

三、場景設計

(一)、場景設計的探討

所謂場景設計，狹義來說則是指角色活動的平台空間，廣義來說即是動畫的世界觀。對於一部動畫影片而言，由於所有物件和內容都是虛構產生，在角色之外所要設計的物件繁多，是一件複雜的規模性工程。場景是依附主角與故事而生，因此不若前述角色設定那般的獨特或搶眼的特徵；其最重要的性質便是與故事環環相扣，並將角色生活的空間賦予生命力與吸引力。一般動畫短片之中，場景的設定常常是最為薄弱的一環；一方面可能是故事或是主角本身表演精采，不需要太過精細的背景陪襯，然而常見到的原因則是無心忽略或是能力不足的緣故。和活生生的角色設計不同，場景更需要深厚的美術或建築基礎為底，才能將舞台佈置地具有生命感和親和力。因此，資料的收集是相當繁瑣而必要的一項步驟。因為背景出現物件風格的統一性、時代感甚至是製作材料都需要大量的資料收集得以全備。於是，製作這部短片的場景成為了前置作業中一項必須大量費時與費精神的工作。

(二)、個別場景設定

1、「記憶閣樓」內部

故事的主要舞台，在一座孤獨的記憶閣樓裡發生。想像中的閣樓是老舊的、充滿堆疊的歲月痕跡。由於是老婆婆內心世界的象徵，各式各樣象徵記憶的物品及季是紙張佈滿各處；物件繁多但是卻亂中有序。木製的地板與古典設計的桌椅、欄杆，以及從天窗微微灑下來的天光。在前述提及的原始概念草圖成為了基本擺設的藍圖，之後的設計基本上是以不同角度對室內做更清楚的描述。由於對於美術的要求與執著使然，這個部份的場景設計與製作可說是傾盡全力的做到盡善盡美與細膩。於是在初期以俯視的角度繪製了閣樓的概念色稿，也做為整體場景擺設的基礎。



圖 3-19 場景發想概念圖(一)

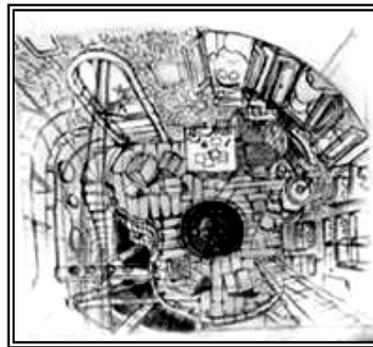


圖 3-20 場景發想概念圖(二)

閣樓色調以下午陽光的黃褐色為主，此為故事前半段的溫暖色溫。整個室內設計偏向狹小、堆積以及物品繁多的感覺。整體材質選擇木製而非磚塊或是石頭，主要是希望能多一分親切感和歲月的痕跡。地板形狀刻意以流線型破除建築稜角的生硬，中間的圓拱型刻空原本是設計為往下探頭的汽窗，後來改放置了一座大鐘來象徵時間與回憶。窗外是一個半圓型的狹小陽台，右方的屋頂則有微微的天光透過空氣中的粒子向下灑落。由於整體是老婆婆內心世界的隱喻，因此沒有床或是衛浴設備，空間是依附著故事情結而存在。在整個看似寫實的場景擺設之中自然的添加了幾許暗示超現實與虛幻的意念。

