

第壹章 緒論

第一節 研究動機

近幾年政府極力推動文化創意產業，「文化創意產業」它成爲最熱門的話題，簡單來說，就是結合「文化」與「創意」的「產業」，其核心價值是「創意」，強調傳統文化的創新，結合新的創意，賦予作品內涵，提升大眾的生活品質，將藝術文化融入生活中，並結合商品化，透過其周邊產品，使得更多人享受到它。

徐莉玲創立「學學文創志業」，推廣美學教育、推動文化創意產業的理念，落實生活美學，提升生活水準及人文素養。今日的社會中，可從人們的穿著、飲食、居住環境...等發現，大家所追求的是一種個人的「生活風格」，環境充斥著美的事物，生活型態影響藝術與設計的潮流。

2007年10月由《VOGUE》雜誌規劃的展覽---「大玩（X3、）流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」，此展覽探討民俗與時尚的關係，邀請八位傳統民俗藝術家，從剪紙、布袋戲、蘇繡、青花瓷等技藝出發，描塑現今歐美經典品牌設計師的肖像；交錯東西時空，變向置位民俗與時尚，以反向角度的思考，不同以往時裝設計師從民俗藝術中擷取創作的靈感，從傳統民俗手工藝去詮釋西方的時裝設計。

以上敘述可知，今日的設計發展趨勢，是從生活型態、生活現象、文化本質中啓發靈感，著重在傳統文化的創新。中國的文化、傳統習俗、民間藝術，有著悠久的歷史，歷久不衰的意涵，而就民間藝術，無論從理論研究或藝術創作的層面來看，皆有特殊的意涵價值，博大又深奧的藝術領域，值得我們去深入研究探討的。

第二節 研究目的

創作者的靈感來自何處來？從既有的理論或藝術作品為出發點，啓發創作者創造的行爲。『「老呂」與「民間美術」之誤會』一文，認為理論家和藝術家須共同建立一個與民間美術有關的學術園地，根據各自專業的角度來分析，理論家不段挖掘這高深的藝術學科，從中總結出一套完整的理論；藝術家則把民間美術單純做為一型態，加以研究，吸取精華以啓發藝術家自身的創造。這點我也非常認同，創作者藉由研究、發想、實驗過程，將新的想法融入作品中。而此篇文章更提到：『從藝術創作的角度，創作者可隨意摘取或任意改造民間藝術。人們不需從作品中看真正的民間，而是要看創作出來的東西、屬於藝術家的自己的東西。』

剪紙藝術一般都具有象徵意義，過去，剪紙被用作祭祀所用供品或者年節喜慶的裝飾物，也被運用於點綴牆壁、門窗、房柱、鏡子、燈、燈籠...等。剪紙的圖案化、裝飾性和平面美，讓剪紙走入現代設計的領域範疇裡，在平面設計、產品設計、包裝設計、室內裝潢、服裝設計、郵票設計、報刊題花等各個方面都有它的足跡。

剪紙追求「意象」的表現，造形以「以意寫神」為基礎，具有「構成」的要素，本論文為一創作論文，在此探討民間剪紙藝術，研究剪紙藝術之圖像造形，將剪紙藝術的構成元素，轉而應用在設計裝飾的創作上。

關鍵字界定：

剪紙：

「從技法上，剪紙是在紙上鏤空、剪刻，使其呈現出所要表現的形象。並延伸發展出剪刻、鏤空為主要技法外，如撕、燒燙、拼色、染色、勾染...等技法。」(呂勝中，1994)

意象：

「意象，即意識中的物象，亦即意識性的外象，從本體上講，意象是所知覺的事物在心中所印的影子」(胡瀟，1994)

「劉勰的著作《文心雕龍·神思篇》中有這樣的記載：獨照之匠，闢『意象』而運斤。在此，劉勰強調審美的主體透過感官對美產生一些審美的認知，並興發創作的心靈進入想像思維，將感官的知覺感受以具體形、聲之物表現於世。」(金民那，1993；引自楊雅惠，2006)

第三節 研究方法

一、文獻探討

藉由文獻的搜集，從「文化脈絡」及「社會意義」的主體性，來探討民間美術，特別針對剪紙藝術加以研究。首先從文化層面切入，了解其內涵、寓意、所欲傳達的觀念訊息等深層內在的價值，再則回歸到剪紙的起源發展、工具材料、題材內容，以及剪紙的基本構成要素來做探討。資料來源由相關書籍與期刊雜誌、流行動態、展覽資訊...等，整理收集而成。

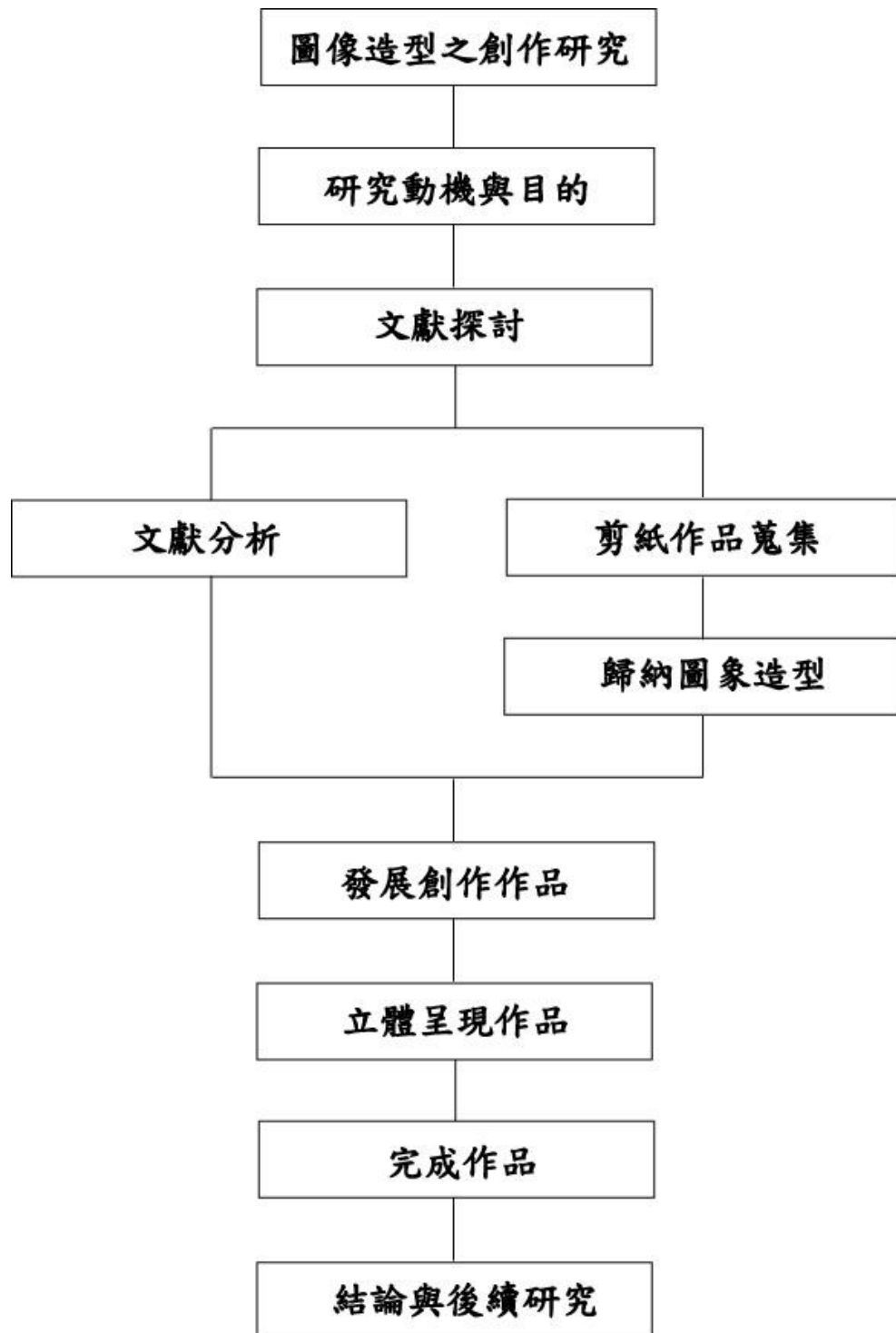
二、個案分析

從剪紙作品中來做分析，研究對象為剪紙推廣者、剪紙創作藝術家，以及當代的運用剪紙的例子，將剪紙之作品加以研究、分析比較、歸納，進一步解構重組，作為創作構成元素。

三、創作實驗

整理綜合以上文獻論述及參考圖例，將剪紙鏤空、透空的造形特徵；陰、陽刻等技法，發展為創作靈感的依據來源，將文化元素運用到創作上，結合文化與創意，在作品中加入生活理念、故事性...，創造出以內容、生活風格為訴求的產品。

第四節 研究步驟與架構



第貳章 文獻探討

第一節 文化

一、社會文化與藝術

美術史中，每一時代的藝術作品各具特色，就作品的表現，即可大略判斷當時的社會型態與價值觀取向；而每個文化分別又發展出個別的美術活動，文化塑造了美術，而美術也影響文化。美術與社會，美術與文化，其之間的關係是密不可分且息息相關的。

「文化是一套溝通符號，也是一套行為準則」(吳潛誠譯，1997)，文化是人類生活的方式，文化是共有的，是一系列共有的概念、價值觀和行為準則。文化是生活的表徵，是使個人行為能力為集體所接受共同標準。文化的傳延是代代的承轉的，不同的時代就有不同的面相，文化與社會是密切相關的，沒有社會就不會有文化，早在舊石器時代，早期人類創造燦爛的原始文化，留下了豐富的原始藝術品。

創作者創作出具有本身社會、文化內涵的藝術作品，人類的意識和心理是與藝術的發展息息相關，『瑞士心理學家榮格 (Carl Gusty Jung, 1875-1961) 曾言：「人類心理是孕育一切科學與藝術的母胎。」(引自黎玲、張小元、張晶燕、李紅梅，2002)，一部藝術史的發展，其實是一部人類社會發展史的過程，是人類社會文化互為影響、複雜變遷的演化過程。

丹納 (H.A. Taine) 認為藝術的產生，它的面貌特徵與歷史發展，如同一切物質文明一樣，取決於三種原始的力量：種族、環境、和時代。他強調「作品的產生取決於時代精神和周圍風俗」(引自黎玲、張小元、張晶燕、李紅梅，2002)；而藝術也具教化的影響力，西方藝術

家豪譯爾提到「當藝術反映人的理想和規範的時候，當它創造新的習慣、道德和思想方式的時候，它對社會也就構成了規範與榜樣」(胡瀟，1994)，民間美術是中華民族傳統文化的一部份，民俗的倫理道德藉由藝術的呈現，來教育、約束、匡正人們的行為。

社會文化代表著藝術與生活經驗的累積，一件民間美術作品，必定帶有地方色彩，濃厚的鄉土味，想要了解它的內涵、其中的意義，需透過外表呈現的形與色，整體去研究分析，才能了解它所表達的群眾心態和習俗文化。

二、文化創意產業

『文化創意產業』這個話題還持續發燒著。聯合國教科文組織 (UNESCO) 對於對於「文化產業」(cultural industries) 提出解釋，「文化產業是指那些以無形、文化為本質的內容，經過創造、生產與商品化結合，並獲得智慧財產權的保障，採用產品或者服務形式來表現的產業。」

經濟部文化創意產業推動小組將它定義為：「源自創意或文化積累，透過智慧財產的形式與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業」。簡單來說，就是「文化」與「創意」的「產業」。選定文化創意行業的原則應該包含以下幾點：

- 1、就業人數多或參與人數多
- 2、產值大或關聯效益高
- 3、成長潛力大
- 4、原創性高或創新性高
- 5、附加價值高

基於以上定義與原則，文化創意產業分爲 13 類，分別有三個主辦單位，其產業範疇包括：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業（文建會爲主辦機關）；電影產業、廣播電視產業、出版產業（新聞局爲主辦機關）；廣告產業、設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業、數位休閒娛樂產業（經濟部爲主辦機關）（陳昭義，2006）。

