

# 文化新視域

## 學院中蔓延的動漫創作與教學

文／胡佩芸（崑山科技大學視訊傳播設計系 主任） 圖片提供／梁曉藝【影片名稱：Doll Maker（人偶師）；製作團隊：PUPA（崑山科技大學視覺傳達設計系 鄭俊奎、梁曉藝、林益帆、邱劉約翰、許世緯、陳敬悌）】

| 2 | 3

1 |

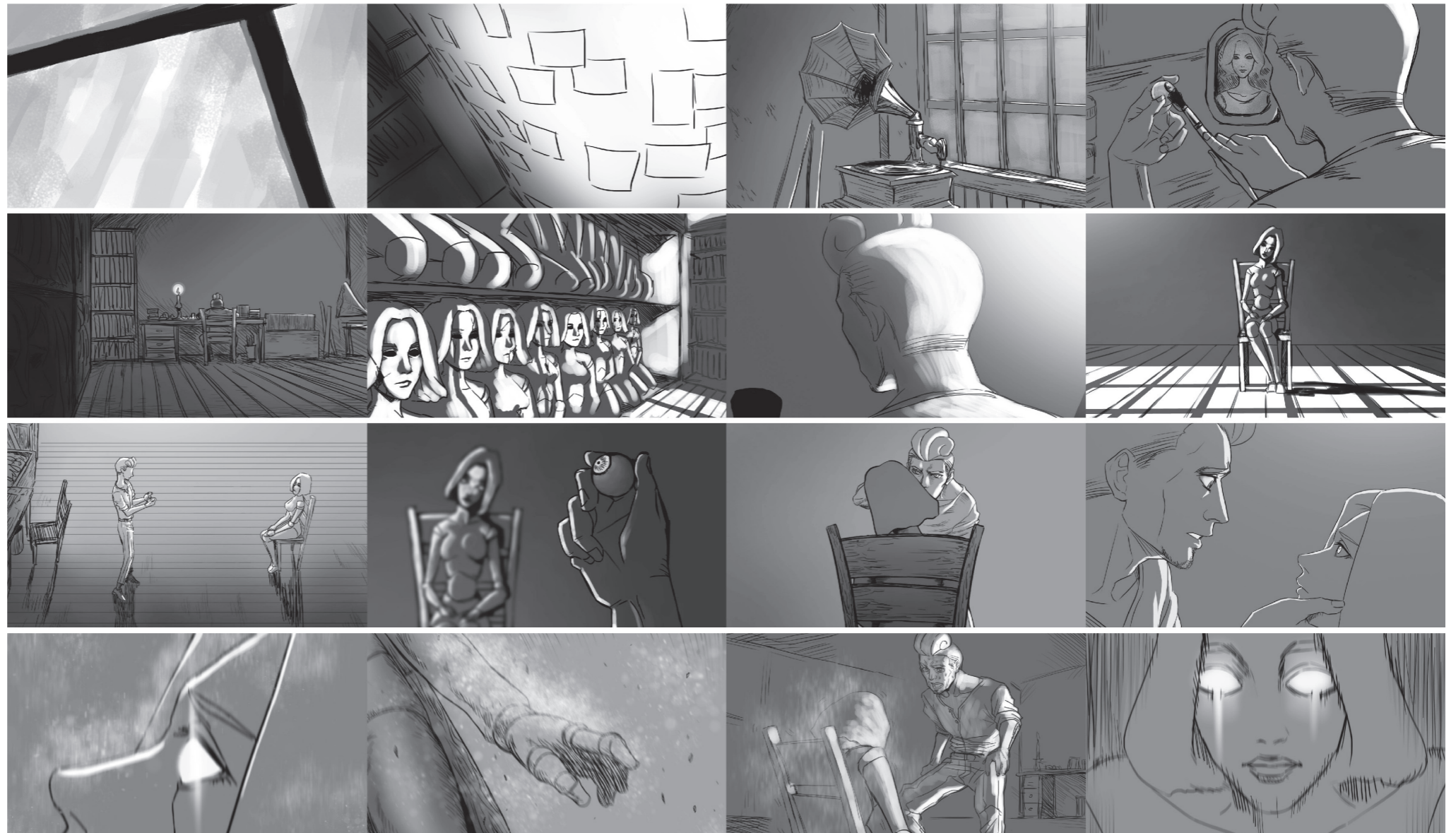
1 3D動畫製作之腳本分鏡圖

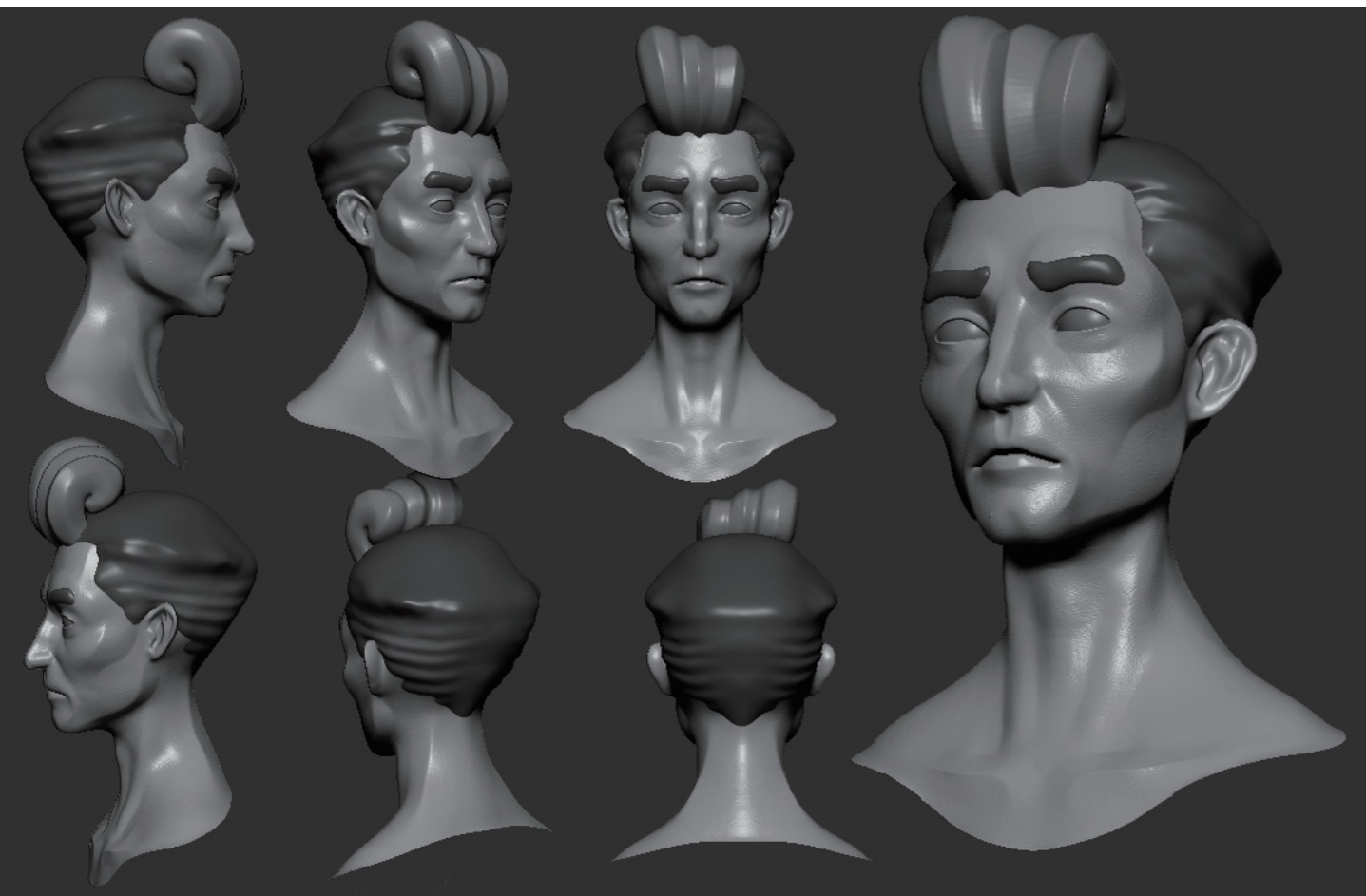
2-3 動畫製作之3D模型圖

「動漫」就字意來看包含了動畫與漫畫兩種表現形式，動畫與漫畫雖然都與繪圖相關，而早期所謂的卡通動畫也常借用漫畫的手法或直接從漫畫取材，但從媒材、技術、格式等內部結構來看，它們各自擁有自己的特質與創作面向。但近年來隨著媒體技術的數位化，「動漫」似乎常被指向為「動畫」或「動漫畫」，這樣的特點在於對動態影像的強調，甚至也將電玩遊戲納入「動漫」廣義的表現形式中。對於這樣的混用，筆者認為也是來自時代性的演進，就如同早期俗稱的「卡通」逐漸轉為「動畫」；而在數位時代影像產製的過程中，動畫、漫畫、電玩甚至公仔它們的視覺風格與技巧常在彼此之間轉移並擁有同樣的消費族群，「動漫」一詞或許只是更反應出現代青少年的視覺文化與流行元素。

