



我變我變我變變變

The Fun of Transformation in Visual 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

有趣又好玩的變形

1980年代後期三維電腦影像技術被廣泛應用在電影及遊戲等媒體中，變形在視覺表現上扮演相當出眾的角色；變形法具有重新構築視覺經驗的能力，並創造視覺經驗延伸之多重魅力。三維動畫的高仿真表現及打破物理限制的特性，使數位藝術表現得以天馬行空，變形幻想以超乎真實的方式呈現。變形方法突破人們對世界的普遍認知，擁有對同一事物進行經驗重新建構的能力。這樣的視覺表現方式伴隨著人類開始認知世界，並試圖將自身

所感知到之世界以視覺的形式呈現出來即已存在，不只單純地描繪自然，而是描繪著心中的另一種真實，隨著時間的演進，這種心靈的真實也逐漸由神靈構築的世界變為超越感官的世界。現今，變形被眾多的視覺創作者使用於各類議題中，而主要的目的以能讓觀賞者跳脫現實世界的框架，藉以對既定事物重新引起注意，產生新的思考並發掘新的美感經驗。變形在多媒體上的使用相當引人注目，憑藉著數位技術的成長，視覺娛樂上的變形效果使觀眾得以進入變化莫測的驚奇視界。



1 法國拉斯寇洞窟中鳥頭人身壁畫 1700BC



2 希羅尼穆斯·波西 (Hieronymus Bosch) 《最後的審判》
(The Last Judgement) 1504

變形在視覺藝術的意涵

三維變形在圖像處理技術上指一種由 A 物件變化到 B 物件的方式 (Lin, 2009)。根據劉其偉的詮釋，變形亦可解釋為澈底的重新造形 (1987)。視覺藝術在發展歷程中，從描繪技法尚未成熟之遠古時代發展至技術完整的文藝復興的時代，人類不斷的試圖描繪事象的外層，不斷的進行將人類感知之事物外在形貌進行變化詮釋的動作。舊石器時代的文物中就可以發現異形之人體，約西元前一千五百年前所繪製的拉斯寇 (Grotte Lascaux) 壁畫中，即有鳥頭人身的形體存在，其目的至今尚未闡明，可能的原因推估與宗教信仰有關。原始社會中對於面具的概念也可視為是變形的一種延伸，許多文化的面具皆有除去人型或者融入多種野獸、神靈特徵的相貌。其目的在於希望獲得該面具所指事物的能力或是速度與力量，但皆有祈求以獲得超能力的目的。部分文化則相信面具的使用者掩蓋住自己身為人的特質，可以使自己更加的接近諸神所在的空間 (Piper, 2007)。在神話中的變形可歸結為靜態的變形與力動的變形，靜態的變形指的是該物原本就同時具備複數相異生物的特徵，例如：同時具備鳥翼與馬身的飛馬珀伽索斯，而基督教中的惡魔也常融合多種生物的特徵於人的形體中。力動的變形則是指該物擁有由 A 物轉

變為 B 物的能力，例如：宙斯由人形幻化為天鵝或公牛等動物造型 (樂蘅軍, 1977)。除了上述之變形之外，也有很多同時具備兩者特性的例子，例如：希臘諸神中的牧神潘恩即同時具備人與羊的特徵，並可化為其他生物的造型，魔羯座的形象即來自尚未完全變化成魚而只具有半魚特徵的牧神。被視為哥德式藝術之迴光的波西 (Hieronymus Bosch) (Piper, 2004) 在 1505 到 1510 年間所完成的人間樂園中，即可見到眾多的變形式人物，舉凡介於人與卵造型的生物、具多重生物特徵之類人形體，都是對於超自然及超越人類之事物所進行之描繪。

變形在視覺藝術中除了描繪超越人的存在之外，也常用來描繪人的內在心相之呈現或表達真實的方式，尤其在近代藝術中。影響現代創作甚鉅的表現主義，反對傳統美學的模仿論，由主觀的唯心論出發，不將客觀事物的表象作為真實的憑據，而主張藉由認真觀察與重新思考來發現或洞察被長久累積之經驗所掩蓋，常為人們所忽視的真實。為此需要一種特殊的藝術表現方式將所描繪的客觀對象賦與一種現實上的落差，即「陌生化」(Defamiliarization) 的處理，來造成審美主體與客體間的距離，引起觀賞者的驚異，迫而從新的角度去探悉同一事物的本質，這種藝術手段通稱「間離法」或「陌生化」效果。而自塞尚以來，抽離對

