

# 第一章 緒論

## 1-1 動機 抒發個人於都市生活中之忙碌與焦慮

繁殖，細胞不斷地複製自己，從自己分裂出更多新的個體，新的個體又取代自己，週而復始。日常生活何嘗不是如此？日復一日生活事件像是永不停止複製的細胞一般繁殖著，在我還沒意識到的時候，又過了一天，就像細胞又複製了一輪一般。身處其中的我，時常思考著這些屬於我的生活究竟是如何影響了我？又是如何產生互動的？抑或是根本沒有互動，我只是被動地接受一切不知意義的忙碌，我就像是一個細胞一樣不斷複製自己的生活，卻不知自己的存在在社會中的意義或價值，就像細胞不會知道自己對身體意義是什麼一樣。我反省著自己的一切，諸如個人的喜好、厭惡、價值…等以及個人的所作所為到底是取決於自己或是旁人所塑造的，當我鑽牛角尖到一個無法自拔的地步時，斷斷續續不完整的超現實片段就會在我腦中浮現，而這些片段都是在我平日的生活中，有意識無意識地所吸收的視覺符號，它像是有自己意識般恣意地生長，纏繞著我的思緒，滋養了我的想像力，讓學習視覺藝術的我不得不將他以某種形式表現出來。

例如動畫藝術就是許多俱有想像力的人所喜愛的一種媒材。2003年第一屆「台灣國際動畫影展」舉辦時，我就是此影展的忠實觀眾，各種風格不一的動畫影片，不論是商業主流動畫，或是極具個人特色獨立製作的非主流動畫，都讓我產生極大的興趣，於是便投入於動畫研究中。在學習的期間，我參加了許多民間的動畫課程，或是旁聽各系所的動畫課，也逐漸了解動畫的歷史、動畫製作技巧、各國的動畫發展以及動畫的媒材特性…等。除此之外，也與朋友合作完成了三部動畫短片，在創作的過程中，吸取了許多實務經驗，也讓我對動畫的認識更進一步，並加深了我對動畫的喜愛。

在看過許多各國的優秀動畫後，便心生一種念頭，就是在這個階段，我希望做出一部專屬於我個人的動畫影片。於是就開始進行選擇題材的活動，在這當中想了很多不同類型的題材，但是最後還是決定做一部可以代表我個人標誌的影片，是最貼近自己的題材。於是我以自我為中心出發，從生活中著手，觀察在我週遭發生的各種事情。有時候一個事件引起我的興趣並不是事件本身，也許只是某一個人的動作，或是某一種聲響、某一種顏色……等。我以不做任何批判的方式，將心中的感動單純地表現出來，把重心放在視覺符號與個人情感的連結。期待透過創作可以清楚的認識我所生活的環境面貌，並釐清自我感受，達到抒發情感的需求。

## 1-2 創作目的 以實驗動畫手法表達個人焦慮之情緒

身處在忙碌的資本都市生活裡，人們的行動似乎極為自由，但資本社會的個人主義，反而使人們學會懷疑自身的獨特性，導致極大的焦慮，深怕自己與大眾完全一樣而消失在其中（Erich Fromm，管韻鈴 譯，1989，p.217-245）。筆者每天身處在不可抵抗的的繁忙中，亦常感覺到自己的創作意識載浮載沈，似乎就要淹沒在忙碌的都市塵囂之中，總是希望能作點什麼來展現身為一個筆者的獨特性，對機械般持續運轉的冷漠都市提出我的抗議，抒發個人心中抑鬱的情緒。至於如何表達，就拿藝術創作常提到的模仿說、構成說、表現說（Wladyslaw Tatarkiewicz，1975，劉文潭譯，1989）三種美感來源中的「表現說」來談，也就是情感表現之真。

從表現說來看，情感的抒發可以說是筆者最大的原動力之一，尤其來自筆者生活週遭所發生的各種的事件，如刷牙、上課、吃飯、通勤……等等日復一日重複的事件，筆者從這當中累積了對生活的總體感受，產生了自己獨特的看法與情

感，而隨著我個人在視覺藝術領域裡學習與就業的經驗之累積，我感覺到這些來自生活的影像變得越來越清晰，畢竟受過相當視覺藝術之訓練，影像思考會逐漸變得發達，對於創作工具的掌握也是越來越拿手，這些熟悉的的影像就像是已經拍攝好的片段一般，等待我去加以剪輯。筆者也相信，若能依個人獨特觀點將影像重新組織排列，將可藉此展現個人獨特生活經驗，克服自身可能消失於群眾之中的焦慮。

因此，以創作的目的來說，本實驗動畫並不是以觀眾的立場及觀感來考量的；而以創作的形式風格來說，主要是參考實驗動畫使用的手法。本創作所涉及的範圍，幾乎以個人直覺的想法與感受為主，可以說是回歸根本的創作方式，畢竟以創作者個人為範圍來進行創作的動畫，是一切實驗動畫的開端，雖然使用的技巧與表達的題材上並不算前衛與創新，但是在敘事手法上較為抽象，即所謂的非線性敘事，使筆者有較高的自由來進行影像的實驗。因此，這並不是現在普遍觀眾所習慣的方式，基於敘事手法的觀眾接受度，以及個人創作的角度來說，本創作可以說是純粹以個人情感抒發為基礎的實驗動畫。

而本動畫創作中的抽象表現，參考了早期歐洲實驗動畫對抽象線條的實驗以及美國實驗動畫中對於材質、質感、實景結合等等技法。並藉助現今數位化時代所特有的數位工具，有效地結合過去前人所研究出的實驗動畫技巧，藉此達到更靈活的技術表現。在過去，尚未發展出成熟的數位工具及數位思考，諸多技巧往往需要特定設備或場所才能做到，但也還是產生出許多精采的作品。如今，憑著數位工具的協助及資訊流通之便利，動畫創作可以更自由地吸取過去動畫大師們的經驗，多方面嘗試將不同技法融合，期望創作新的視覺效果，亦是本動畫創作創新及貢獻的部分。

### 1-3 方法 實驗動畫之畫面技巧及數位工具輔助

主要借重於數位工具的以下特性來輔助創作：

準確( precision)、複製( iteration)、形變( trasformation)、不確定性( random)、  
視覺化( visualization)、虛擬( simulation)、

準確( precision)：利用電腦可以精確地畫出任何數學公式所代表的圖形，或是工程圖。大至建築物，小至一顆螺絲，原本需要機密手繪才能畫出的圖，在數位的世界裡可以輕易地達成。

重製性( iteration)：在數位的空間裡，任何事物皆變成一連串的編碼，可以被電腦容易的複製而不需花費任何人力物力，或者將不同時空背景的圖像複製進同一個場景裡也是輕而易舉，這讓影像的拼貼更加靈活。

形變( trasformation)：不論是大小、比例、位置、體積、漸層、對稱、剪貼、編輯、節奏、音調等等，任何媒材的各種性質都可以隨創作者的喜愛調整。

不確定性( random)：經由電腦的計算，常會出現預期外的效果，隨機的不確定性是數位藝術可以操弄的效果之一。

視覺化( visualization)：藉著電腦強大的運算能力，原本只存在於想像中的情境或現象皆可以表現出來，使肉眼不可見到的現象表露出來。

虛擬( simulation)：數位世界可模仿各種現實情境，讓創作者不需到現場也能取材

## 1-4 名詞解釋

### 實驗動畫

實驗動畫是非主流動畫的統稱，並不一定有前衛的形式與內涵，畢竟在市場上還是有既前衛又充滿商業價值的作品（李道明，1997，p.46），即所謂的主流動畫，一般而言，迪士尼動畫可說是主流動畫之代表，亦是當今商業動畫片之主流。

### 數位藝術

「…『數位藝術』的創作，是指經過數位化的過程方法、手段產生的藝術創作，稱為數位藝術。而將傳統形式的藝術創作以數位化的手段或工具作各種方法的呈現稱為藝術數位化，因此凡創作時以數位化手段製作或製作時以傳統形式創作之後再加以數位化加工所產生的藝術作品皆可稱為數位藝術…」（陳麗秋，2001）。另外，利用電腦運算把現有的影像重製或是模擬現實、建構立體空間…等經過資料處理後所產生的影像，以及利用程式結合多媒體的互動等等，都可以算是數位藝術的一部份（張恬君，2000）

### 數位化

使用一連串的 0 與 1 之組合，來將資訊編碼之後記錄下來變成電腦可判讀的形式。這使得不同媒材可以在電腦的編碼之下，容易組合在一起。

### 風格

作品的外在形式上，有共通要素或反覆使用之技法，所形成的一系列類似作品，或稱之為一套形式的系統。

## 第二章 文獻探討

本創作之目的在於將生活中各種元素加以攫取，重新排列組合，以手繪線條為主的表現方式來呈現心中的焦慮情緒。並藉由動態線條不時交錯或變形轉場來貫穿作品，透過非線性之敘事方式表達個人情緒，呈現獨特的個人風格。

因此，在第一節中對風格之定義進行探討，藉此瞭解風格之特徵；接著是非線性敘事在語言學上的起源作理論上的探討，以瞭解非線性之其意義；然後是實驗動畫的定義與抽象表現的脈絡探討；再針對與實驗動畫表現相關的技法進行探討中的抽象手法進行探討，瞭解相關創作技巧，

以結合非線性敘事與抽象表現為目的對實驗動畫中的抽象手法進行探討，以有效結合非線性敘事與抽象表現為目的

### 2-1 風格的分類與定義

追溯自古希臘，「風格」(Style)指的是柱子。之後又可表示寫字的棍子，而使風格一詞有了文字表達、文風或思想傳遞的意涵(林子忻、劉盛雄，1999)。而在藝術領域上，有以時代背景最分類，即所謂時代的風格(Period Style)，如巴洛克風格、浪漫主義風格，因為不時代有各自的經濟、政治、社會、宗教等種種狀況的影響，使作品特徵截然不同(林子忻、劉盛雄，1999)；或者以創作者為主的分類，如畢卡索(Pablo Picasso)風格、達利(Salvador Dali)風格、克林姆風格等等(劉育東，1996)，即所謂個人的風格(Individual Style，林子忻、劉盛雄，1999)；或者是因民族和文化的影響，而產生出的不同風格的風格，通常是在不同的區域中形成而有所謂區域的風格(Regional Style，林子忻、劉盛雄，1999)。

亦有學者認為所謂風格是為了研究上的需要而歸納出類似的創作，並給予特定的名稱(何懷碩，1981)。或者是藝術家特意追尋某種思想或原則而進行創作，可能是一個團體聚集在某個區域及時期密集地創作，因此形成風潮影響當代、當

地的藝術環境，他們也可能自稱風格流派（歐陽中石、鄭曉華、駱江，1999）。所以，無論是語意上的淵源、學者的歸類、藝術家們的自稱，風格基本上都以為是作品的外在形式上，有共通要素或反覆使用之技法，所形成的一系列類似作品（劉育東，1996）。在影像創作方面，也認為風格就是一種形式的系統，導演所使用的技巧會有一定的模式（pattern），會重複、變化或發展（David Bordwell & Kristiin Thompson，曾偉禎 譯，2008），

因此，風格必定有共同特徵(Common Feature)而能被辨識（Chan, C.S.1994），可藉此判斷風格之間的差別：

1. 因為有共同特徵而能被辨識為同一風格
2. 風格的明顯程度與共同特徵出現的頻率成正比
3. 作品至少要有三個共同的特徵，才能有效被觀賞者認知
4. 特徵變形扭曲後超過40%以上後，可能無法再被辨識為本來的風格

以上整理如下表：

表2-1：風格分類與定義表 資料來源:本研究整理

原意	種類	定義
文字表達、文風 或思想傳遞	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 範圍較廣的分類：</li> <li>1. 時代的風格(Period Style)</li> <li>2. 區域的風格(Regional Style)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 廣義的定義：</li> <li>作品的外在形式上，有共通要素或反覆使用之技法，所形成的一系列類似作品，或稱之為一套形式的系統：</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 範圍較小的分類：</li> <li>1. 學者為了研究需要而命名的風格</li> <li>2. 藝術家或團體自稱的風格</li> <li>3. 個人的風格(Individual Style)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 操作型定義：</li> <li>1. 有共同特徵</li> <li>2. 特徵出現的頻率越高風格也越明顯</li> <li>3. 至少有三樣特徵，才容易辨識</li> <li>4. 特徵變形過多可能會變成其他風格</li> </ul>

## 2-2 實驗動畫簡史與定義

實驗動畫是非主流動畫的統稱，並不一定有前衛的形式與內涵，畢竟在市場上還是有既前衛又充滿商業價值的作品（李道明，1997，p.46），即所謂的主流動畫，一般而言，迪士尼動畫可說是主流動畫之代表，亦是當今商業動畫片之主流。但是，隨著市場的變化，原本不為人知、個人獨創的敘事手法亦有可能成為日後的主流，而事實上實驗動畫的形式與內容變成主流商業動畫的例子在動畫史上屢見不鮮，在動畫發展之初，創作者並不獨尊特定風格或題材，其轉捩點主要是動畫脫離了個人創作之範疇。資本主義商業體制的介入，使得各家各派的實驗動畫風格隨著市場的變化，某些可能大受歡迎，另外一些則可能被冷落（李道明，1997，p.46）。像是迪士尼自己所發明的賽璐路片多層次著色法在當時其實也是一項創舉、一項實驗，雖然當時也有其他創作者受到觀眾歡迎，如柯爾的火柴棒人、麥凱的恐龍葛蒂等（李道明，1997，p.46），不過迪士尼的辦法顯然更加容易與整體的工業產製過程結合，而逐漸成為了主流。

因此，以創作的目的來說，實驗動畫也可以是有娛樂性的；以創作的形式風格來說，實驗動畫與商業動畫皆有可能使用類似的手法。所以，一切回歸根本來說，創作所涉及的範圍似乎才是比較客觀而合理的定義，畢竟以創作者個人為範圍來進行創作的動畫，是一切實驗動畫的開端，由於本作品並非以主流觀眾的觀感為主要參考價值，在動機上亦是以個人生活抒發為目的，雖然使用的技巧與表達的題材上並不算前衛與創新，但是在敘事手法上較為抽象，這並不是現在普遍觀眾所習慣的方式。因此，基於敘事手法的觀眾接受度，以及純粹是個人創作的角度來說，本作品應可說是實驗動畫之創作。

而本作品所謂的抽象表現同時呈現在形式與內容上，在形式上，主要以幾何元素中的線條作為主要元素，因為所謂的抽象就是要將外表具體形象的細節予以

簡化，並重新以點、線、面等基本元素來構成 (Lauer, 1995, p138)，除此之外，本作品中的具體物件也強調表面質感，將質感作為一種抽象元素來拼貼，即所謂純物質的抽象性 (李道明, 1997, p55)；在內容上的抽象表現主要呈現在敘事手法的非線性，在作品中並無明確情節與角色，影像的剪接與拼貼也沒有明顯的前後因果及時間順序之關係，下一小節繼續探討抽象表現在實驗動畫史之脈絡。

## 2-3 實驗動畫之抽象表現脈絡

實驗動畫的抽象表現方式，六〇年代以前主要以光影或幾何元素的重疊組合為主，並以此來探討影像的本質；以及六〇以後以材質特性與實景融合為主的抽象表現；最後是八〇年代以後，動畫美學觀受到數位工具的變革影響，而增加了表現形式，包括異類合成及互動等等。

六〇年代以前，透過無意義光影的覆蓋重疊配合原創的音樂，如 1927 德國魯特曼之作品 (李道明, 1997, p47)。除了光影以外，還有以幾何圖像或抽象線條配合旋律性古典音樂的作品 (李道明, 1997, p55)。

而六〇年代以後，非主流動畫的發展主要地方是美國，在拍攝及播放設備的普及、放映管道完備的影響之下，開始有人針對電影膠片的材質特性進行實驗，藉此探討動畫之本質；亦有使用大眾熟悉之物件、場景進行實驗的動畫，例如日常用品或實際拍攝的實景與底片的曝光效果加以疊合，或是與手繪線條融合在一起等等。

八〇年代，因為數位化的方便，聲音、圖像及原文，皆可變成電腦可判讀的形式，使用一連串的 0 與 1 之組合，來將資訊編碼之後記錄下來。這使得不同媒材可以在電腦的編碼之下，容易組合在一起，媒材的使用跨越了傳統的限制，形

