

設計史教學的課程理念與內容再詮釋

林崇宏

東海大學工業設計系

摘要

設計史在設計教育中是屬於一門理論基礎課程，主要是在啟發學生對不同年代的設計風格、設計師理念、設計文化有具體的了解，而另外更重要的是，對一些具有影響力的設計師或建築師的設計理念有相當的認識，藉此以加強學生對設計哲理與史學背景的理解。設計史乃是一門啟發的課程，在設計史課程教學上，並不能只是對歷史事件或設計作品作描述，除此之外，應再加以分析其內容所代表的另一層涵義，再將之解意(interpretation)為設計價值的思考。

本文主要在探討設計史課程應該以「設計思考」為主要的教學標竿，系統化的建立歷史風格、設計新理論與社會文化的教學導引，本研究方向以設計的理性思考作為引導史學課程的發展架構基礎，並重新定義出「設計史」課程的精神與目標，進而達到設計史教學的引導性、適用性與重點性的教學目標。

關鍵字：設計史、設計理念、設計教學、設計風格

一、研究動機

設計史課程在國內的設計教育中，一直都被視為次要的輔助理論課，該課程之受重視程度並無法與其他實務課（產品設計、視覺設計、電腦繪圖）、理論課（設計方法、色彩學、設計管理）相提並論。長久以來，設計史的課程至今仍是未受到大部份教師與學生的注重，這是一個不爭的事實。而在一般設計史教學上，也大至是常態性的做歷代設計作品的欣賞與歷史事件的論述，鮮有對設計史的內容做系統化的分析與探討。有關設計史的師資多由接受一般設計訓練的設計教師擔任（註 1），而願意長期投入純設計史研究的老師也寥寥無幾，市面有關設計史（或工業設計史）研究的教科書也相當缺乏（國內出版的有李玉龍、王受之、盧永毅和羅小未），最明顯的是近年來學習設計的學生，迷戀於電腦軟體的技巧（電

腦繪圖、多媒體製作、網頁設計、電腦輔助設計等），只要有課程的名稱冠上「電腦」兩個字，都可以受到學生高度的歡迎。以上諸多原因致使現今的設計史課程只是學生為了得到學分，而淪落於選修且被安排為授課一學期的命運，這是國內設計教育的另一種隱憂。

以一般人對於設計史的觀念最多只是停留在「設計風格的演進」的階段，其實設計史課程的定義不只是如此，該課程的訓練有助於學生對設計基礎理念的思考(design concept-thinking)之外，對於其修習本科系以外的其他相關設計領域的定義與範疇之認識也有相當的幫助。初學者在學習設計的開始，要以宏觀的學習態度探討設計領域，不能只一味的專注於學習個人所修習的設計領域（例如工業設計科系只重視產品設計）。

在設計理論課程中，設計史的教學是不容

被忽視的，因為設計史是啟發學生了解設計的源由，進而可提高他們對設計學習的興趣。在從事設計的構想，不是只依靠電腦工具就可以發揮創意的。設計教學的主要目標，是在訓練一個有飽學修養的設計學生，充實他（她）對於設計淵源（設計文化、社會、道德、哲理）的認知與見解，此乃是在培養學生設計的學理基礎是否足夠累積爾後的設計思考能力。設計知識的教導需經長時間理念的理解、資訊的研讀、文化的觀察與經驗的累積。而設計史的設計知識延伸至今，已不只是止於歷史的事件發展過程，另外更同時要思考到設計發展的變因與特色。而設計史課程是除了可以包容宏觀的設計領域之外，另並可闡述各個不同設計認知與理念，為一較有系統化的設計概念課程，也唯有設計史課程較能達到如此的教學目標。

因此，設計史不只是一部歷史，它也是設計知識的來源，更是活在社會當中的另一種設計哲學理念，「設計史」課程的訓練更承擔了整合人文、藝術與思維的觀念的工作。所以，只要是修習設計與美工等相關科系的學生，都應修習設計史課程，藉以認識設計的新思維論述。針對此目標，本文之主旨在探討設計史課程的源由，並重新詮釋設計史的重點內容，俾能綜合啟發學生基礎設計理念的課程大意。希望能藉由本文的研究，達到以下三點目標：

