

國立台灣師範大學美術學系碩士班國畫組

碩士論文

心靈奇幻劇場－吳佳容繪畫創作論述

The Fantastic Theatre on My mind－The Creations of Paintings

Discussion by Gia-Rong Wu



指導教授：孫翼華教授

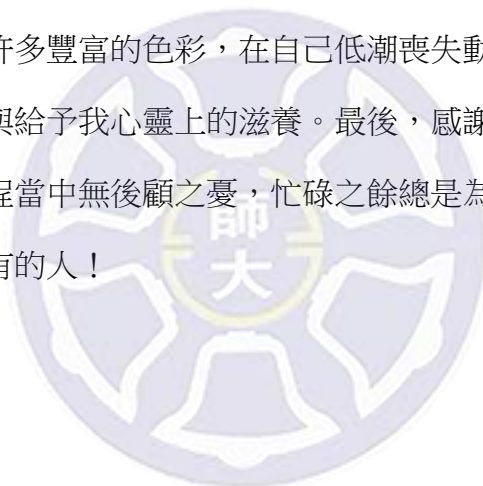
研究生：吳佳容撰

中華民國一〇五年十一月

謝 誌

時光飛逝，一轉眼約兩年半的研究所生活即將邁入終點，在驀然回首時總有釋懷的感覺，誠摯的感謝讓我有所蛻變的一切人、事、物。此篇論文的完成也感激許多人的幫忙與支持。首先感謝我的指導教授孫翼華老師，在論文撰寫期間耐心並無私地給予教導和指正，並且從中學習到對於創作研究的思維與學習態度。在論文口試期間內，感謝李振民教授及主審委員洪昌毅教授所給予的寶貴意見和鼓勵，能夠讓此篇碩士論文更完整，在此表示最深摯的謝忱。

此外，感謝各位有指導過我的老師們、一同上課的學長姐與同學們，在我研究所生涯中添增了許多豐富的色彩，在自己低潮喪失動力之時總是能帶給我許多的歡笑與鼓勵，與給予我心靈上的滋養。最後，感謝默默支持與關心我的家人，讓我在求學過程當中無後顧之憂，忙碌之餘總是為我加油打氣，這份畢業的喜悅將分享給所有的人！



摘 要

在工作繁忙與生活壓力大的社會中，人們時常在現實生活裡感受到不滿足，而奇幻故事的出現是為了創造出另一個虛幻世界的真實性，讓人們相信有烏托邦國的存在，將美好的幻想寄託於其中，不僅能夠獲得心靈上的慰藉也暫時彌補人類對生活短暫的無力感。奇幻世界的美好呈現就像是場華麗的劇場，令人沉醉在舞台幻象當中，劇场的元素、戲劇性演出能夠瞬間的帶給觀賞者心靈與視覺的滋養進而帶領人們走向一個美好幻境。

本研究探討奇幻風格外也連結劇場元素的概念，分析戲劇治療原理與奇幻藝術的關聯性，再從中取得一種相連並建構性的假設連結，作為這兩者間的關係從而整理出一個新的創作思維方向，探討兩者間的元素並相互運用與結合。奇幻創作顯現了現代人們所到達不了的理想境地，藉由奇幻元素作為作品的發想之源再融入劇場概念，從自身存在為出發點，試圖將個體的內在想像延伸至外在環境相連，完成心靈的想像藍圖與自我實現的方式。

關鍵字:虛幻世界 奇幻元素 劇場概念 水墨創作

Abstract

People often feel dissatisfied with the reality in this busy and stressful society, where fantasy stories emerge to create another unreal world and make people believe in the existence of Utopia. This unreal world attaches the fantasy of human beings which not only brings spiritual comfort but also temporarily makes up for the sense of powerlessness that life is short. The wonderful presentation of the fantasy world is intoxicating like a magnificent theatre that makes people addicted to the illusion of stage. The theatre elements and the dramatic performance can instantly take the audience to a dreamy wonderland by nourishing their soul and vision.

This study aims to explore the concept of the integration of theatre elements into fantasy style and analyze the correlation between principle of drama therapy and fantasy art, followed by a constructive hypothetical correlation drew as the relationship between the two to develop a new direction of creation thinking. In addition, the various elements of drama therapy and fantasy art as well as their application and integration are also discussed. Fantasy creations also reveal the wonderland that is out of reach. The use of the fantasy elements as the source of the creation and the integration of the concept of theatre, taking one's own existence as the starting point, are attempts made to extend the inner imagination of the individual to the external environment so as to achieve the blueprint of the soul and self-realization.

Key Words: unreal world fantasy elements concept of theatre Chinese ink paintings

目 次

摘要	I
目次	II
圖次	III
第一章 緒論	01
第一節 研究動機與目的	01
第二節 研究範圍與限制	03
第三節 研究方法	04
第四節 名詞解釋	06
第二章 心靈劇場之烏托邦幻象	08
第一節 烏托邦幻想曲	08
第二節 奇幻劇場的內心啟程	10
第三節 個體經驗與環境的相聯性	13
第三章 創作理論與實踐	17
第一節 創作理念與思維	18
第二節 創作思維實踐	21
第四章 創作作品解析	26
第一節 創作概念與作品解析	26
第二節 創作作品分析	37
第五章 結論	58
參考文獻	60

圖 次

圖 1-1：吳佳容研究創作架構圖。	05
圖 2-1：長頸鹿及短頸鹿演化圖。	17
圖 3-3：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈UCCELLINO〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2008。	23
圖 3-2：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈THE HIVE〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2007。	23
圖 3-1：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈CHARLOTTE〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2006。	23
圖 3-4：賀娟，〈天國夢幻〉，綜合材料，140×120cm，2012。	24
圖 3-5：賀娟，〈西施露露〉，綜合材料，120×100cm，2009。	24
圖 3-6：陳其寬，〈谷〉，32×62cm，水墨紙本，1960。	24
圖 3-7：陳其寬，〈猴〉，34×60.5cm，水墨紙本，1980。	24
圖 3-8：Caravaggio(卡拉瓦喬)，〈作弊者〉，油彩畫布，94.3×131.1cm，1595。	26
圖 3-9：Caravaggio(卡拉瓦喬)，〈聖馬太受召〉，油彩畫布，322×340cm，1600。	26
圖 4-1：吳佳容系列作圖表。	30
圖 4-2：吳佳容系列作圖表。	32
圖 4-3：吳佳容系列作圖表。	34
圖 4-4：吳佳容系列作圖表。	36
圖 4-5：吳佳容，〈OH!MY FOOD〉，絹本、複合媒材，88×100cm，2016。	38
圖 4-6：吳佳容，〈吃一口忘憂樹〉，絹本、複合媒材，75×135cm，2016。	40
圖 4-7：吳佳容，〈午後的白日夢〉，絹本、複合媒材，120×45cm，2016。	42
圖 4-8：吳佳容，〈等待愛麗絲〉，絹本、複合媒材，50×80cm，2016。	44
圖 4-9：吳佳容，〈人魚的眼淚 I、II〉，絹本、複合媒材，120×45cm，	

2016。	46
圖 4-10：吳佳容，〈內心的獨白 I、II、III〉，絹本、複合媒材，40× 60cm、30×50cm、20×15cm，2016。	48
圖 4-11：吳佳容，〈森林裡的芬多精 I、II〉，木板、複合媒材，10×10cm， 2016。	50
圖 4-12：吳佳容，〈Happy X' mas I、II、III〉，木板、複合媒材，10× 10cm、10×10cm、10×10cm，2016。	52
圖 4-13：吳佳容，〈金黃色的夏天 I、II〉，木板、複合媒材，10×10cm、10 ×10cm，2016。	54
圖 4-14：吳佳容，〈銀河系的輕旅行·泡影 I、II〉，密集板、複合媒材， 15×10cm、10×15cm，2016。	56
圖 4-15：吳佳容，〈銀河系的輕旅行·泡影 III、IV〉，密集板、複合媒材， 10×15cm、15×10cm，2016。	57



第一章 緒論

現代的科技日漸增長，進而推出許多 3D 奇幻立體電影，這些動態的影像游移在真實與虛幻間，使得人們嚮往如烏托邦國的夢幻境地。奇幻電影都包含了大量魔法、非真實存在的場域，或是由人類所幻想出的超現實角色。法國作家路易·阿拉貢（Louis Aragon, 1897-1982）提出：「超現實主義不是一種新的或更為方便的表現手法，它是使精神及類似的一切得到徹底解放的手段。」¹奇幻場域、角色、故事情節……等，藉由文字或電影來呈現出奇幻的特質，這些架構出的虛幻故事需藉由天馬行空的想像力與創造力去完成。本論文試圖拋開既有的意念，自由混搭現實生活中存在的事物與各種奇幻元素來組構成全新的面貌，表達個體意志的創作思想。奇幻世界的美好呈現就像是場華麗的劇場，令人沉醉在舞台幻象當中，劇场的元素、戲劇性演出能夠瞬間的帶給觀賞者心靈與視覺的滋養。當奇幻元素介入於水墨當中是否會形成衝突與失衡的視覺美感，正是吸引筆者想去探討及研究的地方。本創作研究以奇幻為主體置入劇場元素的創作形式，透過劇場與奇幻元素整合的呈現，詮釋出筆者與觀者之間，藉由繪畫圖像互相傳遞訊息。

第一節 研究動機與目的

美國藝術教育家羅恩菲特（Lowenfeld, 1957-）的學說中強調著：「藝術的價值是一種自我整合、和自我表達的方法，同時藝術創造活動對於人們心理成長的意義和價值，因為透過藝術創造活動提供了一個開放性、支持性的環境，是有助於個體的身心自然發展的過程。」²在初學繪畫的歷程中，最受筆者深感興趣的題材是奇幻風格，舉凡於電影、故事與 3D 視覺效果的奇幻系列，美

¹段若川，《安地斯山上的神鷹-諾貝爾獎與魔幻寫實主義》，台北：世潮，2003，頁 44。

²黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

國科幻史詩式電影《阿凡達》(Avatar)³片中所呈現的夢幻場景夾帶了許多幻想出來的精靈與經由基因改造出具有感知與智慧的混種人類，置入於潘朵拉星球中生活，時代的先進促使科技的進步，使得真實的人類能夠通過心靈的期盼連接科技，進而接受基因匹配的控制，而彌補了人類對現階段的不滿足讓情感寄託在幻想的藍圖中，藉由這種移情的方式由另一種方式來實現心中的渴望，也獲得到內心最深處的嚮往與解放。

現今奇幻的故事、電影層出不窮，舉凡如十九世紀英國作家路易·斯卡羅 (Lewis Carroll, 1832-1898) 1865 年著名的奇幻故事《愛麗絲夢遊仙境》⁴(Alice's Adventures in Wonderland) 故事內容主要描述女孩歷經一場如夢境般的奇幻旅程，而日本動畫大師宮崎駿，也創造出許多角色與讓人驚奇的場域，令大人與孩子都嚮往的夢幻世界。奇幻故事的主要目的也是創出另一個虛幻世界的真實，這些故事彰顯出人們相信有「另一個世界」的存在，能夠讓心去寄託在美好的故事情節中，並成全人類在真實的世界裡實際感受到的不滿足。奇幻風格元素會喚起人們深藏在心中的小孩，也會激起無限的想像空間和創造力的提升。透過各種元素探討與研究，分析出畫面中場景、角色造型與表現方法，再經由筆者每個生活片段所累積的視覺經驗，重新形塑出筆者對於奇幻世界的不同視角關於奇幻文學相關討論參考英國文學家佛斯特 (E.M. Forster, 1879-1970) 觀點，他指出：

「幻想」指的是一種暗示超自然之物的存在，如在日常生活中引入不存在的生物，或將凡人引進無人之境，放進未來、過去、地心、四度空間；或是潛入人格深處，去切割人格；甚至可以把其他作品拿來嘲仿(parody)或改編(adaptation)。⁵

佛斯特所提出在生活中加入不存於現實中的事物，將人引入虛幻的環境中

³《阿凡達》(Avatar)：2009 年上映的一部美國科幻史詩電影，本片指的是人類由基因改造而能為部分人類所控制的納美人身體，進而使用它們來和潘朵拉星球上的原住民展開交流。

⁴由 1865 年英國兒童文學作家路易斯·卡羅 (Lewis Carroll) 出版的兒童文學作品。《愛麗絲夢遊仙境》是一個典型「奇幻文學」的例子，一直深受不同年紀的讀者喜愛，亦是最具影響力的童話故事之一。爾後作品也被改編為許多的漫畫、電影與戲劇。

⁵愛德華·摩根·佛斯特，《小說面面觀》，台北：商周，2009，頁 141。

來暗示這種超自然存在的手法，在進入人思想的最深處去分裂人格重新詮釋出新的主體，這種形式來架構成「幻想」的來源，藉由此觀點作為這系列作品的發想，試圖去營造出烏托邦的幻境來讓觀者能夠短暫的逃離現實。

第二節 研究範圍與限制

筆者起初探求自我存在的個體與外在的相連性，在建立自我主體時期時，先依靠著個體自身存在的物質性和環境存有的物質差異性作為對比，在探討差異性的過程中進而建構出無意識的想像造化，再因環境的不同去延伸探求個體的不足加以製造與翻新。同時以「自我」為出發點，不斷的懷疑、推翻後再重構。超現實主義主要理論家布荷東(Breton, 1896-1966) 曾斷言：

藝術家的角色就是受到「最純粹的無意識」影響的真實自我，來系統化地混淆真實。以「我」為基礎可以形成一個表達內在哲學的真實，而真實的自動「轉換」，是在「我」的獨斷注視下，揭發真實的缺乏一致性。⁶

