

Study on Lu-Kang Mazu Temple ' s Architecture Symbols for Product Design

洪旭晶、翁徐得

E-mail: 9806811@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

In under the cultural creativity industry unrest, Lu-Kang will contain the rich cultural resources is develops the cultural creativity industry abundant foundation in the future. But Lu-Kang goes sightseeing industry in the development culture commodity process to place culture sympathy tracking down with the cognition, subsequently creates the cultural value and the depth which is especially is more important.

This research penetration interview and the literature analysis, understood Lu-Kang day harem construction symbol its culture contains, and takes advantage of this inducts the industry product design development the technique, in the library thing development design product creation practice process, the design creates has the propitious atmosphere cultural creativity product, the time can let expend the populace to approve the cultural commodity the value.

This research penetration interview and the product development, the analysis induces below the conclusion: (1) penetration analysis construction symbol Italy contains the development culture extension unimportance the value.(2) tradition and the modern trail connection simultaneously obtains the balance, the application innovation design technique and the modern industry acrylic fabric material quality, entrusts with the cultural product different sense of reality.(3) will construct a symbol component minute seven big kind of analysis, finally will apply in the product design.(4) penetration design seven cultural product design process and the product display, lets view understanding its design the importance, hoped for enables other homogeneous archery target culture commodity design also to be possible to attempt utilizes it.

This research finally proposed seven pray the good fortune and an official position to have the propitious intention creativity stationery culture product, and actual makes the model, except and presents the temple using the construction symbol annotation propitious image to pray the safe atmosphere, and hoped finally has the opportunity to present by the quantity producer type .

Keywords : architecture symbols、 design、 cultural products、 design、 future

Table of Contents

第一章 緒論

1.1 研究背景與動機 1

1.2 研究目標 2

1.3 研究範圍與限制 2

1.4 研究流程與架構 3

第二章 文獻探討

2.1文化相關名詞定義與文獻回顧 6

2.1.1 文化的定義 6

2.1.2 文化的價值 12

2.1.3 地方文化發展內涵與要素 13

2.1.4 文化工業與文化產業 15

2.1.5 文化創意產業 16

2.1.6 文化資產 17

2.2產品語意及文化產品的探討 19

2.2.1 產品語意的探討 20

2.2.2 情境故事法之探討 22

2.2.3 文化產品設計 23

2.3鹿港文化資源的形成 27

2.3.1 鹿港地名的由來 27

2.3.2 鹿港地理位置 29

2.3.3 鹿港氣候型態 29

- 2.3.4 鹿港發展歷史 30
- 2.3.5 鹿港古蹟建築 35
- 2.4 鹿港天后宮 35
- 2.4.1 鹿港天后宮歷史沿革 37

第三章 研究方法與架構

- 3.1 研究方法 47
- 3.2 研究步驟 47
- 3.3 研究架構 49
- 3.4 訪談問題 50

第四章 天后宮建築探討與設計元素分析

- 4.1 鹿港天后宮建築 52
- 4.2 三川殿 55
 - 4.2.1 三川殿木雕 56
 - 4.2.2 三川殿石雕 58
 - 4.2.3 三川殿彩繪 59
 - 4.2.4 三川殿八卦藻井 60
- 4.3 寺廟建築裝飾圖案分類 62
 - 4.3.1 人物類 64
 - 4.3.2 花鳥類 83
 - 4.3.3 走獸類 88
 - 4.3.4 四腳花鳥類類 95
 - 4.3.5 水族類 98
 - 4.3.6 博古圖類 101
 - 4.3.7 線條圖形類 106
- 4.4 媽祖相關文化商品 109
 - 4.4.1 小結 136

第五章 天后宮建築符號應用於文化商品設計

- 5.1 設計概念與設計流程 137
- 5.2 螭虎符號元素應用在文具產品設計 139
 - 5.2.1 設計說明 139
 - 5.2.2 設計流程與模型呈現 140
- 5.3 蝙蝠符號元素應用在文具產品設計 142
 - 5.3.1 設計說明 142
 - 5.3.2 設計流程與模型呈現 142
- 5.4 螭琥團爐符號元素應用在文具產品設計 146
 - 5.4.1 設計說明 146
 - 5.4.2 設計流程與模型呈現 146
- 5.5 螭琥團爐與賜福符號元素應用在文具產品設計 151
 - 5.5.1 設計說明 151
 - 5.5.2 設計流程與模型呈現 151
- 5.6 博古花卉符號元素應用在文具產品設計之一 154
 - 5.6.1 設計說明 154
 - 5.6.2 設計流程與模型呈現 154
- 5.7 博古花卉符號元素應用在文具產品設計之二 159
 - 5.7.1 設計說明 159
 - 5.7.2 設計流程與模型呈現 159
- 5.8 博古花卉符號元素應用在文具產品設計之三 163
 - 5.8.1 設計說明 163
 - 5.8.2 設計流程與模型呈現 163
- 5.9 全系列產品 168