- (1) 以「史學」的背景來探討設計史理論，可以串聯出歷史與文化的脈絡關係，了解設計整體淵源。
- (2) 設計史教學方式所釋出的論點，必須可正面與負面的對設計師理念、設計風格與各年代的設計活動作深入的評價與探討。
- (3) 驗證新設計理論與設計思考是屬於設計史學課程內的兩大學理主流。

四、文獻的導引

以整體的設計史活動而言，最早可追溯於由十八世紀中期英國的商人 Thomas Chippendale, Josiah Wedgwood 和 Matthew Boulton 等人開始生產一些消費性貨品（註 2），經過了由 William Morris 倡導的美術工藝運動(Arts and Crafts Movement)開始（註 3）到今二十一世紀，共二百五十年之久，其涵蓋的內容及範圍相當廣大。在二十世紀中期以前，設計史的變遷以工商經濟活動（生產、技術與消費）為促進設計發展之最主要因素。二十世紀中期以後，因為人類重新對文化有了新的見解與詮釋，而使設計又轉向了另一個層次的變動。因此，在今日要研究設計理論，不得不去洞悉當代經濟、文化的理念與見解及科技發展的變化，設計史的研究必須對設計歷史、學理基礎、文化哲學深入分析與評論。但是我們應從那一個角度去探討？應研究那些內容？如何萃取設計史學的精華，引導學生正確的設計概念？這是有待我們共同努力的目標。

要探討以上所述的問題，首先要了解設計史課程的精神與目標。設計史是設計學程的重要學理基礎之一，其教學精神是在建立設計理念的認識與思考方向，而教學目標則是在思考設計史不同年代風格、理念與文化背景，藉此了解並思考工業設計特色(nature of industrial design)在新世紀的設計文化中所扮演的角色，這又牽涉到了設計史的研究與教學內容。設計史歷經了一百五十年的發展，在此眾多的風格演進中，必須要教導學生去思考每一代設計風格的變因(factor)、特質(character)和設計價值(design value)的認知。

設計史課程的教學方式、內容或教材的使用，並沒有一定的標準依據，但其教學目標應該都是一致的。設計史的教學引導之主要構想目的，乃是在引出一些設計史的重要設計年代、代表性的設計師思考理念、設計作品和重大設計事件的原由等，主要在介紹有歷史脈絡的「設計史學」和有設計理論基礎的「設計概論」，並配合由設計作品風格所引導出的「設計理念與方法」，

使此三種理論基礎可以建立起學習者深根的背景，這是設計史課程的主要出發論點。

以目前市面現有的設計史或工業設計史的教材，內容不一，其大多以年代的先後描述設計史發生的脈絡(historical context)，也有以其他形式探討設計史的來龍去脈。分析國內外有關於設計史與設計概論的教學用書，主要有下列四種類型：

- (1) 以設計史演進年代的先後順述描述為主：Keith Parish 於 1986 年編著的“Design Source Book”、Kathryn B. Hiesinger 和 George H. Marcus 於 1993 年合著的“Landmarks of Twentieth-Century Design (註 3)、盧永毅、羅小未於 1997 年合著的「工業設計史」(註 4)。
- (2) 以設計領域分野敘述為主：Adrian Forty 於 1986 年著的“Objects of Desire”(註 5)、Hazel Conway 於 1987 年著的“Design History”(註 6)。
- (3) 以設計作品風格為主：John Heskett 於 1980 年著的“Industrial Design”、Penny Sparke 於 1987 年著的“Design in Context”、王受之於 1997 年著的「世界現代設計」、Jonathan M. Woodham 於 1997 年著的“Twentieth-Century Design”。
- (4) 以設計師單元為主：Thomas Hauffe 於 1998 年著的“Design a Concise History”、Penny Sparke 於 1998 年著的“A Century of Design”(註 7)。

三、設計史學理論與方法的思考方向

探設計史學理論與方法的先導基礎，首先是對設計史理論的定義與淵源(definition and sources)要有清楚的概念。設計史學理論的淵源應就四個方向去探究：設計史年代演進的脈落、各個設計領域的定義與發展狀況、風格為主軸的設計作品

特色和傳統、近代、現代設計所闡述的設計理念與方法。而無論是在設計史研究或教學，必定要有方法(methods)，而此方法是以「設計史學理論」為研究或教學整體架構的主題。

