

現代覆像：特異性及社會心理角度 切入之服裝創作

伍靖枏

實踐大學服裝設計研究所 碩士研究生

葉立誠

實踐大學 服裝設計學系 (所) 實踐大學服裝設計 助理教授

摘要

現今亞洲成長環境如同一座「人類工廠」，受困於嚴格的社會體制下的公式化教育，剝奪個體的自主意識，使大多數人被同質化。本研究旨在探討服裝設計與社會心理學的關係，分析大眾對特異性的排斥及對主流的追隨壓力。透過自我認知與藝術治療研究並以創造性問題解決法（CPS）分析，揭示自身在成長過程中的演化，並透過插畫與服裝設計表達內心世界和特異性。

關鍵字：社會心理學、特異性、藝術治療、創造性問題解決法（CPS）

* 通訊作者。電話：+44 7538937123
E-mail 地址：coyeuk@gmail.com

Modern Composite Imagery: Application of Heterogeneity and Social Psychology in Fashion Design

CHING-NAM NG*

Master program, Department of Fashion Design Shih Chien University

LE -CHANG YEH

Assistant Professor, Department of Fashion Design, Shih Chien University

Abstract

The current growth environment in Asia resembles a "human factory," trapped in rigid societal structures and standardized education systems that strip individuals of their autonomy, leading to the homogenization of the majority. This study aims to explore the relationship between fashion design and social psychology, analyzing the societal rejection of uniqueness and the pressure to conform to mainstream norms. Through self-awareness research, it seeks to uncover the evolution of individuals in their growth process, expressing inner worlds and uniqueness through illustration and fashion design.

Keywords: Social Psychology, Heterogeneity, Art therapy, Creative Problem Solving

* Corresponding author。Tel: +44 7538937123
E-mail address:coyeuk@gmail.com

6

一、前言

1.1 研究背景

現今社會由各種人類群體組成，其成長背景造就各人的特異性，因而產生同而不同的獨立個體。群體的組成在於共同歸屬感是現今常見的說法，各種群體的聚集形成圈子，而較大的圈子則被稱為主流。研究者自身觀察到人們追隨着主流文化的壓力，在成長的路途上被灌輸很多不跟從主流便被定義為「錯誤」的觀念。大眾媒體影響群體對於「投射的形象」及「文化傳播與交流」的選擇 (Duveen, 2008)。人們往往會依循主流文化和價值觀念，也就是「從眾行為」，大眾對於被接受和認同的渴望，並擔心於群體中被排斥或被孤立，因此造成小眾人群面臨社會上的壓力和不適應。正因如此，人類雖然是獨立的個體，但又互相影響着，而不服從主流的少數則會被質疑。

由於研究者自身成長經歷中因着自身與其他人不同的想法，因而在群體中感受不到歸屬感，從而感到壓力和不適應。而在成長期間，發現繪畫無意識塗鴉能夠使自身平靜以及研究其塗鴉有利回憶繪畫當時的情感以及記憶，從而進行探索自我。因此，本研究從社會心理學的角度切入並探討特異性於社會及自身的定義從而詮釋無意識塗鴉中的自我探索，並且衍生及轉化至服裝。

1.2 研究動機

研究者因着社會的「從眾行為」感到沉悶，認為個體是否跟隨主流是一個選擇，沒有對與錯。人們應該尊重並包容不同的觀點和文化，而不是強制要求每個人都跟從主流文化。每人都有自己的價值觀和信仰，每個個體都是「獨一」。「次文化」的出現提供人們選擇的空間，不同於佔主導地位的主流文化，讓人們能夠發展自己的個人特色和價值觀。空間再現信仰，並開展信仰與文化的演變脈絡之討論。

1.3 研究目的

本研究確立下三項研究目的，探索服裝設計與社會心理學之間的關係、理解自我認知和獨特性、促進文化理解和接受。

目的一：探索服裝設計與社會心理學之間的關係，藉着文獻蒐集並轉化與理解用於塗鴉至插畫的創作，從而鼓勵人們在主流文化和媒體所定義的社會中接受各種可能。

目的二：理解自我認知和獨特性，以個案研究以及文獻蒐集了解以及研究一般大眾如何看待自己並界定獨特性，並以自身為例，作深入的個案研究，從而探討自我。研究旨在成立以藝術治療探討自我的例子並幫助大眾更好地理解 and 接受其獨特性。

目的三：促進文化理解和接受，研究旨在以自身為例為大眾提供自我認知途徑的例子，驅使大眾了解自身，尊重多元價值觀，並接受不同文化背景，最終有助於社會進步。

1.4 研究方法

本研究將綜合使用文獻回顧與分析、設計試驗、個人塗鴉自述、圖案分析以及 CPS 的研究方法，藉此提供理論基礎支持研究者的研究和情感表達。同時也為時尚設計領域提供了一個探討情感和藝術如何融入服裝設計的創作過程的研究範例。透過本研究的創作，期望以自身為例去探討並表達內心對社會的迷惘感，利用插畫的線條與圖案以及參考自身觀感以及藝術治療的角度客觀分析並且以創造性問題解決 (Creative Problem Solving, CPS) 研究方法作出深入研究藉由創作以及了解社會心理學的過程中，表達內心對於社會的觀感並探索大眾對於特殊的定義。其中所產生的化學反應下構思的圖案讓研究者及觀者產生共鳴，從而獲得情感的抒發。

二、文獻探討

本章將會從社會科學及文化和心理學相關文獻探討社會對於特異性的看法及自身認知，從而了解人類社會中人與人之間的連結，人類社會是由個體組成的，但同時也是由社會規範、文化價值觀及社會制度等共同形成的，這些共同體的因素影響了個體的認知、行為及社會互動方式。因此，探討社會對特異性的看法及自身認知，可以了解人類社會中人與人之間的連結和互動方式，以及其所衍生的社會變化及問題、社會與個人兩者之間的互相影響，從而為本研究提供更深入的理論基礎和思考。

2.1 大眾對自身的認知

認知，泛指經由感知覺系統輸入的刺激從而進行六種心理歷程。認知心理學主要研究的是心理歷程 (mental process)，主要是源自於外界刺激的「感知覺輸入」並帶出「編碼運作」 (coding operations)。認知指經由感知覺系統輸入的刺激進行六種心理歷程，包括轉換、縮減、添加、儲存、提取和運用 (陳烜之, 2007)。認知心理學影響個體的日常生活、社會互動和決策行為。大眾經過此六個心理歷程形成自身對信息的理解和判斷並影響個體的行為和決策。大眾對自身的認知是一個從多個角度進行探索的領域，從而吸收不同的資訊進入體內，從個人的角度來看，人們都有著自己的自我形象，這個形象是根據自己的特點、能力和經驗而形成。自我形象可以影響人們的自信心、情感和行為，同時也可以影響人們對自己所處社會環境的看法。從社會的角度來看，人們的自我認知也受到社會和文化背景的影響。社會的期望、價值觀和標準可以影響人們對自己的看法。因此研究者理解為大眾的自我是多種外界資訊轉化的「混合體」，對應上文的概念把認知心理學轉化至自我的形成，抽取「混合體」以及「多角度」具體化於塗鴉插畫上。

自我解釋 (self-interpretation) 是指人們從價值觀理解自己的方式並建立在自我意識和部分行為的自我參照方面。自我解釋通常會影響初步的認知，以及在初步認知模糊的時候被需要 (Treur & Glas, 2021)。大眾參考自身的價值觀和經驗，從而理解和解釋自己的行為和情感。自我解釋可以發生在個人意識和行為的多個層面上，包括情感、行為和思想等。自我解釋是人們理解自己的方式並幫助人們理解和解釋模糊或不確定的情況，研究者根據文獻中自我解釋的定義及分析幫助研究者在塗鴉轉化至插畫元素的篩選。

自我參照性 (self-referentiality)，強調在情感、交流、語言和社會行為的隱含意義方面。泛指人們通過自我參照來詮釋自己的經驗，並且使用自我參照作為比較和導向的標準，來判斷自己和他人。其中涉及了人們對自我形象、自我價值和自我概念的建構和維護並通過價值觀來評價自己的經驗和行為。而在這個認知架構中，自我參照性分成上中下三層，在最底層，是感知和知覺的運作，例如對外界的感知和對語言的理解。在中間層，是情感、動機和目標的運作，例如對事件的反應、情感體驗和目標設定。在最上層，是自我參照和自我解釋的運作，包括對自己的價值觀、信念和身份的理解 (Treur & Glas, 2021)。

自我意識 (self-awareness) 以理解為一個人成為自己關注的對象的過程，根據論文提出的鏡子自我認知實驗 (Mirror test) 該實驗涉及將動物置於鏡子前並觀察其反應。這些動物最初會表現出對鏡子中的影像感興趣，接著他們會開始探索自己的身體並嘗試與鏡子中的影像進行互動，顯示出對自己的認知 (Gallup Jr, 1982)。我們擁有的每一次體驗都是第一人稱體驗，而體驗這種體驗的主體是“我”或“我自己”。擁有自我意識可以為滲透我們心理生活的對象和事件創造一個主角，自我意識不僅是辨認自己的能力，還涉及到將自己作為一個主體來感知和體驗自己的情感、想法和行為 (Damasio, 2003)。上述論文作者認為，自我意識是心智過程中的一個關鍵組成部分，因為它使我們能夠成為自己行為和情感的主角。這種自我關注能夠使我們更好地了解自己，並對自己的行為和情感做出反應，從而促進自我成長和發展。透過從文獻中理解自我解釋，自我參照性，自我意識，進一步了解自我的形成以及自身於成長時期感到特異性與缺乏所形成的後面創作，並加強研究以及詮釋無意識塗鴉所傳遞的的情感，有利於研究者在基礎的塗鴉以及線條上加以轉化從而抽取重點。

