

# 國立臺灣藝術大學 111 學年度研究所博士班招生考試試題

系所別：影音創作與數位媒體產業研究所

科目：數位媒體美學

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。

一、俄裔美籍學者Lev Manovich在其引領「新媒體研究」趨勢的著述 *The Language of New Media* (2001)中，主要探討電影作為藝術創作與文化展現的媒體形式，如何影響新媒體/數位媒體的科技發展。然而，近二十年來創意科技(creative technologies)的日益創新，反而明顯影響電影/影音創作從製作、發行到映演的各個層面。請就你/妳所熟悉近年的影音創作(電影、網劇/迷你劇、動畫或遊戲)為例，任舉一例就其形式、風格與敘事三個層面，說明它們如何可能受到科技創新的影響。(30%)

二、《返校》為台灣2019年根據同名電玩改編的電影劇情長片。片中內容大致與電玩類同；主要描述台灣在1950s年代「白色恐怖」時代的政治氛圍；劇情觸及高中校園裡違禁讀書會的祕密、高階軍人的政治思想偏差，以及政府的高壓恐怖手段等。根據本片的製片背景介紹，片中人物、事件、場景...，都有其當年社會事件之參考依據。《返校》的電影票房取得成功，趁勢緊接著舉辦了「返校-實境體驗展」的展演活動，陳列電影中主要場景、道具、文獻等、實體物件...。

「返校」的故事內容跨越電玩、電影、到實體展覽三種不同媒體形式，請嘗試回答以下兩個問題：(40%)

- (1) 討論這三種媒體形式（電玩、電影、實體展覽）如何可能達到敘事的效果？
- (2) 觀眾/玩家/參觀者又如何可能從中體會/理解特定故事內容？

三、Read the following paragraph and answer the following questions below in English:

“... the reason we think that computer graphics technology has succeeded in

faking reality is that we, over the course of the last hundred and fifty years, have come to accept the image of photography and film as reality.” (30%)

Regarding the quotation, it seems that photography and film as visual media could or could not be more reliable than computer graphics when representing reality. If so...

- (1) How could computer graphics be less reliable when representing reality?
- (2) In what aspects photography and film could be accepted as more reliable when representing reality?