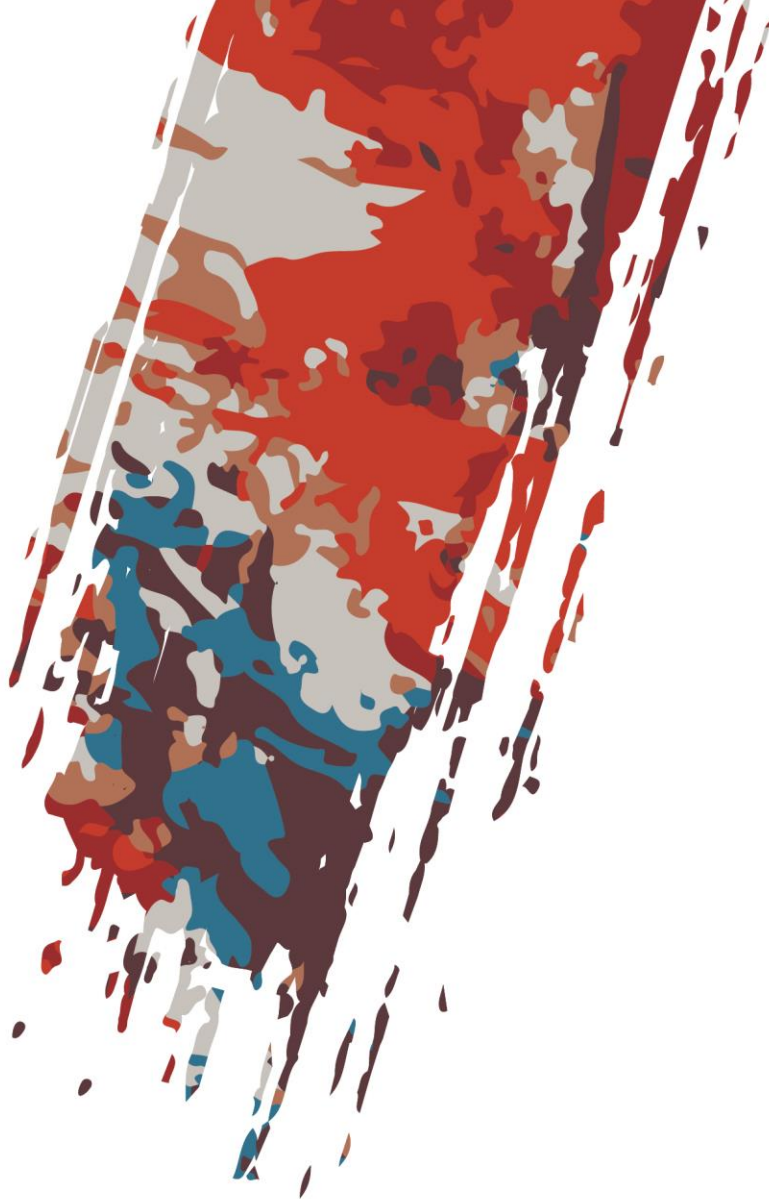


視
覺
藝
術

新 視 野

2022
學術研討會

國立嘉義大學 視覺藝術學系(含碩士班)



2022 視覺藝術新視野學術研討會 conference on new perspective of visual arts 2022

有限動畫《焦土的孩子們》創作論述一

新視野 2022 柴油龐克的戰爭啟示《森林·水源》篇 學術研討會



壹、摘要

「戰爭」這個主題，一直以來都被廣泛的運用在各種藝創作領域，以「說故事」作為主軸的作品類型，比如文學類、影視類作品，可以透過劇情表演以及人物的情感刻劃，讓讀者及觀眾如同經歷了故事本身，進而認真的思考「戰爭」所帶來的附帶傷害。

壹、緒論

一、創作背景與動機

新視野 2022

學術研討會

一、創作背景與動機

- 主流動畫中，對於「戰爭」這類題材的描述難免有些輕率，《奇幻自衛隊》2015這部作品中，日本自衛隊在「銀座事件」的名義下，發起了特別軍事行動，是以正義之姿制裁邪惡勢力的典型劇本。
- 主流動畫將「戰爭」這個人道災難描繪的過於簡單、直接，無法有效的讓觀眾認識戰爭之下所帶來的殘酷世界。

