

故事結構、鏡頭設計、動畫語言與故事強度之敘事研究 - 以動畫短片《回憶積木小屋》為例

林冠廷¹，張裕幸²，徐道義³

1 世新大學數位多媒體設計學系，tim350353@gmail.com.tw

2 國立勤益科技大學資訊管理學系，eric_chang@ncut.edu.tw

3 世新大學數位多媒體設計學系，taoi@mail.shu.edu.tw

摘要

本研究針對日本短篇動畫《回憶積木小屋》進行文本敘事分析。利用內容分析法對故事結構策略、鏡頭設計、動畫語言進行編碼、統計，探討導演如何敘事、並運用上述敘事技巧提升故事及角色的張力。研究結果顯示《回憶積木小屋》動畫片符合 Chris 提出好萊塢動畫方程式的基本故事結構以及 Todorov 五階段敘事功能的結構。本研究依循拖多洛夫的五階段敘事結構。分別以路易斯·吉奈堤所定義的鏡頭運用、Chateau 的鏡頭角度、Ward 的鏡頭運動、Katz 的鏡頭的觀點，分析導演加藤久仁生運用鏡頭計表達角色當下情境、想法，成功地把故事關鍵訊息傳達給觀眾。本研究並以動畫語言做為加強故事強度的技巧。經本研究統計「隱喻」、「符號」、「聲音」動畫語言相對於其他動畫語彙的使用次數較多，導演擅長運用「隱喻」的動畫語言來增加故事的張力，以及運用「穿透」強調當下角色的心情及反應，最後在將「符號」的動畫語言安排在劇情中的物件中，以表達的故事主人翁的心境。本研究成果可提供國內劇本寫作或動畫短片創作如何成功地傳達故事意涵以及有效提升故事的價值之參考。

關鍵詞：動畫短片、敘事分析、動畫語言、鏡頭設計、故事結構。

A Narrative Study via Story Structure, Lens Design, Animation Language and Story Intensity – Take the Animated Short Film "La Maison en Petits Cubes" as Example

Guan-Ting Lin¹, Yuh-Shihng Chang², Tao-I Hsu³

1 Department of Digital Multimedia Art, Shih Hsin University, tim350353@gmail.com.tw

2 Department of Information Management, National Chin-Yi University of Technology, eric_chang@ncut.edu.tw

3 Department of Digital Multimedia Art, Shih Hsin University, taoi@mail.shu.edu.tw

ABSTRACT

This research performs a narrative analysis for the Japanese anime "La maison en petits cubes". By using content analysis, encode and count method, for the story structure strategy, lens design, animation language to discuss how the director narrates the story and enhances the story intensity. The result of this research shows that the anime accords the basic story structure of the Hollywood animation formula proposed by Chris Patmore; and the Todorov's 5 steps of story structure. In the initial equilibrium state of the story beginning, the director mostly adopts the unfocused narrative; In the steps 2 to 4 of the story, the director uses the internal focalization lens to express the character's inner emotions and ideas and tries to communicate for the key message of the story with the audience by using the external focalization lens in step 5. The director also combines the lens and animation language in his narrative skills. Through this research, we statistic the frequency of animation languages applied in story and find that the director uses the "metaphor", "symbol", and "sound" many times to improve the story strength. The director is good at using "metaphor" animation language to increase the tension of the story, and "penetrating" to emphasize the mood and emotional reaction of the character, and finally arranging the "symbol" into the plot to express the life situation of the

character that successfully conveys the meaning of the story and effectively enhances the value of the story. The research results can provide references for script writing or animation short film creation.

Keywords: animated short film, narrative skills, animation language, lens design, story structure.

1 研究背景

一部成功的動畫短片，故事內容絕對是閱聽眾選擇的重要關鍵，好的故事會使閱聽眾沈浸在劇情中，當螢光幕暗下的那一刻還能不斷的回味，彷彿將自己融入劇情的角色，帶領觀者進到導演的故事中。知名的電影編劇創意寫作大師羅伯特·麥基(Robert McKee)提到故事敘事的定律--好的故事法則是：

必需要有超現實的元素；凡事都有可能，沒有不可能的事(Wells, 1998)。

動畫的劇情本身就是天馬行空，沒有限制。由此可見，劇本是成功動畫的發展文本。故事的價值在於它所要傳達的主題意涵，但不能流於說教。

動畫、電影這類影像作品跟文學作品一樣，都是一種說故事的媒材，同樣的故事可以依敘述媒材的特性而有不同的呈現風貌。同樣都在說故事，敘事的方式各有不同，其目的都在於讓作品與閱聽眾能建立有效的溝通與對話，這也是故事有效傳播的目的。就短片動畫敘事而言，結合了傳統的電影與電腦藝術視覺語言，故事情節的起伏和畫面設計美感是動畫設計的重要元素。除了故事內容外，其中畫面的信息傳達也是影響整部動畫成功傳播的關鍵因素，導演運用各種不同敘事技巧，渲染劇情、強化故事的張力。即使如此，動畫的大師 Norman McLaren 曾點出重點：

動畫敘事的本質不在於創造影格與影格之間的動態表演藝術，而是在影格(frame)之間發生的故事情節比在影格畫面中發生的事更重要 (Wells, 1998)。

動畫整體而言是非結構性的敘事藝術及視覺美學。一部成功的動畫作品，其成就達成所需要的技術是多面向的。不論是娛樂觀看效果或影片所創造的藝術價值，如何運用眾多的電影、戲劇或動畫理論，結構化分析出其導演成功的敘述的手法或技巧成功之處，讓閱聽眾可以充分理解影片作品的內容、導演所欲傳達的主題意涵以及故事的教育目的，透過敘事分析讓閱聽眾建立評閱動畫文本的專業能力，這是本研究的命題價值所在。

上述研究動機即呼應 Wells 所強調：動畫媒材述說的故事最重要的是要如何展現的這個問題，故事是內容，而表達這內容的形式才是真正可以接觸到被敘述的對象(narrate)。是否能使目標對象理解敘述的表徵，體會敘述者的表達並產生自己對故事的認識時才是真正完成敘事的過程。(李宏耕、李來春，2017)

對藝術或影片主題傳達的解讀，包括有三個層次，即(1)策略層次：意的操作故事內容敘事的策略、(2)意義層次：意象的操作以文字系統或符號為操作工具以及(3)技術層次：視象的操作以創作使用媒材、視覺畫面等美感形式上的表現具體化故事人、事、時、地、物的情境 (楊裕富，1998)。動畫的敘事技巧除了故事劇本設定(策略層級)、配音配樂(意義層次)外，對導演而言最能發揮的空間在於視象的操作，這也是導演敘事風格的可辨視所在。

關於導演在敘事的視象操作，其中非常關鍵是鏡頭語言以及運用設計(簡稱鏡頭設計)。Genette 提出三種聚焦(focalization)方式，即是指述說者是否限制講述事件的訊息，這對觀者會有不同的感受 (Genette, 1980: 189)。尤其在動畫這媒材中，故事劇情的發展與描述都與鏡頭的設計密切相關 (鐘世凱 & 張宇晴，2009)。鏡頭在一部影片的構成中是不可或缺的角色，它不僅僅是一個擷取畫面的設備，同時也主宰了觀眾觀看及理解故事的視角，而呈現出來的畫面內容也帶動了觀眾心中的情緒起伏 (李宏耕、李來春，2017)。

電影語言除了鏡頭設計外，另外就是畫面所傳達的語言。電影所發展出視覺的語言 (visual language)，重點在鏡頭 (lens) 的使用，後來動畫也延用這樣的原則。在動畫中鏡頭運鏡和故事強度(story intensity)存在著關連性，亦扮演解析故事敘述的部分功能。但動畫本身以圖像敘事為主，其使用的語言又超越了電影鏡頭所使用的技巧。Paul Wells 在其著作 "Understanding Animation" 一書中指出，動畫作為一種電影語言或藝術是比實拍電影更為複雜及更具彈性的媒體。因此，動畫提供給電影創作者開創想像並突破保守的大好機會 (Wells, 1998)。動畫特別適合於製造「虛構」、「幻想」的人物或世界觀，它可以因為

情境的需要，超越現實的限制，建構特定場景。對動畫導演或劇本作家而言，最重要的觀點是：不管如何超現實主義，這些虛構的必需與現實世界有所關連，因為虛構是為了完成角色和發想，重新創造一個架空的世界，它需要符合「內在邏輯」的一致性與合理性，敘事才能被閱聽眾（觀眾）接受，進而接收導演或劇本作家的說法(Wells, 2006)。因此，在動畫前製的企劃階段，劇本作家不只思考如何創作虛構想像的故事背景或場域，還要創造潛在的非人物角色、擬人化角色、擬動物化角色、半人半獸角色，讓想像延伸，並兼顧故事情節需要的一切角色行為、道具、動畫語言等，達到整體一致性的美學表現（張裕幸、黃俊榮、張恩光，2007）。

1.1 研究目的

當今日本已成為全球最大的動畫製作國，目前全世界 99% 的動畫作品都生產於日本(Ian, 2005)。日本動畫產業已成長超越汽車工業的經濟規模，成為日本文化戰略的輸出主軸。日本動畫之所以能夠推展到全世界，雖然，漫畫是其成功的決定性因素，但導演的敘事風格與劇本作家說故事能力相當重要；相較於日本人說故事的能力與風格早為西方傳播娛樂產業所接受了，台灣動畫創作者說故事能力似乎尚未被西方觀眾或市場所接受，這個現象的背後因素也很值得探討與觀察。日本的動畫大多是改編漫畫為主，畫風細膩更能清楚傳達故事內容，主題明確且故事篇排緊湊，較能夠迎合不同閱讀年齡層和觀眾群的喜愛，因此日本動畫也發展出了自己的獨特風格（張裕幸，2009）。

