

第一章 緒論

第一節 研究背景與動機

鑒於台灣民間綵繡藝術日漸式微，而家中自營繡莊，自祖父來台開業迄今，邁入第三代已有近百年的歷史，曾於民國 20~60 年期間，拜台灣民間喜慶及廟宇活動的興盛之賜，而有過一番榮景，自民國 80 年後期，受到資訊科技蓬勃發展和民生物需科技化之影響，傳統綵繡漸與現代生活之實用及流行脫軌，加上大陸低廉綵繡品的入侵，使得台灣傳統綵繡與其他民間藝術同樣面臨到難以傳承的危機。

流行像空氣一樣無所不在，可以發現由流行文化所孕育出的個性商品，已成為一種時尚及風潮，如何去創造、領導流行一直是設計人該掌握的方向。台灣的文化是一個混合型的社會，從電視影劇、音樂、時裝等，到處可見日、韓、美文化的痕跡，甚至完全性地被「征服」。處在如此複雜度極高的台灣，年輕世代漸漸走入肖像式思考，消費行為出現了非理性的傾向，加入了感性的、個性的、文化的因素。而這方面，名人肖像之形象商品，不但表現出自我鮮明的風格，更是時下年輕族群，崇拜偶像並突顯自我的精神指標，名人本身所具備的成功相關特質，能讓消費大眾對於自己所不完美的部分產生一種彌補心態進而形成認同感，形成一種主張認同的集合體，由一個肖像圖騰的商品設計，架構了和消費者之間的溝通橋樑。近年來，利用肖像表徵傳達商品的主題，逐漸風行於市場，從運動明星、政壇名人、影視巨星及卡通動漫明星等，衍生的出相關肖像商品熱潮看來，可觀察到現今肖像商品的無窮商機。以潮流的角度來看，名人可帶動流行，流行也可以影響名人，名人們所呈現出來的面貌及商品，往往是流行商機的所在。

昔日台灣綵繡的藝師，多為家業傳承並未受過其他美學教育，因此綵繡所表現的圖飾，多為中國傳統吉祥紋飾和神祇人物造形，並不符合時代流行的趨勢，造成台灣的綵繡品逐漸淡出主流商品市場，而侷限於廟宇迎神的相關繡品。筆者自幼學習綵繡技藝，且接受設計教育的薰陶，一直對於肖像臉譜的造形表現有濃厚的興趣，試將肖像臉譜造形與綵繡技法表現作一結合，相信以綵繡藝術之美結合肖像造形的視覺設計，可以為民間綵繡注入一股活水，也為求新求變的肖像造形商品設計，增加了本土、感性與藝術的多元詮釋。將台灣綵繡結合生活時尚與流行文化，以多種表現樣貌，強調肖像造形上的特點，使其個性突出，更具精緻化，融入綵繡的立體表現，成為視覺商品的創新展現，隨商機與流行的鮮活躍動，將綵繡風采再次發光於視覺空間。

第二節 研究目的

- 一、研究分析台灣綵繡素材與技法提供肖像臉譜創作的參考：
以現今台灣綵繡技法為研究對象，比較各種肖像臉譜創作的風格特色，分析歸納出肖像臉譜創作的多元面貌，以提供肖像臉譜創作表現之視覺運用參考。
- 二、因視覺設計發展的需求探索肖像臉譜的時代性與發展性：
運用現代視覺設計方法，將傳統綵繡的技法，透過手工刺繡和機繡等的技法製作，增加肖像臉譜創作表現的多樣性，呈現出肖像臉譜創作的綵繡面貌，表現肖像臉譜造形在視覺設計上另一種風格。
- 三、進行肖像臉譜物件在綵繡創作上的互通性、多變性：
將綵繡臉譜創作的表現，定位為肖像臉譜的創作，以肖像臉譜為創作題材，應用綵繡模式製作，探討以綵繡物件進行設計，考量肖像臉譜的屬性與製作方法觀念的運用，代替單純以畫紙、畫筆、油彩為主的創作思考，結合各種表現風格來製作肖像臉譜，以期展現於視覺上的應用。

第三節 研究範圍與限制

以台灣綵繡技法之製作：即用針、線作為工具和以各色綢布、蔥線、亮片與填充物等做為材料的肖像臉譜創作。以肖像臉譜創作題材之創作，其內容包括如下：

- 一、本創作研究以台灣綵繡技法為主要研究範圍，如疊繡、紙雕、植絨等技法；運用各種繡線與布料做為素材，呈現出立體的現代造形之綵繡創作。
- 二、以誇張立體、扭曲變化和幾何抽象的風格，融入於肖像臉譜的造形製作。
- 三、本研究限制以美國職籃 NBA 明星球員為題材，進行綵繡肖像臉譜創作。
- 四、將綵繡藝術生活化及實用化，結合現代肖像風格表現在潮流商品、生活精品、運動用品和平面影像視覺上，讓台灣綵繡呈現新的視覺效果。

第四節 關鍵詞界定

- 一、綵繡 佛、道教文化結合台灣民間刺繡，在民間繡莊流傳已久最具代表性的繡品「八仙綵」，此種祥瑞繡品的技法，稱為綵繡。
- 二、民間信仰 人民將心靈的冀望託付於神明，尋求精神面的安定，進而以慶典儀式表達對神靈的崇敬，而產生的一種文化樣貌。
- 三、技法 人們將情感、思想和觀念，以視覺方式直接傳達時，藉由正確有效地操作工具和材料來完美呈現出來，即所謂的技法
- 四、物件 泛指任何事物，例如：人、事、地、物品或一本書；在肖像臉譜中「物件」的概念，即是將五官造形抽象化的結果。
- 五、NBA 美國職業籃球聯盟（National Basketball Association）
- 六、肖像 「肖」除了「相似、相像」之外，還有「比擬、仿效」的意思，「像」是影像、對象之意。以人的臉譜為對象在其他形式中創作相似的影像。
- 七、植絨 可代替刺繡，於物體表面塗佈黏膠，以絨毛顆粒噴勻表面待烘乾後，物體表層產生絨布效果，可模擬綢緞包覆棉花，如同在填充物上縫上一層絨布，可製作出稜角的立體布塊。植絨的絨毛可分為：長絨毛、短絨毛、單色植絨轉印、多色植絨轉印、漸層效果、植絨加金蔥等。