受到電影《烏龜也會飛》啟發

- 《烏龜也會飛》2004劇中所描繪的故事，主角們為了生存，艱難過活的「孤兒兄妹」形象，加上演員們深刻而真實的演出，猶如把故事中的悲劇角色帶入了現實。
- 以此故事架構作為參考，創作《焦土的孩子們》的故事藍圖，並將「孤兒兄妹」的概念安排於劇本中。

「戰爭後遺症」的概念

- 看待「戰爭」這個主題，筆者希望創作上能強調「戰爭」發生而導致的後遺症，以「受害者」的角度帶入故事，而非投入事件其中的「參與者」直接面對戰爭的角色視野。
- 本創作於劇本設計中，將著重在人物的「情感與生活」，設法讓「戰爭」變為較為抽象的「象徵性」方式展現，以強化「戰爭後遺症」這個設定。

貳、文獻回顧

一、柴油龐克DIESELPUNK

二、有限動畫

新視野 2022

學術研討會

一、柴油龐克DIESELPUNK

(一) 定義

對於「柴油龐克」概念的理解，其核心理念應為「二次工業革命」的幻想類反烏托邦世界觀；其概念成形之初，可追溯到路易斯·波拉克（Lewis Pollak）於角色扮演同好圈定義的「原子龐克」、「德科普龐克」、「航空龐克」、「納粹龐克」的概念統整。

「奧騰斯式」流派 (Ottensian Dieselpunk)

Nick Ottens (2008) 提出了以「二次世界大戰」之前的時間線為基礎，結合「幻想」元素衍生的世界觀與科技觀，並以類似「復古未來主義」的美學及思想定義「柴油龐克」；有不少復古科技感的「柴油龐克」設計風格是從Nick Ottens 提出的「奧騰斯式」演變而來。

「派卡夫特式」流派 (Piecrafftian Dieselpunk)

Mr. Piecraft (2008) 以「黑暗」來定位「柴油龐克」，在具備「幻想」元素的設定之下，以較為寫實的風格描述一個受「戰爭」影響的世界觀，具備「混沌」、「邪惡」、「恐懼」，是黑暗而絕對的「反烏托邦」風格；「派卡夫特式」強調了「集權」這類反烏托邦的概念，人們的生活普遍是「絕望」和「悲觀」的。

- (二) 敘事

從整體的故事的架構來看「柴油龐克」普遍運用「憂鬱」、「哀傷」、「無奈」等情感要素作故事氣氛的鋪陳，以動畫《對於某飛行員的追憶》(2011)以及《最後流亡》(2003)為例，兩者故事架構皆表現了「渺小個體」對抗「大環境」的敘事風格，而主角在故事中的特定環節能發揮出自身的「一技之長」並對結局的導向起到「決定性」的關鍵作用。