本研究以日本的加藤久仁生(Kunio Katou)所創作的短篇動畫作品《回憶積木小屋》(日文片名: つみきのいえ)做為研究樣本，分析探討《回憶積木小屋》如何結構化劇情及合適的敘事聚焦類型(Genette, 1980)，設計鏡頭或鏡頭的組合以聚焦表達敘述的內容。藉由故事敘事理論中的「三幕劇」(嚴貞、吳佩芬、方定國，2008)，配合故事結構(策略)、鏡頭語言與動畫語言(視象)做為研究面向。以解析導演如何運用上述敘事技巧提昇故事強度，達到成功傳達主題以及娛樂傳播的目的。

2. 文獻探討

2.1 敘事學(Narratology)

敘事學一詞最早是由屠德若夫於 1969 年所提出(李宏耕、李來春，2017)。最早的敘事定義則是出自亞里斯多德的「一部有情節的作品」，如詩或戲劇等，其中悲劇是最高形式的敘事。因此，敘事可以簡單的說是故事的陳述或模仿再述，或是上述兩者的混合(蔡琰，2000)。敘事是指透過語言或是文字系統表達一個真實或是虛構的故事。敘事在文學上亦可以視為浪漫文學與虛構小說的「說故事」。Genette 於 1980 年表示，敘事包含三個意義：

- (1)指口述或書寫的論述，用以講述一件事或一系列的事件。
- (2)用以指稱真實的事件，或是虛構的連續事件。
- (3)指一個人所遭遇的一件事。

因此，敘事是指以創作者的書寫表達或口述形式所組成的故事邏輯，具有時間和事件動作的連續結構(O'Neill, 1994)。敘事分析的目的在于找出故事呈現何種世界觀，形成故事構成要素的敘事分析包含八大元素。這八大因素分別為：場景、角色、敘事者、事件、時間序列、因果關係、閱聽人、主題等(Foss, 2004)，如下：

- (1)場景：表示故事發生的場地、位置、年代等因素。
- (2)角色：故事中的主要角色為何？有關鍵影響的次要角色為何？角色的心理、身體特徵為何？角色間的關係、出現的先後順序等因素。
- (3)敘事者：敘事者是直接或是間接的傳達故事？敘事者有無常用的比喻、語彙、字詞等。敘事者的論述觀點？故事中的主角是直接說話或是由論述者轉述等。
- (4)事件：主要事件次要事件為何？事件如何被呈現？主次要事件間如何交互影響？事件是以一種「行動」或是「情境」的方式表達？
- (5)時間序列：事件在故事中的關係為何？
- (6)因果關係：故事中何種因果關係被建立？其間如何連結？
- (7)閱聽人：故事主要對誰論述？個人、團體、敘事者自己？
- (8)主題：故事的主題為何？主題如何被描述？是否清楚、明顯？

美國著名敘事學者 Marie-Laure Ryan 對敘事的定義指出多數的理論有各自欲解析的內隱元素，沒有一個論述能提供完整“敘事”定義。Ryan 對敘事的定義見解如下：(1)敘事是問題敘說(Narrative is about problem)。(2)敘事是關於衝突的陳述(Narrative is about

conflict)。(3)敘事是對人的關連描述(Narrative is about interpersonal relations)。(4)敘事是述說人類的過往經驗(Narrative is about human experience)。(5)敘事是講述一個具時間性的故事(Narrative is about the temporality of existence) (Ryan, 2007; 李宏耕、李來春, 2017)。

敘事的重要在於故事的主題意涵是否可以完整被傳達。以本研究樣本《回憶積木小屋》為例，可以發現導演在動畫開始的第一幕(02:10)已處理關於此部作品的問題背景-地球暖化後的世界及主角面臨生存空間的改變、親人不在的問題等。衝突是主角回憶的畫面說明了記憶回溯與現實、過往與現在差異的對照。親人的相處回憶是主角的家庭關係與經驗，在此回憶是時間軸逆向處理的敘事手法。對照上述 Ryan 對敘事的定義，映證了導演運用敘事技巧讓觀眾能於短短的時間內接收導演架構的世界觀及故事主題的成功敘事。

2.2 故事曲線

托多洛夫延伸俄國形式主義主張關於敘事作品的組織即形式(form)與內容(content)的二分概念，提出故事(story)與話語(discourse)這兩個區分概念，強調故事就是指敘事素材，而話語就是指表達形式（林東泰，2015: 20-21）。亞里斯多德說：一個劇本應該有一個開端、一個中段、一個結尾(a beginning, middle, and end)，這句話的意思是一個劇本應當完全而自足，以戲劇而言是由一連串的事件形成故事的結構，故事結構的功能在於引導觀眾注意力，集中注意力於故事的意涵上。這是最早指出三幕劇故事結構的宣告（布羅凱特，1974）。Block (2001) 也指出故事本身結構由開始(Beginning)、中間(Middle)與結束(End) 三部份構成，茲分述如下：

(1)開始：故事發展開端，讓觀眾知道故事的初始設置，通常解釋呈現的必要性，角色說明，以及每個角色的慾望與動機，進入第二階段之前，必須有個轉折點：主角面對衝突事件時，遇到的機會。

(2)中間：中間段落稱引發情節或衝突。故事發展中持續增加衝突強度，衝突最強烈部份即是最高潮點，亦是衝突被解決時。

(3)結束：從危機到落幕，高潮結束後，提供細節或次要事件發展，將未結束的故事要素做總結，給予觀眾在高潮強度情緒後有緩衝的時間，以串連完整的故事情節。事件的連繫串聯形成結構，在於彰顯故事的核心主題，而故事結構的鋪陳在於持續引起觀眾的觀看興趣，並成功傳達主故事的主題意涵。

Patmore 提出好萊塢動畫方程式的基本故事線型圖，如圖 3 所示，好萊塢電影主要仍源自於戲劇表演，亦其將故事結構分為三階段，與基本的戲劇曲線（Dramatic Curve）具類似的故事模式。戲劇曲線描繪出場景的主要事件，或是由許多故事橋段構成完整劇情。圖 2，ACT1 在事件觸發的瞬間完成；ACT2 則包含了觸發事件、劇情複雜化與行為的發生、高潮轉折點；ACT3 包含解決與劇情收尾 (Patmore, 2003)。

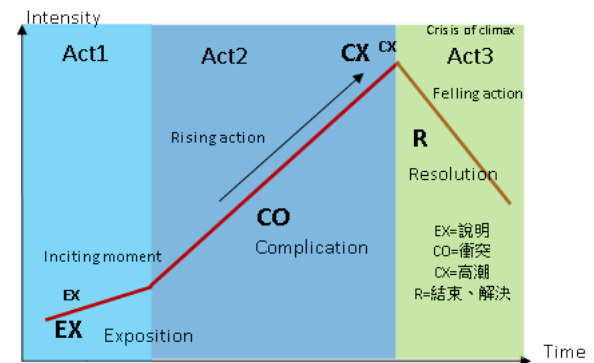


圖 1 戲劇曲線

資料來源：Block(2001);嚴貞、吳佩芬、方國定(2008)

圖 1 中 Y 軸的量測值” Intensity” 定義為故事張力的強度，0 表示無強度，100 表示強度最大。在圖中的最高點” CX(Climax)” 即為故事最強烈的高潮點。好萊塢的故事情節大都循著開始的舖至拉高故事強度至高潮點，並安排衝突點讓劇情張力逐漸的增強一直到達到高潮為止的模式發展（嚴貞、吳佩芬、方國定，2008）。

法國結構主義符號學家茨維坦·托多洛夫 (Tzvetan Todorov) 的理論深受俄國形式主義學派影響，1969 年他簡化了普洛普(Propp)從俄國民間故事所歸納出的 31 種功能，提出敘事結構的五個重點：1. 初始的平衡狀態、2. 平衡狀態被某些行動破壞、3. 承認平衡狀態遭受破壞、4. 力圖恢復平衡狀態，及 5. 恢復平衡狀態（林東泰，2015;李宏耕、李來春，2017）。托多洛夫的敘事結構與 Block 提出的三幕劇結構雖然是兩位不同學者提出，但完全不會相違背，以下將說明兩者之間的關連性。托多洛夫敘事結構的五個重點為 1. 初始的平衡狀態、2. 平衡狀態被某些行動破壞、3. 承認平衡狀態遭受破壞、4. 力圖恢復平衡狀態，及 5. 恢復平衡狀態，其中對應著戲劇曲線三幕劇中的開端(EX)、發展(CO)、高潮(CX)和結局(R)如下表 2。基本故事線型圖所述的比例 (Patmore, 2003)，即 ACT1 25%、ACT2 50%、ACT3 25%之結構進行切割，如表 1 所示。

故事的開端通常會說明故事的初始設置、外在環境及介紹角色的初始狀態，因此也是一個平衡/完美的狀態，通常在第一幕劇(ACT1)中，接著故事的第二階段平衡被打破，主角遭遇衝突事件，需如何面對問題、解決的困難；故事的第三和第四階段平衡狀態遭受破壞甚至到達不平衡的狀態，故事的衝突強度持續增加，說明主角如何解決困難？主角人物解決問題衝破難關。在故事第二到第四階段通常被安排在第二幕劇(ACT2)中。故事最後一個階段將從不平衡的狀態走到平衡狀態，為了增加故事強度，導演可能會使用“平衡-再平衡”的迴圈模式，甚至有時不只一輪的

循環。此階段說明主角解決困難後形成的新狀態，通常會被安排在第三幕劇(ACT3)中。這樣的結構與皆是由“平衡-不平衡”的狀態開始。英雄主角完成任務的過程顯現主角的心理歷程與成長，再尋求達到再次平衡的狀態。如此結構皆符合普洛普的敘事功能序列觀點，及托多洛夫的平衡-再平衡敘事觀點（呂妮霖，2008）。

