

五南出版

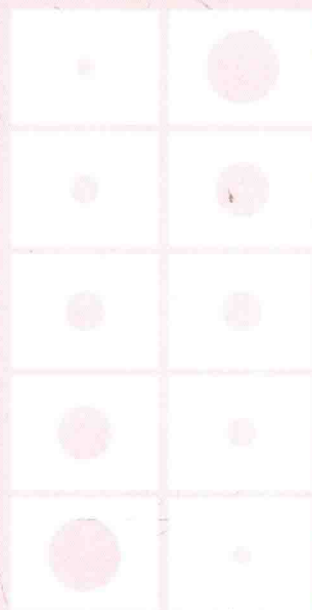
影像的 原則

初學者到專業人士的分鏡

富野由悠季 著

Tomino Yoshiyuki

林子傑 譯



富野監督新作TV動畫《鋼彈Reconguista in G》
將於2014年開播！2015年預備發表好萊塢電影！

讓您了解
日本動畫的
奧妙！

從日本動畫草創期活躍至今的「鋼彈之父」
富野由悠季導演，結合50年來知識與現場經驗
所撰寫的影像創作心得書

see more please visit: <https://homeofpdf.com>

影像的原則

初學者到專業人士的分鏡

映像の原則 ビギナーからプロまでのコンテ主義

富野由悠季 著

林子傑 譯

五南圖書出版公司 印行

國家圖書館出版品預行編目資料

影像的原則：初學者到專業人士的分鏡／富野
由悠季著；林子傑譯。——初版。——臺北
市：五南，2014.10

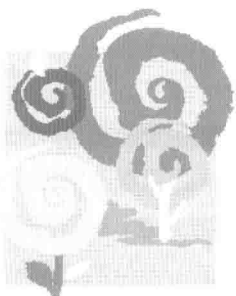
面；公分

ISBN 978-957-11-7734-2 (平裝)

1. 動畫製作

987.85

103014511



1ZEP

影像的原則 初學者到專業人士的分鏡

映像の原則 ビギナーからプロまでのコンテ主義

作 者 — 富野由悠季

譯 者 — 林子傑 (120.8)

發行人 — 楊榮川

總編輯 — 王翠華

主 編 — 陳念祖

責任編輯 — 李敏華

封面設計 — Umegrafix

出版者 — 五南圖書出版股份有限公司

地 址：106台北市大安區和平東路二段339號4樓

電 話：(02)2705-5066 傳 真：(02)2706-6100

網 址：<http://www.wunan.com.tw>

電子郵件：wunan@wunan.com.tw

劃撥帳號：01068953

戶 名：五南圖書出版股份有限公司

台中市駐區辦公室/台中市區中山路6號

電 話：(04)2223-0891 傳 真：(04)2223-3549

高雄市駐區辦公室/高雄市新興區中山一路290號

電 話：(07)2358-702 傳 真：(07)2350-236

法律顧問 林勝安律師事務所 林勝安律師

出版日期 2014年10月初版一刷

2015年2月初版二刷

※版權所有，欲利用本書內容，必須徵求本公司同意※

定 價 新臺幣460元

see more please visit: <https://homeofpdf.com>



前言

本書第一版付梓於2002年，本次（2011年）之所以推出改訂版，主要原因就在於經過10年時間，數位技術已較過去大為普及。

當然，我在第一版也曾經提及數位技術的問題點所在，同時指出影像工作者的資質，在數位趨勢之下所受到的影響。不過，就現場的角度看來，當時我所擔心的隱憂以及其現象下的反動，在今日無疑已然開始浮現檯面。

正是由於上述原因，我希望各位讀者能夠重新檢視影像的原則。



作者序

臺灣版特別收錄內容 「給讀者的謝辭，同時也是警句」

感謝各位閱讀本書。我希望大家能夠透過本書作為契機，為影像世界注入全新的活力！

不過，這句話其實只是口號而已。

現在是個我們低頭就能收看掌中尺寸影像，抬頭則能看見巨大銀幕影像的時代。一旦置身此種環境，目光狹隘的專家學者總是高談闊論，認為當大眾對於影像變得敏銳，那麼未來必定萌生許多新血、人材。然而，現實恰好事與願違。我可以肯定地告訴大家，現今志在進入影像業界的人對於影像的感性，反而可說是遠比以前更為遲鈍。

這也是無可厚非的事。影像之於現代人已經顯得太過理所當然，因此我們自然不再去深思影像的性能究竟何在。這是理所當然的現象，所以身為凡夫俗子的我們，自然也就只安於享受現有的環境。當然，敝人我也是凡夫俗子的一分子。這並非是我謙虛，而是如果富野由悠季真有作為影像作家的才能，就不會還在現今這種水準中打滾，因此我很瞭解自己只是一位凡人。

本書記載了許多有關影像性能的原則，並且告訴大家唯有理解這些性能，並將之納為己用、運用自如者，才有能力與資格稱自己是專業人士。然而，我同時也感到很愧疚，深怕無法將「影像的性能」以簡單扼要的方式傳達給一般讀者與觀眾。

我在修訂本書原稿時，花了最多工夫的部分就是致力讓文中內容不與時代脫節。然而，當我最近再次重返工作室的創作現場時，深感現實與工作人員能力的呈現形式、理解事物的方法之間，有著不可填補的時代差

異，因此令我開始憂心本書的如此寫法，是否無法將訊息傳遞給下一代的年輕人。

透過現場，我發現恐怕只限於有實際創作經驗，並且勇於質疑自身作品的工作人員，才具備有能夠理解本書的才能。瞭解這一點後，我不禁也想自問，本書究竟可以為各位帶來多少意義。然而，我衷心期望——而我也深信，本書並沒有任何對於讀者無謂或無用的內容，因此懇請大家都能夠將本書留在自己的手邊。謝謝！

富野由悠季



譯者序

這本書是一場知性的娛樂。

一邊翻閱本書，一邊回想自己看過的影像作品，我們將會恍然大悟：原來那部電影／動畫看起來有趣／無聊，是真的有道理的！是的，《影像的原則》便是讓每一位讀者茅塞頓開、無比暢快的愉快心靈饗宴。

本書不如一般專門書採用教條式內容，而以深入淺出的筆法寫成，縱然難稱老嫗能解，但在作者極力避開專有名詞，使用淺白文字說明並且輔以大量圖解下，相信大多數讀者應該都能夠憑藉直覺便理解內容。

在日本，這本書有太多種讀法了。一般讀者純粹吸收知識，影像愛好者用來解析電影；研究者手握書本端視各類影像作品的特色，動漫迷更是為富野導演率直的褒貶，而大喊痛快、拍手叫好。正因為提供了各種讀法與樂趣，所以本書才會是日本這十年來銷售最好的影像相關書籍。

另一方面，對於創作者來說，或許沒有再比《影像的原則》更令人頭痛的書。因為，當轉換一個角色來閱讀本書，我們將會發現對於觀眾理所當然的內容，想要落實至作品之中卻往往困難無比。

編劇既會受限於文字，動畫師也必須不斷追求作畫手法。當然，美術、攝影、錄音、進度管理也都有各自煩惱，擁有無止盡的課題與挑戰必須克服。當然，導演則更是不得了，因為導演必須將本書所有的內容都了然於心並且盡力實踐，才有可能作出無隙可擊的內容。

有如導覽員為大家「客觀」展示電影創作的書籍，市面上已經很多了。《影像的原則》則不同，這是富野導演基於豐富的知識與實戰經驗，明確從現場「主觀」教導各種原則、理論基礎的書（以及字裡行間的各種上級技法！），書中的一切，就是導演（同時也是觀眾）應該看到的一切。

《影像的原則》不是教大家變成富野由悠季，而是成為一位對影像

高度敏感，並且持續思考的「創作者」。日本有許多來自動畫、電影、漫畫、小說、遊戲、廣告、戲劇各界的人士都不約而同地推崇本書。因為即便跨越領域，但在原則中致力追求盡善盡美的精神，卻是永恆不變而共通的。

日本動畫發展至今，已建立強大軟實力與驚人產值。不過，臺灣影像體系的主要思維仍源自於歐美文化，甚至認為日本動畫難登大雅之堂。

無論有限動畫的技法、紮實的手繪功力或彰顯各種題材的作品設計，當前日本已經擁有完全不輸給歐美的實力與體系，甚至讓歐美回頭仿效。兩者的差異不只在外觀的風格上，更反映於影像作品的內涵之中。

同樣的，翻閱本書《影像的原則》，裡頭提到的上手下手原則、留白演技、作畫理論等，也一樣都是奠基於日本獨自發展出來的影像內涵。倘若我們繼續忽視這些豐富的知識與概念，不僅是無視於現實狀況，更別談有廣大讀者希望能夠深刻瞭解日本動畫「Anime」了。

就這一點來說，或許本書也可稱為是一部日本影像文化的推廣書，因為富野導演撰寫的動機之一，便是嘗試將日本動畫進行有體系化的整理。這也是為何本書在影像研究上饒富價值，被大量引用來進行影像評論的原因。作為譯者，我希望臺灣的每個讀者能透過《影像的原則》獲得自己所需要的內容，更建立起對於日本動畫客觀且確切的評價與論述。

富野由悠季導演師承於「漫畫之神」手塚治虫，在日本是與宮崎駿齊名的兩大動畫巨匠之一。雖然也拍電影，但富野更擅長的是有如大河劇般綿長而縝密的長篇電視動畫。其《鋼彈》系列不僅締造每年數百億元的產值，為社會觀念帶來重大變革，《傳說巨神》等動畫作品更啟發許多海內外後進。在影響範圍上，比起宮崎駿可說有過之而無不及。

然而，富野的影像之途並不順遂。他曾經歷無數次挫折：遭外界徹底否定、被更有才能者取代、因為莫名壓力遭到撤換、受到上級無理要求、

身負無比責任卻僅獲極少支援，甚至被打入冷宮，陷入精神衰弱……。但是，他都一路忍耐下來，並走了過來。

至今，富野導演已經參加超過100部作品、製作超過1100集以上的內容。而今，他以超過70歲的高齡拍攝全新電視動畫，更準備進軍好萊塢執導電影。正如本人所言，富野導演並不是一位天才。正因為如此，他的話才愈顯得深刻而有價值，而我們也才更有傾聽其話語的必要。

富野由悠季是一位憑藉埋頭苦幹與努力跨越日本動畫業界50年的導演，《影像的原則》則是他用來與天才們對抗的創作武器，同時也是想要告訴我們所有讀者的訊息。

最後，請容我談一下《影像的原則》繁體中文版的翻譯。

本書翻譯為兼顧原書風味與易懂性，在遇到日文用語時，會以臺灣稱呼為主、日文漢字為輔表示。至於電影名詞，則直接以中文呈現。不過，書中有少數直接保留日本原意的部分，其中之一便是「演出家」一詞。

演出家直譯為英文便是「director」，也就是「導演」。然而，富野導演之所以始終自稱為演出家，其原因就在於：一位真正的創作者不應該高高在上「指」導如何「演」戲，而是將自己投身劇中去「演出」所有一切。

這既是富野由悠季的謙虛，同時也是他在書中用以區別導演在職位以及創作角色上的不同。本書為尊重富野導演的意思，因而在書中一律稱影像創作者為「演出家」。

※有關影像的原則與富野導演各種知識與話題，讀者尚可參考以下網站：

《影像的原則：台灣版》特設部落格

<http://tomino-eizo.blogspot.tw/>

前言	ii
作者序	iii
譯者序	v
總論	001
文字上的定義	002
影像具備原則	003
影像不能僅憑感性拍攝	004
解讀分鏡表	005
分鏡的工作	007
影像的性質	009
第1章 影像的基本	011
影像的連續性	012
空間的同一性	013
影像追求變化	014
創造變化（節奏與韻律）	015
節奏與韻律蘊釀出影像張力	018
影像新手的問題	018
影像的缺陷	020
視覺和聽覺	021
第2章 故事會跨越時間	023
跨越時間的事物	024
述說故事需要時間	025
所謂的故事是	027
小動機（主題）累積起來將成為故事	028
所謂的趣味是	029
劇本的書寫方法	030
劇本的形式	031
第3章 影像的特性	035
影像是連續動作的畫面	036
影像包含了時間經過	036
讓影像產生連結	037
聲音連結起沒有連結的影像	038
Cut的層層累積便是作品	039
構成影像力學作用的要素	040
不動的Cut一樣擁有長度	041
使靜止畫面帶有影像性的技法	042
取景的力學作用	042
躺臥的人物	044
空間也會產生影像的力學作用	046
左右的高低感	047
心臟的位置	047
3D能否提升表現手法？	049

第4章 數位技術以前的現實問題	051
動畫現場的工作人員	052
置身現場的自己	052
Cut是記號	054
所謂的演出演技	056
動畫的「走路」與「跑步」可說難上加難	057
演出就是活用身體	058
現實的處理方法	060
影像作品需要精彩橋段	062
電視的欺瞞與正義	063
觀眾是敏銳的	063
自我修養	065
第5章 影像的原則	067
切分鏡的原則	068
方向性意義的不同	069
視線（目光）的方向＝表現方向性	071
統一方向性的意義	073
尺寸（視角）	074
畫面視角會變化	077
位置（取景）的意義	079
取景會表達情感	082
角度與方向性	083
意識遠近感等同於描繪世界觀	084
角度的意義	086
不要亂用俯瞰！	089
燈光	091
黑白電影的陰影	094
色彩之中的補色問題	095
動作發生帶來的意義	097
從複合動作的舞臺來找出視覺上的意義	098
能劇舞臺上的視覺原則	100
能劇構思出的型式並無法套用於影像	101
想像線	102
對上視線	108
無法跨越的國界線也會移動	110
同時發生的想像線	112
跨越想像線的方法	115
速度感的統一	116
想像線的實際	119
描寫喜怒哀樂的速度感	120
影像追求波濤起伏	122
Cut切換也是一種動作	123

動接指的並非武打場面	124
藉著剪輯來匯整節奏與韻律	125
以分鏡克服惡劣條件	126
作品的速度感	127
Cut開頭不要等待	128
被孤立出來的Cut	130
入框與出框的空白	130
不孤立景色的Cut	132
全黑會扼殺動作	133
主觀鏡頭、客觀鏡頭	134
回想與夢境	138
鏡頭上的水珠	139
動畫難以帶出臨場感	139
個人性影片、宏觀性影片	140
麻煩的影像性力學作用	142
第6章 分鏡主義	145
1925年的蒙太奇理論	146
上鏡頭與節奏理論	148
影像學의消失	149
高風險的電影業界	150
分鏡是影像製作的設計圖	152
黑澤明的演出黨變說	153
畫面的張力	154
分鏡並非差勁的漫畫代用品	155
以分鏡來閱讀現實時間	155
分鏡的實際	157
莫將桌上作業的習慣投射至畫面上頭	162
接受分鏡修訂劇本	163
劇本	164
分鏡作業	164
過去的歷史與現實	165
真人電影的狀況	166
分鏡師閱讀劇本的方法	167
劇本構造論	169
以角色來膨脹故事	170
狀況設定不是用說的——新手編劇常犯的錯誤——	171
作為演出家該注意的劇本事項	172
修正連結前後的感覺	174
第7章 新手實務	177
Cut指的是單一畫面	178
演出的意涵	179
演技不單是追求姿態美	180

切莫自「決定性姿勢」開始	181
與漫畫的差異	182
不要從定點開始	185
對話場景不是兩人眼瞪眼	186
俯瞰、目光高度與單一Cut法	188
與畫面貼合之臺詞、剝離之臺詞	189
解說圖的性質近似設計圖	190
劇情脈絡比畫面細節重要	191
切Cut的問題	192
視覺錯視是否為有效手法？	193
為了展現看頭所必要的多餘	194
有制約才能完成作品	196
第8章 分鏡的實務處理學	199
大綱與Cut張力之間的關係	200
分鏡上的圖畫不可以畫得太過雕琢	201
分鏡不要打上Cut與分頁的編號	202
不要忘記書寫指示作業的記號	203
疊影（O.L.）秒數的思考方法	205
分鏡第一稿整體要畫得長	207
分鏡上不要指定音效	208
讓觀眾瞭解位於何處（場景）	209
分鏡要快速瀏覽以觀察故事的分節點	210
分鏡的整理學	211
沒有未經修改就會好的分鏡	212
不可隨意修改他人的分鏡	212
內容說明書寫過多	213
描繪遵循場景設定的寬敞與狹窄	214
分鏡不要畫得超出格子	215
不要描繪只圖自己方便的位置關係	217
描繪機械與人之間的關係	218
與性表現等同思考	220
在宇宙呈現站姿的MS	221
宇宙與天空的背景場景不能長	222
畫面質感會影響秒數	222
可以更換服裝造型嗎？	224
為何影像不做成流動的結構？	225
背景也不可以隨意描繪	226
無重力帶的演出	227
綜合、統合或整合	228
受歡迎的作品與好作品	229
第9章 作畫的終極演出處理學	231
不要讓視角過於特寫	232

描繪得曖昧一點	233
僅憑構圖將什麼也看不見	234
保持設置攝影機的意識	235
磨練對於秒數 (Cut長度) 的敏銳度	236
表現一般的感情	238
不同角色的特寫視角也要有所差異	239
對象存在於Cut之外	239
人物的身體存在於Cut的景框之外	240
不要加入透視線	241
Cut開頭不要等待表演	242
縱然如此，Cut開頭依然會靜止	244
動畫去除Cut開頭靜止感的方法	245
展現固定鏡頭 (FIX) 的方法	246
影像在動，但卻看來像是靜止的手法	247
動作並非愈快愈好	248
畫面上的速度感	249
持續進化的有限動畫	251
什麼是故事？	252
跟移搖鏡、對角要做成follow	254
拍攝對象的移動	255
對角的實際方法	256
顫抖 (flicker)	258
窗框與角色的對比	260
曲線行進	262
外溢動態	263
三格拍攝的波浪連續出現反而會呈現靜止	265
爆炸一樣可以變化多端	266
宇宙不使用攝影棚燈光	267
自決定性姿勢開始的錯誤	268
動作加快時，背景也要隨著變快	269
利用錯覺	271
背景的立場	272
攝影大師宮川一夫的世界	273
減少張數的手法	274
第10章 終極演出心得	277
動畫人一樣有資格談論電影	278
日本成為漫畫大國的原因	279
影像製作本身便是妨礙製作影像的主要因素	280
不要導入其他基準	282
模仿表面模樣 (改編的真諦)	285
組合企劃與影像志向	286
似乎少了什麼之Cut所代表的意義	287

不可僅憑單一圖畫便要求重製	289
優良的作畫不會引人注意	290
戲劇感性是否需要?	291
視覺感官進化所帶來的現象	292
把表演用假髮帶進現實的錯誤	293
以草圖找出感情表現	294
以素描追求演技	296
思考內心描寫	298
光影的影像美	298
「留白」是演技・演技的真諦在於「留白」	299
臺詞分配	300
第11章 畫面以外的事物 = 聲音	301
表現「一般」的技術	302
演技論	303
聲優演技的基本	305
B.G.M.	307
聲音的原則	308
中心音以及周邊音	310
分門別類的效果音	311
打人聲、安靜聲	312
合成、數位的真實性	312
超規的必要性	314
依循劇情的敘事形式	314
臺詞的錄音	315
培養演出家應有的耳朵	316
後期錄音臺本的書寫方式	317
工作人員在錄音現場的態度	318
隨心所欲又有何用?	320
日常感覺之喪失與責任範圍之理解	320
察覺細微異狀的警告	321
第12章 何謂娛樂	323
引用自《風姿花傳》	324
動畫、數位技術的象徵性	325
電影性要素	327
初戀的感覺誘導出影像性印象	328
所謂的原則	329

總 論

文字上的定義 / 影像具備原則 /
影像不能僅憑感性拍攝 / 解讀分鏡表 /
分鏡的工作 / 影像的性質

文字上的定義

所謂的影像，便是指呈現於螢光幕或銀幕，而伴隨著動態的畫面（畫像，本書中或寫作「畫面」）。

無論電影、電視、動畫、影戲、音樂影片（MV）、廣告片，或是網路上隨處可見的各種類似影片等，全都是由「影像」所構成。

此外，戲劇以及現場表演，也有運用到視覺印象的部分，因此本書提及的原則，不僅可運用於上述表現媒體，也有反過來從這些媒體學習的地方。

我們有時也會將單幅的照片稱為影像。不過，本書所指稱的影像，將僅限於「伴隨著動態的畫面」。

另一方面，電視或網路上的畫面，雖然是以影像方式呈現，但並非全部都可以稱為影像作品。這些影像大部分都只是單純的「節目」，而此類在攝影棚中製作出來的影像（真人影片→新聞、綜藝秀等），縱然是構成節目的一部分，卻不包含於「作品」的範疇。

話雖如此，電視節目採用了影像作為表現手法，因此堪稱為視覺化社會的重要角色。但反過來說，一部影像作品無論多麼優異，也不過就是視覺化社會的其中一角。

對於遊戲，我可說是一名門外漢，無法在遊戲上頭多所著墨。不過，我相信本書提及的內容對於影像的製作上，應當也有足以參考的部分才是。

此外，真人（live＝寫實）電影與動畫，雖然同為影像媒體，不過真人電影與動畫在「畫面上的質感」終究還是有所差異。話雖如此，由於「影像皆擁有相同機能」，因此我們在本書中對於真人電影與動畫（以及數位影像）都是一視同仁，並且概觀論之。

構成影像的一個「連續」畫面（具有連續性的一個動作畫面），在日本稱為「Cut」。雖然還有Shot、Piece等其他稱呼，不過本書將統一稱為「Cut」。

拍攝真人電影時，當我們拍攝鏡頭（Cut），在每個單獨鏡頭拍攝結束時，電影導演會喊到「卡（Cut）！」此外，我們在剪輯影片時，也會稱之為「剪接（cut）」。三者英文雖然相同，不過用法則是各自有異。（譯注：Cut一般或譯為「鏡頭」，然相對於電影的「鏡頭」為藉由拍攝所得到的成品，動畫的「Cut」則是在分鏡階段便策劃的構想。兩者在本質上有所差異，因此本書翻譯

仍保留反應原作者意思的「Cut」。）

關於CG（computer graphics，電腦繪圖）的稱呼，本書統一稱為「數位」抑或「數位技術」。關於2D（two-dimensions＝平面）以及3D（three-dimensions＝立體），若文章內沒有特別說明，將不特別考慮兩者差異。

昔日，我們只能以膠卷來記錄影像。然而隨著電視時代來臨，不但錄影帶變得普及，進入數位時代之後，更出現了磁碟片、硬碟、IC晶片等各種紀錄裝置。本書將統一稱這些裝置為「素材」。不過，文章中有些段落會將之寫作「拍攝出來的素材」，此為作者世代的習慣用語，請多加見諒。

影像具備原則

當我們拍下實際的影像並重播觀看時，經常會感覺「看來沒有想像中拍得好」；又或者為了便於觀賞而將拍攝的影像進行剪輯，卻又感覺到「好像有點不自然」、「似乎比想像中還要缺乏電影氣氛」。

反過來說，我們有時也會碰到相反的狀況，也就是感覺到比預期的還要「拍得好」、「看來頗像電視影像」、「有種電影的味道」。

無論何事總有偶然順心得意的時候，再加上影像擁有「拍攝對象」本身蘊涵的視覺震撼力，因此即便是新手上路，拍攝抑或剪輯出「看來像樣的内容」之例子可說屢見不鮮。

然而，只要一度曾經嘗試過剪輯影像的人，想必大多都經驗過以下情況：為了將十來個Cut的影像「接在一起」而進行剪接，卻感覺「場景好像缺乏整體感」、「雖然接在一起卻不有趣」，或是「看來反而更難懂」。

偶然的成功終究只是偶然，並不會一再到來。

更何況，若我們想將影像製作為一部作品，就必須思考箇中原因，考量如何拍攝才行，以何種順序排列才好。

上述這些作業，僅憑著個人感覺便能夠進行。倘若是對於影像擁有高敏銳度的人，甚至可以不經思考，僅憑自身的直覺便完成工作。然而一般說來，影像擁有原則，假使我們能夠依循原則來策劃整體藍圖、執行拍攝，並且依照影像的原

則來加以剪輯，將能夠做出相當可觀的成品。也就是說，大家誤以為影像看上去就懂，其實影像裡頭包含著某些原則。

倘若拍片時無視於原則，則不僅Cut內容不堪使用，即便將好幾個Cut統整在一起，其內容依然不會具備整合性。

造成一部作品不好的原因有很多，例如企劃階段時的主題選定錯誤、結構差勁、故事不夠精彩、打算拍成作品的對象錯誤、選角或造型、服裝、燈光、拍攝、外景地點、演出的缺失，都有可能是失敗的原因。

此外，創作影像作品最關鍵的要諦雖然在於企劃，不過本書對上述主題除了附加性事項以外，將不會特別進行說明。

本書的內容，將聚焦於＜Cut＝影像製作（攝影、作畫）所蘊含的問題以及其剪輯＞，並加以解說。

只要理解本書內容，我可以保證各位打算製作的影像作品，不僅能夠在影像呈現上具備說服力，而且想要闡釋的主張也能夠透過視覺感受，使得觀眾更容易瞭解。即便影像作家多如過江之鯽，各位依然可以成為其中的佼佼者。

影像不能僅憑感性拍攝

無論哪一種類的作品，一位創作者想要進行創作，首先不可或缺的便是個人感性。話雖如此，只依靠感性不僅拍攝不出好影像，更不用說是手繪動畫了。

這是由於影像雖然乍看之下，僅憑其「外觀」便一目瞭然，但實際內在卻包含了許多複合性要素層層相疊組合在一起。也因此，創作時若沒有考慮各種層面，即便我們自認「忠於所見」來製作一個作品，仍然會遭遇到「內容不理想、無法順利傳達給觀眾」的狀況。

家族攝影等一類的影像，在家族成員眼中看來之所以有趣，純粹是因為觀眾皆為「相關人士」。然而，若我們想要創作一部作品，不但能夠取悅相關人士以外的觀眾並且將訊息傳達給他們，就需要完全不同的「專業技術」。

所謂的感性，指的是在影像作品企劃階段所萌生的「靈光一閃＝好點子」，以及我們在最後整合作品時所發揮的「直覺」。至於在整個影像製作過程中，則必須以邏輯來辦事，徹頭徹尾需要的便是「理論性作業」。

而作為理論基礎的根據，便是「影像的原則」。

解讀分鏡表

製作一般動畫之際，我們絕對需要準備的工具，便是所謂的「分鏡表（圖）」。

以動畫或數位為主體的影像製作，由於所有的Cut都是以繪製方式呈現，因此演出家或規劃人員為了將整體作業分配給多數工作人員，就必須繪製分鏡表。

此外，在真人電影之中，若是為了製作數位的特殊鏡頭（例如手繪或模型、影像合成等狀況），也必然會需要用到分鏡表。

所謂的「分鏡表」，其語源來自於英文continuity，現在已成了日本的電影用語之一。至於在美國，分鏡則被稱為故事圖或故事板（storyboard）。

continuity = 連續（狀態）、（邏輯）緊密的連結—接續、（電影、廣播、電視的）攝影〔播放〕用臺本、（節目之間插入的播放者）連結〔旁白〕的部分
【引用自研究社NEW COLLEGIATE英日辭典】

如上述文字定義，所謂的分鏡表便是「為了創作影像作品」而繪製的計劃表，以用來確認如何拍攝作品。不過，由於分鏡的外觀類似分格漫畫，因此有許多人誤將分鏡當作是一種分格漫畫。

此外，數位創作時所用到的分鏡表，由於目前大多數都被當作是純粹的作業指示表，很少被用來判讀如何演出影像作品的**故事**，因而經常無法發揮原本應有的功效。

動畫的分鏡，基本上是用來「在演出層面上判讀故事的設計圖」。不過近年來，過度書寫演出技法（也就是影像處理）的分鏡表愈來愈多，使得無法用來判讀故事的分鏡表也隨之增加。

以我在現場的感覺來說，或許應該同時製作兩種分鏡表，一種是用來判讀作品整體結構，另一種則是專門用來指示作業。不過，這終究只是理想而已。

真人電影的業界之中，有許多人即便知道分鏡表的存在，卻覺得所謂的專業導演就是要在觀察拍片現場與演員之後，才開始構思場景的分割，抑或因為不會描繪有如四格漫畫的圖畫，所以不想畫分鏡表，甚至自命高手就是要在腦袋裡「從劇本構想分鏡」。當然，也不乏有些演出家會在劇本的空白處繪製分鏡表。

分鏡，或稱「畫」或「寫」，亦或「切」，甚至是「割」，總之不知為何至

今仍然沒有一種固定的說法。或許這是因為分鏡在影像史上的定位，始終顯得相當曖昧的原因也說不定。

實物的分鏡用紙
(依公司、使用者不同，其規格與形式多少有異)

no. _____		(株) 電影旬報社		
CUT	畫面	内容	臺詞	秒

()

分鏡用紙的大小從B4到A4都有，依照每個工作室與工作人員的習慣、作品的長短、樣式而有所不同。雖然多少有點差異，但原則上1頁都擁有4～5個畫格（景框＝邊框）。

至於CM這種長度較短的類型，有時候連格子都是自己直接用手繪製。

此外，歐美所使用的分鏡圖（storyboard），則是採用將一張張繪製好的圖畫，依序並列在一起的方法呈現。

我可以在此斷言，只要正確判讀分鏡表，就能夠想像一部作品大約70～80%程度的完成模樣。

不幸的是，由於分鏡表大多是以粗略的圖像和潦草的文字所寫成，因此出資者、製作者以及企劃者，往往無法藉著分鏡表來想像整個作品的水準。正是因為如此，所以相關人士總是等到試映會結束後才開始大吐苦水，抱怨他們想拍的不是這種作品。

為了免於這般窘境，預算充足的電影在製作時，會預先製作稱為零號（0號）的毛片（暫時將拍攝下來的畫像粗略剪接在一起的狀態），然後配上暫時的音效來檢測成果，並針對部分內容重新結構與進行修正。

不過，零號雖然指的是作品尚未進入第一次正式修飾階段的意思，不過實際的拍片現場因為諸多困難，零號常常就等同於最後完成的影像。

分鏡的工作

切分鏡＝建構影像＝創造箇中演技→述說故事

分鏡的工作便如上面所示。然而，若我們想要判讀分鏡表，則必須擁有特別的能力才辦得到。

分鏡的外表雖然看來像是分格漫畫，不過既不能像瀏覽漫畫一樣閱讀，讀起來也不如漫畫一般有趣。這是由於分鏡表描繪的內容，並不同最終帶有戲劇張力的表現形式。

分鏡表終究是一種為了創造畫面的作業指示工具，所以想要判讀分鏡，就必須擁有特殊的閱讀能力。

分鏡與影像作品兩者的相關性，我們可以理解為樂譜之於音樂的關係。

就如同電子產品或工業製造品的設計圖一樣，無論是樂譜或設計圖，如果我們不能理解上頭標示符號所代表的意思，那麼就絕對無法進一步想像完成品的模樣。

分鏡上雖然陳列了許多圖畫，不過這些圖畫是用來創造影像的計劃圖，想要判讀內容，同時還需要具備計算現實的時間（秒數），並想像其動態畫面的能力。

不只如此，我們還需要在閱讀的同時，不只想像內容表現出的故事變化，更要想像在分鏡上轉換的圖畫成為影像時的模樣。

如果我們具備上述能力，就會發現到在作品逐漸成形的過程中，分鏡將能夠發揮功效，以用來檢視故事在影像上呈現的結構、情感表現，會藉著何種變化來建構出戲劇效果。

不只如此，要理解分鏡還有一件更重要的事。

「影像中存在著視覺印象的力學」。也就是說，原理便存在於「影像力學作用的要素」（以樂譜為例，便是上頭標示的音符）之中。所以只要能夠認知到這一點，那麼我們就可以瞭解，當影像隨著真實播放時間有所發展、變化時，觀眾是因為接收到何種印象而樂在其中。

不過，分鏡的外表由於酷似分格漫畫，乍看之下似乎任誰都懂，因此長期以來總是被誤認為任誰都讀得懂的東西。

最令人頭痛的是，大多數人普遍擁有一種錯覺，認為「視覺印象不可能存在什麼原理」、「只要看得清畫像就能懂箇中內容」，因此不覺得有必要掌握解讀分鏡的能力。

漫畫相關人士之所以不懂得判讀動畫的分鏡表，便是因為他們使用閱讀漫畫的方式來閱讀分鏡表。這種因為認知偏差所造成的錯誤判斷，至今仍然屢見不鮮。

影像演出的要訣，就在於如何去看清每個鏡頭中所披露的情感表現，究竟要以何種角度、構圖與動作（影像變化）才能呈現出來（被加以表現）。

再者，由於分鏡是一種計劃表，能夠藉著前後鏡頭之關係來判別其影像表現

是否正確，並且設想其表現的時間長短，因此我們可以在正式進入需要投下大量經費的作畫或拍片作業之前，就提前「預測作品最終完成度」，可說是一種「保留了整部作品修改餘地」的作業流程。

影像的性質

漫畫之於讀者，其閱讀時間的長短完全取決於讀者。不過影像作品卻非如此，其觀賞的時間是決定於作品本身，而且還附加了一個無法倒回去看的限制。

今日，我們在家中播放影像觀看已經是稀鬆平常的事，所以或許會有人以為影像是可以倒轉回頭看的東西，不過這終究只是特殊的想法。

瞭解此種限制的先人們，為了使觀眾能夠觀看一遍便瞭解故事，因此不斷思考更好的影像製作手法，最後終於確立了幾個影像上的原則。

為了將理論運用在影像上頭，蒙太奇理論以及想像線（imaginary line）的概念因應而生。

這些原則並非教條主義式的長篇大論，而是思考影像製作上的基本原則。我長年在工作上都謹記這些概念並加以應用，因而得以經手電視動畫的實務，並且在面對自己未曾遭遇的局面時，利用這些道理（同時也是技法）來加以突破。從上述經驗中，我瞭解到即便是有限動畫（limited animation，相對於1秒24張的全動畫，以減少張數來強調畫面或節省勞力的手法），也能夠創造出「有模有樣的故事」。

同時我也因此體認到，先人們確立的這些技法中所蘊含的原理以及意義。

至於支撐這些原理的，便是「影像力學」，其中包含了各種使得影像成立的要素。不幸的是，隨著視覺化社會的發展，人們過於習慣影像，因此反而逐漸輕忽，不再去認真思考影像所擁有的本質與性格。

懂得繪畫，在書寫分鏡時雖然占有優勢，不過動畫師或漫畫家出身的人員繪製的分鏡，卻也時常落於「陳列許多漂亮圖畫」的弊病。這種分鏡之中，並沒有電影（影像）性的要素存在。

反過來說，明明羅列了許多在影像呈現上極為優秀之鏡頭，但其影像卻缺乏陳述故事本質的分鏡，也同樣是多得不勝枚舉。

上述問題，都是因為製作者忽視了「**建構影像說服力的影像原則——影像之力學作用（支撐影像的要素、要因）**」，而這些原則便是本書將要說明的主旨。

僅憑使用影像並不配稱為影像作品，若我們不在其中進一步加入文藝性要素、戲劇性要素，那麼將無法真正追求一部「作品」。

影像作品，必須在現實的時間經過之中為觀眾所觀賞。為了使得觀眾能夠在播放時間內耐住性子看完作品，我們除了需要利用「故事性內涵的牽引力」，想要表現故事，還同時需要利用蘊含在戲劇手法之中的**故事之敘事手法**。

說白一點，只有「氣派」或是「帥氣」的影像，觀眾光看個幾分鐘就會感到不耐煩。

不只如此，影像作品與分格漫畫的視覺印象展開（讀者可以自由控制的展開時間）不同，影像作品由於強制支配了敘事的時間（作品所支配的視覺時間），所以想要讓觀眾能夠愉悅欣賞，我們就非得利用「影像的力學結構」不可。

影像的基本

影像的連續性 / 空間的同一性 / 影像追求變化 /
創造變化（節奏與韻律） /
節奏與韻律蘊釀出影像張力 /
影像新手的問題 / 影像的缺陷 / 視覺和聽覺

影像的連續性

影像是一種藉著畫面動態而變化的媒體，觀眾在觀看影像的期間，將會受到影像建構的時間所束縛。倘若不論初期的無聲電影（默片），那麼還有聲音的因素，所以觀眾在觀看影像的同時，也會聽到聲音。

影像由於不能倒頭看，又必須透過螢光幕或銀幕觀看，因此，比起戲劇類的舞臺大小或架構，觀眾在視覺上受到的限制，可說更為嚴苛。

電影問世不久之後，先人們便注意到影像是一種特別的視覺表現，因此開始思考如何利用這些限制，好讓觀眾理解並樂在其中。最後，幾種技法（手法）因應而生。

影像是一種以平面景框（邊框）的畫像呈現，並且受到時間束縛才能觀賞的媒體，也因此所謂的「影像的原則」，便是如何正確運用影像媒體的原則，以使得觀眾正確理解內容，並且樂在其中。

至於演出影像，其意義則是「如何善加利用影像的連續性與影像的變化所產生的視覺力學」。

影像作品是由許多的Cut疊合（連結）在一起所構成，因此Cut與Cut之間的連接，就「必須要擁有一定的連續性」。

假設有A Cut與下一個連接的B Cut。當我們想要傳達這兩個Cut是位於相同地點、相同時間，並且擁有相同訴求時，我們就必須賦予兩者相同節奏（速度）、相同韻律（進行的拍子）以及相同質感。如果不這麼處理，兩個Cut將會看來像是截然無關的內容。

正是因為如此，影像製作的基本，便是描繪（或製作、拍攝）這種相同的性質。換句話說，為了描繪同質性的Cut，必須使Cut之間「產生連續性」。

這是最首要的基本原則。

話說回來，有時候我們也會遇到一種狀況，那就是A與B兩個Cut出現的人物本來就不同，因此無法追求兩者的同質性。不過，即便面對此種狀況，當先決條件為必須表現出兩者描繪的是相同地點時，我們就必須在物質上、空間上，以及影像的節奏與韻律上，都演出兩者的同質性與連續性，否則就無法表現出位於同一地點的相同主題、相同故事。

倘若一個Cut的韻律與接續Cut之間的韻律有所差異，將會成為一個訊號，使得觀眾認為「韻律不同＝有些許差異＝沒有同質性⇒故事正在改變」。

這個命題，同時還會牽涉到拍攝角度與空間構圖的問題。

不過，針對連續性的必要，如果只在概念上闡述其理由，或許會教人難以理解，因此我們將在下面舉出具體的例子來解釋。

空間的同一性

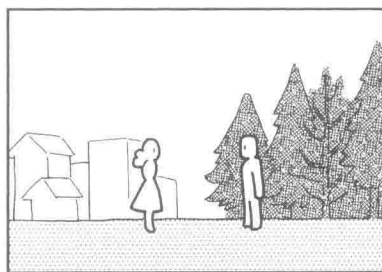
首先，我們來說明「描寫空間同質性」的必要理由。

當兩個人物身處同一地點時，倘若這是一個能將兩人同時收於同一個景框（攝影機的鏡頭內）之Cut，那麼就沒有擔心的必要。不過，若是要將兩人分別收在不同Cut再連接在一起的狀況下，想要使得Cut帶有影像上的同質性，即便是真人電影的攝影現場中，也會有些許的困難度。

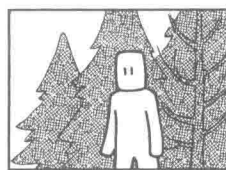
或許有人會認為，既然都在同一地點拍攝，怎麼可能會產生問題？然而，就影像上來說，有時確實會拍攝出這種好似於兩個不同地點取景的Cut。

其原因，就在於拍片現場的環境。而這個現象之所以發生，與其說是技術問題，倒不如說是缺乏對影像的思慮。

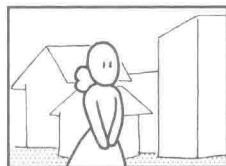
舉例而言，如果有一個場地其右方為森林、左方為城鎮，當我們分別拍攝以森林為背景的A，以及以城鎮為背景的B的兩個Cut，並將兩個Cut連接在一起時，若非極度巧妙演出，兩人將難以看起來像是身處同一地點。



一個捕捉到兩人身影的Cut



A與森林的背景



B與城鎮的背景

就算我們自以為在同一個場所演出，然而背景的差異過大，將會導致兩者在畫面上看來相隔甚遠，並使得觀眾感覺不自然。也因此，我們必須抱有明確意識，才能掌握畫面上所呈現出來之各種條件，使之擁有同一性以及連續性。

在動畫之中，我們也常會看到因為過於堅持設定資料上的內容，因而發生類似上面狀況的實例。

遇上這種狀況時的解決方法，便是在每個Cut加入「擁有連續性的要素」，並且專注於「連接Cut的氣氛」。

我們為了要在影像上創作「連續性」並使之產生，除了地點問題以外，更要注意到表演本身、色彩、服裝、髮型、小道具、大道具的使用方法，以及天候與太陽的傾斜度。

這是第二個基本原則。

影像追求變化

這裡提到的「變化」，或許會有人認為只要拍攝實際在動的事物，就等於自動捕捉到其動態，因此也不需要再大費周章去演出變化。不過，動作本身的變化終究只是被拍攝人物的動作，而不是「戲劇性變化」。創作作品所需要的不是自然的動作，也非拍攝稀鬆平常的動作，而是「影像的戲劇性變化」。

最近日本的CM（廣告影片）傾向於過度描繪影像的「變化」，因此使得韻律的緩急顯得過於極端，Cut數也變得繁瑣。不過，我們都知道連續看了大量CM之後，變化過多的影像，反而會使得心中的印象變得散漫，除了自己特別中意的影像以外，恐怕很難令人留下記憶。

換句話說，CM式的影像變化或動作，並不能稱作帶有戲劇性的變化。

CM當然也是一種優秀的影像作品。不過本書所說明的對象，將是擁有更長時間之影像表現的影像作品，因此並非指稱CM表現出的技法一定都是好的。

影像作品了不起之處，就在於能夠在一瞬間展現出戲劇性的變化。

這也就是視覺的力學作用（靜與動的刺激＝緩急）。

新聞節目從播報員的鏡頭切換到新聞報導的畫面，其影像變化的質感雖然也是一樣，然而我們此處提到的變化，指的是「為了建立影像作品，並且戲劇化描寫故事的變化」，而不是有如新聞節目一般，從播報員切換至報導影像的強硬變化。

我們的說明，將只專注在帶有戲劇性意義的變化。

也就是說，即便依循戲劇性變化的強弱，並且運用影像力學來做出表現，倘若我們排列太多奇特的Cut，將會得到讓觀眾長時間觀看CM一樣的結果，也就是無法創作出「配合故事而恰到好處的變化」。

在這其中找到一個平衡點，便是所謂的「演出影像」。

為了達成目的，我們必須培養出中庸的感覺，以用來判斷故事內容與影像力學強弱之間，是否掌握適切的平衡。

當影像過於特立獨行，將會使故事性失去焦點，甚至還會讓觀眾忘掉劇情。只想透過作品來刺激觀眾視覺感官的工作人員，請將這一點謹記在心。

我們絕對不要忘記，想要使影像作品受到大眾所接受，第一要件便是「擁有故事」。

創造變化（節奏與韻律）

首先，我們要舉出與前項說明相反的事項。

單純保持一定連續性的作品，只會成為冗長、散漫而無趣的東西。所謂的「戲劇性」，本來便是指伴隨著「變化」所產生的趣味，所以我們描寫的內容，也應該是伴隨著驚奇的戲劇性變化。

所謂「創造不令人厭煩之畫面」，其意義就等同漫畫之神手塚治虫曾說過的話：「創作帶有驚奇感（sense of wonder）的故事和畫面，以及不刻板（既定）的景像。」

由於觀眾觀看的是故事，所以我們在描寫劇情的過程中，便是要建構出能夠觸動觀眾心情的內容。這一部分雖然也可以藉由令人眼花撩亂的影像來描寫，但我們必須注意不能讓這些五花八門的影像，成為影像上的雜音。

我們首先該注意的第一事項，便是將重點放在創造故事應有的敘事脈絡，並且建構出順應觀眾心情的節奏（速度）。

然後，如果能夠進一步加入影像的韻律以增添風味，一切就大功告成。

這些韻律匯集起來以後，將會自動創造出下一個節奏。

節奏和韻律雖然都是用在音樂上的用語，但是視覺上的變化，一樣會使人認知到節奏和韻律。因此，我們必須藉著建構Cut，以創造出「視覺變化的力學作

用（強弱或緩急）」。

如何運用視覺力學，就是不讓觀眾感到厭倦，能夠觀看作品到最後一刻的要訣。

Cut本身內含韻律，而Cut和Cut的層層累積也會產生出新的韻律。

請看下一頁，觀察二個表示Cut連結的縱向圖解。

A脈絡和B脈絡之間的差異，你是否能夠分辨出來呢？

就算只是粗略一瞥，我們應該也可以感受到A較為單調，至於B則帶有節奏與韻律感。請注意，此處只是單純比較相對帶有變化的Cut以及較無變化的Cut，兩者在相疊下來所發生的差異，並不是指特定一方比較好。

當然，我們也可以藉著連續拍攝Cut，使得A也產生電影式張力。

然而這麼一來，我們不但必須在運鏡上花費相當勞力，同時還得考慮到能否在短期間表現出來。

也因此，我們便有必要進行「Cut製作」，將一個Cut該拍攝的內容，分為數個Cut來拍攝。請大家務必訓練自我，以便能夠運用直覺便理解兩者的差異。

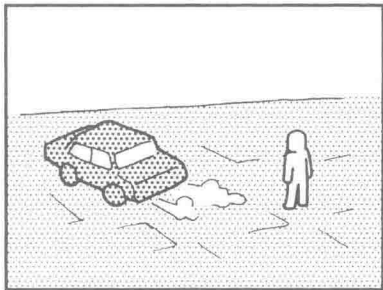
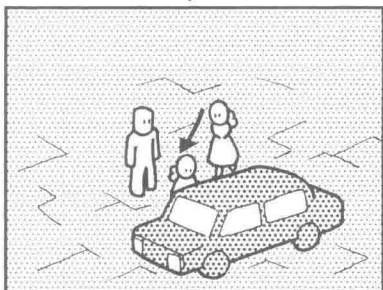
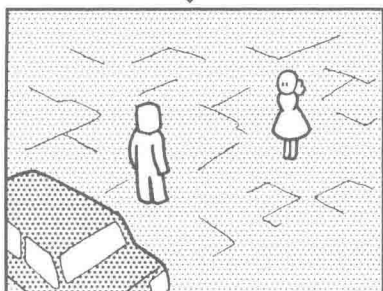
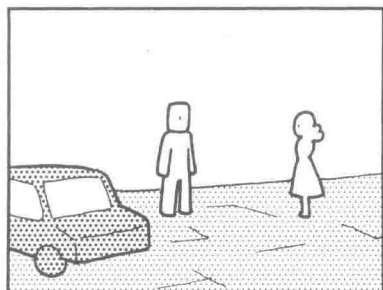
Cut有本身的韻律，也有Cut連結下的韻律。

這些韻律感匯整在一起，會產生一個巨大的力學作用，並且形塑出一部真正的作品。

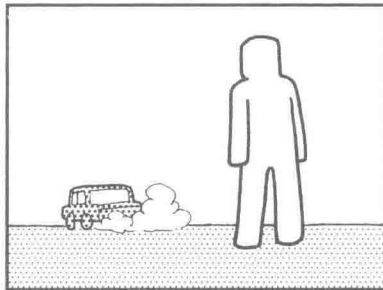
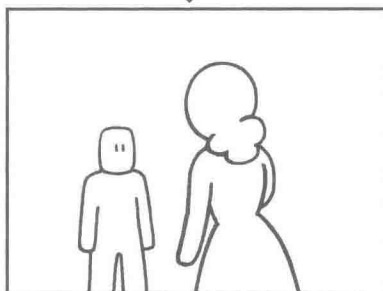
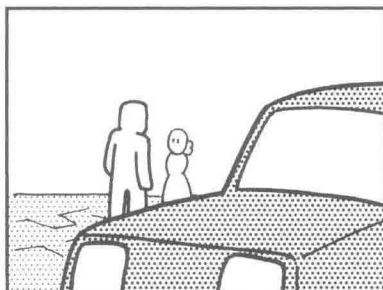
對於視覺是否擁有韻律感存疑的人，可以試著將影像作品消音之後，再重新收看一遍。一部好的作品，就算沒有聲音，也一樣能夠讓人隱約感覺到其有趣之處。

因為，「於連續影像中呈現出來的視覺變化」會賦予故事連續性，不僅會使得觀眾感覺有趣，而且能夠更進一步引導出故事的趣味。

A脈絡



B脈絡



節奏與韻律蘊釀出影像張力

影像的連續性與變化所組合而生的表現，會產生影像的力學作用。這是透過觀看所感受到的印象，所以同時也是視覺印象上的力學作用。

能夠透過觀賞而感到愉悅，是人類的感性（藉著知覺和情感所構成）所造就我們的天生能力。

這股力學作用發生於藉由影像結構所衍生之緩急、長短、強弱，因此若不能讓人感受到影像的節奏（速度）和韻律，將無法取悅觀眾。

想要讓觀眾能夠共同享受一段時間，必須**配合故事的敘事節奏和韻律**。這一點之於音樂，也是完全相同的道理。

古典音樂與流行音樂都擁有自身獨特的節奏和韻律。

與音樂相同，當作品隨著情節發展被加以建構（演出），而該發展乃配合故事主題與敘事的影像力學時，該作品便會獲得自身獨特的節奏與韻律。

接著，如果我們能夠在影像的脈絡中蘊釀出合乎作品整體的起承轉合，那麼將能夠提示一個獨到的作品世界給予觀眾。

從以上觀點出發，先人們因而發現了靜止的畫像（Cut）「可以提供3秒的注視」。

當然，有些Cut描寫的事物較為複雜，或是不容易看清楚。倘若Cut的質感各有不同，秒數自然也會有所差異。然而就一般概念而言，靜止Cut若長於3秒，節奏就會慢下來。反過來說，若短於3秒，則又會讓人感覺到性急。

不過，對於已經對影像習以為常的現代人，3秒似乎又顯得太長了。這一種感官上的變化，或許也值得讓我們好好思考一番。

影像新手的問題

近年有志於創作影像的年輕人，大多數都不認為在創作時必須意識到影像力學的問題。這個現象乍看之下似乎不可思議，不過卻也是理所當然的事。

當一種新道具被開發出來不久，懂得使用這些道具的人極為有限，可以說並不是一種人人會用的東西。也因此，一般人為了想要善加使用這些道具，便會不

斷思考這些道具的特性以及問題點，力求改良以便於利用。例如紡紗機、火車、汽車、飛機、電腦，都是經過如此的歷程，才發展為現今的模樣。

影像也是一樣。在動態照片的技術被開發出來的初期，人們也曾經有一段思考動態相片之意義的時代。

然而，當這些動態相片（影像）進展到可以藉由數位技術來加工的時候，便有許多忘記思考影像本質的人，開始參與起影像製作。這些人只因為單純喜歡圖像，或只想專注於敲打鍵盤等理由，便一頭栽進動畫以及數位工作的世界。

再加上，他們只要學習足以應付手邊日常業務的技術，便能夠投身於工作中，因此使得影像的原理性問題，更是被當作一種歷史遺物所遺忘。

志在拍攝電影的年輕新手，很容易因為自己經常拍攝影像而自命媲美專業，甚至誤以為只要擁有影像性的素材以及可以表現自己感性的主題，就能夠投身影像工作。

以真人電影為例，由於拍攝對象本身就會做出表演，因此只要將拍下表演的Cut剪接在一起，乍看之下就有電影的氣氛。再加上真人電影的運鏡自由度遠大於動畫，因此很少有人會去雕琢自己對於影像力學問題的感性。

有些人會認為，電影就是一種自由表現的手法。然而光憑著一股意氣，並無法掌握「電影性要素」。可惜的是，縱然誤解連連，但由於電影界依然偶有佳作，因此更使得上述誤解遲遲沒有解開的一天。

這是因為，許多人往往都將偶然的產物誤解為自己的實力。

電視動畫受限於嚴苛的預算與製作時程，無法在畫面上盡情發揮，為了彌補畫面動感的不足，因此不斷追求「如何利用影像機能造成電影效果」。長久下來，日本的動畫不僅發展出更勝真人電影的影像性，而且更在主題上獲得更為普遍的故事性。

話雖如此，當過度受到分格漫畫影響的工作人員逐漸進入業界，使得動畫開始受到一種誤解所支配，以為看來美輪美奐的畫面才算是優秀的影像。

也因此，現在有許多動畫，在事實上已經淪為漂亮構圖畫面的展示會，而不配稱為影像作品。

真人電影的業界也是一樣，由於使用數位技術已成了理所當然，因此反而

開始在寫實感上鑽牛角尖、刻劃極度講究的構圖，或是一再加入無意義的群眾場面、玩弄360度旋轉的運鏡，並且誤以為這些手法就是追求影像性。

不過，這些手法全部都是本末倒置的想法以及感覺。

影像的缺陷

影像（圖像）雖然是一種各位打從嬰兒時期就已經知道的東西，然而僅是知道，與「確實認知」以及「進一步完全掌握」，在本質上可說完全是兩碼子事。

想要正確瞭解影像的本質，我們絕對必須瞭解的最大要件，便是**影像作品有一個絕對缺點：「必須將觀眾束縛在一定時間之內」**。

這個缺點，乃伴隨著動作而產生。

繪畫和小說的觀賞時間長短，都是交由觀賞一方來自由決定。然而，戲劇、舞蹈和歌唱等帶有動作表現者，會使得觀眾因此被拘束於「表現動作的時間」之中。以這一點來說，影像雖然並不是一種特例，然而其不同之處就在於電影發明之前，所有伴隨著動作的表演媒體，都是百分之百活生生（現場實況）的表演。

現場的表演者與現場的觀眾共處於同一個空間之中，由於演員、演奏家、歌手、舞者們都和觀眾共享同一場域的氛圍，因此可以視觀眾的反應，隨時改變演出或歌唱的方式。

相較之下，影像作品則單方面將觀眾拘束於一定時間內。而且，由於影像的呈現形式比戲劇和舞蹈還要瞬息萬變，因此觀眾必須摒息以觀，深怕錯過畫面的任何一刻。倘若是一部無趣卻又不得不看完的作品，那麼觀眾簡直像是陷入水深火熱一般痛苦。

也因此，製作影像作品的工作人員必須抱有一個覺悟，那就是他們負有義務，讓不特定對象的觀眾能夠「快樂」而「有意義」去享受這段被束縛住的時間。

為了跨越影像所擁有的本質性缺點——「時間性拘束」，並且去取悅觀眾，電影先人們因此得到結論，那就是影像的技法也必須要有原則性的想法。

所謂的影像作品，便是嚴守這些想法，進而傳達另一個「故事要素」的創作。

故事性雖然並非本書探討的主題，然而這是一個非常重要的要素，因此我將會在下一章進行說明。

視覺和聽覺

若將影像當作主體來考量，我們會覺得「聲音」似乎只是影像的附屬品。不過，臺詞、音樂、效果音、旁白、歌詞等音效（聲音）部分，和影像一樣都是不可缺少的要素。

就我個人臨場經驗來說，也不乏見到下列例子：原本的影像慘不忍睹，但在加入聲音後，卻產生一種有條理的印象。

在創作影像作品時，由於大多數例子都是視覺媒體的要素走在前頭而定案，所以我們會將影像作品視為一種視覺媒體。然而，也有一些作品正好相反，是聲音走在前頭，然後再依此架構出影像。

話雖如此，即便是聲音為主的作品，我們仍然要考慮到視覺力學的要素來進行演出，因此最後的作品創作還是必須以視覺為主體。

「因為聲音是這樣，所以影像只能做成那樣」——說出這一類話，等於宣告自己作為影像作家舉白旗投降。我們只要擁有正確心態，檢視自己是否採用了具有獨特性之影像，整個作品的水準就一定能夠獲得提升。

視覺和聽覺帶給意識與生理的刺激，究竟何者為主、何者為輔？對應到概念與情緒時又是以何者為優先？關於這些問題雖然我無從想像，然而能夠掌握兩者良好平衡者，必然會是一部好作品。

一部作品若有一個看來引人注目的新奇創意，也絕非只是該創意特別突出，而是聲音、畫面和演出整體上有著良好平衡，才能夠使得該創意引人注目。倘若我們只是取出其中一個要素來依樣畫葫蘆，將會做出比起照抄他人還要慘不忍睹的成品。

故事會跨越時間

跨越時間的事物 / 述說故事需要時間 /

所謂的故事是 /

小動機（主題）累積起來將成為故事 /

所謂的趣味是 / 劇本的書寫方法 / 劇本的形式

跨越時間的事物

站著聊天或講行動電話，時常讓我們忘掉時間。而八卦消息也是一樣。

主張自己討厭這一類話題的人，堪稱是特殊案例，所以我們在此不加以考慮。

因為，這一類的閒話家常和八卦消息，正是故事的根本。

有些人或許會對這個十分單純的道理感到困惑，不過這裡所提到的「故事」，指的是雖不具有刺激思考的水準，但卻擁有「讓人持續聽下去」的趣味。這種能夠令人忘掉時間的「故事」，才是**能夠超越時間的要素**。

上面的道理告訴我們，當思考「所謂的故事」時，最少只要達到閒話家常程度的趣味便已足夠。然而，真正的問題在於作為一項商品，能夠取悅不特定多數觀眾，同時又「得以闡釋作品主題的故事」，究竟應該有什麼樣的面貌。

因此，我們尚且需要一些與單純閒聊有所差異的要素。

在製作現場中，經常會有人提案做一些跟隨流行的作品。那並非是一件壞事，因為流行本身可說或多或少包含了大眾普遍喜好的真理。

本章標題雖寫作「故事」，不過並非要提什麼了不起的道理，而是指我們稱為情節、說話、大綱、劇情等述說的内容。

如果有讀者想要知道例如「故事之中包含著永遠的真理」等這一類令人頭痛的解釋，請各位去鑽研其他書籍。

或者，不如讓我們這麼想。故事之所以必要，就是為了在前述的理由之中，使得觀眾即使受到一部作品占據自身時間，也不會因此感到不悅。當我們話一聊開，時間一下子就過去，簡直讓人忘掉時間的流逝。閒聊的此種機能，若我們不能善加利用，簡直就太可惜了。

想要傳達給觀眾的内容，無論是多了不起的發現、發明，抑或多麼美妙的偉大真理，如果不能先行讓觀眾對該主題抱持關心，即便我們大談真理，也只是喚起觀眾的瞌睡蟲而已。

相反的，若觀眾感到興趣的劇中人物出現了超乎預期的行動，又或著劇中播出符合自己預期的故事，那麼無論是用看或聽，都會感到十分有趣。同時，觀賞

時間也會不知不覺就過去了。

倘若我們能將上述原理落實到影像作品之中，那麼一定可以締造出賣座成績。可惜，這是一件非常困難的事。

有許多作品在發表當時創下耀眼票房，可是卻在經過一段時間後，很快就遭到觀眾所遺忘。在論及箇中原因時，觀眾或許會評論「演員選得好」、「正好符合當時的時代性」、「迎合當時流行的內容」或「某些特定部分很棒」，然而會真正提到故事本身好壞者，往往是少之又少。

有些專業一點的評論，或許會主張演員的演技很好、導演手法有力道，抑或稱讚腳本訴諸的內容符合時代所好。然而，這些評價多半僅見於電影專業雜誌，整體票房並不會因此有所提升。

當然更不用說，大眾不會因此為作品本身鼓掌叫好。

有些作品會在發表過了一段時間之後，才重新受到評價，不過這種現象多半導因於導演的創作風格被重新省視，與觀眾單純感覺作品「好看」的評價，終究有所差異。

對於一部影像作品，我們身為觀眾所記得的內容，終究不過便是每個人所關心的事項被——「羅列」而已。不過，如果能夠讓觀眾對於這些羅列的事項「感到有趣」並且「產生共鳴」，再加上「得到慰藉或啓示」或「令人動容的要素」，那麼就能夠灌輸絕對難忘的記憶給予觀眾。

而故事，便是為了「灌輸」記憶所必備的裝置。

也因此，「故事」是非常重要的。

述說故事需要時間

述說故事就等於是「述說脈絡」。脈絡本身需要有足夠時間來被加以陳述，而我可以斷言故事述說的事物，就是因為擁有伴隨時間而發展的性質，所以才能夠創出趣味性。

觀眾要求的便是這個〈發展性＝趣味〉，或者說我們可以理解為「變化」。也因此，這麼說或許有點武斷，不過成長故事之所以長久以來受到大眾喜愛，其原因便在於內容富含變化。

不過，創作者在年輕時總會覺得，就算沒有具體故事也無所謂，而總想著要用影像來表現自己內心景象，或一味重視心理描寫，動輒大談哲理、針砭時代，甚至想要掀起一股革命。

挑戰固然是一件好事，不過請大家也別忘記，這一類的作品很少能夠真正獲得作為名作的評價。

即使是短篇故事，一樣必須以具體的故事，使得觀眾感受到寓意（某些意義）。短篇之所以比長篇創作更困難，就在於要建構一個可以簡單道盡、卻又留存觀眾記憶的故事，倘若其內涵不夠強力，將難以達成此任務。

話說回來，「簡單道盡一個強力的主題」，本身就是一個含有矛盾的命題，因此我們必須找出極度明確的訊息以及故事的切入點。

所以，一部作品想要獲得一個完備的敘事手法，當長度愈短，就可說難度愈高。

不只如此，

述說故事的脈絡（程序）＝發揮敘事手法的内容（找出形式）

倘若缺乏上述内容，觀眾便不會觀看，因此我們可以說「有想述說的故事，但卻沒有找出敘事手法，那就不應該創作影像作品」。

不過，雖說我們必須要有覺悟去創作與時間長度相襯的故事，然而現實之中並沒有任何既定法則，可以提供我們去計量「多長的作品應該配上多長的故事份量」。

同樣一個既定的時間能夠放入的故事份量，依每位劇作家（作家、編劇）與演出家的個性、實力差異，都會有所不同。而我們也能反其道而行，先讓故事走在前頭，再反過來決定時間份量。

一幅畫，光是畫面上的内容，就能夠一舉反映出作者的內心、人格以及思想。

換句話說，無論是抽象畫或具象畫，裡頭一定包含了某些故事。被譽為名畫的作品，即使只看個5秒也會有所收穫，而且即便鑑賞長達30分鐘，也不會令人感到厭煩。

有一種說法認為，能否從作品解讀出箇中涵義，其實與觀賞者的眼光高低有很大關係。這種說法雖然值得思考，不過我們此處只把焦點放在表現者的立場，

因此將不會去談論觀眾差異的部分。

影像媒體和繪畫不一樣的地方，就在於不管是哪一種類型的影像，都必須強制觀眾在一定的觀賞時間，因此我們更有必要藉著「故事」來克服時間。

不只如此，**故事敘述（敘事方法）本身，也必須擁有隨著時間一同發展下去的趣味才行。**

我們經常可以聽到觀眾對於細節（小地方）趣味的讚賞，不過大家請注意，那並不同於對原本作品整體的真正評價。

比方說，我們若將一個沒有發展性的單一鏡頭給放上10分鐘，就等同僅是一個單純的觀察行為，與銀行、便利商店監視器的影像機能，可說沒有什麼兩樣。

也就是說，繪畫、照片與雕刻等是以集中的表現手法呈現，至於影像則是必須藉著層層累積，以表現出更具體的故事過程，因此我們必須善加理解影像的機能，才能夠加以利用。

希望大家能夠從上述例子中，得以想像「影像也有敘事方法」這一個道理。

所謂的故事是

首先，請大家瞭解對於影像作品來說，無論是戰鬥場景、跳舞場景、歌唱場景，甚至是床戲的場景等，全都是擁有「相同質感」的影像。

只喜歡一直觀賞這一類鏡頭的觀眾，大多是擁有特殊偏好的一群，而不是所謂的一般大眾。因為這些影像在意義上都屬於同質，並不具有發展性。

不過，有很多影像製作的相關人員總是認為，精彩的動作場面或養眼鏡頭可以讓影像更有看頭，因此往往為了取悅觀眾，因而大量採用這一類畫面。

可惜，這一類內容不論我們運用何種技術，並加入變化提供觀眾欣賞，除非是經過精心安排，否則大都無法用來述說**故事的發展性**。

儘管如此，這一類場景對於創作影像的一方來說，往往會特別講究，並且特別努力製作，因而總是造成此種錯誤一再產生。

反過來說，過於專注在藝術性的內容也有風險，打算描繪心理層面的心象風

景，也不免會掉入另一種陷阱之中。因為這一類的描寫往往過於內向，因而使得作品喪失影像性。

這是由於內心的感受、內向的心情缺乏流動性，而擁有靜止的傾向，因此演出會流於過於抽象，甚至是**固定化**的風險。

所謂的妄想、感情、願望，都是單一定點而固定的意念。

也因此，我們必須要努力在「意念」的前後，分別加上「產生該意念之原因」以及「從該意念所延伸出之行動與現象」，藉著描繪具體的程序，來使得影像更為活潑（生動）。

這才是所謂的「**描繪發展性**」。

請大家注意，所謂的變化並不是指稱單純的變化，而是「**蘊含動機的變化**」。

舉一個明顯的例子來說，戰爭期間的政治宣傳（宣導）片之類的電影，由於其內容僅用來傳達單一訊息（主義＝主張），所以缺乏發展性，很少有作品能夠到達自由表現的境界。這點值得我們加以借鏡。

主流的電影不會僅以世上區區數萬人作為訴求對象，而是將數百萬、數千萬的觀眾當作目標。

小動機（主題）累積起來將成為故事

那麼，就讓我們承接上述說明，對影像作品的「故事」進行定義：

故事＝情感的發展性（即便是「墮落下去」，也有「下去」部分的发展性）。

而極端來說，一個小題維持的影像大概能夠以**15秒**作為上限。若以我個人遭遇過更極端的例子來說，甚至有**7秒**就成一段小插曲的例子。

也因此，請大家必須覺悟到，一分鐘的影像最少必須準備四個小題。

我們也可以說，經過床戲以後，就可以準備讓小嬰兒出生了。我們必須要有發展性的描寫，例如英雄在歷經戰鬥場景後雖然獲得勝利，但卻因此失去了家人。又或者，女主角在相愛後被獨自拋下，因此決定向對手伸出復仇的利刃，這

一類的内容正是我們必須描繪的。

不只如此，倘若故事能夠進一步擁有寓意（普遍的意義），而整體情節又能夠感動觀眾，便可說是萬無一失。

以上聽來似乎簡單，然而實踐上卻很困難的原因，便在於影像製作是以共同作業作為基本前提（環境），而且又複雜無比。

一位作家可以在稿紙上盡情發揮自我，靠著一支筆貫徹單一的意志。然而影像製作的工作卻不同，各種的因素都會造成影響，使得故事沒有辦法被正確描繪。想要突破這種困境，就只有一種方法而已。

這方法便是：在製作現場不斷自問「能夠與影像共存的故事為何」，並且深信能夠使故事與影像共存的手法有無限多種，而不斷努力下去。

有些劇本的教科書會告訴我們擁有普遍性的解決手法。這種說法不僅大錯特錯，就算整本內容讀得滾瓜爛熟，裡頭也不會告訴我們書寫成功故事的祕訣。

所謂的趣味是

每個人的感受各有所異，因此趣味在世上絕對不會只有一種而已。

話雖如此，希望做出任誰都會感到有趣的作品，仍然應該是所有作家創作的動機才對。

想要賺錢，並不是一個不好的動機。

憑藉自身理念來創作的志氣雖然值得認同，但是被理念所束縛的人，卻往往無法創作出有趣的作品。

理想主義式的感性即便高潔，卻也容易落於孤芳自賞，甚至令人感覺獨善其身。

正因為如此，這一類作品經常會有一種令人感覺到畫地自限的傾向。不帶有這種狹隘潔癖的作品雖然叫人敬佩，但其製作過程必定是十分嚴苛。

當然，憑藉著想要傳達自身意念的衝突來創作作品是一件好事，但是我們必須意識到想要成立一部影像作品，不但必須投入相當的資金，同時還必須賺得足夠利益，才有可能促成下一部作品的拍攝。

同時，由於影像訴諸視覺並運用聲音，是一種需要高度複雜技術的媒體，因

此志在創造能夠使所有人都樂在其中的作品，才是一種正確的態度。

我個人一直想要創作的作品，便是能夠讓不特定多數的觀眾感受到開放感，解放日常的悶悶不樂（吐露感情＝得到滿足），並且獲得共享的樂趣。

倘若能夠因此帶給觀眾慰藉，那是再好不過的事了。

影像是一種大家都能同樂的開放式娛樂（公眾娛樂）。如果還能訴諸至藝術層面當然更好，不過即便只像音樂劇一樣熱鬧通俗，也沒什麼不好。

一部會讓觀眾一邊鑑賞一邊注意手錶的影像作品，在大談內容高尚之前，簡直不過是出資者與自作聰明者的把戲而已。

也因此，能否以娛樂的方式創作影像之所以會是我的目標，便是因為我想要創造出可以與大家共同享受樂趣的作品。

劇本的書寫方法

我們在前面提過，劇本的寫法並沒有祕訣。不過，寫出《大搜查線》等賣座劇本的腳本家（編劇）君塚良一，曾經在雜誌《電影旬報》的連載之中，提出了一些電影腳本的有趣寫法。請容我在這兒為大家介紹。

首先，君塚把自己想寫的東西或理念直接寫成劇本這種方法，稱作是「投直球」。

他主張，一部成功的劇本往往都是先以基本的故事去吸引並取悅觀眾，然後才能夠在上頭再加入一點點自己的哲學。

【電影旬報2000年7月上旬號】

君塚又提到一個法則，那就是在一開頭時，應該將主角描繪成一名讓觀眾看不出來位於故事中心位置的人物。其理由是，當故事呈現出一個普通人晉身為英雄的內容時，將可以使觀眾容易產生移情作用。

接下來，君塚會將故事描寫得同時滿足有如集體行動（有計畫性、組織性的行動，保持在會交到朋友，也有時會吵架的關係）與個人行動（沒有任何限制而得以自由行動）的樂趣，然後再讓好消息和壞消息交互呈現，藉著不斷連續展現危機與迴避危機，以維持緊張感並且重複使用。

對於說明性臺詞必須刻意大量使用，以追求不管全世界男女老少都看得懂的

內容。總之，只要有空間便加入各種資訊。

切記一個法則，那就是故事的節奏絕不能隨腳本家自由發揮，因為觀眾是一刻也不願意等待的。

從登場角色說出第一句話開始，就要直接碰觸到故事主幹。在前面一小時內，必須交代所有的資訊與伏筆，然後再藉著剩下的一小時，強硬地去解決所有劇情。

最後，如果再追加15分鐘賺人熱淚的伏筆，就是一部2小時15分鐘的完美電影。

【電影旬報2000年4月下旬號】

關於喜劇，君塚提到，喜劇基本上便是藉由假裝成正經八百的劇情，以引發笑點。不過，該假裝的部分並不是以刻板的方法來描寫，而是認真注視人性，使用逼真描繪的手法來引人發笑。

【電影旬報2000年6月上旬號】

上面這些文章充滿自我嘲諷，寫得腳本好像僅有公式，腳本家沒有任何自己的主張一樣。然而影像作品的故事想要讓人欣賞，就必須綁住觀眾的時間，因此我們也必須要抱持相當程度的覺悟，才能建構出有趣的故事。從這個層面來說，君塚氏的意見可說十分正確。

雖然我希望演出家、導演以及分鏡師都能把君塚良一氏說的話牢牢記在心上，不過這些意見並非就是所有一切。

※ 編注：君塚良一氏的連載，已由日本電影旬報社推出單行本《腳本真命苦！》。

劇本的形式

劇本稿紙的形式在文字處理機與電腦普及之前，一直都是使用200字的稿紙。一般我們在寫作時都是使用400字的稿紙，比方說寫小說時，這種格式就很方便。不過，電影與電視劇所使用的劇本，則是使用僅有一半大小的200字稿紙。也因為如此，所以日本都以「一張的一半」的感覺而稱劇本一頁為「半張」。

這種形式看似只是電影人的約定俗成，其實是有理由的。

當書寫電影故事時，由於我們不追求文體，而是將重點放在藉由故事結構來建構情節，因此對於場景或臺詞的更動、置換可說是稀鬆平常。

也因為如此，若我們使用橫長的400字稿紙，就會不容易進行這種置換作業，作為一種檢討結構的道具，可說十分不方便。這就是為何業界會採用200字稿紙的原因。

此外，一般說來「半張一頁＝影像30秒」的觀念也已根深柢固，如果是一部電影的份量，則大概會落在180張左右。這個數字當然會隨著作品不同而有所增減，不過現在已經是一種固若金湯的基準。

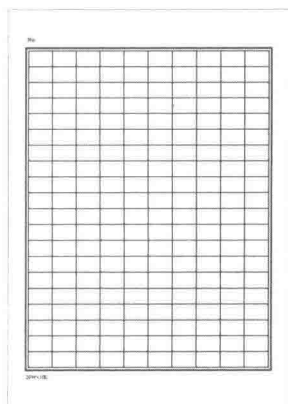
實際上，當我們以日文字來快速瀏覽內容時，這種一邊縱向閱讀一邊快速翻頁的方法，其實相當方便我們來想像畫面展開，堪稱是一種有效的書寫形式。

不過，電腦普及以後的動畫現場，不知為何卻形成了另一種形式，那就是以橫長的影像紙列出直向書寫的內容。雖然每間製作公司都有些不同，不過可想而知，應該不是由編劇所決定的書寫格式。

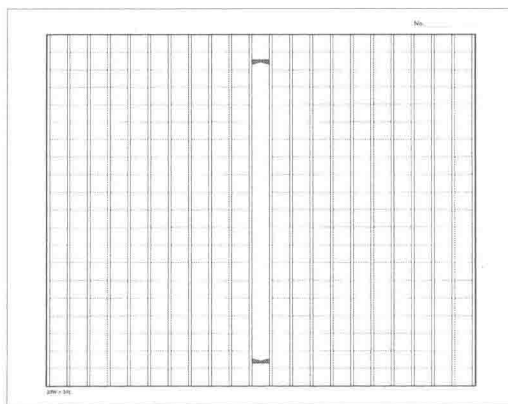
倘若是橫長格式，本應能夠以橫向方式來書寫，然而現實上，卻是採用將文字往直排壓縮的直向書寫，因此我們在閱讀內容時就少了翻頁的次數，使得以往那種「一邊快速瀏覽一邊檢視展開」的感覺已經不復存在。

現在的書寫方法，會使得大家以理解學術論文的感觉來閱讀，而最近有限動畫的風格，或許也因為這種格式的不同，而受到某些潛在的影響也說不定。

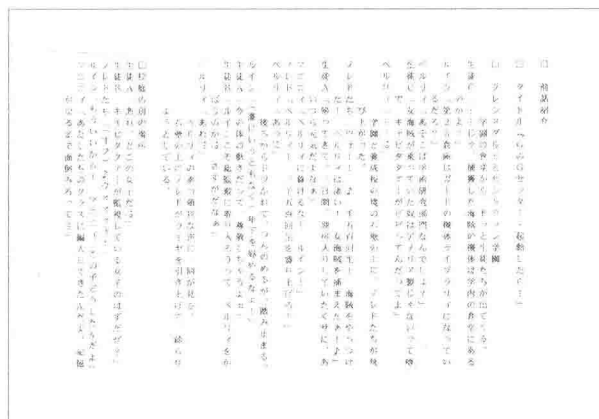
我個人從文字處理機的時代開始就一直使用30字×40行的格式，以至少維持住「縱向快速瀏覽」的感覺，而不要落於閱讀論文的感觉。



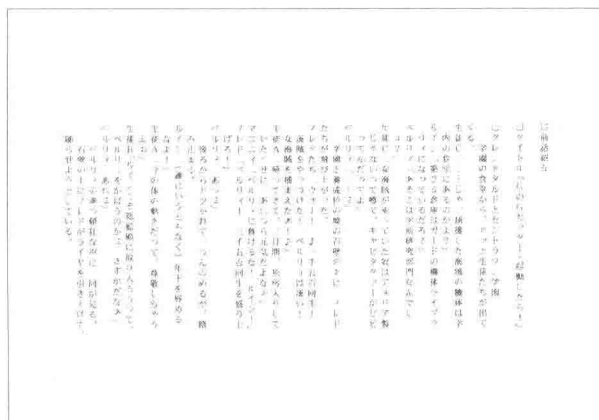
200字の稿紙



400字の稿紙



30字×40行の原稿



20字×40行の原稿

影像的特性

影像是連續動作的畫面 / 影像包含了時間經過 /
讓影像產生連結 / 聲音連結起沒有連結的影像 /
Cut的層層累積便是作品 /
構成影像力學作用的要素 /
不動的Cut一樣擁有長度 /
使靜止畫面帶有影像性的技法 /
取景的力學作用 / 躺臥的人物 /
空間也會產生影像的力學作用 / 左右的高低感 /
心臟的位置 / 3D能否提升表現手法？

影像是連續動作的畫面

影像作品是一種連結**動作**的畫面，並且伴隨著聲音，以作為最終表現方式的媒體。

「如何去建構動作畫面」，便是「演出」的作業，也是我希望大家都能理解的部分。

而我們想要製作（建構、演出）作品，就有必要去瞭解影像的特性。

影像＝擁有視覺性力學作用（伴隨時間經過的強弱、緩急）的內容。

影像的變化，將結構出敘事方法。

觀眾在觀賞作品的同時，也被喚起感情。

靜止圖像＝固定化的內容。將作者的理念固定並壓縮。

能夠表現出拍攝對象被繪畫出來、被捕捉下來之瞬間的意義。

觀眾將從固定在圖像上的印象中被喚起想像力。

請大家務必瞭解兩者在機能上的差異。

現實之中，我們確實會遇到未經深思便剪接拍攝下來的內容，卻得到了看似作品的成果，然而那只是偶然的產物。

感性並不是我們凡夫俗子隨便可以賣弄的東西，唯有懂得如何消化影像所產生之力學作用的工作人員，或是純粹的天才藝術家，才有資格去探討或高談感性問題。

影像包含了時間經過

影 像＝帶有動作的畫面

帶有動作→帶有時間經過

時間經過→必須要有創造、建構出時間脈絡的影像演出

影像演出→必須掌握呈現在影像中的所有一切

我們提到的「呈現出的所有一切」，並非單指背景或角色，而是美術、燈

光、服裝、道具以及演技。當然，還有時間。

我們必須要擁有控制這一切因素的能力以及意志力。

若只是依憑似懂非懂的感覺來處理畫面上的內容，我們將沒有辦法操控影像。

不只如此，我們還必須將各種因素經過影像上的處理，因此影像演出的基本還包含了各種技術手法，是一種複合而層層疊合的作業。

倘若是動畫或數位作品，我們還必須學習到對應其機能的技術性知識，並加以應用。倘若是真人電影，則需要洞察演員之演技等肉體上表現的問題，同時要在作業上管控周圍的各種工作人員。

讓影像產生連結

當我們將個別拍攝的Cut連接在一起，這些畫面看起來就像連接在一起，因此我們可以理解為「連續的畫面」。不過，倘若我們要製作成影像作品，僅是如此並不能稱作真正連結在一起。

為了要讓「連結」產生，除了憑藉Cut與Cut之間實際上的連接外，還需要有影像上以及理念上的連結。

理念一字乍聽似乎很沉重，不過我們只要將之理解為「故事上」就可以了。

作品＝劇情

劇情＝表現傳達某些事物之故事的視覺媒體

影像所表現出的故事＝擁有形成獨特故事時空的影像空間

影像空間描繪了憑空創造的現實，所以我們在連結連續Cut的關係之中，必須使得畫面映出一個經過統整的光景（與心象風景）才行。

換句話說，當兩個Cut連結在一起的瞬間，兩者就不再是個別內容，而會成為包含景框外空間（故事世界）的存在，因此 $1+1$ 不只會是2，甚至會變成4或5。

使這種連結產生的要素可以是演技，也可以是影像上實際的動作，而藉由影

像所創造出的一切雖然是虛構的產物，但卻是創作世界之中的現實，因此我們絕對不能夠讓觀眾看到，因為製作上的制約所產生之「無法連結的問題」。

為此，影像演出的大原則，就是必須依憑在視覺上經過統一的印象，來表現出各Cut被連結在一起的世界。

沒有考慮統一感而製作的作品，將會像是分格漫畫一樣，觀眾必須自行在腦中進行將畫面連結的作業。這種影像，將不配稱為「作品」。

想要使這種「視覺上的連結感」產生，以動畫來說，我們在作業時，就必須致力於角色的作畫，使之不會因為不同動畫師描繪而看來有所落差。同時，背景的颜色也必須互相呼應，甚至連影子等細部都有統一的必要。

