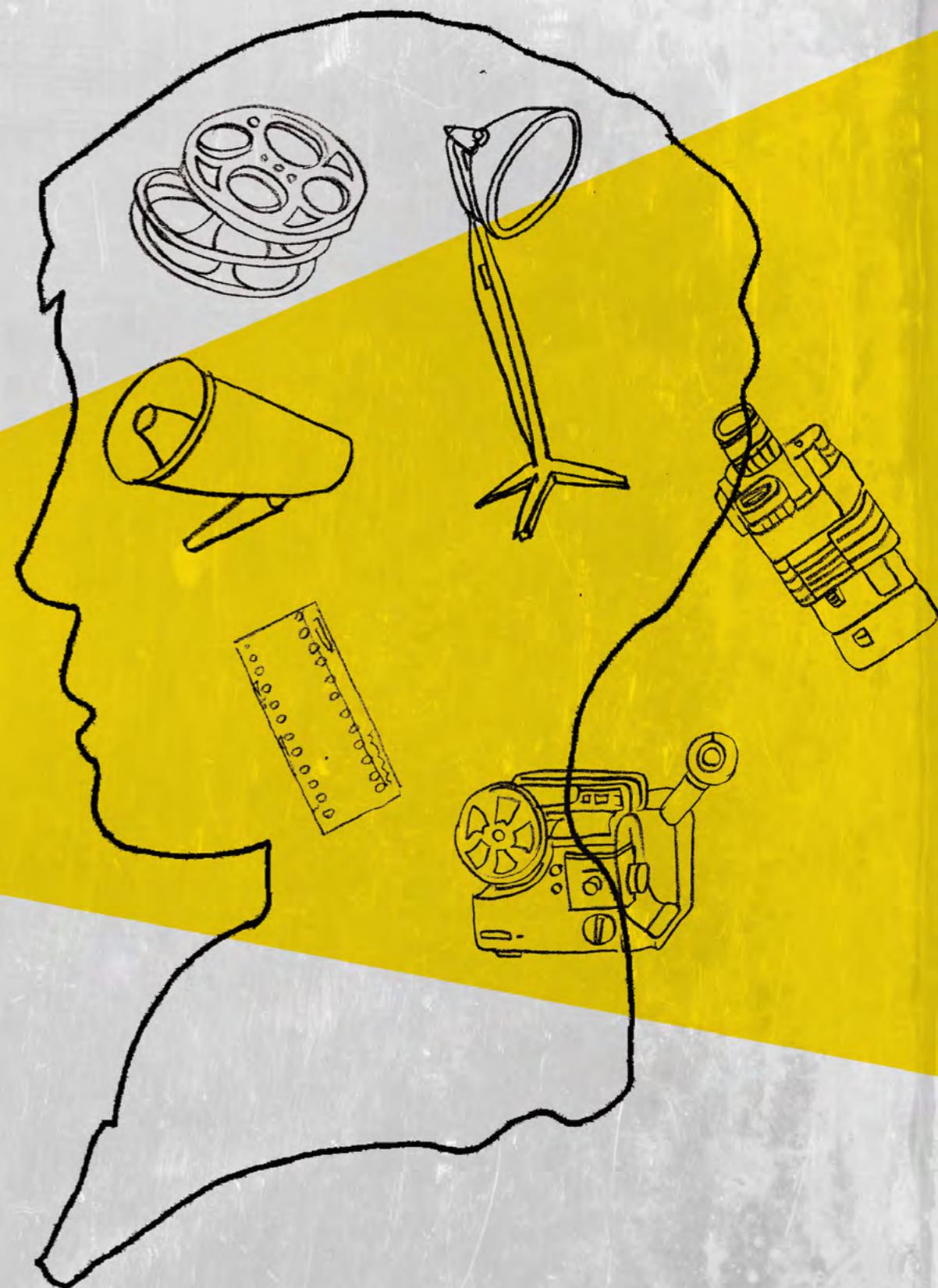
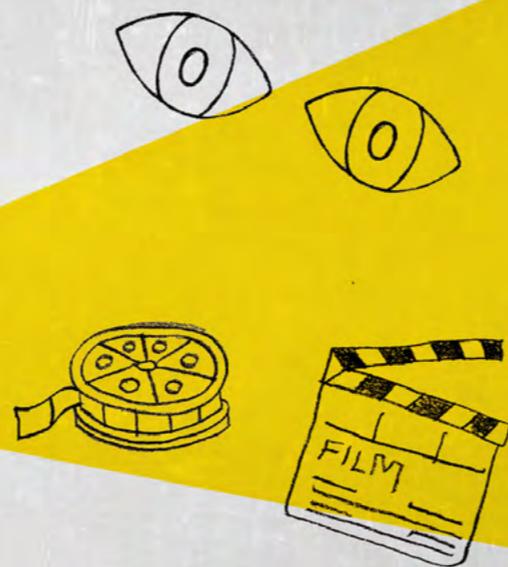
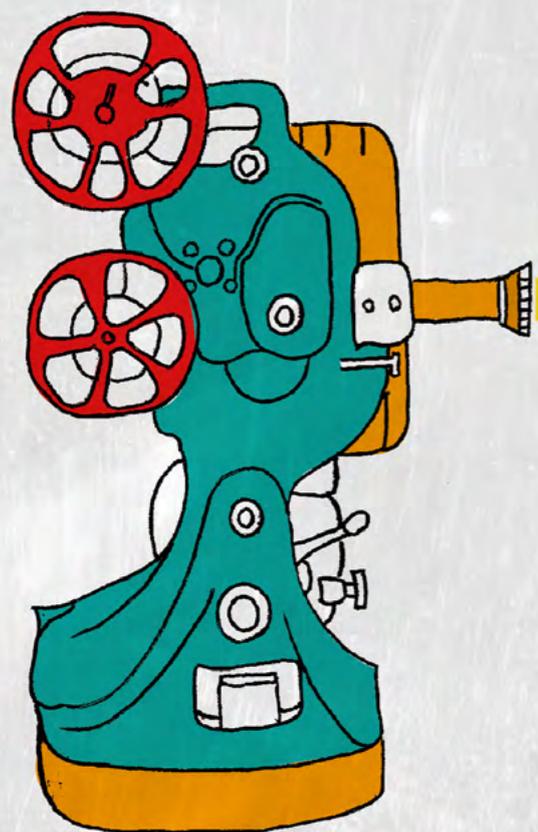


— 電影藝術前進校園 —

「認識電影」輔助教材

電影專文

《台北！台北！》、動畫概論



— 電影藝術前進校園 —
「認識電影」輔助教材

《台北！台北！》

8 分鐘的城景流轉，市容變遷的動畫再現——

《台北！台北！》

文 / 劉維人

電影介紹

導演簡介

石昌杰導演，生於 1960 年。中國文化大學美術系學士，美國紐約理工學院傳播藝術系碩士。曾任第 31、34 屆金馬獎華語影片競賽評審委員，台南藝術學院音像動畫研究所第一任所長。現為國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系教授。

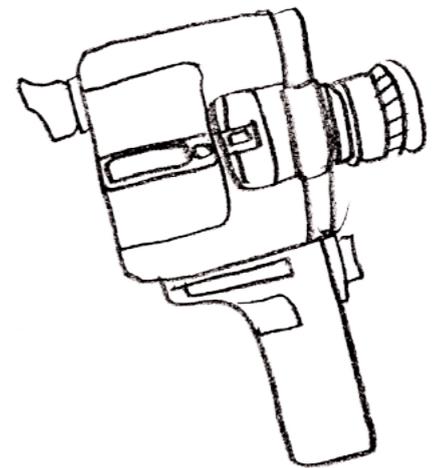
石昌杰是台灣以獨立製片方式從事動畫創作的先驅。在尚未有動畫系的時代，便與同學杲中孚合拍 8mm 定格定格黏土偶動畫《妄念》，以其作為美術系畢業作品，並獲得 1983 年金穗獎最佳動畫獎。

個人欲望與外在環境的對話與悖離是導演的創作母題之一。從《妄念》開始，到《與影子起

舞》、《台北！台北！》、《後人類》等等作品，作品中個體的想望總是在與外在環境的對話成長之中獲得獨立的主體性，逃脫創作者或掌權者的預想，甚至逆轉主客關係，反噬影響製作者。而從 1984 年的《台北變奏》，1992 年的《台北！台北！》，到 2005 年的《進出台北》，同一個母題也以人與環境之間的衝突變奏方式，體現在導演的城市作品之中。

