

'24 praxes 19

實踐設計學報 | Praxes | 第十九期
2024 Design Journal
Shih Chien University No.19

第十九期

塞奧多洛問蘇格拉底

你這話是什麼意思，蘇格拉底？

我的意思和那個故事的含義相同，
相傳泰勒斯在仰望星辰時不慎落入井中，
受到一位機智伶俐的色雷斯女僕的嘲笑，
說他渴望知道天上的事，但卻看不到腳下的東西。
任何人獻身于哲學就得准備接受這樣的嘲笑。
他確實不知道他的鄰居在幹什麼，
甚至也不知道那位鄰居是不是人；
而對什麼是人、什麼力量
和能力使人與其他生靈相區別這樣一類問題，
他會竭盡全力去弄懂。

柏拉圖 泰阿泰德篇一七四——a

PRAXES

實踐設計學報 | Praxes | 第十九期

2024 Design Journal

Shih Chien University No.19

論 文

4	服裝設計領域 / 論文類
	台灣男同性婚服新想像
	Wedding Dress for Gay Bridegrooms in Taiwan
	黃敘恩 Hsu-En Huang
30	服裝設計領域 / 論文類
	金屬鑄造於服裝造形之應用：以數位建模輔助設計為例
	Application of Metal Casting in Fashion Design: A Case Study of Digital Modeling-Aided Design
	林玉茜、黃莉婷 Yu-Chien Lin , Li-Ting Huang
58	服裝設計領域 / 論文類
	「製癒」—以草間彌生藝術延伸之服裝創作
	The Costume Therapy The Costume Design with Kusama Yayoi’s Self- Healing Artistic Characteristics
	蘇惠子、曾慈惠 Huei-Zi Su , Tzu-Hui Tseng
82	服裝設計領域 / 論文類
	雙——無盡的分裂與融合以棒針編織與異材質為媒介的服裝實驗創作
	Knitting the Unity of Opposites: An Experimentation in Mixed Media Textiles
	黃川納、董雅卉 Chuan-Na Huang , Ya-Huei Tung
108	媒體傳達領域 / 論文類
	《進食練習》— 口腔進食行為的內在經驗
	Eating Practice : Inner Experience of Oral Eating Behavior
	滕孟哲、李家瑩 James Teng , Chia-Ying Lee
136	媒體傳達領域 / 論文類
	信仰與身體參與 — 不可見到可見的實踐
	Religion and the Body as a General Medium: The Visible and the Invisible
	陳亦婕、李家瑩 I-Chieh Chen , Chia-Ying Lee

台灣男同性婚服新想像

黃敍恩

實踐大學服裝設計系 碩士研究生

摘要

2019 年 5 月 24 日台灣通過婚姻平權法案，成為亞洲第一個可讓同志合法成家的國家，顯示台灣社會對同志族群的態度漸漸轉為開放與更加友善；然由目前釋出的同志婚紗照作品及婚服業者提供的產品來看，市場上仍以西裝為主要新郎禮服，尚缺乏不同性別氣質的多元男性形象。因此本研究欲提出別於傳統婚紗及西裝的男同性婚服的新想像。

本研究欲透過服裝研究及創作，提供別於傳統婚紗及西裝的男同性婚服的新想像。研究分三階段，第一階段為文獻探討，以「自我概念」、「台灣的婚姻文化」以及「男、女婚服演變」三面向進行整理。第二階段是研究，以問卷法做市場調查，採用非二元的 BSRI 性別特質測驗為基礎工具，與第一階段彙整之元件打散整理為輪廓、面料、顏色、西裝元件、婚紗元件以及配件等六項目，編輯成網路問卷供受測者綜合比較，並交叉分析出不同性別特質的台灣男同志偏好或有潛力應用於男裝設計的禮服元件。結果顯示，不同性別特質類型之受測者在「面料」和「婚紗元件」兩項目有不同偏好，而其他四個項目則整體偏好一致，由選擇佔比推論出潛在偏好，作為第三階段的創作參考。

第三階段是作品創作，由第一階段梳理出各個性別特質的描述，以及身體意象的概念，與第二階段得出各性別特質偏好的禮服元件整理，融入性別模糊的概念，分別替「陽剛型、陰柔型、未分化及雙性型」四型的男性劃定不同的人物誌及設計指引，再以整理發想草圖等設計方法，創作出別於傳統新郎形象、形塑不同特質、不同身體意象的六套禮服，並拍攝符合該特質的婚紗攝影作品。

關鍵字：男同志、婚紗、西裝、婚禮服、性別特質

* 通訊作者。電話：+886 987703423
E-mail 地址：evanh0107@gmail.com

Wedding Dress for Gay Bridesrooms in Taiwan

HSU-EN HUANG

Master Program, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

In 2019, the approval of the Marriage Equality Act occurred in Taiwan, which made Taiwan the very first country in Asia to defend the equal right of marriage for same sex couples, indicating that gender awareness in Taiwanese society has gradually been rising and that attitudes towards LGBTQ+ communities is becoming more friendly. However, as seen by observing gay wedding photography and the options for the groom's outfit provided by the wedding industry, the suit remains mainstream in the market and male images of different gender expressions lack in variety. This study, via research and design, aims to provide a reimagination of gay men's wedding garments that is different from traditional wedding dresses and suits.

This study, through research and design creativity, aims to provide a reimagination of gay's wedding garments that is different from traditional wedding dresses and suits.

The market survey is conducted with an internet questionnaire, based on the Bem Sex-Role Inventory (BSRI) as well as components identified in the first stage, which are categorized into six elements (silhouette, fabric, color, suit components, wedding dress components, and accessories). The results indicate Taiwanese gay with different gender expressions have different preferences for "fabric" and "wedding dress components", while they have similar preferences for the other four elements overall. Still, potential preferences could be deduced from the survey results to be used as a reference for the designs in the wedding garment collection.

Keywords: gay, wedding dress, suit, wedding clothing, gender expression

* Corresponding author。Tel: +886 987703423
E-mail address: evanh0107@gmail.com

一. 緒論

1.1 研究背景與動機

2019 年 5 月 24 日台灣的婚姻平權法案正式通過，使台灣成為亞洲第一個讓同性別兩人合法成家的國家，可見台灣長年在性別議題以及性少數群體的討論與理解有一個階段性的成果。然同志舉辦婚禮的前例還很少，尚未形成一套新的流程，較多參考過去的形式來重新設計婚禮程序，迫使我們重新反思婚禮的儀典、稱謂、服裝……等細節，並作出調整以符合同性別兩人締結的婚約與即將建立的家庭形式，也幫助社會反思及擴充對不同的人群、不同形式的婚姻家庭的理解和想像。禮服部分目前仍以西裝為主要穿搭，有些西服租賃品牌會推出有別於傳統莊重、陽剛的設計，多了一些陰柔的色調和細節，或是「彩虹方案」的包套優惠；也可見將西裝與婚紗做結合的新人，但極為少數。西裝有其固定的形式，輪廓上呈現有肩膀、有胸膛的挺拔形象。本研究認為在社會氛圍逐漸轉為友善與開放之際，同性戀者應該更能驕傲且自由的表達自己的性別認同，也許陽剛、也許陰柔；而市場也能夠提供更多元的選擇，能夠呈現不同氣質、不同認同狀態的男性的理想樣貌，表現男性外觀更寬闊、更美麗的可能性。

1.2 研究目的

本文欲討論男同志結婚時所穿著之服裝，為了與現有的婚紗及西裝做區別，全文將以「婚服」稱之，討論範圍包含婚禮儀式及婚紗攝影所穿著之服裝、飾品。

本研究將著重於男同性婚禮服飾設計，有兩個目的：

- 1. 將男同志依性別氣質（心理及行為特質）上分類，也將男女裝禮服元件分類整理出，然後找出不同性別氣質與禮服元件的對應關係。
- 2. 以抽象的「理想形象」重新詮釋具象的「服裝元件」，創作出不同以往的婚服款式。

1.3 研究流程

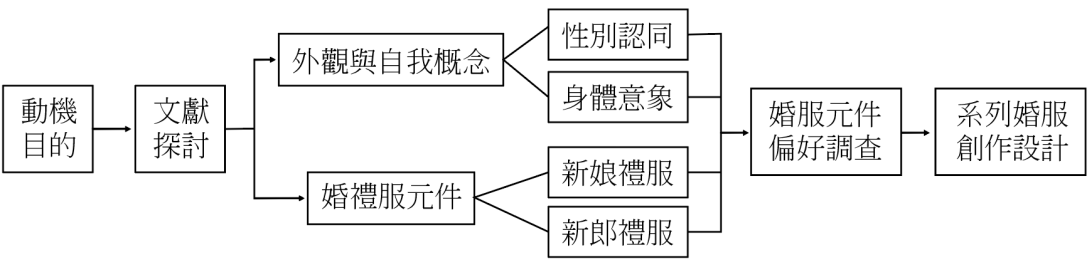


圖 1 研究流程圖（圖片來源：研究者繪製）

二. 文獻探討

2.1. 外觀與自我概念

自我概念（Self-concept）又稱自我認同（Identity），是個體在某一社會文化脈絡下，透過從各種不同社會情境中習得的經驗，經過內化並整合個人特質所定義出「我是誰」的整體知覺 (Kaiser，1997)。

自我概念雖然具有穩定性，但卻不是固定不變的 (劉安真，2001)，且會影響人的服裝、髮型、妝容、體態……等外觀選擇，當一個人嘗試定義自己是個什麼樣的人的時候，便會透過（1）穿著新款服裝、（2）重新考量自己外觀意義來展現自己良好的形象或是修正較為負面的形象，以此成為一個完整的自我形象，此一過程就稱為「外觀管理」 (Kaiser，1997)（詳見圖 2）。

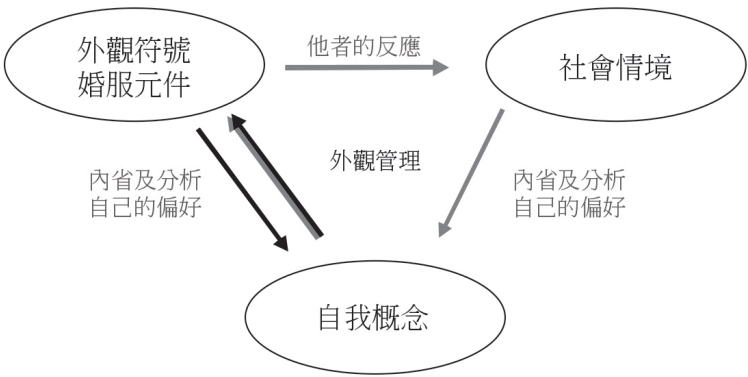


圖 2 外觀與自我概念關係圖（圖片來源：研究者繪製）

2.1.1. 性、性別與認同

性與性別認同是自我概念裡重要的一部分，傳統看待性別多以生理結構、性傾向二分判定為男、女；同性戀、異性戀者 (李美枝，1981)。現今研討與性別相關的主題時，除了傳統的先天性性別外，也加入後天養成的社會性別，主要有生理性別、性別認同（心理性別）、性別氣質（性別特質）以及性傾向四類。

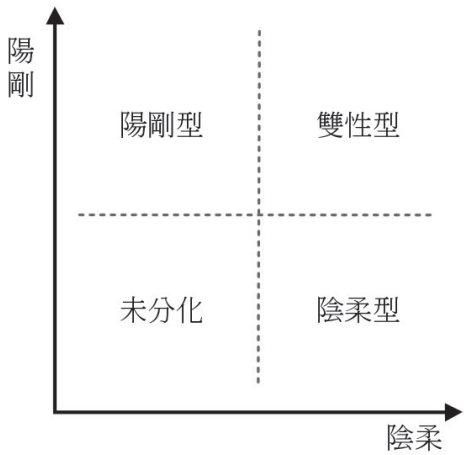
性別特質是指與性別有關的特質和行為表現上的差異，是一系列複雜的意識形態，定義什麼樣外觀、非口語態度、社會角色、職業、興趣、習觀、性行為、生理特徵才是適當的自我認同、行為舉止和表達方式 (李承達，2013)。傳統社會在看待性別特質時，仍依循生理性別的二元線性，將性別特質分為陽剛與陰柔兩個對立面（詳見圖 3）。黃珮茹等 (2011) 歸納出具陰柔特質的男性為「身體外觀、人格特質及角色—行為較類似傳統刻板印象中女性之男性」，其中大致因素為：較高及溫柔的聲音、細瘦的體格、手

勢、穿戴飾品、具時尚感、女性化的儀態、整潔的外觀……等外觀因素；及不喜歡運動、說話方式及行為舉止不像男性、經常與異性朋友互動但無感情發展……等行為因素。

除了陽剛、陰柔的二元分類， Bem (1974) 以心理學的問卷量測分析，提出「雙性化」理論模型假設（詳見圖 4），他打破性別與性別角色二元化的線性架構，認為男性特質和女性特質間相互獨立，並不是同處於一個連續體上的對立面，可能同時具備，並將個體的性別特質分為四種。若個體擁有大量的陽剛特質及少數陰柔特質稱為陽剛型，反之稱為陰柔型；若同時擁有大量的陽剛特質及陰柔特質為雙性型，反之則為未分化。雙性化被視為一個健康的人格，具有剛柔並濟的特性，能依照情境所需，以最有效而非最適合自己的方式分別以工具性或情感性的方式行事，所以有較好的心理適應能力 (朱敏鳳，2009)；而「未分化」則是在性別分化的過程中，尚未做好自我調適與選擇也不願下承諾認定自己的性別角色。行為表現也不願遵守傳統性別角色，因此容易產生角色混淆或認定的困難 (朱敏鳳，2009)。



圖 3 二元性別特質線性模型



參考資料：台灣同志諮詢熱線

圖 4 Bem 提出雙性化模型
參考資料：(Bem，1974)

Bem 編輯的貝姆性別角色測驗（Bem Sex-Role Inventory, BSRI）是性別角色研究中最廣泛被使用的工具 (王道陽、姚本先，2010)，也有台灣的學者將其翻譯成為華語脈絡的測驗對台灣學生進行研究。

2.1.2 身體意象

1. 體意象之定義

身體意象（Body Image）是個人在心智中所建構出對於自我身體的影像，包含尺寸、形狀以及身體組成。早期研究身體意象的心理學家 Slade (1994) 認為身體意象包含「知覺」及「態度」兩種，知覺是指認知層次的感知，包含視覺、觸覺、身體感覺的客觀判斷；態度則是綜合個人經驗及社會情境綜合產生對於自己身體的主觀評價。身體意象的建構是由內在的個人經驗及外在的社會、潮流及歷史建構而成，而建構的方式則是由感覺神經系統、心理層面以及社會層面三者因素交互作用所形成 (曾晴，2013)。由此也可知身體意象是對自我身體感知與評價的動態適應過程。

2. 性別化的理想身體意象（Gendered Ideal Body Image）

性別化的理想身體意象是指社會文化中隱含必須符合的性別期待，包含外表及行為準則，隨著網路媒體的發達，豐胸、纖瘦的女性及高挑、結實的男性形象大量暴露在日常生活中，因而影響人們的身體意象 (Tylka & Calogero，2011)。長期下來，男性與女性用來衡量自己的標準，以及對身體賦予的意義並不相同，在進行自我評估時，男性較強調體能而女性則強調魅力，且體能和魅力是相對而非絕對的概念 (Kaiser，1997)。根據 Tylka 與 Calogero (2011) 的研究，此理想有三個性質：

- （1）虛構性：通常經過影像編修，呈現該性別期待的極致成果，現實無法企及。
- （2）象徵潮流：此理想型代表社會對於「有吸引力」的審美標準。
- （3）性別功能確立：此理想定義社會中男性及女性的價值。

Engeln 等人 (2011) 在美國的研究結果顯示，異性戀女性以及男、女同志族群較容易對自我實行身體監控（Body Surveillance），男同志活在男同志凝視的環境裡，同時參照理想的男性體型與理想的女性外貌之雙重標準 (洪任賢，2018)，可能帶來更大的容貌焦慮及壓力。

3. 男同志的社會性身體意象

洪任賢 (2018) 藉由分析男同志成人影片中普遍出現的角色形象，歸納出同志圈內共同投射的一種高度理想化的身體幻想：肌肉發達的、英俊的、無毛的、黝黑的、雕刻的、年輕的、健壯的、運動的，這似乎體現。這樣的想像即拒絕陰柔男同志，且逐漸邊緣化其他類型的身體形態。男同志將肌肉發達的身體視為陽剛氣質的視覺指示，因此造就男同志對於身材的要求特別苛刻，使得健身活動在男同志社群成為普遍現象。由於男性胸部必須透過不斷練的訓練才能夠達成，胸部成為代表「陽剛氣質」的雄性特徵，

也使男同志在運動時會更側重上半身胸部肌群的鍛鍊 (洪任賢，2018、曾晴，2013)。

4. 身體意象與服裝

「有一部分的身體是透過覆蓋其上的服裝所形成的，服裝又能夠反映出人們理想形象的文化概念。理想形象是會隨著流行變遷而產生變化的」(Kaiser，1997)。西洋服裝史上可見，社會情境變化會影響服裝的輪廓線條，男女裝皆曾經使用過鯨魚骨、棉花、馬毛等材料支撐服裝結構，或是使用離身的球形版型等方式，撐起肩膀、胸部、臀部，以及使用束腹或腰帶縮小腰圍，創造第二層身體輪廓，而這個輪廓即反映當時的審美價值 (葉立誠，2011)。圖 5 為十五至十九世紀西方男裝輪廓的演變，對應不同的歷史背景及當時開發的材質、面料，可以看出從古至今人們使用服裝塑造理想人體的痕跡。



圖 5 十五至十九世紀西方男裝輪廓演變 參考資料：(莊沈叔儒，2021)

西方男性自十五世紀以來皆透過在服裝加入硬挺結構或束腰等形式，雕塑出符合當時社會審美的男士身形，今日台灣流行的西裝也延續此一現象，仍保留襯托男性身形的裁縫細節，包含毛襯、鋪棉、肩墊……等，圖 6 為西裝前片的毛襯版型與前片的關係，配合圖 7 的外套前片毛襯，以及圖 8 的西裝肩膀部分加入肩墊及襯布的照片，可看出男裝禮服欲形塑的立體身形為寬肩、胸厚的輪廓線條。

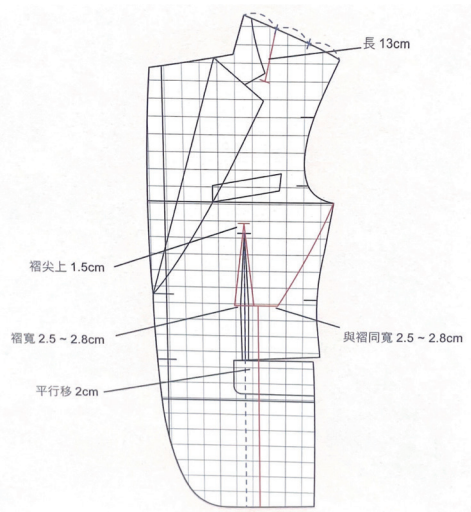


圖 6 外套前片版型

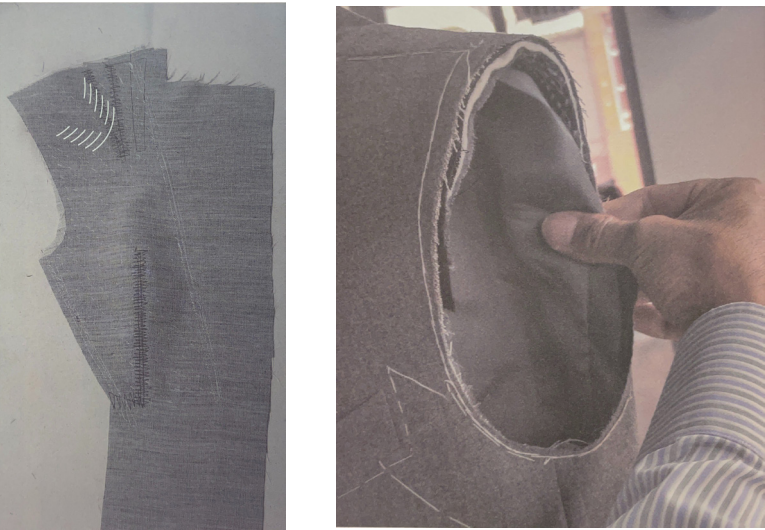


圖 7 外套毛襯

圖 8 外套袖籠

圖片來源：《男西裝外套縫製經典》

2.2 台灣的婚禮服

婚禮為禮記中六禮之一，需要合於禮儀服制的衣服即為禮服。結婚禮服能呈現出新人的文化、種族、宗教和社會地位，也能大體地反映出社會文化價值與個人品德涵養 (蔡宜錦，2013)。台灣隨著不同部落民俗的服飾風格、殖民時代更替、移民人口的影響，新郎禮服和新娘禮服各自有著不同的地域及時期樣貌。清朝後期台灣服裝受到西方影響，出現東西合璧或全套的西式穿著，日治時期末期（1937-1945 年）在台灣就以「白紗禮服」以及「三件式西裝」作為新娘及新郎禮服，此西化的現象也將歐、美社會在服飾上對男女身形差異的強化帶入台灣，以整體外形和服飾結構來說，男裝形塑男性成為上寬下窄的倒三角形結構，相對地女裝則恰巧發展成上窄下寬的正三角形輪廓 (林美香，2016)，此差異一直承襲至今。

2.2.1 新娘禮服

1. 台灣近代新娘禮服的演變

不同文化傳統有不同的禮儀與禮服，隨著時空的推移也會有所改變。根據 Vogue 百年時尚的禮服專題中整理禮服製作有幾種明顯的變化趨勢：剪裁合身與寬鬆、裙擺長短、腰線高低等 (Ellison，2014)。日治時期中後期（1920 年代）以前，台灣新娘以各文化的傳統服飾為正裝例如：鳳冠霞披、中式平日服等 (葉立誠，2014)，爾後的演變主要受到西式禮服影響，改變的順序依序是「西式高跟鞋→頭紗和捧花→洋裝式剪裁禮服→白紗禮服，改變過程出現東西服飾混搭的現象」(陳秋瑾，2013)。西式新娘禮服從家庭縫製、租用或購買，朝向精緻化、隆重化、風格化、專業化甚至品牌化發展。婚禮產業現在出現更客製或是鎖定小眾市場的小型工作室出現。禮服型式也趨於多元、新娘服務除了整體的專業服務，更著重「顧客體驗」。

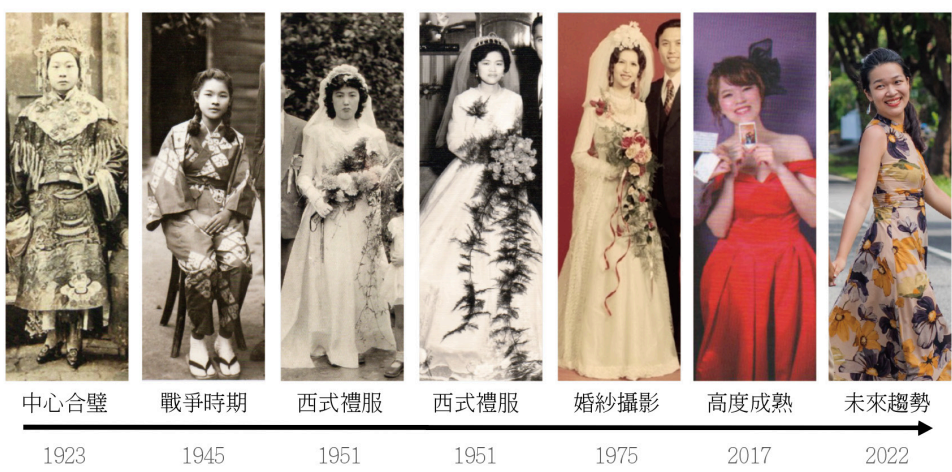


圖 9 台灣新娘禮服演變（圖片來源：《新娘禮服傳統與演變》、研究者收藏）

2. 常見新娘禮服的元件

現今台灣的婚紗設計是依照歐美的婚紗設計潮流，本研究於 2020 年 12 月訪談一位外銷歐洲的婚紗設計師（年資 12 年），整理出常見的新娘禮服輪廓（見表 1）以及設計元件，以下將分為主面料材質、細節、結構等三類做整理（見表 2）。此外，頭紗及拖尾亦為婚紗禮服中常見的元件，然本文暫不討論。

表 1 常見新娘禮服輪廓

新娘禮服輪廓				
	A字裙	澎澎裙	魚尾	直身裙

表 2 現行新娘禮服元件及其類別選項

禮服元件	類別選項		說明
主面料材質	蕾絲 Lace	水溶蕾絲	
		鉤針蕾絲 Raschel Lace	多用於襯裙
		粗針蕾絲 Niaga Lace	
		刺繡蕾絲 Embroidery Lace	
		魚骨蕾絲 Coding Lace	
		車珠蕾絲	
	紗	雪紡紗	
		歐根紗 Organza	
	緞	葵特 Quette	
		紗典 Satin	
	網	六角網	
		菱形網	
	塔夫綱 Taffeta		

結構	魚骨、馬甲		
	綁帶、拉鍊		
	胸墊、罩杯		
	裙撐	A 型裙撐	腰間不支撐
		裙撐 Ball gown	腰間支撐
		無骨裙撐 Mar	
	彈性網（馬尾）		通常用於裙擺
細節	內擋部		勒出身形
	活動裙設計		歐美使用較多
	釘珠、鑽		
	蕾絲貼花		
	車繡		成本高近年少做
	立體裝飾		

2.2.2 新郎禮服

1. 台灣近代新郎禮服的演變

清朝時期台灣新郎的結婚禮服是以「長袍馬褂」或是官服為主（葉立誠，2014）。直到 1911 年日本政府在台施行「斷髮剪辮」後，臺灣男性勢必要有新的西洋衣裝以配合新髮型，才開始改穿洋服（吳奇浩，2012）。台灣男性的日常服由單一「中式款式」，到日治時期出現「西式」、「中西合璧」以及少數「日本和式」款式（葉立誠，2014）；但新郎的服裝卻是全盤西化，包括西服（褲）、襯衫、領帶（結）、皮鞋，並沒有東西混搭的現象。新郎禮服變化相對新娘禮服較小，僅有潮流之改變，且潮流改變的時間分界在台灣並不明顯。1920 年代的台灣新郎開始穿大衣式的西式長禮服「福鏤庫 Frock coat」外套，1920 年代末出現的斜襟日間禮服，俗稱「摩令庫 Morning coat」，期間也出現背後開衩的燕尾服，最終在 1950 年代多數人穿西裝，顏色有灰色、淺咖啡色等（陳秋瑾，2013），其中黑色西裝更成為現代陽剛男性的制服（McKever, R., Wilcox, C., & Franceschini, M.，2022）。

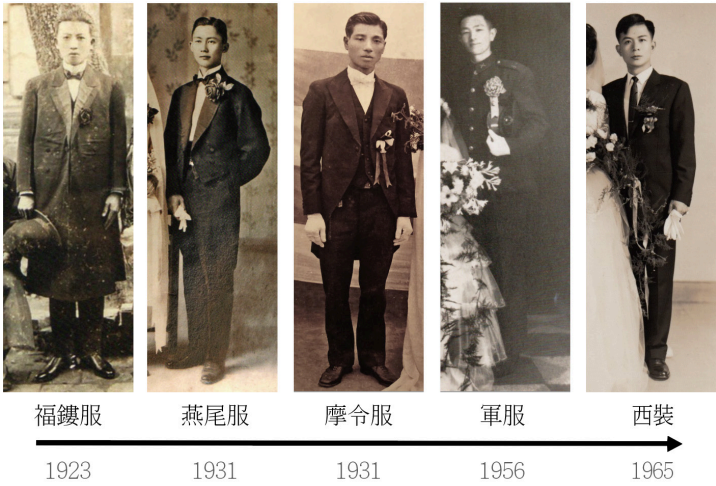


圖 10 台灣新郎禮服演變（圖片來源：《新娘禮服傳統與演變》、研究者收藏）

2. 現今常見新郎禮服的元素

相較於新娘禮服，新郎禮服的變化較少，其流行更替速度極汰換性也叫女裝來得緩慢，通常會因著季節以及流行做出細微的變化，意即新郎禮服（多為男士西裝）的設計風格及元素有相對的恆常性。

本研究亦於 2020 年 12 月訪談一位年資 7 年的台灣西裝設計與訂製師傅，整理出台灣北區西裝訂製的共同點。訂製西裝面料以天然纖維的羊毛為主，也有羊毛與聚酯纖維混紡、棉料、蠶絲與羊毛混紡以及絲絨布五類，各有特色及適合的場合，詳細整理於表 3。

表 3 本研究整理之現行訂製西裝元件及其類別選項

西裝元件	類別選項			說明
主面料材質	羊毛	純羊毛		
		羊毛＋聚酯混紡		較便宜，價差較大
		羊毛＋蠶絲混紡		微亮有光澤、常用於晚宴、婚禮
	棉	易皺、通常為休閒西裝使用		
結構	內裡	絨		微亮有光澤、厚度較厚、常用於晚宴、結婚禮服
		墊肩、毛襯、鋪棉		
		手工八字縫		
		人字車機縫		
	背心馬甲	全裡		傳統正式做法
		半裡，縫份銀邊		較透氣，適合炎熱氣候
		無裡，縫份銀邊		較透氣，適合炎熱氣候
細節	領型	西裝領	標準領	為商務、工作場合穿著居多
			劍領	為晚宴、婚禮穿著居多
			魚嘴	
		絲瓜領		為晚宴、婚禮穿著居多
	門襟	開襟、重疊	單排釦	
			雙排釦	常搭配劍領，多為晚宴、婚禮穿著
		釦子數量	2 顆	較正式、年輕的做法
			4、6 顆	較休閒、傳統的做法
	袖口	釦子數量	3 顆	
			4 顆	
		開衩	真衩	
			假衩	僅縫裝飾釦；穿著時較穩定
	後衩	雙衩		增加臀部視覺份量
		中衩		
		不開衩		常用於短版外套

2.2.3 現有的同性婚服

Madinga 等 (2020) 的研究表示，相較於異性戀男性，男同志族群展現對時尚較大的熱忱，也願意花費較多時間、金錢在時裝上。加上男同志新人為兩位新郎的組合，增加了婚禮西服的需求，因此也有一些西服租賃與訂製業者紛紛推出「彩虹專案」，攝影工作室及婚紗攝影公司也開始釋出同志婚紗攝影作品及提供相關服務。

1. 婚宴禮服

婚宴上以同款同色及同款不同色西服為主，部分新人也會如新娘一般在婚宴裡變換造型。少數新人會選擇更符合自我性格的服裝，例如訂製西裝外加可拆式澎裙及披肩，或選擇有特殊含義的服裝制服進場。



圖 11 同款同色西裝
圖片來源：《夫夫》



圖 12 西裝＋澎澎裙
圖片來源：《面對世界的惡意，我也會活得豪不客氣》



圖 13 高中制服
圖片來源：楊智達 Facebook

2. 攝影禮服

攝影相對於婚宴的服飾有更高的自由度，新人們多數會選擇至少一套西裝造型，再搭配另外的造型。淺色西裝及格紋布面為目前最常見之攝影造型，也有許多新人選擇成衣拍攝婚紗照，另外也有少數新人根據自己獨有的身份、氣質、身形……等選擇裸身、變化西裝、婚紗及原住民族服等特殊造型。



圖 14 著成衣婚紗照
圖片來源：婚攝 Yang



圖 15 淺色西裝婚紗照
圖片來源：海蛙攝影



圖 16 著白紗禮服及西裝
圖片來源：《面對世界的惡意，我也會活得豪不客氣》

3. 彩虹元素

無論婚宴及攝影，常見新人在造型中加入彩虹元素或是使用彩虹旗作為道具。彩虹旗為美國設計師 Gilbert Baker 所設計，最初由八種顏色的條紋所組成，分別代表不同的意義，後來為符合量產條件而修改為六色的版本（見圖 17），成為現今最普及的性少數標誌（邱家琳，2015）。在台灣常代表同志運動中追求的平等意涵，也成為一種視覺上的宣示，由彩虹延伸的婚禮配件也成了同志婚禮或是同志友善婚禮的標誌，許多同志新人會在婚禮服飾、場地佈置或周邊禮品等加入彩虹元素。



圖 17 彩虹旗
圖片來源：婚姻平權大平台



圖 18 彩虹旗
圖片來源：婚攝 Yang



圖 19 彩虹織帶
圖片來源：婚攝 Yang

三．婚服元件偏好調查與分析應用

第二階段使用心理學方法中的問卷法，根據第一階段的文獻整理結果編輯問卷題目，調查不同性別氣質對婚服元件的選擇偏好，以此成為第三階段的創作基礎。

3.1 問卷設計

為了明確地了解不同性別特質間是否偏好不同的婚服元件，本問卷設計分為兩部分，第一部分為性別氣質測驗，採用李美枝 (1981) 編製的性別特質測驗，並參考問卷原作者的英文原文修訂版 (Bem, 1976) 的編修字詞，得出 40 個敘述性別特質的華語形容詞（見表 4），分別以五點量表計量，讓受測者自評平常表現該特質的情形，圈選最符合的分數。

表 4 BSRI 之性別特質形容詞列表

陽剛特質之形容詞	陰柔特質之形容詞
膽大的、嚴肅的、深沈的、競爭的、善謀的、冒險的、主動的、剛強的、像領袖的、獨立的、幹練的、穩健的、豪放的、靠自己的、領導才能、自力更生、好支配的、有主見的、個人主義、有雄心的	文雅的、溫暖的、矜持的、愛美的、討人喜歡的、善感的、動人的、伶俐的、天真的、心細的、純情的、溫柔的、端莊的、整潔的、親切的、輕聲細語、慈善的、純潔的、富同情心、愛小孩的

第二部分為婚服元件偏好調查，匯整第二章之新娘及新郎禮服之元件成「輪廓」、「面料」、「顏色」、「西裝元件」、「婚紗元件」及「配件」六個類別，再讓受測者自分別從六個類別中，以單選及多選方式選出自己偏好的元件，詳細的題目編輯如表 5：

表 5 問卷題目編輯說明

分類	題數	題目編輯方法	
輪廓	2	上身輪廓	由於新娘禮服上身輪廓皆為馬甲形式的束腰線條，本研究以新郎禮服（西裝）之肩線輪廓為參考，分為寬墊肩、一般墊肩及無墊肩三種輪廓類型。
		下身輪廓	為調查填答者喜好的排序，本題綜合列舉新郎禮服及新娘禮服中常見的下身輪廓，為避免款式影響判斷，由手繪圖片輔助，讓填答者進行比較選擇：
		女裝 A-Line、Ball-gown、魚尾、直身裙、多層次、短版	
		男裝 直筒、窄管、短版、多層次	
顏色	3	色系 Hue	取色彩學常用之伊登色環
		暖色 紅色 0° (#EE2F26)	
		冷色 藍色 240° (#3D3DAB)	
		無色系 黑色 (#000000)	
		各色系取四色合併呈現	
	3	明度 Brightness	為排除受色系及飽和度干擾，取無色系中的不同明度
		高明度 100% (#FFFFFF)	
		中明度 50% (#7F7F7F)	
		低明度 0% (#000000)	
	3	飽和度 Saturation	為排除色系及明度干擾，由暖色及冷色並列呈現
		高飽和度 100% (#F97C00) (#0001FE)	
		中飽和度 50% (# F4AC64) (#6264F8)	
面料	2	本題組亦欲達比較之效果，因此綜合列舉表 2 及表 3 中整理之新娘禮服及新郎禮服中常見的面料；且由於填答者大部分缺乏對布料的了解，因此以布料特性做分類，並以圖片輔助，讓填答者進行比較選擇。	
		選項共有五類：各式蕾絲、透膚面料、不透膚面料、絲絨、毛呢面料。	
細節	2	本題組欲調查填答者在新娘禮服及新郎禮服中分別喜好的元件，由表 2 整理之新娘禮服元件及表 3 整理之新郎禮服元件編制成兩多選題，並以圖片輔助，讓填答者進行選擇：	
		新娘禮服元件 釘珠、刺繡、蕾絲貼花、印花、立體裝飾、拖尾	
		新郎禮服元件 西裝領、絲瓜領、口袋、搭配背心、腰圍打褶、反摺褲管	
配件	1	本題欲調查服裝元件外的常見配件，包含頭紗、捧花、領結、肩帶、頭飾及腰間裝飾，並以圖片輔助，讓填答者進行選擇。	

3.2 研究對象及抽樣代表性

根據中華民國內政部戶政司的人口統計，截至 2020 年年底台灣適婚年齡（20 ～ 39 歲）的未婚男性人數為 2,401,123 人；2020 年統計男性之粗結婚率為 5.16%。再參考中研院社會所長期執行的《台灣青少年成長歷程研究》之抽樣分析，自我認同為同性戀者佔人口比例的 5%、雙性戀者為 10%，因此在推算時將未婚男性人數 X 10% X 粗結婚率＝可能結婚男同志人口＝ 12,389 人，以此為母群，在信心水準 95%抽樣誤差 ±7% 之下，樣本數需高於 193。為了直接傳送給目標的受眾，研究問卷使用 <https://www.surveycake.com/> 的免費版雲端問卷服務，將題目編輯成線上版，再以私人訊息委託分享問卷連結以及投放網路上的男同志社群，最後共收到 221 筆回應，其中刪除提答時間最短的前 2.5% 離群值共 5 筆以及多選題選擇超過填答上限之樣本共 15 筆，留下有效樣本共 200 筆，達到有效問卷門檻。

3.3 資料分析

問卷填答結果整理完成後，使用 IBM SPSS Statistics 26 進行統計分析。將第一部分的性別氣質測驗結果比照 BSRI 的分析方法，以「陽剛氣質」之 20 題以及「陰柔氣質」之 20 題分別計分取出母群中位數，並且與每個樣本的兩個分數做比較，可得出四個性別特質類型：陽剛型M（陽剛氣質＞母群中位數；陰柔氣質＜母群中位數）、陰柔型 F（陽剛氣質＜母群中位數；陰柔氣質＞母群中位數）、雙性型 B（兩者皆大於中位數）、未分化 N（兩者皆小於中位數）。受測者中雙性型（B）及未分化（N）在受測者中各佔約 30%，反而陽剛型（M）及陰柔型（F）僅各佔約 20%（詳見表 6）。

表 6 研究對象性別特質類型之描述統計

BSRI 性別特質類型	計數	佔比
雙性型（B）	60	29.90%
陰柔型（F）	39	19.40%
陽剛型（M）	39	19.40%
未分化（N）	62	30.80%

第二部分婚服元件偏好調查，將「輪廓」、「面料」、「顏色」、「西裝元件」、「婚紗元件」及「配件」六個類別的十個題目分別做次數分配表以及與四個性別特質類型的交叉分析，可得出研究對象整體對某類別偏好的元件為何及其佔比。本文以一題為例：表 7 為主面料的次數分配及與性別特質類型的交叉分析，根據各特質在某類別內選擇偏好的佔比排序，以及各特質對某元件選擇佔比與整體佔比的比較後可做出推論。

由表 7 可看出男同志群體較不偏好蕾絲，僅佔 4%，除了未分化族群之外其他三種類型皆有少數參與者選擇蕾絲，分別為陽剛型 3%、陰柔型 8% 以及雙性型 7%。整體而言對不透膚面料（27%）絲絨（26%）及透膚面料（24%）的偏好比率平均分配，但在不同性別特質間有不同排序：陽剛型有最高比例偏好不透膚面料（41%）陰柔型與未分化則以透膚面料佔最多，分別佔 33% 及 34%，雙性型則有最高比例偏好絲絨面料（20%）。

表 7 主布料與性別特質類型之交叉分析

主面料		性別特質類型				
		M	F	B	N	總計
各式蕾絲	計數	1	3	4	0	8
	主要布料內的 %	13%	38%	50%	0%	100%
	性別特質類型內的 %	3%	8%	7%	0%	4%
透膚面料	計數	3	13	10	21	47
	主要布料內的 %	6%	28%	21%	45%	100%
	性別特質類型內的 %	8%	33%	17%	34%	24%
不透膚面料	計數	16	12	15	10	53
	主要布料內的 %	30%	23%	28%	19%	100%
	性別特質類型內的 %	41%	31%	25%	16%	27%
絲絨	計數	13	4	19	16	52
	主要布料內的 %	25%	8%	37%	31%	100%
	性別特質類型內的 %	33%	10%	32%	26%	26%
毛呢面料	計數	6	7	12	15	40
	主要布料內的 %	15%	18%	30%	38%	100%
	性別特質類型內的 %	15%	18%	20%	24%	20%

由統計結果（見表 8）可知，在輪廓、顏色、西裝元件及配件四個類別中，所有性別特質的受測者最偏好選項皆一致，據此結果繪出的服飾如圖 20：台灣男同志對婚禮服飾的想像整體依然是投射出西裝的樣貌，整體偏好一般肩墊形塑的上身輪廓及窄管下身輪廓；顏色偏好無色系、中明度及中飽和度；西裝元件中重視西裝領、搭配背心及口袋設計；配件喜歡領帶（結），其次為捧花。

在布料及婚紗元件兩類別中，不同性別特質的受測者最偏好的選項有所不同：陽剛型偏好不透膚面料、雙性型偏好絲絨、未分化及陰柔型偏好透膚面料；婚紗元件中以刺繡、印花及立體裝飾三類最多，在不同特質間有不同偏好排序：陽剛型及未分化最偏好印花、陰柔型偏好刺繡、雙性型則偏好立體裝飾。其餘輪廓、顏色、西裝元件及配件四類別中，雖然一致呈現傳統西裝的樣貌，然仍可就個性別特質對各元件的選擇比例與整體的選擇比例做比較，推論出該特質可能潛在的偏好，以此作為不同性別特質可嘗試的設計參考，詳細敘述如表 8：

表 8 各項目分析結果一覽表

類別		分析結果
輪廓	上身	● 整體偏好一般至無肩墊的輪廓，少數陽剛型與未分化偏好大肩墊輪廓。
	下身	● 窄管及直筒偏好程度明顯高於發散型的輪廓，偏好比例由最修身的窄管到最發散的 Ball-gown 線條，推測大部份的男同志依然受當今男性時裝影響，依然選擇男性正裝的保守線條。 ● 短版的接受度較低，甚至低於裙裝輪廓，可能由於對短版禮服較不熟悉，或是因為長版較能展現穿用者於典禮上或攝影上的氣勢與氛圍。 ● 陽剛型偏好窄管或直筒，陰柔型偏好窄管或多層次，雙性型偏好窄管或直筒以及部分魚尾，未分化偏好窄管或多層次以及部分 A-line 線條。
顏色	色系	● 推測由於對白紗搭配黑西裝的婚禮場景印象，對色系的偏好不受性別特質類型影響，整體偏好無色系，其次為冷色系。
	明度	● 整體偏好中明度；其次陰柔型與雙性型偏好高明度，陽剛型與未分化無明顯偏好。
	飽和度	● 整體偏好中飽和度，其次為低飽和度，陽剛型對高飽和度的接受度比較高。
細節	西裝	● 偏好不受性別特質類型影響，有缺口的領型（西裝領、劍領），背心及口袋設計等傳統西服元件佔有最高的偏好比例。
	元件	● 絲瓜領不受到親睐，推測是台灣人對此領型較陌生，雙性型及未分化相對可嘗試。 ● 陰柔型相對更重視背心搭配、未分化則更重視口袋設計。
	婚紗	● 整體偏好刺繡和印花的布面花紋處理，其次為立體裝飾，此三項細節佔總體偏好的 67.6%；然不同特質間的偏好排序各有不同。
	元件	● 陽剛型及未分化最偏好印花、陰柔型最偏好刺繡、雙性型則最偏好立體裝飾。 ● 珠繡與貼花蕾絲較不得到親睐，陽剛型相對較能接受珠繡。
布料		● 各類別偏好最明顯：陽剛型偏好不透膚面料、雙性型偏好絲絨、未分化及柔美型偏好透膚面料。 ● 傳統西裝與婚紗常使用的毛呢及蕾絲均不受到親睐，反而選擇較中性、簡約、亮面、清透的面料 ● 少數陰柔型及雙性型選擇蕾絲。 ● 搭配布料不受性別特質類型影響，整體趨勢與主布料偏好相同。
配件		● 整體偏好領帶、領結及捧花。 ● 陰柔型及未分化可嘗試配戴頭紗。 ● 雙性型及陽剛型可嘗試腰封設計。 ● 雙性型及陰柔型可嘗試皇冠及頭飾。

