

院藏文物與 LINE 貼圖的相遇 ——「國寶星遊記」動畫影片 介紹

■ 黃瓊儀

2018年2月，國立故宮博物院（以下簡稱故宮）最新出品的動畫影片「國寶星遊記」首映，邀請了故宮臉書粉絲一同與會。參與本片的社群媒體 LINE 圖文插畫家們不但蒞臨分享創作心路歷程，現場還請來饒舌歌手現場獻唱本片主題曲。這是國立故宮博物院製作動畫影片以來前所未有的嘗試，這部有別於故宮過往風格的動畫影片，究竟是如何誕生呢？



緣起

博物館為展覽製作影片，或作為展場入口的導覽、提供觀眾身歷其境的臨場感，或作為展品的動態詮釋等，已是行之有年的展示手法。¹ 影片能以結構完整的故事線，呈現展品的美學內涵，也可寓教於樂、增加娛樂性，以吸引觀眾，² 更可藉網路傳播，實亦博物館行銷展覽的必備條件。

有感於以影片介紹館藏日趨重要，故宮亦製作多部文物擬人化的動畫影片，並深獲好評。院藏文物由展櫃走向銀幕，成為動畫角色，不但是本院將數位典藏成果加值運用的重要產出，更是介紹館藏背後的故事及美感的媒介，³ 例如「國寶總動員」系列、「國寶神獸闖天關」等片，皆是以動畫影片推廣院藏文物的成功例子。許多小朋友看完影片後對「國寶娃娃」等影片角色名號能琅琅上口，顯然已對故宮文物有初步印象，正是文物動畫片的效用。

由此觀之，為院藏文物開發角色，用擬人化的動畫劇情介紹文物，實是普及文物知識、發揮教育推廣功能的重要取徑。這些影片不但帶著觀眾親近古典文物，也負載著現代人對古典文物的重新詮釋、演繹，更是展現新世代動畫技術的重要窗口，從選件、編劇到動畫製作，皆是今人馳騁想像力、展現新技術的舞臺，故而從最初的教育推廣目的，逐漸被賦予帶動文創的功能。

然而，若故宮影片一直重覆「以文物介紹文物」的套路，觀眾不免彈性疲乏，愈看愈膩。故宮素來以典藏文物為職志，吸引新觀眾也是博物館的要務。這樣的使命感也反映在影片製作的需求上——文物固然雋永，文物影片卻需要新的觀眾。因此，

在累積多部文物動畫片的製作經驗後，故宮團隊也在思考，影片如何創新，才能讓觀眾看不厭？

新角色、新思維——文物動畫影片再發想

2017 年，當故宮再度規畫新的文物動畫影片時，期待新片能夠帶給觀眾全新感受。因此，影片既要開發新的文物角色，還要年輕化、在地化，影片不只給小朋友觀看，也要使青少年以上年齡層的人口產生興趣。為了實現這個目標，故宮團隊有了新發想，希冀本片能與新世代文創來一場跨世代對話，那麼此次新片何不大膽引進現今流行的文創元素到影片中「軋一角」？又該邀請誰來客串演出？人手一機的日常生活狀況提供了一些思考方向。

即時通訊軟體早已成為現代人用行動裝置溝通的主流方式之一，據統計，臺灣目前的即通訊軟體，以 LINE 為主的用戶即高達 1,700 萬。⁴ 使用者信手傳送「貼圖」取代文字輸入，以展現個人風格，更是使用 LINE 的重要行為模式。⁵ 是類軟體開放貼圖投稿，早已吸引眾多圖文插畫家投入貼圖創作，蔚為風潮，是不容忽視的新世代文創資源。若故宮動畫片能邀集各方貼圖「一起演戲」，可否讓人耳目一新？

