

國立臺灣藝術大學 102 學年度研究所碩士班招生考試試題

系所別：電影學系

科目：電影美學與電影創作

說明：

- 一、本試題紙上請勿作答。
- 二、答案請依序寫在試卷上並標明題號。
- 三、本試題紙應與試卷一併繳回。

壹、申論題(每題 25 分、共 75 分)

一、請以一個製片的角度，以及一個電影導演的角度，分別闡述你/妳對以下新聞內容的看法？(25 分)

The highest grossing film at the Taiwan box office so far this year — and the industry's top talking point — is [CHIU Li-kuang 邱瓌寬](#) body-double gangster comedy [David Loman 大尾鱸鰻](#). The Chinese New Year release has taken approximately US\$4 million in Taipei. It has been particularly successful outside the capital, with nationwide box office estimated at US\$13.8 million by 3 March after 31 days in cinemas.

In a recent interview with Taiwan's *Business Today* (今周刊) magazine, China-based critic-turned-director/producer [CHEN Kuo-fu 陳國富](#) warned that if the local industry continued to make narrowly-focused films it would never be able to produce such an ambitious film as [Life of Pi](#) in the future.

二、美國學者 Tom Gunning 歸納 1908 年之前的電影美學，稱之為「吸引力電影」(cinema of attractions)。他說這些電影多屬「非線性的…一種濃烈風采、展露式的，而不是窺淫式的，比較接近馬戲團和歌舞雜耍的表演，而不是接近後來變成的那種優勢的、主流的，由故事情節架構而成的電影」。就此觀點，論者以為近年發展強調以數位合成影像 (CGI, Computer generated imagery) 或是 3D 影像的超級票房電影趨勢，似乎將電影創作帶回近百年前、那些凸顯奇觀 (spectacle)、不重敘事 (narrative) 的電影特色；你/妳同意這樣的論點嗎？為什麼？請以一部個人熟悉的影片說明之。(25 分)

(背面仍有試題)

三、著名數位媒體學者 Lev Manovich 在其將近 20 年前的論文 *What is Digital Cinema* (1995) 中強調，電影創作由於數位科技的衝擊，百年來真人表演、強調敘事的主流形式，將由繪畫式 (painterly, painted in time) 的電影創作所取代，「電影眼」(kino-eye) 所展現的現實，也將由「繪筆眼」(kino-brush) 所操作的現實所取代。李安的《少年派》(Life of Pi) 似乎是 Manovich 論點的最佳例證。然而、台灣發跡著名攝影師杜可風，對於該片獲得奧斯卡最佳攝影，以其大量仰賴數位視覺特效而不以為然；另一方面，影評人 Kenneth Turan 對於李安採用「框架故事」(framed-story) 的敘述策略，營造對於故事結局的不確定感也無法苟同(「電影眼現實」與「繪筆眼現實」的相互抵觸)。你/妳同意 Manovich、杜可風或 Turan 的論點嗎？為什麼？請分別闡述之。(25 分)

貳、簡答或解釋名詞，每題 5 分、共 25 分

- 一、「健康寫實電影」
- 二、Michael Moore
- 三、德國「表現主義電影」
- 四、大陸「第五代導演」
- 五、《人再囧途之泰囧》