由於鏡頭的設定包括景別、角度、運鏡等不同技巧。本研究將先採用托多洛夫敘事結構做為鏡頭設計分析的架構所界定的影片分析單位。動畫語言的分析以三幕劇對照 Block 敘事結構做為分析故事強度的影片分析單位。

表 1 敘事結構與三幕劇之比較

故事階段	托多洛夫敘事結構	Block敘事結構	三幕劇	說明
一	平衡 / 完美的狀態	開端(EX)	第一幕 (ACT1)	故事發展開端，讓觀眾知道故事的初始設置，通常解釋呈現的必要性，角色說明，以及每個角色的慾望與動機
二	平衡被打破	發展(CO)	第二幕 (ACT2)	主角面對衝突事件時，遇到的機會。
三	平衡狀態受破壞			故事發展中持續增加衝突強度
四	不平衡的狀態	高潮(CX)		衝突最強烈部份即是最高潮點
五	新的平衡狀態	結局(R)	第三幕 (ACT3)	從危機到落幕，高潮結束後，提供細節或次要事件發展，將未結束的故事要素做總結。

資料來源：本研究彙整

2.3 鏡頭語言

鏡頭在英文當中也許可以用「lens」這個單字來表示，但其實「lens」是指攝影機打開到關閉這一段時間內的畫面。然而，這樣「未經調理」的鏡頭通常並不會直接被拿來剪接運用。一個鏡頭的生成，需要備齊各項條件：拍攝時的空間擺設、燈光、角色以及經過設計的動作等等，在後製部分，也會再使用濾鏡或特效處理，並加入音效、配樂等，一個鏡頭才算大功告成；電影術語中把這樣「調理好」的鏡頭稱之為「Take」。

關於鏡頭語言的概念與法則，隨著電影藝術理論相關研究的發展，許多書籍和文獻紛紛被提出；能夠越清楚那些原則及道理，就能夠更精準地去掌握鏡頭，將想傳達的概念經由畫面更有組織地表現出來(Nilsen, 1972)。屏除掉畫面當中的光線以及構圖等視覺元素，單就攝影機的操控層面來分析的話：一個完整鏡頭的敘述，是包括其長度、動作的記錄、攝影機至主體的距離、攝影機觀看主體的角度、攝影機是否移動及移動的方向，有時還有鏡頭的特殊

功能 (Kawin, 1996)。

本研究探討好萊塢動畫電影的鏡頭表現，因此在分析作品之前，界定出各種鏡頭運用的類別是最重要的工作。本研究針對鏡頭尺寸的大小、角度、運動以及攝影的觀點等，分成以下四個面向綜觀分析本部影片的鏡頭設計。

鏡頭尺寸的大小通常被稱作「景別」(Shot size)，是鏡頭語言當中用來敘述空間場景、交代人物關係、展現動作調度最重要、也最顯而易見的形式。景別的劃分主要是依據景框(Frame)內能容納多少的素材來決定（路易斯·吉奈堤，2005）。景別的稱呼永遠都是相對的（趙前、叢琳瑋，2007），Cherif, Solachidis & Pitas 於 2007 年提出具有科學根據的論文當中，以人臉佔畫面的比例當作依據，運用黃金比例分割出人的身體，進而定義鏡頭畫面中主要人物的大小，將景別分成七個類型（盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬，2014）。本研究依據該論文的七個景別，考量實際運用狀況並參閱電影、動畫相關文獻後，又加入全景鏡

頭(Full Shot)，因此總共定義為八個類型，分為別：(1)極遠景(Extreme Long Shot);(2)遠景(Long Shot);(3)全景(Full Shot);(4)中遠景(Medium Long Shot);(5)中景(Medium Shot);(6)近景(Medium Close-up);(7)特寫(Close Up);(8)極特寫(Extreme Close Up)。

攝影機所擺放的位置也會影響到鏡頭畫面的「鏡頭角度」(Shot Angle)，鏡頭角度絕不是隨便決定的(Betton, 1990)，總是取決於場景的形狀、燈光、要突顯主題的某一面、與前一畫面和與後一畫面配合。這也是導演經常會運用的鏡頭語言，藉以達到各種敘事與表現的重要基本形式。鏡頭的角度是由攝影機與畫面主體之間相對的角度所決定的，角度的變化則來自於攝影機高度或位置的改變，而這樣的改變，不僅會讓景物產生不同的透視變化，鏡頭的俯仰之間，更能讓觀眾融入故事的情緒和氣氛當中。不同的角度表現出不同的情境與訊息，並能在分明與強調畫面的特殊事件上有所幫助 (Zettl, 1989)。

本研究探討攝影機與畫面主體間，垂直與水平兩種鏡頭的角度，如上圖所示；參考相關文獻與資料後，分析的類別與上圖略有差異，在此就分別為這兩類鏡頭角度做定義。首先是定義鏡頭的高度，也就是攝影機與畫面主體的垂直角度，分別為以下五種：(1)鳥瞰鏡頭 (Bird's eye view)；(2)俯視鏡頭 (High angle)；(3)水平鏡頭 (Eye-level angle)；(4)仰視鏡頭 (Low angle)；(5)傾斜鏡頭 (Dutch angle)。上述鏡頭的定義可以詳見於 *Esthétique du cinema* (Mitry, 1965; Chateau, 2006); Betton, 1990)。

攝影機移動，也就是鏡頭的運動，具有將主要角色保持在畫面中的功能性目的，並可以把主角帶到別的場景地點去，同時還能以視覺影像來說明主角內在的特性。穿越空間，帶來豐富視覺結構的鏡頭運動是不容易完成的，但觀眾不一定會察覺，這也就是鏡頭看不見卻存在的技術(Ward, 2005)。基本上，攝影機運動分為四種基本類型：定機轉軸運鏡(Fixed rotations)、變焦運鏡(Zooms)、移機運鏡(Translations)與組合運鏡(Combinations)。其中定機轉軸運鏡又分成橫搖、直搖、及旋轉，而移機運鏡則包括推拉、橫移、升降等。本研究經過多方文獻整理，總共將鏡頭的運動定義為以下六種：(1)橫搖鏡頭(Pan)、(2)直搖鏡頭(Tilt)、(3)旋轉鏡頭(Roll)、(4)移動鏡頭(Truck or Dolly)、(5)升降鏡頭(Crane)、(6)變焦鏡頭(Zoom)。

影片中每一個鏡頭都表達著一個觀點：攝

影機的擺放、鏡頭的剪接和畫面的構圖等等，都能創造出不同的觀點、詮釋不同的想法，並給予觀眾不同的感受。觀點決定敘述者與敘述對象之間的關係，換句話說：事件是透過誰的眼睛去看的。鏡頭的觀點(Point of view)，簡稱POV，經常被稱為敘事姿態 (Katz, 1991)，對觀眾而言，它通常是隱形的。但是它累積的變化所呈現出來的效果，能夠詮釋任何場景、深深地影響觀眾。鏡頭的觀點是好萊塢經典電影語言的重要技巧，能夠建立起影片敘事的幻覺，使觀眾完全沉浸其中 (張菁、關玲, 2008)，因此，觀點的依據和邏輯性對於故事敘述的流暢是非常重要的。然而，這卻往往被忽略掉 (Katz, 1991)，淪為技術上或影像關注的意外結果，甚至僅是被任意操縱的結果。若由拍攝的視角出發，能簡單區分為主觀與客觀兩種鏡頭觀點，定義如下：

1. 主觀鏡頭(Subjective shot)：主觀鏡頭最個人化，互動性也最強 (Tumminello, 2006)。攝影機透過被攝對象的視線所看出去的畫面，就被稱為是被攝對象的主觀鏡頭；這裡所謂被攝的對象不一定要是人物角色，一切的物體都能夠有主觀鏡頭。也由於主觀鏡頭「擬人化」的特色，很容易增強觀眾的參與感及注意力。
2. 客觀鏡頭(Objective shot)：攝影機並沒有從特定人物的視角來觀看，而是被放置在一個相當中性的位置，也被稱作「觀眾的觀點」(Mascelli, 1998)，因為它對事件的看法並不是來自影片中任何一個人的觀點，是客觀而非個人的。客觀性角度就是依據一般人日常生活中的觀察習慣所進行的旁觀式拍攝。觀眾是被動地、旁觀地看著畫面發生的事件，是最為普遍的拍攝角度和方式，畫面平易親切、貼近現實。

而本研究不只分析的鏡頭觀點，也同時探討鏡頭敘述的觀點。在小說形式當中，敘事的觀點一般分為四種：(1)全知觀點(Omniscient POV)、(2)第一人稱(First-person POV)、(3)第二人稱、(4)第三人稱(Third-person POV)。電影鏡頭與小說敘事的觀點是相似的概念，但不同於文學中明確而單純的觀點，影片中鏡頭的觀點是多樣且多變的。鏡頭設計是導演敘事的技巧，它也是導演敘事風格形塑與辨視度的依據。可見對動畫創作者而言了解鏡頭語言以及運鏡設計是相當重要的專業養成。

2.4 動畫語言

保羅·威爾斯於 2006 年提到動畫延用了

許多電影錄製的經驗或手法，特別是關於鏡頭語言，它都有業界特定使用的語言與詞彙，可以歸納成(1)變型(包含轉換、變異、轉異)(2)繁衍、(3)隱喻、(4)擬人化(包含擬動物化、半人半獸的型態)、(5)虛構、(6)符號隱喻、(7)聲音聯想等要素（張裕幸、黃俊榮、張恩光，2007）。上述動畫語言的原文詳細定義可詳閱保羅·威爾斯所著的劇本寫作一書 (Wells, 2006)。另外，除了保羅·威爾斯所定義的上述動畫語言外。尚有延用電影語彙的動畫語言如「爆破」、「解構」、「情緒特寫」等，均在動畫的不同類型中因導演不同敘事需求而採用，如同分鏡表在於服務故事，動畫表演時所使用的語言也是服務故事，是導演或創作者的表達工具。

