

極簡主義在設計上的形式表徵與發展趨向

林銘煌

國立交通大學應用藝術研究所

ludwig.lin@mail.nctu.edu.tw

摘要

本研究縱觀設計史的發展，以簡樸設計的傳統當作探討極簡設計的立基和發展脈絡的主軸。研究方法採用文獻探討與紮根理論為主，剖析令人容易聯想到極簡設計的作品，尤以代表性設計師的理念與其座椅設計為主要範例，另外，亦參考極簡藝術的美學觀和極簡建築的表現，意圖從極簡設計的形式表徵來檢視極簡主義的發展趨向。研究中除了歸納 6 項極簡設計廣義的形式表徵之外（簡約的幾何形體、系統規律的構成、材質的展現、原型的引用、貼心的機能、極致的技術），亦介紹和比較了代表性極簡設計師和其作品的特色。借重符號學和知覺的觀點，解釋極簡設計多元發展的趨勢，認為極簡設計的表現內涵，起於著重個人的詮釋（象徵符號），走向應用下意識集體共同的記憶與圖像（原型圖像），再往潛意識行為所能引發的構想發展（指示符號）。最後歸結，極簡設計的理念是對美學、認知和價值層面所做的「反省」、「刪減」與「回歸」，反省產品自身的角色與價值，刪除過多的歷史風格或個人的詮釋，回歸到純粹的知覺和美學感受。

關鍵詞：極簡主義、符號學、產品設計

論文引用：林銘煌（2012）。極簡主義在設計上的形式表徵與發展趨向。《設計學報》，17（1），78-98。

一、研究背景與動機

現今許多注重設計品牌的產品，像 Apple 電腦、Sony 相機、Nokia 手機、B&O 音響等，行銷上都標榜著「極簡主義」、「極簡風格」的字眼，而許多歐美中生代具有代表性的設計師們也因作品之故，常被譽為「極簡大師」的封號。表面看來，極簡好像只是指形式上的簡化，然而卻不是如此。「極簡主義」（Minimalism）是一個專有名詞，最初原指美國雕塑藝術的極簡主義（Meyer, 2000; Zabalbeascoa & Marcos, 2000），後來被引用到設計上，視為 80 年代流行的一個風格派別（Fischer, 1988）。到了 90 年代，在建築和設計上，極簡風格廣為流行，並有取代後現代主義（Post-Modernism）之勢（Bertoni, 2004）。從時間軸向來看，在設計上，極簡主義廣泛地被引用到各種產品上，歷經長期多元的發展，在本質和形式上是否有所變化？同樣的，從相關領域軸向來看，設計上的極簡主義和原本雕塑藝術的極簡主義，乃至建築上的極簡主義是否也有出入？本研究縱觀設計史的發展，採 Bertoni（2004）論點，以簡樸（simplicity）設計的概念當作極簡設計的立基和發展脈絡的主軸，剖析令人容易聯想到極簡設計的作品，其中尤以代表性設計師的座椅設計為主要範例，詳加比較其形式表徵、設計師們的思想主張與美學思維。

二、文獻探討

2-1 簡樸設計的傳統與現代主義的根基

在設計上，simple（簡潔、極簡）、simplicity（簡樸）、reduction（簡約）、minimal（低限）等詞彙常被用來形容造形簡樸的作品，然而這樣籠統的概念，常令人無法領悟到何謂極簡主義和其真義，甚至常和設計史上的其他運動或風格混淆。因為在設計史上有太多設計師都對他所處年代背景的產品進行某種程度的簡化。例如，從二十世紀初的荷蘭風格派（De Stijl）、俄國的構成主義（Constructionism）、德國工作聯盟（German Werkbund）、包浩斯（Bauhaus）等運動、團體或學校的啟蒙，一直到戰後現代主義（Modernism）普世價值得以實踐的國際風格（International Style）。除此之外，Bertoni 在介紹極簡設計之前，甚至認為工業革命後，產品訴求單純化以符合量產的考量、義大利理性主義（Rationalism）、北歐設計（Scandinavian Good Design）、東方禪學的禁欲主義（Oriental Asceticism of Zen school）、無名設計的傳統（Anonymous Tradition）等等，都是一連串長期講求簡樸設計的軌跡（Bertoni, 2004, p. 36-78）。所以說，極簡主義自然延續了這種簡樸設計的傳統。事實上，簡樸的概念不但不新，而且是很多文化追求的理想。英國著名極簡建築師約翰·帕森（John Pawson, 1949-）曾在其著作 *Minimum* 一書中，精闢的提及：「簡樸的觀念是許多文化共用的、一再重覆的理想，它們都在尋找一種生活方式，免於過度擁有不必要的負擔。... 體會物體存在的本質，而不被瑣事分心。」（Pawson, 2006）。

此外，廣為人知的現代主義一樣很容易追溯到以上提及的歷史派別，同樣具簡樸設計色彩的現代主義和極簡主義，其分界線常令人難以辨識。原本現代主義（常又被稱為機能主義）在建築上所指的、注重的不是風格，而是機能，建築物滿足機能即擁有了美感，即使建築沒有添加裝飾，仍可以由它的大小和比例上的平衡，顯示建築本身莊重和樸實的美感。芝加哥學派的沙利文（Louis Sullivan, 1856-1924）提出「形隨機能而生」（Form Follows Function）的口號，即鼓吹物品的造型應隨機能的考量自然產生。然而，在設計上，機能與形式一直糾纏不清，建築物視覺的特徵似乎更容易為人所察覺。原為德國包浩斯第三任校長的現代主義大師密斯提出了「少就是多」的口號和他在美國設計的摩登大樓，幾乎宣告了極簡建築的誕生。少就是多，可以解釋為「以最少的元素，創造最大的機能」：把建築物必備的大量元件安置在一個外觀極為簡單的形式中，以最少的元素對應及滿足最多重的用途，例如，設計一種地板又同時具有電熱器功能，或將一大片壁爐嵌在浴室裡。同時，少就是多，也可以解釋為「以最少的表現，達到最強的表達力」（Zabalbeascoa & Marcos, 2000, p. 6），當代極簡建築師像安藤忠雄或約翰·帕森等，利用最低限的形式和材料，承襲密斯，擴大了他和其他同時代功能主義者之間的區別，明顯的從現代主義中更鮮明地走出極簡主義的道路。安藤忠雄常告誡業主說，他的建築並不好住（安藤忠雄/謝宗哲譯，2002，p. 37），顯然表明了因彰顯形式，犧牲功能的立場。

2-2 80 年代極簡主義的崛起

80 年代西方社會富裕，多元化的後現代思維成為主流。Volker Fischer 把 80 年代後現代風格的作品分為 6 大類，包括：高科技（Hi-Tech）、變相高科技（Trans High-Tech）、阿基米亞/曼菲斯（Alchimia & Memphis）、後現代主義（Post-Modernism）、極簡主義（Minimalism）、原型（Archetype）等（Fischer, 1988）。遠不同於阿基米亞/曼菲斯和後現代主義等有過多和誇大的裝飾手法，儘管極簡主義在設計上的表達上是最接近現代主義的，但依舊被視為不同於現代主義的新風格，明確地被獨立出來看待。但評論家 Luca Montemaggiy 也曾強調：「極簡主義在設計手法上，著重物質的、邏輯的生產系統，以及基本的

形式構造」(Savi & Montaner, 1996)，這些特徵又可看出極簡主義與現代主義的血緣關係，更說明了設計朝多樣發展時，是屬於累積的，而不是替換。

這時期，除了被認為最具代表性的極簡主義設計師有史塔克(Philippe Starck, 1949-)和倉 史朗(Shiro Kuramata, 1934-1991)之外，Bertoni 認為其實 AGFronzoni 在 1962 的系列作品「Serie'64」(圖 1)和 Enzo Mari (1932-) 在 1971 年的座椅設計「Sof Sof Chair」(圖 2)都透過經濟節儉(economic)的想法來追求簡樸，並散發出極簡主義的氣息(Bertoni, 2004, p.14)。另外，60 年代美國倡導極簡藝術(Minimal Art)的主角之一 Donald Judd (1928-1994)，自 1984 年起亦嘗試把極簡藝術轉移到家具設計(圖 3)，但因作品太過藝術導向，缺乏使用性、坐姿及融合居家的考量，並不成功。1987 年，另一位極簡藝術家 Robert Wilson (1941-) 的家具設計因同樣的原因(圖 4)，無法禁得起商業市場的考驗。而再次重現現代主義簡樸設計的老牌重量級設計師 Bruno Munari (1907-1998)，Max Bill (1908-1994)，以及 Dieter Rams (1932-)，也努力保衛固有歐洲現代主義的傳統和信念，表面上雖獲得廠商支持，但骨子裡並不能挑起他們的興趣，因為在 80 年代，人們要的東西是要有情感的、有趣的、具一點點輕佻的，才能反應生活於富裕時代的多元性。而法國崛起的設計新秀史塔克的設計，剛好滿足了簡單而不單調的需求。