倘若鏡頭移動，我們就有必要將其速度感整合，或是相反地為了創造變化，而故意使得速度缺乏整合。

不過，僅憑上述處理，我們不僅無法創作出影像的節奏與韻律，也不能到達足夠闡述故事世界的程度。

聲音連結起沒有連結的影像

有些影像雖然結構差勁，卻依然使觀眾勉強可以感受到「連結感」，其原因就在於帶有聲音。由於影像伴隨著音樂與臺詞，因此往往使得觀眾對於影像上視覺印象的不連續性顯得十分寬容。

聲音是一種擁有確切脈絡的「連結」，因此當我們伴隨聲音來觀看影像，只要影像展開上不是太差勁，大致上都勉強能夠忍受。

製作現場存在著一個大問題：即便是相關人士，也認為尚未配上聲音的影像不帶有什麼意義，因此有部分工作人員認為，觀看僅有畫面的毛片並沒有任何用處。

正因為如此，他們在檢視沒有聲音的畫面時，經常沒有察覺影像本身的問題，等到配上聲音後，才終於理解影像展開的意義。可是，等到這個階段才發現製作與演出上的問題，重新修正的作業往往都得費上相當工夫，而這種狀況現今可說是屢見不鮮。

我們想要避開這種狀況，就需要在作畫完成的階段或攝影一結束，便馬上針

對畫像進行檢視，並著手重製作業。不過，由於這個階段並沒有聲音，所以我們只能訓練自己培養出鑑識的眼光，才能在製作中途階段來判別畫像的好壞。

現今，數位技術的使用門檻大降，有些人因而以為影像修正也能夠簡單進行。然而，重製作業基本上是一種會增加製作成本的動作，因此我們也只能夠針對每一個場景、每一個段落，一再反覆連接畫像的Cut，並且進行檢視作業。

不幸的是，近年來，後製部分的作業量不斷增加，使得原本應該在正式作業中就執行的業務，現在都傾向挪移至製作時程的後半才一併處理。

動畫由於作畫交稿的速度緩慢，因此到了最終階段，才一口氣連接全部Cut來進行檢視的現象，可說橫行整個業界。這也使得整個問題不斷惡化，有時就算想依靠後製作業加以挽回，卻依然是回天乏術。

此外，現實之中，動畫的後製作業由於交付許多不同工作室來進行，因此造成影像製作初期階段的檢視機能鬆動，使得各部門在缺乏統整的狀況下，整個作業便已宣告結束。

不只是學生，就連已經身處現場的工作人員，都應該要好好磨練自己的感性，才能在沒有聲音的狀況下觀看已完成影像，並依然能夠檢視影像是如何結構，而僅有影像的節奏與韻律又是如何產生。很可惜，「將一個創作出來的虛構世界，其中不聽聲音只看影像是何種感覺」這個問題，在現實之中總是遭到忽視。

Cut的層層累積便是作品

所謂的Cut，指的是看起來連續的（經由拍攝、作畫之）畫像，因此只是看起來似乎連續的畫像，並不能算是同一個Cut。

所謂的「看起來似乎連續的Cut」正確說來，其實應該必須是我們在經過精密計算之後，所得到「透過錯覺使其看起來似乎連續的Cut」。

然而，現實之中絕大多數「看起來似乎連續的Cut」，卻都是在馬虎態度或一知半解而做出的產物。

當我們將複數Cut連接在一起，就能夠完成某種長度的影像作品，然而現場麻煩的地方，就在於這些Cut並不是一鼓作氣被作畫或拍攝出來。這同時也是電

影的技法因應而生的理由。

關於這個問題，我們雖然有必要作為更高層次的表現問題來加以檢討，不過在此處，請大家理解為在製作（攝影、作畫）單一Cut時，「必須要考量到Cut與前後Cut之連結問題」即可。

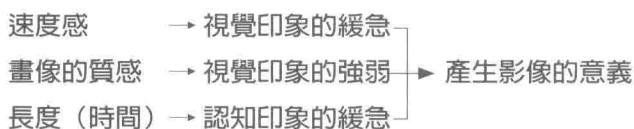
而決定該視覺上印象（表現素材，包含視覺邏輯的內容）的Cut，便會引導出影像的力學作用。

所謂的影像力學不只是包含躍動感，靜止感也是其要素之一。

影像的力學作用 = 影像節奏的緩急 + 視覺印象的強弱

視覺印象如果與應該述說的劇情契合，就會發揮作用讓觀眾感受到故事。

構成影像力學作用的要素



不只如此，我們還可以從這些影像之中取出契機（moment＝衝動、心理性原因），其能夠描繪心象風景。

例如描繪刺激感時，雖然速度快當然比較好，但即便同樣是刺激，其高低程度假使僅靠一味快速的畫面，將沒有辦法完全表現，因此我們必須創造出某些特別的Cut連結方式。

倘若我們沒辦法獲得發酵該緊張感的時間、速度與構圖，將無法表現出這些高度與深度的感覺，因此這可說是一個永遠有待我們解決的課題。

至於懸疑感，雖然以較為和緩的故事發展表現也沒有大礙，但只要能夠拍出符合心理性主題的內容，那麼視覺上的速度就算呈現靜止也沒有關係。

這些Cut的選擇，是演出家應該如何基於劇情脈絡來進行演出的手法問題，而我們要知道，上面指出的三個要素並非各自獨立的存在。

有時候，鏡頭長度會因為速度感而決定，有時候則是受到畫面質感所左右。

相反的，一般說來我們都是先擁有已經決定好的長度，然後再對應於該Cut之內去創作質感與速度感。因此，在現場若無法得到如預期般的攝影及作畫時，就要憑藉臨機應變的判斷與作業方式來加以應付。

攝影結束後對於Cut的最後定奪，由於往往在我們尚無法確定整體印象時就必須做出判斷，因此我們有時也需要事先準備好備用的Cut。

數位技術由於可以簡單變更速度，因此便於我們反覆嘗試錯誤並摸索實踐。不過，即便是這種狀況，也必須聽取多方工作人員的意見，以決定最適當的速度感。

動畫由於無法每次拍攝都以不同作畫來進行，又受到許多限制，因此在達到表現的意義上頭，可說擁有致命性的缺陷。也就是說，動畫的基本便是一招分勝負。

正因為如此，所以藉著分鏡來檢討內容是絕對必要的步驟。

不動的Cut一樣擁有長度

構成影像作品的單一Cut，哪怕內容是完全不動的靜止畫（畫面），在結構上一樣會使得觀眾意識到影像的脈絡。

我們絕對不能夠因為一些瑣碎的發想來採用Cut，例如：因為是很用心畫出來的畫面，抑或中意的角度、構圖（取景），所以安排較長秒數，或執著以長鏡頭（秒數長的Cut）拍攝。這一點之於真人電影也是完全相同。

所謂的Cut，必須要喚起影像作品整體所需要的故事臨場感、劇情訴求力，因此我們絕對不能夠被技法所束縛，或因為一時感覺而固執己見。

我們必須去思考每一個Cut與整體的結構，是否創造了整體節奏以及韻律並沿襲之。

只執著於「單一Cut」的演出，往往就是造成致命性錯誤的根源所在。

即便是已經完成的Cut，倘若在整體之中過於突出顯眼，依然有可能破壞作品均衡。

當然，倘若Cut能夠作為作品的一部分，而融入整體樣式之中，那麼無論是何種內容的靜止畫或多長的單一Cut，都是可以被允許的。

正因為如此，擁有辨別Cut是「作為作品樣式而創出」與「僅憑一時之念而做出」，並看清兩者之間境界線的感性，便可說是身為影像作家重要的資質之一。

使靜止畫面帶有影像性的技法

即便是靜止畫（靜止畫面），在影像上也會擁有「該Cut本身所需求」的一定時間長度。如果我們能好好發揮演出感性，正確挑出該長度的話，那麼即便是靜止畫像也會成為影像的一分子，在影像脈絡上產生韻律感，並建構出節奏。

經過攝影的Cut，無論是什麼樣的畫像，都必定包含一定的資訊量（作為故事一部分的敘事形式＝蘊釀出故事風格）與質感。

也就是說，Cut本身的價值會顯現出來。

一個Cut所具備的質感，會自動產出作品的情感表現以及作為敘事形式所需要的長度，而演出家與剪輯人員便是要將之揀選出來，並加以放大。

換句話說，Cut擁有自身獨特的呼吸（抑揚頓挫）長度。

倘若我們能夠掌握Cut的呼吸，就能夠獲得產出影像脈絡的正確時機點。

在動畫之中，假使作畫水準能夠到達一定程度，使得觀眾確切感受到箇中動作（表演），那麼即便是靜止畫，也一樣能讓觀眾感覺到其動感。

我們已經在前面提到完全不動的Cut可以「用上大約3秒左右」的經驗法則。反過來說，靜止畫的質感，最多也就只能用上個3秒左右。

取景的力學作用

以仰視角度所拍攝的人物，是強者的表現。

所以，倘若要拍攝給予劇中人物強大壓迫感的強者，就要使用有如由下往上看的角度。

俯瞰的Cut，由於看來像是由上往下看，因此在影像上（視覺上）是一種強者在傲視弱者時所使用的角度。

此外，俯瞰的Cut擁有客觀而說明的性質，因此我們會在想要製造一個停頓，或是變換場面的時候使用。

將拍攝對象收進整個畫面的特寫鏡頭，是一種呈現細節的視角，因此我們會用在要讓觀眾詳細瞭解該對象，抑或為了給予威脅感的時候。至於遠景，不僅擁有客觀與說明的性質，也可以表現出例如群眾場面一般的龐大數量，因此能夠作為具有客觀之力學效果的畫面來加以運用。

速度非常快，會顯得恐怖。（快到看不清楚的Cut則不值一提）

速度快的人，會顯得厲害。

如果快，也可能會顯得慌張。

速度非常慢，會使人不悅。

速度慢，會顯得沉穩。

如果慢，也可能會顯得笨拙……。

從景框右邊入場的人是強大的人物，從左邊退場者則是弱小的人物。不過，從左邊入場者，也有可能是會經由努力而成長的人物。

例如：正義的夥伴會自左邊入場，打倒來自右方的敵人，等到勝利時再面向左方而站在右方，成為真正的強者。

以上這些例子，完全沒有考量出現於影像之內拍攝人物（對象）的性格與意義，而只是單純列舉出從影像本身帶有之印象中所產生的意義。

這些感覺，都是人類原本藉由觀看而能夠感受到的基本印象，會在本能上觸動心理的刺激。

如何利用這些視覺印象的力學，便是影像演出的基本原則。

大多數的電影導演以及戲劇之演出家，都僅是不自覺利用這些基本常識，從沒有想過將之體系化，而單純依憑本能上的直覺來建構影像的舞臺。

話又說回來，傳統的舞臺、能劇、歌舞劇或莎士比亞戲劇等，也在各自所處環境之中，建構出類似上述技術的原則，並且作為傳統而沿襲下來，因此在基本上可說都是正確無誤。

不過，電影的世界之中，隨著影像愈來愈氾濫，這一種從知識與情感兩面來瞭解視覺力學的原理層面，並且將之作為基礎能力來運用的感性，可說是日漸遭到遺忘。或許，這是由於業界有太多以為影像一看就懂的外行人，以及藉由數位

技術來玩弄畫面的工作人員所導致的原因。

話雖如此，影像製作的現場本來就是一個麻煩又詭譎的奇怪地方，因此若我們能夠把簡單的原則記在心中，將能夠減輕現場的負擔。

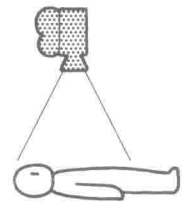
那麼，接下來我們要舉一個非常簡單，但卻十分典型的例子來加以說明。

躺臥的人物

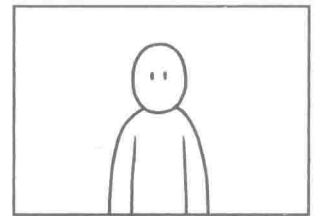
當我們要拍一個躺臥人物入鏡時，若將攝影機俯瞰拍攝，將會造成什麼樣的狀況呢？

答案是：整個取景會呈現右方A圖的模樣。而這種取景將會造成「一個人站立著」的意義，因此破壞躺臥的表現。這便是影像的表現。

然而，一般拍片現場都認為，只要前面已經描寫過躺臥的狀況，那麼即便後面Cut的取景有如A圖一樣也沒有大礙。可是，這在故事的表現上將會產生另一個完全不同的問題。反過來說，如果我們因為臺詞的關係而需要安定的構圖，那麼有時候也有不得不採用此種構圖的必要。



A的取景



我們再來舉一個類似，但是狀況有些不同的例子。

下面的B圖之中，場景本身位於險峻高處，而我們要拍攝的內容，則是要以鏡頭作為人物a的視線，在目擊千尋深崖的同時，也注視著位於下方的人物b。

這種狀況中，由於我們需要以人物a之視線拍攝出來的Cut，所以將會採用有如C一般的取景。

可是，這個C Cut會與前面例子相同，在影像上呈現安定表現，而帶給觀眾「角色站立」的第一印象。

真人電影之中，由於同時還會拍到該人物身後數百公尺深谷的景象，所以一般都認為既然表現出緊張刺激的狀況，那就不成問題了。

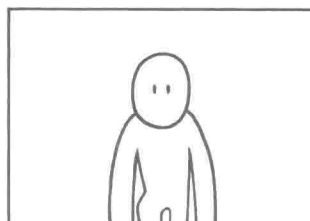
最重要的是，拍片現場有時相當危險，因此工作人員往往都會判斷，認為C一般的取景便已經足夠。

然而，C取景的狀況之中，無論是身處斷崖絕壁的人物b之狀況或故事上的緊張刺激，都沒有正確以影像表現出來。往往要等到在第一次試映毛片、觀看影像時，才注意到影像在畫面上過度安定，因此造成更大的問題。

B的狀況



C的取景



那麼，是否只要我們先行勘查過拍片現場，就可以避免這種錯誤呢？答案也是否定的。原因就在於，場勘的重點終究是在瞭解現場危險的前提下進行，因此我們所謂的「拍得好」，往往依然是遷就環境，而無法正確判斷Cut（畫像）如何建構作品要因，甚至是就此忽略。

這種錯誤，在動畫上頭也可以見到。

有關取景的問題，我們應該一切以視覺印象作為優先考量，並且針對「能夠作為結果有效呈現出的效果究竟為何」來加以建構。

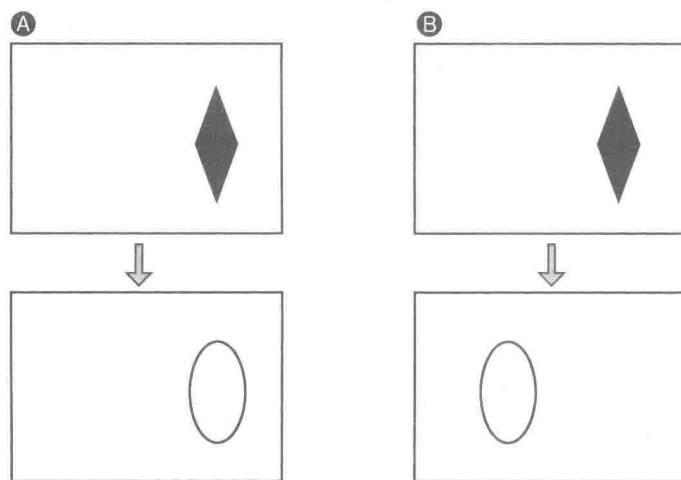
我們最忌諱的一點，便是演出家依憑腦中的印象來自行補充，甚至去判斷影像的好壞。

空間也會產生影像的力學作用

構圖與取景的不同，將會使得Cut之中營造出「建構該Cut的空間」。

空間中的留白不僅在畫面上有所必要，對於Cut來說也是必然的產物。不如此，該空間本身也會產生視覺上的力學作用。

請大家先看下頁的A、B兩個「Cut排列」。



A與B的景框之中的○和◆，用來表示某個拍攝對象。

A狀況中，第一個Cut的拍攝對象位於右方，下一個Cut的拍攝對象也是位於右方。一般影像作品在之後還會繼續接到下一個Cut去，不過在此我們只針對這兩個Cut的印象來談。

B的例子中，第二個Cut的拍攝對象位於「左邊」。

本書的例子由於是印刷在紙張上，讀者可以同時見到，所以給人的印象較強。在A例之中，由於第一個Cut左方留下一個空間，因此會引起觀眾的注意，進而預測下一個Cut在左方的空間，是否將被填補——也就是期待感。然而，由於第二個Cut也是左方留白，因而會使得觀眾感覺大失所望。

也就是說，觀眾將感覺到同一性＝缺乏變化。

在B例之中，當觀眾看到第二個Cut時，由於第二個Cut看來像是填補了第一

個Cut所空下來的空間，因此在視覺上呈現極為安定的印象。

不只如此，B還呈現出與上一個Cut對抗的事物，因此觀眾將可以更自然地去看其中述說的故事，這是因為觀眾在直覺上感受到了發展性。

由上述說明可知，光是影像本身的印象，便可以引導出觀眾的預測與期待，同時也能夠喚起心理糾葛。不只如此，也可以進一步表現出劇情理所當然的推移，或使得不安定感或安定感不斷持續下去。

從這一點來看，我們便能夠得到「空間也會產生視覺韻律」的定義。

左右的高低感

以人類一般的高低感覺來說，在高處者看來較大，而且感覺像是處於「上位」。從上方來（看見）的人物，也會令人感覺是「強大的人物」。

至於從下方來的人物，則會給予正好相反的印象。

那麼，與上下問題相同，左右又是哪一邊看來在「高處」呢？其答案就如同我們前面所提到，看來位於右方者處於上位，看來位於左方者則是處於下位。

強者會從右方出場，而以從右到左的動作來展開，也能夠更為正確傳達內容。同時，這種方向感不但看起來更為自然而理所當然，而且比起從左到右動作者，能夠給予觀眾更短的時間感受。

其理由，我們將於下一個項目詳細說明。

心臟的位置

我們在前幾個項目曾經提到有關影像之於左右方的普遍性印象，其實是決定於我們心臟生在左側的關係。這一個概念是本書最關鍵的重點。

舞臺分為上手（觀眾看來的右側）與下手（觀眾看來的左側）。

這種安排是自經驗法則所產生出來的形式，而形成的原因，也是來自於人類心臟生在左側的關係。因為，我們面對從左方來的人事物，會本能性地打算保護心臟，因而做出防禦的姿態。

反過來說，我們對於來自右方的人事物則會寬容許多，或許這也與右撇子便於抵抗外敵有關係也說不定。

不瞭解的人可以試著想想，從背後來的刺激抑或正面來的刺激，何者對於我們的傷害會比較大，或許就能夠比較容易理解。

當然，這個原則多少有些例外，但在一般生活中，例如賽跑時，一律都是規定為左旋方向。至於其理由，便是因為加成後的力量施於心臟那一側，將會令人感覺較不難受。相反的，如果是右旋，心臟就會因為離心力的關係，而感覺到一股被往外拉扯的不舒服感覺。

這種感覺同樣也反映在視覺印象之上。比起從右方來的刺激，來自於左方的刺激，更容易喚起我們「受到威脅」、「警戒而心生防禦」的意識。

這種刺激會誘發出「不好了」、「糟糕了」、「好可怕」等感情，同時也會誘發出「哀傷」、「痛苦」等負面的情緒。

來自於右方的視覺印象，由於距離心臟較遠，所以雖然未必會因此喚起正面的感覺，不過至少能夠讓觀眾更為寬容地去接受其存在。

能夠理所當然接受其存在的人物，都是位於右方的人物。

也因此，只要身為觀眾，對於位於右方或自右方出場的人物，都會覺得是理所當然而能夠自然接納。而這種可以接納的視覺感受，對於觀眾來說將會形成高位感，因此「偉大的人物」、「強大的人物」等存在，便自然形成自右側出場的形式。

舞臺劇之所以將右側當作上手，而左側當作下手的原因便在於此，而戲劇性的手法也就是如此傳承至今。

這種手法也可以運用在影像的戲劇性之上。當我們想要賦予人物「理所當然到來」、「降臨」或「偉大」等意義性時，「只要讓該人物自上手登場」便可以達成。

相反的則是下手，也就是將「弱者」、「被欺壓者」安排在下手位置。

不過，倘若我們要表現的是擁有上升志向者，那麼只要讓該人物自下手移動至上手，就能夠在視覺上表現出其最低程度的意義。

而自上手移動至下手的人物，由於會帶給觀看者「由上往下流動」、「巨大的人物自上方降下」的感覺，因此從右側移動至左側的動作在時間上也會給人較短的感受。

正因為上述現象，所以業界裡也流傳著一個笑話：倘若劇本真的太無聊，那

麼我們只要將內容製作成一直從右方移動到左方的結構，那麼多少就可以矇騙觀眾一下。

由於劇情是產生於各種複合式動作的相互組合，因此倘若表現相當複雜時，我們只要以上手下手作為基本方針，然後將各種表演的方向性組合在一起，就能夠藉著影像進一步強化各種動作的方向性。

當劇情的內容與表現劇情的表演（影像）所呈現之動作方向性有所違背時，觀眾將會在本能上感到不對勁，這是因為我們無法改變心臟的位置。

倘若我們在製作時不瞭解這個原則，那麼即便創作的當事人感到不大對勁，卻依然不會知道箇中原因，也無法找到改善的方法。

感覺敏銳的演出家或導演，或許可以運用本能來解決問題，然而在演出時若不肯放下成見，則將會違反上手下手的原則。演出倘若只是將自身主張強行推銷給別人，那麼本能將會因此遭受掩蔽，進而導致錯誤。

另外，即便是靜止的畫像（圖畫），大多也是位在右邊位置者讓人感覺處於「上位」，至於被安排在左邊者則是「接受」的一方。

動漫人物大多臉龐向左，其原因雖然一部分來自於繪畫者以右撇子居多，不過我們之所以對於向左看的臉龐比較不會感到抗拒感，也是基於心臟的位置。

上手下手的問題嚴格說來，還必須考慮到各國由右到左直向書寫，以及由左到右橫向書寫等文字與文化上的差異。確實，這些因素絕對有所關聯，不過由於過於複雜，因此我們在此便不多做說明。

3D能否提升表現手法？

關於上下的問題就如同前面說明，至於將立體感運用在影像上是否正確，我個人則是保持疑問的態度。

立體感可以視為與「高度感」同質性的問題，而在1950年代的某一段時期中，電影界曾經製作了為數可觀的彩色立體電影（也就是初期的3D電影）。

然而，這些電影並無法帶來快感。因為除了發色不良的問題以外，最重要的是猶如在眼前飛梭而過的影像，會讓觀眾感到不安。

也就是說，這種影像根本讓觀眾難以去鑑賞，當然就更別談論有趣與否。

影像能夠為人觀賞的前提，就在於必須喚起觀眾能夠安心觀賞的心理狀態，因此不刻意去強調或賣弄立體感，才是一種正確的觀念。

我們只要記得，所謂的前後感以及高低感的呈現，最終還是只需要回歸到影像上，憑藉演出加以營造氣氛的程度便已足夠。

不過，關於3D的表現手法，杉井儀三郎導演曾經闡述到，他對於《阿凡達》（*Avatar*, 2011）深感佩服之處，就在於電影藉著將立體感呈現於畫面後方，因而成功使得立體感融入描寫劇情的要素之中。

這是因為讓3D影像呈現眼前不只會讓人不耐，更會使得觀眾意識到景框的外頭，而這等於是主動請觀眾去無視「劇中世界」。

【引用自《月刊Animage》（德間書店發行）2011年5月號「可愛的3D！！」】

我認為，毫無限制的表現手法只會帶來自甘墮落，斬新的驚奇感（sense of wonder），則往往都是催生於表現手法受到規範與條件所束縛的狀況之下。

也因此，我們在藉著視覺印象來傳達劇情表現時，唯一的判斷基準便是能否有效喚起觀眾的心理感受，並且應該思考影像的質感（＝價值），是否「作為闡述劇情的要素正確運作」。

在現場，我們為了獲得正確的影像，除了動員攝影、作畫、演技各種力量，還必須力求攝影機位置、運鏡、燈光、美術等一切方面，不僅順應劇情做出能夠獲得符合劇情的安排，同時還要利用「變化所產生的力學作用」來進行演出。

以下，我們將再針對個別項目，進一步做出更詳細的說明。

數位技術以前的 現實問題

動畫現場的工作人員 / 置身現場的自己 /
Cut是記號 / 所謂的演出演技 /
動畫的「走路」與「跑步」可說難上加難 /
演出就是活用身體 / 現實的處理方法 /
影像作品需要精彩橋段 / 電視的欺瞞與正義 /
觀眾是敏銳的 / 自我修養

動畫現場的工作人員

日本的動畫，可說正式起步於電視漫畫。但直到現在，會針對演出影像的意義或演技來認真思考的現場工作人員，一直以來可說總是少之又少。關於這一點，迪士尼動畫的現場似乎也有類似的狀況。

上述情形可以說是理所當然，因為他們往往都只將意識擺在「圖像在動」這件事上頭。

在這種狀況下，由於一部分擁有特別天分（才能）的工作人員，拓展了動畫作為新興表現媒體的可能性，再加上社會大眾逐漸能夠接受動畫的表現方式，因此到了今天，「動畫式的表現手法」可說已經是見怪不怪。

本書之所以安排了本章節，便是希望說明最基本的「影像慣性」，讓大家能夠有所瞭解。

日本明治時代初期，菁英分子建立起各種產業。他們由於著重於近代工學的基礎知識技術，因此為日本各種產業建立了良好基礎。不過，關於影像部分，由於藝術的理念性並未在國內受到確立，而電影產業之所以發展起來，又僅是出資者因為覺得有利可圖。這種狀況下，便造成影像的教育現場一直忽視了影像的基礎學，而從這種現場出身的年輕人卻又愈來愈多。

我想，上述現象或許便是肇因於影像媒體擁有似乎一看就懂的特性，所以才會誘導出這種錯誤觀念吧！

不只如此，由於數位技術的發展，使得大家誤以為，即便身為外行人也能夠創作影像作品。也因為如此，進一步造成未經深思熟慮製作的影像日益增加，反而使得動畫內涵顯得更為貧瘠。

當然，影像製作的參與人數正如識字人口一樣，可說是愈多愈好，因此這種傾向並不算是造成決定性的不幸事態。然而，就如同我們所知，即使人數再多，也未必就代表一定會有更多好手出線。

置身現場的自己

我個人過去在大學專攻電影演出，因此曾經徹底思考過，應該如何使用影像的手法來進行心理描寫，同時也自認瞭解切分鏡的重要性究竟在哪兒。

不只如此，由於我小學時代曾是手塚治虫《原子小金剛》的漫畫迷，經常提筆照描或模仿漫畫、小松崎茂圖畫故事的插畫，因此當我進入虫製作公司半年後就開始切分鏡時，並未感受到過多的困難。

志在成為演出家的人，就算不會畫圖也沒有大礙。然而，最少也應該有我這種程度的訓練才是。有了訓練後，大家應該更進一步將「Cut特性」的精髓思維給牢記心中。

由於我的觀點建立於上述立場，所以當我早期面對工作室裡的分鏡師與動畫師所作畫的內容時，感覺其水準根本沒有到達「描繪出演技」的程度，因而體會到現實與理想的落差。然而在另一方面，由於手塚治虫老師在製作低預算的「電視漫畫」時，確立了兼用系統（bank system，將相同畫面重複利用）的手法，而我在實務上也必須遵從，因此培養出了另一種想法：「管他什麼演技不演技，只要剪接起來像一部影片就好了。」

換句話說，便是「影片好壞決定於Cut的組合排列」，而這背後的概念則是「電影就是要用蒙太奇來呈現」。

令人扼腕的是，由於我在虫製作公司一路下來徹底實踐這個手法，因此造成我在演出上有僵化的傾向。而在之後我成為自由作家時，也曾經有一段時期被批評是一名隨便的演出家。

不只如此，雖然當時的我體會到了藉著連結Cut來傳達內容給觀眾，但卻又曾經面臨到另一個非常大的問題。

數十年前，當我有幸獲得演出經手《原子小金剛》的機會時，我卻愕然發現，自己竟然缺乏能力去要求配音員們進行意中的聲音演技。

演出家的目的，就在於以Cut與Cut的連結來展現故事，而聲音正是一種藉著對應畫面連續播放，以連結Cut與Cut的要素。也因此，我們必須演出聲音，卻無法「要求配音員做出需要的表演」，無疑是一個十分深刻的問題。

當時，由於電視漫畫的後期錄音本身尚為一種新職業，因此配音者大多都是經驗老道的演員。不只如此，由於後期錄音是一種對應已經製作好的畫面，將口白擠入固定秒數的作業，因此我以前總認為，在這種狀況下對演員要求演技，簡直是一種不可能的任務。

當時的我以為，要求指定演技或演出角色特色，本來應該是一種交給演員自

身以創意來發揮的東西，因此要在有限的秒數內請他們聽從指示，或許是一種很失禮的事，反倒是自己應該抱持覺悟，接受演員盡自己能力所演出來的一切。

更何況，當時還是一個由電視臺製作人以及效果人員來選角、指導演技，甚至策劃BGM（背景音樂）製作清單等統籌事務的時代，因此像我這剛進職場第二年的新人演出家，地位可說比製作進行（製作助理）還不如。

我個人開始參加後期錄音，是因為後來我逐漸意識到，想要針對配音員的演技做出演出上的要求，不過，此時已經是我開始擔任導演之後一陣子的事了。

到了這個時候，我開始感受到「受到秒數限制的表演有某種生硬的感覺」。另一方面，聲優這個職業，也是大約確立於此時期。

正因為經過這段歷練，我才會對下述道理感到深信不疑：對於影像演出，倘若我們能夠使得Cut與Cut的連結變得更為流暢，並且考慮到與聲音之間的連動關係而強化連結，那麼與電影同質的動畫，一樣只要運用電影的古典手法「蒙太奇理論」，就可以達到想要的效果。

那麼，在開始說明蒙太奇理論之前，以下先讓我們說明結構影像的要素，同時找出應該要如何對應這些要素。

Cut是記號

影像作品的Cut，基本上是作為一種記號來對於作品產生作用。

其原因在於，一個Cut即便其作畫再怎麼漂亮精美，在影像上也頂多內含單一Cut的意義。因此，倘若我們瞭解影像的機能便是以畫面作為媒體來呈現故事，就能夠知道Cut就只是一種記號。

這一點，對於真人電影也是一樣。

也就是說，就算單一Cut很好，又或者我們作畫、拍攝出部分很好的Cut，整部電影的評價依然不會因此提高。

因為，影像作品的評價，終究是決定於整體完成的樣貌。

電影黎明期的短片，其內容充其量不過是拿來播放單一景象的動作，因此並未培養出上述想法。然而，當電影開始發展為連接數十個Cut而公開的內容後，先人們便發現，Cut與Cut的連結將會產生某些意義。

那麼，就讓我們來說明每一個影像的記號之所以作為記號的理由。

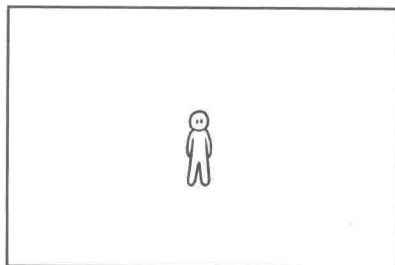
A的Cut是遠景（long size）。

B是中景（medium size）。

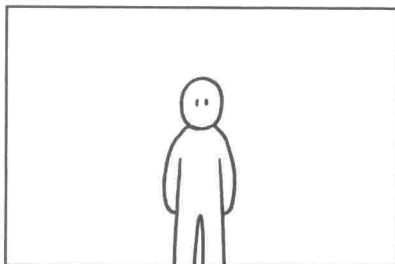
C是胸景（bust size）。

D是特寫（up size）。

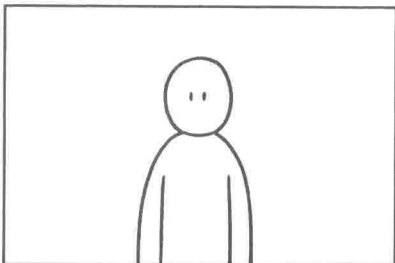
A



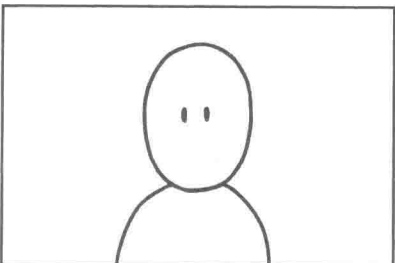
B



C



D



首先，我們假定A～D的Cut所播放出來的人物，全都是面對相同方向的同一個人。

當我們將這些Cut以ABCD的順序排列，並作為影像呈現出來時，就會產生「接近」、「靠上來」的意義。

如果我們反過來排列，則畫面將會成為「遠離」、「走開」的表現。

單是景框與拍攝人物的視角不同，就能夠如上例傳達不同的訊息，這是因為Cut的基本性格便是一種「記號」。

而利用這種記號性質的便是影像，同時也是影像作品。

倘若我們能將這種記號性質不單是作為記號，而是當作故事表現的一部分來使用，那麼Cut將會成為影像表現的一部分。

所謂的演出演技

所謂的演技，雖然也帶有近似記號的性質，但原本指稱的則是一種去表現人類感情的身體技術。

演出的工作在於創造每一個角色（人物），並且將能夠確實表現角色感情脈絡的手法安排在每一個演員身上，然後更進一步依據戲情主線，將各種角色以複合形式組合在一起，然後決定故事敘事風格的方向。

這是一種**透析感情脈絡，並且創造各種組合**的工作。

至於演員，則是將整體內容透過個別角色的層面加以掌握，並且投身於戲中。對於他們來說，劇中的自身角色並沒有靜止的一刻，而是隨時隨地都在變化。

呈現於外的感情表現將會展現出該角色的人格，倘若想要創作出角色的個性，由於每個角色人格都不同，因此產生出來的感情脈絡也會千變萬化。也因此，在揣摩角色上，我們絲毫不允許有任何靜止感覺存在。

然而，動畫的工作人員總是將角色的演技視作是「展現各種（劇中擺出的）姿勢」，因此無法想像演技含有「流動性格」。而演出家為了解決這個問題，就只好不斷花費勞力來指示最初的方向。

當我們考量到戲劇性時，倘若內省式的故事，那麼演技將隨之緩慢下來，成為接近動畫「靜止表演」的形式。也因此，其表現手法也可說將會近似於一種「姿勢」的展現。正因為如此，所以縱使動畫相關人士都不瞭解表演的內涵，但此種無法看清問題本質的事態，卻依然不斷持續下去。

這種觀念的偏差也因而孕育出一批演出家，他們往往將配合「靜止姿勢」一起展現的「老掉牙決定性口白」，視作是理所當然。

在真人電影中，與上述狀況同質性的問題，同樣會因為戲劇性發想而產生。

舉一個簡單的例子，當演出家判斷此處演技應該在單一Cut執行，並且針對演技做出過度明確的脈絡時，就會產生一個問題：當起承轉合全都能夠收於同一個Cut裡時，觀眾將會在Cut之內看見開頭與結尾。

這麼一來，Cut將會以近似「靜止姿勢」的感覺單獨顯現出來，因此無論該Cut的長度有多長，都會阻斷劇情整體的流暢度。這一種令觀眾感覺像是「獨立

的Cut」或「孤立的Cut」的例子，其實經常可以在電影或電視上見到。

話雖如此，演技也並非通篇順暢易懂就好。有時候，我們也必須創作出有別於劇中整體脈絡，而帶有戲劇或是觀賞性質的「留白（停頓）」。

也就是說，我們除了戲劇性發展、演技所需要的「留白」以外，同時還必須拿出「壓軸」、「看家本領」等所謂有「看頭」的演技。也因此，我們同時也必須懂得如何創作帶有「靜物畫」性格的表演才行。

這一段說明乍聽之下似乎前後互相矛盾，然而演出本來就是必須隨時善用相互矛盾的要素，以用來應付不同場合。而不可否認，正是這一點造成了現場對於理論的理解更加曖昧不清。

這個問題並沒有確切的解決方案。我們唯一能做的，便是仰賴眾人的才能，視各種劇情不同，在找到解開難題的方法前不斷持續檢討內容。

動畫的「走路」與「跑步」可說難上加難

腦中只知動畫的演出家與動畫師，對於演技可說不具備絲毫素養。最明顯的例子，便顯示在「走路」與「跑步」的演技之上。

關於這兩種動作，一名演出家即便在漫長的動畫人生之中，能夠遇到真正具備高水準Cut的機會，恐怕也是寥寥可數，因為走路與跑步可說是再基本不過的動作。反過來說，正因為是每個人都十分熟悉的動作，所以大家對其好壞的判定也是嚴格無比。

有些人以為使用數位技術就能解決這個問題，然而這也是錯的，因為想要獲得適切的「走路」與「跑步」以作為表達每個人物（角色）的演技，絕不是如此輕鬆的事。

當然，登場人物沒有移動就無法展現表演，因此就現實面來說，演出家往往必須硬著頭皮讓角色走路、跑步。不只如此，動畫由於很容易找到藉口說「畢竟只是畫出來的圖畫」，所以一直以來，業界對於走路或跑步演技的好壞，可說從來沒有出現過任何評價機制。

正因為如此，所以我從過去便一直努力構想，儘量避免在劇中採用「走路」與「跑步」的表演。

但話又說回來，跑步與走路畢竟是基礎到無法完全迴避的動作，因此我在採用時的基準就是：只要能在製作時程內完成都好，而放棄在演出上多所講究。

儘管如此，我有時還是會遇到了不起的動畫師，能夠描繪出即便真人電影也無法表現的走路與跑步表演，而這正可說是創作上的最大樂趣。

走路與跑步的問題在動畫之中，其實存在著一個唯一解。

那就是：所謂符合角色（畫風）的走路、跑步方法，並不是反應真人動作，而是「經過創造而得到」的內涵。

也就是說，我們不是要重現真實生活的動作，而是要創出每一個角色特有的動作。

演出就是活用身體

有件事或許會令大家驚訝，那就是動畫的分鏡師與演出家，似乎完全沒有「演技便等同於運用身體進行動作」的概念。

他們總認為，一般的Cut就是不動，遇到動作（冒險＝戰鬥＝運動式的動作等）場景才需要動態。這並非演技，而只是單純的「更換（畫面上的）姿勢」而已。然而，現實中不能否認的是，動畫由於作畫張數受限於製作預算，因此確實會「遭到不可隨便動作的條件所束縛」。

相反的，也有另一種傾向，認為動畫既然是動的畫，所以就必須有如迪士尼長篇動畫般，從頭到尾都追求不斷動作的動感暴力。

不過，這兩者的問題相同，可說皆是在製作條件與制約下，所產生的表現形式。也因此，兩種形式在不知不覺間都被認為正當化，造成各種動畫的畫面上，清一色都是迎合當代喜好的表情或姿勢，表現技術也因而無法獲得提升。

有些工作人員因為熟知動畫是為了給小孩觀賞的東西，因而有意識地將劇中的動作以符號化呈現。然而，只認為是動畫就必須要動的工作人員，往往不瞭解「由於劇情需求所產生出來的演技擁有無限種類型」，因而誤以為讓角色做出如環繞整個畫面等大動作，就等於是安排了演技。

為了要讓角色施展演技，我們必須藉由組合一個角色的演技與整體角色的行

動，以考量該演技「究竟是否能夠闡述劇情」。

想要達到此目的，我們必須擁有想像力，才能將整體劇情藉著「一貫的脈絡」來加以掌握。若換個說法，便是「能夠想像完成品呈現的模樣」。

不是想像完成作品，而是「能夠想像呈現的模樣」。

在此前提上進一步探討，所謂的演出，便是能夠將人類肉體因為感情而如何動作（會產生什麼姿態），理解為「連續去表現」的能力。

可是，正因為演出家們連這等簡單的概念也沒有，所以才會使得各種既定姿勢橫行於各類動畫。例如：女孩子總握著雙手在胸前擺出嬌嫩的姿態，或在倒下時明明沒有撞擊頭部而昏迷，卻擺出一副手腳力氣全失、全身躺平的姿勢。

女孩子稍微聽到一點色色的話，就機械式地臉紅起來。一進入對話場景，兩人就呈現出你我對看的位置關係。一感到不好意思，就把右手舉到頭後方。先安排一個停頓，然後角色喝起茶或抽起菸來（不過現在禁菸風氣已成主流，所以不再復見）。以上這些描寫，都難以說是達到職業水準。

現在的動畫，幾乎看不到角色在對話時（雖然也與雙方身體位置有關聯）彼此有肢體互動的場景。這是因為，製作者從來沒有認真想像過人體動作，所以才會做出的表現方法。

隨著大劇場、小劇場、電影、電視、動畫等表現媒體有所不同，演技應有的手法各有所異，同時概念劇、譬喻劇、劇情劇、喜劇、音樂劇或歌舞雜耍在演出形式也有所不同，請大家務必培養出能夠理解「形式差異」所代表的意義。

有些作品本就以藝術形式所創作出來，而寫下古典演技論的斯坦尼斯拉夫斯基（Stanislavski）之感情移入式演技，或是布萊希特（Brecht）之自省式演技，只要能夠多加瞭解，對於自己絕對有所助益。

不過，所謂的演技並非愈真實愈好，不僅有誇張化的必要，也有整理內容的必要。因為，戲劇就是一種「觀賞品」。

上述內容是所謂的原則，而非光靠個人感覺就能夠了結的問題。

而等到我們提升水準，在意識到演技的同時，還能夠重新思考劇情結構的話，我們就能夠進一步理解到劇本本身是否有所問題了。

現實的處理方法

人物（角色）的性格，一旦設定完成就不應該再隨便更動。雖然這是一件理所當然的事，但在現實中難以遭到貫徹，卻也是不爭的事實。

這是有原因的。

因為，當我們開始專心考量情節的發展時，往往就會顧不得掌握人物的性格，而將之擺到第二順位。

以劇本階段來說，一個已經開始寫的故事，我們首先會從頭寫到尾，然後再回頭檢視整體故事。然而，此種作法有時也會碰上麻煩的問題。

那就是，縱使我們將故事的事件、現象羅列出來，卻仍然無法構想出接下來的發展。

遇到這種狀況時，我們應該先暫停創作事件、現象，而思考每一個登場人物的性格是否正確描繪，人物造型是否鮮明，針對人物造型的部分重新考量，然後再與事前的作業同步檢視，就能夠創作出後續的事件或現象。

接著，再一次針對故事結構進行確認。

倘若是分鏡師，我們則應該採取下列步驟：儘早將初稿的分鏡以草圖形式畫出來，然後再藉著檢視第二稿，以找出解決不順暢部分的方法。進行修改以後，最後將之作為真正的第一稿提出。

完成上述過程後，再開始執行完成決定稿的作業。

倘若是動畫師，我們則應該先將負責部分的所有Cut以草圖形式描繪，先行製作出連結動作的計劃案，在與演出家商量後，再開始進入各個Cut的實際作業。

注意的是，絕對不應該一開始就描繪為接近完稿的狀態。

因為，這會造成演出家對於要求退回重製帶來困擾，而被要求重畫的動畫師，也會因而浪費大量時間在上頭。

以真人電影來說，在演員開始閱讀腳本之前，演出家就應該完成分鏡稿。

這麼一來，原本只能以文字想像的曖昧內容，將會產生出更紮實的劇情主線。

因為所謂的分鏡程序，便是用來順著影像展開縱覽劇情的整體架構，並且投

入重新建構的創意。

不過，現實的真人電影世界中，不但會描繪分鏡的演出家少，懂得閱讀分鏡的工作人員更少，因此這個程序可說絕對沒有被實行的一天。

分鏡作業並非單純是將劇本轉化為畫像的一個過渡式作業，分鏡是位於劇本撰寫的延長線之上，為了使得劇本顯得能夠更為紮實（使得劇情結構顯得更為有力）的最後一道防線。

分鏡作業是一種紙上作業，倘若我們能夠在此作業階段中，一邊建構視覺上的構造，同時完成最終的故事結構，將拍片現場實際應該準備的一切內容都予以視覺化，我們甚至連現場應該花費的預算都能一手掌握。

正因為如此，我每次觀看真人電影的幕後花絮時，總為一邊拍片一邊修改臺詞等的狀況，感到十分不可思議。因為，這等於是將撰寫劇本的作業給搬到現場處理，這是絕對不應該被允許的。

那麼，遵循分鏡主義的演出，是否就不允許現場的更動呢？答案當然是否定的。

分鏡終究只是設定了基本脈絡的導引書，就算是動畫，也會因為動畫師與背景的不同，造成Cut質感有所落差，而我們也必須思考如何將這些差異在現場做出整合，並且進行修改。

也因此，真人電影即便準備了分鏡，既然牽涉到演員、大道具、小道具、拍片現場、天候等多種因素，那麼臨機應變來進行演出，當然也應該在我們考量的範圍之內。

現今數位技術隨手可得，例如遊戲中的動畫，總是綿延不絕連續動作，也因此或許有人覺得根本不需要分鏡。然而，在決定需要哪些綿延不絕的動作，並進行創作的階段時，分鏡依然是有效而必須的作業。

此外，數位的作業大多是由多人分頭進行，個人負責自身的部分。也因此，每個人若能夠率先結束第一階段的作業，使手邊成品進入可以接受其他部門人員或是自我檢視的階段，便是提升作業效率、創作優秀作品的祕訣所在。

應該注意的一點是，一開始就將內容安排得太過複雜是很危險的。過多的檔案，會使我們在必須重製時面臨悲慘命運。

上述要點與鑑識能力也有所關聯，因此數位作業的要訣，便是在草圖階段時

互相檢討，然後逐步進行改善。這一點之於動畫或是真人電影，也都是一樣的。

分鏡是一種作業指示表，因此藉著儘早呈現整體脈絡（結構），並提示出各個部門應該進行的作業，便能夠提升整體的作業效率。

如果只是將一切賭在個別工作人員的能力上，一直等到最後觀看已完成的畫像，才懊悔與想像中的有所差異並急忙進行修改，只會造成經費與時間的浪費。

影像作品需要精彩橋段

影像作品是一種以影像來取閱觀眾的內容，因此必須要精彩橋段才能掌握觀眾。也就是所謂的「賣點」。

此處所謂影像的賣點，便是影像上最為高潮迭起的部分，可能的話，最好還能夠提示出後續故事的背景，或者作為核心價值的主題。

創作「精彩橋段」的第一重點，便是「先點出整體故事的重點部分」。

假設是特別的機器人（這也屬於一種「角色」）會登場的故事，那麼我們就要在一開頭便展示出該機器人。同時，還要「先說明故事的輪廓，讓觀眾瞭解觀賞的大方向」。

如果我們從劇本結構論之起承轉合的「起」開始導入故事，將會做出一部引言過長的作品。在很多例子中，這些內容從結局逆推回來，往往會發現有許多部分其實不是絕對必要。正因為如此，我們才要加以計算。

電影可說有如短篇小說一般，是一種將故事壓縮呈現的媒體，因此我們最好要有一個覺悟，那就是必須將每一個場景的導入部分全都刪除，只留下場景中的高潮部分，並且全部連結起來呈現。

然後，在經過上述處理後，再一步將整體結構處理為能夠讓觀眾瞭解整體內容的起承轉合。

不過，並非特別激烈的描寫才堪稱為精彩橋段。所謂的開頭畫面，應該讓觀眾瞭解與其他作品有所不同之處，也就是呈現出差異化的內容。

有句話說，「電影就是要在前5分鐘讓觀眾看到一切」。

這句話的意義很難說明，不過其重要性不容否認，請大家到死都不要忘記。

電視的欺瞞與正義

電視這種媒體，每天發布的資訊量可說多到爆炸，但可能一到隔天，卻又臉不紅氣不喘地更正前一天發布的資訊。不只如此，電視上還充斥著綜藝節目、紀錄片、談話性節目，甚至是學術節目，所以在某個角度上，電視的表現手法正當與否，經常是一個被忽略的面向。

話雖如此，由於電視進行報導、提供資訊的機能較之過去更為提升，因此電視上所播放出來的內容，往往成為產生誤解的溫床，或者是呈現出的內容被視為正義（社會的風潮、流行＝主流意識）。在網路普及之後，這種傾向可說更為擴大。

不過，一部創作出來的影像作品，哪怕在電視上只是被夾雜在綜藝節目間的某一個時間段裡，與單純的電視節目相比，作品依然具有不大相同的性格。

這是因為，即便是以電視媒體作為發表場所的影像作品，依然提供了具備獨特性的故事世界。

電視影集也一樣，是為了填滿電視眾多時間段而誕生。歷經電視劇工作之後，晉身於電影導演的麥克·曼恩曾說過值得令人玩味的一句話，請容我在此介紹。

「電視劇是藉著口白和演員特寫所建構的世界，會令創作者欲求不滿。至於電影，則能夠不依靠言語也達到表現，對於創作者來說是一大挑戰。」

【朝日新聞晚報 / 1996年5月23日發行】

觀眾是敏銳的

動畫演出手腕拙劣的工作人員，通常都不瞭解一個道理：一般觀眾對於差勁的動畫，批評起來可說是毫無保留。

「原本靜止的畫面，為何突然動了起來，不久後卻又馬上停下來？這種東西會有誰想要看？」

這就是一般人對於動畫的評價。對於戲劇或電影，也可以聽到觀眾有類似的反應。

觀眾只要一踏進電影院，就算覺得太冗長或看得很累，由於總希望能夠獲得

值回票價的樂趣，因此絕大多數人都會觀賞到最後一刻。

而今，數位技術已經俯拾可得，這個現象因此也可頻繁見於真人電影。

更何況，影像解析度的不斷提升，因而帶給觀眾一種「影像本身就是觀賞物」的感覺。「動作中的物體停下來」或是「停止的物體動起來」原本應該是動畫的專有特權，但到了現在，這一類處理已經變得稀鬆平常。

這一類只想「展現畫面」的想法，在問題意識上是屬於相當低層次的。

只求展現畫面的意識對於CM或許無可厚非，但當這種意識也被大量用在影像作品時，創作者必須捫心自問，「故事描寫是否有因此變得豐富？」這可說是今後我們必須不斷思考的一個命題。

觀眾經常會想「作者的自慰（自我陶醉）是可以瞭解，但既然是給別人觀賞的東西，好歹也該顧及一下觀眾吧？」創作當事人應該認知到的，便是觀眾這種毫不留情的想法。

作品是一種面對社會發表的東西，因此其內容不應該只是工作人員的自我滿足，倘若裡頭不存在一般性的趣味，就不應該公開對外發表出來。

我們可以說，一部完成的作品就是「必須簡單明瞭（明快）」。

所有主流的賣座作品，絕對都符合這項條件。

只有丁點兒個性與才能的工作人員所創作出來的自慰式作品，只不過是自己一人緊閉於小房間內的自憐自愛，看見這種東西還會感到喜愛的觀眾，可說是寥寥可數。比起工作人員的主張，觀眾或許更想看的是美女的雙腿之間。

上述舉例之中，「看來像美女」的部分，就會是作品簡單明瞭的要素，至於「怎麼樣才算是美女」這一點，則會因為每部作品目標不同而各有所異。

接下來，描寫「如何身為美女」就會成為作品的主題，「美女正在運動」則會成為作品的起端。「美女被拋棄了」會是故事點子的一部分，「經過歷練後，美女變得更加美麗」則會成為最終的關鍵字。

結果，「領悟到奔跑美妙之處的人，才是真正美麗」就會是將點子與故事歸結在一起的大綱。至於表現手法，則將表現的重點放在「奔跑就是在呼吸靜止的一剎那」之上。一位影像作家倘若能夠將視點如此歸結，那麼他必然能夠獲得無比滿足感。

然後，在最後的最後作為一個故事的大逆轉，藉著闡述「就算不是美女，一

樣能夠成為美女」這種普遍性的真理，就能夠提升故事整體敘事的層次。

當我們聽見觀眾說「這故事還真是有趣」時，作品才算是獲得真正的評價。

狂熱擁護者或信徒一類觀眾，對於喜歡的事物擁有無可計量的包容心。然而，一般觀眾都是老實而可怕的人，因此會毫不在意地說出實話，指出缺失所在。

同伴之間的稱讚褒獎以及評論家的批評，終究無法為一般人的心情代言，所以我們在真的受到身為一般人的觀眾接受之前，最好不要自認是個藝術家或作家比較好。

自我修養

我因為長年從事動畫工作，因而培養出了一個觀念，那就是應該要考量時代性、目標觀眾、演出樣式等部分，進一步提供大眾娛樂給所有觀眾。

正因為有這個觀念，使得我開始不斷思考各種問題。要如何掌握演技？如何提升自己的鑑賞能力？又或者是增進創作能力？

答案十分簡單。

那就是不斷觀賞好的戲劇、閱讀好書、欣賞好電影，或接觸好玩的遊戲、留心時尚的造型——也就是不斷訓練自我。

若我們只懂動畫、只懂數位作品、只懂繪畫，或只懂小說，將無法培養出廣泛的見識與感性，因此不可能成為需要進行複合式作業的影像作家。

說得更詳細一點，只看電影，將不可能培養出分辨演技的眼光，只接觸繪畫，也不可能瞭解雕刻的領域。同樣的，也沒有所謂為了當上聲優的聲優訓練，一切演技都只能夠從基礎的努力開始。

姑且不論天生就才華洋溢的演出家、戲班子或是企劃人員，一般人想要瞭解演技，就只能無時無刻留心，在日常生活之中培養出豐富的感性。這一點之於其他部門的工作人員，也可說是完全相同。

倘若我們沒有在每個年齡去好好體驗必須經歷的事物，就不可能培育出健全的情操，所以不管是初戀或失戀，最好都能嚐過滋味。

倘若我們身處不優渥的環境裡頭，那我們就只好不斷努力，以保持正確的意識，培養對他人表現自己的慾望。

昔日進入和服店擔任學徒的年輕人，據說在最初的三年內，都只被允許接觸最高級的布料。因為，當你知道了什麼是好東西，就懂得自然辨別出不好的東西。只接觸不好的東西，絕對不可能瞭解好東西究竟是好在哪裡。這個道理可說是真實無比，因此大家都應該對自己課以此種訓練。

這個道理對於食物或交際來說也是如此，因此所有被視為好的人事物，我們都應該儘量去欣賞、傾聽、接觸並且往來。

我們這些老一輩的世代，由於沒有教導年輕人真正的原則——「只要接觸好東西就夠」，反而過度強調齊頭式平等的方式——「不管好壞都有值得注意的一面」。對於這一點，我一直深感十分歉疚。

我們想故事時也一樣，如果沒有在日常生活中就訓練自己與好人相處，那麼很容易就不自覺寫出有如偷窺狂一般的故事。同時，在需要準備指導演技時，也會因此無法察覺演員們的感覺與理解究竟指向何處。

此外，我們面對演員時的工作之一，便是能夠準確說明劇情必要的部分。為此，我們還必須要擁有足以說明的語彙（表達力）。

不只如此，最後能夠將一切都託付給演員表現的大膽與氣度，也可說是作為導演必備的武器。所以，我們尚需要培養自省能力，能夠去思考堅持自我究竟是對是非。

最後，我舉一個稍微跳脫的例子勉勵大家。達文西曾經說過「一切向自然學習」、「自然便是吾師」，而我也希望大家都能依循此真知灼見，培養出令人刮目相看的感性及理解能力。

不過，另一方面，真理也告訴我們「一技通，百藝精」的道理。也因此，即便只有一個領域也好，請大家務必在自己所能接觸到事物的範疇之中，努力去追尋並理解最上等的內涵，這同樣也是一件非常重要的事。

影像的原則

切分鏡的原則 / 方向性意義的不同 /
視線（目光）的方向 = 表現方向性 /
統一方向性的意義 / 尺寸（視角） /
畫面視角會變化 / 位置（取景）的意義 /
取景會表達情感 / 角度與方向性 /
意識遠近感等同於描繪世界觀 / 角度的意義 /
不要亂用俯瞰！ / 燈光 / 黑白電影的陰影 /
色彩之中的補色問題 / 動作發生帶來的意義 /
從複合動作的舞臺來找出視覺上的意義 /
能劇舞臺上的視覺原則 /
能劇構思出的型式並無法套用於影像 / 想像線 /
對上視線 / 無法跨越的國界線也會移動 /
同時發生的想像線 / 跨越想像線的方法 /
速度感的統一 / 想像線的實際 /
描寫喜怒哀樂的速度感 / 影像追求波濤起伏 /
Cut 切換也是一種動作 / 動接指的並非武打場面 /
藉著剪輯來匯整節奏與韻律 / 以分鏡克服惡劣條件 /
作品的速度感 / Cut 開頭不要等待 /
被孤立出來的 Cut / 入框與出框的空白 /
不孤立景色的 Cut / 全黑會扼殺動作 /
主觀鏡頭、客觀鏡頭 / 回想與夢境 / 鏡頭上的水珠 /
動畫難以帶出臨場感 / 個人性影片、宏觀性影片 / 麻煩的影像性力學作用

切分鏡的原則

所謂分鏡作業上的原則，並非單純是書寫分鏡的原則，而是為了完成影像作品所必須遵守的原則。

舉例來說，假設人物A在第一個Cut之中從景框的右邊出場，那麼在接續的Cut之中，也依然必須維持從右方來的方向性。倘若換成了反方向的畫像，那麼觀眾將會在一瞬間感覺該人物不是A。

這是因為，動作方向本身就蘊含著意義。

當方向性與前一個Cut相反時，畫像本身就會帶有相反方向的意義，因此即便拍攝對象是同一人物，觀眾依然不會感覺兩個Cut的拍攝對象是同一人物。這一點，無論拍攝對象是人或物都一樣。

倘若我們無視於方向性，只是將同一個拍攝對象的Cut全接在一起，那麼觀眾在觀看每一個Cut時，就必須一再重新去理解「此人物與前一個Cut的人物相同」，並且因此耗費時間。

正因為如此，當Cut的轉換或動作快到沒有時間讓人充分理解內容，觀眾就會看得一頭霧水。

畫像動作的方向性之所以本身就帶有意義，是因為視覺印象將會喚起心理上的力學作用。

我們人類透過肉眼感受所得到的視覺印象，會直接刺激我們的心理。這種藉由感官所得到的印象，是一種直接而確切的印象，當中不存在其他解釋或理解的餘地。

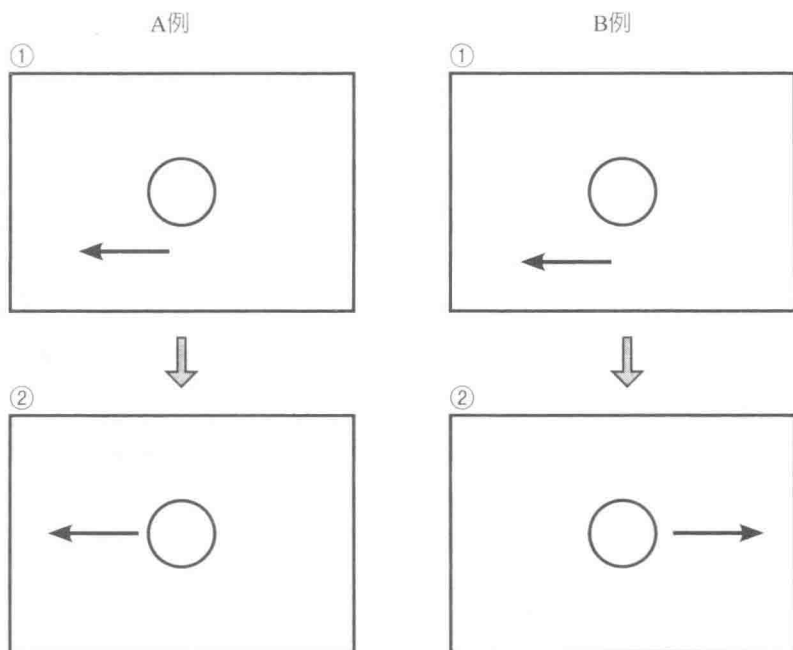
也因此，除非我們使用極為特別的手法創作，否則這些原則都會是畫像（影像）的基本性能。

僅憑上述例子或許有人不懂，所以接下來，我們將針對幾種產生影像性力學的要素加以說明。

「影像力學」是建立起影像的原則，我們之所以必須理解且利用的原因，就在於影像作品在原則上，是一種提供觀眾一口氣觀賞的娛樂。

有些人會認為創作是一種自由活動，因此不應該受到任何原則的桎梏。然而，這種想法並不適用於影像的原則。

方向性意義的不同



上圖箭頭是動作的方向。此外，①與②則分別是不同的Cut。

此外，景框內拍攝對象無關乎尺寸大小。至於方向，我們可以將之看成是拍攝對象從景框側面進入再出去，也可以看作是拍攝對象順著箭頭方向移動，然後鏡頭（景框）追著物體移動。

A與B的①揭露了最初的視覺印象，接下來的② Cut，則會補強① Cut的意義。

不過，A狀況之中由於①與②的方向性相同，所以在影像上的意義較為薄弱。單純接續在①後面的② Cut，則會看起來像是在故事性上，針對「相同內容」進行補強說明。

至於B的②，由於揭露了對立的方向性，因此會產生與①有所衝突的印象。請大家想像一下前頁圖示的方向，然後再仔細觀看一遍。

看到A例之中的①與②的○時，我們可以想像兩者是同一個東西。相較之下，B例又如何呢？

對於B②的○，我們看起來是否感覺與①的○有所不同呢？

倘若大家看了沒有這種感覺，那麼我也無能為力。然而相較於A例，B例應該更容易想像成別的內容才是。

也因此，B可說是藉著影像說明，在故事上「出現了對立的另一方」。

此種印象的差異，會在故事上產生對立結構，並且在影像上蘊釀強固的印象。這也是為何我們在對話等場景之中，大多會採用方向性對立的Cut加以連接。

因為所謂的對話，便是在雙方得到共識之前所採取的一種對立關係。

無法從這個角度來掌握對話意義的人，可以說根本缺乏表現故事的素養。

當然，有如A的①與②一般，使用相同方向性的對話場景也是存在。

這種狀況的對話，我們可以用在想要演出對話接不起來、各說各話的印象時，也可以使用在針對一個已取得共識的主題，雙方各自以自己的道理來說明的狀況。如何運用，端視各自發揮。

視線（目光）的方向＝表現方向性

以下原則，請大家銘記在心。

角色目光的方向，在影像力學上擁有明確表示方向性的功用。

在電影業界中，「視線」是現場作業時經常用到的專門電影用語，因此本書也仿倣之，將所有用法統一稱為「視線」。

視線表現出各種意義的方向性，因此可以令觀眾感受到「某些戲劇性因素」，是製作Cut的一個重要基準。

當我們要拍攝某人在看某些事物的Cut時，若該人物朝左看，視線便會呈現由右向左，因此Cut的方向性也就會是由右自左，也就是右方的A圖。

當視線一變化時（右方B圖），便會產生新的意義。可以是暗示為何產生變化，也可以用來喚起觀眾的好奇心。

在戲劇中，該意義就代表了人物感情的產生，因此我們在創作時，需要同時鋪陳出能夠讓觀眾理解該意義的情節才行。

該意義，必須明示於右方C圖的Cut之中。

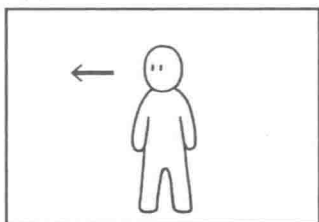
倘若A圖與B圖是同一個Cut的同一人物，那麼光是視線轉變方向，就代表了在影像力學上的方向性有極大的改變。

因為，這表現出了影像力學上的極大「變化」。

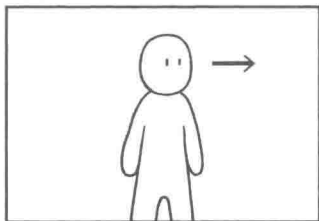
正因為如此，倘若不是有相當理由，那麼接續A、B圖Cut的C圖Cut，就必須展示出視線變化的理由（方向性移轉的理由＝造成戲劇性變化增強的描寫內容）。

若非如此，觀眾就會感覺自己的期待落空，因而感覺「此段影像看來並不流暢」。

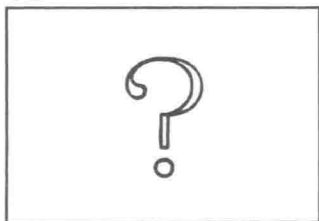
A圖



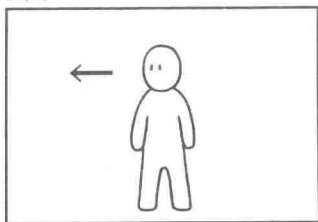
B圖



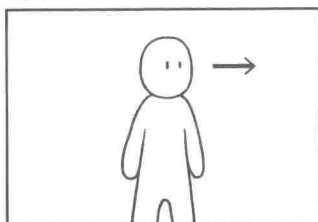
C圖



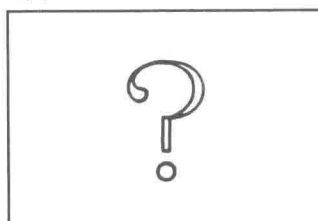
A圖



B圖



C圖



請大家再看一次左列A、B、C三個連續的Cut。

即便沒有聲音，光是視線從A變成B，由於方向性左右完全不同，因此便顯示出極大的變化。觀眾看到這樣的變化，便會在意造成變化的理由究竟為何。

這告訴我們，當視線的方向性產生變化，接下來就必須展示變化的理由或原因。

我們必須在下一個C Cut描繪的事物，便是填補觀眾期待（內心慾望）的內容。

而這些內容無論是意外的發展，或是正如觀眾所料，都等同於創造了戲劇性效果。

光是視線變動都會產生意義，所以我們絕對不能毫無理由便隨便驅動人物，抑或描繪在動作的人物。

統一方向性的意義

上一頁的A與B，如果是同一個Cut，就代表拍攝人物做出一個左顧右盼的表演。那麼，其視線所投射的方向（景框之外），就應該有該視線看到的東西（對象），抑或其動作想要達到的事物（目標）才是。

當該東西在C Cut揭示出來時，如果不描繪成與該視線方向（動作方向）相反的事物（擁有對立之方向性的事物），就不會形成承接A、B Cut的Cut。

倘若Cut的連結，能夠建立對立並且順利「承接」，我們便能演出帶有戲劇性的關係。

反過來說，如果我們比起戲劇性效果，更重視平順的發展時，只要統一方向性來描繪，就能夠創作得出以讓觀眾自然而平順觀看的内容。只不過，在這種狀況下，創造出來的内容將會是淡泊流逝的影像，而無法描寫戲劇性糾葛。

糾葛＝糾結、糾紛（也就是對立與衝突）

戲劇（劇情＝故事）＝描寫糾葛

當我們如此思考，就會得到一個結論：我們應該在影像上持續不斷描繪對立結構。然而，若我們想要描繪對立結構，如果不先掌握在作業上與情感上都能夠建構平順脈絡的基礎能力，那麼不管我們想要描繪對立或糾葛，都只是癡人說夢。為此，我們必須隨時將**描繪糾葛這個命題**放在心上。

我在學生時代，曾經被教授強迫做過一個實驗。

實驗的内容是，先將只有在跑步的人物以各種視角拍下，再將這些Cut匯整在一起，分別剪接成「動作方向全都統一」的一段影片，以及「每個Cut都在改變方向」的另一段影片，然後將長度相同的兩者拿來進行比較。

當我們把這兩段影片播放出來比較時，發現將動作匯整為同一個方向的影片，感覺長度大概短了約三分之一。

接下來，與方向統一為從左至右的影片相比，方向從右至左的影片感覺起來較短。至於混雜不同方向的影片，則是看來感覺最長。

統一為從左至右者，雖然可以喚起向上提升的感覺，使觀看者抱有期待，但由於同時會給予強力、嚴峻的印象，因此如果一直使用，則會讓觀眾看得疲累。

這便是所謂視覺造成的印象。

如同上述說明，僅是方向性的差異，便會造成影像力學的產生，因此我們必須加以運用，才能夠表現影像的劇作。

同時，我們還得考慮到其他要素、取景、長度、表演等使影像成立的所有要因。

單一Cut的長度會隨著Cut的畫質〔質量＝品質＝裡頭拍攝（作畫）有多少資訊量〕而有所不同。各種複合要素會相互影響，因此我們必須整體考量所有要素的力學作用。

也就是說，Cut的長度並非可以由演出家隨意定奪，而是決定於Cut內部要素的複合性力學（資訊量）。倘若我們有預定的Cut，就得在通盤計劃的階段時，便對整體Cut來進行設計。

在這個影像氾濫的時代，雖然一般大眾對於影像的敏感度比起以往要高得許多，然而只是單純觀看，並無法培養出對影像的感性。

必須要「抱持意識」來觀看。

藉著不斷思考影像為何如此建構、為何如此製作，我們才能培育出感性，以找尋到製作影像的契機。

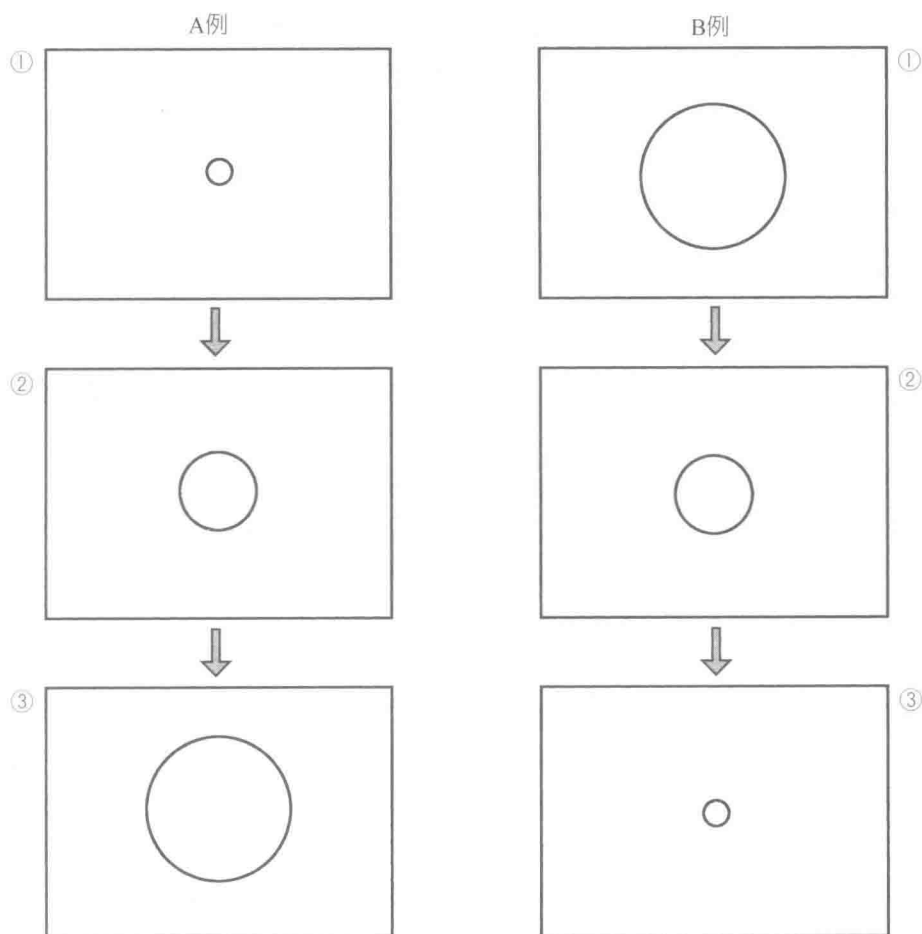
CM由於特別講究在短時間內投入大量資訊，以及儘量讓觀眾看來感覺影片較長，因此一部好的CM，其結構大多呈現出（剪輯為）每一個Cut方向皆相反的模式。

尺寸（視角）

所謂的視角，指的是經過取景的畫面。由於現今影像攝影已經相當普及，因此我便不再針對視角特別說明。

有些人似乎會對於特寫時的下顎位置、胸上景時的胸部位置等，究竟該如何擺放而苦惱不已，不過那些只是枝微末節，請大家想怎麼拍就怎麼拍。

我們在此處將把話題專注影像力學的觀點上，除了確認幾個事項以外，同時使用下一頁的A、B二例來進行說明。



A與B二例，請以縱向往下看。

A與B的①、②、③分別是不同的Cut，至於拍攝對象則是同一個。

為了便於說明，我們在這邊不考慮到物體帶有動作的狀況，而只將Cut當作靜止狀態，僅藉由攝影機鏡頭的取景視角而變化。

嚴格說來，不變化攝影機鏡頭而直接拿相機接近或遠離拍攝的狀況，與攝影機鏡頭變焦進行變化的狀況，兩者之間Cut的質感並不相同。不過，我們在這裡並不考慮此差異。在動畫之中，攝影機鏡頭的差異並不會造成質感上的變化，而數位製作之中，雖然可以進行攝影機鏡頭視角的模擬操作，不過這裡一樣不考慮。

我們這裡要說明的，單純是拍攝對象的大小與景框之間的問題。

兩例之中，A例之視覺印象的強度會逐漸增強，B例則是正好相反。

看似簡單，不過這便是視覺印象力學的基本感覺。

藉著利用這種印象的強弱，我們便能在影像上控制故事的敘事形式。

印象強弱的意義，若換作別的說法解釋，我們可以理解為以下的認知：

接近、正在接近＝迫近。使人瞭解。使人認知局部。

想使人瞭解。想使人認知。想要看。給我看！

展現打算看、想要看的事物＝得以描寫細節。

滿足想要觀察對象的慾望

給我瞭解這個。給我認知。給我滿足慾望。

害怕吧。給我感覺不舒服！

遠離＝距離拉開。不想看。走掉。逃走。過去的事物。

不想看。想要逃。就只是這樣，所以已經夠了。

看見整體＝給我觀察整體。給我瞭解狀況。拜託瞭解。已經足夠了吧。

客觀化＝拍攝對象處於該種狀況。

使之埋沒於周圍。

不想給人看。不想看。

上述例子，只是我當下把想得到的內容隨意列出一部分而已。不過，請大家仔細想像並理解，影像的變化之所以可以轉換為上述的文字意義，其意義究竟何在。

影像就是因為蘊含這些機能，所以才能夠擁有「敘事手法＝故事陳述」。

這裡A、B的①→②→③即便是同一個Cut，基本的印象也不會改變。不過若是單一Cut的狀況，故事敘事則會顯得性急。

當然，我們也可以透過改變運鏡的速度，來表現出和緩的感覺。

要做成單一Cut，在我們想要簡化表現的狀況下或許可以。然而，倘若Cut有變化，或採用不同Cut較好的狀況下，就代表了「Cut在變換的臨界點上，將會表現出瞬間的變化」，也就是「將包含其他的意義」，因此我們必須在採用時深思熟慮才行。

注：關於單一Cut與否的問題，如果再加上Cut長度的要素，將會表現出來不同的意義。Cut長度的問題，又必須考量到「戲劇性敘事形式的問題」，而這是更全盤性的主題，因此我們在這裡先略去不談。

螢光幕與銀幕雖然實際大小不同，但畫面與物體比例並不會有所改變，因此畫面視角不是透過運鏡或拍攝對象的動作（演技），就是藉由Cut的轉換來產生變化。

創作視角差異＝產生影像力學作用的基本方法＝表現戲劇性的基本手段

希望大家都能如此理解。不過，視角的不同也會產生「畫質（質感）上意義的差別」，因此請大家同時還要懂得從日常生活的影像中，找出這些差異之處。

畫面視角會變化

影像最重要的事，便是景框內的視角會變化。這裡提到的視角，則是「景框內拍攝對象的大小比例」。

這種視角變化就等同於影像力學，是在影像表現上帶有重要機能的變化要素。

要注意的是，此處提到的視角，並非指稱手機螢光幕或銀幕的尺寸大小。嚴格說來，我們也應該將收視媒體所造成的尺寸差異一併納入考量，不過本書則略過不談。

當然，放映於大畫面的畫像與手機程度的畫像不能混為一談，那麼演出手法自然也該有所變更。

舉一個簡單的例子來說，特寫鏡頭在大畫面與小螢光幕上，本就應該有所差異化。至於其理由，我就不在此處特別說明，請各位自行思考。

我們回到本論。

為何視角會變化呢？

位於鏡頭前的拍攝對象，如果從我們面前往後方走，那麼畫面就會從特寫變化為遠景。如果採取相反的動向，則會逐漸變化為特寫。

此外，就算拍攝對象不動，如果鏡頭往後離開拍攝對象（俗稱「拉」，推出、促出），那麼就可以從特寫變成遠景。至於相反的動作，則是推入、促入。

影像是一種藉由動態來表現的媒體，所以會有視角的變化，可說是理所當然。然而，談到是否善加利用視角變化來進行演出，則又是另一個問題。

特別是對於一般人來說，要在分鏡的階段於想像完成影像的同時，又能排定

有效使用該動態變化的演出，似乎是頗為困難的一件事。

整體說來，新手因為沒辦法想像在景框內動作的演技，所以大概都會創出「定點（板付）表演」。

所謂的板付是一個戲劇用語，意思是站在舞臺平臺（木板）之上，指稱演員停留在定點不動的一種演技。

板付是一種歌舞伎或戲劇經常使用的手法，所以有些演出家以為也能運用在影像作品之上。然而，這並不是一種未經思考就能拿來使用的手法。

當數名演員在大舞臺上以定點不動的狀態進行表演，有時候將會導致即使臺詞開始，卻還是讓觀眾搞不清楚是誰在說話的狀況。為此，歌舞伎因而編出了不會讓觀眾混淆的手法，並確立為固定樣式。

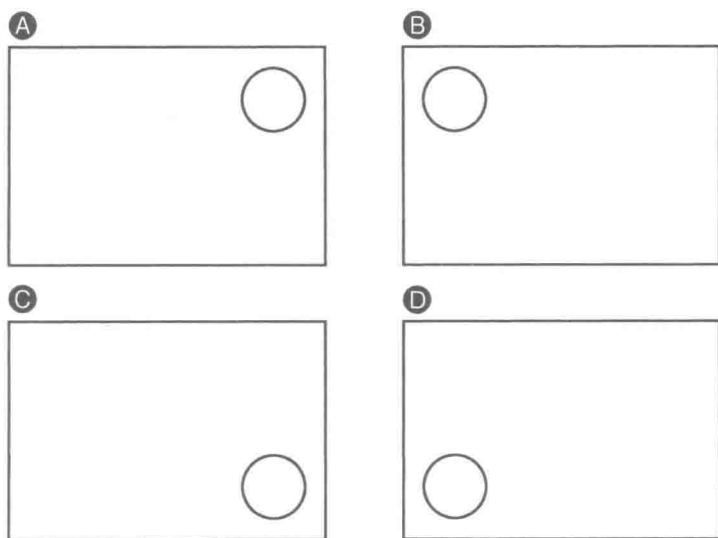
從這點來看，若是在影像的狀況下，則會發生正好相反的事。如果一直持續使用定點不動的Cut，就等於強制讓觀眾收看固定不動的表演，Cut的運行——也就是影像的節奏，將會形成有力道但卻缺乏變化的脈絡。

倘若我們要追求影像原本的演出，則請大家務必要懂得運用「一邊描繪劇中演技一邊變化視角」的雙重動態。

這才是身為影像工作者的志向。

位置（取景）的意義

現在，我們要針對拍攝對象之於鏡頭的取景、銀幕的景框究竟處於哪一個位置，按照構圖來加以說明。



這個部分在影像的意義上也會產生相當大的作用。

拍攝對象雖然都一樣是○，但對於取景後所得的○看起來之模樣，則是每一個都有所不同。

如果大家覺得每一張圖看來都一樣，那可就不好。請大家好好訓練自己，以分辨其中差異。

談到有哪兒不同，那就是A圖與B圖相比，A圖看起來「似乎朝著眼前來的速度」有所不同。

這裡「朝著眼前來」的感覺，指的是向著我們觀眾前進的意思，而不帶有往銀幕另一邊去的印象。即便不論這點，A圖看起來也會像是似乎朝著左下前進的感覺。

至於B圖，則感覺似乎會朝著橫向平行移動，又或者往右下掉落。與A圖相比，應該比較沒有朝著眼前來的感覺才是。

關於C圖與D圖，雖然感覺起來像是會從各自空缺的位置斜向上移，不過兩者應該都不太會帶給人朝著眼前來的印象。當然，感覺沒有絕對的事，不過兩者

喚起我們的想像，或許更像是會沿著景框在畫面之內繞圈子也說不定。

最後，D圖左下方的○，看來或許比C圖的○更為活潑。至於C圖與D圖的○何者看來較為「有力」？請大家各自判斷，不過不管如何，兩者的印象都應該有所不同才是。

這就是取景與構圖的不同所帶來的印象差別。

此種差別會帶來不同的視覺印象，所以也是產生影像力學作用的要素之一。

對了，A、B、C、D四圖的○雖然大小都一樣，但有些人看起來或許會覺得連大小都有所差異。

大小之所以看來不同，是因為位置矩（moment）發生作用，導致心理印象的差異促使我們有如此感受。

拍攝對象在取景之下所處的位置，之所以會產生視覺印象的差異，我們可以理解因為物理學所指稱的能率（moment）產生。

演出影像時，若無視於此現象，則將事倍功半。

如果於此上頭再加入遠近、上下的差別，整體印象差異將顯得更為明確，產生實際而確切的差異。

現在，再讓我們重新確認一次。這回請看下面的E與F圖。

大家是否能夠想像，位於中央側面位置的○會如何移動呢？

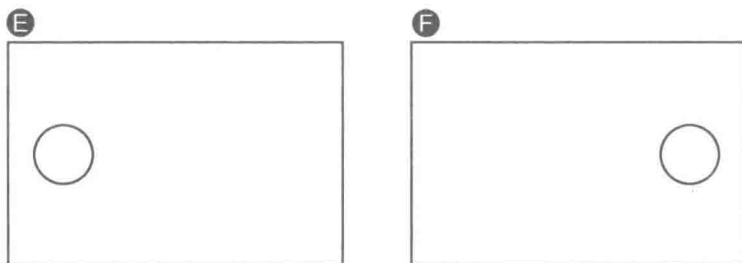
基本上，E圖的○就只能往右邊方向移動，而F圖則正好相反。縱然兩者都是一直線朝平行方向移動，不過E圖與F圖帶來的視覺印象，看來應該不會一樣才是。