研究設計史學理論是以分析為主要方法，作文獻探索，歷史、技術與文化演進因素的比較，設計風格判斷，其結論可以導出設計史學的教學架構內容與方法。因為現今的設計新創意、新理念的發展，是在一種設計整合(integration)的活動之下所產生的。各個設計相關領域之間一直都保有互動的關係。工業設計師或平面設計師的設計根基，乃是建立在可發展(development)設計構想的「設計理念與背景」上，這是設計師應該具備的基本思維。所以，研究設計史是基於文化哲學的觀點，去探索史學理論的根源和定義。

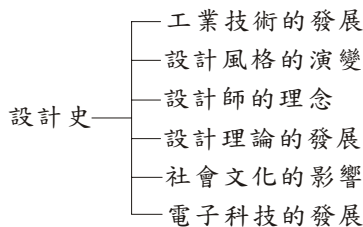
四、設計史學的發展與變遷的因素

在前面已討論到研究設計史的目的，並不只是在認識設計活動的演變與設計的風格而已，對於當時代設計活動的特質必須有深入的探討，並洞悉設計以外的活動事件，這些活動事件牽涉到設計史學變遷的因素。設計史學的發展開端，首先是由傳統的美術工藝之轉變為工業藝術，是企圖在尋回藝術家的精神理念(註 8)，到了 1930 年功能主義設計時代的風格盛行時，也由於工業技術的進步與新材料的發明，自然而然的使功能主義主導了當代的形式風格流行趨勢。而造形跟隨功能(form follows function)理念，也漸漸的廣為設計師所採用，成為了開啓現代主義的設計主導理論，這是由於工業技術因素造成了風格的變遷。

到了 1960 年之後的現代主義(post-modernism)設計時代，以「文化」與「社會」為主的新設計思維導入了設計的理念當中，使設計的定義又重新再出發，於是設計被定位在違返常

規之下而形成了扭曲的現象，設計的風格由功能主義轉變了新裝飾主義，這是由於文化與新社會秩序因素造成了風格的變遷。

到了二十世紀末，藉由電子科技的發達，加上形式主義的作祟（註 9），設計已流於極度商業化的形態，人類的生活有極大的改變，其中最主要的特色在於溝通(communication)的形態多元化；人與人、人與物之間的傳達，已由傳統的面對面方式轉變為網路(internet)系統裝置（電腦多媒體、行動電話、電子郵件、網路上線）的發展形態，人類正積極的追求各種流行的新趨勢，這乃是由於形式主義在背後的操作因素造成了風格的變遷（圖一）。

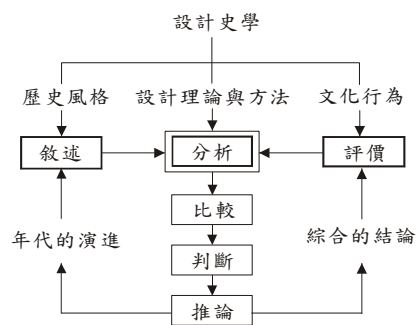


圖一 影響設計史演進的因素

由以上所學的例子可以得知，設計史所牽涉的相關元素(factors)極多樣化，包括了技術、市場、資訊、管理、社會、文化、藝術、道德與環境等等元素。因此研究或學習設計史，不得不探討當時代的社會文化的特質，而對文化的分析與背景的評論尤其需要，所以「設計史」課程應更改為

