

## 第五章 結論與後續研究建議

### 5.1 結論

#### 5.1.1 創作心得

本創作架構在設計文化符碼理論下，衍生出一種模組化的設計概念。首先在創作分析階段中，必須選擇一部與本創作具有相似敘事結構之電影，將其套入設計文化符碼理論的模組之中，剖析其整體的策略層、意義層以至技術層面，如何應用剪輯手法安排組合出一部電影，而創作執行階段中，再將本創作選定之故事套入模組之中，以進行策略層面的技術轉換。

但在創作分析階段中，並不能夠完全以電影的剪輯手法執行圖畫故事書創作的技術層面，由於兩種文本在屬性上的差異和其他種種原因使本創作遭遇到的困難整理如下：

- (1) 電影的動態屬性造成研究過程中無法以客觀量化的方式去分析整部電影的分鏡與剪輯手法。
- (2) 此外，兩者在分鏡的數量上有極大的差異，電影的片長約為 120 分鐘，故而分鏡數量可達上千張；而圖畫故事書必須精簡有力，必須控制在 32 頁以內完成圖像的敘述。
- (3) 而圖畫故事書中除了圖像所暗示的故事外，尚涵蓋了文字講的故事與文圖兩者結合所產生的故事。但由於本研究過度重視圖像前後結構所暗示之故事，造成創作中文字的敘述表現能力被忽略。故應該在研究中加入文字組合分析的考量。
- (4) 兩種文本表現的形式是以不同的媒體作傳達的媒介，電影透過連

續性的放映，展現導演的創作意念；而圖畫故事書是以裝訂成測的方式，傳達創作者的心血。

(5) 而圖畫故事書的創作執行階段過於重視整體敘事結構的連結，而忽略了單張圖像的藝表現。

(6) 而在創作執行階段中雖先決定設計文化符碼理論中的意義層面，但在技術層的轉換時，仍需不斷修改意義層中題素的組合，以達成流暢的視覺貫性與深度的意義內涵，但本創作在有限的時間中，無法將全部的修正過程詳細整理成完整的作品。

### 5.1.2 研究結果

將兩種形式結構與意義上互涉的兩種文本作技術層面的移轉，是以一種新的觀點去看待文本的創作—沒有任何一種文本是真正的原創，每種文本的形成皆經過與其他文本間的相互參照與轉換。此種互文性的理論打破了傳統且封閉的研究模式，使圖畫故事書的探討得以置入其他相關文化符碼的整合研究中—電影的剪輯手法，形成一種開放性的視野。

本研究選擇電影的剪輯手法作為創作圖畫故事書的技術層面應用，主要是基於兩者建立在相似的敘事結構之上，本研究蒐集文獻歸納出幾點圖畫故事書與電影的互文性—結構的互文、意念轉換為圖像的過程與技術層面的互文。其中意念轉換為圖像的過程與技術層面的互文皆建立在結構的互文之上，如本研究之主題—剪輯手法所存在之序列性即因為電影文本在結構上有其因果序列，故而剪輯必須遵照此序列進行電影的創作。電影中序列性的安排則牽涉到敘事的時間、空間以及因果關係；而圖畫故事書中所存在的序列性圖像安排，也使讀者藉由翻閱的動作與透創造性的組織思

考，將故事的時空與因果重新組織起來。正由於兩種圖像性的文本皆建立在互文的結構之上，本研究於創作執行階段中，將圖畫故事書的創作模式參照創作分析階段中整理出的電影整體剪輯技術。

雖然電影與圖畫故事書兩者皆為圖像性的語言，但不同的一點在於電影是一種動態的文本，圖畫故事書則是屬於靜態的表現。故而在應用剪輯的某些手法則必須加以轉化、壓縮，如圖畫故事書在運用電影中長鏡頭與短鏡頭剪輯後所造成的節奏的表現，則必須以更多張的分鏡表達長鏡頭所帶來的效果。

在文獻探討中，本研究歸納出電影中使用的兩大種剪輯手法—連續性剪輯與複雜性剪輯。連續性剪輯主要是在追求人類在觀看電影時視覺上的連續性，而複雜性剪輯則是強調故事意義的深度的結構層面（即為蒙太奇研究之範疇），兩種手法皆由鏡頭的推演以完成電影剪輯的目的，而鏡頭推演的分析分為鏡頭距離、畫面空間與鏡頭角度。

