

3D動畫之創意與魅力

Creativity and Charm of 3D Animation

林大維 Dawei LIN

國立屏東教育大學視覺藝術系助理教授

吳佩樺 Pei-Hua WU

國立屏東教育大學視覺藝術研究所研究生

Creativity and Charm of 3D Animation

3D視界狂潮

2009年《阿凡達》(Avatar) 3D電影的上映，掀起一波3D特效風潮，拜科技之賜，3D動畫技術已經日趨成熟茁壯，阿凡達電影的成功，可預見未來將以三維媒體為中心的趨勢，並將廣泛的運用在電玩、商業廣告與日常生活中，相較於傳統2D動畫耗費人力與金錢、時間等缺點，3D動畫具多向度、高感性與感性體驗等優勢，已成為視覺媒體產業極力開發的創意產業，國際間競合的趨勢也日漸明顯。本文搜集國內外優秀的動畫作品，分析其美學風格與創意手法，得知一部成功的3D動畫不但能賦予角色靈魂，更能傳達視覺、觸覺、情感、態度等美感體驗，將感人故事與原創藝術濃縮成短短幾小時或幾分鐘真實呈現於眼前，打造虛擬3D的奇幻異想世界。針對國內外動畫影片進行美學探討，並將動畫表現之美學風格分為劇情美、情感美、視覺美、音效美、夢幻美、造型美、趣味美等八大類，以分析3D動畫在藝術的表現手法與氛圍內涵所表現出的特有美學。另外，包含3D動畫創意手法進行探究，3D動畫蘊涵原創與幽默手法，將日常枯燥之事化為神奇想像，增添令人玩味與耳目一新的視覺表現。

3D動畫美學風格之探討

科技的日新月異與3D動畫技術的成熟，許多動畫製作公司紛紛研發藝術渲染、動態捕捉器與特

效等軟體技術，以增加動畫美學的藝術表現與逼真性，「美學(aesthetica)」由德國思想家Baumgarten(1750)提出，為「覺察」(perceive)、「感覺」(sensory)自然或藝術的感性感受。另外，余秋雨(2006)提到藝術並非捕捉真實，而是追求感知的真實，是一連串的認假作真的過程。優秀的動畫像是一場極具劇情張力與視覺力度的舞台劇，作品要引起觀者的好奇與注意力是首要任務，以下歸納國內外3D動畫影片，歸納出3D動畫八種所具有美學風格特質，包括：劇情美、情感美、視覺美、音效美、夢幻美、造型美、趣味美。

劇情美

劇情是整部動畫的靈魂，也是受觀眾喜愛與否的關鍵，根據Cantor & Valencia (2004)認為動畫短片必須掌控在三到四分鐘內，通常講述單一或線性發展的故事情節，緊湊有效的呈現想法。而動畫片必須具備好的劇情，一開始就必須使觀眾留下強烈的印象，而非玩弄畫面技巧來掩飾無聊至極的劇情。並認為常出現於劇情中的三幕式形式(Three act skeleton)已經廣泛的運用在電視或電影描述劇情的形式上，最早可回溯亞里斯多德的詩學，就是三幕式結構，包含開頭、中間、結尾。而Glassner(2006)則將三幕式形式分別區分為三階段，包括「複雜化」、「發展」、「解決」。「複雜化」是代表劇情中出現搗亂主角規律的行為規範，以一種「世事難料」的姿態出現，等待主角去解決；「發展」也就是角色一連串挑戰突發狀態的身心反應過



2



3



4



6

7

8



9

- 1 Durand, S., Peis, A., Limon, J., & Trezeguet, C. 兄弟會 (*Frat*) 2008
- 2 Blender Foundation 大隻佬邦尼兔 (*Big Buck Bunny*) 2008
- 3 Boumediene, Z., Voisin, A., & Felicite, Z., F. 回憶倒帶 (*Replay*) 2007
- 4 彭立洲 停止的哨聲 2007
- 5 GOBELINS 章魚的愛情 (*Oktapodi*) 2007
- 6 Jonkajtys, G., & Kobylecki, M. 方舟 (*ARK*) 2007
- 7 ANIMUSIC *Resonant Chamber* 2008
- 8 Aidan Gibbons *The piano* 2005
- 9 Coca-Cola Company *Happiness Factory II* 2007



10



11



12



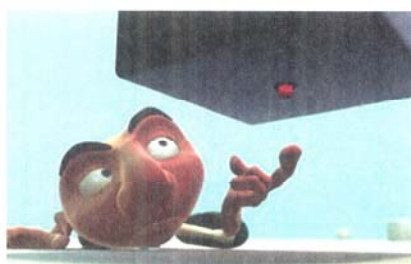
13



14



15



16

- 10 國立故宮博物館 國寶總動員 2007
- 11 全明遠 立體悲劇 (*Cubic Tragedy*) 2005
- 12 Fabrice O. Joubert 法式烘焙坊 (*French Roast*) 2008
- 13 Pixar Animation Studios *Partly Cloudy* 2009
- 14 王尉修等人 臭屁，電梯 (*Fart in Elevator*) 2009
- 15 PRADA & James Jean 顫慄之花 (*Trembled Blossoms*) 2005
- 16 Zack Mathew *The Switch* 2008
- 17 Vincent Chai *WORLD WAR* 2008

Creativity and Charm of 3D Animation

程；「解決」就是整個故事的高潮或解決問題的最終結果。余秋雨（2006）也認為故事結構是藝術家對於觀眾注意力的一種安排，預測觀眾的反應所安排的情節與敘事故事的能力。看來具備劇情美的影片，大部分都延續此三階段起承轉合的劇情鋪陳，主題類別並非僅局限一種類別，而是依作者想呈現的劇情類型做探討，以下就國內、外深受歡迎的劇情短片進行分析與探究。

