

Works Conception, Production and Display of Three-Dimensional Creation Course for Undergraduate

Yaw-Jun Wang

University of Taipei, Taipei 100, Taiwan

Abstract

Starting from the conception of the work, the students of the three-dimensional creation course will have to face a series of material selection, construction method evaluation and completion rate adjustment. This article explains the three stages of creative development that students often face in the three-dimensional creation course of undergraduate: how is the idea of the work produced, how to manage the production process of the work, and how can the work be completed.

Keywords: material, inspiration, creator

大學立體創作課程的作品構思、製作與展示

王 耀 俊

臺灣 臺北市 100 臺北市立大學

摘 要

從作品構思開始，立體創作課程的學生即須要面對一連串的材料選擇、工法評估和完成度調整。本文以大學的立體創作課程中，學生經常面對的三個創作發展階段來加以說明：作品構想是怎麼產生的、如何經營作品的製作過程、以及作品要如何才算完成。

關鍵詞：素材、靈感、創作者

通訊作者：王耀俊

通訊地址：10048 臺北市中正區愛國西路 1 號 臺北市立大學視覺藝術學系

電子郵件：wangyawjun@gmail.com

DOI:10.6701/TEEJ.201809_65(3).0007

壹、作品構想是怎麼產生的

立體創作 (three-dimensional creation) 的範圍包含美勞、文創、工藝、雕塑、複合媒材、裝置藝術和公共藝術等，這些領域的共通點是經常使用材料來進行造形的創造，以及創作的過程中皆須面對不斷產生的技術問題和美感辨識。於是界定探索範圍、定期檢視進度和困難解除等，就成為立體創作學習者經常須面對的狀況。

大學的創作課堂中，老師和學生針對某些主題而進行的構思，通常須仰賴老師的講義和學生的回應來圈圍課程主旨所指涉的經驗範圍，以此來進行課堂所需的腦力激盪和創意聯想。針對課程目標來開展關於實作方法與檢視機制的進行，老師和學生皆須進一步彼此了解，並以事先整理的文獻資料或學習單進行想法和可能性的討論。

一、從素材到造形

(一) 素材的來源與選擇

關於素材 (material) 的辨識，筆者認為：當我們以肉眼觀看物象時，我們只是將目光焦點放在物體的“樣子”，除非我們決定進一步研究物體的屬性。因此在觀察物體形狀、色彩和肌理等視覺特徵時，我們通常只是簡略地擷取訊息。這個部分若和我們在 3C 產品的影像視訊閱覽經驗相比較，首先是深度和距離感的差異，再來是視覺和重量的評估。就人類的五感而言，視聽觸味嗅覺的協調與統合，對於擷取與判讀物件資訊會有相當具體的影響……。(王耀俊，2013) 一般來說，素材的決定可以把創作構想的主要部分確定下來，學生可以到有販賣素材的店家尋覓和購買，讓腦海裡的想法與素材的性質直接接觸而產生對話。通常學生在課堂上會花一段時間瀏覽和考慮欲使用的素材資料，決定之後就須前往購買並帶回。另外，若須了解回收物或現成物的概況，學生也會以簡便的方式進行，到學校資源回收場尋找，或者前往坊間的二手物品商店洽詢適當的資材。

（二）施作方法與順序

素材對於創作的開展最主要的幫助是它的實體存在和可測量性，有了素材，草圖或模型才能進一步放樣，以及進行 1:1 造形和質感的建構。一開始學生須以明確的工具和工法進行作品的局部試做，若所有試做步驟都進行順利，即可以進一步擬定完整作品的後續施作工序和預定完成目標。

（三）造形的生成與修飾

關於造形（shape）的發展，學生大都從自己的直覺開始，課堂講義內容所介紹的作品偶爾也能啟發他們的想法。決定素材之後，造形的生成關鍵通常會由學生依場地條件和製作時間來估算之。因此，作品尺寸、複雜度，以及是否須委由商家承製部分組件，也都須要在造形生成時進行仔細評估。

