

國立交通大學

應用藝術研究所碩士論文

小粉紅



研究生：李明勳 Ming-Hsun Lee

指導教授：賴雯淑 Wen-Shu Lai

中華民國一百年七月

小粉紅

The Little Pinky

研究生：李明勳

Student : Ming-Hsun Lee

指導教授：賴雯淑

Advisor : Wen-Shu Lai



A Thesis

Submitted to Institute Of Applied Arts
National Chiao Tung University
in partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of
Master
in
Institute of Applied Arts
June 2010

Hsinchu, Taiwan, Republic of China

中華民國一百年七月

摘要

本論文為針對作者的畢業創作《小粉紅》進行之創作自述。作品為以自我認同為題之動畫創作。每個人都是獨特的個體，持有自身特有的個人特質，使其透過這些特質得以成為一個完整的個體。個體的每一個特質都是個體化過程中不可或缺的重要因素。但是個體必須存在於群體社會中。在群體社會的主流框架下，個體不得不將個人特質去除，成為模板化的複製品。作者將個人生命經驗與故事透過轉化以動畫形式呈現，在作品中探討個體如何面對社會主流框架下的自我。作者也試圖透過創作達到抒發，並對自我特質產生認同。而人生不斷地在變化，身處在各種不同的群體中。所以認同是持續發生的，不斷地面對自我，以達到完整的個體化。

關鍵字：自我認同、自我敘事、動畫短片



ABSTRACT

This thesis is an artist statement of my graduate piece, "The Little Pinky." The work is an animated short film about self-identity. Everyone is a unique individual with different and special traits. Each trait is indispensable to an individual in the process of individuation. But in the framework of the mainstream society, the traits are being eliminated to make the individual a duplicate. I transformed my life experiences and stories into a narrative animation to discuss how I face and accept myself in the conflicting social framework. Also, I tried to achieve self-identity by making the animation. Life is a forever changing journey, and we always involve in different social groups. So the self-identity is a non-stop process. One can complete individuation by facing him or herself truly.

Keywords: self-identity, self-narrative, animated short films



誌謝

動畫的製作需要太多時間與精力，而這過程受到太多人的幫助了。

感謝應藝所這個自由的環境讓我成長許多。

感謝老師們給我的啟發與支持。

感謝讓我愛上應藝所並且一起努力的同學們。

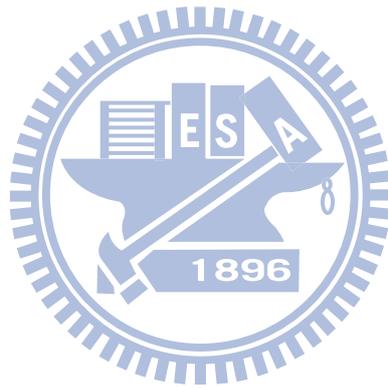
感謝一直支持我，讓我免於爆炸的學弟妹和學長姐。

感謝幫助我，讓作品更完整的配樂師。

感謝家人支持我。

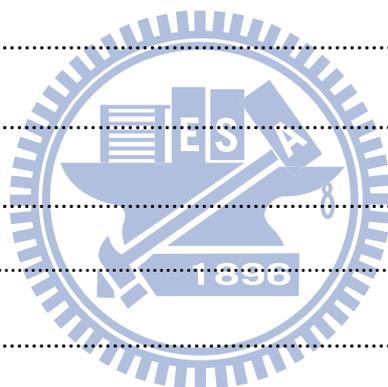
感謝所有人、事、物。

感謝、感謝。



目錄

摘要	i
ABSTRACT	ii
誌謝	iii
目錄	iv
圖目錄	vi
第 1 章 緒論	1
1.1 創作動機與背景	1
1.1.1 個人特質	1
1.1.2 理性與感性	2
1.2 創作目的與方法	3
1.2.1 目的	3
1.2.2 媒材選擇	4
第 2 章 文獻探討	5
2.1 認同	5
2.1.1 關於認同	5
2.1.2 認同與社會	5
2.1.3 自我認同與自我敘事	6
2.2 相關作品探討	6
2.3 作品風格探究	11
第 3 章 製作過程	16
3.1 前製作業	16
3.1.1 故事發想	16
3.1.2 故事腳本	18



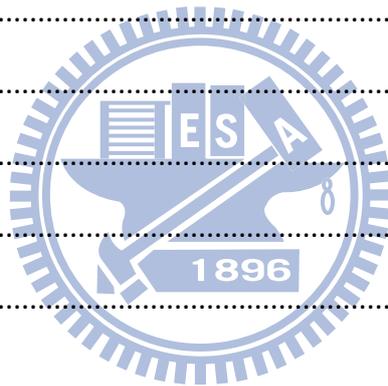
3.1.3 美術設定.....	19
3.2 製作過程.....	21
3.2.1 線稿繪製.....	21
3.2.2 色彩.....	23
3.3 後製處理.....	24
第4章 作品內容.....	27
4.1 故事大綱.....	27
4.2 作品內容.....	28
4.3 展出形式.....	38
第5章 結語.....	41
參考文獻.....	42



圖目錄

圖 1.1-1 一層層知面堆砌想像圖	3
圖 1.2-1 作業：一顆球的彈跳	4
圖 2.2-1 Tragic Story with Happy Ending, 2005, Regina Pessoa	8
圖 2.2-2 Tragic Story with Happy Ending, 2005, Regina Pessoa	8
圖 2.2-3 Skhizein, Jérémy Clapin, 2008.....	9
圖 2.2-4 Skhizein, Jérémy Clapin, 2008.....	10
圖 2.2-5 Skhizein, Jérémy Clapin, 2008.....	10
圖 2.2-6 Doll Face, Andrew Huang, 2006	11
圖 2.3-1 Sylvain Chomet, Les Triplettes de Belleville, 2003.....	12
圖 2.3-2 加藤久仁生, La Maison en Petits Cubes, 2008	13
圖 2.3-3 李明勳, The Cigarette Woman, 2010.....	13
圖 2.3-4 李明勳, The Cigarette Woman, 2010.....	14
圖 2.3-5 陳志勇,《抵岸》, 2006	15
圖 2.3-6 Michael Dudok De Wit, Father and Daughter, 2000	15
圖 2.3-7 製作流程圖	16
圖 3.1-1 初步發想圖	17
圖 3.1-2 戴著面具(局部), 2008, 李明勳, 數位插畫	17
圖 3.1-3 長鼻人角色發想圖	18
圖 3.1-4 小粉紅故事腳本	19
圖 3.1-5 小粉紅塗鴉	20
圖 3.1-6 小粉紅美術設計 1	20
圖 3.1-7 小粉紅美術設計 2	21
圖 3.2-2 翻拍畫面	22

圖 3.2-1 動作測試	22
圖 3.2-3 線稿修正前後比較圖	23
圖 3.3-1 材質使用圖片	24
圖 3.3-2 材質使用前後比較圖	24
圖 3.3-3 詳細製作過程	26
圖 3.3-4 製作時程	26
圖 4.2-1 場景：線	30
圖 4.2-2 場景：森林	30
圖 4.2-3 第一人稱視角（影片截圖）	31
圖 4.2-4 影片片段解說	37
圖 4.3-1 展場配置圖	38
圖 4.3-2 展出實際照片 1	39
圖 4.3-3 展出實際照片 2	39
圖 4.3-4 展出實際照片 3	40
圖 4.3-5 展出實際照片 4	40



第1章 緒論

1.1 創作動機與背景

1.1.1 個人特質

每個人自出生以來都是一個獨特的個體，只是特別之處或多或少、隱性或顯性，或是特別之處是在不同的面向。但是在這個現代化的社會框架下，往往會依照主流結構不斷地建構出許許多多的標準。好的與不好的被明顯地二元定義出來。尤其是當個體被賦予某樣身分時，所有的行為標準會被更明確地定義，怎樣的身分應該有怎樣的行為。因此每個個體都會像是工業化後的產品一樣，需要符合某種程度的標準才能立足於其所屬的群體或社會中。這樣模板化的架構和每個個體與生俱來都有不同的特質是互相違背的。在無法和社會結構抗衡的情況下，許多個體不得不改變自我特質以獲得在社會中小小的立足點。

*Social groups create deviance by making the rules whose infraction constitutes deviance, and by applying those rules to particular people and labeling them as outsiders. From this point of view, deviance is not a quality of the act of the person commits, but rather a consequence of the application by others of rules and sanctions to an "offender." The deviant is one to whom that label has successfully been applied; deviant behavior is behavior that people so label.*¹

若是去除社會的規則來看，每種特質的存在都只是大自然下的產物。特質間的差異本應理所當然，但依照社會規則的角度來看卻是不然。我們大部分的人選擇的是遵從這個規則，然而，為什麼不以其他角度來看待自身的特質呢？

而我從小就深深地感受到自身擁有許多與身處群體非常不同的特質。從出生開始進入一個家庭的群體，接著各個不同求學階段在學校與同學間的群體，打工時和其他同事間的群體。在每個階段與每個群體中我都深深受到自己在各個不同的向度有著許多和他人不同的特質。而其中有許多特質是在這個社會框架中被定義為不好的或者是弱勢的。這些特質雖然沒有使我被完全地排除在群體之外，但是我必須非常小心地注意自己的行為舉止與言談等，使我不會將自己與他人相異的特質外顯地表露出來。久而久之，我漸漸地習慣這樣隱藏的行為，學習如何應付他人。在每次進入一個新的群體時，我都需要做好完善的

¹ Howard, 1963, p.9

心理準備才能將下個階段的偽裝打理好。在偽裝的同時，自卑感隨著產生，畏懼自己那些被定義為不好的特質會顯露出來。同時我更嚴厲地檢視自己的每一個特質，外在與內在、行為與思想，並開始偏執的去更正自己，將自己強塞進社會群體的模板，即使自己因此被壓縮扭曲得喘不過氣來。

在這些特質中，對我影響最大並且曾經最讓我困擾的，是我的陰性特質。和一般男性相比，我的陰性特質相較於顯露。從小就被這個社會告知身為男性就該有陽剛、強壯、男子氣概等特質。自然而然地，自己開始掩飾陰性特質，尤其在求學時期所處的都是以陽性化群體為主體的社會。在這樣的群體結構下，陰性特質常會受到質疑與否定。

對於陰性特質的壓抑並不會使這些特質完全隱藏，有時反而會因為一些因素而反撲。而對它們的壓抑也使陰性特質開始反映到我的創作上。在我以往的作品裡，主要角色常常會是女性，或是男性與女性的性徵同時出現在一個角色上。

在進入應用藝術研究所之後，我對於自我特質有了新的體驗。由於這邊的環境風氣自由開放，許多不同的想法得以做深入討論。這與我以往的求學經驗是完全不同的。大學時期就讀資訊工程，在理工的世界裡會有許多的絕對。但是在研究所時期，我能夠在模糊曖昧的地帶中不斷地摸索，站在其中也不會受到任何質疑。另外在這段時間裡，個人生命經驗中發生了許多事。這一連串的酵素集合起來促使我開始真正地正視自己每一個大大小小的特質，不管是被社會框架歸類為好的或是不好的特質。當我接受它們後，我發現，這些特質是成就我這個個體的不可或缺因素。而我也才能真正的愛自己這個個體，進而能夠以各種不同的角度觀看世界，並發現更多美好的事物。

1.1.2 理性與感性

在進入應用藝術研究所之前的口試，何珮琪老師曾經提過，我的報告以及在回答問題時都是非常理性的。她建議我能以感性的方式去感受作品傳達出來的情感。在此之前我完全沒有思考過這樣的問題。至此我才發現，對於作品的喜愛，我常是建構在對作品的理解，而不是作品本身傳達的情感。如果以羅蘭巴特（Roland Barthes）在《明室》中提到的刺點（punctum）與知面（studium）²作為比喻，我從作品中所接受到的，常常像知面般，從畫面中的元素、構圖、色彩等以理性的方式去分析。畫面中事物所指的對象、象徵或暗喻的事物、色彩試圖傳達的情感等等。而作品卻不曾讓我體驗到像是刺點般的感受，心就像