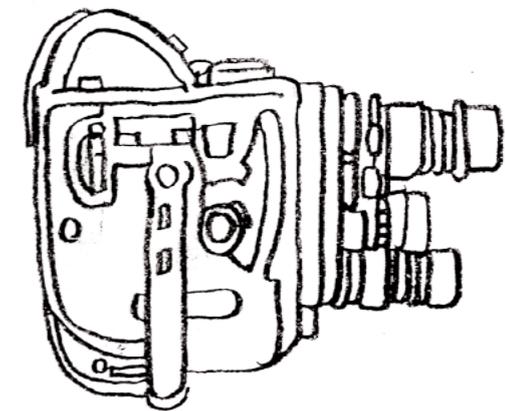
從《妄念》以來，導演屢次獲得金穗獎，並以本片《台北！台北！》獲得中華民國電影事業發展基金會短片輔導金，以《後人類》獲得第三十二屆金馬獎最佳動畫影片。2004 年與前景、墨色、青禾、班門等公司合作，將幾米繪本《微笑的魚》改拍成動畫電影短片，獲得 2006 柏林影展兒童影像競賽評審團大獎，亞太影展最佳動畫，台灣兒童電視影展最佳台灣影片等獎項。

除了動畫創作之外，導演為奠基台灣動畫教育環境，以及紀錄台灣動畫藝術史做出重要貢獻。於 1998 年擔任台南藝術學院音像動畫研究所第一任所長，參與創始台灣第一個高等動畫學府的成立，並於 2005 年為公視拍攝台灣動畫產業發展史紀錄報導片《逐格造夢》，2006 年接受台中國美館與黃明川工作室委製拍攝《數位新浪潮》第四集、第五集，整理與記錄台灣動畫藝術的發展。



導演的得獎紀錄如下：

年份	作品	獎項
1983	《妄念》	第 6 屆金穗獎最佳 8 mm 動畫片
1986	《與影子起舞》	第 9 屆金穗獎最佳 8 mm 動畫片
1988	《噤聲》	第 11 屆金穗獎優等 16 mm 動畫片
1993	《台北！台北！》	第 17 屆金穗獎最佳動畫短片 巴黎 RIENA 國際環保影展特別注目獎
1995	《後人類》	第 19 屆金穗獎最佳動畫短片 第 32 屆金馬獎最佳動畫
2005	《微笑的魚》	第 9 屆韓國首爾國際卡通動畫影展網路動畫類別 評審團特別獎 日本福岡亞洲數位藝術大獎特別獎 第 29 屆香港電影節都會短片創作最佳影片 第 56 屆柏林影展兒童單元特別獎 第 51 屆亞太影展最佳動畫 台灣國際兒童電視影展最佳台灣影片
2014	《湖中島》	2014 台北電影節入圍 2014 關渡國際動畫節入圍



緣起與創作理念

本片的創作源自導演對城市面貌變遷的親身感觸。二十多年前，旅居波士頓、紐約，以及美國鄉間的石昌杰剛剛留學歸國，因台灣的市容的醜陋程度而震懾。異地的都市規劃與美感經驗讓他的眼睛變得敏銳，曾經習以為常的都市地景突然變得陌生，這樣的文化衝擊讓他決定做一部城市變遷的作品。

他申請了中華民國電影事業發展基金會的動畫輔導金，和世新大學視傳系的學生們花了將近一年，在不到七坪的小小臥室內做出《台北！台北！》這部作品。導演以黏土動畫重現幾十年來台北城貌的變遷，在宛如縮時攝影的壓縮效果下，突顯出二十世紀後半葉的市容亂象：擁擠、不協調、欠缺都市規劃與乏味的建築美學。

本片在當代會被分類為「動畫紀錄片」，但在本片拍攝的年代，這個分類名稱並不存在。當時國內對於各國動畫藝術的發展甚至並不了解，說到動畫，人們只會想到大眾娛樂取向的卡通。當時人們很少思考電影與動畫的形式可以用以表現什麼，對於影像都習慣單線敘事，一切意念都用劇情直白講出，很少重視形式、主題，以及創作意識三者之間的搭配，無論在藝術性與變化性上都比現在的動畫作品原始很多。

但導演打從第一部作品開始就極度重視形式與主題之間的關係。處女作《妄念》是一則關於作品與創作者之間相互影響的寓言，與本片《台北！台北！》一樣是黏土定格動畫。《妄念》講述創作作品在成熟的過程中產生主體性，直接連結到創作者的身心，最終反過來以自己的型態捏塑創作者。其中黏土變形的流動性、敘事的幽默感，以及創造者／創造物之間的權力互動也存留到了本片之中。

石昌杰利用黏土動畫呈現建築逐步成形的過程，讓黏土材質的建築物模型產生生命感，成為角色而非背景，成為城市的主體，而不只是被人類製造出的產物。導演認為故事的主體是樓起樓落。他用七分半鐘的短片重現台北城近百年來的地景流動，像縮時攝影那樣讓觀眾直接感受到時間的劇烈。城市的變遷有一種壯觀(sublime)¹，不可能簡單地被扭轉、忽視，或者否定。導演希望用建築的變遷完成整個敘事，無論銅像或者居民，其重要性都低於城景本身。

在二十世紀中期，台灣還處於戰後的恢復過程當中，無論物質或資訊都相當貧乏。國內的專業建築師嚴重不足，也幾乎不具備都市規劃概念，許多建築物都是居民們基於當下立即性的需要而蓋。往後十幾年經濟快速發展，對於速

度與方便性的要求，更讓市民無暇在意美學。於是頂樓違章與外掛鐵窗便遍佈了整個城市，即使嚴重違反現代主義的簡約風格，人們也習以為常。這種市容美學一路延伸到經濟起飛後的八〇及九〇年代。玻璃帷幕的大樓承載了現代化物質文明，但卻欠缺整體感。

如同《妄念》片中創作者與創作物的互動，在本片中，建築物原本的風格、居民，以及政府權力之間的支配關係也變得雙向而液態。地理、經濟、文化與美學的種種條件會讓現代主義²的作品遠離原本的設計目的。居民為了方便與需要，會在極簡風格的水泥屋樓頂加蓋鐵皮，會把應該呈現未來感的玻璃帷幕大樓設計得像玩具，甚至在高樓之間出現極為後現代的中正紀念堂。導演認為即使是過去時代的強人政治也無法獨自讓市容變成某種特定的樣貌，在影片後期加入的蔣中正銅像甚至直接彰顯這些關係有多麼鬆垮而不牢固。銅像相貌的變化與市容的演替是兩條並行的線，銅像隨著時代而變換身姿，從馬匹上摔落，從軍裝強人換成長衫老公公，從站姿改為坐下，對應著史實上國民政府的政策與蔣中正形象塑造的改變。但在本片之中，銅像每次的改變都成為不同時期市容墮落的間奏。鐵皮加蓋、鐵窗、天線、喘不過氣的摩天大樓。醜陋細節的失控與增長交

1. 人力無法計算、估測、掌握的巨大。會引發人類的崇敬感或者謙卑之心。

2. 見下一頁註解 3

雜著銅像的微笑，便成為極具反諷意味的黑色幽默。

對於形式與內容之間的承載技巧，導演一直謙稱是資源貧乏下的歪打正著。以建築模型的寓言性為例，當年的時間與經費緊迫，不適合進行鉅細靡遺的房舍考究與建模，於是使用類似國畫的寫意手法在黏土模型中重現建築的時代風格。然而，這種技法反而比完全擬真的方式更能突顯不同時期的市容變遷，使意念和形式更統一。影片在畫面上捨棄瑣碎的細節，直接描述建築物的設計特徵，以及有限的城市空間逐漸被房舍所擠滿的現象，在快節奏的敘事中很直覺地傳達出視覺風格變化。倘若使用極度擬真的房屋模型進行拍攝，建築物的繁複細節反而可能會稀釋掉城市整體面貌的印象。

音樂部份也在作曲者鄭捷任的創作之下成功呈現出現代感。作曲者在了解導演的創作意識以及影片想表現的時代風格變化，以及視覺上想呈現的現代性之後，便依照不同階段的建築風格變化，以及城市空間的擁擠程度，逐步加入各種樂器，逐步加快音符節奏，營造複雜急遽的感受，最後的成果就是我們在本片所聽到的，節奏導向而帶點即興風格的現代音樂³。大量的打擊樂在聽覺上提示著畫面中越來越緊

