



青銅器的科幻宇宙—— 「匠心神技」幕後紀實

■ 曾一婷

國立故宮博物院（以下簡稱故宮）歷年來攝製過許多與文物有關的影片，類型風格不拘，內容精采紛呈，其中不乏許多具有實驗性質的作品，是一座博物館持續活躍於當下的表徵。而近期推出之「匠心神技」，是首部以院藏青銅器為主題的動畫短片，影片採用二十世紀以來一直推陳出新的科幻電影類型，試圖將距離我們有些遙遠的青銅器，置入於宇宙探險的故事背景當中，並在情節推演之下巧妙呈現文物知識內容。本片透過器物處蔡慶良博士的指導，讓觀眾得以在星際迷航中，自由探索紋飾風格的流變，以及商周時人的異想宇宙。（圖1）

「在電影院裡，有個人正在指示我們觀看世界的某個部份……我們面對的不是現實，而是某人對這個世界的說法。」——道利·安祖（Dudley Andrew）

在現實之外

故宮典藏的文物可分為器物、書畫與圖書文獻等三大類，包含歷代諸多珍品名蹟，總計698,796件（冊），¹可謂琳琅滿目、質精量豐。在這浩瀚的收藏裡，器物又可分為陶瓷器、銅器、玉器、漆器、琺瑯器等等，令人目不暇給，可說是典藏品項最多的一類。從上告先祖的祭器，到日常可見的生活用器，背後其實都有一段可以向他人訴說的故事。然而，根據筆者的觀察與過往累積的實務經驗，各類文物因其本身特性與研究方法的不同，在藝術教育推廣、數位內容產製方面，有著相異的發展方向。

在這個盛行「說故事」的年代，如何打動

人心，與當代文化脈動結合，並在文物所擁有的文本²基礎上增添更多色彩，吐故納新，創造嶄新的文物意象（image），是博物館所肩負的使命之一。與書畫、圖書文獻不同的是，器物多講究設計、風格、寓意，而不是筆墨的節奏、意境，或文字記載的歷史、思想。再者，大多數的製器者並無留下姓名，沒有可以具體描述的創作歷程或人格特質，自然又與觀眾隔了一層。物品的製作多在於其實際用途，即所謂的器用，而不是描寫稗官野史或風流韻事，但這些情節經常是構成精彩故事的元素之一。因此，如欲以器物為主題發想數位內容，往往多朝實用性（即設計）、藝術性（即風格）與象徵性（即寓意）等這幾個方向討論，藉此構築出這些歷代無名巨匠們的成就與創意。這也是本片以「匠心」、「神技」雙詞組命名的原因，希望透過製器的兩大重要面向：具有創造力的構想，以及神奇巧妙的技法，來傳達這些古代職人製作



圖1 青銅器的科幻宇宙 數位資訊室提供

青銅器的玲瓏巧思與非凡工藝。

電影是一種能夠講述複雜故事的媒體，並隨著科技發展與時俱進，不斷翻新攝製手法與播放系統，為閱聽人帶來愈加寫實逼真，有如親臨其境的影音享受。然而，這些「創新」大多與呈現方式有關，實際上電影「說故事」的本質是不變的。在「匠心神技」的規劃前期，眾人腦力激盪思考劇本架構之時，便一致同意，院藏這些瑰麗奇詭的青銅器所顯露的原始氣息，確實是風格獨具，富有神秘感，讓人驚異於古人對自然的想像。將這些假想刻在塊範上再澆鑄成器，氧化後的器表所呈現的銅綠色澤與造形特徵，無論是平雕、浮雕還是立雕，由各種設計單元組成的主要與次要紋飾（即主紋與地紋），整體流露出一股不屬於現世的視覺感受，與科幻片裡各種有關外星生物的奇思異想不謀而合。

