

國立臺灣師範大學藝術學院美術學系

美術創作理論組-繪畫

博士論文

Program of Art Creation and Theory – Western Painting

Department of Fine Arts

College of Arts

National Taiwan Normal University

Doctoral Dissertation

「鼠國奇境」繪畫創作研究

Studies in Painting Creation of the Wonderland of
Mouse Country

劉巧璇

Liu, Chiao-Husan

指導教授：黃進龍 教授

Advisor : Professor Huang, Chin-Lung

中華民國 114 年 7 月

July 2025

謝 誌

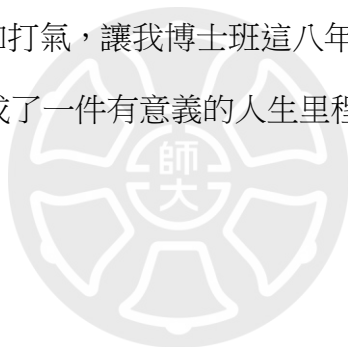
博士學位，我一共讀了八年，其中六年同時在高中全職任教，也包含許多的博士班課程要修課，期刊發表以及兩次創作個展要完成。回想當初報考博士班的初衷：我想趁我有能力時繼續深造，但一邊在高中任教，一邊兼顧研究生和創作者的身份，真的很難兩全，如沒有老師的鞭策、家人的支持、同事的鼓勵，真的很可能完成不了。

本論文延續我碩士的研究，動物隱喻以及奇幻藝術兩個方向，將動物鎖定在鼠國，奇幻藝術更延伸往奇境空間創造發展。非常感謝我的指導教授黃進龍老師，從我大學、碩士在師大就讀時就很認真於了解我的想法，創作上也支持我盡情發揮所想。其實我非常不習慣與人介紹我的理念與創作，就連面對家人和老師，我都很難侃侃而談，因此，每當黃老師能順利地說出我還沒釐清的想法、甚至說中我創作的意圖時，真的覺得很慶幸。面對我的博士論文選擇了資料不多、架構龐雜的主題，黃老師依舊尊重我的想法，讓我去發展，適時地在旁邊提醒我、指導我，讓我順利擬定整個論文架構，直至最後完成整本論文。能遇到對我的藝術創作開明、對我的特質用心了解、又能包容我的步調的指導老師，實乃在師大從大學到博士班，這將近二十年來最幸運及我最感謝的事。

本論文能順利收尾完成，非常感謝幾位口試委員教授的指點，很感謝有廖仁義教授、蘇憲法教授在藝術理論研究、觀點、論述的建議，口試時一針見血的抓出論述薄弱、混沌處以及個人主觀的不適合用語，讓我學習用更成熟清晰的思路去反思；也很感謝有湯運添教授、洪明爵教授對我在奇幻藝術的釐清、AI 藝術的討論提供我許多想法與啟發，老師們口試時邊問邊教，還在紙本上留下幫我查詢的補充資料供我後續參考。感謝能有四位口委老師以及黃進龍老師幫忙擔任口試委員審查論文，讓我能了解讀者閱讀時會看不懂的地方，認識自己看不到的盲點，學習成為研究者與創作者，同時給我很多鼓勵，讓我每次對話都收穫滿滿。

最後，非常非常感謝我的家人，其實博士學位並不是因為工作需要而開始的，本來我學業的規劃覺得碩士能完成，人生的學業功課就達標了。沒想到碩士畢業那年，起因於「我覺得我還可以繼續讀」一句話，家人就相信我，找了一間三房的工作室給我，接受週末連假我都窩在工作室，甚至需要停止全職工作才能白天去修課、全力專注於完成期刊發表、舉辦兩次的創作個展和學位論文研究，多虧有家人們無條件支持、理解、包容、配合，成為我最大的後盾，讓我在學業上只需要盡全力完成，沒有任何猶豫和自我懷疑，沒有家人對我求學的重視和認同，我不可能有底氣說出「我可以，我想要。」

對此本論文的完稿，感謝我敬愛的家人與老師們、我的朋友們、同儕，以及下課時間還不忘鼓勵我、放假前督促我的建國高中、景美女中、新店高中的同事們，有各位這些年的陪伴和打氣，讓我博士班這八年充實、忙碌又有趣，更棒的是順利於滿三十七歲前達成了一件有意義的人生里程碑。



劉巧璇 謹識

國立臺灣師範大學 美術學系

114年7月

摘要

本論文以研究奇幻藝術、奇幻繪畫及奇幻空間建構為目標，由於奇幻藝術是從英文 *Fantastic Art* 與 *Fantasy Art* 翻譯而來，尚無固定風格與理論基礎，使得以奇幻繪畫為類別的文獻資料不多，也缺乏發展脈絡與界定，因此先從奇幻藝術的本質——充滿想像，以及奇幻繪畫相關策展論述資料，研究藝術發展中具有奇幻想像的作品，闡明想像的繪畫作品與創作者個人、觀者、社會、生活的關係，進而分析奇幻繪畫的特色與條件。

筆者不僅研究奇幻繪畫，亦討論奇幻空間的表現與建構方法，從風景的觀看至空間場域構成的轉變，進而分析繪畫空間的作品，討論創造奇幻空間的方法，以及流動意象、空間造形元素等與筆者創作有相關聯之理論。筆者創作藉由兩個世界系列延伸出「第二世界」，反觀虛擬實境與平面創作差異，將新媒體藝術的數位空間轉換成筆者的創作奇境。最後解析筆者創作之「鼠國」與「奇境」，梳理繪畫元素與創作理念，以回應本論文創作主旨。

全論文分成六章，第一章緒論，第貳章奇幻藝術的發展與形式，主旨討論奇幻藝術的跨域發展與奇幻繪畫理論基礎、視覺特色研究，並於第參章奇幻空間建構中，研究奇幻空間創造理論，將筆者創作理念及實踐過程，詳細分述於第肆章鼠國印象與奇幻流動場域及第五章作品解析，最後總結、統整論文研究與筆者創作關係。

關鍵字：奇幻、奇幻藝術、奇幻空間、想像力、動物繪畫

Abstract

This thesis focuses on the study of fantastic art, fantastic painting, and the construction of fantastic spaces. Due to the translation of "Fantastic Art" and "Fantasy Art" from English, fantastic art lacks a fixed style and theoretical foundation, resulting in limited literature and a lack of developmental context and definition in the category of fantastic painting. Therefore, starting from the essence of fantastic art—filled with imagination—and related curatorial discourse on fantastic painting, this study explores artworks imbued with fantastical imagination in art development, elucidating the relationship between imaginative paintings and the individual creators, viewers, society, and life, thereby analyzing the characteristics and conditions of fantastic painting.

The author not only investigates fantastic painting but also discusses the expression and construction methods of fantastic spaces, from the observation of landscapes to the transformation of spatial field composition, further analyzing works of painted space and discussing methods of creating fantastic spaces, as well as theoretical elements such as fluid imagery and spatial form relevant to the author's creations. The author's creations extend into "Secondary World" through the "Two Worlds" series, contrasting virtual reality with flat creations and transforming digital spaces of new media art into the author's creative wonderland. Finally, the author analyzes the works "Mouse Country" and "Wonderland," dissecting painting elements and creative concepts in response to the main theme of this thesis.

The entire thesis is divided into six chapters: Chapter One is the introduction; Chapter Two discusses the development and forms of fantastic art, focusing on the interdisciplinary development of fantastic art, theoretical foundations of fantastic painting, and studies on visual characteristics; Chapter Three explores the construction of fantastic spaces, studying theories of creating fantastic spaces and detailing the author's creative concepts and processes; Chapter Four presents impressions of "Mouse Country" and fantastical flowing fields; Chapter Five analyzes the works; and finally, Chapter Six concludes and synthesizes the relationship between the thesis research and the author's creations.

Keywords: fantasy, fantastic art, fantastic space, imagination, animal paintings.

目 錄

謝誌.....	i
摘要.....	iii
Abstract.....	iv
目錄.....	v
第壹章 緒論	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究範圍與研究方法.....	5
第三節 名詞解釋.....	8
第貳章 奇幻藝術的發展與形式.....	11
第一節 奇幻繪畫之發展與演變.....	11
第二節 奇幻繪畫之風格形成.....	45
第三節 奇幻繪畫之表現與視覺特色.....	61
第參章 奇幻空間建構.....	81
第一節 奇幻空間表現.....	81
第二節 空間佈局分析.....	96
第三節 虛擬空間之建構和生成.....	108
第四節 跨維度空間構成分析.....	131
第肆章 鼠國與奇幻流動場域.....	147
第一節 老鼠世界觀與現實生活.....	147
第二節 奇幻流動場域之建構.....	156
第三節 奇境創造與材料技法.....	168
第伍章 作品解析.....	177
第陸章 結論.....	207
參考資料.....	211
圖版.....	216
附錄：個展紀錄.....	239

第壹章 緒論

第一節 研究動機與目的

一、研究動機

許多人說小朋友的想像是天馬行空，充滿趣味與意外，但隨著年齡的增長、生活經驗的積累，想像力與靈感便會漸漸空乏，筆者也有相似的想法，在創作時慢慢會發現，很難再像小時候一樣，面對一張白紙卻可以天馬行空、一直不斷冒出靈感，可以一直持續填滿白紙，這樣的想像能力當筆者察覺時便已經失去了。筆者認為想像力的缺乏或許也不能全歸咎年齡，當我們習慣於配合生活現實，變得不夠大膽與幻想，當我們以為寫實是一種「安全」的美感標準，這些奇異、夢幻、弔詭的想法都會被以不可能成真、不夠通俗而不被採納，但寫實與否其實從來不影響創作的意義，也不是限制想像力的障礙，但這件事理解容易，實踐卻很難，想像力不是喊兩句加油、改變想法就能增長的能力。筆者創作習慣，總會先預想創作的細節，光是構圖可能就會反覆思考數週，然後一鼓作氣連續一週或兩週完成。因此有感於創造一個新的世界必須要有強烈的動機與能量累積，筆者想趁尚有能力的發揮想像、有動機想要進行創作，去創造一個能將成長經驗、以及能呼應現實的奇幻世界，因此奇幻世界的細節如何建構？成為了研究的動機，而讓觀眾看到「鼠國奇境」的存在是筆者創作的目的。

筆者曾試想一幅畫掛在家中或大廳，一張張陌生的臉孔觀看者自己，猶如被窺視，因此少畫人物，對描繪動物更加傾心，經過數種動物如兔、貓、鼠、松鼠、熊貓、刺蝟、大象等為主角的嘗試，發現老鼠對筆者來說最有共鳴，也最能表現筆者所想。因此博士創作期間全力專注於創造鼠國奇境空間，一個以老鼠生活的國度。為了要讓這個國度使觀眾產生奇幻的感受，創造一個以動物為主角的世界，並將想像的景物、色彩與造形添加於畫面中，讓這個世界有細節與故事，既

奇幻又能被現實理解，不僅需要一個理論基礎，更需要視覺表現。鼠國創作是筆者對生活的描寫與情感抒發，也是想像力可以盡情激盪的領域，從一開始依照直覺開始的創作，變化成系列作品，筆者發現畫面中漸漸產生許多曲線與色塊，各種不寫實的造形，在畫布上跨空間的出現穿梭，因此筆者想要了解「筆者自身創作時為何會重複產生這些曲線與曲面造形？」這成為了本論文第二個研究動機。針對繪畫中的空間創造，以及了解其形成之原因與筆者生活的關聯性，找到原因就會得到答案，像是在找出蝴蝶效應的每個瞬間，對自己做更深入的對話和回顧。

筆者碩士論文《以動物隱喻之奇幻藝術創作研究》藉由建構奇幻場域和動物隱喻來陳述生活，內容雖遍及童話、奇幻文學、奇幻藝術、動物與人類行為、隱喻性等研究，但仍因為是創作研究論文，唯以筆者的繪畫為討論對象，各學術的深度及論點尚屬點到為止，意猶未盡，一直期許自己有一天能繼續尋找奇幻藝術相關的資料，看更多領域的作品，甚至找出奇幻藝術的魅力所在，能夠侃侃而談，讓更多人一起分享這個主題。因此博士論文研究，雖然已知不容易研究，但筆者從一開始就抱著這個理想，將奇幻藝術研究視為目標。

最後，筆者嘗試融入近年盛行普及的數位演算輔助創作，對筆者來說也是邊學邊嘗試，面對每一個新事物，筆者其實並不是直接全盤接受，而是從理解、鑑賞、創作後批判，身為創作者，對於自己的創作是有自信且經過思考的。而這次博士論文研究的創作，是筆者第一次畫出畫布外的世界，將奇幻場域拓展至虛擬世界以回應當代藝術的更多可能。其實這個研究動機是一個在沒有經驗的情況下萌生的想法，相較整個藝術史長流，虛擬世界的創作發展歷程太短，數位發展太快，筆者經過幾次與虛擬實境的接觸後，發現多種感官的同時刺激，感受比僅視覺刺激的繪畫深刻且長久（筆者個人感受），因此決定嘗試，並且進行與鼠國創作融合有關的研究。

二、研究目的

本論文研究動機可分成三大方向：(一) 對奇幻藝術進行研究。(二) 對筆者自身創作元素使用及生活的關聯性研究。(三) 嘗試融入近年盛行普及的數位演算輔助創作。

從筆者碩論研究中可知「奇幻藝術」一詞，包羅萬象，藝術領域各有千秋與特色，雖然最為人所熟知的奇幻藝術，多數指稱奇幻文學的創作，奇幻文學文獻資料較多且已有記載發展脈絡，但奇幻藝術的繪畫領域一直沒有納入繪畫藝術史之中。研究時，雖然有少數名詞解釋釋義，但繪畫創作上以及大多數的字典中並無解釋及完整的統整資料庫，奇幻繪畫源流、風格、作品都難以被明確定位，文獻資料也不多，如隨機抽樣詢問「你認為什麼是奇幻？」答案大多都是「類似、例如」或是就說是「感覺……」，無法明確說清楚，「奇幻的」一直停留在一種形容，因此在此篇博士論文中，筆者不鎖定在奇幻藝術、奇幻繪畫已知的內容，改以皈依想像而創造出的藝術為源頭，將帶有想像力、有奇幻感受的繪畫作品歸納比較，讓奇幻繪畫的研究脈絡有跡可循。

第二個奇幻的切入點是，主題與色彩對奇幻藝術都有明顯的影響，可以說是獨具特色，但光靠對照沒有發展脈絡的數件作品，其實很難彙整成奇幻感受的答案，因此雖然此篇論文沒有辦法完整記錄筆者思索探究的所有過程，但這幾年筆者確實時不時就會去反思自己對奇幻的定義，詢問不同觀賞者對奇幻色彩的感受，最後促成了這次視覺研究的方式，更偏重推理感知和意識，而非純粹的畫面比較、歸納、分析。

空間研究是博士創作的一大重點，目的是為了打造詳實的「鼠國奇境」，建構空間的技巧需要更多探究與嘗試，甚至加上虛擬空間的衍伸創作也是另一種突破，在同步進行繪畫與研究的過程，筆者回顧成長歷程中所學，包含學校的課程、

生活的接觸，連課餘時間進修3D 建模的經驗也都拿來對照創作的影響，從過往陸陸續續累積的作品，筆者對找出了以往不曾發覺也不曾重視的個人特質感到熱衷，因此博士論文研究的最後一個目標是整理出筆者創作的「鼠國印象與奇幻流動場域」，為自己的創作解答，也將自己的創作介紹給本論文的讀者。

本文研究目的分成三大重點討論，並敘寫成共六個章節：

- (一) 奇幻藝術的發展與視覺特色研究。
- (二) 奇幻空間的建構與表現研究。
- (三) 筆者創作之鼠國印象與奇幻流動場域。



第二節 研究範圍與研究方法

一、研究範圍

藝術，透過技能或想象力的表達有意識地創造視覺物件或體驗。¹沒有單一的、明確的概念，因為它在不斷變化、適應和包含新的形式、內容和技術。²因此廣義的藝術指含有技巧與思慮之活動及其製作，但含有審美的價值，能表現出創作者的思想及情感，甚至及給予接觸者感受與啟發，更吻合對藝術較高的期待。本篇論文討論奇幻繪畫或插畫作品時，仍重視作品是否透過技能和想象力有意識地、經過思慮地進行創造。

奇幻藝術，在英文中有 *Fantastic Art* 與 *Fantasy Art* 等撰寫方式，在英文解釋時，內容有無真實世界連結或主題有無文學為基礎，都會產生許多延伸的創作差異，但共通的特徵是——具有奇想，因此本篇論文從帶有奇幻感與富想像、幻想成分的作品著手研究，跨繪畫、影像等媒體，儘可能以最大的範圍包容所有奇幻想像的創作，因此後續撰寫上，奇幻藝術、奇幻繪畫都以 *Fantastic Art* 為範圍討論，如有需要強調不同，以奇幻藝術(*Fantasy Art*)方式說明。

奇幻插畫，在英文中同樣有 *Fantastic Illustration* 與 *Fantasy Illustration* 兩種，差異與奇幻藝術相似：使用 *Fantasy* 強調「奇幻類型」，如奇幻小說、遊戲、美術等，而 *Fantastic* 偏向包容所有想像、幻想的作品，但 *Fantastic Illustration* 比較少見到使用，原因可能與發展的時間有關，我們會囊括為奇幻插畫的作品常常伴隨奇幻小說或是遊戲，所以是接近二十世紀才蓬勃發展，所以 *Fantasy Illustration* 用字較為貼近，相關論述下一章會討論，在此篇撰寫論文的奇幻插畫會以 *Fantasy Illustration* 為主，如有不同會以奇幻插畫(*Fantastic Illustration*)註明。

¹ 線上大英百科全書原文：Art, a visual object or experience consciously created through an expression of skill or imagination. (網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

² Mapfre 基金會網站資料原文：There is no single, definitive concept of art, since it is constantly changing, adapting and including new forms, content and techniques. (2025 年 6 月 30 日檢索)

空間(Space)，大英百科全書解釋：一個無邊的三維範圍，物體和事件在其中發生，並具有相對的位置和方向。³ 可以從哲學、時間等方向深入討論。建築中的空間具有實空間（量體）與虛空間（虛體）。在設計中正空間(Positive Space)是藝術作品中重要的組成部分，它與負空間(Negative Space)相互作用，共同創造出視覺上的平衡與和諧。在平面繪畫中的空間，有景深距離的錯覺且有前後層次，是一種由表面向前空間深度的效果。因此要創造有空間感的作品，需創造有三維空間感的視覺效果，或拼湊呈現不尋常的異空間。本文以各種平面繪畫建構空間的作品歸納出空間感的視覺要素與方法，進而討論如何以虛擬實境增加視覺感受上的空間體驗。

動物繪畫，以動物為描繪對象的繪畫在美術中常見的類型有：觀察描寫動物、寵物或家禽家畜，但多半仍都是以人為主角，次多的是將動物擬人化後說故事，無論以動物的視角為世界觀進行創作，或以動物裝扮後再現名畫作品，都是動物繪畫，更常見於插畫形式。本文創作論述以動物中的老鼠為對象，以筆者的生活聯想老鼠的世界觀，創造奇幻世界。

二、研究方法

本論文研究使用文獻分析法、作品研究、形式分析法與繪畫創作實踐。經筆者創作歷程、資料收集、研究奇幻想像繪畫作品後，轉至討論與分析奇幻繪畫風格。因此藉由奇幻藝術、奇幻繪畫插畫探討的相關文獻、展覽論述研究、中外對奇幻藝術的界定釐清、整理分析奇幻與想像在創作上的關係，以完成創作內容中「奇幻」感受的理論基礎。研究隨著從繪畫史上梳理奇想創作，以形式分析法歸納出奇幻繪畫的特徵，以達成奇幻境界、空間建構的理論研究與視覺元素分

³ 線上大英百科全書原文：space, a boundless, three-dimensional extent in which objects and events occur and have relative position and direction.。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

析。最後筆者亦創作實踐以「老鼠、現實生活」的子題作為內容，以「虛擬、建模、全景圖」建構出奇境空間，進行個人創作反思與對此論文研究的結論。



第三節 名詞解釋

一、奇幻藝術

Fantastic Art 與 Fantasy Art 兩者在中文中常見的翻譯有「奇幻藝術、奇想藝術、奇妙藝術、幻想藝術」，源自 Fantastic 意為幻想的、怪誕的、荒誕不經的、非同尋常的、奇怪的、難以置信的⁴，Fantasy 意為幻想、想像、魔幻故事、奇幻文學⁵。由此可知 Fantastic 有提到怪誕、難以理解的意思，而 Fantasy 強調有故事性與魔法，也是奇幻文學的英文。無論這兩種詞彙使用——幻想都是共同點，因此奇幻藝術必要的元素是充滿幻想與想像。

奇幻藝術包含了各種形式，其中繪畫與插畫在本論文中提及作品最多，因此說明筆者觀點。繪畫與插畫雖然創作的目的、功能不同，但都是藝術家創作、以視覺圖像表達的創作手法，文藝復興的許多繪畫作品不僅是受到委託製作，同時能夠兼顧藝術性、裝飾性與商業性，這與插畫最初為了讓文學經典富有藝術裝飾美感，能夠降低理解門檻，也增添收藏價值有著相似的屬性，因此插畫雖然長年沒有被納入藝術發展史討論，但是否為商業作品並不影響觀者對奇幻的感受，筆者撰寫論文時沒有刻意區分作品是否歸類為插畫，而單純以畫面進行分析研究。

二、第二世界

「第二世界」原文是 Secondary World，也有譯成「次要世界」，理論來自英國作家 J. R. R. 托爾金(John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973)，他於蘇格蘭聖安德魯森大學(University of ST. Andres)的〈關於妖精的故事〉“On Fairy Stories”演

⁴ 線上劍橋辭典，原文為 Strange and imaginary, or not reasonable. /Very unusual, strange, or unexpected. (網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

⁵ 線上劍橋辭典，原文為 A pleasant situation that you enjoy thinking about but is unlikely to happen, or the activity of imagining things like this. /A story or type of literature that describes situations that are very different from real life, usually involving magic. (網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

說⁶中提出「第一世界」(Primary World)是神創造的世界，也是我們的日常生活；而看起來合乎邏輯又貼近真實，但卻異於現實所建構起來的想像世界則是「第二世界」(Secondary World)，源自人具有「想像」的能力。雖然「第二世界」在不同領域下代表的意義不同，例如冷戰時期的第二世界(Second World)，便是與第一世界(主要指蘇美兩強權)和第三世界(主要為發展中國家)的區分用法。托爾金所指的第二世界雖然不能當作唯一專用，但從《雙重世界與創作過程》(*Double Worlds and creative process*)一書⁷用雙重世界同時包含第一與第二世界；在《英國奇幻文學》(*The Fantasy Literature of England*)一書中第三節則以“Secondary World Fantasy”⁸為題，後續中文研究也有使用「第二世界」一詞為題進行文學或藝術研究⁹，說明「第二世界」可作為托爾金奇幻世界建構理論的翻譯。

比較 2003 年 Linden 實驗室開發的網路虛擬世界平台《Second life》(譯為第二人生)與「第二世界」的不同，雖然狀態都是第二個空間，但《第二人生》建構了虛擬替身、虛擬貨幣，形成了一套完整的虛擬經濟體系，在疫情期間，更是有公司將辦公室建立在虛擬平台中，人們在虛擬的社交與文化空間中展開第二人生。所以這個遊戲有受到現實世界的影響，並不是隔絕的新世界。雖然第二世界在奇幻文學發展後，也有人提出過「存在於現實世界中」或是「與現實世界有連結」等不同類型¹⁰，但針對奇幻文學作家托爾金提出的「第二世界」，是一個世界觀建構時的理論基礎，且是一個封閉的世界，運行並不牽連受「第一世界」

⁶ Calvary Georgetown Divide 上“On Fairy-Stories”原文電子檔。(2025年6月30日檢索)

⁷ Arne Zettersten. “J.R.R. Tolkien’s Double Worlds and Creative Process: Language and Life.” Palgrave Macmillan, London, 2011.

⁸ Manlove, C. “Secondary World Fantasy. In: *The Fantasy Literature of England*.” Palgrave Macmillan, London, 1999.

⁹ 如「林耕震，《以圖畫書形式表現幻想文學類型之研究-以「第二世界」為例》，新北市：輔仁大學應用美術學系碩士班，碩士論文，2010。」即是以「第二世界」為研究主題。

¹⁰ 林耕震，《以圖畫書形式表現幻想文學類型之研究-以「第二世界」為例》，新北市：輔仁大學應用美術學系碩士班，碩士論文，2010，頁 21。

影響。因此在本論文中，筆者「第二世界」的使用，意指添加想像力後創造的、非現實世界的、獨立的奇幻世界。



第貳章 奇幻藝術的發展與形式

奇幻藝術包含奇幻繪畫與插畫，以及這種媒體表現，如筆者研究動機所提及，奇幻藝術（繪畫）目前並無藝術史的專書與論述，但在藝術展覽、插畫繪本、動畫與電玩中卻經常容易看到「奇幻、奇境」等標題與宣傳，使我們對奇幻二字並不陌生。既然我們的生活中有如此多與奇幻相關的連結，怎能不多加了解其藝術形式。因此本文首先是建立奇幻藝術中的奇幻繪畫發展脈絡，要梳理奇幻繪畫的發展尚需尋找藝術史上有奇幻感受的藝術作品，研究奇幻感產生的關鍵，比較過去與現今藝術形式的異同，再者亦要比較不同表現方式，奇幻感覺的多寡，釐清後方能幫助我們釐清何謂奇幻。

第一節 奇幻繪畫之發展與演變

奇幻繪畫僅限繪畫層面的指涉，但奇幻藝術的表現非常多元，無論建築、雕塑、繪畫、音樂、文學、舞蹈、戲劇、電影、攝影、動漫等都可以帶給人奇幻的感受，雖然奇幻藝術不限於一段時期或單一風格，但其內容與視覺特色都有些許共識，承續筆者於碩士論文中曾研究奇幻文學與童話故事之關聯性，並奇幻文學也成為認識奇幻藝術最直接與快速的管道，但既為「藝術」即表示其不僅僅是內容或元素的出現，也需要兼顧感覺與知覺。我們對奇幻藝術的認識，多受到奇幻文學、奇幻遊戲與電影極大影響，起因奇幻文學裡開始真正具體描述第二世界，並鉅細靡遺的建構時空、場景、角色、故事線、觀點，如有翻拍成電影，我們對故事的想像便會更真實有印象，藉由這些文學與遊戲、電影的創作，創造許多創新的世界觀及生活規則，生動強烈的視覺效果與敘事，如同劇場的多重感官刺激。

一、奇幻藝術的定義與多種樣態

(一) 奇幻藝術之界定

奇幻藝術值得研究的原因是因為筆者搜集相關資料時，發現奇幻藝術並不如同藝術流派、學派能夠被清楚解釋發生時間、代表藝術家或定義其風格樣貌，查詢中、外文辭典也多是 Fantastic 與 Fantasy 的解釋，從藝術相關「文獻」資料研究發現 Fantastic Art 與 Fantasy Art 是很少被討論的內容，在2024年時，使用 ChatGPT 解答兩者差異，並無法得到清楚的界定；但到2025年4月，ChatGPT 已經有自己對 Fantastic Art 與 Fantasy Art 的不同解釋，兩者最大的共同點都提到充滿想像與幻想等形容詞。筆者試著使用 AI 文字生成圖畫的指令輸入，中文輸入「奇幻藝術」並不一定能使其生成符合期待的作品。

研究界定過程中遇到難題之一是文字的使用，奇幻藝術如單純使用中文，其實並不會難以理解或出現研究範圍的差異，但是奇幻藝術改以英文書寫和進行研究時，卻同時包含了 Fantastic Art 與 Fantasy Art，使得需要去界定英文兩者差異，更混亂的情況是在某些翻譯的網站或文獻中，英文相同中文翻譯卻是奇想、幻想、奇妙等詞混合出現，奇幻不是唯一的中文使用文字，這使得筆者得去思考中英文相互交替使用時，如何能明確解釋奇幻藝術。筆者先以《教育部重編國語辭典修訂本》¹¹解釋以下幾個相似的詞彙：（無「奇幻藝術」詞目可檢索）

1. 奇幻：離奇虛幻。
2. 科幻：以科學上的新發現或新成就為根據，幻想預見未來的一切，常與各種不同形式的藝術結合表現。
3. 夢幻：不切實際的夢境、幻覺
4. 魔幻：魔術所形成的虛幻效果。
5. 怪誕：古怪、荒謬

¹¹ 教育部重編國語辭典修訂本。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

6. 荒誕：荒唐、虛妄。
7. 幻境：虛幻的境界。
8. 幻想：空虛而不切實際的想法。

以上每個詞都有其解釋，但「虛幻」與「空虛而不切實際的想法」並無差別，「荒謬」與「荒唐」好像也不算有差異，字字不同卻大同小異，沒有一個直接能對應解釋奇幻藝術，可能把 1~8 全都加總都還不能完整解釋。

從詞源出現研究，《Online Etymology Dictionary》線上詞源辭典¹²指出 Fantasy 於十四世紀初、Fantastic 於十四世紀晚期出現，時間非常靠近，兩詞意義很相似。

Fantasy 指「異想天開的想法、幻覺」的意義在1400年前就已經存在，其後「奇妙的想象力」最早見於1530年代。……作為一種小說類型的名稱，最早見於1948年。¹³

Fantastic 在1938年記錄了「奇妙、不可思議」的瑣碎感。古法語有不同的形容 Fantasieus 「奇怪的、瘋狂的、虛構的」。中世紀拉丁語也使用 Fantasyus 作為名詞，意為「瘋子」，而莎士比亞 (Shakespeare) 和同時代的人則將其意大利語 Fantasyo 指「行為荒唐的人」。¹⁴

但 Fantastic Art 與 Fantasy Art 並沒有詞源，因此需要後續比較其出現的時機，較能確定有無影響的關係。

¹² 《Online Etymology Dictionary》線上詞源辭典。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

¹³ 引用來源同註釋 11，原文：Sense of "whimsical notion, illusion" is pre-1400, followed by that of "fantastic imagination," which is first attested 1530s. As the name of a fiction genre, by 1948.（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

¹⁴ 引用來源同註釋 11，原文：Trivial sense of "wonderful, marvelous" recorded by 1938. Old French had a different adjective form, fantasieus "weird; insane; make-believe." Medieval Latin also used fantasticus as a noun, "a lunatic," and Shakespeare and his contemporaries had it in Italian form fantastico "one who acts ridiculously."（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

Greg Beyer 於2023年在《收藏家》(*The Collector*)雜誌上發表了一篇名為“*What Is the Difference Between Fantasy Art & Fantastic Art?*”¹⁵的文章，正是以奇幻藝術作討論，不過英文畢竟有 *Fantastic Art* 與 *Fantasy Art* 等寫法，均可翻譯為「奇幻藝術」，兩個詞彙之間的界定模糊不清。文中 Greg Beyer 舉了一些帶有奇幻想像的作品相互對照，嘗試通過區分當代奇幻藝術(*Contemporary Fantasy Art*)和傳統奇幻藝術(*Traditional Fantastic Art*)來解釋，當代奇幻藝術如電玩、電繪風格的奇幻藝術，而傳統奇幻藝術(*Traditional Fantastic Art*)囊括美術史(*Fine Art*)範疇的繪畫作品。筆者以【圖2-1】說明 Greg Beyer 文中的 *Fantastic Art* 與 *Fantasy Art*：



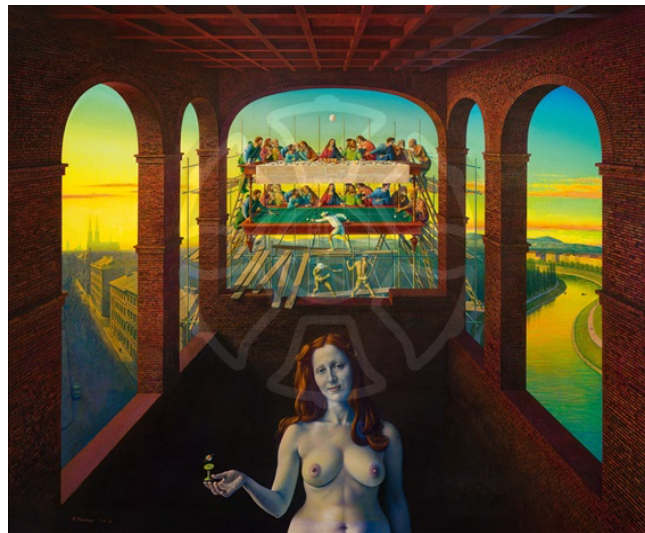
【圖2-1】*Fantastic Art* 與 *Fantasy Art* 往中間交融合併成現今奇幻藝術。

Greg Beyer 說明 *Fantastic Art* 與 *Fantasy Art* 分別往中間趨向、融合合併成現今奇幻藝術。現在我們所認知的奇幻藝術與最初產生時的藝術風格差異很大，但兩相影響漸漸往光譜的中心交融，形成現在風格多樣、範圍廣大的狀態。

談到 *Fantastic Art*，容易聯想到耶羅尼米斯·波希(*Hieronymus Bosch* 或 *Jheronimus van Aken* 或 *El Bosco*,1450-1516)與畢也洛·底·克西莫(*Piero di Cosimo*,1462-1521)的作品，這兩位藝術家的作品在文藝復興就已是怪奇出名，直至現今也被公認為奇幻藝術的經典（兩位藝術家作品下一小節會說明）。十八世紀浪漫主義藝術家哥雅 (*Francisco José de Goya y Lucientes*, 1746-1828) 在他的創作中也充分發揮想像刻畫了社會，版畫作品甚至影響了後來的漫畫及插畫發

¹⁵ Greg Beyer, "What Is the Difference Between Fantasy Art & Fantastic Art?", 《*The Collector*》。網址：<https://www.thecollector.com/differences-between-fantasy-art-and-fantastic-art/>。（2025年6月30日檢索）

展，這些創作常常被歸類在 Fantastic Art。直至1950年代維也納奇幻寫實主義 (Fantastic Realism)出現，他們的圖像是潛意識中以現實方式描繪的夢幻般的景象。¹⁶主題來自神話、宇宙夢想、舊約寓言和世界末日願景等，每位創作者都有其風格特色，魯道夫·豪斯納(Rudolf Hausner, 1914-1995)的作品〈亞當，不被愛的兒子—真實的寓言〉【圖2-2】，背景騰空結合達文西〈最後的晚餐〉，可歸類為美術的奇幻(Fantastic Art)，但以漢斯·魯道夫·吉格爾(Hans Rudolf Giger、HR Giger, 1940-2014)作品〈li 1974〉【圖2-3】為例，看起來就像 Fantasy Art 範圍裡的電玩畫面，電影《異形》(Alien)中異形的造形就是從吉格爾作品〈死靈 iv〉(necronom iv)【圖2-4】設計的。

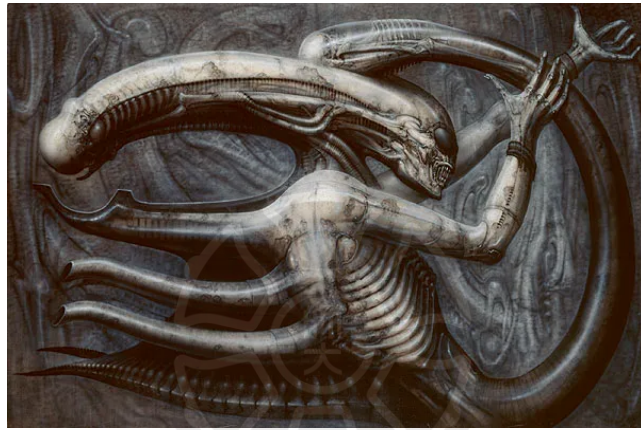


【圖 2-2】魯道夫·豪斯納·〈亞當，不被愛的兒子—真實的寓言〉(Adam, der ungeliebte Sohn - Allégoric réelle), 1979-1984, 紙張、壓克力、油畫凡尼斯, 230 x 260 cm, Artnet。

¹⁶ 泰特美術館線上藝術術語 Tate's online glossary。(網站 2025 年 6 月 30 日檢索)



【圖 2-3】 漢斯·魯道夫·吉格爾，〈李 1974〉(li 1974)，1974，版畫，70 x 100 cm。



【圖 2-4】 漢斯·魯道夫·吉格爾，〈死靈 iv〉(necronom iv)，

1976，紙張、壓克力、木板，150 x 100 cm。

從 Greg Beyer 觀點，Fantastic Art 與 Fantasy Art 都充滿大量想像，根源相同，在1960年時已是無法分開討論¹⁷，法蘭克·弗列茲塔(Frank Frazetta, 1928-2010) 作品如〈Death Dealer 6〉【圖2-5】，是一位傳奇漫畫家、插畫家，作品大多是商業性使用跨足電影、漫畫、各類出版書籍，常被喜好奇幻藝術的人歸類為 Fantasy Illustration 或 Illustrations in Fantasy 代表，擁有大批粉絲追隨。Fantasy 頻繁出現使用於插畫、雜誌、電腦遊戲與電腦繪圖的宣傳，加上奇幻小說(Fantasy)一詞影響，用 Fantasy 能清楚讓消費者知道、想像得到商品的屬性和風格特色，近年正

¹⁷ 引用出處同註釋 14，原文：Fantasy art has its roots in the same place as fantastic art. Until about the 1960s, fantastic art and fantasy art occupied the same space, and it's debatable whether the two actually existed as separate subjects. (網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

值數位藝術創作盛行，Fantasy Art 確實更多人聽過，另一個新的界定方式——伴隨商業性質或裝飾性質，正中 Greg Beyer 企圖以當代奇幻藝術(Contemporary Fantasy Art)分類的想法。



【圖 2-5】法蘭克·弗列茲塔，〈Death Dealer 6〉，

1990，油畫，30 x 18 英寸，藝術家自藏。

以往討論西洋美術時，插畫、漫畫、報章雜誌出版的封面圖，這些被商業使用的作品鮮少納入研究，如創作能在藝術史留名也會需要有繪畫性和精湛的技法，在現代藝術(Modern art)後才較有機會被討論。

《無盡之謎：奇幻藝術八世紀》(*Endless Enigma: Eight Centuries of Fantastic Art*)與《奇幻藝術大師經典作品》(*Masterpieces of Fantasy Art*)是兩本以 Fantastic Art 與 Fantasy Art 為名的專書，《無盡之謎：八個世紀的奇幻藝術》一書是 2018 年底於紐約 David Zwirner 畫廊的同名展覽¹⁸的專冊，在策展過程及論述中提及，2018 年的展覽起因要追溯 1936 年底當時紐約現代美術館館長巴爾(Alfred H.

¹⁸ 展覽 *Endless Enigma: Eight Centuries of Fantastic Art* 介紹，網站 David Zwirner. :
<<https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2018/endless-enigma-eight-centuries-fantastic-art>>。
(2025 年 6 月 30 日檢索)。

Barr, 1902-1981)於現代美術館策展的《奇幻藝術、達達主義、超現實主義》(Fantastic Art, Dada, Surrealism)展覽¹⁹為出發，他們透過將奇幻藝術、達達主義、超現實主義與幾個世紀前的藝術作品對照，旨在推動讓美國觀眾了解現代運動。作者點出當時展覽基於「奇妙(Marvelous)」與「反理性(Anti-rational)」兩項特質將這三個運動放在一起，看到了「達達」最初對「藝術」的超越與幻想，這是一個突破但也引起許多的爭議，畢竟各個運動都尚在發展中，很期待壯大聲勢被大眾所了解喜歡，雖然彼此有部分「奇幻想像」的相似特質，卻各自有主張與更加彰顯的樣貌，是極具挑戰與衝擊的一檔展覽，但也因為這個展覽 Fantastic Art 正式被藝術世界正視與劃出輪廓。

而《奇幻藝術傑作》是一本已出版第四十版的書籍，以收藏奇幻(Fantasy)類原創繪畫為主，匯集草圖、雕塑、日曆、雜誌和平裝書中各類型作品，成為 Fantasy Art 創作的寶典。本節在論述奇幻藝術界定時，雖然仍不能一分為二將 Fantastic Art 與 Fantasy Art 劃出界線，但筆者認為在面對一件具有奇幻想像的圖像或創作時，觀眾卻還是能猶豫後在天秤兩端選擇擺放，可見觀看者的意識和感受也是區分的關鍵之一，每種奇幻都有擁護者，相互影響、扶持並存，中文用奇幻藝術廣義概括所有類型也是有其優點。

2021年7月《魔法：奇幻插畫史》(Enchanted: A History of Fantasy Illustration)展覽²⁰，透過繪畫、蝕刻、素描和數位藝術等媒材，展現千年來人類在眾多文化中描繪了類似的幻想的主題。展覽論述中提到美國神話學家約瑟夫·坎貝爾(Joseph Campbell, 1904-1987)認為：人類創造幻想是為了幫助我們理解宇宙和我

¹⁹ 展覽 Fantastic Art, Dada, Surrealism, Dec 9, 1936–Jan 17, 1937, MoMA, 展覽介紹：
<<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2823>>。(2025年6月30日檢索)

²⁰ 展覽 Enchanted: A History of Fantasy Illustration 介紹, Norman Rockwell Museum 網站：
<<https://www.nrm.org/2021/05/enchanted-a-history-of-fantasy-illustration/>>。

們的存在，區分善惡，並教導我們如何在逆境中生存。²¹這段話回顧奇幻插畫的源頭也是「想像與幻想」，這與奇幻藝術會討論的作品其實並無差異，也因此筆者認為 Fantastic Art 與 Fantasy Art 再加上奇幻插畫(Fantasy illustration)一同觀看後，會發現三者相互影響，雖然沒有學術理論的系統支持，但在演化上就如同各個時代的奇幻想像被藝術家表現出來，在有奇幻文學的時空下奇幻插畫誕生，在有多媒體表現的奇幻藝術下，Fantasy Art 便更具有當代性。

(二) 奇幻藝術之跨界表現

奇幻藝術中的奇幻文學可謂重要基石，畢竟從寓言、童話、傳說、神話、史詩、聖經等典籍都倚仗文字記錄，可見文字具有重要的文獻意義。奇幻帶有幻想色彩，運用人的想像力去創造，故事中不僅有紀實也加入了許多的渲染成分，希臘神話、荷馬的史詩、但丁的《神曲》(*Divina Commedia*)²²等都可以歸類於奇幻文學的表現。宗教故事、聖經故事也是充滿奇幻與意外的神蹟和想像，繪畫最初是建築的裝飾，是房子不可或缺的一部分²³，藝術家根據聖經的故事想像出一幅幅的作品，也是奇幻藝術中的經典。

奇幻藝術與奇幻插畫在前一章節已經得知兩者雖不相等，但討論作品時可以一起討論。首先奇幻插畫的誕生與奇幻文學有關，隨著十九世紀末彩色印刷的出現，圖文書在出版物的需求量大增，使得插畫藝術百花齊放，開啟了歐美

²¹ 引述網址同註釋 19，原文：Joseph Campbell, claimed that mankind creates fantasy to help us understand the universe and our existence, delineate good and evil, and teach us how to thrive through adversity. (2025 年 6 月 30 日檢索)

²² 史詩，包含《伊利亞德》(*Iliad*)與《奧德賽》(*Odyssey*)兩部作品，內容為民間傳說或歌頌英雄功績的長篇敘事詩，主題可以包括歷史事件、民族、宗教或傳說。其中但丁的《神曲》敘述但丁本人遊歷地獄、煉獄以及天堂的旅程，描寫人死後的情況與神聖正義的獎懲，展示了十四世紀西方教會的世界觀。全詩以托斯卡納方言寫成，為日後的標準義大利語奠下基礎。

²³ John Berger 著；吳莉君譯，《觀看的方式》(三版)，臺北市：麥田出版，2021.07，頁 25。

1880-1930 年的「插畫黃金時代」(The Golden Age of Illustration)²⁴，這個時期，「插圖」改變原本存在的理由，超越了其作為單純插圖的功能，創作者的精心淬煉與對藝術美感的追求，使插畫變身成為藝術作品，插畫便不再是誰的附屬品，而其中，奇幻的創作使想像更加具體與生動。

奇幻文學形式多樣、主題無設限，受到中世紀（指公元五世紀到十五世紀）騎士文學(Medieval Romance)²⁵與哥德文學(Gothic fiction 或 Gothic horror)²⁶的影響，發展出帶有浪漫、神秘、人性的故事，雖是以中世紀為寫實背景，諸如圓桌騎士、馬術、戰爭、農民、城堡等城邦文化元素，再添加精靈、魔法師、龍等超乎想像與自然的生物，使得奇幻文學常見以中世紀為背景發想，現代奇幻文學作品 J. R. R.托爾金的《魔界》(*The Lord of the Rings*)、C·S·路易斯(Clive Staples “Jack” Lewis,1898-1963)的《納尼亞年代記》(*The Chronicles of Narnia*)(或稱《納尼亞傳奇》)系列、J. K. 羅琳(Joanne Rowling,1965-)的《哈利波特》(Harry Potter)系列、《怪獸與牠們的產地》(*Fantastic Beasts and Where to Find Them*)等作品，都含有大量此類元素，上述這些作品都從奇幻小說開始，接者發展成奇幻電影，奇幻電影將奇幻的視覺效果擴展呈現，無論色彩、世界觀²⁷、氣氛都深刻影響我們對奇幻世界的想像。

1904 年蘇格蘭小說家及劇作家詹姆斯·馬修·貝瑞 (James Matthew Barrie,1860-1937)著名劇作《彼得潘：不會長大的男孩》(*Peter Pan: The Boy Who Wouldn't Grow Up*)在倫敦首演，而1911年以小說《彼得潘與溫蒂》(*Peter Pan and Wendy*)出版，1953年迪士尼將其畫成動畫，2003年被拍成電影，描述會飛的男孩

²⁴ 「插畫黃金時代」年代劃分參考資料來源 EAMES FINE ART 網站：
<<https://www.eamesfineart.com/viewing-room/105-the-golden-age-of-illustration-1880-1930/>>。
(2025 年 6 月 30 日檢索)

²⁵ 騎士文學(Medieval Romance)，以描寫騎士生活、事蹟為主的文學。

²⁶ 歌德文學(Gothic fiction 或 Gothic horror)，其小說內容多為：恐怖、神秘、超自然、死亡、詛咒、吸血鬼、狼人等元素。

²⁷ 世界觀(worldview)線上劍橋辭典英文解釋：A way of thinking about the world. 指我們觀看世界的方式。(2025 年 6 月 30 日檢索)

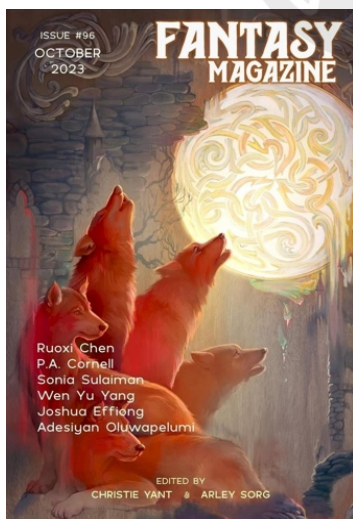
在夢幻島的奇幻故事，是跨舞台劇、電影、動畫、文學的奇幻故事代表。另一部膾炙人口由路易斯·卡洛爾(或譯卡羅)(Lewis Carroll, 1832-1898)撰寫的奇幻故事，1865年的《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice's Adventures in Wonderland*)(亦有人譯《愛麗絲夢遊奇境》)以及續集1872年的《愛麗絲鏡中奇遇》(*Through the Looking-Glass and What Alice's found There*)，不僅故事中描寫愛麗絲掉到樹洞裡後發生的奇妙、超乎想像的詭異事件，同時也隱喻了當時英國的文化與社會事件。1951年同樣被迪士尼畫成動畫，2010年被改編拍成電影《魔境夢遊》(*Alice in Wonderland*)，為原著故事的延續，講述19歲的愛麗絲重返奇境後的經歷，2013年起美國上映電視劇《童話小鎮—愛麗絲重遊仙境》(*Once Upon a Time in Wonderland*)是基於《愛麗絲夢遊仙境》創造的，亦是《童話小鎮》的衍生劇，故事發生在維多利亞時代的英格蘭。由此可見藝術跨域的表現，以同樣的文學基礎卻能產生更多奇幻想像和後續，藉由不同的媒體重新詮釋。

2009年詹姆斯卡麥隆(James Francis Cameron, 1954-)電影《阿凡達》(*Avatar*)成功帶給觀眾震撼的三維視覺，無限擴張的大場景空間，以及夜晚中勝過燭火的螢光，雖然是以簡單的手法新創一個潘朵拉的世界，但創造的奇幻世界對感官衝擊卻超越真實生活的想像，直至2022年續集《阿凡達：水之道》(*Avatar: The Way of Water*)電影上映多了3D的角度體驗身歷其境的探險過程。奇幻藝術最迷人的特色是第二世界與產生未知想像的感受，第二世界是根據現實世界所創造的時空，既寫實卻又非現實且可以順利運作，潘朵拉的世界或許真的存在，其世界觀：感恩、愛護與自然共生共存並回饋的心，契合了生活在地球的我們目前需要做的努力，而整個故事鋪陳帶來的期待感與未知感正是撩動人心、產生無法掌握局勢的想像空間。

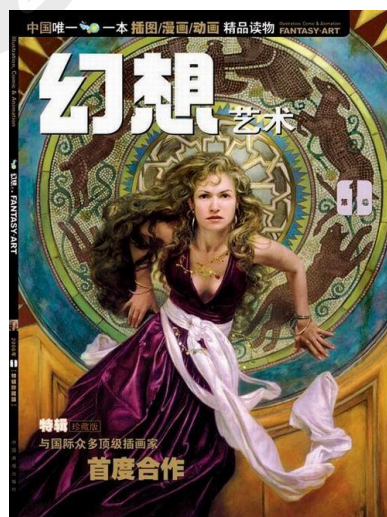
法國導演盧貝松(Luc Paul Maurice Besson, 1959-)製作的電影《第五元素》(*Le Cinquième Élément*)，是一部1997年上映但背景設定發生在2259年的科幻動作片，對1997年的觀眾來說這是多麼遙遠的未來，想像不到、神奇力量、黑暗與光

芒、善良與邪惡等都是奇幻常見的元素，設定距今上有兩百多年的距離對照現實也是另一種第二世界的詮釋方式。許多的創作者為了創造奇幻世界，不斷地嘗試將時間線打亂，架空現實世界後只留下一部分我們熟悉的人事物，有了平行時空、回到現實與未來等步驟讓一切違和都能被觀眾接受。

與奇幻藝術有關的出版物有2005年創刊的《幻想雜誌》(*Fantasy Magazine*)【圖2-6】，是一本專門關注奇幻類型的數位雜誌。包括小說、詩歌、專題訪談以及作者問答、幕後花絮。幻想的類型有——黑暗幻想、當代都市故事、超現實主義、魔幻現實主義、科學幻想、高度幻想、民間故事，以及介於兩者之間的一切。而2006年創刊的《幻想藝術》【圖2-7】則是中國大陸境內發行的一份多元化商業藝術訪談和畫作展示月刊雜誌，內容關注國際上的奇幻藝術(*Fantasy art*)與科幻藝術(*Sci-Fi Art*)領域，也包含概念藝術、漫畫、雕塑、主題繪畫（動物繪畫、太空繪畫與軍事繪畫）等題材，對奇幻藝術的交流和刺激有很大影響力，喜歡奇幻藝術的人也會依循所接收到的圖像，效仿與嘗試，屬於奇幻藝術的風格就漸漸成形。



【圖 2-6】《幻想雜誌》第 96 期封面，2023 年 10 月發行。



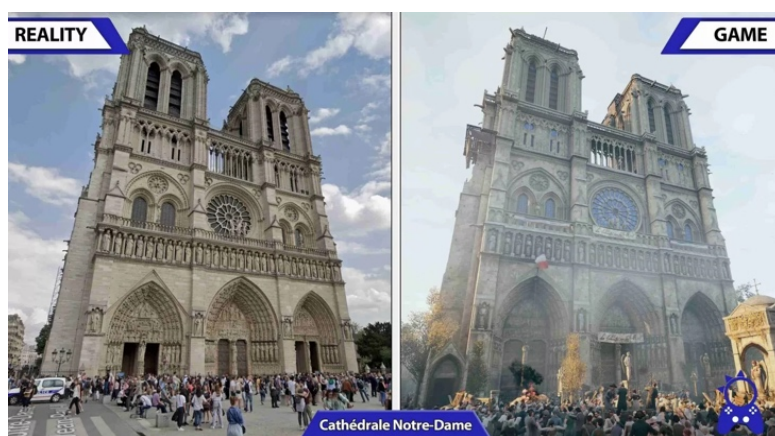
【圖 2-7】《幻想藝術》封面。

除了上述文學、電影、戲劇外，奇幻遊戲也擁有重要的影響力，2019年巴黎聖母院(*Notre-Dame de Paris*)大火，使擁有巴黎市景和聖母院高清還原度的《刺