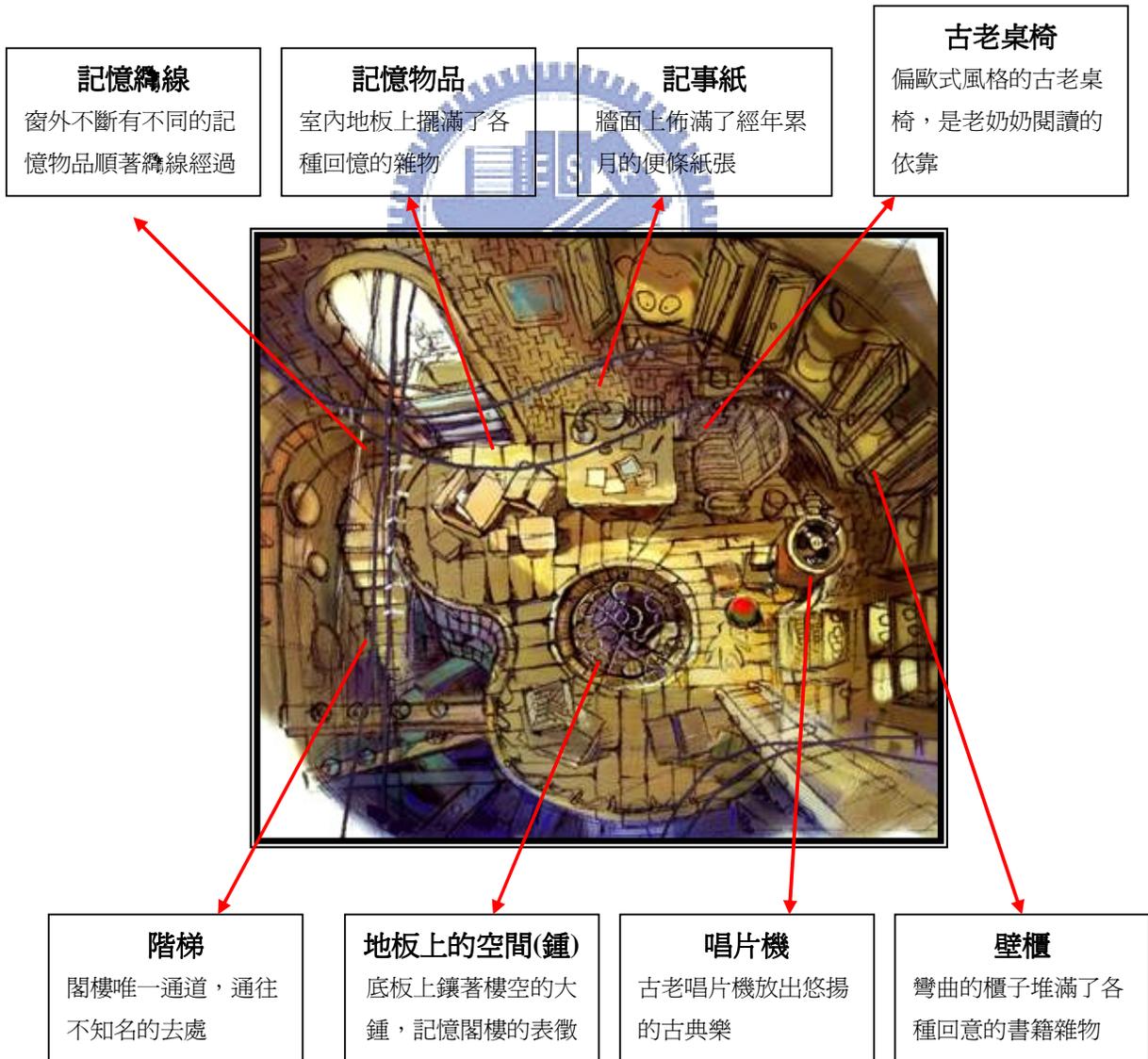


圖 3-21 場景設定圖(色稿)

2、室外風景—「世界觀」雛型

故事的次要舞台，為孤獨聳立於荒原的記憶之塔。前述記憶閣樓位於塔的頂端，沒有出口也沒有入口。從這裡設計開始牽涉到了整部影片的世界觀與原理。在故事的編寫之中，整個作品的世界觀便是環繞著老婆婆的內心世界，一切的物件都是惟主角的意念而運轉。不論陰晴風雨、甚至是建築與場景的氣氛都是老婆婆內心的隱喻與象徵。孤寂、狹小、封閉。因此最初的構想，便是一片荒蕪的原野之上，孤獨聳立著一座記憶之塔，老婆婆獨自將自己與內心關在塔頂的閣樓裡。既然名為「記憶之塔」，整座塔的設計便是象徵著老婆婆的一生的回憶與時間；繁複、年老而堆疊。由於老婆婆年紀增長，年老失修，相對的建築本身也是富含歲月痕跡、雜亂虛幻的互相交錯而成。隨著越來越清晰的構思，開始著手繪製塔的草圖設定。