客觀表現之變形即為現代藝術創作中所常用的一種離間手法。由達達主義發展而來的超現實主義者，企圖利用描繪非現實世界中所存在的型體來表現潛意識中的形象，也利用了變形來作為抽離現實的表現，包含達利及瑪格利特等超現實主義之代表人物，皆以改變現實物件的尺寸、質地甚至是改變其外在形貌，來對非現實情境的描寫，試圖解脫理性的控制，純粹記錄心靈深處的無意識情境。「動畫」的產生使人類的想像空間得到進一步的演進，以往只能憑想像的形體變化及動態，終於可以全面性的出現在視覺呈現上。但是現實上動畫並非全然沒有缺點，傳統動畫的失真及停格動畫仍受限於物理特性，這使得變形的表現方式又得到下一步的躍進，即為數位動畫的產生。

變形的魅力

從遠古時期以來，改變原有形體的事物就不斷的受到人類的注目和引起人們的興趣。究竟是何種魅力驅使脫離原有樣貌的形體能受到如此的關切，底下將進行探討。

視覺經驗之刺激

變形由於改變了原有物體對觀察者的印象，因而迫使觀察者必須改變其基模來接受眼前所看

到的景象。而被這樣的歷程所引發的好奇心會使得觀測者對變形充滿興趣，進而產生新的情緒變化。力動變形在視覺呈現上是由一個物體經由一連串的動作成為另一截然不同物體，其原本的樣貌在一開始已使觀眾們接受並習慣，而變形後之新樣貌使觀眾得到新的視覺訊號刺激，使觀眾在變形前後對該角色有更深的多重體驗。變形後的事物在外形上與原本之形體差距越大，會使得觀賞者的感官經驗越大，進而引發更多的感官樂趣。力動變形除了前後差距所產生的視覺經驗刺激外，變形的過程也會引起新刺激的誘因。

希望與期待

人們對於自己的外貌總是有著許多的期盼，然而要使外貌變形在現實生活中並非隨手可得，即使可經由化妝或整形的方式使自身的面容或體形得到改變，但這樣依然必須耗費金錢與風險。而現代藉由數位科技的發達，人們可以藉由電腦軟體以較簡單的方式來對自身形貌進行修改，讓照片等象徵自身形象的影像有著更符合自身希望的呈現。另外，在各式各樣的網路平台中，使用者可以根據自己的喜好來挑選出代言人的形貌，即為常見的紙娃娃系統（Avatar System）。期待改變自身形貌在人類社會中並非是近來才出現的文化，原始部落中有許多人們依舊信奉著佩戴面具來達到改變自身



3 Capcom 《魔物獵人：Frontier Online 中岩龍之擬態》2010



4 Blizzard 《暗黑破壞神 3》(Diablo III)

形貌的習俗，他們相信藉由自身外形的改變能夠使得自己獲得神靈或動物的一部分力量。除了形象之外，自身存在的空間也是人們所寄予期望的目標。在人類的歷史中，人們為了生存的需要使用了工具建造了居所或其他具功能性的建築，這即是人對環境進行的最早之變形。在視覺藝術中，創作者們也將環境進行理想化的改變來呈現於畫面上，而藉著數位時代的來臨，人們終於能對所處的空間進行天馬行空的改變，甚至是重新打造出全新的環境。2001 年的《魔戒》系列電影中，Peter Jackson 利用數位後製的方式，將紐西蘭的自然環境塑造成原著小說所虛構的中土世界；2009 年電影《阿凡達》中，甚至從零建構出包含生態系在內的整個潘朵拉星球之環境。

