

附件：「2025『台北好時尚』臺北 TOP 時裝設計大賞」入圍設計師作品介紹

設計師 | 王季灃 | 品牌名稱 | CHI-LI

◆ 設計主題 | 擬花蛇 / Mimicry Bloom Serpent

◆ 設計理念 | 設計靈感來源是《聊齋誌異》裡短篇小說《海公子》，想體現故事中變成巨蛇的美人以及五色花的誘惑，體現父權對於女體的凝視，以及女性的反擊。

服裝作為藝術載體，通常象徵著慾望的凝視以及自我認同的交織，如同女性以及 LGBTQ+ 的社會處境。因此選擇以女裝設計為主要呈現方式，藉此傳達有著花朵般美麗的容貌，卻擁有毒蛇般致命的神秘美感。以蛇、花、凝視以及女性為元素，將本次主題命名為《擬花蛇》。



設計師 | 吳乃歆 | 品牌名稱 | My Deer

◆ 設計主題 | 霧中幻影 / Phantom in the Fog

◆ 設計理念 | 黎明或黃昏時分，高樓之間迷霧流動，讓都市像是若隱若現的夢境。



設計師 | 李紀鞍 | 品牌名稱 | CHIANLEE

◆ 設計主題 | 卜 / divine intervention

◆ 設計理念 | 在霓虹閃爍的都市幻象中，我看見的不只是科技與時尚，而是一座壓抑著焦慮、渴望庇佑的城市，命運的語言藏在角落——在便利店旁的小廟、在某個午夜無聲的擲筊聲裡。這是一座充滿未知的都市，人們在其中穿梭、祈願、等待命運回應。

靈感來自台灣街頭巷尾常見的求籤

儀式。那是一種簡單卻充滿儀式感的動作：搖動籤筒、落下一支籤、讀著未知的籤詩，彷彿向混亂命運投出一個問題，等待回應的瞬間，也是一種自我安頓的過程。



設計師 | 翁昱玆 | 品牌名稱 | Jeffrey.yxw

◆ 設計主題 | 罽影流徽

◆ 設計理念 | 從台北街頭的霓虹映照、老屋裂縫、鐵鏽殘痕中提取視覺語言，將都市中「繁忙與寧靜交織、現實與幻想共存」的矛盾感受轉化為服裝結構與肌理。作品大量運用丹寧布料經過水洗、抽鬚、破壞、重構等手法，模擬城市日夜變幻下的記憶沉澱與身體磨耗，並以東方符號學與戰甲式打版作為結構骨架，描繪出穿越幻象的都市異類。



設計師 | 陳樵一 | 品牌名稱 | E²Y²

◆ 設計主題 | 幻象分隊 / Division Mirage

◆ 設計理念 | 本系列以「都市叢林」為背景，打造屬於未來都市行動者的服裝系統。靈感取自台北夜晚的霓虹光軌、建築的斷裂結構與都市中高速流動的訊息網絡，透過功能性設計、模組化結構與未來材質，將潮流語彙轉化為一種能量裝備。

每一套造型如同幻象中的成員角色，各司其職，具備任務導向的機能特徵與強烈個體識別感。現實與幻想並存，功能與風格融合，這不只是服裝，而是一場針對城市未知的集體行動。



設計師 | 湯俊翔 | 品牌名稱 | AXALON

◆ 設計主題 | 以太裝甲 / Aether Armor

◆ 設計理念 | 他來自未知的節點，駕駛飛船穿梭維度裂縫，徘徊於歷史灰燼與未來光影之間。他以記憶為素材，構築出可漫行於時域的裝甲，那不是制服，而是未來旅人的日常軀殼。



設計師 | 黃晨碩 | 品牌名稱 | ECOFUN

◆ 設計主題 | 濛

◆ 設計理念 | 在台北的生活中, 經常陰雨綿綿。

不論在早或晚都會感受到, 這個地方時不時會蒙上一層灰濛濛的紗。
在虹光、清晨、與雨霧中去運用色彩及布料去表現, 我眼中的台北。



設計師 | 廖芊霽 | 品牌名稱 | Role²

◆ 設計主題 | 第二角色 / Role² : Restart the Game

◆ 設計理念 | 從童年網頁遊戲開始, 我們就習慣在虛擬世界中切換角色, 換裝出發。如今在現實人生裡, 我們依舊扮演著不同身份——上班族、服務生、KOL 或創業者, 不斷轉換、也不斷重啟。