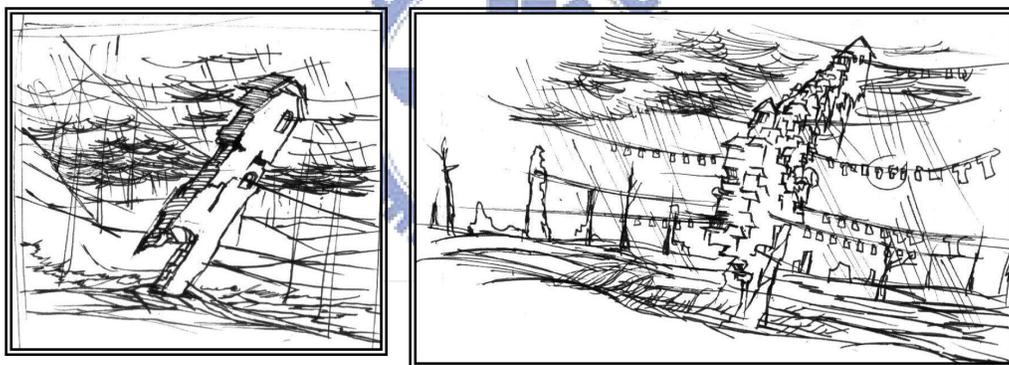


圖 3-22 室外景草稿(一)

首先以遠視角度用黑色簽字筆繪製出整體世界的概略感覺，確立了雨、草原以及陰天等元素之後，接下來為尋找適合記憶之塔外觀的基本形狀。設定中的建築模樣，除了反覆堆積的糾結感之外，還必須有孤獨蕭瑟的氣氛。因此一開始便將塔傾斜半置，以一種危險的平衡感來述說年老失修的記憶。



圖 3-23 室外景設定(二)

經過不斷反覆繪製與測試，最後以簡單的色稿為整體的世界觀作一個初步的定調。雖然之後因為時間及技術上的困難而在進入 3D 時必須加以修改，然而整體的風格與氣氛則是以此為基準加以擴散。藍色調的荒蕪草原，一座孤獨的記憶之塔佇立在濛濛細雨的天空。塔的周圍不斷有纜線懸空運輸，是老婆婆得以明瞭外界訊息的管道。天空烏雲密佈，卻只飄落細細雨絲，象徵著厚重的情緒隨時有崩潰的危險。塔的本身先用各種代表時間的事物加以建構一個雛形，經歷過前幾張歷程的製作，從單純的小公寓型態擴展到龐大的城堡，再加以縮減到較為聳立孤傲的感覺，不斷努力尋找一個大致的建築型態，最後外觀感覺確立於下方這張草圖。塔身直觀上是以記憶廢棄物的型態雜亂堆積或插置，整體彷彿一種冰冷、搖搖欲墜的老舊建築。



圖 3-21 室外景設定(色稿)

接下來，進行到了花費最多力氣與畫工設計的部分，也是本部作品最終未能完全實現的遺憾—「回憶之塔外觀設計」。

3、「記憶之塔」外觀

承上所述，接下來要進行記憶之塔外觀的詳細設定。由於在最初的腳本有許多有關塔外觀的鏡頭，對當時毫無實作經驗努力前製的作者而言，單憑著一股執著將建築的外觀花了許多時間設定。雖然最後因為獨立製作而無法在時間之內用3D將其做到完善，但仍代表著作者對於這次作品的理想與堅持，以及設定演變的面貌。

