

## 第二章 文獻探討

本章首先論述有關動畫發展的簡要歷史，試圖從中瀏覽演進的脈絡，再討論影響作者創作時的思想—超現實與象徵主義，以期從中得到創作方式與能量。

### 第一節 動畫發展簡史

人類想讓畫動起來的念頭早在上古時代就存在了。根據「動畫影片—觀念、方法、應用(Animated Film—concepts、methods、uses)」一書的作者 Dr. Roy P. Madsen 的研究指出，遠遠追溯到上古時代開始，動畫的起點便隱隱約約淺藏在平面繪畫的藝術當中。遠古時代許多洞穴的壁畫，由於是非常忠實與直觀的繪畫出動物的形象；而動畫的原理與發展也就為了捕捉動物的動態而慢慢有了雛形。早至西班牙 Altmira 的洞窟，描寫一群人狩獵的壁畫之中，卻獨獨出現了一隻野豬被描繪成多腿晃動的模樣，可說是動畫描寫的開始與未來主義發展的最早先驅。由於自然萬物是瞬息萬變的，對藝術文化還未開化的遠古居民而言，只是直觀的嚐試記下眼前所看到的現象；然而對於分格式的記載或是多重影像的描繪發展仍不完全，尤其最初壁畫的繪製目的並不是藝術性的表徵。因此，動畫的產生雖然直到近代科技與藝術觀的催化才真正蓬勃，但就人類想讓靜態的畫「動」起來而言，遠在上古時代幾乎與平面藝術同時產生。因為以「記錄」的意義而言，真正的「動畫」比「靜畫」更為忠實的貼近現實。西元初羅馬花瓶的裝飾、埃及時代的壁畫、甚至經過了文藝復興蓬勃文化的發展，人類將畫動起來的意念不曾停歇。然而視覺暫留的原理無法實現在傳統單一的平面或立體作品上，因此，藝術家絞盡腦汁想將動態的終點、中點、或是起點表現在創作裡，藉以掌握時間流動的瞬間感覺。於是我們可以發現上述的多腳運動野豬，掙扎中的勞孔(西元前一百年，羅馬)擲鐵餅的人(西元前 2 世紀，羅馬)一直到近代的印象派、未來主義等等，其實長久以來人類一直在捕捉動態與時間。但是由於媒材的限制，真正的「動畫」始終無法出現。一直到了十九世紀，電影技術的問世才帶動了動畫真正的發明與革命。

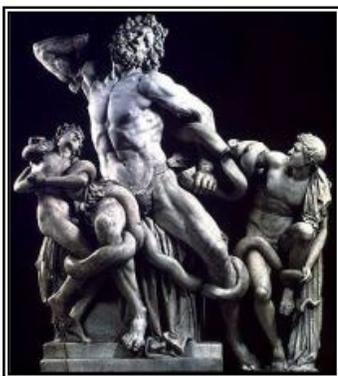


圖 2-1 勞孔父子雕刻(100.bc),引自

<http://www.fhl.net/gp/2k0917-4.htm>



圖 2-2 薄邱尼(1913), [空間連

續性獨一無二的形式], 雕塑

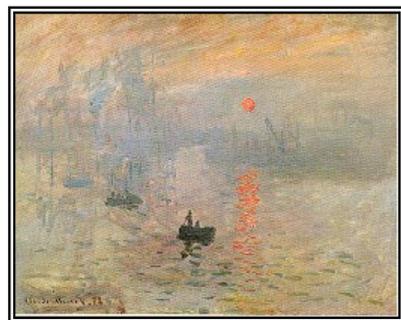


圖 2-3 莫內(Monet),印象日出,油彩

## 一、視覺暫留與動畫發展

在視知覺之中有所謂「視覺暫留」現象。即靜止的物體在眼前移動，人類的視網膜在一剎那之間會停留前一時刻的影像。這也是動畫、電影、甚至是所有人類感受到「動態」最基本的依據。最早提出視覺暫留理論的為十九世紀初期的英國生物學家 Dr. Peter Mark Roget 的著作「關於活動物體的視覺暫留現象」(persistence of vision with regard to moving objects)，其中提出的理論主要包括四點：

1. 觀者視野必須有所限制
2. 如果連續不斷地呈現視覺圖像，人們的眼睛會自動將其融合為一個印象
3. 為了呈現上述效果，呈現的速度必須維持相同
4. 充足的光線也是呈現效果的要素之一 (石昌杰，1994)