2.1.1 大眾定型

刻板印象，泛指對特定群體或人群的一種固定的、過度概括的信念，而通過刻板印象，推斷一個人具有該群體的所有成員都具有的一系列特徵和能力。有研究指出，職業刻板印象是在兒童時期很早就學會的而克服性別職業刻板印像是消除兒童未來職業抱負和就業願望障礙的主要教育目標，職業性別刻板印像在整個學年一直持續到青春期 (Canessa-Pollard et al., 2022)。由此可見現代社會逐漸希望打破以往的刻板印象，例如對男性在護士市場的需求等社會狀況，從而可以觀察到現今的社會慢慢打破以往過往社會從孩子學習時期所教導的性別及職業定型。

社會規範在現今社會無處不在。社會規範管理着大眾的日常，同時又限制着大眾。當被告知一種行為很常見時，人們推斷它是道德的 (Lindström et al., 2018)。當被告知一種行為是道德的時，人們推斷它是常見的 (Eriksson et al., 2015)。人類好像有被社會所定義的道德規限了。當然，什麼被認為是普遍的，什麼被認為是道德的，很大程度上取決於一個人所屬的社會群體 (Costa Jr et al., 2001)，無數個聲音告知你的不被接納或請跟從「正常」，從而被大眾定型。儘管社會為人類提供了生理上和心理上的需要，但同時也存在著對個人發展和多元性的限制和壓迫。社會結構和文化價值觀念等因素，會對個人的選擇、行為和思想產生影響。因此，啟發了研究者對於社會對於「正常」框架與被壓抑的特異性以怪獸圖案詮釋。並且希望表達每一位「正常」的大眾內裏隱藏着自身的特異性。有鑒於此，他人的奇特與否，只是源於其內心的「怪獸」呈現的程度比別人多，而全球社會對於多元的接納程度，應該隨着社會的進步增加。

2.2 特異性於社會

早於 20 世紀，特異性 (heterogeneity) 及特異性原則已經出現。根據動態關係發展系 (relational developmental systems) 元理論的相關概念，特異性原則解釋說人類發展總是涉及特定個體在特定時間、特定地點發生並以特定方式的特定結果。按照目前的定義，特異性原則有五個主要術語：環境、人、時間、過程和結果。特殊性原則指出，發展過程涉及特定個體與其特定背景之間的相互影響關係，表示為個體與背景關係 (Lerner & Bornstein, 2021)，背景關係影響特異性的形成。而在多樣性的社會中，人們從不同的背景結合並形成織的文化網絡，為社會帶來各個文化獨特的觀點和價值觀。

2.2.1 同質性與異質性於團體

異質性，泛指個體的背景、專業、生活經驗的水準不同背景、專業、生活經驗的差異，因此在解決問題時，可能有不同的方法和思維方式。例如，在一個多元文化的團隊中，每個人都有自己的文化背景和價值觀，這可能會影響到他們對問題的看法和解決方法。在這樣的情況下，要想有效地解決問題，就需要善於調和和整合不同的觀點和方法。同質性，成員在參與團體的目的和個人特質方面有相似之處，因此更容易溝通，對話內容較有關連性，例如，在一個專業性較強的團隊中，成員都具有相同的專業技能和知識背景，這使得他們更容易理解對方的話語和想法，更容易達成共識和協作 (Toseland & Rivas, 2009)。在社會中，數量上佔多數的人往往能夠對整個組織或社會產生較大的影響力，他們所表現出來的特徵和行為也容易被視為是組織或社會的共同特徵和行為，這些共同特徵或行為被視為是該組的代表性特徵或行為，反映了大眾的的價值觀、文化和行為標準因而被視為規範。然而，數量上少數的人也可以對組織或社會產生重要影響，由於不同人的背景、專業、生活經驗等方面的差異，也就是異質性的存在，需要考慮到不同人的異質性，不能將大多數人的特徵和行為視為組的原型而忽略了少數人的特徵和行為，導致他們不能產生對社會的歸屬感。

2.2.2 成長過程中的行為偏差

在人類成長過程中，青少年面對陌生的環境所度過的適應期，需要運用各種方法融入團體，因而有機會接觸偏差同儕並成為其中一員。其群體內成員則亦因共享相似的價值觀而表現出相似的多向度偏差行為組型。個人的偏差行為表現上亦可能受次群體成員的影響，而做出各種偏差行為 (吳中勤, 2016)。偏差行為分成「外向性行為問題」、「內向性行為問題」及「學業適應問題」等三類。由此可知，青少年偏差行為具多向度特性，顯示出青少年可能同時從事不只一種類型的偏差行為 (Barnett et al., 1997)。偏差行為通常被視為次群體及少數的存在。了解偏差行為的原因和對其自我認知和塑造的影響，可以幫助大眾更好地理解個體的行為和內在世界。從而在了解自身特異性產生的原因中，啟發研究者想要指出披在「正常」皮囊下特異性的內心會產生的心理變化。同時，也有助於促進社會對偏差行為者的理解和同情，並提供相應的支持和治療。因著對社會規範的認知和理解有所不同，或價值觀和信仰與社會大眾有所不同，而導致個體對自我認知產生困惑和懷疑。

2.3 多數與少數群體

多數與少數群體一直存在偏差的衝突排擠，而其中差異性互相的理解度及容忍是群體保持平穩及進步的重要原因。在政治領域，寬容是指給予政治對手政治權利的意願，主要是為了避免偏見變成歧視時所產生的破壞性後果。寬容的領導者願意「忍受」差異，將其視為群體內允許但不一定首選的變化範圍內的立場表達 (Prislin et al., 2018)。該論文強調了差異性對於群體的重要性，以及理解度和容忍度對於群體保持平穩和進步的必要性。少數群體經常遭受到多數群體的排斥和歧視，從而有機會導致社會分裂和衝突。而理想的社會應該達至雙方平衡要及互相理解。

2.3.1 主流文化與次文化

主流是一種文化力量，令到事物不自覺圍繞在其身邊；主流是流行文化的營銷同義詞，因著固有的美學特徵刺激消費；主流經常被用作代替“正常”或“規範”一詞，同時亦可以代表着社會經濟 (Baker et al., 2013)。「主流」一詞被運用在各種背景下，從政治和社會政策到文化認同和流行文化，並出現各種領域上。對於流行的概念因世代和文化的改變而不同，同一個產品對於一個群體來說的「不入流」，可能被另一個群體視為主流。「主流」一詞被運用在各種背景下。從參考文獻書本作者中提及其自身作為「反主流」人士 卻被當時主張「獨立」的主流音樂所吸引。從而，觀察到主流觀念與認同政治、品味和文化價值之間一系列複雜的關係，這些關係與消費實踐交織在一起 (Baker et al., 2013)。「次文化」的定義自 1940 年代開始普遍使用以來發生了相當大的變化。次文化最初與不正常的男性青年行為的關聯已經擴大到包括擁有共同生活方式和消費模式的鬆散群體。而在現今的角度，次文化被定義為在行為、價值觀、信仰、消

費模式和生活方式選擇方面與佔主導地位的主流文化不同程度的人群 (Cutler, 2006)。這篇文獻指出了「次文化定義的演變」並反映了社會的變遷和文化多樣性的增加。在現代社會，隨著全球化和科技進步的發展，人們的價值觀、信仰和消費模式等方面的差異越來越明顯。這種差異不僅存在於不同國家和地區之間，也存在於同一個社會中的不同族群、性別、性取向、宗教信仰等等。因此「次文化」的定義也變得更加廣泛，可以涵蓋更多不同的社會群體。隨着時代的轉變社交媒體的興起人們可以更容易地聯繫和交流，並且令其影響力更越發加強。同時又演變多種文化運動， 令人們可以更好地理解和尊重彼此的價值觀和生活方式。

2.4 塗鴉的價值

有些人認為塗鴉只是一個隨處在牆壁上可以看到的社會宣洩手法又或是一種心不在焉的消磨方式，然而塗鴉在遠古 40,000 年前的洞穴壁畫開始經已存在 (McDonald, 2013)。塗鴉的起源大眾雖然無法界定，但從古到今塗鴉一直伴隨左右。又以威爾遜的漫畫為例，該漫畫廣泛商業化，在 20 世紀後期與各種知名角色有着重疊的元素：基爾羅伊。一個禿頭的簡單線條畫，他的鼻子和手指從牆上窺視，標題寫著“Kilroy Was Here”，這個角色是第二次世界大戰期間開始的一種流行的塗鴉形式。Tom Wilson 的 Ziggy 與 Kilroy 有著多種審美聯繫。從他們的光頭和球狀特徵到他們作為簡單的線條圖和與單面板格式相關聯的渲染 (Abate, 2020) 簡單的線條卻引起風潮並持續 50 年有多，而塗鴉背後的意思及發放出的資訊才是塗鴉插圖被迫捧這麼久的原因。由此可見，塗鴉的意義更在乎於其背後的故事與觀看者的共鳴，以簡單直接的線條及畫家所宣洩的情感吸引觀看者，從而產生其商業價值。從個案中了解到塗鴉的商業價值，但是研究者跟更注重塗鴉的情感價值以及當宣洩時的藝術價值。



圖 1 軍用卡車側面的“Kilroy Was Here” 圖片來源：(Abate, 2020)

三、研究方法

本章從利用創造性問題解決模式 (CPS) 去分析以及切入主題，並透過其研究方法抒發概念與實體上連結，以塗鴉轉化至插畫的媒介傳達並探討人們內心的一面，並參考大眾自身成長的過程結合研究者自身成長的經歷以及一些國內外研究以及藝術家個案，從而分析特異性在社會上的存在方式所衍生的實驗。

