

「設計風格」形成因素之研究

馮永華* 楊裕富**

* 輔仁大學應用美術系所
e-mail: pf89@ms35.hinet.net

** 國立雲林科技大學設計學研究所
e-mail: yangyf@pine.yuntech.edu.tw

(收件日期: 94年09月08日; 接受日期: 95年9月25日)

摘要

設計史的論述常將設計風格的首創，歸因於一個設計團體或一兩個設計奇才的貢獻，而忽略了整個時代背景、群體心理、甚至社、經狀況的影響。在這種傳統史學陳腐的歷史觀念指導下，派文斯納（W. Pevsner）也將設計團體侷限在現代主義道德式的敘述，更是羈絆了設計史主體的擴張，也對設計史學產生相當大的危機。

本研究以對「設計風格成因」多年的懷疑、思考、觀察為基礎，參酌社會學派等理論，再佐以「跨學科」史學研究、心理史學、心態史學、文化分析及其他不同思維等新角度切入，探究設計風格的成因，提出五項設計風格形成假說理論，分別為：1. 「底層醞釀」說：如同馬克思所說的「下層結構」決定「上層結構」的說法，而「蔚爾德雷克」現象也強化本節論述：即當群體心理增加到一定程度，此一醞釀中的風格會如「飛濺的火花」傳達出去，形成流行。2. 「設計週期」說：人性中有喜新厭舊的「天性」，潛能中也具備著求新求變的特質。史上從未看過任何一個設計風格永遠駐足在文化舞台上，而總是「各領風騷三百年」。3. 「設計社會學」說：社會經濟以及政治關係，對於設計有決定作用，設計只有透過社會心理這個環節，才能反映社會經濟和政治關係。4. 「山崩鐘應」說：政經強權國家，其整體文化與其設計風格易於成為其他國家節法學習的對象。5. 「時代精神」說：時代精神首先，設計形象在後；設計風格是對時代精神的思維，是時代精神的「載體」。

在「設計總體史」中，有關人類的心態和心理層面的歷史占據了非常重要的位置，也是本研究所欲做的探索。根據研究結果，後現代風格將在本世紀初式微，並將出現新的風格，此風格首先會揚棄複雜性；繁雜的復古、拼貼形式將褪流行，雖然傾向簡潔，但不會再走向缺乏語意的路線。而數位潮流仍將繼續展現其影響力，與簡潔風格結合為一種新的風尚。以上預測式的結論係從辯證論理而來，希望能對「設計風格史學」的研究開啓一條新的途徑。

關鍵詞：設計風格、設計史學、設計假說、設計成因

一、傳統設計史學的迷障與轉變

1-1 傳統設計風格史學的迷障

長期以來設計史學的論述方式一直有著制式化概念的弊病，美國設計史家馬格林（Victor Margolin）曾言其「設計史或設計研究：主體與方法」（Design history or design studies: subject matter and method）之中（1992）認為設計史並沒有成為一具有生產性的學術志業，原因是設計的主體（subject matter）不斷流動，無法形成學術研究的堅實範疇。而有「設計史之父」之稱的派文斯納（W. Pevsner），曾其成名作《現代設計先驅：從威廉·摩里斯到華德·葛羅庇斯》（Pioneers of Modern Design: From William Morris to Walter Gropius）中高舉「現代主義」作為理想的終極完美形式，他以一種高度道德性（morality）的標準稱頌合乎「現代」的先驅者，對於其他非現代性者則顯得十分憎惡（註 1）。這種將設計主體侷限在現代主義道德式的敘述，更是羈絆了設計史主體的擴張，也對設計史學產生相當大的危機。

其次，於 19 世紀以嚴謹的「科學性」為西方傳統史學奠定了典範的「蘭克學派」，也面臨「創新、突破」的嚴峻挑戰。德國史學家蘭克（Leopold von Ranke）雖使歷史學研究走上專業化的道路，但是當佛洛伊德用「精神分析」進行歷史研究，美國史學家魯賓遜（James H. Robinson）也呼籲跨學科研究的「史學革命」時（註 2），蘭克學派的思維則顯得不足。的確，長期以來史學家在論述設計史的時候，就是在這種傳統史學陳腐的歷史觀念指導下，總是將一個設計風格的產生，著重於介紹為一個設計團體或一兩個設計奇才的貢獻，而忽略了整個時代背景、群體心理、甚至社、經狀況的影響。就如同傳統史學格行政治、軍事史的陳腐著作，始終將歷史變動的過程及因素環繞在帝王、領袖或少數秀異份子的身上一般。

1-2 傳統設計風格史學的轉向

此一轉向乃是從事件現象轉向了內在環境，從敘事方式轉向了分析方式，所以史學研究的重點從個人心理轉移到了社會心理。此方向也對設計史學的研究起了震聳發聵的作用。史學家不再把人的心理看作解釋人類行為的始終一貫的、不變的、永恒的、固定的基礎，而是看作社會環境中的一個側面，必須同這個歷史背景下其他所有的側面一樣予以解釋。譬如：歷史上對馬丁·路德的宗教革命陳述成了普遍的認知。但史學家費那爾（Fievel）卻運用歷史學、社會學和心理學研究分析發現當時的德意志社會普遍存在十分不滿的情緒，而宗教革命可解釋為一個德國群體以社會衝突與宗教觀念之間的相互作用。費那爾從「集體心態」的角度來闡釋馬丁·路德的宗教革命，不管是史學研究的一大轉向。（註 3）

本研究便將以群體心理分析出發，佐以心理史學理論，進行設計風格形成「假說」之研究。

二、研究取徑——以新角度探究設計風格的成因

2-1 「跨學科」設計史學研究

關於跨學科研究，法國「史鑑學派」於 1929 年也極力闡揚「必須打破學科之間的『隔牆』，從事跨學科的研究。」（註 4）在這方面，魯賓遜早已大力倡導「跨學科」的研究，呼籲注重開拓人和歷史文化現象的「心理研究」；這是一個注重歷史研究與心理學結合的史學思想，同樣給予「設計史學」研究極大的啟發。魯氏之論，反映了現代科學發展的一種趨勢。20 世紀以降，自然科學奔向社會科學，自然科學與社會科學的相互融合，以及社會人文科學內部各學科之間的相互滲透、相互交匯，已成為學術發展的時代潮流。可以預料，隨著各學科之間的「隔牆」逐漸被打破，傳統設計史學刊也不能固守自己的

隅之地，設計史學確實要與其他學科結盟，以感受心理的、社會的、經濟的呼吸脈動才能適應時代的需要。

2-2 從「心理史學」與「心態史學」切入設計風格史

由於受佛洛伊德（Freud）等人在心理史學傳記方面的探索成功之影響，1950年代之後的心理史學界更重視人的生活發展史。「心理史學」在方法上廣泛借鑒心理學、人類學、社會學等學科所取得的成果，對擴大歷史學的領域、拓展歷史學家的視野、使歷史學變得更加科學嚴謹……等，都發揮了重要作用。佛洛伊德可說是開創了「心理分析革命」。

「心態史學」的意義和心理史學類似，但更著重於社會群體在社會生活中所共有的觀念和意識，譬如習俗、夢境、時尚、對時間、對性、對死亡的態度……等。（註5）其概念得以不斷發展並趨於完善，實歸功於「年鉴學派」的積極推動和實踐。年鉴學派積極倡導研究人類活動的總體史；布洛赫（Marc Bloch）有句名言：「唯有總體的歷史，才是真歷史。」（註6）「設計總體史」不但擴大了史料的範圍，同時也改變了實證主義史學以「設計作品史」、「設計事件史」和「設計菁英史」為中心的舊習，社會群體、下層的人民……都成了設計史舞台上的「英雄」。在「設計總體史」中，有關人類的心態和心理層面的歷史占據了非常重要的位置，也是本研究所欲做的探索。