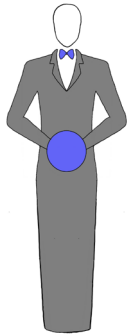


圖 20 台灣男同志最偏好之婚服元件組合（圖片來源：研究者繪製）

表 9 研究者整理各性別特質之禮服元件偏好

性別特質類別	禮服元件偏好
陽剛型 M	少數陽剛型偏好大肩墊形塑的線條，下身偏好窄管或直筒；布料偏好不透膚面料；顏色相較其他人更能接受高飽和度的顏色；偏好使用印花做細節處理；可嘗試腰封設計（見圖 21）。
雙性型 B	下身輪廓偏好窄管或直筒，相對較能接受魚尾；布料偏好絲絨，少數雙性型偏好蕾絲面料；顏色相較其他人更能接受高明度的顏色；偏好使用立體裝飾做細節處理；可以加上腰封、頭飾等設計（見圖 22）。
未分化 N	少數未分化偏好大肩墊形塑的線條，下身輪廓偏好窄管或多層次，相對較能接受 A-line；布料偏好透膚面料；偏好使用印花做細節處理；較重視口袋，可以加上頭紗設計（見圖 23）。
陰柔型 F	下身輪廓偏好窄管或多層次設計；布料偏好透膚面料，少數陰柔型偏好蕾絲面料；顏色相較其他人更能接受高明度的顏色；細節部分重視背心搭配且偏好使用刺繡處理面料；可嘗試搭配頭飾及頭紗（見圖 24）。



圖 21 陽剛型



圖 22 雙性型



23 未分化



圖 24 陰柔型

（圖片來源：研究者繪製）

四． 創作設計

步驟與方法

1. 明確訂立四個形象之內容：文字內容整理及人物誌設定
2. 設計款式擬定：a.發想 b.草圖 c.設計圖
3. 細節實驗：印花圖像與版型搭配
4. 拍攝作品形象照

4.1 人物誌設定

彙整第二章提到各性別特質之描述以及第三章整理之婚服元件偏好，設定以下四種新郎形象為後續設計指引（詳見表 10）。

表 10 各性別特質之新郎形象指引

	陽剛型M	陰柔型F	雙性型B	未分化N
性別特質描述	身材壯碩結實、體毛多、皮膚黝黑、聲線低沉、喜歡健身運動、舉止粗獷、	細瘦的體格、較高及溫柔的聲音、皮膚白皙、整潔外觀、不喜歡運動、女性化儀態與手勢、穿戴飾品、具時尚感、	剛柔並濟、強韌自立、自信呈現的風格有、較好的心理適應力、視情況選擇情感型或、效率型的表達、	尚未做自我調適與選擇、未認定自己的性別角色、外在表現不順從傳統性別角色、中性化表現、幽默、機伶等
婚服元件偏好	寬肩／窄管＋直筒 不透膚面料／印花 高飽和度色彩 搭配腰封	窄肩／窄管＋多層 透膚／蕾絲／刺繡 高明度色彩 搭配背心及頭紗	寬肩／窄管＋直筒 可嘗試魚尾 絲絨／蕾絲／立體 高明度色彩 搭配腰封及頭飾	窄肩／窄管＋多層 可嘗試 A-line 透膚面料／印花 口袋及搭配頭紗
設計指引	強調厚實胸部及肩膀，及修長的下身。	呈現纖細上身、白皙乾淨的形象。	呈現獨立自信，能完美駕馭各種元素。	呈現風趣，流動不確定的設計款式。

4.2 營造理想身形

前文提及身體意象是人對自己身體的知覺與態度，其中人對身體的知覺主要是透過視覺及觸覺產生，而人的知覺會受過往經驗影響對客觀事物的判讀，因此產生視錯覺，包含以光影的判斷立體形狀，進而形塑不同特質理想的身形，本系列輪廓將以表 10 整理的形象以光影的方式具體呈現。

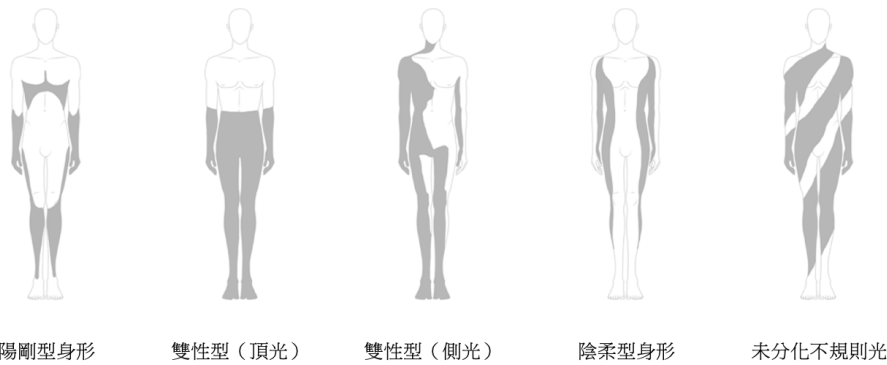


圖 25 不同性別特質延伸的身體意象光影配置（圖片來源：研究者繪製）

4.3 發想草圖

根據圖 25 繪製的光影作剪接線裁切，同時也將參考設計指引提供每個性別特質有潛力的元素作為款式及設計參考，66 張發想草圖，排列整理如圖 26。

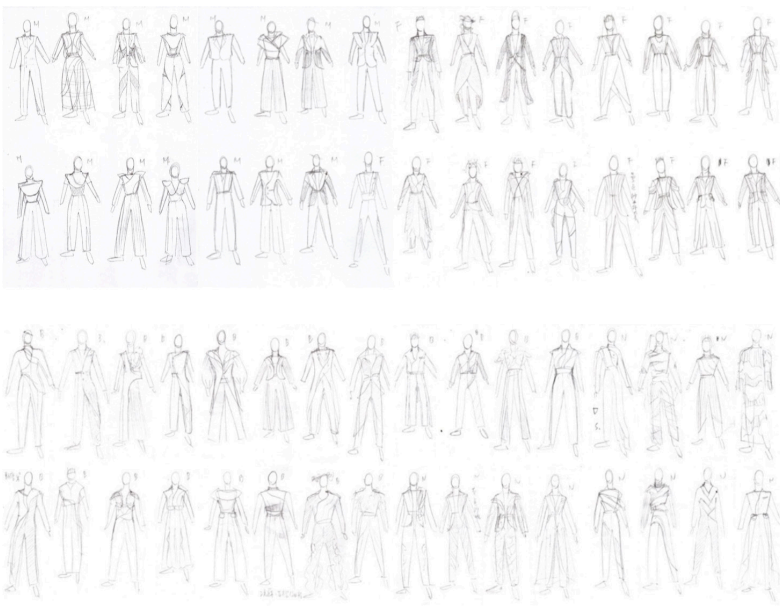


圖 26 研究者繪製發想草圖

5. 設計草圖

為確保作品之間維持設計一致性，將圖 26 發想草圖中相近的元素進行整理分類，從中選出最符合該主題的設計元素，整理成表 11 的設計草稿，再從中選出六款完成製作。

表 11 個性別特質類型之設計草圖

M陽剛型	
F陰柔型	



4.4 印花繪製

目前同性婚禮中時常出現彩虹元素，多是高明度高彩度的六色彩虹（見圖 17-19），然本研究問卷調查結果顯示男同志新人偏好中明度到高明度、中飽和度的色系，結合本系列欲形塑身體意象而使用的光影概念，將彩虹元素轉化為低透明度及漸層的模糊效果，營造真實彩虹光線映照在人體及服裝上的朦朧效果。故本系列印花有圖案模糊、圖案與底色相融以及配合服裝版片形狀三個特性。

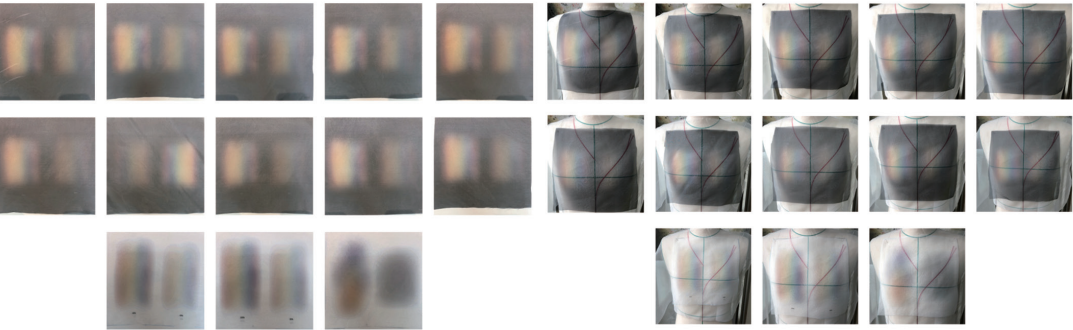


圖 27 印花試印結果（圖片來源：研究者繪製）

印花底色及圖案的顏色數值確立之後，將每件單品中需要印花的版片（如圖 28）掃描進平板電腦，按照 1：1 的尺寸規劃圖案（如圖 29），圖案則根據版片的形狀畫出類比真實色散光源的印花圖案。



圖 28 印花配置圖（圖片來源：研究者繪製）



圖 29 印花成品圖（圖片來源：研究者繪製）

4.5 婚紗攝影



圖 30 陽剛型



圖 31 未分化圖



32 雙性型



圖 33 陰柔型



圖 34 未分化
（圖片來源：研究者拍攝）



圖 35 雙性型

五、 結論

本研究奠基於外觀管理理論基礎，說明人的自我概念如何透過社會情境的回饋，以及選擇不同外觀符號（禮服元件）來探求更貼近的自我概念，並以文獻探討、訪談及問卷調查、創作實驗三階段，找出自我概念中的不同性別特質類型的人心目中的理想形象，重新組合傳統上分屬男、女裝婚禮服的外觀符號（服裝元件），以此創作一系列男裝禮服，讓台灣社會實際看見別於以往的新郎形象。

本研究將現今常見的禮服元件依面料、顏色、輪廓、細節四類別做整理，新郎禮服常用面料為不透膚霧光材質，顏色多為黑、灰、藍、深棕等深色，上寬下窄的倒三角輪廓、細節多為設計性裝飾，如領形、開衩、口袋、釦子搭配等。新娘禮服常用面料為透膚、光澤感面料，顏色上有自成一格的白色白紗禮服，以及各種顏色的晚禮服。輪廓為上窄下寬的三角形，下襬有多樣變化，細節多為工藝類裝飾如刺繡、印花、珠繡、立體裝飾等。目前常見的男同志新人多選擇兩套西裝搭配為婚宴禮服，婚紗照拍攝則有多種變化，且有許多代表性少數友善的彩虹元素會被使用在服飾或配件上。

整理出禮服元件後，再透過第二階段的問卷設計找出與「自我概念」的對應關係，問卷採用BSRI 性別特質測驗，將人依性別特質分為四型，由各元件被選擇的比例來看不同類型的人偏好的婚服元件，以及潛在的偏好。結果顯示整體喜歡窄管輪廓、西裝領及三件式穿法，搭配領帶（結），為常見的西裝樣式；再以各性別特質對各元件的選擇比例與整體選擇比例做比較，推論出該特質可能潛在的偏好，並以此作為創作設計的依據，製作系列婚服。期待藉由提出別於傳統新郎形象的婚紗照作品，激發台灣大眾對傳統西裝形塑的理想男性提出挑戰，進而去尋找更適合自己的理想形象，以及對不同特質的人保有更多尊重和欣賞。

參考文獻

1. 王道陽, & 姚本先. (2010). Bem 雙性化理論模型的重構. 中華女子學院學報, 22(2), 35-38.

2. 朱敏鳳. (2009). 國小二年級以多元性別角色為主題之行動研究. 國立臺北教育大學碩士論文.

3. 吳奇浩. (2012). 喜新戀舊：從日記材料看日治前期臺灣仕紳之服裝文化. 臺灣史研究, 19(3), 201-236.

4. 邱家琳. (2015). 全球第一面彩虹旗，飄揚紐約現代藝術博物館．非池中藝術網 artemperor.tw/focus/1004

5. 李承達. (2013). 高中生「性認同」與「性別特質」初探. 性學研究, 4(2), 75-96.

6. 李美枝. (1981). 性別特質問卷的編製及男女大學生四種性別特質類型在成就動機，婚姻、事業及性態度上的比較. 中華心理學刊, 23-37.

7. 林美香. (2016). 「陽剛女」、「陰柔男」：十六、十七世紀英格蘭女性時尚與性別爭議．臺大文史哲學報, 1-56.

8. 洪任賢. (2018). 來自色情國度的辛辣研究—— 1990 年代出生之臺灣男同志 G 片觀看經驗與生活實踐．國立臺灣師範大學碩士論文．

9. 陳和平. (2020). 男西裝外套縫製經典．格蘭呢絨西服有限公司．

10. 陳秋瑾. (2013). 新娘禮服傳統與演變：台灣婚禮老照片紀事．藝術家．

11. 莊沈叔儒. (2021). 二十世紀流行男裝．實踐大學服裝設計學系所．

12. 曾晴. (2013). 男同志胴體性引力之研究．樹德科技大學碩士論文．

13. 黃珮茹, & 林烘煜. (2011). 陰柔特質男性態度量表之發展．測驗學刊, 58(1), 87-117.

14. 劉安真. (2001). 「女同志」性認同形成歷程與污名處理之分析研究．國立彰化師範大學博士論文．

15. 葉立誠. (2014). 台灣服裝史．商鼎文化出版社．

16. 葉立誠. (2014). 中西服裝史．商鼎文化出版社．

17. 蔡宜錦. (2013). 中西禮服史 (第三版). 全華圖書．

18. Ellison, J. (2014). VOGUE 百年時尚專題系列：禮服．積木文化

19. Kaiser, S. (1997). 服裝社會心理學 II 外觀與自我. *The Social Psychology of Clothing: Symbolic Appearances in Context*. 商鼎

20. Bem, S. L. (1974). *The measurement of psychological androgyny. Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 42(2), 155–162.

21. Engeln-Maddox, R., Miller, S., & Doyle, D. (2011). Tests of Objectification Theory in Gay, Lesbian, and Heterosexual Community Samples: Mixed Evidence for Proposed Pathways. *Sex Roles*, 65(7-8), 518-532.

22. Madinga, N. W., Maziriri, E. T., Dondolo, B. H., & Chuchu, T. (2020). Modelling fashion clothing involvement among gay consumers in South Africa. *Cogent Social Sciences*, 6(1), 1760415.

23. Slade, P. D. (1994). What is body image? *Behaviour Research and Therapy*. 32(5),

497-502.

24. McKeever, R., Wilcox, C., & Franceschini, M. (2022). Fashioning Masculinities - official exhibition book

25. Tylka, T., & Calogero, R. (2011). Fiction, Fashion, and Function Finale: An Introduction and Conclusion to the Special Issue on Gendered Body Image, Part III. *Sex Roles*, 65(7-8), 447-460.

金屬鑄造於服裝造形之應用： 以數位建模輔助設計為例

林玉茜

實踐大學 服裝設計系 碩士研究生

黃莉婷

實踐大學 服裝設計學系 副教授

摘要

本研究欲應用現代科技工具，將過去因技術限制僅能作為服裝點綴的金屬材質，轉變為構成服裝主軸的主要面料，建立金屬結合造形穿戴的方式，並創作一系列作品。流程分為三階段：一、分析金屬材料在服裝、藝術與設計各領域的應用，並歸納當代趨勢與人體適用的形式作為創作方向；二、參考階段一的結果及現有應用數位設計與金屬服裝製造之案例，在 Rhinoceros 3D 中進行數位實驗，並依照實驗結果繪製設計草圖以及進行金屬製程的可行性評估；三、建立金屬穿戴式服裝的製作流程：以數位建模技術輔助樣本生成，再透過 3D 列印件翻製模具進行金屬鑄造，鑄造完成後依設計需求進行後加工，如電鍍、染色等。並結合手工組裝模式，實際在人枱組合金屬組件，最終完成三件成品，發展設計系列《theme 蛻形》。期待本研究使用的金屬鑄造搭配數位建模手法，應用於造型設計的操作過程與紀錄，能供後續相關研究作為經驗參照。

關鍵字：金屬材質、金屬鑄造、數位建模、3D 列印、服裝造型設計

* 通訊作者。電話：+886 978909720
E-mail 地址：lynnlin.lyc@gmail.com

Application of Metal Casting in Fashion Design: A Case Study of Digital Modeling-Aided Design

YU-CHIEN LIN

Master Program, Department of Fashion Design, Shih Chien University

LI-TING HUANG

Associate Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

This study aims to establish a way to integrate metal material, which were previously limited as decorative element in clothing due to technological restrictions, into wearable forms by applying modern technological tools.

The processes can be divided into three stages: 1. Analyz the applications of metal materials in fashion, art, and other forms of design, then summarizing the trend of digital manufacture and body-suitable forms as guidance of creation. 2. Based on the results of pervious stage, referring to existing cases of digital design and clothing manufacture, conduct digital experiments in Rhinoceros 3D and evaluate the feasibility of metal processes based on the experimental results. 3. Establish production process: utilize digital modeling technology for sample generation, creating molds through 3D printing for metal casting. And then do post-processing according to design requirements (such as electroplating and dyeing), and assemble metal components on a mannequin to create clothing.

Ultimately, the design series of three pieces of metal clothing, which is called "theme" is created. The Expectation of the operational processes and documentation of this project could serve as experiential references for future related studies which would like to use metal casting combined with digital modeling techniques.

Keywords: metal materials, metal casting, digital modeling, 3D printing, modeling

* Corresponding author。Tel: +886 978909720
E-mail address: lynnlin.lyc@gmail.com

一、緒論

1.1 研究背景與動機

1960 年代美國與蘇聯的太空競賽，推進人類首次達成發射衛星與登陸月球之創舉，科技上巨大演進讓世界正式進入「太空時代（Space Age）」，未來主義應聲而起。於時尚層面而言，André Courrèges、Paco Rabanne 和 Pierre Cardin 三位服裝設計師迅速崛起，超前且顛覆傳統的大膽手法為服裝材質多元性奠定根基。服裝進程與科技發展相輔相成，現以數位設計與製造的形式為發展趨勢。2011 年 Iris van Herpen 率先將 3D 列印技術應用於高級訂製服，利用參數設計與數位製造手法及依據異材質特性作表現，形成品牌前衛且具高科技元素的美學。在物饒豐富的現代，部分服裝型態逐漸脫離實用主義，改以藝術創作形式呈現，藉由服裝進行藝術性溝通，表達服裝與人之間的關聯，彰顯設計者與穿戴者傳遞的理念。

研究者家中經營金工事業，故較有機會接觸金屬飾品的加工流程與各種形態表現。進入實踐大學服裝設計系研究所後，受到豐富多元的設計形式啟發。可見目前國際市場已有異材質結合數位設計形式的造形服裝，而我國相應案例則較少，故本研究欲結合自身經驗改變金屬飾品常作為服裝配件的附庸關係，以金屬應用於服裝造形作為主旨，依此建立設計流程。

1.2 研究目的

異材質應用為服裝帶來設計、面料與風格形式等各方面的新思維和革命性變化，促進時尚界多樣性和創新。本研究以金屬作為服裝的主要材質，透過數位設計與製造技術協助設計開發、材質模擬、滿足生產面的個性化需求，實現異材質服裝的製成。同時也與金屬製成相關專業人員和公司合作進行製作，可望推動服裝行業的創新和發展。目前在台灣可見的相關案例較少，故希望透過本創作的實際操作與流程，供後續相關研究作為經驗參照。本研究擬達之目的可分為下列三點：

1. 探討金屬材料在服裝、設計與藝術領域現有之應用、歸納製造趨勢，並分析人體適用的造形形式。
2. 找出數位設計工具輔助金屬材質的方式，並建立於人體造形設計之模式。
3. 綜合上述，透過數位設計與製造的協助，實際以金屬材質做出造形服裝。

二、文獻探討

本章節首先整理過去金屬於服裝領域的各類型應用，分析金屬材質應用於服裝之結構變化與構成原理，作為人體穿戴導向的設計參考。第二部分歸納金屬於產品設計、建築設計與藝術雕塑之相關美學領域的運用，作為金屬造形設計的參照。由前述兩個段落提及的近代案例可知，金屬應用已有漸往數位設計與製造的趨勢，故在第三部分探討其發展與應用形式、分析本創作適用之

設備與技術、分類說明服裝於數位設計與製造的案例表現，並歸納數位設計與製造於本創作的應用可能。最後以造型藝術服裝與心理、社會與商業價值的重要連結，構築本研究創作美學之價值。

2.1 金屬的服裝應用

本段落彙整古今應用金屬於服裝設計之經典案例，按使用金屬之目的分類為功能性應用以及造型性應用兩種。功能性即為金屬於服裝中，可為服裝產生具體的使用效能為目的；造型性即為金屬於衣著中主要為以裝飾效果為主，不具任何實用價值。

2.1.1 功能性應用

本段落以金屬保留既有形態，並在人體進行穿戴的範例為主軸進行蒐集，高科技類型的金屬纖維織品不歸納於本研究範圍內。本段落除了以五款自組件結構組成的甲冑進行探討，並加入金縷玉衣、輔具與裙襪等金屬植入穿戴構成案例，圖 1 由左至右為鎖子甲、金縷玉衣、輔具與裙襪等案例圖示。



圖 1 金屬的服裝 - 功能性應用案例（資料來源：由左至右為紐約大都會博物館；河北博物院；重新輔具義肢中心；V&A South Kensington）

2.1.2 造型性應用

金銀材質的穿戴在社會文化上，被賦予高級、奢華的觀感，使用上為自我地位彰顯。生理上於人體的適用性高、形態多元，利於作各式造形穿戴，故其材質在造型藝術服裝的應用相當廣泛。本段落主要以各大高級訂製服裝品牌為主，並加入服裝設計師、相應風格類型作品進行案例延伸說明。形態手法依據金屬構成元件、原理或手法進行分類，分別歸納為：條棒狀、鏈形、曲面、網狀、模組、仿生、結構、彈性材質、配飾組成與參數設計，圖 2 由左至右為金屬以 3D 掃描技術鑄造馬甲、仿生模組、帳篷結構、彈性鋼絲與參數設計等案例圖示。



圖 2 金屬的服裝 - 造型性應用案例（資料來源：由左至右為 Style by Be；Page Six；ANNA DIENEMANN；Harper's Bazaar）

2.2 金屬的設計與藝術應用

本研究以金屬在設計與藝術應用為導向進行探討，本段落為三項：產品設計、雕塑裝置、建築設計。其中產品設計以日常所及的產品設計類型作為探究，包含穿戴金工首飾及兼具裝飾性與實用性的家居用品，以此分別進行金屬形態分析。

2.2.1 產品設計

本段落產品設計之分項，以使用金屬材質的相關美學產業為導向，即以穿戴首飾、家居用品為首進行案例說明，並依據範例金屬表現形態，進行簡述與分析探討。

1. 飾品

本段落金工首飾領域中，以配戴機能形態的飾品中的金屬首飾進行案例延伸說明，表中列舉相關品牌商品與藝術家作品。形態手法依據金屬構成元件、原理或手法進行分類，分別歸納為：接點、曲面、網狀、有機、雕塑、表面加工與參數設計方式，圖 3 由左至右為有機、雕塑、表面加工與參數設計等案例圖示。



圖 3 金屬的設計與藝術應用 - 飾品案例（資料來源：由左至右為 MUAR jewelry；klimt02.net；klimt02.net；Emirates Woman）

2. 家居用品

本段落以金屬作品進行案例延伸說明，列舉多位設計師作品。形態手法依據金屬構成元件、原理或手法進行分類，分別歸納為：鏈形、條棒狀、螺旋、曲面、層次、模組、有機與參數設計表現，圖 4 由左至右為曲面、層次、模組、有機與參數設計等案例圖示。

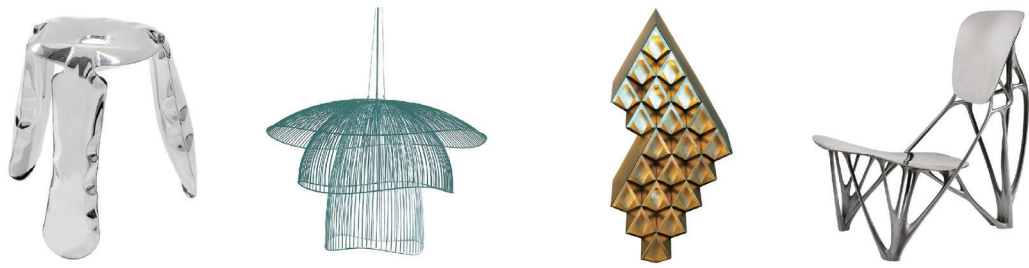


圖 4 金屬的設計與藝術應用 - 家居用品案例（資料來源：由左至右為 1stDIBS；melville；1stDIBS；Joris Laarman）

2.2.2 雕塑裝置

本段落以金屬雕塑作品進行案例延伸說明，列舉藝術家、設計師在鋼鐵雕塑領域上之表現。形態手法依據金屬構成元件、原理或手法進行分類，分別歸納為：平面、網狀、螺旋、塊狀、有機、表面加工、力學結構與參數設計處理之應用，圖 5 由左至右為螺旋、表面加工、力學結構與參數設計等案例圖示。

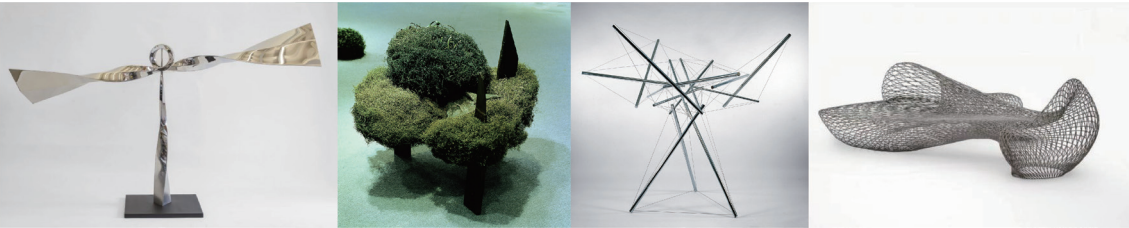


圖 5 金屬的設計與藝術應用 - 雕塑裝置案例（資料來源：由左至右為：artemperor 非池中藝術網；臺北市立美術館；Artsy；Joris Laarman）

2.2.3 建築設計

Zahad Hadid 建築事務所負責人 Patrik Schumacher 認為參數化主義，將成為 21 世紀建築與設計的統一新風格 (NAGAMI, n.d.)。可見近年建築形態結合科技發展已然顛覆舊有的形式，產生嶄新世代的建築風貌。本段落以使用大面積金屬表層之建築作品，進行案例延伸說明，表中列舉相關建築師、建築事務所之作品。形態手法依據金屬構成元件、原理或手法進行分類，分別歸納為：塊狀、幾何切面、鏤空、螺旋、有機與表面加工的應用，圖 6 由左至右為幾何切面、鏤空、有機與表面加工等案例圖示。



圖 6 金屬的設計與藝術應用 - 建築設計案例（資料來源：由左至右為 MODERN IN DENVER；yatzter；arch2o；Future View360）

2.3 數位設計與製造探討

由 2.1 至 2.2 的近代案例中，可知近年參數設計與智慧製造崛起，使金屬造形表現更加豐富。而各領域紛紛導入數位化設計與生產形式，儼然形成當代設計與生產的重要技術，因此本段落接續探討數位設計與製造於服裝層面的應用可能。

服裝設計的應用於近年發展較為蓬勃，全球首件完全以 3D 列印技術製成的服裝，為 2011 年 Continuum 2 推出的比基尼《N12 bikini》，以選擇性雷射燒結技術（SLS）製成。同年，Iris van Herpen 於巴黎高級時裝週發表首次亮相的 3D 列印服裝《Capriole》，開創高級訂製服裝應用 3D 列印技術之先例。Chanel 在 2016 年秋冬系列巴黎時裝秀中，

將 1920 年代流行的經典粗花呢夾克，以數位製造的 3D 列印技術作出並進行發表，表達 3D 列印的新技術與原有經典的融合，正式宣示品牌擁抱創新技術之願景。圖 7 由左至右為 Continuum 2《N12 bikini》建模介面與成品；Iris van Herpen 系列《Capriole》；Chanel 應用 3D 列印技術之夾克之案例圖示。

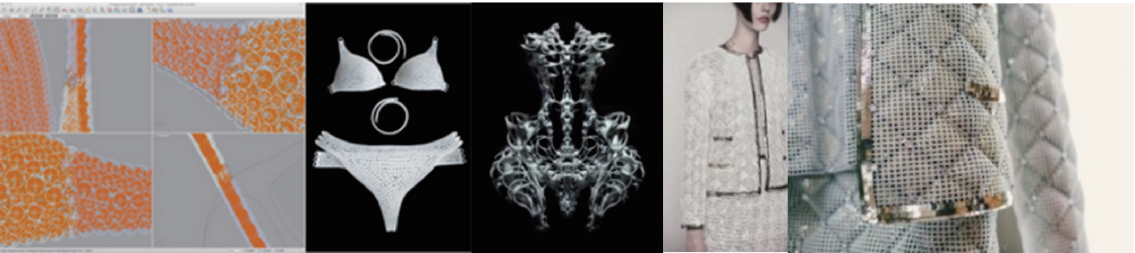


圖 7 由左至右為 Continuum 2《N12 bikini》建模介面與成品；Iris van Herpen 系列《Capriole》；Chanel 應用 3D 列印技術之夾克（資料來源：由左至右為 rhinoceros；VOGUE；GIGAZINE）

現今設計導向為數位建模與參數設計佐以 3D 列印為設計趨勢，為方便區別陳述，本段落將服裝層面較常應用的 3D 掃描、3D 建模與參數設計之技術，此三項應用歸納於數位設計，並以重點進行簡述。另以 3D 列印作為數位製造層面之簡述，分別探討其發展與製程特性，最終以 2.3.3 的服裝領域範例進行分析探討。

2.3.1 數位設計

電腦輔助設計系統（Computer-Aided Design, CAD）概念源自 1963 年，為博士論文《Sketchpad—A Machines Graphical Communication System》中所提出 (Sutherland, 1963)。Zahad Hadid 建築事務所負責人 Patrik Schumacher 於 2008 年威尼斯建築雙年展，發表《Parametricism as Style - Parametricist Manifest》，表示參數設計前衛的設計形態，將成為建築與城市發展的新課題 (NAGAMI, n.d.)。本段落根據服裝的數位設計製程需求為導向，綜合所需應用的三項設備：3D 掃描、3D 建模與參數設計進行探討。

1. 3D掃描

3D 掃描為逆向工程的技術，對目標物透過光照投影或探頭接觸表面進行處理，經運算後建立目標物的數位模型，數位模型資料精準，能明確理解尺寸及物件誤差情形，操作上可直接使用檔案進行保存、編輯與 3D 列印輸出。其用途廣泛工業設計、瑕疵檢測、逆向工程、機器人導引、地貌測量、醫學資訊、生物資訊、刑事鑑定、數位文物典藏、電影製片、遊戲創作等都可見其應用（智觀智造，無日期）。

2. 3D建模

3D 建模軟體的操作原理是透過頂點、邊線及面，於虛擬三維空間建立三維立體模型，應用範圍廣泛，故市面開發軟體種類繁多。經本研究評估後，以 Rhinoceros 3D（以

下簡述 Rhino）為最適用於珠寶金工類的軟體，其曲面功能強大具高度變化性，最符合本研究需求的軟體。Grasshopper 軟體的參數變化自由度極高具即時變動性，且擴充功能多可滿足多重形變需求。故本研究於選擇 Rhino 軟體進行數位建模，以及使用 Grasshopper 參數軟體操作參數設計。

3. 參數設計

陳珍誠（2013）表示參數（Parameter）是與其他變數相關的變數，這些變數的未知值可透過事先定義變數間關係預設。更表示參數化是以聯接尺寸（Dimension）、變數（Variable）與幾何（Geometry）所構成，當變數的數值改變，設計的幾何形體也會跟著變更。可見參數設計是由參數驅動設計，需有嚴謹的邏輯進行設計。

2.3.2 數位製造 -3D 列印

3D 列印（3D printing）又稱積層製造（Additive Manufacturing, AM），製程技術為加法製造模式，成型原理是透過數位模型檔案輸入機台，可分析分層形式並以三維噴頭將材料射出，噴頭以 X 與 Y 軸平行移動將單層形態完成，再藉由 Z 軸垂直移動將單層堆疊，依此以層層堆疊的方式使物件立體成型。

本研究應用的光固化立體造型技術（Stereolithography Apparatus, SLA），以光敏樹脂為主要材料，通過光照來使樹脂硬化並聚合成型，成型原理與過程詳如圖 8 所示，光照技術分為雷射光束（SLA）、投影光照（DLP）、連續 DLP（CDLP）。

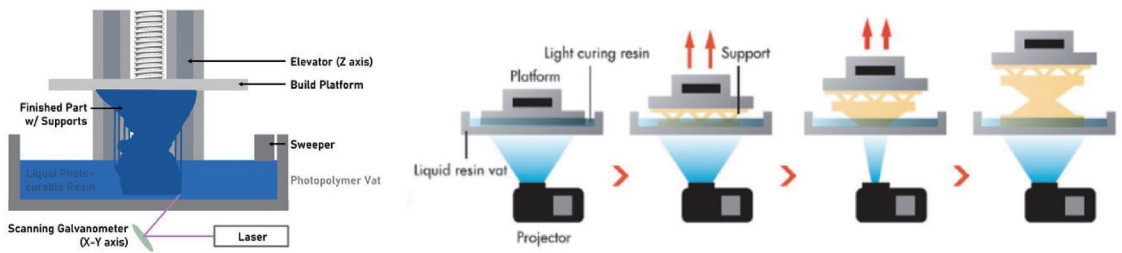


圖 8 光固化列印原理示意圖（左）；光固化列印過程示意圖（右）（資料來源：Christian Cavallo Consulting, LLC（左）；PEFL（右））

2.3.3 服裝領域應用

隨技術、材料推陳出新，數位設計與製造技術於服裝產業發展迅速、應用範圍也逐漸廣，諸如提升機能、改善製程、改變列印線材、提升色彩效果與精緻性等等，除了增加表現形態的豐富性，也有效提升於人體穿戴的舒適性。近年發展中更可直接於織品表面進行列印，可用以呈現刺繡效果，增加傳統工藝的新技術形式。國立陽明交通大學應用藝術研究所任教助理教授李建佑，具專業數位設計、設計運算與數位製造之背景，其將 3D 列印於服裝織品應用現狀分類為五項，分別為平坦鏤空結構、平坦鏤空彈性結構、單元體陣列、不規則鉸鏈與列印結構複合織品之型態。

本段落以數位製造服裝進行案例說明，列舉各個品牌、設計師在服裝領域上之呈現。分類形式以上述李建佑老師的分類為依據，並依照蒐集文獻與論文主體進行分類調整，彙整內容如下表 1 數位製造在服裝之應用所示。

表 1 數位製造在服裝之應用

形態	案例	手法簡述	圖示
立體平面化	The T-shirt-issue,2008	3D 掃描人體進行模擬，轉化為 2D 形式的實心版片加以組合加工製成。本案例以雷射切割布料再組成後製成。	 圖片來源：dezeen
平面立體化	Object 12-1 ,2013	據材質特性與人體圍度、機能性而設置之結構，原先為平面形式，但據製成與穿戴使穿著直接具立體度。本案例服裝模組元件以相應插扣設計可直接固定連接，可被解構和重建成完全不同的形狀。(「Object 12-1」, 2021)。	 圖片來源：Parametric Architecture
鏤空平面化	Danit Peleg,2015	以鏤空且平面的形態所組成，多為線狀結構方式呈現。本案例以 Eugène Delacroix 的《Liberty Leading the People》作為靈感，以三角形作為服裝結構組成的發想。並搭配 Flexible Filament 材料製成，使服裝具彈性與柔軟度。(The Process, n.d.)。	 圖片來源：danitpeleg.com
不規則鉸鏈	Kinematic Petals Dress,2016	服裝結構為可連接、卸除的多個不規則固體組成，鉸鏈間做轉動裝置，使部件於服裝穿戴時可隨人體部位自然起伏。本案例由 1600 多個由 2600 多個鉸鏈相互連接的獨特部件組成，並用尼龍粉末列印(System, n.d.)。	 圖片來源：Nervous System
單元體陣列	Oscillation,2016	服裝結構為直接連接的、不可卸除的多個固體組成，單元體排列如鎖子甲，元件間具可緩衝間隙，使服裝穿戴時可隨人體部位自然起伏。	 圖片來源：Stratasys

模組化組件	Dragonfly,2019	結構每個原型都配有零件，為需組裝形態非傳統一件式結構，組件間具可緩衝間隙，使服裝穿戴時可隨人體部位自然起伏。本案例先 3D 掃描人體，建立與設計 3D 模型，再簡化為 2D 輪廓，並區分為可拆卸的部分再進行組裝製成(Admin, 2019)。	 圖片來源：Parametric Architecture
織品組織化	Chanel,2015	為多種類型的立體組織組成織品表面，案例形態多元具弧狀結構、鏤空網格狀、細小單元體所組成。本案例為 Chanel 於 2016 年秋冬系列的巴黎時裝秀中，採用選擇性雷射燒結(SLS) 方式製作 (TLFB Team, 2019)。	 圖片來源：https://www.viva.co.nz

資料來源：本研究彙整。

2.4 造型藝術

格楚·萊娜（2007）表示時尚是種應用藝術，從不獨立存在。時尚鮮少由實用問題主導，美學和情欲考量才是它的標準。此因素常讓時尚徹底從各式機能性中得到解放，變成純屬造形的問題。Susan B. Kaiser (1997) 在《服裝社會心理學》論著中，將穿著藝術界定為透過服裝作為藝術溝通的媒介，反映藝術家和設計師的獨特性與個人創造力。服裝的意涵自初始的實用主義，在資本主義結構下轉變為衍生的象徵意義符碼。品牌所構築的藝術性服裝，其被賦予的意義已然超越原有的服裝，藝術性的手法利於提升品牌形象與價值表現。

本段落以造型藝術服裝（Wearable art）進行探討，主軸為發展淺述與穿戴意涵，穿戴意涵以個體心理、社會、文化與商業層面探究，並針對其進行簡述探討。

2.4.1 發展簡述

造型藝術服裝源自 1919 年開始，然而金屬的造型藝術服裝則是於 1966 年被 Paco Rabanne 推出巔覆傳統服裝以布料（圖 9 左側兩張影像為 Paco Rabanne 巴黎的四月發表會現場）作為唯一素材的認知，開創服裝新可能（葉立誠, 2000）。造型藝術服裝於 1970 年代蓬勃發展，在當時形成新穎的服裝風格，並其將服裝視為一種自我表達的方式。服飾造型發展自近期數位設計與製造的興起，邁向利於朝向個人化生產形式發展。以 TOM FORD 於 2020 年發表的服裝為例，其以 3D 掃描技術先掃描人體，再製成與其體型吻合的服裝，達成服裝個人化與數位結合之代表，（圖 9 右側兩張影像為上述提及 TOM FORD 達成服裝個人化與數位結合等案例圖示）。



圖 9 Paco Rabanne 巴黎的四月發表會現場（左）；TOM FORD 服裝（右）
（資料來源：pacorabanne.com（左）；<https://boudoirnumerique.com/>（右））

1. 心理導向

美國知名心理學家 Abraham H. Maslow 創立人本主義心理學，強調人正面的本質和其價值（馬斯洛, 2020）。本研究以需求層次理論邏輯帶入相應服飾形式，造型藝術服裝目的是彰顯個體自身或品牌的自我態度或價值表達，故得出其為需求層次中，用以滿足個體自我實現的展現。

2. 社會導向

德國藝術史家 Ernst Grosse 在《藝術的起源》中，提及藝術衝動實質上是純審美的活動的衝動，是人類普遍所有的性質，表示藝術從不追求外在的目的，藝術僅注重藝術活動本身（格羅塞, 2019）。芬蘭美學家 Yrjö Hirn 的《藝術的根源》中，以心理學觀點提出自我表現衝動說，提出人類一切活動皆具社會性，因人有將思想與情感展現於外在環境的本能，藝術創作便因此產生。可知造型服裝部分意義，為透過藝術展現創作者內在與社會環境實質的連結。

3. 商業導向

法國當代哲學家 Jean Baudrillard 在《擬像與模擬》（Simulacra and Simulation）中提到「物必須成為符號，才能成為被消費的物。」將商品價值分為客觀價值和符號價值，顯示商品客觀價值與實用功能，已非消費行為的唯一參考取向，其背後衍生的符號意義與象徵，亦為影響消費者心理的重要選擇（尚·布希亞, 1998）。

2.4.3 小結

造型藝術服裝如同美學轉化的進程，藉由個體藝術衝動產生的作品成為與社會的連結，其連結透過衍生的符號象徵構成商品，個體再透過穿戴達到裝飾作用，提升自我價值和自信，三者形成美學轉變的正向關聯。

第三章 研究方法與創作實驗

金屬製程從初期的手工製成、傳統鑄造，在生產工業化後邁入 CNC 數控工具機與雷射切割等數位設備的運用。隨著整體生產形態變化，參數設計與智慧製造為現代生產重要趨勢。近年 3D 列印的普及化，金屬 3D 列印的生產模式也隨之展露，其不受以往的生​​產限制，省去既有加工的繁複步驟，更可讓金屬展現更多的造形與精密形態的運用。金屬 3D 列印現有發展下，其生產成本較高，故合適體積小、少量且具複雜結構的物件，如醫療及牙科植入物、珠寶、航太組件與汽車零件等。本研究是體積範圍較大的穿戴服裝，綜合考量下較不適合採用金屬 3D 列印技術，參照大體積的金屬作品製成，多以數位建模為設計程序、3D 列印件作輔助，以電腦模型模擬金屬原型進行成品製造，簡化傳統金屬製程且便於修改，大幅降低開發金屬新造型的成本。如 2.2.1 的家居用品中參數設計範例，即為參數設計後透過 3D 列印作為原型模型，再鑄造為金屬成品。綜合上述與第二章分析，本研究簡化傳統金屬製程前期的雕刻蠟模，改採數位建模模擬金屬形態，並以光固化立體造型技術（SLA）進行 3D 列印，再以此作為金屬原型進行翻製，設計步驟如下圖 10 所示。

