

《文化講堂》教案大綱

導師：山今

活動主題： 用動畫做實驗
年級/目標對象： 初中/高小 課時： 60 分鐘
主題活動學習目標： 介紹實驗動畫的藝術特色、技巧、創作發展和現狀，了解實驗動畫與主流動畫的關係，拉闊學生對動畫的視野，鼓勵探索和實驗精神。
學習的概念： 動畫創作的基本原理 實驗動畫的藝術性及其文化影響力 用更多元的方式去看動畫
關鍵詞/藝術詞彙： 實驗精神 實驗動畫 作者動畫 藝術動畫 視覺暫留 敘事邏輯 手繪動畫 定格動畫 水墨動畫 電腦動畫
學生具有的先備經驗或知識： 日常有觀看動畫的經驗
採用的教學策略/教學法： 透過播放案例，讓同學對非主流實驗動畫有更深一層瞭解。 分享過往作品的幕後製作，展示基本的創作流程
輔助教學的教材資源： 傳統手繪動畫基本工具 教學簡報
延伸閱讀建議： 動漫基礎技法《增訂版》 作者：查理·威廉斯 出版社：龍溪 以作者的高級動畫講座課程為基礎，歸納了不論從新手到專家、傳統手繪動畫者到電腦動畫高手，都必需要掌握的動畫運動法則，是每個動畫人的生存手冊。 動畫筆記 作者：余為政 主編 出版社：海洋出版社 這書着重動畫美學的探索與總結，沒有太多的製作方面的技術細節，讓初學者站在巨人的肩膀上，吸納大師的智慧，分享前輩的探索精神。 動畫創作入門：山村浩二的大師課 作者：山村浩二

《文化講堂》教案大綱

<p>出版社：四川美術出版社</p> <p>這是一本配有作者親繪插圖的「生動」的動畫入門書，整理日本獨立動畫藝術家、東京藝術大學教授山村浩二的連載專欄，以及在世界各地受邀講課的內容。</p>	
<p>跨學科/跨領域的連結： 視覺藝術、公民教育、美術、流行文化、錄像</p>	
<p>教學流程</p>	
<p>教師引導</p>	<p>教學引導細項的目的說明</p>
<p>開始 (5 分鐘)</p> <p>展示 3 張近期流行的動畫截圖（哪吒之魔童降世、玩轉腦朋友、鬼滅之刃），問學生平時看的動畫主要有哪些，引起討論。（投影片 2-3）</p> <p>列出動畫的兩種主要方向（商業動畫和實驗動畫）（投影片 4）</p> <p>自我介紹 播放---自身的過往作品（投影片 5-6） 問這些動畫與他們平時看的動畫有沒有不同？有些什麼不同？</p> <p>問同學為什麼平時大家通常看的動畫都是差不多的？為什麼會這樣？</p> <p>發展 (25 分鐘)</p> <p>初步敘述動畫的原理：視覺暫留 以一段逐幀手繪動畫和一組不同播放幀數的雞蛋動畫舉例。 （投影片 7-13）</p> <p>介紹手繪動畫 播放個人逐幀手繪動畫《荷官》（2012） https://vimeo.com/51664836，初步介紹「手繪動畫」的製作過程。（投影片 14-17） 動畫的主體和背景圖拆解（投影片 18-19） 前期真人動作拍攝參考（投影片 20） 鏡頭移動的背景處理（投影片 21） 逐幀動畫運動軌跡（投影片 22） 最後發佈作品（投影片 23） 播放個人逐幀手繪動畫《50%~60%》 （2014）https://vimeo.com/126897454，並介紹展示構思製作的過程（投影片 24） 前期文字記錄、資料搜集、概念發想（投影片 25-30） 介紹分鏡表的功能，並以其中 3 個鏡頭舉</p>	<p>了解學生對動畫的興趣，初步認識講者的背景。</p> <p>讓同學有個初步概念，有兩個主要的創作模式，但非完全對立。</p> <p>向同學發問為什麼大家平時接收的大眾娛樂節目都是這麼雷同，讓他們思考背後的原因。</p> <p>動畫播放的原理，是快速播放每一張連續分解動作的畫面，由於每一張圖片的差異小，加上利用人類的視覺暫留，使動作看起來像是連續的。</p> <p>讓學生初步了解劇情角色動畫的基本製作流程工序，從而知道生產的分工、流程。提問荷官這個職業在城市的位置，可借動畫反映社會議題。</p> <p>以過往動畫作品舉例，給學生經歷一個作品由構思、概念草圖、人物設計、分鏡表、原畫、動畫、合成等步驟。提問學生知否動畫中的場景在哪裏，啟發可以從日常生活取材創作。</p> <p>以縮時快速地看到定格動畫拍攝幕後過</p>

