引號設計

「METONYMY DESIGN」

2014

METONYMY DESIGN

計劃名稱：數位典藏加值與商品化協同教學課程

展覽名稱：引號設計 2.0

課程計劃

主持人：郭 政忠
指導老師：郭 政忠、張 英裕、吳 育龍、盧 詩韻、涂 以仁、李 泊諺

參與人員

A組	彭靖蓉	林冠廷	
B組	王曉薇	黃惠筠	
C組	張語庭	洪于茹	
D組	葉于甄	李昆憲	
E組	蔡依樺	陳　嬿	
F組	張凱荃	黃安賀	
G組	侯心苹	劉孟函	
H組	張琬柔	陳柔岑	
I組	林毅軒	鄭宇騏	
J組	蔡宛穎	張郡庭	
K組	江俞薇	劉芷麟	
L組	戴靖軒	張婥涵	
M組	沈湘芸	李宜庭	
N組	陳佩瑤	郭珮妤	
O組	夏楚涵	黃　御	
P組	曾宇禎	林雅慈	
Q組	黃薇伊	劉昭妤	
R組	呂欣虹	古珍榕	
S組	曾子涵	李佳寧	陳家倫　蘇郁雰
T組	楊曉芸	陳品如	杜雨璇
U組	李永裕	彭冠勳	
V組	黃律澄	李怡諠	李珮琪
W組	林羿旭	楊尚樺	
X組	陳楷育	胡惠柔	梁玮瑋　徐意惠
Y組	林煜軒	鄭文傑	
Z組	張庭嘉		

指導老師 序文



主持人
國立台中教育大學
文化創意產業設計與營運學系

郭 政忠

文創原本就是一種跨界演出的專業，非文創科系單獨發揮能完美演出。此次邀請數位內容科技學系師生共同參與，就是希望讓雙方產生對話，在緊湊的短短15週內內組隊完成作品與展演。課程中我常比喻此次跨系分組合作過程，就像從戀愛走入婚姻的經歷，讓學生真實體驗與學習跨領域合作之酸甜苦辣，因應未來亟需的跨領域人才做培訓。

文創原本也就是一種內容設計的工具，非文創科系無中生有能完美演出。此次中研院數位典藏充分提供設計所需之珍貴內容，也藉此課程示範文創師生未來可以更快速並正確地取得數位典藏相關資源，節省設計之前端調查與取樣工作。課程主題設定「賽德克族」為範圍，定調以「引號設計」為子題－運用設計語言引號數位典藏內容，展現優質產品設計語彙，為商品與服務內容加值



指導老師
國立中興大學

李 順興

「中研院數位典藏加值與商品化協同教學課程」計畫由中研院、中興大學和台中教育大學三個單位共同執行，以中研數典作為發想材料，以文創作為產出模式，以一學期為工作期限，參與之教師、助理、學生多達五十人左右，分組進行創作，產出之內容橫跨數位與類比，表現方式則兼及平面與互動，可謂包羅萬象，其中不乏精彩作品，頗具商業發行價值。

這個計畫的第一個主要效益是中研數典資源的加值應用，第二個主要效益是為台灣訓練出一群具團隊工作精神的文創專才。私底下，我們將這個計畫簡稱「滿天星」，其意即是冀望參與的眾多學生能盡情發揮設計想像力、能變成一顆顆璀璨無比的文創之星。在這個計畫圓滿完成之後，我們進而希望能將它的成功模式推廣到全國大專院校，對中研數典作充分的加值利用，同時栽培更多的文創人才

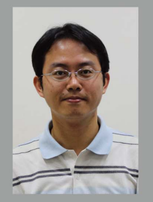


指導老師
國立台中教育大學
文化創意產業設計與營運學系

邱 英裕

文創商品與一般商品之不同，在於文創商品蘊藏著文化生命力！商品具有三種層次，第一是造形，第二是機能，第三則是內涵與精神。而在以大量生產為前提的現代設計思維下，目前的商品設計皆被要求簡潔外觀與高度機能性，亦即第一與第二層次，這雖然滿足了現代化的製造與使用性需求，但卻缺乏早期物品的情感與溫潤感，而其中的差別，就在於早期物品大多以地方性材料製作或已融入區域特色，換言之，就是它具有生活文化因子，也就是第三層次。

而在豐衣足食的今天，商品的第一與第二層次早已是基本盤，因此若要獲得消費者的青睞，惟有致力於第三層次的提升。數位典藏計畫推動至今已逾十餘年，裡面收藏了我國無數的人文、歷史、風土與人情，它實際上就是一個商品設計第三層次取之不盡、用之不竭的無窮寶庫，而在本次教學活動中，我們嘗試以賽德克文化為基底，期望在文化創意與數位媒體的交融下，能夠將數位典藏資料庫做一示範性的運用與發揮。



指導老師
國立台中教育大學
數位內容科技學系

吳 育龍

科技讓人類社會進步，人文讓人類社會有內涵，進步的同時更要有內涵有深度，文明才能久存，如何兼顧科技與人文，這是一個現代教育界要面對的人才培育挑戰。

數位典藏加值與商品化是一個跨領域的新興領域，強調協同合作、整合與加值，將現有素材加上創意與行銷，提升產品的附加價值，需要從傳統的單一科目教學轉變為橫向的科目結合，打破科目之間的藩籬，但是又能夠緊密的結合在一起，透過本次計畫的規畫與努力，找出培養具有競爭力人才的新教學策略。



指導老師
國立台中教育大學
數位內容科技學系

盧 詩韻

賽德克文化創意—從3C 到 4C 的美學經濟

依據賽德克的美感，以最文化的情懷，寫出最煤爛的詩句。

我們使用類推、隱喻的互動藝術設計手法，呈現賽德克族文化特有豐富的文化，如文面、狩獵、編織、音樂、語言、歌謠與舞蹈。本次課程活動透過數位典藏、文化創意與設計加值整合模式，藉此一窺賽德克族文化及文藝活動。

透過「文化」的生活形態，「設計」出生活品味，兼具「創意」巧思，設計者契合社會文化的脈動，應用於設計爸考上。本活動呈現的賽德克族互動設計，乃是藝術、文化與科學的整合。

在本次課程活動，我們擷取以下元素：一、文化的（Cultural），以賽德克族人文美學為出發點的創作；二、精選的（Collective），從賽德克族文物中精選出足以代表文化特色的元素，並加以轉換為創作；三、愉悅的（Cheerful），以賽德克族賞心悅目、令人愉悅的商品藝術為課程內容；四、創意的（Creative），綜合賽德克族文化的創意商品，是藝術、人文與科學的整合。透過文化創意加值產品設計，未來將能行銷台灣再創經濟奇蹟。

各組參與 作品



A. 翻玩SEEEDIQ
林 冠廷
彭 靖蓉



B. 豐味Favor Tydiyan
王 曉薇
黃 惠筠



C. Takanan守戶者
張 語庭
洪 于茹



D. Cross the Raindow
葉 于甄
李 昆憲



E. AROMA
蔡 依樺
陳 嬿



F. KULU夜燈
張 凱荃
黃 安賀



G. Ita
侯 心苹
劉 孟函



H. 織日子
張 琬柔
陳 柔岑



I. 賽德克樂團
林 毅軒
鄭 宇騏



J. 種出草物
蔡 宛穎
張 郡庭



K. How's the Day?
江 俞薇
劉 芷麟



L. 餸物瓶
戴 靖軒
張 婥涵



M. 獵守Ticare
沈 湘芸
李 宜庭



N. 享宴
陳 佩瑤
郭 珮妤



O. 山的孩子
夏 楚涵
黃 御



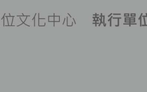
P. 什麼塗了去
曾 宇禎
林 雅慈



Q. Camac
黃 薇伊
劉 昭妤



R. 攝獵
呂 欣虹
古 珍榕



S. 拼音
曾 子涵　李 佳寧
陳 家倫　蘇 郁雰



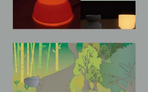
T. Relife
楊 曉芸　陳 品如
杜 雨璇



U. 獵。狩
李 永裕
彭 冠勳



V. 踩虹橋
黃 律澄　李 怡諠
李 珮琪



W. 蒸蒸日上燈
林 羿旭
楊 尚樺



X. 狩獵王
陳 楷育　胡 惠柔
梁 玮瑋　徐 意惠



Y. 解・念
林 煜軒
鄭 文傑

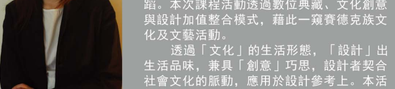


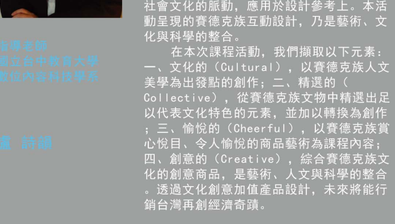
Z. 豬你心安
張 庭嘉

校內期中成果展覽 影像紀錄









主辦單位：中央研究院數位文化中心　**執行單位**：國立中興大學人文與社會科學研究中心　**協辦單位**：國立臺中教育大學文化創意產業設計與營運學系 國立臺中教育大學數位內容科技學系