爆破透過描繪或動畫分解呈現不同材質與分子因外力的衝擊所產生摧毀的視覺表現，在電影視覺語彙中佔有很重要的地位。影片中爆破的視覺特效讓觀眾如同身臨其境般震撼。例如：星際大戰系列的電影中，大量使用了爆破效果，強化了劇情的視覺張力，在早

期電腦動畫技術尚未引用時，的確讓觀眾有大開眼界的視覺效果，同時也拉近了對未來科技毀滅性力量的臨場感受。電影所發展出來的視覺語言（visual language），透過鏡頭的影像結合特殊的視覺效果（如爆破、動作特技、動畫特效）達到營造故事情緒或延伸故事的強度的效果。後來，動畫也延用這樣的原則。故，本研究將爆破的視覺語彙，歸納於類目量表中中的動畫語言之中。故，本研究將解構的視覺語彙，歸納於類目量表（表 2）中的動畫語言之中。

動畫文本中不同的形式所使用的語彙亦呈現其多樣與差異性。在進行動畫文本敘事分析時，必需同時考量三條軸線，分別為(1)敘事元素；(2)故事結構；(3)動畫語言。惟形式亦影響著上述三條軸線的關係與差異的變化。

依據文獻證明（張裕幸，2009），動畫語言與故事強度有重大的關連。因此本研究亦將動畫語言做為敘事分析的重要操作面向。

表 2 動畫語言的要素說明

項次	類目代號	類目	說明
1	ME	變形 Metamorphosis	將一種形態轉換成另一種型態或形態的變化。
2	RP	繁衍 Reproduction	分裂或是製造出相同的元素。
3	MA	隱喻 Metaphor	用最簡單的意象表達最高程度的意義。簡單的圖示、畫面，文字說明複雜的觀念與想法。基本上，隱喻，是一種意識型態的表達，藉由真實的場域或是人事物，表達內心的思維與情緒狀態。
4	AP	擬人化（擬動物化） Anthropomorphism	將動物給予人的特徵、性格、想法，或是將人給予動物的特徵、性格與想法，其中包含半人半獸的型態。
5	FAB	虛構 Fabrication	虛擬想像的超現實人物與空間。
6	PT	穿透 Penetration	視覺化無法具像的心理、身體或是技術層次的內部。
7	SA	符號 Symbolic Association	用抽象的視覺符號去表達其相關涵義。
8	SI	聲音聯想 Sound Illusion	藉由聲音表達更深遠的意義或是用聲音表達當下的情境。
9	EXP	爆破 Explosion	用來加強故事的強度，或是增加閱聽者的感官刺激；無論是爆炸或是其他外力導致物體的毀壞皆算在其內。

資料來源：Wells (2006)

3 研究方法

內容分析法將傳播內容利用系統客觀和量化方式加以歸類統計，並根據這些類別的數字作敘述性的解釋。透過量化的技巧和質的分

析，以客觀和系統的態度對文件內容進行研究和分析，分析傳播內容中各種語言和特性，不僅分析傳播內容的訊息，而且分析傳播內容對於整個傳播過程所發生的影響，藉以推論產生該項內容的環境背景和意義的一種研究。內容分析法是一種對文獻內容作客觀系統的定量

分析的專門方法，其目的是弄清或測驗文獻中本質性的事實和趨勢，揭示文獻所含有的隱性情報內容，對事物發展作情報預測。內容分析可以量化的方式，首先將研究的主體加以編碼，在計算各類目出現的次數，亦可以質性的方式針對研究對象深入的探討與描述 (Kohlbacher, 2006)。

內容分析法的適用範圍比較廣泛。就研究材料的性質而言，它可適於任何形態的材料，即它既可適用於文字記錄形態類型的材料，又可以適用於非文字記錄形態類型的材料(如廣播與演講錄音、電視節目、動作與姿態的錄像等)；就研究材料的來源而言，它既可以對用於其它目的的許多現有材料(如學生教科書、日記、作業)進行分析，也可以為某一特定的研究目的而專門收集有關材料(如訪談記錄、觀察記錄、句子完成測驗等)，然後再進行評判分析；就分析的側重點講，它既可以著重於材料的內容，也可以著重於材料的結構，或對兩者都予以分析 (Kohlbacher, 2006)。

本研究是以內容分析法、針對文獻探討中關於敘事分析的理論，納入結構化分析之面向予以統計操作。包括 Todorov 之五階段敘事結構、路易斯·吉奈堤等所提之鏡頭景別、Cherif 與 Betton Gérard 等人的鏡頭語言與保羅·威爾斯所提出的動畫語言的要素等做為敘事分析的工具解析動畫短片《回憶積木小屋》的故事強度。Babbie (1995)指出，內容分析、文本分析與論述分析這三種研究方法都是針對社會的製成品 (social artifacts) 作解析；而 Barelson 也主張內容分析法是對傳播及溝通形式製品的內容做客觀、系統、定量的描述。而其中的客觀性是指過程中的步驟都需基於明確的規則和秩序進行；系統性是需採用一致的分類法則；而定量性是可按內容分類的單位或項目規則計量，以數字呈現或比較其差異 (Berelson, 1952；游美惠，2000)。

3.1 研究樣本

任何動畫創作者的創作起點，都以動畫短篇(又稱為動畫短片)為起點。美國電影藝術與科學學院(Academy of Motion Picture Arts and Sciences)定義動畫短篇的長度為小於 40 分鐘以內的影片 (AMPAS, 2020)。由於動畫短片的鏡頭景別與取景角度以及鏡頭運用均在於讓觀眾得以快速融入故事情境。基於上述原因，本研究以動畫短片做為研究樣本的選擇條件之一 (盧詩韻等，2014)。《回憶積木小屋》這部動畫作品來自日本的加藤久仁生 (Kunio Katou) 所創作的短篇動畫作品(加藤久

仁生，2009)。這部作品曾在法國 Annecy 動畫節拿下 2008 年獲獎短片、2008 年日本第 12 回文部省文化廳媒體藝術祭動畫部門大賞以及 2009 年第 81 屆奧斯卡金像獎最佳動畫短片獎。導演加藤久仁生在這部得獎動畫之前的作品《或る旅人の日記》畫面的繪本風格有很強烈的辨視度，強烈富有實驗性的法式細膩融合回憶色調與筆觸，該系列動畫的流動充滿了超現實的世界觀，傳達著深刻的人生哲學意味。加藤久仁生的《或る旅人の日記》作品確立了他個人奇幻世界的畫風，也架構了在獨特世界中所發生的不可思議事件，符合動畫超現實敘事的特質。基於本研究成果提供國內劇本寫作或動畫短片創作之參考。本研究以《回憶積木小屋》動畫短片作為研究樣本的原因。樣本資料介紹如表 3。

表 3 研究樣本

動畫樣本名稱	《回憶積木小屋》
長度	12 分鐘
年份	2008 年
導演	加藤久仁生
編劇	平田研也
製作人	日下部雅謹，秦祐子
音樂	近藤研二

3.2 研究步驟

依據文獻探討綜合整理之理論與分析定義，本研究以 Todorov 之五段敘事結構、Genette 的鏡頭設計、以及 Paul Wells 動畫繪畫的理論架構為分析面向，針對動畫短片內容包括劇情大綱、情節段落、整體鏡數與時間長度等予以編碼。樣本影片中整理出各故事段落的敘事結構與聚焦表達等操作或使用予以統計，並繪製戲劇曲線圖。動畫作品在創作過程中，與電影一樣需先有故事大綱，再設計情節以適切表達故事意義，劇中演員在過程中詮釋角色個性使故事更有說服力。為了探討樣本《回憶積木小屋》的敘事結構與聚焦形式，本研究擬定了以下的研究方法及步驟。

- (1) 確立研究命題及文獻蒐集與理論探討。
- (2) 界定母群體及抽取樣本，決定內容來源的樣本與選擇。
- (3) 界定分析單位，並觀察記錄樣本動畫每一鏡之鏡位與時間長度。
- (4) 依 Todorov(1969)之五階段敘事結構將各情節段落歸屬於各階段結構中。
- (5) 依路易斯·吉奈堤(2005)所定義的鏡頭運用、Chateau(2006)的鏡頭角度、Ward(2005)的鏡頭運動、Katz(1991)的鏡頭的觀點等定義做為本研究鏡頭設

計分析的理論依據，分析導演在各情節段落之聚焦類型、敘事者與角色的敘事觀點。

- (6)依Paul Wells所提出的動畫語彙作為研究的類目
- (7)分析記錄三種聚焦類型之鏡頭設計與敘述焦點。
- (8)依據聚焦類型分析結果，綜合討論動畫短片《回憶積木小屋》導演之聚焦使用手法，及是否與角色生物特徵有關連。
- (9)提出結論與建議。

3.3 界定分析單位

研究先將影片片段，依據鏡頭設置與情節轉變切分成 13 段落(如表 4)。接著每一段落分析其故事強度，以及動畫短片《回憶積木小屋》劇情中出現德動畫語彙要素的出現次數作為記錄，並記錄於標準編碼中。

表 4 影片分析單位

段落編號	段落命名	影片時間起迄點
段落 01	牆上的畫	00:00-00:16
段落 02	孤獨的老人	00:17-00:42
段落 03	汪洋的大海	00:43-01:08
段落 04	片名出現	01:09-01:19
段落 05	老人的生活	01:20-01:57
段落 06	海水持續升高	01:58-02:37
段落 07	將小屋堆高	02:38-03:54
段落 08	菸斗掉落小屋底層	03:55-04:45
段落 09	潛入小屋的底部	04:46-05:28
段落 10	回憶的旅程	05:29-08:45
段落 11	小時的記憶	08:46-10:45
段落 12	回到小屋內	10:46-10:57
段落 13	乾杯	10:58-11:14