成多元、並置、破碎、片面、轉喻化的數位語言，「異類合成」(Heterogeneity)的美學觀影響了動畫創作者的思考方式(陸蓉之，2001)

本動畫創作中的抽象表現，承襲六〇年代以前歐洲實驗動畫對抽象線條的實驗、六〇年代以後美國實驗動畫中對於材質、質感、實景結合等等技法，並利用現今數位工具的方便有效地運用過去實驗動畫的技巧。在數位工具尚未普及的過去，諸多技巧往往需要特定設備或場所才能做到，但憑著數位工具的協助，本動畫創作可以自由地應用過去實驗動畫的技巧，嘗試將不同技法進行拼貼，創作新的視覺效果。

表 2-2：實驗動畫表現脈絡 資料來源：本研究彙整

年代	元素	手法	美學取向
1960 之前	光影、幾何元素  (抽象線條)	重疊組合	純抽象表現
1960 之後	膠片材質特性；日常用品、  實拍場景	曝光效果、手繪線條融合	本質探討
1980 年代	數位化跨媒材	多元、並置、破碎、片面、轉喻化	異類合成

## 2-5 繪畫中的線條

### 2-5-1 手繪線條與情緒

Bates Loery 在《視覺經驗》裡認為一條線不僅能引著我們的眼球去運動，某類的線條甚至能在我們心中誘起一種特殊的情感，我們的眼睛極為敏感，能感應一條線的運動中最細微的變化。繪畫中的線條，具有表現物體輪廓、暗示線條與物體的連結關係，而人類對線條的運用具有一種原始的衝動，從史前人類在洞穴裡的壁畫，幼兒及原始部落民族，都可以清楚的發現類似的行為。由線條所表現出來的視覺圖像，包含線的粗細、比例、質感……等不同的表現方式，會讓觀看者產生出不同的情緒反應。就繪畫而言，藝術家使用各種工具和材料以及畫家本身對線條的掌握，表現出多采多姿的繪畫形式，並且賦予作品力量，而不同的線條筆觸，能夠表現物像，表達情感並顯示個人風格。

康丁斯基在《點、線、面》一書中提到，幾何線是看不見的東西，它是點移動的軌跡，是點的結果。他認為線條除了張力之外，還有方向、動態，由於線條的種類變化多端，其動態與感覺更是微妙。線的變向或緊密排列可產生面。點、線、面的張力、方向、重心、關聯、牽引、互相制衡……等，能產生活潑的動勢與空間感，繪畫的內在生命及存在其中。

以下為各學者分別針對喜悅、憤怒、悲傷、快樂、緊張，所歸納出來最符合情緒的線條表現：

表 2-3：線條與情感相關研究 資料來源：本研究彙整

情 緒	線 條 表 現 方 式	學 者
憤怒	粗、深和鋸齒狀的線條	Betty Edward
	放射狀的直線和折線	楊永成
	鋸齒直線	林芳穗
	剛硬銳利的直線，並以左右、循環或鋸齒狀表現	朱信泰
喜悅	較輕、彎曲和上升的線條	Betty Edward
	圓型，曲線	楊永成
	阿機米德渦線，伊歐尼渦線，正圓，橢圓	林芳穗
悲傷	由左至右下垂者 或垂直方向	Betty Edward
	水平向下方的直線和曲線	楊永成
	拋物線	林芳穗
	曲線直線並用，以噴灑、落下、飄零方式表現	朱信泰
快樂	曲線	Betty Edward
	混合各種線條	楊永成
不安定、緊張	曲線，口朝上 C 曲線	林芳穗
	斜線	林書堯
	鋸狀直線，弧成渦線，複雜渦線	林芳穗

根據王秀如，林明男在商業設計學報(2005.11)所做的研究，表 2-4 是表現憤怒情感的線條，共十七種，其研究結果發現 A80 號的認同度最高，有將近四成的人認為此圖形最能表達憤怒的情感，以直線交叉切割，構圖及動勢向下宣洩著憤怒情境，其次是 A103 及 A60。憤怒是一種激動情緒，身體上會出現血壓升高、緊張感等反應，這樣的情緒轉化成視覺表現時，其歸納出符合線條表現特質，線

條寬度必須粗、深、厚，運動形式必須鋸齒、切割、擴張爆炸、混亂等，線條多呈現直線、尖、硬等。其研究結果發現，憤怒感的線條表現通則多為以尖銳的直線重疊及切割，鋸齒上下跳動、畫叉、放射性爆炸等運動表現為最佳。類似刀切割的剛硬線條又比鋸齒線條的表現更有強度。

表 2-4：各種線條表現憤怒情感 資料來源：商業設計學報第 9 期，王秀如，林明男

憤怒感 (A 類)											
G 編號	線條作品	G 編號	線條作品	G 編號	線條作品	G 編號	線條作品	G 編號	線條作品	G 編號	線條作品
1 A 80		2 A 103		2 A 60		3 A 144		3 A 05		3 A 17	
3 A 113		3 A 120		4 A 81		4 A 138		4 A 15		4 A 104	
4 A 136		4 A 124		4 A 128		4 A 25		4 A 151			

至於表 2-5 是悲傷情感的線條表現，共三十八種，其研究結果發現 B113 號的認同度最高，有將近五成的人認為此圖形最能表達悲傷的情感，呈現出藕斷絲連又脆弱的細線，糾結緩慢滯留悲傷的情境，其次是 B108 及 B152。悲傷是一種失落的情緒，身體反映出低頭、流淚、哭泣等，此情緒以視覺線條表現時，其歸納出符合線條表現特質，線條寬度呈現細線，運動形式必須纏繞、飄落、噴灑、下沉、下垂、抖動等，線條表現為曲線、尖、輕、柔等。悲傷線條的表現通則為柔弱細線糾纏、緩和的曲線、向下漂灑落下的運動，以及徒手描繪的線條最佳。

表 2-5：各種線條表現悲傷情感 資料來源：商業設計學報第 9 期，王秀如，林明男

悲傷感 (B類)											
G編號	線條作品	G編號	線條作品	G編號	線條作品	G編號	線條作品	G編號	線條作品		
1 B 113		2 B 108		2 B 152		2 B 98		2 B 15		3 B 22	
3 B 122		3 B 126		3 B 63		3 B 104		4 B 143		4 B 140	
4 B 87		4 B 157		4 B 37		4 B 128		4 B 160		4 B 97	
4 B 161		4 B 19		4 B 65		4 B 65		4 B 135		4 B 57	
4 B 71		4 B 49		4 B 101		4 B 117		4 B 150		4 B 50	
4 B 61		4 B 144		4 B 155		4 B 39		4 B 48		4 B 95	
4 B 109		4 B 131									

以線條當作是動畫創作的主要視覺風格是非常普遍的，從早期美國動畫電影之父 Winsor McCay 1914 年的作品「恐龍葛蒂」、迪士尼的許多電視、電影動畫、UPA (United Productions of America)、日本的有限動畫風格、手翻書動畫 (Flip book)，甚至是現代的 FLASH 動畫等，這當中有許多使用大量線條來當作是動畫裡重要的元素，然而不一樣的動畫有不同的線條風格，迪士尼的精緻細膩，UPA 的簡潔俐落，Flip book 的隨性質樸，不同工具以及刻意營造的視覺風格，造成影像接受者觀看時會產生不一樣的視覺心理。可見線條的運用不只讓平面繪畫專美於前，動畫的表現也是相當需要線條來支援，然而線條對動畫而言所扮演的職務，大部份是服務角色的表演，只是角色或背景的輪廓線，是處在附屬的位置。動畫不完全靠表情、肢體表演，而純粹以線條的風格變化為主來表達角色的

喜怒哀樂，是罕見的。

以下為各種動畫影片裡所運用的不同線條風格，而產生出不同視覺情感。



圖 2-1：( 資料來源：

<http://www.youtube.com/watch?v=uG2tV-X5NiQ>)



圖 2-2：( 資料來源：

[http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9\\_BE-4](http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9_BE-4))



圖 2-3：( 資料來源：

[http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9\\_BE-4](http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9_BE-4))



圖 2-4：( 資料來源：

[http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9\\_BE-4](http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9_BE-4))

### 2-5-2 抽象表現主義與線條

西方的現代繪畫極具抽象形式美感，它更接近於中國畫線條和中國傳統書法的精神意義上的表達。畫面的線條已不再依附於光影，而是以線為主或略施明暗或在結構轉折處用一種異於輪廓的粗線來描繪。法國畫家馬蒂斯的鋼筆速寫是用一種純淨的線條來表達自我世界，奧地利表現主義畫家席勒的作品《畫家與鏡前的女模特》則以簡潔、明快的線條表達了複雜的透視關係，體現了畫家簡約、單純的藝術風格。20 世紀初抽象表現主義在歐美興起。西方大部分現代主義藝術流派都受到了這一運動的影響，如立體主義、行動繪畫等。抽象表現主義在二戰後的美國發展迅速，出現了一些著名的藝術家，如德庫寧、波洛克等。而德庫寧、波洛克作為美國抽象表現主義的重要代表人物，可以說代表了兩種抽象藝術風格。波洛克以「滴色畫法」著稱，而德庫寧以「雜糅合併」的方式將歐洲立體主

義、超現實主義與表現主義的風格融於自己大而有力的繪畫行為之中，把激進藝術的理念融化在自己的藝術世界裏，即使是最為極端的繪畫作品也被他安排得精緻富美感。

威廉·德庫寧是位荷蘭籍的美國畫家。1904 年出生於荷蘭的鹿特丹，1926 年偷渡到美國，在藝術學校受過學院派的訓練。德庫寧最早接觸抽象畫約於 30 年代左右，40 年代發展到高潮，在美國紐約先鋒派畫家中很有影響。德庫寧 50 年代初創作的“女人”系列抽象作品在社會上就引起了人們的廣泛關注。60 年代德庫寧在黑山學院和耶魯大學任教時，又創作了批以婦女為主體的系列作品。德庫寧以各式各樣的手法探索創作以女人為主題的繪畫，從恐怖的形象到柔情的色欲，運用狂暴的筆觸和明亮的色彩組合成抽象畫面。

在德庫寧重要的代表作品《發掘》中，表現的是曼哈頓都市貧苦地區的風光畫，在畫中德·庫寧表現了一系列連鎖的人的器官形狀，所有的器官已經被完全的解剖，這些形狀的輪廓線互相串連著，粗粗細細的線條互相交織在一起。快速的運筆是德·庫寧表現手法的一個重要特點，那些似鞭索抽打式的線條，時而模糊，時而隱約，雜而不亂，亂中有序的存在，畫中似乎有一個個不規則的生物形態在互相衝撞、滲透，形成一個有機的空間，線條的輪廓組成一些新的藝術形象。德庫寧利用著這些繪畫元素來創作一個新的有機空間，這個空間把藝術家的思想包容在裏面，作品成了實際意義上的情感交流品。



圖 2-5：Willem de Kooning，1950，〈Excavation〉  
(資料來源：<http://artisanhistory.blogspot.com/>)

傑克森·帕洛克（Jackson Pollock，1912~1956），為抽象表現主義的代表人物，同時也是美國藝術的代表象徵。他認為外在事物的形式不能有效地反映自身內在深刻的感受。創作特徵傾向個人、私密的情緒表現。在帕洛克的作品裡，常見到充滿衝擊力的奔放線條。尤其在「滴漏繪畫」時期的作品中更可以看出明顯的特徵，它捨棄了傳統的畫筆，改用木棍、刀子、泥鏟...等，並將畫布放置在地上，在畫布上空直接把顏料滴落在畫布上，放棄了以往透過畫筆接觸畫布所產生出圖案的繪畫方式。憑藉著地心引力、身體的擺動與手腕控制顏料落滴落的方向，產生不同的粗細線條。身體與手腕的速度加快使線條變細，相反地，速度變慢使顏料堆疊而產生線條變粗的現象。因此欣賞此滴漏繪畫的過程中，透過觀察到不同的輕重、疏密、粗細、肌理的厚薄，進而感受到充滿速度與節奏感的畫面張力，體會到帕洛克的活力與姿態。「一個好的藝術家就是畫出他自己。」（鄭慧華，1997）這使他強烈的精神性與畫作達到緊密的結合，並充滿生命力與內涵。



圖 2-6：Jackson Pollock，1950 《Number 1》  
（資料來源：<http://www.nga.gov/feature/pollock/painting1.shtm>）

## 2-6 實驗動畫風格分析

(1) 在《Mothlight》這部影片的畫面上所呈現出來是一連串的畫面跳動，鏡頭快速的切換。動態的表現上在意的並不是流暢與舒適感，而是屬於不安定的，甚至出現焦慮不安的感覺。在顏色表現上較為單純，多以白色、黑色以及暗紅色為主。隱約呈現類似葉子的形象，時而具象時而抽象的元素在畫面上不停地流竄，以故事結構來看並沒有明確的敘事線，全片已沒有出現對白，只是純粹的影像表現，是屬於非線性的敘事方式。



圖 2-7：Stan Brakhage，1963，《Mothlight》

(資料來源：<http://www.youtube.com/watch?v=XaGh0D2NXCA>)

(2) 在《Flora》此片中，出現蕃茄從局部開始腐爛，漸漸擴散到全部，突然從內部爆滿出汁液與果肉。緊接著是萵苣、蘋果等蔬果開始從局部腐爛，同樣也是從較慢的步調突然從內部爆滿出汁液與果肉。從小部分開始變化到劇烈爆破的動畫過程中自然而流暢，節奏明快，彷彿這些水果真的從內部爆破一般，加上不時切入的特寫分鏡，讓觀者從平白無奇的蔬果身上感覺到異樣的魄力。筆者在常見蔬果身上做出有張力的動畫表現能使觀者對熟悉的生活有不一樣的感受，畢竟蔬果並不特別也不會發出聲音，但快速腐爛、果肉爆炸的異想畫面配上適當音效之後，讓人感覺到生命力。

另一部作品 *Another Kind of Love* 的視覺效果主要是在泥偶的形變與真人表演之間的互動，影片開始有兩張椅子，一張放著一頂紅色蕾絲帽；另一張則掛著

整套西裝。泥土逐漸從帽子下及西裝的袖口流出，帽子竄出的泥土變成了一尊裸女形象的假人；西裝則穿在一名真人男士身上，男士唱著輕快的歌曲歌詞似乎訴說著對女人的愛慕，女人畫上雙眉及紅唇但表情冷淡。整部動畫裡，隨著裸女塑像的逐漸成形，男士的頭像不時變成泥塑假人，並利用停格動畫的特性，轉變成類似嘶吼的動物形象，頗像是一匹色狼。但女人卻用頭頂裂開爆炸來回應，只見不規則的廢紙團從她頭裡噴出，但表情依然冷淡，男士則驚恐跌倒。從以上兩部作品來看，Svankmajer 似乎在停格動畫的節奏表現上，會突然在實景中穿插虛景的偶動畫來強化視覺效果，利用偶動畫的劇烈變化來增加張力。像是果肉突然滿溢而出的蔬果，或是人頭變成野獸、突然爆炸的人頭等等。



圖 2-8：Jan Svankmajer，1989，《Flora》

(資料來源：<http://www.youtube.com/watch?v=c9k5Ct7EHuE>)

(3)《fast film》是一部使用停格技巧及拼貼的實驗動畫，拼貼的是電影片段，他們將幾部電影的每個影格都列印在紙上，再將紙相互剪裁、拼貼，並且透過逐格拍攝的方式讓影片「拼貼」在一起播放，效果不同於一般蒙太奇手法的剪接。因此，可以在片中看到不同電影的主角在同一個畫面中決鬥，其輪廓都是鋸齒狀的剪裁白邊，就好像直接從電影裡被剪出來一樣，可以說是一種動態影像的拼貼技巧，而片中將不同電影主角之五官加以拼貼的技巧也應用在本創作動畫中。此外，整部作品雖然是以數位相機拍攝，卻沒有特殊的數位後製，但其創作概念依

然頗有數位藝術之特質，如…等特性。



圖 2-9：Virgil Widrich，2003，〈fast film〉

(資料來源：<http://www.youtube.com/watch?v=Td6UObEEaQQ>)