「設計史學」，使該課程更具整合設計歷史風格、理論與方法的發展及文化形態行為三者的特質，成為現代的设计新學理基礎。

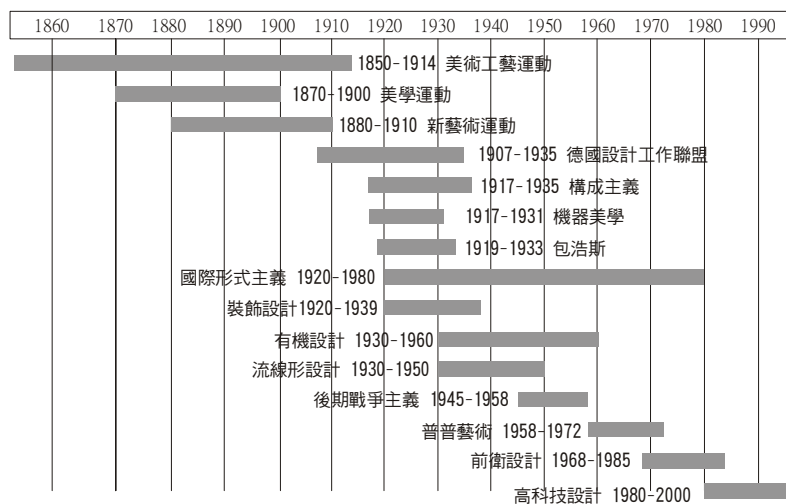
而藉由此新學理基礎，可分析為三大學理方向，工業技術和設計風格的演變是在敘述設計歷史演進的特質，而設計師理念和設計理論構成設計新理論的基礎，社會文化和電子科技的發展則是綜合形成了文化行為發展的導向（圖二）。藉由此新學理基礎，可引導出「設計新理論」與「新設計思考」的兩個學理主流內涵（註 10）。



圖二：設計史的研究架構

設計史整體進展的主要事件，應追溯由美術工藝運動開始，到現今二十一世紀的科技時代，歷經一百五十年之久，其主要的變遷因素乃是以文明為主軸，作形式風格的改變，企圖在引導設計的主流意識，其總體發展的過程可以分為四個主要階段，各年代詳細的形式風格的年代演進如表一所示：

表一 設計史活動的演變（資料來源：Fiell, C., & Fiell, P., 1999）（註 11）



第一階段：1850 年到 1914 年，以威廉莫里斯(William Morris)為首的美學與藝術運動。他們以裝飾與美學理念的表現，企圖反對以工業技術取代美術與工藝的創作，認為工業機器抹殺了藝術創作的生命，並且拒絕以「風格形式」及「標準化模式」作為藝術創作的規範，此時代的想法仍是以美學與藝術的概念為主，設計的觀念見解尚未成熟。在當時美學與藝術運動的時期，英國已開始有商業化的交易市場活動，而經由貨物(goods)的交易與消費，促使了手工業與工藝的貨品慢慢的應消費者不同的需求，開始使用不同的材料和不同的製造方式生產商品，漸漸的演進為後來的設計產品(designed products) (註 12)。

第二階段：1920 年到 1960 年的功能主義功能(functionalism)，是自現代主義先驅開始啟發的設計理念的典範。功能主義盛行時，最先是透過建築設計師新的理論方法(methodology)與概念，拋棄了使用已久的裝置藝術(ornamentation)，深入的探討了「功能」在設計上的重要性與實用性。推倡以結構技術為導向的幾何形式替代了典雅、浮華的自然形式(註 13)，掀起了一陣跨時代的風格(styling)改革風潮。也由於工業技術的進步與新材料的發明，自然而然的使功能主義主導了當代的形式風革流行趨勢。在機器美學時代，由於設計與製造大量的引入工業技術，設計師已開始注重產品的外觀，使產品的形式愈來愈與現代社會生活有密切的關係，也使現代主義(Modernism)的發展成為二十世紀的設計主導理論(註 14)。

第三階段：由 1960 年到 1985 年。在 1960 年之後，由於一些歷史家、評論家、設計理論家與設計實務者，開始興起一股以「社會秩序」與「文化」為主的新設計思維(註 15)，使設計的定義又重新再出發。由建築理論家 Robert Venturi 首先於其著作“Complexity and contradiction in architecture”(1966) 以各種怪異的想法，例如以複雜(hybrid)代替簡潔(pure)、以扭曲(distortion)代替直線(line)、以破舊(conventional)代替設計(design)、以重複(redundant)代替簡單(simple)，

闡述了設計的另一層定義，開啓了反功能主義的新形式風格(註 16)。接著由另一位建築理論家 Charles Jencks 跟隨並發揚 Venturi 的理念，首先以後現代設計(Post-Modern Design)字詞出版了“Language of Post-Modern Architecture”，另外 Ecticism, Ornamentation, Kitsch, Wit 和 Irony 等人和義大利的 Alchymia、Memphis 設計群，也闡揚後現代主義理論，更將設計的定義帶入了另一個「裝飾主義」的再現。

