

南 華 大 學

視覺與媒體藝術學系碩士班

碩士論文

由洪通探究台灣藝術自我之追尋與失落：

3D 動畫創作論述

Investigating the Pursuit and the Loss of
Artistic Self in Taiwanese Art through the Hong
Tong Phenomenon:
A Creative Discourse via 3D Animation

研 究 生：石建華

指 導 教 授：余季音

中華民國一〇四年六月

南 華 大 學
視 覺 與 媒 體 藝 術 學 系 碩 士 班
碩 士 學 位 論 文

由洪通現象探究台灣藝術自我之追尋與失落：
3D 動畫創作論述
Investigating the Pursuit and the Loss of Artistic Self in
Taiwanese Art through the Hong Tong Phenomenon:
A Creative Discourse via 3D Animation

研究生：石建華

經考試合格特此證明

口試委員：符少寧
余季音
曾惠真

指導教授：余季音

系主任(所長)：謝碧娥

口試日期：中華民國一〇四年六月四日

摘要

臺灣歷史只有短短數百年，但卻經歷過許多外來文化的統治或影響，這些外來文化主導了臺灣的藝術發展，卻也阻撓了臺灣藝術自我的誕生，因此臺灣雖然有許多的藝術家產生，但是我們迄今仍未能明確的定義出什麼樣的藝術是才具有臺灣風格。而在 70 年代，臺灣社會產生了一股鄉土運動的風潮，從而帶動了洪通風潮的出現。這股風潮興起以及沈寂的原因，除了畫家本身個人特質之外，也和媒體及社會息息相關。因此本研究以臺灣藝術史為脈絡、以洪通現象為參照點探討以下問題：一、臺灣藝術在政權的轉移過程中如何演變？二、經由模仿的風格能否永續發展？三、有哪些重要因素主導了洪通風潮的興起與沒落？本論文並以藝術本位研究方法的精神，將研究主題與成果以數位動畫創作的方式加以呈現，藉由台灣藝術的發展過程，說明僅有單純的移植或是抄襲，以及經由短期的炒作，但是缺乏當地的文化背景所產生的藝術風格，都難以長久持續發展。筆者建議台灣的創作者，應更長遠的思考作品生命週期的永續性，忠於自我、忠於原創。

關鍵字：台灣藝術、鄉土運動、洪通、模仿、動畫

Abstract

Taiwan's history dates back only a few hundred years but in that brief time the island has been controlled and influenced by many foreign powers and cultures. These foreign powers have cultivated the development of the arts in Taiwan but in some ways also obstructed the "self-birth" of Taiwanese Art. That is to say, though there are many artists in Taiwan, there has not been as of yet a style that one can truly call Taiwanese Art. In the 1970's, Taiwan underwent a surge of social movements one of which the Nativist Movement then fostered the emergence of the Hung Tung wave. The rise and decline of the Hung Tung wave was directly related and dependent on the artist's own characteristics and qualities as well as the culture and media. Using this wave as a case study, this research will discuss the following questions: How Taiwanese Art evolved through changes and transfers in political power? Does imitation of a style provide sustainable development of that style? What were the key factors that led to the rise and decline of the Hung Tung Wave?

Through standard art research methods and a digital representation of the topic and findings, this thesis will show that imitation and plagiarism as well as short term hype do not result in the sustainable development of an artistic style and that lack of cultural background and individual artistic style also hinder any long term artistic development. I suggest that the creator should be thinking the life cycle and sustainable of object. Loyal to the self. Loyal to the original.

Keywords: Taiwanese Art, nativist movement, Hung Tung, Imitation, Animation

目錄

第一章 緒論.....	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 創作研究問題.....	2
第二章 文獻探討.....	3
第一節 臺灣美術簡史.....	3
一、草創的明清時代.....	3
二、殖民西化的日據時代.....	4
三、中原化的 50 年代.....	6
四、西化的 60 年代.....	7
五、逐漸回歸鄉土的 70 年代.....	10
六、狂飆的 80 年代.....	11
第二節 洪通風潮.....	12
一、社會與文化背景.....	13
二、洪通風潮的始末.....	14
三、洪通的作品.....	17
四、洪通作畫的態度.....	18
五、析論洪通風潮之崛起及沈寂.....	19
第三節 結論.....	21
第三章 研究方法.....	25
第一節 藝術本位研究方法.....	25
一、理論背景.....	25
二、方法建構.....	27
第二節 創作研究設計.....	28
一、創作研究架構.....	28
二、創作研究實踐.....	29
第四章 製作過程.....	32
第一節 選用軟體.....	32
第二節 故事設定.....	33
第三節 製作經緯.....	33
第四節 調整再製作.....	71
第五節 後期製作.....	73
第五章 結論.....	78
參考文獻.....	82
附錄一：本論文創作動畫使用洪通作品出處表.....	84
附錄二：本論文創作動畫使用音樂出處表.....	86

圖次

圖 2-1 洪通的作品	18
圖 3-1 編織關係	27
圖 3-2 思考框架	28
圖 3-3 本論文架構	28
圖 4-1 完成後的戰鬥機	34
圖 4-2 Viper 戰機	35
圖 4-3 設計完成之駕駛艙	35
圖 4-4 VF-1 戰機	35
圖 4-5 VF-1 戰機駕駛艙	36
圖 4-6 機尾上的中隊徽	36
圖 4-7 運輸船分解圖	36
圖 4-8 運輸船艦首部份	37
圖 4-9 運輸船承載部	37
圖 4-10 大氣突入裝置	37
圖 4-11 真實貨櫃	38
圖 4-12 太空貨櫃	38
圖 4-13 運輸船人員配置	38
圖 4-14 塞隆戰機人員配置	39
圖 4-15 戰鬥艇四面圖	39
圖 4-16 飛行員設計	40
圖 4-17 切除機首部份的戰鬥機	40
圖 4-18 只有艦橋部份的運輸船	40
圖 4-19 達文西的維特魯威人	42
圖 4-20 老爺車	42
圖 4-21 F1 賽車	43
圖 4-22 「城外」場景	43
圖 4-23 「城外」場景全貌	44
圖 4-24 沒有高速旋轉的感覺	44
圖 4-25 有高速旋轉的感覺	45
圖 4-26 煞車慣性連續動作	45
圖 4-27 「室內」全景	45
圖 4-28 肢體呈不正常姿態	46
圖 4-29 完成後的撞球檯	47
圖 4-30 槍口火光元件未發光	47
圖 4-31 槍口火光元件發光	48
圖 4-32 跑步分解圖（一）	49

圖 4-33 跑步分解圖 (二)	49
圖 4-34 pinky doll	50
圖 4-35 電影「阿甘正傳」海報	50
圖 4-36 電影「阿甘正傳」跑步場景	51
圖 4-37 籬笆、消防栓、路燈等物件	51
圖 4-38 海島全景	52
圖 4-39 沙漠全景	52
圖 4-40 夜路全景	53
圖 4-41 設定起點	53
圖 4-42 中間動作微調	53
圖 4-43 設定終點	54
圖 4-44 動作圓滑前	54
圖 4-45 動作圓滑後	54
圖 4-46 「植物大戰殭屍」標題畫面	56
圖 4-47 主角：小熊	57
圖 4-48 敵方：殭屍	57
圖 4-49 殭屍行進圖	57
圖 4-50 火炎叉英雄，尚未加上火焰特效	58
圖 4-51 Gundam Bazooka	58
圖 4-52 M20A1 火箭筒	59
圖 4-53 火箭筒英雄	59
圖 4-54 雷射槍英雄	59
圖 4-55 機關槍英雄	60
圖 4-56 平面化的樹	60
圖 4-57 沒有明顯特色的人形	63
圖 4-58 主角最終設定	63
圖 4-59 設好骨架的洪通小人	64
圖 4-60 上半身可自由彎曲的大巨人	64
圖 4-61 將主角帶走的交通船	65
圖 4-62 坐在房間中央的主角	65
圖 4-63 參考用廟宇局部	66
圖 4-64 屋頂只有貼圖	66
圖 4-65 屋頂加上屋瓦	67
圖 4-66 寺廟全景	67
圖 4-67 迷宮的上視圖	68
圖 4-68 迷宮全景	68
圖 4-69 小花園全景	69
圖 4-70 大海全景	69

圖 4-71 綻放在夜空的燦爛煙火70
圖 4-72 RPG 風格的對話畫面71
圖 4-73 RPG 角色之間有互動的對話畫面73



第一章 緒論

第一節 研究背景

從古至今，有許多的文明產生，同時也有許多的藝術風格出現。一般來說，時代的不同、地域的差異、文化的歧異，多半會產生不同的藝術風格，甚至我們可以這麼說，不同的藝術風格，反映了技術的進展程度、更反映了不同文化的思考邏輯，例如希臘人成就了帕德嫩神廟的精準美感，但造不出巴黎聖母院那種華麗莊嚴的哥德風建築，更不可能創造出如洛克斐勒中心的現代建築。¹

臺灣的歷史只有短短的數百年，但是在這數百年之中，卻經歷過許多不同文化的統治，也接受到許多不同文化的洗禮。因此在臺灣的藝術史上，出現過許多的藝術風格，但是由於臺灣特殊的歷史背景，臺灣的藝術發展，長久以來被外力所左右，而缺乏自主的動能與可能。多次的政權轉移，帶來多樣的藝術風格，而在統治者有意無意的推展之下，民眾自然的轉向優勢文化，而放棄本土由下而上原生的臺灣風格與文化，以致於我們始終沒有發展出屬於自己的藝術風格，也因此直到今天，我們仍不能明確的說出代表臺灣文化的藝術風格。

而在臺灣社會在 70 年代曾經出現過的鄉土運動，就是要喚起民眾對自己文化的重視。這場運動在文學界、音樂界以及舞蹈界都產生了相當深遠的影響。而美術界回應這股風潮的方式，就是描繪農村的風光、懷舊的景物，以為這樣就是關懷鄉土。但是這種方式，是否就是代表臺灣文化？

而之後就在這股鄉土運動風潮的推波助瀾之下，出身台南偏鄉的素人畫家洪通被發掘出來，代表美術界在臺灣掀起一股風潮。這股洪通風潮在當時可說是空前，迄今為止也是絕後，但是在媒體熱潮過後便迅速沈寂，並未對臺灣藝術帶來改變，也未對臺灣社會帶來太多啟發。因此本論文將檢視臺灣在多重文化影響下

¹ 劉文潭，《藝術品味》，台北市：臺灣商務印書館，1978 初版，頁 4。

的藝術體質，在外來文化的強勢領導與本土藝術的疲弱不振下，如何在 70 年代開出洪通這朵異花，這位素人畫家的崛起與沒落將成本研究的重要參照點。

第二節 創作研究問題

在 80 年代時，由於國際地位的滑落、國內政治動盪，在這種內憂外患的氛圍下，社會各界警覺於長期跟隨外國風潮導致民族自信心低落，因此紛紛回頭關心自我生存空間。此時在藝術界曾有一股「洪通風潮」興起，這股風潮挾帶著媒體的大量關注，可說是空前絕後。但是這股風潮來得快，去得也快，沒有多久便歸於沈寂。雖然這股風潮是透過媒體的強力推動而產生，並不是由於藝術家對社會的關注或者是經過社會自發性的討論而出現，但是這並不能夠否定「洪通風潮」在臺灣藝術史的定位，因為這是在當時藝術界出現可以提出作為臺灣鄉土運動的代表。

一般人應該會認同模仿和抄襲而來的作品或許外表光鮮炫目，但是沒有自己的思想和精神灌注其中，不能夠真正的打動人心。而若是以洪通的作品來看，其作品的獨創性相當足夠，但是他是否能成為深具臺灣特色，並能影響臺灣藝術走向的大師，則見仁見智。洪通風潮的崛起以及沒落，與媒體的運作密切相關。但如果只有炒作而無長遠的經營，對藝術價值的提昇或許反而是有害處的。

基於以上對臺灣美術發展與洪通現象的反思，本論文將著眼於探索：

- 一、臺灣藝術在政權的轉移過程中如何演變？
- 二、經由模仿的風格能否永續發展？
- 三、有哪些重要因素主導了洪通風潮的興起與沒落？

並且將以藝術本位研究 (Art-based research) 的精神與方法、藝術史的考察、藝術社會學的評論和分析，再以動畫創作的方式申論並呈現本研究的研究命題與發現。

第二章 文獻探討

任何藝術的風格以及發展的走向，不會是一朝一夕完成，而是經過時間的粹練才會呈現出現有的面貌，都是有跡可循的。台灣的藝術發展以及風格始終受到外在的影響，在這樣的現象背後有什麼樣的成因，本章試著由台灣美術史著手，發掘台灣藝術的發展過程以及走向。

第一節 臺灣美術簡史

一、草創的明清時代

臺灣地處中國大陸東南方，早年住民除了散落於各地的原住民之外，大多來自於中國大陸東南沿海。當時臺灣尚在開發階段，因此拓荒者們並沒有太多的心力去發展藝文。

西方世界自從進入大航海時代之後，各國為了其國家利益，派遣船隻在海上進行探險、貿易，而臺灣因地處日本、南亞、中國大陸的交通要道之上，因此已成為各國爭奪的對象。初期西班牙、荷蘭人都曾經支配臺灣，其中又以荷蘭人的勢力較龐大，占領的時間比較久，因此留下的史蹟資料也最多。但是因為荷蘭人是以經濟貿易的目的，透過東印度公司以企業管理的方式經營，而不是以殖民的目的來統治臺灣，因此對臺灣的文化或是美術方面等，都沒有太多的影響。²

之後的明鄭王朝也曾短暫的統治臺灣，但不久之後就遭清王朝滅亡。雖然明鄭王朝統治臺灣時，也致力於文化建設，但受限於時間的短暫，也未能有太多的建樹，反而是民間工藝，例如寺廟、建築等攸關民生的生活工藝能夠持續傳承下來。³

早期渡海來臺的先民，多半是在家鄉謀生不易，希望到海外打開一片新的天

² 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，台北市：玉山社，1996，頁 10。

³ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 23。

地，因此先民來台之初，大多從事農業，胼手胝足，必須先顧及日常生活的溫飽，為了生活而忙碌。相對的，對文化藝術並不十分重視，也無暇重視，因為必須等到生活環境較為寬裕時，才有多餘的心力去追求精神上的需求。而到了十九世紀中葉時，臺灣已有相當的建設，經濟活動也開始繁榮，此時居於經濟上層的大地主以及士紳之間，一方面有多餘的精力，另一方面也可以顯示自己的品味，富貴階級除了追求功名之外，已經有了多餘的時間、金錢，去追求開始追求高尚的藝文生活。⁴

早期移民，多半來自閩粵一帶。當時中國藝術的主流是由文人所支配的文人畫，而臺灣一方面「草萊初闢，文教不興」，另一方面文化承襲自中原文化，因此不論技法、題材、內容等等，都模仿中國中原的風格，也就是一般流行的文人畫風。例如台南的林朝英（1739～1816）、林覺（1796～1850）、祖籍福建省詔安，後來到臺灣作客的謝琯樵（1811～1864）等人。雖然稱不上是名家作品，但也稱得上是一時之選。但是由於臺灣地處中華文化圈的邊緣，因此並未有知名的書畫大家渡海來台，所以此時臺灣的繪畫風格並未能有突出的表現。⁵

二、殖民西化的日據時代

1894年，爆發了中日甲午戰爭，大清帝國敗給了維新之後的日本。次年簽訂了馬關條約，除了簽署了一些喪權辱國的條件之外，對臺灣最大的影響，是將臺灣割讓給日本，使臺灣成為日本的殖民地。

在日本統治臺灣的初期，一方面必須鎮壓大大小小的抗爭事件，另一方面也積極的施行其包括經濟、文化、教育等的殖民政策。

而在美術教育方面，先後有石川欽一郎（1871～1945）、鄉原古統（1892～1965）、鹽月桃甫（1885～1954）、木下靜涯（1889～？）等人先後來台任教，

⁴ 王秀雄，《台灣美術發展史論》，台北市：國立歷史博物館，1995，頁24。

⁵ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁25-26。

為臺灣的美術教育奠定了基礎。

當時日本經過明治維新之後，大幅西化，同時也將西方重視寫生的技法帶入藝術領域中。前述石川等人來台任教時，也將這種寫生觀帶入，影響了當時的臺灣美術，和依循前清遺風的水墨風格大不相同。而後者一方面沒有書畫大家渡海來台，一方面本地又沒有技藝拔群的人發揚，在當政者不提倡，後繼無人發揚的情形下，原屬中國文人的傳統便逐漸沒落，取而代之的是注入日本風格的技法和形式的膠彩畫。

在西畫方面，日據時期的美術運動，從 1920 年黃土水入選第二屆「帝國美術展覽會」（簡稱「帝展」），1926 年陳澄波入選第七屆帝展之後，開始活躍起來。之後臺灣總督府在 1927 年應石川欽一郎、鹽月桃甫、鄉原古統、木下靜涯等四人，以及新聞界、文教界與官方人物共同倡議之下，正式成立「臺灣美術展覽會」（簡稱「臺展」），促進了臺灣美術運動的發展。⁶而這時崛起的藝術家們，大多成為日後臺灣藝壇的重要人物。

日據時代，臺灣的美術是承襲自日本的美術，而當時日本的美術又是承襲自西方的印象派，經過改良後轉變成的外光派。臺灣畫家的西畫教育只能經日籍教師而來，藉由摹仿日本教師的風格⁷，師從日籍老師，也因此與日籍老師培養了深厚的感情，日本的美術教育方式和官辦美展的評選風格，便大大的影響了臺灣西畫家的藝術創作。⁸

一般而言，人們多半是在生活沒有匱乏之虞的情形下，才會開始追求心靈上的昇華；而在日據時期，一般民眾生活並不一定富裕，為了平日生活所需，不大可能有多餘的心力去追求藝文生活。由於當時從事藝術創作，只有在官辦美展中獲獎，才有可能出人頭地，因此創作的風格以及題材，就必須迎合評審的喜好：

⁶ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 58。

⁷ 謝里法，《探索臺灣美術的歷史視野》，台北市：臺北市立美術館，1997，頁 98。

⁸ 王秀雄，《台灣美術發展史論》，頁 34。

「第一代」畫家從日本學來兩樣東西：其一，日本畫家學習歐洲美術的方法，也就是所謂日本人的西洋經驗；其二，當時在日本畫壇上積習甚深的門派作風。…

因為這個緣故，藝術在他們眼中自然就變得很不單純，一個年輕畫家在他手提畫筆的同時，心理還得想如何附合評審員的口味才能入選「沙龍」，尤其得考慮應該依歸那位大師的門戶，才能打開繪畫上的前途。⁹

因此，他們的創作就必須考慮到評審的喜好，迎合評審的風格以及內容，才能得到名和利。在這樣的創作限制之下，畫家們自然缺少創新、革新的動力。

而 1935 年，在臺展中嶄露頭角的藝術健將們為了能夠「更進一步普及美術思想，以期美術家之進步發展」¹⁰，而成立了「台陽美術協會」，一方面希望能夠使臺灣的畫壇更加熱鬧，一方面希望能夠提攜後進，刺激島內的美術風氣。正如同廖繼春所說的：「我們只不過因為看到秋天的臺灣島已經有了「台展」在修飾著它，所以才想起應該以什麼來修飾臺灣的春天。」¹¹

到了 1935 年，日本統治臺灣已經有了四十年之久，一方面政局已大致底定，已經沒有大型的武裝抵抗力量，另一方面為了展現日本統治臺灣四十年的成果，臺灣總督府特地舉辦「始政四十週年臺灣博覽會」，展示全島政經開發的成果。而在野文化界也適時的推出台陽美展，作為美術界的成績單，和次年（1936）的第十回臺展，成為臺灣美術的總驗收。¹²

