

媒體與創作—以插畫作品為例

鄧宗聖

國立政治大學新聞研究所博士班

美和技術學院文化事業發展系專任講師

E-mail: lily6943.tw@yahoo.com.tw

摘要

本研究以插畫作品「我願意」(I'm Willing)為研究個案，探索媒體與創作之間的關係以及如何連接。主要的目的是繪製一個藝術家使用媒體於創作過程¹的景象。希望對藝術教育理論與教學實踐有所助益。

本研究以深度訪談的方式蒐集資料，對個案的創作歷程資料(回憶、相關物件)作蒐集，而研究所側重的焦點是：藝術創作者，從發想作品到完成作品的過程中，媒體扮演何種角色與功能？這包含了使用了那些媒體與如何使用兩個問題。本研究採開放的提問與互動，使藝術創作者對其創作經驗侃侃而談。在個案報告中，分為創作前期、創作中期與創作後期三部分討論。創作前包括了創作動機、創作概念；創作過程包括視覺元素與素材的蒐集與選擇、遇到的困難與問題；創作後的如何處理自己的作品。

關鍵字：媒體、物質性、創作、插畫

¹ 本研究寫作的起點，源於2005年8月至2005年7月「尋找數位時代的莎士比亞：使用數位工具其技藝之探討」工作坊中，對於「活動理論」的對話與討論。感謝鍾蔚文教授、陳百齡教授、陳順孝副教授、陳雅惠、江靜之、卓峰志、楊淑芬、游任濱、林文琪、李昭安、陳秋雯、周靖龍等人，給予此篇論文寫作的幫助與啟發。

壹、問題與動機

藝術家是如何無中生有，發展出創作的作品來呢？這幾十年來比較流行的看法是著重「創作者」本身，有時探究藝術家本身的生命經驗，以生命經驗的角度出發，回答關於藝術創作這「神秘」與「不可言喻」的過程；有時著重在「創作品」的分析，像是分析其創作元素與歷史社會文化性，以詮釋作品的意義。然而，「創作過程」的神秘性與崇高性，是否真的不能言喻呢？更確切地問，除了將創作指向創作者的生命經驗內涵，或創作作品元素分析的這些說法，難道就沒有其他的途徑，去認識「創作」的神秘性嗎？即，創作是如何可能呢？

宋朝詞人蘇東坡，曾在〈琴詩〉中，似乎意有所指地討論創作的問題，這首〈琴詩〉是這樣寫的：「若言琴上有琴聲，放在匣中何不鳴；若言聲在指頭上，何不於君指上聽？」大意是說，琴的聲音是怎麼來的呢？如果是說琴本身自己會有聲音，那麼為何放在琴箱中不會有聲音，如果是說聲音是因為來自彈奏的人，那麼為何不用手指做勢撥弦，讓聲音發出來呢？當代人，對此詩的一種詮釋，多應用在討論與看待事物的方式，認為對於事物性質片面的理解都會有所錯誤，〈琴詩〉一方面批評一種只談「琴上有琴聲」的說法，另一方面批評只強調指頭作用的說法，兩種說法都偏於一隅，放在實際的情況下卻又不可行。或許我們都清楚，動聽的琴聲來自於人的指頭撥動琴弦而生的，兩者缺一不可。

若延伸到本研究想談的問題：「創作如何可能？」那麼怎麼說蘇東坡的〈琴詩〉對創作性的討論具有啟發性的作用呢？這裡可以有兩種談法，一種是將發出聲音作為一種對象，那麼研究者所要關注的就會是「如何發出聲音」的物理性研究，另一種談法是將琴聲視為研究問題的隱喻，那麼談論研究問題時，不得不綜觀性地論及與研究問題有關的「人物互動」。這裡傾向使用第二種談法，將優美的琴聲視為「創作」的隱喻，鼓琴者所彈之曲，就像是人們創作的作品，除了來自於創作者的意境與靈感外，也必須依賴創作者的互動而生，像是熟悉古琴的特性，進而發展出各種演奏的技藝、琴音的掌握與應用。在此，人們撥弦互動的過程，就不再只是偏重討論在「創作者」本身。

現代商業性的社會，往往為了創造交換價值，因此會賦予藝術家創作過程某些神秘性，指向創作者的心理人格特質。此外，有些有智之士，包括蘇東坡，或許認為創作過程的複雜性難以描述，也就經常對於「創作的歷程」存而不論或輕描淡寫地帶過。研究者認為，對於藝術創作的歷程探究，是發現創作者如何感知世界、如何使用週遭的資源，支援創作「獨特」作品的過程。因此，不應只是著重藝術創作者對創作作品的「理念獨白」，反之，研究者試圖從創作者創作過程中的「人物互動」

著手，描述並討論創作者是如何在「人物互動」中，帶來創作的可能性。

貳、文獻探討

對於藝術的討論，多離不開內容或形式，論及內容，可能像是托爾斯泰（Tolstoy, L. G.）（耿濟之譯，1989）在藝術論中，論及創作內容與各種藝術觀念或社會文化的關係；論及形式，可能就像是達文西（1981）或 Kandinsky（1926；吳瑪俐譯，1985），分析繪畫中，可能處理的各種材料元素，像是點、線、面、構圖、人體比例、光、影、色、透視。本研究既不討論內容，也不追究形式，而是就藝術活動「如何發生」的問題意識下，在本章中，將展開物與人互動的討論，並界定本研究論及媒體的範疇。

一、藝術活動始於材料

「藝術」一詞，人言言殊，今日何者是藝術、何者不是藝術，並不是本研究想要處理的，還怕給藝術一個定義後，會掛一漏萬，顯露出定義本身可能的缺陷。這一節要討論的焦點是：藝術活動的物質性。

藝術活動在社會專門化後，藝術相關科系紛紛成立，藝術的類別隨著時代的改變，也劃分出不同的學門。儘管如此，我們仍能以社會文化普遍的界定來認識藝術的類別，像是大家耳熟能詳的八大藝術群，包括了繪畫、雕塑、建築、音樂、文學、舞蹈、戲劇、電影，就是當今劃分藝術類科學門的普遍標準，而其中的次學門，包括了數位遊戲、多媒體設計、視覺設計等，也跟著新科技的發展而漸漸躋身在藝術分門訓練的行列。無論我們怎麼去劃分藝術的類別與界線，我們在談論藝術創作時，無可避免地需要去認識藝術類別是如何產生的？