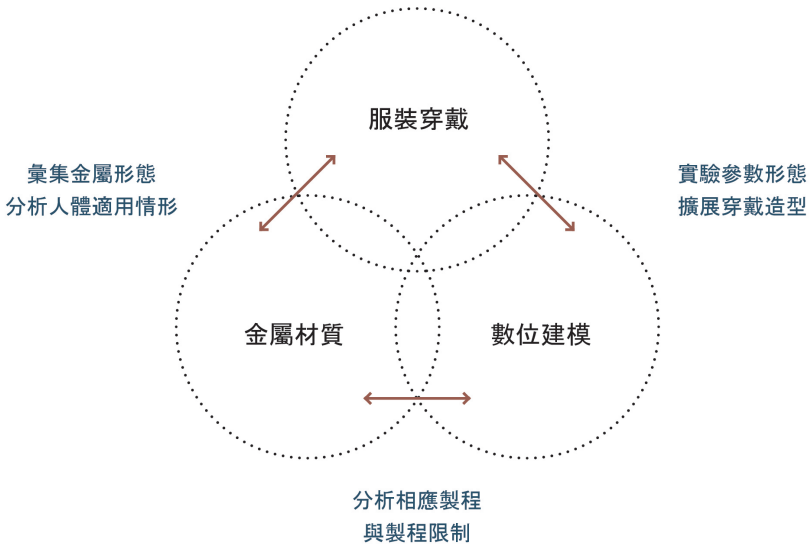


圖 10 設計操作概念圖

金屬物理特性為：常溫時為固體、導電、導熱、熔點高、高延展性、塑性高、防水、不親膚、堅硬、光澤、不透明與可再利用性，以及多數金屬因密度大較具重量感等特性。如第二章所示，金屬在人體造型上優勢為塑性高、造型具極高變化。本研究針對金屬重量、不親膚與堅硬等較不適於人體的特性進行改善，方針將以金屬輕量化、提升親膚性與活動機能為基礎，結合其可塑性進行造形設計，以下表 2 分析第二章造形手法、設計生產趨勢和形態。

表 2 服裝金屬應用分析表

重點	金屬應用分析	案例
輕量化	金屬材質普遍密度較大，使其較具重量感。故可選擇密度較低（較輕）的金屬材質（如鋁）或形體中空、鏤空的方式進行。	建築設計鏤空分類
親膚性	金屬穿戴服裝以多片相同型態的金屬元件相連構成，單元件越小越能提高穿戴機能性。而邊緣處理接觸面越平滑圓潤，越可提升穿戴時肌膚接觸面的舒適性。	鎖子甲
		鱗甲
		札甲
活動機能	因金屬堅硬特性，直接接觸肌膚易造成磨損傷害。故以布作為內襯覆著於金屬裏層，形成金屬與肌膚間緩衝，亦可使用較柔軟的金屬材質，降低穿戴時碰撞的不適與傷害。	札甲
	依據分布於人體的部位與活動方式，規劃符合部位大小、弧度的金屬部件，提高使用機能性與肢體適用性。	羅馬環片甲
	金屬於人體大範圍之穿戴分布，主要依循脊椎、長骨型態與關節活動機能性構成。依據範例輔具金屬部位為縱向型態，橫向為其他材質。	輔具
造形手法	首飾穿戴部位多位於局部較纖瘦且具支撐點之部位，如穿戴頸飾、手飾、腰飾、腳飾，皆是位於人體的圓柱體位置，其下方更分別有軀幹、手掌、指節、骨盆、腳掌…等部位進行支撐，而使飾品不脫落。	首飾
	平面片狀金屬較凹凸形態面狀金屬易受外力影響而變形，故可依此使金屬設計具凹凸形態強度，提升材質穩定性。	山紋甲
	金屬的高可塑性，使金屬拉成線體並構成線圈。其堅硬特質可成為連結物件間之端點，不易因拉扯鬆脫變形。	金縷玉衣
參數化趨勢	接點、曲面、網狀、有機、雕塑、表面處理、參數化、鏈形、條棒、螺旋、層次、模組、塊狀、幾何切面、鏤空、力學結構、仿生、結構、彈性折疊、配飾。	綜合設計與藝術應用
	現今多以參數設計方式建立 3D 模型，再直接製造 3D 列印件或依據作品合適形式進行製成。	綜合設計與藝術應用

3.1 數位操作應用

將實際數位操作的應用，劃分為設計與製造的導向。分別依據實驗的步驟、軟體、所用設備、材料與過程進行簡要說明。

3.1.1 數位設計

本研究數位設計流程為：首先將女裝 9 號人枱的 3D 掃描，根據掃描的人枱模型作為基準，以置入 Rhino 建模軟體與 Grasshopper 參數化軟體進行設計，將兩者並行使用，依此進行符合掃描之人體的穿戴模擬與模型生成。



圖 11 本研究數位設計流程圖

1. 3D掃描

為符合實際身型本研究以雷射光 3D 掃描技術的手持式掃描器，將常作為女裝基準的 9 號人枱進行逆向掃描。其模型掃描畢後，經軟體修補校正後，建立模型檔案。

2. Rhinoceros 3D建模軟體

在 Rhino 中開啟人枱模型，以數條且等距水平線置於人枱前，進行投影曲線步驟，汲取人枱水平曲線，依此作為服裝穿戴的基準線。

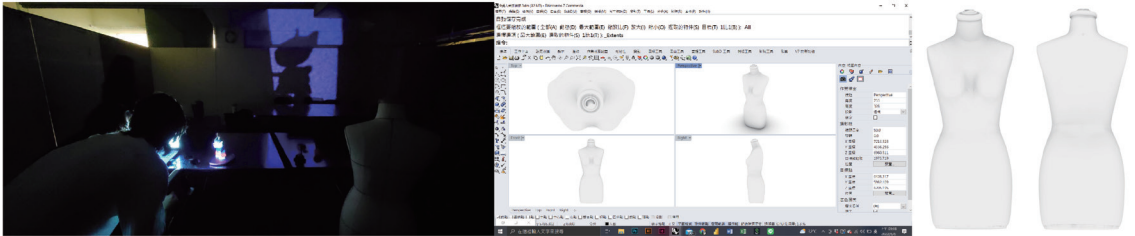


圖 12 3D 手持式掃描器實際操作過程（左）；女裝 9 號人枱校正後 3D 模型（右）

3. Grasshopper參數化軟體

以上述步驟建立的模型與基準線，在 Grasshopper 進行模型生成。因 Grasshopper 本身具高度自由度，其多元的參數變化特性，可使相同電池元件的構成，藉由參數的曲線、數值與設定的變化，生成各式模型形態。

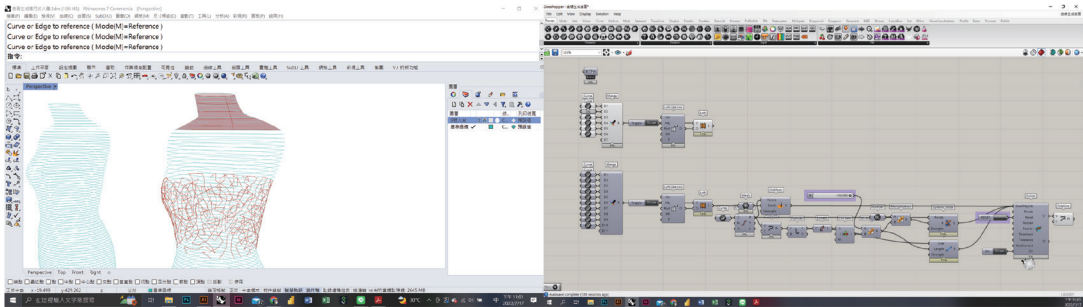


圖 13 Grasshopper 參數化軟體操作介面（左）；Rhino 建模軟體畫面顯示（右）

3.1.2 數位製造

本研究為求成品的精細度，採用較合適的光固化立體造型技術（SLA）進行列印，實際數位製造流程為：將 3D 檔案（.stl 檔）套入 CHITUBOX 切片軟體，進行設置編輯與轉檔（.ctu 檔），再以光固化列印機列印。3D 列印操作於 2.3.2 已有詳細說明，故章節以切片軟體操作為主，不再贅述 3D 列印步驟。

在列印範圍內進行列印件排版，預設列印大小、方向與角度，並設定列印件支撐材，最終將檔案儲存為 .ctu 檔，即可列印。列印前需在切片軟體中進行參數編輯，介面上設定應用列印機台參數指令、樹脂材料，於介面中會顯示列印範圍、樹脂密度與成本，並需要依據需求設立列印條件，其步驟將影響列印件成果與品質。



圖 14 CHITUBOX 切片軟體設置設定介面

3.2 實驗創作紀錄

本研究為擴展各類型的可能，實際運用 Grasshopper 進行 108 件的實驗與現有案例蒐集，透過多種的實驗形體延伸繪製 75 張簡易設計圖，並加以歸納得以置入人體穿戴的各形態。以達到有效進行參數模擬，並增加人體穿戴的可能。

3.2.1 參數化軟體初步實驗

本研究依據使用的演算法，以及生成形體進行分類。其中，生成形體依據造形與形體的基本原則，點、線、面、體進行分支，因點本身便為構成於線、面、體的元素，故在此以線、面、體三者為作為主分項，並依照呈現形式差異再進行細分。形體分類共為 8 種分別為：平面曲線、不規則曲面、立體數序排列、立體有機曲線、立體面排列、有機體、演算法 Voronoi 以及最終以人體進行實驗。總實驗共計 108 件，分類於下圖 15 列表所示。

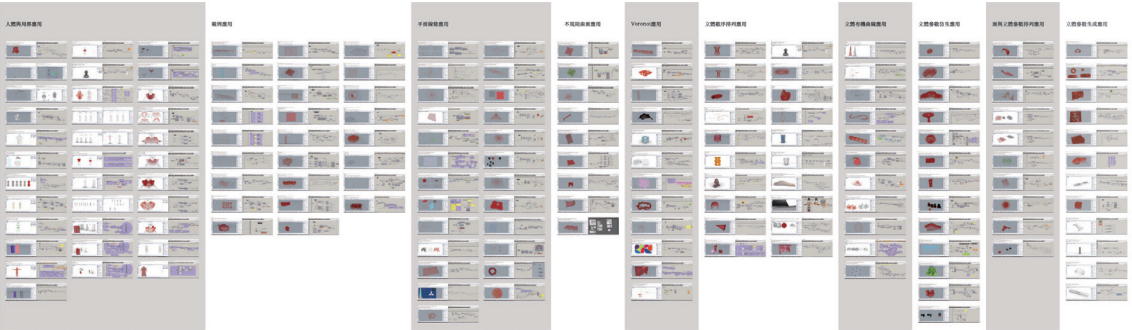


圖 15 Grasshopper 參數化軟體應用一覽表

3.2.2 實驗設計發想

自上段章節進行軟體各式的初步實驗後，根據實驗呈現型態作為設計參考。研究者本實驗設計圖發想以平均 30 秒內的時間進行繪製，並根據設計圖輪廓、手法進行簡略初步分類，類型共為 9 種分別為：線性結構、曲線體、仿生、擴散線、直線結構、模組面體、鑄胸面體、線性交錯與外擴線體等，總設計圖共計 75 張，並依據分類編碼紀錄。

3.2.3 實驗一：曲線結構

造型靈感源自弦線藝術形態，並採用 Grasshopper 初步實驗記錄中的立體數序排列、立體有機曲線搭配人體模擬應用。實驗設計發想中擷取線性結構、曲線體。將數隻造型管條穿孔，使用線條穿過孔洞，產生具機動性的變化，並依此形成輪廓面的結構。本實驗以腰部作為固定部位，並依據人體肩高、腹部與後腰圍度作為尺寸的基準，利於實際穿戴造形。生成結果實際參數可變化調整部分為：整體長寬高、管條數、中心偏移量、曲線交錯形式、X 軸與 Z 軸曲線變化、鏡射設定、彎管管徑、穿孔數利與孔徑。

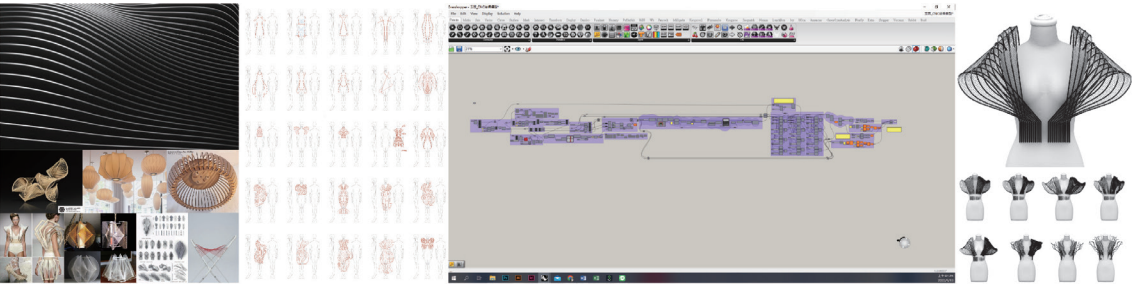


圖 16 實驗一：彎管結構概念影像與 Grasshopper 操作介面（資料來源：本研究彙整）

3.2.4 實驗二：Voronoi 結構

借鑑 voroni 演算法應用為造型重點，實驗設計發想中擷取直線結構型態，將人體視為結構載體，以表面涵蓋面為參數編輯。實際應用時，穿戴機能的範圍預設與活動份量皆為結構生成重點。生成結果實際參數可變化調整部位為：整體長寬高涵蓋範圍、點數量與隨機數、結構體分布於 X 軸與 Z 軸的調整、鏡射設定、管徑數值、管交點設定。

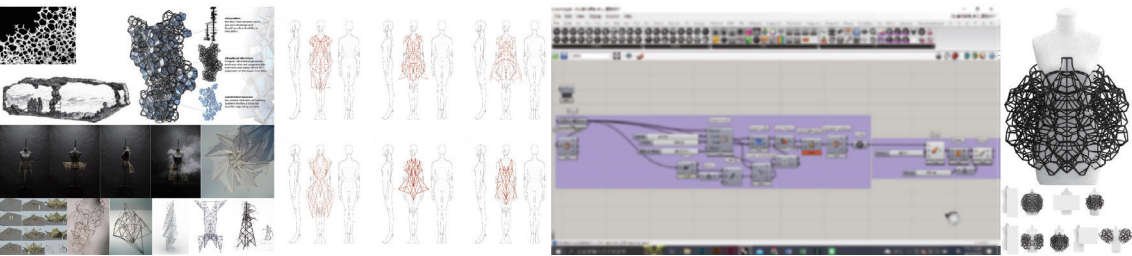


圖 17 實驗二：立體 Voronoi 結構概念影像與 Grasshopper 操作介面（資料來源：本研究彙整）

3.2.5 實驗三：仿生模組結構

借鑑參數設計中非線性的建築結構為設計參考，以仿生形式為設計概念。並採用 Grasshopper 初步實驗記錄中的立體數序排列、立體有機曲線搭配人體模擬應用。實驗設計發想中擷取模組面體型態。本實驗以膜結構作為組件原型進行實驗，將人體視為結構載體，依據穿戴者 3D 掃描的模型作為尺寸的基準，按預設部位進行範圍涵蓋，以表面涵蓋曲線及其擴及的面作為參數編輯的主輪廓。實際參數可變化調整部位為：組件涵蓋範圍之曲線設定、組件體積的長寬高度數值、組件縱向數量與橫向數量、鏡射設定。

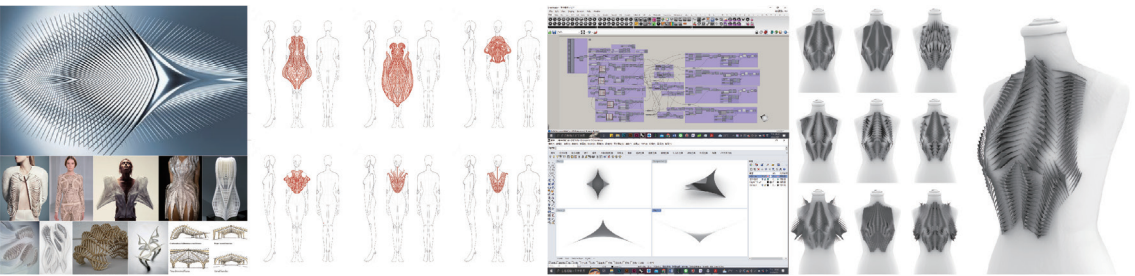


圖 18 實驗三：模組結構模組原型-Rhino 操作介面與 Grasshopper 操作介面（資料來源：本研究彙整）

3.3 小結

上述三項實驗，是以 Grasshopper 的參數設計特色而延伸，再以實驗成果整合本章節前段所提及之造型藝術服裝金屬形態分析。可知實驗一與實驗二結構較屬於雕塑形式，實際穿戴機能性較實驗三受限，且管形態擴及範圍較大且製程繁複，較不符合本研究的金屬製程效益，故不採用執行。而實驗三為小量體的組件相連構成，大小適用於金屬翻製鑄造的工法，故三者中以實驗三作為本研究的設計前導，並於第四章接續執行。

四、金屬穿戴創作過程與呈現

4.1 設計發想

4.1.1 設計概念

許多爬行動物與節肢動物，在生長階段原有皮膚或外骨骼會脫落，再由新長出的取而代之。蛻化時須在陰暗隱蔽處進行，憑自身力量蛻下外皮，身體會隨每次蛻皮而變大，過程痛苦且伴隨高風險。若蛻化失敗，易致殘缺斷肢、蛻皮若殘留易致行動受限因而死亡。蛻化後初期身體狀態較脆弱、柔軟，易被外力影響、傷害與掠食。

人類自出生後接觸到家庭、校園、職場……面對各類外界變化，因應各外在情境改變，次次皆須使自我適應而進行轉化，過程如經歷數次蛻變。蛻下的舊皮如同既有舒適圈，蛻化則是丟棄、改變舊有的過程。蛻變為自我新生與舊有的共存變化階段。人生如蛻皮效應，需不斷自我超越、實行自我否定，才能進行一次次蛻變。

1. 動植物骨骼肌理：動植物存在許多有機紋理，本研究以骨骼俐落形態帶入生命意象。
2. 層次：動物蛻皮時存在著舊有與新生的表徵，以層次感表達新舊兼並狀態。
3. 透視輕盈：呈現動物蛻皮後，舊有蛻皮的輕透感。
4. 皺褶起伏：蛻皮時會產生許多不規則褶皺，以皺褶的起伏呈現蛻化中的意象。

4.1.2 應用手法

1. 仿生意象：採以生物型態俐落線條、多元曲線為主，本研究以骨骼型態為設計重點。
2. 四方連續組件：固定且重複組件模擬生物骨骼肌理，制定組件尺寸利於統合與製作。
3. 數位設計：採用數位設計形成組件，透過簡易結構模擬提高效率並降低成本。
4. 金工製程：由 3D 列印件進行翻模、鑄造，再以手工組裝作品。材質經評估後選擇錫金屬材質具可彎曲的特性，可視穿戴情形進行輕微調整，利於作品之構成形式。

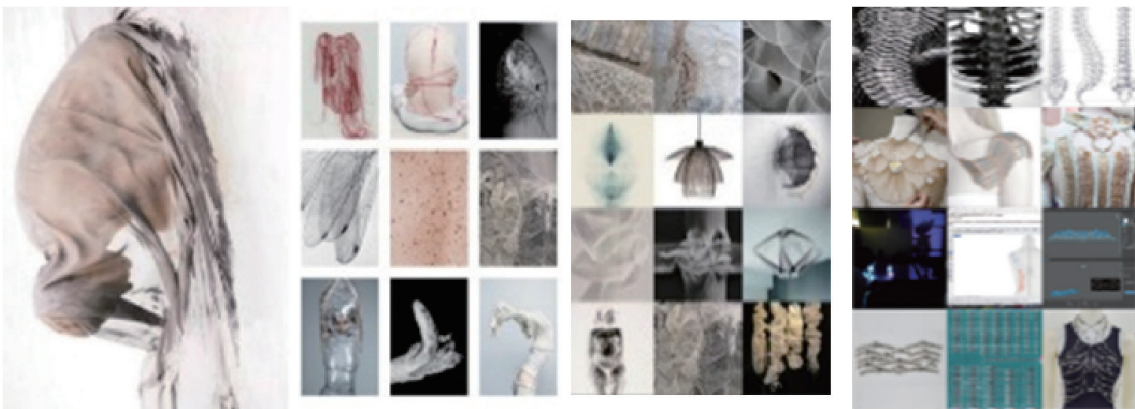


圖 19 由左至右為仿生意象、主題概念、模擬生物肌理，以及最終應用的組件、連接形式與實際執行圖示。

4.2 製作過程

4.2.1 數位操作

自前章節的 3.3.5 實驗三進行創作延伸與校正，重複操作應用說明在此不贅述。本研究組件形態要素為：一、邊緣需圓潤、不銳利，尤為接觸人體面；二、單件尺寸範圍須建立在鑄造模式的限制中；三、為建立穿戴的組件變動性，組件須具備可組合、定型的形式進行變化。本段落以上述準則作為組件設計方針，並結合設計概念建立下圖 20 模型組件作為雛型調整，下列詳如圖 20 為實驗修正過程與檢討紀錄。

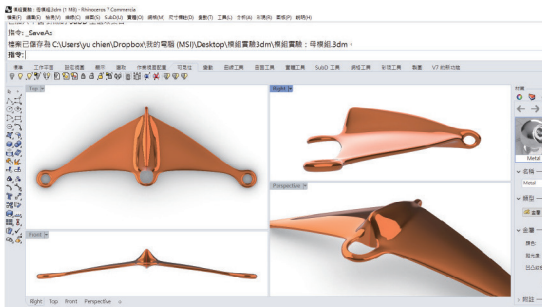


圖 20 實驗模組件雛型-Rhino 操作介面

1. 組件實驗：T01

自實驗三組件參數套入 4.2.1 原型組件 3D 列印，產生 75 件組件輸出。因部件過多，為符合鑄造生產效益取適用於人體的尺寸範圍進行尺寸分段。此外，部件成形效果不佳，亦不符合 3D 列印與金屬鑄造的規範，故規範其長、寬、厚薄與接點尺寸，詳如圖 21 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

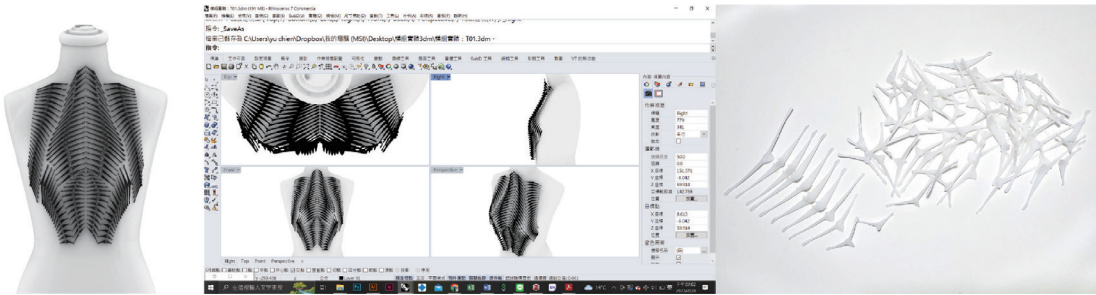


圖 21 T01 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

2. 組件實驗：T02

由 T01 得出組件 2-8.5 公分長度為人體適用尺寸，將組件分 14 段尺寸。高度皆為 1 公分，寬度以 0.5 公分作為分段，厚度因寬度變化而調整，最終為：寬度範圍 2-3 公分者，其厚度 1 公分；寬度範圍 4.5-5.5 公分者，其厚度 1.2 公分；寬度範圍 6-8.5 公分者，其厚度 1.4 公分，尺寸、數量依此定案其餘於後續校正，詳如圖 22 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

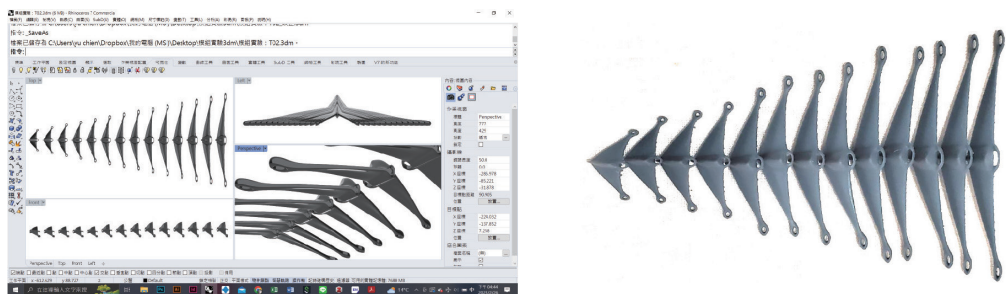


圖 22 T02 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

3. 組件實驗：T03

本模型採用新參數生成主幹結構實驗，實驗結果產生形態過厚與嚴重變形的情形。故 T04 實驗將返回原組件調整，詳如圖 23 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

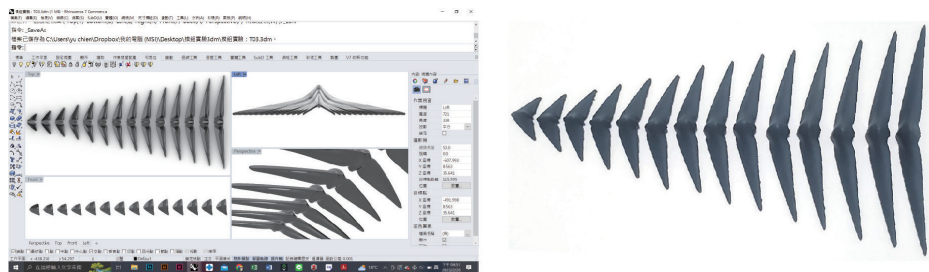


圖 23 T03 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

4. 組件實驗：T04

為實驗相連的扣合形式，本模型調整左端勾扣方向，左端勾扣自垂直方向變更 90 度。輸出後須校正部分為本體與勾扣銜接不自然，且勾扣形狀生硬皆需改善，詳如圖 24 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

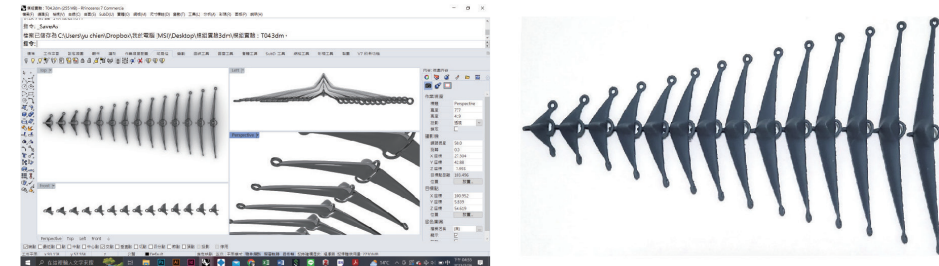


圖 24 T04 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

5. 組件實驗：T05

T05 送至鑄造廠進行討論，鑄造廠提供建議為：四方勾扣全皆改為水平方向，以單圈扣合強度較高且具活動分量。中心隆起處底下可挖空，正面表面看不出來還可降低重量與成本，壁厚以 0.12 公分為最小值基準。另外設計考量本次數量與尺寸皆失準、勾扣仍生硬以及形態曲線不順滑，皆需一併改善，詳如圖 25 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

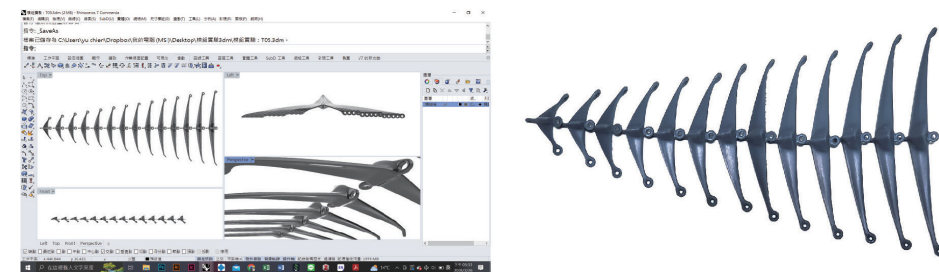


圖 25 T05 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

6. 組件實驗：T06

T05 之問題皆已解決，模型輸出成功並送至翻模鑄造，詳如圖 26 為實驗模擬、介面操作與輸出情形。

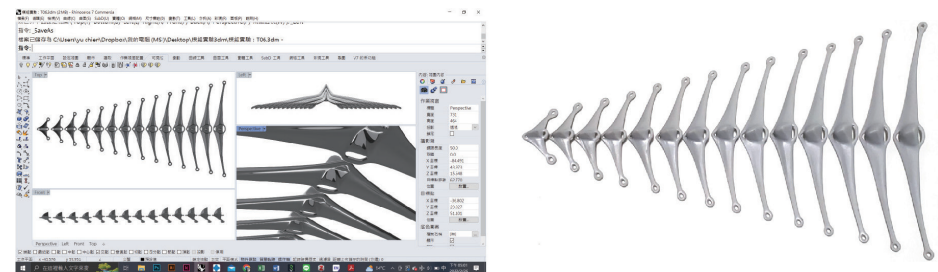


圖 26 T06 實驗模組 -Rhino 操作介面與 3D 列印實際輸出情形

4.2.2 金工製程

1. 純錫金材質

綜合人體穿戴的舒適、安全性及成本考量，本研究使用金屬的材質為純錫。因服裝穿戴體積較大金屬須具適度的硬度，避免穿戴者在動作中被過度限制甚至受傷，而錫合金特性較柔軟，可被些微彎折調整以利符合人體弧度。

2. 3D列印件

錫金屬鑄造採用軟模模具，其尺寸限制使組件範圍長寬需小於直徑 9 英吋的圓內。因軟模有收縮的問題，故不適合太薄、太厚的物件，勾扣肉厚至少 0.1 公分、壁厚至少 0.12 公分防變形。本研究預設圓環肉厚 0.13 公分，0.01 公分容錯。

3. 環氧樹脂模具與其模型

本研究使用的列印件熱變形溫度為 77℃，低於製作軟模模具至少要有的 170 ℃。故先以列印件製作環氧樹脂模具，並翻模環氧樹脂之模型來製作軟模模具。

4. 離心鑄造與壓鑄成品

業界俗稱「軟模」用矽膠製作模具，多用於錫金屬等熔點低的金屬的壓鑄製造。適合用來製造花樣較繁複細節很多、少量生產的商品（恆鋅實業，2021），詳如圖 27 為模組翻製模具與壓鑄成品實際情形。

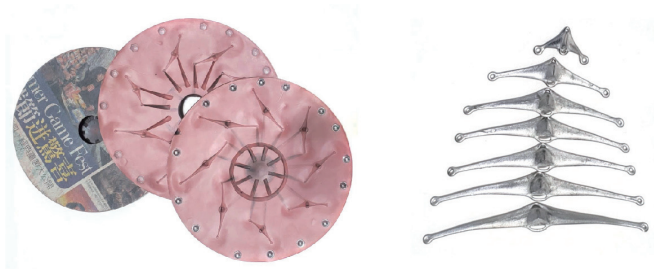


圖 27 模組翻製模具（左）；模組壓鑄成品（右）

5. 磁力研磨

用於金屬飾品拋光使用，以磁力研磨機用不鏽鋼針進行研磨，透過磁力裝置導引不鏽鋼針快速迴旋運動。效果主要為清除加工或切斷處的小毛邊及毛刺，及能輕微移除金屬表層，形成拋光效果增加光澤（sPINner 關於磁力研磨機，無日期），實際情形如圖 28 所示。



圖 28 磁力研磨機（左）；成品經磁力研磨機使用後情形（右）

6. 電鍍加工

電鍍加工是以電解原理於金屬外層形成保護層，改變物體表面質感與色澤。本研究主旨為蛻化的自然，故主體結構直接以原色組合。而市面上常見色澤為下圖 29 的左至右的四色，以此排序分別為：玫金色、黑金色、銀色、金黃色與原色。



圖 29 電鍍加工色澤，左至右為玫金色、黑金色、銀色、金黃色與原色

7. 染色處理

依據金屬材質與表面狀態，搭配相應染色藥劑、上色手法、溫度與時間進行染色。本創作所用鏈條原為紅銅色，為配合主體色澤，故先進行電鍍銀色的加工，鏈條電鍍後色澤相較穿戴主體色澤光亮，為降低色差故使用硫磺原液為鏈條染色，實際情形如圖 30 所示。



圖 30 上為鏈條原色與下為鍍後色（左）；鏈條硫磺染色前後對比（右）

4.2.3 服裝組合實驗

本段落為三款作品的實驗過程紀錄，實際組合內容如圖 31 所示。



圖 31 《theme 蛻形》服裝組合實驗一覽（流程由左至右）

4.3 設計成果

4.3.1 作品呈現

本創作內容如圖 32 所示，白背景為基礎影像紀錄，膚色背景為主題性的氛圍感形象照。由上至下分別為高領款、前置款與下領款，高領款為矩形的橫縱排列形式組成；前置款應用較為如樹枝交錯的排列形式組成；下領款應用較為立體的結構的排列形式組成。三者相異的手法呈現，可凸顯組件變化的高機動性與無限的創作可能。



圖 32 《theme 蛻形》作品款式影像一覽

4.3.2 作品展演紀錄

本次將三項實驗創作以展覽形式作為公開發表，同時參與 2023/04/22 實踐大學服裝設計學系對外的高校活動的陳設之一。展覽於實踐大學校內舉辦，位於校內圖書館大樓的地下 2 樓半開放且挑高的川堂展示，展覽名稱為《theme 蛻形》。

展示品為實際三套服裝成品、3D 列印實驗品及過程應用工具，並於近二層樓高的牆面投射，共有 6 部影像畫面內容為：初始實驗 3D 圖 1 部、設計草圖 1 部、服裝情境影片 3 部，以及與拍攝的縮時錄影 1 部。使觀者可以藉此理解作品脈絡，更加融入作品氛圍中，期望透過本次展覽的實體空間，與觀者分享並交流思維



圖 33 《theme 蛻形》展場紀錄一覽

五、結論

5.1 結語

本研究整理依據金屬漸往數位設計與製造的形勢，探討數位設計與製造發展與應用、分析本創作適用的數位化技術與設備、分類說明服裝於數位設計與製造的案例表現。借助數位設計與製造方式，輔助金屬形態更具多樣性生成與簡化金工製程，建立金屬服裝穿戴與數位建模設計模式。本研究以上述模式回應動機中提及如何整合科技資源、善用異材質特性之提問，以數位設計及製造進行的創作模式可作為造型發想工具，有效將金屬材質及其他各類材質適切地應用於人體穿戴造型設計中。將視角檢視回本研究目的，經本研究實際創作後進行自我驗證回答與經驗分享，內容如下所示。

1. 分析探討金屬材料在服裝、設計與藝術領域現有之應用、歸納製造趨勢，並分析人體適用的造形形式。

本研究在文獻探討中蒐集金屬於各美學領域的型態，並彙整其手法，分別為：接點、曲面、網狀、有機、雕塑、表面處理、參數化、鏈形、條棒、螺旋、層次、模組、塊狀、幾何切面、鏤空、力學結構、仿生、結構、彈性折疊、配飾。再依照數位設計與製造趨勢延伸，歸納 3D 建模與 3D 列印於服裝應用案例，並彙整其手法將其分類為 8 種，分別為：立體平面化、平面立體化、鏤空平面化、不規則鉸鏈、單元體元件、模組化組件、織品組織化，依此作為本研究造形設計過程的思考方向與設計依據。

2. 找出數位設計工具輔助金屬材質的方式，並建立其於人體造形設計之模式。

依據金屬材質的物理特性分析應用在人體的可能，以人體應用視角檢視金屬物理特質並歸納優劣勢，同第二章文獻所示，得出其優勢為塑性高具極高造形變化。劣勢為金屬的重量感、不親膚與材質堅硬等不適於人體的特性。本研究創作的執行方針為依循原分類的造形手法與參數化趨勢，並設法提升輕量化、改善親膚性與活動機能。

實際進行方式為透過多種參數實驗與現有案例蒐集，將其製為圖表歸類，依據形體分類共為 8 種分別為：平面曲線、不規則曲面、立體數序排列、立體有機曲線、立體面排列、有機體、演算法 Voronoi。再依據參數實驗衍生設計草圖，並根據設計圖輪廓、手法進行簡略初步分類，類型共為 9 種分別為：線性結構、曲線體、仿生、擴散線、直線結構、模組面體、鑄胸面體、線性交錯與外擴線體等，在本步驟建構服裝設計與金屬材質於參數造型間的資料庫。透過三項實驗操作與結果修正，擷取合適金工製程的實驗三進行創作設計，達成服裝穿戴形植入金屬實際應用。

3. 綜合上述，透過數位設計與製造的協助，實際以金屬材質做出造形服裝。

本創作金屬製程採用離心鑄造形式，為製成矽膠模具再鑄造之方式，在控管製程效益與成本的限制狀態下，先實驗汲取組件適用於人體的尺寸範圍，並將尺寸分段與簡化，完成 14 種尺寸的四方接續組件。最終輸出 3D 列印金屬原型，替代金工製程前期的蠟雕製作，降低設計成本以及提高造型精確性。因組件尺寸高達 14 種且以四方接續方式組合，可有效透過組件的高機動性，使人體造形穿戴具多樣性。

5.2 研究限制與後續展望

有許多技術、設備皆可應用於金屬，每種技術或工具都有各自的規範和限制，所以產出的結果也有所不同。故在設計規劃時，需對材質表現、工法或設備製程須有深入理解，藉以達成符合效益的設計。本研究應用金屬鑄造模式，作為設計創作的範圍探討。因金屬具多種的生產可能，未來可實驗其他製程與數位建模形式，增加穿戴造型的設計可能，使金屬的造形語彙可更多元的用於穿戴中。

在數位設計與製造的快速發展下，可見數位應用已逐步重構時尚產業，對設計研發與製程產生劇烈變革，然而這僅是趨勢變化下的開端。期以透過本研究創作，體現金屬美學與造形穿戴結合數位建模的新渠道。

參考文獻

英文期刊

1. Sutherland, Ivan Edward. (1963). Sketchpad, a Man-Machine Graphical Communication System. Thesis, Massachusetts Institute of Technology.

中文書籍

1. Susan B. Kaiser. (1997)。服裝社會心理學。新北市：商鼎。
2. 亞伯拉罕·馬斯洛 (2020)。動機與人格：馬斯洛的心理學講堂。台北市：商周。
3. 尚·布希亞 (1998)。擬仿物與擬像。台北市：時報文化。
4. 格楚·萊娜 (2007)。時尚小史。台北市：三言社。
5. 格羅塞 (2019)。藝術的起源。台北市：五南。
6. 陳珍誠 (2013)。參數化設計於建築設計過程中的意義與應用。
7. 葉立誠 (2000)。中西服裝史 (頁)。新北市：商鼎。
8. 蘇·珍金·瓊斯 (2013)。時尚設計全書。台北市：積木文化。

網路資料

1. Dragonfly 3D Printed Dress. (n.d.). 讀取於 2022 年 3 月 14 日。https://parametric-architecture.com/dragonfly-3d-printed-dress/
2. Patrik Schumacher, principal of Zaha Hadid Architects. (n.d.). 讀取於 2022 年 7 月 14 日。https://nagami.design/en/designer/patrik-schumacher/
3. Object 12-1: An Architectural Attire Designed by Matija Čop. (n.d.). 讀取於 2022 年 3 月 14 日。https://parametric-architecture.com/object-12-1-an-architectural-attire-designed-by-matija-cop/
4. Oscillation is a 3D Printed Dress Inspired by Quantum Physics. (n.d.). 讀取於 2022 年 3 月 16 日。https://all3dp.com/oscillation-3d-printed-dress-stratasys/
5. SPINner 關於磁力研磨機 . (n.d.). 讀取於 2022 年 3 月 14 日。http://www.holding.com.tw/category-SPINner-About.html
6. Danit Peleg. (n.d.). 讀取於 2022 年 6 月 16 日。https://danitpeleg.com/the-process/
7. 3D Printing & the Link Between Future Fashion & Sustainability. (n.d.). 讀取於 2021 年 10 月 8 日。https://thelastfashionbible.com/2019/03/27/3d-printing-fashion-future-and-sustainability/
8. 金屬模具介紹 - 鋼模 vs 離心鑄造 (軟模) . (n.d.). 讀取於 2022 年 3 月 8 日。https://www.eternal-zinc.com.tw/news30
9. 3D 掃描儀 . (n.d.). 讀取於 2022 年 2 月 8 日。https://www3.makerwisdom.com/%e7%9

4%a2%e6%a5%ad%e6%87%89%e7%94%a8/%e6%95%b8%e4%bd%8d%e8%a3%bd%e9%80%a0/3d%e6%8e%83%e6%8f%8f%e5%84%80/

「製癒」—以草間彌生藝術延伸之服裝創作

蘇惠子

實踐大學服裝設計學系在職專班

曾慈惠

實踐大學服裝設計學系 助理教授

摘要

「如果不是為了藝術，我早就自殺了」
—草間彌生

創作者從事服裝產業多年，對創作者而言，服裝不僅是工作，更是生活的一部分，猶如一個親密的家人。在服裝中找到安心感，沿著一針一線的足跡、伴隨針車穩定的答答聲中，療癒了生活的起伏。

本創作旨在藉由服裝創作做為情感療癒的媒介。通過服裝創作過程中產生的療癒感，設計出讓人安心、愉悅的服裝。透過此創作更了解創作者及一般大眾自身普遍性的情感問題，運用服裝創作作為傳遞情感的載體，以之表達、轉化、昇華情緒與創傷，達到創作者自我的療癒與服裝穿著者、觀者的功能，使情感得到釋放。

本創作透過日本當代藝術家草間彌生 (Yayoi Kusama) 作品之啟發，運用其具療癒性的藝術形式與色彩元素，透過拼貼的手法重新轉化為創作者本身的服裝創作。

第一創作階段由創作者與參與者對草間彌生作品進行自身感受反饋進行圖案創作，第二創作階段藉由創作的圖案作為服裝設計創作素材，並將草間彌生藝術特色萃取作為創作素材運用於服裝設計，創作出具有個人風格之服裝。並嘗試探究在服裝設計與製作中對於創作者心理帶來的療癒行為，並以服裝成品為載體，在視覺上傳達出療癒感與愉悅感。創作者依循自我療癒及抑鬱二項進行服裝創作並期待以此之概念去作為後續更多的發展及產品研發，期待後續研究者能更深入進行分析探討。

關鍵字：草間彌生、拼貼藝術、藝術治療、色彩

* 通訊作者。電話：+886 928599875
E-mail 地址：Mk511018@gmail.com

The Costume Therapy- The Costume Design with Kusama Yayoi’s Self- Healing Artistic Characteristics

SU HUEI-ZI

Department of Fashion Design (Master's Program for Master of Working Professionals) , Shih Chien

TSENG TZU-HUI

Assistant Professor,Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

The creator has been engaged in the clothing industry for many years. For the creator, clothing is not only a job, but also a part of life, just like a close family member. Find a sense of security in clothing, and heal the ups and downs of life along the footprints of stitches and the steady answer of the needle machine.

