



## (二)、電視機上的影像與吐出的便條紙張

圖 6-6 「回憶抽屜」系列片段(六)



回憶抽屜放進物品之後，不僅日期條碼快速轉動，也啟動了電視機的螢幕影像。畫面內容不外乎是那件回憶物品帶出的老伴相貌；譬如一開始放進去帽子，老伴便以戴著帽子的形象出現。然而電視畫面呈現的質感並不是寫實的人物，而是手繪線條的 2D 型態。在此作者特意作了一個區隔；回憶抽屜產生的思念片段並不是忠實的將時光再現，而是較貼近於老婆婆內心世界抽象的隱喻。因此質感上特地用 2D 與 3D 的區別，更突顯與象徵內容的虛幻與夢境感。這點設定也是為了與之後許多劇情作出區別。

電視機本身雖然套用了寵物般的活潑個性，但是在喻意上來說不只是為老婆婆排遣寂寞的伴而已；更甚者其實可以說是象徵著老婆婆另外一種內心部份的分身。當老婆婆啟動回憶抽屜的時候，最後望向電視機的舉動其實是「看著自己內心的影像」。作者在這裡再度運用具象的手法將老婆婆的心房抽離出個體，讓她必須「與自我相對，和自我對話」，來認知於得到自己思念或是掙扎的滿足。因此，畫面上出現的 2D 影像可說是「老婆婆眼中的記憶型態」，經過了單純的簡化與形象化——老公公永遠都是面帶微笑的慈祥模樣。不論記憶片段或是物件為何，老婆婆看到的(也是觀者接收的)都是在腦海中經過昇華與美麗的理想影像。這也是回憶最初的本質，「讓痛苦的片段消失，讓美麗的過去存在。」，而電視機的動態也由前段老婆婆愉悅時活蹦亂跳的模樣，延伸到後來老婆婆悲傷時，電視機的生命力與動態也直線下降，奄奄一息甚至趨近於無生命的靜默狀態。

電視機啟動完畢之後，所吐出的便條紙張慢慢飛向了陳舊的牆緣，消失在數量綿密的紙堆裡。這裡的記事紙象徵的不僅是回憶的內容，更可說是老婆婆特地製造與不願忘記的思念表徵。日復一日的動作讓牆壁上已經佈滿屬不清的紙條，又再一次具象的呈現與強化了老婆婆自我封閉的心態。紙張上的文字內容不再重要，重要的是老婆婆將自己慢慢埋葬在思念堆成的墳墓之中卻依然不願放下的困頓心境。

### (三)、地板上的大鐘

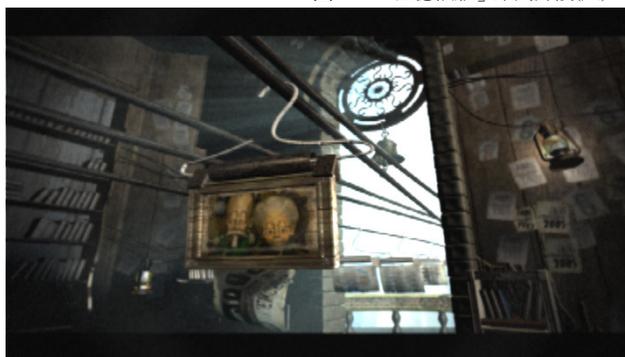
圖 6-7 「回憶抽屜」系列片段(七)



地板上的大鐘象徵著時間的流逝之外，其實在區位設計上也有隱喻的意涵。雖然在劇情之中並不外顯，然而鐘的設計位於地板的正中央是作者特別的用意。老婆婆在一開始出場時必須繞過鐘的周圍慢慢走來；在整個空間設計之中，地板中的存在很明顯是一個阻礙角色行動，甚至是可能造成跌落危險的裝置。既然是老婆婆內心世界象徵的記憶閣樓，一切唯心唸轉的構成，但是鐘的出現卻帶有些許的不安全與突兀，事實上正是象徵著老婆婆被「時間」這個元素制約的概念。不論指針如何前進，每一天不斷提醒著時間的流逝，老婆婆還是選擇將自己的光陰在思念之中度過。這又是強化故事概念的一個象徵。

### (四)、記憶纜線送進來的物品

圖 6-8 「回憶抽屜」系列片段(八)