這四點原則後來成為了各種連續影像裝置的科技依據。舉凡動畫、電影、甚至電視的播映，都是採用此原則發展而出的裝置。有研究指出，一秒鐘播映十八張以上的連續圖畫是視覺難以察覺的階段，也即是說若是一秒鐘少於此數，人類的眼睛會自動慢慢抓出破綻，動態於是無法平順與流暢。因此，電影的規格大約為一秒鐘 30 張(NTSC)，一般電視或是動畫的規格則多採用一秒鐘 24 張畫面。而在每秒更換大量畫面中的單格畫面，即是動畫之中所稱的影格(Frame)。早期的動畫師必須相當辛苦地手繪出數十張畫面，只為了求一秒鐘流暢的動態；因此動畫師的每張作品只有 24/1 秒的生命；是世界上最辛苦的藝術家。

1877 年，法國人艾米·雷諾 (Emile Reynaud) 在前人發明的裝置基礎上進行改進，製造了一架用幾面鏡子拼成圓鼓形的活動視鏡 (praxinoscope)。雷諾之後不斷改良活動視鏡，於 1888 年創造了光學影戲機

(Théâtre optique)。1892 年 10 月 11 日，雷諾和巴黎有名的蠟像館 Grevin Museum 簽訂合同，在這裏放映世界上最早的動畫片。放映節目的內容則由每卷能繼續放映約十到十五分鐘的一些畫片構成，還在無劇情的階段。在製作這些影片時，雷諾已利用了近代動畫片的許多主要技術：角色與背景的分離、畫在透明紙張上的連環圖畫、迴圈運動等。因此雷諾一般被認為是動畫的創始人。而在同一時期，美國和法國的科技發明家們致力於研究使用膠片的活動影像裝置。在經過了十幾年時間和各國發明家的努力後，最終盧米埃爾兄弟發明出了最接近於現代電影的裝置活動電影機。這也可說是動態影像活躍的一大步。之後在早期電影的實踐中，電影家們發現了停格再拍的原理，此時動畫之中最為重要的 timing，即是 frame 間的節奏長短原理開始受到注意。至 20 世紀的第一個十年，現代動畫的幾個基本製作技術都已被人們發明出來，以 James Stuart Blackton 為代表的各國早期動畫電影人開始

製作拍攝在膠片上的動畫電影，現代動畫電影由是由此開始真正的蓬勃發展起來，成為獨立的一門新興藝術。

動畫發明的最初幾年，被社會歸類為主要為雜耍性質的活動。然而漸漸的，藝術家和經營者發現動畫結合了繪畫的藝術性和電影的商業性，擁有龐大的商機與發展價值；於是開始慢慢重視這類藝術的發展。在美國，Winsor McCay、Max Fleischer、John Bray 等人開始了許多創作，對於後世的歐美動畫產生了巨大的影響。McCay 於 1914 年完成的作品「恐龍葛蒂」(Gertie the Dinosaur, 圖 2-4)，是第一部真人與動畫同場演出的影片，在當時造成了極大迴響。恐龍與 McCay 彷彿是再同一個時空一般對戲與表演，成功的生命化了原本虛幻的動畫角色。往後的學者除了讚賞其動作設定的自然準確，也開始肯定 McCay 對於角色個性的塑造能力，推崇他為角色動畫 (Character Animation)，甚至是整個歐美動畫奠定了重要的根基。

另外一位為現代手繪動畫奠定的形式者為巴黎製片家 Emile Cohl, 1908 年的作品「小丑大冒險」(Fantasmagorie: the adventures of a little clown, 圖 2-5) 中首次運用了攝影機逐格拍攝手繪圖稿的方式來製作動畫，奠定了現代動畫基礎。諸如此類的歐美創作家踏著隨之而來的印象主義、表現主義風潮，製作了一連串的藝術動畫作品，到了 20 年代初期，研究非主流的學院與機構也漸漸出現，商業之外的「藝術動畫」也慢慢有了雛形。