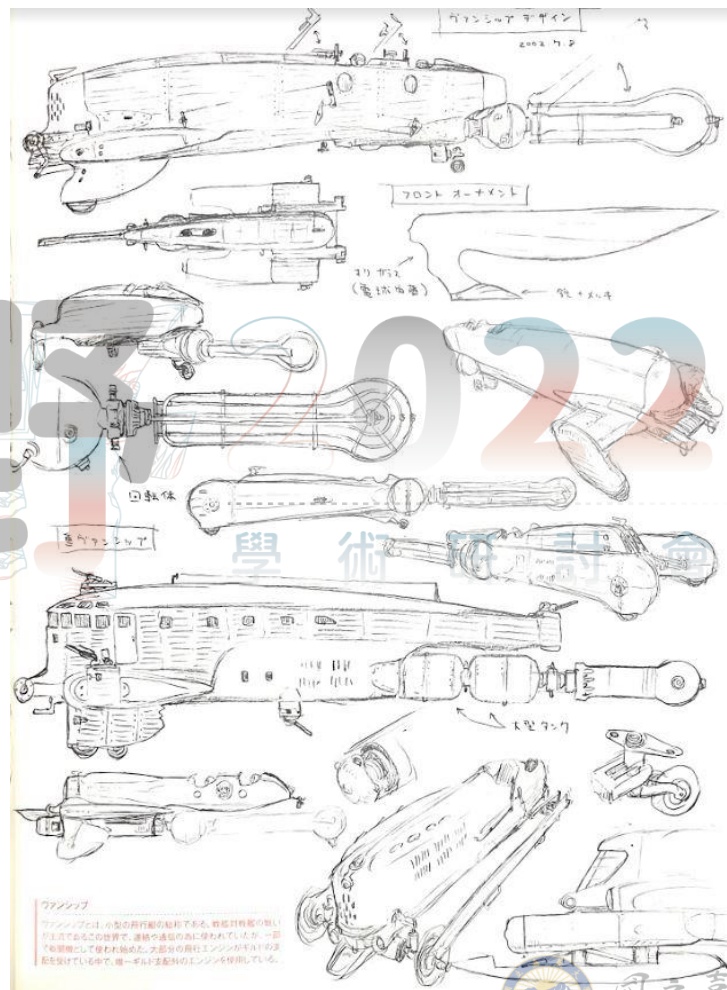
- (三) 美術

「復古未來主義」對於「柴油龐克」的重要性，這點體現在「奧騰斯式柴油龐克」流派的美學風格；其美學概念在一些「結構體」以及裝飾性的物件細節設計上，外型多少參考了當時「空中競賽的黃金年代」的飛機造型與設計風格。

「奧騰斯式柴油龐克」美學

- 以《最後流亡》的先鋒艇（圖1）設計為例，先鋒艇的後置「駕駛艙」以及「起落架」參考了1930年代的飛機造型，並運用了「復古未來主義」的設計理念。

- 圖1：（右）《最後流亡》先鋒艇概念圖（圖片來源：村田蓮爾畫集-Prismtone）



- 圖為插畫家村田蓮爾的創作（圖2），將「美少女」結合「復古工業」概念的設計主題，用優雅的「少女形象」來襯托「復古科技元素」。



- 圖2：（右）村田蓮爾插畫作品（圖片來源：Fuuturelog/村田蓮爾）

「派卡夫特式柴油龐克」美學

- 圖3為概念藝術家Jakub Rozalski的作品風格體現了「派卡夫特式柴油龐克」的黑暗面，是以「冰冷」、「生硬」的設計理念呈現「柴油龐克」美學。



- 圖3：（右）概念藝術「Welcome to New London」by Jakub Rozalski（圖片來源facebook/jakub Rozalski）

飛行器/航空戰艦

- 不少「柴油龐克」作品中，都有對於「航空」（圖4）要素的描述，「飛行器」、「航空戰艦」、「空中城市」這類「超乎想像」的設定，是構成高度發展的「後工業文明」的象徵。
- 圖4：（右）動畫《最後流亡》飛行器設計（圖片來源：Last Exile Aerial Log）



二、有限動畫

(一) 日式動畫

「有限動畫」是將「全動畫」每秒24幀的作畫張數縮減至每秒8幀的製作手法，因日本動畫產業走向商業化的過程而誕生，而隨著日本動畫產業快速發展，「有限動畫」不再只是一種為了降低製作成本的「手段」而轉變為獨特的「風格表現」，如今大多數日本動畫採用「有限動畫」的製作方式，是「日式動畫」的象徵。

(二) MV畫動(Animated MV)

動畫類音樂錄影帶(Animated music videos)是將MV中的影片以動畫的表現方式來製作，而在「MV動畫」的普及後，其中一些運用「有限動畫」風格製作的MV動畫作品，可從中發掘出「ACG」文化的影子，而現今許多「MV動畫」有較為明顯的模仿「日式動畫」敘事風格的跡象，日本音樂團體「永遠是深夜多麼美好」發行的一系列單曲MV就是很好的例子。

(三) 日式動畫MV (AMV)

日式動畫音樂錄影帶(Anime Music Video)是一種源自於日本「ACG」同人文化裡發展出的二創「動畫MV」，又稱「同人MV」，主要為愛好者們以「日式動畫」作為二次作的「MV動畫」作品；「同人」文化對於「日式動漫」的影響，陳仲偉(2021)認為日本動漫產業促進「同人」的發展，而「同人」文化也帶動了日本動漫產業成為產業支柱。