這些製器者早已逝世幾千年，他們的創作

初衷我們難以得知，後人只能藉由研究、觀察，仔細推敲其紋飾規範與製器過程。與金石學注重的文字考古不同，本片從「紋飾」的角度切入，試圖在傳統歷史研究之外重新書寫文物脈絡，打造一個浩瀚無際的太空場景，加入具有預言性質的戲劇性元素，並賦予青銅器一個超越現實的聯想。此種採用科幻情節來詮釋青銅器紋飾的方式遂成為本片的基調，利用影像處理的優勢，文本的抽離與置換成為可能，並且透過持續的故事敘寫，在不同的認知層面上擴增文物的多重意涵，以吸引潛在受眾，再現青銅器的吉金耀采。（圖2）

商周人的宇宙觀

博物館出品的影視內容通常離不開自家館藏，對故宮而言，文物的重要性不言而喻，而且經常是影像敘事的中心。本片雖然以兩位外星人的星際旅行為主題，描述他們為了追尋一



圖2 以3D建模技術還原青銅器的吉金耀采 數位資訊室提供

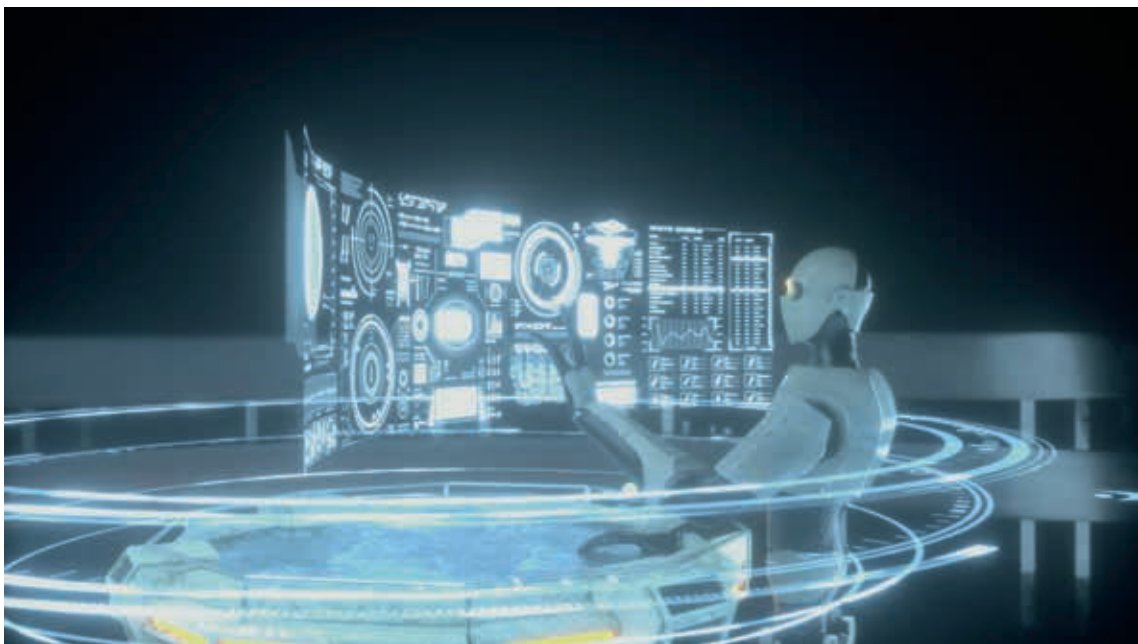


圖3 太空艙中研究青銅器的段落 數位資訊室提供

個遠古印記，穿越黑洞、迫降至地球，繼而發現青銅器的故事，但事實上影片真正的主角是作為器物的後者。這讓團隊費盡心思尋找一個能夠包容核心角色（外星人）與真正角色（青銅器）的劇本，並且在情節的鋪陳中妥善製造場景、安排轉折，將本片最終想要傳達的知識內容：鑄造變革與紋飾設計的流變，納入太空艙裡研究器物的段落中（圖3），直到落幕為止。此種雜糅兩類片種風格的鋪敘，讓影片從科幻片走向紀錄片、從虛構走向真實、從宇宙探險進入祖靈的世界。最後，再接收到遠方的呼喚，前往另一段冒險。