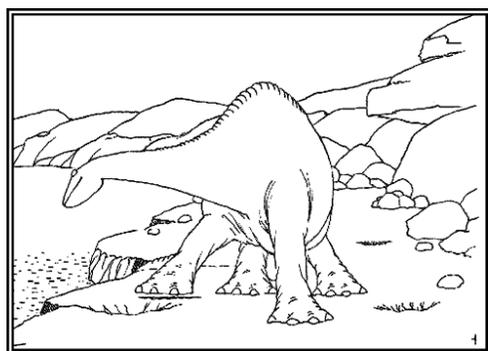


圖 2-4 McCay(1914)，電影[恐龍葛蒂]片段

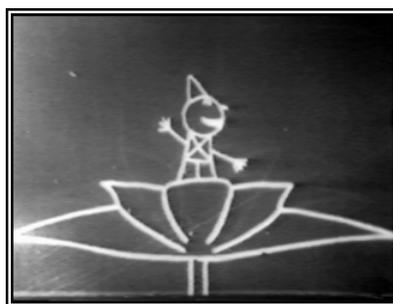


圖 2-5 Emile Cohl (1908)，電影[小丑大冒險]片段

## 二、迪士尼王國

第一次世界大戰中，美國遠離了戰場，戰後便取代了滿目瘡痍的歐洲成為了世界最大的動畫發展國，歷史的因素成就了美國在世界動畫的地位。而這樣的優勢一直到二次世界大戰後仍然持續維持。在「動畫電影探索」一書中提到了迪士尼拚場的興起源頭。1920 年代，年僅 22 歲的 Walt Disney 創立了世界上光膜與影響力最為巨大的動畫製片場—迪士尼。開啟了美國動畫使璀璨的一頁。迪士尼公司的成功綜合了許許多多的因素，其中一項相當重要的便是與科技結合。Walt Disney 非常了解科技對於動畫進步的重要性，位了提昇畫面美感與品質，他帶領著員工不斷創造開發新的動畫技術，成為了世

界上最重要的動畫先驅。現代動畫使用的每一項動畫技術，幾乎都是由迪士尼研發出來的。

20 年代後期，迪士尼公司製作出了第一部有聲動畫片《蒸汽船威利號》(Steamboat Willie, 1928)。這部短片讓米老鼠 (Mickey Mouse) 成為最廣為人知的動畫角色，也是第一部有聲動畫片，成就了迪士尼的動畫帝國。而稍後華納、米高梅等好萊塢大製片廠也創立動畫製作部門，這一時期在動畫史上被稱為“黃金時代”(Golden Age)。30 年代，迪士尼、華納等動畫工作室不斷改進動畫製作的工藝，將彩色攝影也引入動畫領域。30 年代初美國經濟大蕭條時期，動畫業卻是欣欣向榮，並以低薪吸收了大批藝術家加入到動畫製作中來。1937 年的[老磨坊](The Old Mill, 1937)則是首度運用[多層次攝影術](Multiplane Camera)營造視覺深度的影片，同年，迪士尼公司第一部美國動畫長片《白雪公主》(Snow White and The Seven Dwarfs)，在動畫製作水準上達到新的高峰，更在全世界產生了巨大影響。在這之前，人們對於動畫片抱持著不信任的態度，認為那是一種不登大雅之堂、無法撼動人心的戲劇。《白雪公主》的推出完全打破了人們的成見，證明了動畫也能如同電影一般的敘事手法震撼人心。1940 年代推出的《幻想曲》(Fantasia, 1940)將畫面配合音樂作了完美的組合；《小姐與流氓》(Lady and the Tramp, 1955)《睡美人》(Sleeping Beauty, 1959)等等不斷在技術上格新，1961 年改編自英國童話故事的《101 忠狗》(Dalmations, 1961)則是第一步使用影印技術將手稿複製到賽璐璐片上的動畫，完整的保留了手繪線條的生命與律動。迪士尼去世之後，他一手創立的片廠和周邊設備商品仍持續經營，70 年代，重整旗鼓推出《羅賓漢》(Robin Hood, 1973)、《救難小英雄》(The Rescuers, 1977)，後者超越同期的《星際大戰》在歐洲創下空前的賣座記錄。一直延續到九零年代，迪士尼繼續通出不同類型的卡通動畫長片，包括《獅子王》(The Lion King)、《鐘樓怪人》(The Hunchback of Notre Dame)、《風中奇緣》(Pocahontas)等鉅作，再度證明了迪士尼在世界動畫影壇所向披靡的商業主流地位。