視覺上之新奇化

變形是一種外在形體的轉化，是強化的視覺刺激，足以讓人們重新注意物體並感到新奇，讓變形擁有了吸引目光的魅力，由於變形對人類而言並非是常態性質的存在，而這樣的反應便會迫使人們將其注意力轉於其上。靜態變形雖然缺乏動態表現，但因為其獨特的造形與人類習於接觸之事物有落差，因此能提供足夠的視覺刺激。力動變形的魅力除了變形後的新外貌可以直接的引發前後資訊之衝突，其變形的過程若與現實世界既有之動態有

足夠的落差，也提供視覺刺激的重要方式。以上的兩種變形方式，皆讓觀眾對變形物產生注意，而奠定新刺激後，接下來就是引發衝突，衝突在於新舊經驗之碰撞，人們原先的基模會和新經驗產生融合或是互斥，並進一步的帶動觀眾的情緒，而產生的情緒則因變形物的種類而異，不同的外貌或動勢隨著觀賞者的舊經驗而產生了不同的象徵，也產生了不同的情感反應。

變形的成因

現今在數位科技與傳播方式的發展下，各媒體平台皆出現了大量的娛樂作品，舉凡電影、影集與遊戲，都受到數位三維繪圖相當大的影響，也因此，觀眾對於視覺及聲光效果的追求也逐漸的提高。因應觀眾的需求，三維繪圖產業也獲得相當大的進步條件，各個傳媒中的娛樂載體，皆有形體變化的現象出現，而其中所出現的變形方式也是千變萬化，從為何變形來探究這些事物在目的上變形的理由。

掩蔽形體

變形即謂變換形體，因此變形最直觀的功用之一即為掩飾自身原始之形態，自然界中的生物為了掩蔽形體，使用了各式各樣的方法，舉凡保護色



5 Konami 《潛龍諜影：崛起》2010

與融入環境等方法，其中最為人驚嘆的方式被稱為「擬態」。擬態指生物在經過長時間的演化後，使其外形脫離其原本的樣貌，成為今日所見偽裝成非生物或生物，甚至是模仿具威脅性生物的外形，例如：花螳螂不見一般螳螂的修長體態及翠綠外表，而展現異形的肢體結構及短的外貌，即是擬態為蘭花；魚類中也有多種偽裝成其棲地的外貌，例如：偽裝成珊瑚礁而具疙瘩外表的腫瘤毒；而食蚜蠅之成蟲也藉由擬態成蜜蜂來躲避天敵的捕獵。神話中也不乏為了掩蔽形體而造就的變形，例如：達芙妮為躲避阿波羅的追求而讓河神幻化其形體為月桂樹；天神宙斯常為追求女性且躲避希拉的監視而化為各種動物；希臘傳說中偽裝成美女並以歌聲誘惑航海者的海妖亦是。

而在數位三維動畫之中，掩護形體式的變形也是相當常見的。電影鉅作《阿凡達》中，人類為了融入異星類人生物納美人群體，以人類及納美人基因創造出了結合兩者的生命——阿凡達；電影《變形金剛》中登場的外星機械生物，同樣為在人類的地球上隱藏身分，將自身科幻味濃厚的外形轉變為人類的載具以掩人耳目；1997年的《MIB 星際戰警》中更是充斥著形形色色偽裝成人類形式各異的外星人。這類變換形體的模式是科幻電影中的

常客，「偽裝形體」成為外星人或地球人各自在對方領土生存方便的途徑。

適應環境

在自然界的演化中，物種為了生存在經過極長時間所產生的生理特徵改變。動作遊戲《魔物獵人》中，將龍等的幻想生物，結合現實生物的特徵及生活方式，而創造了多種適應各種環境的相異種類巨龍。《魔獸世界》於2008年推出的遊戲資料片《巫妖王之怒》中新增了一塊位於其虛構世界極北之古老、具寒帶氣候特徵的新地圖，也將原本遊戲中的多種虛構種族的異鄉同類新設計了諸如長毛、蒼白或是巨大鼻腔等適應寒冷環境的新造型；相反的，皮克斯動畫電影《瓦力》中則將未來居住於全自動太空船的人類，以變形的方式表現出因低重力及缺乏運動而退化後的樣貌；線上網路遊戲AION中的天族與魔族在背景故事中亦是由人類長期在相異環境中生存而產生分支的結果。除了生物的改變，環境本身的樣貌也會隨著時間而產生變化，而變形技術也可以表現出這樣的一種變化。科幻電影《時光機器》中，即應用了數位三維技術將地表景觀經歷數億年的變化以動畫方式呈現於觀眾面前。同樣的，驚悚電影《沉默之丘》也藉由電