從八大藝術的種類中，我們不難發現，藝術類別與藝術家使用的工具材料有關，學習一門藝術，通常是由學習它的工具材料開始的。以繪畫為例，油畫在進行創作前，可能就得了解油料顏料在畫布上的特性，可能會使用的工具材料，如畫筆、顏料、製作特殊效果的刮刀，如果是中國的水墨畫，那麼就會用到「筆、墨、紙、硯」這些工具材料。再以表演為例，舞蹈家所使用的工具材料就是她／他的身體，那麼必須充分認識她／他身體的可塑性，從頭到腳，每寸肌肉伸展、每個關節可控制的程度，在充分認識她／他身體的工具材料後，那麼就在音樂的催動下，讓身體材料搭配協調的美感充分發揮出來。比較繪畫與表演之間的差別，就尤為明顯，繪畫與表演同樣重視的是視覺的呈現，但是繪畫將各種材料的元素效果藉由筆墨工具來表

現，而表演卻以身體做為工具來表現。然而，當畫筆畫出來的圖，也是一組字時，它可能同時具有視覺與文學的特性，像是王羲之的《蘭亭集序》，就是在書法藝術與文學藝術上都被重視的作品（蔣勳，1995a）。由此可知，藝術的分類不是絕對的，有時只是為了討論方便而設置，但是在我們認知範疇中，我們慣以使用的材料來區別，而對於使用的材料的認識，又與我們人類身體的器官有所關係。

蔣勳（1995b）認為，「材料本身，可能是一種物質來看待，卻也可能是一種美學的元素」。這裡認為，材料之所以成為美學的元素，一方面是來自於物質本身具有的特性，使創作品能夠在使用下表現出美感，就像是畫筆筆鋒的差異，本身可以處理線條的個性；另一方面，是來自於使用者，對於此一物質與其他物質互動效果的了解，而這樣效果主要是來自於我們感官吸收的視覺、聽覺或感知的形象，像是我們的視覺器官，就會對不同書法中，畫筆筆鋒的型態、濃淡、色彩等等交錯運用而感覺到其特殊性與整體性。

藝術這個活動，可以說是「材料發現與實驗的歷程」，透過使用者找到各種可能性，這種活動過程，屬於人與物互動激盪而成。藝術的材料，雖然是以物質為基礎，但是目的是美學，以音樂為例，各種物質都可能具有音樂性，小孩子拿著棍棒，即興敲敲打打時，無論是杯子、碗盤還是鐵鍋，當這些東西叮叮咚咚作響時，他也可能在發現物質的音樂性，儘管在新藝術時代，各種合成的或電子媒體都被拿來做新的藝術材料，但是使物質成為藝術的，仍需要人的心靈去賦予（蔣勳，1995b: 74-76）。

二、材料、媒體與心靈

蔣勳對於「材料既是物質，也是美學元素」的說法令人好奇，想進一步去問，在藝術活動的過程中，藝術材料何時？又為何能使其轉化為美學元素？藝術創作者與材料之間發生了些什麼，使美學元素得以產生呢？

我們這裡將藝術創作當作一種「活動」來看，那麼能夠稱為活動，是長期的行動過程，行動（action）與活動（activity）之間儘管區別是模糊的，大致上可將活動分為三種層次來看待，分別為「操作層次」、「行動層次」以及「活動層次」。一個活動之所以能夠實現，需要使用不同的行動來組成，並依賴其特殊的情境，每一個活動需要一些短期的過程，也就是說，藉由多步驟或階段的行動鏈，組織起來。其中，最具有關鍵意義的就是「材料的發現與實驗」。材料的發現與實驗，即一種轉換對象物（工具材料），激發「活動」的存在，對象物（工具材料）可以是一種物質，像是畫筆；一種較少實體的，像是計畫；也可能是完全無實體的（intangible）如一種觀念，只要它可以藉由參與活動中的操作、轉換與分享，它就屬於那個活動的對象（Kuutti, 1996）。

然而，關於「材料」的概念，不應局限在談「創作時所使用了哪些材料？」，反之，是談「使用哪些材料發展創作？」為了避免混淆，這裡將狹義的「材料」一詞，以「媒體」(media)來替代，也就是說，創作者使用哪些媒體，使創作活動得以發展與完成。這裡指的媒體，主要是說，在活動的過程中，總是會包含多種的材料，人造物應視為材料的一種，包括了工具、符號、機器、方法、法則、工作組織的形式，這些人造物的特點，就在於它具有媒介的角色 (mediating role) (Kuutti, 1996)，像是包浩斯接受了機械作為藝術家的創造工具，研究大量生產的方法，拋棄純藝術與應用藝術的分界線 (王建柱, 1985: 149)。活動中，這些媒介物群之間，或許並沒有直接關係，像是一個伐樹者，製作伐樹的工具，此一工具就成為其與工作對象 (製作木材) 的媒介物，這個對象 (木材) 之所以能被看到並且操作，並非就其本身而言 (such as) (本身是個樹木)，而是在藉由工具操作的限制中產生 (將樹木切割或製作成不同作用的木材，以利搭建房屋或其他用途)。在藝術創作活動中，人是為創作主體，而活動欲創造的東西，藉由工具材料聯繫起來，並且進入彼此的生活脈絡中。

從上述可知，無論各種材料，是否為具體的物質，但是我們仍舊能在使用之中，理解其物質特性，這裡我們可以將這些工具材料，視為創造或創作對象物的媒體 (media)。對媒體的定義，這裡採用最寬廣的解釋，即在使用過程中發現其特性，並適用於自己的行動目的中。而「目的」在此而言，無疑是使物質性呈現的重要因素，假使我們忽略敲敲打打的聲音，那麼被敲打之器具，具有音樂的物質特性就無從認識起。目的是對創作者心靈採取行動的辨識，創作活動中採取的各種行動也將回應目的。

「目的」(或說動機)，顯然是藝術創作活動需要去思考的必要因素，畢竟「目的」或指引個人在使用材料的過程中，去注意一些什麼，並且使人在活動中，是為活動的主體。因為動機與意識是人類所特有的，人與物在基礎上是不一樣的，意識、人與工具間具有不對等關係 (asymmetrical relationship) (Nardi, 1996: 10-11)。或許藝術活動一開始，起初都帶有認識與理解的目的，相對應的行動就是學習材料使用，在使用過程中發現其物質性，藉由理解這些材料可以帶來的特殊效果 (對於身體各種感官而言) 中發展初步的創作活動，就像是一般的課堂教學，將每種工具材料的運用當做一種技法，同時視為主題在傳授，讓每一個技法自成一種創作作品。但是在此一階段產生的創作活動，是以學習理解一種材料的效果而成的活動，學習理解材料物質特性是為其創作活動的特殊「目的」。

然而，在學習材料應用的目的下，我們當然可以說這是一種創作活動，但是創作的目的與動機，是因應一種材料的認識與學習，這種創作活動，同時具有學習與實驗性質，但並非每次的創作活動都是為此目的。藝術家在創作活動的歷程中，並

