

後現代藝術風格應用於海報創作 —以全民國防海報為例

林君潔

國防大學政戰學院應用藝術學系講師

東華大學多元文化博士生

摘 要

數位化時代來臨，設計行為隨著科技進步與設計工具的普及，影響到設計者在圖解力的表達，由傳統的手繪到當今的影像合成、3D 繪圖工具，讓設計者能充分的表達創作主題，使海報設計逐漸朝向以觀念訴求的圖像符號取代，受到後現代設計的方向和風格影響，海報設計形成多樣的語彙。

國防部辦理全民國防海報比賽迄今已歷經 4 次甄選，本研究係透過後現代主義之藝術美學觀點，以後現代藝術之特徵作為思維模式，藉由國防部歷屆全民國防海報甄選得獎之作品，以觀者的角度詮釋全民國防海報創作之概念，從中探究後現代藝術表現形式與視覺符號，進而發掘全民國防海報創作表現之可能方式，以提供軍中海報文宣創作之多元面貌。

關鍵詞：後現代、設計、宣傳

壹、前言

「後現代社會」是資訊與科技氾濫的時代，在這後現代社會結構裡，整個社會與文化制度所維繫的中心架構已有所鬆動，社會組織已失去其穩定性，提倡不斷更新、永不滿足現狀、不關注於形式和不追求固定結果的自我本位精神，在後現代藝術當中，同樣也為求人類自由途徑，在創作中展現自由無拘束的追求自我，擺脫現實世界的諸多束縛，使後現代藝術的創作過程中是無拘束去中心化的現象，並使得創作中產生另一種不確定的偏執性。伽達默：「只有當遊戲者全神貫注於遊戲時，遊戲活動才會實現它所有具有的目的」(洪漢鼎譯，1993：150)。

後現代強調在藝術創作過程當中，無須顧及外界干擾的因素，而影響其創作的可能，因此後現代藝術家是不可被界定、化約、替代與讓與的。伽達默另提到：「遊戲在從事遊戲活動的遊戲者面前的優先性，也將被遊戲者自身以一種獨特的方式感受到；這裡涉及到了採取遊戲態度人類主體性的問題。……這樣我們對某人或許可以說，他是與可能性或計劃進行遊戲。我們以此所意指的東西是顯而易見的，即這個人還沒有被束縛在這樣一種可能性上，猶如束縛在嚴肅的目的性上。他還有這樣或那樣去擇取這一個或那個性的自由」(高宣揚，2006：540)。

以後現代主義藝術形態與現象的詮釋，歸納海報設計美學特徵，與國軍藝術宣傳作品之間的關聯性，以思維模式和文化範疇，將後現代之主要特色與國軍宣傳作品相互呼應，進而發掘軍中文宣精進之空間，將歸納出之方向及問題，檢討國軍海報後現代化之風格取向。

貳、後現代與藝術的源流

「後現代」一直到 1960 年代以後，才擠身進入文化的領地，並成為「現代」論述相對立的學說，在這發展與傳播的過程當中，又以文化藝術作為最主要核心的關鍵，也就是說後現代藝術是後現代主義中主要的靈魂與支柱，不光只有意涉藝術這項專門的領域空間，更擴及其他學科所關心的研究課題，包括：建築、文學、設計、電影，其超越了科技與人文經驗領域的經驗範疇，構成具顛覆性、吸引力之自由開闊的文化場域，後現代藝術已非某種特定的風格或是流派，而是一種藝術觀點的突破、不確定性的思潮。

一、後現代藝術觀點

為了表達比現代繪畫的印象主義更為前衛的看法，在 1870 年英國畫家約翰瓦金斯·雀門(John Watkins Chapman)即提出「後現代」一詞，表達他個人認為比法國印象派更加前衛、現代的繪畫手法。

然而後現代並不是一種強權的革命主張，也不是西方的局部專屬；漢斯·勃騰氏(Hans Bertens)在「後現代主義的理念」中提到，後現代主義在面對著不同人、時、地、物時，即有不同的涵蓋意指，這是由於定義的範圍，本就是取決於前置條件的基礎。所以，「後現代主義」是一種全球性的「本土」觀念運動，而不是局部的文化隔離或文化歧視政策的反本土或反國際(陳英偉，2000：42)。

高宣揚：「後現代藝術所追求的基本目標是自由」(高宣揚，1996：11)，在後現代的觀點中，藝術是一種自由的不確定性，由其自身投入無約束的創作的空間，開啟一創作的可能性。伽達默：「一切遊戲活動都是一種被遊戲過程(alles Spielen ist ein Gespieltwerden)」(洪漢鼎譯，1993：156)，投入藝術創作的過程當中，遊戲所產生的迷惑力超過遊戲者成為主宰，而只有當遊戲者全神貫注於遊

戲時，遊戲活動才會實現它所有具有的目的。後現代藝術提出了藝術的自由性與可能性，伽達默：「遊戲在從事遊戲活動的遊戲者前的優先性，也將被遊戲者自身以一種獨特的方式感受到；這裡涉及到了採取遊戲態度的人類主體性的問題。…這樣我們對某人或許可以說，他是與可能性或計畫進行遊戲。」如前所述，自由是人自在自為的自我決定，藝術家自身做決定是不可被界定的，突破限制而發掘可能性，逃脫形式上的束縛，也是後現代主義的另項精神。

後現代是在打破傳統藝術受約束的途徑，以形式遊戲對抗形式的固定化；以形式遊戲去破壞「中心」在運動中對於「邊陲」的支配地位、並使「中心」消溶在「區分化」的連續運動中（高宣揚，1996：67）。後現代是一種多元藝術的結合，跨領域的學門整合為一個潮流，階級觀念也逐漸消彌，主流文化已非唯一的文化權威的建構，而次文化的小族群也隨帶影響著文化的觀點及品味，打破階級的界線，在這知識轉變的後現代裡，藝術的表現沒有一個疆界及規範，過去既定的範疇，已正改變當中。

蔡源煌在「後現代的文化意義」中提到後現代重新界定的範疇：

- （一）藝術與生命：過去把藝術當精神，生命當物質的二分法，已不適用，如今藝術愈世俗化，二者關係在調整中，藝術不是高亢或虛無飄渺，它變得很入世。
- （二）高文化與媚俗文化：以往高文化代表知識份子、學院的、官方的文化，對民間文化總是駁斥，官方與民間文化之間具有鴻溝；在現代高文化與媚俗的文化的分野已漸消弭。
- （三）圖像與真實兩者的界定被打破：以前認為真實是正在發生，圖像是再現真實；現在圖像可以程式化地製造出真實，它不一定要跟現實契合，也並非因現實而生（蔡源煌，1996：91）。

