

應用三星堆遺址古蜀文明風格於現代產品之實驗及其理論

王致傑、陳朝興

E-mail: 387146@mail.dyu.edu.tw

摘要

東方風格設計在全球掀起一股關注熱潮，但多數的東方設計都不是將東方風格的精神融入在產品體內，而是有如貼上去的標籤或符碼。需要以現代全新的審美觀點重新審視傳統文化，在充分理解傳統文化的基礎上延其意傳其神，將產品設計提升達到國際水平。透過文化特色的轉換產品設計的三種層次分析找到三星堆文化風格是如何在影響在設計上特點。神權思想影響了古蜀人視覺造形強調設計，像是針對重點所要強調進行造形上的設計。關係美學理論核心共同時代背景，分析三星堆時代精神層面與現今時代重新審視找出產品對人的相互關係，三星堆產品在當時使用當作祭祀活動中一種跟神傳達訊息及溝通的媒介。當初的傳達途徑只能用視覺造型讓人感受到神的力量用造形做出意象，現在能運用科技轉化擁有當時神的能力，像是能控制光、聲音、嗅覺、味覺等，這是從對大自然學習產生科學及技術而發展出科技，讓人們知道古蜀人所強調視覺表現是因為當時這些都是一種對力量的崇拜，透過功能強調表現讓古蜀人擁有他們嚮往的力量。實務產品設計選定現代生活產品 - 智慧型手機、音響與壁燈作為應用三星堆風格轉化現代產品之設計。發現三星堆風格設計出來產品屬於直覺性感受，透過造形視覺強調產品功能性，且擁有神的力量及生命與自然形態情感。

關鍵詞：三星堆文化、關係美學、文化層次

目錄

封面內頁 簽名頁 中文摘要.....	iii 英文摘要.....							
..... iv 誌謝.....	v 目錄.....							
..... vi 圖目錄.....	viii 表目錄.....							
..... xi 第一章 緒論 1.1 研究動機.....	1 1.2							
研究目的.....	2 1.3 論文架構與流程.....	3						
第二章 文獻探討 2.1 古蜀文明時代與社會背景.....	5 2.1.1古蜀文明三星堆遺址時代背景.....	5 2.1.2						
古蜀文明社會經濟.....	9 2.2古蜀文明藝術特色.....	11 2.2.1古蜀文明文化發展.....	11 2.2.2三星堆器物藝術特色.....	13 2.3古蜀文明思想背景.....	37 2.3.1神權思想形成與發展.....	37 2.3.2神權思想對於設計影響.....	39	
第三章 創作研究方法 3.1 關係美學.....	40 3.2 文化特色轉換產品設計的屬性層次.....	46 3.2 文化創意.....	47 3.3 創作研究架構.....	48				
第四章 三星堆文化風格應用於現代產品設計之嘗試 4.1 文化風格應用於產品設計之理論.....	50 4.2 三星堆風格萃取.....	53 4.3 三星堆風格應用現代產品的案例嘗試.....	60					
第五章 設計與創作 5.1 創意發想階段.....	71 5.2 倒入設計階段.....	81 5.3 製作過程.....	87 5.4 作品呈現.....	89				
第六章 結論 6.1 創作作品驗證.....	93 6.1.1專家訪談.....	93 6.1.2訪談大綱.....	93 6.1.2小結.....	94 6.1 結論.....	100 6.1 未來發展與建議.....	103 參考文獻.....	104 附錄一.....	108

