

從回憶到現實的想像(一)

回憶抽屜

The Imagination from Memory to Reality I:
The Drawer of Memory

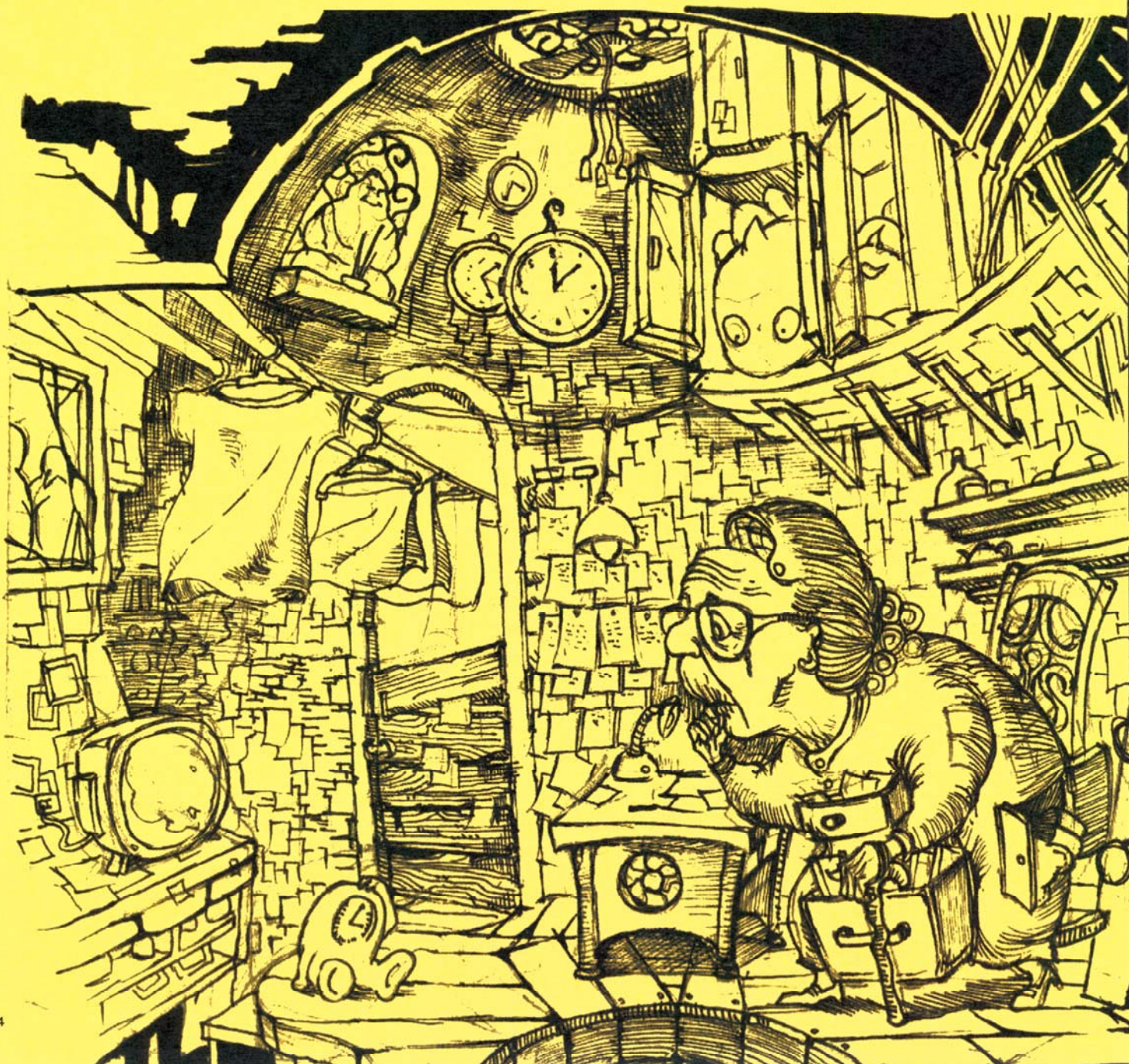
曾家駿

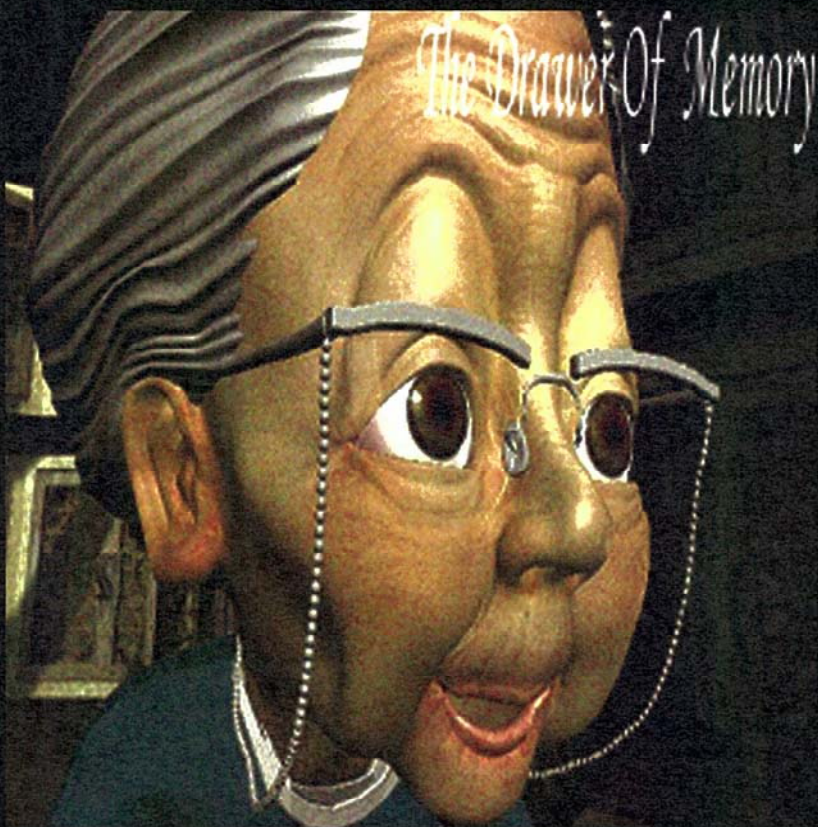
Chia-Chun TSENG

數位內容學院助理工程師

4-9

The Drawer of Memory





■小檔案

創作者：紀柏舟（芒果）

學歷：台灣師大美術系西畫組畢業、交大應用藝術研究所。

經歷：松山高中美術實習教師。

學習典範：宮崎駿、皮克斯創意總監約翰拉薩特（John Lasseter）。

最希望的事：製作短篇動畫獲得安錫動畫獎以及在可預見的將來成為長篇動畫導演。

前言

回憶抽屜這部作品可謂為學院難得的佳作，它從兩百多件作品之中脫穎而出，獲得經濟部工業局所舉辦的2005年「4C數位創作競賽」評審團大獎以及最佳劇本獎等兩項大獎。