

# 第一章 緒論

## 第一節 創作研究背景與動機

從大學主修西畫以來，超現實主義的表現手法便一直是作者深感興趣的題材。不論在哲學的象徵意義上或是技術的表現手法裡，富涵著令人難以言喻的奇妙感覺，對於創作方面而言更是蜂擁不斷的靈感來源。此次創作以哲學上來說，試圖從抽象的表徵意義上面藉擬物或具象的手法述說一個虛幻角色發生的故事；技術面來看則是綜合作者本身西畫、漫畫、音樂編劇等各種興趣交集產生的測試實驗，進而選擇了電腦動畫為最終表現手法。

### 一、創作方向的決定

思念與情感，一直是觸動人心共鳴的底層元素，人類因為有情而得以區別萬物，因為思慕彼此而得到存在的價值。情感和思念交會而成的生活片段，名為「回憶」。不論美好、痛苦、哀傷、掙扎，所有的過程在回憶之中彷彿自動昇華化為美景，只因青春不再歸來、時間無法倒回，過去無法重現。然而看似美麗讓人無限回味的記憶片段，在現實的壓迫與寂寞的糾纏之下卻容易讓人困頓，執著沉迷於過去而痛苦不堪。回憶具有美好與重壓的兩面刃性質，糾葛了孤單受傷的寂寞個體，在彷彿愉悅又撕烈的虛實交會中成為失去摯愛親人者的無間輪迴。越回憶，越思念，越思念，越沉重，越沉重，越無處解脫。諷刺的是，由時間堆疊而成的深切記憶片段，卻又終將在時間的流逝中洗練，沖淡，歸於平靜。這彷彿是一種矛盾循環，尤其在初創作時正遭逢親人驟逝，無限震撼與強烈的創作意念引起了作者創作主題發想的動機。

### 二、創作形式的選擇

在創作方向與主題勾勒出清晰的輪廓之後，創作形式的概念也慢慢成形。有別於一般展覽或是系列創作，使用片段及抽象思考佈局的展覽形式；由於自幼喜愛電影及角色塑造，在某時(虛幻)、某地(虛幻)、發生形成的「故事」型態，兼容並蓄著創意、生命與編劇導演的綜合性特質，更能引起作者創作的動力與興趣。編寫故事本身不僅在抽象上包含了意義，創造及虛構時空的傳達與樂趣之外，在技術上則測試著內容隱喻的安排與伏筆；如何在發揮創造力的事件之下表達出作者的想法、能力甚至哲學思想，是一主觀、複雜卻令人躍躍欲試的精采挑戰。於是捨棄了展覽形式的組合架構，作者決定將焦點全部集中於

精華，編寫一個講述回憶性質，充滿情感的「故事」。

### 三、創作媒材的運用

決定了創作形式與創作方向，接下來是創作媒材的運用與結合。大學時就讀師大美術系西畫組的磨練，讓作者打下深厚傳統美術的根基；而自幼便不斷練習的另一項技能「漫畫」，讓作者在實習教師階段擔任漫畫社團的指導與教學；另外，從小在身為音樂教師的母親栽培之下，學習了長達九年的古典鋼琴基礎，更進一步在大學時代擔任樂團的主唱和吉他手。綜合以上美術為主，音樂為輔的專長與興趣融合之下，因此就在讀研究所之後，作者便致力專心於能結合發揮各方面技能的媒材——「電腦動畫」。

從早期看書自修 Flash 等平面軟體，直到去年度於經濟部數位內容學院作一年期的 3D 動畫進修，在技術面已經趨於完善，於是開始投入個人短片創作的歷程；製作一部個人編導的「動畫短片」。由於此種媒介不僅可以發揮作者最鍾愛與擅長的手繪技巧，也能結合音樂創作，更重要的是能將先前虛構的「故事」做具體而自我的呈現。而另一方面，作者對於「電影」編導一直有高度興趣，更深受日本大師宮崎駿(Hayao Miyazaki)的薰陶影響，因此對於這種編製整個世界與人物事件的迷人魅力難以抗拒，進而深深投入了辛苦而耗費生命的龐大製作過程。雖然疲倦，熱情卻從未因此縮減。也開啟了個人動畫之旅的起點。

### 四、創作背景

回顧 19 世紀末期開始，電腦動畫開始慢慢從電影特效之中獨立成一個新穎的藝術類別；電腦軟體技術的重大發展(如 Maya、3DMax 等)提供了創作者更強大與便利的製作技術媒介。於是，所有數位產業在這短短的十幾年之間突飛猛進，甚至日前出現了傳統手繪動畫王國迪士尼(Disney)必須藉著併購 3D 工作室皮克斯(Pixar)才得以確保業績的相反案例。於是乎，「動畫」已經從「手繪的時間繪畫」慢慢滲透入數位與科技，成為了與「電腦」焦孟不離的專有名詞——「電腦動畫(Computer Animation)」。而軟體強大進步在另一方面也為個人創作者開發出更絢爛的前景，動畫不再是必然性的需要多則上百的工作者，或是動輒上萬的製作成本；少數人力得以藉由電腦而找尋製作動畫短片的可能。如同普普藝術解放新藝術觀，科技與數位的電腦科技也解放了所有菁英創作家的狂熱細胞，造就了現代電腦動畫短片藝術的濫觴。可喜的是，由於動畫本身技術性的要求與耐力磨練的考驗極為嚴酷，並非一般心態不決的創作者可以用馬虎或敷衍的自大態度污染價值；因此動畫短片的解放是真正得到了百花齊放、萬眾齊鳴的目的，而非如古典藝術到現代藝術之中已成為一片混亂優劣不期的黑暗亂象。截至今日，網路科技發達，隨著媒體資訊傳播，電腦動畫真正深入到世界各種媒材與各個角落。

台灣的動畫發展，一直是富有濃厚的代工與依附色彩。沒辦法伸高觸角到日本或歐美的文化水準，比之大陸卻又諷刺的只能以創意取勝，正是一個前車不及後有追兵的窘境。政治紛亂是一大主因，然而本身文化性的複雜和社會價值觀的搖擺卻是根本上電影產業難以成長的潛在因素。民間(俗稱在野)擁有的創作能量彷彿蟄伏的巨龍一般洶湧而才華洋溢，但是由於頂頭缺乏領導與主體的文化方向，而淪於互相牽制或單打獨鬥。看似紛亂與難有作為的業界環境在這幾年由於所有創作者的努力與鄰近國家的刺激而漸漸出現轉機，作者也得以在去年參加資策會數位內容學院菁英培訓計畫，真正學習到實現動畫理想的足夠技巧；縱合從小擁有的狂熱執著，對於動畫導演與故事掌控多了一份特有的熱情與堅持。

從此種技術觀點來說，作者的創作動機便是想藉由題材與哲學的研究探討轉化為電影與動畫語言；希望能在此複合領域尋找與創作出屬於自己的定位，為台灣動畫創作藉以初生之犢的姿態貢獻一點微薄心力。



## 第二節 創作研究目的

### 一、以利於視覺溝通的商業手法，闡述藝術性的抽象情感—思念

#### 對於心靈負荷的探討

本次創作的主题是圍繞在「**思念對於心靈負荷**」的探討與表現，所欲呈現的內在抽象意義，卻必須讓一般觀者能夠親切自然的感受。因此本創作目的之首，即是必須用利於視覺溝通的商業化手法，闡述藝術性的抽象情感。「商業」代表的是非利益的視覺寫實風格，藝術性與抽象則是意指「思念」對於「心靈負荷」的影響與探測。以現今動畫短片的潮流來看，實驗性動畫影片講述的深層意義時常因為過於極端、窒礙難懂的表现手法而造成與觀眾的隔閡；商業型動畫短片則易懂有趣、卻往往疏於內容與故事、意念的闡述。本次創作希望能將原本抽象、理論的概念藉由較為親切、熟悉的表現手法來與觀眾溝通，希望能在型式方面達到美術風格與意念的兼具，以期能為現今兩種區隔甚大的短片潮流提供新方向的參考與解答。

### 二、以平面繪畫的超現實風格延伸到動態影像的創作

自從大學時期主修西畫以來，對於超現實主義(Surrealism, 1924)有深厚興趣。此種繪畫風格與思想雖然由平面藝術而來，然而脈絡廣為延伸到其他動態媒材或是電影之中。擷取其中一種表現手法來說，「超現實」代表的是將虛幻的人事物經過創作者的安排與設計，寫實的呈現眼前達成生命的流動與思想的傳達。此種精神正與前述創作目的相符合，因此以風格而論，本次創作的目的之二，即是測試與觀察超現實主義轉化為思想、故事、劇情、甚至人物設定、時代背景等等，其精神變換於各種形式竄流其中的獨特現象。

有鑑於以上論述，本創作之動畫作品在角色設定上便趨向為虛幻但富含隱喻的創造性設計，期望超現實主義的精隨不僅透過形式更甚而入哲學層面。

### 三、測試分鏡腳本對於故事述說的影響

技術方面來說，分鏡與運鏡一直是動畫導演最重要的一項任務。鏡頭的運動與說故事的手法直接掌握了一部影片的成敗。以動畫片而論，從 2D 腳本(Storyboard)、動態腳本(Animatic)到 3D Layout 乃製影片完成，其中的過程選擇性的複雜時常令作者不知所措。導演一部動畫影片與一般電影最大差別在於所有物件都是「虛擬」角色，包括演員、佈景甚至是環境、燈光。動

畫導演與分鏡製作者不但必須非常熟悉媒材的特質，更重要的是將所有事物掌握腦海中的清楚邏輯與判斷力。

在動畫之中，沒有不可能的鏡頭，任何角度和軌道都可以經由虛擬攝影機來達成，因此給予導演更大的發揮空間，卻也相對的增加了影片混亂的危險。鏡頭語言除了必須注重單幅構圖與動線之外，更重要的是前後連接，甚至是整體節奏的掌控。於是本創作在技術上最重要的目的便是研究出一套流暢而節奏分明的分鏡與腳本，更期望能找出作者個人獨特的運鏡方式與導演美學。



### 第三節 創作研究方法與步驟

為達成研究目的，採用研究方法如下：

