

台灣動畫先鋒曹仲弘 要讓Made in Taiwan耀眼國際

專訪

【記者陳○○專訪】黑暗勢力鋪天蓋地、席捲而來，複製人們在天行者的藍色光劍揮舞中，正面迎戰，電光石火之間，一場星際之間的腥風血雨才正要展開…

這樣的電影場景描述的是本校大傳系第一屆校友，西基動畫製作公司副總經理——曹仲弘帶領下，公司的最新力作，由喬治盧卡斯委託完成的「星際大戰——複製人戰爭」。這是星際大戰系列電影中，第一部全動畫處理的電影，其精密的畫質、出神入化的肌肉線條，不只讓喬治盧卡斯嘆為觀止，親自來台道謝；全球觀眾可能也很難想像，這些刀光劍影的動畫影像皆是「Made in Taiwan」。

曹仲弘嚴肅卻也輕鬆，理性卻又感性，沉穩更充滿活力；身為副總，他的穿著一派悠閒，但辦公室裡總是準備一套西裝以備不時之需，他就是這樣一個面面俱到、嚴以律己的完美主義者。從光武工專畢業，退伍後，插大考進當時錄取率極低的淡江大傳。大學生涯中，他的成績總是遙遙領先，他認為，已經比同儕年長，「我沒有時間可以浪費！」。事隔21年，曾教過他的文學院院長趙雅麗，至今仍清晰記得這個一絲不苟「永遠準備充足」的學生。這樣的資優生，總讓人聯想到鎮日埋首書堆的兩腳書櫥，但事實上他的大學生活過得多彩多姿，曾加入淡江影像藝術工坊（暗房）、在北海岸報紙（網路新聞報前身）跑新聞、在影棚一手管理大小機器，甚至被選為班代為班上服務，曹仲弘笑稱自己當時非常「放肆」，也因為靜如泰山，動如脫兔，令人無法捉摸的特質，曹仲弘轉述前大傳系系主任林東泰稱他為：「唯一一個讓我認知失調的學生。」

對於傳播科技一直很有興趣，曹仲弘因緣際會走在科技的尖端，也創造科技潮流，而且堅持了二十年始終如一。他回憶，當年影棚曾有比擬業界最先進的機器，而他對這些機器瞭若指掌，所以畢業後一年內，他嘗試投入當時正崛起的MV拍攝，而後轉向後製公司，因為在工作上面臨既有技術的瓶頸，也意識到3D技術未來的發展性，所以決定和現任西基動畫公司董事長施文祥及其他三個年輕人，合資邁向新技術，就這樣，五個人成了台灣首批動畫製作者。作為搶灘先鋒，往往必須遭受最多挫折，問起當年的華路藍縷，義無反顧「擦落去」的曹仲弘深思許久，他說：「事業初起步，像是探索世界的新生兒，電腦動畫，光是一個顏色，就可以產生無限的想像和可能。」總是追求完美的他，被這種充滿未知的特性深深吸引。他可以在電腦前，為研究一個顏料、色感，一試再試，只為了找出最完美的搭配或呈現模式，「忽然六、七個小時就過去了耶！」常常為時光的飛逝驚訝，也就不為長時間工作所苦。

從影片後期製作起步，到1999年轉型為代工，當年天天熬夜加班的五人小組，已經在動畫的分子與力度的物理運算中，走向國際，成為全球數一數二的3D動畫製作公司；除了受邀製作多部國際知名電影、迪士尼動畫片、以及日本遠近馳名的電玩動畫，更為台灣首次獲得動畫界的奧斯卡——美國年度動畫大展「Siggraph」。但是，在國際間嶄露頭角後，他開始思考，如何做出屬於台灣的感動？而非只是他人的技工？

曹仲弘用理性看待感性，他明白要邁向台灣的文化創意產業，必須克服資金、行銷等多重障礙，並不容易，不過他堅信，捨近求遠直接邁向國際，是不可能的：「台灣人的東西台灣人不愛看，還有誰要看？」「火龍果大冒險」是他們的第一步，耗費三年籌備，邀請美、日菁英協助，角色外型、劇情設定無不精挑細選，更曾獲得2006年台灣國際影視創投會的首獎，卻在開拍後臨時喊卡，身為製作人，曹仲弘認為，劇本角色設定不夠吸引人的關鍵，因為要拍出一部能扣人心弦的動畫，除了理性分析市場外，更需要感性的蘊釀。「火龍果大冒險的劇本，還不到位」，他分析，台灣動畫技術已經臻於成熟，但台灣目前找不出專業的動畫編劇，追本溯源，台灣市場太小，既有的通路又被外來影片所佔據，自然無法培養專業人才投入。動畫要在台灣扎根，雖然商業考量重要，但終究必須回到人性，而感性掌控著感動人心的關鍵，劇本就是舵手。所以他當機立斷，下了沉重的決定：「不夠好，不如不做！」專注完美、近乎苛求，就是他工作態度的最好寫照。

文學院自本學期起開設「文化創意產業學分學程」，文化創意產業的發展需要產學之間互相合作激勵火花，因此邀請業界師資來校開設相關課程，曹仲弘也在規畫名單之中，期望與學弟妹分享相關知識與經驗的過程中，能激發新思維，再次面對台灣動畫創作的挑戰。一頭小平頭的俐落，透露出曹仲弘的幹練；真誠的眼神，藏不住他的熱情。面對台灣動畫在文化產業中的發展，他不會放棄，他強調，「火龍果」的暫停不是永久，只是沉潛，等時機成熟，將會為「台灣的」動畫綻放光采。

2022/05/16

頑皮地抄起一把象徵正義的綠色光劍，與星際大戰中的角色們英勇合影。曹仲弘，是動畫界的絕地武士，他要用台灣人的情感與意志，面對浩瀚無垠的文創挑戰。（圖陳〇〇）

