

# 基礎創作的歷程探索

— 由教學互動到美學實踐

Exploring the Process of Fundamental Creation  
— from Interactive Learning to Practice of Aesthetics

鄧建國 Chien-kuo TENG  
實踐大學工業產品設計學系專任講師

## 一、前言

剛接觸設計的同學總會問到創意是什麼？基礎創作的內容又是什麼？一般說來，尋求創意的方法有許多，在教學之間理想的狀況是，只要一出題目，設計者就會自行上天下地的想像，可資利用的資源似乎就會源源不絕地湧入，經過一連串的製作過程就能產生「具體成果」。但這也僅止於樂觀的期待，因為要達到理想的作品，中間都需要許多專業知識的連綴，即使是在尋求構想的階段，也會對照主題自行拿捏取捨的問題。顯而易見的是，當代的物品有愈來愈多的溝通寓意，現代設計的多元也增加分類的難度，作品的概念有時顯而易見，有時則隱晦且牽連深遠，可以是極簡的形式也能透過複雜的面貌展現。但愈趨個人的創作語言並不是作品唯一的目的，在傳達之時已經進行精練，這樣的溝通（自我、自我與他人）要如何產生？面對層出不窮的新狀況，設計者也要學會新的技能才可以解決問題。如果掌握解決問題的基本原理，將有利於形成遷移的狀態。問題是，設計者總是要挑戰未嘗呈現的形式。在此，筆者以個人的教學經驗與指導案例來描述基礎創作的部分歷程，嘗試以發展的觀點看待活動營造之內容。因為，在教學創作的過程中，學習者必須轉型為創作者，創作者要對一項命題有所感受或反映新意；而所提出的形式又要讓他人意會，能夠有所回應，這也是開發潛藏在同學心中之鑑賞力或領悟力的挑戰。在這個層次上，設計教學便不會侷限在硬體上的工作室、專業教室、展覽空間與校園環境，而應該被當成一系列能量蘊生的場所。理想地看，校園提供師生對談與創作的場域，亦可視為創意發生場所，能夠深化記憶的層次。人在其中，將在專業基礎上感受整體律動，隨著時間軌跡而與時俱進，激發個人特質。而在其間的學習體會，也會因為對外界的觸探（校外討論空間、加工場所、對自然的親近…）與展演發表（校內展覽、國內外設計競賽<sup>1</sup>、國際設計參展與教學訪問、造型舞會…）進而擴大心靈空間，凝聚互動能力。本文擬就「基礎創作」的角度探索歷程，以下即以：由個人經驗轉換到創作經驗、單元課程的學習規劃、整體創作能力之規劃建議等三個主題，闡述創作歷程的階段想像與實踐執行的聯繫要點。

## 二、由個人經驗轉換到創作經驗

### （一）在感官與感受之間的敘述

設計者如何將日常生活的經驗轉換為自發性的對應狀態？本文嘗試就創意的角度略加描述。在一般的認知基礎上，學習者會將一個主要問題分割為數個次要問題，將問題處理視為狀態1到狀態2的過程（state 1 to state 2），一般狀態下會以熟悉的經驗作直接對應，如無特殊或異常的發現則會直接進行下一步，在此作用下極有可能忽略一些細節；但進行有意識的設計觀察時，往往卻能於一般人忽略的狀態下再作發現，並且能再以特定方式處理和描述而非單純的描摹再現（representation）。例如處於特殊的狀況下，人會依所處的狀態和情境，就自身的經驗為設定背景進行解讀，在感官與感受之間又能細分出許多創意湧現的機會（狀態如圖1）。在此狀態下，包括其感覺和靈感、情緒…，也將透過個人的感受經驗把想法和思緒轉換為創作動機；由所產生出的動機出發，再將其轉換為創作處理的方式。由此看來，創作的經歷就變成個人的經驗轉化的程序以及專業的操作方



