

類別：藝術類

篇名：超脫現實的奇觀—科幻片

作者：

周科宏。市立大甲高中。高一 1 班

梁詠曉。市立大甲高中。高一 1 班

梁書銘。市立大甲高中。高一 8 班

指導老師：

朱碧霞老師

壹●前言

一、 研究動機

科幻片從 1902 年開始流行，是一類以未知事物滿足觀眾的電影，滿足人類對未來的想像或對現實社會的衝突。電影裡面的特效與超脫現實的內容深深的吸引著我們，幻想著有天腦海中不斷放映的片段真實的呈現在我們的眼前，電影中每一瞬間的衝擊，每一幕的驚奇都勾動著深藏在我們心中的那一份夢想，課餘閒暇時常與同儕好友討論著最新的電影，才發現這些超脫現實的幻想早已在我們的日常生活中埋下了一顆無法遺忘的種子，科幻電影裡的主角並不是電影中的莫須有，反而成為我們平常乏味的生活中倚賴的生命泉源，甚至提供人們追求夢想的渴欲，因此本組以科幻片作為研究主題。

二、 研究方法

本組擬定研究主題方向後，開始討論、分配項目、上網查詢資料、列印期刊論文、實際訪談，接著在各大網站及地區圖書館，借閱及列印資料，開始筆記重點、整理、統整、討論、歸納每部科幻片的特色及創造背景，與導演所預定的背景及渲染力，進一步發表我們分析之結果，提出分析科幻電影對於社會大眾的影響力以及論述他們未來的發展趨勢。

三、 研究目的

本組欲藉由此次的研究機會，達到下列五點目的：(一)了解何謂科幻片與拍攝手法；(二)觀察科幻片的歷史發展脈絡與背景；(三)科幻片主角之間的異同；(四)科幻片主角對社會、青少年的影響；(五)釐清幻想與現實的差異。

四、 論文大綱

本論文以「超脫現實的奇觀—科幻片」為研究主題，依據五部分來論述，首先探討科幻片產生的背景、何謂科幻片、其次詳盡介紹科幻片的主角、論述科幻片主角所帶來的重要影響、最後探討幻想與現實的差異。

貳•正文

一、科幻小說的定義

科幻小說具有可能性的想像、奇異、認知奇想化、以及差異性等特點，是作為科學與哲學間對話的橋梁，反映著當時的科學想像但往往比實際情況更早一步發生。科幻小說也可稱為科學小說，科學代表著對真實的探究，但小說卻是虛構而成的，這就形成了一種矛盾，因而被譏為是一種偽科學。科學小說與奇幻小說同被歸為幻奇小說，他們的差別在於前者憑藉科技而後者則是藉助著魔法的力量，科技是科學理論的實踐與實現，包含著理性思考以及邏輯運算且建立在常論的推論上，他是必須被驗證的而魔法卻不需被質疑。科幻小說帶有些微的寓言性質，但必須交代過程且想像須合乎邏輯，也因此科幻小說就帶有著寫實的寫作風格學者 Robert 把科幻小說的題材約略分為六種類型：(一)太空船，或是星際旅行、(二)外星人、或與外星的接觸、(三)機器人、基因工程或是生化人、(四)電腦、先進科技和虛擬真實、(五)時光旅行、(六)外來的優托邦或惡托邦。(Robert, 2000)

亦有學者 Franklin 認為想像或虛構的作品共有三類，第一類為幻奇文學，那是屬於不可能的領域。第二類則在呈現現實，不管是現在或者是過去。第三類則為科幻小說，他所要傳達的是某種可能的世界形式。(Franklin,2009)