日本在 1938 年時，為了遂行其大東亞共榮圈的野心，發動了太平洋戰爭。最後的結果，在美國投下兩顆原子彈後，日本宣佈無條件投降，結束了第二次世界大戰。

三、中原化的 50 年代

二次大戰結束之後，臺灣依照波茲坦宣言，回到中華民國的懷抱。但是隨後

⁹ 謝里法，《探索臺灣美術的歷史視野》，頁 98。

¹⁰ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，台北市：自立晚報，1993，頁 41。

¹¹ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 45。

¹² 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 59。

在中國大陸發生的國共內戰，又改變了臺灣的命運。1947年，日本宣佈無條件投降，同時也放棄了之前所掠奪而來的土地，臺灣因此而回到中華民國的統治。但是一方面由於太平洋戰爭剛結束，社會持續動盪，另一方面民眾與新統治者的觀念產生差異，因此在1946年時發生了震驚全台的二二八事件。這場悲劇的前因後果吾人不在此詳述，但是這場事件卻從此造成臺灣社會的互不信任。對藝術界而言，有許多的藝術家或為了避禍，或為了表達對執政者的不滿，或遠走他鄉，或放棄創作，或鋃鐺入獄，使創作受到限制。

而在二次大戰後，日本以戰敗國的身份離開了臺灣，隨著國民政府接收臺灣而來的，是代表中原正統文化的一批人，他們剛經歷過戰亂，對日本有相當程度的仇視，因此對於日本所留下來的文化也有相當的敵視。

1949年，國民黨政府喪失了在中國大陸的統治權，轉進到臺灣。當時有大批的軍民，隨同國民政府來到臺灣，之中也有許多的藝文人士。其中以溥心畬、黃君璧以及張大千並稱「渡海三家」，最負盛名。他們將大陸上所傳承的傳統水墨技法帶到臺灣，同時在政府重視傳統國畫，以及保護中華傳統固有文化的大方向之下，「國畫」的地位由本地的畫家手上轉移到來自中原的水墨畫家們手上，而在日本殖民時期從事膠彩畫創作的臺灣本土畫家，一下子失去了創作的空間，有人因此而停筆，有的即使繼續從事創作，但是也無法得到政府或社會的重視。而從事西畫的畫家們，因為所學習的是西方的風格以及技法，因此並未受到太多民族意識的干涉，反而是有許多畫家因為二二八事件的餘波以及其後的白色恐怖時期，一方面為了明哲保身，一方面對時局產生失望的心情，轉而懷念過去的美好時光，「當臺灣人的祖國夢破滅之後，對日本的種種好處又開始懷念。」¹³，因此作品的內容多半只呈現靜物畫、風景畫等較保守的內容。

四、西化的 60 年代

¹³ 謝里法，《探索臺灣美術的歷史視野》，頁 132。

當 1949 年國民黨政府退守臺灣時，當時的局勢已經十分危急，而國際間也不看好死守在小小臺灣島上的國民黨政府，打算任其自生自滅。但是就在 1950 年，北韓軍隊越過北緯 38 度線，入侵南韓，爆發了韓戰。以美國為首的西方自由世界為了防堵共產勢力蔓延，出兵韓國，同時美國派遣第七艦隊進入臺灣海峽，協防臺灣，也對臺灣進行軍事援助，這使得臺灣有了喘息的空間，同時也宣告了美國時代的來臨。當時除了大批的美援物資運抵臺灣之外，最大的影響是將西方文化，尤其是美國的文化帶入臺灣，自此之後，年輕人以追求美式風格為潮流時尚。

而在藝術表現方面，當時西方藝術市場流行的是以抽象和超現實來呈現的現代主義，當美國挾著其國際威望，大舉將美式文化帶入臺灣時，也帶來了西方盛行的現代主義，也就是抽象以及超現實主義，並且立即受到新一代年輕藝術家的歡迎。一方面他們沒有傳統的包袱，一方面他們也不確定自己的未來，在這種「無根」的心態下，現代主義的「虛無」自然可以被他們接受。而為了鞏固自己的理論，這批年輕人一方面闡述自己的理念，一方面抨擊傳統繪畫。在這樣的衝擊之下，日據時代成名的畫家們失去了舞台，但是奠基於西方文化的現代主義，又不容易被大眾所理解與接受，而在現代主義經由畫冊、雜誌以及其他刊物傳到臺灣之後，雖然尚未形成一個完整的理論系統，但是已經足以讓新生代藉以挑戰傳統的權威。這一批年輕人，由於沒有前輩畫家們反共抗日或是「存在著任何日本殖民統治下的權威性影子」¹⁴，因此沒有傳統的包袱，所以他們在面對西方強大的潮流時，可以毫不猶豫的上前擁抱，向前衝刺，帶頭衝鋒。¹⁵

林惺嶽指出，以往論及臺灣美術時，都是在官方標準化的觀點之下，奉自明清以降從大陸中原流入臺灣的美術為正宗。¹⁶而在西畫方面，又過份的移植西方

¹⁴ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 157。

¹⁵ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 86。

¹⁶ 林惺嶽，《彩筆耕耘下的臺灣美術》，收錄於郭繼生主編，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，頁 136。

的現代繪畫思想。¹⁷面對中國傳統與外來影響的衝擊，再加上政治、經濟、以及的社會變遷，臺灣的現代美術呈現出五花八門的風格。¹⁸這樣的現象或許可以認為是臺灣藝術充滿生命力的象徵，但是相對的卻也呈現了臺灣藝術盲目追求外來刺激，而失去自我風格的現象。如李鑄晉在談到 50 年代藝術與社會的關係時，認為當時的年輕一代處在徬徨的境界，一方面日本文化雖然長時間影響臺灣社會，但是身為戰敗國，造成日本文化不能繼續成為臺灣社會的楷模。另一方面，由於舊傳統的勢力無法繼續有效支配文化的發展，沒有了傳統的束縛，使得新一代紛紛接受歐美的新思潮。¹⁹

而當現代主義的狂潮以抽象和超現實的方式席捲臺灣藝術界時，曾經風光一時的前輩畫家們卻陷入了最黯淡的時期。一方面他們過去所建立的資歷與光榮受到了奚落，同時往昔支持他們的審美制度也趨向瓦解。²⁰

在 60 年代，臺灣的藝術界充斥著外來的理論以及思想，對於傳統的藝術風格則是充滿了批判。劉國松當時認為 60 年代的臺灣畫壇已是一潭死水，而所謂的大師，不過是抱著中國或者是西洋古人的屍體，為死人作擦胭抹粉的動作。²¹針對這種現象，劉國松提出了解決的方法，就是從西方現代藝術的強健軀體輸入健康的血液。²²但是一味的模仿和抄襲西方的藝術，卻忽略了在不同的地緣環境和歷史脈絡下所產生的差異。西方文化大舉進入臺灣的同時所帶來的現代主義，其成因原本是以反映西方資產階級社會所呈現的病態作為主要目的，但是到了臺灣新一代藝術家的眼中，卻只呈現出它的進步面²³，只看到西方藝術表面的現象，卻無法深入思考其所代表以及所要呈現的意含，由於只是橫向移植西方的藝術，並不是縱向傳承的藝術歷史，並沒有在臺灣這片土地上生根茁壯。因此當現

¹⁷ 林惺嶽，〈彩筆耕耘下的臺灣美術〉，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，頁 172。

¹⁸ 郭繼生，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，頁 7。

¹⁹ 郭繼生，《藝術史與藝術批評的探索》，台北市：國立歷史博物館，1995，頁 147。

²⁰ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 170。

²¹ 郭繼生，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，頁 11。

²² 郭繼生，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，頁 11。

²³ 倪再沁，《臺灣美術論衡》，台北市：藝術家，2007，頁 80。

代主義在臺灣正如日中天時，西方新一代的浪潮，也就是普普藝術和歐普藝術的出現，使得將「抽象」視為「純粹的繪畫」²⁴的現代主義無法反應，之後各種新的創作觀念不斷出現並且湧入臺灣的藝壇，但此時新生代的美術家紛紛離鄉背井，奔赴歐美，期望能在海外闖蕩出藝術的功名²⁵，原本熱絡的現代主義風格便迅速沈寂，也失去了使新舊美術觀念在臺灣激盪的可能性。

五、逐漸回歸鄉土的 70 年代

由於美國在二次大戰後軍援臺灣，同時帶來了美式文化，因此島內對於美國文化產生了瞻仰的心理，對於西方文化也能夠輕易的接受，對於自身原有的文化便相對的忽視，使西方文化在臺灣造成過度氾濫的現象。

但是國際局勢瞬息萬變，由於當時國際的局勢是以美蘇兩國為首進行冷戰，美國軍援臺灣，主要是為了防堵共產勢力赤化全球，因此臺灣在國際間的地位一向被認為是反共最前線。但是在七十年代，隨著國際局勢的和緩，美國打算拉攏中共以牽制蘇聯的政治考量下，美國與中共的關係大幅改善，在這樣的國際情勢之下，臺灣的國際戰略地位已經不像是 1950 年代時那麼重要，國際局勢對臺灣越來越不利。之後接連發生了中日斷交、中華民國被迫退出聯合國、中美斷交等等一連串外交的挫敗，重重打擊了島上的居民，同時也打擊了一向以美國馬首是瞻的知識份子們。

因為外交的失敗，使得知識份子開始反省，過去一心仰賴跟隨美國文化，是不是一種錯誤？除了外來的文化之外，自己生長的土地是否有值得發揚的文化？於是知識份子們開始關懷本土社會，回歸鄉土現實的意識逐漸抬頭，從而產生了新一波的新文化運動。²⁶

²⁴ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 101。

²⁵ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 180。

²⁶ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 185。

六、狂飆的 80 年代

80 年代，由於政治的開放，社會一下子由保守的狀態進入了狂飆期，表面上充滿了活力，但是實際上卻是一個「亂」的現象。自從 80 年代解嚴之後，因為社會以及政治的解放，各種議題都可以被討論。表現在藝術方面，則是產生了「狂野」的表現。²⁷這時的藝術，不再只是單純的傳達「美」而已，藝術家多了政治的題材，藉由作品嘲諷時事，或是關心社會、凸顯抗爭的圖像、揭露社會的瘡疤等等過去不敢也不能接觸的題材。倪再沁指出，從不同的方向去撻伐臺灣的權威，成了當前臺灣美術最熱衷的方向。²⁸此時藝術界轉向歐美新起的流派，以追求靈感，希望藉此來強化自己批判的藝術精神。²⁹希望藉著前衛主義批判傳統、反省現實、凝視現實的理想中，去達到宣洩對舊體制的怨懟。³⁰但是藉著這些過度轉借西方的模式去進行所謂的顛覆、批判、破壞之後，號稱要本土化的臺灣前衛美術，還剩下多少臺灣？³¹

如同顧世勇所說的，我們的美術風格在還沒有沈澱成養分之前，就被迫接受另一種全新的形式。³²事實上，臺灣並不是沒有傑出的藝術人才，只不過是因為臺灣改朝換代太過頻繁，而每一代的藝術家都必須從頭學起，而缺乏了中間的演繹地帶。³³

在臺灣，雖然有許多的文化先後出現在這座島上，但是卻未能由此延伸出可以被稱為臺灣特色的藝術。臺灣的藝術家，長久以來都是追隨著傳統，或者是外國的腳步前進，認為只要跟著前人的成功的腳步，或是西方流行的風潮，就可以獲得成功與名利，卻忽略了必須發展自己的特色。但是要如何定義出臺灣美術？

²⁷ 蕭瓊瑞著，羅青主編，〈試談台灣「狂野」氣質—關於臺灣文化特質的初步思考〉，《島嶼色彩—臺灣美術史論》，台北：東大，1997，頁 236。

²⁸ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 99。

²⁹ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 98。

³⁰ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 98。

³¹ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 99。

³² 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 102。

³³ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 102。

是否以臺灣為題材，畫出臺灣的景物，就可以說是臺灣藝術的發揚？席德進就曾說過：

處在現今的時空裡，到底我們該畫些甚麼？

難道我們依舊畫老祖宗畫了一千年的竹子梅花嗎？

難道我們把西洋大師的畫移植過來，就大功告成了嗎？

難道我們緊迫盯著紐約、巴黎流行的畫風，就可趾高氣揚了嗎？

自己畫風的形成，絕不是接收別人努力的資產所得，要靠自己發展而來。

畫我們最熟悉的、最熱愛的。畫別人不敢畫的。³⁴

倪再沁提出一個命題，就是「以認同臺灣為基礎所創作出來的美術品，才是臺灣美術」³⁵，例如張大千畫橫貫公路、江兆申寫花蓮紀遊、李義弘畫台南武廟，這些作品表現出畫家們對臺灣生活的體驗。³⁶但是這樣的作品是否代表臺灣藝術？如果題材可以決定藝術的民族性，那麼畫一些鄉土的人或物，就說這是民族性或鄉土性的藝術，這會變成一種形式主義的說法。³⁷

以黃土水的「蕃童」為例，這件作品在 1920 年入選帝展，蕭瓊瑞認為，黃土水選擇『生蕃』作為本土代表的認知模式，並不是因為藝術家基於生長歷程的體驗及認識，而是藉由殖民母國日本的眼光所得到的暗示³⁸，也就是說，這是為了獲獎的目的而創作，並不是藝術家因受到生活經驗的感動而創作。

但是對一般藝術創作者而言，要他們放棄一生所學，放棄循著前人成功的道路前進，是一件相當不容易的事情。那麼是否畫我們最熟悉的、最熱愛的，畫別人不敢畫的題材及風格，發展出屬於自己的特色，是否就可以大功告成了？或許在 70 年代所崛起的洪通風潮，恰可以做一點說明。

第二節 洪通風潮

³⁴ 引自倪再沁，廖瑾瓊，《臺灣美術評論全集—席德進卷》，台北市：藝術家，1999，頁 177。

³⁵ 倪再沁，〈臺灣美術中的臺灣意識〉，收錄於葉玉靜主編，《臺灣美術中的臺灣意識—前九〇年代「臺灣美術」論戰選集》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，1994，頁 183。

³⁶ 郭繼生，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，頁 10。

³⁷ 呂清夫，〈為十年來的國內藝壇做一次健康檢查〉，收錄於郭繼生主編，《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》，台北市：雄獅圖書股份有限公司，1995，頁 277。

³⁸ 郭繼生，《藝術史與藝術批評的探索》，頁 254。

一、社會與文化背景

70年代時，由於國家遭逢內憂以及外患，正處於風雨飄搖之際，知識份子開始有了反省的聲音，他們意識到過去一味的追求西方文化，最後並不能真正的使自己的國家強盛，反而可能因此而失去了自己的文化。因此他們開始轉向追求、關心自己生長的土地。在這樣的社會氛圍下，從文學界開始，產生了鄉土文學論戰，為之後的解嚴訴求、民主運動等活動帶來了先聲；而在音樂界則是有李雙澤等人「唱自己的歌」的呼聲，影響了校園民歌的流行；在舞蹈界則是有雲門舞集的出現，跳出屬於中國人的舞蹈。³⁹但是在美術界，卻一直沒能有一個具有代表性的人物或是風格出現。

當時藝術家們的眼光始終追隨著西方所流行的抽象主義。西方的藝術風格多半是依循著西方世界的歷史與文化而產生，如果只是單方向的橫向移植到東方來，自然容易有水土不服的問題。雖然橫向移植過來的藝術風格容易水土不服，但是如果能夠吸納他人的優點，進而產生自己的風格，未嘗不是一種成長的方式，但是這是一項關係到歷史與文化的浩大工程，而且當本地追尋當代藝術的藝術家們好不容易學到西方的藝術風格，並且奉為圭臬時，西方又產生了新的藝術風潮，這些藝術家們又紛紛投奔到巴黎、紐約等西方藝術國度，所以原本推動的藝術潮流在能夠根植在這片土地並且茁壯之前，便硬生生的中斷。無法根植臺灣，也無法在臺灣成長茁壯，自然無法在「鄉土運動」的舞台上登場

既然橫向移植的藝術未能在臺灣生根茁壯，那麼在臺灣是否能夠有自己的藝術風格產生？

上述在缺乏足以代表美術界表達鄉土思想的情況，直到洪通的出現才有了轉變。

³⁹ 倪再沁，〈西方美術·臺灣製造—臺灣現代美術的批判〉，葉玉靜編，《臺灣美術中的臺灣意識—前九〇年代「臺灣美術」論戰選集》，台北市：雄獅，1994，頁56。

70年代的臺灣曾經掀起一股洪通風潮，這股風潮顛覆了人們對於傳統藝術的認知，藝術不再是高高在上的東西，也不再是不是少數人才能夠接觸的玩意兒。而這股風潮同時也引起了人們對於樸素藝術的關注。但是這股「洪通風潮」來得急，去得也快，在洪通辦過了第一次的個展之後，他選擇回到台南老家，過著平靜的生活，而人們也逐漸的淡忘了洪通還有他的藝術創作。

洪通出身自台南縣北門鄉的南鯤鯓，那是一個貧瘠的小漁村。洪通自小父母雙亡，由親戚撫養長大。因為家庭，洪通並未受到良好的教育。長大後的洪通，先後做過放牛、打工、乩童等等的工作⁴⁰，而這些工作的經驗，也成為他未來創作的靈感來源。

在五十歲那一年（1969年），洪通突然告訴他的太太，自己要專心作畫，不再工作。為了達成作畫的心願，洪通不惜向太太下跪，最後終於達成專心作畫的心願。⁴¹從此洪通閉門專心在家創作，家中的經濟支柱的由妻子獨立支持。⁴²

1972年，洪通趁著代天府五府千歲誕辰而舉行攝影展的機會，將自己的數十幅作品掛在廟旁，供人觀賞。這個舉動受到了媒體的注意，而媒體也趁機炒熱了洪通，更在三年後，為洪通舉辦了第一場個展。展出時盛況空前，將洪通的名聲拉抬到最高點。

成名後的洪通，並未享受成名後帶來的好處，而是選擇回到台南鄉下，既不見客，也不賣畫，繼續堅持自己創作的夢想。1986年，作為家中經濟支柱的妻子因病去世，洪通因此大受打擊。在1987年2月23日，洪通在家中去世。

二、洪通風潮的始末

關於洪通風潮的過程，可以分為兩個部份。

⁴⁰ 蘇振明，《臺灣樸素畫家》，台北市：常民文化，2000，頁62。

⁴¹ 洪通，<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/洪通>（2013/10/23）。

⁴² 洪米貞，《靈魅·狂想 洪通》，台北市：雄獅美術，2003，頁15。

第一波在 1972 年（民國六十一年）時，在台南的南鯤鯓五府千歲廟前，正在舉辦一場攝影展。而當時洪通將他的十幾幅作品也掛在路邊，供人欣賞。正巧被當時《漢聲》雜誌的記者看見，拍了一些照片回去⁴³，告訴了當時《中國時報》海外專欄的主編高信疆先生。高信疆先生得知後，覺得他找到了他信念中最純真的源頭，因此他決心加以挖掘，以抵抗強大的西方潮流。⁴⁴他親自撰文介紹洪通，並附上三張彩色圖片，在他的文中寫道：

洪通的畫，就這麼帶領我們回到生命最原本質樸、最燦爛新奇的感動。那不是任何「深度」或「意境」的事，而是一種超脫、一種還原、一種最孩子氣的真實。他的人也和他的畫一樣，走在塵世外面了，也可以說是走向生命本身了。許多見過他的人，都愛說：這個老人家實在不太正常，他是一個失去理智的人。……可是什麼是「理智」？什麼是「正常」呢？又有誰能瞭解，洪通在他個人的世界裏，或許正擁有了我們早經遺落的那份最最歡樂和富足的精神？⁴⁵