圖3



圖4



圖5



圖6



圖7



圖8



圖9



圖10

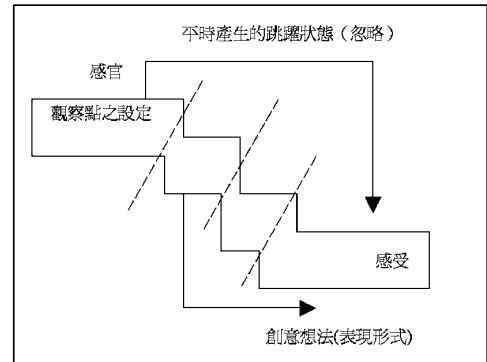


圖1：感官與感受之間實能細分出許多創意湧現的機會

## (二) 階段性的引導

階段性的引導，是由主題和主題之間的相互關係去對應，以期接近創作物。透過筆記、閱讀的經驗來呈現一系列意象產出的過程，藉以觀察創作物和主題之間的介質，且發現創作者對創作物之期許標的以及在觀察者的身上的反應與期望。創作者和主題之間的相互回應方式，是透過許多的材質、顏色、形式、形體…作為溝通的媒介，而誘發創作者在主題與對象之間的缺位置換狀態；換言之，也是由預設目的轉移到操作程序的心路歷程（狀況如圖2）。

## 三、單元課程的學習規劃—以「創作基礎」為例

「設計基礎」可視為學生在設計上，將一般認知經驗轉換為專業經驗與專業知識的過程，以利培養初學者對於既存經驗與事物進行重新評估與再開展。就經驗開展的角度來看，除客觀知識及發展方法的引介外，最重要的還是能站在個別學生的立場，以自由、情感及能量，來嘗試發掘其語言的可能性；並運用設計語言，在作品上盡情說出「自己」的可能極致。使新生在面對新的創意課題時，能夠跨越「既知與未知」的屏障，充份地領略與感受思考與創作過程中的旨趣。此外，透過課程的進行，個體間之理念互動與行動開展，則能促進自我與群體的相互學習與成長。以實踐工設系八十九學年度大學部一年級「創作基礎」的課程規劃為例，簡述如下<sup>2</sup>：

### (一) 第一學期的三項主題： 速度、黏性與張力、人體支撐結構

- 1.速度：抽象主題導入
  - 非術科進入的加速感
  - 自身經驗到想像的誘發
- 2.黏性與張力(3M)：材料搭配性表現
  - 材料黏結特性

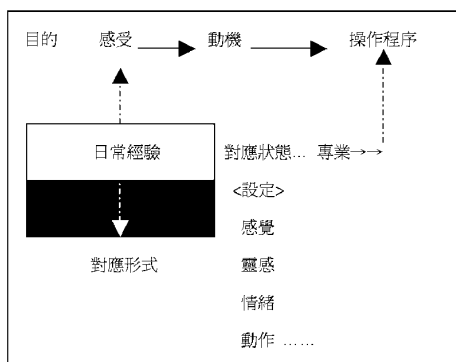


圖2：階段二創作者和主題之間的相互回應方式

- 藉由企業提供之材料特性尋求創意應用機會
3. 人體支撐結構：材料與重量之連繫關係
- 重量的實驗（承載與造形變化）
  - 材料多樣性發表
4. 期末作品總檢：主題「2001鮮設計—轉變中的設計」

期末作品總檢為前述三個創作主題的集結呈現。以速度的主題為例，作品是由設計者住家窗外不斷蔓延的藤蔓聯想出發，形成枝幹擴張的騰躍感受，如圖3。在支撐結構方面則可看出資源的多樣使用性，例如利用軟性PU材質的切割與捲曲形成支撐性（如圖4），或以大型注射桶的空氣連通現象而設計載具：一個端點受壓下降之後，會讓另一端的球體上升，產生壓力起伏的趣味（如圖5、6）。常見的紅色塑膠扶手經過捲曲與圓環的固定，形成另一種適合攀爬與支撐的結構形象（圖7）。也有利用PU發泡材質包覆鋼架隱藏結構、軟膠管包覆大塊海綿的反向思考，而其他各式材料也都營造了創作者的結構直覺與解決之道（圖8）。在展出規劃方面，則以基本的木結構為支架，巨幅裱板上，牛奶盒保鮮的圖形點出鮮設計的主題，側邊則記錄整體的課程方法（圖9）。於展演其間亦規劃一場講評會，邀請資深的國際行銷專家顧卓雄先生與知名建築設計師程紹正擔擔任跨領域的講評人，藉以深化策略面向及擴大同學的經驗視野（圖10）。