英國是最早提出「文化創意產業」概念，是全世界第一個將「文化創意產業」列爲國家發展政策的國家，由首相布萊爾（Tony Blair）直接推動，在 1997 年籌設「創意產業籌備小組」。英國當時文化部長克里斯·史密斯（Chris Smith）可說是文化創意產業的幕後功臣，他是文化創意產業的定義者，也是喚醒政府重視文化創意產業的第一人。他以科學精神，以數據佐證文化創意產業的經濟價值，著手調查每項類別的產業規模、就業狀況，與年營收額（王曉玫，2006）。英國是全世界最擅長運用創意產業的國家，克里斯·史密斯（Chris Smith）找出英國政府三個方向協助文化創意產業：教育體系的支援、智慧財產權的保護、資助年輕創意家，並提出文化創意產業的原物料是人---人的心智、技術、靈感（王曉玫，2006）。英國本身擁有悠久的歷史文化資產，高水準的人文素質，以及高度資本化的文化工業，爲英國創造出驚人的產值，2001 年在選定的十三個創意產業中，就有高達 1,125 億英鎊的產值，並創造 132 萬的就業人口。英國創意產業，把文化當成是產業與經濟政策，也引領了全球文化經濟的新思潮。

未來經濟結構會朝向品質化、趣味化，朝向知識、科技和文化方面精練化和優雅化，「文化產業化」「產業文化化」是未來兩大趨勢，市場經濟制度指導下，透過商品和服務來推廣好文化，商品文化化，

改變商品讓它具有文化，提升人的文化素養（馮久玲，2002）。政府極力推動的文化創意產業，就是在落實「產業文化化，文化產業化」之目標，文化代表了藝術與生活經驗的特色與累積，文化結合新的創意，從文化创意衍生出來的商機，它強大的發展潛能，因此文化创意產業的發展有其重要性，文化創造了無形的附加價值。

臺灣的文化創意產業中，在工藝產業裡的精品瓷器品牌法藍瓷「FRANZ」，經由陳立恆先生的努力下，已經發展到海外，知名度高，經營規模最大。以下約略介紹「法藍瓷」的發展歷程：

其公司為海暢實業，1984年由陳立恆先生所創辦，創業一開始，以禮品外銷為主，從單純貿易OEM做起，晉升到ODM階段。海暢擁有突破傳統工藝的專利技術，用以量產世界上細節最繁複、色彩最豐富的藝術瓷器。2001年起自創品牌FRANZ--法藍瓷，FRANZ是陳立恆先生的外文名字，意涵無拘無束，充滿創意。以自己的名字來命名品牌，就是希望藉由FRANZ來實現夢想，將理念融入產品的設計風格中。這個廿一世紀初世界高級陶瓷禮品業嶄新的品牌，就這樣應運而生。

從傳統陶瓷產業出發，法藍瓷將產品定位為「具功能性的藝術品」，朝藝術生活化發展，法藍瓷為產品下了functional art的定義，陳立恆解釋：「法藍瓷可以是有用途的一個杯子，但是人們會說法藍瓷的杯子不好用，...要兼顧藝術那一方面的功能時，就不是那麼功能性了。但是它藝術方面的功能是在探觸你的心靈，是在啓發你的想像，是在豐富你的生活，是在釋放你的感受...已開發的國家不缺杯盤碗筷，為什麼要再買，甚至年終慶的時候百貨公司就免費送，人們為什麼要買法藍瓷，因為藝術的需求，這功能就在此彰顯出來了，帶給人感動，

原來壺可以長這樣的，原來人生可以這樣過的，對的，我要買回家激勵我的想像力，這就是藝術的功能。」(引自行政院文化建設委員會，2007)

文化創意產業，不但要創造企業價值，也要創造社會價值。而在2006年4月11日成立的「文化創意產業協會」，正是由法藍瓷總裁陳立恆擔任理事長，他來推動文化創意產業是更適合不過的。

三、文化產業的發展及特點

在〈文化產業與文化商業化的辯證〉一文中，林崇熙教授(2006)曾提出文化產業的起源如下：

- (一) 某特定文化才會出現的產業，文化的起源來自人與人、社會環境的互動，例：宗教文化造就了佛像雕刻、廟宇經營、布袋戲等的產業。
- (二) 某產業創造了某文化，例：麥當勞等美式速食店已為美國文化的表徵之一，反映了美式生活的步調及生活方式。
- (三) 文化產業根植於文化，具有社區性、地域性、社群性或文化認同性。
- (四) 文化產業是能創造精神滿足、啟發智慧、提升品味、令人感到幸福的產業。
- (五) 文化產業具有來自文化論述的後設建構性，例：南投信義鄉農會運用原住民的部落傳說建構出「山豬迷路」等酒類名稱、屏東黑鮪魚季...等，將地方產業加上歷史故事、文化符號改造成具有文化的產業。

文化創意推動小組將文化產業歸納為 13 大類，其這 13 大類裡，包含的眾多的小項目，文化創意的廣泛，來自於宗教文化、地方文化、時上潮流文化...等，富有多元的特性，且具有「再生產性」，其核心的價值是「創意」，目的在於提升大眾的生活品質、生活水準及人文素養。文化產業的發展，是經過歷史演變、差異化建構出來的，圖 1 中歸納了文化產業的發展脈絡。文化創意產業，文化加入創意，有了創意，就是一種文化行爲，透過加工生產爲文化商品，再來藉著銷售和延伸開發（也稱文化價值再開發），達到經濟行爲；以生產、經營文化商品和文化服務爲主要業務，以創造利潤爲核心，以文化企業爲骨幹，以文化價值轉化成爲商業價值的協作關係，所組成的社會生產基本結構，就是文化產業的型態（花建，2003）。

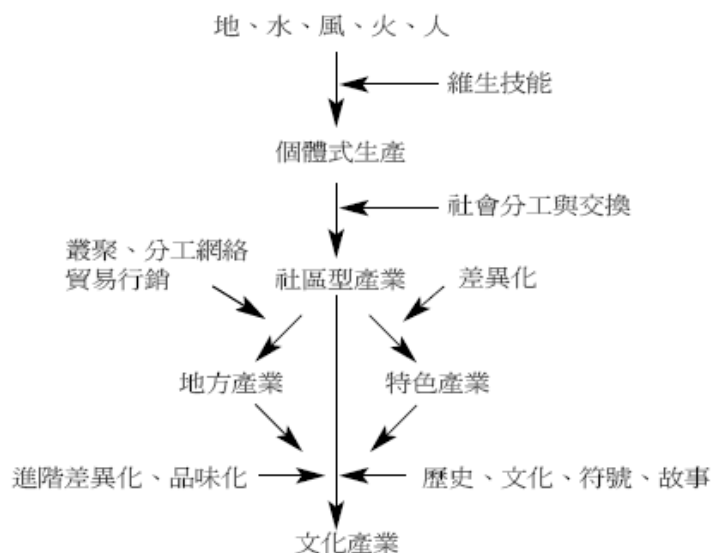


圖 1 文化產業的發展脈絡

資料來源：林崇熙（2006）。文化產業與文化商業化的辯證。美育（頁 28-39）。台北：國立台灣藝術教育館。

所謂的產業，重視的是市場佔有率、行銷策略、與產品開發，而

它的生產量乃決定在供需法則及成本效益之平衡點上，因此只重視企業本身的內部經濟效益及投資報酬率。而文化產業除了須具有「產業」的基本條件外，它尚有藝術性的、美學的表達，以及內在的文化內涵。文化產品可以是現代的或傳統的，必須具獨特性，以創意為主，文化產業是創意產業，它不僅為需要而創造，甚至是為感覺而創造。

「美學事物形成現代人日常生活的基本情境因素，英國社會學者 Mike Featherstone 稱這現象叫做日常生活的美學化 (the aestheticization of everyday life)：在人的生存周遭，人們從穿著、生活器皿、市容整潔、商品櫥窗設計以及人性化的公共空間設計中體驗美感，也成了大多數人的生活經驗。」(引自潘金定，2007)。今日的社會，從人們的穿著、飲食、居住環境...等發現，大家所追求的是一種的「生活風格」，環境充斥著美的事物，生活型態影響著藝術與設計的潮流。

徐莉玲創立「學學文創志業」，是台灣第一家經濟部核可的文化創意產業民營育成機構，第一座標榜「文化創意產業」的私人學院，推廣美學教育、推動文化創意產業的理念，企圖挑脫過去台灣單向、直線型的教育模式，落實生活美學，讓學習能導入生活、結合時尚，提升生活水準、生活品味以及人文素養。徐莉玲曾說「沒有跨界學習與體驗生活的能力，就沒有洞察全球生活形態與未來需求的能力，就沒有創意產業的競爭力！」(呂國禎，2006)。

文化創意者強調的也是一種生活風格、生活價值，劉維公 (2007) 認為文化產品兼具藝術與創意，同時也是某一社會的生活方式。「社會學家蕭新煌、劉維公 (2001) 觀察到整個生存環境裡，美感事物大量地出現在我們日常生活世界當中，並且以相當多樣的形式和途徑出現在人們面前：他們的形式可以是傳統展覽空間的藝術品，也可以是傳

播媒體的影象，更可以是具美學設計元素的消費商品」(引自潘金定，2007)。

文化創意產業是以設計為主體，從物件本身的設計至物件的包裝、行銷等，要讓人感到舒適、喜歡，進而產生樂趣的設計。丹麥的未來學家，也是《夢想社會》的作者羅夫錢森 (Jense, Rolf) 提到：「當我們購物時，事實上我們在商品內尋找故事、友情、觀懷、生活方式和品行。我們在購買感情」(引自馮久玲，2002)，購買一份感動，追求的是一種信念。『文化產業必須具有「創意」和「說故事的能力」，才有競爭力』(陳郁秀，2006)，文化產品必須具有故事性、傳奇性及典故，運用好的故事、好的設計的文化產品，才能創造高附加價值，豐富消費者的生活、感動消費者的情感，產生獨特的消費者。

四、傳統文化的創新

文化藝術，也受到藝術家、設計師的青睞。2007年10月，由《VOGUE》雜誌規劃的藝文活動的展演---「大玩(乂ㄋ、)流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」展，探討民俗與時尚的關係，邀請八位傳統民俗藝術家，從剪紙、布袋戲、蘇繡、青花瓷等技藝出發，描繪現今歐美經典品牌設計師的肖像，一窺民俗藝術對流行文化的詮釋觀點。設計師為一個品牌的靈魂，而其本身的個性與設計風格將左右品牌的走向與發展，而民俗藝術家則扮演著承先啓後的角色，為傳統手工藝注入新生命，試圖透過民俗藝術家對時尚設計師的理解，建立彼此對話的可能。試圖顛覆以往觀看時裝設計的單線邏輯，以反向思考的角度，經由中國傳統民俗手工藝來重新演繹西方的時裝設計，流行時尚與民俗工藝，看似不同領域的藝術派別，在互相滋養的匯流中，

也「玩」出新的火花，呈現另一種東西交融的後現代美學的可能。（郭姿瑩，2007）

剪紙藝術家魏伊平為 Valentino 剪刻的作品（圖 2），運用傳統的吉祥圖案，將松、竹、梅當底紋，作品三位人物，中間是設計師，兩旁則是模特兒，將該品牌秋冬晚禮服剪進畫面中，還適時加入了蓮花項鍊、蝴蝶斜飾，融合了傳統與時尚之美；雕刻家徐竹初為 Dior 雕刻的布袋戲作品（圖 3），準確的掌握了 Dior 設計師 John Galliano 的輪廓特質；鄭繼為 Versace 設計的石雕作品（圖 4），將其品牌設計師 Donatella Versace，以魔法師的概念為出發，利用壽山石雕刻而成；伊小玲為川久保玲設計的皮影戲（圖 5），重新詮釋了川久保玲的 2007 年秋冬服裝，打破傳統皮影的固定形式；陶瓷工藝大師何笠農，替 LV 創意總監 Marc Jacob 設計的青花瓷（圖 6），以現代繪畫刻畫人物的手法來描繪，在瓶子上刻畫 Marc Jacob 的肖像（吳勝天，2007）。民俗藝術家們重新詮釋這些時尚品牌，利用本身專業的民俗技術，來表現品牌的精神，將傳統手工藝注入新的題材、新的生命力，而賦予了流行時尚另一層意義。



圖 2 魏伊平為 Valentino 設計的剪紙作品

資料來源：吳勝天（2007）。「大玩（× 刁、）流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」展。

VOGUE。133，544。



圖 3 徐竹初為 Dior 設計的布袋戲木偶

資料來源：吳勝天（2007）。「大玩（ㄨㄢˊ、ㄩˋ）流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」展。

VOGUE。133，541。



圖 4 鄭繼為 Versace 設計的石雕作品

資料來源：吳勝天（2007）。「大玩（ㄨㄢˊ、ㄩˋ）流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」展。