(4) 《Everything will be ok》此部影片的鏡頭運用表現特殊，使用聚光燈似的雲狀鏡頭框，而非雲狀框框的部分則是呈現黑色，把視覺焦點聚集在框框內。鏡頭框會隨著劇情的需要忽大忽小，甚至移動。有時會在同一個畫面出面兩個以上的雲狀鏡頭框。

美術風格上呈現手繪表現以及動態攝影兩種方式的交錯或是同時出現，增加其趣味性。在影片的 7 分零 6 秒時突然出現一連串的影子快速切換，其影像包含了具象的手繪與攝影以及抽象的線條表現；在 12 分零 7 秒時再次出現連續鏡頭切換，這是出現的影像是純粹的抽象，充滿著不安於迷幻。出奇不意鏡頭切換增加了畫面的衝擊性，也增強的情緒的抒發，不僅反應片中人物的心情，觀著情緒也受到強烈影響。整部影片大部分呈現低彩度的顏色，多為黑色白色以及冷色調。

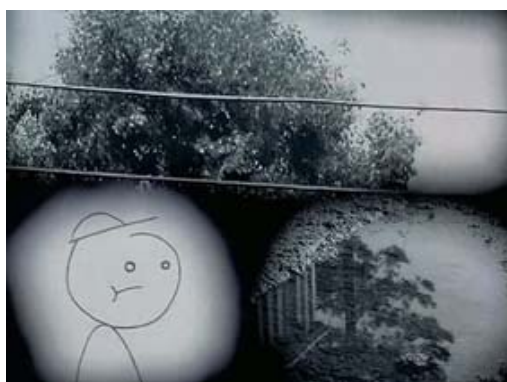


圖 2-10：Don Hertzfeldt，2006，〈Everything will be ok〉

(資料來源：<http://www.youtube.com/watch?v=aWUJw7Dq5uo>)

(5) 《A Is For Autism》影片一開始是動態攝影，畫面出現一雙小男孩的稚嫩雙手手在桌上塗鴉，一張純真的笑容特寫此時切入，使整部作品的主題馬上展開，很明顯的是圍繞著小男孩的內心塗鴉幻想。緊接著畫面上的塗鴉動了起來，小男孩充滿童趣的筆觸活了起來，一張跳過一張，中間都用手繪動畫變形來連結，很明顯是導演的手筆，他刻意配合小男孩的筆法來製作動畫。小男孩繪製草稿時的真人動畫之畫面也時而插入，使作品更像是小男孩的個人創作，所以我們可以看到整部動畫不斷地重複動態攝影與手繪動畫的交錯剪接。此外，片中也運用少數的真人動畫及靜態攝影。在美術風格上呈現相當童趣的塗鴉風格，藉此呼應主角的心態。但再鏡頭運用上卻十分靈活，畫面的轉換相當流暢。



圖 2-11：Tim Webb，1992，〈A Is For Autism〉

(資料來源：<http://www.sherbet.co.uk/directors/timWebb/aForAutism/>)

(6) 《Street Musique》影片開頭是黑白的動態攝影且局部時間採用快速撥放，之後畫面突然切到純線條的手繪動畫。整部影片運用大量的形變技巧。例如：地平線形變成房子，房子又變成人頭。或是人變成帽子，帽子又變成水花，水花又變回人……等等。



圖 2-10：Ryan Larkin，1972，〈Street Musique〉

(資料來源：<http://www.youtube.com/watch?v=f1J2tHqii2U>)

表 2-1：創作參考技法來源 資料來源：本研究彙整

片名	作者	風格特徵	年代
Mothlight	Stan Brakhage	抽象化影像拼貼、快速交錯	1963
Everything will be ok	Don Hertzfeldt	手繪、風格拼貼（實拍場景+手繪同時出場）	2006
A Is For Autism	Tim Webb	手繪、風格拼貼（實拍場景+手繪交錯出場）	1992
Fast film	Virgil Widrich	停格、影像拼貼（多段不相關影片同時出場）	2003
Flora	Jan Svankmajer	停格、生活元素（蔬果、器物）、質感轉換	1989
Street Musique	Ryan Larkin	手繪、形變技法	1972

## 2-7 非線性敘事

羅蘭·巴特在《S/Z》一書中曾提出語言結構上的二項式，從語言在符徵與符旨上的差異或共同點開始，做出一系列的對照或比較，例如樣子類似但意義不同的詞彙、樣子不同卻意義相同的詞彙、讀音相同卻意義不同的詞彙、讀音不同

卻意義相同的詞彙等等，都會在語言中造成不確定性與可能性，若將詞彙延伸出去的話，即可發現利用語言闡述任何觀點，都可能因語言的二項式結構造成無限多種可能性，結果無論從任何方向切入都無法明確指出真正的意義，這就是非線性敘事的可能性，他以「符徵銀河」(galaxy of signifiers)來比喻心目中的理想文本 (ideal text)，銀河無法被我們完全瀏覽，而不同角度又有不同面貌，使得符旨並無一致的意義，除非事先嚴格規定好，否則讀者要如何詮釋作者的作品，其實都是自由的。

他以為真正的文本只有作者本人知曉，當讀者與文本接觸之後，讀者自己有自己的脈絡可以重新解讀，而不會完全與作者真正想表達的一樣，因此，當任何與語言相關的思考、概念、發音變成固定的文本之後，就已經與作者無關了，作者的創作意圖無法被文本完全拷貝，文本脫離了作者，當讀者誕生對文本有了不同的想像時，作者即死。所以讀者與作者並無真正的主從關係，當讀者在閱讀時，也同時寫入了自己的概念。

在網路資訊發達的當今，發展出許多的網路工具:Blog、Flickr、Twitter……等，各式各樣的新產品。而網路上的文章、影片、圖片…等文本，隨著這些新工具，轉貼、超連結、複製，把原有的文本以不同的方式呈現或是加以排列組合，成為一個新的文本樣貌，這樣的現象產生讀者即作者，而作者本身也不再具有至高無上的敘事優勢。這正與羅蘭·巴特作者已死的的概念不謀而合。當我們在網路上透過不斷地互相連結，蒐集世界各處地的資訊，整體的知識獲得都是片段、零星的組合體。麥克魯漢認為在這種新的媒體攏照下，觀賞者必須在各種新資訊間的空白自行填補起來，也因此產生了非線性的思考模式。(Cynthia Freeland, 劉依綺 譯, 2003)

在本作品中，就是打散線性的敘事方式，將生活影像破碎地丟入時間軸當中，讓觀者自己產生解釋，並不一定要說服觀者接受創作者的概念，但同時藉著非線性敘事的方式，讓創作者也成為了讀者的一部份，因為當創作者當敘事的權力分享出去時，反而有可能更接近讀者，產生更大的共鳴。

## 2-8 數位藝術

### 2-8-1 數位藝術之定義

廣義來說，只要創作過程中使用數位技術，都可稱之為數位藝術，如陳麗秋（2001）：「…『數位藝術』的創作，是指經過數位化的過程方法、手段產生的藝術創作，稱為數位藝術。而將傳統形式的藝術創作以數位化的手段或工具作各種方法的呈現稱為藝術數位化，因此凡創作時以數位化手段製作或製作時以傳統形式創作之後再加以數位化加工所產生的藝術作品皆可稱為數位藝術…」；以及從工具的使用來看，使用電腦重製現有影像、模擬現實中的創作工具、建構立體空間、運算視覺效果或經由資料處理後所產生的影像，以及利用程式結合多媒體的互動等等，都可以算是數位藝術的一部份（張恬君，2000）。

但有學者認為，電腦硬體設備與軟體程式只是輔助藝術作品的方法，使作品的形式得以延伸：「由電腦程式驅動週邊物體來讓藝術作品的造形延伸成為能與觀眾互動的現象條件，把藝術作品與觀眾之間關係的單一被動慣性定律，變成相互可傳達循環共同體」（葉郁田，2000），讓觀者與作品更加接近。因此，數位藝術中不論是技術或工具的應用其實只是創作精神內涵的外在表現，因為在西洋美術史中科技與藝術本來就是密不可分的，但需要注意的是，科技只是提供了媒材與形式，創作內容才是藝術家創造力、自主性的展現，情感與表達欲仍是藝術家創作的原動力（吳鼎武·瓦歷斯，2001）。

總之，數位藝術與傳統藝術最大的差異在於數位技術的運用，而不是創作精神的改變，因此任何形式的藝術皆可用數位技術或者其他的科技，以更多元方式來表現，這才是數位藝術（陳麗秋，2001）。

### 2-8-3 數位藝術媒材特性與精神性

數位藝術改變了傳統藝術的限制，使藝術可以輕易地融合各種形式，突破時間空間限制，根據國內多位學者的看法，筆者在表2-2裡整理出數位媒材的多樣特性。至於本創作所呈現出來的數位特性，大致包含了異類合成、多媒體性、非線性敘事、像素性、複製性與重複性、短暫變動與可能性。雖然在本創作中可以看到許多手繪的風格，但事實上這些大量的線條幾乎是藉助數位工具所繪製出來的，並用軟體特效加強傳統手繪比較難做到的效果。企圖把數位工具與傳統手繪的特性更加地緊密結合。吳鼎武·瓦歷斯(2001)認為創作內容才是藝術家創造力、自主性的展現，情感與表達欲仍是藝術家創作的原動力，而科技只是純粹提供了媒材與形式。筆者嘗試利用數位工具的幫助，把欲傳達的情感，完整地呈現出來。

創作者使用各種媒材創作，藉此來傳達出心靈的意象，把心理的感知物態化。數位媒材本身特性與發展，引發了更多新的藝術觀念，使藝術的精神變得更廣闊。雖然藝術家在不同的時代裡會使用不同的媒材與表現方式，但這些都是為了表現當時的生活狀態以及作者體悟到的生命經驗，所做出的種種努力。唯有透過作品本身的生命強度，才能與觀賞者的內心底層相契。(張恬君，2000) 漢寶德(1999)認為：人文學重視的是美的抽象觀念，也就是藝術的價值所在，而不是藝術品本身。由於數位藝術本身的特性，使得創作形式的豐富性增加，例如改變作者與觀者的關係，讓觀眾的參與成為作品的一部分，也多了一份自主權，或是利用電腦編碼產生出作者預期之外的效果…等。這種種的革新讓作者、藝術品、觀眾有了新的定位。創作者在數位的時代下，運用媒材本身的特性產生新的創作形式，發展出不同的藝術論述，並跳脫出傳統的創作方式，使得對於藝術本質的探討有了時代性的詮釋。

表 2-2：數位藝術媒材特性與手法 資料來源：本研究彙整

特性	手法	出處
異類合成	跳躍思考、元素拼貼、解構與建構；	陸蓉之，2001
多媒體性	圖像、動畫、聲音、文字（跨媒材結合）； 裝置、材料質感（空間場域營造）	莊浩志，2002
非線性的時間序列	時間序切割、快轉、倒退	莊浩志，2002
互動性	電腦程式超連結（hyperlink）、對話、觀眾參與作品、 虛擬實境	葉郁田，2000
像素性	數位圖像最小採樣單位， 遠觀則可擬真；放大則展現數位化採樣運算之特質	莊浩志，2002
複製性與重複性	影像反覆、無限拷貝	游本寬，2002
不確定性	程式隨機抽樣，無法預料結果	莊浩志，2002
短暫變動與可能性	因為電腦軟硬體更新快速，隨時改變樣貌，作品壽命短暫； 但新工具又使作品產生更多可能性	林書民，2001
無原件、無永恆性	數位虛擬建構： 拼貼、集合、排列、組合、抽取、分離的聚散	陸蓉之，2001
潛意識呈現	數位模擬多重空間組合產生不合理性，營造多樣的情境氣氛 荒謬的、超現實主義的手法表現潛意識的世界	林珮淳、吳佩芬，2002

## 第三章 創作理念與方法

### 3-1 創作理念

藝術創作之美感來源主要有三：模仿說、構成說、表現說，即所謂模仿自然之善、形式構成之美、經驗或情感表現之真（Wladyslaw Tatarkiewicz，1975，劉文潭譯，1989），而筆者之理念即是真誠表現個人經驗情感為主軸，並將實驗動畫之表現形式加以構成。當代美國美學家 Karl Aschenbrenner 曾針對形式的運用提出中肯的看法：「形式並不是單獨決定藝術品之美感的效力，因為其美感效力同時也包含著許許多多元素，但是唯獨形式可以被適當的分析，因此唯獨它適於成為許多美學理論的課題。這也可以算得上是一種對於老問題的新解決。」

（Wladyslaw Tatarkiewicz，1975，劉文潭 譯，1989，p.271），因此，對於創作資歷尚淺的筆者來說，從形式分析切入有助於掌握創作之技巧；而以個人情感為創作範圍，在內容上也較容易理解與表現，並依此延伸相關理論觀點。

進一步從表現說來看，情感的抒發可以說是筆者最大的原動力之一，尤其來自筆者生活週遭所發生的各種的事件，如刷牙、洗臉、吃飯……等等日復一日重複的事件，或是時事、車禍、中樂透等等與筆者間接相關的事情，不論事件本身是筆者直接經歷或間接聽聞，它都持續上演著，不斷給筆者刺激與影響，又內化成創筆者心中的情緒。這些事件的片段，其排列組合構成了生活，使生活可以持續進行，值得注意的是，在反覆的生活常態中使人不禁懷疑自己生活可能與一般忙碌的大眾並無不同。社會心理學家佛洛姆就曾指出，資本社會的個人主義，反而使人們學會懷疑自身的獨特性，導致極大的焦慮，深怕自己與大眾一樣而消失在其中（Erich Fromm，管韻鈴 譯，1989，p.217-245）。因此，筆者透過紀錄自身生活的片段，並依個人獨特觀點將影像重新組織排列，能藉此展現個人獨特生活經驗，克服自身可能消失於大眾之中的焦慮。而藉著數位技術的方便性，影像更可隨作者所想的任意結合，這種利用工具或技術來創作的方式，就像是一名外

科醫師般將身體組織加以割除或移植，這可以說是數位複製時代的作品的特質之一（Walter Benjamin，王才勇 譯，2006，p.134-135）

總之，筆者將個人生活片段加以編輯重組後，以創作之形式表現出來，藉此表述個人之獨特性，抒發個人之焦慮，若某些共通的情感經驗能引起觀賞者共鳴則更加可喜。

### 3.2 創作脈絡

在大學期間就讀師大美術系，四年來在課堂上接受了許多不同形式的繪畫訓練，而本身對於手繪的質感比較偏重，尤其是對線條的表現力特別喜愛。期間除了學院式的基本訓練外，也學習了許多數位工具的使用，如：Photoshop、Flash、Premiere....等，而利用數位工具也改變了筆者原有的傳統繪圖習慣與思考。筆者嘗試結合傳統手繪的線條表現與數位工具的特性，試圖達到理想的創作目標。

由線條所表現出來的視覺圖像，包含線的粗細、比例、質感……等不同的表現方式，會讓觀看者產生出不同的情緒反應(Bates Lowry，杜若洲 譯，1990)。因此，筆者在 2008 年期間繪製了一系列以人物為主題的創作，表現方式是以大量的線條來構成。此系列作品，是運用繪圖軟體 Photoshop 以及繪圖板所完成的數位影像。在畫面上，強調線條的流動性，並刻意模糊人物的形體，讓觀者的注意力集中在線條的張力表現，在第一時間強化感受力，試圖把線條交錯雜亂的焦慮、不安定感傳達給觀者。

因為筆者在這期間生活上遇到許多難以解決問題，導致情緒十分煩躁，在無計可施之下，藉此創作來達到情感宣洩之目的。繪製過程中，以無目的地線條流動，遊走在畫面上的各個角落，時而快速，時而緩慢，並採用低彩度的色彩，逐漸地建構出模糊的影像。每當作品完成後，心情也得到暫時性的抒壓。

以下是一系列的創作。



圖 3-1 《Portrait I》，吳識鴻，2008



圖 3-2：《Portrait II》，吳識鴻，2008



圖 3-3：《Granddad》，吳識鴻，2008



圖 3-4：《GTC》，吳識鴻，2008



圖 3-5：《Eyes Boss》，吳識鴻，2008



圖 3-6：《Grandma》，吳識鴻，2008

### 3-3 創作架構與方法

本作品結合多種實驗動畫的形式與技巧，包含傳統手繪，電腦繪圖，停格動畫，實景照片與動態攝影，這幾種方式不侷限單一形式出現，而是交替的混合使用，試圖採用多種媒材的特質且找出媒材本身的功能性，達到用視覺表達情緒的最佳方式。本作品為筆者體驗生活週遭的一種反芻，影片內容多為現實生活中親身體驗。筆者應用電腦非線性的編輯模式，打破原本固有的思考方式，將所選擇的各種素材重新排列組合，將現實生活加以轉化，試圖達到筆者本身的情緒抒發，進一步更深刻地釐清生活與自我的關係。並藉由文獻探討，蒐集前人的實驗動畫作品，分析其製作方式及各種影像符號如何達到理想的視覺效果，將此應用在本作品的視覺風格表現上，完成筆者將視覺結合情感抒發的目的。

