

關於創作 10/4/2019

“你可以分享一下你是如何填詞的嗎？是要有什麼條件嗎？”

“首先你要拿起筆，學寫字。對，還有寫的很漂亮的。然後你把你懂的字塞進旋律裡，不懂的字不用。亂寫一通，然後他們（發行公司）收貨，那我就繼續。揮手把字塞進歌曲裡面，他們又收貨。見他們怎麼笨，那我就繼續做下去。”

這是林敏聰開著玩笑地把創作這兩字簡化了。我肯定他當時就是不想回答主持人的問題，而且每個行業一定有他們的遊戲規矩，因此確實他是在開玩笑。不過我認為玩笑之中包含了一種值得思考的心態。

做創作的就是以跨越挑戰為樂，以繼之而來的成功感為食的。為了生存，為了吃到更大的成功感，難免會因為遇到一個很有意思的然而很難完成的主意而感到失落。放棄的念頭無數次閃過，但是我不想如此結束，期盼著有一天我會想到解決方案，於是拖延就是最佳方案，其實已經變相放棄。

我想要在一個半月內完成一段一分鐘（30fps）的手繪動畫，不過我要畫1800張frame。可是我不要犧牲質量。

1800張。專業動畫師一天就是畫20-30張frame，1800張以每天20張而言就是90天。可是我還有其他工作要做，這是不可能的。

1800張。

90天。

每天20張，以每張半個小時，那20張就是10小時。

啊，累了，睡了。

（第二天）

1800張太累了，180張就差不多，90天每天畫兩張。其他的則用電腦完成，我要如何把90%的工作在電腦裡簡化地做？

不行不行。

如果我可以把每天時間由10小時減到2小時？在哪裡刪減而不影響質素？

把要畫的範圍減少。2小時20張frame 就是每10分鐘畫一張frame，因此我要把平均66%要畫的內容減少，比用盡思緒想如何在電腦裡完成90%的工作容易多了。

如何把要畫的範圍減少而不會顯得偷工減料？

把要畫的東西都放到一個小窗口裡，然後隨著劇情發展，角色會發現小窗口的存在繼而與之互動。

現在我還在準備需要的人物設計和材料，不知道最終能否完成這項工作。不過我才不管了，學校定的交貨期是一項挑戰，完成這項工作又是另一個挑戰。能在交貨期之前完成就是等於吃到兩件藍莓芝士蛋糕，不然就是吃到一件而已，不過也很滿足了。

林敏聰的“懂的才用，不懂的不用”論帶給我的就是一種檢視自己所有的資源而不是思考我缺乏什麼的思維。我們就是幸福的一群，有的資源遠遠超出我們需要的，所以我們根本不用想著多些什麼，有效率而且有意思地應用這些資源才是我們應想的東西。我當然可以再扯到簡約主義上，不過那就會是另一篇隨筆了。