三、研究方法

本研究方法上有兩個層次，一是方法論（methodology）層次，二是研究法（research method）層次。研究的方法論涉及研究方法的基本假設、邏輯、及原則，目的在探討研究活動的基本特徵。至於研究法，所指的則是從事研究工作所採取的程序或步驟。以下分述之：

3-1 方法論

（1）從歷史的探索出發

本研究認為，設計風格成因的研究若對歷史認知闕如、歷史敘述主體性闕如，則仍將是「解釋權」的爭逐而已，本研究即是對「歷史解釋」的一種參與方式。而「時空舞台」既是設計史的重要元素，所以本研究立基於史，以分析不同世代、不同背景、不同空間的設計，在歷史變遷中如何與時代對話、如何感知並掌握時代之精神與社會脈動，藉以了解在歷史流變過程中，設計所展現的風格圖譜與歷史因素有何種交織關係？而此種風格圖譜與空間語境，又要如何置於的歷史脈絡中來觀閱？

（2）時代、思維與設計風格的對話

設計風格的重要性，特別是它於呈現某個時代的「思想史」與「精神史」的某個斷面。晚近，關於設計史的「客觀性」及其「真相」的論辯，在「新歷史主義」後現代理論的多方質疑之下，幾乎使「真實」成為一個不可能的拼圖遊戲。傳統設計史學的諸多盲點，如單向度線性史觀、單一敘述觀點的歷史視域、對「歷史話語」的典範性之執著……等，確實有自我反思的空間。本研究希望透過對構織這些風格的歷史變遷的脈絡，進行時代、思維與風格的對話，進而推出設計風格的成因。

上述乃本研究的主要課題與目的，期能尋得一個大時代的設計風格其形成因素的普世原則。

3-2 研究方法

- (1)歷史詮釋法：針對風格形成背景、思潮及案例三者進行比對，並進行跨學科理論分析與歷史詮釋。
- (2)內容分析法/比較研究法：年代排比法並無法涵蓋所有現象，以探究作品本身為判定價值之方法。
- (3)年代編列法/風格編列法：以歷時性的心態縱向理解風格所「從出」的形象，了解風格的真正內涵。
- (4)綜合比對法：綜合比對所有設計現象，包括社會、政治等現象；以全方位印證風格理論。

四、研究原則與過程

4-1 藝術、設計、風格

本研究在進行論述時，「藝術、設計、風格」將是不容清楚切割的整體概念，在理論辯證與示例時，藝術風格的流變亦將被視為重要的依據。日本學者佐田一朗在詮釋藝術與設計相互間的關係時明確指出：「藝術影響設計，而設計是藝術的延伸。」，(註 7)沃克強恩(John A. Walker)在其《設計史》(The history of design)一書中也表明：「藝術史衍生出設計史。」(註 8)這種說法在諸多歐美設計史中屢見不鮮。因為藝術史上有句名言：「Art for art's sake」，無所為而為的藝術往往不受現實條件的羈絆而在當時時代的最前端，也直接領導了設計的走向。試觀立體主義對現代設計，普普(Pop)藝術對後現代設計的影響，即為明證。

而一個時代的風格影響往往是全面性的；巴洛克風格首先出現於繪畫，不久便出現巴洛克風格的音樂、歌劇，及建築、服飾、傢俱…等設計的流行。同樣的，當 19 世紀浪漫主義(Romanticism)盛行之時，其對中世紀的嚮往不僅顯現在文學風格上，著名的英國國會大廈、莫里斯(W. Morris)的書刊編輯設計等，均證明了此一哥德風格在一個大時代受到全面認同、追尋的現象。所以本研究視藝術與設計為密不可分的關係，各領域的設計風格更是一個體的，陳述對象不能侷限於某個單一領域，這是重要的論述原則。

風格(Style)一詞(註 9)自 16 世紀文藝復興後逐漸為人們意識與認知，開始崇信藝術風格，並尊重人類的個性解放。17 世紀開始有了「應用藝術」(Applied Arts，類同於設計)的詞彙，到 18 世紀，風格概念被定義為「藝術所恆定的某種樣式」，19 世紀中葉，風格概念作為一種方法論，成為藝術史學基礎的中心概念。法國有句格言：「風格即人」，即突顯了風格的重要特質。總之，「藝術、設計、風格」的一體概念，為本研究「設計風格成因」的論述提供了堅實的理論基礎，也啟迪了若干關鍵的觀念。

4-2 時代、民族、個人

瑞士藝術史學家沃夫林(Heinrich Wölfflin, 1864-1945)在其所著《Principles of Art History》一書中，認為風格的形成主要是 1. 時代、2. 民族氣質、3. 個人性情的表現。他所提出的概念、迄今仍廣為藝術設計史家所沿用，他也是當時德國最具份量的藝術史學家。(註 10)

沃夫林以民族性格的差異，認為北方日耳曼與南方拉丁民族的不同特質來詮釋藝術風格的不同；也比較了德國李希特(L. A. Richter)等四名畫家描繪同一風景，卻因著「個人性情」對形式、色彩的不同理解而有四種不同的表現為例，說明個人氣質和性情對風格的影響。(註 11)的確，一個民族的設計風格，是在古代風格的基礎上，由於不同國家、民族的不同文化傳統、生活方式和審美習慣而產生的風格形式。以新藝術設計風格為例，雖然該風格主旨和觀念是一致的，但是因著不同的民族特色而發展出不盡相同的新藝術風格：法國的浪漫、德國的理智、西班牙的热情、斯堪的那維亞諸國的人情味，都通過新藝術運動所倡導的自然精神和造型手法得到各具特色的彰顯。所以，民族風格是民族氣質和精神的表現，它的形成，往往取決於由來已久的歷史沉澱和觀念的凝鍊。世界上主要民族都曉得如何把設計構築成一個普

遍世界自我的形象；閱讀這些設計，你就閱讀了這些民族的靈魂狀態，這些設計乃是凝固的民族精神。因此，設計是一個民族集體潛意識的結晶殆無疑義，這在過去訊息交流較為閉塞的時代尤其如此。

但因為此書聚焦於純粹藝術，特別著墨於個人與地區繪畫、雕塑的探討，與重視大眾實用路線的設計未必完全謀合。因此本論文將重點置於「時代風格」成因的研究，不對設計者個人細微風格作探討，由此發展出「設計週期」與「時代精神」兩項假說。

4-3 人、自然、社會

日本學者川添登吉其所著《何謂設計》一書中，提出所謂「川添設計觀」，以「人（Human）—自然（Nature）—社會（Society）」為構成世界的三要素，並指出「設計」聯繫了這三個領域。（註12）此三要素基本上涵蓋了世界上的林林總總；包括人、生命、自然環境、社會意義與精神世界。

自然的因素在過去的確是形塑設計風格的重要原因：中國的木構建築、歐洲的石砌建築，正說明了自然地理環境的賜與和對設計材質的影響。而北歐的屋頂角度較南歐傾斜，也凸顯了自然氣候對風格形式的影響。的確，歐洲建築正是一部「石頭的編年史」，後人可以通過這些石頭的組合來掌握當時這些建築的時代精神。但是鑒於在當今犬牙交錯比鄰的全球化世界中，設計材料的取得如同訊息轉換般的方便，使得這些地域性的因素已經愈趨無足輕重。因此本研究將著重探討「人」與「社會」的風格成因因素。

設計是一種以人為主體的活動，更是一種社會性的活動。人類近五千年的設計文明史其實是一部為權貴、或由權貴主導的設計史。世界各地的凱旋門正是國家權貴為表徵政治信仰而立的建築符號。北京德勝門也可說是明、清兩代的凱旋門。如今情況已然轉變，這股決定設計風格的國家權貴力量悄悄地轉向由人（公眾）與社會因素來決定。由此，本研究發展出「底層醞釀」、「設計社會學」與「山崩鐘應」等三項假說；合併4-2節的兩項共計五項假說。