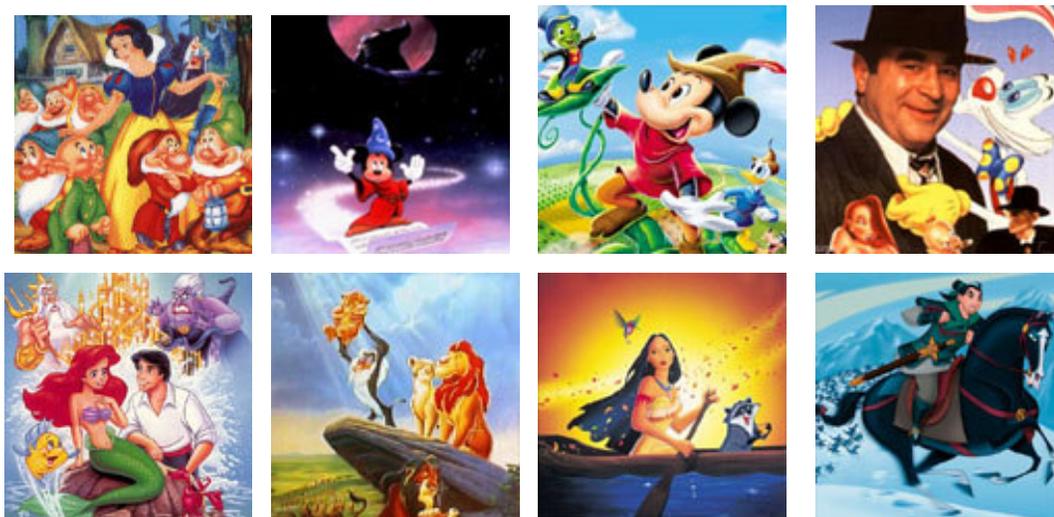


圖 2-6 迪士尼歷年電影，引自 <http://disney.wretch.cc/disney.htm>

有別於主流商業風格，藝術化的動畫也慢慢從另一個角落發展開來。迪士尼在取得巨大商業成功之後，慢慢脫離了原本追求藝術的方向，走向了以觀眾為主的幽默寫實風格。50年代初期，因而有幾位藝術家叛離，另外成立了甚具影響力的「美國聯合製片公司」(United Productions of America, 簡稱UPA)。UPA的作品屏除一切裝飾性的加工，力求保持動畫本身的藝術原味，甚至簡化到只有線條組成毫無背景型態；將美國動畫帶入了新的境界。到了八九零年代以降，獨立製片的動畫大都承襲了UPA的製作精神，發展出和主流動畫截然不同的精神與面貌。這些作品極端性與個人性、實驗性較強，有些批判社會現象，有些從弱勢族群出發，更有些是對現代藝術的解析和思維。這些不同風貌的動畫雖然量不多，但十分獨特，豐富了美國動畫的內容，並且堅持創作的熱情與自我，也位現代各大動畫影展的內容開啟了先驅的價值觀。

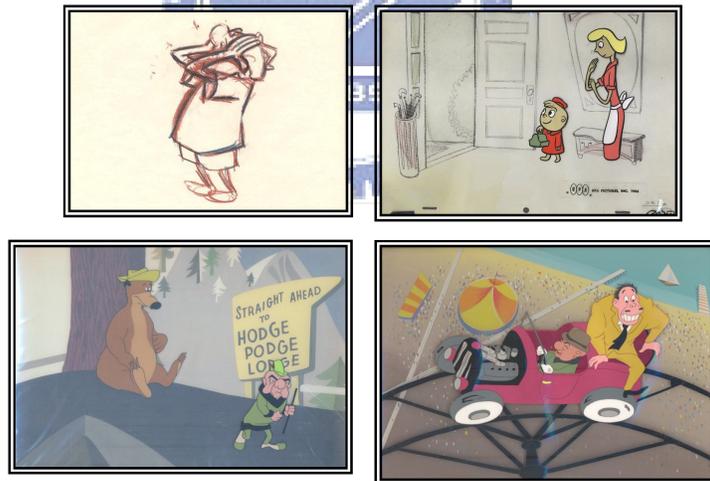


圖 2-7 UPA(1948-1963)，動畫作品系列

70年代以來，隨著電腦科技不斷發展，原本屬於手繪的動畫產業慢慢開始和電腦技術緊密結合。1937年《白雪公主》的製作已具備了完整的動畫技術，包括了「轉描機」的使用以及多層次攝影術的應用等等，然而這卻制約了之後的動畫逐漸轉變為以敘事性或是角色塑造為影片主體的結果。這樣的困境直到電腦技術的引用才得以解放。《老鼠大偵探》(The Great Mouse Detective, 1986)中首次運用了「電腦整合圖像」(CGI)輔助動畫製作，《小美人魚》(The Little Mermaid, 1989)一片中首見以3D技術輔助，更讓原本以死氣沉沉的動畫片場起死回生。《美女與野獸》(Beauty and the Beast, 1991)《獅子王》(The Lion King)等等也開始大量採用3D輔助製作的工作模式。直到了近代，雖然表面看起來是手繪動畫的電影，實際上也已經和3D技術緊密結合，開創出了不同的視野與風格。