但是由於海外專欄的篇幅有限，因此高信疆先生又將洪通介紹給當時《雄獅美術》的主編何政廣先生，而何政廣先生看到洪通的作品後，也決定加以介紹。經過了半年的籌劃，在 1973 年（民國六十二年）四月，正式推出了「洪通特輯」，總共刊登了十一篇專門討論洪通的文章：〈一位傳奇畫家〉（何政廣）、〈南鯤鯓的奇葩·洪通訪問記〉（賴傳鑑）、〈藝術與關閉〉（于還素）、〈異常心理與洪通的畫〉（劉其偉）、〈我對洪通的印象〉（王秋湘）、〈逢人說洪通〉（李賢文）、〈洪通的精神分析〉（潘元時）、〈南鯤鯓的怪人〉（張志銘）、〈草地人的筆法〉（謝里法）、〈洪通與我〉（曾培元）、〈洪通繪畫的通俗演義〉（高上秦）⁴⁶等等。這是洪通的第一波風潮，雖然只是文字上的介紹以及文章上的討論，但已經為接下來的風潮埋下了伏筆。

第二波的洪通熱潮發生在 1975 年（民國六十四年），洪通委託他的一位親戚，前往台北要求何政廣先生幫他舉辦個展。當時何政廣先生已經離開《雄獅美

⁴³ 何政廣主編，《原鄉美學－洪通的異想幻境》，台北市：藝術家，2011，頁 12。

⁴⁴ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 204。

⁴⁵ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 202。

⁴⁶ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 204。

術》，自行創立了《藝術家》雜誌，因此，洪通要求為他辦的個展，正是一個絕佳的機會，一方面可以為雜誌社宣傳，另一方面也可以將洪通完整的介紹給大家，讓大眾能真正了解洪通的藝術。在 1976（民國六十五年）年三月，洪通畫展在台北美國新聞處開幕的同時，《藝術家》的洪通畫展專輯，以及《中國時報》的人間副刊，都以佔據大篇幅版面的方式，連續強力報導了六天，而這種破天荒的大手筆，所帶來的震撼及影響，使得其他的傳播媒體紛紛投入、爭相報導洪通的新聞，使得洪通的人與畫成了全國的焦點。各行政首長也紛紛抽空前往參觀，充滿好奇的民眾，將展覽場擠得水泄不通，參觀的人群依序排列在外面的人行道上，形成一列長龍，這時，洪通的熱潮達到最高點，人人都在談論洪通，人人都以談論洪通為榮。

洪通的作品在台北成功的展出，掀起一股風潮，有人讚嘆，也有人不以為然。支持者認為洪通的作品比所謂的「中國現代畫家」更具創造性、民族性、藝術性。羅杰（台北美國新聞處文化組組員）說：「我們很喜歡洪通的畫，欣賞洪通的畫，不需要具有任何藝術上的修養，人人都能欣賞。」⁴⁷漢寶德說：「實在說，對他這樣的畫家，外在的意見是不重要的。他有自己的主見。他的所作所為，由於毫無牽扯，毫無顧慮，對我們這些早已被世俗與傳統的規範所繩的人看來都有一種心靈解放的美感，都有重要的啟發性的價值。」⁴⁸汪澄說：「他的作品，簡直比一些今天成名的中國現代畫家，更具創造性。」⁴⁹王秀雄說：「洪通的話充滿神話意味，天真無邪，雖然他畫的程度緊相當於小學三年級的孩童，但是不可否認的，他的色彩運用實在是與生俱來，令人讚嘆！」⁵⁰雖然洪通是個目不識丁的鄉下佬，但是它表達了他的內心生活，也給予社會大眾一種「震撼」。

而反對者則認為洪通的作品不值一顧。顧獻樑說：「洪通的繪畫一直在原始

⁴⁷ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，台北市：藝術圖書，1976，頁 42。

⁴⁸ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 7。

⁴⁹ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 43。

⁵⁰ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 46。

趣味這個圈圈裏打轉，充滿了野趣、童趣，但作品本身卻缺乏深度。」⁵¹謝里法說：「其實就是十頂高帽子戴上來，洪通的頭也高不出大師們的肚臍眼。」⁵²

而廖修平則為雙方的意見做了一個持平的看法：「看到洪通的畫，感到非常的親切，就好比吃膩了西餐，改換一碗蚵仔米線，湧現一股濃濃的臺灣鄉土風味。」

53

就在這第一次，也是最後一次的展覽之後，洪通回到台南的老家，拒不見客，也不賣畫，只是成天作畫，但產量已漸漸不如從前。從此之後，洪通的名字漸漸不再出現於媒體之上，而洪通的熱潮也就慢慢的消退。

三、洪通的作品

欣賞洪通的作品時，不需要以常理看待，也就是說，不需要什麼高深的學識、對美術的涉獵才能夠欣賞，因為洪通的作品是屬於兒童繪畫的範疇。何政廣談論洪通的藝術時說：

假如一個人在兒童時期未曾作過畫，沒有經歷過這種繪畫發展的過程，到了成年或年老時拿起畫筆作畫，往往就帶有兒童畫的特徵。……我第一天看到洪通的話，首先聯想到的就是這個問題。……然而卻是洪通五十歲以後所畫出來（洪通五十歲才開始作畫）。也許可以說洪通的「畫齡」還停留在八、九歲的階段，在繪畫心理上他是個「老兒童」，否則也許是返老還童了！活了五十年歲月，仍然保有一顆純真的童年期。⁵⁴

這並不是說洪通專門畫出兒童畫，而是他的心靈並未受到世俗化的影響。他所畫的，是他內心的世界，而不是為了迎合世俗的審美觀念而展現出的技法、情緒、意境。

⁵¹ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 44。

⁵² 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 45。

⁵³ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 47。

⁵⁴ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 3。



圖 2-1 洪通的作品⁵⁵

四、洪通作畫的態度

洪通作畫只是為了興趣，而不是為了名或利。他說：「我畫畫是為著爽快。」⁵⁶因此，即使再窮，再苦，即使不被人認可，即使被人認為是神經病，他也不會放棄創作的念頭。

洪通作畫是隨興的，他不像一般人，如果要畫一件作品，會先訂出題目再作畫；洪通作畫的風格就是天馬行空，想畫什麼，就畫什麼：「我和意畫什物就畫什物，今日我欲造一隻船，我就畫一隻船。」⁵⁷因此洪通的畫面充滿了力量，因為洪通要將他的生命灌入他的作品中，而且是不經修飾的，不會因著世俗的看法而改變他的風格。

洪通作畫，不為名利，因此即使有人要高價購買他的作品，他也不願割愛。他說：「畫就是我的孩子，我若會忍心合伊賣掉。」⁵⁸因此，即使日子過得貧窮，對洪通而言，只要有個棲身的地方，可以讓他繼續作畫就可以了。

洪通作畫並不迎合世俗的風格，因此他的作品也不需依循著世俗的習慣去欣

⁵⁵ <https://www.pinterest.com/pin/127015651963789005/>，2015/02/15。

⁵⁶ 蘇振明，《臺灣樸素畫家》，頁 63。

⁵⁷ 蘇振明，《臺灣樸素畫家》，頁 63。

⁵⁸ 蘇振明，《臺灣樸素畫家》，頁 63。

賞，洪通的作品是天馬行空的，表現作者內心的世界，有可能是生活的感覺，也有可能是一時的靈感，端看他在創作時的靈光一線。他曾這麼說：「我不會事先去想畫什麼？只要我心血來潮，一管在握，便可以隨心所欲，畫累了就休息一下，然後再畫，一直畫到我滿意為止。」⁵⁹

五、析論洪通風潮之崛起及沈寂

洪通之所以能夠在短時間內竄紅，媒體的炒作以及推波助瀾固然是主因之一，但縱使媒體如何吹捧的天花亂墜，如果作品本身深度不足、觀眾不能夠接受，那也是枉然。當然洪通的作品有其獨特性以及趣味性，若說作品本身不好，是有欠公允的，但是洪通為何能夠在短時間吸引這麼多的群眾觀賞，掀起這麼大的風潮？我們可以用天時、地利以及人和來分析：

當時的社會因為外交挫敗，需要一個可以站在眾人之前，帶領大家在心靈上走出困境的英雄。當時文學界有了鄉土文學論戰，音樂界有校園民歌的推行，此時藝術界似乎要從這場民主運動中缺席了。因為臺灣的藝術始終跟隨著外國的腳步，並沒有發展出自己的風格，無論是來自中國的文人水墨、沿襲自日本的外光派、或是跟隨西方腳步的現代藝術、當代藝術、懷舊風格等等，這些雖然美麗，但是都不是根基在臺灣自身的文化中，都是外來的、移植的，都無法代表臺灣。而當時藝術界所流行的鄉土寫實風格，卻不像文學界或是音樂界一般，真正得關懷鄉土，反而給人「逃避現實」的印象。正如倪在沁所說：「那些水牛、蓑衣、古甕、破銅爛鐵、舊腳踏車、殘破的農舍等遠離現實的題材，就成為鄉土美術運動的標籤。強調『社會現實』的鄉土運動波及到美術的結果，竟然走向『逃避現實』，實在出人意料。」⁶⁰而洪通沒有受過學院派的教導，既不曾受到西方或中國畫技風格流派的影響，也沒有落入感懷傷時的窠臼之中，所以當他的作品呈現在世人眼前時，給人一種耳目一新的感受，同時若能轉化出新藝術的生命，是當

⁵⁹ 洪米貞，《靈魅·狂想 洪通》，頁 46。

⁶⁰ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 91。

時文化界所深深寄以期待著的。⁶¹

此外洪通出身在台南的鄉下，並不是一般所謂「含著金湯匙出生」的富貴子弟，而是一介平民百姓，只是一個隨處可見的老人，自然給人一種親切感。此外洪通一輩子沒受過教育，大字不識幾個，自然也不會有滿腹的經綸來眩惑世人，也不會有滿口讓人不易理解的創作理念，當然使人樂於親近他的創作。而洪通所描繪的題材，例如寺廟、神靈、飛鳥、人物等等，都是他在臺灣生活五十多年的經驗，也是鄉下地方大多數民眾的共同記憶。

起初洪通的藝術創作並沒有受到親友家人之間的認可，反而被視為沒出息、瘋子、神經病。直到先後受到高信疆以及何政廣兩人的慧眼賞識，並且撰文加以讚揚，才使得洪通的名聲漸漸傳開。如果沒有高、何二人的大力幫忙，洪通應該只能蝸居在台南的海邊，畫著沒有人欣賞的作品。

而當時即使政治動盪不安，但經濟方面卻相對的穩定。林惺嶽認為，一般而言，動盪的政治往往會造成經濟的不安定，但臺灣因發生過二二八事件，以及之後的白色恐怖，使得民眾避談政治，甚至將政治視為洪水猛獸。但卻也因此國家在發展經濟的同時，並未受到太多的阻礙，國家以及人民可以全力發展、建設經濟。當時的國民所得日漸提高，民眾生活漸漸富裕，因此可以有閒暇的時間去欣賞藝術作品。⁶²

而臺灣數百年來的移民以及殖民社會，使得臺灣廣泛地接觸到許多不同的文化。被這樣文化衝擊、融合的環境之下，臺灣人民對於新事物的接受程度，往往高於預期。

而洪通在短短地時間內，由媒體的寵兒、世人的焦點，到無人聞問，這之間的原因為何，可以大略歸納如下：

⁶¹ 李欽賢，《臺灣美術閱覽》，頁 86。

⁶² 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 229。

近代社會是一個變化相當快速的社會。當一個話題無法受到人們持續關注時，往往會有下一個話題出現並且取代前一個話題，而前一個話題就遭人遺忘。洪通風潮能夠流行的最大原因之一，便是媒體持續不斷的宣傳，當媒體有了新的話題，轉而將注意力投注在新的話題上，洪通的風潮自然就逐漸沈寂了。

此外身為一個素樸畫家，洪通在藝術史上自然能夠擁有一席之地，但是就藝術界來說，洪通既沒有受過學院派的訓練，作品也沒有特殊的創新與突破，沒有承襲自前人的經驗，也沒有開創新的格局，自然無法延續下去。如同林惺嶽表示：

洪通與朱銘只是素人畫家與純樸的民間雕刻家。他們的創作心理沒有與變動中的時代節奏發生互動關係，也缺少傳統與現代程序的歷史意識。……因為他們毫無文化運動的動機與心態，也因此，他們的創作內蘊，提煉不出承先啟後的理念，也就無從開拓出一條與時代脈搏相呼應的創作大道。⁶³

洪通的作品，因為鄉土運動而崛起，自然有他的優點以及特色，但是這種特色卻也產生了局限性，因為他的作品是自學的，並沒有受到任何派別的薰陶，獨立於台灣藝術的脈絡之外，而他的作品內容多半是他所生長的环境，格局無法開拓，因此洪通的作品在台灣藝術史上佔有一席之地，絕大多數是因為鄉土與歷史的牽連，相對台灣藝術的發展而言，貢獻自然有限。

第三節 結論

綜觀臺灣藝術，可以看到臺灣的藝術發展與社會脈動關聯並不密切，相較西方美術的產生以及演變，臺灣藝術的發展始終受到外在的影響，也就是從外國傳入，鮮少是由當地發展出來。在明清時代，臺灣的土地上出現的是自中國傳入的文人畫；而在日據時代的畫家們學習的是承襲自西方印象派轉變而成的外光派，同時內容必須迎合評審的喜好；在 50 年代時，隨著國民政府遷台的中原正統畫家們迅速的主導了臺灣藝術的走向；到了 60 年代，挾著西方強大的文化力量出現的現代主義，迅速的被沒有傳統包袱的年輕藝術家們接受；在內憂外患的 70

⁶³ 林惺嶽，《台灣美術風雲 40 年》，頁 218。

年代，產生了一連串的鄉土運動；80年代，政治開放，社會出現各種不同的聲音，藝術家們紛紛以各種西方前衛主義去顛覆、批判社會現象。

若說以模仿為開始，就此發展下去，並且從中截長補短，之後發展出屬於自我的風格，倒也會是一種全新的方向。但是長久以來人民追求西方文明，並以外國的事物為先進、時尚的表現，有時甚至看輕自己的文化。以日前由荷蘭藝術家霍夫曼所設計的「黃色小鴨」為例，當黃色小鴨來台展出，並且造成一股風潮。許多人看中了這股風潮所代來的商機，一時之間，大街小巷都可以看到黃色小鴨的相關產品。甚至許多地方也出現了黃色小鴨的衍生物，或是模仿創作等等。當然，對於黃色小鴨的原創性以及是否受到版權法的保護，自有相關機構負責解釋，但是在這股風潮背後，我們可以看到另一個現象，就是我們長久以來所缺乏的原創性。在黃色小鴨的風潮中，嗅覺敏銳的商家們紛紛製作了許多黃色小鴨的相關商品，從文具到玩偶，包羅萬象。此外也有地方縣市在爭取不到黃色小鴨的展出權時，便決定自行設計出類似的產物。而這種一窩蜂的心態也出現在許多類似的案例中，例如葡式蛋撻旋風⁶⁴、雷神巧克力旋風⁶⁵等等。

然說許多創意可以由模仿開始，但是也需要加入自己的想法並加以改良，否則就只是抄襲而已。就現階段而言，臺灣有著缺乏藝術自我風格的問題。例如在建築方面，我們有閩式風格、日式風格、巴洛克風格、或是統稱歐式風格，但是我們說不出台式風格的建築；在藝術方面，中國的水墨畫、日本的浮世繪、歐美的各種流派，如抽象派、印象派、立體派等等，但是在臺灣卻找不到一個相應的風格，可以讓人明顯的認出這是台式風格。

臺灣數百年的歷史，受到許多不同文化的影響。長久以來，我們的藝術家始終追隨著西方的腳步前進，卻忽略了自身文化所代來的可能性。因此面對西方文

⁶⁴ 話你知：蛋撻效應，<http://paper.wenweipo.com/2013/08/29/TW1308290002.htm> (2015/01/15)。

⁶⁵ 雷神之後，下一個是？看台灣人一窩蜂的盲從特性，
http://www.gvm.com.tw/webonly_content_2093.html (2015/01/15)。

化時，多半將之奉為圭臬，彷彿只要是外國來的，尤其是歐美國家渡海而來的，就是最好的。在這樣的心態下，所呈現的就是無視自身文化，沒有自己風格及靈魂，一味追隨西方的模仿而已。

因此在鄉土運動勃興的社會氛圍中，出現了洪通旋風。洪通本人並未受過高等教育，同時也沒有受到學院派的風格洗禮，這種特色加上新聞媒體的推波助瀾，便產生了一股空前絕後的風潮。而洪通風潮的出現，原本可以讓臺灣藝術界自身的環境可以孕育出什麼樣的藝術風格，但是一方面洪通作畫只為著抒發情感，只為著爽快，並不是為了遠大的理想或高深的理念，所以內容較為淺白。如此一來雖然可以讓更多人欣賞並接受，不會因為缺乏藝術知識而產生距離，但是淺白也代表了作品中並沒有太多要表達的意念。此外洪通的創作只侷限在他自己生活的範圍中，內容就是當地的生活或是宗教相關的活動，而沒有和大時代的脈動連結。或許這可以歸因於他的出身，但是這也就造成了他的作品的調性，正如同如廖修平說的一樣⁶⁶，比較像是清粥小菜，而不會是滿漢全席。

另一方面，由於洪通並沒有和大時代的脈動連結，而且也沒有受到學院派畫風的影響，他的作品主要是以無師自通的方式創作，而且多是以自身的經驗以及觀點作為創作的靈感來源。這是多數藝術家在進行創作時的過程，但是由於洪通的出身低微，且未受過良好教育，因此他的作品並不是要表現深刻的含意，也不是要呈現時代的意義，更不是要表達在時代的脈絡中所體會的現象，因此就某種意義上來說，洪通現象也可以說是一種失根的現象，因為他並沒有經過臺灣藝術的脈絡洗禮，也沒有在臺灣的藝術發展中紮根，因此只能在臺灣的藝術史上曇花一現。因為他缺乏的是臺灣藝術的根，自然無法在臺灣藝術的脈絡上繼續成長茁壯。

藝術並不只是模仿抄襲，就可以感動人心，最主要的是文化內涵、省思、再

⁶⁶ 何政廣主編，《洪通繪畫素描集》，頁 47。

生⁶⁷的問題，也就是作品是否有自己的思想在其中。劉三豪說，臺灣的繪畫，很少能顯露這地域性的感覺來⁶⁸，別人的技法可以模仿，外來的風格可以抄襲，但是缺乏自我的作品，充其量也只是成為他人作品的複製而已。



⁶⁷ 郭少宗，〈兩極化與候鳥型藝術〉，葉玉靜編，《臺灣美術中的臺灣意識—前九〇年代「臺灣美術」論戰選集》，台北市：雄獅，1994，頁 91。

⁶⁸ 劉三豪，〈臺灣民藝裡開出的花〉，收錄於《臺灣視覺文化—藝術家二十年文集》，編選：郭繼生，台北市：藝術家，1995，頁 142。

第三章 研究方法

本章將說明研究方法與步驟，以下將就藝術本位研究方法以及創作研究設計做說明。

第一節 藝術本位研究方法

一、理論背景

在一般人的認知裡面，藝術代表的是人類主觀的情感表現，是屬於感性的部份，而科學則代表了對事物的觀察以及分析，是屬於理性的一面。因此科學是科學，藝術是藝術，兩者是不能混為一談的。然而，科技的發展使得藝術與科學之間的界線逐漸被打破。早期的藝術家大多以描繪自然現象為主，例如人像、風景、靜物等等，並且以畫作是否能夠肖似所描繪的物體，也就是以畫得像與不像去作為作品好壞的依據。但是自從照相技術的出現之後，畫得像不像已經不再是藝術家唯一關心的重點，而在工業革命之後，許多的科學理論出現，因此藝術家們開始在創作中加上科學的理論。例如印象主義受到色光論的影響，處理物體時不描繪物體的輪廓線，也不以黑色或褐色去描繪陰影，而是以色彩去表現光影變化以及物體陰影；新印象主義則更進一步的只使用原色以及色點進行創作；未來主義則受到當時工業文明的影響，將時間、速度加入創作之中，表現出物體的動感以及力量，以呈現當時社會經過工業文明洗禮的情境。