二、科幻片產生的背景

作為好萊塢歷來最受歡迎的電影類型之一，科幻電影曾經被視為不入流的 B 級片，曾被認為是恐怖電影的附屬類型，但隨著在七〇年代及八〇年代中的突飛猛進，科幻片已經成為一種獨立的電影類型。它並不是把現代的科學隨意的濫用而是呈現未來可能的世界，早期許多的科幻片是以小說家對於未來的想像為題材，十九世紀中後期，伴隨著當時科技的發展，與科學幻想相伴而生的文學類型開始出現，其中最具代表性的作家就是凡爾納以及威爾斯。電影作為一種媒介，一種能夠比文學更加貼近科學幻想中將不符合現實之事物具現化的工具，但這也需要一定程度的技術及設備支持，所以科幻片比起其他類型的電影在拍攝上更容易顯現不穩定性，因此在默片時代(註一)的科幻片十分少，直至五〇年代開始，科幻片才真正發展為一種獨立的電影類型。科幻片的發展歷程可分為三個階段，依次為五〇年代以前、五〇年代到八〇年代、八〇年代到現今。

五〇年代以前梅里愛的〈月球旅行記〉為這個時期的代表作，此時電影着重於強調視覺的衝擊與奇觀，對於未來世界的想象並不明確。該時期為科幻電影的萌芽時期，數量少、題材單一，大多是為了創造奇觀而拍攝的。

五〇到八〇年代為科幻電影蓬勃發展的時期，六〇年代的民權運動以及越戰等等，使得這一時期的科幻片充滿著濃濃的文化寫照，尤其是七〇年代興起的文化研究更把電影認為是一種被用來做政治宣傳與文化批判的重要媒體，使得這一時期的科幻電影充滿著無限的可

能性一系列的科幻災難片出現在大銀幕上。而近年來快速發展的生物科技、基因工程以及**克隆技術**(註二)的成功，也讓人們的重點轉向了對於自我的認同以及人的**本體論**(註三)方面的思考，隨之出現了一系列關於克隆人、機器人、複制人等題材的電影，從中也可以窺探出這一時期科幻電影主要表現的是人與科學，人性與理性之間的衝突。從五〇年代開始盛行的外星人入侵地球，到七〇年代末〈星際大戰〉所帶動的科技狂熱，再到八〇年代一系列「硬漢」形象，可以說，這一時期是科幻電影從默默無聞的B級片晉升成為好萊塢一種重要的電影類型的關鍵時期。

三、典型科幻片

好萊塢的科幻電影看起來主題多樣，但如果將它們仔細分類，基本上可以用七大主題：(一)星際文明、(二)時空旅行、(三)機器人、(四)生物工程、(五)專制社會、(六)生存環境、(七)超自然能力。

而本組欲以以下五部在科幻片中脫穎而出的經典作品來詳細介紹七大主題的特色。第一部〈星際大戰〉，星際大戰可以分類在星際文明與專制社會兩大類型中，而這一部可謂是星際文明類型的經典，因此本組選擇此部來介紹有關星際文明的類型。第二部〈明天過後〉，明天過後可以分類在生存環境中，是該類中廣為人知的代表作。第三部〈奇異博士〉，奇異博士分類在超自然能力與時空旅行中，此部片中主角們華麗的能力，吸引著大眾的目光，因此本組以奇異博士來代表超自然能力類型。第四部〈侏儸紀公園〉，侏儸紀公園裡恐龍的身影，蔚為經典，因此本組以此部來代表生物工程類型的科幻片。第五部〈阿凡達〉，為票房最高的科幻片，裡面可分為星際文明，生物工程兩類，因此本組將其用來介紹兩類的科幻片。

表 1 典型科幻片簡介

電影名稱	劇照	類型	概述
星際大戰		星際文明 專制社會	在一個遙遠的銀河系，肩負正義使命的絕地武士與帝國邪惡黑暗勢力作戰。
明天過後		生存環境	古氣候學家傑克·霍爾在冰川上考察時，目睹整個拉森冰架全部斷裂。之後各種的自然災害隨後而至，北半球完全被雲層覆蓋，紐約市也因為風雪不止而變成一片冰天雪地。

