

第一章 緒論



1.1 研究背景與動機

從 1970 年代中期以後，「後現代主義」一詞，已於歐、美先進國家趨於完備；然而，此名稱最早出現則於 1934 年弗·奧尼斯（F.Onis）在《西班牙暨美洲詩選》所提出（鄭祥福 民 90）。如今邁入二十一世紀，我國對於「後現代主義」一詞仍然是極為生疏，甚至有一種錯愕、驚慌的感覺，猶如視為一種精神的怪物，不可捉摸，以致我們現今的思想、看法或是所做的，皆是那麼的與傳統違背，但是，今日我們仍然抱持著接受與學習的態度，欣然面對。

現今，在資訊爆炸的時代裡，數位科技的革新與進步，都直接、間接的影響人們生活型態，人們也因此而進入所謂的「數位化時代裡」。而在過去，視覺傳達設計的領域裡，大多停留在單一的以大眾消費者溝通為主的商業行銷手法，直接、間接的傳達所要傳達的相關內容；然而，今日的視覺設計潮流，已經不再像過去的呈現方式，而是在視覺設計中溶入了後現代所言的多元化、不確定性等之概念，尤其在數位化設計的虛擬世界中，更可看出些許的端倪。也正因為如此，後現代的視覺設計，提供了我們另一種思維或是另一種新的觀點，而這種的新思維或觀點，也正衝擊著傳統的視覺設計。

面對新思潮的衝擊，90 年代以後的設計多受此影響，就以視覺傳達設計風格派別而言，雜亂紛乘，經歸納整理後則包括有：復古風格、諷刺仿作風格、鄉土風格、高科技風格、意識形態風格、電腦疊文風格、電腦數位風格、網頁風格、攝影技巧與疊圖風格、文脈風格以及敘事風格等（楊裕富 林萬福 2004），

而這些視覺設計，皆與數位科技的應用有關；時至今日，面對這些後現代設計相關的風格，本研究乃擇其後現代電腦疊文風格為主要研究，其目的乃在於一、透過電腦疊文風格之應用，融合電腦數位化的影像處裡，顛覆過去的傳統設計，是否能再建構出新的視覺設計面貌呢？二、在多元的社會裡，此電腦疊文風格在大眾的視覺意象裏，是否能建立一種視覺的新秩序呢？這正是本研究此次探討之重點所在。

1.2 研究目的

從後工業化時期後至今，後現代主義不斷的影響我們人之生活，包含從社會文化來看、物質科技來看、生活消費來看等，而今本研究則以後現代主義在視覺設計的表現形式——電腦疊文風格為主要研究方向，其主要目的是希望藉此研究，能深入了解在後現代視覺設計裡的電腦疊文風格，對設計的展開內容與形式，能否重新建構一種新的意象，同時亦能對視覺設計工作者，提供應用之參考依據。

- 一、探討電腦疊文風格型態之表現方式及構成方式，以瞭解電腦疊文風格運用之價值。
- 二、瞭解電腦疊文風格之疊文疊圖風格的特色，包含圖像、文字在視覺設計上的應用。
- 三、瞭解電腦疊文風格在影像處理溶化字型或高斯模糊字型的特色。

1.3 研究範圍與限制

- 一、由於在後現代視覺設計中，其風格如雨後春筍般雜亂紛乘，因此，本研究只針對其中之電腦疊文風格特色來進行研

究，以作為日後視覺設計工作者之參考依據。

二、在後現代的主義其層面範圍極為寬廣，故本研究文獻探討研究範圍，僅以侷限以李歐塔、班雅明、詹明信、哈山等的觀點為其探究對象，並針對其觀點運用在視覺設計內容上，有何相關性與重要性。

1.4 研究流程與架構

本論文之研究主要可分為七個階段（表 1-1），包含：研究的背景與動機、研究目的、研究方法與限制、研究範圍與限制、文獻的探討與相關資料的蒐集分析（包括後現代主義的思想觀點等，以及電腦疊文風格的特色），最後進行創作研究以及結論與建議。

表 1-1：研究及創作流程

