

國立臺灣藝術教育館 「全國藝術創意作品線上競賽」 辦理情況與展望

The Processing Situation and Prosperity of
“National Art Creative Work On-Line Competition”
Held by National Taiwan Arts Education Center

86-94

胡雅娟

Ya-Chuan HU

國立台灣藝術教育館助理研究員

壹、前言

電子遊戲、網路與動畫的聲音、影像正隨著科技發展日益精進，學子們每天在課餘時間經由電腦媒介接收到的文字、圖片、聲音、影像等，其數量與種類之多無可數計，這些資訊、影像對學子們的身心發展可謂有長遠的影響。由於科技的發展，資訊傳播之便利，它們亦逐漸影響到藝術中的各個層面。學生們藉由操作軟體，運用電腦從事藝術創作，可於其中繪製、調整構圖、造形及色彩，亦可使用電子樂器合成音樂或製造聲音效果等，比起一般制式化的課程更能引發學習動機，也易於與師長、同儕間達到交流作品、分享資源等學習觀摩之機會。

電腦使用越來越普遍，其影響所及也越來越大，在電腦科技日益更新下，從文字、數字的領域，擴展到繪畫、音樂、影像、媒體等藝術範疇中。電腦對於我們不只是一種媒材、一件工具，更重要的是帶來一種新的再現可能、一種新的美學思考。隨著時代潮流，數位生活也成為我們生活的一部份，數位科技的發達致使個人在學習創作上藉著不同的媒材、軟體發揮自己的創作潛能。有的人也許手繪功夫不夠好，卻在數位操作上頗具成效，用電腦輔助設計，反而因此找到自己伸展長才的天地。

貳、相關數位藝術創作競賽

近年來政府部門及民間單位等，為了鼓勵民衆多從事有關數位設計創作，此方面的競賽活動紛紛展開，例如：

- 一、經濟部工業局每年定期舉辦「4C數位創作競賽」，九十四年參賽組別分為平面組、漫畫組、動畫組、動畫劇本組、遊戲提案組、遊戲創作組。
- 二、經濟部工業局、經濟部數位內容產業推動辦公室規劃舉辦「2005DCI映象故事競賽」，只要民衆使用數位相機做為工具，以「照片」及「文

字」來講述完整故事，再以電腦及印表機加以呈現。

- 三、台北市政府公務人員訓練中心舉辦「第二屆創e盃網路多媒體教材製作競賽」，徵求各類與生活常識有關之教材網頁，參賽題材以「語言文學」、「民俗文化」、「生活美學」、「人文休閒」等各類具實用性與教育性的範圍為主。
- 四、經濟部水利署主辦之「2005節水動畫賞設計徵選」，希望將生活節水的搞怪創意，或是令人感動的節水故事創作，用flash動畫呈現出來。
- 五、國立雲林科技大學數位媒體設計教學資源中心主辦之「來點新花樣」博物館商品創意設計競賽，參賽者需針對「國立歷史博物館、國立自然科學博物館、國立工藝科學博物館、國立海洋生物博物館」，選擇其一，依該博物館的功能與特性，進行商品設計。
- 六、育秀基金會與中時電子報共同主辦第3屆「育秀盃設計獎」，本屆育秀盃除了既有的「網站設計類」之外，特加入了「工業設計類」，鼓勵大專院校以上同學參賽。
- 七、內政部家庭暴力及性侵害防治委員會主辦之「反性別暴力視覺影像創作大賽」，競賽主題以宣導反性侵害、反家庭暴力為創作主軸，參賽類別包括：廣告類、動畫類、海報類。」

參、全國藝術創意作品線上競賽簡介

由教育部指導，國立台灣藝術教育館（以下簡稱本館）主辦，國際脈絡股份有限公司協辦之「全國藝術創意作品線上競賽」（以下簡稱本競賽），自民國九十二年九月首屆線上收件起，至今已辦理第三載。本活動前身原為本館承辦編印多年之《國民中小學美術班學生作品集》，檢視其成效得失，並因應現實環境需求所改弦更張而成。以下簡述本競賽兩年多來辦理情況：