在生活或創作的同時，也在思考著要每件事情都會有著最開始的源頭，就像是當我們起初去架構一項有創造性的計畫時，要獲得當中的能量並不是藉著思考與計畫，而是要回歸根本或是歸於中心去延伸，首先最重要的是要先融入「源頭」之後再由內而外慢慢的轉換。在轉換的過程中細細處理自己內心所存在的幻想、恐懼與矛盾，無形之中形成一種個體調適的方法，這也涉及了自我表達與了解兩者之間結合的過程，能夠幫助個體較容易接觸其內心的世界，尋找出一套舒服自在的平衡點。

藝術心理學家葛拉瑪·依蒂絲(Kramer Edith, 1979-) 提出所謂的藝術和諧，是人們透過緊張狀態後的整合與平衡，而不是由於簡單地排除不和諧的狀

⁶JEAN-LOUIS GAILLEMIN，楊智清譯，《達利－超現實主義狂想天才》，台北：時報文化，2006，頁 48。

態，所謂的和諧在心理學領域視為一種昇華作用，個體強烈的感受到這種昇華作用的滿足感會持續一段時間，藉著一種本能耗盡以滿足所完成的。

筆者憑藉這種思維模式創作，在創作同時存在著主觀的個體意志，再由對環境的觀察，從內心深處激盪出新的發想，透過由內而外可意識的行為歷程，在探求內在的期間也存著一種與自我對話療癒意義，幫助個體自我成長和實現，創作的感覺對我來說像是一開始先攪翻一攤泥濘，在等這泥濘恢復澄淨的同時，也是要學習自己去細細觀察從最開始攪亂到安定的過程，從內心混亂、懷疑、不安定的感覺進而慢慢的理出頭緒最終到淨化與平靜。

第三節 研究方法

筆者起初廣泛收集奇幻相關文學與學理依據，包括繪本、藝術、美術專書、期刊論文、劇場舞台書籍、自然科專書與歷代相關畫論探討。最初著重於史料的基本概念，再由書中的本質加以分析並整理歸納，以作為探討的研究基礎。根據研究的相關主題來選擇探討的議題作為創作的參考，以「自我」獨角戲概念為出發點，延伸並創造出許多想像的烏托邦幻境劇場，在療癒自我的同時能夠喚醒人們內心深處的共鳴，達到圖像本身所真正想傳遞的含意。

「奇幻」的本源來自於想像力與創造力，更涵蓋著故事的成分，而奇幻風格夾帶著天馬行空的幻想、迷眩奪目的光暈、似真非假的場域，彷彿如劇場般夢幻而華麗，故在第二章節整理心理學、生物學、奇幻文學與劇場相關學的學理基礎，藉由這些學理組成有故事性的作品，再用這些元素來串聯並引導出奇幻圖像的語彙。筆者認為圖像所傳達的語彙更夠使觀者快速的其論點，在第三章節使用圖像語言方式，列舉出幾件奇幻相關的藝術作品並分析創作的理念。而第四章節筆者以自我主體出發，紀錄當下所處的環境轉變為幻想的烏托邦造境，解析作品的創作方法與內涵。從大方向的概念思索到創作發想一直到最後的作品實踐與自我整合探求，筆者也製作研究創作架構圖來加以輔助整體的研究方法。

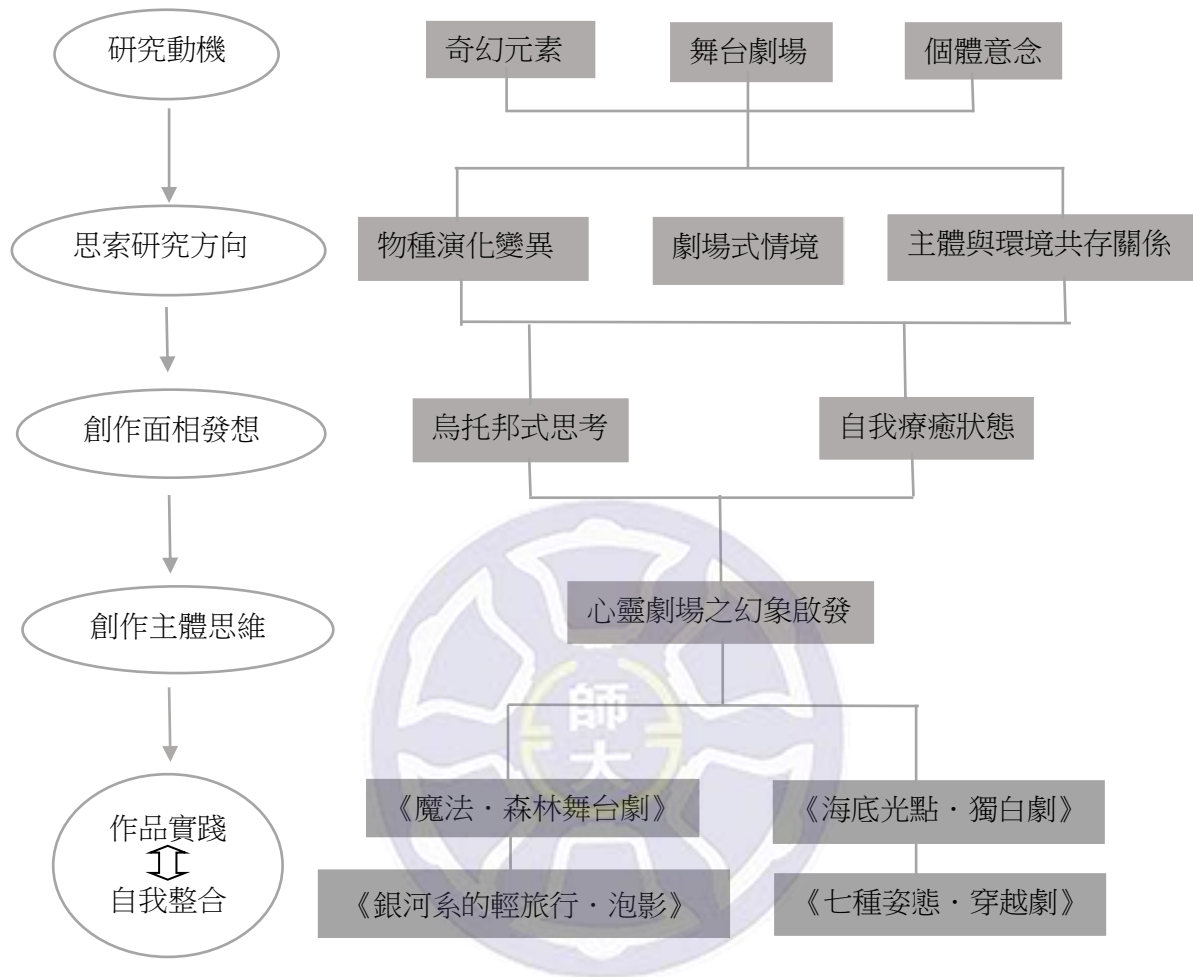


圖 1：吳佳容研究創作架構圖

由以上架構圖表可得知，先透過文獻分析法解析相關理論基礎，再由圖像解析法來傳遞圖像語彙，圖像能幫助觀者更進一步的接收訊息，再由這些概念引出創作作品解析，使整體的創作研究更明瞭透徹。

第四節 名詞解釋

一、幻想：

「幻想」與「無意識」是兩種不同範疇的概念。「幻想」是來自於拉康（Jacques Lacan，1901-1981）的「鏡像理論」（Theory of mirror stage），也就是在嬰兒在鏡中看到自己的形象時從中認出自己，使他從母體世界中分化出來便形成主體概念，得到自我形象在這個世界被某種物體反射回來，鏡前的自我與鏡中的形象處於一種完美的統一中，鏡中形象既是我又不是我，主體與對象依舊混淆說明了這種關係的「幻想」性質。兒童處在幻想或想像中發現「外部世界」裡與自我相認同的客體從而建立起一個虛幻的自我統一的內在世界。幻想界不過是我們依照幻想的邏輯來進行自我認同的意象領域。⁷

二、戲劇藝術：

戲劇是為群眾而設立，在台上表演個人意志間的鬥爭，由演員在舞台上當觀眾的面前，以情感而非理智的力量及客觀的動作表演一個故事。⁸而故事是一串為因果律動所連結而預訂的頂點進行的事件之演述，戲劇並不是寫來讀的故事，也不是文學之一，主要靠著視覺媒介以獲取成功，不依賴說話與修辭學來潤飾整件作品。

三、烏托邦式思考：

主要是透過引入一個象徵的「他者」來瓦解對主體的幻想，也同時拆解傳統和對個體的批評，在西方馬克思主義者詹明信（Jameson，1934-）說：「在歷史時間的終點，在超越了階級組織、商品市場、異化勞動、超越了非人性所能支配的歷史邏輯決定論的社會秩序中對主體的位置進行一種新的創造性思辨。」⁹在幻想與衝突當中模糊的導入第三者

⁷張旭東，《幻想的秩序：批評理論與當代中國文學話語》，台北：牛津大學，1997，頁141。

⁸趙如琳，《戲劇藝術之發展其原理》，台北：東大，1991，頁101。

⁹張旭東，《幻想的秩序：批評理論與當代中國文學話語》，台北：牛津大學，1997，頁155。

的辯證，更沒有一個明確的定義。

四、魔幻現實：

最先起源於文學創作，主要是強調畫家在創作時不再受限於光鮮色彩表象的構圖，或執著於個人情感的宣洩，而是意圖重建繪畫客體(object)的重要性。拉美文學作家阿斯圖里亞斯(Angel Asturias，1899-1974)說：「在真實(real)和非真實(irreal)之間有第三個真實(reality)的範疇，是可見、可觸摸和幻覺與夢境的融合，就是指魔幻現實。」¹⁰



¹⁰盛治仁，〈《經典解碼·文學作品讀法系列3：敘事學·風格學》〉，台北：文建會，2010，頁14。

第二章 心靈劇場之烏托邦幻象

時代不停地進步，電腦、電視、3C 產品不停地推陳出新，即使現實的工作再忙，人們的精神與注意力大多都集中在電子產品當中，在這繁忙的生活中，需要些能讓心靈短暫放鬆的元素來讓內心與外在的環境調和進而達到平衡，於是現在的商業者也推出了許多奇幻的元素置入在視覺圖像與影像當中，而表演業者也創造了華麗劇場來娛樂觀眾，讓人們把壓抑的心寄託於美好想像，使得人們從這繁重的生活壓力中暫時得到心靈的藉慰。筆者在第二章以自身個體經驗的觀點出發，探討個體與外在環境的相互相聯性，關於各項奇幻風格、休閒娛樂的出現，是否能夠讓人們在緊湊的生活中得到放鬆，思考奇幻藝術對人們身心靈的療癒狀態，再者反思如人們太仰賴這些虛無的幻想，將會在社會上構成何種面貌。

第一節 烏托邦幻想曲

在人們的認知中，烏托邦所代表著神秘、美好的景象，大家往往都嚮往的那份不真實的秘境。當我們對所處的生活階段感受到焦慮時，會去尋求內在的紓壓方式，即藉著幻想去體驗那些不曾發生或不可能發生的事情，而在進行自我理想追尋的時候，能夠帶給個人非常需要的意義及掩蓋過他人的優越感，經由自己特殊的經驗與幻想，來建立自己所想要的理想國度。

有人說，烏托邦或是詩人們的喧嘩，或是知識分子的毒藥，或是一幅不完美的圖畫，或是不可承受之輕的國度，或是人類社會永遠未竟的夢，或是因追求完美而製造的災難，或是完美主義者治療不完美的地方。¹¹

一、追尋生命夢想之地

¹¹高千惠，《移動的地平線：藝文烏托邦簡史》，台北：藝術家，2009，頁 7。

現今社會在資訊快速與科技發展的衝擊之下，整個社會上的價值觀也在追求卓越的浪潮中面臨不斷的挑戰和改變。而因應社會的急驟變遷，容易造成人們失去了對「自我」及對「夢想」的熱情與追尋，在生活的目的探求或生命的意義等心靈、對精神層次上的實質體會更常顯得漠然置之。莊子所嚮往的最高生命境界就是逍遙；「依莊子，逍遙乃是做本真自我的結果；而本真自我就是完全與宇宙等同的那個我，亦即與天地萬物為一體的那個我。」¹²「逍遙」最大特徵就是絕對自由。自由有兩點重要涵義。第一意謂無礙，第二意謂「自由」。「無礙是因為大我完全等同於宇宙，他就是宇宙；宇宙就是他，它包含了一切，沒有任何東西在他之外，因此，也就沒有任何東西在他之外的東西在限制他、妨礙他。」¹³在探求生命意義同時並關注著真實自我內心最深處的渴望，莊子所訴求的是要像宇宙天地萬物般地祥和、寧靜，進而達到內心豐足、愉快享受的意境，而不是在世俗社會價值觀所認定的權利、名利、位階等。但是世人對於莊子這種「真我的逍遙」意境並沒有深刻的體會，人一旦有了自我意識而分了彼此之後，就有了基於自我的觀點而產生是非的觀念，對於現實的社會根本已經以世俗大眾的價值觀為追求目標了。

我們對世界的美好存在著期待感和追求，這種感受主要是因為自我意識的幻想，並將之視作為一種對外在形式的探求與過程，當人類開始有了自我意識後，所關注的是自身的自由和獨立，為了隨時保持這種讓心能夠悠遊自在想法，會不惜犧牲時間或逃離自己所存的現實體悟為代價，將這兩者當作自我的本質現存的否定物。自我意識的存在就代表著擁合理性思維，對於現實生活中所造成的負面態度，也會用理性去消化、吸收再排解成正面能量。自我意識所存的思維能夠感覺到自身與外在環境間有了相互連結的平衡感，再尋求內心所嚮往的桃花源時更能夠體認生命中更實在的生活感受。