² 明室·攝影札記，Roland Barthes 著，許綺玲譯，p.34

被甚麼東西刺到，揪了一下。或許是因為長期在理工環境下學習以及身處在左腦思考優勢的社會裡，自己在潛移默化中習慣以理性方式去解決、面對任何事物。

對於自己理性化的大腦我苦惱了好一陣子，還戲稱自己為無感人。我像是著了魔般，一直想找出讓自己能夠感性化的方法，詢問許多師長與同學等。但是過於執著這個問題似乎讓我自己更背離這個「目標」。最後我決定將這個問題拋諸腦後，放開心去接受自己對於作品詮釋的方式。經過了好一段時間，這個問題沒有完全解決。但是或許對我而言刺點不是獨立存在，而是以許多大大小小的知面層層堆砌形成（如圖 1.1-1）。而我相信，我在某一天就會被這形成的東西刺到。

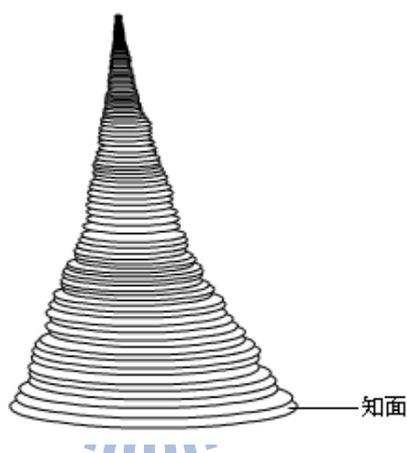


圖 1.1-1 一層層知面堆砌想像圖

1.2 創作目的與方法

1.2.1 目的

此創作是企圖將自身經驗轉化為具故事性的作品呈現。以自我敘事的方式訴說個人的故事。在創作期間，個人特質會不斷地受到自己與他人的檢視。反芻自身經驗，面對自我的特質，對它們的存在作確認，同時確認面對它們的態度，以此方式透過作品強化自我存在。過程與作品本身試圖撫慰的對象是自己，同時也是社會定義下的離軌者，企圖與觀者分享自己的故事，期望他人透過作品也能正視自我特質。

1.2.2 媒材選擇

選擇動畫作為創作形式是巧合也是注定。小時候對於漫畫、動畫、遊戲美學等很有興趣。雖然談不上大製作，但是在當時就已經開始有這方面的創作。從國小時期趣味的漫畫創作，國中後開始學習電腦軟體製作簡單的動畫，到高中靠著簡單的程式製作小遊戲等等。為了符合父母的期待，大學選擇了資訊工程而非藝術設計創作相關的系所。經過四年的掙扎，終究進入了應用藝術研究所。

因為姊姊從事動畫行業的薪水微薄，父母特別勸誡我不能從事動畫相關行業。本以為自己會避開這樣的創作形式，但是卻剛好因為所上開設了動畫課程，熱情就這樣不可收拾地爆發了。動畫課程的第一個作業是一顆球的彈跳（圖 1.2-1），原本只是個簡單的作業，相較於其他同學我花了許多時間心力，讓這顆球像賦予生命般彈跳。這似乎就預告了自己之後創作形式的選擇。

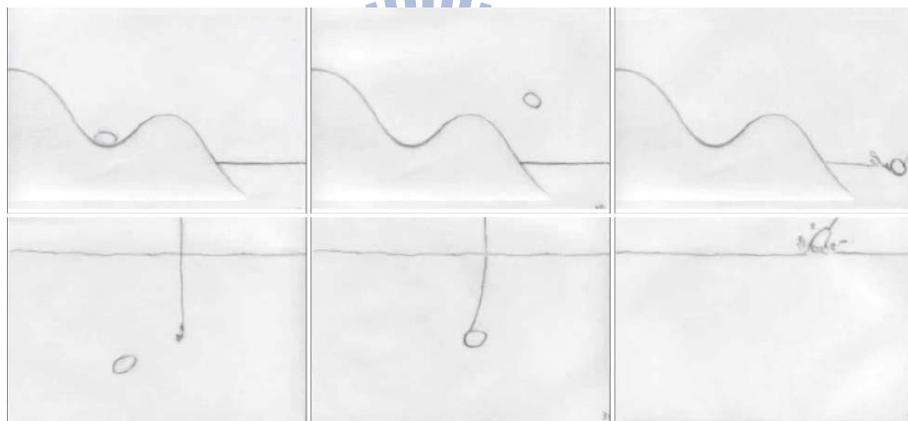


圖 1.2-1 作業：一顆球的彈跳

而以手繪的方式製作動畫，是透過對每個影格的繪製將創作者當下所感受的情緒表達在畫面上。雖然現今的技術已經能夠利用數位的方式模擬傳統媒材，但是數位技術仍是有限，產生的畫面仍是過於完美。鉛筆碳粉留在畫紙上的量會因為手的力量改變，留下「不完美」的畫面卻更能產生情感。這個特質正好和作品理念互相呼應。

第2章 文獻探討

2.1 認同

2.1.1 關於認同

認同 (identity)，這個詞源自十六世紀拉丁字元 (identitas，源自idem)，當時被使用在哲學領域，表示一致、完全相同³。根據《牛津英語字典》有兩種基本意義。第一種意義是絕對同一的概念：這個和那個等同。第二個概念是具有橫跨時間之一致性或連續性的獨特狀態。認同的概念確立兩種可能的比較關係：類同 (similarity) 與差異 (difference)⁴。

認同從類同與差異中而來，從群體中辨認 (identify) 類同與差異。「我是男性」，是將我從群體中的多種性別中辨認並區別。在認同與辨認的過程中，以主體對客體 (主體可能同時是客體) 的了解對其做分類，將客體納入某個類別。主體藉此建立自身並在過程中與客體產生關聯。

在克里斯蒂娃 (Julia Kristeva) 的賤斥 (abjection) 理論中，主體出現的最早時刻是自賤斥作用開始之時，是自主體對於母體的抗拒。而賤斥的產生就是源自於「對身分認同、體系和秩序的擾亂，是對界線、位置與規則的不尊重。是一種處於二者之間、曖昧和摻混的狀態」的壓抑與制止⁵。主體意識到與母體間的相連，對其排斥，將來自母體的雜質排除。這個過程就像認同過程中將自我從群體中找出差異，區隔出來後進入某個類同。進入類同後是進入另一個群體，因此過程會不斷重複。所以，認同的過程會是持續的。

2.1.2 認同與社會

沒有社會認同，就沒有社會。沒有類同和差異的框架，人就無法以持續且有意義的方式，彼此產生關係⁶。

³ 性/別，R. W. Connell 著，劉泗翰譯，p.135

⁴ 社會認同，Richard Jenkins 著，王志弘、許妍飛譯，p.5

⁵ 恐怖的力量，Julia Kristeva 著，彭仁郁譯，p.6

⁶ 社會認同，Richard Jenkins 著，王志弘、許妍飛譯，封底

社會中不可能沒有認同，它是社會中用以辨別的工具。尤其在現今社會分門別類的工作被不斷地執行，社會需要依靠認同而建立。性別、年齡、職業、身分、國籍等，透過不斷的分類，社會建構出一套可遵循的規則。

認同源自於主體將自我定位於某個差異外的類同。辨認的動作同時也被動地發生於其他主體。我們辨認自己也辨認他人，而同時也被他人所辨認。偏差社會學的標籤論（labeling），將自我（內在）定義和他人（外在）定義的互動視為一種內化（internalization）的過程。人們習得了他們被貼上的標籤的認同，而這是權威所加諸的認同，具有建構或侵害個人經驗的能力⁷。在此權力是影響標籤動作的主要角色。權力（大部分情況下）是由群體眾數所制定而來，這也是為什麼有認同問題的產生，被貼標籤者（尤其是落在眾數之外）可能引起抗拒。

2.1.3 自我認同與自我敘事

自我敘事就是在敘述自我的生活經驗，是展現出「我是誰」的自我調查性故事。而這些故事可能以文字、圖像、聲音被記錄成小說、自傳、書信、日記、影像等。在自我敘事的過程中，言者將自身故事同時以主體和客體的角度觀看後以其脈絡方式敘述。以主體方式，表達自身感受與經歷。以客體方式將自我定位於社會秩序中。在這個過程中言者既是聽者，自我退居一步觀察，達成自我的反思性計畫⁸（reflexive project of the self）。自我敘事透過對自我的探索並將其所經歷的壓抑與衝突等不斷反芻後留下精華。所以我們便能說每個自我敘事既是一種告白懺悔，又是身分認同的復甦計畫⁹。透過敘說自我的故事，將生活片段串連在一起，在自我與世界之間作連結，反身性地瞭解自我，對自我產生認同。

2.2 相關作品探討

Regina Pessoa，Tragic Story with Happy Ending，2005

Regina Pessoa 1969 年生於葡萄牙，1999 年開始執導動畫短片。受到童年時沒有紙筆而利用煤塊在牆上繪畫的影響，她使用獨創的刻板技術，重複地快速刻製畫面以製作影片中每一個影格。2005 年製作動畫短片，Tragic Story with Happy Ending（Histoire tragique avec fin heureuse）。影片敘述一位心跳比其他人快速的女孩，認為自己的心是一隻鳥的心臟，自己被困在不屬於自己的身體裡。因為心跳聲過大，她開始受到附近居民的質疑與批判。主角唯一能做的就是將自己從他

⁷ 社會認同，Richard Jenkins 著，王志弘、許妍飛譯，p.32

⁸ 現代性與自我認同：晚期現代的自我與社會，Anthony Giddens 著，趙旭東、方文譯，p.28

⁹ 徐敬官，2004，p.5

人中隔離。時間推移之下，眾人們開始冷漠地遺忘這個聲音並開始習慣它。女孩漸漸開始接受自己的身體，直到有一天她長出翅膀飛離這個地方。

Differences exist, persist and are ever present. Sometimes there is a reason for their existence and they correspond to temporary states of transit to other states of existence, other times they are fatal ... Nevertheless, those who live them must accept them in order to achieve a deeper knowledge of themselves and a better awareness of the world¹⁰.

Regina Pessoa 以這個故事來訴說個體存在差異如何在群體中接受自我。在群體中表明個體差異往往會如片中獲得他人不解的反應。“What is she saying? Poor Girl, she went nuts.” 就像同性戀曾一度被視為精神疾病那樣，人們把他們不理解的都歸為疾病與罪惡。居民漸漸習慣心跳聲的存在，到底是居民真的會被心跳聲所打擾還是他們對於這樣的「噪音」無法忍受？作品中在大街上的畫面，主角所居住的房子只有單獨一扇門與窗戶（圖 2.2-2），似乎就在述說主角的心理狀態，自己是傾訴的唯一窗口。最後女孩背上長出翅膀，以飛向天空作為結局。雖然作品名稱標示著 **Tragic Story with Happy Ending**，但是結局令人不禁懷疑是否又是一個框架，一個令人窒息的悲劇。全片以黑白刻畫方式呈現，獨特的粗曠刻畫線條讓主角對自我的恐懼得以更加彰顯。

不僅被她故事背後隱藏的意涵所感動，以刻畫方式需要大量勞力的製作也對我影響很大。在這樣大量勞力的創作下，創作者就像是在修行一樣，一點一滴將作品完成，在每次的創作過程中都是一種心靈的修鍊。

¹⁰ <http://www.ciclopefilmes.com/filmes/historia-tragica-com-final-feliz>



圖 2.2-1 Tragic Story with Happy Ending , 2005 , Regina Pessoa

圖片來源：<http://www.folimage.fr/histoire-tragique-avec-fin-heureuse,fr,8,57.cfm>



圖 2.2-2 Tragic Story with Happy Ending , 2005 , Regina Pessoa

圖片來源：<http://www.folimage.fr/histoire-tragique-avec-fin-heureuse,fr,8,57.cfm>

Jérémy Clapin , Skhizein , 2008

Jérémy Clapin 的 Skhizein 故事在敘述一名男子 Henry 某天被隕石砸到，至此之後身體和心靈偏移了 91 公分。Henry 開始過著和別人相差 91 公分的生活，需要使用尺規幫自己定義新的人生。除此之外 Henry 必須面對只有他自己一個人用這樣角度看待事物的世界。影片中出現的其他人物，包括 Henry 求助的心理諮商師，都表現出一種極為冷漠的態度，就像這個社會如何對待那些所謂的異類一樣。Henry 嘗試以他的方式解決這個問題，但是卻造成了更嚴重的身心分離。