3.1 創造性問題解決 CPS 研究方法的應用

創造性問題解決 CPS(creative problem solving) 的發展源於人們認為創造力可以分階段培訓出來，經過各種文獻以及研究後得出 CPS 被認為有相當好的效果，CPS 這種分階段的訓練模式分別分為五個階段，發現事實 (fact-founding, FF)、發現問題 (problem finding, PF)、發現點子 (idea finding, IF)、發現解答 (solution-finding, SF)、尋求可被接受的解答 (acceptancefinding, AF)，解題者可以利用這五個階段去尋找並研究答案 (湯偉君 & 邱美虹, 1999)。

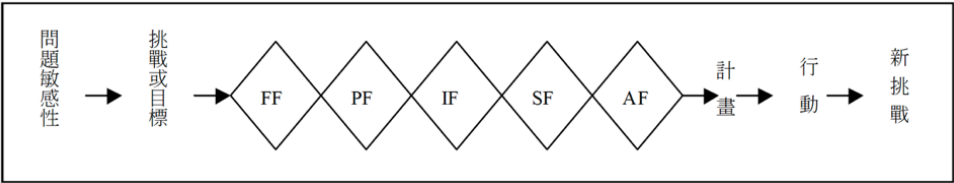


圖 2 CPS 模式圖示 圖片來源：(Firestien & Treffinger, 1983)

3.1.1 發現事實 (Fact Founding, FF)

創造性問題解決 CPS 研究方法是一種分階段解題模式，用作解決開放性問題，在發現事實 (Fact Founding, FF) 的階段入面解題者利用自問自答以找到收集資料的方向以及獲得問題入面的挑戰訊息。

表 1 CPS 研究方法 表格設計來源：研究者

Who	・研究者於亞洲成長環境的體驗 ・觀者與圖案的共鳴
What	制式化的教育 ・成長時期感到迷惘 ・被外界感到困住
Who	・成長時期
When	・研究者自身對成長時期感到的規範 打壓自由 ・被告知所謂的模範 ・對被規限的不滿以及諷刺 以及自我的迷失
Why	・連結插畫、藝術治療、社會心理學以及服裝 ・是一個理性與感性共存的創作論文 ・顏色以及圖像參考研究者自身塗鴉插畫 ・選用高明亮度低飽和的顏色營造超現實的感覺

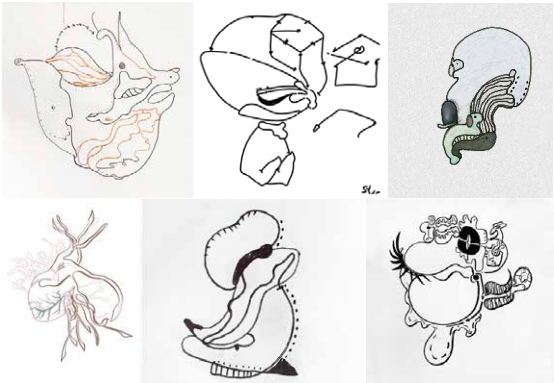


圖 3 研究者的紙上個體塗鴉範例 01-06 圖片來源：研究者

依照研究者觀察，塗鴉主要以曲線為主，呈現不規則的形狀，同時搭配各種符號與虛實之間的變化。從圖案中顯示存塗鴉中黑色的填滿與留白以及圓點和條紋符號皆是研究者下的情感直接輸出，演繹的方式每次不一樣，此乃無意識塗鴉表達的方式。根據論文中提及《Understanding Children's Drawings》這本書的內容，塗鴉通常可以被視為一種自我表達的方式，而曲線也是一個常見的元素，代表了人們內心深處的情感和經驗，曲線的形狀和大小也可以提供有關個體心理狀態的線索 (Malchiodi, 1998)。關於插畫草圖的創作過程，研究者透過心理學文獻以及藝術治療的文獻上客觀資料的支持和比對插畫草圖，幫助研究者找到共通點並進一步深化主題、情感和心理狀態的表達。

3.1.2 發現問題 (Problem Finding, PF)

研究者在自身成長過程中迷惘自身定義發現對文字並不敏感，不甘心於傳統課程中的學習也不理解在成長環境中被告知的模範而心不在焉地在課堂中於紙上塗鴉，逐漸養成放空的時會塗鴉的習慣，無論是為書本或是在空白的紙上隨意塗鴉。在研究者的紙上個體塗鴉範例中發現塗鴉多以曲線為主並且傳遞的氛圍滲透出沉重，在可愛的圖像中感受到一絲悲傷。曲線，代表着眼淚與流動的液體；圓點，代表着眼睛的輸入的資訊以及保護自身的盔甲。在塗鴉中，這些符號以及圖案隱晦地透露自身內在的情感，如：迷惘，悲傷，期待等各種 隱藏在內心不被發覺的自我，認為自身的特異性難以融入社會並對於社會沒有歸屬感，而感到的情感在無意識塗鴉中慢慢地回想 以及以圖像的方法輸出與表達。



圖 4 紙上大型塗鴉範例 01 圖片來源：研究者

上圖的研究者表達對外界所告知的資訊以及各種流言蜚語感到壓力，並疑問大眾被主流文化控制而衍生一個想法：「難道主流文化不就是其中一種外界定義人類的模範的一個規限嗎？」而不跟隨外界告知的規限，便會成為大眾的「特異」。

3.1.3 發現點子 (Idea Finding, IF)

研究者認為當一個文化變得普及時，其他少數者往往被定義為特殊或異常，在科幻影集《末日光明》中得到了體現，該影集以盲人和科幻元素探討了大眾失明佔大部份的情況，視覺反而成為罕見的能力，與現實相反。這種情況非常具有諷刺意味，自身的特殊與否因為着大環境因素而改變，而這個觀念研究者不認同。實際上，每個人都是獨特的存在，只是在追隨主流的過程中，大眾規範下限制了「正常」的含意。大眾對特異性的定義，是否存在任何標準呢？當每個人都被視為特殊時，研究者自身會否找到歸屬感呢？

3.1.4 發現解答 (Solution Finding, SF)

為解答自身的迷惘以及差異性的問題，研究者會透過塗鴉來宣洩心理狀態並發現解答，研究者在探索社會心理學獻文及個案與自身探索研究中，發現塗鴉藝術與心理學的連繫，而藝術治療同時能夠詮釋兩者，藝術與學術之間的橋樑。關於塗鴉於藝術治療上的作用方面，塗鴉除了是一個社會宣洩的現象，塗鴉也是心不在焉的消磨方式。然而，在藝術治療方面這個心不在焉的舉動卻有另外一番見解。人們一旦在同一個話題中，無辦法再吸收任何資訊，便會開始心不在焉以及發白日夢，這並不是一件罕有的事，人們總有各種原因令其無法集中，根據研究只有 10% 受訪者從來沒有感受到無聊 (Harris, 2000)。由此可見，無意識塗鴉 (doodle) 發生的比率是非常高的，而了解背後產生的用途則更能讓我們了解自己。此外，無意識塗鴉可以提升我們的專注力以及記憶力，根據該論文的記憶測試結果顯示塗鴉的測試組的正確率比較高 (Andrade, 2010)，從我們的專注力以及記憶力提升後，更有助我們尋找自身內在的記憶，從而宣洩自身的情感。

		Group	
		Control	Doodling
Names (monitored information)	Correct	4.3 (1.3)	5.3 (1.4)
	False alarms	0.4 (0.5)	0.3 (0.4)
	Memory score	4.0 (1.5)	5.1 (1.7)
Places (incidental information)	Correct	2.1 (0.9)	2.6 (1.4)
	False alarms	0.3 (0.6)	0.3 (0.4)
	Memory score	1.8 (1.2)	2.4 (1.5)

圖 5 塗鴉 (Doodle) 藝術的創作流派於藝術治療個案參考 圖片來源：(Wheatley, 2012)

該篇個案研究中的研究者本身有抑鬱症，根據實驗結果及數據指出塗鴉非但沒有令專注力下降，反而提升了專注力，更使她從最低迷的時期慢慢恢復，相對在暫停藝術創作的時候該其抑鬱程度更為嚴重形成強烈的對比 (Wheatley, 2012)。塗鴉是自由的，每人在宣洩情緒的同時會創作自己的流派，而在本文的藝術創作中，自身繪畫的情緒宣洩也有同樣的感受。研究者自身經歷則是在繪畫無意識塗鴉時會平靜下來並沉思以及更加認知自身內在以及被自己保護機制隱藏的潛在情緒。

3.1.5 尋求可被接受的解答 (Acceptance Finding, AF)

從塗鴉中尋找自己內心潛在的情緒，並且應用於服裝上，將研究者的塗鴉圖案轉化為服裝上的印花，或是利用塗鴉的線條和紋理來設計服裝的細節，從而打造出獨特的風格。此外，服裝也可以成為一種表達情感和自我認知的方式，研究者利用服裝來傳達自己的情感和個人風格，讓穿著者在穿上這些服裝時能夠感受到設計師的情感和創意，讓穿著者感受到一種情感上的連結和共鳴。

3.2 藝術治療與塗鴉藝術中的自我探知的個案研究

視覺自我表達有助於注意力並改善健康和幸福感。藝術治療研究人員還關注藝術與情緒狀態之間的關係。皮質醇是與壓力相關的荷爾蒙，根據論文發現藝術創作可以降低皮質醇水平從而了解到以治療角度藝術對於情緒狀態的釋放有幫助。鑑於藝術家對藝術媒體的熟悉程度較高，因此更有效表達與釋放。最後，研究指出自由繪畫引起最多自我表達與認知 (Kaimal et al., 2017)。總結而言，該項研究強調了藝術創作對注意力、生理反應和情緒狀態的積極影響，並呼應研究者於無意識塗鴉中釋放內心情緒以及自我認知的論點支持。另外，論文研究證明塗鴉有利於回憶信息和監控任務。在特定情況下，塗鴉可能會喚醒注意力，然後通過減少無聊和白日夢將其穩定在最佳水平 (Andrade, 2010)。而上述文章所指的是無意識的塗鴉 (Doodle Art) 主要界定於紙或書本上的亂畫，但是現今世代亦有各種藝術家的例子把各種藝術流派結合到塗鴉上，例如塗鴉藝術家 Mr Doodle. 他利用塗鴉來宣洩強迫症帶來的壓力同時他又說；「我的作品是根據個人情感而走，由本能去創作人物，而且這些角色都是快樂的 (ELLE, 2017)。」