翻玩 SEEDIQ

A

001 數典素材引用

將霧社事件與賽德克族人的傳統服飾、紋面作結合，運用在棋子上，男性族人透過馘首，女性族人需身具純熟的織布能力才能獲得紋面的資格，得以通過彩虹橋。

002 作品理念

以霧社事件作為背景，棋子形象採用賽德克族人與日軍，藉由旗子為兩邊對抗的遊戲玩法，如同當時賽德克族人與日軍對抗的情形，玩家雙方的對弈主導了故事的發展。

003 設計過程

將賽德克族的紋面與傳統服飾，以及日本軍官及士兵階層代表的服飾，運用在棋子的形象上，藉由遊戲使大家重新認識霧社事件，在對弈的過程中參與了這場戰役。

004 示意說明

以西洋棋的玩法，將雙方對弈的行為，結合霧社事件，發展出台灣傳統原住民版的桌上型遊戲。

ACC100111
彭 靖 蓉



ACC100155
林 冠 廷



引號設計 「METONYMY DESIGN」

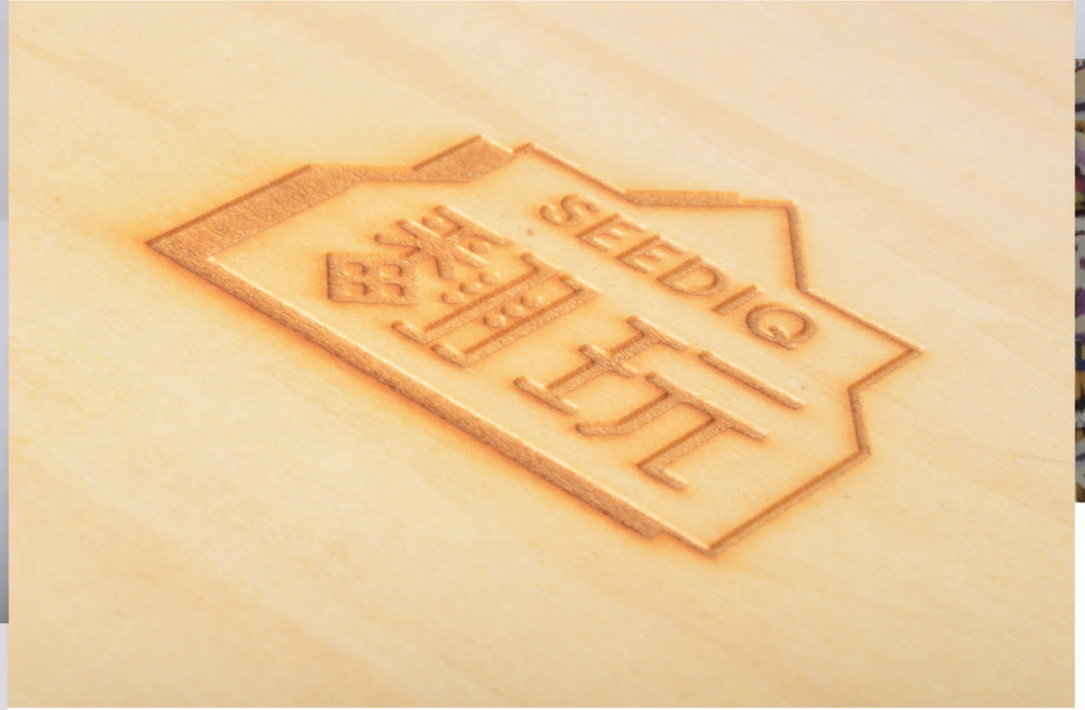






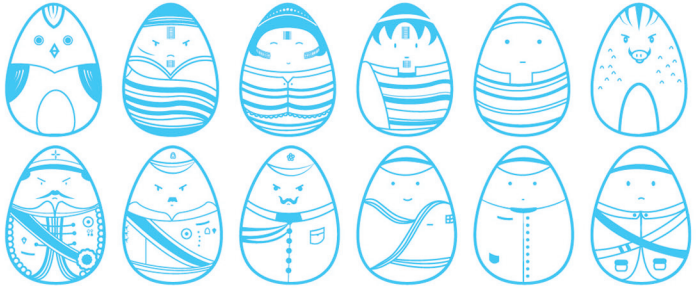


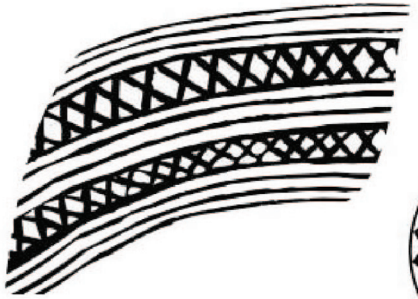



SEEDIQ
翻玩














SEEDIQ
TDIYAN
FLAVOR










SEEDIQ
TDIYAN
FLAVOR



B

豐味 Tydiyan Favor

001 數典素材引用

在賽德克族人上山狩獵時，
所放的第一個陷阱若有獵物收穫，
代表著接下來的一整年會是豐收。

002 作品理念

Tdiyan在賽德克語裡為豐收之意，
故名為”Tdyan favor豐味”
喻使用這些開瓶器組時就會能嘗足豐收滋味。

ACC100118
王　曉　薇



ACC100123
黃　惠　筠



003 設計過程

延伸設計出兩套組的系列隨身開瓶器。
01. 紋面鑰匙保護頭系列:以賽德克族人男女紋面一式４支，
平常用以當鑰匙保護頭。02. 工具使用系列: 以賽德克的木鉤，獵袋，
利刀為元素設計３開瓶器，使用者開瓶時將會有仿原使用方式的體驗。

004 示意說明

產品展示部分，除了將各開瓶器做系列包裝及引用
素材說明卡之外，為理解隨身開瓶器組之設計內涵
將設有互動開瓶裝置模擬陷阱意象供參觀者互動。

引號設計
「METONYMY DESIGN」

C

Takanan 守戶者

001 數典素材引用

取用馘首祭中的重要標誌，
警示祭典開始，象徵勇譽、祈求平安，
代表守護部落的一切，
也蘊含男女性代表器物的意涵。

002 作品理念

現今感應燈為數眾多且功能完善，但多數教以科技性為重，缺乏情感。
以自然材－－木與石為媒材，帶給人們回到家被迎接的溫暖，
感應燈提高安全、增加便利性，
燈光投射出的六種圖形，散發踏實的安心感。

ACC100134
張 語 庭



ACC100146
洪 于 茹



003 設計過程

以代表物「馘首守護標幟」為主要素材，
將祈求部落平安轉化為守護家人的寓意。
保留外型特色並簡化，
發展為懸掛於家門口或玄關處的感應燈。

004 示意說明

拖著疲憊身軀回到家時，
經過玄關感應燈亮，
如同守護者般迎接主人的歸來。

設計引號
「METONYMY DESIGN」
























CROSS THE RAINBOW







D

Cross the Rainbow

001 數典素材引用

元素取自台灣原住民中，屬高砂族群的賽德克一族。其中關於彩虹橋傳說的油畫，由美卡．瓦歷斯創作。

002 作品理念

時間是個抽象的概念，如同連接祖靈世界的彩虹橋，雖然不可視，但卻因為相信而存在。我們將彩虹橋的元素，應用在時鐘上，轉喻賽德克的文化內涵表現的新時計。而這樣的概念也表達出賽德克族尊崇自然循環的信仰。時間的流逝概念呼應彩虹的漸層和循環。

ACC100137
葉　于　甄



003 設計過程

Cross the Rainbow最大的特色在於其所呈現的彩虹環繞效果，象徵著彩虹橋的延伸與自然循環的美妙定律。
在時點的呈現方面，是選自台灣特有或常見的動物們做為設計，並可以隨喜愛自行佈置12隻動物的位置。

ACC100140
李　昆　憲



004 示意說明

指針的意念象徵著賽德克人狩獵時的弓箭，搭配台灣特有種的動物，代表賽德克人與自然共生共存的信仰。並寄盼在靈鳥的引導下，能踏上彩虹橋，迎接來生。

引號設計
「METONYMY DESIGN」




SEEDIQ
DESIGN
ELEMENTS
CORN
PLANT
NATURE

















AROMA

E

001 數典素材引用

選用賽德克族日常所用的植物（過溝菜厥、山蘇花、兔仔菜、羅勒、薏苡、月桃、薑黃、藤三七）以及取樣傳統服飾織線紋路為設計元素，為發展細緻的文化部落概念。

002 作品理念

調味罐以彩色玉米為概念，取用天然質純的植物製成香料，藉由搖灑調味罐的手感動作，體驗賽德克族生活模式;人型立架則以賽德克族傳統服飾為圖像構想，讓居家空間融入賽德克族意象。

003 設計過程

以原住民文化中彩色玉米為調味罐外型，剔除玉米芯、嵌入透明試管，並放入碎狀或研磨後的植物香料，調味罐瓶蓋內則放置植物原貌作為識別。

004 示意說明

以單手握持並搖灑使用AROMA玉米調味罐，若調味罐內植物香料用盡時，可加入香料補充包。

ACC100124
蔡　依　樺



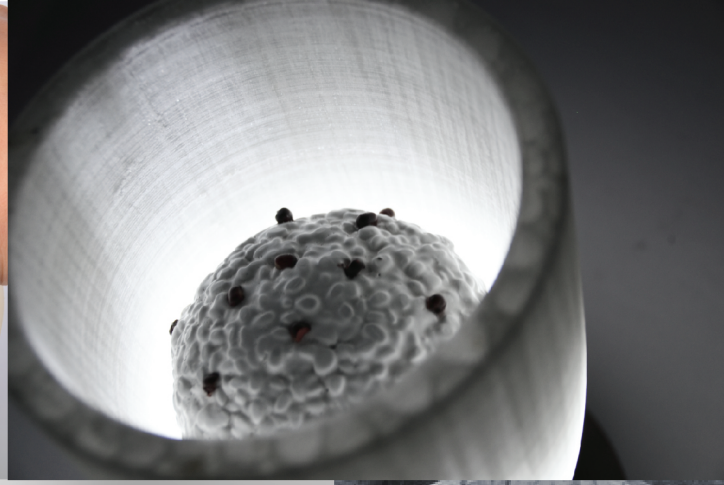
ACC100153
陳　嬿



引號設計
「METONYMY DESIGN」



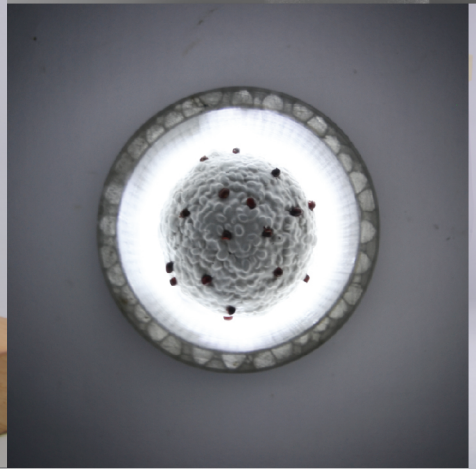





LED light
reed switch
battery holder
KULU
night - light









KULU夜燈

001 數典素材引用

賽德克的傳統蒸籠kulu hlama，其特殊的使用方式，需在蒸籠中空的底盤上鋪置月桃葉，再經由隔水加熱進行上方食材的烹煮。飲食更代表族人共享、溫暖的象徵。

002 作品理念

直接取賽德克蒸籠的特殊造型作為外觀，將其以夜燈的方式作為呈現，烹煮食材所創造的共享溫暖以夜燈的照明作為轉化，使用者能了解傳統蒸籠的使用方式，以及其傳達出的那份溫暖。