VOGUE。133，557。



圖 5 伊小玲為川久保玲設計的皮影戲

資料來源：吳勝天（2007）。「大玩（×ㄋ、）流行：時尚設計師 vs.民俗藝術家」展。

VOGUE。133，565。



圖 6 何筮農為 LV 設計創意總監(Marc Jacob)設計的青花瓷

資料來源：吳勝天（2007）。「大玩（×ㄋ、）流行：時尚設計師 vs.民俗藝術家」展。

VOGUE。133，537。

國立故宮博物院也力求創新，因應文化創意產業的襲擊下，發起了「故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫」，以「Old is New！時尚故宮」為核心的精神，創造新價值為所要表達的重要意念，企圖擺脫固有的刻板印象，以年輕、時尚且趣味的姿態貼近生活。故宮副院長林曼麗認為「博物館是生活的一部分，可以酷，可以炫」，邀請了藝術家王俊傑拍攝六支廣告，以「到故宮找驚奇」、「到故宮找想像力」為訴求（陳孜羽，2005），將中國珍寶融入流行與設計元素，賦予了故

宮一個新的形象。更與新銳設計師團隊合作，創造出富趣味的創意產品，華碩電腦工業設計團隊設計的「龍爪開瓶器」(圖 7)，將象徵貴族身份的「龍型珮」轉變成為開瓶器，利用鋁的材質製作，相當的精緻且高貴；水越設計團隊的「妃妃角色系列商品」(圖 8)，設計出一個具有唐朝女性特質的人物—妃妃，將角色與故事融入商品中；張可昱設計的「製冰盒」(圖 9)，將玉雕的造形運用在製冰盒，製冰的同時，好似在製造玉器，具有趣味性的創意；頑石創意(徐宇傑、林芳吟、白宜興、吳家慧、蘇玲怡)的「故宮公仔系列」(圖 10)，將故宮歷代的「嬰戲圖」運用在公仔的創作上，公仔身體可以自由組合，以積木堆疊的遊戲方式，來呈現童心未泯的作品(陳國政、常靜潔，2005)，這些設計師們，以故宮典藏為靈感發想，萃取古文物中的經典元素，轉化、重組之後，再設計成極具創意的產品。



圖 7 華碩電腦工業設計團隊 龍爪開瓶器

資料來源：陳國政、常靜潔(2005)。OLD IS NEW！時尚故宮---故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫。設計。125，37。



圖 8 水越設計 妃妃角色系列商品

資料來源：陳國政、常靜潔（2005）。OLD IS NEW！時尚故宮---故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫。設計。125，40。



圖 9 零二設計 張可昱 玉器造形的製冰盒

資料來源：陳國政、常靜潔（2005）。OLD IS NEW！時尚故宮---故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫。設計。125，41。



圖 10 頑石創意（徐宇傑、林芳吟、白宜興、吳家慧、蘇玲怡） 故宮公仔系列

資料來源：陳國政、常靜潔（2005）。OLD IS NEW！時尚故宮---故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫。設計。125，41。

2005 年國立故宮博物院與義大利國際知名品牌 Alessi 合作簽約，企圖創造文化品牌，東西品牌大結合，對國立故宮博物院而言，本次合作代表台灣博物館界創新紀元的來臨，因透過藝術文化迥異的東西方的衝突與融合，讓古文物從此脫胎換骨，展現煥然一新的生命力，並實現生活藝術化的使命。所推出的「The Chin Family—清宮系列」文化商品，由 Alessi 主力設計師—史帝芬諾·吉歐凡諾尼(Stefano Giovannoni) (圖 11) 主導的全新創作，創作靈感來自於一幅清代乾隆皇帝年輕時的畫像，衍生設計出一系列商品(圖 12)，胡椒罐、鑰匙圈、蛋杯...等趣味的的生活精品，「Stefano Giovannoni 說：一個擁有創意的的人，看到故宮的收藏，一定可以從中感受到非常多美好的元素和源源不絕的能量」，故宮讓 Alessi 發現設計的無限可能，而透過 Alessi 創意的能量，賦予全新的文化形象。(林易萱、王秀婷，2005)

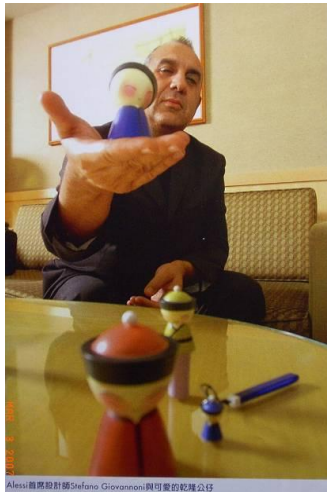


圖 11 Alessi 首席設計師 Stefano Giovannoni

資料來源：林易萱、王秀婷（2005）。設計師與企業品牌的異業結盟---Stefano Giovannoni、TOY2R 與橙果設計談 Crossover 經驗。設計。126 期，10。



圖 12 清宮娃娃系列商品

另一個例子，藝術家林明弘，利用台灣傳統的花布---阿嬤花布作為創作題材，將花布放大複製，代表庶民生活的符號複製，不斷重複延續，他的創作是「借用」現成的元素，賦予老花布新意義，抽取台灣傳統花布的精華，誇張放大成為自己獨特的語言，使其提升至藝術層面，登上世界藝術的殿堂。他企圖將「生活」與「藝術」的界線磨掉，把生活元素放到藝術空間，打破藝術不可親近的刻板印象，用花布創造一個空間，讓觀眾參與其中，成為作品的一部分。

林明弘的藝術作品看起來很簡單，他把庸俗花布放大，大量重複使用花朵的圖案，將大紅花布鋪在荷蘭海牙市政廳 50 公尺長的地板上、在巴黎東京宮、紐約 PS1 當代藝術中心，甚至，在義大利的名牌家具 MOROSO 的沙發椅上，放在過去花布不會出現的空間，非傳統的空間裡，竟形成一種難以形容的魅力。(李采洪，2005)

林明弘的花布也結合了國際時尚品牌，讓大紅花布有著時尚的印象，2006 年 LV 台北旗艦店開幕的夜晚，在中正紀念堂廣場，林明弘用投影片將台灣花布投影在中正紀念堂的白色外牆上，與大大的 LV 商標重疊著(如圖 13)，藉由林明弘的轉述和放大，重新發現傳統文化的價值和美，而且傳統可以繼續延伸到未來(尤可欣，2006)，原有的傳統氣息也可營造出另一種時尚感。



圖 13 LV 的時尚派對，結合林明弘花布投影

資料來源：Audiofan（2006年，4月28日）。LV 中正紀念堂變裝秀。2008年3月1日，取自 <http://www.flickr.com/photos/roamover/sets/72057594119435192/>

傳統藝術融合「創意、創新、創造」與「生產、生活、生態」等人文訴求，文化加上創意，可以讓原本習以為常的小東西或枯燥無聊的生活事，變得興味盎然。賴聲川（2006）認為創意產業必須仰賴「創意」才能成立，創意又必須仰賴「文化」才能茁壯，所以創意要成爲一種產業，必須有很好的創意，創意無價，創意本身就能創造很高的經濟價值。創意才是最重要的，而創意的靈感來源，可以藉由文化去發端，從中獲取無限的想法。

第二節 民間美術與剪紙藝術

一、民間美術的發展

「美術」，通常包括五個方面：繪畫、雕塑、建築、工藝、書法。所謂「民間美術」，一般來說，在古代，有別於宮庭的、文人士大夫的和宗教的美術；在現代，他們不是外來的或專業作家的藝術，它的主體是「民」，是指平民、勞動人民而言。民間美術和民間文學、音樂、舞蹈、戲曲有著共生共存的關係，其依附在整體民間文化之下（張道一，1992）。

陳奕愷在《鄉土藝術教育論談》此書中〈民間美術工藝與鄉土藝術教學的新視界〉文章提及的藝術文化史之金字塔形結構（圖 14），民間藝術是定位在基層的位置，通俗化、庶民化的題材、親和性及樸質性的表現形式，是最主要精神特徵。（杜裕明，1998）民間美術是相互影響的，它的存在，是依附於民間的文化背景與生活文化的，是伴隨著民間習俗活動而發展起來的，製作的材料、題材內容的選定，都因地制宜，結合實用性、藝術性、地域性，反映時代的社會面貌、表現民間生活與群體的思想，具有強韌的歷史傳承性質，保留著文化的古老傳統，代代傳襲著。



圖 14 文化剖面圖

資料來源：陳奕愷（1998）。民間美術工藝與鄉土藝術教學的新視界。載於杜裕明（主

編)，鄉土藝術教育論談（頁 133-168）。台北：國立台灣藝術教育館。

民間美術從生活中發展起來的，根植於深厚的文化底層，是一種大眾化的藝術，可說是流行於民間的鄉土藝術，又可稱作群體藝術，因其創作者是一般的庶民百姓--主要是農民，是勞動者，農民群體的社會生產、生活方式的同一性，形成個體意識為群體意識的一部份，個體創作的個性為群體藝術的一部份，體現群體性的特徵。其包含的項目有：木板畫、皮影、剪紙、陶瓷、花燈、草編、石雕、印染、手織布、刺繡、風箏、麵塑、雕刻、壁畫、紮刻、木偶布袋戲造型、地方戲臉譜...等（王宇文，1989），涉及的範圍很廣泛，這些都跟民俗息息相關，胡瀟（1994）曾提到「民俗是民間藝術的文化緣由和創作源泉」。在探討這些個別的民間藝術前，必須追溯到它的根本，其發展的背景是在何種環境下產生的？其社會的價值觀是如何？...，如此追本溯源，才能全盤了解民間美術。

王宇文（1989）詳細說明了民間藝術的構成背景：

（一）中華民族文化和民間美術哲學基礎，是強調陰陽交變的宇宙觀。

萬物有靈者認為，所有生物均有生滅，以對神靈的信仰為主；陰陽交變者認為，自然界的一切生滅現象，乃陰陽交變而致，天地萬物以人為主宰。原始思維從早期對神靈的敬仰轉變為對人的信仰，從萬物有靈轉變為陰陽交變的宇宙觀。陰陽觀念，可說是古時社會人們的思維方式、群體的意念。自然界的一切事物本質和定律，非陰則陽，相對而存在的陰陽關係，如日月、天地、上下、左右、男女、忠奸、美醜...。王宇文分析「太極圖」、「八卦圖」，認為一切藝術造形的內容、形式、色彩，以曲線、動靜、冷暖、黑白的形態表現，是受陰陽觀念

的交易變易原理所影響。

(二) 吉祥觀念是民間美術的支柱。

勞動者的收成，依賴著大自然的變化，有感天災、人禍、疾病帶來不確定性的恐懼，希望得到豐富的物質生活，渴望平安、幸福。而祈求保佑平安，對吉祥的崇拜心理，自古以來，代代相傳，維繫著人們生存的信念。吉祥的題材，在民間藝術裡是不可或缺的。

(三) 民間美術的特徵，是表意的意象造形。

民間美術的造形裡，沒有條件色，沒有比例之分，沒有隨類賦彩，沒有近大遠小的透視，其標準來自於創作者的經驗和本身的意念，造形不是自然物的真實，不是眼睛所看到的，而是心理認知的表述。意象造形，借物表意，表達心裡所期盼的，以象徵的方式呈現「飽滿」，自古以來「滿」是勞動者心中美好的理想和審美的態度。

(四) 意象造形的需求下，產生了隱喻手段。

以譬喻的手法，借物或者以諧音來表達吉祥的寓意，如蝙蝠與銅錢的組合，喻為「幸福在前」；白菜與「百財」諧音相似...，創造了各種藝術符號，其寓意和形式，是約定俗成，具規範性、地域性，成為集體性的藝術語言。

在民間美術作品中，直接或間接地表達了民俗生活中的種種觀念，胡瀟（1994）提到「民間藝術強化了民俗事象的情境氣氛」，莊伯和（1984）也提到民俗學上有所謂的「村落共同的屋外裝飾」，中國傳統習俗中春節是重大節日，為了迎接新的一年到來，人藉由美術裝飾活動，例如春聯、年畫、剪紙、燈籠、花卉植物等裝飾方式，反應過年的各種慶祝活動及喜氣洋洋的氣氛、迎春納福的祈願心理及生活環

境的美化。相對於剪紙藝術，是民間藝術的一種，其所表達的觀念，也是源自於民俗生活中，無論是吉祥觀念、強調陰陽交變、表現圓滿的審美觀，一一都呈現在剪紙作品上。

二、剪紙藝術的發展

剪紙，是民間美術的一小部分，依附於民間文化下，從生活中發展起來的。而要了解剪紙藝術的發展，就得探討它的起源時間。

剪紙藝術的起源時間，就蒐集的文獻資料中發現，各學者都提到：相關的文字記錄資料不完全，難以考究正確時間點；宋龍飛提到：剪紙這屬於「巧技」的藝術，不受到國人重視，所以過去的書籍只見一些零星的筆記，並沒有完整資料記載。推斷戰國時期的銀箔鏤空裝飾物是剪紙藝術的前身，這鏤空的技巧是剪紙的造形特點。