不一定都是在發現材料物質性的目的上去採取行動，反而會結合其他層次的目的進行創作，像是表達對於社會文化的意見或抒發內在情感等等。

目的，是使活動連續開展的動能，但「活動」一詞，寓含活潑主動，不應簡單地認為，活動是一種花費某些力氣，以求取某種可見效果的行為，像是描述生產線上工作的工人行為是一種活動，因為那僅是指涉行為，而沒有指涉到行為背後的「人」，不去追問活動的人對他們所做活動的興趣何來？有哪些外在與內在力量聯繫在一起？藝術創作活動亦是如此。藝術創作活動應是由不同操作、行動層次組合而成的，過程中使用的媒介（工具材料）的行動，皆與內在有所聯繫，這些聯繫也與創作者的目的緊密相連。

參、研究方法、框架與個案

一、研究方法

本研究的興趣在探索創作如何可能，因此對於藝術創作活動有極大的興趣。然而，研究者既不是、也不能將創作者心靈的神祕過程做描述，但基於藝術活動始於材料使用（發現與實驗）的立場，也不認為創作活動難以言說。但這裡所要討論的，不是創造的心理思考過程，即怎麼確定主題、檢視主題分析分類、怎麼去思考幻想而產生內容創意、在眾多中選擇最佳方案、完成創意構想以及評估結果（王其敏，1997：26-29），而是創作者在這創作活動的歷程中，如何與生活脈絡互動，發展媒體，完成創作。

在文獻探討中，本研究已經轉化狹隘材料的範疇：把材料定義在單純的創作工具上。反之，把材料廣義地，當做一種促使創作完成的媒體，而媒體具體表現在材料與人的互動上，亦即一種創作活動（activity）中的行動（action），支援與輔助創作活動的進行。因此，研究者認為，理解創作者在發展作品中所經歷的各種媒體是有必要的。

本研究採取深度訪談法，做為蒐集創作者創作歷程資料的方法，因為這裡認為，即使我們無法與創作者一起經歷創作的歷程，即一種思維歷程，但是我們可以從其言語中得知其創作的思維，這思維中包含了創作者的社會文化、活動環境。不過創作的思維與語言不同之處，就是思維並非像是語言般彼此獨立的單位所組成，即創作者想要交流某種思想，如「赤腳、身穿藍色外套的男孩在大街奔跑」，不可能把每個項目，包括男孩、男孩外套、外套的顏色、奔跑、不穿鞋等，在一次的思維中構想出來，因此這裡假定，創作者往往需要一些時間，才能夠將一個思想展現出來，

儘管創作者對於創作歷程的整個思維是立刻呈現的，但是在言語中，必須藉由語詞相繼地展開（Vygotsky, 1965；李維，1998：215）。

雖然思維與語言是不同的，但這裡的分析卻必須依賴語言，而研究者要掌握的不是單一語詞的意義，而是語言與思維之間的聯繫。Vygotsky（李維譯，1998）在討論思維與語言的關係時，就認為，每種思維本身創造的一種連結、完成一種功能、解決一個問題，思維與語言展開分屬於兩種不同的過程，思維像是戲劇中的潛台詞（subtext），有其自己的結構，裡面隱藏著思想，思維向語言過渡並非容易的事，而心靈與心靈之間的直接交流又不可能，交流只能在迂迴中達到，先通過意義才會進入詞句，思維來自於動機激發，意即，思維背後有著情感意志的傾向（affective-volitional tendency），通過對於慾望與需要、興趣與情緒的掌握，才能夠掌握思維的意涵，而非語句表面的意義。

在這樣的前提下，本研究認為創作者的動機與目的乃是必須先掌握的，隨後再從了解其創作過程中採取不同媒體使用（行動），理解創作活動的特殊意義。深度訪談，是一種使研究者與受訪者在一種充裕的時間下開展持續的對話情境。這樣的資料，儘管不能完整蒐集到所有創作歷程的思維（這樣做不可能、也不是研究者的目的），但這些資料，就認識「如何在人物互動中帶來創作（靈感）的可能性」此一問題而言，提供了線索。而研究者在此篇研究主要的問題，仍在於創作者在創作歷程中採取哪些行動（人物互動），成就了創作。

二、研究問題與框架

研究者的動機，是對創作歷程理解的渴望，就研究本身而言，研究是屬於描述性質的。就訪談的問題而言，本研究粗分創作歷程為「創作前、創作中與創作後」三個時期，因此在實施訪問時，研究者會向研究對象說明研究的目的，並開放地請研究對象就此三個時期的創作活動做描述。

深度訪談的問答過程，沒有結構式問題，但研究者與之互動時，會根據研究目的與問題進行探問。研究者在過程中會試圖了解以下部分：

- （一）創作者是在什麼動機與生活脈絡下開始創作活動？
- （二）創作者採取了哪些協助創作活動的行動？
- （三）這些行動中，有哪些媒體對創作者而言具有特殊的意義與價值？

在資料分析時，則分創作前、中、後三個時期來討論，分析的框架參考活動理論的描述性框架（Nardi, 1996; Kuutti, 1996; Turner etl, 1996），討論創作者在創作活動中的媒體、所處生活脈絡（社群、規則、目標動機），分以下兩小節來討論：

- （一）創作者在此一時期，與哪些媒體有互動？

(二) 創作者使用這些媒體的生活脈絡為何？如何互動，使創作成為可能？

媒體與創作—
以插畫作品為例

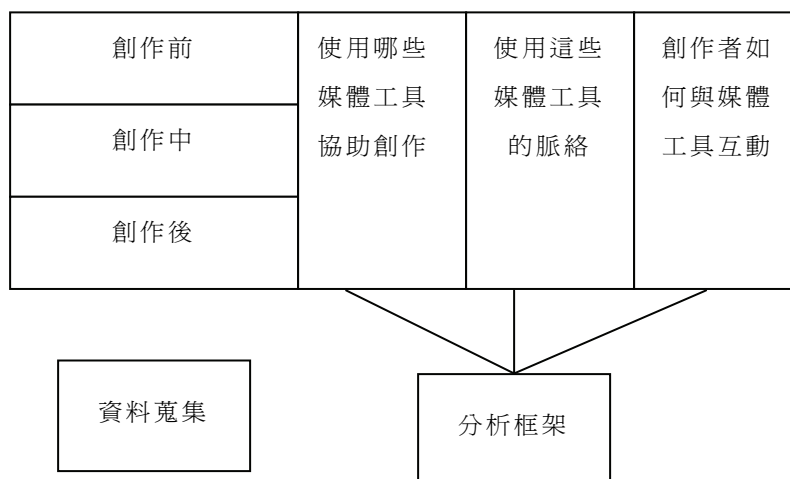


圖 1 資料蒐集與分析框架

三、研究個案

本研究之個案，選自台灣年輕自由插畫家周靖龍的插畫作品 “I’m Willing” 。之所以選擇此一個案有兩個原因：其一，周靖龍曾在世界性的電腦圖像論壇上分享他的作品，在作品分享過程的圖說中，研究者看見它使用相片來作為人物姿態、形體的工具，因而對此創作者之媒體使用於創作活動的歷程感到好奇；其二，則是 “I’m Willing” 此一作品之創作者，乃是研究者大學時代的朋友，他對於分享創作歷程的意願很高，可做為創造力研究的資料。