### 三、3D 電腦動畫的近代發展—皮克斯 PIXAR

在傳統動畫幾經浮沉之際，一股新的動畫革命在悄悄醞釀之中。1950年，麻省理工大學的電腦專家製作了第一部電腦動畫。70年代前期，科學家和藝術家開始投身電腦圖像(CG)領域。70年代後期，傑姆斯·布林(James Blinn)領導的實驗室 Jet Propulsion Laboratory(JPL)製作了早期的三維動畫短片 Voyage2。出現了先驅之後，傳統動畫的實踐者也投入這一領域，1974年，加拿大動畫電影局(NFB)出品了彼得福德斯(Peter Foldes)導演的動畫片 Hunger，應用了最新的電腦技術。

1982年迪士尼公司製作的電影 Tron 中有超過 20 分鐘的電腦動畫。同一時期美國的工業光魔公司(Industrial Light and Magic)開始在電腦特效領域應用數位動畫技術。1989年的電影《深淵》(Abyss)裏，出現了世界上第一個全電腦製作的三維動畫角色。1984年日本大阪大學

(Osaka University)就製作了電腦動畫短片 Bio-Sensor。傳統動畫的工藝也因數位技術發生了徹底的變革，提高了效率和質量，改進工作品質與畫面。1989年，迪士尼公司的動畫長片《小美人魚》(The Little Mermaid)成為他們最後一部用傳統工藝製作的動畫。

80年代，一大批數位動畫製作公司也相繼成立。1980年成立的 Pacific Data Images(PDI)、1985年成立的 Pixar(皮克斯)、1987年成立的 Blue Sky Studios，如今都已成為生產電影動畫的大型工作室。90年代數位技術在歐美和日本的動畫工作室開始得到普及。數位圖像技術成為電影和動畫工業復興的催化劑。迪士尼公司自 1990 年的《救難小英雄》

(The Rescuers Down Under)以來就利用數位技術降低成本和營造畫面，《美女與野獸》(1991)、《阿拉丁》(1993)等動畫電影取得巨大成功。1994年的《獅子王》更成為迪士尼公司有史以來最賣座的一部動畫長片。

三維動畫片成為動畫產業的新主流。1995年，Pixar 工作室之作了第一部三維動畫長片《玩具總動員》(Toy Story)，開三維動畫之濫觴。十多年來，美國生產的《蟲蟲特工隊》(A Bug's Life)、《小蟻雄兵》(ANTZ)、《冰河世紀》(Ice Age)、《怪物史萊克 1、2》(Shrek 1 & 2)、《海底總動員》(Finding Nemo)、《超人特攻隊》(The Incredibles)、《機器人歷險記》(Robots)等片，都取得了空前的商業成功。

數位動畫的浪潮，也在美國之外的區域蔓延。日本動畫也大量採用了數位技術，近年來的《幽靈公主》、《千與千尋》、《攻克機動隊 2》、《蒸汽男孩》等動畫片，都採用了數位動畫技術。動畫產業的空前活躍，使得動畫成為新媒體的核心之一。台灣動畫產業也有新的一批數位動畫製作者加入，動畫從業人員和動畫專業學生迅速增加。動畫，既面臨著積重難返的各種體制弊端，也面臨著新的發展契機。

## 第二節 創作風格的探索

### 一、超現實主義 (Surrealism)

#### (一)、超現實主義的表現類型

超現實主義對現代視覺藝術最大的影響，就是轉向自我內在部分的心靈的探索與潛意識的思維呈現而非對於自然傳統的寫實描繪，表現出反傳統的表現法則。於受佛洛伊德 (Sigmund Freud 1856 - 1939) 的潛意識學說影響，主張透過作品將夢和潛意識的世界呈現出來，因此，作品中充滿了奇幻、詭侷、神秘的夢境，常見的手法是將各種不相干的事物硬湊再一起，出現一種違和自然的不確定感，並藉由隱喻表現出個人的內在真實性。