窗外的纜線不斷輸送著物品進到回憶閣樓，也帶出了故事轉折的楔子。有別於琳瑯滿目的室內設計，以及老婆婆拾起的物品；窗外的記憶纜線象徵著一種「外來」與「未知」的意義。原本老婆婆自得其樂的在每日不變的作息中得到滿足，卻由於外界的訊息而打破了這種平衡。

事實上，記憶纜線的物品上不斷的進出閣樓，彷彿是過客般不曾停留，正是因為老婆婆內心之中選擇性的忽略而成形的意識型態。老婆婆困頓於房間內的天地，不曾關心外界，記憶纜線正象徵著一段段外來的訊息只是經過老婆婆的心房角落又再度離開。然而，人有不能被觸動的傷口，外界偶然投

遞的訊息卻讓老婆婆原本偽裝的堅強與笑容霎時消失。劇中出現的夫妻合照，不僅是老公公現實的真正模樣，與電視畫面質感的區隔也象徵了這是真正的「現實」。雖然是張甜蜜美滿的相片，在人事已非的現今卻成為無法倒回的遺憾。作者在這裡藉由幸福的象徵——「合照」來反向隱喻心中最痛與深埋的角落。這裡的照片其實等同於老公公亡故的訊息，或是所有黑暗的、絕望的點醒。就如同某天可能是經由朋友不經意的隻字片語觸犯的禁忌一樣，老婆婆看到了現實中的夫妻合照而無法再欺騙自己滿足於電視機上的回憶影像；霎時情境急轉直下，情緒失控帶來的是內心世界的變動與絕望。

#### (五)、老婆婆拿起的鑰匙

圖 6-9 「回憶抽屜」系列片段(九)



在劇情中段，老婆婆拿起了一把鑰匙，開啟了另一座更大的回憶抽屜。鑰匙的本身代表的就是一個奇妙的轉折概念，它是為了「開啟或關閉」某項物體而存在，但是本身卻沒有任何存在意義。劇中的鑰匙，象徵著之後要開啟的部分將是「深埋的」、「深鎖的」、「被隱藏的」的部份，就連同已經身處在內心世界的老婆婆自己，都必須再用一把大鎖封印在心房中的最深處。拿起鑰匙的意義，不僅代表著前段溫暖的平衡已被打破，更是自己開啟更深處自我的舉動。而對於老婆婆來說，也是她不斷逃避的偽溫暖之中最不願面對的部份。因此，這把鑰匙，在象徵意義上來說是「開啟心痛與崩潰的自我關鍵」。

## (六)、大型的回憶抽屜與裡面的物品

圖 6-10 「回憶抽屜」系列片段(十)

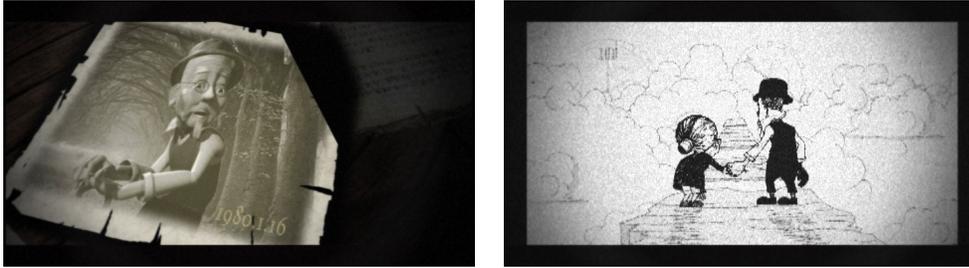


鑰匙開啟的，是另一座大型的回憶抽屜。本片的精隨此時從身上抽屜的設置隱喻連結延伸到了另一個部份。身上的小型回憶抽屜至此可以解釋成「老婆婆逃避與自我滿足的出口」，因為前段日復一日的懷念行為是一種溫柔的自我灌醉。另一座深鎖的回憶抽屜出現，正象徵著老婆婆將所有產生矛盾情緒(害怕、不捨或珍貴)的回憶片段深鎖其中，兩座回憶抽屜雖然都具有裝載的功能，此時卻開始產生微妙的連結與對話。大型的抽屜上鑲著一個精細的時鐘，這不僅與記憶閣樓相呼應，它的運轉也和地板的大鐘同步進行。