This creation aims to use clothing creation as a medium for emotional healing. Through the healing feeling generated in the clothing creation process, we design clothing that makes people feel at ease and happy. Through this creation, we can better understand the universal emotional problems of creators and the general public, use clothing creation as a carrier to convey emotions, express, transform, sublimate emotions and trauma, and achieve the creator's self-healing and clothing wearers, viewers The function of the author, so that the emotions are released.

Inspired by the works of Japanese contemporary artist Yayoi Kusama, this creation uses its healing art form and color elements to retransform into the creator's own clothing creation through collage.

In the first creative stage, creators and participants give feedback on Yayoi Kusama’s works and create patterns. In the second creative stage, creators use the patterns created as clothing design materials, and extract Yayoi Kusama’s artistic characteristics as Creative materials are used in clothing design to create clothing with personal style.The creator uses the two clothing creations for self-healing and depression, and looks forward to using this concept as a follow-up development and product research and development, and more in-depth analysis and discussion by future researchers.

Keywords: Yayoi Kusama, collage art, art therapy, color

* Corresponding author。Tel: +886 928599875
E-mail address: Mk511018@gmail.com

一、緒論

1.1 創作背景與動機

由於社會的變遷，人類生活習慣的改變，甚至流行的風潮也隨著年代而有所變化，因此服裝不論是面料，服裝線條，色彩及設計上的變化越來越多樣性，例如服裝設計由簡單的線條剪接到複雜的剪裁，進而加入具有功能性的設計，總是隨著市場的需求而產生變化，也就是說服裝流行會隨著人們的視覺傳達感受而撞出不同火花。

創作者在服裝成衣產業服務 40 餘年的足跡，遇到太多服裝穿著舒適度不佳，版型不合身等問題。導致穿者之內心世界可能會因缺乏安全感使其產生焦慮與不安。反之讓人思考衣服本身是否能承載讓穿著者及周遭觀者安心、愉悅的功能。身為一位服裝從業者，服裝對於創作者而言猶如家人般之親近與存在，進而給予庇護及安心感，也希望能將這份感覺帶給有需要的人，這也開啟了本創作之契機。

本創作動機，緣起於 10 幾年前有位朋友的女兒，某日在人來人往的捷運站突然心臟病發作，此後每當她身處在人來人往的捷運站時就會不自主感到恐慌與無助，以致於心臟病治療好後，反而患上憂鬱症，成為年輕化的憂鬱病患一員。創作者在當時經過一段時間陪著她運動，藉由肢體活動，慢慢將女孩的注意力轉化在運動上跟服裝縫製上，目前已然重返社會工作。另一自身經歷是周遭有位因家庭挫折而有憂鬱症傾向的朋友。由於創作者為服裝專業者，故藉由教導與陪伴患者製作服裝，透過服裝製作為療癒心理的行為，幫助患者走出憂鬱症的陰霾，重新找回笑容與安心感。這兩個經歷讓創作者意識到服裝本身或許可作為療癒心理與抒發負面情緒的媒介。

在偶然間接觸到草間彌生之創作，深深為之感動，從她的成長過程與創作心路歷程中了解，她克服了天生精神疾病並將其轉化為藝術創造的動能，其中蘊含頑強的生命力和表現旺盛的創造力。

草間彌生自稱是位精神病藝術家，又說若沒有藝術她早就自殺了。草間彌生透過藝術創作的療癒給了創作者更多的反思與創作想法。創作者省思每個生命皆有其存在的理由與價值，對於每個生命我們要珍惜及認真看待，撞擊燦爛的火花。創作者以自身的角色企圖追隨草間彌生之創作腳步，將之轉化為自身的服裝創作。

1.2 創作目的

在執筆論文期間 COVID-19 開始在全球擴散，流竄於人們生活各個角落，也讓人與人之間的連結更難，自然而然很多人生活於沒有安全感的日常中。

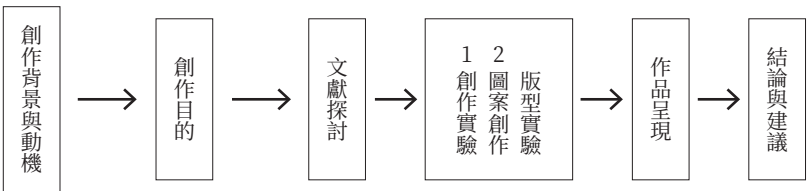
人類一天的開始自夢醒的瞬間，大腦同時開啟了連結各式各樣的訊息傳達，無論自願或是非

自願，在資訊媒體發達的現今社會，人類常忽略心理層面的健康，心理層面一旦不健康在社會上就會產生很多負面的問題，因此身為創作者認為可依循藝術家自我療癒的創作作品的自癒性，延伸進行轉換為服裝的創作，以期能為世界、社會人心的安定盡一份心力。透過創作更了解創作者與一般大眾自身普遍性的負面情感問題，運用服裝創作做為傳遞情感的載體，表達想傳達的情緒，達到療癒自我與觀者的功能，使情感得到釋放。本創作之創作目的說明如下：

1. 透過文獻資料蒐集與分析，借鑒藝術家自我探索療癒以及創作之歷程，加以反思、釐清，建構出作品創作脈絡。
2. 藉由服裝藝術形式、色彩所帶來情感抒發與療癒之相關經驗作為自我創作的發想基礎與養分。
3. 通過創作圖案的內涵轉化形成服飾形式，讓多年服裝專業職能和創作能量結合，進而突破自我，以求自身在服裝創作生涯有未來發展之可能性。
4. 本創作目的是以服裝做為自我探討情緒的抒發與轉化，找出服裝創作的本質與意義，延伸自我創作至能承載療癒的機能，並期盼能傳達情感與理念等更大的可能性。

1.3 創作流程

本創作流程架構如圖 1-1。



1.4 研究範圍

本創作以「草間彌生藝術中的自癒性」的藝術創作歷程與藝術特色作為主要題材，並以相關文獻作為探討，為避免文獻涉及過於廣泛，模糊研究焦點，以下敘述並規範本研究的範圍。

一、文獻探討範圍

相關文獻所討論的範圍，針對本創作主題相關主要精神疾病。由於精神疾病範圍廣泛，因此著重於憂鬱症此項精神疾病進行進一步的了解，及罹患精神疾病的藝術家作探討，並針對草間彌生之創作歷程與創作手法分析本創作可借鑑藝術家之處，針對疾病類及藝術類文獻等符合創作者論述精神文獻作搜集及探討。

二、創作範圍

本創作範圍以創作者擅長之機能服設計與縫製為主，透過做喜歡的服裝製作以抒發生活上的情緒，並在視覺上藉由色彩拼貼創造讓人愉悅的藝術效果，以便讓自己還有憂鬱症等精

62 神疾病傾向的患者能擁有重新生活的新想法或改變。

以過去接觸憂鬱症患者並以服裝製作輔助治癒之經驗做為創作動機，本創作主要探討自身在服裝中得到的感受，以及服裝製作行為本身給人的安心感，想藉此機會傳達給穿著者與觀者。所以藉著對草間彌生藝術的重新研究、省思與拼貼藝術手法應用，激發對服裝創作的靈感。因此綜合以上之敘述，將本創作範圍整理如下：

1. 創作內涵：以草間彌生創作的療癒性，探索具有溫暖情感的服裝創作。
2. 服裝創作形式：利用「拼貼藝術」的手法轉化到服裝結構，透過重組形成服裝的手法以建構服裝形式，感受服裝製作過程中的療癒感。
3. 創作媒材：本創作主要以高彈性機能面料為主及本創作透過高彈性面料設計具有高活動性與高易穿性之服裝特性，以達到穿著者能藉由服裝達到放鬆、舒壓的穿著感受。其他創作所需之輔料做為輔助媒材。

二、文獻探討

2.1 精神疾病

在日常生活中，人們經常提到「精神疾病」這個詞，但一般大眾對於精神疾病的認識可能僅限於聽說過一些特定疾病的名稱，例如憂鬱症和躁鬱症。然而，精神疾病是一個更廣泛且複雜的概念，它包括了许多影響人們心理健康和行為的問題。與身體疾病不同，精神疾病的症狀並不總是可以直觀地觀察到或量化，這使得它們更具挑戰性。診斷精神疾病通常需要專業醫療專家進行詳細的診斷和評估，並且可能需要使用心理評估工具和醫學檢查來排除其他可能的原因。

2.1-1 憂鬱症的病症

根據診斷憂鬱症的標準 (DSM-5) 判斷憂鬱症總共有九個症狀：1. 快樂不起來且煩躁、鬱悶的憂鬱情緒。2. 興趣與喜樂減少，提不起興致。3. 體重下降 (或增加) ；食慾下降 (或增加) 。4. 失眠或嗜睡，難入睡或整天想睡。5. 思考動作變緩慢，精神運動性遲滯 (或激動) 。6. 整天想躺床、體力變差，疲累失去活力。7. 覺得活著沒意思、自責難過，都是負面的想法，無價值感或罪惡感。8. 腦筋變鈍、矛盾猶豫、無法專心。9. 反覆想到死亡，甚至有自殺意念、企圖或計畫。如果符合上述的條件至少五個以上，且持續超過兩週或者是大部分時間皆是如此，就有可能為憂鬱症。

2.1-2 憂鬱症治療 - 心理治療

憂鬱症是生理因素之外，心理因素、社會因素等多種原因合併所造成的。為了有效的控制或減輕憂鬱症再度復發，因此憂鬱症的治療需要多管齊下。目前治療方法主要

分為四大類包括藥物治療、心理治療、物理治療、改變生活習慣等。而本創作是藉由讓參與者自由創作

63

圖畫，因此將重點著重於心理治療此層面。

心理治療或稱之為精神治療，係指針對患者的心理與思考所採取的治療方法，一般建議使用在輕度到中度的憂鬱症患者，在情緒表現上有明顯的心理壓力、人際關係衝突等問題。或者是之前用藥治療經驗不佳，如：副作用強、效果不理想或是女性患者懷孕不適合用藥等，皆建議採取心理治療的方式。經研究證實有效的心理治療有下列 3 種：

1. 認知行為治療：是指分析與憂鬱症相關的想法與行為，藉由調整想法、改變行為來改善憂鬱症。
2. 人際關係治療：是指處理造成憂鬱症的人際互動因素，例如失落、衝突、角色轉換等，協助患者適應新的關係狀態。
3. 正念認知治療：是指運用呼吸與靜坐等方法幫助患者與負面思考和平相處，並利用身體覺察穩定自己，轉化情緒。

2.2 罹患精神疾病的藝術家

精神分析法由奧地利心理學家、精神分析學家西格蒙德·弗洛伊德 (Sigmund Freud) 提出作為藝術解析的特殊心理治療技術。分析藝術時，不同於傳統從技法材料等角度去分析藝術作品，也就是說不再單看畫作與美學的關係，而是透過藝術家的內心，以及生涯背景剖析其作品，藉由全新角度去看待作品。也因此有一群藝術家被歸類為所謂的「精神病藝術家」。瑞士心理學家、精神科醫師，分析心理學的創始者卡爾·榮格 (Carl Jung) 曾提出：「藉由藝術創作，將壓抑的潛意識視覺化並提升到意識層次，這樣有益於個人的精神和心理健康。」(Carl Jung)，所謂的「精神病藝術家」的作品中不難發現藝術家本身的創作動機並非物質上的需求或以名聲作為目標 ... 等等；而是一種內心無法抑制的創作情緒、思想上的傳達。本章節列舉本身患有精神疾病的日本現代藝術家草間彌生、荷蘭後印象派畫家梵谷二位藝術家。

2.2-1 草間彌生

日本當代藝術家草間彌生 (Kusama Yayoi)，主要從事雕塑和裝置藝術，且同時活躍於繪畫、表演、影像藝術、時尚、詩歌、小說和其他藝術。她的作品以觀念藝術為基礎，呈現出女性主義、極簡主義、超現實主義、波普藝術和抽象表現主義，並注入了自傳、心理和性的內容。自小罹患神經性視聽障礙，因此經常感受到幻覺或者是幻聽，例如：看到物體周遭浮現出光芒，聽見動植物的對話等等超現實的想像，甚至有時有自殺輕生的念頭。然而在因緣際會下草間彌生與美國女畫家喬治亞·歐姬 (Georgia TootoO’ Keefe) 通信後而開啟了前往美國的契機，從此改變了草間彌生的創作之路。

（草間彌生，2021）。

草間彌生最為經典的則為點的創作手法，根據草間彌生所述，童年時精神病發作，從此開始不停地繪畫圓點。「有一天，我盯著桌布上的紅花圖案看了一會兒，然後抬頭看見天花板、窗戶和柱子都蒙上了一層紅花圖案。我看見整個房間、我的身體和整個宇宙都被紅花所覆蓋，在那一瞬間，我感到的靈魂開始消融，在無窮無盡的永恆時間與無垠空間之中旋轉不休。」(classic-trend.com，2023)。草間彌生有兩幅畫作最值得探討，其一為《花（D.S.P.S）》，其二為《碗豆花》。

1. 《花（D.S.P.S）》

此作品開始使用大量的原點聚合而成，在她的眼中生活萬物都變成了另一個世界，這個世界奇妙、光怪、詭異，因此將她眼中所看見及心中所遇見的世界透過斑點的紋路畫作表現出來，如圖 2-1。「某日我觀看著紅色桌布上的花紋，並開始在周圍尋找是不是有同樣的花紋，從天花板、窗戶、牆壁到屋子裡的各個角落，最後是我的身體、宇宙。在尋找的過程中，我感覺自己被磨滅、被無限大的時間與絕對的空間感不停旋轉著，我變的渺小而且微不足道。」—草間彌生。

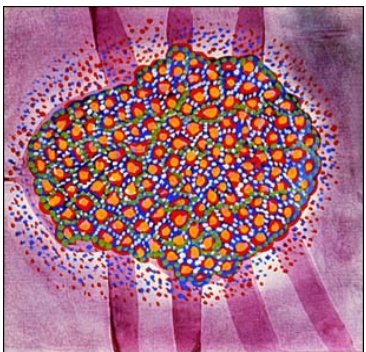


圖 2-1 《花（D.S.P.S）》資料來源：：CoBo Social(1954)

2. 《碗豆花》

如圖 2-2 為草間彌生的早期創作，畫面中透過無數個波動的黑點構成了三種不同顏色的南瓜，分別為：黃色、深藍色及最深遠處的奶茶色，尤其黃色的南瓜更是經常出現在於往後的藝術創作中，更是成為了草間彌生的經典代表象徵。整幅作品富含了童話寓意的風格，她透過自身的方式與風格將這些元素與自身結合組成出她眼中所看到的世界。



圖 2-2 《碗豆花》資料來源：百度百科 (1954)

2.2-2 文森·梵谷

文森·威廉·梵谷，荷蘭後印象派畫家。被世人認為表現主義的先驅，並影響了二十世紀野獸派與德國表現主義藝術。梵谷一生受精神疾病及貧困所苦，在他 37 年的生涯當中創作出了許多傑出、富有獨創性的作品及燃燒藝術創作的熱情。創作者接觸梵谷後期畫作《向日葵》（Sunflowers）與《星夜》（The Starry Night）時深受感動，發現其中蓬勃的生命力與強烈的情緒色彩，更隱約覺察出隱藏在他獨特而狂野筆觸背後的壓抑情緒。

1. 《花瓶裡的十四朵向日葵》

向日葵在法語裡面的意思是 " 落在地上的太陽 "，象徵著光明和希望。但在梵谷的畫作中的向日葵，如圖 2-3，卻不是作為希望和愉悅的象徵，而是近乎瘋狂的。畫作由豐富的黃色組合而成，充滿張力的花瓣、不羈的線條時而有力的筆觸透過偏深色的黃色花瓣在明亮的黃色背景上構成了不同的和諧感及氣勢感。



圖 2-3 梵谷，《花瓶裡的十四朵向日葵》(Sunflowers)
資料來源：【名畫檔案】網路畫廊 (1888)

2. 《星夜》

《星夜》如圖 2-4 這幅作品中強而有力的線條筆觸，一筆一筆勾勒著夜晚星空中的空氣流動，畫作宛如雕刻作品強烈且清晰，時而捲曲時而波動變化的線條表現出動態的視覺效果。

圖 2-4 《星夜》（The Starry Night）
資料來源：【名畫檔案】網路畫廊 (1889)

2.3 草間彌生及其作品創作手法分析

本章節探索草間彌生其創作軌跡並分析作品的創作手法及背景，草間彌生創作形式與領域多樣且豐富，本研究聚焦其創作之繪畫、裝置藝術及公共藝術等，並歸納分析出三大類表現手法為：「點：自我消融」、「網：聚合」、「色：自癒」及透過「拼貼」技法進行分析及探討。

2.3-1 點：自我消融

點是造形最小的單位，能夠維持畫面穩定，平衡和切割作用。「點」代表一個空間裡的一個位置，不具有長度、高度、方向，純粹存在於零次元的非物質存在。點與點之間，視覺上會形成一種連動的錯視感，因此用點就能創作無數的線和面。草間彌生對圓點的執著近乎強迫性的使用，主要始於她在成長過程中經歷的許多令人不安的幻覺。

草間彌生曾說到：「自从我童年時期，我就喜歡這些週而復始循環的圓點，經過幾十年來，圓點被重新創造了，透過那些連結網、多種型態的油畫、雕塑、表演和藝術裝置。它們的確更自在地移動到型態和藝術形式上的天堂。圓點曾經教導我證明我的生活，它們散播繁殖的愛在宇宙，而且喚醒我心中的高空。這是個不可思議的圓點迷戀。圓點甚至和藝術在我的夢中一起玩耍，一個我愛至深的藝術。」（草間彌生，2021）。草間彌生的作品中最具有代表性、最常見的就是利用點的集合關係進行構圖，如圖 2-5。利用圓點形成一種畫面的立體關係，表達出表面的起伏，並利用點的重複性作為面的轉換手法。

圓點是她因心理困擾而產生幻覺的一種疾病象徵的表現，雖然圓點仍象徵著她的精神“疾病”，但通過其作品之表現手法透過對視覺形象的強迫性和重複聚合來消除恐懼和痛苦，因此點的創作手法構成了她稱之為“草間藝術”的藝術風格的基石。

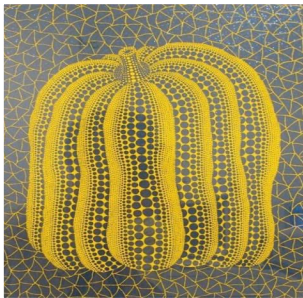


圖 2-5 《南瓜》Pumpkin 資料來源：大河美術 (2004)

2.3-2 聚合：網

草間彌生早期的《無限網（Infinity Net）》系列作品，是草間彌生創作生涯中相當重要的轉折整個系列作品透過線條或挖空的方式，呈現出聚合卻又無限延伸的的網狀畫面。《INFINITY-NETS (QRTWE)》，如圖 2-6，為一項草間彌生的標誌性代表作品。她透過白色和淺藍色的扭曲筆觸渲染、包圍了整個畫布，生動的線條形態的形狀，扭曲、交疊、編織創造出一種吸收一切的氛圍，使觀者似乎快要掉進這無限的網中。此件作品的尺寸相當的巨大幾乎能夠完全包圍觀眾。使觀眾迷失在恍惚的狀態中，網為觀眾呈現出一種沉思的視覺空白，供其冥想。不禁讓人感受到一種平靜卻又巨大的壓迫感，草間彌生透露這件作品啟發自其自身的精神視覺幻覺，草間彌生解釋道：「我的網超出了我自己，超出了我用它們覆蓋的畫布 它們開始覆蓋牆壁、天花板，最後覆

蓋整個宇宙。我就位於內心的熱情積累和重複執迷的中心。」(Yayoi Kusama in Udo Kultermann, Yayoi Kusama, New York 2000)。

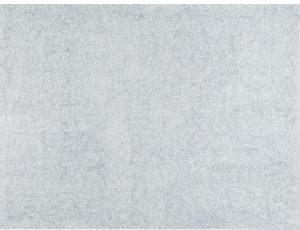


圖 2-6 《INFINITY-NETS (QRTWE)》資料來源：phillips(2007)

2.3-3 色：自癒

每個人都以不同的方式去體驗顏色帶給視覺感官的感受，因為沒有普遍認可的解釋顏色的方式，可將顏色比作一種沒有文字的語言，對每個人來說都是一個截然不同的想像，但即使理解顏色背後所蘊含的意象仍舊充滿了感性與不確定性，但色彩它仍然是作為理解藝術品的重要方面。

通過繪畫，藝術家能夠控制觀眾對繪畫中光的感知，但通過裝置作品，物理光的使用可以完全改變和操縱觀眾的感知，因為它取決於光的位置、顏色和強度。可以極大地改變一個人對周圍環境的看法。因此草間彌生使用明亮、生動的色彩和圓點，在色彩選用上最常出現的分別為：紅、白、黃、黑四種純色作為其作品的顏色基礎，使作品具有一種立即可識別的風格。她的作品總是充滿著鮮豔且強烈對比的色彩，藉此吸引觀賞者的目光。

2.4 拼貼藝術創作手法

拼貼藝術是利用不同顏色、形狀與角度的材質來做創作的一種表現方式，立體派、超現實主義、達達主義等流派都曾以其為手法來呈現作品，對現代藝術創作也具有極深的影響。(Emi Yeh，2017) 追本溯源到其在藝術史上的位置，立體派、杜象與超現實主義就是最早使用拼貼觀念的流派，利用不同顏色、形狀與角度的材質來做創作。

草間彌生的作品中拼貼藝術較少見，如《Repetitive Vision》圖 2-7 就是她非常經典的拼貼藝術作品。

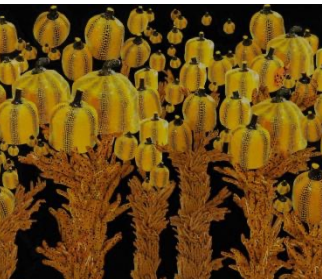


圖 2-7 《Repetitive Vision》資料來源：岱嵐 /wallpaper(1996)

這幅作品後來也衍伸出了許多相關的裝置藝術、服裝設計印花等等，畫面中南瓜森林充滿了精緻的拼貼圓點，而躲藏在角落中帶著橘色巫婆帽則為草間彌生本人的自我肖像。

由以上草間彌生作品中常見的創作手法使創作者了解到草間彌生的用色對比鮮明且大膽，畫面結構由多元的幾何圖形組合重複聚合而成。人們可以透過藝術作品的呈現將內心的情感思想表達出來並傳遞給社會大眾，創作者在研究草間彌生的創作手法和作品時，可以深刻地感受到草間彌生對於自身的生活經歷與內在情緒，尤其是透過大量的圓點重複堆疊的畫面至今仍深刻的影響著創作者，從草間彌生的作品當中除了大膽鮮明的色彩以外也可以看見他真摯的情感，與用心地對待自己每一分的作品的精神，皆讓人深受感動。

創作者喜愛草間彌生的作品中透過圓點作為表達作品與自身情感世界的訊息符號，並透過畫面線條與色塊之間的相互堆疊來表達自身的內心世界的創作手法，皆值得創作者學習及效法與研習。將自身的情感與生活經歷轉化，賦予在自身的創作當中成為自身的養分與能量。

2.5 色彩聯想

人們對於相同的刺激面對周遭的色彩時，不一定會激發出相同的感知或是情感反應；不同的人看到不同的色彩，會產生出不同感受與聯想，對於色彩的感受往往深受個人成長經驗、文化背景息息相關，因此不能夠以單一的科學證明、方式使用色彩，人類會依照自我記憶、聯想、象徵，傳統習慣與文化等影響對於色彩的感知 (高淑玲。2004。)

色彩聯想可以分為具體性的聯想與抽象性的聯想 (吳素秀。2021。) 具體聯想為個人日常經驗與環境的認知反射，為聯想到具象化的物體、實體；抽象聯想則為情緒、感受的聯想如同黑色代表著黑暗的負面情緒；鮮明的黃、橘色等飽和的亮色系則代表著快樂的正面情緒，會因為不同的文化、個人經驗、成長背景有不同的抽象情感聯想。

表 2-1 色彩具體物聯想與抽象情感聯想分析

色相	具體物聯想	抽象情感聯想
紅色	血、蘋果、火焰、紅磚屋	熱情、熱、喜慶、憤怒
黃色	光、香蕉、蛋黃、太陽、黃金	光明、希望、富貴、朝氣
綠色	草地、樹葉、蔬菜、芭樂、森林	新鮮、春天、活力、自然的
藍色	大海、水、天空	平靜、科技、理性、深遠
紫色	葡萄、芋頭、薰衣草	神秘、高貴、優雅
黑色	夜晚、頭髮、烏鴉、黑炭	害怕、陰鬱、嚴肅、穩重
白色	北極熊、雪、麵粉、兔子	純潔、和平、純淨
灰色	大象、石頭、馬路、陰天	謙和、平凡、失意、灰暗

資料來源：《色彩認知和配色感覺之研究》高淑玲 (2004)。/ 《設計的色彩心理色彩的意象與色彩文化》賴瓊琦 (2023)。/ Jennifer Harris.(2016). 影響心理的九大色相。

三、圖案創作實驗

3.1 創作架構

如創作架構圖 3-1，創作者在蒐集草間彌生的作品期間，深受草間彌生的拼貼技法影響，由於拼貼技法須利用雙手觸摸材質並將材質剪貼成色塊，再將色塊創作成另一幅新的創作作品，因此創作者認為拼貼技法具有溫度和手感較能夠展現出參與者與自身的內心情緒世界。

創作者準備了草間彌生的作品集，以及草間彌生的自傳《無限的網：草間彌生自傳》給參與者賞析並閱讀，並請參與者針對草間彌生的創作風格進行圖畫創作，利用拼貼技法搭配幾何圖形請參與者創作出一系列的圖畫創作，創作者再將其圖畫轉換成服裝數位印花。

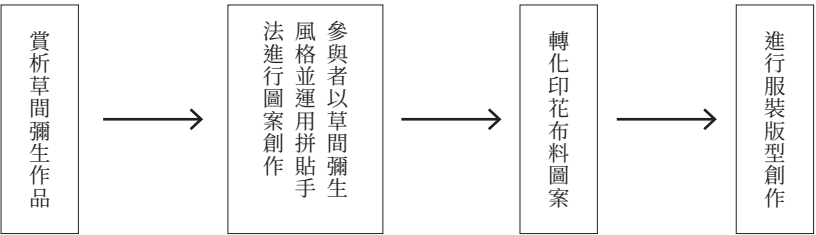


圖 3-1 創作架構圖

3.2 服裝創作流程

服裝創作流程如圖 3-2，本創作實驗嘗試運用拼貼手法，進行圖案創作再以色彩印花服裝設計創作，藉由草間彌生藝術創作為主題範圍發揮，以此主題之藝術元素與風格為創作草圖來源，再利用立體人台裁剪、面料拼貼為基礎的模式下，經由解構、拆解、拼貼、重組及塑形，試圖提供一種服裝創作設計方式，使其創作成品能達成以下目的：

1. 在創作實驗中訪談參與者，其目的是針對參與者分享討論草間彌生作品後，以了解不同參與者的情緒脈絡，同時讓訪談參與者進行圖案創作、色彩分析並詮釋其所選擇之視覺創作元素。
2. 以拼貼在人台上的拆解方式，分解服裝結構，重新拆解服裝在拼貼後的穿著模式。
3. 以拼貼手法概念進行服裝版型立體剪裁，探索創作過程中的療癒感。
4. 強調拼貼手法的原創性與美感。

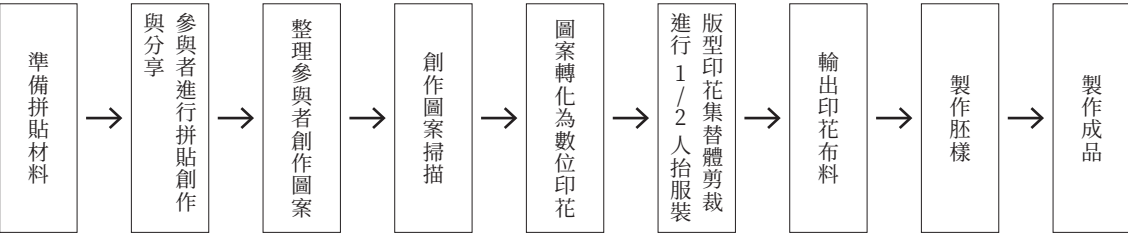


圖 3-2 服裝創作流程圖

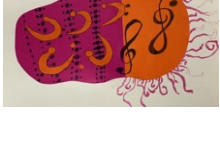
3.3 參與者條件

本創作徵求曾經或者現階段自身、家庭背景有憂鬱或精神疾病相關病症的民眾參與，因特別性故採不記名不揭露身份，並徵詢將其圖案進行後續服裝創作的圖案元素。故順利獲得 4 位參與者參與，分別為參與者 A、參與者 B、參與者 C、參與者 D。四位皆為女性，年齡介於 25~60 歲之間，以代號顯示創作圖案，透過自身的故事藉由色彩與拼貼創作圖像表達參與者自身的內心世界與感受。

3.4 圖案創作材料、創作環境

創作者提供每位參與者 15 公分 X15 公分 100 張 36 色色紙一包、膠水、剪刀、A4 空白底紙，不限創作張數，並請參與者透過拼貼技法與幾何或者是不規則的圖形進行創作，讓參與者回家中在最舒適的空間中進行圖案創作，再由創作者將其圖案創作轉化成為印花，因此圖案創作的範圍限制在 A4 的規定範圍內。每位參與者創作時間為一周，一周完成後即刻由創作者統一收回，共收回參與者 A：2 幅作品，參與者 B：2 幅作品，參與者 C 和參與者 D 各別 1 幅，整理表格如表 3-1。

表 3-1 四位參與者資料彙整

	參與者 A	參與者 B	參與者 C	參與者 D
創作圖案 1				
創作圖案 2				

從參與者 A、參與者 B、參與者 C、參與者 D 的圖案篩選出的創作當中可以看到其主要的共通性皆為大量利用的幾何與不規則的圖形進行畫面層次的堆疊，顯而易見的大膽對比鮮明的配色如同草間彌生的作品般，充滿生命中的多項性和變化性，不同的色塊代表著各式不同的情緒樣貌。

創作者並透過第二章節 2.5 色彩聯想進行分析，色彩和幾何圖形以及構圖線條解讀到每位參與者不同的生命經歷與人生遭遇。色彩本身並沒什麼情感含義，人們透過主觀的生理因素和心理因素作用而產生出的色彩情感和色彩心理，並賦予色彩情緒和象徵，在自然界中的色彩既是客觀存在，如：蘋果為紅色、天空為藍色 等等，是自然界中既定成形的色彩，然而也是人們主觀的情緒表現，不同的色彩，能給人們帶來不同的感受，產生不同的情感聯想，如：夜晚為黑色，人們對於夜晚感到恐懼、害怕。也就是說，色彩情感的產生來源於圖畫創作者意圖與觀者的感受所形成的共鳴。

四、服裝創作理念與作品解析

本創作想傳達生命成長中經過壓力的摧殘得以化解的過程，創作以服裝藝術為表現方式。創作者試圖藉由服裝創作形式探討人類心理從抑鬱到自我療癒、進而達到愉悅的過程，

藉由服裝的創作療癒自我、釋放心靈，本創作透過色彩的象徵性和參與者故事將參與者創作圖案透過色彩心理與色彩圖案聯想，分為二個系列，並轉化至服裝印花上，一個系列三套，共計六套服裝，兩個系列分別為：

一、抑鬱系列：表達人類的內心的抑鬱情緒，唯有內心黑暗的深淵，才能擁有釋放憂鬱的勇氣。抑鬱系列的幾何圖形線條，俐落剛硬，並非流動圓潤曲線的線條，多為具方向性、筆直的基底線條構成，象徵著負面情緒帶來的緊繃和刺痛的感受，如參與者 A 圖案創作之二中的黑色三角形鋸齒型狀。

二、療癒系列：自癒的過程，藉由服裝色彩、樣式與活動機能性使身體與心理都能達到療癒效果、得以釋放心靈，創造愉悅的視覺效果，將情緒昇華為快樂的。提升穿著者與觀者對服裝療癒性之美的感知，進而達到撫慰身心的效果。療癒系列則為圓潤，波動的線條，或者是一些不規則的圓圈和點組合，由於「點」對於草間彌生來說是一個很重要的創作元素，將自身化作宇宙中的一小點。

4.1 服裝創作製作過程

服裝創作製作過程如圖 4-1，藉由參與者的圖案創作，經過創作者篩選分類，將參與者圖案創作分為兩類：分別為抑鬱系列、療癒系列，再以 1/2 人台進行立裁抓別，經過修正後，自 1/2 人台取下裁片，進行描版。將裁片以胚布進行裁剪並製作胚樣，再將 1/2 版片進行實際尺寸的轉換，並再次實驗樣衣的實物效果並加以調整。待確認完成樣衣版型後，再執行數位印花檔案繪製並輸出，再以印花布料進行最終的成品製作。

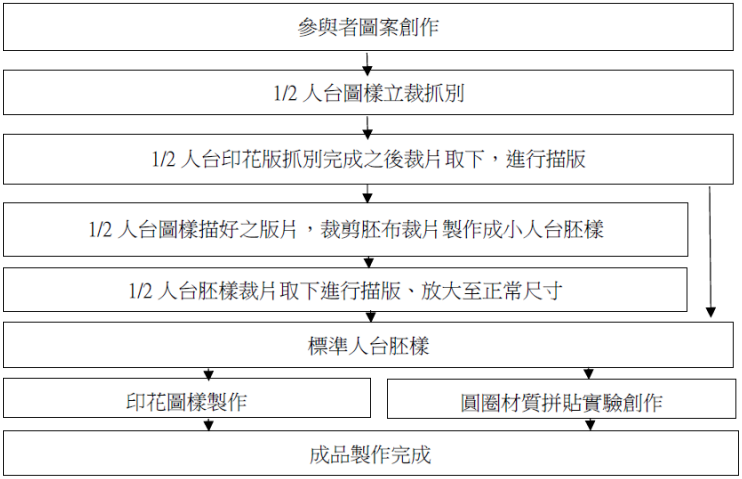


圖 4-1 服裝創作製作過程圖

另外，抑鬱系列的第三套，創作者利用參與者 C 繪製的圓點印花，進行印花立體化的材質實驗，透過不同材質的疊加表達參與者與創作者之間內心的不同情緒語言與雜訊，並增加整體系列的變化性和創意和層次，因此此套創作過程與其他五套不同。

4.2 抑鬱系列

此系列主要想傳遞的意象為將人類內心的情感世界中抑鬱、哀傷、的情緒表達出來，創作者透過色彩所代表的情緒象徵和創作者自身故事自述，於創作者 A 來說：低彩度的色彩象徵著憂鬱、悲傷，黑色則為壓抑、束縛、牢籠的色彩聯想，因此透過創作者賞析四位參與者的創作圖，選擇三個創作圖案作為抑鬱系列服裝創作的印花原圖，分別為：參與者 A 圖案創作之二如圖 4-2、參與者 B 圖案創作之二如圖 4-3、參與者 C 圖案創作如圖 4-4。



圖 4-2 參與者 A 圖案創作之二



圖 4-3 參與者 B 圖案創作之二

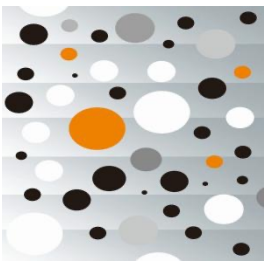


圖 4-4 參與者 C 圖案創作

抑鬱系列整體色彩為黑底、灰色調、低飽和度色彩為主，代表著陰鬱、痛苦、參與者深受憂鬱症所苦的內心壓力；並加入亮色系的紅、黃和翠綠為輔，作為整體系列的點綴和六套作品之間的平衡與協調性，同時也代表著就算在黑暗的情緒世界中希望憂鬱症患者仍對世界抱有希望，讓微小的光照進黑暗的內心，並慢慢地迎向光明，重拾對生命的熱情。

印花中的幾何圖案相較於療癒系列，抑鬱系列的幾何圖形線條，俐落剛硬，並非流動圓潤曲線的線條，多為具方向性、筆直的基底線條構成，象徵著負面情緒帶來的緊繃和刺痛的感受，如參與者 A 圖案創作之二中的黑色三角形鋸齒型狀。因此，創作者於抑鬱系列的服裝版型剪裁上，輪廓呼應於印花中剛硬的幾何線條，剪裁廓型為：三角型、H 型的輪廓線。以下為抑鬱系列印花圖案之原型創作圖與印花圖案搭配之剪裁廓型。



圖 4-5 抑鬱系列一正面照 圖 4-6 抑鬱系列一正面照 圖 4-7 抑鬱系列一正面照

如圖 4-5，由參與者 A 圖案創作之二中可以看到大量利用不規則的圓代表體內的細胞，而之二代表著快樂，因此可以看到參與者在顏色的選擇上顏色明度較亮，色彩明亮活潑。然而雖然是快樂的情緒但依舊會被憂鬱的情緒所束縛，因此透過強烈的黑色與尖銳的三角幾何圖型象徵著憂鬱低潮的情緒。

創作者於此款輪廓線條上選擇如同尖銳的鋸齒般的三角形作為外觀輪廓線，並於前片腰部位置加入左右兩側反褶的三角形狀，與印花的上下鋸齒相互呼應，如同參與者所述，快樂的情緒依舊會被負面的、壓抑的情緒所綑綁、束縛。

4.2-2 抑鬱系列二

如圖 4-6，由參與者 B 創作圖之二，可見參與者 B 大量地使用橘色、藍色不規則的碎片堆疊於畫作背景中，橘色代表著快樂情緒；藍色則是代表著憂鬱。而穿入的綠色斑點線條扭曲卻具有方向性，如同觸角般深入參與者的心理，就如同參與者 B 自述外人的評論不管是好是壞如同鑽牛角尖般伸入她的情緒中。於參與者 B 的自述中提到：「有些時候看似正向的標籤，也會成為鑽牛角尖。」，因此創作者第二套的設計輪廓線上，由於底部的背景為不規則的方塊堆疊而成，創作者在整體輪廓線上以 H 的廓型剪裁作為主要輪廓線條，另外並疊加上其他的幾何輪廓以增加其底部的厚重感，組合印花的綠色斑點線條宛如藤蔓般包覆住身體軀幹，表現出宛如受憂鬱症的魔爪困住的參與者 B，設計上的肩褶、腰褶的部位加入活褶線條，如同創作圖中的綠色魔爪伸入大腦中。

4.2-3 抑鬱系列三

如圖 4-7，參與者 C 利用不同的灰階色調的漸層效果進行背景的堆疊於創作圖中，形成鏡面反射的漸變效果，並透過不同色塊的大小圓點傳達出自己內心不同的情緒轉變，並且因為鏡面反射的原理，圓點的數量被無限的重複放大與重疊，其中橘色的圓點彷彿夕陽般，一縷陽光照入參與者灰白黑的內心世界中，形成一種治癒的氛圍，將內心的情緒世界宛如鏡子一般，為一個無限無邊界的宇宙，但可以經由橘色的圓點看出來參與者 C 依舊對於世界抱持著一種快樂的態度，就算生活很困苦、難熬，希望仍舊會像太陽依樣照入漆黑的夜晚當中，黑夜中會迎向光明。創作者將其歸類於抑鬱系列中，主要傳遞的訊息為參與者 C 的背景色為灰黑色的色階組合而成，因此讓創作者感受到的是他內心依舊是灰色的陰天，讓人感受到抑鬱、灰暗、惆悵的情感聯想。由於參與者 C 圖案創作，利用大量的不同大小和不同顏色的圓點所組成，彷彿下雨天落下的雨滴；然而，創作者在此套作品中，將創作圖的印花立體化，改由不同材質的拼貼搭配所組合而成，表達出如同參與者 C 的創作，充滿了許多不同的狀態和面相，以及內心不同的聲音情緒。在服裝廓型上，由於為了清楚展現立體化的圓點設計，基底廓型則為基礎的 H 型，將圓點的不規則變化表現得更加透徹明確。因此此套作品的創作過程則與其他套不相同。

4.3 療癒系列

療癒系列此創作為表現一個參與者和創作者之間自癒的過程，藉由服裝色彩、樣式與活動舒適性使身體與心理都能達到療癒效果、得以釋放心靈，創造愉悅的視覺效果，將抑鬱情緒轉化為快樂的，並重燃對生命的熱情。提升穿著者與觀者對服裝療癒性之美的感知，進而達到撫慰身心的效果。創作者透過色彩所代表的情緒象徵和創作者自身故事自述，對於創作者來說：綠色象徵草地、大自然的色彩，因此創作者在下半身款式的搭配選擇上運用了綠色元素與參與者創作圖相互呼應，因為創作者認為憂鬱傾向的人，經常自我封閉情緒與內心，希望藉由大地的綠色讓其喚起自己內心感受，發覺自我及個人存在價值，重燃對生命的希望與熱情。

此系列選擇三個參與者圖案創作圖，分別為：參與者 A 圖案創作之一如圖 4-8、參與者 B 圖案創作之一如圖 4-9、參與者 D 圖案創作如圖 4-10。從三位參與者的創作圖中可知，主要色彩皆為飽和、高彩度的顏色，如：黃色、紅色。構圖和創作圖中利用的線條形狀也多數為圓潤、不規則、俏皮活潑的線條細節，不論是色彩的選擇，或者是線條的畫面結構，此三張創作圖皆具有一種治癒溫暖的氛圍。

療癒系列整體色彩為亮色、高飽和度色彩為主，代表著溫暖、治癒、參與者深受憂鬱症所苦的內心壓力逐漸轉化為快樂正向情緒的過程；並加入黑色系的黑、灰低明度色調為輔，作為整體系列六套作品之間的平衡與協調性，同時也代表著憂鬱症患者在治療的過程中從黑暗的內心世界開始逐漸往外面的世界走，並慢慢地迎向光明，重拾對生命的熱情，並讓陽光和快樂的氛圍包圍浸潤自己，感受自身快樂的情緒，並將悲傷拋諸腦後。

印花中的幾何圖案相較於抑鬱系列，療癒系列則為圓潤、波動的線條，或者是一些不規則的圓圈和點組合，由於「點」對於草間彌生來說是一個很重要的創作元素，將自身化作宇宙中的一小點。因此創作者藉由點的線條表達出，點是一個完美的結構，萬物始於點，它沒有方向、大小、形狀的限制，是一個無拘無束的靈魂，希望憂鬱症患者可以將自身幻化做點，開心自在的生活並且癒合自己。

創作者在療癒系列的廓型上選擇多為 A Line、圓型、花苞型的廓型剪裁作為整體系列與應花圖案的相互呼應，如參與者 B 圖案創作之一，流動的黑色、黃色、紅色線條，彷彿海浪，讓參與者自身徜徉在這片柔軟波動的情緒大海中，感受到溫暖和快樂。以下為療癒系列印花圖案之原型創作圖與印花圖案搭配之剪裁廓型。