## （二）第二學期的三項主題： 人體裝置、自行車、爐上之鳥（快速設計）

整體思考：工作方法，由討論到提出構想、執行、完成發表，可供後續產品設計和其他相關創作發展的對照經驗。

1. 人體裝置：材料、形體與肢體
- 多樣材質(透光)(反光)(包覆、呼吸)
  - 華山藝文特區展演經驗讓設計學院各學系藉展演觀摩交流、個人肢體材料表現/音樂節奏的整體搭配、整體中的部分(動作的時間點)，整體演出獲得專家評審票選「最佳舞台設計獎」。在作品方面，例如軟性膠條的攀附結構（圖11）、片狀ABS板捲曲與分割的閉合舒張特性（圖12）、框架與線條間碰觸產生人體的曲線變化（圖13）。表現圖面也以一比一的全尺寸方式展現（圖14）。



圖11



圖12

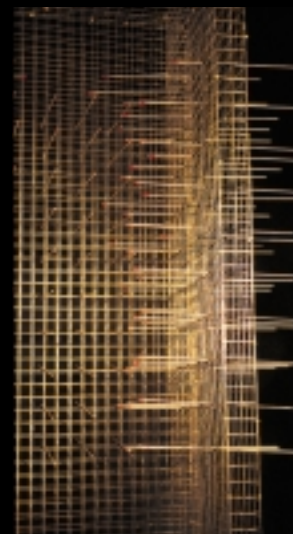


圖13

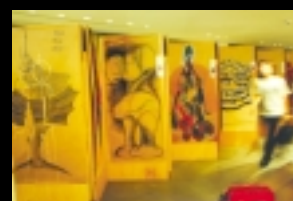


圖14

# Exploring the Process



圖16



圖17



圖18



圖19



圖20



圖21

## 2. 自行車(動力)：體積、比例的轉換·組件加工

- 輕移動結構—金屬、塑膠
- 重量/行進間的變化
- 變形的問題(加工材料強度)
- 零件與整體搭配性
- 騎乘、踩踏點(操作的考量) team work與個人想法的轉移
- 校園騎乘的觀視感受

此項設計單元藉由草圖(圖15)、結構試作以及一比五的比例模型(圖16)檢討移動結構,並透過實體模型的製做與騎乘的課堂發表(校園緩坡的滑行)等多樣的參與方式讓同學能在趣味的過程中體會尺度變化與移動的可能性(圖17至18)。

## 3. 快速設計—爐上之鳥(量體: 2000c.c)：過渡到生活產品之設計課程

- 物體、生產
- 草圖、裱板與全尺寸模型
- 工作時間: 4日

本項主題鼓勵同學以幽默的方式看待生活中的煮水工具,下列三個案例分別以不同的方式接觸爐面(圓面、四半圓與扇形弧面),而在上層則以抽象或半具象的方法(V形握把與壺嘴、圓孔與鳥身)提示出水壺的主題(如圖19至21)顯示多樣的創意。

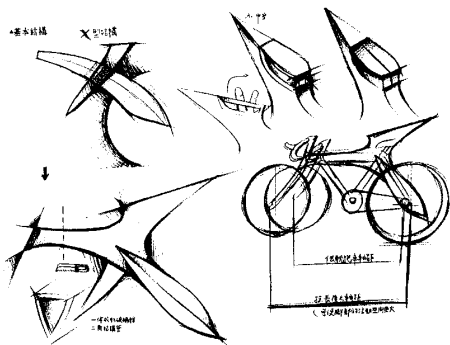
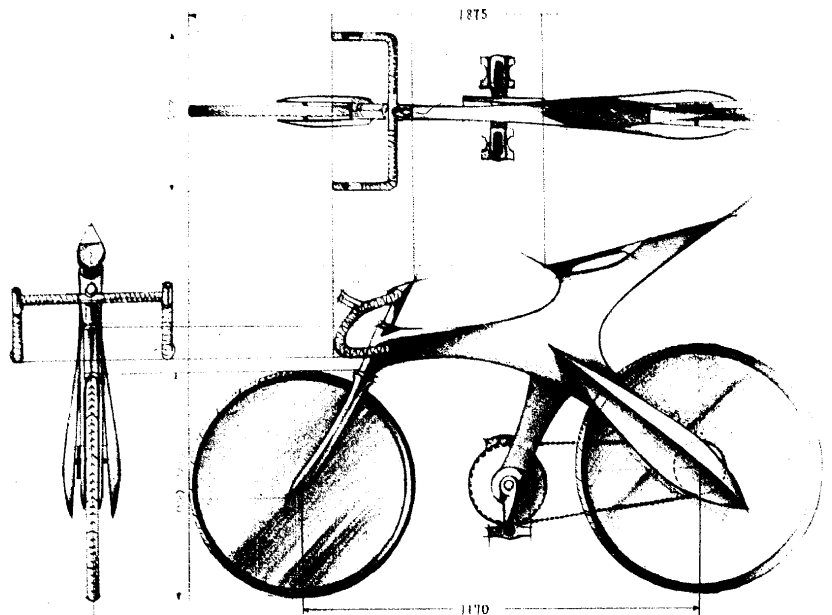