塔的外觀，在上述的概念圖中已有了初步的感覺。大體上是呈現一個危險傾斜的態勢，配合殘破和老舊的磚瓦。塔腹的大鐘是主要設計重點，而由於是虛幻的象徵性建築，因此省略功能性與合理性，純粹走向意義與風格的強化。最初的设计是以「堆疊在大鐘上方的建築」為出發點，繪製了各種不同的型態。逐漸向下發展，大體都是以閣樓的感覺為出發點，抓住一種傾斜的平衡和方圓對比的效果，再加以拉長。設計時的草稿線條則以較為顫抖和不穩定的畫法，在勾勒時順便稍微模擬材質破損的感覺；彷彿經年累月的風霜雨吹在邊緣產生了歲月的齒痕。纜線好像吊掛四的撐起塔的重量，而由於初期工業金屬感過於強烈於是又不斷反覆細修，出現了各種面貌。

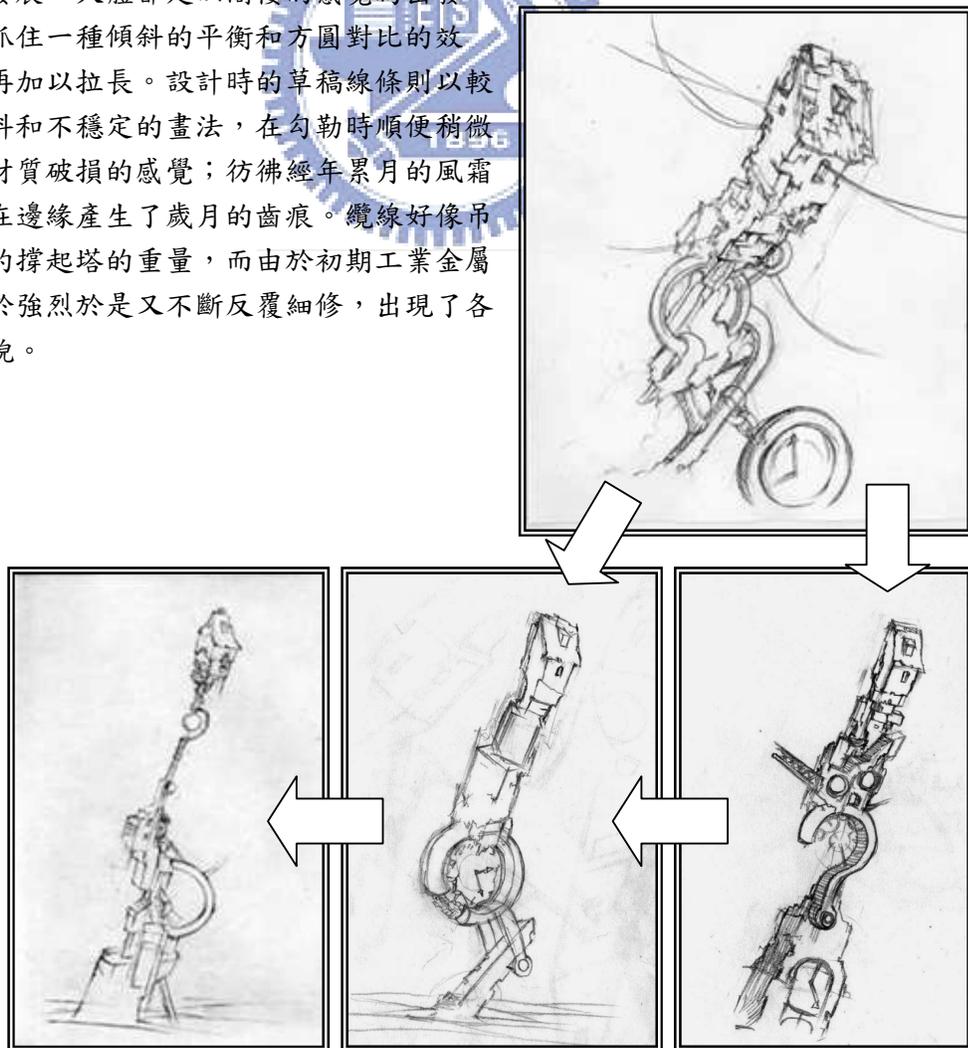


圖 3-22 記憶之塔設定草圖(一)