（一）悲劇劇情

主要以悲傷、哀愁或憂鬱的黑色美學貫穿劇情。由四位就讀法國ESMA Montpellier所共同創作的精采3D短片《兄弟會》（*Frat*），片長大約九分鐘（圖1）。講述一個城市中所有的生物彷彿被施了魔咒般，漸漸變形成為石頭，唯獨其中一位年輕男孩能利用自己的血液抵抗這種怪病，城鎮中存活的人越來越少，與男孩相依為命的只剩哥哥與一隻狗，但哥哥長時間與成群不良朋友廝混且暴力相向，一天哥哥又濫用他的能力被人毆打，甚至殺了愛狗，讓他最終悲憤地化為一塊石頭。淒婉動人的劇情，讓多數觀者同情小男孩的遭遇，雖然每個人在心中的詮釋不同，卻都能存留下來了那份悸動與憐憫。

（二）喜劇劇情

喜劇劇情多使用詼諧誇張的表現手法及明亮的色彩，帶給觀眾活潑愉快的感覺。圖2《Big Buck Bunny》由位於阿姆斯特丹的Blender Foundation所發行，片中將森林中的小動物擬人化，並且誇張肢體造形的設計，顛覆兔子柔弱可愛的標籤印象。主角為高大肥胖且個性憨厚的善良兔子，另有一隻嬌小狡猾的飛鼠以及兩隻逗趣的鼠科動物，出乎意料之外的角色設定，讓劇中角色活靈活現，加上劇情高潮迭起，創意十足。



17

情感美

人與萬物之間關係的維繫，透過情感的互動留下美好經驗。關於情感美，不外乎是令人動容的情感表達，具備通俗化與普遍化的情感共鳴，如何在有限的時間裡，讓觀眾也能感受到故事裡情感起伏，就相當具有挑戰性。圖3《回憶倒帶》（*Replay*）為2007年三位就讀法國動畫學校E.S.M.A（Ecole Supérieur des Métiers Artistiques）一起合作創建的作品，此短片成功塑造觀者對於環境背景的認同與易懂的角色設定。初步讓觀眾對於事件發生的時空背景有所了解，有利觀眾進入故事軸心，而情感的構築則配合優秀角色與流暢動態設計。故事開頭就營造危險的氣氛，女主角戴著防毒面具打開隔離艙門回家，由此了解故事中主角們身處瀰漫有毒氣體的環境中，以一片錄音帶勾起男孩的回憶，具有殘缺的男孩對友情有著無限嚮往，透過整個故事氛圍營造讓人有寂寞無奈的感受，以空盪的遊戲場

18 20th Century Fox *Robots* 200519 Pixar Animation Studios *Toy story 3* 2010

Creativity and Charm of 3D Animation

和手中錄音帶迴盪的歡樂音效產生強烈對比，過程中男孩過度沉溺幻想並取下護目鏡與防毒面具時，觀者皆會擔心，這便是短片成功緊抓情感與同理心的高潮，結局處理死亡則淡淡的帶過，賦予觀者更多的想像，強化男孩嚮往自由和渴望擁有朋友的願望，促成結局的合理化。國內也有優秀的動畫片，彭立洲2007年動畫作品《停止的哨聲》（圖4）劇情主軸以傳達生命與記憶的情感，背景安排於戰爭烽火連天的時空，主角憶兒時思念父親因從軍而戰死異鄉的悲憤，進一步探討戰爭對人類生活的剝奪，角色與場景也考究本土文化元素：腳踏車、火車站、配樂、鐵皮機器人等。主角追憶亡父的情感，高潮以主角幻想以暴制暴的仇恨心態來傳達憤怒，藉由鐵皮機器人來代表戰爭，轉折處父親溫柔的影像又出現，融化主角悲憤的心情，而將報復心態釋懷，由此看來就是具有情感流露的佳作。