故宮團隊有此發想，盼年輕人因對貼圖的黏著與需求，延伸到對故宮文物的關注。故宮固然有眾多文物可供開發角色，卻希望院藏古典文物可與當代文創元素溝通對話。在「故宮文物與現代文創資源跨界對話」的理想下，結合流行元素的文物動畫影片開始浮現出輪廓，兩者合作交流跨出重要一步。

推陳出新、再造明星——國寶星遊記

接下這個任務的製作團隊不但要尋找合適的新文物角色，發想新劇情，還要將 LINE 貼圖融入片中。製作團隊最初的想法

是做一部角色形象可類比《西遊記》主角群的新創冒險故事，再加入貼圖共演新片。團隊很快就挑中了造型堪比唐三藏等角色的一組文物。



圖1-1 | 唐 三彩馬球仕女俑 國立故宮博物院藏



圖1-2 | 唐〈三彩馬球仕女俑〉座騎3D建模 製作團隊提供

唐〈三彩馬球仕女俑〉，劇中人稱「唐小姐」（圖1），騎馬的造型影射唐三藏；西漢〈彩繪陶豬〉是為豬八戒；孫悟空一角，由南院典藏十五世紀越南〈青花加彩猴王〉擔綱，也是故宮動畫片中首度採用的南院文物。（圖2）哪件文物可比擬沙悟淨呢？製作團隊相中清代〈珊瑚魁星點斗盆景〉（圖3）中的魁星。魁星手持北斗七星杖，單足獨立於鰲首上，寓意「獨佔鰲頭」，鰲魚則昂首於疊湧波濤中（圖4），此一形象與《西遊記》原著中持仗盤據流沙河的沙悟淨若合符節，因而雀屏中選。本是互不相涉的四個文物，首度登場，成組出現，竟搖身一變成與《西遊記》主角群形象相似的角色，成了一個新團隊。

因應劇情需要，本片選了漢代〈銅熊尊〉、四件清代文物〈畫珪瑯鳳紋盤〉、〈雕木根鹿銜靈芝〉、〈白釉象形插座〉（以下稱〈太平有象〉）、〈雕橄欖核舟〉等，作為故事中的配角，置入若干文物知識，作為文物動畫影片的要素。



圖2-1 | 15世紀 越南 青花加彩猴王 國立故宮博物院藏



圖2-2 | 〈青花加彩猴王〉3D建模 製作團隊提供



圖3-1 清 珊瑚魁星點斗盆景 國立故宮博物院藏



圖3-2 魁星3D建模 製作團隊提供



圖4 魁星腳下昂首於波濤中的鯢魚，和電腦動畫中的鯢魚。 製作團隊提供





圖5 本片客串的貼圖人物 製作團隊提供

「貼圖」亦須選角，除了造型、風格須有所差異，不同系列貼圖本有不同愛用者。分析過各種貼圖的使用客群、詢問眾多圖文插畫家的合作意願後，導演選了「米粒大叔」、「熊秋葵」、「毛毛蟲」、「鶯歌妖鳥」、「達達與妃妃」等五組圖文人物到本片客串角色，眾角色共演新戲。（圖5）

「國寶星遊記」故事梗概與角色設定

眾角色既已選就，便要設計這一組文物角色出門冒險的契機，貼圖角色亦須合理地出現在劇中。經與本院反覆討論後，製作團隊以清代畫家徐揚〈日月合璧五星聯珠圖〉長卷畫作為本片的楔子。

「五星聯珠」是指金、木、水、火、土五星行星近乎連成一線的天文奇觀。乾隆二十五年（1760）欽天監觀測到此一奇觀將於隔年（1761）元旦午時發生。事後，徐揚將此事繪製成圖，描繪觀象臺上欽天監官員

