

四、應用剪紙物件的創作方法與流程

1 . 創作背景 :

本論文研究之實驗創作，以「台灣原住民之美」為創作主題，從下列幾點做為思考評估：

(1) 提昇文化發展目的而言：

以在地台灣原住民傳統藝術文化之美為探討的主題，符合將流失中的原住民文化作省思傳承與更新發展的作為，借創作來提昇原住民藝術之美。

(2) 就實驗創作設計發展而言：

探索本土、鄉土的藝術文化原動力，做為現代設計的資源養份的開發，發展具獨特風格、時代感與實用性的設計創作。

(3) 就創作技法的共同性而言：

在台灣原住民的服飾文化中，亦有以剪紙技法製作的「貼飾」(見台灣原住民服飾文物)；就是以布塊剪成紋樣貼縫在另一塊布之上而成，此種先民們的創作方式與本研究的主題方向一致。

(1) 就創作材料而言：

民間剪紙創作的傳統材料為紙張，因保存不易，而改以織物布塊及其他複合媒材的結合，能創作出更豐富有趣易保存多元面貌的創作，如同現代設計中 Collage(拼貼)視覺表現效果。

(2) 就創作技法觀念而言：

將傳統剪紙的技法剪刻的單一動作改變，用現代設計技法、工具和概念，發展新的視覺語言、技法。工具改為以電腦製作印刷輸出和鍵入創作物件、圖庫創作概念，以符合視覺設計實務上的需求。

(6) 就沿續創作和創作深化而言：

1996 年與參與順益原住民博物館台灣原住民之美設計活動，該作品並被美國博克萊大學作為原住民民族文化研討會的宣傳海報。該主題對弱視文化的研究保存共享深具意義，值得深入研究。基於上列思維，擬定創作主題為「台灣原住民之美」系列創作。

2 . 原住民藝術物件分析：

從台灣原住民的族群的物質文化、社會組織及生活活動的多樣性與獨特性中，對各族群的造形圖騰、藝術創造、生活祭儀、以及色彩偏好等的特色，進行分析比較，以做為設計創作的參考資訊。（台灣原住民族群區分依據台灣大學衛惠林教授等的資料）

台灣原住民藝術風格分析表 (表 1-1)

族名 藝術表現	泰雅族	賽夏族	布農族	鄒 (曹)	排灣
造型圖騰	<ul style="list-style-type: none"> . 平行條紋 . 方格紋 . Z 字紋 . 三角形 . 菱形文 . 幾何圖文 	<ul style="list-style-type: none"> . 無具代表性的圖像 . 幾何圖案(織紋完全, 沒有人、動物、花葉等) 	<ul style="list-style-type: none"> . 百步蛇 	<ul style="list-style-type: none"> . 太陽 . 三角形 . 方形紋 	<ul style="list-style-type: none"> . 邊飾 / 幾何 . 黑底 / 橙 (紅) 黃、綠、三色菱形紋 階段紋、三角紋、花葉形紋 . 人頭紋 . 人像紋 . 蛇紋 . 太陽 . 獵槍
藝術創作	<ul style="list-style-type: none"> . 織布技術 	<ul style="list-style-type: none"> . 竹木 		<ul style="list-style-type: none"> . 製革 	<ul style="list-style-type: none"> . 木雕、冠飾 . 貼飾、陶壺 . 連杯
生活祭儀	<ul style="list-style-type: none"> . 祖靈祭 gaga . 紋面、獵首 . 播種祭 . 收穫祭 	<ul style="list-style-type: none"> . 矮靈祭 . 去齒成年祭 . 紋面 . 芒草避邪 . 祭旗、臀鈴 	<ul style="list-style-type: none"> . 射耳祭又名鹿耳祭 . 新年祭 . 收穫祭 	<ul style="list-style-type: none"> . 凱旋祭 . 雀榕奉為神木 	<ul style="list-style-type: none"> . 五年祭 . 毛蟹祭 . 送靈祭 . 芋頭祭
色彩偏好	<ul style="list-style-type: none"> . 紅、黑、藍為主或白 . 三大色系 / 黑、白、紅 	<ul style="list-style-type: none"> . 黑、白、紅 	<ul style="list-style-type: none"> . 女 / 黑、藍 . 搭配 / 紅、青、黃線織出花紋 . 暗色系 	<ul style="list-style-type: none"> . 黑、白、紅為主 . 搭配藍、黃 	<ul style="list-style-type: none"> . 貼飾配色 . 紅色花紋 黑布 . 黑色紋 紅布 . 白色紋 黑、藍、綠布 . 琉璃 / 藍、黑、白、紅
備 註	<ul style="list-style-type: none"> . 紋面民族 (女 V 字額頭) . 祖靈祭 / 族人的中心信仰, 謹記祖先的訓示 	<ul style="list-style-type: none"> . 矮靈祭 . 感恩追思 	<ul style="list-style-type: none"> . 重射箭 . 八部合音 (合唱) 	<ul style="list-style-type: none"> . 重狩獵 . 帽飾以羽毛 	<ul style="list-style-type: none"> . 太陽、百步蛇 (民族圖案, 貴族為目的象徵) . 木雕式樣化 用色多藏青 灰藍 . 花瓶 . 紡織最具特色

台灣原住民藝術風格分析表 (表 1-2)