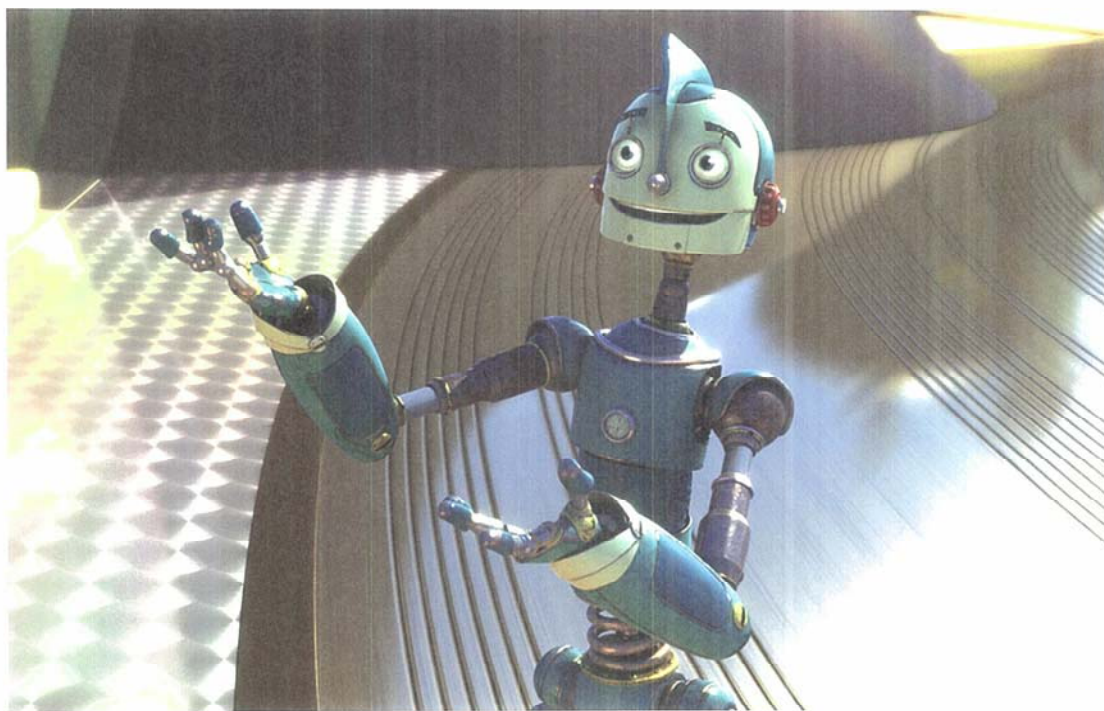
視覺美

視覺美以促成感官享受為主要訴求，讓觀眾對於故事人物或場景有更多的讚嘆，以連續動態的畫面直接訴諸傳達藝術風格與內容。人物造型、構圖運鏡、肢體韻律、色彩搭配等形式美學共同組成畫面敘事語言，景框內所呈現的所有元素，包括布景設計、服裝、人物的位置與動作、相對的空間關係，構成觀者對動畫視覺上的審美要素。視覺美不僅是妝點畫面而已，流暢動作設定不僅在視覺上給予刺激感，更加上逼真生動的效果，配合具有戲劇張力的運鏡，更能夠使畫面更有視覺效果。另一方面，質感與風格也是營造成功視覺美的要素之一，色彩語言促成影片風格或視覺共感，包括影片色彩基調、場景色調、人物的服裝和道具色彩等，也必須利用打燈技巧營造場景氣氛。圖5為法國GOBELINS動畫學院學生的作品《章魚的愛情》（*Oktapodi*），劇情大綱為一對章魚情侶為愛走天

涯的冒險故事。一公一母的章魚先後為了拯救對方，而和人類展開了激烈的追逐，發生背景在風光明媚的地中海小鎮，視覺風格簡潔明快，善用地中海地區特殊的風景與建築外觀，藍、白純色調的背景搭配章魚們亮眼鮮艷的色彩，造成輕快活潑的色彩風格，讓主角不會因為追逐而模糊觀者的視覺感受，特殊的運鏡角度讓觀者能更有身歷其境的視覺感受。另外，色調、光線如果能配合劇情營造出統一氛圍，在視覺美上便有相當大的優勢，可以為觀者留下深刻的印象。圖6由波蘭藝術家Jonkajtys & Kobylecki（2007）創作短篇動畫《方舟》（*ARK*），船中內部結構與色調創意靈感來自於地下墓園與死亡氣氛，結合特殊的機械場景，複雜的空間構圖，搭配老舊質感與沉寂的灰色調，讓人感受到死亡。在燈光營造下的氛圍，使觀眾可以體會到主角灰暗絕望的感受，另外角色造型的設計也有別於一般人的形象，將獸與人的異質結合，也為此片獨特詭異的美學視覺風格加分不少。因此，具有視覺美的關鍵要素，則是必須結合場景設計、流暢的肢體動態和運鏡方式，以創造有別以往的視覺刺激，加深觀眾印象。

音效美

音效美包含音樂（Music）與聲音特效（Sound effects），是動畫營造氣氛不可或缺的元素之一，好的音樂、音效及配音（Dubbing）能營造劇情的氛圍，讓觀者彷彿身歷其境的擬真效果，音效是依據畫面情節需要，錄製出逼真的人工擬真聲音，配音則能為角色注入靈魂，兩者皆用來加強劇情張力或引發想像的專業技巧。Olsen（1998）認為優秀的聲音必須配合劇本、畫面腳本和風格考量下，搭配上合適的音效增加遊戲的可玩性。任何多媒體影音作品，不能只單靠遊戲中的動作或視覺外觀吸引玩家，動人的音效與配音，外加背景配樂與主題曲的



18



19



20

- 20 Duck Soup Studios *DUCK* 2009
- 21 *Alice in Wonderland* 2010
- 22 MESAI animation team *ALARM* 2009
- 23 Ron Hui *Ode to summer* 2003
- 24 Sejong Park *Birthday Boy* 2004



21



22



23

Creativity and Charm of 3D Animation

聽覺感受，才能讓觀者身歷其境。當動畫與音樂結合後，出現了新型態的音樂表演「Animusic」，圖7「Animusic」的創始人Wayne Lytle（1982）開始研發如何以音樂為主並結合動態的新型態動畫類型，1991年於計算機圖形學年度會議（SIGGRAPH）發表作品《More Bells and Whistles》，開啟3D音樂動畫的開端，根據Animusic.com網站指出，所謂的「Animusic」是透過電腦虛擬儀器的運算公式，進行音樂的演奏，生動的演奏姿態與音樂節拍的精準配合，成為一部兼具視覺與聽覺的動畫類型，在視覺表現上常出現音樂機器人或奇異的樂器組合，營造出不可思議的樂器國度。有部分短片會選擇適合的樂曲來襯托故事情節，以單純的背景音樂或是以不同的曲調與劇中主角的情緒與姿態配合，以傳達畫面與角色的生動活潑。圖8《鋼琴》（*The piano*）以單純的播放鋼琴曲目並且配合老人彈奏鋼琴的姿態，旋律加上往日不斷浮現又消逝的回憶，觀者更能由想像去感同身受老人一邊彈琴一邊思緒飄向昔日回憶的心中惆悵，因此，搭配適合的樂曲或特效都能讓動畫效果加乘。