後現代主義與現代主義其當藝術扣上所關切的議題，不外乎是政治、文化、社會、經濟或藝術這些範疇，然而「社會」這一環節時，即成為眾所相爭的場域。「現代主義」建構了堅固的「為藝術而藝術」的印象派、立體派、普普、達達……等，以及其他「觀念」、「前衛」……等運動的堡壘重鎮。而相對的「後現代主義」，則是趨向於在解構現代主義之後，更深耕易耨於和現代主義相決裂、斷交的各種關乎「美學」的問題（陳英偉，2000：50）。後現代主義是一個講求拒絕辯證和總體論，因此對於理性、總體性、有系統及社會理論是排斥的，並批判否定現代主義，在政治上，對任何政治及社會運動皆不參與，漠不關心，則是把目光轉向少數的弱勢邊緣者、被忽略者、非權力中心者，而使這些原本非主流的物件，逐漸成為時代上具影響、代表的徵兆，影響了你我的生活與思緒，成為名副其實的多元藝術的交融時代。

二、後現代主義特徵

現代主義以科學為基礎，講求理性與邏輯及實用的主義，後現代主義則是一種文化思想上的運動，是對現代主義一種批判。伊哈布·哈桑（Ihab Hassan, 1925-）認為，後現代主義基本傾向是不確定性與內在性；所謂不確定性，也就是包括：模糊性、間斷性、異端、多元性、散漫性、反叛、倒錯、變形。所謂內在性，是指心靈的能力——在符號中概括自身，作用於自身，人透過語言、符號在擴展自身的能力，而在這種語言的發散、傳播、推進、相互作用、交流、相互依賴的過程中，人構成了自身，並透過自己創造的符號，創造了世界（鄭祥福，1999：35-36）。根據後現代的內涵，哈桑指出了後現代主義的幾個基本特徵：

- （一）不確定性（indeterminacy）

包括影響知識與社會的多種模糊性、斷裂性和移置。後現代狀況中的不確定來自各個領域，從科學認識到藝術、哲學，到處都滲透著不確定性。例如孔恩（T. Kuhn）的新舊典範之間不可共量性觀點，費若本（P. Feyerabend）的科學達達主義。這種不確定性滲透著我們的行動和思想，它構成了一個與確定性世界相對立的一個不確定性世界的存在。

（二）零亂性或碎片化（fragmentation）

後現代主義反對任何整體化趨勢，聲言全部「存在」都是片斷、破片。因此，後現代主義的藝術家們喜歡組合、拼湊、黏貼、偶合，求助於轉喻、悖謬、反證據、反批評、破碎性的開放性，未整版的空白邊緣。提倡尋求差異性、爭論分歧，在遊戲中創造出與眾不同的東西。

（三）非正典化（decanonization）

在後現代主義者看來，一切既成的原則都應當受到批判，在我們的世界中，唯一能進行交往的就是語言，每個人在談論話語時，實際上就是做為一個語言遊戲的參加者。在這個遊戲中沒有既成的規則，遊戲的規則是由遊戲者約定形成的，所以沒有什麼權威，沒有什麼要遵循的東西。

（四）無我性、無深度性（self-less-ness, depth-less-ness）

現代哲學以高揚主體性為旗幟，存在主義倡導人的本質，而後現代主義則消除了這種自我或主體性，鼓勵自我毀滅。它把傳統的自我作為整體性對象予以消解，主體、自我、人都成了被解釋的、被消融的和被曝光的對象。

（五）不可表象性（unrepresentable）

後現代主義反對藝術能夠反映或表現現實的觀點，反對偶像崇拜，反對崇高，排斥模仿，尋求卑瑣、低級、平面、虛無的題材。

（六）反諷（irony）

這種反諷以不確定性與多義性為先決條件，透過反諷，以展示多重性、多義性、散漫性、或然性甚至荒誕性。哈桑的「反諷」，已不是傳統美學意義上的反諷，它的內容以被置換，它離開了任何制約性的徹底的自由，一個沒有重量、不可承受的輕飄，或者說是在失重狀態中人的無目的的遊戲和對話。

（七）種類混雜（hybridization）

後現代主義的創作是一種大雜燴，是一種專事拼湊、仿制的變體裁文學，它把高級文化與低級文化混為一談，在多元的現時精神作用下，所有文體辯證地出現在現在與非現在、同一和差異的交織中。

（八）狂歡（carnivallization）

狂歡（或稱「嘉年華」）是指涉後現代反系統的、顛覆的、包孕著再生的那些因素，是指後現代主義喜劇式的甚至荒誕的精神氣質，揭示了後現代的「一符多音」的荒誕性。狂歡使人產生自己就是世界真正主宰的幻覺，使一切正常的生活秩序變形，同時也虛構了一切。

（九）參與（performance, participation）

後現代主義的創作方式是遊戲，這種遊戲歡迎一切人參與和表演，因為，後現代主義者眼中的一切都是不確定的，因此，它需要任何參與者一起進行行動，來共同書寫、回答、演出，這是自我觀照、自我發現、自我陶醉的一種方式，是一種自娛的方式。

（十）建構主義（constructionism）

後現代主義一方面對現代主義的一切提出了挑戰與批判，另一方面也確立了一種新的思想方式、價值模式，既是一種解構主義，同時也是一種建構主義。

這種建構主義不同於現代建構主義的是，其注重的創新、發明形式是不確定的、無定型的。它維持了一種從唯一的真理和確定的世界，向著互相衝突的形式或不斷創造中的世界的多樣性的過渡，強調以虛構的本質來建構現實。

(十一) 內在性 (immanence)

哈桑認為，內在性事後現代主義的第二大特徵，後現代個體借助各種話語或符號，實現自我擴張、自我增長、自我繁衍的能力。由於現代科技的發展與新聞媒體的發展，我們的感官能力在擴張，人們透過語言創造了各種現實（文化現實），將自然轉變成一種文化之後，又將這種文化轉化成一種符號系統（鄭祥福，1999：37-44）。

哈桑將後現代主義文藝特徵歸納為十一個方面，其中前五項是後現代主義解構（deconstructive）的趨勢，是一種否定、顛覆既定模式或秩序的意涵，意指文本中沒有固定的意義，作品終極不變的意義是不存在的，而後六項的特點是後現代主義重構（reconstructive）的趨勢。

現代主義與後現代主義之間是既連續又間斷的關係，為了明確區分彼此之間的界線，哈桑在《後現代轉折》一書中提出這兩者之間的比較，以劃清彼此之間的界線，如表 1。

表 1：現代主義與後現代主義之比較

現代主義	後現代主義
浪漫主義/象徵主義	形而上物理學/達達主義
形式（聯結的、封閉的）	反形式（分裂的、開放的）
意圖	遊戲
設計	偶然
等級	無序
精巧/邏各斯	枯竭/無言
藝術對象/完成作品	過程/行為/即興表演
審美距離	參與
創造/整體化	反創造/解構
綜合	對立
在場	缺席
中心	去中心
作品類型/邊界	本文/本文詞性
語義學	修辭學
典範	句法
主從關係	平行關係
隱喻	換喻
選擇	混合
根/深層	枝幹/表層
詮釋/理解	反詮釋/誤解
所指（Signified）-無意識	能指（Signified）-意識
讀者的	作者的
敘事/恢弘的歷史	反敘事/具細的歷史
大師法則	個人語型