迫的變換，讓導演非常滿意。

本片完成於1993年。如今已經過了二十多年，但除了技術部份的細節之外，看來無異於當代的作品。導演採用現代主義式的形式美學來敘說歷史，在思維方面保留相當大的空間，讓本片成為幽默的寓言，存在於每一個時代。

本事

清末的台北城北門坐在廣場中央，周圍散佈灌木與花草。居民們以木頭和紅磚築起閩式三合院，在家畜的陪伴下過著大家庭生活。



洋樓式建築的出現改變了空曠的市容，彼此相鄰的騎樓街屋一間接著一間填滿廣場，畫出了城區街道的雛型。每間街屋都被門窗與陽台規劃成各具特色的視覺空間，陽台下鑲著中式的匾額框，窗戶上方的山牆框著巴洛克風格的浮雕。街屋從兩層擴建到三層，街角則蓋出和式與西洋風格混合的會館，洋溢著日本明治時期的市街風味。

民國政府來台，蔣中正銅像和官署建築一起出現在北城門對面，全城的男女老少都過來圍觀。簡單方正的鋼筋水泥現代主義建築轉眼間替換掉所有老厝。在銅像左搖右擺之後，平房的頭頂紛紛戴上鐵皮違建；在銅像換下軍裝捧起書卷之後，每間房子都加裝了鐵窗與天線。

城市變得擁擠，但也更繁榮了。兩三層的平房一下子全變成現代化的公寓，銅像仰起頭都看不到大樓屋頂。在新建的玻璃帷幕大廈之間，高架橋壓住了北城門上方的天空。銅像看著眼前複雜而混亂的市容，對著鏡頭露出微笑，霸氣地坐在椅子上獨自旋轉，成為中正紀念堂的中心。

3. 並非以平衡與協調為唯一依歸，大量出現無調性的段落或主題。加強即興，並採用傳統上認為的噪音作為動機或主題。

分場大綱

第一場 (00:00)

天色漸光，台北城牆與北門從黑夜剪影中露出。城牆崩塌，僅剩北門獨自聳立。

片頭 (00:10)

透過格狀玻璃，看見世紀末的高樓群與北門。

第二場 (00:12)

北門旁的廣場種滿熱帶草木。一棟閩粵式房屋從磚瓦蓋起。清朝唐裝居民一家人和家禽家畜生活著，在正身左右兩側建起護龍，成為三合院。

第三場 (01:12)

日治時期的街屋在北門旁出現，三合院在地上散落成紅磚，重生為更多的街屋環繞北門。北門前方的直線空間成為主街道。街屋保留了閩粵時期「亭仔腳」的騎樓空間與木製板門，在面對街道的立面加上山牆與裝飾。山牆上的裝飾有中式匾額、巴洛克浮雕等等，每一間都不同。

(01:59) 市街逐漸擴張，街屋的背面也蓋起了街屋。新造的街屋更加巴洛克，出現了閩粵街屋沒有的瓶柱陽台，山牆也融合了當時流行的裝飾元素。隨著房舍繁榮，街上也出現常駐人潮。

第四場 (02:58)

主街的盡頭原本是開放的公共空間，如今蓋起

了官署。新奇的改變吸引了全城的人潮前來圍觀。蔣中正銅像騎著馬，在白石臺座上升起。他威武鷹揚環視左右，卻被馬摔落下來。在民眾的注目中，他狼狽地爬回臺座，高舉手臂維持尊嚴。

第五場 (03:47)

紅磚街屋逐棟讓位給現代主義的水泥街屋。亭仔腳依然沒變，但木門換成了鐵捲門，磚頭換成了水泥柱和水泥牆面，木窗換成了玻璃窗。樓頂山牆沒有裝飾，最多是一條橫線的女兒牆，黃土路則全變成灰黑的柏油路。

第六場 (04:24)

房舍整批整批地換成現代主義水泥屋，蔣中正的銅像彷彿吸了水快速膨脹。在主街道上，北門成為唯一的紅磚建物。

(04:30) 水泥房屋的建築速度逐漸加快，也出現了樓層較高的公寓。水泥的顏色開始多樣化：墨綠、棕褐、土黃等等。居民們穿著西式的襯衫與洋裝在路上繁忙活動。

第七場 (04:51)

銅像眺望左右發展，在臺座上左搖右擺，像是十分滿意。

第八場 (04:55)

街屋與公寓的屋頂出現鐵皮加蓋，轉眼間整

座城市的頭頂就被違建征服。居民的活動更加活絡，除了街道上行走，也會在陽台與頂樓眺望風景。

第九場 (05:21)

銅像褪下軍裝換上長衫。拿起書本猛讀一番後又放下。

第十場 (05:26)

鐵窗一間間爬滿了房舍的外牆，屋內與陽台上的人們還來不及反應就被關在鐵窗裡，就連公寓側面的小窗也不例外。除了鐵窗之外，房舍的樓頂也歪歪斜斜地插上了電視天線，鐵窗之間則轉起了美容院招牌上的旋轉霓虹燈。長衫銅像背著雙手，倒著眉眼，露出意謂不明的微笑。

第十一場 (05:56)

汽機車在路上奔馳著，街道的遠方以前所未見的速度蓋起後現代主義的混合式高樓，銅像仰起頭都看不見大樓樓頂。

第十二場 (06:13)

北門旁的幾棟樓房被拆掉，原址蓋起了高架橋。牆上車輛川流不息，卻遮蔽了部份橋下的光線。KTV 的大型霓虹燈架上了大廈側邊，而遠方長出了玻璃帷幕的高樓，藍天白雲從遠方的佈景轉映到一棟棟大樓外牆上。

(06:34) 整座城市擠滿各種建築物，再也沒有

任何自由的空間。現代主義的街屋、頂樓加蓋與天線、KTV 看板、後現代公寓以及玻璃帷幕大樓像是潮水一樣撲來。銅像轉著頭，幾乎快把脖子扭斷了。

第十三場 (06:50)

銅像身後的官署倒塌了，銅像坐上石製大椅，光源環繞著他的臉部，照出誇張的明暗對比。他被紙板一般的白色水泥牆包起來，蓋上中國天壇風格的青色屋頂，在詭異的底光照射下成為仿清代宮殿風格的中正紀念堂。天色昏暗下來，城中滿佈高聳的玻璃帷幕大樓，台北城再次回到了黑夜。

主題

現代主義的影像敘事

本片完全違反傳統故事的敘事模式。它沒有情節 (plot)，沒有人格化 (personify)⁴ 主角，也沒有顏色與構圖上的強烈氣氛。習慣傳統敘事的觀眾，初看本片可能會立即感到納悶：「故事」究竟何時開始？主角是誰？而在影片結束之後，可能又會不解：做為一場歷史再現，本片究竟主張什麼？作品對於台北，以及對於城市有什麼想像？

4. 將關注物呈現為人。視其擁有個性，思維，會以人的方式行動。

觀眾無法直接按圖索驥找到上述問題的解答。片中的符碼沒有固態的象徵意義，導演也不直接闡述自己認定的價值，而是順著時間軸在有限的空間中重新搬演一個世紀的樓起樓落，讓觀眾與眼前的現象對話。影片費心地使用黏土塑成紅磚、水泥柱、門窗與裝飾元件，順著建築物的構成順序搭造模型，但卻不讓建築工人出現在影片中，藉以讓觀眾了解這部片的主角是建築物，是城市，而不是人⁵。

本片的重點在於建築物的部件與結構、街道的重量感以及整體性，一間間的街屋接連填滿城門旁的空間，各自擁有不同的山牆與巴洛克裝飾，又在影片後半如骨牌般迅速地被現代主義的方正水泥房以及模組化的大樓所取代。這些元素在本片的運鏡與視覺空間所引導下呈現出街道面貌的形象，以及自發性而有機的城市變遷。鏡頭下的建築物像植物一般生長出來，又像土石一般崩毀，有著一種不可強力而為的命定必然性。

市容變遷沒有簡化的責任歸屬

在刻意屏除人格化的角色以及故事情節之後，本片產生史學研究式的疏離效果。連續不斷的

5. 從 03:12 眾人圍觀蔣中正銅像的一幕可以看見接近 20 個人偶。這些人偶在之前與之後的鏡頭也都陸續出現，所以可以確定影片是刻意要將建築物的重要性提昇於居民之上，刻意將容易吸引觀眾目光的人排除於畫面之外，而非受限於道具不足。