他們不告訴你，你有多瘋。只告訴你，你迷失了自我，情緒失控，瘋了。多了一點，還是少了一點。就算知道了是多少釐米，又有甚麼意義？現在我唯一確定的是，我站在甚麼地方，這不再困擾我。不再困擾我……

最後 Henry 被黑暗吞噬，漂流在宇宙中，不斷喊著我在這裡，像是恐懼別人看不到自己在哪，無法感受到自我存在的證明一樣。影片試圖以黑色幽默的方式來呈現這個悲慘的故事，用許多身心分離的事件，玩笑式地訴說著悲劇。最後再以震撼的畫面和聲音，嚴厲地告知觀眾，這是悲劇。整部影片色調使用低彩度以及灰暗的畫面，似乎以悲觀的方式呈現。但是在最後主角消失在畫面後，窗外出現了彩度相對高的藍色，是整部影片中唯一有的畫面。或許導演在暗示被黑暗吞噬後才得以找到真正的自我。



圖 2.2-3 Skhizein , Jérémy Clapin , 2008

圖片來源：<http://skhizein.com>



圖 2.2-4 Skhizein, Jérémy Clapin, 2008

圖片來源：<http://skhizein.com>



圖 2.2-5 Skhizein, Jérémy Clapin, 2008

圖片來源：<http://skhizein.com>

Andrew Huang, Doll Face, 2006

和前面介紹的兩個作品相比，Andrew Huang 製作的 Doll Face 有著明顯的社會批判性。一個機械娃娃依照著電視機裡面的形象，不斷地改變自己的容貌，不斷地想成為電視機裡的角色。最後機械娃娃因為急於想更接近電視機而毀了自己。影片去除了所有其他元素，只有一台電視機和機械娃娃。機械娃娃完全不帶人性的表情，以機械式的方式改變自我。影片直接地告訴觀眾我們就是工業化後的產品，每個人會像是機械，最後成為一樣的複製品，所有不同的特質將會被去除。電視機直接代表了社會主流以及握有權力貼標籤的人們。它將使我們拉扯自我，直到成為模板化後的產品，或者直到毀滅。

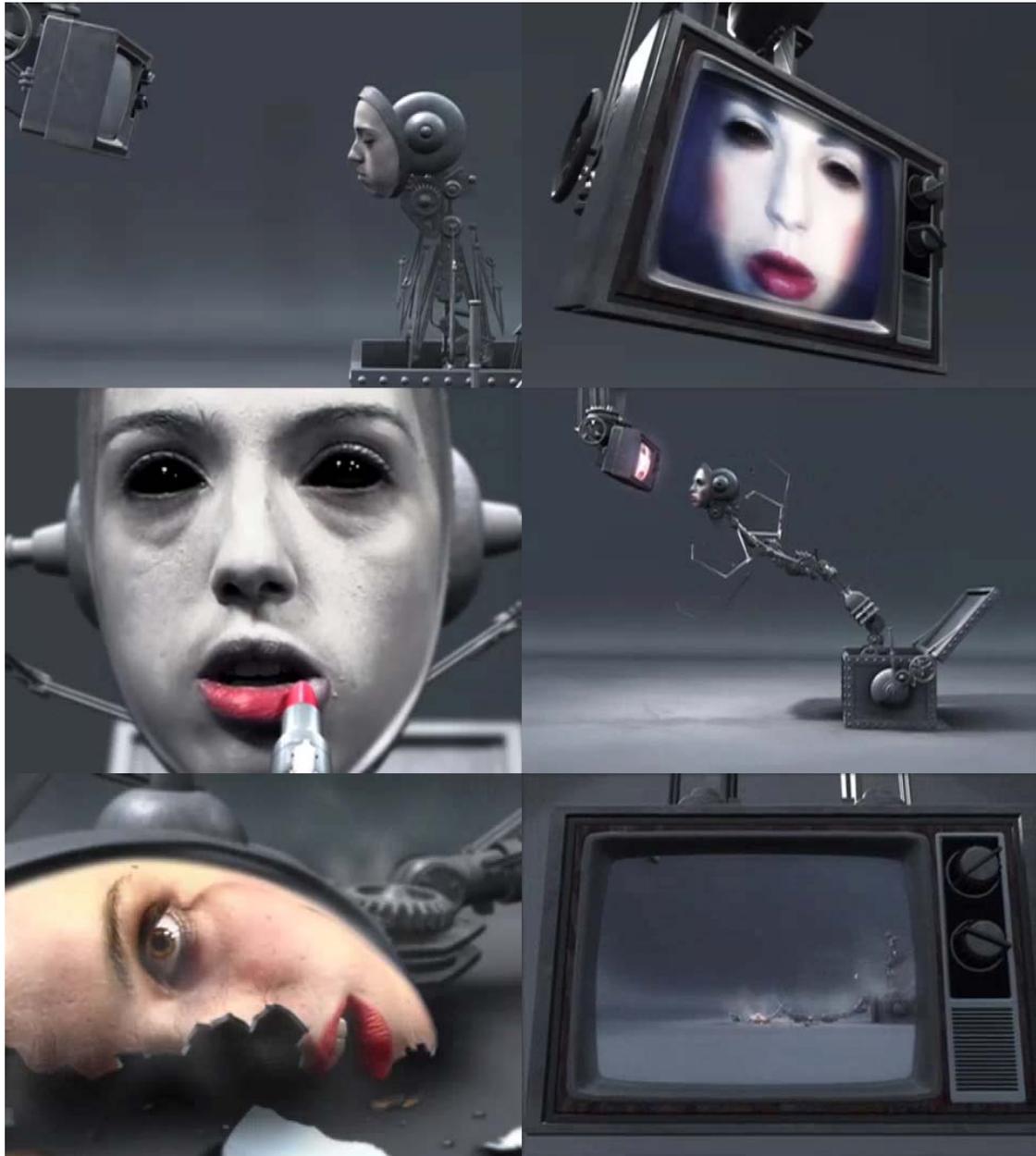


圖 2.2-6 Doll Face , Andrew Huang , 2006

圖片來源：截自影片 <http://www.youtube.com/watch?v=zl6hNj1uOkY>

2.3 作品風格探究

在進入研究所以前我的作品在繪製風格上都是以追求完美與寫實，希望畫面越是看不出來是畫的越好。而在研究所的兩年期間作品風格上有很大的轉變，尤其是小粉紅這個作品，甚至和以往作品完全不同。一方面是在這個期間看到了許多作品，在潛移默化中風格自然會轉變。另一方面由於創作媒材的改變，風格也跟隨著有了很大的變化。在上一章提到對於自己理性化的大腦質疑時，我同時也

開始質疑自己以往以數位的方式創作。當時的我認為用數位方式創作會使作品失去傳統媒材所帶有的特質，這樣的作品也較無法觸動人心。所以開始著手傳統媒材的嘗試。而這其中鉛筆筆觸所帶來的質感是我最喜歡，也是最能掌控的。因此開始對鉛筆創作更加投入。

我最初受到的是 Sylvain Chomet 執導的佳麗村三姊妹（*Les Triplettes de Belleville*）和加藤久仁生執導的積木之屋（*La Maison en Petits Cubes*）的影響。Sylvain Chomet 的作品都使用了非常獨特的造型和個性的線條。造型上極致的誇張化，細長的手腳好像骨頭都能明顯的看到，誇張的大鼻子，大到甚至比整個臉還大等。線條以不同的粗細、筆觸的痕跡等保留了個人性。而加藤久仁生的積木之屋則是大量地使用傳統媒材的質感，水彩繪製表現的深淺濃淡、筆觸、水彩乾與濕在紙上表現的質感等。我第一部嘗試製作的動畫短片，*The Cigarette Woman*，就明顯受到以上兩個導演創作的影響。在線條與造型上都很明顯受到 Sylvain Chomet 的影響，尤其是細長的人物造型。而不同的是，在我的作品中造型較為圓潤，線條相較之下也較為理性化，畫面構成上較為保守。而在畫面質感與氛圍營造上則是有積木之屋的影子。同樣使用較為斑駁而有肌理的色調變化，使畫面像是染了一層灰塵而帶有獨特的韻味。在這個作品，除了線條之外我都是使用數位方式繪製，沒有加上其他的材質處理，所以在色階與質感上都有數位處理的痕跡。而在接下來的作品我就開始嘗試加入傳統媒材繪製的材質，也帶來風格上的轉變。

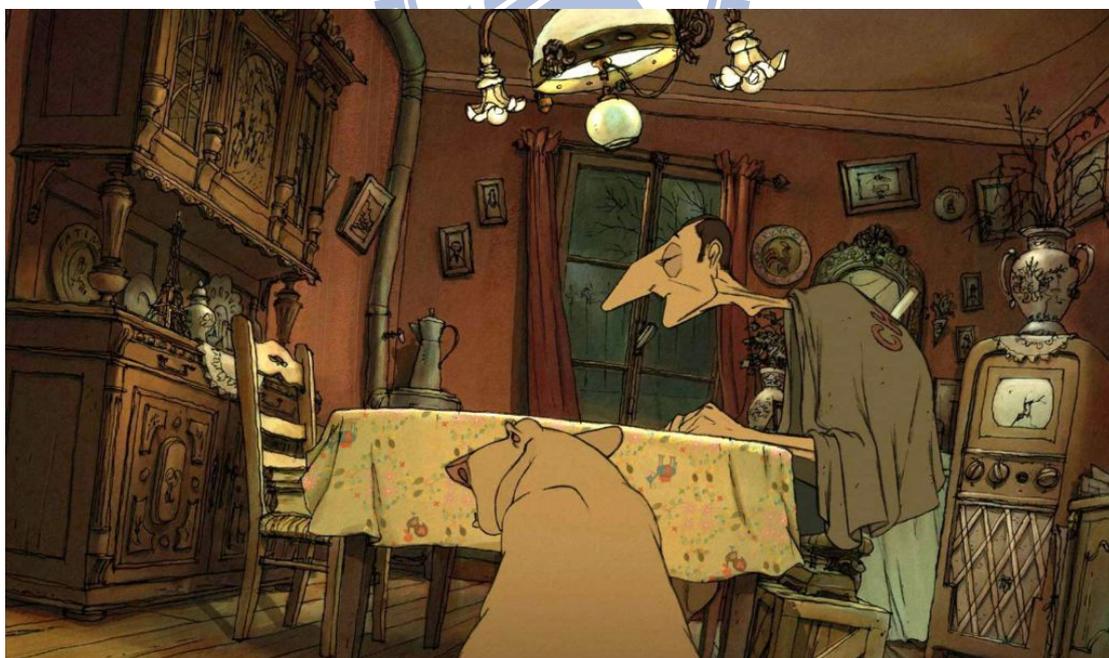


圖 2.3-1 Sylvain Chomet，*Les Triplettes de Belleville*，2003

圖片來源：<http://www.imdb.com/media/rm632461568/tt0286244>



圖 2.3-2 加藤久仁生，La Maison en Petits Cubes，2008

圖片來源：<http://sunnykharbanda.com/blog/2009/03/la-maison-en-petits-cubes/>



圖 2.3-3 李明勳，The Cigarette Woman，2010



圖 2.3-4 李明勳，The Cigarette Woman，2010

除了上述的兩位導演之外，我另外也受到插畫家陳志勇和動畫導演 Michael Dudok De Wit 的影響。陳志勇受到父親移民故事的啟發創作了繪本《抵岸》。他將故事以像是電影鏡頭般，一一用鉛筆的方式繪製。在閱讀這本繪本的同時就像在觀賞電影一樣。灰階的畫面呈現了移民者的艱辛與所歷經的黯淡故事。而灰暗的畫面使故事中的光線更為突出，就像在黑暗中看見光芒與希望。陳志勇在作品中細緻的畫面與明顯的鉛筆筆觸很完美的融合在一起。在淺、中、深的色調中都能看到鉛筆如何一筆筆完成畫面的。這和我在小粉紅中使用的鉛筆筆觸非常類似。我在場景中的樹、小粉紅身上的材質等都是很直接地將鉛筆痕跡留在畫面中。不同的是陳志勇幾乎是使用這些筆觸色階構成畫面，而我是將這些運用於畫面中的元素。Michael Dudok De Wit 則是在作品中以極簡的方式呈現。畫面中大量留白，幾乎沒有任何裝飾性的元素在。角色則是非常簡單沒有多餘的設計，並且常以剪影的方式出現在畫面中。小粉紅作品受到其影響，和 The Cigarette Woman 相比，風格簡化許多，也去除了許多裝飾性的元素，在作品中留下了許多空白處，只以色階的方式作處理。