癥候	慾望
類型	變化
生殖的/陽物崇拜	多形有/兩性同體
偏執狂	精神分裂症
本源/原因	差異/痕跡
天父	怪靈
超驗	反諷
確定性	不確定性
超越性	內在性

(資料來源：鄭祥福，1999：33)

參、後現代主義在視覺設計上之表現

回歸到視覺設計的本體，視覺設計在後現代主義藝術中，其風格與當下的社會也有所密切的連結。「後現代主義設計」是對現代主義設計思潮做一個反叛，最早出現在建築領域、藝術領域，隨後也影響到設計方面，其多元的設計方法、思考面向及表現形式，將設計呈現出多種解讀的空間，這樣的設計方式，已沒有一個流派或是思想可以完全主導做一分類，其多樣多變的特徵，改變了現代主義過於理性缺乏冷漠、色彩單調且非人性化的特點，而開始強調自己，表達大膽強烈的色彩，講求突破，因此，後現代主義設計在 80 年代開始確立起它不可動搖的地位。

一、後現代設計取向

在朱和平的《現代設計史》中提到「後現代設計」主要表現在幾個方面：

- (一) 反對設計形式單一化，主張設計形式多樣化，這與現代主義所追求的與工業社會的標準化、專業化、同步化和集中化等高效率、高技術員則相一致的做法，是有明顯區別的。
- (二) 反對理性主義，關注人性。現代主義強調功能—結構的合理性與邏輯性，強調理性主義，而後現代主義則與後工業社會相一致，傾向於幽默，滿足人性本能需要。
- (三) 強調形態的隱喻、符號和文化的歷史，注重產品的人文涵義，主張新舊揉合、相容並蓄。後現代主義設計大量創造性地運用符號語言，按照人們的生理、心理以及社會歷史的文脈聯繫，進行解構、組合和調整。
- (四) 關注設計作品與環境的關係，認識到設計的後果與社會的可持續發展緊密聯繫在一起（朱和平，2012：277-278）。

從以上的觀點可以得知後現代設計的是歷史發展延續的一個階段，已改變原本講求合理、邏輯的概念發展，而是因應著科技、新材料、新能源的出現，有著代表性隱喻、符號的象徵，在解構、重構的概念下與社會脈動接軌，激發新的創作靈感和理念，創造出多元豐富的可能性。

二、後現代設計風格

後現代主義是對現代主義的反動，而杜象（Marcel Duchamp）的「現成物」的觀念，是項突破反理性、反傳統藝術文化的一個開端，讓藝術成為強調個人涵義、生活性內容及表現自我及心理層面的思維層面，為日後的藝術造成極大的影響。達達以折衷選用的態度，加以兼容並蓄，以不盡相同的元素成就達達自己的

風格，達達的多數作品是藝術家思想帶動行為的副產品，思想和行動的意義超過最終作品的重要性（陸蓉之，1990：39）。現成物的觀念突破藝術的疆界，之後串起的普普藝術、觀念藝術、裝置藝術、解構主義等等擴大了藝術本身可能接受的疆域，也增添了創作的空間。本研究以挑選設計創作內容相關之達達主義、普普藝術、解構主義與視覺符號進行探討。

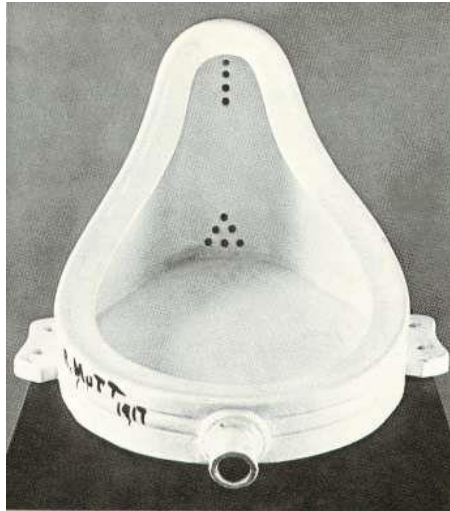


圖 1：杜象，《噴泉》，1917

（一）達達主義（Dada 或 Dadaism）

達達主義的發祥地是在第一次世界大戰的瑞士蘇黎世，許多厭惡戰爭的藝術家集結至這中立國的中心都市，對現實憤怒，否定一切傳統價值而展開的激烈煽動的抗議。「達達」一詞的由來，歷來眾說紛紜，最普遍的說法是在 1916 年，藝術家們準備為他們的組織取個名字，而隨便翻開一本法德詞典偶然看到的詞，就是「dada」。在法語中，「達達」一詞意為兒童玩耍用的搖木馬，這正也符合這個運動所追求的一種性格。

達達主義是 20 世紀西方文藝發展歷程中的一個重要流派，其強調反理性邏輯理念、反社會現象、反戰爭、反資產主義，在藝術形式上，達達雖反對「立體」、「表現」、「未來」、「野獸」等風格，另一方面達達又實質上採用上述的各種風格。維納·哈夫特曼在「達達藝術和反藝術」一書後語中分析達達的綜合性（synthesis）的風格：

1. 達達海報與傳單，倣自未來派反覆變換使用植字排列字句的技巧。
2. 達達的語音詩亦源自未來派。
3. 照相蒙太奇手法源自於未來派慣用集合相關紀錄文件集錦完整地運用強而有力的圖樣，以解說現實的形勢。
4. 黏貼法源自立體派。
5. 立體派繪畫中的人物具象，及畢卡索超真人尺碼的紙板劇服設計，引導達達古怪的紙板舞台服裝設計，以製造疏離的效果。
6. 集結不協調物件（例如：一張椅子和一束紙花），或單一的物件放在舞台上，來自德·奇里訶強調的疏離效果。
7. 利希特、楊口、和阿普等自由運用色彩創作技巧，受到表現主義考慮色彩表現的意義，以及 1911 至 1914 年間康丁斯基繪畫觀念的影響（陸蓉之，1990：34-39）。

達達主義將戰前各流派的技巧做一折衷，其思想帶動其附屬的藝術作品，將「過去」及「現在」既有的次序、制度、邏輯給予瓦解，雖其發展的時間不長，但達達的意識及表現技法，確實影響了後續藝術的延續及發展。

（二）普普藝術（Pop Art）

詹明信說後現代的現實已被抽空，即使所有的寫實再現，也是再現那個意符、乃至意象而已（呂清夫，1996：99-100）。普普藝術源起於英國，在 40 年代戰後初期的英國感嘆美國都市文明的富庶與繁華享樂的文化，而刻意反叛上一代追求刻苦的創作，經常聚集在一起，自稱為「獨立集團」，包括建築師、藝術家、藝評家等（陸蓉之，1990：29）。至 1950 年代中期，倫敦藝評勞倫斯·艾洛威（Laurence Alloway）等藝術界人士開始使用普普藝術這個詞；1956 年理查·漢彌爾頓（Richard Hamilton）在一幅黏貼畫「Just What is it that Makes Today's Home so Appealing？」（是什麼使今日的家如此的不同，如此的有魅力？）上面出現「POP」的字樣。這些藝術家不約而同的運用著大眾文化的形象，反對既有的純粹藝術，製作具強烈共鳴的作品，不過，至 1960 年代以後，隨著艾洛威轉移到美國之後，其普普藝術也轉移了重心至美國。