由以上藝術史的發展可以得知，藝術和科學同樣專注於理解世界的推論方式。同樣的，藝術和科學都能激發人類的想像力及創造力。因此，藝術與科學同樣具有超學科，也就是跨領域的能力。而要探究藝術與科學之間的關聯，可以藉由視知覺談起。所謂的視知覺，也就是個體對於諸如實體、字型、色彩辨別、組合與認知的能力。⁶⁹也就是我們藉由視覺去探索、辨別、理解事物的能力。因此，

⁶⁹ 葉玉玲，〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。

將視知覺放置於藝術研究中，可以同時反映科技性以及社會性兩大特質。同樣的，視知覺可以結合人類學與社會學來進行探索。由於藝術主要是根植在社會文化的基礎下所產生的創作表現，因此視知覺與社會文化的關係相當密切，藉由研究視覺系統的方法可以明白社會文化所建構的內容。⁷⁰

由前文可知，視知覺是探索、辨別、理解事物的方式，因此人類學及社會學同時具有視知覺的面向，以研究的設計和步驟來看，人類學和社會學的研究主要著重於視覺的探知方式，也就是主張以視覺探知去研究社會，Reiger 將此稱為視覺步驟（Visual Process）。而 Banks 認為，視覺系統（Visual System）中的影像（Image）、物件（Object）和詮釋（Interpretation）是通往這個世界的重要關鍵，例如我們可以將照片或者是圖片作為研究分析的對象。而根據 Chaplin 的說法，這是因為視覺和社會交織而成的結果。而除了對既成的視覺產物加以探究之外，視覺文本的創作可進一步看作是政治乃至批判社會的有力方法，亦即所謂的藝術本位研究方法。⁷¹

藝術本位研究打破了一般人對藝術與科學的傳統認知，一般大眾都認為，所謂的藝術家多半將主要的精神都投注在自身想像力與創造力的鍛鍊以及發揮，因此缺乏對理論的探索與實踐。但是就藝術創作而言，作品的產生除了藝術家的個人特質、生活經驗之外，同時也包括了與社會互動所交織建構而成的自我概念、文化價值等種種因素，而這些諸如感知、學習、思考以及溝通的現象，都是藝術家在與社會文化的脈絡互動中所產生。因此 Sullivan 認為，藝術作品是社會和政治活動的工具，也就是在社會的脈絡中反映社會現象。對藝術家來說，想像力與知識的開展就是研究的形式，也就是說，藝術本身就是一種知識形式。

此外，藝術創作的內容包含了各種影響作品的因素，其中有創作者本身的經驗、外在社會環境的影響、作品所使用的媒材等等。因此創作本身就是將在脈絡

⁷⁰ 鄧宗聖，〈藝術創作：發想與實踐－藝術本位研究的觀點〉，2013。

⁷¹ 劉仲巖，〈藝術本位研究方法論與方法的議題和前景〉，2010。

中思考與理解的過程，透過作品呈現，這也就是藝術實踐的範疇。Sullivan 認為，藝術實踐是強調實踐（Practice）為基礎，轉化（Transformative）為行動的理論，是一種彈性、跨領域、多重方法的詮釋過程。而 Eisner 則是將藝術實踐與藝術教育相結合，作為發展批評、創作及文化等三種藝術能力。其中批評能力著重於美感知覺與文學敘述；創作能力強調對材料的發現、運用以及開拓創作技巧；文化能力的是強調藝術創作產生的時代性及文化要素。⁷²

二、方法建構

藝術創作，也就是藝術實踐，是藝術家將在社會、文化的脈絡中思考溝通的結果，透過作品的形式呈現，所以需要運用媒材的技巧、美感知覺以及文學敘述的能力，以及掌握文化與時代的關係的敏銳度。Sullivan 將藝術家的探索過程，視為一種有彈性、跨領域、多重方法的詮釋過程，並且用「編織關係」來表示這種實踐狀態，說明藝術實踐就像是編織一般交織而成：

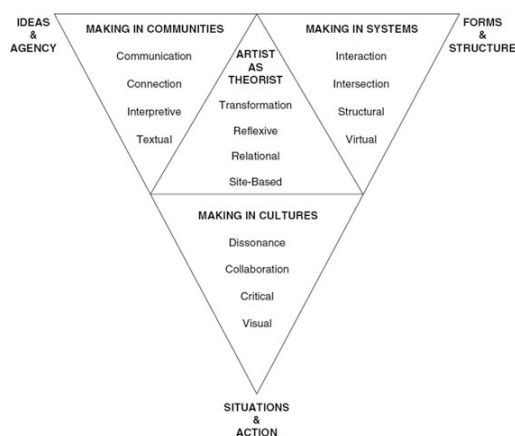


圖 3-1 編織關係⁷³

而 Sullivan 後續又將上面的圖形做改良，將對各種對視覺方面的論述當成繩子，將相關的概念、觀點以及想法，放到三角形的論述構型中，成為「形式、想法與情境」的思考框架。將上述的思考框架再轉變為「結構、行動以及行動者」，

⁷² 葉玉玲，〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。

⁷³ 葉玉玲，〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。

作為「經驗研究、詮釋論述與批判過程」三種研究行動。透過這種圖象式的思考技巧，將論述作創造性的重疊交織，建構出藝術實踐如研究法的後設論述。⁷⁴

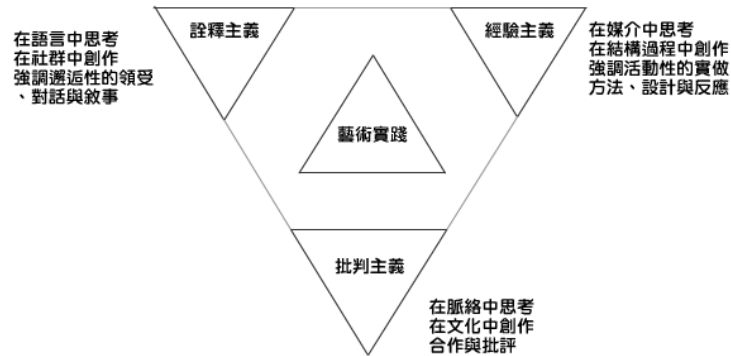


圖 3-2 思考框架⁷⁵

第二節 創作研究設計

筆者將透過藝術創作的方式，將臺灣藝術其中一部分的面相呈現出來，因此將綜合臺灣藝術史、藝術社會學、創作媒材的形式進行創作研究。

一、創作研究架構

筆者基於上述的元素以及 Sullivan 的建構圖形，建構出本論文的架構：

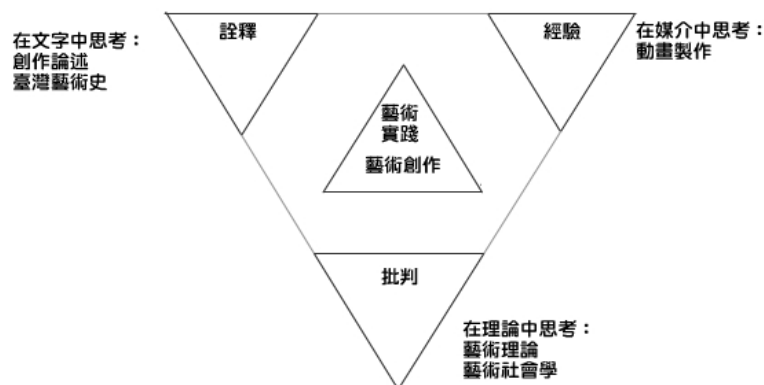


圖 3-3 本論文架構

⁷⁴ 葉玉玲，〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。

⁷⁵ 葉玉玲，〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。

在筆者的論述中，主要是在藝術的脈絡中思考，也就是藝術史的思考與詮釋，並進行論述。此外也必須思考相關的藝術理論，以及藝術與社會的關係。再者則思考藝術創作的形式，由於筆者將採用數位動畫的形式呈現，因此必須思考相關的技巧，例如軟體的操作，特殊功能的運用等等。而詮釋、經驗以及批判這三者交織而成的圖形，也造成了本論文的架構。

二、創作研究實踐

(一) 美術史研究

筆者研究的重點在於：一、台灣長久以來缺乏自我獨特的藝術風格或是藝術特色，大多是模仿或抄襲外來的風格；二、抄襲而來的風格或特色，由於缺乏社會及人文的基礎，因此無法長久。為此，筆者由台灣藝術史著手，了解台灣藝術二、三百年間的源流，而藝術又和社會有著密切的關聯，因此對於台灣歷史與臺灣社會現象也必須加以研究以及探討。

由於台灣意識在近年成為顯學，因此有許多史料被整理發掘出來。例如謝里法所著《日據時代台灣美術運動史》、林惺嶽所著《臺灣美術風雲四十年》、蕭瓊瑞所著《戰後台灣美術史》等，雖然有許多學者專家進行整理爬梳的工作，但是一方面起步太晚，另一方面這些史料早期並未受到太多的重視，因此有許多資料收集不易，使得資料略顯不足。後人在引用資料時，所能夠使用的資料來源有限。

(二) 動畫創作

在筆者的創作中，主要著重在故事的傳達以及故事腳本的撰寫。由於筆者的主要論述在「模仿而來的風格，因為沒有社會文化的支持，因而難以持久；而經由社會風潮一時興起的流行文化，同樣也難以持久」。

1. 媒材選用原則

針對上述的情況，筆者計畫以故事的方式呈現，由於動態的作品比較能夠呈現故事的內容，因此筆者的創作將以動畫的方式進行。由於國內的動畫大多數是由國外進口，且大多數來自美國與日本⁷⁶⁷⁷，根據統計，自 1974 年至 1995 年間，無線三台一共有 198 部動畫播映，其中日本製作的動畫一共有 175 部，佔了全部的 88.38%，美國製作的動畫有 22 部，佔了 11.11%，而由臺灣製作的動畫只有 1 部，僅佔有 0.51%。由於早期日本動漫佔了國內市場的大宗，因此目前國內的動漫作品受日本影響較大，例如角色方面大多充滿日式風格，而目前在市場上受歡迎的作品，多半也是來自日本。因此為表達「受到外來風格影響，因而缺乏自我特色」的因素，以動畫作為創作方式，格外具有意義。

2. 動畫媒材特性

選擇 3D 電腦動畫作為創作的媒材，乃是因為動態作品會比較靜態作品來得令人印象深刻，同時圖像可以承載大量訊息，將創作者所要表達的故事具體呈現，具有強大的滲透性。⁷⁸早期動畫製作大多是在賽珞珞卡上一張一張的作畫，再一張一張的拍攝，這種製作方式通常需要大量的人力以及時間，但是現在科技日新月異，目前有了數位科技的輔助，不論是利用電腦加工，或是直接在電腦上作畫之後製作成動畫，都可以節省許多的時間以及人力，特別是發生錯誤時，也可以迅速的修正，而不需要重頭畫過。而 3D 電腦動畫則可以更進一步，2D 動畫還是需要一張張的製作，但是 3D 動畫只要事先做好建模的工作，包含人物、物件、場景等，再設定好人物動作或是物件的路徑，最後加上光影渲染，再進行導出，要作出維妙維肖的效果也不是問題。

3. 動畫創作系列簡介

⁷⁶ 哲生的童年回憶，<http://www.jasonforce.com/memory/>（2015/01/04）。

⁷⁷ 批踢踢實業坊，https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/DE86/M.1270992443.A.99C.html（2015/01/08）。

⁷⁸ 林倩綺總編輯，《瘋動漫》，新北市：新北市政府，2013，頁 24。

筆者採取故事發展的形式，虛構一組人物，想要創作出一部賣座的影片，因此各小組分別參考其他作品後，提出自己的想法。但是他們只看見其他作品在市場上成功的例子，但是卻沒有真正將自己的想法置入其中，因此成果相當拙劣，紛紛遭到主事者的否決。最後由其中一員一組一個提案，藉由模樣特殊風格，卻又隱含某些文化及個人特色的元素，創作一種前所未見的作品形式，同時藉由大量的宣傳手段，果然在市場上大獲成功，但是當他們想再複製同樣的成功經驗時，卻遭到了失敗。

本創作預計製作五段動畫，在五段動畫之間以照片的方式做為串場。前面四段動畫分別對應「缺乏相關知識（文化脈絡）」、「抄襲舊有的事物」、「摹仿」、「只看到事情的表面，沒有分析背後的內容」的情形，第五段動畫將呈現「經過媒體包裝之後」，的情形。中間的串場則是組員們相互發表意見的場合。

第五段動畫將擷取洪通作品中的圖像為元素進行故事創作，因為洪通在臺灣藝術史上出現，正是社會想要擺脫西方文化的影響，找到自我文化定位以及價值的時刻，呼應了故事中製作小組所要的獨特、原創性，而且洪通風潮的出現及沈寂，也是經過媒體的推動，因此也可以成為故事進行的要素。

第四章 製作過程

由於筆者要藉由洪通風潮去呈現臺灣社會中模仿、抄襲的跟風現象，而在大致了解臺灣藝術的歷史之後，筆者便可以此為基礎，製作一部動畫作品，呈現這個過程，同時也藉此一併呈現洪通風潮的始末。

選擇洪通的作品作為創作的元素，是因為洪通的作品有著色彩豐富、天馬行空的性質，同時由於洪通並未正式學畫，因此他的畫作充滿了個人的原創風格，可以加強作品的獨創性。為了配合洪通作品中天馬行空的想像力，作品將以 3D 動畫的方式表現。因為以 3D 的方式製作，可以讓故事試著讓洪通的作品產生新生命。

第一節 選用軟體

在此筆者使用 MAYA 7.0，是由加拿大 Alias 公司所開發的 3D 應用軟體，目前在市場上被廣泛的運用，舉凡電影特效、3D 動畫製作、遊戲、網路多媒體等等領域，都有出色的表現。

早期製作電腦動畫時，由於受到硬體的限制的關係，通常必須由工作站級的電腦才能順利執行運算。但是隨著科技的進步，硬體不但功能更強，同時價格也相對便宜，目前在一般的家用電腦上也能做出相當專業以及出色的動畫或是特效了。

MAYA 目前最新的版本是 MAYA 2015。自從上市之後，MAYA 便約以一年一個版本的速度推出更新版，但是其基本功能在 1.0 版時就已經相當成熟，其後的版本都是在舊有的功能上延伸發揮。⁷⁹因此並不是在新的版本上才能做出特定的效果。所以我們可以打破迷思，不是一味的追求最新的版本或功能才能有好的作品，而是應該運用現有的資源去實現優良的創意。

⁷⁹ 科思數位映畫，《MAYA 動畫講座》，台北：金禾資訊。2006，頁 8。

第二節 故事設定

決定製作方式之後，接下來就要決定製作的方向，即作品該如何呈現的問題，由於筆者想要表達出在台灣的環境中，雖然有著各種創意，但是卻因為模仿和抄襲，因此沒能夠產生屬於自我的風格的現象，因此製作方向便由此著手。首先劇本決定如下：有一群人，他們想要製作一部能夠叫好叫座的影片，於是他們分成幾個小組，並各自製作一部短片，再由其中挑選一部繼續發展，作為正式的影片。但是經過評選之後，卻沒有一部入選，此時其中有一個人提供了一個意見：以台灣素人畫家洪通的作品為素材來製作，此一構想獲得認可，小組因此製作出一部前所未有風格的作品，並且獲得好評以及票房。而之後大家想要再依同樣的手法再創奇蹟，但有人提出之前能成功的原因，並且這種方法複製不易，因此大家決定打消念頭。

以上的劇情大綱在討論後略有更動，結局由「某人提出原本成功的手法不易複製，來使大家打消念頭」改為「大家決定依樣畫葫蘆的再製作一部片子，正當大家意氣風發，覺得成功在望時，觀眾卻不買帳，造成慘賠」。

主軸決定後，便可以決定各動畫內容。根據上述的綱要，必須製作五段動畫，各段之間以小組會議作為串場。

第三節 製作經緯

一、腳本說明：

本作品一共有「Galaxy War」、「Class Style」、「Running Man」、「Hay Day」、「創世神通」等五段動畫，除第五段之外，前四段的論述主軸在「抄襲和模仿而來的東西，如果沒有加入自己的思想，就不能夠感動他人」。因此前四段動畫在製作時刻意的以較粗糙的方式製作。前四段的動畫都有參考模仿的對象，而第五

段動畫「創世神通」為本作品最主要的動畫，並且是以「洪通風潮」做為創作發想。

(一) Galaxy War：

1.故事劇情：有一艘運輸船要前往某個超空間跳躍點，但因為當地有海盜出沒，所以沿途受到軍隊的保護。一路上平安無事，但是就在快到目的地的時候，海盜出現了，並且對運輸船展開攻擊。護航戰機奮力將海盜船趕走，雙方展開激烈的空戰，此時運輸船已經設定好目標，先一步進入超空間，而戰機的任務也已經達成，也不再戀戰，迅速的離開。只剩下海盜船，心有不甘的尾隨在後。

2.設計理念：本作品參考了電影星際大戰（Star Wars）、電視影集星際大爭霸（Battlestar Galactica）以及電玩遊戲銀河飛將（Wing Commander）等科幻作品，劇情的流程是以銀河飛將為主，也就是任務簡報、出發、會合、搜索、遭遇、回航。在此採用了其中的會合、索敵及遭遇。空戰場面是參考了星際大戰 VI 中的戰役場面。戰機等載具則參考了星際大爭霸的設計。

3.角色及元件設計：本作品時空設定在外太空，元件多是太空船等載具，因此首要任務是設計太空船。本作中出現的載具有戰鬥機、運輸船、小型戰鬥艇等，現分別說明：

(1) 戰鬥機：主要外型（圖 4-1）設計來源於筆者童年時的某一個小玩具，並且也參考電視影集 Battlestar Galactica 中的主要戰機 Viper 而設計（圖 4-2）。

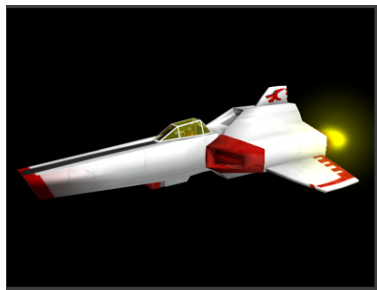


圖 4-1 完成後的戰鬥機

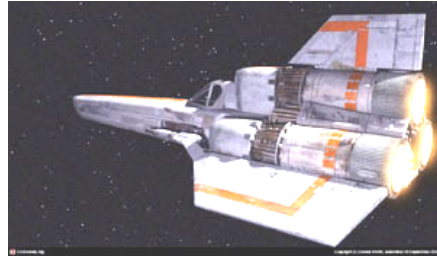


圖 4-2 Viper 戰機⁸⁰

而由於本劇中會出現駕駛員的特寫鏡頭，因此駕駛艙內部也必須加以建構。駕駛艙設計參考模型飛機內部構造（圖 4-3），也參考了現代戰機的駕駛艙結構及配置。儀表盤〔主顯示器〕則參考動畫 Macross 中主要戰機 VF-1 系列〔圖 4-4、圖 4-5〕，