ACC100141
張 凱 荃



003 設計過程

將蒸籠蒸煮紅豆飯的模式直接轉化
為商品的操作模式，
藉由放入紅豆飯蒸煮的動作來開啟夜燈，亦象徵族人使用蒸籠來共享溫暖的意象。

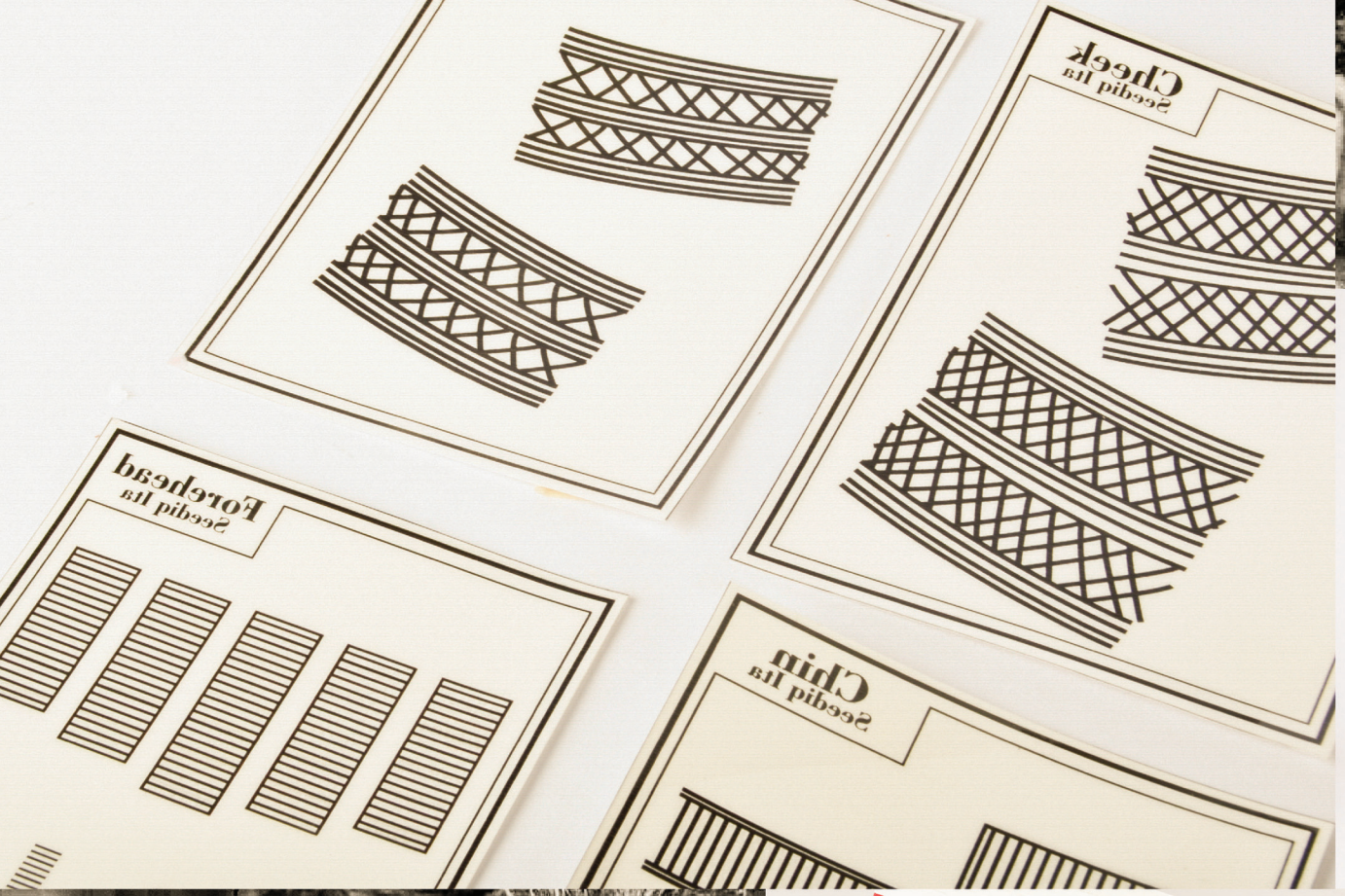
ACC100133
黃 安 賀



004 示意說明

只要將紅豆飯放入蒸籠之中，夜燈的電源就會開啟照明，放置紅豆飯的托盤，在移動放置時可與燈具本體合成一體，方便變換位置。

設計引號
「METONYMY DESIGN」


Cheek
Seedig Ita
Forehead
Seedig Ita
Chin
Seedig Ita








Cheek
Seedig Ita


Seediq Ita
Man

Ita

G

001 數典素材引用

紋面代表成年及其成就的標記，沒有紋面的人將無法得到族人的尊敬及認同，更無法論及婚嫁。而個人也必須在適齡期達到族人所規範的標準以證明自己有資格紋面，其中男子須要經過出草獵首的洗禮，女子則要熟稔織布技巧。

002 作品理念

在賽德克族裡面紋面象徵成年的意義，因此設計此款紋面模擬裝置，可以讓人去體驗紋面在自我臉上的模擬的圖騰後以會身製出紙的紋樣的將紋

003 設計過程

賽德克的成年禮紋面作為主要取材紋面的功能意義則是包含了：族群與系統識別/成年的標誌/美觀/檢驗女子貞操/避邪繁生/表揚個人英勇語能力/通往靈界的祖靈識別。因此主要以成年注重美觀以及通往作為主要的發展元素。