《文化講堂》教案大綱

<p>例（投影片 31-38） 製作過程（投影片 39-40）</p> <p>介紹定格動畫 以《犬之島》（Isle of Dogs）（2018）其中一幕製作示範定格動畫的基本方式。 （投影片 42-43）</p> <p>透過放映介紹各國有代表性的獨立動畫家的作品，讓學生瞭解動畫有多種技法表現方式，表達內容可以包括敘事、社會、政治等元素。</p> <p>放映介紹卡羅琳·麗芙（Caroline Leaf）的玻璃繪畫動畫《街區》（The Street）（1976），講述加拿大電影總局的新觀念創作環境，即時動畫創作特點和視覺風格。（投影片 44-47）</p> <p>從這作品中看到什麼？作品是如何創作出來？</p> <p>介紹尤里·諾爾施泰因（Yuri Norstein）的《迷霧中的小刺猬》（Hedgehog in the Fog）（1975），剪紙定格動畫。（投影片 48-51） 為什麼會有這種朦朧的效果？怎樣做到的？</p> <p>介紹《對話的維度》（Dimensions of Dialogue）（1982）導演：楊·史雲梅耶（Jan Švankmajer）複合媒材定格動畫。（投影片 52-55）</p> <p>介紹特偉的《小蝌蚪找媽媽》（1960）經典水墨動畫，是從技法到視覺風格的全面實驗。介紹模擬水墨的技法。（投影片 56-59）</p> <p>播放個人定格黏土動畫《仰臥起坐》（2014）https://vimeo.com/126837314，並介紹展示構思製作的過程（投影片 60-63） 講述人偶骨架及製作過程（投影片 64-66）</p> <p>舉例《頑皮跳跳燈》（Luxo Jr.）（1986）</p>	<p>程，直觀地知道其操作原理。</p> <p>賞析世界不同類型的動畫作品，達到拋磚引玉功能，讓有興趣的學生繼續去發掘更多，打開視野。</p> <p>從內容、風格、材料和技術上分類別講解實驗動畫的種類和藝術技法，讓同學進一步深入了解實驗動畫的形式和創作手法。</p> <p>讓學生看到在玻璃上即時也能做出動畫作品，去說故事，鼓勵學生不需局限動畫只能用繪畫的思維，在日常生活中有很多能選擇做作品的材料。</p> <p>作者使用剪紙這種形式與定格動畫有更多共同點，尤里·諾爾施泰因在場景前面操縱一層透薄的紙，逐幀向攝影機做抬放用玻璃和賽璐珞還原霧氣的朦朧感，為影片帶來令人難以置信的立體感。成功營造到陌生奇妙的世界觀。</p> <p>來自捷克的定格動畫創作者和超現實主義者－史雲梅耶的獨特感受和藝術風格有著巨大的影響力，利用定格動畫的技法將一切物件賦予生命。</p> <p>水墨動畫沒有輪廓線，形成了水墨在宣紙上暈染的效果，每個場景就是一幅幅出色的水墨畫。東方毛筆的筆調充滿詩意，體現中國畫「似與不似之間」的美學。</p> <p>以過往動畫作品舉例，讓學生了解黏土定格動畫的製作現場及構思、拍攝的情況。</p> <p>舉例著名動畫工作室皮克斯，起初在手繪動畫為主流的背景下，破先河地嘗試</p>
---	---