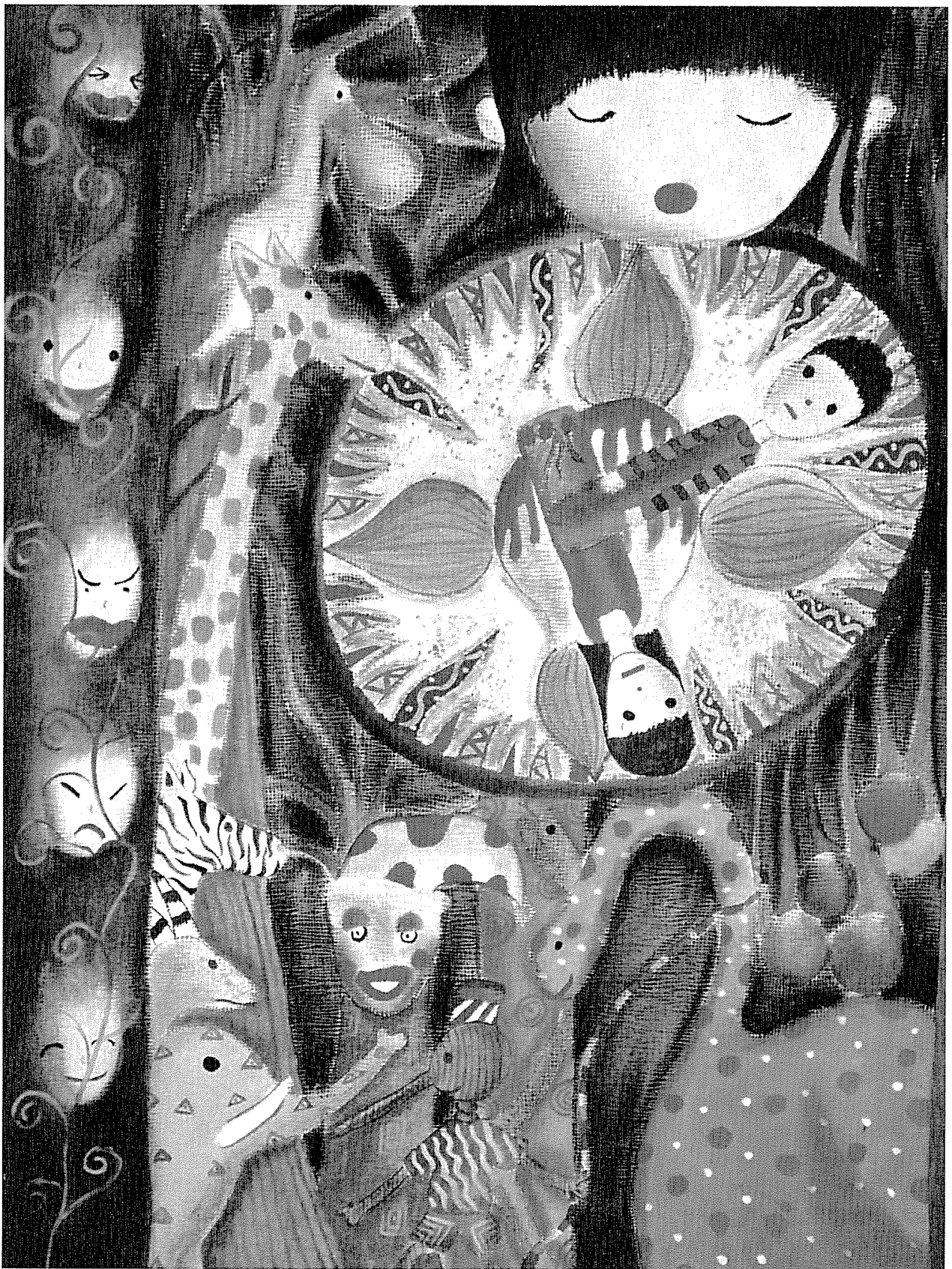


圖1
戴于葵 「奇妙的夢」
第一屆本競賽視覺藝術類 國中組 特優獎



圖2
李一均 「關於蒼蠅的夢」
第一屆本競賽視覺藝術類 高中職組 特優獎

第一屆本競賽為鼓勵學生從事藝術創意發表，並提供其他師生觀摩參考，故參加對象為在學之國中、高中職及大專學生。參賽組別分為三組：國中組、高中職組（五專一至三年級）、大專組（含五專四年級以上，大學四年級以下）。徵選類別包括：視覺藝術及表演藝術（含音樂、戲劇、舞蹈）兩大類，前類作品以自行創作的視覺藝術作品之實物攝影為之，以數位相機或正片掃圖再行轉檔。後類表演藝術作品，限以自行表演之實況攝影為之，採單一鏡頭拍攝，時間以三分鐘為限。收件時間自九十二年九月二十二日上午九時開始至十月六日上午九時截止。國中、高中職、大專組三組錄取特優、優選、佳作各三名，特優獎金新臺幣三萬元，優選獎金新臺幣一萬五千元，佳作獎金新臺幣五千元（兩人以上共同創作，獲獎之作品其獎金平均分配）；上述各錄取者並致贈獎狀。²