影片製作時通常都有個故事前提（premise），以及相應的敘事策略，引領團隊前往劇本所欲達到的目標。以本片來說，這個前提即是「氣生萬物」的觀點。此種先驗知識的具體化，其實相當考驗編劇的創意，以及導演在場面調度上的功力。為從器物的角度反映商周人的宇宙

觀，表現我們認為有關宇宙生成與事物本質的猜想，影片一開始便借用器表紋飾的設計單元——氣紋，作為充滿能量的基本粒子，往前推進以製造一個高密度的奇點，來產生宇宙大爆炸³的效果。（圖4）後續隨著劇情的推展，這些帶有鉤狀結構的符號在大氣層演練陰刻陽紋的交疊（圖5）、在金黃色〈祖乙尊〉的扉棱進行拆解、在重寶室的封印中浮現（圖6），隨後在太空艙的全息投影與外星人手上的全息儀中發散光芒，未了才在重啓的寶室內迸出有如火花般的璀璨風采。（圖7）除了易於辨識的原形外，氣紋的特徵還被巧妙地嵌入雪花對稱的晶體結構當中，讓人一賭其作為設計單元的變化無窮。（圖8）

本片雖以非學術理論的科學幻想性情節為故事背景，預設未來並推算過去，但同時也嘗試在重寶室的關鍵場景裡提出人文關懷。末世中無可奈何的貴族，除了暗自嗟嘆世道衰微外，只能將家族歷代費盡心思製作之青銅器埋藏在



圖4 如基本粒子般充滿能量的氣紋 數位資訊室提供



圖5 氣紋的陰刻與陽紋 數位資訊室提供



圖6 重寶室門口的封印 數位資訊室提供

地窖當中，期待有一天能夠回歸故土，重新找回這些用於祭祀宴饗等重大場合的家傳重器。即便後續是在科幻的劇情設定下，藉由外星人之口來說明紋飾設計，但透過電影的表意機制，

不只是氣紋相關的視覺主題反覆出現，這些被遺留下來的器物好似具有能量一般，冥冥之中被祖靈庇佑，在地底靜靜地等待後人前來。而後它們被帶回太空船上進行研究，大量精心繪



圖7 外星人進入重寶室 數位資訊室提供



圖8 氣紋被嵌入雪花對稱的晶體結構當中 數位資訊室提供

製的氣紋動態圖像被置入於實拍與 3D 建模的青銅器之上，觀眾得以從影片後半段的紋飾解析與鑄造過程中，瞭解商周人製器的苦心造詣，並從中獲得有關祖靈信仰的心神領會，想像自然之氣與人造之器的聯結。

鏡頭下的文物主體

電影形態之美，在光影流動之間，在構圖組成的畫面裡，在場面彙集而成的鏡頭中。無論類型為何，從文字劇本的撰寫到動態影像的呈現必須經過一個媒介轉換的過程，並嘗試在充滿動感的情節中思考結構性的美感來源。「匠

心神技」有著橫跨時空的宏大布景、星際太空的科幻題材，與青銅氣紋的還原設計，使用電腦動畫才能落實編劇與導演對故事的想像。在線性的敘事中，本片唯一有點出明確的時間點，是在犬戎之亂（西元前 771）那年。由於殘存的資料有限，團隊以寶雞市周原博物館（即周原遺址⁴）裡經由現代復原的宮殿建築為參考，繪製當時為因應戰禍，貴族匆忙將珍貴的青銅器埋藏在地底的情景。為避免出現無從考據的衣冠服飾，這裡使用主觀鏡頭（point-of-view shot）呈現滿室由 3D 建模技術精心打造的絢麗重寶（圖 9），並藉由一對父子的對話告訴觀眾