3.4 建立信度、效度

信度分析為內容分析過程中較為重要之問題，旨在測度研究者內容分析之類目及分析單元，是否能夠將分析所得內容歸入相同的類目中(相同的一件事)，並且使所得的結果一致。一致性愈高，內容分析的信度也愈高。信度分析的基本過程：

- (1)由兩個或兩個以上的評判者，按照相同的分析維度，對同一材料獨立進行評判分析。
- (2)對他們各自的評判結果使用信度公式進行信度係數計算。
- (3)根據評判與計算結果修訂分析類目。
- (4)重複評判過程，直到取得可接受的信度

為止。

為符合信度要求，本研究邀請了五位多媒體領域相關專家，其職業與教育、導演、設計師或相關領域人員，做為本研究受訪者對象(即進行內容分析的測量員)。表 5 為測量員的相關資料，測量員的編號由A編到E。五位測量員皆為動畫影片的高涉入閱聽者。五位測量員年齡層在 34~55 歲之間，平均年齡為 46 歲，教育程度在大學到研究所之間，閱聽年資皆在 15 年以上。在內容分析階段，五位測量員對於故事結構的鏡數、鏡頭設計的運鏡確認以眾數做為依據以確保研究信度。所以內容分析法的客觀性在於分析的文本來源為依照現有的資料記錄進行分析，即便研究者有所不同，資料也不會有所改變。

表 5 測量員資料

測量員	年齡	學歷	職業	領域
A	54	碩士	老師	教育
B	38	學士	動畫導演	動畫
C	55	博士	老師	數位媒體
D	34	碩士	設計師	混音師
E	49	碩士	研究生	數位媒體

內容分析法的效度建立依據研究理論或借用他人已發展而成的類目，若研究者自行發展的類目，而未依據既有的理論作內容分析時，需要進一步做效度分析。本研究所操作的敘事分析工具均依據於文獻探討中相關理論及類目編碼。因此，本研究之效度在於敘事分析之學者所發表被接受的理論論述上。

4 研究結果分析與探討

4.1 故事結構

樣本敘事結構說明依照 Block(2001)的敘事結構策略分類整理類目如下表 6 所示：

表 6 故事敘事結構分析

Story Intensity (故事強度)		
	項目	項目(縮寫)
1	Explanation (說明)	EX
2	Conflict (衝突)	CO
3	Climax (高潮)	CX
4	Resolution (結束)	R
Story Intensity scale (故事強度等級)		
強度等級 10(Rank)	Intensity(強度)	IS(Intensity scale)

將本研究樣本動畫短片《回憶積木小

屋》，依照 Block(2001)的故事策略分成說明(EX)、衝突(CO)、高潮(CX)、結束(R)四個部分，並將樣本故事內容整理如下表 7

表 7 樣本故事結構說明

作品名稱	動畫短片《回憶積木小屋》
分析類目	
說明(EX)	因為海水持續升高，讓原本住在小屋中的孤獨老人不得不一層一層將小屋壘高，他的小屋就如同積木一樣，越來越高。
衝突(CO)	老人的煙斗不慎落入小屋的底層，老人為了尋找煙斗，毅然穿上潛水服潛入了小屋底部，隨著一層一層的下沉，老人開始了一場關於回憶的旅程。
高潮(CX)	隨著下沉得越來越深，回憶深處的情景也盡數眼底。
結束(R)	回到小屋的老人，默默拿出了兩個酒杯，為它們斟滿酒，然後舉起酒杯，輕輕觸碰了一下另一個酒杯，將回憶一口飲盡。

整體而言，段落 1-13 各個段落的敘事結構都是依循拖多洛夫的 5 階段敘事結構：1. 初始的平衡狀態、2. 平衡狀態被某些行動破壞、3. 承認平衡狀態遭受破壞、4. 力圖恢復平衡狀態、5. 恢復平衡狀態（或達成新的平衡狀態）。將情節段落歸屬至各階段敘事結構中，而得到如表 8 之統整結果，由表中可見，每一情節段落都具有某個敘事結構的功能。

表 8 五階段敘事結構之鏡數與秒數記錄表

段落	敘事結構	1-初始平衡	2-平衡破壞	3-承認破壞	4-力圖恢復	5-恢復平衡
01	鏡	1	0	0	0	0
	秒	16	0	0	0	0
02	鏡	3	0	0	0	0
	秒	25	0	0	0	0
03	鏡	3	0	0	0	0
	秒	25	0	0	0	0
04	鏡	0	1	0	0	0
	秒	0	10	0	0	0
05	鏡	0	6	0	0	0
	秒	0	37	0	0	0
06	鏡	0	9	0	0	0
	秒	0	39	0	0	0
07	鏡	0	0	19	0	0
	秒	0	0	76	0	0
08	鏡	0	0	10	0	0
	秒	0	0	50	0	0
09	鏡	0	0	10	0	0
	秒	0	0	42	0	0

10	鏡	0	0	0	42	0
	秒	0	0	0	196	0
11	鏡	0	0	0	21	0
	秒	0	0	0	119	0
12	鏡	0	0	0	0	3
	秒	0	0	0	0	11
13	鏡	0	0	0	0	1
	秒	0	0	0	0	16

依據敘事結構的五階段資料統整各階段的平均鏡數與秒數記錄如表 9：

表 9 五階段敘事結構之鏡數與秒數平均值

敘事結構	鏡數	秒數	秒/鏡	節奏
1-初始平衡	8	76	9.50	(最慢)
2-平衡破壞	6	37	6.17	(稍快)
3-承認破壞	38	157	4.13	(最快)
4-力圖恢復	73	365	5	(快)
5-恢復平衡	4	27	6.75	(慢)

本研究認為整體而言，《回憶積木小屋》的故事結構多是依循拖多洛夫的五階段敘事結構。

4.2 鏡頭設計

本動畫開場段落是以極遠景開始再切進到近景畫面，但作者在此先以類似第一人稱的畫面將閱聽眾帶入一段回憶的旅程，牆上斑駁泛黃的照片更加添了淒涼的氛圍，接著再說明大環境以及主角出場的小屋，並且無限制地將訊息全盤告知給閱聽眾。遠景畫面呈現本集故事發生的環境與時間範圍，而逐鏡切近的畫面帶領觀眾進入觀察主角的角度。無聚焦的形式也不僅只限用於開場段落，其無限制訊息的特點讓觀眾知道得比劇中的角色還多，而建立對主角行動的評斷。

整部短篇動畫的背景是全球暖化，海平面不斷的上升，使得主角不斷的將小屋往上加蓋。前面幾個畫面導演以無（零）聚焦的形式呈現故事的開端，主要目的也在說明整個故事的場景和環境。讓觀眾在短短的 30 秒左右馬上了解整個故事的時空背景。接著鏡頭帶到了小屋內的主角，主角是一個上了年紀的老人，駝著背，獨自一人不管風吹雨淋，仍然守護著這個小屋。這時的敘事者是故事外的導演。見表 10 及圖 1。這是導演帶入故事的通用手法。

表 10第 04-07 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
04	10	固定鏡頭	全景	正面	水平鏡頭

05	5	固定鏡頭	遠景	正面	水平鏡頭
06	7	升降鏡頭	遠景	正面	水平鏡頭

07	15	橫搖鏡頭	遠景	正面	俯視鏡頭
----	----	------	----	----	------



圖 1《回憶積木小屋》第 04-07 鏡說明故事發生的外在環境
(資料來源：加藤久仁生，2009)

整部動畫短片是以外聚焦類型呈現居多(61.54%)，導演設計的攝影鏡頭是以第三者旁觀的角度觀察角色對情節狀況的反應。Brewster 指出在敘事中鏡頭的視角改變會使角色與觀眾獲得故事所傳達的不同訊息(Brewster, 1982:7-12)。Branigan 也表示攝影機的畫面至少表達出兩種關係，視角角度和距離(angle of view and distance) (Branigan, 1992:69)。利用視角角度和攝影鏡頭的距離改變被攝主體在畫面所佔的比例會影響觀眾接收訊息的總量。此時，閱聽眾所知有限，僅能

從畫面所提供的資訊與行動自行拼湊出全貌。第 15-18 鏡(表 11 及圖 2)利用不同的鏡位，從小屋內到小屋外，描繪海水持續升高，小屋不斷的被海水淹沒。

表 11第 15-18 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
15	10	固定鏡頭	中景	側面	水平鏡頭
16	4	固定鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
17	2	固定鏡頭	中景	側面	水平鏡頭
18	3	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭



圖 2《回憶積木小屋》第 15-18 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

第 33-36 鏡(表 12 及圖 3)描繪因海水不斷上升，老人只能將小屋一層一層往上疊高。導演以外聚焦的敘事手法使閱聽眾從旁觀察老人的生活，也反映出老人堅忍不拔的意志力，無論風吹日曬雨淋，都要全力的守護著小屋。

表 12第 33-36 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
33	5	固定鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
34	3	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭
35	2	固定鏡頭	全景	側面	俯視鏡頭
36	2	固定鏡頭	全景	背面	水平鏡頭



圖 3《回憶積木小屋》第 33-36 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

第 44-47 鏡(表 13 及圖 4)不慎掉落的菸斗，也成為了整個故事的轉折點，老人為了尋找心愛的菸斗，毅然決然的穿上潛水服潛入小屋的底層，隨著一層一層的下沉，老人開始了一場關於回憶的旅程。閱聽眾可以從旁觀察到，看似在找尋菸斗的過程中，其實是在找