觀測天象，以及百姓歡度新年的情景。本院曾將此圖製成動畫長卷影片，在正館走廊播放。本片始於圖中的觀象臺，由此揭開「國寶星遊記」（以下簡稱「星遊記」）的序幕。

故事梗概

「星遊記」劇情，採常用的三段式結構。第一段，故宮正館「古畫動漫」的走廊，正播放著〈日月合璧五星聯珠圖〉的長卷動畫影片，影片中觀象臺上一群欽天監官員正在觀測天象。官員甲原本早上預測將會在元旦午時出現的五星聯珠奇觀，突然煩惱預測失準，官員乙提議找魁星幫忙，聯絡五星在元旦準時連成一線。

此時，畫面轉向前方「集瓊藻」展間裡的〈珊瑚魁星點斗盆景〉，向來「獨佔鰲頭」的魁星發現腳下的鰲魚不見了，鰲魚只說要偕伴出遊，轉眼竟然消失無踪。魁星正擬外出找尋鰲魚，同時得知欽天監官員的難題，



圖6 | 貼圖人物與國寶守護隊等角色相見歡 製作團隊提供

立刻承諾幫忙，他的夥伴「國寶守護隊」——騎馬的唐小姐、力大無窮的陶豬、來自南院的猴王陸續出場，「國寶守護隊」全員到齊了。未料猴王立刻與魁星爭做隊長，兩人僵持不下，守護隊成員只能在爭論中乘橄欖核舟啟航，留下未解的難題。啟程後，魁星得知鯨魚與玩伴們溜到五星，守護隊正好可以一路找人，一路連繫五星聯珠。

第二段，星際遨遊，各顯神通。守護隊成員分別在金星、水星及火星上經歷了「唐姐解謎熊尊現」、「魁星鯨魚合體秀」、「猴王持劍戰妖鳥」、「陶豬墊背神救援」等橋段，並連繫五星、找回夥伴，邀各星上的貼圖朋友們元旦到故宮和大家相見。客串的米粒大叔、熊秋葵、毛毛蟲、鶯歌妖鳥、達達與妃等貼圖角色輪番上場，並各自搭配〈銅熊尊〉、〈玉鯨魚〉、〈畫珪瑯鳳紋盤〉、〈雕木根鹿銜靈芝〉及〈太平有象〉等文物角色，作為每一關的關主。

第三段，五星聯珠。眾人回到故宮後，魁星和猴王均自省這段過程中的不是之處，

同時鞠躬致歉，兩人都不想當隊長了。幸得夥伴寬容大度，魁星與猴王終得大家原諒，並盡釋前嫌。此刻，各星球的貼圖人物依約到來，和守護隊成員們相見歡。（圖6）在眾人引頸企盼下，「日月合璧，五星聯珠」的天文奇觀準時出現，應了欽天監的預測。在「海宇晏安，年穀順成」的歡呼中，結束了這個故事。

角色設定

「星遊記」雖然是個團隊出任務的故事，本片角色們卻非一路和睦，而是在不同場合突顯各自的性格與喜怒哀樂，團隊還一度分道揚鑣，過程並不全然完美。隊長之爭雖然一時無解，但在過程中卻時而透露角色的優點，時而暗示角色的缺點，誰最適當隊長，留給看倌評斷。本片既影射《西遊記》的角色，猴王戲份自須更為吃重。猴王英雄式地出場即展現主角架勢，其身手不凡更符合觀眾期待。魁星在本片中的戲份甚多。魁星相傳居北斗七星之首，職司掌理人間考選文運，在本片

中是博學的象徵，對照猴王的武勇，一文一武，相互映襯。猴王一路立功，不免相當自負，嘴上不饒人，魁星則能屈能伸。守護隊成員雖有齟齬，卻比和樂融融更具真實感。

驚險刺激的危機是必備的戲劇元素，沒有難關就沒有國寶守護隊發揮餘地，製造危機的重責大任就落在帶著神秘感的貼圖「鶯歌妖鳥」身上了。導演精心安排了鶯歌妖鳥在火星挾象、鹿現身，巨大的身影製造了全場恐懼的氣氛。猴王再以小搏大，出盡鋒頭後化干戈為玉帛。守護隊也展現同舟共濟的精神，履險為夷，成全了戲劇應有的元素。