請大家想像一下。

E圖是否可以給我們一種往上升，或是也許會要往上升的想像呢？

至於F圖，則感覺起來像是往下降。

這種感覺上的差異便是視覺印象之問題，能以無形影響有形。



由於視覺印象的大原則便是位於右方者處於上位，因此我們對於位於右方者將感覺動作順暢，並且會有如水流一般「似乎往下方移動」的感受。

左邊位置由於在心理層面上屬於下位，所以位於左方者即便只是平行移動，也會因為帶來一種勉強從下到上移動的感覺，進而造成一種看似往上方移動而動作激烈的印象。

人類擁有本能去保護心臟這個位於左方的最重要器官，也會本能性去戒備位於左方的東西。也因此，當我們看見有物體從左往右移動時，就會感覺動作刻意，同時擁有一種往上升的潛在方向性。

反過來說，由於我們對於從相反的右邊移動者，會在本能上認知為自然、容易接受的動態，因此觀看者將會顯得寬容而接受之。

就是因為這種差異，所以戲劇界的先人們才會將右手邊定為上位＝上手、左手邊則定為下手。戲劇與影像都是以視覺取悅人的媒體，所以也會基於相同的視覺印象力學而作用。

那麼，與79頁的A、B圖相比，C、D圖又該如何定位呢？

在上下方向的感受中，C、D圖會比A、B圖更帶下位的印象，而且無關乎左右位置，都會帶有「安定」的印象。

所謂的「安定」指的是喚起靜止感覺，因此有利於我們表現寂靜，或時間彷彿停止時的感覺。

同時，如果我們要談到左右位置感覺的差異，究竟會使得C圖與D圖哪一邊帶有更強的安定感、靜止感，那麼就理論上來說，應該就會是偏向心臟方向的D圖較強。

至於C圖，之所以會引發觀看者「可能會往左移動」的想像，便是因為處於上位而會喚起動態的位置。

話又說回來，若我們進一步想像進行動作時，C圖與D圖將會顯得比A圖與B圖還要來得更具活力。

其原因便在，當我們想像一個東西必須從處於下位、帶有安定、靜止感的位置動起來時，便會自然預測該東西「往上升的潛在方向性」。

觀眾在見到人物刻意從守勢的一方動作，就會開始想像「其動作將顯得強勢」，同時也將帶有期待。這種想像與期待，便是支撐戲劇往上提升的原動力。

這種感覺的不同雖然是人類原始的心理感受，不過每個人接受到的印象或有不同，其原因就在於人類是一種精神性的動物。也就是說，有些人會因為心理在成長的過程中，受到某些強烈的印象轉換或偏差等刺激，因而產生與此處說明不同的感受。

對於這樣的人，我會說此處所寫的例子是一般性的印象，所以請記得「將這些手法作為原則利用，將會比較有利」。

只不過，使用影像原則的方法絕不單純，而多是以複合性的方式被加以利用，因此確實有難以教導的一面。儘管如此，我們也可以說，正是因為能夠以複合性的方式使用，所以才會顯得有趣。

所謂的創作行為，本來就是一種將未定、不特定而曖昧的內容給整理、統合在一起，然後創造出使第三者感動的行為。也因此，預先瞭解原則來加以利用，是絕對不會吃虧的。

取景會表達情感

製作每一部作品時，我希望大家都能夠抱持自問的精神，例如「為何此時使用特寫，那時使用遠景？」、「應該不是單純為了讓人看清楚演員（登場人物＝角色）的長相吧？」

養成如此思考的習慣，將能夠訓練自我。

人類擁有各式各樣的情感，而鏡頭的視角、拍攝角度則有千變萬化。情感表現可以使得表演（劇情＝故事）高昂，而我們要做的便是找出最適合當時劇情脈絡的景框與視角。

此外，「每個拍攝對象皆會追求適合自己的取景」，因此同一種特寫的拍法，絕對不可能適用於所有拍攝對象。

不過，實際的工作現場中，只要一學會「取景的概括性手法」，我們往往都會忘掉去找出並拍攝適合每一個拍攝對象的取景，以突顯每個物體的獨特性格。

也就是說，我們必須不斷抱持意識，才不會被既有概念與現場雜務給絆住腳步。

此外，視角的變化與前後Cut有著極深的相關，因此我們必須在其脈絡與整體的關係之中，看清「該Cut究竟需要哪一種視角」。

若我們只考慮該Cut一個因素，將無法掌握正確的取景。

演出者為了讓觀眾瞭解劇中情感「如何變得悲傷」或「如何變得高興」的過程，必須深思熟慮構想出「唯一解的情節發展」，然後再決定適切的視角。

在我們如此思考並設計之後，最終才能以單純而率直、簡單的構想力來與作品對峙。

角度與方向性

影像的視覺性印象之強弱，是一種發自生理上、實質上能率（moment）的產物。就是這種印象，造就了影像力學的存在。

角度、視角、動作的方向性、動作的速度，便是主要的因素。

角度（對於拍攝對象的攝影角度）

俯瞰的角度＝較弱的印象。總論性印象。

仰視的角度＝較強的印象。可怕的印象。

人類平均視線位置的角度＝安定感、自然的感覺。普通的感覺。

動作的方向性

從右方來的人物（面向左方）強大＝普通。理所當然。

自然就很強大的印象。

從左向右的人物＝由於帶有逆向移動的印象，因此會有該人物強大的印象。

不過，只是待在左方的人物，則有安定與下位的印象。

從正面朝著後方移動＝理所當然而弱小的印象。狀況論、總論的印象。

從正面朝著前方移動＝訴諸的印象。自我主張。動作帶有強制感。

從下往上移動＝極度的逆向移動，所以有強大的印象。只是待在下方的

人物則為下位。

從上往下移動＝理所當然強大。可怕。壓倒性印象。

對於畫面內拍攝對象的視角

長鏡頭＝雖然弱小，但是資訊量多。模糊的感覺。

愈接近特寫就變得愈強大。

鏡頭放愈近，資訊量就變得更加縝密而精緻。

【關於個別視角的意義請大家自己思考】

動作的速度

快＝厲害。可怕。

慢＝懶洋洋。令人不耐煩。令人放鬆。穩重。

【請大家不要忽略了裡頭包含了看似矛盾的意義！】

上述幾個例子是非常理所當然的內容，或許有人認為不需要特別教導也能夠瞭解。然而，現實往往並非如此。

原因就在於，動畫的作業就是不斷製作Cut，然而每一個Cut都是同時分頭製作進行。由於畫像的視角、角度與構圖不同，會使得畫像看上去的速度感有所差異，因此想要全部整合為一，可說相當困難。

這一點之於真人電影也是一樣。除上述內容外，真人電影更會受到拍片現場的限制或時程的問題，因此只好拍攝妥協的Cut。至於另外一個理由，則是因為移動並架設攝影機十分繁瑣。

本來，若我們想要表現速度，必須要考量拍攝對象的能力、性能、故事整體脈絡，以找出必然的速度，然而在工作現場中，絕大多數狀況都是僅掌握大概，就直接開始進行處理。也因此，我們還是必須在此特別舉出這些理所當然的事項，請大家隨時放在心上。

意識遠近感等同於描繪世界觀

遠近感的問題，基本上與取景的視角擁有同質性，不過還是有稍稍不同的性格存在。

我們演出遠近感，就等同於將虛構世界中的拍攝對象之間的距離以及關係，在被景框切割下來的創作空間（fiction world）內進行表現。

問題在於，這一類的Cut大多都將重點放在讓觀眾去解讀周遭環境與拍攝對象之間在劇情上的關係，而降低視覺印象的力學性意義。

我們日常生活中所看到的景象中，倘若只是路人在步行的Cut，那麼觀眾將不會心生任何疑問，而只是在觀看的同時，受到視覺印象的力學作用所支配。

然而，科幻、奇幻世界抑或古裝劇的作品，往往最後都會落於一個只存在於被描繪出來部分的狹小世界。也因此，觀眾為了要解讀背景、事物與拍攝對象之間的關係，便會自視覺印象的原理性支配跳脫出來。

一個映在Cut後方的人、事、物，哪怕有多小，觀眾都會想「那是什麼？」倘若人物與背景對比起來還有大小之間的差別，觀眾就更是會自動去解讀兩者關係之間的意義。

也就是說，觀眾將會無視於平面視覺印象的問題，比起拍攝對象之於景框的比例，他們會更用心去試著理解映在畫面上頭的視覺資訊。

這麼一來，影像作品的Cut就必須安排內容，好對觀眾進行說明或讓觀眾理解未知事物。而製作者也會因而分散注意力，偏重去描繪前方拍攝對象以及後方背景之間的關係。

不只如此，我們還得克服另一個完全不同層次的條件，那就是為了不讓劇情脈絡中斷，因此必須使故事呈現出流暢的結構。這也是為何古裝劇、動畫或數位作品需要高度演出技術的原因。

為何需要高度技術，是因為當我們將重心放在劇情結構之上時，往往就沒有工夫去說明虛構世界中的日常生活。但，倘若我們將主軸置於劇情的情感脈絡，那麼世界觀將會顯得難以瞭解，在結構上的均衡也會十分難以拿捏。

也因此，對於存在於創作空間之中應該要讓觀眾瞭解的現實，我們必須要正確描繪。但另一方面，描繪這些內容的Cut與鑑賞時間，在故事性上卻又大多是多餘的部分，會造成劇情進行的均衡遭到打亂。因此，想要從中找到一個平衡點，真的不是一件容易的事。

換一種方法說，在同時描繪多個未知（異質）拍攝對象的狀況下，想要以視覺性來述說戲劇性關係，將會花上相當工夫。因此我們會面對一個問題，那就是「如何有效描寫空間的遠近感？」。

這種狀況下，方便的道具之一便是戲劇性手法，但倘若我們想要盡可能投入戲劇性手法，就必須在影像上與劇情上都追求「建構故事的高強度力量」。

這個部分必須仰賴整體策畫的能力，僅憑直覺是無法克服的。

角度的意義

這裡指的角度，以電影來說，便是相對於拍攝對象的「仰角」、「俯瞰」、「水平」。

這些效果在動畫之中會直接以描繪方法呈現，不過由於能夠正確表現的動畫師並不多，因此就現實面的問題來看，我可以斷定「能夠避免採用，就最好不要採用」。

一般人想必都能瞭解，從前後、左右、上下等極端角度所拍攝的鏡頭角度，必然擁有其意義所在。

然而實際上，特殊的角度之所以很少被妥善運用，其原因可能來自拍攝現場的妥協、工作人員過於一板一眼，或者是演出與剪輯人員意見差異等各個因素。就連一些獲得奧斯卡獎的作品，也都不乏可見到在一些小地方濫混過去的內容。

正因為如此，我們應該順應原則來努力，然後更求思考「在現場能夠妥協到何種地步」。

然而，現今的3D技術，不但可以360度旋轉拍攝對象，也能夠自由操作變焦效果，因此使得從業人員不再思考影像原則的印象效果。遊戲裡的電影或許還沒關係，但對於一部劇情片或類似的影像作品，這種輕忽的想法是不應該被容許的。

濫用這些手法，只會做出宛若在搭乘雲霄飛車一樣的影像而已。

現在，讓我們進入本論。

真人電影之中，「視線高度」的水平鏡頭位置，表現的是「一般」的感覺。

其原因就在於，這種鏡頭高度表現出大家平常隨時在觀看之高度的情景，因此我們又稱這種鏡頭為「以目光拍攝」。話說回來，實際在拍片時，我們常會遇到一個問題，那就是此「一般高度」，其實根本沒有一定的標準。

影像的原則雖稱為原則，然而並非物理學的定律，因此並沒有單一的答案存在。

不只如此，影像運用了多重原則，因此真正令人傷腦筋的地方，就在於理解原則以後，如何進一步去運用原則。

視線之所以沒有一定標準，原因便在於每個人的目光高度會因為身高而有所不同，所以我們必須思考一個問題，那就是普遍所說的「一般目光」，其高度究竟應該位於何處。

當主角為成人，或主角為小孩的狀況下，兩者之間的「一般」高度必然有所落差。

此外，如果從頭到尾保持客觀的作品，那麼鏡頭的視線或許可以維持一定高度。然而，真人電影必須有一個先決條件，那就是絕對不能將攝影機放置在會照到演員瞳孔的位置，因此並沒有辦法將鏡頭擺在一切想要擺放的位置。

這個物質上的制約是不能忽視的絕對條件。話雖如此，現今的數位處理已經能夠將鏡頭拍到的雜物消除掉，所以或許這點值得另行思考。

那麼，我們將在以下提到作為基準的原則，請謹記在心。

真人電影一般來說，會將攝影機三角架高度設定在「高度90公分」。

其理由在於，如果理所當然以成人視線的高度來捕捉拍攝對象，那麼將會顯得過於稀鬆平常。因此，我們既然要創造一個戲劇性空間，那麼往往將會採用稍微低一點的視線高度來攝影，因為這麼一來，拍攝對象看來會較為上相。

這是一個誕生自現場經驗的原則。

昔日名導小津安二郎承接此原則，進一步確立更為徹底的樣式，採用了一般空間為60公分，在榻榻米的房間裡則為30公分的高度。各種範例只要觀看小津作品便十分清楚，請各位務必逐一確認，並思考其採用的意義。

另一方面，動畫並無法表現出高度90公分的鏡頭角度。由於光是手繪的角色便能夠呈現出動畫的獨特性，因此並沒有必要特地導入如此纖細的構圖，以微略仰視的角度來進行作畫。

不只如此，動畫原本產生於使漫畫圖案動起來的發想，再加上有些動畫師根本畫不好仰視或俯瞰，因此更是壓根就不會去思考這些問題。

另外還有一個原因，就是描繪自下方看來的下顎線條很難畫，所以一般工作人員都會刻意避開。

以我而言，我個人之所以從早期就在演出上大量採用微略仰視的鏡頭角度，除了相信採用真人電影的想法有利以外，還有便是在進入實際工作現場之後，發

現仰角不但便於簡單描繪背景，還可以有效創作寬廣的畫面。也因此，無論角色呈現何種角度，我都是在背景上頭採用微略仰視的角度來作畫。

畢竟，我可不想勞煩工作人員光是在一個教室的場景，就在背景上用手繪方式來畫四十張桌子和椅子。

仰角（仰視）的角度＝使得拍攝對象看來較大。

得以描繪壓力。

與之相對者會感受到重壓。

水平或目光角度＝得以描繪普通。

俯瞰＝客觀化描寫。

由於能見到整體，因此會形成解說式描寫。

使得拍攝對象看來較小。

就機能面來談，上述內容可說十分簡潔而理所當然，然而在真人電影之中，想拍出俯瞰的影像實際上並不是那麼簡單。不只得先安排放置攝影機的腳架，沒錢就不能使用吊車。倘若是拍外景，那麼有時還得請為數眾多的工作人員，帶著各種道具上山下海。

因為如此狀況，所以真人電影研發出一種手法稱為「跳拍（中拔）」的省力攝影方法。這種手法同時也是一種快速拍攝法，懂得運用手法的導演，在現場都會受到重用。

簡單來說，當ABCDEF等對話場景的Cut排列在一起時，倘若ACE是同一個演員的Cut，那麼就會以該演員單獨來持續拍攝其Cut。

這麼一來，不僅攝影機不須移動，對方演員也不必映入景框。

倘若導演更偷懶一點的話，連取景也不必改變。雖然為了拍攝BDF會移動一次攝影機，然而移動後也只要再拍一次就行。也因此，所謂的「跳拍」，事實上實在不是種令人敬佩的做法。

動畫與數位製作，由於不必像真人電影每拍一個Cut就需要搬遷全體人員，所以工作人員只會覺得俯瞰的Cut有些麻煩，而不會經過深思便輕易製作。

不要亂用俯瞰！

俯瞰的角度可以使觀眾通盤性掌握故事舞臺，在想要呈現拍攝對象的配置時可說非常便利。同時，也能夠拿來描繪劇情進行的過程。

電腦遊戲的開頭畫面便是最典型的俯瞰手法。由於俯瞰用在說明角色配置、道具時非常方便，因此也可說是一種帶有解說圖性質的角度。

一般說來在介紹時，角色都會被安排在右上位置面對左方。不過等到介紹敵方角色時，由於敵方一開始被設定為比主角還強大，因此會從右上登場，至於主角則被強行移動到左側。這是基於前面所說明到的影像原則，而不是沒有理由就如此呈現。

故事之中使用到的俯瞰角度在影像上來說，是一種難以附加感情的客觀描寫。一般僅是用來說明人物配置，其發想多半來自於「想創作在戲劇上帶有變化的畫面」、「想要拍攝不一樣的Cut」。

當然，俯瞰確實是一種在戲劇上擁有特徵的Cut。倘若能夠巧妙配置，我們將能夠做出得以巧妙介紹作品整體的Cut。

話說回來，我們為了使觀眾將感情投入劇中，其實不應該濫用俯瞰角度。然而，優先重視動畫或影像感覺的演出家，卻總是一再反覆使用。

進行分鏡作業時，我們必須將劇本放在手邊，然後低著頭面對分鏡稿，並在上頭繪製圖案、書寫文字。因此，工作人員往往都是前傾著身子來思考故事世界。這麼一來，原本應該是自由創作的虛構世界，就在不知不覺間侷限在一個人趴在桌子上所能俯瞰到的狹小視野之內。這也造成了我們觀看動畫時，俯瞰的畫面總是層出不窮。

正因為如此，所以當缺乏想像力的工作人員畫分鏡時，往往不會發揮想像空間去努力面對存在故事世界裡的現實，並以具有現實性的描寫刻畫。也因此，他們經常會描繪出誇張的水平角度構圖，把小房間畫起來像是飯店套房一樣大。

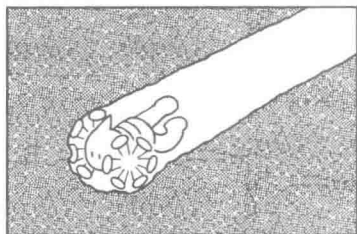
光是一個場所不同的Cut出現，我們就必須感受到「戲劇性變化的要素正產生作用」，這種戲劇素養對於創作來說十分重要，而作為演出家的使命，便是去掌握這些要素。

反過來說，一味想要創作自己心中浮現之影像（畫面＝Cut）的人，則不配稱為專業人士。

過去黑白版《原子小金剛》的年代，我曾經描繪過一個藉由長鏡頭的剖面圖，以用來描繪小金剛在地底挖洞前進的Cut。

請參考右圖！

這個Cut的攝影機究竟安置在何處，誰也不知道。換句話說，這只是一張馬虎了事的漫畫圖，不過是一張解說圖，而不具備任何敘述劇情的影像性機能。雖然不是俯瞰構圖，但卻是一張俯瞰性質的解說圖。



解說圖不包含戲劇性要素。所以，當我們在將之加入劇中時，就必須要特地說明「這是解說」。

另一方面，漫畫縱然允許此類Cut存在，卻依然無法說是帶有「戲劇性」的Cut。不過，話又說回來，漫畫的圖案基本上便是一種記號，因此使用起來並無大礙。

倘若作為舞臺的場所有所限制，我們就必須思考如何有趣地描繪該限制（比方說狹窄的場地），並且訓練自己發揮想像力，好讓我們藉著在構圖下工夫而獲得更多的趣味。

為此，我希望從事動畫或數位相關工作的從業人員，在面對桌子或電腦以外的時間，能夠培養出走路端正、好好觀察朝陽等日常習慣。

一切的表現，都會顯示出作者的身體性。

今後，都市化生活以及個體生活將會繼續擴大，而數位技術也會持續進展，使得每個人更能夠隨心所欲製作自己喜好的畫像。

正因為如此，志在成為影像創作者的年輕人才更應該從今天開始，努力用心過著健康的日常生活，並且多少從事運動，以培育出均衡的身心與感性。

曾有人說，就是因為不想在外頭動、就是因為討厭運動，所以才會選擇影像

的工作，但這種說法在今日已經完全被徹底推翻。唯有充滿活力的製作者，才能創作出生靈活現的影像。

燈光

過去曾有一段期間，電影被認為是一種光與影的藝術。那就是photogénique（上鏡頭性、影像美）的時代。

然而隨著都市化的演進，黑暗逐漸消失，現代人對於光與影也因而變得冷感。

此外，由於器材的性能增進，因此對於燈光技術缺乏敏銳度的工作人員日益增加。

不只如此，當數位技術使得大家都能夠隨意製作喜好的畫像，最後的結果卻只是造成一堆似曾相識的場景以及運鏡被大量生產出來。這等於間接證明了工作人員的感性已經不斷劣化。

正因為如此，現今工作人員在考量數位畫面的燈光時，經常只考慮每一個單一Cut，而忘記顧及影像的連續性或非連續性。我認為造成這現象的原因，其中一半便是來自教條主義。

賽璐璐手繪動畫的時代，由於在動作中的角色身上加上影子極費工夫，因此很長一段期間之內，光影都被視為是一種不應該使用的手法。結果，便造成我這個時代的工作人員，對於光與影子顯得十分遲鈍。

當時的處理方法，是在有影子的地方只以較暗的顏色上色，而不會特別加上影子。場面的整體氣氛都是靠背景畫來帶出，然後再加上沒有影子之角色的賽璐璐畫並拍攝，便告完成。

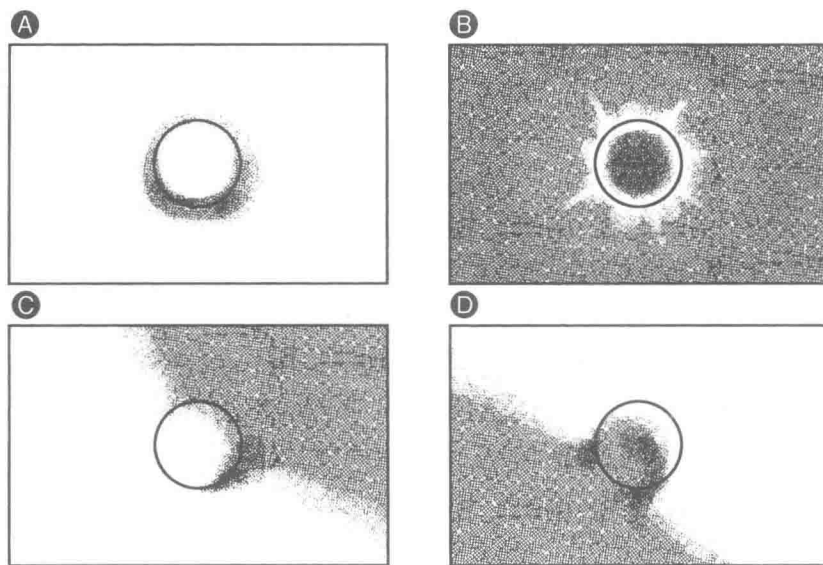
話雖如此，多虧有不少認真的工作人員承先啓後，使得現在不僅考量影子在不同時間場合會呈現出不同顏色，而影子也會加上好幾層來表現。

當時是個製作環境受到許多限制的時代，先人們憑藉著忍痛妥協卻不忘記理想的精神，因而深化了表現方式。今日，我們已能藉著數位技術來上色，而且色數增加，理應能夠做出更深層的表現。但，若我們反問，擁有技術是否真的提升了作品的水準，那可就有待商榷。

打燈的基本，便是準備陳述故事空間的燈光，以及陳述故事進行的照明，而我們為了更有效利用照明，還要設定各種引人注目的光源。

燈光會隨著Cut的切法，產生成千上萬種不同的效果，然而隨著技術進展，一般人對於燈光的理解，卻愈是顯得刻板而陳腐。

僅憑藉巧妙的使用燈光，便能蘊釀出懸疑感並且描繪刺激感的影像固然了不起，但也請不要忘記，那只是依賴燈光的變化而已。



我們在此簡單舉幾個例子來說明。上圖雖較為極端，不過列舉太多範例只會令人混亂。

A與B的Cut雖然看來都很安定，不過由於陰影加入的方法不同，當然會予人不同的印象。

C與D藉著加入光源使得Cut帶有方向性，因而呈現一種不安定的感覺。在此提醒一下，這些景框裡的圓圈，全部都是位於正中央的相同位置。

由於不安定感會使得觀眾去預測接下來的動作，因此我們可以利用這個特性來連結Cut（大家可以想成是產生了方向性）。

這可以使得影像產生連續性。

由於景框之中的○（拍攝對象）可能會有二個、三個，甚至是更多的狀況，

因此依照構圖的不同，Cut在影像力學上的方向性以及動性等質量，也會有所差異。

不只如此，影像之中的拍攝對象並非固定原地不動，而會隨著表演而變化動作。

當光源本身變動時，陰影與反差也會隨之變化。演出家的工作，就在於如何使這種影像的變化與故事連結在一起，並加以表現或利用。

燈光運用起來可說比運鏡還要複雜，然而基本原則就如同下面，都是大家十分熟悉的内容。

過於明亮＝痛苦、不安、動搖、極度的變化、絕對和平……等

明亮＝快樂、安心、幸福、和平、愜意……等

暗淡＝不安、期待、詭譎……等

黑暗＝絕望、恐怖、死，或是絕對安心……等

完全漆黑＝無、終局……等

無論多狹窄的畫面都會產生陰影，當然光源本身也會變化。隨著拍攝對象的數量，甚至是Cut本身的質量、陰影與光源相關性的變化不同，給予作品情感表現的印象也會截然不同。

最近的真人電影，由於設備性能提升、記憶容量也十分充足，因此在銀幕上已經可以獲得相當程度的效果。不過，這也因此造成了另一個問題，那就是愈來愈少演出家會意識到整體的照明設計。

相反的，也有另一種極端橫行於現場，那就是在數位製作上過度重視光源效果，因此投入過多比重在燈光上構想與作業。

一個理想的工作現場，應該是在考量到工作時程與預算下，「理所當然地思考」燈光效果。然而，這絕對不是一個容易的問題，因此我們必須持續思考根本性的陰影問題，例如時代劇出現的燭光是否應該有所創新。

也就是說，我們必須抱持戒心，自問我們在現實生活中習以為常的照明感覺，是否使得我們忘記去思考如何操作戲劇性的燈光手法。

不過，一般在原則上來說，以追求圖像美為基礎的畫像，大多有一種在創作陰影時將之一律化的傾向，因此我們只要排除這種意識，畫面效果就會改善許多。

手繪的動畫照理說，應該可以自由設定燈光，然而現實上看到的結果，卻是大多都流於例行公事。這並非照明軟體之過，而是創作者不求思變而一味隨波逐流之罪。

自從嬰孩時代就過度曝曬於彩色影像之下的世代，特別有一種喜好固定的習性。這麼一來，在創作時也只會侷限了自己的想像力，請大家務必要注意。

黑白電影的陰影

想要學習打燈，我可以推薦一種有效的方法，那就是觀看黑白時代的主流電影。這些電影雖然也各自沾染上當時流行手法的氣息，然而當時是個電影仍為稀奇而斬新表現手段的時代，因此我們能夠觀摩到昔日名家花費不少時間與金錢，所鑽研出來的照明效果。

當時使用的膠卷感光度很差，但是先人們卻運用了各種技術，使得畫面看來儘量自然，如果不自然則設法矇混過去，以「創作戲劇性效果」。

話又說回來，正如達文西的至理名言，學習光源最重要的手段，最後依然要回歸到「向自然學習」。自然擁有無限豐富而壯麗的景象，因此我們終生都應該訓練自己懂得「觀看景色」。

倘若時間與金錢上還算充裕，我也建議各位可以前往各地觀察一天24小時、每個不同季節的景色變化。接觸新鮮的空氣、濃厚的人情味、悠久的歷史，將能夠增長我們的光源感覺，以及下一項將提到的色彩感覺。

書籍與數位銀幕上的畫像，只不過是他人創作出來的結果，說極端一點就只是一種資料。說得更極端一點，請大家務必培養出感性，有意識地拒絕這些「零碎的資訊」。

動畫與數位製作的現場，經常過度死守當初設定書上指定的影子畫法，在進行作畫作業時，卻不多加思考Cut的意義。

麻煩的是，問題就在於

應該要加上能夠配合該場景之物理狀況的影子？

或是要加上演出影像連續性的影子？

抑或優先表現情感？

一個場景可能面臨諸多選項，而我們並無法說哪一種方法才是最好。

也就是說，創作行為必須在熟知單一方面的處理並非唯一答案下，再找出另一方面的原則（相反的原則＝矛盾的原則）。

之所以會有這些問題，是由於影像作品必須藉由集體創作。但話又說回來，即便我們從事個人創作，在個別狀況依然會遇到相同的思慮。

色彩之中的補色問題

大家都知道色彩分為暖色、冷色，這代表了顏色也包含了意義。因此，將色彩的機能（個性＝質感的差異）利用在述說某些感情的影像上，也是理所當然的手法之一。

色彩學上列舉了各種顏色的意義，每一種顏色都各自帶有正面與負面的意義。關於細部，就請各位自己另行發掘。

進一步說，顏色在不同的文化中，也會帶有不同的意義。

比方說，會將太陽畫成紅色的只有日本人與孟加拉人，至於其他地域的人則大多是黃色。

看到會喚起性暗示的顏色，似乎只有日本人是粉紅色，對於歐美人來說是藍色，對於中東或中國人則是黃色。對於中東或歐亞大陸深處的人們來說，或許是因為月光的顏色會喚起情慾，不過藍色的真正理由，至今我依然不得而知。我曾聽說藍色對於狩獵民族是一種祥和的顏色，而或許便是這種感覺，才發展成為性暗示的顏色。以前歐美的成人片之所以稱為「blue film」，似乎並非單純因為發色為藍色，而是產生於對藍色的潛在意識。總之，請大家可以去問問當事者，或許與宗教有關也說不定。

總而言之，在表現變化的影像之中，我們可以藉著利用色彩來描繪故事的意義，並且變化或補強其表現內容。但，針對色彩感覺在地域性以及文化上的差異，則有考慮的必要。

最少，一部公開作品的色彩設計，絕對要避免僅憑一位演出家個人狹隘的喜好來進行設計。

我在此再舉另外一個有關色彩的例子。

1998年，日本全國各地發生了兒童因為收看某部電視動畫而頭暈、嘔吐，

並且被送進醫院的事件。

該動畫之所以造成問題，便是因為光閃爍所帶來的刺激。這是一種稱為闕下效果（Subliminal stimuli），在影像上將「亮與暗」反覆交替播放的手法。由於整個畫面會反覆呈現「亮與暗」，所以我們又稱該手法為「PAKAPAKA（閃爍效果）」。

該手法在一秒的24格之中，最多會重複12次，最少則是4次。

這種秒數上的差異可以表現出不同的節奏，而且也能改變光印象的強度，因此過去會被用在爆炸等效果上，以強調一瞬間的刺激性。話雖如此，一般再長也頂多是使用數秒，即便是非常特殊的例子，也不過10來秒而已。

上述造成問題的事例，則是在將近20分鐘的整集內不斷持續使用此效果，因此對於全神貫注收看自己喜歡的節目之幼童來說，會造成他們頭暈本來就是理所當然。

這種燈光處理，由於會帶給攝影部門的工作人員負擔，所以我們那個世代的人並不會隨意使用。再加上大家有一種共識，那就是動畫作為一種公共播放的媒體必須要有一定的節操，因此在手法上都會自我節制。

此外，一般的「閃爍效果」都是使用黑色與白色，但該作品卻是使用「藍色」與「粉紅色」。這種配色混合的效果，可以得到一種獨特的透明感與空氣感，我為了增加特別的效果，也曾經使用過一次。

由於「藍色」與「粉紅色」兩者擁有補色關係，當我們在色彩表上凝視其色彩，會造成其色彩映在視網膜的現象，若考慮到最糟的後果，甚至有可能造成某種催眠效果。

影像是一種以視覺印象作為武器的表現媒體，因此本來就應該思考發生此結果的可能性。然而事件發生當時，卻沒有任何人指出補色的問題所在，因而造成閃爍效果在使用秒數上，遭到單方面的限制。

這麼一來，只要閃爍效果超過規定秒數以上，即便是過去的作品也全都遭到電視臺封殺而不見天日。原本只是一個單純的技術問題，卻因為一名缺乏定見之演出家的所為，因而造成表現自由的一部分遭到了扼殺。

現在，即便以大人為觀眾群的影像，只要是動畫作品就一律在播放前打出「記得要在燈光明亮的地方看電視喔。」這種幼稚化的病態，至今仍然方興未艾。

所有的影像相關人士都要銘記在心，不是因為思想、主義、倫理的原因，而

因為這種原因造成受到規範，可說是最令人痛心的事。

動作發生帶來的意義

影像會使得動作產生意義。（雖說，森羅萬象皆為如此……）

除了動態外，影像還包含了複合呈現之方向性與構圖的原則，因此可說是一種運用手段多端又有趣的媒體。當然，反過來說，也有可能造成「意義過度擁擠而變得曖昧」或「故事的意義變得不明瞭」。

影像是一種會動的東西，所以我們應該追求的正是「生靈活現」的感覺，而這其中也包含了「生靈活現的故事性」。

不過，視覺化社會使得「見到會動的畫面」變得過於稀鬆平常，因此即便將兩個會動的畫面（帶有動作的Cut）隨意接在一起，依然會製作出乍看之下似乎有那麼一回事的東西。也因此，現今可說充斥著有如玩具一般的影像作品，而且絕大多數都只是換湯不換藥。

那麼，動作本身的意義，究竟會在影像變化之中如何作用呢？

和緩的速度感可以用來使觀眾妥切理解故事的敘事。反過來說，如果提升速度，則不只是帶來性急的感覺，同時也可以作為一口氣描繪多個面向的手法來加以使用。

由於我們描繪的是虛構空間，因此在故事上，首先要想的不是「有東西變化」，而是「有追求變化的素材」。正因為如此，我們該描繪的東西，就必然得考量到「創作出必要的變化（動態）」，以演出影像空間之中的劇情。

這種狀況之中最重要的便是，我們乃憑藉影像本身來表現世界觀以及推展故事的物象，因此影像表現出來的形式，必須能夠使所有的觀眾與參加者都簡單理解並樂在其中。

所以，製作者或演出家絕對不應該做出的，便是僅能夠讓自己滿足的速度感或結構。

當然，千篇一律過於快速或極為和緩的速度也一樣不行。缺乏韻律感的影像，對於欣賞的一方來說只是一種折磨。

不過，現場其實往往比大家想像得還要忽視這一點。

其原因很簡單。

創作的一方很容易被自己對於作品的投入（理念）給綁住，經常只專注在傳達理念，而錯失了正確的韻律感。不是太快、太慢，便是只維持在一律速度之下。

為了要改正這點，我們必須回頭想想，音樂無論演奏、播放時間長短，為了抓住聽眾耳朵，一定都會變換節奏與韻律。

在社會上被稱為影像作家的工作人員，往往都有兩種傾向。一種是將注意力過度放在述說故事，因而對於視覺韻律毫不關心。另一種則正好相反，對於視覺呈現是過度重視。

這也便是維持中庸之道的表現手法始終無法萌芽的原因。

現代人對於影像的敏感度，可說遠高於過去。正因為如此，只要影像捉到節奏與韻律感，我想大部分作品都能夠讓觀眾耐著性子看完2小時左右。

一部好的影像作品

首先擁有作為主題的主旋律，
會以帶有一定節奏變化的旋律出現，
然後再被賦予正確的視覺韻律，
最後整合為觀眾能夠自然觀賞內容的適合長度。

這既是創作者的「手腕」，同時也是為了讓觀眾欣賞的「應有創作態度」之最低底線。

至於遊戲，由於是一種將作品展開交付給玩家的媒體，其影像展開並不全然考慮到上述要素而進行，因此應該用心的技術性要點，可說又是完全不同。

從複合動作的舞臺來找出視覺上的意義

影像作品擁有獨特性的原因，就在於影像這一種媒體是由複雜要素組合在一起，而且必須經過深思熟慮。不過，正是因為影像要素複雜，所以即使粗製濫造，有時也不會讓人馬上看出破綻。

為了避免這一點，首先分鏡師、演出家或導演必須謹記，絕對不能以作業途中的一時興起而隨意變更初期所設定的計劃。

一般說來，現場總是傾向於一邊製作一邊構想，不時會因為從瑣碎角度得到

的想法，來進行處理或變更。而這正是我們應該極力避免的。

話說回來，上面提到的也只是單方面的想法，沒有任何事是絕對的。倘若我們發現當初計劃中有所缺失，那麼當然就有修正的必要。

儘管如此，製作途中如果因為興之所至就加以提案，或以突如其來的構想來進行修正，那麼將會犯下錯誤。因此，我們在此又要舉出另一個矛盾的原則：「不可以隨便修正」。

為使自己不犯下錯誤，我們應該思考的便是時時刻刻抱持「對應總論的觀點」、「從整體形象逆推回去」、「回歸當初的觀點」之精神並且加以辨別，如此一來便能夠找到妥善的改良方法。

現在，讓我們試著從開拓了視覺印象機能的舞臺工作，將視覺印象的原則套在表演上思考。

視覺印象之中，右手邊是上手、處於上位，左手邊則是下手、處於下位。這個原則會自動決定一切的人物配置。

上位＝力量等強勢者，光是配置於上位就能表現出其強大。

強大的敵人也處於上手，自上手方位出場。

惡魔或敵方宇宙人也是一樣。

極度自然者也處於上手。

將自整體劇情裡敗陣下來的人物（角色），基本上演出的大原則便是自上手出場、從下手退場。

相反的，蘊含上升指向者，則是自下手面向上手出場。

在故事結束時會得到成功的人，便是蘊含自我提升者。比方說「我一定要成功～～」、「亞子小姐！請妳愛我！」、「我的白馬王子何時會來？」等一類的人物，由於擁有光明美好的未來，因此我們要讓這些人物從下手面向上手登場，然後展開其演技。

這樣的方向性由於符合影像的力學作用，因此觀眾能夠從本能上便自然接受。

被迫趕的人或因為絕望想要自殺的人物，我們在進行劇情時，要讓他們出場後從上手移動至下手。敗退下來的人也是如此。

當一名從上手登場、面向下手而不斷勝利的人物，隨著劇情進行遭遇到挫折，我們可以在故事漸入佳境時，安排該人物移動至下手以強調其敗北感，就能夠得到帶有悲壯感高潮的演技。

倘若我們準備進一步再次進行某些轉換，使得該人物再度逆轉成功，便可以安排他改變方向性，朝著上手移動。

最後，在描繪片尾高峰的過程中，再將該人物安排於來到上手或正中央。

以上「變化方向性的部分」，會成為一個劇情轉換的契機，全劇最高峰的部分則會以朝著上手的動作來加以表現。

我們只要藉由「轉換至反方向」就能夠表現出重大的轉折，可以說是再簡單不過。

所謂的原則，本來就是一種簡單的東西，既然在舞臺上能夠適用，想必在影像演出上也能通用。這就是我們為何要徹底利用原則的理由。

對於基本原理，我們只要謹守即可，不需要、也沒有必要去擅自改變。

能劇舞臺上的視覺原則

能劇舞臺也是依照視覺印象所設計出來，其樣式可說徹底反映出箇中概念，因此演員登場的揚幕位置設置於下手，舞臺則是位於上手。

不只如此，舞臺上還設置有連接了表演舞臺與後臺的「橋掛」，演員必須移動一定距離才能開始表演，而這同時也有強化視覺印象作用的效果。

此外，由於能劇舞臺的形式古老，因此保留了演員對於身分崇高之觀眾行禮的動作，這也是「橋掛」留存下來的理由之一。相較於較新形式的歌舞伎舞臺之「花道」，能劇的橋掛可說給予了戲劇更高的強制力。

由於我並非戲劇專家，所以只能概括說明，不過能劇舞臺之所以確立了如此獨特無比的樣式，便在於舞臺本身的設計，就是一種對於觀眾這種身分高尚者表達禮數的結構。

不只如此，能劇並非僅由演員與觀眾所構成，更是雙方合為一體，將整個演劇的內容獻給更崇高的存在。

也就是說，演員與觀眾是作為「人類」，將整部戲劇奉獻給保佑人類平安的「神明」。換另一種說法，便是透過戲劇以達到人神共樂。

現在我們看到的能劇，無論是演出的場所或行為，全都是致力於建立「型式」所得到的結果。其背後精神，便是「拖泥帶水的表演乃為對於神明的褻瀆」。

正因為如此，能劇在表達演技的程序上，也將剷除不必要的精神發揮到極致，確立了絕不違反上手下手的樣式。

在能劇之中，有一種稱為狂言的滑稽劇，也是誕生自此種精神。狂言的演技繁瑣，但在經過整理與剷除的結果，最後所有的演技便縮減而整合在260種型式之中。

一般我們提到「流於形式」，都不帶正面的意義。然而在狂言之中，所謂的「流於形式」、「照本宣科」，反而是一種讓演技變得洗練並且強而有力的不二法門。

情感表現之於能劇，「必須以端正的形式來表演」，因此「能夠完美演出型式，就得以獲得強而有力的表現」。

倘若演員處在演技還跟不上身體的階段，那麼確實可以藉著流於形式來「獲得強而有力的表現」，也是一種有效排除不必要訓練時間的手段。

不只如此，由於過去能劇上演時的觀眾都是達官貴人，因此也使得演員培養出「演技必須明瞭而具備格調」的意識。

另一方面，由於能劇的精神紮根於向神明奉獻，因此造成喜好能劇的達官貴人甚至乾脆自行參與演出。這也就是為何主要舞臺之上手的後方，還安排了一個稱為「貴人口」的特別出入口。

話說回來，能劇從野外劇轉換為室內劇之後，卻仍然保留了舞臺上的屋頂以及柱子。這一點，我至今仍無法理解。

能劇構思出的型式並無法套用於影像

前項所提及的思考方式，雖然對於學習演技上是正確的，然而把這種想法套用至影像演出，則是一種錯誤的概念。

舞臺表演基本上得依循具體的脈絡（動作），而演員再於其動作之中表現情

感。因此，如果我們能夠遵守用來鍛鍊「脈絡之中的感情起伏」之「型式」，就能夠學得作為樣式的演技。

另一方面，影像製作上每一個Cut的攝影、作畫都是分頭進行，因此基本上在相互的Cut之間並沒有所謂的「脈絡」存在。

也因此，若我們針對每個Cut進行了意識到「型式」的演出、演技或作畫，將會使得Cut有遭到孤立的風險。

這麼一來，意識下一章將提到的「蒙太奇理論」將會進一步延誤演出，使得Cut本身陷入「俗套」，因而製作出令人看破「手腳」的Cut。

更麻煩的是，這個問題經常都是發現於作業的最終階段——剪輯作業的途中，因此到時即便想要修正，往往也已經無能為力。

從這一點看來，請大家務必要隨時抱有警覺之心，搞不好連蒙太奇理論其實也只是一種瑣碎的技術論而已。

想像線

想像線是當我們在現場演出時非常便利的一種概念。

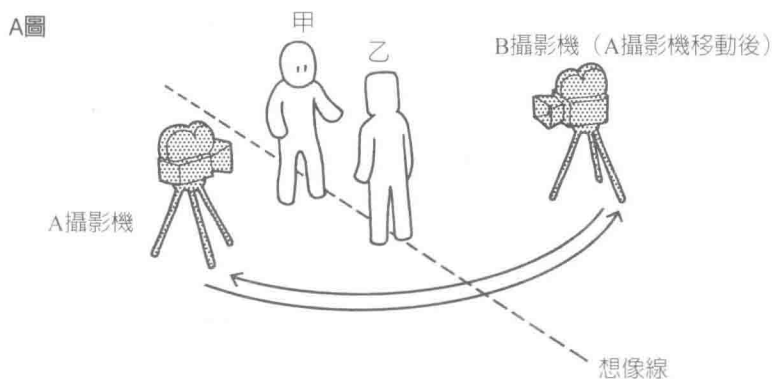
同時，這個概念對於導演來說，能夠將Cut處理的概念傳達出去，以便演員、攝影、燈光、美術或重機（大型機具等）操作員等工作人員，抑或副導演、動畫師們等瞭解，是一種我們絕對要了然於心的知識。

imaginary line = 想像線、想像軸線

具體來說，請大家想像，當我們把一連串的場景分為複數個Cut來拍攝時，存在著一條攝影機不得跨越的界線。

大家也可以想成是「由拍攝對象與攝影機相對位置所產生的假想線」。

即便在分鏡作業之中，當我們畫下補捉到拍攝對象的畫面之瞬間，這條想像線就會自動產生。想像線是描繪下一個Cut時的重要參考，因此我們從分鏡階段開始就要注意，絕對不要跨越了這條線。



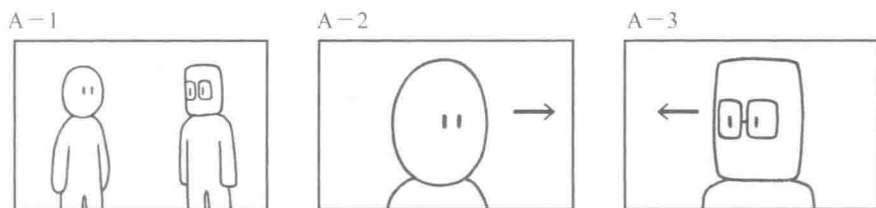
以上面的A圖為例，連接甲、乙兩個拍攝對象的線條（虛線），便是所謂的「想像軸線」。

當我們拍攝一個場景時，該場景的第一個Cut便會決定想像線的位置，因此想像線可說產生於我們描繪Cut的瞬間。

想像線只要一產生，之後只要是同一個場景，攝影機便絕對不能跨越軸線。

乍聽之下，這似乎是一個很簡單的原則，然而真人電影的拍片現場會受到許多制約，因此我們應該以遵守想像線為大原則來進行作業。倘若如此，我們便能維持Cut方向性的統一，也能夠使得作業更順利進行，每一個相關工作人員在進行作業時，都應該將此原則時時放在心上。

那麼，透過上面A的攝影機位置所拍攝Cut的取景，我們能夠獲得如以下方向性的Cut。



此場景的第一個Cut，如果以上面A的狀況進行拍攝，就會得到A-1。

如此一來，接下來的Cut如果不以A-2、A-3的模樣拍攝，將無法保持其方

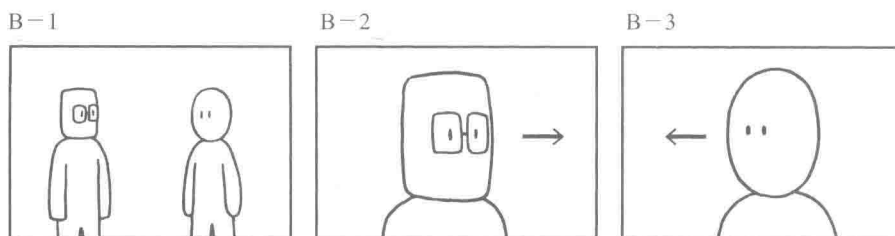
向性。因此，在拍攝與A-1相關的Cut時，攝影機都不得跨越在A-1之狀況中所產生的想像線。

動畫與數位影像並不會意識到攝影機位置的問題，所以有很多人看到此例或許依然摸不著頭緒。這是因為構圖簡單，所以A-2、A-3等Cut的方向性，我們可以很容易自然浮現於腦海之中。

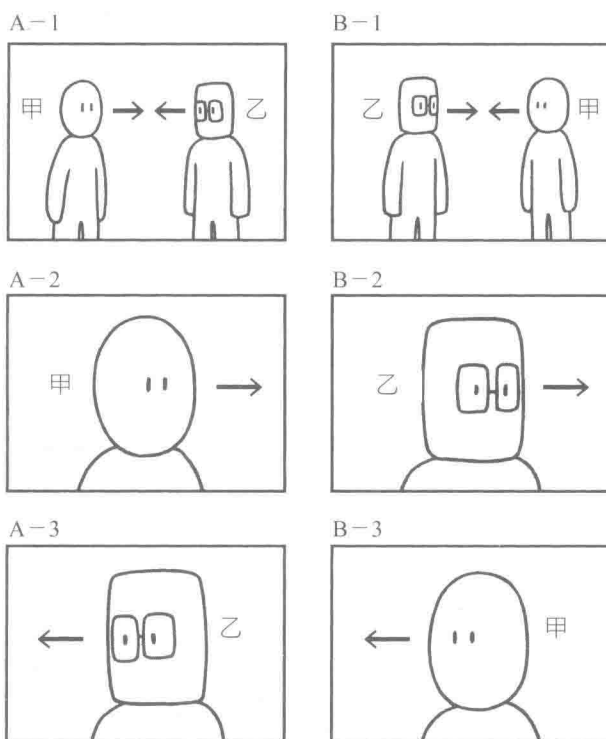
然而，當同一個場景有好幾個拍攝對象，或是例如棒球比賽等人物的位置早已固定的狀況中，倘若我們不先考量到攝影機位置，並且設計出已經構想好想像線的Cut，將會使得人物相互之間的位置關係陷入一團混亂之中。

無視於想像線而失敗的例子俯拾皆是，請大家自己打開電視等好好留意，培養出自己的判斷力。

接下來，當攝影機跨越想像線，就會成為A圖的B攝影機。如果在該位置拍攝，Cut就會成為B-1、B-2、B-3。



此處我們將Cut依序排列，以方便大家確認。



A與B兩者個別的脈絡與連接方式，應該看上去很容易懂才是。

接下來，我們要確認連接方式的意義。

無論是A或B，在觀看了1到3之後，觀眾都應該很容易想像，甲與乙兩個拍攝對象便是面對面，而且處於同一個場所。這是因為兩者的方向性互相對立，所以觀眾能夠自然理解，換個說法，便是方向性連結了甲與乙。

那麼接下來，我們試著將跨越了想像線的B攝影機之Cut，以A為基準連接在一起。

當我們單純只看畫面，或許有人會覺得好像沒什麼問題，然而真正的問題可大了。

讓我們思考視線的方向性，再重新看一遍。在圖一已經揭示位置關係的狀況下，圖二與圖三之間的Cut連接看來是否有問題？

大家是否能夠感覺兩者是面對面呢？

答案應該是否定的。

不只如此，觀眾也會在意圖三與圖四的變化，因此重新去思考圖二與圖三的關係。倘若此時再接續到圖四，觀眾將會思考劇中是否發生了什麼重大問題。

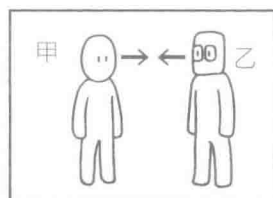
在觀眾感覺似乎某種戲劇性發展要開始時，倘若再由圖四接到圖五的Cut，觀眾更會因此想像事態有所變化。

觀眾會察覺，這不是一種平坦的發展。

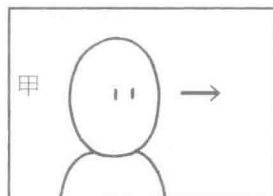
這是由於Cut所映出的視覺方向本身就帶有意義，倘若沒有意義，便不會產生任何感受。

引發此種現象的視覺性印象（影像力學）確實存在，因此我們必須用心去設計影像才行。

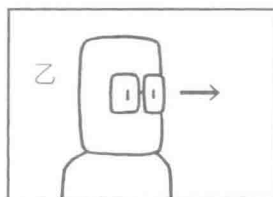
攝影機之所以不能夠跨越想像線的原則，便是奠基於例如上面例子的大量實務而從經驗上所獲得的一種原理。



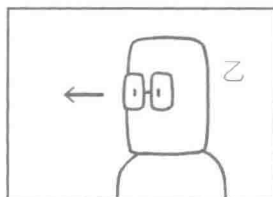
A-1
圖一



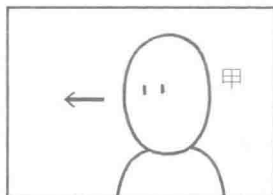
A-2
圖二



A-3
圖三



A-4
圖四



A-5
圖五

那麼，我們在第105頁揭示之A與B兩例的Cut順序時，雖然呈現甲與乙兩個拍攝對象的順序並不相同，但大家應該都不會感覺有異狀才是。

其理由也與影像力學有關，請大家試著想一想。

是的。

位在下手的拍攝對象處於下位，而在視覺印象或故事之中，發生自下位的力量會顯得比較強。也因此，我們對於A與B都會在本能上分別從甲與乙開始圖示。

這便是「位置的力學」產生所造成的作用。

而位置的意義，則來自於「影像力學＝視覺印象」所喚起的慣性。

不過，倘若我們只考慮到影像方向性的問題，那麼當我們只看上一頁圖二與圖三Cut的连接，以及圖四與圖五的连接時，由於兩者的方向性都整合為一方向，因此Cut连接看起來將會平坦而缺乏變化。

當然，前提便是在於沒有圖一的Cut存在的狀況下。

上面所提及的Cut连接方法，其影像力學呈現穩定而沒有破綻的狀態，在影像上則是不會發生糾葛的展開。

倘若我們進一步再將Cut的轉換與表演的內容一併放慢下來，便可以獲得別種機能（個性＝性能），使得觀眾能夠不必特別花心力去思考，也能夠輕鬆觀看下去。

換句話說，如果我們在Cut之中安排的動作（表演），使得拍攝對象甲或乙轉換方向性，那麼將能夠獲得平坦的影像脈絡。

僅是進行轉換方向的表演，可以獲得平順流暢的展開，同時也能夠獲得影像統一性上的基礎。這一種平順的脈絡，便是影像演出的基本。

倘若我們不能夠掌握演出平坦脈絡的意識，那麼即便到了緊要關頭，也將無法演出所謂的「變化」。

最後，我在此舉一個可以無視想像線的例外。

正面視角是一種在原則上不向左也不向右（方向性是一種相對處在正面之觀眾的存在，因此此處指的是不注視劇中任何方向的正面視線）的Cut，因此倘若在Cut之中沒有發生任何動作，基本上擁有一種不會连接的個性。

然而，在人物移動視線的瞬间，將會朝著移動的方向顯示出方向性，而想像線也會順著該方向產生。也因此，從下一個Cut開始，我們只要設定遵從該Cut的想像線，然後進行拍攝或作畫就可以了。

話雖如此，我們還是要謹記一點，正面視角（取景）的Cut（以面對攝影機的角度直接進行表演），是一種「沒有方向性也沒有影像流動的Cut」，因此若非巧妙運用，大多都會落於「派不上用場的僵硬Cut」。

對上視線

視線＝目光

視線在影像上，是向觀眾提示方向性的最重要因素。

其原因便在於，該角色或演員所看的方向上「擁有某些東西」。視覺將揭示出觀眾直接的期待，因此我們可說視線的方向性比運鏡所產生的方向性還要重要。

畢竟，展開故事的關鍵終究是劇中的人物（當然也可能是狗、貓或老鼠等非人類），因此如果我們不能夠讓觀眾正確看到（認知到）「該人物（角色）所看見的東西」、「其在意的東西究竟是什麼？」，將使得觀眾無法理解故事劇情。

以第105頁的A-1、B-1的Cut為例，由於兩個角色都處於同一個畫面，因此演出家與演員不必經過思考，便能夠「對上視線」。

不過，我們將在下面舉一個例子，必須僅憑視線便表現出方向性的取景（視角）。

這一種狀況中，我們必須意識到視線的方向究竟是對著Cut上（景框之內）的哪一個方向，而觀眾看來是否也是如此。一般說來，我們會必須關注這個問題，多半都是在於使用了胸景以上特寫的狀況。

下頁所示的Cut，全都沒有跨越想像線。

由於Cut之中既沒有周圍的景色，也沒有映出對方，因此我們必須刻意去演出「對上視線」。

而演員也得特別用心，否則將表現不出「對上視線」。

這一點之於動畫的作畫也是一樣。

因為，Cut裡頭的方向性，究竟是否有完全承接前一個Cut的方向，會受到鏡頭角度的影響而有所改變。

也因此，我們會考量到雙方演員的身高或所在位置的關係，然後決定對上視線的位置（視線的方向性）。不過，這只是初步的要素而已。

特別是像C-3的狀況，當特寫放大至只看到眼睛時，觀眾就連角色擺出什麼姿勢也無法得知，也因此我們此時便無法照本宣科地決定「視線就是看著對方（對象物）時的眼睛高度」。

重要的是，因為有攝影機鏡頭角度、取景的相互作用下所呈現出的「Cut整體之方向性」——也就是「影像本身所揭示的方向」，所以觀眾才能在視覺上認知到方向性。因此，在影像上，並非只有保持當下的視線才是對的。

最要緊的一點，便在於整個過程上描繪的「劇情之內心表現與呈現出來的方向性」究竟是否吻合，也就是說，情感表現上的脈絡才是更為重要的要素。

觀眾的感情會受到方向性左右，因此我們必須要找出適合的方向性來進行拍攝（作畫）。

這一點乍聽之下或許有人以為是「討好觀眾」，不過事實並非如此。

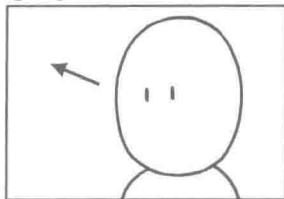
影像作品的開頭，是由身為創作者也是藝術家的導演所提供，因此在端上檯面的瞬間，觀眾便會受到其印象所左右，並且同時在現實的時間內觀賞作品。

也因此，我們絕對要避免的，便是違背觀眾的期待以及視覺印象。

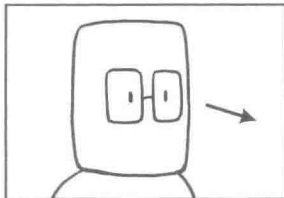
所謂「藉由背叛觀眾來演出意外性，進而使作品更為有趣」的行為，是只有對本書闡述的情感表現了然於心，並且將之實踐於創作活動的工作人員，才有資格去做的手法。

以仰視的角度來捕捉演技的狀況中，當演員做出水平視線時，會帶來一種往上看的印象，若是俯瞰的角度，則會呈現完全相反的印象。

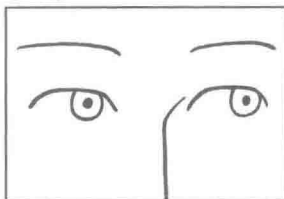
C-1



C-2



C-3



每個不同的角色與演員，視線的表演也會有不同的慣性，因此我們要一邊掌握該慣性，進一步在影像上探討「看來是否像是投射水平視線」、「是否注視遠方」。

演出家藉著對演員指導這些項目，將能夠獲得有效的影像。

視線的問題可以歸結為「攝影機如何捕捉並加以表現」，因此表現方法最終如何決定也應取決於此。這一點，對於動畫或數位製作都是一樣。

在包含背景的所有作畫都能夠掌握的狀態下，我們要思考在虛構世界之中，角色處於何種關係位置（站立地點的地形、相對距離等問題），並且進一步思索「此種設計在故事上是否妥善」。

懂得善加利用視線，我們可以僅憑著視線便說明周圍的狀況，因此對於Cut中的視線，我們絕不能只是因為「帥氣」等理由便恣意描繪。

真人電影的接吻場景之中，如果演員注視著面前的人進行表演，拍出來的眼神將會看似鬥雞眼。也因此，我們一般都會請演員看著遠方來進行表演，才能夠拍得唯美。以距離來說，由於兩者處於能夠接吻的位置，因此這種處理方法不會產生問題。

從這一點我們也可以瞭解到，對於影像作品來說，所謂看來自然的描寫，指的便是在影像上正確與否。所謂真實就一定正確的說法，對於表現手法上並不具什麼意義。

無法跨越的國界線也會移動

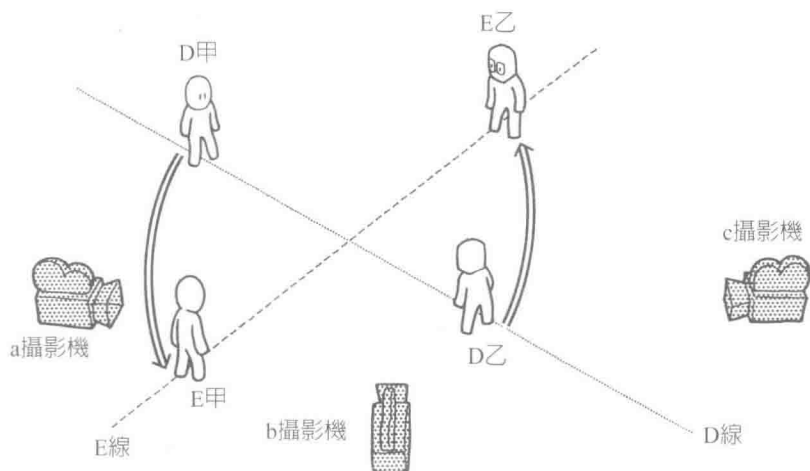
這是牽涉到攝影機架設位置的概念。

假設有甲與乙兩個面對面的人物，那麼貫通兩者視線相對的線條上，就會產生一條想像線。

此時，當某個場景的第一個Cut中，如果架設了一臺攝影機，那麼經由拍攝對象甲與乙所產生出來的想像線，便會成為一條絕對不能跨越的國界線。

重要的是，一度產生的想像線，會一直延伸至甲與乙的後方。不只如此，大家一定料想不到當甲與乙移動時，這條想像線竟然也會隨之而移動。

請看下圖。



當拍攝對象甲與乙從D移動至E時，想像線也會如上圖所示，從D線移動至E線。此時，由於a攝影機本來位於想像線的下方，因此當想像線轉移為E線時，a攝影機也必須移動到b或c攝影機的位置來拍攝不可。

處於E線的位置時，若是要拍攝以b攝影機拍下的Cut之後續，則即便採用c攝影機的位置也沒有關係。

當然，這個例子只是單純用來說明統一方向性上的意義而已。

真正的問題在於，當a攝影機要連甲、乙兩個拍攝對象移動時的動態也一併拍攝時，拍攝對象甲、乙的位置關係將會在鏡頭裡呈現出相反方向，使得攝影機無法移動至b或c攝影機的位置。因為，倘若一移動，方向性與位置關係將又回到a攝影機變動至相反方向之前的狀態。

「回到原來的位置關係」，將無法作為一種表現出發展的描寫來加以使用。

也因此，我們必須回歸基本面向去思考，究竟攝影機應該隨著拍攝對象移動，保持在跨越想像線的位置，抑或讓雙方的位置關係扭轉也沒有關係。

倘若雙方扭轉，那麼我們就必須賦予「在影像表現（故事）上扭轉的理由」。

理由＝允許產生戲劇性變化的意義

倘若沒有理由，那麼方向性最好能夠保持在統一的狀況之下。

上述內容在Cut分開來拍攝的狀況下，是一個必須隨時保持意識的問題。

真人電影在攝影時，由於可能遭遇到攝影機無法完全按照原定計劃架設的狀況，因此為了拍攝帶有電影氣氛的Cut，都一定會徹底教導工作人員必須時時意識想像線來進行拍攝。

當登場的拍攝對象（人物）愈多，每個人物之間就會產生個別的想像線，因此場記就必須把每一條想像線都記錄下來。不只如此，場記還得一併記錄美術、服裝、髒污程度、日照等細節，所以著實是不可或缺的工作。

當場景變換時，其他場景的想像線雖然也會隨之消失，然而我們必須隨時思考作品整體脈絡的方向性，因此在整部作品製作結束之前，關於方向性必須統一或扭轉的時機點，我們都有時時保持意識的必要。

同時發生的想像線

有一個想像線的問題，一直以來都無法獲得解決，那就是當兩條想像線同時產生的時候。

這種狀況會發生在拍攝甲與乙兩個角色，並列坐在一臺向前開動之交通工具的時候。

此狀況下，甲與乙之間會產生第一條想像線，同時指示車子移動方向的第二條想像線也會產生。

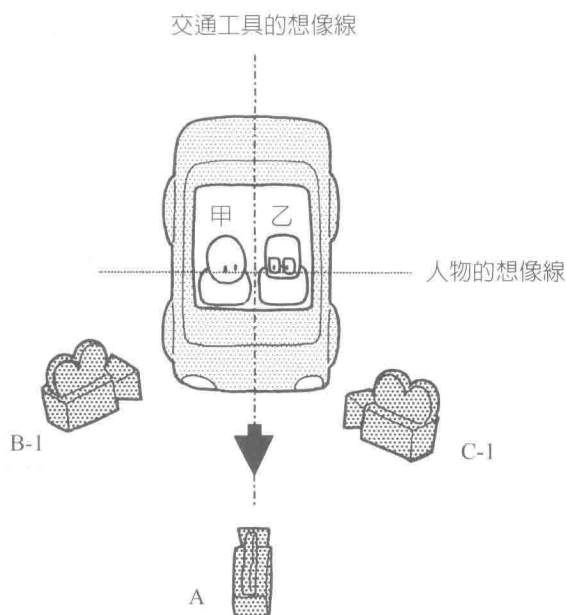
影像上，顯示出較大動態之方向性的事物（此處指的是車子移動的方向）也是基本的畫面意象之一，因此若我們只以為交通工具在畫面上的性質只是「在運行的某個背景物」，那可就大錯特錯了。

倘若車子的方向性在故事上呈現相反方向，因而令觀眾看來感覺不對勁，那麼我們就只能讓車子停下來，或是以看不見車子動向的背景當作舞臺。

不過，真人電影經常遇到各種場合，會由於背景的關係，而無法從單個方向以外的方向進行拍攝，例如包下火車拍片等例子。

儘管如此，我們還是應該要思索可能的解決方案。理想上來說，這或許是打從劇本的階段就應該檢討的要件，然而實際上想要如此，恐怕是難上加難。

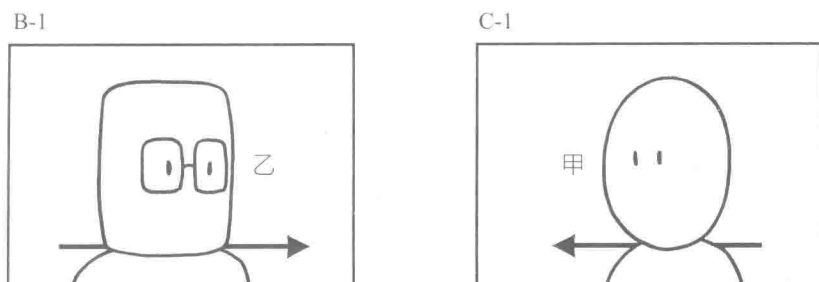
請大家看看以下的圖例。



當我們從A的正面位置來拍攝甲與乙拍攝對象時，背景會從正面的後方，也就是映於銀幕後方流過，因此並不會產生左右等方向性的問題。

即便我們使用特寫，也不會有任何問題。

然而，當我們考量到不得跨越因為牽涉到人物所產生的想像線時，若將攝影機擺設於B與C的位置時，就會得到Cut帶有如下面圖示的方向性。



此處問題在於，拍攝對象視線的方向性呈現出看似互相衝突的模樣，但兩者背後車子動向的方向性，卻又呈現正好相反的狀態。

我們若以影像方向性上的意義來思考，當車子的方向性在畫面上呈現相反狀況，觀眾或許會因此心生疑慮，感覺「甲與乙或許搭乘不同的車子」。

請大家千萬不要以為「既然拍攝同一臺車，那麼觀眾根本不可能會搞錯」。

對話同時也是一種對立，為了表現之，我們會使得兩者視線的方向性衝突，使得觀眾能夠直截了當知道「劇情正在進行當中」。

然而，兩人同乘於一部車子之表現，卻在同時間遭到了忽視。

這種做法，在日本的拍片現場稱為「裝傻」、「傻笑」。簡單說來，就是對問題視而不見。

所以說，一般看到的Cut切法，其實都是導演鐵下心腸安排，而只能一味祈求「既然是拍攝乘坐相同交通工具的人物，那麼觀眾應該不會誤解」。

不過，這一點在影像上嚴格來看，其實是一種錯誤。

既然是搭乘同一種交通工具，我們就應該盡可能連整體狀況也一併以「統一的方向性」來加以表現。

話雖如此，如果是描繪絕對的對立，那麼保持相反方向也可以。因為，能夠允許如此充滿彈性的思考餘地，便是影像述說故事的性格。

如果不想做出在影像上有所對立的描寫，那麼保持影像的統一性或許會是一個較好的方法。此外，如果想要強調一定方向的速度感，抑或判斷保持一定方向性會比較刺激，我們可以思考如何不插入在影像上呈現相反方向性的Cut，而是使用別的方法來分割Cut。

如何當機立斷做此決定，完全仰賴演出家的感性。

這些各式手法是如何進行處理，每一部作品都有所不同，請大家觀賞過去的作品，參考每一部異同之處。

其中，我們還可以看到有些演出手法是藉由加入某些聲音使得觀眾分散注意力，而不會意識到影像上的問題。換句話說，手法可說有無限多。

跨越想像線的方法

隨著劇情脈絡需求，上位與下位的扭轉可說經常發生。描繪其變化，正是作品趣味的來源，因此倘若有必要，我們將可以盡情變化之。

追根究底來說，不能跨越想像線的原則，終究只是限定於我們描繪的分鏡內容中，拍攝對象於固定場進行固定表演的狀況之下。

當甲與乙的人物因為移動而在鏡頭前面左右換位，景框內的人物位置便會改變，上位與下位的位置關係也會隨之變化。

遇到拍攝對象只有一人的狀況，我們只要改變其方向就行，也可以使其自鏡頭前方橫越。關於此狀況，我們已在第111頁中，針對D、E想像線上的拍攝對象在a攝影機前面移動的例子進行過說明。

然而，以我在動畫現場的經驗來說，絕大多數狀況下連這種簡單的手法都無法遭到確切落實。

接下來，我們要講述攝影機本身移動而跨越想像線的方法。

我們在切Cut時，雖無法隨意跨越想像線，然而若是在同一個Cut的畫面之中，則可以讓攝影機跨越想像線，而且觀眾在觀看時，也不會對此有任何疑義。

這便是第二個原則。聽來好像很了不起，其實單純到令人忍俊不住對吧？

不過，數位影像在處理上雖然可以輕鬆辦到，然而手繪動畫會受到一個限制，也就是任何動作都必須花費動畫張數，所以並無法簡單付諸實行。當然，原因還不只於此。

最基本的問題便在於，原本應該藉著在紙上描繪圖畫而創造表演的分鏡師或演出家們，對於演技以及動作的想像力卻往往顯得過於狹隘。

狹隘的根本原因，便來自「無法想像動作身體的演技」。

這個問題雖然只要透過拍下真人動作，然後再以手繪方式畫下來便可以解決，然而真要追究，又會牽涉到另一個根本性問題，也就是我們是否能夠編織出一套為了拍攝真人動態的演技。也因此，即便我們已經掌握動作擷取系統的技術，「能否獲得正確的演技」依舊是我們需要永遠面對的問題。

這一點，最終只能仰賴動畫與數位製作的相關人士多加努力，例如觀賞表演等，並且相信演員的能力。

演技的問題打自希臘悲劇的時代就不斷被反覆思考，可說是所有演劇人的終生課題，因此我也希望大家能夠掌握知識，思考如何創造演技，並且以此向動畫進行挑戰。

速度感的統一

一般表演的速度、著急表演的速度、表現危機感的速度、表現悲傷的速度、表現煩人的速度、戰鬥的速度等，每種表現都有其適切的速度。在一連串的場景、連續的Cut之中，這些速度必須被表現成為「單一」的相同速度感。

倘若我們能夠遵守此原則，就能夠控制影像，並且自由動作而呈現之。

速度感只要一度開始使用，之後演出家便不得依照個人判斷來隨意更動，一切都需要「與前後Cut商量」之精神。

大家都知道，我們不能因為藉由拍攝或作畫就能得到動態的畫面，所以隨意更動原先計劃。然而，這點在現場卻經常難以獲得理解，即便獲得理解，也往往無法落實於實踐之中。

畢竟，我們有時候總是會遇到湊巧吻合的場合，並且經常將湊巧誤認為自己的實力，因此這個問題想要真正得到理解，可說還有很長一段路需要努力。

我再重複一遍。

擁有「一連串」連結的Cut，雖然只有「一連串」上的意義，但由於影像是由許多Cut所構成，因此當該「一連串」擁有意義時，我們就必須以透過統一的速度感來加以描繪。

本應是「一連串」的印象，我們若以七零八落的視覺印象傳達給觀眾，觀眾便會感受不到應有的連結，同時也不會將接下來應該描繪的變化，看作是「有變化的內容」。

如此一來，我們將無法描繪戲劇性變化。因此，請大家努力到最後的最後一刻，不要輕易便放棄整合畫面上呈現的各種速度感。

以人物在逃亡，車子在追趕的狀況為例，將會呈現以下的速度關係。

- A 以橫向位置在逃亡的人物=乙的速度
- B 以橫向位置在追趕的車子=丙的速度
- C 以正向位置在逃亡的人物=乙的速度
- D 以正向位置在追趕的車子=丙的速度
- E 車子逐漸追上人物=乙與丙的總合速度

整體的速度
產生甲→丁的速度

A、C、E的人物處於相同狀態

B、D、E的車子處於相同狀態

車子會在E之中追到人，因此車子速度較快

A至E為止，首先作為整體的「一連串」速度 = 甲

A、C、E為相同狀態的人物，其描寫為較小的第二個「一連串」 = 乙

B、D、E為相同狀態的車子，其描寫為較小的第三個「一連串」 = 丙

在演出上，我們首先要以「甲」的速度作為整體概念來進行設計。

由於Cut到E便結束，因此「丁」的速度可能會變慢，也可能反過來變快。

我們要在思考歸結何處的同時，以「甲」與「丁」來考量整體設計。

接下來，我們為了表現出「甲」與「丁」整體的速度感，因此要思考如何演出「乙」與「丙」的速度感。

由於取景、角度、景框之中的演技呈現幅度，將會影響到速度感的變化，因此我們也要將這些因素一併納入考量。

一般說來，長鏡頭會顯得速度較慢，特寫則會速度加快。在拍攝橫向位置的角度時，如果好似細長柱子般的物體橫越鏡頭，那麼物體鏡頭前面移動的速度感將優先留下印象，因而給予觀眾比實際速度還要快的感覺。

又，倘若是一個只照到晴空萬里的角度，那麼就算車子以時速200公里飛馳，看起來依然像是停下來一般。至於正向視角，除非是速度很快，否則將無法展現出速度感。

我們在演出這些內容時，同時還需要想像在影像上應該如何呈現。

由於Cut A與C是相同內容，所以必須在速度感上也帶出同一性。倘若在A與C之上必須呈現愈來愈快的速度，那麼我們在A的階段就必須做出描寫，使得觀眾能夠預測之後速度將會逐漸增加。

這一點之於B與D也是一樣，但倘若B Cut之速度更快的話，那麼即使A沒有預先埋下速度變快的伏筆，就算C比A變得更快，在Cut上依然連結得起來。

不過，倘若我們使用了此方式，那麼我們就必須描寫整體速度的提升感，不僅要使得D呈現更快，同時也讓整體Cut的速度感一併增加。

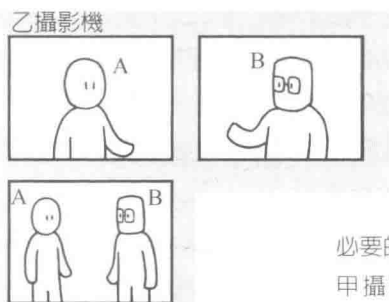
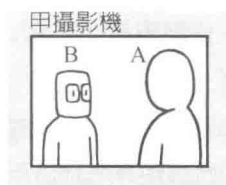
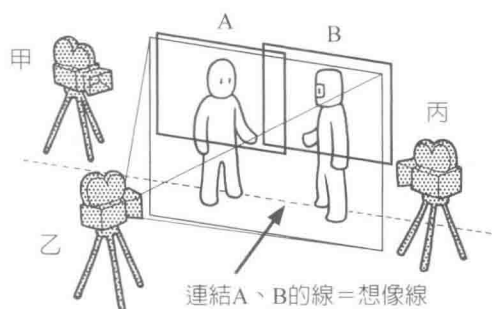
從上述說明也請大家瞭解，影像力學的問題並不侷限於單一Cut，而是從視覺上感受到的整體印象。

我在此舉出的只是一個簡單的例子，相同的思考方法一樣能夠適用於談情說愛的場景。

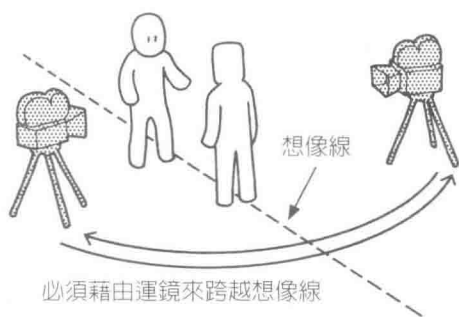
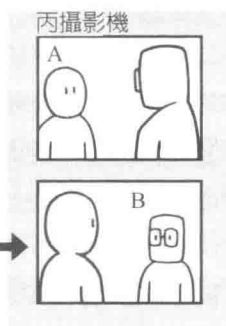
很可惜，現實中瞭解這個想法的人並不多，大多數的人都以為速度的問題就只是存在於必須移動的場景或物體。

想像線的實際

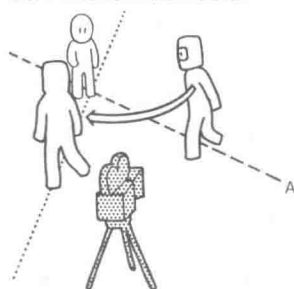
拍攝電影時，倘若沒有隨時留心這條想像線，那麼將會搞錯拍攝對象的方向性。



必要的人物關係畫面
甲攝影機無法
拍出如此畫面



人物移動
使得想像線也隨之變化



描寫喜怒哀樂的速度感

關於描繪影像上喜怒哀樂所必須的速度感，倘若我們只憑著一時感覺來拍攝，往往會犯下錯誤卻不自知。

真人電影中，最明顯能夠體認這一點的例子，便是在「跑步的速度」或「跑步的表演」兩者擇一的時候。

以正面景框（角度）呈現拍攝對象的Cut缺乏速度感，因而會減弱影像上的速度感。

然而，實際上一拍攝下來，就是看得出來拍攝對象在全力奔跑，因此我們往往便因此採用其內容。可是，問題便在於「此種速度感在影像上是否合適？」

倘若我們想要直接採用該正面角度，那麼就必須想出補救的手法，以表現出影像上的速度感。至於其方法，請大家針對個別問題各自構思。

過去有一段時間，針對作為宇宙背景的星空曾經發生了一場爭論：有人主張由於遠方的星星不會隨觀察者移動而變換位置，因此背景的星空看起來會動，其實是一種謬誤。

然而，當我們使用搖鏡時，無論多遠的星球，看來都像是在快速移動，因此我們依然會採用此種描寫，以用來演出緊張感與速度感。

以我個人為例，激烈變動的戰鬥場景如果配上紋風不動的背景，將會看來令人不舒服，所以我才會「搬動星空以作為影像表現」。

影像上的速度與現實的速度無關，終究必須歸結呈現於畫面上頭事物的速度感。

真人電影由於拍攝的是實際動作（進行演技）的人物，因此經常會被現實的速度感給束縛，進而做出錯誤的判斷。

拍攝的對象與攝影機的距離、角度、取景不同，影像上也會呈現不同速度，因此我們必須努力控制各種因素，才能使得影像在故事上以自然的方式表達出充滿戲劇性情感表現的適切速度感。

我們確實可以只憑著演技來表現情感，然而我們也必須不斷思考與判斷是否有更好的手段，可以讓我們在影像上得到更確切、更有效的情感表現。

我們並非在拍紀錄片，因此將片場的現實模樣直接搬到畫面上，對於一個創

作故事來說並不適合。

想要帶出效果，我們也可以藉由光影的變化、背景或大道具、小道具的配置以及操作來加以補強。比方說，如果我們將窗框等物體安置在鏡頭前方並移動攝影機，那麼即使後方人物以緩慢速度行走，由於眼前的窗框會以飛快的速度在畫面上移動，因此整體速度感將隨之增加。