首屆收件情形，視覺藝術類：國中組八十二件、高中職組五十五件、大專組二十六件；表演藝術類：國中組十件、高中職組五件、大專組二件，總計一百八十件參賽作品。參賽者在作品創作的題材運用方面，可謂五花八門、包羅萬象，在視覺藝術類有具象

寫實的呈現，也有抽象虛擬的表達；表演藝術類參賽件數雖才十七件，但其中不乏發揮創意、別出心裁之佳作。經過評審委員審慎評選後³，若干作品雀屏中選，可於本館台灣藝術教育網（<http://ed.arted.gov.tw>）作品欣賞項下「學生創意作品」中點選觀賞、聆聽。

⁴

九十三年第二屆本競賽實施要點經籌備委員出席審查會議研議通過，擴大參加對象層面至凡具中華民國國籍，對流行文化、數位藝術創作及創意表現有興趣者皆可參賽。採不分組別，徵選作品種類增加為平面、立體、音樂、表演、動態影像等五類。以上各類參賽作品主題不限，惟作品須以「創意」為主。收件時間為期一個月，自九十三年八月一日上午九時開始至八月三十一日上午九時截止。獎勵方式為各類錄取特優三名、優選三名、佳作三名，特優獎金維持新臺幣三萬元，優選獎金較第一屆增加，為新臺幣二萬元，佳作獎金亦增加為新臺幣一萬元；上述各錄取者並致贈獎狀。⁵

