

TRIGGERING FORM FROM CHILDHOOD SCENARIO FOR DESIGN ATTRIBUTES

沈家銘、林東龍

E-mail: 9127176@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

TO LOOK AT THE DEVELOPMENT OF IMPLEMENT FIGURE THROUGH INTERMEDIARY OF THE MODERN PLURAL SOCIETY, ADVANTAGE OF DIFFERENT TECHNIQUE MAY IT APPEAR DISTANCE FIGURE IN STYLE. IN VIEW OF THIS, THAT IS DERIVES FROM A DESIGNER'S CONTEMPLATION ABOUT A NEW IDEA IS ON PURPOSE TO SATISFY THE NEED FOR LIVING, THAT IS, TO PROVIDE PEOPLE'S NECESSITY IN PHYSIOLOGY AND PSYCHOLOGY (MENTALITY). AND IT'S A RARE MOOD CAUSED BY THE MEMORY -EXPERIENCES ACCUMULATED IN THE PAST. HOWEVER SUCH INFORMATION OF MEMORY CONCENTRATED AND MADE A WHOLE IN THE PAST WERE FREQUENTLY TO BE AFFECTED BY ITS APPEARANCE, BUT NEGLECTED ITS PRACTICAL INFLUENCE OF SPIRIT. TO USE INDISCRIMINATELY AND CHANGE ITS FIGURE, TO DULICATE CULTURAL SPIRIT SUPERFICIALLY, THAT IS, IT HAD AMITY THAT WAS SIMILAR TO NOSTALGIA, BUT IN COMPARISON WITH IMPLEMENT TO THE USER, ITS MIND TOUCH OR CULTURAL CONTINUATION BECOMES DEFICIENT, MOREOVER THE IMPORTANCE OF ITS EXISTING POSITION CAN BE FACILE TO BE MOVED BY A FASHIONABLE CULTURE THAT IS CALLED HEGEMONIC GROUP. SUCH KIND OF IMPLEMENT VIEW WILL BE PROMPTLY IN QUANTITY, SPEED TO FILL UP THE CIRCUMSTANCE AROUND US AND TO MAKE ECOLOGICAL DESTRUCTION, AND TO RESULT IN A SHORT CYCLE OF LIFE, TO FROM A BURDEN OF MIND TO PEOPLE'S NEEDS? OR IS IT JUST TO SUPPRESS HIS INNER EMOTIONS, MISGUIDE HIS LIFE-DOMAIN TO DEVELOP IN DISTILLATION? THESE QUESTIONS ARE WAITING FOR CLARIFICATION. BECAUSE OF THIS, THIS STUDY INTENDS TO APPEAR, IT MEANS, WHEN THE USER OF IMPLEMENT IS AL- SO ABLE TO BE TOUCHED WITH THE APPEARANCE OF TRANSPORTING SCENARIO, IT IS THEN CONNECTED WITH CONTEXT RELATED. FOR KEEPING PEOPLE'S MEMORY AND ORIGINAL LOOK OF DESIGN, THE MEANING OF A FIGURE WILL BE IN PROCESS OF IT TO INITIATE; SUCH INFORMATION GATHERED AS A FOUNDATION OF THE WHOLE MEMORY TRIGGERED, AND BY MEANS OF IT TO BE DEVELOP A SCENARIO VARIATION BELONGED TO DISTINCT EMOTION, AT THE SAME TIME TO PROVIDE DESIGNER WITH A NEWEST VIEW TO OBSERVE THE STATE AND THE SPACE OF CREATION THINKING.

Keywords : CHILDHOOD, SCENARIO, MEMORY, FORM, TRIGGER

Table of Contents

第一章 緒論--P1 1-1 研究背景--P1 1-2 研究動機--P4 1-2-1 記憶情感的連結--P4 1-3 研究目的--P7 1-4 研究範圍與限制--P9 1-5 研究架構與步驟--P13 1-6 重要名詞定義--P16 第二章 文獻探討--P18 2-1 古早童玩再現--P19 2-1-1 童玩的探討與調查--P19 2-1-2 田野調查的展開--P20 2-2 情境的世界--P21 2-2-1 人對於「物」的知覺形式--P21 2-2-2 兒時記憶對於情境感知的構成--P23 2-2-3 涵構對於「人」在情感意識上之觀點--P24 2-3 記憶屬性特質--P25 2-3-1 記憶的組成功能--P25 2-3-2 記憶的提領方式--P26 2-4 情緒與感受--P27 2-4-1 情感構成的意義與要素--P27 2-4-2 情感的表現--P28 2-4-3 記憶喚起 . 情感再現--P30 第三章 研究方法--P33 3-1 研究原理架構--P33 3-1-1 研究流程--P35 3-1-2 變異抽樣--P39 3-2 研究對象界定--P36 3-2-1 人、記憶、器物(測試對象的探討)--P36 3-2-2 龐雜的變項釐清---問卷階段一--P38 3-2-3 實測的變項假設---問卷階段二--P39 3-3 實測設計---測試工具流程界定--P41 第四章 記憶資料庫建立--P43 4-1 第一階段(童玩篩選---歸結群體記憶的走向)--P44 4-1-1 基本資料分析--P44 4-1-2 童玩資料分析--P46 4-2 第二階段(變項釐清---情感記憶經驗的過程)--P51 4-2-1 基本資料分析--P53 4-2-2 記憶變項感知萃取--P54 4-2-3 記憶變項的釐清--P56 4-2-4 記憶潛藏的相關性--P61 4-3 記憶資料庫建立--P80 4-4 記憶資料庫運作流程--P84 第五章 記憶喚起形態--P86 5-1 設計主題界定---選定以座椅作為測試對象--P86 5-2 啟動記憶資料庫--P88 5-2-1 記憶的轉換(由情境啟示轉換成實體)--P94 5-2-2 記憶形態的產出--P96 5-3 記憶形態脈絡架構--P100 第六章 結論與建議--P101 6-1 研究結論--P101 6-2 研究侷限與後續研究建議--P104 6-3 總結---情感訴求的迷失--P106 參考文獻--P108 附錄一(童玩圖庫)--P112 附錄二(問卷階段一)--P122 附錄三(問卷階段二)--P126 附錄四(敘述統計量表)--P151