第四階段：1980-？，電子技術的時代，電子科技的應用，介入了人類的生活領域。設計行為藉由電子技術的應用，使商品(產品、平面視覺、多媒體)已傾向於使用電子數據化的形態，引進人類的生活方式。而各種電子化的產品充斥市面，人類的生活上之各種連繫活動，也由傳統的紙張或有線通訊轉變為看不見(invisible)的電子網路系統，其應用範圍相當的廣泛，諸如新聞、商務、金融、購物、通訊、通貨、娛樂、國防工業、醫療系統或教育學習等各種活動。人類為了追求流行與新鮮，也都願意的嘗試此些電子系列的商品形式，這是另外一波新科技時代的高設計(high design)形式主義(註 17)。

五、設計史論述的演變

「風格」是影響各種設計形式變化的主要原因之一，設計史的每一個時期演變除了反應當代社會環境狀況和生活水平之外，也反應了設計師理念的觀點，事實上，在設計史論述的各種轉變現象，建築師和設計師都應該負起相當的責任(註 18)。設計活動演變到了二十世紀中期後，已開始出現了一些建築師、工業設計師和理論設計學者，著手研究以當代社會的現象與文化的觀念(aspects)，作為發展設計理論的根基。在早期有 Louis H. Sullivan(註 19) 以建築設計的觀點，

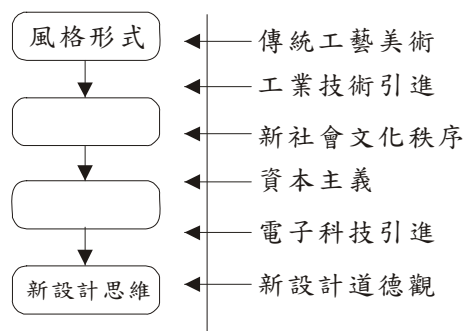
提出建築的形式必須依建築物建造的當時各種不同功能（消防、採光、空間使用、結構等）的需求而決定。而後由美國的建築師萊特(Frank Lloyd Wright, 1920)和柯比意(Le Corbusier, 1922)發表了國際形式主義(International style)，主張以幾何造形的手法構成建築的正面和平面形式，這是較具有學術性基礎的論述開端。一些建築與設計實務者也紛紛採納作為實案設計的方法之參考。

在六〇年代，設計活動已經由單一的「功能美學」(function aesthetics)概念分工為許多不同專業的領域（設計方法理論、設計管理、設計資訊、人因工學等），例如有早期的設計師 Henry Dreyfuss (1903-1972) 一直致力於研究人因工學，首先在 1957 年出版 “The measure of man”（人體計測）一書（註 20）。另外在英國一些建築師和工業設計師，例如 Christopher Jones(1960)和 Bruce Archer 的系統設計方法論也相繼的出現，他們以理論的方法闡述了實務設計的理論背景，同時候在美國的建築師，也是建築理論家的范裘利(Robert Venturi)首先以後現代主義理念，重新詮釋設計的定義。

到了七〇年代，由美國籍的建築師 Charles Jencks 也隨後跟進，以新文化社會秩序發揚後現代主義理念裝飾(decoration)、象徵(sign-like)與符號(symbol-like)，他以諷刺、幽默和變新的理念闡述了當時建築物的特徵(characteristic)與建築的手法（註 21）。到了八〇年代，美國的工業設計師 Donald Norman 和 Michael McCoy 各提出了以當代文化、社會觀念的「人類心理認知學」和「產品語意學」(product semantics) 概念作為設計研究的理論依據，使設計史的研究範圍更帶入了「人類心理」與「哲學概念」層次的探討。

以上所學的一些理論性的系統設計方法、方法論與理念，在當時開始也大部份都應用於設計的實務上，此些理論並也推廣到設計教育的教學上，各國的設計教師也開始以設計方法、感知理念、設計理論教導學生。此些設計方法和設計理

論，都是與當代社會的文化與人類的生活形態有相當大的關係，也可以如此說，人類的生活和社會文化的演進就是一部設計史的經典。設計史經過多年來的演進(evolution)，由形式風格(styling)轉變到了以設計文化(design culture)為主的設計理論(design theories)與創新思考模式，整個過程將設計歷史性主題的探討轉為設計思維的推論研究（圖三）。