夢幻美

「夢幻」、「奇幻」的字義為非真實的、憑空想像的，並且與現實全無關聯，最早源於神話傳說，人們對未知的世界總有天馬行空的想像，包括

萬物與超自然的現象，成為神話的重要靈感來源。現今科技的發達，得以將人們無法用筆墨展現的幻想，一躍於3D動畫之中，我們所幻想的事物越來越趨近真實，尤其以電影《阿凡達》更是開啟夢幻美的代表巨作，未來3D世界將難辨虛實。具有夢幻美的短片常預設與現實世界不同的「第二世界」或加入虛實元素融合的超自然現象。夢幻美又依文化背景可區分為東方奇幻與西方奇幻，故事結構多半以神話與宗教以及古老傳說為設定，成為創作世界觀與角色設計的參考之一。夢幻美通常包含以下要素：

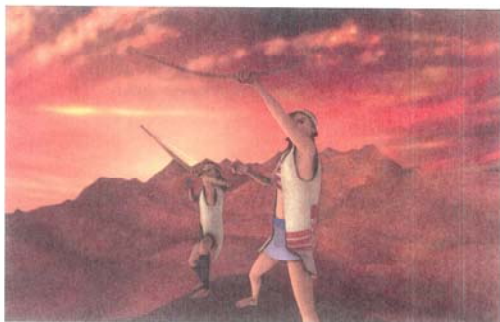
（一）幻想（Fantasy）

「幻想」的名詞定義為，憑空想像而不切實際的想法。意指畫面中的世界觀和思維可以是非真實存在的自我想像，藉由非真實性的世界，可讓觀者感到新鮮感及好奇心。圖9為可口可樂公司2007年廣告動畫短片《快樂工廠二部曲》（*Happiness Factory II*），一切的幻想在於投幣販賣可樂的飲料機中，之中有個神祕的快樂工廠，正努力排除萬難只為了製造獨一無二的可口可樂，動畫融合真實與虛構的片段，讓觀者充滿好奇的跟著硬幣一同進入奇幻的快樂國度，成功的塑造品牌形象。

（二）想像（Imagine）

「想像」的名詞定義為利用過去記憶或認知經驗後重新構想具體形象的心理過程。意指對於原





25

本存在的事物有所想像、期待不存在的事情發生。圖10以《國寶總動員》做為分析，短片裡的主角是故宮國寶，以擬人化的動畫手法呈現出活潑生動的作品，將古文物結合想像編寫故事，顛覆傳統對於古文物只能靜而不能動的印象，成功吸引國內外遊客對於故宮重燃好奇心，並且願意重回故宮觀賞古物。

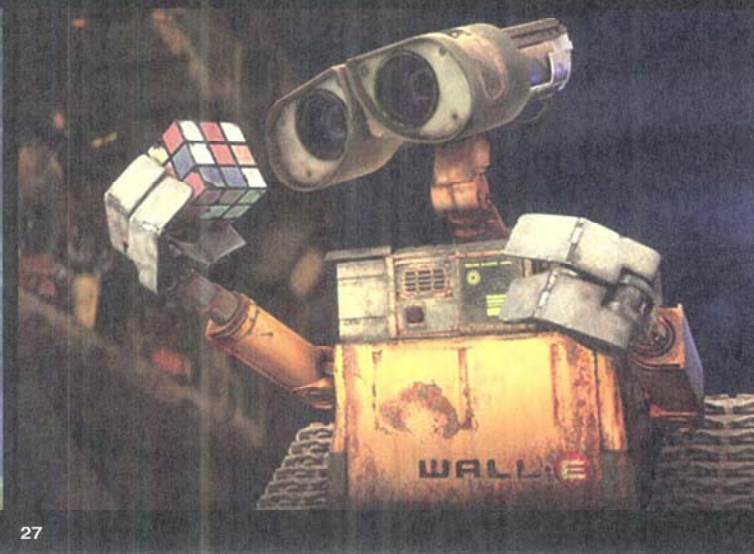
造形美

造形一詞，源於德文的Gestaltung，一是指形狀（shape）或形式（form），也就是物體的外觀

性質，另一種解釋是指事物具有具體特徵或特殊形象，也出現了「完形心理學」¹。物體的造型除了視覺可察覺外，形態也具有類型之分，凡是透過視覺方式所表達的可視、可觸等知覺成形活動，皆稱之為「造形」。廣義而言，造形包羅具有外形的萬物，是心物合一的活動，不論平面、立體、動態、靜態、抽象、具象等皆有形態之美，觸發人類在視覺上、觸覺上、心理上得到某種程度的感受，此亦為造形的內涵。而造形美的形式原理並非只有單純的形式原理（Principles of form）²，因為美感的傳達不能依靠公式，好的造形必須在多元中求統一，統一調和中求畫龍點睛的效果，以幫助作品達到最佳的視覺美感與原創風格。2005年由全明遠發表的短片作品圖11《立體悲劇》（Cubic Tragedy），運用3D特殊建模工具為發想短片中造形創意，暗諷劇中主角愛美卻弄巧成拙的過程，其以幾何造型為主，巧妙運用點、線、面、體的造形構成畫面趣味，結局將主角毀容的臉蛋與畢卡索立體主義的名作「哭泣的女人」結合，不管在造形表現與創意都具有新意與美感。有時角色造形刻意突顯特徵，以表達一種誇張的戲劇語言與視覺張力，讓平凡無奇的故事



