

第四章 創作理念與表現

4-1 設計動機、創作方向

人類從事傳播活動的時候，無法直接接觸他人的思想，因此必須透過許多不同的符碼 (code) 裝載意義，以達成溝通的目的。例如人類早期文字尚未成形，靠的是圖畫式的語言作為傳遞溝通，生活上使用結繩、堆石等符號來相互傳遞訊息。而在十六世紀，義大利的喜劇開始萌芽，也帶動了英國的馬戲團文化，不久之後，在歐洲的劇場已經佔有領導的地位。馬戲團主要是一個即興劇場，是建基於在新的喜劇角色及劇本之上。它的存在是為了取悅觀眾，運用幽默逗趣的表演方式，將人們心中所期待看到的事物，透過符號轉換的手法，歡樂地呈現出視覺的震撼。到了十八世紀末期，城市的工商業發達了起來，情報的傳遞更趨活絡與商業化，設計師使用了大量的符號或記號在不同的宣傳媒體上，作為傳達的手段。這些都說明著符號用在傳達、溝通訊息所扮演的積極角色。

馬戲團一直在人類的社會裡扮演著很重要的角色。從最早英國皇室時期的特權娛樂代表，經過歷史，到現在為一般平民化的大眾娛樂。它所帶給人們的歡笑和快樂，是很動態且震撼的。

研究者之所以會對馬戲團文化產生興趣，是源於小時候和父母親一起去觀賞馬戲團精彩演出的印象，那種感動和喜悅，一直讓人念念不忘。後來到國外旅遊的時候，深入去了解馬戲團的文化，才發現，馬戲團對於歐洲文化的影響，已遠遠超越了顯性的視覺圖像，而是深入歐洲人的生活，深掘他們的文化，使歐洲人的性格都帶有幽默詼諧、樂觀歡樂的因子。透過本次的研究，研究者欲將馬戲團文化的視覺風格重新詮釋，希冀能創造出富新穎感、現代感的視覺風格。

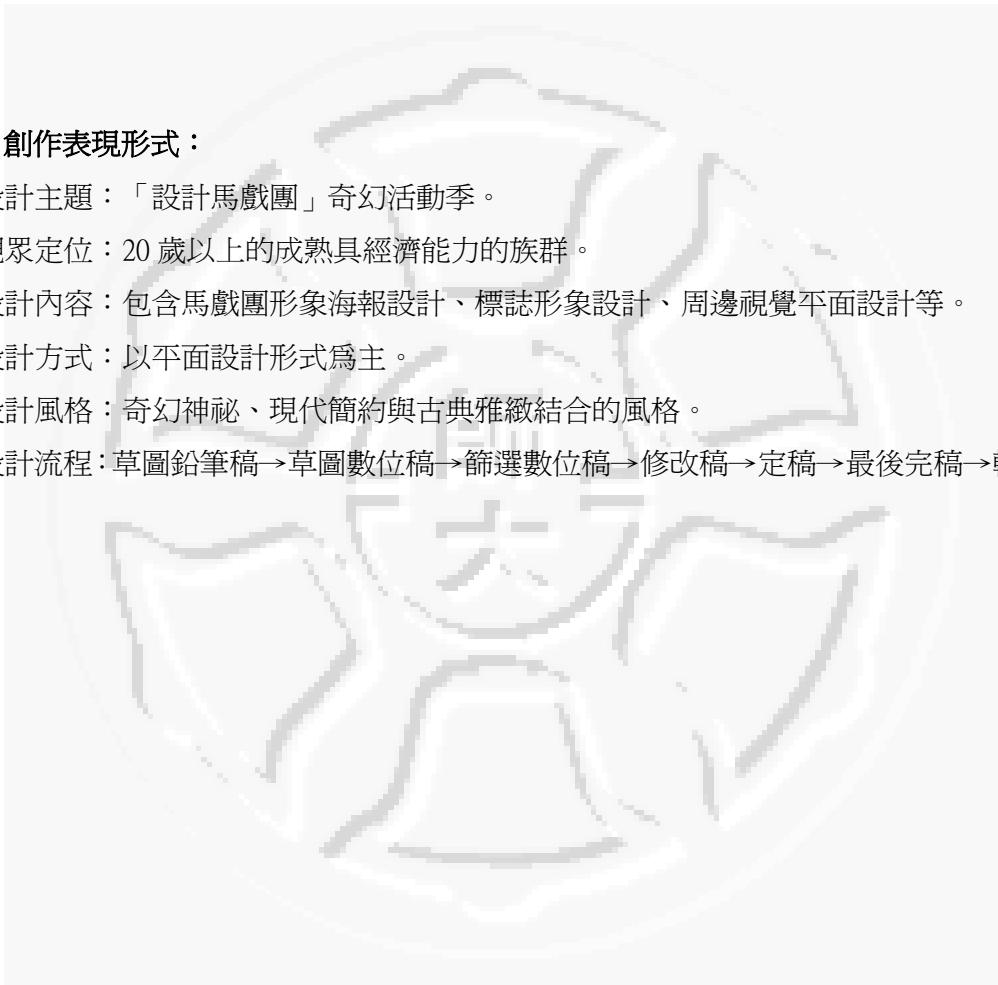
以下的設計創作將以「馬戲團文化」為主題，設計出一套新穎的馬戲團平面形象。依據前幾章節所歸納出的視覺元素，結合研究者本身的設計風格，嘗試設計出不同面向的馬戲團文化設計創作。