004 示意說明

藉由平板操控模擬的方式，讓現代人體驗紋面之美。

ACC100105
侯 心 苹



ACC100117
劉 孟 函



引號設計
「METONYMY DESIGN」

織日子

001 數典素材引用

「編織」是在賽德克族中最重要的文化，
Tminun在賽德克語中是「織」，
而織日子也有知日子的意思。

002 作品理念

一日復一日，
天天用心體驗生活、天天用心感受世界，
與身邊的親人朋友們情感交流，
編織出美好的日子

003 設計過程

賽德克婦女有將生活、歷史及文字記錄於布中的習慣，日曆紀錄日子編織成我們的生活，而生活的印記如同賽德克織布中留下美麗的花紋

004 示意說明

織日子的用法及意義，
與賽德克編織精神相輔相成，
讓人在生活當中便能呼應其特色

ACC100119
張　琬　柔



ACC100147
陳　柔　岑



設計引號
「METONYMY DESIGN」

















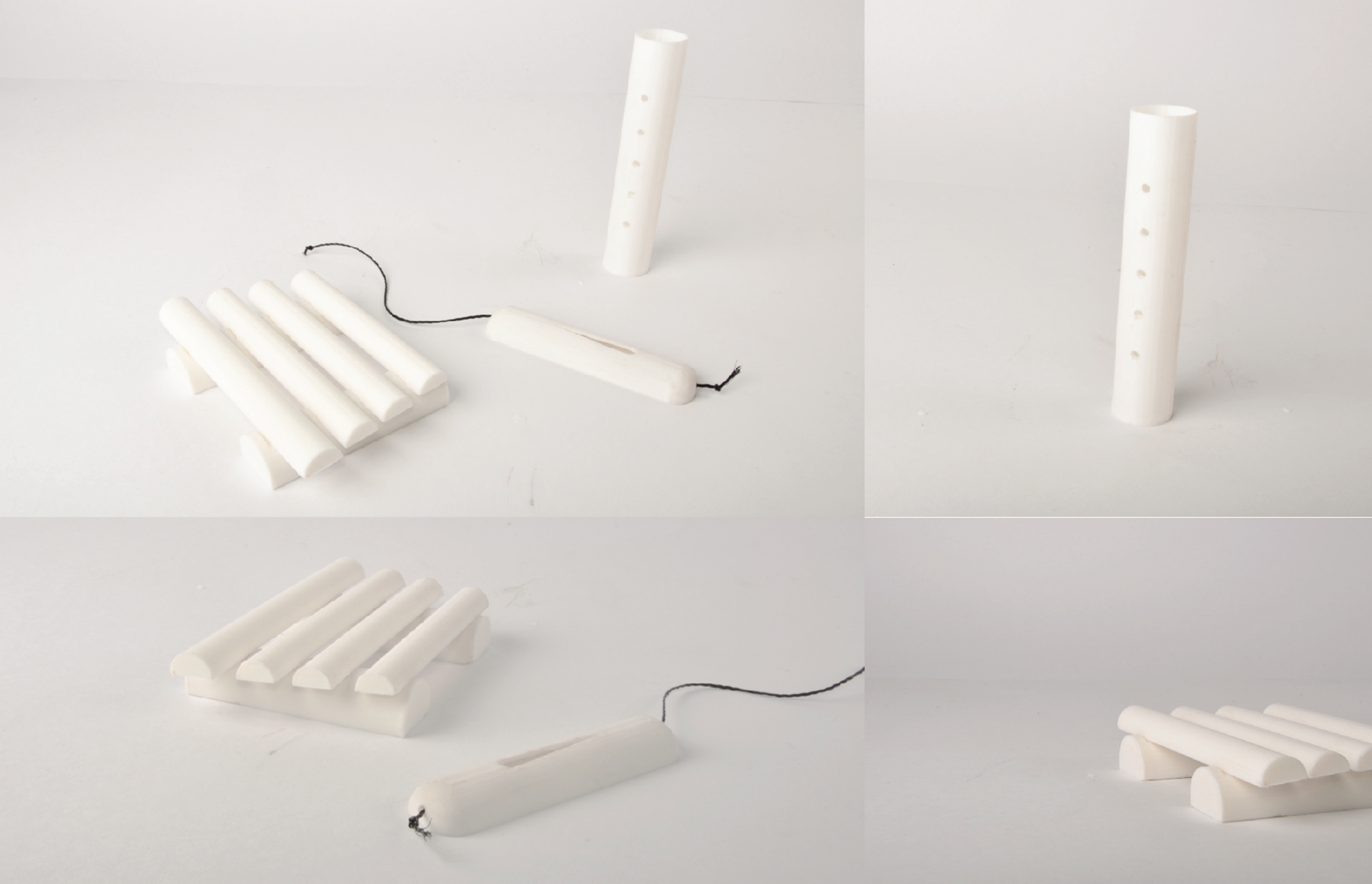












賽德克樂團

001 數典素材引用

以賽德克族的口簧、木琴、獵首笛為主，
結合現代的材料及技術產出新的樂器意象。

002 作品理念

我們希望利用製作出來的模組，
讓體驗者知道賽德克的樂器有哪些，
是長什麼樣子，運用它的發聲方法，
進入賽德克音樂的氛圍中。

003 設計過程

藉由比較的方式，
我們找到了賽德克樂器的獨特點，
就是它們擁有著一種很樸實、
簡單的粗曠感，並進行模組化的設計。

004 示意說明

透過簡單的流程，
試著體驗傳統樂器的魅力。

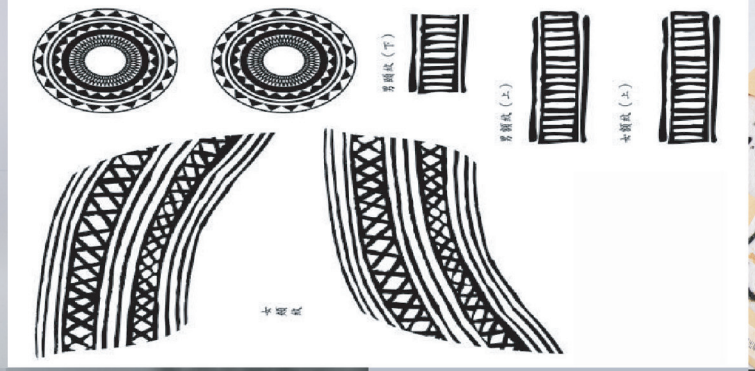
ACC100139
林 毅 軒



ACC100100
鄭 宇 騏

設計引號
「METONYMY DESIGN」






種出草物
種出草物






種出草物






賽德克 髮型
頭箍
直接綁頭髮
婦女另一種髮式
女子
先綁頭殺
同一條帶子
再綁頭髮
切斷
直接綁頭髮




種出草物
種出草物
種出草物
種出草物

種出草物

001 數典素材引用

賽德克族會將獵得的人頭放置室外陳列，以彰顯自己的勇敢剽悍，且「出草」後代表成年，可行「文面」。

002 作品理念

由賽德克族「出草」文化做發想，單就字面上來看，解讀成「種出草物」，進而結合發展成種子盆栽。

ACC100107
蔡　宛　潁



ACC100120
張　郡　庭



003 設計過程

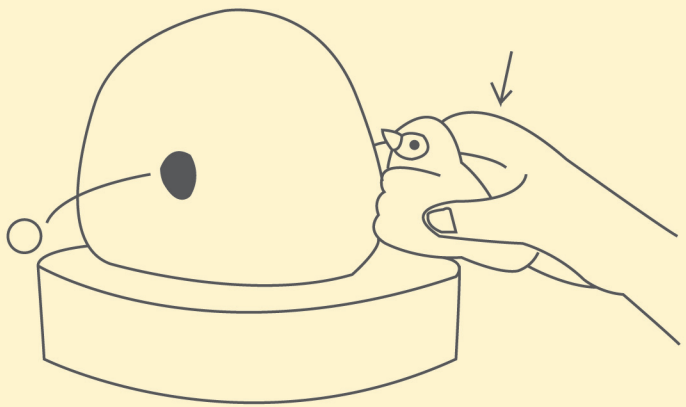
製作手抄紙將種子混入其內，以紙栽形式呈現盆栽。設計三款造型為賽德克族人的臉，並設計紙栽人臉輪廓容器和包裝，輔助產品。

004 示意說明

以另一種「種植紙栽」的方式瞭解賽德克族的出草文化，種出屬於自己的「文面」。

引號設計
「METONYMY DESIGN」















How is the Day?

001 數典素材引用

以賽德克族靈鳥撼動巨石的神話故事為設計
核心，並擷取織紋和紋面等特色來設計
靈鳥的造型。

002 作品理念

將神話故事具體呈現，且融入靈鳥占卜和附加功
能時鐘。
表達出設計內涵：「小事物大力量」。

003 設計過程

聽靈鳥聲音判別日常大小事物吉凶是賽德
克族人每日的習慣，於是我們將此
占卜行為轉換為日常桌面上的運勢小物。

004 示意說明

把撼動巨石的意象轉換成使用者把靈鳥往下壓，
碰觸到按鈕時占卜機就會啟動，
並隨機掉出籤球，透過解籤板瞭解你今天的運勢！

ACC100138
江 俞 薇



ACC100144
劉 芷 麟



引設計號
「METONYMY DESIGN」







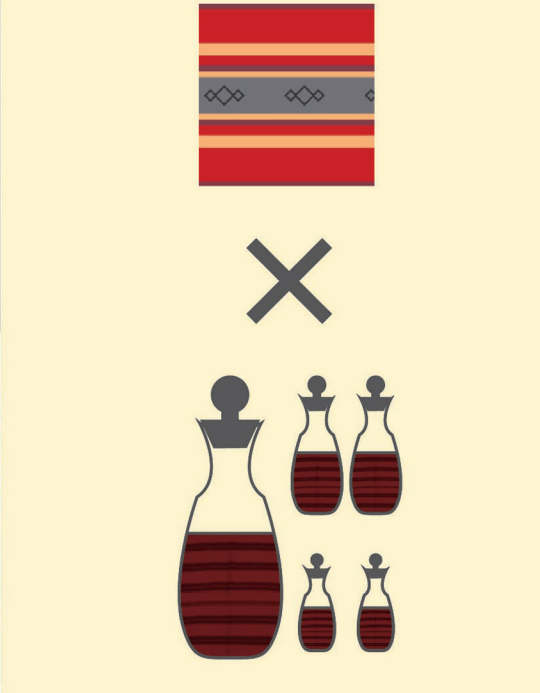












馘物瓶

001 數典素材引用

族人會在節慶中使用小點心款待嘉賓，
零食來源大多為乾果類的天然食材。
賽德克獵過人頭的族人會穿著正式的服飾，
象徵真正的男人。

002 作品理念

賽德克族人透過馘首祭保佑平安。
馘首，俗稱獵人頭，
以趣味性的開瓶手法淡化較為野蠻的傳統印象，
並加入乾果來傳達分享的快樂意念。

ACC100154
戴 靖 軒



003 設計過程

我們將馘首習俗，
轉化為趣味性的扭瓶蓋意念，
瓶內裝的是可以共食的乾果，
瓶身則是著賽德克族象徵意象的衣服。

ACC100106
戴 婎 涵



004 示意說明

擺設在廚房或客廳餐桌上，
當作桌面擺飾或是和朋友、家人一起
分食乾果，達到分享的快樂。

設計引號
「METONYMY DESIGN」


獵守
CARE


獵守
CARE



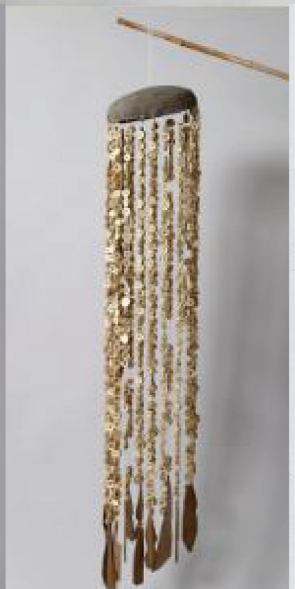


















獵守T-care

001 數典素材引用

取馘首守護標幟的意象為外觀設計，將其轉化為掛式急用藥品收納罐，以關懷山區原住民突發疾病的問題。轉化四種賽德克保健植物之意義作為收納藥品的種類。

002 作品理念

引用馘首守護標幟象徵的守護與祈福語意，將賽德克的狩獵文化轉化為獵捕健康。〝Tkanan〞為賽德克語馘首守護標幟之意,將其與〝take care〞相結合，即為〝獵守T-care〞。

003 設計過程

附加光源感應燈之設計，使T-care會在夜晚自行發光，讓使用者在漆黑中也可輕鬆取藥；採用旋蓋設計為懸掛式藥罐的開口；補充包讓使用者可依需求自行搭配。

004 示意說明

結合賽德克藥草文化，消除藥盒既定的醫療感，為「食藥」這件生活小事增添趣味。

ACC100113
沈 湘 芸



ACC100129
李 宜 庭



引設計號
「METONYMY DESIGN」

享宴

N

001 數典素材引用

賽德克族的習俗，分享豬血豬肉儀式，與族人分享山豬肉，可以凝聚關係。
此外，也引用了賽德克族織布紋路的圖騰。

002 作品理念

獵人帶回山豬和族人一起分享，使用者從餐具置物架的“豬身”取下食器承裝食物表示一起分享與進食的概念，利用產品隱喻的方式表達出賽德克族“分享”精神。餐盤以織布圖騰去裝飾。