26



27

發亮，讓人感到有趣，圖12《法式烘焙坊》（*French Roast*）做造型分析，故事內容發生在一間咖啡館裡，整體色調帶有古典高雅的感受，角色特意誇張部分造形卻不失協調感，故事中人物互動也成功呈現幽默與逗趣的創意，造型方面則是誇張，色彩的基調和質感的配合下，讓此短片成功表達涵義及意境中的美。

趣味美

具有趣味美的短片都以幽默的表演方式呈現，加入無厘頭、誇張、好笑等幽默元素，營造諷喻時事、感動人心、令人捧腹大笑的影片，都是具有「趣味美」，短片要呈現何種趣味，重點就在於創意發想所要呈現出的主題重點，趣味可能來自於生活經驗、轉換身分或觀看角度、改編經典，都能創作出具有趣味美的短片作品。圖13由「pixar」2009年推出的動畫短片《Partly Cloudy》，就是將送子鳥的神話重新改編的趣味之作，片中以幽默的想像為觀者解答送子鳥如何運送每一位珍貴的小生命，以及過程中發生趣味橫生的狀況，在許多經典故事或傳說中，如果能發揮巧思改編，還是能有不錯的趣

味效果。

另外，日常生活中的一些小事也是激發靈感來源的管道之一，圖14《臭屁，電梯》（*Fart in Elevator*）靈感來自於創作者因糞事而幻想電梯，如果有安裝除臭裝置的想法，因此寫成的動畫劇本。片中兩隻肉食性動物在具有除臭裝置的電梯中發生的一連串糞事，以生動的肢體動作與表情，展現角色個性的特點，另一方面將獅子和老虎擬人化扮演下屬，上司則是兔子，這種與生物鏈相反的階級地位，也表現出另一種趣味的關係，主題與造形為此片趣味性加分不少。

3D動畫創意之探討

動畫表現手法繁多，各類型表現風格也不盡相同，動畫短片由於時間短，因此必須簡明扼要表達劇情外，也必須運用創意的手法吸引觀者目光，Cantor & Valencia（2004）認為優秀的動畫必須具備：娛樂性（Entertaining）、合宜性（Accessible）、原創性（Original）、記憶性

28



29



- 25 馬甲創意 原知·原味 —— 原住民神話動畫系列 2007
- 26 DreamWorks Animation *How to Train your Dragon* 2010
- 27 Pixar Animation Studios *WALL-E* 2008
- 28 Square Enix *Final Fantasy VII: Advent Children* 2005
- 29 小太陽工作室 小太陽動畫影集 2009
- 30 ホッタラケの島 —— 遙と魔法の鏡 2009
- 31 Tim Marchant *Tidy Monster* 2007

30



31



(Memorable) 四大要素，張裕幸(2009)則認為優秀的動畫作品具備高超的敘事技巧與動畫語彙，其中針對動畫語彙歸納如後：變形、繁衍、隱喻、擬人化、虛構、符號隱喻、聲音聯想與爆破等，綜合視覺、意涵與策略運用下達到最佳的戲劇強度與視覺張力。如何讓動畫能一支獨秀、異軍突起，本文整合國內外動畫提出九大創意手法，包括：超現實、變形、擬人化、幻想、夢境、神話傳說、未來世界、本土文化、懸疑恐怖。

超現實

超現實是藝術常發揮的表現手法之一，超現實主義最早是受到精神心理分析學派的影響，企圖以潛意識和夢表達比現實更真實的內心世界，以超現實手法表現的動畫，常結合現實情境與虛幻場景，表現奇異國度。張裕幸(2009)認為超現實為一種化解夢境與現實的衝突，達到一種不真實的真實，而以超現實為主的動畫，則建立一個有別於古今歷史所不存在的世界，跨越時空的藩籬，擁有奇幻、科幻的元素。2005年PRADA與藝術家James Jean合作的動畫短片《顫慄之花》(Trembled Blossoms)(圖15)，以奇幻童話為主題，故事中主角經過了蜿蜒的森林步道進入了異世界，從這裡開始我們轉換由現實到超現實之間的空間想像，這樣的設計不但能增加觀眾的期待和想像力，異樣空間場景更具

有神祕的美感，這也是超現實所常採用的元素，由於是與時尚品牌PRADA合作，因此劇情也配合出現置入性行銷的精品物件，讓品牌背後有更多的故事來吸引消費者購買。超現實設計不一定是複雜的，單純簡單的場景也可以讓人感受到他的奇妙所在，2008年Zack Mathew的短篇動畫《The Switch》(圖16)，就是用單純的背景與簡單幾盒方盒排列出彷彿被架空的超現實場域，漂浮半空中的金屬方塊材質異於周圍的白色方塊，創造出獨特的神秘空間，呈現出超現實空間的氣氛。

變形

動畫影片有別於實體拍攝的電影，能產生更令人瞠目結舌的誇張變形，滿足觀者對想像的期待，而最令人印象深刻的例子莫過於2007年 Michael Bay 導演的《變形金剛》(Transformers)，以交通工具類甚至家電用品為變形轉換的創意發想。圖17《WORLD WAR》這個作品也是同樣利用變形的創意來完成精采有趣的短片。戰鬥機與坦克車變形為機器人進行戰鬥，變形時零件的位移調整具有節奏感且恰如其分，加上音效穿插於其中達到臨場感，場景設計展現受到戰爭摧殘的效果，從體態與動作能看出角色的個性的不同，戰機式機器人體態纖細靈巧，相對的坦克機器人體型龐大具有攻擊動力，此片運用特殊運鏡與剪輯，讓主題重點都能精煉顯