嚴格的說來，「動漫畫」比「動畫」在中文的詞義上更具有通俗性並更能代表新世代的次文化，它們較常通過一種直覺性的觀賞過程或是淺層而快速的視覺閱讀與大眾交流。但當作為一種藝術的表現形式時，透過創作者的詮釋構築出可想像與思考的空間，動漫的通俗性正可輕易的與大眾產生對話，而在美學的思維與動機則流向動畫歷史的藝術脈絡。在此本文對「動漫」的定義是以動畫為基礎，在動畫創作中自然也包含漫畫或插畫的技法，而不特別為漫畫這樣的體裁作進一步的討論。

台灣的動漫創作早期在大專校院相關的美術教育中一直不是課程的重點，或許由於動漫在當時也不被視為一種藝術表現，它們總是與大眾娛樂以及通俗文化相關；也許若要發展動漫為一專門系





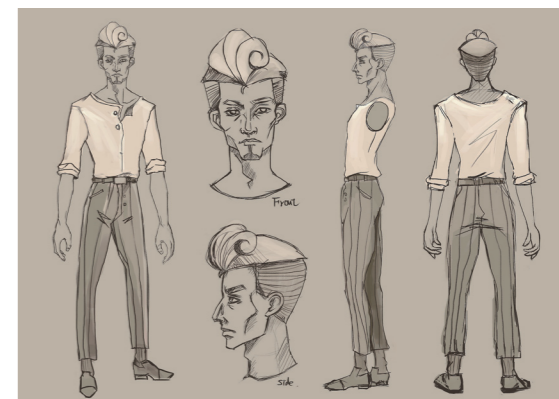
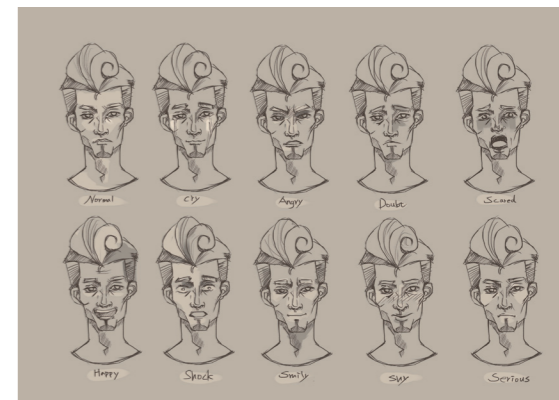
所，在師資、設備與相關資源上仍具有相當的門檻。傳統的卡通工業雖曾為全球知名動畫片廠代工的重要基地，也培養許多技術精煉的從業人員，但動漫教育始終未在校園中生根。直到金穗獎的設立鼓勵了一群熱血的動畫短片創作者，因此自八〇年代學院派的獨立動畫創作逐漸萌芽，當時主要以影視或藝術科系的學生自發學習而成。

這些學院派的動漫創作(當時稱為動畫)主要偏向實驗動畫為表現類型，以黏土、剪紙、水墨、手繪以及實物等媒材進行實驗性的創作，讓動畫脫離了卡通的通俗形式以及以賽璐珞為主的卡通技法；同時在取材上更具現代感或社會性的主題，跳脫當時常自中華文化強調忠孝節義的古典文學取材以及具有宣導色彩的內容，以清新並具個人觀點的手法豐富了題材的多樣性。而那些作品所散發出的藝術氣息與批判精神向國人引介出

台灣動畫的新風貌。當時台灣整個藝術環境有著前所未有的活力，相關的藝術創作由寫實懷舊轉向前衛奔放；年輕學子帶著哲學的批判與文學的詩意以及由一種時代的使命感所激發的人文關懷與自我意識的獨立性…這些文青特質瀰漫在八〇年代的校園中自然也反應在作品裡。

九〇年代中期後到二十一世紀初，與動畫相關的系所相繼成立，它們多與傳統的美術系分流而分佈在新興的媒體或視覺設計類系所中，這些系所如此快速的成長主要是基於數位媒體的成熟--例如電腦繪圖與動畫軟體以及網路的普及，讓動漫的創作流程與發表管道顯得更為便利些，但所謂的動畫相關課程大都約佔總學分的十分之一左右，而實際上專注於動畫藝術教育的系所為數仍不多。不論如何，在數位媒體介入之後，電腦動畫成為學院派動漫教育主要使用的媒介，並經由各種數位工具的搭

- |   |   |   |                |
|---|---|---|----------------|
| 1 | 2 | 1 | 動畫製作之3D素模      |
| 3 | 2 | 2 | 動畫製作角色設定男主角之表情 |
| 4 | 3 | 3 | 動畫製作角色設定男主角三視圖 |
|   | 4 | 4 | 動畫製作美術設定男主角彩圖  |