媒體與創作—
以插畫作品為例

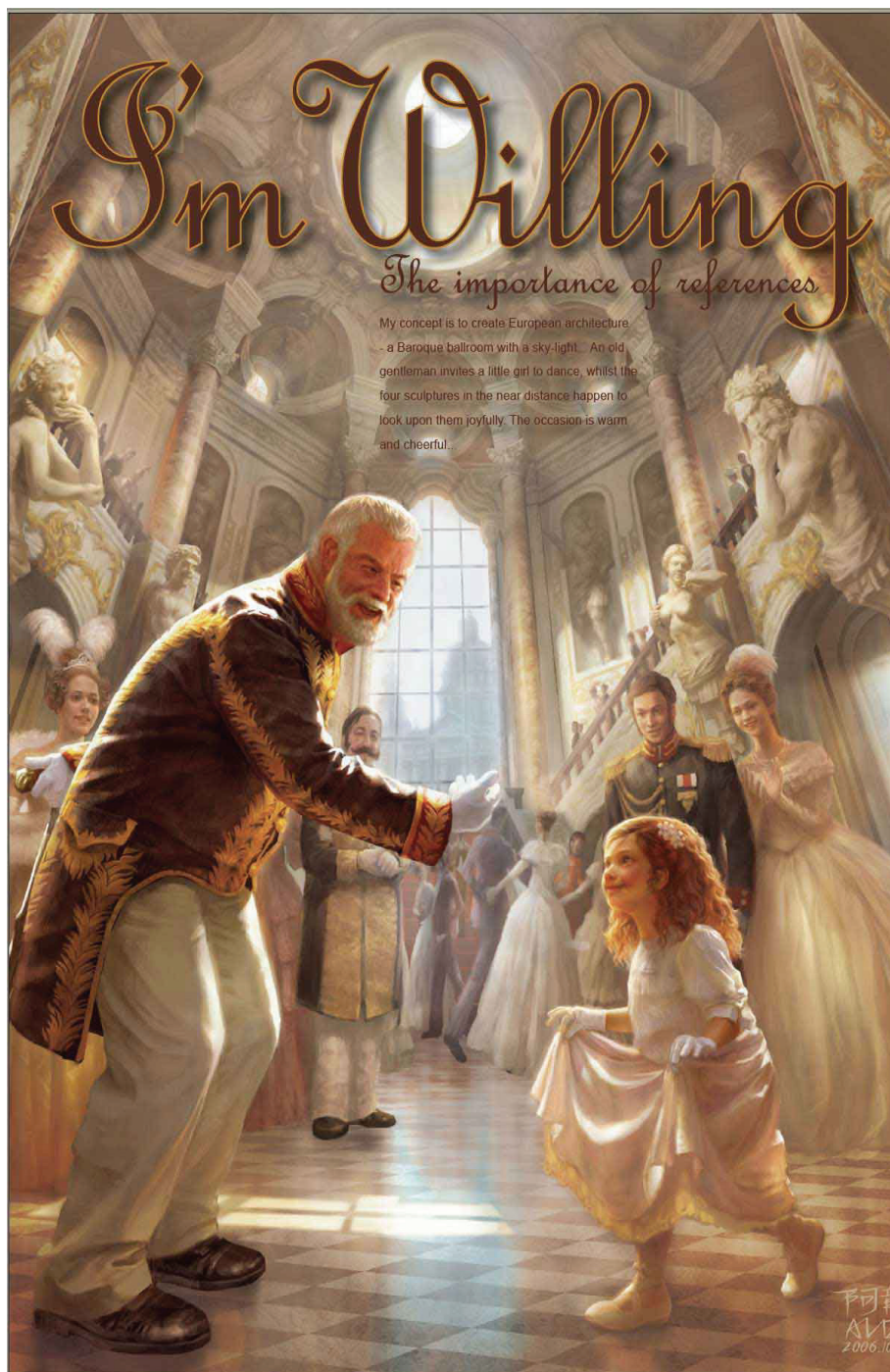


圖 2 引自於 2006.11. 2D Artist Magazine 的 “I'm Willing”。(資料來源：周靖龍提供。)

肆、媒體使用歷程之分析

一、“I'm Willing”創作前期

“I'm Willing”創作活動中，創作者前期是最重要的階段，此一階段是在醞釀創作的實踐動力，此一動力乃是「自我實踐」的信念。「自我實踐」的信念不是憑空發展出來的，「自我實踐」有其具體的意義，來自於其生活脈絡中。具此，這裡認為，創作者發展出某種「觀念」，並使其成為具體可用的媒體時，他需在生活脈絡中醞釀。以下就先討論創作前期使用的工具，以及如何使用的問題。

（一）創作前期的媒體

此一時期的活動，創作者主要使用的媒體（方法、法則）有三類：創作動力觀、創作實踐法則、創作工具發掘。前兩者屬於較為抽象的符號與方法，後者則是做為具體實踐的練習。三類的媒體皆是為創作過程做準備的。

創作者需要創作動力，而創作者以「自我實踐」的信念做為後續創作活動基礎。創作動力觀是一種促使創作活動持續的媒體，此一工具有兩種面向，一種是挑戰自己的手上功夫，意即，達到一種比現在他所能畫的更好，這個好是指一個境界，他稱之為「畫出心中美好的圖像」，把這種境界表達在自己的畫作中就是一種自我實踐；另一種面向則是回應他的同儕、同事，對於其繪畫題材的質疑，“I'm Willing”正是此類繪畫題材，這種題材在周遭同儕、同事間的評價，不符合他們所認為的商業形式與規則，因此在此面向中，具有挑戰與實驗性質。

創作的實踐法則是來自於對於「完整繪畫」的觀念。他認為，完整的繪畫應該有很多東西來支撐，像是「空間感、透視、人體骨架、氣氛處理、光影、配色、色調分布、人物表情等」來辨別好壞，實踐方法則是從對於這些元素理解而來，因此對於「心中美好的圖像」內容物的理解則非常重要，這也構成在進行創作活動歷程的實踐法則。