6 Sony Computer Entertainment America LLC 《戰神》(God of War) 2010

腦強大的運算能力將室內場景的急速老化以視覺方式實現。環境之所以變形為受外力影響而改變，例如：人為、氣候、侵蝕、造山運動甚至是其他超自然的力量，而電影《世界末日》、《明天過後》與《2012》皆是以數位三維動畫將環境受到天災的強大力量而變形呈現出來的代表作品。

能力轉換

這種變形之目的是為了藉由外形的改變，來獲得不同的能力，但在變形後往往會喪失部分原有的能力。這樣的觀念在大量的日本機器人動畫作品中有明確的表現，從早期的二維動畫《蓋特機器人》、《超時空要塞》、《鋼彈》到近年運用三維技術製作的《超級機器人大戰 OG》、《天元突破紅蓮裸巖》等的作品中，皆可以看到許多為了切換能力而擁有變形機能的巨大機器人。三維即時戰略遊戲《星海爭霸二》中人類的載具也有許多的型態切換能力，例如：庫西歐攻城坦克及雷神式皆可自由切換為一般模式或重砲模式，維京戰機亦可在陸戰模組及空戰模組間互相切換，更甚者，部分建築亦擁有變形後凌空浮起、可隨時搬遷的能力。在 2008 年 Blizzard 公布了新的人類單位 TERRA-TRON，即是由基地內各建築放棄生產及升級科技等能力，變形合體而成之巨型機器人。

異質混種

自然界中的生物外形之所以發生變化，有很大的一部分在於不同種類生物的血統混合，但在自然環境中，動物必須在「科」階層以內才可產生子代，且子代將帶有其雙親之特徵，混種所造成的變形常見於帶有遺傳學背景的科幻作品中。除基於遺傳學所造成的混種變形，在創作或設計上也可以見到混合兩種以上不同原型的混合造形。這樣的異相混種有許多種形式，端看創作者的想法而定，可簡單的將其分類為：「人與人」、「人與生物」、「人與非生物」及「物與物」四個大方向來分析。「人與人」混合而生的混種造型包含人本身的形體重組以及複數相異人體的混合。「人與生物」的混種造型，則以人與一種以上的動植物等生物或是其他未確認生物在造型上的混合，這種混合方式在神話中多半是希望獲得原本不屬於人類的能力，或是藉以展示非人的特質。「人與非生物」則是指人體與機械、礦物、無機物等非生物造型的融合，這類型的變形在奇幻與科幻方面的題材都有相當多的呈現。圖 5《潛龍諜影：崛起》由女性人類結合機械結構的複合造型。「物與物」則包含了生物與生物、生物與非生物、非生物與非生物之間的混合，圖 6 人與礦物結合題材選自希臘神話的《戰神》遊戲中，



7 CBS Studio 《星艦迷航記：銀河飛龍》（*Star Trek: The Next Generation*）2010

時常可見到融合自然景物與人類造型的方法。

成長

現實世界的生物，從幼體到成體在頭身比例或體型上皆會有所改變，但有許多種類會在其成長周期中經歷多種類的劇烈變形歷程。有一部分形式是在胚胎或幼生階段為其祖先的姿態，但在成長過程中將數萬年的變化如壓縮般加速，在短短的成長時間中成為現今之模樣，例如：哺乳綱有多種生物在胚胎階段的外觀極為類似，但在胎盤中變會成長為各種相異的外貌；而比目魚在其幼體時也和其他種類的仔魚一樣雙眼位於相異體側，但在其成熟的過程中雙眼會逐漸移到相同體側。另一種形式為成體與幼體之生活方式相異，導致其外貌在成長周期中產生變化，最明顯的例子為昆蟲綱中的完全變態，牠們不論是生活方式或是外型在變態前後皆會有劇烈的改變。