在電腦及電腦週邊工具的應用上，硬體方面包含 PC 電腦、事務機、數位相機、數位板四種；軟體方面包含 Phtoshop、Flash、After effect、Premirere 四種。

以下是創作流程概念圖：

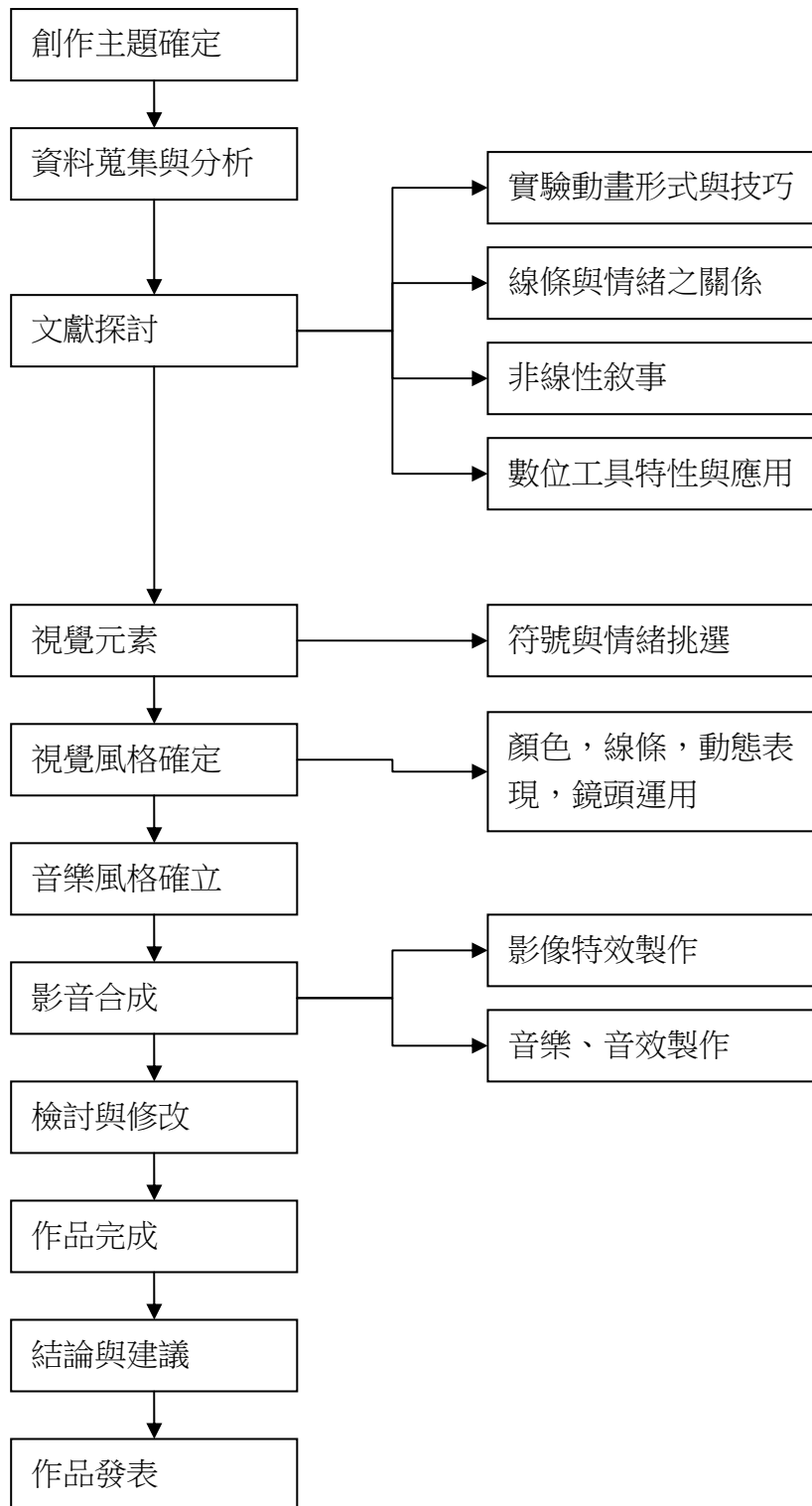


圖 3-7：創作流程概念圖

### 3-4 來自日常生活的創作元素

筆者每天身處在分分秒秒持續流逝的時間洪流中，常感覺自己的創作意識就要迷失在忙碌的生活中，但是有個問題一直在我腦海中浮現使創作意識維持不墜，那就是我應該如何攫取重要的日常生活片段，利用影像傳達我自身的獨特經驗，剪輯出心中理想的視覺效果，將我一切的感受濃縮在這部實驗動畫中。這樣的思考就好像名導演：塔可夫斯基拍攝《雕刻時光》時的理念一般，他說：「導演工作的本質是什麼？我們可以將它定義為雕刻時光，如同一位雕刻家面對一塊大理石，心中成品的形象栩栩如生，他一片一片鑿除不屬於它的部份—電影創作者也是如此，從『一團時間』中塑造一個龐大、堅固的生活事件組合，將他不需要的部份切除、拋棄，只留下成品的組成元素，確保影像完整性？」(Andrey Tarkovsky 著，陳麗貴,李泳泉 譯，1993)

很顯然地，創作者是根據心中的某種形象來行動的，而筆者我自然是無法例外；這心中的形象對我來說，基本上是從生活累積而來的。在筆者每天的生活中，有些影像是日復一日、一而再再而三地發生。譬如：鏡子中刮著鬍子的臉孔、浴室裡潮濕的空間、常吃的蔬菜水果、等紅燈時眼前不知名的男男女女、上班途中所見的街道馬路……等。這些影像就像是有線電視台重播的電影一般，重複的情節已經在不知不覺中在腦海中揮之不去，每天還沒做些事情以前，甚至可以先在腦中重播了。這對於一個影像創作者來說影響非常巨大，畢竟受過相當視覺藝術之訓練，影像思考會逐漸變得發達，對於創作工具的掌握也是越來越拿手，這些反覆出現的影像似乎就變得越來越可以操作。雖然事件對處在當下的筆者而言，並沒有戲劇性的感動，但這些零星的片段已經在腦中儲藏成影像的倉庫，在筆者決定要表現自己日常生活的獨特性時，就直接拿出來加以整理重組，就像是雕刻家一般，要將心中的形象鑿出來。

此外，因為實驗動畫非線性時間組合的特性，本作品挑選素材：如人的臉孔、

蔬菜、草莓、嬰兒、雞蛋、水、身體、浴室、樹林等等，這些元素在影片中發生的時間點並沒有前後因果關係，也就是說沒有切確的時間邏輯。

### 3-5 創作技術

本創作在製作技術方面包含：傳統手繪、電腦繪圖、螢幕及時錄影、停格動畫、拼貼動畫、動態攝影、照片結合手繪、電腦後製特效與數位剪輯。

以下片段是用軟體「螢幕錄影專家」所即時錄製的影像。筆者先開啟 photoshop 軟體，並使用 wacom 數位板作畫。利用軟體「螢幕錄影專家」把做畫過程中的線條紀錄下來，清楚地看到過程中的線條變化，最後匯出成影片檔。



圖 3-8：WACOM 數位板



圖 3-9：螢幕錄影專家

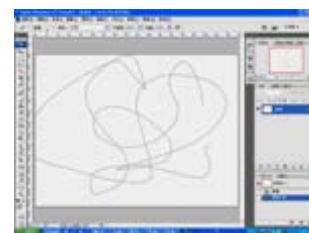


圖 3-10：PHOTOSHOP

開始 錄影

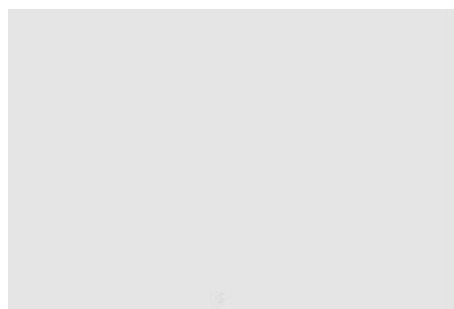


圖 3-11：空白的畫面

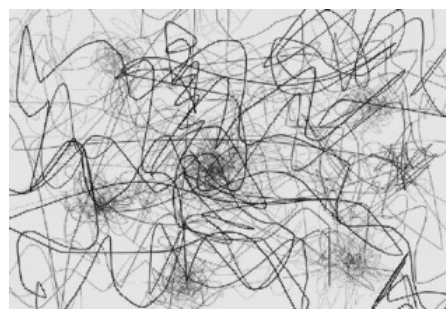


圖 3-12：線條逐漸出現

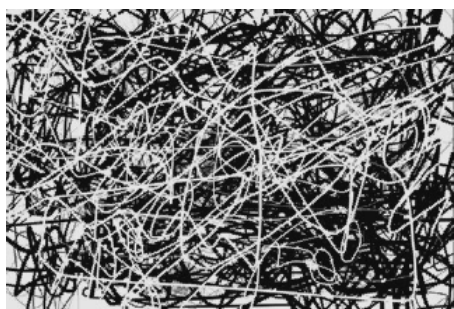


圖 3-13：雜亂的線條佈滿整個畫面



圖 3-14：最後出現模糊的五官

利用數位相機的動態錄影功能，拍攝一段關於眼睛的影片，把影片中眼睛以外的部分用 photoshop 去背，再把圖 3-17 與眼睛合成，最後到 Aftereffect 做影片特效。



圖 3-15：Sony-T500 數位相機

錄影  
→



圖 3-16：眼睛攝影片段



圖 3-17：線條組成的五官

+



圖 3-18：眼睛攝影片段





圖 3-19：PHOTOSHOP

+

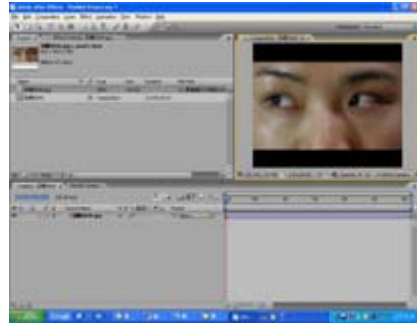


圖 3-20：PREMIERE



圖 3-21：眼睛合成完成

## 第四章 作品分析

### 4-1 內容分析

#### 4-1-1 顏色

本作品在顏色的運用上，以單一低飽和度色彩的畫面為主要應用，少部分以多色系共同出現，分別代表著日常生活的瑣碎繁雜所引發的負面及壓抑的情感，以及筆者內心所嚮往的美好意境。

作品中單一低飽和度色彩的段落包含：

- (1)影片一開始的手繪線條隨意地在畫面中游走，抖動不規則的軌跡卻漸漸呈現一出一張模糊的臉孔特寫，佔滿了整個畫面，畫面被放大鏡逐次放大，原本的線條 隨著放大的過程也越來越粗，最後放大到看得見最基本像素的地步，看起來像是 灰色調格子的排列組合一般。
- (2)嬰兒從高處落下，掉進水平面，激起一陣漣漪，水花四起，散佈的水珠漸變成一個人型，後來呈現出一男一女的形象。兩人最後身體緊密靠在一起後，開始產生扭曲變形的變化。
- (3)人體扭曲後逐漸出現純粹線條的畫面，不規則地互相交錯、亂竄，呈現出紛亂的視覺感受
- (4)影片最後一段的樹林，再逆光下呈現對比明顯的剪影，閃爍著陽光。畫面色調統一，並呈現自然與平靜的氛圍。

作品中多色系的段落包含：

- (1)綠色蔬菜不斷地在原地旋轉，葉子不斷展開；不久後出現的紅色草莓，最後佈滿整個畫面。
- (2)一顆充滿線條的五彩圓球形變成嬰兒，嬰兒在空中不斷地降落，並且身上披著五彩繽紛的鮮豔線條，持續地變換著不同色調。

(3)嬰兒落水的同時，出現一顆黃色的雞蛋散落一地，呈現不規則的形狀。

#### 4-1-2 質感

視覺對質感的感知，其中一部分是觸覺經驗的延續(柯超茗，1996，p.11-17)。比如當我們碰觸到樹幹的粗糙感時，這種感覺會烙印在大腦的記憶庫裡，之後只要看到類似樹皮般的粗糙圖像時，就會立即聯想到之前所碰觸過樹幹的經驗，並根據此經驗產生各種情緒反應。在本作品視覺表現的質感變化上，可以根據所使用的不同工具、技術來探討，因為使用不同材質、技巧，會產生不同的質感變化。本作品在動畫技術的使用上分為：(1)手繪線條(2)電腦繪圖(3)動、靜態攝影(4)AfterEffect 後製特效(5)premiere 剪接。此五種是主要構成本作品不同質感變化的關鍵。

影片一開始到模糊臉孔的出現，畫面始終呈現許多低彩的的灰藍色線條雜線條，這些線條帶來一種粗糙，沉重的質感。到了蔬菜草莓的出現，呈現彩度稍高的畫面，質感稍微鮮明但依然粗糙、雜亂的感覺。紅色的草莓腐爛後，變成暗紅色的爛草莓，質感又變化成柔軟且凝重的感覺，而這類蔬果等生活元素在 Flora (Jan Svankmajer，1989) 中也大量被使用，

彩色的球與嬰兒出現後，呈現輕快、明亮的感覺。雞蛋落下的畫面，橘黃色的蛋黃在深色的背景上，雖然是實景拍攝，但卻有種不真實的突兀。出現人物的輪廓後，雜亂的線逐漸佈滿人物，在白背景襯托下，更顯得線條的粗糙，這感覺一直到線條充滿整個畫面後達到高峰。最後的黑白樹林畫面，呈現乾淨單純的質感，並夾帶白色的陽光透明感。

#### 4-1-3 構圖

本作品在構圖設計上比較偏向於扁平感，空間上不刻意做三度空間的模擬。只有少數畫面被影片中的物件所填滿，產生擁擠的現象，其餘畫面呈現出或多或少的留白空間。而動畫裡的主要物件也多處在畫面正中間的位子。保持畫面物件

的單純與構圖的統一，可以讓觀者更容易專注在畫面所敘述的事情，以及視覺的變化。

#### **4-1-4 鏡頭應用**

本作品在鏡頭的應用上大多數都是單一的固定鏡頭，只有少部分有切換鏡頭。影片的一開始，一直到彩色嬰兒掉落水面之前，這期間整段影片都是由單一鏡頭所構成，完全沒有切換鏡頭，畫面表現專注在造型的變換轉接與音樂的帶動情緒。嬰兒落水的瞬間，突如其然地接了一個雞蛋掉落的鏡頭，在這裡是第一次的鏡頭切換，這種蒙太奇的鏡頭使用，引發了另一層意義的解讀。影片中的男人與女人出現後，鏡頭切換的數量及遽增加，大不分都是全景正面的鏡頭與特寫正面鏡頭快速切換，加上顏色的變化，呈現出情緒的高漲。影片一直到最後的樹林鏡頭，才回歸到一開始所運用的單一固定鏡頭，情緒在這裡和緩下來，來呼應整部作品的鏡頭形式。簡單來說，整部片是以單一鏡頭作為基調，影片的中段用快速的鏡頭切換來做變調。

#### **4-1-5 動態表現**

本作品在動作設計上的大部分在於表現焦慮不安的情緒，除了彩色的球與嬰兒以及最後畫面的樹林，這兩個片段的表現有些許不同。在影片一開始的線條到蔬菜水果的出現，物件一直保持不規則的快速移動或是快速的轉動，避免滑順流暢的運動形式，呈現出畫面的神經質。相同的表現也運用在之後片段，像是男人與女人的出現以及純粹線條的抽象畫面。