(1) 鏡頭距離之推演與剪輯相關的分析為：

- A. 與特寫鏡頭之連結可推動敘事並加強節奏變化。
- B. 由遠至近的鏡頭使情緒曲線升高，組合不同起伏的情緒曲線可產生多樣的節奏變化。

(2) 畫面空間的推演與剪輯的關係可分為：

- A. 畫面空間由外而內相接以營造神秘氣氛並推動敘事的進行。
- B. 非中間的畫面剪輯（左邊到右或是上面到下面）則暗示下一動作的位置。

(3) 鏡頭角度的推演與剪輯的關係可分為：

- A. 俯角與仰相接以推動敘事的進行。
- B. 平角接平角產生相同、相異、相反方向之誘導力。

由鏡頭銜接的關係可以產生不同的時間、空間、節奏關係，此外，為增加故事的趣味效果，剪輯還可藉由圖像的相似，使觀看時可產生趣味的意象聯想，而在幻想性成分較高的奇幻電影中（本研究以提姆波頓所執導的巧克力冒險工廠為例），鏡頭與鏡頭之間的時間、空間、節奏與圖形關係更可脫離現實中客觀的常態，產生更為豐富的變化。而當電影中使用的剪輯手法，應用至圖畫故事書的創作技術時，可達成以下的效果：

（1）主題的昇華與結構的重整：通過對於原文本的去蕪存菁，離析出最能突出主題思想的關鍵事件，而在離析出典型的情節時，同時也提升的敘事結構的主題性。接著將事件重新排列，重組的方法可能是因果推演後的結果，但也在表達一個完整意念的同時，打破客觀的時空秩序，將時空任意伸縮、插入與省略，現在、過去與未來同為一脈，重新賦予連續的圖像新的敘事意義與時空概念。

（2）營造氣氛與節奏的變化：透過不同長度、場景、時空的鏡頭堆疊交錯，營造出戲劇性的情節變化。情節的變化帶動了節奏的起伏運動，一般而言長鏡頭節奏舒緩，短鏡頭變換節奏急促。剪輯所造成時空的壓縮、冗長和變化，使觀眾對形狀、大小、深度、方向、遠近等空間知覺和對時間的延續性、方向性、省略以及運動性的知覺有韻律的變化，而不至於過於平鋪直述。

（3）產生脈絡的聯想：觀念聯想性蒙太奇中按照人的觀察習慣、聯想方式藉由象徵物的並列而產生的隱喻蒙太奇、象徵蒙太奇，對比等組合，而在聯想力的支配之下，讀者對圖畫書中各種剪輯的形式、內容和相互間的聯繫進行解讀與思考，並通過分析、綜合、比較、抽象等思維創造出新的意象和深度的意義。

（4）創造運動：剪輯的手法運用人類視覺的基本原理而產生韻律起伏

的動感美。電影是透過人的視覺暫留將連續放映畫面變成連續的活動形象和連貫的整體感覺；但圖畫書則需要靠翻頁的動作、讀者自身的聯想、思考和過去經驗的記憶，重現圖畫故事中的動作場景。

## 5.2 後續研究建議

圖畫故事書的閱讀群與電影的觀眾不同的地方在於：電影的觀眾較為被動，必須牽制在導演剪輯的模式之下，進行故事訊息的接收；而圖畫故事書的讀者則以主觀的接收模式，透過翻頁停留的速度、個人組織以及創造思考的能力，進行故事的解讀。而解讀模式的不同，造成圖畫故事書在裝訂的設計上可以更活潑的方式，與電影的剪輯概念結合，跳脫出圖畫故事「書」的裝訂成冊概念，此為本研究未深入探討之層面，未來可做進一步研究整理。

此外，本研究中不足的地方上有圖像與文字共同剪輯的概念。圖像就是電影中所謂的分鏡，而文字可作為電影的聲音。而納入聲音剪輯的探討也同樣牽涉到時間空間產生的節奏關係，故此也可納入後續研究發展之建議中。圖畫故事書藝術性的表現也是本研究尚未深入討論的議題，如何將藝術性與剪輯手法加以結合，產生更豐富的作品意象，也可為後繼學者研究的方向。