4-2 創作流程敘述

本設計創作 包含形象標誌、輔助標誌、形象平面海報、形象明信片設計等。其創作流程、使用工具、方法約莫相同，在此做流程式的說明，以了解視覺平面化的過程和方法。

4-2-1 創作表現形式：

- (1) 設計主題：「設計馬戲團」奇幻活動季。
- (2) 觀眾定位：20 歲以上的成熟具經濟能力的族群。
- (3) 設計內容：包含馬戲團形象海報設計、標誌形象設計、周邊視覺平面設計等。
- (4) 設計方式：以平面設計形式為主。
- (5) 設計風格：奇幻神祕、現代簡約與古典雅緻結合的風格。
- (6) 設計流程：草圖鉛筆稿→草圖數位稿→篩選數位稿→修改稿→定稿→最後完稿→輸出。



4-2-2 創作方法過程：

(1) 創作主題的研究與分析

本文前幾章節著重於形象視覺化的分析，並深入探討馬戲團文化的本質與特色，進行一系列的創意發想與歸納，以便運用於此章節的設計創作。

(2) 構思草圖

先將前幾章節所歸納出來的關鍵詞記錄下來，並將之圖像化，隨手做圖像速寫，發展一系列的草圖，最後選擇可行的構圖並開始收集圖像資料。

(3) 蒐集材料

除了論文前幾章的馬戲團圖像資料之外，額外收集不同方向的圖片（例如動物姿態的圖像、英國文化傳統的裝飾花紋圖像、國內外大型表演劇團的文宣設計圖像），以深入了解有關表演活動的精神層面，是想帶給觀眾什麼樣的形象定位；甚至訪問國家戲劇院的活動設計師，以便了解活動視覺設計的現狀。

(4) 圖像數位化

蒐集完素材之後，開始進行圖像數位化。以 Adobe Illustrator 10 為主設計軟體（進行構圖、設計與完稿的動作），Adobe Photoshop CS 為輔助設計軟體（進行圖像調整、特效處理的動作），過程中先以 A4 大小的尺寸進行設計，最後定稿的時候，再將圖面一比一放大至海報所需的大小。

(5) 色彩配置與細部調整

作品數位化之後，將進行色彩的修正與搭配。（色彩是否符合馬戲團的調性、如何融合英國與台灣的色彩風格、色彩的搭配是否讓觀者愉悅，進而想去參與等）

細部調整的部份則包括標誌的大小、活動文案、中英文字體的選擇、圖像的細緻度等。

(6) 設計作品輸出

作品輸出的時候，要依照其設計特色、色彩，做輸出紙樣的選擇。

在大型作品的輸出上，選定了雙面相片紙加裱霧膜，以顯出其鮮麗活潑性。

在桌面周邊作品的輸出上，則選用了雪銅紙 300 磅、雕皮紙 100 磅及 200 磅、雙面霧膜貼紙，以顯現其小巧雅緻。

(7) 會場展出配置

於牆上掛置六幅大型主題海報，還有放置於左邊桌面上的相關平面作品，包含活動手冊、活動門票、活動明信片、視覺杯墊、視覺卡片、活動光碟設計等，並加上馬戲團風格的裝飾（活動氣球、花紋緞帶、魔幻桌巾、樂譜架等）。