ACC100190
陳 佩 瑤



ACC100142
郭 珮 妤



003 設計過程

造型上以全豬的形象作為設計。豬身的部份為餐具置物架的部份，利用簡單的解剖概念，盤子放置在豬肋骨的部份，碗的放置位置則在豬的腰椎部份。

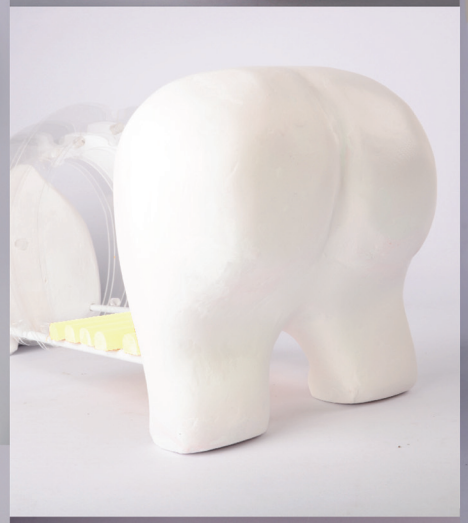
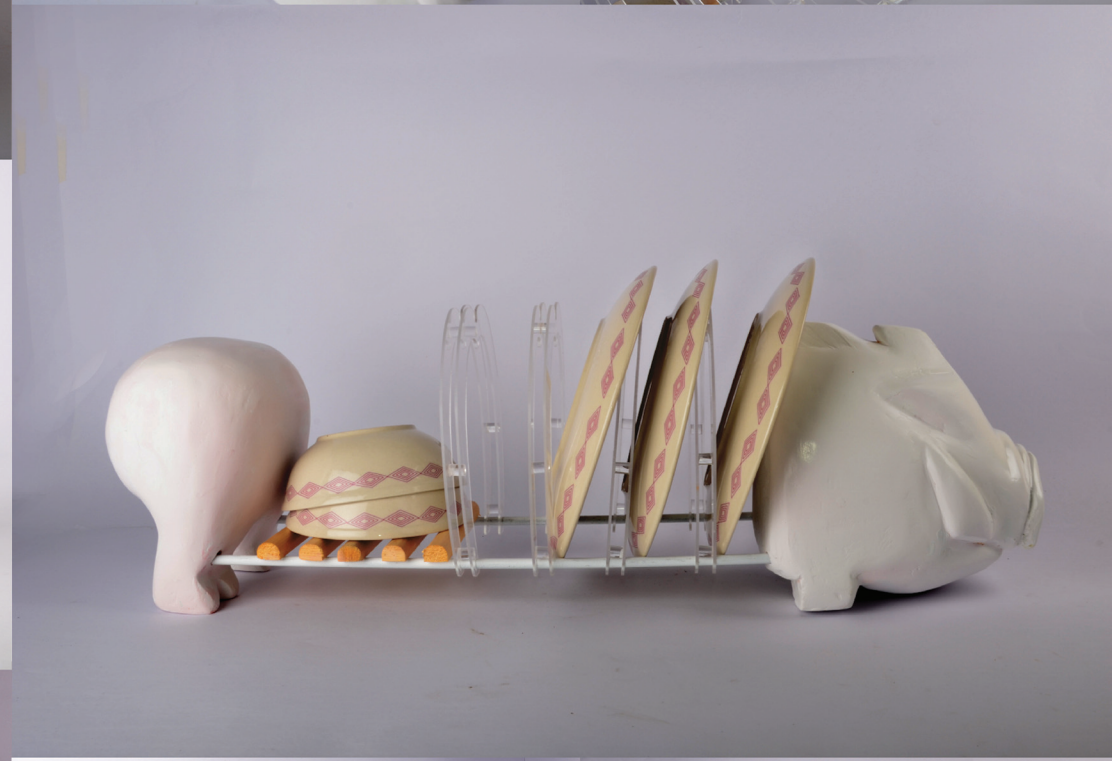
004 示意說明

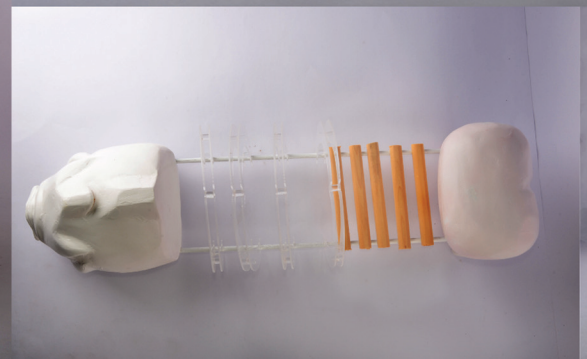
小型桌上餐具置物架與餐盤的設計。可放置于廚房或餐桌上，小型精巧，亦可作為擺設用品。

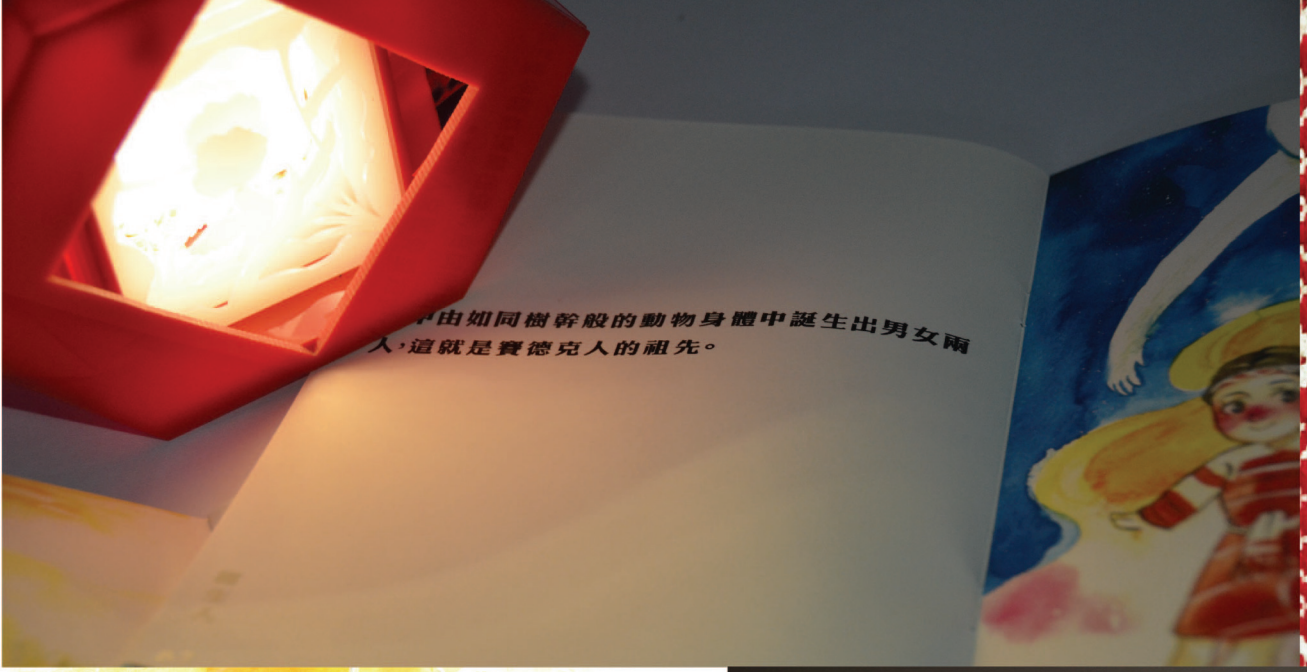
設計引號
「METONYMY DESIGN」





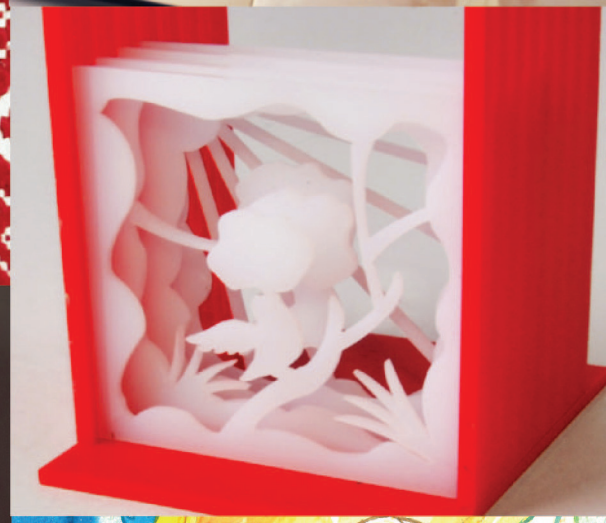






由如同樹幹般的動物身體中誕生出男女兩
人，這就是賽德克人的祖先。




樹
生人



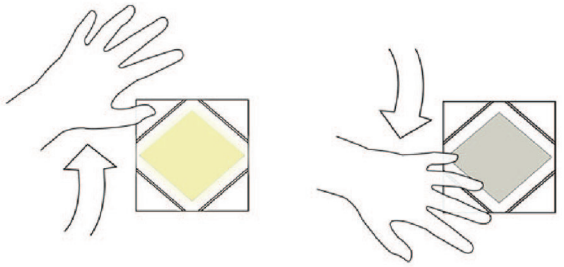












0 山的孩子

001 數典素材引用

賽德克族以『祖靈』為信仰，以菱形紋構成的幾何形代表。認為人一生福、禍皆受祖靈左右。
紅白配色在傳說中即象徵著”彩虹橋”。

002 作品理念

用如眼睛般的菱形紋，代表祖靈對我們的凝視與保護。融合賽德克族流傳的故事剪影，就像是小時候窩在長輩身邊、聽著古老的傳說，而緩慢進入夢鄉的孩子。

ACC100132
黃　御



ACC100135
夏　楚　涵



003 設計過程

以祖靈的”保護”作為夜燈，在夜晚默默守護熟睡的人們。
燈面利用紙雕層次概念，擷取故事中的經典畫面，傳達流傳已久的古老故事。

004 示意說明

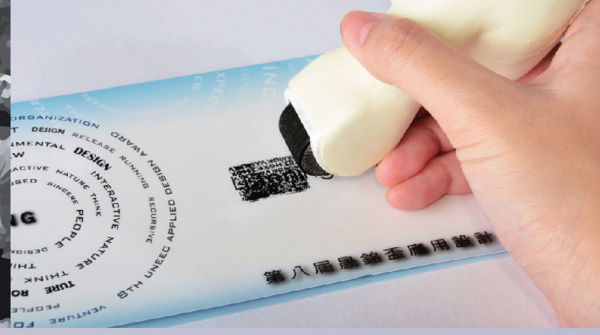
以手揮動感應開關譬喻眼睛的開闔，可換置不同的故事燈片，配合繪本以更了解故事內容。

設計引號
「METONYMY DESIGN」





















什麼塗了去

001 數典素材引用

Smratuc儀式是賽德克族的「年祭與播種祭」。其中一個儀式是用石板去搭建一個狩獵陷阱，陷阱內放了許多動物的穢物。每一戶人家為一個單位，到現場進行儀式，用竹子來戳動物的穢物，部落居民都完成了儀式之後，主祭就會將穢物全數丟棄，象徵的把一年的穢氣都丟棄掉。

002 作品理念

取自Smratuc的諧音，「什麼塗了去」防盜印章組讓使用者蓋上印章後能避免有心人士竊取個人資訊，讓霉運無機可趁。外觀選色上為彰顯與賽德克族之連結，採用了賽德克族的傳統顏色。