至於望遠鏡頭、廣角鏡頭、魚眼鏡頭的射角差別會造成不同速度，我們也要拿來加以利用。

在大學時代的攝影實習課中，我們曾經做過一個實驗。陰天拍出來的背景會看來平板而缺乏立體感，因此當我們拍攝一個行駛中汽車內部的場景時，便由數人一起晃動車身。不只如此，我們還使用會產生影子的東西在車外跑動，以加入光源的移動感。結果，雖然那時使用的晃動手法以及製造光影的方法都不盡完美，但即使我們沒有真正發動車子，得到的影像卻彷彿像是車子正在開動一樣。

動畫以及數位製作之中，上述效果往往只依憑操作人員的感覺來進行製作，因此我們在下決定前，必須將判斷的基準放在「作為戲劇性表現是否適切」之上。

所謂的情感表現，有很大的一部分會受到速度所支配。我們必須找出適合的速度感，並且在製作時思考「要以統一或錯綜的形式來呈現這些速度感」。也因此，現場處理時總是會遭遇許多困難。

動畫也一樣，即便是一連串有連續性的速度，也並非將每一個Cut都以相同移動距離拍攝就好。不同的角度與取景會使得必須移動的背景速度有所變化，拍攝對象的配置也會影響速度感。此外，作品是搞笑類型或劇情片，也會呈現迥然不同的速度感。

換句話說，速度取決於畫面整體的質與量，我們必須針對每一個部分進行測試攝影，再決定最後的速度。

不只如此，我們還要勇於去懷疑自己對於速度的判斷是否適切，而有必要去掌握其他的判斷基準，以追求普遍上來說「每個觀眾都能夠辨識的速度感」。

影像追求波濤起伏

影像是一種會動的東西，其本質便是追求變化。也因此，當我們能夠演出統一性之後，我們不只要為了描繪敘事上的趣味而演出變化，更要以戲劇性的方式來描繪。

此處所指的戲劇，與前面我們一直在提的劇情有點不同。戲劇原本就是一種有趣的東西，因此所謂「戲劇性」這個單字一般指的便是「特別有趣的内容」。

也因此，這本書基於技術論在下一個階段要探討的目標，便是「破壞經過統一的畫像，以追求波濤起伏」。

上一章我們已經提過，倘若是一部無趣的故事，只要將整部作品的方向性統一為從右（上手）流至左（下手）來加以描繪，就能夠使得觀眾感覺時間較短，抑或像CM一樣將每個Cut以相反方向來連接，藉著持續維持對立的視覺印象，使得觀眾感覺時間較長。

我們只要找出能夠利用此種影像性能來述說的「故事」以及其「創意」，然後以波濤起伏的方式建構就可以了。

敵對的人物A與B互相瞪視的狀況下，倘若是個別Cut，當A面向左方時，B就要面向右方。至於相愛的A與B，也可以同樣採用左右相反方向的表現手法。其原因在於雙方是不同個體，因此，兩者距離是近是遠，將會展現出戲劇性的關係性。

關於愛或不愛，在故事上可說是一種「對立」。兩者如果是「相愛」，就會成為一體同心，彼此距離也會因而縮短，進而消失。話雖如此，雙方為了更激烈對罵甚至是互相毆打，也必須要互相接近，所以可說這便是所謂的愛恨難分。

這一類的關係性，將會引導出後續的劇情，所以我們想要創造出波濤起伏的故事，就必須找出得以堪用的創意。

然後，當我們要描繪劇本中所揭示的戲劇性發展（變化！），就會藉著變換位於相同場所、相同時間經過中（舞臺），每個拍攝對象之空間相關性（遠近、方向性等），在描寫個性的同時也發展劇情。不過，重要的地方並非細節產部分，而是在於「順應故事結構來進行描繪」。

雖然我們也能夠以拍攝對象的演技為重點，使用近似舞臺劇的手法來表現，不過考量到我們是使用影像呈現這一點，我認為還是應該搭配鏡頭運作會比較好。

另外，切換至另一個Cut，也是一種「變化」的方法。正是這一種變化使得故事上的趣味加倍，並且發酵故事創意構想，使得劇情本身變得波濤起伏。因為，變化的背後可說蘊含了虛構世界的另一個新境界。

有些短絡的影像派人士會認為，「單憑影像上的變化」便能夠應付整部作品。但真正意義的變化——也就是波濤起伏的故事，其內涵必須能夠歸結於「劇情」本身之中才行。這一點，請大家務必謹記在心。

拍攝真人電影時，由於虛構背景或角色與現實的差異能夠十分明確呈現，因此想要描寫變化可說簡單許多。反過來說，真人電影正因為以平常觀眾熟悉的光景作為舞臺，或將當代的流行納為表現手法，因此也不難看見有許多粗製濫造的Cut，無法描繪出順應劇情的變化。

至於動畫，為了表現出角色的差異，因此如果不「精打細算」來描繪，便無法正確傳達給觀眾。因為，動畫哪怕是同一名動畫師負責，只要是手繪出來的圖畫，就是不可能每一張看來都完全相同，而會發生「一瞬間無法辨別是同一角色」的狀況。

正因如此，動畫在發展變化與連續性的層面上，實際上可說比起真人電影更能夠正確去組織影像結構，安排「循序漸進式描繪變化」，也更致力於展開波濤起伏的故事。其背後精神便是「動畫就是一種無中生有、化不可能為可能的的手法」。

Cut切換也是一種動作

我們已在前項提到，Cut的切換本身也是一種變化，所以也是一種動作。

變化＝某些人事物動作

動作＝進行變化

不過，當Cut切換時，畫面整體也會一口氣完全變動，因此在影像上屬於一種非常極端的「變化＝動作」。

以我個人來說，每當我看到Cut以粗糙方式連接時，總感覺彷彿聽見兩種堅硬物體互相碰撞的刺耳聲一樣，令人渾身不舒服。

說得極端一點，假設演技起始於Cut的開始瞬間，那麼該演技看上去將不像是「正在發生」，而會帶有「已經發生」的過去式意義。所謂的Cut切換，也能夠描繪如此極端的變化。

正是因為如此，如果我們想要從Cut開頭就表現出「該演技正在發生」的現在進行式，我們就必須處理得讓觀眾能夠看見「正在開始的意義」才行。

想要達成此目的的方法，除了正確描寫演技以外，還要利用影像本身的緩急（韻律）等來加以表現。倘若無法正確實行，我們就等於僅是一味描寫「已經發生」的過去式，因而打亂影像的敘事脈絡。

此外，當一個Cut內並未包含能夠連結至下一個Cut的動作時，那麼此種「Cut連結（Cut的切換）」在視覺印象上，將會帶給觀眾一種生硬而不順暢的感覺。

這樣的Cut轉換在視覺印象上，便有如前一個Cut朝著影像的中心關閉，或反過來朝著中心開啓，然後下一個Cut再填補上來的強烈感覺。也因此，基本上看起來只會像是「Cut強行切換」。

當我們能夠透過視覺來正確知覺此感受，不但可以提升我們在進行影像剪輯的感性（敏銳度），同時也能夠理解「影像剪輯的重要性」。

動接指的並非武打場面

連接兩個動作的手法，稱為動接（action cut，在分鏡上縮寫為A. C.），指的是「將動態本身連接在一起」。

這與一般連接表演內容，帶有完全不同的意義。

連接表演內容的狀況中，等於是想要連接演技的呼吸，因此我們可以將之連接為帶有「餘韻」，或反過來連接為不帶「餘韻」的模樣。

這一種連接手法，目的便是為了在影像上創作出戲劇性發展。

然而，動接手法的連接，只是單純將兩個動態本身連接在一起，而非聚焦於戲劇性發展或演技的一種連接方法。

這一種手法的拍攝對象甚至不需要是相同物體，而只是單純將前後Cut的動態連接在一起，以用來強調影像脈絡本身的同一性。

這看似是一種十分原理性的想法，不過這種連接方法裡頭，完全不包含任何戲劇性結構。

話雖如此，我們為了強調戲劇上的同一性，只要將前後Cut的動態（表演）本身連接在一起，就會成為動接。

此時，若兩個Cut動態的速度相同，其連接便會看來相當自然，看起來有如同一個事物。依照情況而異，甚至有可能連接得讓觀眾完全看不出來其實是連接了兩個不同的Cut。

藉著這個手法，我們能夠將「同一性＝連續感＝一連串」的感覺強調給觀眾。

也就是說，所謂的動接並非只是為了呈現冒險或戰鬥場景的方式，也不是只為了連接冒險或戰鬥Cut的剪輯技法。

藉著剪輯來匯整節奏與韻律

即便是連續播放靜止畫的Cut，只要不斷切換，就等於是讓觀眾在視覺上意識到變化，因此同樣屬於動作的一部分。

不過，同樣是靜止畫，由於每張畫的質感、質量都不同，因此「可以呈現給觀眾的秒數」也有所差異。

也就是說，Cut自身會要求一定的秒數，因此演出家不能只憑自己的一時之念或想法，擅自決定Cut應有的長度。

當然，更不用說到了剪輯的階段時，一切的時間劃分全都必須依憑Cut的內容來定奪。若我們想要將整部作品匯整於決定好的長度，就只能與Cut進行商量了。

當我們得以剪輯出適合Cut質感的長度時，作品的基本節奏與韻律就會自動產生。

Cut的連結方式本身所造成的影像變化（動態），在支配節奏與韻律上占了

相當的比重。

此外，若我們將原本連接起來較長的Cut，藉由剪輯而壓縮得較短，Cut之間將會發生影像力學上的互相作用，進而使得作品整體的質感提升。但反過來說，如果壓縮得過短，又會使得質感產生混亂，作品的氣氛也會因此變得狹隘。

影像剪輯的工作，便在於把上述質感的變化導引至原本想要的目標。

不過，是否能夠導引出正確的剪輯工作，終究還是決定於製作出來的Cut，因此我們並非將一切工作都丟給剪輯部門就夠了。

電視動畫之中常見到只由不動的畫面所構成之會話場景等，但只要我們能夠在臺詞結構上考量到影像節奏與韻律的話，光憑臺詞也能夠創造出作品一定的質感。

不過，這種狀況下，我們就得將劇本的結構、臺詞，與影像展開並行來重新組織結構，也就是說在分鏡的階段修改結構與臺詞。

無法辦到這點的分鏡師或演出家，乍看之下好像是尊重劇本，其實只是無力修改而直接將劇本影像化，所以往往會創造出冗長散漫的內容。

以分鏡克服惡劣條件

真人電影在遇到演員拙劣、佈景差勁，甚至連拍攝時間都短缺的狀況時，就只能以影像上的結構來展現電影。

此狀況下，我們要在分鏡的階段徹底建構充實的劇情結構。如此一來，我們便能以相當的精準度提升作品的水準。

不過，不書寫分鏡、也沒有文藝素養的導演，並無法進行此種作業。

事實上，真人電影的現場傾向於不認同在分鏡階段修改劇本，因而往往會忽略以影像找出解決方法。

然而，這種心態只是一種輕率的工作態度。我們應該要進行分鏡作業來重新建構劇情，並且追加進一步的趣味性於影像之上。

目前的真人電影由於數位作業的要素愈來愈多，部分採用分鏡作業的狀況也比以前多了許多，所以我們只需要將該分鏡作業程序擴展至整篇作品就行。光

是憑一個人的紙上作業，就可以使得作品的水準提高，也因此可說絕對是有利無弊。

有些編劇會拒絕自己的劇本遭到分鏡修改，我認為這種人應該去寫小說，不然就是自己跳下來畫分鏡。唯有透過分鏡作業，編劇才能夠真正瞭解到「劇本並不需要一切文藝性的裝飾」。

我這麼說或許會有人感到不滿，以為我不認同劇本，但事實並非如此。劇本作為作品整體計劃的第一階段，本來就是絕對必要的存在，否則我們將連分鏡也無法下筆。再者，我們必須透過劇本才能找出應當遵循的部分何在。就連寫出上述內容的我，也曾經對分鏡師與演出家下達指令，要求務必按照劇本內容來描繪分鏡。

作品的速度感

既然動作的方向性及遠近感裡頭包含了影像的原則，那麼速度感也應該蘊含有原則才是。

不過，該速度與當時拍攝對象的關係是否正確並不重要。重點在於，該速度作為故事的影像來說是否正確。

速度感與真實與否，一點關係也沒有。

所謂的「Cut長度」雖牽涉至時間的問題，但由於時間的長短也包含了速度感在裡頭，因此可說與故事的敘事方法有著難割難捨的關連性。

速度感是時間的節奏，同時也會隨著韻律所產生，因此若我們能夠鍛鍊自己足以憑著直覺就瞭解節奏與韻律所產生的變化，那麼將可以創造出適合作品整體的速度感。

這一點，又與Cut內容本身有所關聯。

有些人對於Cut長度是如此判斷：「臺詞很長，所以只好安排長一點的時間」、「裡頭描寫的東西太過縝密，造成Cut變得太長」。這種程度的製作者，將無法學習到對於影像的判斷能力。

即便是長臺詞，只要進行適合的影像處理，就不會令人感覺冗長。

舉例來說，一個過短的Cut，我們並不能直接將之製作成一個短到令人看不

清內容的Cut，而是要講究影像性手法、戲劇性手法，使之成為「看得清楚的短Cut」。

具體來說，倘若是較短的主要動作，那麼我們只要藉著在前後「追加起始的動作」以陪襯主要動作，便可達到想要的效果。

以我個人來說，由於我喜歡思考「起始的動作」，因此總是指示工作人員在「Cut開頭」的作畫採用「看似多餘卻非多餘之動作」。

如此一來，不但能夠克服Cut過短的弊病，也能夠使得Cut連接看來更順暢。此外，Cut結尾就算有多餘之處，藉著加入看上去不像多餘的動作，也能夠更順暢連結至下一個Cut。

不過，我們為了要意識節奏並帶出韻律感，即便我們針對每個Cut進行添加或整理，有時還是依然無法獲得故事上所必要的一定速度感。

這種問題發生於下述狀況：當我們將一定長度的作品，硬是在時間上進行壓縮時，該作業本身便會造成另一種節奏感與韻律感產生，而我們也必須依循新產生的節奏，重新檢討整體的內容。

遇到這種情況，為了將作業中產生的第二階段之節奏重新妥善運用在作品整體，我們就只能重頭開始檢視，以調整作品整體節奏與韻律的均衡。

這雖然是一個麻煩又辛苦的工作，不過卻也是一種經常發生的事態。我們必須不怕麻煩，一再重頭觀看並且加以修正，再進行最終版本的作業，思考並調整作品整體的均衡。

若是電視劇或動畫，我們還會遇到一個必須匯整於固定時間長度的限制，因此在我的記憶中，能夠真的做到完美或令工作人員滿意的作品，可說是寥寥無幾。

順便一提，雖然「拉長作品長度比較簡單」並非事實，但是「必須將作品縮短」搞不好更為困難。

Cut開頭不要等待

當A Cut與B Cut連接在一起，而且在作品上為連續的內容時，我們就必須

將之表現為「一連串的动作」、「一連串的時間」，因此在Cut開頭處並不會有「等待瞬間」的演技。這雖然看似理所當然，卻是一個往往無法解決的問題。

在分鏡表上，由於我們在由上往下解讀圖畫的同時，很容易忘記要以影像中表現的時間來閱讀，因此在作畫的階段中，往往會從該Cut開始處的表演（固定姿勢）開始，結果卻看漏了「連接要素」。

此外，在製作成影像的狀況下，由於沒有足夠時間（留白）觀看Cut的開頭，因此有不少工作人員會認為需要「讓觀眾觀看的留白」，並為了讓觀眾能夠好好觀看到Cut開頭，因而加入「等待Cut開頭的留白」。

這一種想法多見於進入視覺化社會之後的工作人員，很明顯是受到過度閱讀漫畫的影響。鑽研過電影的年輕人身上，則看不到這種傾向。

更惱人的原因，就在於動畫師太過習慣在Cut開頭以自己好畫的姿勢或角度來進行作畫。這種畫法將會形成「決定性姿勢（譯註：意指常見於動漫畫中，為展示帥氣或約定俗成的某些特定姿勢。）」，想要從此姿勢開始動起來，將會花費多餘時間而形成「表演的停頓」。

「決定性姿勢」是一種安定而不含動態的固定姿勢，因此想要動起來將必須花費多餘的時間。縱然最後可能只是多個四分之一秒，但就結果來說，仍然等於造成了多餘的「空白」留在畫面之上。

當我們造成空白產生，在剪輯階段就必須將該部分剪掉，使得好不容易製作的好幾張動畫就這麼白白被捨棄。就結果來說，等於是進行了無謂作業。

正因為如此，我們只要從动作的途中開始作畫，就能順利解決問題。可惜的是，能夠辦到這點的動畫師或演出家寥寥可數。

只要意識與前一個Cut的連結，應該就能夠掌握前一個Cut之表演，並以「承接其後續」之中途內容來進行作畫或設計演技。然而，真正學習到這種「接續感」的工作人員，卻是少而又少。

至於真人電影的演技，由於大多是從靜止演技開始進入表演，因此一般都是機械性地將開頭的多餘部分剪掉。

被孤立出來的Cut

這一項與前項屬於同質性問題，不過出現的形式卻更為麻煩，也就是「游離於前後脈絡之外而孤立出來的Cut」。這個問題導因由對於「蒙太奇理論」（下一章將提到）之一知半解，可說是個相當麻煩的狀況。

也就是說，我們雖然自認演出時依循蒙太奇理論，以為將Cut層層累積就能夠達成一連串的戲劇性表現，然而有時候卻會遭遇一種狀況，那就是單一Cut在視覺上看來像是孤立出來，因而打亂了劇情發展。

即便是構圖或角度的基本都沒有問題的Cut，有時候也會因為該Cut在視覺上過於安定，因而被觀眾看作是個別存在的Cut。這是由於Cut的「架構」過於穩定，使得「Cut預定呈現的內容」因而完全暴露於觀眾眼下。以這點來看，此問題與一個Cut帶有決定性姿勢性質的構圖，可說擁有某些同質性。

碰上此類Cut，無論我們怎麼樣試著去連接，都會看起來自前後獨立出來，而其原因就在於「Cut只要不斷累積就行」的想法以及「Cut刻意雕琢過度」的狀況。

舉例來說，假設我們有兩個Cut，分別是「斬斷他人手腕的Cut」以及隨後「被斬斷之手腕落地的Cut」。當我們以「手腕被斬斷落地的Cut」之特寫視角，用來單純捕捉「手腕落地」的動作時，該Cut看起來便會像是孤立出來。

這並非因為手腕不是真的所以看起來很假，而是假使我們拍攝了「手腕落地」作為動態的Cut，該部分就是會自然孤立出來。

為了要消除這種獨立的感覺，真人電影會在Cut的開頭及結尾拍攝一些「較鬆散」（loose）的動作，再於剪輯階段努力湊合。至於動畫，由於只有「落地」的動作並無法帶出「連接感」，因此會採用與前一個Cut合為同一個Cut等方法來解決問題。

過去有許多導演過度遵從蒙太奇理論式的累積Cut手法，因此經常造成此類問題產生。

入框與出框的空白

在一個只有景色的畫面中，拍攝對象入鏡的入框（frame in）以及相反的出

框（frame out）時應該如何抓準時機，我想或許是一個永遠困擾工作人員的麻煩課題。

畢竟，在拍攝對象來到畫面正中央之前產生的多餘「空檔（空白）」，又或是拍攝對象離開畫面後的「空檔」究竟應該如何剪輯處理，總是令人頭痛不已。

所謂的入框，便是指拍攝對象進入鏡頭的景框之內。正因為如此，有些工作人員誤以為入框就是必須讓一個拍攝對象，從完全沒有照到拍攝對象的畫格（影格）起始，而進入至景框之內。不過，這個想法是不正確的。

這一種「空檔」就像是攝影機正在等著拍攝對象入鏡，而會使得觀眾意識到攝影機的存在。最重要的是，不必要的「空檔」將會扼殺Cut的連續性。

有些人或許會認為，太過快速的入框不好，所以要稍微安排一點留白。然而，觀眾明明在前一個Cut還看到的拍攝對象，現在卻必須等待其進入景框，會因此打斷故事的敘述，成為一個純粹展示景象的Cut。

以我個人為例，我在早期曾經有一段時期，也認為Cut開頭應該稍微等一下，因此將24分之3——也就是8分之1的「空檔」中的1個畫格抽掉，而製作成「2個畫格分的留白」。由於電視動畫可以使用的張數有嚴格限制，因此無法畫出太悠閒的演技。為了不要使得整個故事步調顯得過於性急，我以為這個「留白」是有必要的。

也就是所謂的「為了讓觀眾欣賞的留白」。

然而，當我逐漸培養出觀察力之後，就開始覺得等待拍攝對象來到中央的等待時間，實在令人難熬。

如果是想要讓拍攝對象緩慢進來，那麼只要透過在Cut開頭就照到拍攝對象，便可達成相同效果。此時，我們只要在安排拍攝對象進行和緩演技的同時，做出走向中央之演技就可以，不過由於動畫對於張數是錙銖必較，所以沒有辦法如此寬裕。

為此，我想到了一個方法，那就是先在景框接近中央處安排一個可以隱藏拍攝對象的物體，然後再使拍攝對象從後方出來。如此一來，拍攝對象移動到畫面中央的距離便可以縮短許多，就算不花上張數也能畫出和緩的動作。

觀眾在Cut變換的瞬間，一定都是將視線擺在畫面（景框）的正中央，因此倘若我們能夠在視線集中之處展現表演，觀眾將會持續期待後續的劇情進行。

大家以大銀幕觀看電影時，想必都有過一個相同經驗：在Cut變換的瞬間，我們經常會不自覺花了一點時間，找尋拍攝對象究竟身在何處。

觀眾在一開始都會從畫面的正中央找尋拍攝對象，接著才會將視線移向四角以找尋拍攝對象。為了不勞煩觀眾，我們必須應用影像的原則，解決入框的問題。這種方法，或許也能稱為是一個原則也說不定。

當我們做出了特異的構圖時，必須在Cut開頭預想觀眾「找尋拍攝對象的時間」，然後設法將該時間反應於影像之上。不過，比起此種作法，順著前一個Cut的脈絡，先行預想當觀眾在觀看下一個Cut時其視線會移往何處，然後將拍攝對象放置於該處，可說是一種更好的解決方法。

換句話說，觀眾會以雙眼來追逐動作，所以我們要製作並且剪輯出Cut，使得拍攝對象來到觀眾視線移動後的位置。

這個目標只要用心去做，我們甚至光靠剪輯作業便能達成。

不孤立景色的Cut

展示景色的Cut，是一種相當明確獨立出來的內容。也因此，一般都不會使之成為單獨的一個Cut。

這個事實，其實告訴了我們另一個重要的演出基本原則。

這個原則便是：「每個Cut都有所不同，所以只要Cut切換，我們想要做什麼內容都可以」這種想法，「必須絕對避免」。

因為，Cut是依循故事所連結下去，因此「醫院」、「警察局」或「富士山」等Cut，也不可能是毫無意義就被安排插入劇中。

那麼，被插入的意義為何？

其理由將會以情節發展來揭示給觀眾知道，因此我們應該安排帶有意義的時間長度以展示其內容。不過，想要在劇情上好好運用，其實並不是一個容易的問題。

影像作品是一種使用諸多Cut來加以表現的媒體，因此我們必須抱持一個覺悟，那就是排列各種意象將會使得表現成立，並以「因為劇情上必要，所以必須加入」的感覺，將各種Cut例如「監獄入口」、「廉價旅館」、「潛水艇」等插入劇中。

這一類的Cut，大家或許會覺得在影像力學上並沒有發生作用。然而，小津安二郎便是少數極為巧妙使用此手法，並獲得成功的導演之一。

只要我們能掌握作品整體的節奏與韻律，那麼即便是辦公室、火車上頭或旅館走廊，一切都將能夠自然存在於「故事中某個需要之處」。

這些內容並非單純陳列出作者的腦中意象，而是基於「一切Cut都應為了故事而犧牲奉獻」的意義所存在。

這便是影像最終極的要項。

全黑會扼殺動作

近來，動畫業界之中俗稱的「全黑畫格」，愈來愈常被使用在Cut動作的途中。

不只如此，當真人電影愈來愈仰賴數位技術後，真人電影也更常看見全黑的手法了。

除了塗黑，還有另一種相反的「全白畫格」。

想要全黑時，我們會將攝影機的光圈縮到最小，使之什麼都照不到，或是拍攝黑紙等。至於全白，則是直接拍攝亮光或白色的物體。

我們這一輩在看電影的那個時代，這種手法尚未被使用於電影之中。

畢竟，我們那時只思考應該如何將拍攝下來的人事物展現給觀眾看，因此這種使用什麼也沒拍到之畫格的手法，在我們看來簡直是一種浪費與奢侈。

不只如此，全黑全白是一種過度強烈的視覺刺激，因此我們總覺得會進入該種狀態的瞬間，大概只有整部作品結束的時候而已。

全黑或全白的畫格，等於整體畫面四面八方都完全是相同模樣，因此不會傾向景框的任何一個方向（沒有方向性＝使人感覺不到動作＝缺乏指向性）。使用了此種畫格的影像力學處理，其刺激程度可說和「PAKAPAKA（閃爍效果）」不分軒輊。

此外，該視覺效果本身只會在實際的時間（觀眾觀賞的時間）喚起刺激，與本書所說的影像力學性質並不相同，因此在意義上只能夠作為「完結」或「飽和」來加以使用。

這種手法之所以近年來被頻繁使用的理由，可說非常簡單。

低劣的演出家受到自己的慾望所操使，想讓畫面展開更明確、想看得更明確，因而做出了此種「唬人」的手法。

另外，動畫由於受到預算上的制約，不能花費太多張數來作畫，又或是必須仰賴連動作（表演）的「補間」（中割）都畫不好的工作人員進行製作，這一類惡劣的狀況，也會導致這種手法被加以使用。

因為，只要在一瞬間給予令人目眩的刺激，就一定能夠引人注目，因此就算畫面不怎麼紮實，只要畫一些容易描繪的決定性姿勢，便能夠看起來像是動得若有其事。

這一種手法終究只是虛張聲勢，製作出來的畫面是死的，因此我們必須深思熟慮，不要隨使用在主流作品之上。

主觀鏡頭、客觀鏡頭

這裡提到的鏡頭，指的其實便是攝影機的位置。

若以動畫來說，則請想像是針對已準備作畫之取景或視角所必須決定的構圖。

該視點是分鏡師、演出家或導演的視線，也是由創作者之意志所決定的視點。當然，裡頭也包含了運鏡。

當我們決定了攝影機位置的瞬間，將會產生所謂的「攝影機之意志」。

大家聽起來，或許以為這是一個跳脫的比喻手法。確實，攝影機本身不可能有自我意志，如何決定攝影機的位置，終究取決於攝影師或導演的意志。然而，影像由於是透過攝影機所拍下，因此其內容看起來，就會像是藉由攝影機鏡頭這隻眼睛所目擊並拍下的模樣。

這一種感覺之於動畫也是相同。無論是導演或是動畫師，都無法控制攝影出來的所有一切。

其理由很簡單，比方說曝光就是一個好例子，關於動畫之中移動的背景與角色呈現出的最終構圖，在真正攝影之前，就連導演也無法完全掌握。

真人電影也一樣，我們必須要接納佈景、外景現場的狀況以及演員等各種

條件來拍攝，因此不可能一切都如導演所意，而攝影師也只能就現有的素材來拍攝，因此無法掌控一切。

不只如此，倘若拍攝下來的畫面呈現出的效果比預想還要好，導演和動畫師就會拍手叫好。若是不如預期，大家則會反過來開始互推責任。

攝影機的鏡頭本身帶有一種客觀拍攝影像的性質，因此拍攝下來的影像，無論如何都會帶給觀看者一種「客觀性主觀介入」的感覺。

有人或許以為，數位製作的一切都是依憑人為意識所創作出來，因此不會發生這個問題，然而這種想法也不正確。

每種使用的軟體都有各自的特性，而且需要處理的項目可說多得嚇人，因此我們最終還是必須覺悟到「結果終究左右於製作出來的畫像」。想要獲得百分之百滿意的成果是不可能的。

此項的主要論述，將自上述前提開始說明。

影像作品雖然都是透過攝影機所製作出來，不過仍然存在「鏡頭主觀性強烈者」、「明顯反映導演主觀的鏡頭拍攝」、「角色主觀」、「客觀鏡頭」等說法。以數位創作而言，則是指製作出來的畫像。

這些透過拍攝所得到的Cut（畫像），會因為其結構差異的不同，因而使得場景的整體脈絡自然產生主觀或是客觀的「意義」。

而問題便是發生自此。

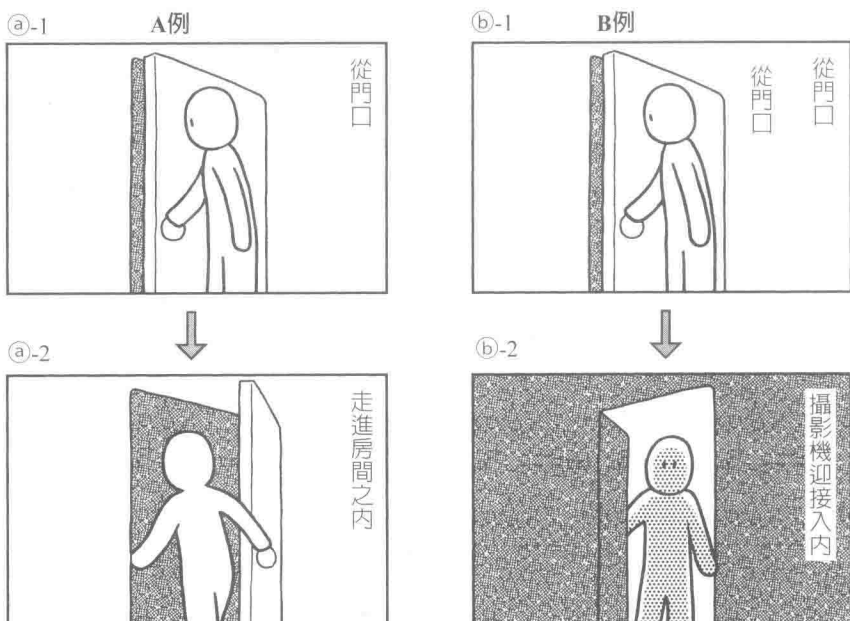
當某個場景整體的脈絡呈現客觀狀態時，倘若我們無視於整體脈絡而隨意插入依自己所好拍下的Cut，整體脈絡便有可能出現破綻。麻煩的是，這個問題即便我們時時留心，卻依然有可能發生。

理由在於，縱然我們有描繪分鏡，但由於每一個Cut都是分開進行演出，因此若不是抱有相當強的信念，將很難維持整體的統一感。

真人電影之中，若我們是在拍片現場切Cut，就會受到現場的制約擺佈，因而沒有工夫去思考場景的脈絡，進而拍下缺乏連續感的Cut，等到必須將之全部整理在一起（剪輯）時，才注意到「脈絡上的不統一」。

這對於數位製作也是相同，畫像解析度之性格差異，可說是一個有待解決的問題。

也就是說，實質上的制約也會造成我們演出每個場景上之統一感的困難。



這一類的問題，我們可以藉著如何描寫門口與房間內的關係，也就是下述例子來加以想像。

A例之中，攝影機從門外拍攝角色（演員）的表演，然後隨著演員開門，攝影機也一起跟進去門後。從a-1到a-2是一個單獨的Cut。

這一個攝影機的視線究竟是導演的主觀抑或客觀描寫，必須視前後Cut的排列才能知道，此處我們並不探討這個問題。

B例之中的b-1，先有打開門之動作的Cut，然後到了b-2再切換Cut，由攝影機拍攝打開房門進入的角色（演員）。

我們假設B的例子當中，動接的剪輯十分完美，一點缺失也沒有。

然而，此處的B狀況有一個值得我們思考的問題。

這個問題就在於，攝影機已經比角色（演員）搶先一步，進入了房門的另一端。請大家務必培養自身感性，思考為何這種狀況會有問題。

簡單來說，懸疑劇等類型，是一種持續以主觀來描寫以追求客觀事實的戲劇類型（戲劇結構），因此我們必須非常小心攝影機這種客觀的描寫，如果不能够以更為客觀的位置來進行描寫，那麼將會像B例的Cut展開一樣，其影像結構將

減弱戲劇上的效果。

因為，攝影機已經比演員搶先一步進入「另一端」，那麼就表示攝影機或許已經先在「另一端」看見了某種戲劇上重要的事物。

反過來說，攝影機就算搶先進入，既然攝影機已經安全進入裡頭拍攝演員走進來的畫面，那麼觀眾或許會預測，說不定「另一端」根本沒有什麼在劇情上重要的事物。

這個問題就是導因於攝影機這一種客觀的存在，已經在不知不覺間說明了劇中的狀況。

至於數位創作，則請大家瞭解，當觀眾思考b-1的畫像是使用在何種時機點的瞬間，就等於是觀眾察覺到了攝影機的存在。

我希望大家都能注意到，透過攝影機的存在，除了提示故事在敘事上的客觀性之外，更可能在無意識間描寫出某些訊息。

也因此，此處說明並非要求大家直接採用A，而是希望各位在製作Cut時能夠發揮感性，判別究竟何種方式呈現才適合當時的劇情結構。

真人電影之中，有時候會因為不想造成這一類的破綻，結果促使一連串的內容皆以單一的攝影機位置來拍攝。

此種狀況則會發生另一個問題，那就是拍下的內容在影像上有效與否，其實有待商榷。

至於動畫，由於內容經常淪於無趣Cut的羅列（最典型的便是濫發兼用Cut），因此想法必須隨時保持彈性而懂得變通才行。

一般來說，每一個場景應該都會貫徹同一個演出方針，然而在現實上卻常發生差錯。原本以近於A角色主觀所構成的場景，卻會因為想要拍更有看頭的畫像，因而採用了客觀的Cut，造成了「不同脈絡混雜進來」。

事實上，「就算忽視了統一感，但是Cut排列看起來很棒」一類妥協的結果，在實務上的確受到一定認可。

我們會感覺到Cut展開過於強硬的狀況，大都是因為無視於主觀與客觀視覺印象所造成的問題。有時候，我們也得體驗一下受到攝影機本身意志牽引而拍下影像的感覺，然而這種感觸終究只是可遇不可求。

想要讓分鏡師、導演或演出家瞭解這一類問題，只能仰賴他們累積縝密執行剪輯的經驗。至於剪輯人員，則希望他們能夠持續保有如此水準的感性。

在好萊塢的主流方式之中，由於剪輯與導演、演出完全是不同職責，因此演出家並沒有辦法透過剪輯作業來加以學習。剪輯人員也一樣，因為只能在被賦予的Cut上一決勝負，因此總會想要在該制約中發揮自己獨到的個性。正因為如此，現實上總是很難指出如何從綜合性觀點來創作Cut（畫像）。

回想與夢境

一般我們對於回想場景的慣例用法，便是直接流用（兼用）之前使用過的Cut。

由於作夢的本人——也就是我們自己，一定有過一種經驗，那就是自己有時在自己的夢境之影像中擔綱演出。這也讓大家以為，即便「流用以前的Cut」也沒有關係。

然而，回想與夢境基本上是主觀的影像，所以我們必須針對「哪些Cut即便當事人在場也無所謂」，「如果不行的話，原因又在哪兒？」這幾點反覆思考。

就現實面來說，雖然有時候確實為了能夠讓觀眾容易理解，因而必須流用相同Cut的需要，不過此時我們仍必須嚴謹探究，究竟是客觀式描寫還是主觀式描寫才好，並且思索是否有製作並追加新Cut的需要。

鏡頭上的水珠

我們在此針對鏡頭的問題，舉一個頗為有趣的觀點。

我們有時在欣賞電影時，會看到畫面因為鏡頭或濾鏡沾上雨滴或水珠而髒污的模樣。問題便在於這些電影覺得這是不得已的事，因而不經思考便採用了這些畫面。

這種狀況會發生在當攝影機從水面上進入水中，抑或位於煙霧裊裊的地方。

在真人電影中，這可說是一種理所當然的現象，然而如果我們允許這一類沾染在鏡頭上的水珠或霧氣，就等於是「表現出原不應存在劇中之攝影機的存在」。

由於在我們以視覺所知覺到的創作世界中，理應不存在著拍攝的攝影機，因

此我們不應該允許畫面上任何出現反映攝影機存在的現象。

有些不負責任的創作者會說：「在雨天拍攝，當然會沾染上雨珠」。然而，在以影像呈現的創作世界之中，那是一種不應存在的現象，因此我們就是不應該拍出雨滴。

從上述觀點進一步探討，對於過度意識攝影機存在的運鏡手法，比方說以手持攝影機拍出的影像究竟是好是壞，我們或許也有詳加留意的必要。

這個主題由於包含許多複雜的內容，所以我在此便不多談，不過請大家留意一點，那就是過度快速的影像，只會顯示出攝影機的神經質。

動畫難以帶出臨場感

動畫與質感近似動畫的數位畫像，由於畫面上的所有一切都必須從白紙開始創作，因此想要帶出畫面上的臨場感，必須利用動作的速度、方向性等實質性要素來進行創作。也因為這個因素，動畫與數位製作的影像結構，比起真人電影可說必須更為嚴謹。

這也是為何分鏡是一項必須作業的原因之一。

數位主流的作品之中，由於會大量使用弧鏡（arc）等手法而較少分割Cut，因此可以說在影像上的問題會較動畫來得少一些。

儘管如此，我們仍然必須考量到各種問題，例如在前項所提到令觀眾意識到運鏡的作法，究竟是否可以增加或反過來削減戲劇效果。因此，我們並不能就說數位的作業一定比較簡單。

真人電影之所以比較不會顧及影像上的問題，是由於只要拍攝了真實物體，就能夠直接得到某種程度的臨場感。

不過，也有些現場意見認為事實上並非如此簡單。這種看法之所以正確，就在於整理真人電影的影像並不是一件易事。縱使我們只想描繪創作世界，然而真人電影的拍片過程，總是不免拍到其他多餘的人事物。

這裡提到的「多餘」，若以佈景來說，例如「粗製濫造的佈景」將會帶來多餘而不必要的意義，若以屋外攝影來說，例如天空白雲呈現不適合劇情的形狀，也會是另一個問題。

再以時代劇為例，比方說，演員腳邊的野草其實是江戶時代沒有的外來種，或者江戶時代東京的日照其實與現在有些差異（這個例子有點強人所難就是），仔細想來都可以是一個問題。更正經一點說，目前我們很熟悉的櫻花，其實是150年前才急速普及至全國的染井吉野種，本來時代劇中出現的櫻花，其實應該必須是山櫻種。這一類問題，全都是我們必須要意識到的。

就這點來說，畫面上看到失敗的化妝是一種多餘，假髮戴得不順也會是一種多餘。當然，這些問題真要論究起來，可說是多到令人頭痛。

不過，以影像力學的一般印象論來說，動畫的素材原本就是完全虛構的事物，因此要使用這些虛構素材將一個創造出來的世界予以視覺化之技法，可說比真人電影還要麻煩，必須擁有非常縝密的描繪藍圖才行。另一方面，如何利用影像力學來朦混某些部分，則也是一種必要的「強行手段」。

我們便是使用這些整理學以及原理上的技法，創造一個無中生有的世界，因此同時也要訓練自己，能夠在分鏡上能夠自然發揮出這種視覺印象的技法以及創作上的整理學。

我們必須同時擁有一絲不苟的態度、膽敢利用視覺印象錯覺的膽大，以及不顧一切先拍成作品的「先做再說」之精神，再加上毫不間斷思考如何去演出在數個Cut、數個場景，甚至是整篇的各個大小故事區塊之中，處理好單一Cut的感性以及細心，才能夠完成一部好作品。

個人性影片、宏觀性影片

我在此是以電影為中心來思考，所以寫作「影片」，不過指的其實便是影像作品。

關於這個主題，我只能概況性大致說明。電影一般來說，可以區分為「個人性」以及「宏觀性」兩種類別。

個人性影片＝專注在人物上的故事。僅憑藉聚焦於主要人物的描寫，便得以想像建構故事的世界觀，並且為作品劃下句號之氣氛的影像作品。

宏觀性影片＝必須宏觀說明世界觀，不只透過人物來說明故事世界的構造，

同時還設定了另一個敘事脈絡以描寫世界的故事。也可說是同時要求客觀性描寫世界的影像作品。

電影的機能本身，我們可以想作是略微偏向個人性影片。

原因在於，我們為了發展劇情而照出人物（拍攝對象），因此會將接近角色貼身感受的內容作為敘事脈絡來加以描寫。同時，攝影機在機能上，本來就擁有一種不得不靠近個別人物的性質。

正因為如此，透過攝影機所敘述的故事，基本上很適合個人性的故事。就此點來說，這或許也是情色片能夠興盛的原因之一。

另一方面，正如我們所知，電影在草創期是作為活動照片播放，同時還擁有全景性的機能，並因此延伸出作為商業表演的可能。這也是象徵電影性質的另一個面向。

之後，先人們憑著「電影可以拍出整個世界」的挑戰精神，開始拍攝起大長篇故事。事實上，正是這一連串挑戰確立了電影作為新興媒體的地位，而該時代也樹立了很多電影類型典範，例如冒險劇、世代之間的故事、戰爭電影，甚至是所謂的觀光電影等。

這個傾向到了圓景電影（cinerama）的巨大銀幕登場後更為強烈，甚至還有3D的全景電影（panorara）。

所謂宏觀性作品，我們雖然也可以想作便是指大長篇故事或大作，不過這一類的作品即便部分受到評價，例如某場面很壯觀、演員演得維妙維肖，但整體來說屬於成功的作品並不算太多。

近年來隨著奇幻類型的作品變多，目前即便是小品，依然有不少作品被要求「宏觀性的創作手法」。

此外，被分類為兒童電影的作品群中，也有許多作品被要求宏觀性創作，便是因為作品中包含了想要建構作品獨特世界觀的意圖。

這一類作品的創作方法之所以比個人性作品要來得難，原因就在於描繪人物、故事所使用的觀點，必須擁有極大的跳脫才行。

想要控制觀點，必須從劇本的階段便開始詳細檢討，因為劇本的結構將會直

接支配演出上的問題。

不過，想要看清此部分是一件很困難的事。

也因此，工作人員必須意識到的一點便是：一般來說，劇情片導演多半都只擅長兩者其中一種而已。

然而，現實上卻有很多例子，當一位導演只要拍出一部賣座作品，往往都會被招攬去拍攝下一部截然不同風格的作品，但卻因為無視於前作的個性而落得慘敗。為了製作者們的名譽，我在此避談具體例子，但對於這個問題，當事人絕對要有自覺並思考對應方法，才能夠加以應付。

至於想要找到宣稱自己兩種極端類型都能輕鬆應付的天才導演，恐怕說的比做的還要容易。

想要拍攝人物的導演，大多是個人性志向較強的類型。

相反的，傾向「宏觀性」的工作人員，則有可能因為對個人性的事物興趣微薄，因而在劇作（故事）上失敗。

想要掌握兩者之間的整合性，並不如我們想像起來那麼簡單。

也因此，當我們在執導擁有「宏觀外表」的作品時必須萬分注意，究竟要壓抑個人性的氣氛至何種程度以導入客觀的觀點，或是為了描寫世界觀而必須從劇本結構開始進行整理。

當然，我們理想上應該抱有志氣，在找尋自我價值之立足點的同時，大膽嘗試兼顧個人性與宏觀性。不過，是否能夠做到則又是另當別論。

麻煩的影像性力學作用

有些人會覺得自己的作品就是在自由的發想下創作最好，所以「原則就是用來忽視的」。這麼想也沒關係，然而，在「影像的原則」各條項目中所記載的內容，是一種近似五線譜上頭音符的閱讀方法，因此我們並不能違反這些基本事項。

所謂的演出，指的是將劇本所陳示的劇情，遵從人類的基本情感，進一步以創意（獨創性）來進行創作的行為。

演出行為之中，首先必須擁有戲劇性的演出技法。

同時，我們為了驅使影像，還需要掌握能夠利用影像力學的感性。

不只如此，動畫或數位製作由於使用冷冰冰的素材，因此在賦予角色生命造型上，不能僅透過選角就想了事，同時還要掌握「依憑縝密影像結構來決定」的要素。

近年來，這一種複雜性，不只因為漫畫與動畫的氾濫而不再受到重視，更因為現今世代對於使用數位技術加工影像可說毫無抵抗，因而進一步遭到忽略。

這一種傾向令人不禁擔憂，是否會形成否定擁有肉身之人類的風潮，抑或喚起厭惡在真實生活中與他人接觸的感覺。

一部公開發表的作品，必然會對社會造成某些影響。

作品只要賣座就是好的主張，就某種方面來說雖然正確，但若我們只遵從這一種想法，則也有危險的另一面。

關於表現的問題，有人會認為影像是一種娛樂，所以創作起來不必顧慮太多。然而，作為社會的一份子，我實在無法輕易認同此種說法。

影像媒體的有利之處，就在於由於許多複雜要素交融在一起，因此即便不擅長構思演技，也可以藉著影像處理來矇混過去，或是只要畫像與演技好，那麼影像處理差一點也依然能夠過關。

這樣的性質使得創作者之間的責任模糊化，進而產生一種同舟共濟的結構，使得工作人員即便在工作上虛應故事卻依然能夠相安無事。

至於與此狀況對極的問題，則是另一種不利的決定性要素，那就是「只要缺了創作上的任何一個要素，影像就無法誕生」。這可說是影像製作必須抱持的宿命。

分鏡主義

1925年的蒙太奇理論 / 上鏡頭與節奏理論 /

影像學的消失 / 高風險的電影業界 /

分鏡是影像製作的設計圖 / 黑澤明的演出窯變說 /

畫面的張力 / 分鏡並非差勁的漫畫代用品 /

以分鏡來閱讀現實時間 / 分鏡的實際 /

莫將桌上作業的習慣投射至畫面上頭 /

接受分鏡修訂劇本 / 劇本 / 分鏡作業 /

過去的歷史與現實 / 真人電影的狀況 /

分鏡師閱讀劇本的方法 / 劇本構造論 /

以角色來膨脹故事 /

狀況設定不是用說的——新手編劇常犯的錯誤—— /

作為演出家該注意的劇本事項 /

修正連結前後的感覺

1925年的蒙太奇理論

1895年，法國的盧米埃兄弟，開創了將電影售票放映的先例。不過，當時所謂的影像，只是一臺固定攝影機拍攝的黑白照片在畫面上活動，完全沒有切換Cut等手法。

然而，不到10年，喬治·梅里愛在1902年製作了一部片長9分、名為《月球旅行記》（A Trip to the Moon）的科幻電影。這部電影不僅使用了演員與佈景，而且還出現了場景轉換。被拍攝的人物在一瞬間變成其他事物，所謂的「視覺假像」已經被導入電影之中。

不只如此，片中還採用了縮小模型道具，就以電影來充分表現科幻成分的素材這一點，可說有先見之明。不過，在運鏡上，此部電影的攝影機鏡頭位置依然單純，只是一味拍攝整個舞臺全景，然後以中遠景的景框，隨時將好幾個人物同時收在鏡頭之中。

隔年的1903年，愛德溫·波特在電影《火車大劫案》（The Great Train Robbery）一片首創出特寫手法，並且採用了拍攝人物全身以外的畫面結構。

本片之前，似乎也有部分電影以模擬放大鏡的觀點而採用了特寫鏡頭，不過一般都公認《火車大劫案》是第一部展現出影像之戲劇性力學作用的作品。

到了1910年代，大衛·格里菲斯的《一個國家的誕生》（The Birth of a Nation, 1915年）、《忍無可忍》（Intolerance, 1916年）等電影中，開始出現了巨大的野外布景以及俯瞰的群眾場景。

順便一提，對於建築一座巨大高臺，再從上頭拍攝俯瞰場景的手法，日本電影界稱為「建構一個intole」，其名稱便是來自於上述《忍無可忍》的英文片名「Intolerance」。

另一方面，滑稽喜劇（Slapstick）方面的電影，則開發出縮時攝影的手法，徹底透究了影像的柔軟性。

不久後，無聲電影（默片）的經典之作終於問世。

謝爾蓋·愛森斯坦所拍攝的《波坦金戰艦》（Battleship Potemkin, 1925年），是一部將電影的影像力學以及電影的視覺語言等概念匯集在一起的集成作品，闡釋了電影應該以蒙太奇（剪輯）所構成的主張，並在片中實踐了該理

論。

同一個時期，貝拉·巴拉茲在其論文《視覺人類》中指出，電影是一種與既往藝術不同的獨特存在。

關於蒙太奇（montage，法文原意為構成、裝配）理論，電影評論家登川直樹進行了下述說明。

他將蒙太奇定義為「將認為觀眾想看的内容依照順序排列」，又提到「然而，只是單純排列連接每個内容，並不會產生趣味，因此還需要驅使省略、跳躍的技法」。

【《微電影、電影製作技法》「蒙太奇理論與想法」/ 玄光社 / 昭和 46 年出版】
上述定義雖然略嫌武斷，不過基本上大致說明了蒙太奇的性質。

在愛森斯坦之前，列夫·庫勒雪夫主張「考量到影像的組織性手法，可知道個別片段的Cut並不具價值，關鍵就在於如何將Cut連接排列組合的技術。換句話說，蒙太奇便是將手邊被賦予的素材，以一定秩序連接排列的技術」。他認為便是上述特性，使得電影獲得了獨特的性格。

上面提到的「一定秩序」，在俄國革命時代指稱的是對思想形態的闡釋，不過我們現在則可以理解為「故事性」。

承繼上述主張，費謝沃洛德·普多夫金認為「Cut就如同詩人口中之單字，所有的Cut組合在一起所構成的電影性現實，將賦予電影超越現實的表現力」，並在電影《母親》（Mother，1926年）之中加以實踐，將庫勒雪夫的蒙太奇理論由技術層面提升到了藝術理論的境界。

庫勒雪夫與普多夫金兩人之所以致力於Cut排列組合的方法，是基於他們十分重視連續性（continuity）的觀點。至於愛森斯坦，則在《電影辯證法》一書中採用另一種觀點，認為電影堪稱為一種知性表現，並舉出漢字的「口+犬=吠」作為例子，提倡影像的互相組合，將能夠使得影像產生更大的涵義。

也就是說，愛森斯坦認為Cut與Cut不只是單純連接在一起，更會透過相互衝突，然後產生出新的意義。

愛森斯坦生活的時代，無論是自然、社會以及思想，都被認為是基於一般運動定律、發展法則而運行，因此他指稱的辯證法，可說是一種基於發展性表現所成的手法。不過，這個理論發展到最後，也因此被批評為過於教條主義。

上面介紹的這些觀念，雖然奠基於古老的無聲電影時代，但由於影像終究是層層疊合（連續）而展現給觀眾的東西，因此我們應該將之理解為「能夠提供某種氣氛（感覺＝印象）」的手法。

瞭解這點之後，我們便能夠感受到影像將因此產生意義，並且藉著視覺印象造成某些潛在性的灌輸效果。運用這些手法，我們將可以將某些認知或概念深植觀眾心中。

我們經常聽見的「廣告效果」、「潛意識效果」，便是因為影像能夠產生某些意義並且帶給觀眾影響。若非如此，我們不可能會讓觀眾願意解開荷包掏出錢來進行消費。

愛森斯坦的蒙太奇理論在此之後，又發展成了稱為「吸引力蒙太奇」（montage of attraction）的理論，主張Cut與Cut的相互衝突，能夠喚起更大的意義與思想性，因而緊緊抓住觀眾。此理論不僅允許辯證法式的跳躍，甚至進一步主張Cut與Cut之間衝突所產生的刺激，將會昇華為「絃外之音的蒙太奇」，即便觀眾無法知覺，但是剪接仍然會帶來無形的影響，恰如音樂的諧音一般。愛森斯坦認為蒙太奇刺激我們的理性，使得電影因而提升至媲美哲學的意識層級，這個想法實在令人嘆為觀止。

上鏡頭與節奏理論

當蒙太奇理論在俄羅斯蓬勃發展的同一個時期，法國的導演兼評論家路易·德呂克從電影之中變動的畫像（影像）發現靈魂的躍動，因而主張重要的不是photographie（畫像、影像）本身，而是photogénique（上鏡頭性，或可稱作影像美）。

這個理論極端來說，就是比起演技好的演員，適合電影的演員更上相、更具備影像美，所以一部電影應該致力於拍攝此種匹配演員的Cut。

尚·艾普斯坦承接這個理論，進一步主張影像美僅存在於拍攝對象的動性與個性之中，而優秀的Cut便是旨在對於觀眾喚起精神上的價值（valeur morale）。

不只如此，我們還能夠藉著攝影機鏡頭來發現拍攝對象內在的影像美，「將生命感賦予給拍攝下來的影像」。根據評論家岡田真古的說法，這種理論「認為

攝影機可以將生命感賦予給鏡頭所拍下的對象，並且高度重視攝影機鏡頭所具備的此種超凡性格。」

【《電影講座第2卷》／三笠書房／昭和28年刊行】

這個理論發展到最後，形成一種追求影像表現的豐富性以及深度，同時主張影像得以表現出「超現實性」的理論。我作為影像創作者，可說對此理念十分感動。

不過，在影像結構上，上鏡頭理論並不如蒙太奇理論一般紮實，因此勒內·克萊爾與列翁·姆茜那克為了補強上鏡頭理論，因而構想出了節奏理論。

他們指出，「Cut的持續時間、揭示故事的內在性表現與客觀描寫兩者相衝突的節奏、鏡頭本身拍攝對象動態的節奏，以及隨著給予觀眾之印象強弱而喚起的節奏，這些各式各樣的節奏將主宰整體的影像表現。」

節奏理論認為，影像並不如蒙太奇理論所主張得如此唯物，而是一種更為接近視覺印象的造型媒體，「能夠在時間與空間上掌握各種節奏的合奏」。

岡田真吉將上述理論做出要約，做出了以下定義：「為了給予電影感動，不只追求影像上的美感，同時需要找出連接每一個場景之正確節奏。」

【同上書】

這些理論之所以問世，可說是前人對此種新媒體抱持敬畏之心，因為過度評價電影，而顯得有些誇大其辭。也因此，理論的引用就讓我們在此告一段落。

不過，對於已經過於習慣影像的現代人來說，這些理論可說是良藥苦口，對我們絕對有所助益。以藉由動畫實際體會到影像內涵的我個人來說，前人因為感受到影像力量而闡釋的這些道理，一直是讓我引以為戒的金玉良言。

影像學의消失

前面兩項所提及的理論，在默片轉型為有聲電影之前的時代，由於電影製作者大多擁有豐富學識，因而似乎在現場得到相當的認知。可惜的是，當聲音要素加入電影之後，由於電影的戲劇性格變強，這一些理論因而開始遭到遺忘。

當愈來愈多人將電影視為理所當然，就造成另一種觀念，認為只要拍出的影片能在電影院播放，無論怎麼拍都無所謂。這使得偏重戲劇性的傾向加重，而重視影像本身機能的風氣卻益加淡薄。

話雖如此，現今各種電影的類型，可說都是建構於這些早期對於影像的概念，因此請大家務必閱讀專門書籍，以掌握這些歷史（切莫寄望於網路知識）。

另一方面，早期的諸位巨匠由於歷經過默片時代，因此對於影像的特性仍然十分熟稔。

以日本為例，便是小津安二郎、溝口健二、黑澤明等人。

可惜，這一個世代的導演大多擁有很強的匠人性格，重視實務而不講究學理，因此沒有將他們所掌握的影像學傳授給後進世代。

雖說只要研究這些導演作品的影像手法，便能夠充實影像學的內涵，然而他們身邊的工作人員以及研究者，卻未曾嘗試將這些手法與知識有體系地記錄下來。或許，這只能說是日本文化風土所造成的惡習吧。

當一切技術論都墮落至「憑實務經驗上的直覺就行」、「電影就是如你所見」的田地，原則、影像學自然不可能獲得認知。

我認為，影像製作在現今的數位社會中已然大眾化，而這也導致了原理原則的意義逐漸消失。

不過，若是有志投身創作的年輕人，最少應該瞭解關於影像的基本特性（原理）。對影像的特性究竟是正確認知抑或似懂非懂，在實際運用上將有天壤之別。

也因此，為了要理解影像的機制（原理原則）並加以演出，我們就必須先以其設計圖（相當於製作影像的樂譜）——也就是分鏡圖、故事板來進行檢視。這可說是基礎中的基礎。

高風險的電影業界

分鏡圖的英文「continuity」最早是被翻譯成攝影臺本。從這一點我們可以得知，分鏡起初只是一種以文字記載的攝影程序備忘錄。我沒有實際在真人電影的工作現場待過，所以並不瞭解詳細情況。

不過，即便我們以文字訂下計劃，選擇了適合的拍攝地點，又建造佈景、決定角色，然而最終左右視覺表現的影像之排列方法，仍然只存在導演的腦海之中。因此，電影的整體形象終究還是必須依靠導演才能加以發揮。

話雖如此，哪怕導演對於每一個Cut是瞭若指掌，由於沒有具體呈現於外，

周圍的工作人員搞不好連個大致的完成模樣都無法想像。

有些導演雖然會繪製分鏡的草圖，不過終究止於部分場景，而沒有將整篇內容加以分鏡化。這麼一來，導演能夠仰賴的，就僅限於能夠於現場所能掌握的影像手法而已。

上一項所提及的諸位導演雖然獲得成功，但在瞬息萬變的拍片現場，倘若一味只想依賴個人手腕來解決問題，那麼我們也不難想像，為何電影界始終培育不出繼承實務的風氣了。

此外，電影業界曾在某個時期出現了一群高學歷導演。他們大量偏重文藝（劇本至上主義）、偏重戲劇，這也對於思考影像上造成了負面影響。

只要回顧電影史，我們便可以知道，過於文藝或戲劇性的藝術導向，只會導致過度刁鑽的劇情創作，並且使得影像力學遭到遺忘。

相反的，作為此種趨勢的反動，有一段時間也曾經興起所謂的影像至上主義。然而，這二者可說都是過於極端。

每一位擁有上述傾向的導演、並未擁有自己獨特影像手法的導演，又或是對自己想要表現之內容尚未明確掌握的演出家，無論自己畫的圖有多潦草，都應該描繪一本分鏡圖，呈現出整部片子的所有Cut。

有了分鏡，周邊工作人員便能進行具體準備，同時從影像敘事的角度來看，也能夠針對內容再次進行檢討，因而降低拍片現場必須承擔的風險。

劇本在下筆的同時，雖然也會顧及到一定的影像性，然而我們能在劇本階段得到的，頂多不過就是揭示出整體故事大致結構的內容。

此時，倘若我們有進行分鏡作業，檢視影像原型究竟是如何配列，那麼我們將能夠在分鏡階段，保留針對劇本進行修改的餘地。不幸的是，有些製作現場並不允許修訂已經定稿的劇本。

正因為如此，所以一部優秀的劇本卻被平庸的導演拍成一齣爛片的例子總是層出不窮。更不幸的是，一部劇本不可能同時被拍成二齣影像作品，因此能夠證明上述說法的機會，想必不管是過去或未來都不可能發生。

正由於影像製作處於如此狀況，所以周遭的相關人士長期下來也養出了一種習性，那就是事先不抱任何期待，只是默默等著試映會到來。因為只要沒有期待，那麼不管拍出來的電影有多糟糕，最多不過也就是苦笑三聲而已。

分鏡是影像製作的設計圖

分鏡是一種具體設想影像的素材。當我們進行分鏡作業時，比起僅以文字思考，針對「故事的結構、臺詞的適切與否（包含節奏感）或演技的呈現」等部分，將能夠更明確瞭解「在影像層面該如何處理」的問題點。

只要經過檢視，我們必然會找到許多因為順應影像力學而需要改變的部分，並且有必要針對劇情來進行修改。這種情況由於繁不及載，因此我在此便不舉出實例。

不過，以大原則來說，分鏡由於是一種比劇本還要詳細明確的影像層面設計圖，能夠使得劇本在影像上的問題點變得更為明顯，因此為了改善問題所在，我們有時甚至必須從劇本開頭部分就開始進行修改。

令人慶幸的是，由於此階段尚未進入實際攝影，因此我們能夠擁有充分時間來回溯至劇本的根本部分進行修訂。由上可知，哪怕是一旦進入攝影就再也不可挽回的問題，倘若在拍攝前能夠貫徹紙上作業，那麼只要花少數工作人員的心力，也能夠對內容進行徹頭徹尾的修訂。

不過，正因為分鏡也是一種紙上作業，所以才會產生下列的誤解。

「既然分鏡和劇本一樣都是紙上作業，為何還要多此一舉，修改已經定稿的劇本？」然而，這種公務員式的想法只是出自於不瞭解現場作業實情的人，希望大家不要把這種謬論給帶進工作現場。

我在此僅舉一個例子給大家作為參考。

假設有A與B兩名人物，當兩人站立位置與距離改變時，臺詞就應該有所更動。在劇本中並不明瞭的距離感，如果畫為分鏡就會確定下來，因此即便劇情意義相同，臺詞也必須要進行修改。

而當我們做出改變之後，往往會發現存在於故事脈絡上頭的問題。

這種情況下，有時我們還會遇到某些狀況，逼得我們不得不決定要回溯到更前頭去加以修正。

可是，真人電影的拍片現場由於只能看見背誦臺詞的演員出現在攝影機的景框裡頭，所以頂多只會針對單一Cut來進行檢討與修正，而不會通盤檢視整體故事的内容。

話說回來，分鏡即使完成，但在實際的製作現場，我們依然有可能碰到必須修改分鏡的狀況。

這是由於現場為一部作品的最後一道防線，所以倘若在現場遭遇到意外狀況，針對分鏡原先預定的內容進行變更，也可說是理所當然。

不過，由於出自劇本的變更以及出自分鏡的變更，兩者修改的幅度有相當落差，因此我們在現場不應該進行動搖故事主幹的劇烈更動。正因為如此，所以如果我們在比劇本更接近作品完成形的分鏡階段下，便安排好讓相關人士檢討內容的機會，那麼將可以讓完成作品的風險降到最低。

關於這一點，黑澤明導演曾經提到一個耐人尋味的說法。

黑澤明的演出窯變說

《黑澤明全作品集》（東寶事業部出版）的「電影雜談」項目之中，黑澤導演曾經提到：「我雖然會畫分鏡，但倘若完全照著上頭內容拍攝，總感覺不有趣，反倒有時因為某些理由打亂原先預定，反而會產生不可思議的效果。如果我們能夠面對問題，卻依然不破壞作品的整體均衡，那麼將會拍出令人嘆為觀止的好片。這就像是燒陶器時要上釉藥一樣，有時候就是會碰到預料之外的有趣狀況。」

黑澤導演的意見可說是一種老手的直覺，不過內容十分重要，所以在此特別介紹。

分鏡僅是預定事項，終究不過是事先計劃。在現實裡的工作現場中，導演不可能獲得能夠完全隨心所欲的環境。

無論是場所的問題、大道具、小道具、太陽的位置、天候，甚至是演員的心情等，一切條件都左右了拍出的成果。想要期望這些因素全部都能滿足導演的需求，簡直是癡人說夢。這一點之於動畫，也是完全一樣。

我們在雙腳踏入現場之後，唯有在分鏡的原先預定以及現實的狀況之間做出妥協，才能夠拍攝或畫出一個又一個Cut。

當我們做出創作上的最後決定，好不容易才得到的Cut，若能夠像黑澤導演所提到一般在整體之間保持良好均衡，那麼將能夠孕育出一部了不起的作品。

不只如此，黑澤導演又指出了另一個更重要的問題。

畫面的張力

有些電影的畫面看起來氣勢磅礴，有些電影的畫面則看來狹隘擁擠。黑澤導演將這兩者的差異稱為「畫面張力的差異」。

也就是說，電影畫面若能夠讓觀眾感受到畫面之外的事物，那麼我們就會稱畫面具有廣度，也就是擁有畫面張力。

是否能夠獲得這種畫面，完全屬於導演一人的責任。

對於這個問題，黑澤導演有一種很簡單的作法：「在拍攝群眾場景時，假設只找了一群人待在映在銀幕上的範圍內，那麼即便拍出來也無法令人感受到分量。因此，我都是找來許許多多的群眾，好讓觀眾感覺到即便畫面之外也有人存在」。

不過，這個方法並不是所有人都能照著模仿，至於動畫的狀況中，即便想要以作畫來彌補這個問題，有時也會遇到不適用的狀況。

不只如此，我個人認為，倘若我們能夠鍛鍊出足夠感性，得以在景框裡嚴密建構具體內容的手法，那麼一樣可以僅憑著景框內事物便創造出畫面張力。

是否能夠產生畫面張力的關鍵，便在於景框裡的拍攝對象是否為「自然體」，抑或「為了收在景框裡而配置於畫面之上的存在」。

也就是說，我們不是將拍攝對象安排在景框裡，而是要創作出能夠呈現「人物身在此地、事物位在此處」的自然視角或是演技。如此一來，張力便會自動產生。

以上是我從事動畫業多年，在每一次都必須從零開始創造一切的經驗中所得到的心得。

關於這點，我認為即便是真人電影，倘若能夠集合千餘人的臨時演員，配置演員能夠巧妙收於各種景框的站位，並且精心講究演出技法的話，應該一樣能夠讓觀眾感受到Cut之外的周圍有千萬人馬。不過，想要完美控制群眾是不可能的。

數位時代的影像有一個原則，那就是運用數位技術，只要複製貼上13人分的角色，便能描繪出大群眾的場景。不過，當我們認真思考「如此畫面看來是否真實」這一點，終究還是得承認黑澤導演說的話確實是千真萬確。

即便如此，努力思考如何超越此種作法與想法，則是身為創作人的要務。

【以上黑澤發言引用自《黑澤明全作品集》「電影雜談」/
東寶株式會社事業部出版商品販促室 / 1985年刊行】

分鏡並非差勁的漫畫代用品

即便身是現場的工作人員，也有人不懂得閱讀分鏡的方法。其原因就在於分鏡的性質就像是演奏音樂時的樂譜，抑或電子產品的設計圖。

尚若不瞭解五線譜上頭的音符代表了什麼意義，我們就無法想像演奏出來的音樂將是什麼內容。同樣的，假如不知道電子產品設計圖上的各種記號與零件之間的關係，並且理解這些組合可以驅動什麼，我們就沒辦法想像成品的性能或型態。

不過，雖然大家都知道樂譜和設計圖是外行人看不懂的東西，然而分鏡由於外表乍看就像是分格漫畫，因此有許多人誤解分鏡是一種任誰都懂的東西。

事實上，不只志在成為漫畫家的人以為分鏡是一種比分格漫畫還簡單的東西，就連許多製作人員，也以為分鏡是一種簡略式的分格漫畫。其結果，便造成大家都以閱讀分格漫畫的方式去閱讀分鏡，而不去想像其內容製作成影像時的模樣，進而只覺得分鏡是一種讀起來了然無趣的東西。

日本有許多真人電影的工作人員，都認為書寫本篇（日本電影界稱呼電影為「本篇」）的分鏡只是多此一舉。他們一廂情願認為，不在現場依直覺構思出Cut切法的導演，鐵定都是無能之輩。

近年來，數位技術大為風行，分鏡較之過去已經更為普及。然而，這些分鏡只是為了製作SFX（特殊攝影）或VFX（視覺效果）畫面，與用來判讀故事或劇情結構的分鏡終究有所不同，因此電影界對於分鏡的認知，可說仍然是一知半解。

不過，即便是在美國等電影學校制度完善的國家得到完整教育的工作人員，對於分鏡的理解，似乎也僅止於近似製作手冊的性質。

所謂的分鏡，是一種在算定演技動作與秒數的同時，「判讀劇情結構」的工具。

以分鏡來閱讀現實時間

分鏡的用途，便是判讀作品的播放時間與對應其時間的影像變化，兩者在戲劇性上是否正確，同時考慮影像在劇情上是否獲得正確排列。

大部分的工作人員之所以都讀得懂CM等短篇作品的分鏡，是因為他們並非從中判讀影像表現的邏輯，而是將分鏡當成了檢討創意的素材。

此外，CM由於每一個Cut的製作費通常都相當高昂，廣告業界往往都將閱讀分鏡的比重放在檢討每一個Cut的是非，因而更加忽視對應實際時間來判讀劇情。也就是因為如此，使得廣告界並未培養出針對CM分鏡的故事性，判讀影像性概念的習慣。

不過，我們仍然可以看見CM之中也有優秀作品，利用了片段的Cut就表現出有趣或有模有樣的劇情，所以或許上述意見過於武斷也說不定。

話說回來，CM這一種組合許多片段Cut而成的短篇戲劇性作品，與建構一定長度的「影像敘事（脈絡）」以展現出劇情的作品，兩者在「敘事形式＝故事性」上的性格，終究還是有差異。

面對一部影像作品，觀眾必須判讀維持一定長度的劇情骨幹，也判讀一定長度的影像性變化，同時更判讀裡頭的「戲劇性發展」。這些內涵如果想要「看一遍就全部瞭解」，還必須要擁有「使觀眾得以判讀的層次脈絡」。

以這個意義來說，CM長度所描繪出的劇情世界，縱使讓我們窺見該世界的短暫瞬間，然而裡頭卻沒有包含戲劇性的發展。

1分鐘、3分鐘、7分鐘的作品之間的差別，不單純只是時間長短，更遑論1小時以上的長篇作品，「戲劇性發展的時間質感」將更為大相逕庭。

對於觀賞的一方來說，觀看1小時52分與觀看2小時2分的電影，其感覺到的不只是10分鐘的差別，而或許是將近20分的差別。也因此，包含了現實時間（觀賞時間）的故事，必須連這種「時間質感」的差異也一併計算在內。

影像作品由於會展現出時間質感的差異，所以有關「如何呈現故事給觀眾看」、「觀眾看來又是如何」等問題，我們就必須使用分鏡來進行檢討，因為這就是分鏡的功能。

唯有天才才，能夠以直覺與感覺來解決影像作品的問題。不是天才卻相信直覺的人，若非自大狂，八成就是對電影無知的人。

僅憑劇本，並不能估量觀賞時間的「影像性質感」，因此我們應該以分鏡來進行檢討。然而，大部分的分鏡都是以潦草的文字與圖畫所寫成，因此許多人並

不覺得分鏡是一種能夠拿來檢視內容的素材。

話說回來，精緻工整的分鏡圖，有時反而是更大的災難。這樣的分鏡因為過於細緻，經常會帶給閱讀者一種錯覺，誤以為做出來的作品一定也會精緻華美。

然而，能夠作為漫畫一般翻閱的分鏡，就代表在尚未製作成影像的階段，就已經提供了容納讀者想像力的內容，因此這種內容是否真有特地製作成影像的需要，可說有待商榷。

當然，也有工作人員會畫出工整又具備功能的分鏡，所以不能單憑畫技深淺就判定一本分鏡是好是壞。

分鏡的實際

比起藉由閱讀文章想像，請大家訓練自己實際閱讀分鏡，並針對分鏡的機能來進行想像。

此處，我們將拿下一頁縱向方格中的圖畫來進行思考。

首先，請大家無視於角色的個性，僅將角色當作構成影像的素材。

如果我們以文字來說明，場景內容便是「C走進A與B等待的房間，A則留下B逕自離開房間」。

不過，實際的劇本上頭或許根本沒有這句說明，又或是寫作「A注意到打開門的C，因而默默離開房間」。劇本上面的描寫方法可說有無數種，搞不好根本沒有描寫此部分也說不定。

也因此，以此場景開頭的三人為例，有時我們光憑劇本並無法獲悉角色的位置，但仍然必須憑藉前後場景的脈絡，以決定人物的配置。

倘若劇本裡只寫有臺詞，那麼我們有時也必須從臺詞來創作出人物的具體配置。

人物配置本身就是一種人物的性格描寫，同時也能夠說明劇情的脈絡，因此繪製分鏡基本上就等同於一種演出劇本內容的工作。

	大門打開，C走了進來。 A轉頭說到	A「……嗯？」 C「打擾了」 B「……」
	A與C擦身而過，四目交會。	A「……！」 C「……！」
	A默默走出去。	B「那個……」
	C在A原先站立的位置停住。	C「……（背對） 今天天氣真好」 12+00

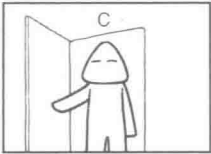
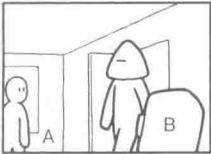
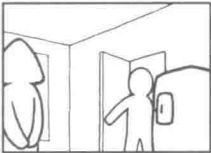
上面的四個格子（景框）都是同一個Cut，因此我們只記入1個Cut編號。寫在右下角的數字是該Cut的秒數，12指的當然是12秒，至於+00的部分，原本是用來指定1秒的幾分之幾，不過既然此處沒寫數字，就代表本Cut長度正好12秒。

話說回來，這個Cut最大的問題，便在於必須探討是否應該整個Cut都使用俯瞰的單一視角。

分鏡可說是一種很奇妙的東西，只要一度畫好的分鏡，有許多工作人員便會覺得內容絕對不可動搖或進行調整。換句話說，這些工作人員因為無法想像影像性意義會因為更動而有所不同，所以即便碰到不好的Cut，依然壓根都沒有調整的念頭。

不過，倘若我們變換攝影機角度，抑或將Cut分開，那麼即使位於同一個場景，其意義在觀眾眼中也會大相逕庭。這種差異產生於影像的意義性之上，因此即便同一句說明文，也可以衍生無數種演出。在此，我再舉兩個例子給大家看看。

甲例

1		C打開門	C「打擾了」	2+0
2		A轉過頭來。B坐在C的左邊前方。 C開始走路。	A「……」	3+12
3		A的過肩鏡頭，C走進房間。 A也朝著C的方向走去。	C「……」 A「啊……」	7+0
4		A與C擦身而過， A從大門另一邊出鏡。 C在A原先站立的位置停住。	C「……（背對） 今天天氣真好」	3+0

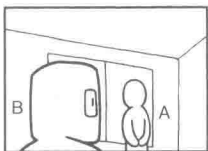
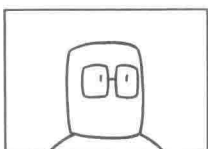
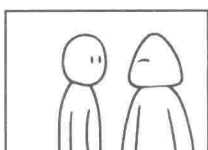
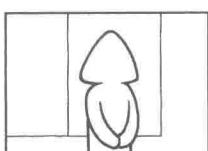
上圖的甲例不使用俯瞰的Cut，而是以比起一般人站立或坐下再低一點的高度，也就是較低的攝影機視線所構成畫面。相較於前面僅有俯瞰之單一Cut的例子相比，我們可以看作是攝影機進入了劇中。

這是因為我們將攝影機的視線擺在與推展劇情的人物們相同的高度，所以才會帶來此種印象。

由於甲例是由4個Cut所構成，因此我們要給予每一個Cut各自的編號。從這種切法，我們可以體會到一種感覺，那就是演出者想要將每個瞬間的各個登場人物之感情，更為明確地傳達給觀眾。

而其中如何進行裁量，便是演出家的責任。

乙例

1		B面向右邊。 後方的A看著外面。	B「啊……！？」	2+0
2		B的視點看過去，門打開，C 站在門口。 C看著A的方向走了過來。	C「……？」	3+0
3		B以眼光追著C。		3+0
4		B的視點看過去，C與A擦身而 過。	C「……」 A「……」	
5		鏡頭追著C。 C在A原先站立的位置停住。	C「今日天氣真好」	8+12

除了甲、乙二例以外，我們還可以在分鏡中切出其他無數種模式。

究竟哪一種方式比較好，由於端視前後表演究竟如何發展，所以我們並無法單就如此短暫的內容來加以判斷。反過來說，也請大家從中體會到，所謂的演技並不能依據演出家當下的感覺或喜好來隨便決定。

不過，目前我們在此處就暫時藉著俯瞰的單一Cut以及甲、乙二例，針對影像上的思維以及劇本改變的方法來進行說明。以下的說明還有二個前提，那就是三人的位置都從相同地方開始，而且也沒有逾越想像線。

甲與乙例由於所有部分都屬於不同Cut，因此我們會分別標上Cut編號。不

過，乙例從A與C人物同時入鏡的部分開始，鏡頭都是一直追著C而移動，因此等於是同一個Cut（4與5）。

此狀況嚴格來說，鏡頭在追著C人物時，究竟是搖鏡（PAN）抑或是跟鏡（follow），在技術上有微妙的差別。雖然其細節也會因此不同，不過在此我們先不考慮那些因素。

關於場景編號以及Cut編號，由於真人電影場景的攝影現場有明確差異，因此必須要標上場景編號。

根據場景的數量多寡，不只現場的調度以及預算會有所變動，再加上必須以場景編號作為根據，進一步製作工作人員日程表以及演員拍攝預定表，因此場景編號是真人電影絕對不可或缺的東西。

另一方面，在動畫製作之中，雖然場景的多寡確實或多或少會影響到預算、時程、工作人員、選角等因素，不過由於並不如電影界一般影響重大，因此現在業界都沒有標示場景編號的習慣。

對於動畫製作來說，Cut的份量是最要緊的因素。倘若我們還要將大門兩側或打電話的Cut分別標上不同場景編號，那麼將顯得過於繁瑣，反而會令人搞不清楚Cut的總數，因此我們都只使用單一編號來進行管理。

那麼，讓我們回到前面的三個例子進行說明。

單就影像上來看，甲例或許相對較為客觀，但由於並沒有使用俯瞰的Cut，因此令人一眼看上去似乎沒有客觀的感覺。然而，與僅使用俯瞰的Cut相比，這個Cut有攝影機插入劇中，可說是非常正規的結構。

不過，即使是這種程度的角度與景框，隨著Cut的排列方式，抑或哪些部分應該以1個Cut描寫等問題不同，都會造成整體結構以及氣氛有所改變。

這些差異是必須在整體劇情脈絡之中判定的問題，所以我們在當下階段並不能斷言何者較好。

至於乙例，由於整體感覺像是由B人物的視線所構成，因此說是B人物的主觀式描寫也不為過。

有人或許會問，這種程度的差別又如何。沒錯，三者差異不大，不過請大家

仔細去感受確實存在於三者之間的微妙差異。

在此，我們要先確認一下各位對分鏡的閱讀方法。閱讀分鏡時，並不是一格一格詳細端視，而是一邊想像整體畫面的變動一邊檢視內容，因為實際的影像正是由分鏡上頭標示的Cut順序來進行變動。

如果可以的話，最好同時注意上頭所指定的秒數，然後以接近該秒數的速度來判讀每一格內容。然後再來想像其中的差異。

當各位能夠藉由上面方法想像三者差異後，我們再針對三者的差異稍微詳細一點說明。

在真人電影中，僅以俯瞰的單一Cut所構成的Cut，由於在攝影上很花工夫，因此除非真的有所需求，否則一般很少受到採用。

不只如此，由於做出演技的人是真正的演員，導致拍攝的攝影機往往習慣以相當於該人物的高度來進行拍攝，因此使得俯瞰角度更少受到採用。

正是由於上述原因，造成了一般拍片時多在劇中採用對著攝影機鏡頭的視線。不過，這能夠拍出接近日常觀點的描寫內容，所以絕對不是一件壞事。

莫將桌上作業的習慣投射至畫面上頭

另一方面，我們前面已經提過，動畫的分鏡之所以有許多俯瞰的Cut，原因便是來自於桌上作業的影響。

由於工作人員在作業中的姿態，等於是從畫面的景框之外往裡頭看去並思考其內容，因此經常都會傾向描繪整體模樣，使之呈現微略俯瞰的角度抑或較寬鬆的遠景視角。

這一類的Cut由於擁有「客觀→解說式→無法移入感情」的性質，因此將不會誘發戲劇性效果。

此外，數位作業的狀況中，由於工作人員過於習慣數位畫像，又經常下意識進行複製作業，所以經常在不知不覺間排列起類似的畫像。不過，這僅是一種處理作業的態度，並不能稱作為真正的創作行為。

真人電影在製作畫面時，倘若沒有使用分鏡，那麼就必須直接面對拍片現場。如果是俯瞰的Cut，就必須搭建一個沒有天花板的布景，如果是寬廣的地

方，還需要顧及照明，並且構思一個外頭光源不會漏進來的布景。

倘若要租用吊車，那麼就必須思考如何有效利用，如果天候與原先預定不同，就必須在某些地方做出妥協折衷。正也因為如此，真人電影與桌上作業帶來的弊害正好相反，創造的畫面會反映出拍攝現場所遭遇的狀況。

上面提及的這些狀況，都不能算是在虛構世界之中「創作現實的行為」。

話雖如此，真人電影相較之下還算好的地方，就是因為拍片現場的景象本就接近「我們想要描繪之劇中世界的模樣」，因此受到的傷害僅限於局部。不只如此，由於真人電影遭遇的問題都是外在物質上的限制，因此只要解決該部分的問題，通常便能回歸正道。

