



符號理論與應用

躺在英國索斯貝利荒野中的巨石陣，這些古代遺址到底想告訴我們什麼事？

楊裕隆

符號學是一門神祕又引人好奇的學問，既古老又現代。
符號理論更是一種極佳的設計方法，
善用符號理論進行創作，可使設計增加說服力與作品深度。

奇妙的符號

一個符號的產生，可能是偶發的，也可能歷經漫長時間的演進。某些單一符號具有強大的力量，而這個力量來自於歷史的演進和意義的傳承。例如基督教的十字架、中國的太極圖、佛教的卍字等，就擁有獨特的力量，人們很容易受到這些單一符號的力量所感染，產生一種極大的向心力和宗教情感。一個符號尚且擁有這麼大的力量，更不用說一套符號系統的產生，它可能造就一個驚天動地的事件，漢字系統就有這樣的作用。

《淮南子·本經》中記載：「昔者倉頡作書，而天雨粟，鬼夜哭。」意思是，自從倉頡造字後，所有的知識都能藉由文字的記載而留傳給後世，大自然從此藏不住祕密，神靈鬼怪因為無處可逃而夜半哭泣！

這則古代文獻的記載十分有趣，其中的真偽無法辨別，但是，符號的創造，不管是結繩紀事、倉頡造字、楔形文字、埃及象形文等符號的發明，的確帶領人類從口耳

當代文學、電影、藝術和設計創作上，
只要融入符號學的遺緒或殘影，必然吸引人們的注目，
而作品會更富於神祕感和趣味性。

相傳且蒙昧無知的漫長歲月，進入知識傳承，一日千里的境界。對於人類文明的進步，符號真是功不可沒！這或許是倉頡造字傳說給我們最大的啟發。

許多古代文明留下非常多神祕的遺跡和符號，出現在岩畫、建築、圖像、文字中，例如法國拉斯科洞窟壁畫、英國索斯貝利巨石陣、馬雅金字塔、北非岩畫、古老神祕北歐文字盧恩符文、中國四川三星堆遺址、埃及羅賽塔石碑等。這些古代遺留下來的遺址到底告訴現代人類什麼事？有不少現今已被破解，而這些神祕遺跡和符號的解讀過程，通常都藉由符號學的觀念進行分析和推測。

當代文學、電影、藝術和設計創作上，只要融入符號學的遺緒或殘影，必然吸引人們的注目，而作品會更富於神祕感和趣味性。丹·布朗的《達文西密碼》、安伯托·艾柯的《玫瑰的名字》都是運用符號理論寫成的著名文學作品，甚至已經拍攝成電影，廣受大眾歡迎。符號真是奇妙！

符號理論的發展

符號學，這個專門研究符號傳達意義的學問，是一門神祕又引人好奇的學問，既古老又現代，屬於人文科學領域。人類是心思細膩而擅長使用符號的動物，若想表達事物時，便藉由語言、聲音、動作、姿勢、文字、圖像、表情、情緒等許許多多的形式呈現，而這些形式就是符號。因此，符號學除了研究符號本身的形式之外，更是一門研究符號所衍生意義的學問。

符號也傳承了文化延續的重責大任。由英國著名歷史學家湯恩比（1889-1975）為文化所下的定義，可以窺見符號對於文化的重要性，他認為：「文化是社會成員中內在及外在的規律。」一個文化的產生和延續最重要的標準之一，就是這個文化是否產生足夠的「內在及外在的規律」，足以支撐整個文化的傳承。而「內在及外在的規律」的有形（如造形風格）與無形（如風俗習慣）事物的具體表現，就是符號。

符號學的發展源自於哲學家柏拉圖（前427-前347）對語言結構和理念的關注。柏拉圖在《理想國》中指出，當我們說到「馬」時，是指任何一種馬，它不存在於特定空間和時間中，它是一種「理念」；但是，若指某一匹特定的、有形的、存在於感官世界的馬，那麼它是具有生命，且會死亡、腐爛的，它是一種「表象」。因此，柏拉圖的一種「馬」，同時擁有「理念」和「表象」兩種意義，非常有趣，似乎和現代符號學之父索緒爾提出的「符號具」、「符號義」兩種符號層次遙相呼應。