REFERENCES

【1】黃麗玲、夏鑄九(2000.12),文化、再現與地方感,文化研究在台灣,巨流圖書公司,PP.27-70。【2】「電影/歷史/人民記憶」專題(1990.3),電影欣賞,44期。【3】HENRY FOCILLON(2001.10),造型的生命,田園城市文化事業有限公司,PP.119。【4】官政能、黃淑貞、彭德保(1995.1),以使用情境為基礎之產品造型發展因素研究,工業設計,24卷,1期,PP.17-28。【5】蕭阿勤(1997.3),集體記憶理論的探討:解剖者、拯救者、與一種民主觀點,思與言,35卷,1期,PP.247-296。【6】吳淑禎(1995.8),阿德勒學派對早期記憶的解釋,諮商與輔導,116期,PP.28-34。【7】李景源(2002),有料知識庫,取自:HTTP://WWW.WORDPEDIA.COM/PAYPEDIA/。【8】蔡子瑋(1994.7),產品意象語言研究-以本土意象為例,國立成功大學工業設計所碩士論文。【9】DIANE ACKERMAN,莊安祺譯(1993.8),感官之旅,時報文化出版企業有限公司。【10】江麗莉(1993),幼兒玩具研究文獻探討,幼兒教育學報,2期,國立花蓮師範學院幼教系,PP.61-67。【11】劉還月(1996.4),田野工作實務手冊,常民文化事業,PP.20【12】ROBERT L. SOLSO,黃希庭等譯著(1992.4),認知心理學,五南圖書出版有限公司,PP.24。【13】陳秉璋、陳信木(1993.10),藝術社會學,巨流圖書公司,PP.282。【14】同13,PP.60-63。【15】同13,PP.65。【16】MICHAEL QUINN PATTON,吳芝儀、李奉儒譯(1995.8),質的評鑑與研究,桂冠圖書股份有限公司。【17】同9,PP.5。【18】胡家瑜(2000.12),器物、視覺溝通與社會記憶--賽夏族儀式器物的初步分析,國立臺灣大學考古人類學刊,55卷期,PP.113-141。【19】CARL G.JUNG,龔卓軍譯(1999.5),人及其象徵:榮格思想精華的總結,立緒文化事業有限公司。【20】CARL G.JUNG,劉國彬、楊德友譯(1997.8),榮格自傳:回憶、夢、省思,張老師文化事業股份有限公司。【21】SUSANNE. K. LANGER,劉大基、傅志強、周發祥譯(1991.10),情感與形式,商鼎文化出版社。【22】KENT C. BLOOMER & CHARLES W. MOORE,葉庭芬譯(1984),人體·記憶與建築,尚林出版社。【23】SIGMUND FREUD(1998.7),精神分析引論新講-當代思潮系列,桂冠出版社。【24】楊治良、郭力平、王沛、陳寧(2001.11),記憶心理學,五南出版社。【25】GILBERT RYLE,劉建榮譯(1992.5),心的概念,桂冠圖書股份有限公司。【26】王明珂、盧建榮(1996),台灣民眾集體歷史記憶資料蒐集與分析計劃,中央研究院歷史語言研究所。【27】DOUGLAS L. HINTZMAN,韓進之譯(1987),學習記憶心理學五洲發行。【28】郭肇立(1988.1),集體的記憶--地方的延續與轉化,台北市美術館館刊,PP.9-12。【29】LEWIS A COSER,邱澎生譯(1993.11),阿伯瓦克與集體記憶當代雜誌,91期,PP.20-39。【30】王明珂(1993.11),集體歷史記憶與族群認同,當代雜誌,91期,PP.6-19。【31】蕭百興(1995.11),「兒時記憶空間」演練作為建築設計基礎認知課程之意義暨其檢討,華梵學報,3卷,1期,PP.121-146。【32】鄭麗玉(1989.6),淺談人類的記憶,教師之友,30卷,3期,PP.16-21。【33】葉文綺(1990.10),記憶的分化現象---「想起」過去與「知曉」過去,科學月刊,21卷,10期,PP.795-799。【34】LARRY R. SQUIRE & ERIC R. KANDEL,洪蘭譯(2001.9),透視記憶,遠流出版事業股份有限公司。【35】沈家銘、林東龍(2001),傳統鄉土童玩分析探討,設計文化與生活,中華民國設計學會第六屆設計學術研究成果研討會,樹德科技大學。【36】王灝(1998.4),台灣早期童玩野趣,常民文化事業。【37】漢聲雜誌(1983),中國童玩,台北:漢聲雜誌社。【38】吳山主(1991.8),中國工藝美術辭典,雄獅圖書股份有限公司,PP.734-749。【39】黃恆男收藏館(2001),黃恆男收藏館,取自:HTTP://WWW.3MAOKIDS.COM/DOLL/HUANG/MAP.ASP【40】PHILIPPE STARCK(1999),PHILIPPE STARCK:SUBVERCHIC DESIGN,NEW YORK:THAMES AND HUD-SON LTD。【41】TASCHEN(1991),STARCK,HAMBURG:BENEDIKT TASCHEN VERLAG GMBH。【42】AXIS(2000.6),三宅一生自由,AXIS,85號,PP.90-103。