<p>奇異博士</p>		<p>超自然能力 時空旅行</p>	<p>主角史傳奇原是一位醫生，一場車禍讓他雙手重創，失去工作能力的史傳奇四處尋求醫治雙手的方法，但每次都無功而返，就在他幾乎要放棄時，聽到了關於神秘古老魔法師古一的傳說。史傳奇費盡千辛萬苦總算見到了古一，並受古一的教誨，重新找回自己的生命意義。</p>
<p>侏羅紀公園</p>		<p>生物工程</p>	<p>一家生物基因總公司利用爬蟲類的DNA來繁殖已滅絕許久的恐龍，然而卻在一次意外中造成許多恐龍跑出來並且撲殺島上的人們，史前危機將一一面臨在人類身上。</p>
<p>阿凡達</p>		<p>星際文明 生物工程</p>	<p>納美人是生長於潘朵拉星球上的有感知能力的類人種族，而電影標題「阿凡達」，指的是經過基因改造而能為部分人類所控制的納美人身體。</p>

四、 科幻片主角的超能力

表2 科幻片主角介紹

角色名稱	身分背景	人物形象	主角簡介	能力
<p>史傳奇</p>	<p>醫生</p>		<p>史傳奇原是一名優秀的外科醫生，一場意外使雙手無法執行醫療工作，為了醫治雙手四處求醫，最後在尼泊爾的祕寺遇到魔法師古一且拜她為師。</p>	<p>傳習至尊魔法師古一的強大超能力</p>

<p>傑克·蘇里 Jake Sully</p>	<p>海軍陸戰 隊員</p>		<p>蘇里是一名殘疾的前海軍陸戰隊隊員。雖然自己身為人類，卻力挺納美人，勇於對抗自私自利的人類。</p>	<p>可以通過心靈連接而受基因匹配的人類控制</p>
<p>黑武士</p>	<p>絕地武士</p>		<p>絕地武士是一群有著非凡天賦的人，經由各種篩選，接受嚴格特殊訓練，其宗旨是認識和使用「原力」。</p>	<p>擁有強大的原力感應與高超的武藝</p>
<p>傑克霍爾</p>	<p>古氣候學家</p>		<p>傑克是政府氣象學家，時常待在極地裡進行研究，且為了拯救自己的兒子，不惜一切勇於冒險前去救援。</p>	<p>無</p>
<p>歐文·格雷迪</p>	<p>迅猛龍馴獸師</p>		<p>歐文是相當優秀的馴獸師，但跟其他人不一樣的是，歐文認為人跟恐龍一樣必須細心照顧，而非武力對抗。</p>	<p>無</p>

五、敘事形式及拍攝手法

(一) 敘事形式

科幻電影與科幻小說之所以會如此成功是因為它們的敘事方面上堪稱經典，當然，所有的小說或影集，不論是什麼類型，都建立起各種世界與情節，但絕大多數小說自身的世界都建立在現存的世界，無論虛構世界裡有任何未經確定的不同事件，我們都假設它們與當代世界的事物狀態是等同一致的。

不過科幻小說對自己建設世界的運作有著高度的自我意識，它們往往在模擬世界中發展出各種充滿奇異與魔幻的故事情節。而這些內容，有就是以我們現在的認知，推測出未來性的幽幻空間，不管是生化工程還是機器人，未來對我們而言，似乎處處有著許多比今日還要更不可思議的新奇事物，然而這些，都是科幻小說最根本也最典型的字面化敘事學概念。

(二) 拍攝手法

雖然科幻電影能夠創造出各種精采的效果，但在製造這些架構卻遠比其他電影類型還來得更費力，不但動員不少人員來為電影打造出不一樣的背景與角色，更要將所有新奇且不可思議的奇幻事物表現的活靈活現，這麼一來才能讓大家都期待的科幻電影驚豔全場。

早期的科幻電影製作由於科技的限制，因此裡頭的各種特效在幕後的工程中都是利用模型或者粗操的動畫所構成的，相當耗費時間和力氣，有時為了達到最棒的效果，劇組人員會利用不一樣的手法來把電影裡頭的各種效果表現的栩栩如生，使觀眾更進一步的感覺自己如身歷奇境一般。或許從我們現在的觀點來看，那些老電影的特效相當僵硬且極為不自然，但對當時的觀眾來說，這些粗操的效果卻令人感到非常的不可思議。