五、五項設計風格形成理論

本研究以多年的思考、觀察為基礎，參酌上述相關理論與思維，提出五項「設計風格」形成理論：1.「底層醞釀」說、2.「設計週期」說、3.「設計社會學」說、4.「山崩鐘應」說、5.「時代精神」說。一如「研究原則與過程」所分析，類似過去由民族特質、自然條件等所決定的「區域性設計風格」，不在本研究敘述之列。茲分別論述如下：

5-1 「底層醞釀」說

現階段設計及藝術史常論述某設計派別或某藝術風格時，總是述說這些風格是由某一個人或是某個設計團體所創造出來。譬如，談到「藝術與工藝運動」歸因於威廉·莫里斯個人的創始，及約翰·拉斯金的思想奠基；談到荷蘭的風格派（De Stijl）或現代設計時則歸於凡·杜斯伯格（Doeburg）、蒙德里安（Mondrian）為首的「組織」及包浩斯「學校」的創造。這些個人、組織、學校……皆成了設計史上的弄墨份子、英雄個體。我們肯定這些偉大人物與團體的貢獻，也並不否認許多具有鮮明民主傾向的「宣言」對促成現代主義設計風格的重要影響。但是，以上種種論說乃是從「結果」出發來思考，而忽略了「社會心理需求」的影響；此即馬克思所說的「下層結構」決定「上層結構」的說法。

本研究認為：歷史上展現於我們眼前的各個設計、藝術風格，乃是各當時代人們因著人類情緒的一種渴望，所迸發出來的一種自我滿足的調適行為。舉例來說，後現代風格乃是對現代主義的反動；既然

現代主義確實為人類帶來乏味、單調與缺乏人性等弊病，又為何當時在世界上形成史上最出閥的「國際風格」？當時是怎樣的內心情緒？如何的心理渴望？這一切都值得探討。因此本研究提出的第一個假說便是「底層醞釀說」。研究主張：風格的誕生不是由某人或是某設計團體所創造出來，他們只是如同先知般洞悉了潛藏在芸芸大眾內心深處的「造型需求」，並將這種混沌的造型「具體化」出來而已。

這種由底層醞釀並逐漸擴散成為流行的情形，「薛爾德雷克現象」（百猴現象）是很好的輔助說明：在日本宮崎縣串間市海邊的「茅島」上住著一百隻左右的猿猴。一隻母猴首先用河水清洗番薯食用，引起其他猴子的模仿。不久因島上河水乾涸，猴子竟到海岸邊以帶有鹽分、增加口感的海水清洗。這意味著猴子的智慧有所發展。但更令人驚訝的是：遠在其它島嶼的猴群竟也出現同樣的行為。這些猴群相距非常遙遠，和茅島的猴群並無接觸。對此一現象，美國研究新生命科學的先驅華爾·華特遜(L. Watson)提出解釋，他認為當茅島會洗番薯的猿猴數目超過一個「臨界點」後，這種現象將不須經任何介質傳遞，也能讓其他生活在遠處的猴群同時具備這種文化。他並將這種情形稱之為「百猴現象」。

古日本有「經營指導之神」美譽的船升信雄如此語釋：當一隻猿猴所產生的智慧（資訊情報），慢慢的傳播給整個團體，同時整個數目增加到一定程度時，這樣的情報就會如同「飛濺的火花」一樣，傳達到遠處的另一群同類。也就是說人類具有超越仇恨及競爭原理的「感受」系統。在無意識的狀況中對「具體磁場」產生共鳴的能力。(註 13)設計風格的形成當然也是一種團體中「資訊情報」的傳播與接收；基本上，一個醞釀中的風格如何對團體心理產生共鳴的能力？而當整個團體接收的數目增加到一定程度時，這樣的風格情報就會如同「飛濺的火花」一樣傳遞出去，形成「群體心理」。在一個或大或小的區域、一段或長或短的時期成為流行。此種效果亦如所謂「蝴蝶效應」(Butterfly Effect)，乃指在一個動力系統中，初始條件下微小的變化能帶動整個系統巨大的連鎖反應。(註 14)

早在十九世紀末，法國社會心理學先驅古斯塔夫·勒龐(Gustave Le Bon)就注意到單個的人在集合形成「群體」後會發生一系列明顯的心理變化：「他們的感情和思想全都轉到同一個方向，他們自覺的個性消失了，形成了一種集體心理。有意識的人格消失，無意識的人格得勢，思想和感情因暗示和相互傳染作用而轉向一個共同的方向。」(註 15)這種「群體心理」也呼應了上述資訊情報傳播的說法。

5-2 「設計週期」說

古中國新石器時期的某些陶瓶上，有著一些「魚」形圖樣，初始是以具象形式繪製(圖 1)，後來將此具象魚形逐漸轉化為抽象形式表現(圖 2)。為何要「變」？「區別不同」是個重要動機，本研究將圖 2 抽象魚形圖樣置於一群具象魚形圖樣中，這個抽象魚形便立刻自其他具象圖形中吸引我們的眼光，而顯得鶴立雞群、異常顯眼(圖 3)。但是當大家群起效尤後，一個具象的魚形圖樣卻反而突顯出來(圖 4)。

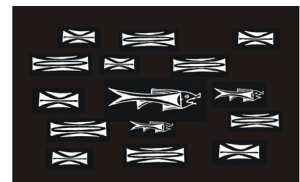
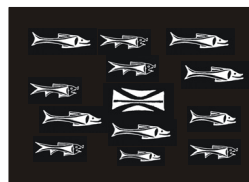


圖 1.中國新石器陶瓶具象魚形 圖 2.中國新石器陶瓶抽象魚形 圖 3.抽象魚形置於一群具象魚形中 圖 4.具象魚形置於一群抽象魚形中
(資料來源：本研究)

「週期循環」不只是生理上、心理上、物理上的定律，古設計風格的品味上也有古「週期循環」的現象。以希、羅古典形式為例，10世紀的奧圖大帝(Otto the Great)重新恢復此一古典形式(Romanesque 風格)。而在 15 世紀文藝復興時期，希、羅形式設計又再度從哥德樣式中順勢而出，重回舞台。其後經歷 200 年、由其他風格領銜主導後，此一設計形式又再一次在亨破雷的「贊助」下重新上台(新古典主

義)。當進入現代主義機械美學時代，許多人認為此一古老形式當真要進入歷史；誰知她又於後現代時期利用拼貼、權充、轉喻……等手法借屍還魂了。人性中有種喜新厭舊、不甘寂寞、不能被冷落的固有元素和追求變化的深層心理。該元素是騷動的、不安份的；這元素也是人類創造藝術、設計新流派的動力之一。史上從來有過任何一個設計、藝術風格永遠駐足於文化舞台上，而總是「各領風騷三百年」。即使「完美」如文藝復興巔峰，也被矯揉造作的矯飾主義風格取而代之；這正說明人類心靈中求變的本質。

19世紀德國哲學家黑格爾(Hegel, 1770~1831)著名的「正反合」理論也非常適合解釋此一設計週期現象。黑格爾指出任何一個時代的精神和觀念，都是這時代的「正主題」(thesis)，正主題被下一代的反主題(antithesis)所反對，經過不斷抗爭及不可避免的「統合」(synthesis)，而成為下一時代的「正主題」。他把歷史的演變視為一種螺旋形的推進，而把某一特定時刻的相關事物交織在一起。黑格爾並未說明前、後的「正主題」是否有類似之處，但古設計的領域卻經常出現一種類似「二元論」(如繁—簡、陰—陽等)的循環。雖然正、反主題的本質在各時代產生的設計形式與內容不盡相同(也不可能相同)，但精神卻是一致的。

