



## 孫家隆 旅日的台灣原畫師

2015-12-27 記者 吳昀蒨 報導



原畫師是日本動畫業的職稱，屬於動畫師的一種，負責將導演設計的分鏡繪製成連續的關鍵畫面，需要豐富的攝影知識與繪畫能力，是個技術門檻相當高的工作。孫家隆，一位對繪畫非常熱情的台灣人，是在日本動畫業界工作多年的原畫師，曾參與製作【福音戰士新劇場版：破】（エヴァンゲリオン新劇場版：破）、【銀魂】、【刀劍神域】（ソードアート・オンライン）等諸多動畫作品。談到動畫便滔滔不絕的他，目前與幾位日本不同業界的夥伴待在共同成立的「SAFE HOUSE T」工作室，參與一些遊戲、設計專案，並透過工作室，將日本所學的知識與技術散播到台灣。



孫家隆與他在SAFE HOUSE T牆上作畫的合照。（照片來源／吳昀蒨攝）

### 貫徹心願 赴日求學

從小喜歡畫畫與看動漫的孫家隆，大學時原本打算進入藝術科系就讀，但當時的環境因素使他轉而選擇日文系，希望可以藉此拉近與日本的距離，更直接地了解日本文化。他開玩笑地說：「看得懂日文的話，玩遊戲就不需要上網查攻略了！」

擁有日文專長的他，大學畢業後在日商公司工作了將近一年，這段時間使他更加熟悉日式職場的做事態度與工作文化。但是他覺得，不能純粹靠語言專業謀生而已，「我要的不只是這樣，我應該要做些什麼！」而在二〇〇四年，臺北國際動畫影展的閉幕影片——由日本動畫導演今敏所執導的【東京教父】（東京ゴッドファーザーズ）讓孫家隆萌生了想要進入動畫業的想法，之後他便決定到日本學習動畫，貫徹自己長年以來想要畫畫的心願。

### 日本動畫之路 亦苦亦甘

孫家隆到日本後，進入了日本工學院專門學校的動畫漫畫科，專攻動畫作畫。專門學校是為高中畢業生設計的學校，沒有相關背景知識的人都可以就讀，有許多考慮轉業的社會人士也都會前來上課。大約在第二年的上學期中，日本學校有所謂的「就職活動」，此時學生會開始尋找畢業後的工作，孫家隆也是在這段時間獲得了三間公司的作畫職內定，最後他選擇了「Wish」這間動畫製作公司。

在Wish工作的期間，他參與製作過許多動畫作品，例如【銀魂】、【LoveLive!】、【七龍珠Z 神與神】（ドラゴンボールZ 神と神）等動畫。其中【福音戰士新劇場版：破】讓孫家隆印象最為深刻，他在電影上映後，去電影院欣賞自己花了许多心力參與的作品，讓他感動到起雞皮疙瘩。「小時候看著長大的作品，沒想到有一天能在工作人員名單中看見自己的名字。」這份感動，是他在動畫業界前進的動力。

在日本工作的這段時間，生長環境所導致的文化差異，是他最主要必須面對的困難。例如，動畫中常出現的學校場景，進教室前學生會換成室內鞋，這在日本是大家共同的生活經驗，但身為台灣人的孫家隆，對這個環境完全沒有概念。「當我畫到學校場景的時候會非常謹慎，畫壞的話他們一下就看出來了。」另外他也提到，剛開始接到畫風完全不同的案子時，也需要時間去適應。公司曾經製作【塔麻可吉!】（たまごっち!）這部低齡向的作品，當時公司許多女性同事畫得很

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 你不真的想流浪 柯智棠
- 夢想與現實 前進遊戲業
- 「貼」進生活 和紙膠帶

#### 總編輯的話 / 周書賢



本期為喀報兩百三十三期，共有十五篇稿件，本期的類目以社會議題為主，輔上兩篇人物和一篇文化現象。雖然本期嚴肅的話題偏多，但也不乏輕鬆的文章，種類多元。側欄廣告以寒假出國為構想，為大家提醒搭機須知。

#### 本期頭題王 / 吳維倫



Hi!大家好，我是吳維倫，我是個超隨性的人，喜歡無憂無慮的生活也是藍白拖的擁護者，最近學到西語中的諺語覺得很有道理：對於自己的人生不用太認真，因為那是你唯一無法活著逃離的事情~~期待一整學年的喀報發現...