32 Rodrigo Blaas Alma 2009

現，當中流暢動作和變形角色，更成為極具個性的短片之一。而變形並非只有在形體結構的轉換，張裕幸（2009）指出變形是包含轉換、變異及轉異，也可能是一種形態的轉變。因此2005年由Blue Sky Studios製作的動畫《Robots》（圖18），就是將現實冷冰冰的機械，加上創意與賦予具體與圖像化後，將破銅爛鐵變形為生動的機器人，結合活潑的色調與逼真貼圖的視覺營造，是動畫美學與劇情角色設計十分成功的動畫片。

擬人化

擬人化（anthropomorphic）是將物體、自然現象、物質狀態等非人生物賦予思想與行為的人格化，以模擬人之動作、性格、慾望，經擬人化手法轉譯為擬人的角色，增加人們對該生物、現象的親切感和新奇感受。擬人化文化藝術表現早在古代埃及泛神論的信仰就將神與獸擬人化，例如：法老的守護神「荷魯斯（Horus）」外形為鷹頭人身，死神「阿努比斯（Anubis）」則為狼頭人身。東方神話也不乏擬人化形象眾神，如：女媧補天、白蛇傳等。而在動畫上，也時常有擬人化的特效手法。大部分的動畫角色都使用擬人化手法來表現，從「人性」的角度去創造出生動活潑的動畫角色，因此不管在設定擬人化角色或性格特徵都需要投入大量的時間研究，圖19《玩具總動員》（Toy story 3）由1995年推出的一系列冒險喜劇動畫作品，角色是一群擬人化的玩具，活靈活現的逼真感與生動的肢體動作，成為這系列作品成功的關鍵。另外如果要宣傳一個嚴肅議題或教育觀念，以口頭或文字宣傳都不如透過動畫將主角擬人化的宣傳來的有效，擬人化的目的就在於令人感到親切，容易達到說服的效果，圖20為推廣安全性行為的滑稽短片，片中充滿活力的色調及超現實的幻想國度，成功將保險套擬人化傳達一項重要的信息，運用幽默又不失議題重點，讓不同國籍、年齡、階級的成人都能了解其傳達的目的。

夢境

夢境是介於虛幻與現實之間的虛擬世界，在這世界裡所有的東西都跟真實世界很相似，會讓人誤以為是真實的，而產生錯覺。在東方許多文學也以夢境作為題材，如「莊子夢蝶」、李公佐「南柯太守傳」，在西方則有「愛麗絲夢遊仙境」以夢境為

題材如圖21，不難看出夢境對於人類來說是神祕難解且有趣的創作題材。圖22由南韓MESAI於2009年創作的《ALARM》即是以夢境為題材的精彩動畫，劇情是描述被鬧鐘吵醒的上班族，在半夢半醒之間因為賴床又做了夢的精采想像，創作出讓人發笑和深感共鳴的故事，正因為賴床或做夢是每個人或許會發生的真實經驗，因此即使是日常小事，還是能引起觀者共鳴，更重要的是此片不管在場景、燈光、物件的製作都相當細膩，表情與動作設計更是流暢，表現出獨特的藝術風格與創意。

幻想

無論是人際互動或文化交流，我們不斷追尋一種更符合完美的幻想國度，擁有將夢想幻化成真的這股動力，在動畫創意主題中也悄悄的展現人類共同的幻想，成為人們投射心中幻想的絕佳舞台，動畫世界最迷人之處，在於將不能之事化為可能，甚至將現實世界還無法到達的科學技術，透過動畫世界進行想像，展現更符合透視角度與視覺細節的幻想作品。圖23《夏頌》（Ode to summer）動畫的一開始是褪色泛黃的國畫，隨著鏡頭移動，靜態國畫竟然動了起來，此動畫也運用了幻想與創意，將國畫中的人文雅緻的藝術風采結合3D動態，成功的創造出令人驚豔的動畫作品。韓國動畫短片圖24《Birthday Boy》故事描述韓戰期間，一位小男孩幻想在戰場上的表現，透過小男孩的童言童語和天真表現，傳達出戰爭的無奈與悲哀。

神話傳說

神話傳說早在人類文明開始就出現在藝術創作之中，對於自然萬物有諸多豐富奔放的瑰奇想像，而動畫創作題材也開始尋找神話傳說的經典故事來改編或再現，神話反映了人對宇宙，人本身的思考及解釋。馬克思闡釋：「任何神話都是用想像和借助想像以征服自然力，支配自然力，把自然力加以形象化；因而，隨著這些自然力的實際被支配，神話也就消失了。神話是通過人民的幻想，用不自覺的藝術方式形成自然和社會本身。」因此，神話可說是人類早期的不自覺的藝術創作，它往往借助想像和幻想把自然力和客觀世界擬人化。每個國家都有其特殊的文化與神話傳說故事，如西方世界聖經、希臘神話敘述了許多神蹟與神話故事，東方則有盤古開天闢地，女媧造人的創世神話，這些豐富