而最早的剪紙實物資料是在新疆吐魯番出土的「五幅團花剪紙」，用紙剪成的圖案花紋，此剪紙的年代約在南北朝，為對稱圖案，運用重複、折疊手法。而杜甫的《彭衙行》詩中，有提到「剪紙」這一個詞，「...暖湯濯我足，剪紙招我魂。...」的字句（趙惠玲，1995），早期剪紙與道家祀神、招魂祭靈有關。中國國家文化網網頁中提到

（<http://www.nationculture.com/east/jianzhi/jzsy.htm>），唐朝剪紙的興盛，可從文人的詩句中推測：

崔道融：「欲剪宜春字，春寒人剪刀。」

李商隱《人日》：「鏤金作勝傳荆俗，剪綵為人起晉風。」

段成式《酉陽雜俎》：「立春日，士大夫之家，剪紙為小幡，或懸於佳人之首，或綴於花下，又剪為春蝶，春勝以戲之。」

「勝」是花樣、圖樣的意思，現有的實物是由日本正倉院收藏的

「人勝」(人形的花樣)金箔，是天平寶字元年八月間的獻物，相當於唐肅宗至德二年，至今已有一千兩百二十餘年的歷史(宋龍飛，1979)。剪紙成爲贈與他國的禮物，根據這點，可想而知剪紙的重要性的地位的提升。

而宋、元之際，剪紙精妙的敘述已有詳細的記載，同時也出現了剪紙的行業及名家的姓名。南宋周密『志雅堂雜鈔』記載著：有位徐承志，擅長仿剪書法名家的字體...。(莊伯和，1984)，其原文是「向舊都大街，有剪諸色花樣者，及精妙，隨所欲而成，又中瓦有愈敬之(余承志)者，每剪諸家字皆專門，其後忽有少年能衣袖中剪字有花朵之類，更精於二人，...」(宋龍飛，1979)。詳細描寫了北宋舊都城裡剪紙的情形；剪紙藝人有姓名可考的，除上面提到的余承志外，還有林文輝，記載著「林文輝，字綱齊，剪紙爲字，飛動如龍蛇，點差不差毫髮，室人裝璜成軸，易薪米以自給，人稱之曰剪」。

(<http://www.nationculture.com/east/jianzhi/jzsy.htm>)

剪紙到了宋代不僅普遍流行，工藝品的裝飾上也可見它的圖樣，南宋吉州窯的器具，在施釉的過程中，貼上剪紙入窯燒製，經過創造性的移植，巧妙的將剪紙花樣運用在陶瓷器上，成爲吉州窯獨有的特色。這是一項創舉，具有很高的藝術價值。



圖 15 南宋吉州窯剪紙貼花紋碗

資料來源：中華鑒寶網---宋代陶瓷(2005)。2008年1月3日，取自

<http://www.sach.gov.cn:8080/gate/big5/www.cchicc.com/photo.php?id=15425>

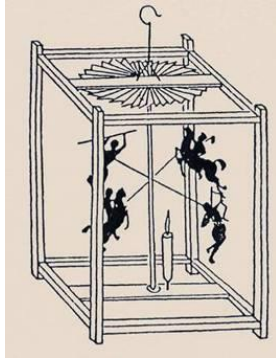


圖 16 走馬燈示意圖

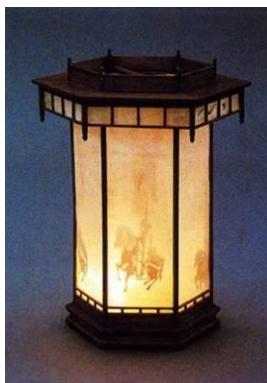


圖 17 走馬燈

資料來源：中國文化研究院（2003）。中國古代機械工程---武力和熱力機械。2008

年 1 月 31 日，取自 <http://hk.chiculture.net/0811/html/c36/0811c36.html>

宋代，剪紙運用到燈飾上，當時稱為馬騎燈，是中國傳統玩具之一，燈籠的一種，多為六面，頂部有紙製扇葉，燈內點上蠟燭，燃燒後熱空氣上升，產生的熱力造成氣流，鼓動扇葉使燈轉動，而輪軸上有剪紙，燭光將剪紙的影投射在屏上，圖象便不斷走動，因多在燈各個面上繪製古代武將騎馬的圖畫，燈轉動時看起來好像幾個人你追我

趕一樣，燈屏上出現人馬追逐、物換景移的影像，所以又稱走馬燈。

明代，將金箔刻剪成的花樣貼於瓷器表面，細微處用針尖刺成花樣，景德鎮的「金襴手」瓷器就是利用這方法，這種裝飾的風格在嘉靖年間非常盛行，剪紙花樣的運用，在明代已達到登峰造極的境界（宋龍飛，1979）。

清代，剪紙的實物及文獻資料流傳了許多可靠的依據，像剪紙燻樣、刺繡花樣稿本、佛前掛錢、禮品花、嫁妝花、走馬燈等...都有實物資料傳世（曹振峰，1989；引自張碧芬，2006）。清代剪紙花樣的運用，生活中隨處可見，已經非常的普遍。

三、剪紙藝術的工具與材料

民間工藝品的製作工序、材料原料及產品種類等，都是構成整體作品表現的重要關鍵。中國最早的手工業技術文獻《考工記》：「天有時，地有氣、材有美，工有巧，合此四者，然後可以為良。」，又「知者創物，巧者述之守之，世謂之工，百工之事，皆聖人之作也，鑠金以為刃，凝土以為器，...。」製作器物的巧妙技藝，必須了解它的工具、材料及題材，也需配合時代環境、自然風土及文化習俗等背景，才能深入。上述已對剪紙藝術的背景環境，做過詳細的分析，所以另外針對剪紙藝術的工具及材料，來探討它的技術。

俗話說「工欲善其事，必先利其器」，可想而知工具材料的重要性，而剪紙的材料是紙，材料易得、成本低廉、效果立見、適應面廣而普遍受到歡迎。主要紙材是宣紙和棉紙，手工製作的宣紙，適合染色，更具有薄、輕、柔、吸水及韌度大等特點；而除了紙之外，布也是很

好的素材。剪紙是利用「刀」與「剪」的技巧，使用工具是剪刀與刻刀（尖形刀、斜口刀、圓口刀...等），純用剪刀製作的剪紙，技術性高，難度大。

一九九一得到文建會「民族藝術薪傳獎」的剪紙大師—李煥章，曾經提到對於剪紙的形式，他認為要表現剪刻完美的型態，可分成六種形式表現：陽刻、陰刻、陰陽刻三種基本的刻法，紙雕、折剪或撕貼法（台北市政府教育局、文復會台北市分會，1995）。

（一）陽刻：保留原有圖案的線條，去掉空白的部份，強調線條的表現，過年

過節所剪的「春」字，就是陽刻的手法。

（二）陰刻：將原有的線條刻去，留下空白部分而形成的圖案，陰刻與陽刻是相反的刻法技巧。

（三）陰陽刻：依照造形的需求，畫面中融合了陽刻、陰刻兩種，李煥章大師將這種刻法視為是完美的刻技。

（四）折剪：剪紙多種方法的一種，使用薄而韌的紙材，壓平後依照圖案或腹稿，剪出喜愛的圖案花紋，這種剪法，能發揮剪紙的特長與裝飾的趣味，折的型式分對稱折、三折、四折、五折...十二折不等，而產生各種對稱花紋或連續的圖案。

（五）紙雕：厚厚的紙張，刻掉上層，留下下層（如原卡紙、喜帖紙是紅色，刻去上層紅色，留下下層白色，加上未刻部份的紅色，白色的圖案襯托紅色的邊緣和外表），顯出紅白對比清爽入目的色彩，令人陶醉在書面中。

（六）撕貼法：用手撕出的各種圖案造形，別具一番風格，不同剪、刻而成的圖形花紋。

折疊剪紙，是最常見的一種手法，也是初學剪紙和應用剪紙中使用最多、最廣的方法，其特色可剪出如萬花筒般的裝飾圖案，同一張剪紙，折疊次數的不同，也造成不一樣的變化效果。

李煥章大師，也針對剪紙的套色技法，作一番詳細的介紹：

- (一) 單色：用一種顏色的紙張剪出圖案，不加襯色錶褶，稱為單色剪紙...。
- (二) 複色：是兩種以上的顏色互相襯托形成畫面，叫做複色。
- (三) 拼色：拼色則不限於兩種以上，分開割剪、重新組合成色調和諧的畫面和意境。
- (四) 印色：印色有許多形式，有的把印好的顏色如：紅色的花、綠色的葉都先印好，在將剪出的作品套在上面；有的直接印在圖案空白的地方，如花布印染就是印色的一種...。
- (五) 繪色：繪色可分剪前繪色與剪後繪色...。
- (六) 噴色：...噴畫是借重噴筆的粗細、馬達的轉動，使空氣壓縮，色彩由漏斗中透過空氣噴嘴噴到畫面紙上...。
- (七) 染色：染色...，須充分地掌握溼度與顏料的濃度...。
 - 1.在顏料中大致可以分為兩大類，一種是礦物顏料，一種是植物顏料...。
 - 2.以染料的性質分，有冷染和熱染、酸性和鹼性。所謂熱染，是把染料倒入容器加入 98°C 的水溫，才可以把染料溶解，然後加以

使用；冷染則不必加熱...。

剪紙藉著套色技法，豐富了剪紙的色彩，也讓剪紙呈現多樣化，不在局限於單一色彩。

四、剪紙藝術的內容

剪紙涉及的範圍很廣泛，極具地方特色，各地風格不相同，產區有河北蔚縣、揚州、山東、山西、北京、陝西、廣西桂林、廣東佛山...等地的剪紙；每個地區都有各自的特色，大略可區分為：山東縝密精巧的多樣風格，富有鄉土淳風的陝西、山西剪紙，富麗堂皇的廣東剪紙，河北、湖北對稱均衡的剪紙，江蘇、安徽、福建俊俏清秀的纖雅風情（述鼎，1994）。在此，研究的方向以廣義的剪紙為主，不針對各地區的剪紙風格特色做詳細探討。

而剪紙又因使用場合、用途的不同，剪紙有不同的形式和名稱，如團花(裝飾天花板)、燈花、枕花（裝飾枕頭兩端的刺繡花樣）、鞋花樣(鞋上增加美觀華麗的刺繡)、兜兜兒花、帽花...等（莊伯和，1984）。剪紙藝術具有強烈的裝飾意味，實利主義的裝飾。根據述鼎、潘魯生所描述的剪紙，整理分析後，將各功能的剪紙名稱，作更詳細的介紹：

1. 「窗花」：

是指貼在窗戶上的剪紙，喜慶或活動的裝飾物。一般窗花多半為單色，但也有彩色窗花；窗花剪紙必須有透光性的效果，細線造形是它的特色，造形受各種形式的窗格子制約，沒有固定的形式；窗花的外輪廓與框架間要求疏密有致，構圖格局均衡，除了美化裝飾作用，還有防寒及透風的實用功能，所謂的「氣眼」就是針對這透風功能而

言。

2. 「門箋」:

又稱「門簽」、「掛簽」，指貼在門楣上的剪紙，一般為直式長方形，所剪刻的內容，多為吉祥語或吉祥圖案組成，用象徵、諧音、寓意的手法表現，過年掛貼門箋是節日的標誌，是爲了表示對美好生活的追求。

3. 「頂棚花」:

又稱「棚花」、「頂子花」，用於室內頂棚裝飾，舊時北方的天花板，多以高粱杆爲骨架，糊上白紙稱爲「頂棚」。中央貼上圓形或菱形、多邊形的「團花」，再搭配三角形的「角花」在四邊，組成「頂棚花」。頂棚花多爲四方連續圖樣的構成。

4. 「繡花樣子」:

又稱「花樣子」，做爲刺繡的底樣，用白紙剪刻成各種紋樣，貼在底料上，按紋樣施繡。剪紙花樣繡做的紋樣，邊沿齊整，線條流暢，常運用於枕頂、肚兜、荷包、鞋、鞋墊、帽...等。

5. 「燈花」:

是在紙糊的燈籠（宮燈、走馬燈、蓮花燈、龍燈）上貼有的剪紙燈花樣。

6. 「喜花」:

又稱「禮花」、「嫁妝花」、「喜字花」，是大紅紙剪成的圖案，用於婚禮器物和新房的裝飾上，多以圓形飽滿的構圖爲主，象徵吉祥美滿及幸福。



圖 18 各類剪紙

資料來源：鄒正中（2004）。圖騰帝國---剪紙。2008 年 1 月 6 日，取自

<http://www.china56n.com/papercut>

剪紙藝術流傳至今，流派技巧已發展為多樣化，但取材大多仍以民俗內涵為主題，以平面的圖案為主體，單色的造形表現。就剪紙的題材，趙惠玲（1995）指出剪紙藝術的表現內容有三個方向：1、當地生活景象或特殊風俗；2、神話傳說或歷史故事；3、各式吉祥圖案。而宋龍飛（1979）將剪紙花樣的題材做更詳細的分類，所表現的思想，真正表達了深植在民間社會傳統的信仰，可分為以下六種：

1、文字音義的象徵和器物形象的象徵：

借用文字音義與器物配合，以象徵平安吉慶，多取吉祥語句的「諧

音」和「隱喻」，運用花中有花，題中有題的手法。

(1) 祈求福壽：福壽雙全(以蝙蝠表福，以蟠桃表壽，以雙古錢表全)...。

(2) 祈求吉祥如意平安：大吉(橘)大利(荔枝)，三陽(三隻羊)開泰...。

(3) 祈求婚姻合諧美滿：龍鳳呈祥(龍鳳翱翔於天空)...。

(4) 祈求子孫繁昌：子孫萬代(蔓延的葫蘆瓜藤表之)...。

(5) 祈求富貴財寶：富貴(牡丹)有餘(魚)，滿堂(海棠)富貴(牡丹)...。

(6) 祈求顯達繁榮：魚躍龍門(龍門宮、波浪、鯉魚)...。

(7) 生日祝賀：群仙(水仙)祝(竹)壽(壽石)...。

2、現實生活的摹寫：

舉凡與日常生活與工作有關，都是剪紙的題材，這些內容非常有意義，反映出時代的精神與生活的背景。

3、風景、花鳥、鳥獸、蟲魚的摹寫：

各種花卉和飛禽走獸予以美化或賦予吉祥的稱謂。

4、民間故事與歷史傳奇故事的摹寫：

描寫故事片段情節，以單幅、雙幅、多幅的方式呈現。(單幅作品，每一幅的畫面是獨立的，自成一個故事；雙幅作品，採取對聯的對稱形式；多幅作品，八幅組成的「八仙過海」，十二幅組成的「十二生肖」...。)

5、吉祥文字的摹寫：

將文字剪刻成圓形或方形，以文字爲主的花紋，如福、祿、壽、喜，還有招財進寶、萬金萬兩等的連體字。

6、幾何花紋的摹寫：

早期銅器上的雲紋、雷紋、栗紋，漢代建築的藤蔓紋花樣...，幾何花紋的推陳出新，廣泛運用在剪紙題材中。

剪紙的取材很廣泛，會依照它的功能性而去選擇其題材內容，吉祥文字必定用在結婚喜慶或新年等節日活動的裝飾物，象徵吉祥平安，剪紙的內容表現相當自由，與生活息息相關，也形成它獨特的特色所在。

剪紙藝術依附在民間美術下，也等於依附在民間生活習俗中，民間美術是以陰陽交變的宇宙觀為哲學基礎，是表意的「意象造形」，意象造形的需求下，產生了「隱喻」手段，以譬喻的手法來表達「吉祥觀念」的寓意，約定俗成具規範性、地域性的集體性藝術語言；民間美術的造形裡，沒有條件色，沒有比例之分，沒有隨類賦彩，沒有近大遠小的透視，其標準來自於創作者的經驗和本身的意念。民間美術的特有造形，也影響著剪紙藝術的各種構成，以下將剪紙藝術的特點做個歸納：

1. 取材廣泛，表現自由。
2. 題材與生活有關，具鄉土風味，。
3. 題材具有宗教意義與教育價值。
4. 線線相連與線線相斷。
5. 造形的圖案化。

線線相連與線線相斷，這是剪紙藝術一個重要的特點，由於剪紙的鏤空關係，加上是以線條組成的，形成了陽刻的剪紙必須線線相連，陰刻的作品必須線線相斷，才足以構成整體的畫面。剪紙藝術的平面化，依據內容使用組合的方式表現，造形誇張變形，利用美的原理原

則手法，呈現對稱、平衡、連續的美。

剪紙藝術，客觀事物的外部形象已不是模擬的參照物，而是作者產生聯想的誘發體，把不存在的瞬間狀態作為表現形象本質參照，重視對物體多角度、多瞬間認識的造形處理，「以意寫神」是基本條件，創作者的源泉是從「心裡出」，憑作者的主觀經驗推斷來表現作品，「合理」讓步於「表意」，審美的標準歸於「心滿意足」（呂勝中，1989）。

第三節 剪紙的構成元素

觀察剪紙的圖樣造形特徵，剪紙花樣的淵源，可由繪畫的歷史中去推測，追溯到遠古時期的彩陶、岩畫、青銅器、漢畫像石...等的圖案設計上。呂清夫（2001）提到新石器時代的仰韶文化，彩陶器物上的裝飾（如圖 19），是「全面性」的裝飾，多半沒有太搶眼的焦點，裝飾的目的在於強調形態。彩陶花紋的裝飾，以描繪曲線、圓形、格子紋等組成的連續圖案，變化萬千，巧妙的將器物的型態襯托出來。彩陶的花紋繪製，可說是古老的圖案設計，也造就了日後藝術圖案造形的開端。





甲骨文，是刻在龜甲獸骨上的象形文字，如魚（）、虎（）、鹿（）、馬（），這些文字可以說是一種簡單的圖案花紋，具備了美術形象的特徵；殷商時期，青銅器上鏤刻的多種造形樣式，是動植物的花紋，以饕餮紋、夔紋、鳳紋為主要紋飾，青銅器的藝術價值在於它的造形、雕刻的銘文及紋飾；秦代的瓦當（瓦之前面突出的部份），圓形的構圖中，巧妙的加入吉祥字刻紋，或多或少與「窗花剪紙」有一點關連；漢代畫像石，內容以描寫歷史故事、神話傳說及現實的生活為題材（宋龍飛，1979）。就古代文物的圖案花紋、鏤刻的方法、題材的內容，與剪紙藝術相對照之下，實質上是略同的，只有製作的材料不同，由此可發現彼此間深厚的淵源，影響著剪紙藝術的發展。



圖 19 彩陶

資料來源：呂清夫（2001）。造形原理（頁 58）。台北：雄獅圖書。

呂勝中（1989）分析剪紙的造形規律，了解剪紙藝術如何構成，針對剪紙的表現形式手法，提出看法：

1、「信天游」的手法：

信天游是西北地區民歌的一種格式，想到哪唱到哪，隨意的創作。在剪紙藝術中，圍繞著主體的形象，隨著作者的思維，開始發想相關聯的形象，雖然不強調作畫前的構圖規劃，但會有一定的規律，剪紙中主體形象往往較大，暗示平面中的層次和空間。

2、面面俱到的手法：

求畫面的圓滿，不拘泥於形象的某一方面、某一角度，剪紙畫面中側面的臉，卻有兩隻眼睛、完整的嘴和鼻子，形象的完美追求，突破了空間、時間的障礙。

3、捨表求裏的手法：

剪出視線的障礙所遮蔽的內容實質，任何事物的表層都可以捨棄，表現作者主觀認定的形象。

4、移花接木的手法：

爲了使畫面變豐富、更活躍，加上無相關的裝飾，如在人的身上裝飾的花草鳥蟲或各種紋飾。

5、比擬借喻的手法：

將生靈萬物的擬人化，以借喻手法表達自己的想像，如梅花鹿身上的斑點擬為一支盛開的梅花，以喻喜慶得祿。

6、地位變更的手法：

作者有時候是畫面的一員，有時又退出畫外，操縱整個畫面，作者與畫面之間沒有固定的平行關係。

7、諧音取意的手法：

利用諧音來完成不易表達的現象。

8、點石成金的手法：

將無意中剪出的不規則形體，再利用而產生另一形象。

9、聚零為整的手法：

先剪出局部形象，再組合而成，形成完整的畫面。

10、程式化的手法：

對無形的、不具體的現象，透過理解和歸納，用具體、固定的形象表現。如雲勾勾、水紋、火苗子等圖案，這種程式化的形象，是長時間經人們普遍理解而承認的。

民間美術的造形裡，沒有比例，沒有近大遠小的透視，而歸屬於民間美術的剪紙，也有如此的特色。剪紙藝術的表現上，很難表現三度空間，造形圖案化，可以把所有物件重新組合，安排在同一畫面上，有如埃及人的浮雕壁畫(如圖 20)、小孩的畫。埃及人的二次元透視法，它的軸線本質僅限於水平和垂直兩方向，以側面臉、正面肩、側面腿的形式表現，保留肩膀與胸部之對稱(劉思量，1998)；兒童繪畫中(如圖 21)，利用展開法的空間表現方式，是以自己的主觀參與態度去描繪畫面(趙惠玲，1995)，畫自己所認為的。剪紙造形的與眾不同，在於

作者對於客觀世界認識方法和思維方法的不同，剪紙藝術也是憑作者的主觀經驗推斷來表現作品，超越自然的簡化，畫面形象的含義，並非是形象原本的意義。就上述呂勝中提到剪紙的表現形式，其中「地位變更的手法」，在此將它解釋為：以多視點、多角度的手法表現，隨時可變更自己的身分來描寫。



圖 20 埃及壁畫

資料來源：趙惠玲（1995）。美術鑑賞（頁 29）。台北：三民。



圖 21 兒童繪畫

資料來源：趙惠玲（1995）。美術鑑賞（頁 30）。台北：三民。

劉思量（1998）在《藝術心理學》此書中也提到：「藝術作品的目的，並不只是表現事物之最清楚的基本結構而已，並且要使眼睛能夠直接了解是某物象的表現，即是某物象基本視覺概念的轉譯，否則這表現在視覺和藝術上都不會達到效果。」，經創作者的重新詮釋，賦予

作品新的意涵，表現個人獨特的見解，才是最重要的，「從藝術創作的角度，創作者可隨意摘取或任意改造民間藝術。人們不需從作品中看真正的民間，而是要看創作出來的東西、屬於藝術家的自己的東西。」（白說，1989）。

剪紙的構圖表現上，鏤空及線線相連的特點，是受到存在目的作用的制約影響，舉例來說，懸空吊掛的門箋，其因應懸空的需求，構圖必須線線相連；窗花剪紙，必須符合窗格的格局形式以及透光性，所以構圖表現以鏤空的方式呈現，剪紙造形的平面化、圖案化、鏤空及線線相連的特點，在於它的功能性，以「人」為本，以生活為中心，剪紙的構成要素具有強烈的符號性、抽象性、變形手法，富想像，蘊含隱喻和寓意的象徵表現，強調創作的原創性，主觀的個人看法產生了偶發性、隨機性，剪紙作品，構圖中有陰陽的哲理，以中為圓形，外為方形的構圖（天為圓、為陽，地為方、為陰），民間畫訣中有「天圓地方，心裏不慌」，兩者並在，達到一種平衡、和諧的畫面。

第四節 剪紙藝術與剪影手法的比較

剪影，就字面上來解釋，「剪」、「影」，指的是剪裁和影子，強烈的光讓物體影子就好像是剪上去的。《漢英字典》：「silhouette」，指的是輪廓，淺色背景上的黑色輪廓像或側面的影像；《教育部重編國語辭典修訂本》：「剪影」，是指依人或物的輪廓所剪成的圖像。就針對室內設計---燈光的照明配置，後投式照明產生的剪影效果，「剪影式照明（silhouetting），將物體置於觀者與背景光之間，背景是亮面、物體是暗面，如此類似背光的效果，使物體的細部被省略而輪廓被突顯，可加深觀者對物體形狀輪廓的印象。此效果常用來加強雕像或植物枝幹的特殊形狀，其往往比由正面投光更具有觀賞價值。」（石曉蔚，1997），剪影，也用在攝影上，取景的角度不同或光源的位置不同，讓拍攝主題位於背光處，呈現全黑的陰暗面，而背景是正常的景象，利用明暗的強烈對比，將主題的輪廓很明顯的呈現出來；剪影攝影，色彩和層次並不受到重視，攝影師僅僅是要表達人或物的外輪廓形態。

中華博物網站中的中國工藝美術詞典裡中，將剪影定義為：「剪影，是運用剪刀和黑色紙（或重色紙）剪制人物、動物或其它物體的典型外輪廓，無內部結構，通過影的造形表現形象。」，剪影的發源時間，並沒有詳細的資料記載，根據中國工藝美術詞典裡，是由歐洲傳入的，「剪影的最初產生，據說是歐洲皇室宮廷御用藝術品之一，皇族爲了記錄他們的御容，除了用各種繪畫的方法之外，宮廷藝術家還創造了剪影，以滿足他們的要求。剪影藝術於 1928 年傳入的。」