參、研究設計

一、創作論述

二、劇情設計

三、美術設定

新視野 2022

學術研討會

一、創作論述

《焦土的孩子們》計畫製作兩個篇章，將動畫內容設計成【森林・水源】與【戰爭・回憶】兩個篇章，以兩段故事呈現「柴油龐克」的世界觀；本研究將以第一章節【森林・水源】故事腳本為講解內容，透過角色之間看似平常的互動關係與生活態度，表現一種「在平凡的表面下隱藏了一些過去的事情」這種氛圍，並「展示」部分【戰爭・回憶】篇章中的分「鏡鏡腳本」以及「概念設計」解釋本創作中「戰爭啟示」的部分。

《焦土的孩子們》將以MV動畫短片的創作思路作為發展，將重點描繪「故事」、「演出」，在「獨立製作」的條件下，並以「有限動畫」的風格製作將「MV動畫」敘事風格呈現短片內容。

二、劇情設計【森林·水源】篇章

段落一：

- 「故事線A」班準備好三人份的水壺後（順便剪起了水中的紙風車想送給凱亞絲）與催蒂一同出發，溫絲頓兄妹準備前往送貨任務的路上。
- 「故視線B」凱亞絲一個人於森林中探險，在穿過樹幹形成的通道後（路上順便去探望軍人殘骸）與溫絲頓兄妹於路上會合。

段落二：

- 在送貨的路上三人聊起了幾天前下午的趣事，談著那群孩子們的八卦，腦中浮現了那天下午的場景，一群孩子們聚在一起的歡樂時光；此時凱亞絲看著手上的紙風車，剛才歡樂的情緒被回憶打斷使得她陷入憂鬱。
- 此時她腦海中是走私船「三角洲」離開的畫面。



三、美術設定

美術設定展示：

- (一) 概念設計 (建築)
- (二) 概念設計 (航空戰艦)
- (三) 角色設定
- (四) 分鏡設計與動畫製作

新視野 2022
學術研討會

概念設計 (建築)

- 【森林・水源】篇的建築「孤兒們的要塞」(圖5)設計方面是將建築結構體圍繞著「桶形儲水槽」往上延伸，並將排煙管線安排在高處(排煙管線為後來陸續加蓋的，所以看起來很陽春)這座工廠被許多沒有父母的孤兒們佔據並管理著，它有著「孤兒們的要塞」稱。
- 圖5為「孤兒們的要塞」



概念設計（航空戰艦）

- 「航空艦船」是本故事中較為核心的設定，這個「世界觀」地表上沒有海洋，地裡環境則像是海底平原與海溝的構成方式，所有的運輸手段幾乎只能倚賴「空中航道」
- （圖6）為本創作中出現的一系列「航空艦船」概念圖：（上）為【森林・水源】篇的「三角洲」（下）為【戰爭・回憶】篇的「乙索航空戰列艦」



(三) 角色設定

(三) 角色設定

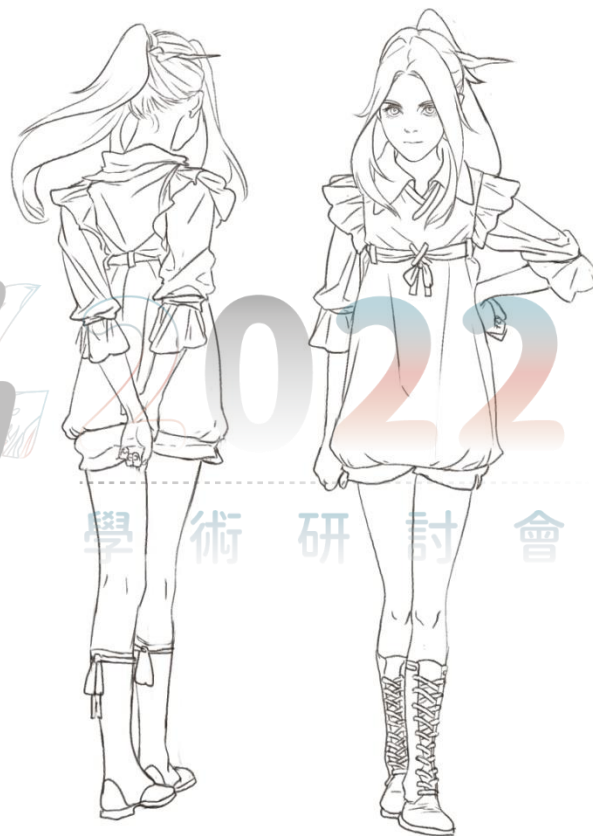
角色設計方面，人物畫風偏向寫實造型，為了能夠順利的將原本創作平面作品時的風格運用在2D動畫製作上，必須將角色造型與線條簡化與結構化，因此在將角色造型「動畫化處理」花了很多時間，最終完成了能運用在動畫裡角色造型。