## 4-2 本創作與其他影片比較

本作品分別與 *Mothlight*、*Everything will be ok*、*A Is For Autism*、*Fast film*、*Flora*、*Street Musique* 六部作品分別作風格之比較。比較內容針對顏色、線條、情緒、鏡頭應用、動態表現五種項目來作分析，每個項目各分為 10 個階級，最高為 10 分，最低為 0 分。分數的產生是根據每一部作品的相對關係來訂定，並依照填卷者主觀判斷，評定此六部作品與本創作的相對分數。各項目的評定標準分別是：顏色使用的是前衛或保守、線條表現在畫面上的運用是否多樣或單調、影片所產生出的情緒屬於焦慮或平靜，鏡頭類型應用的獨創性或是模仿居多、動態表現是否活潑激烈或是沉悶。

根據問卷調查的結果，在二十位填卷者當中，有美術相關科系背景的有十位，另外十位則是非美術相關科系。以下為此二十位填卷者針對本創作與其他六部影片的比較分數所做出的平均值。

表 4-1 視覺要素運用之比較結果

片名	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
<i>Mothlight</i>	6.0	6.0	8.9	3.0	7.9
<i>Everything will be ok</i>	2.2	4.8	5.1	8.1	5.1
<i>A Is For Autism</i>	8.8	8.2	6.2	7.9	5.1
<i>Fast film</i>	5.0	3.0	7.9	8.8	5.8
<i>Flora</i>	7.8	3.0	8.0	6.2	4.2
<i>Street Musique</i>	7.9	8.0	4.1	6.8	5.1
本創作	5.8	8.9	8.9	7.9	8.0

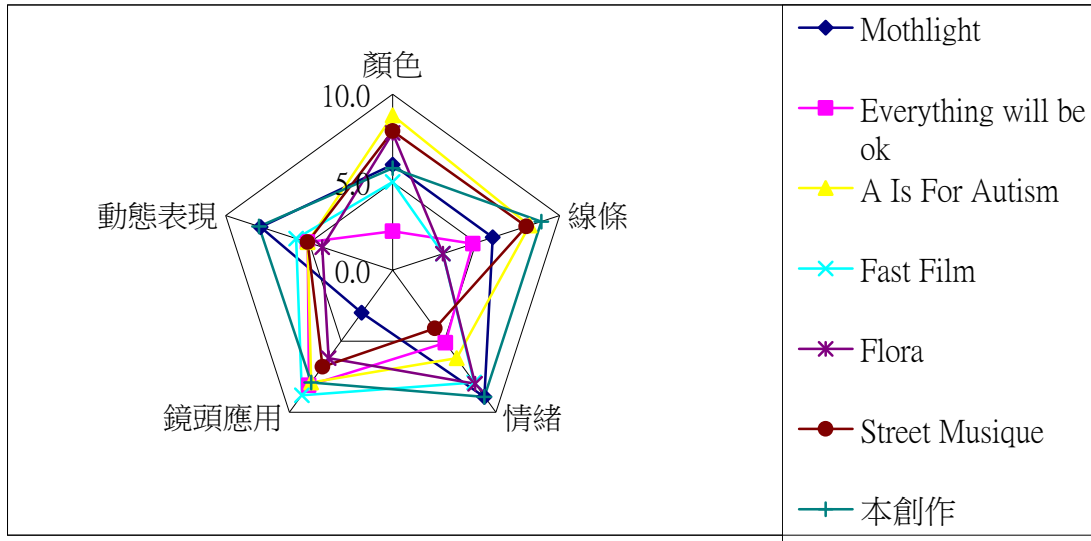


圖 4-1：視覺要素運用比較雷達圖

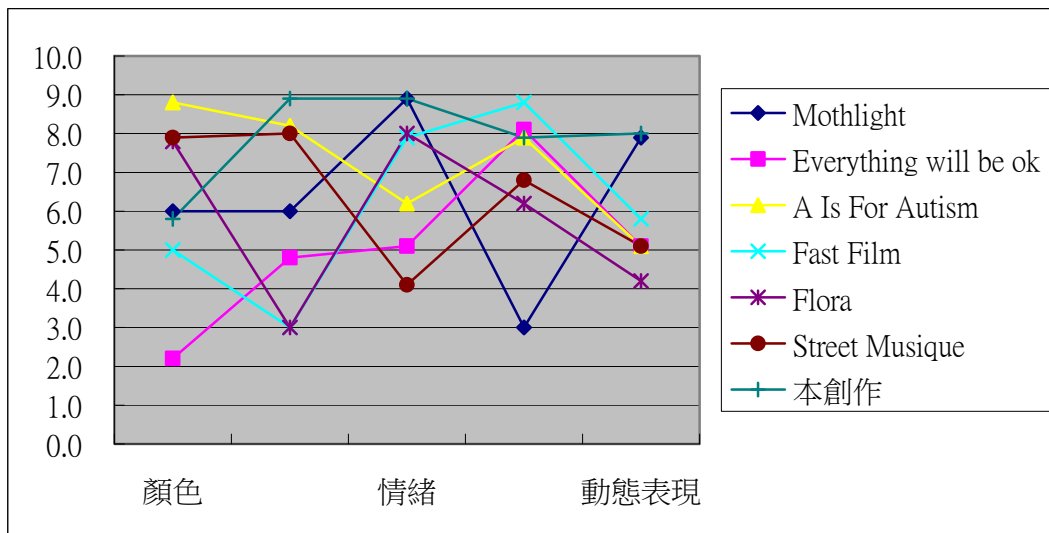


圖 4-2：視覺要素運用比較折線圖

在顏色方面，最為前衛 A Is For Autism。此影片使用兒童繪畫當作是主要的美術風格，造形雖然淳樸，但出現了許多豐富的顏色，而且在配色上面也十分大膽。也許在現在的都市裡，各種影像的刺激相當的頻繁，視覺對於色彩的接受經驗雖然大大提升，但過度的刺激結果，視覺似乎有感覺疲乏的趨勢。而在 A Is For Autism 裡，淳樸且大膽的配色，強烈的手繪感拉近了與觀者的距離，反而是另

一種新奇的視覺享受。本創作的色彩運用比較偏向低彩度，尤其黑色與白色的使用較多，只有少部分畫面出現多色系的搭配。在色彩應用的靈活度上也許較為缺乏，故此類別並無特別突出。

在線條方面，使用量及形式表現最豐富者為本創作。因為畫面上出現大量的線條使用，不同粗細、顏色、動態...等，雖然其他作品也有使用許多線條，但是在表現上比較單一，所以與其他作品相比較後，本作品是屬於大量且多變運用線條表現的作品。

在情緒方面，情緒最令人感到焦慮、不安定者為 **Mothlight** 與本創作並列。在 **Mothlight** 裡，整部影片不斷地變換畫面，鏡頭不斷地切換，動態上也是相當不安定地抖動，整體觀看後情緒容易產生急躁不安的焦慮感。雖然並無明確的情節，也無角色表演，但畫面所散發出來的焦慮情緒是相當強烈的。至於本作品也是運用類似的手法，利用鏡頭不段地切換、晃動、畫面突然放大縮小、動作的不連續...等，來達到焦慮情緒的效果。

在鏡頭應用方面，類型最多樣且具獨創者為 **Fast film**。此影片使用不同經典電影中的片段並加以擷取，將片段中的每個影格列印在紙上，再將紙相互剪裁、拼貼，並且透過逐格拍攝的方式讓影片「拼貼」在一起播放，所以在 **Fast film** 這部影片中可以看到此作品本身的鏡頭外，也可以看到經典電影中的鏡頭運用，加強的鏡頭的豐富程度。這種手法在其他影片中是相當少見的，因此展現了它的獨特性。相對地，本創作在鏡頭的使用雖然也算是豐富，但是卻缺乏了像 **Fast film** 的特殊性，所以無法取得最高分所以屈於次位。

在動態表現方面，最激烈者為 **Mothlight** 與本創作並列。這裡的動態表現主要針對視覺上的激烈與否來作標準。在 **Mothlight** 裡，雖然只是 1 分多鐘的影片，但畫面中從頭到尾不斷地閃爍，視覺元素也是極為不安定，時而巨大，時而破碎，有時出現具象的葉子，有時出現抽象的色塊。速度之快，甚至難以辨別畫面上的切確形體。整體觀看之後，情緒的機動與不安就此產生。至於本創作也是運用類似的手法，畫面的跳動、線條的隨機地擺動、迅速且不連續...等，來達到動態

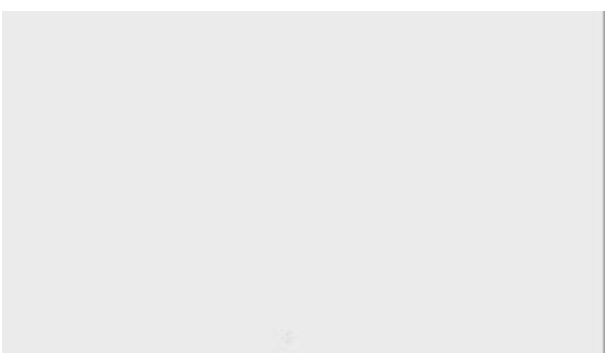

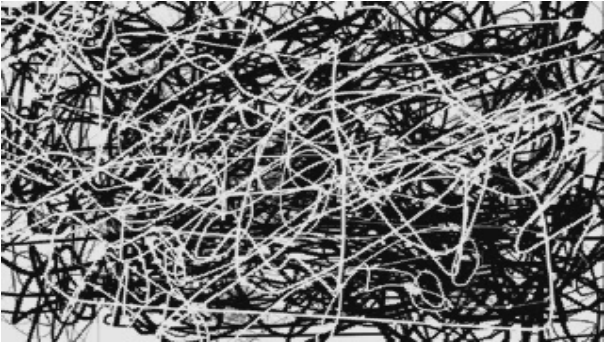
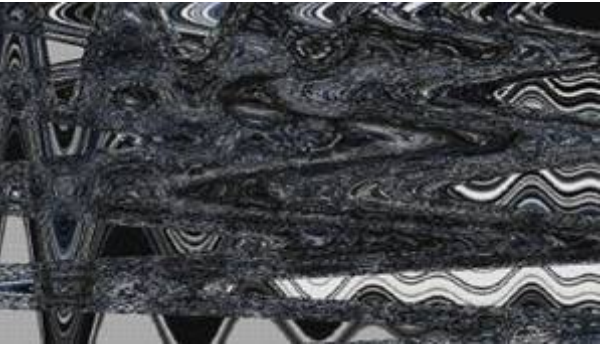
表現的激烈，呈現理想的視覺情緒效果。





根據以上問卷以及私下與填卷人討論的結果(附錄 p.76)，大部分的人認為線條的雜亂不安定與激烈的動態表現可以有效的強調焦慮不安的情緒，在其他比較的作品中也可以看出此特性的運用。所以本創作在利用線條表達焦慮的實驗算是有所成效。在鏡頭應用部分，認為獨具創新的人多數為非美術背景的人，而美術背景的人則多數認為沒有，但雖然如此，他們卻一致認為這並不影響要表現焦慮情的目的。也許是在本創作中所應用的鏡頭雖非獨特，但這些常見的鏡頭在某些表現焦慮的影片中也曾成功地使用過，導致填卷人有如此的聯想反應，所以鏡頭獨創與否與表現焦慮情緒並非絕對必要，重點是使用適合的鏡頭與方法，如此便可達到效果。



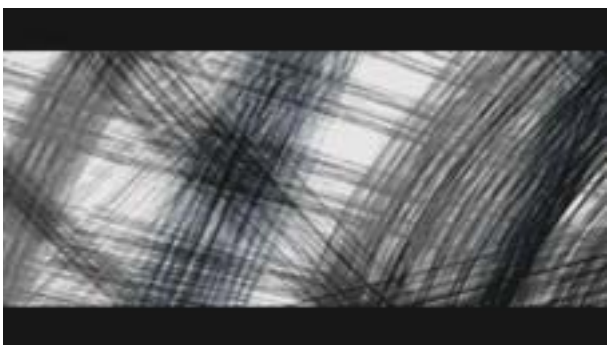

至於顏色方面大家的看法就有所落差，一部份人認為鮮豔的色彩與強烈的對比，更可以激發情緒的焦躁，而另一部份人則認為低調的顏色較佳。本創作整體的顏色雖屬於低彩度的表現，但還是有些許的鮮豔色彩，以致於創作的顏色統調不夠純粹，使受訪者認為不夠完整，無法有效突顯出要表現的目的。

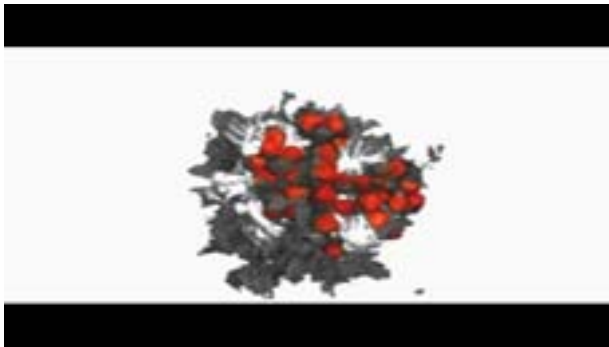

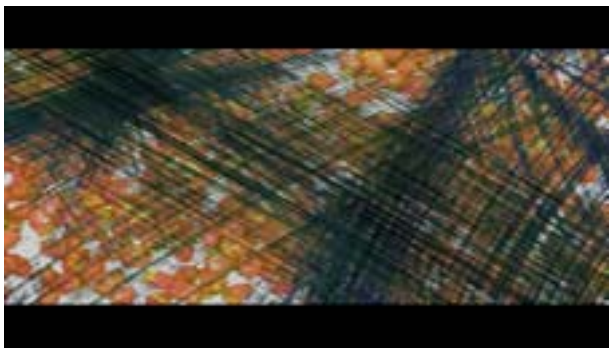

然而影片中所運用的符號爭議性比較大，大部分填卷人的認為符號之間的關聯性過於薄弱，無法立即聯想到彼此的意義，導致情緒無法醞釀。在觀看的時候情感的累積會被打斷。


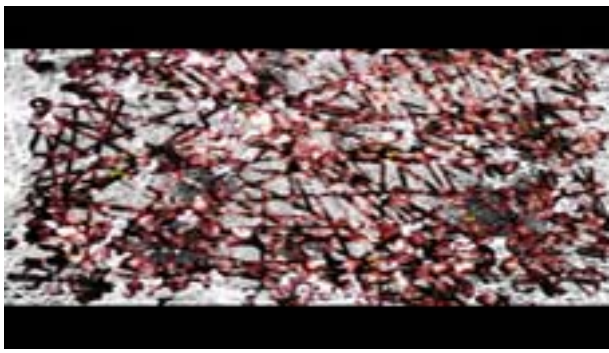


### 4-3 分鏡表

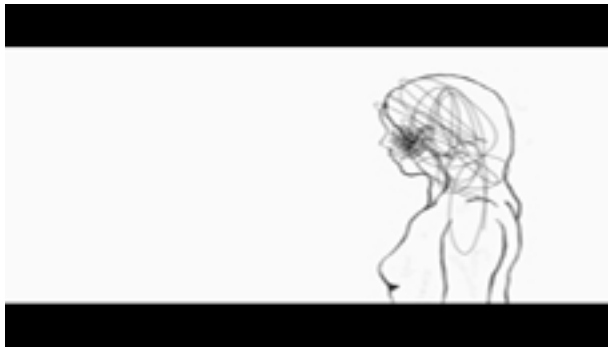
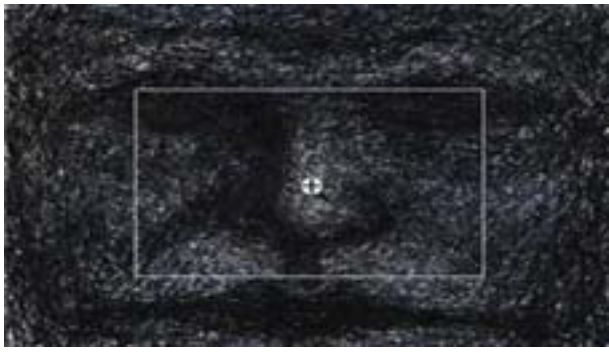
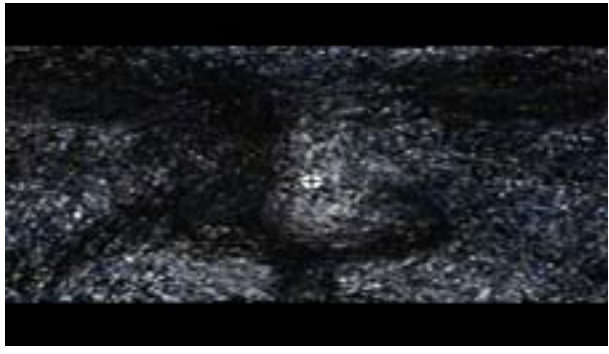