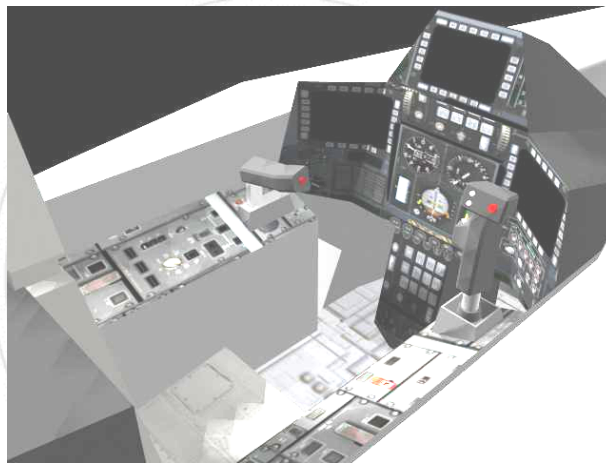


圖 4-3 設計完成之駕駛艙



圖 4-4 VF-1 戰機⁸¹

⁸⁰ <http://ppt.cc/FDfLq> (2015/03/05)。

⁸¹ Pixshark，<http://ppt.cc/uqrQW> (2015/02/21)。

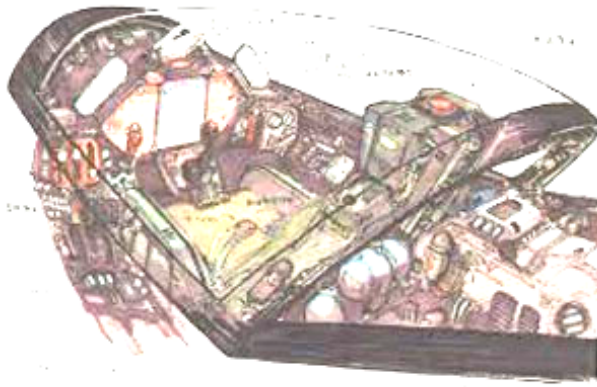


圖 4-5 VF-1 戰機駕駛艙⁸²

尾翼上的中隊徽則由筆者自行設計（圖 4-6）。

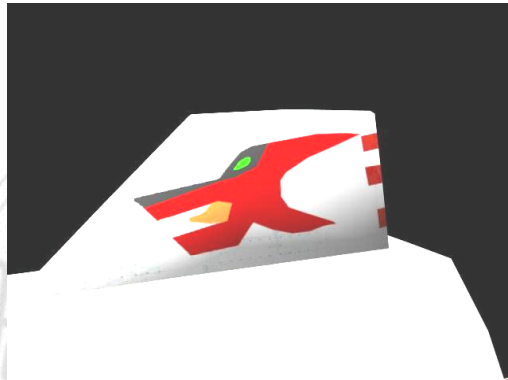


圖 4-6 機尾上的中隊徽

設計製作戰鬥機駕駛艙時，原本連節流閥、踏板、操縱桿亦一併設計製作完成，但實際設定場景時卻完全沒有出現，反而多浪費了時間。

(2) 運輸船：運輸船分為四個部分：船身、承載部、貨櫃、艦橋。(圖 4-7)

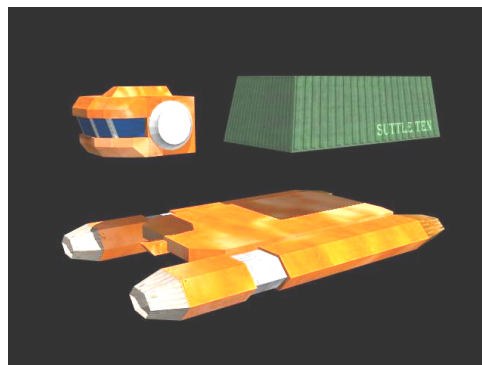


圖 4-7 運輸船分解圖

⁸² Macross World，<http://www.macrossworld.com/mwf/index.php?showtopic=31405&page=2> (2015/02/21)。

船身的外型同樣是參考筆者童年時某個小玩具，但對其細節已遺忘得差不多了，只大略記得艦首的模樣。(圖 4-8)



圖 4-8 運輸船艦首部份

承載部(圖 4-9)則是參考了動畫機動戰士 Z 中出現的大氣突入裝置。(圖 4-10)

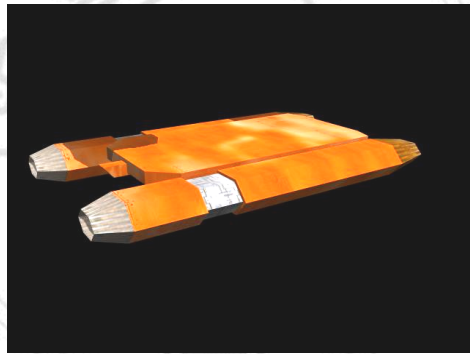


圖 4-9 運輸船承載部



圖 4-10 大氣突入裝置⁸³

⁸³ <http://simpleformup.seesaa.net/image/gundam-Mk2.html> (2015/03/13)。

貨櫃部則是參考現實世界中的貨櫃外型，再加以變形，以符合太空中可能出現的形象。(圖 4-11、圖 4-12)



圖 4-11 真實貨櫃⁸⁴

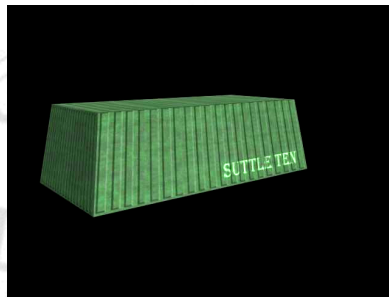


圖 4-12 太空貨櫃

至於艦橋的部份，人員工作分配是大略參考一般大型飛機的配置，有機長、副機長、領航員(圖 4-13)，位置分配則是參考影集 *Battlestar Galactica* 中塞隆人戰機的配置的方式，正副駕駛員坐在前方，機長位在後方。(圖 4-14)



圖 4-13 運輸船人員配置

⁸⁴ 大立貨櫃屋實業社，<http://www.jinglejingle.com.tw/products-tchinese.html> (2015/03/10)。



圖 4-14 塞隆戰機人員配置⁸⁵

(3) **小型戰鬥艇**：也就是海盜船所使用的戰鬥艇。為講求快速、機動性強的特點，因此將其設計為單座、單引擎的小型戰鬥艇。由於劇中並未出現敵方人員，因此省略駕駛船內部結構的設計與製作。(圖 4-15)



圖 4-15 戰鬥艇四面圖

(4) **人物設計**：因為本作品在故事設定中同樣有「角色尚未決定」的理由，所以人物的模型直接沿用事先已經製作完成的人物模型，加以細部修改完成，以節省時間。所以人物只須要設計太空裝，以及頭盔即可。(圖 4-16)



⁸⁵ Darth Mojo, <https://darthmojo.wordpress.com/2008/05/13/bsg-vfx-anatomy-of-a-cylon-extras/> (2015/03/12)。

4.場景設計

(1) **場景佈置**：在進行場景佈置時，參考實際電影拍攝的方式，針對特寫、中、近景等需要對模型進行改動，例如駕駛員的特寫鏡頭就刪除機首部分〔圖 4-17〕，拍攝控制台就只留下控制室〔圖 4-18〕，遠景就拿掉駕駛船內部結構。如此除了可以精確的找到拍攝的角度及動作外，還可以降低模型的精細度，進而節省電腦運算的時間。



圖 4-17 切除機首部份的戰鬥機

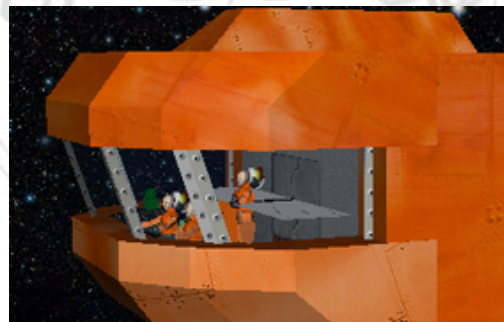


圖 4-18 只有艦橋部份的運輸船

(2) **戰鬥場景**：在筆者的認知中，太空戰鬥一般會使用雷射武器或是離子光束等光線武器，才具有科技感以及未來感。在此大致說明製作過程：

a.雷射：在製作上使用了粒子效果〔Emitter〕，將分子噴射流向以及密度等參數設定完成後，使用置換（Instancer）的功能，將粒子至換成鐳射光即可。

b.離子砲：而劇中出現的離子砲〔Ion Cannon〕，在設定上的用意在癱瘓船隻的行動能力，在此直接使用 MAYA 內建的閃電〔Lightning〕功能即可達

成，參數直接使用原始設定，不需修改。

c.防護罩：劇中出現的防護罩使用 Poly 元件以及貼圖達成。貼圖使用 png 格式圖片，使球體產生如透明泡沫般的感覺，最後再讓球體發光即可。場景中防護罩只要在遭受攻擊時出現即可，不需持續出現在畫面中。

d.太空：背景的星空原本打算利用 MAYA 內建 Visor 中的 Galactic 功能，但實際使用後發現無法製作出好看的星空，效果完全不如預期，此外這種方式也佔用太多系統資源，造成電腦運算延遲，因此最後還是決定以貼圖完成。

上述工作準備完成後，再配合劇本，設定場景物件及人物動作即可。

(二) **Classica Style :**

1.故事劇情：在一個罪惡橫行的都市中，罪犯們肆無忌憚的壓迫著群眾，善良無辜的人民迫切期待英雄的出現。此時由外地來了一個獨行俠，他直搗黃龍，殺入罪犯的巢穴，隻身將惡黨們全部打倒，最後瀟灑的離開，拯救了這座城市。

2.設計理念：本段作品主要是參考了 90 年代的電視影集英雄片。在這些故事中，都會有一個或一組英雄人物，出面解救受到欺凌的小人物，例如天龍特攻隊 (The A-Team)、霹靂遊俠 (Knight Rider) 等。這些英雄人物具有某些特殊能力或行事風格，只要能夠達成目的，即使違反法律也不在乎。本動畫的時代背景設定在 1930 年代，所以本劇模仿黑白默片的形式，全片沒有色彩，只以黑白顏色呈現，同時全片也沒有對白，只有在手槍射擊時有一聲槍響而已。

3.角色及元件設計：本作品背景故事在城市中，所需要的元件有：主角、配角、車輛、房間、球檯、箱子、桌子、收音機、椅子等。

(1) **人物：**由於本作品走寫實風格，人物比例需要接近真實人物，因此建

模時是以人體比例作為範本建構。〔圖 4-19〕

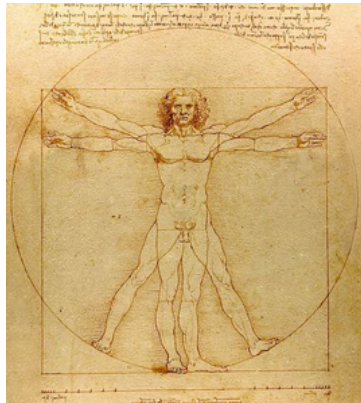


圖 4-19 達文西的維特魯威人⁸⁶

在設計角色面部方面，因為一來角色之間沒有對白，只有動作，二來除主角外，其他全部是地位相同的配角，此外在本作品製作小組的劇本中，尚未決定由誰飾演何種角色，因此僅需一個人物模型，大略製作五官，省略全部細節。之後再將由這一個人物模型分別進行修改，以作為主角及配角的外型。

(2) 車輛：車輛外型結合老爺車〔圖 4-20〕及舊式 F1 賽車〔圖 4-21〕的外型，以突顯主角與常人不同。



圖 4-20 老爺車⁸⁷

⁸⁶ Wiki Media，http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg (2015/12/24)。

⁸⁷ 品質-時光飛逝經典永存 重溫老爺車歷史輝煌時刻，
<http://sports.sina.com.cn/golf/2008-05-05/10353641755.shtml> (2015/02/24)。



圖 4-21 F1 賽車⁸⁸

(3) 其他元件：其他元件則參考現實生活中所存在的物件製作。

4.場景設計：本作品場景分為城外、城市、街道、室內四個主要場景，現分別解釋：

(1) 城外：本場景的作用只是作為過場，用意是在介紹幕後工作人員，因此畫面會在各鏡頭間切換，同時也有表示主角是從外地而來的含意。在城外的場景利用「近大遠小」的觀念，模擬出了透視的原理。〔圖 4-22、圖 4-23〕



圖 4-22 「城外」場景

⁸⁸ Hoot, <http://www.hoot-uk.com/2011/07/more-than-100-f1-cars-to-race-at-silverstone-classic/> (2015/12/24)。

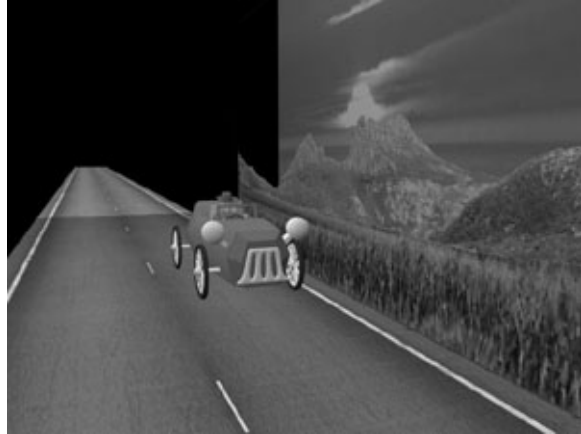


圖 4-23 「城外」場景全貌

進行的速度上，遠方的山移動較緩慢，中間的草地較快、近處的道路速度最快，以這樣的方式製造出廣大遼闊的感覺。最後當主角進入城市中時，由於場景與角色之間的距離太近，移動時會造成二者的衝突，因此必須則將主角的車輛由近至遠、由大至小的縮放，以符合視覺上的變化。車輛則使輪軸自行轉動，但是經過測試後，發現即使已經設定為車輪轉速為一秒一千圈，但是輪子在轉動時並沒有產生快速旋轉的感覺〔圖 4-24〕，這是因為轉動時輪輻太過清晰，沒有產生高速運轉時所應有的殘影，解決方式可利用貼圖的方式，將輪輻的部分獨立並且模糊後貼上〔圖 4-25〕即可。



圖 4-24 沒有高速旋轉的感覺



圖 4-25 有高速旋轉的感覺

(2) **抵達**：此處主角抵達並停車的場景，背景只需使用貼圖即可。當車輛煞車時，由於慣性作用，人體會向前移動一小段距離，之後再迅速的回到原姿勢。

(圖 4-26) 此處將這個動作表現出來。



圖 4-26 煞車慣性連續動作

(3) **室內**：本場景為營造出地下倉庫的感覺，因此大量擺設木箱等物；而由於此處為地下聚會所，因此中間再放置一具撞球台；再散置著幾面桌子，加上酒瓶、收音機等物件，成為花天酒地的場合。(圖 4-27)



圖 4-27 「室內」全景

4.動作設計：

(1) **人物動作**：建好人物模型之後，接下來便是設定骨架，設定骨架的方式，坊間許多書籍都有詳盡的解釋，在此也不在贅述，但是一般在動作骨架方面會使用 IK Handle 等工具，通常使用上述工具時，就可以輕鬆的調整角色的動作，但筆者在實際使用時，常常會受限於上述工具的作動範圍，例如要讓角色舉手時，因 IK 的位置有誤差，造成角色動作突變，或是動作中肢體穿越至意想不到的地方等（圖 4-28），因此筆者決定不使用 IK 等工具，而是直接調整角色的骨架，如此雖然所需步驟較多，但卻較能達到筆者的需求。



圖 4-28 肢體呈不正常姿態

(2) 場景動作：

a. **撞球檯**：在本段動畫中有一個撞球台打球的場景，原本打算個別設定台球的路徑，但是因為個別設定必須考慮諸如路徑、碰撞、角度、力道等等的問題，處理起來相當麻煩，因此此處利用 Passive Rigid Body（被動硬體）以及 Active Rigid Body（主動硬體）的功能，將球設定為 Active Rigid Body，桌面設為 Passive Rigid Body，但因為桌面已經先完成包括球洞等的細節，在設定上比較麻煩，因此在此另外再放置一塊類似檯面的凹槽，使其與檯面重疊，並將其設定為 Passive Rigid Body，再將透明度設定為零，使其完全隱形，如此便完成檯面的設定，最後只要設定白球及出的物線，其餘關於擊球後的反應，全部交由程式自行運算，大幅減少設定場景所需的時間。（圖 4-29）

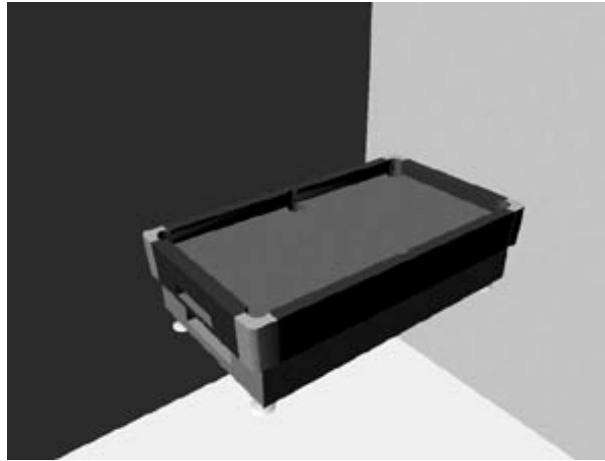


圖 4-29 完成後的撞球檯

b.打鬥場景：劇中有一組主角與眾惡黨格鬥的場景，但是如果完整的呈現格鬥的動作，將會耗去大量的時間和精神，因此本段使用「相片」的方式，事先將格鬥的動作一一設定之後，分別 Rander 成單張圖片，之後轉為 AVI 檔，便可直接與其他影片結合。

c.手槍射擊：劇中主角會取出一把手槍射擊，因此需要火光效果。經過包括粒子、貼圖等的各種測試，最後決定使用「瞬間移動」的方式作出火光效果。也就是先以 Poly 製作火光模型（圖 4-30），並將其設定為發光模式（圖 4-31），之後放置於鏡頭看不到的地方。當場景中角色射擊時，讓火光元件出現在槍口的位置，由於火光出現的時間大約只有 0.1 秒，因此只須讓火光元件出現一個影格的時間即可，之後再放回鏡頭看不到的地方，如此便可以表現出槍口瞬間出現火光的效果。

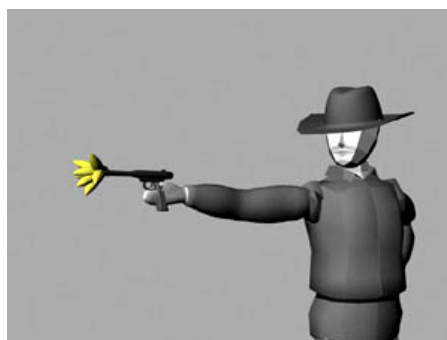


圖 4-30 槍口火光元件未發光



圖 4-31 槍口火光元件發光

(三) Running Man :

1.故事劇情：本段劇情以預告片的方式呈現，因此場景的切換方式以蒙太奇的手法剪輯。一開始主角一個人在公路上跑步，畫面切換到主角坐在海邊，似乎心思重重，之後主角佔了起來，面向夕陽，立下決心，要以跑步的方式振作起來。之後主角出現在公路上繼續跑步，下一幕出現在沙漠中，氣喘吁吁的，表示在跑步的過程中，仍會遇到種種的困難與挫折；但是主角仍然繼續堅持，不被逆境打倒。之後主角出現在幽靜的夜色中，表示在跑步的過程，也就是追尋理想及希望的過程中，也會出現讓人心曠神怡、今神愉悅的事物。最後主角跑向遠方，跑向光明，跑向康莊的未來。

2.設計理念：本段是從電影阿甘正傳中，主角在沙漠公路跑步的場景取得靈感。筆者家中的第四台常常有地方廣告蓋台，其中有一個錢莊廣告動作如下：一個人背對鏡頭接聽電話，台詞是：「哦~你不要再打了，我在準備了！」，而這個廣告又是「參考」自另一個廣告：一個男子在路上跑步，隨著時間一天天過去，男子身後也跟了一群人，彷彿他是得到啟發的先知，所以要跟隨他，最後男子因為長時間在外奔跑，此時已是蓬頭垢面、滿臉鬍鬚。就在這時男子身上響起了電話鈴聲，男子接起電話，拿著醬油說：「哦~你不要再打了，小罐的找不到，大罐的好不好！大罐用比較久~」而這一段可以看出是「參考」自電影「阿甘正傳」中主角在公路上跑步的那一段。因此只要一想到沒創意的「抄襲」，筆者腦中自然就

會浮現這個畫面。

本段動畫為對原著表現敬意，因此同樣將場景設定在公路上，而因為如果以平敘的方式表現故事，又會讓原本就很單調的動畫顯得更無聊，因此場景切換的方式是以「蒙太奇」的方式表現，將動畫中的片段打散後重組。本段劇情的場景有公路、海岸、沙漠、夜間小徑。公路是主要的畫面，主角大多數的場景設定在這裡；海岸則是主角被困在小島上，表示主角受到挫折，而後主角起身望向遠方，表示主角決定振作。沙漠則是表示主角雖然已經決定自立自強，但仍然會遇到許多挫折和阻礙，將主角困住。夜間小徑則是表示主角在路途上也會看到許多的美景，同時也是暗示主角得到許多收穫。最後主角跑向光明，表示主角光明的未來。