（四）效率評估機制

若遇到作品製程的失誤或製作時程管控不當，作品的完成日期和完成度就會出現一些落差。除了和學生以口頭約訂進度，也會盡量以書面表格來彙整作品完成之前所需的工作細項。然而，學生對於作品的完成方式，或多或少還是有一些心理上的猶豫和堅持。這個部分，任課教師一方面須要尋找適當時機和學生討論，一方面也須要找到克服困難的方法。

二、創意思考的演練

（一）聯想的方法

關於學生在課堂上的作品創意發展，可以從兩個層面來看：態度的主動與被動、想法的簡單與複雜。通常，學生會主動從自己的生活經驗與狀態來挑選可以發展的想法（idea），如果想法能夠對應到某些具體的藝術傳統，討論的時候則會比較容易聚焦在學生所期待找到的創意點。如果創意的發展是朝向以腦力激盪來進行，則尋找一個有效的聯想方式是頗為可行的。無論是主動發現或被動接受，創意的發想會激發學生以更嚴謹的方式來檢視即將進行的創作活動，學生並且可以持續就構想的難易程度而發展出不同樣貌的作品樣式與模組。聯想方法的演練除了開啟創意的可能，其實也是深化個人創作思維與具體構思作品深度的必要工作。

（二）創意必須有所取捨

缺乏創意或者創意過於粗略都是創作剛開始的限制，原因若不是想法過於簡單而無法持續發展，則可能是因為顧慮太多而遲疑不前。除了創意想法的取捨，在決定如何開始進行創作的當下，通常也必須與學生約定明確的創作目標和完成日期，以此來強化學生的創作動機和意願。

（三）靈感如何實現

創作的靈感（*inspiration*）如何產生？靈感要如何善用？如果從思辨和轉化這兩個面向來看，學生如果可以先從藝術史的資料庫中了解過去的藝術家、藝術作品和藝術潮流等資訊，試著理解這些藝術典範的生成原因與彼此連結方式，透過學生自己的思維方式把適合引用與轉化的元素整理到創作想法中，以此方式反覆且持續地勾勒出自己在意的部分。在此作品靈感的初步評估中，藝術課堂便會來到一個須由學生自己主動進行詮釋（*interpret*）作品的機會點。

三、日常變數的調理

（一）注意力的集中

學生的校園生活中，上課、課餘留校、打工和社團活動都是他們的日常生活內容。在這些校園的人際活動中，上課時間顯然是非常須要具備“注意力”的期間。但是我們也都明白，現代人專注於面對面的口語互動機會似乎愈來愈少，有時候必須非常刻意才能創造出讓大家願意專注的狀態，因為注意力的分散和專注力的缺乏似乎已是生活常態。習慣上，一起活動的一群人是否具備可以相互制約彼此言行的默契，可以說是此活動能否有效進行的關鍵。

（二）評估可用的資料

如果我們可以在課堂上努力達到學生的注意力集中，我們仍須思考與判斷什麼是可以有效促進課堂互動關係的知識與經驗。從人、事、景、物四個層面來看，例如人的記憶、事的過程、景的畫面、物的性質等，由教師準備或者由學生收集，將這些內容安排在課堂討論和互動的基礎上，無論是個人的自我整理或分組的目標討論，這些資料內容應該都須具備可評估性和可操作性。

（三）整理混亂的想法

立體創作因為必須處理材料和建構造型，想法和感受都必須藉由具體物質性來發展，學生的資訊整合工作首先必須避免猶豫不決。猶豫不決的混亂思緒比較常發生在兩個部分，其一是對對創作目標的不確定，其二是對創作技巧的生疏。因此，學生如何在課堂上面對和克服與創作相關的難題，將是學生面對創作計畫時必然須要經歷的過程。

（四）發現問題與面對矛盾

創作的混亂狀態由構思開始，逐漸在知覺、思維和困惑之中產生多向對話與相互影響。創作者的心理質素和作品的符碼特質，在逐漸發生的創作經驗與知覺作用中，使得“問題的發現”和“矛盾的面對”成了學生的重要學習課題。課堂上、製程裡和佈展中所有可能遇到的狀況，若能透過簡單的書面記錄、隨機的意見溝通與有效的細節評估，創作過程產生的變數與難題就會比較容易處理與化解。

四、現成物和時間因素

（一）現成物的定義

我們所生存的時代與社會，因為工商業的高度發展、資源和材料的生產和利用等，都使得立體創作的可能性獲得前所未有的物質條件。在這些琳瑯滿目的材料與現成物（ready-made）中，創作者若想選擇現成物作為創作的材料，首先必須確認現成物是否已經具備了什麼特別的屬性和意義。如此，我們在觀看作品時，必然會感受到創作者針對現成物的物質性與符號性所做的加工處理或語意轉換。

（二）現成物的使用原則

現成物有其存在的背景，我們在選擇使用現成物的想法上，必須清楚它所呈現的意義和效果。如此一來，針對現成物素材而進行的改質、上色和拼接等施作的評估，都是創作者必須謹慎面對的課題與程序。現在有許多當代藝術創作領域的創作者喜歡且擅長使用現成物進行創作，這現象除了說明現成物作為創作素材的正當性，也顯示出現成物具有多元豐富的創作潛力，值得創作者投入研究與探索。

（三）「時間」在創作行為中的角色

我們習慣在時間的基礎上規劃出許多創作的發展和流程，偶爾也會期待時間能夠對於創作的某些面向產生有益的影響。甚至我們也希望能把時間當成像材料一樣的存在，對它進行定義、加工或強調，使得我們對於時間的感覺與感受能夠轉化成為特別的風貌、樣式或姿態。

貳、如何經營作品的製作過程

有了想法就可以開始進行創作了嗎？有時候想法會變來變去，或者無法選擇以哪個想法為主。構思之後，通常還須要刻意安排些狀況，才能順利進入實作的情境，譬如：整理桌面、購買材料或放空發呆等等。實作的過程除了必須不斷檢視作品進度，也須面對一些製作上的變數與困難。

一、課堂的客觀因素

（一）上課地點和空間條件

立體創作課程的上課教室，通常會有厚重的工作桌、明亮通風的整排窗戶與可以存放材料和工具的櫃子和角落空間等。來到這樣的環境，學生必須仔細觀察與了解設備和空間使用的規定和安全注意事項。換句話說，所有即將在此展開的創作活動都須要以共同使用為前提，大家一起維護和管理環境的功能和秩序。

（二）課堂人數與社交活動

立體創作課程的修課人數一般不會太多，20 或 25 人為其上限。目前筆者課堂人數較多者為大一的“素材與造形”，人數較少者為大三的“複合媒材”和大四的“進階複合媒材”。立體創作課程中的人際聯結，除了來自原本班級的同儕關係，也可以是透過課堂分組實作而建立的全新夥伴關係。

（三）課堂夥伴關係的建立

初到課堂時，學生的狀態通常是安靜且被動的。經過一些課程內容的介紹以及上課期間學生彼此之間的情誼培養，一些原本較為生澀與陌生的氣氛會逐漸轉化為較細膩的互動與對話。此時，如果能透過適當的分組與配對，即可以

強化某些特別的夥伴關係。透過孤立氣氛的消解，學生在課堂上即可以依照課程節奏來發展個人或群體的作品實作。

（四）合作與競爭

課程目標與作品成效的關係，在 18 週的學期進度安排中，參與比賽、籌劃展覽和作業評分是影響學生積極投入的三個主要關鍵因素。課程進行期間，學生的狀態會彼此影響，作品和作品之間也有共同成長的機會，這裡面當然也有任課教師的引導、解惑與激勵。

二、自主學習的重要性

（一）學生想要怎麼做？

在課堂上問學生“你想要怎麼做”這個問題之前，任課老師的心裡面也許是對學生的自主學習意願和能力有些期許，希望以此發問來引導出具體的創作渴望。然而，並非每位學生在一開始即能提出具體想法，在他們的習慣裡面還是有蠻多比例的拖延和依賴性，凡事希望先不要投入太多的努力和期待，以免產生無法接受的挫敗或困難。

（二）學生可以自主學習什麼？

學生可以進行自主學習的部分：回顧藝術史的相關文獻、檢視自我學習的相關經驗、與課程目標和作品構思相關的資訊。也就是說，學生在面對課程目標時，必須就未來的創作計畫進行一些背景資料蒐集，以此來評估自己在此作品構想中須要擬定什麼自我挑戰的內容。如果自我挑戰的內容和任務已經相當明確，學生也可以進一步設定更為具體的創作計畫、執行細節和自我檢視機制等。

（三）課堂示範與表現手法

課堂示範的目的之一是為了達到喚起實際操作的情境，作為作品構思階段轉入實作階段的暖身，通常也藉此說明表現手法的限制、突破和重要性。講述的重點包含：草圖和模型的操作、材料的取得與加工、工具的種類和效能、表現手法與形式風格等。形式和風格在創作的過程中，通常只有部分是由學生事先預估，其餘部分大都須藉由適當的表現手法來進行，這裡面包含創意的實現、造形的建構和作品語意的修飾。

三、創作者的潛力和責任

（一）創作欲望的激發

學生的學習動機部分是來自課程的精心設計，但課堂的學習風氣主要還是得靠學生們主動積極投入而逐漸產生的動力。筆者對於立體創作課程的觀察，課堂上師生討論的內容以及當代最新藝文消息的介紹，會同時與學生的想法和期待相互作用。換句話說，創作欲望的激發有賴於我們對於整體藝術領域現況的持續關切，而被引進課程的文獻資料和案例介紹則可以成為學生進行自我整理的參考依據。

（二）事物的聯結關係

學生透過感受、分析與實驗而對某個創作主題產生了興趣，以此方式反覆地假設和求證，如果最終得出了結論、產出了作品，我們通常將這個狀態稱之為創作發展。其中，學生透過自己的方法，將事物微弱的訊息放大，或者從平淡的視覺中找到不凡的特徵，都是非常重要的整理與轉化工作。透過學生的眼光和取捨，平凡事物之間的聯結關係，因此有機會成為作品的重要質素。

（三）敏銳度和洞察力

創作的訓練有一部分須由創作者自己的天賦（talent）和直覺（intuition）開始，在看似平凡無奇的日常現實中，創作者如何找到適合發展創意的材料，在複雜多變的情緒與感覺中，創作者如何串聯一些瑣碎的細節使之成為一個嶄新的整體視野。學生的敏銳度會自然地放在自己感興趣的事物上，創作過程所遇到的問題和困難也是學生須要努力面對的挑戰。

（四）獎賞和挫折忍受度

有了具體的努力方向和適合投入創作的想法，學生也許還需要有外在環境所提供的誘因來激勵其持續努力不懈的信心。課堂上的評論與讚美、參加比賽的獲獎以及對於未來的憧憬等，學生在自信建立的過程中，應該都需要一些來自他人的肯定和鼓勵，即便只是一句溫暖、貼心的話，也許都能讓學生暫時放下因創作困境而產生的挫折感。

四、作品形式的限制與突破

（一）作品形式的問題和機會

關於藝術創作的媒材探索與形式發展，課堂學習上的參考、借用、模仿或創新，在創作的過程中皆須由學生依實際條件而進行安排與調整。因此，當談論到形式的種種，學生所表達的初步想法和期待通常都只能侷限在已知的範圍。透過這個範圍內的一些概念討論與確認，學生關於作品形式的問題與機會之考量，經常會呈現在關於“尺寸設定”這個思考層面，作品的尺寸似乎影響著學生想要接受什麼挑戰。部分學生確實須要先預估準確的作品尺寸才能順利進入創作狀態，有些學生則可以先對作品尺寸保有彈性而不至於影響創作的進展。

（二）創作技巧的實驗與熟練

一般來說，課堂上可以實現的創作技巧比較屬於基礎層面，基於創作實踐的某些考量，課堂上可以針對類似雕刻或翻模技巧加以介紹，讓學生在一致的操作模式中練習動手操作。除此，創作技巧的實驗也可以試著從一個特別的主題中進行詮釋，可以刻意地安排一些材料和工具的使用與變化，讓技巧與主題之間形成一種有趣的對話關係，進而使學生在其中找到自己滿意的感覺、能量或結果。或者，學生也可以大膽嘗試將創作的目標設定成一個不確定的發展模式，藉由隨機進行和長期醞釀的方式，允許技巧和技巧之間自然地形成某種具體且新鮮的狀態。

（三）製作流程與時間掌控

一個完整的課堂實作必須針對作品的時間規劃和完成度進行評估與要求，但是若學生不清楚製作流程，或者無法有效掌握製作時間，作品的完成率就存在著些許風險。比較嚴謹的進行方式就是按照預定進度操作並預留修改時間，在所有客觀條件都盡量仔細評量之後，一方面進行建構而且隨時進行檢視，務必使製作流程大致順暢，即使遇到問題也能有足夠時間反應與調整。

（四）課堂講義與最新藝文消息

課堂介紹的知識多為整理自文獻的資料，這些資料較不具新鮮感和時效性，因為大都是已經發表過或者已經被出版成書籍的內容。因此，若有機會邀請業師協同教學或邀請藝術家到課堂上分享，皆可以補充課堂授課講義的不足

之處。另外，也非常鼓勵學生能定期閱讀藝術期刊，關於當代藝術思潮和展覽作品發表的最新報導和論述等，從中尋找與課堂實作相關的資訊，使學生能藉此深入探索與發展自己的創作理念。

參、作品要如何才能算完成

智理上，催促作品能否早日完成的說詞和期許，似乎都難以影響創作者對於作品應該如何完成的自我要求與情感堅持。然而，作品到底要怎樣才算完成？學生在面對作品構思和物體實作的複雜心理過程之後，作品的最終完成還有哪些部分是他們須要花些心思面對和處理的？

一、物體性質與作品要素

（一）評估作品的物體性質

作品運送進入展場之前，有許多創作者須要事先評估的條件，例如：尺寸、組裝、安全、電源、固定等作品的物體性質，這些評估大致是以確認作品的物體性質為主。作品的尺寸與運送規劃和搬運動線有關，組裝的流程有哪些是必須預先完成，有哪些細節是到展場才完成。作品的固定是否需要梯子、螺絲起子、手電鑽、螺絲、掛勾繩等工具和材料，以及電源的取得是否方便。

（二）評估作品最主要的特徵與要素為何？

有些作品到了展場還須要進行組裝、修改或佈置，因此，建議同學們必須在展場就作品的主要特徵進行檢視，以作為展場佈展階段的作品完成度評估與施作細節取捨。此時，學生也須要將作品的視覺要素逐一確定下來，特別是作品須要藉由物件的排列組合才能完成的佈置手法。

（三）佈展的工作內容

佈展工作是學生對於作品完成與否所進行的最後細節處理，以此在心理上達到一種作品完成度的確認。經過創作者的定位與修飾，作品在視覺外觀上也將會越來越接近完整。這些在展場上進行的瑣碎工作，通常還是會有些難以避免的變數發生，但礙於時間因素，學生皆須以負責任的態度面對與處理之。

二、作品完成度的評估

（一）須要再面對和解決什麼問題？

學生對於作品的看法，很自然的會因應課程的要求而有不同的面對態度與處理方式。這個部分，除了在一開始就已經設定的學習目標須由任課教師協助確認，學生對於創作過程的自主學習和自我要求也很重要。作品是否具備什麼創新特質，或者作品是否延續過去的某個創作觀點，最後階段學生須要再面對和解決什麼問題，都是學生評估作品是否已經完成的幾個關鍵因素。

（二）影響進度的可控因素為何？

筆者認為時間、勞動、經費、行政與協調都是影響作品進度的可控因素，原因在於個人的創作行為並不是單一存在的事件，而是藉由團體合作而進行的創作活動。即便作品只是課堂上的練習，促使作品進度可以被有效控制的因素通常也都與時間、勞動、經費、行政與協調等有關。其中的“行政”筆者認為是與作品進度有關的具體約定與相關細節之調整與執行，“協調”則是指創作過程中關於條件和變數的討論與決策方式。

（三）最初構思、目前進度與最後完成度

當學生學習作為一個創作者，課堂的學習雖然無法提供所有創作所需的條件，但是學生在自主學習的節奏中，似乎還是會以課堂的週次與上課時段來作為他們安排進度與完成度的依據。因此，任課教師其實可以善用這個創作的行為邏輯，協助學生將最初構思、目前進度與最後完成度以具體的階段性指標來進行作品進度的檢視與調整。

三、展場條件與作品情境的規劃

（一）作品的時間與空間條件

前面提到過，我們可以把時間當成是像材料一樣的存在，對它進行定義、分割或強調，使得時間的存在具有一種特別的風貌、樣式或姿態。創作者如果在作品主題或創作手法上以“時間”作為創作意圖的焦點，那麼作品的視覺意涵應該會具備相當程度的“時間感”。另外，若創作意圖是以空間條件作為作品情境效果的主要訴求，作品的外觀、造形、結構和展場的高度、深度、寬度等空間條件，將會具有相當緊密的關聯性。

（二）展場的光影條件

關於作品在展場的光線安排，除了呈現展覽整體的情境設計，個別作品也須進行其適當的光影安排。立體作品的展場光影條件，主要在於依重要性來凸顯作品的造形、肌理、質感、量體和空間佈局等視覺要素。學生於作品製程完成之後，即須要把作品的主體和配件全部帶至展場，從此時開始進行作品的定位和佈局，而作品光影條件也是在這個階段逐漸完成建構。

（三）觀眾的參觀動線

創作者在進行作品定位的當下，除了考量展場作品與作品之間的距離設定，也須考量作品的最佳視角與觀眾的參觀動線等因素。此時，創作者須略為揣摩觀眾的心態，以此作為作品定位的細節評估與確認。換句話說，學生在心理上必須暫時成為觀者，以觀者的心態來評估作品是否已經具備“可讀性”（readability）和“自明性”（self-clarity）。

四、作品的發表與記錄

（一）作品的命名

作品名稱（title）代表創作者在這件作品上的思維脈絡與完成度，一般來說作品名稱必須把作品最重要的訊息以文字標示出來。有些創作者會以編號來進行命名，有些創作者會以系列名稱來區別不同的創作理念，也有些創作者會特別在作品名稱上下功夫，希望能創造出別緻的作品名稱與意涵。

（二）展卡的理念說明

展覽的籌辦單位通常會針對展卡設計擬定一些格式或原則，用意是希望將創作者與作品的資訊格式化成為展場的導覽說明。因此，關於必須說明的項目、字數的限制、卡片尺寸和張貼的位置等，籌辦單位和創作者可以依約定的默契行事。

（三）觀眾與作品的互動原則之說明

展場對於參觀者是否有年齡限制，以及展場現場人員對於作品的維護與導覽需求，都會影響創作者是否須要針對作品的觀看或互動方式進行說明與標示。展場較常見的狀況是：觀眾看不懂作品、觀眾進入禁止進入區域、觀眾碰觸作品物件或觀眾損壞作品等。特別是允許觀眾碰觸的作品或互動式作品，創

作者應該主動提供必要的解說資訊以方便現場人員進行引導或說明。

(四) 展場的詳細影像記錄

作品正式展出之後，創作者可以利用適當時機記錄作品和相關展覽活動。這些展覽資料一方面是作品的正式記錄，另一方面也是創作者藉以傳播展覽訊息與行銷創作理念的內容。

參考文獻

王耀俊（2013）。紀念生活：王耀俊個展作品集。雲林縣：畫屏廣告設計。