圖三 設計史論述

以上的論點是在現代設計之後出現的另一個設計史學論述的特色，如果仔細的去分析該來龍去脈，我們可以發現到，這些理論設計研究者或是實務建築師、設計師，都是希望藉由他們所發展出的設計方法理論或思想理念，主導設計實務的走向，甚至主導社會的流行趨勢。但是可以發現，要以此些深奧且抽象的理論，去駕馭於設計實務的應用上，似乎是還有一段距離，並非每一種理論都很成功的受到設計實務(design practice)上的重視（註 22）。除了造形追隨功能的論點之外，其他的設計理論的應用，都只停留在學校教學的理論設計課程和研究的應用實驗案例上(case studies)，這是相當可惜的。

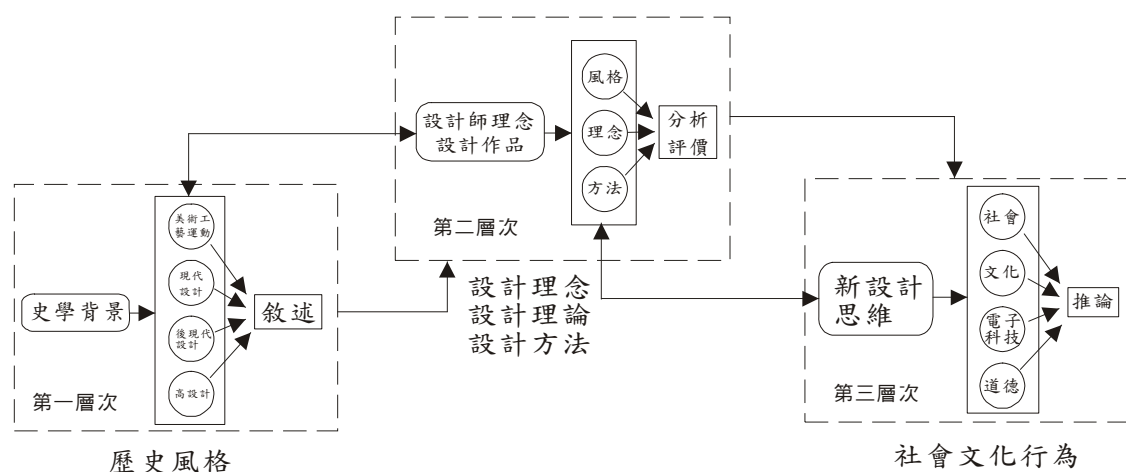
六、設計史課程階段性架構的發展

二十世紀時代的設計史發展，是一個相當重要的時期，其先後有七十年之久，並影響到設計形式的發展。這種轉變牽涉到了許多因素，工

業技術與電子科技的進展是一個主要的因素；另外經濟市場、社會文化與結構和人類的生活形態的傾向等是外在的影響因素；而屬於內在設計本身的因素則有美學、生態學、人類心理學、文化哲學等等。設計理念的範圍實在是太廣泛，因此，設計史所有探討的內容，是無法在短短一個學期十八週的課程，就可以完全了解其整體內容的，所以，在教學的計劃上，必須要有系統化的安排，適度的探討各個時期的重要論述。

一般在設計史的教學，多從十九世紀中期的美術工藝運動為開端，一直探討到二十世紀後半

期的現代設計與後現代設計為止。其實，從二十世紀末到二十一世紀出初時代正是扭轉設計大局勢的時期，新設計史課程的教學，要探討二十一世紀時代的設計形態與設計趨勢，所以更應該授予學生有關最新設計趨勢的思考與理念方面的教學內容，因此，設計史課程的教學乃是承擔起建立設計學生基本概念的重要任務。如回溯到本文的研究目標，設計史的教學綱要，可以歸納為三個層次(圖四)，分別為「設計史學的背景」、「設計理念、理論與方法」及「新設計思維」的探討。



圖四 階段性設計史課程架構

其內容分別敘述如下：

第一層次：探討設計歷史年代的四個階段的淵源、重要設計活動的史蹟，以敘述的方式來探討史學背景，目的在使學生能了解設計史學的演變過程（evolution），並對當時的社會形態發展也都要了解。主要是在串聯每一年代設計重要事件的源由、變因和影響力，而建立史學背景的知識資源。