圖9 重寶室一景 數位資訊室提供



圖10 太空船裡的全息投影 數位資訊室提供

他們離開家園的原因。

接著，重寶室的門口封印逐漸浮現氣紋的原形，再利用特寫鏡頭將場景轉換到太空船裡的全息投影中，同時也帶出本片的兩位核心角色（圖10），這裡以第三人稱的角度敘述他們尋找氣紋的過程。值得注意的是，艦長的額頭與太空船的船首上皆有一枚菱形印記（圖11-1），引領他們穿越黑洞前往〈蟠龍紋盤〉的所在。當他們重啓寶室，穿越氣紋的帷幕，卻發現自己身陷於滾燙的岩漿當中，可是卻有股魔力讓艦長不顧一切地向前躍進，原來盤中蟠龍的額頭上也有相同的特徵。即使融化後變為青

銅神獸，這枚金色菱形也在畫面中被特別強調（圖11-2），暗示著外星人與青銅器之間似乎有種來自遠古的羈絆。此處我們可以看到本片大膽的創新意圖，美術團隊費盡心力繪製的金色神獸由盤面浮現大小不一的氣紋組成，不僅回應本片「氣生萬物」的觀點，藉由戲劇情境的營造，影片試圖將閱聽人帶離原本熟悉的文物記憶，並重新為青銅器提出一個既前衛又復古的全新形象。（圖12）

說故事的電影必須重視技巧，掌握所有聲音影像的資源與條件，並用「視點」（point from which viewed）來表達影像所欲傳達的觀點



圖11-1 太空船舶首的菱形標誌 數位資訊室提供



圖11-2 青銅神獸額上的菱形印記 數位資訊室提供



圖12 外星人被青銅神獸救起 數位資訊室提供

（point of view）。攝影機聚焦轉換之處不只是一要讓觀眾用眼睛「看」，也企圖讓閱聽人「感覺」。在本片的後半段，無論是 3D 文物存在的虛擬場景、攝影棚內實拍器物的畫面，或真人操作鑄造青銅器的片段，都被設定在一個充滿太空未來感的框架之下，文物品名的標示亦然。

藉助於淡出、淡入的效果，所有素材被統合並分為三大部分，用來一一破解青銅器的奧秘。第一部分先用細心描繪的動態圖像強調沒有地紋的〈獸面紋罍〉與〈祖乙尊〉局部紋飾，來說明氣紋的基本設計理念（圖 13、14）；第二部分則是使用許多特寫鏡頭表現青銅器的鑄造工



圖13 商早期〈獸面紋盤〉的氣紋設計 數位資訊室提供



圖14 西周早期〈祖乙尊〉的氣紋設計 數位資訊室提供

序（圖 15-1、15-2）；最後一部分最為精采，使用大量炫目的金色線條進行勾勒，將隨著冶金技術進步而發展出來的各種紋飾設計模式視覺

化，以帶出其所讓人昏眩迷幻的視覺原理。（圖 16、17）閱聽人便在極其精彩，強調器表紋路的刻劃中，感受一場視覺與聽覺的極致饗宴。



圖15-1 青銅器的鑄造工序——紋飾製作。 數位資訊室提供



圖15-2 青銅器熔煉澆鑄成型 數位資訊室提供



圖16 商晚期〈蟠龍紋盤〉的氣紋設計 數位資訊室提供

收場

「我們來看看，究竟這些青銅器有什麼祕密。」物換星移、事過境遷，承繼商周人敬天祭祖觀念的現代社會已不復見世襲貴族使用整套青銅器進行祭禮的情景，但我們還是可從平常人家的遺風餘習中，隱約看見古人對我們行為模式的影響，那是生活中不可抹滅的痕跡。而在博物館裡展陳的文物，也並非只具有歷史、藝術，或文化上的價值，對初次接觸的民衆來說，也能從個人生活經驗出發，在觀看的過程中激發出許多不同的想像。製作團隊期待「匠心神技」不只是一部傳達文物知識、破解紋飾密碼的影