第六章 結論與建議

6.1 研究結論 172

6.2 研究心得 173

6.3 研究貢獻 174

6.4 後續研究與建議 174

參考文獻 176

附錄一 180

附錄二 189

REFERENCES

- 一、中文文獻1.心岱(2004)。《鹿港,優游漫步》。台北市:永中國際股份有限公司。2.國立台灣工藝研究所(2008)。《中台灣藝遊趣:工藝賞玩達人八大精選路線》。南投縣草屯鎮:國立台灣工藝研究所。3.王建柱(1982)。《鹿港手工藝-鹿港文物維護·手工藝調查研究報告》。彰化縣鹿港鎮:鹿港文物維護地方發展促進委員會。4.許仟(1999)。《歐洲文化與歐洲聯盟文化政策》。台北:樂學。5.幼福文化事業股份有限公司(2007)。《辭海》。台北縣中和市:鐘文出版社。6.芮逸夫主編(1989)。《人類學辭典》。台北:台灣商務。7.李亦園(1992)。《文化的圖像 上、下》。台北:允晨文化。8.沈清松(1998)。《解除世界魔咒》。台北:台灣商務。9.汪琪(1990)。《文化與傳播》。台北:三民。10. John Tomlinson 作,鄭榮元、陳慧慈譯(2001)。《全球化與文化Globalization and Culture》。台北:韋伯文化事業出版社。11. Ruth Benedict 著,黃道琳譯(1976)。《文化模式Patterns of Culture》。台北:巨?圖書公司出版。12.馮久玲(2002)。《文化是好生意》。台北市:城邦文化事業股份有限公司 商周出版事業部。13.楊裕富(2002)。《設計的文化基礎-設計、符號、溝通 = Design and Culture: design sign communication》。台北市:亞太圖書出版社。14.鄭玉美(2004)。《文化設計模式建構:中國傳統文化應用於產品造形模式探討》。台北:國立台北科技大學創新設計研究所碩士論文。15.徐達光(1995)。《輔仁民生學誌-台灣與美國物質消費文化:從雜誌廣告的內容分析談起》。台北:輔仁大學, P.27-51。16.朱有志(1995)。《大陸地區報紙廣告的文化價值分析:以南方日報與解放日報為例:1979 - 1993》。台北:國立政治大學新聞研究所碩士論文。17.楊祝菁(2004)。《應用鹿港地方文化圖像符號於視覺設計創作之研究》。台北:國立臺灣師範大學設計研究所在職進修碩士班碩士論文。18. David Throsby 著,張維?譯(2003)。《文化經濟學》。台?市:典藏藝術家庭股份有限公司。19.雲林科技大學創意生活設計系,日本千葉大學宮崎清研究室(2007)。《第三屆地方資源活用與地域振興亞洲國際研討會?文集》。台北,中華民國社區營造學會, P.123。20.朱庭逸、方雯玲(2004)。《工藝新境:打造手工精品的經營之路 = Craft》。台北:典藏藝術家庭股份有限公司出版。21.施顏祥(2002)。《文化創意產業發展計畫 - 挑戰2008國家重點發展計畫》。台北:行政院經濟建設委員會。22.傅朝卿(2004)。《台灣文化資產保存組織與文化資產保存實踐之互動—以建築文化資產類為案例之探討》。台南市:國立文化資產保存研究中心。23.陳伯拯(2005)。《以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性》。中原大學:商業設計研究所碩士論文。24. Berger, Arthur asa 著,黃新生 譯(2002)。《媒介分析方法》。台北市:遠流出版事業股份有限公司。25.余德彰 著(2001)。《劇本導引:資訊時代產品與服務設計新法》。台北市:田園城市文化事業有限公司。26.鄭洪(2004)。《台灣原住民文化應用於產品設計之研究》。長庚大學:工業設計研究所碩士論文。27.尤增輝(1980)。《鹿港三百年》。台北市:戶外生活雜誌社。28.洪敏麟(1984)。《台灣舊地名之沿革-第二冊(下)》。南投市中興新村,國史館台灣文獻館。29.葉大沛(1997)。《鹿港發展史》。彰化縣鹿港鎮:左羊出版社。30.李德清、李松柏(2009)。《中華民國九十八年中華曆書》。南投縣名間鄉:三七堂出版社。31.陳仕賢(2003)。《寶殿篆煙 - 鹿港天后宮》。彰化縣鹿港鎮:鹿水文史工作室。32.施鎮洋(1999)。《鹿港龍山寺天后宮木雕藝術概覽》。彰化縣鹿港鎮:施鎮洋華泰文史工作室。二、英文文獻1. Leong, B.D. (2003). "Culture-based knowledge towards new design thinking and practice A dialogue," Design Issues. Design Issues: Vol. 19, pp.48-58. 2. Butter, R. (1989). "The practical side of a theory-an approach to the application of product semantics". Design Issue :5(2) pp. 51-59. 三、相關網站網址:1.行政院為化建設委 <http://www.cca.gov.tw/main.do?method=find>2.《網路社會學通訊》第65期,2007年10月15 <http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/65/65-08.htm>3.產品設計 導讀 <http://www.cyut.edu.tw/~hctung/yun-postmodern2.htm>4.鹿港鎮公所全球資訊網首頁 <http://www.lukang.gov.tw/5>國家圖書館台灣鄉土書目資料庫 <http://localdoc.ncl.edu.tw/tmld/index.jsp>6.彰化縣古蹟暨歷史建築全球資訊網 <http://mus.bocach.gov.tw/>