最初版本係由組長兼導演紀柏舟及其組員洪賜志，對動畫懷有著崇高的理想與抱負的兩個六年級後段班的年輕人，一年前投入數位內容學院一年期菁英班的訓練課程，希望藉由數位內容學院的訓練，能在未來台灣動畫產業甚至世界的動畫領域中嶄露頭角。後來，紀柏舟又將後續劇情獨立完成最終版本，也就是2006年新加坡的Comgraphic入圍作品的版本。

紀柏舟，台灣師範大學美術系西畫組畢業，大學期間曾參與樂團演出並於畫室教導繪畫，原本一心想當個遊走天涯的藝術家，但因為紀柏舟從小就熱愛漫畫，而他認為動畫可以結合他所喜歡的漫畫、西畫以及音樂，又因體認到自修動畫素養與製作技巧的學習速度太慢，所以他決定暫停他在交通大學應用藝術研究所的研究，投入數位內容學院，學習實務的動畫製作與應用。洪賜志則是中興大學應用數學系畢業，雖然洪賜志學習的是應用數學，但是他對動畫技術卻有著濃厚的興趣，畢業以來一直專心致力於學習動畫的技術，當他看到數位內容學院的招生訊息，知道學院提供完整的動畫製作的學習課程，故加入數位內容學院一年期菁英班的訓練。回憶抽屜第一版本結合了組長兼導演紀柏舟的創意、天分與洪賜志的技術所完成的作品。