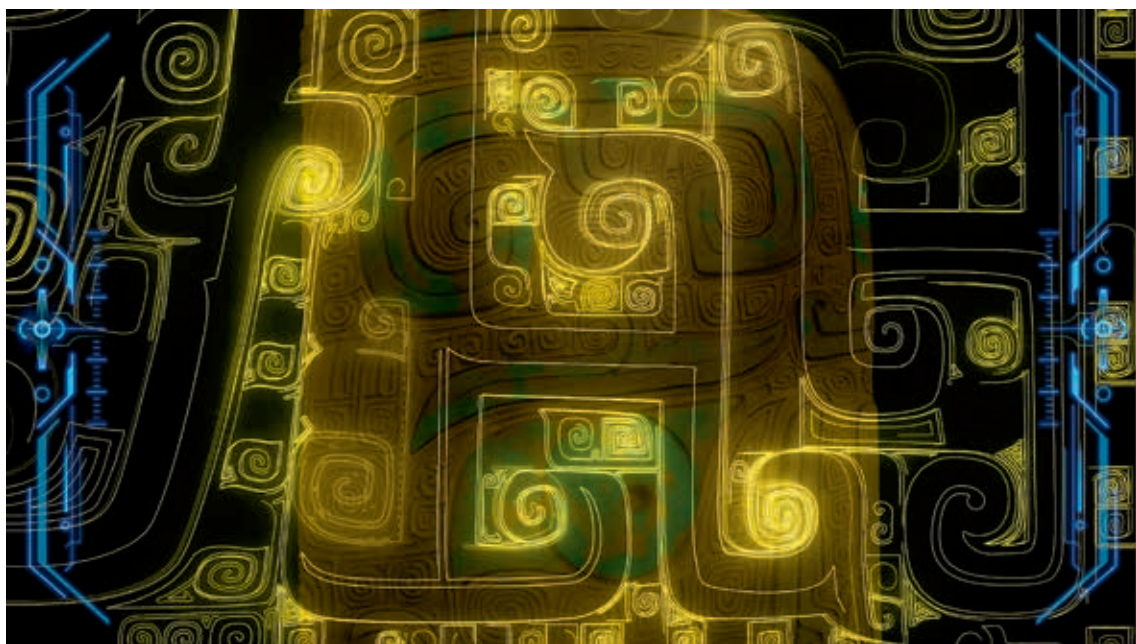


圖17 西周早期〈召卣〉的氣紋設計 數位資訊室提供

片，希望在傳統的詮釋之外，能為青銅器增添神秘感，並賦予這些前人留下來的珍貴藝術品無與倫比的器物魅力。

本片承蒙院內長官同仁的支持與參與方能圓滿完成，特此感謝器物處蔡慶良助理研究員的指導，以及日目視覺藝術有限公司的影像承攬製作。

作者為本院數位資訊室研究助理

註釋：

1. 此為截至 2021 年 1 月 31 日止之統計數量，參見國立故宮博物院官方網站 <https://www.npm.gov.tw/Article.aspx?sNo=03001524>（檢索日期：2021 年 2 月 22 日）。
2. 這裡指的是廣義的文本概念。
3. 參自美國國家航空暨太空總署網頁 https://map.gsfc.nasa.gov/universe/bb_concepts.html（檢索日期：2021 年 2 月 22 日）。
4. 今陝西省寶雞市扶風、岐山一帶周人發源之地，為西周的政經、文化中心。參考尹盛平，〈扶風召陳西周建築群基址發掘簡報〉，《文物》，1981 年 3 期，頁 10-22、97。

參考資料：

1. 井迎兆，《電影剪接美學——說的藝術》，臺北：三民書局，2006。
2. 拉約什·埃格里（Lajos Egri）著，黃政洲、石武耕譯，《編劇的藝術（*The Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*）》，臺北：馬可孛羅文化出版，2018。
3. 野田高梧（Noda Kogo）著，吳季倫譯，《劇本結構論（シナリオ構造論）》，臺北：馬可孛羅文化出版，2018。
4. 程予誠，《電影敘事影像美學——剪接理論與實證》，臺中：五南圖書出版，2008。
5. 霍華·蘇伯（Howard Suber）著，游宜樺譯，《電影的魔力（*The Power of Film*）》，臺北：早安財經文化，2012。