接受分鏡修訂劇本

對我來說，遵循劇本內容來切（畫、寫）分鏡，本來就是理所當然的一件事。不過，即便我下定決心要按照劇本來切分鏡，當決定開場Cut構圖的瞬間，一切就不可能完全照著劇本走。

關於這件事我無法加以解釋，硬要說明理由的話，那就是「開場Cut會帶出一種劇情空間，支配後續的所有Cut」。

話雖如此，即便分鏡修訂了劇本，但整體來說依然是完全處於劇本的支配之下。有人或許會覺得這兩種說法互相矛盾，不過這是身處現場千真萬確的感覺。

正因為如此，編劇應該仔細思考，如果想要讓分鏡依照劇本來切，自己應該做的要務究竟是什麼？

其答案很簡單。只要遵守「僅創作故事的中心（骨幹）」、「內容可以自由創作，但絕對不能悖駁劇情結構」的大原則便以足夠。

有了大原則後，其實還有一個次要的需求，那就是「讓登場角色的細節鮮明」。不過，細節可以透過臺詞的發展（或劇情的結構）來讓觀眾瞭解，所以只算是次要的項目。

從這個角度來說，戲曲的臺本由於並沒有連表演的細節都寫進去，在形式上可以作為大家的參考。

劇本

我們雖然在劇本階段，便會針對影像上的問題進行考量，不過這終究只是一種理想論。

這是因為劇本作業的主要功能，便在於檢視主題以及劇情主線（故事結構＝故事脈絡＝影像的脈絡）是否恰當。

主題是否正確？

延續主題發展出的結構以及大綱是否妥切？

以臺詞所接續的劇情發展，是否蘊釀出戲劇性的高潮迭起？

我們要從一張白紙創造出如此多東西，還必須檢討每一項的正確性，因此影像的問題在劇本上頭，可說只是次要問題。

光是想解決上述這些項目就非常辛苦，所以我們必須詳加判讀劇本究竟是否達成上述所有項目。同時在此前提下，還要並列式檢討其內容是否適合製作成影像。

也因此我們可以瞭解，寫劇本並不單是把想法寫成文字，而是為了達成上述目的之作業。

黑澤明導演主張「劇本就是電影的枝幹」，即便是提倡分鏡主義的我也一樣完全同意。

分鏡作業

在分鏡作業中，雖然我們必須同時以故事的邏輯性與主題論作為前提，然而事實上一進入正式作業，這些東西往往就被拋在腦後。

分鏡作業是一種建立演出計劃的作業，在解析劇本的同時，依據影像力學的原理算計如何將每一個場景與Cut製作為畫面。其作業的真諦就在於：「一邊從劇本內容反推，一邊從影像上檢視故事的根本。」

關於影像的結構，由於我們會同時考量影像構造的要素，所以當角色的表演內容能夠在分鏡上以沒有臺詞的形式完全展現，如果再加上臺詞，就會顯得過於囉嗦。

遇到這種狀況，我們便需要刪減臺詞，同時如果在場景開頭部分想到了好點

子，更會依據該創意來進行改編。

不過，這一些改變若不經過切分鏡的過程，是不可能被找出來的。

我們在畫分鏡之前的階段，僅能夠瞭解故事的基本鋪陳，根據畫面結構的需求，則部分內容或許有改變的必要。

另一方面，在經過分鏡作業後，相較於作為初步計畫的劇本，我們已經將整部作品更加具體化，因此透過分鏡，我們將能夠更容易去想像完成作品的模樣。

話說回來，分鏡作業有一個問題，便是由於分鏡內容是從結局倒推回來所構成，因此將會造成作品顯得過於理所當然而缺乏驚奇感。想要彌補這個問題，我們就必須在進行作業前便多加留心，然後建立使得觀眾「感覺不到理所當然之結構」。

黑澤明導演認為演出便是「使劇本這顆樹木結果的作業」。借用這個說法，那麼我們的分鏡作業，則可說是一個去思考如何讓樹木結果的作業了。

過去的歷史與現實

一直以來，由於無能分鏡師與愚蠢演出家恣意竄改劇本的例子實在層出不窮，使得製作人以及編劇心中產生一種定見，那就是不允許藉由分鏡修改劇本。

相反的，無論多優秀的演出，也依然無力使一部糟糕的劇本起死回生。

這雖然是一項鐵則，不過我想要告訴大家，即便是一部差勁的劇本，如果劇本之中還保有可以修改的餘地，那麼我們依然可以透過分鏡作業，使得差勁的劇情變得稍微像樣一點。

也就是說，糟糕的劇情之所以無法藉著演出來改善，其實只是因為演出家沒有改訂劇本的能力而已。

話說回來，即便我們忠實按照劇本內容製作分鏡，由於忠實按照劇本內容的分鏡切法有成千上萬種，所以也沒辦法保證一部好的劇本，就一定會被作成一部好的作品。

當我們懂得這個道理，就可以瞭解真正的問題點：現場總是有一部分工作人員，缺乏將故事轉換成影像的能力。令人惋惜的是，這一種痛切的反省卻始終無法在現場蘊釀出來。

其原因就在於工作現場以製作進度至上，因而存在著一種「只論人手，不論才能高低」的默契。這種上下交相賊的默契之所以產生，就在於大家都害怕一旦追究起才能，自己恐怕將會第一個被剔除。

不只如此，一般來說，影像的最終決定權都握於身為演出家的導演手上，而且大家都堅信被拔擢為導演者一定擁有劇作能力，因此真正能力的高低便在姑息心態之下被永遠埋藏起來。

正因為如此，所以我們必須瞭解即便身處這種混沌狀況，也依然有不得隨意改訂的優秀劇本。反過來說，已經一度定案的劇本，即便是導演，也沒有無限制改變內容的權利。

真人電影的狀況

真人電影之中有時會發生一種狀況，那就是沒有經過分鏡這種縝密的桌上計劃就直接從劇本想像內容，因而驟然搭建巨大外景，甚至還準備並拍攝了多而無用的群眾場景。

結果，一直要等到最後剪輯的階段才把影像剪接在一起，進行第一次影像性結構的判定，並且對臺詞進行修改刪除。然而如此一來，不只會發生因為好不容易拍攝了群眾場景，所以硬是放入劇中的狀況，有時候更會因為「花了好大一筆鈔票建造的布景，結果卻只出現短短幾十秒」，而遭到出資者抱怨的狀況。

將影像與聲音合在一起的過帶作業（*dubbing*），是一種讓我們再次思考視覺性的敘事與臺詞之間的最終整合性，並且進行整理的作業。此作業能夠重新發現影像本身述說部分的問題，其作用便像是拿一張砂紙「對影像進行修飾，使整體顯得圓潤」，因此即便調整到最後一分一秒，也絕對不會是多此一舉。

以往的真人電影，並無法在過帶階段進行畫像調整（部分重製作業），不過現在因為數位技術的進步，真人電影也獲得與動畫一樣的立場，能夠在畫像尚非完成品的狀況下便進入過帶作業，然後並列式進行畫像的最終調整。倘若有需要的話，還可以替換Cut或變更表演內容。

不過，上述狀況其實都是因為當初沒有繪製分鏡才會產生的問題，所以如果電影製作部的工作人員能夠瞭解到「分鏡是一種涉及到近似剪輯作業內容的程序」，將能夠省下許多時間與精力。

相反來說，動畫由於製作時程與預算總是相當吃緊，因此可以說很多作品在製作畫像時，總是從頭到尾都處於焦頭爛額的狀態。

話又說回來，有些影像作品就是需要豪華氣派，或是反過來利用巨額製作費來當作宣傳，因此從某個角度來說，多餘的部分並不能單純說是一種浪費。

有時候，看似多餘的部分，反而會在作品中營造出穩重而叫人安心的氣氛，因此我們無法說，唯有一切都在嚴格計劃下管控拍攝才是最好的。

此外，演出家或導演即便身為一部作品製作中的最高決策者，但其能力仍應該受到檢驗，所以在當事人面對難以判斷的複雜問題時，更應該用心廣泛請教周圍意見，以「排除自己的成見」。

純粹是動畫或數位製作的狀況中，我們必須瞭解由於影像從頭到尾都是無中生有，所以如果不徹底利用影像力學，將沒辦法把虛構世界描繪得「若有其事」。

至於真人電影，由於拍攝下來的內容都是存在於現實的人事物，有時會帶來一種「這樣就夠」的錯覺，所以我們必須持續用心，連細部也不要疏忽。

分鏡師閱讀劇本的方法

1) 讀解作業

首先，我們必須掌握故事的主題。

如果內容是連續劇，同時還會具備整部作品通盤的主題，所以我們需要掌握大主題，然後將之與每一集故事的小主題疊合在一起，並且理解雙方之間究竟呈現何種關係。

主題＝以故事闡述的內容

說的誇張一點，一部劇本倘若讀了開頭與結尾，就可以大致想像中間究竟寫了什麼內容，便堪稱是差強人意的劇本。

接下來，我們要閱讀整體並檢視其中的可看之處（精彩橋段），也就是去辨識人物的數量、事件的數量以及兩者的分配在透過人物與事件交織時，是否有形成「可看之處」。

辨識的訣竅可說與撰寫新聞時的原則相同，只要注意是否有描寫到5W1H就

可以了。

也就是「何時」、「何地」、「誰」、「為何」而「如何」做了「什麼」？

接下來，我們在判讀這些亮點是否平均分配於故事之中的同時，還要解讀可看之處（精彩橋段）的數量以及與前後故事的關係，再決定在畫面上如何分配。

編劇都是一個人撰寫故事，所以有時會拘泥於小地方，未必能夠真的順應故事來平均分配精彩橋段。為此，我們必須想像畫面展開的結構分配，並且「快速瀏覽」劇本。

由於我們需要執行以上各種檢驗，所以在下筆描繪分鏡之前，最少要閱讀劇本三次。

2) 重點所在

閱讀劇本時最重要的一點，便是必須詳讀最後一個場景，然後從該處往前推算，再從開頭Cut開始分鏡作業。絕對不可以一開始就貿然從頭開始描繪。

倘若我們從起頭一路順著畫下去，只會畫出一份缺乏緊張感的分鏡圖，如此將無法做出帶有張力的演出。

影像作品製作的根本就在於結構，只是「大致上整合在一起的內容」，將無法催生一部作品。

有人認為，創作不是算算數，如果想要創作出隨著故事發展所產生的意外性，就不應該進行從結尾逆推回來的算計手法。不過，正如我們前面已提到，倘若將自己的水準提升至「連意外性也算計在內」，該問題便能迎刃而解。

3) 對策

當編劇開始動筆後，經常會忘掉主題，一頭栽進書寫某些特定場景。這種狀況也會發生於特別中意某位角色、某些場景或事件時，甚至有可能發生在分鏡作業之中。

雖然不妥，不過在第一稿的階段，這或許也無可厚非。

不過，當我們進入第二稿或後續的階段時，就要考量到整體的協調，然後對有所落差的描寫內容進行整理。

當我們持續進行這種「形塑整體」的作業，「作品的樣式」便會自動產生，

成為一部均整的作品。

分鏡作業的重要之處，便在於具備如此功能。

想要掌握如何整理內容的調整能力，我們就只能憑藉大量的「訓練」，也就是不斷透過實戰獲取經驗。

話又說回來，正如各種領域的創作者之其處女作，往往被認為是該作家的最好作品，我們未必能夠斷定經驗愈多就一定變得愈好。就此點來說，或許這也正是創作工作的有趣之處。

4) 所謂的統整

即便忠實按照劇本來切分鏡，倘若單純遵循脈絡建構Cut，在影像上將顯得較為消瘦。相反的，倘若想要使得該部分飽滿，只要縝密構思Cut的切法或增加演技的濃密程度，便可以達到效果。

當我們針對每一個場景都進行上述作業，等到整體完成之後，就要從結尾倒推回來，然後開始統整內容整體的配分，以追求影像「穠纖合度」、「有凹有凸」。

在進行此「統整」作業時，依照場景需求，有時我們會將結構修得更平淡一點，或是反過來修整得更為高潮迭起，因此大量改寫分鏡可說是家常便飯。

話雖如此，我們即使在有限度的範圍內進行，有時還是不免更動到劇本本身的内容。此時我們不只是單純改變劇本裡頭内容，如果想到了新點子，甚至還需要因此創作完全不同的劇情發展。

碰到如此狀況，我們就必須透過工作人員之間的協議以取得共識。

無論多好的點子，如果攝影或作畫現場無法配合那也是枉然。創作終究還是一種工作，因此必須考慮到預算與時程的制約。

我們絕對要遵守的事項，就是不要改變主題與故事，並且不要將其他不同性質的戲劇性因素帶進故事之中。

劇本構造論

昔日的編劇野田高梧曾經寫過一本名為《劇本構造論》的著作。我雖然買了

這本著作的所有版本，不過內容幾乎都未曾詳讀，因為其標題就已經揭示了創作劇本上的一切要點。至於著作內容本身由於流於個案說明，所以我並沒有詳細精讀。

劇本就是構造＝結構。

野田高梧的想法可說言簡意賅，沒有比上述想法再重要的東西了。

野田氏是小津安二郎導演的搭擋，活躍於日本電影的全盛期。他專寫雲淡風輕的故事劇本，卻能精確指出「劇本就是構造」，實在非常了不起。

若我們遵從此劇本構造論，便可以知道一邊注意劇本一邊切分鏡時，重要的不是執著於臺詞的細節，而在於掌握作品整體結構，然後思考每一個場景、Cut、臺詞、表演是否正確妥當地層層相疊。

倘若我們考慮了上述以外的其他因素，就會使得多餘的要素參雜進來，使得作品出現破綻。因此，我們必須磨練自己縱觀整體大局的感性。

以角色來膨脹故事

劇本揭示了故事的基本意象，是影像製作第一階段作業的成果。演出家或分鏡師會以劇本為基準，進行膨脹基本意象的作業。

正因為如此，所以我們有時候會伴隨表演而創造出新臺詞，抑或將角色、故事韻味部分提供的想像要素，更進一步加以膨脹。

如果一名角色選到了恰如其分的演員，單憑該人選就能夠充實角色內涵，同時該演員與角色的搭配還能更帶來「韻味」，進而為作品整體增添「光彩」。

所謂以分鏡改編劇本，其實並不是直接追加或修正劇本本身，而多半表現在上述「膨脹角色的表現內涵」之行為上頭。

不過，若我們想要進行此作業，就必須擁有文學性素養才行。

即便是轟動大作，此種修訂作業也不可能僅依靠攝影和剪輯現場來執行，所以絕對不是一種簡單的作業。

即便我們有意識地添加韻味，如果這種韻味僅限於局部，反而會變成「作品的累贅」，使得整部作品的流暢性遭到打亂。

我們已經在第4章提到，當編不出後續構想，抑或劇情發展走到僵局時，我

們可以藉著「重新思考角色造型」，並且「重新建構角色的細節」來加以突破困境。

也就是說，導演、演出家應該瞭解以終極來說，劇情便是一種「人類內心變化的故事」，並且將此種感覺與用心投入整體作業。

狀況設定不是用說的——新手編劇常犯的錯誤——

有一些不可思議的事例，經常會出現在新手編劇身上。例如：

忘掉自己設定的背景、人物。

忘掉3頁之前所寫的內容。

在撰寫中途想到的新事件時，不知不覺就只專注在整合與前面內容的邏輯性，卻沒注意到新內容在故事發展上，與前頭事件有所抵觸。

不只是劇本，某些類型的作品例如機器人動畫，在過去曾經被認為既非科幻類也無文學性，所以不需要重視SF的科學設定或故事的整合性。

還有，喜歡的東西就一而再、再而三地加入劇情之中，不喜歡的地方則草草帶過。

此外，當奇幻類、治癒系、可愛系等類型成為主流，各類作品就充斥下列內容：沉醉於溫柔甜美或可愛俏皮的慵懶氣氛，要不然便是在觀眾眼前陳列一連串特立獨行的人事物，或是反過來不斷地變換焦點，使觀眾目不暇給。

不只如此，上述這些作品裡的「風味」，往往都是既存事物的複製品，簡直就像舊酒裝新瓶，改個名字、換部作品就重新開始兜售。

麻煩的是，這些傾向也同樣影響到對演員的選角。更不幸的是，這種現象即便是海外的大作也能見到。

我們使角色一度登場於作品之中，只要沒有把他殺掉或徹底使他退場以導致於該角色絕對不可能再出場，他就等同於活在作品之中，因此我們絕對不能將其遺忘。

此外，倘若我們設定了某個狀況，那麼我們就需要藉著展開人物的表演以反應出設定內容，同時再加以進行說明。

然而，很多新手編劇卻誤以為，狀況說明就應該單獨作為狀況說明來呈現劇中。

以我最常經手的機器人動畫類型為例，很多作品在開場時都會反射性打上「西元 x x x x 年」的字幕，其實內容卻不帶任何意義。

若以劇中例子為例，比方說有一個必須說明窗子厚度的場面，那麼我們只需要創作出在描繪人物表演的同時，一併「不經意」說明了窗子厚度的結構即可。然而有很多劇本都辦不到這一點。

同樣的，當我們要說明較大的狀況設定時，只需要讓說明與角色演技牽連在一起，便能夠達成目標。

狀況設定之所以必要，便是為了依據設定作為基礎來撰寫故事。至於利用人物來進行說明，則是最基本、同時也是最有效的手法，所以我們務必要培養出能夠自由運用此手段的意識。

當我們瞭解這一點，就能夠提升自身水準，自動找出為了說明狀況而應該加入何種表演。

只不過，狀況說明終究只是一種「說明」，裡頭並未包含戲劇性要因。也因此，我們必須建立適切的結構，才能夠妥善演出、安排適切演技以掩飾說明。

以上舉了好幾個事例，就是希望當有人問各位，劇作家或演出家的本質究竟為何的時候，大家能夠自行找出答案並加以回覆。

然而現實裡，上述各種不可思議的現象卻從來沒有間斷的一天，或許只能說新手編劇總是過於輕忽吧。

作為演出家該注意的劇本事項

為了便於閱讀，因此我將列舉於下。

◇ 不要以註記過度說明人物（拍攝對象）的表演。要致力於使用能夠做出的畫面——也就是演技（動作）本身來表現表演內容。

◇ 臺詞之中不要使用「總之……」等接續詞。因為使用這一類的字眼，就等於沒有思考劇情在邏輯性上的發展。

如果無論如何都想用這句臺詞，就得重新建構故事展開，或同時將人物的心理描寫一併附加上去。

◇ 當然，有時還是會碰到必須使用「總之……」臺詞的場合，不過僅限於臺詞後方接續有趣對白的時候。

◇ 當臺詞裡有書寫語時，務必修改。

有人會覺得臺詞本來就是一種口語，所以此項原則是理所當然。然而，現實上這個錯誤總是層出不窮。

最常聽見的書寫語，就是電視的警匪劇、推理劇在說明案件經過時，經常使用的內容，大家不妨可以參考一下。

例如：「被害人似乎是於1時自現場離去」。不知大家是否瞭解？

◇ 不要使用骯髒或不好的字眼。

有些劇本一碰到壞人（敵方），就會無條件使用「傢伙」、「東西」等代名詞指稱。乍看之下沒有什麼不妥之處，但是依照說話角色的性格不同，這些名詞必須改變為不同的表現方式。

◇ 是男性主角就加上「……咧」之類語尾的作法十分陳腐，務必避免。

◇ 不要以為別的節目也使用的手法，就可以拿來使用。

有些人會認為，趕上時代的作品比較容易賣座，然而除了針砭時事的作品以外，我們不應該隨便使用流行語、新興語，因為這只會使得作品變得短命。

流行語看似新鮮，但往往在過個一年之後就聽來俗不可耐，因此大家要特別注意。

◇ 對白的用語，最好採用擁有穩固結構的形式（也就是一般俗稱的雅語＝標準話），會相對有利得多。

好萊塢電影不管是描繪哪一國的故事，基本上都以英語（國際語＝標準語）呈現。這是因為他們認為影像的機能，本身就是一種開放式娛樂性＝普世娛樂。不過，除此之外還有別的理由。

在歐洲，大部分外國電影都會以翻譯成自己國家語言的配音版上映，因此我們即便怎麼鑽研精妙細緻、高深無比的臺詞，往往也是事倍功半。

若以劇本構造論來看，劇情最重要的不是細節而是結構，所以臺詞的時代性以及拘泥小節的執著，可說都是不必要的。

關於這個覺悟，我相信也瞭解有人並不能同意。不過，那一類的作品可說屬於本書範疇之外，因此我不會再多做評論。

請大家記住，既然配音成當地語言，小細節就會煙飛灰滅，那麼儘量使用標

準語將會相對便於翻譯。

特別是動畫類作品，即便探討的是針砭時事類的主題，由於其描寫形式比真人電影還要更象徵式（記號性），因此使用標準語還是比較妥當的做法。

一出現惡人，就讓該惡人「使用邪惡的臺詞來表現邪惡之處」，可說是一種極為偏頗的想法。只要透過創作故事的結構（建構表現邪惡的大綱），那麼即便我們不仰賴說話語氣或方式，一樣能夠描寫出徹底的惡人。

創作劇情最重要的，便是使得人物造型鮮明的構造（文脈、結構），因此我們必須優先顧及之。

◇ 例如一般電影長度的作品，在結構故事時，必須只揀選出場景頭（場景之中的最高潮部分）來創作劇情。

將每一個場景的整個過程也一併描寫的結構，乍看之下似乎「情感充沛」，不過卻會使得整體發展缺乏張力。

◇ 當故事內容無論如何都無法統整起來，而原稿又已經到了必須正式提出的期限時，只要讓故事裡的所有角色在最後一個場景來個全員露臉，就可以帶來一種統整起來的感覺。

這就是終極的秘訣，聽來夠好笑吧？

修正連結前後的感覺

當我們端詳分鏡，如果感覺不有趣或不好懂，那便是起因於「故事脈絡有所間斷」，需要進行改訂。

改訂的要點，有下列幾個事項：

整理方向性

初學者經常出現搞錯方向性，使得整體脈絡變得不易理解。

這一類的分鏡，大多都會在旁邊畫有該場景的人物配置圖（拍攝人物位置關係的示意圖）。這是由於他們在「切分鏡」的過程中搞不清楚方向性與人物的位置關係，所以才需要描繪配置圖以提醒自己。

碰到這種狀況，只要找出何處的方向性搞錯，然後從該處開始修改即可。大部分狀況下，我們會因此需要修上個幾頁分鏡，不過整體的展開將會因此顯得十分流暢。

假使我們只看分鏡畫面部分而忽略了配置關係，則可說連基本都不合格。

關於故事上

我們要端詳人物的脈絡，看清（而非讀解）哪些部分重要、哪些部分不必要，再決定要刪減或追加，將前後修正為得以連結起來。

這一些部分雖然在劇本階段也能判斷，不過僅憑文字思考的脈絡不容易辨別，很多都是至分鏡階段才能看出。

當我們以分鏡的圖畫來表示內容時，理應可以看出事象的整體脈絡，倘若無法看見，就代表了某些地方缺乏雕琢，以至於在表現（分鏡的切法、演技的指定手法）上有所不足。

除此之外，我們還需要將內容整理成看來不冗長（過長＝看來拖泥帶水）的长度。倘若我們依循剛才寫到「只將場景的高潮處連接在一起」的想法來進行整理，就可以做出「陳述故事骨幹」的結構。

也就是說，只要針對問題部分的場景，將該段落前後在故事上的共通事物找出來，然後創作同質性的表演使這些部分互相連結，便能夠解決狀況。

此外，有時候我們遇到的問題，只要藉由增加情景描寫以作為緩衝，抑或追加一些表達感情或讓時間經過的臺詞，便能夠迎刃而解。

只不過，這些作業終究只能夠針對前後應該連接的場景，利用場景內部本身即有的要素來加以完成。絕對不可以隨便追加資訊或感情進去。

因為我們追求的，終究是「作為劇情的連結」。

上面提到的這些方法，對於編劇來說想必是「大有異見」。

以文字所架構的故事必然偏向理念性、概括性，而無法算定映在畫面上的所有一切。話雖如此，這些問題在真人電影的劇本之中，於拍攝之前就已經解決了一大半。

因為，真人電影從一開始就策定了「應該呈現在畫面上的內容」。

至於動畫，則不存在這種感覺。

假如作品是改編於原作漫畫，那麼我們還可以像真人電影一樣對畫面進行推

測。然而，即便同一個人寫劇本又畫分鏡，依然會在分鏡上找到劇本上的問題，更何況如果是他人的劇本，那麼劇本與分鏡兩者內容上的落差，也就顯得更無可厚非了。

新手實務

Cut指的是單一畫面 / 演出的意涵 /

演技不單是追求姿態美 /

切莫自「決定性姿勢」開始 / 與漫畫的差異 /

不要從定點開始 / 對話場景不是兩人乾瞪眼 /

俯瞰與目光高度與單一Cut法 /

與畫面貼合之臺詞、剝離之臺詞 /

解說圖的性質近似設計圖 /

劇情脈絡比畫面細節重要 / 切Cut的問題 /

視覺錯視是否為有效手法？ /

為了展現看頭所必要的多餘 /

有制約才能完成作品

本章所提到的內容雖然主要針對新手，不過在創作影像作品上，這些都是實務性的建議。由於我會列舉許多在製作現場應該具體注意的事項，內容或許多少會與前面有點重複，請多加包涵。

Cut指的是單一畫面

所謂的Cut，指的是包含一連串動態的單一畫面，因此該Cut內的動態，看起來應該會像是一個連續動作。

不過，我們有時會遇上由於動作過快，而使人感覺不到動作有所連續，又或者由於動畫製作得不好，因而看不出來有連續感的狀況。

從上述例子可以得知，現實上有很多人誤以為只要打上同一個Cut編號，那麼其內容就屬於單一Cut。

然而，若該畫面看上去並非一個Cut的內容，就代表事實上並不能當作單一Cut看待，我們有必要針對該內容進行修正。

工作表上寫著「相同編號」就無條件將之當作一個Cut，這種態度是不對的。

日本的電視動畫由於減少了表現動態的「補間」（中割）之動畫張數，所以被稱為有限動畫（limited animation，意思指減少張數以省略動作的技術）。

由於電視動畫的基礎建立於有限動畫，長久下來，極度減少動畫張數的作畫便顯得理所當然，因而導致動作沒有連繫，或是好像跳格一樣。

當前這種傾向可說愈來愈明顯。在過去即便是不高明的動畫，也都會大致追求動作有所連繫，這一點可說與現在大為迥異。

對於這些刻意「抽（減）張數」的工作人員，我想奉勸他們謹記一件事：自己能夠辨別的動作，不要以為觀眾也一定看得出來。

當數個Cut連結在一起，會組成一個場景，而複數個場景整合在一起所製作出來的畫面，就會成為一部影像作品。也因此，單一Cut裡的動作，無論如何都必須是「一連串」的內容。

不過，當前技術不斷提升，藉著運用節奏與韻律，即便動作沒有連繫依然可以連結成一個Cut。就這一點來說，或許可以說動畫整體有所進步。

然而，有限動畫終究是一種省力化的手法（方便了事的方法），所以請大家心中始終抱持理想，自負當下雖因不得已而妥協於現行手法，但有朝一日必定要創作真正的作品出來。

這一種心態可以改善我們眼前工作的效率，並且使得自己即便處於限制之下，依然能夠在遵從該條件的同時達到好的表現。

演出的意涵

所謂的演出，便是指將用文字寫成的劇情，藉著Cut（片段的影像＝cut＝piece＝shot）的層層累積，透過感動觀眾的形式而表現出來。當然，致力追求連文字沒有寫出來的部分也一併表現出來，則是身為演出家的志氣。

我們想要掌握此種志氣，就必須擁有廣泛的視野。至少，如果僅知道動畫單一領域，將無法擁有妥善的表現能力。

不同的媒體就會有不同的演出手法，因此除了電影、戲劇之外，音樂劇、舞蹈、傳統鄉土表演、影子戲、人偶劇等，也都是我們必要的學習對象。

以我個人來說，由於我過去並不瞭解這個道理，因此現在深感「少不學，老無成」。

有些人認為除了自己想做的事以外，再也沒有其他的人事物能提供自己參考。這一類人，最好放棄從事影像工作。

不過話又說回來，並非「博聞強志」就真的一定好。

正如俗話說「聰明反被聰明誤」，這種人是否會成為一個成功的演出家，誰也說不準。

漫畫與小說的鑑賞時間由讀者自身決定，因此雖然其「分格結構」或「書寫方法」可以自由發揮，但是作者仍然會十分留心於作品結構，使得讀者不必重讀或一再翻回前頭，卻依然能夠掌握全篇內容。

不過，電影或動畫、戲劇等娛樂，只要一開始就無法倒回去看，因此如何讓觀眾即使只看一遍也能夠獲得歡樂，就是演出的最重要事項。這一點之於演唱會等現場表演也是一樣。

不只如此，影像媒體在視覺的變化上，可說比舞臺劇或現場表演還要更為劇烈，因此必須在此項制約之下，建構出觀眾不需觀看第二次也不會產生混亂的內

容。為達成此目的，我們必須遵守最低程度的約定俗成——也就是影像的原則。

然後，在嚴守影像的原則之下，進一步思考於其中加入獨創性。我行我素的製作以及真正的獨創性，在本質上可說完全不同。

那麼，所謂的獨創性又是什麼呢？這個主題非常困難，恕我無法在此說明。不過，如何去找獨創性，將是每一個創作者以及藝術家終生的課題。

即便是同一部劇本（臺本＝腳本），好的演出可以使之生動有趣，壞的演出則能搞砸一切。不過，有些工作人員似乎並未認知到這個事實。

不，他們或許有認知到這件事，不過卻絕對不會將是非好壞說出口。因為倘若做出的評價有所錯誤，未來將不會再有人願意給自己工作的機會。

一部製作出來的作品，若非碰上再演或重製，通常就會是一齣獨一無二的内容，也因此，該演出家或分鏡師的能力並不會遇到接受比較的機會。

這個事實導致了外界對作家的評價變得曖昧，再加上一部好的作品並不同一部受歡迎的作品（票房收益好），因此造就現場的工作人員絕對不會針對作品及其負責人進行客觀評價。

上述現象對於作品創作來說，是一件很不幸的事。然而，從工作人員的角度來看，由於即使自己能力平平也能混口飯吃，因此反而是一件值得感謝的事。

我們不能否認，這種環境或許造成了現場能力始終無法提升。然而反過來想，正是因為身處此種曖昧環境，所以才能增加工作人員的整體廣度，同時形成培育出特殊才能的場所，使得創作活動更為廣闊而豐富。

演技不單是追求姿態美

有些人在演出女孩子時，經常不明就裡先安排她皺個小眉頭。要做出動用全身的表演時，就讓她做出「人家很困擾」的姿勢——也就是雙手抱在胸前，雙腳呈現內八字的模樣。又或者，在談到火辣話題或接吻等單字，就讓女孩子馬上臉紅；但另一方面，卻又讓她神色自若地擺出強調胸部或臀部的姿勢。更典型的演出，還有當角色在感到困擾時，馬上就搔起頭來。勝利手勢雖然多少有些不同，但以記號理論來說，也屬於相同性質的東西。

這一類演出，連基本中的基本演技都算不上，而是無能的演出家要求演員所做出的「老掉牙姿態」。大家務必要抱持一個覺悟，那就是絕對不要做出此類演出，而是努力去思考開發專屬於自己的獨特演技。

為此，我們平常要領悟一個道理，那就是「常見的手法代表不值得模仿」，同時在生活之中，隨時隨地搜集可以當作演技創意的材料，藉以培養出自己掌握演技的能力。

倘若我們成天只想著帥氣或可愛的姿態動作，那麼將會養成懶得思考演技的習性。

所謂的姿態，是在單一的一連串動作中擁有最明顯特徵的一瞬間，因此我們在思考演技時，應該將姿態當作是創造（發現）演技時，於其中出現最耀眼的一瞬間。

換句話說，就是「帶有象徵性」。

也因為如此，我們需要思考如何將這一瞬間給固定在畫面上，倘果能夠將之昇華為一種運用模式，甚至拿來當作海報、插畫等展示也一樣耀眼。

真人電影的情況下，我們可以利用演員本身的魅力，建構出帶有個性的角色類型。這是由於該演員具備一種得以固定的魅力，而這也證明了正確選角的重要性。

這一點對於畫出來的角色也一樣，繪師手繪圖的魅力就等同於演員的魅力，因此工作人員的編組優劣絕對攸關成敗。只不過，這一些要素是因為與故事發展互相作用，才會顯得更具魅力，因此「單一姿態本身便帶有魅力」，完全是一個錯誤的想法。

切莫自「決定性姿勢」開始

這裡提到的「決定性姿勢」，是角色在動畫動起來之前的姿勢，與前項所提的姿態有些不同，指的是動作將要發生前的姿勢。

這種狀況中，由於許多動畫師都會畫成站著、坐著、躺著等最安定的姿勢，所以該姿勢將會呈現出臀部與腰部完全沉下來的模樣。也就是說，接下來的作畫將必須從完全的靜止狀態開始。

這麼一來，當我們要從靜止狀態開始動起角色，將必須使用大量動畫張數，

在表演（動作）上將會產生「停頓」。這不僅造成作業層面上的負擔，同時也會使得作畫層面的效率降低，請大家絕對避免此舉。

一個帥氣的「決定性姿勢」，並非處於完全靜止的狀態，反而或許是「在形成決定性姿勢前一瞬間的姿勢」，才會滲透出真正的帥氣。

關於這一點，知名模型廠商「田宮模型（TAMIYA）」的社長曾說過類似的話。

田宮模型曾經製作過軍事模型的人偶。由於這是該公司第一次製作人偶模型，因此雖然沒有以員工當模特兒再用立體相機攝影，但仍舊是研究了相當多的姿勢，才好不容易將歷史場景以模型再現。

然而，當他們找動畫師大塚康生氏（自從東映動畫1950年代長篇漫畫電影時代就在第一線活躍的老手）來監修試作品時，結果卻被大塚氏指稱「慢了兩格」。原來，因為這些人偶呈現「過於上相的姿勢」，反而看來僵硬而缺乏氣氛。【《田宮模型的工作》／文藝春秋文庫／1999年刊行】

反過來說，只要停在「早兩格的姿勢」就可以了。

所謂的一格便是1/24秒，因此若我們固定在1/12秒之前的姿勢，便可以再現帶有想像空間（預感＝喚起觀看者之想像）的姿勢，使得人偶看來呈現生靈活現的動感。至於1影格的1/30秒，則請大家自己計算。

此種想法不僅限於動畫，也能適用於演技論之上。有些演員的表演看來生硬，或許便是因為其動作在不自覺間表現出一連串的決定性姿勢。只要加以意識動作做到底之前的動態演技，那麼絕對能夠有所助益。

與漫畫的差異

早期的漫畫是一種將想要表現的內容或場面，以單張圖畫來滑稽化（諷刺＝進行批判），抑或進行象徵性整理——也就是誇張化或簡化的媒體。因此，分格漫畫的作畫之中，使用的也是保留了此種受到過去影響的手法。

漫畫的表現具備象徵性、記號性，帶有漫畫獨特的性格，其描寫方法對於不具備（但，讓讀者想像）動態的表現媒體來說，是一種極為有效又簡單的偉大手法。

另一方面，動畫影像所使用的畫像雖然也是漫畫風格，但由於伴隨著動態，

因此表現形式自然被要求以戲劇性手法作為前提。

正因為如此，我們必須意識到並不是排列一連串固定姿勢就能稱為施展演技，而是先做出演技，再從其中動態去找出得以作為固定姿勢的姿態來加以強調。

為達成這個目標，我們需要培養出有如大塚康生氏的觀察力與技術，倘若擁有如此感性，那麼就能夠自然觀察到應有的演技。

不只如此，先不論追求特別表現手法的作品，倘若想要讓一般觀眾加以理解，利用電影所開發出的戲劇性手法，將會是一個便利的捷徑。

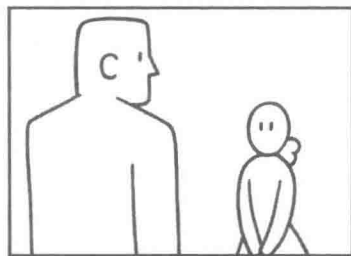
倘若我們站在此觀點，就必須詳加思考如何將漫畫中出現的姿勢，如何轉化為電影式的表現方法，因此有進一步學習演技的必要。

更進一步，我們在顧及演技的同時，還得思考Cut畫面的景框（空間構圖），因為這便是演出動畫與電影等影像作品時必須面臨的宿命。

我們以右方的圖來舉一個例子。

這個Cut的畫面在電影中稱為「過肩」。漫畫由於是象徵性圖像，所以允許觀眾看見左方人物的表情。

然而，影像由於加入了表演（動作），所以並不允許此種手法。



因為只要一動，觀眾就會看出角色脖子實際是轉了90度，因而顯得十分不自然。影像之中，動作也是表現內容的一份子，所以哪怕只是脖子轉動的角度，也一樣逃不過觀眾的目光。

影像本身雖然也帶有記號性，但由於動態所帶來的視覺印象之機能，要比漫畫來得更強，因此有時漫畫中被允許的姿勢或表現手法，卻不能在影像之中拿來使用。

不過，還有另一個理由使得描繪演技的風氣逐漸式微。

很多不成熟的工作人員，在描繪圖畫時經常都有一種習慣，那就是將自身潛在的欲求願望作為圖畫給顯露出來。

其中，特別是關於異性的表現手法，大多都呈現出工作人員所渴望的模樣。

而這一種男性投射自身對於女性理想的欲望表現，使得不足以表現內容的定型畫法一再出現，更別說是描寫角色的性格了。

這一點之於女性對於男性角色也是一樣，例如知名的寶塚歌劇團。

諸般工作人員膚淺的欲望表現，對於陳述故事只是一種累贅（異質的要素），因此那類圖像只會妨礙觀眾欣賞作品。

男性若僅是一味以情性描繪反映自身願望的角色，不只會創造出一種被女性看輕的風潮，同時還會將觀眾導引至幼稚化的方向，進一步合理化自身的毫無成長。

至於在戲劇中，由於女性角色大都由女性演員來演出，因此只要不是太愚蠢的舞臺，一般都不會出現這種低水準的異性演出或演技。

請大家切記，任何一切的表現，或多或少都會對於社會造成某些影響。

與上述內容同質性的問題，也出現在發音、語調以及發聲之上。

年輕男性所夢想之理想少女的造型（此處指的是姿影），有時誇張到連奇幻世界或許都找不到。因此我衷心希望，即便大家要描繪理想中的故事，依然可以塑造不要如此異想天開的角色造型。

話說回來，此種傾向在日本電影全盛期便已存在，並且歷久不衰。即便是相當程度受到社會認可的電影導演之中，也有許多人偏愛聲音高而音質可愛的女演員。

我雖然不覺得日本人是單一民族，但或許是民族之間同質性太高，因此日本視覺相關業界的工作人員都有一種相似傾向，那就是不擅長創造各式各樣的類型。

或許這是由於影像媒體過於年輕，因而其工作人員還不成熟的關係。然而，我認為現在也差不多該是掌握各種方向性，以表現出廣泛興趣的時候了。

就這個意義來說，好萊塢電影雖然也有刻板印象的一面，不過由於美國本來就是一個民族大熔爐的國家，可說他們已經確立技法，掌握了任誰都看得懂的表現方式＝平整化的國際標準，因此我們並不能單純去批評好萊塢就是刻板的代表。

話又說回來，歐洲以及日本以外的亞洲風土，再加上中東等地區，這些地方自古以來就饒富地域獨創性，其表現出來的影像也具有十足差異性，對我們而言可說相當具有參考價值。

不要從定點開始

「板付」(定點表演)是一種日本的舞臺用語，指的是當表演一開始，人物已經站立在舞臺之上的狀態。在影像中，如果Cut一開始，拍攝對象就已經站在Cut裡頭，我們也會稱之為「板付」。

這雖然不是一種絕對不可使用的手法，不過因為初學者太過於常用，所以請大家儘量避免使用。

造成過度使用的直接原因，就在於分鏡師與演出家缺乏對影像的感性，所以才會形成「定點表演」。另外，這一種手法也導因於各種物質上、製作上的制約，所以即便大作電影之中也不乏見到。

對於動畫而言，最大的原因則是作畫張數的限制。

倘若什麼都要動，將會花上太多張數，因此動畫經常採用一種省力的手法，也就是將有臺詞的Cut作成靜止畫，只讓嘴巴在說話時有所動作。不過，如此一來就更加強了「定點表演」的印象。

至於真人電影與數位製作之中會產生此問題，則是因為想要編出在演技整體脈絡中讓角色陳述臺詞的演出，事實上相當困難。

另一方面，在大型舞臺上，如果採用「板付」將會造成一個原則性的問題，也就是觀眾將分辨不出誰在說話。因此，我們必須要抱持覺悟，努力創造「讓角色一邊說話，一邊施展演技動作」的演出。

有些人會以為數位製作並不會發生這個問題，然而事實並非如此。數位製作經常出現的是「從帶有決定性姿勢性質的角度開始動作」或「從習慣描繪的空間構圖開始動作」，而這些問題也可說是一種「定點表演」。

數位在這方面最大的問題，就是整體畫面動態過於激烈，造成影像展開上的戲劇性緩急與變化的樂趣不容易看出，反而使得印象變得平淡，因此我們可說並非是動作愈多就一定愈好。

由於演出家畢竟得顧及作品整體，因此在面對個別濃厚的故事與其關鍵的場景，常常會不自覺就流於「定點表演」的演技。

動畫尚且如此，更別說真人電影大多沒有繪製分鏡來檢視計劃的緩衝期，因

此總是一味優先考慮故事，而在影像面陷於因循泄沓的傾向。

不幸的是，即便因襲陳規，由於作品往往因為演員討喜或故事趕上潮流，造成在票房上有尚稱亮眼的表現，因而使得制作者的水準永遠不會被搬上檯面檢討。

當新手進入大型電影公司或製作公司時，都會被教導一個對於演出影像作品的可怕既定原則。

「一開始先拍攝長鏡頭，然後再拍二個過肩，進行特寫，最後再以長鏡頭再拍一次。這樣就等於是一部電視劇。」

攝影機感度進步、鏡頭焦距性能提升的結果，使得無論是誰都能拍出漂亮又富含變化的畫面，並造成影像製作現場的輕忽。這一點，或許將在未來成為大問題。

不過，造成這個問題惡化的原因，其實有一部分必須歸咎於觀眾。

觀眾、收視人身處於大量接觸各類影像的環境，由於對於影像的理解力已經大幅提升，因此即便是拍得不太好的東西，也只求大致能懂就好，而不去深究是好是壞。

就這種觀眾對創作者放水的面向來說，影像時代雖然已經到來，但未必一切都是朝著好的方向前進。

對話場景不是兩人乾瞪眼

當我們在讓角色對話時，絕對不要輕易使得兩人呈現正對面的模樣。

只要我們意識到自己在日常生活中的模樣，應該就不難想像，人與人實際對話時，有可能是其中一人側著身子說話。依照對話內容不同，甚至有可能連對方的眼睛看都不看。

還有另一個相反的例子。

那就是當角色在逃跑時，絕對不要隨便就做出「完全背著對方逃走」的描寫。

請大家仔細一想，如果完全背對他人，即使遭到對手襲擊也將完全沒有抵抗的能力。這可說是談到工作內容之前，攸關個人想像力的問題。

有些人之所以會做出這種內容，就是因為沒有去設想故事登場人物的性格與

能力。所謂演技的安排方法，不僅是顧及人物的心理，同時還要連當下狀況也一併考量在內，才能做好演出工作。

沒有經驗的工作人員或許很難瞭解，我們只要藉著讓角色低著頭轉向，就能夠表現出「天花板很低的感覺」的感覺。

光是頭部的位置便蘊含了上述表現手法，更別說使用到全身的演技，一定能夠表現出更多的狀況。

有時即便是特寫鏡頭，頭部或脖子的傾斜方向也會造成問題，這是因為前後的狀況以及姿勢上必須要有一定的連續性。

也就是說，即便姿勢只是出現在演技之中的一瞬間，但我們仍然必須判斷該姿勢在Cut的連結之中是否被妥切表現。

想要讓自己能夠做出如此判斷，除了參考戲劇等的演出論以外，最重要的還是必須培養出能夠想像影像修飾的感性。

這是因為我們在工作現場做出的判定，經常都是需要憑藉直覺來當機立斷。

想要培養出上述素養，找恰當的書籍來用功固然也是一種方法，但優秀的戲劇或電影裡已經包含很多優秀的模範，因此觀看這些作品，可說是最有效的一種方法。至於看二流以下的作品，基本上只是在浪費時間而已。

另外一點，有些動畫也有值得學習之處，但各位若是志在從事動畫的年輕人，請培養出一種感性，那就是瞭解不同種類東西的好地方，然後將這些好的部分全都化為自己的血肉。

我在此舉一個例子，推薦大家可以觀賞《獅子王》的舞臺劇。

這個舞臺劇是根據迪士尼動畫原作所改編而成，演出家茱莉·泰摩（Julie Taymor）長期鑽研亞洲的各種地方戲劇（日本淡路島流傳的人偶劇、爪哇島的人偶劇）等，然後編造出布偶以及布偶裝的全新表演，建構了嶄新的音樂劇樣式。其表演想必今後依然會不斷公開演出下去。

觀看此戲劇，我們就可以觀察到吸收不同要素的好地方，然後創造出新事物的作業流程。

俯瞰、目光高度與單一Cut法

俯瞰的Cut是一種客觀的視點，在戲劇上屬於相當特別的Cut。說的極端一點，這種Cut只能適用於RPG（角色扮演遊戲）的解說圖示。由於這是一種從外頭的現實世界往下觀看故事世界的角度，因此除非是神仙，否則劇中沒有人能夠以此角度來觀看世界。

不過，現今俯瞰畫面被大量濫用的原因，除了現代高樓大廈林立，使得人們已經習慣看俯瞰景色之外，數位畫像的過度泛濫更是幫兇之一。

有人會說「俯瞰畫面是一種反應出時代性的角度」。這一點的確值得商榷，不過這則是完全不同觀點的問題。

一般電影的影像中，攝影機鏡頭大概都被設定在比一般人目光稍低之處（當然有很多例外）。這並非因為這個角度看來自然，或者是單純是一種約定成俗的手法。

其原因就在於，既然要創造娛樂大眾的畫面，那麼我們就應該在不會導致不自然的限度下，藉著利用「看來稍微氣派的微略來自下方之角度（目光）」，以獲得該作品獨特的影像世界。

不過，最近由於手持攝影機等移動式攝影機的系統愈來愈方便使用，因此造成比人類視線稍高的角度被大量使用。

不只如此，由於運鏡的自由度變高，Cut的長度變長，拍攝更為動態之Cut的傾向也愈來愈強。

現代人之所以會習慣於這些傾向，或許是因為潛意識中有一種想要透過攝影機鏡頭來觀察外界的慾望。也因此，現代影像偏好微略俯瞰視角之畫面，以便看清楚自身與周遭的關係性。

正如上面所說，觀眾對於影像的感受性也會受到流行影響，因此始終固執於單一手法並不是好事。然而，我們還是要持續自問，什麼樣的表現（Cut）才是對故事最好的。

有一部驚人的電影《創世紀》（Russian Ark，導演：亞歷山大·蘇古諾夫 / 2002年），運用了工作人員以及演員共2000人，成功拍攝出了90分鐘的單一Cut。

這部電影以位於俄羅斯聖彼得堡的冬宮為舞臺，耗費龐大時間準備了33個房間的場景，至於攝影則是一鏡到底。

姑且不論作品評價，當一個Cut愈長，在演出上就必須使得一連串的表演層層相疊呈現，而此部作品的確在某些部分克服了這個條件。

本作品不乏一些有待商榷的部分，例如持續使用微略俯瞰的角度。但在工作層面上來看，確實有許多值得玩味之處。

與畫面貼合之臺詞、剝離之臺詞

此項目之中還有一項必須追加的部分，那就是還有一種根本不會與畫面貼合的臺詞。

真人電影之中，由於說話的人物當然是真人，因此不管如何拍攝，都可以理解是誰在說話。關於這個部分，觀眾並不需要運用到想像力。

然而在動畫之中，卻經常會碰到不知究竟是誰在說話的例子。最近由於數位技術的進步，連真人電影的豬狗等動物都開始講起人話，所以也同樣必須注意這一點。

此問題之所以在動畫中發生，主因雖是作畫張數的限制，使得現場無法隨便讓角色開口說話，但除此之外，演出家不求做到盡善盡美，反而安排能夠利用聲音掩飾的畫面排列，也可能是原因之一。

當角色沒有出現在畫面中，但我們仍需要讓觀眾瞭解畫面外是誰在說話時，就必須要使用能夠瞭解誰在說話的Cut切換（鋪陳步驟），而不能隨便使用畫外（off）的臺詞。

動畫的基本，便在於讓本應不會說話的角色說話以展開劇情，因此我們必須培養出能夠判定臺詞是否貼合或剝離於Cut之上的感性。

具體來說，若我們使用胸景（bust shot），讓微略轉向左方或右方的角色以水平角度說話，臺詞就會感覺貼合於Cut之上。

當角色轉為完全橫向時，則請大家感受「臺詞在畫面上剝離」的感覺。

除此以外的Cut，都應視為無法呈現究竟是誰在說話。想要讓觀眾瞭解，我們必須安排明確的演技，然後好好貫徹對嘴，使得臺詞與嘴巴動作符合。

讓角色背對著畫面說話的狀況，除非安排了確切的演技，否則可說是一種

「無法讓觀眾瞭解誰在說話的畫面」。

真正瞭解這一點的工作人員，不會是在看到已經製作好的畫像才恍然大悟，而是透過閱讀分鏡便已心領神會。

縱然如此，我們之所以可以讓人物以各種視角大小講話，是因為故事在進行之中，觀眾會自行藉由想像將人物與聲音在腦中連結起來。然而，這並不能算是觀眾真的聽到人物說話。

說穿了，只憑著三張嘴巴動作的動畫，並不可能真正描繪說話的演技。有限動畫只是因為不得已而勉強其難使用此種手法，若因此以為這是理所當然，那就大錯特錯。

唯有毫無定見的工作人員，才會使用此種表現，卻又自詡演出了帶有真實感的内容。

解說圖的性質近似設計圖

俯瞰Cut擁有近似解說圖的個性，而正前面、正側面、正俯瞰、正後面等角度的畫像，也都可說有如設計圖的圖面。

這一些角度的畫像，原則上都不能使用在陳述故事的影像世界。

其理由與其說是攝影機角度的問題，不如說在Cut之中的拍攝對象不應該以「正」的角度被加以描繪。

動畫之所以經常使用正側面的視角，是因為不得不使用稱為一種朝著正側面（或正上方等）移動，稱為「畫片挪移」（ヒキセル）的手法。如果我們不能夠耗費過多動畫張數，那麼想要得到緩慢的移動感時，就只好使用這一種將角色的賽璐璐畫片（或稱圖層）給挪動的方法了。

實際上，若我們觀察周遭，就會發現一般很少會從正側面或正後面看到他人，大多都會帶有某些角度。

影像世界是一種完全的虛構，若我們想要建構虛構之中的真實感，在Cut裡如果出現以正側面、正上方的角度呈現的東西，請問觀眾是否會覺得栩栩如生？不，可以看到拍攝對象其他面向的角度，才會帶來真實感。

正是因為瞭解這一點，所以過去的動畫師即便面對進行畫片挪移的拍攝對

象，依然會努力試著採用看起來較為自然的畫法。

話說回來，我從來沒有把遇到畫片挪移就得使用正側面當作鐵則，然而不知為何，卻被貼上了喜歡畫片挪移手法的標籤。

或許，這是因為這種手法在動畫之中實在太為頻繁，因此很多人誤以為此種描繪方法並沒有問題。

劇情脈絡比畫面細節重要

無論是拍攝場景模型，或是製作數位影像，想要讓成為舞臺的景象在觀眾眼中看來「若有其事」，只要把鏡頭的角度設定在與該舞臺裡的人物視線相同之高度來描繪即可。

所謂的描繪細節只是次要性的處理，原則上只要藉由Cut的構圖以及層層累積，便可以展現出真實感。

1979年的《星際大戰》（Star Wars）以來，該種程度的細節處理在一般電影已經屢見不鮮。再加上現今各種便利的工具，使得小東西也能徹底講究細節，因此大家都將追求細節當成一種理所當然的風潮。

然而，最近許多人卻發現，當前數位畫像即便徹底講究細節、將視線設在真實的高度，卻還是讓觀眾感覺一點也不「若有其事」。不只如此，我們雖然得以藉由數位技術來精密加工拍攝對象表面的質感，但反而卻更帶給人一種「怎麼講究細節也不有趣」的感覺。

原因究竟何在？

其中原因之一，便是現實事物的細節部分並不如想像中看來如此精巧，但製作者卻沒觀察到這一點。

另一個原因，則是應該如何將影像中的氣氛與距離感給固定下來。這可說是另外一個問題，不過我針對這點完全沒有頭緒，因此無法有所置喙。

不過，我從技術面可以想像的是，數位軟體之中也有可以創作「氣氛」的技術，而觀眾之所以感受到問題，或許是因為注意到了技術面的老調重彈。

也就是說，因為某些特定的處理手法一再出現，因而使得觀眾注意到「影像處理的定型化公式」，所以令人看來感到不真實。

同樣是現實空間，會因為攝影機鏡頭的角度與景框的差別，而在畫面上呈現

完全不同的景象，而人類的視覺天生就有解析空間的能力，因此對於「死板板的氣氛」將會感到有所抗拒。

所謂的大自然，是一種隨時隨地都在「搖晃」的東西，而創作者的目標便是創作出這種變動。話雖如此，採用數位技術雖然使得細節更為精緻，並且使得浩大場面的描寫變得可能，但到頭來大多數觀眾所感受到的，卻只是「被強迫觀看一連串似曾相識的Cut」。

觀眾的此種感覺無疑告訴我們，影像製作最重要也是最基本的，便是重視戲劇性的影像發展。

因為，我們現在已經進入一個新時代，僅憑精緻畫像與浩大場面是無法感動人心的。

也因此，最終還是要回歸到戲劇論，端詳是否擁有戲劇性。

那麼，戲劇性的影像發展究竟為何，請恕我無法在此回答，因為可以有成千上萬種的變化，全都依憑每個人的獨創巧思。

縱然如此，硬要說明的話，那就是「配合故事脈絡的情感流動，並展現出觀眾預料之外的畫像」。

倘若我們能夠妥善將基於劇情發展的Cut層層重疊，並以「預料之外的畫像」來呈現之，便能夠解決此問題。趨時，我們也將發現，一頭栽入細節處理其實是很不划算的。

故事的「若有其事」、情感表現的「若有其事」，如何以Cut排列來妥善發展之，才是我們應該優先的感覺。

切Cut的問題

關於「切Cut」的問題，我有幾點想與大家確認一下。

假設哥吉拉以特寫Cut大吼一聲，下一個Cut則接到女演員抬頭看哥吉拉而尖叫的特寫鏡頭，那麼哥吉拉將與女演員看來大小相同。

不，如果特寫連女演員的咽喉也照出來，由於哥吉拉的細部並沒有做到如此精緻，所以搞不好會帶給觀眾一種哥吉拉比女演員還小的感覺。

此例之中，由於要描寫女演員看到哥吉拉驚慌失措的模樣，所以使用特寫

鏡頭並不成問題。但是，由於整部作品的賣點就在於哥吉拉身為龐大巨獸，因此在哥吉拉的特寫鏡頭之後，必須要多一個手續（步驟＝相當於前面提及，在使用off臺詞時的步驟），也就是插入一個對比女演員與哥吉拉尺寸的Cut，然後再連接到女演員的特寫鏡頭。

話雖如此，中間插入的Cut有可能僅憑一個Cut並不足以達到足夠效果。反過來說，也可能因為插入過多Cut，使得「空隙」顯得過於明顯。

碰到這種狀況，我們就只好在其中插入有內容的「劇情」，才能使得觀眾感覺不到「空隙」。

重要的地方就在於，我們對於Cut排列的問題以及俯瞰畫面的印象效果，究竟擁有並掌握多少程度的認知。這牽涉到演出家的能力問題。

上述例子中，倘若我們使用單純的方法，創造出一個或許是哥吉拉看見的女演員之俯瞰視角，就會變成是一個哥吉拉的主觀畫像，並且產生別的意義。

也因此，若我們要在戲劇上將女演員與哥吉拉描繪為等價的存在時，這種手法並不能稱作是找到了真正的解決方法。

一般俗稱「呈現視線的画面」是一種主觀的画面，與兩相對比的画面（客觀）擁有不同的慣性（質感），因此其使用方法並不容易。

然而，只要我們提升自己的水準，謹守影像力學的基本原則，就能夠處理大部分問題。

視覺錯視是否為有效手法？

人類的眼睛擁有極高性能，特別是針對辨識人類臉孔的部分，據說在腦中擁有特殊的識別區域。

話雖如此，有一種稱為「視覺陷阱」，也就是利用視覺上的錯覺來營造效果的畫技。就這一點來說，我也曾經想過是否必須重新思考視覺媒體創造的效果。

不過，就如同前面花了大幅篇章說明，「影像必須顧及不必回頭看的結構」，因此我最終還是覺得影像並不需要考慮到視覺陷阱相關的手法。

莫里茨·埃舍爾（Maurits Escher）、以蔬菜花果來描繪肖像畫的朱塞佩·阿爾欽博托（Giuseppe Arcimboldo），以及可見於超現實主義畫作的幻視藝

術，乃是因為其作品皆為靜止畫，所以才令人覺得有趣。

錯視的終極手法之一，還有另一種明明是靜止畫，看起來卻像是在動的作品。

不過，這一些手法即便在戲劇性上有能夠加以利用的一面，對於帶有流動性的影像，則很難說擁有能夠運用的部分。話雖如此，關於色彩的錯視、同化以及對比等效果，確實有必須重視的地方。

關於這一個問題，若我們回顧到過去因為補色關係的「閃爍」而造成心理層面的刺激效果，那麼的確可說是一個必須要多加考量的要因。

至於在創作層面，我們則要思考這些效果能夠如何運用在劇情表現之上。

做出的決定倘若過度被視覺性效果所綁住，我們就必須覺悟到將會受到觀眾拒絕。惟有基於故事性而「若有其事的影像」，才會讓觀眾願意耐下性子觀賞。而這一點也告訴了我們，跟隨「以故事本身解決一切枝微末節」的古典想法，才是最好的手段。

為了展現看頭所必要的多餘

創造並且展現看頭或賞心悅目的表演（姿勢），便是影像製作的原則。

歌舞伎之中，有一種終極的演技稱為展現「見榮（亮相）」。演員除了會刻意走到舞臺中央進行表演以外，場景之中若有需要展現戲劇性的高潮之處，更會刻意擺出「決定性姿勢」來展現英姿。這一種手法，同樣可以頻繁見於其他戲劇。

這種表演可以帶來快感。

此種展現手法雖然也通用於影像作品，不過如果在動畫工作中過度強調此種思維，往往只會降低整體工作水準，因此實在有值得三思之處。

真人電影與現場表演之中的演員雖然會動，然而人類的動作本來就不可能一舉一動都看來引人注目。正因為如此，演員才需要運用肉身的動作，刻意去表現出「創作出來的引人注目」，而這種演技與演出手法才會成為一種形式。

在動畫之中，倘若我們有心，那麼即便「走路」或「跑步」的簡單動作，也

能夠將全部動作畫成一連串帥氣的姿勢（當然，事實不全然如此）。

至於真人演員的動作，一定會有某些不上相的瞬間，但也正因為如此，才會相對有一連串上相的「走路」或「跑步」姿勢。

然而，動畫在創作上卻有一種習性，那就是不喜歡描繪不上相的姿勢，而希望以一連串上相的姿勢呈現動態以提供觀眾欣賞。

這一點即便是全動畫（full animation，以1秒24張畫面所呈現的動畫形式），也有相同惡習，認為動畫既然要動，那麼中間不上相的姿勢，就應該儘量以使得觀眾看不見的速度來描繪。

影像作品並不是有動作就好，因此我們不應該接受這些極端的想法與工作的手法。

無論是描繪近似多餘的事物，或是安排看似沒意義的小動作，乍看之下彷彿多此一舉，但卻會在觀眾觀賞之後，提供令人印象深刻的場面或看頭。

或者換個方法說，我們應該將多餘演出得看起來不像是多餘。

倘若我們不能掌握這種直覺，那麼就無法描繪表現（劇情）的發展。

現今已經進入數位社會，影像所描繪的世界也隨之數位化，有許多工作人員因此真的相信，只要排列一連串帥氣的內容，就能夠拍出一部好片。

此種偏見在某種角度上來看，已經改變了現代的有限動畫，與過去有限動畫的手法可說大相逕庭。

話說回來，真人電影也因為現在可以透過數位技術來加工，因此出現了許多仿倣有限動畫的表現手法（技法）。這一點雖然讓我這種世代的電影人感到困惑，不過我也因此領悟到一些道理。

大量曝曬於影像之下的結果，造成觀眾已經飽和的感官產生一種「想要安定」或「想要好好觀看」的潛在渴求。此外，由於現今畫像解析度愈來愈高，因此也造成觀眾產生「想要看得更精密」的感受。

我認為就是觀眾的這些感覺，才會造成了現在製作成有如靜止畫一般的畫像如此氾濫。如非如此，實在很難想像為何現在會有這麼多的影像，會被處理成「動作中的物體突然停下來」或「有如靜止畫一般的物體突然動起來」的模樣。

我猜想，這種心態同時也是製作者的潛在願望，想要展現自己喜歡的東西。這可說是一種相當微不足道的情感表現。

這些東西和本項所提到的「多餘」，在本質上是完全不同的。

從這個狀況中，我們可以連結到一個現實，那就是由於現今操作畫像已經有如家常便飯，因而使得愈來愈多工作人員不重視劇情，反而陷入影像主義的桎梏。至於討厭描繪中途動作的動畫師，則沒有辦法獲得自己真正理想的動畫，而只能一頭栽在業務之中。

而這種傾向可說也間接助長了另一種傾向，使得偏重嚴肅思考、哲學性、觀念性卻又不求革新的創作者逐漸出現。

有制約才能完成作品

創作現場會受限於預算、時間、攝影場所等各種大小條件，我們必須就現有的條件來致力於影像製作。

忍痛吞下不中意的條件而持續作業下去，本來就是天經地義的事。縱使心中有萬分委屈，但觀眾既不可能知道現場人員的辛勞，也不會因此認同自己。

在瞭解制約的狀況下製作，正是影像製作工作的要諦。

藝術的良心在現實的工作運作之中，根本就不值任何一毛錢。

話雖如此，正是因為有工作時程的制約，所以作品才能完成。

倘若有作品可以在沒有時程的狀況下完成，那大概只有天才能夠辦到。僅依憑單純的喜好，很難得以跨越艱辛的作業而抵達完成形。

身為凡人的我們必須捫心自問，讓自己自由創作，又真的能夠達到什麼境界嗎？

這一點之於表現手法也一樣，本來所謂的「表現」，指的其實就是整理想要描繪的東西。

所謂自由奔放的創作，終究必須在創作行為的範疇之下進行。而所謂的作品，必須「擁有經過整理、統合所得到的樣式」，才配稱為是作品。

演技雖是由人編織出來，但並不是每個人都可以表現出來的。同樣的，演員從以前就多如過江之鯽，但真正優秀的演員卻是寥寥可數。

為什麼呢？

一位優秀的演員能夠「整理、統合自己該表現的角色，並在其中加入某些獨創之處」。

就這點來說，當前雖然大家都可以自由驅使數位技術，但創作行為本身並未因此而提高水準。

數位技術的可怕之處，就在於會讓人誤以為自己可以隨心所欲地創作，反而因此遺忘了整理的行為。

至於具體的例子，大家每天都可以在電視上看到無數的範例，請大家自己去尋找並進行檢討。

分鏡的實務處理學

- 大綱與Cut張力之間的關係 /
- 分鏡上的圖畫不可以畫得太過雕琢 /
- 分鏡不要打上Cut與分頁的編號 /
- 不要忘記書寫指示作業的記號 /
- 疊影（O.L.）秒數的思考方法 /
- 分鏡第一稿整體要畫得長 / 分鏡上不要指定音效 /
- 讓觀眾瞭解位於何處（場景） /
- 分鏡要快速瀏覽以觀察故事的分節點 /
- 分鏡的整理學 / 沒有未經修改就會好的分鏡 /
- 不可隨意修改他人的分鏡 / 內容說明書寫過多 /
- 描繪遵循場景設定的寬敞與狹窄 / 分鏡不要畫得超出格子 /
- 不要描繪只圖自己方便的位置關係 /
- 描繪機械與人之間的關係 / 與性表現等同思考 /
- 在宇宙呈現站姿的MS / 宇宙與天空的背景場景不能長 /
- 畫面質感會影響秒數 / 可以更換服裝造型嗎？ /
- 為何影像不做成流動的結構？ / 背景也不可以隨意描繪 /
- 無重力地帶的演出 / 綜合、統合或整合 /
- 受歡迎的作品與好作品

本章將針對現場的處理學，列舉最基本的一些內容並進行說明。

在現場，白費工夫的工作之所以未曾間斷，便是因為沒有貫徹本章將指出的基本實務。然而，我在撰寫本章內容時也深感痛悟，我們上一個世代沒有在現場好好教導基本原則，可說是責任重大。

大綱與Cut張力之間的關係

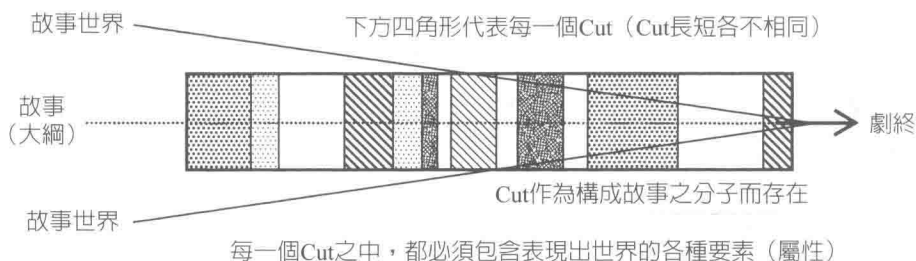
首先作為確認，我想向大家說明大綱與「Cut張力」之間的關係。

所謂的大綱，便是呈現「故事鋪陳」的結構。大綱有時候也直接指稱故事本身的鋪陳，因此所有相關人員在進入作業之前，都必須將大綱謹記在心。

接下來，我們會依循大綱來描繪各個Cut。每一個Cut並非各自獨立，而必須與前後的關係性緊密連結才行。

當Cut之間的緊密度愈高，Cut便會產生「張力」，不僅提升完成度，其張力更會牽引整個故事向前發展。

我們可以圖示為下方模樣。



演出的工作，就在於究竟能夠使這些個別Cut蘊含並且描寫多少表現世界的屬性（這也是產生張力的要因之一）。

也就是說，大綱的表現內容擴大（使故事膨脹＝屬性）後，就會形成可供觀賞的要素，而且蘊釀出實際的可看之處。

正因為如此，我們需要擁有強而有力的大綱，否則便無法描繪Cut。

大綱便是一種故事性。只要帶有故事性，角色便能表現出世界觀，我們也能夠藉著帶動角色，使得Cut與故事的內涵變得更為豐富。

反過來說，若故事稀鬆平常、了無新意，那麼我們將無法膨脹其表現內容，

即便演出手法熱鬧而奪人耳目，抑或雕琢得精美華麗，依然只能得到曖昧不清的故事，帶給觀眾輕薄膚淺的印象。

所以，我們需要便是明瞭易懂又強而有力的故事。

再重複一次。即便我們要以Cut來膨脹表現內容，也不能夠未經思索便恣意膨脹（附加過剩的屬性），否則將會破壞觀眾對故事的理解。

當然，「僅讓人能夠瞭解故事脈絡」的內容不僅沒有看頭，更沒有製作成影像的意義。也因此，我們必須在呈現（使觀眾理解）故事的同時，也做出能夠「取悅觀眾」的演出與作畫，並掌握兩者之間的平衡。

倘若我們能夠如此製作Cut，那麼Cut就會帶有張力。

世界觀使整個故事得以成立，所謂的張力則會進一步膨脹世界觀，因此Cut絕對不可能獨立存在於故事脈絡之中。

我們在瞭解這一點後，在進行分鏡作業時還必須注意下列事項。

分鏡上的圖畫不可以畫得太過雕琢

我們在切分鏡時描繪於格子內的圖畫，不可以畫得太過雕琢。

當我們畫得過於講究，Cut的流動就會變得僵硬，因而無法結構出一連串的影像脈絡。

過於講究的圖畫，會使得Cut流動呈現有如分格漫畫一般的感觸，所以分鏡的圖最好可以簡略一點。

當然，分鏡是一種基本工具，不只必須拿來請動畫師畫圖，每個工作人員更需要依據分鏡來準備各自負責的工作部分，甚至演員也會閱讀分鏡來掌握表演所需的資訊，因此我們也不能畫得過於潦草或馬虎。

最重要的是，如果因為講究分鏡上的圖畫而拖延工作時程，那就本末倒置，因此我們在下筆時縱然有點不工整，也要在切分鏡的同時，意識到「作為影像呈現的實際時間長度」。

接著，我們要以大致掌握作品整體的感覺，盡早畫完第一稿，再於第二稿進行「整理、修正作業」。基本上，最少要畫到第三稿才行。

分鏡是用來省視Cut脈絡（連結）的工具，並決定其上頭圖畫所構成的影像

究竟會蘊釀出何種視覺效果，進一步建構影像世界而述說故事。

也就是說，分鏡是一種表現的計劃表，用來呈現出「動作＝必須表現出時間的發展」。

不只如此，我們要在第二稿、第三稿之中，針對故事是否能夠被理解、各個角色是否有錯誤，以及人物相關性的表現是否正確等部分，在探究整體脈絡的同時逐一檢視其內容。

分鏡不要打上Cut與分頁的編號

分鏡到最終決定稿完成前，絕對不要打上Cut編號。

我們在使用電腦處理時，或許會遇到沒有編號就搞不清楚的狀況發生。然而即便是如此狀況，Cut與分頁依然最好不要打上編號。

我知道有些製作部的工作人員或導演認為，沒有數字就無法檢視分鏡，不過還是請大家在不會被開除的前提下，儘量抗拒或無視於此種要求。

分鏡就算沒有數字，只要閱讀內容就能瞭解順序。閱讀了內容還無法排列出順序的原稿或是分鏡，只等於證明其內容差勁而已。

重視數字的工作人員，多半都是對內容不甚關心者，否則便是以數量來估算工作效率、腦中只想著報酬的「公務人員」。

第一稿、第二稿的分鏡，由於是自己對自身所畫內容進行修改，因此根本沒有閒工夫去一頁頁標上數字。

一旦寫上數字，即便之後想要改變結構，卻因為數字全部必須重寫很麻煩，可能造成最後決定不加以更改。這聽來似乎難以置信，但確實有這種工作人員存在。

想要書寫數字，我們必須等到對於分鏡內容已經有所自信，同時可以預測Cut大致總數，而且整篇的秒數已經完成計算之後，才能夠如釋重負填上數字。

要將150頁、500個Cut以鉛筆書寫的數字全部擦掉，是一件非常煩人的工作。現在雖然能夠透過電腦來更換編號，不過我個人還是不喜歡這種方法。

為此，我們在記入分鏡Cut編號的部分，要輕輕畫上圓圈記號，以作為之後要寫上編號時的標記。不過，圓圈記號也並非真的必要，只不過有些死腦筋的人

這麼以為而已。正是這一類工作人員，在畫圓圈時往往都不會考量到大小與濃淡的問題。

要擦掉真的很辛苦，所以請大家務必留心這一點。

缺乏緊張感的工作人員總是將本來不需要的東西也一併寫上去，不僅會把圓圈畫得很深，同時畫分鏡時也經常無視於格子與框線，造成的結果便是生產出大量派不上用場的分鏡。

我們在修改分鏡時，經常會將分鏡用紙給剪下或貼上，此時框線便會發揮「黏貼」位置指標的作用，因此如果書寫內容說明或臺詞無視於框線，在黏貼時便必須重新書寫內容，造成事倍功半的結果。

正因為如此，一個格子分的内容說明與臺詞，我們就必須寫在同一段之中。要知道若是電腦，可是不會允許你把文字寫到線條上頭。

針對這個問題，請不要說：「不要修改別人的分鏡不就沒事？」

不要忘記書寫指示作業的記號

每一個Cut的秒數，絕對不可以忘記書寫。

在第一稿時，我們便要算出總秒數（整體的時間＝作品的長度）。

等到推出改訂稿時，我們要考慮到總秒數來進行後續的整理修正作業，使得製作出的作品能夠收在已決定好的時間長度之內。我們可以說，分鏡作業就是一種「掌握Cut秒數」的工作。

臺詞記號

當我們看不見嘴巴在動的狀況為「off」。從畫面外頭（畫外）聽見的臺詞也是「off」。至於角色背對著鏡頭說話的狀況則為「back」（指的是背後臺詞）。

指定動作的記號

Fr.O.（frame out，出框）、Fr.I.（frame in，入框）是針對物體究竟是進入框內或是走出框外的指定。

follow（跟鏡）是指以平行移動的攝影機來捕捉拍攝對象。

PAN（搖鏡）是指將攝影機固定於一地，然後鏡頭追著移動的拍攝對象。對於動畫，跟鏡與搖鏡在視覺上並沒有任何差異。

T.U.（track up，推入）、T.B.（track back，推出）是指攝影機接近或遠離拍攝對象。

Tilt（抬鏡）是指攝影機機身不動，只有鏡頭縱向移動。Tilt-up（上抬）指的是鏡頭由下往上，Tilt-down則是鏡頭由上往下抬動。

接近拍攝對象的效果，在動畫的攝影臺上都是由攝影機直接移動來進行攝影。不過，當前由於變焦鏡頭高度普及，數位處理也能夠自由操作效果，因此拍攝平面的狀況下，倘若無視於解析度的問題，已經可以得到相同的效果。

不過，在拍攝真人電影、黏土動畫或人偶的狀況或3D動畫之中，由於推鏡與變焦的印象並不相同，因此會分開運用。

推鏡由於鏡頭的入射角（照在鏡頭上的角度）並不會改變，而是攝影機本身移動，因此拍攝對象以及其背景映出來的模樣，會以不變的狀態而直接靠近或後退。

變焦由於是藉著變換入射角，從廣角變化為望遠角度的狹窄視野，因此畫質與推鏡在根本上有所不同。這一點大家平日觀看電視畫面，應該就能夠瞭解。

指定轉換畫面的記號

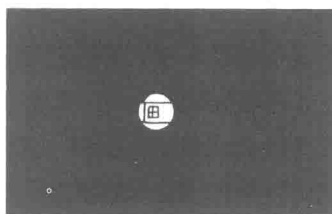
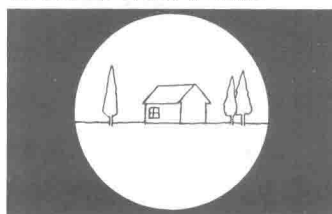
O.L.（over lap，疊影）指的是Cut一邊重疊一邊切換。

F.I.（fade in，淡入）與F.O.（fade out，淡出）是指畫面變亮或變暗。

WIPE（外潑）指的是像抹去畫面一樣切換，同時進行畫面的進與出。

Iris-in（圈入）、Iris-out（圈出）指的是使用圓型的遮罩來進行淡出入效果，或是畫面轉換。

使用圓型遮罩的圈出範例



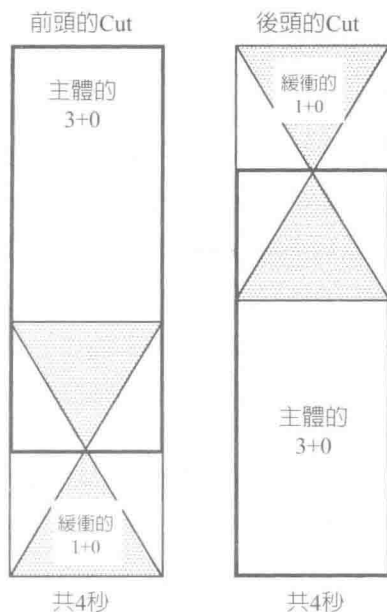
由下圖至上圖則為圈入

關於這些處理，我們必須研究各類攝影機的使用說明，以求能夠運用自如。

分鏡是一種作業指令書，因此我們不要忘了書寫指示作業內容的各種記號。

倘若有所必要，那麼針對每一個動作的長度，也要一併決定秒數。

疊影（O.L.）秒數的思考方法



使用疊影時的秒數，一般習慣上都視為「O.L.之一半的秒數，會包含於該Cut的秒數之中」。

不過，在律表（time sheet，或稱時間攝影表）上，我們會以左圖的形式指示嵌進兩者的Cut之中。

假設「前一個Cut」與「後一個Cut」同樣都是3秒、O.L.則是2秒的話，我們就要指示攝影對於二個Cut分別拍攝多餘的1秒。圖示加入斜線的三角形部分，便是各自餘剩的1秒。

前一個Cut，我們會從O.L.的開始部分將露出逐漸進行F.O.，然後再拍攝多餘的1秒。

接下來的後一個Cut，我們則會從Cut開頭前一秒的部分開始拍攝並進行F.I.。等到O.L.結束後，便回到Cut的正常露出。

也因此，我們在律表上要做成4秒的Cut。

上面提到的「餘剩1秒」，並非真的是多餘。由於「開始看到」或「開始看不到」的瞬間，只要有畫像在畫面上，我們的視覺將依然能夠感知，因此仍然有攝影的必要。

倘若我們將這些部分當作多餘，然後製作了空無一物的律表，就會造成「無意義的靜止畫」呈現於畫面之上。

數位技術雖然使得如此瞬間不再出現，然而在賽璐璐動畫的時代，這種現象

可說是見怪不怪。此種作法會在影像上造成不協調，卻一直很少為工作人員所理解。他們總覺得「多花張數的動作就是一種浪費」因而不去處理，一直要到實際成品出來才察覺異狀。

這種思考也會影響到運鏡，使得有些人覺得為了讓觀眾看得清楚，應該在畫面完全清楚呈現之後，才讓整體動態開始。然而，即使不是完全看清楚，觀眾依然能夠在視覺上感知到影像，因此我們必須詳加指定「究竟該如何處理」才行。

真人電影拍攝出來的內容大多都是不間斷的動態，因此即便以該內容作為素材進行O.L.處理，也不會發生畫像在O.L.中途停下來的狀況。

話雖如此，真人電影還是有另一種層出不窮的問題，那就是導演不想在拍攝對象來到景框正中央前呈現演技，也就是「等待攝影機到位再開始表演」。不過，這一點我在此便不多提。

動畫之中，即便我們在分鏡的階段已經確定內容，但因為作畫完成的進度、背景素材描繪的模樣，以及相互組合之後的狀況各有不同，所以有時還是會遇到難以做出判斷的場合。

也因此，針對上述在視覺上雖不明顯卻仍必須進行的演出處理，抑或面對攝影機移動至景框正中央之前，所產生的「留白」應該如何填補等演出上的問題，我們將有十分頻繁進行檢討的需要。

當然，視素材不同，有時我們還會遭遇在攝影開始前一刻才決定秒數的狀況。不過，此種處理方式非常耗費工夫，因此我們在分鏡與討論作畫的階段，就要十分細心進行討論才行。

秒數在傳統膠卷的狀況中，1秒是24畫格，所以3秒半等於3秒12畫格，寫作3+12。數位製作的1秒是30影格，所以等於是3秒15影格，寫作3+15。

不過，一般說來，畫格、影格尾數會受到作畫的結果影響，因此我們不可以隨意指定。

話雖如此，我個人打從傳統膠卷的時代就很喜歡6格、18格等數字，並且大量使用在各個作品。這是因為6格就等於1/4秒的感覺。對於數位製作中的6影格為1/5秒的感覺，我大概一輩子都無法習慣。

話說回來，我們要視作畫結果才能確定尾數，因此無論是好是壞，都等到對作畫進行演出上的檢視再來考慮就行。最後的一切決定於影片或影像的剪輯，因此我們在分鏡階段不需要對此太過於神經質。

我們雖然不需要過度死板，所有都得完全按照分鏡來辦事，但也並非一切都憑自由行事便好。

導演必須在被賦予的秒數之內完成一部作品，因此分鏡總秒數的計算錯誤將有可能造成致命傷。在進入作畫作業之前，我們便應該仔細檢查，並精算總秒數是否正確。（我在這裡提一個秘密，我過去曾經在《世界名作劇場》系列作的分鏡裡，搞錯了總秒數多達3分鐘以上，因而給在播放前夕方才注意到的高畑勲導演與宮崎駿作畫監督添了很大的麻煩。這是我一輩子的痛。）