(8) 展出圖像記錄

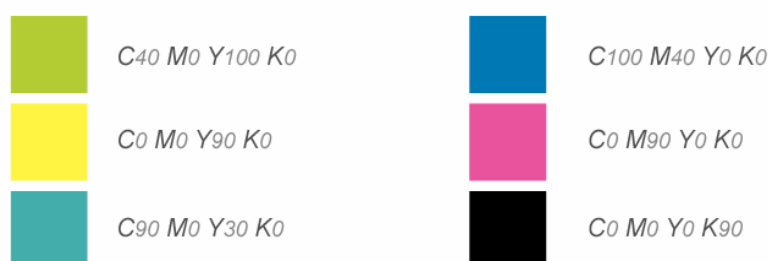
於展出當天，利用攝影器材將會場做數位記錄，除了可以檢視論文、審視作品之外，並能作為之後設計的參考資料。

4-3 色彩計畫

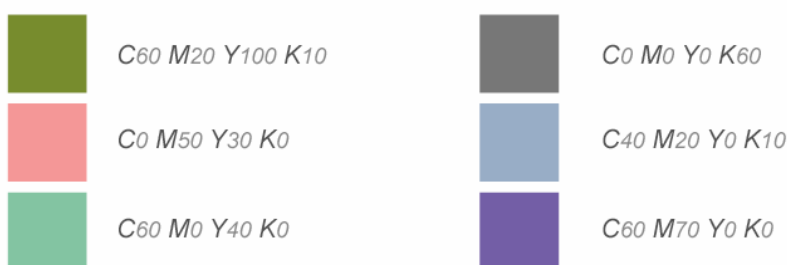
馬戲團是一種多樣歡樂的表演，參照前一章所歸納出來的形容詞：「清新無憂的、溫馨甜美、懷念的、豐富先進、多元的、矚目多樣、欣喜若狂、亮麗歡樂、聚焦的、受到矚目、華麗且刺激、五彩繽紛的色調、尊貴的、高低起伏、紳士優雅、聖潔高貴、色彩絢麗、歡樂極致、絢麗華麗、誘人的、醒目、目不暇給、浪漫逗趣、優雅輕盈。」作為色彩計畫的參考要素。

色彩計畫主要分為：**主色、輔助色、點綴色**。

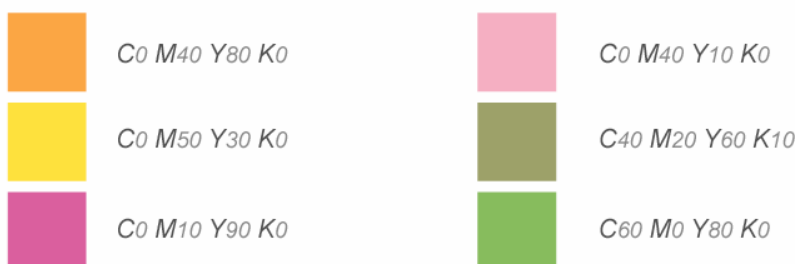
(1) **主色** (以豐富先進、多元的、矚目多樣、欣喜若狂、亮麗歡樂、聚焦的、受到矚目、華麗且刺激、五彩繽紛的色調、色彩絢麗、歡樂極致、絢麗華麗、醒目、目不暇給的辭彙，為主色色彩計畫發想點)



(2) **輔助色** (以清新無憂的、溫馨甜美、紳士優雅、聖潔高貴、優雅輕盈的辭彙，為輔助色色彩計畫發想點)



(3) **點綴色** (以懷念的、尊貴的、高低起伏、浪漫逗趣的辭彙，為點綴色色彩計畫發想點)



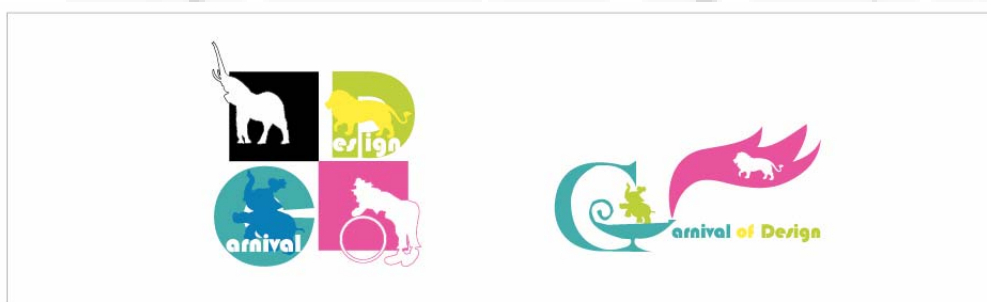
4-4 創作作品與設計說明

(1) 形象標誌與形象輔助標誌

設計理念：形象標誌設計是以馬戲團的概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，以古典的文化主題加上現代設計風格呈現，期望呈現出豐富精彩的視覺感受。