古下面圖表中(圖5)，本研究以設計風格中「繁複↔簡潔」的變化為經，以近代設計的歷程為緯，清楚發現單單是「繁↔簡」的品味取向便呈現了一個有趣的「週期循環」：首先是具繁複裝飾性的藝術工藝運動及新藝術設計風格，由強調「裝飾即罪惡」的包浩斯等現代主義風格取而代之。1920、30年代的裝飾藝術(Art Deco)則由英、法等國富裕庶民的年代不甘於簡潔形式而興起。大戰後的抽象主義則伴隨著戰後的蕭條出現，雖然在1945~52年間與具象藝術對壘，起碼在1970年之前，強調簡潔的抽象藝術設計仍具有頗大的發聲力道。1980年以後，則又由較繁複的後現代設計形式取代簡潔的抽象主義設計。據此，本研究也可推出21世紀初的風格將呈現相對的「簡潔性」設計。當然，設計的週期性並不一定呈穩定的規律運行，因為影響的因素太多，或長或短、或急或緩，但終究會有相對的循環變化。

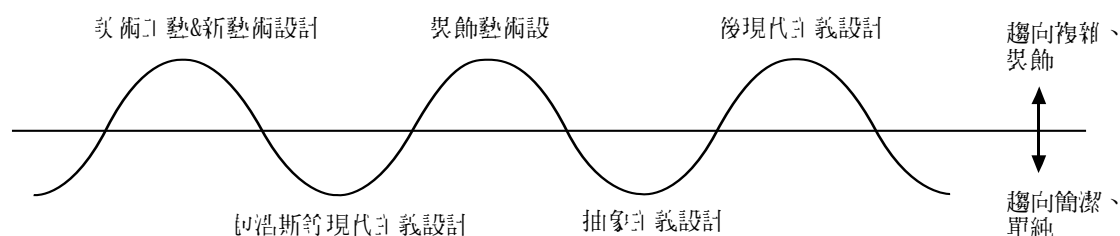


圖5 「複雜↔簡潔」歷史週期循環圖

(資料來源：本研究)

再就設計風格中的「陽剛↔陰柔」兩個對立面的調性而言，也是呈現週期性循環：希臘、羅馬設計(♂)→中世紀設計(♀)→文藝復興設計(♂)→矯飾主義設計(♀)→巴洛克設計(♂)→洛可可設計(♀)→新古典設計(♂)→藝術工藝&新藝術設計(♀)→現代主義設計(♂)→裝飾藝術設計(♀)→抽象主義設計(♂)→後現代設計(♀)。當然，這是一種相對概念，因為希臘柱式中也有相對陽剛(Doric式)與陰柔(Ionic式)的設計。…由此可推出21世紀初的風格將呈現相對「陽剛性」的設計。

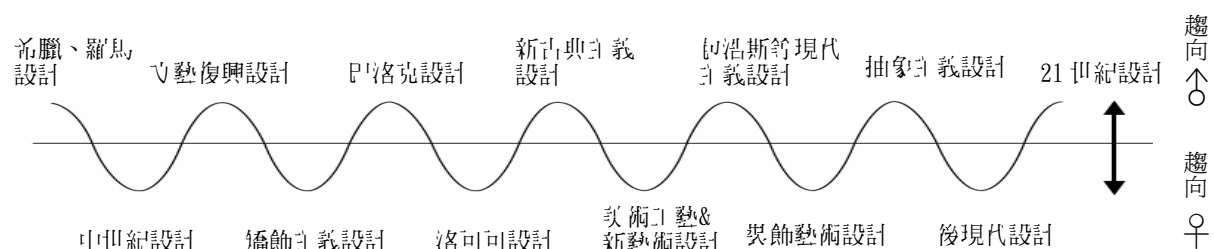


圖6 「陽剛↔陰柔」歷史週期循環圖

(資料來源：本研究)

最後，本研究再舉出「中心及邊緣」（文化逆轉）的理論來深入詮釋這種週期性的設計現象。「中心及邊緣」理論屬於人類學的領域，這是文化動態的有力論述。此一理論將文化分為中心部分及邊緣部分，文化的動態正是以此兩部分為座標，呈現出力學的變化。以「現代—後現代」前後文化關係而言，現代性的中心文化（客觀性、中立性、精確性、確切性、實用性、嚴密性…等）自 1960 年代後開始遭到邊緣文化（反傳統、戲謔、諷刺意識…等）的大肆攻擊，形成「低級無聊」現象氾濫擴大。舊的中心文化式微，而邊緣文化逐漸活躍膨脹，終於反客為主，主客互易。後現代設計追求新穎別致、生動活潑、引人入勝、離奇怪誕的樣式風格和表現；他們隨意篡改、挪用、置換不同學科的術語。後現代主義省古語語上體現了「施虐和受虐、抑鬱與狂躁的兩極心態」；他們以這種方式喚起人們對於那些被現代性所忽視的邊緣事物的關注，並採取一種以邊緣包圍中心的策略，以邊緣的泛濫來削弱中心，最終摧毀那個中心。但物極必反，這種主客互易的「中心及邊緣」又將產生力學的變化，重視傳統價值的舊文化中心將對這新中心進行反撲，重新奪回中心地位。（圖 7）的確，我們所處的後現代中某些層面確實造成了價值觀的紊亂，或許也到了容忍的極限，因此，本研究據此預測 21 世紀初的風格將呈現相對「嚴整性」的設計。

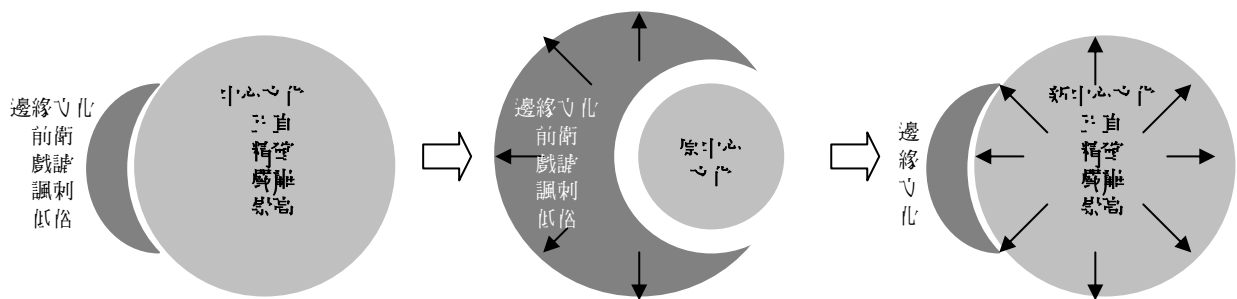


圖 7 「中心及邊緣」行為消長圖

（資料來源：本研究）

5-3 「設計社會學」說

5-3-1 「藝術社會學」的引用

俄國史學家普列漢諾夫（G. Plekhanov）曾說：「社會經濟、政治關係對於藝術有決定作用，而藝術只有透過社會心理此環節，才能反映社會經濟和政治關係。」這句話說明了社會經濟和政治等因素，透過「社會心理」的中介反映，足以影響並改變設計的風格與面貌。普氏又說：「要瞭解某一國家文學思想史或藝術史，若對社會心理沒有精細的研究與瞭解，思想體系的歷史唯物主義解釋，也就根本不可能了。」（註 16）馬克思在其《政治經濟學批判》和其他著作中也提到政治、經濟基礎對藝術的影響和制約問題，普列漢諾夫肯定馬克思的藝術三原則，認為藝術演進或發展受制或決定於下層經濟結構，其互動關係乃經由中間環節與因素的力量體系之間接關係。（註 17）英國史學家巴勒克拉夫（G. Barraclough）也指出：「史學研究的重點從個人心理轉移到了社會心理。史學家不再把人的心理看作解釋人類行為的始終一貫的、不變的、永恆的、固定的基礎，而是看作社會環境中的一個側面，必須將這個歷史背景下其他所有的側面一併予以解釋。」（註 18）上述論點正是我們應該看待設計史的方式。

