



## 第五章 結論

過去我們所謂的「傳統」，指的是主流的社會價值要求人們順從體制，遵守倫理規範，過著規律生活；在英、美，傳統價值若表現在裝扮上，就是短髮、西裝和領帶。反之，龐克頭上梳起尖條型髮式，身穿破 T 恤和黑色皮夾克，這些裝扮無疑是反主流的表現，顛覆傳統中既成的規定。

設計產業往往隸屬於主流文化，要掀起大變革，絕非易事，但是如果設計師嗅覺敏銳，能夠掌握時代脈動，將一些邊緣活力納入設計的範疇中，倒也能因此打開一條新的出路。

長久以來，筆者對於龐克一直是充滿好奇與畏懼的，好奇它的行事作風，畏懼它獨特裝扮下的假面具，詭異、奇特、不協調，傳達了龐克欲帶給觀者的視覺震撼。

龐克特異獨行的美學形式，讓筆者嘗試將這樣的意象與風格帶入平面設計中，往返研究與創作間，挫敗多次，愈是深入研究欲發覺龐克風格迷人之處，也更深覺表象不能代表一切，唯有靜心思索，才能挖掘其中之意涵。

以下是研究創作後，個人提出的一些結論與心得建議：

## 一、龐克風格應用於平面設計之價值

龐克風格是前衛藝術以流行文化的形式包裝，在社會大眾渾然未覺的情況下，歷經一次藝術洗禮，可以說是讓流行文化達到前所未有的藝術性的一種風格。雖然龐克風格主要是以音樂部分建立影響力，但其帶來的後續效應卻蔓延甚廣。

### 1. 提供宣洩管道

許多學者多半對流行文化抱持著負面評價，認為流行極為公式化，只是一昧鼓勵民眾逃避現實罷了；其實不然，或許龐克如同一般流行文化一樣具規格化，但是卻明顯散發出一種獨立的風格，它凝聚世界各國的文化反動者，鼓舞邊緣知識青年，為他們的叛逆提供宣洩管道，用逆向操作手法，利用最激烈的手段像社會大眾揭示「現實是醜陋的」。將龐克風格精神沿用至平面設計上，或許會因為人、事、時、地、物的不同，而有不同的表現手法與訴求，但是龐克的核心精神，卻不成改變過，這也市為什麼龐克提倡的街

及抗爭或是訴求從沒成功過，卻依舊不斷吸引青少年的原因。

## 2. DIY 精神創造獨特的視覺圖像

龐克很容易吸引年輕人，由於不需要太多技巧便可以創作搖滾音樂、每個人都可以利用現成物裝扮自己...，人人有心便可以加入，因此龐克又以反消費主義的形象出現，強調 DIY 精神。延續上述精神，將龐克風格應用在平面設計上，採用大量的拼貼式手法，讓所有過去文化的素材都失去其固有意義，或者讓它重新來過，賦予舊的事物新生命，借助某些句象徵意味的圖像，來表達特定的概念、訴求或單純傳達內心所想。這樣的表現形式，沒有一定的規則，增強年輕人參與視覺設計的方式，亦可以滿足現代人追求獨特性與個人性的心態。

## 3. 另類美學形式的建立

社會大眾的品味往往不同於精緻藝術，一般民眾多半要求的只是立即性的感官滿足，龐克風格可以重新建立一套不同以往的美學標準。用滑稽，幽默、情慾、聳動、奇幻、傷感的來建立新美學架構。利用反射觀者的情緒，將議題與訴求轉換成娛樂，幫助現代人紓解一些精神與情欲上的壓力，將原本是為不可能的事情，轉化

為可能甚至不可避免，讓觀者能產生奇妙的經驗。

#### 4. 圖像之外的省思

龐克風格設計的圖像下，多半夾帶著訴求與欲傳達的訊息，將龐克精神應用在視覺設計上，其實就是期望觀者能藉由圖像去發掘事實與想法，或許眼前圖像是設計者主觀的意念，但是經由不同的手法表現，與不同立場觀者的解讀，會在眼前與心中激盪出不同的火花，進而能省思到一些以往不曾想過的。

## 二、創作心得

純藝術創作畢竟與設計不同，經過多次的試驗與修改，才深刻體認設計性思考的重要，經這次寶貴的經驗，有如下的心得：

### 1. 龐克精神的承續與創新

如果把龐克單純作為一種次文化，本質上很容易在文化複製與傳播過程中只剩下各種表面性的符號----如刺蝟頭和破 T 恤。西門町的龐克少年，模仿過去龐克族標新立異的服裝打扮，撕裂的上衣，皮裙皮褲，外加打洞與刺青，求的只是旁觀者的注意與內心自我獨特性的