第二屆本競賽線上收件經檢視符合資格者計有：平面創意類二百件、立體創意類二十六件、音樂創意

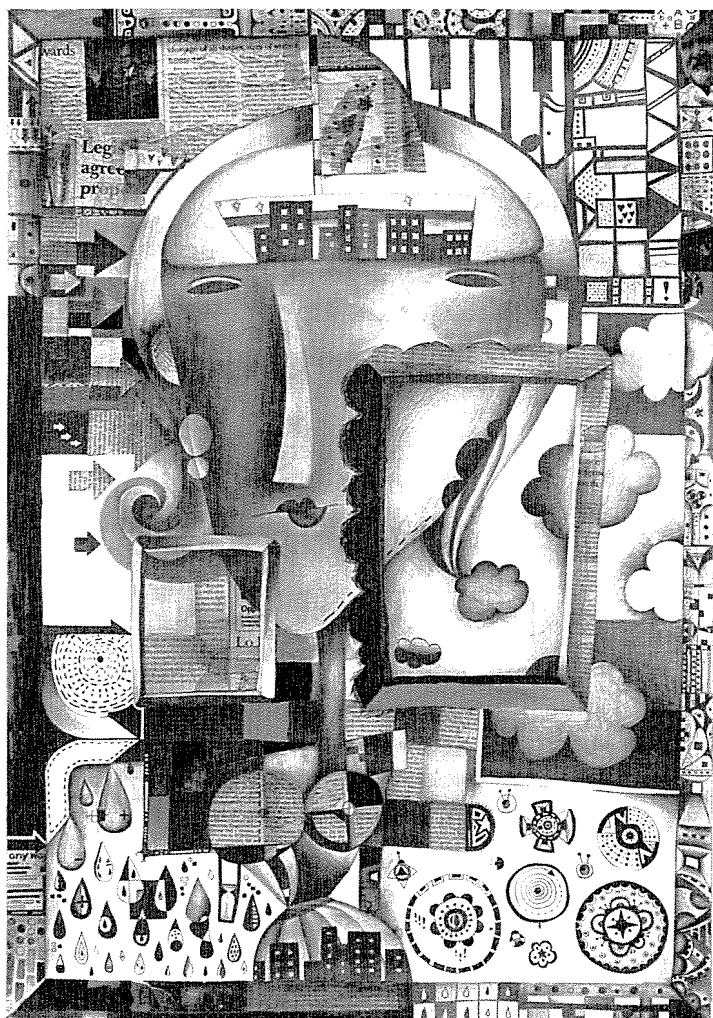


圖3
林美珠 「夢域」
第一屆本競賽視覺藝術類 大專組 特優獎

類二十件；表演創意類十三件、動態影像創意類四十三件，總計三百零二件參賽作品。由本館聘請專家學者組成評審委員會進行初、複審評審工作⁶，各類就作品創意（50%）、作品表達（30%）、作品說明（10%）、作品清晰度（10%）等評選，共計評審出四十件優秀作品，從參賽作品中我們欣見創作主題的多元化，及素材的多樣運用。因篇幅有限，僅擇第二屆本競賽少數得獎者之作品，做一簡要說明如下：

一、平面創意類

- （一）特優獎作者張碩尹之「消逝」作品：以黑白色調表現疏離冷漠的人際關係，並隱喻作者對其前途的茫然感，作品構圖佳，具視覺引導性及平衡感；林佳頤之「人際關懷」作品：以影像合成方式，傳達關懷別人之情，期望周遭環境有所改善。
- （二）優選獎作者馬誼倫之「掌握自己的未來」作品：線條流暢，構圖完整，色彩鮮豔、對比強烈，感受到作者的自信，及對未來人生方向的執著與肯定；許昭真之「魔幻城市」：作品以台北都市夜景為背景，小丑為主角，營造出歡

樂、魔幻的情境，傳遞台北市的活動力；林美珠之「孕藏」作品：以半抽象的人物構圖，畫面中擁抱「希望」的女性為主角，在動盪不安的社會中保護著懷中的「希望」，頗具個人風格。

二、立體創意類

- （一）特優獎作者葉慕恩之「Best Friends」作品：作者使用石頭組裝創作，此素材垂手可得，創作方式可變換無窮，主題的詮釋有趣，令人玩味，且作品完整度頗高；葉嘉凌之「解放空間.GIF」作品：作者將人物的腳做相當程度的放大，用一種輕鬆的坐姿為架構，以一種談諧、幽默的角度來看待現今的女性。
- （二）優選獎作者趙鐵君之「競」作品：以廢棄之鋁罐做出螃蟹造形，並以石頭彩繪出魚頭造形後，加以組合構成，作品融合不同技法使之有不同的風貌，令人感到新穎；黃詩丰之「魚缸中的遊樂園」作品：作者對現今的購物中心提出一種新的想法—購物中心遊樂場化。素材選用豐富，作品呈現結構感，足證作者創作的用