5-3-2 社會現象（含政治、經濟問題）對設計風格的影響

社會是設計的環境、背景和土壤，無論什麼時代的設計都紮根於帶有共同問題、共同樣式傾向等的同一個社會之中。盧謝·史密斯（E. Lucie-Smith）便曾慨歎當代設計與公眾生活密不可分的聯繫。（註 19）從設計風格的發展上看，從不曾與社會發生隔閡；希蒙頓（C. K. Simonton）曾指導一項歷時 8 年多的「名人創造性與社會因素相互關係」之研究，研究針對社會檔案，採用複雜的統計方法，尋找了影響創造力的「社會變量」，包括政治分裂、戰爭、騷亂、文化迫害……等，並與歷史上的創造性之間驗證了

的相關和因果模式。(註 20)此項系統化的社會心理學研究，證明了「社會」是設計的最初驅動力和最終歸宿。

為探討「設計社會學」的可能(即社會的「設計向度」)，表 1 整理出 1900~2000 年的世界大事，用以檢測時代背景、精神、社會制度、文化、民族、社會生產力等內涵對近代設計的可能影響。

表 1 二十世紀世界社會、經濟、政治重大事件- 覽表

(資料來源：本研究)

20世紀年代	二十世紀世界社會、經濟、政治重大事件
1900年代	佛洛伊德「夢的解析」。野獸派。立體派。經濟恐慌。未來主義。鋼鐵時代。塑膠時代。
1910年代	現代派音樂。第一次世界大戰。達達主義。風格派。戰爭後遺症：迷惘、幻滅、極端、狂放、暴力、仇恨。「包浩斯」由德國戰爭重創後一年由德國建立。
1920年代	納粹興起(德國情況愈下)。美國興旺年代開始(失業率降至 2.4%)。柯比意識錄。文學現代主義。英國大罷工(失業率超 10%)。股市崩盤導致全球經濟恐慌。
1930年代	經濟大恐慌嚴重，工業國家失業 2 千萬人。納粹崛起(因經濟恐慌)。工業美學盛行。日本侵略。西班牙內戰。美國通過「社會安全法」(因經濟恐慌)。史達林大整肅。義國侵略。第二次世界大戰。猶太隔離。
1940年代	第二次世界大戰持續。猶太人屠殺。匈牙利人屠殺。希臘內戰。韓國對峙。冷戰開始。中國內戰。南非種族隔離。以阿戰爭。德國分裂(東、西)。
1950年代	韓戰爆發。黑人民權。越戰流血。兩大聯盟冷戰(北大西洋、華沙)。太空競賽。巴特與符號學。
1960年代	戰後嬰兒潮(人口：1950：25 億，1960：32 億)。普普藝術。李維史陀(文化對立、二元對立)。黑權、女權運動。極簡主義風行、折衷主義建築新現代主義(簡單、純粹、但富人用)。動亂的一年(越、捷、秘、中...)。解放宗教(南美)。「反體制運動」一年內席捲全球，成為 70 年代「集體意識」的先驅。
1970年代	美國內激進主義。性、毒品、搖滾樂(10 月恐怖活動)。美國經濟蕭條。
1980年代	電子革命。法國社會覺醒。藝術因經濟繁榮而繁華。普普藝術的民粹主義。
1990年代	蘇聯解體。德國統一。建築越簡越單調。解構主義建築。

由表 1 近一百年的歷史中，可說是人類史上最具衝擊性(兩次世界大戰)、影響最深遠(科技文明的飛躍)的一個世紀。我們試觀察它們之間的關係：1、「現代主義」設計狂飆之時乃由 1910 年代至 1950 年代之間，這段時間是世界最騷亂、最動盪、最血腥，屠殺最慘烈，人口迅速減少的年代。2、「現代主義」設計狂飆之時，也是世界經濟恐慌、經濟恐慌、失業嚴重的不安時代。3、第二次世界大戰之後，現代抽象主義風格仍然延續十餘年時間，該段時間正是戰後百廢待舉、物資極度缺乏、人類重整戰爭廢墟的時代。4、「後現代設計」醞釀、首創的時期乃是戰後復原、人口迅速復增、商業高度興盛、社會繁榮富裕，以及國際秩序相對安定的年代。以下再將原圖 5 週期圖表，以社會現象作一延伸：(圖 8)

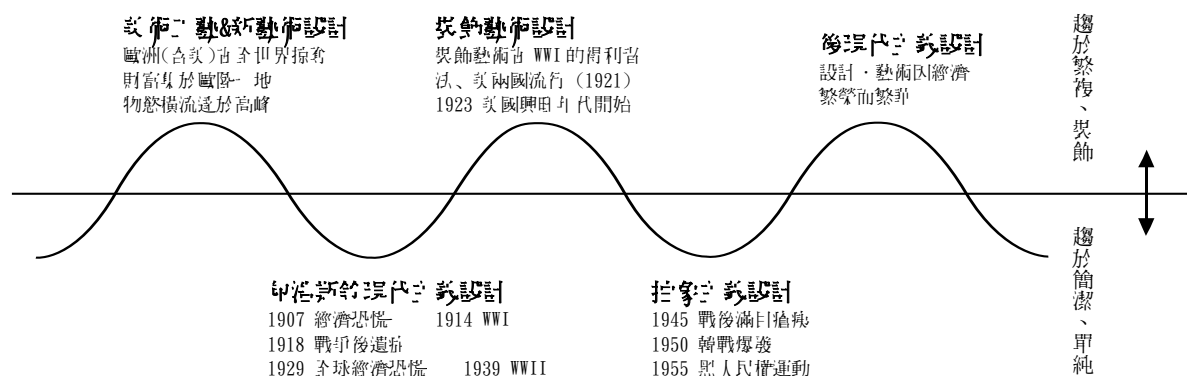


圖 8 「設計社會學」與繁簡風格關係週期圖

(資料來源：本研究)

其實，如此詮釋其關係仍嫌簡化。譬如，70年代以後的後現代主義，若無科學與政治為之振翼，充其量只是學院中的清談。科學方面，新的資訊技術、全球性電腦空間、新的宇宙論、人類基因工程……等；政治方面，新保守主義及右派的崛起、自由市場經濟勝出、人的人性與物的物性都被異化為一種商品符碼……。凡此，社會因素均對後現代風格有所影響。

5-3-3 「治、富則繁，亂、貧則簡」？

就常理分析，一個動亂不居、難求溫飽的年代，難有心思去從事繁複的事物、去品味虛華的設計。「治、富則繁，亂、貧則簡」亦是「設計社會學」中的一個現象。一般設計史去解釋現代主義設計趨向於簡潔的原因，總歸於機械、工業的生產所不得不然，這種認知掩飾了潛藏的因素。德國古加浩斯之後成了現代主義的重鎮，與現代設計的執筆者、發聲者；但何以這種簡潔的風格會在一戰戰敗國蔚為浪潮而成型？沃夫林（H. Wofflin）雖以日耳曼民族特質本身具有一種簡化的特質來詮釋，但若從社會心理的角度分析，德國人在當時處於一個非常特殊的心理狀態（一戰後的種種悲慘狀況）卻是無法忽視的。

心理學家洛溫伯格（Lüneburg）曾分析一戰世界大戰時期德國兒童的境遇（註21），來解釋何以長大後會渴望一位被美化、被理想化、又令人敬而遠之的形象（神秘、嚴肅、不苟言笑）；並促使他們最終成為納粹尖兵；……現代主義機械美學造形也許完全吻合這種令人敬而遠之、神秘且嚴肅的形象。第一次世界大戰使藝術設計家喪失了對傳統道德與美學的信心，並遷怒到上一代所崇奉的價值體系，亟欲將之破壞掃除；很明顯的，戰亂加速促成了現代主義形式。有趣的是，在一戰戰後經濟復甦而趨於穩定的1920年代，又漸漸回到古典藝術設計世界中，兩次大戰之間竟出現了反思現代主義的傾向。此舉除了希望從古典精神尋得受傷心靈的慰藉外，也為「治、富則繁，亂、貧則簡」的假說尋得有力的證據。