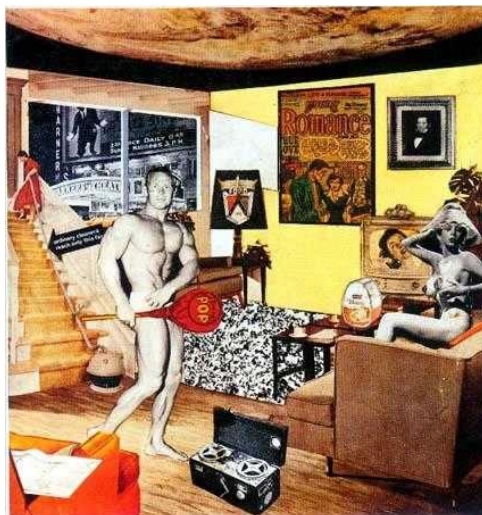


圖 2：理查·漢彌爾頓，〈Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing〉，1956

（三）解構主義（Deconstruction）

「解構主義」是由法國後結構主義思想家德里達（Jacques Derrida）於 1967 年所提出的概念，其提出的「解構」是一種反對與超越西方傳統文化的思想理論，解構主義的產生可追溯自 1920 年代俄國構成主義，到 60 年代結構主義與後結構主義時期，再至 80 年代德里達解構理論的成形應用。解構是後現代主義對傳統文化的顛覆，同時也是後現代主義貫徹其不確定性創作原則的策略（高宣揚，2006：485）。德里達用重建了的「解構」概念，表示一種顛覆二元對立概念的基本策略，把矛頭直接指向傳統理性中心主義與語言中心主義的基本思考模式。德里達明確地指出：「傳統的『二元對立』之所以必須被顛覆，是因為它構成了迄今為止一切社會等級制和暴戾統治的理論基礎。作為一種策略，『解構』在批判和摧毀『二元對立』的同時，又建構和實現原有的『二元對立』所不可能控制的某種新因素和新力量，造成徹底擺脫『二元對立』後進行無止境的自由遊戲的新局面」（高宣揚，2006：277）。根據德里達的觀點，

解構主義傾向於破壞、反傳統、顛覆傳統，然而事實上其手法卻非是強硬，而則是將二元關係按照一種新的邏輯加以統整，將各種因素的可能性，重新以多元、自由的方式來建構出新的可能性。

根據楊大春（1994）《解構理論》中提到有關解構主義的特點如下：

1. 解構理論主要與某種閱讀方式聯繫在一起

解構針對的是文本，其整個內蘊、步驟、方法和獨特性都在文本的閱讀中體現出來，它不是一種空洞的理論說教，而是直接面對批評對象，它不像傳統批評和理論那樣具有規範和指導性質，相反，它根據具體文本進行具體的閱讀，這種閱讀是一種「增殖」、「增添」，但它是本文自身解構造成的意義播撒。

2. 解構理論是對傳統的「非此即彼」（either/or）的二值邏輯超越

解構理論並不那麼具有破壞性，它事實上是承認傳統的，其批評家並沒有建構一種「反……主義」（antism）來推翻傳統，不存在一種替代傳統理論的「新理論」。它實際上停留在對傳統理論的解構閱讀或批評中，寄生於其間，讓它的各種因素都活耀起來，而非偏向一方。

3. 強調哲學與文學間界線的消失

解構理論是一種閱讀方式，一種「本文理論」，正因如此，解構的對象間就沒有什麼本質的不同，也就是說，解構批評針對的只是本文。「本文」在此具有廣泛的含義，這種理論強調本文自動的「能產性」，本文被看作是字詞「生成性的作用場」。其外延是相當廣泛的，因後結構主義本來就由不同的學科所構成。

4. 概念的獨特性

解構主義者在本文的閱讀過程中，不像傳統的閱讀那樣按部就班，而是企求尋找具有「顛覆性」的概念。任何概念皆具有「分延性」，分延表明差異沿著「區分」與「延擱」雙向運動，「區分」表現了空間的距離，「延擱」則表示時間上的延誤。這充份顯現了「時間空間化」與「空間時間化」的概念意義之不確定性，亦深涵意義播撒的無限性。

結構主義的「能指/所指」到後結構主義的「形式/概念」皆是一種單向直線的解釋方式，其僅表達具體的形象、意思及表達內涵，但解構主義的出現卻是試圖對整個社會結構的多方探究，以「非概念」取代概念，徹底顛覆傳統形上學的語音中心主義和邏輯中心主義。德里達試圖用一種中心（去中心）的非概念邏輯手段和形式，以非傳統語言的符號和意義的解釋過程，在傳統文化所建立和佔據的中心之外，在沒有邊界、不斷產生區分和不斷「擴散」的「邊陲」地區，重建一種新的人類文化，以便實現在不受「中心」管制的邊陲無限地區的自由創作（高宣揚，2006：276）。

（四）後現代主義之視覺符號應用

符號學（Semiotics or Semiology）為一門研究符號的科學，當中涵蓋所有涉文字元、訊號符、密碼、古文明記號、手語的科學。後現代主義的形成與發展，與符號有密切的關係，符號是在這文化生產與再生產過程中重構與解構中所形成的一種象徵與比喻，對文化的生成關係與發展是一個不可或缺的中介性因素。

法國新佛洛伊德主義精神分析學家拉康（Jacques-Marie-Émile Lacan，1901—1981）總結了社會人文科學最新研究成果，在 50 年代指出：人的「想像」、「象徵」和「現實」，構成社會和文化的三大動力因素；而其中兩個因素又各

自成雙相互扭結，不斷地創造出新的文化（高宣揚，2006：197）。拉康的研究成果影響著後現代解構概念與符號論思想觀點，至 60 年代以後，符號學成為後現代文化的歷史基礎。伽達默：「符號是引人注目的，在其指示內容中表現自身，但符號不會因自身的形象內容而使人逗留不前。」（洪漢鼎譯，1993：216）憑藉著符號給予的訊息以及社會文化上的變動，符號在這過程當中，不斷產生新的指標，這兩者之間不斷地相互滲透與轉化的不斷再造，讓後現代成為符號物的現象。

瑞士語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure，1857-1913）和美國哲學家皮爾斯（Charles Saunders Peirce，1839-1914）兩位為公認符號學的主要奠基人，他們為符號學的研究首開先河，然而研究的方法卻不相同，以下為這兩種符號學的觀點：

1. 索緒爾的符號理論

索敘爾（Ferdinand de Saussure，1857—1913）在學講稿《普通語言學教程》中，區別符號具（signfier）和符號義（signfied）兩層次的論點。符號具是符號的一種工具，也就是符號的形象本身，如文字、圖案、聲音；符號義則是涉及心理層次的概念。