族名 藝術表現	魯凱族	阿美族	卑南族	雅美族 (達悟族)	邵族
造型圖騰	<ul style="list-style-type: none"> 蛇、鹿、人頭、紋飾、百步蛇、百合花、人物、陶壺 白布 / 葉形、曲折、三角紋 黑布上 / 菱形紋、波紋、鍊形 	<ul style="list-style-type: none"> 植物圖紋(不以動物為圖紋) 	<ul style="list-style-type: none"> 無具代表性的圖像 	<ul style="list-style-type: none"> 鋸齒、曲折、正反三角形、菱形圖紋、等幾何形紋樣 太陽、蛇紋、海波紋 渦卷紋 羊角紋 同心圓紋 人像紋 黑毛魚紋 	
藝術創作	<ul style="list-style-type: none"> 直線繡、段面繡 琉璃珠飾品 木梳 	<ul style="list-style-type: none"> 擅製陶 編藤 		<ul style="list-style-type: none"> 造船 	<ul style="list-style-type: none"> 紡織
生活祭儀	<ul style="list-style-type: none"> 小米收穫祭 盪鞦韆祭 	<ul style="list-style-type: none"> 捕魚祭 豐年祭 天地祭 	<ul style="list-style-type: none"> 猴祭 大獵祭 神鳥 海祭(祖先來自於蘭嶼傳說) 	<ul style="list-style-type: none"> 飛魚祭 祭神祭 長髮舞 	<ul style="list-style-type: none"> 豐年祭
色彩偏好	<ul style="list-style-type: none"> 黑、白、紅、橙 黃線 黑底上 	<ul style="list-style-type: none"> 黑、白、紅、黃、綠 	<ul style="list-style-type: none"> 黑、白、紅、黃、綠 	<ul style="list-style-type: none"> 黑、白、紅 服裝簡單、樸實 由白、黑或藏青(灰色)條紋構成 	<ul style="list-style-type: none"> 黑、白、紅
備註	<ul style="list-style-type: none"> 百步蛇 / 祖靈之象徵百步蛇後代 工藝好手善繡 斯巴達精神 	<ul style="list-style-type: none"> 祈求漁獲豐收 母系社會 尊奉母親與太陽 父親為月亮 	<ul style="list-style-type: none"> 卑南大王(八社番) 花瓶 會所制度 	<ul style="list-style-type: none"> 航服代表吉祥(魚眼造形似太陽) 銀盃、藤笠、丁字褲 飛魚、獨木舟 九族中人口最少,最原始的一支 	<ul style="list-style-type: none"> 公媽籃 第十族(原住民會認定) 達戈紋(清,文獻記載)

台灣原住民族群都是以各族對「人」的稱呼而定名。

3 . 物件形式分析與操作：

3-1.物件導向（object-oriented）的設計概念

物件導向，本來是程式語言的設計觀念。「物件」做為思考中心主軸，將實際的物件，以抽象的層面來區分為類別（class），在定義各個類別本身的一些特性，和接收訊息時的反應行為，且規劃類別之間的相互關係。物件導向的基本概念是以定義物件與描述物件之間相互關係來建構系統，無物件可被視為一個擁有本身屬性（或資料）和運作行為（或方法）之獨立元件。因此物件導向提供了一種觀察、思考世界的方式，一個物件可能是實體或抽象的概念，是一種思考問題的分解程序，與發展程式程式的解答方法。

3-2.剪紙物件造形操作

在創作的過程中，將剪紙物件的造型操作探討重點在思考分析，由剪紙物件的產生到物件構成的操作方法和過程。

其思考分析的程序如下：

- (1)物件系統的開發。
- (2)思考物件的屬性分類運作分析。
- (3)設計發展該物件與物件間的視覺效果 - 即物件間可能運作效果的實驗。
- (4)依實驗效果和創作思考，重組物件構成作品。

因此當從事剪紙物件造形操作時，有別於傳統單一直覺感性創作或直接創作元素構成的創作方法。而經由物件概念作物件造形操作，現性建立系統的物件解析；進而經由輔助創作工具，電腦和印刷技術能展開創作德千百種創意組合模式，或達到繁雜細緻的效果要求。這和以往傳統的單向單一和直接做元素構圖的作法有非常大的差異。

而這種物件的造形操作，更可幫助創作者輕鬆圖創意成見與創作困境，輕鬆達成創意多元發展的結果。

根據包浩斯 Joseph Albers 1925-1933 教授基礎設計課程，其中課程有（一）結構練習、（二）紙造形、（三）紙切割造形等課程（註）。課程的教學方式，共有三個重點：

- (1)用實驗的材料，學習每個材料的特性。
- (2)在這些不同的材料中發現 Form 這個概念。而且不必先預先想到輸出的結果。
- (3)利用最經濟的最有效率以達到最好的結果。

基本上剪紙物件的創作也是一個實驗性的創作模式，只有工作的方式，沒有固定的規則。剪紙物件的設計程序與一般的設計過程一樣，大致可分為下列幾個程序：

(1)確定創作的內容

決定創作目標，所使用的材料

(2)靈感／動機

從想像、觀察、素描、草圖、閱讀、討論及各種剪紙的素材中，尋找創作的靈感和動機。

(3)腦力激盪 (Brainstorm)

分析設計問題，尋找可能的解決方案。

(註)王建柱．包浩斯 - 現代設計教育的根源．藝風堂出版社 P84、85