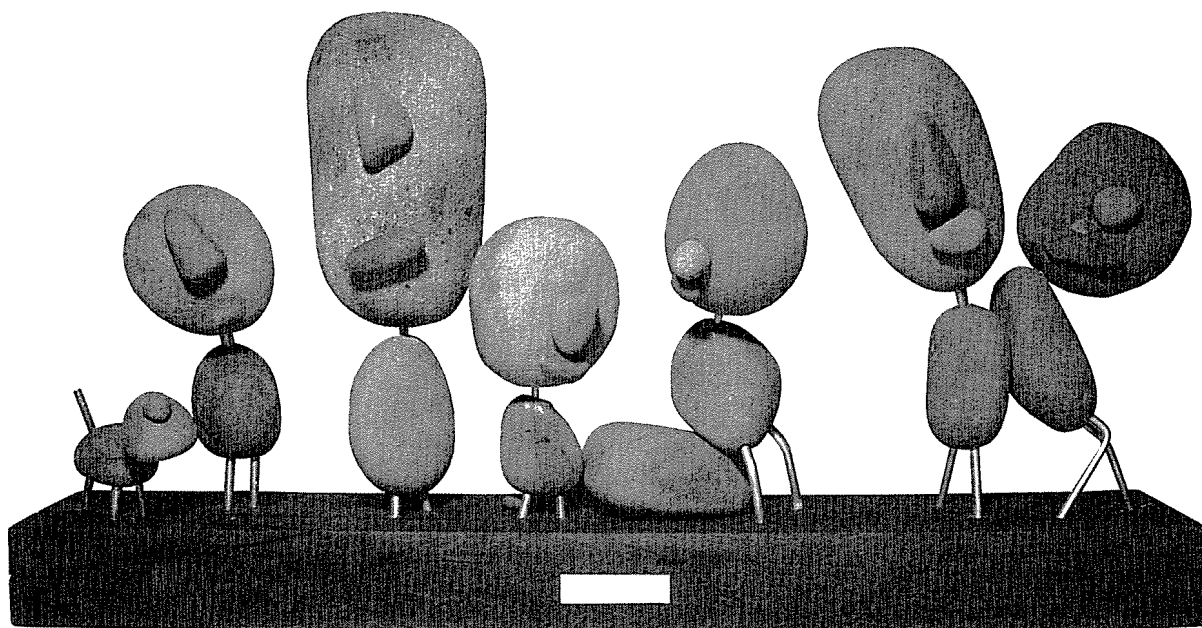


圖4
葉慕恩 「Best Friends」
第二屆本競賽立體創意類 特優獎

心與縝密。

三、音樂創意類

- (一) 特優獎作者林妍岑、王貽慧、張俊逸合作之「0-無生於有，有生於無—給電腦·大提琴與鋼琴」作品：利用泛音，八度與五度象徵著孕育生物的緩慢過程，高音與低音由平行的兩條音線延展交織並融合為一，以呈現萬物的各種變化。作品適度地將電腦科技、流行、創意、傳統與數位化做緊密的結合，是難得的佳作；劉家蓉、羅婉寧合作之【「渾」— 給小笛、巴烏、大提琴及電腦】作品：作品的構思是企圖以聲音刻劃出音樂無限的哲理性，所以把音樂的精神主題架構在完全音程與增減音程音響的變化上，設計思考音樂中迥異的音色對比。作品結合了中國樂器的表現，在現代與傳統樂器的結合下，表達得精緻而深刻；黃志方之「雅樂印象」作品：是由研究與聆賞日本雅樂（Gagaku）後所得之樂思，希冀透過電子音樂技術可將中日兩民族「古樂同源」之現象，以幻想曲風格創造出融合古今、既傳統又具時代感之電子音樂作品。
- (二) 優選獎作者吳新逸之「佛陀」作品：評審委員

講評：「透過二十世紀極限音樂風格的語法，音樂的片段不斷地反覆出現，頗能表達東方音樂靜態的感覺，曲中運用了人聲的效果在音樂中間歇地出現，呼應了東方哲學中，『不變』與『變』、『有』與『無』的感覺。」⁷；許英忠之「融合」作品：取材於拉威爾的〈波麗露舞曲〉、巴哈的清唱劇〈耶穌是人們的喜悅〉、李叔同的〈送別〉與鄉土民謠〈點仔膠〉四首音樂作品，並結合了電子合成音樂中的鐵琴、鐘聲等音色，以電腦編曲。不同型態的作品透過音樂結合在一起，別具一番風味；周怡安之「長笛獨奏曲II」作品：藉由長笛樂器不同技巧與音色的表達，在有限的力度之內傳達細膩的情感，發揮出長笛原有及創新的音色，帶給聽眾多元化的想像空間。

四、表演創意類

- (一) 優選獎得主魏匡正、賴玟君、吳欣芸合作之「我的關於那些」作品：作者擅長運用各種道具如洋娃娃、氣球、火柴等，人物更以面具來傳達多層的意義，從而在這些元素中，藉著各種符號呈現了人生在「失落」與「不確定」中的掙扎；廖新芳、鍾佩君、胡莉萍、董文琳、