的故事題材，都成為藝術家所擷取的創作題材。國內針對台灣原住民神話故事製作一系列的短篇動畫（圖25），故事內容生動的呈現原住民與大自然的關係，針對台灣原住民十族口傳神話，挑選最具代表性的創作題材進行動畫創作，加上原住民母語的配音，讓動畫敘事過程更有風貌與靈魂，結合原住民文化，讓觀賞者產生共鳴感，同時也具有深層的教育意義。神話早在人類起源與繁殖之初，就以口語相傳的方式，敘說生命的原創之美，而部分動畫作品會參考古老神話的傳說加以改編，以增加故事可看性與趣味，圖26為2010年DreamWorks Animation根據神話傳說和北歐維京海盜文化元素所融合的動畫作品，故事結合海盜的文化背景和龍的傳說，成功的凝聚話題並且簡潔有力的敘說故事，使屠龍的過程有趣且驚險萬分，也締造票房的肯定。

未來世界

以科技演進和科學新知作為發想，從過去到未來不同的時空皆可為其背景，主題包括科學、科技或性產物所宰制的世界，人與機器人、電腦人、複製生化人和人工智慧的對立關係，外星人、異形與人類間的互動，太空漫遊和星際戰爭等令人出乎意料的未來元素，甚至反映人類對未知的恐懼，未來也許會更加完善或是走入毀滅，無論支持那種觀點，人類對於未來的想像從未停止，科學家不斷發明先進的科學儀器，文學家和藝術創作者則不斷創作出自己所預言的未來想像。圖27由皮克斯2008年推出的動畫作品《瓦力》（*WALL-E*），即是以此創意為延伸的作品，背景預設在好幾百年後的地球，因為人類過度汙染而移居到外太空居住，主角為僅存地球的機器人瓦力，影片中台詞雖然不多，但透過肢體語言與表情還是將角色個性刻劃得活靈活現，由於背景設定在未來世界，因此許多特效、貼圖、光線的營造就必須更細微的調整，以呈現科學、科技或理性產物所宰制的世界，此片也成功敘述了人與機器人、人和人工智慧的對立關係，高科技所帶來的危機和省思。另外病毒危機也時常是假想未來世界時人類可能會面對的問題，SQUARE ENIX製作的3D電腦動畫影片《太空戰士7：降臨神子》（*Final Fantasy VII: Advent Children*）（圖28），即是以人類罹患一種星痕症候群的怪病，怪病無法治癒的恐懼蔓延整座城市，主角甚至也受怪病纏身，為解決問題，主角們又齊聚一堂對抗惡勢力。

此片的美術風格十分的唯美與逼真，不論是建築或是整體都充滿低調的樸素之美，人物的表情與肢體都十分生動與流暢，也成為經典動畫的作品之一。

本土文化

呈現本土文化也是動畫表現常見的模式，一方面能表現動畫獨特的美感與特色，同時也能讓對這個國家文化陌生的外國人，輕易的了解此國文化。本土文化並非傳統文化，它是對於各種文化經過本民族的習慣和思維方式的影響，重新闡釋的文化，是另一種獨創的文化風格，它可能是傳統文化進行了整合或是發展了的一種文化形式。隨著網絡與全球化的趨勢，地域間的界線模糊，但是各國再擁有世界地球村的概念時，還是強調本土文化的重要性，扎根本土、強調世代傳承的民族特色，仍然出現在動畫創意主題之中。圖29改編自知名作家林良《小太陽》散文集，2009年發行的《小太陽動畫影集》，即是忠實呈現林良來台灣期間與家人相處的溫馨故事，為了將這個時期台灣街道忠實呈現，製作團隊蒐集上萬張50年前的台灣古老巷弄的街景照片，重現作者林良住家附近的模樣，具有濃厚復古風味的街道巷弄一覽無遺，角色面貌也參考京劇的面孔來設計，讓人深深的感受到台灣50、60年代本土文化的風貌。另外，圖30《ホッタラケの島ー遙と魔法の鏡》（*oblivion island haruka and the magic mirror*）便是以日本古老的民間故事為基礎，在角色造形設定與場景也考究本土文化元素，以打造出具有本土文化與深富民族特色的嶄新動畫風格作品。

恐怖懸疑

恐怖懸疑主要藉由鬼怪或令人恐懼的事物來製造陰森的氣氛，反應人們潛在畏懼、害怕、好奇又傾慕的憧憬。主題可能是源自古老神話和「集體無意識（collective unconscious）」³的恐懼，非透過意識壓抑，不須後天學習就具備的意識狀態。在動畫中也有許多以恐怖懸疑的主題呈現，運用色彩、特效、音效，也能營造出恐怖的詭異氣氛，而非只有故事的敘述。Tim Marchant（2007）的短片《Tidy Monster》（圖31）簡單運鏡只停留在室內一角，口述配音者彷彿折磨自我的心智直到撕裂房中的牆壁，雖然沒有壯觀的景色，但是配合陰暗的畫面、壓抑緊張的配音與背景音效，就成功製造出令人心寒的懸疑詭異氣氛。另一種恐怖懸疑的動畫，著重

在於故事的陳述，有別於童話式的劇情，令人感到意外的結局，反而更會讓觀眾印象深刻。Rodrigo Blaas (2009) 動畫《Alma》(圖32) 故事描述片中的小女孩進入一間玩偶店，裡面有一尊長得和她一模一樣的洋娃娃，基於好奇心，她走進了玩偶店裡卻發現洋娃娃彷彿有生命一般與他玩捉迷藏，直到他真的碰到那尊洋娃娃，但恐怖的事情就在此發生，他幻化為娃娃本身，結局令人感到不安，故事中搭配輕柔的音樂，風格雖然為可愛精緻，但結局卻有著極大的反差，反而製造出另一種特別的恐怖韻味。