003 設計過程

取自Smratuc戳陷阱中的動物穢物的儀式，將穢物直接表現，並把戳的動作連結至印章。原本印章代表著契約及保證，我們將原有的寓意轉化為儀式中的討好運、去霉運。

004 示意說明

什麼塗了去印章組的操作行為，藉由印章沾印泥的動作，讓大眾能體驗Smratuc儀式中的趣味。

ACC100112
曾 宇 禎



ACC100156
林 雅 慈



設計引號
「METONYMY DESIGN」





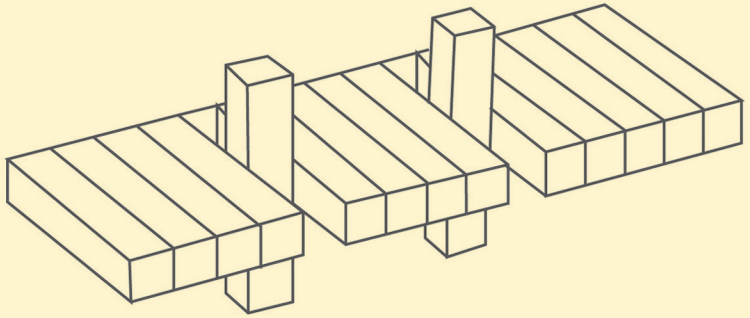
×

















Camac

Q

001 數典素材引用

泰雅賽德克族服飾，慶典正式場合穿著的披肩。在傳統社會中，「狩獵」活動中的「獵物」會被用來對頭目納貢、親友間分享或歲時祭儀祭等。

002 作品理念

為保留出陣與狩獵文化習俗之獨特，且發揚其完成任務後展示勝利的榮耀，將狩獵出陣之完成性活動生活化，轉換如書架使用並有動物與人頭造型伸縮筆戲謔組合，引人興趣及欣賞此文化。

ACC100114
黃 薇 伊



003 設計過程

出陣過程包含：「出發」如同出門準備執行任務；「狩獵」過程以筆為工具紀錄收獲並在「歸程」中完成任務，回到家中將收穫與滿腹心得的書或筆記置於書架上「展示榮耀」。

ACC100122
劉 昭 妤



004 示意說明

公仔人頭與動物造型的伸縮筆具有磁性可貼附在勝利披肩書架上，增添書架展示榮耀的象徵的意義。書架上擺放的物件如同完成任務後的收穫。

引號設計
「METONYMY DESIGN」

攝獵 R

001 數典素材引用

獵咒具代表意義：祈福、好運、傳承、交際
其用途為賽德克族在打獵之前的祈福法器。
擁有好的獵咒袋就有好的獵收，所以相當的
珍貴。

002 作品理念

以獵咒袋交際、分享的概念，結合拍立得，
希望使用者除了記錄風景，
也可以與朋友分享自己所拍攝的相片，
交換自己的難得的一片風景。

ACC100102
呂 欣 虹



003 設計過程

設計相機皮套前加裝相簿本，方便拍照者蒐
集得到的照片，休憩時，能將相簿從皮套上
拿取下來與別人分享，並能交換得到的照片
，共同創造回憶！

ACC100145
古 珍 榕

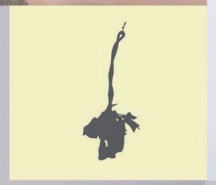


004 示意說明

以拍照的方式與相片的紀念性來對應獵咒袋
的價值性，交換與傳承的意義存在。

引號設計
「METONYMY DESIGN」






















排音










排音






排音

拼音 S

001 數典素材引用

賽德克族人木琴的敲擊用於召喚親友共享美食
或作為舞蹈伴奏，可自娛娛人。
此外，木琴也經常用於重要的節慶，
或是一天工作完畢後，為了放鬆心情時而演奏。

002 作品理念

拼音，由傳統木琴的聲響及現代蒙太奇拼貼手法結合而成。
希望藉由聲音視覺化的共同創作、
帶給大眾不一樣的視覺饗宴，
同時體驗賽德克族人對於音樂的熱忱。

ADT100102
陳 家 倫



ADT100104
蘇 郁 雰



ADT100106
曾 子 涵



ADT100108
李 佳 寧



003 設計過程

1. 了解賽德克文化、作品發想
2. 電子技術探討
3. 道具製作
4. 結合arduino技術與道具、完成

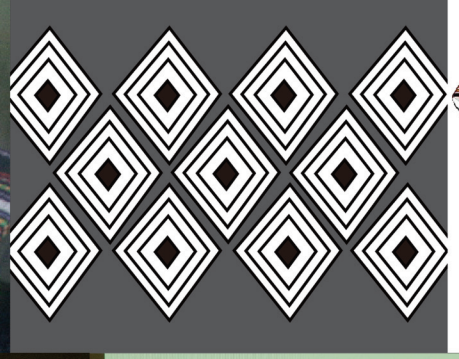
004 示意說明

觀者將聽到的音樂藉由敲擊木琴，抒發出內心感受，
同時節奏將轉變成影像，
再以蒙太奇手法投影到牆上完成畫的一小部分。

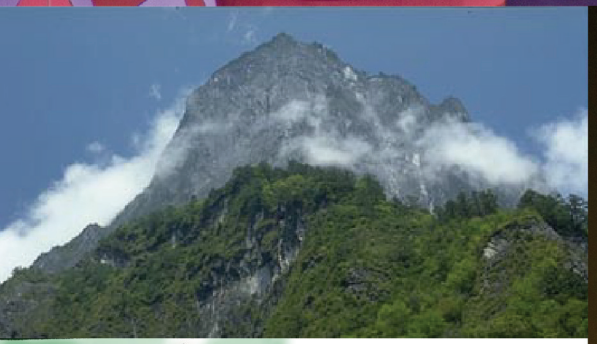
引設計號
「METONYMY DESIGN」

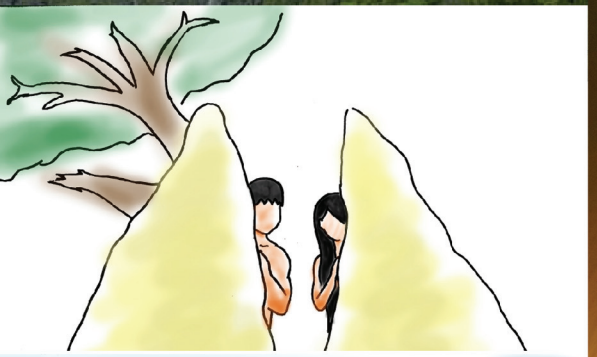


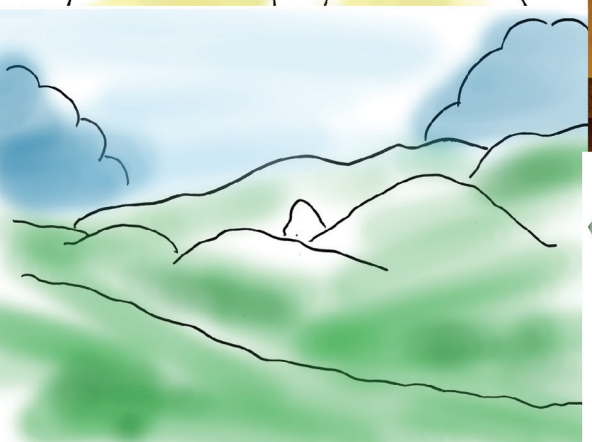








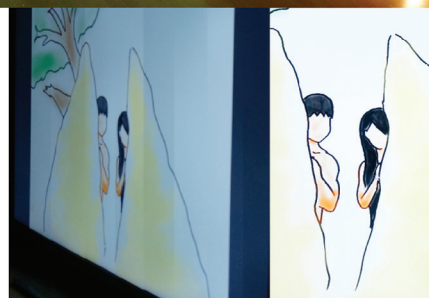












Relife

T

AAR100118
杜　雨　璇



ADT100120
陳　品　如



ADT100130
楊　曉　芸



001 數典素材引用

賽德克族傳統服飾圖形與色彩和白石傳說

002 作品理念

將白石傳說結合賽德克服飾，將白石傳說中的一男一女以人形看板的方式呈現，表示族群的起源；利用投影的方式，在傳統服飾外型上，再加入賽德族元素的創新服飾，讓大家得以了解。

003 設計過程

藉由紅外線感應，在觀眾站至人形立牌後面時，會先撥放簡短白石傳說動畫，並且開啟音樂、燈光，之後會隨機出現創新時尚的賽德克服飾，並且會拍下畫面，顯示在螢幕上，讓在人形立牌後的人，可以有驚喜感。