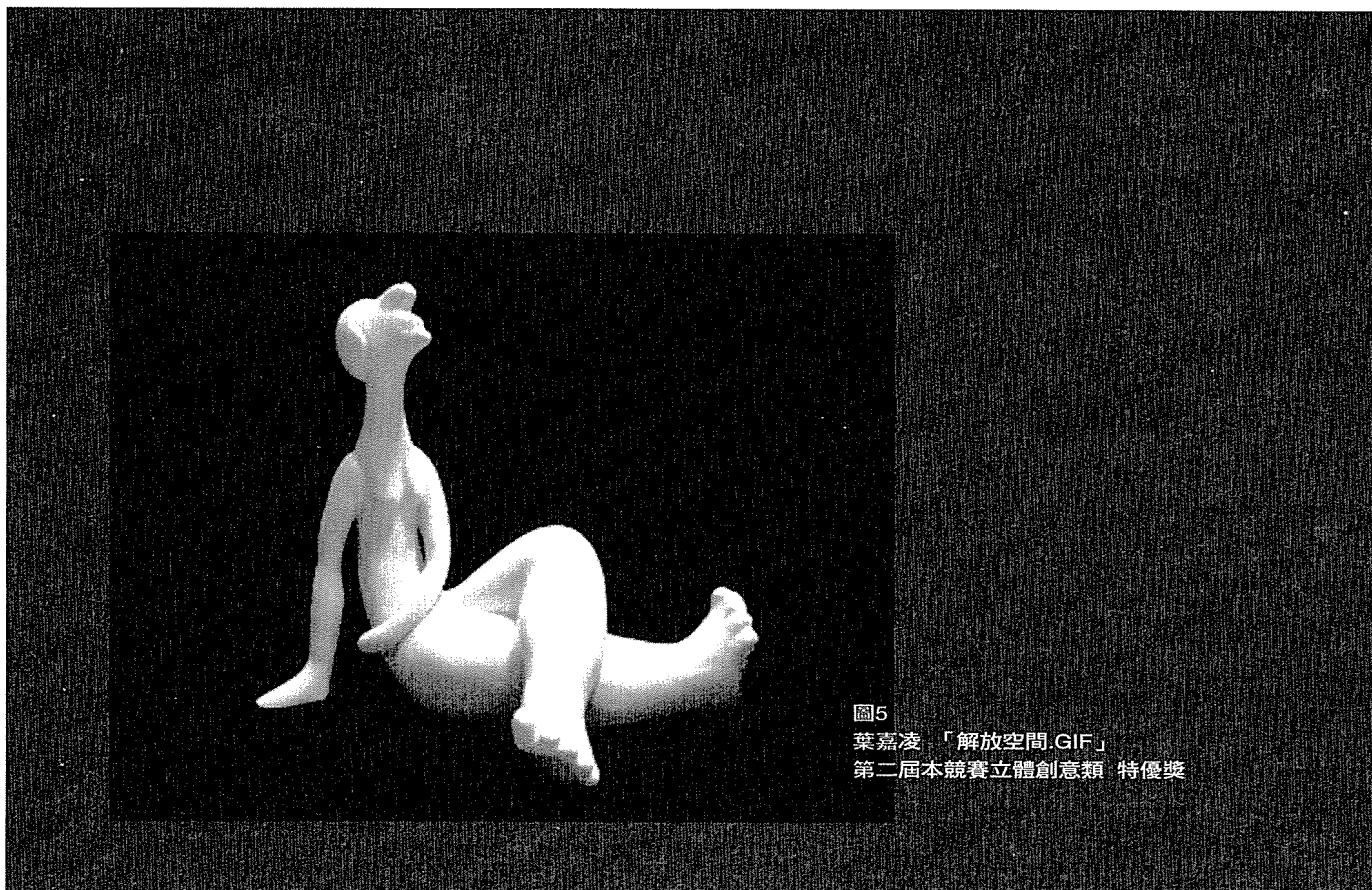


圖5
葉嘉凌「解放空間.GIF」
第二屆本競賽立體創意類 特優獎

林佩欣合作之「一棵開花的樹」作品：席慕蓉「一棵開花的樹」，稀疏的白底黑字圖中，一幅幅畫卻在心底倏忽翻動，成了連貫性的劇，評審委員認為這是一部較富情節，也是唯一懂得運用導演基線的作品；黃欣柔、游亞萍、彭怡萱、鄧紹旻、宗晏瑜合作之「新射日傳說」作品：本劇靈感來自於泰雅族傳統神話「射日傳說」，由小朋友發揮巧思，將傳統的神話，改編成友情與勇氣交織的故事情節。本劇以紙影戲的方式呈現，可以讓小朋友們的戲劇表現與創意真實呈現。此外依據不同場景變化，配合各種背景音樂，使觀眾更能融入戲劇的情境之中。