這不是逃避, 而是探索。每個樣子, 都是同一個靈魂的延伸; 每次換裝, 都是一次新的選擇。

本次設計以 Flash 遊戲為靈感, 結合「角色扮演」與「斜槓文化」概念, 透過四套服裝詮釋年輕人在多重身份中的堅持與真實。

角色包括餐廳服務生、上班族、表演者與創業者, 象徵從現實中闖關、成長、再出發。

就算 Game Over, 也會再次按下 Restart 鍵, 選擇為夢想繼續上場——因為我相信, 每一種角色, 都是我選擇的樣子。



設計師 | 賴品聿 | 品牌名稱 | (She)nanigans

◆ 設計主題 | 浮光怒放 / Komorebi in Bloom

◆ 設計理念 | Komorebi(木漏れ日), 意為「穿過樹葉縫隙滑落的光影」, 源自我對電影《我的完美日常 Perfect Days》中光影美學的深刻凝視。它如同城市縫隙中短暫滲落的幻象, 虛實交錯, 靜默燃燒。

我亦受到《紅樓夢》中「風月寶鑑」的啟發——那面既可觀幻象、亦映本心的鏡子, 如夢如幻, 照見的不只是繁華與衰敗, 更是個體於情感與命運間的晃動。

Komorebi 的微光, 彷彿也是一種當代都市中的「寶鑑之光」。

當我凝視它時, 看到的不只是光, 而是情緒與當前狀態的映像: 或寧靜柔和, 如林間光斑; 或炙熱燃燒, 如烈陽刺透情感裂縫。

那光像是一面無聲的鏡子, 映照我此刻的狀態, 也揭示內在潛流。

當光逐漸聚合, 情緒在靜默中醞釀, 悄然怒放。那怒放並非爆裂, 而是如花般層層展開, 如光從裂縫中盛開。它是將柔軟轉化為力量的瞬間——在微光中孕育出的無聲情緒能量。

也許真正的城市幻象, 不在遠方, 而藏在我們願意凝視的縫隙與微光裡。它們在靜默中綻放, 如夢中寶鑑乍現之光, 短暫卻餘韻不絕。



設計師 | 魏子淵 | 品牌名稱 | WEITZUYUAN

◆ 設計主題 | 微光嘉年華 / Glimmer Carnival

◆ 設計理念 | 以節能減碳嘉年華為構思, 運用微光晚 「霞乘坐熱氣球, 欣賞各種浮雲與海的永」續歡慶佳節。

服裝輪廓為熱氣球蓬袖、狂歡熱舞的寬褲、當代舞會西領外搭……置入其中。布料選擇裸雲藍雲的紋理、錯視感的雙層透布、光暈感的織紋…體現微光視覺感官。

整體以永續構想歡慶佳節, 在幽幽的節能燈火中, 也能時髦的熱愛自然。



學生設計師 | 和慶瑜 (輔仁大學)

◆ 設計主題 | 空間留白 / The Space

◆ 設計理念 | 靈感源自清水模建築與光影交織而成的靜謐氛圍。清水模褪去裝飾回歸本質, 呈現材質原始的樣貌。經過光影的點綴, 有了更多的情緒故事。我回歸人體與布料的本質, 探索兩者之間自然呈現的結構空間。融合現代主義與 wabi-sabi 的美學概念, 透過理性秩序的美感傳遞內斂而深刻的情緒張力。材質選用似於清水模質感的 polyester, 並加入彈性紗增加挺度與份量「感」。利用贅肉與正反針設計具有結構感與線條感的布料, 再想像光與影在空間中的畫面, 藉由 invers-plating 的技術, 呈現灰階更細膩的層次變化。「我捨棄多餘裝飾, 專注於人體與服裝的結構, 傳達靜謐中的動態美感, 現我對美的堅持。此系列作品也是我對生活的感受和回應, 希望在塵囂中「為自己留有一處純粹寧靜的空間。」



學生設計師 | 許安晴 (輔仁大學)

◆ 設計主題 | 失態 / Poor things

◆ 設計理念 | 靈感源自電影《可憐的東西》, 探討社會對女性的規範, 質疑所謂的「失態」是否只是人們給自己設下的一枷鎖? 鼓勵女性擺脫限制, 柔剛並存, 勇敢做自己。害怕失態而不敢展現自我的人, 才是真正的「可憐的東西」。



學生設計師 | 許羿煊 (實踐大學)

◆ 設計主題 | X 人類再製計畫 X

◆ 設計理念 | 這是一個設定在天堂裡的計畫，當人類全部死去，萬物長眠時，將藉由儲存在天堂數據庫的人類基因密碼以及城市數據輸入 AI 資料庫，透過 AI 生成重組讓人類文化再生在於地球上。



學生設計師 | 陳立越 (實踐大學)