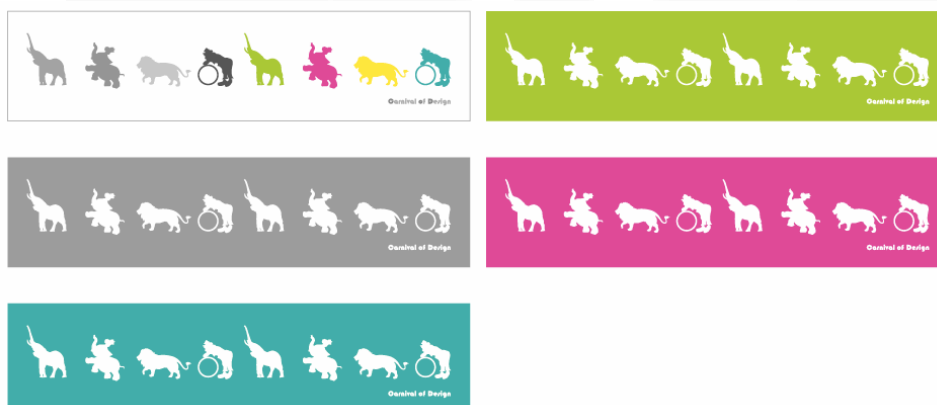
(1-1) 設計發想點

動詞	走鋼絲	居高臨下	名詞	小丑	形容詞	童年回憶的	豐富先進
	跳舞	給予勇氣		大象		多樣文化	多元的
	鼓掌	狂歡		特技人員		豐富的歷史和傳統	矚目多樣
	歌唱	搞笑娛人		獅子		歡樂的	耳目一新
	打氣加油	馴服大象		彩色的旗子		幽默的	聚焦的
	笑容綻放	特技表演		動物表現型態		優動的	亮麗歡樂
	節目開始	表演聽從		動物反應		五彩繽紛的色調	組織性的
	組織細密	戲團表演		慶典表演		色彩絢麗	目不暇給
	全力以赴	爭取注目				華麗動人	目瞪口呆
	特技表演	誘發人群				無可取代	歡樂趣致
昭告顯著	使動物臣服						
與獸表演	參與觀看						



(2) 形象輔助圖形

設計理念：形象輔助圖形的設計元素為馬戲團表演中最受歡迎、也最有代表性的大象表演、獅子邁步、以及小丑走鋼絲滾鐵圈，將之轉換成符號圖形，應用於整套的馬戲團視覺平面設計。