參考文獻

- 1.四川省文物考古研究所（1999）。三星堆祭祀坑。出版地點:文物出版社。
- 2.尼古拉斯 鮑里歐德（2009）關係美學。出版地點:國際藝術。
- 3.李紹明、林向、趙殿增主編（1993）。三星堆與巴蜀文化。出版地點:巴蜀書社。
- 4.李建緯（2006）。三星堆藝術-追求視覺效果的商代古人。出版地點:國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士班期刊論文第三十五期。
- 5.李忠義（1999）。三星堆傳奇-華夏古文明的探索。出版地點:太平洋文化基金會。
- 6.明光吳（2009）。三星堆青銅器的?美特征。出版地點:碩士學位論文。
- 7.林榮泰（2006）。訴說故事，營造情境--文化創意設計的情境故事。《藝術欣賞》，第2卷第5期，4-10。
- 8.林榮泰（2005）。人性科技 感性設計 文化創意。《藝術欣賞》，第1卷第5期，98-103
- 9.容庚，張維持（1984）。殷周青銅器通論。出版地點:文物出版社。
- 10.范小平（1993）。三星堆青銅人像群的社會內容和藝術形式初探。出版地點:巴蜀書社。
- 11.馬承源（2003）。中國青銅器(修訂本)。出版地點:上海古籍出版社。
- 12.陳國祥、黃國樑、黃妙雯、陳詩涵（2011）互動設計之共感性評價。出版地點:國立成功大學工業

設計係 13.陳永賢 (2005)。作錄像藝術的發展歷程。出版地點:藝術欣賞雜誌發表的專文第1卷第1期。 14.涂泓成 (2010) LED 照明應用之互動性探討。出版地點:大同大學工業設計研究所 15.孫華、蘇榮譽 (2003)。神秘的王國—對三星堆問題名的初步理解和解釋。出版地點:巴蜀書社。 16.喜多俊之 (2011)。給設計以靈魂:當現代設計遇見傳統工藝。 17.楊裕隆(2002)。以視覺形態觀察法探討觀察力與創造力間的關聯性。出版地點:台中技術學院商業設計學報。 18.鄧可彪 (2011)。析太陽神鳥原始形象符號向現代審美符號轉化。四川師範大學美術學院講師 19.葉至誠 (2009)。社會科學概論。出版地點:揚智文化 20.葉謹睿 (1999)。互動設計概論。出版地點:藝術家出版社。 21.趙殿增 (2005)。略論古蜀文明的形態特征。出版地點:四川省文物考古研究院研究員《中華文化論壇》2005年第4期。 22.蕭雅真 (2006)。基於使用者需求之互動設計研究以GameBike 為例動設計概論。出版地點:國立台北教育大學玩具與遊戲設計研究所。 二、英文部分 1.Boulding, K. E.(1965). The Image, Knowledge in Life and Society. Ann Arbor, University of Michigan Press. 2.Caroline Hummels., Tom Djajadiningrat, Kees Overbeeke. (2001). Knowing, doing and feeling, communicating with your digital products, Delft University of Technology Industrial Design Engineering, NY, ID-Studiolab 3.Laurel, &Brenda. (1991). Computers as Theatre, Addison-Wesley 4.Lin, R.(2008a). " A Framework for Human-Culture Interaction Design – Beyond Human-Computer Interaction. International Symposium for Emotion and Sensibility 2008, June, 27-29, KAIST, Korea. p8. 5.Lin, R.(2008b). " Service Innovation Design for Cultural and Creative Industries – A Case Study of the Cultural and Creative Industry Park at NTUA ". International Service Innovation Design Conference 2008, 20-22 Oct. Dongseo University, Korea. 14-25. (Keynote Speech) 6.Lin, R. (2008c). " Designing Emotion into Modern Products ". International Symposium for Emotion and Sensibility 2008 ", June, 27-29, KAIST, Korea. p11. 7.Wickens, C.D.&Hollands, J.G., (2000). Engineering Psychology and Human Performance, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ 8.Keiichi Sato, N., Schapira, E., Kettebekov, S., Sharma, R. (2002). Multi-modal Human Computer Interaction for Crisis Management Systems. IEEE Workshop on Applications of Computer Vision, pp.203-207 三、網路部分 1.三星堆博物館。取自: <http://www.sxd.cn/> 2.百度文庫。取自: <http://wenku.baidu.com/view/431819d86f1aff00bed51e08.html> 3.我的搜狐。取自: <http://lengzhu2006.blog.sohu.com/135144850.html> 4.維基百科。取自: <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%89%E6%98%9F%E5%A0%86%E9%81%97%E5%9D%80> 5.論文網。取自: <http://www.xzbu.com/5/view-1895187.htm> 6.SOGO論壇。取自: <http://oursogo.com/forum.php?mod=viewthread&action=printable&tid=1103700>