建物拆遷畫面像是縮時攝影⁶，讓觀眾習慣於景物變化，美感體驗著重在市街的整體面貌上，而非單一建物或某種美學風格。這種手法與前述的建物自然有機性產生呼應。本片的建物更迭少了人的意志，不提供建物風格轉換之間的歷史事件，樓起樓塌宛如自然界中的風化地貌。

我們習慣以事件為單元思考身邊發生的一切，習慣尋找該為事件負責的人，藉以簡化實際運作的肌理，並將自己可能共享著的責任推卸到決策者身上。但本片的處理方式不讓觀眾在觀看時把整個城市的歷史簡化為幾個先後事件，而是還原為連續發生的現象。當畫面隨著城市發展而逐漸擁擠陰暗，配樂節奏逐漸加快，台北城的演變呈現出無法逃脫的命定感，以及無路可出的陰鬱氣氛，提醒觀眾台北城的景觀演變是包含統治者、居民、經濟與社會面的歷史過程，不存在簡化的責任歸屬與寓意。

鏡頭

以建築物作為角色

觀賞過其他定格動畫的觀眾會很快地注意到本片在黏土堆疊上的速度特色。以前半段的紅磚

6. 以正常時間或間隔時間拍攝，之後加速播放，令時間在影片中加速流動。

築屋時期為例：黏土製造的紅磚依序出現在空間中，一塊塊在觀眾眼前疊成柱子，砌好騎樓的拱頂，嵌上一樓門窗，再進入二樓牆面。主體結構完成後才加上頂樓的山牆與二樓的陽台，並將工作流程傳遞給下一棟鄰近的建築。

這樣的安排加深了觀眾對於建築出現過程的認識。在影片費心的考究與製作下，片中各時期的建物宛如微縮模型 (miniature)⁷ 般擬真。尤其四合院的瓦片、街屋的山牆花紋、水泥房舍頂樓加蓋與理髮霓虹燈等等細部配件的精細度都強烈到能夠一眼認出各自指涉建築的特徵與風格。

比起商業性的定格動畫，本片明顯沒那麼流暢，一格一動的感覺明顯。這種技法讓建築的分解過程更加清晰，也讓不同建築方式的時間與工法差異清楚地映在觀影經驗中。清代三合院以及紅磚街屋的建築速度較慢，但卻因為構成的建築最小單位是磚頭，堆疊的過程充滿快速的節奏感，觀眾甚至能從其中聽到並不存在音軌中的，紅磚相碰的喀啦喀啦幻聲 (paracusia)⁸。

進入蔣中正時期之後，日據時代的紅磚屋開始解體傾倒，被泥白色的現代建物取代。影片以預先鑄好的柱子與牆面作為建築塊 (building

block)⁹，使得每棟建築物需要的建築步驟大幅減少。比起紅磚一個個磚頭疊起的方式，物理上的建築速度快了許多，但在觀影經驗上卻少了磚頭急遽堆疊的心理節奏，降低了蓋房子的真實感。後段的帷幕大樓更是轉眼間蓋成，建築過程幾乎消失，觀眾能看到的只剩下建築的結果，城市轉眼間就被突然出現的大樓擠得喘不過氣，變遷過快的魔幻感被進一步加強。

在建築物配件部份，影片讓預鑄好的鐵窗爬上建物的窗戶與陽台，呈現殘酷的鐵面具感；又以紙板呈現頂樓加蓋的脆弱，以較為粗糙的零件呈現電視天線的玩具感，藉以強調居民們一切以方便為依歸的改造，如何破壞建築物的整體性。



9. 每一動的基本單位。例如紅磚屋的柱子由許多磚塊砌成，而水泥屋的柱子直接完整地出現。

博物館式的再現

片中的建物與市景呈現博物館一般的氣氛。在影片最初，鏡頭環繞著從主屋擴建的四合院橫移，而之後又在北城門周圍市街的建成過程中多次使用相同的環繞。旋轉的建物環境配上靜止的天空背景，給予觀眾模型臺座一般的視覺經驗，暗示著全片是一種在有限空間下的再現 (representation)¹⁰。

全片拍攝建築物時大多使用中景鏡頭。從相當於房子二樓的高度略為俯角拍攝，將建物的全身以及週邊環境納入畫面中。建物大部分均以正面入鏡，輔以環繞式的橫移，呈現最多的柱式，窗式，以及陽台與頂樓的設計細節。除了城景，各棟的建築風格與建築細節之外，影片盡可能地讓畫面維持乾淨，不置入其他元素，藉此讓觀影體驗集中於建築的理解與審美上。

在滿溢著對建築的關心之外，本片也全然地信任觀眾的判斷力，拒絕以常見的特寫移鏡來描繪建築物細部構成。一般而言，我們在知識與欣賞性質的影片上經常看見填滿畫面的細部特寫，鏡頭逐步掃過被攝物或模特兒的全身，並於重點特徵加長時間，藉以引導讓觀眾的注意力。本片全然捨棄這種強迫性的技巧，不以教學者或引路人自居，也不用畫面框架來剪裁觀眾的

10. 以相似的，保留所有關注特徵與抽象結構的方式，重新呈現被描述物。

7. 摘取重要細節加以強化，但也保留一定擬真性的模型

8. 感受上所聽見的，現實中並不存在的聲音。

思維。影片呈現一座模型化的台北城景，耐心地等待觀眾的注視，給予完全的自主思考空間。

進入水泥建築時期後，影片逐漸從中景的移鏡讓位給近景的剪接。現代主義的樓房具有單純的立面外觀，像是相同的櫃子層層堆疊，呈現著重複性的建築規律，而非單一建物的整體。拍攝鏡頭在呈現街景時不再著重建築全身入鏡，而是以鄰接幾棟的半身並排立面替代之。鏡頭在不同的建築部件之間快速剪接，在加入金屬質地的配樂中呈現出帶著搖滾風的破碎感。觀眾無法再擁有足夠的時間看清楚任何一棟樓房，轉而被節奏牽引著，在眼中塞滿頂樓加蓋、鐵窗，以及從不知何處一棟棟升起的摩天大樓。在快速的動作下，數量和重複性成為了重點，細節則無人聞問。後半段影片出現大量推拉鏡頭以及特寫，增加鏡頭造成的扭曲現象，而結尾的魚眼鏡頭更是扭曲的高潮：鏡頭造成的筒狀變形配上銅像下方陰森的打光，為中正紀念堂週邊的大廈群染上恐怖電影的不祥氣氛。

視覺的思考與注視需要時間。當時間不夠的時候，觀眾只能被動地接受一切。嘈雜而紊亂的視覺感受成為直覺性的負面情緒，而非具有思緒縱深的審美經驗。我們甚至不會特別注意到影片裡的推拉鏡頭越來越多，也難以自主地發現原本已經破碎化的城市景緻在連續的推拉與快速剪接技巧下讓人更加感到壓迫和暈眩。在

陳述完世紀末擁擠的市容之後，影片隨即在打著陰森底光的中正紀念堂中嘎然而止，留下不舒服的觀眾。快速的場面調度讓我們無法當下為自己的情緒找到理由與出口，於是更加地無路可出。



場面調度

因果關係

影像敘事是時間上的幻象。鏡頭與鏡頭一旦相連，即使前後兩者毫不相關，觀眾依然會認為銀幕上發生的事情有因果關係。這項特性使電影、電視、MV 等等影像媒材在傳達故事與氣氛上擁有獨特優勢，卻也讓影視的主導性過強，在分析與旁觀議題時需要更加小心，以免限縮觀眾思考的空間。

然而本片刻意不在銀幕上造成直觀而固態的因果關係，而是留下冷靜的敘事距離，不在鏡頭裡留下太多個人評斷。影片的審美喜好相當明顯，前半段的紅磚街屋作工細緻，現代主義以降的畫面則被刻意強調其雜亂與擁擠。然而，在進行城市美學評斷的同時，影片也利用黏土形式的特性讓責任歸屬不至於扁平化。

當觀眾看著美麗的老屋讓位給擁擠沈重的水泥大樓，必定下意識地在影片中尋找市容衰敗的可能原因。影片給予許多線索，但不給予結論。城市的變遷是複雜的，不可能簡單地被歸納成幾個原因，無論那些原因看起來多麼萬能。