老婆婆開始躁鬱般的將大抽屜中各種更貼近老伴的回憶事物(眼鏡、拐杖、日記等等)不斷放入身上的抽屜裡，兩座性質相似功能相異的回憶抽屜開始對話，思念與思念的邏輯也開始混亂錯置。互相衝突而又互相矛盾的行動終於導致了回憶抽屜相繼失效，身上的虛幻物品再度染上現實的物理性質，重重的壓頂在老婆婆瘦弱的身軀。至此，大型的回憶抽屜在作者的安排解釋下，事實上即是象徵著「失去的美好的回憶所造成的矛盾」，而在老婆婆拿起鑰匙的那一霎那，就已經註定了之後回憶抽屜所帶來的沉重負荷。因為連在內心世界中都必須深鎖的回憶片段，似乎已經是老婆婆難以用理智控制的部份了。故事隨著現實的色彩漸漸走入了藍綠色的憂傷曲調。

(七)、相片中的老公公與尾聲

圖 6-11 「回憶抽屜」系列片段(十一)



影片尾聲，由於相片中老公公的行動，讓老婆婆擺脫了抽屜的負擔進入了虛幻的世界。一般觀者可以將其解釋為「冥冥之中老伴的靈魂」，而作者隱喻的另一觀點即是象徵著老婆婆回憶片段中唯一的「理智部份」。最後的開放式結局留給觀者想像空間，可能是夫妻於另一個世界重逢，也可以解釋為老婆婆終於離開了這個禁錮他心房的回憶空間；而電視機關閉的動作以及雨過天青的天空，也象徵著一種撥雲見日的解脫心態。

總歸來說，整部影片不斷交錯使用隱喻以及象徵的手法，可說是作者自大學以來創作風格的延續。而正如同前述創作目的所言，「以平面繪畫的超現實風格延伸到動態影像的創作」，最後整部短片是以「架構在喻意之上的魔幻風格」為整部影片定調，在上述多重元件背後的意涵貫注之下，豐富與支撐了作品華麗外貌之下的堅實基礎；達成了原本預期的作品冀望。

## 第二節 研究發現

在執著與熱情的支撐之下，終於完成了第一部個人動畫短片。經過近一年的漫長創作時日，從前製的腳本創意、美術設定到後製 3D 各種艱難的技術考驗，憑著一股堅持努力撐了下來。回想當初踏入藝術創作時只是幾支筆和一張紙的對話，簡單而寫意；從來不曾用如此嚴肅與認真的態度，將龐大的專注力與時間花費在一件作品之上。短短的七分鐘影片，耗費了幾千倍長的時間來製作，或許是一種不實際的決定；然而，對於動畫創作的領悟除了進展數十倍的技術能力之外，更重要是增強了對於自己行動力與製作的自信。獨立製片的孤獨寂寞，終日與螢幕為伍的痛苦疲憊、失去動力的無奈煩躁，日赴一日不斷在創作過程中啃食著漸漸殘破的耐心與毅力。

真正的創作過程不僅僅只有「創意」，還必須擁有堅持到底的「執著」與相信自己的「決心」。這次「回憶抽屜」的創作研究，讓作者對於藝術、動畫、自我都有了新一層的體認。

### 一、關於超現實創作與藝術

如前述，大學時期以來，對於超現實的題材有種難以言喻的情感。或許是依附著現實世界產生的虛幻題材，拉近與彌補了生活在庸碌世界的空洞與寂寞。早期的西畫創作致力於用寫實的畫風組合出虛幻的畫面，期待在著力於似層相似的影像同時，能夠思考著空間並存想像力對於主題性的啟發，以及自我認同的醒思。超現實狹義來說是指美術上的風格，然而在本次創作將媒材加入了動態與時間性之後，「超現實」本身的意義脫離了平面，成為了過程、形象的精神表徵。不論是在平面繪畫表現的超現實風格，或是動畫結合故事、角色、美術的超現實精神，事實上都是魔幻寫實之中隱喻現世的沉潛意義。天馬行空的想像力容易，但是富含隱喻的虛幻結構卻是需要不斷的自我沉潛與體認才能架構成功。