圖 6 塗鴉藝術家 Mr Doodle 作品
圖片來源：(Meet Mr Doodle, the Artist from Another Planet Who Wants Us All to Take Things a Little Less Seriously, 2017)



圖 7 及圖 8 海蒂·斯圖爾特的塗鴉炸彈圖及聯名產品

圖片來源：<https://www.creativeboom.com/features/hattie-stewart/> 及 <https://www.instagram.com/hattiestewart/>

插畫家海蒂·斯圖爾特（Hattie Stewart）的塗鴉炸彈 (doodle-bombing)，這個項目以開玩笑的性質批評當今文化並使時尚和流行文化的嚴肅本質變得有趣。同時插畫家推出聯名產品，從插畫到時尚加上背後的觀念及創新令插畫家的美感帶至時裝 (Hattie Stewart on 「doodle-bombing」, imbalances in the creative industries and hard work, 2017)。

3.3 設計試驗前期

根據前面章節的內容，找尋自身主觀對社會特異性接納度的不滿以及自我的迷失以及根據第二章的文獻探索集中於特異性以及社會規限以及一些理論上的支援從而找尋自我認知的靈感轉化而作出的圖案以及材質試驗。

3.3.1 概念及主題

服裝系列以插畫延伸至服裝，並對應着服裝的六大設計方向，六大主題分別為：迎合社會，轉移新環境，成長與老化，突出的特異性，收斂的特異性，歸納與轉化。系列將會以起承轉合的故事線呈現，描述了作者的心路歷程。從迎合社會到感到迷惘和期待，隨後經歷成長的波折最終歸納與轉化。並且，對應著前文中作者透過無意識塗鴉和藝術治療方式揭示的成長時期隱藏的潛在記憶和情感，設計方向以故事線的方式呈現，標誌著研究者即將大學畢業、面對現實衝擊以及回歸平淡的不同階段。

3.3.2 顏色方向選擇

裝設計顏色選用方向高明亮度低飽和的顏色為主調，白色跟中性色為副調高明亮度低飽和的粉彩顏色皆為大自然不常見的顏色，研究者為跟現實有點脫離的感覺可以帶出 特異性與大眾疏離與不被接納的感受，相反白色和中性色是日常大眾生活中比較常見的顏色，兩種風格顏色的結合顯示特異性群體與大眾群體觀念上的融合。高明到低飽和度的顏色系列時至今，依然有眾多品牌持續運用中如：英國品牌 lazyoaf。

3.3.3 圖形材料試驗及設計

本研究在平面上的圖案呈現主要以材料之間的合併利用羊毛氈及俄羅斯刺繡的貼片與衣服本來材質的對比，從而襯托其可變性高及托立體的特色。建基於 其材料拼合的特色以及效果，。此外，研究者放棄更容易量產的數碼印花作輸出的媒介， 儘然數碼印花作為媒介方便控制色彩而且相對環保，利用數碼印花表達平面上的研究過程，但由於本次研究更集中於個人溫度的傳遞， 研究者選用全 手工刺繡的溫度更貼合去說述自己內心的世界。本次試驗運用俄羅斯刺繡的技法製造平面與立體差異的研究，務求讓平面的插圖設計加上立體的質感並且可以控色上的便利。再者，試驗利用刺繡線多變可流動的特性並營造圖案與材質差異性的對比及結合插畫與塗鴉的靈感延伸，使圖案與材質形成對比。材質的使用中其靈活性以及顏色的多樣性和層次是足夠的，但是問題是用刺繡線所製作的俄羅斯刺繡範圍比較少以及堅硬， 需要製作成服裝的靈活度也比較低，希望嘗試其他更有彈性的選項。



圖 9 及圖 10 平面到立體試驗 01 及 02 圖片來源：研究者

第四章、實驗與過程

在本章中將深入探討研究者內心的插畫轉化的過程，經過前期試驗了解以及篩選製造方向後，進一步解析情感和藝術的圖形，將其實體化。這個過程是一個將抽象情感轉化為具體形式的藝術嘗試。以研究者為例，從塗鴉與插畫中探討出的特異性的怪獸漸漸從內心湧現出來，插畫圖形是情感的載體。塗鴉和插畫成為了情感的表達方式，每一筆畫都承著他的情感、想法和經歷，透過其表達那些難以言喻的情感和經驗。這個過程反映了研究者的情感和創作歷程。研究者的經歷在創作中轉化為獨特的風格，並運用刺繡技巧和時尚設計的元素，包括服裝剪裁、縫製和設計理念，將風格融入並呈現於服裝之中。從而，將個人內心世界轉化為時尚藝術的表達。這一章的目標不僅僅是呈現研究者的創作過程，還是為其他創作者提供一個可借鑒的範本，圖形不再僅僅存在於畫紙上，穿越了二維界限，融入到了時尚設計的三維

空間之中。這種將圖形轉化為服裝的方法不僅擴展了創作者的藝術表現領域，還為時尚設計注入了更多的藝術元素，豐富了作品的多元性。

4.1 圖像製作與選擇

在本節中，探討圖像的製作和選擇，研究者運用藝術治療的角度將自身的塗鴉和插畫轉化並置入服裝設計中，這過程情感和藝術的結合而產生的怪獸圖案成為服裝的重點，並且參考第二章和第三章的研究內容，這兩章提供了有關藝術治療以及社會心理學的深入理解，從而衍生研究者的塗鴉插畫於如何成為一種表達情感、療癒自身的方法，藉此增加情感與服裝之間的連結。插畫會對應服裝系列的六大主題：迎合社會，轉移新環境，成長與老化，突出的特異性，收斂的特異性，歸納與轉化。

4.1.1 迎合社會服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「迎合社會」的草圖中呈現了流動的曲線、多個嘴巴和不規則的圖形。研究者通過觀察聯想到海蛞蝓的流動性和變化多端的特質，其特性與大眾迎合社會的舉動有共通之處。人們經常需要流動多變地迎合社會並試圖在大眾中找到自己的位置。然而，這種迎合和適應的背後往往隱藏著內心的特異性和不同。正如草圖中的畫面所反映的那樣，嘴巴和不規則的圖形或許象徵著人們試圖以正常的姿勢來掩飾內心的特異，但實際上，這種掩飾是無法成功的。在現代社會中，每個人都有自己獨特的價值觀和特質，這些特異之處無法被完全遮掩，反而珍貴的個人化特色之處。

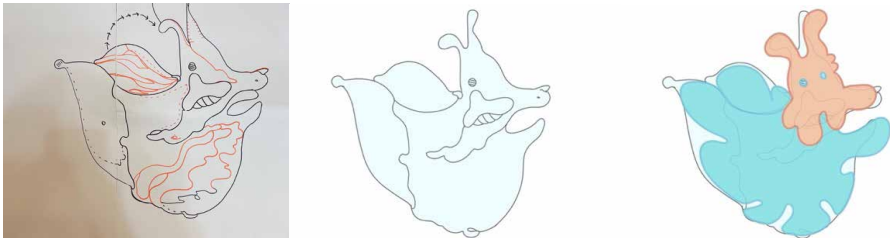


圖 11 迎合社會草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.2 轉移新環境服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「轉移新環境」的服裝插畫選擇了研究者在大學畢業時所繪製的塗鴉，該塗鴉象徵著研究者在一個熟悉的環境轉移到陌生環境時面臨的迷惘和挑戰，同時又成為另一群體或公司的特異性。畢業代表著人生的一個重要轉折點，從學術生活轉向職業生涯。此轉變伴隨著不確定性和期望，對於未知的未來充滿了希望和不安，希望能夠在新的環境中有所發展和成就，也因著未知而感到不確定和挑戰。在草圖延伸中，研究者運用線條與色塊衝撞顯示與自己的對話，詢問自己對未來的看法。研究者試圖探索自己對未知未來的感受和情感。線條的交錯和色塊的衝突代表著研究者在面對未來時內心的迷惘和矛

盾感。代表未來的曲線，顯示了前方的道路充滿了不確定性和挑戰。對話的表達方式將情感和藝術元素融入到了插畫中，是研究者內心世界抒發的方式。

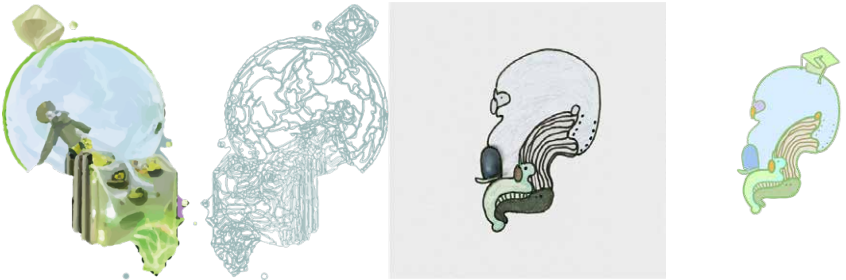


圖 12 轉移新環境草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.3 成長與老化及突出的特異性服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