同樣地，本片中的獨裁者形象也特意跳脫了同時代習用的單一社會批判。片中的銅像形象大抵符合國民政府在各年代所刻意營造的蔣中正氣質，然而刻意不將銅像做得太像畫像或硬幣浮雕中常見的蔣中正臉孔，表情與動作形象與其說是威權體制下的獨裁者，反而更像亂換衣服，搖頭晃腦的小丑。

銅像在越來越醜的城市中央志得意滿，讓人不知該嫌惡還是發笑。在片尾快速旋轉的街景中，它搖頭晃腦，和觀眾一同暈眩，卻在暈眩之中漾起微笑。它坐進宛如恐怖片的中正紀念堂，像是將周圍的混亂視為自己的偉業而滿足，也是舊世界老者被跟不上現實浪潮

後的自我安慰。

銅像看似動作頻頻，但它的動作既沒有直接引起之後的變遷，也不是對於之前變遷的反應。影片的剪接方式讓串場前後的意義連結擁有太多可能性，藉此指出威權的可笑。政府權力與城市地景彼此對應，它們都源自於不可思議的現實，一旦摘取出來擺在一起就產生荒謬不合理的疑似敘事，對威權統治扮了個大鬼臉。

舉例來說，在 70 年代的現代主義街道以及 80 後的頂樓鐵皮屋之間，銅像地開心搖擺；而在頂樓加蓋與鐵窗時期之間，銅像換下軍裝拿起書本。每次銅像的動作都緊接著市容的墮落，但觀眾無法確定這樣的墮落究竟是對銅像意志的依循還是反抗，是弄巧成拙還是毫不在乎。由於前現代感的銅像座落在城市中央本身就格格不入，觀眾甚至可能覺得銅像的動作始終都只是空喊，無法撼動城市分毫。銅像不會說話，甚至連符號化的肢體與表情語言也沒有，它的沉默給了觀眾思考的空間，高度尊重歷史客體，並給予觀看者完全的評論權。

思辨

古蹟的能動性 (agency)¹¹

藉著以建築物作為角色，本片挑戰了常民常識中對於古蹟的態度。過去的古蹟思維重視維持原貌，努力將古蹟封入時空膠囊，讓它以歷史之眼旁觀急躁而短命的人世變遷，並作為後人理解歷史的憑依。

這種思維忘記建築物的不可能獨立於使用者存在：片中的北城門只有在片初保有城牆時擁有整體感，只有在民宅還是四合院的時候才感覺活著。一旦離開了原本的場域，就相當於死亡，只能站在原地，看著周圍的世界快速地圍繞自己旋轉，卻完全無法與其做出任何互動。當水泥建物快速竄起，北門與蔣中正銅像分據一條路的兩端。銅像一刻也靜不下來，而北門則淪為了對照物，除了靜止的身姿之外，剩餘一切意義都從城市中消失，與其說北門是變遷的見證者，不如說是被變遷遺落的異鄉人，無依無言，徒剩荒謬。

黏土做為建築，建築做為黏土

以黏土表現建築風格與市容印象的方式，讓本片同時在感官印象與象徵意義上同步增加了層

次。黏土的視覺意象本身就內藏流動性，不可能呈現工業化的剛性角度。即使像本片一樣刻意做出方正的磚瓦梁柱，模型依然不像開模製成的塑膠或金屬一樣平滑。製程上的大公差以及輪廓的細微凹凸提醒觀眾一切來自手制的捏塑與切割，以及玩泥巴一般的遊戲性，而模型表面的土系光澤則暗示著黏土裡潛藏的液體感，以及模型的沈重重量。

這些特性讓黏土遠比其他材質更適合描述台北民間建築的變化。現實裡的建築無疑是固態的，但隨著樓起樓落，在時代流變的過程中卻顯得液態。本片以定格如石，拆建如泥的黏土突顯出這種流質特性，保留拆建過程與殘骸，提醒本片觀眾現實中的樓起樓塌，而不同時期風格的劇烈反差在加速流動的模型搬演之下，也讓人想起積木與玩具。

黏土的重量則以媒材的物理特性翻轉日常中的想像幻象。對於擁有者，建築的固態是意志的體現。尤其現代主義建築的方正格局、功能依歸的力學美感取向，讓建築物作品給予觀者一種力量的幻象，忽略一切事物內藏的崩毀宿命。建築的力量幻象有一大部分源自材料力學¹²，而本片以黏土再現建物的過程，讓原本

11. 作為行動主體的能力，或者作為主體與社會結構互動的能力。

12. 舉例而言，鋼筋水泥的高強度讓平頂房屋成為可能。若以木材直接仿製現代主義的房屋，屋頂將易於崩塌。

潛藏於建築內部的重量感，藉由黏土的柔軟浮現在畫面上。片中建築物隨著樓層增加而彎折，彷彿隱喻著建築物正被自己的重量從內部緩慢地壓垮¹³。

欠缺美學主體性的混亂

上一個世紀的我們還不懂得思考自己適合怎樣的房子，不明白建築風格背後承載的設計理念，設計原則與使用需求欠缺溝通，造成鐵窗與違建爬滿現代主義水泥大樓¹⁴。我們的反思與體驗不足，無法在商品化與多樣性的後現代文明中保有主體性，無法因工藝與設計的多樣化而獲益，反倒會被衍伸出的商品宰制。工藝演化越快，可支配的金錢越多，主體性不足的使用者就越暈頭轉向而無所依歸。

因為各種原因，過去的台灣社會不習慣在日常生活中培養美感，不理解物品與住家的設計原理，以方便取向凌駕一切美學要求。當方便的水泥、鐵皮，以及玻璃帷幕出現，我們在理解之前就先被征服，在溝通與嘗試之前就做出選擇，沒有造出屬於自己的，能夠承載速度與金錢能量的形式。速度與繁榮的龐大能量在街道

13. 最明顯的鏡頭是 (06:14)-(06:16) 的主街左右兩側。

14. 現代主義的建築重視功能美，以幾何構圖規劃畫面整體，也因此拒絕完工後的更動。這種風格更需要設計者與使用者互動，才可能預先防止鐵窗與鐵皮頂樓現象。

間無主流竄，不同的物件美學彼此衝突，整座城市在混沌的侵蝕下逐漸荒謬醜陋。

建築風格簡介

閩粵式農舍

 為超連結

明清時期漢人搭建。砌紅磚為牆，木為梁柱，瓦片為頂。自主屋廳堂向左右擴增廂房，成為習知的三合院。廂房與主廳均面朝中央曬穀場開門，便於家人交流與防禦外敵，為農業社會大家庭的主流屋舍。

街屋

與中國沿海省份相同設計的住商兩用房舍。沿街而建的狹長型。左右牆壁與鄰舍共用故無開窗，前後舍間有天井。立面開門，因江南多雨而設騎樓「亭仔腳」供顧客躲雨遮陽瀏覽貨品。早期磚木造，清朝以南洋洋樓為基底改為「殖民地式」。日治引進巴洛克式立面，在山牆、女兒牆、陽台等裝飾件使用浮雕、洗石子、翻模等等。為舊市街的主流建築。

現代主義平房

鋼筋水泥為骨。房頂水平，外牆簡約無裝飾，以使用功能與材料力學為美學基底。經常出現簡單連續複製的結構。台北許多街道原為紅磚街屋，後採用現代主義之後依然保留立面的騎

樓與左右兩側不開窗的設定，只是立面木門變成鐵捲門。

帷幕牆 (Curtain Wall) 大樓

台灣習稱玻璃帷幕。大樓外牆不承載或傳導主結構之載重。外牆以金屬架框，嵌以玻璃，陽光能穿過外牆直接射入屋內，增強採光和保溫，並隔絕風和雨水的滲透。通常以數個基準單元，依重覆之比例組成，預鑄好之後搬送至工地直接組合。其中玻璃帷幕的設計緣起於高緯度國家，故沿用至台灣時產生許多廢熱問題。

延伸閱讀

石昌杰《妄念》(1982)

石昌杰導演的第一部作品。黏土的液態性在前半巧妙地傳達創作者的童心與徬徨無定，而在後半則成為創作者與作品彼此捏塑的意念象徵載體。

可先於 [此處](#) 欣賞片段 

Chris Landreth《Ryan》(搶救雷恩大師，2004)