圖 4-8 參與者 A 圖案創作之一



圖 4-9 參與者 B 圖案創作之一



圖 4-10 參與者 D 圖案創作



圖 4-11 療癒系列一成品正面照 圖 4-12 療癒系列一成品正面照 圖 4-13 療癒系列一成品正面照

4.3-1 療癒系列一

如圖 4-11，此套創作中，參與者 A 自述每一個細胞都獨自發展著，每一個都不同卻也相同，皆來自悲傷。背景的黑色色塊就像是悲傷回憶的漩渦，而他在心裡默默茁壯著、分裂著，等你回頭發現時，就發現他如同癌細胞般擴散開來，感染了整個心靈，雖然內心已被悲傷的心情佔據，但療癒的第一步則是將自己揭開，不論內心快樂悲傷與否，張開雙手迎向世界，就是療癒過程中最重要的轉捩點，或是起點。參與者 A 之圖案創作中，能夠看出，為透過不規則的圓形進行大量且重複性的創作，圓形如同細胞，剖開內心深處將字的內在攤開於陽光之下，這些不規則圓點散佈在參與者的身體裡，散落的圓點形成許多不規則不具方向性的線條，如同血液般，鮮明的草綠色對比於周圍的黑色色彩，似乎象徵著參與者 A 多元的情緒和矛盾。

此套的廓型上，創作者選擇圓潤包覆的剪裁線條，象徵著人類的軀體，印花部分則如同參與者所述，像是細胞般在體內擴張，圓潤的外輪廓，並於剪接片和下半身做純色的色塊搭配，選擇如同大地一般的草綠色，表達出參與者 A 正在努力敞開內心，擁抱自然。為搭配自癒系列的主旨讓穿著舒適性高、活動機能性好，因此下半身款式選擇穿脫自由的款式，隱喻不受服裝、悲傷情緒束縛。

4.3-2 療癒系列二

如圖 4-12，在參與者 B 的自述當中可以解讀到「當情緒將被黑暗吞噬時，需要注入一點鮮紅的血液」。參與者 B 將自身化做大小不一的圓點徜徉在情緒的大海當中，紅色代表血液；黑色代表憂鬱的情緒；黃色代表光明。每個人都有憂鬱存在的情緒，陷入無法掙脫，就像被浮萍一樣無聲無息的，直到將一切覆蓋，變成一個黯淡無光的世界。因此一句鼓勵的話，一篇懂的文章，一位理解你的人，如同黃色炙熱的光，流淌入內心，將一灘如死水般的和血液混雜膠著的情緒，撥開沖淡梳理開來，並讓情緒濃度達到平衡的狀態，得到一絲喘息的空間，重新洗滌內心，重拾對生命的熱忱。

創作者於此套的顏色選擇上主要為搭配參與者 B 圖案創作中的紅、黃、黑三色，為整套服裝的顏色搭配，並於上半身的剪裁上呼應創作圖中流動的線條，在身片右側加入一片片波動如潮流般的波浪線條，且於剪接片當中加入純色的黃，象徵陽光注入憂鬱的情緒中。於下半身的款式搭配上選擇 A Line 的階層群線條，為整套服裝添加一份生命力，以及在布花的選擇上，創作者挑選直條紋平織布料，並透過版型的展開，形成斜向和向外展開的肌理，如同參與者 B 的情緒，原本為筆直剛硬的情緒線條，逐漸透過自我療癒的過程相外面的世界舒展，開始擁抱、接觸外界，不再封閉自我的內心。

4.3-3 療癒系列三

如圖 4-13，參與者 D 透過鮮明的紫和黃橘的對比色，強調出情緒的矛盾和鮮明的情緒起伏變化，並且透過音符傳遞出情緒不停的上下跳動的狀態，以及利用草間彌生經典的南瓜符號作為象徵，及創作者對草間彌生之間產生的共鳴致意。傳遞出自身情緒的高潮與低潮、喜與樂，圖案創作圖右側是低潮有空間繼續無限延伸，左側則是飽和高度亢奮狀態。

在顏色選擇上，創作中強烈的右側宛如魔豆般伸出的不規則型的粉紫色觸角，和幾何形狀組合而成的紫橘色對比色南瓜形成了強烈的對比，鮮豔的紅紫色表達出如同炙熱的渴望踏出自我的舒適圈。外輪廓的選擇上，透過花苞型態的外觀剪裁表現出如同南瓜般作為孕育新生的個體，期許參與者 D 也能夠像充滿生命力的植物依樣蓬勃生長，展現無限的生命力。

下半身款式搭配上，下半身呼應此系列的第一套服裝，選擇如同大地色系的草綠色，代表著大自然孕育出生命，傳達出任何生命皆是自然界賦予出的生命，我們更應該感謝並記住自己生命的可貴和重要性和獨一無二。在設計上以削肩的為設計，為使穿者

更能夠自由的活動擁抱大自然，和舞動自己的雙臂擁抱世界，更勇敢的面對困境。

五、論與建議

5.1 結論

讓內心不安的人們投入創作，進而表達內心世界的情感，透過縫製療癒身心靈，期許人們感動幸福與歸屬感以達成此創作的目的，透過整體架構之概念，將「自癒」的概念傳遞給大家。

1. 本創作透過文獻的資料蒐集與分析，借鑒精神病藝術家自我探索療癒以及創作之歷程，加以反思、釐清，建構出作品創作脈絡。

了解草間彌生的成長過程、創作手法與大膽的用色技巧，去展現自我內心的情感世界，像是用圓點去填補內心不安的空缺，在這同時也使我內心突然醒悟，雖然第一份工作，並非服裝專業，但總是發現自己時常覺得內心莫名的空虛。而在偶然際遇下接觸到服裝製作的領域，因此內心變得安定許多，就這樣一路走了 40 餘年，發現自己在縫製服裝的過程中，一針一線的縫製手法彷彿填補了內心那份空虛感和成就感。

2. 本創作藉由服裝藝術的形式、色彩作為帶來情感抒發與療癒之相關經驗作為自我創作的發想基礎與養分。

創作者曾經在服裝的製作過程中透過手去執行成品讓創作者感受到前所未有的安定感，因此在此次的創作過程當中，創作者利用本身的服裝專業技術協助，並引導憂鬱症患者或是情緒低落的人透過手做繪畫創作的方式進行情緒的療傷，使他們透過非藥物的方式自癒，陪伴他們走過黑暗的人生低潮期，也以自身經驗心得來分享給內心不安的人，能達到心情轉換更珍惜生命。

3. 本創作透過參與者的創作圖案內涵轉化形成服飾形式，讓多年服裝專業職能和創作能量結合，進而突破創作者自身，以求在服裝創作生涯有未來發展之可能性。
4. 本創作是以服裝做為媒介作為創作者自我探討情緒的抒發與轉化，找出服裝創作的本質與意義，延伸創作者自我創作至能承載療癒的機能，並期盼能傳達情感與理念等更大的可能性。

創作過程中創作者試圖利用本身對服裝專業技術規劃兩個系列的創作，其一抑鬱系列其二療癒系列。抑鬱系列以黑色為底及低飽和度的灰再加鋼硬的鋸齒狀的三角形來表現憂鬱的一面創作者以不同面料組合再加入黃色紅色元素讓內心黑暗的一面能轉化為喜悅熱情的一面；療癒系列則是運用了大量綠色及黃色，白色，紅色，使其穿者能夠感受到大地孕育生命的意義，就如春天樹葉發芽的喜悅，亦如晨曦的太陽照亮大地讓人們感受到太陽的溫暖。

5.2 建議

1. 善用產業界資源或舊衣重生使之循環再利用，以進行自我自癒。

透過創作者自身仍於業界工作，因此也可利用業界資源蒐集零碎的成衣廢料，如：布塊、布襯、拉鍊副料等等，發揮環保精神使用邊邊角角的布塊加以拼貼組合，透過異材質與色塊的搭配組合拼貼創造出生活中所需的各種用品，不僅僅侷限於服裝，也可以製成包包等周邊搭配配件，以達整體生活品質的療癒概念，將療癒與環保概念帶進生活，融入生活。或者是透過舊衣改造，進行循環再利用，拆解舊衣局部拆解再組合，讓參與者透過手作等方式一起互動。

2. 結合長照單位或關懷團體

現今社會不僅僅只有學生、勞工等有升學、工作壓力，其實老年也有可能會出現老年憂鬱的徵兆，因此未來此創作也可與長照機構或者是社會關懷團體等等進行長期合作與接洽，進行一系列的照護活動，讓藝術治療等心理治療的概念不僅僅侷限於青少、壯年，使得年年齡層更加廣擴。讓長者不管是透過拼貼畫、上色等繪畫創作，或者是基礎的手工藝，皆能透過不同的方式化解心靈壓力，並且訓練細小的組織肌肉活動筋骨，也可預防老年病癥。

3. 未來可多元跨領域創作結合創作者自身專業技術領域。

在未來的創作轉化尚可將款式設計加入更多機能性及功能性，加入適合運動且易穿脫的寬鬆版型與印花等材質層次的元素，使得穿者感受舒適之外，又能夠透過印花圖案的概念感受視覺上的溫度療癒自身，另外，也可以藉由穿著創作服裝進行運動等休閒活動的同時，透過活動伸展肢體感受生命的流動和生命力。並結合跨領域範圍，不僅限於服裝創作，如：金工、花藝、繪畫等各專業領域技能。使得「自癒」概念擴展至各領域面向，融入生活風格概念，創造更加溫暖快樂的世界，擁抱更多受傷的靈魂。

4. 未來可設立工作坊形式進行參與者互動創作

由於此次創作，邀請參與者將材料帶回家自行創作，創作時間和環境空間每人皆不相同，相較之下變數差異大；因此建議未來後續的研究創作者可設立簡易的短期工作坊或者一日體驗營等等 進行參與者的圖畫創作實驗，將差異變數降至最低。

未來也可以開設相關工作坊，讓手作藝術療癒的概念漸漸帶入社會，讓有輕微憂鬱症傾向患者或是情緒低落的社會大眾作為一種情緒抒發的管道，療癒自身內心，感受藝術美感與自我價值肯定，也期待未來能夠幫助到更多需要幫助的人，使得社會更加祥和美好。

六、參考文獻

(一) 定期刊物 (Periodicals)

1. 王建楠, & 吳重達. (2003). 兒童及青少年憂鬱症. 基層醫學, 18(7), 154-165.

(二) 紙本圖書、圖書章節 (Books and Book Chapters)

紙本圖書

- 何政廣 (1997)。馬諦斯。藝術家。
- 蔣勳 (2007)。破解梵谷。天下文化。
- 賴瓊琦 (2023)。設計的色彩心理色彩的意象與色彩文化。視覺文化。
- 羅伯 · 修斯，林惺嶽等 (2009)。後期印象派大畫家：梵谷名畫五百選。藝術家。
- Macellari, Elisa. (2020). Kusama : A Graphic Biography. Laurence King.
- 草間彌生 (2014)。草間彌生 X 圓點執念：寫給時代的話。流行風。
- Nora Swan-Foster. (2022). Jungian Art Therapy: Dreams, Images, and Analytical Psychology 榮格取向藝術藝術治療：夢、意象和分析心理學指南 (丁凡譯)。商周出版
- Yayoi Kusama, Akira Shibutami (2019). Yayoi Kusama: All About My Love. Thames & Hudson Ltd.

翻譯作品

- 草間彌生 (2021)。無限的網：草間彌生自傳 (鄭衍偉譯)。木馬文化。
- 原田舞葉 (2020)。梵谷與日本：東西方文明相互衝擊的世紀之交，一位偉大藝術家的日本足跡 (劉子倩譯)。木馬文化。
- Erich Fromm. (2021). The Art of Loving 愛的藝術 (史上最暢銷心理學不朽經典世紀新譯本)：心理學大師佛洛姆談愛的真諦，一本學習如何去愛的聖經 (梁永安譯)。木馬文化。
- Irving Stone (2009) 梵谷傳 (余光中譯)。九歌。
- Lawrence Gowing (1999)。馬蒂斯 (羅竹茜譯)。遠流。
- Pen 編輯部 (2012)。就是喜歡！草間彌生 (鄭衍偉譯)。臉譜。

(三) 博碩士論文

- 邱惠振 (2011)。心理師進入國中校園處遇憂鬱症青少年之經驗研究。〔未出版之碩士論文〕。國立臺中教育大學諮商與應用心理學系。 <https://hdl.handle.net/11296/bguv73>。
- 吳素秀 (2021)。『鬱望』以憂鬱症作為研究和創作論文。〔未出版之碩士論文〕環球技大學視覺傳達設計系文化創意設計。 <https://hdl.handle.net/11296/v6m3eb>。
- 周采薇 (2013)。無限的反覆與增生 草間彌生創作研究。〔未出版之碩士論文〕。元智大

學藝術與設計學系 - 藝術管理碩士班。https://hdl.handle.net/11296/5cbd2y。

- 高淑玲（2004）。色彩認知和配色感覺之研究—以改變配色形狀和面積比對色彩意象影響為例。〔未出版之碩士論文〕。國立雲林科技大學視覺傳達設計系 https://hdl.handle.net/11296/6t2822。
- 譚賽羅娜（2019）。以梵谷作品為例探討視覺思維在兒童繪畫與鑑賞教學中的運用。〔未出版之碩士論文〕。國立臺北藝術大學藝術與人文教育研究所。
- https://hdl.handle.net/11296/d7988e。
- 梁云月（2019）。剖析草間彌生的藝術特色。〔未出版之碩士論文〕。中國文化大學美術學系。https://hdl.handle.net/11296/s9dqbt。
- 許又云（2011）。焦點解決藝術治療取向對憂鬱症青少年的自我概念改變歷程探究。〔未出版之碩士論文〕。臺北市立教育大學藝術治療碩士學位學程。
- https://hdl.handle.net/11296/3bc4m7。
- 葉玫（2012）。藝術治療對憂鬱症基督徒之影響：從 Winnicott 的觀點探究之。〔未出版之碩士論文〕。臺北市立教育大學藝術治療碩士學位學程。https://hdl.handle.net/11296/pav7ng。
- 葉怡君（2008）。台灣地區運動行為與憂鬱症傾向之相關性分析：2002 年台灣地區國民健康促進知識、態度與行為調查結果。〔未出版之碩士論文〕。輔仁大學公共衛生學系碩士班。https://hdl.handle.net/11296/5fcn88。
- 蔡雅鈴（2020）。一位女性憂鬱症患者的藝術遇療內在旅程。〔未出版之碩士論文〕。國立清華大學藝術與設計學系所。https://hdl.handle.net/11296/zdbawx。

(四) 網路相關資源 (Website and Other Online Communities)

- Guggenheim.(2020,January 16).Agnes Martin in Her Own Words (Between the Lines).Guggenheim.https://www.guggenheim.org/audio/track/agnes-martin-in-her-own- words-between-the-lines.
- DOBBY(2023 年 2 月 9 日)。日本當代藝術家—草間彌生。https://classic-
- trend.com/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E7%95%B6%E4%BB%A3%E8%97%9D%E8
- %A1%93%E5%AE%B6-%E8%8D%89%E9%96%93%E5%BD%8C%E7%94%9F/

雙——無盡的分裂與融合 以棒針編織與異材質為媒介的服裝實驗創作

黃川納

實踐大學服裝設計學系 碩士班研究生

董雅卉

實踐大學服裝設計系 副教授級專業技術人員 兼 系主任

摘要

「雙」，一個圓滿完整體之中無盡的分裂與融合。

回顧過去所有創作，發現自己不斷地在談論一種「兩兩成對、性質互斥的元素，它們共存且無法分割而視之」的概念。這樣的概念不只存在於藝術中，內在的思想、外在的事物、世界運行的模式裡也能找到它的影子，本研究將其命名為「雙」。

而「雙」究竟是什麼模樣？本研究首先以中國周易及老子、日本西田幾多郎、及德國黑格爾的哲學思想為本，歸納出「雙」的內涵，藉著文字化和圖像化，讓「雙」不再是一個難以解釋且抽象的概念。接著分析藝術家今敏、鹽田千春和小松美羽的背景與作品，重新詮釋從中獲得的藝術表現媒介，透過服飾的型態將「雙」具象化。

以棒針編織為方法，進一步發展出「扭轉」——模糊「正面」、「反面」意義的立體結構——為服裝創作的主要元素。在材質面則是在溫暖而感性的毛線中加入冰冷理性的金屬紅銅線作為變因，兩者的衝突最後因銅綠的染色而融合。

無論是未有形象、僅存於文字中的概念，抑或是經過藝術媒介轉化成的實體，「雙」是一個具發展性、仍有無限變化可能的概念。本研究希望以此系列創作映照自我、也映照「雙」，向外傳達其內涵並使其不斷向未來延續。

關鍵字：服裝設計、棒針編織、異材質、銅綠、染色、雙

* 通訊作者。電話：+886 933354505
E-mail 地址：aleciahuang@gmail.com

Knitting the Unity of Opposites: An Experimentation in Mixed Media Textiles

CHUAN-NA HUANG

Department of Fashion Design, Shih Chien University Master Program

YA-HUEI TUNG

Department of Fashion Design, Shih Chien University Master Program

Abstract

“The unity of opposites” is an endless interplay of fission and fusion within a holistic whole.

Reflecting on my past creative endeavors, a recurrent theme concerning elements that come in pairs, are mutually contradictory yet coexist indivisibly becomes evident. This concept transcends the realm of art and manifests in internal thoughts, external phenomena, and the patterns of our world, herein termed “the unity of opposites.” The study began by deriving the essence of the concept through an amalgamation of insights from the Chinese classics Zhou Yi and Tao Te Ching, Japanese thinker Nishida Kitaro, and the German philosopher Hegel. Through textual and visual means, the abstract notion of the unity of opposites was demystified.

Then, by analyzing the lives and works of artists Kon Satoshi, Shiota Chiharu, and Komatsu Miwa, their mediums of artistic expression were reinterpreted and channeled to transform the idea of the unity of opposites into tangible forms through the medium of apparel.

Using intricate knitting techniques, a “twist” was created as the centerpiece of the work – a unique three-dimensional structure blurring the distinction between the garment's front and back. On the material front, the juxtaposition of wool's invitingly warm and sensuous feel with copper thread's cold, composed properties resulted in a captivating conflict that eventually melded as verdigris permeated the yarns.

Whether as formless ideas existing solely within text or as transformed entities through art media, the unity of opposites embodies an evolving concept with infinite possibilities for transformation. Through a series of creations, this study aspires to reflect on the self and the idea of the unity of opposites, thereby projecting its essence outward while perpetuating it into the future.

Keywords: Fashion Design, Knitting, Mixed Media, Verdigris, Dyeing, Unity of Opposites

* Corresponding author。Tel: +886 933354505
E-mail address: aleciahuang@gmail.com

第一章 緒論

1-1 創作背景與動機

世界各地的神話故事可見混沌為宇宙之始，它是一個紊亂的混合體，透過異質分裂、同質融合，成為新的世界——有序的混合體，這個變化的過程十分近似於我與創作之間的關係。「創作」透過自問自答將「我」剖開，從毫無秩序的內臟中翻找、切下必要部位，捏塑成另一個型態的自己，這樣的過程必定是痛苦的。但看著一個相異又相同的自己誕生卻相反地令人雀躍而有成就感。簡言之，創作是甘與苦交織而成。其中的苦常以眼淚的型態與身體分離，淚水裡鹽分的鹹味不知不覺間和創作劃上等號：鹽具有礦物質的苦澀，但熟悉之後便能嚐到自然的甘甜。創作也相同，雖然苦澀總是特別鮮明，但甘味是確實存在、不該被忘記的。

無論是混沌還是鹽，它們有著相似的內涵：兩個相反且性質互斥的元素共同形成一種概念，它們共存、無法分割而視之。這個概念成為覆蓋我的世界所有一切的最高原則——我將其稱為「雙」。此時才發現，「雙」一直存在我的體內，只是從未意識到它的存在。「雙」就像是鏡中的自己，映出我的驕傲與自卑、心中的紊亂與秩序。它們就像是交纏的絲線在「我」之中盤根錯節，牽動一條線時其他絲線的狀態也隨之產生變化，或是鬆弛垂落、或是收緊成為死結，並不時與「雙」共鳴而顫動。

承上文，許多事物都以矛盾共融的狀態存在，但它是如何發生、何時發生、又該如何定義「矛盾的兩者」？「雙」究竟代表的是「一」還是「二」？首先，我對「雙」最初的想像是：有一個圓形、平滑無缺陷的存在，在某個時間點被分成兩半、接著又在另一個時間點被重新混合在一起（圖 1-1）。而促成分裂、融合的狀態及因素各自又為何？變因不同，兩個矛盾概念的關係性和呈現的樣貌是否有所不同？本研究希望透過提出疑問、想像、資料驗證、修正想像這樣的過程，慢慢將散落在我心中的「雙」的碎片收集起來、試著拼出它的全貌。



圖 1-1：對於「雙」的初步想像模型（本研究繪製）

1-2 創作目的

1. 探討並梳理「雙」的內涵。
2. 分析並歸納相關藝術表現手法，將其延伸並重新詮釋成為「雙」具象化的元素。
3. 依據以上兩者內容進行系列服裝的創作。
4. 藉資料分析、實驗創作、文字書寫等過程，再一次認識「雙」與「我」的關係。

1-3 創作流程

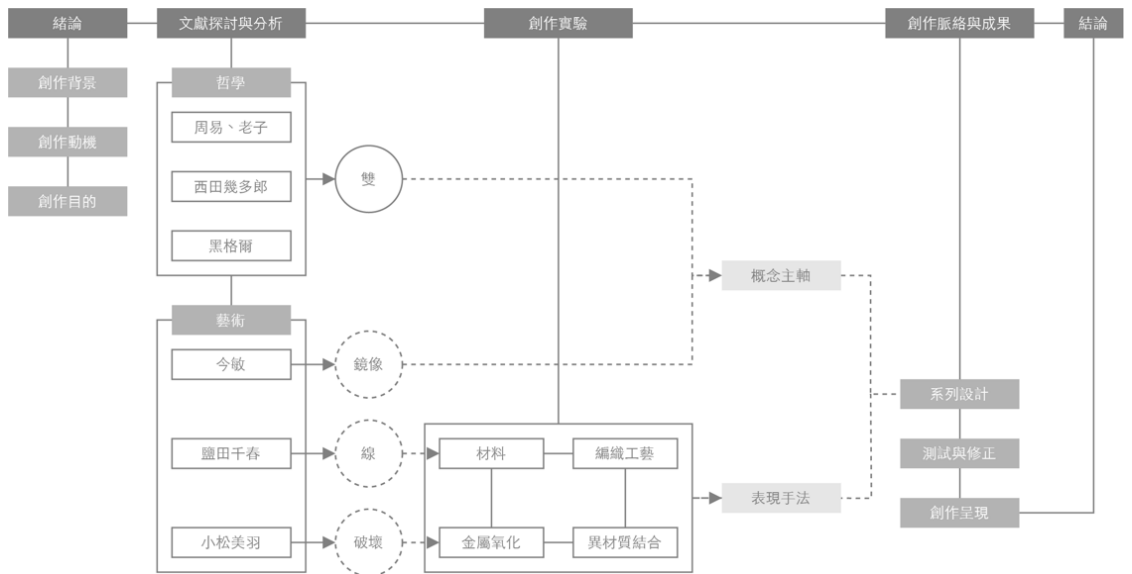


圖 1-2：創作流程（本研究繪製）

第二章 文獻探討與分析

2-1 從哲學中發現「雙」

下面分析歸納幾項哲學思想對於矛盾議題的論述方式，並以此為基礎、揉合我對「雙」的想像，進而梳理出「雙」的內涵。

2-1.1 中國——周易、老子

易經的基本理念為「變」和「動態平衡」。陰和陽，指的是世上所有兩兩相對的概念如：日夜、剛柔、強弱……相反成對的存在互相作用、推拉，這般循環不息的過程即是變化，新事物便從變化之中誕生。陰或陽無法獨自存在，它們互補相依、藉彼此的推拉維持在動態平衡的狀態、恆動不衰。(王雲五 et al., 2017; 劉君祖, 2015)。老子哲學的理論基礎是一個「道」字。「道」原始、圓滿而完整，萬物隨之變化生滅。「道」是虛無，「無」中潛藏著無窮的創造力，世間一切的「有」皆來自於「道」，故可說「有」來自於「無」。有無皆為「道」，兩者相連、同為一體，有無之間的關係性是「道」從無形化為有形體的過程(王雲五 & 陳鼓應, 2017)。

2-1.2 日本——西田幾多郎

「純粹經驗」是西田幾多郎《善的研究》的基本主張，其中包含「原始無對立」、「主客對立」、「主客和一」三階段。純粹經驗包含了對立和統一兩個要素，透過自知與領悟使意識不斷的分裂與融合、達到極致的統一狀態。純粹經驗是以自我為鏡，「在

自我之中映照自我」的無限循環作用 (黃文宏, 2006)。純粹經驗延續發展出「述詞邏輯」和「場所」。「述詞邏輯」結構中，每一個述詞必屬於另一個述詞，可層層往外推至一個包含所有述詞、無限大的層次：「場所」(田中正人, 2019)。場所本身是絕對的無，但內部包含了所有的「有」，絕對無的層次即純粹經驗中談到自知、領悟的「真正的自我」(黃文宏, 2010; 藤田正勝, 2016)。

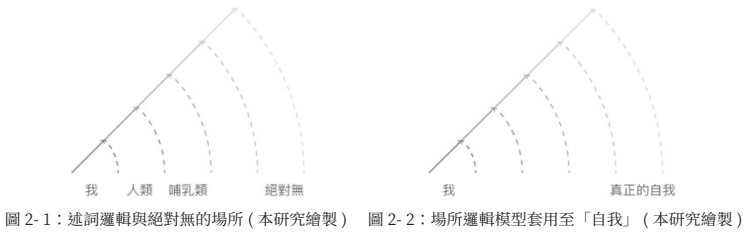


圖 2-1：述詞邏輯與絕對無的場所 (本研究繪製) 圖 2-2：場所邏輯模型套用至「自我」 (本研究繪製)

2-1.3 德國——黑格爾

哲學家恩斯特·布洛赫 (Ernst Bloch) 將黑格爾的精神辯證運動歸納成「概念的
直接同一 (抽象知性的階段)」、「對反於概念自身的對立面」、「經由對立物的揚棄，
使概念與自身重新合一」三階段，本研究將此運動繪製成下面的示意圖 (圖 2-3)。以
此運動模式對應人的內在——初始狀態的自我分裂、發展出對立的另一自我，接著理
解、看見對立面所映照的自己，進而重新返回自身、達到自我和解。「和解後的自我」
已融合了分裂的對立面在其中、比原本的自己更加成熟且完整。不論是初始還是和解
後的自我，兩者僅是同一生命體發展過程中的不同階段 (林雅萍, 2002; 陳幼慧, 2000;
Bloch, 1962)。

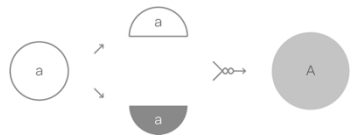


圖 2-3：黑格爾辯證運動模型示意圖 (本研究繪製)

2-1.4 小結

1. 「雙」字的訂定

思想家創造、或借用既有詞彙賦予新意 (如老子的「道」)，他們透過這樣的方式
拓開既存框架、建構心中理想的世界原則。由此推論，表達思想的首要條件即是「詞
彙的訂定」。本研究根據辭典釋義，取「雙」字「二」和「成對」的意涵 (國家教育研
究院, 2021)、賦予「一圓滿完整體中，對立元素無盡的分裂與融合」的概念，訂定「雙」
為本研究獨有的表達詞彙。

2. 「雙」的內涵

(1) 以「雙」的運動為主體來看：

- A. 「雙」即是分裂與融合不斷循環的運動過程本身 (意義同 E)。
- B. 分裂與融合指向更上一層的「完整」。
- C. 分裂和融合是相同的——界線模糊。

(2) 從全體來看：

- D. 「雙」即是「完整」。
- E. 分裂和融合是一個不斷循環的運動過程 (意義同 A)。
- F. 矛盾——對立的元素、分裂和融合作用——共存於完整 (同一) 的內部。
- G. 每個瞬間皆包含進行中 (或未完成) 的分裂與融合。

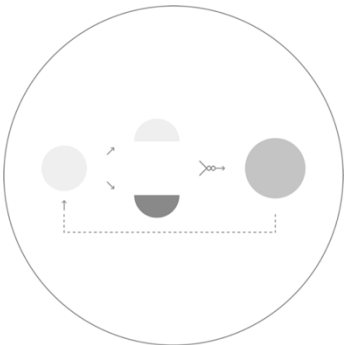


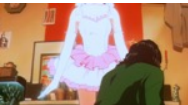
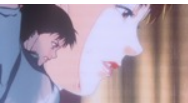
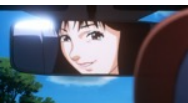
圖 2-4：雙的模型 (全體) (本研究繪製)

2-2 以「雙」的觀點分析藝術家作品

2-2.1 今敏的鏡像與分裂

《藍色恐懼》改編自竹內義和的小說，故事圍繞在一個從偶像轉型為演員的女孩——
霧越未麻的崩壞至重建，藉此談論「成長過程中的迷惘與混沌」。在自己與他人
視線中動搖不已的未麻身邊，有個不斷出現的語彙——鏡子。下表 2-1 彙整片中未麻主
體與鏡像之間的關係：

表 2- 1：《藍色恐懼》中的鏡像與分析表 (本研究彙整)

序號	時間序	圖片	內容說明
1	00:02’ 46”	 圖 2- 5：藍色恐懼—景 1 (今敏 , 1998)	片中出現的第一面鏡子。未麻乘電車返家途中，電車車窗映照出他的樣貌。 ＊反射物：電車車窗 ＊主體與鏡像：未分裂
2	00:30’ 31”	 圖 2- 6：藍色恐懼—景 2 (今敏 , 1998)	返家途中，未麻（鏡像）首次出現，表達自己不願意演被強暴的劇情。主體與鏡像分裂。 ＊反射物：電車車窗 ＊主體與鏡像：分裂
3	00:40’ 00”	 圖 2- 7：藍色恐懼—景 3 (今敏 , 1998)	未麻（鏡像）表示自己才是真正的未麻，並脫離電腦螢幕實體化。 ＊反射物：電腦 ＊主體與鏡像：分裂且獨立
4	00:56’ 59”	 圖 2- 8：藍色恐懼—景 4 (今敏 , 1998)	前景為未麻殺人的樣貌，投影畫面則是電視劇的殺人情節，夢境與現實畫面重疊，界線不明。 ＊反射物：投影幕 ＊主體與鏡像：重疊
5	01:17’ 42”	 圖 2- 9：藍色恐懼—景 5 (今敏 , 1998)	最後一幕，後視鏡中的未麻說了「我是真的（未麻）喔！（私、本物だよ。）」 ＊反射物：後視鏡 ＊主體與反射物的鏡像：不明

鏡像空間顛覆了虛實、內外的概念，讓人們對鏡中世界有了不同的想像。鏡子也代表了「他人的目光」(Sabine Melchior-Bonnet, 2005)，注視鏡中自我的每個瞬間，其實是與「他人眼中的我」、「理想中的我」拉扯的過程。《藍色恐懼》最後一幕用後照鏡的鏡像為故事留下了伏筆——在「虛像」和「現實」混同的世界裡，「尋找自我」的旅程永遠不會結束 (今敏 , 1999)。

或許是因為內在對「一個心智成熟度與己相仿的同伴」的需求，我和今敏作中鏡子帶來的想像有所共鳴——如果有一個鏡像世界和「鏡像我」存在，就像《藍色恐懼》中的未麻，「鏡像的我」會隨著「現實的我」而有所消長，兩者維持著特殊的平衡、以彼此為伴，虛像世界和現實世界在人的軀殼裡面交疊、共存。

2-2.2 鹽田千春的線與連結

「不存在中的存在」是鹽田千春所有作品的共同主軸。死亡並不代表曾經的「存在」就此歸於無，活著的痕跡與情感會附著在曾接觸的人、事、物之上。生與死都在表述「生命」和「存在」，僅是狀態的不同——死亡也是「不存在中的存在」。線條是鹽田千春探求存在真理的方法與路徑，線條代表了人與人之間的關係網絡、同時也是連繫

外在宇宙與自我的媒介，線糾纏、緊繃、斷裂等狀態則用於表現每個瞬間的存在與自我平衡關係 (森美術館 , 2019)。



圖 2- 10：不確かな旅 2019 (塩田千春 , 2019)



圖 2- 11：眠りは死に似ている 2016 (塩田千春 , 2016)

大量的線材在空間中交錯、構成巨大且不規則的網，像是有機體一般朝向彼此蔓延。所有一切都是靜止的，卻能從線和網之間感受到強大的流動。雖然鹽田的作品是由許多感性且非秩序的要素所構成，但走進其中卻感到非常安靜而平穩。鹽田千春並非用力地把「存在的意義」這個議題塞到觀者的面前，而是在耳邊輕輕地訴說；作中的「流動感」不是洪水，而是細流；一層又一層錯綜複雜的線條，以及它生物一般自由生長的樣態，卻有著獨自的清晰秩序。對我來說，讓這一切感受得以發生的「線」是一個非常特別的存在。

2-2.3 小松美羽的破壞與新生

銅版畫《四十九日》表現了一個萬物平等的死後世界，此作為小松美羽的代表作，卻同時形成一種無形的束縛，小松察覺「被肯定」的喜悅背後連結的是自己對作品的依賴。2012 年，小松印製最後一張《四十九日》之後，親自將原版截斷。透過毀壞自己藝術之路的起點，小松美羽從「結束」之中獲得了重生 (小松美羽 , 2018)。



圖 2- 12：小松美羽切斷《四十九日》原版 (日本テレビ , 2012)

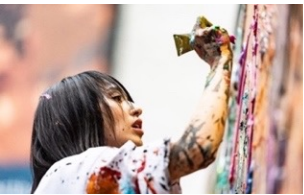


圖 2- 13：小松美羽現場繪畫樣貌 (株式会社 風土 , 2019)

作品是從創作者本體分出的另個自己，可以想像「破壞」作品需要相當的勇氣。老子云：「物極必反。」興與衰本就存在於同一個循環之中，毀壞不只代表著結束，其中還具有「轉變」與「新生」的意義——破壞之後即是「建立」。小松美羽自切斷《四十九日》原版之後便轉換了媒材與表現主體，但從過去到現在，她的作品都圍繞著人類看不見的世界，這點從未改變。從小松美羽創作時投入、忘我的眼神裡能感受到，在那個時間和空間裡的不是一個藝術家和一塊畫布，而是只有藝術「行為（繪製）」存在。切斷《四十九日》原版的行為打開了小松美羽與創作合而為一的通道——「破壞」帶來了更高層次的「融合」。

2-2.4 小結

表 2- 2：藝術家分析簡表 (本研究彙整)

藝術家	主議題	媒介 (物件 / 方法)	與「雙」不同階段的對應
今敏	自我	鏡子	分裂：主體鏡像恆常的分裂
	自我與他者之間的關係	鏡像	融合：疊合、不完全融合
鹽田千春	存在	線	分裂：現狀、議題本身
	自我與他者之間的關係	繫	融合：連結、不完全融合
小松美羽	自我	破壞行為	分裂：舊作、破壞行為
			融合：完全融合

就像哲學家之於「詞彙」，藝術家用來詮釋各自心中議題的詞彙即是「媒介」。以「雙」的觀點為基礎，三位藝術家及作品可對應至分裂和融合的不同階段，並能看到不同媒介之下可能的呈現形式（見表 2-2）：今敏的《藍色恐懼》中運用鏡子作媒介，將主角分裂為原主體、以及鏡像的理想自我，表現出人們在尋找自我途中的分裂之外，也呈現了真實與虛幻疊合、界線難辨的混合狀態。鹽田千春使用線材，將存在與不存在、自我與他者等對立的議題物理上地「繫」在一起，產生一種「雖然分開，卻有著強大關聯性」的不完全融合型態。小松美羽藉破壞行為讓成名作代替自己死去、並從此獲得新生，達到自身與創作的大融合。

2-3 文獻探討與分析小結

1. 「雙」是？

「『雙』是一個圓滿完整體之中無盡的分裂與融合。」用邏輯學的充分必要條件¹再次檢視，可得「若沒有無盡的分裂與融合，則『雙』的圓滿完整體也無法成立。」以詞義來說，「完整」是指圓滿、無殘缺的樣態 (國家教育研究院, 2021)，但「雙」是進行中、未完成的分裂和融合所構成的混合體，而這個非均質的狀態才是「雙」所謂的「完整」。「雙」內部衝突與差異確實存在，但若將距離拉遠觀察，那些界線便不再清晰，我們無法再以「虛」或「實」去定義，而是「以上皆是」——「雙」不僅包容對立，還模糊了界線。綜合以上說明，後續實驗及創作將聚焦在呈現「分裂」與「融合」的交互作用，並運用「界線模糊」來表現「雙」。

2. 創作媒介——關鍵字的轉化

本研究將「鏡像（今敏）」、「線（鹽田千春）」以及「破壞與新生（小松美羽）」視為藝術家分析所得之提示，以此三點展開想像、轉化成「雙」的創作媒介。

第三章 創作實驗

3-1 線與編織

3-1.1 線與編織

線包含了動與靜、複雜與秩序，立體空間中的線條則是多了材質特性，能更生動地表現直線帶來的動感與速度感、以及曲線交纏難解的一面。讓線轉變為面或體的工藝技法有許多種，而我與線的交集即是棒針編織（以下簡稱編織²）。編織透過基礎針法的排列組合便能創造出無數種紋理，毋需剪接即可構成不規則和立體的樣貌，這樣的特色使我不斷往編織的世界探索。一心向著手工編織的原因是——這是一個製作者、編織工藝、以及時間三者堆疊並重合的歷程，是編織之於我最特殊的意義。技術上，編織理性的製程和溫暖的織物體現對立概念的相容；在精神上，編織能夠開啟與己對話的精神空間——與「雙」的內涵不謀而合。

3-1.2 編織實驗

1. 編織基本性質

(1) 平織與羅紋：棒針平織是一般最熟悉的針織織紋，此種織片四邊會因結構應力不均自然產生捲曲。羅紋則是一種上下針平均分佈的織紋，其織法克服了布邊捲曲的問題，且兩面外觀相同、無正反之分，此性質呼應了雙的「界線模糊」，故設定羅紋為本研究主要的編織紋理，並進一步做測試。

(2) 疏密度、柔軟度和挺度測試：以下以 20 公分見方的毛線羅紋織片進行實驗。設線材和棒針粗細的比值作為疏密度，數值越小越緊密。挺度及柔軟度則是對折織片，量測直布紋凹折處施加壓力前後的高度變化量以判斷材料挺度。

表 3- 1：實驗 (A)—材料：同粗細、不同疏密 (本研究彙整)

序號	1	2
織片	 圖 3- 1：織片 4-4-1 (本研究攝影)	 圖 3- 2：織片 8-4-2 (本研究攝影)
疏密度—針粗 / 線粗 / 疏密	4mm/4mm/1	8mm/4mm/2
挺度和柔軟度—對折高度 / 加壓變化	50mm/40mm (-20%)	45mm/35mm (-22%)

表 3-2：實驗 (B)—材料：同疏密、不同粗細 (本研究彙整)

序號	1	2
織片	 圖 3-3：織片 4-4-1 (本研究攝影)	 圖 3-4：織片 8-8-1 (本研究攝影)
疏密度—針粗 / 線粗 / 疏密	4mm/4mm/1	8mm/8mm/1
挺度和柔軟度—對折高度 / 加壓變化	50mm/40mm (-20%)	55mm/45mm (-18%)

2. 編織平面與立體表現

(1) 編織平面表現：實驗 (C) 以同樣疏密度作出了不同粗細漸變的效果 (圖 3-5)；實驗 (D) 則是從疏鬆往密實的漸層 (圖 3-6)；實驗 (E) 使用一種線材粗細、在同一平面上表現出疏和密的變化 (圖 3-7)；實驗 (F) 則是在不同粗細之間轉換、漸變，產生較明顯的變形 (圖 3-8)。

(2) 編織立體表現：實驗 (G) 是莫比烏斯帶 (Encyclopædia Britannica, 2023) (圖 3-9)；實驗 (H) 藉織片局部的扭轉，讓「正」與「反」不斷切換 (圖 3-10)；實驗 (I) 則是用圈織的方式呈現出內側與外側翻轉的樣貌 (圖 3-11)。



圖 3-5：實驗 (C)
平面：漸層 (本研究攝影)



圖 3-6：實驗 (D)
平面：漸層 (本研究攝影)



圖 3-7：實驗 (E)
平面：疏密轉換 (本研究攝影)



圖 3-8：實驗 (F)
平面：粗細變換 (本研究攝影)

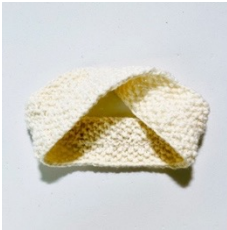


圖 3-9：實驗 (G)
立體：莫比烏斯帶 (本研究攝影)



圖 3-10：實驗 (H)
立體：平面正反面交錯 (本研究攝影)



圖 3-11：實驗 (I)
立體：立體的反正面交錯 (本研究攝影)

3-1.3 扭轉結構

扭轉的手法使正反相連且不斷變換，模糊一般對於「正面」和「反面」的認知，並構成饒富趣味的結構。此節將延續「扭轉」做進一步探索，試找出扭轉結構與「雙」的最佳型態。

1. 扭轉結構基本構成

「扭轉」將部份針目分開並作水平 180 度翻轉所形成的結構 (圖 3-12)，由此基本型可發展出變化型 (圖 3-13)。扭轉變化型可拆解為五個區塊 (圖 3-14)，主要是透過④的水平翻轉與平移來形成結構，而⑤相對於④做反方向的平移，①、②、③則是天地與兩側，有固定④和⑤之作用。經過扭轉和錯位，織片因相互拉扯出現具有孔洞的結構 (圖 3-15)。



圖 3-12：扭轉—基本型
(本研究攝影)



圖 3-13：扭轉—變化型
(本研究攝影)

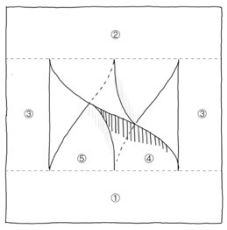


圖 3-14：扭轉變化型圖解
(本研究繪製)



圖 3-15：扭轉變化型的孔洞
(上視) (本研究攝影)

2. 扭轉結構實驗

(1) 扭轉方向實驗：以太空棉作為替代材質，改變扭轉部分的位置和寬度比例，觀察所得之扭轉視覺效果差異。標示法以圖 3-16 為例，先標寬度比例 (扭轉面：平移面)、接著標示扭轉面「置前」、「左翻」、「左移」的狀態，故為「1:2- 前 - 左 - 左」。

表 3-3：實驗 (J)—扭轉方向 (本研究彙整)

項目	織片			
左移組	 圖 3-16：1:2- 前 - 左 - 左 (本研究攝影)	 圖 3-17：2:1- 前 - 左 - 左 (本研究攝影)	 圖 3-18：1:2- 後 - 左 - 左 (本研究攝影)	 圖 3-19：2:1- 後 - 左 - 左 (本研究攝影)
右移組	 圖 3-20：1:2- 後 - 左 - 右 (本研究攝影)	 圖 3-21：2:1- 後 - 左 - 右 (本研究攝影)	 圖 3-22：1:2- 前 - 左 - 右 (本研究攝影)	 圖 3-23：2:1- 前 - 左 - 右 (本研究攝影)