圖15



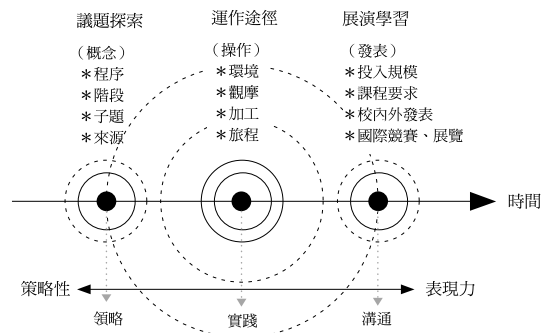


圖28

#### 4. 下學期期末總檢：主題「設計物象雙空間」

在此次總檢過程中，邀請生態畫家賴吉仁與專業策展經理人胡朝聖先生分別就生態關懷與展覽溝通的角度參與講評，重新審視自然永續的生態觀與自發溝通的展演態度。講評過程圖面與模型如圖22至27。

## 四、整體創作能力之規劃建議

以認知角度而言，一個完整的物理符號系統應該具有對符號進行輸入、輸出儲存複製創建以及條件性遷移（condition transfer）等基本操作的功能（H. A. Simon, 1972）。在創意的研究中，設計者面對設計課題時的遷移現象也逐漸受到注意。遷移就是能夠使用學會的東西以類化去解決新的課題。適當的類化能利於問題的解決，但不當的類比也會導致錯誤。用學過的方法去解決新問題，往往也會受到限制。設計者有時要將所學的知識作某些改變才能解決新的問題。

本校的工業產品設計學系所，或許就嘗試營造這樣一個實驗場所，可以演練設計構思到成果的歷程完整感。這種歷程是在什麼樣的情況下發生呢？就個人觀察整理，這牽涉到三個重要特質，包括：議題探索、運作途徑與展演學習，分項概述如下（圖示如圖28）。

### （一）議題探索的想像連接：

議題探索與概念相關，是一種對於生活時態的敏銳度與感受執行力。由主題可以形成多樣的個人的詮釋，並向外延伸階段性的解題案（例如：要做什麼方向的題目、如何切入…）及可能的程序。這樣的特質扮演了一種「領略」的作用，是一種透過師生互動而對於命題、同儕之間或是對自我意識產生啟發狀態。這種感受通常在專題設計或是案例檢討之中產生，設計者以詰問、引導的方式來誘發同學對問題產生深刻的思索（如圖29），使設計指導者逐步發現程序與作品的魅力。在部分抽象的主題的發想過程中，除了需要凝聚創意思圖，亦需要適度的外部激勵；例如規劃邀請國外專業設計者參與講評<sup>3</sup>，也能促使同學產生國際同步的共時感（圖30、31）。