客教條：大革命》(Assassin's Creed Unity)【圖2-8】等擁有逼真寫實情境的遊戲蔚為轟動，充滿視覺震撼。遊戲的即時回饋，讓體驗的玩家可以感受到第二世界的魅力與擴張，越是快速、刺激、貼近真實的遊戲越能掌握玩家的感官。

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。²⁸

新媒體藝術(New Media Art)的發展，促使接觸奇幻遊戲的方式越來越多元，甚至可以用虛擬實境(Virtual reality，縮寫 VR)的方式沈浸體驗。奇幻遊戲大致分成幾個類別：史前奇幻、中世紀奇幻、暗黑奇幻、科幻等，想像力的激發讓奇幻遊戲能夠擁有獨立序幕，架空時空間後開啟故事，透過設計挑戰關卡、選擇互動、逼真寫實的場景、炫目的火焰或魔法陣等，增加遊戲刺激感，讓玩家有替代的身份，覆蓋對時間的感受，反覆投入第二世界的敘事。如《魔物獵人》(Monster Hunter)系列【圖2-9】即是日本電玩中火熱的獵人遊戲，不僅能連線共同討伐巨大魔物，不斷升級的特殊生物能力、道具、動作、場景、視覺風格使之蔚為風潮，2020年甚至改拍成電影，且未來還會繼續改版刷新。



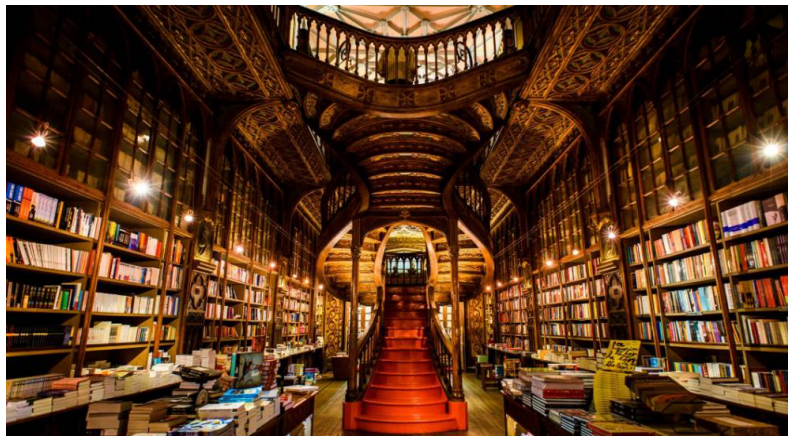
【圖2-8】巴黎聖母院實景與《刺客教條：大革命》遊戲畫面對照(Assassin's Creed Unity VS Reality | The beauty of Paris | RTX4080 Ultra Settings Graphics Comparison 影片截圖。

²⁸ 林大為，〈開啟奇幻藝術魔力之門〉，《美育學刊》188期，75-88，頁80。



【圖2-9】《魔物獵人 NOW》(MONSTER HUNTER NOW)，日本 CAPCOM。

奇幻藝術的影響力已經跨足各種領域，甚至真實的世界也能接觸到奇幻的視覺感受，這些能引發我們想像的創作，不斷潛移默化形成了我們對奇幻的意識，如《哈利波特》中霍格華茲的元素，已經形塑出我們對材質、造形的印象，如位於葡萄牙波爾圖市中心的古老書店：萊羅書店(LivraRia Lello)【圖2-10】，就會讓人有進入魔法世界的錯覺，木質、拱廊、昏暗燈光、老舊時間感就這樣被和魔法世界連結在一起。未來如有新的媒材或機緣，相信奇幻藝術給人的印象也能再繼續拓展，帶給人奇幻感受。



【圖2-10】萊羅書店(LivraRia Lello)一隅。

二、充滿想像之繪畫藝術

繪畫創作最早都是從無到有，無論是有對象的描寫或是幻想，都需要創作者經歷一番思考與經營。創作的過程需要靈感與養分，多數都無法憑空創造，要做長期的創作更是需要大量的閱讀與觀察，使其作品有主題與內涵，才不致流於虛幻不實。奇幻，就字面上可以聯想到幻想，但幻想猶如做夢，如燭火晃動虛幻不實。試想人類最早開始繪畫目的是什麼？從亙古洞窟壁畫(Cave Paintings)為祈求能控制獵物的象徵或儀式，或是記錄生活、加冕狩獵功勳，再者繪畫為王權、宗教、神祇服務，將未知的傳說與神話具現化畫出來，神的形象力量、生活的情境都是畫家想像、依照人的形象創造出來，為了這些目的，想像力與觀察力成為創作中最重要的兩件因素。

1936 年底紐約現代美術館策劃《奇幻藝術、達達主義、超現實主義》(Fantastic Art, Dada, Surrealism)展覽，館長巴爾(Alfred H. Barr, 1902-1981)認為這些運動建立在整個藝術史上長期存在的奇幻、夢幻或荒謬的傳統之上。展覽將作品劃分為：15 和 16 世紀、17 和 18 世紀、法國大革命到第一次世界大戰、20 世紀共四大段落。²⁹筆者在撰寫此節內容時，也是依照大的斷代時間、再針對不同類型、主題的想像分別介紹，其中 20 世紀後發展出來的奇幻想像作品，筆者將其放在下一章節綜合討論。以下參考當時展覽專書³⁰列出的展品，以及筆者發現充滿想像的作品列舉。

²⁹ 參考 Phia bee. 〈Defining the avant-garde: “Fantastic Art, Dada, Surrealism” at Museum of Modern Art, 1936.〉, 2021, 《Medium》, 網址：
<<https://sophia-berkofsky.medium.com/defining-the-avant-garde-fantastic-art-dada-surrealism-at-museum-of-modern-art-1936-50ac5811d02>>。(2025 年 6 月 30 日檢索)

³⁰ 參考展覽“Fantastic Art Dada Surrealism”專書掃描檔：
https://monoskop.org/images/e/e1/Barr_Jr_Alfred_H_ed_Fantastic_Art_Dada_Surrealism_2nd_ed_1937.pdf。(2025 年 6 月 30 日檢索)

創作內容以奇幻怪誕聞名的耶羅尼米斯·波希(Hieronymus Bosch 或 Jheronimus van Aken 或 El Bosco,1450-1516)是影響後世對天堂地獄、生死、怪誕神秘想像的重要畫家，他的作品極為神秘難解，主題幾乎都會圍繞提醒世人記住道德與善惡的初衷，充滿未知的奇異生物和場景。作品〈乾草車三聯畫〉(The Haywain Triptych)【圖 2-11】整件作品就是獻給罪惡的，他的左側描述了起源，以及不服從上帝的天使被趕出天堂；右側以創新想像的方式表現地獄；中間畫面闡述了一句諺語：The world is like a haywain and each man takes what he can.意即「世界就像一個乾草車，每個人都拿走他能拿走的東西。」在救世主基督的注視下，社會上所有不同階層都試圖搶走一把乾草，包括神職人員，他們在這裡因貪婪和慾望等惡習受到譴責。



【圖 2-11】 波希，〈乾草車三聯畫〉(The Haywain Triptych)，1512-1515，

油畫、木板，147.1 x 224.3cm，普拉多美術館藏。

畢也洛·底·克西莫(Piero di Cosimo, 1462-1521)亦是義大利文藝復興時期極具創造力的畫家之一，傳記作家喬治·瓦薩裡(Giorgio Vasari)稱讚為他的大腦奇特，以及他不斷尋求困難。³¹作品〈仙女座的解放〉(Liberation of Andromeda)【圖

³¹ 引用 The National Gallery of Art 介紹，原文：Among the most inventive painters of the Italian Renaissance, Piero di Cosimo was celebrated by his early biographer Giorgio Vasari for “the strangeness of his brain, and his constant seeking after difficulties.” (2025 年 6 月 30 日檢索)

2-12】講述奧維德(Ovid)的《變形記》(Metamorphoseon)中的仙女座公主傳說，她被拋棄作為海怪的犧牲品，路過的戰士珀爾修斯穿著有翅膀的飛翔，看到了仙女座後愛上了她，便殺死了可怕的野獸解救少女。克西莫的創作驚艷了文藝復興，少與人來往，有著古怪的名聲，其作品生動且細膩，作品〈寓言〉(Allegory)

【圖 2-13】把神話故事、傳說生物都表現得超乎想像，也是提到文藝復興時期奇幻想像繪畫時的經典。



【圖 2-12】畢也洛·底·克西莫，〈仙女座的解放〉(Liberation of Andromeda)，

1510-1515，蛋彩畫、木板，70 x 123cm，烏菲茲美術館藏。



【圖 2-13】畢也洛·底·克西莫，〈寓言〉(Allegory)，1462-1522，

油畫、木板，56.2 x 44.1cm，國家藝廊藏。

以想像作畫，讓畫面能引起觀者想像的作品主題，非常多樣，並不是只有宗教繪畫、寓言故事才能發揮。早期尼德蘭藝術或稱早期荷蘭畫家(Early Netherlandish painting)比同時代義大利的藝術家務實，作畫不拘泥於古典美學或透視學研究，但重視運用油畫劃出逼真的細節，畫面充滿想像，佈局細膩，這些藝術家在自然再現和幻想方面有很多的創作，而且常會有寓意和複雜的圖像象徵在畫面中。這時期的作品題材多為宗教場景或小型肖像畫，敘事畫或神話題材較為少見，雖然風景非常的迷人且具有細節，但多僅是背景，且有時會為營造更美的景色，增添不少山脈與地形變化。揚·凡·艾克(Jan van Eyck, 1395-1441)作品〈聖母與羅林大臣〉(The Madonna of Chancellor Rolin)【圖 2-14】藉由圖像和空間暗示，將塵世與上帝的雙重世界結合於一幅畫中，也象徵舊約和新約兩者間的過渡，旁邊還有著彩色飛羽的天使，在空間感與氣氛營造都非常細膩逼真。整件作品雖然一樣圍繞聖母與宗教，但背後場景空間的安排，卻可以看見更多畫家的想像，讓觀者的情緒有更多人物以外的遐想空間。



【圖 2-14】 揚·凡·艾克，〈聖母與羅林大臣〉(The Madonna of Chancellor Rolin)，1435，油畫、木板，66 x 62cm，羅浮宮藏。

彼得·布勒哲爾(Pieter Bruegel the Elder, 1525-1569)作品〈巴比倫塔〉(The Tower of Babe)【圖 2-15】的巨塔位於畫面中間，一旁港口城市為了襯托而刻意縮小，以一絲不苟如百科全書般的細節描述想像出的世界。巴比倫塔的故事描述在舊約聖經《創世紀》中，人民好高騖遠，自信建造高塔想要通天，違背了上帝的旨，上帝因此降下天雷劈開高塔，使人語言產生差異無法順利溝通。不過巴比倫塔(或譯巴別塔)畢竟是一座創始巨大的通天塔，沒有人看過應該有的樣貌，因此布魯哲爾創造的建築外型，變成了圖像，使要想像高塔，很容易就會想起布魯哲爾的作品。雖然作品仍然和宗教寓言有關，但卻是關注於幻想的地景故事。



【圖 2-15】 布魯哲爾，〈巴比倫塔〉(The Tower of Babe)，1563，

油畫、木板，114 x 155 cm，維也納藝術史博物館藏。

若阿基姆·帕蒂尼爾(Joachim Patinir 或 Patenier, 1480-1524)是世界風景畫(世界景觀³²)第一人，構圖會以鳥瞰的角度從高處向外望，風景包括山脈和低地、水和建築物，宏觀的展示了想象中的全景景觀。藝術家將作品〈風景與卡戎穿越冥河〉(Landscape with Charon Crossing the Styx)【圖 2-16】空間垂直分為三個區域，左右兩側為天堂和地獄，中央寬闊的冥河佔據，主角卡戎在如鏡面般的河面

³² 世界景觀(World landscape)是德國 Weltlandschaft(世界風景)的翻譯，是西方繪畫中的一種由高往低俯瞰的構圖。

上滑著他的船。色彩從前景帶有棕色較暗的色調，至中間明亮飽和的藍綠色，再推展至背景的淡藍色，帕蒂尼爾對於這特主題匯集了聖經圖像和古典資料。如圖中有幾個小天使，可以讓我們認識到左邊的天堂是基督教的天堂而不是樂土。這類個作品開啟風景的想像，也創造了有世界觀的奇幻的景觀，我們今日觀看許多作品會覺得有奇幻感，亦是藝術家們相互影響、繼承又再創造，而這樣的構圖與表現手法便深植人心，形成集體無意識產生的奇幻風景。



【圖 2-16】 帕蒂尼爾，〈風景與卡戎穿越冥河〉(Landscape with Charon Crossing the Styx)，1515-1524，油畫 木板，64 x 103cm，普拉多美術館。

建築奇幻(Architectural Fantasy)，這個詞其實不是指一種建築風格，反而是奇幻想像的建築創作「圖」。《藝術與建築索引典》解釋建築幻想作品（繪圖）Architectural Fantasies (drawing)或稱奇異建築（繪圖作品）Architectural Fantasy(drawings)：一種建築繪圖或其他設計的類型，令人想到一種不真實或不可能存在的構圖安排，呈現出令觀賞者感到驚奇的环境。³³是一種以建築為主角描繪的作品類別。揚·范德爾·海登(Jan van der Heyden, 1637-1712)，荷蘭巴洛克時期畫家，專門研究城市景觀，並成為荷蘭黃金時代的主要建築畫家之一，作品〈建築奇幻〉(An Architectural Fantasy)【圖 2-17】後方的大型建築及其陽光燦爛的花

³³ 《藝術與建築索引典》。（2025 年 6 月 30 日檢索）

園其實是創造的理想化世界，但海登卻柔和的非常自然。查理·路易·克里梭 (Charles Louis Clérisseau, 1721–1820)是法國建築師，製圖員，古物和藝術家，後來成為意大利和法國古羅馬建築和羅馬遺蹟的權威。他的〈羅馬廢墟的建築幻想〉 (Architectural Fantasy with Roman Ruins) 【圖 2-18】，猶如午夜夢迴穿越到了羅馬時期，建築的宏偉氣勢被藝術家添加了個人情感。上述三件以建築奇幻為題的作品可以看到，奇幻想像在景觀創作中的樣態，像是在操控時間，將觀者意識移動至故事發生的情境中。



【圖2-17】 揚·范德爾·海登，〈建築奇幻〉 (An Architectural Fantasy)，

1670，油畫、橡木板，國家藝廊。



【圖 2-18】 查理·路易·克里梭，〈羅馬廢墟的建築幻想〉 (Architectural Fantasy with Roman Ruins)，年代未知，鋼筆、墨水，25.3 x 35.6 cm，大都會藝術博物館藏。

威廉·布萊克(William Blake, 1757-1827)的作品有當代漫畫的線性張力，可以感受到藝術家個人強烈的美感、奇幻、情緒上的訴求，〈雅各的夢〉(Jacob's Dream)【圖 2-19】，主角為《聖經》裡的雅各，看似在洞裡旋轉的階梯，引導修士前往上帝所在的道路。原本在雅各的階梯故事中，並沒有描述階梯的樣貌，也沒有講會是怎麼樣的旅途，但布萊克創造攀爬於半空中的階梯，就像是宇宙中飄浮的狀態，把非現實的夢境具象合理的呈現，創造一個想像的個人神話空間，比起修士的裝扮或天堂的樣子，僅有放射狀光芒與星辰妝點的背景更能喚起騰空的想像。



【圖 2-19】 威廉·布萊克，〈雅各的夢〉(Jacob's Dream)，約 1799-1806，

鋼筆·墨水·水彩，39.8 x 30.6 cm，倫敦大英博物館藏。

約瑟夫·安東·科赫(Joseph Anton Koch, 1768–1839)創作主題多從古典的著作和詩歌、普桑的風景畫中汲取靈感，其作品〈彩虹的英雄景觀〉(Heroic Landscape with Rainbow)【圖 2-20】將這片豐富的地中海景觀化作神奇的旅程。視覺從前景山地開始，沿著小山和鬱鬱蔥蔥的河谷，直到陽光明媚的高原和崎嶇的山脈，最後到達建於斜坡上的古典和中世紀城鎮，再順著走進下方大海。畫面中最精心的是雨過天青後的彩虹，其完美的拱形在灰色的雲彩前閃爍，吸引人望向遠方露出的藍天。



【圖 2-20】約瑟夫·安東·科赫，〈彩虹的英雄景觀〉(Heroic Landscape with Rainbow)，1824，油畫、畫布，108.6 x 95.9cm，大都會藝術博物館藏。

受浪漫主義、象徵主義的影響，文學與繪畫不僅強烈表達出創作者的個人情感，作品常會充滿神話與想像的元素。〈泰坦的高腳杯〉(The Titan's Goblet)【圖 2-21】是托馬斯·科爾(Thomas Cole, 1801-1848)浪漫幻想的高潮，試圖連結過去的宏偉、時間的流逝和對自然的侵蝕的主題。巨大的、植被鑲嵌的高腳杯，其杯緣是古典廢墟，船隻在玻璃狀的水面上航行，流露出北歐傳說和希臘神話氣息【圖 2-22】。藝術家皮埃爾·皮維·德·夏凡納(Puvis de Chavannes, 1824-1898)的作品〈幻想〉(Fantasy)【圖 2-23】以 Fantasy 為名，畫裡有浪漫的飛馬，自然大地，以及正在編織花環和與飛馬遊樂的人物，氣氛輕鬆、和諧，好像在閱讀一篇童話故事。



【圖 2-21】托馬斯·科爾，〈泰坦的高腳杯〉(The Titan's Goblet)，
1833，油畫、畫布，49.2 x 41 cm，大都會藝術博物館藏。



【圖 2-22】托馬斯·科爾，〈泰坦的高腳杯〉(局部)。



【圖 2-23】 皮埃爾·皮維·德·夏凡納，〈幻想〉(Fantasy)，1866，油畫、
畫布，263.5 x 148.5 cm，大原美術館(Ohara Museum of Art)藏。

米勒(Jean-François Millet, 1814-1875)的〈春天〉(Spring)【圖 2-24】，是米勒作品中筆者覺得最奇幻的作品。這幅畫是米勒在他生命的最後幾年裡斷斷續續地創作四季，1873 年 5 月完成了春天，1874 年完成了夏天和秋天，但冬天沒有完成。春天裡大自然被觀察、準確地描繪，果園、小路、圍欄都忠於寫實，但卻把人與自然之間的對話用既抒情又詩意的方式表達。畫面裡暗示著冬天的過去，而森林的花朵和鮮豔的綠色是春天更新的跡象。奇幻的主題可以很簡單，也可以很平凡，米勒的這件作品端看前景就是寫實的農村，但遠方開花的樹、生意盎然的山，以及兩道霓虹，讓靜謐的風景卻有著豐富的光線變化，感情滿溢、感受新奇。



【圖 2-24】 米勒，〈春天〉(Spring)，1868-1873，油畫、畫布，
86 x 111cm，奧賽博物館藏。

最後補充介紹〈維圖姆努斯〉(Vortumnus 或 Vertumno)【圖 2-25】，是文藝復興晚期的義大利畫家阿爾欽博托 (Giuseppe Arcimboldo, 1527-1593)，作品是肖像，但卻充滿其他寫實技法畫出的瓜果，將魯道夫二世扮演維圖姆努斯（掌管羅馬季節、生長、植物和水果之神），隱喻魯道夫二世是一個令人敬畏的人物，標誌著皇帝統治下的黃金時代。畫家的創作影響了「變形藝術」或變體藝術 (Anamorphosis) 在平面與裝置間的創作發展。³⁴阿爾欽博托是以肖像為主題創作的藝術家中，難得使用以想像塑造人物形象的手法，畫面中完全沒有人像、風景或動物，完全只用蔬果靜物作畫，但卻是可以靠大腦想像辨識就是人像。這樣的作品就算不為王權而作，只是純粹塑造一個無名人像也已經非常精湛，超乎想像限制。

³⁴ 參考〈How Giuseppe Arcimboldo Reimagined Portraiture in 16th-Century Europe〉，《Artnews》，網址：<<https://www.artnews.com/feature/giuseppe-arcimboldo-who-is-he-famous-works-1234572120/>>（2025 年 6 月 30 日檢索）。



【圖 2-25】阿爾欽博托，〈維圖姆努斯〉(Vortumnus 或 Vertumno)，

1590，油畫、畫布，560 x 680cm，斯科克洛斯特城堡藏。

三、奇幻繪畫與相似風格之異同比較

愛因斯坦(Albert Einstein, 1879-1955)曾說：我可以跟藝術家一樣，自由揮灑我的想像力。想像力比知識更重要，知識是有限的，想像力卻可以囊括整個世界。³⁵想像，是創作過程中的重要階段，無論任何人都會有想像，可以是幻想、空想、突發奇想，但也可以是一個媒合的過程，以縫合水彩的兩個顏色為例，那中間帶水渲染、邊界不清晰、帶有機緣與運氣接合的地帶，就如同創作時需要發揮想像的地方。每個人在想像時會帶有不同的目的與期待，儘管在浪漫主義盛行的時空下，發展出來的畫派卻各自有其強調與反對的堅持，此小節將幾個常常會被與奇幻繪畫聯想在一起的畫派、學派作分類與比較，以釐清異同。

拉斐爾前派或稱前拉斐爾派(Pre-Raphaelitism)指十九世紀英國產生的繪畫中，前拉斐爾派兄弟會所發展出的美術風格，此團體由英國藝術家組成，活躍於

³⁵ 原文：I am enough of an artist to draw freely upon my imagination. Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited. Imagination encircles the world.

西元 1848 至 1853 年。畫風清新、色澤鮮明活潑，具十分細緻的筆調、嚴謹和精細的構圖為其特色，受到拉斐爾之前的文藝復興早期的純樸和精神性激勵，融合浪漫主義、中世紀題材、道德隱喻，以古典藝術內斂之美為理想和自然主義交融取得平衡，予人真實清純優雅而又神祕的自然美。

約翰·艾弗雷特·米萊(John Everett Millais, 1829-1896)的〈奧菲莉婭〉(Ophelia)
【圖 2-26】描繪的場景來自莎士比亞的《哈姆雷特》第四幕，場景 vii，其中 Ophelia 在父親被她的情人哈姆雷特謀殺時被趕出腦海，掉進了一條溪流中淹死。這些植物被精心描繪細節，其中大部分具有象徵意義。³⁶在這個時期，人物的動作能非常精準與攝影的發展有關，許多藝術家創作時也會藉由攝影之眼輔助，如【圖 2-27】就是羅賽蒂(Dante Gabriel Rossetti, 1828-1882)〈珍·莫里斯〉的攝影與創作對照的資料，藉由將這些影像轉化與再造，賦予神秘詩意，使奇幻想像的感受更加扎實與深層。



【圖 2-26】 約翰·艾弗雷特·米萊，〈奧菲莉婭〉(Ophelia)，油畫、畫布，1851-52. 762 × 1118cm，倫敦泰特美術館藏。

³⁶ 參考 TATE 說明：「奧菲莉亞臉頰和連衣裙附近的玫瑰，以及河岸上的田野玫瑰，可能暗示她的兄弟萊爾特斯稱她為“五月的玫瑰”。柳樹、蕁麻和雛菊與被拋棄的愛、痛苦和純真有關。三色堇指的是徒勞的愛。紫羅蘭，奧菲莉婭脖子上戴著鏈子，代表著年輕人的忠誠、貞操或死亡，其中任何含義都可以在這裡適用。罌粟代表死亡。勿忘我漂浮在水中。」網站：<https://www.tate.org.uk/art/artworks/millais-ophelia-n01506/story-ophelia>。(2025年6月30日檢索)



【圖 2-27】（左圖）羅賽蒂，〈珍·莫里斯〉，1865 由 Dante Gabriel Rossetti 指導定姿攝影。
（右圖）羅賽蒂，〈珍·莫里斯〉 Jane Morris (The Blue Silk Dress) ，1868，油畫 畫布，110.5
x 90.2 cm，古董協會，凱爾斯科特莊園藏。

象徵主義(Symbolism)指十九世紀末的全球性文化運動，從文學開始，反對理性主義和唯物主義，後影響至繪畫與劇場，象徵主義畫家認為藝術應該反映情感、精神價值或想法，而不是以現實主義和印象主義所體現的客觀、科學的方式表現自然世界。他們運用藝術形象來表達人的遐想，用符號暗示創作者的內心感受，題材深受文學、神話的影響，暗示性的圖像象徵了愛、恐懼、痛苦、死亡、覺醒和慾望等。³⁷愛德華·孟克(Edvard Munch, 1863-1944)的〈吶喊〉(The Scream)

【圖 2-28】，內容主要都是刻畫內心世界而非外在現實，即為知名的象徵主義代表作品，情感藉由背景扭曲的線條及人物的造形展現，非常容易引起共鳴與理解。

³⁷ 參考 Nicole Myers, “Symbolism”, 紐約：大都會藝術博物館，2007。網址：
<http://www.metmuseum.org/toah/hd/symb/hd_symb.htm>。（2025 年 6 月 30 日檢索）



【圖 2-28】愛德華·孟克，〈吶喊〉(The Scream)，1893，

蛋彩畫，91 × 73.5 cm，奧斯陸國家畫廊藏。

保羅·高更(Paul Gauguin ,1848-1903)是印象派、傳統的大溪地象徵主義和神秘主義的重要影響人物。在〈我們來自哪裡，我們是什麼，我們要去哪裡〉(Where Do We Come From What Are We Where Are We Going)【圖 2-29】這幅藝術品中，描繪了三代人的生活，透過顏色描繪一個人在生活主題的旅程，橫向長條構圖，鮮豔的色彩穿插在現實場景中，創造了一種跨時空的想像，象徵著“我們要去哪裡？”



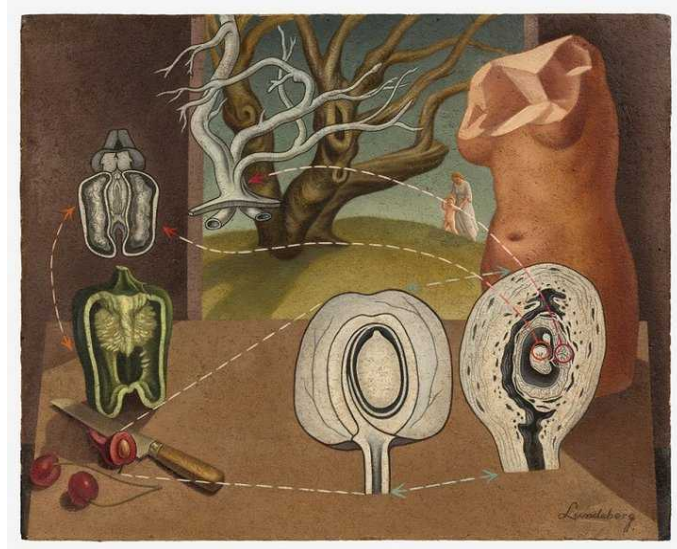
【圖 2-29】保羅·高更，〈我們來自哪裡，我們是什麼，我們要去哪裡〉(Where Do We Come From What Are We Where Are We Going)，1897-1898，油畫、畫布，139.1 x 374.6cm，波士頓美術館藏。

象徵主義與奇幻藝術的相同之處是都重視想像的發揮，想像就是在畫面中創造出非真實的狀態，但象徵主義重視「象徵」，藝術家們善於透過色彩、形式和構圖傳達訊息、意念或情感以呼應人的內心，重視畫外之意，並非純然的創作，這代表觀看也是創作的一部分，看到象徵主義的作品可以直接開始想像，藝術家想要告訴我們什麼？色彩、線條、構圖、符號都可能是訊息。

十九世紀末，因象徵主義文學與繪畫興起，藝術家不再只描繪外在真實，而是試圖轉譯內心世界，變成一種心理表徵。二十世紀的第一次世界大戰，達達開啟了對藝術的反動，是一股反傳統體制、反理性、反戰爭的思潮，這個時期其實也沒有固定的風格或主題，所以當時也沒有達達主義一詞，但卻刺激了各家藝術家重視創作過程中的觀念與意圖，多了以往沒有的大膽、荒謬與幻想，雖然幻想與夢境的結合不是達達起初的目標，但確實影響了超現實主義的興起。

超現實主義(surrealism)如字面意為「改變生活、超越現實」，超現實主義運動由 1924 年左右巴黎的一個革命思想引發。是二十世紀的文學、哲學和藝術運動，探索心靈的運作，倡導非理性、詩意和革命，以尋求自由。該運動的藝術家在意想不到的、不可理的、被忽視的和非常規的事物中找到了神秘和奇怪的美，描繪夢境世界或隱藏的心理緊張關係。西格蒙德·弗洛伊德(Sigmund Freud, 1856-1939)1899 年的《夢的解析》(*The Interpretation of Dreams*)是影響超現實主義的重要作品。將夢和無意識作為人類情感和慾望的有效延伸，有超現實主義藝術家使用自動繪畫或寫作來詮釋無意識及非理性直覺。超現實主義藝術家還從神秘主義、古代文化和土著藝術和知識中汲取靈感，使用異質性的拼貼來創造奇特的幻象，來發掘經驗極限，以營造絕對的真實。³⁸許多耐人尋味的女性藝術家作品與超現實主義運動有關，海倫·倫德伯格(Helen Lundberg, 1908-1999)的《植物和動物類比》(*Plant and Animal Analogies*)【圖 2-30】畫中隱藏了人、性與象徵寓意，虛線和削弱立體感的圖像讓畫面有剪貼拼接的效果。

³⁸ 參考 TATE，網址：<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/surrealism>。（2025 年 6 月 30 日檢索）



【圖 2-30】海倫·倫德伯格，《植物和動物類比》(Plant and Animal Analogies)，

1933-34，油畫，61 x 76.2 cm，UCI 研究所和加州藝術博物館收藏。

比利時超現實主義藝術家馬格利特(René Magritte, 1898-1967)作品〈拱空達〉(Golconda)【圖 2-31】畫中出現大大小小如複製般穿戴圓帽西裝的男士，違反重力學漂浮空中，他們分別觀看不同的方向，平凡的風景與平凡的男士，理性又充滿詭異的氛圍，迫使觀者一同思考對於現實中標準、制式、去差異、僵化的看法，這是大都市和傾向於匿名化的大眾社會的生活狀況，既疏遠又孤立。



【圖 2-31】馬格利特，〈拱空達〉(Golconda)，1953，油畫、

畫布，100.3 x 80 cm，Menil Collection 藏。

從上述例子可以發現超現實主義與奇幻藝術最明顯的差異，其一是目的不同，奇幻藝術並沒有固定目的性；其二是超現實主義想像元素受精神、意識、夢境、情感、慾望、社會思想影響，這也明顯與奇幻藝術的想像有差異。

魔幻寫實主義(Magic Realism)一詞最早於一次世界大戰後由德國文藝批評家佛朗次·羅(Franz Roh,1890 -1965)提出，在 1930 年代時被用來指稱歐美藝術家不自然的寫實主義，他們將現實加工後，在畫面中創造出難以言喻的離奇感意境和違和的氛圍，換句話說：以「魔幻感」為工具來表現現實生活，讓有些作品畫的是寫實空間，但觀看時說不出「怪」在哪、虛虛實實，反對「超現實主義」之過度幻想和跳躍。魔幻寫實主義的藝術也有很多表現方式，有文學、繪畫、電影等，1960-70 年代在拉丁美洲達到巔峰，有很多畫壇上的奇幻藝術家說自己的創作是魔幻寫實主義。魔幻寫實與奇幻藝術一直常常被比較，相似之處是用大量想像來引導觀者產生感覺，奇幻可以天馬行空但魔幻寫實不行，魔幻寫實不同處是仍要以「現實」為重點，再造的現實背後透出不自然的感受，重視內在神秘的啟發，使現實、想像及知覺糾纏不清。代表藝術家有喬治·德·基里訶(Giorgio de Chirico, 1888–1978)，其作品〈詩人的不確定性〉(The Uncertainty of the Poet)【圖 2-32】，畫面有安靜的古典拱廊和雕像，對應過往的火車和易腐的香蕉，交錯暗示著當代感和即時感的平行存在，扭曲的視角和陰影破壞了繪畫空間和時間的慣例。³⁹

³⁹ 參考 TATE，網址：<https://www.tate.org.uk/art/artworks/de-chirico-the-uncertainty-of-the-poet-t04109>（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）。



【圖 2-32】 喬治·德·基里訶，〈詩人的不確定性〉(The Uncertainty of the Poet，

法文：L'Incertitude du poète)，1913，油畫、畫布，106 x 94 cm，泰特美術館藏。

想象力一直是藝術家創作的挑戰，有時創作者會希望自己的靈感猶如泉水源源不絕產生流動，但這不是一件容易的事，因此藝術家需要增加文獻的知識，關心與觀察生活，更要師法前輩再創新。如空乏的空想，頂多曇花一現，很難耐人尋味，因此每個流派、運動都有其風行的原因與目的，在創作者有話想說的情況下，想像的故事與脈絡便能有根據的呈現眼前，產生許多有奇想的作品。如討論這些作品是否可以都歸類在奇幻繪畫？筆者認為廣義可以都歸類在 **Fantastic Art** 的範疇，但狹義上與 **Fantasy Art** 還是有微距離，這也是這一節討論「相似風格之異同比較」的研究目的。

第二節 奇幻繪畫之風格形成

奇幻繪畫充滿想像，想像力與畫面完美結合後，產生生動有魅力的作品。前章節中曾討論奇幻藝術在各種載體的表現，當然視覺的感受肯定會比聽覺觸覺來的具體與印象深刻且直接快速，因此討論在藝術發展歷史中的奇幻繪畫，不僅研究繪畫其充滿想像的層面，也研究其漸漸形成了一種感受的歷程。不過，奇幻繪畫是否有風格？這個問題需要先討論創作者、作品與觀者三方在觀看時的立場差異，釐清感受是否達成一致，並分析成因與成果。

一、意識、創作意圖與奇幻風格之形成

「畫作不僅僅是我們所見世界的再現亦是畫家與他不可見的內心感受和創造性能量的表現。」⁴⁰創作是一場精心的佈局，各個層面都要周到兼顧，需要經過長時間的累積和完善才能形成。如研究目的所述，奇幻繪畫發展過程中並未有以奇幻為名的畫派支持，風格上因為都是創作者的想像發揮，各具特色與魅力，很難推舉代表性的第一人，筆者認為兼容兩個歷程——創作者添加想像於畫面中，使作品能讓觀者感受到奇幻——就是奇幻藝術的風格，並不限特定媒材、技法、主題。何謂風格？風格指的是藝術創作有獨特、代表性的面貌，具識別性；藝術風格是藝術創作的成熟表現，真正具有獨特風格的藝術作品往往能夠產生強大的藝術感染力。當一群藝術家有相似理念及風格，便形成流派和運動，藝術家彼此互相觀摩、影響和學習，從而形成一股時代風潮。在各種藝術流派的發展和演變下，不僅構成了藝術的發展歷程，還反映了不同時代社會思潮和審美理想的變遷。因此我們可以輕易說出、辨識藝術史中不同流派的視覺特色和風格。

⁴⁰ Julian Bell 著；宮妍廷譯，《什麼是繪畫？我們該如何觀看、如何思索所見之物？》，臺北市：典藏藝術家庭，2019，頁 20-21。

藝術家對獨特而鮮明的審美表達使藝術呈現出無限的豐富性，而正是藝術家風格的多樣性推動了藝術的繁榮和發展。藝術風格可以被視為藝術家創作個性的自然流露和具體表現。但藝術的風格是依循藝術家的創作意圖、視覺元素，還是由帶給觀眾的感覺所定義的？事實上，藝術家的成長背景、思想觀念、情感傾向、個性特質、藝術素養以及審美觀的不同，導致他們在創作中形成與其他藝術家不同而穩定的創作風格。藝術家各自獨特的創作風格以及觀眾對審美的包容性，決定了藝術風格的多樣性，即使是同一位藝術家的作品，也可能具有多種風格。「藝術作品，是創作者生命的流展、心靈的傾吐，是創作者個性、氣質、情感、意向等審美心理的凝結。」⁴¹藝術家的創作風格通常會經歷一個發展過程，即使已經形成，也會隨著反映對象、創作時的具體客觀環境和主觀心境的不同而有所發展和變化，呈現出階段性的特點。

「我們的理解是來自我們對藝術的預期，而今日我們對藝術的預期，則是取決於我們先前從複製作品中所經驗到繪畫意涵。」⁴²

人類對世界的理解區分為物理世界和超現實世界。物理世界可透過自然科學、社會學和經濟學觀察，而超現實世界則包含了集體意識和集體無意識的概念。這與瑞士心理學家和精神病學家卡爾·榮格(Carl Jung, 1875-1961)提出的心理學有關，以下是幾個比較常見關於意識的專有名詞比較：

1. 集體意識(Collective Consciousness)：

被認為是影響我們看待世界的重要因素之一。指一個群體或社會共享的意識、信念、價值觀和知識。這種共享的意識可以是文化、宗教、道德和社會規範等方面的，通常是通過社會化和共同經驗來形成，形塑了我們對事物的

⁴¹ 藝術教育網，〈意象的理論概述〉電子檔，網址：

https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Book/1510_Stone_00140031.pdf。(網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

⁴² John Berger 著；吳莉君譯，《觀看的方式》(三版)，臺北市：麥田出版，2021，頁 38。

看法；是一種普遍存在的心靈成分，反映了社會、文化和歷史的影響，並對個人的價值觀和信仰產生了深遠影響。

2. 集體無意識(Collective Unconscious)：

是每個人心中的共同無意識層面，存在於每個人的無意識之中，與遺傳和歷史有關。包含了人類行為和經驗的共通性，是一個先於經驗的存在，存在於每個人的心靈深處，不受個人意識和意志力的控制。集體無意識中包含了人類共通的原型、符號和情感體驗，並且是跨文化的，如宗教傾向和神祕經驗，這些共通的心靈特質和模式可以追溯到人類演化的過程中。無意識被視為意識經驗的母體，可以轉化為意識的內容，是佛洛伊德精神分析和榮格心理學的重要概念，這些理論對我們理解人類行為和心靈活動提供了深刻洞察，揭示了我們對世界的看法和行為背後的深層模式和動機，並對社會科學和人文學科的發展產生了重大影響，也在心理學和神祕學領域中受到廣泛關注。

3. 集體潛意識(Collective Subconscious)：

集體潛意識是一個比較新的概念，與集體無意識有所不同。它指的是一個群體或社會中的成員共同擁有的潛意識層面，這些潛意識層面可能是由共享的經驗、價值觀和文化形成的。與集體無意識相比，集體潛意識更強調了人們在集體層面上的共同體驗和情感連結，說明了人在群體或社會中有共享的心理層面。

上述三項關於意識的分類，其實也是一種在釐清討論的演化，針對意識這個母題，從不同的角度切入都會有不同的子題，集體意識也會因集體無意識而產生，經驗又影響了集體潛意識，儘管後設，也很難指出是「奇幻」產生意識，還是意識產生「奇幻」。

如果藝術風格由藝術家和觀眾共同定義，那麼在奇幻藝術中將有更多的彈性。以心理學的角度分析，奇幻藝術即是集體意識、集體無意識和集體潛意識間的循環，無論最初創作者是否有意將創作趨向奇幻藝術的「風格」發展，無論觀者有無對「奇幻」發展集體意識，這幾生蛋蛋生雞的影響難以釐清，但奇幻的感受仍是風格形成的關鍵共識，通過藝術作品將奇幻的情感傳遞給觀眾，是奇幻繪畫（藝術）的目的，產生奇幻想像的畫面則是奇幻繪畫（藝術）的風格。不同需求的奇幻繪畫有其需要的、大眾熟悉的風格，繪畫性高的奇幻繪畫偏重想像力，創作手段因人而異；但電繪 CG 的奇幻繪畫就有更多集體意識的包袱，有太多已知的元素如沒有符合可能很難引發奇幻感受，因此結論，奇幻繪畫欲達成的目標一致——能符合奇幻繪畫的要素，也就是奇幻的風格。

二、社會與藝術創作之關聯

藝術的起源既古老又神秘，廣義而言藝術是被社會所界定的。更精準的說：「藝術是由眾人與藝術世界共同創造的，並非單指由藝術家。」⁴³

早期的藝術以宗教、神話、傳說為主題居多，宮布利希說：「以最虔誠最謹慎的態度閱讀聖經的，往往就是藝術家。」⁴⁴藝術家為教堂的每一面牆，憑藉想像創作出聖經的故事，不僅是牆面，祭壇、經書也都有藝術家將理解的聖經，以視覺說故事的方式精美呈現出來。揚·凡·艾克(Jan van Eyck, 1390–1441)與休伯特·凡·艾克(Hubert van Eyck, 1385–1426)共同繪製的《根特祭壇畫》又名《神秘羔羊之愛》(Adoration of the Mystic Lamb)【圖2-33】，將每一個窗格都賦予其意義與空間，想像出的神、人與自然，既逼真又華麗，讓觀者能透過觀看感受到宗教的神聖力量。

⁴³ Victoria D. Alexander 著；張正霖、陳巨擊譯，《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》，臺北市：巨流，2006年，頁73。

⁴⁴ E.H.Gombrich 著；雨云譯，《藝術的故事》（第六版三刷），新北市：聯經，2022（原出版年：1950）。，頁30。



【圖 2-33】揚·凡·艾克與休伯特·凡·艾克，《根特祭壇畫》(Ghent Altarpiece)，

1432，油畫、木板，350 x 461cm，聖巴夫大教堂的根特(多聯)祭壇畫。

對文藝復興時期的藝術家來說，繪畫是一種知識的工具，但同時也是擁有財富的手段，而且文藝復興的繪畫之所以出現，是因為當時在佛羅倫斯和其他城市累積了無限的財富，那些有錢的義大利商人把畫家當成他們的代理人，透過畫家的手藝，他們更加確認自己擁有了世界上所有美麗而令人嚮往的東西。如波提切利的作品〈春〉(La Primavera)【圖2-34】是為了慶祝委託人的婚禮所繪製，被認為是象徵著愛情和滿足，把華美、忠貞、歡愉等讚美與承諾包裹在一件禮物中。



【圖 2-34】波提切利，〈春〉(La Primavera)，1480，蛋彩畫，207 x 319cm，

佛羅倫斯市烏菲茲美術館藏。

藝術家生於社會，創作內容源自對生活、文化、社會、自然風景等靈感，藝術家重視情感和思想的表達，期待藉由作品激發大眾的情緒，所以觀者觀看的想法也是創作的一環。畫家哥雅 (Francisco José de Goya y Lucientes, 1746-1828) 在他的創作就充分發揮想像，隱喻了對社會的看法。作品《巨人》(The Colossus) 【圖 2-35】雖然看到的是神話中的泰坦巨人，但實則是以巨人給人的恐懼、危險印象，讓觀者能同理拿破崙的暴行。杜米埃(Honoré Daumier, 1808-1879)的〈高康大〉(Gargantua) 【圖 2-36】是一幅政治漫畫，作品名 Gargantua 就是巨人，故事描述巨大的國王吞噬了巴黎市民送給他的大量食物（和人），凸顯這些受剝削的人正受制於一個邪惡的規則體系。意圖提請當局注意，當大多數勞動人口生活在最貧窮的貧困中時，資源是否投注在正確的地方。由此可見，藝術不僅能反應藝術家本人，也能反應社會。



【圖 2-35】哥雅，《巨人》(The Colossus)，1808 後，油畫、畫布，116 x 105 cm，普拉多美術館藏。



【圖 2-36】 杜米埃，〈高康大〉(Gargantua)，1831，石版畫，私人收藏。

十八世紀時，監獄設計一直是辯論的話題和挑戰創新的場所。這幅蝕刻畫是羅馬建築師、設計師和版畫師喬瓦尼·巴蒂斯塔·皮拉內西(Giovanni Battista Piranesi, 1720- 1778)設計的一系列想象監獄內部的第十四版〈惡夢的地獄〉(The Interior of Nightmares)【圖 2-37】。這幅印刷品既是對蝕刻媒介和版畫技術的探索，也是對建築體驗本身的視覺探究，可能也是因為監獄的屬性，畫面被建築分割成非常多的隔間，也反映出當時的社會問題與雜亂。



【圖 2-37】 喬瓦尼·巴蒂斯塔·皮拉內西，〈惡夢的地獄〉(The Interior of Nightmares)，1749-50，蝕刻版畫，49.4 x 63.8cm，紐約大都會藝術博物館藏。

藝術家的浪漫憧憬暗示了藝術家擁有的不僅是技藝，更擁有社會必須珍視的洞察力與過人天賦。⁴⁵奇幻繪畫作品不僅充滿想像力，也讓創作者能藉由想像來主觀詮釋。德國藝術家馬克斯·恩斯特(Max Ernst, 1891-1976)作品《爐邊天使》(The Fireside Angel) (法語：L'ange du foyer) 【圖 2-38】是西班牙共和黨人失敗後畫的一幅畫，他關心世界局勢與各國文化，作品寫實的背景前是充滿愉悅氣息的奇幻造形（生物），如不知道創作時的社會氛圍與時空背景，光看作品名稱可能很難察覺藝術家的（諷刺）意圖，但對當時代的人來說，可能會有不少共鳴。



【圖 2-38】馬克斯·恩斯特，《爐邊天使》(The Fireside Angel)，1937，

油畫、畫布，114 x 146cm，私人收藏。

⁴⁵ Victoria D. Alexander 著；張正霖、陳巨擘譯，《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》，臺北市：巨流，2006年，頁137。

三、奇幻的插畫——以動物為主角

「沒有比想像本身更偉大的遊樂園了。(There is no greater amusement park than the imagination itself.)」——丹尼爾·梅里厄姆(Daniel Merriam)

丹尼爾·梅里厄姆(Daniel Merriam, 1963~)是美國一位以水彩和壓克力進行創作的插畫家，其作品總是充滿想像，因常常以建築物當主題，其實更像藉由繪畫創作的建築師。近年因插畫創作、跨領域發展而揚名國際的藝術家很多，本篇論文舉例的作品中也不乏插畫創作，尤其奇幻藝術因為有著幻想故事，這與插畫早期以故事為發想基礎的創作原因是相似的，藝術的分類界線也越來越模糊。

插畫(Illustration)指繪製或創作出用來解釋、補充或增強文字、故事、概念或想法的圖像。插畫常常出現在書籍、雜誌、廣告、漫畫、海報、包裝、網站等媒體中，用以幫助讀者更好地理解內容，吸引注意或傳遞特定的情感或信息。插畫因為具有功能性，起初並不被視為藝術創作，但儘管是為了傳達訊息，在中世紀和文藝復興時期就開始發展，中世紀的手抄本中可以看到用以裝飾和解釋文本的插圖，這些插圖通常在聖經、教義、祈禱文等文獻中出現，用以降低閱讀理解的門檻、推廣和普及，其實與早期教堂壁畫、雕像是一樣的目的而生，這些插圖不僅具有藝術價值，同時也有教育和宗教意義。隨著書籍出版閱讀的普及，插畫的需求大增，加上印刷技術使得圖像能夠大規模複製並傳播，在這個時期，木刻版畫和銅版畫成為常見的插畫製作方法，使插畫得以廣泛流傳。其實，插畫與文字的關係，在繪本中並非必要並存，美術的繪畫創作既然能直接與觀者溝通，插畫也可以如此，現在有越來越多的繪本全部只有圖畫沒有文字，插畫家、讀者對於每一張圖的精緻度、完整度、張力要求也越來越高。美術的繪畫說故事的技巧較為有詩意，畫面中的象徵、隱喻暗示的內容較為深層，多數是單件獨立呈現；而插畫作品也是說故事，但仍然秉持通俗易懂原則，作品間可以串接成連續故事也

可以單張說明，這些差異使插畫風格隨之形成，尤其在奇幻繪畫中作為有功能性的作品，也可以說有插畫的味道。

羅伯英潘(Robert Ingpen, 1936~) 是第一位贏得「國際安徒生大獎」的澳洲插畫大師，他在插畫裡大量運用豐富的人文與科學知識，並融入對讀者的關懷、對土地的情感及對大自然生命的敬意，創作出非常多細膩寫實又有吸引力的作品。他的繪本出版非常多，也有已被許多插畫家繪圖過的故事，如《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice's Adventures in Wonderland*)【圖 2-39】、《柳林風聲》(*The Wind in The Willows*)【圖 2-40】都是。繪畫歷史如此綿長，主題的創新、稀有度已是非常困難，更何況是以故事為發想的插圖，因此創作者在發揮想像的同時更需要把個人的想法、情感、美感添加其中，才是「創作」。



【圖 2-39】 羅伯英潘，〈瘋狂的茶會〉(A Mad Tea-Party)，繪本插圖。



【圖 2-40】 羅伯英潘，〈老鼠、鼩鼠和獾在老鼠家裡遇見了蟾蜍〉(Rat, Mole and Badger meet with Toad at Rat's house)，繪本插圖。

筆者創作以動物為主角，因此本節研究作品圍繞奇幻的動物插畫為例，研究動物的奇幻藝術可以如何表現。在〈老鼠、鼩鼠和獾在老鼠家裡遇見了蟾蜍〉(Rat, Mole and Badger meet with Toad at Rat's house)【圖 2-40】中，羅伯英潘使用的是將動物擬人化後，以似人類的穿著裝扮，肢體語言也是超越動物原有的行為模式，如蟾蜍多是趴姿並不會有如同正在發表的姿態；老鼠、鼩鼠和獾的身體也做了修改，牠們有著足以辨識的頭部，但下半身卻接近人身，膝蓋關節可以明顯辨識，這是直接以人為基礎做出動物變形。場景雖然是西方鄉村小屋中常見的燭火與爐灶，但樹木伴隨屋牆，更多了森林的氛圍，畫面中的元素對居住在臺灣城市的人或許會覺得很奇幻，好像在看童話故事，但對西方人來說這還是人的居所，因此奇幻的想像空間羅伯英潘利用背景模糊的空間感，創造一種自由聯想的空白，配合夜晚燈火闌珊的安靜與神秘感，創造奇幻世界。這樣的手法在前述〈瘋狂的茶會〉【圖 2-39】中也有出現，只有桌椅的透視能確認是三維空間，其餘都是接近無空間狀態的呈現出景物（如數、屋、草原）。

以動物為創作主角，擅長大型場景建構的插畫家尚有克里斯·鄧恩(Chris Dunn)，他的作品〈講述故事〉(Telling Tales)【圖 2-41】，一樣是比著手勢的蟾蜍，一樣採用人形動物臉，不過這次他的坐姿，有比較貼近青蛙的身體結構，看起來更像動物穿了衣裳。克里斯·鄧恩的插畫場景非常接近人的世界，當我們看到如此真實的空間時，會以為世界觀也是人類的，但圖中卻都是動物，牠們的行為、比例、表情都超越真實的狀態，使我們好奇這是什麼樣的生活與故事，藉此奇幻想像變產生。〈一點十五分的十號月台〉(A Quarter Past One On Platform Ten)【圖 2-42】是克里斯·鄧恩有名的作品，畫面有一整個車站為大場景，如說奇幻的感受與故事感有關係，那麼世界觀建構的越完整、場景越有敘事感（如：移動中）就越容易發生奇幻想像，一眼即看出故事不是真實世界，奇幻的條件就已經達成。克里斯·鄧恩有許多作品都是單件的繪製，並不是一開始就是繪本故事的其中一張，當然他也有出版繪本《柳林風聲》(*The Wind in the Willows*)，〈Toad The

Traffic Queller) 【圖 2-43】即是其中一張插圖，可以看到克里斯·鄧恩和羅伯英潘講同一個故事時，場景的建構上，繪圖關注的焦點，也是有很大的差異的，筆者認為克里斯·鄧恩的蟾蜍，開車在飆車的動態上真的很帥氣外，也有著煞車和石子飛濺的聲音，感受上更強烈與全面。



【圖 2-41】 克里斯·鄧恩，〈講述故事〉(Telling Tales)，24 x 31cm，水彩、不透明水彩。



【圖 2-42】 克里斯·鄧恩，〈一點十五分的十號月台〉(A Quarter Past One On Platform Ten)，水彩、不透明水彩，92 x 50cm。