最後定稿為下方圖。整體的建築設計從繁複、減少又回到了繁複的樣貌。設計風格雖然帶有些許日本式的影響，然而最重要的是希望能表達出老婆婆所居住的環境與內心隱喻。混亂而凝結的房屋結構，搭配著巨大的時鐘流逝著長年的歲月時光；整座建築沒有明顯的出入口，呈現一片荒蕪的感覺。大部分的材質還是以木製與磚頭搭建而成。並就各部份的構造做進一步精密的設定圖，以利 3D 製作。

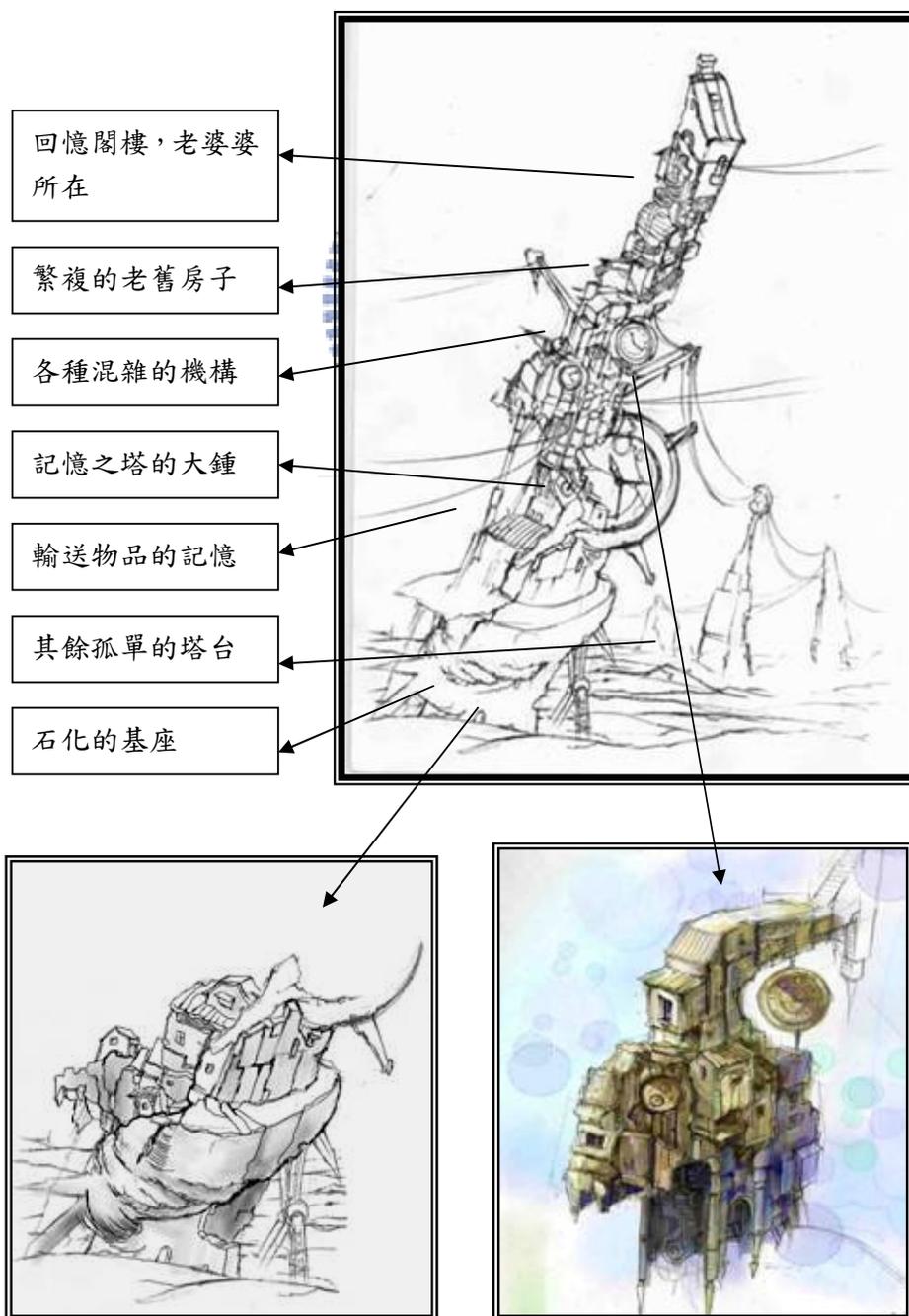


圖 3-23 記憶之塔設定解說圖

4、「記憶閣樓」外觀

最後的設定則來到了頂部記憶閣樓的外觀。室內的風格與物品本身帶有偏歐洲的感覺，因此一開始不自覺的以西洋甚至歐洲教堂的尖拱屋頂來做設定。這是一個很有趣的偏執情況；對於繪畫的創作者而言，筆下總是較為偏好他國的風格與特色，姑且可稱之為「異國文化妄想」作祟。於是一開始的閣樓模樣非常趨近於歐洲的教堂，尖頂與四面柱的結構。在以這樣的風格繪製了幾棟之後，始終無法達到滿意的造型；於是開始融入東方較為生活化的半斜式屋頂，並在質感方面參雜了較為老舊的木、瓦等等，配合天窗與齒輪式的鐘樓感覺，繪製出了最後定稿的面貌。

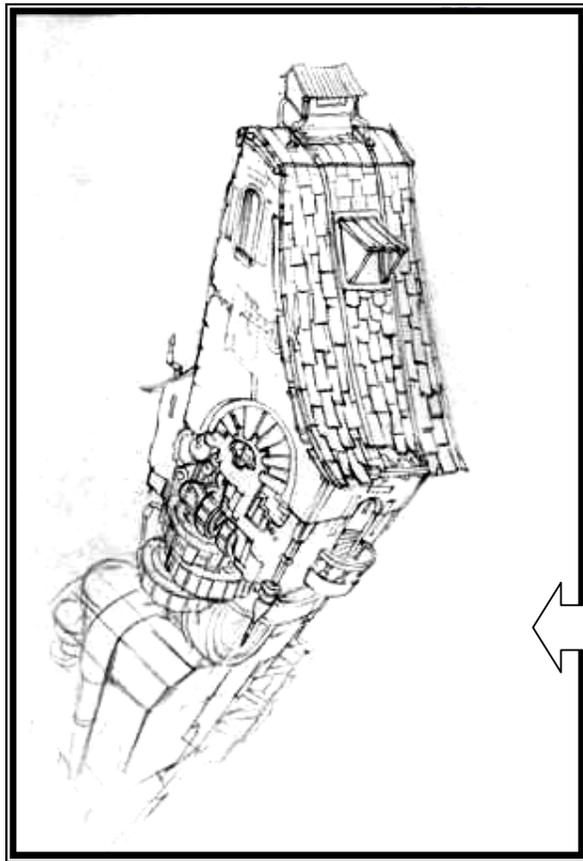


圖 3-24 記憶閣樓外觀完稿圖

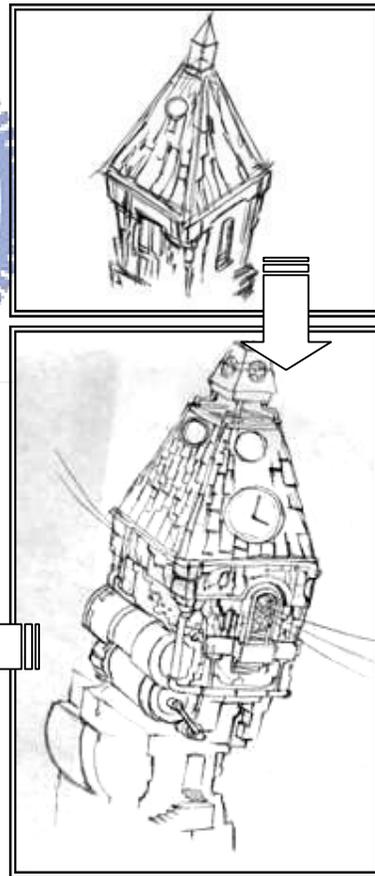


圖 3-25 記憶閣樓草稿圖

製做完美術設定之後，接下來進行到前製部分最重要的階段—「分鏡腳本」。