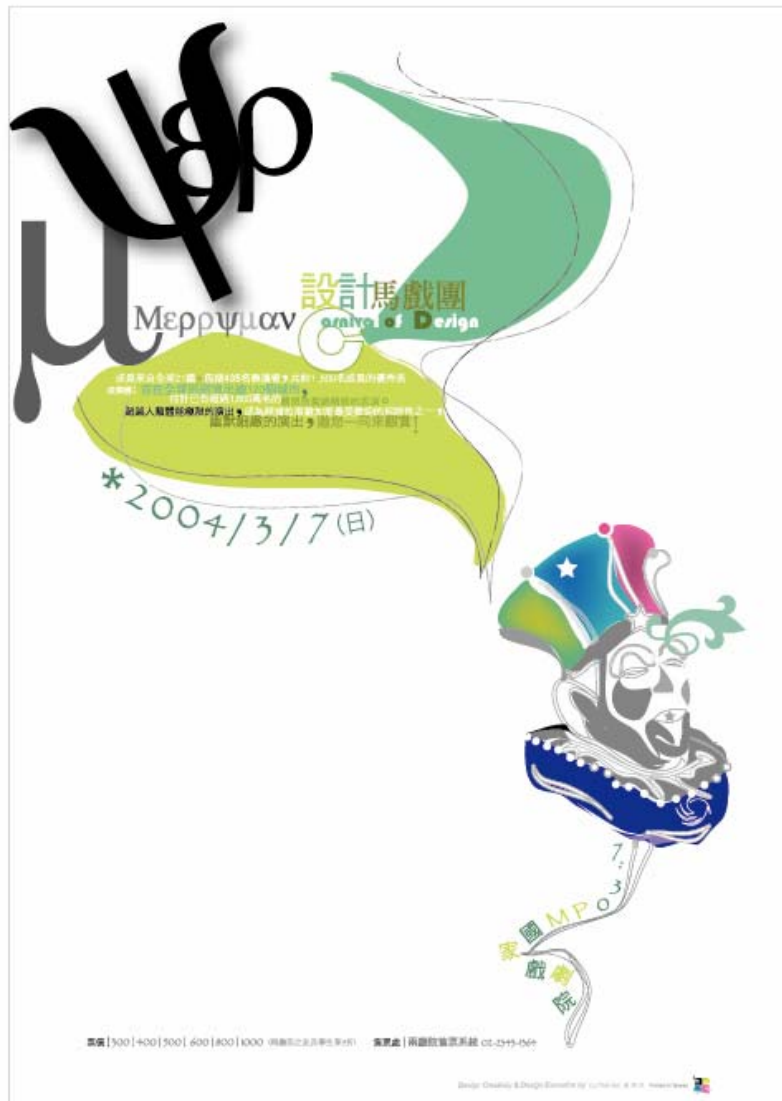


(3) 形象海報設計

設計理念：海報設計是以威尼斯丑角的宣告形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出高雅、充滿歷史韻味的設計風格。

(3-1) 設計發想點

<p>動詞</p>	<p>帶著面具 歌唱 隱藏 豎起耳朵 節目開始 宣告顯著 誘發人群 戲團表演 表演開始 靜止聆聽 居高臨下</p>	<p>名詞</p>	<p>小丑 馬戲團海報 聚光燈 英國 皇室 百合花 威尼斯丑角</p> <p>眾人生點 時代背景 音符旋律 注目性 小丑發源 慶典表演</p>	<p>形容詞</p>	<p>豐富的歷史 和傳統 華麗且刺激 五彩繽紛的 色調 尊貴的 紳士優雅 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 色彩絢麗 受到矚目 聖潔高貴 無可取代</p> <p>幽靜華麗 誘人的 傲慢的 醒目 不可捉摸的 浪漫逗趣 優雅輕盈</p>
-----------	---	-----------	---	------------	--

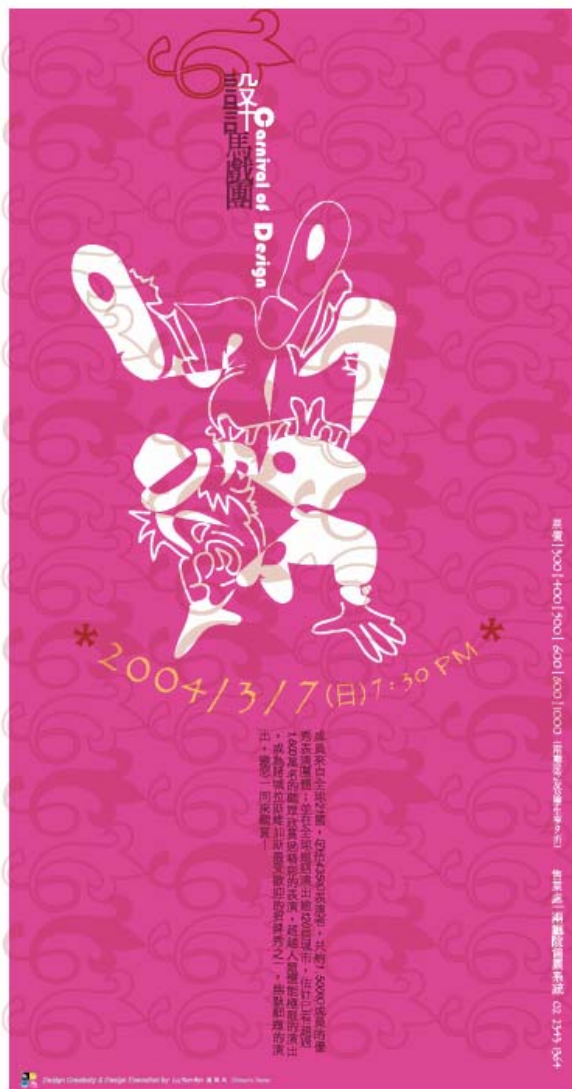


(4) 形象海報設計

設計理念：海報設計是以小丑特技表演的形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較趣味、充滿歷史韻味的設計風格。

