

科幻創作技巧

1

第四講 英文科幻經典分析與導讀

葉李華
2018.06.30

20世紀英語科幻三大家

2

- 海萊因(Robert Heinlein, 1907-1988)
- 克拉克(Arthur Clarke, 1917-2008)
- 艾西莫夫(Isaac Asimov, 1920-1992)

海萊因

3

- ◆ 〈行屍走肉〉
- ◆ 《夏之門》
- ◆ 《滾石家族遊太空》
- ◆ 《探星時代》
- = 《4=71》

克拉克

4

- ◆ 《2001太空漫遊》 1968
- ◆ 《2010太空漫遊》 1982
- ◆ 《2061太空漫遊》 1987
- ◆ 《3001太空漫遊》 1997

艾西莫夫：機器人系列

5

■ 機器人學三大法則

1. 機器人不得傷害人類，或因不作為而使人類受到傷害。
2. 除非違背第一法則，機器人必須服從人類的命令。
3. 在不違背第一及第二法則的情況下，機器人必須保護自己。

◆ 《艾西莫夫機器人短篇全集》

艾西莫夫：基地系列

6

- ◆ 《基地》、《基地與帝國》、《第二基地》
- ◆ 《基地邊緣》、《基地與地球》
- ◆ 《基地前奏》、《基地締造者》

布萊伯利(Ray Bradbury, 1920-2012)

7

- ◆ 《華氏451度》

姜峯楠(Ted Chiang, 1967-)

8

- ◆ 《你一生的故事》
= 《妳一生的預言》
- 〈巴比倫塔〉
- 〈你一生的故事〉

科幻創作技巧

1

第五講 一般創意的發想技巧

葉李華
2018.06.30

創意的本質

2

- 有些看似很難的問題，一旦答案揭曉，你會覺得其實非常簡單！
- 為什麼只有別人想得到？



(圖像來源：維基百科)

創意vs.靈光一閃

3

■ 靈感醞釀過程



(圖像來源：維基百科)

