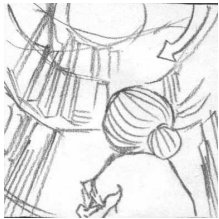
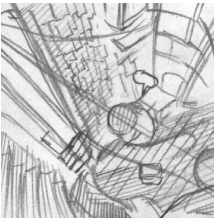
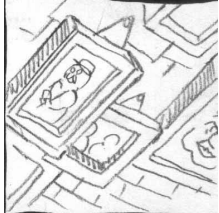
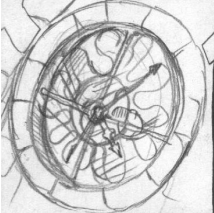

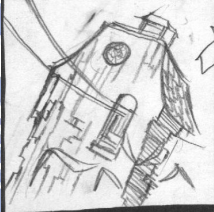




	<p>[29] 放進抽屜，發著光</p>		<p>[36] 由上往下，老婆婆走向滑近來的一幅相框</p>
	<p>[30] 電視機不斷搖動，影像不斷切換(鏡頭切換)</p>		<p>[37] 取下，特寫手部</p>
	<p>[31] 不斷吐出紙張</p>		<p>[38] 電視機跳起來，表現出想看的動態</p>
	<p>[32] 紙片先後飄至牆上附著</p>		<p>[39] 老婆婆的手輕輕拍掉灰塵，相框裡的照片漸漸清晰，是老婆婆和老伴的合照</p>
	<p>[33] 切外景，一個不明物體隨著纜線慢慢滑進</p>		<p>[40] 特寫老公公微笑的臉龐，幾滴眼淚滴落在陳舊的相框上</p>
	<p>[34] 特寫門上的鐘，開始搖晃發出聲響</p>		<p>[41] 特寫老婆婆難過的表情</p>
	<p>[35] 老婆婆發覺物品滑入，鏡頭慢慢特寫物品</p>		<p>[42] 鏡頭隨著老婆婆抬頭迅速往上到閣樓的頂端</p>

	<p>[43] 鏡頭開始呈現 360 旋轉，以老婆婆的背影為中心，整個房間開始繞圈，表達深陷的情緒</p>		<p>[47] 遠鏡頭，老婆婆低頭抱緊相片，鏡頭慢慢拉遠</p>
	<p>[44] 鏡頭帶過牆上的照片</p>		<p>[48] 穿過天窗</p>
	<p>[45] 帶過各種有關老的回憶，老婆婆的生活週遭其實都是難以抹去的記憶</p>		<p>[49]繼續拉遠至屋外，元的陰影慢慢籠罩閣樓</p>
	<p>[46] 老婆婆回頭看著手上的照片，側寫，眼淚慢慢滑落</p>		<p>[50] [佈滿烏雲，雷聲大作。故事準備進入下一階段。]</p>

上述列舉的腳本大約是整部作品的百分之四十，而由於真正的運鏡式與每個鏡頭長短必須等到作成動態腳本之後才能更精細的安排，因此最初的手繪腳本最重要的即是確立最基本的鏡頭言——「定格鏡位」；也即是必須特別注重前述提過的構圖和角色動線。另外，鏡頭之間節奏與長短的取捨也必需一併註明，在某方面而言和漫畫式的分鏡有異曲同工之妙。製作腳本的同時，其實也等同於安排了所有細節的劇情與動作、氣氛；因此是一項需要極大專注力的工作。前述劇本的編寫可說是大綱的確立，而腳本最重要的意義則是將文字與畫面連結，建立整個作品的第一雛形。以下，再就上述段落的分鏡，以群組的方式來分析進一步的想表達的鏡位概念。

三、回憶抽屜分鏡腳本解析

1、節奏的掌控

整部短片分鏡的基調是建立於較為平緩與穩重的風格，而整體節奏的掌控是腳本能否成功的第一要素。若以上述 50 個分鏡為例，以劇情細節而言大致可分為以下的段落：

片頭→主角出場→拿物品放入抽屜→電視機反應→拿物品放入抽屜→電視機反應→拿物品放入抽屜→電視機反應→屋外進入相框→老婆婆難過→看到各種回憶事物→情緒更加悲傷→拉遠

大略分析了前半部的劇情，主要是在堆疊情緒，與製造一個「情境」讓觀者融入其中。重點則是讓觀者明白「回憶抽屜」的意義，但卻不加任何言語或是文字敘述。這樣抽象的概念用無對白短片來表達有一定的難度，因為在無法確定觀者是否能感受到其中的聯結之餘，反而有弄得一頭霧水的危險。因此，電視機的存在意義之一即是向觀眾解釋何謂回憶抽屜。