講述加拿大動畫師 Ryan Larkin 創作與生活景況的動畫紀錄片。利用人物外型上的變形、缺角、變色等技巧呈現角色的心理狀態。2004年奧斯卡與金尼獎最佳動畫短片。安錫，渥太華等等動畫影展最佳短片。

全片可於 [NFA 網站](#) 觀賞 

亨利·謝利克 (Henry Selick) 《Coraline》
(第十四道門·2009)

改編 Neil Gaiman 同名小說的停格動畫長片。以黏土以及其他玩偶零件對人物進行變形的部份充分展現停格動畫如人偶劇般的詭祕美感。由於劇情導向、傳統敘事結構，以及成長小說主題，容易引起學生興趣。¹⁵

山村浩二《頭山》(2002)

帶著童趣和荒謬的超現實寓言。山村浩二的成名作。表現主義式的鏡頭配上極具導引力的落語旁白，將觀眾拉進高度的寓言懸念之中。高潮與寓意疊合為玄妙的奇異點。直到影片結束之後，觀眾還會懷疑自己是否還沒爬出故事。2003年安錫、2004年廣島動畫影展最佳短片。¹⁶

15. 其實《Mary and Max》以黏土動畫而言成就無疑更好，但過於文學性，擔心小學生難以感到興趣。

16. 說到藝術性的黏土動畫一定是斯凡克梅耶 (Jan Svankmajer)，但他的作品全都涉及性愛情節，不適合國小學童。

參考書目

- 石昌杰，「如夢影動—我的影像創作與實驗」(2000)
- 石昌杰，「動畫全方位—動畫創作自述」，中國文化大學出版部 (1998)
- 石昌杰，「我的偶動畫創作歷程」，「電影欣賞」第 86 期 (1997)
- 李乾朗、閻亞寧、徐裕健，「台灣民居」，中國建築工業出版社 (2009)
- 李乾朗，「台灣近代建築」，雄獅美術 (1998)
- 李乾朗，「台灣建築史」，雄獅美術 (1979)
- 李乾朗，「台灣建築百年」，美兆出版 (1999)
- 蔡金惠，「台北都會區都市人口變遷之研究」(台灣師範大學地理學系碩士論文) (2009)
- 「東元獎得獎人介紹：人文類—石昌杰」，財團法人東元科技文教基金會 (2012)

— 電影藝術前進校園 —

「認識電影」輔助教材

動畫概論

動畫概論

文 / 單忠倫

動畫的定義

提到動畫，每個人就會在腦海中浮現許多兒時歡樂的回憶，例如美國迪士尼動畫《白雪公主》、《101 忠狗》、《獅子王》等；還有日本動畫大師宮崎駿的《龍貓》、《天空之城》、《神隱少女》等。如今這些作品都已成為動畫的經典作品，普遍獲得世人的喜愛。

然而，什麼是動畫？

很多人認為所謂動畫就是「會動的畫」，這樣的說法很容易了解卻不夠精確，因此，早期學校教育最常用的定義是「使用單格攝影與製作的影像」。然而邁入數位時代之後，動畫已經部份或完全使用電腦製作，因此上述定義已明顯不足，如今宜修正為「使用單格攝製或逐格著色輸出的影像」。這三種說法的不同之處，就在於後兩者強調的是「動」—動作表演，動態影像，而且是「單格」(single frame)，「逐格」(frame by frame) 操縱、攝影、製作或者輸出的「動」，而不是「畫」—靜態畫作、單一畫面而已。

加拿大動畫藝術大師諾曼·麥克拉倫 (Norman McLaren) 最早提出，動畫不僅僅是「會動的畫」，而是表現「畫面之間的動作」的一種藝術，如此就簡明扼要地點出了動畫創作的精髓。也就是說，動畫師和動畫家能透過單格畫面，影格之間的些微差距，操控畫面中的角色或非角色的動作與動態。因此，動畫創作的材料與製作技巧，也不必局限在手繪的畫面表現上。

而根據動畫創作材料與製作技巧的不同，動畫類別大致可區分為停格動畫、2D 手繪動畫、3D 電腦動畫、實驗動畫與其它類別等五種。

動畫的類別

停格動畫

傳統立體動畫是應用實體的物體與物品為拍攝對象，逐格操控物體的動態變化，然後逐格拍攝而成的動畫影片。通常根據此種拍攝手法的特色，傳統立體動畫也被稱為停格動畫 (Stop Motion animation)。然後依據被拍攝對象的特性，或者角色製作所使用的材料屬性，再

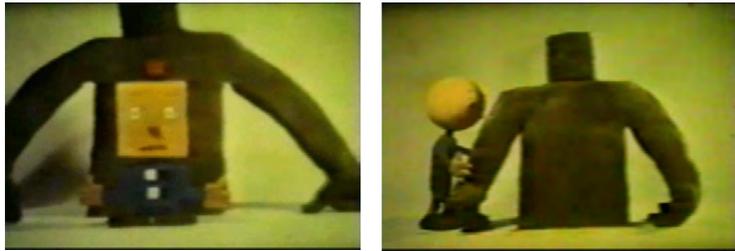
分為偶動畫 (Puppet Animation)、實物動畫 (Object Animation)、模型動畫 (Model Animation)、黏土動畫 (Claymation) 等次類型。

停格動畫最吸引人的神奇之處，也就在於那些原本沒有生命的偶、黏土等實物，竟然能夠被賦予生命而栩栩如生的活起來，甚至表演起各種不同故事的動人魅力。國際上有幾位知名的停格動畫導演，如尼可·帕克 (Nick Park) 的《酷狗寶貝》系列、《落跑雞》等，還有美術風格特異的提姆·波頓 (Tim Burton) 的《聖誕夜驚魂》、《地獄新娘》等作品，都是相當經典的停格動畫作品。

台灣停格動畫的起點

相對國外風行已久的停格動畫，屬於台灣本土的停格動畫創作卻起步得很晚，發展過程中也充滿著自我摸索的草創痕跡。其中由石昌杰和杲中孚合作拍攝的《妄念》(1982)，則可算是台灣第一部完整的偶動畫短片。《妄念》跳脫當時清一色平面動畫的型式，以停格動畫的手法，營造一則人與意念的故事。主角人偶

看到出現在面前的黏土，於是他突發奇想，用最大的一團黏土捏出了一個大大的機器人，沒想到機器人完成後，卻反過來把主角人偶，捏成了自己的模樣。以簡單的表現形式與簡約的寓言式敘事，表現了動畫創作者對於創作的自覺與反思。



《妄念》停格動畫劇照

另一部作品《台北！台北！》則是以複合的素材和停格動畫拍攝手法所製作。畫面以隨著時代更迭不斷變換的建築風格，以及居住其間經歷著變遷的人們，表現台北在數十年間所經歷的都市化過程。灰色水泥牆取代了原本的紅磚房屋，接著出現高架道路與更高大的高樓大廈，它們遮蓋住原本湛藍遼闊的天空，並無情地壓迫著城門古蹟，人們開始在頂樓加蓋違章建築，鐵窗也紛紛的飛入都市，蓋在每一戶人家的門窗上，而矗立在馬路上的政治人物的銅像，則自豪地看著眼前的變化。此片以停格動畫手法，勾勒了台北城市快速變遷的歷史樣貌，形塑出環境的混亂與政治失衡下的黑色幽默。動畫作品《後人類》，也同樣是以複合素材來



《台北！台北！》停格動畫劇照

表現的停格動畫。利用廢棄物拼裝成的機器人偶，發揮了角色造型設計的創意表現。故事藉由一則機器人的科幻寓言，暗喻無止盡地發展核能，可能帶給人類大型災難的憂患意識，更進一步突顯領導者爭權奪利的自私心態，與階級制度的不公。



《後人類》拍攝工作現場



《後人類》停格動畫劇照

2D 動畫

平面動畫在動畫發展史上是歷史最悠久的一種動畫類別，通常以各種傳統繪畫媒材，諸如：鉛筆，彩色筆，水彩，粉彩等畫在動畫紙上，或者以賽璐璐顏料描線填色在賽璐璐透明膠片上，然後經過動畫攝影機單格拍攝製作完成。因此，平面動畫大致上又分成手繪動畫（Hand Drawn Animation），賽璐璐動畫（Cel Animation）等幾種次類型。而在進入數位時代後，許多 2D 動畫的電腦應用軟體紛紛推出，又可分為數位 2D 手繪動畫（如 TV paint Animation 軟體）以及向量式 2D 動畫（如 Flash，Toon Boom 軟體），統稱為數位 2D 動畫（Digital 2D Animation）。