文物的造型也是劇情的線索——作投球姿勢的〈銅熊尊〉，衍生米粒大叔的謎題；遇上打馬球的唐三彩仕女俑「唐小姐」，才能一起玩馬球；猴王佩劍正好作為大戰妖鳥

的武器。陶豬的的救援，亦是利用文物厚實的外型所發想出的劇情。魁星一手高舉七星杖，一足後揚，作勢踢斗，意謂「啟動文運」，是不少橋段和臺詞的源頭。例如七星杖在劇中具有視訊功能，魁星用以接獲來自欽天監官員的情報；原件盆景上滿佈各種寓意吉祥的裝飾，魁星、鯢魚以此上演一段合體大秀，在鏡頭特寫之下，文物之美畢現無遺。這些情節之所以能將文物的特色發揮地淋漓盡致，正來自團隊對文物造型細節的聯想。

製作花絮——當 3D 文物遇上 2D 貼圖

本片的亮點是將 LINE 貼圖融入文物動畫影片中，看似容易，在影片製作的過程中，卻有甚多難關。「一關一貼圖」固然是貼圖們合理出現的方式，守護隊要過五關卻不免失之冗長。再者，貼圖角色是 2D，文物角色



圖 7-1 | 清〈雕木根鹿銜靈芝〉及〈太平有象〉 國立故宮博物院藏



圖7-2 | 電腦算圖還原仿真的〈雕木根鹿銜靈芝〉 製作團隊提供

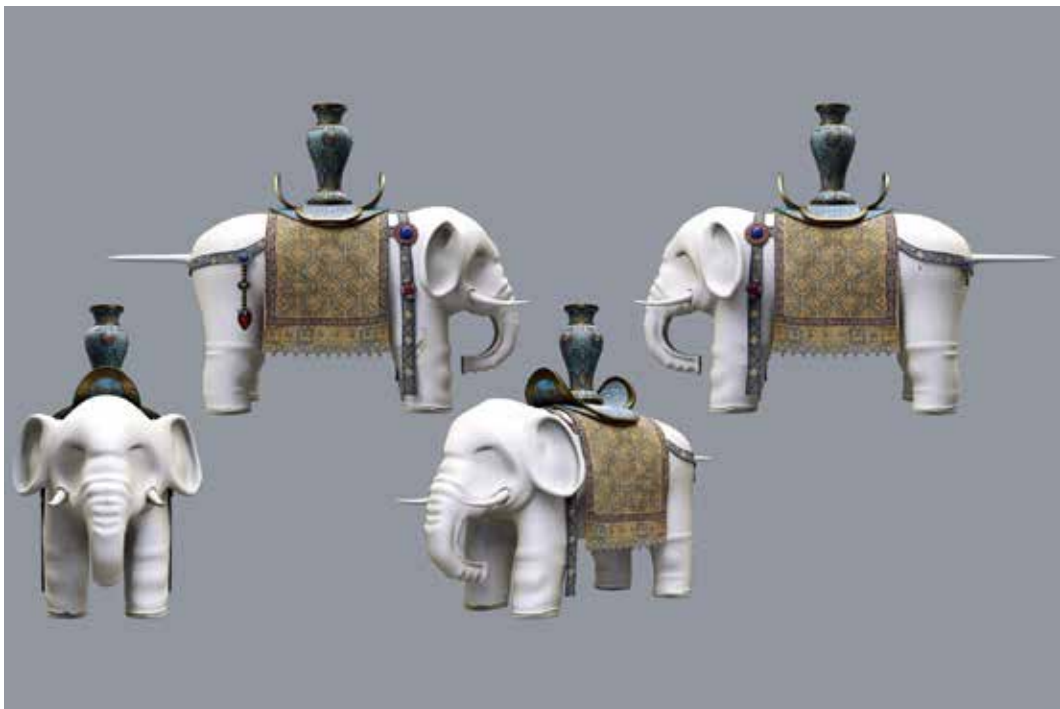


圖7-3 | 電腦算圖還原仿真的〈太平有象〉 製作團隊提供



圖8 電腦特效處理，帶著光澤的故宮文物角色。製作團隊提供

卻是3D立體，若勉強湊合，畫面將甚是違和，這些難處都有待克服。為避免觀眾看得疲乏，導演將五關簡化成三關，貼圖們再言簡意賅地表現特色。文物與貼圖同框，則有賴技術解決。