五、動態影像創意類

(一) 特優獎作者張皓然之「海豹星人」作品：作者想做出一新耳目的視覺風格，透過類似地球的光景，讓我們可以看到熟悉的元素，卻同時能感受到奇幻的空間。而事實上，透過小海豹們的失落和不捨，想要傳達給大家的，就是要珍惜在身邊的各種人事物；彭立洲之「非永恆」作品：影片中主體為一座由01所組成的城市，藉由3D動畫軟體營造出的虛擬世界，透過數

字建構的數位世界，由數字產生也將回歸於虛擬，數字在空間中也許代表著位置、時間、體積，但是透過重組排列，造成善變、虛無與捉摸不定的感覺；陳振銘之「幻想曲」作品：作品講述一段心路歷程，一種需要被滿足的渴望，經由追逐的過程，我們找到了夢想，情緒的轉變及人格的另一面。作品善用雅致影像，成功地營造出地中海般晴空萬里的特質之外，還強化其幻象式故事內容。

(二) 優選獎作者林師丞之「nature」作品：由於美伊戰爭，國際上反戰氣氛濃厚，人類為爭奪私利，不惜以戰爭為手段，作品是作者對戰爭提出的看法，戰爭不會停止，但總有短暫的和平，像是一種自然界的循環；童乃威之「黑化症」作品：像孟克一般表現主義的情境表達符合作者個人的風格，並伴隨著頹圯的美感，構圖是參考法國攝影大師布烈松的許多作品取景，間接表達滄桑與哀愁；李云豪之「absolute ego」作品：作者認為純粹自我的意識發展讓這世代越來越豐富，一個綠色大鼻子的怪物，遊戲在數位的新時代中，荒誕、出奇、幼稚、驚愕、自我！能夠在這混亂的時代



圖6
林佳韻 「人際關懷」
第二屆本競賽平面創意類 特優獎

中得到什麼，端看自己的想法。⁸

本館為配合教育部藝術教育委員會之決議，未來加強扮演支援學校藝術教育之角色，館務定位將以推動學校藝術教育為主，社會藝術教育為輔。故九十四年本競賽參加對象回歸至學生身分，即針對公私立高中職及大專校院科系所之在學學生（含應屆畢業生）。曾於當年三月二日召開審查會議，經學者專家修正本競賽實施計畫，活動宗旨修改為：結合電腦科技教學，鼓勵數位藝術創作，普及線上藝術欣賞風氣，提昇學校藝術教育成效。並檢視第二屆辦理得失，酌予修正參賽作品種類，分為平面設計、立體造形、音樂／音效、表演藝術、電腦動畫等五類創意類。評審要項包括：創意表現（50%）、理念表達（30%）、技巧運用（20%）。除獎勵方式比照第二屆外，各得獎者之指導教師並致贈獎狀⁹。

九十四年本競賽收件時間為期四個月，自五月二十日上午九時開始至九月二十日上午九時截止。至截止當日上午，紛紛接獲參賽學生及家長來電詢問，有關參賽資料傳送不成的問題，因報名資料大量湧進造成網站塞車現象，本館即時與協辦廠商研議，為顧及參賽者權益，依照本競賽實施計畫第五點收件規定辦理，將已上傳報名但作品資料等未傳齊者，委請協辦單位查明後，代為補行上傳。本競賽收件情形，初步檢視參賽作品計有：平面設計創意類二百四十四件、立體造形創意類四十四件、音樂／音效創意類四十二件；表演藝術創意類七件、電腦動畫創意類五十二件，總計三百八十九件，較去年增加八十七件參賽作品。至《美育》截稿日止正積極辦理各類初、複審事宜。

肆、本競賽的期許與展望

筆者曾參與兩屆競賽的各類評審會議，眼見評審委員們戰戰兢兢、誠惶誠恐的辦理評審事宜，因得獎名額有限，而參賽作品繁多，有的只好忍痛割捨，難免有遺珠之憾。參賽者得獎固然欣喜，未得獎亦無需氣餒，畢竟勝敗乃兵家常事，志在參加不在得獎，參賽已是對自己的一種肯定，只要努力不懈，有朝一日將能夠獲得評審委員們的青睞，脫穎而出。