3D動畫的虛擬與現實

早期台灣的動畫產業以代工為主，近年來日漸轉型，有越來越多國內大專院校學生與3D動畫公司屢屢參與國外動畫競賽而傳出捷報，由此可知台灣有發展原創動畫的潛力。相較於國外動畫產業屬於大型專案分工的方式來輪流進行製作，因此在工作上講求團隊與專業，由於屬於分工團隊的分頭進行，因此每一年公司都能產出一定量與高水準的動畫作品，不論工作環境、成就、待遇等，遠遠都能吸引優秀人才投入。相較於亞洲國家，近年來韓國、日本、中國在技術與動畫藝術的表現上，已經有超越台灣的水平之上，除了需要政府與產業在福利、資金的贊助下，台灣從事動畫的專業人員都必須以小搏大的精神開發高品質與獨具藝術風格的動畫作品，能讓國際為之驚豔，以帶動產業良善競爭與成長。而如何以小博大發揮最大效益，從事相關工作的專業人員就必須在平時累積欣賞優秀的動畫作品，分析其美學特色與優勢，多方位的鑑賞分析，以培養美感敏銳度與原創性。精良的電腦設備與技術不外乎是工具的使用，具有藝術美學與創意構思的想法才能塑造出動人作品，台灣擁有多元文化與活潑豐富的人文氣息，如何建立屬於本土文化或令國際為之一亮的動畫作品，應該是所有從事藝術或動畫人士必須一同努力的。

■ 注釋

- 1 呂清夫 (1984)：造形原理，154。台北市：雄獅圖書。
十九世紀由M.Wertheimer (1880-1943) 等人發展，提出完形的法則，例如：接近性、類似性、閉鎖性、連續性、規則性，成為一種視覺心理在造形上的應用。
- 2 同注1，包含平衡、對稱、比例、韻律、反覆、漸層、對比、強

調、調和等。

- 3 袁之琦、游恆山 (編譯) (1985)。心理學名詞辭典，179。台北市：茂榮印刷。
為人類經由遠祖遺傳所獲得的「普遍性精神機能」，包含意象聯想、生理性動機等，先天存在於神經系統反射機能運作之中。

■ 參考文獻

- 小太陽工作室 (2009)：小太陽動畫影集。2010年4月27日，取自 <http://www.thelittlesun.com/>
- 王尉修 (導演) 張國傑、魏士翔、周俐伶 (影片後製) (2009)：臭屁，電梯 (Fart in Elevator)。2010年4月25日，取自 http://www.youtube.com/watch?v=m_CXRJPqKWY
- 全明達 (2005)：立體悲劇 (Cubic Tragedy)。2010年4月25日，取自 <http://www.youtube.com/watch?v=klgUgR0l-nc>
- 余秋雨 (2006)：觀眾心理學。台北市：天下遠見出版。
- 呂清夫 (1984)：造形原理。台北市：雄獅圖書。
- 馬甲創意 (2007)：原知·原味——原住民神話動畫系列。2010年4月27日，取自 http://www.youtube.com/watch?v=9PJ_r_fX73o
- 袁之琦、游恆山編譯 (1985)：心理學名詞辭典。台北市：茂榮印刷。
- Olsen著：多媒體設計入門 (許明潔譯，1998)。台北市：龍溪國際圖書。
- 張裕幸 (2009)：超現實動畫《火影忍者》的敘事建構與動畫語彙運用。藝術學報，5 (2)，57-79。

■ 圖片來源

- 圖1：<http://www.frat-film.com/>
- 圖2：<http://www.bigbuckbunny.org/index.php/download/>
- 圖3：<http://www.replay-lefilm.com/>
- 圖4：<http://www.youtube.com/watch?v=M7UTcR-mMY>
- 圖5：<http://www.oktapodi.com/>
- 圖6：<http://www.thearkfilm.com/>
- 圖7：<http://www.animusic.com/>
- 圖8：<http://www.aidangibbons.com/piano.html>
- 圖9：<http://www.hf3.coca-cola.com/>
- 圖10：<http://www.npm.gov.tw/events/96events/adventure/index.html>
- 圖11：<http://www.youtube.com/watch?v=klgUgR0l-nc>
- 圖12：<http://www.youtube.com/watch?v=iskBfH6bv3c>
- 圖13：<http://www.pixar.com/shorts/pc/index.html>
- 圖14：http://www.youtube.com/watch?v=m_CXRJPqKWY
- 圖15：<http://www.samorost2.com/>
- 圖16：<http://zackmathew.blogspot.com/>
- 圖17：<http://www.youtube.com/watch?v=PlpMejgJQRY>
- 圖18：http://www.foxhome.com/robots/main_site/versions/us/main.php?dl=&version=us
- 圖19：<http://disney.go.com/toystory/>
- 圖20：<http://www.youtube.com/watch?v=EZ57f-6lhCw>
- 圖21：<http://www.bvi.com.tw/movies/alice/>
- 圖22：<http://www.mesai.co.kr>
- 圖23：<http://video.google.com/videoplay?docid=-8118252604577456219#>
- 圖24：<http://www.youtube.com/watch?v=e0TTZ35oq90>
- 圖25：http://www.youtube.com/watch?v=9PJ_r_fX73o
- 圖26：<http://www.howtotrainyourdragon.com/>
- 圖27：<http://www.pixar.com/featurefilms/walle/>
- 圖28：<http://na.square-enix.com/dvd/f17ac/>
- 圖29：<http://www.thelittlesun.com/>
- 圖30：<http://www.mightymedia.com.tw/haruka/>
- 圖31：<http://www.tcmarchant.com/portfolio.htm>
- 圖32：<http://almashortfilm.com>