二、虛與實相間

在虛幻與現實之間的關係，有時候是相輔相成互相存在，從中進而形成一種無法明白區分的模糊地帶。筆者常思索是先有存在奠定著基礎而後有

¹²黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

¹³黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

虛無，還是先有虛無更顯得存在而更有存在感？在思考的同時應該更深入了解存在是領先於虛無的，而且正是由於存在，虛無才具體發揮作用，存在不需透過虛無而被設想，人們能夠思考存在的概念而從中找不到一點虛無的痕跡。相反的，不存在的虛無只可能有一個借來的實存，它只是從存在中獲得其存在的；它的存在的虛無只是處在存在的範圍中，而存在的完全消失並不是非存在統治的降臨，相反是虛無的同時消失，並非存在存在於存在的表面。¹⁴就像是把存在和虛無用另一種角度思考想像成兩個是互補的狀態，有存在就會有虛無；有虛無才存在著存在，他們是無法分離的一種樣貌。沙特認為：「如果存在先於本質，人就不能用一種天生的現有的人性來解釋自己的行動。」¹⁵沙特認為大腦的意識並不是真實的實體，如果當大腦不運動時，存在便被吸收、吞噬，不存在。人一開始是先有經驗，再經過大腦的整理與消化，漸漸有邏輯的概念，而存在便是經過邏輯的思考統整過後的，它是大腦存有經驗所累積下的產物。需要經驗的累積在大腦中淬鍊後呈現的狀態，就像是為任何大腦所接受到的任何事物添加想像力的雙翼，照映出自己內心所嚮往的虛幻世界從中翱翔，這一連串的歷程從虛無的接收到實有後幻化，互相和諧共存並不間斷的循環。

第二節 奇幻劇場的內心啟程

二十世紀初期，戲劇被用來當作娛樂，也被當作處理健康照護機制中的人們一種輔助治療方式，在過去的一百年中，戲劇與劇場對於健康的社會與個人所擁有的「必要性」逐漸重要，而近二十年來人們充分的了解到：戲劇本身就是治療，透過戲劇歷程來促進人們的改變，運用戲劇的潛能反映並轉化生命經驗，讓人們可以表達並改善他們所遭遇到的問題。¹⁶利用戲劇在舞台上的張力，使觀者投入在其中並幻想自己是舞台上的演員融入於情境內，使繁亂的心靈寄託在其中。

¹⁴Jean-Paul Sartre，陳宣良譯，《存在與虛無》，台北：城邦文化，2000，頁 37。

¹⁵黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

¹⁶黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

一、劇場元素與價值

俄國戲劇家艾夫瑞諾夫(Evreinov,1927-)稱劇場為具有娛樂教育及美學的享受，他曾說：「戲劇對人來說就像空氣、食物及性交一樣的必須。」¹⁷戲劇被視為是想像即成為不同的渴望，是一種直覺，而不是某物產生的效果或結果。艾夫瑞諾夫認為轉變的過程是存在的，將自我為一個戲劇的語言，分為自我和另一個自我，也就是真實的自我與想像的自我，第二個自我可以戲劇化演出，進而離開真實的世界且遨遊在自己所創造出來的世界當中，能夠想像、模擬生活還可以駕馭現實，從駕馭的現實中再改造真實，藉由這種過程使得個人賦予自我世界新的意義，也成就了自己所想要的生活方式。而在戲劇治療裡面也囊括了幾種的演出方式：

（一）擬人化與模仿

擬人化是使用物體來表現個人人格特質，或人格中的不同層面。最主要是使用無生命或抽象的物體而賦予新生命，人類的情感、個性與態度，成為人類的代言者。而模仿指的是一個人去揣摩另一個人的神情、動作與說話語氣。在戲劇中的模仿也包括了幾種層面，分別是即興表演、扮演一個自己所嚮往的人物或在生活中遇到的其他人物，來形成另一種人格特質，透過揣摩與角色扮演來找出另一部分的自己，而在展現出模仿他人的時候，需要進入一個想像的狀態中，和自我與被創造出來的角色產生關係，在此過程最重要的是有距離感與興趣兩者並存，使得這種模仿想像的關係能夠持續發揮。透過想像或虛構材料的擬人化或模仿，讓人有機會對原有人、事、物加以深入探索、改觀並理解與認同，從這虛構的方式去建構出許多不同的可能性。

（二）觀者的互動和見證

在觀賞戲劇時觀者是一個角色，見證指一個動作，見證對於觀者而言是一

¹⁷黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 64。

個重要的行動力，這個行動對個人或他人而言都是重要的。觀者與表演者的互動是劇場中的核心，當兩者核心互相邂逅時，可以達到高峰的經驗，這種邂逅世界為表演者與觀眾的一種動力關係。成為一個觀眾見證他人時，即有機會見證自己也有同等的重要地位，而觀者的角色功能是許多面向的，分別是支持者、面質者、引導者、陪伴者，在演出的行動中自主去選擇要扮演何種角色，在戲劇中扮演者重要的角色，有戲劇性的投射過程和有創造性的洞察力與支持力。

（三）化身：戲劇化的身體

劇場中，身體會表達出演員的想像力，並幫助演員發現和表達想像的靈感，戲劇中的「化身」與自我透過身體實現的方式有關，身體通常被描述為自我和他人之間溝通的主要方式，透過姿勢、動作、表情和聲音而成，特別是身體在淺意識和有意識層面的溝通方式。有些人在不同狀況下會表現出選擇性形象，並透過與他人關係之身體表達和行為，獲得一種身分認同感。身體被描述為自我和他人之間產生溝通的主要媒介，自我被認為經由身體、透過身體呈現雙重性或張力去實現。個體對世界的反應是經由感覺智能或表現知識方面來面對自己和世界的方式，對於我們認識自己、對世界做回應的過程而言，身體扮演了一個特殊的角色。戲劇利用重現、創造和進入一個戲劇化或偽裝的自我來達成改變，這項程序關係到在經過改變、偽裝的身體內創造探索個人內在的自由方式。

（四）遊戲式情節

戲劇中涵蓋著遊戲，通常是認知情緒和人際關係之發展的改變，只要戲劇跨越到遊戲即可有情緒上或認知上的發展。創造一個遊戲性的狀態可以藉由當時的內心狀態來進入遊戲情境中，這過程是和現實並存的遊戲關係空間，對事件結果和原有的意念採取有彈性與創造力的想法，也能夠實施遊戲性與實驗性的態度，來面對自我和自己的生活經驗。在劇場遊戲中擬造一個遊戲空間，牽涉到創造一個與日常生活世界不同的領域，同時也具有特殊規定和存在方式在

戲劇當中，演員可以說是和現實存在著一種遊戲連結，但不完全是對現實生活中的幽默詮釋，該狀態和時間、空間及日常生活和界線又具有一種自發性和創造性的關係。

俄國戲劇理論家康斯坦丁·史坦尼斯拉夫斯基(1863-1938) 提過：「演員是那個想在自己身上創造出另一種生命，另一種比圍繞在我們現實生活更加深刻和美好的生命的人。」¹⁸目的不是想找出一個出色的演員，而是希望演出者能夠將自己重新創造成一個全新的新生命，對於追求一個嶄新的人生命題，豐富自我且以內心體驗為核心的戲劇，也是在我們日常生活中必須做的一項重要功課。

二、觀者內心投射與移情

投射意旨將我們各人的形象或自身的思想情感放在他人或事物身上，通常是個不自覺的過程。戲劇治療的核心歷程最重要的是「戲劇式的投射」與「轉化」，人們內心的脆弱世界與生命不愉快體驗，在觀看劇場的同時將心情投射在劇中，使自己的問題或生命不愉悅的經驗試著與劇場建立出一種新的關係，從新關係中找到解決的方式、紓解進而得到新的理解與改變。¹⁹用這種內心投射的方式舒緩生命中感到困惑、幻滅的事物，將自己當作是導演抑或者演員去主導，演出內心所嚮往的那一幕並且華麗的完美詮釋出。

舞台上的演員為了要讓內心的感覺從淺意識中反射到角色上，便在自己的身上創造一個生理與心理的狀態，重造這種淺意識的記憶感覺，使得觀者與表演者連結，身為觀眾會經由個人動機、過往經驗或態度和演員的特質有認同感，並產生投射的情形，我們將自己的動機、感覺和經驗投射在由演員所提供的情境中，藉由我們在劇場中所見的內容與行動在過程中，個人與投射出來的內心感受兩者之間的關係，可能會發生變化，這種變化在我們觀看表演的時候隨之產生，也影響到我們對自己所投射出的另一個自己有不同的理解與感受而被戲劇牽入感動中，使得反映在人格及人生經驗上。劇場是表演之下的產物，

¹⁸藍劍虹，〈回到史坦尼斯拉夫斯基——一人做為一種技藝〉，台北：唐山，2002，頁5。

¹⁹Phil Jones，譯：徐繼忠、郭玫伶，〈戲劇治療〉，台北：五南，2002，頁11。

戲劇可以進入個人與個體所存在的空間、所做的事情的某種特殊狀態，這樣的狀態存在人們善於偽裝的真實之中，因此戲劇可以界定為自我與非自我間的一種分離狀態，也是各種現實的一種分離狀態。

三、自我療癒階段

每個人都具有創造力而創造力也蘊藏著自我療癒的歷程，而戲劇的本身就是一種具有創造力與療癒效果的藝術形式，在劇場與心理治療這兩者之間都來自於「相似的根源，而滿足相似的需求」，兩者和幻想與現實的互動有關，都試圖操控內在的個體、外在的客體與意象，並且創造出一個「彷彿」的時空腳本，使人感受似有若無的心境。觀看劇場能夠改變觀眾原有的內心問題，將真實轉變為虛構，比較能夠面對、談論與舒緩情緒。許多人到劇院觀看舞台劇時，把自己的感情捲入戲劇中心，陷入戲中著迷，接受劇情的影響來提高自己，讓自己經歷恐懼、感動、緊張、自由、放鬆，受到心靈上的鼓舞，以便暫時逃脫自己現階段所處的生活，用幻想代替現實，這一切行為不用言語便能達到效果。藝術之所以為藝術，是因為它具有使人精神獲得解放、震動、奮起及其他種種力量。²⁰劇場一直在處理現實與幻想的界面，戲劇治療運用幻想與現實之間的關係介入人們的生活方式。

第三節 個體與環境的相連與共存

人類在誕生的起初，便要面對現存環境的種種因素，從嬰兒的心智發展開始，由自身個體出發，逐漸對周圍有了感知的認知，便展開對生命狀態一系列的探索。人是一個有機的個體，會因為所處的社會環境和當下發生的情境，把它當成一種資訊處理，進而將接受到的訊息調整個人的行為、態度和思想。

一、個體對訊息的接收模式

²⁰黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁 121。

發展心理學家尚·皮亞傑（Jean Piaget, 1896-1980）認為個體出生不久，即開始主動運用他與生俱來的一些基本行為模式對於環境中的事物做出反應，這種反應可以視為個體用以了解周圍世界的認知結構(cognitive structure)。當個體每次遇到某件事物，使用相同對應的認知結構予以核對、處理時，則此種認知結構稱之為基模(schema)，也是知識表徵的一種，基模是一個人用以同化新訊息以產生訊息回饋的現存知識。²¹在探討人類的知覺與記憶過程時，人類具備一項複雜的組織系統，而基模是自身個體用來探索與認識周圍環境的重要基本模式，它是存在人腦海中的認知架構，包含了紀錄、挖掘並轉化為對外在的知識與系統的解讀，簡而言之基模是一種複雜的概念。這模式是由個體由內向外習得的各種經驗、觀察、探索、等構成一個新的個體與外界現實世界相互連結的抽象的認知架構。

皮亞傑將基模視為人類吸收知識的基本架構，因而將認知發展或智力發展，均解釋為個體的基模隨年齡增長而產生的改變，而他所謂的認知發展不僅是量變，更涵蓋了質變。很多知識都是以基模的形式來儲存於人的大腦記憶系統裏。基模個體運用與生俱來的基本行為模式，瞭解周圍世界的認知結構，它跟其他知識表徵的分別在於它是比較抽象、模糊與佔大多的記憶體和組織性強的。

二、個體行為間差異

對於個體行為的差異有所認識，便能夠幫助理解人類的行為與外在環境有何相連與互通性，何謂個體差異？從管理心理學的角度來看：

個體差異，是指“個人在人事、情感、意志等心理活動過程中表現出來的相對穩定而又不同於他人的心理、生理特點”。它表現在“質和量兩個方面”，“質的差異指心理生理特點的不同及行為方式上的不同，量的差異指發展速度的快慢和發展水平的高低”。由於先天素質

²¹黃湘武，《皮亞傑認知心理學與科學教育-雙月刊》，第 37 期，1981，頁 7-8。

的不同，個體對相同或相似的外界刺激的反應存在差異；由於個體的成長環境、主觀努力等因素的不同，每個人的心理活動過程表現出個別的、獨特的風格，即表現出個體差異性。²²

個體行為的自由是一種由內心的渴望來釋放出的幻覺，藉由這種幻覺形成了身體不自覺的行為活動來做內心所嚮往的事，客觀的觀點來說，每個個體在成長的過程當中，因受到基因遺傳和外在環境的交互影響，使得個體在身、心、外在行為上顯示出對彼此有著些許不同的發展現象，而人們的外在行為由先天和後天的環境來決定的，不論好壞都是種人類轉變的過程，先天的基因加上後天生長環境所產生的結果，人類所經歷過歷程與大腦聯想的激發之下所造成。

