

從回憶到現實的想像(二)

The Clock

The Imagination from Memory to Reality II: The Clock

曾家駿

Chia-Chun TSENG

數位內容學院助理工程師



THE CLOCK

■小檔案

創作者：**曾麗容** (Mila) (芒果)

學歷：中興大學園藝系。

經歷：信誼基金會企劃人員。

學習典範：宮崎駿。

最希望的事：多作些創作，專案企劃類型工作。

創作者：**林祐正**

學歷：親民工商專校視覺傳達設計科。

經歷：中華網龍美術設計、2004/9~2005/9 數位內容學院一年期動畫創作菁英班結業、2005/9~愛立動畫股份有限公司3D動畫美術。

學習典範：宮崎駿。

最希望的事：動畫獨立製作。



The Clock這部作品是由對動畫有著極度熱誠的兩個六年級生所製作的。曾麗容及其組員林祐正於2005年在資策會數位教育研究所數位內容訓練中心接受一年期的菁英班培訓課程後而製作出來的一個成果作品。

曾麗容原本是學景觀設計的，畢業後一直都從事幼教與幼兒劇團方面的工作，因為對動畫極感興趣，也曾經到大業大學進修視覺傳達設計、學習3D Max等。在看見數位內容學院的招生廣告後，毅然決定進入學院，接受為期一年的菁英訓練。導演林祐正則是學習美術出身，一直以來都從事藝術創作的工作，進入學院受訓後，與曾麗容一起發想、創作The Clock這個作品。

在The Clock這部輕鬆小品中，曾麗容擔任本創作團隊的組長一職，負責原創構想、專案管理、角色設定、場景設定等的製作；導演林祐正則是負責編劇、美術指導、MAYA指導、分鏡腳本等的工作；整部短片中音樂的部份則由指導老師之一的張耘之協助完成的。

故事的發想是：鬧鐘是人類生活中重要且不可或缺的一環，人們每天早上都需要藉助鬧鐘來提醒自己該起床了，而人們卻常常忽略了這個不起眼但是又很重要的小東西，甚至常常會用暴力對待它，小鬧鐘受盡了家暴的虐待，是不是還會繼續服務主人呢？作者們希望藉由一個小鬧鐘的故事讓觀眾能夠反思人我之間互動的關係，有些時候當我們覺得自己很渺小、不被人重視、被人邊緣化的時候，都應該保持著正面的態度去面對，每個人都是構成這個世界的一個元件，少了你、少了我都不行。

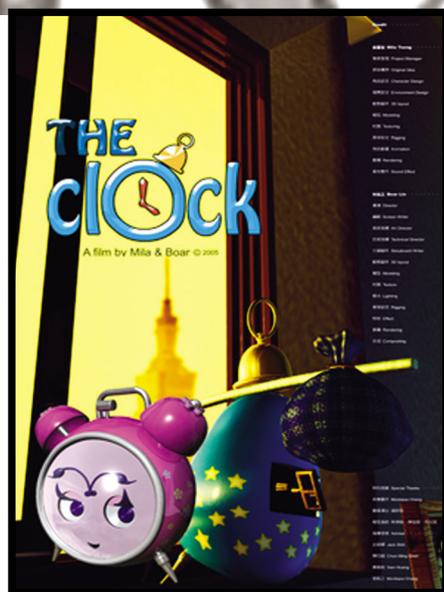
故事大綱：故事的主角是一個可愛的小鬧鐘，它每天都精準的為主人報時，提醒主人該起床了，但是鬧鐘的主人卻是個脾氣暴躁的人，不僅沒有感謝小鬧鐘，甚至對它拳腳相向，所以小鬧鐘受盡了家暴的委屈後計劃離家出走，藉此讓它的主人知道小鬧鐘的重要性。有一天小鬧鐘在夢見了它出走之後主人非但沒有因為它的離開而感傷，甚至買了新型的電子鬧鐘

THE

來取代它，小鬧鐘被噩夢嚇醒了，就在此時小鬧鐘看見它的主人回來了，並且帶著如夢境中一般的箱子，小鬧鐘以為自己的噩夢要成真了，但主人帶回來的卻是一個美麗的女鬧鐘，跟它一樣的發條式鬧鐘，故事的結局就是從此以後小鬧鐘就和女鬧鐘過著幸福快樂的日子。

製作The Clock這個短片總共花了近五個月的時間，原本作者們預期的故事情節是一群鬧鐘，因為受不了人們需要它們卻不重視它們，所以決定集體離家出走，而人類的世界因為少了鬧鐘而大亂，但是鬧鐘們因為責任感以及不忍心看到人們因為它們而亂了秩序，所以又再回到人們的身邊，當然人類因為這樣事件了解到鬧鐘的重要，進而珍惜、重視他們身邊最重要卻又不是那麼起眼的鬧鐘。但是為了要確保作品的品質，且受限於團隊人數、製作時間、技術困難等因素的考量，作者們只能將一群鬧鐘的故事改成一個鬧鐘的故事。

在製作這部作品期間，作者們遇到最大的困難是，作者們都是第一次接觸3D動畫的完整製作，對於腳本與分鏡腳本的製作都還很陌生，許多技術的問題、看似簡單的特效，都因為時間的壓力以及人力短缺之關係，讓作者們吃盡苦頭，好在學院提供豐富的資源以及優秀的指導老師協助排解，才讓這部作品得以順利誕生。





The Imagination from Memory to Reality II:

The Clock

給後學者的建議

組長曾麗容認為，不管選擇哪個學習場域（學校科系或專業訓練機構），它只是給你一個機會，去實現醞釀已久的想法或發想的契機，但最重要的是給自己實踐夢想的時間，因為在學習的模式上可能有些差異。但真正差別卻在於是不是能起而行。在執行構想的過程會不斷地揣摩、修正自己最原始的想法；同時也會經過很多測試，但這個過程是必要的。至於挫折呢？一定是有的！3D動畫的製作方式與操作邏輯與平面手繪或設計創作有很大的差別，包括如何製作出一個模型的邏輯。就如同真人演出的電影畫面和3D動畫的製作過程差異一般，3D動畫的挑戰性很高，能否完成全看自己做事的意願。當你有很強的意願要完成它，你就會堅持下去！