(2) 多個扭轉結構：多個不同方向的扭轉之間互相牽扯呈現的樣貌（圖 3-24、圖 3-25）。

(3) 平織與圈織之比較：圈織即是平織左右連成環狀的織法，故圈織比平織多了環狀「內」和「外」的層次（圖 3-26、圖 3-27）。

(4) 圈織扭轉結構：此圈織實驗是將中段扭轉部分的高度拉高，使孔洞更加明顯。圖 3-28 至圖 3-31 是同一件實驗的不同角度，每一個面都能呈現出不同的樣貌，是一個十分有趣、具發展性的結構。



圖 3-24：多個扭轉結構
（本研究攝影）



圖 3-25：多個扭轉結構（翻面）
（本研究攝影）



圖 3-26：扭轉—圈織
（本研究攝影）



圖 3-27：扭轉—圈織（上視）
（本研究攝影）



圖 3-28：扭轉圈織實驗
（本研究攝影）



圖 3-29：扭轉圈織實驗
（本研究攝影）



圖 3-30：扭轉圈織實驗
（本研究攝影）



圖 3-31：扭轉圈織實驗（上視）
（本研究攝影）

3-1.4 異材質結合——毛線與銅線

毛線柔軟、溫暖、富有手感；相反的，金屬給人冰冷而堅硬的印象。相異的材料物性透過相同的編織手法能自然展現出互相拉扯和對立，產生異於一般織品的質感及結構。此節依上一節實驗之順序，針對金屬線做材料測試、編織結構之比較，以及異材質結合的實驗。

1. 基本性質

(1) 金屬線平織與羅紋：考慮材料硬度及操作便利度，本研究選擇的是較易塑形的紅銅線。與毛線不同，銅線平織片且下針面朝外時能夠表現立體度，但羅紋織法會使金屬原有的材料挺度完全消失，故在處理銅線編織時會以平織為主。



圖 3-32：全下針對折（本研究攝影）



圖 3-33：羅紋對折（本研究攝影）

(2) 疏密度、柔軟度和挺度測試：實驗 (K) 以 20 公分見方銅線的平織織片與疏鬆的毛線平織織片進行比較（表 3-4）。銅線織片外觀疏鬆、實際觸摸也有一定的柔軟度，但在彎折、負重時表現出較佳的挺度。

表 3-4：實驗 (K)—材料：毛線與金屬比較（本研究彙整）

序號	1	2
織片	 圖 3-34：織片 4-2-2（本研究攝影）	 圖 3-35：織片 4-03-13（本研究攝影）
疏密度—針粗 / 線粗 / 疏密	4mm/2mm/2	4mm/0.3mm/13
挺度和柔軟度—對折高度 / 加壓變化	23mm/14mm (-39%)	50mm/50mm (-0%)

2. 編織立體表現

以下是兩項毛線實驗及其銅線版本之對照（圖 3-36 至圖 3-39）。由此對照組可以知道金屬性質冷硬，材質挺度好、立體造型的表現力佳，網狀結構的透視感輕盈且能凸顯出編織扭轉結構之美；相反的，毛線軟而溫和，卻能表現出更多的豐厚、重量。



圖 3-36：立體的正反面交錯
（毛線）（本研究攝影）



圖 3-37：立體的正反面交錯
（銅線）（本研究攝影）



圖 3-38：扭轉變化型（毛線）
（本研究攝影）



圖 3-39：扭轉變化型（銅線）
（本研究攝影）

3. 如何結合異材質

下面將銅線與毛線一起織成織片（圖 3-40），嘗試兩個材質共存時可能的形式。在此實驗中可以看到銅線與毛線各自獨立的部分、雙股編織完全合一的部分，以及分開但交疊的部分。這三種方式及其創造出的畫面已與「雙」的「不完全混合」有所呼應，但仍試問：是否還有其他更能發揮材質特性的異材質結合方式？本研究從小松美羽的「破壞與新生」和金屬物性的交集之中找到了方法——銅線，於下一節做討論。



圖 3- 40：異材質結合編織實驗（本研究攝影）

3-2 破壞、新生和銅綠

銅綠泛指各種不同類型的銅腐蝕，「氧化」使金屬失去原本平滑光亮的質地、外觀變得斑剝，某種層面上與老舊、損壞這類負面的關鍵字劃上等號；但銅綠對金屬本身來說，卻是延緩內部繼續氧化、保護膜一般的存在 (AAT-Taiwan 藝術與建築索引典, 無日期; 玉野井英雄 & 杉山実, 1992)。文獻探討中提及小松美羽透過破壞帶來「轉變」與「新生」，本研究認為銅綠與此「破壞走往新生」的性質相近，並且是符合「雙」之意涵的表現元素。

下面以銅線織片及銅線、毛線雙股編織的織片進行銅線氧化及銅綠的生成實驗，目的是找出最適合加速氧化的物質，並確認銅綠對毛線的沾染效果（見表 3-5）。

表 3- 5：銅綠染色實驗（本研究彙整）

序號	1	2	3
織片	 圖 3- 41：銅綠染色實驗—醋 （本研究攝影）	 圖 3- 42：銅綠染色實驗—過氧化氫 （本研究攝影）	 圖 3- 43：銅綠染色實驗—鹽 （本研究攝影）
加速氧化的物質	醋	過氧化氫（氧系漂白）	鹽水
備註	顏色：藍綠色偏綠	顏色：藍綠色偏藍	顏色：藍綠色偏藍
	優缺：醋酸味不會散去	優缺：可能因為漂白作用影響，在毛線上的顏色偏灰白且不明顯	優缺：無味

銅金屬受環境影響，外觀逐漸脫離原始狀態、生成新的樣貌——銅綠；在銅線與毛線並存的狀態下，銅綠的生成也影響了毛線、改變了毛線的本來的模樣。不論是銅綠還是被染色的毛線，兩者都走在「破壞往新生」道路上。除此之外，銅綠也讓兩個迥異的材質產生了交互作用，呈現出更上一層的「異材質結合」。綜合以上實驗結果與分析，本研究將選擇鹽水作為促進銅線氧化之物質，並將「銅綠對毛線的染色」視為異材質結合的一項重點。

3-3 創作實驗小結

在第二章的結論提到，「雙」概念中對立元素之間的界線是模糊的、是此主題的表現重點之一。在編織的實驗中可以發現，此工藝技法在織紋、平面、以及立體三個面相皆能表現出「界線模糊」：羅紋不僅在組織構成上解決了平織織片邊緣捲曲的問題，視覺上無正反之分，與界線模糊的概念相吻合；在平面表現上，線材粗細及疏密的過渡呈現出無分界的漸層變化，並且自然產生肌理、形狀和透光度的變化；論立體表現，扭轉的手法連接起織片的正面與反面，於是反面可看作正面、正面也是反面——「扭轉」使正反相連且不斷變換，模糊一般對於「正」與「反」的定義與認知。故在織紋上，毛線以及毛線銅線合股編織時皆會使用羅紋；平面上會運用粗細及疏密的轉換來表現；而扭轉形成的立體結構將應用於服裝的構成、作為主要的設計語彙。在銅線編織時則有不同考量——銅線平織的立體度和支撐力優於羅紋，為發揮其金屬特性並呈現更好的立體度，單獨銅線編織時會使用平織的方式編製。

在材料選擇上，銅線使用無絕緣塗層（會氧化）的紅銅原線、毛線則是無染原色羊毛線。編織方式主要採毛線和銅線的合股編織、單銅線織片為輔。在服裝完成之後塗佈濃鹽水以促進銅綠生成、並對毛線產生染色作用。作品上將會同時看到未受到染色的米白毛線、被銅綠染色的毛線、氧化程度較輕仍有光澤的銅線、以及鹽水氧化的暗沈銅線與銅綠……透過各自的材質特性互相影響，表現出「雙」不完全混合的複雜樣貌。

第四章 創作脈絡與成果

4-1 「雙」——系列設計脈絡

4-1.1 概念發想

第二章以「雙」的觀點分析今敏作品，獲得「鏡像」為創作提示——鏡像世界能映照出深層的自我、並對應自我探求的過程。我曾經嘗試跟鏡子裡的自己說話，同一個瞬間，「我們」知道對方想要說什麼、也理解彼此希望獲得的是什麼。從這個體驗延伸，本研究認為「雙」的樣貌是：鏡子彼端的那個「我」可能是擁有純淨心靈、兒童時期的我，或是一個已被社會磨去稜角的未來的我；也可能是樂觀、積極地鼓勵著自己的天使，或是日夜刻薄嘲笑、怒罵自己的惡魔。鏡子像一條虛線，把這些「我」分散在線的兩側。不同時間、不同狀態的「部分的我」在同一個舞台上不斷地對話，差異確實存在、卻又共同構築「整體的我」。

4-1.2 系列服裝之設定

1. 系列服裝的整體關係

「雙」像是戲劇的某一幕，從中間分為左（消極面）和右（積極面），用相斥卻

又相融的拉扯演示出「我」的樣貌。消極面和積極面因為彼此性質互斥，或許會因對方的存在感到困惑、希望對方消失、讓自己成為主體；但也因為相同，所以也會理解彼此、給予擁抱，希望與彼此和解、合而為一。這種情感的矛盾拉扯，使兩者在母體「我」之中保持著特殊的平衡。

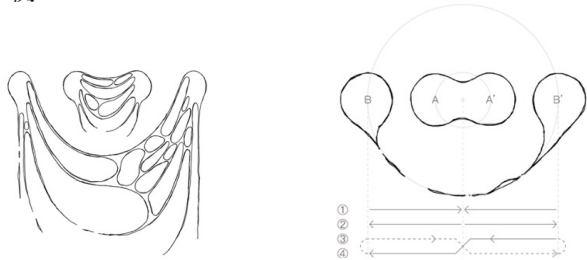


圖 4-1：概念想像圖 4 (本研究繪製)

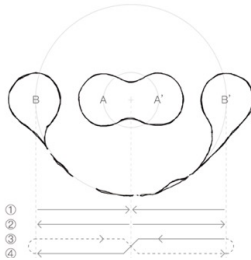


圖 4-2：整體關係圖 (本研究繪製)

由上述文字和概念想像圖（圖 4-1）延伸，設系列服裝共四套，分別為 A、A’、B、B’，四者之間的關係性可以從多種方向去解釋（圖 4-2）：

- (1) 從外圈往中心（①）是融合、從中心向外（②）則是分裂；從 B’ 往中心（③）是融合、且會繼續往分裂而去，從中心往 B（④）是分裂，在分裂之後會繞回 B’ 往融合走去、不斷重複循環。
- (2) 可從中央分為左半和右半，右半（A’、B’）為積極面，性質偏聚合、期望回歸原點；左半（A、B）為消極面，性質偏離散、希望逃離原點（同前述之③和④）。A 對應 A’、B 對應 B’，像是鏡子兩端的相反的存在。

(3) A、A’、B、B’ 的關係性呈現出最終的「一」與「完整體」。

2. 系列服裝的個體內涵

表 4-1：四套服裝個體之內涵 (本研究彙整)

序號	圖示	內涵
AA’	 圖 4-3：AA’ 組 (本研究繪製)	＊ A 與 A’ 連結度高，型態可視為分裂、也可理解為融合 ＊ A 偏分、A’ 偏合
BB’	 圖 4-4：BB’ 組 (本研究攝影)	＊ B 和 B’ 已斷開 ＊連結度偏低、但仍有關聯 ＊ B 是慢慢丟掉、捨棄、分離、散落 ＊ B’ 是慢慢撿起、收集、背負

3. 小結

以上述系列服裝的整體及個體內涵為基礎，規劃出設計初步想像（圖 4-5）：A 和 A’ 實為連接在一起、兩人共穿的一套較大型的服裝，而 B 和 B’ 則是各自獨立。B 具離散、丟棄的性質，故形體表現重點在前且垂墜落地；與 B’ 相對的，B 有收集、背負的含義，故形體表現重點在背後。下一節將延續此設計初步想像進行模型製作與修正。

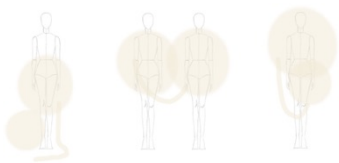


圖 4-5：系列設計初步想法 (本研究繪製)

4-2 模型與修正

4-2.1 紙模型製作

本研究試在「每一套都只使用『一個』扭轉結構」的限制之下進行思考，四套服裝模型之間僅是比例和穿著位置不同，扭轉結構面和面相互拉扯的特性使之呈現迥然不同的樣貌。

1. AA’ 組

AA’ 位於中心，可看作正在分裂、也可視為正在融為一體的瞬間。此件將圈織扭轉結構往橫向放大，用夾住扭轉面的方式穿著。兩者之間「對稱」的表現方式是點對稱——A 的正面與 A’ 背面輪廓和形態有所對稱。中央自然產生的拉扯與孔洞則呈現 AA’ 組的藕斷絲連感。



圖 4-6：AA’ 紙模型（正面）
(本研究攝影)



圖 4-7：AA’ 紙模型（背面）
(本研究攝影)

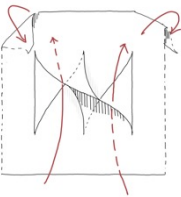


圖 4-8：AA’ 穿法示意
(本研究繪製)

2. BB’ 組

(1)B：在概念設定中，B 代表著 BB’ 組的消極面，他一點一點拋棄身上所有屬於自己的事物、希望逃離原點。此件「分離」、「捨棄」之個性連結至垂墜感，故使用長筒狀圈織扭轉結構，使窄而長的扭轉結構形成大而明顯的空洞，在下半身展開、垂墜。



圖 4-9：B 紙模型（正面）
（本研究攝影）



圖 4-10：B 紙模型（背面）
（本研究攝影）

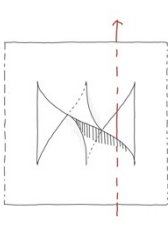


圖 4-11：B 穿法示意
（本研究繪製）

(2)B'：B' 是 BB' 組的積極面，他將 B 所捨棄的一切撿起、背負在自己身上。此件將圈織扭轉結構從孔洞之間翻轉、得圖 4-17 雙扭轉的型態，設其中一個開口作為前領，扭轉造成的拉扯往背後集中，以此表現 B' 「背負」之設定。

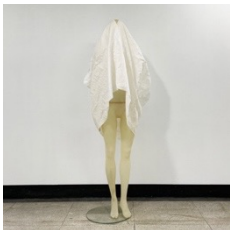


圖 4-12：B' 紙模型（正面）
（本研究攝影）



圖 4-13：B' 紙模型（正面）
（本研究攝影）

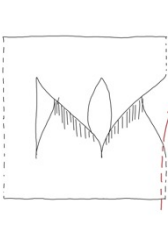


圖 4-14：B' 穿法示意
（本研究繪製）

(3)BB'：參考整體關係圖（圖 4-2），B' 會走向 B，且 B 最終會回到 B'，是為一個循環。若將此方向性轉換到設計上，B' 垂墜往下掉的部分需在穿著者的右邊、延續至 B 的左側。且與 AA' 組相同的、以點對稱的方式呈現出兩者關係呼應，故後續將交換 B 件正面與背面，使扭轉所形成的結構與垂墜度落在穿著者的右前方。

4.2.2 一比一模型檢討及修正

1. 模型製作與問題

一共製作兩項模型製作：第一項是 AA' 的前片，測試線材疏密漸變的效果（圖 4-15）。第二項是由四套服裝之紙模型計算出平均尺寸的圈織扭轉結構（圖 4-16）。



圖 4-15：模型—AA' 前片（本研究攝影）



圖 4-16：模型—平均值圈織結構（本研究攝影）

由上面兩項實驗發現以下幾個問題：

(1) 粗細漸變落差不夠大、漸變的過渡不夠順暢。

(2) 重量過重。平均值圈織結構完成尺寸大約直徑 90cm、高 150cm、重量 6 公斤，參考此件推得 AA' 完成重量大約是 7 公斤、B 和 B' 則會落在 4 至 5 公斤左右。重量過重會使造型失控，也難以被人穿著。

(3) 由於疏鬆的織片容易被拉伸，所以原本選擇的是結構比較穩定可控的密實織法。但整件密實織法視覺上過於的封閉且沉重，與扭轉結構的孔洞與流通感有所違背。

2. 修正方法

(1) 全面改以疏鬆織法為主、密實為輔：下表 4-2 以 20 公分見方毛線、銅線合股羅紋織片比較織片重量。可知線材粗細相同時，疏鬆織法重量較輕，同時可在視覺上提高透光度、顯現扭轉結構孔洞帶來的空間流通感。

表 4-2：同粗細不同疏密之重量比較（本研究彙整）

序號	1	2
織片	 圖 4-17：織片 4-4-1（本研究攝影）	 圖 4-18：織片 8-4-2（本研究攝影）
疏密度—針粗 / 線粗 / 疏密	4mm/4mm/1	8mm/4mm/2
重量	61g	41g (-32%)

(2) 修正粗細漸變搭配級距：下表 4-3 將基本疏鬆織片與密實織片做比較並分類，作為設計規劃之參考。以棒針針號為級距，將織片依製作針號分為 2mm、4mm、8mm、12mm 四種級距。AA' 局部織片使用鄰近級距作搭配，已知此方式效果不佳，需拉大一個級距作漸變，如 4mm 級搭配 12mm 級，以此類推（見表 4-4）。

表 4-3：疏密、粗細分級參考表（本研究彙整）

級別	2mm	4mm	8mm	12mm
疏鬆		 圖 4-19：織片 4-2-2 （本研究攝影）	 圖 4-20：織片 8-4-2 （本研究攝影）	 圖 4-21：織片 10-8-1.25 （本研究攝影）
密實	 圖 4-22：織片 2-2-1 （本研究攝影）	 圖 4-23：織片 4-4-1 （本研究攝影）	 圖 4-24：織片 8-8-1 （本研究攝影）	 圖 4-25：織片 10-12-0.8 （本研究攝影）

表 4- 4：漸變修正比較 (本研究彙整)

原搭配	修正後
 圖 4- 26：4mm 級密實搭 8mm 級密實 (本研究攝影)	 圖 4- 27：4mm 密實級搭 12mm 級密實 (本研究攝影)

4-2.3 設計規劃與修正

以前一節之修正方法回頭微調紙模型、繪製展開圖、並規劃粗細和銅線的分佈。另外依據各套的重心與固定的需求，使用原色皮革作為皮膚的延伸、製作皮革背心作為輔助，提高穩定度及作品完整度。

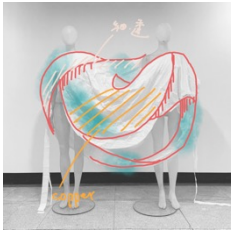


圖 4- 28：AA' 正面 (本研究繪製)

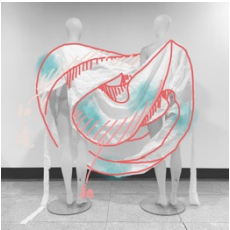


圖 4- 29：AA' 背面 (本研究繪製)

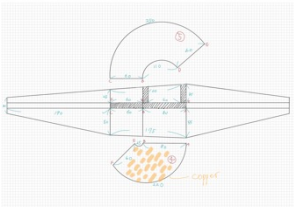


圖 4- 30：AA' 展開圖 (本研究繪製)

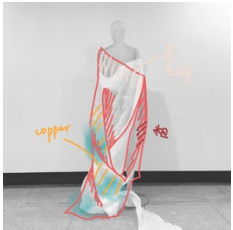


圖 4- 31：B 正面 (本研究繪製)



圖 4- 32：B 背面 (本研究繪製)

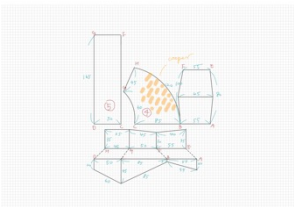


圖 4- 33：B 展開圖 (本研究繪製)

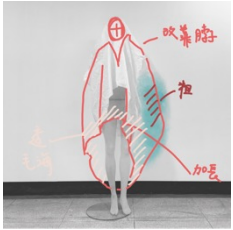


圖 4-34：B' 正面 (本研究繪製)

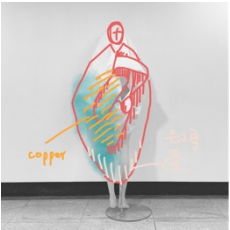


圖 4- 35：B' 背面 (本研究繪製)

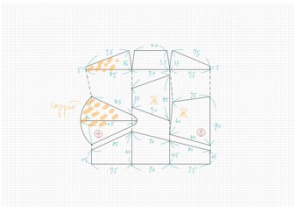


圖 4- 36：B' 展開圖 (本研究繪製)

前文提及織片重量非常重，加上皆為寬鬆造型，若無增加其他結構上的輔助便會無法穿戴。依據各套的重心與固定的需求，本研究使用原色皮革作為皮膚的延伸、製作皮革背心作為輔助，提高穩定度及作品完整度（圖 4-37 至圖 4-39）。

4-3 創作呈現

在「雙」的系列設計概念敘述時，本研究使用了「舞台」和「戲劇的某一幕」來形容自己與鏡像我的存在。「雙」是一個不斷進行的動態過程，這四套服裝也相同：他們是舞台上的四個角色，用原始而直接的肢體、眼神、和表情與彼此溝通——就像是一場自由、即興的舞蹈表演。故在作品攝影規劃時希望可以延續這樣的畫面感，以自由的肢體舞動去演繹服裝中的角色，並表現出「雙」內部的情緒拉扯。



圖 4- 37：AA' 形象照



圖 4- 38：B 形象照及細節照



圖 4- 39：B' 形象照及細節照

第五章 結論

在過去，「雙」型態模糊而無秩序地散落於「我」之中，並在無意識的情況下不時以創作的型態向外展現其部分的樣貌。本研究即是從此「無意識」狀態轉變為「有意識」的過程：察覺「雙」的存在、借既有哲學之文字來釐清並表達它的內涵、用創作行為將概念以服飾的型態具象化為實體。透過浸入這個研究和創作過程，重新去理解「雙」存在的因由——原來「雙」不是一種理論，而是許多不同的自我不斷爭吵又和解的狀態、是一種與己對話的方式。

「雙」是一種動態的無限循環、同時還是一種無限擴張的概念。從第二章的討論可知「雙」是由許多元素構成，若每個子議題各自發展，便會推動、拓寬母議題「雙」。以同樣邏輯談創作：表現此概念的方法也是無限的。以扭轉結構為例，本研究每件作品僅由一個扭轉構成，在此限制之下已呈現出如此多變的樣貌。但扭轉結構還可以改變比例或是扭轉方向，每個細節變動皆會導出不同的成果。於此時此刻的我來說，本研究是「雙」最初型態的最佳解；但對於未來，「雙」可以有無限種解法，只要改變闡述的視角、就會連結至不同的藝術參考和媒介，與創作者當下心理狀態疊加之後即產生迥然不同的樣貌——「雙」的概念本身、以及「雙」的創作皆具有無限未知可能性待探索。

「雙」是包容對立元素、消融兩者界線的場所，此性質也可見於創作過程及其細節之中，例如：純手工織片的外觀會被許多因素所左右，些微的差異都可能讓織片產生非預期的鬆緊變化；銅綠像生命體一般隨鹽分、空氣、和濕度持續變化，但反過來說，銅綠生成唯一可控的是塗抹鹽水的「位置」，銅綠的生成及染色效果皆交由自然、難以預期。這些性質同時是優點、也可視為缺點。為降低不穩定因素往負面過度發展的機率，本研究在第三章做了許多基本性質的測試，並建立大量樣本織片做為設計參考。與此同時，我讓這些媒介與心神一同自由奔馳，學會去包容、享受它們帶來的驚喜——創作過程中沒有真正的理性與感性、也沒有所謂的優點與缺點，它們只是「一起」、直接而純粹的表達出「雙」的意義。

「雙」是我內部世界的分裂與融合，是各種不同時間、狀態的我衝突與和解的過程。換句話說，此研究嘗試表達、展現的其實就是「我」——隱藏在漫長研究歷程背後的，是一個「想要被理解的自己」。「發現」、或說是「承認」他的存在，是此研究最重要且珍貴的成果。現在，我可以對他說：「你好嗎？我終於找到你了，我知道你在、我們都在。」——「雙」確確實實地演示了我與我的對話。內在舞台今後也會持續上演我和我之間的對峙，他們爭吵、和解的過程將會塑出一個新的「我」，然後又再次打碎、融合……我永遠走在認識自己的路途中，而「雙」永遠不會結束。此處雖是論文的完結，卻是「雙」的起點。「想要被理解的我」只是眾多「我」的其中一人，仍有許多未定義的「我」等待被發掘。期許本研究歷程中所得之經驗與感受可以成為自己未來的參考基礎，持續透過創作來擴張「雙」的可能性、從中慢慢地去承認並包容每一個不同面貌的自己。

註釋

1. 「若 P 則 Q」為真，則「若非 Q 則非 P」為真。(Andrew Brennan, 2022)
2. 與線材相關的工藝技法大多可以簡稱作「編織」、極為容易混淆，英文名稱則相對清楚許多（見表 3-2）。本研究要討論的技法是 Knitting——棒針編織，為避免對名詞的理解有歧異，在此特別說明：以下出現之「編織」一詞僅單指「棒針編織（Knitting）」，並未包含其他技法。

參考文獻

期刊

1. 玉野井英雄、杉山実。（1992）。人工緑青銅板。表面技術，43(11)，1035-1039。https://doi.org/10.4139/sfj.43.1035
2. 林雅萍。（2002）。具體、整體與自我發展－黑格爾精神辯證運動的基本原則 [The Concrete, The Whole, and The Self-Development--The Basic Principles of the Dialectical Movement of Spirit in Hedel's Philosophy]。哲學與文化，29（12），1123-1142。https://doi.org/10.7065/mrpc.200212.1123
3. 陳幼慧。（2000）。黑格爾辯證法與存有的律動 [Hegel's Dialectic and the Rhythm of Being]。鵝湖學誌（24），177-199。https://doi.org/10.29653/lis.200006.0005
4. 黃文宏。（2006）。西田幾多郎論「實在」與「經驗」－以《善的研究》為核心 [Kitarō Nishida on Reality and Experience: Placing Focus on His Zen no Kenkyu]。臺灣東亞文明研究學刊，3（2），61-90。https://doi.org/10.6163/tjeas.2006.3(2)61
5. 黃文宏。（2010）。西田幾多郎場所邏輯的內在轉向 [The Internal Turn in Nishida Kitarō's Logic of Place]。政治大學哲學學報（23），1-31。https://doi.org/10.30393/tncup.201001_(23).0001

書籍

1. Bloch, E. (1962). Subjekt-Objekt: Erläuterungen zu Hegel. Suhrkamp.
2. Sabine Melchior-Bonnet. (2005). 鏡像的歷史 [Histoire du Miroir]（周行 譯）。廣西師範大學。（原作 1994 年出版）
3. 小松美羽。（2018）。世界のなかで自分の役割を見つけること——最高のアートを描くための仕事の流儀。ダイヤモンド社。
4. 森美術館（編輯）。（2019）。塩田千春：魂がふるえる。株式会社美術出版社。
5. 王雲五、陳鼓應。（2017）。老子今註今譯及評介（三版）。臺灣商務。
6. 王雲五、南懷瑾、徐芹庭。（2017）。周易今註今譯（三版）。臺灣商務。
7. 田中正人。（2019）。哲學超圖解 2（何珮儀、卓惠娟、陸蕙貽 譯）。野人。（原作 2017 年出版）
8. 朝倉直巳。（1993）。藝術・設計の平面構成（呂清夫 譯）。北星圖書公司。（原作 1984 年出版）
9. 劉君祖。（2015）。易經之歌：易經繫辭傳。大塊文化。

10. 藤田正勝。(2016) 西田幾多郎：生與哲學 [西田幾多郎—生きることと哲学] (林永強 譯) 。聯經出版公司。(原作 2007 年出版)

影像資料

1. 日本テレビ。(2012, December 14) 。未来シアター (期 37) 。
2. 今敏。(1998, December 22) 。Perfect Blue。パイオニア LDC。

網路資料

1. Andrew Brennan. (2022, July 6). Necessary and Sufficient Conditions. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. 2023 年 6 月 26 日，取 自：https://plato.stanford.edu/archives/fall2022/entries/necessary-sufficient/
2. Encyclopædia Britannica. (2023, March 20). Mobius strip. Encyclopædia Britannica. 2023 年 6 月 26 日，取自：https://www.britannica.com/science/Mobius-strip
3. AAT-Taiwan 藝術與建築索引典。(無日期) 。2023 年 7 月 25 日，取自：https://aat.teldap.tw/AATFullDisplay/300311415
4. 今敏。(1999, August 12) 。Q&A? -2-。KON'S TONE。2021 年 7 月 4 日，取自：http://konstone.s-kon.net/modules/notebook/archives/44
5. 株式会社 風土。(2019, June 13) 。現代アーティスト小松美羽 米クリーブランド美術館にて “神道と現代アートの融合” をライブペイントで体現！1500 人が魅了される！。PR TIMES。2023 年 5 月 18 日，取 自：https://prtimes.jp/main/html/rd/p/0000000003.000045680.html
6. 塩田千春。(2016) 。CHIHARU SHIOTA 眠りは死に似ている 2016。CHIHARU SHIOTA。2021 年 7 月 9 日，取自：https://www.chiharu-shiota.com/sleeping-is-like-death-jp
7. 塩田千春。(2019) 。CHIHARU SHIOTA 不確かな旅 2019。CHIHARU SHIOTA。2021 年 7 月 8 日，取自：https://www.chiharu-shiota.com/uncertain-journey-jp-5
8. 國家教育研究院。(2021) 。教育部重編國語辭典修訂本。2021 年 7 月 26 日，取自：https://dict.revised.moe.edu.tw/

《進食練習》— 口腔進食行為的內在經驗

滕孟哲

實踐大學媒體傳達設計學系 碩士研究生

李家瑩

實踐大學媒體傳達設計學系 助理教授

摘要

本論文的研究對象為創作者滕孟哲的創作計畫《進食練習》，計畫分為《進食秀》和《食器》兩個部份，分別以物件及參與式行為兩種創作形式切入，透過材質、形式以及概念的結合，重新詮釋進食行為的複雜性。

《進食練習》的創作媒材及手法跨越傳統工藝、產品設計、食物設計、行為及錄像藝術等不同領域，又未如傳統設計創作一般，將使用者的正面感受及使用便利性納入考量，使其難以用傳統的藝術及設計領域劃分界定。在論文中，筆者爬梳大量藝術及設計領域中關於口腔及食物的創作案例，一方面整理《進食練習》作品的創作手法與媒材的脈絡，一方面也試圖在當代視覺藝術、表演藝術、產品設計及食物設計等不同領域的脈絡之下，去觀察《進食練習》所處的位置。試圖透過《進食練習》，在口腔及食物間模糊曖昧的關係中摸索出一條能真誠回應當代複雜社會現實的創作路線。

關鍵字：口腔、食器、食物設計、遊戲、儀式

* 通訊作者。電話：+886 937306884
E-mail 地址：jamesteng825@gmail.com

Eating Practice : Inner Experience of Oral Eating Behavior

JAMES TENG

Master Student, Department of Communications Design, Shih Chien University

CHIA-YING LEE

Assistant Professor, Department of Communications Design, Shih Chien University

Abstract

This paper explores James Teng's project "Eating Practice." The project consists of two parts: "Dietary Show" and "Utensils," employing both object-based and participatory approaches. It seeks to transcend the conventional framework of eating tools by reinterpreting the complexity of eating behavior through the integration of materials, forms, and concepts.

Unlike traditional design projects, "Eating Practice" does not begin with predefined creative objectives and does not prioritize users' positive experiences or convenience. The creative materials and techniques span various fields, including craftsmanship, product design, food design, performance art, and video art, making it challenging to categorize within conventional art and design boundaries.

The second chapter situates "Eating Practice" within contemporary visual art, performance, product, and food design contexts. By examining artworks related to the mouth and food, the aim is to discover an authentic creative path responding to our complex contemporary society amidst the intricate interplay of mouth and food.

Keywords: Mouth, Utensils, Food Design, Game, Ritual

* Corresponding author。Tel: +886 937306884
E-mail address: jamesteng825@gmail.com

一、緒論

1-1 創作背景與動機

可以稱之為創作動機的大約有幾件事情，一是創作者第一次禪修時所經歷到的「禪食」經驗，另一則是創作者由幾張父母結婚時的鬧洞房相片所延伸出的雜想。

2013 年創作者第一次參加法鼓山的初級禪修營，三天的過程中禁語，不讀文字，過午不食，帶領禪修營的法師帶領學員練習將禪定的意識狀態帶入生活中的每個動作中。除了最容易進入禪定狀態的坐禪、練習走路的行禪、練習入睡的臥禪之外，創作者印象最深刻的便是練習如何吃飯的食禪。在禪修期間用餐時除了一樣必須禁語，所有人面向同一方向入坐之外，法師也請學員格外注意取食時每一個動作當下意識是否清楚，在離座、移椅、取碗、取筷、取菜、回座、再移椅然後開始進食的過程中是否可以不發出任何碰撞聲響，在動筷夾菜時嘴巴不咀嚼，動口咀嚼時手不動，同時試著一口食物專心咀嚼 50 次之後才吞嚥入喉。於是在那次的進食過程中，創作者第一次細緻感受到一口南瓜或菠菜在口中逐漸分解，味道在每個瞬間不停改變；在吃的過程中，意識同時進入一種清明的喜悅狀態。即便禪修期間大多時間皆專注在坐禪（即一般人常說的打坐或冥想）練習，禪食經驗卻特別在創作者心中留下深刻的印象。在禪寺中眾人透過儀式般的口腔進食行為，引領意識進入專注冥想狀態的經驗，令創作者對於身體感官、日常生活的儀式性與禪定經驗的特殊連結產生強烈的興趣。

家庭相簿中一直有幾張父母結婚時的鬧洞房相片，從小看見，印象深刻，在一張相片中父親手裡拿著母親的高跟鞋害羞大笑，似乎剛剛喝下鞋中的液體，另一張相片中父親正試圖以額頭將一顆雞蛋從母親的額頭一路滾到腳掌，還有兩人以口對口，正傳遞似乎是糖果的食物，以及父親以嘴扯咬母親的絲襪。相片中的人漲紅臉，帶著笑意。這幾張相片的場景皆在臥房（洞房）之中，相片中沒有拍到第三者，但可確定拍下照片的人在現場旁觀，也能合理推測現場還有其他圍觀群眾。鬧洞房是華人婚禮儀式中相當特殊的一個環節，新郎和新娘在群眾的圍觀鼓噪下以一種遊戲的方式進行各種性暗示明確的親密行為，各種懲罰性的遊戲行為中經常涉及口舌及食物。在傳統社會中鬧洞房的功能主要是在為即將面臨新婚後第一次性行為的新人做準備，將眾人羞於直接說明的親密行為轉化為口及食物的遊戲，雞蛋、香蕉等食物及口舌皆在遊戲中成為性器的隱喻，禁忌私密的性行為以遊戲的形式成為一種群眾目光下的表演。在這幾張相片中包含了幾層意義，首先是口腔同時作為進食器官與性器官的雙重角色，其次是進食行為和性行為突破社會禁忌被公開展示及觀看的行為。

在各地的文化傳統中，進食行為和性行為一樣，經常是不能被他人看見的私密行為。在韓國，即便今日人們在飲酒乾杯時仍會側身轉頭，避免對桌之人看見自己喝酒時的樣態。法國有一道即將失傳的傳統料理烤圃鴉（Ortolan），食客會將整隻烤好的小鳥送入口中，品嚐裡頭浸潤酒香的油脂、內臟的濃郁風味，與烤至脆口的骨頭與香氣。享用烤圃鴉時，人們會在臉上蓋塊白布，只為了「不讓上帝看到自身貪婪醜陋的嘴臉」。英國人類學家詹姆斯·

喬治·弗雷澤（James George Frazer）在《金枝：巫術與宗教之研究》（The Golden Bough: A Study in Magic and Religion）書中便詳述了非洲各地原始部族中關於飲食行為被觀看的禁忌信仰：

在奴隸海岸講克瓦語的非洲土人中，似乎普遍地認為住在體內的靈魂通過口腔出入身體，因此，當靈魂離開身體之後，人就得小心不要隨便張口，以免沒有廬舍的遊魂乘機鑽進，這在吃飯時最為可能。因此就採取了種種防止這種危險的措施。據說巴塔克人認為，防止靈魂在外漂泊不歸的唯一可能只有人留在家中不要外出。所以，每當人家宴會的時候，總是門戶全都緊閉，好讓靈魂留在屋內享受眼前的美食。（Frazer, 2009）

若是大膽假設這些非洲原始部族對於進食行為所懷有的禁忌信仰可能某程度上反映了人類面對身體及生命的原初觀點，或許能開始想像日常平凡的進食行為中的動作細節裡多少都潛藏著人類集體潛意識中面對死亡與未知的恐懼以及對生命的原初渴望。

1-2 創作目的

1. 探索口腔與食物間複雜幽微的感官經驗可能性。
2. 透過文化發展脈絡及知覺感官經驗兩個面向，觀察比較進食行為與性行為之間的類比性質回應這兩項人類基本生存行為中的慾望及禁忌本質，同時試圖觸碰禁忌並尋找超越禁忌後可能產生的內在靈性經驗。
3. 爬梳藝術及設計領域中既存關於口腔及食物的創作，試圖在其中定位《進食練習》，同時提出一個模糊領域疆界的創作可能性。

二、文獻探討與案例分析

2-1 食物設計

食物設計（Food Design）的概念大約是在 2000 年左右開始在歐洲的設計界被提出。1997 年時西班牙設計師 Martí Guixé 與巴塞隆納的設計藝廊 H2O Gallery 合作，設計了一間概念式的食物吧 Techno-Tapes SPAMT BAR，重新解構設計了巴塞隆納地區最知名的傳統 Tapas 蕃茄麵包 (pa amb tomàquet)，將硬麵包塞入一顆完整的蕃茄之中，同時在空間中設置一張如劇場舞台般的發光長桌，在活動現場於長桌上現場組裝食物作為表演。由於這可能是第一次由設計師主導並公開宣稱自己在針對食物這項媒材進行設計活動，在一些出版媒體中會認為這可能是食物設計這項概念最早開始被提出的時機點。但若試著去閱讀 Martí Guixé 對於食物設計的定義，可能會對於食物設計的定義感到更加困惑不解。由於 Martí Guixé 本身性格具有相當反叛性，擅長操弄文字概念，喜歡用否定性的陳述來挑戰一般人對於設計的定義與想像，例如他說廚師、製造加工食品的工匠或研發食物產品的工程師都不是食物設計師，說世界上不存在一個最具代表性的食物設計案例，又宣稱他自己並非食物設計

師，只是試圖透過食物拓展設計版圖的一般設計師，事實上他本人也曾宣稱自己不是設計師，是「前設計師」。

由於食物設計的概念相當年輕，還沒有被充份進行系統性的研究與論述。但其牽涉的專業極其廣泛，不容易被框限定義，因此對於食物設計這個名詞的定義至今還未有單一定論。目前學界僅有一份由食物設計研究學者 Francesca Zampollo 於 2015 年所創辦，針對食物設計領域的學術期刊 International Journal of Food Design，根據 Francesca 所提出的定義：

食物設計是食物與設計間的連結。食物設計是針對所有與食物與進食行為相關的產品、服務與系統進行創新改革的設計流程，其中包含食物的生產製造、交易、保存、運輸、調理、形象呈現、消費及廢棄。（Zampollo, 2016）

Francesca 還進一步提出了食物設計中更細部的分類，其中包含為了大量生產所進行的食物產品設計 (Food Product Design)，為了食物生產或消費等行為而存在的相關產品設計 (Design For Food)，現場調理食用的食物料理設計 (Design With Food)，食物空間設計 (Food Space Design)，進食行為設計 (Eating Design)，食物相關的服務設計 (Food Service Design) 以及食物相關的批判性設計 (Critical Food Design) 等等，見圖 1。

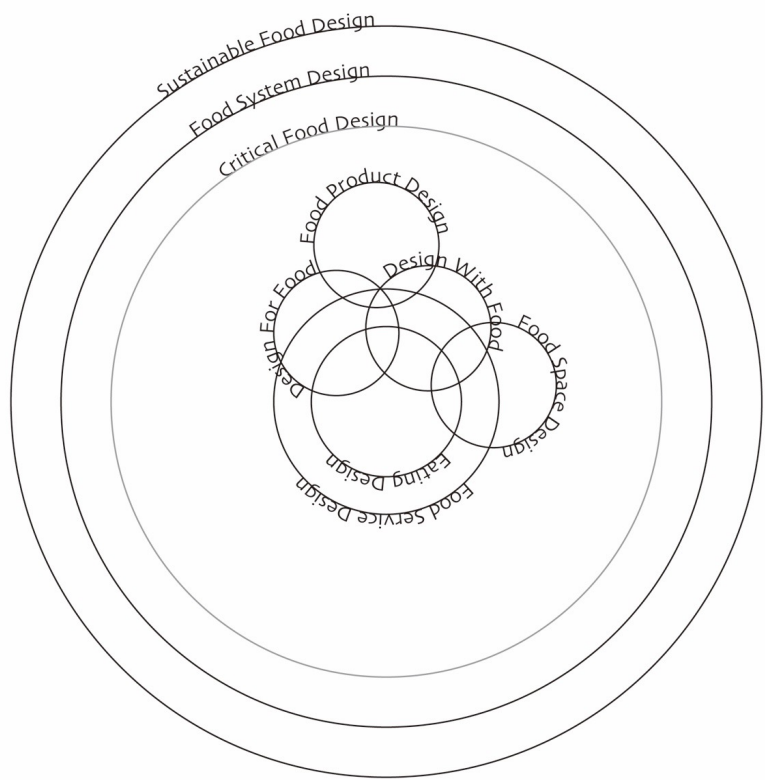


圖 1：Francesca Zampollo, What Food Design is Version 2.0., 2016，研究者自行重新繪製

以下三個小節，創作者將特別針對食器設計、進食設計及推測設計等三類和《進食練習》的創作具有高度相關性的設計類別及其案例進行耙梳整理，試圖釐清《進食練習》的創作脈絡及可能性。

2-1.1 進食設計 (Eating Design)

知名的荷蘭進食設計師 Marije Vogelzang 曾經定義 Food Design 是針對食物本體進行的設計，而 Eating Design 則更加寬廣地包含了所有於進食行為相關元素的經驗設計，透過進食設計，除了提昇進食經驗之外，也能傳達重要訊息。她在《食物按摩沙龍》(Food Massage Salon) (2019) 這項計畫中巧妙地結合了沙龍 Spa 經驗與進食體驗，真正以食物為媒介全方面地開發體驗者全身的感官經驗，並試圖喚醒重啟忙碌現代生活中經常被大家遺忘的身體感官能力。在過程中，體驗者會躺進一個包裹全身的吊床，僅有口鼻裸露在外，在被「按摩」的同時會聽見耳邊有個聲音自稱是體驗者的舌頭，以第一人稱敘述自己身為舌頭自嬰幼兒期以來的人生經驗以及和主人（體驗者本人）之間的關係。透過立場翻轉的幽默敘事提醒了每個參與者一直以來可能都不曾關注意識到的身體感官。同時按摩師也開始根據故事敘述內容以不同食物細緻地按摩刺激參與者口鼻內外的區域，比如將一點 Tahini 芝麻醬巧妙地放入舌根與牙齒間不常被使用的空隙，或請參與者跟著節奏咀嚼清脆的蘋果方塊，創造口內的交響樂經驗。參與者因為被包覆於吊床之中，能夠輕易想像自己回到母親子宮中的幼兒期記憶，與身體內的原初感官記憶產生連結。