圖 1. Serie'64 扶手椅



圖 2. Sof Sof 座椅



圖 3. 座椅# 84/85



圖 4. A chair with a shadow

史塔克著名的主張：「物體應該減到最低限」，在其早期的作品中展現出來(Starck, 2003)。「Costes」座椅(圖 5)，椅子靠背彎曲的木板抽象地喚起我們對 Art Deco 座椅造型語言的記憶，三枝腳的結構因視覺的不穩定性引人注目。這些三枝腳的桌椅設計手法，慢慢演變成銳角有機三角形體，從「Dr. Sonderbar」椅子(圖 6)到「J Serie Lang」(圖 7)系列的椅子都看得出來，原本以構件少的設計手法(三枝腳比四枝腳少了一枝腳)，變成廣泛運用貌似拉長鯊魚鰭的視覺元素，簡潔的線條帶著侵略性的感受，成為他一時的標記(Fischer, 1988)。在其設計的作品中，諸如牙刷、檸檬榨汁器(圖 8)、水壺和磨起司容器等等，處處可見(Sweet, 1999)。極簡主義少即是多的口號，從結構的訴求，變成個人形式風格的展現，這個轉變如同密斯一般，再次獲得見證。不同的是，即使表現形式是減少的、隱晦的，但象徵的感覺並沒有降低，這樣的發展可能是居於後現代時期強調隱喻之故，此時也是極簡風格和現代主義最大不同的地方。



圖 5. Costes 座椅



圖 6. Dr. Sonderbar 座椅



圖 7. J Serie Lang



圖 8. Juicy Salif

當史塔克訴諸於造形時，日本的倉俣史朗在材料處理上有更多的琢磨。他為 Cappellini 公司設計的波浪型的櫥櫃「Side 1」（圖 9），引用簡單纖細的 S 型曲線彰顯女性般的美感。「How High The Moon」（圖 10）運用網孔營造透明感，好似只有輪廓線一般，包覆著虛無的空間。而「Glass」座椅（圖 11）運用新的玻璃黏合技術，把玻璃板組成一張座椅，帶給人通透、輕盈的感覺。「Apple Honey」扶手椅（圖 12）運用平光鍍鉻的鋼管展現纖細與優美的東方座椅線條。



圖 9. Side 1 抽屜櫃



圖 10. How High The Moon 扶手椅



圖 11. Glass 座椅



圖 12. Apple Honey 座椅

2-3 極簡設計的多元發展

90 年代後，後現代主義因過於飽和氾濫，不再占有主導的地位，而極簡主義謹慎多元的發展，反而是修正後的現代主義，甚至被稱為新現代主義（Neo-Modernism）。對於極簡，設計師們各有自己的詮釋，並為極簡的侷限性拓展出新的方向。以下主要以椅子為例，檢視近年來知名極簡設計師在作品上的表現。90 年代後的史塔克繼「極簡」之後，又為他的設計原則加了一句：「功能多」（Function Plus）（劉美玲，2001），即增加物品的功能性，例如，他在長沙發旁邊和後面加了擱板與檯燈，即可成為邊几與寫字檯（圖 13）。另外，「原型」也成為他近來設計的特色之一，如小檯燈「Miss Sissi」（圖 14）是一般檯燈的縮小版，「Lord Yo」（圖 15）是具有一般藤椅造形的塑膠座椅，Romeo 系列則以有罩燈的原型，發展出燈具，透明的「Louis Ghost」（圖 16）是張典型巴洛克時期座椅的簡化。他說：「原型讓物體在視覺上較不突兀，但卻有豐富的感受。一個好的原型訴說的是一個沒有日期，不斷延續的記憶。」這個共同記憶成為創作的素材，這種論調似乎延續了 80 年代阿多·羅西（Aldo Rossi）原型的創作思維（林銘煌、鄭仕弘，2004），羅西有相當多基於圓錐形屋頂的房屋原型，發展出來的各式建築和產品設計，並且和極簡藝術後期以日常用品做為創作媒材的作法一致（見 2-4 節）。



圖 13. M.L.S.S.



圖 14. Miss Sissi



圖 15. Lord Yo



圖 16. Louis Ghost



圖 17. Plywood Chair

英國最具代表性的極簡設計師賈斯伯·莫里森（Jasper Morrison, 1959-）的許多作品也非常接近這樣的思維，其成名座椅「Plywood Chair」（圖 17）即以最微不足道的夾板材質及通俗的造型，達到舒適目的。他說：「今天有意義的是找到一張像椅子的椅子。物體有它們獨立於設計師的特性，也許我們可以說它是原型。原型可立即被辨識，第一眼就理解其功能」（劉美玲，2001）。這樣的概念除了涉及心理學的原型學說之外（林銘煌、鄭仕弘，2004），還有物體獨立於當代而依歸於自身歷史的唯物史觀。闡述莫里森作品 *A World Without Words* 一書（Staff, 2001），其書名直接道出了他的設計準則：無名的設計（Anonymous Object）。他認為在古代除了標榜個人化的藝術品之外，所有產品都是「無名的設計」，

他回歸現代主義，重視物品的易讀性與功能性，認為物品因其功用而存在，他為 Cappellini 設計的整理架「Universal System」（圖 18），外表平實，沒有裝飾，以缺口的凹洞做為把手，「無」取代「有」（林銘煌，2003）。他為 Magis 設計的瓶架（圖 19），以 4 根簡單的鋁管和兩個同一的套件組成一個單元體；為 Alessi 設計的盤桌（圖 20），利用餐盤置於邊桌上的概念，把餐盤和邊桌結合為一，雖然巧妙，但都可稱為無名的設計。他不強調個人風格，要我們在浮誇的世界中體現「無為之美」。「無名的設計」除了接近羅西和史塔克的「原型」之外，也類似於另一原型建築師翁格斯（Oswald Mathias Ungers, 1926-2007）基於不斷重覆單一幾何語彙，所發展出來的設計（Fischer, 1988）。例如，1998 年他為 Sony 設計的概念音響（圖 21），一直重覆方形倒大圓角的視覺元素，現已成為 3C 產品廣為流行的語彙。



圖 18. Universal System 圖 19. Stacking Bottle Rack 圖 20. Op-La 圖 21. Concept Product for Sony Europe

與莫里森在理念上相似的日本設計師深澤直人（Naoto Fukasawa, 1956-），長期舉辦「Without Thought」設計展，並出書論述其設計理念。在 2003 年更與日本 Takara 公司合作，創立了新品牌「±0」，由他擔任設計總監，生產家用電器與生活用品，其設計和理念一般，散發低調、寂靜的極簡精神。他代表性的作品無印良品的「壁掛式 CD 播放器」（圖 22），通風扇的外型，下垂的繩索，很容易令人回想起熟悉又古老的開關方式。「A Light with a Dish」（圖 23）是扁平化的有罩燈，加上淺碟般的底座，可做為床頭燈或玄關燈，碟子狀的底座可放置眼鏡、鑰匙或其他小東西，將燈具和淺碟可提供的功能結合為一。他習慣觀察使用者周遭的環境以獲得啟示，然後展開設計，從人的行為舉止、動作姿勢，連結到設計中。他基於吉布森（James Jerome Gibson, 1904-1979）所倡導 Affordance 的概念（Gibson, 1979），大力鼓吹潛意識的行為活動，所能引發的設計。認為挑起我們感官的是視覺記憶，是身體對視覺景像的知覺，視覺記憶融入到我們的行為、隱藏在我們的意識思考中。Affordance 原指環境提供給動物之意義和價值，深澤直人把它導入設計，認為環境才是驅使我們行為的真正力量，設計應該是去發現身體已經知道、卻尚未意識到的事（深澤直人、後藤武、佐佐木正人，2004/黃友政譯，2008）。他強調生活習慣中察覺到的東西，不贊成刻意在事物中「聰明地」注入有意義的設計、象徵性的設計，因為他認為好的設計應當是在不被人們注意的情況下發揮作用，因應行為和考慮環境而衍生的設計。

他又曾以 Optimum（最適切的形）為題（Fukasawa & Hara, 2002），策展著書，展示樸實無華的收藏品，雖然有許多因潛意識的行為所引發的設計（圖 24、25），但是在造形上引用原形或無名設計的作品不在少數。他提到的想法其實和「原型」非常接近，他稱之為「意識的核心」，他表示任何一種條件、情形或事件，都包含了人們都認識或分享的東西，這種核心的東西與深層的設計有著極大的關係。如以視覺語言來說，就是「分享的圖形」。這個概念雖然雷同於「原型」或可用隱喻手法來解釋，但在他融入潛意識的行為後，加上一種先驗/經驗的模式來訴求，強調操作上的暗示，另有一番深意。2006 年，深澤直人和莫里森分別在東京與倫敦年舉辦「Super Normal」展覽，展出兩人收集的「超級平凡」的作品，批評設計不該只是關心吸引力的問題，而是傳統的易用、好用的原則。這充分表白了簡單、直覺才是這兩位設計師的立場。莫里森認為真正讓我們生活變得不一樣的，通常是這些最不引人注目的東西，它們就是「Super Normal」（Fukasawa & Morrison, 2008）。在此本研究認為「Super Normal」就是一種對「原型」的「極簡」化，即兩者的交集。



圖 22. 壁掛式 CD 播放機



圖 23. A Light with a Dish



圖 24. 高腳椅



圖 25. Juice Skin

另外，知名的日本設計師安積伸和安積朋子（Shin Azumi, 1965-; Tomoko Azumi, 1966-），他們在 2000 年為義大利 Lapalma 家具公司設計的「吧檯椅 LEM」（圖 26）造形簡潔，是件極為暢銷的代表作。沙發椅「Hm30」（圖 27）則以簡單平凡的幾何型體，配上看似少了支撐的腳架，藉著視覺失衡構成所帶來的不安定感，吸引人的目光。2003 年為英國教育部所設計的中等學校課桌椅（圖 28），讓椅子能繞著桌子轉，使學生可以迴轉三百六十度，增加與週遭同學的互動，老師也可因此得以遊走於教室的四周，減少與學生的距離感，增加遊樂場的感覺。