最後，則是他開發使用的媒體——速寫本（素寫本）與鉛筆。速寫本（素寫本）對於繪畫的物質性而言，像是各種繪畫元素材料倉庫，它具有蒐集各種形體、線條、花樣、圖案的功能，以作為「完整繪畫」的參考資料庫。速寫本（素寫本）媒介創作者實踐完整繪畫，藉由鉛筆對於觀察對象物進行手繪，這裡的觀察對象物不一定是外界事物，有時候也是腦袋中的浮光掠影。進行“I'm Willing”創作前，他就使用速寫本（素寫本）與鉛筆做為蒐集、開發繪畫材料的工具。

媒體與創作—
以插畫作品為例

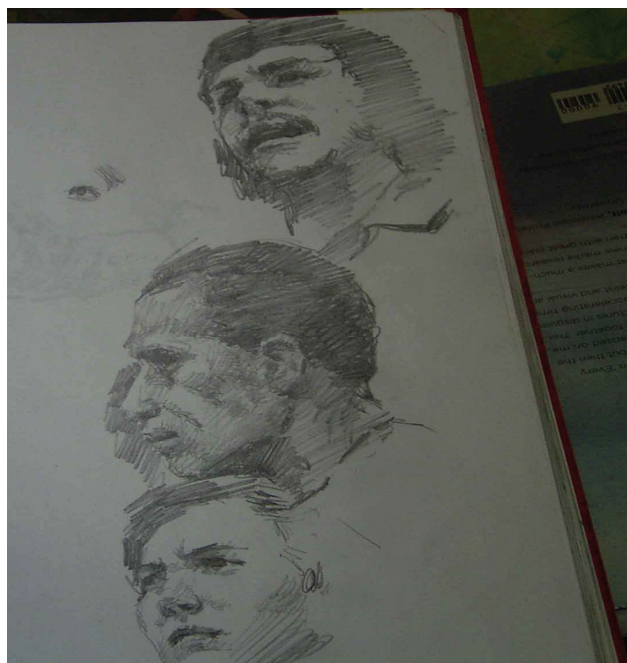


圖 3 速寫本（素寫本）內的人物肖像圖。（資料來源：周靖龍提供。）



圖 4 速寫本（素寫本）內的人物肖像圖。（資料來源：周靖龍提供。）

（二）媒體選擇的生活脈絡與如何互動

本研究個案之創作者，其完成“I'm Willing”的主要動機是來自於「自我實踐」的信念，此信念與其生活脈絡息息相關。周靖龍自台灣藝術大學美術系畢業後，就進入到 3D 動畫遊戲製作的工作環境裡，然而，在商業組織中，繪畫往往是從屬於營利目的與市場需求之下，因此其所實踐的繪畫工作，較少自我發想的可能，工作內容也較多代工性質。在此種工作環境下，並沒有任何自我能力提升的感受，因此他對於自我實踐的需求就特別強烈，此一強烈的動機，一方面指向了對於 2D 創作插畫的渴望，另一方面則指向對商業模式代工的不滿。

由於商業環境下的創意條件非常局限，無法使個人的能力有充分發揮之感，在重視電腦科技應用的遊戲產業更是如此。創作者在 3D 的工作環境下，經常被學習軟體的新功能所干擾，一方面是 3D 技術更新非常快，工作環境會鼓勵學習新技術，但對於想要創作 2D 插畫的創作者而言則是非常干擾。因為，在繪畫的思維上，2D 與 3D 的繪圖就具有非常大的差別，3D 著重在電腦工具軟體的操作與使用，像是「……3D 要做一個人物模型，人物模型要考慮它臉部配線，考慮手啊等等，你每個地方細節要用很 3D 立體思維方式做出來…」，2D 的操作，就比較不依賴電腦軟體的使用，著重在「完整的畫面」，包括：該怎麼樣去構圖，顏色使用等等其他因素考量。

「畫出心中美好的圖像」的 2D 創作慾望，來自於過去曾經受到感動的作品。創作者明確指出「諾曼羅克威爾」這位插畫家，是為鼓舞他以「情境式」創作為題材的動力，因此在創作歷程中，其心中「美好的圖像」也傾向帶有「情境式」的表現，在“I'm Willing”中，就表達老人邀請女孩跳舞的溫馨情節。這種情境式、卻又較忠於生活人物（比起太過科幻的人物設定）的題材，顯然對於商業環境的同儕與同事而言就不具吸引力。

在創作者的思維中，反映了他所處之商業環境，重視「人物設定」勝於一切。而這種觀念在創作者心中，明顯成為一種阻礙，「人物設定」，包括它的造型、配備等等，是為一種商業化下的創作規則，但這種商業化創作規則，顯然與創作者「完整繪畫」的實踐法則是有矛盾與衝突的。在這樣的脈絡下，商業型的繪畫，一方面使創作者自覺創作能力受阻，另一方面創作者則受制於商業規則支配。而促使創作者在此環境下，為了不受商業規則干擾或阻礙其自我實踐的創作活動，那麼素描本的工具使用，則具有重要的意義。

創作前期的媒體：創作動力觀、創作實踐法則與創作工具發掘，是創作歷程的重要工具，此類工具決定創作過程中選擇使用的工具與工具互動的方式。

二、創作中的 “I'm Willing”

創作的過程中，創作者的靈感來自於大量的資料蒐集與重組。這裡無法描述腦內的重組資料的過程，但就從其「大量資料蒐集」為出發點的敘說中，我們可以歸納此一階段創作者創造且頻繁地應用三種類型的媒體，包括：創作方法、電影、照相機。

（一）創作中的媒體

創作進行中的 “I'm Willing”，創作者除了延續使用前期開發出來的媒體，在此一時期主要增加使用三類媒體：（1）創作方法、（2）電影、（3）照相機。創作方法為落實創作實踐法則的進行概念，電影則是 “I'm Willing” 人物素材的來源，照相機則媒介創作者進行「完整繪畫」的活動。

創作方法，主要為具體化的「完整繪畫」行動指南。創作方法是由蒐集資料、速寫、醞釀重組三個元素所組織起來的循環過程。“I'm Willing” 雖然設定的場景為巴洛克式風格的建築，但是真實世界上並不存在有此一場景，此一場景乃是創作者想像出來的。但是想像並非憑空而來，創作者對於各種類型的巴洛克式建築景觀做了大量的資料蒐集，而資料蒐集的方式就是使用他慣用的速寫本（素寫本），此一素寫本協助創作者熟悉了巴洛克式建築結構與樣式。速寫（素寫）是創作者與「巴洛克式」此一概念互動的媒介工具，速寫（素寫）的行動是透過大量手繪，使腦袋對此概念的印象更加深刻，拿著鉛筆手繪的過程，使得「巴洛克式」概念與創作者有了聯繫，聯繫的不是單一建築景觀，而是眾多建築景觀反映的整體印象，此時，腦子裡面的印象亦成為創作者使用的工具，此一工具是用來重組各種景觀元素的媒介。