5-4 「山崩鐘應」說（政經強權論）

中國有句名言：「銅山西崩，洛鐘東響」。依據史書記載，乃是三國魏時，有一大殿前大鐘無故大鳴，有人去問張華，張華說：「此蜀郡銅山崩，故鐘鳴應之耳。」後人就用「山崩鐘應」來比喻相對弱勢事物去不自覺中受到相對強勢事物影響、感應的現象。本研究特引「山崩鐘應」此一成語，作為闡釋「政、經強權去無形中（無需刻意引導）影響他國、他族、他域設計風格」現象的假說命名。

證諸歷史的許多事實，去文化（設計）上趨附或節制政治、經濟強權的例子不勝枚舉。中國唐朝時期乃是世界上最為富裕的國家，政治地位亦極高，所以整體文化與其設計風格成為日、韓等國師法學習的對象。再論18世紀歐洲所掀起的一股「中國風尚」，當時中國風尚的事物去歐洲（含俄羅斯）上流社會受到貴族與富紳極度的讚賞與喜愛。而中國的政經制度與去官體制亦深受歐洲人的嚮往，連帶也會對中國文化與設計產生認同。古夫2中，當時中國的製造業產量所佔比重是世界最高的，政治上也屬清初康、雍、乾盛世；既然政治、經濟皆強，文化設計強勢出超應是必然之事。然而在1830年代之後，中國的政治、經濟狀況陡然而降，其同樣的去文化竟被視為是落伍與低下的設計，這說明了人類潛去的現實心態，也間接驗證本研究「山崩鐘應」的假說。

表2 世界製造業產量相對比重（1750~1900）

	1750	1800	1830	1860	1880	1900
中國	32.8	33.3	29.8	19.7	12.5	6.2
歐洲	23.2	28.1	34.2	53.2	61.3	62.0
英國	1.9	4.3	9.5	19.9	22.9	18.5
美國	0.1	0.8	2.4	7.2	14.7	23.6
印度	24.5	19.7	17.6	8.6	2.8	1.7

資料來源：世界強權的興衰（Paul Kennedy 著）

註：有灰底者為該國經濟最旺盛期

19世紀末歐洲掀起一股日本藝術浪潮，當時正是日本自明治維新後成為亞洲首強、世界列強的輝煌時期。舉凡浮世繪、家具、瓷器等工藝設計品皆風靡歐洲——這亦為明證。20世紀的「全球化」現象，則是全球化、設計與藝術形式全面倒向西方的時代。我們試觀表2中1850年後至1900年止，歐、美的總產值竟佔了全世界的將近九成，並一直延續到20世紀，於是整個強大的「日崩鐘應」效應便產生了；這段時間所引起的文化、設計形式大仿效是史無前例的。同樣的，後現代設計現象大振於美國，而美國自1960年代後乃是自史以來世界上最強、影響力最大的國家，其所帶動的文化現象自然一呼百應，沛然莫之能禦，而形成一股全球性的後現代設計浪潮。以下本研究整理上述所論說的「政經強權論」例證為表3，有更多的歷史例證說明此點。

表3 「日崩鐘應」效應在風格傳播的歷史例證 (資料來源：本研究)

時 間	影 響 事 實	政 經 狀 況 說 明
7、8世紀	日本、朝鮮全面模仿唐朝文化	唐朝的政治、經濟均居世界上首屈一指
17世紀	印度風格滲入部分義大利巴洛克藝術設計中	印度在1750年以前製造業產量佔世界四分之一，政治實力亦不弱。
18世紀	歐洲（含俄羅斯）諸國掀起「中國風尚」的熱潮	中國在1800年以前的政治、經濟均屬世界上的頂尖強國。
19世紀末	「日本風尚」對歐洲的印象主義藝術設計產生重大影響	日本在此時期經明治維新後進步神速，先後擊敗中、俄，成為世界強國。
20世紀	全球化	西方世界在政、經情勢佔有絕對優勢。
20世紀末	後現代設計風潮流行世界	為首的美國在1960年後成為世界政、經霸主。

最後，本研究再以設計史上各設計風格的創始國家來說明其與政、經強權的關係（表4）：

表4 設計風格創始國與政、經強權的關係表 (資料來源：本研究)

時 間	創始國（地）	風 格	說 明
	希臘、羅馬	希臘、羅馬風格	希臘發展出成熟的古典風格，乃在波斯戰爭勝利後。羅馬則是橫跨歐亞非三洲的大帝國，貿易亦盛行。
1495-1525	義大利	文藝復興風格	義大利為當時歐洲政治、宗教、經濟的重要中樞。
1600-1750	法國	巴洛克風格	法國路易十四王朝乃是當時歐洲最強盛的國家。
1715-1815	法國	洛可可及新古典風格	法國仍延續此一強盛國勢，拿破崙時代亦君臨歐洲。
1820-1901	英國	維多利亞風格	工業革命後的英國維多利亞時期成就了「日不落國」的光榮，這是一個英國領導一切的世紀。
1859-1900	英國	美術與工藝運動	同上
1890-1910	歐洲各國	新藝術風格	歐洲列強從世界各殖民地掠奪而為最富裕、強盛的地區
1919-1933	德國	包浩斯（現代風格）	1895年上台的俾斯麥首相厲行「鐵與血」的政策，把普魯士締造成強大的軍國主義德意志帝國。

2005年5月22日〈紐約時報〉著名的專欄作家紀思道發表評論文章——〈從開封到紐約——輝煌如過眼煙雲〉，文中提到歷史上「世界中心」的週期性輪轉：公元前1500年埃及的底比斯、公元前500年中國的長沙、公元1000年中國的開封、公元1500年義大利的佛羅倫斯、公元2000年美國的紐約……等。這些古該時代擁有世界最先進都市的國家，也同時是強力的「文化輸出者」——埃及的藝術設計啟蒙了希臘，乃有學習將歐洲文化的源頭歸屬埃及。中國長沙、開封對周邊國家的文化影響力毋庸置疑，而義大利佛羅倫斯的文藝復興對歐洲的全面性影響，及大家熟悉的美國現象（即使反文化的嬉皮運動或來自於低層的嘻哈文化無不掀全球的追逐模仿），凡此，均說明也闡明了「政經強權」巨大的文化設計感染力。

5-5 「時代精神」說

莎士比亞曾說：「每個人在台上都要演出各種不同的角色，但有著命中注定的上、下台時間……」正如同一個設計流派都是一個角色，不符合「時代精神」時，將是他們的下台時間。

所謂時代精神，乃是該時代人們普遍的心胸；是人們對天地人的感觸、思考和認識；是當時「普遍世界的自我」。時代精神首先，設計形象古樸；有氣魄恢宏的時代精神，必有氣魄恢宏的設計（如羅馬、漢朝的設計風格）。設計乃是時代精神的產兒，它不可能站古它的時代精神之外，而設計作為具體化的客體，它也超越不了時代精神。設計只能用它自己特殊的語言符號系統來表現它所處的時代實質——時代精神。所以，設計風格是對時代精神的思維，是時代精神的「載體」；它不是某個設計師的心血來潮。