學術研討會

主要角色「凱亞絲」

- 凱亞絲（圖7）是根據英文「CHAOS」的讀音設計的名字，她是一個身分不明、心思複雜的十四歲少女，有著一頭金髮、綠寶石一般的瞳色。

- 圖7：（右）人物設定/凱亞絲

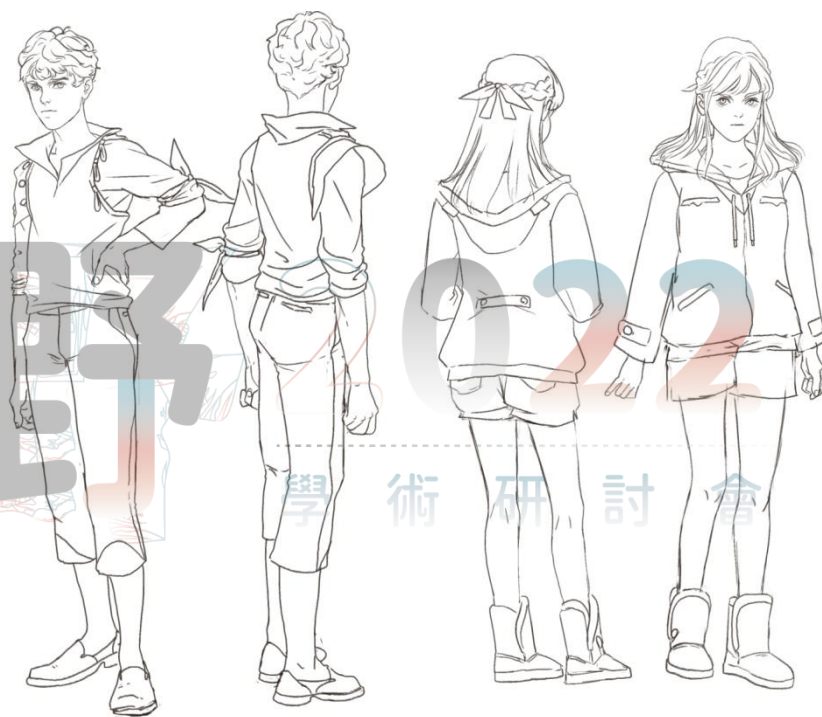


國立嘉義大學
National Chiayi University

主要角色「溫斯頓兄妹」

- 「溫斯頓兄妹」(圖8) 班與崔蒂是相差一歲的兄妹，(班十五歲、崔蒂十四歲)兄妹兩有著的棕髮與藍眼。

- 圖8：(右) 人物設定/「溫斯頓兄妹」班與崔蒂。



(四)分鏡設計與動畫製作

本研究將以第一章節【森林・水源】故事腳本為講解內容，透過角色之間看似平常的互動關係與生活態度，表現一種「在平凡的表面下隱藏了一些過去的事情」這種氛圍；而【戰爭・回憶】篇章則解釋本創作中「戰爭啟示」的「隱喻」部分。

- 【森林・水源】由班在操作取水任務的鏡頭開始故事線A，凱亞絲在森林探索的故事線B，兩段故事匯集作為段落章節的結束。
- 【戰爭・回憶】未完成的篇章之中，將會「展示」部分於篇章中的「鏡鏡腳本」等美術設定。

• 圖9：（下）【森林·水源】分鏡設計/動畫製作

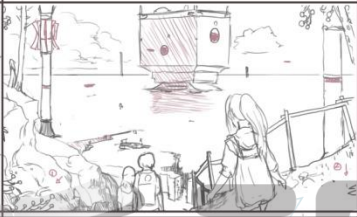
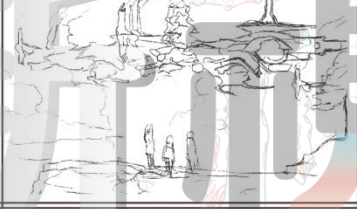