我的創作風格受到以上幾位創作者的影響，漸漸地轉變到目前的製作方式。受到外在和內在的影響，轉變也持續在發生。每次轉變都是呈現當下狀態，從形式與風格等的蛛絲馬跡也都透露了創作者的個性與特質等。



圖 2.3-5 陳志勇，《抵岸》，2006

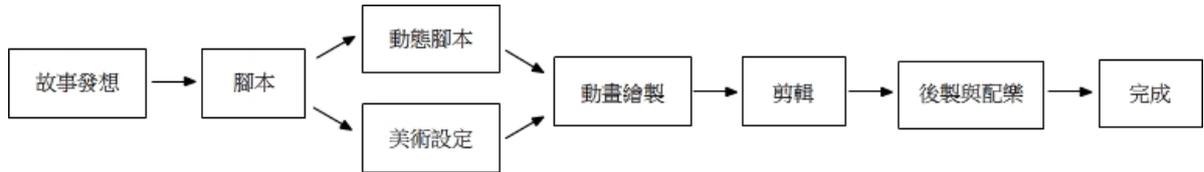
圖片來源：節自陳志勇，《抵岸》，格林，2006



圖 2.3-6 Michael Dudok De Wit，Father and Daughter，2000

圖片來源：<http://dukoskim.blog.com/2011/07/14/father-and-daughter-by-michael-dudok-de-wit/>

第3章 製作過程



3.1 前製作業

3.1.1 故事發想

最初在故事發想的階段並非明確地針對自我認同這個主題，而是模糊地摸索著。首先是以發散式的故事發想作為起點。以文字和圖像的方式把這些故事記錄下來。而後在這些發想的故事中有一個共通點，都具有一個令人恐懼的對象物。這個對象物沒有具體的形象。以當時的其中一個故事為例作說明，故事是敘述一位小男孩被一股黑色的恐懼所追捕。男孩不管怎麼奮力地逃跑都躲不了，而恐懼卻不斷膨脹放大。最後當男孩沒入恐懼，被其包圍後，卻因此從黑暗中被解放（圖 3.1-2）。仔細地思考後才發現故事裡黑色的恐懼其實就是對於自我特質無法立足於社會的恐懼，而我也開始朝向自我認同的主題作更深入的發想。



圖 3.1-1 初步發想圖

在研究所的第一年，進入一個陌生的新群體，以為自己需要製作新的面具來偽裝自己。加上當時與家庭的因素，種種不安感反映到作品上。其中一個作品以非常具象的方式顯露出來。一名裸身的男子臉上包覆著佈滿文字的報紙，就像被社會所貼上標籤那樣（圖 3.1-3）。



圖 3.1-2 戴著面具（局部），2008，李明勳，數位插畫

而另一個作品在敘述一群長鼻子人之間的故事。每個長鼻子人的鼻子都是又直又尖又挺，他們總是歌頌著長鼻子，崇拜著它。但主角卻是擁有捲曲的鼻子，不像其他人那樣（圖 3.1-4）。鼻子在此即暗喻著男性的生殖器官，說明這個社會的陽性霸權。這個故事似乎就是小粉紅的前身，有著相似的故事架構。唯獨當時對於自我特質還無法完全接受，故事發展一直停滯不前。

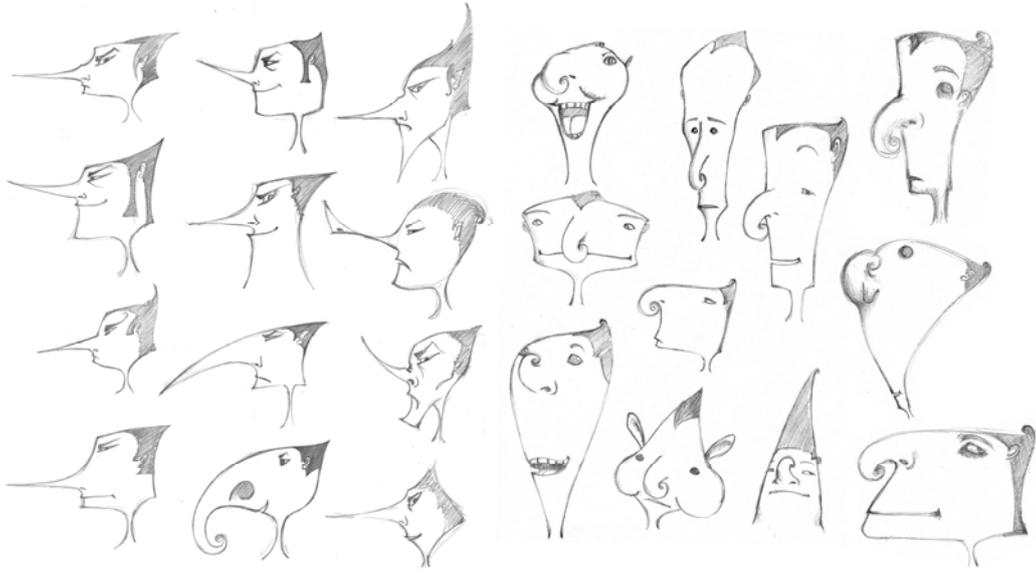


圖 3.1-3 長鼻人角色發想圖

在我決定以自我認同為主題後開始接續進行一系列相關的故事發想。某天下午我在思考著故事時，在筆記本隨手畫下了一個簡單的角色，沒有五官和雙手。原本以為只是個塗鴉，但是小粉紅的故事就這樣突然從我腦中出現，而後發展成最後的故事。

3.1.2 故事腳本

選定以小粉紅為主角的故事後，我開始進行腳本的構想與繪製。主要以圖片的方式呈現故事大綱，並以文字作為輔助敘述故事裡發生的所有細節。在繪製的時候以簡單的故事板（storyboard）方式繪製，使用連續的畫面來敘述故事的進行。用文字寫下單格畫面所無法表達的事物、動作或情緒等。故事腳本大致完成後就開始進一步繪製更確定的故事板，而故事也在這個時候差不多有了定案。

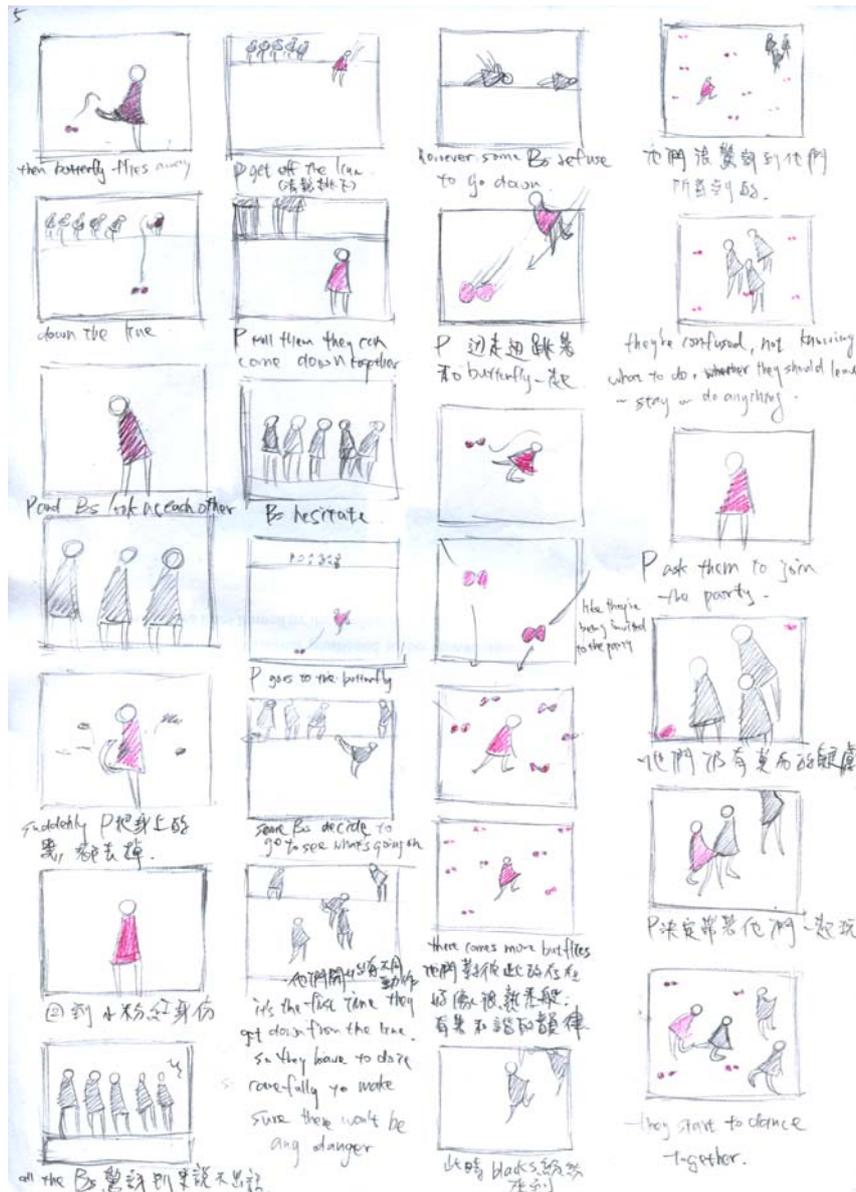


圖 3.1-4 小粉紅故事腳本

3.1.3 美術設定

雖然本作品風格非常簡單，畫面中出現的元素很少，但是仍須透過不斷的嘗試以及嚴謹的制定才能確定作品風格最後的呈現。小粉紅的發想是從筆記本上的塗鴉而來，是以不同顏色的自動筆在再生紙上繪製（圖 3.1-6）。最初的畫面只有三種元素：小粉紅、小黑與他們所站立的線，分別代表著個體、他者與社會的規則，細節將於第四章作詳細介紹。我以這三種元素為主發展進一步的畫面。

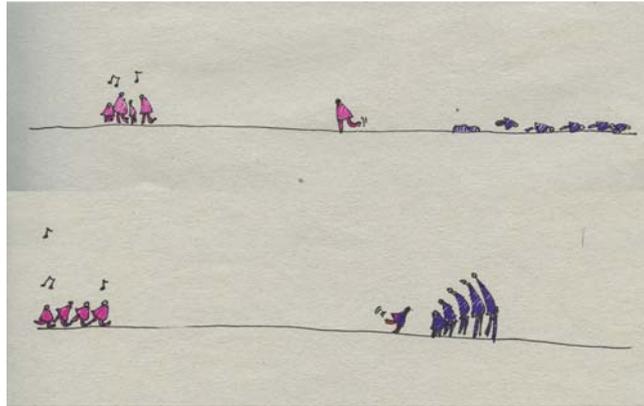


圖 3.1-5 小粉紅塗鴉

首先我以鉛筆和水彩重新繪製。因為元素非常簡單，我開始加上其他裝飾性元素填滿畫面（圖 3.1-7）。雖然能夠豐富畫面，但是多餘的元素不僅沒有任何意涵，也使畫面喪失原本單純的美。最後我決定將這些不必要的元素刪除，並更精細地繪製既有的元素（圖 3.1-8）。



圖 3.1-6 小粉紅美術設計 1

顏色的基底是以水彩在紙上留下斑駁的痕跡，保留水彩乾溼呈現的兩種特性。另外我使用鉛筆繪製產生的質感加在角色的身上以及場景的細節。雖然鉛筆留下的紋路看似粗糙並留下許多相接的痕跡，但這些卻能在畫面中和諧地呈現，也突顯了創作者付諸於作品的情感。水彩的斑駁與鉛筆的紋路，這些看似不完美卻是非常美好的特質完全符合了作品的創作理念。而至此，對於美術風格也有了定案。