黑格爾（Hegel）對風格的看法亦是從「歷史觀」出發，他認為歷史是整個「世界精神」（world spirit）的自傳。在歷史的進程中，任何一個時代，都有其時代精神和時代觀念，不論藝術（設計）家的個性、風格如何不同，都應該或必然是從該時代的某種「精神」（即普遍原理）衍生出來的東西；它包容、滲透著時代的宗教、政體、道德、法律、習俗、科學和技術。（註 22）修正主義藝術史家貢布里希（E. H. Gombrich）將此「黑格爾體系」歸納為一種車輪圖式（圖 9）。在此圖式中，無論從輪子外緣那一部分出發向內格移動去尋求其本質，最終都將達到同一的中心點。這個中心點確定的軸心即「時代精神」，這一形而上的先驗圖式假定了風格主義的美學基礎。（註 23）本研究據此圖式，引伸時代精神將促動思想法則，發展原則，而產生設計手法，進而發展出此一時代的設計風格。（圖 10）



圖 9 貢布里希（Gombrich）
「黑格爾體系」車輪圖式

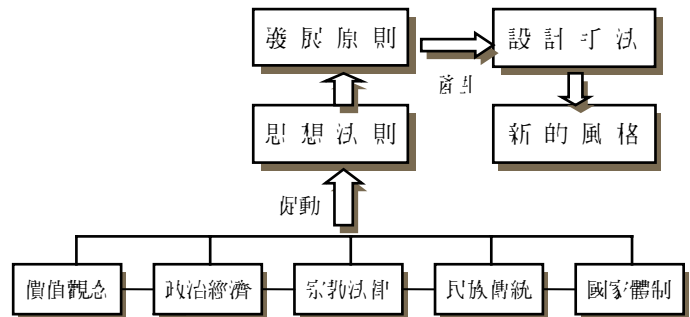


圖 10 設計風格「時代精神」促動圖（資料來源：本研究）

設計家古樸一時代生活，必定會受到那一時代的基本觀念和精神的影響。設計觀念的完成就是內容的體現，同時也是風格形式（form）的完成……有一特定的形狀，也就是一觀念內容所賦予作品的特定形式。這是黑格爾對於風格內容和形式的看法。因此作品透過「形式」，我們才能面對精神的意識。精神透過作品的具體化，才能與作品之形式相合。而時代精神也貫穿、表現於其他各個方面，政治、經濟、社會、生活、科學、哲學、教育、文學、繪畫、音樂、戲劇和服飾…，都可以成為時代精神的附麗。現代主義設計風格便是第一、二次世界大戰之間西歐（尤其德國）時代精神的映象，當然也是一種附麗。

俄國美學家般若夫斯基（Irvin Panofsky）也指出：「某一時期的宗教、哲學、信仰等的基本精神，都會成為個人潛意識中的特質，並且濃縮轉化到作品之中。」（註 24）正如我們「閱讀」巴黎聖母院，通過這些石頭的空間組合，可以識讀出聖母院身上所堆積的法國好幾個世紀的時代精神。

時代精神也是一個時代物質文明加上精神文明的精髓。1871 年美國芝加哥一場大火使木構建築幾乎全部化為灰燼，留下的空地使新的物質文明（鋼鐵）造就了以摩天大樓結構為特點的芝加哥學派建築崛起…這便是它的時代背景。是工業革命的浪潮迫使設計要另辟蹊徑，以滿足新時代精神的需要；具體的說，是鋼鐵時代精神造就了芝加哥學派。又如現代建築運動四大旗手之一的柯比意（Corbusier）在一戰後歐洲老百姓水深火熱的生活中，喊出「關注普通老百姓的住宅，任憑宮殿倒塌。」的呼聲，（註 25）這便

是當時的「時代精神」。所以，設計風格的產生可用一個公式說明：「以有為之人，逢有為之時，據有為之地。」^{註 3}省缺一個句。此處的時，便是時代精神。時代精神需要有個舞台來展開，這便是有為之地。而時代精神要通過有為之人來體現，於是便有了上述公式。

所以，設計風格的形成，絕非幾個設計師靈機一動、心血來潮，決心去掀起某一個設計運動。而是由怎樣的時代精神決定了怎樣的設計師，決定了他的風格。當時代精神這個無形無象的東西來臨時，是任何人也無法阻擋的。據此，本研究依數位時代的遼遼進展、地球環境的日趨惡化、聯合國教科文組織的呼籲（註 26）……等等推測：21 世紀的「時代精神」將使設計強調科技與藝術的融合（Fusion），新材料、新科技的出現將觸發新的設計、將區域性文化做全球化策略的設計、呼喚自然與自然共存的設計、以及生活化、創造新生活價值發展的設計……等，將可能成為 21 世紀較強勢的設計方向與主流。

六、結論

本研究以筆者對「設計風格成因」的懷疑為基礎，再以心理史學的理论為推論，提出三項「假說」，希望能開啓一條新的研究途徑。因時間及物力的限制，大部分論點只能以論說的方式闡明。三項「假說」的部分論點尚具爭議，這一切均待後續研究。

有關引進「心理史學」方法於設計史研究，並非容易之事。因為我們只知簡單地照搬套用精神分析理論名詞，對設計事件及人物進行種種心理分析，再對其可能的影響妄自臆測，則除了大動視聽的效果外，對設計史的提昇有害無益。如果科學性不完善，所謂的「成因」將有著很大的不確定性；也必將遭到尖銳的批評。「心態史學」亦復如此。「心態」一詞缺乏明確的定義，是個非常浮泛而模糊的概念，但因為它可利用別人置之不顧的資料進行研究，這無寧可以開啓嶄新的設計史學議題。這也是本研究較大的貢獻——提出了許多設計史上尚未思考的方向，而不論它是否成為真理。

對於傳統設計史學家來說，文化背景是基本的常識，瞭解社會文化背景是設計史學著作的基本和首要的任務之一。無論如何，設計心理史學走向多學科綜合研究的趨勢，是一個不該迴避的課題。設計史學習尤其要飽沃整體的歷史，多借助社會科學的探討，如此將會找到設計行為的心理學知識和群體活動的社會科學結論融為一體的方法。

根據研究結果推論，後現代風格將在本世紀初式微，並將出現新的風格，此風格首先會揚棄複雜性；繁雜的復古、拼貼型式將褪流行，新風格將呈現相對的「簡潔性」、「陽剛性」、「嚴整性」的設計，雖然傾向簡潔，但不會再走現代主義缺乏語意的路線。而數位潮流仍將繼續展現其影響力，與簡潔風格結合為一種新的風尚。以上預測式的結論係從辯證論理而來，希望能對「設計風格史學」的研究開啓一條新的途徑。

註釋

- 註 1 Pevsner, Nikolaus, 1949, *Pioneers of Modern Design*, Museum of Modern Art, New York, p.84。
- 註 2 1911 年，魯賓遜的代表作《新史學》強調了這些主張。試圖從總體上重述人類文明史。
- 註 3 張廣智、周兵，2001，心理史學，揚智文化，台北市，p.109。
- 註 4 法國「社會鑑學派」於 1929 年發刊時，首創辦的《經濟與社會史之鑑》《發刊辭》第一條中所明言指示。
- 註 5 心態史是一門研究歷史上人們，特別是其中的某一群體的心態結構及其演變過程和趨勢的史學分支。它的研究物件主要是這種心態結構的各種表現，即這種觀念和意識與當時現實物質環境之間的關係。