感染與突變

「感染」與「突變」兩者在本質上並不相同，但有多數的人對於這兩種類的變形都抱持著病變的觀感。突變是演化論的原動力，生物藉著突變來獲得原本所不具之能力，突變本身對生物的演化來說並無好壞，只是突變所產生的個體變易是否適合於其所生長的环境，但由於有許多的突變對於正常的生物體而言是相異、異己的存在，因此經常被貼上病變的標籤；同類生物所產生的多樣性可說是微小突變逐代累積而成，因此突變所產生的變形在自

然界是隨處可見的。感染則是指由其他物種在身為宿主的個體內進行有害的複製、繁殖過程；具傳染性的生物體會尋找並且利用宿主體內資源，以利自身生存，但這個過程一旦干擾了宿主正常的生理運作，可能造成慢性症狀、壞疽及組織被吞噬、甚至死亡，因此這類物種又稱為病原體。

許多奇幻驚悚電影中，人們開始將部分無法解釋的事物以科學化的角度予以解釋。在傳說中遭吸血鬼吸食血液的受害者之所以轉變為吸血鬼，許多的電影皆將其解釋為某種未知的傳染病。無獨有偶的，近年來流行的西方殭屍電影，皆將其殭屍之成因歸於遭受病毒的感染，使其個體在結束其原本生命後開始了另一階段的生命型態；《星艦迷航記：重返地球》中航海家號船員接觸外星生物血液，卻因該生物過強的生存能力及免疫系統而被外星生物侵蝕。除生物外，《星艦迷航記》系列從《星艦迷航記：銀河飛龍》影集中開始登場的半人半機械種族柏格人（Borg），則是藉由注入奈米探針至其他生物體內、從分子層面改造對方，達到改變生物特徵並加以同化的目的。

生命的創造

雖然生命是由無生命之中所萌發，但是目前現實世界的環境中，人類仍無法將無生命物體轉變為具有生命而可自由活動的生物。而在人類的幻想中，這樣如同造物者般力量的遐想一直持續著。而非生物轉變為生物的形式中，有一種是將未經刻意改造為人形的物體，經由超自然的方式使之具有



8 Blizzard 《星海爭霸》(Starcraft II) 2010



人類或其他生物的造型，這種方式便是利用變形來呈現出生命之獲取。近年來最具代表性的作品可說是《變形金剛》，其劇中被詮釋為外星生命及科技源頭的超自然物體「火種源」，可藉由其能量而給予機械外星生命修復自身的能力，其能量放射亦會使地球之無生命機器被轉化為原始的外星生物。片中因失控而放射能量的火種源即導致一般的日常用品如：手機、果汁機、販賣機等，變成具有生命的機械人，而片中即使用變形來表現新生命的創造。此外，動作角色扮演遊戲《暗黑破壞神三》所釋出的遊戲展示短片中，也出現了由邪教祭司召喚出來，藉由祭品犧牲生命、分解其肉體而構成的惡魔，他在遊戲中之現實世界取得生命的方式，也是由無生命的肉塊重組結合而成。

角色特性的強調

在動畫或遊戲中所出現的變形不一定在劇情上具有實質作用，但為角色或場景加入變化形貌的特質後，卻讓角色本身的刻劃更加的令人印象深刻。角色本身的設計牽涉到許多範疇，而利用圖像來暗示角色的特性便是其中一種方式，而變形角色的設計，也因其允許高度異質性的元素結合，得到了相當大的自由性。而這些一般元素所象徵之涵義或其刻板印象，即會賦予觀眾的深刻印象，如同樣是頭上具有角狀突起，鹿角與山羊角便具備了差異頗大的暗示，前者多為與自然相關的智者所用，而後者多含有邪惡的意象。在《戰艦 40000》中所設定的四位象邪神分別對應：「暴力」、「狡詐」、「瘟

疫」與「慾望」四種負面形象，邪神可賜予信奉者的不同的能力與外貌變異，因此其麾下的部屬及信徒即具有相異、但易於辨識的外貌特徵。而在角色形象的設計上，過於貼近真實的形象雖易於引發觀賞者的共鳴，但若形貌能引起特別的視覺刺激，則更容易帶動觀眾的情緒反應（Cantor & Valencia, 2006）。