如果大家不能從注意這些方面開始，進一步培養出對自己工作負責任與細心的態度，那麼就不可能獲得指揮權，讓為數眾多的工作人員替自己工作。

最重要的是，即便我們功成名就，也絕不能以為「創作者僅憑感性就能做好工作」。

分鏡第一稿整體要畫得長

我們在繪製分鏡的第一稿時，要使得長度（影片或內容的實際片長）超過預定。然後，再於第二稿進行整理。如此一來，內容便能獲得充分壓縮，成為密度飽實的作品。

就理想而言，我們的第二稿最好也稍微長一點，等到第三稿才作為決定稿完成。不過，這裡指的作品，只是每周節目都得播放一次之程度的工作。

倘若是長篇，最好能夠畫到五稿。所謂的一筆完稿，即便是寫小說也不值得鼓勵如此做。

當有第三者幫忙檢視內容時，在理想上，我們最好完成到第二稿程度的工作，然後作為對外的第一稿交出去。（事實上，這種狀況從來不可能發生，若有人能辦到，請務必實行！）

一本內容膚淺而意象貧瘠的分鏡，對於檢視內容並修正的人來說是一種近乎苛求的作業，因此分鏡師要在執筆第一稿的分鏡時，便將自己所能想到的一切內

容投入其中，並且盡早完成。

此階段由於只是相當於拿出幹勁盡早完成作業的工作，因此一般說來，此時的分鏡都不會呈現應有的體裁。

下一個階段之中，我們要從結尾逆推回去，一邊整理整體結構的比重與作業上的問題，然後作為第一稿完成。分鏡的最低基準，最少便是應該滿足此點。

接下來，我們要在第二稿進行整理，同時追加並修正過於潦草的圖畫。許多內容的結構或許會在此步驟需要大幅修改，不過修正之後，內容將會變得更好。

再來，我們要請第三者來檢視內容，在確認分鏡內容是否能夠兼顧自身感性與實務後，才能作為真正意義上的第二稿，進入完成決定稿的作業。

以上這些作業，全都必須在有限的時程內完成！

大致上來說，可以正式進入作畫的分鏡，其長度相對於最終長度的超過比例，大約落在3%前後。至於第一稿的分鏡，若以急就章畫完的感觸來說，則大概是10%左右。不過這一點完全端視內容所定，有些作品連多出3%都嫌過長。

分鏡上不要指定音效

請大家絕對不要在分鏡上書寫S.E.（音效）。

因為即便我們寫一個斗大的「轟隆」文字在上頭，充其量不過就是分鏡上頭的視覺效果。對於完成的影像來說，不管書寫多大的文字都沒有任何意義。

此外，就現實面來說，會畫出這種分鏡的演出家，往往只會在意其中幾個音效，反而忽略了整體聲音的均衡表現。

不只如此，如果我們在分鏡上指定太多S.E.，反而會遭到音效人員（或稱音響設計）諷刺：「那麼，分鏡上沒有寫的off（畫面之外可以聽見的聲音）是不是就代表不用了？」

最容易懂、也是最壞的例子，便是「門打開的聲音（off）」、「門關上的聲音（off）」。

這對於音效人員，可說是再基本不過的音效。有關哪一類型房間的哪一種門或拉門，以及角色何時進來等問題，對於音效人員而言是瞭若指掌。甚至他們在創作音效時，會連門口的距離等因素也一併加以考量。

也因此，我們只要把分鏡描繪得可以分辨該場所是否為角色開門進入的地方

即可。無論是哪一位音效人員，都鐵定能夠為我們準備好適合的音效。

當然更不用說，爆炸聲只要閱讀了內容就能知曉，因此我們即使沒有在分鏡上寫「轟隆」文字給音效人員，也一樣可以得到相同的效果。

比起分鏡師或演出家所能想像的音效，音效人員製作的實際內容要多出數十倍之多。在分鏡上憑著自己一時構想進行指定，只是證明自己看扁音效人員而已。

話雖如此，倘若我們預定使用極為特殊音效的狀況，就一定要在分鏡上進行指示。

當我們在演出上遇到特別的事項，抑或對音效的思維與性質本身有特別的想法時，就要書寫在分鏡之上。

盡管如此，有時我們還是不免在切分鏡時，因為過於投入而書寫某些指示，但只要不是作為創意所擺進去的内容，相信音效人員也能夠有所理解。

一本說明過少、Cut表現的内容不明瞭，甚至Cut本身數量根本不足的分鏡，或許有指定聲音的必要。然而這種分鏡在演出層面上，根本就是一種錯誤。

此外，有些人會使用音效去補足自己心中的意象，卻未真正將意象表現在分鏡裡頭。這一種類型的分鏡，可說連分鏡也算不上。

讓觀眾瞭解位於何處（場景）

一部作品最忌諱的内容，便是無法讓觀眾瞭解各個角色位於何處的畫面切換。

不過，雖然我們必須盡快使得觀眾瞭解場景究竟位於何處，但也並非一定要制式地在場景的第一個Cut便急忙向觀眾說明。當然，製作除了介紹場景以外沒有其他用途的Cut，則是更為拙劣。

基本上，介紹場景時，我們是藉由按步就班呈現Cut來使得觀眾理解，所以請大家務必記住應有的程序。（話雖如此，這裡之所以不具體說明其方法，是因為一切都是依狀況而有所不同。）

此外，我們不要每次遇到場景介紹時，就以擺鏡（PAN）來處理，而可以透過構圖來解決問題。因此，我們要多下工夫，光靠角色的表演（動作）就能夠自動揭露給觀眾獲悉。

如果觀眾一直不知道故事究竟發生於何處，就會陷入無法滿足的不滿之中，甚至會因此決定停止收看這個故事。

最近有一些作品，或許是太過追求影像展開上的意外性，又或許是由於過度優先戲劇性的發展，因而在場景切換上未經妥善安排，便讓畫面持續進行下去。

按步就班呈現的基本原則，與其說是建構Cut，不如說在於劇情進行本身——也就是說，光憑臺詞展開就逕行帶過劇情者為數眾多，也因此我們必須針對此點講究解決方法。

分鏡要快速瀏覽以觀察故事的分節點

當我們快速翻閱分鏡，倘若能夠感覺到緩急，又能看見起承轉合，那麼這一定是一本好的分鏡。我們需要觀察故事的分節點究竟在哪裡，而且不是以詳加閱讀，而是用快速瀏覽的方式。

倘若是戰鬥場景（動作場景）很多的故事，我們就更有必要快速瀏覽故事，然後想像整體作品完成後視覺上的印象。至於絕對要避免的大忌，就是只專注在個別動作的步驟。

故事發展最為重要，因此我們一開始要以分鏡圖畫的排列方式、構圖以及臺詞的**量**（並非內容），來判斷是否具備像樣的時機點與節奏。

等到第二回，我們才要開始詳細閱讀，以探討臺詞與Cut內容是否符合，而每一個Cut的處理是否妥切。

此時，我們要檢視分鏡，一邊閱讀上頭說明內容，一邊判定是否能夠讀取到每格內容之間的連結。

請注意，圖畫是否漂亮，與內容完全沒有關係。太漂亮的圖畫反而會迷惑檢視者的判定，使得我們不容易看出作為影像的內容是否被妥善描繪。

「漂亮的圖畫會騙人」是基於經驗得到的事實，所以請大家鍛鍊自己，絕對不要輕易遭到蒙混。

說得極端一點，即便該工作人員只會以圈叉記號來代表人物（拍攝對象），倘若Cut的內容確實而有力，我們一樣能夠判讀其內容。

此外，圖畫過於草率（畫得過淡、描寫位置關係與角度時曖昧不明、運鏡不明確等）的分鏡，或是只會不斷重複類似表現的分鏡，表示該分鏡人員十分怠慢或只懂得單一的演出。我們必須注意這種分鏡「並未建構出影像」。

文字雖然沒有太漂亮的必要，不過缺乏給他人閱讀意識的淺薄文字、過於龍飛鳳舞的文字，或是文字大小參差不齊等，都等於是分鏡的缺陷。（順帶一提，我的筆跡似乎大家都難以閱讀。我對這點深感抱歉，不過實在是怎麼樣也改不過來，真是令人頭痛。）

有人會說，在電腦上繪製分鏡就不會造成問題，但我不同意。這種思考方式的人，可說絕對沒有理解製作出流動性影像的意涵。

神奇的是，只要憑著我們快速瀏覽分鏡第一遍的印象，往往就能相當精確掌握作品的水準，因此我們到了第二階段要詳加讀取，檢討最終的呈現方法。

檢視的一方通常都是在經過讀取，訂定出改訂稿的計劃後，才提出重製的指示，不過有時也會直接進行修正。

分鏡的整理學

關於總呎長（過去的膠卷是以呎作為單位計算，因而留下此種稱呼）與整體的Cut，我們通常會在整理分鏡的階段開始留心。

倘若我們能在第一稿程度的工作中就意識到此作業，那麼做出來的成果將是事半功倍。

當Cut數多如繁星，抑或作畫、上色、攝影困難之Cut為數眾多的狀況下，我們必須從現場的角度來進行整理，思考該Cut是否真的必要。接下來，再將這些Cut塞進製作能力允許的範圍之內（實際上是「修改」，不過執行起來的感覺就像是「塞進」）。

這種感覺相當重要，作品經過此作業後，將能產生出扎實的內容。

倘若我們能在自己描繪的分鏡裡也進行上述手法，並且掌握整理分鏡內容的方法，那麼我保證大家的能力一定能夠突飛猛進。

不過，身為專業人員，這種作業一定務必得於既定的工作時程內實行並完成。請不要忘了了一個真理：沒有時程的工作，將永遠沒有完成的一天。

沒有未經修改就會好的分鏡

年輕分鏡師直接遭到採用的分鏡，或是檢視者只修改一部分的分鏡，通常都不會是一本好的分鏡。

影像作品是由各種要素凝縮而成，因此不可能在第一次下筆就達到完成狀態。（多少有些例外就是）

這一種作業形態的作品是經過整理、統合後，藉由戲劇性因素複合作用而成，而一氣呵成畫好的分鏡並無法達成所有一切。

當然，此項目也有例外，不過我們不該把天才的例子當作常態。此外，當工作人員充滿幹勁時，有時確實該人員憑著幹勁所完成的分鏡會顯得較好，但這只是可遇不可求。

我們還要注意一點，倘若身為檢視分鏡立場的工作人員是一個無能、遲鈍無感，或是對作品沒有熱情的人，那麼他對於分鏡內容八成也不會進行修正。即便已經當上主任等管理職務的工作人員之中，依然不乏有這類害群之馬，同時也有些人，從來不打算自我精進以邁向一流。

最困擾的例子，便是有些工作人員因為動畫工作上下關係嚴密，而總是對部下擺架子，結果自己卻不針對完成的内容進行任何檢視。

也因此，我們應該隨時保持著戒慎恐懼的心態，即便自己的成果受到認同時，也要思考究竟是在何種程度上受到認同。此種用心的心態，將會使得我們自身的技能（技術）更上一層樓。

不可隨意修改他人的分鏡

一本分鏡，可是說一位分鏡師投入自身作為創作者的覺悟所完成。面對這種分鏡，倘若只看了一會兒就大肆指示這邊要修、那邊要改，或者輕易宣稱自己要跳下來修改，都是非常無禮的行為。

分鏡是作為作品基礎的重要核心，因此我們必須要勇於認可他人的分鏡。

若是在作業的途中，或作為第一稿所提出以修改為前提的内容，我們想要提出多少異見都可以。

然而，已經接近決定稿的内容——也就是已達成前提條件之製作主旨的分

鏡，當他人隨意出手修改，即便只是部分內容，也將使得作品整體從該修改部分產生破綻。

整體的協調將會因此崩潰。

也因此，對於已然達到某種水準的分鏡，我們必須忍耐而全盤接受。

即便是因為經常將他人分鏡全部修改而惡名昭彰的我，過去也曾經認可過好幾本分鏡，正如上面所提到。

即便全部修改過於極端，然而當我們一旦開始進行修正，便不可能僅修改單一部分就能了事，因此可說是一件相當辛苦的工作。所以，我們真的是不能隨便修改他人內容。

當我們嚴密檢視作品時，250個Cut之中，倘若只參雜了幾個由其他工作人員經手的Cut，那些Cut將看來格格不入。

真人電影之中，也會發生許多類似的現象。

身處拍片現場，當拍攝對象出現預定之外的動作，或是突如其來想到好點子時，我們常常會因為忍不住將之拍攝下來，進而將這些Cut保留到剪輯階段。

然而，這一種程度的Cut由於缺乏與作品整體的「協調」，因此我們應該將之定位為異質的內容。這種狀況就近似前面提到的部分修正，因此我們必須考慮是否能夠以協調的方式來加以使用。

此外，分鏡還有另一種方法，那就是採用比稿方式進行。

這個方法可以讓我們在實際拿起攝影機拍攝前，藉著以一部劇本切成不同版本的二、三部分鏡，選擇其中較佳的内容。

若就後續投入的經費與風險來看，這種手法所費的工夫應該只是九牛一毛而已。可惜的是，我從來沒聽說過有人採用過此種製作方法。

内容說明書寫過多

分鏡的書寫文字部分（此處指的是内容說明）之所以份量多，往往是因為我們想要描繪在畫框裡的内容，不足以憑藉「圖畫」來說明，否則便是繪製者沒有構思出適切的演技。

此外，關於情感表現之書寫内容份量多的狀況，我們也應該視為本身表演的發展性不足或缺乏具體的演出計劃。

正因為在演出上沒有將演技確定下來（整理好），所以才會打算以文字來補充說明。

當不擅長繪畫的工作人員所經手的分鏡發生此狀況時，我們要請其他工作人員依照該分鏡師的說明，重新繪製分鏡的圖畫。這麼一來，具體的動作或姿態等應該就能有所整理。

由於觀眾並非一邊閱讀分鏡上的說明一邊觀看影像，因此最後我們應該改善的便是分鏡上圖畫的發展。

話說回來，不會畫圖但卻有演出能力的工作人員，寫出來的條列式說明不僅井然有序而簡潔有力，同時明確呈現演技的展開，因此動畫師們並不會感到困擾。

這也告訴了我們，能夠晉身為工作人員的人，必然在某些方面擁有高人一等的技術。

有些頗擅長繪畫的工作人員所經手的分鏡，常可以見到一種現象，那就是明明以圖畫呈現便以足夠的動作，卻以一連串可有可無的文字來進行說明。這顯示了這些人只將演技當作一種既定模式來套用，可惜因為他們畫出來的分鏡草圖乍看之下有模有樣，所以現場絕對不可能將其排除在外。

另一種分鏡上的古怪內容，就是喜歡將狀況說明以文學手法表現，或者把情感表現或動作（表演＝演技）的說明以文章形式來呈現。

不幸的是，對於會寫出「進行in」、「在前方進行out」，並堅信這種內容稱得上是說明的工作人員來說，想要指導他們正確的書寫方法，簡直就是天方夜譚。

描繪遵循場景設定的寬敞與狹窄

以我個人經驗來說，我曾未在動畫分鏡上見過關於「狹窄」的表現。這或許是因為分鏡師的視線（想像力）未曾思考過何為「狹窄」。

他們只關心如何將分鏡稿紙上的格子填滿，因而無法想像劇情場景的廣度。

然而，我們在描繪劇情時，必須培養出得以進行想像的演出眼光，當人物（角色）處於不同場所時，其心理狀態或許也會因此不同。

這一種想像力可說是基礎能力中的基礎能力，然而事實上大多數工作人員都缺乏想像此類狀況差異的空間，因此我們總是會在動畫或數位作品中，一直看到過於寬敞的場景描寫。

分鏡不要畫得超出格子

漫畫不時會看見整頁的大張圖畫，甚至是跨頁的氣派內容，看來擁有十足魄力。

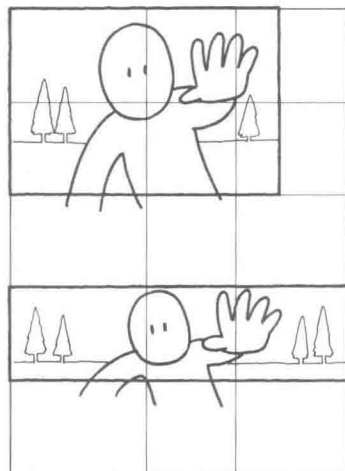
不過，影像不管什麼內容，映在銀幕或螢光幕上的畫面大小都不會改變，因此在分鏡上把格子放大描繪，以指示動畫師要畫得很有魄力，根本是一種錯誤想法。

倘若我們想要魄力，就必須創作出能夠帶出影像發展上之魄力的「結構」。

有些人以為無視於分鏡稿紙上的格子似乎很有獨創性，不過大多時候，他們只是證明自己少一根筋而已。

舉例來說，便如右邊的兩種畫法。

這一類的Cut等於是漫畫的跨頁畫。當然，任誰都會想要這一種有魄力的構圖，但即便如此，我們仍舊應該回歸畫面的結構，研究如何在分鏡上才能呈現出看起來帶有如此氣氛的Cut。

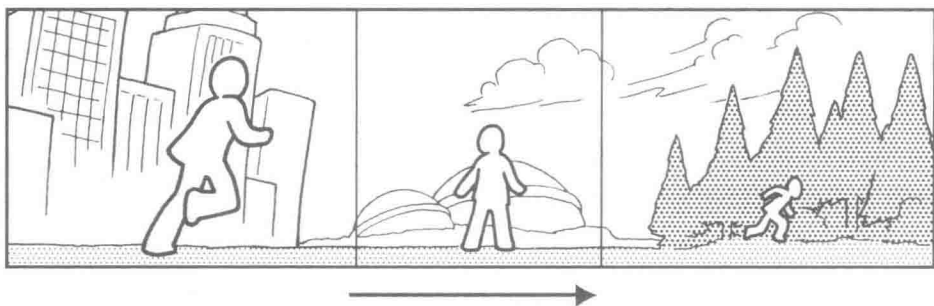


話雖如此，我們有時還是會遇到無視於分鏡稿紙的格子，而必須描繪大張圖畫的狀況。

當我們為了簡化作業上的指示，就會描繪無視格子的圖畫。

比方來說，當我們的攝影機採取PAN（橫向移動。也有縱向移動）時，為了方便理解，就不會拘泥於格子，而會畫成設定了PAN移動長度的圖畫，並且描繪對各種表演的指示。

例如下圖的例子。



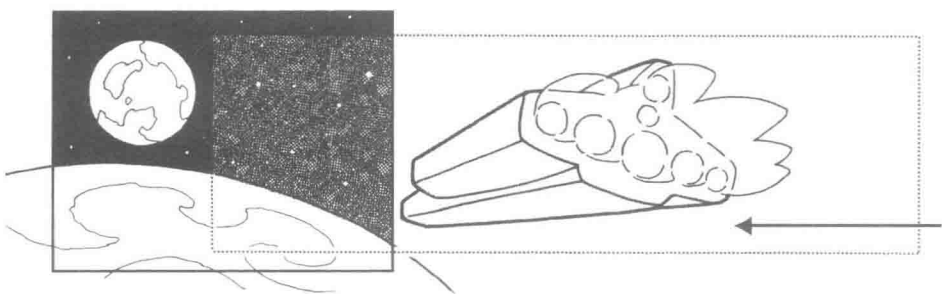
上圖的例子是攝影機從左到右，進行PAN或follow的狀況。

背景倘若是從城市到郊外，而中間可看見巨蛋的模樣，如果我們以縱向來描繪將會很難理解，所以我們會畫成橫向的指示圖。

在上頭的人物A從左邊開始跑步，停止在中央朝著左右顧盼後，再往森林飛奔而去。

有時候，我們還必須針對個別景框分別描繪在別處，以做出表演細部的指示，不過整體圖以前頁的方式表現，應該便已經顯得十分清楚。

像這一種狀況，我們也會無視於分鏡稿紙的格子。



上圖的例子中，當我們在左邊景框的背景上，構想有一個橫長物體進入的動作時，我們就會寫下指示，請工作人員以橫長方式描繪賽璐璐畫。

這種構圖也一樣，若分為縱向兩格來繪製分鏡將會很難懂，因此我們也會採用無視於分鏡稿紙格子的畫法。

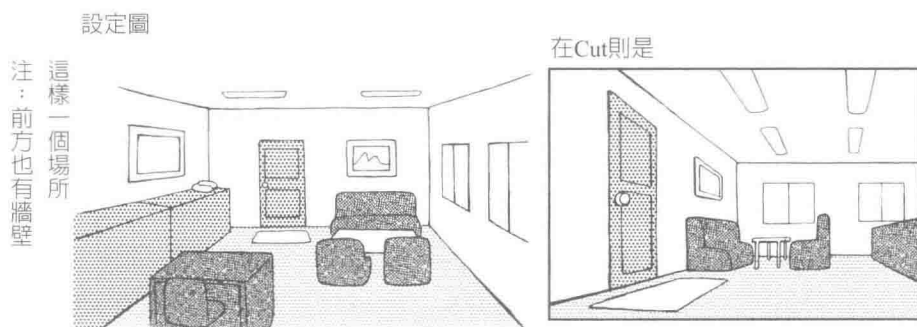
大遠景的狀況中，在我們指定中央、後方的表演時，有時會不得已描繪無視

於格子的景框來進行指示，不過那終究只是一種為了呈現作業程序內容的畫法。

分鏡就是這一類的指示用圖，所以請不要將之畫成漫畫，並且以為上頭圖畫就等同於完成影像。

不要描繪只圖自己方便的位置關係

有一些分鏡，即便設定圖中安排了一間僅容納一臺車子進入的倉庫，然而實際畫成Cut時，卻有可能在視覺的餘白處造成看來可容納好幾臺車的模樣。



如果表現得極端一點，一間四疊半榻榻米的小房間甚至有可能看起來像是大通鋪。這一類的構圖，通常都是由於在分鏡階段時對於構圖處理過於馬虎，因此我們必須多加留意。

此外，有些分鏡師會為了自己方便描繪，因而在每一個Cut都刻意選擇好畫的人物配置關係（這一點應該不需要圖示才是）。任誰都知道這是不對的，但為何在現場依然層出不窮呢？

我們可以簡單說這是因為他們缺乏想像力，然而我現在覺得，在談到培養觀察力之前，或許有些工作人員根本沒有正視過各種事物。

此外，我們上一個世代的工作人員，過去也曾經認為動畫難登大雅之堂，因此往往流於虛應故事。

然而，表現手法是一種會隨時代進化的東西，所以我希望大家對於如此基本的道理，都能夠培養出靠著直覺就能進行修正的感性。

動畫界總有一種觀念就是「有畫面就好」，更終極的理由則是因為時間不夠，所以勉強能應付就好。如何應付這種朦朧混動畫現場的課題，可說是動畫界永

遠存在的一個大命題。

真人電影由於在拍攝時，會遇到佈景或外拍地等各種條件，因此當我們遵循這些條件來進行演出，拍出來的內容無一例外而都會顯得十分真實。（不過，這句話其實很有問題）

不瞭解這一點，只一味依照自己腦中的預定計劃所描繪的分鏡，其之所以往往無法克服本項所提到的問題，原因便在於那些參與其中的工作人員，並不瞭解創作虛構這項作業的真正意義。

所謂創作虛構世界的影像，就是一種集合各種技術的精髓，而使不真實看起來像是真的一樣。正因為如此，重要的並非我們腦中想到的內容，而是將設定、劇本或人物造型組合在一起，並如何建構出若有其事的真實感，也就是一種將各種條理匯整在一起的作業。

影像工作的真正意義，並不僅只於將意象具體化。

不過，作品一定要有意象才能開始著手。

對於這兩行看似矛盾的文章，我們究竟是否能夠在直覺上分辨，可以看出每個人層次的高低。話雖如此，倘若將自己的意象或演出手法當作金科玉律，對自己的手法過度自信，那麼未來等待我們的，將只有無法創作多元豐富作品的命運。

確實，自己的風格在旁人看來或許是一種獨特的才能。

然而關鍵便在於，我們是否能夠以此種才能渡過十年職業生涯，則又是完全不同的另一個問題。從這點來說，以創作工作為生可說真的是一種艱難的課題。

描繪機械與人之間的關係

有一些分鏡師或演出家不擅長描繪角色，但對機械等內容卻是如魚得水。

不過，這一類的工作人員無論是對於機器人或其他機械，往往都不會去描繪並表現那些機械與人之間關係的Cut。或許是感覺沒必要，他們只專注在描繪機械本身，而不喜歡去描繪牽扯到人物的Cut。

相反的，注重對人描寫的工作人員，則傾向不去描繪人類搭上機械，抑或身

旁及背景有機械出現的Cut。

當機械有一定尺寸時，自然就會成為劇中背景，而我們的舞臺也必須依循如此設定。縱然如此，這些人卻還是討厭描繪機械與角色的相關性。

他們無視了一個原則，那就是必須以演出來使觀眾瞭解當前場景位在何處。

此外，機械也可以是一種大道具，因此我們對於各種機械描寫方法應當隨機應變，以各種適切的方式進行。可惜，這些工作人員似乎並未注意到描寫這些事物與角色之間相關性的重要。

更麻煩的是，影像由於在取景時，可以隨心所欲捕捉自己想要的角度或視角，因此造成閃躲正面描繪兩者關係的狀況總是層出不窮。大家平常就很熟悉的道具——如車子，或許沒有特地說明的必要，但若是特別的道具，就不應該因為一己喜好而任意迴避。

或許，這是因為當前日本的動畫人已經分化為喜歡與不喜歡機械的兩種類型。能夠以正確對比來描繪人物與搭乘物的動畫師與畫師寥寥可數，絕大多數人都會將搭乘物畫得過大。

這一點之於數位製作也是一樣。這個現象，事實上也會出現在普通的背景與人物對比上頭。

數位由於背景看來寫實，所以容易朦朧過去，然而過大的房間、過寬的走廊，即便到現在依然是層出不窮。

倘若是創作世界中的機械，那麼我們藉著與人物的對比、乘降的描寫，就可以表現出人與機械（同時也是背景）的相關性，同時展現出劇情上的意義，因此絕對不可以應付了事，否則我們將無法做出演出該作品獨特之故事空間的結構。

一部觀眾從頭到尾看完，結果還是不知道駕駛座究竟在機械何處的作品，絕對不會是一部好作品。

倘若是特別的機械，那麼我們光是將之放在畫面上的某處映照出來，就能夠表現出作品的個性，因此我們要順應劇情進行，將之配置於能夠自然看見的地方。不只如此，我們還有描寫機械性能的必要，因此我們在切分鏡的同時，必須養成隨時將機械與人物設定表放在手邊的習慣。

接下來，我們如果還能進一步想像機器人的駕駛艙或許是狹窄、冰冷而寂寞，那將會更好。倘若在別的作品中，駕駛艙反而是一個令人心安的地方，那麼

我們就得按照這種氣氛來改變自己的演出。

與性表現等同思考

上述的問題，各位若以為只是在提醒我們應該注意機械或背景與角色之間相關性的表現方法，那可就大錯特錯。

無論是電影、動畫或遊戲，因為喜歡該類型媒體而從事該工作的人，基本上大多屬於喜歡外在方面的工作人員。

然而，影像作品必須有故事才能夠成立，因此將興趣投注於外在方面或該類型本身的人，其實本來並不應該從事這些工作。

這種傾向即使在不少人稱一流的導演身上，也可以看到很多的例子。

相反的，若是文藝、戲劇方面素養豐富的導演，則對於外在因素不甚關心，甚至對於影像性機能沒有什麼著墨。

這兩種傾向都過於極端，在某種方面上，可說因而陷電影於不義之中。

所謂的影像作品，其關鍵便在於將內在表現與外在表現兩者的感性，以妥切調和的方式展示出來。

影像雖然也會追求我們俗稱「美女與野獸」、「機械與裸身」等刺激的組合，但想要成功，就必須擁有連接「與」這個部分的「故事＝文藝」素養，以及表現該內容的「戲劇性」素養。

令人惋惜的是，我們曾未見過有見識的人士率直指出這一點，也因此造成像樣的作品總是少之又少。

也就是說，我希望大家都能夠瞭解，想要從事影像演出，必須要有最低程度的學識才能勝任，而非一種只要喜歡就能從事的工作。

同時，影像又是一種「流行事物」，也就是帶有娛樂、風潮的另一面，並非一定得高尚無比才行。這因此也帶來一種錯覺，以為影像是一種任誰都能做的媒體。

我如此寫，或許有人會認為影像是一種自我矛盾的媒體，或認為影像精深到包含各種因素，因而感覺影像好像十分艱澀。但，事實並非如此。

人類本來就是一種會理所當然從事各種互相矛盾行為的動物，因此請大家並

不需要想得過於困難。

比方說，我們對於性愛究竟擁有什麼樣的想法呢？我們大家都知道情色、色情或性騷擾是什麼，但我們可曾想過這些行為的根源，其實與孕育下一代的性愛擁有相同內涵？話又說回來，即便我們知道這點，但依然對性事是愛不釋手。對於這種矛盾，我們是否曾經覺得奇怪？我想，答案應該是否定的。

遇到這種問題，我們只要想像自身內心的想法究竟歸於何處就可以了。

我們一味思考影像媒體應該如何，只會把問題複雜化。相反的，只要將表現方法想像成與性愛一樣同時具有聖與俗的兩面，問題便能迎刃而解。

在宇宙呈現站姿的MS

拿我自己的作品當例子有點令人難為情，不過這樣比較好懂，因此我僅舉一例說明。

比方說，分鏡中的人型MS明明應該在飛行，可是卻呈現出站著的姿勢。這一類的分鏡，我被迫看了無數本，同時也被迫修改了無數次，因此我有自信說，光是站著的姿勢，並無法表現出正在飛行的內容。

連此般表演都無法想像的工作人員，可說根本不配稱為是創作者。

同樣是表現飛行，不同角色應該要有不同的表現手法。然而，連這種差異也想像不到的工作人員，事實上多半連普通的内容也無法妥善表現。

這個例子或許有些新手聽不懂，因此我們在下面再說明一次。

何謂看起來普通？當我們認真思考，表現「普通」究竟是什麼意義時，就應該可以理解，所謂自然體的模樣、自然的光景，與因應劇情所產生的特殊表現，其實是有所差異的。

戲劇性的事件因為帶有戲劇性而特別。正因為特別，所以擁有表現並提供他人欣賞的價值。

所謂的戲劇便是如此。

既然如此，飛行這種動作（行為）既然特別，我們就不可能以直立的姿態來加以表現，而必須思考要如何才能有效呈現。

這種感性是最為原理、也是最為初步的東西。

缺乏此種感性的工作人員，不應該參與創作業。當然，有些工作人員是生

來就帶有此種感性，有些工作人員則是大器晚成。這是一種能夠憑藉訓練來學習到的東西，因此我不會說現在不好就等於永遠不好。

然而，對於閱讀本頁多遍都無法理解的人，我依然不建議他從事影像職業。

我再舉另一個具體的例子。

比方說，昔日的巨大機器人動畫中，都稱呼人型機器人為「一尊」、「二尊」，但在鋼彈的世界中，我則是改以稱呼為「一臺」。

然而，許多因為既定印象而造繭自縛的相關人士，足足有20年以上的時間，仍然不斷地將MS的臺數在分鏡上寫為「一尊」、「二尊」。

從上述例子，我不僅看到了感性的貧瘠，更感受到了創意知性的脆弱。這種狀況下，想要培育出創作新事物的慾望或實踐派的感性，實在可說是難上加難。

宇宙與天空的背景場景不能長

影像是一種追求變化的媒體，因此倘若故事結構中連續出現只有照到宇宙、天空的背景，就應該進行修改。

另一方面，觀眾對於自己所熟悉的光景會抱有親近感，因此倘若會話場景位於宇宙，就應該設法盡早切換為不同的背景（觀眾所熟悉的背景）。

劇本的文字表現，往往會無法顧及這一類影像上的臨場感（喚起觀眾的同感）。因此，製作成畫面才會發現的不對勁之處，我們便要以分鏡來加以解決。

這些部分之中，經常隱藏了許多我們必須修改劇本本身的要因，然而，對於解決方案束手無策的分鏡師或演出家為數眾多，卻也是不爭的事實。

然後，我又要提出另一個矛盾的內容。

對於每一個單一Cut都必須描繪新背景的作品，我們實在無法在電視動畫的製作體系來加以應付，因此最好儘量使得作品能夠以天空等背景來處理。

這告訴我們，工作現場不可能像學生一樣高舉理想論，那是毫無用處的。

畫面質感會影響秒數

這是剪輯處理上的問題，但也是作畫與演出的問題。

大略先以鉛筆作畫的Cut所攝影出來的畫面，與已經完成的賽璐璐畫片或上色的背景所攝影出來的畫面，即便秒數相同，兩者觀看起來的感覺也大為不同。

這對於數位製作來說也是完全相同。若我們手邊只有線型模型或僅貼上紋理雛型的動態，卻直接進行了最終的剪輯，那麼就會產生Cut有些過長、有些過短的問題，使得我們搞錯Cut應有的長度。

這個問題絕對無法回避。

也因此原則上，我們都應該以完成的Cut來進行最終剪輯。

以動畫為例，在鉛筆畫時看來長度恰好的Cut，當我們觀看完成品的影像時，多半都會感覺到略短。反而感覺太長的狀況，一般僅為特例。

數位製作之中，即便在半成品的畫像時看來恰到好處的長度，當整幅完成後就可以知道究竟是感覺過短或過長。不過以數位來說，則大多有過短的傾向。

其原因便是來自於畫面上資訊量（質感）看上去的感覺差異，以及能夠識別之內容差異，造成了這種視覺印象不同的現象發生。

我曾經為了把TV規格的作品翻拍為電影版，因而利用已製作出來的影像進行大量剪輯作業。這一類經驗，我恐怕比任何人都還要多上一倍。對於使用已完成的影像來進行剪輯時應該掌握的韻律感，我自認可說是瞭若指掌。正因為如此，我才會特別強調影片與影像剪輯一定得從完成的Cut來進行不可。

然而，現今日本電視動畫的製作狀態之中，「線稿攝影」已經成為作業常態，因此這種問題始終無法獲得改善。

倒不如說，由於現在業界長期處於這種惡劣的工作狀態，因此開始有一批導演、演出家出頭。他們發明出了能夠應變這般不利狀況的「Cut切法」，單憑分鏡階段決定好的秒數以及作畫所決定的秒數，就直接把作品强行整合起來。

這種演出手法說詳細一點，便是忽略畫格單位（一秒以下）長度的差異，並在每個Cut之間施予強烈印象以作為作品結構，使得觀眾不會在意細節。

我認為，這也堪稱是一種了不起的手法。然而，這種趨勢卻有可能導致大家因而無法學習到，原本定義上所指稱之「連接一般動作」的剪輯技法。

近20年來，TV動畫的某一類型之作品，大多都是以此種韻律感所構成、剪輯。

這些作品與我那個時代的剪輯感覺，可說截然不同。

那麼，如果有能夠以完成Cut來進行剪輯的工作人員，是否就能提升對影像的敏感度呢？答案也是否定的。因為，動畫的秒數幾乎完全取決於分鏡，因此絕大部分的工作人員都以為剪輯並不是決定秒數的重要因素。

這一類人從來想不到還有另一種技術，那就是「連結動作影像的方法」。他們只以為，剪輯單純是一種將影片時間恰好收於播放用時長度的程序。

真人電影中所能學習到的剪輯技術與動畫相比，在程度上可說有天壤之別。這些技術明明也可以在動畫中利用，但是動畫相關人士卻壓根兒沒有意識到此道理。

事實上，由於真人電影與動畫的剪輯人員幾乎不會有任何交流，所以儘管雙方都知道彼此的剪輯手法，但由於動畫的素材實在限制太多，因此實在沒有什麼教導剪輯手法的餘地。

有些人或許會提出疑問，認為目前已經推出了十分便利的剪輯工具，可輕鬆進行影像剪輯。但就剪輯方面來說，雖然工作的確有因此減輕負擔，但道具是老是壞與思考剪輯完全是兩碼子事，所以想要傳承技術依然是難上加難。

可以更換服裝造型嗎？

很多動畫的角色之所以服裝總是相同，是因為在過去，動畫並不允許服裝上的更換。

動畫角色必須由許多位動畫師共同描繪，倘若更換了服裝，就會有該角色畫得看來不像該角色的風險存在。當然，更不用說是變換髮型等造型上的改變。

話說回來，真人電影由於可以藉著髮型來表現年齡的不同，因此為了即使變換髮型卻依然讓觀眾看得出是同一名人物，必須要在演出上做出妥善安排。

若我們在影像上沒有按部就班呈現，有時就會導致劇情一直推展，而觀眾卻分辨不出何者是同一個人物。洋片有時會出現觀眾猶豫何者是誰的狀況，就是因為在演出展開上沒有獲得妥善安排。

要改正此問題的方法，至今依然沒被找出來，不過我曾經獲得一次挑戰的機會，在服裝造型上進行某些嘗試。

在1999至2000年播放的動畫作品《VGUNDAM》（TURN A鋼彈）中，我曾經讓相同角色更換過多次服裝與髮型，並因此確認現今動畫師的技術，已經足以在電視動畫也表現出造型差異。

這固然是由於角色造型設計本身的水準，與昔日早有天壤之別。不過，由於我在演出都有特別細心安排，因此使得整部作品蘊釀出一種柔和的感覺。對於一位演出家來說，這是十分欣慰的成果。

不過，我也因此發現了另一個問題顯露出來。

這個問題便是，負責的演出人員缺乏感性，不知道要在哪些時間與場合來變換角色的服裝。他們無法去想像服裝的變化，究竟有何必要、代表什麼意義。

正因為缺乏在戲劇上思考日常生活的感性，所以他們只懂得進行刻意而做作的服裝更換。這一點沒有具體說明並不好懂，限於篇幅在此就不多提，但這可說是反映出了工作人員的動畫病。

正因為工作人員有先入為主的觀念，認為角色即便不更換服裝也無所謂，因此關於角色應該在日常生活何種時機更換服裝，他們也無法在演出上有效掌握。

這也告訴了我們，即便是「捲起衣袖」這種程度的微略服裝變化，也必須擁有確切演出的感性，才能夠落實於劇情之中。

為何影像不做成流動的結構？

我認為，日本的影像作品之所以無法令人感受到流動性，乃是起因於漫畫時代的視覺感官。而前項所提及的當今動畫之韻律感，也使得影像往往看來像是一連串靜止畫的排列。

或許可以說，他們有一種「喜歡的東西想要靜靜觀賞」的衝動吧。

歐洲的影像作品，經常因為充滿邏輯性而欠缺流動性。我個人推測，或許這是因為他們過度意識藝術性，經常追求讓人深思之內涵所造成的結果吧。

至於美國的影像作品，則是一味追求動態，將速度感奉為主皇……

這個問題的癥結，我認為便是人們在進入視覺化時代後，由於可以無止盡觀看影像，因此對於影像已經變得麻痺。

當「Cut是獨立存在的内容」這種想法固定化，「Cut與Cut只要有接起來就

行」如此極端的概念便擴散開來，使得「Cut與Cut的連接也是一種動態」的基本觀念不再為人所理解。

剪輯膠卷影片時，我們可以親自用雙手觸碰影片畫格（影格）上的圖畫，確認1/24秒瞬間的「畫面＝照片」。

過去，我們便是藉由這種老派的行為來創造出電影的影像脈絡。然而到了數位剪輯時代，由於我們不可能再碰觸到任何一個畫格，因此只能憑藉畫格的「外貌」來進行剪輯。

這種狀況造成了我們喪失親手觸摸畫像影格（畫格）以進行確認的感覺，而只能憑藉著視覺來進行剪接。以我個人來說，這就像是好像隔著一層薄膜在進行剪輯，令人帶有一種莫名的挫折感。

前面提到過「以線稿攝影的Cut來進行剪輯將會搞錯時機點」，但我曾經在40%的Cut都是線稿攝影的狀況下，依然剪輯出一部電影分量的內容。

該部作品即便在一般觀眾看來，也絲毫感受不到影像脈絡上的破綻（先不論作品本身的水準）。我心中雖然希望大家能稱讚此般近乎神技的創舉，可惜從來沒有任何人針對此點給過一點讚美之辭。

這也是無可厚非，既然我將內容剪輯得看來理所當然，那麼觀眾看起來自然也覺得理所當然。這一點可說是影像製作不幸之處。

背景也不可以隨意描繪

真人電影只要在拍片現場進行拍攝，該場所就會自然成為「令人瞭解位於該場所」的畫像。

然而，動畫不但Cut數量眾多，而且所有內容都必須從白紙開始畫起，因此哪怕只是換個角度，就有可能讓觀眾看不出來是同一個場所。

也因為如此，為了讓觀眾瞭解這是同一個場所，有時候將同一個背景「重複使用」，反而會是一種比較好的方法（兼用背景）。

至於為了表現時間的不同，使用同一個背景，然後在某些部分改變顏色的手法，有時候也會得到比較好的效果。

當分鏡師或演出家憑藉個人的一時興起而變換角度，不僅將會使得觀眾看不出位在同一個場所，還會造成背景人員必須多畫一張背景，因此如何有效整理便

是重點所在。

方才我們已經提到，背景外觀的問題會在真人電影的攝影時也出現。由於在相同場所拍攝，因此工作人員即使拍攝了許多Cut，卻仍然以為看來一定像是位於同一個場所。等到把畫面連接在一起後，才發現看來卻像是處在各自不同的場所。

相反的，有時候也會遇到另一種狀況：明明拍攝的是不同場所，但將Cut連接起來之後，卻怎麼看都像是同一個場所。

舉一個簡單的例子來說，當我們以空中為背景來拍攝，即便我們是分別在不同地方所拍攝，但連接在一起之後，看起來將會像是同一片天空。

也因此，即便我們所截取的是現實光景，也一樣有必要確認在影像上是否有不對勁之處。

關於此方面的問題，我們不應該只是一味交給導演、演出家，而應該由所有工作人員一同監視，以分辨導演究竟打算如何處理。

我們常說，導演是主宰作品所有一切的天皇，然而在拍片現場卻並非如此。當然，我們也不能忽略，倘若沒有天皇的登高一呼，那麼拍攝工作也無法順利進行。

無重力地帶的演出

我那個時代的工作人員，有很多人對無重力地帶並不理解。我本以為他們是不僅以使用較少的張數來表現無重力地帶的方法，但事實並非如此。我必須對他們每一個人一次又一次，從身體飄浮起來的現象開始重頭說明。

在國際太空站老早繞著地球旋轉的今日，這一類的疑問雖然已經不復重見，相反的卻出現另一種傾向：明知無重力表現的處理方法在手繪動畫之中沒辦法不花費張數，但卻有些工作人員硬是想要表現之。

有限動畫所使用的方法論，便是藉著Cut取景的手法，抑或「歪斜的感覺」來作為飄浮感的代用。至於擁有重力的場景，則施予安定的鏡頭角度加以建構，以作出兩者的對比。也就是說，我們會利用到視覺上的印象作為演出的方法。

倘若我們不考慮這些手法而勉強要演出，那麼不是得花費動畫張數，就是必須使用數位處理。

話說回來，把場景整個顛倒過來描寫，就等於強迫觀眾收看上下扭轉的畫面，因此是不被允許的。

觀眾想要鑑賞的終究是故事，所以我們必須使得畫面結構能夠在劇情中被正常觀賞。

真人電影由於演員可以自由表演，因此即便無視於此大原則，也能夠進行演出。不過，對於顛倒等畫面結構，最好還是避免過度使用。

即便是今日，我們依然可以看到許多作品在宇宙空間發生爆炸事故，結果煙霧卻被描寫成朝著景框的上方飄去。不過，我並不會說此種描寫完全不好。

畢竟，我們倘若真的想要照實描繪，本來應該連宇宙空間是否看得到煙霧等問題也都一併納入考量。然而，想要在直覺上去理解不知道的事物，並不是一件簡單的事。

為此，我們需要的能力就只有想像力，因此我們最好不厭其煩觀看大量的影像來充實自己，特別是紀錄片。

也就是說，科學考證下的現象雖然如此，但我們若作為故事來描寫，則或許採用別種方式表現會較好。這種狀況可說多如牛毛，想要撒謊以前，也總得先知道真正的模樣是如何，否則根本無從下手。

話說回來，只尊重單方面見解，結果卻忽略另一方內容的例子，在現實中一樣枚不勝舉（我自己也讓人物在月球上走路），因此演出家與分鏡師在此方面也一樣必須擁有中庸的感性。

從上面的說明我們可以知道，創作影像作品時，主導者被要求擁有的內涵，並非在某些方面擁有優異感性，而是隨時掌握整體感覺與持續不斷的注意力。

綜合、統合或整合

終極的演出技術，便是將到目前為止所寫的一切個別技術統合，抑或整合在一起，因此一部僅由單一創作者喜好所構成的作品，並不能稱作是好故事。

一部即便只是搭流行順風車的作品，由於總是會有好事的動漫迷支持，因此

得以成立。然而，這種作品即便賣座，也不會得到真正的評價。

倘若我們只思考某些單一層面，那麼將無法支配作品整體。大家或許會覺得要注意的事太多太煩，而事實上的確如此。

請大家務必這麼覺得。

一部堪稱為作品的作品，並不會讓觀眾感受到創作者在技術上的辛苦，而只是單純娛樂觀眾，令人感覺到「真有收穫」、「真是滿足」、「心靈被撫慰了」或者「明天起，我要更努力」等心靈上的感動，便以足夠。

我們應該努力創作出此種作品。

一部會讓觀眾感受到創作者辛酸的內容，可說並未抵達足以稱為作品的境界。

話說回來，我們也並非「只要追求崇高，創作高尚的內容便以足夠」。

我們必須謹記在心的準則，便是「只要自己懂就好」的內容絕對不足以製作為一部作品。這一點，請大家絕對不要搞錯。

這句話，便是我想對年輕創作者最想說的一件事。

不過，在此我又要打個啞謎讓大家思考。

有些人認為動畫的圖畫只要掌握個大略就好。對於這種懂得喘口氣的工作人員，我其實內心深感憧憬，因為這種想法最終將能夠歸結於記號論之上。

受歡迎的作品與好作品

令人扼腕的事實是，一部好作品不一定就會受到歡迎。話說回來，也並非是無聊的作品，才會得到大眾支持。

想要掌握人氣，其實是有秘訣的。

其秘訣便是：跟著趨勢走。這個道理簡單到令人發覷，但卻是不二法門。

那麼，要達成趨勢的方法又是什麼？請恕我無法說明。

乍看之下，社會上似乎有不少人侃侃而談當今趨勢，然而他們終究只是從結果來加以說明而已。話雖如此，還是有些人想要從一般人身上創出賣座作品，因此促成了該類型的文章氾濫，抑或針對成功者詢問成功法門。不過，真正的大眾（觀眾＝愛好者）對這些理論可說是絲毫興趣也沒有。

也因此，一般講解法門的指南書，其實並沒有太大的意義。以這點來說，或許大家對於本書也一樣要抱持著懷疑的態度。

不過，原則之所以堪稱是原則，就是因為不會受到時代性所左右。

作畫的終極 演出處理學

不要讓視角過於特寫 / 描繪得曖昧一點 /
僅憑構圖將什麼也看不見 / 保持設置攝影機的意識 /
磨練對於秒數（Cut長度）的敏銳度 /
表現一般的感情 / 不同角色的特寫視角也要有所差異 /
對象存在於Cut之外 / 人物的身體存在於Cut的景框之外 /
不要加入透視線 / Cut開頭不要等待表演 /
縱然如此，Cut開頭依然會靜止 / 動畫去除Cut開頭靜止感的方法 /
展現固定鏡頭（FIX）的方法 / 影像在動，但卻看來像是靜止的手法 /
動作並非愈快愈好 / 畫面上的速度感 / 持續進化的有限動畫 /
什麼是故事？ / 跟移搖鏡、對角要做成follow / 拍攝對象的移動 /
對角的實際方法 / 顫抖（flicker） / 窗框與角色的對比 / 曲線行進 /
外溢動態 / 三格拍攝的波浪連續出現反而會呈現靜止 /
爆炸一樣可以變化多端 / 宇宙不使用攝影棚燈光 /
自決定性姿勢開始的錯誤 / 動作加快時，背景也要隨著變快 /
利用錯覺 / 背景的立場 / 攝影大師宮川一夫的世界 /
減少張數的手法

本章舉出的問題主要是針對動畫的作畫部分，不過也會提到有關真人電影攝影工作的要素。這是因為我們是從影像美（影像性）的觀點來進行說明。

不要讓視角過於特寫

此處我們所說的視角指的是取景的整體，因此其道理可以通用於動畫與電影兩者之上。

動畫師可說有一種不約而同的習性，那就是面對分鏡上所指定的取景，總是習慣以比該指示更為特寫一點的形式描繪，因為這種畫法比較輕鬆。

在電視動畫的演出程度之中，因為意識到動畫師此種習性而加以控制的例子，可說極為有限。

特別當我們擔任總監督（系列導演）時，直接的現場管理將會交給單集的演出人員（單集導演）來負責，因此更是難以完全掌握。

一個Cut若取景為人物從頭到膝蓋部分都入鏡，由於此種人物視角會讓整個影像脈絡顯得曖昧，因此我們會常用於演出上不打算附加特別意義的狀況。

這種視角對於演出影像整體的脈絡中，可說是一種非常重要的視角。

如果我們將此視角描繪得更接近胸景，Cut的意義就會變得過於明確。因此，我們必須避免隨便描繪成膝上的視角。

話雖如此，由於連膝蓋都照出來的視角在體態上並不好畫，因此動畫師都不喜歡下筆描繪。再加上角色與背景的資訊量會因此變多，因此畫起來更是麻煩。

也因此演出家的職責之一，便是必須強行要求動畫師貫徹上面原則。

不過，同樣是全景，在探討角色腳邊與頭上有無空間的狀況時，倘若其視角完全不包含上下留白的空間，就會成為一個以拍攝對象為中心的Cut，而使得用來描繪周圍空間（狀況）的留白，將變得無法看見。

這麼一來，影像的力學作用就會形成以角色為中心的Cut，在影像上變得僵硬，並且減弱影像的脈絡。

膝蓋映入景框之中的曖昧視角，以及再靠近一點、膝蓋未映入景框而切在大腿中間部分的視角，兩者乍看之下雖然只差一點，但後者得到的畫面將減損我們

想達成的曖昧感，而成為捕捉拍攝對象為中心演技的Cut。

這麼一來，角色整體的氣氛就會被過於強調，而我們也因此看不見背景與前方的資訊。

即便是較寬鬆的特寫，如果我們將之拍成明確的特寫，就會使得周圍的氣氛遭到無視，Cut的連結上也只有明顯的特寫視角會留下突出印象，因此使得整體場景喪失應有的脈絡。

當視角愈大，畫面的表現內容就會愈以拍攝對象為中心，在影像上顯得僵硬，影像上的流動感也將因此消失。也可以說，看起來就像是分格漫畫一樣。

相反來說，如果我們想要明確展示Cut的切換過程，只要利用動畫師好畫視角的畫面來排列影像，就能夠製造出每個畫面都明確有力的展開。不過，此時的内容多半會落於既定形式（老掉牙＝俗套），因而帶給人單調的感覺。

若從上述道理進一步深入探究，我們將發現另一種方法，能夠利用視角來明確表現出Cut的獨特性。這種手法並非以固定視角來取景，而是以更為靠近一點的視角來呈現。

舉例來說，當我們要拍整個臉部都入鏡的特寫視角時，如果採取的是除了臉部以外的上、下方部位皆不入鏡的接近視角，該Cut就會很明確表現出拍攝對象的獨特性，塑造出十足張力。

又例如對眼睛的特寫，我們可以取景為能夠看見眼睛左右肌膚的視角，也可以選用光是眼角就占據景框邊緣的視角。若為前者，整個Cut會略顯散漫，若為後者，則整個Cut將強而有力。

這種運用微妙差異的手法，可以適用於任何視角之上。然而，究竟選用何者較好，絕對不是依我們一己所好，而是依憑唯一基準：「是否為預定故事所需要的取景。」

描繪得曖昧一點

動畫師對於描繪圖畫有很強的意識，因此在直覺上都不喜歡曖昧的視角。這個問題沒有解決的方法，所以我只希望大家至少能夠瞭解以下兩個道理：每個場

景都有適合的視角與取景，以及影像作品有時也有展現「曖昧視角的必要」。

當然，倘若演出家擁有掌握視角的感性便能夠改善這個問題，然而現實上卻是遲遲無法達成。

也因此，我希望動畫師必須理解，有時需要一邊介紹狀況一邊展現角色的表演，而此時的視角若不畫得籠統一點，則想要強調拍攝對象的Cut將會變得不顯眼。這正告訴我們，有時曖昧的視角或構圖也是有所必要的。

此外，有人會認為沒什麼背景的狀況下總有例外，但這種想法也是錯的。

光是構圖與Cut的層層累積，便足以造成影像的力學作用產生，因此我們絕對有必要懂得如何描繪曖昧視角，而非追求繪圖上的正確性。

僅憑構圖將什麼也看不見

現今日本的動畫製作現場，在作畫作業的流程之中，有一道「提出構圖」的程序。不過，這在演出上可說造成相當大的困擾。

此程序誕生的原因，出自於在既定製作時程內進行作業時，無法趕上進度的動畫師，為了在進度表上假裝自己有在作業，因此先畫一張Cut構圖的草圖好用來虛應故事。也因此，現在雖然這被視為是作業程序的其中一環，不過本質上只是一種欺瞞。

不幸的是，由於構圖草圖已經被當作是流程之一，因此即便是製作時間充裕的電影，仍然必須面對這個多此一舉的構圖程序。

有些人認為，既然劇本轉換為分鏡是種必要步驟，那麼從分鏡轉換至作畫的作業前，有一個從構圖來進行檢視的部門也沒有什麼不好。然而，這只是一種死板的想法，並非真的顧及實際的作業。

即便與背景的空間構圖一致，但是單憑一張畫有角色的圖畫，並無法顯示出Cut整體的構想。

因為，這種空間構圖的草圖並未顯示出在Cut整體秒數中，究竟進行了何種表演，接下來又是如何連結至下一個Cut。如此一來，只會使得演出家無法做出判斷。

更嚴重的是，倘若背景原畫描繪得十分鉅細靡遺，然後再於其上來設計角色的動作，我們將會受到背景的條件所束縛，因而無法設計出盡情發揮的演技。

動畫師應該最先描繪的，必須是顯示出Cut之內秒數整體動作的構想。同時，背景也必須以草圖方式呈現。

我再重覆一次。

所謂單一Cut的空間構圖，並非單純將Cut起始的構圖或姿勢畫出來就好，而應該是建構整體表演的計劃，並在其中將最精華的部分作為構圖給固定下來。

可惜，由於這種「總之先端出空間構圖」的作業已經成為慣例，在某個方面可說剝奪了演出家與動畫師創作Cut整體表演的能力。

其結果，便是造成許多動畫有如分格漫畫一般，其Cut只像是一味排列一張張單幅的圖畫。

構圖草圖作業產生的原因，不只是來自於管理體制主導的作業進行，同時也導因於動畫師若不同時接下複數工作便無法維持生計的困境。

這是一個應該改善的問題，然而在手繪動畫的現場，卻依然留存了下來。

此外，數位作業的普遍化，也造成構圖程序在某些部分消失，同時卻又在其他某些部分變本加厲。

這到底是怎麼回事，就連我也無法明確回答。

我只能說，現在由於數位技術與手繪的雙方工作互相重疊，因此可說來到了一個尚未確立新製作程序的過渡時期。

保持設置攝影機的意識

我們在繪製分鏡時，必須意識到攝影機的視線，而這一點對於作畫來說也是一樣。

對於繪製分鏡沒有明確意識的分鏡師，其畫出來最糟糕的分鏡，便是未加考慮角色的立足點，而只憑藉感覺來決定取景的空間構圖。

沒有考慮到拍攝對象的立足點，畫出來的一切內容將顯得曖昧不明。

這麼一來，必須仔細詳讀分鏡才能作畫的動畫師，便只好參考「人物對比表」（載明角色身高的一覽表）等資料，然後憑著大概的感覺來進行工作。

這一類只會畫出此等分鏡的工作人員，在繪製取景時，很容易便流於只是將分鏡稿紙的格子填滿。

為了避免如此狀況，分鏡師與動畫師為了構想Cut內的展開，就必須「留心

於攝影機的位置以驅動拍攝對象」。

我們要勾勒單一的場景，思考場景的整體狀況，然後在場景內安排角色，放置一臺假想的攝影機，並且想像從其中的人物配置與表演（動作）所發生的變化。

接下來，我們還要構思每個Cut的攝影機角度與空間構圖，然後描繪適合故事的構圖，以填滿分鏡的格子。

不過，請注意前面我們所提到的，草圖絕不能描繪得太過精細。

倘若我們能夠顧及位於鏡頭取景框外的「立足點」，同時又一邊描繪草圖一邊設計畫面，該Cut就能夠在安定的「影像之中的單一場景」內，獲得最低限度的整合感。

我們若要想像攝影機應該放置何處，只要回想起自己親自手拿傻瓜相機拍攝照片的經驗就足夠了。不過，手機相機的感覺並不能通用此處。

這種經驗，本來是大家應該在少年時代就應該經歷的東西，只是很奇怪的，真正嘗試過的工作人員卻是少之又少。

磨練對於秒數（Cut長度）的敏銳度

這一個項目，其實也等同於磨練對於演技的感性。

我們面對分鏡上的每一個Cut，都必須為其內容安排適切的秒數。我在剛晉身為演出人員的前幾年，每次都對於給予秒數一事，感到十分惶恐。

由於我沒有戲劇的經驗，總認為臺詞或表演的秒數依照演員不同，將會產生個別差異，因此總是對於安排秒數有所遲疑。

不過，曾幾何時，我開始能夠機械式決定秒數。其原因，便在於我發現配音員們擁有高超的配音技術，無論面對何種內容都能夠完美配合。（我個人只有「後期錄音」的經驗，也就是等到畫面完成後再進行錄音的方法。除此之外，還有「前期錄音」，先依據臺詞來錄音，然後再配合製作畫面的方法。）

話說回來，當我領悟此點以後，雖然依舊想要好好安排演技的細節，例如臺詞與臺詞之間的「停頓（留白）表演」，但最終還是落於妥協，認為動畫的演技終究不過是一種「記號」，因而造成我能夠機械式來決定秒數。

然而，這種想法可說是大錯特錯。

志在成為演出家的人，如果只將演技看作是一種記號，將無法成為真正的演出家。

演技是一種表演的技術，就算沒有研讀過史坦尼斯拉夫斯基的演技理論，至少也得分辨出演技的樣式，例如何者是「模擬現實的演技」、何者是「作為誇張表現的演技」。

大舞臺、小舞臺、大眾戲劇、近代劇、民衆劇、歌劇、音樂劇、嚴肅劇、喜劇、默劇、脫衣秀，以及人偶劇、影戲、電影、電視的演技都各自有所不同，而我們必須培養出能夠識別差異，並針對各種類型進行演技指導的眼光。

當然，我們不可能有那麼多時間去瞭解一切，不過這終究是一種該追求的理想，

在日本，電影裡頭可以看到舞臺式表演，電視裡頭則有業餘式表演，這是由於沒人掌控演出，甚至有演出家將一切都交給演員自由發揮。即便如此，由於收視率確實很好，或許有些演出家就是擁有自己一套本事，也因此旁人的嘲笑可說顯得不為足道。如上頭所述，演技論原應為作品的核心，但在日本卻總是遭到演出家所忽視，也因此我們對於動畫，至少也得懂得區分不同場面並找出秒數，例如動作主體以及臺詞主體的場面便有所不同。

大部分工作人員做出的動作場面，由於安排的秒數都是自己心中理想的長度，因而容易傾向變得過長。相反的，對於快速的反應則安排過短秒數，因此表演內容總是讓觀眾看不清楚也聽不清楚。

舞臺劇的演技之所以如此誇張，其理由乃是基於一個十分簡單的真理：「為了讓坐在距離很遠的觀眾也聽得見。」

話雖如此，日本動畫經常見到一句臺詞對應一個固定姿勢的安排。這當然是一種不好的作法，在聲優（配音員）的演技已然形成一種動畫特色的現在，我們應該要思考另一種方向的演出，以排除這種誇張演技。

聽了上述內容，有些人或許會認為沒有標準將無所適從，或否定現況將失去工作，然而我希望大家能夠瞭解一個歷史上的真理，那就是世間絕對不可能一成不變。

唯有承繼原則，進一步又創造出新事物的工作人員，才能夠掌握未來。

表現一般的感情

我們在上一章也提過，我們必須要懂得表現出「一般」。具體來說，如果我們不能將理所當然的人事物，以理所當然的形式演出並讓觀眾瞭解，當我們必須描繪刺激感、戲劇性，抑或悲哀、歡喜、厲害、強大、可怕時，將無法傳達給觀眾。

人如果受到稱讚，就會感到高興。反過來說，如果一直遭到斥責、欺凌，則會顯得精神不穩定。如果我們沒辦法描繪這些自然的反應，影像就會從頭到尾都維持在亢奮狀態，最後反而使得整個作品顯現不出任何精彩之處。

有些人大言不慚說，這是為了做一部從頭到尾都有看頭的作品。然而，作品的韻律若沒有輕重緩急，那麼一部伴隨著時間來讓觀眾欣賞的作品，就不可能會是一部令人看得舒服的作品。

舉例來說，動畫之中常見到的戰鬥場景，對於在場的角色來說，本應該是一種很可怕的狀況。然而，做動畫的人卻總是將戰鬥描寫得好像理所當然，結果往往減損了許多戲劇性的表現。

請大家瞭解，如果能夠將戰鬥理所當然作為一種可怕的事情演出，那麼這種可怕本身就能夠當作一個故事元素來加以使用。

這一點之於可愛人物或療慰系主題來說也是一樣。一直擺出可愛姿態的女孩子，真的算得上可愛嗎？而我們又會因此一直感到慰藉嗎？追根究底，慰藉是一直持續不斷的東西嗎？這些問題若我們捫心自問，答案自然顯而易見。

倘若我們想要描寫情愛，若只是把女生脫光光，將無法讓人感受到韻味。同樣的，令人心頭一糾的可愛，並不應該是讓人持續感受的東西。反過來說，令人持續感受的可愛，則不會令人心頭一糾。這一點之於對於療慰也是一樣。

我們為了描寫、演出所有一切，必須創造出一般與戲劇性狀態的落差。正因為有一般，才能夠創造出血脈賁張、臉紅心跳、驚慌失措或讚嘆不已，也創作出有趣的工作。

也因此，請大家必須覺悟到，如果我們無法把一般作為一般來表現，觀眾將無法理解其中一切。因為，劇中的「一般」並不是普通的「稀鬆平常」，而是一種「劇情」的基準。

不同角色的特寫視角也要有所差異

相同視角的Cut若是一再連續出現，則Cut切換的印象將會變得淡薄，因為在視覺上已經失去了戲劇上的新鮮感。

這麼一來，在剪接時（Cut切換時）就會缺乏震撼力。

也因此，我們必須要培養出能夠想像並區分不同場合的能力，例如同樣是特寫，主角的視角要更大，配角則要反過來稍微後退一點。

不只如此，正如同每個角色展現出來的表演不同，特寫的視角也要依角色而有所不同。

此外，對應不同的角色造型，例如眼睛大小的差異，我們也應該施予不同的特寫視角。有些人會認為大眼睛就是要展現眼睛魅力，所以應該給予更大的特寫，但事實真的如此嗎？眼睛若占滿畫面，觀眾或許將連眼睛都辨認不出來。

這一點對於嘴巴也是一樣，若我們角色的嘴巴造型偏大，再加上唇部動作也較誇張，那麼過於特寫真的會好嗎？

Cut的視角應該多大，雖然沒有任何限制或原則，不過這同時也告訴我們，絕對不能漫無目的隨意決定。

對象存在於Cut之外

當角色相對向的人事物在畫面之外的狀況下，兩者的位置關係必須在該Cut內也能看見。也就是說，我們必須精準掌握畫面外的事物，並依此創作出畫面內的表演。

比方說，在特寫A角色時，由於說話對象B是位於畫面之外，因此我們必須好好掌握A看著畫面之外的人時其眼睛所擺放的位置（方向性），才能夠加以演出。

不過，此處我也要提出另一個問題。

在仰視或俯瞰的角度中，由於我們無法保證水平視線看起來一定像是在觀看水平方向，因此我們有必要檢視「在影像上是否呈現水平視線」。這是因為有時候當我們畫上眼睛的反光點時，視線會看起來像是歪掉了一樣。

真人電影之中也有相同問題。由於有些狀況之中，演員本來的視線並非在畫面上絕對正確，因此我們必須思考「作為Cut是否正確」以力求解決。

這一點等同於表現出畫面之外也存在著故事的世界，因此可說是關鍵性的重點。

同時，這個問題也與黑澤明導演所說的Cut張力有所相關。畫面的張力並不只與群眾場景有關，一個個微小張力累積起來，將可以創作出「若有其事」的世界，因此我們在作畫或演出上都必須十分留心。

詹姆士·卡麥隆導演的《阿凡達》（Avatar, 2009）雖然可以說是一部結合了動畫與真人電影的作品，不過對於上述問題可說帶有明確意識，同時在Cut上也安排了流暢的結構。其結構之所以流暢，絕非單純因為動態具備了連結感，這一點我希望大家不要忽略。

下一個介紹的問題，與本項所提到的問題，可說在本質上是相同的。

人物的身體存在於Cut的景框之外

關於這一點，同樣有許多演出家與動畫師並不瞭解。

假設我們在一個只有頭部稍微進入畫面的構圖中，畫了一個特寫的臉部。此時，我們若沒有考慮到頭部的畫法，究竟是擺在身體何種姿勢之上，那麼將無法描繪正確的頭部傾斜。



請看左邊的Cut。

上面的例子中，由於頭部傾斜，所以下一個Cut中同一人物的頸部也要相同程度傾斜，否則看起來就不會像是連結在一起的Cut。

前一個Cut與後一個Cut並非完全不同的東西。有很多動畫師在本能上並不瞭解這一點，因此在遇到特寫時，往往就會暴露順手一畫的惡習，將頭部畫得直

挺挺。

觀眾會針對影像進行反芻，並且以直覺看穿有問題的地方，因此將會思考左上的兩個Cut並不相連。這一個問題也與畫面張力是否產生有關，我們必須多加思考。

真人電影之所以不會如此鉅細靡遺思考Cut之間張力的問題，並非演員身體的位置關係真的產生了Cut的張力，而是因為演員以演技來彌補了不足之處。

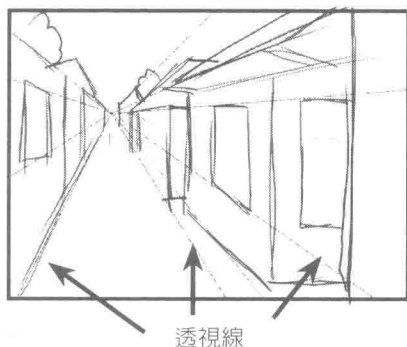
不過，擅長動畫與數位創作的工作人員，對於畫面張力帶有相當明確的意識，因此在影像結構的能力方面，甚至可說優於真人電影。

不要加入透視線

以前，無論是分鏡或作畫，我們都不會上頭畫出透視線。

留下透視線的圖畫，等於對別人承認自己的拙劣，因此每個人都會把線條給擦掉。當然，擦掉依然會留下痕跡，因此大家都會努力訓練自己即便不用透視線也能夠畫得好。

這是以前一般的基本想法。



現在，透視線在工作現場被冠冕堂皇使用的主因之一，便是由於專門學校現在大都施予齊一式的教育。透視線會帶給人一種講究理論、運用技術的錯覺，因此很多學生誤以為這是自己用功過的證明。

當分鏡的圖畫上也留下透視線的工作人員開始出現，不禁令我擔憂，這種傾向將導致我們無法培育出懂得建構影像藍圖的工作人員。

一張描繪了遠近法之消失點的圖畫，乍看之下雖然似乎正確無比。然而，這事實上只是近代繪畫的技法之一，可以說是不會繪畫的人在想要勉強畫圖時所使用的一種輔助線。

我這麼說，相信一定有人反對。有人或許會說，當我們觀看遠近法剛發明出來之時代的繪畫，可以看到上面都描繪有透視線。

確實如此。然而，那是在遠近法這種新技術剛誕生的時代，畫家為了彰顯其手法所畫下的東西。這也就是為何日後，我們不再復見繪畫作品保留透視線的原因。

不幸的是，最近明顯意識到透視線的插畫愈來愈多，而侷限了這些插畫本身格局的主因，無疑便是來自於數位技術的影響。

隨著數位的線型建模、框架模型等技法開始在繪畫上被運用，再加上數位繪圖製作途中的模樣往往被拿來作為學習對象觀摩，現在大家可說培養出了一種感覺，認為就算透視線被看見也沒什麼好難為情。

當然，倘若先決條件是工作必須盡早完成，那麼我們也會利用透視線來作畫。如果是為了說明特別複雜難懂的畫面，那麼透視線可說有所必要。然而，除此之外的場合，我們就應該盡力追求以直覺與感性來建構畫面的決心與能力。

順帶一提，在只有天空與白雲的背景上加入透視線來畫白雲，可說是再愚蠢不過了。

Cut開頭不要等待表演

這雖是演出與剪輯方面的問題，不過同時也是分鏡師必須理解的事項。

在業界的技術用語之中，Cut頭就是指該Cut開始時的畫格（影格），至於Cut尾則是指結束時的畫格。

由於Cut頭是畫面的起始，所以有些人認為非得從動作停止的一瞬間起始。又或者認為，因為要進行Fr. I.（入框＝拍攝對象進入畫面內），而開頭會有一個什麼也沒照出來的「空白」，所以需要等待拍攝對象進入景框之中。

然而，這些事項根本沒有任何人教導，除非有特別用意或需要，否則是絕對要避免的手法。

然而，這些原本應該避免的狀況之所以會在工作現場發生，就是因為每個Cut都是獨立作業，因此單一Cut的作畫（真人電影則是拍攝）工程，全都是獨立而分開的。

可是！

由於Cut內含來自前一個Cut的連結性，並且藉著陳述一個事象（表演＝動作）來描寫影像內的世界，因此並不是獨立的存在。

每一個Cut各自描寫了一連串事象之中的一部分，因此工作人員在創作上必須確保「被創作出來之現實中的一瞬間」，確實在該Cut裡頭被表現出來。

當每一個Cut過度獨立，將無法表現出影像世界是一種「流暢的單一存在」，同時也無法創造出陳述故事的影像力學作用。

所謂的影像力學，並不只是單純影像的力學作用，而必須是「陳述故事之影像的力學作用」。

Cut的起始處，由於必然承接上一個Cut的動作，因此其內容根本不應該起自安定姿勢。

也就是說，我們必須掌握發想，以創作出本應無法靜止的一瞬間。

這一點，對於連結並呈現一連串動作的動接（action cut）來說尤其重要。

假設A人物的動作是打招呼說到「早安」，而B則回答到「是，你早」。即便這種表演，也是一種動作。

在真人電影的攝影中，即便導演號令「開始拍攝」，然後接吻場景開始，演員仍舊必須保持平常心。

那麼，假設A與B打招呼的表演中，B的表演與A打招呼分屬不同Cut。在這種狀況下，B的Cut開頭依然會是從靜止的狀態來開始表演。

由於畫面之中呈現出來的是一問一答的連續表演，因此無論是否為不同Cut，都必須以重現該實際表演節奏的時機點來連接Cut，而Cut開頭也不會在視覺上呈現出動態的停止。

真人電影之中，即便我們在製作時意識此點，但當我們將Cut連接起來檢視，卻依然會發生彷彿自靜止狀態開始動作的狀況。

又或者雖然有動作，但由於動作過小，因此依然看來像是靜止。

正因為如此，剪輯人員對於雙方動態可以如何連結，需要將畫格放大檢視以完成之。若是以數位工具進行，我們會將影像擴大，然後將連接的畫格（影格）挑出來，在進行連結之後，再以普通影格的形式反覆進行確認。

此部分值得我們詳細說明，不過限於篇幅，我們談到大原則就好。

「挑出動作的開頭」可說是絕對原則，然而若我們直接將動作的開頭挑出來，則絕大多數時候看來都會像是靜止一樣。因此，我們應該轉為挑出「開始動作後，動態最大的畫格（影格）」——也就是說，應該從動作的途中開始。我們也可以說是「挑出動態的最大頂點」，不過這只有依據每個實際Cut才能夠加以說明。

此外，「依據每個Cut，而非依據每個表演」其實也有其涵義存在，不過說得太過細節反而會更不好懂，所以我在此便不多談。

這種手法並非用來重現真實的時間，而是為了建構影像上的「若有其事」。不過，由於動畫的剪輯並不會遇到這種辛苦，所以才造成缺乏影像感性的工作人員，依然能夠繼續留在業界。

縱然如此，Cut開頭依然會靜止

當我們想要將A與B人物打招呼的場景作成不同Cut並且準備實行時，為了能夠減輕剪輯時的勞力，我們必須預先計劃好，思考如何呈現演技。

接下來，我們要對A與B兩位演員進行演技分配的指示。不過，這也是依各種狀況而有所不同，因此無法詳細說明。

直覺敏銳的演出家能夠想像此類剪輯的困難，因此不會分割成兩個Cut，而會將A與B兩人的表演放在同一個Cut之中。不過，這種處理方法在影像結構上，將成為另一種完全不同性質的問題。

接下來，當我們同時動用數臺攝影機拍攝，卻任意挑選Cut連接做為影像時，請記住，即便我們依照攝影時間來機械式連接影片，Cut也不會因此產生連結。

這裡的問題主要來自於攝影機的角度，不過由於每一個Cut的取景，都會使得動作看起來的模樣（主要是速度）有所不同，因此我們就算將連續拍攝下來的Cut連接在一起，依然不能算是完成了剪接工作。

倘若Cut的動作看來有跳躍或倒退，就代表我們並未掌握適合該影像作品的「Cut連結」。

為了解決這個問題，因而衍生出各種電影的剪輯技法，例如「以匹配剪

輯（match cut）來連接」（連接動作類似的兩者）、「以重複動作（double action）來連接」或「以減少張數來連接」等。

這些手法乍看之下只是枝微末節的技術論，但正是這些技法累積起來才得以創造出電影的內涵，使得影像昇華為表現媒體。

很可惜，專門拍棚內電視劇的演出家，似乎無法充分掌握這種感性。然而，這種感性無論是面對經典名作改編、動作片、搞笑喜劇或其他任何類型，應該都能夠加以對應，而非面對不同類型就得做出改變。

動畫去除Cut開頭靜止感的方法

演員會在攝影機開始拍攝後才開始表演，而我們在影片上則會在表演開始部分選定一個妥切的時機點，從該部分剪下影片，然後與前一個Cut的結尾接在一起。這就是電影的剪輯作業。

動畫由於一切都是以手繪而成，因此乍看之下，似乎可以直接從表演的開頭處作畫。然而，事實上並非如此。

演技的創造雖然本應自由自在，然而大部分Cut在開頭處都是以動畫師好畫的角度或姿勢來呈現，因此若考慮到與前一個Cut動作的關聯性，兩者連結不上的狀況可說是層出不窮。

為此，我們需要動畫師儘量能夠讓畫出的內容，帶有能夠運用在劇情之上的氣氛。不過，面對製作時程與張數限制，我則採用過一個手法。

這個可以不用動到角色整體也能應付的手法，便是「眨眼睛」。在作畫時，我們只要描繪兩張眼睛的部分就行，至於速度則採用二格影格分就可以了（雖說視覺上則會呈現四格影格或三格畫格……）。

倘若我們將眨眼的動作使用在Cut頭，就能夠填補「空白」，看起來有如動接（action cut）一樣，同時還具有排除「板付（定點）」感覺的機能。

我們之所以能夠憑藉眼睛的動作達到此效果，是因為觀眾的視覺感官對於人類眼睛的動態，具備相當的敏感度。

這可說是利用了人類將大量注意力放在觀看他人表情之上的習性。不只如此，腦神經科學也證明了人類的大腦有一個部分是專門用來識別長相。當該部分接收到反應時，大腦活性化的程度會比看到其他部位都還要來得高。

正因為如此，所以我們可以利用這一點，反過來創造出「留白」的表演，或

者進行挑出眼睛動態的剪輯作業，以呈現出連結動態的感覺。

（正確來說，這並不算演技，而是一種勉強展現動態的苦肉之計。由於只要描繪兩張眼睛的圖畫就好，所以也不會給工作人員帶來負擔）

除此之外，還有另一種方法。

這種方法便是將Cut之中主要動態的部分，在Cut開頭藉著相反的動作呈現，以作為動接來流用的手法。

這種手法依照動作（表演）的不同，並非隨時都可以套用，不過在有限動畫中卻是一個相當有利用價值的方法。Cut開頭的表演是一種觀眾看不見的表演（動作），所以我們可以藉機利用，使得「Cut連結看來更為順暢」。

這些手法算是姑息的方法，雖然能夠多少回避掉剪輯上的小問題，但此類處理有一個令人困擾的缺點，那就是若觀眾沒有留意看，根本就不會注意到此手法，因為看起來實在是太過於理所當然。不過，反過來說，就是因為不會受到注意，所以才堪稱是一種可用的手法。

話雖如此，由於觀眾在Cut開頭都會先注視畫面的中央，再加上「眨眼睛」並不是一種能夠支配Cut整體畫面的動作，因此並非隨時隨地都能夠利用的手法。

在真人電影之中，眨眼睛的手法並不適用。其原因就在於演員在電影中，基本上都是以不眨眼的前提下展現演技。

這是由於真實人物的「眨眼」在觀眾眼中，其實看來是一種相當大的動作。眨眼是一種令觀眾感到不耐煩的動作，因為妨礙到觀眾觀看演員表情的能力。

這將進一步導致整個畫面看起來不順暢，也因此「不眨眼」便成了必備條件之一。

最重要的是，活生生的人類不可能像圖畫一樣貼在畫面上完全靜止不動，因此即便我們不刻意要求動作，一樣能夠找到「下意識的動態」而進行剪輯。

展現固定鏡頭（FIX）的方法

我們要感受每一個Cut的呼吸，挑出Cut開頭，接著感受該Cut呼吸的長度，然後切出Cut結尾。

這便是一切。

全白或全黑的「PAKAPAKA（閃爍）」，雖然是一種讓人感覺不到任何動態的「死Cut」，然而當我們遭遇無論如何都必須使用的狀況時，想要決定該Cut的長度，只要找出「Cut脈絡之中的呼吸」就可以了。

我們絕對不能有一種想法，那就是由於分鏡上頭指定5+0，所以就照本宣科做成5秒的長度。這種機械式反應是一種大忌，然而有些剪輯人員或演出家就是如此。

此外，隨著作畫Cut的水準不同，該Cut的長度也會產生某種「想展現給觀眾觀看的長度」或「希望觀眾觀看的長度」，因此我們也要找出該長度並加以製作。

說得更簡單一點，拙劣的畫面能用的時間就短，至於好的畫面，則能夠讓人觀賞得久。不過，時間長度並不能完全取決於Cut的好壞，而終究還是必須找出戲劇上必要的韻律（呼吸）才行。

談到這兒，我想起了一點。假設有一個只有情景的Cut，倘若背景的作畫有相當水準，那麼即便我們遇到改變分鏡上的預定秒數以拍攝成更長秒數，或者進行運鏡的狀況中，仍然應該在攝影時於前後預先拍一些多餘部分，以保留空間能夠在剪輯階段進行最後決定。

這種感覺的方法在真人電影的剪輯作業中，可說是十分稀鬆平常。

影像在動，但卻看來像是靜止的手法

業界經常可以聽見下述對話：「此Cut開頭部分所映出來的畫面，我希望能讓觀眾觀賞久一點，所以鏡頭的PAN（在動畫中是follow（跟鏡）。在真人電影中則是將攝影機放在固定軸朝著上下左右擺動的方法），要先在開頭做一個停頓，然後才開始進行。」

「不過，如果考慮到與前一個Cut的連續性，攝影機最好一開頭就動起來比較好。」

「一開始就動，那麼重要的地方豈不是一瞬間就會過去了？」

上述例子，可說是屢見不鮮。

碰到這種狀況，我們不會將想呈現的人物放在景框的中間，而是先在左右預先準備多餘的空間，然後在攝影機從多餘的部分開始並移動的途中，拍攝目標對象行經景框中央的模樣。

倘若對象帶有動作，那麼我們會在開頭準備約2張（三格攝影的手繪動畫就是6畫格，數位則是8影格），也就是4分之1秒的多餘動作。

我們在檢視作畫的階段，便會先行預測此狀況並進行作業。由於這部分即便畫得較為隨便也不會被看出來，因此我們沒有必要在Cut開頭的作畫投注太多心血。

話說回來，在數位製作中即便動作看起來順暢的狀況，我們依然需要拍攝約一秒的多餘部分。原因在於看似順暢的動作雖好，有時卻會造成無法充分展現拍攝對象的狀況，因此我們必須要在Cut開頭與結尾準備比預定時間稍長的長度。