圖 26. 吧檯椅 LEM



圖 27. Hm30



圖 28. Orbital Workstation

曾任職倉俣史朗工作室的日本新銳設計師吉岡德仁（Tokujin Yoshioka, 1967-），在他的作品中隱約透露出承襲倉俣史朗重視材質表現的影子，如「Tofu」、「Tokyo-Pop 系列」等（Yoshioka & Hashiba, 2010）。「Tofu」（圖 29）方正的幾何型，如同豆腐般純粹簡單，以壓克力展現出邊緣切面的發光效果。「Honey-Pop」（圖 30）以連續滾壓而成的蜂窩狀薄紙製作，層層疊加的結構居然能承載人體重量，令人印象深刻。座椅「Tokyo-Pop」（圖 31）則在腳踏的位置，宛如海綿一般壓出凹陷的造型。他常以簡單的線條或量體，來表現材質的特殊性和光影變化，並認為在設計的三大元素中（概念、材質、造形），設計的重點應在於概念和材質的配合與轉換，而非形式。他的實驗作品麵包椅「Pane Chair」（圖 32）經過多年反覆研究與嘗試，最終將醫療用的纖維捲成半圓柱體，用布包上、塞入圓筒中，放進爐子烤成纖維椅子，膨脹的質地與形狀有如麵包一般。這可看出他對極簡的追求，以開拓嶄新的材質與製造程序為方向。



圖 29. Tofu



圖 30. Honey-Pop



圖 31. Tokyo-Pop



圖 32. Pane Chair

荷蘭設計師理查德·韓騰（Richard Hutten）初次在米蘭以楚格設計一員的身份發表一系列單元性的桌子（圖 33），滿足各項不同的功能和配置，被標稱為「沒有符號的設計」。他的桌子可以變成馬桶起身架、小桌子、書架、托盤、置帽架、酒吧凳等等，不同大小的桌子組合甚至可以佈滿整個房間。這些貌似美國極簡藝術家 Donald Judd 座椅的語彙，但卻有更活用的功能，滿足不同脈絡的需求。而他的座

椅「Cross beech」（圖 34）和安藤忠雄（Tadao Ando）的「光之教堂」（圖 35）一樣，以水平垂直的線條與平面，即可表達抽象而神聖的宗教意涵。



圖 33. Table Chair



圖 34. The Cross



圖 35. 光之教堂

在電腦軟體技術的進步下，幾何造型單純的表現，已不再是極簡主義唯一的方式，「有機幾何形」（organic geometry）同樣是單純的形體，卻具有另一種強烈的感官體驗，彷彿暗示著自然的形體，令人在知覺上有一種熟悉的感覺。美國設計師 Karim Rashid 形容自己的風格為「官能的極簡主義」（Sensual Minimalism），以柔軟、具觸感的外形，追求著舒適與愉快的滿足（Rashid, 2004）。而英國設計師羅素·賴格瑞夫（Ross Lovegrove, 1958-）的設計似乎也非為貼切這樣的感覺，除了同樣被視為極簡設計師之外，其作品亦有濃厚的仿生風格，羅素擅於觀察自然界細微的地方，將之應用到設計上。「Magic Chair」（圖 36）利用結構的隱藏，創造出簡化到不能再簡化的座椅造型。「GO Chair」（圖 37）酷似生物骨架的椅子，其接縫處的處理如同生物骨頭之間接合方式一般。他的公共座椅「Island」（圖 38）有如島嶼一般，這些有機的線條不可避免地帶來暗喻的聯想；而其礦泉水瓶（圖 39）則用水流的造形，清楚表達了水和吹氣塑造法等流體的概念。雖然有人把他的風格解釋為有機的極簡風格（Organic Minimalism），然而對於羅素而言，以去物質化（dematerialism）來說明他的設計理念較為合理（Lovegrove, 2004），他認為在生物演化的過程中，物體型態的發展並不是以極簡的方式變化的，而是以去物質化的型式，來成就最終合理的外形；而且，如果沒有新技術的伴隨，新產品的創新只能停留在改變外型的迴路而已。



圖 36. Magic Chair



圖 37. GO Chair



圖 38. Island



圖 39. Organic Bottle

德國設計師康士坦丁·格瑞克（Konstantin Grcic, 1965-）亦是中生代工業設計師中，被視為極具極簡主義與理性主義的代表。善用觀察是其特色，例如，為 Cappellini 設計的衣架「Clothes-Hanger Brush」（圖 40），因使用者行為之故，聰明地把衣刷結合到衣架之下。近期他的作品在形式上，則有利用面的轉折以產生結構強度與造型變化的趨勢，但仍以功能為前提。「Chair ONE」（圖 41）是他為 Magis 所設計的椅子，椅身利用鋁灌模技術製造，並搭配水泥基座，原本為戶外座椅所做的設計，造形上減少的表面積，其實是為了杜絕雨水、減少灰塵的堆積，有如骨架般的架構與鑽石切面組成的造形是為了提升結構的強度。另一代表作品高腳椅「Miura」（圖 42），運用強化塑料，透過結構的特殊設計使之能載重 600 公斤，鑽石切面的座面和倒 Y 型椅腳結構，主要也是為了支撐負重所發展出來的。



圖 40. Clothes-Hanger Brush



圖 41. Chair ONE



圖 42. Miura

2-4 極簡派的雕塑藝術

如果設計的美學根基在於藝術，乃至哲學，則探討極簡設計美學可以溯及極簡藝術，參考其論點來看極簡設計，將提供另一角度，畢竟 Minimalism 或 Minimal Art 一詞最初源自美國 60 年代雕塑藝術的極簡主義。參與極簡主義展覽的美國藝術家，雖然不是自願被組在一塊 (Bertoni, 2004)，甚至彼此不認識，或不喜歡這個稱呼 (Zabalbeascoa & Marcos, 2000)，但其一般性的特徵卻是一致的。極簡藝術的作品大多使用一般直線的幾何形式做簡單的三維組成，並刻意缺乏個性的表達及裝飾感。它們令人的第一反應可歸結為：抽象、基本的幾何、嚴肅簡樸和單色調；進一步的話，可在加入「反覆」的手法 (Zabalbeascoa & Marcos, 2000, p. 24)。大多評論家認為它們可說是蘇聯至上主義 (Suprematism) 與構成主義 (Constructivism) 思想的延續 (Meyer, 2000)。在至上主義的影響下，極簡主義對於「無」的崇尚，強調的是觀念本身的傳達，藉由藝術家精準的設計與考慮，去除所有無關的細節修飾，以最少的形與色，將藝術家所要表達的，直接呈現給觀賞者，傳達一個意識的空間。在構成主義的影響下，極簡主義偏向唯物主義的觀點，表現物體自身與本質，強調除了事物本身所構成的東西之外，並不包含任何其他的意義。極簡主義藝術家 Frank Stella 說：「你看到什麼就是什麼。」 (Zabalbeascoa & Marcos, 2000)。極簡藝術家強調比例與色彩的規劃，注重作品的次序關係，常以最簡易的幾何單元，變化出複雜但具邏輯性的裝置 (Meyer, 2000)。例如，藝術家 Sol LeWitt (1928-2007) 在作品「Serial Project No.1」(圖 43) 中，表現出對系統邏輯的知覺。他們認為繪畫是沒有內容的，繪畫即是繪畫，畫布即是畫布，它不需具有任何的意義，觀賞者感受到的是最直接的視覺反應。Frank Stella (1936-) 於 1958 至 1959 年所繪製的 Black Painting 系列繪畫 (圖 44) 注重的是繪畫的構圖，漆繪著黑色的亮紋，綿延不絕的向畫布的外框展延，它沒有主題也沒有背景。Donald Judd 說：「次序不是強調理性或本質，而是簡單的次序，如同連續性、一個接著一個。」 (Zabalbeascoa & Marcos, 2000) Paul Mogensen 所創作的單色繪畫「Copperopolis」(圖 45)，徹底的將繪畫視為物體，把畫布拆散成多個單元的組合，以數學比例間隔開來表現空間的漸層感，打破繪畫世界與展示空間的隔閡。美國當代藝術家 Larry Bell (1939-) 的作品轉往三度空間的玻璃雕塑 (圖 46)，營造物質的消失感，彷彿在空間中著色般。美國極簡藝術家 Dan Flavin (1933-1996) 更以日光燈作為媒材 (圖 47)，觀念性的說明藝術品構件與一般「現成物」(Ready-Made) 並無區別。這些作品強調材料本身，而非雕琢，提倡以系列化的配置來組織元件，邀請觀賞者進入作品陳列的空間中，呈現劇場般的觀賞模式與感官體驗。



圖 43. Serial Project No.1



圖 44. Marriage of Reason and Squalor

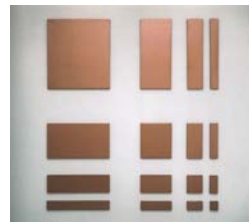


圖 45. Copperopolis



圖 46. 6x8x4

也有些藝術家並未完全遵奉極簡主義最初嚴謹的教條，例如，Anne Truitt（1921-2004）即自認將主觀的經驗表現在作品中，並保留了一些暗示，他的創作「First」（圖 48），保存了對家鄉柵欄的記憶，「Southern Elegy」（圖 49）則模仿了墓碑的輪廓。它們似乎不全然脫離極簡主義的幾何外觀，但展示的是一般日常生活中常見卻不受重視的東西，提醒我們重新審視它們的藝術價值。Eva Hesse（1936-1970）的作品「Addendum」（圖 50）則借由人造物中類似乳房與頭髮般外觀的東西組合而成，引發一連串莫名的解讀。至此，這些演變擴充了極簡藝術形式上的多變性與意義上可能的隱喻性（Meyer, 2000）。



圖 47. The Nominal Three



圖 48. First



圖 49. Southern Elegy



圖 50. Addendum

2-5 極簡建築與室內設計

建築和雕塑一般，在抽象的方向並排前進。雖然極簡主義這個字眼，是從視覺藝術延伸到今日的建築，但事實上按年代順序來看，建築的現代主義所談的嚴謹精神，對雕塑的影響可能更大。在 80 年代中期，建築上簡約的現象吸引了評論家和一般大眾的關注，造形語彙清晰、精煉的特質，到了 90 年代也只有輕微的變化。代表性的簡約建築師不少，諸如，約翰·帕森（John Pawson），安藤忠雄（Tadao Ando, 1941-），Claudio Silvestrin（1954-），Eduardo Souto de Moura（1952-），Peter Zumthor（1943-）等等。

這個風氣的首創者被認為是倫敦的極限派，他們開始用簡單的語彙修改每個裝修的元件到最小細節（Bertoni, 2004）。極簡英國建築師約翰·帕森認為不論藝術、建築和設計，都是同一個過程，例如，當大廈的每個元件、每個細節、每個連接和每個軸承已減少或減縮到只剩下精髓，即有了極簡的特質。他說：「避免不相干，就是強調重點的方法（Zabalbeascoa & Marcos, 2000, p. 75）。」因此，建築上極簡主義的主要特質之一是簡約（Reduction）的理念，即把次序上的過剩和混亂，儘量淨化。設計不是添加更多的東西，而是去除不要的東西，即如何選擇可省略的東西。同樣的，建築使用重複、平衡、秩序，以及簡化的幾何圖形、材料和顏色，和執行的精準度來達成簡樸的目的。簡單的直角幾何形體、直角座標的配置法則，再加上均勻單元重覆、不間斷的建築正面，整齊的量體造成碩大、精緻、高完成度的視覺效果。

這些看似簡單的結果，卻需要複雜的過程，並產生了一些矛盾的現象。例如，為了要讓表面簡化得使結構隱藏不見，這得花高成本和精密的計算才能達成；為了單純和減少定義空間的元件，需要添加其他東西來頂替遭剔除的東西。另外，形式及材料上絕對的單純，往往需要精緻的原始材料和最新的技術，再加上優秀工匠，才能確保品質。結果是「節省的手段」並不便宜，而且剛好相反。還好，第三個矛盾是正面的，即這中性、無名或無風格的形式，卻能成為明確又引人注目的形式。

約翰·帕森興趣於簡樸的寓意，並依之建立造形，在某種程度上，禁欲主義者的性格與貴族的高傲結合在一起，成就了簡約的態度。把外表赤貧當作內心奢華的理念，摒棄裝飾連接到彰顯智慧的哲學。現今在建築上，我們比較熟悉的例子是日本的安藤忠雄的建築。他的建築設計有明顯的幾項特點，即清水混凝土、幾何形體、人工化的自然光線。安藤認為建築的第一要素便是可靠的材料，在他的建築物中

最常見的就是一大片光潔細膩的清水混凝土，這也成為其設計的標誌。幾何形體提供他建築運用的基礎和框架，尤其「水平」與「垂直」的對立性。另外，安藤強調所謂的人工化的自然，指用人工化的建築抽象地表現光、水、風。「光之教堂」（圖 35）表現的就是「光」這個自然元素的建築化和抽象化，空間幾乎完全被堅實的混凝土牆所包圍，在黑暗的室內，射出一道十字架的光線，重覆的建材和單元製造了雄偉的背景氣勢，再把鏤空去除的部分巧妙地化為表現的主題，這個充滿張力和抽象神格化的空間，成功地將東方禪宗「空靈」的意味用現代的手法表現出來。

極簡建築的表現成功地延展到室內設計，並似乎比建築本身獲得更廣泛的迴響。現今常見到的空間陳設：潺潺流水的牆面、如同岩石狹縫般能排水的地面、由石頭或木材組成的平行六方體的浴缸、石材製成的圓形或矩形的洗臉盆、只剩彎管樣貌的水龍頭、化成一堵牆面的櫥櫃、簡單幾何形體組成的木製桌椅和沙發，配上方形東方風格的墊子、嵌入天花板和牆面的隱密式燈光；無門把和隱藏組件的設計；隱藏在矮櫃後方幾何模組的廚房等等，這些都成為當代室內設計流行的樣式。

綜合上述文獻，大致可看出極簡主義根源於現代主義，在追求符合量產的加工原則下，採用簡單的幾何語彙為根基，並以最低限的材料與最新的技術，發展出充滿智慧、樸實簡明的表現形式。

三、研究方法

本研究屬於質化研究，以文獻探討做綜合性評論和介紹，並配合紮根理論（Glaser & Strauss, 1999）做更客觀的分析、對照與比較。從歷史的角度出發，以蒐集的相關理論論述、設計案例為觀察的對象，依 Babbie 認為人文社會研究中的「辯證關係」可採用個案解釋（idiographic explanation）和通案解釋（nomothetic explanation）的途徑（Babbie, 2004/陳文俊譯，2005，頁 30），意圖從「簡樸設計」的歷史傳統中檢視「極簡主義」的發展趨向，輔以「極簡藝術」的美學觀和「極簡建築」的表現形式為參考，從一群表象相似、但出自不同年代和設計師的創作中，理出他們的思維和在產品表現形式上的相似性、相異性與關聯性。研究步驟如表 1 所示。

表 1. 本研究步驟

步驟	內容
1. 收集文獻	收集、閱讀、摘要、筆記、查尋相關中外文獻，理解極簡派別的概念、用詞、代表人物和作品
2. 編碼階段	精選重要文獻、段落，翻譯並鍵入逐字稿，以 QSR NVivo 8 軟體輔助，進行開放編碼
3. 質性分析階段	建立樹狀節點，歸類主軸編碼，挑出選擇編碼
4. 整合階段	統整與精練論述，條列、對照、比較與圖表化

3-1 文本的取材範圍與限制

- (1) 領域：極簡主義涉及範圍極廣，包括音樂、文學、舞蹈、服裝、陶瓷、設計、建築等，因本研究所指的極簡主義以設計為主，故鎖定家具、產品、室內和建築設計等為主要探討對象。
- (2) 書籍：本研究以四本綜合評論極簡主義的書籍為主，訂定主要的基調，包括 Design Now (Fischer, 1988)、Minimalism (Meyer, 2000)、Minimalisms (Zabalbeascoa & Marcos, 2000)、和 Minimalist Design (Bertoni, 2004)，再廣泛搜尋書中提及代表性設計師的論述、專書和網站資料，除網站資料眾多不便詳列之外，其餘重要著作列於參考文獻。

- (3) 設計師：參考以上四本書籍，再以 *Designing the 21st Century* (Fiell & Fiell, 2001) 一書中介紹的百位設計師為基準，找出交集與代表性，並考慮納入幾位代表藝術和建築背景的設計師，最後有 AG Fronzoni、Enzo Mari、Philippe Starck、倉 史朗、Donald Judd、Robert Wilson、Richard Hutten、Jasper Morrison、深澤直人、安積伸、吉岡德仁、Ross Lovegrove、Konstantin Grcic 等共 13 位設計師，並將其重要論述介紹於文獻探討。
- (4) 作品：因涉及到極簡主義的產品種類和作品眾多，故本研究只能以代表性設計師的座椅設計為主，加以介紹剖析並呈現於文獻探討一節，另外在 4-5 進一步比較暗喻性的表現。

3-2 分析的流程、架構與重點

本研究先以 Fischer 在 1988 年編輯的“*Design now-Industry or art?*” 中二篇文章進行紮根，訂定基調。在第一篇序論：“*Concepts of form in present-day design*”中，整理出 18 個開放編碼，經歸納成 4 個主軸編碼，包括：(1) 形成風格的原因、(2) 如何分類風格、(3) 定義風格、(4) 風格類別，見 4-1 的表 2。再鎖定本研究最感興趣的主題「如何分類風格」為選擇編碼，其樹狀節點分別為：(1) 共同的特質、(2) 自己的特色、(3) 思想主張、(4) 特徵。

在第二篇 *Minimalism* 中，整理出 40 個開放編碼，再歸納成 7 個主軸編碼，包括：(1) 外表特徵、(2) 相關的主義、(3) 設計師、(4) 購買者、(5) 感覺、(6) 暗喻手法、(7) 贊助單位，如 4-2 的表 3。再參考第一篇「如何分類風格」的選擇編碼，找出相關聯的選擇編碼為「設計師」、「外表特徵」、「感覺」、「暗喻手法」等，當作探討的主軸。

因為收集到的文章、設計個案圖片和說明資料龐大，無法一一進行紮根，故以前二篇的選擇編碼為觀察重點，對另外三本評論極簡書籍的重要章節和收集到的設計師專書的內容與網站，進行重點翻譯、逐字鍵入、備忘、註解、關係比較、連結、質詢等，編碼流程與第一、二篇相同，唯內容出自重點摘要，故內容百分比意義不列入參考，結果歸納於 4-3 的表 4。

以代表性極簡設計師的理念和代表作品為觀察對象，依時間軸向排序，檢查與另 4 項選擇編碼的關係，比較圖文時，特別注意評論的標題、關鍵字的權重、概念和表象特徵等本研究特別關心的議題，結果整理於表 5。

3-3 處理工具與圖表的呈現

資料分析以質化研究輔助軟體 Nvivo 8 進行，它可在研究者興趣的範圍內，藉由對文字資料逐字、逐句的裂解，檢視資料彼此間的關聯，將瑣碎的資料規律地運用歸納、統整，與再意義化(劉世閔，2007，頁 44)。除此之外，設計是關於視覺的，不只是文字的，故在過程中特別檢視圖片和文字描述的對應性，避免誤讀與忽略。在統整後，以圖表表達分類結果。

四、極簡設計的表徵與趨勢

4-1 風格分類的基準

Fischer 認為在工業設計與室內設計的領域中，可分辨出數種不同的潮流，而風格 (style) 可超越種類限制 (建築、繪畫、時尚、廣告)，是有效分辨它們的方式。本研究對該篇序論經編碼程序後，整理

出表 2。其中的第 (2) 項主軸編碼「如何分類風格」，是如何劃分極簡設計的前題，故以其樹狀節點下的 (1) 共同的特質、(2) 自己的特色、(3) 思想方向、(4) 特徵等為後續研究觀察的重點。

表 2. Concepts of form in present-day design 一文的主軸編碼結果

主軸編碼	開放編碼	節點數	內容百分比	節點出處之文本範例 因篇幅長，以主軸編碼之 1 項為代表
1. 形成風格原因	(1) 反動是設計發展力量	4	12.61%	(1) 如果從促進反動或尋求另一條替代路線的觀點，機能主義曾經也是近年來設計發展的重要刺激。
	(2) 挑戰	1	0.54%	
2. 如何分類風格	(3) 共同的特質	2	1.88%	(3) 大部分的設計作品除了擁有自己的特色外，還有某些和其他物品共同的特質。
	(4) 自己的特色	1	1.31%	
	(5) 思想主張	1	2.88%	
	(6) 特徵	1	0.50%	
3. 風格用處	(7) 理解設計概念	4	7.00%	(7) 我們可以將風格，一種超越種類限制的東西，用來描述「當代設計」時有效的方向。
	(8) 設計相關領域	1	1.80%	
4. 風格類別	(9) 高科技	2	6.19%	(9) 約在 1970 年，對於好造形樂觀的想法，因為技術革新在建築與設計上得以實現，導致所謂的「高科技」風格。而這個風格最先開始於科技材料與製程的轉換，包含打孔的鋼板、螺絲釘與螺絲帽、鋁片、玻璃以及高度拋光的表面。這些嶄新、具有特色的設計語彙特徵，逐漸被創造出來了。
	(10) 變相高科技	2	7.38%	
	(11) 阿基米亞、曼菲斯	3	13.80%	
	(12) 後現代主義	3	13.80%	
	(13) 極簡主義	2	12.80%	
	(14) 原型	2	15.15%	
	(15) 機能主義	5	17.49%	
	(16) 復古風格	2	2.77%	
	(17) 構成主義與 荷蘭風格派的復興	2	7.80%	
	(18) 綠色設計	2	4.42%	
總數 4	18	40	130.12%	

* 備註 1：開放編碼 (9) ~ (14) 為 80 年代主流風格；(15) 為基準；(16) ~ (18) 為其他風格新的方向

* 備註 2：內容百分比以整篇字數為 100%，因有部分內容重覆歸屬不同主軸，故總數 > 100% 為正常狀況

4-2 極簡設計的形式與內涵

Fischer (1988) 在敘述 Minimalism 該篇中，詳細的定位了極簡主義，以區別其他風格，全文經編碼程序後，整理出下頁表 3。在歸納的 7 個主軸編碼中，以「外表特徵」、「設計師」、「感覺」、「暗喻手法」等和極簡主義的形式與本質最有關係，和第一篇「如何分類風格」旗下的樹狀節點「共同的特質」、「自己的特色」、「思想主張」、「特徵」關聯亦最接近，故以此 4 項主軸編碼為後續研究觀察的重點。

表 3. Minimalism 一文的主軸編碼結果

主軸編碼	開放編碼	節點數	內容百分比	節點出處之文本範例 因篇幅長，每一開放編碼之內文中，部分以...代替
1.外表特徵	(1) 單純的形狀	2	5.66%	Tippy Jackson...令人引起興趣的在於平面的單純化
	(2) 薄	2	8.01%	Von Vogelsang鋼管的骨架支持一片薄片鋼板的座椅
	(3) 矩形	1	1.85%	Zeus的椅子矩形部分的架構噴塗著灰黑色
	(4) 優美線條	4	12.12%	有自信的展現在於椅腳、扶手和靠背的拋物線
	(5) 平光鍍鉻	1	1.85%	Sing Sing Sing和Apple Honey 是平光鍍鉻的鋼管製成
	(6) 灰黑色	1	0.70%	Zeus的椅子正方形部分的架構噴塗著灰黑色
	(7) 拒絕彩色	1	0.63%	它在視覺上的特性是完全的拒絕色彩
	(8) 三枝腳	3	11.59%	Mickville是一張小桌子...三枝腳的結構..
	(9) 可摺	2	6.19%	三枝腳的結構中桌面可摺起來
	(10) 精緻結構	1	5.66%	Tippy Jackson...精緻結構強化了平面單純化的印象
	(11) 避免裝飾	1	3.11%	有意的避免任何裝飾的要素
	(12) 簡潔形式	1	2.02%	它的簡潔形式的語言是嚴格的表現
2.相關的主義	(13) 新現代主義	1	5.40%	它算是種修正現代主義而成的新現代主義風格
	(14) 極簡藝術	2	9.54%	Tippy Jackson桌...像是極簡藝術家Sol Le Witt的繪畫
3.設計師	(15) Zeus	2	10.56%	Zeus設計團體...和Memphis...在理念上有徹底的區別
	(16) Shiro Kuramata	3	16.29%	倉 史朗...簡潔形式的語言是嚴格的表現
	(17) Strack	8	30.18%	Strack...產品和室內設計的成功..已成為超級巨星了
4.購買者	(18) 雅痞購買者	2	7.75%	這種設計風格不管是稱之為雅痞風潮...
5.感覺	(19) 少就是多	2	1.46%	他表達的即是「Less is more」的道德概念
	(20) 矛盾	1	5.00%	Mickville桌...在設計上矛盾的地方相當的吸引人
	(21) 冷靜態度	1	2.62%	最合適有專業素養的雅痞的冷靜態度
	(22) 東方符號	1	2.15%	對倉 史朗而言，他們也容易引起對東方符號的回憶
	(23) 表現力	2	5.89%	Sing Sing Sing和Apple Honey ...作品的表現更具力量
	(24) 幾乎沒有內涵	1	2.62%	抽象概念和表達的結合...幾乎不牽涉到存在的內涵
	(25) 無形的特質	1	1.56%	...Less is more的道德概念，並且幾乎具有無形的特質
	(26) 極限的減少	3	7.25%	企求達到一個親切的人體工學表現的極限
	(27) 隱密	2	3.05%	極簡派藝術則是隱密的
	(28) 簡潔	3	7.55%	Dole Melipone...展現出一種似乎被形式簡潔化所約束
(29) 嚴格	4	6.39%	簡派藝術則是隱密的，並且有著喀爾文式的嚴格	
6.暗喻手法	(30) 原型符號密碼	1	2.72%	Starck的家具讓人想到一種神話似的原型符號密碼
	(31) 動物圖騰	2	9.01%	Starck替法國XO公司工作時，經常以動物圖騰創作
	(32) 掠食動物	2	4.17%	這些椅子具有掠食動物靜臥以等待獵物的氣氛
	(33) 喀爾文式	2	2.15%	Zeus的在燈具和衣架給人相似於喀爾文式的印象
	(34) 象徵人物	2	5.46%	...諷刺地引用了歌德式聖母瑪莉亞)優美的S型曲線否
	(35) 象徵主義	4	6.19%	認視覺豐富語言的簡約主張，未必會失去符號的力量
7.贊助單位	(36) Cafe Costes	1	2.78%	自從Philippe Strack設計了巴黎的Cafe Costes以來...
	(37) Capllini	1	1.95%	他為Capllini公司設計象徵性的波浪型的櫥櫃
	(38) Memphis	2	4.64%	除了為Memphis設計各式各樣的家具外...
	(39) 三宅一生	1	1.82%	幫在巴黎及紐約的三宅一生流行女時裝店做家具配置
	(40) 法國XO公司	1	1.39%	Starck替法國XO公司工作時，經常以動物圖騰創作
	(41) 法國總統官邸	1	2.68%	邀請Starck來巴黎設計法國總統官邸
總數	7	41	79	231.61%

4-3 極簡設計、藝術與建築的比較

在往時間軸向延伸，比較 90 年代後極簡作品之前，先從藝術、建築等相關範疇來和設計做比較，找出極簡在不同領域表現上相似和相異的地方，並可以其相似之處當作極簡主義共同的核心特徵。以下即以第二篇選擇編碼中的「設計師」、「外表特徵」、「感覺」、「暗喻手法」，加入第一篇的「思想主張」，集成 5 項選擇編碼來比較，並對另外三本綜合評論極簡的書籍和設計師專書與網站的相關重點內容，同樣依編碼程序處理。因開放編碼繁多而主軸編碼過於精簡，故在之間的層級再加入另一層樹狀節點，列於表內，例如，外表特徵在比較關係與整合後，即按物理屬性歸類成：「形狀」、「色彩」、「裝飾」、「構件」、「材質」、「技術」、「機能」等。最後結果整理成表 4。

表 4. 極簡設計、藝術、建築綜合對照表

	設計	藝術	建築
1. 代表性設計師	Philippe Strack、倉 史朗、Jasper Morrison、深澤直人、安積伸、吉岡德仁、Richard Hutten、Ross Lovegrove、Konstantin Grcic	Donald Judd, Sol LeWitt、Frank Stella、Paul Mogensen、Larry Bell、Dan Flavin、Anne Truitt、Eva Hesse	John Pawson, 安藤忠雄, Claudio Silvestrin, Eduardo Souto de Moura, Peter Zumthor
2. 外表特徵	形狀： <u>簡單/薄/優美/幾何形/原形</u> 色彩：少/平光/灰黑白/低調 裝飾：吸收/避免 構件：少/ <u>精緻/規則</u> 排列 材質：突顯 技術：挑戰極致 機能： <u>實用/貼心</u>	形狀： <u>簡單/幾何形/原形</u> 色彩：單色調 裝飾：拒絕 構件：少/ <u>反覆/規則</u> 排列 材質： <u>突顯/工業材料/現成物</u> 技術：（無特別提及） 機能： <u>非實用</u>	形狀：簡單/幾何形 色彩：單色調 裝飾：避免/吸收 構件：少/ <u>反覆/規則</u> 排列/ <u>隱藏結構</u> 材質： <u>突顯/霧面&透明玻璃、混凝土</u> 技術：（無特別提及） 機能： <u>不一定好住、好用</u>
3. 感覺	簡潔、嚴格，隱密，冷靜，極低限，無形的特質，矛盾	抽象、嚴峻、次序、缺乏性格	<u>碩大雄偉</u> 、簡潔、無名、精準度高、消失隱藏、神秘感
4. 暗喻手法	無/極抽象的象徵人、物/原型符號	無/原型符號	無/極抽象的象徵物
5. 思想主張	簡約、減法的理念	強調純粹形式、次序節奏，避開幻想，重視Presentation 不要Representation	簡約的理念、每個細節減縮到最精髓、外表赤貧當作內心奢華

從表中可看出設計、藝術、建築在第 2 項到第 5 項目上的編碼整體看來相當一致，只有在用字上和第 2 項外表特徵上仍有部分不同之處（見劃底線的地方）。可理解的，在用字上因領域脈絡不同會有差異，另外，實質上，產品基於使用者和競爭者之故，極簡設計當然不同於極簡藝術，它需考量到實用性、材質技術創新性和色彩多元選擇性的問題。還有，基於體積大小和人體工學等因素，極簡設計不能像極簡建築一樣，可藉著反覆簡單的幾何形體來彰顯雄偉、連綿不絕的效果。設計、藝術、建築本質上的不同，影響了個自在表面形式上的發展。

4-4 極簡設計的轉變

如上，在表 4 第 2 項「外表特徵」上已歸納了極簡設計的幾點特質，然而為了更進一步觀察極簡設計多年發展之後，是否在形式表現和思維上有所轉變，於表 5，以代表性極簡設計師和作品為對象，和

其他 4 項選擇編碼做一整體性的比較，表中，普遍全都一致的特性置於最後一列，個人較獨特的表現列於各個欄位。

表 5. 代表性極簡設計師的作品表現和其他 4 項選擇編碼的比較對照表

年代	設計師	外表特徵						感覺	暗喻手法	思想主張
		形狀	色彩	裝飾	構件	材質	技術			
60~70	AG Fronzoni									
	Enzo Mari									
80	Robert Wilson									
	Donald Judd									
	Philippe Strack	原形		吸收		突顯	極致	貼心		抽象
	倉史朗					突顯	極致			抽象
90	Jasper Morrison	原形						貼心		
	Richard Hutten									
2000-	深澤直人	原形						貼心		抽象
	安積伸							貼心		
	吉岡德仁					突顯	極致			
	Ross Lovegrove	有機		吸收		突顯	極致			抽象
	Konstantin Grcic	角面		吸收			極致	貼心		
	共同普遍	幾何	灰黑	避免	少	少		實用	簡潔	無
		薄	低調		精緻			嚴苛		
		簡單	少		規則			無形特質		

由表 5 最下列，從右至左得知，極簡設計師共同的思想主張即是簡約的設計、減法的理念，以最少的造形元素，表現最強烈的視覺感官。暗喻手法大部分是不使用，但同一設計師偶爾在作品上也會引用極為抽象的暗喻（見 2-2 和 2-3）。整體上作品令人的感覺是簡潔、嚴苛、有種無形的特質。在機能上以實用為主，近代則更加考量使用者習慣，加入貼心的設計。在技術上，近代的廠商會配合設計師的設計以挑戰更高的困難度，來表現完美增加競爭力。在構件和整體體積上會盡量要求愈少愈好。在裝飾上，會盡量避免，最多嘗試把它融入到機能中。在色彩上，越少越好、保持低調。在形狀上，務求簡單、輕薄，尤以幾何形體為主，另外原形、抽象的有機體或角面體也在求新求變下出現。針對以上共同的特徵和部分相同的特色，可歸納為：「簡約的幾何形體」、「原型的引用」、「最少的色彩」、「系統規則的構成」、「材質的展現」、「極致的技術」，和「貼心的機能」。

然而，以上是一般性的歸納，因年代和設計師不同，極簡的表現自然有所不同，從文獻探討和上表可知，近期的細微變化，諸如，加大幾何形體的倒角，使之更具親和性，或強調引用獨特的材料，或展現高超的技術水準等。另外，值得補充的是，每位設計師的理念與出發點也不大相同，即使對一起合辦展覽的莫里森與深澤直人來說，如仔細比較，仍可發現：莫里森偏重以較少的表達來滿足產品實用的功能；深澤直人則偏重下意識的使用者行為，他認為除了滿足主要功能外，日本的極簡主義思想猶如在空無一物的和室中，應該保留多樣變化的彈性（深澤直人、後藤武、佐佐木正人，2004/黃友政譯，2008）。況且，他們也不一定同意被冠上極簡設計師的字眼。例如，康士坦丁曾說：「*Minimal* 來自一個藝術流派，但在通常情況下指的是最少的、減法的。我認識莫里森的時候，別人都說他是 *Minimal*，他自己卻

並不同意。他其實要比 *Minimal* 更加豐富。*Simplicity* 是一個更加積極的詞，它意味著好的設計。它是向人提供一些什麼的態度，而不是“把東西減少”。」（Bohm, 2007）

4-5 極簡主義的暗喻性

極簡主義在視覺上「減法」的設計，除了盡量不犧牲實用功能之外，其形式上的減少，亦使得產品可能的象徵性更為隱晦。基本上，極簡設計、甚至後現代主義都部份延續了現代主義的血統。現代主義的產品在組件上就常使用幾何形體做規則的排列或分割；後現代主義的產品，除了用色大膽之外，幾何形體仍被用來做暗喻式地排列，或較靈活的堆疊組合；而極簡設計的產品，用色則趨為謹慎，幾何形體盡量輕薄以減少體積，甚至用來包覆或結合結構。這些形式的改變自然帶來知覺的變化，若以符號學和認知的角度來看極簡設計，這些不帶任何文化色彩的幾何形體，在幾近沒有所指的外表下，仍然散發出隱晦的符號氣息。

80 年代後現代流行時期，建築理論家 Geoffrey Broadbent 基於外觀的角度，用「相似性」、「物理的關聯性」和「武斷的聯想」等概念來解釋建築的符號，釐清美國符號學家皮爾斯（Charles Sanders Peirce, 1839-1914）理論中圖像（icon）、象徵（symbol）和指示（index）等套用到建築後的關係（Broadbent, 1980）。他認為按照皮爾斯的分類認為：所謂的「圖像」是物質的、有形的東西，具有一定的特性，它和其所指的事物之間有些相似性（likeness），並且因為這個相似建立了指稱關係；所謂的「指示」指的是物理的、空間的關聯性；所謂的「象徵」指的是對事物關係的聯想，是特定社會的協同或習俗法規所造成的。三者關係如圖 51 橫軸所示。同時，他進一步在縱軸上，使用直接的生理反應（direct physiological response）又為無條件的反射作用（unconditioned reflex），和社會教育，即學習（learning）來定位圖像、象徵和指示的位置。