第二層次：為針對一些具有影響力設計師所闡述的理念、代表性的設計作品（作為分析的對象），以此兩個事件為主題，作設計理念、理論與方法的分析（參考圖二），並作比較、判斷與評價，不再以敘述的方式探討其淵源。目的在使學生能深入了解「設計理論與方法」的思考源由。

第三層次：在前兩個層次中，已經對史學背景和設計理論與方法有了正確的了解之後，此層次是以「推論」與「驗證」的方式，探討由十九世紀中到二十一世紀初的總體發展事件之演變，其背後所隱藏的內在與外在的因素與背景。並以設身處地的思考，身為一位設計師，如何以各個角度（社會、文化、政治因素）去觀看總體設計文化的演變特質。特別是要注意二十世紀末到二十一世紀初的電子科技、人類生活形態與設計的關聯。這已是到了探討設計哲理的層次了。

到了此層次，是一種新設計思維的推論，在觀察(observe)現今總體社會的生活形態、文化水平、科技的發展、環境的變化與社會道德等因素，並以設計所要改變人類福祉的意義(design for

human welfare)之角度切入，可以推導出「設計行為」發展到二十一世紀所扮演的角色，是在整合影響設計成果的各種設計因素（例如人類行為）。本層次的设计思維的推論，目的在驗證電子技術介入了第三波的设计思維模式，對本世紀人類的福祉與設計文化是否確實有所受益。

七、結論

在國內近年來的設計教學中，已存在有只重「技巧」不重「思考」的傾向，這都要歸因於電腦輔助設計技術的進步。在此資訊科學的時代，學生願意投入全部的精力於電腦技術的學習，確不願花些少許的時間，去學習理念思考方法和加強設計文化的知識。學生也不太願意閱讀一些理論性的學術研究成果，多少設計相關的學術研討會的論文或設計、藝術的文字性期刊，都無法引起他們的興趣，這些白紙黑字只停留於教師們之間的學術交流媒介或是著作的參考文獻而已，使得學生也漸漸的失去了設計價值（設計文化、設計道德）的思考方法，更別談評論設計師理念與作品內涵的能力了。這對於高等設計教育而言，已是相當嚴重的問題了。而學生們認為只要使用高超的電腦技術，貼上漂亮的圖檔並作一些特殊的效果處理，或是模型作得跟原型一樣，就是好的設計成品，這完全是一種錯誤的觀念。

另外也因為電腦繪圖和電腦輔助設計軟硬體的迅速多元化發展，使得設計教學愈來愈著重於電腦技巧的訓練性課程（電腦繪圖、電腦輔助設計與製造、多媒體、網路設計等），一些有關人文、藝術、理念的思考觀念性課程（例如設計史、美學概論、設計文化、設計思考、設計哲理、設計評論、分析等），都漸漸的被淡忘了。人文與思考的課程都成為選修的設計輔助課程，整個設計教學課程系統已經開始變質，探究其主要的一些原因如下：

- (1) 在接受修習這些如設計史等觀念性的課程之後，無法即刻的見到設計成果或收穫；

- (2) 這些課程的內容相當乏味，需以閱讀和理解的方法才能有收穫，欠缺動手的實畫或實作；
- (3) 這些史學、理論性課程與實務設計的認知相差太遠，且幾乎是抽象而難懂的概念；
- (4) 缺乏有專業訓練的師資與設計史的研究成果、資源作為教學材料。

在以上各種不利的狀況之下，使設計史教學一直沈浸在艱苦的教學環境下而一直無法受到重現。

以本研究所發展的三個層次教學綱要，含蓋了歷史風格、新設計理論與方法及社會文化行為的整體架構，針對設計史課程的精神和目標，此發展成果已擺脫了傳統的設計史課程之純「設計評論」(design critique)的教學模式，本研究已確實的將設計史教學之講解、描述的形式提升為以「思考」（分析與推論）形式為主的教學精神，其成果乃在調整傳統的課程形式成為活用的教學方式與架構，這也正是我們從事設計教育工作者所該探討與努力的目標。

註釋：

- (註 1) 王鴻祥 (1997)，「設計史的再思考-一個台灣設計史論述的假說」，*設計學報*，第 2 卷第 1 期，頁 65-75。
- (註 2) 其實早於 1750 年，在歐洲的英國已開始由家庭手工走進工廠量產化的陶藝品，改變了當時的商業社會的生活方式。
- (註 3) Hiesinger, K. B. and Marcus, G. H. (1993), *Landmarks of Twentieth-Century Design*, New York: Abbeville Press Publishers。
- (註 4) 盧永毅、羅小未 (1997)，*工業設計史*