圖22



圖23



圖24



圖25



圖26

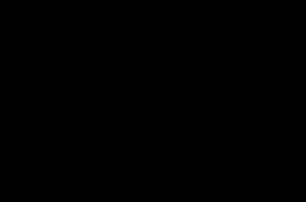


圖27



圖29



圖30



圖31

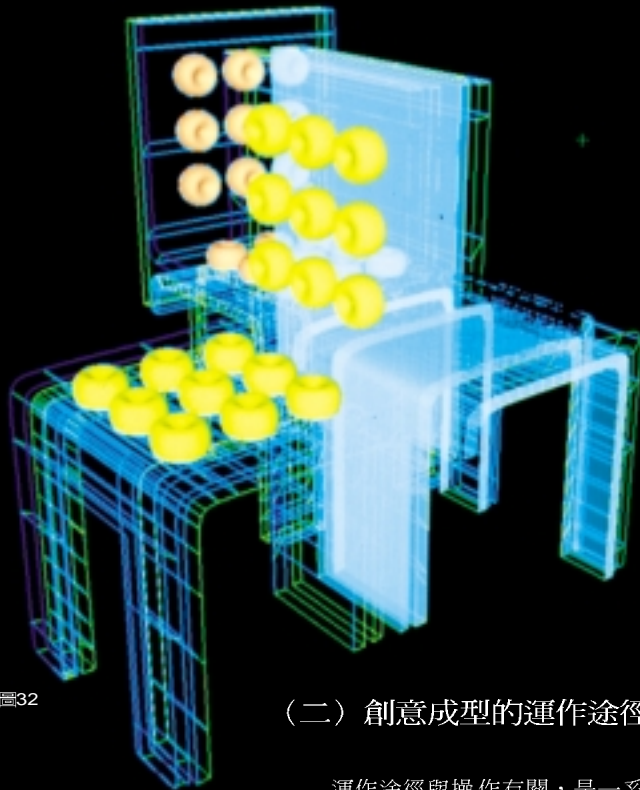


圖32

## (二) 創意成型的運作途徑：

運作途徑與操作有關，是一系列投注體驗與操作執行的實際歷程。此所指的運作並不限於物理空間，而是對外界觸探時的心理微調狀態（例如：在工作室當中感染的工作熱情）。這樣由自身的信念與創作期許所展開的關係，將不同的場所聯繫在一起，形成一幅經驗網路（例如：購買材料、組裝與修改的過程…）。這樣的特質是以設計的實踐來進行「論證」(argumentation) 作用，在行動空間中感受內容的執行轉變與資源的運用。這個過程有時會以特定方向表達核心主題及各項衍生創作物，藉以訴求階段運作的完整性。有時作品的細部與配置狀態可以透過電腦進行模擬，但須考量階段表現特性；就作品來看，例如量體的嵌入程度（圖32）、磁力的漂浮模擬（圖33）或人物的介入的平面方向提示（圖34）。物體質感與光線的透射關係亦能塑造產品特色，例如圖35的收音機設定在可以經由透明的浮萍來接收空氣中的樂音（圖35），或以矽膠翻製苦瓜，利用形體翻轉產生自由的表面顆粒起伏關係與光效（圖36、37）。在「ORBIT」概念機車開發研究中，也是透過材料的變化使用，嘗試在不同的量體之間尋求有意義的連續形體意涵與體積變化（圖38至40）。當然，多量的形式較不易於掌控，以傢具創作為例，若集結排列由上空拍攝，則會看到造形的演化之舞，如同種種符號演化的多樣性與轉變機會（圖41）<sup>4</sup>。