反觀今日，科技隨著時間逐漸進步，電影中的特效也跟著越來越逼真以及刺激，而觀眾也就越來越愛。像是票房最高紀錄的〈阿凡達〉，這部出色的科幻動作片背後精采畫面可都是利用感應器去捕捉效果，再加上 3D 繪圖後製，一部完美又驚奇的〈阿凡達〉就呈現在觀眾面前了。而同樣曾是票房冠軍之一的〈侏儸紀公園〉則是除了動畫製作外，工作人員為了加強恐龍的逼真性，特地打造巨型恐龍模型以及戲服，再用 CGI 動畫進行修改，活生生的恐龍就這樣回來了。經典災難電影〈明天過後〉則是利用全方位數位動畫系統和掃描製作，表現出洪水以及冰山倒塌的場景，順便警惕世人大自然反撲的嚴重性。

到目前為止科幻片一直不斷的推出令人意想不到的虛幻內容，以及令人嘆為觀止的視覺效果，隨著科技與技術的進步，科幻電影也變得越來越刺激且真實，一而再再而三的滿足觀眾的視覺慾望，更運用電腦動畫將其效果表現比以往更加完美。不過在世人的眼裡，科幻電影會更加的完善，從古至今，科幻電影一直是最花費人力與金錢的電影，但也逐漸成為大家最崇拜且喜愛的電影類型。

六、問卷調查訪談

(一) 問卷分析

科幻電影雖然是多數觀眾的喜愛，但畢竟所有人喜歡的電影類型各有不同，因此本組為了了解本校學生對科幻電影的喜愛程度，設計了總共 60 份的問卷向一年一班與一年八班的同學進行調查，且成功回收超過 50 份的問卷結果，以下是對各問卷調查所做的分析。

1.看電影的頻率：根據統計結果，可得知佔多數的人較習慣一個月看 1-3 次電影，而其次則是一年 1-3 次，由此推測可能是現在的高中生因為課業壓力的關係，越來越沒有多餘的時間去好好欣賞電影。(見圖 1)

2.看過幾部科幻電影：根據統計結果，可得知有多數人看過 10 部以上的科幻電影，而其次是

看過 1-5 部的人，從此可觀察出常看科幻電影和不常看科幻電影的人呈現兩極化的區別。(見圖 2)

3.對科幻電影的興趣：科幻電影算是電影界常見的類型電影，不過多數人則對此題材作品表示普通，但仍有部分人數對科幻電影有興趣。(見圖 3)

4.對體驗拍攝電影有興趣：此調查和前者的分析有著類似的結果，偏向多數人仍表示有興趣參與或體驗拍攝電影的過程。(見圖 4)

5.科幻電影對身心的影響：看電影是人們在日常生活中消遣的嗜好之一，更是生活中的一部分，電影可能影響一個人的一生，或許有些人覺得生活裡不能缺少電影，而分析結果顯示大部分的人認為科幻電影對自己有影響。(見圖 5)