真人電影的攝影雖然也會出現相同問題，不過由於拍片現場大都會貫徹前後拍攝多餘部分的精神，因此並不像動畫一般需要為餘剩部分多花苦心。

這也就是「**拍攝緩衝部分**」的想法。

攝影機在單一Cut之中應該呈現何種速度，並沒有固定的法則，因此我們也可以採用例如由快變慢等各種變化手法。只可惜，很多動畫的演出家都因為這種指令很麻煩，而不喜歡採用。

確實，作畫餘剩部分將會花費額外的時間與金錢。然而，只要花點工夫就能夠解決問題，卻也是不爭的事實。因此，我們只能耐心處理並面對每一個問題。

動作並非愈快愈好

很多演出家、動畫師或數位工作人員，經常因為製作出快速的動作或畫面移動而自得意滿。不過，由於這些內容往往快到觀眾都看不清楚，因此作為一種給人觀賞的內容並不值得稱讚。

我們都知道，不應該創作出孤芳自賞的內容。可是，為何動畫人總是沒有培養出「創作是為了讓觀眾欣賞」的意識，著實令人匪夷所思。

代表的例子，就是動畫界所用的「突然發生、悄悄帶出」，抑或相反的「悄悄帶入、突然發生」。

這類作法，原是動畫師們為了在嚴苛的製作時程之中，能夠較為輕鬆完成工作所構思出來的手法。由於動畫最重要的部分便是中途的動作，因此省去這些作畫，將可以省下很多工夫。

使用此手法，由於只要在「突然發生」的地方置換為極度伸展的姿勢就好，因此動畫師可以描繪自己擅長的固定姿勢就好。至於「悄悄帶過」的地方也一樣，只要將同一個姿勢原封不動再畫一遍就行。如此一來，原畫家只要在律表（time sheet）上頭填寫數字即可了事。

上述作法以外，還有只要花上一張就能夠了事的「畫片挪移（ヒキセル）」手法，那可說更是省時省力。

這些作法，事實上可說悖離了進行動畫的正道，然而現今世代的動畫師卻都相信動畫運用這些作法是理所當然，因此也造成了動畫的創作始終無法豐富起來。

更嚴重的問題在於，即便拍攝的是真人電影的影像，由於數位加工已經變得相當容易，因此現在有很多工作人員使用真正的人物來進行動畫式的處理，而這種手法卻被稱讚為進步、時尚、流行。這可以說是一種整體影像界的墮落。

這種傾向造成了愈來愈多工作人員產生誤解，以為技術的進步替他們帶來了創作的自由度。

即便短如CM，依然是一部作品，也因此一切影像都應該擁有作品整體所具備的韻律緩急以及起承轉合。然而，現今的影像界卻非如此，不僅充斥著相似的節奏、相似的韻律、相似的處理手法以及相似發想的内容，而且還是日復一日不斷被量產出來。

這簡直可說是影像的民粹主義。

畫面上的速度感

如何定奪畫面上呈現出來的速度感，一切端視演出家的感性。至於我們應該以什麼基準來創作速度，則是決定於作品之中故事感情的推移。

比方說在一般狀況下，倘若背景是天空，那麼速度看起來應該不會太快。

例如我們要拍攝航行於宇宙的火箭時，倘若要拍得符合真實，那麼背景應該要以fix（固定）方式呈現。然而，此狀態並不是一種戲劇性表現。

不只是動畫，即便電影也大多以相當快的速度來移動宇宙的背景，就是由於將劇中的狀況作為影像的感情來加以表現的緣故。

只要我們搖動攝影機，那麼就可以拍出宇宙背景看來以相當速度移動的畫面。如果我們真的想要講究物理性質，那麼宇宙的場景就算不加入聲音也可以，但是那樣的電影，相信是不會有什麼人想要看的。

此外，還有另一個問題，那就是有些畫面的感覺明明任誰看來都顯得過快或過慢，但部分身為創作當事人的演出家，卻堅持這種速度感對自己來說恰到好處，因此拒絕有所改變。

這可說是一個在工作現場十分深刻的問題。

「這裡需要『咻——！』的速度，你這樣處理就變成『呼～～』，而不是『咻——』了。」「可是，我看起來就像是『咻——』的感覺。」「為何你會如此感覺？」「因為我就是做成『咻——』的感覺。」

遇到上述狀況時，我希望大家能夠參考每一位演出家的意見，以多數決來加以定奪。

周圍的工作人員請務必瞭解一點。單一演出家的感性，絕對不可能絕對正確。如果感受到不妥之處，一定要即刻強行阻止錯誤惡化下去。

這種感性與他人落差甚大的演出家，絕對不在少數。

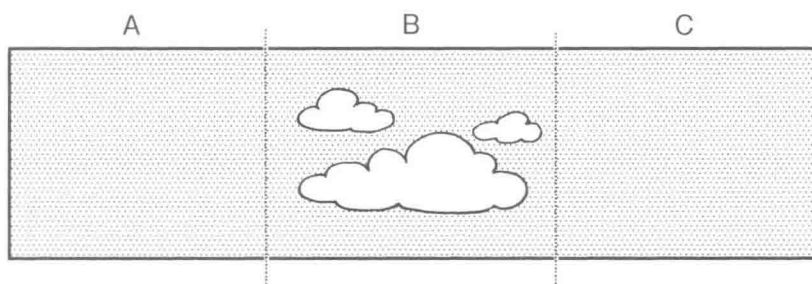
決定背景移動速度的方法，依照背景細節的描繪方法不同，移動速度也各自相異，因此在數字上並沒有什麼既定原則。

背景細節精緻者，光是移動一點距離就會看起來動得很快。相反的，細節完全沒畫上去，而只是整張塗滿顏色的背景，不管移動距離有多大，看起來還是不會像在動。

此外，我們還會遇到另一種問題。

當我們遭遇移動距離很大，必須拍攝較長時間的狀況時，我們一般都會在左右塗滿背景色，然後使用只在正中央描繪了雲朵、樹木等物品的背景畫。不過，這種狀況下，在正中央的雲朵、樹木等進入畫面之前，畫面上將會因為沒有物品而缺乏速度感，進而造成最重要的Cut開頭在起始的一瞬間完全沒有速度感。

遇到此種狀況，我們就必須做出指示，要從更接近畫有雲朵、樹木的中央部分開始攝影，否則就辜負了辛苦描繪背景的工作人員。



上圖是單張背景的狀況。A景框的畫面在描繪B部分的物品進入前，將感覺不到速度感，因此開頭應該設在B景框。C景框由於與A相同，攝影能夠回到A再次重複，因此能夠對應長秒數。

持續進化的有限動畫

動畫在草創期的時候，一遇到橫向跟鏡（follow），不但正後方人物的動作會停止，橫向移動的速度也會隨之變快。

先有一個從左到右（上升指向之方向性的Cut）的動態，接下來則接一個完全相反的動態。不只如此，鏡頭還會上下晃動。也因此，觀眾想要觀賞劇情的心情可說完全遭到無視，在畫面上呈現的，只有激烈到連角色性格都要令人搞不清楚的動態。

動態優先的Cut = 僅滿足工作人員想要呈現動態之願望的Cut

彷彿為了印證上述公式，動作手忙腳亂，或反過來只有嘴巴在動的畫像，在過去實在是多到數也數不清。

這一類的影像，可說完全容納不下故事理論，而只能算是粗製濫造的漫畫電影。

不過，隨著動畫逐漸受到認知與接納，日本的電視動畫界開始利用動畫媒體，力求建構出全新的故事世界。

正因為有限動畫的製作條件嚴苛，所以創作者才會更加致力在各種類型上創造像樣的故事。數十年努力下來，日本動畫好不容易才發展至今日獲得社會認可的地步。

可是，近年來，當畫像得以透過數位處理生產出來後，現在的動畫可說走上漫畫電影時代的回頭路：只要有動作就心滿意足。過度自由的作畫技術，反而使得許多人產生了錯誤觀念。

另一方面，沿續過去手繪動畫手法的作品則是不改舊態。過快的follow與過慢的follow混在一起，而且一遇到動作總是以高速呈現，否則便是完全靜止，只動張嘴說話。

話雖如此，現今的手繪動畫式作品，藉著計算整體「動與靜」的分配，已經到達了能夠在20來分內「創造出可堪觀賞之內容」的水準。

角色的造型具備張力，藉著賦予故事強大的骨幹，使得故事獲得強韌結構，並誕生了許多受到莫大支持的作品。就這點來說，技術上的確已經有了長足進步。

儘管如此，由於結構上的「明確性」其實是來自於「強而有力的故事」這個部分，因此我們也能夠改稱為「漫畫式」。而關於這一點，我感覺可說是一種順應現今時代性的創作方向。

那麼，在這之後又會有什麼到來，則是年輕人應該去發現並開拓的事。不過，最重要不變的關鍵，依然在於考量故事這一點。

什麼是故事？

本書之中不斷提及「故事」、「劇情」、「情節」、「內容」，並且主張故事比影像本身還要重要。

其理由便在於，比起畫風或角色造型本身，故事更容易留存於人們的記憶之中。有些人聽到這句話或許會覺得奇怪，因為我們對於很多故事即便記得，卻都是記憶矇矓。

想必有很多人都認為，角色比較容易留存於記憶之中。

然而，事實並非如此。

確實，米老鼠、史努比、芭比娃娃、莉卡娃娃、米菲兔、奇妙家庭變形豆等衆多角色的形象都長存我們心中。然而，這是因為這些角色的造型優秀到已經成為「記號」所殘存下來。

更重要的是，這些角色往往是作為我們大家「某些令人懷念的記憶」，才會

為我們記憶心中。

日本曾經有一段時間創造出了大量的「在地吉祥物」，然而現在依然為大家所記得的角色，可說已經寥寥無幾。

存在於記憶中的角色在其背景之中，一定包含了「被創作出來的某些內涵」。那或許只是「創造出來時的背景」，然而這種內涵，便是其擁有的「故事」。

倘若該故事能夠更加具體，同時角色的完成度也達到相當水準的話，就會明確留存在我們記憶之中。

而這些內涵便是「故事＝世界觀」。

方才我們作為實例舉出的幾個角色，都擁有上述的世界觀，同時它們還與我們現實生活中的記憶，或「生日收到的禮物」、「被第二位男友丟掉」等具體經歷進行連結，因而成為長久不容抹滅的記憶。

也因此，我們就算想要創作「***機械」或「美少女***」的作品也沒關係，但是僅憑「機械」與「美少女」將難以留存於觀眾的記憶之中，所以我們必須思索「***」的部分。此部分就是故事的要素，藉著賦予其專有名詞，機械與美少女也才會作為記憶而留存下來。

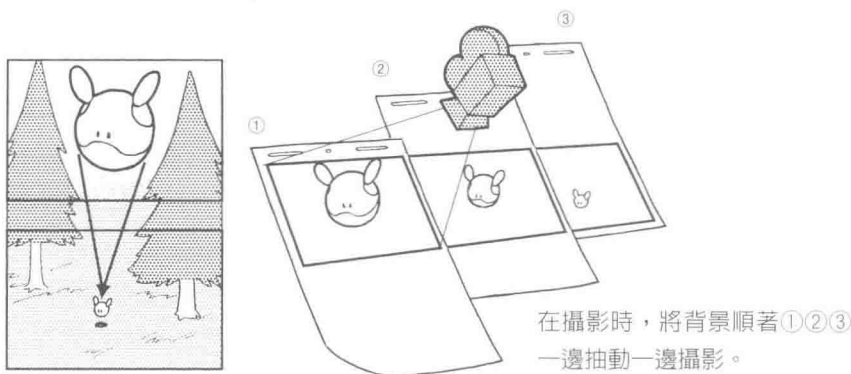
如此思考，我們便能夠知道，唯有掌握在創作中所述說的故事（世界觀），影像才會留在我們的心中。

所謂的影像作品，便是表現該故事的媒體。我們為了要正確利用「影像的視覺印象」，才會產生技術論來計算整體的結構，並且運用影像的力學作用以進行描繪。

即便有優秀的劇本（故事），倘若演出家或導演獨斷演出、演員們恣意展現演技，或者動畫師隨意作畫，故事將不可能傳達出去。本書的內容，就在具體告訴大家不要這麼做。

真正會留於心中的作品，一定是能夠創造出完整作品整體形象的內容。

跟移搖鏡、對角要做成follow



本項目將講解的作畫技術有些難度，不過卻是作畫描繪分鏡描寫的內容時，容易在處理上造成誤會的一個問題，所以特別在此說明。

假設，分鏡上頭有如下的指示：

拍攝對象A在進行P.D. (PAN down) 的期間內愈來愈小。

倘若分鏡上是使用了二個分格，然後畫成左上圖的模樣，那麼作畫也可以使用長條的紙張來進行描繪。

也就是有如下一頁右上方的圖。

然而，此舉會在作畫方面造成一個問題，那就是描繪在長條紙張上，會造成檢視動作的作業難以執行。因此，我們一般並不會畫在長條紙上。

我們會僅將背景畫在長條紙張上，至於動畫部分則描繪在標準規格的紙張上頭，然後再製作成畫片，放置在背景上面進行攝影。也就是一邊只將背景往上抽動，一邊進行攝影工作。

數位製作中的「攝影」作業，基本上也是相同的性質。

我們會將僅畫有角色的畫片（數位則是圖層）在取景上固定下來，接著移動或轉動背景的部分進行攝影。

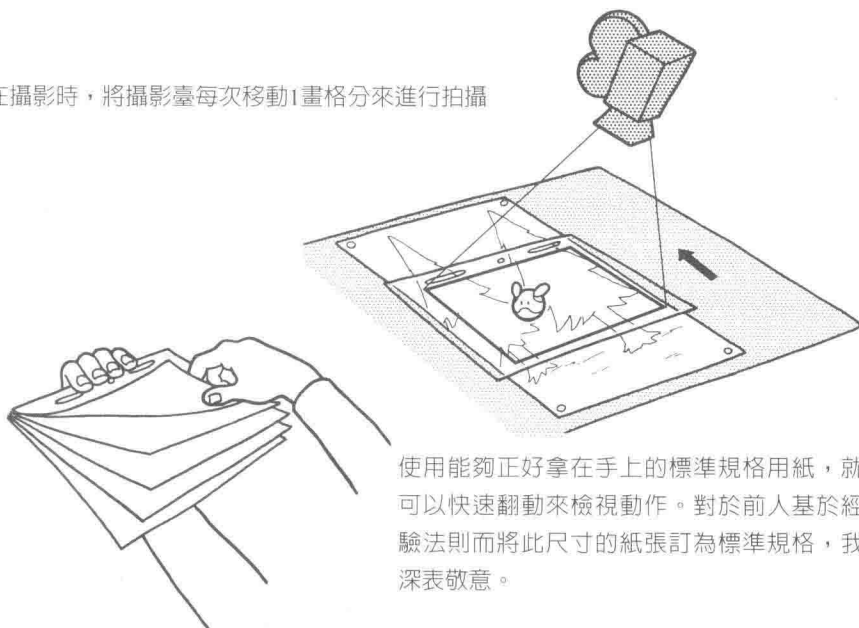
在現場，我們雖然稱此作業為「抽背景」，不過也有人稱作「follow（跟鏡）」。

真人電影中想要以橫向移動來拍攝，由於必須架構軌道並安裝攝影機，使攝影機與拍攝對象一起平行移動並拍攝下來，因此可說是一個相當辛苦的作業。近年，攝影師本人親自背著攝影機來拍攝的例子之所以日漸增加，便是因為此作業

準備起來十分累人。話說回來，真人背負攝影機移動與軌道上的移動，兩者拍攝下來的效果又各有不同，所以前者並無法完全代替後者來加以使用。

至於動畫的攝影，由於橫向與縱向移動都只能進行平行移動，因此一切作業都將成為follow。

在攝影時，將攝影臺每次移動1畫格分來進行拍攝

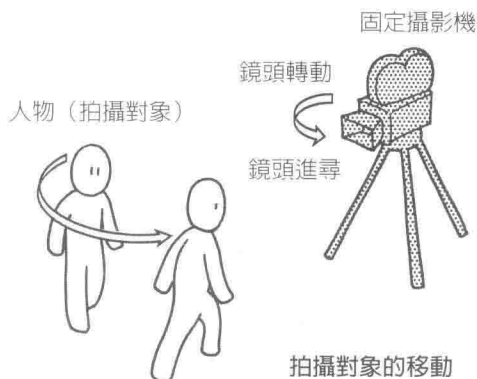


拍攝對象的移動

請大家看上一頁分鏡的表示方法。由於一個大物體逐漸變小，所以事實上這並不是follow，而是PAN（搖鏡）。

PAN是在手持式攝影機等裝置攝影時經常使用的方法，也就是攝影機位於單一定點來追著拍攝對象拍攝的手法。

不過，倘若攝影機在進行PAN的同時，本身也像是追著拍攝對象而稍微移動的話，就會形成所謂「跟移搖鏡（つけPAN）」的技法，而帶給使用者一種較高等技術的感覺。（雖說這是種誤解……）



當動畫師接到畫有此指示的分鏡時，總以為必須在長條紙張上作畫。不過，這種想法並不正確。

想要做出「跟移搖鏡」效果，即便是使用標準規格的紙張作畫，只要作畫上的大小、遠近準確描繪，並在背景所定的位置進行攝影，一樣能夠得到相同效果。

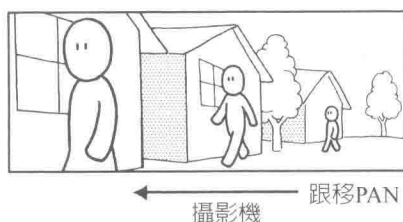
將背景的描繪方式、背景的移動距離與作畫好的內容互相配合的作業雖然頗為麻煩，不過只要確實進行，就能夠做出富含變化的影像。

總之，絕對不要以長條紙張來進行作畫。

不過很可惜，這點總是沒辦法受到貫徹。

其理由，我們將在下面說明。

由於有另一種手法稱為「對角」，因此造成工作人員碰上許多狀況，總是未經思考就指定使用「跟移搖鏡」。



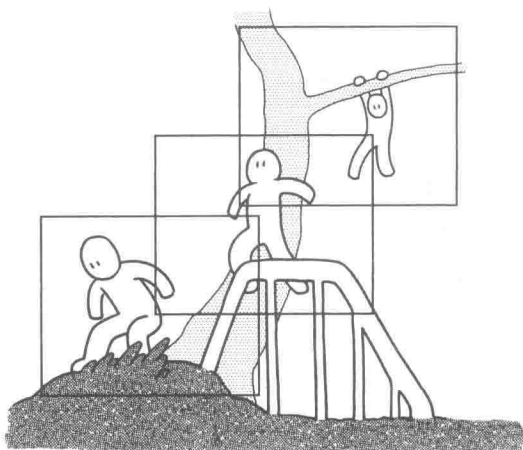
攝影機愈往左就愈快
或許是想營造出弧鏡的感覺。

即便是這種狀況，作畫也一樣使用標準規格
只要加快背景的速度便能夠達成效果

對角的實際方法

如右圖的狀況中，無論如何都會產生背景與畫片在視覺上接觸的部分。這便是「對角」產生的原因。

以右圖來說，便是有如階梯與鞋子之間的關係。兩者在畫面上，將不可避免產生背景與畫片「必須互相接合在一起」的部分。也因此，針對該



指定景框的邊角

（攝影機會對齊每個景框所指定的位置，然後放置畫片來進行拍攝）

部分的長條背景與畫片，必須製作出背景部分與畫片兩者的接點才行。

在我們以膠卷（底片）攝影機進行此攝影的狀況下，由於會在景框的邊角打上記號，拿來與背景對齊，因此這種方法被稱作是「對角」。

這種方法，必須將背景與畫片之拍攝對象立足部分之間的對應關係，在每一畫格上都標示出相交處對齊的位置點才行，因此是一種相當困難的處理。

同時，製作成畫片的内容也難以藉由翻動來檢視動作的準確性，再加上實際攝影後，倘若速度與預期的有所不同，其重製作業有時甚至得全盤重畫也說不定。

也因此，「以Cut切換來矇混應付」將會是最好的解決方案。

當大家瞭解有這種技法後，應該就稍微能夠想像前述誤解為何產生。

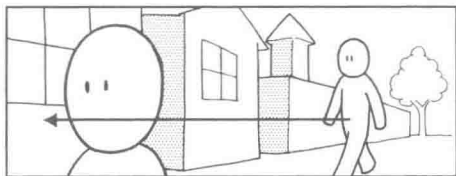
許多人在畫分鏡時，常會畫成右下圖一般的指示畫面。

之所以會畫成如此，是因為比起follow，整體感覺更近似PAN的關係。

話雖如此，我們也不能因此就在橫長的紙張上作畫，然後進行「PAN」處理。

乍看之下，以橫長紙張來作畫似乎較為自然，但實際上應該只限於必須採用「對角」的狀況。描繪在橫長紙張上的圖畫，不僅一樣難以翻動來檢視，而且還會造成另一個更為棘手的問題，因此最好不要採用此種畫法。

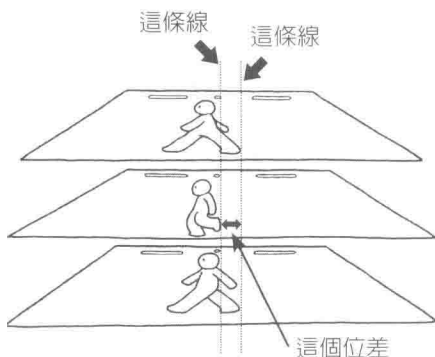
這個問題，就是所謂的「顫抖（flicker）」。



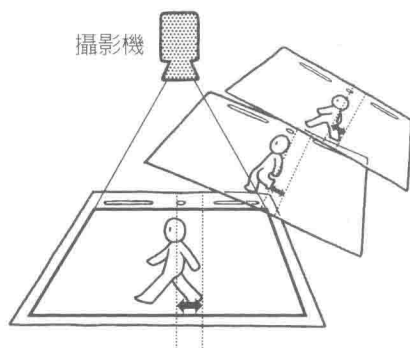
攝影機PAN跟移

顫抖 (flicker)

所謂的顫抖 (flicker)，便是畫像在與鏡頭移動方向垂直的方位上，其輪廓看來像是在跳動或閃爍的現象。某些狀況中，畫像的動作甚至會看起來像是往回退，抑或重疊在一起。



畫像之所以看起來在動，是因為在景框內之拍攝對象的位置有所落差



位差由於終究發生於同一景框，因而能夠判定位差的距離

當我們使用非標準規格的紙張作畫，並且將完成的畫片放入景框內進行攝影時，就不可避免必須在攝影臺上抽拉畫片，使其內容進入景框內而拍攝。

這麼一來，我們抽拉畫片時，就會產生原先位置與抽動後位置的落差。

很明顯的，藉由移動畫片（作畫的紙張），景框將會有所變化。

請看左圖。

動畫所謂的動作，實際上是產生於畫像在景框內位置的落差。動畫師使用標準規格紙張來描繪動作，其實就是呈現畫像在景框之內的位差。

也因此，景框固定不動可說是一個大前提。

事實上，動畫製作所使用的攝影臺本來就是固定形式，攝影機本身並不會上下左右移動。

所謂拍攝數十張不同動作的動畫，就是在同一個景框之內，映出一連串畫好的圖像，而每張的位置都有所落差。當我們將這些內容一口氣全部播放出來，就會看起來像是拍攝對象在動作。然而，當畫出來的動作與我們抽動景框時所產生的另一個動作，兩者之間有互相重疊時，就會造成顫抖發生。

以下，我們會以手繪圖畫與動畫攝影臺之間的關係，再一次進行說明。

其變化正如右方上圖所示。

我們將拍攝對象的動作描繪在橫長的動畫稿紙（攝影時則是畫片）上頭時，雖然在動畫稿紙（畫片）上的模樣看來像是在動，但那只是我們以肉眼直接看到的紙上動作，而非呈現在畫面上的模樣。

可是，由於我們抽拉動畫稿紙（畫片），因此在畫面的景框上將會產生位差，而整體的位差想要單純憑藉肉眼來計算，是絕對辦不到的事。

這便是顫抖所產生的原因。

我們並無法一邊計算景框的變化狀態，一邊進行作畫。因為，用來表現動作的線條便已很多，不只有些動作會往反方向動作，甚至還有斜線或球面等各種形狀。

也因此，我們想要將這些表現動作之作畫線條的位差，以及景框變化時所產生的線條位差，在作畫階段即同時考量在內，根本就是不可能的任務。

縱然如此，由於看起來似乎還是有動作產生，因此往往會就這麼被送去攝影。這麼一來，影片上將會顯現出在我們原先預定之外的位差。

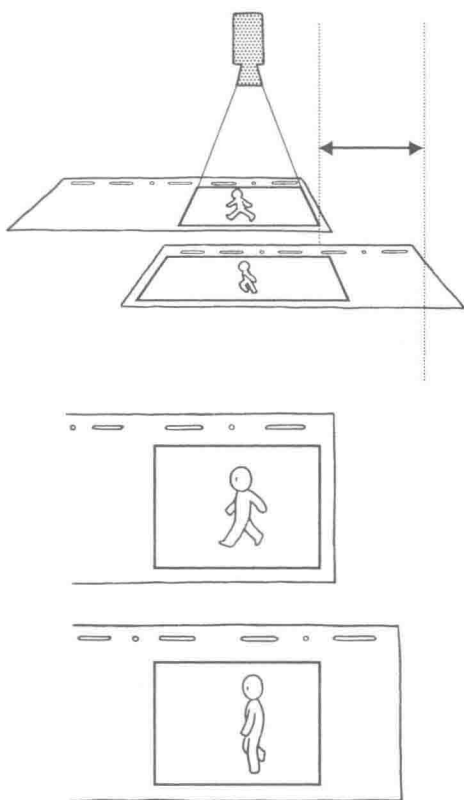
例如：微略朝反方向移動部分的動作，本來在作畫上應該回到原來的動作位置，至於整體則是往右移動個3毫米最好。然而，由於景框有所移動，結果造成看來移動了5毫米，而有些線條則完全看不出來有位差。

也因此，同時顯現出作畫動作與景框移動的影像，看起來不是某些部分歪斜，就是整體朝著左右歪斜，再不然便是畫像看來好像重疊在一起。

而這便是顫抖。

前面只是簡單提到「線」，然而「面」的移動也會產生相同問題。

也因此，倘若拍攝對象有單獨的動作，那麼我們一定得修正為以標準規格紙



張來作畫，再抽拉背景。

不過，我們在分鏡上為了簡潔指示演技內容與動作，往往會將Cut畫成似乎動畫也應該以較長紙張來描繪的模樣。這種分鏡的畫法就某個方面來說，也是一種必要之惡。

結果，分鏡上就會以相當頻繁的機率，出現許多看似一定必須以較長、較大紙張來描繪的Cut。

照理說，作畫作業不應該受到分鏡的畫法所影響自身的畫法，然而，動畫師就是會犯下如此錯誤。想要將一度畫成其他規格的作畫修正回標準規格，是一種非常耗時耗力的作業，因此經常可以看到工作人員在妥協之下，只好直接送去攝影的狀況。

我可說遭遇過無數次這種經驗，因此深感圖畫帶給人的誘導力實在是相當驚人。

顫抖這種現象，是一種僅該部分特別突出，會帶給觀眾「怪」、「討厭」感覺的「影像雜訊」，因此並沒有任何手法，可以將顫抖拿來作為特殊效果運用。

窗框與角色的對比

我在動畫創作的這50年間，總是為某些未曾間斷過的現象感到十分納悶。

為何畫面上的窗框總是顯得過大？為何作畫時不去在意這一點，而演出家也彷彿視若無睹而允許這種作畫？為何一遇到交通工具就會畫得過大，而坐在裡頭的角色卻反而畫得過小？

我的作品《初代鋼彈》（《機動戰士鋼彈》）之中，也出現了無數次明顯過大的窗子，以及明顯過大的駕駛艙與艦橋。

當時身為總監督（系列導演）的我，由於不得不把每一週各集內容的演出，都交給各自負責的演出人員（單集導演），因此針對這些問題，都無法請工作人員重製。

當然，這有一部分原因是因為我太過隨便，沒有在設定階段就好好把工作人員給盯得死死。然而，這種現象為何到了今天依然持續，實在令人匪夷所思。

這一個問題，同樣會發生在背景人員或機械設計師的作畫上頭。當機械設定

的外觀完成後，背景人員與美術總監就會進一步設定內部有窗子的房間。然而即便如此，我們依然經常會碰上窗戶尺寸不對的狀況。

當然，我們不能否認也有忠實描繪的工作人員，不過那可說是鳳毛麟角的例外。

不少工作人員總會索取角色身高差異的一覽表，要不然就是機械與角色的對比表，否則就下不了筆。事實上，會做出如此要求的工作人員，往往就是沒辦法畫出正確對比的元兇。

在我針對箇中原因思考了十年以上後，我得到了以下結論：這不是畫圖技術好壞的關係，而是單純心態上的問題。

我推測，這是因為他們沈浸於幼稚的心智狀態或原始的精神狀態，要不然便是受到宗教性的心理狀態所支配。

他們有一種強迫觀念，對於擁有神性或偉大的人事物，抑或人乘坐、包圍人的物品，總認為應該是「巨大的事物」。也可以說，或許他們有一種衝動，想要去描繪心中認為偉大的事物。

這種傾向，在宗教畫特別顯著。這一類繪畫中的神明或佛總是畫得很大，弟子則畫得很小。

和宗教畫的心態一樣，現代人扭曲的敬畏之情導致「可以容納人的建築物或機械都很大」，因此不要說想改善作畫，就連檢視作業也無法順利進行。

畢竟，影像作品的Cut，絕大多數都不會依照水平的立足點與水平視線來作畫，因此有如身高對比表一樣單純的作畫方法，並無法應付一切。不只如此，由於還必須加上遠近感的調整，所以想畫得「若有其事」，可說是十分困難的作業。然而，受到上述強迫觀念束縛的工作人員，即便分鏡上標示出立足點的高低差，在作畫時卻依然是視而不見。

他們不僅無法想像兩隻腳站立於有段差之位置的模樣，就算要他們畫坐在椅子上的姿勢，也只得畫坐得完全端正的姿勢。這一點之於演出家也相同，對於他們來說，「隨你們自由發揮」這句話簡直就是對牛彈琴。

對於如何處理這一類工作人員，由於他們可說嚴重到需要接受精神科治療的程度，因此憑我一己之力可說是無能為力。

話雖如此，由於現場不可能有充分時間將這些工作人員製作的内容全部加以修正，因此我們無論如何還是得借用他們的力量才行。因為，動畫作業本來就是藉由龐大的人力所建構而成。

那麼，我會因此有所困擾嗎？……答案是否定的。

既然現實便是如此，那麼即便借用這類工作人員的力量，卻依然能夠創造作品本身就是一種樂趣，倘若有朝一日能夠看到稚嫩不成熟的工作人員有所成長，那麼更令人喜悅。

動畫本來就是一種不須高尚的事物，因此就算聚集了這一類人，或許也是無可厚非。

真正令人擔憂的問題，反倒在於因為影像受到大眾吹捧，而使得一些達官貴人覺得國家應該插手支援影像產業。這可說是相當不健全的想法。

曲線行進

當某個拍攝對象行經彎道時，我們經常必須面對一個問題，那就是如何判定以何種速度來移動。

倘若我們只是死盯著Cut的紙張，光用腦袋拼命想，就打算指定並標記在攝影臺上移動的位置，將會困難無比。

不過，我們在標出指定移動速度的位置前，只要嘗試實際操作拍攝對象移動，就能夠算出攝影用的位置。

無論是車或人物，當我們想要讓物體彎過某個曲線時，就要實際照著想像的内容先畫出曲線的動態線條，然後再試著讓拍攝對象在上頭進行一般移動。

接下來，我們要從動作看上去的感覺來算出秒數，並且將其移動距離依照每一畫格移動的距離，標示出位置。

上面提到的「一般」，指的便是「是否為看上去的速度」。如果看起來快，那就是快。我們只要注意這一點就行了。

當然，分配速度是有秘訣的，那就是「一開始慢，中間快，後面則是快或更快」。



進行上圖的作業來
算出Cut的秒數

實際上，人在通過彎道時的速度不可能與直線相同，因此我們也要比照辦理。倘若我們還能借用開車原則的out-in-out（外進外出）或slow-in-fast-out（慢進快出），那麼就更能夠重現「若有其事」的動作。

不過，如果我們要以攝影機來呈現乘著波浪的感覺時，其移動形態則是正好相反。

波浪的開頭處，要放在間隔大而速度快的標記位置上，至於浪頭部分則是距離短而速度慢的標記位置，接下來再放個「停頓」加快速度，然後等到波浪到底的部分，再次將標記位置縮短而放慢。

其理由，就請大家自己找一個袋子放在海上漂浮，然後觀察袋子隨著波浪擺動的模樣。

重點就在於，即便畫片是每3格畫格變換一張，背景依然必須要每1畫格都進行攝影。

想要展現背景移動時的平順，必須要每一畫格都進行攝影處理——也就是有如拍攝了實際拍攝對象的膠卷一樣才行，否則就無法重現。

這一點之於我們移動follow的背景時，也是一樣。

我們曾經做過一個實驗。既然有限動畫是每3格畫格拍攝1張動畫，那麼背景的移動，是否也只要每3格畫格移動一次就好呢？實驗之後，結果可說慘不忍睹，我們只看到一幅靜止的圖畫在眼前持續跳動，而完全沒有任何像樣的動感。

看到這種拍攝結果，當時我們一群工作人員全都笑成一團。這是將近50年前，發生在虫製作公司天花板頂上試映室的真實經驗。

也就是說，所謂的有限動畫，其實是藉由背景每一畫格的移動，來彌補賽璐璐畫片每3格才動一次的不自然，以帶給觀眾整體好像在動作的錯覺。

錯覺！這可說是動畫上的偉大發現！

外溢動態

我們在以作畫來展現動態時，有一個使用外溢動態來作畫的原則。

這個原則便是，當身體與手腕在畫面上重疊時，我們要設計使得手腕動作擺動於身體外面的動態線條（action line）。

此外，對於手腕的擺動方式，我們也要設想朝外大幅擺動的動態線條。

這個原則，同時也能夠運用在整體畫面的動向上頭。比起在直線上的動態線條，採用外溢動態（out action）者將會看來更漂亮，整體輪廓也會更順眼。

藉著採用此方法，動作（演技）將能表現得更為明確。角色更加鮮明，影像呈現也會看來更豐富，同時也更容易作畫。

不過，即便進行這種處理，乍看之下並不會帶來明顯的差異。由於這牽涉到動態線條呈現出的姿態，所以只會在整體動作的一瞬間出現，觀眾並不會刻意留心於上頭。

話雖如此，外溢動態可以使得動作的表現形式顯得更有魅力，能為畫面增色不少。同時，角色動作也會看來較圓潤，有一種視覺上的飽足感。

當然，作畫的張數或許會因此多二、三張，然而如果我們懂得善加掌握動態線條在開始與結束之姿勢來作畫，那麼也可以在不增加張數的狀況下達到同樣效果。

以輪廓的變化來表現動作本身，與角色創作的鐵則「顯示輪廓的差異」可說擁有異曲同工之妙，同樣都是很重要的處理手法。

希望大家都能夠記住，要先遵守這個基本想法，然後再進行演出上的細部描寫，以獲得視覺上的印象。

倘若能夠達成，那麼我們將能創作出擁有充分表現力的影像。

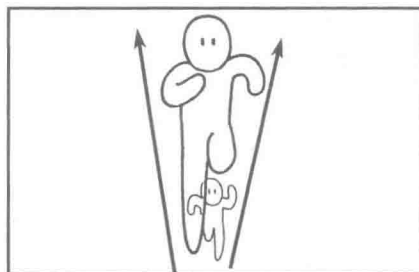
動作與整體輪廓重疊的例子



外溢動態的例子



A 曲線型動態線條的例子



B 接近正面的直線型動態線條

兩者相較，構圖A的表現方式比B更為豐富。不過，這只是單純一例，並非

適用於所有狀況，倘若我們只需要演出迫力時，那麼用法也會不同，同時還需要考慮到要併用哪些技術的問題。

加大跑步時手腕擺動的幅度，雖然也是遵循此想法的畫法，不過依Cut的視角不同，外溢線條的掌握方式也必須有所調整。例如胸景與遠鏡頭之下，我們就必須分別考慮適合該視角的手腕擺動方法。

只不過，大多數工作人員都會將在遠鏡頭時的作畫方法，直接原封不動用在胸景或特寫鏡頭上，因此我們可以說「絕大多數日本動畫的走路方式都很不自然」。

此外，描繪曲線的想法可說與誇張化有共同之處，因此我們也可以視之為作畫的誇張手法之一。

例如在小皮球碰到地上反彈的瞬間，若我們能夠畫出「陷下去」，並在跳起的同時「拉長」，就能夠描繪出其柔軟感覺。

這些技術都能夠應用在各種地方，因此關於詳細的作畫手法，請大家尋找優秀的作畫專門書籍以好好學習。

三格拍攝的波浪連續出現反而會呈現靜止

在此，我們要舉波浪的例子，來說明一個重要的事項。

當畫面大約三分之一的空間都被波浪占去時，如果我們持續不斷連接並播放以三格拍攝的Cut，那麼波浪在Cut開頭與Cut結尾——也就是影帶之間的連接部分，看起來將會像是靜止一樣。

三格拍攝的波浪，由於前一個Cut的結尾占了3畫格，後一個Cut的開頭也占了3畫格，因此代表這6畫格——也就是四分之一秒的波浪部分，將會看來呈現靜止模樣。

40多年前，當我還沒辦法預料到這種狀況的發生時，著實感到困擾無比。

由於波浪的動作無法與上一個Cut的動作連結並統一方向性，因此畫面上靜止的感覺將會留下相當強烈的印象。

遇到這種狀況，我們一定要將Cut開頭與結尾的影帶都分別剪掉1畫格才行。

此外還有另一個不盡相同的例子，不過我還是在此提出說明。

只有天空的背景，由於經常被拿來兼用（重複利用），因此當我們拍攝了兩個連續Cut，其背景的位置完全相同的狀況下，由於背景呈現出完全相同的內容，因此有時將使得2個Cut看上去卻像是單一Cut。

當我們連接影帶，倘若兩者是連續的Cut，由於背景完全一模一樣，在畫面上將等同於攝影機持續固定在同一位置。這麼一來，整個畫面將像是只有前頭的畫像突然變化，看來簡直有如默片時代玩弄視覺手法的老把戲。

為避免這種狀況，我們會拍攝每一個Cut時，將背景稍微挪動位置。

從這件事，我們也可以瞭解，Cut絕不是我們打上不同Cut編號，就一定會成為不同Cut。

現場充斥著無數件必須隨時隨地當機立斷的問題，因此我們從上述二例中也可看出，平常就培養出具備感性與柔軟性的想法有多麼重要。

爆炸一樣可以變化多端

以前的動畫相關人士總有一種既定觀念，那就是將所有爆炸的物體都描繪成灰飛煙滅。

這是因為如果將爆炸後的物體全都畫成灰飛煙滅，就能夠減少動畫描繪的張數。

面對此問題，唯一的方法便是認真思考。以上例來說，唯有處在核爆範圍的物體，才有可能未經融化就直接化成灰燼。

也就是說，我們只要思考爆炸物體的結構，就能夠解決問題。當然，思考遭到爆破物體的性質，也一樣能夠想出別的解決手法。

爆炸的威力究竟有多大？是從哪一個方向來？破壞的又是什麼東西？

每一種有形的物體，其零件與結構一定皆帶有不同的強度，因此壞掉的順序也有所差異。起火點的不同，也會造成破壞的方法產生差異。

我們沒有必要將一切正確描寫，但只要能夠花一點巧思，爆炸的表現將會完全不同。

過去，製作高層總是以畫圖的工作人員辛苦或不能花太多錢為理由，因而只允許灰飛煙滅的爆炸。現在時代已經不同，然而即便進入數位製作，同樣的狀況

卻依然一再上演。

不只是爆炸，流用可以重複使用的畫像，或是將大家都喜歡的畫像稍微加工再使用的例子，至今仍可說是層出不窮。

我們要瞭解到，既然要描繪虛構的世界，那麼該世界中的人事物就應該與故事相稱，也就是要引導出適合每一個創作世界的表現方法。

倘若想不出來，以上述爆炸為例，那麼我們還有另一個極端的大絕招，那就是安排看不見爆炸的Cut，以迴避直接描繪。

每次遇到這一類的描寫時，我總是懇切希望經手演出的工作人員或操作人員，能夠針對創作的意義深思，並抱持「開拓下一個時代」的氣概來從事工作，而非只是迎合時代來思考。

最重要的是，當觀眾從畫面上察覺創作現場之算計的瞬間，影像的創作世界將不復在，而這是我們在創作作品上最需要避免的行為。

宇宙不使用攝影棚燈光

許多人以為，現在憑著數位技術，將可以隨心所欲描繪一切事物，但真正的問題在於，想要隨心所欲的同時是否伴隨著應有的想像力。我們在下面要舉一個顯著的反例來為大家說明。

假設在一個宇宙的場景中，有一艘以地球為背景의宇宙戰艦正在巡弋，同時還有巨大兵器使用光線武器而發射出閃光。

類似這樣的場景，乍看之下能夠讓創作者隨心所欲發揮。然而實際上，觀眾看來感覺不大對勁的畫像卻俯拾皆是。

其原因，就出在燈光之上。

拍攝對象無論位於何處都能夠看得清楚的原因，就在於所有的拍攝對象都照有頂光（top light）。

頂光是一種攝影棚內的燈光，因此倘若將此種照明使用在地球之上，看來將會像是地球儀一樣。至於室外的照明，則不會帶來此種感覺。

若我們使用了頂光，無論對於機械的細節多麼雕琢，也絲毫不會看來像是位

於宇宙的物體一樣，反而會因為機械的細部太過於精緻清楚，因此陷入看起來只像是精美模型的反效果。

這一種實景的交通工具看起來卻像是模型的事例，反而是由於畫像的解析度過高，因此造成細部呈現模型質感而失去真實感，可說是捨本逐末。

這一類作畫的畫像只是白費時間與勞力，同時令人看到現實的問題，並沒辦法作為拍攝對象融入作品之中（創作世界之中），因此其用途頂多只有作為遊戲類的解說圖來使用。

照明問題是一個即便以手繪動畫呈現也不可避免的問題，因此動畫師必須倍加用心，針對每一部作品進行應有的探討。

自決定性姿勢開始的錯誤

動畫師有一個永遠改不掉的共通壞習慣，那就是因為Cut開頭的姿勢為「動作（表演）的起始點」，所以都會從該動作的決定性姿勢開始描繪。

所謂的決定性姿勢，如果是站立，就是從雙手完全垂下的立正模樣，如果是跑步，則是從雙手擺動至前後最高點的模樣。



跑步姿勢等的
極端例子

動畫師會描繪各式各樣的決定性姿勢以展現帥氣。以走路或跑步為例，最為好看的姿勢多半都會落於雙腳前後張開到底，抑或雙腳於正中央重疊的位置。

請參照右上圖片。

倘若是回頭顧盼，則會描繪成完全背對的姿勢。

而這些姿勢都有一個共通的部分：都是對於繪畫者來說好畫的姿勢。

而問題點就在於此。

至於為何是問題，其理由我們已經在剪接與Cut開頭的項目說明過了。

大家請務必要有覺悟，對於動畫或數位製作等必須累積數百個Cut才能完成的作品，絕對不應該受到繪畫者個人貪圖方便的心態所影響。

這種製作態度會使得我們耗費許多無謂的動畫張數，為整體製作帶來影響。然而，真的將這種態度當作問題的製作人員，我從以前到現在都未曾遇過。

即便是沒有連接動作必要的作畫（Cut），同樣也會發生相同問題。

很多人因為不會畫分鏡所要求的角度，或畫不好該方向的臉型，因此就隨便改成自己好畫的姿勢、角度或造型，而這種狀況可說是多如牛毛。

每個人一定都會有自己擅長與不擅長的事，而且有些角度本來就不好畫。這些都是千真萬確，沒有人會要求所有內容一定都要畫得完美無缺。

然而，倘若我們就是面對不得不畫的狀況，那麼重要的便是去思考解決方案，並且互相溝通調整。只可惜現實之中，這些問題都只能透過演出家的重製要求來尋求解決。

「經過思考後還是只能做到這樣」之作畫與「只是依據惰性動手」之作畫，兩者的差別可說一目了然。

每次當我看到這種動畫師敷衍了事所畫出來的內容，我彷彿可以想像他的前途也必然是慘淡無比，而這點總是令我感到十分難過。

動作加快時，背景也要隨著變快

標題所稱的動作，指的是「拍攝對象的動作」。雖然主要指的是手繪的角色，不過也能指非生物的拍攝對象。

我們也可以換成另一種說法：「拍攝對象的動作愈慢，背景也要隨之放慢。」

當然，一切都必須視實際狀況而定，因此必然會有這兩個原則無法適用的狀況發生。話雖如此，但是大原則依然存在。

背景的速度，雖說應該與前後Cut統一為相同的速度，然而若我們過度遵從此作法，有時候反而會因此失去同一性。

這種狀況下，表演的發展看來將會像停止，甚至反而後退。

不過，工作人員之所以沒有發現的原因，就是因為他們覺得遵循了正確的作業手法進行，因而沒有注意到「視覺上的不協調」。

也就是說，當我們感覺一個場景似乎沒有統整感的時候，往往是起因於背景

速度的過度快速抑或過度緩慢。

碰到這種情況，只要我們將背景的速度配合動畫的速度來加以改善，一連串的场景看來就會更為順暢，故事也將更為好懂。

這乍聽之下是理所當然的作業，然而實際上辦不到的演出家卻是多如牛毛。

真正的理由我並不清楚，不過這一類的工作人員往往令我感覺，他們只是單純有一種簡單的既定概念——遠方的東西看來慢，近處的東西看來快，並因此作繭自縛。

更糟糕的情況是，搞不好該工作人員本身的運動感官就有所問題。

倘若故事迎接戲劇上的高潮，那麼我們便可以加快背景的速度。前面不也提到，如果宇宙的背景在戰鬥場景時依然靜止不動，那麼豈不是看來很無趣嗎？

Cut的視角不同，將會造成速度感的差異，因此我們必須針對每個部分來進行調整。「因為是同一個場景，所以搭配相同速度就好」的作法，是絕對不被允許的。

即便碰上與前後Cut之基本速度不同的狀況，我們也要優先與動畫進行配合。如此一來，當我們以整體來看，就可以得到具有緩急對比的Cut發展，或是獲得其他意想不到的正面效果。

每個演出家自己心中都有對於衡量速度感的一把尺，而這一類問題，往往便是發生在他們對於自身基準過於固執的時候。

此外，我們還有一個特別需要注意的地方，那就是此問題完全建立在視覺印象上觀看的快慢，而不是「作業上數字的變更」。我們判定的唯一基準，便是「視覺上的感覺」。

從這一點來看，我們可以反過來想起另一個原則：所謂的Cut（畫面）必須擁有「單一的統整感」。

也就是說我們必須瞭解到，具有單獨性質的Cut，終究只是一種特例。

然後，在我們瞭解這一點之後，再進一步挑戰更高境界的工作，那就是創造出真正獨特的Cut。

利用錯覺

前面我們已經提到，錯覺是一種偉大的發現。

迪士尼的長篇動畫，雖然角色上有影子的Cut非常少，但在經過觀賞後，卻帶給觀眾一種整體都帶有影子的印象。這種手法本身就是一種錯覺。

為了達成這一點，迪士尼除了在角色上採取就算沒有影子也耐看的畫法，並且在角色造型、色彩分配面都做出多方考量。同時，還針對個別動畫師的作畫進行監督。當然，也有所謂的「無作畫監督」，也就是未經過該作畫總監的檢視，就直接採用的Cut。

這一類動畫師，想必比作畫總監還要資深並年長，所以才能獲得此等待遇。不過遇到這類工作人員時，我們最好還是儘量少將工作交給他們為妙。

那麼，關於應該如何喚起錯覺，由於我未曾在技術層面上做過檢討，所以沒有辦法在此說明。不過，我們仍舊有必要去持續思考，究竟使用何種手法才能夠創造出使觀眾相信的內容。

我唯一能夠確定的，便是這種感性不是我們持續一板一眼工作就能夠獲得的東西。

舉一個我自己的例子。我曾經在單一Cut之中，在畫面的左邊與右邊分別安排鏡頭採取了不同的入射角，然後將具有兩個角度的畫像，強行收在同一張畫面之中。

兩邊相交的部分，在透視上當然完全是騙人的。倘若以靜止畫的形式來看，可說是不堪入目、任誰都會要求重畫的內容。

然而，由於我認為這樣的畫面，在配上運鏡操作的同時將不會被看穿，因此決定仰賴錯覺而毅然採用。結果，在作為影像播放時，確實看不出來有任何問題。不過背景人員在描繪的時候，由於並非真正面對會動的鏡頭，因此看到靜止的背景畫面時，總是對此感到抗拒。

不過，我希望他們能夠瞭解，這就是所謂的影像。

背景的立場

我對於背景作業可說是完全不懂，這是因為我一向只針對影像＝動態的畫像來思考而已。

或許，這源自於我個人不懂得繪畫的心結，不過也多虧我遇見了許多優秀的工作人員，使得我不須在此方面多所操煩。

話雖如此，在我借用這些優秀力量的同時，仍然有一點在意的部分。

那就是不知為何，背景人員總是喜歡描繪無謂的部分。被手繪動畫所遮掩的部分，無論怎麼仔細描繪也只是多餘的作業，因此我希望他們能夠不要花費工夫在上頭。

然而，就現實層面看來，由於動畫師所端出來的背景原圖（背景的草圖）並未指示出手繪角色如何動作，因此仍然有描繪一切背景的必要。再加上，倘若工作人員為了免於之後再被要求重畫，總是傾向想要一次全部完成，因此導演也只好默默接受。

背景人員的性質便如上頭所說，因此他們在面對工作時，首先都是以「觀眾會注目單一背景何處」的想法作為出發點。

然後，他們會一邊根據動畫師所畫的背景原圖，事先預測手繪動畫的動作，然後開始描繪能夠讓觀眾大飽眼福的構圖。

雖然看似花費兩道工夫，但背景人員就是必須經過此種步驟，才能說服自己下筆完成。而其結果，便是造成他們有時候會無視於動畫師所畫的構圖。

其原因就在於，唯有背景人員在下筆會設定整個上色的畫面，然後畫出整張收在景框之中的圖畫，因此他們所考量的並非影像的「畫像」，而是致力於提高單張畫面的完成度。

這與其說是對於注目焦點之感受度有所不同，倒不如說是「配置上的差異」。

以必須反覆累積層層影像之演出家的立場來看，由於我們可以藉由背景人員的此種製作手法感受到「畫面的骨架」，因此可說是一種十分令人安心的素材。

至於更高深的道理，由於屬於各家背景工作室的企業機密，因此就連我也無法得知。

攝影大師宮川一夫的世界

攝影師宮川一夫，乃是自1935年便出道，擁有55年工作經歷的一代大師，其代表作有黑澤明導演的《羅生門》、《用心棒》、《影武者》等作品。

本部分乃是出自於電影旬報社發行的宮川一夫特集，裡頭提到不少相當值得參考的要件，因此請容我在此摘錄並介紹其內容。

- ◇我們要拍觀眾想看的東西。
- ◇攝影師的主要工作，就在於構圖、配光與運鏡。
- ◇想要強調黑色，就必須以白色的豔麗、灰色調的鮮明來襯托。
- ◇在黑白負片顯影時，刻意留下膠卷感光劑銀色成分之手法「漂白旁路」(bleach bypass)，也是我為了將黑色表現得更像黑色所發明出來的表現方法之一。
- ◇紮實的畫面必然存在對比。因為有明亮的事物，黑色才會更像黑色。
- ◇即便是灰暗畫面，遇到重要部分，也一定要使用一般曝光，然後在沖印時再加以烘烤。
(這是一種現在難以想像的處理手法，不過請大家至少記得這個道理。現在的電腦處理，也有類似的效果技術。)
- ◇影子不是只憑著照明或光源來製造，在黑白畫面之下，就算只是撒個水也會變黑而看來像是影子。我們要隨時用心，讓自己得以從生活觀察中獲得各種發想。
- ◇攝影機移動的趣味，就在於能夠同時創造出縱向與橫向的移動。
- ◇拍攝火焰時，應該思考是否直接拍攝火焰本身就足夠。市川崑導演在《炎上》一作中，為了表現火焰而使用了金粉。
- ◇我們創造出的畫面，應該要令觀眾感覺在景框之外依然有事物存在。
- ◇對於視線前方，觀眾將會想像有人存在，因此在下一個Cut之中，我們也可以使用將該對象安置於視線位置的構圖。
- ◇我們必須意識到，無論是搖鏡、移動或是變焦，都是受到拍攝對象之動作所觸發而開始。
(意思是指，我們應該以表演為契機來動作影像。)
- ◇在停止變焦時，倘若我們快速變換然後馬上停止，有時會造成畫面產生靜止

感。其原因便與日本舞的表演一樣，並非單純停下就好。

- ◇掌握呼吸就能夠騙過觀眾，即便動作刻意卻依然不會令人感覺不自然。
 - ◇有時候，我們不需要刻畫漂亮的構圖，而單純以能夠充分展現表演的視角呈現便已足夠。
 - ◇影像是一種映照森羅萬象的事物，因此我的信條是攝影師擁有愈多手法與知識愈好。
- 〔出自《宮川一夫的世界》（電影旬報社出版）〕

直到今日，我仍未曾讀過其他電影工作人員這一類的文章，不過對於以上內容，我可說是全盤同意。特別是最後一條教訓，我深感所有的工作人員都應該以此心態來面對自己的工作。

請大家千萬不要以為這些金科玉律只是老生常談，與動畫沒有任何關係。

減少張數的手法

電視動畫的製作時程緊湊，必須盡力減輕製作條件上的負擔，因此減少動畫張數可說是一個重大的任務。每一位分鏡師都絕對不能無視於這一點，而隨一己喜好恣意創作畫面。

相反的，過度習慣減少張數的分鏡師與演出人員，將無法追求理想的電影。機械式面對工作，只會使我們落於惰性，使得創意變得貧瘠。

話雖如此，此處我將介紹的雖然都是過去手繪動畫的技巧，但這些想法即便到了數位時代，依然可以適用於無數流用畫像檔案的狀況之中。

對於反覆使用的Cut，我們不可以機械式將被指定的內容直接拿來使用，而需要平時就將以往使用過的Cut記在心中，然後於再次利用時花點工夫進行修飾，以作為「不同的內容」來運用。

所謂的「兼用」，並不是指將既有素材原封不動搬上畫面。不過，多數工作人員因為做事態度馬虎，往往誤以為兼用就是指直接拿來使用。也可以說，他們是受到了教條主義的桎梏。

倘若運用得好，那麼即便反覆使用的Cut（BANK＝兼用卡），一樣可以看起來像全新內容，而若我們想要能夠簡單構思出加工的方法，就必須在日常生活

中不斷磨練自己的修養。

由於有兼用的發想，因此動畫便產生了另一個條件，那就是不應該隨便更換角色的服裝，因為倘若經常變換服裝，那麼Cut就不能拿來反覆使用。

正因為這種狀況，所以過去又曾有一段時間內，造型左右對稱的角色被大肆設計出來。因此如此一來，角色就更加便於重複利用。

只要將畫片翻過來上色，那麼就可以增加再次利用的可能性。同時，倘若有動畫師不擅長描繪臉朝右方的角色，那麼只要請他畫臉朝左方的角色，再將畫片翻過來照描就可以了。現在有了數位技術，水平反轉則可說是更為簡單。

此外，我們在作畫時，如果遇到應該能夠拿來兼用的Cut，就可以盡力製作成不具備過於明顯特徵的Cut，因為沒有特徵才便於流用。

不只如此，我們在使用該Cut時，同時還應該儘量努力，使之看來像是新畫面，例如稍微變動取景，抑或改變動作的時機點等。

流用反向動作，也是一種有用手法。

所謂的反向動作，就是指將在Cut之中使用過的動作，以相反的動作再使用一次。

倘若我們使用在Cut開頭，就能夠以動接來連接Cut，使得「連結」變得順遂。相反的，我們也可以使用在Cut結尾，以用來連接下一個Cut。

當然，有些內容本身就是Cut內的主要動作，因此並不是所有動作都能拿來使用。依照動作（表演）不同，也會遭遇到無法流用的內容。

不過，有限動畫必須要有的精神，便是柔軟思考而物盡其用，針對單一目的所描繪出來的內容，絕對沒有不得使用於其他地方的限制。

此等程度的加工與流用，每一位演出家都應該不要怕麻煩而努力執行。

反覆動作的動畫，倘若完全依照先前使用過的時機點來運用，就未免也太過於一成不變，演出家應該儘量避免。

這些重複使用Cut的想法，其涵義不單純只是在兼用系統上可以節省工夫。對於舞臺建立於非現實之上的作品來說，同時也帶有整理整體畫面結構，使得作品看來更有條理的作用，因此在積極面上，也可說帶有正向的意義。

接下來，挪移畫片（ヒキセル）也是省力的好方法。不過，用太多會造成攝影上的負擔，所以不要過度濫用。

此外，還可以採用畫外（off）的表演。

對於動作很大的表演或作畫不容易的角色，我們可以採用讓他們於畫面之外動作的畫面結構，並且留心於如何藉著聲音與臺詞演出，以便矇混過去。

當然，這種手法使用過度將會使得作品變得無趣，因此必須適可而止。不過，這依然是一個必須牢記心中的手法。

再來，就是大量採用PAN（搖鏡）、T.U.（track up，推入）、T.B.（track back，推出）等運鏡手法。

運鏡也是一種動作，所以我們使用起來並不需要有所顧忌。不過，這將會打壞我們與攝影部工作人員的關係，而且也會使得作品看來變得無趣。

也因此，倘若我們感覺到用得太多，就要同時搭配作畫上的動作。

而在搭配之時，我們當然不能隨便來個連續10個Cut都是難畫的角色全景模樣，而必須考量到作畫量上的分配，穿插特寫或超遠景之類等變化。一點用心，將會幫上動畫師大忙。

分鏡師與演出家絕對不能因為自己毫無定見，而帶給現場有所困擾。

Cut與Cut之間視角的跳躍，在產生影像力學作用上十分有用，所以當我們結構故事時同時想定其變化，將會帶給作品有利的影響。

我雖然不覺得上述這些省力手法只是錙銖必較的弱酸想法，不過對於這些手法的效果究竟如何，其實端看每一位工作人員的感性。

當然，我知道把省力方法寫成白紙黑字教導後進，必然會遭到某些人指點，認為是對創作的一種冒瀆。同時，有些曾與我共事的工作人員，八成會嘲笑我沒辦法教人怎麼進行不花過多張數的演出手法，因此我並不保證這些手法在各種方面都是絕對有效。

終極演出心得

動畫人一樣有資格談論電影 /
日本成為漫畫大國的原因 /
影像製作本身便是妨礙製作影像的主要因素 /
不要導入其他基準 /
模仿表面模樣（改編的真諦） /
組合企劃與影像志向 /
似乎少了什麼之Cut所代表的意義 /
不可僅憑單一圖畫便要求重製 /
優良的作畫不會引人注意 /
戲劇感性是否需要？ /
視覺感官進化所帶來的現象 /
把表演用假髮帶進現實的錯誤 /
以草圖找出感情表現 / 以素描追求演技 /
思考內心描寫 / 光影的影像美 /
「留白」是演技，演技的真諦在於「留白」 /
臺詞分配

動畫人一樣有資格談論電影

有些人似乎認為，動畫以圖畫作為表現手法，因此與其說是電影的一分子，不如說更接近分格漫畫。奇怪的是，當今已經有許多電影是以分格漫畫為原作所拍攝出來，卻還是有人會認為，喜歡這種近似分格漫畫的動畫是一種特殊癖好。

不過，現今全世界對於動畫式的風格已經十分包容，因此倘若我們仍然視動畫為特殊癖好，就未免也太狹隘了。因為這只會侷限自己的思考回路。

這種想法，可說與動畫就是動畫、數位就是數位的想法也有共通之處。從這些觀點出發的動畫，將無法取悅除了動畫愛好者以外的觀眾。

一個創作者如果帶有既定觀念，不但絕對拍不出上百億票房的作品，同時也無法解釋，迪士尼動畫為何會受到全球觀眾所喜好。當然，八成更無法想像電影創作者的生活方式，其實會反應於作品當中。

這類人不僅對於人類的生活與風土其實有所關係鐵定是無法想像，同時大概也不瞭解做學問的意義何在。

所謂的創作行為，是一種匯整可能性的行為，其基本精神便在於挑戰前所未有的嘗試。這與只懂得在電腦上使用現有的紋理，一旦沒了使用說明就不知所措，可說完全不同。

我前面所寫到的所有內容，縱然在總論上說得通，但以各論來看，不但可說互相抵觸，而且實際狀況與理想往往互相矛盾，甚至工作到了最後，可能就只是在解決這些矛盾。這也是為何我會希望大家在充滿矛盾之下努力的原因。

有人或許會感覺，如此矛盾的環境下根本做不好影像工作。然而，真正喜歡電影，想要從事影像製作工作的人，就是必須致力於去解決這些矛盾，才能夠完成作品。

創作上的技術與方法論，並沒有任何解決方法。相反的，應該是為求解決的方法，所以才產生了方法論。本書的性質也是如此，裡頭所寫的一切，都是為追求理想所需要的實務性基礎知識。

大家要由這些內容作為出發點，針對該如何運用做出自己獨到的判斷與創意，並且進一步蘊釀出創作。

大多數已經慣於工作行事的人，其創意與思考不是變得陳腐，就是因為經

年累月的疲憊而變得僵化、貧瘠。我也一樣，由於受到《銅彈》系列的污染而變得求生不得、求死不能，因而在原本應該大展宏圖的年齡，卻無法從事開創的工作。

那麼，談到我們究竟應該從何處尋找解決方法，追根究底還是必須尋找、創造那些符合時代性，受到普遍認可的內涵。

就這一點來說，過度的專業或專精此行的老練判斷，搞不好在創作上反而是一種障礙。有人或許會認為我這麼說是對於專業的一種否定，然而真正的專業之所以優秀，便是因為他們不分日夜，針對各種方面不斷鑽研、努力，才不至於陷入偏頗的桎梏之中。

日本成為漫畫大國的原因

這雖是一個與影像無關的主題，不過由於牽涉到視覺印象，因此我還是在此提出。

前面已經寫到，心臟的位置導致舞臺產生了上手與下手。既然如此，從右上觀看（閱讀）至左下的行為，根據此原則來看，便是可以十分自然「翻閱」的一種感受行為。

不只如此，以直向書寫的文章來閱讀對話框裡的臺詞，其視覺印象顯得非常自然，在理解上也不會帶來精神負擔。反過來說，就因為過度自然，因此讀者心中的一切印象乃是透過被動式閱讀而自然展開，而非經由思索所建構。

日本人習慣了此種方式，因此思考回路與表現兩者在感覺上呈現一致，同時也依憑此種感覺來進行創作。

西洋、韓國或東南亞漫畫的視覺印象則正好相反。這些地區的文章是從左側閱讀到右側的橫向書寫，而分格的排列也是從左到右。乍看之下，臺詞與分格都是以相同方向性閱讀所以不成問題，但在視覺上，卻保持在從下手至上手的移動方向。

也就是不斷喚起上升指向。

反過來說，這一種漫畫在觀看時，就必須要動用到理解力，並且建立理論性思考，也就是使用「閱讀能力」才行。

也因此，當我們閱讀這些漫畫會有某種抗拒感，在還沒感受到視覺印象之

前，腦中就會先產生一種為了理解內容的轉換作業，因此令我們有「解讀漫畫」的感覺。

西歐的理性思考之所以十分發達，並且發展出哲學的分野，可能就是來自文字在語言上從左到右的表示形態。

或許，這一種表示形態也影響到思想回路，因而促成人類在某種本能上會希冀閱讀橫向書寫、從左至右的內容，不過該原因與渴望究竟是什麼，就不是我所能想像的了。

當然，同樣是橫向書寫，也有像阿拉伯文（其他應該還有，不過我並不清楚）一樣從右讀到左的文化圈，因此每個文化在文化本能上的渴求，應該確實都有所差異才是。

不過，我並不瞭解在哲學性思索的面向上，橫向書寫的印度哲學為何能夠被翻譯，並且受到中國的漢字文化圈接受，因此主張視覺印象是造成思考要因有所差異的關鍵，或許顯得過於武斷。

然而，正是因為這一種「翻閱」的要素蘊含於日本漫畫之中，使得視覺印象得以平順獲得接收，所以日本漫畫才能發展為連成人都喜愛的讀物。

若非如此，連成人都讚嘆不已的歷史、文藝作品不可能因此誕生，更遑論以漫畫來介紹學術主題的類型了。

美國在1950年代當漫畫正邁向普及化的時期，由於受到排斥共產主義的紅色恐慌影響，漫畫也因此一度在政治上受到了打壓。

誠然，這個事件影響了歐美漫畫的發展。不過，例如英語的手冊等經常使用到漫畫式圖畫，這些圖畫雖然乍看之下近似分格漫畫的圖畫，但終究是用來令人理解實務性作業的內容，是一種以閱讀、理解橫向文字，以理性為前提的作業，因此可說與日本的分格漫畫仍舊有著一線之隔。

影像製作本身便是妨礙製作影像的主要因素

一部戲中所描繪、創作的一切場景，在該影像空間之內，都是一種「現實」。

既然是現實，那麼每一個Cut就等於在描繪「虛構現實中一定的時間流

逝」，因此每一個Cut中的時間若沒有保持相同的連續性，將看不出來位於同一個時間脈絡之中。

然而，實際上製作畫像的程序，並非於同時一起進行製作。真人電影也一樣，即便是使用數臺攝影機同時拍攝下來的Cut，當我們要連接Cut時，即便是按照現實世界的拍攝時間來連接，多數時候依然看來缺乏連接感。

其原因便在於，畫像在經過拍攝下來之後，將會帶有畫像本身的個體性（請理解為「產生了個別的存在意義」），因此即便依照攝影時間的時間碼將拍攝下來的素材連接，依然不會產生連結。

關於此說明的實例，大家可以試著將電視上的攝影棚節目錄影下來之後再關掉聲音觀看，就能夠看到一個事實：Cut與Cut即便在物質上連接在一起，但作為影像卻沒有產生連結。

因為有聲音才看來像是連續的影像，只是因為觀眾在心中瞭解這是現場直播，所以才下意識將影像連結在一起。

不過，倘若要描繪虛構作品（故事），這種狀況將不被允許。

我們所描繪的世界，首要前提就是一個不存在攝影機的虛構舞臺，因此我們在展現故事的同時，還必須將舞臺本身的規模到人物關係等所有一切，都**作為該世界的現實**所表現出來。

這一點之於真人電影的故事也是相同。即便我們是在澀谷拍攝，仍舊要思考氣氛與故事是否契合的問題，並且掌握感性來呈現對於故事必要的事物，或反過來排除不必要的內容。

不只如此，由於拍攝並非在故事所需要的長度內進行，而動畫也因為背景人員與動畫師都有所不同，因此想要**獲得影像上的同一性**，可說十分困難。

這也是為何演出「連續性」的能力，會是一種必備的基礎技術。

不過，那終究只是技術，因此藉著施予影像上的處理（對於影像的創作性）雖然得以解決問題，但在使用技術的瞬間，卻會更進一步使得Cut所蘊釀出的影像脈絡超脫於現實，成為創作出來的內涵。

由於「創作出來的東西＝故事性」，因此也等於「**在邏輯上確保了連續性的內涵**」。在此瞬間，該Cut將會獲得影像上的力學作用。

只要能夠理解到這種程度，那麼我們便能瞭解影像上最好要撒點謊，並到達懂得「利用視覺錯覺」的境界。

當我們愈能夠掌握此種將創作故事作為創作故事描繪的手法，為了能夠突顯該手法，也就更有學習適切影像處理手法的必要性，才能夠藉著一定的連續性來演出穩重的表現以及相同的速度感。

這一個概念，正是創作影像上變化（驚奇感＝令人眼睛一亮之事物）的根本基礎。

倘若我們如此思考便會瞭解到，影像製作過程的各種實務問題，事實上總是阻礙了我們創造影像世界。因此，我們原本理應全神貫注在創作工作上，卻總是為了排除現場的問題與感覺而費盡苦心。

牽就現場狀況的自我妥協，或因為過度瞭解現場反而導致在影像上的錯誤判定等狀況，無論在真人電影或動畫現場都是隨處可見。也因此，我們必須提醒自己，妨礙影像創作的要因之一，便在於影像創作本身之上。

下面例子，或許只有住在日本東京的人才會瞭解。在真人電影之中，有一部作品可說明白顯示了這個問題。蘇菲亞·柯波拉導演的《愛情，不用翻譯》（*Lost in Translation*，2003年）在影像上頗為優異，而且成功切離了現場，因而對現場狀況沒有什麼顧慮。不只如此，這部電影也解決了關於下一個項目的問題，並且運用剪輯技術將「Cut的流動性」刻意彰顯出來，堪稱一部出衆的電影。

不要導入其他基準

當我們在演出上考慮一個Cut時，不可以將別的點子、別的判斷基準或其他要素參雜進來。

這條規範乍看似乎與前一項內容有所抵觸，然而當我們想要完成作品，就必須將這些矛盾給整合在一起。

所謂的作品，往往誕生於一個單純的想法。然而，僅憑一個點子並不能完成作品，而是必須要將許多要素組合在一起，才能夠創造出新的事物。

若非如此，故事早就透過神話、講古或傳說等給述說殆盡，想要創作新故事

簡直是比登天還難。

話雖如此，我們不應該容許「異質的要素」進入作品。否則，一些無關本質的雜質就會滲入作品，使之失去統合感。

為何，我們的要求創作新故事時，必須宛如異種格鬥技一樣，將各種要因混合在一起，同時卻又說不可以導入「其他判斷基準＝異質的要素」呢？

假設我們想做一部作品。這部作品的出發點好，基本的故事脈絡也好。裡面包含各種要素，既有動作劇，也有喜感，不僅有愛情劇，還有類似戰爭片的氣氛，更有神話的要素，是一部任誰都看得懂的故事。而且，這些要素全都萬無一失。

然而，上頭目前為止舉出來的要素，都僅是停留在創意與故事草案的程度而已。

真正會發生問題的部分還在後頭。

當我們在考量具體大綱（通常故事進行到此階段時，就已經開始有場景劃分的構想了）時，考慮到布景數量、登場人物的整理以及故事的變更等要因，而開始進行將內容寫為具體劇本的作業時，往往會想到一些其他不是用來補強主題與故事的内容。

其他事物＝異質性要素＝與主題和故事無關的内容

我們可以如此定義。不過，要如何判斷是否為此處所提到的「異質性要素」，就是一個很大的難題。

當我們考量了企畫階段構想的氣氛與故事時，即便角色性格描寫的風格多少有點不相干的要素，我們也很難去判定這些要素一定就是完全異質性的內涵。

敏感度不足的點子，很有可能在企劃階段就混進了「異質」的要素，更別說各式各樣要素組合在一起的企劃，鐵定是更難判別。

也因此，我們最多只能說，不符基本路線的色彩不應該帶入作品之中，而這應該包含演出、演技、作畫、攝影、燈光、美術、各種造型、衣裝、髮型等一切的創作部門。

即便到了演出階段，我們依舊有可能不小心將其他價值基準帶進作品來。這種狀況下也一樣，該點子只會扯Cut的後腿，絕對不會給作品帶來正面影響。

過去曾經有過下面這樣一個例子。

這是一部電影動畫，雖然點子、主題與基本故事都很好，但當故事一開始後，卻有一隻像是迪士尼動畫裡經常出現的小動物，作為少年主角寵物登場。因為要描寫軍隊出動，最好有類似五角大廈的場景看來較為真實，所以製作出該場景而插入。俯瞰故事的次要角色，最好有一個像是FBI的人物，因而創作出該角色而插入。至於主角的母親，則安排為單身媽媽，與另一位副主角在劇中談情說愛。

這一些用來點綴故事的安排，全部都是可見於過去作品的剪貼內容。

結果，寂寞巨大機器人為了追求友情來到小漁村這樣的好主題，就因為這般模仿既有方法論的敘事脈絡以及無意義修飾，淪落為一部陳腐的內容。就因為是這種作品，所以原本在開頭出現的寵物小動物，在不知不覺間便消失無蹤。

這一部作品從故事、大綱到結構，都不是從作品原本的創意之中衍生出來，而是由那些並非創作者的工作人員，因為一己所好而恣意加入的要素。正是這些醜陋的要素扼殺了作品的主題，使得作品淪為一部拙劣差勁的動畫。為了相關工作人員的名聲，我刻意不指明此作品的標題。不過，這縱然是最壞的例子，卻也不是唯一的例子。

機器人類型的作品，本來是一種結合「巨大機器人的活躍」以及「人類的故事」，帶有異種格鬥技性格的作品。或許會有人以為，這種類型的作品看似「滿載各種異質內容」，所以內容也不需要擁有判斷基準。但是，我可以說這種想法是大錯特錯。

故事擁有主題，因此我們會設定一個嚴密的基準，將作品一切限制於「該主題的範圍」之內，然後思考「巨大機器人」在故事上究竟應該如何定位，進而結構出故事。因此，我們對於機器人的思考也應設下一定幅度。

要如何去設定這個基準是個很麻煩的問題，所以我在此先不談論。我唯一能說的便是想要瞭解這種基準，倘若沒有文藝的感性——也就是能夠閱讀劇本，並且理解劇本的能力，我們根本就無法進行創作。

模仿表面模樣（改編的真諦）

只是表面上的技術，我們馬上就能夠模仿得有模有樣。

最好懂的例子，便是1999年電影《駭客任務》（Matrix）之中360度拍攝人物的影像以及身著大衣的打鬥場面。現在雖然已經算是有點年代的電影，但直至今日，受到其表現手法深厚污染的作品，依然多如牛毛。

模仿是每個人年少輕狂時都會犯下的錯誤，所以並不需要感覺太過可恥，不過我也奉勸大家，能夠儘早找到其他觀點來進行創作。

改編有很多形式，從故事脈絡整體的模仿，到流用人物配置上的熟悉形式、借用類似狀況（＝舞臺設定）、套用角色的性格設定，或是流用相關性都包含在內。當然，演出手法、運鏡、演技也能流用，甚至是錄音手法，可以說沒有一種技術是模仿不來的。

法國文藝評論家喬治·波爾蒂（Georges Polti）曾提出「所有戲劇的情景都能歸類為36種狀況」，由此我們也能夠知道，獨特性並不是那麼容易確立的東西。

我們甚至可以將流用、模仿視為是創作的最基本手法。

話雖如此，正如俗諺所說「歹竹出好筍」，新作品、新表現本來就是從既有事物中誕生的內涵。

這也是一個不爭的事實，告訴我們並非模仿才是對的。

創作性的問題由於過於複雜也過於高尚，因此恕我無法說明。不過，若依我個人在現場得到的經驗與感受來說，最不好的方式，便是直接模仿表面的模樣。

也就是說，不要照本宣科。

改編是一種被允許的行為，不過對於此點我只能說，當初作品企劃的框架會規範出一個範圍，而改編的重點就在於應該「在配合該範圍的幅度之內」進行，抑或「改編為自作品風格所引導出的形式」。

「照本宣科」是一種最為糟糕的模仿。即便我們改變角色或戰術的名稱，倘若描寫方法完全不變，那就像是我們只將圍棋的棋子顏色改為紅黃兩色，然後宣稱這是一種異於圍棋的新遊戲，可說荒誕不經。

那麼，我們一方面意識著改編的問題，一方面卻又追求擁有獨特性的內容，這又代表了什麼意義呢？我不認為我回答得了這個問題，不過我們可以試著如此思考。

世上只有一種事物是絕對全新的，那就是世界不斷變動、時代不斷變動。因此，**明天絕對是全新的**。

假使我們想要迎合時代性，如果我們不加以回顧過去，那麼就連應該怎麼模仿也搞不清楚。因此我們或許可以將改編的意義想像為「找出將成為下一個時代應有的形式」，並且「思考如何加以表現的方法」。

倘若我們把既存的事物重新詮釋為自身的問題，就能夠培育出俯瞰時代性的自我感性。這種想法之所以有效，是由於現實之中，被稱為俊才、英雄者，沒有一個人是自年長的博學者之中誕生。

僅有知識是不夠的。以這點來說，懂得模仿就表示擁有足以模仿程度的知識，因此在感覺上或許可說接近年長者，一樣屬於老成的人。

當然，這些英才的成功並不是因為偶然。在成功的背後，他們一定擁有自年少時期便不斷累積的基礎學力。

被稱為天才的這些人，自身絲毫沒有努力用功的意識，是因為他們全憑喜好的衝勁，在年少之時便攝取大量學問，因而為自己奠基了基礎學力。然後在這些基礎上，更進一步開創某些新事物、成就者，才會成為時代英才。

這些成就，絕對不是偶然達成的。

當然，針對不能無視於大眾的保守性這一點，我們也不能輕易全盤否定。

組合企劃與影像志向

分格漫畫的分格圖畫，是藉由故事（這裡請理解為「漫畫的章法」）強行轉換，然後展現下一個分格的圖畫。該分格圖畫的視覺表現是以固定形式呈現，並賦予其視覺印象給讀者，使得讀者在腦中自行產生連續性來加以閱讀。因此，表現本身即便不帶有動態也沒有關係。

相反的，影像作品的每一個Cut，都是連接在一起使得故事脈絡產生的片段，因此不可能個別存在。然而，或許是因為現代人對於數位技術的過度仰賴、CM造成的負面影響，以及過度拘泥小節的關係，許多自認為影像派的電影導

演，總是只將注意力放在對個別Cut的完成度之上，而年輕的出資人與製作人，也往往對此作法傾向採取默認的態度。

不過，我希望大家可以瞭解，無論是目不暇給的連續Cut，或者視覺印象互相衝突的Cut，倘若在故事上沒有進展，都只會成為一部冗長散漫而令人厭煩的作品。

話說回來，最近的後進不但能夠掌握有限動畫的整體感覺，甚至將有限動畫雕琢為堪為電影的作品，所以我並未感到絕望。

至於真人電影的世界，無論大作或小品，都令人感覺到兩種共通的氣氛：不是常見到回顧性的思想，就是動漫世代將漫畫式表現本能性地帶進影片之中。

這些感覺可說膚淺而了無新意，可以說在表現上完全沒有建構應有的影像結構。

也就是說，令人感覺絲毫沒有考慮到製作成影像作品時應有的安排。

倘若如此的作品一直不斷被製作下去，那麼即便技術上的各方問題遭到批判，我想也是無可奈何的事。

對於這些相關人士，我只能給予一個建議。好不容易獲得工作的機會，我們至少要謹記以下三點：「企畫是愈炒愈熱」、「拒絕昔日亡靈纏身」以及「不要以自我中心的動機來拍片」。

影像的關鍵，就在於企劃。

面對一個企劃的方向性，大家應該留心「其本質是否蘊含影像」。

接下來，那麼我希望大家能夠把目標放在「劇本結構論」的感覺上，然後從此硬質感覺出發，進一步建立「從文章企劃推展至影像的計劃」。

既然大家都不想白費全體人員的辛勞，那麼我們至少該好好努力追求提升，不要僅僅滿足於能夠獲得拍攝機會就好。

或許有人會覺得這是老生常談而嗤之以鼻，但我真心如此希望。

似乎少了什麼之Cut所代表的意義

我們在最終作業的剪輯階段，有時候會遇到一種經驗，那就是感覺在影像上「好像中間少了點東西」，或「Cut似乎漏了什麼似的」。

也就是一種「怪怪的感覺」。

當然，倘若自己演出並拿來攝影的內容，那麼我們或許會下意識認為沒有這種感覺的Cut。然而，那是因為我們在攝影之前只檢視個別Cut，而沒有注視整體的脈絡，因此我們可說只是依原先計劃形式的基準來檢視而已。

就是因為這種誤判，使得我們等到俯瞰整體影像（將連接在一起的Cut一口氣看完）後，才會發現有所不足，抑或古怪、不自然，看似好像少了什麼或太過擁擠。

這種狀況的原因就等於告訴了我們，Cut在層層累積下形成了影像，可是影像原本應該說明、刻畫的內容，並沒有被明確描繪出來。

這代表了我們在某些地方應該有所遺漏或缺失，因此必須重新檢視整體Cut才行。

真人電影由於不可能重新拍攝，因此我們會努力將每一個場景大略剪輯好的內容，一個個連接起來加以檢視，然後在有必要的狀況下，於佈景拆除前趕緊進行補拍的動作。（以現場角度來看雖然困難，但若真有必要也並非做不到）