圖 3.1-7 小粉紅美術設計 2

3.2 製作過程

前置作業完成後開始進入製作階段。製作時使用到以下軟硬體。本節將詳細介紹製作過程。

硬體：動畫定位尺、動畫紙、透寫台、翻拍台

軟體：TVPaint、Monkey Jam、Photoshop、After Effect、Premiere

3.2.1 線稿繪製

首先依照分鏡腳本中的畫面決定如何繪製每一個鏡頭。決定時需考量在畫紙上以多大的尺寸做為鏡頭畫面的大小。我使用的動畫紙尺寸為A4（297mm x 210mm），而安全框¹¹的尺寸依照畫面需要調整為 60mm x 45mm至 263mm x 197mm。畫面大小是依照鏡頭距離角色遠近決定。若是鏡頭距離角色越近，會使用越小的安全框，在掃描圖檔時需要越高的解析度。如此一來，當鏡頭拉近角色後就能更清楚的看到鉛筆繪製的筆觸，更能完整表達角色傳達的情緒。

在線稿繪製階段，一開始我直接繪製在動畫紙上後，再掃描進電腦做處理，

¹¹ 安全框目的為表示安全的工作區域，避免重要的對象或動作落在畫面之外。一般安全框範圍約為圖像畫面的 10%區域。

確認動作是否順暢以及符合角色個性。但是由於這是我第一部完整的個人動畫製作，缺乏經驗的情況下必須來回修改多次才能讓角色符合期望的動作以及正確的時間控制（timing），實作起來非常耗時。

於是我決定改變製作的方式，利用數位的方式確認好動作後再開始進行鉛筆的繪製。首先我在 TVPaint 軟體中繪製大致的動作和型態（圖 3.2-1），並決定動作的關鍵影格（key frame）作為之後鉛筆繪製的參考。在電腦軟體中繪製簡單的骨架線條速度會比使用鉛筆繪製在紙上快的很多，而且能夠實際測試動作逐格方式撥放的流暢度以及和腦中所想的動作表現一致。如此，在電腦中修改繪製錯誤的速度也比較快。若是一開始就直接在紙上繪製，修改時需要透過來回好幾次的數位化才能明確知道動作是否正確。過程會消耗掉許多時間。

在 TVPaint 中完成每個鏡頭的動作後，就能依照電腦中的畫面開始繪製在紙上。首先將每個關鍵影格繪製好後，利用翻拍的方式將關鍵影格逐一拍下（圖 3.2-2）。而後進入電腦使用軟體 MonkeyJam 測試動畫是否正確。在 MonkeyJam 中能夠快速的調整影格曝光次數，因此也能很快地知道動作與時間如何調整。關鍵影格測試完成後接續將中間影格（in-between）逐一補上。而完成後，同樣地也再次用翻拍的方式，數位化進入電腦測試動畫是否完整。若是修改完成，確認動作無誤的話，動畫的部分就已經完成。



圖 3.2-1 動作測試



圖 3.2-2 翻拍畫面

接下來開始將畫面中的線條細緻化。在這個階段我使用了 STAEDTLER 和 OTTO 兩個牌子的 2B 鉛筆。前者筆芯較硬，適合作為完稿清楚的線條。後者筆芯較軟，適合作線條細節的修飾。原先完成的線條是比較偏向草稿的線條，並且角色中會帶有骨架。所以先將畫面中多餘的線條去除，並用 STAEDTLER 鉛筆勾勒明確的線條，確認影格中的線條。因為留下的線條是較為單調的線條，所以我使用 OTTO 鉛筆直接在繪製好的線條上做修飾與調整。在要表現動作力道的地方以及身體曲線彎曲程度較大的線條上，我會加上更多的修飾（圖 3.2-3）。如此會加強動作在視覺上的動態，並且使畫面能更完整。

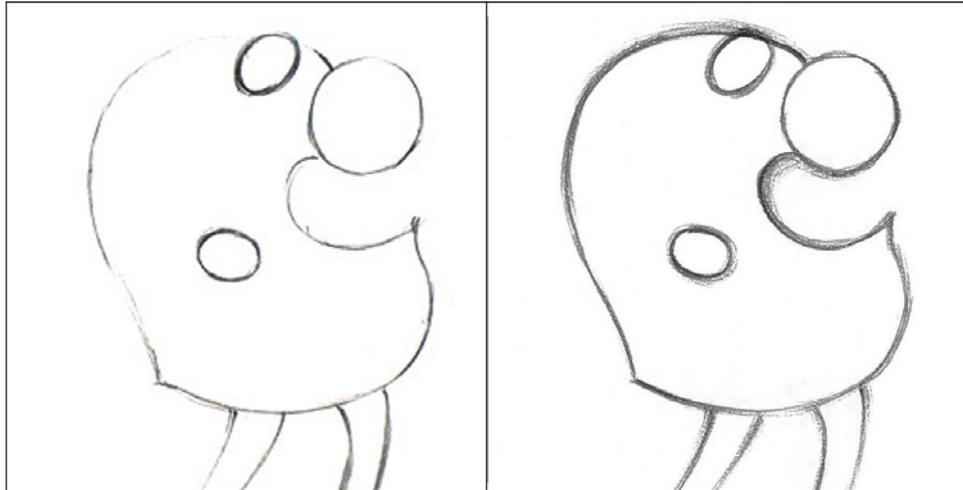


圖 3.2-3 線稿修正前後比較圖

線稿完成後使用大量批次掃描的機器將線稿數位化，並使用 Photoshop 批次處理的功能將所有檔案去背。因為所使用的線條不是單一線條，而是經過多層次的修飾，所以在掃描線稿時，需要注意掃描碳粉濃度才能完整地將線條粗細濃淡數位化。掃描完成的檔案統一匯入 TVPaint 中做排序動作，依照自己制定的編號系統將每一個影格串成片段。將排序後的檔案輸出後透過 After Effect 製作成影片片段，並將這些影片片段依序匯入剪輯軟體 Premiere 整合所有片段。將整合的影片透過剪接，刪減多餘的片段，確認影片的時間軸。至此影片整體架構已經完成。之後能同時進行配樂以及上色等後續製作。

3.2.2 色彩

影片中顏色使用的種類不多，分別是背景的藍色、角色身體的顏色、兩種角色裙擺的顏色，並依照白天與夜晚改變這些色彩。使用的顏色較少是希望能夠凸顯小粉紅身體上的顏色，並且維持影片畫面簡單的風格。在場景的繪製上和天空使用同樣的藍色，並另外加上多層次的色階處理。

白天的色彩大多使用高明度與中高彩度的色彩。在小粉紅穿上偽裝以前中高彩度的粉紅色在畫面中非常凸顯，讓觀眾能將注意力集中在主角身上。而當小粉紅穿上偽裝後，雖然角色沒入群體中，但是裙底的粉紅色不時顯露出來，告訴觀眾小粉紅雖然改變外在，內在卻是無法因此被改變的。

晚上的色彩在劇情進入高潮以前，除了粉紅色光球之外，都是使用相對較低的彩度。為的是累積較低沉的氣氛，到最後高潮時能釋放。所以在小粉紅卸下偽裝之後身體和裙擺的顏色在彩度明度上都有很大的改變。

在上色開始前，依照美術設定時的畫面與色彩制定出色票系統，使每一個畫面之間相接不會因為色彩而不和諧。

角色上色時使用 TVPaint 排序後的檔案作為上色的基礎，直接將線稿中的顏色塗滿。而後使用筆刷將陰影部份的色調疊上去。由於陰影部分是逐格分開塗上去的，所以當影片撥放時，色調會產生和手繪的線條一樣連續的晃動。如此能夠減少用數位方式上色時漸層過於平順而導致缺乏個性的色階。

3.3 後製處理

上色完成後將每個片段色彩的部分分別匯入 After Effect 進行整合與後製。角色色彩的部分疊上用鉛筆繪製的材質，使角色與背景不會產生衝突。材質是使用鉛筆以交叉繪製的方式重複疊上。共使用了三種大小的材質，依照畫面中角色的大小改變。每一種材質繪製六個影格，會隨著角色的動作而切換。因此角色身上的顏色與材質都會隨著動作而產生變化。

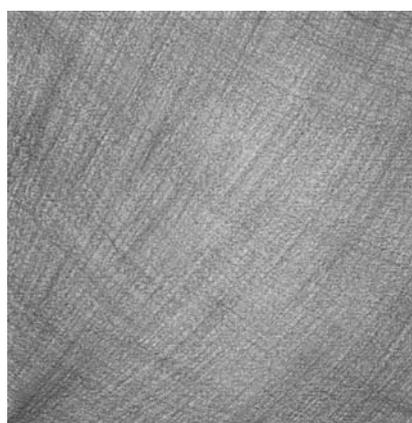


圖 3.3-1 材質使用圖片



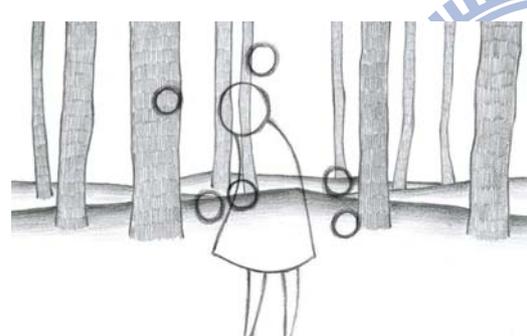
圖 3.3-2 材質使用前後比較圖

線條的部分為了能夠清楚看到角色輪廓但是卻要避免與背景產生太大的反差，所以我用深藍色取代線條原本的黑色並且在後製軟體中統一調整線稿黑白的反差。而完成後才發現，在掃描時已經將一些線條的細節平面化。所以我另外在 TVPaint 中重新繪製部分線條的細節。如此一來，線條在鏡頭中跟著放大後的畫面也能看到深淺濃淡的細節。

特效大部分以鉛筆的方式繪製而成，再透過軟體作微調。物體的光芒都是依照形狀用鉛筆繪製各種大小與形狀的六個影格的發散線條，再放到後製軟體中覆蓋上一層淡淡的光暈。而在影片高潮片段中，小粉紅整個身體發光的特效（影片約 5 分 19 秒處）則是用較粗的鉛筆筆芯繪製多張整個畫面佈滿線條的影格，在影片中以疊加的方式呈現。在發光後（影片約 5 分 23 秒處）則是另外在電腦中逐格加上微微的粉紅色光暈，如此就能製作光芒閃爍的效果。

最後每個鏡頭再依照畫面與場景等分別加上處理氛圍的光影與色階，並在上

面覆蓋上淡淡的鉛筆繪製材質。光影與色階直接在電腦中繪製並壓在整個畫面上。若是場景有因為鏡頭移動而改變，則需要逐格地繪製光影與色階，使畫面在移動時能表現得更豐富。畫面氛圍處理完後，影片也就大致完成了。

 <p>使用 TVPAINT 繪製參考動作</p>	 <p>鉛筆繪製粗稿</p>
 <p>修飾鉛筆線條並加上背景</p>	 <p>依照色票塗上顏色</p>
 <p>加上陰影與背景色調</p>	 <p>調整線條顏色並加上材質</p>

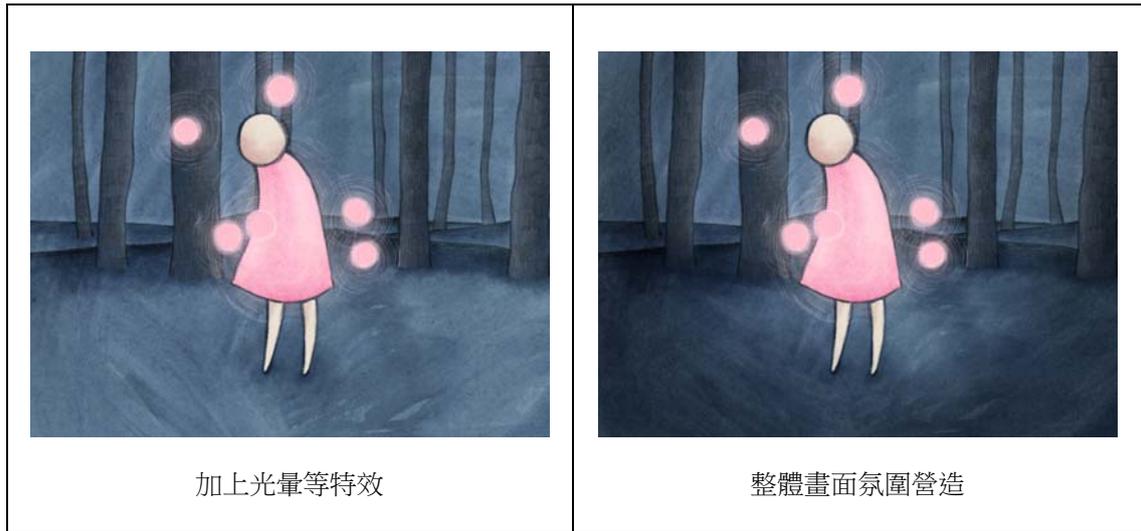


圖 3.3-3 詳細製作過程

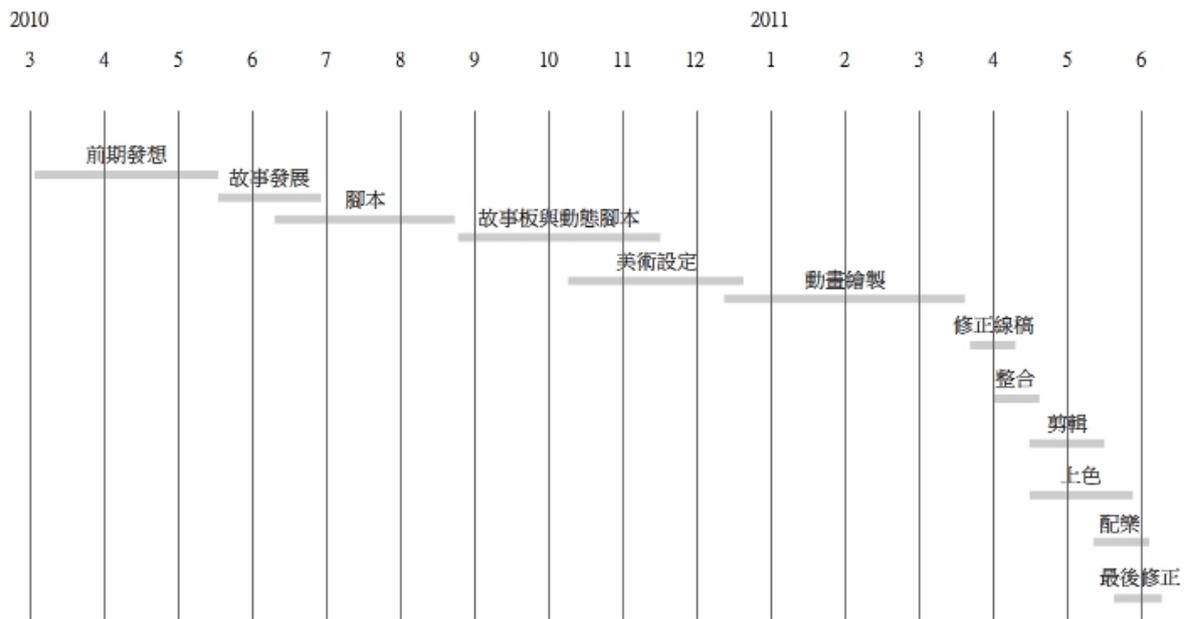


圖 3.3-4 製作時程

第4章 作品內容

4.1 故事大綱

本節將介紹作品如何從一開始筆記本上的塗鴉演變到最後的故事。

最初的版本是穿著粉紅色外衣的主角（以下簡稱小粉紅）與其他披著黑色外衣的角色（簡稱小黑）之間的故事。小粉紅披上了黑色外衣，試圖加入小黑們。但是小粉紅總是無法跟上其他小黑的動作，總是遠遠落在隊伍後面。某天在夜晚，他發現遠處存在其他也是身穿粉紅外衣的人群。雖然小粉紅很開心地拋開黑色外衣加入他們，但是卻總是得在早晨以前披上黑色外衣回到小黑的隊伍。在某個機緣下小粉紅曝露了自己的身分。他決定不再掩藏身上的粉紅色並離開，回到其他小粉紅的群體。最後有著圓滿的結局。

而後當我仔細思考這樣的故事，小粉紅似乎只是離開和自己不同的群體並找到和自己相似的群體。若是某天小粉紅發現自己和他以為相似的群體有了不同之處，那麼小粉紅該如何應對呢？再去找下一個群體嗎？這樣處理問題的方式似乎是消極的。

圓滿結局也是我不滿意的部分。並非是我以消極方式看人生，而是在許多認同問題的案例裡，要讓整個社會完全接受離軌者幾乎是不可能的。多元的社會容納許多不同的特質，但同時也容納那些始終無法接受異己特質的人們。

於是我決定將其他小粉紅的角色去除，以粉紅色發光的不明物體取代。也將故事圓滿的結局改為開放式的結局。最後完成版本的故事大綱如下：

身穿一襲粉紅外衣的小粉紅總是在森林裡獨自跳著舞蹈。一天，他發現在森林外有一群披著黑色披風的人群（小黑）。帶著喜悅試圖加入他們的小粉紅卻因為粉紅色的外表和外放的舞蹈，多次地被排除在群體外。雖然不斷嘗試融入其他人，但小粉紅總是無法和他人一樣。最後他帶著失意回到森林，卻在夜晚遇見了發著粉紅色光芒的神祕物體（粉紅光球）。他們一起跳著舞蹈，粉紅色的光芒隨著他們的舞蹈越來越亮。小黑們被粉紅色的光芒勾起好奇心，前往森林查看。對於小黑們的檢視，小粉紅起初不知道該如何反應。但是當他看著粉紅光球後，決定拋開虛假的身分。最後小粉紅以真實的自我和粉紅光球共舞，他們的光芒在那一瞬間照亮整座森林。

4.2 作品內容

本節將仔細介紹並分析影片所有的細節，包括影片中出現的三種角色（穿著粉紅色外衣的小粉紅、穿著黑色外衣的小黑們以及發著粉紅色光芒的光球）、場景（無限延伸沒有終點的線和小粉紅夜晚進入的森林）、影片節奏、視角運用等。最後再逐一介紹影片中每一個畫面的內容、鏡頭與製作時所賦予的涵意等。

角色造型

角色造型的設計非常簡單，只有頭、身體（裙擺）和腳。在最開始的塗鴉中角色就已經以這樣的形態出現。我曾嘗試以其他方式修改造型，但是卻無法像最初的造型那樣滿意。其中一個原因是去除兩隻手的造型能讓小粉紅在舞動時的動作設計更活潑。小粉紅的動作是非常隨興的舞動。若是多了兩隻手，在舞動時的畫面會顯得複雜許多，容易破壞影片畫面單純的風格。另一個原因是小粉紅的臉上沒有任何的表情，使我更能將自我情緒投射在角色上，在製作時更能透過作品抒發感受並對角色產生認同。

小粉紅

每個人都是一個特殊的個體，每個人都是小粉紅。小粉紅就像落在社會規則外的個體，有著和他人不同的特質。最外顯的就是身體上的粉紅色。顏色的選擇一個原因是，粉紅色在社會大眾的定義下是屬於陰性的色彩。雖然在現今社會中已有不少男性在穿著上選擇粉紅色，但是對於女孩子適合粉紅色，男孩子適合藍色的刻板印象仍普遍於社會中。男性若穿著粉紅色衣服仍會讓大眾認為這個男人擁有較多陰性特質，並且可能因此對這位男性產生排斥。2007年加拿大一名男性學生因為上學第一天穿著粉紅色衣服而遭受霸凌。事後兩名學生發起反霸凌活動，號召 50 位學生穿著粉紅色上衣以表示抗議¹²。因此粉紅色的選擇很直接地宣告我的目的。而小粉紅的外衣就像裙子，在社會上的刻板印象是女孩子的穿著。因此使用顏色與型態在刻板印象中本應配對，卻在影片中產生衝突。是以此矛盾的方式對社會觀點提出質疑。

除了外表型態之外，小粉紅的動作與小黑相比顯然沒有受到任何拘束，舞蹈就像是隨著身體自然搖擺跳動，沒有受到任何舞蹈形式框架的影響。這些動作設計是源自於自己身體舞動而轉化而來，沒有經過其他舞蹈的參考。為的是免於依附其他舞蹈背後所可能蘊藏群體文化，讓舞蹈出自於作者個人想像，將作者個人

¹² 在 2008 年當地政府宣布 2 月 27 日為反霸凌日，也被稱作粉紅衣日（Pink Shirt Day）。資料來源：Bullied student tickled pink by schoolmates' T-shirt campaign. CBC News. September 19, 2007. <http://www.cbc.ca/canada/nova-scotia/story/2007/09/18/pink-tshirts-students.html>.

特質或個性透過動作表達。而動作不受任何束縛的特性就像脫離社會結構規則的違規者。

小黑

故事中的小黑代表他者，也就是除了自我以外的所有人。在討論不同性質的特質時，在某一向度裡擁有相同特質者，可能在不同的向度裡有著相異特質。因為本片所探討的個人特質是全面的，是個體的每一項特質。所以小黑代表的他者是在所有不同向度的。小黑能代表所有群體中的他者，年齡、身分、職業、性別、性傾向、生理或是心理等。而每一個小黑其實也是一個不同的個體。在設計上刻意使每個角色造型上稍微相異，高、矮、胖、瘦等，暗示類同中的相異。

粉紅光球

粉紅光球取代了原本設定的其他小粉紅。粉紅光球能被詮釋為其他擁有相同特質的個體，但又更能被詮釋為小粉紅所具有的所有不同特質。當小粉紅在夜晚回到森林才發現粉紅光球的存在是說明著往往我們遭受到社會主流的質疑時才注意到個人特質的存在。而這些個人特質也在個體單獨存在並與其對話時才能完全顯露。

線

在場景中不斷出現一條線，小黑在這條線上沒有目標地一直往前跑。這條線指著由社會主流框架所制定的規則與標準。社會主流站在其制定的規則之上，將違規者排除在外。而社會主流也盲從著這個規則，朝著虛無的目標前進。不合規則者必須改變自我並靠著某種程度的努力才能使自我合乎標準。但是這樣改變自我的方式卻無法真正的改變個體的本質，所以小粉紅才會一再地被踢下標準之外。

在最初畫面的版本中，線的形象較為清楚，是直接繪製的一條直線。為了增加畫面的精緻度，另一方面也因為鉛筆和顏色的漸層使線多重出現在畫面上，就像社會主流試圖一層層地鞏固他們的規則，最後以多重繪製的方式呈現線的形象。



圖 4.2-1 場景：線

森林

森林暗喻個體自身的內心世界。小粉紅從森林走向線即是個體面對或進入群體社會。當小粉紅開始嘗試正視自我特質時，小黑們才得以進入森林觀看。個體若是無法正視自我，他者是無法看到個體的真實面貌。在最後當小粉紅完全接受自我時，昇華後的粉紅光球向上飛出森林之外。森林中樹一根根的形象就像監牢，個體被困在自我設下的框架中。當個體面對認同自我的問題時，最需要處理的就是如何面對自我。所以當個體完整接受自我後才能超脫自我設下的框架。



圖 4.2-2 場景：森林

視角運用

影片中使用的視角多以第三人稱視角觀看，像是以他者的身分觀看自己的故事。唯一被強烈賦予角色第一人稱視角的鏡頭，是在小粉紅到了夜晚開始懷疑自

己的所作所為，想著是否該回到原本自我那一幕。鏡頭從小粉紅仔細觀看小黑們後轉到遠方。這是小粉紅開始意識到自我特質重要性的一幕，所以我使用這樣的視角強烈表達小粉紅在這個時刻的情緒，彰顯小粉紅此刻自我的存在。而這也是小粉紅第一次由上往下觀看小黑，擺脫被定位為下勢者的姿態。

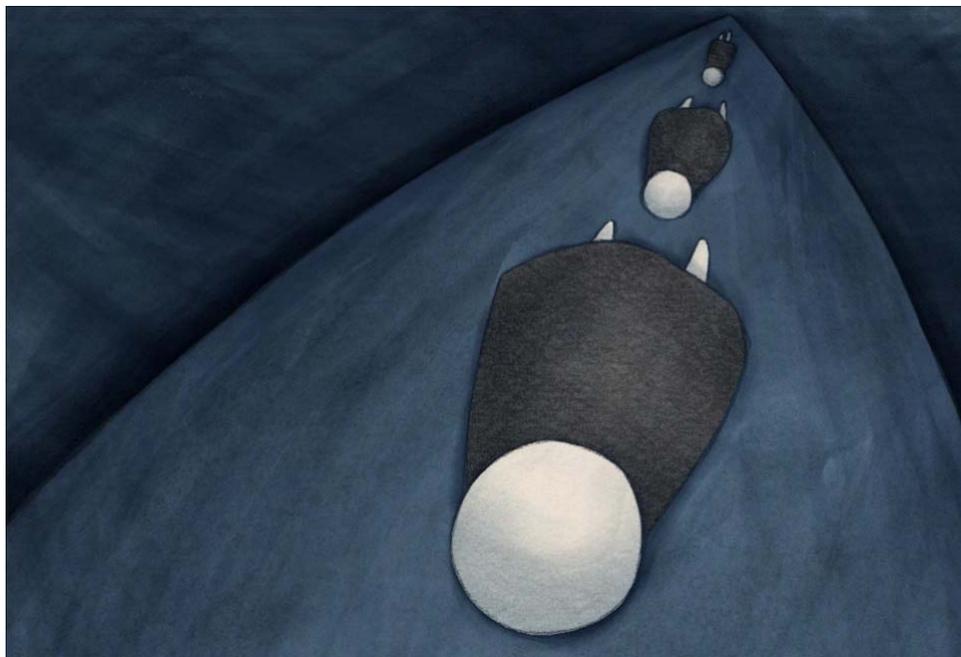


圖 4.2-3 第一人稱視角（影片截圖）

影片調性

整部影片是輕鬆愉快的。在動作設計上，角色的移動與跳躍等動作都是非常活潑的。在與配樂師溝通時我特別強調要使用輕快的音樂，即使在情緒低落的片段也透過節奏與音調等的選擇，讓音樂盡量免於太過滿溢的情緒。因此透過影像與聲音等，企圖以愉悅的方式看待整件事。我的目的是希望作品免除悲劇化。悲劇是戲劇的本質，而生命的本質是快樂。我從認同中找到自我而看見美好的世界，所以我希望能賦予我的作品快樂，使觀者透過作品感受到我對自我的喜悅。

影片片段

以下將以影片拆解為各個片段，並依照鏡頭以及內容等對逐一作介紹。主要解說鏡頭的設計與運用，並補足上述幾點未提及的細節。



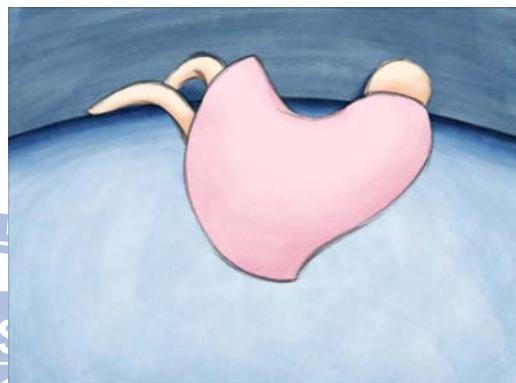
影片中所有字幕都使用鉛筆手寫的文字，保留手感的特性



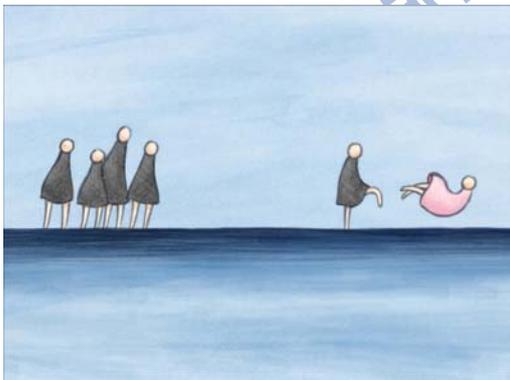
小粉紅獨自跳著個人的舞蹈，被遠方的聲音打斷。



小粉紅從遠方看著小黑們，以此畫面說明小黑的動作以及線的場景。



鏡頭由上往下，暗示在此時小粉紅自我的渺小，是以由下往上的姿態觀望線上的一切。



小黑以懷疑的眼光看著小粉紅。小粉紅雖然想加入，但小黑只要輕輕一抬腳就將小粉紅踢下去。



小黑們在高處睥睨，嘲笑著小粉紅而離開，就像一般群眾對待異己的暴力。



鏡頭稍微拉近，凸顯小粉紅此時失望的情緒。



小粉紅獨自堆著石頭，幻想和小黑們玩在一塊。在我的作品中常出現主角自我幻想的情節，就像我自己常常會做白日夢一樣。



小粉紅和幻想的小黑們跳著舞。此時的配樂使用較無節奏的曲調，和前面小粉紅跳舞時都會有輕快節奏的曲調作對比。強調小粉紅以為和他人一起跳舞但實際上卻是只有一個人的尷尬。



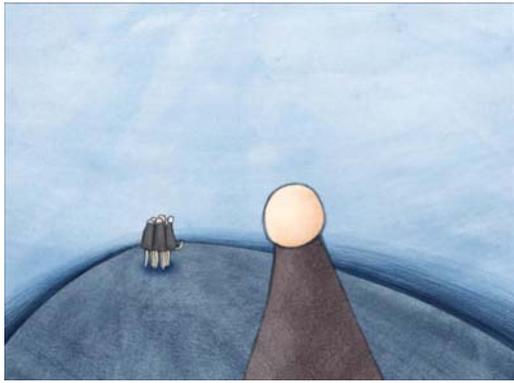
鏡頭拉近。兩個人的互動其實是只有小粉紅單向的。



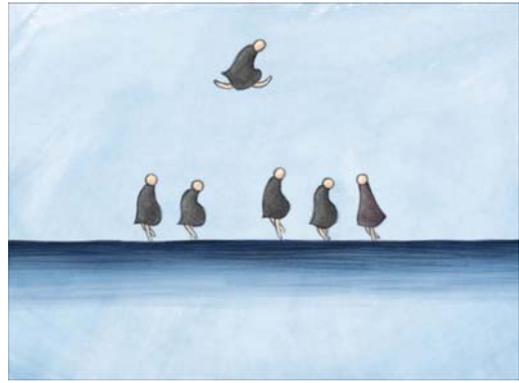
鏡頭以完全俯視的角度漸漸拉遠，加強小粉紅狼狽的狀態。



小粉紅開始穿上偽裝。鏡頭非常近，讓觀眾完全把視點集中在小粉紅弄髒的衣服上，強調穿上偽裝其實是在抹煞掉自己最美好的一部分。



小黑們雖然讓小粉紅加入，但事實上卻沒接受他。所以使用遠鏡頭將小黑拉得很遠，強調兩者之間的距離。



規律的畫面中只有小粉紅的動作和其他人不一樣。



兩個小黑以同樣的動作跳過，再以小粉紅不同的姿勢跳過，讓觀眾清楚看到兩者之間的不同。



小粉紅企圖展現自我是對主流框架的挑戰，所以場景中的線因此產生彎曲，並從小粉紅彈跳的地方微微露出粉紅色



小黑們一擁而上。被小黑顏色佔滿的畫面只留下一點點空間，呈現小黑對小粉紅施加的壓力是使人喘不過氣的。



小粉紅的動作像是惹怒了小黑們，小黑以更大的力氣將小粉紅踢下去。



小粉紅墜落，以俯視的方式以及筆觸的線條加強角色跌下去時內心墜落的失落感。



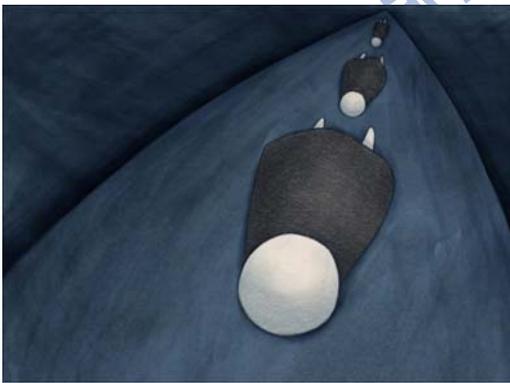
鏡頭拉遠，提示觀眾整個場景與角色之間的關係，那條線是高高地壓在小粉紅上面。



此時小粉紅觀看線的方式已經有了變化，暗示小粉紅開始對它產生質疑。



小粉紅開始不再以低姿態觀看對方。



小粉紅的自我開始建立，因此使用第一人稱視角，強調此刻小粉紅自我的存在。



進入森林後，小粉紅因為開始真正檢視自我特質，粉紅光球才出現在森林中。



而後小粉紅越來越能看到更多自我特質，因此更多粉紅光球開始聚集。



小粉紅開始嶄露自我光芒，使他人也開始產生好奇。鏡頭以小黑的角度觀看對它們而言異常陌生的粉紅光芒。



小黑開始一個個離開他們一直以來依靠的那條線。而並非每個人都是有辦法拋下自我成見，因此並不是每個小黑都會離開那條線。



小黑們鬼鬼祟祟地躲在遠處觀看發生了甚麼事，是對於未知的害怕。



小粉紅終於要面對如何對應小黑們的質疑。畫面是小黑包圍著小粉紅，也在說明小粉紅這次不能再逃避了。



鏡頭鎖定粉紅光球，隨著它而移動鏡頭，說明小粉紅對自我特質的關注與重視。因此最後小粉紅能伸出腳接受粉紅光球，

 <p>鏡頭從小粉紅和小黑們之間來回切換，就像是兩邊互相看著對方，有甚麼話想說一樣，用來醞釀小粉紅揭露自己身分的情緒。</p>	 <p>小粉紅開始能以自己的姿態跳著舞蹈。小黑對於小粉紅則是好奇並帶著害怕。</p>
 <p>最後小粉紅接受了自我，以粉紅色光芒照亮整座森林。</p>	 <p>從線上也能看到小粉紅發出的光芒。這個視角其實是在說明，即使有些小黑不願意放下成見而觀看他人特質，他們也無法忽略而否認小粉紅個人特質美好的存在。</p>
 <p>最後小粉紅消失在畫面中，其中一個小黑好奇地向前查看。而小黑也開始減少對於粉紅光球的恐懼。</p>	 <p>最後粉紅光球飛出樹林，暗示小粉紅終於能超脫自我所設下的框架。</p>

圖 4.2-4 影片片段解說

4.3 展出形式

作品展出地點為交通大學藝文空間。於展場二樓隔出一個獨立的空間，大小約為 4.6 公尺 x 3.3 公尺，1.3 公尺寬的入口以黑布遮蔽。以電腦主機連接 BenQ MP772 ST 投影機放映。在幾乎完全黑暗的空間使用高流明投影機放映，使放映出來的影像受場地限制影響降至最小。空間內放置一張椅子，容納一個觀者坐下觀看。座位後方有其餘空間讓其他觀者站立觀看。這樣的安排方式在空間內有眾多觀者時，坐下的觀者會受到其餘觀者由上往下的審視，如同小粉紅受到其他小黑的審視。目的是為了使觀者更能以小粉紅的角度來看這個作品，使觀者更能感同身受。

展場外放置展台，上面放著名片與供留言回饋的小冊子。名片設計為高磅數描圖紙以橡皮印章印上名字與網址。而描圖紙是我第一次繪製動畫時所用的紙材，往後使用的都是動畫紙。我希望能保留我最初製作動畫時的情感，而觀者也能帶著它離開。