【圖 2-43】 克里斯·鄧恩，〈Toad The Traffic Queller〉，
水彩、不透明水彩，24 x 31cm，繪本《柳林風聲》插圖。

詹姆斯·格尼(James Gurney, 1958)是一名美國藝術家和插畫家，童年時曾幻想：「當博物館晚上關閉時，恐龍骨架會『跨過欄桿，在走廊上漫步，然後在黎明時分返回平台』。」因此大量創作恐龍為主題以《恐龍夢幻國》(*Dinotopia a land apart from time*)為名的系列繪本，有國家地理雜誌的支持，重視科學、考古學研究以及藝術表現，創造出以十九世紀探險家的日記型式呈現，來自一個人類和恐龍共居的島嶼烏托邦。作品〈希望花園〉(Garden of Hope)【圖 2-44】即是恐龍再現後的樣貌，在〈恐龍大巡遊〉(Dinosaur Parade)【圖 2-45】中，靈感更來自於亞特蘭蒂斯和埃爾多拉多等古典烏托邦，創造出巨大宏觀的世界，讓觀者可以看到、幻想到奇幻世界的生活，使奇幻想像的格局更大。



【圖 2-44】 詹姆斯·格尼，〈希望花園〉(Garden of Hope)，1995，油畫、畫布，116.8 × 86.4 cm，1995 年於《恐龍烏托邦：地下世界》(*Dinotopia: The World Beneath*)出版。



【圖 2-45】 詹姆斯·格尼，〈恐龍大巡遊〉(Dinosaur Parade)，1989，油畫，24 x 48 英寸，1992 年於《恐龍國：遠離時間的土地》(*Dinotopia: A Land Apart from Time*)出版，藝術家自藏。

安妮(Annie Stegg)的作品非常吸引人，以美麗、神秘的人物和活潑的生物而聞名，昏暗的藍綠色夜空讓空氣都充滿著濕氣與冰冷溫度，安妮的字數提到她對

洛可可畫家有著特殊的喜愛，受了很大的影響，她從他們作品的想像中尋找靈感，希望透過作品將觀者帶到異世界和奇妙之境。作品〈毒菌跳舞節〉(The Festival of the Toadstool Dance)【圖 2-46】是一群赤裸或應該說「真實」的蟾蜍，圍繞營火跳舞進行儀式，比較前述也是以蟾蜍為對象的作品，安妮的動物多了閒適與自在感，動物的行為沒有違背自然，但利用背景氣氛營造，讓作品符合奇幻的期待。安妮的作品多是單件的創作，沒有故事的串連與繪本的出版，但趣味性與浪漫感受仍能有說故事的能力，作品〈海馬〉【圖 2-47】是安妮擅長的神秘生物題材，從這樣的作品可以看到藝術家的創作思想與幻想能量，HIPPOKAMPPI 是同時出現在腓尼基和希臘神話中的一種生物，一般被描述為後半身是蜷曲的有鱗魚的馬狀生物，馬頭魚尾接近俗稱的海馬。



【圖 2-46】安妮，〈毒菌跳舞節〉(The Festival of the Toadstool Dance)，

2023，油畫、木板，16 x 20 英吋，GALLERY GERARD 藏。



【圖 2-47】 安妮，〈海馬〉(HIPPOKAMPPI Hippokamppi)，2018，油畫、木板，11 x 14

英吋，GALLERY GERARD 藏。

從幾位插畫家的創作可以發現，藝術家（插畫家）總是充滿想像，雖然總是二字顯得想像是必要條件，但想像確實就是奇幻插畫的核心，奇幻插畫源自文學的需要，因此無法輕易與童話故事或文學小說分開討論，也因此奇幻插畫就像在現實中展開第二世界（第二世界的理論源自奇幻文學，見名詞釋義），世界裡的一切都由故事或繪圖創作者決定，尤其場景和故事的主角動物們，可以非常不切實際、黑暗、詭譎，也可以甜美、浪漫、如夢境，無論媒材、無論觀者對象屬性或作品定位需求，創作者可以在同時保有自己風格的前提下進行奇幻創作，將帶給觀者產生想像的提示藏在畫面中，使其達成奇幻想像目的。

第三節 奇幻繪畫之表現與視覺特色

奇幻繪畫的範圍極廣，因想像並不是偶然出現一回，而是長久以來創作者在做的事，筆者曾於碩士論文中從奇幻文學、奇幻藝術至奇幻圖像表現的比較下，彙整出幾個特徵：⁴⁶

從奇幻圖像表現中歸納出「奇幻」具有幾個特點：

1. 擁有不尋常的色彩且強烈。
2. 空間經營層次豐富且寫實逼真。
3. 元素使用多擁有其獨特性與特殊造型比例。
4. 角色形象表情豐富具有個性。

「奇幻」的表現，總共分成下列四的要素：

1. 以幻想建立寫實逼真的空間。
2. 能藉由幻想世界隱喻現實世界的狀態。
3. 創造獨特生物或非生物並賦予其個性。
4. 使用不尋常的色彩與造型比例。

根據上述整體挑出關鍵字：「色彩」、「空間」、「生物」具有「寫實」、「特殊性」、「不尋常」的特徵，但為什麼這些要素會產生「奇幻」感受？卻仍是未知，以下研究將尋找、比較可能影響我們對奇幻有集體潛意識的原因。

一、色彩對奇幻感的影響

一幅圖像最直接映入眼簾的是造形和色彩，以安妮的〈雷納德和草莓〉(Renard and the Strawberries)為例：左圖【圖 2-48】是素描稿，右圖【圖 2-49】

⁴⁶ 劉巧璇，《以動物隱喻之奇幻藝術創作研究》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系，碩士論文，2017。

是完稿的狀態，同時比較左右兩張圖，試想「色彩」再其中是否有影想力？空間感與氣氛的營造是否因為色彩而更加完整而有重量感？筆者的答案是，有的。色彩絕對有趨向的影響力，藍色趨向冷，紅色趨向熱，不僅影響溫度和空間，寫實程度也受到我們對自然原色的習慣，如樹叢由綠色轉粉色，肯定是非常不真實寫違和的。如果我們能找出真正引發我們有奇幻感的色彩，是否就可以更明確作為奇幻創作的元素。



【圖 2-48】（左）安妮，〈雷納德和草莓〉
（素描稿），鉛筆，12 x 16 英吋，GALLERY
GERARD 藏。



【圖 2-49】（右）安妮，〈雷納德和草莓〉
（完稿），油畫、木板，12 x 16 英吋，
GALLERY GERARD 藏。

（一）不尋常的色彩

顏色出現的頻率以及出現的時機會影響人對顏色的認知。人說黃色聯想到陽光、綠色聯想植物、藍色聯想大海、粉色聯想愛情，但這人是誰也是無從得知，我們可以知道色彩帶給人心理上的想像有其原因，是因為我們將顏色從物件或指涉對象中抽出並總括代表，所以當綠葉多數都是綠色，我們看到綠色第一時間會聯想到活的植物，接者因植物的生命力、大地山林以及我們在許多「綠色能源」

中看到 Green 的字彙使用，讓我們習慣綠色與生命及能量有關，當然這並不是綠色給人印象的唯一答案。

色彩心理學與色彩流行時、大自然原始存在的狀態有關，從奇幻繪畫作品中擷取顏色，會發現藍綠色、螢光色，夜晚的深藍、深紫色很常見，如電影《羊男的迷宮》(Pan's Labyrinth)【圖 2-50】海報的顏色，就是夜晚濃郁的藍色和月光照亮綠地的盈光綠色。再觀察瑪姬·泰勒(Maggie Taylor, 1961)作品〈詩人之家〉(Poets house)【圖 2-51】，也是藍綠色、藍色配合白天的米白天空，畫面四周壓暗角，塑造一種往中心推進的視覺效果。最後比較電玩魔物獵人的遊戲畫面【圖 2-52】，主角有著閃電發光的藍、綠、紫、白、黃，地面有著反射的綠光，這些顏色的使用是參照了什麼？筆者推測還是要回歸大自然，自然界中顏色出現的時機關係心理感受以及是否習慣。



【圖 2-50】 電影《羊男的迷宮》海報。



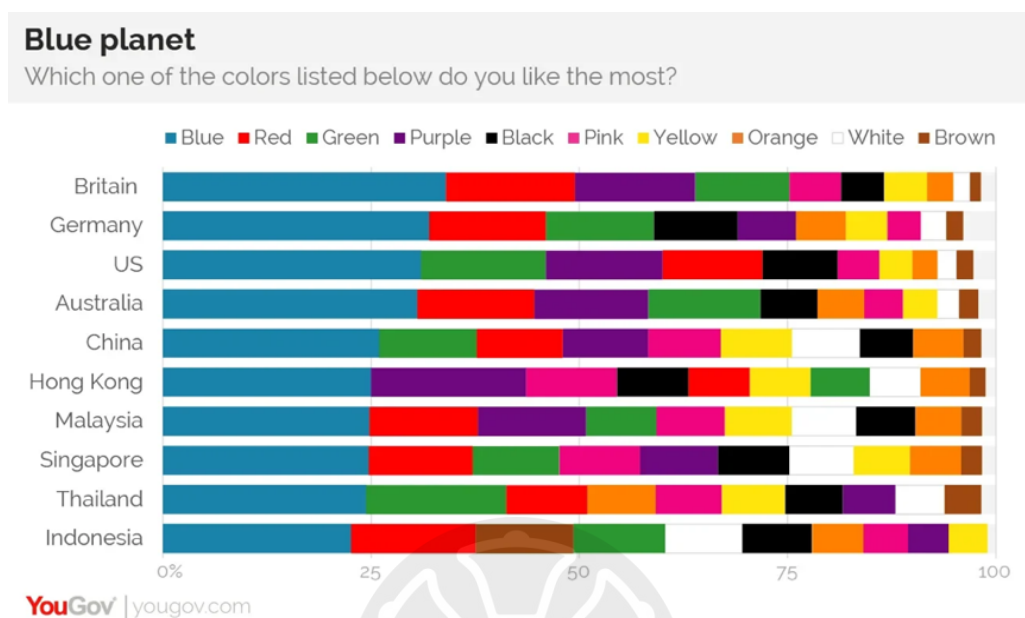
【圖 2-51】瑪姬·泰勒，〈詩人之家〉(Poets house)，數位影像。



【圖 2-52】《魔物獵人 NOW》(MONSTER HUNTER NOW)，日本 CAPCOM。

生物中「藍色」是最不容易出現的，我們鮮少看到藍色的動植物，就連礦石也很難直接目視到藍色。這件事很矛盾，明明日的天空、廣闊的大海也都是公認的藍色，但卻不是它們的固有色。從科學的角度研究，我們所見的「表面」（如動植物、不透光的物體）顏色都是光線被吸收後，反射出來可見光的顏色，也是視覺可看到、我們認識的固有顏色。藍光在生物吸收能量時，是鮮少被反射的，

因此很少在自然界中看到藍色的生物。⁴⁷2015 年，YouGov 在四大洲 10 個國家進行喜好顏色調查（如【圖 2-53】），發現雖然會因地區有差異，但「藍色」是最多人喜歡的顏色。⁴⁸



【圖 2-53】2015 年，YouGov 在四大洲 10 個國家進行喜好顏色調查。

心理學論點中，藍色這種色調的流行，其實與我們的演化過程息息相關，在人類還以狩獵、採集的方式生活時，接近清澈的藍天和水源，就讓人心情放鬆、得以延續生命，經過漫長的時間，這種被藍色吸引的傾向，演變成人類先天上的偏好。⁴⁹

從前述三個例子都可以看到藍色，筆者推論不僅是因為色彩心理，也要合於視覺能看到的現象。例如，陽光進入地球的大氣層後，空氣和水蒸氣的分子吸收部份陽光，再向四方八面輻射，這種現象稱為散射(Scattering)，我們看到的太陽雖然

⁴⁷ 參考文章「為什麼藍色生物很不常見？科學家：藍色是自然界中最稀有的顏色」。網址：<https://reurl.cc/Rk6vAZ>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁴⁸ William Jordan. 〈Why is blue the world's favorite color?〉，2015，《YouGov PLC》，網址：<https://reurl.cc/ek9Xqb>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁴⁹ 參考文章「藍色的簡史：為什麼人喜歡藍色？答案就在基因裡！從埃及艷后到臉書 CEO 都為他著迷【顏色的故事】EP6 鈷藍」，網址：<https://fernweh-art.com/cobaltblue/>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

是白色的陽光，但卻包含許多不同顏色的光波，理論上紫光最容易被散射，但由於人眼的視錐細胞對紫光較不敏銳，而對同樣波長較短的藍光觀察較為敏銳，導致對白天時的天空顏色觀察以藍色為主。傍晚時，陽光穿越的大氣層較厚，藍光被散射的程度較高，剩下波長較長偏紅色的光進入人眼，所以夕陽看起來是紅色的。這些都是常態，所以當作品要呈現長時間的進行，就會同時出現白天與夕陽，甚至夜晚的天空顏色。夜晚就像把藍天關了燈，所以最常見的是深藍色；森林夜晚有螢火蟲的微光，這也影響奇幻繪畫在畫森林中的細小光點時，常會以點點星辰的筆法表現的原因。奇幻故事帶給人既懸疑又奇妙的故事，夜晚、濃霧、深海、森林等這些能創造未知感、神秘感、甚至探險慾望的心理，使色彩幽暗的調性因此產生。

顏色很難無中生有，生活也總是會受到啟發，才會開始想像。前述提到奇幻視覺極具代表性的作品如《阿凡達》(Avatar)【圖 2-54】與《阿凡達：水之道》(Avatar : The Way of Water)【圖 2-55】的場景，使用大量霓虹燈的紫色與螢光藍綠色。潘朵拉星球最神聖的靈魂樹，在故事中祂是萬物的母親，使用霓虹燈的紫色，照耀在阿凡達的藍色皮膚上，既溫暖又柔和。而天空與海水，則使用充滿力量與生命力的大自然以螢光藍綠色表現。回想大自然中何時會出現如此有震懾力量、卻又不易見到的色光？



【圖 2-54】《阿凡達》劇照，奈蒂莉與潘朵拉星球的靈魂伊娃。



【圖 2-55】《阿凡達：水之道》美術概念圖組。

是極光，極光的需要到較高的緯度才能見到，這樣多變、移動的色彩【圖 2-56】，使看過的人都會對夜晚改觀，留下新奇又夢幻的感受。極光是由於太陽風的帶電高能粒子，沿著南北極的地球磁場，進入地球大氣層，並與大氣層中的原子或分子碰撞，所造成的發光現象。細數極光會出現的色彩，正好符合當代奇幻藝術（繪畫）中常見的特殊顏色。



【圖 2-56】極光，圖片來源：Shutterstock。

本小節於【圖 2-52】中可見當代奇幻藝術常使用的元素「光與電」，這裡為什麼強調「當代」？為什麼只要畫出「神力、能量」就會使用閃電形狀的造形以

及閃電的顏色？因為在大氣中電的顏色多數是白、藍、紫或是極亮的黃光。隨者科學發展、攝影普及、影像傳播、色光顯示效果提升，使創作者受到影響後做出了更強烈的選擇。科學研究中中子星發出的光線（想像圖）【圖 2-57】是發光的白色、藍色、紫色；天文望遠鏡拍下的星雲【圖 2-58】與【圖 2-59】，讓光暈的形象更加具體，在這類影像影響之下，越來越多欲表現高能量、甚至「科幻」的色彩，都選擇拍攝到的新顏色使用，另一種說法就是營造「光」的刺激，為的就是產生「新」、「奇」的感受。

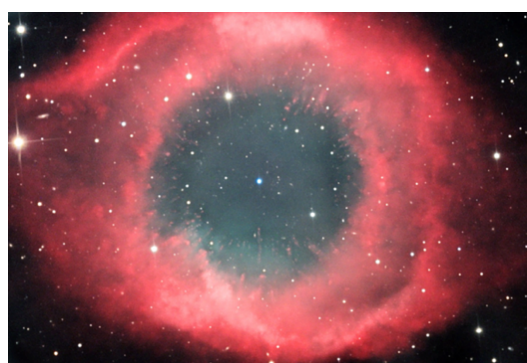


【圖 2-57】 ICRAR/University of Amsterdam 製，中子星發出
輻射噴流的的想像圖，ICRAR 藏。



【圖 2-58】（左）

KPNO/NOIRLab/NSF/AURA，金牛座
蟹狀星雲的脈衝星，NOIRLab 藏。



【圖 2-59】（右）

KPNO/NOIRLab/NSF/AURA/Adam
Block，寶瓶座螺旋星雲 NGC 7293，
中央為白矮星，NOIRLab 藏。

（二）不同時間的奇幻感

奇幻在藝術表現上常與夢幻產生關聯，因為奇幻帶給人的想像空間猶如夢境，因此奇幻世界當然不受限於黑夜，亦可有不同時間的呈現。奇幻創作作品中以夜晚為背景的作品不少，大多會有幾種呈現方式，一種為自然光，以唯美朦朧的月光及點點繁星的暈染，或是水面倒映出的光線。另一種為生物或非生物的發光，諸如夜晚自動帶有光芒的植物、昆蟲，或是人造路燈、住屋透出的燭光。這些光線成為夜晚中唯一清晰的光景與能引人探尋的指引。

柯爾(Thomas Cole, 1801-1848)著名的四部分系列作品〈生命之旅：童年〉(The Voyage of Life: Childhood)【圖 2-60】、〈生命之旅：青年〉(The Voyage of Life: Youth)【圖 2-61】、〈生命之旅：成年〉(The Voyage of Life: Manhood)【圖 2-62】、〈生命之旅：老年〉(The Voyage of Life: Old Age)【圖 2-63】，追溯了一位典型英雄沿著「生命之河」的旅程。從童年的純真，到青春期的過度自信，再到中年的考驗和磨難，再到英雄的勝利救贖。這四件作品與基督教的死亡和復活教義有著內在的聯繫，航海者自信地掌握了自己的命運，勇敢地努力到達一座空中城堡，象徵著「青春」的白日夢和對榮耀和名譽的渴望。當旅行者接近他的目標時，越來越洶湧的溪流偏離了路線，無情地將他帶向系列中的下一張照片，在那裡，大自然的憤怒、邪惡的惡魔和自我懷疑將威脅他的生存。這四件作品展現出一天之中的各種奇幻氛圍，黎明或傍晚的天空最容易營造奇幻感受，有短時間強烈的顏色變化，濃郁的色彩，情感飽滿。而白天與夜晚的自然，使奇幻感受較難僅靠色彩全是，尚需要添加其他幻想元素，如巨大的建築、未知的漂浮物、「人造」的地景，使不自然的感受顯現。



【圖 2-60】（左）柯爾，〈生命之旅：童年〉 (The Voyage of Life: Childhood)，1842，油畫、畫布，134.3 x 195.3 cm，國家藝廊藏。

【圖 2-61】（右）柯爾，〈生命之旅：青年〉 (The Voyage of Life: Youth)，1842，油畫、畫布，134.3 x 194.9 cm，國家藝廊藏。



【圖 2-62】（左）柯爾，〈生命之旅：成年〉 (The Voyage of Life: Manhood)，1842，油畫、畫布，134.3 x 202.6 cm，國家藝廊藏。

【圖 2-63】（右）柯爾，〈生命之旅：老年〉 (The Voyage of Life: Old Age)，1842，油畫、畫布，133.4 x 196.2 cm，國家藝廊藏。

二、主題對奇幻感的影響

奇幻英文 Fantasy 也是奇幻文學的英文用字，世界奇幻大會(World Fantasy Convention)⁵⁰在 2024 年世界奇幻大獎(World Fantasy Award Submissions)的徵件辦法中定義奇幻的類型“Fantasy Types: All forms of fantasy are eligible, e.g. high, epic, dark, contemporary, literary, horror, etc.”⁵¹，這個獎項資格限制必須在 2023 年以英文出版的書籍、雜誌、短篇小說，雖然非跨領域的藝術都能參加，但可以看到奇幻藝術子目也分成了很多類型：有高奇幻、史詩奇幻、暗黑奇幻、恐怖奇幻、當代奇幻等。不同主題延伸出不同奇幻風格，各有各的元素與符碼，奇幻感受上也會有些許差異。

(一) 第二世界的虛實交錯

奇幻的本質帶有一半的真實性，虛實交錯成為觀看時不可或缺的條件，儘管架空時空間、有了獨立運行規則的第二世界，也不能違背人性、倫理與道德規範。奇幻繪畫本質上不僅是想像，更是敘事。童話故事、傳說、寓言、小說都是給「人」看的，他們有隱喻現實甚至警世教化的作用，若完全顛覆、反轉世界觀，勢必大多數的人會難以接受，不安全感並不同於奇幻感。奇幻類型很多，無論哪一類型都會需要建立第二世界。以下簡單介紹幾種奇幻類型：

1. 高奇幻(High Fantasy)與低奇幻(Low Fantasy)：

高奇幻充滿幻想與未知，建構的第二世界離現實有一大段距離。相較於低奇幻，低奇幻較貼近現實世界，雖然有奇幻元素（如魔法），但很自然的柔和於真實世界之中，如《哈利波特》系列，就是現實與奇幻並存的故事。

⁵⁰ 世界奇幻大會(World Fantasy Convention，縮寫 WFC)自 1975 年起第一屆，每年大會通常在萬聖節鄰近的週末舉行。網址：<https://worldfantasy.org>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁵¹ 世界奇幻大獎徵件網站：<https://worldfantasy.org/2024-world-fantasy-award-submissions/>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

2. 史詩奇幻(Epic Fantasy)、英雄奇幻(Heroic Fantasy):

常被與高奇幻放在一起討論，差異就在史詩與英雄奇幻的世界更加強調力量與「極大」的危機與衝突，世界觀更加恢宏。這類奇幻有三個核心特徵——第二世界設定、史詩任務或世界級衝突、以及魔法或幻想生物。⁵²

3. 暗黑奇幻或黑暗奇幻(Dark Fantasy)：

以探索黑暗面、恐怖、暴力、詭譎及道德困境，可以說是挑戰奇幻中不違背人性的底線，電影《羊男的迷宮》(El Laberinto del Fauno)【圖 2-64】故事背景為 1944 年西班牙(西班牙內戰後)，故事看似是描述女孩遇到農牧神(Faun)進入一個充滿奇幻想像的虛構王國，但從劇情發展、角色形態、色調氛圍等都滲透出殘酷又陰森的氣息，穿梭現實與虛構，把奇幻世界與魔幻寫實的現實世界銜接交錯，讓電影成為經典，成為暗黑奇幻的代表。



【圖 2-64】《羊男的迷宮》電影劇照。

⁵²參考文章“[What is High Fantasy?](https://www.writingmastery.com/blog/what-is-high-fantasy)”，網址：

<https://www.writingmastery.com/blog/what-is-high-fantasy>。(2025 年 6 月 30 日檢索)

參考文章“[What is the Difference Between High Fantasy and Epic Fantasy?](https://reurl.cc/oY90OM)”，網址：

<https://reurl.cc/oY90OM>。(2025 年 6 月 30 日檢索)

4. 歷史奇幻(Historical Fantasy)：

以真實的歷史相關事件和人物為主題，使魔法、傳說生物和其他超自然要素皆存在於現實世界中，但偶爾也會出現與現實隔離的異界。例如中世紀奇幻顧名思義以中世紀歐洲文化和社會的元素為背景，包括君主、封建社會結構、中世紀戰爭和歐洲民間傳說中常見的神話傳說。史前奇幻就會以史前時代人事物為背景。童話奇幻通常是參照童話故事中出現的幻想的元素表現。神話奇幻，便是借鑑神話與傳說，創造有史詩感的故事和世界。

5. 科幻風格(Science Fiction)：

即科學幻想，描述未來科技、平行宇宙、人工智慧、時空旅行、科技失控、虛擬實境等超乎想像的內容。第二世界多是未來（如 3030 年）或似未來但架空的平行世界。範圍之廣，種類繁多，賽博龐克就是其中一種科幻。

(二) 奇幻符碼

最早的奇幻文學多以中世紀的時空為背景，無論莊園與騎士、龍與魔法的傳說都是以歷史為基礎的故事發展而生，延續至今的電影、文學、電玩、藝術也並無太多出入，儼然成為固定的符碼與風格。以波提切利(Sandro Botticelli, 1445-1510)的畫作《維納斯與馬爾斯》或譯為《愛與戰爭》(Venus and Mars)【圖 2-65】為例，這是一幅結合騎士與神話為主題，畫中女神維納斯與戰神馬爾斯平衡相對，羊人小孩嬉鬧玩弄著馬爾斯的盔甲和號角，就像平民的日常生活，有著鮮活的人性與個性，其故事性非常強烈且充滿想像力，也和我們所熟悉的中世紀騎士符碼一致。



【圖 2-65】波提切利，《維納斯與馬爾斯》(Venus and Mars)，1485，木板、蛋彩，69 cm
x 173 cm，國家藝廊藏。

其實奇幻有許多靈感來源，每個地方的傳說故事與文化底蘊都不會相同。以下可以釐清我們所熟知的奇幻符碼源自何處：

1. 凱爾特奇幻(Celtic fantasy)：

故事的時代設定在黑暗時期⁵³的凱爾特文化，有非常濃烈的魔幻色彩，凱爾特神話(Celtic mythology)的元素大多是我們熟悉的梅林法師、亞瑟王、圓桌騎士、德魯伊、精靈、女巫，有著樹木信仰、巨石文化、圓柱文化、基督教文化的交織，這些古老傳說與信仰增加許多精、怪、魔法與神秘，圍繞歐洲大陸最原始純粹的異教文化。⁵⁴

2. 美索不達米亞神話：

⁵³ 中世紀時代分為三個時期：(1)「早期中世紀」(Early Middle Ages, c. 500-1000)；(2)「盛期中世紀」(High Middle Ages, c. 1000-1300)；(3)「後期中世紀」(Late Middle Ages, c. 1300-1500)。而「黑暗時代」(Dark Ages)是從西元 500 至 1000 年的期間，同「早期中世紀」。因為該時期內的文明沒有得到人們充分的認識，以致長期以「黑暗」二字加以否定，直到 19 世紀才重新評價確認。

⁵⁴ 參考龔琛，《凱爾特神話：精靈、大法師、超自然的魔法之鄉》，2021，漫遊者文化。

最有人性、有戲劇張力的故事，《聖經》中神創造人、大洪水、挪亞方舟、伊甸園、巴別塔、希臘羅馬神話中諸神混戰等，是西方藝術史中、在為宗教信仰繪畫或雕塑時最常見的主題。⁵⁵

3. 北歐神話：

北歐神話最早源於維京人的祖先。西元八到十一世紀，維京海盜威震歐洲，強可敵國，北歐神話因而進入全盛時期；十三世紀後，歐洲教會勢力大增，維京人式微，使北歐神話開始失傳，僅剩冰島吟遊詩人在傳唱間保留部分詩歌。元素包含冰與火、巨人、神族、世界之樹、盧恩符文以及奇幻詭異的生物，如漫威的《雷神索爾》、J. R. R.托爾金的《魔戒》都是。⁵⁶

傳說中的第一條美人魚——阿塔伽提斯(Atargatis)⁵⁷就是源自腓尼基神話故事，腓尼基神話地理位置主要集中在今天的敘利亞和黎巴嫩沿海。他們在貝殼中發現了特殊染料，因而能夠穿著珍貴又罕見的鮮豔紫紅色外衣，於是埃及與後來的希臘人，便稱呼他們為腓尼基人(Phoenician)，意思是「紫紅色的人、紫紅之國」。⁵⁸歐美的人魚傳說受荷馬史詩《奧德賽》講的「女妖、塞壬」(Siren)的描述影響，他們居住在西西里島附近的海域，有著天籟的歌喉，能使過往的水手聽到後被勾引失神，航船觸礁沉沒，是非常危險的生物。但和現今我們以為的「美」人魚已經有很多想像的差異，但一看到人魚，就會知道這裡有奇幻的故事正在發生。人魚已經變成奇幻的代言人，也是重要的符碼。

討論神話故事，自然是與文明發展的起源地有密不可分的關係，奇幻繪畫中會使用的圖像、符碼，都暗示著創作者內心的信仰。奇幻文學撰寫時為讓讀者能

⁵⁵ 參考席路德，《美索不達米亞神話：西方諸神的原鄉，大洪水、挪亞方舟、伊甸園的創世源頭》，2023，漫遊者文化

⁵⁶ 參考何鵬，《北歐神話：神族、巨人、符文與世界之樹的冰火起源》，2021，漫遊者文化

⁵⁷ 阿塔伽提斯為敘利亞神話中的女神，掌管月亮和水，象徵生育力。傳說中第一條美人魚。

⁵⁸ 參考龔琛，《腓尼基神話：影響希臘與羅馬神話，地中海紫紅之國的神祕傳說》，2022，漫遊者文化

順利進入，世界觀的設定需要明確，但奇幻繪畫卻有可能同時兼容，各種有魅力的奇幻元素，只要能創造帶給觀者奇幻感受的想像，創作者偶爾也是會捨棄考古。Margaux Jones(又名 MJ)是一位屢獲殊榮的西雅圖藝術家、作家、母親和所有神奇事物的愛好者（尤其是烏鴉）。大自然及其生物是她作品中常見的主題，什麼生物都有，經常將城市與自然兩個世界融合在一起，以數位繪圖創作，因為可以點選刪除或調整修改，讓創作過程多了許多嘗試機會。Margaux Jones 的作品色彩非常豔麗，善於玩味平面與三維空間的拼接，因為每一張卡牌都必須要有意義，故事性隨之產生，奇幻想像元素被頻繁運用在細節處。雖然在臺灣知道 MJ 的人並不多，但卡牌的作品【圖 2-66】卻已有至少三套上架銷售。



【圖 2-66】 Margaux Jones 繪製的卡牌。

（三）奇異生物與超越認知現象

神話生物存不存在對藝術家來說，可能是既期待又怕受傷害，想一見超越認知的生物，卻又怕看了後會限制想像便不再浪漫。中國《山海經》中描述非常多的奇幻物種，在《山海經·海內南經》描寫到：「伯慮國、離耳國、雕題國、北胸國，皆鬱水南。（注：離耳，鍤離其耳分令下垂以為飾，即僂耳也，在朱崖海渚中；雕題，黥涅其面，畫體為鱗採，即鮫人也。）」以及「氐人國在建木西，其為人人面而魚身，無足。」宋代《太平廣記》中則提到：「海人魚，東海有之，

大者長五六尺，皆為美人，眉目、口鼻、手爪、頭無不具足。皮肉白如玉，無鱗，有細毛，五色輕軟，長一二寸。發如馬尾，長五六尺。陰形與丈夫女子無異，臨海鰥寡多取得，養之於池沼。交合之際，與人無異，亦不傷人。」這些都是在說明人魚、鮫人的形象。⁵⁹文字的描述並不清楚，卻多了解讀空間，既然沒有真正見過，也只能依靠自己的想像與猜想去成真。因此在奇幻的創作中，生物的奇異一直是創作者非常感興趣的部分，但怎樣才會是奇異的生物？沒看過算不算奇異？這與觀者心理產生衝突有關。

《羊男的迷宮》中的牧神【圖 2-67】，有著人的形象，似羊的五官與巨大的羊角，樹木與螺旋的紋路和肌理，比尋常成人高大。多數神祇都有著人的形象，因為以前在創作神的形象時，是參考人的樣貌與情感創造出來的。電影裡的牧神（也是羊男）就是從希臘神話中的「潘」（神）參考而來，潘在神話中是掌管樹林的神，因為無法在現實世界裡遇見，其形象從一開始被塑造就是奇幻的生物。

丹尼爾·梅里厄姆作品〈猛禽〉(Bird of Prey)【圖 2-68】，是一種一加一的創作方式，貓頭鷹是夜晚的猛禽，他的貓頭鷹有著更像貓咪的眼神，貓咪的鼻子、嘴巴，耳朵卻是向邪惡蝙蝠一樣尖銳，甚至頭上還頂了兩個尖角。這樣的猛禽，再造型改變上不會造成不舒適，但也不會過於平庸，奇幻的想像就是拿捏在可接受與不可接受之間，既有新奇、違和的衝突感，卻又不會覺得矯情。

美國藝術家兼設計師珍妮伯德·阿爾坎塔拉(Jennybird Alcantara)的作品被描述為「病態的浪漫」(morbidly romantic)，其核心是夢幻般的敘事(dreamlike narrative)，透過神話、寓言和幻想的繪畫，利用二元性的象徵意義來探索生死以及自然的美麗和殘酷，所以更多的是「情緒」的介入。儘管人有完形的錯覺，但在〈不羈的寵兒〉(The Untamed Darlings)【圖 2-69】中，卻真的很難將獨角獸的角、綿羊頭、飛翅、鱷魚尾、人腳、羊蹄等認定為一個完形的生物，所以在這件

⁵⁹ 參考「說，是『美麗的公主』還是『誘惑水手的妖怪』？」，GQ Taiwan。網址：<https://www.gq.com.tw/article/人魚-美人魚-神話-童話-gq-科普>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

作品中，並不是單一奇異生物，是要讓一個鏡子裡有著各種奇幻元素的混雜，綿羊的表情是情緒流露的管道，不明顯的空間暗示（中間如水面的曲面），儘管超越認知，但充滿想像這件事仍是符合的。



【圖 2-67】 《羊男的迷宮》中的牧神。



【圖 2-68】 丹尼爾·梅里厄姆，〈猛禽〉(Bird of Prey)，壓克力，16 x 12 英吋，藝術家自藏。



【圖 2-69】珍妮伯德·阿爾坎塔拉，〈不羈的寵兒〉(The Untamed Darlings)，

2015，油畫、木板，35 x 26 英吋。

超越認知就好像冰與火、天與地，如我們將大象頭銜和兔子身體，就會超越認知能理解的範圍，如想要合理，這創造奇幻的過程中尚需要添加一些理由與成因。加拿大藝術家海蒂·泰勒弗(Heidi Taillefer, 1970)繪畫將生物學和科幻結合，把機器般的結構融合在人和動物上，自述是象徵主義者和超現實主義者。〈糖影〉(Sugar Shadow)【圖 2-70】中貓咪，本身雖然背負著兩種翅膀，下半身縮小如被包裹一樣的消失變形，但創作者已經給了變形的原因：下方有兩個似海螺的圖像，線條與氣泡向上延伸纏繞貓咪，好像貓咪就是從下方竄出，像精靈一樣的出現，既然變形是有魔法的加持，又有什麼不合理不能被理解？奇幻繪畫在創作時，會想著觀者是否能夠達成共鳴，氣氛的營造有沒有成功，情感的融入讓作品也都有藝術家的風格和理想。海蒂·泰勒弗的生物都有著機械般的結構，〈天使的分享〉【圖 2-71】的老虎身上，出現非常多機械的金屬結構，甚至忽略老虎原本身體的骨骼與肌肉，異世界直接長在老虎身上，但老虎看起來心情是不錯的。超越想像能及也是創作者最不羈的浪漫，並不是一定要有奇幻生物或奇怪狀態才

能成就奇幻，但為了要讓現實生活和奇幻世界產生疏離感，要能激起觀者內心波瀾的手段仍要從畫面中產生，無論是對色彩的使用還是繪畫主題的選擇，亦或是添加不現實的元素，都是奇幻繪畫在視覺上能顯而易見的特色。



【圖 2-70】海蒂·泰勒弗，〈糖影〉(Sugar Shadow)，油畫、畫布，20 x 30 英吋。圖片來源：HEIDI TAILLEFER。



【圖 2-71】海蒂·泰勒弗，〈天使的分享〉(The Angel's Share)，2015，油畫、畫布，40 x 70 英吋。圖片來源：HEIDI TAILLEFER。

第參章 奇幻空間建構

「真正的發現之旅不在於尋找新風景，而是擁有新眼光。(The voyage of discovery is not in searching for new landscapes, but in having new eyes.)」——
法國作家馬塞爾·普魯斯特(Marcel Proust, 1871-1922)

奇幻藝術的表現方式多數都以寫實為依歸，為了更加具象的描述故事與場景，空間感也是極為重要的經營內容，觀看方式的不同，或藉由觀看去探討自身和外在的關係，觀看不僅僅是看而已，創作也要了解如何運用畫面空間撩撥觀者的心理空間，因此在空間建構的章節，將尋找空間建構的各個向度：觀看、感知、意象、元素的表現等，研究奇幻繪畫與空間建構的關係。

第一節 奇幻空間表現

一、世界觀與「風景」

世界觀是當時代的人們，觀看世界的認知和普世價值觀。所以每個時間點都有屬於當下的世界觀，今日發生天災，人類便自覺在大自然萬事萬物裡的卑微；打了一場勝仗，便自信認為自己有征服世界的可能性。2015 年美國冒險科幻片《侏羅紀世界》(Jurassic World)裡，研究員說了一個想法：「怪物，怪物只是一個相對的名詞。對於金絲雀來說，貓就是怪物，我們人類只不過是習慣把自己當成貓罷了。」這也是人在衡量自己的位置時的過程，世界觀是觀看自己以外的一切時，給自己的後設與定位。因此要創造一個逼真、有人性的世界，就要先建立一個合理的世界觀，至少也要有基礎的細節與規則。

世界觀的建立，在小說與動畫裡是最重要與最優先的設定，所有的故事都會先說出時間、地點、世界觀，就算說不清時間點，也一定會讓觀者能夠知道自己

要從什麼角度當成起點。以迪士尼和皮克斯等美國動畫為例，《蟲蟲危機》是以螞蟻的身份看世界，對螞蟻來說蚱蜢就是危險的生物，鳥類是昆蟲世界的毀滅者，下雨更是只能認命的天災，這就是世界觀的設定。《海底總動員》雖然世界觀與人的現實生活沒有出入，但魚的「觀點」卻是需要研究與想像的，深海的昏暗、迷茫與危險都不是人類正常會經歷理解的。在這些世界觀建立的時候，創作者還是增加了一個能引起觀者共鳴的要素——情感，這裡筆者覺得改為「人性」似乎更加貼切，人會害怕死亡、害怕孤單，會想要保護重要的、會懂得付出與感激，這些生物雖都不是人，但創作者是人，觀者也是人，藝術是為了人而存在的。

日本宮崎駿的作品都有世界觀及場景的設定，【圖 3-1】為《風之谷》漫畫中兩國攻防的關係地圖，雖然故事女主角是一位探索自然生命真理的公主，但大自然的崩壞、自然生物的反撲迫使下，各國為生存與資源產生衝突，奇幻森林、奇幻生物在這故事中成為一代經典（動畫場景如【圖 3-2】），故事主角堅持的理念在 80 年代奠定了宮崎駿重要自然史觀的世界觀，如何在大自然之中生存是現實問題，我們要如何面對世界、處世則是作品給觀者提出的功課。



【圖 3-1】 《風之谷》漫畫所附兩國攻防之間的戰略圖。



【圖 3-2】《風之谷》動畫裡的場景。

世界觀創造出的「風景」，並不是平時我們看到的自然風景。此節先討論世界觀的原因來自前述「第二世界」以及藝術與社會關係的影響，較為貼近現實生活的世界觀包裹了許多創作者想要透露給觀者的訊息，敘事的同時也引導著我們去思考和提問。美術史中的繪畫作品都有其時代的世界觀在其中，至少會是創作個人當下的世界觀，平凡無奇的風景也是告訴了我們當時觀看的方式。

景觀畫家(View painter)是將城市或自然風景的細節描繪。帕蒂尼爾作品〈風景與聖傑羅姆〉(Landscape with st. Jerome)【圖 3-3】使用綠色變為藍色的色調，尺幅雖然不是橫向長幅，但大場景的遠眺景觀，成就全景景觀的觀看與敘事概念，儘管十六世紀的風景已不可考，但奇幻的色調與想像讓時空並置⁶⁰，在「風景」上建立了情感。

⁶⁰ 時空並置 (Juxtaposition of time and space)是一種敘事學的處理手法，主要為通過視覺元素的並置達到跨越時間或空間的形式和效果。藝術中時間和空間的並置是指在一件藝術品中有意地結合或放置不同的時間和空間元素的技巧，這種技巧通常用於創造對比或突顯作品中不同元素之間的關係。

解釋參閱：李素馨，《景觀敘事-文化景觀時空並置藝術創作研究》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系美術創作碩士在職專班，碩士論文，2024。頁 17。



【圖 3-3】 帕蒂尼爾，〈風景與聖傑羅姆〉(Landscape with st. Jerome)，
1516-1517，油畫，普拉多美術館。

帕尼尼(Giovanni Paolo Panini, 1792-1765)的「古代羅馬」(Ancient Rome)【圖 3-4】與「現代羅馬」(Modern Rome)【圖 3-5】模擬畫室中充滿描繪羅馬「當時」與「古時」重要建物的情境。當我們把兩件作品放在一起討論，會發現看起來很像但卻處處都不同，空間的虛體一樣，卻有著不同時期的風格與裝飾，恰似一棟房子換了主人，穿越時空、滄海桑田、物換星移，人與權勢財富都沒有留存下來，剩下的僅有形式與情境。風景的創作在藝術史上和尚像畫、宗教畫相比常常都是美麗的陪襯，以情境（非自然風景）創作的藝術家試圖將時代、情感、思想藏在畫中，待細看品味後，那個遙遠時空的人事物就會再次活回來。



【圖 3-4】 帕尼尼，〈古羅馬〉(Ancient Rome)，1757，油畫、畫布，大都會藝術博物館藏。



【圖 3-5】帕尼尼，〈現代羅馬〉(Modern Rome)，1757，油畫、畫布，大都會藝術博物館藏。

二、感知與創作關係

哲學家法蘭西斯·培根(Francis Bacon, 1561-1626)說「藝術家的工作總是加深謎團(The job of the artist is always to deepen the mystery.)」⁶¹，表明藝術不是為了提供直截了當的答案或解決方案，它挑戰我們擁抱未知，欣賞生活的複雜性和模糊性，讓觀眾自己更深入地思考並揭開人類經驗的神秘面紗。藝術在加深我們與世界的聯絡和透過培養驚奇、探索和沉思的感覺來豐富我們的生活方面發揮著關鍵作用。藝術家扮演將觀者的感知放入奇幻境界的魔術師，使其產生知覺。知覺(Perception)是當人接受到感覺的刺激後，負責辨識及區別每個刺激的不同能力，將傳入腦中的訊息在腦中進行計算，並把純粹的感覺進一步提升為意識與經驗和理解。在認知科學中，也可看作訊息的獲取、理解、篩選與組織的過程。

知覺與個人過往的知識經驗有著密不可分的關聯。具有整體性、恆常性、意義性、選擇性、理解性和知覺適應。整體性，指知覺的對象是由不同的部分、不同的屬性綜合所組成的。使我們對物體整體的認識通常比對局部的認識更快。恆常性，指儘管刺激不斷變化，但我們所知覺到的卻仍保持著相當程度的穩定性。

⁶¹ Tal Gur. 〈The job of the artist is always to deepen the mystery.〉，《Elevate Society》，發佈時間未知，網址：<https://elevatesociety.com/the-job-of-the-artist-2/>。（2025年6月30日檢索）

意義性，影響我們對事物的知覺，通常與我們賦予它們的意義連結在一起。選擇性，指知覺過程中存在著競爭，所以會選擇讓某個刺激的知覺較為清晰，其他較為模糊。理解性，指人在感知當下的事物時，會藉助過往的知識經驗來理解它們。

羅蘭巴特(Roland Barthes, 1915-1980)在《明室：攝影札記》中引入了兩個重要的概念：知面(Studium)和刺點(Punctum)，用來解析照片和攝影作品的關鍵元素。「知面」指的是照片中所呈現的文化面向和知識背景延伸面。舉例來說，新聞攝影常常帶有政治社會議題，觀眾可以透過照片了解到事件的背景和重要訊息，這些「知面」提供了照片的理性端，使觀眾對照片產生興趣、理解現實。相對地，「刺點」則是照片中的一些可能無關緊要，但卻能觸動觀眾的情感和想像力的細節。這些細節可能無法解釋攝影者的技術或意圖，但它們證明了攝影者確實存在於當下的現場，並給予照片更深層的意義和共鳴。每個觀眾的「刺點」是主觀的，取決於個人的經驗和感受。羅蘭巴特提出攝影可分割成三個層次：攝影者、被攝者以及觀看者，作為一個被攝者，當意識到自己被拍攝，自動會擺起姿勢變成「影像」。當代影像的呈現方式和觀賞方式因元宇宙時代不斷改變且普及，藝術性與價值同時也因為觀者感受能力被「速食化」而瓦解。因此，雖然「知面」和「刺點」仍然是照片解讀的重要元素，但三個層次的關係已被破壞，在當代，影像已經受到了新的挑戰和影響。

筆者認為羅蘭巴特的想法不僅適用於攝影，具有刺點及知面的影像其內在意涵已超越了表象，因此攝影不只是工具媒介，變成了被攝物本身，使攝影可以成為藝術。這裡提到知面與刺點是因這兩個概念在藝術創作都能同理，藝術的本質與力量不僅呈現客觀的寫實，亦有更多感受的層面，無論最初是為了滿足收藏家的心理或為了某個目的的委託，創作者依然有意無意地將能刺激想像的細節融入畫中，令人感動或有難以言喻的感受都是一種刺點，奇幻藝術在感受上也是有一種曖昧不明卻確實存在的點，雖然奇幻藝術多數仍是經過創作的安排，不全是刺

點，但觀看者在觀看的同時收到了刺激，甚至下一次接觸其他作品時才再次想起曾經的觀看經驗，或許奇幻就是要超越知面、離開知面，才能感受刺點。

三、空間奇幻要素分析

筆者曾於 2023 年底在臺北市國立中正紀念堂《奇幻動物森林 樋口裕子展》⁶²展場中詢問看展的觀眾，想了解「畫面中是什麼元素讓觀眾覺得奇幻？」以下圖【圖 3-6】為例，左圖上下兩張作品是展場中放在一起展示的，右上【圖 3-7】是一個秘境的通道，沒有奇怪生物，而右下【圖 3-8】則是壓平空間感，以碎花方式佈滿整個畫面，動物人物植物比例沒有一致，造形有的不完整、有的有奇特形象。如針對這兩張圖進行比較，右上【圖 3-7】的奇幻感受比右下【圖 3-8】感受更鮮明些，在經過幾次觀看其他作品比較，會發現並不是有空間感的作品才有奇幻感，而是奇幻感受和「說故事」的「想像」空間有關，能進到第二世界的空間較容易心生奇幻感。



【圖 3-6】（左圖）《奇幻動物森林 樋口裕子展》展場現場照片。

【圖 3-7】（右上）《奇幻動物森林 樋口裕子展》作品放大(局部)。

【圖 3-8】（右下）《奇幻動物森林 樋口裕子展》作品放大。

⁶² 《奇幻動物森林 樋口裕子展》，展期 2023.12.30 ~ 2024.04.07，臺北市國立中正紀念堂 2、3 展廳，聯合數位文創、朝日新聞社。

樋口裕子(Yuko Higuchi)是日本近代相當受到歡迎的畫家、藝術家，她擅長將不同生物及植物拼湊在一起，融合成衝突的神奇物種、可愛又獵奇的角色，用色繽紛、線條細緻，主題有童話、黑暗詭譎又超現實的世界觀，形成「Higuchi Yuko 流」，吸引多個知名時尚品牌、IP、電影合作。比較【圖 3-9】與【圖 3-10】會發現另一個奇幻的特徵，左圖【圖 3-9】雖然不是有完整透視的空間，但是有著蒙太奇剪接的拼接畫面，而右圖【圖 3-10】則是減去背景景深的做法，僅以圖像呈現，在觀看時左【圖 3-9】比右【圖 3-10】讓人更容易有奇幻感受，分析右【圖 3-10】內容發現多了許多奇幻常見的語彙，如星空夜晚、放射光芒、漂浮的雲朵、森林樹木、忽大忽小可穿透門，這些和以往我們接觸過的奇幻故事有關，空間感就算被切割，但仍還是有引導視覺進入窗戶的景深感受。



【圖 3-9】（左）2023 年 K-BALLET Opt 第 3 場公演『灰姑娘之家』宣傳海報。



【圖 3-10】（右）2021 電影『LAMB ラム』海報。

空間在建築裡是一個能使用的存在，雖然無法度量，但只要有實空間量體(牆壁、地板、隔間、樓梯、屋頂等)存在，虛空間虛體就存在其中。在空間建構上，最直觀的方式是依循生活中常見的框架給出明確標識，諸如地板代表重力方向的下方，是給身體的支撐，有安全感。看到門、窗、洞穴就會引起想要進入、穿透或是會反向冒出靠近的通道，以【圖 3-9】下方椅腳下有貓咪和雲朵的空間為例，

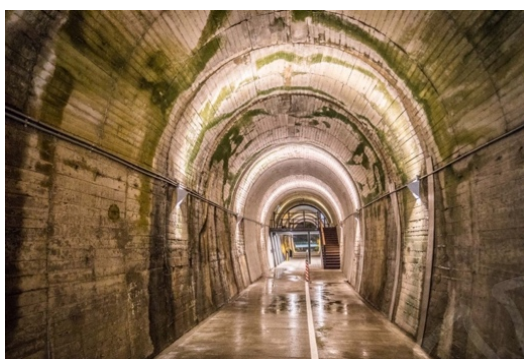
椅子下方的四方空間就如同一個箱子、房間，裡面可以裝的下一個微型宇宙，也可以穿越想像。筆者認為，奇幻繪畫在空間的建構上需要一個較大的場景，無論是實體還是心理，建築物是「物理空間」；以自己為中心的感知是「心理空間」；在畫面中表現出三維空間的層次是「畫面空間」；眼睛視覺觀察到位置關係的是「視覺空間」，其中「心理空間」正是奇幻藝術創造奇幻感受的目標，每個人觀畫時內心都創造了一個虛擬心靈空間，而畫面空間就是藝術家將心靈空間的具體呈現的媒介，奇幻繪畫與空間表現是不可分離的。

創造奇幻的心理空間方式很多，主要是要藉由畫面提供觀者想像的原料，有了想像的慾望就可以產生故事感、奇幻感。奇幻空間以視覺的手法呈現可以藉由通道、視覺引導、符碼暗示等方式，以文藝復興拉斐爾(Raffaello Sanzio, 1483-1520)創作的濕壁畫〈雅典學院〉(The School of Athens)【圖 3-11】為例，柏拉圖用手指向上指著，手裡拿著他的書《Timeus》，旁邊是亞里斯多德的拿著《倫理學》；畢達哥拉斯則出現在前景中，意圖解釋二元論。拉斐爾展開了一個進到畫面中的拱門通道，以透視將歷史及科學與現實生活聯繫在一起，形成了文藝復興的藝術世界觀與藝術創作的「心理」對話，強調藝術創作不僅是要表現可見的形象，而且要能夠表現「理念」。



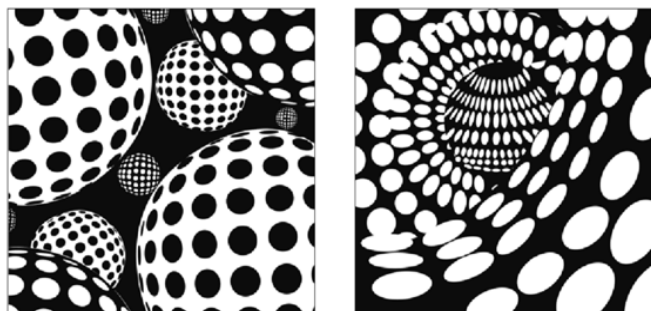
【圖 3-11】拉斐爾，〈雅典學院〉(The School of Athens)，1509，濕壁畫，550 x 770 cm，梵蒂岡博物館（西斯汀禮拜堂）。

光是有拱廊引導的通道不見得就會有奇幻之感，以蘇澳蘇東隧道為例，【圖 3-12】為沒有彩繪與打光的隧道，對照【圖 3-13】有彩繪與螢光照射的隧道，可以發現感受迥異，色彩的字刺激，元素的使用都會影響腦中想像。這件作品運用了海洋中的生物與色彩，加上螢光反射地發光感，讓奇幻的氛圍籠罩四周。唯一較可惜的是長度不夠長也不夠暗，如再加上這兩個條件，配合隧道冷冷的空氣，應該會更有沈浸感受。



【圖 3-12】（左）無打光與彩繪的隧道 【圖 3-13】（右）有打光與彩繪的隧道

空間要能敘事、能有引導的動勢，最常見的做法是架設一個有透視感的景深，有輕有重，有第一站、第二站、第三……的路線，畫面便能順著創作者的佈局移動視點，如【圖 3-14】中兩件以點構成的圖，以有規律的漸變和方向，或是大小錯落、重疊拼貼，鋪陳近中遠的空間感，這樣的空間便足以產生漂浮與夢境錯覺，引人幻想。



【圖 3-14】 點的立體構成（截圖），圖片來源：

<https://modern.csu.edu.tw/wSite/public/Attachment/f1380592373258.pdf>。

奇幻空間的建立需要拆開成「奇幻」與「空間」兩個項目同時具備，且也需要兼顧心理空間與畫面空間的聯繫。奇幻元素前章節已經提出：色彩、主題、生物等因為長時間影響我們的認知，集體意識強化了聯想；而空間感的建構可以仰賴透視法，也可以用圖案造形引導，有關創造空間的技巧與例子後面章節會細說分類，本節的研究發現，空間感會是奇幻感受的關鍵，完全平面或碎花很難給予超過畫面的想像空間，少了進入畫中世界的慾望，也會與奇幻較有距離。

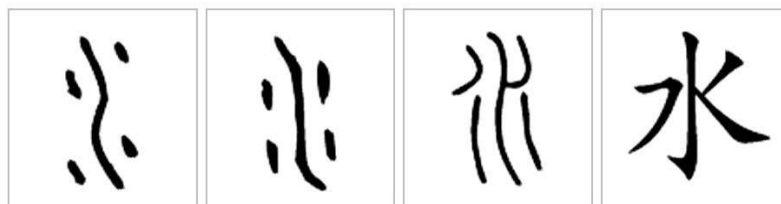
四、流動意象的表現

「意象」包含「意」與「象」。創作者面對審美對象時所感受到的就是「意」。西方的「意象」(image)原為心理學名詞，指的是過去感覺或已認知經驗，在心靈中的再現或記憶。對於藝術來說，意象是作為動機的心理情緒、作為題材的經驗世界以及作為媒介的物質載體。藝術創作的過程，就是一個形象思維的過程，從「意」通向「象」，並融合了創作者的情感、想像與理智等多方面因素。因此，黑格爾認為藝術作品的核心不在於題材本身，而是藝術家心靈的映現。

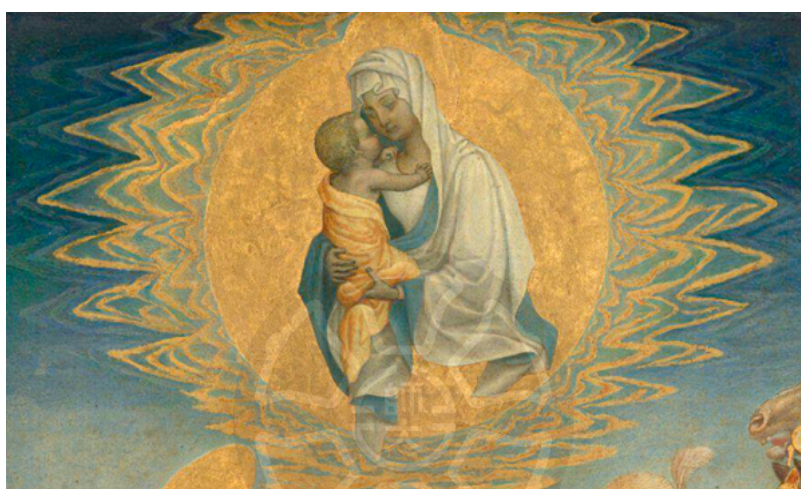
「意境」，則是客觀生活形象與藝術家主觀情感理想有機結合的結果。它是情感、理智、形象與精神融合而成的藝術境界。因此，「意象」是形成「意境」的條件與基礎，而「意境」則是「意象」的綜合與昇華。「意境」的建立必須以「形象」為基礎，唯有透過具體、可感知的形象，生活的真實才能得以展現。最終，「意境」需要依靠意象的整合以及讀者的想像力，才能真正完成並具體呈現。

人類的意識活動是一種連續不斷的流程，意識並不是片段的銜接而是流動的。洋流與洋流間並不是有邊界的區塊，而是不斷循環、流動、混合、再分開再會合。意象，視覺在呈現意象時需要形象，象形文字最能簡單理解形象的狀態，如「水」【圖 3-15】；看到水的象形文字就能聯想到漣漪、流動、波光粼粼的水面，水的形象便能傳達訊息與意義。流動的形象有很多表現方式，為了表現生不

息與流轉的變化，常常會用長條連續的曲線表現神聖的形象【圖 3-16】、風與光線的形象【圖 3-17】、雲煙、氣息、空氣流動的形象【圖 3-18】等。



【圖 3-15】 象形文字水的變化。



【圖 3-16】 畢薩內洛，〈聖喬治、聖安東尼及聖母子〉(The Virgin and Child with Saints Anthony Abbot and George) (畫面上方局部)，1435-41，蛋彩畫、木板，46.5 × 29 cm，國家藝廊藏。



【圖 3-17】 梵谷，〈星夜〉(The Starry Night)，1889，油畫、畫布，73.7 x 92.1 cm，紐約現代美術館藏。



【圖 3-18】丹尼爾·梅里厄姆，〈屋頂〉(Over the Rooftops)，牛皮

紙、石墨、壓克力，14 x 14 英寸，藝術家自藏。

這些流動的形象都添加了情感的潤飾而成為了有想法的意象。梵谷(Vincent Van Gogh, 1853 ~ 1890)繪畫的〈星空〉(The Starry Night)【圖 3-17】便是他在法國南部聖雷米的聖保羅庇護所凝視窗外的景象，他在那裡尋求從情感痛苦中得到喘息，同時繼續創作藝術。畫面右邊是明亮的月亮，左邊中間的是金星，梵高賦予了夜晚和自然一種情感語言，以生動的藍色和黃色為交錯主導發光與黑暗，使夜空遠離了真實的樣貌，展現出梵谷藉由繪畫對情緒、思想、象徵和感覺的表達意象的力量。

在西方藝術中，信仰多是圍繞的萬神與天主教、基督教信仰，但在東方有所謂禪與悟，日本枯山水庭園(Zen garden 或 Dry garden)【圖 3-19】就是重視心理空間領悟的意象，只以砂石為素材，既可以在庭院內打造出壯闊的世界觀，也可將靜寂之美凝結在一隅之內。複數石頭的搭配組合稱為石組，是枯山水中的主題，代表的是島嶼、山岳，或者水中之陸，並寄託了各種宗教或神話的想像，蘊

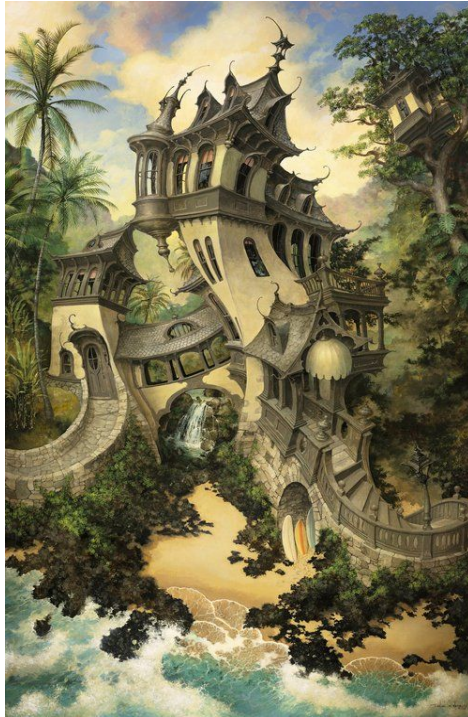
藏的寓意。而砂紋則通常用來表現水的流動，不同的紋路代表水的不同形態，在無水的環境之中呈現出水，以線條的變化也是暗喻著人內心的波動。⁶³



【圖 3-19】 紐西蘭漢密爾頓公園枯山水庭園。

流動二字重視「動」的效果，前述例子多重視意象的領會，但也有非常具體明顯的擾動，如【圖 3-20】就是直接將畫面中本該最穩固僵硬的建築變成果凍般的搖晃，誇張怪誕的變形，違反了物理常理也攪亂了空間透視，但混亂之中也是有景深和寫實實際的風景，畫面「視覺空間」的變形，直接了當地增加了歧異點，配合城堡的建築造型，廢墟的色調意境，讓作品有奇幻感受。

⁶³ 砂紋的解釋：直線條紋(漣)象徵的是平靜的水面。較細的線條代表細流或湖泊，較粗的線條表大河或海洋。和緩的連續曲線代表水面的波動。重複的魚鱗狀紋路(青海波)表現的是廣闊海洋上的波浪起伏。渦紋表現水的漣漪或漩渦，以同心圓最常見，也有螺旋形的「渦卷」、放射狀的「獅子紋」等變化形。特別巨大的渦紋則象徵「悟道」或「真理」。引用自網址：<https://www.tsunagujapan.com/zh-hant/karesansui/>。(2025年6月30日檢索)



【圖 3-20】丹尼爾·梅里厄姆，〈北岸〉(North Shore)，

年代不詳，媒材不詳，54 x 35 英吋，藝術家自藏。

流動的意象是畫面的生命力，有了「動」的生氣流轉，「時間」便生生不息延續在畫面之中。奇幻想像最耐人尋味的便是再次想像，每次想像都是作品與觀者的交流和產出，像看一本書，讀到後來回頭思考，會發現原來我們已經進入創作者鋪陳的道路。人的思考往往是線性的敘事，循序漸進，故事講一講突然跳躍與剪接都會產生理解的斷片與徬徨，我們可以順著時間軸、跟著流動的曲線游移，經歷一場奇幻劇場；也可以使用蒙太奇的手法，創造思考的夾縫，讓觀者可以發覺異樣與奇幻感。

第二節 空間佈局分析

一、大場景與全景畫

大場景的作品總能讓觀者有種對空間的掌控感，敘事有多種人稱，而大場景就如第三人稱用全知觀點、超越立場的存在在觀看故事，大量的訊息一次湧入大腦，使知覺產生讚嘆與懾服的想法，筆者認為這是史詩奇幻、縱橫全局的魅力所在，使經驗更全面與飽滿。恩斯特·福克斯(Ernst Fuchs, 1930-2015)作品《約伯與巴黎的審判》(Job and the judgement of Paris)【圖 3-21】，就可以看到一個巨大的場景，雖然是一個無法辨識的空間，看不出時間與地點和屬性，但我們的想像已經進入到畫中，開始沿著曲面牆壁走向中間的階梯，準備攀登進入後方未知的明亮處。



【圖 3-21】 恩斯特·福克斯，《約伯與巴黎的審判》(Job and the judgement of Paris)，1966 年。

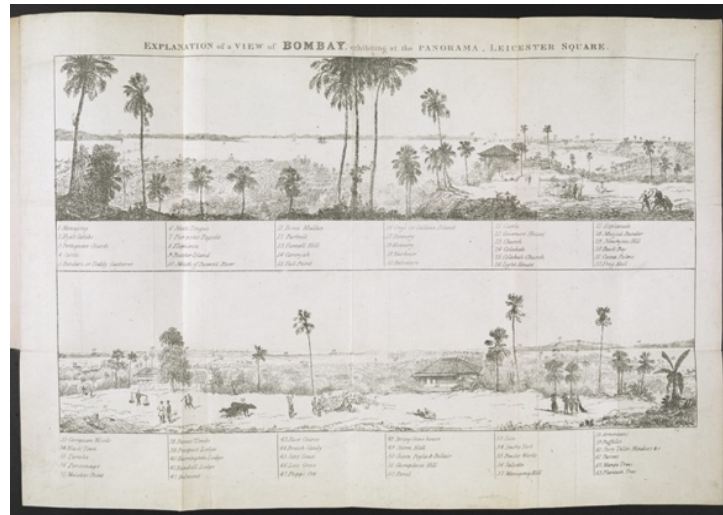
十七世紀荷蘭畫家久已有繪製宛如全景畫一般一望無際的風景畫，1878 年羅伯特·巴克(Robert Barker)設計了一個全景裝置(下一節會進一步介紹)展示他的全景畫，並創全景畫(Panorama Painting)一詞，這個全景裝置的確對其他地區的風景畫也產生影響，也刺激了觀看的方式，更是影響沉浸式觀看體驗的想

法。美國畫家托馬斯·科爾(Thomas Cole, 1801-1848)於 1827 年創作〈卡茲奇山的圓頂〉(View of Round-Top in the Catskill Mountains)【圖 3-22】，他在畫面下方創造一個像觀景台、能讓觀者想像站在前景突出地表的奇特岩石上，向前可以俯瞰哈德遜山谷和卡茲奇山麓的壯麗景色，戲劇性的山坡為觀眾建造了一座大自然的圓形劇場。從畫面中的下方的變形，已經可以看出全景畫的想法。



【圖 3-22】 托馬斯·科爾，〈卡茲奇山的圓頂〉(View of Round-Top in the Catskill Mountains)，1827，波士頓美術館藏。

到了 1831 年，英國全景畫畫家羅伯特·伯福德(Robert Burford)繪製了印度〈孟買全景畫〉(panoramic painting of Bombay)【圖 3-23】。其實全景畫的誕生不僅是為了要能張開雙臂擁抱周遭，也為了創造「他處」與「此地」的並置關係，不能移地觀看，不如就體驗看的感覺，創造出的奇幻感不是畫面中增加奇異生物或符碼，也不是變形和科幻色彩，而是超越視野，既寫實逼真，眼睛又無法看清細節，恍如夢境。除了上述兩種原因，全景畫和政治權力擴張也有著密切關係，全景畫就像地圖，詳細交代土地樣貌，甚至有財富者也會委託繪製，就像是收藏一般。



【圖 3-23】 羅伯特·伯福德，〈孟買全景畫〉(panoramic painting of Bombay)，1831，大英圖書館藏。

十九世紀中葉，全景圖成為最常用的景觀和歷史事件的表現手法。1881 年荷蘭海景畫家梅斯達格(Hendrik Willem Mesdag, 1831-1915)等人創作了〈梅斯達格全景畫〉(Panorama Mesdag)【圖 3-24】，位於荷蘭海牙的一個專門建造的博物館中，是一幅圓柱形的畫（也稱為 Cyclorama）並將畫放在一個直徑約 40 米的環形面內，畫長約 120 米，高 14 餘米。圓柱形的視角營造出一種錯覺，視線猶如俯瞰大海、海灘和斯海弗寧恩村的高沙丘上，靠近腳下的土地因視線不會直接看到，因而忽略、隱藏於繪畫的底部之外，使視覺更有說服力。



【圖 3-24】 〈梅斯達格全景畫〉(Panorama Mesdag)。

「景觀敘事」(Landscape narratives)是藝術家透過自己的視角和感知，藉由作品或其他藝術形式來傳達特定的故事和社會歷史，在創作裡留有時間的紀錄。景觀敘事不是靜態的，應顯現其多樣的文化背景、豐富的族群歷史與社會變遷過

程，也應該反映出一個族群對這塊土地的依賴與情感。⁶⁴如此當我們觀看一件景觀創作時，便能從中了解人事物的過去和現在，使景觀在說故事時便產生延續與想像。帕蒂尼爾在前一章節已有提及他在世界景觀構圖的代表性，在這幅〈聖傑羅姆懺悔〉【圖 3-25】三聯畫中，帕蒂尼爾在三個獨立的面板上繪製了一個連續的風景，每個面板的前景都有一個宗教敘事。左邊是基督在約旦河受洗；中間是聖傑羅姆懺悔；右邊是惡魔正在折磨隱士聖安東尼。雖然這些故事對於作品作為祭壇畫的功能至關重要，但也為帕蒂尼爾的全景景觀提供了藉口，而正是這個主題使他成名。在〈聖傑羅姆懺悔〉中，他典型地運用了大氣透視，隨著遠景的退去，調色板從綠色變為藍色，這也是帕蒂尼爾作品的特色之一。



【圖 3-25】 帕蒂尼爾，〈聖傑羅姆懺悔〉(The Penitence of Saint Jerome)，約 1512-1515 年，三聯畫、木板油畫，117.5 × 81.3cm，紐約大都會藝術博物館藏。

⁶⁴ 李素馨，《景觀敘事—文化景觀時空並置藝術創作研究》。臺北市：國立臺灣師範大學美術學系美術創作碩士在職專班，碩士論文，2024。頁 16。

二、多點透視與敘事

透視法是歐洲藝術獨具的特色，最初確立於文藝復興早期，其通則是以觀者的眼睛為中心將所有事物收攏進去。⁶⁵透視是畫面經營時為了創造景，以及另一個空間幻覺的手法。繪畫中空間經營方式在文藝復興之前可分成幾種類型：⁶⁶

(一) 無秩序的空間表現

「填充白法」是最原始且最基本的安排，特色為均勻而充滿，有裝飾圖案的效果。以洞窟壁畫為例，動物形體多是側面，腳卻以正面角度描繪，圖與圖之間沒有大小的寫實比較，較像是有空白處就可以繪圖。

(二) 一次元的空間表現法

又叫「一字長蛇陣法」，埃及人、蘇美人、古希臘人都曾使用此方法表現，在一條水平線上，將人物、動植物有秩序地左右排列下去，記錄歷史發生的事件；「一次元」形成當時的主要表現方法，也是美術上第一次出現有意識性的空間。

(三) 重疊法(Overlapping)

把畫面上某個離觀看者較近的造形或圖像，遮蓋另一個離觀看者較遠的造形或圖像的一部份，前景遮住後景，上下重疊，以此區分前後關係，是很直覺的空間表現方式。

(四) 上下關係法

在畫面下方的是前景，上方的是遠景，以此決定前後關係，也是縱透視法(Vertical Perspective)。斜透視法(Diagonal Perspective)也是將遠處物體

⁶⁵ John Berger 著；吳莉君譯，《觀看的方式》(三版)，臺北市：麥田出版，2021，頁 19。

⁶⁶ 袁金塔，〈中國繪畫空間表現的比較〉，1980。網址：

<https://www.yuanchintaa.com/tw/PDF/comment/475e37eec0af7112c0ed49b6355dc2d5.pdf>。(2025年6月30日檢索)

至於畫面上方，但不是正上方而是斜上，形成斜軸線的方向動勢，因此暗示連續的後退。

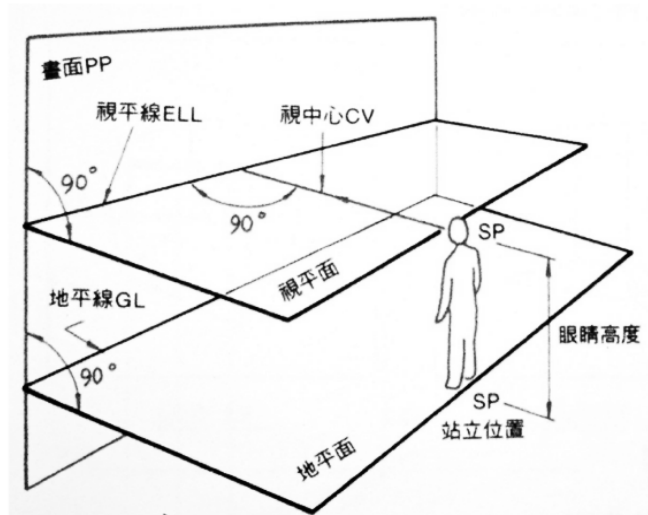
(五) 前縮透視法(Foreshortening)

為避免科學性透視因前景過大而擋住後面的物體，特別縮小前景，相對的放大後景的方法，讓觀賞者可以看到更多、更清楚的內容。曼帖那(Andrea Mantegna, 1431~1506)作品〈死去的基督〉的頭部明顯比腳來得大，並不符合恆常性和真實感。

在文藝復興時，對空間表現已經可以用科學性的實證角度繪製，再現深遠空間的幻覺。此時據達文西整理出的透視法有：

(一) 線透視法

也稱縮影透視。同一物體在不同的距離時，看起來大小不一，近處大遠處小，也是現在畫透視圖時常使用的一點、兩點、三點透視法。以【圖 3-26】說明透視的原理，常用詞彙如視平線、消失點都是在透視繪圖中會使用的名稱。詳細的繪圖方式可以研究圖學原理畫精準作圖。



【圖 3-26】透視原理與專有名詞。

(二) 空氣透視法(Atmospheric Perspective)

在畫面上離觀者近的物體，以較高的色彩和飽和度呈現；離觀者遠的，因受空氣、氣層影響，眼睛看起來色彩飽和度較低，其原因是介於物體與肉眼之間的媒質愈厚，物體愈會失去本來的顏色。

(三) 隱沒透視法

當物體因遠去而逐漸縮小的時候，關於它外形的確切輪廓也漸次消失。這與空氣透視法有一樣的原因，因介於物體與肉眼之間的媒質愈厚，想像充滿煙霧阻擋視線，自然輪廓會較不清晰。但其實這與眼睛觀看在眼底成像的原理有關，遠處的光線進到眼睛時，會隨者距離削弱能量，肉眼所接收到的訊息相對就會減少，科學上如實地呈現出肉眼視線模糊不清的事實。

雖然以上已經列出非常多的透視方式，但筆者特別關注於多點透視帶來的視覺效果，多點透視或稱散點透視(Cavalier Perspective 或 Multi-Point Perspective 或 Multi-Vanishing Point Perspective)，討論西方繪畫線透視時通常都只有一個焦點在視平線上，就是人眼固定不動時能看到的範圍，視在畫面的視域大約 60 度，眼睛觀看時會超過的範圍都不會出現在畫面中。多點透視法在長形畫面中如同一邊走一邊看，每一段符合人眼觀看的範圍內可以有一個焦點，如果是巨尺幅的畫面，遠看能看到同時出現多個消失點，視域範圍無限擴大。

喬夫拉·博斯查特(Johfra Bosschart, 1919-1998)作品〈神秘聯盟〉(Unio Mystica)【圖 3-27】基於對心理學、宗教、聖經、佔星術、古代、魔法、巫術、神話和神秘主義的研究，創造超現實的空間，場景之大，既奇幻又未知，看似處處寫實有雲有山有石有水，雖然中央有一點透視的消失點，但兩側卻又削弱了空間的透視，增加了許多漂浮的異空間以及發光體和變形，把畫面切割成左中右也能有各自的景深。



【圖 3-27】 喬夫拉·博斯查特，〈神秘聯盟〉(Unio Mystica), 1973，油畫。

多點透視的畫面常常會有敘事的感覺，如同觀看希臘建築上方的橫飾帶，或是教堂裡的鑲嵌壁畫、歌德花窗等，每一個雕塑、畫面都是在說故事，像是看多格漫畫一樣，有著時間線的敘事關係。羅倫傑提·安布洛喬(Ambrogio Lorenzetti, 1319-1348)1338-1339 年的濕壁畫【圖 3-28】〈好政府和壞政府的寓言〉(The Allegory)是一系列三幅壁畫，包含〈好政府的影響〉(Effects of Good Government in the city)【圖 3-29】與〈壞政府的影響〉(The Effects of Bad Government)【圖 3-30】，藝術家相信創作的共同預言力量能連結在一起，以幫助人類考慮現在和想象未來。整幅作品畫在和平室的牆面上，非常巨大且豐富，利用整片牆邊走邊說故事，不僅宣揚當時政治的正確性，也同時預言了未來以及災變。



【圖 3-28】 羅倫傑提·安布洛喬，〈好政府的影響〉(Effects of Good Government in the city), 1338-1339，濕壁畫，240 x 1400cm，錫耶納公民博物館和曼吉亞塔和平室藏。



【圖 3-29】 《善政對城市的影響》(局部)。



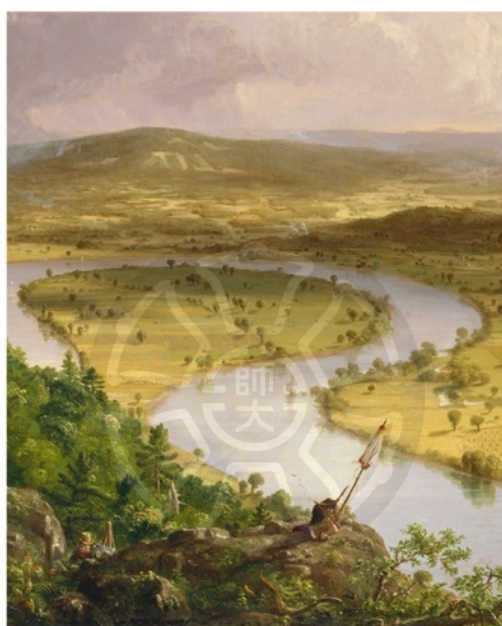
【圖 3-30】 〈壞政府的影響〉(The Effects of Bad Government)(局部)。

三、創新的觀看視野

藝術創作要創新其實非常困難，再高深的技巧都有人可以批敵，再少見的主題都可能有人已經關注過，唯獨特想像、當代語彙、創新媒材才是能與過往前輩藝術家們所不同的。筆者於師大美術系碩士休業期間，曾思考過我們創作構圖的視角是否都過於的古典，這裡的古典是指已經歷經百年、集體無意識的觀看方式，因為這些美感經驗的影響，使每件作品仍都像是觀看教堂牆面的窗戶，望出去的世界仍是安詳與穩定。

過去的作品中，風景俯瞰已是較為小眾的觀看方式，歐洲並非處處都有高山，屋舍也都不會高度超過教堂，在這一望無盡的大平原，要能包山包海的全部

納入畫中，肯定需要想像的結合，人腦合成、手動輸出，我們看到的作品其實是創作著給的真實，風景未必是真的，可能只是為了要讓屏風、祭壇畫的背景有空間才想像合成的風景。托馬斯·科爾作品〈View from Mount Holyoke, Northampton, Massachusetts, after a Thunderstorm—The Oxbow〉【圖 3-31】即是以俯瞰視角的構圖繪製，畫面的尺幅以直式長型的方式觀看，與東方山水畫有平遠、深遠、高遠的多點透視相似，但畢竟西畫不是線條勾勒、暈染填彩等繪製方式，在繪圖成果上仍有極大的差異。



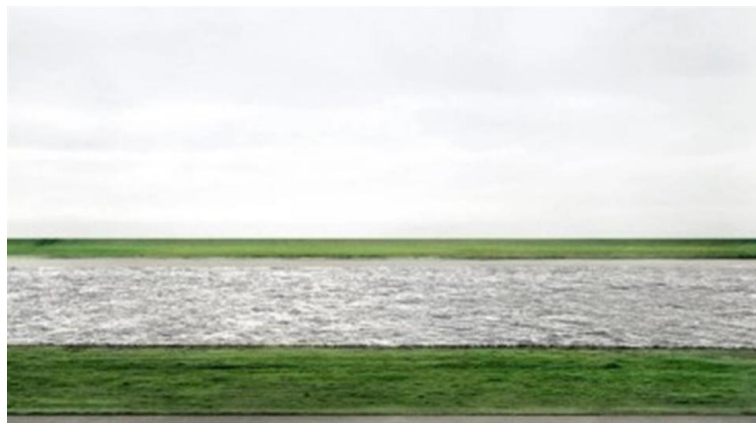
【圖 3-31】 托馬斯·科爾，〈View from Mount Holyoke, Northampton, Massachusetts, after a Thunderstorm—The Oxbow〉，1836，紐約大都會藝術博物館藏。

法國建築師、畫家兼設計師皮埃爾-阿德里安·芭黎絲(Pierre-Adrien Pâris, 1745-1819)的〈建築幻想：透過天然拱門看到的圓形寺廟的廢墟〉(Architectural Fantasy: Ruins of a Circular Temple Seen through a Natural Arch)【圖 3-32】，創造了奇幻與理想的建築世界，以像是鏡面又像是洞穴的通道，鮮明的呈現於畫面中央，這洞穴內與外因為場景的差異，刻意顯得有些不相容，讓畫外的觀者有窺探世外桃源之感。



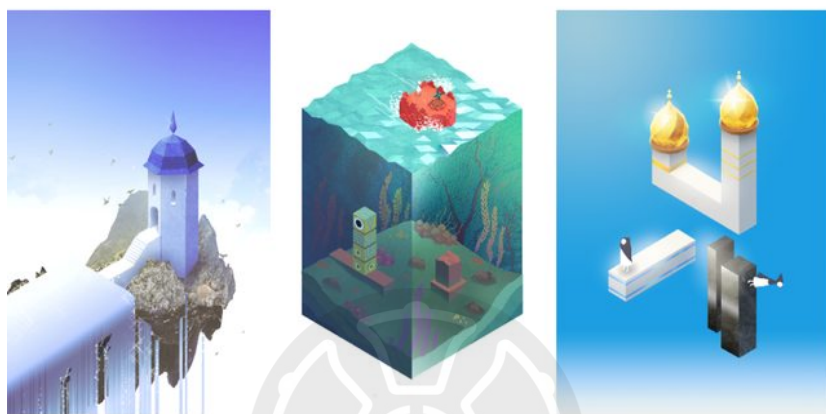
【圖 3-32】皮埃爾-阿德里安·芭黎絲，〈建築幻想：透過天然拱門看到的圓形寺廟的廢墟〉，1785，鋼筆和黑色墨水，在鋪設的紙上塗有石墨的水彩和水粉，39.3 x 50cm，國家藝廊藏。

獨特想像、當代語彙、創新媒材是筆者認為較能明顯區分時代差異的創作要素。想像並不難，我們如今所汲取的知識、文化、物質、事件、經驗都與其他時期的創作著不同。藝術價值之一是為了紀錄人類不斷成長進化的過程，攝影出現後，寫實與紀錄事物不再只有繪畫能做到，畫家們漸漸意識到創造與表達主觀情感是更具意義與挑戰。意識在創作的過程中已不可能抽離。德國著名攝影師安德列亞斯(Andreas Gursky)在 1999 年拍攝〈萊茵河 2 號〉【圖 3-33】畫面只有天空、河面和草地，空無一物，感覺有些單調與平坦，但這幅作品其實是被刻意加工過的，景觀真實的樣貌不僅存在現實，也存在心裡，內心觀看也賦予了風景不同角度的價值。



【圖 3-33】安德列亞斯，〈萊茵河 2 號〉，數位影像，1999。

「繪畫就是騙術——即，暗示代替了現實。」⁶⁷，〈紀念碑谷〉(Monument Valley) 與〈紀念碑谷 2〉【圖 3-34】是由 ustwo 獨立工作室所設計的遊戲，靈感來源自荷蘭藝術家艾雪(M.C. Escher, 1898-1972)，遊戲裡氣氛安靜、色調簡單，一個畫面大多三個顏色件層組合。玩家需要控制主角艾達公主在錯視和不可能的幾何物體構成的迷宮中行走，通過調整和旋轉建築物的部分，創造出能夠到達目的地的道路。



【圖 3-34】〈紀念碑谷 2〉畫面截圖。

⁶⁷ Bruno Ernst,《魔鏡：艾雪的不可能世界》(The Magic Mirror of M.C. Escher)(全新修訂版), 2022, 美國：Taschen。

第三節 虛擬空間之建構和生成

一、虛擬空間與現實生活之關係

虛擬實境(Virtual reality, 縮寫 VR)這個概念遠早於 VR 這個詞出現之前,從古至今所有的創作,能帶給觀眾互動或共鳴的作品,都可以說是創作者所創造的一種帶領受眾體驗的虛擬實境,我們可以從作品中體驗到創作者的情感、經歷、想要描述的事物以及所蘊含的表達訊息。早在 1930 年代,科幻小說作家、發明家和技術達人已經夢想一個透過藝術和機器讓人們逃離現實的環境。虛擬實境並非單純的對現實的模擬,比起物體的物理特性或是觸覺感受,虛擬實境更多的是關注於如何刺激受眾的感官,以及如何儘可能的讓人在虛擬的空間中,想像自己做到各種現實生活中做得到或是做不到的事情,我們可以理解成像是在作夢,夢境裡一切都有可能,地心引力、地上的沙子抓起後是不是會一粒一粒墜落都不是第一個引起注意的事,反倒是視覺上,如果可以看到自己飛行翻山越嶺,穿過花叢時現實中同時聞到味道,皮膚被水務潑灑,醒來後奇幻的感受會更加強烈。虛擬實境技術並不是近十年才開始的,在 1950 年代曾經流行過觀看裝置玩具,1960 年代也有密閉式飛航模擬器,我們已經歷很長的時間在評估關於虛擬實境、擴增實境及混合實境的問題,只是我們還不具備實現的技術,直至近年才快速躍進。這裡我們可能需要先釐清幾個容易產生混淆的技術⁶⁸:

(一) 虛擬實境(Virtual reality, 縮寫 VR)

是完全沉浸式、覆蓋式的體驗,發展完整甚至能欺騙感官,讓人以為自己在與現實世界不同的環境或世界。但必須使用頭戴式顯示器或裝置提供視野(即可觀察世界的可見角度),由電腦產生的影像和聲音所構成的世

⁶⁸ 參考 Intel 介紹,原文網址:

<https://www.intel.com.tw/content/www/tw/zh/tech-tips-and-tricks/virtual-reality-vs-augmented-reality.html>。(2025 年 6 月 30 日檢索)

界，藉由連接到電腦及使用觸覺控制器，便可在虛擬世界裡操控物件、下指令或四處移動。

(二) 擴增實境(Augmented Reality，縮寫 AR)

是在現實世界的基礎上疊加數位資訊。手機遊戲 Pokémon GO 就是其中最著名的例子，透過手機鏡頭，可以以現實為背景開啟與寶可夢的互動。所以擴增實境以真實世界為主，有點像隔著眼鏡觀看，但是在鏡片上使用其他數位細節疊上新的感知層，為現實或環境補充更多虛擬內容。

(三) 混合實境(Mixed Reality，縮寫MR)

是一種同時結合虛擬實境與擴增實境的技術，目前仍會搭配頭戴顯示器，使用者看到的虛擬空間與真實世界混合在一起的狀態，兩個世界中的物件能夠並存且互動，例如【圖 3-35】發生在一個跨國會議時，不同地點的人以虛擬人像出現在同個會議桌上，或再搭配數位設備的畫面顯示，直接進行遠端協作及資訊整合操作，甚至還能使用自己的雙手與虛擬環境即時互動，隨時處於一半想像一半現實的世界裡，打破了現實與想像分界的概念，未來運用上極可能會改變現在的遊戲、學習和工作方式。



【圖 3-35】使用混合實境穿戴裝置，可以使用自己的雙手與虛擬環境即時互動。

虛擬實境以及相關技術其實最大的影響來自我們對「存在」的感知。虛擬實境具備三項特色⁶⁹：想像力(Imagination)、互動性(Interaction)、融入感(Immersion)。2018年一部改編自同名科幻冒險小說《一級玩家》(Ready Player One)

【圖 3-36】電影裡，每個玩家都有一個虛擬世界裡的虛擬身份，穿戴裝備感應器遍佈全身，讓虛擬身份能夠做出精準的動作，而在遊戲裡的回饋（如疼痛）也能藉由裝備影響真實世界的身體，細緻地具象化元宇宙概念，是未來遊戲極有可能的發展方向。這類的電影不僅有充滿幻想、科幻的劇情，也有非常多與現實世界連動的關係，影片中會發現越來越多人花長時間與金錢在建立自己的虛擬身份，存在感、成就感、對人的情感都依附在遊戲中，現實世界僅剩下求生慾望，俗語說「有夢最美，築夢踏實」一般是為了鼓勵現實世界的人要勇敢追夢，人會因夢想而偉大，但在影片裡人們的夢想卻在遊戲裡，這是很令人慌張的未來，幸好結尾是要響應重視真實世界的生活，不然一個什麼都可以虛擬成真的世界，和真實、受限的世界立場有一天可能會互換。



【圖 3-36】左半為遊戲世界，右半為現實世界的玩家。

⁶⁹ 張訓譯，〈虛擬實境運用於教育場域可能面臨的問題〉，《臺灣教育評論月刊》，7(11)(2018)，頁 120-125。

二、360 度全景空間建立

(一) 球形與平面投影

人從史前便開始想像、探索周遭空間的樣貌，透過圖案線條傳遞資訊，巴比倫人的〈巴比倫世界地圖〉【圖 3-37】⁷⁰這塊約公元前 750-500 年的黏土板是目前已知最早的世界地圖。地圖以圓形畫出疆域，開啟一個假設出來的範圍，筆者認為這是極富想像的一種表現方式，也是最早將空間壓縮成平面繪製的圖。因此在研究虛擬空間的建立之前，筆者先以製圖學中的地圖切入，同理地圖是將球形的地球投影轉成平面繪圖呈現，我們在虛擬空間裡也是被一個 360 度全景的場景包裹，如反向創作，要從平面繪圖轉化成空間的圖像，也是異曲同工之妙。



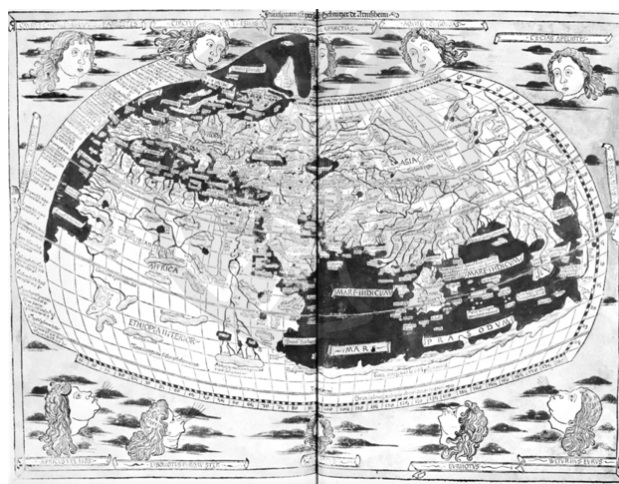
【圖 3-37】〈巴比倫世界地圖〉，大英博物館藏。

(圖片來源：《地圖大歷史》)

製圖學(Cartography)是一門古老的學科，以圖形（通常是平面）方式表示地理區域的藝術和科學，如地圖或圖表，有時也將政治、文化或其他非地理資訊疊

⁷⁰ 說明：黏土板上方三分之一是楔形文字，下方三分之二是地圖。世界被畫成一個圓盤，被環狀的「marratu」(鹽海)包圍，1882 年在伊拉克南部的西巴爾遺址(Sippar)附近出土(資料來源：《地圖大歷史》)

加其上。托勒密(Claudius Ptolemy, 100-170)搜集了羅馬軍隊和商人的材料，在公元二世紀以他的八卷作品《地理指南》(Geōgraphikē hyphēgēsis)奠定了製圖的基礎，該作品如【圖 3-38】展示了球形地球。不過其實「地球是圓的」及「地球中心說」的概念早在柏拉圖（公元前 428-348）就被提出。托勒密是一位埃及天文學、數學和地理學家，認為地球是一個固定、位於天球（宇宙）中心的球體，恆星、行星、太陽和月亮以完全均勻的速度圍繞地球旋轉，並以太陽慢慢地沿著天球的旋轉的一年時間，描繪出一個被稱為黃道的大圓，這就是影響了世人對宇宙認識的天動說（也稱地心說，Geocentric model 或 Geocentrism）。托勒密的地圖起初並不廣為人知，直至 1300 年左右拜占庭學者開始製作許多手稿副本，許多專家開始研究托勒密的地圖，中世紀製作的地圖也遵循了托勒密的指南。

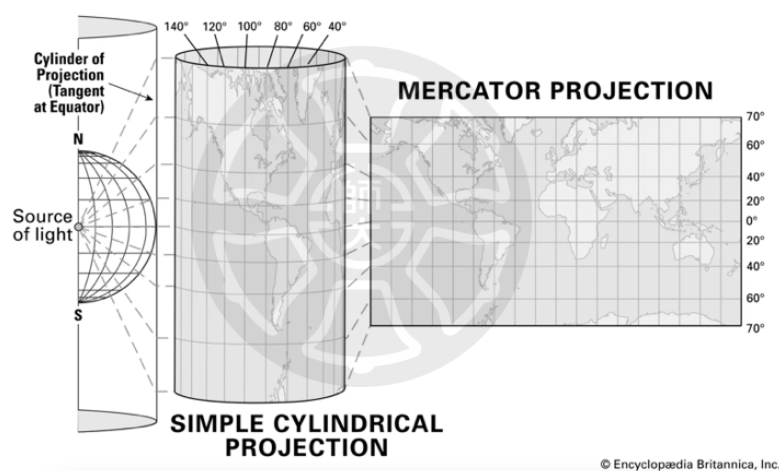


【圖 3-38】托勒密(Ptolemy)的世界地圖，是 1482 年在德國烏爾姆印刷的版本，華盛頓特區國會圖書館(Library of Congress, Washington, D.C.)。

更準確的地理表示始於十四世紀，當時為導航繪製了波多蘭航海圖（意大利語 portolanos）。歐洲人發現新世界導致了對製圖學新技術的需求，特別是在曲面特徵的平坦表面上系統表示——通常稱為投影（例如，麥卡托投影、圓柱投影

和蘭伯特正形圓錐投影⁷¹)。在 17-18 世紀，大量印刷地圖的準確性和複雜性不斷提高。現代製圖學主要涉及使用空拍照片、衛星照片作為地圖與圖表的基礎，將攝影資料轉換為地圖的程式受攝影測量原理的約束，並能產生以前無法達到的準確性。自二十世紀末以來，衛星攝影的提升、地理資訊系統(GIS)躍進以及網際網路上的普及分享，線上資料庫成為我們平時都唾手可得的資源。⁷²

麥卡托投影(Mercator projection)是一種圓柱形投影(Cylindrical projection)，由傑拉爾德斯·麥卡托(Gerardus Mercator, 1512-1594)於 1569 年引入的地圖投影型別。透過將球形地球轉化為兩端開端的圓柱體，產生了最簡單且最好的解決方案；然後將球體開啟，形成一個平面表面，示意如【圖 3-39】。



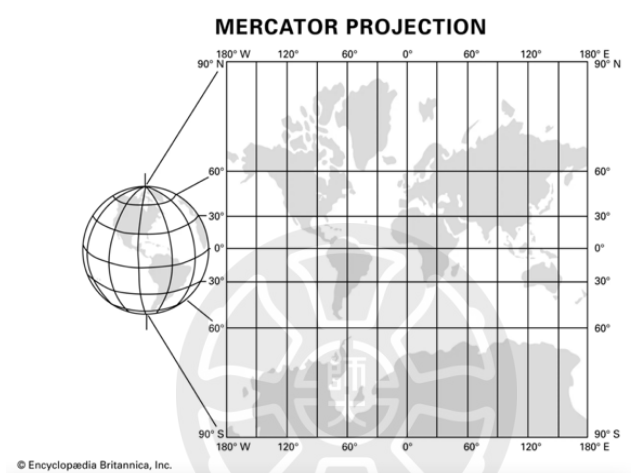
【圖 3-39】 麥卡托投影(Mercator projection)原理，出處：大英百科全書公司。

因麥卡托投影地圖上的任何直線都是一條恆真方位線(line of constant true bearing)，東西方向和南北方向可以忠實地表示，所以被廣泛用於導航圖，使導航員能夠輕易繪製直線路線。但是它對認識世界地圖的真實樣貌不太實用，因為比例被扭曲了，以下圖【圖 3-40】解釋，經線是等距且平行的垂直線，緯線也是

⁷¹ 蘭伯特正形圓錐投影(Lambert conformal conic projection)，是一種將球面之經緯線投影於圓錐面上，然後再沿一母線(經線)將其剖開展平，而得經緯線網。此種投影法又稱等角正形圓錐投影，屬於正形投影的一種。

⁷² 有關製圖學介紹，參考線上大英百科。(網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

等距且平行的水平直線，隨著與赤道距離的增加，它們的間距越來越遠，因此在較高緯度的區間（尤其是緯度 60°-90°間），投影圖明顯被放大且變形，使距離、比例並不精準。例如，在麥卡托投影中，格陵蘭的陸地面積似乎大於南美洲大陸；在實際面積上，格陵蘭比阿拉伯半島小。所以當南北緯度至關重要時，就會使用了其他投影，如從北極或南極正上方的一點繪製的圓錐投影，但所有投影都是平面呈現，要表現一個三維的球體空間，平面化過程中都一定會有其變形和缺點，需要相互對照使用。

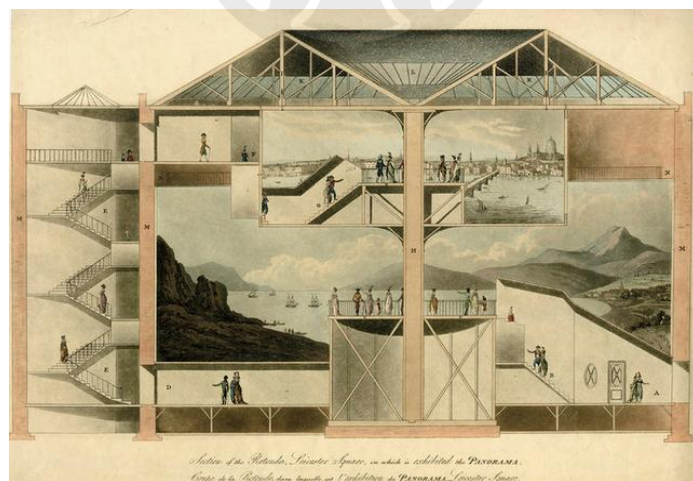


【圖 3-40】地球儀(左)描繪了沒有陸地變形的地球，麥卡托投影(右)在緯度 60°-90°的地區有明顯變形，大英百科全書公司(Encyclopædia Britannica, Inc.)。

(二) 平面轉換成環景空間

前述段落說明球形地圖投影成平面展開圖的原理，但一個超越視覺範圍的場景不只有前述圓柱投影的方式可以達成，在藝術發展上也有許多非地圖使用需求的嘗試與突破。1780 年代的某一天，居住於蘇格蘭的愛爾蘭人羅伯特·巴克 (Robert Barker) 散步到愛丁堡卡爾頓山山頂，站在今日納爾遜紀念碑 (Nelson Monument) 的附近俯瞰著整個城市，這時巴克突然萌生想把 360 度整個周圍的景象都畫下來，並利用一個固定點將畫布圍繞陳列，這樣 360 度的風景就可以拼接起來變成一幅延續的畫。由於要將他創作的蘇格蘭愛丁堡環景畫貼近 360 度觀看

方式完整呈現，1878 年巴克雖然設計了一個全景裝置但還不能將圖像放大至 360 度，取名「La Nature à Coup d' Oeil」（一覽無遺之景），甚至申請了專利，借鑑希臘語中「全面的景觀」這個短語，發明了——「全景畫」(Panorama)一詞。直至 1792 年，巴克將他的全景圖移至位於倫敦萊斯特廣場的特製圓形建築展陳【圖 3-41】，這棟六層樓的屋子將巨幅油畫懸掛於特製的空間之中，共有兩件作品，其中一件就是長達 1497 平方英尺的巨大的倫敦遠景圖《Panorama of London from Albion Mill》，是從愛丁堡周圍山丘阿爾比恩麵粉廠的屋頂上望向黑衣修士橋，能夠同時欣賞到倫敦和威斯敏斯特兩個城市的景色。巴克還在他的廣告中謙虛地稱自己的技術是「還未被發現的繪畫藝術中最偉大的進步」。站立的中央平台照明特別均勻，有了這棟建築才算真正達成了巴克想要讓觀眾獲得最完整的全景的 (Panoramic) 體驗（但這是直到 1813 年才出現的形容詞）。在當時觀眾蜂擁而至蔚為轟動，巴克還有收取門票，貼心地給每個買票入場的遊客一本小冊子，上面解釋著全景圖裡每一處的名字和歷史，既可以代替解說員，又可以作為紀念品讓遊客帶走。⁷³



【圖 3-41】 1801 年《萊斯特廣場圓形大廳剖面圖》插圖，大英博物館。

⁷³ 參考文章〈虛擬實境的前世今生——從十九世紀的立體鏡與全景畫說起〉，網址：<https://kknews.cc/zh-tw/news/2qprenz.html>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）
參考文章闕宇彤，〈沉浸式數位科技始祖？談談來自 18 世紀末倫敦的視覺奇觀全景畫〉，2020，典藏藝術，網址：<https://artouch.com/art-views/content-12128.html>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

繪畫畫出的環景畫或稱全景畫(Panorama Painting)是一種廣角圖，與現在智慧手機的拍照功能使用的「全景」拍照模式得到的影像【圖 3-42】是很接近的，差別在以前是畫家運用觀察畫出視野能見的周遭，甚至會努力將 360 度完整呈現；手機拍照的全景則是利用數位計算合成成像，且無法完成完整 360 度影像。現在手機拍出的全景較常稱為「寬景」圖，寬景是指畫面比普通的廣角的水平視角大，卻又未涵蓋到整個周圍 360 度，如【圖 3-43】。為避免與繪畫提出環景、全景混淆，以下比較寬景與環景差異。



【圖 3-42】 手機寬景拍攝示意圖。



【圖 3-43】 台北市寬景圖，Ludovic Lubeigt 拍攝。

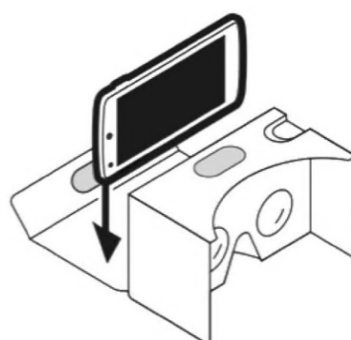
「環景」如【圖 3-44】，概念雖源自於傳統平面，水平視角包含完整一週 360 度，但受限於二度空間，無法完整呈現出置身於球體或是立方體內的那種三維的立體空間之視覺效果，謂之為環景。眼睛無法一次看到的延伸感，在多重相片接合時，離畫面中地平線（也是視平線）上下越遠，變形會越大且有種被拉

扯變形的感覺，看起來較為模糊，需要將相片的中線固定、上下端都左右展開來接合圖片，而直線會以曲型方式變形呈現。



【圖 3-44】南天 360 度環景圖，歐洲太空總署拍攝。

虛擬實境的概念從古希臘數學家歐幾里德發現了人類視力成像的基礎原理，以及左右眼的視覺差發展而來。1838 年查爾斯·韋斯頓發明了能看到立體影像的立體鏡【圖 3-45】，從形狀和結構上來看，立體鏡與現代紙製 VR 眼鏡的極為相似【圖 3-46】，原理相同，不過當時的人們所觀看的只是圖像而已，現在卻可以有空間的移動。十九世紀早期的人們把全景畫和立體鏡在視覺領域的探索視為人類延伸自我感知範圍的嘗試，藉由走進身歷其境的房子或超越、覆蓋視覺觀看能及的圖像，創造出奇幻的觀看體驗。如今，元宇宙的擴張與快速發展，虛擬與現實世界的分界已逐漸崩解，奇幻世界不久前只存在於小說作家的想像裡，現在已經可以轉化成沉浸式空間，蔓延感染我們的感官與認知。



【圖 3-45】（左）1849 年 Davis Brewster 的立體鏡設計圖。

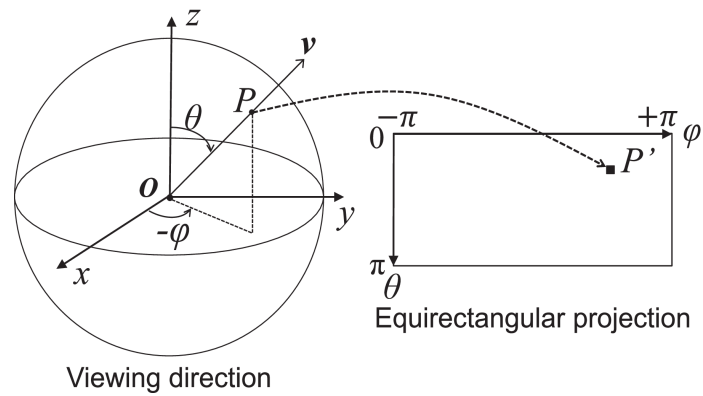
【圖 3-46】（右）紙製 VR 眼鏡。

其實早期在傳統使用底片的相機時，便有所謂的環景相機，透過相機環繞一週，採用類似掃描的方式，記錄下水平一圈 360 度，因為是透過鏡頭捕捉，沒辦法同時處裡天空與地面，主要是紀錄沿著視平線所能看到的視野範圍，和現在 VR 常說的 360 度環景圖有些許出入。現在採用「環景」一詞來代表包含天地的球體(Sphericity)、球形環景或是立方體(Cube)投影的 360 度空間。用「球面環景」一詞則更明確指涉球體的空間狀態，其範圍是視角涵蓋地平線 \pm 各 180 度，垂直 \pm 各 90 度，可以想像為地球經緯線東西經各 0-180 度，南北緯各 0-90 度的範圍。如是以立方體的空間狀態想像，則是上下前後左右六個面完全包含。由於能表達這種模式的相片有很多種，目前在網路平台上最廣泛使用的單一相片長寬比例固定為 2 : 1，如【圖 3-47】原始拍出的照片就是 2:1 的比例，最為廣泛使用，呈現法是等距長方投影(equirectangular)原理【圖 3-48】，是經由函數計算視點與球面距離繪製而成（可參閱網站⁷⁴），與前節圓柱投影是相似的。



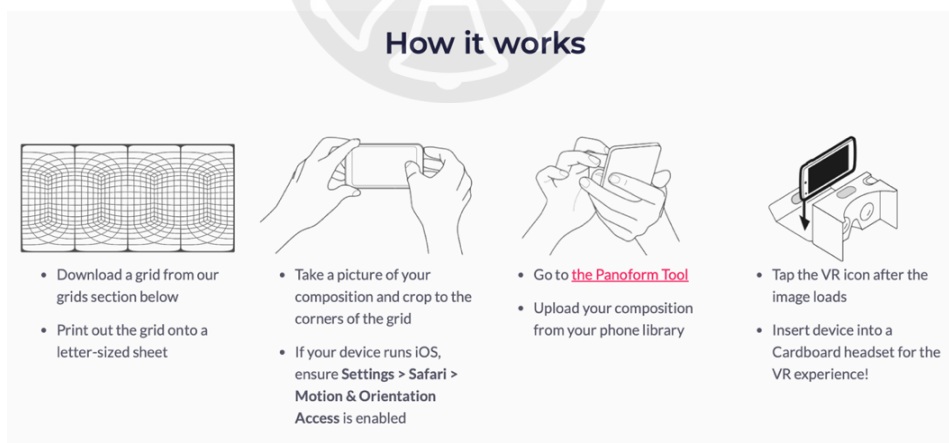
【圖 3-47】 羅東林業文化園區球形環景圖攝影，劉巧璇拍攝。

⁷⁴ 成像原理請參閱 Yu Kai Him Otto. 〈Equirectangular convolution in Panoramic image.〉，2023，*《Medium》*，網址：<https://reurl.cc/VW38b6>。 (2025 年 6 月 30 日檢索)



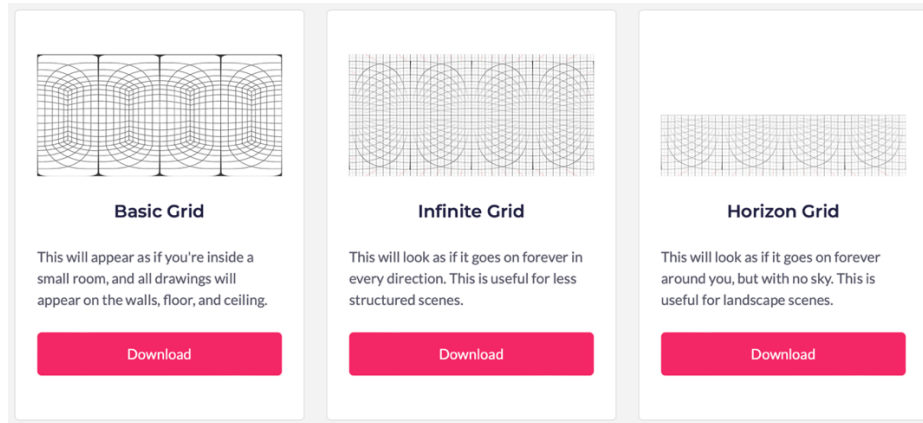
【圖 3-48】 等距長方投影(equirectangular)原理。

環景圖是否只成依靠攝影及合成才能成像？並非如此，這幾年的 VR 發展普及，已有許多方式可以逆向由平面環景圖生成球形視覺效果的方法，以網站 Panoform 為例⁷⁵，該網站主張「Panoform 是一個允許任何人成為 VR 建立者的工具。你只需要一些紙、蠟筆和移動裝置。」藉由以下的步驟【圖 3-49】，我們可以下載網站上提供的網格【圖 3-50】進行繪製，最後再上傳至任何一個有提供 360 度環景的平台即可觀看展示。



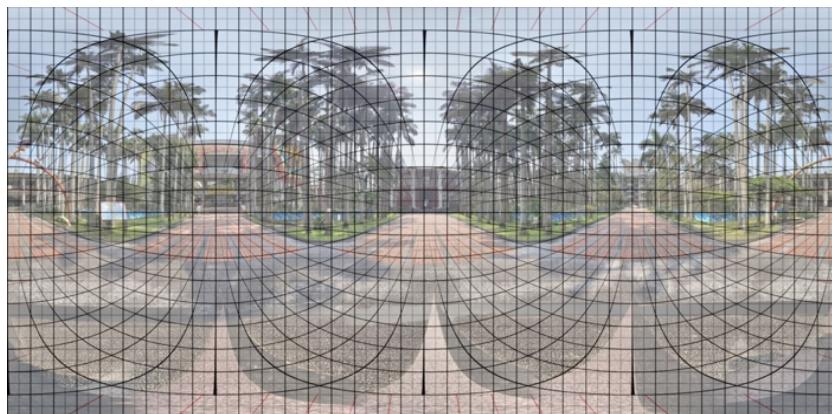
【圖 3-49】 Panoform 網站步驟截圖。

⁷⁵ Panoform 網址：<https://panoform.com>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

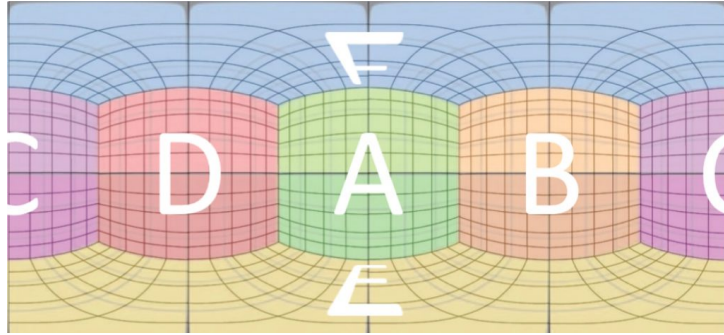


【圖 3-50】 Panoform 提供的網格截圖。

由最左邊基礎網格可以看到變形的曲線，而正中央就是我們的視平線，但光看這樣的圖很難理解是如何形成空間的，因此可以將網格疊加在我們照片【圖 3-51】上比較，就會發現水平垂直線都會順著網格變形。這與 VR 創作又有什麼關係？其實 VR 原是一個虛擬空間，一個空房間展開如【圖 3-52】，這個房間其實是方形或球形都可以，當我們在虛擬實境裡移動就猶如在屋子裡一間房間一間房間的開啟進入，房間裡可以擺放桌椅、道具，也可以再進入一間屋中屋或衣櫃，唯一不行的就是飛天遁地或破牆而出，必須在指定的出入口穿越，所以 VR 有邊界，儘管看起來是飛在天空之中，或是望出去是無盡大海，都是視覺上透視給人的想像距離，並不是真的有景深可以觸及。所以藉由以上的方法，可以藉由繪畫的方式創造空間，就猶如 18 世紀圓形建築的全景畫，在二維平面上添加三維透視，變形產生的視覺錯覺就會以為看到真實世界。

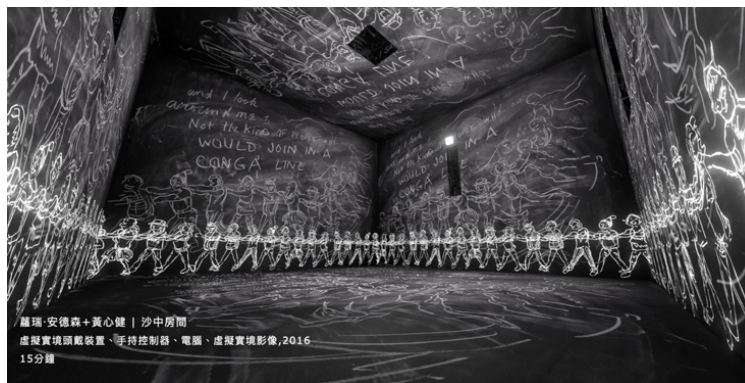


【圖 3-51】 網格與環景照片疊加效果，劉巧璇製圖。



【圖 3-52】環景空間以方形房間概念化分成 ABCD 四面牆及 E 地板、F 天花板區塊。

由上述方式可知，全景與環景在十八世紀甚至更早就已存在，人對空間、時間的想像早已躍躍欲試，光是在畫布上創作畢竟是實體呈現，從下筆的那刻變已決定了成果和橘線。在有了新媒體輔助創作的現今，虛擬世界的時空間格局被打開，想像空間的可能性變得更廣更能發揮，對感官的刺激也更加強烈。蘿瑞·安德森(Laurie Anderson)說「我創作藝術，感受自由，了解自己是誰。(I make art so I can feel free and understand who I am)」。蘿瑞·安德森與新媒體藝術家黃心健合作製作 VR 虛擬實境作品《沙中房間》(La Camera Inssabiata)【圖 3-53】，觀者將可以自主操控進入由象徵「記憶」的黑板所構成的虛擬世界中，粉筆手繪的符號和數字所築構而成 360 度全景廊道、廳堂及各有意義的八個房間。配合背景蘿瑞·安德森呢喃的低語，體驗者直接被拉進奇幻的空間，在房間裡探索文字、圖像、符號、聲音與記憶的各種線索，隨著空間、重量、邏輯、符號造形都被解離，一點一點觸及觀者內心的感受。



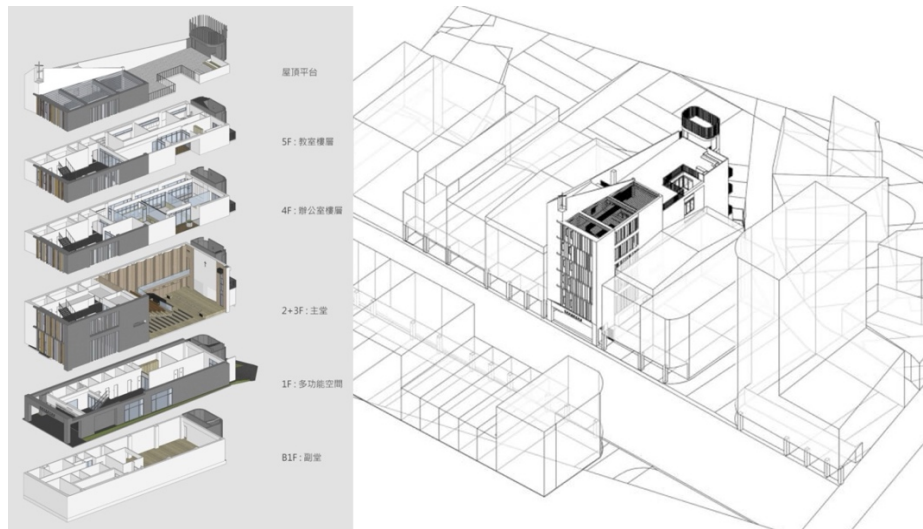
【圖 3-53】蘿瑞·安德森+黃心健，《沙中房間》(La Camera Inssabiata)，2016，虛擬實境頭戴裝置、手持控制器、電腦、15 分鐘虛擬實境影像。

三、數位生成空間維度之影像

(一) 空間建模

繼前一節文末，以黃心健、蘿瑞·安德森的《沙中房間》(La Camera Inssabiata)的虛擬實境空間為例，討論環景影像被建構在另一個數位的世界裡，猶如平行時空下的另一的世界。平面繪畫掛在牆面上時，是一扇開啟、進入另一的世界的入口，畫中人物風景雖然靜止不動，但我們可以想像真的有這麼一片風景，有風在吹拂、有人在說話。數位時代，讓想像可以更逼真的以視覺呈現，甚至可以將空間移出虛擬世界，在我們生活的現實世界中打造出來，也因為有精準的數據與結構，使原本每個人主觀幻想會不完全相同的土地，可以有客觀的形體，且與其他人共同看到一樣的景象。

建模(Model)或說3D 建模，是在數位的三度空間中創造模型，可用於動畫、電影、特效、娛樂、遊戲開發、商業廣告、工程建築等，常見建模方法的是利用3D 建模製作軟體在虛擬的3D 空間裡利用多邊形、邊及頂點來創造3D 立體物件，透過將模型材質貼圖、渲染可以產生逼真的視覺效果，有時人眼甚至很難在第一時間發現所見其實是渲染影像。在商業使用上，可以將產品細部零件拆解後運用3D 建模技術，便可360度旋轉、拆解爆炸、任意縮放、透視內部，觀看各種不同角度與構造，這是實體的雕塑也很難達到的效果；同樣在建築模型中，也可以借用空間說明爆炸圖、等角透視圖如【圖3-54】，讓建築的內裝與空間分割一覽無遺，畢竟我們無法依靠雙眼就透視、看到物體所有的角度。

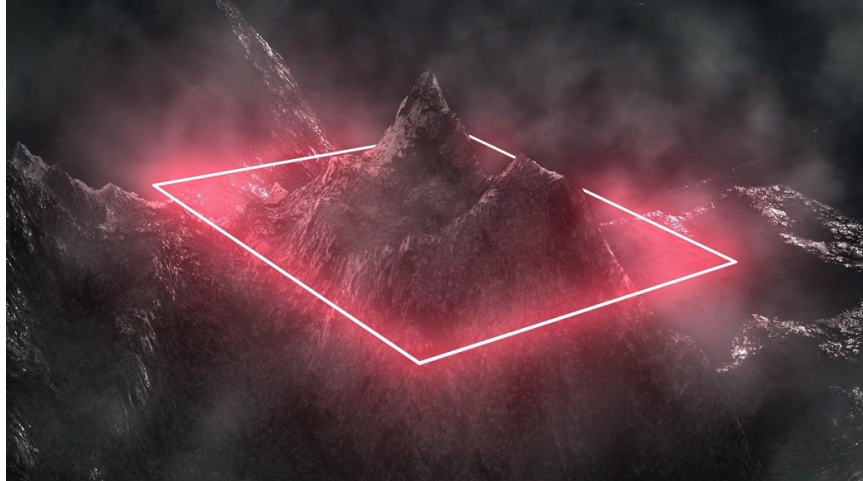


【圖 3-54】 空間說明爆炸圖與等角透視圖（局部）。

除了工程、工業繪圖，在醫學上，建模技術能精確重建器官、骨骼和組織，運用建模模擬出的形體也有助於對大體的認識，有助於診斷、規劃治療方案和醫學研究，同樣在教育與訓練上，藉由模型與模擬器讓學生和專業人士能在安全、受控的環境中與虛擬模型和模擬項目互動。

藝術表現的建模在電影、動畫、遊戲與 VR、AR 中已是很純熟常見的技術，以 3D 動畫為例，會歷經分鏡腳本討論(storyboard)、建模(Modeling)、場景設計(Scene Design)、貼材質(Texturing)、打光(Lighting)、做動態(Animation)、算圖(Rendering)、合成剪接(Compositing and Editing)，其中場景設計是將建模的物體放置在虛擬世界中，必須要考慮到如何設定相機視角、確定場景的大小和比例和遠近關係，構建整個 3D 環境，就像創造山川大地、橋樑樓房，每一個細節都要貼近觀者的認知才能有說服力。⁷⁶【圖 3-55】中的山脈即是運用建模並貼上紋理與渲染，產生符合我們認定為「山」的樣態，如果沒有一圈螢光粉紅、符號化的矩形，可能不會察覺這整個畫面都不是現實存在的。

⁷⁶ 參考網路資料：企業為何需要 3D 動畫製作?製作流程為何?來看 4 大重點 10 大步驟！網址：<https://blog.engel-ad.com/tw/2024/01/29/why-3d-animation>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）



【圖 3-55】廣澤集團透過擬真動畫與特效營造出亮眼視覺效果。

製作3D 建模過程中，「佈線」是建模的基礎，整個空間會依照線條的疏密框選範圍，產生曲面，如【圖3-56】可以看出藉由3D 建模創造出的曲線與曲面的分割、彎曲有直接的關聯性。接者透過不斷微調曲面確定素模⁷⁷的模型【圖3-57】，過程如同雕塑一樣，再進行材質貼圖，如貼壁紙一般，選擇合適的圖樣包覆其上，加上空間中的光影變化、氣氛渲染，逐步算圖完成【圖3-58】。



【圖 3-56】Rhino 官方網站介紹影片截圖，展示 3D 建模曲線與曲面關聯。

⁷⁷ 建立完的模型未上材質貼圖前稱做「素模」。

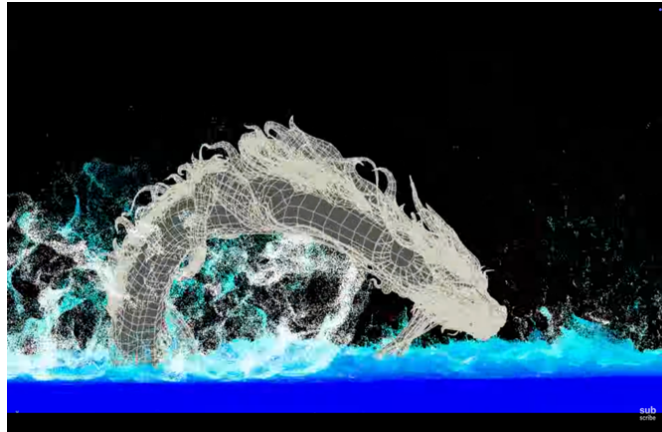


【圖 3-57】《Fall》基底建模圖（素模）。

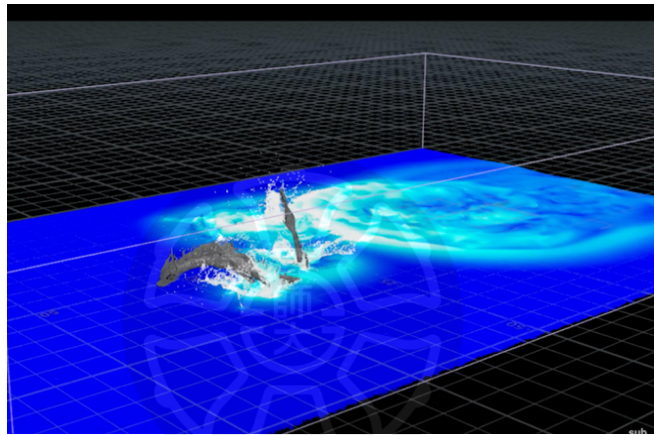


【圖 3-58】《Fall》完整渲染圖。

筆者在此章節提及建模，是因為現今許多寫實逼真的場景與角色，都是由此手法創造出來，尤其許多「奇幻」元素與空間，更是不可能在現實中真的遇到或看到，藉由建模的無中生有，更加鉅細靡遺的探究、掌握虛擬世界的所有細節，使所需的要素都可以經過安排後創造出來，也可以隨時做出調整與變形，因此，沒有建模堆疊不出來的空間，只要節點接得上、數學能算出，建模的世界也不一定要遵守自然現象或天體運行，如此更能使奇幻想像成為「存在」的世界，而這個「存在」是客觀的、人人都能正確感受到的。以下圖【圖3-59】、【圖3-60】與【圖3-61】為例，可以發現比起平面手繪的空間關係，3D 建模空間中的動態更能完整操控和規劃，小至水花的潑濺效果【圖3-59】，大致一條龍在整片水域中如何跳躍移動的路徑【圖3-60】都可以模擬，搭配動作姿態的微調使生物更加生動。



【圖3-59】 Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片
截圖，龍躍出水面的水花動態。



【圖3-60】 Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片
截圖，規劃龍在整個場景中的移動路徑。



【圖3-61】 Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片
截圖，呈現接近完稿的擬真狀態。

(二) AI 文字生成場景圖像

奇幻藝術在電影與動畫、遊戲領域中，應用建模是為了要有更貼近平行時空的效果，為了要將所有想像納入其中，投入大量的心血與時間才能換得幾分鐘的畫面。2022年11月30日 ChatGPT 問世⁷⁸，現在生成式 AI(Generative AI)的加入使得數位繪圖製作時間縮短，我們可以把一張已經有邊界的圖片交給 AI 處理擴圖、替換、拼接等，也可以把選染、遮罩、風格調整交給 AI 快速判別與套用。我們起初擔心 AI 是否有足夠的美感經驗與技術，但 AI 比我們能更快速接觸全球的作品與資料，學習能力極強，經大量人為訓練使得現在 AI 生成不僅有了基礎的美感，也開始減少原本大量的諸如七隻手指頭、沒有脖子、突兀不合理的輪廓線與錯誤，使得 AI 生成與電腦繪圖，在結果上已分不出差異。

生成式 AI(Generative AI)在影像生成的方法有幾種：以文字生圖、以圖生圖、以圖片生成3D 建模，以上不僅可以是靜止影像，也可以是影片或加上運鏡的建模場景，【圖3-62】即是 instaVerse 網站上，經由輸入文字提詞後 AI 生成360度的3D 遊戲地圖場景。以文字生圖的流程，以【圖3-64】為例，在程式中輸入指令(prompt)，也就是俗稱的咒語或提示詞：“anthropomorphic cat, chubby, wearing one-piece dress, playing ukulele, big smile, grin, on stage, backlighting”，⁷⁹以及上傳一把粉色吉他的圖片【圖3-63】，便可產生【圖3-64】的合成效果，貓咪與背景都經由指令指示 AI 進行生成。目前已有許多平台輸入內容的語種不限於英文，提示詞的描述越明確周到，甚至加上反向提示詞(Negative Prompt)，生成的效果就有機會越貼近我們的期待，若難以描述特定風格，加上參考圖片風格會更加精準。

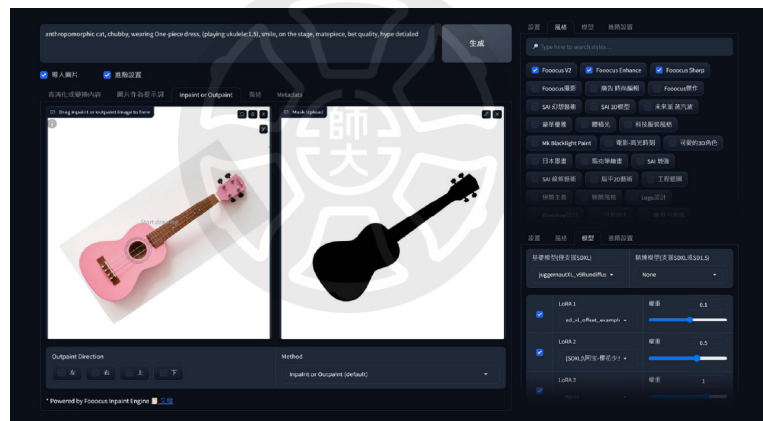
⁷⁸ 中華民國資訊軟體協會數位專欄，張榮貴於 2023 年 6 月 21 日撰寫「ChatGPT、生成式 AI 來臨的 AI 2.0 世代」，網址：<https://reurl.cc/9nZ4oO>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁷⁹ 指令來源：電商必備！AI 繪圖無限生成專業模特商品照！網址：<https://design-lab.tw/page/aigc-foocus-alanwang-4>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

從【圖】中可發現生成式 AI 的特點，就是將現實加上了想像的事件，圖中貓咪維妙維肖，圖片本身尺寸雖不大，但既省時間又有好效果，對快速流通的數位時代來說非常實用。



【圖 3-62】AI 生成 3D 遊戲地圖場景 | instaVerse 影片畫面截圖。

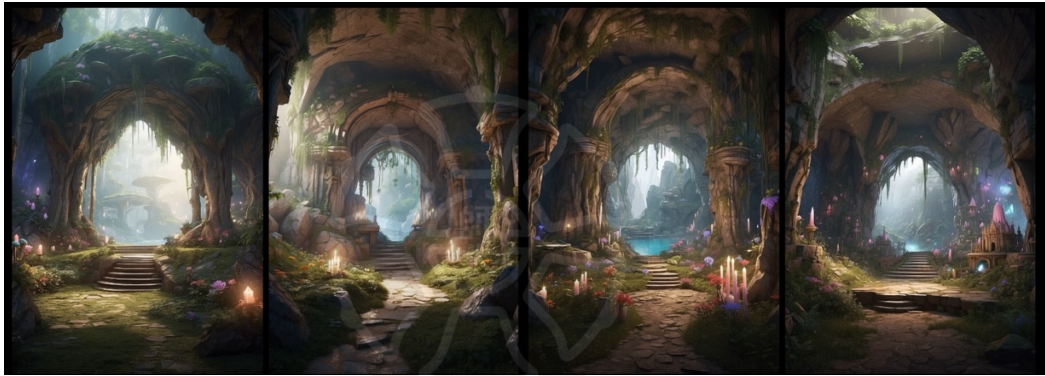


【圖 3-63】無貓咪的粉色吉他圖片。



【圖 3-64】外部重繪功能上傳遮罩，並輸入簡短文字說明生成角色。

生成式 AI 除了上述使用方式，筆者更常進行的做法是利用「無中生有」的優勢，尋找更多可參考的意見。為了探究奇幻風格是什麼樣子，2024年3月2日筆者使用 Leonaedo.Ai 的手機 app 輸入「Fantasy forest cave」後產生【圖3-65】中四種結果，每個畫面都猶如遊戲場景一般，迷濛的空間、自然與遺址、燭火與燈光、穿越隧道般的透視，既安靜又有故事性，令人反思這就是 AI 認為的奇幻嗎？AI 是消化了多少 Fantasy 的資料才產生這樣的理解，筆者認為這樣的生成方式就像是與一個對藝術沒有喜惡的創作者交流，它很客觀且快速地表達了他的想法，這對我們藝術撞作者來說也是一種輔助，可以看到自己以外的想法。



【圖 3-65】運用 Leonaedo.Ai 生成圖片。

AI 生成影像在近年快速發展，是我們還在學習3D 建模、製作 VR 空間時都還無法想像的技術，其成長速度令我們只能望其項背。筆者開始寫此篇論文時，大眾都還正在學習與 ChatGPT 聊天，或是以 Midjourney 生成作品，當所有人都還在憂心未來什麼職業被取代的時候，AI 在藝術創作過程中仍扮演一個工具，我們還是相信要能依靠 AI 生成精湛的作品，需要藝術家的美感與想法，更需要時間去磨合、訓練才能產生和手工繪製一樣成熟的畫面，但現在（2025年3月）ChatGPT-4o 已能生成「吉卜力風格漫畫」、

「Line 貼圖」作品⁸⁰，使藝術家窮盡一生心血完成的版權作品，被淪為人人可輕易大肆創造的元素，無論是藝術創作的歷程還是藝術家的思想都受到侵犯與挑戰，或許這本論文公開的時候，藝術創作又正面臨更大的危機。



⁸⁰ 2025 年 3 月 28 日新聞稿標題，ChatGPT-4o 圖片生成教學《吉卜力風漫畫、LINE 貼圖一鍵搞定！網址：<https://news.tvbs.com.tw/tech/2822733>。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）

第四節 跨維度空間構成分析

一、圓

我們可以發現幼童從第一次拿起畫筆可以自然地畫出曲線，甚至是連續環繞的曲線，許是因為手臂無法穩定持續往單一方向畫出直線，也可能是因為我們希望讓線條待在能掌握的範圍，因此總會以來回重複疊加的方式畫出筆劃，畫出封閉的圓形就好像是幫自己為了一道牆，是一種安全感與領地。2023 年筆者於書店發現了一本有趣的書《圓之書：知識發展的球狀視覺史》，書中介紹了圓的起源、影響、作品、分類，以及資料數據的呈現手法，並且分成四大方向：(1)城市和文物；(2)表意文字和符號；(3)通用隱喻；(4)圓潤的形狀和快樂的臉龐。⁸¹筆者從中發現了與空間創作有關的手法，與筆者心裡的圓有一部分的共鳴，以下將分別敘述。

圓形在建築與城市中其實非常容易見到，英國巨石陣、羅馬競技場、羅馬圓頂、拱門、立柱，處處都可以看到圓形的輪廓，這些圓形歷經天災人禍仍屹立不搖，因為圓——是穩定的造形與結構，就如同水滴能成為水珠；對於核心(圓心)，所有的訊息都能快速到達，全面且一致，最重要的關鍵或是起點總是都放在圓心的位置，如城堡、神像、太陽。自然界中的圓與環非常的多，滿月的月亮是夜晚中明亮、完美、懾人的圓形，隕石撞擊出的坑洞與湖泊是圓形，樹幹與植物莖的橫切面，或是水面的漣漪、氣泡、鵝卵石、神秘的麥田圈也都是圓形，就連地球本身也是圓形。我們處處接觸到圓，且深深地被吸引，一直以圓為完美、平衡、理想，甚至是全知、神聖的象徵追求著⁸²，在各家宗教題材的作品中，聖光、神蹟會以同心圓或完整的圓形、圓盤表現神聖；當我們進行冥想與沉思時，或是觀

⁸¹ 參考 Manuel Lima(曼努埃爾.利馬)著；林潔盈譯，《圓之書：知識發展的球狀視覺史》，台北市：大塊文化出版股份有限公司，2021。書籍分類，以及 cacao 雜誌介紹網址：<https://cacaomag.co/the-book-of-circles/>。(網站 2025 年 6 月 30 日檢索)

⁸² 書目同註釋 80，參考第 35 頁彙整。

看天體的運行時，走完一圈後又回到起點，不斷反覆與擴張，圓的軌跡或是說展開圓的範圍，開啟了對循環週期甚至無限、永恆不滅的哲思，這些要深究下去可說是無窮無盡，同心圓與繞者中心旋轉等元素也都有相似的解讀，圓形便被我們賦予了文化與哲學、美學的意義。

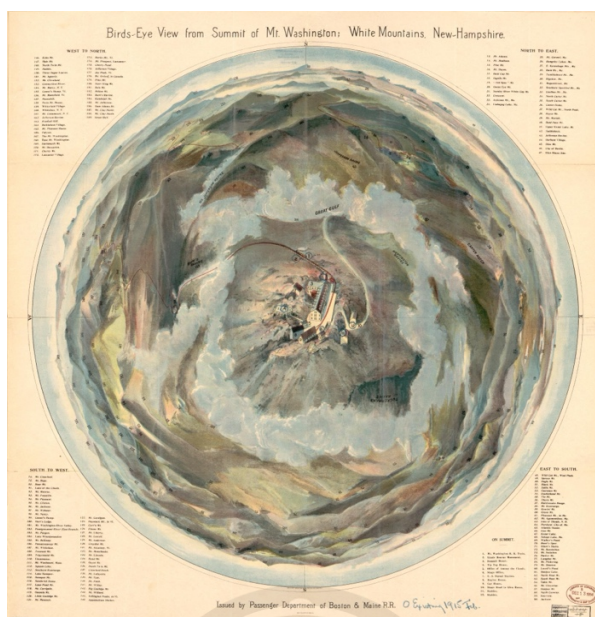
我們會用交友「圈」來為交友的親近程度匡選出內外疏離，在領域內的就是圈內，這與城邦時代城郭圍出家的範圍一樣，可說是邊界最簡潔明瞭的表現方式。1921 年瑞典心理學家就有做過測驗，發現有尖角的線條較容易給人尖銳、堅硬、嚴厲等感受，而曲線則較容易被用來描述溫柔、安靜、溫和等形容。⁸³可知曲線給人的感受是較為舒適，圓形體現了能夠吸引我們的所有屬性：它是安全、溫和、愉悅、優雅、夢幻，甚至美麗的形狀，能喚起平靜、平和與放鬆的感覺。所以製作表情符號時，正向情緒的符號會是圓形的，眼珠也會是圓形的。事實上，圓、同心圓、環、螺旋，這些元素可說是最早被人類使用的符號（圖案），我們會用圓代表眼睛、太陽，文字書寫上也會使用圓形去構成。其中「圓形樹狀圖」則是將圓依層級，將內圓又分為更小的圓，是一種資訊堆疊、展現分層層次的結果，造形上卻與同心圓有相似之處。

【圖 3-66】是華盛頓山山頂鳥瞰圖，以俯瞰的角度畫出中心、外圍、邊緣，整的山川大地由中心向外延伸後，又向後延著球面包裹，就像是衛星對地球聚焦拍攝，我們好像看到了一整的地球中的核心，但這其實只是一個地區的景觀。為什麼要用圓形當作外輪廓和範圍？因為我們生活在地球上，深植人心毫無疑問。

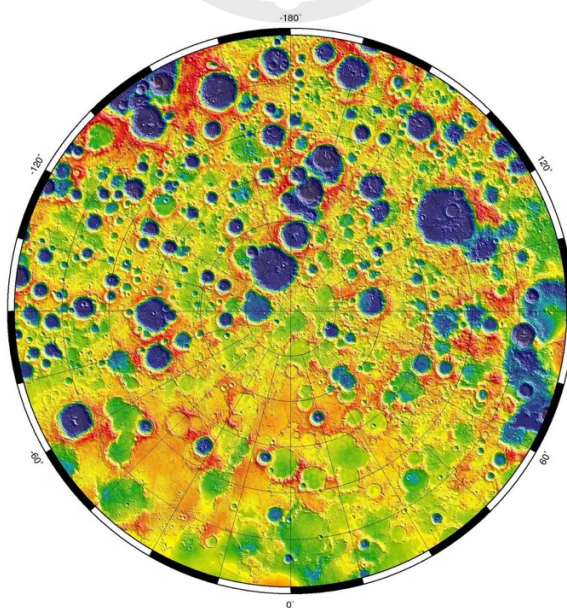
【圖 3-67】拍的是月球的北極重力，長得很像我們平時接觸到的天氣圖，但紅色代表的是地表高質量（高重力），藍色子色對應低直量（低重力），淡淡的經緯線標記了這是一個球體，所有地質都扁平呈現在圓上。〈色彩詩：我有一個夢想〉(Chromapoems : I have a dream.) 【圖 3-68】是用色彩表現數據的圖表，在預先設定的規則下歸類統計演講稿使用文字的內容，並以圓的方式層層堆疊呈現，筆者

⁸³ 書目同註釋 80，參考第 51-52 頁。

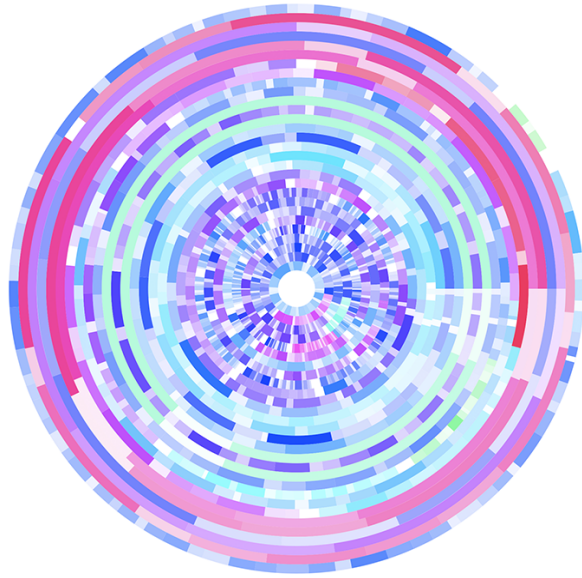
認為這是當代獨有的視覺，鮮艷、明確、可以一次包容許多訊息，也是對圓可以的一直循環、擴張、分割的體現。



【圖 3-66】Geo. H. Walker & Co.，波士頓暨緬因鐵路公司，〈華盛頓山山頂鳥瞰圖：新罕布夏州白山〉(Birds-eye view from summit of Mt. Washington, White Mountains, New-Hampshire)，1902，繪畫，71 x 67cm，美國國會圖書館地理與地圖部藏。



【圖 3-67】月球的北極重力(Moon's north pole gravity)，2012，美國重力回溯及內部結構實驗室（美國國家航空暨太空總署）。



【圖 3-68】蘿拉·米加斯 Lola Migas、萊恩·迪亞茲 Ryan Diaz，〈色彩
詩：我有一個夢想〉(Chromapoems : I have a dream.)，2010。⁸⁴。

從上述幾張圓的圖片中可以看到，圓是一個跨維度的造形，表現空間感時會是立體接近球體的表現，包含具象、抽象，但表現意念、精神性、神性、不具體的數據時又會是平面的手法，其中又有不少情況會是平面與立體交錯呈現，得從俯瞰的方式想像堆疊之後的層層關係，因此在閱讀上會有超越直觀所看到的資訊量，可以展開多重虛實空間。總結以上，筆者將圓作了較為通用的解釋：圓(Circle)，是一個一筆畫能完成的幾何造形，從正中心（也就是圓心）往外觸及到邊緣的所有距離（也就是半徑）都一樣，這是「圓形」，一般是平面狀態。而環(Ring):是一個有厚度與中空中心的封閉帶狀區域；特性上有循環、反覆之意。同心圓(Concentric Circles)指同一平面上，圓心相同而半徑不同的兩個或兩個以上的圓。而圓的(Round)作為形容詞，指的是由圓滑曲線所包圍、可延伸至立體空間的形體，既非平面上的圓形(Circle)，也不等於完整的球體(Sphere)。對筆者創作的影響以草圖【圖 3-69】為例，圓的(Round)洞穴和石頭，邊緣不銳利且變

⁸⁴ 將文字轉換為徑向圖。每個單字都表示為每個環內的一個區塊。一組相似色調的方塊都屬於同一個句子。不常見字母使用得越頻繁，塊就會變得越飽和，進而影響句子的色調。新的環表示換行。本圖為馬丁·路德講稿〈我有一個夢想〉。

形流暢，「圓的」空間感與情感表現，在空間建構時較容易運用與鋪陳，甚至多了些時間的流動性與思想的堆疊感，這不是純粹平面圓形造形或環形封閉曲線就能概括詮釋的概念。



【圖 3-69】劉巧璇，〈渠道〉草圖線稿（局部）。

二、點線面構成之空間表現

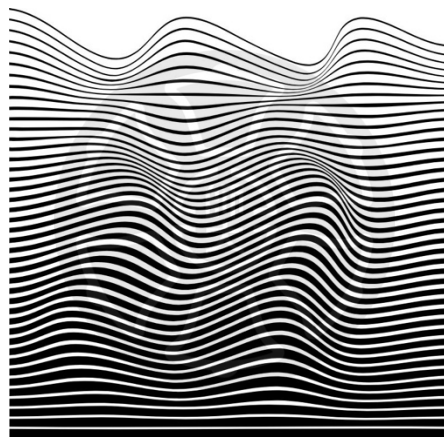
點、線、面是三種構成平面與視覺空間的三種基本元素，是一種相對、比較的關係。筆者本節研究著重於點、線、面分別在經營空間上的技巧和感受。

1. 點

沒有大小與固定形狀，在一個有邊際的範圍之內，任何造形小到一個程度會感覺是一個點，同理任何一個造形放大到一定的尺寸就會形成面。在空間之中，點可以存在於任何位置，擺放位置的不同，所產生的視覺與心理感受也不同；點可以傳達節奏、靜止、開始或結束的感覺。點與點彼此之間相對的關係會使空間拉開距離，其實同範圍內只要有二個點就能夠產生距離，任兩點可連成一線，如果有更多的點，則可以連成曲線，甚至是曲面。

2. 線

與點屬性相似的是一樣有尺寸的比較關係，在條紋狀的色塊中，較細的是為線，而較粗的是為面。大量的線以疏密排列可產生面的效果，如果能有節奏感的、或是運用曲線的漸變排列，便可呈現曲面流動的效果【圖 3-70】。線是點的運動所留下的痕跡(Moving Point)。直線、曲線、角線等具有不同的情感特質。例如，垂直線象徵精神性、內省、意志的提升；水平線則給人穩定和平靜、休息的感受；對角線則較具強烈的動態與張力；曲線帶有韻律感和自然生長的美感；角線(Angular line)包含銳角、鈍角、直角，能傳達更多的情緒與衝突。總結以上，線條有其性格與張力，影響視覺方向與內在感受。

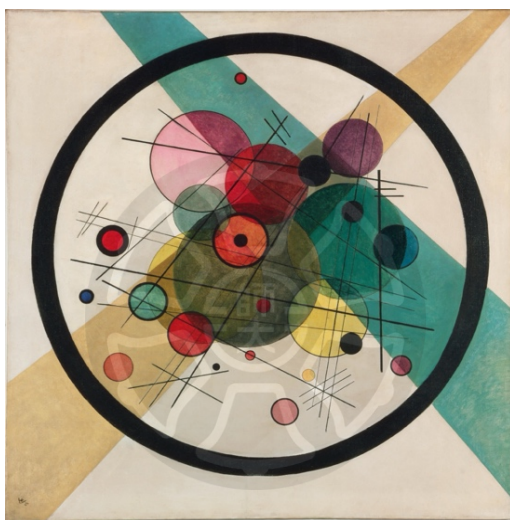


【圖 3-70】曲線排列後產生畫面的波動。

3. 面

如果說點是情感的小單位，線是情緒的引導，那麼面就是充滿情緒的「心理空間」。當線條圍成封閉範圍變形成面，在這個「面」中，點與線的交織就像作曲一樣富有節奏感。在空間中的數個面，經明確的分割空間後，即可產生多個並置的精神領域，並藉由面的大小與造形的變化，暗示了我們空間中彼此的關係、供我們觀者解讀，視覺與心理共同合成一個畫面。

談到點線面，康丁斯基(Wassily Kandinsky，1866-1944)1926 年出版的著作《點·線·面 Point and Line to Plane》討論畫面構成的表現力，也討論觀看時的內在意義。康丁斯基將造形簡化至純粹的顏色與形狀，藉由大小、重疊、位置來創造畫面中的三維空間感，如作品〈圓中圓〉(Circles in a Circle)【圖 3-71】，多個圓形像冒泡一樣的在大圓中冒出，彼此交疊不僅產生了前後遮蔽的視覺空間，半透明的用色也有輕盈的漂浮感。因此可知，平面要做出前後關係，尺寸不是問題，雖然色彩本身就會有強烈度與前進色、後對色的關係，但能說明清楚遮擋與被遮擋的關係，整體排序才可以更加明確。



【圖 3-71】 康丁斯基(Wassily Kandinsky)，〈圓中圓〉(Circles in a Circle)，

98.7 x 95.6 cm，油彩·畫布，1923，賓州費城藝術博物館藏。

維克多·瓦沙雷(Victor Vasarely，1906-1997)是歐普藝術(Op Art)⁸⁵的代表藝術家，他創造出利用幾何形狀、色彩對比和視覺錯覺來製造動感與立體感的作品，使觀者產生「在畫面中彷彿有運動」的錯覺。作品〈運動研究：鯨魚環〉(Study of Movement : Whale-shaped Rings)【圖 3-72】運用一系列同心圓環，以規律的方

⁸⁵ 歐普藝術(Op Art)，全名為光學藝術(Optical Art)，是一種強調視覺錯覺與感知經驗的抽象藝術形式。該藝術風格於 1950 年代興起，並在 1965 年紐約現代藝術博物館舉辦的《The Responsive Eye》展覽後獲得國際關注。歐普藝術透過精確排列的幾何圖形、高對比色彩與反覆的圖案結構，引發觀者在視覺上的錯覺反應，呈現出如閃爍、波動、膨脹、移動等視覺效果。這些作品不僅視覺刺激強烈，亦反映出藝術家對心理學、視覺科學與數學比例的理解與應用。

式圍繞中心擴展，藉由線條寬度變化營造出水面波動和運動的錯覺。此外，畫面上方描繪了一隻鯨魚和水滴，為抽象的幾何構圖增添了敘事性元素，加強作品在視覺上被解讀為水面漣漪的效果。點線面造形所構成的畫面，通常不會有過多的重量感，不同於古典寫實技法，抽象造形構成的畫面較為輕盈、簡潔，但也較為扁平，層次感較難無限延伸。筆者進行繪畫創作研究期間，也運用了許多泡沫（點）、線條（水的流動）、色塊來替代寫實的空間描寫，以創造主角與背景空間的主賓差異，讓造形暨能說明空間又能產生輕快感受。



【圖 3-72】維克多·瓦沙雷〈運動研究：鯨魚環〉(Study of Movement : Whale-shaped Rings)，石版畫，1939。

筆者於此次創作研究中，筆者嘗試將寫實物件轉變為色塊造形，應用點線面等構圖的技巧，創造畫面的流動與空間感，作品〈秘境〉與〈北境〉雖然不是「鼠國奇境」的系列，但藉由線條去強調看不見邊界的堆疊與空間感，猶如在空拍照片上疊加數據和說明，這是筆者第一次嘗試複合立體與平面的手法創作。鼠國奇境其他作品之說明於第肆章第二節：二、鼠國流動視覺表現小節裡介紹。



【圖 3-73】劉巧璇，〈秘境〉，2024，
水彩、紙 40 x 40cm，藝術家自藏。



【圖 3-74】劉巧璇，〈北境〉，2024，
水彩、紙 40 x 40cm，藝術家自藏。

三、地圖與地景之空間創作

古往今來，人類不斷探索地方，並把這些探索成果以圖案或文字記錄成重要的載體——地圖，中西方地圖發展不同，形式迥異，但都可認識到地理、歷史等知識，也可窺探製圖者及其時代的人文思想。《禮記·王制》說「東方曰夷，南方曰蠻，西方曰戎，北方曰狄。」中國古代的天下觀，包含了天朝居中，其外皆為夷的觀念。這個觀念其實東西方都一樣，地圖最初就是以一個中心開展，距離越遠越難知道訊息，就像住家附近的巷弄總是較為熟悉，沒去過的地方就靠外來的人將訊息帶進來，或是自己花一段時間去探索才會知道。

明朝〈海圖〉【圖 3-75】是以山水畫式描繪海南島至鴨綠江口的海岸線、河流、島嶼等地理形貌，藍色為水域，白色為陸地，圖陸地部分著重衛所、營堡、水寨、烽墩等軍防據點。



【圖 3-75】〈海圖〉（局部），約 1560 年，紙本設色，30.5 x 2081cm，國立故宮博物院藏。

清代〈福建廣東海防航海圖〉【圖 3-76】詳細顯示珠江三角洲部份，圖中更可見不少航海資料，如航行時的避風港口，九龍與紅香爐（即香港島）之間水深九丈（約 30 米）及可泊船避風等，還細緻地畫出地景、屋舍，這類圖是極富想像，畢竟不可能所有房子都長一樣或是只有一間，畫一間屋子就代表這個地方有人居住。



【圖 3-76】〈福建廣東海防航海圖〉，19 世紀初，私人收藏。

中國與西方在繪製地圖時最明顯的差異是紀錄與觀看的方式，中國的地圖是一個卷軸狀態，想像滑著船順著海岸線一路航行，或是駕車馬一路沿著陸地的邊界行走後，將沿著陸海交界的凹凸、河口、礁石記下，就形成長條形的展開圖，所以觀看時也是一邊捲動同時一邊攤開。每張地圖都有其功能，〈海圖〉就是一個以交代疆域邊界有什麼港口和軍防的地圖，因為這個目的其他的訊息就沒有這

麼必要出現在圖中。〈福建廣東海防航海圖〉顯然就不只是為了防禦需要，還追加了避風港、水勢等資訊在圖中說明。中國疆域之大，四面有三面是陸地僅一面臨海，對鄰國之外或海的另一頭很不熟悉也不太關心，造成沒有世界地圖的需求。反觀西方，雖然在大航海時代（約十五至十七世紀）之前，西方對遙遠的中國只有片面的認識，但在這段期間卻急速發展出非常多的路線和更詳細的地圖，如〈新的全球地理和水文地圖〉(Nova Totius Terrarum Orbis Geographica Ac Hydrographica Tabula Auct.)【圖 3-77】、局部【圖 3-78】、〈世界地圖〉(Nova Orbis Tabula In Lucem Edita, A. F. de Wit.)【圖 3-79】，我們可以依照圖上的航行路線和陸域樣貌知道地圖是在什麼時間點繪製。

Henricus Hondius(1563-1612)這張地圖【圖 3-77】以其精緻的漩渦和異想天開的插圖體現了巴洛克風格的荷蘭製圖。地圖邊界滿滿裝飾著神話般的場景和奇幻的生物，而地圖本身則展示了帆船和海怪的迷人描繪，極為精緻美麗。



【圖 3-77】 Henricus Hondius，〈新的全球地理和水文地圖〉(Nova Totius Terrarum Orbis Geographica Ac Hydrographica Tabula Auct.)，1633，47.9 x 56.7，在阿姆斯特丹印刷。



【圖 3-78】〈新的全球地理和水文地圖〉(局部)，圖中有畫出海怪與船隻。



【圖 3-79】 Frederick De Wit，〈世界地圖〉(Nova Orbis Tabula In Lucem Edita, A. F. de Wit.)，1686~1686，紙質，49.5 x 50cm。國立臺灣歷史博物館藏。

Frederick De Wit 是荷蘭的製圖師與地圖出版商，〈世界地圖〉繪製內容為全世界，以歐亞非舊大陸、美洲新大陸為中心分作東西兩半球，上方為北極觀看的北半球，下方為從南極(製圖時還沒有南極大陸的發現)觀看的南半球。⁸⁶這時代的

⁸⁶ 此圖反應當時的地理認知，因在 1766-1779 年庫克船長(Captain Cook)在太平洋區域的探險之前，澳洲和夏威夷一帶為歐洲人所未知的領域，圖上將澳洲西岸與新幾內亞島描繪成一陸塊，稱為新荷蘭(Nova Hollandia)，澳洲東岸不詳，美洲近北極地區的描繪並不完整，今俄國西伯利

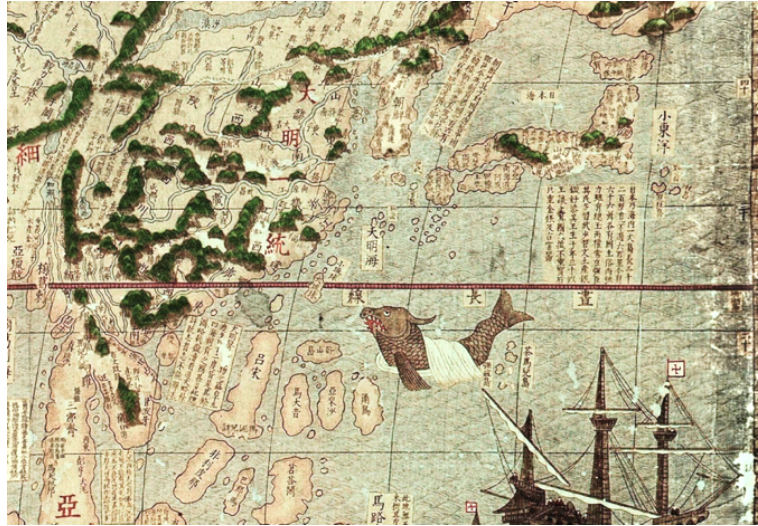
地圖出版非常精美、認真，會在地圖的四周繪製插圖，裝飾性極強，生動寫實非常豐富有趣，像是在鑑賞一幅畫作。

故宮 2023 年 11 月策劃一檔〈無界之涯—從海出發探索十六世紀東西文化交流〉展覽，其中最多人讚嘆駐足的作品就是利瑪竇的〈坤輿萬國全圖〉【圖 3-80】、局部特寫【圖 3-81】，是利瑪竇來到明朝，把當時對世界的知識都盡可能紀錄彙整後，繪製獻給皇帝。這地圖讓中國人開始認識到世界之大，以及中國在地球上的位置，讓不少人對西方地圖及知識深感興趣，也對中國自認世界中心的想法衝擊。這張地圖中雖然有非常多與現狀有出入的地方，但北極、南極、天地儀都有畫出，可以說是整個世界的全貌都呈現出來了。筆者認為最有趣的是圖中有非常多異獸，看展覽的時候，觀眾紛紛研究圖中的異獸和地名，想像著出現異獸的原因和研究牠們的樣貌，這些想像出來的異獸，在陸地、海域到處都有，讓世界充滿了未知與強大的力量，令人敬畏。



【圖 3-80】利瑪竇編繪；張文燾過紙，〈坤輿萬國全圖〉(全圖)，1602 年明神宗萬曆年間原作，手繪設色摹本，木版印刷，由六屏幅組成，全幅 152×366cm，中央研究院歷史語言研究所藏。(圖為韓國實學博物館藏摹本)

亞北部至北海道一帶的描繪不甚精確，且尚不知南極為大陸。圖中除各洲主要國家、地名外，並標示出航線。圖中臺灣地名標示為福爾摩沙島(Formosa I.)，位於北回歸線上。



【圖 3-81】〈坤輿萬國全圖〉(局部特寫)，1602 年明神宗萬曆年間原作，手繪設色摹本，中央研究院歷史語言研究所藏。(圖為韓國實學博物館藏摹本)

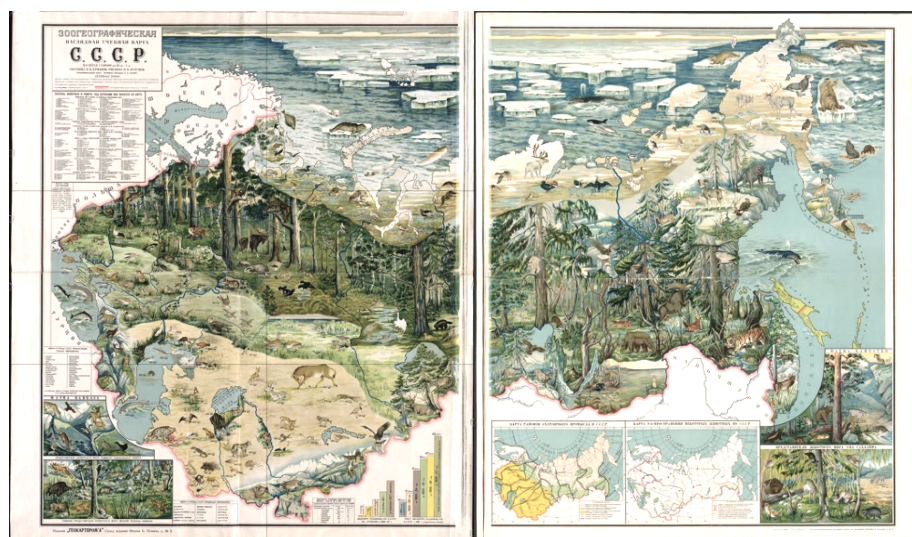
前段地圖的討論，主要以圖的視覺呈現挑選示例，中西方地圖的特色，裝飾的美感，都可以在繪畫上並無依照時間或發展順序列舉，或研究地圖學之意圖，無論對大海還是對陸地的地圖，都可以從圖中看到想說的內容，猶如看一場敘事，敘事的方式有的主觀、有的客觀，多數都是客觀的紀錄加上主觀的表現，因此閱覽便成為一種身歷其境的互動方式。本節不僅搜羅地圖的各種樣貌，也討論地圖空間視角的圖像。前述幾張地圖都是以上帝視角觀看，彷彿是從宇宙或更高處一望下方，畫面的中心點就是觀看的視點，這也是為什麼長條的〈海圖〉卷軸是邊捲邊看，視線清晰的範圍有限，繪製地圖的同時也考慮了觀看的方式，因此像是〈坤輿萬國全圖〉尺寸長邊達 3.6 公尺，高度也超過 1.5 公尺，全圖要掛在牆上邊走邊看才看得清，這種地圖有一個特徵，就是處處有細節和插圖，無論看到什麼位置，都可能出現船隻或異獸海怪在區塊中。

地景的地圖，顯然更多的是地方景觀加上地理訊息的繪圖，繪製的方式也是很多樣和精美，有前面舉例的平面投影地圖，正上方俯瞰的經緯線呈現；也有添加些許空間感，飄在半空中觀看的角度，如《威廉·B·金斯堡收藏的世界地圖》(The Mapping of the World: The William B. Ginsberg Collection)【圖 3-82】它是十

五世紀和十六世紀最美麗、最有力、最有影響力的地圖圖像的縮影。1928年，美國地質學教育地圖出版〈蘇聯動物地理教育地圖〉【圖 3-83】，描繪了俄羅斯和前蘇聯的動物和野生動物分佈以及漁業。繪圖精緻、細膩寫實，計有俯瞰的平面地域劃分，又有具空間感的風景從陸塊中分割出來，有點像看漫畫時的對話氣泡，既能補充說明卻又保留地圖的本質。



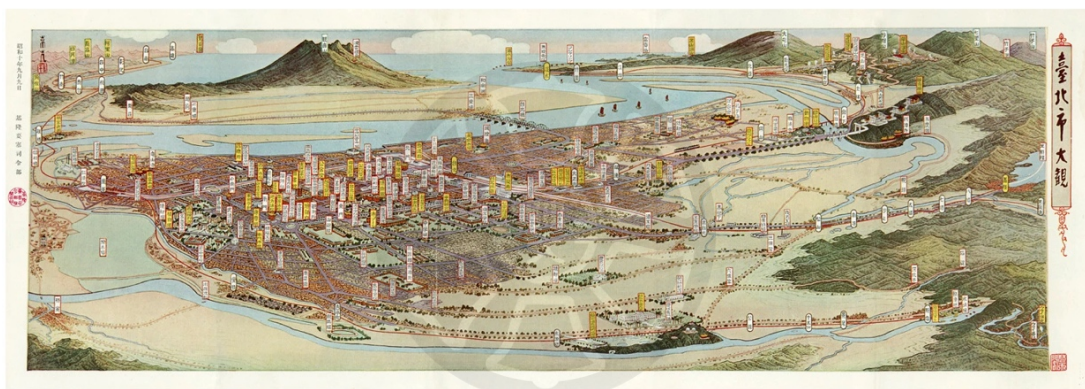
【圖 3-82】 威廉·B·金斯堡收藏的世界地圖。



【圖 3-83】 N.M. Buchunov, 〈蘇聯動物地理教育地圖〉(Зоогеографическая учебная карта СССР),

1928, 分左右兩半的彩色石版畫, 國會圖書館地理和地圖部藏。

金子常光〈臺北市大觀〉地圖【圖 3-84】，是 1935 年日治時期為臺北市所做的地方介紹摺頁型郵簡（書簡圖繪），構圖的角度與全景畫非常相似，好像站在臺北盆地的至高點觀望，重要標記的地名與重要標記的地名與設施，都用浮空的標牌定位，非常像在看捷運路線圖或城市規劃。另同年，吉田初三郎的〈觀光的花蓮港〉【圖 3-85】，也是用同樣的手法標記地點，但因為真實地景地貌的不同，臺北是盆地，花蓮卻是夾在山海之間，更何況這張地圖是臺灣總督府交通局鐵道部所做的地方介紹摺頁，花蓮港才是主角，因此以平視再稍微上四十五度角的角度向下觀望紀錄，中間色彩豐富、飽和，遠處以模糊刷淡、變形的方式柔和邊緣，呈現了大範圍向遠方延伸無邊界的景觀。



【圖 3-84】 金子常光〈臺北市大觀〉，1935，70.5 x 18cm，本件為臺北市所做的地方介紹摺頁型郵簡(書簡圖繪)，國立臺灣歷史博物館藏。



【圖 3-85】 吉田初三郎〈觀光的花蓮港〉，1935，11.2 x 18.8cm，本件為臺灣總督府交通局鐵道部所做的地方介紹摺頁，國立臺灣大學圖書館。

第肆章 鼠國印象與奇幻流動場域

第一節 老鼠世界觀與現實生活

一、以老鼠為主角之創作

以動物為題的創作很多，前述插畫章節已舉出許多畫動物出色的藝術家，筆者於碩士創作期間也歷經多種動物的嘗試，每個動物都有其外貌、行為與特色，以及最耐人尋味的——寓意。筆者碩士論文的創作論述曾說：以老鼠作為人類的形象，創造鼠民的鼠國世界，隱喻人的行為也常是盲目地追隨、模仿與學習⁸⁷，這個觀點依然存在，但更多的是對鼠國有了更廣的想像。老鼠群體雖然位於社會的底層，但其實非常接近多數的人群，社會行為模式、生存需求與人類相似，觀看老鼠的同時，總不經意的反思人的相處，所以經過許多動物的嘗試後，還是覺得老鼠很適合表現人的生活，其行為也很有趣又好笑。

這件倫敦地鐵站裡老鼠打架的攝影作品【圖 4-1】對筆者有著關鍵的影響，是英國自然歷史博物館舉辦的野生動物攝影大賽的獲獎作品，據新聞描述，攝影師山姆·羅雷(Sam Rowley)說他花了五個晚上趴在月台上等待，終於他捕捉到兩隻老鼠為了食物碎屑而大打出手，其中一隻老鼠很快將食物搶走，過程非常迅速短暫。這張照片在尚未知曉故事前，筆者本以為是兩隻跳舞玩耍的老鼠，但其實卻是最平凡的搶食過程，令人會心一笑。這件作品不僅捕捉了「決定性的瞬間」⁸⁸，其貼近地面的視角也帶給筆者以老鼠為世界主角去說故事的靈感。

⁸⁷ 劉巧璇，《以動物隱喻之奇幻藝術創作研究》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系，碩士論文，2017。

⁸⁸ 「決定性瞬間」(The Decisive Moment)這個攝影概念出自法國攝影師亨利·卡蒂耶-布列松(Henri Cartier-Bresson, 1908-2004)。



【圖 4-1】英國自然歷史博物館年度最佳野生動物攝影師大賽 LUMIX 人氣大獎(LUMIX People's Choice)作品。

老鼠，是動物界中脊索動物門(Chordata)的嚙齒類(Rodentia)哺乳動物，是對鼠類的總稱，其實鼠有非常多的種類，總數超過人類。在十二生肖的故事中，老鼠與貓一起站在水牛身上渡河時，老鼠把貓推下水後，又搶在水牛前面奪得第一，因此我們對老鼠很熟悉，但總有著耍心眼才贏的印象。其實多數的人對老鼠的印象並不是很好，「過街老鼠人人喊打」、「飼鳥鼠，咬布袋」等都是因為老鼠常常遺留排泄物，啃咬家中家具物品，偷吃糧食農作物，甚至造成疾病傳染，根據統計，有史以來，全世界由於鼠傳染疾病死亡的人數，遠遠超過直接死於戰爭者。⁸⁹因此鮮少人會對老鼠產生好感，能想到的常常都是負面印象。但依據生物科學的研究報告，老鼠與人類的基因有高達九成的相似度，因而老鼠在醫學的臨床研究或是生物學的基因解碼上，都提供了莫大的幫助。⁹⁰老鼠傳播疾病就因為與人有極高的相似，成也鼠敗也鼠，筆者認為鼠群簡直就是人類的複製群體。

在印度拉賈斯坦邦(Rajasthan)的比卡內爾(Bikaner)，老鼠被視為杜爾迦女神的

⁸⁹ 林育安，「除了禍害 老鼠對人類也有貢獻」，網址：

<https://www.merit-times.com.tw/NewsPage.aspx?unid=573944>。（2025年6月30日檢索）

⁹⁰ 慧炬編輯室，〈從鼠看世界 — 不同文化的老鼠意象〉，《慧炬雜誌》第 622 期，2020.02.15，頁 18。

化身，因此印度的卡爾尼瑪塔神廟(Karni Mata Temple)住有超過兩萬五千隻被視為神聖動物的老鼠，當地人稱為「kabbas」，意指「轉換自聖體」或「小傢伙」⁹¹，相信人死後會先變為老鼠後再轉世為人，因此老鼠地位崇高，每天接受信徒的膜拜並有早晚兩次的祈禱和餵鼠儀式，任何人都不能傷害老鼠。⁹²

中國的民間傳說「五大仙」（又名五大家）：狐仙、黃仙、白仙、柳仙、灰仙，其實是五種民間認為具有靈性、可以經過修行成仙的動物，狐仙是狐狸，黃仙是黃鼠狼，白仙是刺蝟，柳仙是蛇，而灰仙是老鼠。對老鼠的看法不見得都是不好的，老鼠多子、機靈、敏銳很會躲藏，神出鬼沒被認為有一定的智慧與靈性，加上近年，寵物鼠、米老鼠、料理鼠王等可愛親民形象洗刷了現實生活中的老鼠帶來髒亂的形象，生活方式與老鼠生活圈有一定的距離後，也有不少人與筆者一樣對老鼠並沒有反感，反而覺得小巧形象非常惹人憐愛，這讓筆者想起「小老鼠，上燈台，偷油吃，下不來。」兒歌裡的逗趣形象。

明宣宗朱瞻基（西元 1399-1435 年）的〈苦瓜鼠圖〉【圖 4-2】可以看見老鼠其實很早就入畫，宋徽宗所主持編撰的《宣和畫譜》便已經記載內府收藏了唐代邊鸞（生卒年不詳，約活動於德宗年間）的一件〈石榴猴鼠圖〉、北宋徐崇嗣的一幅〈茄鼠圖〉，乃目前最早的文字紀錄。⁹³更早之前，古埃及也有以老鼠作畫，畢竟老鼠更早前就與人共同生活在一個屋簷下。以老鼠入畫的藝術家其實不少，但多數都是以「人」的角度去觀看與描繪，因此老鼠體型都偏小，只是在一個人類的生活環境下討生活的小動物，我們很難在觀看的時候將自己投射到老鼠的身上，也很難從畫面中相信老鼠有牠的想法。

⁹¹ 參考中華民國台灣印度經貿協會文章「在這裡，人們信奉的是老鼠 歡迎來到印度『老鼠廟』」，網址：<http://www.taiwan-india.org.tw/newsdetail-1174.html>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁹² 參考社團法人台灣友善動物協會(KiTA)文章「信奉老鼠的老鼠廟」，網址：<https://www.kitanimals.org/posts/170>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

⁹³ 張禮豪，〈歷代書畫家，妙筆迎「鼠」光〉，《典藏·古美術》第 185 期，2008，線上閱讀網址：<https://artouch.com/art-views/content-12069.html>。（2025 年 6 月 30 日檢索）



【圖 4-2】明宣宗朱瞻基〈苦瓜鼠圖〉，紙本、墨筆，北京故宮藏。

把老鼠從被觀看的對象，改為以老鼠替代人後，老鼠以第一人稱角度述說故事，使得老鼠也有了想法與情緒。英國塗鴉藝術家 Banksy 有數件塗鴉作品都是以老鼠為主角，老鼠對他來說是街頭的象徵，也有自己的主張與行動；疫情封城期間，Banksy 在家中廁所牆壁畫上九隻老鼠在搗蛋【圖 4-3】，雞飛狗跳搞的髒亂不堪，並在自己的 Instagram 發文寫道：「妻子討厭我在家工作。」(My wife hates it when I work from home.)可見對他的妻子而言，Banksy 就是帶老鼠們來猖狂的。這樣的場面如實反映了人民在家的心聲，受到限制的不自由使老鼠們也揭竿搞破壞。



【圖 4-3】Banksy 在 Instagram 上的發文照片。

2007年由皮克斯製作、迪士尼發行的動畫片《料理鼠王》(Ratatouille)【圖4-4】中的老鼠小米(Rémy，主角老鼠的名字)有敏銳的嗅覺可以輕易鑑別食物是不是有鼠藥，於是被其家族任命為鼠藥檢查員，也因為小米有著優秀的嗅覺，以及身為老鼠——嚐過各式各樣的食物，小米能夠在腦海中想想出「氣味」的樣貌以及氣味疊合的層次，並將食神的名言「料理非難事」奉為自己的座右銘。整部片看似是人類小林(男主角名字)的故事，但一個有天份、有想像力，能獨立思考又能體察關心別人的老鼠個體就這樣被誕生，不僅以老鼠的世界觀磨合了人的世界觀，片尾還開了一家老鼠(小米)為主廚的法國餐廳，創造了新的共存世界。這部片也提醒了我們要去重新認識自己與世界，可說是以老鼠為主角的創作中，最具知名度與影響力的故事。



【圖 4-4】老鼠小米(Rémy)/ 料理鼠王劇照。

二、模仿、觀看與現實

老鼠，基因接近人類，行為接近人類，生活場域也接近人類，當有一整群老鼠共同生活時相處方式也和人與人相處相似，甚至連站起來、坐者、躺者都很像人類會有的姿勢，沒事也不太會發出聲音，自己就可以過好生活。因此筆者認為老鼠是平行於人類生活的物種，就像是人類社會的縮影，他們一樣會需要住所且會有社交行為，同時也會擔心三餐溫飽與天災，或許只差在老鼠有天敵、有獵食者和捕捉者，人類可以說幾乎沒有人類以外的天敵了。因此筆者以老鼠作為世界的主人，畫出老鼠生活中發生的大小事來聯想己身與人類生活。

筆者所畫的老鼠形體較接近寵物鼠，體型肥胖沒有細長尾巴，大多數的原型都是參考倉鼠⁹⁴【圖 4-5】的樣貌，也是比較討喜可愛的一種寵物鼠，筆者小時候曾經養過一整窩六隻倉鼠，每天觀察他們如何你追我跑、睡覺搶食、啃籠子磨牙，也發現了許多老鼠之間的習慣。寵物鼠與以往水墨畫家作畫的老鼠形象差異很多，不僅長相，人對待老鼠的態度也不同，從寄住於人類房屋的鼠輩，轉化為家庭裡豢養的寵物。相較料理鼠王裡的老鼠，長相雖然也不同，但小米有自己的想法，擁有一個有家人觀念、有凝聚力的群體支持，這與筆者期待的畫出的老鼠較為接近。很多人會以為筆者的老鼠是人類披著老鼠的外衣，如衣冠禽獸一般的設定，但其實不然；「鼠國」世界裡的老鼠是真正的小米，就像「小米」一樣，被創作者添加了人類的思維，雖然無法證明老鼠的想法、世界觀是否真的和人類相似，但筆者把自己投射其中部分作品，讓老鼠代替自己說話與生活。



【圖 4-5】倉鼠。

筆者對「第二世界」充滿幻想，與多數奇幻故事一樣，有著對時空背景、運行規則的設定，同時將老鼠的世界觀、生活行為、空間景觀都圍繞著「鼠國」的母題，藉由作品慢慢實踐建立起來，是一個奇幻的老鼠世界。創作分成三個面向：模仿、觀看、現實生活，以下將逐層介紹鼠國的世界裡有什麼故事與創作理念。

模仿，無論是動物還是人類都會經歷的階段，甚至一輩子都在做模仿的行為。看到別人吃的津津有味就會想要跟者吃吃看；看到別人玩得開心也會想要參

⁹⁴ 倉鼠是一種雜食、嚙齒小型哺乳動物，前腳四指後腳五指，預期壽命為 2 至 3 年。

一腳；夜深了大家都熄燈睡覺就跟著就寢；我們人的成長歷程中幾乎所有的事情都好像按照著劇本不斷地走下去，像模組一樣，代代相傳不斷複製。刻在骨子裡的記憶讓我們會跟著深受吸引，例如花季到了，就會想要也湊湊熱鬧去人擠人賞花，看到有人架著大砲相機在植物園認真拍攝領角鴉，總會忍不住停下來多看一眼甚至拿出相機跟著拍。有人做過實驗，當走在人行道上突然停下抬頭認真凝視遠方，後面總會有人跟著視線看，然後問「你在看什麼？」其實老鼠也是，常常會看到一籠的寵物鼠，當其中一隻突然停下來站著不知道在看什麼，下一隻經過時也會跟著停下站著，接著可以發現第二隻老鼠鼻子不斷扭動，好像仍在偵查到底發生什麼事，然後可能出現第三隻跟風停下站著，幾秒鐘後會一隻一隻緊接著離開，這樣的行為其實不是只有老鼠有，雞群、狐獾也會。因此本文第伍章中有數件作品就是以模仿事件為題，老鼠會產生模仿跟風的行為，只是做的事——是人類會感興趣的事。

本篇論文中的創作，老鼠分成兩種尺寸，表現的技法也不相同。老鼠大小接近人身的尺寸，眼睛也是比人類的大了許多，這樣的巨型老鼠為的是創造出和人平行、可以對視的關係。我們觀看老鼠的同時，老鼠也在看著我們；我們猜想老鼠正在做的事，老鼠也反觀我們為什麼一直瞧著他看，這樣互相觀察的過程，是一種平等的對待，也是以老鼠為主角的世界合理會發生的事情。另一種老鼠非常小隻，單純以線條勾勒後呈現，身體純白沒有毛髮細節，但會有攜帶配件，到像是一種單純的象徵，也可以想像成是純潔的靈體。這要身形小巧的老鼠可以突顯出鼠國奇境的龐大與對比，讓觀者更容易用全知的觀點去觀看世界中「小老鼠」在做什麼事。

觀看，關係著立場與世界觀，是以什麼樣的身份在看世界，世界的角度、運行的規則也會不一樣，筆者預設鼠國的世界觀是一個安逸、富饒、自在之地，這裡充滿想像，沒有煩惱與危機。老鼠在這裡可以保有純真與浪漫，所以當我們人看著等身的老鼠時，可以順利將自己投射進入其中，好像自己就是其中一隻老

鼠，經歷畫面中正在發生的事情，產生記憶的連結以及情感的共鳴。

現實是筆者生活的世界，而鼠國是因應筆者的創作而生，因此鼠國在建構時仍不自覺地貼近筆者的生活世界，帶入的想法與情感也會很接近自身。「子非魚，安知魚之樂？」「子非我，安知我不知魚之樂？」這兩句話直白易懂、耐人尋味，我們可以想像得出現實，我們也以為我們想像的到其他動物、植物的想法，但事實上我們無從得知我們是否真的了解，我們也不知道我們是不是真的無從得知。那一層揭不開的紗，讓奇幻的想像更加有底蘊。鼠國世界裡的老鼠們，經由創作安排後被投射了人類的行為，也產生相似的情感，看似主動有著主導權，但鼠國還是照著筆者期待的劇本在運行，只是那無形的操控的手與觀者站在同一陣線，被削弱模糊掉了。

以〈忐忑〉【圖 4-6】為例綜合以上「觀看與現實」，這件作品第一眼很常讓人以為是一群在打牌的老鼠，但仔細一看會發現牠們在快篩自己有沒有確診，這樣的主题很容易會讓人聯想到自己與家人朋友們也曾經為了確認自己是否健康，相互等待篩檢結果，既期待又怕受傷害的忐忑時候。透過行為與情境的安排，老鼠就有了人性，畫面正中央的老鼠原本其實是正在洗臉的動作，但加上一手快篩，就產生在老鼠祈禱「拜託不要兩條線」的內心小劇場發生。老鼠會在意自己有沒有確診嗎？他們需要使用快篩檢測嗎？但我們看到時並不會馬上質疑老鼠是不是在做一件不可能發生的事（更何況我們也無從確認老鼠有沒有可能真的會做），我們反而是快速帶入自己的經驗，想起曾經自己發生的事情。



【圖 4-6】劉巧璇，〈忐忑〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，112 x 145.5cm。

因此雖然鼠國的老鼠都是真正的老鼠，不是人去裝扮也不是人的化身，但能有著人的行為好像就更接近人一些；就像平時，老鼠也是在我們的生活中靜靜窺視我們人類，我們其實一直被觀察著。



第二節 奇幻流動場域之建構

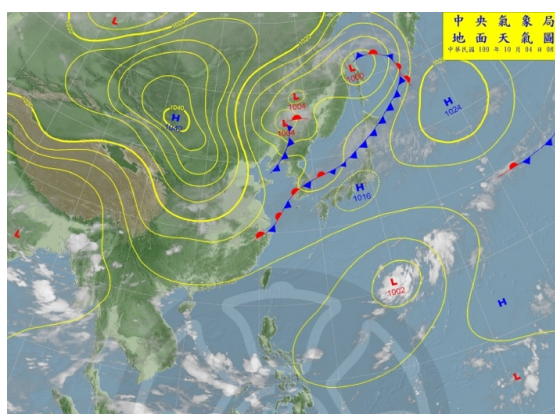
進行想像創作的時候，每個人對顏色、造形或是符號的使用都會有喜好與習慣，而習慣的養成一定與經驗有關，不太可能突然在沒有蛛絲馬跡的情況下萌生靈感，因此筆者回顧自己創作中的造形，那些反覆畫出圍繞、漸變的曲線，回想繪製的過程，覺得好熟悉，並不像突然無意識出現的行為，甚至有一些「本來就應該這樣」的想法。因此筆者開始檢索美術學習歷程中有無看過類似的作品，發現雖然有少數作品也有使用過環形的曲線，但還是與筆者創作的曲線及用色不相同，推斷這應該是筆者自己的生活中曾經看過，因此開始留心尋找生活中能看到的相似輪廓，發現有非常的多，而且這些是從小開始養成的，無論是在家裡看電視、出外踏青親近大自然，還是在學校學習學科知識，處處都可以見到這些曲線與曲面，簡直就像是一個新視覺圖像的養成計劃。

一、流動、漸變與變形之形成

流動，不靜止、不固定。是由一個位置移動至另一個位置的過程，可能是因為高低、溫度、密度、質量的差異而產生，一種漸進的變化與空間的轉換。在自然界中一個平靜靜止的水面，會因為一滴雨水產生漣漪與波紋【圖 4-7】，此刻，雨滴拍打水面添加的施力正藉由波動從中心向外移動，流動便產生。水的流動在生活中最常見也最容易理解，水龍頭的流水、從瓶子裡倒出水，我們對物質流動時的狀態其實是很熟悉的；如果討論空氣流動，那更是刻在腦海裡的畫面，每天早晨看著氣象新聞，聽著播報員分析高低氣壓相互較勁的圖示【圖 4-8】，讓我們對天空中看不到但可以感受到的天氣狀態有了具體的想像與理解。



【圖 4-7】水滴產生波動漣漪。

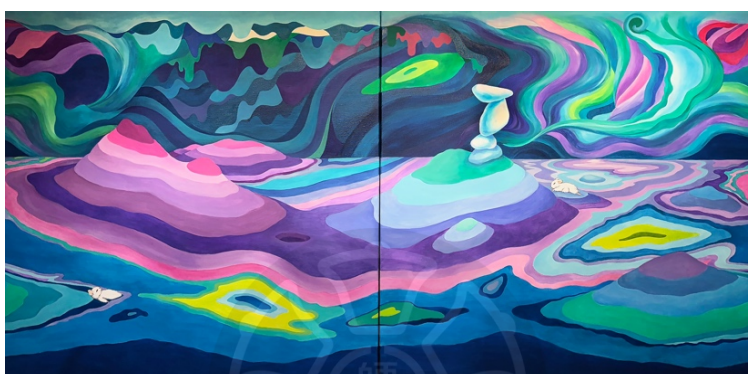


【圖 4-8】天氣圖呈現出位於太平洋海面上的低氣壓有機會發展成熱帶性低氣壓。圖片來源，由民視新聞取自中央氣象局官網。

現實中的流動與繪畫中呈現的流動其實存有一些差異，在繪畫中，流動表現可能是真實的有物質在移動，也有可能是情感或是意念的流轉，有時藝術家為了增加畫面的生命力與活潑感，也會脫離寫實增添現實中看不到的筆畫。我們可以回顧第參章第一節中第四段「流動意象的表現」所提及的作品，藝術家往往會藉由線條、顏色使畫面產生流動的動態感，帶領著我們的思想縈繞於畫面中。關於本論文之創作，流動意象應用於水面、海域、空氣中最多，因為筆者不希望它們是靜止的，而是生生不息可以移動溢出畫布外的。作品〈數日子〉【圖 4-9】就是同時將水與空氣的流動感都呈現的作品，為了要分出主賓關係，顏色的選擇上刻意讓水面七彩呈現，以凸顯碰觸水面的瞬間。對比作品〈世界〉【圖 4-10】，很明顯天空的活躍程度遠大於水面，有方向性的帶狀色塊讓空氣好像正在往某個方向凝聚。



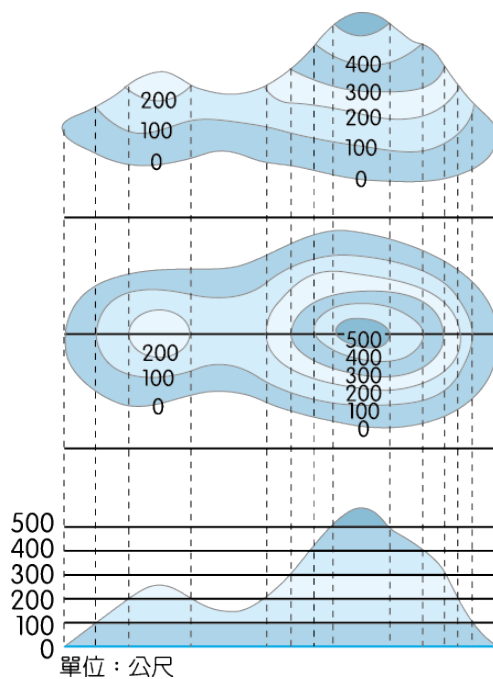
【圖 4-9】劉巧璇，〈數日子〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162cm。



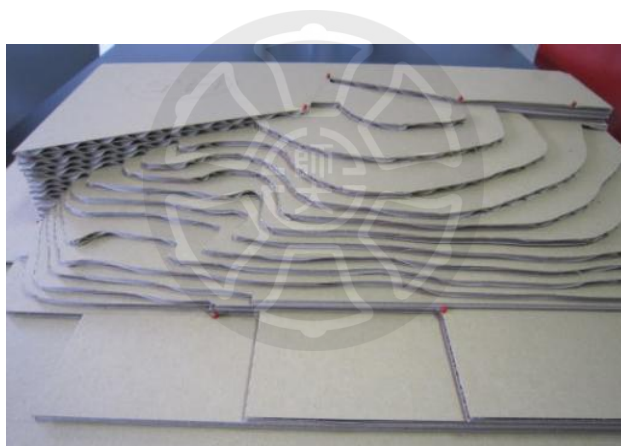
【圖 4-10】劉巧璇，〈世界〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 200 cm。

漸變，是一種有規律性的變化，通常會是循序漸進、一種逐漸的、不顯著的變化狀態。筆者認為漸變雖然有變化，但相較流動，反而是安靜的，甚至覺得更常見到的都是已經穩定不動的狀態。筆者在尋找成長歷程中的經驗時發現，地理課學習等高線⁹⁵地形圖的經驗實在扮演了極重要的角色，我們不僅要了解如何重一張圖中看到地形的變化，還要能夠畫出等高線圖的各種視角【圖 4-11】，甚至做出立體模型【圖 4-12】，還有什麼知識在學習時可以同時跨平面與空間，而且又如此縝密美麗。這樣的學習歷程對筆者的影響極深，深刻到忘記原本我也是看不懂的。

⁹⁵ 等高線(Contour Lines)，假想連結地面上高度相同的各點，投影在基準水準面而成的封閉曲線。



【圖 4-11】鞍部等高線圖。



【圖 4-12】等高線地形模型。

「鼠國奇境」的奇幻景觀多數都是由線條與帶狀色塊所構成，在建構的時候運用了「建模」的概念，像 3D 列印一樣的從底層開始堆積成山，由小而大，將曲線會圍繞其上；就像等高線地形圖簡化、拿掉數據的版本。作品〈花季〉【圖 4-13】地面就是用地形圖的等高線概念轉化堆疊而成，雖然比較渾圓，但看起來比較扎實，因此，筆者認為要真正的打造空間中的實體，還是需要有建構模型的過程、技巧和意圖。



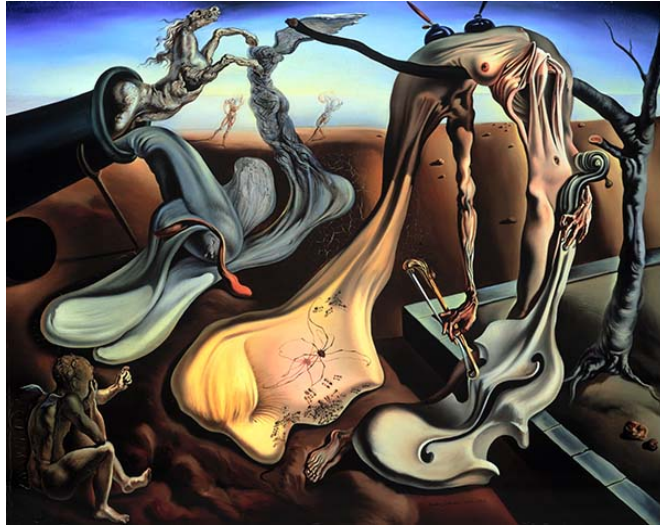
【圖 4-13】劉巧璇，〈花季〉(局部)，2024，壓克力、複合媒材、畫布，70 x 240 cm。

筆者最初以「變形」為題是因為「扭曲」在字面上給人的感覺比較壓抑，有因為「加壓」才產生的變形之感。但「變形」似乎就沒有強制必須要擠壓成形，也可以是不規則的流變。變形在《藝術與建築索引典》中解釋：

扭曲（變形）是指將物件、造型、影像、色彩、位置、尺寸、聲音、波形等等原有形態作某種程度的改變。在視覺藝術中，經常運用扭曲變形的手法，表達藝術家特殊的感受與想法，達到視聽或審美效果。⁹⁶

扭曲變形的圖像，最知名的可說是西班牙藝術家薩爾瓦多·達利(Salvador DALÍ, 1904~1989)，如他的超現實主義作品〈夜晚的長腿爸爸，希望！〉(Daddy Longlegs of the Evening-Hope!)【圖 4-14】，內容因為夢境以及超越現實的幻覺，使物件產生誇張變形，情感高張飽滿，這樣的變形其實並不是舒適的，反而是充滿危險、情緒、詭譎的表現。這與筆者企圖創造的鼠國奇境立意相反，因此筆者做了一些調整，將扭曲的擠壓感減少，多了些延伸感與純粹的形變，搭配 360 全景圖創作的手法，前景有極誇張擴張變形，使作品直接觀看時有了大面積不自然的構圖。

⁹⁶ 變形在《藝術與建築索引典》中的解釋。（網站 2025 年 6 月 30 日檢索）



【圖 4-14】達利，〈夜晚的長腿爸爸，希望！〉，1940，油彩、畫布，40.5×50.8cm，聖彼得堡達利博物館藏。

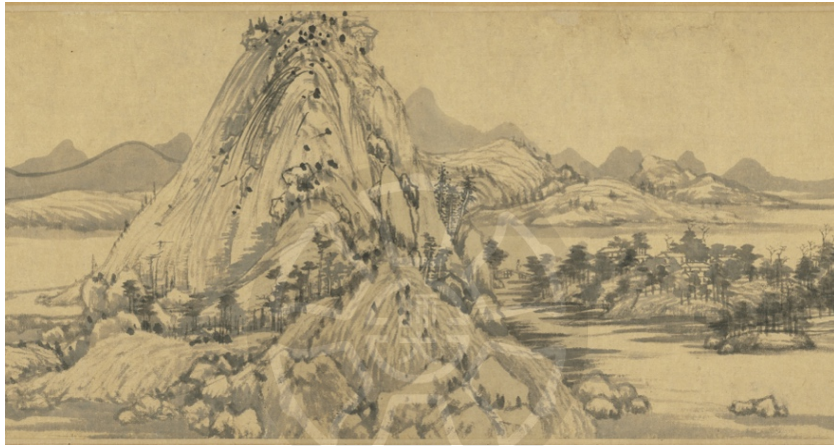
博士就讀期間的創作，筆者不僅應用流動、漸變的造形融入創作，也將生活中的變形加入創作中，「岩脈」【圖 4-15】與「千層岩」【圖 4-16】的紋理是影響筆者在創作高山與島嶼時參考的對象，再加上「中式山水」【圖 4-17】的構圖，形成了鼠國的高峰與岩石，這些岩層的色塊特徵多是相似的颜色與線條，但有秩序、不規矩的沿者曲面生成，經由筆者將颜色轉化、添加細線勾勒繪製後，不僅可以突顯空間景觀的體感，亦多了裝飾性，如〈島嶼高峰〉局部【圖 4-18】。



【圖 4-15】多道入侵岩脈組合而成的條紋狀地景。



【圖 4-16】卓蘭層的岩性為砂頁岩互層，視覺上呈現深淺交錯的特性，被命名為「千層岩」。



【圖 4-17】黃公望，富春山居圖(無用師)(局部)，元代(西元 1279-1368)，
卷軸，紙本、水墨畫，33 x 636.9 cm，臺北故宮博物院藏。



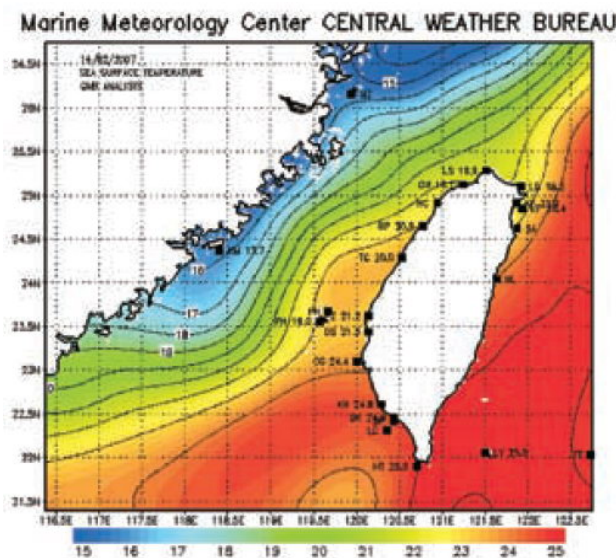
【圖 4-18】劉巧璇，〈島嶼高峰 1〉(局部)，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。

二、鼠國流動視覺表現

現實是整個第二世界建構的基礎，沒有現實世界的參照第二世界會變得縹緲不容易理解，奇幻世界的確可以靠想像力發生任何超越現實的事情，但像是空間的變形、物質存在體積感都還是不能太誇張一次全部顛覆，天地倒轉，不安全感就會油然而生，這時未知與畏懼就有可能會成為阻礙，觀者相對就會較難放心讓「靈魂」進入畫中世界。以筆者自身為例，面對怪誕詭譎、或是畫面視覺效果產生不斷旋轉扭曲的作品，實在很難表達喜愛、甚至有點害怕畫面成為真實，相較之下，藍天綠地的舒適自然還是親近一些，就算飄在半空中也不至於成為惡夢。因此筆者的創作空間都還是維持和平的氛圍，沒有看得到的危險與壓力，大多數都是以自然景觀為基礎，再去想像和建構新的奇幻地景。

筆者成長歷程的視覺經驗影響了鼠國空間的流動，使得環形曲線、漸變曲線被大量運用在建構模型上。綜合前述內容，鼠國中已使用過的變形場域有海洋、水面、草地、石頭、山脈、天空等，其中：

1. 水域的變形受到「水面漣漪」與「枯山水」的影響最深。
2. 陸地變形受到「岩脈」與「千層岩」、「地質圖」【圖 4-19】的紋理影響。
3. 草地層次受到「梯田」、「地形圖」一圈一圈鋪滿山坡的景觀影響。
4. 山脈造形受到「中式山水」層層堆疊的視覺影響。
5. 天空與海洋的漸變色塊，受「雷達回波圖」【圖 4-20】、「溫度圖」【圖 4-21】的影響。



【圖 4-21】臺灣海域海溫分析圖，中央氣象署南區氣象服務。

每一種變形，經轉化到畫面後都不是靜止的狀態，時間與空間隨者構圖產生移動，其中氣象與地理應用的資訊圖，都是筆者這個（看電視長大的）世代才看過的視覺，既鮮艷又能圖說，而且非常熟悉，是以往前輩藝術創作者都不可能接觸到的訊息，耳濡目染，這樣的影響是直到筆者開始進行博士創作研究後，才意外發現的因素。從上述羅列內容中可以發現，這些影響筆者創作的視覺效果有一些共同的特徵：

1. 線條會匡選出範圍，並且會依附空間中的造形變形。
2. 帶狀的色塊會有顏色的連續性，相鄰的色塊不會有過於誇張的對比，常使用七彩顏色劃分區域。
3. 線條與帶狀色塊都有漸變的方向性，容易產生流動的視覺效果。

受發光體：電視、電腦、廣告燈箱、手機螢幕的影響，這些鮮艷資訊圖表顏色以及明顯線條，影響筆者使用的色彩不同於自然中的灰階柔和色彩，多數都非常鮮艷或是接近極光、螢光，加上奇幻藝術有著令人眩目、特殊、甚至有衝擊眼球的視覺效果，相輔相成，在寫實色彩中混合不寫實的用色，奇幻的奇異氛圍變得更加明顯。不僅色彩，線條與帶狀色塊的使用，將畫面分割後變得扁平，雖然這可能使得作品往設計與插畫的方向趨近，但在當代的創作中，模糊的空間劃分，不

正也是一種可以發揮想像的機會。大場景有深度與扎實的重量感；交錯的平面構成也有輕巧與放鬆的感受，這空間中穿梭的細縫，就仰賴流動線條的引導。如作品〈沉浸〉【圖 4-22】，就使用了大量的線條，欲產生老鼠掉入水中後，水流環繞快速流動的狀態。而作品〈飛·躍〉【圖 4-23】則是調整〈沉浸〉的空間表現手法後，改以變形背景、黃色緞帶、氣泡的符號暗示空間及每個元素的前後關係，看似〈飛·躍〉整體比〈沉浸〉稍微扁平，但陳述的方式〈飛·躍〉較為乾淨俐落。作品〈安逸〉【圖 4-24】以七彩的配色漸變填滿背景，其中有幾個色塊交疊其上，穿插口罩做成的吊床後，雖然沒有安排前中後的景深關係，卻也有未知感、空氣凝聚旋轉的神秘感受。



【圖 4-22】劉巧璇，〈沉浸〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，140 x 81 cm。



【圖 4-23】劉巧璇，〈飛·躍〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。



【圖 4-24】劉巧璇，〈安逸〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 97 cm。

第三節 奇境創造與材料技法

創作不是臨摹，而是在找尋自己的價值。如果要比較筆者與其他藝術家創作上有什麼樣的特色差異，筆者認為自身成長的所有歷程，從二十世紀跨越二十一世紀特有的視覺語言，才更能反映出時代性與「我」的時間性。從與「我」同個時期的創作者中淬鍊出屬於自己特別有感受的風格，繼續發展，這才有辦法達到「人如其畫，畫如其人」。奇境的創造有很多方法，筆者以兩張一組為基礎去發想，有鳥瞰的場景、平視的景深，也有抽調背景空間後僅靠色彩去刺激想像的畫面。

一、 構圖與虛實情境建構

隨著數位藝術的發展與生成式 AI 的進化，對於藝術創作者是一種挑戰也是一種機會，以筆者的創作為例，以往大學與碩士階段的創作都以平面繪畫進行手工繪製，主題與構圖的發想都需要先有明確的圖像才能開始組合與經營，但現在的數位媒體讓繪製草圖可以有疊圖、微調、前後比對的功能，也可以連色彩、氣氛的渲染也預先運用短時間快速預覽，對畫面的掌握度可以更加精準。另外生成式 AI 的圖像生成技術，在筆者近兩年的部分作品中也有成為草圖構圖的參考，如〈島嶼高峰 2〉【圖 4-25】就是直接以 AI 生成圖片【圖 4-26】後，再修改成自己想要的畫面。這個系列都是直式構圖，為了要能包羅更多的範圍，以鳥瞰的視角俯視，就能看到堆疊的山峰，不可否認，這與筆者美術學習經驗中看到的水墨畫「深遠」構圖相似，可由前景望後景；也與近代有了空拍攝影機以後所拍出的視角有關，可以用更高、更全知的角度去解釋對象。這樣的鳥瞰角度在筆者的作品中佔比不少，橫式長條的構圖也應用了看地圖卷軸的想法去佈局畫面，視點可以從右至左水平移動，像是攝影鏡頭「平移」拍攝，多了一些電影敘事、動畫在說故事的感覺，劇情隨者觀者移動推進。



【圖 4-25】劉巧璇，〈島嶼高峰 2〉，2025，壓克力、
複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。



【圖 4-26】〈島嶼高峰 2〉前置作業，使用 ChatGPT 生成圖片。

傳統油畫的構圖方式較多都是牆壁上開一扇窗的邏輯去佈局，視覺上可以穿透實空間與虛空間，但這是靠想像力去達成的穿透。筆者認為虛擬世界畢竟是發光影像，藉由 360 度全方位各種角度都能觀看影像的特性，身歷其境，「第二世界」才真正的在虛擬空間中存在。因此在進行博士班創作時，增加了「兩個世界」

系列，目的就是要真的同時創造出兩個世界的作品，而實體的作品本身就是開啟虛擬世界的鑰匙，「第二世界」一點也不數位或虛幻，因為現實作品是真實存在的，只要作品存在，「第二世界」永遠都可以再次被開啟。

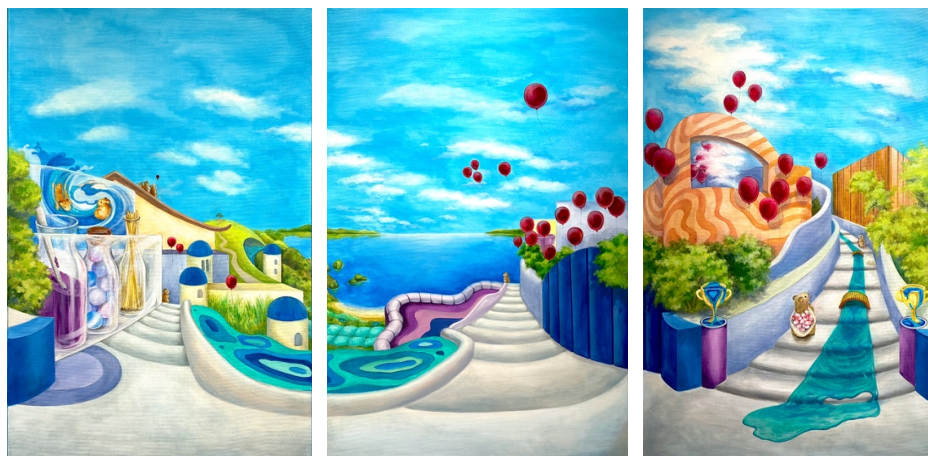
為了要創造虛擬世界的影像，虛擬世界的 360 全景圖框線成為了作品的鷹架，筆者使用數位繪圖（APP 程式 Procreate）的圖層功能，使用半透明效果來疊合不同的圖像，會經歷以下的步驟：

1. 開啟 360 全景格線（框架），並調成半透明後，鎖定圖層。
2. 在格線上方或下方新增繪圖版面，進行稿線繪製。
3. 平移複製，使圖稿平行左右兩側對接後，修改成連續圖像。
4. 輸出圖檔後，上傳能使用 360 度觀看平台（網站 Momento 360）檢查再虛擬實境中的空間透視效果，重複修改誤差直至合理。
5. 構圖定稿後，畫布使用投影機投影打草稿。

此種構圖最困難的是，對「曲線」透視作圖的不熟悉，要是缺少可以參考的展開格線，實在很難想像「球頂」與「球底」的接合會有多大的變形，前後景深不僅要兼顧大小，還要兼顧球面展開後的曲面變形，需要多次嘗試。

全景圖實際作品是 1:2 的橫式比例，且構圖左右可以連接，所以筆者創作時刻意拆成兩張以上的畫布，為的是能夠透過左右輪替交換，達到真正的無限循環連接，當然，要能將作品分割，分割後的畫面也是要精心設計，以〈好望角〉為例【圖 4-27】，三張分開的畫面，都有著最小要求的完整性。虛擬視角是 360 度球體都能觀看，畫圖時視平線有向外無限延展的特性，因此在構圖時會刻意創造能走進去畫面的單點透視空間，諸如隧道、河流、樓梯等都是具有引導視覺作用的元素，藉由空間局部的遮掩和開放，或是以島嶼的外型劃分空間，都比較容易創造出層層進入的景深。另外，全景包含了大量的訊息在一個畫面之中，直接看畫作時並不會覺得繁複或過於靠近【圖 4-28】，但在虛擬實境觀看時近景會被放大很多外，甚至中距離景觀也變得非常靠近眼前【圖 4-29】，如果沒有增加遠景、

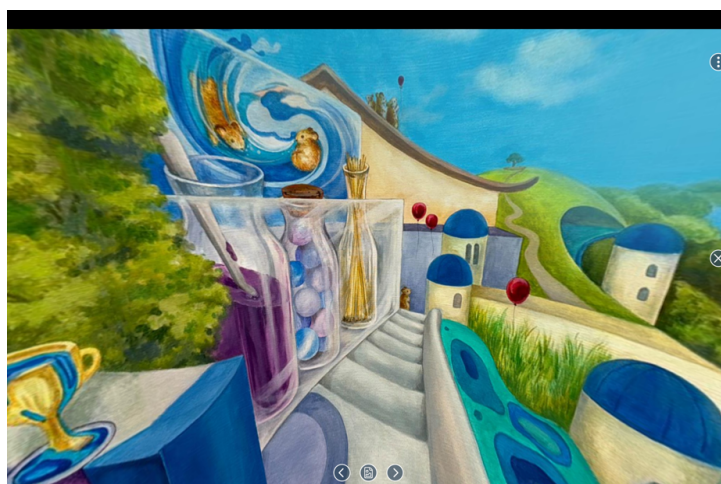
減少近景的內容，會容易產生被包裹在小房間裡的視覺壓迫感及暈眩感。



【圖 4-27】作品〈好望角〉分成三張畫布，並且可以交換拼接的順序。



【圖 4-28】作品〈好望角〉實體作品看到的構圖，有三個方向的階梯引導動線。



【圖 4-29】作品〈好望角〉在虛擬實境中看到的畫面。

以上論述中的構圖都是長型畫面，以油畫畫布尺寸的規格來看，多數都是 M 的比例，筆者曾於碩士創作就發現自己格外喜歡長條「橫式」的構圖，將成因歸因於受電視、電腦、手機螢幕的長期影響。如今作品甚至更窄更長到 1:4 的長幅，完全超越 16:9 寬幅螢幕長度，但在敘事上，筆者卻覺得時間增加且更加完整了。

二、 創作實踐與材料技法

筆者於博士就讀階段的創作除了畫布比例更加窄長外，創作媒材與技法也不同以往油畫的繪製方式。筆者以往使用油畫創作的繪畫，比較接近作品〈小丘〉【圖 4-30】、〈波紋〉【圖 4-31】的用色與技法，顏色多層堆疊，筆畫細碎，整體氣氛重量感較重；使用傳統油畫技法繪畫，畫面平滑、顏色扎實，甚至可以感受到時間的流動與隱隱的微光。筆者起初進行奇幻繪畫研究時，就是以這樣的風格為基礎開始發展，設定奇幻是夜晚寧靜中的點點螢火，利用深紫色流動的背景增加神秘與想像空間。但這樣的氛圍需要長時間在畫布上堆疊，有時反而不確定繼續畫下去是否過於沉重，錯過了畫面最奇幻的時刻，在這長達數月、斷斷續續的嘗試與思考，筆者漸漸發現：奇幻不一定要夜晚，也不一定要有神秘、濃郁的氣氛。因此試圖嘗試讓畫面的視覺壓力（重量感）減輕，尋求舒適的奇幻感受。



【圖 4-30】劉巧璇，〈小山丘〉，2022，
油畫、畫布，35 x 35cm。



【圖 4-31】劉巧璇，〈波紋〉，2022，
油畫、畫布，35 x 35cm。

作品〈乘風破浪〉【圖 4-32】是以壓克力繪製的作品，壓克力顏料(Acrylic)化學基本結構是丙烯酸(Acrylic acid)，但乾燥後不僅防水，也有多種肌理材質可以選擇，複合性也很高，幾乎所有材質都能附著。由於壓克力是化學製成顏料，雖然也可以添加媒介劑後增加其厚度，但純粹使用顏料繪畫時，顏料本身很多都是透明色，尤其是綠色，幾乎不具有覆蓋能力，因此在繪製樹叢時很難沿用油畫的技法來達到類似的效果，想要增加厚度與實體的扎實程度有一定的困難。不過，壓克力顏料本身在視覺上雖然看起來比油畫薄，但的確擁有筆者最想要的效果——輕。奇幻繪畫不只可以用色彩和構圖表現，也可以藉由主題及特殊性來刺激想像，因此材料創造出的濃郁堆疊感或許有影響力，但善用媒材的優勢也能得到另類效果。



【圖 4-32】劉巧璇，〈乘風破浪〉，2024，壓克力、
複合媒材、畫布，145.5 x 89.5cm。

筆者在創作〈乘風破浪〉時處於水彩技法與油畫技法混合使用的狀態，遇到需要薄塗暈染效果時，稀釋代替油畫的油來助流；遇到需要不透明的覆蓋、修改如浪花與老鼠毛髮，則需要厚塗與有次序的疊加，加上乾燥的速度很快，很容易因為

乾燥程度不同而留下筆觸，也需要經過很多次的技法嘗試，雖然毛髮使用不同媒材的效果很難相同，但筆者認為各有特色。

此次研究的創作改以壓克力為主要媒材，經過許多技法上的調整，想要調配一個「飽和、自然」的顏色，尤其白裡透紅這類表層下能隱約顯現色彩的層次感，或是如油畫顏料交疊後產生的「溫潤」色調，確實不容易。因此如何藉由不透明色的調和來替代、增加色彩變化，以及正確、精準的打稿和上色步驟，都成為掌握壓克力的優先能力。善加發揮沒有油作為媒介的壓克力，少了油的濃烈味道以及油光與堆疊的厚實感後，畫面給人的重量感確實減輕，主題也可以往輕快活潑的奇幻發展，筆者認為，這樣的改變可以讓觀賞者有較舒適的感受，展出在牆面上時也可以較為耐看，是一種加分優勢。在這數十張的創作中，筆者發現壓克力平塗後的色塊，會增加畫面的設計感，輕薄的層次與插畫有相似的風格。從我們前面章節可得知，奇幻插畫的故事性強，對於筆者想要藉由繪畫表達、紀錄生活的目的，壓克力也能表現甚至不遜於油畫的效果。

筆的使用會依照材料屬性、需要的繪畫技法、個人使用習慣做選擇，如水彩顏料是輕薄可暈染色料，鮮少會需要厚塗堆疊畫在紙材上，無論使用水彩紙或宣紙都適合使用動物毛製成的毛筆（如貂毛），可以做出很多細節，含水量也足夠。油畫顏料本身較為厚實，因此太軟的動物毛毛筆拉不動顏料、不適合，需要偏硬的毛所製成的筆如豬鬃毛、尼龍筆，但在罩染與細毛毛髮等細節、需要輕薄圖層時，又需要有軟質地、有韌性的毛筆繪製才會順手柔軟。此次創作的媒材選擇僅有少數是油畫，多數都是壓克力顏料，畫筆在畫壓克力顏料時沒有油脂的潤滑，摩擦的過程對筆的耗損極嚴重，其實無法使用太軟的筆毛，因此尼龍筆的材質算是剛剛好，有彈性也好清洗，加上成本較低，接觸較快乾難以清洗的媒材時，也可以頻繁換新。筆不只有軟硬之分，也有造型之分，有扇形、圓筆頭的平筆、方形的平筆、尖頭的圓筆、排筆等，各種筆適合用不同的角度去使用，以筆者為例，筆者喜歡圓筆頭的平筆勝於方形的，原因是筆觸的開頭可以較為圓潤，甚至在畫

動物毛髮時，筆者也是使用平筆繪製的尼龍筆，不同於很多人都是使用尖頭的圓筆，會這樣選擇的原因是筆者覺得圓筆的含水量以其顏料不夠多，在濕中濕技法推拉筆觸時，較難畫長的線條一次到位，沒畫兩筆就要沾顏料，相較之下扁形的平筆就可以運用側鋒與筆尖創作出毛髮的線條，主要還是因人而以，順手就是最佳的工具。

至於繪畫過程中的細為筆觸這次筆者使用了新的工具：代針筆、奇異筆、油漆筆、彩繪筆（毛筆狀筆頭）、丙烯筆，其實好的筆，顏料出墨穩定，可以做出勾線、覆蓋性的填色，這也是我第一次在創作中結合筆類媒材直接使用於畫布上。【圖 4-33】中的老鼠就是使用代針筆勾勒的、水滴是銀色油漆筆與白色彩繪筆，周圍螺旋狀的肌理是使用壓克力顏料的砂石顆粒較果塗抹呈現，企圖創造出天地萬物匯集的效果。



【圖 4-33】劉巧璇，〈頂峰〉(局部)，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。。。

畫布，有分成棉、麻和仿麻，筆者使用以往習慣的比利時 65%麻布繪製，因為畫布本身軟硬度、目紋的粗細都最合意上手。相較於傳統油畫技法不同的是，此次創作都幾乎沒有打底劑打磨的程序，所以完稿的畫面是可以清楚看到孔目的。不打底的原因是經實驗後，發現有打底的顏色明顯較沉，很難有高的飽和度和顯色能力，同時上色時也較容易看到筆觸，水分乾的更快，因此選擇不要多層

打底。另外作品〈渠道〉【圖 4-34】也做了另一個嘗試：將兩張圖一張選擇白色打底劑(左半)，一張使用黑色打底劑(右半)，結果可以看出左邊直接上色的顏色因保留了白色基底，透出的顏色較為明亮；而右半邊的水域和岩石因是在黑色上面疊加非完全不透明的顏色，顯色較為暗沉。這兩邊其實都畫了差不多的程序、用了同樣的顏料和厚度，但結果上卻有天壤之別。



【圖 4-34】劉巧璇，〈渠道〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，90 x 180cm。

數位藝術是近年新興的藝術型態，我們想要創造一個奇幻想像的畫面不僅可以透過繪畫的方式呈現，也可以透過數位影像在雲端流傳。繪畫作品一直都有唯一性，一件作品包含了時間、空間、意識，只有看著作品的時候才能開啟思想的交流。但數位作品以影像呈現，有複數性且可以修改，雖然這也意味著創作不再受限於手工製作，任何人都可以接手塗改數位內容，但卻因此多了更多元的刺激與體驗。筆者這次運用了 360 全景圖的概念來繪製作品，在實體畫面與虛擬看到的影像中找尋合理的平衡點，作畫的步驟已於前面章節敘述，對筆者而言，使用繪畫方式建構虛擬世界，而不是使用電腦數位製作的最大原因就是想要讓「建構」這件事用手工的方式完成，不是藉由滑鼠輸入指令在電腦看到結果。或許未來數位會超越繪畫的可能性，會更加有張力和吸引力，但繪畫行為的本質還是應該要被保留，綜合時間、空間、行為、思考的創作過程，應是能被享受的歷程。

第五章 作品解析

鼠國是一個理想的老鼠奇幻國度，因此創作論述取名為「鼠國奇境」，在這裡「鼠民」生活富庶無憂無慮，延續筆者過去創作以老鼠的生活為主題，來隱喻人類生活的現象與風潮。為使老鼠國度能有更多故事性與奇幻想像，空間建構上增加景深與抽象造形，以更宏觀的角度觀看鼠國的生活，同時也以聚焦的方式擷取鼠國發生的事情。最後運用虛擬實境增加鼠國世界的真實性，讓觀者被包覆其中，當我們的意識被抽離身體帶入鼠國世界的同時，我們也將成為鼠國的一份子。

筆者作品中的老鼠有兩種形式，一種是寫實、毛絨的倉鼠，另一種是白色只有輪廓線的老鼠。這兩種老鼠存在於不同世界觀的空間裡，寫實的大老鼠，目標是提供觀者心理的投射；簡筆的小老鼠，目標是讓觀者縮小進入鼠國奇境。經筆者在 2025 年 4 月的「鼠國奇境——劉巧璇創作個展」中交流得到的回饋可知，奇幻感受因人而異，大尺寸的老鼠所做出的行為如果違反常理，會讓人產生奇幻感受；小尺寸的老鼠因為凸顯了奇境的「大」，所以奇幻感受主要來自於空間。筆者的創作脈絡也是先從大尺寸的寫實老鼠開始發想，就像奇幻故事最明顯的就是故事性，老鼠之間的互動是重要元素；接著開始經營空間，增加鼠國的資訊。筆者會於【附錄】附上展覽中問卷收集到的回饋。

一、模仿與觀看與現實

老鼠的模仿行為非常普遍，而人類也有模仿與跟風的行為發生，這個系列的作品是以假想老鼠也會發生類似人的行為，所以平時我們關心的事也成為了老鼠關心的議題。看到老鼠們的行為，藉此反思人在做這些事情的時候，是以什麼樣的想法去驅動的？想想看到別人這樣做，我們為什麼也會想要這樣做呢？因此觀賞者可以將自己的意識投射進入畫面中，成為一隻老鼠，觀看周遭的情境，與畫中世界產生互動。

（一）斜的美



【圖 5-1】劉巧璇，〈斜的美〉，2022，油畫、畫布，72 x 120 cm。

〈斜的美〉【圖 5-1】靈感來自 2015 年臺北市中山區兩個遭到颱風蘇迪勒侵襲而掉落的招牌砸歪的郵筒，颱風過後，大家紛紛跑去和「歪腰郵筒」【圖 5-2】拍照，蔚為當時熱門的話題與事件，從大眾爭相跑去拍照的行為可以揣測，現代人的生活需要新的事物刺激，光只是拍個照、發一篇文，都可以成為人與人之間的新話題，好像只要有跟著做，就是一個跟得上潮流的人。所以畫面中的老鼠，跟著歪斜的路燈擺出歪斜的動作，企圖讓觀者回想起當年許多人都配合郵筒的歪斜拍照的情境。整張畫面有三種變形的同心圓環，背景以平面塑造空氣流動

感，地面草叢以圈環色分層，樹木以木塊堆疊的方式做出較為立體的效果，使畫面中雖然都是同心圓變形，但視覺上不會混亂。



【圖 5-2】歪腰郵筒，臺北市政府觀光傳播局景點介紹。

(二) 花季



【圖 5-3】劉巧璇，〈花季〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏，70 x 240 cm。

在臺灣，一整年盛行各種花海花季的盛宴，以臺北陽明山為例，有櫻花、海芋、繡球花、杜鵑花、金針花、芒花季等，臺灣人對賞花踏青趨之若鶩，好像國民運動一般，賞花就是生活中的休閒娛樂，陶冶性情，老少皆宜。〈花季〉【圖 5-3】這件作品就是以花季賞花為題，建構了一個特殊的地景空間，有著七彩的植物樹叢與夕陽餘暉，老鼠們在花海中聊天、欣賞美景，流連忘返、非常愜意。

(二) 粉紅熱潮



【圖 5-4】劉巧璇，〈粉紅熱潮〉，2024，油畫、複合媒材、畫布，二連屏，60 x 240 cm。

賞櫻潮大概是每年春天最浪漫的盛事，不只人會很興奮的跑去賞櫻，其實各種動物也會為櫻花如癡如醉，每每櫻花盛開，都會吸引許多的鳥兒在樹上雀躍唱歌，非常熱鬧。〈粉紅熱潮〉【圖 5-4】畫面以一片非常「粉」的水域填滿，水域以粗細線條描繪漣漪，表現水面流動的方向性。作品整體共 240 公分，由兩張拼接，粉色來自岸邊滿滿盛開的櫻花樹的倒影，當櫻花開滿天際，水面應照花海，就會形成一股粉色流域。落英繽紛點綴水面，有三隻老鼠正在花海中穿梭，從畫面左上角往右下角櫻花樹蔭下方移動，他們正在往花朵盛開最茂密的地方游去，感覺連空氣都是粉紅色的。

(四) 萌澡堂



【圖 5-5】劉巧璇，〈萌澡堂〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162 cm。

〈萌澡堂〉【圖 5-5】畫的是六隻老鼠在水裡泡澡，牠們的周圍漂浮著水果好不熱鬧。臺灣近年週末戶外活動流行去小型農場觀光、接觸小動物與自然生態，這樣的場景就像是水豚泡澡的現場，憨萌可愛，遊客總是爭相圍觀，只要有養水豚的農場就像是有了票房的保證。其實筆者創作理念原本單純構思讓老鼠模仿水豚的行為，好像模仿了水豚就可以贏得大多數人的喜愛，自己也可以躍升成為熱門的萌寵，但真的開始構圖的時候發現，水豚和老鼠還真有些像，就是水豚嘴巴方一些，老鼠尖一點，泡個半身浴，不看到腳後還真差不多。空間中的岩石、水池都有著帶狀的線條色塊，與老鼠的毛髮相呼應，但又不曾過於花俏眼花。

(五) 肖像



【圖 5-6】（左）劉巧璇，〈藍色〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。 【圖 5-7】（右）劉巧璇，〈黃色〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。

是兩隻以 AI 生成加上人腦合成所繪製的老鼠，筆者最初是於網路上看到了貓咪帶著花冠的照片後，想要為老鼠製作如人的肖像畫的作品，於 ChatGPT 輸入指令：「古典」、「如肖像畫」的老鼠，經過幾次的圖生圖以及指令的修正與調整後，便生成了〈黃色〉【圖 5-7】的原始數位圖檔，他們頭戴花朵、雍容華貴，為了成對創作，繼續以指令修改成冷色系的翻轉構圖【圖 5-6】。此對作品雖然使用了 ChatGPT，但筆者並沒有直接使用生成的圖片，只運用了老鼠頭戴花朵的頭部姿勢，調整構圖讓牠們有對稱的效果。這兩件可算是整個博士就讀期間的創作中，最古典且純粹以美為目標的畫作。

(六) 水中奇幻



【圖 5-8】劉巧璇，〈飛·躍〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。

〈飛·躍〉【圖 5-8】與〈沉浸〉【圖 5-9】是兩張在老鼠在水中、水面激起水花的作品，一張是上揚躍升，一張是墜落沉浸，這兩張圖的老鼠分別正在享受著舞蹈與閱讀。〈飛·躍〉中的老鼠，騎著大翅鯨，頂著地球、身著彩帶與鈴鐺，為了強調舞蹈的美與力道，讓彩帶呈現螺旋狀，背景的波紋有著方向性的變形和暗示。選擇地球被頂出水面，象徵著生命力的強大，連地球都可以輕易托起，整個畫面藉由水花、鈴鐺、氣泡的分布，企圖使作品發出聲音，讓人感受到歡樂的節奏與韻律感。



【圖 5-9】劉巧璇，〈沉浸〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，140 x 81 cm。

讀書大概是筆者成長歷程中做過最多的事，小時候讀書是一種探險、上學後讀書是為了滿足求知慾，等到要開始面臨考試後，讀書變得是一種功課、一種目標，看書多數都是為了汲取知識。回顧過往，上一次純粹因為興趣、滿足感或是放鬆隨性而去讀的書已經不記得是哪一本了，生活少了與書單純的相處真的很可惜。〈沉浸〉中的老鼠是一種單純的寄託，他抱著極厚重的書本沉入水中，以屁股朝下的蜷縮姿勢墜入，可以看出牠是抱著、喜歡這本書的，因此很享受慢慢沉入水中，安靜鬆弛的狀態。畫面空間中出現非常多的環狀線條，好像旋渦一樣的包覆著老鼠，藉由線條的疏密交織與方向性，用以表現水的高速流動，呼應入水時激起的巨大水花，讓水流包圍著老鼠，產生均衡美感。

(七) 逆境系列 (狂潮起、旋轉、震盪、颱風前夜、不想放假、振翅)



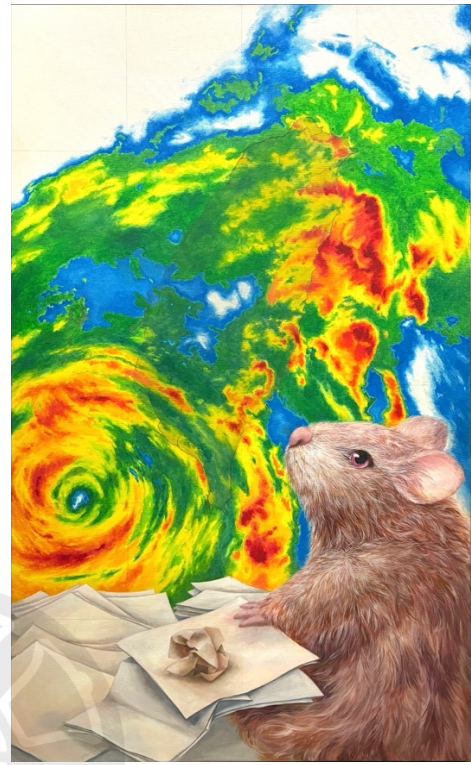
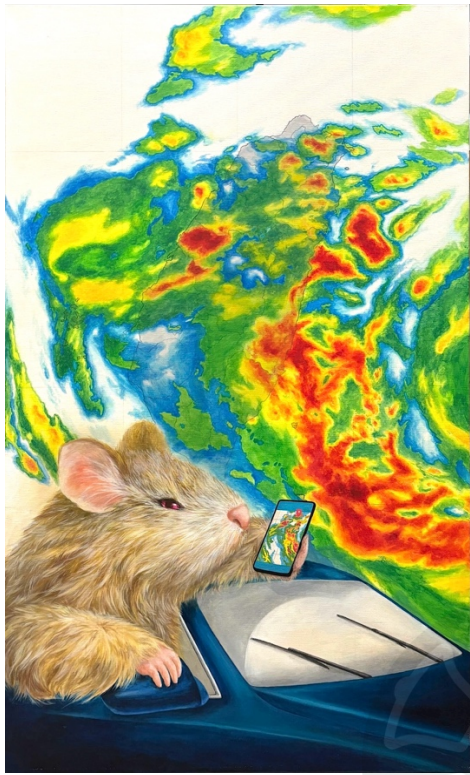
【圖 5-10】劉巧璇，〈狂潮起〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，130 x 89 cm。

〈狂潮起〉【圖 5-10】描述的是某一天驚濤駭浪，大水來襲淹過所有陸地與山丘，老鼠們在水面中掙扎非常緊張，在這個都自顧不暇、有的生命之憂的危機下，老鼠們看到了一個甜甜圈漂浮在水面上，爭先恐後搶著想要趕快爬上甜甜圈自救。從畫面中可以看出來，甜甜圈並非大到足以負荷三隻老鼠漂浮的大小，大家雖然不相識，但災難當前，只能同舟共濟、共患難的抓著那個甜甜圈相互扶持，在非常狂湧粗暴的大水面裡載浮載沉。這件作品的背後其實反映出筆者對於生活危機的擔憂，大水將至、天崩地裂，聽起來不會真的發生，但真有一天遇上了，我們不就和老鼠一樣只能狼狽的逃難求生，想起來還真是有些怕，希望一切都好。



【圖 5-11】（左）劉巧璇，〈旋轉〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。 【圖 5-12】（右）劉巧璇，〈震盪〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。

〈旋轉〉【圖 5-11】與〈震盪〉【圖 5-12】創作起因是 2024 年 4 月 3 日花東大地震的情景，那時家中因位處高樓，搖晃感受超過四級，站不住、坐不穩，所有的東西都在發出聲音，家人因睡覺被震醒相擁尖叫，頓時可以用驚恐形容。這不禁讓人回想起 921 大地震——筆者人生中第一次遇到的大地震，半夜摸黑在家中跌跌撞撞往門口跑，書櫃衣櫃紛紛傾倒，停電後擔心餘震，嚇到晚上不敢待在家，最後把車開到公園旁後在車上睡覺，這些……其實還記憶猶新。0403 地震將記憶與恐懼湧上心頭，因此在這兩件品中，大量使用 尖銳、細長的造形，並把老鼠平面化後，將下半身分解，就好像意識正在被打破、撕裂一樣，比擬不安、分裂的情緒與狀態。



【圖 5-13】(左)劉巧璇,〈颱風前夜〉,2025, 壓克力、複合媒材、畫布, 116.5 x 72.5 cm。 【圖 5-14】(右)劉巧璇,〈不想放假〉,2025, 壓克力、複合媒材、畫布, 116.5 x 72.5 cm。

〈颱風前夜〉【圖 5-13】發生在 2024 年 7 月 23 日,也就是強颱風凱米登陸前一天,我們家看完阿里山日出後下山,回程路上風雨漸強,眼看已經宣布隔日要放颱風假,歸心似箭,就盯著手機氣象局的雷達回波圖開高速公路北上,一路上能見度不到一公尺,甚至一度連自己車的引擎蓋都看不到,立刻開啟雙黃燈閃燈,慢速開到休息站停車躲避風雨,休息站超商也因為颱風提早打烊,黑壓壓一片,那天晚上真的有一種撿回一條命的感覺,我們也徹底感受到自己的微小,非常慶幸我們最終回到安全的家,不用在休息區過夜。

〈不想放假〉【圖 5-14】記錄的是 2024 年 10 月 3 日,一個平凡的週四,怪颱風山陀兒讓我們卡在放假不放假的邊緣好幾天,以前筆者每天都樂於賺到天降的

休假，但這次雙十國慶也是週四，學校新生體檢也安排週四，想到成果展將至，週四班級最多，進度最慢，還要再連續兩週放假不能上課，真是焦急。晚上八點宣布放假的前一刻真恨不得一腳踢開颱風的心情非常強烈。

上面兩件作品的構圖分為前景與背景兩層，背景的雷達回波圖都是依照當日氣象局 app 觀測顯示的真實影像截圖繪製，而老鼠是模擬筆者的的心境和行為。〈颱風前夜〉的老鼠死盯著手機，開車時想著要如何活下來，停下時想著如何避開風雨，其實想想有即時觀測的影像真好，至少我們能知道自己正在面臨的困境是什麼；〈不想放假〉的老鼠看向上方的雷達圖，滿地的白紙是為了表達散落、凌亂的步調與理不掉的思緒，最後將不滿的情緒濃縮寄託在紙團上，一臉無可奈何。





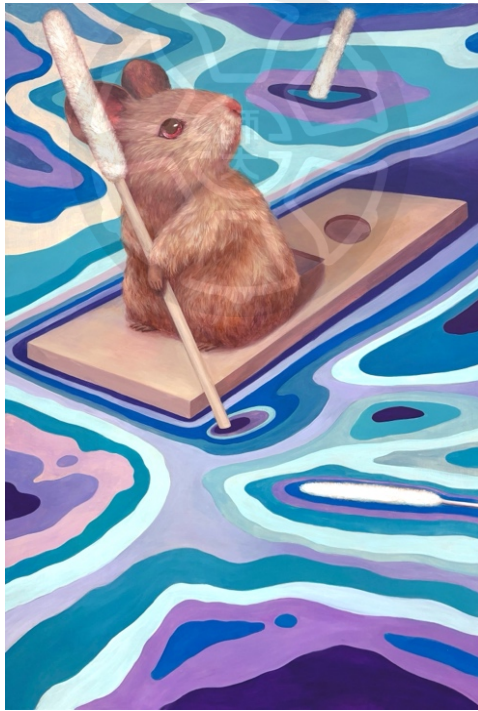
【圖 5-15】劉巧璇，〈振翅〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。

〈振翅〉【圖 5-15】為何會放在「逆境」的主題之下？其實是因為最初創作構思時，筆者想著的是老鼠抱著厚重的書本，振翅向上，就像是路途艱難也要負重前行，非得努力拚一把才能越過烏雲到達萬里星空。不過再開始進行草圖繪製，筆者卻回想起自己大學畢業時，也有一件展翅的大象，那對翅膀佔據了整個 100 號的長度。「這好像有某種關聯？」筆者反思自己會有想要畫出翅膀的原因是否與人生一個階段即將結束，然後新階段即將開始有關？經過積累，我們抱著擁有的一切（可能是知識與信念），揮別過去，迎向新的世界，使得這件作品不再只是單純的逆風飛翔，更多了與筆者內心的對話。

二、疫情時代

2020 年 1 月 15 日起衛生福利部疾病管制署公告「嚴重特殊傳染性肺炎」(COVID-19)為第五類法定傳染病。⁹⁷從 2020 年起全球便過著提心吊膽，戴口罩、噴酒精度日的生活，其中為了口罩與檢驗快篩劑，更是大排長龍，筆者也因為去排隊買快篩劑，第一次得了 COVID-19，為了取得醫院檢驗的陽性報告，還日正當中排隊三小時等待篩檢，想起每週都要自主快篩的日子，鼻子就莫名有被戳動的感覺湧出。COVID-19 可以說是這個世代不可能忘卻的事件，而疫情也與時俱進，為了生活，我們也妥協讓 COVID-19 成為生活的一部分。

(一) 漂移



【圖 5-16】劉巧璇，〈漂移〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。

⁹⁷ 衛生福利部疾病管制署公告，網址：

<https://www.cdc.gov.tw/Category/Page/vleOMKqwuEbIMgqaTeXG8A>。(2025 年 6 月 30 日檢索)

【圖 5-16】是一隻老鼠乘坐在快篩檢測試劑上，用「鼻拭子」當作撐桿，在水面上滑行漂移。靈感來自大量丟棄的快篩劑與鼻拭子，想想這些垃圾漂流至下水道後，像一條條小船漂浮於水面，因此決定以此題創作。創作媒材整張都是壓克力，有一層米色大底劑，因此作品呈現較灰的色調；鼻拭子是用有顆粒質地的壓克力堆疊，在快篩的過程中，最可怕的也是拿著細長的毛刷深入鼻腔取出分泌物的過程，起初使用不太熟練的時候甚至還造成鼻腔流血，對很多人來說都是可怕的記憶，所以選擇特別去強調、凸顯粗糙的刷毛材質。

（二）乘風破浪



【圖 5-17】劉巧璇，〈乘風破浪〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 89.5 cm。

〈乘風破浪〉【圖 5-17】延續顯眼的快篩檢測試劑與鼻拭子為題，讓老鼠站在試劑上衝破浪頭，此圖的快篩已被筆者變形簡化為白長方形方塊，前景是寫實的海浪，背景則運用同心圓營造半虛實，可以由觀者自行想像的空間，將夕陽金光閃閃的顏色表現出來，塑造陽光、正向、英勇的性格。

(三) 數日子



【圖 5-18】劉巧璇，〈數日子〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162 cm。

筆者在疫情非常嚴峻、學校正要宣布要開始在家遠距上課的前幾天，確診了 Covid-19，那週先是幫一位確診的班導代理導師，接著就換我本人感染，那時連清冠一號都一藥難求，確診人數節節翻倍攀升，是一有人確診後家人全部要跟著居家隔離 7+7 天，自己則是被電子圍籬管制的日子。確診的每一天都數著日子過，養病到第 10 天起開始每天快篩，一直等待著看到只剩一條線的時候。

(四) 忐忑



【圖 5-19】劉巧璇，〈忐忑〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，112 x 145.5 cm。

這是疫情之下最日常的儀式，我們學習與疾病相處，步步為營，還記得新冠肺炎剛入臺灣時，足跡重疊就要匡列，有近距離相處甚至要跟著居家隔離，每天看新聞、排隊買口罩和快篩就這樣成為防疫日常。快篩劑變成隨時檢驗身份的工具，每次測量都像在賭博，自己與身邊的人都擔心會不會藏有兩條線的結果，那真是怕別人、也怕自己出事，只要我們其中一人有中，就是大家一起禁足在家。

〈忐忑〉的構圖其實有參考古典名畫中有「玩紙牌」的主題，例如拉·圖爾(Georges de La Tour, 1593-1652)的〈方塊 A 的作弊者〉，以及塞尚(Paul Cezanne, 1839-1906)的〈玩紙牌的人〉等，都惟妙惟肖呈現出玩紙牌時的心理，因此〈忐忑〉這件作品在構圖時也試著將玩牌的趣味、心機錶現在老鼠的身上，讓人覺得老鼠就是在彼此猜測手中的答案。

(五) 安逸



【圖 5-20】劉巧璇，〈安逸〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 97 cm。

疫情時代，最大量的垃圾就是「防疫口罩」，既不能讓大家重複使用，也無法進行回收，筆者時常想，這些口罩會不會有一天填滿整個海面？或許有一天鳥巢裡、鼠窩裡都會塞滿口罩，這就像是一個環保的破口，到處都是垃圾，疾病也跟著蔓延。但時代變了，現在的疾病又急又毒，必須承認我自己還是無法放棄帶著口罩過日子，依然每天固定一片包好鼻口，用完就丟，這堆砌出來的數量，真的令人不敢想像。

三、鼠國風景

鼠國奇幻世界就如同第二世界，是一個完整的存在，所以一草一花一木都是需要具體想像出來的，不是依靠文字說明。因此筆者傾向運用建模的手法，生成物件，這些物件共同會構成一個奇幻空間。與之前不同的是，老鼠的尺寸變小很多，我們有點像是在窺視他們一樣，從一個遠方默默觀察。期待在這空間裡會發生了許多有趣、美好的事情。

（一）最初的設定



【圖 5-21】（左）劉巧璇，〈小山丘〉，2022，

油畫、畫布，35 x 35cm。

【圖 5-22】（右）劉巧璇，〈波紋〉，2022，

油畫、畫布，35 x 35cm。

鼠國奇境最初是有預設的色彩與地景，山丘的草叢是一圈一圈如麥田圈一樣的環狀堆疊；水域也是環狀的漣漪，與猶如極光的色彩。從此奇幻的鼠國世界便正式展開第一步。前面章節有提到，奇幻的感受受到色彩的影響很大，筆者認為與神秘感、未知、不常見到有關，所以應用了紫色、藍綠色為主，這也影響到後來創作的作品中，這兩種色彩佔比最多。

(二) 旅途系列 (島嶼高峰 1、島嶼高峰 2、頂峰、生成、起風)



【圖 5-23】(左)劉巧璇，〈島嶼高峰 1〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。 【圖 5-24】(右)劉巧璇，〈島嶼高峰 2〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。

這兩張作品是筆者參考中式山水畫我們對高山與山谷的繪畫方式去構圖，畫出草圖，加上建模的環形紋路後填上顏色，顏色以單一色調做大面積的漸層，以突顯整個地勢起伏的立體感，最後〈島嶼高峰 1〉有勾勒白色細線，〈島嶼高峰 2〉則沒有。作畫順序是〈島嶼高峰 1〉先畫出畫面，接者將〈島嶼高峰 1〉的圖檔上傳 ChatGPT 後，加上「臺灣中央山脈」的字詞後生成【圖 4-26】(位於第肆章)，再依照此生成圖進行改造後產生現在的〈島嶼高峰 2〉的狀態。

兩張圖中總共有三隻白色老鼠，老鼠身上帶著小型的包裹，就像人生中總有一些時候得自行展開一段壯遊，他們在山巔上行走、休憩，路途雖然充滿未知但卻也充滿挑戰與新鮮，這不就是旅行最有趣的事情嗎。



【圖 5-25】劉巧璇，〈頂峰〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。。

〈頂峰〉這件作品風格延續〈島嶼高峰〉系列，因此正中央的高聳的山巔有著像是晶體的紋理。兩隻白老鼠在山巔的平台上，舉者雙手，好像在凝聚天地之氣，世界中的每一粒塵埃都順著逆時針的旋轉往中央集中，似乎下一刻就會發生新的事件。因此，也有不少觀看過的觀眾說這是一個「魔幻舞台」，正在進行某個儀式，好像下一刻神秘的力量就會在此誕生一個星球或是光芒。



【圖 5-26】劉巧璇，〈生成〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 100 cm。

在這個空間裡可以創造出山川大地與河流，所以筆者使用粉嫩的顏色創造向下凹陷的深谷，再以翠綠的顏色創造向上生長的山峰小島，中間有著像是花瓣又像是貝殼的小型圖案，從畫面正中央的凹陷處漂浮出來，而老鼠就在這其中順著向上飆升。整個畫面以生成為題，就像是在說今日我們以 AI 生圖時畫面也是從一個未知的空間中生長出來。由於中心的深谷是亮眼的粉色，產生一種發光效果，使奇幻空間的未知感及能量，從深谷蔓延出來。



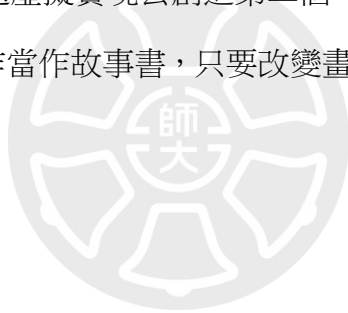
【圖 5-27】劉巧璇，〈起風〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 100 cm。

〈起風〉這件作品畫的是台灣山區常見的梯田地形，梯田地形所分布的地區常常濕氣比較重、容易起霧，會想要繪製這件作品的原因是筆者所居住的地區，離新北市的坪林，以包種茶文明的產茶地區接近，所以小學戶外教學老師就會帶我們去坪林參觀茶園或是去了解茶相關的知識，因此梯田的景象從小就深植人心，一層一層堆疊的環形曲線就耳濡目染才產生的熟悉感。

這件創作中不僅有著梯田的景觀也有著三隻白色的老鼠，兩隻老鼠在茶園中走動，並舉著一隻 360 度的自拍棒，而另一隻老鼠則坐在茶園中看著他們，好似家長正在一旁看著小孩自由自在探索著世界，其實這是現實中真實發生在自身的事情，2024 年的暑假我們全家去了一趟阿里山，阿里山山上也有著非常大片的茶園，而我們姊妹兩人就是在茶園中拿著自拍棒拍照的兩隻老鼠，而爸媽則是在山坡上休息遠遠看著我們兩人、坐著的那隻老鼠。整張畫是一張方形的尺寸梯田占滿了畫面四分之三的面積，畫面的左下角有著非常多的雲霧正在往山巔上蔓延，感覺雲霧會順著風很迅速的覆蓋整座山頭。

四、兩個世界

「第二世界」是既寫實又不現實的世界，奇幻世界的運行、世界觀因有第二世界理論的支持，只要在人性能接受理解的範圍內，都得以合於觀者的心境，產生想像。筆者於奇幻空間創造時，試圖挑戰將繪圖跨入數位虛擬空間，使用虛擬實境的方式重新體驗同一個作品，以達成筆者的〈兩個世界〉——「現實平面繪畫的世界」與「虛擬呈現的世界」。這兩個世界各有各的意識，有人會認定真實的東西才是真正存在，只要沒有實體就不能證明在時間軸上出現過。但換個角度，虛擬中的流動、眼睛所看到的視覺，何嘗不是一種存在？我們對時空的感知多數都是感官接收到訊息後由大腦去解讀，既然能確實接受到訊息，為何就不能是真的？因此筆者想要透過虛擬實境去創造第二個，只有虛擬實境才能體驗到的第二個奇幻世界，利用畫作當作故事書，只要改變畫作，虛擬世界也會連帶跟著改變。



（一）好望角



【圖 5-28】劉巧璇，〈好望角〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，三連屏、VR，105 x 210 cm。

〈好望角〉顧名思義是一個能一眼看出去非常壯闊的景致，這個風景的靈感來源源自希臘地區的島嶼，所以建築物多數都是藍白色的，選擇這樣的建築景觀是因為白色在一望無際的風景中，視覺是最不強烈且舒服的色彩，造形簡單甚至帶有堆疊積木的可愛感；藍綠色的變形水域、草綠色的植被；紅色的氣球，都是為了創造快樂、活潑、愜意、夢幻的鼠國好望角。【圖 5-28】畫面左邊是愛情階梯，中間有流水分隔，要擁抱就要跨過中間的小橋；畫面中間通往海風公園，可以找一個地方落腳放鬆欣賞海景。筆者這件作品一開始就預計製作繪畫與虛擬實境的兩個世界，為了加長實體畫面的尺幅，畫面拆成三件作品繪製，以保留三個完整的階梯。創作時是先找了一個 360 度的全景圖為基底建構地勢，再於其上建構屬於鼠國的風景建築、加入老鼠為中心的元素，創造鼠國奇境。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/ek8paL>（2025 年 7 月製）

(二) 新·星



【圖 5-29】劉巧璇，〈心·星〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。

這件作品中有數顆小小星球以及像是馬卡龍和樹形的物件，是一個以甜點和星空為靈感創造出來的奇幻空間，島嶼有兩座，一個是粉色調，一個是藍色調，因為畫面設計成能進入 360 全景觀賞的狀態，粉色與藍色兩座島嶼只有在虛擬實境中才能同時被完整看到。畫面中背景直接畫出 360 全景圖的框線，所以進到虛擬實境觀看後，會有在球體中、被經緯線包覆的感受，像是在天文台觀星的感覺。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/Qa32D9>（2025 年 7 月製）

(三) 桃花源



【圖 5-30】劉巧璇，〈桃花源〉，2024，油畫、畫布，二連屏、VR，90 x 180 cm。

桃花源這件作品畫的是一個非常浪漫、美好、充滿想像的空間，世外桃源就是這個作品的理想和目標。全圖使用大量濃郁的粉色，甚至使用油畫增加色彩的厚度，多了被藏起來、包起來的氛圍。鼠國奇境有著各式各樣的風景，桃花源代表的就是鼠國中最完美的理想大地，生活中要是能出現這樣的一個粉色水域，風景肯定非常動人。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/GNraDA>（2025 年 7 月製）

(四) 渠道



【圖 5-31】劉巧璇，〈渠道〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，90 x 180cm。

〈渠道〉畫的是一個在洞穴中的河道，洞穴中有著螢光的色彩，隧道沿著一層一層的岩壁進入，有水流過，就是一個安靜、有小小流水聲的空間。靈感來自取多故事或電影，它們在洞穴中常常會發現能發光的水流或石頭，筆者認為這是一種奇幻的感受，像是黑暗中遇到螢火蟲一樣，因此畫了不少黃綠色的螢光來對比四周的黑暗以及綿長的洞穴。這件作品在筆者 2024 年第一次個展時展出，被票選為具有奇幻感受的前三名作品，好像來到神秘的未知空間，讓人會想要沿著河道走進深處一探究竟。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/Rk12Dr> (2025 年 7 月製)

（五）儀式



【圖 5-32】劉巧璇，〈儀式〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。

如同題目名，作品就是在進行一個祈福儀式。老鼠們在天空中飛舞，就像小飛俠裡的小叮嚀一樣，發出金色的光芒並撒下金色粉末。在這個地方有著巨大、廣闊、平靜的水域，水中有小小的綠地，可以說是一個難得的秘境。〈儀式〉一定要用虛擬實境體驗，筆者創作時，腦海出現的是一個巨型樹木圍繞的景觀，我們就這樣站在中央，被老鼠與巨樹樹林圍繞，我們就是這個空間中的主角。這件作品有一個畫外故事，創作靈感其實是筆者腦海裡突然產生的一個畫面，這個畫面之中大樹雖然沒有任何的葉子也沒有多餘的分枝，只有粗壯的樹幹，大樹的高度直闖天際，所以當初才會想要用全景製作。不過，確實有不只一位觀賞者看到作品後表示，曾經看過相似的「風景」，這點讓筆者感到吃驚，畢竟筆者確實沒有看過這樣的風景，又如何能在靈感突然出現的情況下，畫出讓人能夠認出地點的地方，真的非常微妙。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/9nXWyV>（2025 年 7 月製）

（六）世界



【圖 5-33】劉巧璇，〈世界〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。

〈世界〉的創作理念是從地面生長出天空，這個天空與地面水域的底色都是深藍綠色的，天上佈滿發光的彩雲，水域有著大片波紋，當這些不規則的色塊持續堆積、變形，慢慢的天與地之間的界線越來越模糊，產生迷幻交錯的空間感。筆者於這件作品在創作時，色彩選擇的大原則是「極光」色彩，並依照個人的直覺選擇顏色的使用區域和搭配，是一個邊想邊畫邊選擇的過程，甚至連構圖、造形在繪圖過程中都有不少的改變。這件作品於筆者個展首次展出時，被票選為「最」奇幻的作品，發光的色彩、未知的造形與邊線，使得超越現實的奇幻感受特別明顯。

觀看 VR 網址：<https://reurl.cc/Omq6DX>（2025 年 7 月製）

第陸章 結論

一、奇幻藝術的發展脈絡

奇幻藝術充滿人類的想像，創作者可以跳脫現實邏輯，甚至建構虛擬世界。從藝術史發展脈絡中尋找發現，奇幻藝術並非憑空誕生，而是伴隨著人類對神話、宗教、非現實的詮釋，添加個人風格色彩後逐步形成的。筆者研究最初，經研究 Fantastic Art、Fantasy Art 及 Fantastic Illustration、Fantasy Illustration 後，認為「奇幻」使用 Fantastic 較為合適，且提到奇幻想像的經典創作，波西(Bosch)作品絕對是公認的經典，而且提到波西我們不會用 Fantasy Art 來說明，而是將其納入 Fantastic Art 的藝術範圍。因此無論是在文藝復興時期作品中對神祇與異世界的描繪，還是反映出時代與社會的奇幻繪畫創作；奇幻插畫的出現與當代新興科技多媒體的融入，也都可以見到奇幻藝術在歷史洪流中的萌芽與擴張。

奇幻藝術其脈絡並非源自某一特定風格或時期的藝術流派，而是在文學、遊戲、動畫、電影等媒體中逐漸發展並影響我們觀者的集體意識。相對於有明確風格與代表人物的藝術運動與潮流，奇幻藝術缺乏系譜，可以討論的範圍很廣，許多藝術家的創作都極富想像力，只是沒有形成一股風潮，直到十九世紀，藝術世界重視藝術家的內在與思想後，才開啟拉斐爾前派、象徵主義、超現實主義、魔幻寫實主義等潮流，不過這些派別並不等號於奇幻，奇幻的範圍仍然是最大的。奇幻插畫，容易被視為偏向商業、有功能性、有裝飾性的用途，鮮少人納入藝術理論研究，但插畫中有著大量以動物為題的創作，這些動物不僅擬人，行為與故事更是超乎想像。

奇幻繪畫讓人產生奇幻感受的原因很多，「色彩」的使用能將情感渲染至觀者心理，我們對色彩的視覺經驗會影響我們對色彩的認定，例如極光的顏色，在夜間非常華麗的帶狀光芒，就能夠引發夢幻、神秘、驚豔的感受，藉由增強色彩

的對比與不自然的用色，奇幻色彩也開始有一些共通點出現。另外，「主題」對我們認不認同有奇幻感受應該是最直接的，奇異生物與超越認知現象的生物；大眾熟悉的中世紀題材，也就是傳說與魔法、騎士文學發源的時代，是大多數奇幻文學的題材，其中「第二世界」的概念，影響我們去認識這個被創造出來的世界觀與邏輯設定。如果說繪畫開啟了對超越現實的想像，那奇幻文學就提供了奇幻世界創建的參考模版，有「世界觀」的建立，更能讓觀者以日常經驗為起點，形成熟悉中帶有陌生感的觀看經驗。所以奇幻繪畫不只是純粹把藝術家的想像表現出來，而是建立通往虛構世界的「入口」，引導觀者進入創作者構思的幻想場域，引發共鳴。

二、奇幻空間建構與生成

空間觀看融合了「畫面空間」、「視覺空間」與「心理空間」，奇幻空間不同於單純的場景描繪，需要由觀者主動產生感知，因此本章節研究創作者如何藉由世界觀與想像力的視覺化呈現來創造空間，更關注如何引發觀者奇幻感受，也企圖找到共通點。筆者發現可以有幾種方式可以觸動觀者的奇幻感受：創造動勢與流動意象，讓心理空間的時間延長；有世界觀的敘事性的構圖，增加細節與完整性；多點透視、拼接交錯的視覺層次，創造不現實的空間感；甚至是運用數位虛擬呈現，增加感官的刺激。

奇幻繪畫從文藝復興之前就有許多經典的、充滿想像的作品，到文藝復興之後，作品不僅為神與宗教服務，也開始有不同的主題。其中奇幻場景時空的建構，是筆者本次論文關注的重點，全景畫是一種可以讓觀者產生被圍繞、包覆的作畫方式，畫幅超過眼睛一眼能看到的範圍，大量的訊息湧入，使未知感、體驗感都更加明顯。研究空間表現的創作者，從十七世紀的全景畫，至當代運用虛擬實境呈現 360 度全景畫，都是為了對空間有更加「接近真實」的體驗與感知，視覺所受到的刺激也更加深刻。由於筆者是創作理論組的研究生，想要保留手繪的意義

又想要嘗試運用數位呈現，因此延伸出同時有真實繪畫作品，又有數位虛擬並存的方式，企圖讓兩邊都保有唯一的時空。

奇幻空間最重要的兩個要素為：

- (1)想像出具體的「奇幻」空間樣貌，勾勒出「鼠國」的景物。
- (2)將想像化為真實：使用繪畫的方式畫出「鼠國」世界，再讓這個世界「存在」。

隨著科技發展，虛擬實境、擴增實境與混合實境等技術被廣泛運用於空間創作。筆者運用 3D 建模的概念，將「建構」的過程與方法運用在創作，猶如一步一腳印，扎實地將山丘長出地面，下挖河道，讓奇幻空間像是真實存在一樣。接者在利用虛擬實境的展開框線圖，將鼠國風景變形調整成能進到虛擬實境觀看的 360 全景圖後，上傳至雲端留存。經過兩次的個展展出後，觀眾回饋的經驗可知，虛擬影像確實能產生炫目和奇幻的新奇之感，也更能說服自己——我們已進入了「第二世界：鼠國」。

三、未來展望

總結，本研究試圖透過理論建構與創作實踐之雙軌並行。從筆者 2023 年開始要撰寫此篇論文時，問 ChatGPT 都還只得到短短幾行對「奇幻」的籠統解釋，到今年 2025 年再次詢問 GPT-4o. Free，已經可以同時幫我比較 Fantastic Art 與 Fantasy Art 在創作「主題」上的差別，這也反映出奇幻藝術（繪畫）越來越多人關注，並不是偶然事件，也促使筆者想要進快完成這本論文，想要進快加入奇幻藝術的研究成果。

鼠國的故事，是以老鼠為主角去代替人類表達想法；而鼠國就是本次創作研究聚焦奇幻空間建構的原因。許多人都會好奇這故事的主角為什麼非老鼠不可？因為可愛，但這個觀點並沒有受到所有人的認同，還是有不少人對老鼠真的非常懼怕與厭惡；因為與人類的生活圈重疊、最為接近，這個理由就能說服叫多數的

人；筆者於第肆章中提出其實老鼠的基因與人非常相似，而筆者的養鼠經驗也發現，其實老鼠連行為、群體生活互動都與人很相似。與展覽期間，其他觀賞者給予的想法都會統一收錄於【附錄】，可以翻閱了解其中趣味，至於未來筆者會不會再創其他動物的奇幻新世界？不排斥，但需要醞釀與時機。

2025 年的今天，AI 快速發展並且介入了我們的生活，AI 生成技術最大優勢是可以快速得到很多選擇，對筆者個人來說，要將生成得到的多個圖像調整成一個中意的底稿是很簡單的事情，AI 作為輔助工具，是非常好用且沒有情緒、不用休息的好幫手，筆者有部分作品參考 AI 生成，但仍然堅持：身為藝術創作者，藝術行為歷程、觀念、意圖、技巧、理論研究等都要兼顧。同時也反思，AI 未來可能會扮演影響當代繪畫潮流走向的幕後推手，當每個人都依賴 AI，長時間就會形成新的行為模式、產生新的視覺經驗，甚至是集體意識，或許是危言聳聽，但也是要謹慎使用，並保有創作的理念與對藝術探究的精神。

最後，奇幻藝術範圍很廣、媒材多樣，雖然本篇論文著重在奇幻繪畫（插畫）藝術研究，但光是奇幻空間就已經可以跨足平面、立體、虛擬，其他的媒體肯定也有其奇幻的特殊性，未來創作希望能讓空間真正的在現實中出現，以軟雕塑或繪畫鋪滿整個空間的方式製作（非投影或發光螢幕的黑盒子），創造沉浸式的體驗，讓奇幻感受不僅利用視覺感知，甚至可以全身五感都感受到現實世界被融合或是切割，達成平面繪畫、虛擬實境、現實空間三者的並存關係。

參考資料

一、中文書目：

高千惠，《詮釋之外：藝評社會與近當代前衛運動》，臺北市：典藏藝術家庭，2017。

陳懷恩，《圖像學－視覺藝術的意義與解釋》，臺北市：如果，2008。

莊偉慈，《評藝現象：台灣當代藝術側寫 2010-2020》，臺北市：藝術家出版社，2023。

潘東波，《古代視覺藝術全覽》，新北市：相對論，2016。

二、中譯書目：

Ernst, Bruno，《魔鏡：艾雪的不可能世界》（全新修訂版），美國：Taschen，2022。

Gombrich, E.H.著；雨云譯，《藝術的故事》（第六版三刷），新北市：聯經，2022（原出版年：1950）。

Gombrich, E.H.、Hochberg, Julian、Black, Max 著；錢麗娟 譯，《藝術、知覺與現實》，新北市：木馬文化出版，2021。

Gombrich, E.H.著；楊思梁、范景中譯，《象徵的圖像——貢布里希圖像學文集》（簡體），南寧：廣西美術出版社，2014。

Berger, John 著；吳莉君譯，《觀看的方式》（三版），臺北市：麥田出版，2021。

Bell, Julian 著；宮妍廷譯，《什麼是繪畫？我們該如何觀看、如何思索所見之物？》，臺北市：典藏藝術家庭，2019。

Bird, Kelvy 著；李藝詞譯，《生成式敘畫：21 世紀的社會藝術》，臺北市：拾田創意有限公司，2021。

Lima, Manuel 著；林潔盈譯，《圓之書：知識發展的球狀視覺史》，台北市：大塊文化出版股份有限公司，2021。

Shone, Richard、John-Paul Stonard 著；王聖智譯，《藝術史學的世界觀：從宮布利希與葛林柏格到阿爾珀斯及克勞斯》，臺北市：典藏藝術家庭，2017。

Alexander, Victoria D.著；張正霖、陳巨擎譯，《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》，臺北市：巨流，2006。

三浦佳世著；林詠純譯，《用視覺心理學看懂名畫的秘密：操控了你的感官？從光源、輪廓、意圖到構造，22 堂透視「視覺魅力」的鑑賞認知課》，新北市：一起來，遠足文化，2020。

三、中文期刊論文：

鄧仁川，《「魔幻寫實繪畫」之探索》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系，博士論文，2012。

李素馨，《景觀敘事-文化景觀時空並置藝術創作研究》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系美術創作碩士在職專班，碩士論文，2024。

劉巧璇，《以動物隱喻之奇幻藝術創作研究》，臺北市：國立臺灣師範大學美術學系，碩士論文，2017。

林耕震，《以圖畫書形式表現幻想文學類型之研究-以「第二世界」為例》，碩士論文，新北市：輔仁大學應用美術學系碩士班，2010。

林素惠，〈杜象達達應否為當代藝術「亂象」負責〉，《藝術學報》第 79 期，2006，63-80 頁。

李長俊，〈前衛藝術的精神性：談達達主義尤其是杜象的藝術〉，《視覺藝術論壇》第 7 期，2012，30-47 頁。

林大為，〈開啟奇幻藝術魔力之門〉，《美育學刊》第 188 期，75-88。

慧炬編輯室，〈從鼠看世界 — 不同文化的老鼠意象〉，《慧炬雜誌》第 622 期，2020.02.15，18-21 頁。

張訓譯，〈虛擬實境運用於教育場域可能面臨的問題〉，《臺灣教育評論月刊》，2018，7(11)，頁 120-125。

程正孚，〈談 VR-AR 的演進〉，《臺灣電信月刊》，第 178 期（2017 年 01~02 月），15-17 頁。

四、外文書目：

Alfred H. Barr. “Fantastic Art Dada Surrealism.”, 1936. 書籍掃描檔：

<https://monoskop.org/images/e/e1/Barr_Jr_Alfred_H_ed_Fantastic_Art_Dada_Surrealism_2nd_ed_1937.pdf>。（2025 年 6 月 30 日檢索）

Arne Zettersten. “J.R.R. Tolkien’s Double Worlds and Creative Process: Language and Life.” Palgrave Macmillan, London, 2011.

Hall, Nicholas. Ades, Dawn. Berggruen, Olivie. Marandel, J. Patrice. “Endless Enigma: Eight Centuries of Fantastic Art.” New York: David Zwirner Books, 2019.

Hanson, Dian. “Masterpieces of Fantasy Art. 40th Ed.” Cologne: TASCHEN GmbH, 2023.

Johnson, Steven. “Wonderland: How Play Made the Modern World.” Riverhead Books, 2016.

Manlove, C. “Secondary World Fantasy. In: The Fantasy Literature of England. ” Palgrave Macmillan, London, 1999.

五、網頁資料：

Britannica 《線上大英百科》。

Cambridge 《線上劍橋辭典》。

Endless Enigma: Eight Centuries of Fantastic Art 展覽，網站 David Zwirner.：

<<https://www.davidzwirner.com/exhibitions/2018/endless-enigma-eight-centuries-fantastic-art>>。（2025年6月30日檢索）

Enchanted: A History of Fantasy Illustration 展覽，網站 Norman Rockwell Museum：

<<https://www.nrm.org/2021/05/enchanted-a-history-of-fantasy-illustration/>>。（2025年6月30日檢索）

Fantastic Art, Dada, Surrealism 展覽，MoMA 網站：

<<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2823>>。（2025年6月30日檢索）

Galleria degli Uffizi（義大利烏菲茲美術館）。

Greg Beyer. 〈What Is the Difference Between Fantasy Art & Fantastic Art?〉，《The Collector》，網址：<

<https://www.thecollector.com/differences-between-fantasy-art-and-fantastic-art/>>。（2025年6月30日檢索）

〈How Giuseppe Arcimboldo Reimagined Portraiture in 16th-Century Europe〉，《Artnews》，網址：

<<https://www.artnews.com/feature/giuseppe-arcimboldo-who-is-he-famous-works-1234572120/>>。（2025年6月30日檢索）

- J Meyers. 〈Johfra Bosschart Occult Surrealist.〉，2020，〈《Dark Art & Craft》〉，網址：<https://reurl.cc/IY0v16>。 (2025年6月30日檢索)
- Kelly Richman-Abdou. 〈45 Brilliant Quotes About Art From Famous Artists and Great Creative Minds.〉，2023，〈《MY MODERN MET》〉，網址：<https://mymodernmet.com/art-quotes/>。 (2025年6月30日檢索)
- MoMA (現代藝術博物館)。
- Norman Rockwell Museum (諾曼·洛克威爾博物館)。
- Musei Vaticani (梵蒂岡博物館)。
- Museo Nacional del Prado (馬德里普拉多博物館)。
- Online Etymology Dictionary 《線上詞源辭典》。
- 〈On Fairy-Stories〉，〈《Calvary Georgetown Divide》〉，網址：<https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf> (2025年6月30日檢索)。
- Phia bee. 〈Defining the avant-garde: “Fantastic Art, Dada, Surrealism” at Museum of Modern Art, 1936.〉，2021，〈《Medium》〉，網址：<https://reurl.cc/OmXVLX>。 (2025年6月30日檢索)
- QUENTIN HARDY. 〈Lessons from a 14th Century Masterpiece for a Post-Pandemic World.〉，2021，〈《Town & Country》〉，網址：<https://reurl.cc/VW38QR>。 (2025年6月30日檢索)
- 〈THE GOLDEN AGE OF ILLUSTRATION: 1880 – 1930〉，2022，〈《EAMES FINE ART》〉，網址：<https://reurl.cc/5RoM9R>。 (2025年6月30日檢索)
- Tal Gur. 〈The job of the artist is always to deepen the mystery.〉，〈《Elevate Society》〉，網址：<https://elevatesociety.com/the-job-of-the-artist-2/>。 (2025年6月30日檢索)
- Tate's online glossary (泰特美術館線上藝術術語)。
- Tal Gur. 〈The job of the artist is always to deepen the mystery.〉，〈《Elevate Society》〉，網址：<https://reurl.cc/VW389Q>。 (2025年6月30日檢索)
- The National Gallery of Art (國家藝廊)。
- The Metropolitan Museum of Art. (大都會藝術博物館)。

Yu Kai Him Otto. 〈Equirectangular convolution in Panoramic image.〉, 2023, 《Medium》, 網址: <<https://reurl.cc/VW38b6>>。(2025年6月30日檢索)

邱立歲, 〈岩石與白砂的小宇宙——枯山水庭園導覽〉, 2022, 《繫日本》, 網址: <<https://reurl.cc/89yqVR>>。(2025年6月30日檢索)

關宇彤, 〈沉浸式數位科技始祖? 談談來自18世紀末倫敦的視覺奇觀全景畫〉, 2020, 典藏藝術, 原文網址: <<https://artouch.com/art-views/content-12128.html>>。(2025年6月30日檢索)

藝術與建築索引典。(2025年6月30日檢索)

藝術教育網, 〈意象的理論概述〉, 網址: <https://ed.arte.gov.tw/uploadfile/Book/1510_Stone_00140031.pdf>。(2025年6月30日檢索)

袁金塔, 〈中國繪畫空間表現的比較〉, 1980。網址: <<https://www.yuanchintaa.com/tw/PDF/comment/475e37eec0af7112c0ed49b6355dc2d5.pdf>>。(2025年6月30日檢索)

〈虛擬實境發展概況揭秘〉Intel 網址: <<https://reurl.cc/NxXqM5>>。(2025年6月30日檢索)

〈虛擬實境的前世今生——從十九世紀的立體鏡與全景畫說起〉原文網址: <<https://kknews.cc/zh-tw/news/2qprenz.html>>。(2025年6月30日檢索)

〈古今中外關於「人魚」的傳說, 是「美麗的公主」還是「誘惑水手的妖怪」?〉, GQ Taiwan。網址: <<https://reurl.cc/1Y0vxl>>。(網站2025年6月30日檢索)

〈企業為何需要3D動畫製作? 製作流程為何? 來看4大重點10大步驟!〉ENGEL公司, 網址: <<https://reurl.cc/qYmkE0>>。(2025年6月30日檢索)

林育安, 〈除了禍害 老鼠對人類也有貢獻〉, 《人間福報》, 網址: <<https://reurl.cc/ek9XrM>>。(2025年6月30日檢索)

張禮豪, 〈歷代書畫家, 妙筆迎「鼠」光〉, 《典藏·古美術》第185期, 2008, 線上閱讀網址: <https://artouch.com/art-views/content-12069.html>。(2025年6月30日檢索)

圖版

圖號	圖檔	相關資料	頁碼
2-1		Fantastic Art 與 Fantasy Art 往中間交融合併成現今奇幻藝術。	14
2-2		魯道夫·豪斯納，〈亞當，不被愛的兒子－真實的寓言〉（Adam, der ungeliebte Sohn - Allegorie réelle），紙張、壓克力、油畫凡尼斯，230 x 260 cm，1979–1984 https://www.artnet.com/artists/rudolf-hausner/	15
2-3		漢斯·魯道夫·吉格爾，〈li 1974〉，版畫，70 x 100 cm，1974	16
2-4		漢斯·魯道夫·吉格爾，〈死靈 iv〉（necronom iv），紙張、壓克力、木板，150 x 100 cm，1976 （圖片出處： https://reurl.cc/OMk7WR ）	16
2-5		Frank Frazetta，〈Death Dealer 6〉1996 出版，1990，油畫，30 x 18 英寸 （ https://www.illustrationhistory.org/illustrations/death-dealer-6 ）	17
2-6		《Fantasy Magazine》第 96 期封面，2023 年 10 月發行。（ https://www.fantasy-magazine.com/ ）	22
2-7		《幻想藝術》封面。 （ https://kknews.cc/zh-sg/news/bk5z9zm.html ）	22
2-8		巴黎聖母院實景與遊戲畫面對照（Assassin's Creed Unity VS Reality The beauty of Paris RTX4080 Ultra Settings Graphics Comparison 影片截圖 https://www.youtube.com/watch?v=sYPP-tQvqQo ）	23
2-9		《魔物獵人 NOW》（MONSTER HUNTER NOW），日本 CAPCOM （ https://news.gamebase.com.tw/news/detail/99417606 ）	24

2-10		萊羅書店 (LivraRia Lello)。 (https://www.wowlavie.com/article/ae1700643)	24
2-11		波希,〈乾草車三聯畫〉(The Haywain Triptych), 1512-1515, 油畫、木板, 147.1 x 224.3cm, 普拉多美術館藏。(https://reurl.cc/oRxzaQ)	26
2-12		畢也洛·底·克西莫,〈仙女座的解放〉(Liberation of Andromeda), 1510-1515, 蛋彩畫、木板, 70 x 123cm, 烏菲茲美術館藏。 (https://www.nga.gov/features/piero-di-cosimo/liberation-of-andromeda.html)	27
2-13		畢也洛·底·克西莫,〈寓言〉(Allegory), 1462-1522, 油畫、木板, 56.2 x 44.1cm, 英國國家藝廊藏。 (https://www.nga.gov/artworks/301-allegory)	27
2-14		揚·凡·艾克,〈聖母與羅林大臣〉(The Madonna of Chancellor Rolin), 1435, 油畫、木板, 66 x 62cm, 羅浮宮藏。 (https://www.louvre.fr/en/exhibitions-and-events/exhibitions/a-new-look-at-jan-van-eyck)	28
2-15		布魯哲爾,〈巴比倫塔〉(The Tower of Babe), 1563, 油畫、木板, 114 x 155 cm, 維也納藝術史博物館藏。 (https://www.khm.at/objektdb/detail/323/)	29
2-16		帕蒂尼爾,〈風景與卡戎穿越冥河〉(Landscape with Charon Crossing the Styx), 約阿希姆·帕蒂尼爾, 1515-1524, 油畫 木板, 64 x 103cm, 普拉多美術館 (https://reurl.cc/qV1zqR)	30
2-17		揚·范德爾·海登,〈建築奇幻〉(An Architectural Fantasy), 1670, 油畫 橡木板, 國家藝廊 (The National Gallery of Art)。 (https://www.nga.gov/collection/art-object-page.50883.html#overview)	31
2-18		查理·路易·克里梭,〈羅馬廢墟的建築幻想〉(Architectural Fantasy with Roman Ruins), 鋼筆、墨水, 25.3 x 35.6 cm, 年代未知, 大都會藝術博物館藏。 (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/336493)	31

2-19		威廉·布萊克，〈雅各的夢〉（Jacob's Dream），約 1799-1806，39.8 x 30.6 cm，鋼筆·墨水·水彩，倫敦大英博物館藏。 （ https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1949-1112-2 ）	32
2-20		約瑟夫·安東·科赫，〈彩虹的英雄景觀〉（Heroic Landscape with Rainbow），1824，油畫、畫布，108.6 x 95.9cm，大都會藝術博物館藏。 （ https://www.metmuseum.org/art/collection/search/439844 ）	33
2-21		托馬斯·科爾，〈泰坦的高腳杯〉（The Titan's Goblet），1833，油畫、畫布，49.2 x 41 cm，大都會藝術博物館藏。 （ https://www.metmuseum.org/art/collection/search/10499 ）	34
2-22		托馬斯·科爾，〈泰坦的高腳杯〉（局部）。 （ https://www.metmuseum.org/art/collection/search/10499 ）	34
2-23		皮埃爾·皮維·德·夏凡納，〈幻想〉（Fantasy），1866，263.5 x 148.5 cm，油畫、畫布，Ohara Museum of Art 大原美術館 （ https://www.arthistoryproject.com/artists/pierre-puvis-de-chavannes/fantasy/ ）	35
2-24		米勒，〈春天〉（spring），1868-1873 間，油畫，86 x 111cm，奧賽博物館。 （ https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/le-printemps-237 ）	36
2-25		阿爾欽博托，〈維圖姆努斯〉（Vortumnus 或 Vertumno），1590，油畫、畫布，560 x 680cm，斯科克洛斯特城堡藏。 （ https://artsandculture.google.com/asset/rudolf-ii-of-habsburg-as-vertumnus-giuseppe-arcimboldo/TAGn3nhWHkbIBA ）	37
2-26		約翰·艾佛雷特·米萊，〈奧菲莉婭〉（Ophelia），油畫、畫布，1851-52. 762 x 1118cm，倫敦泰特美術館藏。 （ https://www.tate.org.uk/art/artworks/millais-ophelia-n01506 ）	38

2-27		(左半) 1865 由 Dante Gabriel Rossetti 指導定姿攝影。(右半) 羅賽蒂, 〈珍·莫里斯〉Jane Morris (The Blue Silk Dress), 油畫 畫布, 1868, 110.5 x 90.2 cm, 古董協會, 凱爾斯科特莊園藏。圖片出處: https://reurl.cc/EjZ8rn 。	39
2-28		愛德華·孟克, 《吶喊》(The Scream), 1893, 蛋彩畫, 91 x 73.5 cm, 奧斯陸國家畫廊藏。 (https://www.nasjonalmuseet.no/en/collection/object/NG.M.00939)	40
2-29		保羅·高更, 〈我們來自哪裡, 我們是什麼, 我們要去哪裡〉(Where Do We Come From What Are We Where Are We Going), 1897 - 1898, 油畫、畫布, 139.1 x 374.6cm, 波士頓美術館 (MFA) 藏。(圖片出處: https://reurl.cc/dnxz2k)	40
2-30		海倫·倫德伯格, 《植物和動物類比》(Plant and Animal Analogies), 1933-34, 油畫, 61 x 76.2 cm, UCI 研究所和加州藝術博物館收藏 (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/surrealism/5-things)	42
2-31		馬格利特, 〈拱空達〉(Golconda), 1953, 100,3 x 80 cm, 油畫、畫布, Menil Collection 收藏 (Archive: https://www.artchive.com/artwork/golconda-rene-magritte-1953/)	42
2-32		喬治·德·基里訶, 〈詩人的不確定性〉(The Uncertainty of the Poet, 法文: L'Incertitude du poète), 1913, 106 x 94 cm, 油畫、畫布, 泰特美術館 (https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/magic-realism)	44
2-33		揚·凡·艾克與休伯特·凡·艾克, 1432, 《根特祭壇畫》(Ghent Altarpiece), 聖巴夫大教堂的根特(多聯)祭壇畫。 (https://www.sintbaafskathedraal.be/en/history/the-ghent-altarpiece/)	49
2-34		波提切利, 〈春〉La Primavera, 1480, 蛋彩畫, 207 x 319cm, 佛羅倫斯市烏菲茲美術館藏。 (https://www.uffizi.it/opere/botticelli-primavera)	49


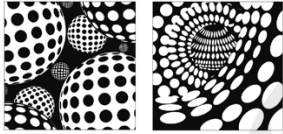
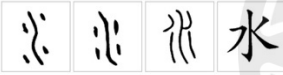

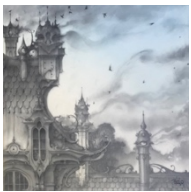
2-35		哥雅，《巨人》（The Colossus），1808 後，116 x 105 cm，油畫、畫布，普拉多美術館藏。 (https://www.museodelprado.es)	50
2-36		杜米埃，〈高康大〉（Gargantua），1831，石版畫，私人收藏。 (https://www.famsf.org/artworks/gargantua-2)	51
2-37		喬瓦尼·巴蒂斯塔·皮拉內西，〈惡夢的地獄〉（The Interior of Nightmares），1749-50，蝕刻版畫，49.4 x 63.8cm，紐約大都會藝術博物館。 (https://www.cooperhewitt.org/2014/09/15/the-interior-of-nightmares/)	51
2-38		馬克斯·恩斯特，《爐邊天使》（The Fireside Angel）（法語：L'ange du foyer），1937，油畫、畫布，114 x 146cm，私人收藏。（Art Blart： https://artblart.com/tag/max-ernst-lange-du-foyer-le-triomphe-du-surrealisme/ ）	52
2-39		羅伯英潘，〈瘋狂的茶會〉（A Mad Tea-Party），繪本《Alice's Adventures in Wonderland》插圖。 (https://robertingpen.com/classic/detail/?pid=13&id=57ee18f035ae3)	54
2-40		羅伯英潘，〈老鼠、鼩鼠和獾在老鼠家裡遇見了蟾蜍〉（Rat, Mole and Badger meet with Toad at Rat's house），繪本《THE WIND IN THE WILLOWS》插圖。 (https://robertingpen.com/classic/detail/?pid=13&id=577b40a8a3d95)	54
2-41		克里斯·鄧恩，〈講述故事〉（Telling Tales）24 x 31 cm，水彩和水粉。 (https://www.chris-dunn.co.uk/)	56
2-42		克里斯·鄧恩，〈一點十五分的十號月台〉（A Quarter Past One On Platform Ten），Watercolour & Gouache，92 x 50cm。 (https://www.chris-dunn.co.uk/)	56

2-43		克里斯·鄧恩，〈Toad The Traffic Queller〉，Watercolour & Gouache，24 x 31cm，繪本《THE WIND IN THE WILLOWS》插圖。 (https://www.chris-dunn.co.uk/)	57
2-44		詹姆斯·格尼，〈希望花園〉(Garden of Hope)，1995，油畫、畫布，116.8 x 86.4 cm，1995 年於《恐龍烏托邦：地下世界》(Dinotopia: The World Beneath) 出版。(圖片出處： https://reurl.cc/kOLNmr)	58
2-45		詹姆斯·格尼，〈恐龍大巡遊〉(Dinosaur Parade)，1989，油畫，24 x 48 英寸，1992 年於《恐龍國：遠離時間的土地》(Dinotopia: A Land Apart from Time) 出版，藝術家自藏。 (圖片出處： https://reurl.cc/DjZnG5)	58
2-46		安妮，〈毒菌跳舞節〉(THE FESTIVAL OF THE TOADSTOOL DANCE)，油畫 木板，16 x 20 英吋，2023。圖片出處：GALLERY GERARD，藝術家 Justin 和 Annie Stegg Gerard 共同經營網站。(2025 年 6 月 30 日檢索)	59
2-47		安妮，〈海馬〉(HIPPOKAMPPI)，11 x 14 英吋，油畫 木板，2018。圖片出處：GALLERY GERARD，藝術家 Justin 和 Annie Stegg Gerard 共同經營網站。(2025 年 6 月 30 日檢索)	60
2-48		(左) 安妮，〈雷納德和草莓〉(Renard and the Strawberries) (素描稿)，12 x 16 英吋，鉛筆。圖片出處：GALLERY GERARD，藝術家 Justin 和 Annie Stegg Gerard 共同經營網站。(2025 年 6 月 30 日檢索)	62
2-49		(右) 安妮，〈雷納德和草莓〉(Renard and the Strawberries) (完稿)，12 x 16 英吋，油畫、木板。圖片出處：GALLERY GERARD，藝術家 Justin 和 Annie Stegg Gerard 共同經營網站。(2025 年 6 月 30 日檢索)	62
2-50		電影《羊男的迷宮》海報。 (https://afraontheway.com/review/pans-labyrinth/)	63
2-51		瑪姬·泰勒，〈詩人之家〉(Poets house)，數位影像。(圖片出處： https://maggietaylor.com/)	64

2-52		《魔物獵人 NOW》(MONSTER HUNTER NOW)，日本 CAPCOM (https://news.gamebase.com.tw/news/detail/99417606)	64
2-53		2015 年，YouGov 在四大洲 10 個國家進行喜好顏色調查。 https://reurl.cc/OMk7ER	65
2-54		《阿凡達》(Avatar) 劇照，奈蒂莉與潘朵拉星球的靈魂伊娃， https://hkdaiejoubu.com/blog/avatar-the-movie/	66
2-55		《阿凡達 2》(Avatar 2) 美術概念圖組 https://news.agentm.tw/91511/	67
2-56		極光，圖片來源：Shutterstock。 (https://www.cw.com.tw/feature/nordic-tourism)	67
2-57		ICRAR/University of Amsterdam 製，中子星發出輻射噴流的的想像圖，ICRAR 藏。 (https://openmuseum.tw/muse/digi_object/3fcac7fad1802dd7b20bb5643cb87ab7#211384)	68
2-58		KPNO/NOIRLab/NSF/AURA 拍攝，金牛座蟹狀星雲的脈衝星，NOIRLab 藏。 (https://openmuseum.tw/muse/digi_object/f5ef43deedf6a77384cd293788b7df23#211389)。	68
2-59		KPNO/NOIRLab/NSF/AURA/Adam Block，寶瓶座螺旋星雲 NGC 7293，中央為白矮星，NOIRLab 藏。(https://reurl.cc/LW7jNX)	68
2-60		柯爾，〈生命之旅：童年〉(The Voyage of Life: Childhood)，1842，油畫 畫布，134.3 x 195.3 cm，國家藝廊。(圖片出處： https://www.nga.gov/collection/art-object-page.52450.html)	70
2-61		柯爾，〈生命之旅：青年〉(The Voyage of Life: Youth)，1842，油畫 畫布，134.3 x 194.9 cm，國家藝廊。(圖片出處： https://www.nga.gov/collection/art-object-page.52451.html)	70

2-62		柯爾，〈生命之旅：成年〉（The Voyage of Life: Manhood），1842，油畫 畫布，134.3 x 202.6 cm，國家藝廊。（圖片出處： https://www.nga.gov/collection/art-object-page.52452.html ）	70
2-63		柯爾，〈生命之旅：老年〉（The Voyage of Life: Old Age），1842，油畫 畫布，133.4 x 196.2 cm，國家藝廊。（圖片出處： https://www.nga.gov/collection/art-object-page.52453.html ）	70
2-64		《羊男的迷宮》電影劇照。 （ https://afraontheway.com/review/pans-labyrinth/ ）	72
2-65		波提切利，《維納斯與馬爾斯》（Venus and Mars），1485，木板、蛋彩，69 cm x 173 cm，藏於國家藝廊	74
2-66		Margaux Jones 繪製的卡牌。 （ https://www.mjculinane.com ）	76
2-67		《羊男的迷宮》中的牧神	78
2-68		丹尼爾·梅里厄姆，〈猛禽〉（Bird of Prey），16 x 12 英吋，壓克力，藝術家自藏。 Daniel Merriam's Bubble Street Gallery.（藝術家）個人官網： < https://bubblestreetgallery.com/over-the-rooftops >。 （2025 年 6 月 30 日檢索）	78
2-69		珍妮伯德·阿爾坎塔拉，〈不羈的寵兒〉（The Untamed Darlings），2015，油畫、木板，35 x 26 英吋。 https://www.afanyc.com/jennybird-alcantara	79
2-70		海蒂·泰勒弗，〈糖影〉（Sugar Shadow），20 x 30 英吋，油畫、畫布。圖片來源：HEIDI TAILLEFER.（藝術家）個人官網 < https://www.heiditaillefer.com >。	80
2-71		海蒂·泰勒弗，〈天使的分享〉（The Angel's Share），2015，油畫、畫布，40 x 70 英吋。 圖片來源：HEIDI TAILLEFER.（藝術家）個人官網 < https://www.heiditaillefer.com >。	80

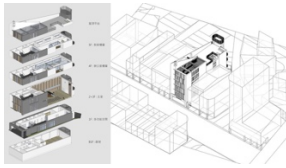




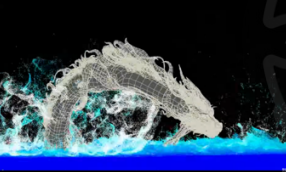
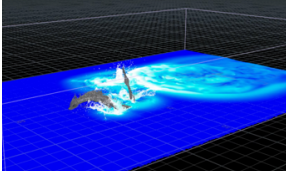

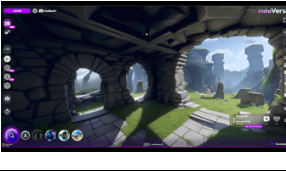
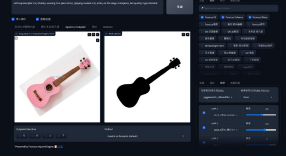
3-1		《風之谷》漫畫所附兩國攻防之間的戰略圖。 (https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1766614)	82
3-2		《風之谷》動畫裡的場景 (https://read01.com/A8mezjM.html)	83
3-3		帕蒂尼爾，〈風景與聖傑羅姆〉(Landscape with st. Jerome)，1516-1517，油畫，普拉多美術館。	84
3-4		帕尼尼，〈古羅馬〉(Ancient Rome)，1757，油畫 畫布，紐約大都會藝術博物館 (MET)。	84
3-5		帕尼尼，〈現代羅馬〉(Modern Rome)，1757，油畫 畫布，紐約大都會藝術博物館 (MET)。	85
3-6		(左圖)《奇幻動物森林 樋口裕子展》展場現場照片。	87
3-7		(右上)《奇幻動物森林 樋口裕子展》作品放大(局部)。	87
3-8		(右下)《奇幻動物森林 樋口裕子展》作品放大。	87
3-9		(左)2023年 K-BALLET Opt 第3場公演『灰姑娘之家』宣傳海報	88


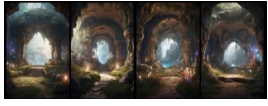
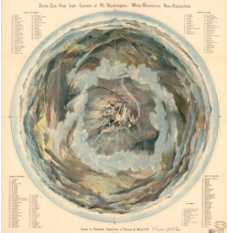
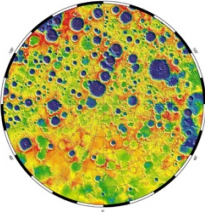





3-10		(右) 2021 電影『LAMB ラム』海報	88
3-11		拉斐爾，〈雅典學院〉(The School of Athens)，1509，550 x 770 cm，濕壁畫，梵蒂岡博物館(西斯汀禮拜堂)。(https://reurl.cc/XGIDAe)	89
3-12		無打光與彩繪的隧道 (https://letsplay.tw/su-dong/)	90
3-13		有打光與彩繪的隧道 (https://letsplay.tw/su-dong/)	90
3-14		點的立體構成 (截圖) (https://modern.csu.edu.tw/wSite/public/Attachment/f1380592373258.pdf)	90
3-15		象形文字水的變化 (https://reurl.cc/bVn4mX)	92
3-16		畢薩內洛，〈聖喬治、聖安東尼及聖母子〉(The Virgin and Child with Saints Anthony Abbot and George) (畫面上方局部)，1435-41，但彩畫、木板，46.5 x 29 cm，國家藝廊藏。	92
3-17		梵谷，〈星夜〉(The Starry Night)，1889，油畫 畫布，73.7 x 92.1 cm，紐約現代美術館藏。 (https://www.moma.org/collection/works/79802)	92
3-18		丹尼爾·梅里厄姆，〈屋頂〉(OVER THE ROOFTOPS)，牛皮紙、石墨、壓克力，14 x 14 英吋，藝術家自藏。Daniel Merriam's Bubble Street Gallery. (藝術家)個人官網： < https://bubblestreetgallery.com/over-the-rooftops > 。(2025年6月30日檢索)	93
3-19		紐西蘭漢密爾頓公園枯山水庭園 (https://www.tsunagujapan.com/zh-hant/karesansui/)	94



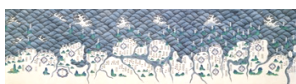






3-20		丹尼爾·梅里厄姆，〈北岸〉(North Shore)，年代不詳，媒材不詳，54 x 35 英吋，藝術家自藏。 Daniel Merriam's Bubble Street Gallery. (藝術家) 個人官網： < https://bubblestreetgallery.com/over-the-rooftops >。 (2025年6月30日檢索)	95
3-21		恩斯特·福克斯，《約伯與巴黎的審判》(Job and the judgement of Paris)，1966年。 (http://alienexplorations.blogspot.com/2021/02/job-and-judgement-of-paris-1966-by.html)	96
3-22		托馬斯·科爾，〈卡茲奇山的圓頂〉(View of Round-Top in the Catskill Mountains)，1827，波士頓美術館藏。 (https://artouch.com/art-views/content-12128.html)	97
3-23		羅伯特·伯福德，〈孟買全景畫〉(panoramic painting of Bombay)，1831，大英圖書館藏。 (https://artouch.com/art-views/content-12128.html)	98
3-24		〈梅斯達格全景畫〉(Panorama Mesdag) (https://reurl.cc/6vDVbZ)	98
3-25		帕蒂尼爾，〈聖傑羅姆懺悔〉(The Penitence of Saint Jerome)，約1512-15年，三聯畫，木頭油畫，117.5 x 81.3cm，紐約大都會藝術博物館。 (https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437261)	99
3-26		透視原理與專有名詞 (http://ds.icampus.hk/waiyan/upload/article/76d4b6e87862ab67f6cbd0850feac390.pdf)	101
3-27		喬夫拉·博斯查特，〈神秘聯盟〉(Unio Mystica)，1973 (https://darkartandcraft.com/blogs/news/johfra-bosschart-occult-surrealism)	103
3-28		羅倫傑提·安布洛喬，Effects of Good Government in the city，1338-1339，濕壁畫，240 x 1400cm，錫耶納公民博物館和曼吉亞塔和平室藏。 (https://reurl.cc/WxXaMx)	103
3-29		《善政對城市的影響》(局部) (https://reurl.cc/xaEx44)	104

3-30		《壞政府的影響》（局部） （ https://reurl.cc/xaEx44 ）	104
3-31		托馬斯·科爾，〈View from Mount Holyoke, Northampton, Massachusetts, after a Thunderstorm—The Oxbow〉，1836，紐約大都會藝術博物館。	105
3-32		皮埃爾-阿德里安·芭黎絲，〈建築幻想：透過天然拱門看到的圓形寺廟的廢墟〉（Architectural Fantasy: Ruins of a Circular Temple Seen through a Natural Arch），1785，鋼筆和黑色墨水，在鋪設的紙上塗有石墨的水彩和水粉，39.3 x 50cm，國家藝廊藏。 （ https://www.nga.gov/collection/art-object-page.130226.html ）	106
3-33		安德列亞斯，〈萊茵河 2 號〉，數位影像，1999。	106
3-34		〈紀念碑谷 2〉畫面截圖。 （ https://igdshare.org/content/the_art_of_monument_valley_2 ）	107
3-35		使用混合實境穿戴裝置，可以使用自己的雙手與虛擬環境即時互動。 （ https://reurl.cc/KerKYR ）	109
3-36		左半為遊戲世界，右半為現實世界的玩家。 （ https://reurl.cc/3X5rkM ）	110
3-37		〈巴比倫世界地圖〉，大英博物館藏。（圖片來源：《地圖大歷史》）	111
3-38		托勒密（Ptolemy）的世界地圖，這是 1482 年在德國烏爾姆印刷的版本。出處：華盛頓特區國會圖書館（Library of Congress, Washington, D.C.）。	112
3-39		麥卡托投影（Mercator projection）原理，出處：大英百科全書公司（Encyclopædia Britannica, Inc.）。	113
3-40		地球儀（左）描繪了沒有陸地變形的地球，麥卡托投影（右）在緯度 60°-90° 的地區有明顯變形。出處：大英百科全書公司（Encyclopædia Britannica, Inc.）。	114



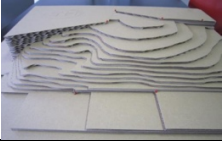





3-41		1801 年《萊斯特廣場圓形大廳剖面圖》插圖。來源：大英博物館。 (https://kknews.cc/news/2qprenz.html)	115
3-42		手機寬景拍攝示意圖 (https://www.eyespy360.com/zh-tw/blog/The_History_of_360_Photography.html)	116
3-43		台北市寬景圖，Ludovic Lubeigt 拍攝。 (https://www.360cities.net)	116
3-44		南天 360 度環景圖，歐洲太空總署拍攝。 (https://www.360cities.net)	117
3-45		1849 年 Davis Brewster 的立體鏡設計圖。圖片來源： https://kknews.cc/news/2qprenz.html 。	117
3-46		紙製 VR 眼鏡。(https://panoform.com)	117
3-47		羅東林業文化園區球形環景圖攝影，劉巧璇拍攝。	118
3-48		等距長方投影 (equirectangular) 原理。 Yu Kai Him Otto. 〈Equirectangular convolution in Panoramic image.〉, 2023, 《Medium》, 網址： < https://reurl.cc/VW38b6 >。(2025 年 6 月 30 日檢索)	119
3-49		Panoform 網站步驟截圖。(https://panoform.com)	119
3-50		Panoform 提供的網格截圖。 (https://panoform.com)	120
3-51		網格與環景照片疊加效果。	120
3-52		環景空間以方形房間概念化分成 ABCD 四面牆及 E 地板、F 天花板區塊。 (https://www.otiya.com/tag/activity/)	121
3-53		蘿瑞·安德森+黃心健,《沙中房間》(La Camera Insabiata), 虛擬實境頭戴裝置、手持控制器、電腦、15 分鐘虛擬實境影像, 2016。 (https://www.tfam.museum/Exhibition/Exhibition_page.aspx?id=624&ddlLang=zh-tw)	121

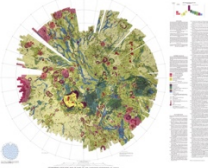
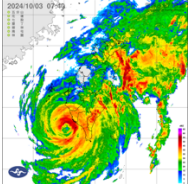
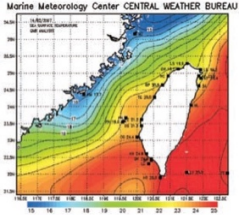
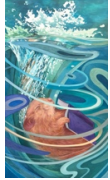


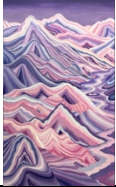

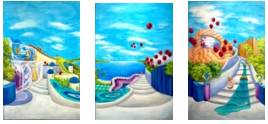
3-54		空間說明爆炸圖與等角透視圖（局部）。	123
3-55		廣澤集團透過擬真動畫與特效營造出亮眼視覺效果。	124
3-56		Rhino 官方網站介紹影片截圖，展示 3D 建模曲線與曲面關聯。	124
3-57		《Fall》基底建模圖（素模）。	125
3-58		《Fall》完整渲染圖。	125
3-59		Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片截圖，龍躍出水面的水花動態。	126
3-60		Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片截圖，規劃龍在整個場景中的移動路徑。	126
3-61		Making Of / Behind The Scenes Unreal Engine 5 x Houdini Water Dragon 影片截圖，呈現接近完稿的擬真狀態。	126
3-62		AI 生成 3D 遊戲地圖場景 instaVerse 影片畫面截圖。	128
3-63		無貓咪的粉色吉他圖片。	128

3-64		外部重繪功能上傳遮罩，並輸入簡短文字說明生成角色。	128
3-65		運用 Leonaedo.Ai 生成圖片。	129
3-66		Geo. H. Walker & Co.，波士頓暨緬因鐵路公司，〈華盛頓山山頂鳥瞰圖：新罕布夏州白山（Birds-eye view from summit of Mt. Washington, White Mountains, New-Hampshire）〉，1902，繪畫，71 x 67cm，美國國會圖書館地理與地圖部藏。網址： https://www.loc.gov/resource/g3742w.ct005518/ 。	133
3-67		月球的北極重力（Moon's north pole gravity），2012，美國重力回溯及內部結構實驗室（美國國家航空暨太空總署）。網址： https://www.jpl.nasa.gov/images/pia16896-gravity-at-the-moons-north-pole/ 。	133
3-68		蘿拉·米加斯 Lola Migas、萊恩·迪亞茲 Ryan Diaz，〈色彩詩：我有一個夢想〉（Chromapoems : I have a dream.），2010。網址： https://cargocollective.com/lolamigas/Chromapoems 。	134
3-69		劉巧璇，〈渠道〉草圖線稿（局部）。	135
3-70		曲線排列後產生畫面的波動。	136
3-71		康丁斯基（Wassily Kandinsky），〈圓中圓〉（Circles in a Circle），98.7 x 95.6 cm，油彩·畫布，1923，賓州費城藝術博物館藏（Philadelphia Museum of Art）。網址： https://www.philamuseum.org/collection/object/51019 。	137
3-72		維克多·瓦沙雷（Victor Vasarely，1906-1997），〈運動研究：鯨魚環〉（Study of Movement : Whale-shaped Rings），石版畫，1939。網址： https://vasarely.staedelmuseum.de/en/ 。	138

3-73		劉巧璇，〈秘境〉，2024，水彩、紙 40 x 40cm，藝術家自藏。	139
3-74		劉巧璇，〈北境〉，2024，水彩、紙 40 x 40cm，藝術家自藏。	139
3-75		〈海圖〉（局部），約 1560 年，紙本設色，30.5 x 2081cm，國立故宮博物院藏。	140
3-76		〈福建廣東海防航海圖〉，19 世紀初，私人收藏。	140
3-77		Henricus Hondius，〈新的全球地理和水文地圖〉（ <i>Nova Totius Terrarum Orbis Geographica Ac Hydrographica Tabula Auct.</i> ），1633，47.9 x 56.7，在阿姆斯特丹印刷。	141
3-78		〈新的全球地理和水文地圖〉（局部），圖中有畫出海怪與船隻。	142
3-79		Frederick De Wit，〈世界地圖〉（ <i>Nova Orbis Tabula In Lucem Edita, A. F. de Wit.</i> ），1686~1686，紙質，49.5 x 50cm。國立臺灣歷史博物館藏。	142
3-80		利瑪竇編繪；張文燾過紙，〈坤輿萬國全圖〉（全圖），1602 年明神宗萬曆年間原作，手繪設色摹本，木版印刷，由六屏幅組成，全幅 152×366cm，中央研究院歷史語言研究所藏。（圖為韓國實學博物館藏摹本）	143
3-81		〈坤輿萬國全圖〉（局部特寫），1602 年明神宗萬曆年間原作，手繪設色摹本，中央研究院歷史語言研究所藏。（圖為韓國實學博物館藏摹本）	144
3-82		威廉·B·金斯堡收藏的世界地圖。	145

3-83		N.M. Buchunov, 〈蘇聯動物地理教育地圖〉 (Зоогеографическая учебная карта СССР), 1928, 分左右兩半的彩色石版畫, 國會圖書館地理和地圖部藏。	145
3-84		金子常光〈臺北市大觀〉, 1935, 70.5 x 18cm, 本件為臺北市所做的地方介紹摺頁型郵簡(書簡圖繪), 國立臺灣歷史博物館藏。	146
3-85		吉田初三郎〈觀光的花蓮港〉, 1935, 11.2 x 18.8cm, 本件為臺灣總督府交通局鐵道部所做的地方介紹摺頁, 國立臺灣大學圖書館。	146
4-1		英國自然歷史博物館年度最佳野生動物攝影師大賽 LUMIX 人氣大獎(LUMIX People's Choice) 作品。	148
4-2		明宣宗朱瞻基〈苦瓜鼠圖〉, 北京故宮藏。	150
4-3		Banksy 在 IG 上的發文照片。網址： https://www.instagram.com/p/B_Aqdh4Jd5x/?utm_source=ig_embed&ig_rid=79a3e28e-a50e-4ccb-9e44-44408f1a6856	150
4-4		老鼠小米 (Rémy) / 料理鼠王劇照。	151
4-5		倉鼠。	152
4-6		劉巧璇, 〈忐忑〉, 2024, 壓克力、複合媒材、畫布, 112 x 145.5cm。(自行拍攝)	155
4-7		水滴產生波動漣漪。 網址： https://grantclassic.com/blogs/gc-blog/貓咪比較愛喝流動水	157
4-8		天氣圖呈現出位於太平洋海面上的低氣壓有機會發展成熱帶性低氣壓。圖片來源, 由民視新聞取自中央氣象局官網： https://www.ftvnews.com.tw/news/detail/2020A04W0051 。	157

4-9		劉巧璇，〈數日子〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162cm。（自行拍攝）	158
4-10		劉巧璇，〈世界〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 200 cm。	158
4-11		鞍部等高線圖，網址 https://www.ehanlin.com.tw/app/keyword/高中/地理/鞍部等高線圖.html 。	159
4-12		等高線地形模型 https://www.kenchikushiblog.com/tenkoushya/item_17398.html 。	159
4-13		劉巧璇，〈花季〉（局部），2024，壓克力、複合媒材、畫布，70 x 240 cm。	160
4-14		達利，〈夜晚的長腿爸爸，希望！〉，1940 油彩畫布 40.5×50.8cm，聖彼得堡達利博物館藏。網址： https://catalogues.salvador-dali.org/catalogues/en/heritageobject/353/ 。	161
4-15		多道入侵岩脈組合而成的條紋狀地景。出處：台灣地景保育網： https://landscape.forest.gov.tw/Front/LandscapeNews/LandscapeSlide/Gallery.aspx?id=9kvKyFQwyY8=&Album=45&page=2	161
4-16		卓蘭層的岩性為砂頁岩互層，視覺上呈現深淺交錯的特性，被命名為「千層岩」。網址： https://landscape.forest.gov.tw/Front/LandscapePhoto/Otherphotos/Gallery.aspx?id=Mg19MK%2F1JN4=&Album=98	162
4-17		黃公望，富春山居圖（無用師）（局部），元代（西元 1279-1368），卷軸，紙本、水墨畫，33 x 636.9 cm，臺北故宮博物院藏。 https://theme.npm.edu.tw/selection/Article.aspx?sNo=04000975	162
4-18		劉巧璇，〈島嶼高峰 1〉（局部），2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	162

4-19		金星北半球部分地質圖（Geomorphologic/Geologic Map of Part of the Northern Hemisphere of Venus），1989，美國地質調查局。 https://www.lpi.usra.edu/resources/venus_maps/2059/	164
4-20		2024 年 10 月 3 日上午 07:40 分的雷達回波圖。 https://www.ettoday.net/news/20241003/2828238.htm 。	164
4-21		臺灣海域海溫分析圖，中央氣象署南區氣象服務，網站： https://south.cwa.gov.tw/inner/ANPB1573551698tUAh	165
4-22		劉巧璇，〈沉浸〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，140 x 81 cm。	166
4-23		劉巧璇，〈飛·躍〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。	167
4-24		劉巧璇，〈安逸〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 97 cm。	167
4-25		劉巧璇，〈島嶼高峰 2〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	169
4-26		〈島嶼高峰 2〉前置作業，使用 Chat GPT 生成圖片。	169
4-27		作品〈好望角〉分成三張畫布，並且可以交換拼接的順序。	171

4-28		作品〈好望角〉實體作品看到的構圖，有三個方向的階梯引導動線。	171
4-29		作品〈好望角〉在虛擬實境中看到的畫面。	171
4-30		劉巧璇，〈小山丘〉，2022，油畫、畫布，35 x 35cm。	172
4-31		劉巧璇，〈波紋〉，2022，油畫、畫布，35 x 35cm。	172
4-32		劉巧璇，〈乘風破浪〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 89.5cm。	173
4-33		劉巧璇，〈頂峰〉（局部），2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	175
4-34		劉巧璇，〈渠道〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，90 x 180cm。	176
5-1		劉巧璇，〈斜的美〉，2022，油畫、畫布，72 x 120 cm。	178
5-2		歪腰郵筒，臺北市政府觀光傳播局景點介紹。 網址： https://www.travel.taipei/zh-tw/attraction/details/2256	179
5-3		劉巧璇，〈花季〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏，70 x 240 cm。	179
5-4		劉巧璇，〈粉紅熱潮〉，2024，油畫、複合媒材、畫布，二連屏，60 x 240 cm。	180

5-5		劉巧璇，〈萌澡堂〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162 cm。	181
5-6		劉巧璇，〈藍色〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。	182
5-7		劉巧璇，〈黃色〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。	182
5-8		劉巧璇，〈飛・躍〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。	183
5-9		劉巧璇，〈沉浸〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，140 x 81 cm。	184
5-10		劉巧璇，〈狂潮起〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，130 x 89 cm。	185
5-11		劉巧璇，〈旋轉〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。	186
5-12		劉巧璇，〈震盪〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。	186

5-13		劉巧璇，〈颱風前夜〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。	187
5-14		劉巧璇，〈不想放假〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5 cm。	187
5-15		劉巧璇，〈振翅〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，162 x 97 cm。	189
5-16		劉巧璇，〈漂移〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 80 cm。	190
5-17		劉巧璇，〈乘風破浪〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 89.5 cm。	191
5-18		劉巧璇，〈數日子〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，97 x 162 cm。	192
5-19		劉巧璇，〈忐忑〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，112 x 145.5 cm。	193
5-20		劉巧璇，〈安逸〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，145.5 x 97 cm。	194
5-21		劉巧璇，〈小山丘〉，2022，油畫、畫布，35 x 35cm。	195
5-22		劉巧璇，〈波紋〉，2022，油畫、畫布，35 x 35cm。	195

5-23		劉巧璇，〈島嶼高峰 1〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	196
5-24		劉巧璇，〈島嶼高峰 2〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	196
5-25		劉巧璇，〈頂峰〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，116.5 x 72.5cm。	197
5-26		劉巧璇，〈生成〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 100 cm。	198
5-27		劉巧璇，〈起風〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，100 x 100 cm。	199
5-28		劉巧璇，〈好望角〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，三連屏、VR，105 x 210 cm。	201
5-29		劉巧璇，〈心·星〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。	202
5-30		劉巧璇，〈桃花源〉，2024，油畫、畫布，二連屏、VR，90 x 180 cm。	203
5-31		劉巧璇，〈渠道〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，90 x 180cm。	204
5-32		劉巧璇，〈儀式〉，2024，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。	205
5-33		劉巧璇，〈世界〉，2025，壓克力、複合媒材、畫布，二連屏、VR，100 x 200 cm。	206

附錄：個展紀錄

2024年7月2日至7月18日，「奇流域：劉巧璇創作個展」，於臺北市的政大公企中心二樓流光展廳展開，作品集結2022年起至2024年7月的作品共二十八件，這是我博士班的第一次個展。

展覽創作理念說明：

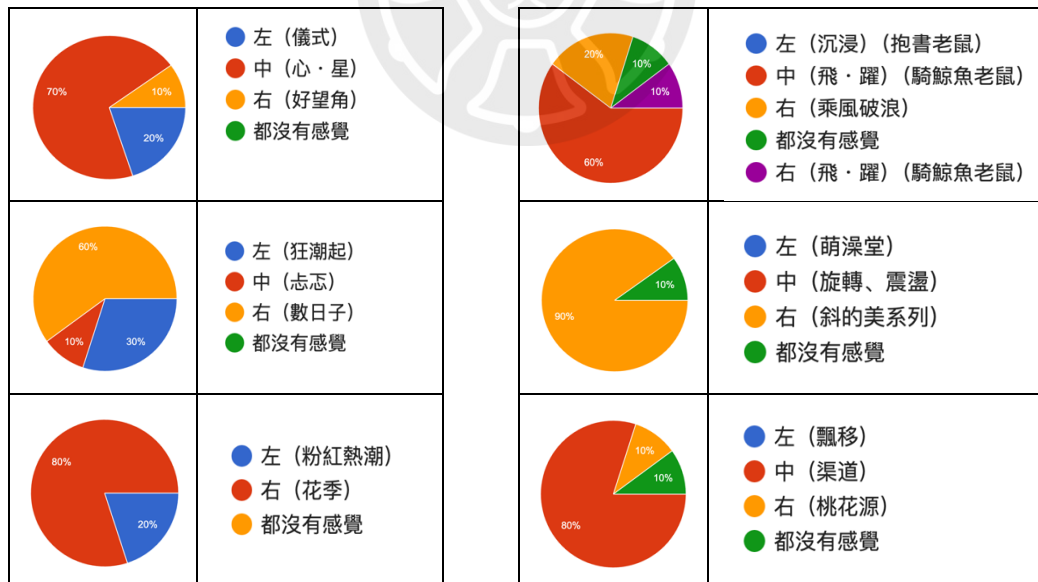
「奇流域」源自一個劉巧璇創造出的奇境：鼠國，本次展覽作品不同於現實、寫實的空間，隨著時間流轉與變換，奇妙故事正在處處發生。在創作者所創造的「第二世界」中，老鼠們群居、互動、相互影響的行為就如同微型的人類世界觀，會趁週末追趕熱潮與流行，也會面臨疾病、天災等挑戰與危機，生活中總有著各種慾望與徬徨，但這些都不會影響我們對生活的忠實態度，常保積極、正向、樂觀的想法，共同創造美好的奇幻世界。藉由本次展出，創作者企圖讓觀者能體驗、探索這相似又不同、虛實交錯的世界，也希望能從過程中讓奇幻世界的樣貌漸趨完整。

此次展覽中放置了表單，詢問以下幾個問題，請來參觀的民眾能給予想法和回饋。題目與回答的結果如下。

【題目】

1. 請問上面作品，您覺得哪件觀看時奇幻感受較多？(以三或四件作品比較)

【回答結果】



【題目】

2. 您覺得所有作品中哪一件作品最有奇幻感受？麻煩幫我描述「令您感受奇幻」的主因。例如：因為看到什麼顏色？因為看到什麼內容？或構圖等其他因素，請幫忙寫出。

【回答結果】

最後請問，您覺得所有作品中哪一件作品最有奇幻感受？麻煩幫我描述「令您感受奇幻」的主因。例如：

因為看到什麼顏色？

因為看到什麼內容？

或構圖等其他因素，請幫忙寫出。

※或許您會對於「奇幻」無法解釋，但這就是「奇幻」模糊的特點，請您依照「您認為的奇幻」留下想法即可。

10 則回應

顏色和景深

桃花源，因為桃花源也只有耳述，粉紅色夢幻泡影之感；老鼠過大，像小朋友身高。

時空交錯感、藍紫色、矛盾的物品堆疊（地球和鯨魚）

心·星。

場景在宇宙的某星系，讓人身處像奇幻世界。

馬卡龍·點心在奇幻世界各處，山也很像點心，也有甜點常有的流沙。

上半部深藍的顏色有宇宙感。

渠道的內部還有亮光 很不符合實際情況😂 所以覺得很奇幻

心·星。因為藍紫色+外太空的感覺

深藍暗黑色調，非現實的架構

《儀式》主體對比的色調和構圖，接近左右對稱、樹幹穿透的構圖形式，感覺空間似也可以倒置，畫中無明確主角，增加整題畫面的奇異感

斜的美，線條與色彩

無法敘述就是奇幻

從上面呈現的資料可知，「顏色」影響有七個回應，「構圖」與「不現實」次之。被選出來有較多奇幻感受的作品，〈心·星〉7 票，〈數日子〉6 票，〈斜的美〉9 票，〈花季〉8 票，〈飛·躍〉7 票，〈渠道〉8 票。雖然選出來的票數和比較的對象有絕對的關係，但對照填答者給的理由後，也可以作為一種參考。

2025 年 4 月 12 日至 4 月 24 日，「鼠國奇境：劉巧璇創作個展」，於臺北市藝文推廣處二樓 C 展廳展開，作品集結 2024 年起至 2025 年 4 月的作品共二十五件，這是我博士班的第二次個展。

展覽創作理念說明：

創作者認為動物的行為與思想相較於人類純粹許多，因此「鼠國奇境」以人的社會、生活、成長歷程中的故事為發想，創造第二世界的老鼠理想國，期待透過作品可以少點現實的複雜與負面能量，使觀者能從故事中找到與自己生活的關聯，帶給觀者可愛與奇幻的想像空間。

【題目】

1. 下列圖片是這次展場中所有的作品，請依照您的感覺，幫忙選出 1~3 名您覺得較為奇幻的作品。



【回答結果】（此處僅記錄票數 2 以上的選票，共 31 人填表）

第一名		第二名		第三名	
編號	票數	編號	票數	編號	票數
2	6	15	10	2	4
13	5	13	4	20	4
14	4	21	3	15	3
15	4	14	2	21	2
22	4	2	2		
21	2				

【題目】

2. 請幫忙說明一下影響您「做出選擇」的主因為何？

例如：因為 1 號的內容看起來比較有說故事的感覺。

【回答結果】（共 31 人填表）

匿名	內容
1	非現實
2	有對比度跟故事性
3	色彩的流動很美
4	個人感受 14,15 的場景視覺較超現實且色彩迷魔幻；13 是故事有架空世界觀的感覺。
5	像是進入奇特的異世界中。
6	超現實的浪漫風格
7	魔幻舞台！
8	依整體第一印象及色彩
9	感覺比較神奇，有故事正要展開的感覺。
10	20 像在粉色的桃花源中
11	屬性相反的（陸生與水生）、（海與宇宙）
12	現實中難看到的樣子作為標準
13	14、15 的用色讓我感覺奇幻 02 則是各種不會湊在一起的元素卻湊在一起，意義不明的感覺？
14	有輔助
15	很像萬花筒！
16	因為有使用魔法的感覺
17	因為二號的動物和地球在真實世界中的尺度有非常大的差異，再加上海水本來應在地球上，卻反而把地球頂在水上，很奇幻～
18	宇宙和虛擬世界是人類最難觸及的空間，第一名給我像是表現宇宙的感覺，第二三名則是有徜徉在虛擬世界之感
19	用色大膽，五彩繽紛，活潑有氣質、夢幻的感覺
20	整體看起來很夢幻，在雲霧中的城堡本身就是一種很有故事和奇幻感的畫面
21	22 像大地被創造 像「創生之柱」
22	色彩非常的鮮明，讓人印象深刻
23	用色跟線條比較跳脫現實
24	有抽象的概念，不像現實世界
25	這三幅畫都是用顏色、線條構成整幅圖，沒有太多具象的物件。奇幻的意思似乎就是沒辦法在現實中發生、發現或感受的事情，憑閱聽者自己想像故事如何發生。
26	奇幻又有創意的感覺

27	主題
28	因為這幾張是將主角老鼠擬人化之後也不太可能出現的場景，讓我覺得比較有奇幻的感覺
29	因為這三張作品都有一種超越現實但又不失童趣會令人莞爾一笑且多駐足觀賞的特性👍
30	期待攀附躍出水面的驚喜，鯉魚耀龍門的喜悅
31	23 直覺顏色吸引，有冒險的精神 15 也是顏色搭配，顯現夢幻 1 顯現，鼠類有翅膀在現實社會的不可能

總結以上，「不現實、非現實」、「色彩」仍為最多人說明的原因，其中編號 15 號〈世界〉是最多人選擇的作品，其次是編號 13 號〈頂峰〉（別名魔幻舞台），這兩件作品參考的現實元素最最少，大概只剩老鼠是寫實的；另外用上〈世界〉使用最多的「極光」色彩，以藍綠色為主色、粉紫色次之。

因此回顧本篇論文於第貳章第三節，討論「色彩最奇幻感的影響、主題對奇幻感的影響」確實是最明顯能影響大眾產生奇幻感受的因子，大眾對於奇幻都會有自己的認知，但票選後還是有一些相似的結果。而此次展覽作品，以奇幻為條件，也有盡可能達到讓觀者感受到奇幻的目標。最後記錄一位觀展者看完「鼠國奇境」展覽後給我的回饋，她用說故事的方式串起整個看展經驗。

「老鼠，出生不被祝福，死亡不被知道，一直要到臭了才會發現，平時破壞家裡東咬西咬，真的是令人厭惡的存在。相較於人類，出生受到大家的祝福，死亡也是，真的差別很多，但是我們卻用老鼠做實驗。

老鼠雖然卑微，但在作品中卻發現老鼠是想要讓大家知道，牠也是有能力翻轉自己的一生，也是想讓大家都知道牠的，才會時常做些讓我們知道牠存在的事情。例如老鼠會打扮自己，花枝招展想要討人喜歡（作品〈黃色〉、〈藍色〉）；老鼠會游泳但不會飛，牠卻藉由受大眾喜愛愛護的大翅鯨，帶者自己穿出水面，讓自己成為明星且擁有龐大的力量（作品〈飛・躍〉）；牠也會攀登最頂峰，在那邊證明了自己的存在與能力（作品〈頂峰〉）。所以在這次的展覽中，老鼠改變了自己在大眾心目中的形象，成功翻轉鼠輩的命運。」（2025 年 4 月 25 日）