視覺張力的呈現

除上述用來增強角色本身的存在感之外，在其情節鋪陳中可利用其視覺張力來引發激起觀眾情緒，或是用以提醒觀眾或使用某種目的的作用。這樣的情緒反應除了震懾、驚訝之外，還包含了驚奇及趣味性。這樣的變形從早期二維動畫或停格動畫時期便為設計師所用，今日三維動畫中也同樣有著廣泛的運用，夢工場、皮克斯等著名動畫製作團隊皆深諳此道，他們將角色在現實生活中的樣貌透過簡化、漫畫或卡通化的方式重鑄形貌，目的便在增加角色與觀眾的親切感及所造成的喜感。而部分動畫採用的近似於黏土動畫或是二維動畫的變形效果，則是試圖拉近觀眾所熟悉之表現型式與三維動畫之距離所做的設計。近年因其動作特效著稱的科幻電影《變形金剛》，也因其所呈現與過去機器人簡易變形迥異，令人印象深刻的機具——人形變形效果，許多視覺傳媒皆應用了類似的變形效果。由奚岳隆為國軍人才招募中心設計之宣傳短片，讓陸海空三軍的 M-60A3 戰車、康定級巡防艦與 F16 戰機轉變為巨大機器人，即為一例。

三維變形的藝術創作思維

形體的轉變一直與視覺密切相關，視覺媒體是未來資訊傳達的主流，人們接受圖像訊息的意願將遠遠高過文字訊息，因此三維動畫、電玩藝術，甚至變形所扮演的角色將會是未來資訊傳達的一大重心，但是變形並非單純是視覺藝術或是視覺傳達的表現範疇，變形自誕生以來便非單純訴諸視覺享受的產物，因此變形在未來可能的發展方式及其在未來藝術表現將更顯重要。

變形的未來性

數位三維變形已成數位藝術表現重要手法，各式各樣的視覺媒體只要使用了三維動畫技術，就幾乎會使用變形的手法來強化其視覺經驗。在網路虛擬世界中，玩家可以選擇自己所偏好的形象，與網路上其他使用者互動，而這種虛擬分身不只顯示自身品味與營造專屬個人風格，更可滿足對自身的期望。在線上角色扮演遊戲中，多以此種系統來讓使用者改變角色的外貌，而三維線上角色扮演遊戲中的紙娃娃系統約可分為兩種，其一為模組式，即為官方提供數種已完成的角色模型、色彩或貼圖供玩家搭配選擇；另一則為提供基本模型，而玩家可任意調整一定範圍內的模型參數值，在各部位的比例、材質、配件、個性等選項進行設計。個人化世代（i-Generation）的來臨，這些網路平台眾多的使用者們無不希望站方提供更為自由的客製化功能，來達到製作個人化的個性分身，未來各種平台的橫向合作，將可望提供使用者一個更為生活化、更人性化地定義出切合自身需求的虛擬分身，甚至打破虛擬與現實，在現實生活空間中將隨處可見虛

擬代言人的服務。

跨界結合

未知，一直是牽動人類好奇心極其重要的一縷線索，因此自古至今，人類不斷的運用各種揣測與推理來試圖望穿那絕對的未知與未來。未發生的事物隨著人類對周遭環境的逐漸了解而越來越能窺其一角，人們逐漸的看出天象無常變化的規則，逐漸的知曉萬物的四時更替，這樣的了解讓人類足以維持自身，甚至群體的存在。由此可知，對未來的預測是人類社會重要且必要的一環。今日電腦在數據上已能相當程度的模擬現實世界的物理特性，可藉此對各領域的未知提出數據上的預測，更能提出整個世界在各領域上未來的藍圖。視覺是人類在認知上最重要之管道，因此高擬真度之數位三維動畫與足以滿足需求之變形技術的再研發是相當重要的。由於未來的探究使得人類對於自身所處世界之認知能夠亦加深入，而軟體技術也能更真實的貼近已知之「真實」，因此舉凡虛擬手術、物體的受力變化、產品受熱反應到未來生物、環境、氣候甚至是宇宙的結局等針對未知事物之模擬，都能透過變形技術的應用，將極為精確的結果藉由數位三維動畫以視覺的方式予以呈現。未來變形技術與各方領域的相互結合，能夠獨立的將所有運算，符合於已知現實世界之物理反應包含於其中的變形，得以透過視覺性、力動性的方式來呈現並解答真實世界的各種可能性。