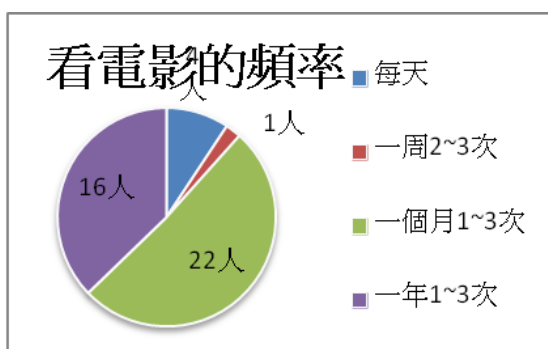


圖 1 看電影頻率

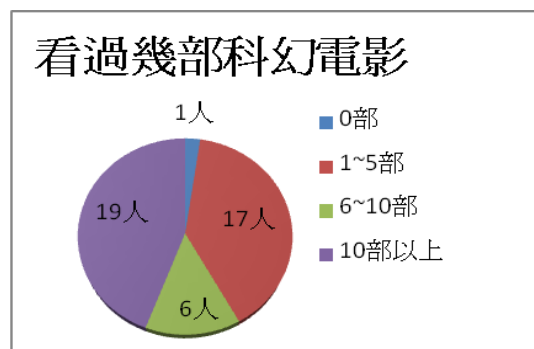


圖 2 看過幾部科幻電影

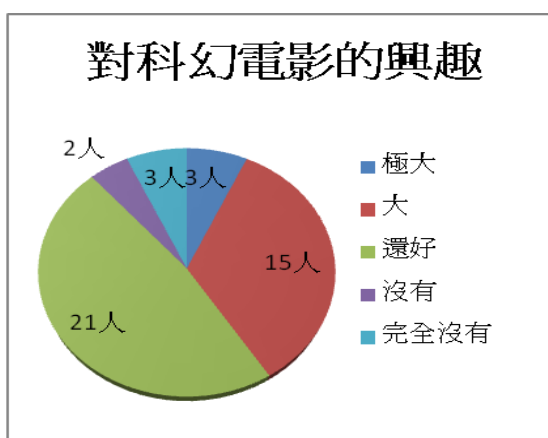


圖 3 對科幻電影興趣程度

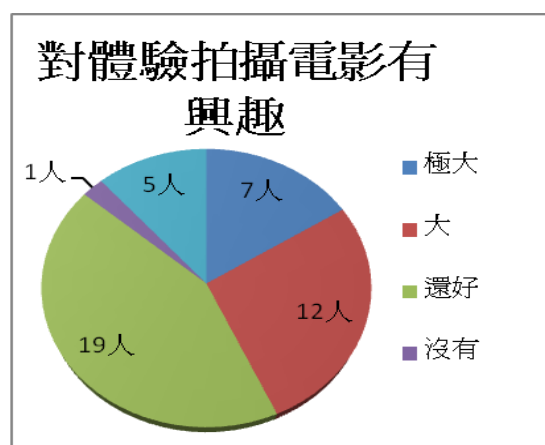


圖 4 對體驗拍攝電影興趣程度

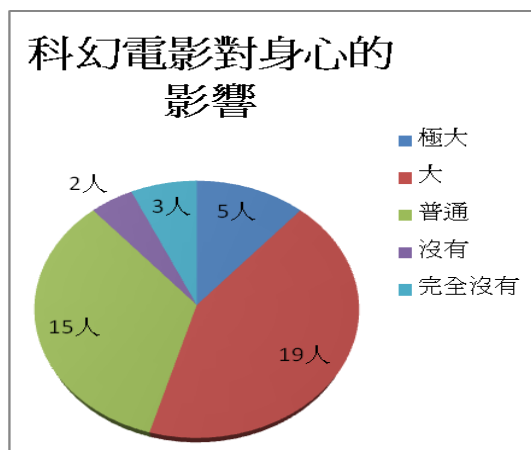


圖 5 科幻電影對身心影響程度

(二) 訪談

除了問卷外，本組也透過訪問的方式進一步了解本校學生對科幻電影更詳細的結論，然而有許多學生非常熱愛科幻電影，不過也有人對科幻電影不感興趣。科幻片一直以來都被認為較適合男性觀眾，但此訪談結論顯示有部分女性觀眾同樣喜歡觀看刺激又奇幻的科幻類型電影或小說。

(三) 影響

本組根據上述所統整出的資料中分析出了三點科幻片所帶來的重大影響如下

1. 造就科技：科幻電影裡的内容與劇情雖然幾乎都是虛構的，但其實有許多科幻作品不管是電影本身的情結或者角色的塑造，多多少少都影響了現代科技不少的新奇技術與發展，雖然有時内容裡的某些事物在科學界或社會上常被定義為「不可能」，但這個答案並不會是永久性的，畢竟遙遠的未來藏有著無數種的可能性等著人類去探索。