（http://www.gg-art.com/dictionary/index2_b.php?bookid=232&strokes=1

1）

李信慧（2006）在其論文，將剪紙、剪影和拼貼三者提出加以比較，本篇論文中，研究者縮小範圍，將剪影和剪紙兩者提出分析比較，從背景、造形構成、使用的色彩及用途，來分析剪影、剪紙的共通處和差異處（如表 1），剪紙和剪影的共通處在於造形以平面化呈現為主，而剪影著重於輪廓的描寫，無內部結構，可視為一種手法，一種技法，已不侷限在「用紙剪成的剪影」，而廣泛的用在平面設計上、攝影上、電腦繪圖軟體...等的表現技法；剪紙，由傳統的民間發展出來，有深厚的文化背景，多細節的描寫，以鏤空的方式表現，具有強烈的符號性、抽象性。就從造形構圖而言，剪影可歸納為剪紙形式的一種，為剪紙藝術的另一種表現。

表 1 剪影、剪紙的比較

	剪影	剪紙
背景	據說是歐洲傳入	傳統的民間藝術
造形	平面化	平面化
構成	無內部結構，著重在輪廓的描寫	以鏤空的方式，多細節的描寫
	外在輪廓的寫實性	具有強烈的符號性、抽象性
色彩	黑色、暗色	以紅色居多（喜慶節日用），後來發展還有染色技巧，已不限於單色
用途	藝術品（描繪人的肖像）	實用且具功能性的裝飾物

資料來源：研究者分析歸納

第五節 剪紙藝術的創作者

一、剪紙藝術家

(一) 李煥章

李煥章老師，剪紙藝術的傳承者與推廣教學者，根據《台北市教育 e 周報》

(http://enews.tp.edu.tw/paper_show.aspx?EDM=EPS20070402211842FSA) 第 287 期中，有介紹這位剪紙藝師的一些生平事蹟，李煥章，生於山東省臨沂縣，內戰後隨政府來台定居，民國 78 年榮獲教育部頒贈「三等教育文化獎章」、民國 80 年榮獲「民族藝術薪傳獎」，民國 81 年受聘於僑務委員會，將剪紙藝術之推廣，拓展至海外僑社、日本、新加坡等國，將剪紙藝術推向國際，民國 82 年受聘於國父紀念館指導剪紙藝術。

李煥章老師擔任民俗藝術的剪紙講師及示範教學，推廣民俗剪紙藝術不遺餘力。首座剪紙主題館，96 年 4 月 1 日在台北市立兒童育樂中心成立，命名為「煥章館」，李煥章老師為民俗技藝之承傳努力不懈，義務推展教學，其服務熱忱更是令人敬佩，期望能喚取世人對傳統藝術大師的尊重，並讓民俗文化可以落腳生根，找回過去的傳統藝術，兒育中心秉持著承傳民俗技藝的熱忱及關注，積極設立剪紙「煥章館」，為保存及承傳藝術文化盡一分心力，讓兒童從小的就開始親近民俗文化，剪紙藝術的親近，對各種民俗技藝的了解，進而關心文化、傳承文化。

(二) 呂勝中

1952 年生於山東，山東師範大學藝術系畢業後，又獲得中央美術

學院民間美術系碩士學位，多年來致力於民間美術的研究，以剪紙藝術聞名。1985年起，開始以剪紙為基本方式進行現代藝術創作，「小紅人」(如圖 1) 是其作品中的重要認知符號，呂勝中曾說：「剪紙是他的語言形式，但他表達的東西其實屬於另外一個語境」(李勞，2008)。他以小紅人剪紙符號當作創作物件，這個元素代表他個人獨特的藝術語言。

1988年10月15日~10月23日，「呂勝中剪紙藝術展」於中國美術館展出，中央美術學院召開學術研討會，從不同角度評介呂勝中剪紙藝術展及近年來在藝術上取得的成就。范迪安認為呂勝中以熟練掌握了剪紙的特徵，呈現的效果極富感染力，展覽的作品並非是民間藝術，而是消化民間藝術精華的現代藝術品，就他的「開花與落花」作品，將剪剩下的形狀，也放入作品中當作構成的元素，整體與碎片的緊湊和鬆散，一正一反，構成了新的畫面，體現了中國的原始哲學，宇宙觀的陰陽觀(陳存瑞，1989)。呂勝中的剪紙藝術展，以裝置藝術的概念呈現，讓剪紙以陳列方式展示於展場中，強化剪紙藝術的表現力。

多年著重於剪紙的藝術創作的呂勝中，運用剪紙的陰陽、虛實的表现技巧，多媒材、立體的造形呈現；其作品的構成，以簡化的小紅人的重覆，讓畫面產生律動、對比的藝術性，用剪紙特有的單一形式語言，來表現自己對於生命本質的主題。呂勝中打破了剪紙只作為「窗花藝術」，不侷限於民間的傳統形式，用現代的精神審視民間藝術，將民間藝術的文化符號與現代手法融為一體，傳統的造形藝術語言中注入了現代意識和觀念，作品受到中外藝壇的注意和好評，也為現代藝術帶來新的創作方向。



圖 22 呂勝中作品「小紅人」

資料來源：城市畫報（李勞，2008）2008年1月12日，取自

<http://magazine.sina.com.hk/citypic/198/2008-01-07/ba45938.shtml>

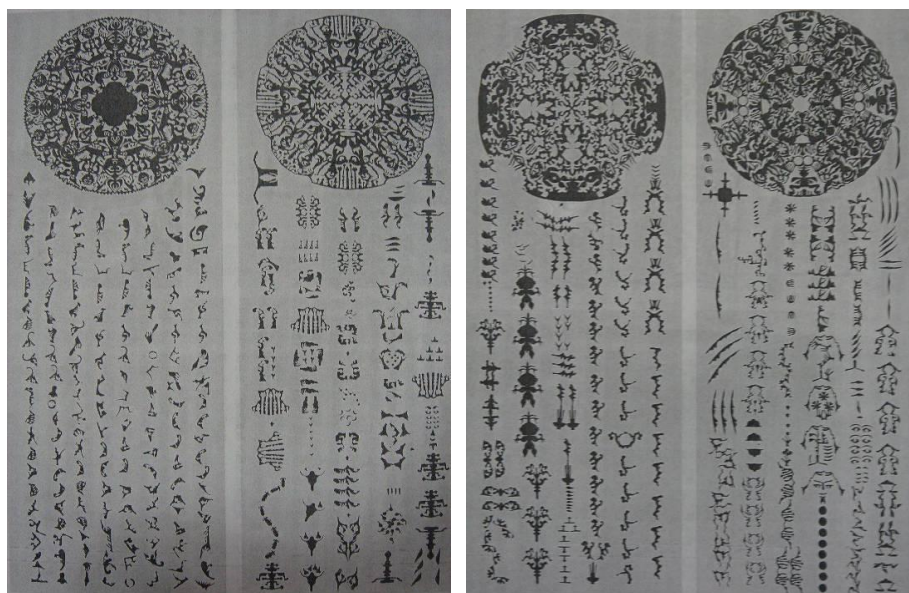


圖 23 呂勝中作品「開花與落花」(115x325cm)

資料來源：白說（1989）。「老呂」與「民間美術」之誤會。雄獅美術。215，88-92。

二、西方剪紙藝術家

（一）馬諦斯

野獸派大師---馬諦斯(Henri Matisse 1869-1954)，其晚年的作品(圖 24、圖 25、圖 26)，崇尚形體，以剪紙的手法進行創作，大膽的畫面

構成，單純的造形符號、非對稱的造形，平面色塊，展現極具動感、附有張力的作品。馬諦斯曾說過：「在鮮活的顏色剪下一刀，讓我想起雕刻家的直接雕塑。」，他剪著一種基本的質體，一種擷取自印象派的基本彩色質體，每筆刀法顯示了素材、原始的質體及圖像（羅竹茜譯，1999）。

馬諦斯過去在複雜的空間中表現出形式和符號，他認為色彩需經過組織之後才能產生所要表現的力量色彩的功能是在於創造出光線，透過色彩的對比表現出光線，透過將明亮的色彩配置在一起放射出光線，馬諦斯曾說，他畫藍色不代表天空，畫綠色不代表草地，色彩如同音樂的合音，用色不在量多而必須善加調和色彩相互的關係，才能表現繪畫的張力之美。馬諦斯以色彩表現繪畫，剪紙可以讓他在色彩裡構思，這種簡化，使色彩和線條合而為一，他由物體進入符號的境界（趙韻如譯，1985），剪紙包含的線條，色彩和構圖這些要素的處理難題，不亞於其他繪畫形式，而在解決線與色的結合上，卻有特殊的作用，不斷地進行新的排列和組合，探求最滿意的效果。

使用符號來構圖，就如阿哈貢（Aragon）說的「為同時保留畫面的整體力量，東西就成為新的符號」（引自高思聖，2003），符號是聯繫畫面的構圖關係，是為整體畫面的力量而去研發的幾何造形符號。馬諦斯利用簡化的符號，也就是單純的色塊造形，包含了幾何造形、有機造形、抽象的造形，裝飾性的樣式風格，構成畫面富有節奏的律動，作品充滿生命力，創造剪紙藝術的藝術性，擴大了剪紙藝術的價值。



圖 24 馬諦斯 1952 年作品「藍色裸女」

資料來源：羅竹茜（譯）（1999）。Lawrence Gowing 著。馬諦斯（頁 233）。台北：遠流。



圖 25 馬諦斯 1950 年作品「歡樂」

資料來源：趙韻如（譯）（1985）。馬諦斯著。馬諦斯對剪紙藝術的獨白。藝術家。21（5），100。



圖 26 馬諦斯 1950 年作品「克里奧爾人之舞」

資料來源：趙韻如（譯）（1985）。馬諦斯著。馬諦斯對剪紙藝術的獨白。藝術家。21（5），108。

表 2 剪紙大師的歸納比較

剪紙大師	剪紙專業	代表特色	事蹟與發展
李煥章	教學推廣	首座剪紙主題館，命名為「煥章館」	榮獲文建會「民族藝術薪傳獎」
呂勝中	藝術創作	小紅人為其代表剪紙符號	突破傳統剪紙，將剪紙現代化
馬諦斯	藝術創作	野獸派作風，大膽的運用色塊，以幾何造形符號來構成	簡化的剪紙符號，影響美術史繪畫流派發展

資料來源：研究者分析歸納

剪紙藝術，無論是推廣教學的李煥章老師，或從事藝術創作的呂勝中，亦或野獸派大師--馬諦斯的剪紙創作，這些重要代表人物，都賦予了剪紙藝術很高的價值，也讓剪紙藝術有更好的發展。

第參章 剪紙藝術在當代的設計及運用

隨時代的改變與進步，剪紙藝術在今日設計的運用，可說是非常廣泛的出現在生活週遭，運用在不同的領域上，剪紙的圖像造形，可以將它視為插畫，應用到各類產品或商品上，以及服裝設計、櫥窗擺設上；也可以將剪紙鏤空的造形轉移應用到燈的裝飾上，產生光影的變化效果。以下將列舉三個當代剪紙運用的例子：

一、英國設計師塔德·布歇爾(Tord Boontje)

荷蘭籍英國設計師塔德·布歇爾(Tord Boontje)，1968 年出生於荷蘭的 Tord Boontje，先後在荷蘭 Eindhoven 及在英國皇家藝術學院學習工業設計。作品以剪紙般的圖騰設計，把動物和植物作為主題作品的風格，圍繞“自然”的主題，將在森林裡散步所感受的植物光影融入作品中，散發出童話故事裡的仙境氛圍。倫敦設計博物館長 Alice Rawsthorn 對 Tord Boontje 作品的稱讚：成功的避開了同樣技法可能導致民俗化與矯飾，反而善用冷冰的現代科技搭配上自然圖騰的描繪，兩相對比之下所加乘創造出的是簡單、摩登的現代美學。(葉穎，2006)

設計師塔德·布歇爾(Tord Boontje)的作品曾在台北當代藝術館展出，2005 年 10 月 8 日~12 月 11 日「非常厲害---設計中的藝術，藝術中的設計」的受邀藝術家，Midsummer Light 燈具，延續了花草瀟灑的氣氛，以獨特的花草剪紙，設計師最初以畫筆劃出來的圖案，再用雷射切割技術，一刀一刀將它刻出來，並有效的將燈具量產化，而所使用的材質 Tyvek，是由 Dupon 杜邦公司研發的耐熱與不易破損的材質。