變形的藝術性

變形並不只被使用於娛樂或實用性質的面向上，因其在視覺上之影響力，變形也被廣泛使用於



視覺藝術上。近代的視覺藝術創作者，即經常藉由變形來呈現其視覺魅力或關注的議題。變形總體而言，乃是視覺上對於事物的一種呈現方式，一種具有吸引力的方式。在漫漫的演化長路中，人類本能上對於動態的物體較好奇，而若這物體不只具備動態，還有著打破觀者「基模」的外型或是本身正在蛻變外型，則又更容易藉由基模重組歷程而對該事物更加的注意。無論變形所激發出的情緒反應是令人感到欣喜、恐懼、震懾或是開心，變形無庸置疑是讓觀者驚奇並持續投諸日光的視覺呈現方式。即使是無目的性的創作，單單以變形的形式來呈現令人驚豔的視覺效果，也足以堪稱是創作的方式。變形的含意即是事物外型的變化，而外型所包覆的，便是事物的本質與內涵。變形所注重的一個著眼點是，變形的事物其本質是否也跟著改變？自賽尚後之創作者，即開始質疑事物之客觀外貌，試圖以多重角度或多重認知來重現創作者眼中的真實本質。表現主義與超現實主義之所以改變事物之外貌，一部分原因便是為了影響觀者對原事物的認知，強迫重新對其進行本質上之思考，而近代以來諸多的視覺藝術創作者，亦是利用變形來對目標物進行意義的賦予。

變形是奇幻藝術創新的關鍵

變形應用於視覺創作上並非是近年來之表現，人類自肇始之初即開始使用此一手法。綜觀變形在視覺藝術之中的表現，其最古老的動機在於對超自然、非人性（神性）的表現，隨著人類自我與內在層面的發現與表現，變形的手法也逐漸地使用於各

式各樣的視覺藝術之中。近代以來的視覺媒體中，變形之動機雖然有部分仍著重表達超自然與人類之本質，但許多動機逐漸的回歸到「擬態」、「遺傳」或「成長」等自然的、生物性、演化性的表現，或是機械等的實用、科技目的，試圖呈現出人類對未來或未知較貼近現實、甚至就是現實的幻想。而 Web3.0 與雲端時代的來臨，讓使用者有更為自由與超越想像極限的可能，擁有獨一無二的虛擬分身與角色個性，將角色變形所運用的層面幻化於虛實世界。在本質上，變形更重要的責任則是打破觀賞者的原有經驗並使其對變形物進行新的思維及採用新的角度，引發觀賞者內心的衝突及好奇。因此在視覺創作之中三維變形做為未來的奇幻藝術（Fantasy Art）表現焦點，並成為吸引目光並提供創新想法的主要關鍵。

■ 延伸閱讀

中文

劉其偉（1976）：近代建築藝術源流。台北市：六合。

樂衛軍（1977）：中國原始變形神話試探。台北市：東大圖書公司。

西文

Cantor, J., & Valencia, P. (2006). *Inspired 3D Short Film Production*. United States: Course Technology, Inc.

Fontana, D. (2007). *The Secret Language of Symbols : A Visual Key to Symbols and Their Meanings*. United States: Chronicle Books Llc.

Lin, D. (2009). *An Interactive Creation Strategy in the Fantasy Era*. Taichung: First Digital.

Piper, D. (1981). *The Illustrated History of Art*. London: Oct.

■ 圖片來源

圖 1 <http://faculty.gvsu.edu/websterm/Shamans.htm>

圖 2 <http://www.allposters.com>

圖 3 <http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/3/intro1.html>

圖 4 <http://us.blizzard.com/diablo3/>

圖 5 <http://www.konami.jp/mgsr>

圖 6 <http://www.godofwar.com>

圖 7 <http://startrekonline.com/>

圖 8 *Starcraft II* 遊戲畫面