《文化講堂》教案大綱

<p>出品：皮克斯動畫工作室 (Pixar Animation Studios) 導演：約翰·拉塞特 (John Lasseter) 為皮克斯工作室出品的第一部短片，塑造和展示了該工作室獨特的動畫風格。 (投影片 67-70)</p>	<p>做一系列的電腦三維實驗動畫短片，在動畫史上起到革命性影響，改變了日後整個動畫產業的模式。 讓學生認知現時流行的電腦 3D 動畫，在 30 年前是以一個實驗性動畫的身份出現，實驗性動畫具備引領商業動畫前進的動力。</p>
<p>根據上面的動畫例子，讓同學思考與平時所看的動畫有哪些區別？</p>	<p>實驗動畫與商業動畫並沒有明確的分界線，商業動畫同樣可以具有藝術創新，同樣實驗動畫中也可具商業發展潛力。</p>
<p>引出「什麼是實驗動畫？」的問題 (投影片 71)</p>	<p>實驗動畫一直探索動畫的可能，因其多元性和先鋒性的特點，具有獨特的創意和啟發性，為觀眾帶來更多思考。</p>
<p>引出「實驗動畫的意義和價值」的問題，讓同學思考實驗動畫的存在價值。(投影片 72)</p>	<p>鼓勵同學將動畫實驗創新的精神應用到不同領域，大膽作出探索嘗試，不局限現有的習慣模式，跳出框架去突破和自我成長。</p>
<p>播放個人電腦二維動畫《龜巴士》(2016) https://vimeo.com/321902074，並介紹展示主角的角色設定 (投影片 73-77)</p>	<p>以動畫中的龜角色何小涌的遭遇，帶出社會多元的訊息，強化「實驗」的意義。</p>
<p>介紹山村浩二 (Koji Yamamura) 的手繪動畫《頭山》 Mount Head (2002) (投影片 78-80)</p>	<p>從近代的實驗動畫當中欣賞不同流派風格的作者作品，山村浩二為保持統一的個人手繪筆觸，幾乎全片全由作者一人用上六年繪製。</p>
<p>介紹 PES (Adam Pesapane) 的混合媒材定格動畫《新鮮酪梨醬》 Fresh Guacamole (2012) (投影片 81-83)</p>	<p>美國動畫家 PES 在現成品的基礎上加入了大量的重構造型手法，在日常生活物件重新組合，呈現嶄新的幽默視覺效果。</p>
<p>介紹雷磊的拼貼動畫《這不是一個可以說謊的時刻》 This is not a Time to Lie (2013) (投影片 84-86)</p>	<p>中國動畫新生代代表雷磊，融合拼貼、繪畫、音樂與設計，這部以舊書封面作為主要創作元素。</p>
<p>結束(知識鞏固) (10 分鐘) 澳門有動畫創作嗎？ 介紹澳門幾位動畫創作人和作品，包括：李沛榮《燈塔》、梁健&勞嘉翠《半島師奶》、古寶晶《星夜》、張智斌《電臟》 (投影片 88-92)</p>	<p>讓同學對本地動畫的發展狀況有所了解，從而引起他們對本土動畫、影像的關注及認同，甚至對將來有志從事動畫創作的同學埋下種子。</p>

《文化講堂》教案大綱

<p>介紹加拿大國家電影局 (投影片 93)</p> <p>介紹世界四大動畫電影節 (投影片 94-98)</p> <p>延伸閱讀</p> <p>動漫基礎技法《增訂版》</p> <p>動畫創作入門：山村浩二的大師課 (投影片 99)</p> <p>總結分享可以將動畫的實驗精神，運用到其他學科或生活上，掌握了事物的基礎原理後，再按實際情況或自身情況去應用，找到一個適合自己的方法和方向。(投影片 100-101)</p>	<p>NFB 是一個獨特的文化機構，以社會紀錄片、動畫等作為創作平台，聲名遠播世界各地。 動畫導演可於風氣自由、製作資源充裕的環境下進行創作。</p> <p>向同學介紹現時世界實驗性質具代表性的動畫平台，讓他們有更多機會觀看多元、多樣性的動畫。 包括：安錫國際動畫電影節 (Annecy International Animated Film Festival) 始辦於 1960 年，由法國戛納電影節動畫部分獨立而成，是年代最悠久的動畫類電影節，享有「動畫界奧斯卡、動畫界戛納」等盛譽。 薩格勒布國際動畫電影節 (Animafest Zagreb) 創辦於 1972 年 6 月，薩格勒布動畫電影節是名副其實的「由電影人舉辦，為電影人舉辦」的電影節，也是全球第二大動畫類電影節。 渥太華國際動畫節 (Ottawa International Animation Film Festival) 來自加拿大，成立於 1976 年的渥太華國際動漫電影節展示全球最先鋒、最離奇、最重要的動畫作品，同時把渥太華也變成了全球的動漫中心。 廣島國際動畫影展 (The International Animation Film Festival, Hiroshima) 兩年一度的廣島國際動畫節從 1985 年開始舉辦，作為紀念原子彈爆炸 40 週年。活動的主旨是透過動畫媒介推動國際相互了解，追求永恆的世界和平。</p>
--	--