由於第三及四套以材料之間的連結為主，所以選擇使用不規則的圖形用作輔助並沒有選擇塗鴉轉化，其便更集中在於布料以及肢體的融合度，帶出奇特異性。

4.1.4 收斂的特異性服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「收斂的特異性」想要帶出大眾內心的特異性是變化又多面，會因應外界不同的觀點角度而形成觀看者所看到的事物。在這幅草圖中，觀者可以看到三面，分別是主體的頭部、背部和後上方，會因應觀者不同的角度呈現不同的圖案。從而以互動的方法來傳遞出事物往往不是表面看上去那麼簡單，需要深入思考和探索會發現其他的可能性。在塗鴉轉移插畫的過程中增加與減少而產生多次元素的碰撞，其化學反應令觀看者有更多的空間進行聯想和解讀。

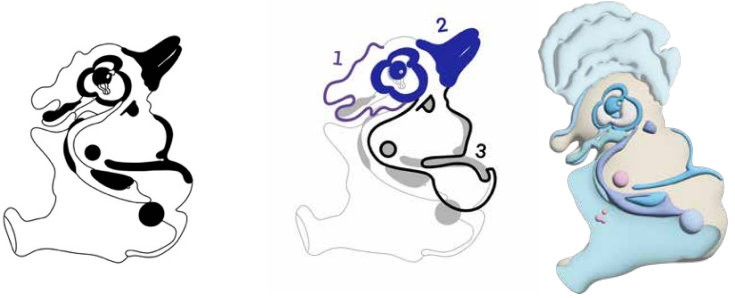


圖 13 收斂的特異性草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.1.5 歸納與轉化服裝塗鴉插畫的選擇與轉化

「歸納與轉化」服裝塗鴉插畫的轉化的選取主要為外界的資訊的輸入及個人的輸出，圖案草稿參考了大嘴鳥的元素以腰包輪廓為原形作出的而繪畫的雙面的插圖，用嘴巴這個明顯的元素去表達資訊的輸出。回顧在 2.1（大眾對自身的認知）中人們感知系統輸入的六個心理歷程而轉化外界的資訊而影響自我定位，研究者轉化上述的資訊而繪畫出這個塗鴉，表達研究者利用外界告知的規範與其融合以及轉化成為自身的符號。



圖 14 歸納與轉化草圖轉化插畫 圖片來源：研究者

4.2 插畫與材料的轉化

這一節將深入探討如何將插畫轉化為實體並應用於服裝設計和製作過程中，過程將包括布料拼合實驗，呈現布料材質上互相配合表達社會多元群體互相配搭，並且結合羊毛氈以及俄羅斯刺繡技法，呈現在社會上大眾與特異性的對比。關於插畫的轉化考慮每個插畫的形狀、顏色和意義以及服裝材質 與版型上的碰撞，需要進行多次設計和修改，以確保能夠實現所需的視覺效果和質感。

4.2.1 材質與技法的選擇

本服裝系列以故事性的傳遞去以及利用抽象的方法起承轉合與篇論文結合，因此服裝布料的選用會互相呼應，詳細內容利用表格敘述。

表 2 CPS 材質與技法的選擇 表格設計來源：研究者

	服裝方向	服裝材料與技法
第一套	迎合社會	白色牛仔布、珊瑚絨 (聚酯纖維)、光面米白聚酯纖維布、100 % 純棉襯衫布、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第二套	轉移新環境	白色牛仔布、白色歐根紗、100 % 純棉襯衫布、俄羅斯刺繡、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第三套	成長與老化	淺棕色歐根紗 01、淺棕色紗 02（附繡線）、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第四套	突出的特異性	淺綠色棉麻、光面綠色歐根紗、羊毛氈刺繡以及拼布技法
第五套	收斂的特異性	深綠色牛仔布、羊毛氈以及拼布技法
第六套	歸納與轉化	原色牛仔布、白色牛仔布羊毛氈刺繡以及拼布技法

4.2.2 布料轉化實驗

研究者將淺棕色歐根紗的結構打破並重新塑造，這個決策最初是由偶然的失誤引發，當研究者試圖將羊毛氈與歐根紗結合時，意外地使整體布料呈現出不規則的表面。這種破壞反而使布料賦予了布料獨特的特質時也更符合第三套服裝的設計理念，即老化與成長的表現。這個變化讓布料更加突出，並傳達出更深層的意義。因此，研究者決定對整片平滑的淺棕色歐根紗進行了徹底的改變，通過不斷重複使用羊毛氈的針來破壞其表面，而整個「成長與老化」服裝的上半身則是由該布料組成。此外，研究者還利用布料在模特兒人枱身上進行拼合，將服裝整合在一起。在整個系列的羊毛氈插畫刺繡拼合中，也使用技巧，以實現整個系列的一致性和呼應。



圖 15 及圖 16 布料轉化實驗及拼合 圖片來源：研究者

4.2.3 插畫的實體轉化的過程

插畫轉化為實體的製作過程，主要依賴俄羅斯刺繡、羊毛氈刺繡和拼合布料等技術的結合。在這個過程中，研究者需要因應現實的限制對插畫作出調整以及添加。藉著巧妙地運用不同的材料，在布料上創建出深度和層次感並使作品變得更具有獨特性。俄羅斯刺繡的整體較堅硬，在靈活度和延展性方面相對較低。因此，研究者決定在「轉移新環境」的魚尾裙設計中使用。



圖 17 插畫轉化俄羅斯刺繡試驗過程 圖片來源：研究者

羊毛氈刺繡試驗運用羊毛氈的技法製造平面與立體差異的研究以及拼布的原理。同時在布料上添加了羊毛氈與布料之間的連結，在「迎合社會」服裝中，羊毛氈技巧主要應用在領片上。因此，在製作過程中，插畫需要進行微調，以確保插畫與服裝設計相互協調。此外，製作過程中添加拼布元素並與羊毛氈結合，然後將平滑的布料車縫成皺摺，最後再利用羊毛氈工具進一步轉化成新的布料。

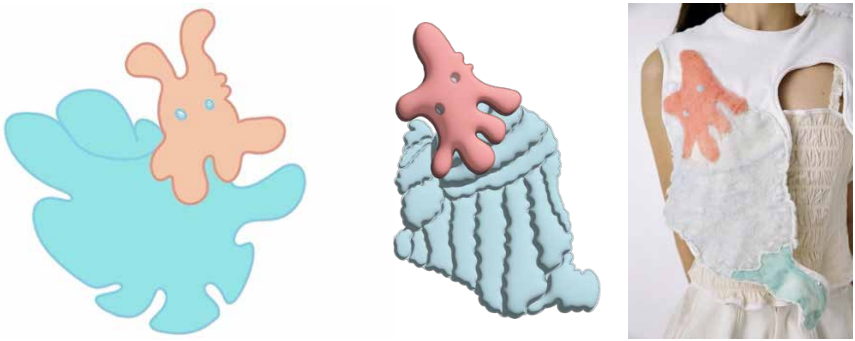


圖 18 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 01 圖片來源：研究者

在「轉移新環境」服裝的羊毛氈刺繡製作過程中，根據服裝實際的需求，進行插畫的大小比例測量並將尺寸應用於電腦草圖中並且印刷，以確保後續製作所需的拼布材料以及羊毛氈配件與服裝設計相互協調。除了在外套背面進行大面積的刺繡之外，在外套背面的大面積羊毛氈刺繡為整體服裝帶來了鮮明的視覺焦點，而小型的刺繡則在魚尾裙和繡花章上提供了更精緻的裝飾。這種差異化的運用方式使服裝更豐富多彩，同時保持了整體設計的一致性。羊毛氈刺繡的質感和立體效果也可以增強服裝的質感，為整個系列帶來更多層次的視覺效果。在插畫的特定部分，例如眼淚的區域，選擇以米色底布作為基礎，然後添加白色歐根紗和羊毛，將布料結合和轉化，形成新的材質。過程需要精準量度羊毛氈大小的用量以及色彩的敏感度與控制，增添刺繡的獨特和細節，同時保持刺繡與服裝的協調。此外，最後的步驟是將每個配件手工縫合連結，以形成完整的刺繡圖案。這個手工工序是確保所有配件無縫連接，增加刺繡圖案的連貫性。



圖 19 羊毛氈拼布刺繡轉化範例 圖片來源：研究者



圖 20 及圖 21 插畫轉化羊毛氈刺繡試驗過程 01 及 02 圖片來源：研究者

在「成長與老化」服裝中，研究者運用不規則的圖形和羊毛氈作為連接棕色歐根紗的連接元素，考慮到羊毛氈的厚實特性和紗布的薄透質感相結合，從而形成材質的對比，處於透明和貼身之間，此效果令布料與模特兒融為一體並創造出一種虛實之間的連結，因而突出服裝想表達的主題。

「突出的特異性」服裝中羊毛氈的元素使用於在腳套及上身的裝飾上。羊毛氈拼布刺繡的腳套根據服裝的弧度加入簡單的剪裁，然後再在布料上加上各種不同羊毛氈的顏色，造成幻彩的質感。而上身的部份，加入了圓形的羊毛氈刺繡和飾以珠子，這象徵著不同的星球。根據第二章以及第三章的文獻與個案研究，文獻研究闡明了有關大眾的定型以及個案研究探索了宣洩情緒的方法，無意識塗鴉，因此於「突出的特異性」服裝入面，研究者把塗鴉與服裝完全融入，使其整個服裝本身便是一個大型塗鴉。這套服裝本身就代表著特異性的存在，並不需要任何趨同的因素。



圖 23 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 04 圖片來源：研究者

「收斂的特異性」寓意著回歸平淡，面向現實，嘗試與之共存並達成妥協，但是象徵著內心的特異性仍然堅定地存在於服裝上，成為無法擺脫的局面。



圖 24 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 05 圖片來源：研究者

在「歸納與轉化」拼布方面，研究者選擇了有幻彩閃亮的布料，主要是為了為整體刺繡增添明亮感和獨特性。此外，在拼布的實驗中還選用了淺綠色的棉質布料，並運用布料轉化實驗技巧，將原本的布料褶皺賦予更多紋理效果。在羊毛氈的混色組合方面，研究者選擇了藍色調的羊毛氈，這種混色的應用使整體呈現更加迷幻的效果，而且與馬甲背心的顏色相互配合，呈現出協調的視覺效果。



