

## 第一章 緒論

### 第一節 創作動機

文化建設委員會為鼓勵以文化、藝術為原創發想，並促進產業加值之商業計畫，從 2002 年起開始積極推動為期 6 年（2002 至 2007 年）之「地方文化館計畫」，希望利用各地現有場地或閒置空間展陳當地特色文化，亦即在現有的場地下，藉由軟體之充實、環境之美化改善，並透過專業團體、地方文史工作者、表演團體…之投入來整合地方資源，籌設具創意、地方特色及永續經營能力之各類文化館（表演館或展示館），這項計畫不但能塑造出當地的文化據點、旅遊資源、帶來就業機會與經濟效益之外，實施這項計畫的最重要目的就是讓每個鄉鎮市都能夠仔細思考、整理、挖掘出在地特色文化。



【圖 1-1】新莊市於 2004 年成立之布袋戲文物館，即為行政院文建會指導之地方文物館之一。圖片來源：游文妍 攝

不同的地理環境、歷史演變等諸多因素，勢必讓每個地方產生獨特的在地文化，各地的特色文化如何被重視或認識實值得深思，因為文化的成形建立在以人為主的活動基礎上，同時還要經由時間的累陳才能產生，所以以地方文化為題是本研究很重要的動機之一。而選擇以「台北縣新莊市」為例，是因為該地成立了全台灣第一座鄉鎮市級文化中心—「新莊文化藝術中心」，

再則在 2004 年也因應了文建會地方文化館計畫，成立了「新莊市布袋戲文物館」，新莊雖僅屬於鄉鎮市級地區，由此卻可見其對於推廣地方文化的用心。有句俗語說「一府、二鹿、三艋舺」。<sup>1</sup> 但更有種說法是「一府、二鹿、三新莊」。新莊的開發歷史，在北台灣算是相當早的，因為大漢溪的淤塞，商船才逐漸轉向艋舺(萬華)。也因河港的關係，帶動了新莊之繁華，在新莊河運的全盛時期，大大小小的廟宇應運而生之外，故誕生了許多特殊文化，雖然一般大眾對於新莊的印象多半為工業城鎮，其實，新莊三百多年的歷史，蘊藏著獨特的人文及史料素材。文化特色的研究與表現最直接的方式多以文字及照片相輔的史料研究為主，但透過其他方式是否也能達到傳達與表現的功效，是本研究欲以視覺傳達設計角度為探索的部分，希望藉由平面設計方式轉換成視覺印象，展現出新莊之人文、景觀特色。

---

<sup>1</sup> 「一府、二鹿、三艋舺」一府指「台南府」，今台南市地區；二鹿是「鹿港」，今鹿港鎮；三艋舺，則是指舊日淡水河沿岸的重要商埠「萬華」，今台北市萬華火車站附近一帶。

## 第二節 創作目的

地方文史及特色的調查和考究、文字及圖片的蒐整與記錄皆是傳承文化極為重要的工作之一，文字的閱讀更是一般人了解歷史的主要方法，但，不同領域的表現方式或媒介，有可能會讓大眾產生新的發現或感受，因此，除了上述章節闡述之創作動機外，更希望利用有別於文字記錄之圖像設計表現來突顯新莊之地方特色。

研究目的歸納如下：

- 1.探究新莊歷史、地方文化等資產，作為了解地方特色根基。
- 2.歸納整理具特色之代表物及涵義。
- 3.運用代表物在新莊所扮演的角色，以符號學原理運用於設計上。
- 4.完成之創作有助於地方文化之發揚或傳播。

本研究將以文史資料分析方式，找出新莊特色之精髓，並轉化成具意義之圖像組合來呈現新莊的特殊風情，並期能協助地方文化傳承或是配合地方政府推動之文化創意產業。

### 第三節 創作範圍與限制

新莊地區有許多具特色的文化代表，如古蹟建築、民俗文物、傳統產業、自然景觀、文化展演中心…等等，為避免研究重心偏跛雜陳，本研究將以新莊發展的發源所在—新莊路(新莊街)及周邊作為主要研究範圍，對象則以新莊市公所歷年來宣導文化特色的三大項目：古蹟廟宇、傳統產業、特色巷道為主，將以上範圍及對象做文史資料之蒐以及整理歸納分析後，審視其發展情形，尋找具代表的圖像作為運用，以呈現出地方風貌。表現手法將以平面設計或設計繪畫為主，工具則利用電腦及數位相機，透過電腦繪圖及攝影技術相結合；內容以具象景物或物象為主，抽象及意識型態表現為輔。

古蹟廟宇	二級古蹟：廣福宮
	三級古蹟：慈祐宮、武聖廟、文昌祠
	其他廟宇：地藏庵、保元宮、新莊福德祠、潮江寺與福德祠…等
傳統產業	翁裕美麥芽糖、老順香餅店、日日用打鐵店、尤協豐豆干店、蔡永根糕仔、響仁和鐘鼓廠…等
特色巷道	戲館巷、挑水巷、米市巷

【表 1-1】新莊路及其周邊文化特色一覽表

表格製來源：游文妍 製

## 第四節 創作方法

本創作/研究進行方式主要為如下：

- 1.透過文獻了解視覺傳達的意義、原理與功能。
- 2.認識地方文史特色。新莊地區目前有三個文史工作會—新莊文史工作會、興直堡工作室、新莊鄉土古蹟工作坊，三個文史單位皆有自行或與政府單位合作出版之刊物，透過文史單位之資源，能對地方特色做更深層了解。
- 3.設計構成除了編排、色彩之外，構成物的意涵更是豐富作品生命的重要關鍵，鑒於語言學上的「結構主義」(Structuralism)方法，對於藝術研究具有相當的影響力，並被運用於各領域的藝術研究上，因此本研究也將以符號學的角度來探討。所謂結構主義的研究方法就是把「符號」視為藝術研究的焦點，將藝術品視為符號的一部份，探討符號的形成方式、符號的使用方法與符號的表現意義，透過符號組成模式與使用規範等運作情形的討論。<sup>2</sup>而其最早起源於語言學家索緒爾(Ferdinand de Saussure, 1857-1913)的符號學概念，再經由皮爾斯(Charles Peirce, 1839-1914)···等確立成一門獨立學科，巴賀德(Roland Barthes 1915~1980)再將其發揚光大，並轉於文化研究領域。<sup>3</sup>因此符號學逐漸被學術界及設計界用以探究作品意義傳達的問題。本研究亦先初探此研究法，最後會再結合文化符碼來解釋作品意涵，讓創作除了重視視覺表現外，更能同時兼顧作品內容深度。

---

<sup>2</sup> Noth Winfried 著，李幼燕譯(1996)，理論符號學導論(一):人文符號學，唐山出版社，臺北

<sup>3</sup> 趙惠玲(2004)，《視覺文化與藝術教育》，頁 115-116，師大書苑，臺北

## 第五節 創作流程