創意vs.大破大立

4

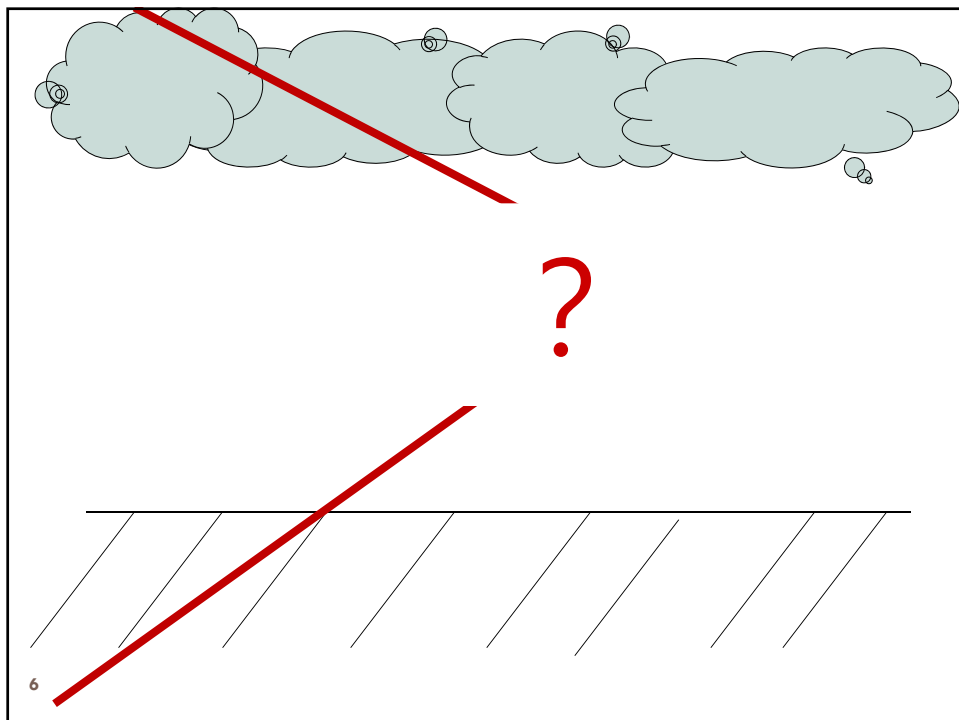
創=拆

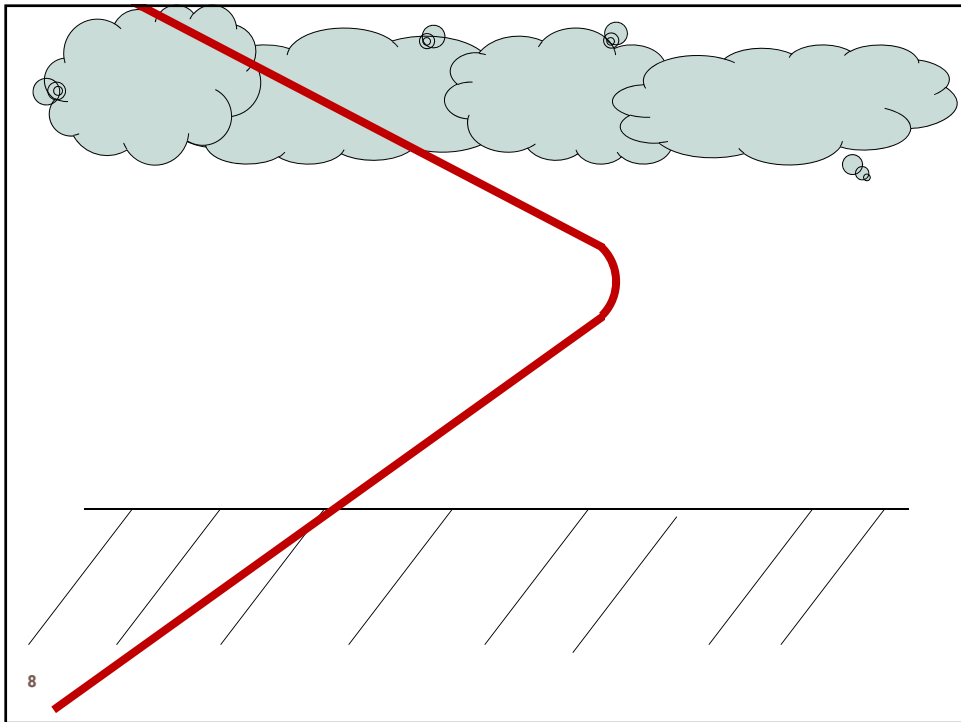
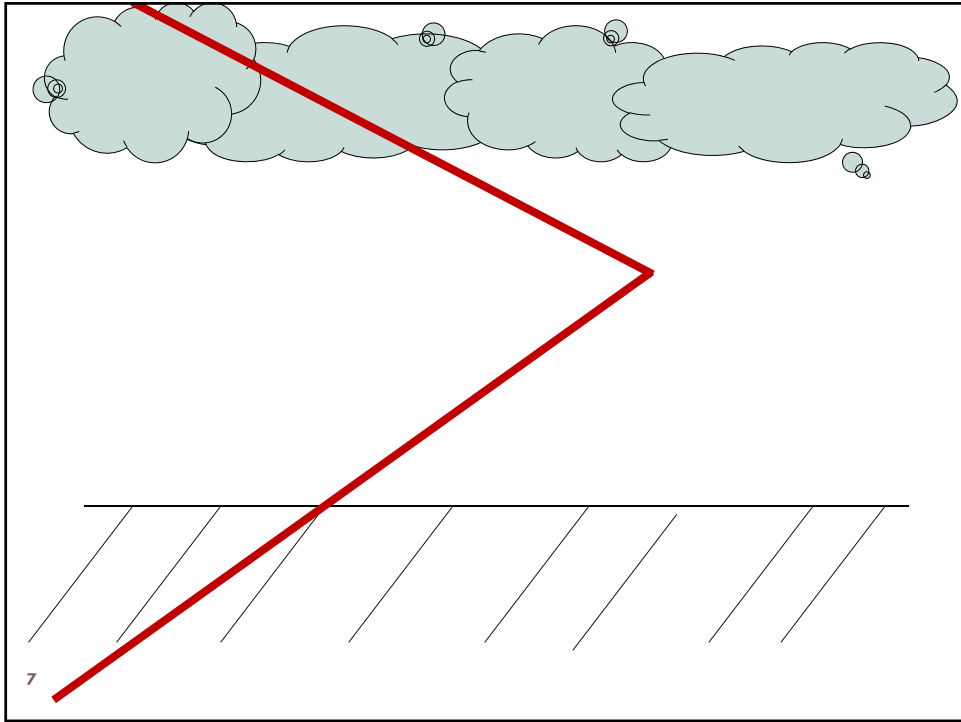
- 打破舊思維、舊框架
- 但要井井有條地做
- 建設性的破壞