圖 24 羊毛氈刺繡試驗轉化於服裝成品的過程 05 圖片來源：研究者

最終的六套服裝呈現需要與模特兒搭配拍攝以展現完整效果，因此添加了飾品和配件，均由研究者親手製作並結合插畫和羊毛氈，旨在豐富整體造型。設計方向分為三部份：手提包，髮飾及耳飾，其共通點皆為以羊毛氈刺繡結合飾品，從而襯托主題。

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。

表 3 飾品設計方向 表格設計來源：研究者

手提包	研究者在面對迷惘時，內心中有不同的聲音在告知自身「應該」作出的決定，這種多角度的選擇和內心聲音之間的對話，反映了研究者在內心中的掙扎和思考。從而呈現研究者內心的矛盾。
髮飾	設計靈感源自一個物體有兩個不同的面向，以一種簡單直接的方式表達人們在面對事情時，外表呈現的態度與內心真正的態度之間的不同，反研究者對於內外矛盾的關注和探討。
耳飾	設計以嘴巴和花禾的結合為原型，象徵著外界的各種聲音湧入研究者的耳朵，這些聲音影響著研究者的判斷和思考。

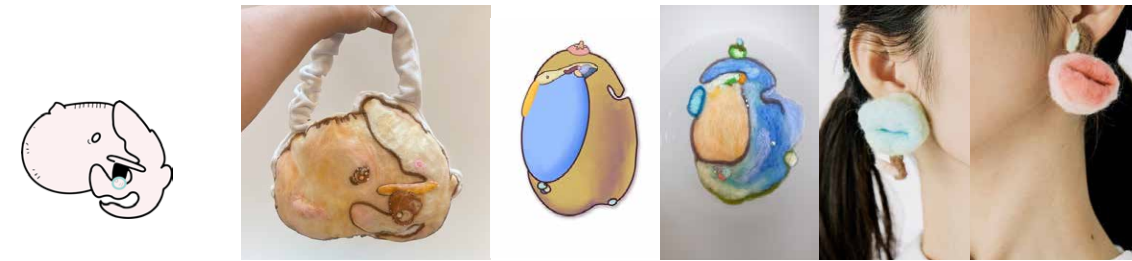


圖 26 羊毛氈刺繡試驗飾品轉化的過程 圖片來源：研究者

4.3 最終服裝設計圖

根據文獻研究和個案分析，再應用創意問題解決 (CPS) 研究方法，分析了自己的成長經歷和感受，然後創作了這個系列的服裝。套服裝分別以起承轉合的故事線形式去詮釋，對應着各自互相呼應的小主題。基於前文圖像篩選和對圖像意義的理解，以及對材料的轉化，研究者繼而組合六套服裝設計圖。整體而言，服裝風格主要以街頭休閒風格為主，但在第二套服裝中對應着該主題，研究者於畢業時對於成為職場的強人的期待，研究者選擇了半正式休閒裝，第三套服裝中象徵着成長過程的典禮，則是晚禮服風格的元素。接下來的內容將詳細解釋服裝和版型的選擇，以及製造和改善的過程。

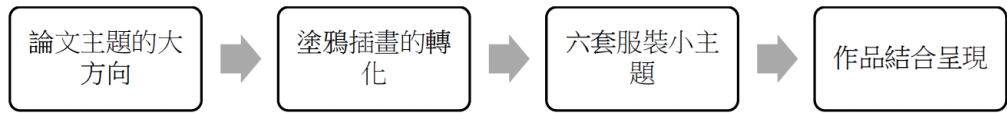


圖 27 設計方向轉化流程 圖片來源：研究者

4.4 版型設計及成衣的製作

關於版型的選擇與服裝主題的連結對應服裝的主題以及材料，本系列服裝的版型設計及製作大致分為七類，分別是：上衣、緊身胸衣、外套、馬甲背心、褲子、裙子、配件。



圖 28 最終服裝設計圖 圖片來源：研究者

4.4.1 上衣版型設計及成衣的製作

平口上衣的製作使用了百分之百純棉的襯衫布和白色歐根紗，再加上羊毛氈三種材質的結合，設計展現了羊毛氈的質感與歐根紗。在製作不規則上衣（棕色）的過程中，研究者參考了 4-2.2 布料轉化實驗的技術，該實驗旨在通過破壞平滑的布料並重新賦予其質感。研究者運用拼接及立裁技術，經過多次試驗並製作出符合理想的不規則上衣（棕色）。



圖 29 平口上衣及不規則上衣（棕）製作過程 圖片來源：研究者

4.4.2 緊身胸版型設計及成衣的製作

緊身胸版型的設計需要考慮多個因素，包括穿著者的身形、尺寸、選用的面料和製作技術。研究者參考首都 9 號人台的身形和尺寸資訊，研究者為白及綠色胸衣添加可調節的功能。分別為白色胸衣增加了鬆緊帶及扣子，綠色胸衣增加了束繩功能的設計元素，使服裝適合不同的客群。最後，關於附加細節上的修飾，白色胸衣使用法式縫線工藝（Frenchseam）提高支撐性，保持服裝的內外平整，確保穿著者的舒適感。而綠色胸衣則使用白色包邊條修飾，創造出綠色和白色之間的撞色對比，增加了視覺上的吸引力和設計的層次感。



圖 30 緊身胸版型（白及綠）設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.3 外套版型設計及成衣的製作

外套的版型設計以半正式休閒裝 (smart casual wear) 的風格為基礎，並融合了羊毛氈的拼布刺繡元素，在製作過程中需要不斷調整以確保協調。此外，研究者參照「轉移新環境」的主題概念，為外套增加了寬肩墊的設計，這體現了研究者在面對轉入新環境並追求成為一名優秀且自信的職場專業人士時的期望。整體風格力求既有品味又充滿活力，旨在打造一種既風格利落又簡潔的外套造型。



圖 31 外套版型設計樣衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.4 馬甲背心設計及成衣的製作

馬甲背心的版型設計旨在以一種舒適休閒的風格並突顯主題的特異性，「突出的特異性」馬甲背心中，選用布料既輕薄且貼合度高的明亮綠色棉麻布料，為服裝注入活力和獨特性。研究者在背部加上螢光綠色的鬆緊帶，從而增強馬甲背心的調整性。在設計細節方面，研究者採用同色系的珠光面鈕扣以及馬甲背心下方的羊毛氈圓點設計代表著各個星球，並利用材質之間的碰撞為馬甲背心增添獨特的視覺效果。「歸納與轉化」馬甲背心中，在其前部的連接處作了調整，以更好地配合插畫刺繡的設計，讓前部的版型更協調且與插畫刺繡更好地融合。此外，背心的下半部進行了水滴型的版型設計，從而造出獨特的效果。在製作過程中，考慮到顏色的統一性，最終研究者放棄漂色的方法。



圖 32 馬甲背心設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.5 褲子設計及成衣的製作

本系列中多次運用褲子元素，總共有三條馬戲團褲以及一條修身長褲，設計概念旨在以時尚性和舒適性相結合，既能呈現藝術治療相關的塗鴉插畫並帶出主題的同時，穿著者又可以在日常中展現。褲子的版型設計選擇以可持續和環保的方式重新利用二手

褲子作為原形並經過多次改良以及轉化。過程中，分別剪裁三至四條二手褲子，以創建基本版型，確保後續調整和轉化的基礎，進一步轉化為兩款褲子，包括對褲腿寬度、長度、腰部設計等多個方面的調整。製作版型時，研究者製作了樣衣，並邀請模特兒進行試穿，通過試穿審查每條褲子的細節，包括褲腰、褲腿、口袋和縫線等。馬戲團褲的名稱源於馬戲團表演者的穿著。隨著時尚文化的演變，褲款多次被重新詮釋以迎合時尚趨勢。其設計特點包括非常寬大的褲腿，因此特別適合休閒服裝。此外，馬戲團褲的獨特弧度非常吸引人，有助於研究者傳達特殊的感覺，同時也特顯了羊毛氈刺繡和布料質感的效果。



圖 32 馬甲背心設計及成衣的製作過程 圖片來源：研究者

4.4.6 裙子設計及成衣的製作

本系列中的裙子設計版型參考了鉛筆裙和魚尾裙的元素並轉化，裙子的設計旨在突出模特的輪廓和身材線條，以展現優雅的風格，並對應「轉移新環境」及「成長與老化」的主題風格，半正式休閒裝及禮服。「轉移新環境」服裝的魚尾裙設計（白）注重於羊毛氈刺繡和俄羅斯刺繡與白色牛仔布之間的對比。材質與顏色之間的碰撞呈現的視覺效果。白色牛仔布具有挺身性，使裙子線條挺拔，輪廓明確，突顯了整體的立體感。「成長與老化」服裝的魚尾裙設計（棕）強調了材質與模特兒的膚色的協調性。研究者選擇具有足夠通透度的布料，其布料的繡線花紋與模特兒的膚色相融合，從而突顯輪廓。裙子特點在於柔軟材質和高度貼身的剪裁，營造衣服與模特兒合二為一的氛圍。