超現實主義的創作精神嘗試將本能潛意識與夢的經驗相揉合，達到一種超越現實的夢境世界。「超現實所關注的焦點，並不在於外在的形式，而是深入內在的真實意境」——「藝術的故事，1991」。因此，並非執意與真實或現世決裂，而是試圖在創作的過程中，藉由實際物件的形變等過程，找尋藉以召喚深層意識的運作能量。

在超現實主義中，每位藝術家都有表現自我的藝術手法，以整體的表現風格來分析，大致可歸納為兩種類型：

#### (1)、符號形態的排列組合

又稱為「有機的超現實主義(Organic Surrealism)」，畫家「米羅」(Joan Miro 1893 - 1983) 主張繪畫所表現的神秘，必須以具體的自然形象作基礎。隨著自我的心理意識與主觀創作。作品總是有帶有一種童稚、貪玩的風格(圖2-9)。以有限的記號元素做畫，表現如同兒童繪畫般的不熟練、童稚線條，與各種半抽象的生物形態。此類風格的創作中，呈現不具任何寫實特徵的元素，而是以自動直覺性的繪畫手法，畫出抽象的符號或形象，打破理性和邏輯、常識的範疇，把幻想從中解放出來，探測內在世界的奧秘與未知的心理。純粹以線、型與色傳達創作者的內在在世界，因此是屬於較為精神層面的幻想而非實際描繪的夢境。

#### (2)、寫實風格的重新錯置

此種風格利用寫實描繪的手法重新錯置安排畫面，產生神秘詭異的夢境世界。然而並非於對現實忠實的再現，而是參雜賦予入了創作者的意念與隱喻，代表畫家達利 (Salvador Dali, 1904 - 1989) 的畫作「內戰的預感」(圖2-8) 中出現彷彿生物或人類肉體的堆疊，卻處處蘊含著不合理與詭異。這種神秘的夢境世界，通過熟悉的變形形象，營造出的鬼魅般的場景，看起來逼真卻讓人感到陌生。另一類如畫家馬格利特

(Rene Magritte 1898 - 1967) 的繪畫，認為物體的形象以及物體的名稱之間，都不存在絕對的聯繫，使自己的思想從熟悉和日常習慣的參照物中解脫出來，並從不相干的日常事物共同堆置中探討其隱藏的秘密，以揭示出畫作中的哲學思維與詩意表現，並企圖打破一般習以為常的常識與物理觀念，以此對生活的本質提出質疑，創造出另一種自然的超現實主義(Naturalistic Surrealism)風格的表現。



圖 2-8 達利(1936)，[內戰的預感]，油彩，  
引自「藝術大師世紀畫廊」

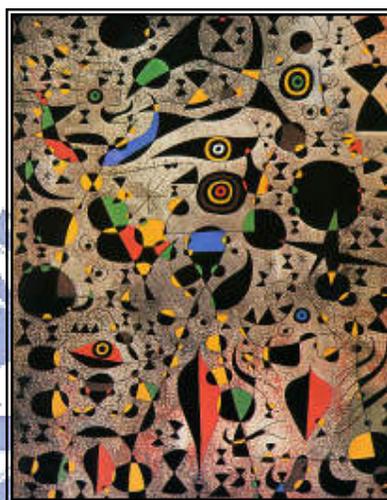


圖 2-9 米羅(1936)，[被飛翔小鳥所困的女人]，  
油彩，引自「藝術大師世紀畫廊」

## (二)、超現實主義的創作手法

若以表現的手法來分類，超現實主義可歸類於以下幾種代表的型態：

### (1)、物理性質的反轉

超現實主義的創作者通常具有如同哲學家打破一般常規的勇氣，不斷的懷疑、辯證與思考，挖掘自我內心之性卻又荒謬的部份。以前述的「寫實風格錯置」而言，超現實創作常利用熟悉的事物安排、忠實再現在畫布之上，卻賦予完全不合常理的大小、形狀、甚至是位置。如馬格利特的兩幅作品「The Listening Room」、「Personal Values」(圖2-10、2-11)，以不合常理的靜物與空間比例來創作，訴說物理顛倒之後的另一種思維。而達利的畫作「living\_still\_life」(圖2-13)裡，則是運用靜物懸空的反重力現象來營造虛幻的世界。此種繪畫並不是創造出新的視覺意象，而是利用一般大眾早已熟知的物品重新排列，更刻意打破正常觀感的邏輯認知，藉此解放創作者的意念。