發展符號理論的尚有幾位代表人物，每位學者的理論都有一套詳盡的論述，以下僅是重點精簡說明：

希臘哲學家亞里斯多德（前384-前322）一著重在語法學，主要探索詞彙在使用上的邏輯。

德國哲學家黑格爾（1770-1831）一現代符號學思想的濫觴，把不同藝術種類看成不同性質的符號，例如詩是用聲音造成的符號，建築是用建材造

符號理論是一個非常好用的設計方法，
可以引導學生在設計創作上更準確地表現所要傳達的意義和目的。

成的符號。

瑞士語言學家索緒爾（1857-1913）一把符號劃分為符號具、符號義兩種層次。

美國哲學家皮爾斯（1839-1914）一主要探討符號和對象物之間的關係，並把它劃分為三種性質：肖像性、指示性、象徵性。

法國思想家、文學家、符號學家羅蘭·巴特（1915-1980）一把索緒爾的理論提升為符號意義的第1層次，稱為「明示義」，就是符號明顯的意義；自己則提出第2層次，分別是隱含義、迷思及象徵。

德國卡西爾（1874-1945）和美國朗格（1896-1985）一從美學和哲學的角度，建立文藝符號學。

美國哲學家莫里斯（1901-1979）一把符號學分成語法學、語意學和語用學3部分。

符號理論

筆者從事平面設計教育工作十餘年，發現符號理論是一個非常好用的設計方法，可以引導學生在設計創作上更準確地表現所要傳達的意義和目的。但是，前面談到的幾位符號學大師的理論，並非每一個都適合當作設計創作的的方法。其中，筆者比較常把索緒爾與皮爾斯的符號理論運用在平面設計上，而索緒爾與皮爾斯的分類典型，也有部分重疊和雷同。因此，以下針對索緒爾與皮爾斯的符號理論簡要說明。

被譽為「符號學之父」的瑞士語言學家索緒爾是現代符號學的肇始者之一，他把語言學

研究範圍發展成為符號學領域，他認為「符號是語言的基礎單位，語言是符號的集合體」，並把符號劃分為「符號具」、「符號義」兩種層次。

索緒爾所稱的「符號具」和「符號義」又是什麼意思？「符號具」是指符號的外在具體形象，而這個形象是直觀的，你看到什麼，它就是什麼，沒有多餘的延伸意義。「符號義」則是指符號所延伸出來的意義，你所看到的外在形象並不足以說明它是什麼意思，它可能存在另外一個意義。

舉個例子，當我們看到一幅一個男子被釘在十字架上的畫面，就「符號具」的解釋觀點，可以說這名男子是被釘在十字架上的受刑人，在古羅馬廢除十字架刑罰之前，這樣的形象經常出現；就「符號義」的解釋觀點，我們知道這名被釘在十字架上的男子，不是普通人，他是耶穌基督，是救世主，祂為了救贖人類，而讓自己在為義而受迫害下，體驗了人類所受到的極端痛苦。由上述案例可以知道，要了解符號的延伸意義是必須經過學習的，若無相關經驗，無法了解「符號」所能代表的延伸意義。

美國哲學家皮爾斯曾發現邏輯運算可以藉由電子開關電路完成，因此我們也可以說皮爾斯預見到電腦的原理。皮爾斯的符號學是在探討意識和經驗的學問，認為人類的一切思想和經驗都是符號活動。他所提出的符號理論擁有「三個三分法」，非常地複雜。一般探討皮爾斯符號學較常引述他的「第二個三分法」，而



位於芬蘭赫爾辛基聖亨利主教座堂的十字架，就索緒爾的「符號具」觀點而言，圖中的雕像僅僅是一個男子被釘在可怕的羅馬刑具十字架上；就「符號義」觀點而言，祂則是救世主耶穌基督的形象，是神的象徵。



巴黎克呂尼博物館典藏的十字架，就皮爾斯「指示性」的解釋觀點，十字架上就算沒有釘一個男子，這個十字架也代表了釘耶穌基督的十字架。

所謂「第二個三分法」主要在探討符號和對象物之間的關係，並把它劃分為3種性質：肖像性、指示性、象徵性。

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。

仍以「十字架」為例子來解釋皮爾斯符號學的3種性質。當我們看到一幅一個男子被釘在十字架上的畫面，就「肖像性」的解釋觀點，可以說這名男子是被釘在十字架上的受刑人；就「指示性」的解釋觀點，就算十字架上沒有釘一個男子，這個十字架也代表釘耶穌基督的十字架；就「象徵性」的解釋觀點，十字架就是象徵救世主。