表 2：索緒爾的符號理論

符號具（signfier）	能指、意符、符徵	符號的語音形象：物質的形象
符號義（signfied）	所指、意旨、符旨	符號的意義概念：心理的概念

資料來源：本研究自行整理

索敘爾所指的「符號具」是物體外在的形象，並無多餘的延伸意思所在；但透過社會文化、聯想及串聯下，「符號具」卻演變成「符號義」，這時符號已非所看到的單純形象，而是賦予另一個意義，例如軍人的槍、砲、勳章等符號，會令人聯想到戰爭、保家衛國或是榮譽象徵等符號義，因此符號具轉變到符號義是需要學習的，透過學習，才可以意識到其另一代表的意義概念。

2. 皮爾斯的符號理論

皮爾斯是西方研究符號科學奠基人之一，認為「一切經驗與思想都是符號活動。」（張錦華等譯，2010）皮爾斯將符號功能區分三種性質：圖像（icon）、指示（index）與象徵（symbol）。所謂「肖像性」，就是透過感覺器官就能感知的符號。「指示性」是指與符號本身有一定程度的關聯性，而這個關聯性可以輕易地就讓我們聯想到符號本身。所謂「象徵性」，是指符號本身已不代表它本身，而是轉化為另一種約定俗成的意義。這三個層面並不會完全分離，彼此有相連結的關聯性（楊裕隆，2012：19）。

表 3：皮爾斯的符號理論

	圖像性（icon）	指示性（index）	象徵性（symbol）
表達方式	形象事實	有實質的因果關係	存有約定俗成的通則
過程	代表的事實	藉由聯想	透過學習
範例	十字架、紅色	耶穌、死亡	救世主

資料來源：本研究自行整理

根據索緒爾的「符號具」、「符號義」與皮爾斯符號的「圖像性」、「指示性」、「象徵性」的相對照之下可看出，其中皮爾斯的「指示性」的分類，是

索緒爾的分類中所缺乏的，但是相當程度上也可以把皮爾斯的「指示性」和索緒爾的「符號具」類比，皮爾斯的「指示性」、「圖像性」很類似索緒爾的「符號具」概念。(楊裕隆，2012)。

符號在藝術上的是一種象徵的代表，用來揭示解讀畫面一種視覺語言，透過符號的傳達，能夠反映出藝術家所要反映的意識，符號的象徵與存在的價值不是絕對地與其所表現的事物分開，而是參與了其所表現事物的存在。符號的象徵比圖像更接近於繪畫，象徵性不僅僅指出了某種相關性，而且也證明和清楚地表現了這相關性。

肆、國軍全民國防海報設計要素

國防部近年來廣推「全民國防」政策，尤其是在 1996 年台海危機之後，更為重視，在 2008 年起，國防部為使國人關切國家、支持國防、熱愛國家，陸續辦理相關的藝文活動，包括：海報甄選、繪畫甄選、全民國防漫畫及多媒體動畫甄選，希望透過多元化的藝文創作，引導國人認識國防對國家安全之重要性。本研究針對 2008 年至 2012 年全民國防海報甄選比賽所獲獎之海報，做一分析探討，透過作品的詮釋與符號象徵，做為設計要素之參考、與學理之驗證。

全民國防議題海報得獎之作品，設計形式眾多，本研究以 2008、2010、2011 及 2012 年等 4 年之社會組及大專組得獎之作品做為參考依據，並利用 KJ 法的特性，以客觀地設定符號元素，並不預設立場去取捨資料，將這些獲獎作品所設計之國軍議題、意義即海報所構成之符號、文字、色彩等要素，將其做分類，以便從中整理關聯性，藉著相同、相關或相異資料，將資料編組，在各項影像創作的作品中找出彼此之間的連結關係，以達完整地建構創作的背景與過程。

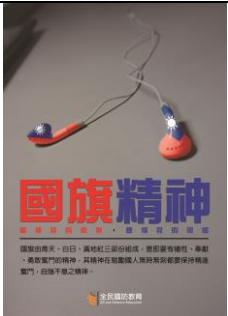
一、圖形符號之運用

海報為傳達訊息的一個媒介，在內容主題上必須明確傳達出所要表達之訊息所在，而所構成海報之元素、物件能否有效表達創作者的意圖，達到海報宣傳的效果，為重要關鍵所在。在後現代的觀點當中，「形象」成了後現代主義中主要的關鍵所在。詹明信認為如果想使形象起作用，消費者必須存有欲望，同時，廣告形象必須與這個欲望相吻合（唐小兵譯，1994：235）。

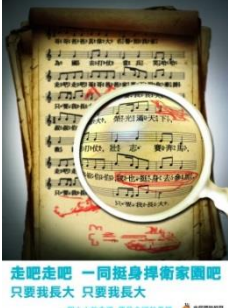
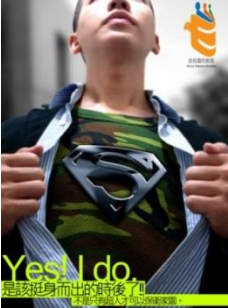
為契合全民國防的主題，透過全民國防海報設計之符號分類得知，設計者利用一些與國家和軍方相關之元素符號做設計，所應用的符號包括：顏色、國旗、武器裝備、手、春聯、象棋、行業、文字、軍人、迷彩、台灣等，並含括了後現代主義的基本特徵，以下就全民國防海報設計所常見之符號表現手法，將之依圖形、內容歸納與後現代之特徵分析如下：

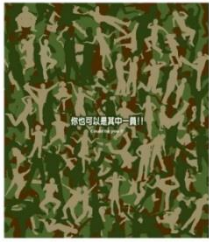
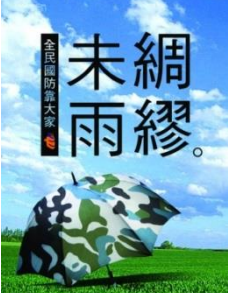
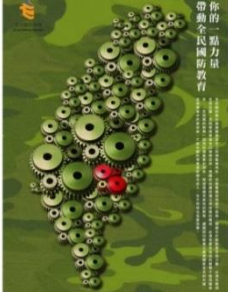
表 4：全民國防作品分析

案例	符號具	作品分析（符號義）	後現代主義特徵
	國旗、紅、白、藍顏色	透過國旗的色彩紅、藍、白色彩來建構出國旗的意象，藉由國旗的圖樣表達國家認同、國家主權及對國旗的尊敬。在海報圖像中，QR 碼隱藏英文 TAIWAN 及國防武器戰力	不確定性、零亂性或碎片化、種類混雜、狂歡、參與、建構主義、內在性