使用電影（媒體）在 “I'm Willing” 的繪畫中，對創作者而言有著重要的功能，具體表現在 “I'm Willing” 的舞會場景設計上。創作者想要創造出舞會場景，但其本身對於心中想要呈現的社會階級與情境並非十分理解，此一理解包含著上流階級的服裝造型、人物動作以及可能的互動方式等等。電影做為一種媒體，媒介了創作者對於心中圖像與現實生活的歷史脈絡，儘管電影再現的故事情節、服裝造型不完全符合歷史，但是對於創作者而言，參加舞會的社會階級理解與舞會場景的互動方式才是重點。創作者想要理解「舞會」此一特殊社會情境下的互動特性。

使用照相機在 “I'm Willing” 的繪畫中，則是「完整繪畫」活動的具體實踐。以理解人體骨架為例，當創作者想像老先生的動作或姿勢時，他會產生不確定感，懷疑如此畫老先生的骨架是否正確，因為他認為人的姿勢與動作有時候會很奇怪，也許坐著、跑步等會有一些奇怪動作。而「完整繪畫」中的各種要素，對創作者而

言不是獨立自主的，是相互聯繫的。接續人體骨架例子，掌握動作不意味著掌握人體穿上衣服後的表現，像是衣服的皺褶與光影，未必能表現得很寫實、逼真，因此參考真人的拍照，是其在創作 “I’m Willing” 重要的策略。

寫實與逼真，對於創作者而言是表現的技法，而非一般人理解的「複製外在真實」。照相機雖然具有複製外在真實的功能，但在創作者的手上，它具有其他的用法。一般的用法就是複製繪畫場景，另一種做法，則是提供創作者思考創作內容物的表現。當然，創作者對於照片場景或人物動作的臨摹，不意味著創作者想要完全真實的複製照片，反而，這種臨摹對於創作內容物的內涵有所幫助，就像剛剛舉到人體骨架與光影色調的例子。



圖 5 速寫巴洛克式建築景觀群景。(資料來源：周靖龍提供。)

媒體與創作—
以插畫作品為例



圖 6 應用電影工具，理解舞會互動與階級特性。(資料來源：周靖龍提供。)



圖 7 應用照相工具，理解人體骨架。(資料來源：周靖龍提供。)

（二）媒體選擇的生活脈絡與如何互動

「蒐集資料、速寫、醞釀重組」的創作方法，是為主導創作者進行人物互動的關鍵思維。此一創作方法之所以形成，一方面來自於創作者對於「完整繪畫」的觀念，另一方面也來自於其日常生活的實踐中。

對於創作者而言，空白畫布上的材料幾乎來自於日常生活，日常生活的各種視覺影像都會是其資料來源。心中有了模糊的「美好的圖像」，那麼如何使模糊變得清楚，就有賴於日常生活的人事物。速寫，媒介了日常生活與創作材料之間的聯繫，就創作本身而言，速寫除了能使創作者對創作內容物的性質有所了解外，另外的功能就是：找靈感與靈感發想。日常生活的各種能見物，都會是一種靈感發想的材料，因此對日常生活中人事物進行速寫，經一段時間醞釀，靈感材料就會在腦中重組。明白日常生活與創作者之間的關係，那麼我們就不難理解「電影」與「相機」為何對於創作者而言是如此重要。

首先討論「電影」，電影與戲劇類似，同屬於綜合的藝術。然而，電影在畫面呈現上，比戲劇還具有多樣性，藉由蒙太奇效果的剪輯，電影視覺的角度是多維（空間）的，加上它與戲劇同樣具有敘事的邏輯與思維，因此再現了人類在不同時代、情境中的社會文化互動樣貌。電影節目在我們的生活中，藉由電視進入到家中，使我們能經常接觸到，而電影在此個案中，就是創作者在尋找靈感、靈感發想以及創作過程中了解各種社會互動性質的媒介工具。

創作過程中，上網搜集資料是他平常就會使用，但在“I'm Willing”中，網路資料無法提供他人社會情境的互動資訊。創作者會不斷地從他記憶中提取可能的相關資料。創作者不斷想到《鐵達尼號》這部曾經看過的電影，因此他在創作“I'm Willing”時，優先以電影資料做為理解社會情境互動的材料。儘管電影的情節能幫助創作者理解社會情境互動，但是插畫不同於電影，創作者必須費盡心力在一張圖畫中表現出情節。在此前提下，「互動」性的表現就很重要，那對創作者而言是「畫面最迷人的地方」，因此繼而對繪畫中的人物角色提出三種要素，包括：他在想什麼、他在做什麼，他在哪裡。

「相機」在此脈絡下，成為掌握人物與場景的媒體。這種掌握，是掌握住一種寫實、逼真的性質，這種性質在繪畫中是表現手法，不等同於抄襲、低等與沒價值，反而，相機可以幫助理解創作內容物之物質性。物質性的理解對於創作者而言才是重要的，因為內容物包括：空間感、透視、人體骨架、氣氛處理、光影、配色、色調分布、人物表情等等，都是一個物件，在畫面互動中具有其特性，試圖對此特性的掌握，就是試圖掌握整個畫面的寫實感與逼真感。相機在使用上，對於創作內容物之性質理解有著莫大幫助。

創作者強調寫實技法，也是回應社會流行的寫實觀念，即題材寫實，題材取材

自日常生活中。塞尚之前，藝術為模仿自然的說法被摒棄，包浩斯教育體系的觀念開始流行，不斷強調作者應將自己的感受與思想自由地表現出來（劉其偉，1999），無論當時的觀念是否應等同為藝術不應寫實，但是就創作者所處的環境中，他會感受到大部分的人貶抑「寫實題材」，鼓勵人物要奇特，要天馬行空的想像，進而使商業環境下偏重於人物造型的想像與創作。創作者對於社會大眾普遍將模仿自然的藝術工作視為低下的觀念提出批判：