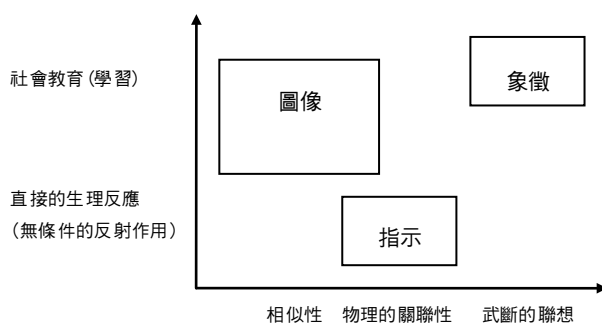


圖 51. Broadbent 的模型（引自 Broadbent, 1980, p. 317）

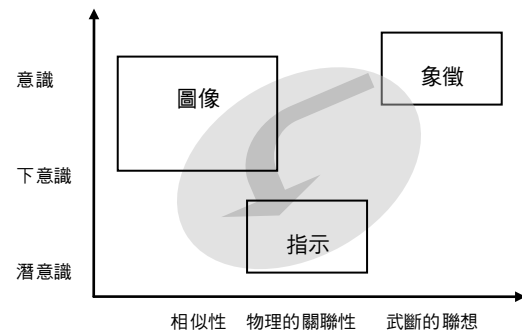


圖 52. 極簡設計的分佈與走向：
從著重的個人詮釋的象徵，走向下意識共同的圖像，一直到注意潛意識的行為活動。

依 Broadbent（1980）的邏輯，橫軸是對「聯想產生原因」的分類。當我們把先前介紹的極簡作品置入橫軸中，發現易引發聯想而座落於「象徵」的代表作品較少，基本上以 80 年代作品為主，如史塔克的「Ubik」（圖 5）和「Lang」（圖 7）系列的座椅、Alessi 檸檬榨汁器（圖 8）等，簡潔有機的線條帶給人侵略性的聯想，倉俟史朗波浪型的櫥櫃「Side 1」（圖 9），S 型曲線張顯女性般的美感，在講求「重口味」的後現代時期，它們雖然沒有豐富的色彩，但仍以強烈的視覺感受激發人們的聯想。座落於「圖像」而外貌相似於一般物品的作品則很多，例如，90 年代起史塔克基於原型圖像的座椅和燈具創作（圖 13-16），乃至莫里森和深澤直人所強調的無名的設計（圖 18-20），都是對熟悉物品的圖像所做的簡化。座落於「指示」帶有空間關聯性及使用行為的代表作品亦不少，如史塔克加上寫字檯和檯燈的沙發（圖

13)、莫里森以洞口充當把手的整理櫃(圖 18)和結合餐盤的邊桌(圖 20)、康士坦丁結合衣刷的衣架(圖 40),安積伸可旋轉的課桌椅(圖 28)、吉岡德仁在踏腳處設有凹陷的椅凳(圖 31);而深澤直人的 CD 播放器(圖 22)和香蕉皮的利樂包(圖 25),則因空間帶來的指示性加上圖像的暗示,引發出操作的聯想。

在 Broadbent (1980) 的模型中,縱軸是對「認知層次」的解釋。極簡藝術家 Robert Morris (1931-) 在 1966 年對其作品的論述中,引用了法國當代著名現象學哲學家梅洛龐蒂 (Maurice Merleau Ponty) 的現象學觀點,作為極簡藝術的理論根基 (Meyer, 2000)。而鄭金川 (1993) 在論述梅洛龐蒂的美學觀時,認為可以把「認知」分為三個進程:從「直覺」、「知覺」到「概念」。以此觀點,如果倒過來,從知覺判斷的思考層面來看,即按佛洛伊德的說法,即可把心理活動分為意識 (conscious)、下意識 (subconscious 或稱無意識)、和潛意識 (unconscious) (張春興, 2003)。意識是我們可以察覺到的心理活動,下意識是要加以注意才可察覺的心理活動,潛意識則是我們不能察覺的心理活動。如此再看圖 51,依其座落於縱軸的位置,大致可以把象徵符號視為意識的表現;原型圖像視為下意識的表現;指示符號視為潛意識的表現。按照這樣的邏輯順序,簡約的設計的發展開始可視為從 80 年代著重的個人詮釋 (象徵符號),走向 90 年代集體下意識共同的記憶與圖像 (原型圖像),直到千禧年後注意潛意識的行為活動所引發的設計 (指示符號),如圖 52 縱軸和曲線箭頭所示。

五、結論

以上從設計史的脈絡來看,極簡主義延續了現代主義強調機能的態度,但為了追求發展,設計不只是基於功能的緣故,更多時候是為了追求一種簡潔形式的美感、系統邏輯的觀念、與材質的運用,使產品漸漸往藝術靠攏,直達內心知覺與美學的深度。如果說設計的本質是排列、連結各種事物的活動,這樣的發展,表面來說,即從複雜的社會文化走向簡單的人類「天生」的知覺,這現象似乎很符合極簡的字義,即造形訴諸於根本,走向更原初的層次,造形比例的問題和直覺的審美經驗,不觸及任何可能的聯想和額外的感受,得以減少視覺和心靈的負擔。這種根本、簡化的理念,可以視為對認知、美學、和價值層面上所做的「反省」、「刪減」與「回歸」。反省產品自身的角色與價值,和存在環境中所扮演的意義與可能性;刪減設計上過多的歷史風格、或個人化的表述,降低任何指向產品自身以外的象徵;回歸到對形態直覺的感知、純粹的美學基礎、和基本的排列架構。

然而極簡主義發展近三十年,善變的人們能滿足這些形式上相對些微的變化嗎?下波主流的形式是否會再回到訴諸感性或聯想的設計呢?深澤直人的壁掛式 CD 播放器,假設只有引人去拉的繩索,沒有一個像通風扇般的圖像與聯想,是否在市场上還會大受歡迎呢?這個在形式上,直覺與聯想的爭議,在尋求發展的同時,不斷的消長,只有在時代的轉輪過後,設計潮流才會在歷史上劃下確切的痕跡。

圖片來源

圖 1. Serie' 64 扶手椅, AG Fronzoni (1964) (Bertoni, 2004, p. 129)。

圖 2. Sof Sof 座椅, Enzo Mari (1971) (Bertoni, 2004, p. 137)。

- 圖 3. 座椅# 84/85, Donald Judd (1987) (Bertoni, 2004, p. 108)。
- 圖 4. A chair with a shadow, Robert Wilson (1987) (Bertoni, 2004, p. 116)。
- 圖 5. Costes 座椅, Philippe Starck (1984) (Fischer, 1988, p. 102)。
- 圖 6. Dr. Sonderbar 座椅, Philippe Starck (1983) (Starck, 2011)。
- 圖 7. J Serie Lang, Philippe Starck (1987) (Fischer, 1988, p. 102)。
- 圖 8. Juicy Salif, Philippe Starck (1990) (Starck, 2011)。
- 圖 9. Side 1 抽屜櫃, Shiro Kuramata (1970-1986) (Kuramata, 2001)。
- 圖 10. How High The Moon 扶手椅, Shiro Kuramata (1986) (Kuramata, 2001)。
- 圖 11. Glass 座椅, Shiro Kuramata (1976) (Kuramata, 2001)。
- 圖 12. Apple Honey 座椅, Shiro Kuramata (1986) (Fischer, 1988, p. 16)。
- 圖 13. M.I.S.S., Philippe Starck (1999) (Starck, 2011)。
- 圖 14. Miss Sissi, Philippe Starck (1990) (Starck, 2011)。
- 圖 15. Lord Yo, Philippe Starck (1994) (Starck, 2011)。
- 圖 16. Louis Ghost, Philippe Starck (2000) (Starck, 2011)。
- 圖 17. Plywood Chair, Jasper Morrison (1988) (Morrison, 2006, p. 17)。
- 圖 18. Universal System, Jasper Morrison (1990) (Morrison, 2006, p. 33)。
- 圖 19. Stacking Bottle Rack, Jasper Morrison (1994) (Morrison, 2006, p. 83)。
- 圖 20. Op-La, Jasper Morrison (1998) (Morrison, 2006, p. 93)。
- 圖 21. Concept Product for Sony Europe, Jasper Morrison (1998) (Morrison, 2006, p. 121)。
- 圖 22. 壁掛式 CD 播放機, 深澤直人 (2000) (Fukasawa, 2007, p. 21)。
- 圖 23. A Light with a Dish, 深澤直人 (2001) (Fukasawa, 2007, p. 78)。
- 圖 24. 高腳椅, 基於椅凳的概念和簡單原則的創作, 深澤直人 (2005) (Fukasawa, 2007, p. 159)。
- 圖 25. Juice Skin, 如同香蕉皮的利樂包, 深澤直人 (2004) (Fukasawa, 2007, p. 113)。
- 圖 26. 吧檯椅 LEM, Shin & Tomoto Azumi (2000) (Azumi, 2005)。
- 圖 27. Hm30, Shin & Tomoto azumi (2001) (Azumi, 2005)。
- 圖 28. Orbital Workstation 英國教育部設計中等學校公用桌椅, Shin & Tomoto azumi (2003) (Azumi, 2005)。
- 圖 29. Tofu, Tokujin Yoshioka (2001) (Yoshioka & Hashiba, 2010, p. 299)。
- 圖 30. Honey-Pop, Tokujin Yoshioka (2000-2001) (Yoshioka & Hashiba, 2010, p. 32)。
- 圖 31. Tokyo-Pop, Takujin Yoshioka (2003) (Yoshioka & Hashiba, 2010, p. 112)。
- 圖 32. Pane Chair, Takujin Yoshioka (2003-2006) (Yoshioka, 2000)。
- 圖 33. Table Chair, Richard Hutten (1990) (Bertoni, 2004, p. 23)。
- 圖 34. The Cross, Richard Hutten (1994) (Ramakers, 2006, p. 176)。
- 圖 35. 光之教堂, 安藤忠雄 (1987-1988) (Bertoni, 2004, p. 143)。
- 圖 36. Magic Chair, Ross Lovegrove (1998) (Hudson, 1998, p. 38)。
- 圖 37. GO Chair, Ross Lovegrove (1998-2001) (Lovegrove, 2004, p. 143)。
- 圖 38. Island, Ross Lovegrove (2000-2003) (Lovegrove, 2004, p. 67)。
- 圖 39. Organic Bottle, Ross Lovegrove (1999-2001) (Lovegrove, 2004, p. 23)。
- 圖 40. Clothes-Hanger Brush, Konstantin Grcic (1992) (Bertoni, 2004, p. 173)。
- 圖 41. Chair ONE, Konstantin Grcic (2004) (Grcic, 2011)。
- 圖 42. Miura, Konstantin Grcic (2005) (Grcic, 2011)。

