

# 角色動畫之冗餘性傳達研究—以“Geri's Game”為例

范光義<sup>\*\*</sup> 李傳房<sup>\*</sup> 吳佩芬<sup>\*</sup>

<sup>\*</sup>國立雲林科技大學設計學研究所

## 摘 要

本研究主要目的為探討電腦動畫短片的冗餘性傳達結構。研究採內容分析法，針對皮克斯公司所製作之動畫短片“Geri's Game”進行分析。研究結果為：1. 角色動作冗餘的結構變化較空間情境冗餘與鏡頭運用冗餘多樣；2. 空間情境冗餘與鏡頭運用冗餘存在不對等關係，空間情境冗餘一定是鏡頭運用冗餘所致，但鏡頭運用冗餘內容未必是空間情境冗餘；3. 主要之冗餘結構出現在故事高潮轉折處前後。研究發現，短片動畫之中冗餘性的傳達，是動畫表演中不可缺少的要素。

**關鍵詞：**動畫、冗餘、故事、傳達

## I. 前 言

### 1.1 研究動機

在訊息的傳達中，冗餘性 (redundancy) 扮演著重要且積極的角色。加入冗餘性是傳達中必經的程序，其作用包括：抑制傳播管道中的雜訊 (noise)、當做檢查錯誤及矯正錯誤的工具、幫忙克服和閱聽人有關的問題、克服媒介的不足等。為了爭取到廣大不同性質的觀眾，訊息就必須設計成高度冗餘性 (張錦華等譯, 1995; 楊祖珺譯, 1997)。大部分的視覺傳達形式，是高度冗餘的；在一些類型中，冗餘如潤滑劑般讓傳達更加流暢 (Baldwin, 2006)。冗餘可說是訊息傳達中不可缺少的元素，在今日數位媒體傳達無遠弗屆的世界中，更顯得冗餘的重要。

動畫是二十一世紀最重要的媒體表現形式之一。數位化使得動畫呈現出更多的樣貌，諸如遊戲、多媒體、手機、網頁、空間導覽，甚至是大眾交通工具與交通訊息等領域，動畫的應用無所不在，不再只侷限於電影或是電視媒體。數位時代之中，動畫之所以會有著更多樣形式的呈現，除了科技因素外，Sabnani (2005) 認為是因為動畫的交流並沒有語言或是文化的不同而有差異性，因此沒有阻礙。

今日動畫雖然已具有多樣的應用形式，但是角色動畫無疑仍是其中重要的一環。角色動畫除藝術性與娛樂性之外，也具有傳達性，具有高度傳達性的動畫勢必根源於其中的高度冗餘性特質。本研究試圖從傳達性切入，剖析動畫影片的冗餘元素及其構成，以為運用冗餘性來達到動畫影片最大的傳達效果。

目前全球的動畫產業熱潮方興未艾，不論是美國的領先地

位，或是亞洲國家中的中國、日本、南韓，乃至新加坡的投入，都讓人不能忽視這樣的局勢。近年來台灣動畫產業不斷努力爭取更大的機會，從大學校院爭相設立相關課程，甚至是學系、研究所的設立，可見社會與產業的需求。產官學研的整體提升絕對有助於動畫產業的發展。在台灣，產業的投入與政府政策的制定執行，學校的教育都已開展，並且有了一定的成效，動畫的產官學研四方面缺一不可，相信深入與完整的研究，將使動畫產業更加健全。

### 1.2 研究目的

本研究從角色動畫影片切入，進行角色動畫中冗餘性傳達的研究，此研究在2007年發表研究概念雛型 (范光義, 2007)，為國內第一篇探討動畫冗餘性傳達之論文，與此相同研究議題之國外論文目前仍是闕如。冗餘在資訊科技與大眾傳播的領域中有其大量研究及貢獻，本研究希望在動畫研究領域之中建立新的研究範疇，並藉此提供動畫教育領域新的思考面向。本研究主要目的為探討電腦動畫短片的冗餘性傳達結構。動畫短片的訊息傳達蘊含在角色表演、空間情境與鏡頭運用之中，在這交錯的影響下傳達出藝術與娛樂的訊息，透過本研究將分析電腦動畫短片的冗餘元素及其構成。

## II. 理論探討

### 2.1 角色動畫

「角色動畫」是指有人物角色及劇情的敘述性故事題材，與實驗性動畫不同。Thompson指出從電影的發明開始，就存在採用若干不同樣式的動畫影片 (廖金鳳譯, 1999)。角色

<sup>\*\*</sup>專任於亞洲大學數位媒體設計學系

# REDUNDANCY COMMUNICATION OF CHARACTER ANIMATION —EXEMPLIFIED BY “GERI’S GAME”

Kuang-Yi Fan, Chang-Franw Lee and Pei-Fen Wu

Graduate School of Design  
National Yunlin University of Science and Technology  
Yunlin, Taiwan 64002, R. O. C.

## ABSTRACT

This study aimed at exploring the short film structure of redundancy on computer animation. The content analysis was used on this study, and take the short film of “Geri’s game” as example which produced by Pixar Co. to study the redundancy of structure. The result is as following: 1. It is more various in action redundancy than in both space and shot redundancy in structure change. 2. It is not reciprocal on space and shot redundancy; space redundancy would be resulted from shot redundancy, however, shot redundancy is not equal to space redundancy. 3. The chief redundancy would appear around the story crisis of climax. It is found that the redundancy is essential in short film computer animation in this study.

*Keywords* : animation, story, redundancy, communication