編號	分鏡	文字說明
1		一開始畫面空無一物，只有白色。
2		黑色的線條在畫面上隨機地游走，交織成不規則形的圖案。
3		線條密度越來越高，黑線白線互相交錯、覆蓋。
4		畫面突然扭曲，呈現不規則的形狀。

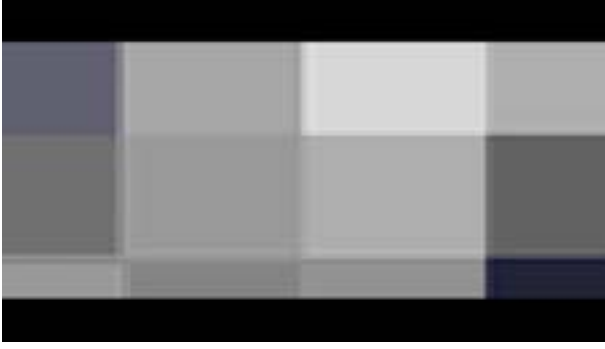
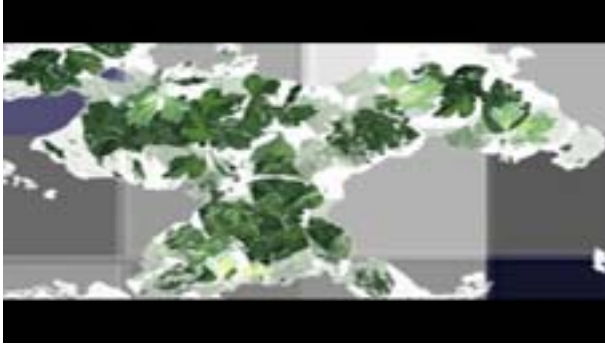
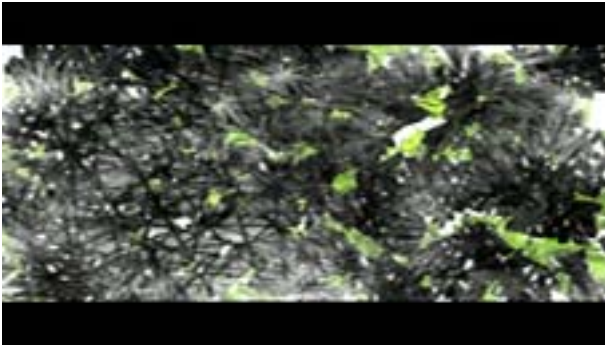
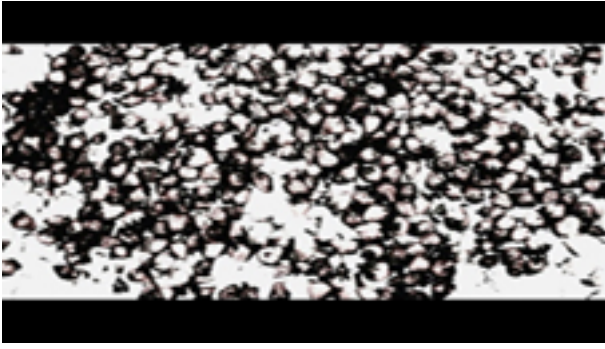
編號	分鏡	文字說明
5		<p>畫面上漸漸出現用線條組織成的模糊五官。</p>
6		<p>突然眼睛睜開，眼珠不停地左右轉動。</p>
7		<p>畫面切換到真實的眼睛影片，眼珠依然不停地轉動著。</p>
8		<p>再次回到上一個畫面，眼珠依然轉動。</p>




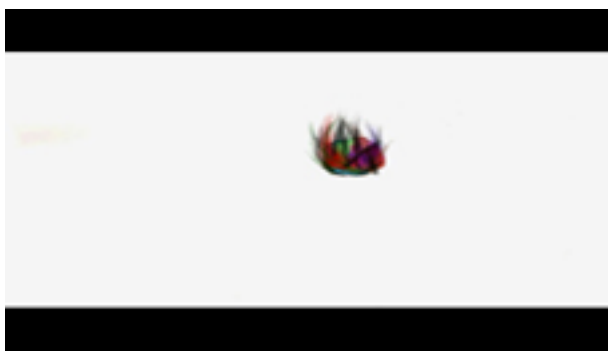
9		<p>畫面再次切換到真實的眼睛影片，眼珠依然不停地轉動著。</p>
10		<p>再次回到線條的畫面，眼珠依然轉動。</p>
11		<p>突然出現另一個線條的畫面，線條快速亂竄，隨即畫面消失。</p>
12		<p>鏡頭快速地由特寫到全景，出面綠色蔬菜在畫面中央原地旋轉。</p>


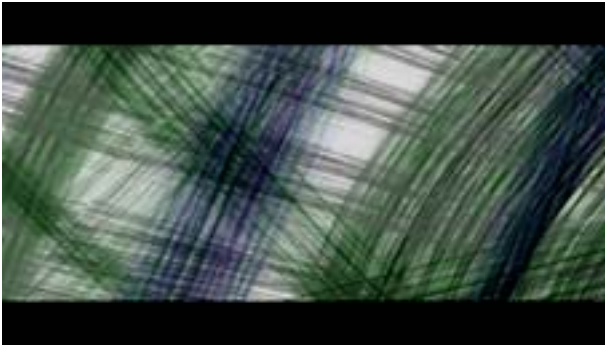


13		<p>蔬菜中央突然出現紅色的草莓，並且確來越多，直到整個覆蓋住蔬菜。</p>
14		<p>最後整個畫面充滿深淺不一的草莓，並且不停地蠕動。</p>
15		<p>草莓與現同時出面在畫面上。</p>
16		<p>出現用草莓組成的英文字「Devouring」。之後突然被黑色線條所取代。</p>

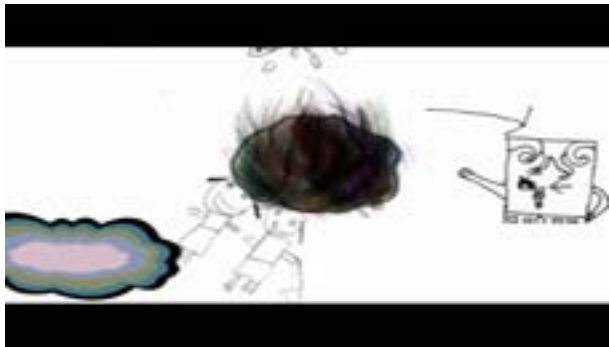
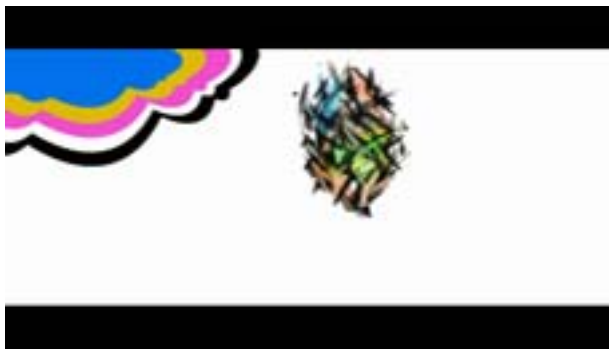


17		<p>線條變成一個男人的形狀。</p>
18		<p>混亂的線條與腐爛的草莓交織成雜亂的畫面。</p>
19		<p>草莓漸漸腐爛後，畫面中間出現鏤空的文字「LOVE」，英文字「O」中間出現一團手繪線條。</p>
20		<p>文字逐漸消失，只剩下線條留在畫面上。</p>


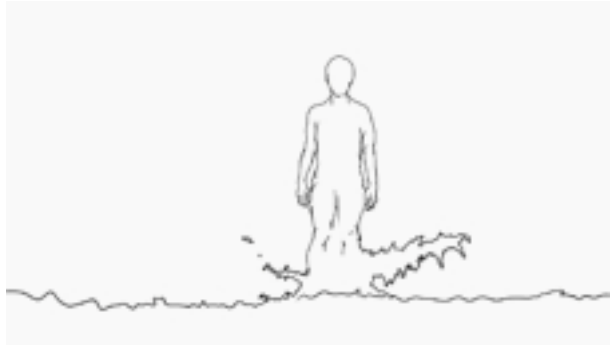
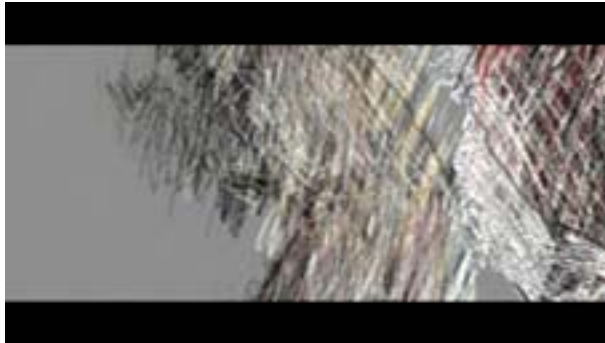

21		線調變成女人的形體。
22		出現放大鏡，影像被放大。
23		影像持續被放大。
24		影像持續被放大，原本臉部的五官形體已經難以辨識。




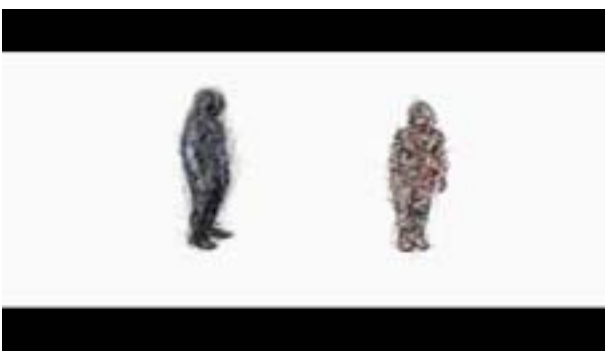
25		最後變成矩形的的灰色色塊。
26		灰色色塊破裂後出現綠色蔬菜，並且不停地轉動。
27		轉動的綠色蔬菜漸漸佈滿整個畫面後，彩度漸漸降低，並出現許多白線條。
28		鏡頭切換到腐爛的黑白草莓佈滿整個畫面。

29		再次切換成綠色蔬菜佈滿整個畫面。
30		蔬菜突然縮小並聚集在一起。
31		鏡頭切換到腐爛的草莓聚集在畫面中央。
32		腐爛的草莓件變成一顆彩色的球。



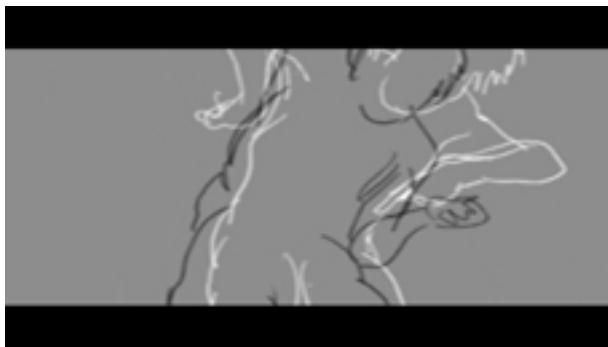

33		由中心瞬間跑出一堆蔬菜。
34		鏡頭突然切到快速搖晃的線條，並且隨即消失。
35		彩色的球，往下掉落，路途中與許多兒童塗鴉錯身而過。
36		再次由中心瞬間跑出一堆蔬菜往四周滑走。

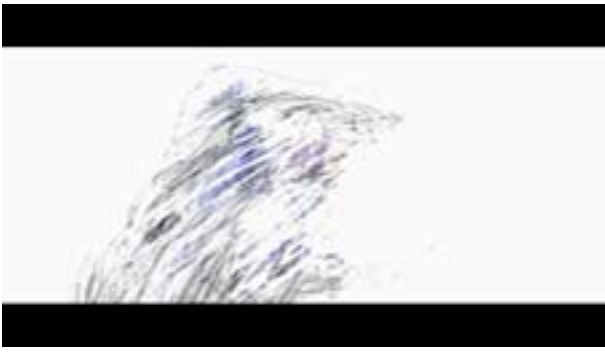

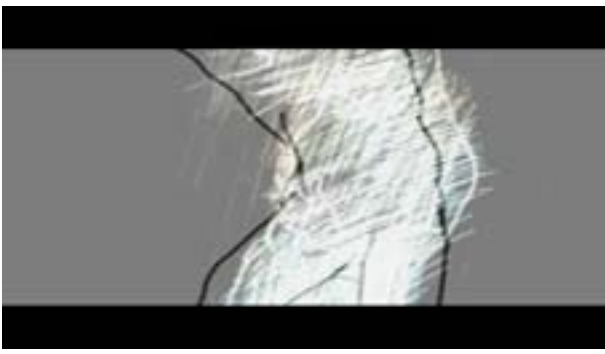

37		<p>彩色的球逐漸變大，依然往下持續掉落，路途中與許多兒童塗鴉錯身而過。</p>
38		<p>彩色的球變成一個嬰兒，並呈現跳水的姿勢往下掉落，且漸漸接近水面。</p>
39		<p>畫面突然出現掉落的雞蛋，蛋黃蛋白散落。</p>
40		<p>出現類似水花的線條形狀</p>


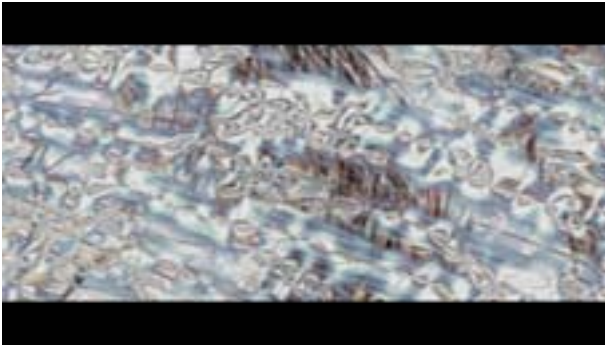
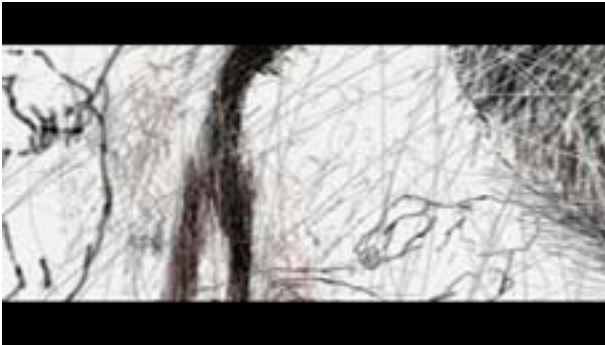

41		浴室的場景，並充滿白色雜亂的線條。
42		水花散落後出現男人的身體輪廓線，水花與水平線逐漸消失。
43		鏡頭突然快速切換到雜亂的線條抖動，並且隨即消失。
44		畫面出現一個由許多不同照片組成的人形，不久後人形由畫面左方出鏡，畫面出現短暫空白。



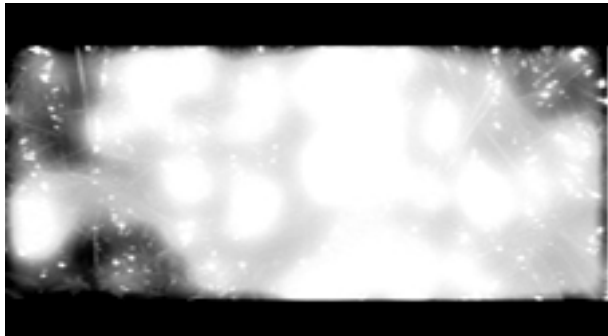

45		<p>一個女人的形體由畫面左方入鏡。</p>
46		<p>一個男人的半身像，快速地被線條所佔據。</p>
47		<p>一個女人的半身像，快速地被線條所佔據。</p>
48		<p>一男一女的全身像，並且被線條所佔據著。</p>