004 示意說明

1. 首先投影在人形立牌是傳統服飾
2. 觀眾走向人形立牌定位，音樂、燈光出現，再來會出現白石傳說簡短動畫
3. 螢幕上會隨機出現創新時尚服飾

設計引號
「METONYMY DESIGN」

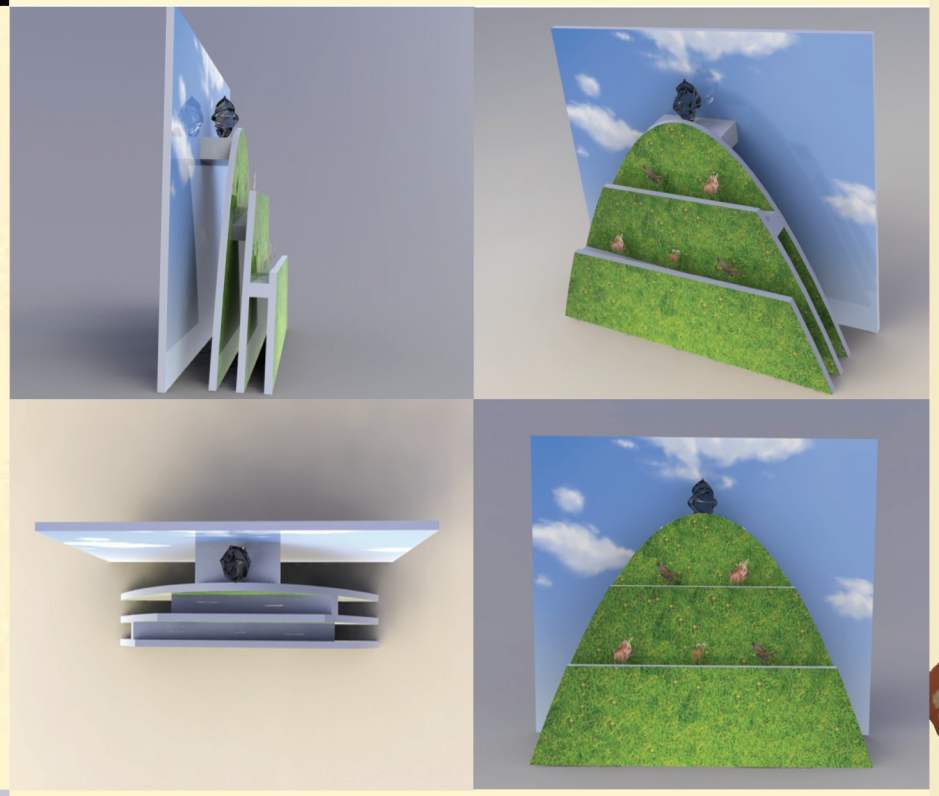




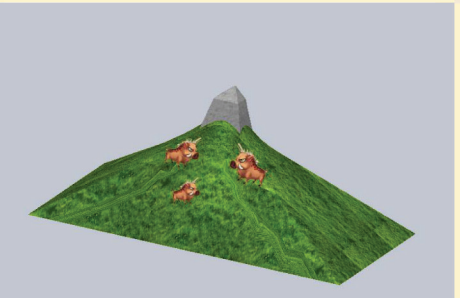


×


Gaga









獵。狩

001 數典素材引用

賽德克族的白石傳說中，獵首或狩獵的戰績輝
煌而能夠獲得祖靈的認可。藉由轉化的遊戲方式，
讓大眾能趣味性的理解賽德克文化。
乾果罐的自賽德克族獨特織圖紋降低距離感

002 作品理念

將白石傳說中獵首以及狩獵的過程，
轉化為類似街坊夜市的投擲遊戲手法，
透過這樣的互動遊戲，將白石傳說描繪出來。
讓賽德克族的由來更加容易推廣認識。

003 設計過程

利用Arduino來控制開關，
使小動物能夠在被擊倒同時，
觸發山頂上代表祖靈的白石發光，
以此作為得到祖靈認可而顯靈的象徵。

004 示意說明

白石傳說中，獵首或狩獵的戰績
輝煌而能獲祖靈的認可。藉由投
擲的互動遊戲方式，轉化呈現。

ADT100113
李　永　裕

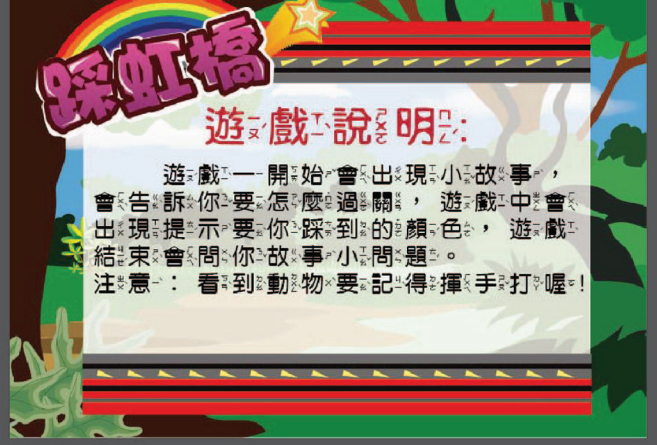


ADT100127
彭　冠　勳



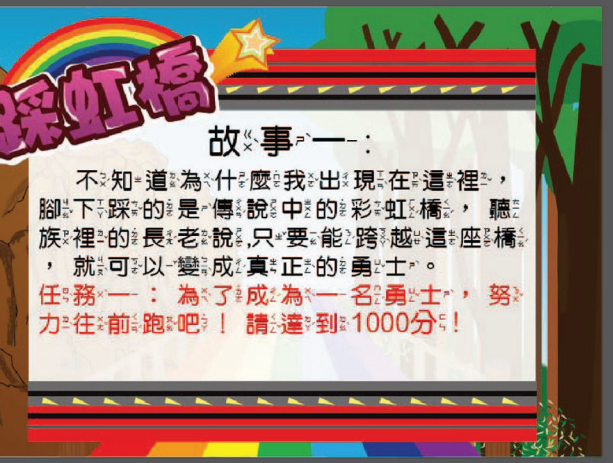
引號設計
「METONYMY DESIGN」

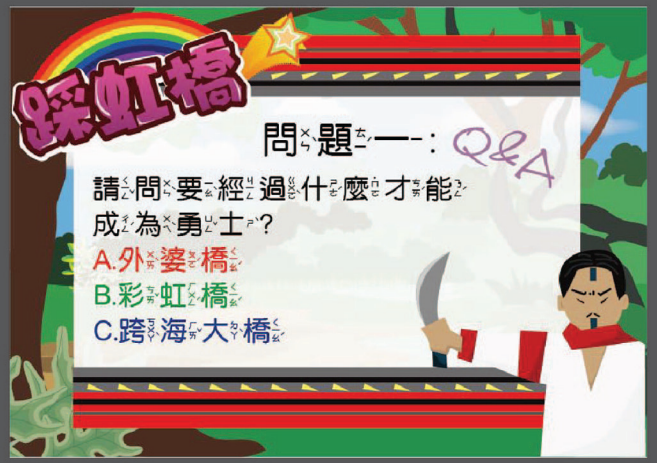

踩虹橋
遊戲開始
離開遊戲


踩虹橋
遊戲說明:
遊戲一開始會出現小故事，會告訴你要怎麼過關，遊戲中會出現提示要你踩到的顏色，遊戲結束會問你故事小問題。
注意：看到動物要記得揮手打喔!

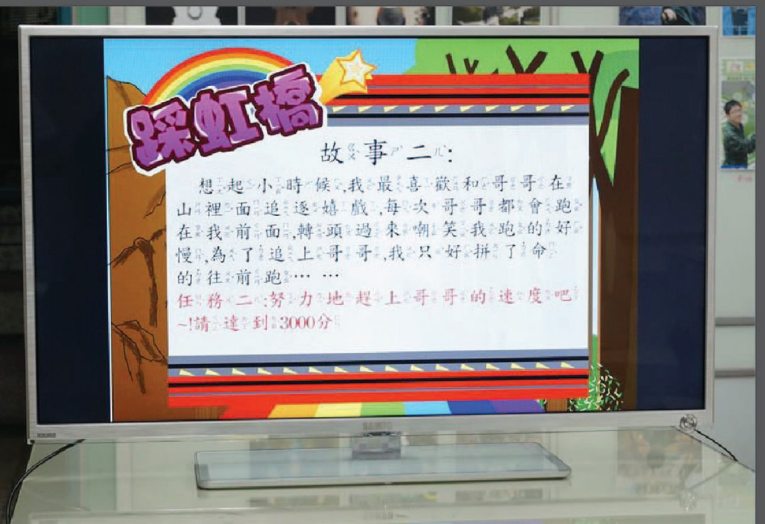

踩虹橋


紅


踩虹橋
故事一:
不知道為什麼我出現在這裡，腳下踩的是傳說中的彩虹橋，聽族裡的長老說,只要能跨越這座橋，就可以變成真正的勇士。
任務一：為了成為一名勇士，努力往前跑吧！請達到1000分!


踩虹橋
問題一: Q&A
請問要經過什麼才能成為勇士?
A.外婆橋
B.彩虹橋
C.跨海大橋


踩虹橋


踩虹橋
故事二:
想起小時候我最喜歡和哥哥在山裡面追逐嬉戲，每次哥哥都會跑在我前面轉頭過來嘲笑我跑的好慢，為了追上哥哥，我只好拼了命的往前跑……
任務二:努力地趕上哥哥的速度吧~!請達到3000分


目錄導覽首頁 HOTKEY快速導覽 內容主題 典藏機構 進階搜尋 資源聯盟
首頁 | 目錄導覽 | 內容主題 | 人類學 | 臺灣原住民族 | 高砂族群 | 賽德克(Seediq) | 影像
首頁 | 目錄導覽 | 典藏機構與計畫 | 行政院原住民族委員會 | 台灣原住民族文化園區 | 擴充台灣原住民族文學家及藝術家資料庫數位內容
祖靈橋
評分與驗證
請為這筆數位資源評分
送出
推薦藏品