- 註 6 同註 3 書目，p.108。
- 註 7 佐川七朗 編著，1990，設計概論，藝風堂出版社，台北市，p.36。
- 註 8 楊裕富，1997，設計，藝術史學與理論，田園城市文化，台北市，p.75。
- 註 9 Style- 詞源出於拉丁語 Stilus，原指古希臘木板上書寫的骨筆，轉義而為筆跡、字體、字風等，通常與「樣式」一起混用繼而通用，又與藝術家的獨特風格（Maniera）混同使用。
- 註 10 Wolfflin, Heinrich, 1987, Principles of Art History, 藝術史的原則，雄獅圖書公司，台北市，p.35。
- 註 11 同註 10 書目，p.26。
- 註 12 同註 7 書目，p.14。
- 註 13 船引信雄，1997，第一隻猴子，洪健全基金會，台北市，pp.94-95。
- 註 14 美國氣象學家愛德華·羅倫茲（Edward Lorenz）1963 年曾一篇提交紐約科學院的論文中分析了這個效應：「一個氣象學家提及，如果這個理論被證明正確，一個海鷗扇動翅膀足以永遠改變天氣變化。」自此以後的演講和論文中他用了更加有詩意的蝴蝶。對於這個效應最常見的闡述是「一個蝴蝶在巴西輕拍翅膀，可以導致一個月後德克薩斯州的一場龍捲風。」這是一種混沌現象。
- 註 15 同註 3 書目，p.145。
- 註 16 章利國，2005，現代設計社會學，湖南科學技術出版社，長沙市，p.85。
- 註 17 Stewart, Robert, 2001，改變世界的觀念，貓頭鷹出版社，台北市，p.44-46。
- 註 18 Sparke, Penny, 1986, An Introduction to Design & Culture in the 20th Century, Unwin Hyman Ltd., London, p.74。
- 註 19 Lucie-Smith, Edward, 1983, A History of Industrial Design, Phaidon Press Limited, Oxford, p.117。
- 註 20 艾曼貝爾 T.M., 1987，創造性社會心理學，上海社會科學院出版社，上海，pp.213-219。
- 註 21 一次世界大戰時期德國的兒童，其時期處於饑餓及不絕於耳的戰爭宣傳環境中；父親離家在外，喪失了一切準則和規範，使其政治表現不僅明顯地轉向暴力，也產生認同某類領袖形象的心理狀態。以上種種促使年輕入最終成為納粹尖兵。
- 註 22 Taylor, Charles, 徐乃瑞 譯，1980，黑格爾與現代社會，聯經出版社，台北市，P.77。
- 註 23 范景中 編著，2001，貢布里希論設計，湖南科學技術出版社，長沙市，p.126。
- 註 24 劉思昂，1989，〈走過歷史的書〉，時代、情感、形式，台北市立美術館，台北市，p.11。
- 註 25 趙鑫珊，1998，建築是首哲理詩——對世界建築的哲學思考，百花文藝出版社，天津市，p.239。
- 註 26 2005 年 10 月，聯合國教科文組織在《保護和促進文化多樣性公約》中指出：要保護各地區獨特性的文化，促進國際間文化的交流。

參考文獻

1. 王受之, 1997, “世界現代設計”, 藝術家出版社, 台北市。
2. 艾曼貝爾 T. M., 1987, “創造性社會心理學”, 上海社會科學院出版社, 上海。
3. 佐口七朗 編著, 1990, “設計概論”, 藝風堂出版社, 台北市。
4. 船井信雄, 1997, “第一隻猴子”, 洪建全基金會, 台北市。
5. 章利國, 2005, “現代設計社會學”, 湖南科學技術出版社, 長沙市。
6. 張肖松 編著, 1981, “心理學史”, 國立編譯館, 台北市。
7. 張廣智、周兵, 2001, “心理史學”, 揚智文化, 台北市。
8. 張廣智、陳新, 1999, “史鑑學派”, 揚智文化, 台北市。
9. 楊裕富, 1997, “設計, 藝術史學與理論”, 田園城市文化, 台北市。
10. 鄔烈炎、袁熙暘, 2002, “外國藝術設計史”, 遼寧美術出版社, 瀋陽市。
11. 趙鑫珊, 1998, “建築是首哲理詩—對世界建築的哲學思考”, 百花文藝出版社, 天津市。
12. 劉思量, 1989, “走過歷史的畫”, 時代、情感、形式, 台北市立美術館, 台北市。
13. 鍵和田務等, 編輯部編譯, 1991, “設計史”, 藝風堂出版社, 台北市。
14. Bayley, Stephen & Garner, Philippe, 1986, Twentieth-Century style and Design, Robert Adkinson Limited, London.
15. Collins, Michael & Papadakis, Andreas, 1989, Post-Modern Design, Academy Editions, New York.
16. Friedmanetal, Mildred, 1989, Graphic Design in American, Walker Art Center, New York.
17. Ferebee, Ann, 1992, “現代設計史”, 中威技術顧問股份有限公司, 台北市。
18. Greenhalgh, Paul, 1990, Modernism in Design, Rraktion Books Ltd., London.
19. Gablik, Suzi, 滕芳平譯, 1991, “現代主義失敗了嗎?”, 遠流出版社, 台北市。
20. Hillier, Bevis, 1983, The Style of The Century 1900-1980, The Herbert Press, London.
21. Heller, Steven & Chwast, Seymour, 1988, Graphic Style, Harry N. Abrams, New York.
22. Hodges, F., Coad, E. D., Stone, A., Sparke, P., Williams, H. A., 1995, 新設計史, 六六出版社, 台北市。
23. Hauffe, Thomas, 1998, Design: A Concise History, Laurence King Publishing, London.
24. Janson, H. W., 曾培、王寶蓮 譯, 1980, “西洋藝術史(3)”, 幼獅文化公司, 台北市。
25. Lucie-Smith, Edward, 1983, A History of Industrial Design, Phaidon Press Limited, Oxford.
26. Mollerup, Per, 1997, Marks of Excellence, Phaidon Press Limited, New York.
27. Pevsner, Nikolaus, 1949, Pioneers of Modern Design—From W. Morris to W. Gropius, MO M A, New York.
28. Rosentswieg, Gerry, 1994, The Best New American Logo, Madison Square Press, New York.
29. Sparke, Penny, 1986, An Introduction to Design & Culture in the 20th Century, Unwin Hyman Limited, London.
30. Stewart, Robert, 2001, “改變世界的觀念”, 貓頭鷹出版社, 台北市。
31. Taylor, Charles, 徐瑞 譯, 1980, “黑格爾與現代社會”, 聯經出版社, 台北市。
32. Thackara, John, 1997, Design after Modernism, Thames and Hudson, New York.
33. Wolfflin, Heinrich, 1987, Principles of Art History, “藝術史的原則”, 雄獅圖書股份有限公司, 台北市。
34. Whiteley, Nigel, 1978, Pop Design: Modernism to Mod, The Design Council, London.

The Research of Forming Factors of the Design Styles

Yung-Hua Feng* Yu-Fu Yang**

* Department of Applied Arts, Fu Jen Catholic University
e-mail:pf89@ms35.hinet.net

** Graduate School of Design, National Yunlin University of Science and Technology
e-mail:yangyf@pine.yuntech.edu.tw

(Date Received : September 08, 2005 ; Date Accepted : September 25, 2006)

Abstract

This research is based on the long-termed doubts and ideas toward the forming factors of design styles and assisted with the theory of psychohistory. It provides six hypotheses by analyzing the forming factors of design styles from the angles of the “Trans disciplinary Study”、 “Psychohistory”、 “History of Mentalities” and so on .These six hypotheses include 1) the theory of “Incubation of Foundation”, 2) the theory of “Design Cycle”, 3) the theory of “Design Sociology”, 4) the theory of “Impact from Ancient Cultures”, 5) the theory of “Spirit of Times”. This thesis attempted to formulate predictions : The post-modern style will gradually disappear; the early 21st century will have a innovative design style, It maybe be a type of simplistic style, but emphasizing an emotion and meaning. And the trend of Digital style will still have huge influence. With this research, I wish to lead the study of “the History of Design Styles” to a brand new future.

In the history of Design, the research of mentalities and psychological aspect of human has occupied a very important field, and these are what would be analyzed here. According to the research, the predicted result comes from Dialectics and Logic, and hopefully to reveal a new way for the research of the history of design.

Keywords: Design style, History of design, Hypotheses, Forming factor