編號	分鏡	文字說明
49		出現女人正面胸像特寫。
50		男人旁邊出現捲尺，並跳出 183.57 的數字。
51		女人的三圍分別被三個虛線圈所套住，並出現三組數字。
52		鏡頭突然出現雜亂的線條佔滿了整個畫面。

53		<p>男人女人面對面逐漸靠近，最後身體交織在一起。</p>
54		<p>身體在畫面上劇烈搖晃，不斷地扭曲。</p>
55		<p>鏡頭切到中景，身體依然劇烈地扭動。</p>
56		<p>鏡頭再切回全景。</p>

57		鏡頭切到中景，身體依然劇烈地扭動。
58		鏡頭再切回全景。
59		鏡頭切到中景，身體依然劇烈地扭動。
60		鏡頭再切回全景。

61		<p>鏡頭切到中景，身體依然劇烈地扭動。</p>
62		<p>畫面被不規則的形狀佔滿，並且劇烈地搖晃。</p>
63		<p>線條持續劇烈地搖晃，人物已變形難以辨識。</p>
64		<p>許多直線條佔滿了整畫面，不停的來回亂竄。</p>

65		<p>線條逐漸變成綠色，鏡頭開始劇烈搖晃。</p>
66		<p>線條溶接到一片黑白的樹林，呈現安靜的感覺。</p>
67		<p>陽光逐漸擴張，把樹林淹沒掉。</p>
68		<p>最後只留下白色。</p>

## 4-4 符號意義

筆者在這樣的生活狀態下做產生出的生活片段，每一片段對本身都是具有深淺不一的意義，並且產生一種心理上的情緒反應。筆者從生活經驗直接擷取，利用對本身意義較深刻的事件片段來進行創作，把這些情緒轉化成視覺符號，並重新排列組合，應用實驗動畫的形式與技巧來表達心中的情感。對筆者而言，生活片段的感知，都可以轉化成不同的視覺元素。在視覺表現上呈現出與情感相符合的質感，藉此來達到創筆者抒發的需求。

### 4-4-1 繪畫中的線條：

我們眼睛所認知的線條其實是因為光的作用，各種物體與物體外型交接或光影交接所產生出來的一種視覺現象，所以線條只是視覺運作的結果，並不存在這個現實世界。例如 Bates Loery (1980) 在「視覺經驗」裡清楚地說明，一條線就是紙上的紀錄，是我們的眼睛在查看一件物體時的運動，而繪寫線條是紀錄自然物體外表的手段之一；李蓮舫 (1987) 則認為：「線條是讓眼睛跟隨的記號，是視覺追蹤的路徑，不論對任何藝術型態而言，線條都是很重要的。」所以對藝術創作者來說，他只是記錄自己的視覺路徑並藉此表現他眼中的自然物體。不同的線條表現在視覺上，觀者會呈現不同的心理狀態。

### 4-4-2 眼睛

眼睛是視覺型的器官，而視覺的刺激會影響大腦運作的活絡。

筆者本身在台北生活，感到其生活步調極為快速。每天接觸到許多不同的事物，並充斥著各種紛亂的視覺符號，有時候還來不及用你的大腦去理解事件、符號代表什麼意義，它就已經成為歷史。在這混雜的事件中引發出雜亂的情緒。焦慮似乎無法避免的傾巢而出。無法控制的不安定感，束縛著筆者。漸漸地演變成對許多事情視而不見且麻木不仁的人。眼睛在這個情況下顯得尷尬，雖然雙眼有

發揮「看」的功能，但是對大腦卻沒有明顯的刺激思考，似乎眼前有許多揮之不去的障礙物，阻擋著視覺的敏銳度。這樣的狀態下加上被矇蔽的雙眼，使筆者時常無法看清生活的真相，總是在其事件表面打轉，無法深入探討。因此，筆者期許自己能夠好好地運用這對健康的雙眼，發揮其應有的功能，重新思考透過眼睛所看到自己週遭的世界，究竟是怎麼樣運作。生活中發生的事情與自身如何產生聯繫，在這層關聯中，筆者要如何調整心態去面對眾多人事物，也是在本作品中所想要探討的意涵。

#### 4-4-3 蔬菜

綠色食物對筆者來說總是有種特別的熟悉感，它是筆者的生活中每天會出現的一種符號。因為家中父母長年吃素的緣故，而且筆者本身也曾投入吃素的行列，所以素食當中最重要食材---蔬菜，就成為筆者感興趣的視覺符號。綠色蔬菜會令人聯想到自然、舒緩、愉悅、生命力…等，在教育的薰陶之下，多吃蔬菜有益健康也成為大眾的共識，此外，在環保意識高漲的年代，吃蔬菜儼然也成為一種新潮流。筆者利用蔬菜帶給人自然、健康的正面形象，應用在本作品的視覺符號表現上；但是在符號的動態表現上卻與蔬菜本身的良好形象恰好相反。在畫面上呈現出蔬菜不斷原地快速旋轉的現象，時而消失，時而混雜不堪，企圖表現視覺上的焦慮感。此時，自然、健康的形象與焦慮不安的動態交織在一起，產生意外的衝突，顛覆以往對蔬菜的看法。

筆者本身是一個標準的機車通勤族，每天早上騎著機車往返在課業與工作的路途上，忍受著交通尖峰時刻的擁擠、噪音與空氣污染。筆者觀察到許多穿著乾淨，整齊，合乎禮儀的人，包含本身在內，為了到達各自不同的目的地，必須短暫地讓自己委屈在車潮與人潮的海嘯當中。這群人在光鮮亮麗的外表下，有著面無表情的撲克臉，搭配急急忙忙的速度，並偶爾發出尖銳的喇叭聲。這就是筆者在每一天當中必須面對的短暫時光。

蔬菜原本是自然而純粹的，就像是人本身，但因為許多生活的外在因素侵

略，使人背負著許多壓力，產生各種千頭萬緒的煩惱，這時焦慮不安的情緒勢必影響著彼此的內心。筆者藉由蔬菜的良好形象結合焦慮的動態表現，呈現筆者在通勤的生活片段上所遇到的景象來作抒發，適當地表達心中的情緒。

#### 4-4-4 草莓

在台灣現代的社會中，對七年級生賦予「草莓族」的稱號。就草莓的特性來看，呈現出外表華麗、甜美，但只要經過壓擠或是久放，就會立即出現腐敗的情況。形容無法承受壓力，抗壓力性低、受不了挫折，合群性、主動性、積極性皆較差的人。

筆者把這樣的草莓特質專注在兩性的相處，發現也同樣適用。草莓族的愛情觀有著速食愛情的傾向。張學善指出，青少年的貞操觀念解放，其特性包含多重性伴侶、性愛分離、對性行為的認知改變、交友管道多元先進、情愛表達開放直接。然而在情緒管理的正確培養上，卻欠缺適當的發展，因此導致許多親密暴力的狀況發生，造成許多無可挽回的悲劇。(學生輔導2003年11月)

佛洛姆(Erich Fromm)在《愛的藝術》裡認為愛是需要學習的，一個人如果不考慮他本身的人格所達到的成熟階段，只把愛情認作為是一種動情的感受，而想沉緬於其中，並不是容易的事。除非他以極大的努力去發展他整個的人格，並因此獲得建設性的人格發展方向，否則他在愛情上所做的一切努力，註定要失敗。如果他沒有愛憐人的能力，沒有真誠的謙卑之情，沒有勇氣，信心和格律，他就無法在自己的愛情中獲得滿足。

#### 4-4-5 嬰兒

剛出生的嬰兒，會帶給人一種喜悅、無暇、純潔、希望…等的感覺，呈現新的生命力，富有正面的意涵。本創作作品中為了增加其象徵的強度，在嬰兒身體的部分，畫上了繽紛鮮豔的線條，並不斷地變換著色調，使整體的視覺感受更為活潑，更符合嬰兒給人們的意象。

在背景的處理上，放置了許多學齡前的兒童繪畫，畫作本身的線條表現以及顏色運用皆具有純真，樸實的感受，此特質正與嬰兒本體的形象可以互做呼應。筆者本身有感於生活週遭具有許多有形及無形的壓力，不斷地侵襲著，在過度社會化的過程中，時常為了日常生活上而忙碌，因此漸漸地失去人格中原有的純真。面對事情的態度上，也會過分斤斤計較於利益得失，這樣的情況，使得原本應該是健康、喜悅的內心逐步地凋零。因此，筆者期望可以回到如嬰兒般單純、無暇的狀態。雖然這在現實生活中是無法達成的願望，但卻可以在作品表現上得到一絲慰藉。但弔詭的是，嬰兒落下後緊接著是打破的雞蛋，使原本嬰兒正面的意象瞬間打破，呈現不安的情緒。

#### **4-4-6 男人女人**

男性與女性在先天生理上有者本質的差異，在這層構造下所產生的心理發展也會有所不同，加上社會文化所賦予其價值觀，造就了男女有別的現象。

台灣社會下所賦予兩性的價值觀，因時代的轉變而有所異動。隨著各種型態的媒體迅速發展，強行進入大眾的生活，使大眾對於知識的掌握更為方便，多樣性的平台，重新改造了人們對溝通的概念。從原本兩性的相處較為保守模式，逐漸地瓦解，邁向開放。黃河醒指出：「當舊價值無法解決當前的生活難題，而新價值又未形成一套多數人認可的遊戲規則時，游離與矛盾就隨隨之而來。」把這個現象關注在兩性關係的相處上，可以發現男女在相處時常發生磨擦，在溝通上又無法找到合適的共同價值。這情形在青少年身上更是明顯。(學生輔導 2003 年 11 月)

#### **4-4-7 浴室**

一天當中最令筆者感到沒有壓力的時間就是在自家浴室洗澡時。一整天大大小小繁雜的情緒，都在洗澡水的沐浴下平靜退去，隨著排水孔流逝，消失在看不到的彼端。浴室是一個獨立個體，他隔絕了與外界的干擾，是屬於完全私密的空

間。在淋浴時有規律的節奏下，水與物體的撞擊聲完全包附在淋浴者的耳朵，此時在浴室空間裡的聲音更加強了與外界的區隔。筆者在浴室裡可以完全沉浸在自己的世界，不受任何干擾。專心思考或是腦袋完全放空，讓自己的思緒隨心所欲，悠游在自身想像的世界。這種經驗是愉悅的，也是筆者心靈滋養的關鍵之一，所以浴室對筆者本身是神聖的。

#### 4-4-8 樹林

筆者長期居住在充滿人工建築的都市，過著忙碌的日常生活。冷灰色的玻璃帷幕建築之間與柏油馬路相互勾結散發出一股壅塞封閉的氣氛，像是一攤在原地不流動的腐水一般令筆者感到一股霉味，根本無法好好喘息，一喘息，進入鼻孔的恐怕又是汽機車使用過後的廢氣。在這樣壓迫的處境下，意外的自然植物尤其使人心情感到平靜，特別是沐浴在樹林的芬多精中，多麼地健康且美好，每一口呼吸都是自然的祝福。藉著體會大自然的繽紛美麗，身體跟心靈也不自覺地輕鬆舒暢了起來。因此，筆者始終希望在這個令人感到壓力的城市中，可以找到一個充滿原始植物的世外桃源，讓自己在每天忙碌的生活裡得到短暫的喘息空間。

本創作作品中最後一段的樹林影像，便是在筆者的期望下所發現到的地點，一個只屬於筆者的寧靜之地。這片樹林在人工城市下所生長顯得格外珍貴，它不受到外界影響，只是單純的生長。影片中，樹林處在背光的角度，呈現出清楚的輪廓，輪廓輕輕地搖曳著，似乎可以感覺到微風輕拂的涼意，一切動作和緩地放慢腳步，也讓心情平靜下來。在葉子的縫隙中，透出強烈的陽光，象徵無窮的希望。此形象讓筆者可以忘卻原本惱人事情，用更寬廣的心胸去面對日常生活。所以筆者把此畫面放在本創作的最後一段，期望一切的生活，煩人的瑣事，可以像影片中的狀態，保持在優雅、舒緩、自然下結束，希望與自信能夠展現。

## 第五章 結論

非線性的思考在網路時代是一種趨勢，已經成為普遍思考方式。透過有意識或無意識地搜尋、連結、轉貼、下載……等網路瀏覽行為，聚集了世界各地本來是各自獨立的文本，觀者卻在瀏覽過程中，逐漸在腦中把這些文本不自覺地串聯起來，成為了自己心中的新文本，整個過程依賴網路超連結的特性，所以是一種非線性的閱讀與理解，就如同筆者蒐集許多生活週遭的瑣碎時刻，把他轉化後重新排列組合，形成新的時間軸。

在這崇尚自由的社會氛圍中，不論資訊、行為、思想…等，都充分地展現了因自由所導致的極度個人主義。但擁有許多自主權，反而使人們有機會思考自身的獨特性，總是希望自己的抉擇與人格是獨一無二的，深怕自己與大眾完全一樣而消失在其中，導致極大的焦慮。(Erich Fromm, 管韻鈴 譯, 1989, p.217-245)

筆者對生活壓力的吶喊在這部作品中完全表露出來，影像的編輯完全隨筆者之意念進行，一般觀眾可能難以理解，畢竟一般的商業動畫是有完整情節跟戲劇效果的，有角色、有目的、有衝突等等，導演的生活不一定出現在動畫裡，只能根據畫面中共通的生活元素來產生共鳴。畢竟我們的真實生活並不是安排好的表演，而是我們親身去體驗的，因此所有人對於自己的處境還是都有一套屬於自己的解釋與深刻的體驗。筆者，本作品中的非線性敘事方式可能更接近我們腦海中對生活的印象。就像是拿著電視遙控器，漫無目的地隨意轉台，而不同電視台的影像所組成的資訊，在腦中融合成為新的文本。在本創作中，時間順序剪接成失序狀態，影像被拼貼得失去原貌，手繪的動態線條也一直處在焦慮不安中。或許某些人的生活是相當有規律的，但總體來說，現代都市人越來越忙碌，更方便的物質生活並沒有讓人變得悠閒起來，卻因為越趨複雜的人際而使得人被切割成各種身份，角色的頻繁轉換也讓人越來越難以適應。

我們花在家人身上的時間也越來越少，幾乎成為陌生人，縱使住在一起也是各自忙碌，偶而聚首也已經提不起勁，忙碌的生活淹沒了彼此的熱情，作品中那

對男女的形象，他們身上亂竄的線條正代表著焦躁的思緒，當他們結合後，線條開始激烈地流動，反應出平時巨大的壓抑，只能透過激烈的相處來宣洩，卻沒有解決根本的問題，激情過後又各自回到本來各自的忙碌之中。

在整個創作的過程中，隨著影像逐漸被建構起來，筆者也感覺到自己越來越能掌握關鍵的動畫手法來宣洩情緒，這主要是因為在創作初期時，自由地讓自己去蒐集影像。拜數位相機的方便所賜，筆者可以隨意地記錄各種生活景象，等影像資料建立之後，仔細瀏覽之下才驚訝地發現自己生活的真實面貌原來是如此，那些一回到家就忘記的生活記憶片段，透過眼前的影像一一被喚回，使生活片段的整體過程歷歷在目，使筆者在重新排列組合這些影像時，感覺到自己內在的壓抑被宣洩出來。因為當筆者尚不清楚自身生活的影像時，總感覺到不安與不確定，因此產生焦慮與壓力，透過影像紀錄自身的過程，我變成了一個旁觀者，不再身陷其中，藉此有了自覺，這自覺即是所謂的創作動機，也是筆者內在的呼喊。

## 5-1 創作心得與建議

根據本創作的結果，發現利用適合的線條以及非線性的敘事方式確實可以有效地達到焦慮情緒的宣洩，讓觀者有明顯的感受。這是本創作優點。但是在符號的選擇上缺乏更有效地累積情感，導致觀者無法全心入影片當中。由於在創作的過程中面臨時間的壓迫以及創作經驗的不足，在符號與符號之間的關聯性無法做縝密的思考，導致本創作在情感的醞釀上有可以再改進的地方。在此建議其他創作者下次如果有機會嘗試線條與焦慮情緒的主題時，除了可以選擇適當的線條類型與非線性的敘事方式去著手，另外在符號的挑選上也必須作更精準的思考，在符號與情緒的鋪陳上再下工夫。相信以本創作的結果作為基礎，對於筆者與其他創作者當都是很好的養分，也期望下次的作品可以更為精進。