◆ 設計主題 | 育我如母 / To Grandma

◆ 設計理念 | 天黑黑 欲落雨 黑黑 黑黑我的小時候，下雨的時候，我的阿嬤總喜歡哼著這首歌哄我成年之後，回想在阿嬤含辛茹苦的年代、曾經的流金歲月裡美麗的臺灣藍鵲、寓意祝福的花磚.....，象徵阿嬤的美好年代阿嬤的養育之恩、生長的臺灣，如母親般孕育著自己的年少，育我如母！如黑暗中的一縷微光，教會少年不怕風雨，懷著勇氣迎向未來。



學生設計師 | 黃柏翰 (輔仁大學)

◆ 設計主題 | 共構生機 / Mutualism

◆ 設計理念 | 以風之谷、死亡擱淺等科幻作品的世界和自然景觀作為材質靈感,想像在不久的未來,地球經歷生態浩劫,科技停滯,物種消亡。人類不得不依賴舊機械與僅存的生態資源來維持種族生存。在服裝中可以看到具有生機感的線條結合機械性的對稱和細節。從系列作品中探討人類與自然以及科技之間的共存關係。



學生設計師 | 黃婉鈞 (實踐大學)

◆ 設計主題 | 人設未定論 / Undefined Persona

◆ 設計理念 | 在人生的各種場域中,我們扮演著多重角色。生活被拆解成不同的區塊;每個介面都被迫扮演不同的人設。說話的語氣隨情境改變,處世方式隨需求調整,思維模式也在不知不覺中轉換。真實的自我變得模糊,我們在角色之間失真————我畫出各種姿態與色彩的人體,以最赤裸的形態,被扭曲、破碎、扁平、堆疊。現實、認知與自我意識交互碰撞,在矛盾中呈現模糊與混亂。



學生設計師 | 楊紫葳 (實踐大學)

◆ 設計主題 | 最常說的是想你 / I miss you is what i said the most

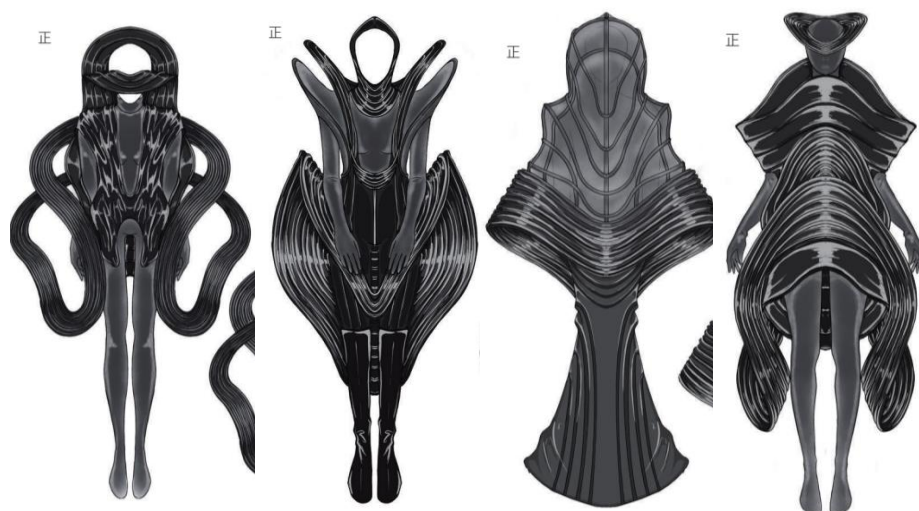
◆ 設計理念 | 在遠距離戀愛中比起我愛你更常說的是我想你, 這段感情全靠一塊小小的螢幕來維持, 無論多麼的想念, 所有的思念還是都只是平面, 全部都鎖在這一個小小的螢幕。



學生設計師 | 趙柏騫 (實踐大學)

◆ 設計主題 | 重力臨界 / Marginal Gravity

◆ 設計理念 | 服裝一直以來是門與地心引力交織的藝術形式。倘若極大磁力剝奪了萬有引力的存在, 是否會逆轉和扭曲既有的服裝樣態?



學生設計師 | 鄭家昀 (實踐大學)

◆ 設計主題 | 焚盡·自見 / Burned Away. I See

◆ 設計理念 | 圍繞自省、焚身、熔痕, 象徵身體在異變與重塑中的極端狀態。紅色燃燒, 藍色異化, 白色回歸本質。透過焦黑、破損、透明堆疊, 結合毛料、紗、矽膠, 模擬皮膚的消逝與新生。



學生設計師 | 賴思璋 (實踐大學)

◆ 設計主題 | NBA 經理人 / NBA Manager

◆ 設計理念 | 「NBA 球隊經理人」為主題的設計, 將運動與商業精緻感結合。以俐落線條、西裝剪裁與大膽的標誌字體, 傳達球隊經理人在賽場內外的強大氣場, 兼具專業與潮流, 重塑籃球文化的新時尚語言。