(4-1) 設計發想點

動詞	節目開始 昭告顯著 誘發人群 戲謔表演 表演開始 居高臨下	名詞	小丑 魔術 海報 聲光燦 美國 皇室 百合花	形容詞	眾人焦點 音符旋律 炫目性 小丑發狂 慶典表演	華麗且刺激 五彩繽紛的 色調 優雅趣味 戲劇象徵 色彩絢麗 受到矚目	絢麗華麗 誘人的 難自 洩漫延趣
----	--	----	--	-----	-------------------------------------	--	---------------------------



(6) 形象海報設計

設計理念：系列海報設計是以馬戲團中各種表演形態為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出愉悅、幽默清新的設計風格。

(6-1) 設計發想點

動詞	帶著面具歌唱 聳起耳朵 節目開始 昭告期待 戲團表演 表演開始	名詞	小丑馬戲團海報 聚光燈 眾人焦點 時代背景 音符旋律 注目性 小丑發揮	形容詞	尊貴的 紳士優雅 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 色彩絢麗 受到矚目 聖潔高貴 無可取代 浪漫逗趣 優雅輕盈
----	---	----	--	-----	---



(7) 形象海報設計

設計理念：系列海報設計是以馬戲團中各種表演形態為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出愉悅、幽默清新的設計風格。

(7-1) 設計發想點

動詞	帶著面具 歌唱 聳起耳朵 節目開始 昭告顯奇 戲團表演 表演開始	小丑 馬戲團海報 聚光燈 眾人焦點 時代背景 音符旋律 注目性 小丑發聲	形容詞 尊貴的 紳士優雅 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 色彩絢麗 受到矚目 聖潔高貴 無可取代 浪漫逗趣 優雅輕盈
----	--	--	--



(8) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(8-1) 設計發想點

<p>動詞</p>	<p>隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 與獸表演 爭取注目 使動物臣服 表演聽從 戲團表演 靜止聆聽</p>	<p>名詞</p>	<p>白帳篷與白馬 時代背景 隱藏的喜悅 動物表現型態 動物反應</p>	<p>形容詞</p>	<p>童年回憶的 尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 溫馴的 不可捉摸的 優雅輕盈</p>
-----------	---	-----------	--	------------	---



(9) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(9-1) 設計發想點

動詞	隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 與獸表演 爭取注目 使動物臣服 表演聽從 戲團表演 靜止聆聽	名詞	特技人員 危險動作 馴獸師 特技 注目性	形容詞	童年回憶的 尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 溫馴的 不可裏玩的 優雅輕盈
----	---	----	----------------------------------	-----	---



(10) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(10-1) 設計發想點

<p>動詞</p>	<p>隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 與觀眾表演 爭取注目 使動物臣服 表演聽從 戲團表演 靜止聆聽</p>	<p>名詞</p>	<p>特技人員 危險動作 馴獸師 象羅漢 特技 注目性</p>	<p>形容詞</p>	<p>童年回憶的 尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 溫馴的 不可裏玩的 優雅輕盈</p>
-----------	--	-----------	---	------------	---



(11) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(11-1) 設計發想點

動詞	隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 與觀眾表演 爭取注目 表演聽從 戲團表演 靜止聆聽	名詞	特技人員 危險動作 特技 注目性	形容詞	童年回憶的 尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 溫馴的 不可裏玩的 優雅輕盈
----	---	----	---------------------------	-----	---



(12) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(12-1) 設計發想點

動詞	隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 爭取注目 表演聽從 虛應表演 靜止聆聽	名詞	音樂 停駐的騰騰 眾人焦點 音符旋律	形容詞	尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 不可裏玩的
----	--	----	-----------------------------	-----	---



(13) 明信片設計

設計理念：明信片設計是以馬戲團形象概念為主軸，加入以下設計發想點作為元素，運用古典與現代設計符號交錯呈現氣氛，期望呈現出比較高雅、充滿歷史斑駁韻味的設計風格。

(13-1) 設計發想點

動詞	隱藏 全力以赴 特技表演 商業宣傳 爭取注目 表演聽從 戲團表演 靜止聆聽	名詞	英國 皇室 百合花 威尼斯丑角 彩虹 眾人焦點 小丑發源 慶典表演	形容詞	尊貴的 優雅趣味 戲劇象徵 歷史悠久 聖潔高貴 清新無憂的 悠揚動人 受到矚目 不可觀玩的
----	--	----	--	-----	---



4-5 展出會場實景

- (1) 展出地點：國立台灣師範大學師大藝廊
- (2) 展出時間：2005年4月30日 - 5月4日
- (3) 展出內容：懸掛式海報、平面設計呈現。