三、外在環境的協調適應

根據達爾文的天擇學說，因為個體差異與物種的過度繁殖，引發生物所存競爭，有了適者生存不適者淘汰的說法。在「英國胡椒蛾事件」²³例子裡指出，天擇是因突變所產生個體差異，得以適應環境的個體而存留下來，而基因因而被保留，如果原物種因為不適應環境而滅絕，後者是由原物種所演化而來。在生物演化的動力是為了生存而互相競爭，我們現存的自然環境對個體的遺傳，有著差異而產生汰換去惡留良的選擇，促使那些利於生存的基因經由生殖繁衍至後代，再經由一代代的互相累積作用後，產生能夠引起物種改變的重要性狀因應環境生存，這些過程也需要先有遺傳變異的出現，再加上是天擇作用的參與。而達爾文的天擇說也歸納為以下四個過程：²⁴

²²引自 [http://wiki.mbalib.com/zh-](http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%B7%AE%E5%BC%82%E5%8C%96%E4%BA%BA%E5%8A%9B%E8%B5%84%E6%BA%90%E7%AE%A1%E7%90%86)

[tw/%E5%B7%AE%E5%BC%82%E5%8C%96%E4%BA%BA%E5%8A%9B%E8%B5%84%E6%BA%90%E7%AE%A1%E7%90%86](http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%B7%AE%E5%BC%82%E5%8C%96%E4%BA%BA%E5%8A%9B%E8%B5%84%E6%BA%90%E7%AE%A1%E7%90%86)，(2014.05.04 瀏覽)。

²³因胡椒蛾有分為白與黑兩種，當樹木是較淺白色時，白色蛾因先天體色較淺的關係得到先天上的優勢較不容易被天敵發現，反之，黑色蛾因體色較深相對的在樹上顯得突兀，容易被天敵所發現，所以黑色蛾得到劣勢；而當工業革命大量的燃燒炭煤，煙染黑樹幹，當樹幹變黑時，黑色蛾可以因體色的關係較不容易被天敵發現，進而得到優勢，而白色蛾因體色關係，相對的不利於在變深後的樹幹下棲息固居於劣勢。

²⁴長頸鹿及短頸鹿演化圖，引自 <http://www.sgjh.tc.edu.tw/TeachWeb/evolution/select.htm>，

- (1)個體間因遺傳而產生先天外型上的變異
- (2)因個體的差異不同過度繁殖
- (3)因食物和生活環境有限引起生存競爭
- (4)適者生存不適者淘汰

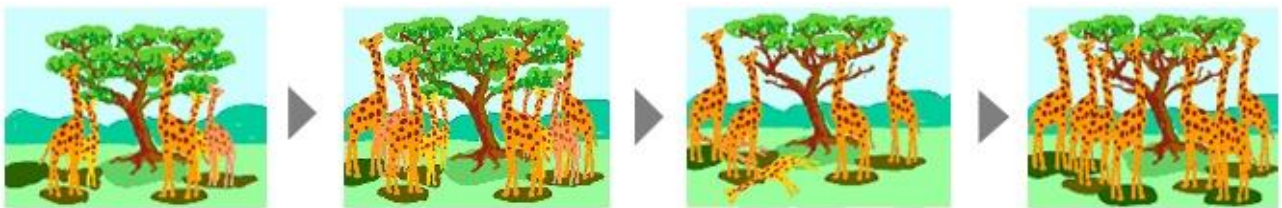


圖 2-1:長頸鹿及短頸鹿演化圖，引自

<http://www.sgjh.tc.edu.tw/TeachWeb/evolution/select.htm>，(2016.04.20 瀏覽)。

圖中顯示出長頸鹿的祖先有長頸、短頸兩種，因近代互相繁殖使得物種數量漸漸變多，而樹底下的葉子吃光後短頸鹿吃不到樹上的葉子而死亡，遭到環境的淘汰，後來演化出全是長頸鹿。延伸思考人類是經由外在環境的不同，而改變了原有的行為與思考模式，因為對他人或物所存有的期望、價值、行為及規範不同，進而引導個人大腦的思維來塑造出外在所呈現的動作，使得自我個體與原先的行為有所轉變，為適應現存的社會環境中取得平衡，得以自在的生存。

第三章 創作理論與實踐

我們雙眼所看到的任何物質世界都是由內心轉成的幻象。在藝術活動中有三種昇華作用：1.替代作用(displacement)：即是個體對人或事物所產生的負面情緒，如憤怒憎恨藉由轉移對象，可能是物品或藝術創作活動，已尋求發洩歷程；2.中和作用：即中和了個體的攻擊性和性衝動，在藝術表達的過程中昇華，一個藝術家在任何情緒和情況下，往往藉著藝術活動表達了他自己，來釋放出內在強迫性的慾念和衝動 3.宣洩作用：人們會把內心的糾葛和衝突藉著藝術活動以向外投射或轉移的方式，而使人們在心理上達到淨化舒服的經驗。²⁵

筆者將肉眼所接收到的外來訊息由大腦記憶儲存後轉為內化去思索著每個當下，再經由片刻的記憶加入自我的意念，重新建構成不同的視界，將這種創作的心境帶入畫面。筆者在創作的開始，常常把自己當作導演來主導畫面正在上演的劇場，掌握主角、配角在舞台上的演出，將現實對筆者所形成的雜念完全屏除，對未知的新天地秉持著全新的欲求與思維，而下筆的同時，筆者也將自己抽離當下的世界，返回到自身思考存在著價值，將自我意識的存在與新的思維中游移。本章節解析個人如何透過藝術創作來實踐自我的想法，也將列舉幾位相關的藝術家作品延伸探討，剖析筆者對於創作的個人見解。

第一節 創作理念與思維

奇幻的思維中涵括了角色的選定與場景的配置為主軸，透過真實存在的場景與動物，經由筆者的內心轉化，再造出虛擬角色、異域的不同面貌，重新詮釋出的新奇幻意境。西班牙文學家賈西亞·馬奎斯(Gabriel Garcia Marquez, 1927-2014)認為：

神奇、魔幻與幻想是以某種具體現實為依據，這種具體的現實，可能

²⁵黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁121。

是自然的、社會的或心理的，將這種現實上升到幻想，創造出一種帶有幻想色彩或魔幻色彩的新現實，這是一種藝術化的現實，它不再受自然法則、邏輯和正常思維的約束和支配，又不完全脫離原來意義上的現實。²⁶

賈西亞·馬奎斯(Gabriel Garcia Marquez,1927-2014)採取著關心與正視的態度去看待現實，以周圍所存在的實質物來作為創作的泉源。

(一)角色配置—虛擬怪獸：

探求自我存在的個體與外在的相連性，建立自我主體時期，先依靠著個體自身存在的物質性和環境所存的物質性差異作為對比，再因環境的不同延伸探求個體的不足加以製造與翻新。而角色的創造思考模式也參考了哲學家路易·阿爾都塞(Louis Pierre Althusser,1918-1990)的意識形態²⁷理論，他說：「『幻想』與意識形態一樣都是主體與對象認同，而獲得一個虛假而完美的自我形象。」²⁸在擬出角色的同時也在思考外在環境的需求而加入所需的物件，筆者認為鳥有著自由與和平的縮影，與自己現階段所嚮往的心境類似，故主體最原始設定為鳥類，再將恐龍的特徵與鳥融合。恐龍出現於中生代，是擁有許多優勢的陸棲脊椎動物，在恐龍滅絕後發現鳥類化石與某種恐龍化石相似度極高，讓大多科學家將恐龍與鳥類視為近親，故把鳥和恐龍各取其特點合而為一置入於森林當中，因應森林裡暗藏著許多的危機，角色的創造添加爪子與翅膀保護自身安全，使得能夠長期適應叢林中隨時可能會遇到的危險。形象的呈現由工筆的線條勾勒出外輪廓，顏色的配置則是使用彩色為主體色調，想顯現出主角擁有善良、快樂的本性，色彩的調配讓主角一舉一動更能傳遞給觀者輕鬆愉快的視覺感受。

²⁶段若川，《安地斯山上的神鷹-諾貝爾獎與魔幻寫實主義》，台北：世潮，2003，頁183。

²⁷將意識形態視其為一種無價值偏見的概念時，意識形態可視為是集於同時擁有期望、想像、價值及假設的總合體。

²⁸張旭東，《幻想的秩序-批評理論與當代中國文學話語》，北京：牛津，1985，頁154。

(二)場景設定—虛幻異域：

依照英國文學家佛斯特（E.M.Forster,1879-1970）的觀點，奇幻的觀感基楚由幻想所建立，先擬造出一個非真實場域，場景的真實主體設定在森林當中，再引入不存在於現實生活中的生物，為了使得畫面柔和且進而達到非真實般虛幻的視覺效果故選用絹布做為主要基底，在材料上收集大量的植物素材當作繪畫材料，利用植物的形狀來做畫面的局部層次和肌理，運用水彩的透明性層層堆疊、暈染，在繪畫技法上也局部保留了傳統筆墨的勾勒線條。奇幻有著矛盾與幽微的特性，因此在畫面中的表現也特別強調柔性、模糊、曖昧的效果，利用墨彩的暈染與重疊覆蓋、筆墨線條的延伸，產生出模糊失焦的邊界。

透過現實生活中存在的森林場域轉化成帶有魔法力量的森林，抽離人們腦中既有的原始森林樣貌，將固有的記憶影像重新加以建構成新的場景。葉子的疊層交織、失焦、模糊化的呈現使畫中的影像塑造成一種遙遠、觸碰不到的感受。而畫面的呈現也刻意不追求一個確定又扎實的存在感，反之這些不確定的狀態之下，也更能夠讓觀者重新架構出自己心中所幻想的世界。整體畫面也涵蓋了劇場元素的縮影，瑞典舞台美術家阿庇亞²⁹(Adolphe Appia,1862-1928)曾指出：

燈光所製造的光和影是一體兩面的，大自然中我們可以感覺到光的方向性，這是因為陰影所導致，唯有透過陰影才能更加的展現出光的特性，觀眾必須通過視覺得到一種印象，而燈光是唯一能連續地產生這種印象的方式。³⁰

為了使得視覺焦點聚集在同一處也呈現劇場鎂光燈視覺效果，呈現一明一滅的光暈感，不時集中照亮一處營造出夢幻世界的氛圍，經由眼前所接收到的視覺景像，能讓心靈進而得到一種對畫中主角產生自我投射的意念。

²⁹阿庇亞，瑞典舞台美術家，二十世紀戲劇藝術革新運動的先驅者之一，充分重視和運用燈光的造型能力，使得獲得了"燈光之父"的美譽。

³⁰楊其文，《閱讀舞台設計大師》，台北：台北藝術大學，2007，頁30-35。

第二節 創作思維實踐

筆者接觸到奇幻風格的元素後內心產生許多美好的嚮往與寄託在其中，人們自古以來都會有追求美麗幻境的企圖，奇幻的藝術其實存在於每個人心裡，時時刻刻伴隨在我們平常的生活中，這種快樂的泉源使我們在繁忙的日子裡彌補了心靈短暫的不滿足。在創作奇幻風格繪畫時從主體出發、觀察外在環境、懷疑且碰撞、解構再重構的過程中不停的激盪，進而產生出新的奇想。佛洛伊德在《超越現實原則》中寫道：

在自我保護的自我本能影響下，快樂原則為現實原則所取代，後一原則並不拋棄最終獲得快樂的意向，但他仍然要求並產生了推遲滿足的後果。放棄獲得滿足的大量可能性，對不快樂的暫時容忍作為通向愉快的間接道路的一步。³¹

筆者認為藝術創作時所呈現的自發性行為，是抒發情緒和感受的最直接管道，且其中的意義是幫助個體自我成長和夢想自我實現的工具，也幫助主體找到力量，使內在的世界與外在世界連結以達到平衡，在創作時也思考由自我角度出發，再反觀從客體的角度去發現主體以外的事物，客體是物體本身所固有的屬性，它的存在不受主體所認識的形式限制，從中判斷於它們出現在主體前的樣子，而不是客體自身獨立於主體的經驗之外。將內心的精神和意識視為第一，而我們雙眼所看到的任何物質世界都是由內心轉成的幻象，如果沒有心，就沒有任何物體的存在，當筆者採取這種創作的心境以後，感受到彷彿每畫一筆時世界就成為了它自己的另一個世界。

在一個獨立個體開始存在的同時就和其他參與者有著互相存在的狀態，在人與環境或人與人之間的互動關係，使得個體對自我的生存方式給予定義之後，便建立了行為模式來回應彼此共存的訊息。筆者認為人與環境之間有著共存的和平狀態，個體所處的地方所接觸到的新事物，有時是悄悄的遇見並互相

³¹黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000，頁120。

存在著再流失，在真實與非真實間徘徊，彷彿擁有後的一秒忽然消逝，失去的下一刻又同時再擁有，就像是一齣華麗的舞台劇般短暫卻美好，這些每個當下的精彩片刻，無論是失去還是擁有，都值得我們去細細的品味。

筆者在作品的表述傾向於奇幻且將不真實空間與物種並存的意念圖像傳遞給觀者，自許自己的創作帶有自我見解與意念的同時，也能夠給觀者無限的思索空間，感受那霎時之間的美好。在此節將延伸第二章所探討相關內容與藝術家作品來做對照，分為「個體基因進化」、「虛與實的戲劇性分配」兩個部分解析筆者的創作脈絡。

一、個體基因進化

在第二章提到達爾文天擇說，個體因先天的基因不同使得內在性格和外條件與他者不相似，在世界上以利於求生存便不斷的繁衍、淘汰、翻新是為了能夠良好的適應生活環境，基因的突變可以使個體的性狀改變，進而造成個體之間的遺傳變異。在環境的促使下使得物種不斷的進化，選擇挑出了最適合所處環境的樣子與行為存在。