卡通風格 2D 動畫

以台灣的動畫作品為例，由虞雅婷、葉亞璇、鍾玲等三位創作者所創作的動畫作品《Out of Sight》，就是具有手繪風格的 2D 平面動畫，色調層次豐富的水彩畫風格背景，搭配上可愛樸實的角色造型，以及具專業水準的角色動作表演，使得這部 2D 平面手繪動畫，成為令人驚豔的動畫佳作。

此片在製作上結合傳統 2D 平面動畫與電腦數位化的製作方式，先在紙上畫出角色與背景圖鉛筆線稿，再使用電腦數位化來處理後續的上色，動態測試、合成、特效、剪接等步驟來完成影片。



故事內容是在描述一位盲眼小女孩在街上被搶走了包包，忠心的小狗飛奔去追搶包包的壞人，因為失去帶領她的同伴而偏離了原來熟悉的道路，但靠著其它敏銳的感官，小女孩展開了一段冒險旅程。途中，她將撿到的樹枝想像成一枝魔杖，同時也運用她的嗅覺，聞出了面前的一間麵包店，以及一位充滿花香氣的女人；而運用聽覺，她也聽出了路邊等公車的人群和小狗呼喚自己的叫聲。最後，小狗狗果然為主人搶回了包包，再度踏上她們原有的路程。



數位手繪 2D 動畫

數位手繪動畫的製作方式，是將傳統手繪動畫的製作流程，改為使用電腦動畫軟體直接繪製，而不再使用傳統之畫筆、動畫紙、定位尺、顏

料等工具。而 2D 動畫軟體中具有的特殊筆刷，可以模擬出炭筆、鉛筆等傳統媒材，繪製出具有豐富明暗層次的畫面。除此之外，還可以應用動畫軟體之紙張材質、光桌、律表、攝影機運鏡等功能，進行數位化平面動畫製作，使複雜費時的平面動畫製作變得容易許多。

陳麗娟的動畫作品《無聲的愛》是一部炭筆畫風格的 2D 數位手繪動畫。此作品描述女兒面臨父親往生前，內心掙扎與不捨的真切情感。技巧上以嫻熟的造型描繪功力，配合色彩單純但明暗層次豐富的調子，以及充滿創意想像的構圖表現，創作出一部簡短卻感人至深的動畫作品。

作者在創作理念中提到：「父親的死亡，讓我回想起真愛是在日常生活中，無聲的傳達著。」經由此動畫作品，創作者真誠地訴說出父親對女兒無聲的愛，以及女兒對於逝去父親的思念。

數位向量式 2D 動畫

馬匡霈創作的動畫作品《「我說啊，」我說》，則是一部以數位向量式繪圖技術創作的 2D 平



以軟體之光桌功能比對前後動態



女兒坐上父親的摩托車

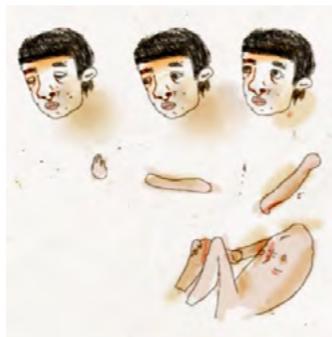


《無聲的愛》動畫劇照

面動畫。製作上結合剪紙動畫、數位向量繪圖兩種動畫形式來表現角色、場景、動態等，並刻意簡化角色設計的細節，而以色塊來表示頭部、手臂、身體等區塊，經營出類似剪紙動畫的風格，結合軟體中各式各樣的紙張材質功能來豐富畫面的肌理，並以 2D 動畫技巧模擬出彩色水墨般的渲染動態，使得每一個畫面都呈現出多樣化的質感細節。



以剪紙動畫技巧製作角色



分開處理之頭部與四肢

作者坦然地以自身的失戀經驗作為創作發想，由一個署名 Michael 的收件人，導引出一連串令人難以預料的幻想情節，讓觀眾感受失戀主角的低潮悲傷與寂寞無奈。影片中結合了許多台灣文化符號為表現元素，如寫滿繁體中文字的信封、紙箱、霓虹燈招牌、命理面相等，形成一種充滿本土特色的視覺風格，故事內容和畫面的層次，都相當豐富且耐人尋味。



《「我說啊。」我說》動畫劇照



3D 電腦動畫

3D 電腦動畫是全程使用電腦動畫軟體（如 3D Studio Max、Maya 等）來進行製作。它是在虛擬的立體空間中，創造出一個具有電影攝影棚功能的環境，來進行以下步驟：建立 3D 模型、材質與貼圖、燈光照明、攝影機、動畫表演、著色算圖等步驟，最終輸出完成的動畫。3D 電腦動畫的主要發展方向，大多是以追求寫實為目標，因此研發出許多模擬真實物理現象的功能。如今 3D 電腦動畫除了可以模擬出非常真實的光影效果，還能營造出擬真的自然環境，利用分子系統還可產生如下雨、下雪、火焰、煙霧等各種自然現象，甚至模擬出毛髮的樣貌，呈現出逼真、毛茸茸的質感。

在傳統動畫充滿想像力的基礎上，加入 3D 電腦動畫所特有擬真寫實的表現能力。因此，在 1995 年之後，造就了美國動畫產業以 3D 電腦動畫為市場發展主流的風潮，如家喻戶曉的皮克斯動畫公司（Pixar Animation Studios）所推出的《玩具總動員》、《怪獸電力公司》、《超人特攻隊》……等系列作品，都已經成為最受歡迎的 3D 電腦動畫電影。

非寫實風格 3D 動畫

由詹富麟創作的動畫作品《離人啟示》，是一部以非寫實繪圖技術製作的 3D 電腦動畫。混

合了寫實的 3D 動畫與非寫實的繪畫調性，搭配可愛風格的角色設計與場景物件，形成一種具有插畫質感的視覺風格。

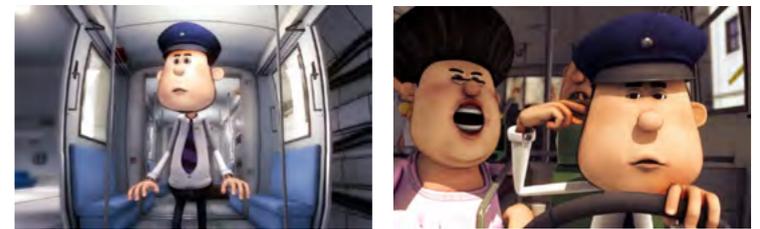


公車手繪設定稿



公車 3D 電腦模型

創作者特別關注光線照明的經營與規劃，利用 3D 電腦動畫軟體的照明功能，使光線不再只是單純的用來照亮物體，更被賦予製造環境氛圍，甚至輔助故事進行所需的情緒表現，使整體畫面能產生更豐富的戲劇效果。例如塞車的街道場景，主要的情境是擁擠而熱鬧活潑，因此設定為午後的艷陽天，以自然陽光與暖色光為主要光源色調。藉由這樣的手法來表現主角身處

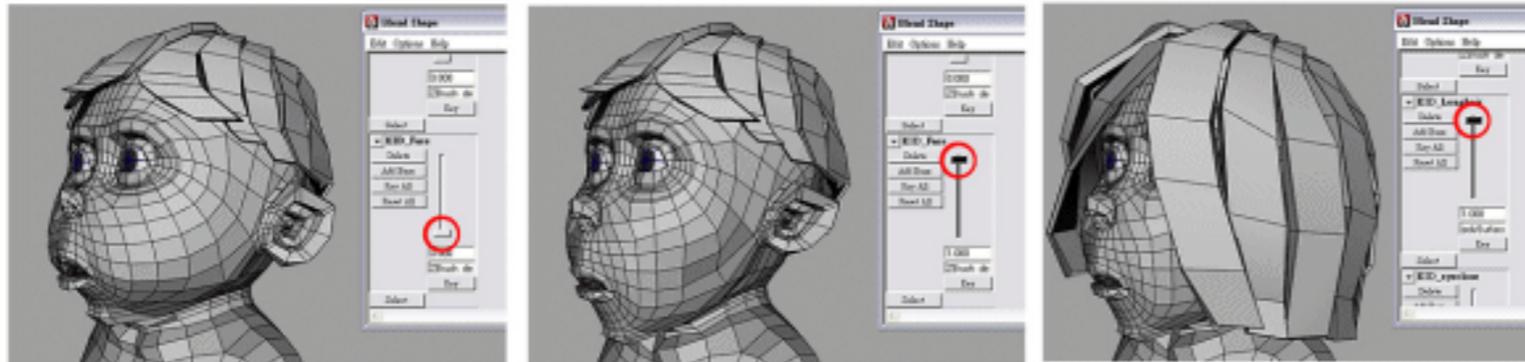


《離人啟示》動畫劇照

作者以獨自來到台北這個都市的經驗為出發，將異鄉遊子面對不同的價值觀與環境，所產生與環境疏離的矛盾、冷漠與孤獨的感受，透過快速變換的場景，捷運列車中消失的乘客以及超現實的飛船碼頭，將現代都會疏離的人際關係，以輕鬆逗趣卻引人深思的方式表現出來，訴說出外人渴望逃離孤獨，隨著眾人自由飛翔的心情。