圖 2：Marije Vogelzang, Food Massage Salon, 2019
圖片來源：<https://www.marijevogelzang.nl>

《舔樂團》（Lickestra）(2014) 是由食物設計師 Emilie Baltz 和智慧互動設計師 Carla Diana 合作發展出來的計畫，冰淇淋中安置了電容感應器，當被舔食時感應器會將訊息傳遞至 Arduino 板，然後傳輸到電腦中，並根據導電信號播放適當的音符。台上四座冰淇淋演奏台分別對應四種不同的樂音，樂音內容是由作曲家 Arone Dyer 事先編寫設計的旋律，當四個演奏者以自己的舔食方式進行表演時便形成一組電子樂的四重奏。這項作品將進食行為、音樂及表演藝術巧妙結合，透過舔食冰淇淋這項全世界共通的愉悅進食記憶，自然引導參與者進入歡樂的遊玩情緒中，在公眾目光下以口舌進行表演。原本私密且可能讓人產生性聯想的舔食行為，在遊戲的情境下破除了羞恥感與禁忌想像，能夠自然地公開演出，並成為愉悅而富有創造力的互動體驗。



圖 3：Emilie Baltz, Carla Diana, Lickestra, 2014
圖片來源：<https://emiliebaltz.com/experiments/lickestra/>

《食物按摩沙龍》和《舔樂團》這兩個計劃都不約而同地積極將聽覺經驗結合在進食過程中，也同樣聚焦在口腔器官的知覺感受和運動功能，運用極其巧妙的情境設計，自然引導參與者延展開拓口腔的可能性。這兩項創作為《進食練習》提供了一個良好的創作型式參考，如何透過整體經驗的設計引導參與者聚焦在口腔器官的知覺感受和運動功能，創造出遊戲般的玩耍經驗，自然延展人們對於進食行為與口腔感官經驗的想像。

2-1.2 食器設計 (Design For Food)

食器的設計通常和區域的飲食文化甚至更深層的文化結構緊密結合在一起，從食器不僅可以看出一個區域的飲食文化發展歷史，也能觀察到整個社會中潛藏的文化氣質與傾向。羅蘭巴特（Roland Barthes）在日本旅行時便曾針對筷子寫下一段深入精準的描述：

筷子的姿態由於自身的材質—木頭或漆—而顯得更為輕柔，包含有一種母性的氣質。那準確、細緻、小心翼翼的動作如同懷抱嬰兒一般細心。它不用於穿刺、切分，或是割，從不傷害什麼，只是選取，翻動，移動。（Barthes, 2016）

荷蘭設計師 Louise Knoppert 所設計的 Proef (2015) 主要針對無法以傳統方式正常進食的人進行設計，包括需要插管進食、患有失智症、末期疾病、神經系統疾病的人與飲食困難的幼童。希望透過新的產品設計協助這些人重拾用餐的樂趣及餐飲中的社交體驗。設計師設計了一系列造型如探針般的細小餐具，這些用具並非為了進食而存在，而是以不同手法刺激使用者的感官，令他們獲得如同進食時可能得到的感官愉悅與互動體驗。例如”VAPOR”使用超聲波霧化技術製造食用煙霧，”TINGLE”含有可溶解的顆粒，能在舌頭上產生刺痛感，”FOAM”能產生帶有爆炸口感的泡沫，”ICE”則能製作帶有冰冷口感的冰塊。設計師試圖以正向且富有想像力的手法去解決弱勢族群的潛在問題，也擴展了食器設計的可能性。



圖 4：Louise Knoppert, Proef, 2015
圖片來源：<http://louiseknoppert.com>

韓國設計師 Jin-hyun Jeon 過去十年來一直不斷研究食器如何能在進食過程中進一步刺激感官，讓進食體驗更加豐富多元。她一開始主要針對聯覺 (synesthesia) 現象進行研究，探討不同感官間彼此聯動相互刺激影響的可能性。在設計 Tableware as Sensorial Stimuli (2012) 中一系列形狀類似於湯匙的食器時，除了基本的味覺感受外 Jin-hyun 試圖另外加進了五項元素來傳遞美味的感受—溫度、色彩、質地、體積重量和形狀。這一系列食器分別以金屬、陶瓷和塑膠材質打造，在口中傳遞不同的溫度和質地感受。食器表面也出現各種隆起和凸點的造型，刺激進食時口中的觸覺感受。Jin-hyun 的產品概念攝影中以乾淨明亮白色背景拍攝年輕女性含咬特殊造型食器的嘴部特寫，部份食器表面濕亮，呈現如唇舌般的粉紅色澤，雖未明講，但畫面自然傳遞出明確的情慾氛圍。另一系列的作品 Sensory Catalyst (2014) 則打破傳統食器的造型，以軟矽膠材質灌塑一系列如小碟般尺寸表面佈滿凸起物的「食器」，進食者將其浮貼於手背，再將食物塗抹其上加以舔食，如同從身體表面舔食一般，勾起童年時直接以手抓取食物進食的親密感受。



圖 5：Jin-hyun Jeon, Tableware as Sensorial Stimuli, 2012
圖片來源：<http://jjhyun.com>

Louise Knoppert 和 Jin-hyun Jeon 的作品都是針對進食時所使用的工具進行設計，試圖透過特殊的物件設計刺激原本不容易意識到的感官經驗，正面提升進食時的感官享受豐富性。這些案例的材質及形式設計為《進食練習》的〈食器〉系列提供了極具價值的參考想像，同時也促使創作者思考是否能透過其他思考脈絡產生不同的食器型態，例如以食器來限制局部的感官與進食運動，透過一種相對不舒服方式來觸發新的進食體驗可能。

2-1.3 推測設計 (Speculative Design)

推測設計是最近十年間才在設計界開始被提起的觀念，主要透過虛構與想像的手法預測人類未來的生活情境，再根據預測的情境設計產品、服務或系統機制，塑造出一個具說服力的具體情境敘事。推測設計的目的通常不是準確預測未來趨勢，而且運用設計思考去想像推導出一個主流想像之外的可能未來，以鬆動大多數人對事物的既定想像和定義，希望能釋放出更多可能性和想像空間。

在推測設計的思潮中也有大量設計師針對食物或口腔進行推測性的設計想像，台灣設計師宮保睿 (Paul Gong) 的《人類鬣狗》(Human Hyena)(2014) 計劃中便具體想像了在食物短缺的未來世界，人類會透過生物科技改造自身的消化器官，進化成以能夠食用變質腐化的食物，如同動物界中腐食性的鬣狗一般。他運用 3D 列印技術模擬製造出可以改變人類味覺及嗅覺的器具，並透過攝影模擬了人們優雅食用腐食的情境，讓乍聽下難以想像的虛構情景成為可具體想像的美麗視覺圖像。



圖 6：宮保睿, Human Hyena, 2014

圖片來源：<https://www.paulgong.co.uk>

另一位台灣設計師顧廣毅的《陰莖口交改造計畫》(2015) 則運用自身的牙醫專業，預測未來男同志族群中可能發展出為了追求口交快感而改造口腔的醫學需求。他根據牙醫專業知識，真實模擬發展出兩種可能的口腔美容醫學手術，〈男性自慰器口腔〉運用組織工程技術，仿造男性用自慰器構造在口腔中植入人工培養生成的凸起構造。〈鳥嘴複製人〉則是以正顎手術的技術進行口腔結構改造，擴大口腔空間以能因應為更大陰莖進行口交的需求。這兩項計劃雖然並未實際在人體上進行實驗，但都根據專業的醫學專業知識發展出完整可行的執行方案。其他推測設計案例多半是以具美感的視覺傳達手法來塑造具可信性的推測模擬情景，但顧廣毅的計劃卻是以大量的科學專業知識與生物實驗模擬來達致極具說服力的真實性，同時他不僅在設計學界也同時在牙醫學界發表自己的研究論文，有意識地試圖以藝術設計的手法來鬆動保守堅硬的科學研究領域。

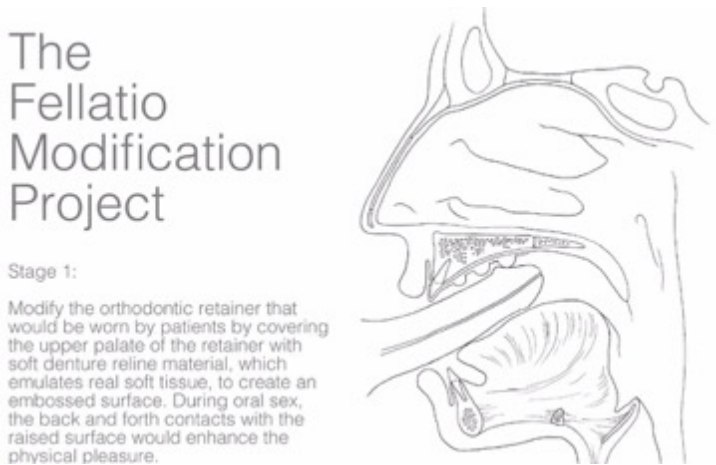


圖 7：顧廣毅, 《陰莖口交改造計畫》, 2015
圖片來源：<https://www.thenewslens.com/article/40300>



圖 8：顧廣毅，《陰莖口交改造計畫》，2015
圖片來源：<https://www.thenewslens.com/article/40300>

2-2 當代藝術中的口腔與食物

人類的嘴除了進食和發聲表達功能之外，也是臉部主要情緒表達器官，又經常被視為情慾表達的象徵，在繪畫或雕塑中被當作描繪對象呈現的作品極多。比如《蒙娜麗莎》（La Gioconda）臉上似笑非笑的嘴，孟克（Edvard Munch）《吶喊》（The Scream）畫中張成 O 型的嘴，還有達利（Salvador Dalí）超現實想像中鮮豔紅脣造型的沙發及寶石胸針。但是主要以嘴來執行表現或接收感官的作品卻相對稀少，這部份也正是創作者企圖探索研究的領域。

波赫士·夏瑪茲（Boris Charmatz）的舞蹈作品《吃》（Manger）探討了口腔在當代藝術表現中的潛力，同時打破表演藝術與視覺藝術之間的界限，以及傳統觀眾與表演者之間的觀看關係。這支舞在 2016 年時在台北市立美術館地下一樓的白色大廳演出，舞者們分佈在空間的不同位置，觀眾則圍成幾個圓形，觀看著舞者的表演。歌聲是舞者們口腔的第一個表現動作，然而歌聲不久就轉為重複的呻吟和低嚎，推動著舞者們的身體進入極限張力的狀態。在這過程中，舞者們將白紙（馬鈴薯紙）塞入口中，導致喉嚨發聲變得模糊而低沉。



圖 9：Boris Charmatz, The Oral Movement: Musée de la Danse in Taipei I - Manger, 2016
圖片來源：<https://www.facebook.com/TaipeiPerformingArtsCenter>，王弼正攝影

觀眾不時移動，使整個空間保持流動。一位女舞者將嘴中的紙團吐在白紙上，然後又吃進去，不斷重複，直到白紙被紙團的口水浸透一個洞，紙團掉在地上，她再次拾起並放入嘴中。原本應該屬於身體內部的物質被赤裸呈現在公共空間的目光中，或多或少引起了觀眾的不適和尷尬感。另一位女舞者以各種扭曲的姿態啃咬自己的身體，將自己的身體變成食物，於是自我成了被啃咬的他者。表演不斷透過口腔的運動挑戰了身體內外、自我與他人之間的界限定義。夏瑪茲和舞者們以口腔的動作來表達「吃」的主題，旨在將「人」的身體和主體經驗回歸到最基本的生存問題。通過「吃」，他們展現了身體最真實的物質性，同時將外部世界無歧視地納入其中。在演出接近尾聲時，舞者們緩慢而細心地搜索著大理石地面上黏附的紙團和紙屑，然後小心翼翼地放入口中咀嚼。表演突破了傳統觀眾與表演者之間的關係，將觀眾置於參與和共鳴的位置，同時挑戰了藝術的界限，讓觀眾不僅是被動的觀看者，而是積極參與和思考的參與者。通過《吃》，夏瑪茲將口腔行為轉化為一種深刻的表達方式，並將觀眾帶入一場充滿思考和情緒感受的經驗中。

60 年代初期的 Fluxus 藝術運動中，即大量使用日常生活行為作為藝術表現的主要題材。1963 年，電視機剛開始普及，白南準（Nam June Paik）在首次個展 Exposition of music-Electronic television 中以電視機為素材創作出一系列「物理實體音樂」和「時間藝術」的作品。他大量改造重組電視、鋼琴、收音機等機器，試圖結合各種不同的感官行為來探索多媒體器械被身體經驗的可能性。展覽中也包含了一件較少被提起的作品，Listening to Music through the Mouth《以口聆聽音樂》，他將假陽具接在黑膠唱片機的唱針上，觀眾被指示用嘴咬住它來移動唱針播放音樂，以嘴部感受唱盤的震動來「聆聽」音樂，白南準將聽覺和觸覺用一種奇異直白的方式連結了起來，讓聲響經驗透過口腔感受。原本用來發聲的器官變成了聽覺器官，打破人們對日常既定行為與物件的預設想像，塑造出兩種獨立感官間的特殊想像連結。假陽具的出現又開展出一種介於情慾想像與超現實荒誕間的古怪想像空間，暗示口腔與性之間密切的關係。攝影師 Manfred Montwé 在展覽期間所拍下，由白南準親身示範以口聆聽音樂的相片，清晰地為創作者揭示了口腔在創作中可能帶來的強大情緒張力與複雜概念層次。



圖 10：Nam June Paik, Listening to Music through the Mouth, 1963
圖片來源：<https://www.mumok.at/en/exposition-music-electronic-television-1963-nam-june-paik-demonstriert-listening-music-through-1>

和口腔一樣，食物在藝術史中經常成為繪畫中的描繪主體，也常常帶有各種象徵含意。例如 16、7 世紀間於荷蘭比利時地區盛行的 Vanitas 靜物畫中，便經常出現食物元素。Vanitas 是拉丁文，本意為虛無、徒勞，Vanitas 畫作常用頭骨、泡沫、煙霧、食物、鐘錶和沙漏等靜物來呈現死亡的必然性和生命的虛幻無常。

Vanitas 畫作中的食物各自有著不同的象徵意義，例如畫中的蘋果通常完美誘人，代表原罪的救贖可能性。柑橘則通常被描繪成剝皮狀態，來呈現外表誘人與內在苦澀之間的對比，反映了世俗快樂的虛假性質。而畫中經常出現的腐爛水果，則是對生命短暫性的深刻提醒，強調了衰變和消逝。在此，食物在畫作中被當作一種有力的象徵符號，激發對生命短促性、世俗欲望的無益性以及必然的死亡現實的反思。

另一位著名的 Fluxus 藝術家艾莉森·諾爾斯（Alison Knowles）經常使用食物元素來創作模糊藝術與日常生活界限的社群參與式藝術。她從 1962 年以來多次演出的《命題 # 2：做沙拉》（Proposition #2: Make a Salad）直接將沙拉的製作過程轉化為藝術形式。艾莉森和她的助手們帶著刀具和新鮮的蔬菜，切割、拌勻並供應沙拉。麥克風捕捉到每一次刀切聲音，將製作沙拉變成了一種聲音體驗。切割萵苣的聲音和刀具撞擊砧板的聲音都成為演出的質地和節奏，觀眾的低語和笑聲則成為背景音。艾莉森挑戰了觀眾對音樂的傳統概念，提醒眾人聲響無時無刻都存在於日常周邊。

《做沙拉》最吸引人的的是它的可預測性。不像許多 Fluxus 作品包含著不可預測的隨機性，艾莉森的表演是清楚有意識的。當她做沙拉時，我們都知道將會發生什麼，就像我們的日常例行事項一樣。而在美術館場域中集結眾人之力製作大量沙拉再一起吃掉的儀式性，正好將日常行為昇華為一件藝術作品。

除了《做沙拉》之外，艾莉森也在其他作品中使用食物來表述日常生活與藝術間不可分割的關係，在《豆園》（Bean Garden）（1971/2016）中，參觀者被邀請踩在乾豆上，腳底下的嘎吱聲被麥克風放大，創造出獨特的聲景。在《相同的午餐》（The Identical Lunch）（1969）中，她則邀請人們與她一起享用她數十年如一日的日常午餐：夾生菜和奶油的全麥鮭魚三明治，不加美乃茲，再配上一杯湯或一杯酪乳（Buttermilk）。透過這樣簡單的行動，艾莉森讓參與者開始關注經常忽視的日常生活細節，並且自然與身邊的人互動，進一步意識到周圍一切正在發生的人事物，也正是一些 Fluxus 藝術家所不斷提倡的，日常生活中一切皆為藝術。



圖 11：Alison Knowles, Proposition #2: Make a Salad , 1962/2019
圖片來源：<https://brooklynrail.org/2019/03/criticspage/Alison-Knowles-with-Carolee-Schneemann>,
Photo by Ian Byers-Gamber courtesy of the LA Phil



圖 12：Alison Knowles, Proposition #2: Make a Salad , 1962/2012
圖片來源：<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-making-salad-groundbreaking-performance-art>,
Photo by Liz Ligon. Courtesy of Friends of the High Line.

當代著名的行為藝術家瑪莉娜·阿布拉莫維奇（Marina Abramovic）則經常在作品中透過食物和進 / 禁食行為來探索身體內在的靈性經驗。在早期著名的行為作品《湯瑪士之唇》（Lips of Thomas）（1975）中，瑪莉娜吃下一公斤的蜂蜜和一公升的紅酒，接著在下腹以刀片劃上五芒星的符號，然後用皮鞭抽打自己，最後躺上冰塊排列成的十字架，直到失去意識。這場指涉基督最後晚餐的行為演出中藝術家使用了大量的宗教符號，紅酒是基督的聖血，蜂蜜則是食物最原初純粹的形式，也被視為是上帝的語言智慧。喝下紅酒與蜂蜜正如同吃下了基督的身體和靈魂，接著藝術家試圖透過一連串儀式性的痛苦行為經驗讓身體得以超越限制，發生轉化並進入更高層次的意識。

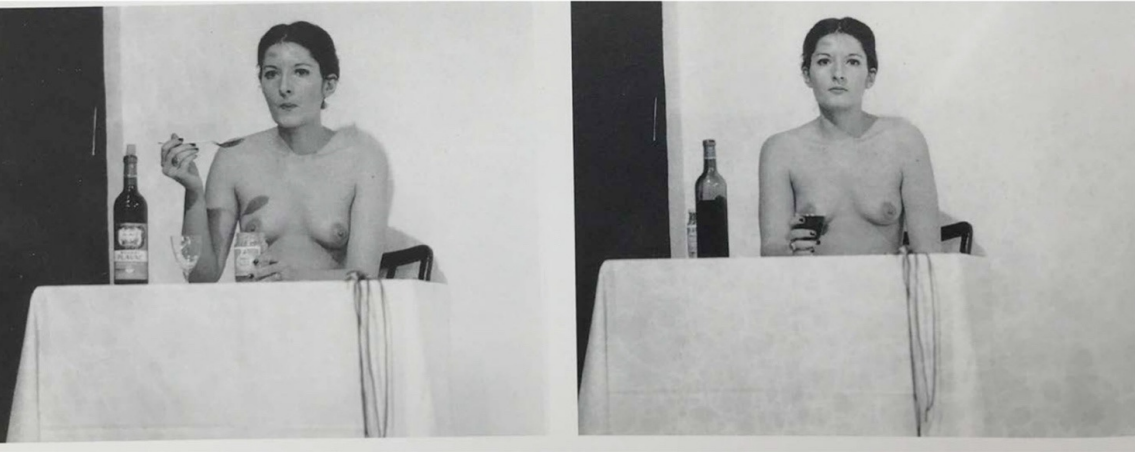


圖 13：Marina Abramovic, Lips of Thomas, 1975
圖片來源：<https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/download/447/347/>

和伴侶烏雷（Ulay）一同創作的作品《海上夜航》（Nightsea Crossing）（1981-1987）中，兩人坐在長桌兩端對望，姿勢維持不動，過程中禁食，僅喝水，最終瑪莉娜坐了 16 天。之後瑪莉娜經常在行為中長時間禁食，在《海上夜航》之後，她又創作了《有海景的房子》（The House with the Ocean View）（2012），在一間藝廊中打造了三間架高相連的房間，分別架著以菜刀構建成的梯子，傳遞出藝術家無法離開這三間房間的清楚訊息，瑪莉娜便在這三間公开展示的房間中生活了 12 天，期間禁食僅喝水。她經常將身體比做家屋，長時間禁食的行為對她來說也正如同打掃房子一般的淨化行為。她的禁食行為沒有宗教背景也不具政治訴求，她透過禁食企圖讓身心達到一種昇華的狀態，一種超越的靈性經驗，瑪莉娜曾自述在《海上夜航》的禁食過程經驗：

在長時間的禁食狀態下，身體原本用來消化的能量會轉移到心智，然後可以進入清明的覺知中，平靜協調，達致一種沉靜的極致喜悅。最初的三天非常難受，我會看到或聞到食物的幻覺。第四第五天過後，對食物的渴求慢慢消失，我一度以為自己會倒下去。但身體開始直接汲取周遭的外部能量，這些能量一直存在，但因為我們不夠開放，通常無法取用它們。在極限昇華的心智狀態（長期禁食）下，我們才開始能察覺它們的存在。（Abramovic, 1995）



圖 14：Marina Abramovic, Nightsea Crossing, 1981
圖片來源：<https://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/211.1981.2/>

她也描述在長時間禁食後，原本身體用來進行消化的能量會從胃轉移到心智活動，人會進入一種清明的覺知狀態，感受到平衡沉靜的極致喜悅。瑪莉娜似乎也在透過她的作品喚醒大眾，意識到自然需求（食物）與文化習慣（進食儀式）間長期失衡的現況，並試圖在其中塑造出一個新的中性空間，讓非物質性的行為藝術創作及消費可以發生。

三、《進食練習》作品介紹與創作流程

《進食練習》為創作者滕孟哲於 2023 年所創作之作品，共包含兩個部份的創作 — 〈食器〉及 〈食境秀〉，分別以物件及參與式行為兩種創作形式切入探索進食行為中的各種可能性，兩件作品的創作同步進行並相互影響彼此。

3-1 創作架構

從一個比較宏觀的角度來看，進食和呼吸一樣，是人類自出生至死亡間不斷進行的基本行為，人只要活著便會不斷經歷食物進入身體然後離開身體的過程，換言之，進食與否可以被視與生命與死亡間的一道基本分界。在這項本能性的日常行為之中，同時可能展現高度儀式性的行為表現，比如日本茶道中一連串被仔細編排精密演示的動作姿態，或是遊戲性的本

能享樂行為，如任何人舔食冰淇淋過程中的口舌運動。義大利哲學家喬治·阿岡本（Giorgio Agamben）在《幼年與歷史：經驗的毀滅》（*Infancy and History: On the Destruction of Experience*）論述了儀式與遊戲間的因果起源：

我們熟知的大多數遊戲都起源於古代的神聖儀式、舞蹈、格鬥和占卜。所以在球類運動中我們看到神靈爭奪太陽的傳說在儀式上的體現；繞圈的遊戲是古代的一種婚姻儀式；賭博遊戲來源於求神諭的習俗；旋轉陀螺和棋盤則是占卜工具。（Agamben, 1993）

並提及李維史陀在野性的思維一書中所描述，儀式及遊戲間一種極為特殊的對稱關係：

儀式將事件轉化為結構，遊戲將結構轉化為事件。依據這些考慮來發展這個定義，我們可以說儀式的功能是調節神話的過去與現在之間的矛盾，廢除了把二者分割開來的時間間隔，再次將所有事件吸收到共時的結構之中。與之相反，遊戲提供了對稱的對立行為：它試圖打破過去與現在的聯系，將整個結構打破而分解成事件。如果儀式是因此將歷時轉化為共時的機器，那麼遊戲就相反，是將共時轉化為歷時的機器。（Agamben, 1993）

另外，食慾和性慾在心理學中亦經常被連結在一起，佛洛伊德（Sigmund Freud）在《性學三論》（Three Essays on the Theory of Sexuality）中便根據孩童吸吮母親乳頭進食的行為觀察，大膽假設口舌吸吮的行為是嬰兒的一種性行為表現，而人類幼兒期的食慾滿足和性滿足其實是結合在一起的：

我們認為，孩子的嘴唇如同一個快感區，溫潤的乳汁從此流經，繼而引發了孩子的快感。最初，快感區的滿足和食慾的滿足是一起產生的，人類的性行為在幼兒期時最初是與維繫生存的功能緊密結合在一起的，隨後才獨立出來。如果你曾經將一個喝飽奶的孩子從母親的胸前抱開，他紅通通而微笑滿足的小臉，其實和成年人獲得性滿足時的表情如出一轍。(Freud, 1905)

在這樣的思考脈絡下，創作者嘗試擬出了《進食練習》的創作架構，見圖 15。《進食練習》主要分為《進食秀》和《食器》兩個部份，《食器》是一系列為了限制口腔運動與特定感官所設計出來的食用器具，透過實體的器具刺激觀者對進食行為的想像。《進食秀》則是群眾參與式的藝術行為，在美術館中舉辦遊戲式的工作坊，引導參與者限制特定感官，將意識專注集中於不同的口腔運動，體驗進食行為的不同可能性，然後再將口中的感官經驗轉化為視覺呈現。

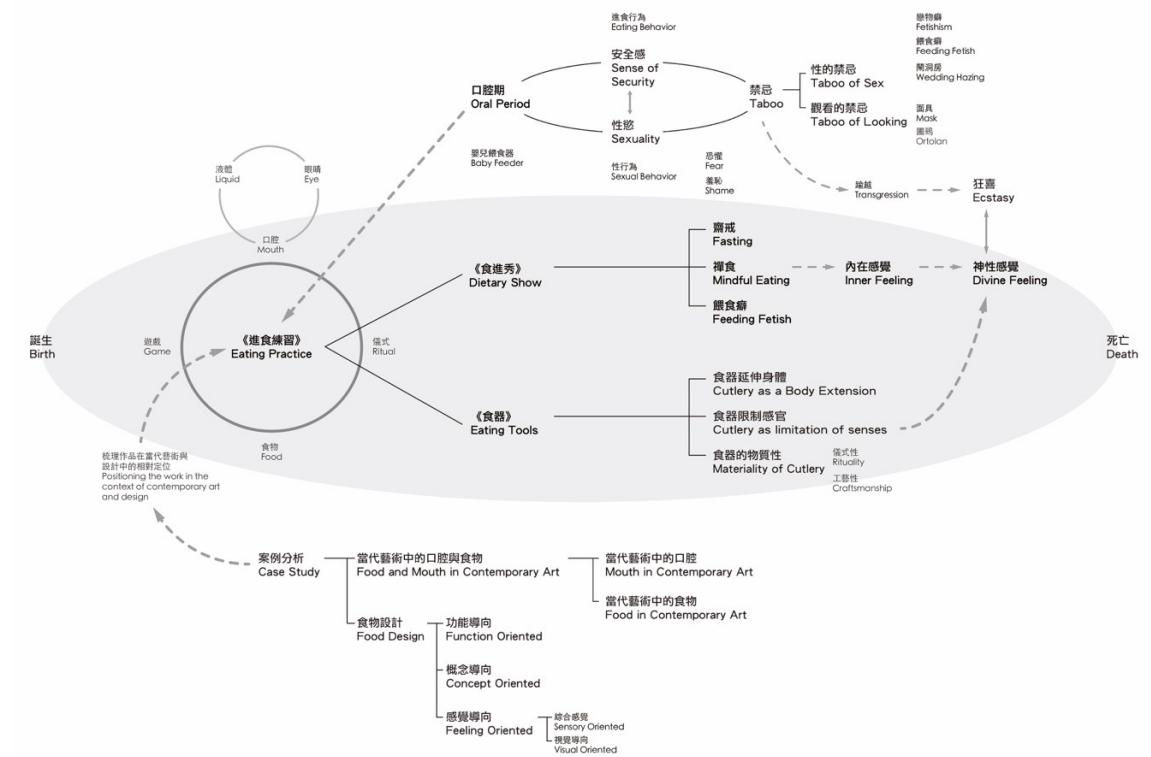


圖 15：《進食練習》創作架構圖

3-2 《進食練習》 - 〈食器〉

〈食器〉是一系列特殊造型的陶製進食工具，包含一件大型頭盔、三件穿戴式餵食面具、三件湯匙式餵食器、三件漏斗式餵食器及六根吸管。創作初始的靈感來自於人類嬰幼兒期進食時的口腔吸吮運動，卻刻意在材質上選用了堅硬的陶瓷，因而限制了進食時的口腔運動，引發出嶄新的感官經驗。

〈食器〉的材質與形式的選擇不僅賦予作品獨特的外觀，更串聯起時間、重量以及儀式性等多重層面的意涵。陶瓷材質本身帶有古老與持久的特性，使得這些食器彷彿穿越時光，將觀者帶入歷史的軌跡。此外，白色亮釉的濕滑外貌刺激著觀者的視覺感官，同時喚起對觸感的想像。這種視覺與觸感的結合，為食器賦予了一種獨特的存在感，將觀者帶入口內感官的想像。然而，這些食器並非為了方便進食而設計的工具，它們的形態勾勒出進食時口腔的輪廓，卻以其堅硬的特性改變了進食的方式，像是口腔食道朝身體外的延伸，同時又限制著口腔內的肌肉運動。觀眾在面對這些食器時，或許會發現自己對進食行為的預設感知被重新挑戰，開始反思食物進入口腔時的複雜感官過程。



圖 16：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉湯匙式餵食器系列，2023 年



圖 17：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉漏斗式餵食器系列，2023 年

〈食器〉中的湯匙式餵食器及漏斗式餵食器的造型設計靈感來自幼兒的餵食器，原本被放入口中吸吮的軟矽膠材質被替換為堅硬的上釉陶瓷，粗大的陶瓷管完全含入口中時會撐開口腔，抵壓舌根，限制住口腔的運動，無法進行任何含咬的動作，甚至連吞嚥也因為舌頭受到壓制而變得十分困難。流質食物經過陶管直接灌入喉頭，因此阻擋了口舌與食物接觸的機

會，剝除了一般進食過程中口腔對食物味覺與觸覺的感知可能。被餵食者感覺自己的口腔食道與陶管連接，餵食器成為身體的一部份，卻是不受控制的異質存在。

三件面具形式的食器和一件大型頭盔的創作旨在回應進食時被他人觀看的禁忌，同時召喚進食行為中的儀式性。進食一直以來被視為私密的活動，然而，面具的使用給予了進食者遮蔽的隱私，將進食行為從私密中解放出來。頭盔的設計完全遮擋進食者的視覺，甚至影響聽覺，讓被餵食者進入一種完全被動與未知的處境，可能觸發一定程度的不安與恐懼感，也能使其完全專注於視覺之外的感官，進入接近禪食時的專注狀態。三件面具亦消除了使用者的個體識別性，其中面具 A 並未對口部做任何限制或遮擋，面具 B、C 則在後方設計了陶管結構，在穿戴時會強制嵌入使用者的口腔之中，使用時的感受接近於湯匙式及漏斗式的餵食器，但由於面具穿戴的扣環設計，穿上後無法輕易脫下，因此更加強了食器和身體的連結性以及帶有強烈的強制性。其中面具 B 造型仿照人臉造型，施以白釉，面具 C 則參考多種原住民族儀式中所使用的面具，強調眼睛鼻子和嘴部的幾何造型，釉藥也以潑釉的方式旅加黑、白、墨綠等三種色釉。在許多傳統部落的儀式中，面具下的個體往往被視為神的化身，超越了個體的辨識性，戴上面具進食的人，或許在某種情況下也可以進入超越凡俗的神性領域。



圖 18：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉頭盔，2023 年

食器中最後完成的是六件陶瓷吸管，和其他幾件食器不同，使用時進食者可以自己主動含入吸管進行吸食，不需他人協助，並且可以完全主動控制進食行為，但不同造型的陶瓷頭仍會刺激口腔內觸覺並限制口腔內的運動，觸發不同於一般的進食體驗。



圖 19：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉面具 A，2023 年



圖 20：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉面具 B，2023 年



圖 21：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉面具 C，2023 年



圖 22：滕孟哲，《進食練習》-〈食器〉吸管系列，2023 年

3-3 《進食練習》- 〈食境秀〉

〈食境秀〉是一系列民眾參與式的藝術行為作品，主要探索進食行為的個人內在感官經驗以及進食行為被公開展示的可能性。2023 年 4 月間，創作者在新北市美術館中舉辦了三場民眾參與的工作坊，將進食行為拆解為咀嚼、吸含和吞嚥三個部份進行。工作坊學員在創作者的引導下配戴眼罩，遮蔽視覺，首先練習咀嚼，專注咀嚼口中食物五十下再吞入喉嚨。接著練習吸含，嘗試不使用牙齒，僅用口舌分解軟化口中食物然後吞下，最後透過特製的陶瓷食器，讓食物不接觸口腔直接流進喉嚨。每階段進食練習後都請學員以圖文紀錄下口中的細微感受，並將口內感受捏塑成黏土雕塑。



圖 23：滕孟哲，《進食練習》- 〈食境秀〉工作坊實況，2023 年

工作坊在新北市美術館中對外公開的駐村藝術家工作空間中舉辦，進行中開放一般參觀民眾隔著透明落地玻璃觀看。工作坊的空間以霓虹燈、鐵板凳、藍白帆布及人形立牌等元素進行佈置，參與者被安排坐在約 50 公分高的矮桌板旁，氣氛接近於在台灣路邊攤用餐時的情境，同時也類似於綜藝遊戲節目中的場景。工作坊進行時空間中刻意播放單調冷靜的極簡風格環境音樂，同時在進食體驗時讓參與者配戴印有嘴巴圖像的眼罩，一方面遮擋視覺，一方面也讓參與者保有匿名性，能在被公開觀看及拍攝的情景下感覺安全與放鬆。



圖 24：滕孟哲，《進食練習》- 〈食境秀〉工作坊實況，2023 年



圖 25：滕孟哲，《進食練習》- 〈食境秀〉工作坊實況，2023 年

在創作者的引導下，原本私密的進食行為成為美術館空間中被大眾公開觀看的景象，參與工作坊的學員也自然接受了被觀看的情境。幾乎如同閨洞房一般，在公共接受的社會規矩之中創造出曖昧不明的灰色地帶，讓私密的口腔進食行為得以突破社會的禁忌性，成為公開展示的行為。工作坊中創作者按照口腔構造的前（牙）、中（舌）、後（咽）三段位置將進食行為拆解為咀嚼、吸含與吞嚥等三個行為步驟，引導參與者在進食時僅專注於單一動作，試圖辨析出口腔中單一獨立運動機制與進食中感官經驗的關連性。乍看具有邏輯性的動作拆解，在實際執行後才發現，因為口腔進食過程有前、中、後三段的空間順序，引導參與者在進食間專注於咀嚼動作時，並沒有對舌頭和咽喉的運動與感受進行任何限制。但在專注用口腔吸含食物時，卻明確禁止使用牙齒，而在最終階段試圖獨立出咽喉吞嚥運動時，更以餵食工具強硬隔除牙齒、舌頭和口腔與食物接觸的機會並限制其運動。因此，雖是前、中、後三段按順序拆解獨立的進食練習，實際上卻是一步步加強限制與隔離感官的實驗。在工作坊後其中一位參與者清楚記述了最後一階段使用陶瓷食器體驗吞嚥運動的經驗：

感覺工具成為喉嚨的延伸，但使進食體驗變得困難，因為它限制了口腔跟喉嚨的連動，讓人意識到不同器官間原本聯動的一體性，加強了每個器官環環相扣，身體完整性的感覺。

正如其所述，身體是一個整體性的存在，每一個部位都連結在一起無法被簡單區隔分開，任何部位的運動及感受與其他部位的運動及感受之間都相互關聯。平日生活中人們很容易忽視身體感官的整體聯覺感受，以為吃飯時只有舌頭在接收味覺感受，卻忽略牙齒口腔接觸食物時的觸感、聞到的氣味、手中瓷碗的溫度和重量、吹過身體的風、聽到的音樂和談話聲、臀部和椅面間的觸感與壓力平衡，所有一切身體同時接收的感受加在一起才構成吃下一口食物的經驗。反而在身體局部受到限制時，人會開始意識到原本自然連動的整體感受。在這次進食練習的實驗中，創作者也初步窺見，透過這樣的感官限制經驗，或能讓人有機會清楚感知精神靈性中超越身體限制的整體性感覺。



圖 26：滕孟哲，《進食練習》-〈食境秀〉參與者所創作之口內感覺雕塑，2023 年



圖 27：滕孟哲，《進食練習》-〈食境秀〉參與者所創作之口內感覺雕塑，2023 年

四、 結論

在創作初期，創作者本身採取開放態度進行實驗，追隨著自身的直覺，以手思考，推動創作計畫前進，彷彿回到童年玩耍時的狀態，單純以好奇心面對處理眼前的材質與概念。創作者相信理想的創作狀態必然貼近於兒童全然投入玩耍時的身心狀態，理想的玩應該沒有明確目的，包容一切意外發生的可能性。在創作進入中後期時，創作者才開始意識到《進食練習》的獨特之處正在於它不受傳統設計領域的限制，初期並未明確設定創作目標，也未納入使用者的正面體驗和實用性考量，因而長成了難以被歸類定義的作品樣貌。

在論文中，為了能更清晰地定位《進食練習》在藝術和設計領域的位置，同時進一步理解這種模糊領域疆界的創作方法在當代及未來的實踐可能性，作者收集了近當代藝術和設計領域中與口腔和食物相關，且同樣跨域具開創實驗性的作品，與《進食練習》進行比較閱讀。在視覺藝術領域中，可以觀察到自六零年代的 Fluxus 藝術家及七零年代最早期的行為藝術創作中，創作者便已經開始自由大膽地在處理口腔與食物主題的作品。如瑪莉娜·阿布拉莫維奇（Marina Abramovic）透過簡單禁食行為精準清晰地揭露了通往身體內在靈性經驗可能途徑，當代編舞家波赫士·夏瑪茲（Boris Charmatz）則藉由吃的動作發想，輕巧跨越了劇場與美術館、身體內外及自我和他者間的界線。

相對來說，設計領域中的以食物為主題的創作發展較晚，大多具有明確目的性或功能，視覺形式也較趨向單一相近的美感偏好。但設計者通常能針對不同感官經驗進行設計，使用者不只以視覺觀看，而可透過五感體驗作品，挖掘進食經驗中可能包含的各種複雜層次。《食物按摩沙龍》和《舔樂團》這兩項進食設計的案例中，創作者巧妙結合五感體驗，以一種近乎劇場式的創作手法創作出全新的進食經驗，同時擴大觀者對口腔進食經驗的感官體驗想像。而《進食練習》也同樣企圖透過進食工具的設計來引發不同以往的進食感官經驗，但卻並非如大部份已知案例一般企圖引發愉悅豐富的正面經驗，反而透過不適的強制餵食經驗來挖掘人類感官經驗開發的可能性。因此在執行〈食境秀〉時最具挑戰難度的便是取得參與者的信任，同時在負面情緒與正面情緒的感受間取得適當平衡。可以觀察到創作者並未如傳統設計思維一般以滿足使用者需求為出發點進行創作，在創作時也並未事先預設希望使用者會有的體驗，反而是朝向未知進行實驗探索。

另一方面，《陰莖口交改造計畫》與《人類鬣狗》等食物推測設計的案例針對特殊的未來情境或作者主觀想像中的特定需求設計出進食用的產品，試圖擴大人們對進食行為與口腔感官機能的定義空間。《進食練習》中一系列針對特殊需求，可能引發不適感受的餵食器具，似乎與推測設計的案例同樣在創作偏流主流需求與想像的設計產品。但是《進食練習》並沒有試圖塑造具說服力的未來使用情境，也並非想透過視覺和概念性的敘事來開拓人們對未來的想像空間，反而是在當下的現實情境中，透過實際物理感官的參與體驗來探索身體內可能的潛在需求與感官可能。〈食器〉的製作使用手塑陶瓷，外型及釉色富有手感，表面略不平整，不若一般設計產品簡潔乾淨，卻更像是美術雕塑作品或古老文明的祭祀用具。可以感覺到作者意圖透過物件本身的材質性傳遞對於口腔進食經驗的特殊感官可能。因此可以觀察到《進食練習》和推測設計間存在著根本性的差異，可說是一種完全不同的設計思維脈絡下的產物。

在《進食練習》的創作實踐過程中，其中一項重要的發現是身體在受限狀態下被激發的一種超越日常體驗的整體感受，甚至有某些參與者感受到接近靈性經驗的內在感覺。同時，口腔和食物之間微妙的感官經驗，以及進食行為所伴隨而來的私密感受與羞恥禁忌也揭示出進食行為和性行為之間的特殊類比性質。透過《進食練習》的創作實踐，期望未來能夠回應食與性之中的慾望和禁忌，並在口腔和食物之間的模糊關係中，探索出一條真正回應當代複雜社會現實的創作道路。

五、參考文獻

中文文獻

1. Agamben, G. (2011)。幼年與歷史：經驗的毀滅（尹星譯）。河南大學出版社。（原著出版於1978年）
2. Bataille, G. (2012)。情色論（賴守正譯）。台北：聯經。（原著出版於1957年）
3. Freud, S. (2011)。性學三論：愛情心理學（林克明譯）。台北：志文。（原著出版於1905年）

外文文獻

1. Abramovic, M. (1995). Cleaning the House. Academy Editions.
2. Batailles, G. (1988). Inner Experience (Stuart Kendall, Trans.). State University of New York Press. (Original work published 1943)
3. Barthes, R. (1983). Empire of Signs (Richard Howard, Trans.). Hill and Wang e Noonday Press New York. (Original work published 1970)
4. Frazer, J. G. (2009). The Golden Bough: A Study in Magic and Religion. Oxford University Press. (Original work published 1890)
5. Sweetapple, K., and Warriner, G. (2020). Food Futures: Experimental Food Design. Promopress.
6. Skenderija-Bohnet, N. (2005). Eat the pain. Food in the work of Marina Abramovic. Testata registrata presso il Tribunale di Palermo n. 2 del 17 gennaio 2005, 404-414.
7. Zampollo, F. (2015). Welcome to Food Design. International Journal of Food Design, 2015, Volume 1, Number 1, 3-9.
8. Zampollo, F. (2016). What is Food Design? e complete overview of all Food Design sub-disciplines and how they merge.