在這種較為述說式或是類似鏡頭的重複之下，群組鏡頭的長短與快慢必須掌控得宜，才能精準表達想說的語言與情緒。鏡頭的長度與型式必須前後呼應與對比，因此在前半段的鏡頭整體較偏短、碎，後半老婆婆接收到相框之後鏡頭趨於長、連續。例如從 [01]—[25] 之間，除了 [21]、[22] 鏡頭為長時間的連續鏡，大部份的取鏡都採用切換角度與距離的做法。這樣的安排能讓原本較為沉悶的劇情藉由較為細碎的鏡位產生活力與節奏。尤其主角本身是年長者，無法有太多肢體動作的表演，鏡位的切換更顯重要。而在後半段的群組鏡頭裡，由於老婆婆拿到了觸動她傷心回憶的合照，因此在必須帶入「變調」感覺的需求下，鏡頭開始以連鏡為主。此時觀者隨著鏡頭漸漸增長，觀察到老婆婆表情與情緒的變換，細碎的鏡頭較少出現。而在最後一次安排兩組大的連續鏡位，即是要讓情緒轉變的張力出現，彷彿鬱悶爆發的感覺；因此鏡位在連鏡之下又參了幾組快速的碎鏡，表現出對比的張力。

第一組連續鏡出現在 [42]—[45] 之間。隨著老婆婆抬頭，鏡頭快速上拉，接下來是一個特別安排的鏡位—「以老婆婆的背影為中心對著滿佈櫥櫃的牆面不斷旋繞」（為前述之 360 度鏡位）。這個鏡頭可說是這組連續鏡的重點，因此時間特別長，並且一鏡到底。接下來切幾個細碎的小鏡頭，總共四下（這在影片之中可以看見），以一、二、三、四的短節奏進行。第二組的連續鏡則是接下來的 [47]—[50] 的鏡位，由閣樓內部不斷拉遠一鏡到底，分為四個層次。每拉遠一次情緒就堆積一層，再配合音樂的段落

漸強與風雨雷聲將情緒拉到最高點。這種節奏的掌控可說是分鏡裡最為重要的一環，因此在製作腳本時盡量考慮周詳，而在之後的動態腳本之中也做了許多修正與調整。

2、取鏡距離的變換

除了單一鏡位的取角之外，另外還特別注意到鏡頭遠近的交錯。例如 [9]—[12]，[14]—[20] 等都是比較近距離的特寫取鏡，再下一個鏡頭即變換成中長遠的角度。這不僅是製造對比的差異，更重要的是讓觀者在類似距離的鏡頭造成視覺疲倦或產生混肴的同時，適時釐清一下目前角色所在的位置與整體分布。雖然只是某一兩個鏡位的轉換，卻是在故事述說上極為重要的關鍵點。相同的原理，在對於相同角色的取鏡上也必須時常變換。例如 [24]—[29] 之間，鏡頭都是在特寫老婆婆拿出各種物品並放入抽屜的畫面。同樣類似的動作就必須避免相同角度的取鏡，以免容易在產生重複性與厭煩的感覺。因此，這一系列的鏡頭盡量以互相交叉的角度交錯，特寫老婆婆的畫面和抽屜等等的角度都有所變換。許多特寫老婆婆鏡頭並非是真正靠近臉部拍攝，而是取半身入鏡，這類的鏡頭較趨於中庸，並在其他鏡位交錯時盡量採取平穩的細微變化而非大幅度的轉變，避免讓整部有感情、溫文的風格染上過重的商業色彩。

3、配角的點綴

由於主要角色只有老婆婆與電視機，因此配角的動態掌握以及入鏡就成了節奏上最重要的分歧點。在述說故事的過程中，事實上電視機除了回憶抽屜啟動之時並無特別明顯的戲份，但是適時的穿插電視機的表情與活動，除了可以讓原本趨於緩慢的步調加入活力之外，也能與老婆婆做鮮明的互動與對比。例如從 [07]—[10] 之間，雖然仍是以老婆婆的戲份為主，然而以電視機的角度帶出劇情，能達到豐富畫面的效果，也能增加趣味度與提醒觀眾角色的存在感。

4、氣氛的營造

除了劇情的流暢度之外，氣氛與情緒的堆疊凝聚是作品能否從「敘事」進入「藝術」的主要關鍵。「氣氛」是一個相當抽象難以表達的部份，在質感上需要注重光影與材質的細膩度，而在腳本方面最重要的即是畫面內容的安排。雖然無法用具體的方法條列出來，然而本部短片的氣氛是希望營造出「溫暖」、「回憶」、「懷念」感覺(以前半部而言)，因此在取鏡上適時的特寫閣樓場景與光線是很重要的一個部份。[04]、[08]、[22] 等的遠景除了對比的效果之外，也有營造光影氣氛的作用。