2. 警惕世人：科幻災難電影往往是觀眾愛看的類型作品，其大部分之作都是採取大自然反撲人類所造成末日危機的劇情路線來講述目前世界將可能發生的各種恐怖災禍，然而這些作品創造者則希望人們能夠透過科幻災難片中反思，不再繼續破壞生態環境，努力營造出美好的世界奇觀，而不是電影內的絕望場景。

3. 帶動經濟：電影一直是商業市場上最能帶動經濟的產品，然而科幻電影之所以一直為商業公司最愛的類型是因為科幻片在電影界上是最受觀眾們歡迎的，就像知名電影〈星際大戰〉和〈阿凡達〉，不但為娛樂公司賺進不少票房，也因此影響了不少其他電影，更是人們最津津樂道的經典之作。

4.影響人性：人們常說製作出一部電影是件非常偉大又光榮的成就，並不只是因為電影能夠娛樂社會大眾，更重要的是一部電影也能夠因此影響不少人們。人的內心充滿無限的想像，一部超越現實的刺激科幻作品能夠因而激發人類，前往不一樣的世界探索著，一同創造出超脫現實的奇觀。

5.外星探索：〈星際大戰〉是一部不斷創造出票房佳績的出色作品，然而，電影內的外星文明則一直是人類渴望得知的異世界，「外太空是否另有生命？」這句話始終是個謎，不過我們或許目前並未了解地球圈以外的空間，卻能夠從電影中發揮想像，透過螢幕畫面，向眾人傳遞異星世紀的奇幻力量。

6.未來期望：現代科技隨著時代的腳步技術可說是越來越超出人們的想像，或許我們將來對未來的場面並不陌生，因為這樣的畫面有可能早已在電影院中事先投射近觀眾的記憶裡，然而科幻電影也依然跟著科技一樣不斷創新。在未來之中，將會有更多更奇特，更讓人熱血沸騰的經典作品，等著我們踏入電影院哩，繼續讓科幻之作延續下去。

參●結論

現代科技跟以前比很明顯進步許多，因此不管是人工智慧、機器人或是生物工程等更先進的技術都很有可能將出現在世上帶給人們更不一樣的世界，然而目前我們只能利用想像並在電影史或小說界上表現出對未來的憧憬，也在此開創出充滿新奇的【科幻電影】。科幻電影與小說所展現出的新世界在社會的努力創造之下已逐漸成形，更多對人們有利的發明都一一展現在我們的眼前，不過這種智慧資訊是否會像其他科幻電影的內容一樣有能力掌控這個世界，且可能導致人類滅絕。然而科技的利弊掌握在人類手中，適當的運用有能夠使強大的技術變為有利，但真相依然存在遙遠的未來裡不得而知。

肆●引註資料

註一：在電影剛起步時，由於當時技術尚未完全發達，電影的聲音與畫面無法同時起步，因此在 19 世紀末以及 20 世紀初的這段期間，大部份的電影都是只有影像而沒有聲音的藝術電影。

註二：克隆是英語單詞 **clone** 的音譯，原意是指幼苗或嫩枝，以無性繁殖或營養繁殖的方式培育植物，現指生物體通過體細胞進行的無性繁殖，以及由無性繁殖形成的基因型完全相同的後代個體組成的種群。

註三：形上學的一個基本分支，本體論主要探討存有本身，即一切現實事物的基本特徵。為某些哲學分支的基礎。

一、書籍類 (Books)

呂應鐘 (2001)。《科幻文學概論》。五南圖書出版社。

蘇木子（2012）。**經典科幻電影**。右灰文化出版社。

蔡秉霖（2012）。**英雄歷險與困境糾纏:中西科幻小說的文化性差異**。秀威資訊出版社。

二、期刊論文類（Periodicals）

葉李華（2005）。「昨日的明日」與「今日的明日」。中國時報副刊。

葉李華（2004）。**科幻究竟有什麼用?**。《科幻研究學術論文集》。

陳明哲（2006）。**凡爾納科幻小說中文譯本研究—以《地底旅行》為例**。國立師範大學翻譯研究所碩士論文。

三、電子網路資料

科技部全球資訊網。 <https://www.most.gov.tw/>