#### 本期疾速王 / 蔡佳珊



我是蔡佳珊，非常平凡的台中人一枚。不知道為什麼一到宿舍就會很懶，能不出門就不出門，但是一回到家就會天天坐不住拼命往外跑。忙起來會忘了吃晚餐。

#### 本期熱門排行



學生助理 勞工或學生？  
吳維倫 / 社會議題



原住民狩獵 是英雄是罪犯  
林湘芸 / 社會議題



幸福開跑 好宅無負擔  
謝宣穎 / 社會議題



再造技職教育第二春  
何佳穎 / 社會議題



遊走的人民 等待重返光明  
黃琪 / 社會議題

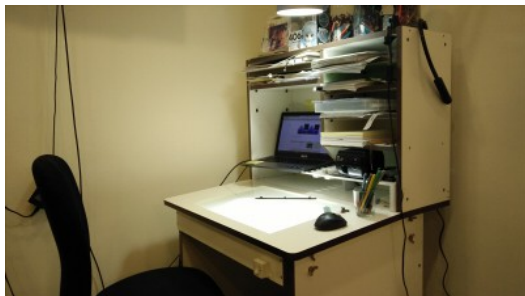
開心，但這卻讓習慣畫七頭身、八頭身人物的他吃了不少苦頭。為了盡快融入這種可愛風格，需要花時間大量練習與觀摩，將近兩個月才會逐漸習慣。但即使如此，製作動畫對他來說仍然非常愉快，這股熱忱並不會因為遇到困難而減少。



【塔麻可吉!】為低年齡觀眾設計的可愛畫風，曾讓孫家隆難以習慣。(圖片來源/誠品書局)

## 成立工作室 串連台灣人才

二〇一三年，孫家隆與在日本工學院專門學校不同科系的MK、Tinya、黃建臻創立「SAFE HOUSE T」工作室，從原本虛擬的臉書粉絲專頁，直到去年終於在台北成立實體工作室。SAFE HOUSE T的成員都有不同專長，例如，MK擅長平面設計，黃建臻負責美術背景，Tinya負責遊戲美術，新成員Stella擅長插畫角色設計，而孫家隆則是擁有動畫專長，他們希望藉由不同背景的合作，來完成品質更高的作品。他們曾參與國內外許多設計專案與美術背景製作，例如《兩港基隆》的遊戲背景以及高捷少女的美術背景。



孫家隆在SAFE HOUSE T工作室裡的動畫桌，桌面透寫台的設計可以方便作畫。(照片來源/吳昀蒞攝)

他們另一個願景，是將從海外所學習到的專業技術與產業分工模式帶回來，希望能夠串連台灣的動漫產業。孫家隆提到，距今三十年前是台灣的動畫產業黃金時期，當時訓練出許多經驗豐富的前輩，但現今的產業環境，導致年輕一代，包含他自己在內，不易累積長期或大型動畫企劃的實務經驗。近來某些大專院校陸續成立數位媒體系，每年也都有許多令人印象深刻的動畫作品，而SAFE HOUSE T現在努力的方向，便是發掘與整合這些有能力的人，致力傳授在海外第一線工作的經驗，以及專業分工的觀念。

## 自己的作品 說自己的故事

「雖然我做過這麼多動畫，但終究是在說別人的故事，而不是台灣人自己的作品。」這讓孫家隆頗有感觸。他說，許多有志於動畫的朋友，最後都去了美國、日本等國家的動畫公司工作，包括他自己也是，但這些動畫卻永遠都是海外的作品，大家也都是看著這些卡通成長，「當別人都在努力創造他們自己的故事時，什麼時候輪到我們來說呢？」

孫家隆與SAFE HOUSE T的成員們，都期盼能一步步讓台灣擁有屬於自己的動畫。中國動畫業正在快速進步中，若不加緊把握剩下的時間，台灣作品的發展空間可能更加被壓縮，因此他才會想要回到這塊陪伴自己成長的土地，把己身的經驗分享給其他人，為台灣的動畫業盡一份心力。有

朝一日，孫家隆希望能成為動畫導演，執導自己的作品、說出屬於自己的故事。

文章縮圖來源：SAFE HOUSE T粉絲專頁



### 挑戰自我 創業新風潮

全球瘋創業，年輕人藉此尋找人生價值與定位，更是國家產業升級的途徑，但過熱地追逐，卻帶來泡沫化的隱憂。



### 聽見興趣的聲音

聲音設計師杜篤之，在興趣中找到屬於自己的路。

0則回應

排序依據 **最舊** ▼



新增回應……

 Facebook Comments Plugin

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0