- 圖 43. Serial Project No.1, Sol Le Witt (1966) (Meyer, 2000, p. 109)。
- 圖 44. Marriage of Reason and Squalor, Frank Stella (1958) (Meyer, 2000, p. 48)。
- 圖 45. Copperopolis, Paul Mogensen (1966) (Meyer, 2000, p. 137)。
- 圖 46. 6x8x4, Larry Bell (1996) (Meyer, 2000, p. 183)。
- 圖 47. The Nominal Three, Dan Flavin (1964-1969) (Meyer, 2000, p. 63)。
- 圖 48. First, Anne Truitt (1962) (Meyer, 2000, p. 24)。
- 圖 49. Southern Elegy, Anne Truitt (1962) (Meyer, 2000, p. 67)。
- 圖 50. Addendum, Eva Hesse (1967) (Meyer, 2000, p. 114)。

參考文獻

1. Azumi, S. (2005). *Shin Azumi: A studio*. Retrieved January 15, 2011, from <http://www.shinazumi.com/eng/main.htm>
2. Babbie, Earl. (2005)。 *社會科學研究方法* (陳文俊譯)。台北市：雙葉書廊。(原作 2004 年出版)
Babbie, Earl. (2005). *The practice of social research* (Chen, W. J., Trans.). Taipei: Shuang-She. (Original work published 2004) [in Chinese, semantic translation]
3. Bertoni, F. (2004). *Minimalist design*. Besel: Birkhauser.
4. Bohm, F. (2007). *KGID: Konstantin Grcic industrial design*. London, England: Phaidon.
5. Broadbent, G. (1980). *Signs, symbols, and architecture*. Chichester, England: John Wiley and Sons.
6. Fiell, C., & Fiell, P. (2001). *Designing the 21st century*. Koln: Taschen.
7. Fischer, V. (1988). *Design now: Industry or art?* Munich: Prestal-Verlag.
8. Fukasawa, N., & Hara, K. (2002). *OPTIMUM: The designs of original forms*. Tokyo: Japan design committee.
9. Fukasawa, N., & Morrison, J. (2008). *Super normal: Sensations of the ordinary*. London, England: Phaidon.
10. Fukasawa, N. (2007). *Naoto Fukasawa*. London, England: Phaidon.
11. Gibson, J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. London, England: Lawrence Erlbaum Associates.
12. Glaser B. G., & Strauss, A. L. (1999). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. NY, USA: Aldine.
13. Grcic, K. (2011). *Konstantin Grcic Industrial Design*. Retrieved March 20, 2011, from <http://konstantin-grcic.com/>
14. Hudson, J. (1998). *The international design yearbook 1998*. London, England: Laurence King.
15. Lovegrove, R. (2004). *Supernatural: The work of Ross Lovegrove*. London, England: Phaidon.
16. Marcus, G. H. (2005). *Masters of modern design: A critical assessment*. New York: Monacelli.
17. Meyer, J. (2000). *Minimalism*. London, England: Phaidon.
18. Morrison, J. (2006). *Jasper Morrison: Everything but the walls*. Baden: Lars Muller.

19. Pawson, J. (2006). *Minimun*. London, England: Phaidon.
20. Ramakers, R. (2006). *Simply Droog: 10 + 3 years of creating innovation and discussion*. Amsterdam: Droog.
21. Rashid, K. (2004). *Karim Rashid: Evolution*. NY, USA: Universe Publishing.
22. Savi, V. E., & Montaner, J. M. (1996). *Less is more*. Barcelona: Actar.
23. Shiro Kuramata (2001). *Designophy*. Retrieved March 25, 2011, from <http://www.designophy.com/designpedia/article.php?UIN=1000000045&sec=designer>
24. Staff, P. A. (2001). *Jasper Morrison: A world without words*. London, England: Lars Muller.
25. Starck, P. (2003). *Philippe Starck*. Cologne: Taschen.
26. Starck, P. (2011). *Philippe Starck official website*. Retrieved March 28, 2011, from <http://www.starck.com/en/design/>
27. Sweet, F. (1999). *Starck*. Cologne: Watson-Guption.
28. Yoshioka, T. (2000). *Tokujin Yoshioka Inc*. Retrieved February 8, 2011, from <http://www.tokujin.com/en/design/>
29. Yoshioka, T., & Hashiba K. (2010). *Tokujin Yoshioka*. London, England: Rizzoli.
30. Zabalbeascoa, A., & Marcos, J. R. (2000). *Minimalisms*. Barcelona: Gustavo Gili.
31. 安藤忠雄 (2002)。 *安藤忠雄的都市徬徨* (謝宗哲譯)。台北市：田園城市。(原作 1992 年出版)
Ando, T. (2002). *Tadao Ando: Urban wandering* (Jhe, S. Z., Trans.). Taipei: Garden City. (Original work published 1992) [in Chinese, semantic translation]
32. 林銘煌 (2003)。 *工業設計思潮*。台北：全華。
Lin, M. H. (2003). *The thoughts and trends of industrial design*. Taipei: Cyuan-Hua. [in Chinese, semantic translation]
33. 林銘煌、鄭仕弘 (2004)。 原型理論與原型設計。 *設計學報*，9 (4)，1-15。
Lin, M. H., & Cheng, S. H. (2004). The archetypal theory and archetypal design. *Journal of Design*, 9 (4), 1-15.
34. 張春興 (2003)。 心理學原理。台北：東華。
Sing, J. C. (2003). *Principle of psychology*. Taipei: Dong-Hua.
35. 深澤直人、後藤武、佐佐木正人 (2008)。 *不為設計而設計，就是最好的設計-生態學的設計論*。(黃友政譯)。台北市：漫遊者文化。(原作 2004 年出版)
Fukasawa, N., Goto, T., & Sasaki, M. (2008). *The ecological approach to design* (Huang, Y. M., Trans.). Taipei: Azoth Books. (Original work published 2004) [in Chinese, semantic translation]
36. 劉世閔 (2007)。 質性研究 e 點通。高雄：麗文文化。
Liou, S. M. (2007). *Qualitative research*. Kaohsiung: Li-Wun.
37. 劉美玲 (2001)。 *少與多：法國國立當代藝術基金會設計收藏展*。台北市：台北市立美術館。
Liu, M. L. (2007). *Less and more: Design collection of the national fund of contemporary art, ministry of culture, Paris, France*. Taipei: Taipei Fine Arts Museum.
38. 鄭金川 (1993)。 *梅洛-龐蒂的美學*。台北：遠流。
Cheng, J. J. (1993). *The aesthetics of Merleau-Ponty*. Taipei: Yuan-Liou.

The Characters and Tendencies of Minimalism in Design

Ming-Huang Lin*

* Institute of Applied Art, National Chiao Tung University

ludwig.lin@mail.nctu.edu.tw

Abstract

From the design historical point of view, this research sees the tradition of the ideal of simplicity as the base of minimalism and developing path. It analyzes many identical minimal designs, particularly focusing on the works of representative designers and their concepts. It also refers to the aesthetics of minimalist art and characters of minimalist architecture. By taking literature survey and grounded theory as the research methods, it tries to examine the trend of minimalist by classifying the features of the minimalist design. Not only does this study sum up six typical characters of minimalist designs - simple geometric form, systematic layout, the expression of material quality, use of archetypal images, more user-friendly functionality, and technological challenges, but it also compares the unique performance of the minimalist designers and their works. The research borrows semiotic and perceptive viewpoints to explain the tendencies of minimalist designs and their diversities, and see minimalism begins with stressing personal interpretations by symbolic sign, through to common subconscious mental memory and images by iconic sign, finally towards the ideas of indexical sign brought out by unconscious behaviors. Finally, we see the ideal of minimal design is to self-questioning, reduction, and recurrence in the aspects of aesthetics, cognition, and value, involving questions on the product's roles and values, deletion of unnecessary historical styles or personal representation on design, and return to the purely intuitional perception and aesthetic experience.

Keywords: Minimalism, Semiotics, Product Design.