使然，模仿到龐克的表像，但是龐克精神不敷存在；這種現象，足見龐克文化的壯大，與影響至深。

回溯龐克精神，為權利吶喊、為公平正義搞破壞、為自認為理由的理由而反，年輕人個個充滿熱血與活力，就算所有的訴求無疾而終，但是龐克是一群不敗的鬥獸，就是可以重鎮旗鼓，東山再起。或許現在的年輕人，生活無缺，不愁吃穿，安逸的生活降低了他們的危機意識，生活與工作多以能玩樂為前題，自我中心的意識膨脹，讓他們只看得到自己，自私的只為自己，也難怪過往龐克精神不再，畢竟；有此體認，或許就不該多求些什麼，但是要让龐克變得更有意義，就不能不去了解龐克真正的精神。

不期望現今龐克族能有多大的抱負與使命感，只是期盼他們不要譁眾取寵，能從過去經驗中習得新的方向，承續過去，創新現在，不要讓旁觀者認為龐克族只是無聊、怪異的年輕人。

## 2. 龐克風格設計的應用範圍

龐克風格多半帶給人詭異、陰沉的視覺感受，所以在設計內容上，往往會礙於風格影響，涉及層面較窄，舉例來說，龐克風格就不適用於兒童、溫馨話題與公益等面向的主題，畢竟它的原生點就是不平與抗爭，用偏

激、火爆、主觀的意識來傳達訊息。

在創作過程中，遇爭議性話題，總是比較好進入思考與創作的過程，反觀較為敘事性的內容，便較難手，畢竟事件性質內容，還是需要一個大爆點去引發思考空間。

### 3. 思考層面與設計素養的提升

身為一個創作者，如果光有創作熱情是不夠的，若整體缺乏設計性的思考與需求觀念，那麼對作品而言，充其量只是個人情感的發抒罷了。隨著科技的進步，設計的表現更應該是多元與多樣的，除了技法與設備操控技術外，創作者更應該多方吸收資訊，讓自己的視野與心態更為寬廣，充實自己藝術與人文之涵養，藉由不同的表現形式，多方嘗試與試驗自我風格走向，跟隨時代的脈動一起前進，才不至於停滯不前。

#### 一、 創作反思

創作過程中，經歷無數的嘗試與失敗，一度從精神層面下手而忘卻該有的表現手法，再不就是太過使用風格手法而遺忘了當初一直強調的精神；反反覆覆，來回遊走，多次迷失了自己，多次讓自己覺得龐克風格根本

不適用於現今，再加上選定主題的主觀性與政治性，讓筆者一度試圖放棄，一次一次的跌撞與修正，這才深刻體認創作設計就像科學一樣，也是需要經過無數次反覆驗證與試驗的，是需要有一完整設計性思考模式的。

### 1. 時效性政治議題

政黨對立的時代，難免會不自覺的劃分自己的黨派色彩，話說中立，但是難免略偏；面對這個現象，筆者一直以此警惕，希望表現出來的可以是中立的、是旁觀的。不同的政黨、不同的立場、不同的解讀，設計創意是屬於個人自覺性或是偶發性的靈感，開放的社會，該是可以容納開放性的想法的。

### 2. 設計創作，沒有規則

抓到精髓，施展創意。要相信自己的驗證結果，或許創作成品跟原生的風格表現有異，畢竟風格會隨時代、民族性與個人解讀不同而有所不同，但是都具有其當代意義的。

創意無限，天馬行空。懂得思考的方式與技巧，善用創意、充實創意，會讓創作更具特色。

#### 四、未來研究方向

在未來研究上，筆者希望以「深入」和「廣泛」兩點方向持續往後研究：

##### 1. 深入探討

青少年是社會轉型的前兆，青少年次文化雖然是小眾文化，但是重要性不可言喻，它能反映社會結構的變化和社會評論相呼應，更是社會型態的小縮影，並且預言了未來的變化。筆者非常肯定青少年次文化的正面意義，未來甚至可以考慮將流行文化納入設計課程中，畢竟流行文化對於學童的影響力大於精緻藝術，學童更可以經由流行文化感受不同國家的文化與民族性。

未來設計與流行文化的結合不可行，實在有待深入研究，畢竟流行文化牽涉到商業運作甚至包含性、毒品、死亡等敏感議題，強調感官功能也和教育的理性目的有所衝突；所以頗值得作為未來研究之題材。

##### 2. 廣泛探討

從創作的主题概念到轉化為圖像聯想上，有許多的可能性與變異性，因此設計內涵與創意角度著實與創作成果息息相關，多方涉及符號學、社會學、甚至心理學



領域書籍，必定能輔助創作，讓龐克風格研究範圍擴大至各領域，能深入探索人類、時代與世界。