V

踩紅橋

001 數典素材引用

典藏台灣-賽德克巴萊_祖靈橋
典藏台灣-賽德克巴萊_狩獵
典藏台灣-賽德克巴萊_音樂

002 作品理念

因為對賽德克的神話有興趣，我們希望讓更多人可以知道賽德克的神話，藉由遊戲的方式，讓使用者可以維持較高的興趣吸收資訊。

003 設計過程

1. 設計遊戲畫面　2. 製作感應踏板
3. 接上互動儀器
4. 環境布置
5. 作品呈現

004 示意說明

這是一套闖關互動遊戲，遊戲時，螢幕會出現提示，使用者踩前面地板上的感應器進行遊戲。

ADT100115
黃　律　澄



ADT100118
李　怡　諠

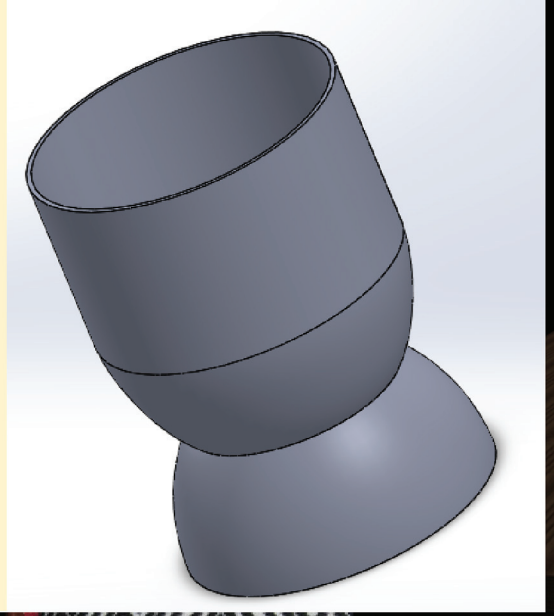
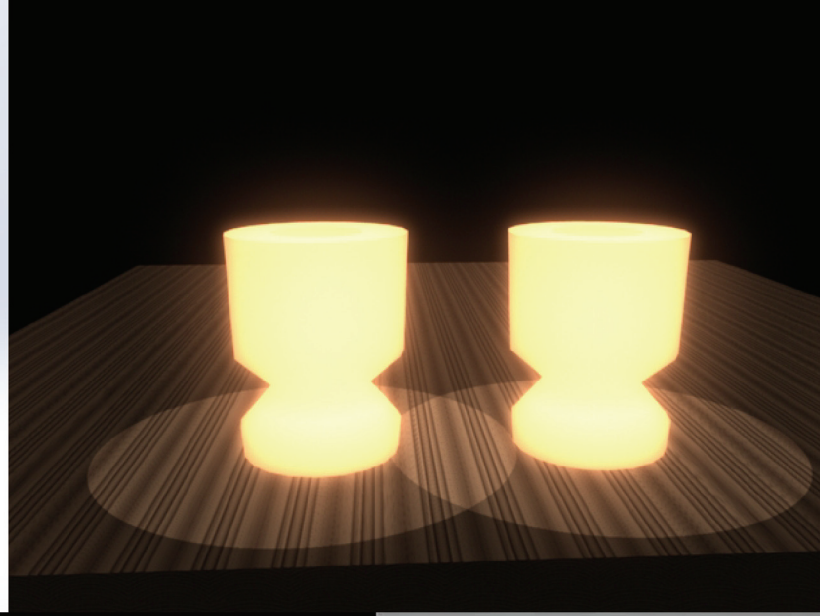


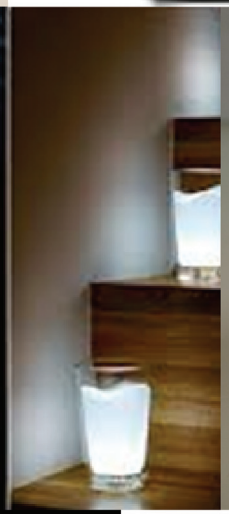
ADT100131
李　珮　琪



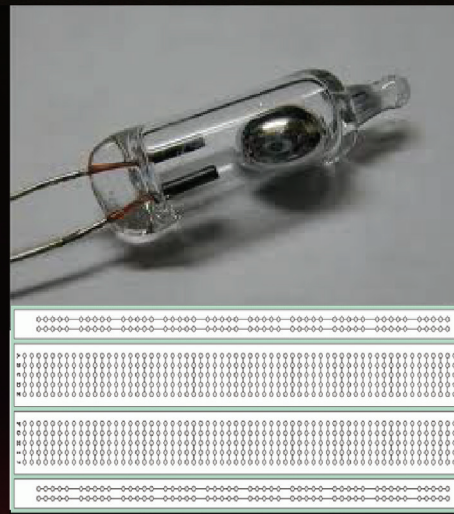
引號設計
「Metonymy design」

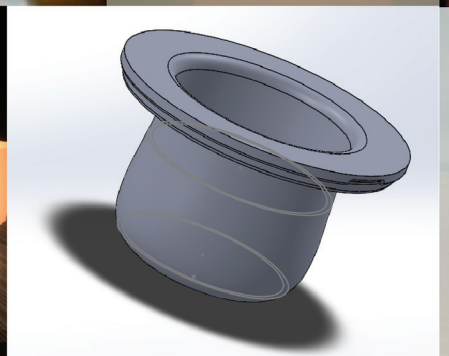


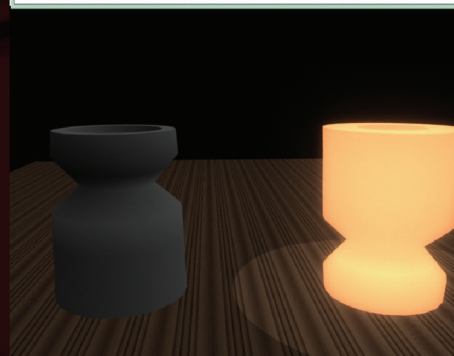













W

蒸蒸日上燈

001 數典素材引用

賽德克族以小米為主食，
用蒸籠來烹煮再食用。
吃飯時用手直接抓取食用
，可以拉近彼此的距離。

002 作品理念

分享與共享
蒸籠部落彼此共享，使整個部
落吃飽。當有外來客人時就會
煮紅豆飯等來與賓客分享。

ADT100105
林　羿　旭



ADT100110
楊　尚　樺



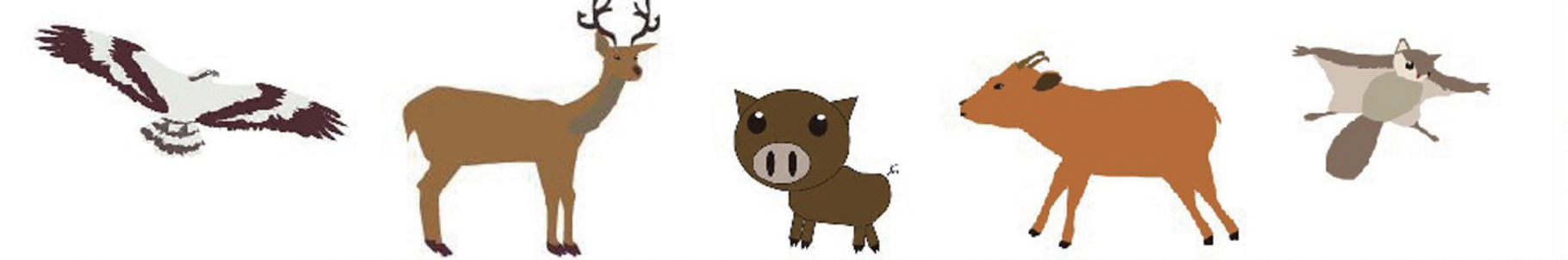
003 設計過程

以蒸籠為外型，燈光為媒介，達到分享與
共享的意涵。用燈光可以和別人共享,照亮
他人，而彼此靠近時燈光增強代表和他人
分享。

004 示意說明

蒸籠平常不使用時倒著放置，而使用時正放
。延續開關正著開，倒著則關。蒸籠靠近時
會使亮度增強，有團結力量大的意涵。

設計引號
「METONYMY DESIGN」



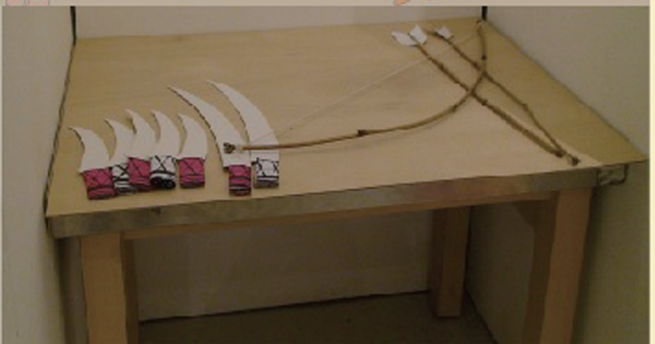




神猟弓









X





狩獵王 X

001 數典素材引用

狩獵祭是賽德克族重要祭典之一，
以可愛不血腥的遊戲方式，
讓大家體驗這個祭典。

002 作品理念

現今原住民大多用較不慘忍的方式舉行狩獵祭典，我們的互動遊戲就是以虛擬的方重現賽德克族狩獵祭，讓大家了解這個祭典的過程及模式！

ADT100121 陳楷育



ATA100128 胡惠柔



ADT100132 梁玭瑋



ADT097117 徐意惠



003 設計過程

我們想利用體感偵測的Kinect，來設計一款狩獵遊戲。另外，我們也利用illustrator製作五種森林動物，再利用Flash動態化。遊戲開始畫面以及場景也是利用一樣方式來製作。

004 示意說明

藉由體感遊戲，
搭配實體道具弓箭，讓玩家
能更實際體驗狩獵祭。

引號設計 「METONYMY DESIGN」



PDDAHUR











解・念

Y

ADT100115
黃　律　澄



ADT100103
林　煜　軒



ADT100111
鄭　文　傑



001 數典素材引用

傳統和解儀式有幾種方式，如有用埋石立約定界，在確定界線的時候，立石為界，代表承諾如石般堅硬。界線或者誓約確立之後，絕對不可以移動或者反悔。

002 作品理念

認識賽德克族後，發現他們傳統的立石和解儀式很適合給羞於說出內心歉意的現代人另一個表達的方式，藉此也能讓人親身參與賽德克的文化活動，進而更了解這特別的民族。

003 設計過程

製作石頭道具裡頭裝設紅外線二極體和水銀開關並且利用投影的方式，當立好石頭代表雙方和好，上方的投影燈就會投射出一圈光環在他們四周環繞著。

004 示意說明

當彼此誠心向對方提出和解的同時投射出光芒照射在兩人身上，就像連上天都為此感到認可。

引號設計
「METONYMY DESIGN」









S到Z，豬你心安

Z

001 數典素材引用

主要來自賽德克族的狩獵，傳統的狩獵祭品是以小豬最好，來祈求狩獵一切順利，然後我們連想到了失眠者新求求順利入睡的心理，希望透過夜燈裝置，使消費者感受賽德克的澎湃，並同時透過投影方式使失眠人因而一夜好眠。

002 作品理念

想像一下自己身處賽德克最天然原始的狩獵場，與在一旁伺機而動的族人合為一體，一場完美的狩獵豐收祭開始了，然後天亮了你帶著與族人共同狩獵收獲的產物回家了，並且衷心期待下一場狩獵如此次般令人安心，在黑暗中陪伴你點亮你。

003 設計過程

將設計透過RP材質輸出並結合LED燈成夜燈投影裝置，使使用者在家就可以感受賽德克的澎湃，並同時透過投影方式使失眠人因為影像變換而一夜好眠並且感受被守護的心安。

004 示意說明

透過夜燈的操作營造賽德克狩獵時被守護的安心感，使失眠使用者因為豬你心安夜燈感受到被守護而一夜好眠，並且衷心期待下一場內心的賽德克狩獵如此次般令人安心。

ACC098107
張　庭　嘉



設計引號
「METONYMY DESIGN」