

# 開啟奇幻藝術魔力之門

The Magic Power within Fantasy Arts

林大維 | Dawei LIN

國立屏東教育大學視覺藝術學系暨研究所助理教授

## 奇幻藝術魔力

科技藝術的創造以創新思維及超乎自由的想像方式邁進，似魔法表演般地透過更人性化科技及超越真實的視覺體現，營造出如夢似幻的視覺感受。然而，從超現實主義與幻想藝術中就能感受將未來奇想視覺化的魅力，隨著科學技術光、電的發展，藝術不但跳脫傳統框架，更將具未來化的想像展現出來。阿凡達電影的成功帶來全三維視覺的震懾力，造就了視覺藝術展現的空間自由向度與無垠的想像極限。奇幻世界具有震撼人心的威力，開拓心靈與開發具有想像力、創造力的時空背景，不論是隱身於地底晦暗的黑暗騎士，飄散不尋常氣味的魔法學院及感受愛麗絲從樹洞下墜的驚恐與焦慮，皆能不受限於時間的洪流，繼續的流傳下去。奇幻作品的文本或其元素不斷的透過不同的媒體來重新詮釋，優秀的奇幻小說通常具備以下特點：奇幻小說中的世界觀必須奠基於真理和生活經驗之上，非空穴來風；而撰寫小說的作者內心必須將內心所幻想的藍圖，鉅細靡遺的描述；優秀的作家最重要的是必須擁有想像的深度及夢想的意願（Writer's Digest Books, 2000）。奇幻作品通常具備特定的世界觀與元素設



1 René Magritte *Golconda* 1953



2 Salvador Dalí *The Temptation of St. Anthony* 1946

定，其世界觀一定具有違反世間運行常態或反物理理論，元素則結合傳說、魔法、神蹟等點綴其中，最重要的是必須建構於現實之上的虛構世界。愛因斯坦強調：「想像力比知識重要」，這並不是說知識全然不重要，具備基本的認知與知識為基礎，讓想像力自由翱翔，並產生更大的思維影響力與藝術體現。自古由於知識未開展、科技未發達，對於超自然力量與無法解釋的現象，皆感到無法理解與恐懼，因此神話性的傳說透過人們的口耳相傳與記載，往往能流傳下來。但慢慢的由於知識進步與科技發展，人們不再迷信或恐懼未知之事，轉為渴望擁有超越常人的能力，奇幻創作正好提供了人們投射慾望與幻想的平台。奇幻創作裡總有讓人意想不到的劇情發展與不可思議的元素，但發展之初只侷限於文字之上。人們開始不滿足於純文字的描述，因此有了超現實藝術與幻想藝術的誕生。

### 超現實藝術 (Surreal Art)

以奇幻為主題的創作於十九世紀中期開始，已不拘限於文學，這股風潮還吹向西方藝術，當時第一次世界大戰剛落幕，人們開始質疑現實、宗教及政治相關議題，因此出現結合現實與夢幻的超

現實主義 (Surrealism)，其中心思想為「改變生活、超越現實」，當時維也納心理學派的佛洛伊德 (Sigmund Freud) 的精神分析學說也影響當時的藝術創作，以追求非理性直覺思維和潛意識為靈感來源，將其內容之視覺元素作異質性的拼貼，創造奇特的幻象。Sarane Alexandrian (1990) 認為超現實主義是反教條與創造非理性及莫名其妙之事來瓦解理性意識。超現實藝術的創作手法，常以怪誕離奇的事情與毫無關係的形象串連在一起，成為一幅幅誇張且具有視覺矛盾的藝術品。超現實主義熱衷於探索人類潛意識創作出天馬行空的幻境，例如：比利時超現實主義藝術家馬格利特 (René Magritte, 1898-1967)，其作品常充滿詩意般的意境，如夢似謎，如「拱空達」 (*Golconda*) 畫中出現身穿西裝的男士違反重力學漂浮空中，隨著站立角度之不同，不斷複製於畫面之中，理性又充滿詭異的氛圍，使得他的作品充滿哲學的語彙，以挑戰觀者對於現實的看法，並迫使觀眾一同思考極為平凡的風景與事物。(圖1)

Sarane Alexandrian (1990) 認為繪畫將原先的表象去除，為一種詩般的想像意象，讓無所知也不可知的事復活成為可知的。另外最具經典的超現



3 John Howe *The Black Rider* 2002

實藝術家代表達利（Salvador Dali, 1904-1989）生於西班牙，深受佛洛伊德潛意識理論的影響，創作出深具想像力的怪誕作品（圖2）。當代有越來越多富有想像力和突破性的視覺藝術，不拘媒材，將想像力體現及創造超越現實世界的直觀藝術，稱之為奇幻藝術（Fantasy Art）。

### 奇幻藝術（Fantasy Art）

奇幻藝術（Fantasy Art）為一種以跳脫現實導向為主的視覺藝術的表現型態，創作的主題有的加入傳說、魔法、虛構的奇異生物等奇幻元素，表現手法也不侷限於傳統繪畫，包括：電腦繪圖、攝影、動畫中都有其優秀的作品。畫作往往潛心挖掘烏托邦奇幻世界，充滿許多奇幻元素或是重新詮釋奇幻文學，畫面往往具有隱含的故事性。Glenn Fabry（2006）提到幻想藝術的關鍵正是想像力與圖像的完美結合。藝術家致力於將幻想的事物描繪得栩栩如生，也就是「化腐朽為神奇，出真空生妙有」的道理，這就是奇幻藝術的精神。奇幻藝術也存在於文學之中，藝術家轉化文字意涵，將內容轉化成生動活潑的畫面。Mmelius（2009）提到插畫藝術始於對文化和技術的認同，從大規模商業行為與商品販售，印刷術的發明與進步，插畫必須強調圖文

的準確性、精湛技法、畫面的故事性等必要條件。奇幻藝術家以建構一個吸引人的場域，吸引不論讀者或觀眾投入想像，透過故事發展出更多的故事，創造屬於自己觀點的奇特故事。加拿大籍插畫師 John Howe（1957-）與 Alan Lee（1947-）一起擔任《魔戒三部曲》電影的概念設計師，「*The Black Rider*」為 John Howe 所繪製作品，充滿奇幻風格與想像無限奔馳，彷彿能感受到畫中人物的緊張氛圍（圖3）。華裔插畫藝術家 James Jean（1979-）畫風充滿詭譎奇幻的造型，流暢的線條與迷幻的色彩，展現出細緻、超寫實的美學風格。Mark Ryden、Audrey Kawasaki 等藝術家也為其風格代表，其作品融合神話、童話、異國情調等元素，以高超的技術與視覺美感擄獲人心。由此可知藝術的創造已跳脫政治性、宗教主權操控，世俗文化反而啟動想像和創造空間的無限可能，美感的框架已由同質性轉為追求異質性的改革，提供另一種意象的空間維度。Herbert Marcuse（1978）提到藝術運用其美學形式來超越現實打破僵化的社會制約，帶來革命性的變革。藝術朝向感性的解放，歌頌人對美與慾的解放，其審美性朝向人性為基礎的範疇，創造出一個比現實還現實的世界。



4 James Jean *Trembled Blossoms* 2005

## 奇幻遊戲藝術

藝術乃人類凌駕其他物種的過人之處，其創造的過程體現了人的本質，為了解放理性思維，有人稱藝術創作的身心過程，類似遊戲中的勞動樂趣，因此出現了探討遊戲於藝術之論述，從各個領域都迸裂出空前的絢爛與豐富的看法，姑且不論其結果為何，遊戲成為學習認知與開展心智、解放理性思維的一種途徑。兒童心理學領域提及遊戲對於孩童認知學習是有益處的，教育心理學家 Piaget (1962) 提到兒童能透過遊戲直接、毫無保留的表達自己，在具體經驗與抽象思維之間賦予意義，有助於認知上的學習。兒童在遊戲中能達到一種渾然忘我 (Preoccupation) 的狀態，為一種無法輕易離開也不容他人入侵的領域，是一種處於一種「非我」到「我」的分離關鍵時刻 (Winnicott, 1982)。玩具是遊戲的一種媒介，而創作的過程就如同藝術家進行遊戲，以「嚴肅」的目的進行試探與作品產生互動，容許錯誤與可逆性，從過程中帶來新的發現或出奇不意的回饋機制。

「遊戲」之於藝術有相當大的淵源，著名的美學大師席勒 (Friedrich Schiller, 1759-1805)、康德

(Immanuel Kant, 1724-1804)、高達美 (Hans-Georg Gadamer, 1900-2002) 等，皆提出其關聯性與看法，席勒與康德皆以先驗主體觀念來論述遊戲與藝術的關聯。所謂的先驗主體便是主體認知的先決條件，為美感的主觀化，Gadamer (1960) 認為就藝術經驗關係或存在問題來談論遊戲，他認為遊戲具有三種特徵：(一) 遊戲高於遊戲者意識之上 — 遊戲的主體性是遊戲本身，人在遊戲之中必須遵守其規則，去我思才能讓人全然投入遊戲之中。(二) 遊戲本身是嚴肅的 — 所謂的嚴肅是指參與者必須遵守規則，不遵守遊戲則無法成立，甚至須透過集體來共同完成。(三) 遊戲是「為觀賞者而表現」的活動 — 主客體必須具有互動與交流情感的關係。簡單的說，Gadamer 不認同康德之天才說，而是強調「體驗美學」的重要，也就是藝術之為美的重點非藝術家或作品本身，而是藝術品經由觀賞者一來一往的參與過程中，創造體驗性的美感交流，促成審美的「共時性」(Synchronicity)<sup>1</sup>，這也與玩遊戲一樣。Huizinga (1998) 認為遊戲能產生樂趣 (Fun)，是一種心靈 (Mind) 的存在與生命運作的功能之一，其性質為非物質性，排斥定義分析、理性邏輯，存在於社會文化之前。例如：



5 Black Hole 魔法門之英雄無敵 6 2011



6 Square Enix 太空戰士 13 2010

競賽遊戲中肢體擺盪的美感，敲打玩弄所發出音樂的節奏與和諧，一切皆與美有密切關係。另外他也認為有別於遊戲是過剩生命力的發洩，或是某種模仿本能和對放鬆的需求，文化才是構成遊戲的主要成因。不管遊戲的功能是否成為訓練人的內在趨力、宣洩剩餘精力、滿足未實踐的夢想，唯有「人」才能透過「遊戲」建構文化。因此，藝術也透過遊戲，讓參與者產生心理的愉悅感與感知美學的共鳴，建構出當代藝術新媒介、新實驗、新思維、新體驗的審美形態，開創屬於次世代文化的美學觀，沉浸於宛若孩童遊戲的奇幻藝術之旅。

現今的數位藝術創作之中，充斥著講求互動與體驗的藝術形態，如互動藝術、電玩藝術，其中話題最夯的就是電玩藝術，電玩藝術是一種透過「玩」的過程中創造哲學與互動美學的藝術型態。美國於 2009 年電玩遊戲產業和 PC 遊戲銷售額高達 202 億美元，而台灣 2008 年遊戲產值也高達 283 億台幣，較 2007 年成長約 19%（數位內容產業年鑑，2009）。在全球經濟蕭條下電玩產業仍持續成長，成為最火的「宅經濟」。全球也設立了許多專為電玩所設立的競賽、展覽、音樂會、學院，透過實務與理論等不同角度，深究電玩中的藝術表現，電玩已從早期次文化躍昇為主流。電玩發展的脈絡，最早是 Higinbotham（1958）使用示波器、類比電腦及簡易按鈕，創造史上最早的互動遊樂器《雙人網球》（*Tennis for Two*），演變至今，電玩中的藝術性因為科技研發的進步與人類追求娛樂性的慾求下，激盪出令人著迷的電玩藝術。所謂的奇幻電玩藝術，是電玩設計師運用奇幻文化的元素，創造電玩空間，排除習以為常的生活場景，不管是傳統之奇幻要素（如魔法、龍、騎士），或是飛天遁地、穿梭時空、潛入意識等，背景須具有架空特質、陌異性的特色，如《魔法門之英雄無敵 6》（圖 5）為一款即時戰略遊戲加上壯闊的奇幻故事，藉由英雄來領導眾多的幻想生物，來進行刺激的戰鬥，由 1995 年一推出到 2011 年即將推出第六代，深受玩家喜愛。類似這種融合古老神話傳



7 Ubisoft *James Cameron's Avatar: The Game* 遊戲畫面 2009



8 Microsoft *Kinectimals* 擺脫傳統搖桿控制遊戲方式 2008

說與歷史文化元素的電玩遊戲，正是「奇幻電玩藝術」的經典作品類型。另外，《太空戰士 13》（圖 6）為一款奇幻冒險遊戲，以找尋「水晶神話」為核心內容，吸引玩家完成解謎任務，它架構於未來奇幻世界，其細緻逼真場景設計與角色建構，在肢體動態表現與情感流露，都令人感受到其真實性且具有高度的藝術性表現，是一部具備娛樂與劇情張力的成功遊戲。電玩藝術跳脫傳統藝術被動的靜態觀看方式，具備「趣味性」、「互動敘事性」、「體驗幻想性」等多重魅力，強調即時動態的互動美學，在「當代藝術」也建構出獨樹一格的遊戲美學，運用數位化科技的媒材與手法，將藝術的觀念與內涵傳達給觀賞者體驗。電玩為一種集體創作的藝術型態，強調創新與遊戲性，在科技的日新月異下，電玩帶領科技與藝術的演進，為了追求真實的逼真感與藝術表現，電玩的彩現（Render）技術也隨之創新，運用打光、貼圖、著色等繪圖運算，實現各種非真實與仿真的藝術風采。強調 3D 立體與體感操控的電玩遊戲，儼然成為時下最流行的趨勢，隨著技術的演進，其畫面的可看性已提升至讓人著迷的境界。

2009 年電影《阿凡達》（*Avatar*）不但在電影票房開出紅盤，更榮獲無數獎項肯定，而最重要的代表意義是，帶動了數位科技影像全面性 3D 化的風潮。阿凡達所帶來的衝擊與啟示，已經宣告世人 3D 的技術已不侷限於應用於電影產業上，此風潮

已經開始顛覆未來傳統娛樂的媒體形態，國內外知名科技大廠皆已摩拳擦掌迎接 3D 紀元年的到來，*Avatar* 的成功帶領高科技產業與通訊廠商，運用尖端技術，促成更真實、豐富的立體視聽娛樂。3D 電玩遊戲《*Avatar*》（圖 7）推出以「Xbox 360」遊戲平台的 3D 電玩最具代表，預計將帶動新一波 3D 電玩狂潮，甚至在未來玩家將被 3D 環境所環繞，運用多感知來進行遊戲；電玩遊戲不僅強調遊戲內容能與現代人產生共鳴之外，硬體溝通介面與玩法也越來越人性化，在未來，將拋棄傳統硬體操作方式，透過即時鏡頭捕捉影像或腦波等，讓玩家進入虛擬遊戲之中互動。微軟 2010 年 E3 展全力主打 Xbox360 體感攝影機「Kinect」，推出全新型態寵物養成遊戲《*Kinectimals*》（圖 8），玩家利用攝影機與遊戲中可愛的虛擬寵物進行體感互動、語音辨識等新玩法，利用語音辨識軟體，玩家只要下達語音命令，虛擬寵物還能直接做出你所指令的動作，未來 3D 視界狂潮將影響電玩未來遊戲革命。

## 想像的超能力

奇幻藝術家「達利」、「馬格利特」或電影導演「柯麥隆」、「盧貝松」等人，皆是透過想像力來創造偉大作品的例子。人類文明的開展，皆源於人類旺盛的求知欲與創造力的泉湧展現，埋下科技與文明進化的思維種子。Einstein（1879-1955）

強調：「想像力比知識更重要，知識是有限的，而唯有想像力才能擁抱整個世界」。Schumpeter（1883-1950）提及：「創新並不是智慧的結晶，而是意志的結晶」，人類在進行創造性的心智活動時，是一連串由簡到繁的神經活動，而想像力的表現受到認知、社會、環境、情緒等因素交叉影響。想像力為何如此的重要？Rolf Jense（1999）說：「擅於『說故事的人』塑造夢想與英雄，訴諸感性和情緒，只有注入好的故事才能刺激銷售。」而Pink（2005）預告未來追求知識不再是唯一的力量，高感性將異軍突起，未來人才急需創造力、同理心、整合力、說故事的感性時代，運用高感性（High Concept）與高體會（High Touch）的兩種感知。

### 好奇心是最佳本錢

你能相信烏鴉擁有學習製作與使用工具的能力嗎？啄木鳥為何在啄木幹的時候不會傷及腦部？這一連串的提問，皆是人們為了滿足求知的好奇心而有所答案，人類具有好奇心這項天賦異稟的能力，在面臨常理無法解釋的事物時，就會主動進行觀察與研究，選擇性地瞭解探索，累積大量的認知與經驗。所謂的「好奇心（Curiosity Minds）」是個體在生命不遭受威脅下，當面對新奇事物或陌異化的空間裡所產生一連串複雜的心智模式，以滿足學習趨力或尋求開展智慧的能力。有時候懂得提問比獲得解答還來的重要，愛因斯坦認為自己並非天才，這些成就與發現都來自於自己旺盛的好奇心與求知慾促成，他說：「不間斷的質疑找尋解答是最重要的，好奇總有自我存在的理由。」學齡前的兒童好奇心是最旺盛的，教育者必須預備探索的環境與心態，接納幼兒在探索中學習，美國教育學者杜威（John Dewey, 1859-1952）提出的教育理論「做中學」，就是此種概念。Barell（2003）也認為教育的藝術是為了開啟年輕人眼光與思維，滿足

先天具有探索天地的好奇心。Amabile（1996）認為運用好奇心發掘問題，以富有彈性的創意思維來解決事情，往往能打破舊有形式來解決問題，產生無數新奇的發明，這就是人類最大的資本之一。謝豐舟（2009）認為許多令人莞爾一笑的問題竟然都有科學依據，這些看似不正經的研究，都源於對於事情探究的熱情與打破砂鍋問到底的精神。另外科學研究要加上一些幽默感與追根究柢的研究精神，才能激發更多的新奇點子。既然腦科學是如此驗證保持好奇心的重要性，更別說以追求原創性與想像力的藝術領域。

### 想像力就是超能力

何謂想像力呢？朱立元（2001）提到想像，是一種通過思維加工和剪裁記憶中的表象後，所創造出新的思維表象的過程。Kant（1724-1804）認為想像力與知性共存於藝術家的腦袋之中，知性必須尊重想像力的自由，而想像力必須靠知性實踐完成，以完成一種「有別於以往」、「無中生有」、「突發奇想」的點子。想像力是可以訓練的，當我們能運用感知力與想像力來觀察現實狀況中的微妙時刻，再重新發揮想像力，必定能創造出極具原創性、豐富深刻的藝術作品。想像力是一種精神層面的心智運作，想像力的高低、快慢、深淺，都會影響創造力的品質和產量。運用想像力能幫助人們透過經驗來解釋或學習知識，並且扮演學習過程中重要的角色。佩服孩童天馬行空的想像力，能將平凡之事加油添醋成為精彩萬分的故事，或是在畫中你也能驚嘆孩童有別成人的認知，想像力就在其中暗喻未來世界的藍圖，異質組合也許會成為未來的偉大發明，因為想像力就是具有其偉大的超能力。法國導演盧貝松製作的電影中最具有科幻想像的電影《第五元素》，是一部背景發生在2259年的未來世界，怪異的生物、漂浮警車、帆船型的飛船等，逼真的場景讓人們相信未來世界就是如影

片中一樣，此片一推出就擄獲全球影迷的關注，他曾說：「每當我拍攝一部片時，我總希望帶領我的觀眾逃離日常世界，我會說：『走吧，讓我們到未來世界，深海底、外太空，甚至到你的夢境或不曾看過的地方』。」（第五元素，2007）逃離現實，追求想像力所發揮的奇妙世界，也造就了盧貝松獨特的視覺創新功力與拍攝風格。直線思維、保守傳統、安於現狀就是想像力的最大殺手，Vygotsky（2004）提到因為孩童沒有直接的認知經驗，所以他們勇於嘗試各種解決方式，甚至是在大人眼中不合邏輯的組合搭配，吹牛、誇張、異質組合、違背常理的思考方式，如果求創意的量而不求質的話，孩童永遠是優於成人的創造力。解決問題，也成為發揮創造力的原因之一，問題為發明之母，人類為了改進現況、改善的原因，基於人類自尊需要、動機和滿足慾望而進行創造力的改革。這種為創造而想像的目的，是有別於孩童為了解決問題而誕生的想像力行為，前者既需要想像力也需要縝密的邏輯思維來執行。

## 通往神秘境地之鑰 — 奇幻力

對現代藝術家而言，如何勇於出走、悖離體制，以追求非理智狀態下能忠實呈現個人想像的極致與內在世界。在介於瘋狂與理性之間，藝術家甘於冒險失去理智的同時，希望能本著對立之精神，開啟想像力之大門，追求靈性的感受，以發掘具有感知力和創造力的心靈幻象。既然追求奇幻力是必須跳脫安全領域範圍，追求未知是必須具有勇氣甘於冒險，多數具有創造力與想像力的人的性格多半隨性不拘泥於傳統，甚至找尋更多趣味（Playfulness）與開放的心胸來嘗試未知領域，來

豐富想像力。另外，Meecham 和 Sheldon（2000）也提出回歸內心境界的訴求，是重塑造「美感」的理想境界，後現代思潮還是允許內在精神之存在，也就是有些答案並非科學得以理性的解構、驗證。獲取奇幻力的鑰匙並非困難，也非玄學或無稽之談，更與智力高低無關，你只需要開發自我的潛意識，保持樂觀的信念，給予奇幻力一張心智地圖來構思與奔騰，追求超越物質的「形而上」思考，來達到自我實現的創造力。

## 勇於奇幻冒險

藝術家透過想像力在腦海中構思出栩栩如生的奇幻景緻，這一切都源於想像力的奔馳，因此，藝術家在面對創作時，需具備探險家的冒險精神與追求成功的勇氣，忍受寂寞與堅持自我的創作修煉之路。尋找創意是一連串的發現之旅，等待創意人發掘，我們都是探險家（賴聲川，2006）。為了追求自我實現的目的，敢於冒險的人其個性和本質，造就不同的結果。全球十大創意公司 IDEO 的 CEO 執行長 Tim Brown（2005）表示創意產業需要具備同理心與能為他者量身打造的 T 型人（T-shaped people），他們具備特定領域的深度技能，還具有跨界的能力，強調合作、感性、高度體驗的創新精神。奧美廣告創意總監龔大中提到任何偉大的決策都伴隨著冒險，別想太多把持著熱情，趁年輕多嘗試，並且能勇於接受犯錯的時候。Runco（2006）提到創意人的性格具有自主性、變通性、複雜偏好、經驗開放、雙性化、直覺性、情感敏感、玩樂性格等特質。李開復（2006）亦認為勇於追求成功的人有四種勇氣，第一種是不畏失敗，敢於嘗試。第二種是承認錯誤，從失敗中學習。第三種遠離恐懼，挑戰困難。第四種是勇於放棄已經獲得的東西。勇於追求改變與成功，才能突





9 Warner Bros. *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1* 2010

破保守的框架。

### 開啟智慧之門

想像力就是在頭腦中模擬事物的形象或事情發生的過程，或在腦海中構思實驗，透過記憶力與創造力構成動力與泉源（懷特海智慧教育研究中心課題編委會，2009）。如何培養開啟智慧之門的能力呢？賴聲川（2006）提到許多各領域的頂尖專家，他們「觀看」的方式與常人不同，跳脫體制與標籤才能發揮創意，而對於如何看，他提出了改變「觀」看方式的三種方法，為「世界觀」、「如是觀」和「因果關」。「世界觀」為個人創建的基礎，必須奠基於真理和生活經驗之上，非憑空想像。也就是成人因為具備許多知識基礎，因此能運用技巧來找尋到答案與解決的模式。Vygotsky（2004）提到想像力的建構並非從無到有，人類透過生活的閱歷豐富的和多元人際，都有助於人類將這些經驗元素重新組合拼湊，進行創造性的想像活動，創新如藝術、科學、技術等領域。人必須累積豐富的經歷與知識後，才開始建立自己的幻想。另外，「如是觀」則是必須拋棄成見，去除標籤化，我們才能看見事物原貌。「因果觀」就是創意人必須找尋有別於以往的關係連結與新的組合方法，把想法做新奇與奇幻的聯想，允許想法跳躍到過去或未來，創造

新的形式。

### 敢想敢夢幻化成真

想像力能有助於引發理想，而人邁向未來的指南針，就是順從內在描繪的理想藍圖。這種看似不可思議的力量，皆源於想像力富有可塑、延展的特質，透過觀看在心靈產生視覺化的心像，視覺化為內在想像的產物，被視覺化的事物一定會在外形態上顯明。許多書籍鼓勵人們正向思考，改變觀念才能讓夢想成真，Haanel（1866-1949）認為想法是由靜態的意識累積轉變為動態階段，促使人類在現實中有所作為。我們不容小覷人類的精神力量，運用「理想化」、「視覺化」、「具體化」的心靈力量來創造富有創造力的思想。其中的「視覺化」就是將想法轉變為意識來執行心靈地圖，有意識地創建未來。史上最暢銷的勵志書 Rhonda Byrne（2006）就是借用「吸引力法則」與「觀想法」，推動塑造自我的思想，並且構築生命成長概念的藍圖。在《右腦潛能開發手冊》中就說明想像力的培養與構成是透過五種基本能力，包括「空間想像力」、「聯想能力」、「組合能力」、「假設能力」、「模擬能力」，透過一連串的訓練，將抽象的想像情境化，以達到自我實現的目的。由此看來，只要你肯相信，美夢就能成真。



10 Disney *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* 2005

## 奇幻體驗的視覺化

促進想像視覺化的方法有許多，有運用口述傳播、文字記錄、圖像描繪等，不管方法如何，皆有助於將腦中「不可見」化為「可見」。自古以來人類透過自我意識的自省與理解中，開始記錄其創造的過程，流傳許多經典的故事與神話，早在 19 世紀西方理性與馬克斯主義便宣稱神話消失。但 21 世紀的今天，在小說、電玩、藝術等不同文本，皆發現「重述神話」的降臨，《哈利波特》的魔法故事、宮崎駿《人魚波妞》動畫改編格林童話、《史瑞克》反諷童話故事的幽默等，諸多創意的根源都來自於神話與冒險傳說的文化資產。Vygotsky (2004) 提到想像力的建構並非從無到有，人類透過生活的閱歷豐富與他人的交流關係，來幫助將這些經驗元素重新組合拼湊，進行創造性的想像活動。我們知道創意得來不易，而且不可能是憑空而降，人多少會受他人影響，或自己成為他人謬斯的女神。「搭便車」法則有助於引導創新，所謂的搭便車就是坐在巨人肩膀觀看和將別人提出的觀念再創新，這種都類似搭便車的方式。在小說、電影、遊戲之中的故事情節，皆透過不同閱聽人重新詮釋改編流傳下去，也就是故事通常都是作者自

我的投射、價值觀與感覺，因為個人的願望與喜好或假想概念而延伸出來具有劇情的故事。陳智先 (2007) 認為這種現象又稱為「跨媒介產製」，故事文本透過不同的媒介的表現而產生交互的變化，已形成當今媒體娛樂工業的獨特現象。文本的結構與元素，在非同一人與時間的更迭之下，可能又會發展出符合當代主題與喜好的類型。不容小覷視覺化的原因就在於利用視覺化，我們能將靜止的文字化為生動的畫面，也造就相同文本各自表述的情況產生。多元的創作媒體與科技的發明，讓人類夢想中的想像世界得以化為可看的、可碰觸的，甚至可體驗的。簡言之，故事要有人相信，才會從想像變成真實，從抽象變成具體，才會流傳於後世，下面就列舉成功的將創造力視覺化的作品。

### 故事到影片

在故事之中，我們能看到角色隨著情節描述人的內在衝突與情緒、慾望的糾葛，故事就是等著讀者進入書中的奇幻世界，而文字敘事與讀者的互動關係是獨一無二的，也就是同一本書，不同人觀看，產生不同的解讀與想像，而通常人們總將自己的經驗與自我內在，投射於劇情或角色之中，產生共鳴。這種透過「線性的」、「被動的」、



11 Electronic Arts *Harry Potter and the Half-Blood Prince Video Game* 逼真的遊戲畫面 2009

「細節的」、「多詮釋」的想像空間等閱聽特質，也只有書本才能達成。為了滿足想像力，有越來越多電影，重新詮釋將小說改編成電影。從小說改變到電影最成功的經典就是《哈利波特》系列小說，造成全球魔法旋風，1997年發行至今共有七集，2010年又推出電影版《*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*》（圖9）都深受全球哈利波特迷的喜愛。其故事背景主要敘述哈利波特在魔法學院霍格華茲所發生事件及生活的冒險故事，綜合了懸疑推理、奇幻色彩，這個故事成功的結合關於親情、友情、愛情與自我實現的情節，成功吸引了兒童、青少年甚至是成年人。另外，由英國作家 Clive Staples Lewis（1898-1963）在1950年代所著《納尼亞傳奇》系列兒童文學作品，總共有七集。2005年推出《納尼亞傳奇：獅子·女巫·魔衣櫥》（*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*）（圖10），這也是繼《哈利波特》以兒童文學之姿改編而成的電影。劇情描述男孩和女孩偶然進入了一個名叫納尼亞的奇幻世界，在那裡經歷冒險與時空的改變後，交織出超現實時空的故事文本。《納尼亞傳奇》系列故事改編成電影，也藉此讓觀眾透過電影文本的展現後再回頭認識這部不朽的文學作品。

### 影片到遊戲

當電影已無法滿足閱聽大眾的需求，為了提供更多的想像與詮釋，由電影改編成為遊戲的成功例子也越來越多。遊戲的特質不同於電影或動畫，結局非固定，而是跳脫傳統，提供玩家選擇性，朝向制定化多元的劇情，將控制權以「民主」的方式交給玩家，由玩家決定遊戲最終的目的地。早期故事在遊戲中只是附屬品，故事只是帶領玩家進入遊戲的手段，遊戲主要訴求的是娛樂性，而非故事中強調人性面的描述，而在當時的技術還是無法改變故事中不同走向與結局。現今電腦的普及，程式軟體研發技術的日新月異，遊戲研發技術已朝向高互動與高體驗的娛樂目標，玩家有權力改變劇情發展或結局，甚至與他者互動參與，追求一種數位說故事的趣味。由影片改編成為遊戲，這類型的作品其優勢不但能補充遊戲中單薄的故事情節，另外，擁有固定消費者與市場導向考量下，這種由影片延伸為遊戲，儼然成為趨勢。如2010年由美商藝電（Electronic Arts）推出《哈利波特：混血王子的背叛》電玩遊戲（圖11），遊戲主要透過玩家扮演哈利與魔法世界進行互動，透過遊戲玩家可以在魔藥學教室調配魔藥，甚至施展各種咒語，另外也有最刺激的魁地奇比賽，玩家能輕鬆操控角色進行飛行比賽，不管在場景打造與角色設計都達到逼真



12 THQ Inc. *Up: The video game* 遊戲畫面 2009

生動與電影呈現氛圍絲毫不差，完整重現緊張刺激的劇情及視覺特效，為哈利迷們帶來一款精彩忠於原著的電玩遊戲。以迪士尼為例，其動畫所創造的劇情、角色、風格都已受大眾矚目與熱愛，其子公司皮克斯也推出運用其劇中故事角色所研發的電玩，2009年由美國軟體公司 THQ Inc. (NASDAQ: THQI) 推出《UP: The video game》電玩遊戲（圖 12），玩家能扮演動畫中主要四個角色，孤僻老人卡爾與童子軍羅素、寵物狗、史前鳥，開展一場於中南美洲的野生冒險之旅，遊戲中角色必須通過險峻的叢林地形與險惡的叢林生物展開戰鬥，玩家甚至能邀請其他人進行多人遊戲模式，為一款動作冒險遊戲。

還有許多款受歡迎的遊戲都是由電影成為遊戲，其中最大的特色在於這些遊戲不管在角色、劇情、風格等，都與電影如出一轍，《哈利波特》此款遊戲風格是運用逼真的三維建模來呈現其視覺效果，讓玩家在遊戲中彷彿在看電影。而《UP》本身就是一部動畫長片，在角色、場景建構都已經具備完整的模型與技術，因此將動畫轉變為遊戲的研發過程，就能縮減時間、人力與資金。Andrew Rollings & Ernest Adams (2003) 提到以後的遊戲設計師不用再面對龐大的執行團隊，只需面對遊戲設計工具就能創造新的遊戲，也就是所謂智慧型的

設計工具。另一方面，互動式的娛樂將成為一種藝術形式，電玩就屬於一種具有互動性質的表現形式，就像電影製作和文字創作一樣，電影的優勢在於他是戲劇的延伸，並且歷史悠久。而電玩在現今已經越來越重視故事性的描述，以增加其情感的表現，在視覺藝術表現上也越趨多元與成熟，因此電玩也屬於具有互動娛樂的藝術媒體。既然電影會深受歡迎，遊戲一定會有特定玩家支持。電玩遊戲具備高互動的媒體特質，玩家重視的是遊戲中「奇幻美感」、「耐玩性」、「音樂特效」、「劇情」等相關要素，未來的電玩在故事情節上也脫離不了經典故事鋪陳的結構，以科技與藝術整合趨勢儼然成形。

### 奇幻的情感體驗

早期的傳統藝術，皆屬靜態的模式與觀者互動，觀賞者無法介入藝術之中，屬於被動的接收與作品之間的情感觸動。而今日在科技研發、文化、商業等領域，早已強調創造個人化的體驗感受，脫離用視覺來享受商品，用摸的也不足滿足，用多重感官來體驗與感受的方式已成為潮流。所謂的體驗的觀念是由 Pine & Gilmore (2003) 提出，優質的體驗必須在過程中不摻雜過多的主題內容，讓參與者體驗後，留下美好難忘的經驗。奇幻體驗的風潮

13 Jim Spadaccini *Second Life Art Exhibition* 2007

14 哈利·波特主題公園 真實建構出奇幻的魔法世界 2010

也影響藝術相關領域的發展，藝術與文化將透過不同的操作體驗後，形成多元的面貌，建立一種個人化的想像美感經驗。而感受是人透過官能促進情感的美好，Haanel（2007）認為人類的思想與感受是密不可分的，感受是一切能量的泉源，並且促成美好的情感，如：愛、溫暖、希望與美感，情感能輕易戰勝理智。奇幻體驗促成感受，融合心理感知與美學的方式，帶給人類滿足的幸福。《*Second Life*》（圖 13）於 2003 年推行至今，著重人際關係的線上遊戲，在美國行之多年的，也衍生出獨特的社群活動與經濟。Linden Research（2009）指出利用《*Second Life*》可以學習到各行各業的職業技能、教育或商業會議等，達到虛擬社群的趣味與樂趣。另外，任何人都可運用三維建模，舉凡刺青、衣服的圖案、建築的材質乃至於物件的圖案等，通通都可以上傳到其中。除了圖片素材外，音樂、影片也可以放進《*Second Life*》，甚至可以把《*Second Life*》其內的某個螢幕接到真實世界中的攝影機或 webcam，直接在《*Second Life*》內播送，因此吸引許多身在遊戲的人不斷地製作物件、撰寫程式或產出內容。其受歡迎原因「與真實世界掛勾」乃是重要的因素之一，因為任何社群的本質還是這些活在真實世界的「人」。而在《*Second Life*》中還能夠從創作中獲得實質的與可度量的報酬，使用者不

需要擔心虛擬角色吃飽穿暖的民生問題，甚至透過虛擬市場自由買賣，人們自然會傾向在虛擬世界中從事文化、藝術或知識性的交流創作，並互相討論與交易。以上所述的趨勢中，可以窺見互動藝術與生活界線融合的新世界。未來會有更多的玩家透過網路遊戲結識同好，透過虛擬代理人（avatar）與其他玩家進行主動或被動的互動，達到虛擬與現實世界緊密結合的生活型態。另外，親身造訪心儀的電影場景或是虛擬角色所生活的一切，你會多麼興奮，目前這種強調體驗的主題樂園，也成為一種流行。哈利波特在 2010 年於美國佛羅里達州環球影城渡假村成立《哈利波特主題公園》（圖 14），進入主題公園中你將看到嚮往已久的魔法場景與角色，真實的呈現在你面前，達到最真實感受的體驗樂趣，這個主題公園成功的實現原著中的經典場景，讓遊客彷彿小小魔法師一般經歷魔法世界的冒險歷程。

## 不朽的奇幻魔力

奇幻故事總是挑戰人類司空見慣的邏輯思維，奇幻體驗是人類加入好奇心與幻想力編織出來的奇異視界，奇幻是顯現於人類潛意識或無意識下所發掘的產物，在藝術中，藝術家尋求夢境之像來尋

求一種突破與幻想力，透過奇幻體驗來尋求一種心靈的解放，藝術家是透過繪畫來表現一種個人內在的儀式，透過這種儀式奇幻之物將被顯現出來，為眾人所看見，這種儀式也如同遊戲一般，邀請觀者一同見證遊戲後所產生產物，產生驚喜的愉悅與特殊的審美性，在如此觀念的運作下，建構出新藝術媒介、新實驗、新思維與新體驗的藝術型態，沉浸於宛若孩童遊戲的新奇藝術冒險之旅。數位

科技的時代進步，實現了人類幻想的世界，透過新興媒體、科學的介入，實現這烏托邦的美妙生活，演繹獨特的美學氛圍，跨領域的整合是現代媒體的特質，從文字到影片、從影片再到遊戲，甚至是結合戲劇、音樂、舞蹈等多元媒體特質。由此可見，無論是透過科技來改變外觀的風貌，或是以內化的方式顯露藝術的本質，都是在歌頌人類感悟力與創新的本能，並體現奇幻世界無限的可能。

#### ■ 注釋

- 1 「共時性」(Synchronicity)是指同時出現的事物、經驗與現象之間，存在於某種有意義的偶然與巧合。Peck, M.S. (2003). *The road less traveled: a new psychology of love, traditional values, and spiritual growth*. New York: Simon & Schuster.

#### ■ 延伸閱讀

##### · 中文

- 李開復 (2006)：做最好的自己。台北市：聯經出版。  
 朱立元 (2001)：美學。北京：高等教育出版社。  
 陳智先 (2007)：跨媒介下的文類移轉：電玩《哈利波特：神秘的魔法石》之敘事分析。傳播與管理研究期刊，7(1)，80-81。南華大學傳播管理研究所。  
 經濟部數位內容產業推動辦公室 (2009)：2008 數位內容產業年鑑。台北市：經濟部工業局。  
 盧貝松 (1997)：第五元素。台北市：大塊文化。  
 賴聲川 (2006)：賴聲川的創意學。台北市：天下雜誌。  
 謝豐舟 (2009)：閒話腦神經科學。台北市：國立台灣大學出版中心。  
 懷特海智慧教育研究中心課題編委會編著 (2009)：右腦潛能開發手冊。北京市：石油工業出版社。

##### · 英文

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity*. Oxford: Westview Press.  
 Barell, J. (2003). *Developing more curious minds*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.  
 Byrne, R. (2006). *The Secret*. New York: Atria Books.  
 Gadamer, H. G. (1960). *Wahrheit und Methode: Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen: J.C.B. Mohr.  
 Haanel, C. F. (2007). *The Master Key System*. New York: Cosimo, Inc.  
 Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.  
 Marcuse, H. (1978). *The Aesthetic Dimension: Toward a Critique of Marxist Aesthetics*. Boston: Beacon Press.  
 Meecham, P. & Sheldon, J. (2000). *Modern art: a critical introduction*. London: Routledge.  
 Pink, D.H. (2005). *A Whole New Mind: Moving From The Information Age To The Conceptual Age*. New York: Riverhead Books.  
 Pine, J. II & Gilmore, J. H. (1999). *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*. Boston: Boston: Harvard Business School Press.  
 Rollings, A. & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. Indianapolis: New Riders.  
 Writer's Digest Books. (2000). *The Writers Complete Fantasy Reference: An Indispensable Compendium of Myth and Magic*. Ohio: Writer's Digest Books.  
 Runco, M. A. (2006). *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Boston: Elsevier Academic Press.  
 Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42 (1), 7-97.  
 Winnicott, D. W. (1982). *Playing and Reality*. London: Routledge.

#### ■ 圖片來源

- 圖 3 <http://www.paolomarzola.com/blog/archives/1377>  
 圖 4 <http://www.jamesjean.com/blog/>  
 圖 5 <http://www.brothersoft.com/games/heroes-of-might-and-magic-vi-gamescom-2010-trailer-hd.html>  
 圖 6 <http://www.mrgadget.com.au/gadget/2010/final-fantasy-xiii-video-review-fun-and-involving-rpg/>  
 圖 7 <http://www.pcgameshardware.com>  
 圖 8 <http://www.xboxygen.com>  
 圖 9 <http://dashellemarie.blogspot.com>  
 圖 10 <http://www.seeandtweet.com/movie/The+Chronicles+of+Narnia:+The+Lion.html>  
 圖 11 <http://harrypotter.ea.com.tw>  
 圖 12 <http://www.pixarplanet.com/blog/index.php?c=video-game>  
 圖 13 [http://www.exhibitfiles.org/old\\_masters\\_picture\\_gallery\\_in\\_second\\_life](http://www.exhibitfiles.org/old_masters_picture_gallery_in_second_life)  
 圖 14 <http://www.universolorlando.com/harrypotter/>