- 田園出版社，台北，頁 32。
- (註 5) Objects of Desire (渴望的物質)，本書以社會學為觀點，探討不同設計領域的進展與社會學家認同的關係。
- (註 6) Conway 認為探討整個設計史的結構，應以各個設計的領域為背景，去引導其各設計的風格歷史的發展，以符合各個設計專業者的需求。他將設計歷史的領域分為織品服裝、陶藝、傢具、室內設計、工業設計、圖案設計和環境設計七種。
- (註 7) Sparke, P. (1998), *A Century of Design: Design Pioneers of the 20th Century*, London: Reed Consumer Books Limited。
- (註 8) Heskett, J. (1980), *Industrial Design*, London: Thames and Hudson。
- (註 9) 翁註重，(2000)，「在邊陲的國度中映照西方的身影--寫作台灣工業設計史的幾點認識」，*第五屆設計學會學術研究成果論文集*，大葉大學，頁 95。
- (註 10) Conway, H. (1987), *Design History*, London: Routledge Publisher, p.4。
- (註 11) Fiell, C., & Fiell, P. (1999), *Design of the 20th Century*, London: Taschen。
- (註 12) Sparke, P. (1987), *Design in Context*, London: Bloomsburg Publishing Ltd, p.13。
- (註 13) Hauffe, T. (1998), *Design a Concise History*, London: Laurence King Publishing, p.56。
- (註 14) 王受之，(1997)，*世界現代設計*，藝術家出版社，台北，頁 15。
- (註 15) Woodham, J. M. (1997), *Twentieth-Century Design*, Oxford: Oxford University Press, p.35。
- (註 16) 同註 13, p.150。
- (註 17) 高設計(high design) 是以電子科技形式綜合高階文化的背景，應用於我們週遭的各種生活物品。飛利浦公司試圖建立起科技家電生活形態，引用各種電子或數位的技術，重新定義二十一世紀的設計趨勢。其實，整個世界的資本主義思想，都在思考如何來征服科技的入侵人類生活的各個角落，這是無法避免的。參考 Stefano Marzano 原著，王鴻祥譯，(2001)，*Creating Value by Design: Thoughts* (價值的創造者)，田園城市文化出版社，台北，頁 20。
- (註 18) Penny Sparke 認為建築師和設計師擔當了推進人類社會生活的提升的一大使命，無論設計如何的進展，設計師是絕對主導一切趨勢的變化。參考 Sparke, P. (1998), *A Century of Design*, London: Reed Consumer Books Limited, p.10。
- (註 19) Louis H. Sullivan(1856-1924)，為最早以設計理念提出 Form Follows Function 的設計理論，被以後的設計師作為設計的經典原則。
- (註 20) Hauffe, T. (1998), *Design a Concise History*, London: Laurence King Publishing, p.98。
- (註 21) Jencks, C. (1973), *Modern Movements in Architecture*, New York: Penguin Books, p.29-33。
- (註 22) 在實務界的設計師不採納學術界的理論方法，這是長久以來的遺憾，雖然這些設計師都是從學校學習設計出來的，但等到他們從事設計工作之後，對於學術理論的認知就有一段差距了。

Redefining the Course Theory and Content of Teaching Design History

Chung-Hung Lin

Tunghai University/ Department of Industrial Design

ABSTRACT

'Design History' is a theoretical course within the design education. Such a course enlightens students an integral understanding about the different periods of design styles, designers' ideas and design culture. It is important to comprehend influential designers' and architects' ideas so that it can improve students' realization about the fundamental of design philosophy and design history. The Design History course does not just simply address historical events or introduce design works. In addition, the course should be stressed on analyzing its attributes, interpreting them as a thought of design value.

This paper discusses design history course, which should aim the core purpose of "design thinking", systematically establish the teaching guidance of "history style", "new design theory" and "social culture". This study focuses on using the rational thinking of design as a fundamental framework to conduct the development of design history course. Therefore, this study is to redefine the spirit and purpose of the design history course in order to achieve the course aims of guidance, appropriateness and emphasis.

Key words: Design history, design idea, design teaching and design style