在藝術上，複製外面的真實可能會說成模仿自然，但我不認為這樣的工作層次比較低，那是很困難的工作，一般很好的風景畫家，他並不是把他看到的東西一模一樣地畫下來，很多人會笑說，他不過是把這些東西複製在畫布上，有什麼了不起，但我覺得不一樣啊，他必須要有許多觀念在裡面，像是要怎麼去處理人物的輪廓線與背景，如何讓空間感產生、還有人皮膚上的顏色這麼多，他怎麼讓它表現地非常自然，或讓這個人活生生在你面前，去處理這個人物的神韻、處理很多東西。兩個人如果寫實的能力一樣強，那麼畫出來的東西一定還是不一樣，細微的東西與顏色絕對不一樣。並不是說會模仿自然就是低下的工作。……

最後，這裏要談電影、照片與速寫本（素寫本）之間的關係。電影在電腦的協助下，可以擷取成一張張圖檔，相機所拍攝的圖檔也可以進入到電腦軟體中進行儲存。大量的圖檔資料中，某些會成為速寫本（素寫本）中的一部分，創作者會在素寫本上替這些素寫圖標號，對應電腦單張擷取圖案中某一個檔名，以便在繪畫過程中參照他所想要掌握的感覺。速寫本（素寫本）仍舊是創作者主要的使用工具，電影與照片可以給予其掌握繪畫內容材料之物質性，但是還需要經由他不斷藉由手繪來清晰化他腦海中的圖像。儘管電腦的使用在創作過程中只是充當上色的工具，偶爾也作為素寫的平台，但是由於需要使用電力以及攜帶不便，速寫本（素寫本）與之相比，就相對方便得多，比較能應付突如其來的靈感。但是，值得一提的是，創作者之前在繪製 3D 場景的工具，於“I'm Willing”創作過程也派上用場。由於其場景乃無中生有，因此創作者利用 3DMAX 做場景的透視，當他對透視有所掌握，那麼繪畫起來就將得心應手。

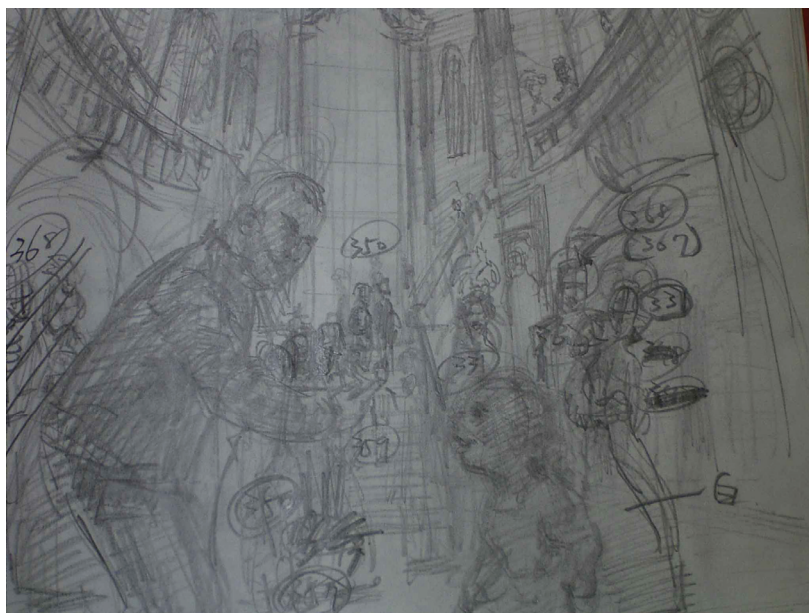


圖 8 速寫本（素寫本）內，場景與人物造型草稿標記圖檔編號。（資料來源：周靖龍提供。）



圖 9 速寫本（素寫本）內，人物造型草稿標記圖檔編號。（資料來源：周靖龍提供。）

三、“I'm Willing”創作後期

創作後期，這裡指的是接近完稿與完稿後的行動。此時期的行動，從封閉走向開放，皆使用電腦(媒體)來做事。接近完稿時期，電腦給予彈性的修改空間，像是顏色調整、修正；完稿後，電腦的網路功能提供他將創作作品分享於國際性的創作社群“CG TALK”。

(一) 創作後期的媒體

經過大量速寫與重組的過程，“I'm Willing”在創作者心中漸漸清晰。創作經過來來回回的選擇與修正，若採取傳統繪畫的繪畫材料，那麼可能會消耗許多的顏色與紙張，畢竟對於一個高度自我要求的創作者而言，創作不太可能一次就讓自己感到滿意。數位電腦工具在接近完成時期就扮演重要的角色，電腦用的手繪筆、編修圖像的軟體 Photoshop 即作為此一時期的媒體。手繪筆模擬實際使用速寫本（素寫本）的情況，而 Photoshop 提供整合畫布與相關工具的功能。但最終，電腦工具的使用主要功能是賦予“I'm Willing”具有數位格式的物質性。

具有數位的物質性，使作品在數位世界中具有流動與交換的可能。這也為創作者以“I'm Willing”參與網際網路社群帶來機會。因此，創作者選擇“CG TALK”（<http://forums.cgsociety.org/s>）做為作品展示的展覽場。此一展覽場具有互動設計，作品一旦進入此一展覽場，那麼就可能接受到不同參與者的回應與評價，創作品在此場域不再處於孤立，而且與社群聯繫，儘管此一社群的參與者並不熟識，但卻生產了創作者與其他參與者的社交互動。

(二) 媒體選擇的生活脈絡與如何互動

整體而言，後期工具使用，一方面可說是便利創作者能以較為經濟的方式進行創作，另一方面則是轉化繪畫作品的物質性。

將“I'm Willing”從速寫本（素寫本）轉化到電腦上，最重要的改變是其物質性的豐富，也就是說，這些速寫（素寫）的內容不必然會去除掉其本質，還使其本身具有數位格式的特性，以融入現今多媒體平台內。這種轉化，是在現今社會脈絡下的一種趨勢。過去各個畫家、藝術家在創作作品後，會創造一種社交活動，姑且不論是否具有商業性質，作品的展覽與分享是為藝術活動的一個重要環節，儘管藝術創作者創作作品的出發點是從自我出發的。

展覽與分享活動提供意見的交流與人際互動的機會，這是藝術產生社會性的開始。在商業社會下，更是明顯地藉由展覽活動邀請政商名流，在參與以及品味批評

的過程中，顯示自身的品味，以及建構藝術品或創作品的交換價值。創作者使用“CG TALK”網站，來自於此網站的親近性。這種親近性並非是指網站的使用，而是創作者的同儕與同事會經常以此類網站做為交流討論的地方，而此網站的使用，除了對他們彼此建立人際關係有所幫助外，另一方面能夠在近用此網站過程中受到參與者的正面肯定與評價，有助於自我在所處之現實社群（非線上）中添增價值感，就像是學術社群，會視刊登在具有 SSCI 或 TSSCI 識別之期刊論文一般，具有榮耀感。