		圖樣，表達國防密碼，無法突破象徵性。	
		國旗圖樣之耳機並無關國家象徵意義，透過文字訊息，與圖案斷裂的關聯具後現代風格。	零亂性或碎片化、非正典化、參與、建構主義、內在性
	戰鬥機、戰車、船艦、槍枝、刺刀等武器裝備	武器可保衛國家安全，常常被用來做為國家鞏固國防力量的圖像。模型板象徵未完成的組裝，以武器作為圖像符號，讓人直接聯想到國防軍事及軍事戰力的一種組合，來表達國防建軍戰備的意涵。	不確定性、零亂性或碎片化、種類混雜、狂歡、參與、建構主義、內在性
		武器作為圖像符號，以堆疊形式構圖組合，強調堅實國防軍事戰力的宣示。	不確定性、零亂性或碎片化、種類混雜、狂歡、參與、內在性
	手	以手作為意識型態的表現，可象徵團結、信心、勝利及意志力，透過群化現象來彰顯全民一心之概念。	種類混雜、參與、內在性
		手是人類內心外在化的重要隱喻，他常代表著語言與情緒，堆疊的手有集氣與團結意義。	參與、內在性

	春聯、紅色	運用中國民間習俗，紅色代表一種喜氣，春花及文字圖樣代表年節的象徵，突顯安居樂業、豐衣足食的氛圍。	零亂性或碎片化、種類混雜、參與、建構主義、內在性
		春聯與紅色有著文化隱喻與民族性，門神傳統象徵是驅凶避邪，用門神來隱喻全民國防守護家園。	零亂性或碎片化、參與、建構主義、內在性
	象棋	藉由棋藝象徵軍事組織和戰鬥的運籌帷幄，並藉由象棋中棋子的排列，表達軍民團結一致的現象。	零亂性或碎片化、參與、建構主義、內在性
		運用棋弈的排列象徵全民保衛主帥的力量，表達全民國防的重要。	零亂性或碎片化、參與、建構主義、內在性
	士、農、工、商之圖像或文字	以文字與圖案表現士、農、工、商與軍人是這國家的生命共同體，彼此需要團結一致、不可或缺，以象徵國家的完整性。	零亂性或碎片化、種類混雜、參與、建構主義、內在性

		以文字與手勢圖案表現國家是由士、農、工、商所組成的，責任一體、安危一體、禍福一體，彼此需相互團結。	不確定性、零亂性或碎片化、種類混雜、參與、建構主義、內在性
	文字	從小學生的作文簿中，透過文字的標註，表達從小就立定志向，並用紅色圈起錯別字的方式，指引出保家衛國之訴求。	非正典化、參與、內在性
		用放大鏡來聚焦文字觀看的範圍，並用大家過去的記憶的兒歌歌詞來提醒國人勿忘初衷。	非正典化、參與、內在性
	軍人	運用人物轉喻的身分表達軍人內在的意識。突顯軍人遇救災救難犧牲奉獻、捍衛國家之形象。	零亂性或碎片化、狂歡、參與、內在性
		以人物為主題、語言，表現軍人捍衛疆土、保家衛國的國軍形象。	參與、內在性

	迷彩	迷彩是軍人服裝圖案的象徵，用迷彩之圖樣貼於任何物件，即可代表軍方之存在性，及保家衛國的意義。	不確定性、零亂性或碎片化、狂歡、參與、建構主義、內在性
		雨傘與雨有關連性的直覺聯想，再運用迷彩圖樣的傘布，表達國軍為全民的保護傘。	不可表象性、狂歡、參與、內在性
	台灣圖像	全民國防海報中常出現台灣地圖的圖像，象徵對台灣土地之認同，以手勢維護台灣，也突顯保衛國土的責任。	參與、內在性
		齒輪緊密環環相扣，象徵彼此相互影響與關聯，再由圖案組合成台灣地形，比喻台灣的動力是由每個小齒輪產生。	零亂性或碎片化、不可表象性、狂歡、參與、建構主義、內在性

資料來源：本研究自行整理

二、文字之運用

設計者透過設計，將最深層的欲望透過形象傳達到觀者心中，而達到設計的目標，然而在這形象的範疇當中，文字、圖片都是設計的主要關鍵因素；尤其在廣告中出現的標語、一組詞或字，現在已經被一個特定的字所代替，廣告界用來描述這一現象的字是「邏各」（Logo），這肯定與希臘文「邏各斯」（Logos）有一定聯繫，邏各指的是商標符號，或是那一小張畫（唐小兵譯，1994：236）。海報文字主要構成的要素屬於兩部分，一是屬於內容部分，即文案創意部分；另一則是文字造型的要素，即字體設計部分（張軍等，2013：39）。以下針對海報主題與文字設計部分作分析：

（一）主題

在後現代主義設計上的圖片及文字標語，已非單純形式的表徵，而是以符

號的意涵，象徵傳達著作者意念上的意圖所在。在這種過程的變化之下，事物彷彿不存在，這一過程就是現實感的消失，或者說是涉指物的消失（唐小兵譯，1994：237）。在海報上，文字不僅是一種符號象徵、字義表現，更是一種提升主題內容意識有力的傳達訴說，因此，在文案的選擇運用上必須精簡，以簡明、扼要又符合議題的文字傳達精髓，如此，「文案」因而會形成一個海報的形象「品牌」，在不失其本質又達到宣傳的效果下，是文字標題設計主要目的。

既然文字標題富有宣傳的重責大任，因此在下標題時「怎麼說」、「說什麼」、「我能給予什麼」、「你能得到什麼」，標題必須下的「引人感興趣」、「與你有所相關」、「符合實際需求」，這些都是吸引觀者注目的焦點，好的標題讓人容易閱讀，讓人容易理解，讓人有所感觸，

（二）文字設計

海報中文字意思除傳達意思、內容之外，字體本身的變化運用是讓觀者易於辨識及閱讀的重要設計。中文字本身是從象形文字演變而來，因此在海報設計上提供了廣泛的設計空間，設計者往往會運用圖畫形式的方式從部首、字旁延伸其字義，或以圖像表示內容的象形符號的「形意文字」，譬如：文字畫、圖畫字。這是創作者在海報設計中常見的創意，讓文字已非單純的文字，配合著圖形，讓字義拓展另一個意涵空間。



圖 3 林毅瑋，《一起捍衛家園》，2012。



圖 4 徐宏錦，《福》，2012。



圖 5 李民傑，《全民齊心草木皆兵》，2008。

三、色調設計

色調在海報設計當中決定了作品成敗的關鍵，心理學相關研究證實，人的視覺在初次觀察物體對象時在開始的 20 秒內對色彩的感覺占 80%，而對形體的感覺只占 20%；兩分鐘後則色彩占 60%，形體占 40%；5 分鐘後就是兩者各占一半，其後這種感覺將持續（張軍等，2013：48）。海報的主調顏色主導了整個視覺表達最主要的氛圍，也影響了觀者最直接的心理感受；色彩的鮮明、明快、和諧的色調會影響觀者注意，而黯沉、破碎的色彩，較不能吸引注意力，因此，色彩的明度、彩度及組合搭配，在主題上之運用決定了整個調性的走向。

（一）色彩的性格

色彩可以表現出海報的性格及象徵的意涵，同時也影響著觀者的感覺、知覺、記憶、聯想和情緒，在國軍的宣傳海報上顏色的運用，因屬性的不同，運用的顏色以大地色：棕色、卡基色、紅色、米色等較為溫暖的顏色作代表，沒有太多炫目的色彩，或以顏色的屬性象徵比擬，譬如：綠色象徵自然、保育、繁榮、社會民主黨，紅色象徵吉祥、喜氣、熱情、積極、危險、激情、政黨；或運用現成物之組合顏色作運用，譬如：以紅、白、藍之顏色象徵國家、國旗。