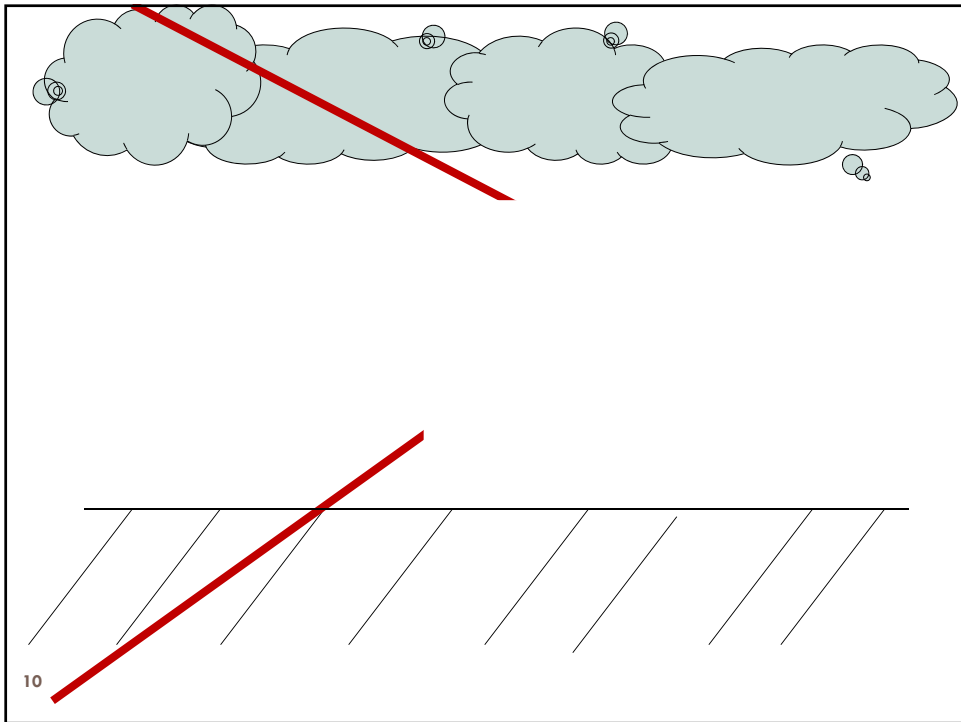
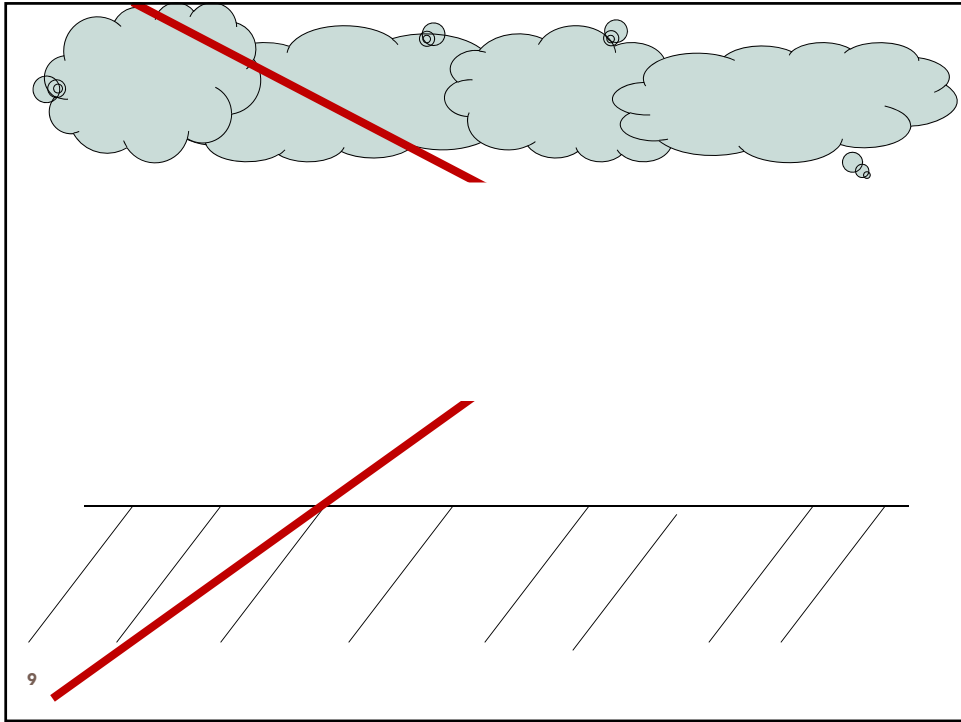
創意的二分法