Tord Boontje 的個人網站上 (<http://www.tordboontje.com>)，他的創

作作品多樣化，從卡片、燈具、玻璃、杯盤到傢俱都有，利用剪紙的圖案，擅長營造的氛圍，突破了一般對於設計的概念，呈現裝置藝術的特質。



圖 27 Shadow Light (71x42cm)

資料來源：研究者自行攝影



圖 28 Midsummer Light (45.7x76.2x45.7cm)

資料來源：研究者自行攝影



圖 29 Table Stories

資料來源：葉穎（2006）。設計私地圖（頁 172）。台北：田園城市。

二、刻骨銘詩打印店

作者為夏夏，有剪紙詩人之稱，將剪紙做為短文或文章的插畫，文字創作加上剪紙的創作，夏夏的剪紙作品，刊登於中國時報的人間副刊上，在學學文創志業「一口一口學食堂」的牆面也可以看到她的作品，作品極有個人特色，具有現代感的剪紙。

夏夏的部落格---「刻骨銘詩打印店」（<http://blog.yam.com/stamper>）裡提到，自 2005 年開始發行轉蛋詩、火柴詩雙月刊，同時也製作版畫和印章，2007 年開始寫詩，夏夏的詩集《鬧驚扭》，為一本手刻的詩集，重現「活字版印刷術」，透過刻字、蓋印、版畫元素的融入，強調手工的技巧，書中完整保留了手刻製作的痕跡。

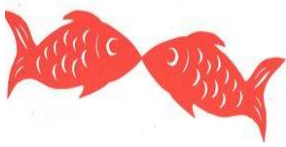
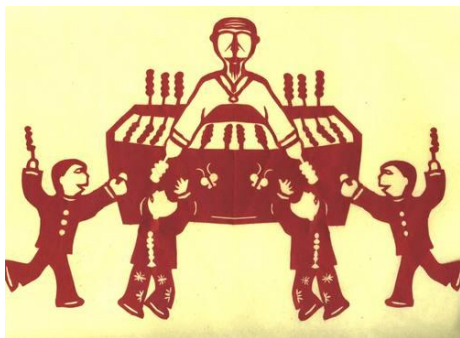




圖 30 夏夏的剪紙

資料來源：夏夏（2007）。刻骨銘詩打印店。2007年10月7日，取自

<http://blog.yam.com/stamper>

三、KUNTZEL 和 DEYGAS 設計的「Caperino&Peperone」

Florence Deygas 和 Olivier Kuntzel 成立的「ADD A DOG」工作室，位於巴黎北部第十八區---蒙馬特，主要以攝影和數位動畫製作的工作室，由 ADD A DOG 工作室網站(<http://www.addadog.com/v3/index.php>)可看出他們擁有藝術家、工藝師、插畫家、導演、作家、設計師...等多重身分，跨足多元領域（電影、政治、時尚等）的設計雙人組，他們設計的兩隻逗趣小狗角色 Caperino & Peperone，是替街頭潮流店「Colette」量身打造的經典圖騰，他們創造角色，賦予動物一個新的生命，兩隻小狗從誕生到發展出的故事性，概念上包裝的相當完整。（包

益民、胡至宜，2007)



圖 31 Caperino&Peperone

資料來源：PP GROUP (2007)。KUNTZEL+DEYGAS---兩隻狗征服全世界。

PPAPER。45期，24-55。

第肆章 創作解說與分析

學者杜威的教育理論主張「從做中學」(learning by doing)，強調從中學習及實作的重要性。而創作本身也是一連串體驗的結果，藉實驗過程，實際動手剪紙，先熟悉剪紙的剪與刻技巧，利用陰刻、陽刻及陰陽刻方法，一開始先以小張作品為主，再來發展成大幅作品。而在我創作的過程，從試作的作品中，體驗剪紙的趣味，進一步發想創新的作品，全盤的了解傳統剪紙後，才能突破既有的固定形象。

隨著現代生活講求個性化、創意化與設計語彙的趨勢下，消費者生活型態的改變下，劉維公(2007)認為，「在成熟的風格社會，想要強化產品的競爭力，不只要比設計、比造形，還要比生活理念、價值觀。」，臺北教育大學碩士張碧芬(2006)在其論文中，也提到對剪紙的競爭力看法，「台灣面對大陸全面投入剪紙文化創意產業的競爭，欠缺的是品牌的建立與風格的再形成」。「任何商品和服務構思、設計、造形、款式...，他們凝結著一定的文化素養，文化個性和審美意識...，商品的文化含量越大，文化附加價值就越高。」(花建，2003)，賦予作品文化的意涵，以提高產品的競爭力和價值。

傳統藝術的薪傳，必須融入新時代的觀念，透過再造、創新的手法，以多媒材、多元化的發展，突破剪紙不再只是「窗花藝術」，跳脫大眾對文化資源固有的刻板印象，創作者的重新詮釋傳統文化，原創性及故事性，將傳統的精神加以轉化，經過設計呈現出來。剪紙的價值，在於它的風格大眾化、普遍化，在於剪紙本身對生活藝術的價值與貢獻，創作作品的方向，強調圖像的裝飾化，並以生活化的題材為表現的主題，為的是因應剪紙的核心價值，核心價值是不能捨棄的，

創作應以「人」為本，以生活為中心，呈現剪紙富想像、蘊含隱喻及寓意的符號化形象。

創作的方向，是以理論去支持創作的作品，在分析傳統剪紙的文獻、全盤的了解傳統剪紙後，更深入去創新、突破既有的固定形象，並不是把剪紙的圖案轉印、複製出來，而是以傳統剪紙作為靈感來源，將剪紙圖樣元素的鏤空手法、陰陽的構成原理加以運用，把創作主題回歸到生活面，題材強調大眾化，加入現代感，表現台灣現代的意象為主題，內容加入一些插圖式的造形風格，企圖塑造可愛、親近感。

再來則將剪、刻而成的剪紙作品，當作一個基礎，擷取其中影像，結合電腦化的工具，把剪紙的功能轉換，可以多媒材使用，立體呈現的可能性表現，融入各種實用產品，賦予意涵，加入生活理念、故事性...，創造出以內容、生活風格為訴求，符合年輕化、市場化的產品。



圖 32 剪紙試做作品 1



圖 33 剪紙試做作品 2

第五章 創作成果



圖 34 剪紙作品 1

創作理念：

在創作時，以主體的形象為主，草圖畫出大略的動線，開始發想有相關聯的事物形象，並結合陰刻與陽刻的剪紙技法，利用物體大小的關係，線條粗細、聚散的關係，色塊的虛實關係，強調出剪紙平面中的層次，和視覺上的空間感。而本篇論文中，第二章文獻探討的第四節有提到，剪影的造形構成與剪紙的形式有相似處，將剪影歸納為剪紙藝術的一種，在作品創作上，會適時的加入一些剪影，其簡單的輪廓色塊，與鏤空處的對比，達到畫面的虛實平衡關係。

作品畫面中以象徵台北意象的 101 大樓為主體，圍繞著這主體，加入動物園的大象、松鼠、長頸鹿，以及豬、玫瑰花，葉子、梯子...等的形象，傳統剪紙的線線相連（陽刻）與線線相斷（陰刻）的特點，是畫面中必要的需求，一個物體接著一個物體的構成，而動物的堆疊，一方面藉此與主體相呼應，動物們企圖向 101 大樓的高度看齊，開啓了疊疊樂的遊戲，另一方面製造畫面的趣味性。人與梯子，是貫穿整個畫面的角色，引導著觀看者的視線走向，由下往上，帶領到達主體的位置。

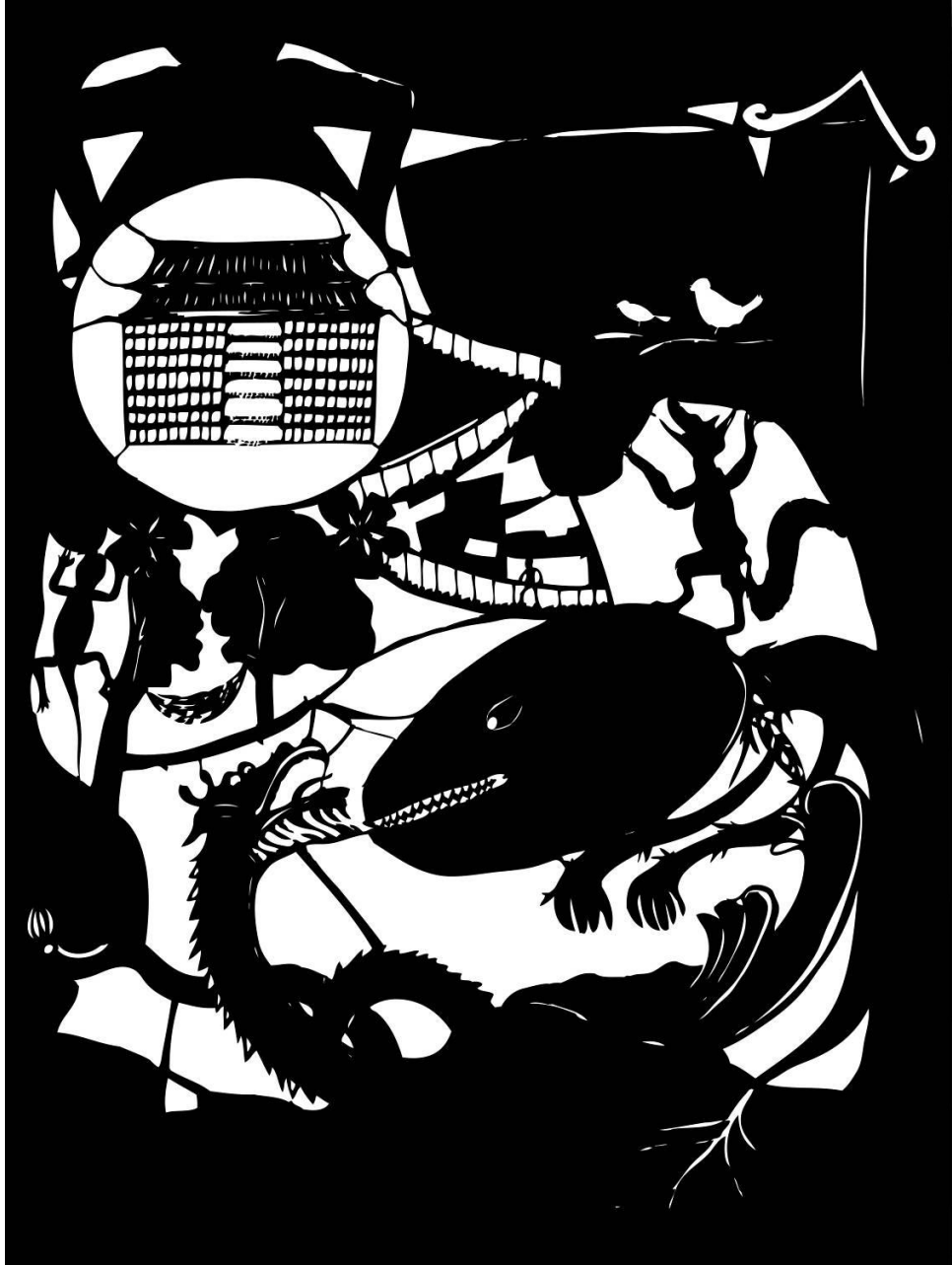


圖 35 剪紙作品 2

創作理念：

在創作時，以主體的形象為主，並結合陰刻與陽刻的剪紙技法，比起作品 1，剪紙線線相連的特點，在作品 2 可以很明顯的看出，線與線、面與面之間的關連，影響著作品畫面的動態。

作品中以象徵台北意象的圓山大飯店為主體，宮殿式的建築格局有著富麗堂皇的氣氛，七彩畫樑、丹珠圓柱與金碧輝煌，到處都有龍、鳳、麒麟的雕刻和裝飾，有人稱圓山大飯店為「龍宮」，所以畫面裡就加入象徵圓山的龍，以及壁虎、野狼、小鳥、食人花等的形象；圓山大飯店，除了住宿之外，還可以享受頂級美食，而相對於畫面中的野狼來說，正虎視眈眈的觀察著小鳥，想找個適當時機，好來享受這頂級的美食。畫面物體的形象都與主體互相對照、互相呼應著。

根據剪刻而成的作品，發展成周邊商品，將剪紙作品 1 及作品 2，作為一個基礎、範本，擷取作品中的局部影像，加以運用，透過電腦的處理、編排，製作成海報、筆記封面的插畫以及燈罩的設計。