文物角色因現代的技術已能做到高度仿真，製作團隊在為角色建模時盡量使其接近文物原貌。例如材質紋路及雕工均極為複雜的〈雕木根鹿銜靈芝〉、〈太平有象〉的布料細節等，均極盡逼真。（圖7）唐三彩馬球仕女俑的衣摺、座騎的馬尾（見圖1），幾乎分毫不差；文物加上五官表情之後，彷彿直接跳出展櫃來演戲了。有所不同的是，片中角色們的色彩較為飽滿，帶著光澤，不復文物年久日深的歲月痕跡。（圖8）「貼圖客串」是另一項工程，不只要觀眾看得「順眼」，還須在出場的短短幾秒內有記憶點。製作團

隊須先依原樣重現貼圖形貌，再行繪製完各自的動畫，如米粒大叔的投球、熊秋葵的淚崩、達達妃妃的揮手……等動作，經過多重特效處理，2D貼圖始得與3D文物的相會。

猴王大戰妖鳥，是全劇中最高潮的段落，製作難度相當高——2D的妖鳥爪上抓著3D的象、鹿，此一畫面須分頭繪製3D動畫和2D動畫，再進行動態合成及特效處理。鶯歌妖鳥是製作團隊公認最難製作動畫的角色，形象詭譎、動態及動作都較其他貼圖複雜，須用更多技術來克服，猴王與妖鳥打鬥，彼此碰撞、產生煙霧的鏡頭，實是全劇最難的一幕。製作團隊運用了MAYA技術，控制不同角色的運動速度，使兩相碰撞的動作細節能順利完成，雖僅幾十秒，算圖卻極耗時費工。⁶在團隊努力下，仿真的動畫文物與2D貼圖，終能順利地共演一場星遊記。



圖9 | 首部結合故宮文物與通訊媒體貼圖的動畫影片「國寶星遊記」海報 教育展資處提供

主題曲——吸引新觀眾的秘密武器

本片是故宮第一部配有主題曲的動畫片。主題曲還選擇了饒舌（RAP）的曲風，大大顛覆了故宮傳統。導演考量到在影片中加入貼圖，早就是故宮歷年影片所未曾有的嘗試了，無妨再添一筆新鮮元素。因此，當導演提出此一配唱 RAP 主題曲的方案時，經院方同意，便著手為本片打造一首主題曲，名為「遨遊」。

「遨遊」一曲由導演親自撰寫歌詞，請來新生代的饒舌歌手獻唱，以 RAP 節奏演唱了「國寶星遊記」的故事，畫龍點睛地點出劇中文物，甚至有些洗腦，許多觀眾禁不住豎耳傾聽。和新角色、貼圖一樣，這首主題曲也成為影片不可或缺的元素，無疑是令人注目的收尾。近十個高度仿真的全新文物角

色、五組貼圖、饒舌曲風的歌曲，看起來是毫無關聯的元素，共同成就了「國寶星遊記」這部文物動畫影片。（圖 9）

文物結合貼圖的意義——古典與流行的雙向交流

「星遊記」與 LINE 貼圖作家合作，將現代文創元素在文物動畫影片客串角色，藉貼圖文化的廣泛運用，行銷故宮文物，是無前例可循的創意發想。故宮文物與時下新興通訊軟體的領域溝通結合，今人手機中的 LINE 貼圖走進故宮，文物也主動走向貼圖領域，帶來全新的觀賞體驗。在與現代文創領域、音樂的交流上，故宮展現了最大的誠意與努力，「星遊記」從視覺到聽覺，均摻入新鮮的元素，文物影片也因此年輕化、生活化、在地化。