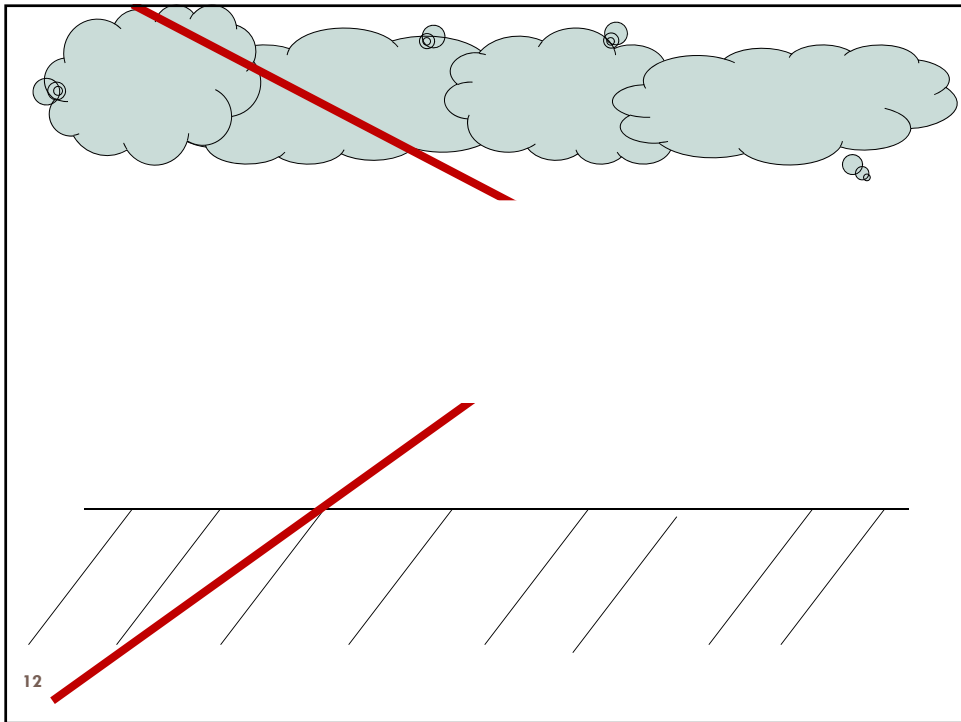
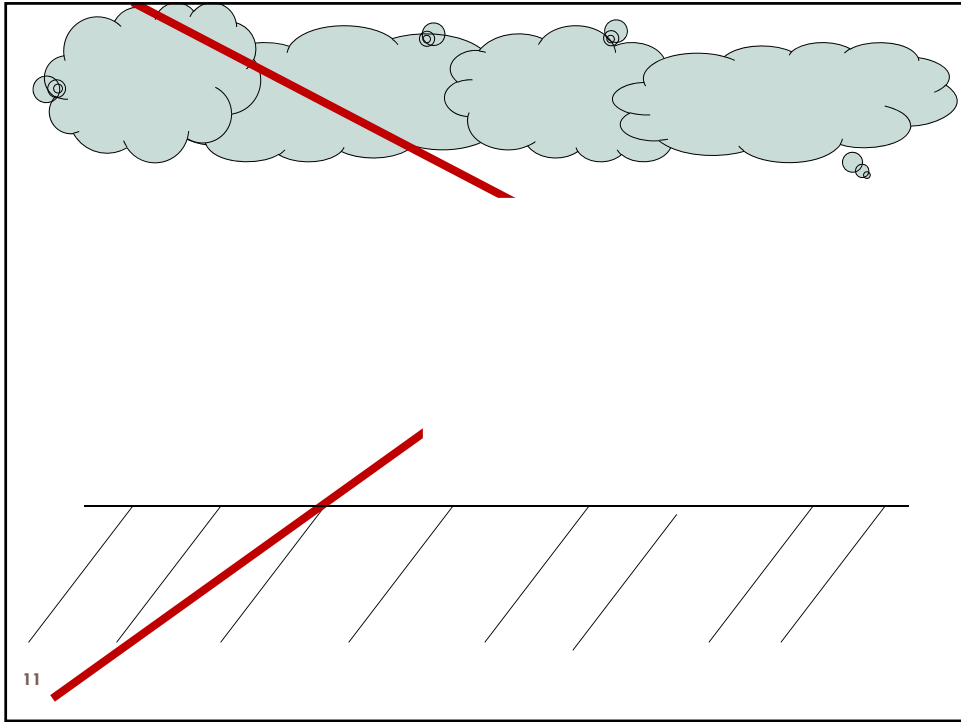
5