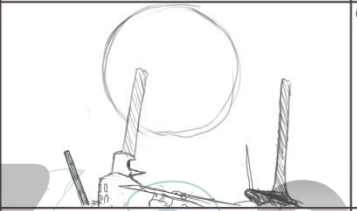
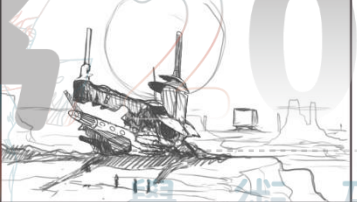
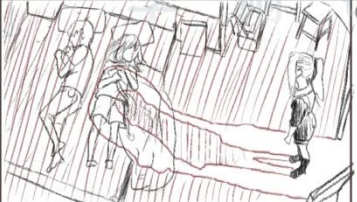
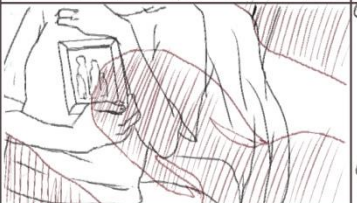
2
會



國立嘉義大學
National Chiayi University

• 圖10：（下）【戰爭·回憶】篇的分鏡設計

戰爭·回憶				
場次	鏡次	分鏡圖稿	說明	運鏡動作
	004		(00:16) 02:14 ↓ (00:19) 02:17	
	005		(00:19) 02:17 ↓ (00:21) 02:19	
	006		(00:21) 02:19 ↓ (00:23) 02:21	
	007		(00:23) 02:21 ↓ (00:26) 02:24	

戰爭·回憶				
場次	鏡次	分鏡圖稿	說明	運鏡動作
	008 (1)		(00:26) 02:24 ↓ (00:28) 02:26	
	(2)		(00:28) 02:26 ↓ (00:30) 02:28	
	009 (1)		(00:30) 02:28 ↓ (00:32) 02:30	
	009 (2)		(00:32) 02:30 ↓ (00:34) 02:32	

肆、創作結論

許多動畫作品「呈現」戰爭主題時會強調前因後果，並讓主角等角色陣營站在「正義」或者「道德至高點」對反派發動戰爭，也有少部分動畫雖然已「反對戰爭」為核心，但會為了追求「絕對的和平」而憑自己的意志發動戰爭，其「結果」仍是以「戰爭」作為手段，且過於理想而不切實際，這樣「英雄主義」的劇情只會讓觀眾注意身為「英雄」的主角們，給人一種「理想化」戰爭的美好錯覺，而沒有人會關注或是理解「戰爭」陰影之下平凡的人們是怎麼樣的生活狀態，這也是筆者不太認同大部分動畫中詮釋的「戰爭」，筆者比較希望能夠透過「隱晦」和「暗示」等手法呈現「戰爭」，而動畫中呈現的「柴油龐克」所具備的概念能夠完成這樣的敘事風格。

《焦土的孩子們》是以MV動畫的形式呈現，全篇分為「第一章」以及「第二章」，分別以【森林・水源】篇【戰爭・回憶】篇命名；【森林・水源】篇張作為「前導」以及「鋪陳」的角色，將觀眾帶入一個「柴油龐克」的反烏托邦世界，並以【戰爭・回憶】篇章作為「揭露」與「體會」的角色，帶給觀眾「憂鬱」、「無奈」的體驗，以理解「戰爭」帶來的後遺症；無奈的「抗議」是本作響傳達的概念，目的是展示底層角色看待「戰爭」的無力感，也能將「柴油龐克」的敘事概念以「戰爭啟示」的方式傳達「反戰」思想；主角凱雅絲會因為溫絲頓兄妹父母的往事，而產生對班催蒂兩人的愧疚感，雖然三人之間都能感受彼此這樣的「矛盾」情感，但卻又當作沒事一樣生活下去，這樣的劇情安排則讓回憶片段凱雅絲的身分對應「戰爭」，而凱雅絲導致溫絲頓兄妹與父母分開的結果讓他們的「父母親」成為戰爭的「犧牲品」，而主要的劇情方面，班與催蒂的一些情感表達則表現了「後遺症」，以強調「戰爭導致孩子們失去父母」意象。