3.角色設定：由於本作品為一角色在跑步，因此人物必須注意動作的正確性。（圖 4-32 及圖 4-33）

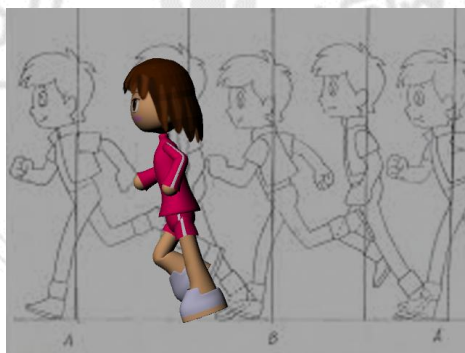


圖 4-32 跑步分解圖（一）

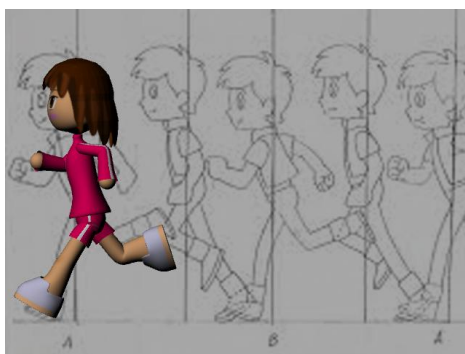


圖 4-33 跑步分解圖（二）

在角色設計方面，初期製作時便決定採用動漫畫人物。在此參考了日本 TAITO 公司出品之人偶「Pinky Doll」(圖 4-34)，並以之為藍本，經過修改後建模。



圖 4-34 pinky doll⁸⁹

人物的動作設定方式與 Classic Style 相同，也就是將骨架安裝完成之後，不透過 IK HANDLE 來設定動作，而是直接控制骨架來完成動作設定。

4.場景設計：本動畫藍本為電影「阿甘正傳」中，主角在公路上跑步的場景。(圖 4-35、圖 4-36)



圖 4-35 電影「阿甘正傳」海報⁹⁰

⁸⁹ Pinky Street Miniature Dolls , <https://www.pinterest.com/etradersplace/pinky-street-miniature-dolls/> (2015/04/17)。

⁹⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Forrest_Gump (2015/04/24)。



圖 4-36 電影「阿甘正傳」跑步場景⁹¹

本段動畫因為故事中的設計小組打算將其實際成為電影的關係，所以採用預告片的方式表現，因此影片需要快速的在各場景中切換。計有：公路、海島、沙漠、夜路等。

(1) **公路**：在各場景中，「公路」的設計相對較容易，而為了配合場地環境，同時若只有角色一人在路上跑步，會顯得相當單調，而且兩旁有物件，除了可以襯托角色身處的環境，同時也可以來表現人物前進的感覺，因此增加籬笆、消防栓、路燈等等物件。(圖 4-37)



圖 4-37 籬笆、消防栓、路燈等物件

(2) **海島**：在海島場景的製作上，盡量採取精簡原則。海島本體使用 Sculpt Geometry Tool 功能，拉扯平面元件即可。海面則使用 MAYA 內建的 Ocean 功能，參數則並無特別改動，採用其原始設定即可。

⁹¹<http://www.rumoaotour.com/corrída/2014/7/22/could-forrest-gump-have-possibly-survived-his-epic-run> (2015/04/24)。

背景則直接使用夕陽為背景，以營造「夕陽西下，斷腸人在天涯」的意境。由於本場景同時會有「失意」以及「振作」兩個劇本，因此以湛藍的海水和橘紅色的天空所產生強烈的顏色對比作為表現方式。(圖 4-38)

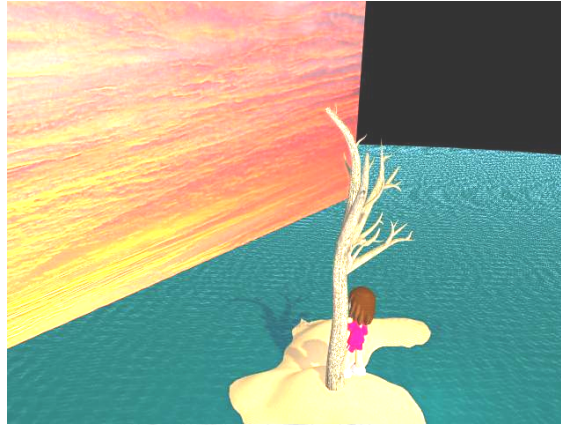


圖 4-38 海島全景

(3) 沙漠：為表現炙熱的感覺，沙漠場景的色系採用以黃色為主的暖色系。沙地則設置一個平面，表面以貼圖表現即可。而在地平線的位置，由於背景的陰影投射在沙地元件上，造成了遠方配置幾座山的假象，而在遠方天空與地面交界的位置配置山脈，除了可以產生距離感之外，同時也遮住地平線的位置，將天空與地面區隔開來。成了誤打誤撞的結果。(圖 4-39)

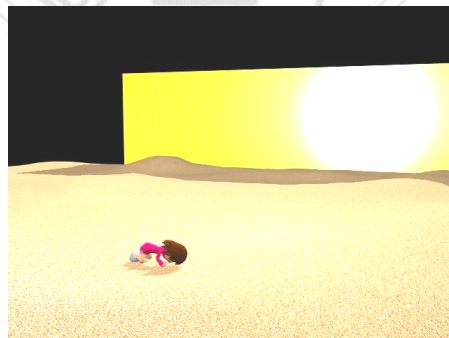


圖 4-39 沙漠全景

(4) 夜路：本場景重複使用海島中的樹木元件，其他如山坡、夜空作法與前述各景大致相同，在此不再贅述。但在此場景中，原本要讓月亮發光，但經過測試，無法產生柔和的光源，效果並不如預期，因此月光直接以貼圖完成，並沒有發光元件配置。(圖 4-40)

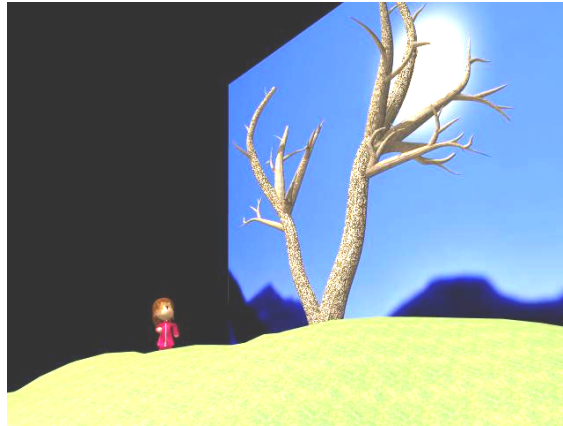


圖 4-40 夜路全景

5.動作設計：由於本作主角動作大多在跑步，因此必須注意跑步的動作。為了解人類跑步的動作，筆者除了觀察人類跑步的動作之外，也在網路上找到了動作分解，之後決定採用較誇張的跑步方式，不完全採用真實人類的跑步方式。經過筆者自行測定，小跑步的步伐大約是一秒一個循環，也就是一秒兩步。因此只需要設定一秒完成一個跑步的動作循環即可。〔圖 4-41、圖 4-42、圖 4-43〕

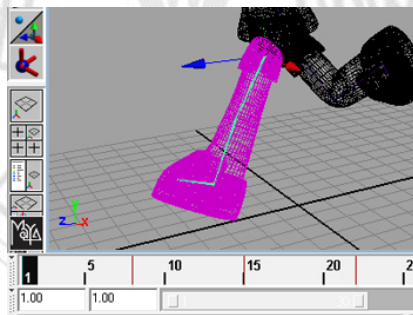


圖 4-41 設定起點

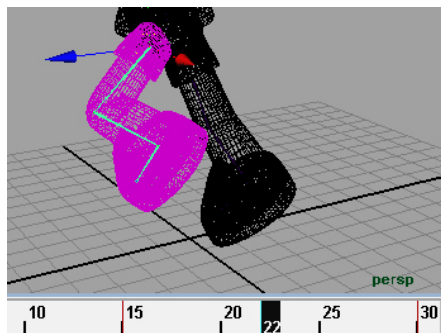


圖 4-42 中間動作微調

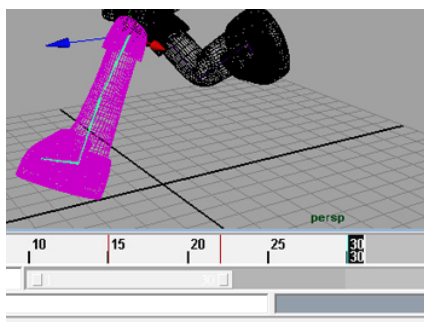


圖 4-43 設定終點

設定完成後開始測試動作，此時會發現當完成一個循環，進入下一個循環時，腿部動作不大自然，這是因為腳部移動一個循環時，會直接回到原始位置，但是並沒有考慮到接下去的動作，因此一個循環之後會有很明顯的「頓點」。解決的方法是利用 Window>Animation Editors>Graph Editor，將每個關節的動作調整得較為平滑即可。(圖 4-44、圖 4-45)

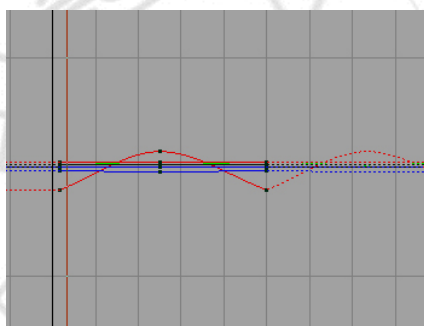


圖 4-44 動作圓滑前

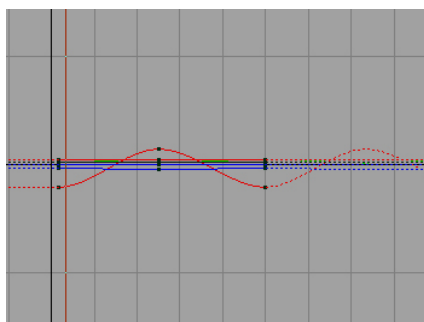


圖 4-45 動作圓滑後

調整完畢之後再測試，就會發現動作變得較為順暢。之後其他如雙腳、雙手、頭、腰等皆以同樣方式設定即可。

設定完動作，將角色放入場景中測試。由於人類跑步時除前進外，還有身體上下移動的運動，因此人物動作除四肢運動的設定之外，還須設定上下的移動。在本場景中，由於主角只需要在原地上下「跳動」，不需真的移動，因此前進的動作是同時移動場景上所有物體及攝影機，利用同時移動物件與攝影機的方式產生主角正在移動的感覺。

(1) **公路**：公路場景不停重複切換鏡頭位置，藉著由腳、身、頭等等畫面漸進切換方式的，試著讓觀者逐漸帶入跑者身處的環境中。

(2) **沙漠**：為了達到「逼近」的感覺，沙漠場景的攝影機只須從遠至近推進即可，但是第一次使用五秒的效果不佳，感覺上太拖泥帶水，經過陸續測試及調整，最後決定鏡頭只用一秒就移到主角身邊，最能表現「逼近」的感覺。

(3) **夜路**：在「夜路」景中，使用了 Motion Path 的功能，本功能可以讓元件沿線的路徑前進，是在表現物件不規則移動時很方便的功能，在此只是很單純的讓角色配合地形變化，由 A 地移至 B 地而已。

(四) **HAY DAY**：

1.故事劇情：平靜的小農莊住了一隻小熊，有一天，小熊在悠閒地農莊中散步，突然！不知從何而來的殭屍大軍出現要攻擊小熊，小熊受到生命的威脅！在此千鈞一髮之際，出現了一群手持各種武器的英雄，她們擊退了殭屍，保衛小熊的安全，帶來農場的和平。

2.設計理念：本作品名稱及故事內容都是參考遊戲而來。名稱取自同名遊戲「卡通農場」〔HAY DAY〕，是一個農場經營的遊戲；而故事內容則是取自植物大戰殭屍〔Plant VS Zombie〕。本段動畫如同目前的遊戲一樣，不需要太多故事性，只須表現出大量的殭屍，以及各種武器就可以。場景只需要農舍、草地，背

景為讓人有遊戲的感覺，因此不考慮精細製作，盡量製作成有木板布景的感覺。此外相對於「植物大戰殭屍」中多樣的武裝，本段作品也有不同的武器組合：火球、閃電、子彈、飛刀、斧頭等，但經過取捨後，決定留下叉子、雷射槍、火箭筒、機關槍四種作為代表：叉子為和主題 HAY DAY 以及農莊相契合，因此獲選；雷射槍是因為其所造成的視覺效果最強；火箭筒是因為一般遊戲中都有火球這項武器；機關槍則是因為這種武器射擊時的刺激度相當高。

本作品主要是參考手機遊戲「植物大戰殭屍」(圖 4-46)，因此主要角色有殭屍、植物，而為了與遊戲有所區隔不要太過相似，因此將植物改為小熊，如此改變有幾個意義：一、沒有抄襲的顧慮；二、角色可以做其他發展，例如商品化等。



圖 4-46 「植物大戰殭屍」標題畫面⁹²

3.角色及元件設計：

(1) 小熊：小熊的設計以「可愛」為首要條件，而可愛的設計在：大頭、小身體、圓形的五官、置於中線的眼睛、五短身材、給人無辜的感覺。(圖 4-47)

⁹² <http://www.popcap.com/games/plants-vs-zombies/extras> (2015/03/14)。



圖 4-47 主角：小熊

(2) 殭屍：因本劇在本故事中的設定是低劣的製作，因此殭屍並不打算製作得太精細。皮膚為表現恐怖、噁心的感覺，以綠色為基調，加上無神的大眼、僵直的身軀，使成為筆者心目中的殭屍形象。(圖 4-48)



圖 4-48 敵方：殭屍

在殭屍動作方面，原本打算讓殭屍拖著身體前進，但是一方面動作設定比較複雜，二方面再次考慮本作品的設定是製作低劣的作品，因此最後決定讓殭屍以誇張的方式前進。(圖 4-49)



圖 4-49 殭屍行進圖

(3) **英雄**：相對於「植物大戰殭屍」中各式各樣的植物武器，本作品也設計了一些英雄角色對抗殭屍：火炎叉、火箭筒、雷射槍、機關槍等：

a.火炎叉：因為故事發生在農場，所以要有一根草叉。先以 Poly 製作一根叉子，之後再使用 MAYA 內建的 Fire 效果，讓叉子本體著火。原本是設計成只有叉子的前端著火，但經過測試之後，發現這樣的視覺效果不夠震撼，因此最後讓整根叉子都有火焰的特效。(圖 4-50)



圖 4-50 火炎叉英雄，尚未加上火焰特效

b.火箭筒：外觀是參考日本動畫「機動戰士 Gundam」中的武器 Gundam Bazooka (圖 4-51) 以及美製 M20A1 火箭筒 (圖 4-52)，讓火箭彈從裡面發射出來即完成。(圖 4-53)



圖 4-51 Gundam Bazooka⁹³

⁹³ Gunpla Work，<http://ibest.rmutp.ac.th/2011/04/rx-78-2-gundam-ver-2-0/> (2015/03/14)。



圖 4-52 M20A1 火箭筒⁹⁴



圖 4-53 火箭筒英雄

c.雷射槍：先製作一把手槍，再使用 MAYA 內建的 Lighting 特效而成。雷射特效設定方式與一樣是採用「瞬間移動」的方式完成。(圖 4-54)



圖 4-54 雷射槍英雄

d.機關槍：機關槍的設計是一個大筒子加上可旋轉的槍管而成，(圖 4-55) 槍口火焰與 Classic Style 的手槍火焰表現方式相同，但是手槍火焰只有一發，而機關槍必須連續射擊，因此需要大量火焰，所以必須製作四、五個火焰輪流出現。

⁹⁴ 後備軍友俱樂部，<http://army.chlin.com.tw/BBS/viewthread.php?tid=7846&page=4> (2015/03/14)。



圖 4-55 機關槍英雄

4.背景設計：則為表現出紙板佈景的感覺，因此山、樹、太陽等皆以 Poly 製作成平面而已，而物件也不採用貼圖，用最單純的顏色渲染。(圖 4-56)

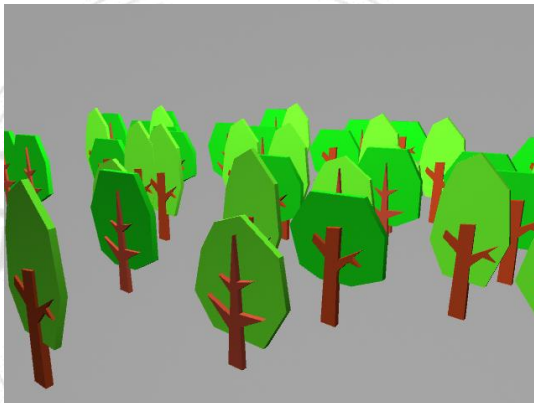


圖 4-56 平面化的樹

(五) 創世神通：

1.故事劇情：主角在一間貼滿動漫作品的小房間作畫，突然桌上的書本滑下來，書中的人偶有了生命，跑到一個小洞裡去。主角覺得好奇，也跟著跑了過去，卻被吸入另一個世界。在那個奇幻的世界，主角遇到許多奇妙的事情。最後主角找到了小人，卻發現這一切只是一場夢。最後主角決定不再理會剛才的幻境，繼續畫著剛才尚未完成的畫作。

2.設計理念：本段為全作中主要表現的部分，各場景都有其意義。

(1) **小房間 (一)**：本段房間呈四方形，佔地約八坪，前方一扇窗戶，右方一扇門，中央設一張桌子和椅子。除此之外，並無其他傢俱，而主角坐在房間中央，有主角還在閉門造車的意思在。四周的牆上貼滿了各式動漫的海報，主角在紙上描繪著知名動漫角色，暗示主角受到外來的風格影響。此時，變局出現，桌上的一本書滑下，並自行翻開，從中出現一個小人。這個小人是由洪通作品中出現，表示這是給主角的一個啟發。小人接下來跑到牆角的小洞中，主角隨後跟上，並被吸入洞中，讓主角展開一段奇幻旅程。

(2) **廟**：洪通的作品最早因為是掛在台南五王廟而被發現，才從此受到重視，因此第一個景便設計為廟。在廟埕兩旁豎立著巨大的洪通作品，宛如城牆一般，屏蔭著廟埕，一方面表示接下來就是要進入洪通的世界，另一方面暗示洪通作品其實很偉大。之後主角騰空飛起，在洪通作品前飛翔，這是為了大略讓觀眾看看洪通作品的特色，另一方面再提醒觀眾，這是奇幻世界，什麼事都可能發生。最後洪通的作品依序飛上天，表示洪通的作品開始受到大家重視，已經有一定的知名度了。

(3) **迷宮**：本段作品是表現一般觀眾在欣賞洪通作品時出現的感覺。一開始主角出現在一條走道上，兩旁是希臘風格的柱子，暗示洪通作品已經進入神聖的藝術殿堂之內，之後主角隨著一開始出現的小人進入迷宮，這是為了表示一般人在欣賞洪通作品時會有「看不懂」、「不知道在畫什麼」、「如墜五里霧中」的反應。而迷宮牆面的設計刻意使用置底白線條，是因為營造神秘的感覺，因為有傳言說洪通的畫是受到神靈啟發，所以他的作品充滿神秘色彩，所以又稱他為「靈異畫家」。

(4) **小花園**：小花園原本的設定是「主角徜徉在萬紫千紅的小花園中，四周有生物飛舞」，目的在讓觀眾享受洪通作品的特色。但是一方面這樣的作法會花更多的時間，而且內容不容易接到下一個場景，而且故事性也不夠深刻，因此