索緒爾的「符號具」、「符號義」似乎可分

別對照皮爾斯的「肖像性」、「象徵性」。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。因此，或許可以說，皮爾斯的「指示性」、「肖像性」很類似索緒爾的「符號具」概念。

符號理論應用於設計

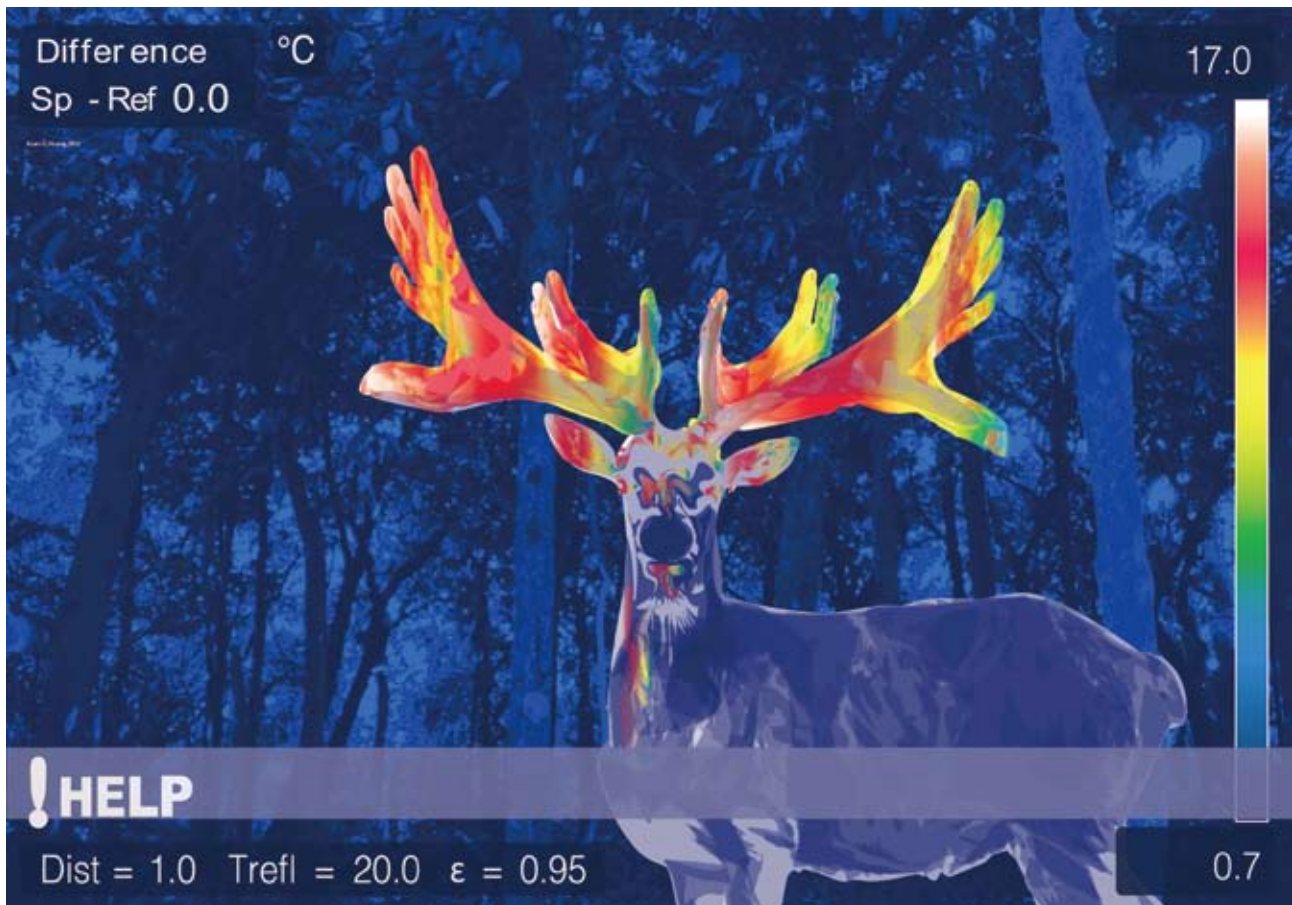
符號理論如何應用於設計上？首先，以筆者在芬蘭赫爾辛基自然史博物館生物標本區所拍攝的馴鹿標本做說明。在這裡所看到的馴鹿的形體，只代表馴鹿自己或馴鹿族群。在索緒爾的觀點，它就是「符號具」；在皮爾斯的分類，它屬於「肖像」。