3D 電腦動畫的形變

高逸軍的動畫作品《抓周》，則是以 3D 電腦動畫表現「形變」技巧的最佳範例。透過 3D 軟體控制模型頂點的位移變化，產生物體扭曲與外型輪廓線的改變，不僅達到由物體形變為另一種外型的效果，更可以細緻表現轉變的中間過程，達到超越大自然物理法則限制，讓人們目睹現實生活中看不到的視覺效果。作者將 3D 形變技術運用於強化故事情節「轉變」的戲劇張力，塑造出小孩瞬間長大、空間物件拆解變換的精采畫面。



電腦動畫軟體中的角色形變設定

作者透過 3D 動畫技術重新詮釋《抓周》這項東方特有的傳統文化習俗，讓逐漸式微的傳統民俗受到注目。父母在小孩年滿周歲時，會事先準備各種代表未來職業性向的象徵物品，例如以書本代表學術或文學；攝影機代表影像創作；籃球代表運動；吉他撥弦片代表音樂領域



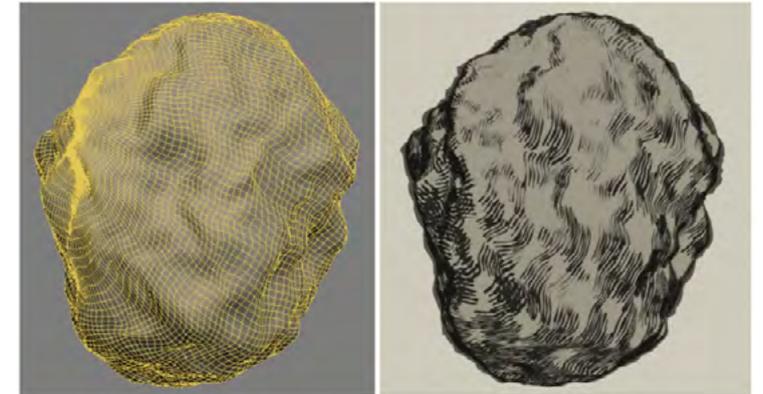
《抓周》動畫劇照

等等。一字排開讓孩童自行抓取，以此預測他未來可能從事的職業。但本作品中的這對夫妻，卻不斷對孩子所抓到「未來」充滿了疑慮與不安，反對孩子自行作出的選擇。最後父親與母親反而開始反目，搶著要孩子選擇自己喜歡的未來。



數位水墨動畫

而單忠倫的動畫創作《綠·柳》，則是一部以探討古代父權體制與貞操觀念為主題的敘事性動畫作品，形式上結合傳統的水墨書畫藝術與現代的 3D 電腦動畫技術，因此又稱為「數位水墨動畫」。敘事性是故事內容表現上的特色，創作者在傳統「三幕劇」結構的敘事理論中，加入「殉情」、「附身」這二種傳統的戲劇元素，為這則愛情悲劇故事增添了奇幻的色彩，也形成一種具有東方特色的敘事方式。



石頭之 3D 電腦模型與非寫實繪畫風格對照圖

製作上以電腦動畫非寫實性繪圖技術 (NPR : Non-photorealistic rendering) 以及輪廓線的演算著色技術，結合傳統手繪動畫的形式與技巧，並以傳統水墨技巧中的工筆畫為主要風格，呈現線條粗細、濃淡、色調等多樣性變化，創

造一種恬靜淡雅的古典美感。而角色頭髮、鬍鬚等，也是以相同方式繪製，再進入 3D 動畫軟體設定貼圖材質於角色模型上，最後著色階段再為人物、場景等，加上模仿水墨線條之輪廓邊緣線，塑造出傳統水墨動畫化之藝術風格。



《綠·柳》動畫劇照

故事以古代規範女性貞操的「守宮砂」傳說為典故，描寫一位生活在傳統社會下的女子，不願父權體制所強加在她身上的限制，勇敢地追求自己的真愛。然而在那樣一個以男性父權為主的社會環境下，結果只能以悲劇收場。創作者的主要理念，即在於以古典的愛情悲劇故事，提醒世人關注兩性關係的和諧，以避免更多社會悲劇的發生。而以傳統戲劇元素之古典內容，結合傳統書畫藝術的形式之美，也使得這部動畫作品，成為內容與形式緊密結合之創作範例。

實驗動畫

此外，相較於其它影視媒體而言，動畫媒體具有自由揮灑的創造性，動畫創作者如果勇於追求更具個人獨特風格的表現形式，或者堅持創作者為自我中心的美學思維，往往會激發出各種反主流風格的形式。因此，我們很難將其它

種類的動畫形式一一歸類，例如跨動畫類別、跨媒體、跨藝術領域的動畫創作等等。

時至今日，藝術家們仍不斷地藉由動畫發揮其無可限量的創作潛能，唯一會受限的，終究只是創作者的想像力吧！

便利貼實驗動畫

由劉邦耀創作的《DEADLINE post-it》，是一部以日常生活中的便利貼製作的實驗動畫。使用各種顏色便利貼結合停格動畫的攝製技巧，創作出簡單卻令人印象深刻的作品；而且一放上 YouTube 影音網站，短短兩周就累積超過百萬次的點閱率。

一位坐在桌子前的男子，因為工作太過勞累趴在桌上睡著，沒想到貼在牆上的便利貼開始產生動態變化，先是排列成「Deadline」字樣，接著又組合成各種圖案，甚至下起雨來，於是工作桌前的男子只好拿起雨傘擋雨，但依然無法阻擋如大雨般的便利貼，最後不支而昏倒。

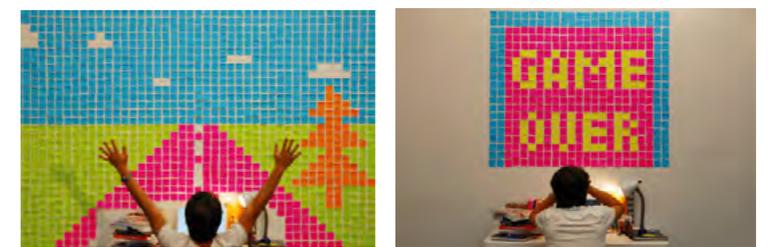
製作過程是先在紙本上作業，規劃出整體故事腳本與拍攝計劃，然後以 Illustrator 電腦軟體設計出矩陣圖素 (Pixel) 圖案，再把設計好的圖案匯入 Flash 向量動畫軟體，製作成模擬用的動畫，在進行拍攝作業時，再將這段模擬完成的動畫，使用投影機投影在牆上，以方便將

便利貼黏貼對位，貼好就位後再蓋住投影機，以數位相機拍攝單格畫面，之後便不斷重複相同步驟，直到影片完成。



《DEADLINE post-it》拍攝作業現場

創作者巧妙地藉由貼在牆上的便利貼，變化成密密麻麻的雨點、深邃的海洋、反派角色等來與主角對抗，以此反映主角承受龐大工作壓力的心情。如導演在創作自述所說：「創意需要不斷更新想法，但新想法無法靠天馬行空迸出，其實與創意極端反義的兩個字——『紀律』，才是多數創意人的成功密碼。」由此可知，按部就班、踏實的工作態度，其實才是讓創意付諸實現的最佳方法。



《DEADLINE post-it》動畫劇照