紀柏舟在回憶抽屜中所擔任的工作除了組長兼導演以外，還負責編劇、2D腳本、3DLayout、美術設計、Animation、Texture、Modeling、Lighting、Composition等的工作。洪賜志則是負責技術指導、檔案管理、Effect、Modeling、Rigging、Rendering等。兩人的合作可謂是天作之合，所以造就了回憶抽屜這部得獎作品。

創意的發想

紀柏舟長久以來的作品都是以長者作為主題，原因是紀柏舟認為長者經過歲月的洗禮，身上每個皺紋都訴說著一個可歌可泣的故事，加上近幾年來和奶奶一起生活，所以回憶抽屜這個故事某個程度上是在訴說著紀柏舟從奶奶身上看到的點點滴滴。

故事的大綱敘述一個老婆婆，自己一個人住在記憶之塔裡，陪伴她的只有一個寵物小電視機，在老婆婆的身上裝著回憶的抽屜，每當老婆婆想起陪伴他幾十年的老伴時，老婆婆就會將記憶之塔中老公公的遺物放進抽屜裡，小電視機就會出現往日老公公與老婆婆的畫面，藉此老婆婆將自己封閉在過去的時光裡。一天老婆婆在回憶之塔裡看到老公公生前常戴的帽子，並將其放進回憶的抽屜裡回憶老公公的點點滴滴，老婆婆觸景生情之餘，正好窗外送進來一張老公公與老婆婆的合照，照片裡的老公公看到老婆婆如此悲傷，不禁也擔憂了起來。隨著老婆婆情緒的崩潰，記憶之塔與整個世界隨之也慢慢產生了變化。

創作理念

思念是一種難以表達，卻又深觸人心的情感元件。紀柏舟試圖將抽象的概念用抽屜象徵具體化，讓角色身上背負著看似美好卻又沉重的回憶負擔，獨自生活在孤獨的記憶之塔內。除了擬物象徵的用法之外，強調的是回憶在最初總是美好與令人懷念的，彷彿珍藏的寶物一件件收納在回憶抽屜裡，然而當思念潰堤，情緒陷落，人卻往往容易沉浸困頓已經成為過去的想念。此時原本美好的記憶卻壓迫自己，回憶抽屜因過於擁擠而巨大、沉重、痛苦，撐在年老的身軀上形成步履蹣跚的負擔。老婆婆的角色則是為了突顯失去長年伴侶的辛酸和孤獨，看似溫暖外表下實際上是封閉著難以痊癒的寂寞與思念。彷彿冥冥之中老伴的靈魂也有所感應，片尾老婆婆遁入的虛幻之中也代表著抽屜脫落的輕鬆，以及一種

The Imagination from Memory to Reality I:
The Drawer of **Memory**

得償宿願的解脫。

獨立製作動畫影片是一項難以形容的艱鉅考驗；本部作品從前製開始整整花了一年的時間全力創作與摸索方能完成。中間也得到許多朋友的努力支持與協助。前製作業與劇本的琢磨之外，由於紀柏舟本身為美術系出身，轉化到影像上就是對質感與光影的要求。整部影片的美術風格與氣氛花費心力，務必做到細膩以及繪畫與寫實的微妙平衡。邊創作邊摸索的路是辛苦孤獨而煩悶的，很慶幸在最後終於有了完成作品的毅力。製作動畫雖然是一項消耗生命的過程，但最終卻開啓了另一個生命，這是相當有趣且令人回味無窮的。紀柏舟表示：「若回憶抽屜能令觀眾產生一絲絲的共鳴或感動，將是創作者最大的幸福與鼓勵。今後也會秉持著不滅的熱忱與執著，繼續努力，製作更多有趣或感人的題材與故事，為台灣的動畫貢獻一點微薄心力。」

這部作品將回憶與思念利用抽屜與小電視等的實體物件具體的表達出來。作品中老婆婆的內心世界充分的反映出了人們最原始也是最真誠的思念與情感，隱喻了人們內心世界的建築與風格裡所傳達不變的真情與感動。

回憶抽屜最終版這部作品由紀柏舟延續了第一版後持續製作歷經了近一年的時間才完成，這部作品在製作時所遇到的最大困難點便是時間的有限與人手的不足。挑戰層出不窮的技術問題，在品質與時間的壓力下，順利完成這部作品，其中的付出與收穫對作者來說是最好的歷練。



數位科技的運用

紀柏舟除擔任導演之外，身兼所有前製作業，包括美術風格、角色設定，以及故事編劇與2、3D的分鏡，務求整體美術感覺的統一與柔調。前製階段是最為重要的部份，包含了整個故事主軸與意涵。因此收集資料以及不斷繪製許多2D設定稿、分鏡，花了約兩個月的時日。3D部分第一個重點為animation，個人認為角色表演故事是演譯的重心，因此設定較高的目標達成。老人的表情與肢體配合程度，整體重心轉移，以及與另一之電視機角色之對比都是設key時的重點項目。尤其是情緒與動作的結合是努力的重點。

技術方面，為了達到animation的需求程度，rigging甚至細膩到頭髮的飄動以及衣服的擺摺等等，都架設許多cluster來設key。手指部分的控制器有別於傳統的driven key設定，而是一個一個的設置在關節上，一節一節的key動畫，希望讓手部的動作變化更加自然。甚至連眼鏡帶子的擺動都設置cluster來調整。臉部則在modeling上刻畫細膩的皺紋，不全仰賴貼圖，blend shape分別做了20組有餘。場景的模型則更為複雜，物件的繁多與設計，以及對於level的要求耗費了許多時間。另外，耗費最多精力的則是貼圖的繪製。由於紀柏舟是美術系西畫組出身，因此對影像方面的風格統整要求非常重視。整個場景和人物的貼圖全都是影像結合手繪的貼圖製作。老婆婆臉部以及全身為純手繪的貼圖（photoshop）。臉部總共製作了六張貼圖，頭髮則用模型和貼圖疊了四層包覆。最主要的目標就是「繪畫的寫實與自然」。場景部分則是大量運用layer texture和photoshop的交互製作，光是地板的紋理及室外的磚牆就製作了八層以上。

The Imagination from Memory to Reality I:

The Drawer of Memory



電視機裡的影像，是用vector 運算配合flash製作動態以及修飾，再轉進photoshop裡疊上繪畫質感，最後批次算圖進AE輸出，最後再用avi檔貼回電視材質球上。最後rendering則是拆層算圖，以燈光及人物影子分大約每個cut拆六層左右。後製時在合上空氣中的微粒和背景天空，以及在色調方面更加統整與修飾。聲音製作方面收集與錄製聲音（老婆婆），並進audition（聲音軟體）裡調整高低頻與迴音，音樂則是選用著名古典音樂襯底。

台灣動畫未來生力軍

回憶抽屜最終版本這部作品獲得2005年「4C數位創作競賽」動畫組最佳劇情獎以及評審團大獎。截稿前傳來該片也入圍了2006年台北電影節的幸運消息，將在新光影城放映。從作品中，我們看到紀柏舟細膩的畫風，無論是老婆婆臉上的皺紋、表情的呈現、場景與材質的設計與製作，都在在顯示製作的用心。回憶抽屜故事情節充分表現出他想要表達的意念，將老婆婆的內心世界完整表露，相信任何一個人看到這部作品都會被這個故事所感動。談到未來的抱負，紀柏舟表示：「每個人都應有能力在黑暗的天空中，摘下你所企盼的星星。」從創意的發想、動畫的製作，讓完整版回憶抽屜這個作品能夠順利催生，中間需要不斷自我強化改造。譬如：如何在最短的時間快速地自我學習與能力昇級，此次作品也得到「4C數位創作競賽」肯定，也讓他更堅定踏上日後創作之途。談到學習典範，他表示：「宮崎駿是紀柏舟最為推崇的動畫師，他以宮崎駿為目標，致力達到如宮崎駿作品的境界。」從上述的話語中，是紀柏舟對自己未來角色的看待。相信在不久的將來，勢必可以在動畫領域發光發亮。



The Imagination from Memory to Reality I:

The Drawer of

Memory