配，發展出多元的表現形式。

數位技術的發展不僅為媒體生態帶來巨大的改變，也衝擊著整個社會的思維慣性。數位新世代的成長過程顯然跟在類比時代長大的學子們不同，電腦生成影像(Computer-generated Imagery, 簡稱 CGI)、電腦遊戲、網際網路成為生活的一部分，他們所接觸的影像類型與視覺景觀比之前更為多元。電腦軟體作為影像生成的媒介，不同軟體的特性以及不同媒體平台的限制左右了影像的表面特徵--例如：flash呈現的影像特質就與After Effects的特質不同；網路平台可流暢播放的影片畫質就與實體的播放機台(如數位播放器、HDCAM等)不同。另一方面影片數位格式眾多也讓許多使用者充滿疑惑，似是而非的觀念常出現在對數位影像一知半解的學生身上，低解析的影像過度放大或是播放格式的混淆讓畫質粗糙的數位影像隨處可見。電腦動畫雖然簡化了逐格調整動作的程序，但「簡化」並不表示「簡單」，在許多技術操作上甚至比一些手作媒材來得複雜迂迴，尤其亦必具備對電腦系統與硬體的基本知識。電腦動畫的學習者常面臨創意受限於自我的技術能力，而花費大量時間在技術上練功忽略了創作的內涵。

有別於以攝影機為主要創作媒介的電影，動漫的「手作」本質仍是在機械與數位之外保有的特質。也因為如此，對學生而言動漫的製作過程相較於一般拍攝影片來的繁瑣與困難。當一般的影視作品以攝影機作為影像生成的本體時，影像在攝影機按下快門或錄像鍵時便已自動成像；



1|2 1-2 3D動畫製作之美術設定場景預覽圖

而動漫不論是手繪或是偶的形塑；不論是透過傳統的類比媒材或是數位媒材，都存在著某種「工藝」的精神——它們需要細細被雕琢，不論是造型的修飾或是在動作上的反覆調整，其影像的本體包含形像與動態皆來自於創作者透過「手」的積極參與而生成，即使在數位時代仍維持著一定的「手作」成份，只是原始的畫筆轉型為滑鼠或是數位筆；實體的黏土雕塑成為數位建模的過程，雖然質地相異、觸覺消逝，但仍需藉由創作者以相當的技術進行造型繪製或是將實體的三度空間知識應用到電腦軟體中。但不同的是，動漫製作的過程從傳統的線性思維轉化為非線性的數位結構，每一個步驟都可被紀錄、複製與轉移。事實

上，數位媒體的操作概念通常也來自實體世界中對於類比媒材經驗的模擬。因此具備基本的繪畫（如：素描、插畫）、攝影甚至雕塑等能力以及美學的訓練都能幫助電腦軟體的使用者在發展包含造型、筆觸、色彩、光影、構圖與立體感等視覺表現的過程中能更紮實。

動漫教育一方面需依賴美術學養的訓練；另一方面則著重於技巧的掌握。產業界對工作流程中的細部分工在學校是極少見的，通常只由數人組成甚至一人獨力完成，也因此在此學的動漫創作者必須要有整體觀照的概念，但這也是目前國內動漫教育較缺乏的訓練。除了幾間專注於動畫專業培養的系所外，大多數學校的動畫課程由於附屬在視覺設計



三是角色動畫的技巧學習。筆者常見擅長插畫或繪本創作的學生在動畫的表現不及原作品所帶給觀者的想像空間(尤其是具有故事性的作品呈現)，這是因為一旦將靜態的影像加入時間的動態元素，創作者便進入影片製作的脈絡中——一個比單張繪製的設計思考更複雜的創作活動就此展開，包含對動作的設計、角色或物件的出鏡入鏡、時間點的拿捏、轉場的方式、鏡頭的變化等，如果能夠加強對這些動態元素的思考訓練，作品的生命力會更顯豐富。

台灣業界早期在原創動畫的斷層以及美日動漫的強勢輸入，美系及日系的動漫商品已成為流行文化的一環；這些美、日派的動漫美學與視覺風格充斥在日常生活中，早已成為許多人從小耳濡目染的感官記憶。從漫畫、遊戲、動畫與公仔所形塑的動漫視覺範型深深的影響國內年輕學子的創作內容，並已內化為一種看似自然的美學觀點，常常自以為的原創其實深受美國與日本的影響而不自覺。但筆者並非主張要完全排除美日的文化元素而是期待台灣的動漫作品的多樣性，也讓我們反思傳統美術教育的重要，例如對素描、寫生、色彩、書畫等創作過程的學習，讓學生的眼睛暫時離開五光十色的螢幕，而將視點專注在實體世界的光影、形體、三維透視的觀察，以及對生活周遭人物環境真實模樣的描繪，培養對細節的敏銳以及一種專注力與耐力；同時在教學的過程必須要有意識地從視覺設計階段導引學生進行角色造型的多樣性開發，除大量提供其他各國的動畫作品外，可試著從台灣本土的藝術創作中尋找屬於在地的視覺元素作為參考並進行轉化，避免重複的模仿，自我的文化價值才能被辨識出來。■