圖 36 周邊商品設計-海報



圖 37 周邊商品設計-筆記書封面設計

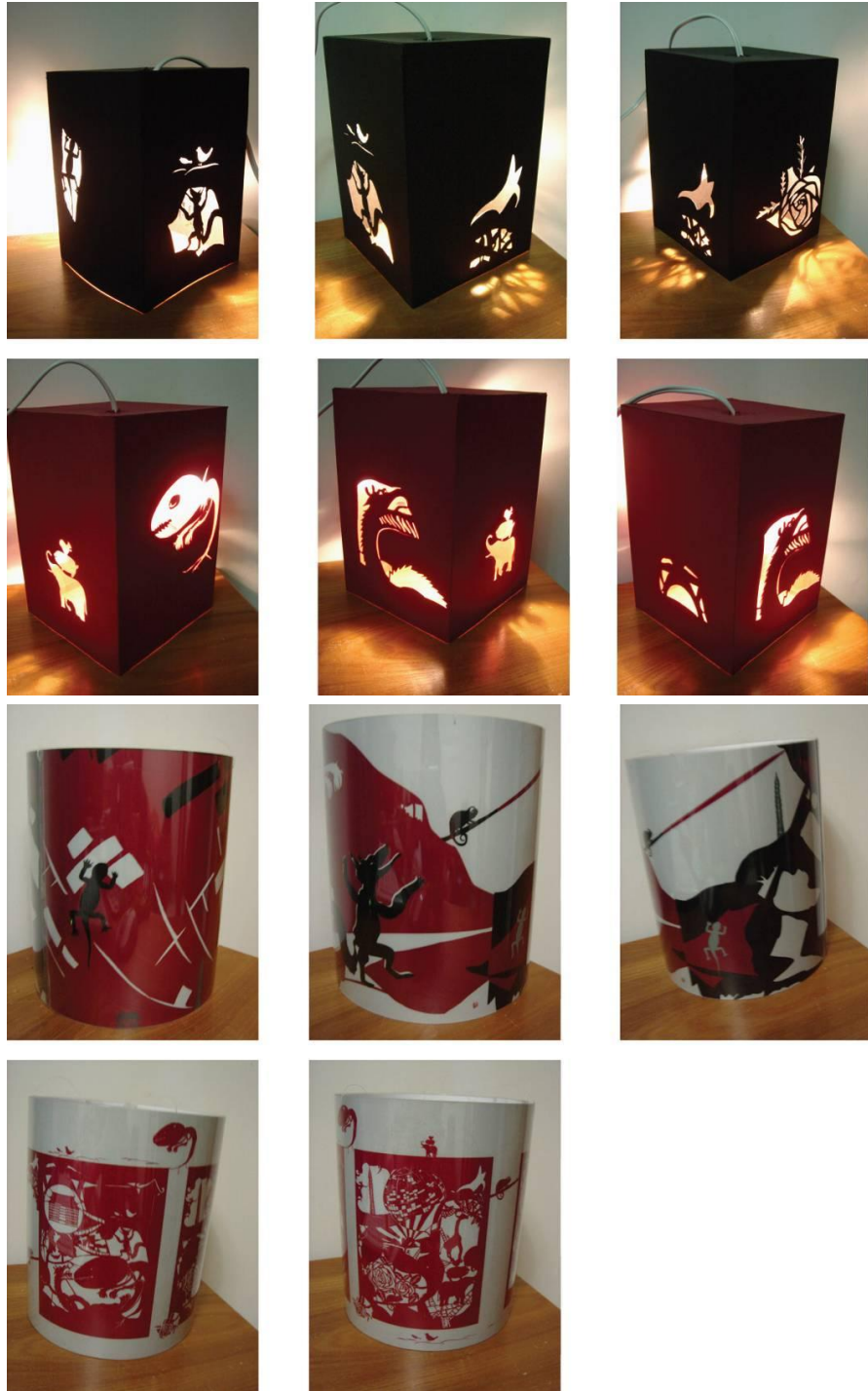


圖 38 周邊商品設計-燈罩設計



圖 39 周邊商品設計-明信片設計



圖 40 展場照片 1



圖 41 展場照片 2

第陸章 結論與建議

隨著時代的改變，傳統藝術也逐漸式微，民間剪紙藝術的生命來自於民間，昔日剪紙的興盛，今日已不在，已逐漸失去其價值及地位，而剪紙藝術的不易保存，對文化的傳承與創新來說，只有加入新的元素、新的方法，突破既有的固定形象，才能讓剪紙有再生的機會，繼續生存傳承下去。

傳統文化資產，有著歷久不衰的文化內涵，是設計人從事創作不可或缺的養分，也是創作靈感的依據來源，本論文從文化創意產業的角度來探討剪紙藝術，創作作品試圖將剪紙剪刻而成的圖案，與商品結合。由於時代的演進，內容有所改變，剪紙的應用技巧已經不侷限於傳統的技法，所以藉由今日科技發達，電腦化的工具使用，把剪紙的功能轉換，運用剪紙鏤空、陰陽調和的特性，剪紙的角色與功能也可以多元化，材料的使用也不限於紙材，可以多方面發展，立體呈現的可能性表現，民間剪紙藝術的潛力是無窮盡的。

政府因應社會變遷快速，設置了傳統藝術中心以保存文化資產，推動傳統表演藝術、傳統工藝的傳習、展演活動等，為了讓更多人看見文化的價值，認同在地的特色文化；而後政府又推動文化創意產業，強調傳統文化創新，加入創意、設計、行銷，重新作整體的包裝，文化不再是遙不可及的古物，運用文化元素，結合新的創意，賦予作品內涵及附加價值，透過創意的加值與以人為本的設計概念，結合行銷管理與通路經營，以提高產品的競爭力。

文化創造了無形的附加價值，文化產品不管是現代的或傳統的，都必須具獨特性，以創意為核心，文化創意產業著重在於它的附加價值，衍生出來的商機是很大的，而剪紙藝術的未來發展，將何去何從，

是否可與產業互相結合，剪紙藝術是否可以成功融入各種實用產品，融入生活裡，成爲下一波經濟的主流之一呢？

參考文獻

1. 莊伯和 (1984)。民間美術巡禮。台北：雄獅。
2. 黎玲、張小元、張晶燕、李紅梅 (2002)。藝術心理學。台北：新文京開發。
3. 吳潛誠 (譯) (1997)。Jeffrey C. Alexander, Steven Seidman 著。文化與社會。台北：立緒文化。
4. 張道一 (1992)。中國民間美術--文化國寶。台北：漢聲。
5. 趙惠玲 (1995)。美術鑑賞。台北：三民。
6. 羅竹茜 (譯) (1999)。Lawrence Gowing 著。馬諦斯。台北：遠流。
7. 葉穎 (2006)。設計私地圖。台北：田園城市。
8. 李康莉 (2004)。trend alert 時尚趨勢。La Vie。8，32-33。
9. 陳奕愷 (1998)。民間美術工藝與鄉土藝術教學的新視界。載於杜裕明 (主編)，鄉土藝術教育論談。台北：國立台灣藝術教育館。
10. 台灣設計週執行團隊 (2007)。台灣設計週專刊。台北：林美慧。
11. 包益民、胡至宜 (2007)。KUNTZEL+DEYGAS—兩隻狗征服全世界。ppaper，45，24-55。
12. 林崇熙 (2006)。文化產業與文化商業化的辯證。美育。154，28-39。
13. 陳郁秀 (2006)。文化產業的國際現況與交流平台之建立。美育。154，4-11。
14. 潘金定 (2007)。也談「生活美學」。美育。155，40-46。
15. 台北市政府教育局、文復會台北市分會 (1995)。鄉土教材：民俗藝術專輯---剪紙篇。台北：文復會台北市分會。
16. 王宇文 (1990)。鄉土藝術。河北：河北美術。

17. 胡瀟 (1994)。民間藝朮的文化尋繹。長沙：湖南美術
18. 高思聖 (2003)。剪紙物件在視覺設計上的實驗與研究—以台灣原住民之美為例。國立台灣師範大學美術學系研究所碩士論文。未出版，台北。
19. 李信慧 (2006)。剪影圖像在視覺傳達設計上之應用研究。國立台灣師範大學設計研究所碩士論文。未出版，台北。
20. 張碧芬 (2006)。臺灣剪紙藝術之傳習危機與藝術再造。國立臺北教育大學藝術與藝術教育學系碩士班論文。未出版，台北。
21. 呂勝中 (1994)。中國民間剪紙。湖南：湖南美術。
22. 潘魯生 (1992)。中國民俗剪紙圖集。北京：北京工藝美術。
23. 楊雅惠 (2006)。意象在音樂聆聽的歷程之中。美育。151，92-95。
24. 述鼎 (1994)。民間剪紙藝術。台北市：藝術圖書公司。
25. 白說 (1989)。「老呂」與「民間美術」之誤會。雄獅美術。215，88-92。
26. 呂勝中 (1989)。民間剪紙的造形規律。雄獅美術。215，93-98。
27. 陳存瑞 (1989)。呂勝中剪紙藝術研討會紀要。雄獅美術。215，99-109。
28. 宋龍飛 (1979)。剪紙、刻紙---表現民間習俗的手工藝術。藝術家。8 (3)，93-107。
29. 趙韻如 (譯) (1985)。馬諦斯著。馬諦斯對剪紙藝術的獨白。藝術家。21 (5)，92-111。
30. 劉維公 (2007)。風格競爭力。台北：天下雜誌。
31. 賴聲川 (2006)。賴聲川的創意學。台北：天下雜誌。
32. 陳昭義 (2006)。臺灣文化創意產業發展年報。台北：經濟部工業

局。

33. 馮久玲 (2002)。文化是好生意。台北：臉譜。
34. 呂清夫 (2001)。造形原理。台北：雄獅圖書。
35. 劉思量 (1998)。藝術心理學---藝術與創造。台北：藝術家。
36. 行政院文化建設委員會 (2007)。文化創意產業---挑戰 2008。新台灣月刊。8，16-20。
37. 吳勝天 (2007)。「大玩 (乂 ㄋ、) 流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家」展。VOGUE。133，532-565。
38. 蔣士棋 (2006)。法藍瓷---一個字引爆好點子。天下雜誌。350，84-85。
39. 花建 (2003)。文化+創意=財富。台北：帝國文化。
40. 王曉玟 (2006)。創意來自感動力---克里斯·史密斯。天下雜誌。339，24-26。
41. 王秀婷 (2005)。行仁得人---海暢集團總裁陳立恆的法藍瓷哲學。設計。121，66-71。
42. 陳國政、常靜潔 (2005)。OLD IS NEW！時尚故宮---故宮博物院典藏文物衍生創意設計開發計畫。設計。125，33-41。
43. 林易萱、王秀婷 (2005)。設計師與企業品牌的異業結盟---Stefano Giovannoni、TOY2R 與橙果設計談 Crossover 經驗。設計。126 期，10-11。
44. 陳孜羽 (2005)。故宮玩出酷炫新把戲。天下雜誌，332，244-245。
45. 尤可欣 (2006)。舊花布變身，時尚 New Look。Cheers。70。
46. 呂國禎 (2006)。話題人物---徐莉玲為辦學復出。商業周刊。977。
47. 李采洪 (2005)。生活專刊---一塊台灣花布，一個世界級藝術家。

- 商業周刊。910。
48. 石曉蔚（1997）。室內照明設計應用---照明設計技巧。2008年3月2日，取自 <http://www.iali.com.tw/contents.htm>
49. 李勞（2008年，1月7日）。我們需要的博物館可令時光倒流---中國城市文藝復興訪談系列3。城市畫報，198。2008年1月12日，取自
<http://magazine.sina.com.hk/citypic/198/2008-01-07/ba45938.shtml>
50. 郭姿瑩（2007年10月19日）。大玩（乂ㄋ、）流行：時尚設計師 vs. 民俗藝術家。臺北市立美術館新聞稿。2007年11月06日，取自
http://tw.mydpi.com/mag/index.php?option=com_content&task=view&id=203&Itemid=1
51. 文化創意產業網站 <http://new.cci.org.tw/index.asp>
52. 文化創意產業協會網站 <http://www.ccia.org.tw>
53. 中國民間剪紙 <http://www.chinese-paper-cut.com/>
54. 國立傳統藝術中心 <http://www.ncfta.gov.tw>
55. 刻骨銘詩打印店 <http://blog.yam.com/stamper>
56. 中國國家文化網 <http://www.nationculture.com/east/jianzhi/jzsy.htm>
57. 中華鑒寶網 <http://www.cchicc.com/photo.php?id=15425>
58. 設計師 Tord Boontje 個人網站 <http://www.tordboontje.com/>
59. ADD A DOG 工作室網站 <http://www.addadog.com/v3/index.php>