- 開放型創意
- 封閉型創意
- 限制型創意









限制型創意

13

- 化阻力為助力
- 山窮水盡柳暗花明
- 偶爾出格有何不可
- 盡力發掘自由度
- 化腐朽為神奇
- 不假外求自給自足
- 一般、重組、反轉

化阻力為助力

14



山窮水盡柳暗花明

15

- 空玻璃瓶
- 小鵝卵石
- 細沙
- 水
- ?
- ??

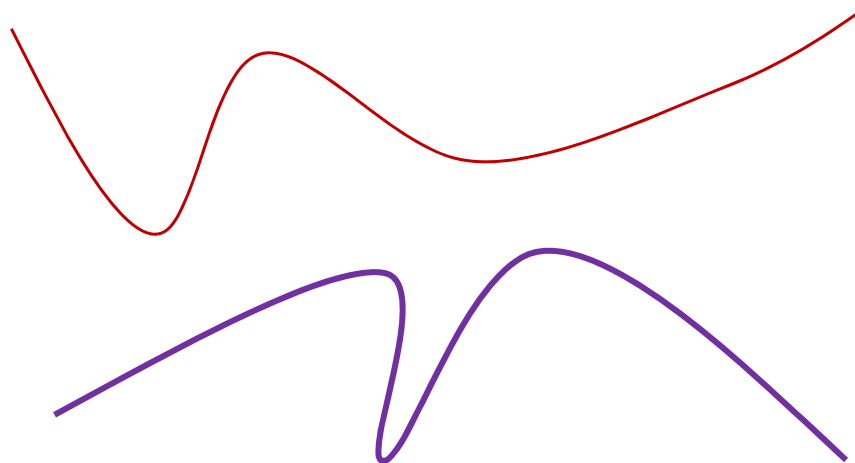
偶爾出格有何不可

16

- 空玻璃瓶
- 小鵝卵石
- 細沙
- 水
- ?

盡力發掘自由度

17



化腐朽為神奇

18

- ◆ 便利貼
- ◆ Sildenafil

不假外求自給自足

19

- 一般
- 重組
- 反轉
- ◆ 【楚門的世界】→X
- ◆ 【虛擬偶像】→1/X
- SIMONE

開放型創意

20

- 加減乘除
- 平方、合併
- 以簡馭繁
- 聯想
- 穿越

加法、連加法

21

- ◆ 智慧型手機
- ◆ 復仇者聯盟

減法

22

- ◆ 平板電腦
- ◆ 漫畫

乘法vs.平方

23

- ◆ 外星人vs.阿飄
- ◆ 死*死=?
- 人→鬼→?

除法vs.合併

24

- ◆ 一個人變兩個人
- ◆ 兩個人變一個人

以簡馭繁(1)

25

- 玩具模型

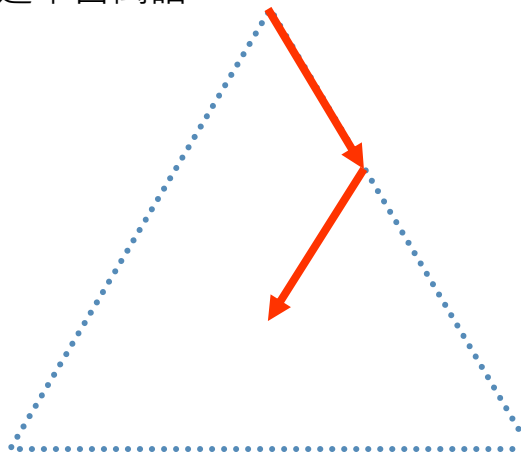


(圖像來源：維基百科)

以簡馭繁(2)

26

- 一張圖勝過千言萬語



聯想

27

- ◆ 魔鬼氈
- ◆ 6W

穿越

28

- ◆ 靈異+法律
 - 【驅魔】2005
- ◆ 太空+考古
 - 衛星考古學

科幻創作技巧

1

第六講 科幻創意的發想技巧

葉李華
2018.06.30

科幻創意十種發想法

2

- 1.What if
- 2.既熟悉又陌生
- 3.結合其他類型
- 4.改變尺度大小
- 5.從量變到質變
- 6.延伸感官
- 7.重新定義
- 8.邊界的遊戲
- 9.觀點的轉換
- 10.週期表的比喻