尋那風塵以久無數的回憶。

表 13第 44-47 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
44	2	固定鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
45	2	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭
46	6	固定鏡頭	全景	側面	俯視鏡頭

47	6	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭
----	---	------	----	----	------

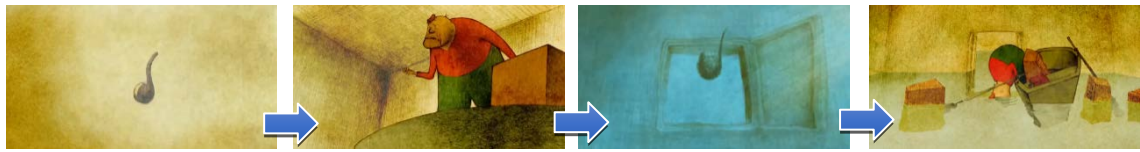


圖 4《回憶積木小屋》第 44-47 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

一般而言，動畫影片表達內聚焦常以視角點 point-of-view (POV) shots 呈現(15.38%)，直接連結主角與觀眾的視角，觀眾看到的也就是主角看到的畫面，與主角同步感知。第 61-64 鏡中(表 14 及圖 5)，導演細膩的刻劃出老人的內心世界，由於老人潛水尋找他心愛煙斗(特寫鏡頭做為轉場的設計)，回憶的畫面也一幅幅溫情的湧現腦海，就在老人潛入小屋的最底層，當要撿起菸斗的那一瞬間，時空也瞬間回到了過去，那熟悉的場景，原來是老人的妻子也曾那樣俯身幫老人撿過煙斗。導演透過現時與過去的時間交疊轉換，使閱聽眾彷彿置身在主角的內心世界中，並且透過主觀鏡頭更加深閱聽眾的參與感及注意力，讓記憶的大門被煙斗這把鑰匙開啟了，回憶的景象也隨著小屋一層一層的呈現在老人的眼前。

表 14第 61-64 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
61	2	固定鏡頭	中景	正面	水平鏡頭
62	3	固定鏡頭	遠景	側面	水平鏡頭
63	3	升降鏡頭	特寫	正面	水平鏡頭
64	2	橫搖鏡頭	遠景	側面	水平鏡頭

同樣在第 92-97 鏡中(表 15 及圖 6)，主角繼續的找尋那一段段沉睡的回憶，透過

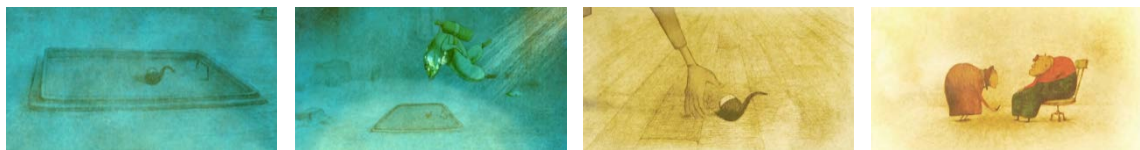


圖 5《回憶積木小屋》第 61-64 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

內、外聚焦的敘事手法，帶領閱聽眾回憶過往的景況。同時本動畫也運用大量的並列鏡頭，特別在後半段回憶的地方，導演運用色調的轉換取決現時與回憶，淡黃且明亮的色調，呈現出溫暖與希望，但每一次意識到現時的殘酷時，畫面又會被帶回冷色調，那淡淡的哀傷，似乎也傳達著無奈與現時。第 97 鏡內聚焦鏡頭連結主角與觀眾的視角，觀眾看到的也就是主角看到的畫面，與主角同步感知主角心境。

表 15 第 92-97 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
92	7	固定鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
93	7	固定鏡頭	遠景	正面	水平鏡頭
94	7	升降鏡頭	遠景	正面	仰視鏡頭
95	6	橫搖鏡頭	全景	側面	水平鏡頭
96	3	固定鏡頭	近景	側面	水平鏡頭
97	5	聚焦鏡頭	全景	側面	俯視鏡頭

第 110-117 鏡(表 16 及圖 7)，主角走進了一連串回憶的旅程，猶如我們也走進了老人的回憶中，依稀看到的是當年和妻子青梅竹馬，從相識到相愛再共同建立家庭的過程。透過內聚焦的敘事手法讓焦點與老人重合，將老人感覺和想法告訴閱聽眾，使觀眾進入故事的情境中，能深刻去體會導演所要傳達的意境。

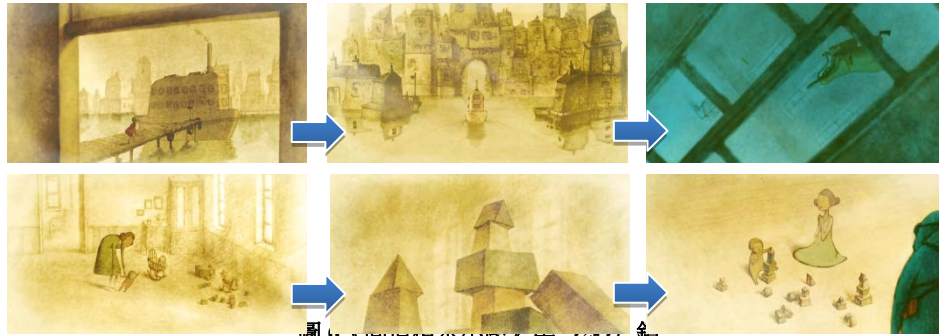


圖 6 《回憶積木小屋》第 97-101 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

表 16 第 110-117 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
110	13	移動鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
111	10	移動鏡頭	近景	正面	水平鏡頭
112	2	移動鏡頭	大遠景	正面	水平鏡頭
113	6	固定鏡頭	遠景	側面	俯視鏡頭

114	3	固定鏡頭	近景	側面	俯視鏡頭
115	7	直搖鏡頭	全景	正面	水平鏡頭
116	4	固定鏡頭	中景	正面	水平鏡頭
117	8	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭

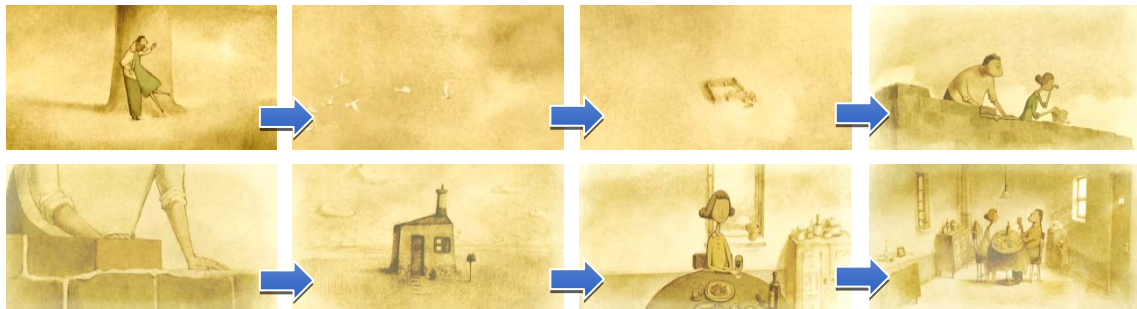


圖 7 《回憶積木小屋》第 110-117 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

第 126-129 鏡 (表 17 及圖 8) 主角最後回到了小屋內，老人拿出了兩個酒杯，飯桌上，他們碰杯，相視而笑的曾經。導演生動的描繪老人的心境，回憶的畫面盡收眼底，那份來自親人的愛，帶他回到了現實，一樣的空間、一樣的時間，但有著不一樣的心境，生命會結束，但回憶卻永不褪色。

表 17 第 126-129 鏡記錄

鏡號	秒數	鏡頭運動	景別	方向	鏡頭角度
----	----	------	----	----	------

126	3	固定鏡頭	特寫	正面	水平鏡頭
127	6	固定鏡頭	全景	側面	俯視鏡頭
128	4	固定鏡頭	近景	正面	水平鏡頭
129	15	固定鏡頭	全景	側面	水平鏡頭

無聚焦與外聚焦形式的敘事者多為故事外的敘事者(nondiegetic narrator)，由導演設計的攝影機視角了解環境或觀察故事中角色的行動而判斷角色的狀態；而內聚焦形式多為該角色視角所見的 point-of-view (POV) shots，角色即為故事內的敘述者(diegetic narrator)。



圖 8 《回憶積木小屋》第 126-129 鏡
(資料來源：加藤久仁生，2009)

4.3 動畫語言

測量員針對動畫短片《回憶積木小屋》進

行故事強度以及動畫語彙做的測量，在主題傳達強度量測部分，為求其強度的評判客觀性，以順序尺度(ordinal scale)請測量員依故事強度等級給予分數。強度等級(Intensity Rank)由 0 到 10，表 18 為五位測量員針對研究樣本記錄其影片中的主題強度數據。依五位測量員針對本研究樣本《回憶積木小屋》記錄其故事強度，如下表 18。並每位測量員所得的樣本主題強度做平均值計算，繪製出樣本故事強度的綜合圖如下圖 9 所示。本研依據劇情的轉折，先確定「開始」、「延展」與「結束」三大段落，並依影片總長度 12 分 05 秒均分成 13 個故事段落。

1(00:00-00:18)	5	6	7	6	6	6
2(00:19-00:43)	4	3	5	4	5	4.2
3(00:44-01:09)	2	1	2	2	1	1.6
4(01:10-01:19)	2	1	3	2	2	2
5(01:20-02:10)	3	2	3	3	2	2.6
6(02:11-03:27)	4	4	3	4	3	3.6
7(03:28-04:02)	3	2	2	3	3	2.6
8(04:03-04:55)	6	8	7	7	8	7.2
9(04:56-05:37)	2	2	1	1	2	1.6
10(05:38-08:45)	7	7	6	6	7	6.6
11(08:46-10:12)	8	9	8	8	9	8.4
12(10:13-10:50)	3	3	2	3	2	2.6
13(10:47-12:05)	7	7	6	5	6	6.2