但，不容忽視的是不同背景的國度、文化、時代、潮流，對色彩上的觀點及運用方式及有所不同，軍中為了講求中立、愛國，其顏色的搭配除要意涵上安全，這是在設計上必須注意的。

（二）色調的運用

在海報設計中，色彩的處理往往要依據主題內容上的搭配，其影響了整個海報的氛圍，同樣也影響觀者觀後的心理反應。為襯托主題、表達訴求，海報背景的色調抉擇就成了關鍵所在，因而背景和主體之間的色調決定了海報的調性；一般而言，背景的色調為突顯主題，多半使用與主題相近的顏色，或是在主題顏色上選擇更為鮮明、艷麗、活潑的色彩，以突出主題性及其語言形象。

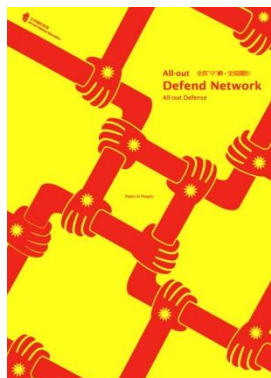


圖 6 沈子淮《全民“守”網，全民國防！》，2010。



圖 7 楊艾雯《守衛國土 全民一起來》，2010。

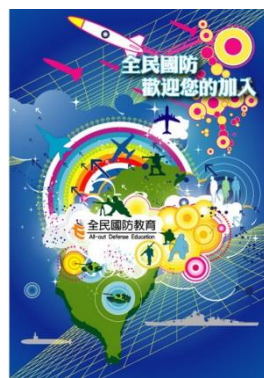


圖 8 郭彥宏《全民國防 歡迎您的加入》，2008。

伍、國軍海報設計的後現代性

後現代性藝術表現的手法多元，為迎合觀著的形式上之視覺享受，無序、交錯、重疊等製作手法，表現一種意識性的思維，在現實與概念中呈現多元交織的結構，營造出海報錯綜複雜的重合，這也進一步改造了創作者與觀者的感官能力，在這種新藝術的創作和輪迴之下，全民國防海報的創意是否因而逐漸式微，如何再次吸引觀者的注視，透過設計擁有別出心裁的創意表現，以下針對全民國防海報作品加以分析其所面臨之問題所在。

一、圖像刻板性與關連性

全民國防海報所運用的設計樣式，因題材的侷限性，蒐集現有軍事照片不易，使得參賽作品的同質性有明顯的趨向，海報中所使用的視覺符號並無有太大的創新，作品當中以使用「手」、「棋子」、「台灣」等符號作為象徵表現成為常態的特徵，這些設計元素的氾濫普遍，已無法滿足觀者的需求，且符號的使用因應著社會文化的衝擊，時代潮流性的符碼一旦有所使用過，就失去新的衝擊及滿足，只有透過符號運用不同的創作形式，透過創作者的理念加以編碼，讓海報語言發揮到未預期的無形作用，才是突破陳規，達到視覺傳達之功效。



圖 9 西北工業大學工業設計作品

(圖片來源：<http://jpkc.nwpu.edu.cn/jp2009/07/works.html>)

二、視覺符號運用與訊息傳遞

在視覺訊息的傳遞中，海報設計者必須創造出一致的視覺外觀，包括：符號、特定的字體、以及圖像標誌來呈現出海報的特色，海報的設計以簡單的形象，就足以呈現概念及訴求，是不可小覷海報視覺形象所營造出來的影響力。

在全民國防作品當中，我們可以看到其符號性的元素存在，但有些作品表現手法有些過於委婉，寓意上不夠明確，深度也不足，作品中缺乏創新及震撼，為避免這些問題的產生，首先必須瞭解後現代藝術中所使用之創作形式，除了符號之外，其顏色的使用、挪移、分割、置換…等手法，都是在其中可運用之手法，另外就是要瞭解整個海報作品的邏輯架構，這樣才能透過非正當性的創作，引發共鳴。因此，符號的意涵及妥善的運用，配合適切的主題、文案，才能讓圖像發揮極大的震撼力。日本著名和平反戰設計大師福田繁雄(福田繁雄, 1932—2009)設計海報《勝利》作品時，利用開槍子彈迴轉方向的概念，象徵只有和平才是人類的勝利，與主題「勝利」相呼應，並輔以黃色背景提高明度，簡潔有力的直接傳達出反戰的訴求，並獲得國際平面設計大獎。



圖 10 福田繁雄，《勝利》，1975。

(圖片來源：<http://www.twwiki.com/wiki/福田繁雄>)

福田繁雄以簡單風趣的表象，讓資訊傳達不因主題的生硬而影響作品的設計，讓單純的圖像達到視覺效果與發人省思之功效，卻也包含了藝術性的存在。另外，在日常熟悉的圖樣，如果稍加以作變化及改變其創意，其又是一個具代表性的海報設計。

洪聖涵(2014)所創作《非凡的路，非凡的你》的作品，運用行人倒數計時顯示器，將原上方通知行人燈號變化的讀秒顯示，由原先的數字改為「無限」的符號，另將下方小綠人走動的畫面改為「敬禮」的樣式，隱喻軍人保家衛國是無

止盡永恆的意思，小綠人是交通號誌的指示，豎立於台灣大街小巷，與你我之間的生活密不可分；而透過符號的轉換，將設計貼近了日常生活，也因簡單有趣的創意發想，結合了我人文文化的解構、組合，傳達國防之重要性（如圖 11）。劉珉裕（2014）的《WOW！SO COOL！》的作品，運用普普藝術中的色彩反差性、軍人的自我形象及文案用語，並透過時下年輕人談諧風趣、性感、魅惑的方式，展現出從軍的自信與榮耀，讓從軍的角色躍為主流的工作，達到國軍募兵的需求（如圖 12）。



圖 11 洪聖涵，《非凡的路，非凡的你》，2014。



圖 12 劉珉裕，《WOW！SO COOL！》，2014。

海報的影響力和特性，表現在豐富的色彩、形式及豐富的圖像中；除此之外，好的作品必須呈現能與觀者對話上的互動，藉由各樣的表現方式去傳達、加深或改變原有意識形態，以打動人心。

三、後現代設計對國軍宣傳風格的影響

後現代之「不確定」讓創作者表現上突破自我，它沒有一個標準和界定作為衡量，其創作的自由不同於認知上的自由，它是以想像自由為基礎，而「想像」在本質上又是種「虛無」的一種表現，創作者在自由情境中憑藉著想像進行自由創作，這種創作過程既是一種主動，又是一種被動的行為，然而做為自由創造的藝術活動，就是這種不可界定性體現了人的選擇創作的方向。