信仰與身體參與 — 不可見到可見的實踐

陳亦婕

實踐大學媒體傳達設計學系 碩士研究生

李家瑩

實踐大學媒體傳達設計學系 助理教授

摘要

信仰在文化社會的發展脈絡下，承載了時代的價值觀與環境變化。信仰作為不可見之題，彰顯對未知的詮釋，而實踐信仰的方式主要包含空間的建構，以及個體的肉身參與。符應梅洛龐蒂的知覺現象學，本篇研究旨在以《R》該創作呈現個體以肉身作為接收刺激的媒介，並與空間的互動性形成感知體驗，將不可見的信仰概念，轉化為可見的經驗。在該場域中，物件可產生空間，身體也屬於空間的一部份，暗示物件配置會影響身體姿態及視線帶動，並建構新的空間尺度，進而浮現不同於日常的信仰感知或體驗。本文將試圖探究不可見的信仰如何重現於可見的物件和空間，輔以物件和空間來引導身體參與，且具象化信仰脈絡，並促進轉化過程中涉及的心理因素之意識。

關鍵字：信仰空間、身體參與、物件配置

* 通訊作者。電話：+886 975121627
E-mail 地址：clare20827@gmail.com

Religion and the Body as a General Medium: The Visible and the Invisible

I-CHIEH CHEN

Master Student, Department of Communications Design, Shih Chien University

CHIA-YING LEE

Assistant Professor, Department of Communications Design, Shih Chien University

Abstract

In the context of the development of culture and society, religion carries the values and environmental changes of the times. As an invisible subject, religion demonstrates the interpretation of the unknown, and the way to practice religion mainly includes the construction of space and individual physical participation. In line with Merleau-Ponty's phenomenology of perception, this study aims to use the creation "R" to show that individuals use the physical body as a medium to receive stimulation, and interact with space to form a perceptual experience, transforming the invisible concept of belief into visible experience. In this field, objects can create space, and the body is also part of the space, implying that the configuration of objects will affect body posture and line of sight, and construct a new spatial scale, thereby revealing religious beliefs, perceptions or experiences that are different from daily life. This article will attempt to explore how invisible religious beliefs reappear in visible objects and spaces, supplemented by objects and spaces to guide physical participation, embody the context of beliefs, and promote awareness of the psychological factors involved in the transformation process.

Keywords: Genius Loci, Embodied Engagement, Object Arrangement

* Corresponding author。Tel: +886 975121627
E-mail address:clare20827@gmail.com

一、緒論

1.1 研究背景與動機

本篇探討空間和身體參與如何使信仰從不可見化為可見。信仰被視為一種反映社會的方式，它扎根於人們的共識和價值觀之中。如社會學家塗爾幹指出「如果宗教孕育出社會中所有至關重要的東西，那是因為社會的觀念是宗教的靈魂。」這一觀點凸顯了信仰與社會之間相互滲透的關係，且反映時代、環境及文化價值觀。

信仰作為文化與社會的精神性支柱，常透過物件形塑空間體驗，進而疊加出約定俗成之宗教場所。創作者曾於 2018 年展開一年的紙上建築專題設計，以「孤獨儀式」為題。在專題設計過程，逐漸意識到不論身處何地，人們都渴求擁有片刻靜謐的時光或空間。此設計方法包括將日常中被忽視的感知轉化為可見的空間體驗，藉此強化個人感知。這項題目驅使創作者深入反思感知和經驗的核心本質。

其後，創作者閱讀梅洛龐蒂對於知覺現象學的表述時，產生了認同感及共鳴。梅洛龐蒂將身體視為感知世界的媒介，創作者認為這種共通的身體經驗使人們得以超越純粹的內在感知，透過身體感知世界，將其轉化為個人經驗，最終轉譯成可分享、可見的訊息。

此創作以《R》為主體探討文化信仰的演變過程，探討「感知—經驗—記憶」的議題。信仰作為一種根植於文化和社會的不可見主題，不僅是宗教實踐，亦反映了社會的價值觀，並以其獨特的方式影響人們的思考方式和行為。在體驗信仰的過程中，空間與物件為要素，以身體作為感知媒介，進而將該種不可見的信仰轉化為可見的經驗。

1.2 創作目標

旨在透過創作，深入探討和解析影響個體進入信仰狀態的種種動作和機制。這些動作不僅僅是精神層面的，更包括了物件的使用和佈置，這種佈置同樣也是對空間的一種特殊形塑，將不可見的信仰概念轉化為可見的體驗。

以艾利亞德（Mircea Eliade）的話來說，岩石、植物和水，這些主要的自然「物」使得場所變得有意義或「神聖的」。他寫道：「我們曉得最原始的『神聖的場所』構成了一個小世界：石頭、水和樹的地景。」（Norberg-Schulz, 1979/1999）

上述提及之論點，可看出在初始的神聖場所非人造亦非人所選擇，而是環境使然，被人所發現。可以說，這幾項自然物件，被人所感知後，化為經驗成為產生認同感的空間構成。而如梅洛龐蒂對於知覺現象學所述，身體作為人類感知與建構世界經驗的主體，是接受外界刺激的媒介，透過物件和空間的配置，人們得以還原現場體驗初始的信仰。此外，身體也屬

於空間的一部分，物件及其配置會影響姿勢，姿勢的改變亦影響空間的建構。

本創作的主體內容為《R》尋找根源信仰的故事，闡述因現代文化的流變與土地空間的開發，而壓迫初始泛靈信仰體驗所需的環境，藉由故事推進人物搜集物件之表徵，且引發相連之姿勢，顯化透過可見的事物和動作所理解的信仰，意圖牽引出背後隱藏的、不可見的故事，以及演化脈絡與精神性的經驗。經由該故事的展現，將具體呈現現代人馴化身體於現有空間再現信仰，並開展信仰與文化的演變脈絡之討論。

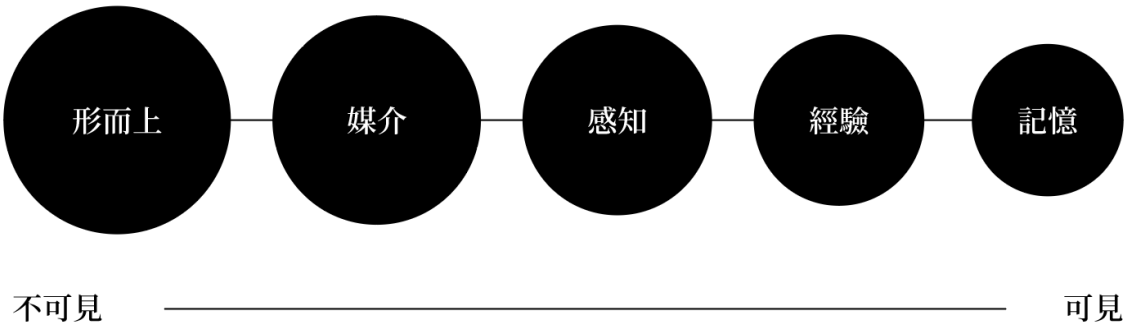


圖 1-1

不可見—可見概念示意圖

二、文獻探討

2.1 信仰的定位

因信仰的定義涵蓋廣泛，其定義在不同文化和時代有各自詮釋。不僅牽涉到人們對神性和超自然的想望，其中亦包括對世界觀和價值觀的塑造。本文旨在探討信仰作為不可見的表徵，並將其與物件、空間，以及身體的參與相關聯，以深入理解其如何帶動觀者之體驗。

「而正因為無法感知，所以比起那些能直接感知的對象，顯得更為重要。在此一情況下，產生他們所奉行的『交感巫術』(sympathetic magic)，作為對大自然所有神靈與自身運命的祈求，也成為衡量宇宙一切生靈的生命秩序的一種尺度。」（劉其偉，2002b）

「因為神話就是原始心裡的表現，而原始心理又極富於宗教觀念，因為神話和禮儀（祭祀）都是宗教的工具，神話能替人類信仰尋出解釋；禮儀可以增強信仰力量。」（劉其偉，2002a）

「泰勒相信宗教經歷了許多階段的演化過程，始於泛靈信仰。更晚發展出來的則是多神教（polytheism），然後是一神教（monotheism）。因為宗教被創再出來，解釋人們無法理解的事物。」（Kottak, 1974/2010）

「宗教也可說是人類意識的具體產物。在新石器時代，泛靈論與薩滿教等萬物有靈的多

神信仰在世界各地孕育成形。不久後，信仰唯一、絕對神靈的一神教成為趨勢。人類開始在能力超越人類的神靈形象上加入人類的形象。這是伴隨著人類意識高度發展而來的傲慢。」（杉本博司，2014）

從上述提及對信仰不同面向之討論，可以看到信仰具廣泛文化和歷史背景的表現性。從泛靈論的部落社會觀點到一神教，無論個面向或類別，小至人類心靈中，大致社會扮演，皆有其重要性。信仰不僅限於宗教儀式實踐，也包括神話、禮儀和人類對世界觀的探索。

2.2 空間的建構

信仰雖然在孕育了文化與社會代代相傳的價值觀和集體潛意識，其浮現來自於試圖對未知的解釋，抑或描述人類與自然的關係，形式上而言仍是不可見的概念，難以具體化討論之。然而，實踐信仰的方式不但投射人們理解所身處環境的體會，也得以將不可見的信念轉化為可見的感知經驗，在這轉變的過程中，空間的建構與物件的配置則扮演舉足輕重的角色。

不只如此，也因肉身身處之環境變遷，信仰彰顯的形式亦有所更迭，如宗教人類學家泰勒所提及的階段性演化過程。也可以說，信仰的演變來自於人們發覺自己與周遭環境關係，自己身體與周邊物件的知覺聯繫。由此可知，信仰的元素與概念會影響空間的形塑和呈現，而空間內物件的配置也會牽動肉身的變動，進而改變感知而得的信仰體驗。

2.3 身體的參與

「身體不僅是一個物件，而是對世界開放的知覺。」（Merleau-Ponty, 1945/2023）

「自然之物，譬如，必要先被經驗，然後才能進行任何理論化的事。」（Husserl, 1900/1994）

「我們的目標是理解意識與自然之間的關係，包含身體性的、心理上的，甚至是社會性的自然層面。」（Merleau-Ponty, 1942/2021）

當談及人身處之環境時，關鍵元素可認定為：身體、物件、空間，這三項因素構成對世界的認知。身體不僅是物理實體，亦是知覺世界的媒介。

「『我的身體絕非對我而言僅僅是空間的一個斷片，如果我沒有身體的話，根本就不會有我的空間』身體的空間性構成了在世界之內且仰仗世界的定錨：對我們而言，笛卡兒去除身體的凝視，就是不可能的事。」（Wylie, 2006/2021）

身體的空間性不僅塑造了對世界的理解，既是世界萬物之一，亦提供在環境中定位和參

與的基礎。身體作為物件，是人與環境相互連結，影響經驗的關鍵，同時也是理解、處理在不可見和可見中間轉化的媒介。

在信仰儀式中身體不可避免地參與其中，無論在儀式中進行的受洗、隔離、淨身等，皆與人之肉身相關。信仰中的行動將身體置於信仰實踐的中心，身體在這些儀式中除了是工具，更是實踐信仰的方式。這種身體參與有助於將抽象的信仰轉向更加具體的經驗，並強化對信仰的共鳴和認同感。

因此，創作者認定，身體作為人之身軀，亦作為構成空間之物件，展現其雙面性，可以說是承載感知與轉化經驗之器。身體作信仰之載體，需跳脫日常，挪身轉入非常態之姿，是為深入信仰狀態，過程將拉高感知以致抵達平時不可見之感知模式，因此身體需要受到非日常的刺激或變化，試圖以動作模糊身體原先限制。屈身、折疊自身——竭盡將自身縮到最小宛如躲藏、防備或是不存在；展開、敞開四肢——極力打開手腳至接觸範圍展開最大化，同時展出自己相對無防備之肉身，似是一種交付自身的意圖、與周邊世界接觸的途徑。

2.4 信仰之不可見—可見

不可見的信仰並不止於在於思想，它也在身體、物件、空間中體現。透過物件和空間來表達，以及其彰顯可牽引人們進入。創作的實驗性將探討信仰的不可見與可見的物件之相互關係，且這之間由物件及空間引動身體參與。



圖 2-1
身體、物件、空間作為轉譯示意圖

研究文獻作意在探討信仰作為不可見之題，且因身體、物件和空間，浮現為可見。上述分別論其兩種面向，而研究視角及創作方法將其相互融攝彼此相關之面向——不可見的信仰如何與身體、物件和空間相互關聯。

創作者認為，人身被物牽引，身亦可作為物之一，以其雙面性參與轉譯；身與物構成空間及場所。上述是為轉譯過程的因果元素，其帶動人們對世界觀的認知及體驗。作品《R》的安排上將以此串連，融合彼此連結且探討這相互關係如何影響觀者之體驗，進而將泛靈信仰的演變具體化呈現，以期促進該議題的討論與意識。

三、作品論述與呈現

3.1 人／物與身體／空間

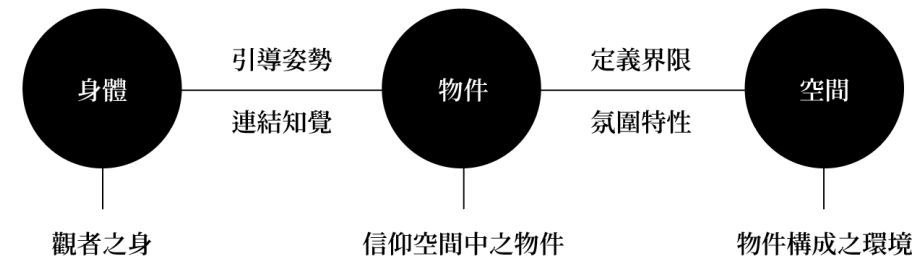


圖 3-1
身體／物件／空間關係圖

物件作為信仰的構成因素之一。常見如神桌、蠟燭、線香、神像等。藉由使用、舉起、擺放物件，引領身體帶動感知、意識集中、視線方向等。

「建築空間誕生於物件與物件的關係，或是邊界和平面的關係，雖然兩者本身不具備物件的性格，但它定義了界限（limit）。這些界線或許有些顯眼，或許接連成面構成一條沒中斷的邊界，或者剛好相反，只是一組記號（例如四根圓柱），觀看者可以自行建立它們之間的關係，理解其中隱含的界限。」（von Meiss, 2013/2023）

「人身處之處有各式具體物件和場所，包括人、自然元素、建築空間等。這些元素組成了所處之環境，且因不同構成賦予其不同特性和氛圍。場所既可以是抽象的位置，亦是由物件構成，組構一整體。這些場所影響著感知和體驗。」（Norberg-Schulz, 1979/1999）

「我們所指的是由具有物質的質、形態、質地及顏色的具體物所構成一個整體。這些東西的總和決定了『環境特性』，亦即場所的質。一般而言，場所都會具有一種特性或『氣氛』。」（Norberg-Schulz, 1979/1999）

這表示著，物可視為界限、記號，且端看觀者如何間裡與之產生的關係；物件可構成一整體環境，同時也可影響感知特性和氛圍體驗；場所的構成不單是一個位置，而是由各個形態和質地等決定了特性。

因此，人身做為構成空間元素之一，其肉身之姿是感知的載體；身作為物亦帶動場所的氛圍體驗。可以說，觀者（身）的進入在此安排可視為重要因素之一，空間中的物件各自隱含著與環境的關係（尺度上的對比），並以對應之姿彰顯。

3.2 作品安排

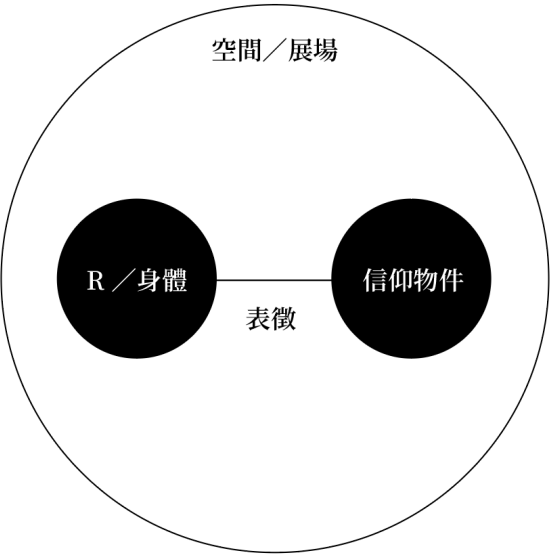


圖 3-2
作品呈現關係圖

在展場中安排具身體引導性的三座物件《信仰的物件》放置在展場，高度設置上，由低至高分別對應的動作為跪拜（縮小身體）、香爐（伸手）、神桌（仰望），引導動線並且增加軸線的方向性。以此對應前篇提及物件構成場所。

其對應之視線終點為一個長條布幕，布面上是《R》的文本圖像呈現。R 的故事即訴說物件對身體的馴化，亦是環境的改變之於信仰的演變。

布幔左右兩側牆面為《信仰的表徵》，其系列圖像為從過去到現在，對於身體、物件、信仰、環境，及其彼此關係的觀察及想像。創作者試圖藉由此方式，試圖以繪圖紀錄相互滲透的聯繫，探討不可見信仰如何在可見的物件和空間中以身體參與作回應與實現。

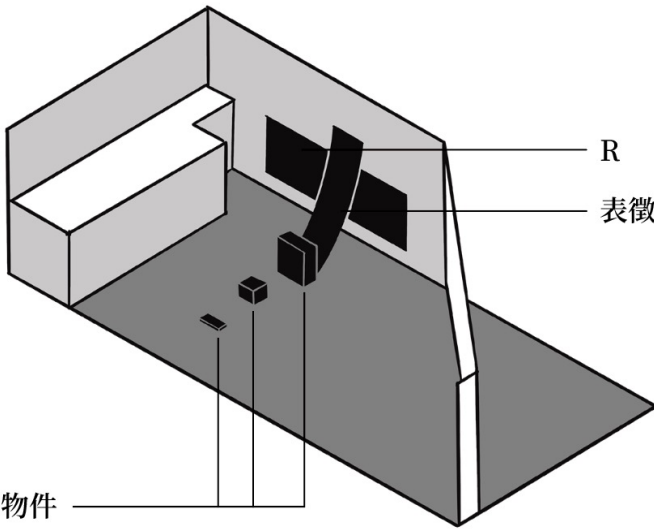


圖 3-3
展場配置示意圖

3.3 《信仰的表徵》

《表徵》這系列的圖像從過去延伸至現在，呈現信仰的不同階段的樣貌——從泛靈信仰到一神教的表現；由自然轉向開發的場所。

這些圖像是創作者觀察對在可見的物件和空間中以身體參與的方式，得出對之的回應衍生至視覺敘事。透過這些圖像，可以見證信仰、物件和場所的多種型態，以及它如何在不同背景和時空背景中保持其靜謐的本質。

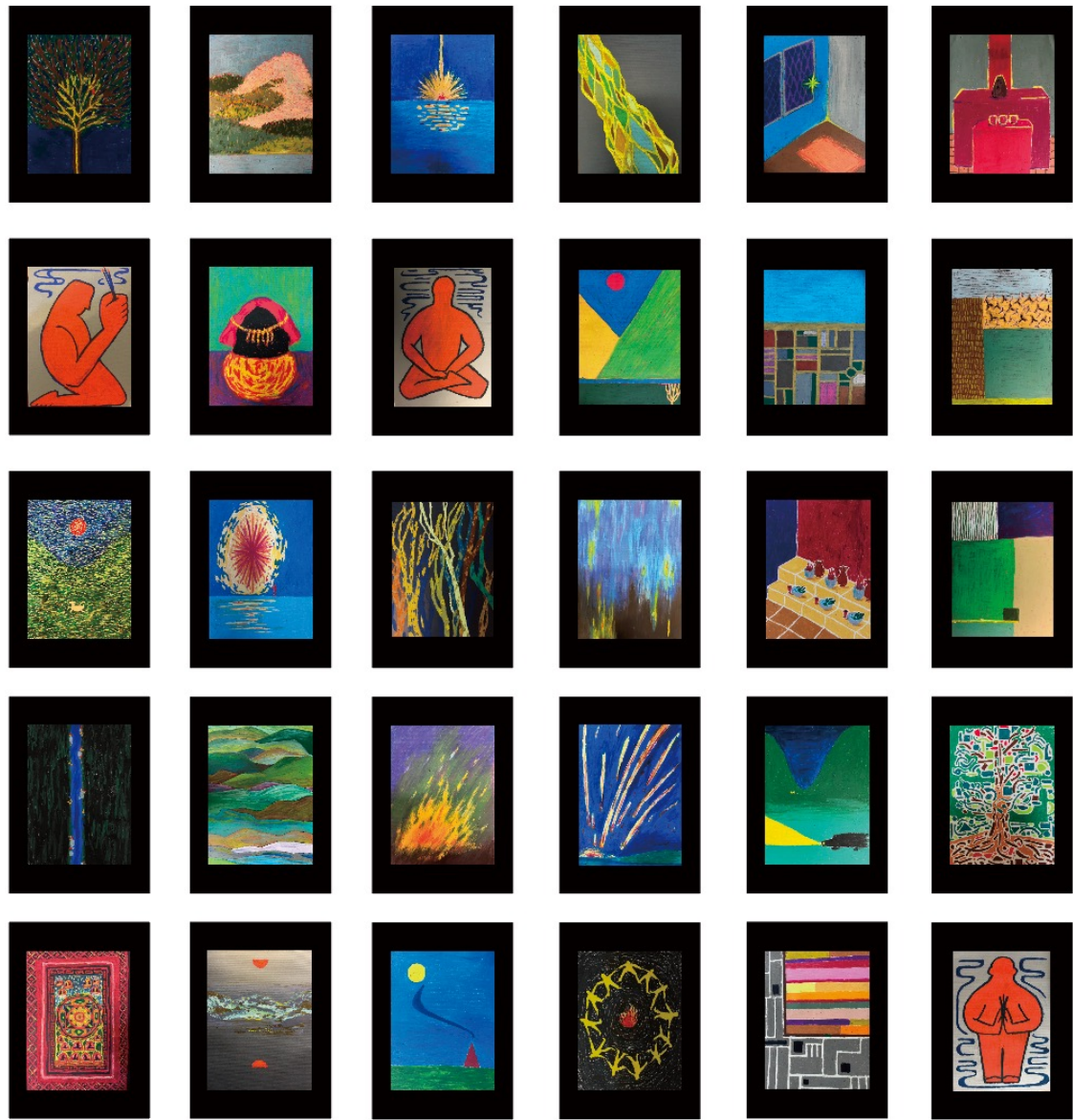


圖 3-4
陳亦婕，《信仰的表徵》系列圖，2023 年

3.4 《R》



圖 3-5
陳亦婕，《R》組合-01，2023 年

創作者在《R》這本圖像書中，以一名原住民 R 為主角，敘述原民在漢人拓展土地權利的過程中所經歷的壓迫和被迫搬遷，以及逐漸流失自身文化、語言和宗教的挑戰。原先的泛靈信仰，與自然（即原身處環境）關係貼合緊密。然而隨著漢人的領地擴張且壓迫到原民居住地即生存權，為維持信仰，原民將土地公視為一個職位的象徵，實際祭拜的則是祖靈或泛靈對象的信仰，土地公實體神像成為一個共用的乘載體。



圖 3-6
陳亦婕，《R》封面、內頁，2023 年

《R》代表著原住民的處境，他被要求離開自己原本生活的土地，逐漸被引導至山下。R 尋找阿公（即自身文化的根源和土地歸屬感），過程中逐一收集信仰的物件。這之間，他

敞開肉身進入信仰的身體姿態——他彎曲身體舀水，展開四肢伸手折枝葉，點燃樹枝使其產生。物件引導肉身，逐步被馴化，適應所謂的文明。這個故事中反映了信仰中的演變過程、物件共通性，以及權力轉移後的環境變遷和文化轉變。從祭祀物件如何隱含身體姿勢的引導性，經歷至信仰儀式性的過程，表現了尋找、掙扎和馴化的情感和心理狀態。

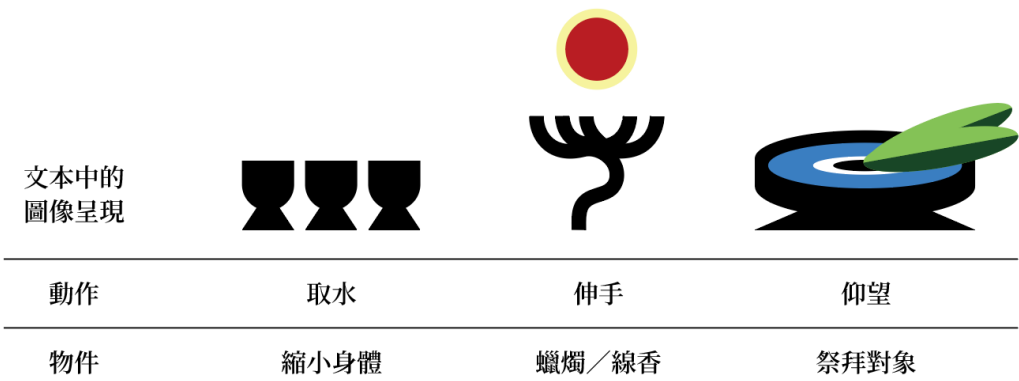


圖 3-7
《R》物件說明圖

將動作及物件作為情節節點，並以圖像呈現，以下節錄《R》內文：

「R 馬上收拾了簡單的包袱出發，他從家裡帶了三個小杯子。走了兩天一夜。到了山下河邊，裝滿了水。」

「R 折了樹枝，去附近能最接近太陽的山頭上，廢一番力氣把樹枝碰了太陽，終於亮了起來。」

「他把剩一點火苗的樹枝固定，把水杯放在一旁。有陣風把樹上葉子吹亂，有幾片掉在水杯上。R 覺得阿公應該在這附近，決定繼續在這邊等他回來。」

彎下身軀，至山下河邊取水，為收集的第一個物件；伸手折樹枝，並將其點燃，視為對應東方信仰之線香及西方信仰之蠟燭的物件；最後將火苗樹枝固定，成為故事中第三個物件，燃燒的氣體緩緩升起，亦即象徵往上仰望對象的身體意圖。

因此，可在《R》中看見原民在面對文化衝突和環境改變時，透過信仰和物件，以及與身體的互動，試圖重新建立自己的身份和歸屬感。創作者試圖安排，不可見到可見的故事串連本文之核心，描述信仰如何透過身體（R）、物件（水杯、樹枝等）和空間環境（從山上到山下）的參與，由不可見轉化為可見，並影響著個體的精神情感和身體知覺。

3.5 《信仰的物件》

這件作品中，身體的型態亦是設計安排之一。由身體尺度出發，展件由低（1）—中（2）—高（3）的物件，分別對應，動作為跪拜（縮小身體／R 舀水時的屈身）、香爐（展開四肢／R 伸手折枝）、神桌（抬頭仰望／R 望向升起的煙霧）。

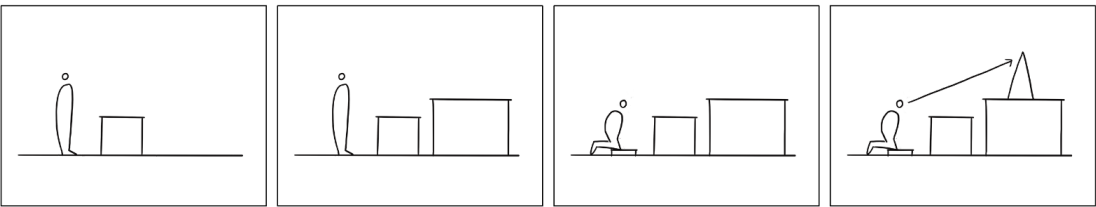


圖 3-8
《信仰的物件》步驟拆解

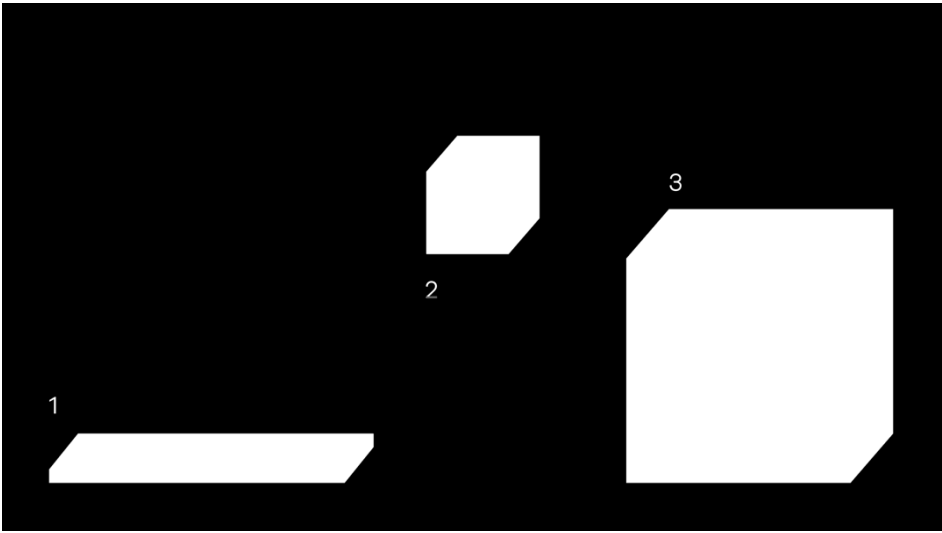


圖 3-9
陳亦婕，《信仰的物件》三個物件

1. 縮小身體—跪墊、卷曲、通道

西方的教堂集會場所會有極高的穹頂、天花板的壁畫使人仰望；東方的寺廟，神尊擺放至較高位置，且在保持一段距離之處放置跪墊。藉由尺度上的對比，抑或是使人縮小身軀，意識自身渺小，對應空間之大，不自覺使姿態謙卑。

2. 展開四肢—溝通、蠟燭、線香

以寺廟為例，跪墊前的桌子上放置供奉祭品，代表著對神明的心意，是展開溝通的方式之一，同樣高度區間的香爐則是另一個途徑。點燃線香，將燃燒的氣體視為是與神明溝通的媒介。創作者認為此象徵著人與不可見之間的聯繫。因此，展開四肢（伸手插香的動作）這樣的身體移動，視為展開溝通、祭拜，並與不可見的神明建立聯繫。

3. 抬頭仰望—祭拜、神桌、劇場

透過高度、大小和尺度的差異，視線和姿勢受到引導，以引發對特定對象或場所的專注和崇敬。如：神尊通常被放置在較高的位置，需要人們展開四肢才能夠接觸，抬頭仰望以講自身視線抵達祭拜之物。

不可見的信仰在這種轉化過程中得以浮現，因身體的舉動和姿態，感知其存在。其產生之不僅是內心感受，也具身體感知的實踐。

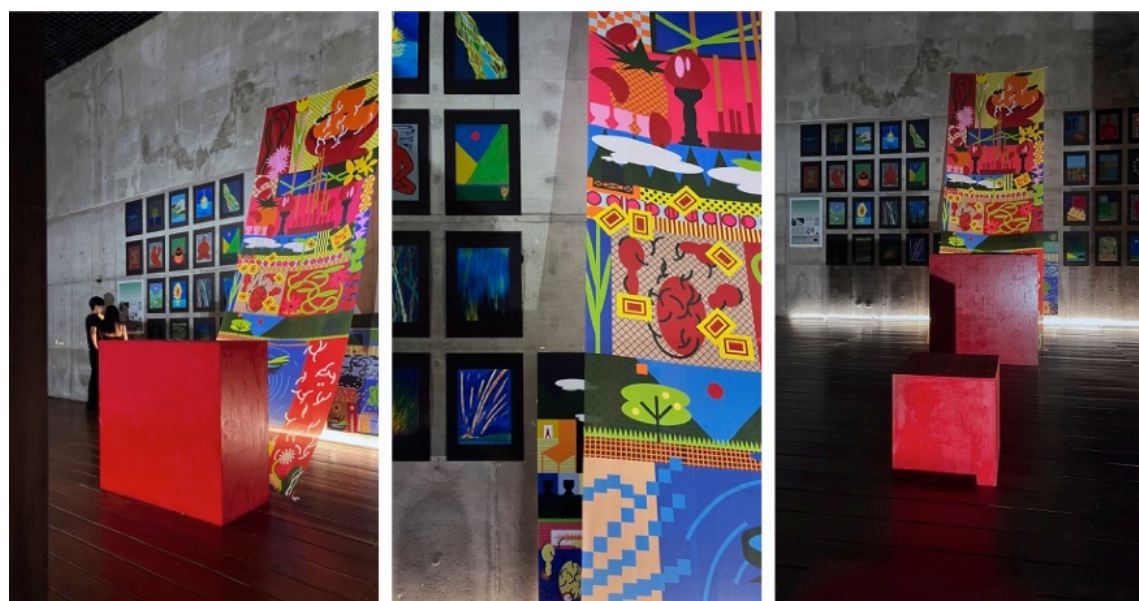


圖 3-10
陳亦婕，《信仰與身體參與》展場 -01，2023 年

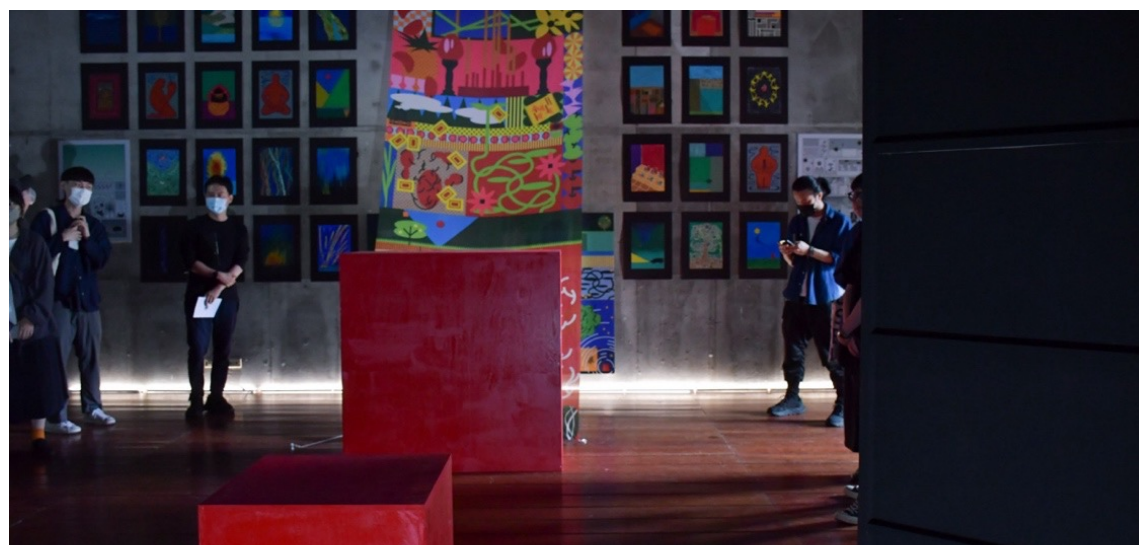


圖 3-11
陳亦婕，《信仰與身體參與》展場 -02，2023 年



圖 3-12
陳亦婕，《信仰與身體參與》展場 -03，2023 年



圖 3-13
陳亦婕，《信仰與身體參與》展場 -04，2023 年



圖 3-14
陳亦婕，《信仰與身體參與》展場 -05，2023 年

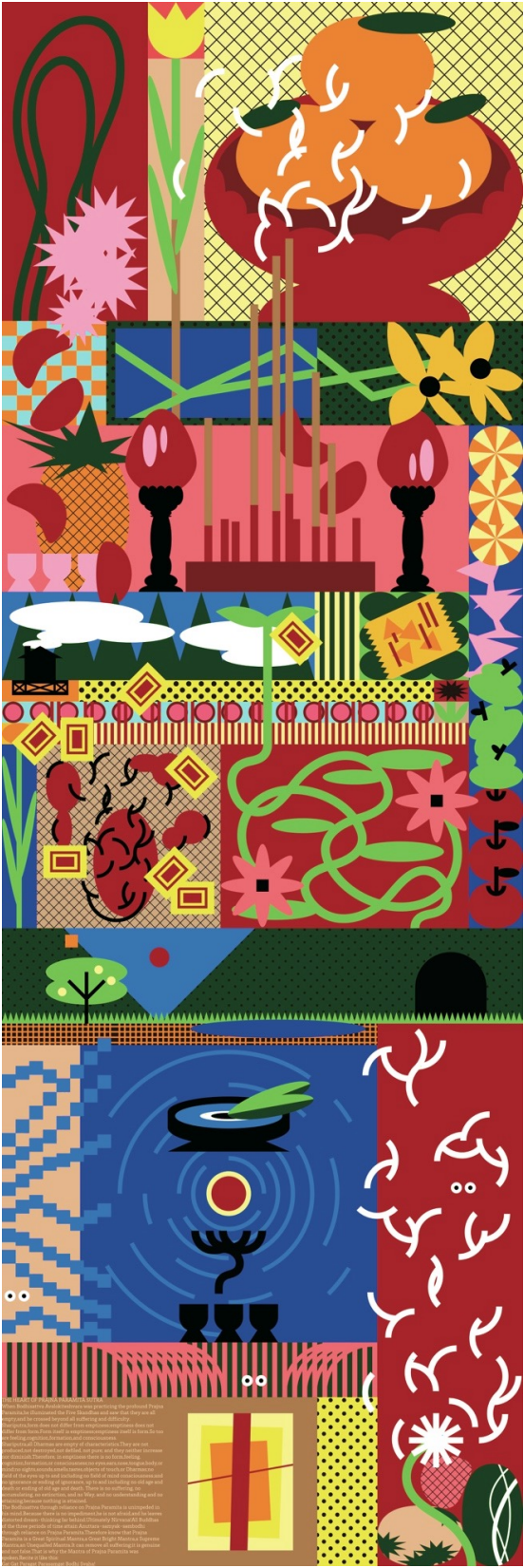


圖 3-15
陳亦婕，《信仰與身體參與》組合 -02，2023 年

四、反思與結語

本篇研究以《R》的故事作為切入點，藉由其尋根歷程體驗的空間、物件和姿勢變化，將不可見的信仰概念具體化為可見且可討論的個體感知經驗。該創作主題的選擇延續著對創作者對精神性場所的著迷以及信仰符號的觀察，同時也意識到構成場所的影響因素與身體的尺度有極大關係，多數都是讓空間氛圍回歸某種秩序上的和諧。

該創作於泛靈信仰的議題探討上有四個主要的突破。其一，在整體空間安排上，因上述篇幅談及許多場所上的氛圍與精神性，所以空間安排上考量到進入展場的「門／口」（外部進入展場的過渡轉換物件），以及從進入後，延展的身體移動路徑及視線流動路線。此外，關於《表徵》系列的手繪圖像，是來自於對不可見的感知、信仰的表徵作觀察，以創作者視角，從書目、文本、自身經歷、自然環境等各種記憶中做紀錄，其搜集方式脈絡更鮮明，也能幫助架構上更有組織性和豐富後續發展的材料。第三個為《R》的故事，創作者藉由該文本的編排和構思，表達於現代文化發展脈絡下，泛靈信仰建構的空間呈現逐漸改變，進而影響個體所能感知的信仰概念，因而帶出現代人或原住民文化需要馴化身體，使其在現有特定的空間內，透過物件安排與姿勢參與來重現信仰的感知體驗。最後，在《物件》的排列上，深入考量同室內展場空間中的物件關係，意即基地條件和環境構成，讓故事中的空間概念具象化，以致讓觀者身歷其境體會物件對於場所的構成決定性，以及身體參與所形塑的信仰心靈體會。

整體來說，在本次手法與呈現，創作者此階段所做的產出，幾乎皆以高飽和度的色彩做構圖基礎，且多數為高度具象意義之圖像。未來的創作若以靜謐為標的，創作者也可以試圖將其轉為更幾何的構成，創造出不同氛圍的參與體驗。

五、參考文獻

1. 杉本博司（2014）。藝術的起源（林葉譯）。大家出版社。
2. 劉其偉（2002a）。文化人類學。藝術家出版社。
3. 劉其偉（2002b）。藝術人類學。雄獅圖書股份有限公司。
4. Norberg-Schulz, C.（1999）。場所精神——邁向建築現象學（施植明譯）。田園城市文化事業股份有限公司。（原著出版於 1979 年）
5. Kottak, C. P.（2010）。文化人類學（徐雨村譯）。巨流圖書。（原著出版於 1974 年）
6. Husserl, E.（1994）。邏輯研究（第一卷）——純粹邏輯學導引（倪梁康譯）。時報出版。（原著出版於 1900 年）
7. Wylie, J.（2021）。地景（王志弘、錢伊玲、徐苔玲、張華蓀譯）。群學出版有限公司。（原著出版於 2006 年）
8. Merleau-Ponty, M.（2021）。行為的結構。商務印書館。（原著出版於 1942 年）
9. Merleau-Ponty, M.（2023）。知覺現象學（楊大春、張堯均、關群德譯）。商務印書館。（原著出版於 1945 年）
10. von Meiss, P.（2023）。建築的元素：形式、場所、構築，最恆久的建築體驗、空間觀 & 設計論（倪梁康譯）。原點出版。（原著出版於 2013 年）

PRAXES

實踐設計學報 | Praxes | 第十九期
2024 Design Journal / Shih Chien University No.19

出版者：實踐大學設計學院
發行者：丁斌首
地址：104 台北市中山區大直街 70 號設計學院
電話：+886-2-2538-1111 分機 7001、7002
傳真：+886-2-2533-1588
編審：實踐設計學報編輯委員會
總編輯：丑宛茹

編輯委員：王則眾 | 實踐大學工業產品設計學系專任教授
顏忠賢 | 實踐大學建築設計學系專任教授
(排列依姓名筆畫序)

許鳳玉 | 實踐大學服裝設計學系專任教授
蘇志昇 | 實踐大學媒體傳達設計學系專任副教授

校外委員：王學武 | 國立臺北教育大學數位科技設計學系專任教授
吳光庭 | 國立成功大學建築學系專任教授
林銘煌 | 國立台灣科技大學設計系專任教授
林靜娟 | 國立台北科技大學建築系專任副教授
陳俊智 | 國立高雄師範大學工業設計學系專任教授
陳宇進 | 中原大學建築系專任教授
許言 | 大同大學設計研究所教授
許峻誠 | 國立陽明交通大學應用藝術研究所教授
鄭如伶 | 台南應用科技大學服飾設計管理學系專任副教授
(排列依姓名筆畫序)

吳志富 | 大同大學工業設計學系專任教授
宋同正 | 國立台灣科技大學設計系特聘教授
林豪鏘 | 國立臺南大學數位學習科技學系專任教授
陳殿禮 | 國立台北科技大學工業設計系專任教授
陳華珠 | 輔仁大學織品服裝學系專任教授
陶亞倫 | 國立政治大學傳播學院教授
許素朱 | 國立清華大學藝術設計學院教授
梁容輝 | 國立台灣科技大學設計系專任副教授
薛丞倫 | 國立成功大學建築學系專任副教授

國外委員：Jeffrey Bardzell | Professor, College of Information Sciences and Technology,
The Pennsylvania State University
Shaowen Bardzell | Professor, College of Information Sciences and Technology,
The Pennsylvania State University
Ulrike Nägele | Professor, School of Design, University of Applied Science Fresenius
Jeanne Tan | Associate Professor, Institute of Textiles & Clothing,
The Hong Kong Polytechnic University
(排列依姓名筆畫序)

美術編輯：陳筠雯
出版日期：2024 年 4 月
I S S N : 2409-2649