表 18 《回憶積木小屋》故事結構策略強度

測量員 故事段落	強度					平均強度
	A	B	C	D	E	

X 軸為故事段落，共分為 13 個段落，Y 軸為故事強度，強度依序從 1-10 做為表現的數據，1 表示強度最弱，10 為強度最強。依據五位測量員的測量結果平均值繪製故事曲線，如圖 9

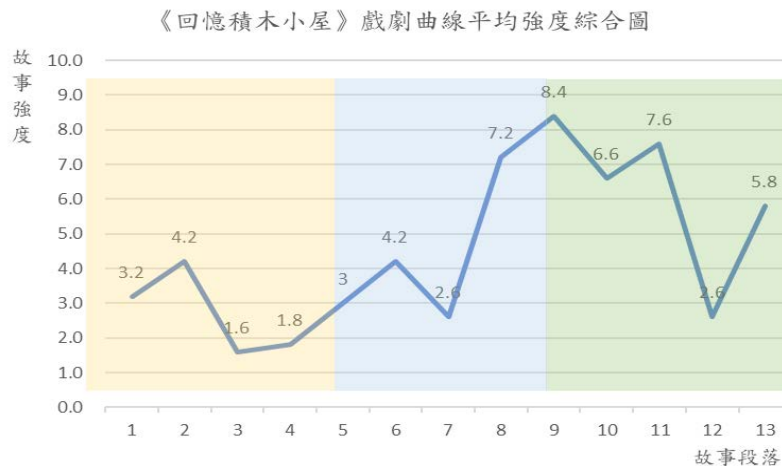


圖 9 故事曲線平均強度綜合圖

透過測量員觀察樣本動畫《回憶積木小屋》，記錄出現在 Act1、Act2、Act3 中的動畫語彙，本研究取五位測量員的數據，並取受測者的眾數。如下表 19。

表 19 動畫語彙使用統計

動畫語彙	Act1	Act2	Act3
ME (變形) Metamorphosis	0	0	0
RP (繁衍) Reproduction	0	0	0
MA (隱喻) Metaphor	5	1	8

AP (擬人) Anthropomorphism	0	0	0
FAB (虛構) Fabrication	1	1	0
PT (穿透) Penetration	3	5	8
SA (符號) Symbolic Association	1	2	2
SI (聲音) Sound Illusion	5	5	8
EXP (爆破) Explosion	0	0	0

圖 9 經本研究整理，加入三幕劇中各階段所使用的動畫語言次數統計，可以看到《回憶積木小屋》的動畫語言分佈圖（圖 10）。

《回憶積木小屋》結合動畫語彙的敘事結構

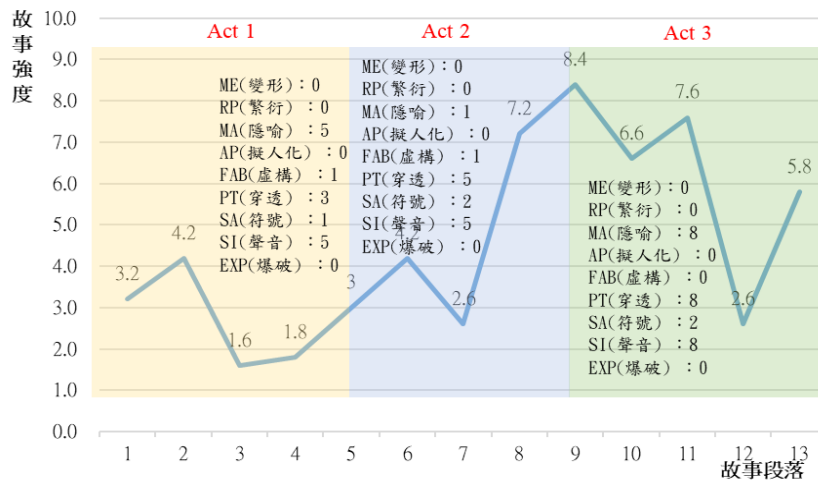


圖 10 動畫語言分佈圖

以下本研究運用 Paul Well 所提出的動畫語彙結合 Foss 所提出的故事元素進行動畫短片《回憶積木小屋》的敘事分析（見表 20）。《回憶積木小屋》這部作品中的 Act1，故事的開始(Ex)在描述因為海水持續升高，讓原本住在小屋中的孤獨老人不得不一層一層將小屋疊高，他的小屋就如同積木一樣越來越高。「故事段落 2」是整齣動畫短片故事強度的最低點，描述孤獨老人的生活，作者也運用 FAB（虛構）的手法，將虛擬想像的超現實空間映入眼簾，使觀眾也感受到老人的孤獨與惆悵。「故事段落 5」是 Act1 與 Act2 的轉折點，老人的煙斗不慎落入小屋的底層，老人為了尋找煙斗，毅然穿上潛水服潛入了小屋底部，讓劇情出現了轉折點，Act2 中運用了 MA（隱喻）、FAB（虛構）、PT（穿透）和 SI（聲音），特別透過隱喻和穿透的手法，使老人開始了一場關於回憶的旅程。

也是整部動畫短片最重要的轉折點也是此作品的(CX)高潮，隨著下沉得越來越深，回憶深處的情景也盡數眼底，來到小屋的最底層，老人推開門，回望這座充滿回憶的小屋，它的周邊早已被海水淹沒，然而依稀看到的卻是當年和妻子青梅竹馬，從相識到相愛再共同建立家庭的過程。「故事段落 13」也是本動畫的最後一個段落，透過符號、隱喻、聲音和穿透技巧，生動的描繪出生命會結束，但有些回憶卻永不褪色。如果把「過去」和「未來」分為兩段，老人的過去是美好的，因為他的回憶裡充滿著溫暖和歡笑。隨著故事進入尾聲再次透過隱喻、穿透、聲音的技巧，彷彿作者把我們拉進這回憶的小屋，帶你重溫過去的美好，教會你珍惜和遺憾。在人生的路上，有時偶爾敲開那扇門，去感受回憶的芬芳，也許會讓你更清晰地看清自己，更感恩和珍惜過去和未來的路。

「故事段落 9」是 Act2 與 Act3 的轉折點，

表 20 運用 Foss 的故事元素的敘事分析

時間序列	圖片	故事段落簡述	類目編碼	底層意涵
ACT1 段落 2		孤獨老人日復一日乏味的生活。	符號、隱喻	一個人孤單的夜晚，一個人的晚餐，淒涼沉重的傷感，將觀賞者帶入了悲傷的世界

時間序列	圖片	故事段落簡述	類目編碼	底層意涵
Act1 段落 3		孤獨的老人坐在被海水包圍的小屋裡抽著煙斗，房子的水慢慢的漲了起來。	符號、聲音	回憶的心愛煙斗是老人最珍貴的朋友。
Act2 段落 5		因為海水持續升高，小屋不斷的被海水淹沒。	符號、隱喻	回憶還沒有時間細細品嚐，只能被時間淹沒在大海中。
Act2 段落 7		小屋中的孤獨老人，往舊的房屋上面加建新的房子，一層一層將小屋壘高。	符號、聲音 穿透	老人或許不記得這是第幾層房子，但無論颶風下雨，他依然守護著他的小屋（回憶）。
Act2 段落 8		老人的煙斗不慎落入小屋的底層。	符號、聲音 穿透	掉落的煙斗沉的越深，彷彿老人的回憶也沉的越深。
Act2 段落 9		老人為了尋找煙斗，穿上潛水服潛入了小屋底部，隨著一層一層的下沉，老人開始了一場關於回憶的旅程。	符號、聲音 穿透、虛構	老人的妻子也曾那樣俯身幫老人撿過煙斗。
Act3 段落 10		隨著下沉得越來越深，回憶深處的情景也盡數眼底。	符號、隱喻、聲音、 穿透	音樂聲變得急促，人們的心也跟著緊張起來，時空一下子倒退到了從前
Act3 段落 11		依稀看到當年和妻子青梅竹馬，從相識到相愛再共同建立家庭的過程。	隱喻、聲音、 穿透	一場場溫情家庭和睦快樂的景象，想著他的愛人和他同甘共苦修築的家。

時間序列	圖片	故事段落簡述	類目編碼	底層意涵
Act3 段落 13		回到小屋的老人，默默拿出了兩個酒杯，輕輕觸碰了一下另一個酒杯，將回憶一口飲盡。	符號、隱喻、聲音、穿透	飯桌上，他們乾杯，相視而笑的曾經。

5 結論

本研究以內容分析法結合故事結構、鏡頭設計、與動畫語彙做為分析故事強度。透過五位對動畫高涉入之閱聽眾進行文本內容編碼提昇本研究敘事分析的信度。提供系統化理解導演如何有效傳達故事主題與影片意涵。本研究發現：其故事結構的應用以 Patmore 所提出的三幕劇戲劇曲線以及 Block 所提出的故事結構策略從 1.說明(Ex)2.衝突(Co)高潮(Cx)3.結束(R)，分析其中的故事強度始故事的強度分析能有一個完整的數據做為統計。動畫短片劇本作家除了需了解故事的表現方式，還要懂得如何運用動畫語彙和不同的要素來表現故事的構思與發創新在動畫上，給予每個閱聽人不同的啟示。

關於鏡頭設計的分析，本研究依循拖多洛夫的五階段敘事結構。分別以路易斯·吉奈堤(2005)所定義的鏡頭運用、Chateau(2006)的鏡頭角度、Ward(2005)的鏡頭運動、Katz(1991)的鏡頭的觀點，分析發現：