1. What if

3

- 如果這個理論成真
- 如果出現這種科技
- 如果制訂這條法律
- 如果...
 - 會發生什麼新奇或駭人的事？
 - 會產生什麼正面或負面影響？

2. 既熟悉又陌生

4

- 無處不在
 - ◆ 《天上農夫》、《深海牧場》
 - ◆ 《蒼穹一粟》
 - ◆ 「機率部」、「虛擬刑期」
 - ◆ 「負兩萬時點附近的時間甬道最寬敞，不注意的話很容易超速.....」〈傾城之戀〉
- 似曾相識
- 有點像又不太像

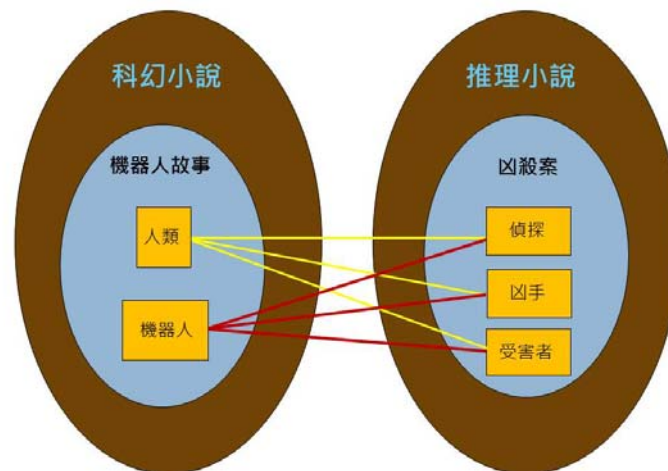
科幻魅力的根源之一

5

- 重溫舊夢的喜悅
- 真假虛實的衝突感
- 對號入座的猜謎樂趣

3. 結合其他類型

6



4. 改變尺度大小

7

- 空間的尺度
- 時間的尺度
- 天災與人禍
- 人口數量(密度)
- 某事物的嚴重性

5. 從量變到質變

8

- To boldly go where no one has gone before:
- ◆ 地球上
- ◆ 外太空
- 異空間
- Asimov自由聯想：
- ◆ 軍事強權
- ◆ 羅馬帝國
- 銀河帝國

6. 延伸感官

9

- 「只要感官能夠無限延伸，
新奇的事物永遠不會有盡頭！」
- ◆ 視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺
- ◆ 電覺、磁覺

7. 重新定義

10

- ◆ 聚寶盆
- 太陽能立體金屬複製機
- ◆ 伯利恆星
- 人工超新星爆炸

8. 邊界的遊戲

11

- 意料之外的邊界
 - ◆ 【極光追殺令】
(Dark City)
 - ◆ 【楚門的世界】
(The Truman Show)
 - ◆ 【異次元駭客】
(The Thirteenth Floor)
- 打破虛實邊界
 - ◆ 【最後魔鬼英雄】
(Last Action Hero)
 - ◆ 【時空悍將】
(Virtuosity)
 - ◆ 【口白人生】
(Stranger than Fiction)

9. 觀點的轉換

12



繪者蒙傑提供

倪匡〈標本〉

13

- 標本有著看來毫無保護作用的表面，整體的結構，全是各種圓形變體所連接而成的，有的接近正圓形，有的是圓柱形——各種粗、細、長、短不一的圓柱形。
- 在有幾處地方，有著深棕色，直或蜷曲的絲狀物體附生在表面之上，在一個比較圓的，絲狀物體最多的部份，還有一些大小不同的洞，有的是黑色，有的是一種極難看的紅色。
- 在那個紅色的孔洞之中，還有淺黃色的兩排如骨骼狀的物體，和一塊接近粉紅色的，充滿了黏液的東西，另外兩個深而小的孔洞中，也有絲狀物的黏液。

10. 週期表的比喻

14

- 元素幾乎已經被找光了
- 新的化合物卻無窮無盡
- 還有新的同素異形體(C_{60})

「新的」例子

15

- 科幻化合物
 - ◆ 【蝙蝠俠對超人】
 - ◆ 外星機器人
 - ◆ 時光警探vs.隱形殺手
- 時光旅行的同素異形體
 - ◆ 時光迴圈
 - ◆ 日子倒著過、跳著過
 - ◆ 時間變快、時間變慢
 - ◆ 凍結時光、儲存時光