內容更改為「面對一個像是摩天輪的東西，上頭的輪子不停轉動。四周有活物飛舞，騷擾著主角」。在此是為了表示洪通在成名後，開始受到成名後帶來的壞處。在台北的展覽結束之後，洪通雖然出名了，但是關於利益的糾葛，還有為了一睹洪通畫作，慕名而來的訪客，打亂了洪通平靜的創作生活。⁹⁵洪通在畫作展出的時候，擔心自己受到利用，也為了保護自己，不但拒絕出售畫作，同時也向主辦單位提出作品界展費用的要求。但因為缺乏對現實的理解以及處理事物的手腕，日後都因金錢產生問題。⁹⁶最後主角在這些事物的攻擊下，落荒而逃。

(5) 碼頭：孤立在大海中的碼頭，沒有出路，也不知該走何處；風潮過後，該何去何從？本段延續「小花園」的劇情，目的在試著為洪通風潮作一個沉澱。雖然洪通選擇回到自己的天地，將自己封閉起來，不再與外界接觸。⁹⁷但在此處，筆者不提供任何答案，只是讓巨大的角色出現，將徬徨無助的主角帶離此處。

(6) 煙火秀：在此主角終於找到了小人，同時小人也不再是小人，而是和主角一樣大的人物。此時主角伸出手，似乎要抓住小人，但小人卻讓主角欣賞一場美麗的煙火表演。正當主角沉醉在美麗的煙火表演中時，突然發現自己其實還坐在原來的書桌前。

(7) 小房間 (二)：本段主角找到小人，表示旅程快結束了，而變大的小人則是告訴主角，不要看輕了剛才奇幻旅程上出現的事物，表示洪通的作品，不是小玩意，也不是遙不可及的幻覺，而是一直在主角的身邊。之後的煙火表演一方面為旅程作結束，同時也暗示洪通風潮就向煙火一樣，絢爛之後便歸於沉寂。主角回到現實世界之後的反應：發現自己還坐在書桌前，桌上擺著書本，主角拿起書，看了看，並未打開就直接放回書架上，之後繼續畫自己的動漫人物，這是表示洪通風潮過了之後，並未能在社會上掀起持續性的風潮，大家還是寧願接受外

⁹⁵ 洪米貞，《靈魅·狂想 洪通》，頁 155。

⁹⁶ 洪米貞，《靈魅·狂想 洪通》，頁 88。

⁹⁷ 洪米貞，《靈魅·狂想 洪通》，頁 90。

來的題材，而不願試著創造屬於自我的風格。

3.角色設計：本劇為本作品最重要的一段，因此原則上不論場景、人物、背景等都應該是最複雜的一段，但實際上有了前幾部的經驗後，設計起來卻相對的簡單許多：

(1) **主角：**主角一開始是設計成一個沒有五官、沒有身體明顯特色的人形。

(圖 4-57)

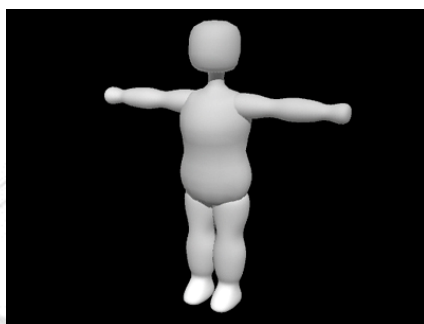


圖 4-57 沒有明顯特色的人形

而設計完畢後，又覺得沒有特色，也沒有辨識度，因此改成以小孩為藍本，設計一個小女孩進入奇幻世界。以小孩為藍本的原因是小孩子通常比較純真，比較能夠接受奇幻的事物；設計成小女孩是因為筆者家中有現成的藍本，因此設計上沒有太大的問題。(圖 4-58)



圖 4-58 主角最終設定

(2) **洪通小人：**這個角色在本動畫中具有關鍵的位置，因為它要帶領主角進入奇幻世界，而在整個故事中，主角將追隨著它的腳步前進。本角色在製作上

有靜止及動作兩個狀態，靜止狀態的人物製作相當簡單，只要製作一 Poly 平面後，再將圖片貼上就可以了。而動作狀態的人物製作雖比較繁複一點，但只要將四肢與軀幹分開就可以（圖 4-59），如此就可以輕鬆的控制人物的動作。



圖 4-59 設好骨架的洪通小人⁹⁸

(3) 大巨人：本角色只出現在碼頭場景中，暗示著洪通作品的偉大。本角色不需要有肢體的移動，因此和靜止洪通小人的作法相同。但是在碼頭場景中，大巨人必須由海面升起，並接近主角，此時受限鏡頭距離，大巨人頭部會被切出畫面外，因此隨距離接近，大巨人上半身要隨之彎曲，如此才能使大巨人面部出現在畫面中。此時只要用彎曲(Bend)的功能就可以讓大巨人的上半身自由彎曲。

(圖 4-60)

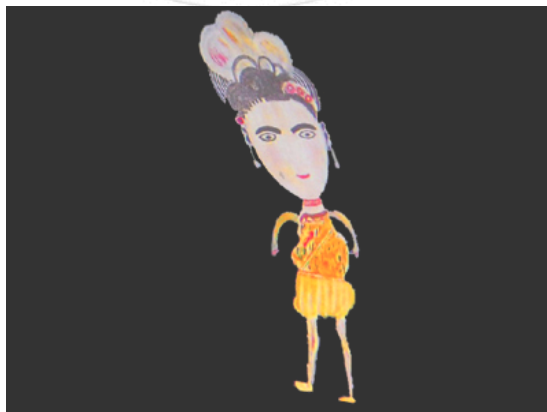


圖 4-60 上半身可自由彎曲的大巨人⁹⁹

⁹⁸ 出處見附錄一。

⁹⁹ 出處見附錄一。

(4) 交通船：因為本角色的功能是将主角由碼頭場景運送至煙火場景，所以稱之為交通船。作法與靜止洪通小人和大巨人的作法相同，因此不再贅述。

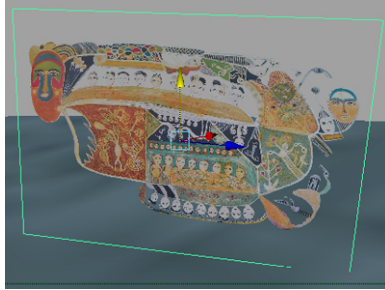


圖 4-61 將主角帶走的交通船¹⁰⁰

4.場景設計：本段除了展示洪通的作品之外，同時也試著將當年「洪通風潮」的過程結合在動畫中。本段動畫將有房間、寺廟、迷宮、小花園、碼頭、煙火等場景。

(1) 房間：本場景為主角在房間中作畫，四周的牆上貼滿了動漫的海報。因此本場景製作只需要一張桌子、一張椅子、窗戶、門，還有桌上的雜物即可。除了桌子和椅子還有檯燈等雜物會實際製作建模之外，窗戶、門、地板牆壁全部使用貼圖來表現質感，牆上貼的各種動漫海報也是使用貼圖。其中椅子、檯燈等物件的設計靈感取材自筆者生活週遭物品。房間本身不太大，是因為要表現「坐井觀天」的感覺。(圖 4-62)



圖 4-62 坐在房間中央的主角

劇中書本滑動的場景原本以逐格方式設定，但一方面太麻煩，而且無法自然

¹⁰⁰ 出處見附錄一。

呈現書本滑落的樣子，因此利用與 Classic Style 中撞球檯一樣的方式，也就是利用 Active Rigid Body（主動硬體）的功能，在書本下方放置一個平面，再將平面設為完全透明。之後將書本和平面都設為主動硬體，此時只要移動平面，就可以帶動書本，讓書本自然的倒下。

（2）寺廟：本場景為表現洪通當年在五王廟展出畫作而被發崛，因此以廟為主題。首先要建立廟的外形，由於筆者本身並非信仰民間宗教，因此對廟寺只有粗略的印象，幸好附近有許多的寺廟，可以供作參考。（圖 4-63）



圖 4-63 參考用廟宇局部¹⁰¹

而製作上並不要求細節，因為重點在四周的畫作，寺廟本體只要能讓人認出「這是廟」就可以了。寺廟的屋頂原本打算以貼圖的方式製作，但經過測試後，覺得這樣在視覺上太過單薄。（圖 4-64）因此參考附近廟宇的外觀，再加上了立體的屋瓦。（圖 4-65）

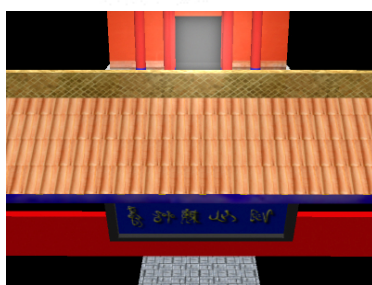


圖 4-64 屋頂只有貼圖

¹⁰¹ 筆者自攝，2015/02/07。

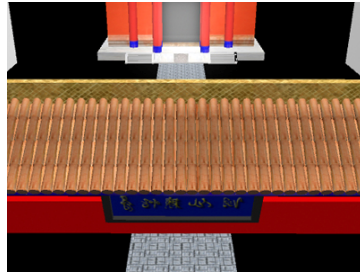


圖 4-65 屋頂加上屋瓦

廟內並未放置神像，因為如果要製作，必須考慮的因素太多，例如主神為誰？大小若干？兩旁是否要有其他神像等。而且這也與劇情並無關係，因此決定殿內以灰色為底，讓內部產生昏暗的感覺，但是如果殿內太昏暗，擔心會讓人產生負面的感覺，因此讓內部產生光源來發光，表示「神威顯赫」。參拜道的路面則以貼圖完成，四周圍繞洪通的作品，表示洪通傳奇的開始。（圖 4-66）

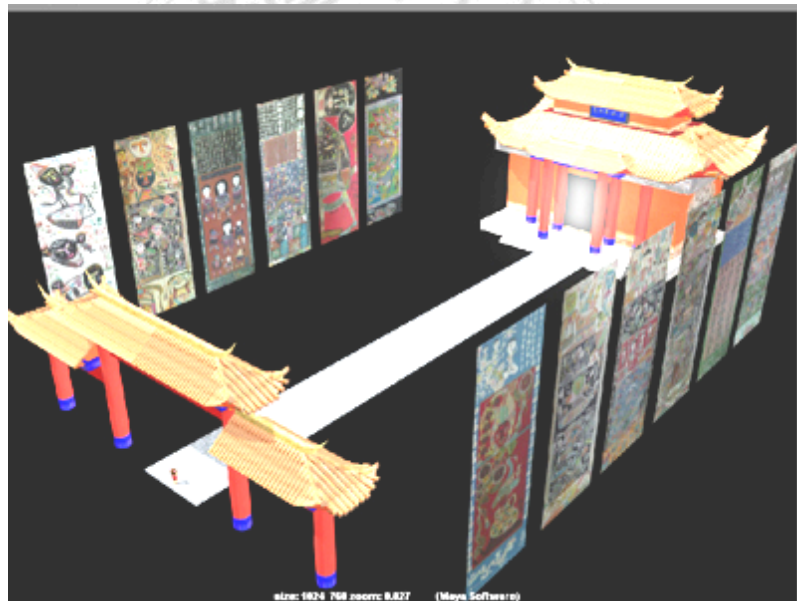


圖 4-66 寺廟全景

(3) 迷宮：本場景是參考日本 OVA 動畫「迷宮物語」中，主角在迷宮中追尋小丑的場景。在本處主角追尋洪通小人。最初設計迷宮時，造型四四方方、中規中矩，但是當設計完成，進行運鏡測試時，發現運鏡相當不容易，尤其當鏡頭移至轉角等處轉向時，過快的視角變化會讓人頭暈，不論是以路徑設定「Motion Paths」或是手動設定都一樣。而且辛苦設計的迷宮，有一半以上不會出現在鏡

頭前，浪費了設計原本的內容，經過多次的設計以及修正，決定將迷宮設計成「一條巷」的方式，以一條彎曲的巷道為主體，再從中分出一些支線，如此一來在鏡頭的運行之下，就會有走在迷宮中的感覺。(圖 4-67)



圖 4-67 迷宮的上視圖

在迷宮的入口處製作了數根羅馬柱，是為了暗示「洪通要從這邊開始受到大眾的推崇」。本處牆面以及地面是將洪通的素描反白後，直接貼上而成，為的是表現迷宮中「神秘」的感覺。(圖 4-68)

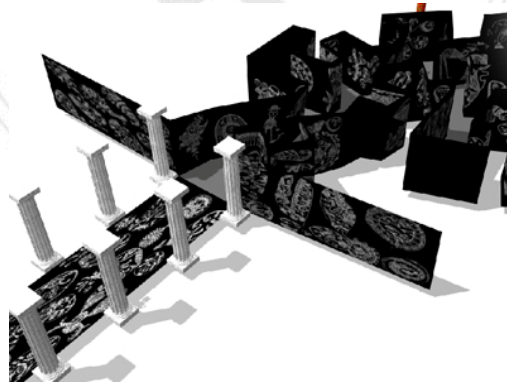


圖 4-68 迷宮全景

(4) 小花園：此場景原本是要將洪通的作品以立體的方式呈現，但是如此劇情不好連接，因此決定修改。原本的劇情是主角進入一個小花園，裡面有色彩繽紛的花草，四周有奇妙的生物飛舞。經過修改後，劇情改為主角進入一處空間，在那裡被奇怪的生物騷擾追逐。在此處空間設置了一座摩天輪，摩天輪不斷的來回旋轉，一方面也表達不知道該如何前進，只能在地不停打轉的感受，另一方

面則有「被世俗的觀念還有雜事纏身」的意思。因為洪通在洪通風潮中，雖然得到了成名的滋味，但是也嚐到了成名後帶來的煩惱。(圖 4-69)



圖 4-69 小花園全景

(5) 大海：本處接續前一段劇情，主要在表現主角茫然、無所適從的感覺，因此以「茫茫大海」作為設計的重點。海面直接使用 MAYA 內建的 Ocean 功能，參數直接使用原始設定，未加修改。碼頭則以 Poly 元件製作，表面以材質貼圖即完成。而孤立於海面上的碼頭，是為了營造孤寂的感覺。(圖 4-70)



圖 4-70 大海全景

(6) 煙火：本場景要表現華麗炫目的效果，因此選擇煙火來呈現，一方面炫目，一方面又暗示洪通風潮就像煙火一樣，在華麗的演出之後只留下空虛的感覺(圖 4-71)，如同洪通風潮在展覽過後，便迅速沉澱，最後洪通本人也孤獨的

在家中過逝。



圖 4-71 綻放在夜空的燦爛煙火

(六) 串場：

本作品共有五段動畫，這些動畫相互獨立，彼此並無關聯。前四段是以「模仿」、「抄襲」作為共同的主題，第五段則是本作品的重點。由於各段動畫在劇情上並沒有關連，因此須在各段動畫之間將四段動畫串接起來，也就是前文所說的要製作「叫好叫座影片」的一組人作為串場，此時若仍以動畫的方式表現，一方面太浪費時間，一方面無法在串場及主要動畫中產生區隔，因此串場畫面決定採取靜態的方式表現。而這種表現方式筆者參考了 RPG 的畫面，也就是在畫面一角出現角色的肖像，而在畫面中央部份出現對話文字。(圖 4-72)



圖 4-72 RPG 風格的對話畫面

在設計串場的場景時，考慮到串場也要具有故事性，因此在對白、動作等細節做了許多的構思，但在實際製作時，會發現需要相當多的時間及人工才能做到，因此將大部分的細節省略，只剩下「大頭照」及對白內容而已。

第四節 調整再製作

製作至此，試著將各段動畫與串場結合，試播的結果是二十七分鐘。如此時間太過冗長，因此將前四段內容分段剪至一分鐘以內，同時串場畫面也需要重新製作。因此各段重新剪接內容如下：

一、Galaxy war：

戰機與貨船一同前進，突然遭到攻擊，長機立即下令反擊，過程中貨船進入超空間，長機立即帶領僚機離開。

此處省略了貨船與戰機會合的場景。

二、Classica Style：

主角開車來到惡黨巢穴，惡黨面對突然闖入的主角立即展開攻擊，經過一番死鬥，主角開車離開。

此處省略了主角開車進程的畫面，將部份場景時間縮短，如惡黨之間談天、格鬥等。

三、Running man：

同樣以主角在公路上跑步的畫面為主，一開始鏡頭由腳、身、頭的順序上升，之後接續主角在海島的場景。修改為當畫面切換時，直接將海島、沙漠、夜路分別接在跑步的場景之間，大幅縮短了影片的時間。

四、HAY DAY：

本段並無刪除場景，只是將各場景時間略作調整，例如殭屍出現的場景中，刪去尚未有殭屍出現的秒數，再刪除最後殭屍站定無動作的秒數。

經過上述的刪減後，四段動畫的故事結構並無改變，而且由於時間縮短，節奏變得較快，降低了因影片時間冗長所帶來的不快感。

五、創世神通：

由於第五段動畫是本作品中最重要的一段，用意暗示及呈現「洪通風潮」的始末，所以主要的意涵都包含在其中。但是不論如何剪輯，時間只能壓縮在 2 分 30 秒左右，而且故事也因此變得支離破碎，若要維持動畫的內容，又要讓時間維持在一分鐘左右，則必須將故事、分鏡重新設定。但經過製作及測試之後，發現過短的劇情不能完整呈現原本要表示的故事，因此考慮到本段劇情的重要性，因此本段動畫並不作刪減。

六、串場：

原本串場的全部時間大約要七分鐘，由於對話內容太多，無法大幅縮減，因此必須從腳本開始著手進行刪減。先是將內容刪減至只有兩句，畫面也僅有兩張大頭貼而已，如此雖然可將全部串場時間刪至一分鐘以內，但是過短的對話及內

容無法完整交待故事。因此重新以第一次的對話為基礎，重新設計對白。畫面則是採用最初的構想，在畫面上讓角色之間以互動的方式對話，如此雖然增加了製作時間，但也讓故事更完整。(圖 4-73)



圖 4-73 RPG 角色之間有互動的對話畫面

第五節 後期製作

一、配音配樂

所有的影片完成之後，便可以進行配音以及配樂的後期製作。

1. Galaxy War :

(1) **配音**：本段動畫劇情發生在未來的太空中，因此音效必須充滿科技感，如太空船、雷射槍等。經過尋找，在 Android 的 APP 程式中有許多免費軟體可以應用，例如雷射音效使用了「Ultimate Blaster」，該軟體收集了電影星際大戰中多種武器的音效，因此在本段動畫中的音效大多使用這個軟體。載具的音效則是使用了「音效」這個軟體，該軟體有許多分類，如動物、載具、怪物等。在使用上相當便利。

(2) **配樂**：音樂是筆者自行錄製，採用「Casio 電子琴(CTK-501) Song Bank」(以下簡稱 Song Bank) 中的「L'ARLESIENNE SUITE 1er PRELUDE」。因為本段音樂具有雄壯的感覺，可以表現太空中戰鬥的情境。

2. Classica Style :

(1) **配音**：本段動畫由於採黑白默片的方式表現，因此不需要音效，只有在主角取槍射擊時為了提升張力，因此放入一聲槍響。這個音效是取自 APP 軟體「Guns Sound」，該軟體收錄了相當多的槍枝音效，有手槍、自動步槍、衝鋒槍、機槍等。

(2) **配樂**：音樂是筆者自行錄製，採用 Song Bank 中的「SUPERSTITION」。因為本段音樂給人悠閒的感覺，適合表現事件發生前閒適的感覺。

3. Running Man：

(1) **配音**：本作品採蒙太奇的手法，將其作成預告片的形式表現，因此不需要音效。

(2) **配樂**：音樂由筆者自行錄製，採用 Song Bank 中的「Always on my mind」。因為本段音樂給人輕快的感覺，適合表現者繳跑步時的躍動感。

4. Hay Day：

(1) **配音**：本作品需要的音效有：殭屍出現的音效、英雄們的武器音效。而前者的音效可以從 APP 軟體「音效」中取得。後者的音效分別由「Guns Sound」和「Ultimate Blaster」中取得。