動畫與數位製作由於重製難度比真人電影還要低，因此應該從作業程序上回溯，並且檢視該Cut。

如此一來，我們往往就可發現，該部分或許還保留有畫得不好的畫面，又或著我們一時不察，因而放過了某些尚未細究Cut意義，便進入作畫的內容。

話說回來，還有另一個問題。

若我們是在一開始演出計劃的階段，就受到某些錯誤概念所束縛，那麼後續即便想要進行改善作業，也依然是無能為力。正因為如此，由於我們觀看整體所感覺到的「奇異感」必然代表了某些錯誤存在，因此我們不需要悲觀，而要努力在能夠進行的範圍內儘量修正。

這種情況中，僅是找到「必須修正不可的部分」，就堪稱是一種才能。倘若我們能夠正確修正錯誤，那就顯得更了不起。

也因此，我們需要訓練自己在湊齊Cut的階段觀看影像時，能夠忘掉原先的計劃，只憑著檢視製作為影像的最終內容，便判斷故事是否能夠正確為觀眾解讀，而影像的發展與演技又是否確實。

話雖如此，倘若我們感覺到「在作業過程中或許雕琢過度」，那麼只要回歸

初衷，或許就能夠找到改善方法。也因此，作業中究竟應該將注意力放在何處，著實是一個難題。

畢竟，無視於前提的修訂將成為一種篡改，因此可以「重製」的範圍，終究還是要限定於「不得超出當初預定」的前提之下。

當然，我們在現實上有時就是無法遵守原則，因此在集體工作下的創作作業，可說絕對不是一種自由的東西。

不可僅憑單一圖畫便要求重製

標題這一句話若換個說法，就是我們不能夠依憑只看了單個演技、單一Cut，或者只看了背景或美術，就隨便要求該部分進行重製（retake）。

我曾經有過一個經驗。

我在影像上找到了一個感覺不足的Cut。幾天後，當我將該問題的Cut找出來，然後打算做出重畫的指示時，卻發現將背景與畫片疊在一起觀察時，怎麼樣也找不到應該重製的因素。

我原先檢視的是影片，因此是從該影像上的印象感覺到有重製的必要，然而真正的理由為何，我自己也不是十分明瞭。倘若該部分作畫水準高的話，那就更會令人感覺Cut本身應該沒有問題。

當我們必須發回重製的數量繁多時，這種問題可說層出不窮。甚至我們應該說，正是那些愈感覺有必要重製的Cut，往往在必須修正的原因上顯得愈曖昧，所以才會造成此問題。

遭遇此種狀況，我們只看單張圖畫就決定要不要重製將會太過冒險。因此，還是要回歸到影像上頭，透過觀察整體影像，來檢視「為何自己感覺必須要重製」的理由。

這麼一來，由於我們這次是帶著具體觀點來觀看影像，因此動作的畫面（影像）將會自動告訴我們何處不足。

這一種觀點也能用在錄音或過音作業之上。在思考演技、效果音、音樂等內容應有的模樣（此狀況中，指的是判定個別作業的工作性質）時，我們也要用一樣方法去加以面對。只要我們抱著具體意識，詳細聆聽整體之中究竟是否存在錯

誤，就能夠主動發現問題所在。

不過，一般的演出家會因為過度掌握單一意象，因而做出錯誤的決定。細部的層層累積將會堆疊出作品，因此當我們只在腦中把握幾個細部的具體意象時，就有可能造成判斷上的錯誤。

想要在此層面上進行自我管理，可說是難上加難。

所謂給予觀眾好印象的作品，追根究底，便是其前後的相關性或整體感令人印象深刻，所以才會讓觀眾留下好的印象。因此，我們在製作時，絕對不能有「為了加深印象而加強單一部分」的想法。

優良的作畫不會引人注意

在手繪動畫之中，若是優良的作畫，圖畫本身將不會引人注目。

這句話聽來或許有點古怪，究竟是在什麼狀況下，才會發生這種現象呢？其實，當我們因為作畫差勁、構圖拙劣或動作生硬而準備重製的狀況下，便會經歷到這種感覺。

當作畫水準本身低劣時，哪怕內容是依循故事所畫，我們依然只會注意到其低劣的水準。例如看來很令人刺眼，或彷彿靜止畫一樣的畫面。

同樣道理，若用心過度的姿勢或構圖一再持續下去，我們將只能看到該「用心過度」的部分。若是這種狀況，即便是優秀的作畫，由於觀眾只看到「用心過度」的部分，因此反而造成在視覺上呈現不順暢，其帶來的感覺與低劣作畫給予的印象，其實沒有太大差別。

反過來說，當我們在重製作畫時能夠順應脈絡，並且使之嵌入作品之中，該Cut應該描寫的表現，將會很自然埋沒於前後脈絡之中。也因此，該圖畫本身將不會為人所注意到。

話雖如此，由於我們等於是描繪了更為貼近故事的内容，所以給人留下的印象也將只有「好」一字。

事實上，所有的Cut都應該以這種感覺來完成。

當我們能夠掌握這一種重製的感覺，就能夠獲得基準，判斷在重製時應該如何修改。

可惜的是，現實上的重製作業大多數都是為了使Cut更顯眼的重製，因此與

理想可說是反其道而行。

戲劇感性是否需要？

這一個問題乃出於我自身的體認。當我有生以來第一次看到動畫的作畫模樣時，我完全無法辨識作畫中所出現的姿勢或動作的速度是否正確。對於演員驅使真正肉體所展現的表演是好是壞，我更是一點頭緒也摸不著。

正因為如此，當我早先參加配音工程時，自然也聽不出臺詞的微妙差別。

直到現在，我仍不敢說我已經確實了然於心。不過，至少對於「作為動畫的畫面考量時應有的對應方式」，我可說多少掌握了一些心得。

我自認只有這點能耐，但外人依然認同我個人的演出，其原因或許就在於我掌握了技術論，得以在有限的表現方式（此處的限制指的是使用動作的圖畫。當然以肉身表演也有某些制約就是）內，做出「有條有序的表現方式」。

我認為，在聲優（專業配音員）制度已大致建立起來的現場，已經沒有大談戲劇性問題的必要。不只如此，由於動畫已經獲得一般大眾認可，使得戲劇人或電視、電影演員不再拒絕為動畫配音。這種趨勢更使得現今動畫的選角，比起清一色為聲優時，可說更有選擇的廣度。

這種方式的選角，將會讓減輕動畫聲音部分的十足「做作味」，而給人一種不過度刺耳的感覺。

話雖如此，對於一聽起來就很「聲優」、「動畫」的作品至今依然為當下主流一事，我們並不能一味指責是種罪惡。因為，對於藉由徹底記號性所構成的動畫角色，我們必須要賦予其相當明顯而具特徵的個性，才能夠予以匹配。這也是為何我們需要擁有聲優所具備的內涵。

然而，話又說回來，偏重當下喜好，聽來單一而缺乏反差的選角編成，仍然不為人所樂見。

舞臺劇等演員的發聲與聲優比起來，不僅有過度自然的傾向，而且相對之下也較不容易聽清楚，也因此，一般喜好動畫的工作人員並不是太愛使用演員來配音。不過，以我的立場來說，倘若我們只滿足於百分之百動畫味，那麼將無法跨

出下一步而有所突破。

我希望大家即便面對這種現實狀況，依然能夠展現出「有些角色應該要擁有不一樣的發聲方式」、「表演的幅度可以無限寬廣」的企圖心。

倘若我們能夠將肉身的演員以及其擁有的戲劇能力也加入作品之中，就能夠拓展作品的廣度與深度。

視覺感官進化所帶來的現象

本標題看似複雜，其實指的便是進入數位社會以後，各種硬體設備的性能雖然提升，但卻未必在所有方面都帶來正面的效果。

我們過去那個世代的人，心裡想的只有以影像來補捉動作。光是能夠利用影像來敘述故事，便已經心滿意足。

當時由於表現手法拙劣（畫技也不成熟），再加上器材的性能不足，因此總是無法達成心目中理想的表現狀態，而只能一再妥協於一定的程度。

話雖如此，當時的動畫是一種沒有前例的技術。為了彌補性能上的不足，我們因此發揮了人力與創意，最終使得動畫茁壯為一種新的表現媒體。

不只如此，先人們更在動畫工作尚未受到社會認知的時代，便率先投身其中，面對比現在更為惡劣的狀況，使用更為粗略性能的器材，為了提升表現能力而不斷努力，才能夠創出每個時代的名作。

然而，當日本因為漫畫大量出版，數位媒體也大量氾濫於市面時，整體技術上的精密度提升，接受渲染者在視覺上的感官敏銳度也隨之提升，就連整體動作之中的一瞬間動態，也都毫不放過而看得一清二楚。不過，縱然作品數量大增，但是名作並沒因此沒成正比增加，反而造成一種美麗與拙劣的影像（圖畫）同時並存的狀況。

當今社會中，不知是我們得到了影像無感症，抑或凝視的慾望變本加厲，當前的動畫之中充斥著過度精密的細節描寫以及過度精緻的線畫，彷彿在看解剖照或顯微照一樣。再不然，便是安排讓觀眾能夠長時間眺望的連續靜止畫面，令人不禁感覺，現今的表現手法實在顯得過於極端。

「似曾相識的群眾場景」、「似曾相識的高速畫面」、「似曾相識的動作展

開」、「似曾相識的空中迴轉」以及「似曾相識的帥哥與美女」，有無數種「似曾相識的東西」不斷被一再搬上檯面。我們必須捫心自問，這種東西是否真的精彩？

這一類的複製貼上，只會使得故事被埋沒於畫面的另一端。

以社會層面來說，由於現在任誰都能夠製作影像，而且影像工作已經不再是一種會遭人指點的職業，因而造成原本不適合從事影像工作的人也參與其中，甚至可說是因此破壞了影像的秩序。

雖說「好者能精」之「好」的水準已經隨著時代而大為增進，無論在實力或感性上都與過去不可同日而語，但即便如此，我還是希望大家能夠冷靜評價自己的水準究竟落於何處，而支援影像工作的相關人士，也能夠在內心秉持對於影像的理想與志向。

把表演用假髮帶進現實的錯誤

我們常在電影或電視的時代劇所看見的假髮，經常是戲劇上所使用的誇張式造型。可是，工作人員卻導入這種誇張造型，想要追求描繪時代劇中的現實。這一種膚淺的作法，可以說在製作論、演技論上的膚淺，都有著共通的部分。

舉例來說，時代劇中經常可以看見「德利」（酒瓶）的使用方法，其實是江戶時代後期至明治、大正時代才產生的習慣。這一點只要翻閱任何一本時代考據的專門書都有指出，但是絕大多數時代劇都不會遵守。

其原因就在於，工作人員都有一種概念，認為觀眾既不會計較那麼多，而且大家都如此拍，所以自己如此拍也無所謂。

我在前一個項目曾經稱讚電影先人們的功績，然而並非所有層面都值得稱讚，其原因就在這兒。只是喜歡活動照片的人，未必會對時代考據有所研究。

以上例子告訴我們，忽略現實感的狀況不只會出現在動畫之中，而是所有人都有可能犯下的通病。

說到這裡，我想要再介紹另一個例子。

俄國劇作家君士坦丁·史坦尼斯拉夫斯基在《演員自我修養》一書曾經介紹到他的課程之一，便是讓志在成為演員的學生們，嘗試自行製作各種歷史服裝。

他先將數十名學生分為好幾組，然後令學生去調查各種時代、地方的服裝，

並且自行打版、縫製，最後再各自裝上服裝舉行發表會。

在製作的過程之中，學生們將會學習到各種時代性與地域性的差異，並且透過與其他組別的不同時代、地方的服裝，更進一步瞭解之間彼此間的異同。同時，學生藉著打扮穿著，還可以意識到當時的時代背景，提供學生對於如何掌握古裝劇的各種線索。

對於這種鍛鍊基礎學力的方法，我可說十分憧憬，不知現在的莫斯科是否還有進行相同的課程？

影像作品究竟是否應該以藝術至上？這個看似再基本不過的問題，現在依然不斷被討論。也因此，或許我們應該把影像看成一種仍然混合了許多種基準，「至今尚未老成」的媒體。

當然，跳入這個世界的人們，或許也只是被影像媒體沖昏頭而已。

既然如此，我們可以想像影像應該還是一個尚待開發、挖掘的類型，也因此我希望各位年輕後進能夠朝著革新目標持續努力。

以草圖找出感情表現

我們在考慮作畫上的演技問題時，只要「讓感情表現明確呈現」即可。

對於這個問題首先必須指出的是，隨著TV或電影尺寸大小的不同，演技將必須有所不同。當然，舞臺也會隨之改變。

若以動畫來舉例說明，我們必須有多方注意，甚至在使用特寫或長鏡頭時，也必須留意到嘴巴張開的大小將會有所不同。

這是由於動作的間隔會因為與取景大小的對比在視覺上呈現不同的印象，因此倘若我們沒有設定出適切的大小（嘴巴動作的距離），就會看起來動作過於誇張，或反過來完全看不清楚，使得聲音無法與畫面貼合。

這一點對於眨眼的動作也一樣，眼睛的大小同樣會使得作畫上的考量有所不同。這個道理可說能夠通用於所有的動作（演技），因此我們必須懂得如何加以運用。

由於表演本身就有整理的必要，所以漫畫之中某些約定俗成的角色表現手法，便能夠拿來作為參考。

這些表現方法雖然是一種既定形式，不過至少是一種「樣式美」，因此我

們也可以從該樣式來思考「動起來將會如何變化」，並訓練自身斬除作畫時的壞習慣，即便動作途中出現自己不擅長的角度，也不要隨意就調整為自己好畫的角度。

我們或許會遇到時程的問題，因而沒有時間足以克服不擅長的姿勢。但即便如此，我還是希望大家能夠在10個Cut之中，至少努力描繪一個「自己不擅長的中途姿勢」。

這麼一來，我們就能找出自己的獨創（改編），也能夠從作品的整體結構中進行推測，以找出在整體場景內某一個Cut之中的角色感情表現，究竟應該「保持在一定程度而平順帶過」，抑或「描繪明確強調的表演」。

為了要提升自己的基礎能力，我們必須要觀賞好的表演或電影，即便不擅長運動，至少也要做做體操、跑跑步，平日就過著意識自身肌肉動作的生活。

數位製作的狀況中，由於我們無法只藉著意象本身就在電腦上畫出完成的動作，因此首先之務，還是要以線框模型來設計最低限度的基本動作（表演）線條。

如此一來，我們便能瞭解應該於何處增添變化（增色＝以結果來說，將賦予畫面韻律）、何處進行省略，並且進一步追加我們想要達成的表演。

當我們感覺作畫過於自由，反而會被作業必須無止盡進行下去的壓力給自我束縛，因此我們需要採取上述的步驟。

所謂的感情表現，並不是僅憑單一動作或單一表現即能完成的東西。感情的表現有其出發點、上升期以及頂點，然後還有最後的終點。而我們的工作，就是先設定整體脈絡，然後再進入「描繪」的作業。

這不只是作畫的問題，對於演員驅使自身肉體的狀況來說，也是完全相同。

困難之處就在於，哪怕我們自認照著理想演出，但展現出來的內容（演技）就第三者看來，未必真的是一看就懂。

特別是演員的狀況中，是否如自己的理想來動作肢體、達成表現固然是一個問題，但演員感情與角色感情的配合與收放，則又是完全不同的另一個課題。這一點，我只能請大家去研讀相關的專門書籍。

感情表現並不是單一定點的表情展現，也因此「那個部分的表演很棒」、

「那個場景的表情很好」等針對單一部分的評論，其實就意味著整體的評價低落，請大家務必不要會錯意。

以素描追求演技

所謂的表現演技，並不是將一切都展現出來就好。

我們每天都看到許多人，同時自己也是帶著感情生活，也因此，我們只要詳細觀察這些一舉一動，然後將之應用在演出或作畫的工作上，理論上便已足夠。可是，現實之中卻總是難以做到，其原因就在於感情的呈現方式有著無數種變化，而且不同類型的戲劇所需要的演技也都各有異同，因此我們往往會因為「必須要做出表現」的壓力而造繭自縛。

為了從這種壓力解放自己，我們必須做的就是「先從素描入手」，也就是說思考線框模型抑或動作的草圖，而不是固定於單一的構圖。

不過，一般與動畫相關的工作人員總是對於演技本身漠不關心，其創造力又往往是少得可憐，所以請大家至少要瞭解以下這種說法。

使用於影像之中的感情表現，是經過整理、造型化的內容。

不過，造型化同時也是使得事物變得麻煩，或表現變得粗糙而煩雜的原因。

也因此，即便我們只是要讓觀眾瞭解劇本中所寫的內容，也希望大家能夠瞭解這個步驟：

劇情表現＝有條理進行整理並說明→以此來表現角色的感情。

如此所示，我們必須考量到整體的均衡感，並想像如何配上演技。

然後，即便在劇本上是說明口吻的文字，我們也得將之轉化為角色的肉聲（改變為口語→轉化為臺詞），再想像適當的演技。

所謂轉化為肉聲，在演技論上與思考讓角色進行何種表演屬於相同層次，至於實際如何演出，便是演出家與分鏡師的職責。

比方說，偵探推理類的作品一碰上解謎部分，都不可避免必須進行長篇說明。

儘管如此，作品仍然需要維持戲劇上的表現與結構，因此我們必須描繪從邏輯與劇情的脈絡所引導出的必然終結點（感情脈絡上的結論），以用來取悅作為

第三者的觀眾。

與此同時，我們還得達成另一個條件，那就是如何膨脹影像上的表現，也因此需要思考Cut應有的樣式（構圖與表演）。

不只如此，如果再加上背景上的變化，我們就能夠在影像上演出十分豐富的内容。但反過來說，真正的難題也正是在於我們必須同時考量大量的因素。

如果我們無法辦到，那也就不可能在時程內達成應做的工作。

對於演技論，我個人並沒有一套足以與大家闡述的理論，因此請容我介紹以下的幾個想法。

日本電影全盛時期的女演員高峰秀子，曾經寫過以下的內容。

「唯有當我閱讀腳本還是無法理解時，我才會去翻閱原作。電影觀眾不可能每一位都讀過原作，所以倘若只有自己的角色是忠實按照原作演出，將會成為一個只有自己瞭解的角色。」

「接下來，我會一邊閱讀腳本，一邊為該角色增添血肉。（中略）到頭來，一切還是得靠自己的想像力。此外，我還有另外一種方法，那就是自己朗讀腳本，同時將聲音給錄下來。同樣內容，以眼睛與耳朵接收到的感覺並不相同，因此往往可以發現先前沒注意到的矛盾。接下來，再次透過角色重新思考。（中略）以矛盾為契機，我便能夠更加深入瞭解該角色。」【摘自電影旬報2011年4月上旬號的再錄文章】

電影導演麥可·曼恩，也曾經介紹過兩位美國影星鑽研演技的方法。

「艾爾·帕西諾會分析角色的感情，在拍片前三周將臺本背得滾瓜爛熟，然後再帶入角色而下意識去表演。另一方面，勞勃·狄·尼洛則是隨時思考『現在，這個角色的人物究竟如何感受？』，然後再從裡頭進入角色。兩人的演技雖然都精湛無比，但對於角色的掌握方法卻截然不同。」

另外，對於高峰秀子提到「發揮想像力」的「想像力」部分，我們應該如何詮釋的問題，可以從另一個例子來看看。

演出家金原峰雄所監修的《高中生實踐戲劇講座第三集演出論、演技論篇》（白水社刊）之中，針對現實的每一個人是在何種社會背景下被形塑，有著相當詳細的說明。

很可惜，我在此無法摘錄裡頭內容介紹給大家，因為如果想要好好介紹，將會花上十幾頁的篇幅。

金原先生在解說部分特別指出，除了社會背景以外，如果我們連他人內心的峰迴路轉都能加以想像，那麼演出的方法也將有另一種突破。

希望大家都能夠切記對於上述角色的想像力，以及演技的手法，其實都可以從各種角度去加以鑽研。

思考內心描寫

對於內心裡陰影，我們一樣能用動畫的影像加以描寫。而且指的不只是演技，而是可以從影像上就進行描繪。

比方說，A是一位矮個子，B則是一位高個兒。倘若兩個人普通的對話場景之中，我們對於捕捉A的Cut總是使用俯瞰，捕捉B的Cut則總是使用仰視。

這麼一來，無論對話的內容如何，我們便能夠在影像上描繪出A承受了B給予之壓力的效果。而這種影像效果，能夠進一步述說「這種狀況或許給A帶來了心理上的負擔」。這一類的手法可說俯拾皆是，端視我們如何利用。

影像的力學作用，便是利用視覺印象來產生「給予觀眾心理作用的動能」。只要瞭解箇中意義，我們就能夠無限應用其效果。

只是自以為是地一味陳列Cut，只是分鏡師或演出家承認自己無能的一種表現而已。

光影的影像美

有一種想法認為，電影基本上便是光與影子的藝術。我們在上一章雖然沒有詳細說明，不過既然電影是一種全力活用影像動態機能的媒體，那麼此種想法可說是理所當然。

我希望各位對光影有所意識。倘若如此，即便我們遇到上一項所提到的心理描寫，也能夠加以應付。

具體而言，當物體從有光的地方進入陰暗處時，即便只是光的變化也會產生動作。

面對這種光影變化，我們可以將之與故事的變化、心理的變化疊合在一起進行描寫。倘若該變化與故事本身契合，那麼我們便不能隨便忽略該變化，而要加以演出之、描繪之，甚至將之應用到演技上頭。

只不過，這一種想法是否真的能夠應用在現場，那麼我必須說其實並不容易。

至少，我們必須隨時隨地在心中保持著「加以應用」的意識。

誠然，我們有時會遭遇到必須從事單調作業的狀態，然而更重要的是在其他時候，我們則應該保有志氣，以藉著「應用」、「利用」變化，使得表現顯得更為豐富。

即便設定書或角色表定出了一個描繪方針，也絕對不代表這種畫法對於所有畫面來說，一定就是最好的。

可惜的是，在影像作品製作規格化的現場，實際上往往很難達成所謂的「臨機應變之應用手法」。

「留白」是演技，演技的真諦在於「留白」

動畫即使能夠說明大體上的結構，也能夠使得觀眾瞭解劇情脈絡，但卻還是有一個地方不足，那就是在表演上的「留白（停頓）」。這一點即使是我，也不敢說完全掌握。

動畫中經常看到的，往往只是當事人之間沒有察覺，在時間上單純的「空白」，或是因為什麼也沒發生而造成的「空白」。這只是一種影像上的缺口，而不是真正的「留白表演」。

對於「留白表演」，絕對不可或缺的元素並非靜止，反而是（作為演技的）動態，而且我們必須將之表現出來。

為何動畫始終不能掌握正確的「留白表演」？就我現場上的感覺來看，其理由主要出自沒辦法精準演出，以及對於指示動畫師做出此種演技抱有遲疑的態度。

以我個人經驗來說，比起披露差勁的「留白表演」，我寧願硬是將該部分強行帶過，並因此養成了習慣。

上個世代的傳奇演員森繁久彌，曾經在1994年10月NHK的訪談中提到：「最難的就是留白。一切精妙都在留白。」

倘若大家無法瞭解這句話，那就請大家努力憑著自己的感性掌握這種感覺，以昇華為自身的一部分。

當我們能夠理解，感情表現就會變得有趣，角色某些特定時刻的情緒起伏也將轉化成行為的動機，使得劇情變得更為豐富而生動。

不過，這裡所指稱的「感情」，與其說是單一角色的感情，不如說是作品整體總合下的感情，而這也就是分鏡師與演出家所必須面對的命題。

臺詞分配

我們在分配臺詞時，不是將臺詞放入整篇內容就好，而是必須創造出臺詞多與臺詞少的場景與其展開，並賦予兩者變化。這一點不只是在劇本階段，就連在分鏡階段也得留心。

如此一來，我們就能夠創造出影像的韻律。

觀眾對於一律平坦，或者一律速度太快、過度著力的內容，並不會抱持興趣。

我們只要注意到這一點，就能夠促發自身去思考如何賦予作品整體韻律。掌握這種敏感度（感性），或許正是創作的秘訣也說不定。

倘若辦得到，我們不但能夠自動建構出配樂切換上的區間分隔，也可以找出更明瞭的畫面結構，完成一部帶有十足韻律感的好作品。

最後，我再指出一點。落語（類似單口相聲）的結構不僅對於劇情結構，在畫面結構上也有值得參考之處，因此倘若我們針對落語或小短劇（可惜現在已經無法電視上看到了。這與現在流行的搞笑劇並不相同）之「留白」的停頓轉折進行研究，將能夠找出不少優秀劇作的原則。

不只如此，有些歌謠曲的結構以及歌唱方法之中，裡頭可說蘊含了劇作的基本原理，因此我建議大家在前往卡拉OK等地方時，可以針對被稱為名曲的曲子仔細端倪歌詞一番，相信可以帶來一些收穫。

畫面以外的事務 ＝聲音

表現「一般」的技術 / 演技論 /
聲優演技的基本 / B.G.M. / 聲音的原則 /
中心音以及周邊音 / 分門別類的效果音 /
打人聲、安靜聲 / 合成、數位的真實性 /
超規的必要性 / 依循劇情的敘事形式 /
臺詞的錄音 / 培養演出家應有的耳朵 /
後期錄音臺本的書寫方式 /
工作人員在錄音現場的態度 /
隨心所欲又有何用？ /
日常感覺之喪失與責任範圍之理解 /
察覺細微異狀的警告

表現「一般」的技術

我們前面已經提到，想要演出或表演「一般」，絕不是一件容易的事。

所謂的一般，指的便是「不刻意造作的平常心」。然而對於演出家來說，在打算演出的瞬間，便會將「演出」的意念放在心上。同樣的，當演出家要求演出內容時，演員也會將意識與身體投入戲中，因此想要「演得一般」，事實上可說難上加難。

此種入戲的緊張感一旦進入現場，將會為現場的工作運行帶來問題。

同樣的，「培養自我意識」也會造成一連串的緊張感，因此想要獲得解放來「進行工作」或「創造作品」，絕不如一般人所想的如此容易。

作畫也一樣，想要畫出「一般」，就必須運用到技術（使用技術也是一種緊張狀態）。我在此舉一個例子向大家說明。

當一般人用鉛筆照描一張照片的人物時，即便努力想要畫成一張像樣的圖畫，多數時候都會以失敗告終。這是因為輪廓線的畫法有無限多種，想要畫好一張畫，就必須先獲得能夠畫得像樣的繪畫技術，否則就不可能畫出我們一般在外頭看見的專業鉛筆畫。

當我們以劇作（戲劇）來思考時，若將「一張照片」的部分當作是「一般」，那麼想要將之轉換成「一般的圖畫」時，就必須要掌握屬於自己的技術，才能身處於運用技巧的緊張狀態，卻又不緊張地進行描繪「照片」的作業。

不只上述部分，動畫工作更被要求擁有「戲劇性發展」，因此在使用「繪畫技巧」的同時，還必須將之昇華為「戲劇性要素」，才能夠創造出「引人入勝的通俗娛樂」。不僅如此，我們還得面對下一個問題，也就是思考「畫好之後，是以鉛筆畫方式呈現就好，抑或得進一步使用別的手法來完成」，因此緊張狀態在創作期間內，可說不會有絲毫中斷的時候。

由於貫徹整體作業的緊張狀態持續，因此我們才需要能以平常心來描繪的技能。也就是說，「技能」讓我們藉著學習「技術」、「模式」，因而得以脫離緊張。

不只如此，當演員面對缺乏具體性的演技時，往往自己一嘗試演出，便可察

覺那些「勉強擠出來的內容」。這一點之於動畫師也是相同，喜歡運動與否往往會反應在「筆下描繪出的動作」上頭。因此創作者所需要的不只是技能，同時還包括了當事人在日常生活中的身體性。

身體是一種時時刻刻處於運作狀態的東西，所以即便只是單純的會話場景，也存在著人物間的肢體語言——當然，肢體語言可以包括從武打到情愛的各種狀況。

綜合以上話題，我們可以得知想要將「一般」拿來「作為工作來表現」，需要的便是技術與想像力方面的耐性。

有些人面對工作只在意「張數限制規定多少」、「檔案要壓縮得愈小愈好」，然而只是拘泥在動畫或數位技術的短絡緊張感之上，長期下來將會變成連現實生活也只想圖個方便的馬虎人生，請大家切莫忘記這一點。

演技論

早先，我曾經因為電影是每一個Cut分開來個別拍攝，因而拘泥於「非連續性的演技」應該「藉著層層累積創造出相乘效果」的想法。雖然知道有所謂的特寫演技，也瞭解電影與舞臺劇有所差異，卻未曾放在心上。

雖然聽過「演員主宰舞臺，導演則主宰電影」，但卻不求甚解。

不過，當我開始從事實務之後，便不再認同上鏡頭性（photogenic）理論，「只要上相的演技就是好演技」之主張了。

近年來，「志在演聲音（配音）而不演戲」的年輕世代逐漸增加。反過來說，由於視覺化社會的到來，年輕世代也出現了在日常生活中便自然學習到演技的趨勢。話雖如此，倘若將自己只侷限在配音一條路，恐怕只會縮短自身的演藝生涯。

不過也有人認為，作為聲優（配音員）的發展性從某種角度來說，或許可以走得更遠更久，這當然也是一個值得提供我們思考的想法。

關於演技，我們可以定義為「電影不允許有如舞臺角色般的誇張演技，而要求自然生動。然而，演技之於動畫或數位作品，則有重新建構輪廓的必要。」

這個定義可說是動畫演技的一切基本原則。

所謂「有必要重新建構的輪廓」，指的便是「不落於誇張，但又能夠為白紙增添色彩的要素」。

話說回來，近年來經常聽見的專業發音與演技，是否真的能夠「令畫面有所增色」，則不禁令人懷疑。這一類的演技受到所處時代的色彩影響，然而提到其內容「究竟是否精確表現電影所要求的要素」，則我們必須說，受到時代所箝制的色彩，並不是我們真正需要的「輪廓」。

演員在舞臺上的誇張演技確立於歷史之中，可說已經昇華為一種與戲劇樣式密不可分的架構，因此我們沒有必要去隨意質疑或褒貶。

進一步說，現今的舞臺劇雖然都是樣式走在前頭，但該樣式追根究底，原本只是為了想要訴求某些內容（或是藝能，或是普通的娛樂）而產生的某些形式，並在長久不斷演出下，作為特定的樣式而確立。

最後，樣式演變為家傳制度等社會性形式，而後更確立了以樣式為重的日本古典技藝。其經緯便是來自於藉著確立樣式、型態，進一步發現「使得表現更為明確可視」的手法。

樣式不是單純的技術，而是為了確立技術而編排出來的手法。這一點可說相當值得我們思考。

話又說回來，電影既是一種非連續性的攝影，同時又要求演員在意識攝影機鏡頭的狀態下演戲，因此乍看之下就算演技沒有連貫性也無所謂。然而，我們現在可以透過望遠鏡頭來拍攝特寫畫面，這意味著演員可以自意識攝影機鏡頭的緊張感中獲得解放，這也使得他們被要求擁有真正意義的自然演技。

此種趨勢，使得電影演員必須演出適合擔綱角色的演技。然而，由於電影不像舞臺是一氣喝成進行表演，因此電影演員可說背負了十分嚴苛的負擔。

以下有幾句話，對於各位思考演技很有幫助。我怎麼都找不到出處，不過由於很有價值，特地在此介紹給大家認識。

「行動必然伴隨動機，因此理解動機，便能孕育演技的創造性。」

這是基本原則，至於獲得的方法論則是：

「戲劇之所以分為演出家與演員，便是因為我們的眼睛天生就不擅長注目自己。」

這可說是基於工作現場經驗相當冷靜的觀點。

接下來的這句話，聽來與上述的想法正好相反，不過卻是達到某種水準之演員才能體會的境界，因此請大家思索這兩句話的差異。

「演員需要培育讓自己成為雙重人格的素養，也就是化身自己演出的人物，同時又培養出能夠冷眼旁觀的另一個自我。當這個技術逐漸成熟，你就會既是演員A，同時又可化身為刑警、貴族或花花公子等各種角色。」

想要達到這等境界，前面提到**金原峰雄式**所指出的觀點，便顯得十分重要。

聲優演技的基本

正如我們隨便亂動稱不上演技，若從「為了表現某些意義而表演」的動機來看，沒有任何內容是可以隨心所欲表演的。

所謂的進行演技，哪怕只是表達一個感情，也需要進行整理。當找出該形式後，就能夠達到該感情的表現。請不要搞錯，「想怎麼哭就怎麼哭」、「你高興怎麼生氣都好」、「照自己想的說就行」，並不算是真正的演技。

想要以圖畫來表現，隨著每個角色的喜怒哀樂、故事的鋪陳（故事脈絡、故事結構、敘事形式、故事陳述等）不同，感情表現的方法也會有所差異，而我們的任務，就是必須從中找出唯一正確的形式。

有些人或許注意到，這種行為早已分格漫畫上運行已久。我建議這些人可以進一步針對「伴隨著動作的演技」，尋找有關演技的專門書籍來加以研讀。

美國的电影、戲劇業界有一點令人稱羨之處，那就是擁有許多練習室，哪怕已成了大明星，依然可以進行基礎訓練。想要完全依靠自學就達成一流演技，除了天才之外，沒人可以做到。

最快的方法，便是受教於具備基礎學力的指導者。

在瞭解這點之上，我再針對動畫與數位、真人電影的差異進行說明。

動畫的影像充滿高度象徵性，因此配音員必須致力於發音透澈，不然聲音將會輸給畫面。這也就是前面所提到的「建構輪廓」。

配音即便對應畫面上的時間，但倘若發音過於一般，那麼聲音聽起來將會像是從畫面後方發出，觀眾將無法感覺到劇中的人物角色是對著畫面的這邊說話。

為此，我們必須注意的要點並不是去配合畫面，抑或順應人物角色來發聲。

我們需要留心的，便是思考「如果是自己將會如此表達演技」，也就是抱持明確的意識來貫徹演技。若非如此，聲音將會輸給畫面上的人物角色，聽起來像是退到後頭，而與畫面上的角色分離，無法合而為一。

特別是當動畫採用在作畫前便先錄音的前期錄音（pre-recording）時，有時候僅聽聲音似乎像是收聽廣播劇一樣流暢，但等到一配上畫面，卻發現聲音縮到了畫面後頭。這種無法完美接合的例子，可說屢見不鮮。

這一類配音，聽起來就像是差勁的外語配音（以本國話來配外國話的內容），因此在錄音時，需要提醒自己發聲保持清澈。也可以換個說法，便是滑舌（口勁）必須要靈活。

滑舌靈活＝發音清晰明朗、話語上的音調優美

當然，如果感情表現正確那就沒有問題，但倘若只是理解為「台詞講得順」，那麼我們將會做出錯誤的判斷。

以日本為例，雖然有配音員的專門學校，但卻傾向於一味著重清澈發聲的技術，反而導致演技索然無味、表演呆板單調。

關於什麼才是自然而豐富的情感表現，請各位隨時將此設問放在心中，並且訓練自我能夠展現出感情的起伏以及陰影。

至於演技方面，則需要整理演技本身的脈絡，也就是留心於感情狀態的變化，並且思索與其他表演者共同表演時會交織出來什麼樣的內容，再進一步將這些變化與關係，藉著經驗而化為血肉。

倘若能如此表演，演技本身便會產生韻律與節奏感。

不只如此，當影像也加進來時，隨著角度、視角、景框、構圖之間的關係不同，演技也有略微調整變更的必要。

不過，基本不變的大原則，便是留心於劇情整體的脈絡，避免做出「舞臺上誇張手法」的演技。

演出家需要仔細注意這些演技的脈絡，檢視是否正確符合故事的敘事形式，如果有不明瞭的地方，則針對該點做出指示以求改善。

由於演員本人通常無法體會自己表演與實際需求的落差，因此演出家必須事先準備有說服力的言辭，才能向演員說明表現出的演技何處有誤。

數位影像雖然比起動畫更接近真人電影，因而能夠允許一定程度的曖昧，不過3D人物角色的質感，基本上仍然與動畫同質。換句話說，描繪的人物角色就是一種記號，因此必須具備記號的「明示性」。

上述這些基本原則，一般說來演員都不大會加以留意，其原因就在於，在選角的過程中，工作人員便已經將他們作為「適合聲音的人選」而挑選出來了。

B.G.M.

BGM是背景音樂（back ground music）的簡稱。過去日本曾經稱之為戲劇伴奏，現在則大多統一稱BGM。

BGM是一種專業的領域，一直以來我都是交給音效總監（音響監督）負責，從未自己訂定過計劃書。因此，我並不瞭解如何設計音樂，也無法針對此部分有所置喙。

話雖如此，我仍然會一一檢視使用音樂的方法，並且不時請工作人員修正。

這固然是因為每個人對於劇情脈絡的思考、感性不同，所以產生了二次檢視的空間，但更重要的是音樂存在著基本的概念。

若是畫面與聲音相互對立，則以對位法（counterpoint）的手法加入音效。

若是畫面與聲音屬於相同感情，則以合聲（unison）的手法將兩者並列。

這一點應該不需大費周章加以說明，因此以下僅舉一個例子來進行說明。以對位法來說，在演出戰鬥場景時，並非一定非得配上雄壯威武的戰鬥場景專用音樂。有時候，配上抒情感性的音樂，反而能夠在戲劇進行上得到更好的效果。

反之，合聲則是在戰鬥場景中配上情感激昂的音樂。至於愛情場景的音樂……想必大家都不言而喻吧。

這是兩種處於對極的概念，在兩者之間還有許多種手法，再加上此概念不只適用於BGM，還必須將效果音的使用方法一併考量其中，因此我們應該隨時留心。

總而言之，如果我們只專注在幾個特別的聲音，不但沒有辦法訂定音樂的整體構想，而這種對於效果音彷彿見樹不見林的演出家，更不可能指揮整個音效部門的運作。

我認為，一個演出家僅憑自己半吊子的知識或興趣隨便提出意見，結果只會

造成音效部門的工作人員困擾，因此我總是戒慎恐懼，力求不要逾矩。

也正是由於上述原因，所以我才會主張，在創作影片畫面投注一切心力的作畫工作室之導演，即便將整個聲音部分的運作都交給音效總監，也是理所當然。

近年來的好萊塢電影，音樂從片頭一直放到片尾的例子可說屢見不鮮，而且是愈來愈多。或許，這是現在這個時代的潮流也說不定。

不過，正如同過度使用低音域音響一般，這一類聲音作業的處理方法在我聽來只感覺是「照本宣科」，簡直就像是為了向出資者做出交代，因而不斷播放音樂以求像個模樣。

也因此，我建議對於音效有興趣的人，應該多看一些好萊塢式或動作片以外的電影，以瞭解音樂之於電影還有其他種不同的使用方法。

認知這點後，我們針對聲音究竟該如何思考，則要請大家一邊閱讀下列項目一邊思考。

聲音的原則

鋼琴、吉它等樂器的單音，雖然聽起來像是單一聲響，其實內部含有最低頻率的「基音」（fundamental tone）以及基音以外的「泛音（overtone）」。至於泛音，則又是基頻之整數倍頻率部分的聲響（例如純八度的五度之上的五度之上……）疊加而成。這些聲音的成分稱為「諧音（harmonics）」，而諧音便是左右歌聲或樂器「音色」的關鍵。

上述內容引自百科全書，主旨就在希望大家知道聲音的基本組成。

從這點就可以看出，哪怕只是單純一個聲響，其上下同樣包含了聲音的成分。

不只如此，由於聲音是以波形傳遞，因此不難想像我們還需要顧及聲音開始與結束前後的要素，並考慮音質之間的差異。

影像作品之中，擁有聲音成分的內容，主要會以音樂、效果音以及臺詞形式疊合呈現。對於創作畫面的工作人員來說，稍微瞭解一些原理，絕對是有所幫助的。

接下來，我們從演出的角度來舉另一個例子，以說明聲音成分並不單一的原

因。

請各位拿起一個杯子，然後試著將杯子放在桌子上頭。當杯子放在桌子上時所發出的聲響，除非是我們小心翼翼擺放，否則聽起來應該不只一個，而是二個聲響才對。

我們在考量聲音時，除了上述例子的聲音之外，尚得顧及和聲的問題。

至於以戲劇性的角度來看，影像作品有時還會遇到一種狀況，那就是必須創作畫面之外、景框沒有照到之部分的聲音元素。

關於這一點，首先我們應該認知到所謂的環境音，是一種必須無條件加入的聲音。任何場景的背景都不可能空無一物，因此視情況需要加入樹木搖動的聲響、起風的呼嘯聲、街上的喧囂聲，甚至是靜悄悄的聲音。

有人或許會問，什麼是靜悄悄的聲音？確實沒有這種聲音，但我們依然要創造出這種聲音。至於方法與形式，就請各位自行思考，以創造出自己的戲劇性效果……。

接下來，還有一種必須稍微刻意營造的環境音。例如電車行經人群吵雜的街道，那麼我們就得創作電車的聲音。這一類的聲音視場景需求，有刻意去創造的必要。

不只如此，還有另一種帶有明確意識追加的聲音。不過，這一點同時也是令人值得思索的問題，那就是當該要素若在畫面上完全沒有出現時，那麼加入是否真的適當，抑或正好相反？

我在此舉一個我自己的親身經驗。當時，我面對一個雪地放晴的背景，突然想到可以加入一個聲響，以表現堆在樹上的雪掉落地面。不過，我同時也想到，由於畫面上沒有照到任何雪掉落地面的景象，因此即便加入此種音效，觀眾必然會分為兩派，一派可以想像狀況，另一派則想像不出狀況。這種狀況下，究竟是否應該加入該音效呢？

當時的我，雖然最後運用導演職權而決定加入該音效，然而經過了十年再重新觀看，說真的直到現在，我依然無法斷定該決定是好是壞。

另外，還有一個問題經常會困擾我們，那就是聲音的成分隨著畫面上發出該聲音的素材不同，有可能實際聽起來並不像是「應有的聲音」。

關於這一點，由於工作人員在發想的時候，便自認已經創造出「應有的聲

音」，往往無法做出客觀的判定，因此想要做出最終判定並不容易。不只如此，除了專注在聲音與聲音的接合，我們尚要連結Cut與Cut的關係性，甚至必須意識到作為說話時「聲音的緩衝素材」等要素，因此必須時時戒慎恐懼。

我們人類生活的空間，充斥著各種可以聽見的聲音。

我曾經有機會得以進入某建設公司開發部的消音室（消除各種聲音反射的房間）觀摩。對我來說，那是個頗為可怕的體驗。

當我們身處在完全沒有聲音反射的空間，由於自己的聲音也會被吸收，因而連透過頭蓋骨振動所聽得見的聲音，在裡頭也都無聲無息。再來，由於會逐漸無法辨識自己站立的姿勢，甚至還會覺得站著很不舒服。話雖如此，當你坐下來卻又感覺不到自己坐下，而是必須透過肉眼觀察才知道自己擺出的姿勢。這一種感覺，可真是奇怪無比。

有了這次經驗，我才得以瞭解人類的聽覺會一併接受到聽不見的聲音，並藉此保持掌握空間的感覺。或許，人類就是藉著聽取空氣的「細微振動聲」，以維持自身的平衡感也說不定。

中心音以及周邊音

從前項我們可以知道，想要加入一個音效時，如果只是加入一個聽來像是該音效的單音，那麼聲音聽起來將會十分單薄，無法蘊釀出氣氛。倘若沒有作為中心的聲音，整個聲響將會聽來沒有存在感。

也就是說，想要以聲音來說明一個聲音，就必須連該聲音（基音）所衍生出來的聲音也一併加入。進一步說明，我們除了必須在該音效的前後，加入在聲音頭尾藉著波形所呈現的聲響，也必須在該音效的左右，加入相當於補足基音的泛音。

僅包含聽得見之聲音的音效，是一種雖然引人注意但卻極為膚淺的聲響。這一類的聲音即便怎麼重疊並增加分量，聽起來卻仍然單薄軟弱，反而會帶給聽眾一種囉嗦的感受。

倘若我們有機會在電影院等空間來聽這一類的聲音，就會發現聲音虛而不實，無法蘊釀出臨場感。相反的還會因為音波來自四面八方，因而使得聲波互相

抵消。

分門別類的效果音

我們實際在製作效果音時，會將聲音分成各種不同類別來進行製作。

首先，我們會將表現作品整體脈絡的聲音分為各個場景製作，然後再準備具體說明場景的風雨、海浪聲等自然音。後者可獨立出來製作，抑或追加在前頭的主音部分上頭。

接下來，我們會準備一種類型的聲音稱為「動作音」，也就是伴隨動作而產生的聲音，例如衣服摩擦聲、腳步聲，或房門開閉等聲音。

這些效果音，我們也會依聲音的種類不同而分門別類。

舉例來說，從專門收錄效果音的CD中引用、從合成器創作、直接錄下衣物摩擦的聲音，抑或使用小道具來模仿房門開關，甚至收錄實際佈景的聲音等，都屬於不同的類型。

順帶一提，過去電視、電影裡的雨聲，其實是用貼有油紙的團扇，拍打以細線綁住而垂下之大豆所做出來的。至於波浪聲，則是在竹簍裡裝入大豆或小石子搖晃所做出來的。如同上述兩例，過去幾乎都是藉由真實物品發出聲響來創造出聲響。

現在，這種使用真實聲響來創造音效的手法被稱為特殊擬音（foley）。

對我這個年代的人來說，這個稱呼著實奇怪。不過，由於現在這個時代連效果音大多都是合成而生，因此利用真實物品創作音效的手法，反而變成了一種特別的方式。

接下來，我們要將這些效果音一邊放進畫面裡，一邊逐步進行合成、整理的作業，以準備使得最後的錄音作業能夠省時而簡潔進行。我們稱此作業程序為預先混音（pre mix）。

有時候，即便只是氣氛音，也要使用到6個左右的音軌，再加上臺詞與音樂並非各自單純放在同一個音軌裡就好，所以我們在預先混音的階段時，就必須開始整理音軌，好讓其數量縮減到在最終過帶時得以控管的程度。

工作在起步的階段，即便超過上百個音軌也是大有所在，不過就現實面來說，至少要整理到38個左右的音軌，才能夠在最終過帶時對應演出家進行指示的需求。

打人聲、安靜聲

我在下面舉一個例子說明，好讓大家知道創作聲音是一件很困難的事。

自然界中，沒有任何聲音會單獨產生與終結。

一個人揮手打另一個人臉頰的狀況下，除了表現手臂本身揮動的聲音外，衣服撩動的聲音、挨打者一方的衣服、頭髮、手腳之動態所產生的聲響，以及手打到臉頰時所發生的聲音，也都是必須加入的聲音。也就是說，動作前後所有的聲音成分，全都在考量範圍之內。

不只如此，發生的場所究竟是什麼樣的地方，我們也必須透過聲音來說明不可。電影的前提就是在電影院的空間內觀賞，因此表現出填滿觀眾所處空間的空氣感，便是我們的要務。

以影像優先考量的演出家，經常宣稱需要無聲狀態，因而創作出在電子設備上截斷一切聲音的狀態。然而，這是絕對錯誤的想法。

在電子設備上截斷一切聲音的狀態，是一種突然無法聽到音響的狀態。這會造成觀眾聽見實際電影院的聲音，抑或在家中聽見周邊現實的聲音，使得觀眾一口氣被抽離作品世界。

為了對應此問題，我們會創作一個無聲（non modulation）的音軌。我聽說現在已經有專門的無音軟體，至於以前採用的手法，則是安排好幾個人待在錄音室裡，在不動也不說話的無音狀態下進行錄音。想到這兒，不禁令人懷念起從前。

關於這個手法究竟有什麼意義，倘若有導演無法想像，那麼他將不配擁有聲音方面的最後決定權。

有人說，導演是電影的獨裁者。這個想法，是在導演擁有全方位能力下才被允許，請大家不要以為任一個人都有資格作個獨裁者。

合成、數位的真實性

當前存在一個問題，那就是金屬互相摩擦、碰撞等機械音，抑或炸藥爆發等存在於現實的聲響，由於合成音世代的工作人員愈來愈少親身體驗過，因此無法創造出更好的聲響表現。

合成器所製造出來的電子加工音，無論是連續音或切入、切出一般的聲音，都能夠自由自在模擬出來。然而，即便可以模擬聲音的波形頻率，但由於人工頻率與自然界、生物所發出的不定形頻率之間，終究存在著微妙差別，因此聽來就是不如真實聲音一般生靈活現。

當然，現場仍然不乏有優秀的工作人員，但整體來說，製造出來的聲響都很平板，其音域多半不是偏高就是偏低。結果，我們只能得到缺乏飽實感的聲音（我個人稱之為帶有稜角的聲音）。

即便如此，這些聲音之所以聽起來仍舊煞有介事，原因就在於我們現在的生活已經充斥太多數位聲響。例如，我們經常會把電視裡的手機聲誤以為是自己手機在響，便是一個最好的例子。

我們由於生活在此種環境，所以或許已經遺忘了自然真正的聲音吧。

即便是無聲狀態（non modulation），依然存在著前後左右音響所發生的音壓，以及音壓帶給我們的聲音定位感、移動感。此狀況下所發生的問題，或是反位相（antiphase，原來應該在既定位置聽見的聲音，卻以左右相反形式出現）的問題，也都必須想辦法加以修正。

反位相的問題在腦生理學上，已經被確認會對兒童會造成不好的影響，因此我們絕對不能使用。不過，由於這是以耳朵所接受的聲音，因此該調整在各類型（類別）聲音的預先混音階段中，就必須十分細心注意以改善問題。

思考到上述諸觀點，那麼我們將可瞭解，機械式強行截斷聲音是一種很粗暴的行為。即便畫面上的Cut有所切換，不代表連聲音都應該硬是切入、切出，而是應該考量到故事性與畫面展開再進行處理。

CD初甫問世之時，由於採取了將可聽音域之外的高低部分強行截斷的形式，因此造成了使用者對數位音效的誤解開始蔓延。我多年使用杜比音效等大費周章的音效系統，甚至新推出的更高音質類型之音效系統，深感原本應該以人類天然音感所重現的聲音，現在已經被侷限在技術人員的技術好壞之上，令我不禁感嘆，現代人的耳朵或許可說已經變得遲鈍。

超規的必要性

我們記憶中的事物不管是美是醜，通常都是以誇張化的形式留存於印象之中。與真實模樣相比，或許有不少內容是受到過度美化的。

2000年秋天，我經歷了一次將20年前的舊作重新錄音成5.1聲道的經驗。雖然我對此作業有不少疑問，不過在此還是將我在實行錄音後體會的事告訴大家。

此作業的前提在於「一切照舊呈現」，不過我預料即便做出與過去毫無差異的成品，依然無法勝過愛好者們在記憶中所抱持的美好印象，因此便決定以遠比既往更高的規格來修飾作品。

新成品與20年以前的舊作相比，除了5.1聲道與單聲道的不同外，還追加了超過10倍以上的音效。即便如此，我仍然感覺完成品的水準只是差強人意。我可以預想，倘若完全重現過去的狀態，必然會令人大失所望，愕然於美好回憶與現實的落差。

記憶就像一層美麗面紗，能夠使得印象更美，若我們想要滿足觀眾的印象，就必須要走在美好印象前頭。當然，電影的風格會隨著時間而變，我們在製作時也不免需要配合每個時代的需求而有所妥協。

而這一點也告訴了我們，所謂作品的更新，不應該只是追求畫面煥然一新，或許連故事本身也要創作出超越既往的水準，才稱得上是成功。

這個問題，我想絕對不只是侷限於聲音層面。

從此概念出發思考，我們便會發現，電影的舊片新拍之所以大多都不及原作，就是因為從劇本到修飾的所有部分並未貫徹上述概念，所以才會留下缺憾吧！

依循劇情的敘事形式

如同我們前面提及作畫的剪輯問題一樣，音效的效果也會面臨一個問題，那就是究竟應該從聲音波形起始處加入，抑或在聲音波形最高處加入。

事實上，Cut從切入的地方開始，就代表演技或聲音也會從途中開始，所以音效一樣可以從聲音的途中加入。這樣可以使得聲音聽來更有力道。

但，話又說回來。

倘若我們只是強行插入，那麼將會面對無比困難。因為我們必須針對每一個部分進行判定，究竟起始處的「空白」是否必要，而聲音是否應該又該走在畫面前頭，抑或隨後產生。

這個問題牽涉到與其他音響要素的關聯性，因此我們可以瞭解一個合格的音效工作，就是必須將能夠認知到的一切感官要素都納入考量。

此外，考慮到隨著劇情的進行，「場域」的氣氛音也會隨之改變，即便是描繪同一個狹小如駕駛艙的空間，也不應該從頭到尾都使用相同的氣氛音，而必須視劇情所需而逐漸加入變化。

無能者在面對如此繁雜的要素同時層層累積，經常會兩手一攤而放棄整合。但反過來說，也並非加入愈多聲音就會顯得愈好。

加入太多聲音而使得聲響聽來糊在一起，多半都是因為某些聲道的強度太高，要不然就是使用了太多缺少中心的聲音。我認為這種僅像在誇示器材性能的方法，是一種最不可取的心態。

正因為現代人已經習慣於合成器獨特的音質與連續音，所以自然的音質便顯得更具有記住的價值。至於要如何表現故事之敘事形式的音質，並且重現填補電影院空間的聲音定位感，我則認為營造出有如現場音樂表演一樣的臨場感，是不可或缺的。

臺詞的錄音

今日，我們已經能夠確切錄製效果音與音樂，這代表以往符合電視劇程度的「錄臺詞」手法，現在已經不再適用。進一步說明，過去的錄音手法是藉著機械式處理，將所有聲音都維持一定水準。但這種聲音就現今標準來看，只是缺乏中心音、整體聽來平板而不清澈的音質。

這種錄出來的臺詞倘若與效果音或音樂重疊，就會被遮蓋過去而聽不清楚，因此在錄音工程上，只好藉著放大音量來勉強錄製。

這麼一來，只是在家庭裡的電視收看倒還好，倘若使用的是性能稍微好一點的播放機械，那麼聲音將聽起來吵雜而不清楚。

為了改善這一點，我們會請演員站在聲音能夠直接對上麥克風的正中央位置，然後以腹式呼吸的方式自然發聲。藉著此種方法，我們能夠收錄到紮實的聲音，演員的音質也將清楚明瞭，即便在高音量的音響狀態下，也能聽到清晰分明的臺詞。

另一方面，僅使用嘴巴或喉嚨的發音，只會讓聲音聽來尖銳、輕薄。

用電子機械來操作錄音時聲音的手法，產生於過去由老牌演員與菜鳥新人在同一個節目演出的時代。採用的目的，就在為了掩飾兩者發聲程度的落差。

首先，會指示菜鳥新人大聲說話，並且刻意安排一些容易表演的臺詞，然後再請老牌演員予以配合。此種為了掩飾上述事實的錄音手法，可說是過去的必要之惡。

然而，若我們想要正確進行一場演出臺詞的錄音，那麼會發現一邊看臺本一邊發聲，光是呼吸聲聽來就有差異。當然，將演出家自我中心的要求一律強壓在演員身上，更是絕對行不通。

此外，雖說個別的演技指導與練習是絕對必要，但是一般的電視劇在時程上都不充裕，因此演員往往也只能藉著技術來隱藏不足之處。關於這點，我在下面舉一個有趣的例子與大家分享。

我們經常會說，麥克風在錄音時不應該以站立形式擺放，反而要以懸吊形式安裝較好。

理由在於，站立的麥克風會連演員胸口的聲響也一併收錄，所以藉著懸吊形式便可避免。一般似乎認為人類的聲音會往上傳，而這種手法便是因為此概念而誕生。例如歌唱的錄音，便是以懸吊方法進行。

除此之外，我又想起另一個有趣的說法。

據說，當演員的身體狀況或是滑舌（話語出口時的清晰度）不佳時，倘若請演員吃個一、二口蘋果，那麼口水的聲音就會消失，話語聽起來也會更清楚。我並不清楚真正的理由，不過這是事實，真不知究竟是誰先發現的。

培養演出家應有的耳朵

演出家或分鏡師等創作畫面的工作人員，由於沒有認知到音響工作人員的水

準，因此經常會不自覺於分鏡上做出對效果音的指示，但這是不對的。

演出家即便參與配音或錄音工程，對音效人員（音效設計師、音效剪輯師）做出的指示，也應該僅限於能夠自影像構造上想像的問題，至於細部技術問題，則應該交給工作人員來全權負責。

為了達到此目標，演出家只需要在本質上掌握整部作品大綱便以足夠，至於聲音的安排方法一切需要仰賴臨場判斷，因此必須培養出得以避免錙銖必較的度量，只要原則上聽起來沒有謬誤就行。

話雖如此，我們個人還是得致力於訓練自己，以獲得想像力來瞭解各種現象與事物應該對應何種聲音。請大家體認一點，這種訓練都是透過日常生活進行，一味窩在工作室裡的生活，是不可能有所收穫的。

一部作品真正完美的錄音，會因為完美到一切聽來自然，所以觀眾在觀賞之後，反而對聲音不會留下任何印象。

後期錄音臺本的書寫方式

錄音臺本上頭記載Cut內容的欄位中，記入的Cut內容要儘量簡潔，同時不能把作畫作業的指示記號等書寫上去。

臺本終究是讓演員一邊觀看伴隨動作的畫面一邊閱讀的東西，因此應該力求簡潔明瞭。

關於臺詞，不要忘記寫上角色名稱，同時要指定臺詞是否為off（末在畫面上，畫外）、或是背後臺詞（角色背對畫面）等。

如此一來，演員就能設想自己的角色位於該場面的什麼位置，並且判斷是否該做出有距離的演技而進行發聲。

簡單說，臺本就是一本聲音的導覽手冊。

對於音效工作人員來說，臺本是一種必須在閱讀後能夠理解——Cut也就是明確掌握動作發展的內容，所以我們對於人物角色的動作以及相對應事物的動向，也都需要簡潔記入。

此外，如果對於作業內容有特別的需求，也可以一併書寫在上頭。

長久以來，製作效果音的工作人員都是一邊觀看畫面，一邊設想各式各樣的聲音。演出或分鏡師可以想像得到的聲音，對他們可說是家常便飯，因此我們不

應該隨便越俎代庖。

反過來說，隨便寫上自己的指示，反而會讓我們沒辦法記下音效人員的作業內容，所以絕對不要這麼做。

對於音效總監以及音樂負責人來說，錄音臺本的空白處同樣是書寫自己作業計劃的空間，所以我們更要避免輕率寫上指示。

工作人員在錄音現場的態度

錄音雖與分鏡學沒有直接關係，不過當演出家開始走出現場，就會遭遇到必須前往錄音工作室協同配音或錄音的機會。

有些人或許會想，既然一切都交給音效總監，那麼就沒有前去的必要。這一類的演出家，將永遠也無法培養出策定聲音構想的感性。這一點，也將會影響未來作為導演選擇配音員時的精準度。

話雖如此，我們面對配音或錄音作業，可不能只是像個學生一樣呆呆站在原地參觀。

身為負責完成畫面的負責人，不僅對於畫面修正的相關事項需要與錄音總監討論並決定處理方式，同時對於臺詞與畫面的配合，也不能完全依賴演員自行詮釋。因此，在一旁的確認工作將是一項十分重要的業務。

端視配音或過帶實際情形，我們經常會遇到被迫修正Cut內容的狀況，也因此我們必須死盯著臺本，耳朵直追著演員的臺詞不可。

另一件重要的事，便是錄音可以讓自己重新思考究竟要如何演出，才能使得自己原本就已經接近完成品的作品，能夠藉著加入聲音，達到整部作品原先預定的呈現方法，抑或比預定更好的效果。這一種觀點，請大家也不要忘記。

年輕一輩對於作品上呈現的韻律與節奏感——特別是戲劇性要因，究竟會受到聲音如何影響，請絕對不要漠不關心。

話雖如此，只有偶爾才會參與錄音的演出家該注意的地方，便是不應該僅憑當場興致一來所構想出的方法與音響工作人員有所針鋒相對，甚至是命令他們接受自身的要求。

演出家誠然是作品的最高負責人，但是我們很難想像一位很少參與錄音的演

出家，會擁有比錄音總監還敏銳的感性或判斷力，因此無論遇到任何事，請不要忘了一個姿態：凡事先與音效總監商量準沒錯。

不幸的是，現實生活中真的存在許多演出工作人員，經常擺出令人驚訝的高姿態。

錄音工作室還有另一個性質。出資者、製作人，以及無法閱讀分鏡而只能在影像接近完成品的狀態來檢視作品的人們，通常都是到了錄音工作室，才真正第一次檢視作品。

也因為這個原因，所以現場的工作人員應該對這些相關人士盡到應有的禮儀。

對於願意投資作品、允許作品製作的諸位相關人士，無論是多狹小的工作室，我們都應該提供能夠好好觀看影像、收聽音響的座位給他們才對。

這一點看來理所當然，但是過於習慣電視節目製作的工作人員，經常都在此方面下太少用心。

對於現場的工作人員來說，在這些高高在上的相關人士表達理解並認可現場優先主義之前，我們都應該擁有自己退讓一步，而奉他們為上賓的謙虛心態。這也同時是應有的禮節。

有些神經大條的演出家以為，導演無論何時都是工作室運行的中心領導，這種人絕對無法培養出觀察他人的客觀能力。

我們即便是退一步站在人身後，倘若對於作品能夠精確表達演出上的意見，並且讓周圍的人都能夠接受，就算不擺出高姿態，工作室依然會以自己作為中心運轉。

最要不得的人，便是大喇喇坐著，只留心於修改臺詞而不顧其他部分，抑或沒有注意錄音總監整體構想上的問題，完全無視於效果音，卻又只針對自己在意的單一部分，不顧及前後而執著修正。這些態度都只是自取其辱而已。

請瞭解，由於錄音總監本來就抱持覺悟，瞭解創造畫面的導演或演出家在發言權上比自己還有地位，所以即便我們擺出高姿態，人家也未必會說什麼。然而在背地裡，人家可能會對我們感到不屑，抑或深惡痛絕。

隨心所欲又有何用？

僅憑自己好惡來做事，並無法完成一部影像作品。同樣的，隨心所欲也是一種錯誤的態度。影像創作，本來就是一種極度不自由而又無法獨力完成的工作。

已決定公開日或播放日的作品，我們必須要在期限內如期完成。倘若我們太執著於裡頭一些枝微末節，例如單一場景的好壞，那麼只會做出不堪入目的完成品。許多場景全都順利組合在一起，才配稱為一部作品，只有少數內容擁有可看性的影像，整部作品通常都慘不忍睹。

上述道理對於演員來說也一樣。身為演員，倘若只是一心想要讓自己表現得更加顯眼，在製作影像作品上可說是自掘墳墓。

正是因為如此，所以演出家必須培養自己的感性與度量，才能夠整合這些從各地集合而來的工作人員，正確判斷他們的才能以及職責所在，使他們發揮所長並且善加掌握，將各種要素反映在影像之上。

突破各種限制而完成的一部作品，將會像是自己孩子一樣令人愛不釋手。

日常感覺之喪失與責任範圍之理解

近年來，我深感從事動畫、漫畫等埋首桌前工作業務的年輕一輩極度缺乏想像力，其原因可能就來自於體驗過的經驗太少。

不僅沒有看過朝陽升起的景象，也不知道影子的畫法。他們不瞭解如何表現時間經過，當然更不會懂時間經過在戲劇上擁有什麼樣的意義。

我曾經遇到過部分工作人員，他們無法想像日照長短會因為地球緯度而有所不同，更誇張的是以為所有道路都會鋪設柏油。此外，還有人只活在當下，想要他們創作昔日景色簡直比登天還難。

當我們缺乏體驗，就無法辨別分鏡上所標示的內容究竟哪些必要、那些過於累贅，並且斟酌進度表與經費，判斷該如何整理內容。

我在工作現場經常苦口婆心命令年輕工作人員，若有任何不懂的事就來與我商量，然而時常都是枯坐乾等，卻連個影子也不見。其原因就在於，他們連問題癥結在哪兒都沒發覺，結果造成因為已經難以挽回，只好忍痛接受的狀況。

在最後一刻才發現問題，因為沒時間針對該部分重新製作，只好將錯就錯直

接發表作品的事例，可說多到數也數不清。

年輕工作人員之所以缺乏理解力，想必是由於他們分不清楚應該商量的事、可以自己判斷的事，兩者的分界線究竟在何處。不過，領悟到這一點，已經是我年過50歲以後的事了。

上述問題也可以換個說法：如果不瞭解自己，就休想瞭解外界諸事。瞭解這個道理的人，想必一定能夠提升自己的技術（技能）。

一味埋首桌前苦幹的動畫業，就某種方面而言，可說整個業界是仰賴少數正常的工作人員存在才得以運作。再加上網路等工具的發達，使得整個業界異常狹隘的狀況更為加劇，以至於非常態幾乎成了常態。此種傾向憑個人一己之力無法扭轉，令我感到十分絕望。

在如此趨勢下，我認為今後志在進入創作業的年輕人，應該致力於將過去數千年人類所培養出來的感性以及經驗（與自然共存共生的方法）內化為自己的一部分，並且將之表現出來。能夠遵循此方針，則創作出來的作品必然能掌握永恆不動的內涵，而你的才能也將受到景仰。

上述作品之外，還有另一種會受到評價的作品，那就是正確了反映並顯示當前各個時代局面的創作。至於此兩者以外的作品，恐怕將只是隨著時代而遭到消費。

請記得我們面對的就只有兩條路：被記住，或被消費。

察覺細微異狀的警告

身為製作的當事人，無論是劇本或分鏡，抑或其他工程的任何部分也好，當你的工作告一段落（或該工作進行到途中也行）時，倘若自己感覺「說不上有問題，但卻無法安心」、「坐立難安」，或是有種「無法接受的感覺」時，請注意這代表自己工作的某部分有問題，請你再一次檢視自己所做的內容。

絕大多數時候，你都能夠因此找到問題所在。

當一切工作告終，我們已經在洗澡、上廁所、吃飯，或從事休閒活動時，倘若心中仍然有些許說不上來的疙瘩，那麼八成是我們的直覺在提醒自己，在完成的工作之中，必然有些需要重新檢視的問題。

這種時候，倘若時間允許的話，最好的方法便是在完成後先沈澱一、二天之後，再回頭檢視自己的工作。

在這種狀況下發現的問題點，多半都是在作業過程途中沒有其他工作人員會在意的小節，但若等到完成品問世後才發現問題可大，那可就後悔莫及。

對於本人來說細微的小問題，通常都會是在他人眼中的大問題。

這是由於當事人太過於瞭解為求完成工作的條件以及周邊的各種條件，因為一心想要完成工作，往往都過於寬待自己，例如為自己找藉口說到「這件事只能做到這種程度，但我已經盡力」。

人類天生就有偷懶本性，往往都不會朝著積極進取的正面方向來處理問題。

倘若真的犯了錯，下面有一句話，可以教導大家如何努力挽回。

「當我們失敗，請務必聽從他人的意見，因為我們自己的意見，正是導致當下失敗的原因。」

何謂娛樂

引用自《風姿花傳》 /
動畫、數位技術的象徵性 / 電影性要素 /
初戀的感覺誘導出影像性印象 / 所謂的原則

引用自《風姿花傳》

白洲正子、吉越立雄所著《能樂賞析》（蜻蜓書籍／新潮社出版）一書提到，所謂的申樂原是一種滑稽而低俗的模仿劇。當神社舉行祭典時，演員便會借用戲劇的形式，將祭典意涵翻譯給大眾瞭解。

進入室町時代後，申樂逐漸發展為近似能劇的形式，並經過一位天才演員世阿彌的創作而成為一種藝術。上述書籍同時還介紹了世阿彌所留下的理論書《風姿花傳》。很慚愧我是個不愛讀書的人，近四十年來從未讀過《風姿花傳》，因此以下請容我以引用方式介紹。有興趣者，可自行尋找岩波文庫版來閱讀。

所謂的申樂源自於天鈿女命之舞蹈。申樂此名稱乃是取了「神」一字偏旁，至於其模仿行為，則是取自神明的模樣，正如神社的祭禮也是模仿天之岩戶的神話而產生。這種舞蹈可謂體現出人類的原始脈動，古事記與日本書記的記載也提到，鈿女命之舞蹈就是因為充滿了滑稽與性意味，所以才擁有挪動岩戶的力量。然而，正如人類即使發展出知識文明，但肉體依然與數千年前沒有差異，一切藝術如果不以某些方式回歸原始，那麼終將只是無根之草。我們或許很難從現今能樂死板嚴格的形式中追尋原始的感動，但也應該瞭解，能樂正是因為在深層精神之中留有這種單純而率直的衝動，所以才能維繫了600年以上的歷史直至今日。

上述書籍還提及，能樂在經年累月下，已經參雜了許多無法切割的外在元素。然而，我們只要用心觀察便可以發現，裡頭沒有任何東西是難以理解的。

關於現代樣式之中依然保持著原始形式的例子，請各位閱讀上面介紹的書籍。

此外，書中還提到一個有趣觀點，那就是「只要美就是好」。

那麼，現在就讓我們談談何謂娛樂。

歌唱、舞蹈、故事都是帶有趣味的要素，而表演這些要素者，便稱為娛樂表演（entertainment）。娛樂表演在日本稱為藝能，不過其發祥在全世界想必都是大同小異。

一切的娛樂，都源自於人類對大自然力量的祈願，同時也是向自然表達的感謝之意。這是因為人類祖先在日常生活之中即與生死比鄰，而人類在求助於自然力量之下，久而久之便確立了某些表達的特定形式。

根據這種想法，我們可以說「神」的存在，其實也是一種古人將大自然力量形式化、樣式化之後所得到的概念。

這些對衆神之祈願與感謝的行為，曾幾何時開始與其原意分離，進化為藝能，形成了人們的娛樂。不只如此，後人又在上頭增添許多道理，因而發展成為各種技藝。然而究其根本，原本應該都只是單純的娛樂而已。

到了現代，人們開始將之與外來語的entertainment劃上等號，進入數位時代後，娛樂（entertainment）更可說有某些部分已然變質。

然而，人類的肉體與感性並不會隨著科技而數位化，因此我認為即便是影像，依然可以追求「藝能」的理想。

這是我從事動畫創作40年以上，所得到的結論。

藉著動畫去追求藝能，將可以創造出什麼樣的形式、什麼樣的「劇目」，憑我並不足以想像。然而，我深信僅追求影像上的帥氣或美麗之影像作品，絕對無法掌握藝能的精神。

為了探究這一點，我認為世阿彌在《風姿花傳》指出的問題點，非常擁有值得大家思考的價值。

動畫、數位技術的象徵性

即便是動畫或數位作品，依然擁有獨到的特色。

不過，由於我在本書之中不斷強調動畫是電影的一部分，因此或許有讀者以為我並不認為動畫有獨到特色。事實上，當電影發明之初，電影只是一種譁衆取寵的活動照片，其素材可說與現今的動畫並無兩樣。

儘管起初只是通俗的雜耍把戲，不過當電影開始藉由近代技術發展出全景電影，並且樹立大眾娛樂的地位後，我小時候的電影人便排斥起早期譁衆取寵的成分，並且逐漸展現出電影應為藝術作品的主張。

另一方面，或許便是來自這種對早期電影的反彈，置身電影界而創作低年齡取向電影的成人們，經常在電影中明顯流露對兒童觀眾的輕視，這一點令我感到十分厭惡。

上述經驗促成了我警惕自己「迎合觀眾，等於是藐視觀眾」的觀念，並且專

心致力於利用動畫的電影特性來進行創作。

簡單說來，即便是小孩難以理解的主題，倘若透過電影藉著不斷變化眼前影像，使得觀眾能夠持續觀看的特性，也一樣能夠使得孩子們「從頭看到尾」。

至於電影內容，等到孩子們長大之後將會有所理解，對我來說，創作電影沒有比這件事要更美妙的了。

電影是一種面對不特定多數觀眾所創作的東西，你永遠無法預料觀看自己作品的觀眾中是否包含了許多孩子。也因此，我對於先決定適當觀眾年齡再拍攝作品的電影或電視業界，曾經花了好長一段時間才能接受。

而今網路社會成形，當數位科技、遊戲的主流從小童轉移至大人的同時，我彷彿又看到了這些新興領域踏上電影曾經走過的老路子。

今日，「動畫是騙小孩玩意兒」的觀念已經不復存在，取而代之的反而是「動畫是御宅族的嗜好品」。然而，動畫的觀眾始終應該是不特定多數，因為你並無法主動去選擇觀眾的資質。

所謂的大人，會因為眼前的枝微末節便妄下定論，只不過擁有因循苟且的淺薄智慧就洋洋得意。更可怕的是，他們往往還帶有一種「遺忘本質的習性」。

不只如此，當他們將商業考量當作第一優先時，就只懂得算計眼前的利益與效率，而把大眾娛樂的精神給拋到腦後。

然而，大眾娛樂並不是僅為了提升當年度業績黑字，而是一種能夠永續留存未來，擁有跨越時代性格的存在。

動畫是一種由漫畫圖像所呈現的影像，所以世間往往看輕其功能。另一方面，由於動畫堪稱是一顆搖錢樹，因此大人們明明瞧不起動畫的通俗性，卻又同時力捧動畫產業，甚至連政府都開始對於整體影像產業熱心起來。

然而，國家真的能對大眾娛樂有所幫助嗎？倘若我們能搭上順風車那倒還好，如果只是反過來遭到利用的話，對於創作者來說，將不過是苦行一件。

圖畫只要掌握到象徵性，那麼就能避免退去流行，而動畫由於擁有通俗而熱鬧的娛樂性，因此可說是一種比真人電影還要更能歷久彌新的媒體。

象徵性＝記號

上面的等式，可說道盡了動畫的功能。

動畫的人物角色由於是一種象徵化的存在，所以含有記號性的功能，擁有可以超越時代為人們所喜愛的要素。如果我們在這些人物角色上頭，進一步附加具有普遍性的訊息（故事），該訊息也一樣將能夠跨越時代而被傳遞下去。

說得誇張一點，就好比創造出傳說或神話一樣。

另一方面，演員無論多麼優秀，由於他身上背負了當下的時代性，因此沒有辦法與動畫的人物角色一樣，擁有超越的象徵性與記號般的功能。唯有故事本身，才會被流傳下來。

正因為動畫擁有如此性能，所以我們必須認知到一點，那就是絕對要避免動畫被拿來當作煽動時代的道具。

我個人之所以主張「不想創作充滿病態的動畫」，正是因為這個原因。

視覺印象是一種與身體性密不可分的東西，所以動畫中所含有的記號性，可說是對於我們人類最有效的武器，並不會因為時代變遷，而導致人們對其認知有所改變。

這一點堪稱為動畫的新原則，請各位切記於心。

電影性要素

故事至上

影像是一種放映在螢光幕或銀幕上，以視覺機能為優先的媒體。如同本書所提及，由於影像的此種特性，我們經常會不自覺將注意力放在如何處理畫面的部分上頭。

這一點可說是所有打算利用影像媒體來創造作品的人，都容易獲得的毛病。當然，這是一種完全不正確的想法。

反過來說，有些人認為作品就是要敘述故事，因而在利用影像媒體時，卻將故事情節與內容看得比畫面呈現問題來得更重，這種想法同樣是不正確的。

我之所以指出兩者皆錯，並非因為兩者想法極端，而是影像作品本來就是利用影像來敘述故事的媒體，因此兩者應該相符相成。如果在創作上無法融合影像與故事，那麼將無法完成一部好作品。

記憶裡的故事

請大家試著回想自己印象深刻的電影或是電視劇。為何我們會將這些作品深

刻記在心頭呢？當然，拍得優美、帥氣的場面或喜歡的演員，都會成為記憶的一部分所保留下來。

不過，你有否認真思考過，我們對於影像的記憶，是否真的只維繫在「畫面之美」這一點上頭呢？

初戀的感覺誘導出影像性印象

我們對於心怡對象的英姿、倩影，一般都認為確實是透過視覺印象保留在記憶當中。不過，真正的情況是否如此，其實並無法以心理學上的知識來加以說明或得到證實。

我猜想，絕大多數人應該都在不知不覺間，於自己心中美化了對方。

一個人抱持的印象，有可能因為不斷膨脹而美化了心中正面印象。當然反之亦然。

恐怖一樣會隨著人心所擴大，正如我們所說的誇大妄想，也是來自相同的機制。

人類的這一種心理反應，同樣會發生在觀看的作品之上。

關於此時的記憶根源究竟是什麼，我想若以初戀的記憶來向大家說明，會顯得好懂一點。

你對於初戀對象的記憶，是否只針對她的特定部位有所印象呢？你喜歡的是她的嘴唇？全身姿態？又或者是聲音、模樣？即便每個部位都刻劃在心頭深處，背後也應該有讓你深記心頭的箇中原因才是。

曾經，你在某時、某地、某個機會下與她……。

之所以會為她著迷，並非單純覺得她耳朵漂亮，而是因為你同處在她所在的場所（空間），才會將對她的整體感受集中在對耳朵的印象上，進而轉化為記憶（象徵化）。

也就是說，因為有包含了對象之環境以及一定的空間，所以我們才會浮現出初戀對象的倩影或英姿。

而這些將對象包含在內的元素，便是所謂的「故事」。

換句話說，兩人之間沒有任何故事，你是根本不可能喜歡上一個人的。

倘若你會因為沒有任何背景就喜歡上他人，那只是一種崇拜偶像的心理，並

非真正的初戀情人。

所謂的故事，擁有上述使得對象明顯化的效果，所以可以說是創作上最重要的因素。沒有任何人物角色，是可以不需要背景故事的。

進一步說，一個好的人物角色，只要透過其外在模樣，便能夠讓觀眾開始想像其背後的故事。

也因此，我們想要創作影像作品，最重要的便是將故事（背景＝環境＝周邊氣氛）與影像（角色＝拍攝人物）融合在一起。

至於該怎麼做，我無法說明。

何為電影性的要素？對於創作者來說，這可說是個永遠的主題。這份工作將是各位未來的任務，因此這個問題必須請大家不斷思考下去。

所謂的原則

本書所指出的原則，並不是必須絕對死守的教條。不過，由於是原則，所以當各位檢視整體時，便可發現原理總是發生作用。

我們倘若能瞭解原理原則，便能夠跨越這些規則，創造出影像作品的「新的一般基準」，並且從新基準中理解自己獨特創造的方法論。

信奉單一技術固然不好，但如果能夠抓住一個原則，那麼將能夠孕育出新的技法、手法或者是原則。

換句話說，原則既是「型」，也是「規範」，能夠作為「一切秩序之源頭」所機能。

日本動畫風靡全球的秘密在於？
故事創作的奧妙就在於煽動七情六慾？
萌系動畫是否罪大惡極？
什麼叫作演出？
怎麼樣的作畫才算好？
優秀聲優應該具備的條件是？

由鋼彈之父告訴您！

支配視覺力學的「上手下手」理論！
分鏡左右了影像作品80%的完成度！
利用影像誘導觀眾認知心理，
將能予取予求！
讓動畫昇華為電影！
整合理想與實務的各種方法！
獨家公開富野流省力技法！

來自日本動畫 創作最前線的聲音！

只憑感性拍不出好作品， 影像創作教您！

日本動畫自從《原子小金剛》誕生以來，便不斷發展出各種多變的題材以及獨到的技術，更創出了無數名作，樹立起異於歐美卡通的另一流派。另一方面在台灣，日本影像文化雖擁有廣大觀眾群，連許多創作者都深受影響，但動畫、電影思維仍舊主要源自歐美。無論是在教育或論述上，可說皆與現實需求有所落差。

而本書——動畫巨匠富野由悠季所撰寫的《影像的原則》，便是一本將日本動畫奧妙傳授給各類讀者的影像創作心得書。

本書並不如一般坊間書籍的教條式內容，而是藉著身為導演俯瞰式的角度來暢談影像作品。文章以深入淺出的筆法寫成，並輔以大量插畫與範例的形式呈現，針對動畫、真人電影、3D動畫的異同進行詳細說明；不只包含影像作品的基本原則、理論基礎、運用手法、創作心得等四大層面，話題更涉及企劃、劇本、運鏡、演出、作畫、配音、音效等層面。是一部兼具專業性與趣味性的影像書。

富野由悠季導演在日本與宮崎駿導演並稱兩大動畫巨匠，不但活躍於創作現場超過半世紀的時間，更參與過上百部影像作品。這一本在日本暢銷多年、由各界知名人士推薦的影像書，必然能夠滿足所有創作者、動漫迷以及一般觀眾，培養出對於影像的全新視野！

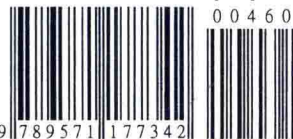
特別收錄富野監督獻給
台灣讀者的獨家內容！

富野由悠季直接傳授各位影像創作的一切知識、心態以及應用手法。
一本寫給所有創作者的技術心得書，也是獻給一般讀者的影像賞析書！



五南文化事業

ISBN 978-957-11-7734-2[987]



9 789571 177342

五南圖書出版公司

[General Information]

书名=影像的原则 初学者到专业人士的分镜

作者=富野由悠季著；林子杰译；陈念祖主编

页数=329

SS号=13893954

DX号=

出版日期=2014.10

出版社=五南图书出版股份有限公司