圖33



圖34

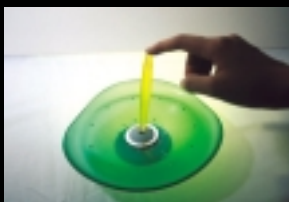


圖35

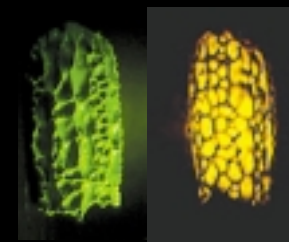


圖36

圖37

## (三) 展演學習的觀摩提昇：

展演學習與發表有關，是個人與團體在不同層次上將內在認知轉化為系列的空間表現；這樣的特質，是以設計物來顯示「溝通表現力」作用。就展演形式來看，它的規模是以策動力為源頭，即便是校內的展覽也能在交互品評的況味中精進展演形式，激起同學更上一層樓的創作潛力（圖42為概念家具展演，圖43為創作基礎課程展出的開幕酒會）。平時可藉課堂方式進行，有時則以櫥窗展示的形式來表現階段產物。除了校內外的展覽活動，就溝通的角度來看，擴大國際視野亦不容忽視。因此，除了鼓勵同學積極參加國內外的設計競賽，讓創意走出去；更透過學系主任<sup>3</sup>的聯繫促成，爭取機會規劃教學創作成果參與國際設計展覽，讓本校同學的創意能夠源源不斷進駐國際舞台。例如本系教學創作兩度受邀參加法國聖·艾迪恩市的國際設計邀請展（1998年、2000年）、雪梨國際設計展（1999年），亦應邀赴義大利Verona市參加Abitare il Tempo設計展（2000年）（如圖44）、德國漢諾威CeBIT Show、浦東工業設計高峰會（2001）作品參展等。



圖41

總結以上所述，設計基礎課程所提示的重點在於前後經驗的銜接，使課程能與往後的产品設計等專業課程相互呼應，為往後的设计活動奠立一個蓄勢待發的基礎。此部份又可分為兩項關係：其一為自身經驗與设计基礎課程的「經驗銜接」，其二則是设计基礎課程與往後各項專業課程上的「學習展延」。而這些以设计基礎課程為核心的學習過程，乃為提供往後产品設計課程中的觀念、方法与品質判斷的學習基礎。亦即，經由设计基礎的啟發與訓練，使设计新人的想像經驗與專業態度能夠超越既有視界，並以其創意力呼應其他專業課程，達到激盪融會的學習目標。或許就因為同學們曾經在這裡感受到這樣的设计能量與凝聚力，所以能夠帶著愉悅的熱忱投入设计工作或是跨領域再學習。也許這就是很多已經畢業的同學，即使在入伍難得的假期中或在夜晚工作下班之後還會繞回到學校，晃到工作室加入學弟妹們的设计討論，或是在研究所的展示櫥窗前品評新作、駐足凝視的原因吧。■

#### 《註釋》

- 1 本校積極鼓勵學生參與國內外各類设计競賽，具有促進學習的作用，這些活動讓學生能夠由不同的设计競技、觀察和交流的臨場經驗中，突破自我設限的心態。創系至今，工設學生作品已經贏得國內外200個以上的設計獎項，國際设计競賽方面，例如1994年全亞洲區「Sony·未來家庭影音系統」的首獎、1995年大阪國際设计競賽榮譽獎、1996年國際環保设计競賽優等獎、1997年義大利The Targa Bonetto Award of SMAU的全球设计首獎、2000年日本名古屋國際设计競賽銀獎...等。
- 2 89學年度的「創作基礎」課程之指導老師包括筆者、黃鼎億、徐瑞憲與趙國鈞老師，連同參與課程提供作品的同學，在此一併致謝。指導獲獎：「黏性與張力」單元作品參加3M創意设计競賽獲得第二名。
- 3 本次講評活動係針對2001年基礎課程「構成與表現」之階段發表（課程之指導老師為筆者與黃鼎億老師），邀請國際知名企業義大利Alessi公司设计研究中心總監Laura Polinoro與亞洲區行銷經理B. Bigli等一行至本系參訪。其間之溝通重點在於區域化的特殊性以及個人創作特色塑造的重要性。
- 4 本項展覽的作品主要為「產品設計（一）」課程之教學成果。由鄧建國、譚俊群、陸正宇、徐瑞憲等四位老師共同指導。指導獲獎：本班作品參加外貿協會主辦之「千禧年創意家具设计競賽」計有23件進入決選，總計獲得創作組最佳創意獎（第一名）一件，佳作八件。
- 5 實踐大學工業產品设计學系成立於1992年，至2002年即將進入第十週年。創系主任為官政能教授（現任设计學院院長及工業產品设计研究所所長），丑宛茹老師為現任主任，開創並帶動學系整體之研究氣氛、國際设计連線與學術合作的重要契機。創系之初即規劃以设计工作室為设计實作的中心，同時整合了人文藝術、社會科學、科技知識等學域課程，以創造一個完整而豐富的人文養成環境。



圖44



圖38



圖39



圖40



圖42



圖43