(2) **配樂**：音樂由筆者自行錄製，採用 Song Bank 中的「JINGLE BELL」、「HOUSE OF THE RISING SUN」、「JOY OF THE WORLD」。因為第一段音樂活潑、輕快，適合凸顯主角小熊可愛的特色。第二段音樂則有緊張感，配合殭屍出現。第三段則有歡欣、歡樂的感覺，搭配英雄出現。

5. 創世神通：

(1) **配音**：本作品只有「碼頭」和「煙火」兩個場景需要音效。「碼頭」由於是建築在海上，因此需要海潮聲。在此使用的是 APP 軟體「音效」，該軟體同

時也收錄許多大自然的聲音，在此直接使用大海的音效。而「煙火」則需要放煙火的音效，在此則是使用了 APP 軟體「Sound Effects」，使用其中的煙火音效即可。

(2) **配樂**：音樂為配合各場景之間情境的變化，分為房間一、廟會、迷宮、小花園、碼頭、煙火、小房間二，而各場景的音樂皆不相同，分述如下：

a.房間一：本場景敘述主角作畫的情形，並無音效，全段以音樂貫穿。音樂一開始是 Song Bank 中的「IN THE WOOD」，因為可以表現主角在房中輕鬆的感覺；當書本滑落後，音樂變為柴可夫斯基的芭蕾舞劇「胡桃鉗」中的「糖梅仙子之舞」¹⁰²，因為該曲的曲風較輕快，可以表現洪通小人靈活奔跑的樣子。

b.廟會：本段為表現廟會的感覺，因此以實際陣頭音樂作為背景配樂，素材則是取自網路。¹⁰³

c.迷宮：本場景原本要給人「神秘」的感覺，因此音樂的選擇本來以奇幻的感覺為主要考量。因此在選曲時，選用印度梵唱「GANESHA」來表現所需的神秘感。¹⁰⁴

d.小花園：劇情在此進入轉折，情節變得較灰暗。選擇的音樂是 Song Bank 中的「ANOTHER DAY IN PARADISE」，因為本曲的曲風較沉穩，但未到哀傷的程度，適合承接前後兩段動畫。

e.碼頭：此處要呈現的是失落的心情，因此曲風選擇較舒緩的風格。在此選擇的是 Song Bank 中的「GREENSLEEVES」，以舒緩的民謠風讓觀眾的思緒沈澱。

f.煙火：此處選用 Song Bank 中的「BATTLE HYMN of THE REPUBLIC」，

¹⁰² Youtube，<https://www.youtube.com/watch?v=74nQAmFucfU> (2015/04/05)。

¹⁰³ 『南鯤鯓代天府』辛卯年，王爺聖誕（李府千歲，范府千歲），<https://www.youtube.com/watch?v=boS1AAOuZUI> (2015/04/10)。

¹⁰⁴ Ganesh Song，http://vipmarathi.co/songs_825_Ganesh_Songs.html (2014/12/23)。

是為了表現出最後煙火升空時所產生華麗澎湃的感覺。

g.房間二：此處延續房間一的風格，因此音樂同樣選擇 Song Bank 中的「IN THE WOOD」即可。

6.串場：串場的對白原本要錄製語音，因為角色人數眾多，在配音員的選擇上發生問題，因此尋找其他解決方式，最後決定當文字出現時，背景只有「嘩嘩」的音效。基於以上的原因，串場畫面不需要音樂。

二、剪輯

檔案製作完成後，便開始進行後期剪輯的製作。此處可分為「音訊處理」與「影像處理」兩個部份。由於本部份作法大同小異，所以不對個別影片解釋，而是在此一併解說。

1.音訊處理：舉凡劇中出現的音樂或是音效，都是音訊處理的範疇。音訊處理較為簡單，只需要在適當的地方配上適當的音效即可，例如在「CLASSIC STYLE」中出現的槍聲，只需在火光出現時讓槍聲出現即可；又例如「創世神通」中的「煙火」場景中所出現的煙火爆炸聲，只要設定好煙火升空的時間，以及在煙火剛好炸開的一瞬間出現爆炸聲即可。而音樂處理則必須考慮劇情的發展做適當的剪接及調整，例如「RUNNING MAN」的音樂是「Always on my mind」，但是由於影片時間僅 36 秒，不足以完整播放音樂，因此只選用前奏以及結尾部份的音樂。此外，由於背景音樂可以帶動觀眾的情緒，因此還要注意音樂的情境是否與畫面符合，例如在「創世神通」的「小房間 1」中，所使用的音樂是「糖梅仙子之舞」，當主角被吸入洞穴中時，音樂正好進行到一連串下降的音符，此時可以讓觀眾有「一起向下墜落」的感受；又如「創世神通」的「煙火」中，所使用的音樂是「BATTLE HYMN of THE REPUBLIC」，而當煙火升空爆炸的一瞬間，鼓聲剛好一併響起，讓觀眾體會強烈氣勢的感受。

2.影像處理：由於本作品共有五段動畫，中間以串場劇情作為串接，因此場景間的切換就成了考慮的重點。在轉場的部份，為了避免太過花俏的切換造成視覺上的負擔，因此切換的方式只使用「淡入淡出」以及「黑幕」兩種。使用的原則是：由串場進入故事時，使用「淡入淡出」的效果；由故事轉入串場時，使用「黑幕」的效果。由於「淡入淡出」的效果可以讓前後場景在畫面上同時出現約一秒的時間，所以能讓觀眾漸次的被帶入接下來的故事發展中；而所謂「黑幕」的效果就是在劇情與串場之間加入一段約二秒鐘的黑色片段，因此串場畫面出現的方式會是突然跳出的，就像是電影院散場時，劇場突然開啟的燈光一樣，將觀眾從剛才的劇情中拉出，直接跳入下一個故事之中。



第五章 結論

本創作論文基於對台灣藝術體質的觀照，經由藝術史的梳理、藝術社會學的眼光，以動畫創作的方式申論以下研究問題：一、臺灣藝術在政權的轉移過程中如何演變？二、經由模仿的風格能否永續發展？三、有哪些重要因素主導了洪通風潮的興起與沒落？

研究台灣藝術發展史可發現，在台灣的历史上，經過許多不同政權的統治，同時也經歷了許多不同文化的衝擊。但是在這些文化的衝擊之下，並未產生一種台灣獨有的、具有台灣特色的文化表現。一般人會說，台灣要有自己的文化，但是文化並不是突然產生的，也不是某人登高一呼，就能達成的，而是要經過長時間的潛移默化、達成一種約定俗成的集體意識。而近代的東方世界，在西方勢力的大舉進逼之下，產生一種西方文化優於東方文化的心態。在這樣的環境下，許多事物都以西方馬首是瞻，認為只要是西方的東西，就是好的。同樣的，在藝術表現上，自然都跟隨著西方的潮流前進，只要西方藝術界當下流行什麼理論，便一窩蜂的跑到外國去學習，之後在回國大肆宣傳「新思想」。縱使有一些人試著將西方藝術與東方思想結合，但是這些並不是根植在東方土地、吸收東方的養分開出來的花朵，卻仍然有著西方的樣貌。

而除了貴外來賤本土的心態外，跟風文化的盛行，亦主導了藝術文化的發展，也可在洪通風潮的大起與大落獲得證實。即當下有什麼東西流行，有利可圖，就一窩蜂的進行。例如數年前流行的 Hello Kitty 旋風、蛋撻旋風，到最近的巧克力旋風、自行車旋風等，都是一開始少數人做出了成績，接下來大街小巷紛紛出現類似的東西，然後就是由於市場飽和，民眾興趣不再，於是紛紛結束營業。這可以說是流行的本質，但是這種一窩蜂、模仿、抄襲的行為，對於「永續發展」的理想，幾乎是不可能的。

因此七〇年代「洪通風潮」的出現，的確帶來了不小的衝擊。雖說因為有新

聞媒體的大力加持，才有洪通風潮的出現，同時在當時社會的氛圍下，需要一個足以振奮人心的事物，但是洪通的作品自有他獨特的趣味，可以讓人去欣賞，因此洪通得以在台灣藝術史上佔有一席之地。但是洪通風潮來得快，去得也快。在風潮轟轟烈烈的出現，但是又迅速的消失，這是因為由於洪通本人並未受過高深的教育，因此他的作品深度不足，產生了侷限性；而洪通又因為不肯販賣自己的作品，後來更回頭蝸居在台南的老家，自外於藝術界，甚至是社會；此外洪通風潮也和新聞媒體的炒作有關，當新的題材出現，媒體不再關注，風潮自然就會沈寂下來。

基於對台灣藝術史與洪通案例的了解，筆者體認到抄襲和模仿除了無法提昇自我的創意能力之外，不管模仿得再好、抄襲得多像，終究不會是自己的東西。雖然模仿或抄襲可以節省創意思考的時間及精神，同時如果模仿的對象是知名作品，此時連推廣的精神都節省下來了。但是這時候觀者看到的只是被模仿的對象，而不是模仿者的作品。例如近來各地興起一股農村彩繪的風潮，有些是依照當地特色進行設計，也有一些是以知名動漫人物作為描繪對象。而已知名動漫人物進行彩繪，雖然可以帶來人潮、製造話題，但是不能讓觀者了解並體會當地的歷史、文化、人文等等特色，而當熱潮過後，這些彩繪也不具有意義了。¹⁰⁵

而根據以上的反思，筆者以動畫創作的方式，試著去表達模仿和抄襲的問題，再經由劇情的推進，表達創作作品的要素，也就是創作的精神，應該是建立在創意以及創新之上。同時藉由洪通繪畫的元素，進行故事創作。這時洪通繪畫的元素就成為故事進行的重點，不再是單純的繪畫，而是和劇中人物互動的一種意識型態。因為故事的內容融合了洪通風潮的過程，包括風潮產生的始末。如此一來，洪通的作品就可以有新的觀點，可以獲得新生命。

而在資訊發達的現代社會，東西方文化的交流日益頻繁。而在藝術創作方

105 江雅綺：腳邊枯萎的玫瑰——農村彩繪的著作權與產業文化，
<http://opinion.cw.com.tw/blog/profile/262/article/2815> (2015/05/26)。

面，不再限制媒材的使用，西方藝術融入東方的媒材，或是東方的藝術，參雜了西方的技法，這都是司空見慣的事情。而使用新的技法或媒材，是不是就可以代表新的精神？筆者認為，如果只專注於技法或媒材，卻忽略了精神及內涵，這樣的作品不會有生命。媒材可以更新，技法可以突破，而創作的精神及內涵更需要保持。

但是創作與精神及內涵的關係又是如何？如果用西方的技法，描繪東方的事物，這算是西方藝術還是東方藝術？同樣的，用水墨呈現的巴黎鐵塔，算是東方藝術還是西方藝術？關於這些問題，已經有許多文章討論，因此不在此多做著墨，但是這個問題也值得我們繼續深入思考。

模仿和抄襲的目的，都是藉由他人的創意或作品，達到提高自己作品水準的目的，但是光只有模仿和抄襲，沒有自己的創意，就只能算是一種墮落。雖然模仿和抄襲可以成為成功的捷徑，但是如果脫離了當地的精神，仍然經不起時間的考驗。例如以動漫角色為主題的農村彩繪，因為一方面已經是成功的範例，另一方面模仿或參考的對象也有相當的知名度，因此可以迅速的打開知名度，帶來人潮。但是當有一天這些角色熱潮不再，而動漫角色又和當地沒有直接的關聯，那麼這些彩繪作品便不再具有意義。

此外，並不是描繪諸如農產品、廟會、地方建築等等表象的事物就算是地方的精神，事實上我們也不用刻意去強調地方文化或是台灣精神，因為文化是日積月累、潛移默化，而不是一朝一夕便能灌注在每個人的心中。同時如果為了如觀光這樣的目的，而特地去尋找獨特的精神或文化，如此一來，只會製造出一種樣板的、刻意表現的文化模式，不但無法真正呈現真正的文化價值，甚至可能扭曲原有的文化精神。

由探討台灣藝術自我的追尋與失落，筆者深刻認知到，當創作者面對市場以及市場上許多受到歡迎的作品及產品時，不應只著眼當下的商業利益或社會氛

圍，而應更長遠的思考作品的生命週期，忠於自我、忠於原創，如此方才符合創作的精神，以台灣藝術之長遠發展而言，亦才能具備更健全的創作體質。



參考文獻

(一) 書籍

- 劉文潭。《藝術品味》。台北市：臺灣商務印書館，1978 初版。
- 李欽賢。《臺灣美術閱覽》。台北市：玉山社，1996。
- 王秀雄。《台灣美術發展史論》。台北市：國立歷史博物館，1995。
- 謝里法。《探索臺灣美術的歷史視野》。台北市：臺北市立美術館，1997。
- 林惺嶽。《台灣美術風雲 40 年》。台北市：自立晚報，1993。
- 郭繼生主編。《當代臺灣繪畫文選—1945-1990》。台北市：雄獅圖書股份有限公司，1995。
- 郭繼生。《藝術史與藝術批評的探索》。台北市：國立歷史博物館。
- 倪再沁。《臺灣美術論衡》。台北市：藝術家，2007。
- 蕭瓊瑞著。〈試談台灣「狂野」氣質—關於臺灣文化特質的初步思考〉。《島嶼色彩—臺灣美術史論》，羅青主編，台北：東大，1997。
- 倪再沁，廖瑾璦。《臺灣美術評論全集—席德進卷》。台北市：藝術家，1999。
- 葉玉靜主編。《臺灣美術中的臺灣意識—前九〇年代「臺灣美術」論戰選集》。台北市：雄獅圖書股份有限公司，1994。
- 蘇振明。《臺灣樸素畫家》。台北市：常民文化，2000。
- 洪米貞。《靈魅·狂想 洪通》。台北市：雄獅美術，2003。
- 何政廣主編。《原鄉美學—洪通的異想幻境》。台北市：藝術家，2011。
- 何政廣主編。《洪通繪畫素描集》。台北市：藝術圖書，1976。
- 林倩綺總編輯。《瘋動漫》。新北市：新北市政府，2013。
- 科思數位映畫。《MAYA 動畫講座》。台北：金禾資訊。2006。

(二) 期刊

- 葉玉玲。〈柯韓二氏視知覺測驗之修訂研究〉，1988。
- 鄧宗聖。〈藝術創作：發想與實踐—藝術本位研究的觀點〉，2013。
- 劉仲嚴。〈藝術本位研究方法論與方法的議題和前景〉，2010。

(三) 網站

- 洪通。http://zh.wikipedia.org/zh-tw/洪通 (2013/10/23)。
- 哲生的童年回憶。http://www.jasonforce.com/memory/ (2015/01/04)。
- https://www.pinterest.com/pin/127015651963789005/ (2015/02/15)。
- 話你知：蛋撻效應。http://paper.wenweipo.com/2013/08/29/TW1308290002.htm (2015/01/15)。
- 雷神之後，下一個是？看台灣人一窩蜂的盲從特性。
http://www.gvm.com.tw/webonly_content_2093.html (2015/01/15)。
- 批踢踢實業坊。https://www.ptt.cc/man/C_Chat/DE98/DF5/DE86/M.1270992443.A.99C.html (2015/01/08)。
- http://ppt.cc/FDfLq (2015/03/05)。
- http://ppt.cc/uqrQW (2015/03/05)。
- Macross World，http://www.macrossworld.com/mwf/index.php?showtopic=31405&page=2 (2015/03/12)。
- http://simpleformup.seesaa.net/image/gundam-Mk2.html (2015/03/13)。
- 大立貨櫃屋實業社。http://www.jinglejingle.com.tw/products-tchinese.html (2015/03/10)。
- Darth Mojo。https://darthmojo.wordpress.com/2008/05/13/bsg-vfx-anatomy-of-a-cylon-extras/ (2015/03/12)。
- Wiki Media。http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg (2015/12/24)。
- 品質-時光飛逝經典永存 重溫老爺車歷史輝煌時刻。
http://sports.sina.com.cn/golf/2008-05-05/10353641755.shtml (2015/02/24)。
- Hoot。http://www.hoot-uk.com/2011/07/more-than-100-fl-cars-to-race-at-silverstone-classic/ (2015/12/24)。
- Pinky Street Miniature Dolls，https://www.pinterest.com/etradersplace/pinky-street-miniature-dolls/ (2015/04/17)。
- Wikioedia。http://en.wikipedia.org/wiki/Forrest_Gump (2015/04/24)。
- http://www.rumoatour.com/corrida/2014/7/22/could-forrest-gump-have-possibly-survived-his-epic-ru

- n (2015/04/24)。
- PopCap。http://www.popcap.com/games/plants-vs-zombies/extras (2015/03/14)。
- Gunpla Work。http://ibest.rmutp.ac.th/2011/04/rx-78-2-gundam-ver-2-0/ (2015/03/14)。
- 後備軍友俱樂部，http://army.chlin.com.tw/BBS/viewthread.php?tid=7846&page=4 (2015/03/14)。
- Youtube。https://www.youtube.com/watch?v=74nQAmFucfU (2015/04/05)。
- 『南鯤鯓代天府』辛卯年，王爺聖誕（李府千歲，范府千歲）。
- https://www.youtube.com/watch?v=boS1AAOuZUI (2015/04/10)。
- Ganesh Song。http://vipmarathi.co/songs_825_Ganesh_Songs.html (2014/12/23)。
- 江雅綺：腳邊枯萎的玫瑰——農村彩繪的著作權與產業文化。
- http://opinion.cw.com.tw/blog/profile/262/article/2815 (2015/05/26)。



附錄一：本論文創作動畫使用洪通作品出處表

影片位置	圖片	出處	頁數
6'33" 7'45"		何政廣主編，《原鄉美學—洪通的異想幻境》，台北市：藝術家，2011	36 頁
6'33" 7'45"		同上	36 頁
6'33" 7'45"		同上	36 頁
6'33" 7'45"		同上	22 頁
6'33" 7'45"		同上	22 頁
6'33" 7'45"		同上	23 頁
6'33" 7'45"		同上	23 頁
6'33" 7'45"		同上	24 頁
6'33" 7'45"		同上	24 頁

<p>6'33" 7'45"</p>		<p>同上</p>	<p>25 頁</p>
<p>6'33" 7'45"</p>		<p>同上</p>	<p>26 頁</p>
<p>6'33" 7'45"</p>		<p>同上</p>	<p>26 頁</p>
<p>09'18" 09'29"</p>		<p>同上</p>	<p>139 頁</p>
<p>10'12" 10'40"</p>		<p>鄭明進，〈洪通繪畫 無師自通〉，台北市：青林國際，2005 年 10 月初版</p>	<p>30 頁</p>
<p>10'18" 10'26" ； 10'01" 10'55"</p>		<p>同上</p>	<p>30 頁</p>
<p>5'43" 6'12" ； 8'19" 9'10" ； 11'01" 11'20"</p>		<p>http://blog.yam.com/ntart/article/64662057</p>	

附錄二：本論文創作動畫使用音樂出處表

場景	標題	出處
Galaxy War	L'ARLESIENNE SUITE 1er PRELUDE	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
Classica Style	SUPERSITION	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
Rumming Man	Always on my mind	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
Hay Day	JINGLE BELL」、「HOUSE OF THE RISING SUN」、「JOY OF THE WORLD	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
房間一	IN THE WOOD	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
房間一	糖梅仙子之舞	https://www.youtube.com/watch?v=C2W05FmYu0w
廟會	『南鯤鯓代天府』辛卯年, 王爺聖誕 (李府千歲, 范府千歲)	https://www.youtube.com/watch?v=boS1AAOuZUI (2015/04/10)。
迷宮	GANESHA	http://vipmarathi.co/songs_825_Ganesh_Songs.html
小花園	ANOTHER DAY IN PARADISE	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
碼頭	GREENSLEEVES	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
煙火	BATTLE HYMN of THE REPUBLIC	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank
房間二	IN THE WOOD	Casio 電子琴 (CTK-501) Song Bank