圖 34 裙子設計與樣衣及成衣的製作 圖片來源：研究者

第五章、結果呈現與說明

在本章節中，主要的目標是詳細展示每套服裝的設計，並深入解釋其所隱含的意義，以及這些服裝與前文的研究內容之間的聯繫。包括設計理念、材料選擇、創作靈感等方面的詳細解釋，讓讀者更深入地理解每套服裝的內涵。同時，將闡述研究者如何運用文獻研究和個案分析，並將其整體研究背景相互關聯起來，從而為研究提供連貫性。研究者認為，人們往往因為時間和周遭事物的困擾，而忽略了當下的感受。然而，通過回顧自己的無意識塗鴉，研究者看到了自己曾經忽略的困擾和以前未曾意識到的情感。這些情感的湧現提醒了研究者過去的傷痛和病徵。這種自我反思和情感的探索有助於研究者更深入地理解自己的內在世界，並對成長和變化有更深刻的認識。這個系列中，六套服裝各自講述著獨特的故事主題方向，但彼此之間相互連繫，形成一個大故事，代表了研究者尋找自己的定位並接受自己的過程並透過時尚與藝術的方式來表達這些情感和經歷。故事是從無意識塗鴉中挖掘出來的。參考 3-1.4 發現解答 (solution-finding, SF) 中提及到藝術治療的角度來看，無意識塗鴉可以提高我們的專注力以及記憶力，藉此找潛在的記憶。從觀察塗鴉的細節幫助設計師深入喚醒自己的內在記憶的感受以及找到自身的定位，並接受自己的真實自我。

5.1.1 作品一《迎合社會》的呈現與說明

「迎合社會」主題方向目的是為了顯示研究者在求學過程中以及畢業前，為了迎合社會作準備有感而發的塗鴉，從而以圖像詮釋切入服裝主題方向。圍繞並衍生出不規則的領片，彈性緊身胸衣及馬戲團褲三個部份的設計。不規則背心領片的設計元素利用羊毛氈刺繡，與布料的搭配形成獨特的質感對比。此外，加入開關設計使整體設計既有領片的功能及背心的外觀，增加其變化性及功能性。設計方面，插畫草稿以及其轉化為羊毛氈刺繡代表流變化和迎合的元素概念被轉化為羊毛氈刺繡，這種轉化代表研究者嘗試迎合社會在求學過程的妥協。彈性緊身胸衣的設計是為了突顯束縛和彈性之間的對比使用了 100% 純棉襯衫布製成的，以確保舒適度和貼身感。由於布料的支撐性較低，因而選用法式縫線工藝（French seam）提高支撐性。為了增加變化性以及更貼合身形，於胸衣增加了鬆緊帶。而且，製造褶皺的設計令造型帶着束縛與掙扎的感覺，呈現出在迎合社會的過程中，個體特異性受到的束縛。最後，關於馬戲團褲的設計，研究者運用了白色牛仔布及光面米白聚酯纖維布的配搭襯托出馬戲團褲剪裁的弧度以及特顯了羊毛氈刺繡和布料質感的效果。



圖 35 作品一《迎合社會》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.2 作品二《轉移新環境》的呈現與說明

「轉移新環境」的主題方向是代表研究者面臨大學畢業後轉入現實社會的轉變。在過渡階段中，研究者發現未來的憧憬與現實之間存在著巨大的差距，因而感到挫折和迷惘。無力與不確定感的產生引發了自我質疑，質疑自己選擇藝術與設計的正确性。為了呈現主題，選擇了白色寬肩墊女式西裝、平口上衣和白色中長魚尾裙，其目的是為了在視覺呈現上簡約而精緻的風格，反映了研究者作為社會新鮮人對於在職場上發揮潛力並呈現出成熟和專業的形象以融入大眾專業的環境的期望，因此選用了半正式休閒裝扮 (smart casualwear)。白色寬肩墊女式西裝的亮點是背部的羊毛氈刺繡，插畫的靈感源自無意識塗鴉，選用防禦機制、眼淚以及對自己的疑問三個元素，從而對應當時的情感。此外，設計重點安排在背部，為了呈現簡約與平衡而拍攝展現出背部的設計時會有驚喜和反差，其對比反映了現實生活中的兩面。魚尾裙上的刺繡轉化成代表着質疑聲音的怪獸形象，象徵着這些質疑侵蝕了研究者本身，使研究者迷失了自我。



圖 36 作品二《轉移新環境》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品三《成長與老化》的呈現與說明

研究者在迷失過後藉着塗鴉藝術的過程中提升專注力從而找尋自身內在的記憶，加上從繪畫中宣洩自身的情感，撫平以前的情緒，並藉着觀察後反思自身從而獲得成長。「成長與老化」著重於布料材質的轉化，採用破壞的方法重建布料並賦予其全新的質感。利用布料薄透的特性使衣服與穿着者融合成一體。呼應在反思中的成長，其經歷已經成為自身的一部份。此套服裝以禮服的模式呈現象徵蛻變的典禮，見證着自己畢業並迷失完結的過程。在下半身的魚尾裙設計中，選用了帶有香檳金色刺繡線條，這象徵着皺紋和橙皮紋的存在，反映了人類老去的過程。而研究者想利用皺紋這個形式，對應着自身心理以及生理上經歷過的衝擊，損傷以及破壞雖然留有了痕跡，卻更加特殊及美麗。



圖 37 作品三《成長與老化》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品四《突出的特異性》的呈現與說明

研究者透過前文提及經歷成長與挫折的覺悟後，意識到了對於自身表達特異性的渴望並急於去告知大眾自己的特殊以及在日常生活中引人注目。為了表達「突出的特異性」的主旨，選擇了鮮豔的綠色棉麻布料作為第四套服裝的主要面料，著重於突出 "日常" 的特異性。設計風格注重輕便和舒適，並採用街頭休閒的元素。研究者認為，在社會中，最大的異質性可能就是來自於非本星球的物體。儘管對這些星球生物是否真實存在存在疑問，但這仍然引發了研究者對個人在社會中不融合的深刻反思，甚至懷疑自己是否一直都不屬於這個星球，因此第四套服裝用最平常的方法製作卻融入最跳脫的顏色以及與代表着怪獸的羊毛氈刺繡最為融入。這套服裝分為上半身馬甲背心部份以及下半身馬戲團褲部份，馬甲背心下方的羊毛氈圓點設計代表著各個星球，表達着把跳脫於地球的理念融入日常生活中。此外，馬甲背心採用同色系的珠光面鈕扣，同色系及材質的碰撞下增添馬甲背心獨特的視覺效果。下半身的馬戲團褲強調了輪廓和布料的呈現。褲子結合了淺綠色的棉麻和亮面綠色歐根紗，兩種材質的挺度和平滑度略有不同，使褲子的輪廓更加明顯。同時，褲子設計的重點之一是羊毛氈拼布刺繡的腳套。腳套使用了跳色系的配色，結合了羊毛氈的厚實感，以創造出鮮明的對比效果。



圖 38 作品四《突出的特異性》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.4 作品五《收斂的特異性》的呈現與說明

「收斂的特異性」表達研究者尋求在彰顯個體特異性的同時與日常中找到共通之處及平衡壓抑自己，面向現實，嘗試與之共存並達成妥協，因此研究者使用低明度的綠色牛仔布料搭配。本服裝分為上半身緊身胸衣部份以及下半身馬戲團褲部份，緊身胸衣版型強調身體的曲線，而馬戲團褲則營造出輕鬆舒適的感覺，反映了特異性和多樣性的社會之間的平衡，緊身胸衣上的羊毛氈拼布刺繡是服裝的重點。刺繡圖案傳達內心思想的多樣性以及訴說著外在世界的變遷。刺繡圖案與緊身胸衣的結合呼應服裝設計的主題，即在追求特異性和多樣性之間找到平衡。不論是迎合還是壓抑，最終都無法阻止象徵特異性的羊毛氈拼布刺繡 "怪獸" 湧現，因此與現實達成妥協的同時，象徵着個體獨特性依然會慢慢跑出，最終會表現在外部世界中並與服裝融為一體。



圖 39 作品五《收斂的特異性》的呈現 圖片來源：研究者

5.1.3 作品六《歸納與轉化》的呈現與說明

「歸納與轉化」反映研究者在經歷外界資訊輸入和個人的輸出之間的互動過程後所得出的總結，這套服裝也標誌著本系列的歸納，為整個系列畫上一個句號。研究者試圖表達個人如何在外部資訊的影響下，將這些資訊歸納和轉化並反映研究者的經歷及外部資訊對自身的影響，最終轉化為現在的思維和創作。研究者的最後一套服裝旨在表達 "這個系列的完結即是下一個系列的開始" 這一核心思想。因此，在布料選擇和下半身版型的設計上，研究者緊密地圍繞著這個主題。整套服裝的主要面料都採用了牛仔布，上半身選用自然色的原色牛仔布，而下半身則採用了白色牛仔布，以追求較少的加工處理，同時以白色象徵性地表達了 "回歸原點" 的理念。在羊毛氈拼布刺繡方面，研究者以大嘴鳥作為原型象徵著各種外部資訊的湧入，研究者利用資訊，將其轉化為自身的文字和符號，這些文字和符號在馬甲背心的版型設計中得以體現。在「歸納與轉化」的版型設計融合了羊毛氈拼布刺繡的圖案，這個舉動代表著研究者如何將外來的資訊與自身特異性相平衡，兩者互相配合，最終融為一體。經過迷惘、反省和轉化後的總結，並為未來的創作和旅程打開了新的一頁。



圖 40 作品六《歸納與轉化》的呈現 圖片來源：研究者

6.1 結論

研究及設計理念始於探討社會心理學的理論，專注於了解大眾對「特殊」的概念以及個體對自身特殊性的自我認知。目標是強調非主流觀點不應被視為一種錯誤，同時反駁大眾在追隨主流和盲目效仿的情況下對特異性提出的貶低批評。從而把這個理念與服裝設計結合，研究者對應 1-3 的 3 個研究目的並文獻蒐集與實驗過程中得出四個結論。

6.1.1 結論一：強調大眾對特異性與自我的接納

本旨在深入了解社會心理學理論，尤其是關於特異性和自我認知的理論。對應於目的 1，從理論了解大眾如何定義特殊性以及個體如何看待自己的特殊性並強調非主流觀點與次文化的存在，並利用不規則的插畫以及顏色在作品強調每人都有自身的特異性，其關係跟大眾密不可分。此外，透過文獻的理論融入於作品中，使大眾以服裝以及藝術的方法增加社會中互相的文化理解和接受，驅使大眾了解自身，尊重多元價值觀，並接受不同文化背景，以此來與目的三呼應。