圖 2-10 瑪格利特(1952), [Listening Room]  
油彩, 引自「藝術大師世紀畫廊」



圖 2-11 瑪格利特(1952), [Personal Values]  
油彩, 引自「藝術大師世紀畫廊」



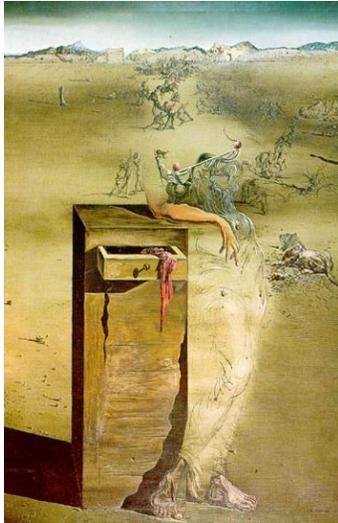
(左) 圖 2-12 馬格利特, 壁櫥的火車, 油彩

(中) 圖 2-13 達利(1945), [living\_still\_life], 油彩

(右) 圖 2-14 達利(1958), [Meditative Rose], 油彩

## (2)、神秘夢境的營造

超現實主義創作家奇里柯 (Giorgio de Chirico 1888 - 1978) 曾說：「通過繪畫來構築新物體的形而上心理」，他企圖經由場景的安排與設計，引發人性陰暗的弱點或是慾望。這點和達利的創作觀點類似，而達利則更赤裸與物化了許多慾念的結合，各種神秘不可解的隱藏式夢境經由圖地反轉原理的營造，更直接刺探人性脆弱與原始的私慾。他利用各種熟悉卻不合常理的元素加以溶解再生，創造出一種明媚虛幻的孤獨空間。如同一般超現實主義關心的「孤獨」話題，達利的夢境空間永遠富含著身不見底的遠景，以及彷彿自我矛盾的詭異透視原理。在加上各種隱藏圖像的互相牽制堆疊，建構出難以形容的神秘世界。如(圖2-15)中，在背景裡隱藏著一個女人的身影；(圖2-16)中則在看似風景的山水排列下出現了一隻狗和臉龐等等。而奇里柯的神秘場景營造則偏向於在畫面之中暗藏著不合理的透視角度，(圖2-18)裡雖然沒有特殊魔幻的物件，卻因為各自不同的透視空間並存而產生夢境的錯覺。



(左) 圖 2-15 達利(1938) · [Spain] · 油彩

(下) 圖 2-16 達利(1938) ·

[Apparition of Face and Fruit Dish on a Beach] · 油彩

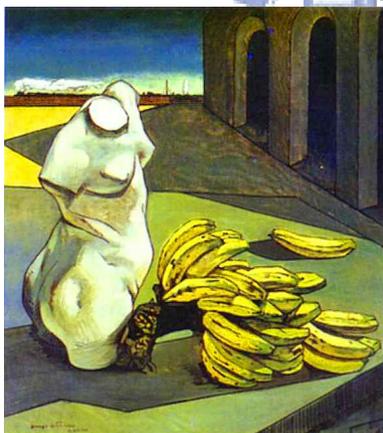


圖 2-17 奇里柯(1913) · [The Uncertainty of the Poet] · 油彩

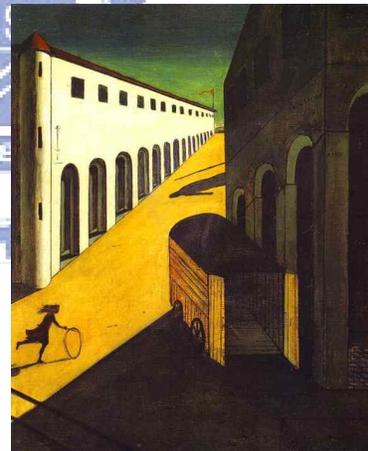


圖 2-18 奇里柯(1914) · [Mystery and Melancholy of a Street.] · 油彩。

### (3)、視覺意象的雙關語

超現實主義強調形而上的文學思辯性，追求突破圖與畫面限制的轉換運用，以達到訊息的傳達和矛盾的反思。瑪格利特說：「事實上，一個影像可以代表任何事物……，一個句子的意義端視其使用方式而定」，因此，在超現實主義鐘，文字、圖畫與現實之機的關聯僅是相似，而非絕對的如同物象表徵。因此需藉由語言的指引與賦予概念來引導此種關係的連接。如下圖(圖2-19)「這不是煙斗」，一個影像可以代表任何意念，畫面中把影像脫離常規表達矛盾與奇想，藉由視覺雙關語的手法呈現藝術家原有的心智。這種思辯不僅涵蓋了圖像創作，也打破了媒材限制的藩籬，將文字、圖像作彼此註解的轉換。「超現實」也從一種繪畫風格轉向了哲學與思考的精神方面，更進一步加深了觀者和作品互動的空間和可能性。