5、鏡位的移動

腳本雖然是紙上談兵，卻能附註鏡頭的移動方式。由於故事本身是趨於平緩與內斂的風格，容易在長時間之下產生緩慢拖長的感覺。前述不管是節奏或取鏡距離等等也是為了活絡影片活力的方法之一，而在最後，更添加最後一道手續為整片緩慢的基調在無形之中產生生命。此手續即為「鏡位移動」。不論是 PAN，Zoom in、out 甚至是 track 以及 360 度鏡頭，所有的鏡頭本身都有動態。這可說是特別位本片而設立的模式，也是個人運鏡風格展現的實驗——「全動態式鏡頭」。例如像 [04]、[07]、[13] 等等諸如此類在一般片子中都會採取定格擺放的鏡位，作者都將其微微的產生動態平移。而整部影片也因為鏡頭動線不斷連結，而出現一種特殊的整體感與韻律，讓緩慢的劇情步調隱約帶有生命力。

在經歷過許多時日的製作與挫折後，腳本不斷的大幅修改與精簡，終於將整個故事完整呈現。接下來便是進入剪接軟體，將原本靜態的圖像依照實際影片的比例與時間剪接成動態，出現了精準的作品雛型。

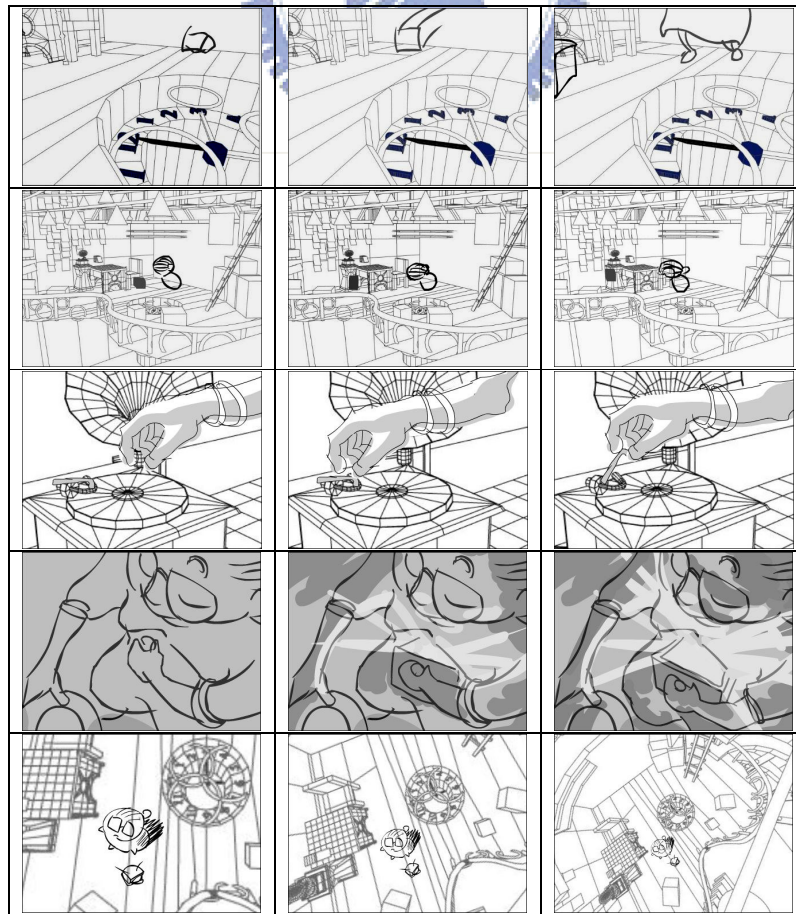


四、動態腳本

所謂的「動態腳本」(Motion board)，顧名思義即是腳本的動態化。而就3D 動畫而言，又可分為2D 動態腳本和3D layout 兩個階段。基本上是大同小異的功能，只是在2D 與3D 之間變化，而3DLayout 又以2D 動態腳本為依據。以下擷取2D 部分舉例。

分鏡腳本製作完成之後，進入電腦剪輯成影片片段，並在大致的點配上音效與音樂。然而每格分鏡之間並沒有連續動作，因此長度與節奏必須靠導演自行想像創造。在這個階段為求更精細的看到作品面貌，作者利用原本擅長的flash 動畫軟體，在格與格的分鏡之間製作了許多更細膩的動態，以利整體影片雛型的明朗。進入動態之後，腳本必須因應效果做更改或修剪，畢竟之前在紙上為靜態的預測想像，很多問題到了剪成影片時都一一浮現，又再進一步的調整與重製。

表 3-4 動態腳本圖表(局部)



在2D 動態腳本製作完成之後，整個前製作業在經歷了大約三個月終於告一段落。接下來進入了技術與耐力的競賽—龐大複雜的3D 世