6.1.2 結論二：探索藝術治療和塗鴉的應用

在整合客觀文獻研究和個人經驗的過程中，研究者發現藝術治療的方法。藝術治療有助於詮釋和深化自己的塗鴉和內心世界之間的連結，並應用於研究自身的塗鴉插畫和創作中。這個過程有助於建立一個完整的研究框架，呼應目的二中以藝術治療探討自我的例子並幫助大眾更好地理解 and 接受其獨特性並引導研究者將社會心理學、自我認知和特異性轉化的元素納入插畫媒體和服裝設計中。

6.1.3 結論三：實現理性和感性的平衡

在探索與平衡理性與感性的過程中，研究者以自身成長經驗為例轉化成塗鴉作品，並使用創意問題解決 (CPS) 的研究方法分析塗鴉作品，以探索內在意義。

從而把研究者的主觀感受納入研究中，以實現理性和感性之間的平衡使令研究更具多元性。

6.1.4 結論四：創造獨特的時尚設計風格

研究者將自己的塗鴉插畫利用藝術治療的方式詮釋，並且與時尚設計結合，創造出獨特的時尚風格。創作風格通過服裝中的刺繡技巧和插畫圖形的細節得以表現，使服裝成為一種情感的表達媒介，生動地講述故事並呈現獨特的穿戴藝術。

6.2 建議

在未來的研究中，研究者計劃繼續探討大眾對特異性的接受程度以及藝術治療與塗鴉插畫之間的推廣。此外，研究者還將探討在服裝與藝術推廣中社會責任的重要性，再進一步的研究中將會以可轉換時尚和模組化時尚的概念以及印花設計研究，研究將有助於推動社會和市場方面的積極變革。

6.2.1 建議一：模組化時尚的概念

模組化設計是可轉換時裝的其中一種，「模塊化」的概念始於建築，但它的意義在於它已被應用到各個領域的設計中。通過使用模塊化系統，可以組合和分離來創造各種功能，通過改造來積極應對環境變化，並根據用途更換零件，滿足消費者的各種喜好 (Go, 2006)。「模塊化」的概念對應社會中各個小群體的形成與拼合，使大眾角色定型及成長。根據 WGSN 2021 未來五大關鍵趨勢的報告指出可拆卸式夾扣於模組化大量被運用，無論是裝飾性還是功能性，可拆卸設計元素的服裝及配飾推出頻率有上升的趨勢，而近年人們越發接受買精不買多務求產品使用性周期長的跨季商品，令模組時裝成為未來流行的趨勢 (2021 未來五大關鍵趨勢：時尚 - WGSN Fashion, 不詳)。

6.2.2 建議二：數碼印花設計

現今世代人們越來越關注可持續發展的議題，而纖維生產、針織、織造、染色、縫紉、印花、洗滌和整理階段均會造成污染，令時裝界越來越大的壓力。工業印刷和刺繡是消耗資源和產生廢物的複雜領域，需要對原材料和工藝技術進行創新以減少對環境的影響。雖然絲網印刷被廣泛使用，替代的環保做法，如數字印刷技術或昇華印刷，提供競爭優勢，包括加速設計、縮短交貨時間和成本、零浪費、環保工藝和化學品可回收性、減少用水和運輸。數碼紡織印花有可能通過使用激光或噴墨機器生產低成本的定制設計 (Islam et al., 2020)。與傳統印花方法相比，CAD 技術在環保工藝和減少浪費方面更為優勝，因此論文的未來研究方向考慮把藝術治療的圖像轉化至數碼印花設計。

中文參考資料

書本

1. 陳烜之 . (2007). 認知心理學：五南圖書出版公司。

期刊文獻

1. 吳中勤 . (2016). 中學生偏差行為組型的異質性分析：社會心理學觀點的詮釋 . 教育心理學報 , 47(4), 525-546.

2. 湯偉君 , & 邱美虹 . (1999). 創造性問題解決 (CPS) 模式的沿革與應用 . 科學教育月刊 (師大), 223, 2-20.

網上資源

1. ELLE. (2017). 兩歲開始畫畫！23 歲英國瘋狂藝術家 Mr Doodle 以密鋪塗鴉走紅 | ELLE HK. https://www.elle.com.hk/life/Mr.-Doodle-interview-from-elle?utm_source=facebook_share&utm_medium=referral

2. 2021 未來五大關鍵趨勢：時尚—WGSN Fashion. (不詳 -b) 讀取於 2022 年 2 月 16 日 , 從 <https://www.wgsn.com/fashion/article/89745>

外文參考資料

書本

1. Baker, S., Bennett, A., & Taylor, J. (2013). *Redefining mainstream popular music*. Routledge.

2. McDonald, F. (2013). *The popular history of graffiti: From the ancient world to the present*. Simon and Schuster.

3. Toseland, R. W., & Rivas, R. F. (2009). An introduction to group work practice. Pearson/Allyn and Bacon Boston, MA.

刊文獻

1. Abate, M. A. (2020). Ziggy was here: Tom Wilson’ s newspaper comic, World War II, and the role of graffiti in sequential art. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 0(0), 1–20. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1858911>

2. Andrade, J. (2010). What does doodling do? *Applied Cognitive Psychology: The Official Journal of the Society for Applied Research in Memory and Cognition*, 24(1), 100-106.

3. Barnett, O. W., Miller-Perrin, C. L., & Perrin, R. D. (1997). *Family violence across the lifespan: An introduction*. Sage Publications, Inc.

4. Canessa-Pollard, V., Reby, D., Banerjee, R., Oakhill, J., & Garnham, A. (2022). The

development of explicit occupational gender stereotypes in children: Comparing perceived gender ratios and competence beliefs. *Journal of Vocational Behavior*, 103703. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jvb.2022.103703>

5. Costa Jr, P. T., Terracciano, A., & McCrae, R. R. (2001). Gender differences in personality traits across cultures: robust and surprising findings. *Journal of personality and social psychology*, 81(2), 322.

6. Cutler, C. (2006). Subcultures and Countercultures. In K. Brown (Ed.), *Encyclopedia of Language & Linguistics (Second Edition)* (pp. 236-239). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B0-08-044854-2/01312-2>

7. Damasio, A. (2003). Mental self: The person within. *Nature*, 423(6937), 227-227. <https://doi.org/10.1038/423227a>

8. Duveen, G. (2008). Social actors and social groups: A return to heterogeneity in social psychology. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 38(4), 369-374.

9. Eriksson, K., Strimling, P., & Coultas, J. C. (2015). Bidirectional associations between descriptive and injunctive norms. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 129, 59-69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2014.09.011>

10. Firestien, R. L., & Treffinger, D. J. (1983). Creative problem solving: Guidelines and resources for effective facilitation. *G/C/T*, 6(1), 2-10.

11. Gallup Jr, G. G. (1982). Self-awareness and the emergence of mind in primates [<https://doi.org/10.1002/ajp.1350020302>]. *American Journal of Primatology*, 2(3), 237-248. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ajp.1350020302>

12. Go, Y. K. (2006). A study on the modular design of unit bath room system. *Unpublished master's thesis, Hongik University, Seoul, Korea*.

13. Harris, M. B. (2000). Correlates and characteristics of boredom proneness and boredom 1.*Journal of applied social psychology*, 30(3), 576-598.

14. Kaimal, G., Ayaz, H., Herres, J., Dieterich-Hartwell, R., Makwana, B., Kaiser, D. H., & Nasser, J. A. (2017). Functional near-infrared spectroscopy assessment of reward perception based on visual self-expression: Coloring, doodling, and free drawing. *The Arts in Psychotherapy*, 55, 85-92.

15. Lerner, R. M., & Bornstein, M. H. (2021). Contributions of the specificity principle to theory, research, and application in the study of human development: A view of the issues. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 75, 101294. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101294>

16. Lindström, B., Jangard, S., Selbing, I., & Olsson, A. (2018). The role of a “common is moral” heuristic in the stability and change of moral norms. *Journal of Experimental Psychology: General*, 147(2), 228.

17. Malchiodi, C. A. (1998). *Understanding children's drawings*. Guilford Press.

18. Prislin, R., Davenport, C., Xu, Y., Moreno, R., & Honeycutt, N. (2018). From marginal to mainstream and vice versa: Leaders’ valuation of diversity while in

the minority versus majority. *Journal of Social Issues*, 74(1), 112-128.

19. Toseland, R. W., & Rivas, R. F. (2009). *An introduction to group work practice*. Pearson/Allyn and Bacon Boston, MA.

20. Treur, J., & Glas, G. (2021). A multi-level cognitive architecture for self-referencing, self-awareness and self-interpretation [Article]. *Cognitive Systems Research*, 68, 125-142.<https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2020.10.019>

21. Wheatley, D. N. (2012). Development of the Doodle. In *BipolART* (pp. 31-39). Springer.

網上資源

1. *Hattie Stewart on 「doodle-bombing」, imbalances in the creative industries and hard work*. (2017, 九月 29). Creative Boom. <https://www.creativeboom.com/features/hattie-stewart/>

2. Hattie Stewart (@hattiestewart) · Instagram 相片與影片 . (不詳). 讀取於 2022 年 2 月 17 日 , 從 <https://www.instagram.com/hattiestewart/>

3. Meet Mr Doodle, the artist from another planet who wants us all to take things a little less seriously. (2017, 七月 5). Creative Boom. <http://www.creativeboom.com/inspiration/meet-mr-doodle-the-artist-from-another-planet-who-wants-us-all-to-take-things-a-little-less-seriously/>