(1)初始平衡階段：導演以無（零）聚焦的形式呈現故事的開端，主要目的也在說明整個故事的場景和環境。讓觀眾在短短的 30 秒左右(第 04-07 鏡)馬上了解整個故事的時空背景。這是導演帶入故事的通用手法。

(2)平衡破壞：導演以外聚焦類型呈現，利用視角角度和攝影鏡頭的距離改變搭配中景與全景鏡位切換(第 15-18 鏡)。以第 3 人稱視角觀看主角在畫面所佔的比例，讓觀眾接收訊息的總量大於主角的視角所觀看到的訊息量。因此，觀眾可以看到從小屋內到小屋外，描繪海水持續升高，小屋不斷的被海水淹沒。更清楚故事進入平衡破壞階段。

(3)承認破壞：導演以外聚焦搭配全景的角度，讓觀眾以平視角看到主角的菸斗掉入水中(第 44-47 鏡)。菸斗在這裏是符號也有帶領觀眾回溯到從前的時間軸反轉的功能。菸斗是故事關鍵的道具，它是連結現在的主角與過往的主角唯一的關鍵訊息。是敘事元素中非常重

要的設計。時間軸逆轉的轉場設計（第 61-64 鏡中）導演以主角一層一層往下尋找他的菸斗，再由近到遠的記憶回溯，在這裡做了非常精緻的演示。這也充分說明鏡頭運用敘事的高明手法。

(4)力圖恢復：在第 92-97 鏡導演同時使用內、外聚焦的敘事手法，充分傳達主角回憶時的情境與心境。除了畫面的色調同步傳達主角心情的寫照外，第 97 鏡內聚焦鏡頭連結主角與觀眾的視角，觀眾看到的就主角看到的畫面，與主角同步感知主角心境。第 110-117 鏡以鏡頭運動(移動→固定→直搖→固定)配合回憶的色調讓回憶的時間軸慢慢地隨著主角心境一一傳達給觀眾。

(5)恢復平衡：導演設計的攝影機視角帶領觀眾回到主角現在的環境。飽和的色調回到了現實，主角孤獨的行動說明了角色的嘗試恢復到過往記憶中美好的歲月。但現實是不可能的，這是否也意味著故事中的世界觀，洪水不會退只會更嚴重，一切都回不去往昔。亞里斯多德的《詩學》裡提到悲劇就是對一事物嚴肅而又完整的模仿過程，這個過程具有一定的長度，因為它需要表現許多故事情節，這是悲劇的靈魂所在，所以悲劇是藝術最高形式的表現。導演在此成功地敘事一個老人的悲劇形式，但这也傳達了如何保有美好的回憶對於活下去是多麼重要。

對於此樣本的動畫語彙應用，本研究中發現，本研究樣本《回憶積木小屋》「隱喻」、「符號」、「聲音」動畫語彙應用的次數相對於其他動畫語彙多。導演用這兩個動畫語彙來加強動畫短片的故事強度，擅長運用「隱喻」的動畫語彙來增加故事的張力，以及運用「穿透」強調當下角色的心情及反應，最後在將「符號」的動畫語彙安排在劇情中的物件中，讓觀眾自從內心去感受此動畫短片的震撼力。

動畫短片應可被描述為：主角在甚麼時間地點遇到甚麼阻礙？主角又是如何解決問題

達成目標？因此，動畫短片敘事的設計方針建議可以採用以下步驟逐步進行：1.設定故事的敘事結構、2.決定各段落要說甚麼事情、3.各段最好（適合）由誰的觀點來說（表達）、4.是考慮所使用的技巧（行動、鏡頭、聲音或蒙太奇…）以達到前述的目的：

- (1)設定敘事結構，應用 Todorov 五階段平衡-再平衡敘事結構定義各階段。其中至少有一段是以內聚焦類型設計，以直接傳達角色當下的想法。
- (2)決定各階段要講述的某件（些）事情（要聚焦的點或事件-focalization）以及要以甚麼樣的情節來說這件事。
- (3)考量適合由某個敘述者(narrator，Branigan 稱 agent 人物/角色)的立場表達敘事觀點(point of view)。係以口語說出（發聲 enunciation）、肢體演出或表情傳達(acting)、或旁觀觀察(observng)的策略;設計時考慮如何說的因素，如節奏、次數、頻率、重複…等技巧。設計者考慮（角色或敘述者）立場決定訊息量多寡（限制訊息量，採用 Genette 的聚焦類型(zero， internal， and external focalization)。所知的訊息量同時影響觀者感受，就如同 Branigan(1992)所指出，當觀眾所知>角色所知，可感受懸疑的氣氛 (Spectator>Character， suspense)；當觀眾所知=角色所知，會有神秘的期待(S = C， mystery)；當觀眾所知<角色所知，則產生令人驚奇的發展(S < C， surprise)。
- (4)注重於可由角色演員的表演表達出來的行動設計，不論是內聚焦或外聚焦形式，演員的表演都是對觀眾的直接傳達，觀眾由表演及角色的反應去推敲還原故事的全貌。而且經由鏡頭設計（視角觀點如 POV 第一人稱、旁觀第三者的觀察鏡頭或蒙太奇鏡頭組合），與聲音（技巧）達到此目的。設計者需具有電影蒙太奇與敘事節奏觀念方能更妥善安排鏡頭組合與敘事傳達的效果。

參考文獻

- Betton, G. (1990)。電影美學 (劉俐 譯)。臺北: 遠流出版社。
- Kawin, F. Bruce. (1996)。解讀電影 (趙曼如，編者， & 李顯立等，譯者) 臺北: 遠流出版社。

Ward, P. (2005)。影視攝影與構圖 (廖憶蒼譯) 臺北: 五南圖書出版股份有限公司。

Zettl, H. (1989)。映像藝術(廖祥雄 譯)。台北: 志文出版社

加藤久仁生(2009)。つみきのいえ。ROBOT Communications Inc. Retrieved from : <https://web.archive.org/web/20090226195755/http://www.robot.co.jp/tsumiki/index.html>.

布羅凱特(1974)。世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史(胡耀恆 譯)。臺北: 志文出版社。

呂妮霖(2008)。好萊塢後現代童話電影的敘事轉向分析。 Retrieved from <https://nccur.lib.nccu.edu.tw/handle/140.119/49500>

李宏耕、李來春(2017)。動畫短片敘事結構與聚焦設計研究。國際數位媒體設計學刊，9(2)， 1-20。

林東泰(2015)。敘事新聞與數位敘事。台北: 五南圖書出版股份有限公司。

路易斯·吉奈堤(2005)。認識電影(焦雄屏譯)。臺北: 遠流出版社。

張菁、關玲(2008)。影視視聽語言。北京: 中國傳播大學。

張裕幸(2009)。超現實動畫《火影忍者》的敘事建構與動畫語彙運用。藝術學報，5(6)，頁 57-80。

張裕幸、黃俊榮、張恩光(2007)。動畫達人二部曲I:劇本寫作。臺北: 旭營文化。

趙前、叢琳瑋(2007)。動畫影片視聽語言。重慶: 重慶大學出版社。

游美惠(2000)。內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用。調查研究(8)，頁 5-42。

楊裕富(1998)。設計的文化基礎。臺北: 亞太圖書出版社。

蔡琰(2000)。電視劇:戲劇傳播的敘事理論。臺北: 三民書局。

盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬(2014)。皮克斯短片3D 動畫鏡頭運用之內容分析。藝術評論(26)，頁 71-111。

- 嚴貞、吳佩芬、方國定(2008)。故事結構與運鏡設計於電腦動畫之關連研究。《科技學刊》，17(2)，頁 137-147。
- 鐘世凱、張宇晴(2009)。3D動畫影片分鏡—好萊塢成功商業3D 3D動畫長片研究。《高雄師大學報》，27，195-217。
- AMPAS. (2020). *Rule Nineteen: Short Film's Awards*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Retrieved from : <https://www.oscars.org/oscars/rules-eligibility>
- Babbie. E. (1995). *The Practice of Social Research* (Seventh Edition). Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communications Research*. Macmillan Pub Co.
- Block, B. (2001). *The Visual Story :Seeing the Structure of Film, TV, and New Media*. Boston: Focal Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*, (Ch3 Narrationpp. 63-85), London: Routledge.
- Brewster, B. (1982). *A Scene at the 'Movies' Screen*, 23(2) (July/Aug.1982), 7, 9,12.
- Chateau, D. (2006). *Esthétique du cinema*. French: Armand Colin.
- Kohlbacher, F. (2006). *The Use of Qualitative Content Analysis in Case Study Research*, *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 7(1), Art. 21. from: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/75>.
- Foss, K-S. (2004). *Rhetorical Criticism: Exploration & Practice*. (3rd Ed.). Illinois , Long Grove:Waveland Press.
- Genette, G. (1980). *Narrative Discourse:An Essay in Method*. (LewinJane E., 譯者) Ithaca: Cornell University Press.
- Ian, R. (2005). *THE ANIME BIZ, The Business Week* , Asian Edition , June. 27: 20-25.
- Katz, D.S. (1991). *Film Directing: Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. USA: Michael Wiese.
- Mascelli, V. J. (1998). *The Five C's of Cinematography - Motion Picture Filming Techniques*. USA: Silman.
- Mitry, J. (1965). *Esthétique et psychologie du cinéma*. Cerf.
- Nilsen, V. (1972). *The Cinema as a Graphic Art*. USA: Hill & Wang.
- O'Neill, P. (1994). *Fictions of Discourse: Reading Narrative Theory*. Toronto: University of Toronto.
- Patmore, C. (2003). *The complete animation course: the principles , practice and techniques of successful animation*. Thames and Hudson, London.
- Ryan, M-L. (2007). *Toward a definition of narrative*. (HermanDavid , 編者) Cambridge University Press.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London; NewYork: Routledge.
- Wells, P. (2006). *Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA.