

### 第三節 分鏡腳本

前製美術設定大體都完成之後，接下來進行最為重要，也可說是整部影片成敗的關鍵——「分鏡腳本」(Storyboard)的製作。這個部份可說是整個前製過程中最為繁複、痛苦，卻又興奮、有趣的發想過程。即將真正接觸到了短片製作的精華期，一方面因為太多鏡位與敘事手法而不知所措；一方面卻又因為彷彿真正成為影片導演而躍躍欲試。整個分鏡腳本的製作與修改，加上後面一系列的動態腳本與 3D layout 製作可說是短片的縮影，而如同前述研究目的而言，更可說是整個創作技術方面最重要的課題與探討——「如何用鏡頭真正說好一個故事」。

#### 一、分鏡的探討

一部動態影像是由成千上萬的攝影鏡頭綿密組織而成，鏡頭的時間長短、角度、移動方式以及彼此連結的交錯關係，便即是所謂的「分鏡」。分鏡的種類與方式可說是千變萬化，尤其自 20 世紀末以來，娛樂產業蓬勃發展，電影與電視極速加溫容入民眾的生活，更強化了一般社會大眾對於影視語言的接受程度。而另一方面電腦技術與創作者的手法不斷更新，媒材與創意彷彿怒濤般席捲整個多媒體世界；近幾年來可說是鏡頭語言最為瘋狂燦爛的時代。以動畫的觀點來說，雖然藝術性更高、美術風格更強也更加的形式化；然本質上仍然是隸屬於「電影」下的範疇。不論是分鏡腳本或是敘事方式均承自於電影的導演學，直到近十年來出現所謂 3D 技術，在技術上的突破之後才慢慢發展出不同的分鏡語言。以下，以作者在實作之後的經驗與觀察，針對動畫的鏡頭與視覺語言作一概略比較，之後再以技術性的觀點分析運鏡手法，最後則延伸到本次創作分鏡腳本的製作過程與結果。

#### 動畫鏡頭語言演化分析

##### (一)、2D 平面動畫的分鏡類型

從動畫王國迪士尼創造米老鼠開始，動畫是一項頂層創意集團領導大量勞工的人力時代。每秒 24 張的逐格動畫，每一張都經過了大量的人力成本與複雜程序，可說是真正用生命堆積出來的心血結晶。另一方面，早期的數位技術還未開化，動畫拍攝方式多以定格攝影機翻拍製作，加以龐大難以操作的翻拍機台，便利性與自由度可說是限制重重。因此早期的 2D 平面動畫鏡頭語言較為簡單，主要是在角色動畫表演的趣味度與音樂及故事的搭配。到了 90 年代，可說是迪士尼一隻獨秀的開始；不僅故事格局與美術風格加深，在運鏡方面也出現了許多不同以往的敘事鏡頭，開始慢慢融合入了電影語言。以下就 2D 動畫分鏡的類型做簡單的探討與整理，他們奠定了動畫分鏡的基本語言，更承接了之後 3D 破繭而

出的自由分鏡世界。

## 1、定格鏡頭

動畫之中，甚至可說是電影最基本的鏡位便是定格擺放，鏡頭不動，讓角色活動。早期的動畫技術多靠手動翻拍，而受限於對象為每秒 24 張的賽璐璐影片而非具有三度空間立體的實物影像，因此在鏡頭的移動上限制重重；這也導致了動畫運鏡進展落後於電影分鏡的現象。以上述定格式鏡頭為例，雖然沒有複雜的轉場與跟隨，但是卻是鏡頭語言中最為重要與最基本的一項技術。這類取鏡的基本原則可說是適用於之後所有類型的運鏡；通常必須注意以下幾個原則：

### (1)、構圖的安排

既然沒有動態的運鏡軌跡，定格式鏡頭最必須注重的第一要素即是構圖比例的掌握。此項技巧衍生於平面繪畫；主要述說角色在畫面中所佔的角度與比例。然而與繪圖最大不同之處，在於畫面中的物體並非平面繪畫中的靜物；而是活生生具有動態的角色。因此所謂的構圖除了必須注重平衡、比例等基本美學，最重要的還是「表演角色的動線」。意即動態的掌握軌跡與畫面角度的組合。要讓角色的動作在定格畫面上有適當的進場與出場空間，也必須考慮到觀者焦點的集中以及想法。因此定格運鏡的掌握比之平面的畫面困難數倍，必須在靜止之中找到一個進出場都很完美的鏡頭角度，才能成功彰顯戲劇與動作的張力。

### (2)、反鏡的避免

在鏡位的取捨上，有一些基本的原則必須盡量避免，「反鏡」便是一個容易讓觀者產生混淆的錯誤鏡位。在分鏡的構圖上，除了個別段落的鏡頭內部的內容之外，再拉出來一層的重點便是鏡頭彼此之間的排列與軌跡。鏡頭內容的方向容易因為前後連接而造成錯覺；擅用這些錯覺與節奏感即是精采的取鏡，反之則很容易產生非刻意的反鏡。反鏡若是刻意運用能造成觀者一頭霧水或是迷惘、困惑的感覺，但常見的則是非必要的失誤，讓故事敘述混亂，觀者掉進五里霧中。故事要述說流暢，必須層層相扣從小處著手。第一要務便是「清楚、平順」，再來才能談精采。「反鏡」是練習之後會直覺性避免的鏡位，但是初期還是要特別注意，必須常以第三人稱檢視自己分鏡的過程，以避免反鏡破壞了故事的流暢與明確。

## 2、平移式鏡頭「Pan」

前述由於動畫翻拍有實際上的阻礙，早期的攝影師無法隨心所欲移動攝影機來拍攝虛擬的動畫人物；而對象是一秒24張的平面紙張，更不可能隨意旋轉和指揮，遑論還得花費一張張置換的大批勞力。因此，平移拍攝變成了少數幾種可行的拍攝方法，從早期流傳下來也成了最基本的鏡頭語言之一。平移鏡頭最常用於交代場景、空間或是角色的動向等等。而在使用時必須注意幾個特性：

### (1)、方向性

既然是鏡頭平移的拍法，最重要的莫過於方向性的掌握。此概念可說是相當直覺，但是也相當複雜的技巧，最主要還是得配合畫面內容的角色動態。直觀來說，不同方向性的平移在視覺上也帶給人不同的影響。這與安海姆的「完型」心理學說不謀而合。左到右讓人產生出走、啟程之感，反之則有歸屬、回家的意念。上到下有檢視、審查意味，反之則有神聖、崇拜的感覺。以上所述只是基本的大眾觀感，若是配合上角色的移動則會出現更複雜與多變的效果。然並非所有現象都能以一蔽之，重要的還是實際操作與測試才能找到最適合的方向平移鏡位。

### (2)、速度

除了方向性之外，鏡頭移動的速度必須謹慎小心。過於快速的移動會讓觀者在來不及看清事物之餘而感到頭暈眼花，過於緩慢的移動則常導致沉悶與昏昏欲睡的氣氛。然而快慢操之在導演手中，速度也是前後連接凸顯而出的效果。而在移動與靜置的鏡頭交互使用時，移動速度便是故事是否能述說清楚的重要一環。

## 3、縱深式鏡頭「Zoom In ,Out」

所謂縱深是鏡頭，可說是移動式鏡頭的變化。常用於表述強烈的距離感或速度反差、以及情緒性的語言等等。常見的畫面內容，莫過於某些從角色眼球慢慢拉遠的鏡頭，或是類似砲彈路徑直接衝擊的畫面。速度快的縱深式鏡頭可以表現出移動的張力以及緊張感、震撼度；速度較慢的則可聚焦觀者的視覺，慢慢凝聚氣氛。此類鏡頭必須掌握以下幾點技巧：

### (1)、取景方位

縱深鏡頭，業界術語「Zoom in、Zoom out」，第一個重點便是起始畫面的方位。由於此類鏡頭通常是在一個範圍廣大的畫面中找一重點（例如主角臉龐）作為起始點，然後往上拉出整個空間的畫面；鏡頭可簡單分為前後兩部份；前部的鏡頭主要負責的是情緒與觀者觀點的著力，

後部的鏡頭則交代了事件的發生與結束。因此，所謂之觀者的著力點必須放在主角或畫面的哪一部位，便決定了整個鏡頭的語言。舉例來說，最常見到的商業性縱深鏡頭，常在電影出現：

鏡頭從主角眼睛特寫→拉遠→主角臉龐→拉遠→主角全身→拉遠→主角四周的環境(故事明朗)。

這個例子的起始方位是以主角的眼神為中心，觀者將著力點放置在主角的眼球與個人身上；至鏡頭拉遠、近景一目了然時，觀者便有一種恍然大悟與驚喜的感覺。這種典型的動態式縱深鏡位是利用了觀者一開始注意力被牽引在他處，最後回過神來時產生之意想不到的快感；通常又帶有某個段落的結束或是承接另一個新的開始。假若在上述的例子裡，將順序全面顛倒，畫面是由廣大的場景急速拉小到主角眼球裡，則會產生另一種不同的語言：所有的故事與注意力都將會集中到主角的身上，感覺話說到一半，接下來才是重點。這即是一開始取景方位的不同，觀者感受到的意念也被影響。又若上述例子一開始的鏡位不在主角，而在其他事物身上時，則又是另一種感覺了。因此，縱深式鏡頭的起始方位，可說是決定了鏡頭的內容與敘事性。

## (2)、縱深幅度

縱深幅度以白話來說，其實就是指鏡頭拉遠或拉近的距離。幅度小的縱深，常配以速度平緩的述說式感覺。本次作品也多次運用此種類型，容易將觀者情緒聚焦與堆積，慢慢凝聚出濃烈的情感。而幅度較大的縱深式鏡頭，呈現出來的是一種急劇依縮或膨脹的快速位移，落差與方位的迅速改變帶起較為澎湃或是熱情的感覺；通常會讓觀者心頭為之一振，眼睛一亮。配合上快慢速度與方向性的變化，縱深幅度的扭曲等等，完整化了此類鏡頭繁複的運作方式。

## (二)、3D 電腦動畫的運鏡型態

自從 3D 在 90 年代革命了電影特效以來，動畫界也產生了滔天巨浪。媒體與視覺感官的革新是其一，而藉由 3D 無所不能的自由攝影鏡頭更讓動畫電影往前跨進一大步；動畫不再受限於人力或是機台翻拍的限制，而產生了多采多姿眼花撩亂的各式鏡位，就風格和震撼力而言也與電影越來越靠近。

前述迪士尼在 90 年代的黃金歲月中已經大量引進 3D 技術，讓表面雖然是 2D 的畫面產生難以言喻的臨場感和立體角度；而皮克斯劃破動畫史的作品「玩具總動員」更證明了 3D 動畫具有不輸電影工業的潛力；造成了現代動畫紛亂並起的戰國時代。單純以運鏡的演變來說，3D 的出現普及化了許多困難的運鏡方式，例如跟隨「track」、三百六十度旋轉等運鏡，對於手拍的 2D 動畫產業幾乎是不可能達到天方夜譚；然而藉由 3D 虛擬的運算技術突破了障礙，成為簡便易

用的功能，也豐富了鏡頭語言的文化。更進一步的來說，甚至許多連電影工業都無法做到的運鏡也在 3D 中被一一實現。正因如此，原本單純簡易的運鏡瞬間變的豐富，卻也多了無限選擇讓人眼花撩亂；這不僅是新一代視覺語言的產生，相對的創作者在擁有更大自由度的同時，也必需花費更多心力來建構與觀者的溝通橋樑。以下就作者認知，略舉幾種 3D 式的鏡頭探討：

### 1、跟隨式鏡頭「track、follow」

電影之中常看見演員狂奔，攝影機與攝影師、導演架在一座具有軌道的機台上同步跟拍，即是所謂跟隨式的鏡位。而在傳統手繪動畫之中其實也有此種鏡頭，但與其說是鏡頭移動，其實大部分都是靠著背景迅速替換來產生「鏡頭跟隨主角」的動態錯覺，事實上只能做到做基本的效果而無法靈活運用。進入 3D 之後，攝影機也隨之虛擬化，能做到的跟隨效果跟電影已經非常類似。此類鏡頭常用於「與主角同步的對象」的觀點，可說是劇中第二角色的主觀鏡位。常見地例子為運動員賽跑時跟隨角色特寫臉部表情的鏡頭，或是警匪追逐跟拍車輛上的動作；又或是兩人散步在街上，鏡頭緩慢隨著人物移動。另外也包括了在文藝或愛情片中，主角乘坐在旋轉咖啡杯裡的回憶表現手法等等。跟隨鏡位在 3D 動畫的表現上，更多則拿來強調速度感與感官刺激，因此在許多追逐或是動作場面長藉由攝影機同步的鏡頭讓觀者出現彷彿乘坐雲霄飛車的快感。

### 2、360 度廣角鏡頭

「陰暗的室內，彪形大漢與女主角的對決。女主角凌空而起，全身呈現東方鶴形的攻擊態勢，霎時時空靜止，鏡頭繞轉了一圈之後，女主角勁腿踢出……」自從「駭客任務」出現上述鏡頭之後，被稱為是電影界攝影的新里程碑。原因不外乎用了多架攝影機同時捕捉真實時刻的一瞬間，並利用技術造成彷彿凌空靜止的旋轉效果：這在真實世界是相當困難的技術。然而借助於 3D 之便，此種大廣角迴旋鏡頭輕易即能達成，於是變成了 3D 動畫興起之後非常特別的視覺語言。2D 和電影對於此種炫麗鏡位的使用通常是在最高潮或是特殊重要時刻(例如決鬥的爆點、或是主角展現特殊能力之時)普及之後，此種旋轉鏡位卻成為鋪陳氣氛的一種重要手法。

### 3、不可能的鏡頭

所謂不可能的鏡位，便是指在現實之中無法操作或攝影的角度。現實中的攝影機是真實存在的物品，具有體積、重量和操作的限制，因此在某些方位難以達成。然而動畫中攝影機是透明且虛擬，可以任意安插在任何角落。舉例而言，動畫可以製作由口腔內看出去的畫面，或是穿牆透視的感覺，甚至也能放大縮小上天下海到各個微生物的世界觀裡。一切由於虛擬、任何畫面在技術上而言都能達成。於是這些在現實中無法做到的鏡頭變成為動畫片

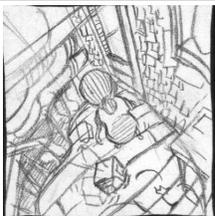
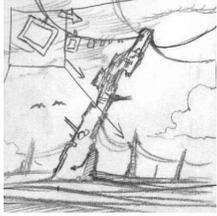
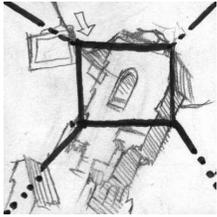
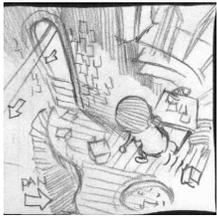
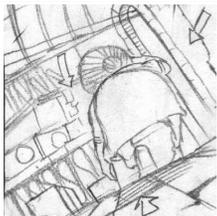
中獨特的特色之一，更可說是新一類的視覺語言。

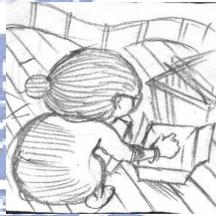
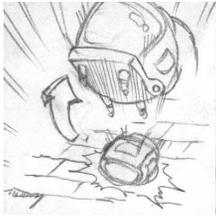
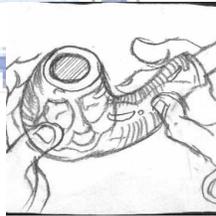
探討研究各種鏡位的特性與用法之後，接下來開始製作「回憶抽屜」的分鏡腳本。自從劇情編制完畢之後，這個階段是前製作業中最为痛苦與窒礙難行的部份。並不是技術上的困擾，而是「腳本」對於動畫片成敗的影響實在太過巨大與直接，必須不斷的挑戰作者心理與客觀上的極限。但就另一方面來說，卻也是非常令人著迷的一項工作。由於整部分的腳本數量上百張，因此以下只略取前半段來加以解說與討論。



## 二、分鏡的製作

表 3-3 分鏡腳本解說圖表(前半段)

腳本	解說	腳本	解說
	<b>[01]</b> 片頭開始，字幕與影片名稱隨著纜線上的物品緩緩移動。[track]		<b>[08]</b> 拉遠交代主角方位與帶出房間景色，老婆婆網雜物堆走去
	<b>[02]</b> 鏡頭拉遠，整座建築物出現。		<b>[09]</b> 老婆婆走到紙箱前，電視機興奮的跳躍
	<b>[03]</b> 隨著纜線，鏡頭慢慢靠近到記憶閣樓		<b>[10]</b> 主觀鏡頭，老婆婆的手拿起東西(前景)焦距模糊，電視機探頭跳躍，興奮狀
	<b>[04]</b> 淡入，房間俯角，老婆婆緩慢移動		<b>[11]</b> 特寫老婆婆拿起的物品，是一頂陳舊的帽子
	<b>[05]</b> 電視機跳過，帶出老婆婆腳步出場		<b>[12]</b> 特寫老婆婆表情，懷念但是感到緊張與喜悅
	<b>[06]</b> 先特寫老婆婆扶眼鏡的部份，再切到到半身入鏡，老婆婆登場		<b>[13]</b> 拉遠的平式鏡頭，老婆婆伸手到腹部(全身動作)
	<b>[07]</b> 斜視鏡頭，貼地的感覺。老婆婆往前走動		<b>[14]</b> 鏡頭慢慢前進，老婆婆打開身上的回憶抽屜，故事主題出現

腳本	解說	腳本	解說
	[15] 老婆婆將帽子放進抽 屜裡		[22] 換成老婆婆的同步方 向，紙片慢慢飄向上方 的牆壁
	[16] 電視機很高興低在身 旁不斷跑動彷彿在期 待什麼		[23] 眾多紙片堆裡輕輕附 著停止
	[17] 突然間，電視原本漆黑 的螢幕出現了老公公 戴帽子的回憶片段		[24] 老婆婆轉身再度往雜 物堆摸索
	[18] 電視機一躍而起，鏡頭 跟隨		[25] 拿出了一支煙斗，反射 出老婆婆的臉龐
	[19] 從底盤彷彿嘴部的構 造吐出了一張紙		[26] 老婆婆露出欣喜的表 情
	[20] 便條紙微微發著光芒 飄動著，上面寫著某天 的日期		[27] 放進回憶抽屜
	[21] 鏡頭隨著紙片往上漸 漸飄遠		[28] 又拿起了一只戒指，情 緒越來越高