第五節 研究方法與架構

本論文的研究方法分為三部分，除條列說明外，並以研究流程與架構圖示之：(圖 1)

- 一、文獻探討 蒐集有關台灣綵繡起源背景、表現意涵、素材技法、人文與現況的文獻資料，整理歸納後，作為創作的理論依據及構思參考。
- 二、創作研究與分析 分析各種肖像臉譜造形風格與圖例，將綵繡物件、技法應用於肖像臉譜創作上。
- 三、創作成果 根據主題和創作理念，創作出綵繡肖像臉譜並應用於潮流商品、生活精品、運動用品及各種平面影像視覺的表現上。

· 研究步驟與架構

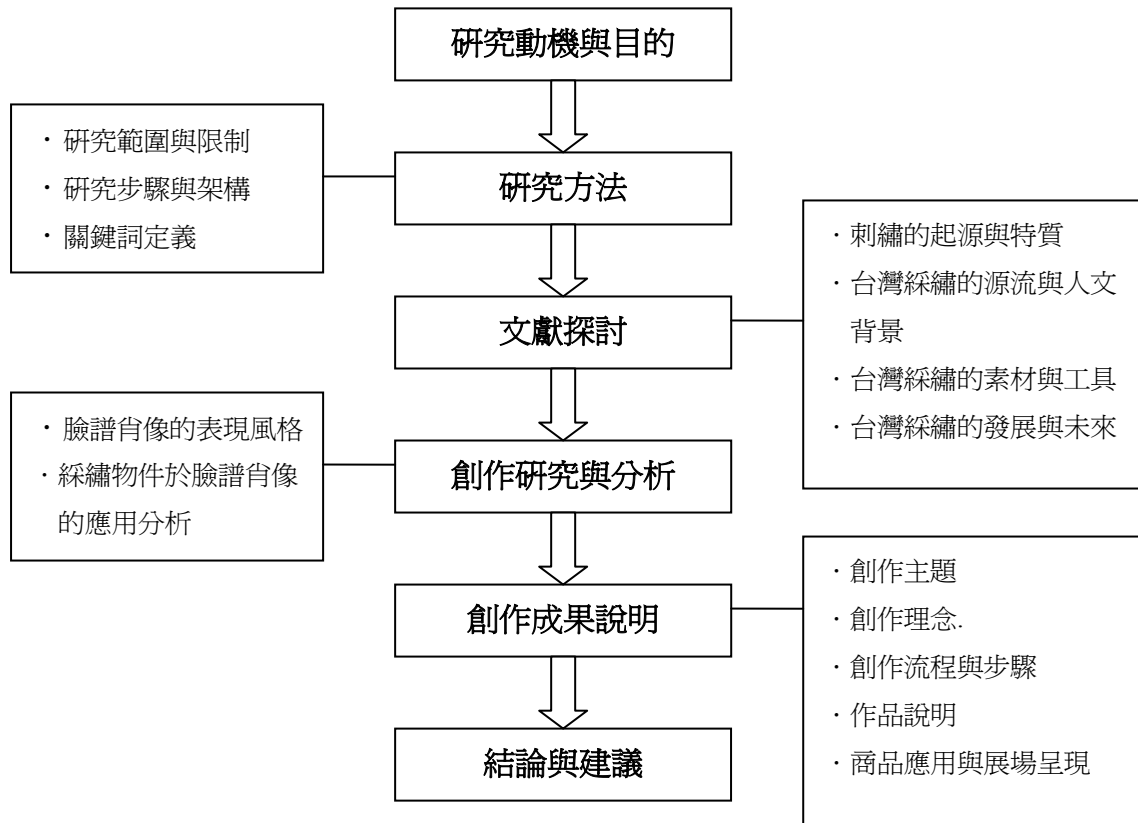


圖 1 研究步驟與架構圖

第二章 文獻回顧

第一節刺繡的起源及特質

刺繡的起源眾說紛紜，一般認定兩個較為重要的說法，即刺繡起源於紋身，與刺繡源於實用功能。刺繡源於紋身，是由於遠古時代人類將大自然事物，如：日、月、星辰、山等刺刻身體上，做為氏族的圖騰，因而稱為紋身；而刺繡起源的另一種說法為實用功能，則是因為刺繡能使服裝更加牢固，同時也具有裝飾、美化服裝的功能。

「紋身」(圖 2) 可遠溯自公元之前，於此令人目眩神迷的漫長歷史背景中，時而受宗教影響，時而伴隨文化之發展，歷經種種的迂迴曲折，經由一定脈絡承繼下來。由史書上記載即可得知，自夏朝時之漢人，即對邊疆民族(蠻夷)有較主觀性之歧視，因其紋身斷髮，進而對紋身刻板的印象就此產生。乃至周朝，對於罪犯又有黥面(圖 3)之刑罰。紋身的歷史與其表現方式，跨進了人體的裝飾領域。加上紋身獨特的圖紋象徵意味，已經不再是宗教的信仰、