創作者在遊戲產業的生活脈絡中工作，因此對於此類網站具有親近性，而“CG TALK”又是在社群中比較受到重視的論壇分享網站。此一社群的參與者包括了遊戲、動畫、卡通漫畫等等創作者或相關產業人員，其參與者又來自於不同地域與文化，屬於國際性論壇網站。因此，網站並不缺乏作品，反而，有許多創作高手願意將作品在此分享。如果創作者的作品得到反應，除了幫助創作者相信自己作品的公信力，另外就是會進入到“CG TALK”例行的獎勵機制中。此種機制，類似排名、給予榮耀的活動，將參與者反應不錯的作品，經過內部評審機制選出每月的優秀作品，放入到每月精選的展覽館中，延長其作品的能見度與展出時間。能證明自己的作品得到某種肯定，對創作者自己或其他學習者都會有正面的幫助。

創作作品若具有數位的物質性，那麼就便利於使用數位科技的工具，並參與數位化的社群活動。創作者的作品離不開社會，需要有分享與展示的活動，在數位化工具普遍進入到個人生活脈絡、並將個人間用網路串聯起來時，那麼，就可允許這種跨越地域、國界之互動發生。日新月異的科技，帶來的不只是人類需要與能力延伸，在此個案中，它們在人的身心間擴增了對文化與社會的感知，同時透過數位化，將想像再度視覺化，透過在作品賦予栩栩如生的世界產生（Burnett, 2005），像是個案中對電影、相機、電腦繪圖等交互使用，其中一個目的，就是再創造出近乎「真實的感知」（由於表現技法之故）。

伍、研究小結

回到本研究的問題：創作者在創作歷程中，採取了哪些行動（人物互動）成就了創作？從理解一個作品的歷程中，我們可以看見創作者如何使用媒體的圖像，以及這些媒體使用與其生活脈絡之間的聯繫。就“I'm Willing”此一作品而言，完整的創作是社會性的。從創作者開始打造「自我實踐」此一媒體時，就已經在社會生活的脈絡下進行。一方面是與商業環境下流行的觀念對話，另一方面則是與曾經接觸的畫家與畫作對話，兩者皆是創作者在其生活脈絡下互動而生。在研究分析中，媒體總是相運而生，一個緊接一個地生產出來，無論是物質的或非物質的，媒體中

介了創作者與它成品發展過程的選擇與聯繫。非物質的媒體（觀念、法則、方法）指導創作者以速寫本與鉛筆做為發現、接觸與感知材料的工具，去清晰化具有模糊感的美好圖像，而物質的媒體如相機、電影，進一步做為創作法則觀念下細緻化材料的媒體，又如電腦轉化作品具有數位交換格式之物質性，使作品本身在創作完成後轉頭回來，成為創作者與社群聯繫的媒體，使參與者在自我實踐完成後，又能回到社群中參與對話。

創作活動，在具有自我實踐的媒體下開始，在擁有創作法則與方法的媒體下有了判斷自我實踐是否成功的依據（自我突破的細項），並且開展了一連串與這些判準觀念（完整繪畫：人體骨架、光影、配色、表情、服裝、情節等等）相關的工具使用，這些工具在發現與轉換創作材料上功不可沒。其中有一項特殊的工具使用在分析時沒有特別提出，因為它在周靖龍的創作活動中幾乎佔據所有過程，那就是「水準參考作品」。所謂「水準參考作品」，對周靖龍而言並非一般人所言的大師，不論我們稱之為高手、大師，總之對他而言，此類作品水準很高，屬於心中理想作品，「水準參考作品」不見得與“I'm Willing”有關係，但對於創作者而言，是極具有意義的。「水準參考作品」做為整體過程的媒體時，使創作活動得以朝向他的自我實踐。

本研究從媒體使用的角度出發，使得研究者得以將注意力從描述藝術創作者創作的心靈轉向理解人物互動的藝術創作歷程，對於媒體採取廣泛的定義，使得材料發現與實驗的認識論不拘限在創作中使用的物質材料，也唯有如此，才能夠將廣泛促使創作作品完成的材料（在此稱為媒體）轉向到社會文化與生活的脈絡下來觀察。不過廣泛的定義卻也使得創作歷程的討論範圍太大，即使用創作前、中、後期來展示研究者分析的思維，不過，關於各項媒體形成的生活脈絡分析，似乎又顯得不夠深入。由於以文字表達「人物互動」上有一定難度外，另一方面，研究者對此種分析也僅是初步嘗試，相當青澀。

最後，本研究認為，有意義的創作活動來自於自我實踐的信念上，如何產生是為重要的課題。個案中，創作者使用相機、素描、不斷的畫，目的就是維持自我實踐的動力與完整繪畫的自我挑戰與實踐。周圍各種媒體的發現與使用，圍繞的是創作慾望，這慾望與自我實踐的關係密不可分，而自我實踐的信念又與生活脈絡密不可分。期許本研究具有應用價值，鼓舞我們思考並發展具有創造力的藝術教育。

參考文獻

- 王其敏（1997）。*視覺創意—思考與方法*。北市：正中。
- 王建柱（1985）。*包浩斯—現代設計教育的根源*。北市：雄獅。
- 劉其偉編著（1999）。*現代繪畫基本理論*。北市：雄獅。
- 達文西（1981）。*達文西論繪畫*。北市：雄獅。
- 蔣勳（1995a）。藝術的類別。*藝術概論*，29-70。台北：東華。
- 蔣勳（1995b）。藝術的材料。*藝術概論*，71-76。台北：東華。
- Kandinsky. (1985)。點線面（吳瑪悌譯）。台北市：藝術家
- Tolstoy, Leo, graf. (1989)。藝術論（耿濟之譯）。台北市：遠流。
- Vygotsky L. S. (1998)。思維和言詞。*思維與語言*（李維譯），177-220。台北：桂冠。
- Burnett, R. (2005). *How images think*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kuutti, K. (1996). Activity Theory as a Potential Framwork for Human-Computer Interaction Research. Bonnie A. Nardi (Ed.). *Context and consciousness: activity theory and human-computer interaction*, 17-44. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Nardi B.A.(1996). Activity Theory and Human-Computer Interaction. Bonnie A. Nardi (Ed.). *Context and consciousness: activity theory and human-computer interaction*, 7-16. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Turner, S. Turner, P. & Benyon, D. (1996). Understanding people: Embodied, situated and distributed cognition. David Benyon, Phil Turner, & Susan Turner (Eds.). *Designing interactive systems: people, activities, contexts, technologies*, 163-189. Harlow, England: Addison-Wesley.