近年來，由於大眾媒體與科技的進步，現代價值觀正在急速的速食化與扭曲。許多創作越來越偏向激烈的形式商業主義，雖然個人色彩獨特，然而在訴說的「意念」方面卻越來越淺薄。只有外貌但是內容空洞的作品，距離真正的創作尚遠，更遑論現在藝術下放年代人人喊著自我為藝術的醜態。從繪畫創作以來，作者從不輕易談論「藝術」兩字，原因除了唯心論和自大容易矇蔽判斷力之外，更重要的真正的藝術，不是用言語、圖像或媒體炒作，而應該是一種經過問心無愧的「努力創作」之後得到的一種「執著」與「滿足」。那是一種對自我的體認，有了這一層的前提，才能來看作品本身的價值。超現實風格帶給作者創作揮灑的空間，也讓作者在不斷的來回隱喻之中更能清楚的反芻訴求的主題。從大學時期輕狂熱血的年代，到研究所時沉潛

內斂的執著性格，或許真正成熟的作品還必須經由更深刻的堆積才能慢慢出現。然而不論作品的成敗，超現實主義帶來的「限制區域性想像」與「深層隱喻式過程」，就如同軌跡與生命力，脫離形式，保留與提升了作者對於作品的認真與態度。此次創作脫離了平面的靜態繪畫，第一次嘗試用超現實的設定、想像力融入故事劇情的本身；於發生的「事件」與主角的「行動」上加入「思念」與「困頓」的喻意，再以老婆婆情緒的變化與老公公靈魂般的互動之後，得到「解脫」的隱喻結局；整部作品是以動態的影像、音樂來呈現超現實想代表的精神。以純藝術的平面繪畫來看，超現實主義屬入世、平民化，因為有許多以寫實為基礎的物件來讓觀者找到進入的入口。幻化成動畫影片也是相同，用平緩而親切的方式(故事簡單，材質寫實)來帶領觀者自然而然進入想像的世界。而在不必費心或分心在其他抽象難解的部分時，創作者所要傳達的意念自然漸漸清晰，越趨明顯。

因此，前述創作目之一「以平面繪畫的超現實風格延伸到動態影像的創作」，作者在實際製作完本部短片之後，發現超現實從靜態轉移延伸到動態之中必須注意的兩項要素：

#### (一)、簡化概念

傳統的超現實主義多以平面繪畫作為表現手法，由於觀者可以「定點」與無限制的觀賞畫作來揣測、思考其中的意涵，因此創作者可以用極為複雜、深層的喻意排列在畫面之上。然而進入動態之後，加入了「時間」的流逝與各種不確定因子，觀者在觀賞時必須多費心力去解讀以跟隨上影片的步調；因此前述複雜的概念至此必須經過「簡化」，來達成傳遞訊息的目的。以本次動畫創作來說，劇本從一開始的繁複與曲折，不斷精減到最後強化中心概念的過程，正是精簡非必要性的旁枝末節以釐清中心思想的做法。

#### (二)、強化喻意

超現實最重要的即是「喻意」的隱藏鋪陳，這也是讓它與天馬行空想像創作得以區隔的最大因素。而在動態影片之中，由於無法像平面繪畫中能以靜態「構圖」的方式突顯出中心思想的「主題」，因此必須藉由其他各種不同部分的「相同隱喻」來「強化概念」。前述各種象徵事物，以及整個場景的設計事實上強調的都是類似的概念與訊息，透過不斷相疊與刻印的方式讓觀者在跟隨劇情進展時能強烈接收到創作者的意念。

將超現實主義延伸到動態影像上的創作還有許多探討空間，作者只是跨出了淺薄的第一步。這次的創作由於是第一次的動畫製作，在技術的限制和缺乏經驗之下顯得過於謹慎，只將超現實的設定和隱喻做了初步的測試與

結合，在許多方面還沒有真正放開。回顧過去，從以往純藝術的超現實主義發想，影響自我創作，到現在將其應用在動畫的故事、角色上的轉換，超現實帶給作者的已經不只是想像力與風格啟發，最重要的是潛藏在發散式幻想之前的一股制約。「任何的創意與想像，是以寓意為前提，以用心為根基」，這是現在自我轉換之後，超現實帶給作者創作上的意義和實行上的準則與目標；更是一種新的創作觀念和哲學。

雖然現在作品還未臻至成熟，然而以此為基礎，作者會繼續努力將自己本身哲學性喜愛融合虛幻的設定，以更精采的表現呈現在往後的動畫作品之中。

## 二、關於動畫創作的商業與藝術性

動畫的製作比起其他創作可說是特別孤獨與辛苦。因而在製作時所寄望的回饋相對較高，不論是得到的利潤或是名聲，都是創作其間最大的動力來源。這樣的取向讓作品本身走向了商業與大眾，成為社會趨勢的一部份。然而以追求實驗性或藝術性的動畫則走向不同的極端，幾乎霸道式的訴說自我的意念與風格，不論是「去劇情化」或是形而上、抽象化等等都在創作者的堅持之下更接近了與眾不同的獨特。到底動畫該追求的是藝術，因為它究竟是「畫」的一部份？還是應該歸納在電影底下，走向大眾了解的商業趨勢？或許永遠都不會有解答，但卻永遠困擾著徘徊於現實或理想間兩難的創作族群。

在製作「回憶抽屜」之初，自己同樣碰到了類似的瓶頸與猶豫。由於作者多重背景與廣大興趣的影響，對於作品的價值觀有較為中和的看法；純藝術的個人風格雖然特殊、感覺上較有想法，然而常常會陷入自己的世界，觀眾難以領會。以動畫來說，既然是媒體類的藝術創作，最基本的前提是在螢幕播放，白話來說也就是「一出生就是為了讓人觀看」的狀態。若是太執著於自我表現而忽略了與觀者的聯繫、共鳴，坦白說已經完全誤解了「動畫」本身代表的意義。有鑑於此，作者在創作的最終型態便不會走向「實驗」或「抽象」動畫的方向裡去，或許可以是過客或嘗試，但不會是最終的選擇。另一方面，以商業來說，最常被詬病的莫過於利益導向，作品沒有思想、或是題材內容過於庸俗普通，談不上「藝術」的領域。事實上近年來主宰市場的3D電影的確有這種多則腐爛的趨勢，真正精采的作品反而在獨立製作的短片之中才能發現。對於「商業」，一般人直接的反應便是負面的、俗氣的。但是另一個角度來看卻也代表了這是大眾能接受的、受歡迎的。藝術和商業看似互相矛盾的價值觀雖然在近年來有漸漸靠攏的趨勢，或許是大眾化、網路化的影響，但是真正的評斷卻還是無所適從。

在創作前製的期間這兩種想法不斷的轉換，慢慢的釐清了最後作者對於動畫價值和創作的認定。答案是「簡化意念、用力呈現」。這也回應了前

述創作目的之三「以利於視覺溝通的商業手法，闡述藝術性的抽象情感」；作者最後選擇了用觀者能接受的方式，闡述想要傳達的深層訊息。畢竟，意念的傳達在此次創作中是作者的第一選擇，若是太執著於鑽研自己的世界，卻切斷了與觀者的橋樑，創作本身也終將失去了初衷。

「回憶抽屜」追求的是一種平凡人所能理解的藝術感動。用較為藝術、個人化的美術，配合精簡、大眾化的劇情，讓思念轉化成具象的抽象概念以最溫和的方式與觀眾做溝通。一部動畫短片，或許故事劇情不需要特別清楚，然而所要訴說的「思想」或想要帶給觀眾的「感動」一定要清晰強烈。這並不限於文藝類，就連喜劇類的搞笑、無厘頭也應該意有所指，而非泡沫化的只是搏君一笑。因此，追求藝術與商業的平衡，其實是藝術者下放自我的身段，與觀眾做溝通的開始，也是商業者必須提高層次與內涵的開端。未來，將盡力朝著「觀眾有所共鳴的故事」，以親切的方式一步步訴說自己對於世界的看法，努力在藝術商業之間取得平衡點。



## 第二節 作品檢討與未來展望

對於這支作品，有太多的遺憾是無法達成的。雖然最後盡力讓全片出現了尚能接受的面貌，在許多影展與競賽得到了不錯的成績，但有許多不足仍然需要努力與改進。

先從美術風格部份說起。由於對於陌生的 3D 世界抱持著過於謹慎的態度，現在回顧起來人物造型的力量和張度離理想中的還有一小段距離。老婆婆臉部的製作水準已經達到，但是由於時間因素身體的其他部位無法像頭部一般製作精細，是稍微可惜的地方。場景的設定若是能加強風格性的線條，在寫實的物件之外多利用變形與象徵的感覺，風格性應該能夠更為加強。簡單來看，即是「放的不夠開」，沒有完全發揮手繪的強大優勢。室外的塔型無法在影片中出現是最大的遺憾，只能在前製部分回味。或許是經驗不足，但也是對於自我太過自信與執著，浪費了許多不必要的時間與精神。劇情部份也忍痛精簡，嚴格來說雖然沒有優劣之分，然而真正想訴說的複雜情感相較之下顯得單純許多。整體來說如同師長建議的一般，或許已經達到某種高度，但是下次開始應更執著於強化自我的風格，以及「適度的留白」，讓自己的作品提升到另一個境界。雖然這部作品提供了磨練技術的機會與製作的訓練，但是要做到真正水準的動畫還是應該脫離獨立製作，尋找默契相合的團隊共同努力。

製作過程控制應該是整體最需要改進的部分；時間的限制是無法將作品盡善盡美的原因之一，「計畫性」的不足也可說是另一個必須改進的缺失。作者在創作時由於過於隨性瀟灑，因此在檔案管理部份的混亂浪費了不少時間，而整體計畫的訂立也出現了許多失誤。這些繁瑣的經驗都匯成為基石，讓下一次的製作過程更加順暢與熟析。

雖然終於製作完成了第一部動畫短片，然而在完成後卻也深深感到動畫的高難度與獨立製片的艱辛。儘管如此，作者仍會繼續在動畫創作的道路上努力；時間的沉潛和生活的體認是重要的情緒資產，而吸收與思考卻是發展自己獨特語言的方式。未來將繼續朝著編導的前製作業邁進，先以短片創作為基礎，培養成為動畫導演的紮實根基；希望能創作出更多富含思想、寓意，以及能夠撼動人心的動畫作品。

最後，以自己的一句論點為整部動畫創作過程做一個總結：

「動畫雖然是一項消耗生命的巨大工程，然而用盡熱情與執著所堆砌出來的漫長過程中，卻是創造了新的生命。」

柏舟 2006, 6

## 參考文獻

### 中文書目

1. 石昌杰(1994)，魔術燈、西洋鏡和唸了咒的書—談動畫起源和先驅者。《電影欣賞》。69期，P.115—P.127。
2. 石昌杰(1997)，電子玩具冒險記—談[玩具總動員]的幕後成軍。《影響電影雜誌》。70期，P.58—P.64。
3. 陳素麗(1998)，動畫一間距的藝術。《電影欣賞》，92期。P.71—P.74。
4. 黃玉珊 等(1996)，動畫電影探索。台北，遠流。
5. 石昌杰(1996)，米老鼠、唐老鴨和華特、迪士尼—談美式卡通帝國興起。《電影欣賞》。77期，P.109—P.118。
6. 李道明(1990)，動畫之定義。《電影欣賞》。46期，P.4—P.13。
7. 雨云 譯(1991)，藝術的故事。台北，聯經。
8. 黃宣勳(1993)，美的腳印。台北，紅番茄。
9. 胡永芬 等(2001)，藝術大師世紀畫廊，台北，閣林圖書。
10. 戴嘉明 譯(1990)，3D 電腦動畫學習方法。台北，美工科技。
11. Richard Williams(2004)，動畫基礎技法。台北，龍溪圖書。
12. 張恬君(1997)，電腦繪圖與電腦動畫的美感與創意。《資訊與教育》。57期。P.18—P.23。
13. 張世杰 等(2004)，3D 夢想家 MAYA 建模材質設計。台北，金禾資訊。
14. 張世杰 等(2004)，3D 夢想家 MAYA 動畫製作設計。台北，金禾資訊。
15. 呂清夫(1990)，造型原理。台北，雄獅。
16. 呂振東(1999)，電腦動畫於中國山水畫之運用。國立交通大學應用藝術所碩士論文。
17. 陳啓耀(2004)，「釋放」、「軌跡」系列作品 3D 電腦動畫的超現實與意象研究與創作，國立台灣藝術大學多媒體動畫研究所碩士論文。
18. 安海姆 著，李長俊 譯（1982），[藝術與視覺心理學]，台北，遠流

### 英文書目

1. Kerlow 著（2000）“The Art of 3D Computer Animation and Imaging” Wiley Publisher，USA。
2. Frank Thomas & Ollie Johnston 著（1981），“The Illusion of Life”，Disney Animation Publisher，USA。

### 參考網站

1. 世界動畫電影簡史 <http://www.sj33.cn/CG/vxdm/200605/8483.html>
2. 達利作品 <http://www.virtualdali.com/#gallerySurreal1>，