圖2-19 馬格利特 (1928)。〔這不是煙斗〕，油彩

概略探討過超現實主義的表現手法之後，接下來對於以物隱喻的創作風格「象徵主義」做概略性檢視。



## 二、象徵主義

### (一)、象徵主義的手法與淵源

「象徵主義畫家用藝術形象來表達人的遐想，利用符號暗示創作者的內心感，這是畫家們所共同持有的理念」。

象徵主義的手法，乃是利用各種視覺形象或符號來表現神秘的事物，以傳達出難以具體的抽象意境。象徵主義的創作觀念源自於早期的文學運動，之後擴展到繪畫藝術，反對印象主義和寫實主義的主張，採用富幻想性的題材。在創作觀之中強調藝術主觀性、象徵性、觀念性等自我意念精神表現。

象徵主義不滿足於描繪事物的明確線條或是輪廓，而是要使觀者在徬徨模糊之間有所領悟，領略到畫中深意。因此作品之中佈滿畫家主觀感覺的思想，經由形象、構圖、色彩，利用視覺形象來表現神秘和玄奧的事物，傳達難以言喻的意境，而具有詩意的表現內涵。如摩洛(Gustave Moreau, 1826 - 1898)，是象徵主義繪畫的中心人物，他以描寫神話和宗教題材以及各種充滿情慾的繪畫著稱。大膽地使用象徵符號而且不怕觸及最怪誕的題材。「他認為：色彩的目的不是再現可視的形體世界，而是去重新表現這個世界」。總言之，他的畫風將色彩與觀者意念連接起來達到產生共鳴的效果。在風格的表現上，他的創作揉合了義大利古典和異國情趣的東方藝術，以及文學方面的素養。作品中有著浪漫色彩與深厚嚴謹學院式素描的結合表現，更以古典的主題來結合反古典的裝飾性描繪繪畫特質，創造出文學的象徵世界，表現一種特異的獨創藝術。象徵主義事實上還有許多面向，然而此次創作僅擷取其表面的「象徵」意義，因此不再深入追討。



圖 2-20 摩洛 (1826-1896) - [Zjawa]，油彩



圖 2-21 摩洛 (1826-1896) - [Hezjod i Muza]，油彩

## (二)、電影中的象徵主義表現

波蘭大師奇士勞斯基(Krzysztof Kieslowski)的系列作品「十誡」(Dekalog, 1988)中,以不同的劇情重新演繹了聖經中十誡的意義。其中大量採取「以物象徵」、暗示以及預言的手法。如「生命之歌」以物品的擺設隱喻十字架與生命的無情,更在最後的鏡頭之中用基督與悲傷的父親來象徵無常和瞬息萬變的冷漠。「父女迷情」中大量以女兒的襯衫與信件等等來象徵著謊言與糾纏;「黑暗漫遊」裡又以車燈的閃爍與十字路口來表達徬徨與禁忌的危險。而奇士勞斯基成名作品「紅白藍」(紅色情迷、白色情深、藍色情挑)三部曲,中間以顏色象徵的情緒和意念更是處處可見。「雙面薇若妮卡」之中又用了許多「偶」來隱喻人的一生、追求與操縱。有了豐富的象徵意涵,影片的深度在內斂之中自省,避開了過於直接的傾訴與教育,也成功的營造了懸疑、神秘而隱諱的氣氛。現代科幻電影之中也不乏許多此類例證。美國電影「重裝上陣」裡無時無刻出現的仿納粹標志暗示著烏托邦本身是集中營的觀感,「駭客任務」中不斷利用墨鏡來反諷盲目與隨波逐流。「蘇洛」以英文字母Z來暗示自由、「超人」以S來象徵正義與力量。象徵的意義無處不存在於各種電影題材之中,也是動態影像創作最為重要的語彙以及代言。因此,象徵主義電影不只是物件的層層表徵,更關鍵的是所有的語言型態已經成為電影本身的精神與指標。



圖 2-22 奇士勞斯基(1993), 電影[白色情迷]、[紅色情深]、[藍色情挑]

瀏覽過風格以及動畫歷史演進脈絡研究之後,接下來整合與貫通,開始進行動畫創作的前製部分。