

第六章 結論

6.1 綜合討論

設計風格的研究其實發展得相當得早。人們用「風格」一詞去指涉某個特定的人、或團體、或地域、或時期表現作品的方式，用以描述其特徵。風格這個最基本的定義並沒有隨著時代的不同而改變，改變的是人們描述的方式。

建築領域最初是用構成建築物的不同機能元素去下組合式的定義，例如某種樣式的柱子搭配某種造型的立面搭配某種地域材質可以得到某種風格的建築。這種風格定義在歷史上沿用了很長一段時間，甚至在電腦媒材協助設計認知過程的發展初期，也沒有在本質上獲得改變，而是在描述形式上被轉化為具語言結構性和邏輯性的「風格的語言」。

直到「形的文法」出現，機能元素被進一步解構成形式的元素，結合古典風格定義中關於比例、韻律、序列等形式關聯的概念，風格被化約為基本形與其變形之間的差異狀態。這段時期發展出大量的「風格文法」，被用來解釋和複製歷史上來自不同時期、不同設計者的形形色色的建築風格。

部分的研究者不滿足於只是對風格狀態的描述，進一步探討設計者的個人風格如何被形成。研究者透過實驗證實設計過程中的各個面向對風格形成的影響力，不同設計者的設計活動之間的差異性形成了不同的個人風格。至此，建築風格的辨識從形式構成的觀點，轉換到設計過程的觀察與評估。

在電腦媒材涉入設計過程以後，研究者開始比較使用傳統媒材的設計者與使用電腦媒材的設計者在設計行為上的不同。媒材的使用在個人風格形成過程中的重要性逐漸被關注，但研究風格辨識的研究者仍將風格分析的內容集中在作品的形式和設計者的設計行為上，而非設計媒材。

本研究將風格分析、風格形成、然後是風格辨識的觀點轉換到設計媒材的使用上，主要是基於建築設計活動關於影響力的邏輯推理。如果我們同意風格來自作品形式上的差異，設計過程的改變影響了設計的形式、設計媒材的改變影響了設計的過程。由此推論，媒材才是影響「風格」最原始的因素。

換言之，風格即形式，風格即過程，風格即媒材。數位媒材的出現與大量使用，勢必會改變數位時代的建築風格，連帶的是數位的風格現象的浮現。風格辨識的策略必須隨著媒材特性的改變加以調整，才能在日新月異的數位時代中繼續適用下去。

6.2 研究貢獻 & 研究限制 & 未來研究

研究貢獻在於修正了過去的研究者使用的風格描述架構和風格分析的方法，提出一個演化式的風格辨識觀點，以彌補數位時代的建築在風格分析策略上的不足。協助後續的研究者突破風格文法的限制，使有能力去分析當代建築師的風格形成，而不只是局限在以風格化的機能元素為風格特徵的建築師的作品。

由於數位媒材所能提供的多樣性和高度創意，當代的建築案例並不存在一種共享的風格定義。受限於研究規模與階段性研究目標，本研究所能提出的關於風格形成和風格辨識的討論，僅透過對三個案例對象局部的案例分析得來，並不足以全面性地代表當代數位建築作品的風格現象。

本研究所示範的三個案例分析，分析方法修正的步驟和調整的原理都應該可以被更結構化地呈現出來，未來研究可針對「演化式的風格辨識策略」提出更具體的演化原則。另外「風格因子架構」做為風格因子分析的基礎，其完整度與適用範圍都可以再強化，同時配合風格辨識的演化原則開放其使用彈性。