反觀以往國軍的海報，主要是講求歷史脈絡、動機明確與正面形象的海報為主，目的無非是為了反共抗日、激勵民心士氣、團結一致的宣導性策略為導向，這是一種現代主義的創作手法；然而，因應社會環境的改變，後現代主義影響了當今大家閱讀廣告與海報的習慣，無形當中，大量的符號、隱喻、虛擬的概念也影響了國軍文宣創作的手法，但在這「不確定性」中，「真」與「偽」之間的一線之隔，卻往往因圖像的錯置而引發觀者的譁然，圖像與現實之間的交錯，讓觀者對訊息產生了質疑；因此，為了避免觀者在閱讀上造成對國軍的一個誤解及衝突，在國軍海報上的製作，在講求吸引力及獨特性的後現代藝術表現形式上，對其圖像符號的運用應有所適當，而創作的形式多元，如何挑戰觀者的接受範圍，在內容設計上也要多作判讀。

吸引觀者的注意力並非難事，創作者只要善選圖像、符號，其發揮的視覺張力必會吸引眾人的目光，但問題是，圖像的吸引之後，如何讓觀者接收訊息，其圖像的背後是必須要有相關訊息的支撐，才能真實地將海報的訊息傳達。

瑞典設計學院教授博·柏格森（Bo Bergström）提出視覺傳達中的關聯性，他以下列公式說明：

強而有力的意象吸引了目光，但是缺乏關聯性，那麼訊息產生的效果有限： $1 \times 0 = 0$

疲弱乏力的意象，儘管搭配相關實在的內容，也無法對觀眾造成影響： $0 \times 1 = 0$

不過，如果呈現強而有力的意象，而且能夠和訊息相互輝映，讀者就會受到影響： $1 \times 1 = 1$ （陳芳誼譯，2012，148-149）

從上述的視覺傳達的概念可以知悉，圖像與文字訊息是息息相關的，但如果圖像與事實不符，訊息欺騙了觀者，其造成的負面後果，可能會是非預料之內的傷害。創作的意圖是後現代科技藝術中唯一碩果僅存的藝術價值，透過思考，在求變化性當中又不失作品本身的本質與內涵，闡述所欲傳達的企圖及觀念，是需要加以考慮琢磨的地方。「全民國防海報」因屬於國軍單位所主導甄選的作品，其圖樣的選擇是否適切合宜，文字說明是否屬實、正當，多了與一般海報設計中必須考量的要素，而這些都是納入評選審查的重要項目，因此，創作者在設計過程中除講求獨具創意風格外，其必須符合社會和道德觀感的外部規範，這也是不可忽視的範疇。

陸、結語

「後現代」的種種現象已無形當中融入在我們的生活當中，藝術創作呈現各式的符號的象徵訴說，經由不同的社會脈絡、不同的觀念及不同的人，建構出不同的設計結構型態，在這產出的過程中，其「真實」已逐漸隱藏在這些圖像當，掩蓋了創作者藝術中真正的本質內涵，成為片段、斷裂、解構、隱喻及概念。在講求「求新」、「求變」的前提之下，這些藝術與藝術經驗仍需要教育建構的，它雖然不是美學經驗的全部，但卻是當代環境中不可或缺的事件，然而我們卻無法預期後現代所引發的震撼是好是壞，但，不容置疑的是，能夠引發危機與克服危機的可能性的藝術作品，才是真正具備了藝術中的「原創性」。如同阿多諾（Theodor W. Adorno, 1903-1969）所言，藝術作品的真理在於其揭露了社會的不一致性與作品與社會之間的不一致性（許嘉猷，2011：60）。一個藝術作品如能破除常規，透過作品的原創，啟發觀者思考社會角度的面向，進而對這社會結構重新重整、解讀，就是後現代藝術中其存在的貢獻和理由。

國防部歷年來經費縮減之故，使得全民國防海報甄選活動迄 2012 年之後便無再做甄選，實感到惋惜；甄選目的雖然是提升全民國防教育成效，但實質上卻是另一塊藝術創作中彼此學習、教學相長的平台，更是鼓勵藝術創作者發揮巧思創作展現的最好時機，透過藝術作品的語言，其所帶來的共鳴和效益是無形的融入在這社會當中，軍中藝文活動一向是以鼓舞民生士氣、提升精神戰力的指標，這種獨創性的活動，實為我軍方人士加以重視，厚植我軍中藝術創意之活力。

參考文獻

- 朱和平（2012）。現代設計史。臺北市：五南。
- 高宣揚（1996）。論後現代藝術的「不確定性」。唐山與研究批評叢書。
- 高宣揚（2006）。後現代論。五南圖書出版股份有限公司。
- 唐小兵譯（1994）。後現代主義與文化理論（原著：詹明信）。臺北市：合

志文化出版。

- 許嘉猷 (2011)。藝術之眼：布爾迪厄的藝術社會學理論及其在台灣之量化與質化研究。唐山出版社。
- 陳英偉 (2000)。假設性後現代主義的虛實。文史哲出版社。
- 陳芳誼 (2012)。視覺溝通的文法：圖像時代必備的視覺力，教你用好圖像說故事，用好視覺打動人心。原點出版社。
- 陸蓉之 (1990)。後現代的藝術現象。臺北市：藝術家出版。
- 程樹德等譯 (1994)。科學革命的結構 (原著：Kuhn, T. S.)。臺北市：遠流。
- 張軍等編著 (2013)。視覺傳達設計。瀋陽市：遼寧美術出版社。
- 張錦華等 (譯) (2010)。傳播符號學理論 (原著：J. Fiske)。臺北市，遠流出版社。
- 楊裕富 (2010)。設計美學。臺北縣土城市：全華圖書。
- 楊大春 (1994)。解構理論。台北：揚智文化事業股份有限公司。
- 鄭光明 (1993)。藝術科學與詮釋：藝術家的夢魘及其解決之道。臺北市立美術館。
- 鄭祥福 (1999)。後現代主義。臺北市：揚智出版。
- 楊裕隆 (2012)。符號理論與應用。科學發展，478 期。頁 16-22。

The Artistic Style of Post-modernism Applied in the Works of Posters – Take the Poster of National Defense as an Example

Chen-Chieh Lin

Instructor, Department of Applied Arts, National Defense University

Doctoral Student, Graduate Institute of Multicultural Education,

National Dong Hwa University

Abstract

As the digital era comes, with the improvement of science and technology and the popularity of design tools, design behavior affects designers' expression of works. From the traditional hand-drawn to today's image synthesis and 3D drawing tool, the designers could be allowed to fully express the theme of creation, and let the design of posters be replaced by the graphic symbols as the concept appealing. Influenced by the direction and style of post-modernism, the design of posters forms a variety of expressive words.

The competition of national defense poster held by the Department of National Defense so far has gone through four selections. This study, through many ways to explore the form and visual symbols of post-modernism, such as taking the aesthetic point of view and characteristics of post-modernism as the ways of thinking, and consulting the previous rewarded works of the national defense posters and interpreting the concept of creation of national defense posters from the angle of the observers, so as to discover possible ways of making national defense posters and provide diversity of the military propaganda.

Key words : Post-modernism, design, propaganda.