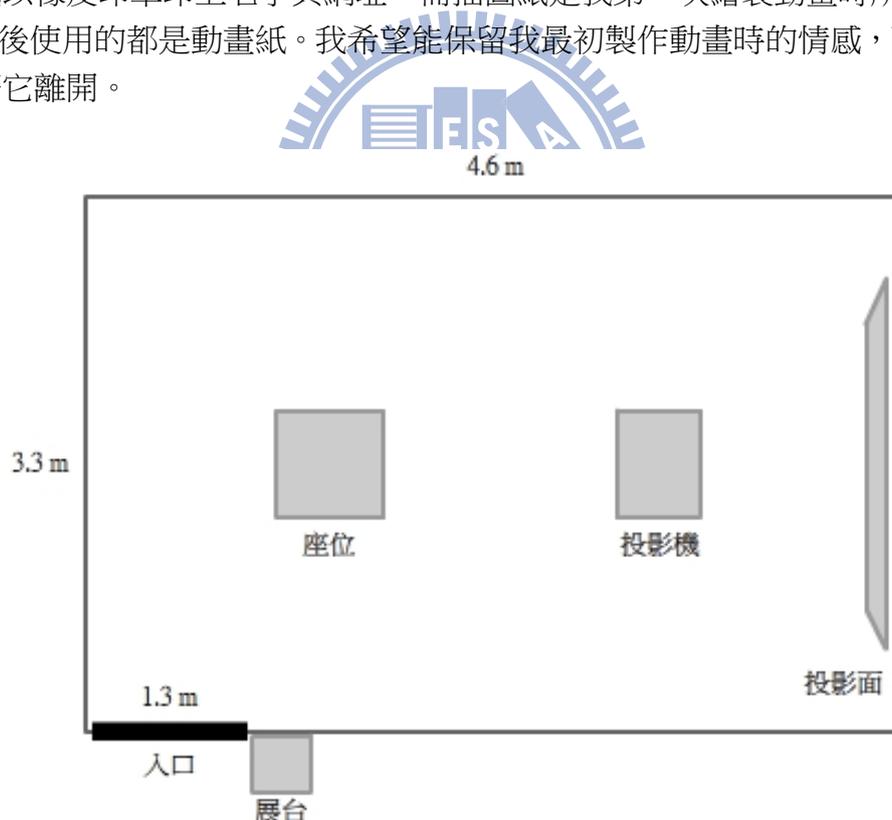


圖 4.3-1 展場配置圖

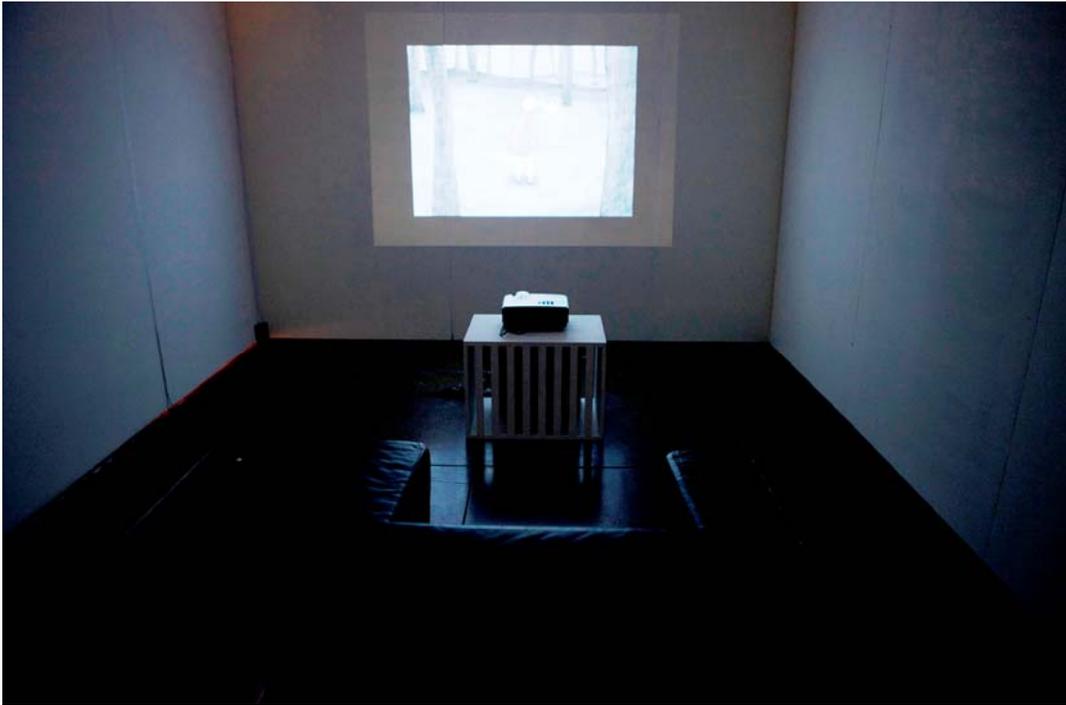


圖 4.3-2 展出實際照片 1

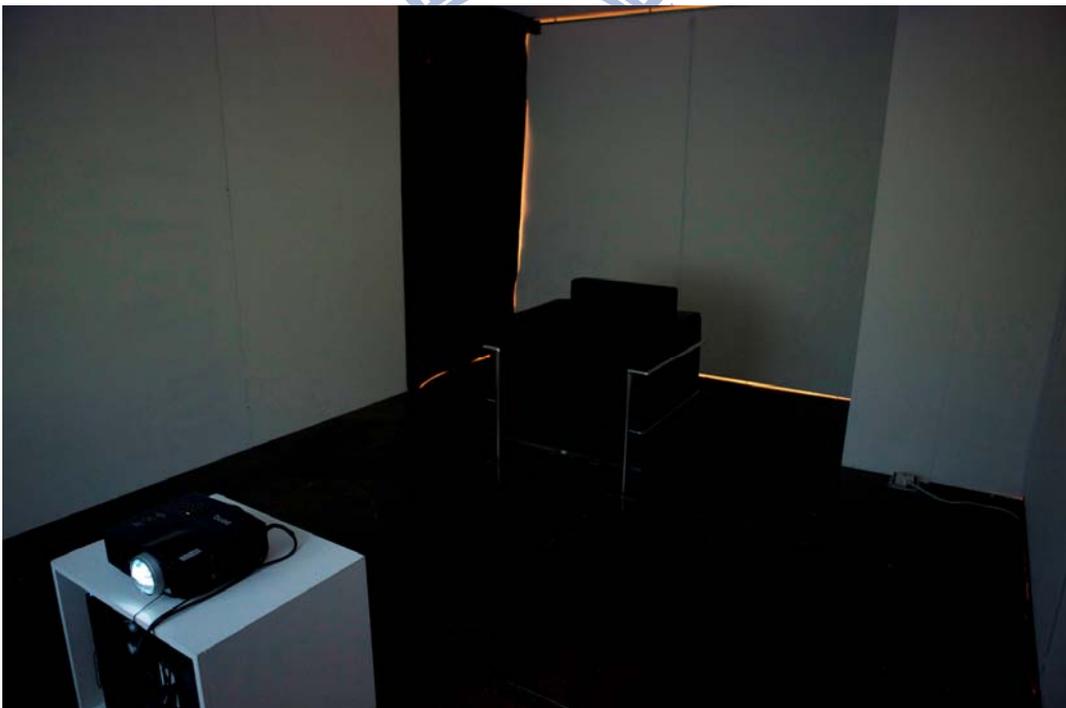


圖 4.3-3 展出實際照片 2



圖 4.3-4 展出實際照片 3

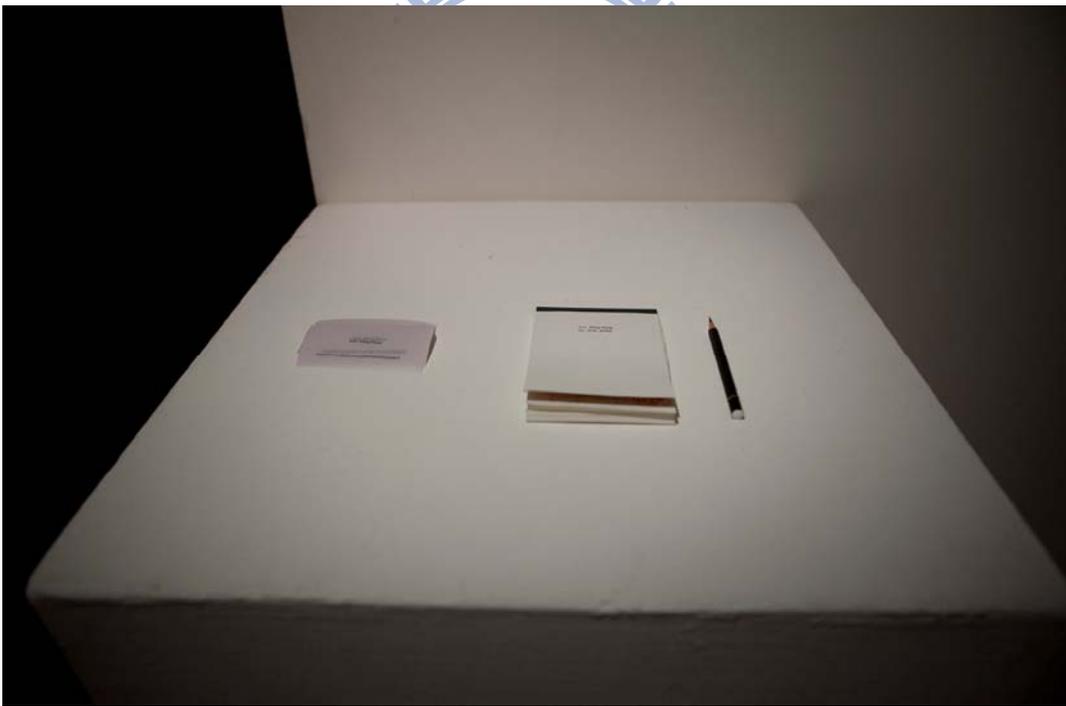


圖 4.3-5 展出實際照片 4

第5章 結語

創作的過程中獲得了甚麼？我是否透過創作達到了自我認同？這是我一直被自己與其他人問的問題。在開始製作作品前我就已漸漸開始正視自我特質，也是因為如此我才會想要製作這個作品。在製作的過程中，我會需要不斷地面對自己、不斷地懷疑、不斷地自省與認同自己。動畫又是個長時間的製作，因此這樣的過程來回反覆執行了很多次。為因應報告、配樂和展覽導覽等需求，我需要多次將我內心深處的私密以隱晦的方式，分享給眾多不熟識的人們。讓我最印象深刻的是在和我的配樂師黃少庸當面談配樂細節時。希望他能了解所有故事背後的一點一滴，以期望他能藉此作出最適合影片的曲子，我把所有細節都一一交代給他。最難克服的在面對一個完全不認識的陌生人，兩個人在開放空間，說出作品背後意涵的第一句話。我試了好幾次，都在要發出聲音的前一刻，空氣卡住我的喉嚨。我完全無法發聲。最後，空氣終於從我嘴巴呼出，關鍵字一傾而出。當下我知道，至少對於現階段所遇到的認同問題都已經解決了。而小粉紅也似乎變成一個讓我強化自我的護身符。每當我遇到怎樣的問題時，我會告訴自己，我就是小粉紅，我有美好的特質，我會以它發光發熱。

觀者獲得了甚麼？在眾多創作動機中，我希望所有的小粉紅（其實每個人都是）透過我的作品能夠獲得面對自我特質的勇氣。很幸運地，從我的留言本中得知，確實有人獲得了些甚麼。而我相信我的作品往後一定也能繼續給予他人勇氣。

參考文獻

書籍：

Becker, Howard S. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York: The Free Press of Glencoe.

Barthes, Roland (1997)。明室·攝影札記(許綺玲譯)。台北：台灣攝影。

Connell, R. W. (2004)。性／別(劉泗翰譯)。台北：書林。

Giddens, Anthony (2002)。現代性與自我認同：晚期現代的自我與社會(趙旭東、方文譯)。台北：左岸文化。

Jenkins, Richard (2006)。社會認同(王志弘、許妍飛譯)。台北：巨流。

Kristeva, Julia (2003)。恐怖的力量(彭仁郁譯)。台北：桂冠。

未出版論文：

徐敬官(2004)。書寫你的生命故事：自我敘事與身分認同。中華傳播學會。台北。

網站：

Andrew Huang, <http://www.andrewthomashuang.com/>

Anti-Bullying Day, http://en.wikipedia.org/wiki/Anti-Bullying_Day

Bullied student tickled pink by schoolmates' T-shirt campaign,
<http://www.cbc.ca/canada/nova-scotia/story/2007/09/18/pink-tshirts-students.html>

Skhizein, <http://skhizein.com>

Tragic Story with Happy Ending, A short animation film by Regina Pessoa,
<http://www.ciclopefilmes.com/filmes/historia-tragica-com-final-feliz>