（一）先天性格狀演化

心理學家的「性格」意思是指一個人的特徵、屬性或特性，意指由人對現實的態度和行為方式中經常表現出來的穩定傾向與習慣化的行為。它是個性中最重要和顯著的心理特徵。性格可以代表人、事物的特性，通過人對事物的傾向性態度、意志、言語、外在行為等方面表現出來，是人的主要個性特點即心理風格的集中體現。美國聖瑪利諾插畫家妮可列塔(Nicoletta Ceccoli,1973-)的系列作品(參見組圖 3-1~3-3)充分展現了個體不同的性格變異來迎合外在的環境，作者生性害羞，藉由繪畫當作自己內心與環境間的橋梁，作品大多是以女人為主，臉龐純真但表情透露出哀傷，反映出內心害怕與孤寂，將當下自我內心投射的淺意識個體置入於超現實的空間中生存，因應超現實的世界而身體進化成超自然的生物體，存在於隨時都可能消逝的空間中。



圖 3-1：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈CHARLOTTE〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2006。



圖 3-2：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈THE HIVE〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2007。

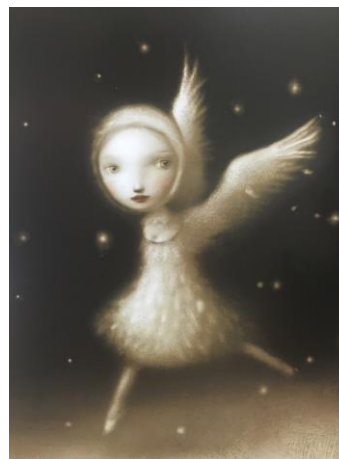


圖 3-3：Nicoletta Ceccoli(尼可列塔)，〈UCCELLINO〉，壓克力、電腦繪圖，尺寸不詳，2008。

(二) 物種超形態突變

自然環境中的生物個體產生突變的因素從生物學角度來說，是指細胞中的遺傳基因發生的改變，這個改變包括單向基因改變所引起，或數個基因的缺失、重複，其中原因可能是細胞分裂時的遺傳基因複製發生錯誤或受外在物質、病毒、輻射的影響。而超形態的突變狀態會使得基因的表現加強，身上會出現不同於體內原有的基因存在。在大陸藝術家賀娟(He Juan, 1985-)的作品(參見組圖 3-4~3-5)中用溫和的變形來呈現出突變狀態，利用奇異、古怪的變形來形塑物種，常常使用毛髮、菌絲、樹瘤來表現物種的變異，使得原物種的樣貌多了些功能的選擇，在創作變異的當下也必須要有視覺上障礙和心理不平衡狀態，才能表現出不協調的基因突變裝飾物，在這樣處理手法賦予動物們不同的人格特質，讓形象去連接這種突變物種存在的意義。筆者創作不以真實為出發點，一般的寫實繪畫當中較注重形象的真實面貌，而筆者作品較多加入個人的意念轉為意象在裡面，透過物體形象的變形與融合，試圖表線出現實與虛幻的正反兩面世界。



圖 3-4：賀娟，〈天國夢幻〉，綜合材料，140x120cm，2012。



圖 3-5：賀娟，〈西施露露〉，綜合材料，120x100cm，2009。

二、虛與實的戲劇性分配

藝術作品的範疇裡，虛與實的關係不論是在平面、立體或抽象、具象中皆會出現。在創作一件作品的開始，作者會細心安排畫面上的構圖，而呈現出來的樣貌會如同戲劇一樣有虛和實的強烈對比，在視覺上的焦點與非焦點間強弱呼應，就像是主角與配角演對手戲，配角來襯托主角的重要性，而主角顯得配角更有存在感。要捕捉住觀眾的視覺焦點往往是戲劇核心，在燈光的營造下更加突顯整場戲劇的氣勢與張力。

（一）虛實抽象空間的強弱呼應

中國的謝赫六法中探討了虛實相關的討論，在謝赫所著的《畫品》中，曾提到繪畫的六項基本法則：「一氣韻生動是也，二骨法用筆是也，三應物象形是也，四隨類賦彩是也，五經營位置是也，六傳移模寫是也。」其中的「經營位置」主要指創作者安排畫面的佈局與對景物構圖的取舍支配，空間位置所存的虛實分配形式，對一件作品來說占了很大的重要性。在中國山水畫中的主賓位虛實構圖的安排和山水畫裡「似離而合」的遠近關係呼應了虛實相生，墨的濃淡，筆的疏密，明暗的取舍，取決於虛與實的安排，這樣的藝術形象是一種非外在對象的模擬表現，而是一種更深層的審美觀照。原唸建築的水墨畫家

陳其寬(1921-2007)有著建築設計與繪畫基底，發揮想像力將中國傳統的人文精神素養與現代建築兩者結合，因具備了建築師的美學見解，對空間的虛實概念深厚，在創作時融合抽象觀念，使用東方水墨素材表現出超時空的想像世界，開展觀者對視覺空間的領域，也深化對空間概念的領悟。



圖 3-6：陳其寬，〈谷〉，32x62cm，水墨紙本，1960。



圖 3-7：陳其寬，〈猴〉，34x60.5cm，水墨紙本，1980。

（二）鎂光燈下的視覺焦點

在巴洛克畫派的義大利畫家卡拉瓦喬(Caravaggio,1571-1610)的繪畫風格當中，可以明顯的感受到燈光的營造和充滿著戲劇性的氛圍(參見圖 3-8~3-9)，他注意光源與光的進行方向且畫出精確的投影位置，依據了外在物理形成的現象和自己的經驗來處理光影，利用光與影的暈染呈現畫面的整體感，一種不自然的聚焦式燈光效果，像是劇場舞台上人工刻意投射出的燈光，把主角烘托的更加鮮活、亮眼，使得整體畫面有著劇場般的氛圍，使畫面的景深與人的視覺合而為一，讓觀者能夠更加投入其中。光與影是一體兩面，相因而生，畫面也因光和影而形成幻化多變的感受，卡拉瓦喬深識光與影對人和物所產生的戲劇性效應，對觀畫者心理的衝擊，他往往強化亮面與暗面的對立在暗影渾沌的黑中浮現人或物使人看後難以忘懷³²，為此，在創作時畫面的燈光安排，是凝聚視覺專注力的重要關鍵。



圖 3-8：Caravaggio(卡拉瓦喬)，〈作弊者〉，油彩畫布，94.3x131.1cm，1595。



圖 3-9：Caravaggio(卡拉瓦喬)，〈聖馬太受召〉，油彩畫布，322x340cm，

³²楊其文，〈閱讀舞台設計大師〉，台北：台北藝術大學，2007，頁 30-35。

第四章 創作作品解析

在創作的開始，將現實對筆者所形成的雜念完全屏除，重新反思與建構新的世界，對未知的天地有全新的欲求與作為，在下筆後筆者也將自己抽離當下的世界，返回到自身思考存在著價值，將自我意識的存在與新的思維中游移。創作奇幻繪畫形式時，也思索著創作時要考究相關邏輯性的調理、結構，內容也要符合人們視覺的觀感和情感的基本訴求。在奇幻風格當中涵蓋著許多元素像是如烏托邦的場景、含有魔法成分的故事、精靈的出現等等，從創作一開始的主體思考到最後的解構在重構過程。

創作當中，筆者將作品分為幾個系列，分別是〈魔法·森林舞台劇〉、〈海底光點·獨白劇〉、〈七種姿態·穿越劇〉、〈銀河裡的輕旅行·泡影〉系列。個體樣貌以不同的方式決定個體本身與環境或其對象之間的關係，透過筆者擬出的主角置入於森林與海洋當中，將自己當作一位導演，用烏托邦式思考融入劇場概念，把奇幻風格與劇場元素結合於創作當中。畫面所呈現的氛圍試圖營造出內心烏托邦的幻象，疏離觀者對於現階段生活的不滿與焦躁感，能夠讓觀者與作品之間相互連結出一場個人內心的舞台劇，暫時將不安的心情寄託於繪畫當中，重新建構出自己內心所嚮往的世界。

第一節 創作概念

一、〈魔法·森林舞台劇〉

(一)創作概念

此系列的構想源於超現實主義所擴張出的個人淺意識探索過程，筆者將內心理想的烏托邦據點設置在感性的氣氛中，再深入地去探討真與假、虛與實之間和平共存的矛盾面。透過虛構出的森林場域與不真實的角色並置於同個空間中，融入舞台劇中鎂光燈強調與弱化主角、配角的概念，營造輕柔浪漫的氛圍呈現出劇場式詼諧的效果。

進入理想的觀念城中，柏拉圖的理想人是需要啟蒙式學習，其過程分為兩部分，一是對物質客體的認知，二是思維方式的演練。物質客體的學習過程中有四個階段，前兩個階段是真實視覺世界的想像與物象；後兩個階段是抽象與知性世界的數理與樣態。思維方式的學習過程也有四個階段，前兩階段是選擇性的兩個角度：想像與信仰；後兩個階段是知識性的兩個角度：理性與理解。³³

在進入理想國度與理想人類、物種演進的歷程同時，也呈現出一種有時間性存在的理想美，先憑藉著對物質客觀的認知之後，延伸至內在的思維內化演練，轉換真實與虛幻之間的意念。個體的面向探討以樂天、愉快的形象為基底於夢幻林內生活，而角色的塑造會不斷地相互影響與環境有著共通性，對自我行為所處的位置，是根據外在環境所塑形而成的，期許自己能夠帶著這思考模式，去追尋心中渴望的桃花源。

（二）作品內容與圖像

1. 主角－奇幻鳥精靈

筆者將鳥與恐龍合而為一，用擬人化的方式呈現，擬出擁有樂天與善良本性的奇幻鳥，在森林當中嬉戲，讓觀者可以跟著畫面中的角色去冒險，神遊在一個奇異幻想的世界裡。從鳥的外觀取其特性，將鳥嘴巴與身體誇張化，加上恐龍的爪子和背部將其合而為一，造型的塑造符合研究者對於「個體演化」、「奇幻」等對於超現實視覺觀感的形象詮釋。

2. 場景－虛擬的魔法森林

將真實的森林場域幻化成另一個帶有魔法意念的森林裡，刻意營造出忘憂的氛圍，顏色的配置刻意選擇灰柔的調性，局部配上多彩的塊面，點綴出繽紛多色的視覺雜點，整體仿佛像是對森林施了魔法般的奇幻感受。

³³楊其文，〈閱讀舞台設計大師〉，台北：台北藝術大學，2007，頁 30-35。

(三)形式、媒材技法

1.噴灑式光暈

筆者將植物的造型模板與收集大自然各種植物形狀，用噴漆的方式噴灑出樹葉的剪影效果，樹葉的形狀優雅、給人寧靜且帶有生命力，使得畫面中呈現出若即若離、曖昧不明的美好感受，筆者慣用的柔美與浪漫風格搭配噴漆形成的輕透感，試圖呈現烏托邦夢境般撲朔迷離的夢幻氣韻，夾帶著在因空氣壟罩之下所散發的朦朧氛圍。

2.劇場式聚焦

採用聚場投射光的概念，利用人造光源將光打在畫面中間聚焦，為畫面中的主角、配角分配出虛實強弱的關係。從物理學的角度來看，焦點是指源頭的光線經過物鏡後匯聚的點，就像是觀者經由視覺所傳遞至眼睛裡的聚焦點，這個焦點會集中在畫面最亮的地方。在物理空間的概念上來說，還有一個焦點中心以外範圍稱為朦朧圈，筆者秉持著這種概念思維，試圖營造出這種聚焦光源和朦朧圈的劇場表象。





圖 4-1 ：吳佳容系列作圖表

二、〈海底光點·獨白劇〉

(一)創作概念

海洋給筆者一種神秘的感受，讓人想一窺究竟，從海洋學的角度上來說，深海是指透光層以下的海，陽光不能透入，因為鹽度高、壓力大，水溫低，水生植物不容易生長，所以動物的種類和數量稀少，且大多屬於碎屑型的生物，只有少量肉食性動物。在深海內有許多造型可愛且奇特的生物，引發筆者興趣想挖掘與探索。在奇幻風格當中的所擬造出來的角色，都有著造型古怪與討喜的外觀，筆者認為深海中的生物有著奇幻的元素存在，而深海的造景也有著夢境般的浮華，令人沉醉在其中。

(二)作品內容與圖像

1.角色—人魚、海底生物

筆者使用人魚與海底生物的形象當主角，加以柔美和戲劇化，人魚有著美麗的幻象，將髮絲融入珊瑚的圖像來呼應海中的影像，而人魚在西方童話故事的擬造之下，有著哀愁的特質與樣貌，筆者刻意將人魚的面容強調著憂傷且若有所思的惆悵感，照應了對現實的堪慮與不安。海底生物的造型則是以迷你、詼諧、靜默的方式呈現於深海中漫遊，享受大海的懷抱與滋養，擬出淡泊名利、與世無爭，安於現狀的狀態。

2.場景—沙灘、大海

將場景分為兩大部分，分別是陸地與海中，人魚置入於沙灘上，因海風所激起的水花衝撞石頭，而有拍打浪花的声音，人魚傾聽蔚藍色的海洋呼吸，在陽光反射的海面沙灘上暫時忘卻內心的焦躁，而海中生物彷彿正置身於那片靛藍的水光之中，面向著珊瑚，對應著自己以外的第二人稱演對手戲。

(三)形式、媒材技法

部分的形象以高彩度搭配點、線、面構成，而背景則是選用單色系的色調暈染呈現，試圖描繪出天真浪漫的嚮往境地。媒材的部分則選用絹布、墨汁、水彩顏料與壓克力顏料，利用絹布與水彩的透感層層疊染，凸顯出水的透性，

用壓克力的飽和感詮釋出物體的厚實感，在整體畫面與背景處理也運用灑落顏料和貼金箔、銀箔的方式呈現出散點狀的效果，營造出空氣中瀰漫著光點的浪漫因子。

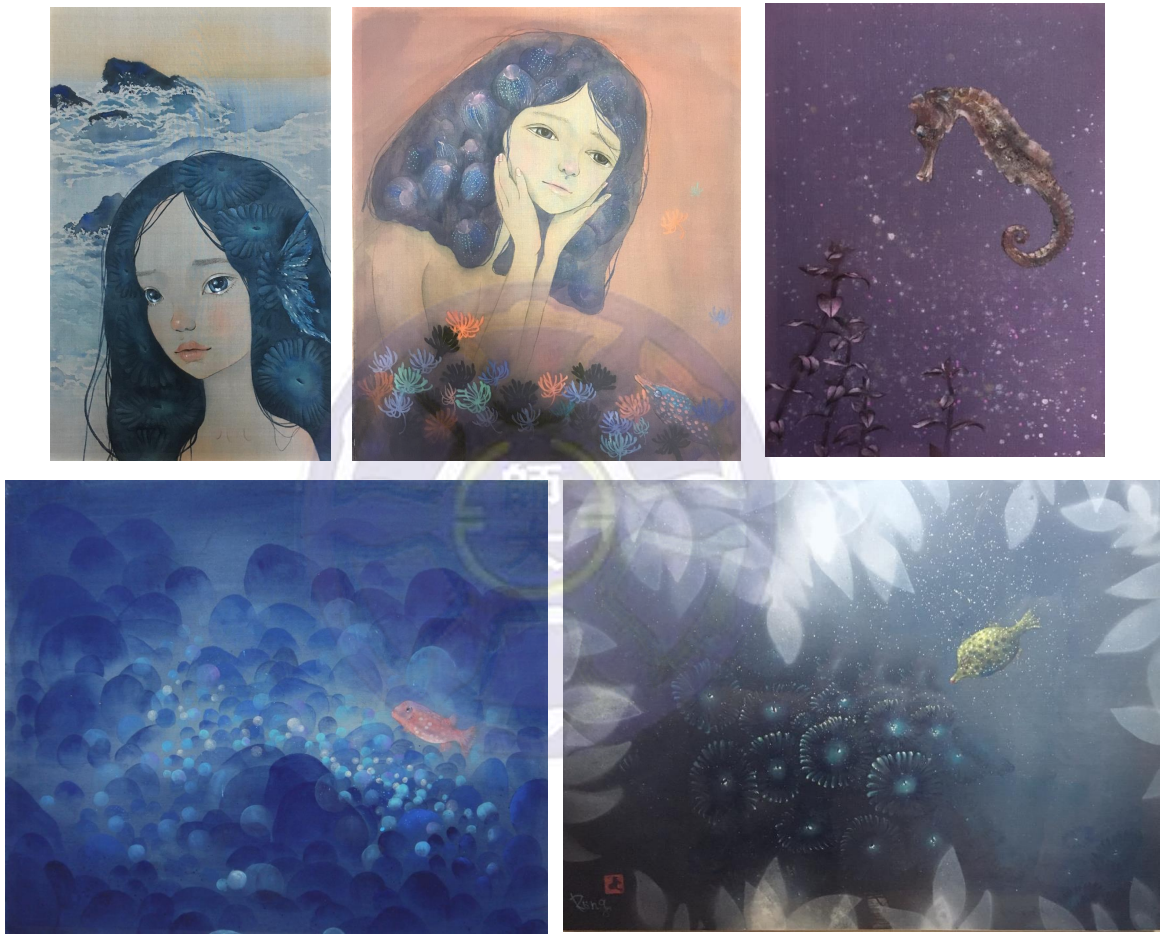


圖 4-2：吳佳容系列作圖表

三、〈七種透明姿態·穿越劇〉

（一）創作理念

在這個百變的世界裡，每個人都扮演著不同的樣貌與角色，各自生活在某個角落中。人類的文明發展到現在，除了探索與建構在認知的觀念與天馬行空的想像裡，在未知的領域當中對真與實或虛與假的覺察，也經常出現在我們日常的生活裡。此系列作品擬出一個虛幻的隱性角色穿越至世界的各個角落，藉由這個角色遊走和位移，在這種移動的行動當中，把筆者內心想像世界裡的虛幻景象勾勒出來。

（二）作品內容與圖像

1.角色－鳥精靈幻影

筆者擬出鳥精靈的形象並且勾勒出半透明的形體，置入在一個想像的空間中，就像是種忍者隱身術，上一秒在這個地方活動而下一秒可以瞬間移動至其他地方翱翔，去探索世界各個角落的驚奇。

2.場景－世界的各個角落

從〈魔法·森林舞台劇〉這系列的幻象的空間裡借鏡，將森林、香菇、花朵等元素，將物件放大局部形成單一或錯視的空間，不斷的延伸、轉化和挪用。以小觀大的方式扭轉對任何物體原始存在性的觀感，試著探索這個用內心幻象去建構出的瑰麗虛擬空間。

（三）形式、媒材技法

1.原木肌理取材

用圓形木板當作繪畫基底，接著上壓克力做同色調顏色分層效果，並保留木頭原本的肌理，透過木紋肌理的視覺觀感，隱晦出森林樹木的意念，傳達出最自然原始的感受。針對每個場景的角色做不同的場域變換，用色彩調性區分與變化添加畫面本身的故事性，而木頭紋理所交織線條構成出整體的獨特風格，也呼應出精靈鳥所生長的原生地域充滿著樹木的環境，從原始地跳脫到不

同的空間的階段性繪畫紀實。

2.裝飾性點綴

使用多色壓克力仿珍珠裝飾，依畫面的顏色與位置來分配，做為畫面局部的點綴使畫面更加的華麗與精緻。將金箔、銀箔撒入背景統整協調性與一致性，讓這些會發光的微光粒子懸浮於空氣中，就像是奇幻故事裡面的鳥精靈擁有神奇的魔法般絢麗。



圖 4-3：吳佳容系列作圖表

四、〈銀河系的輕旅行・泡影〉

(一)創作理念

銀河系裡包含了所有的恆星，在力量匯聚的廣大空間中翱翔，而在個體的周遭圍繞著許多的光點因子，光點與光點間都暗示出每一光年的距離，生命隨時都有可能像泡影般的幻滅，因此要把握住每分每秒。在這裡，每個人不會受到現實客體的主觀支配，能夠盡情的作為主體的「自己」，自由的去塑造出內心所嚮往的那顆星。

(二)作品內容與圖像

1.角色－鳥精靈泡影

筆者這系列也是以鳥精靈為主角，精靈的周圍出現了許多白色光點點出泡影的視覺幻象，這些光點充滿著主體的不確定性，暗示出主角虛幻仿佛不存在般，也或許短暫的曾經存在過，這個虛假的存在隨著時間的流逝而慢慢地消失。這種虛擬又真實所呈現的視覺感和現實所嚮往形成一段差距，這段距離描繪出筆者心理的投射，這種假設性的投射也產生觀者內心與筆者的互動感。

2.場景－宇宙銀河系

人們往往都會嚮往著遙不可及的事情，像是能夠飛翔或是在大海中生存，這種人類做不到的事情，常常會在心裡藏著一種特別的吸引力。動物與物體的飄浮在奇幻的表現中大量的被運用，用無重力的原理呈現在畫面與視覺上，營造出更有立體感的想像空間。將鳥精靈用無重力的概念，置入於宇宙這個幻象神秘空間裡就好像太空人一樣漂浮著，有種神奇與輕快的節奏感。

(三)形式、媒材技法

此系列用密集板為基底，因密集板度較高，在顏色的運用方式容易達到色彩飽和的視覺效果，壓克力顏料、噴漆的堆疊上能呈現磨砂紙般的顆粒粗糙感，這些顆粒暗示宇宙中的懸浮物，圍繞在周圍的空氣裡。光點與遙遠星球的呈現方式，運用油漆筆與壓克力鑽石點綴，使平面的作品更多夢幻的成分在，融入於這種未來世界的宇宙意境當中。



圖 4-4：吳佳容系列作圖表

第二節 創作作品分析

作品一〈魔法·森林舞台劇〉

作品名稱：OH!MY FOOD.

媒材：絹本、複合媒材

尺寸：88x100cm

年代：2016



創作理念：

在奇幻的森林中隱藏著許多生物存在，鳥精靈的出現使得森林更有朝氣蓬勃的面貌，以個體的特性向外延伸出精靈的角色，而畫面中的夢幻果是鳥精靈的食物，試圖捕捉住鳥的神情，強調對食物的渴望，也隱喻出自己對現況的不滿足，更加強了對於夢想間的期盼，描繪對於夢想間的游移，在觸摸不到亦或者垂手可得的兩者未知心境當中，將情感物化為個體行為來呈現，在幻想與現實之間徘徊。

形式技法：

在設色方面紫色帶給人神秘多變的氛圍，故選用粉紫色調為主體色調，葉子與果子故意營造出輕透感，在空氣中隨著風搖擺不定的樣子，給人有種不確定的感受。將主角安排於畫面中心，燈光聚焦在主角身上，而周圍環繞的葉子特意使用灰色調削弱四周的配角，使得視覺更加的凝聚，彷彿戲劇式的演出於森林舞台當中。



圖 4-5：吳佳容，〈OH!MY FOOD〉，絹本、複合媒材，88x100cm，2016。

作品二〈魔法・森林系列〉

作品名稱：吃一口忘憂樹

媒材：絹本、複合媒材

尺寸：75x135cm

年代：2016



創作理念：

在古希臘神話故事中流傳了一座島，名叫忘憂島，島上的居民皆以忘憂樹的果實和花為食物，這種神奇的植物，魔力極大，誰只要吃了它，就會將往事都忘光，而陷入恍恍惚惚的昏睡狀態。筆者藉以延伸出這件作品，隱喻出在美好的幻境中生活會使人忘卻煩惱，生活無憂無慮，像是座和平的殿堂裡面沒有紛爭也無災難發生。將真實的場景轉換為奇幻世界中的視覺形象，並帶領觀眾逃離迷惑，在成千上萬的角色中尋找自己所嚮往的烏托邦情境，並以此來反思現存生活的擁有。

形式技法：

忘憂島給人快樂無憂的感受，故在大樹的設色上以浪漫多變的色彩表現、空間上秉持著幽靜、閑情的氛圍，詮釋出忘憂島的造境，讓人感受到只要靠近進這座森林島嶼，就讓人忘卻所有煩憂，被眼前這片美景所感動懾服。而背景的表現方式刻意將色彩調性壓重與灑落細膩的繁點，試圖帶入宇宙的概念，繁星群在浩瀚的宇宙中閃爍著耀眼的光芒，暗示出萬物生命的永生不息與無限生機，也凸顯了中景與前景的鮮明度。



圖 4-6：吳佳容，〈吃一口忘憂樹〉，絹本、複合媒材，75×135cm，2016。

作品三〈魔法・森林系列〉

作品名稱：午後的白日夢

媒材：絹本、複合媒材

尺寸：120×45cm

年代：2016



創作理念：

在悠閒的午後裡，微風徐徐吹來，涼爽的感覺令人想來睡一場白日夢，在腦內產生的幻想及影像，是開心的念頭、希望或野心，對未來的情景或計劃有著無限憧憬，或者是過去的回憶，就像夢的畫面一樣浮華、短暫美好。

形式技法：

以寫意的方式呈現出白日夢般霎那間的稍縱即逝，用工筆的方式描繪出個體本身的存在性，將寫意的環境造境與工筆的個體存在感做對比，而空間的設置上也刻意留白，區分出虛實強弱的概念。



圖 4-7：吳佳容，〈午後的白日夢〉，絹本、複合媒材，120x45cm，2016。

作品四〈魔法・森林系列〉

作品名稱: 等待愛麗絲

媒材: 絹本、複合媒材

尺寸: 50x80cm



創作理念：

作者對十九世紀英國作家路易・斯卡羅(Lewis Carroll, 1832-1898) 1865年著名的奇幻故事《愛麗絲夢遊仙境》(Alice's Adventures in Wonderland) 的故事深深著迷，此件作品借境故事中的一處場景，在場景的部分作變化而局部加入個人內心投射幻象影子。畫面中的主角在等待著愛麗絲何時會經過這裡，隱喻出等待也是種屬於自己的美好時光，在等待的過程中內心也正期盼著那份美好的相遇。

形式技法：

使用絹本當基底，墨汁、水彩與壓克力因應畫面的需要，做部分的層層疊染與罩染，也運用到噴漆的噴灑技巧主要輔佐與調和畫面的氣氛。構圖的方式採香菇近大遠小的透視法進行，畫面中的光源用逆光的手法處理，燈光的設置涵蓋著劇場投射燈的理念，幻想整張畫是一齣舞台劇，上方與左方的葉子給人錯落與擺動的情境就像是舞台的布幕般，烘托了整體舞台氛圍。

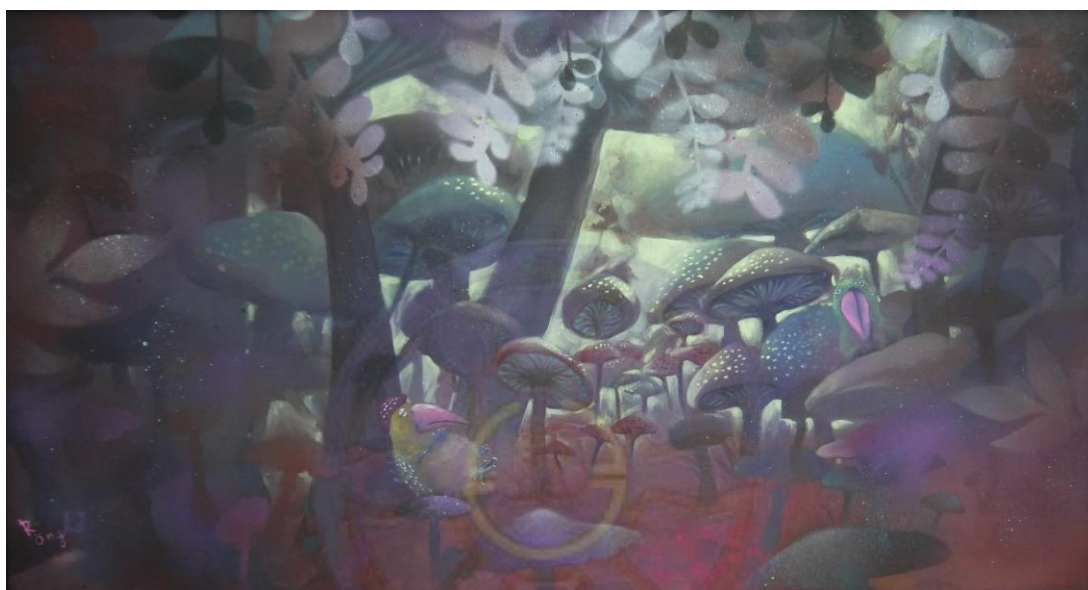


圖 4-8：吳佳容，〈等待愛麗絲〉，絹本、複合媒材，50x80cm，2016。

作品四〈海底光點・獨白劇系列〉
作品名稱：人魚的眼淚 I、II
媒材：絹本、複合媒材
尺寸：60x40cm
年代：2015



創作理念：

在古老的傳說中，人魚公主為了她永恆的戀人流下了眼淚，形成了一顆極罕見的珍珠，這顆珍貴的眼淚，不但象徵了一段可以為之付出生命的感情，得到的人也將和人魚公主一樣，無論是在海底或陸地，都無法讓這份情感公諸於世，必須躲藏的煎熬和痛苦。人魚體現了人們對現實生活的煩憂與疲憊，將這種無奈寄託給大海，讓大海帶走這些憂傷。

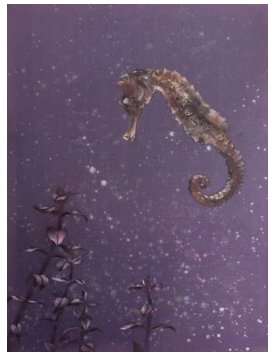
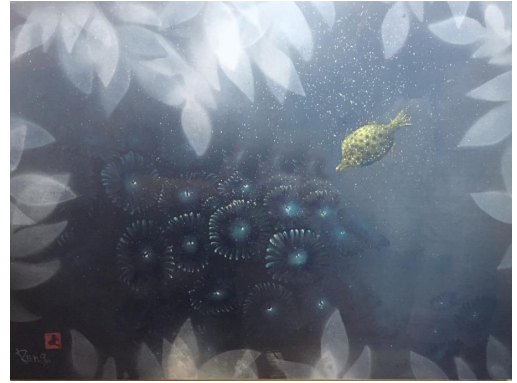
形式技法：

將人魚置入畫中的二分之一以上，明顯強調主體的份量感，背景以山水的水墨筆法線條描繪海洋的流動，人物的髮絲刻畫細膩的海景造物，使圖中的人魚凸顯出自己是大海下的產物，帶著優雅而柔美的珊瑚形體徜徉在海域中。



圖 4-9：吳佳容，〈人魚的眼淚 I、II〉，絹本、複合媒材，120x45cm，2016。

作品五〈海底光點·獨白劇系列〉
作品名稱：內心的獨白 I、II、III
媒材：絹本、複合媒材
尺寸：40x60cm、30x50cm、20x 15cm
年代：2015



創作理念：

筆者曾養過一些魚類，如孔雀魚、鬥魚、色彩斑斕的魚類等，對於海中的生物倍感興趣，將內心投射在魚的身上，讓自己用另一個角度來檢視自己的思維，在幻象的海底舞台中存在著不同的視界，對於主角的詮釋與演出是表現出真實的自己，還是演出另一個對方？將自己置於一個客觀、公平、冷靜的審視和剖析之下，以重新發現另一個自己。

形式技法：

以藍色當作整體主色調呼應大海的奧秘與深不可測，再搭配一隻造型古拙可愛的角色襯托出靜謐的海域，單色調對多色調的對比呈現出畫面的衝突感，媒材上也使用絹布的特性表現出水的柔性。

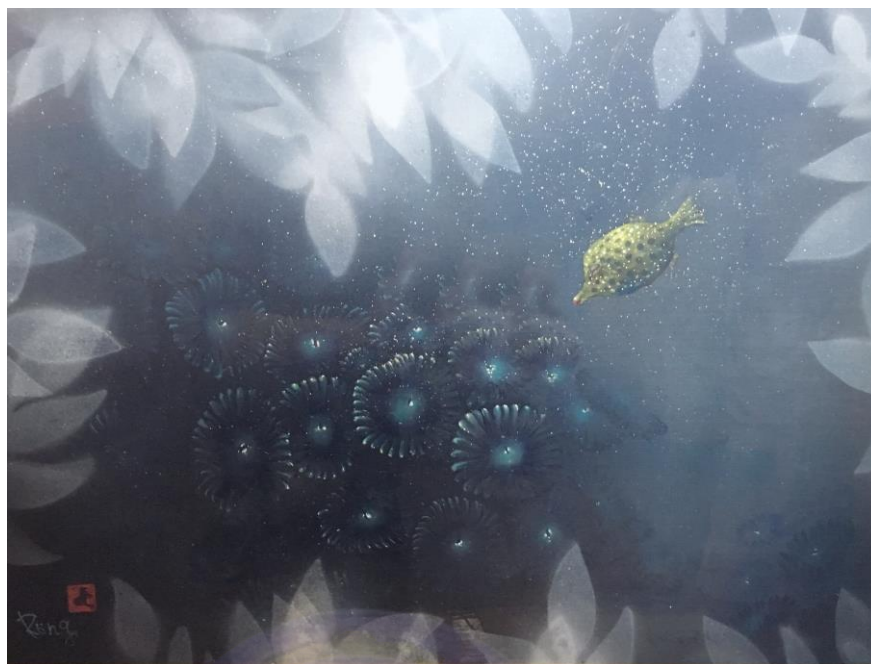


圖 4-10：吳佳容，〈內心的獨白 I、II、III〉，絹本、複合媒材，40x60cm、30x50cm、20x15cm，2016。

作品五〈七種透明姿態·穿越劇〉
作品名稱：森林裡的芬多精 I、II
媒材：木板、複合媒材
尺寸：10×10cm、10×10cm
年代：2016



創作理念：

在探討奇幻風格藝術的時候，發現奇幻的概念和超現實的意念往往雷同，無論是主角造型、虛幻空間與色彩配置等等，每個焦點都深深地影響視覺的效果。超現實藝術對於主角的解構重構再造，是由一個原生的物體所創造出來的造型形狀再透過零件的重組，合成一個全新的物種也，含有創作者本身內心潛意識的自我形象探索。此組件的場景設立在林中的縮影，也暗喻出筆者現階段所處的大城市感受到的紛亂與吵雜而嚮往清幽的環境生活。

形式技法：

此系列作將主角置入畫面中央，凸顯出主角的份量，而主角顏色強調出虛幻形象，顏色的使用方式是選用寒色調來處理整體色調，再局部加入植物圖像，鋪陳出森林裡樹葉茂密的意象，讓觀者可以充分感受到林中的氛圍和大自然的氣息，將觀者從一開始的視覺觀感帶入想像意念而順勢地進入到森林當中。



圖 4-11：吳佳容，〈森林裡的芬多精 I、II〉，木板、複合媒材，10x10cm，2016。

作品六〈七種透明姿態・穿越劇〉

作品名稱：Happy X' mas I、II、III

媒材：木板、複合媒材

尺寸：10×10cm、10×10cm、10×10cm

年代：2016



創作理念：

筆者自小就很喜歡聖誕節，每當聖誕節快到时走出家門，映入眼簾的是美麗的聖誕樹、聖誕老公公拉著雪橇和可愛的麋鹿奔馳等等畫面，特別喜愛這歡樂又迷人的節慶，故把腦中對聖誕節這個節日的零碎記憶記錄下來。此組件主要是以慶祝聖誕節慶的意象表現，藉由麋鹿、派對帽、珍珠等等聖誕節具體的圖像縮影呈現。藉由這個熟悉的事物，用筆者特定的手法將這些元素串聯起來，轉換成驚喜有趣的圖像表現。

形式技法：

筆者用圓形原木當基底，呼應聖誕節的彩球造型，而筆者認為圓形能讓視覺焦點集中在正中間，構成一種畫面樸實和童心趣味的表現。在構圖方面對於主角的外觀和造型、空間與色彩的配置，給予簡化的意念，再搭配局部的珍珠點綴、裝飾使聖誕節的氣氛更加濃烈，進而達到一種聖誕節日最純粹和原始的圖像。



圖 4-12：吳佳容，〈Happy X' mas I、II、III〉，木板、複合媒材，10×10cm、10×10cm、10×10cm，2016。

作品五〈七種透明姿態・穿越劇〉

作品名稱:金黃色的夏天 I、II

媒材:木板、複合媒材

尺寸: 10x10cm、10x10cm

年代: 2016



創作理念：

在奇幻風格藝術的作品裡，很顯著地發現作者常常挑戰些固有物象的既定形式，像是變形的五官、長角的電視、有人物特徵的動物……等，將這些既定的印象刻意的轉換向外部的型態，加以變化來達到詼諧的視覺效果。將這種新的意向融入筆者的創作當中，這些巧思的融合使得畫面更有趣。此組件主要是單純的描繪筆者心中對於夏天的印象，夏日的荷花和金黃色的穀物都代表著生命力旺盛的夏天

形式技法：

為了要呈現夏日的風情，在構圖與巧思安排刻意將代表夏日的象徵物放大與加強層次，荷花佔畫面的二分之一與金黃色的麥穗佈滿了背景，而主角也是取局部視角來呈現與對象物的關係，簡單的構圖讓畫面夠有明確性與張力，去渲染觀者的內心來重新建構屬於自己的夏天記憶。

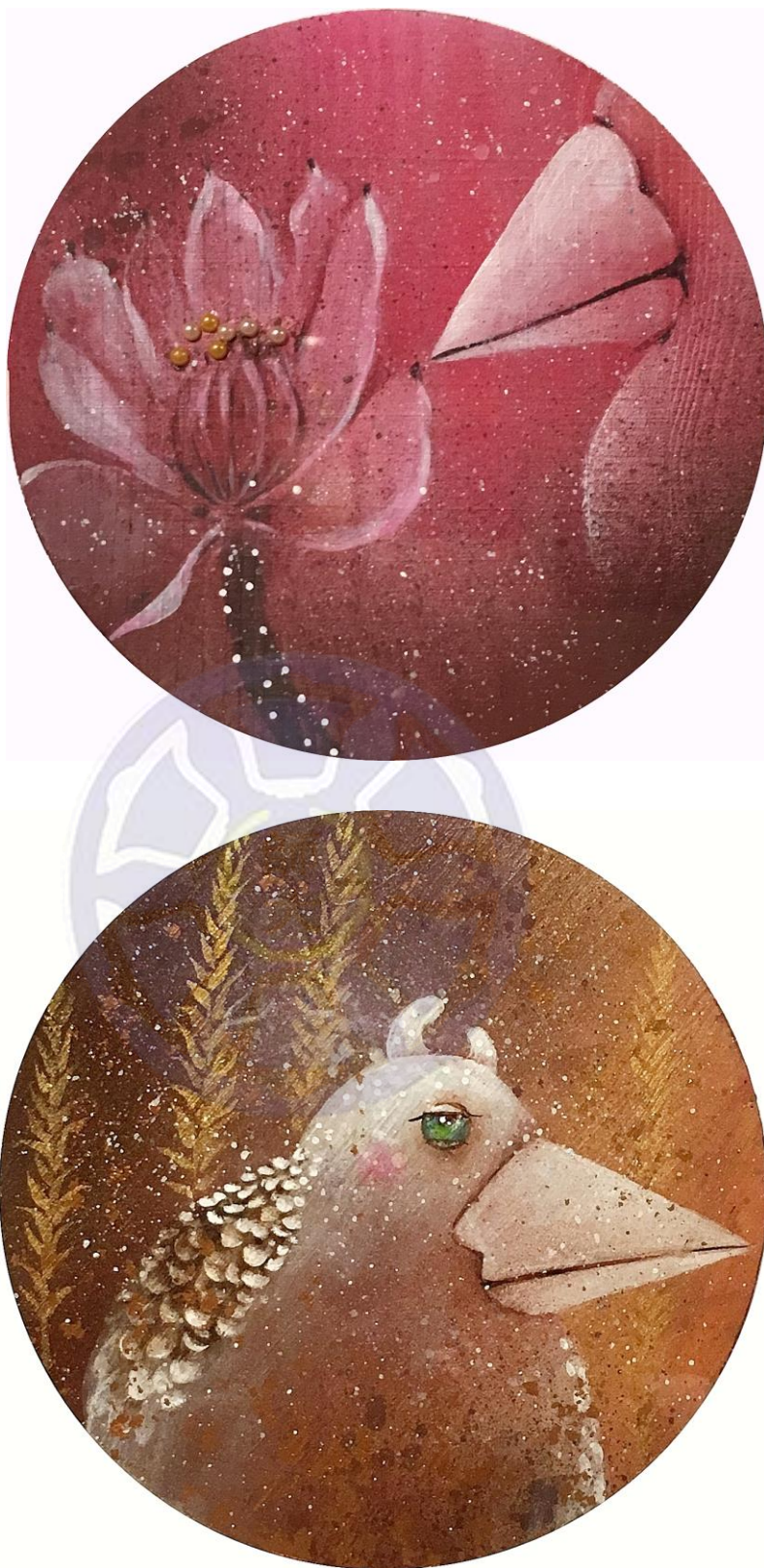


圖 4-13：吳佳容，〈金黃色的夏天 I、II〉，木板、複合媒材，10x10cm、10x10cm，2016。

作品六〈銀河系的輕旅行・泡影〉

作品名稱:銀河裡的輕旅行・泡影 I、II、III、IV

媒材:密集板、複合媒材

尺寸: 10×15cm、15×10cm、10×15cm、15×10cm

年代: 2016



創作理念：

在奇幻風格中場景的氣氛營造和設定是很重要的一環，此組件的場域設定在銀河系中，外太空對筆者來說具有神秘的力量，這種力量有股強大的魔力深深的吸引筆者，筆者認為銀河系潛藏著無數的生機，這種生機暗示許多的星星乘載著人們的夢想，人們把期待寄託至星星的身上，等待夢想發芽的一天。筆者將奇幻鳥精靈置入在銀河這個夢想場域中翱翔，也暗喻著夢想會使人卓越，即使再忙碌的生活也不要忘記做作夢的時間，在現實與夢想間試圖取得一種平衡，並努力的實踐和成長。

形式技法：

此組件有主要的兩大色調，區分鮮明與沉穩的兩組來呈現銀河的空間色，在色調中也細分出多層式的類似色階，將銀河的視覺效果拉遠，使得空間更深遠廣闊。而在星星的部分也以擬真的鑽石點綴，讓星星有種承載著夢想所擁有的尊貴華麗感，使人們更想追求與嚮往這份尊榮。而星星與星星間的連接也呈現夢想與現實間的差距處，隱隱約約訴說著地球不斷的運轉，總有一天我們離夢想的距離會越來越近。

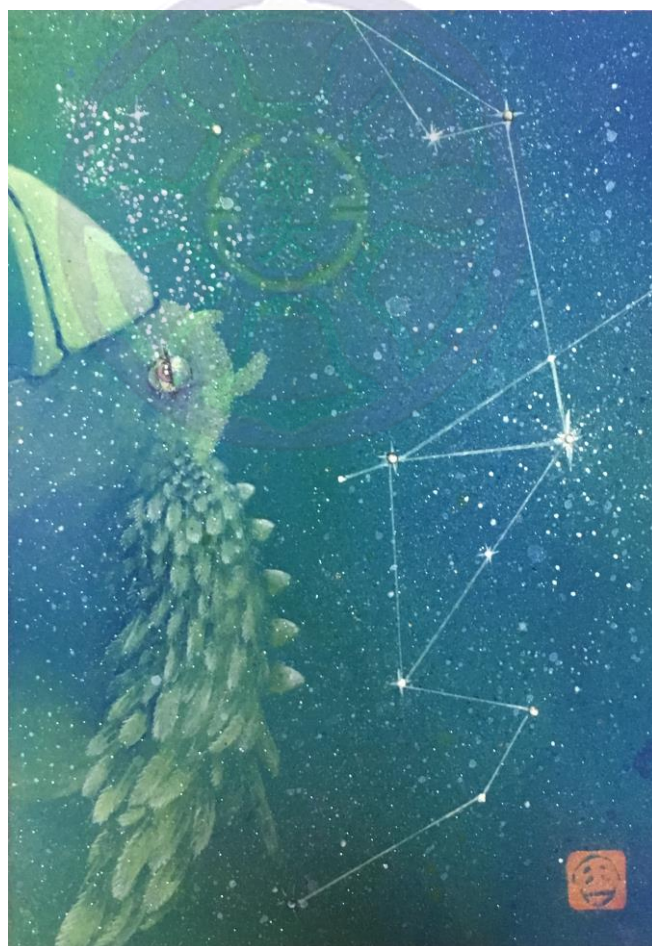
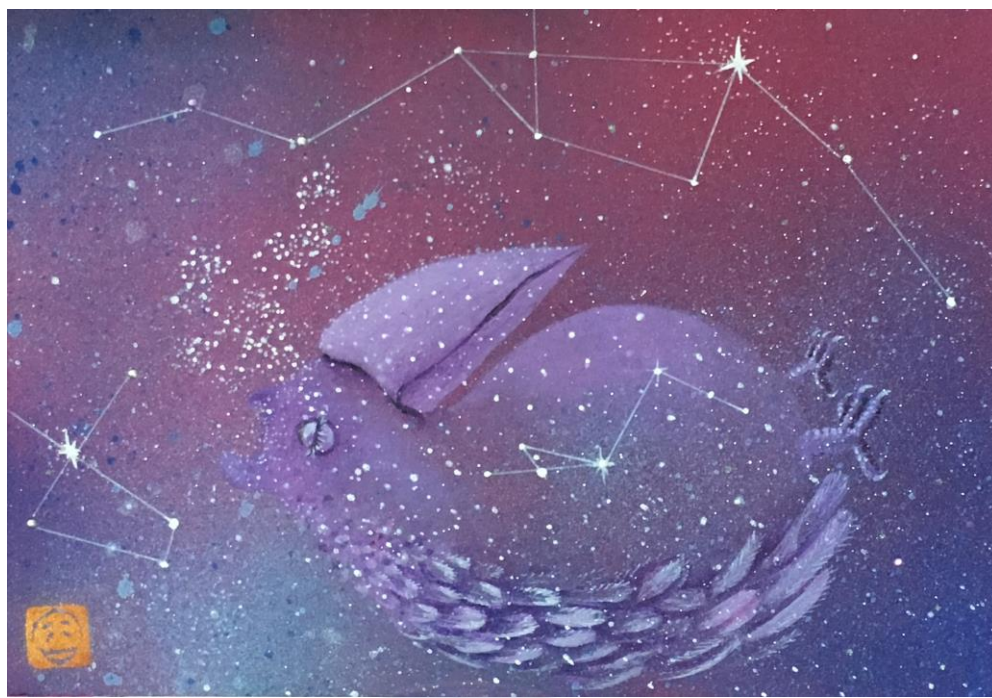


圖 4-14：吳佳容，〈銀河系的輕旅行·泡影 I、II〉，密集板、複合媒材，15x10cm、10x15cm，2016。

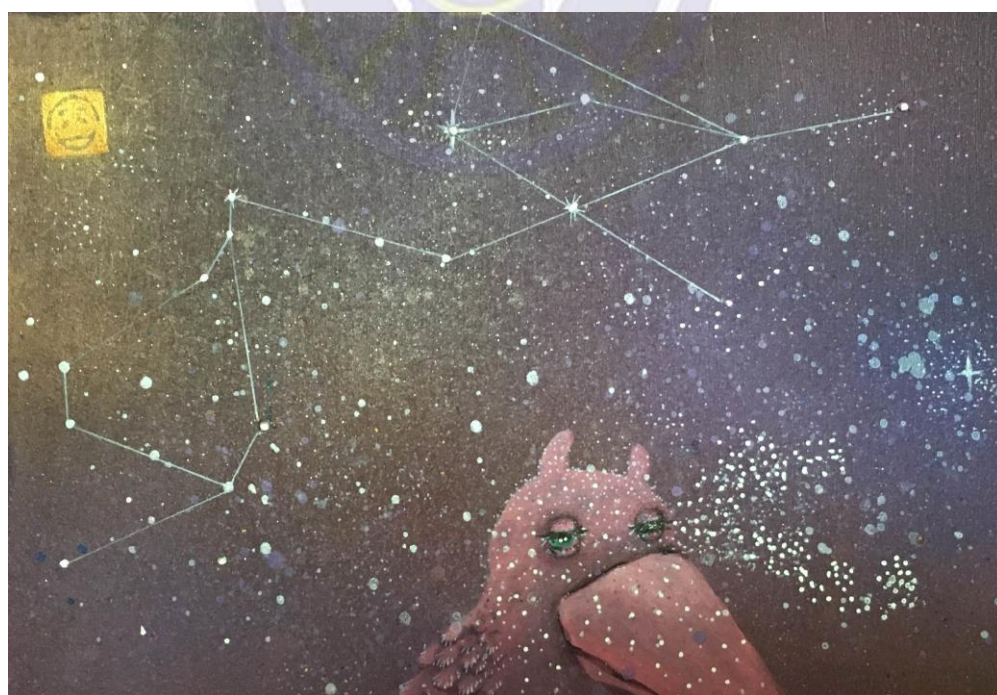


圖 4-15：吳佳容，〈銀河系的輕旅行·泡影Ⅲ、Ⅳ〉，密集板、複合媒材，10×15cm、15×10cm，2016。

第五章 結論

奇幻是所有原始意象的源頭與中心，延伸出許多想像力與創造力，使我們對個體的結構掌握、環境的營造安排能夠恣意地發揮，因有美好的幻想能夠促使人們心靈得到暫時逃脫現實世界的壓力，在想像世界裡，每個人不會受到現實客體的主觀支配，能夠盡情的作為主體的「自己」，自由的去塑造出內心所嚮往的事物，讓自己能夠在自我建構的世界當中，展開一段冒險並遨遊在這個充滿奇異幻想的異想世界裡。在這些奇幻素材置入於水墨畫中所組成的新畫面達到了筆者內心自我解放，也針對個人的內在淺意識的自我探索和追求，讓觀者藉由視覺所接收到的圖像以自身的想像力轉為個體記憶，消化與轉化重新建構另一種新的面貌，這種奇幻的想像意念造化能夠賦予乾涸的生活一個新生命。

對於奇幻異境的藝術表現的方式還有詮釋的形式，透過奇幻風格進行探討做更深入的學習和理解。創作的發想來自於對生命的思考與觀察，筆者的繪畫創作建立在從小的生活環境與生長經驗，生命的時間不停地向前走，就像一本日記般的不停著寫著生活的片段，這些片段保留了生命的重要片刻，一頁頁都是生命曾經走過的痕跡，筆者從小所接觸到的奇幻世界是從螢幕或平面奇幻藝術的相關資料所接收，由視覺的視界啟發至大腦的想像，將主觀想像意識內化為創作思維的延伸並從而建構成一個新的想像再造，添加奇幻元素與劇場概念的模式組成一個自我主觀濃烈的奇幻繪畫。奇幻題材在現今的社會對於人類是有一定的影響和療癒效果，從最初一部電影、一個故事和一幅畫的開始，人們都會因外在訊息的接受而不段的編織屬於自己的夢想境地，只有在這種充滿想像的空間裡，可以得到最平靜與舒適的心境。

本研究除了探討奇幻風格外也連結劇場元素的概念，分析戲劇治療原理與奇幻藝術的關聯性，再從中取得一種相連並建構性的假設連結，作為這兩者間的關係從而整理出一個創作思維方向，探討兩者間的元素運用和相似性結合。在一場舞台劇當中涵蓋著空間場景、角色、故事、光和影、時間、觀眾……等等，種種的意象概念隱含在奇幻藝術中，無論是奇幻場域、主角設定、時空交錯般的冒險故事，在觀賞的同時能夠啟發人們的想像力與共鳴，進而達到療癒

的作用。

無論是文字、繪畫、動畫、戲劇或電影，各種多元方式都呈現出獨特的奇幻特質，在這種奇幻的理念下來使觀賞者認同與投射在這些虛擬的主角上並在假想的空間裡冒險，創造出一個自我實現的理想國，這種虛幻且天馬行空的創意想像可以發展出無限的創造力。因此本研究希望透過這些奇幻的探討與融入劇場概念來提升創作的表現手法、張力，激發創意與拓展視界並企圖找到奇幻藝術特別的詮釋方式，也期盼讓觀者感受與了解「想像力」能夠帶給藝術許多的豐富性，呈現藝術獨特的價值與魅力。



參考文獻：

專書：

- 何政廣，《世界名畫全集：卡拉瓦喬》，台北：藝術家，2005。
- 李日章，《莊子逍遙境的裡與外》，高雄：麗文文化，2000。
- 段若川，《安地斯山上的神鷹-諾貝爾獎與魔幻寫實主義》，台北：世潮，2003。
- 高千惠，《移動的地平線：藝文烏托邦簡史》，台北：藝術家，2009。
- 黃深勳，《文化藝術與心靈管理》，台北：空大，2000。
- 張文定，《舞台美術：幻覺與非幻覺的誘惑》，北京：大學，1997。
- 張旭東，《幻想的秩序-批評理論與當代中國文學話語》，北京：牛津，1985。
- 楊其文，《閱讀舞台設計大師》，台北：台北藝術大學，2007。
- 愛德華·摩根·佛斯特，《小說面面觀》，台北：商周，2009。
- 趙雅博，《沙特思想與存在主義》，台南：華明，1971。
- 藍劍虹，《回到史坦尼斯拉夫斯基—人做為一種技藝》，台北：唐山，2002。
- PHIL JONES，譯：徐繼忠、郭玫伶，《戲劇治療》，台北：五南，2002。
- JEAN-PAUL SARTRE，譯：陳宣良，《存在與虛無》，台北：城邦文化，2000。
- JEAN-LOUIS GAILLEMIN，譯：楊智清，《達利—超現實主義狂想天才》，台北：時報文化，2006。

期刊、畫冊：

- 黃湘武，《皮亞傑認知心理學與科學教育：雙月刊》，第37期，1981。
- 楊宏博、華雨舟，《賀·娟·畫·集》，中國：上海，2012。

網路資源：

個體差異觀點，引自

<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E5%B7%AE%E5%BC%82%E5%8C%96%E4%BA%BA%E5%8A%9B%E8%B5%84%E6%BA%90%E7%AE%A1%E7%90%86>，(2014.05.04 瀏覽)。

天擇說概念，引自

<http://www.sgjh.tc.edu.tw/TeachWeb/evolution/select.htm>，(2016.05.06 瀏覽)

長頸鹿及短頸鹿演化圖，引自

<http://www.sgjh.tc.edu.tw/TeachWeb/evolution/select.htm> , (2016.04.20
瀏覽)。