在芬蘭赫爾辛基商店櫥窗中，根據芬蘭的象徵物—馴鹿—設計做成的布偶紀念品，馴鹿已經不代表馴鹿自己，而是象徵芬蘭。在索緒爾的觀點，它就是「符號義」；在皮爾斯的分類，它屬於「象徵」。



在芬蘭赫爾辛基自然史博物館生物標本區所看到的馴鹿形體，只代表馴鹿自己或馴鹿族群。在索緒爾的觀點，它就是「符號具」；在皮爾斯的分類，它屬於「肖像」。



創作主題—求救。動物被獵殺過度，導致生態不平衡，也因而影響到人類，動物的求救聲音就好比人類呼救的雙手。（黃冠理設計，陳政昌、龔蒂菀、楊裕隆指導）

筆者又在赫爾辛基商店櫥窗發現了幾項有趣的紀念品—由「馴鹿」造形設計的布偶紀念品。在這櫥窗裡的馴鹿布偶，已經不代表馴鹿自身，而是象徵「芬蘭」。馴鹿之所以象徵芬蘭，肇因於芬蘭原住民薩米人以豢養馴鹿為業，馴鹿既是芬蘭的大宗畜產，更是聖誕老人的座騎（芬蘭自詡聖誕老人的故鄉就在該國北方的拉普蘭）。在皮爾斯的分類中，它屬於「象徵」；根據索緒爾的觀點，它就是「符號義」。事實上，所謂「符號義」就是符號延伸出來的意義，也就是「象徵」。

由上述案例可知，設計必須善用「象徵」，找尋適當的象徵物，藉以傳達想要傳達的意義。進

一步，再藉3幅海報設計加以說明。第一幅的創作主題是「求救」，仍以馴鹿為主視覺，主要訴求是：「動物被獵殺過度，導致生態不平衡，也因而影響到人類，動物的求救聲音就好比人類呼救的雙手。」作品中的創作要素有：馴鹿、雙手、紅外線熱像。「馴鹿」象徵一切野生動物；「雙手」和鹿角造形結合，象徵野生動物的求救；「紅外線熱像」象徵獵人手上裝設紅外線儀的獵槍。

第二幅海報的設計主題是「關懷日本」，主要訴求是：「日本遭受地震海嘯破壞後，希望全世界能為受到災難的國家投入更多關懷。」作品中的創作要素有：震動的紅日、手、鴿子。藉由「震



創作主題—關懷日本。日本遭受地震海嘯破壞後，藉由震動紅日象徵受震災的日本、手象徵關懷、鴿子象徵希望，3種圖像結合，希望全世界能為受到災難的國家投入更多關懷。（詹皇峻設計，陳美蓉、楊裕隆指導）

動的紅日」象徵受震災的日本、「手」象徵關懷、「鴿子」象徵希望，3種圖像結合，能以簡潔、準確的視覺圖像喚起人們對受到天災摧殘的國家投以援助和關懷。

第三幅海報設計主題是「在破壞中追求享受」，主要訴求是：「人類過度耗費資源，不知道自己是在破壞與毀滅中享受能源。」作品中的設計要素有：石油、紅酒杯。「石油」象徵被過度耗費的能源，品嚐紅酒被視為一種享受。「紅酒杯」中不是盛著紅酒，而是盛著石油，依照皮爾斯的「指示性」的觀點，未盛著紅酒的紅酒杯仍可視為「享受」，只是人們享受的並非紅酒，而是裝在裡面的石油，也就



創作主題—在破壞中追求享受。人類過度耗費資源，不知道自己是在破壞與毀滅中享受能源。（陳宜廷設計，楊裕隆指導）

是被過度消耗的能源。這幅設計作品運用隱喻性，希望人們對於過度浪費資源能夠有所覺醒。

綜觀上述作品的分析，或許可以說，善用符號理論進行創作，可使設計作品充滿象徵意義，不會過於直接和膚淺，進而增加訴求的說服力和作品深度。

楊裕隆

樹德科技大學視覺傳達設計系