誠然故宮可以完全用院藏文物製作全新的影片，卻更希望以開闊的視野，引介更多年輕人的創意至影片中，提供更多現代創意發揮的舞臺，故而在片中加入新興文創元素，現代創作者的貼圖作品與古典藝術終能冶於一爐。「星遊記」影片一半的選角是古典文學《西遊記》的投射，另一半則置入了現代人的思維。此舉不只單純為了追求新鮮感，更深層的意義在於，此次的故宮文物動畫影片結合新世代文創元素，共同將創意呈現給世人，而非故宮文物的片面行銷。影片兼容並蓄的作法，或可觸發現代人重新詮釋文物的靈感，促使年輕人投入「古物新詮」的行列，為故宮文物注入源源不絕的現代養份；同樣地，故宮文物亦可為現代文創提供文化底蘊與美感經驗。古典與流行的雙向交流不再是理想，而是具體實踐。

在動畫技術日新月異的今日，故宮文物影片不再恪守古典的界限，而是憑藉新的技術，大膽地與現代文創元素交流，同片獻藝，

「古典」與「現代」相互輝映，相得益彰。博物館的文物能見度與影響力，也因古今交流可以觸及更多同溫層外的觀眾，產生最大的行銷效益。

結語

與歷年來故宮製作過的文物動畫相比，「星遊記」一片舉凡角色、影片風格乃至於主題曲，充滿了實驗性。它是國內第一部加入 LINE 貼圖、搭配饒舌主題曲的博物館文物動畫影片，展現前所未見的美術風格及新風貌，也為未來的故宮文物動畫影片製作，發掘更多可能性。2018 年 5 月，本片獲得美國博物館協會（American Alliance of Museums）繆斯獎（Muse Award）頒發的影片電影與電腦動畫類榮譽獎，本院的創新嘗試已獲國際肯定。

本片感謝國立臺灣藝術大學圖文傳播學系謝顯丞教授及文化總會李厚慶副秘書長，及本院長官同仁提供寶貴意見，特此致謝。

作者為本院教育展資處研究助理

註釋

1. 丁維欣、莊冠群、戴采如、黃琬淳、翁菁邑、林均霽，〈博物館教育科技媒體——五個值得思考的問題〉，《博物館與文化》，4 期（2012.12），頁 169-196。
2. 陳慧玲，〈法國博物館的戲劇詮釋發展——以七個博物館為例〉，《博物館學季刊》，23 卷 2 期（2009.4），頁 77。
3. 徐孝德、郭鎮武、楊德泰、吳健榕，〈漫談「國寶總動員」製作〉，《故宮文物月刊》，296 期（2007.11），頁 116-127。
4. 郭英峰、田子弘，〈LINE 企業貼圖類型對於廣告效果之影響〉，《中華民國資訊管理學報》，24 卷 2 期（2017.10），頁 458。
5. 楊美雪、沈采薇，〈以使用者經驗探討通訊軟體貼圖下載意願之研究〉，《電子商務研究》，14 卷 2 期（2016.6），頁 197-201。
6. 有關 MAYA 技術的探討可參考郭昕昀對該技術運用於 3D 動畫群體運動的探討，見郭昕昀，〈Maya MEL 群體運動中碰撞排除之技術研究及相關技術應用〉（臺中：國立臺中科技大學多媒體設計系碩士論文，2017）。

勘誤

本刊第 432 期，第 48 頁圖 17 之圖說誤植，應修正為「爪哇華人住家祭壇 取自吉本忍，《ジャワ更紗——その多様な伝統の世界》，頁 145，插圖 26。」