## 參考文獻:

### 一、中文部分

1. Andrey Tarkovsky 著，陳麗貴,李泳泉 譯，1993，《雕刻時光—塔可夫斯基的電影反思》，台北，萬象圖書。
2. Barthes, Roland，屠友祥 譯，2004，《S/Z》，台北，桂冠圖書股份有限公司。
3. Bates Lowry，杜若洲 譯，1990，《視覺經驗》，台北，雄獅出版社。
4. Cynthia Freeland，劉依綺 譯，2003，《別鬧了，這是藝術嗎?》，台北，左岸文化。
5. David Bordwell & Kristiin Thompson，曾偉禎 譯，2007，《電影藝術:形式與風格》，台北，美商麥格羅·希爾。
6. Erich Fromn，孟祥森 譯，1977，《愛的藝術》，台北，新潮出版社。
7. Erich Fromn，管韻鈴 譯，1989，《逃避自由》，台北，志文出版社。
8. Kandinsky，吳瑪俐 譯，1985，《點線面》，台北，藝術家。
9. Richard Taylor，喬慰萱、林泰州 譯，2000，《動畫技巧百科》，台北，遠流出版社。
10. Richard Williams 著，2004，《動畫基礎技法》，台北，龍溪圖書出版社。
11. Wladyslaw Tatarkiewicz，1975，劉文潭譯，1989，《西洋六大美學理念史》，台北，聯經出版社。
12. Walter Benjamin，王才勇 譯，2006，《攝影小史機械複製時代的藝術作品》，南京市，江蘇人民出版社。
13. 林子忻、劉盛雄，1999，《藝術概論與欣賞》，台北，高立圖書有限公司。
14. 劉育東，1996，《建築的涵意》。台北，胡氏圖書。
15. 黃玉珊、余為政 編著，《動畫電影探索》，1997，台北，遠流出版社。
16. 何懷碩，1981，《風格的誕生》。台北，大地出版社。

17. 吳鼎武·瓦歷斯，2001，《亂視覺》，台北，田園城市文化事業有限公司。
18. 歐陽中石、鄭曉華、駱江，1999，《藝術概論》，台北，五南圖書出版有限公司。
19. 石昌杰 著，《動畫全方位：動畫創作自述》，1998，台北，中國文化大學出版部。
20. 漢寶德、李遠哲等，《科技與人文的對話》，1999，台北，雄獅圖書。

## 二、英文部分

1. Chan, Chiu-Shui, 1994, "Operational Definition of Style", Environment and Planning B, Planning and Design, Vol.21, pp.223-246
2. Lauer, A. David & Pentak, Stephen, 1995, Design Basics, Harcourt Brace College Publishers. Florida, USA.

## 論文期刊：

1. 王秀如，林明男，2005，〈情緒線條其表現形式之研究〉，《商業設計學報》，第9期。
2. 李蓮舫，1987，〈線條與質感在藝術欣賞上的意義〉，《藝術家》，第151期。
3. 林珮淳，2003，〈從數位媒材一探數位時代之藝術產物〉，《典藏今藝術》，第130期。
4. 林珮淳、吳佩芬，2002，〈數位藝術相關理論研究與創作探討〉，《藝術學報》，第70期。
5. 林珮淳、莊浩志，2002，〈數位藝術美學之探討〉，《美育》，第130期。
6. 張恬君，2000，〈電腦媒體之於藝術創作的變與不變性〉，《美育》，第115期。
7. 張學善，2003，〈從網路一夜情看青少年愛情價值觀〉，《學生輔導》，第89期。
8. 陸蓉之，2001，〈數位科技與當代藝術的聯動關係〉，《在歷史的長廊中頻頻相

會－資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》。

9. 陳麗秋，2001，〈從數位藝術之世界潮流談台灣藝術教育之現代化〉，《在歷史的長廊中頻頻相會－資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》。
10. 黃河醒，2003，《探索E世代的秘密花園》，《學生輔導》，第89期。
11. 游本寬，2002，〈數位攝影－舊美術的新科技工具？〉，《美育》，第126期。
12. 葉郁田，2000，〈關於「數位藝術」〉，《藝術觀點》，第5期。
13. 鄭慧華，1997，〈帕洛克繪畫風格概論(中)〉，《美育》，第83期。
14. 柯超茗，1996，《材料視覺與觸覺質感意象的研究》，碩士論文，國立雲林科技大學工業設計技術研究所。

網路資料：

1. Don Hertzfeldt，《Everything will be ok》，  
<http://www.youtube.com/watch?v=aWUJw7Dq5uo>，2009/06/15。
2. 〈fastfilm 官方網站〉，[http://www.widrichfilm.com/fastfilm/main\\_en.html](http://www.widrichfilm.com/fastfilm/main_en.html)，  
2009/06/22。
3. Jan Svankmajer，《Flora》，<http://www.youtube.com/watch?v=c9k5Ct7EHuE>，  
2009/06/15。
4. Jackson Pollock，1950《Number 1》  
<http://www.nga.gov/feature/pollock/painting1.shtm>），2009/07/18。
5. Living inside a Pollock After effects animation，  
<http://www.youtube.com/watch?v=uG2tV-X5NiQ>，2008/12/26。
6. Ryan Larkin，《Street Musique》，  
<http://www.youtube.com/watch?v=f1J2tHqii2U>，2009/06/15。
7. Stan Brakhage，《Mothlight》，  
<http://www.youtube.com/watch?v=XaGh0D2NXCA>，2009/06/15。
8. Tim Webb，《A Is For Autism》，

- <http://www.sherbet.co.uk/directors/timWebb/aForAutism> , 2009/06/18 .
9. Virgil Widrich , 《fast film》 , <http://www.youtube.com/watch?v=Td6UObEEaQQ> ,  
2009/06/15 .
10. Willem de Kooning , 1950 , 《Excavation》 ,  
<http://artisanhistory.blogspot.com/> , 2009/07/19 .
11. Z Animation 2008 Line Animation Reel ,  
[http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9\\_BE-4](http://www.youtube.com/watch?v=nlfbo9_BE-4) , 2008/12/26 .

# 附錄

## 以動態線條表達焦慮情緒之實驗動畫創作

### 問卷調查

指導教授：呂清夫

作者：吳識鴻

親愛的朋友：

歡迎參加本測試，為求測驗的有效性，請注意下列事項：

1. 務必親自作答，請勿參考他人的答案。
2. 每一題都要作答，10 分為最高分，0 分為最低分。
3. 本篇問卷共有五篇動畫，請依照題目分為五種選項的分數，依序看完動畫後，再進行做比較填寫。

國立臺灣師範大學美術系研究所

數位內容藝術創作與研發專班 敬啟

中華民國九十八年七月

一、《Mothlight》動畫作品，時間為 1 分 06 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=XaGh0D2NXCA>

二、《Flora》動畫作品，時間為 0 分 31 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=c9k5Ct7EHuE>

三、《Fast film》動畫作品，時間為 13 分 38 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=Td6UObEEaQQ>

四、《Everything will be ok》動畫作品，時間為 16 分 58 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=aWUJw7Dq5uo>

五、《A Is For Autism》動畫作品，時間為 11 分 05 秒

影片連結：<http://www.sherbet.co.uk/directors/timWebb/aForAutism/>










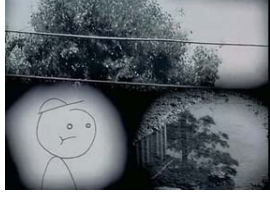









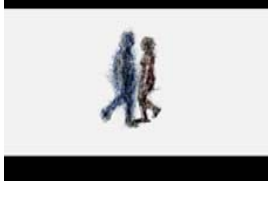
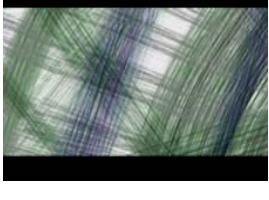
六、《Street Musique》動畫作品，時間為 8 分 37 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=f1J2tHqii2U>

七、《Devouring Love》動畫作品，時間為 4 分 34 秒

影片連結：<http://www.youtube.com/watch?v=3-IK3TS54Kw>

作品參考圖片

作者	圖片一	圖片二	圖片三
Mothlight			
Flora			
Fast film			
Everything will be ok			
A Is For Autism			
Street Musique			
本創作			

◆ 問卷內容

下表中 A 至 E 為作答時參考之代號

代號	動畫名稱
A	《Mothlight》
B	《Flora》
C	《Fast film》
D	《Everything will be ok》
E	《A Is For Autism》
F	《Street Musique》
G	《Devouring Love》

作品 A

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 B

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 C

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 D

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 E

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 F

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

作品 G

	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
	前衛/保守	多樣/單調	焦慮/平靜	獨創/模仿	活潑/沉悶
分數					

感謝您耐心填完問卷，並麻煩留下基本資料以供統計調查

姓名	年齡	專業(或科系)

受訪者基本資料

編號	姓名	年齡	專業(或科系)
1	祝文威	29	數位內容藝術創作
2	張于芳	26	數位內容藝術創作
3	任家緯	26	大眾傳播
4	李孟書	26	藝術指導
5	陳志意	33	美術系
6	徐曉瓶	26	美術系
7	伍德楊	26	美術系
8	曾靈羽	26	美術系
9	黃貞維	25	數位內容藝術創作
10	林芸安	26	美勞教育
11	江昭彥	26	中文系
12	吳錫欽	31	資訊工程
13	鄧傑仁	26	工業工程與管理
14	李琦恬	21	音樂系
15	張曉鋒	26	音樂系
16	郭家昇	18	普通科
17	簡銘裕	24	餐飲科
18	蔡國鍾	26	森林系
19	張鴻賦	26	戲劇系
20	王安祥	28	財金系

作品 A 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	5	4	10	1	9
2	張于芳	6	7	9	3	9
3	任家緯	6	8	9	2	7
4	李孟書	6	7	10	4	10
5	陳志意	6	6	10	3	8
6	徐曉瓶	7	6	9	5	8
7	伍德楊	7	8	10	7	10
8	曾霆羽	8	8	10	5	10
9	黃貞維	4	6	8	5	7
10	林芸安	7	4	10	2	6
11	江昭彥	5	7	7	2	6
12	吳錫欽	5	4	9	3	9
13	鄧傑仁	5	7	8	2	7
14	李琦恬	8	8	8	2	9
15	張曉鋒	8	5	8	4	6
16	郭家昇	4	2	7	1	6
17	簡銘裕	8	7	9	1	7
18	蔡國鍾	3	6	9	5	8
19	張鴻賦	8	6	10	2	9
20	王安祥	5	4	9	1	8
平均		6.0	6.0	8.9	3.0	7.9

作品 B 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	1	8	8	7	7
2	張于芳	2	4	8	10	5
3	任家緯	4	5	6	9	5
4	李孟書	2	7	7	8	6
5	陳志意	1	3	5	10	5
6	徐曉瓶	2	4	4	8	8
7	伍德楊	2	7	7	10	5
8	曾靈羽	5	8	9	10	8
9	黃貞維	1	5	5	9	7
10	林芸安	3	4	5	7	5
11	江昭彥	2	7	6	8	5
12	吳錫欽	2	2	2	5	5
13	鄧傑仁	2	6	5	8	4
14	李琦恬	1	6	5	9	2
15	張曉鋒	3	4	4	9	4
16	郭家昇	2	7	5	8	2
17	簡銘裕	3	1	3	7	1
18	蔡國鍾	1	5	5	6	8
19	張鴻賦	3	2	1	7	8
20	王安祥	2	2	2	8	3
平均		2.2	4.8	5.1	8.1	5.1

作品 C 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	8	7	7	9	5
2	張于芳	9	8	7	9	5
3	任家緯	10	10	8	8	8
4	李孟書	10	10	6	8	6
5	陳志意	10	10	8	10	5
6	徐曉瓶	8	8	7	8	7
7	伍德楊	9	8	7	7	8
8	曾靈羽	10	9	6	9	5
9	黃貞維	8	7	8	7	5
10	林芸安	9	7	5	5	7
11	江昭彥	8	8	5	7	8
12	吳錫欽	9	9	4	10	6
13	鄧傑仁	8	10	8	6	5
14	李琦恬	10	7	5	8	3
15	張曉鋒	10	7	7	7	2
16	郭家昇	8	6	8	6	2
17	簡銘裕	9	7	3	8	1
18	蔡國鍾	8	8	3	8	5
19	張鴻賦	8	9	6	10	6
20	王安祥	8	9	6	9	3
平均		8.8	8.2	6.2	7.9	5.1

作品 D 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	6	2	8	10	8
2	張于芳	3	2	8	10	7
3	任家緯	5	3	7	9	6
4	李孟書	5	5	8	8	7
5	陳志意	6	5	10	10	8
6	徐曉瓶	5	2	8	9	6
7	伍德楊	8	3	5	10	6
8	曾靈羽	7	6	10	10	6
9	黃貞維	5	4	7	9	4
10	林芸安	5	3	7	10	4
11	江昭彥	6	3	7	7	5
12	吳錫欽	8	4	8	7	3
13	鄧傑仁	5	1	10	8	3
14	李琦恬	2	1	9	9	6
15	張曉鋒	6	2	9	10	8
16	郭家昇	4	5	8	6	9
17	簡銘裕	2	3	7	9	5
18	蔡國鍾	1	1	6	7	6
19	張鴻賦	5	3	8	9	4
20	王安祥	6	3	9	9	6
平均		5.0	3.0	7.9	8.8	5.8

作品 E 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	9	2	8	7	6
2	張于芳	8	3	9	8	4
3	任家緯	10	2	10	8	8
4	李孟書	9	3	9	6	5
5	陳志意	10	1	10	6	4
6	徐曉瓶	8	5	7	6	4
7	伍德楊	9	3	8	7	5
8	曾靈羽	10	5	10	5	5
9	黃貞維	9	2	7	5	2
10	林芸安	9	5	6	6	4
11	江昭彥	8	4	8	8	5
12	吳錫欽	5	3	9	8	4
13	鄧傑仁	6	3	8	9	2
14	李琦恬	5	5	9	7	5
15	張曉鋒	7	5	8	4	4
16	郭家昇	7	2	6	5	1
17	簡銘裕	8	1	5	2	5
18	蔡國鍾	3	1	6	3	4
19	張鴻賦	8	5	10	8	2
20	王安祥	8	1	8	6	5
平均		7.8	3.0	8.0	6.2	4.2

作品 F 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	9	10	4	6	6
2	張于芳	8	8	6	4	5
3	任家緯	9	10	5	3	6
4	李孟書	10	9	5	7	7
5	陳志意	10	8	4	7	5
6	徐曉瓶	8	10	6	5	8
7	伍德楊	10	9	5	4	5
8	曾靈羽	10	10	7	3	6
9	黃貞維	8	10	5	6	7
10	林芸安	7	7	7	6	5
11	江昭彥	10	8	6	9	5
12	吳錫欽	5	7	2	8	7
13	鄧傑仁	6	7	1	8	2
14	李琦恬	9	9	5	10	6
15	張曉鋒	10	8	3	8	5
16	郭家昇	2	6	1	9	3
17	簡銘裕	3	5	2	10	2
18	蔡國鍾	8	6	1	9	1
19	張鴻賦	9	5	5	8	5
20	王安祥	7	9	2	6	6
平均		7.9	8.0	4.1	6.8	5.1

作品 G 的調查結果

編號	受訪者	顏色	線條	情緒	鏡頭應用	動態表現
1	祝文威	7	10	10	8	9
2	管玉伶	6	8	10	8	8
3	任家緯	7	10	9	9	9
4	李孟書	9	9	9	7	8
5	陳志意	6	9	10	8	10
6	藍聖傑	6	8	8	6	9
7	伍德楊	8	10	9	8	10
8	曾靈羽	7	10	10	9	10
9	黃貞維	7	8	9	9	7
10	林芸安	6	10	10	8	10
11	林航	8	8	8	7	6
12	吳錫欽	3	8	9	6	5
13	鄧傑仁	3	9	8	7	8
14	李琦恬	8	9	9	10	9
15	張曉鋒	3	10	7	9	8
16	郭家昇	4	8	7	7	5
17	簡銘裕	3	8	8	7	8
18	蔡國鍾	2	7	9	9	7
19	張鴻賦	8	10	10	8	8
20	王安祥	6	9	10	8	6
平均		5.8	8.9	8.9	7.9	8.0