誠如第二屆本競賽動態影像創意類游本寬委員所言：「畢竟，刻骨銘心、劃時代的藝術內容來自漫長的生活體驗，而年輕的創作者想一蹴可幾似無捷徑可行。今年即使只有少數觸及近代文明、戰爭、地球環保以及永續的作品成為優質內容代表，但其他直率影像情感的佳作，的確能讓原本是虛無的數位藝術增添不少青春與真誠面向。」¹⁰及表演創意類黃英雄委員講評：「整體而言，所有的作品都還有許多進步的空間，因為構思與實際的操作往往有相當大的距離，而所有的創作者幾乎都沒有在『前製作業』上多下功夫，尤其是編劇的階段，甚至到導演的分鏡似乎也沒有如實操作。這一點其實是一部作品成功與否的最大關鍵，只可惜一般人不但不在意甚至故意忽視它。值得慶幸的是在作品中我們感染了創作者連綿的創作動力與熱情，而這些動能將是未來許多不朽作品出現的重要條件。」從參賽作品中感染到青春、熱情與真誠的面向，也有一些尚待改進、加強的地方。

我國藝術與人文教育未被重視由來已久，台灣社會仍以升學主義掛帥、主導，學校中的藝術教育課程雖多半被忽視，但從本競賽中我們仍見許多教師在此領域中，默默為學子付出與耕耘，像許多參賽學生在老師的帶領與指導下，完成了一件件令人讚歎的作品。

對藝術教育工作者而言，當前面臨的問題是如何將有影響力的傳播圖像、符號、聲音等轉化為能夠吸引學生學習的元素。藝術教育在這裡要解決的難題，是科技所造成在視覺觀念、聲音影像與表現技術上的改變。教師本身需充實此方面知能與技術，在藝術教學上突破傳統窠臼，使學習媒介變得豐富且多元，畢竟藝術科技化或利用科技解讀藝術訊息，似乎已成為藝術教育的轉變之一。筆者忝為本競賽承辦人員，曾將第二屆競賽得獎作品光碟提供給兼課之亞東技術學院二專藝術概論課的學生聆聽與欣賞，倉促的兩節課雖無法聆賞全貌，同學多覺意猶未盡，反應頗佳，能接觸到和他們年齡相仿的得獎者作品，較之古今中外藝術大師的經典之作來的貼切與有趣，從而鼓勵他們多加學習數位藝術，並嘗試創作。

本館於中程發展計畫（93年至97年）中提及：「建構合宜的藝術學習成果發表及競賽活動模式，以

發掘人才、鼓勵學生表現技巧及創意，扭轉重展演而輕教育的觀念」。因有於經費，得獎名額及獎金有所限制，本館仍責無旁貸地辦理本類相關競賽活動，雖以比賽為誘因，實則期望作為學子們課堂之餘，能夠勇於嘗試、激發其創意潛能，大膽的秀出個人作品，將本館作為學校之外的藝術教育平臺，提供學子們觀摩、學習的網路藝術園地。雖然藝術作品要在網路上展現、觀看有時需特別的軟、硬體條件，影響了作品畫質的清晰度，甚至尺寸等這些缺憾，但無庸置疑其呈現的快速與不受地域的限制，是其特點與長處。

伍、結語

行政院「挑戰2008國家發展重點計畫」揭櫫數位內容產業為未來國家發展重點產業。文化該如何善用科技，科技該如何支援藝術與文化皆是待努力的方向。未來社會人才的培育與養成，是國家生存與發展的根基命脈。從物質層面而言，學生時代藉由各類藝術創意競賽的參與、激勵，開發其潛在的創作本能及技術的磨練與增進，可成為台灣日後數位藝術產業發展的源頭活水；從精神層面來論，個人生命的粹鍊與藝術心靈的涵養更形重要，內在的修為與性靈的成長，才是藝術花朵的養分。期望這些年輕學子在運用電腦打電玩、上網搜尋、傳MSN之餘，善用它的便捷與迅速，將科技與藝術作有效的結合與運用，使藝術創作發源於文化，深根於生活，然後再以數位為技術交織出吸引人的作品。我們深信小小的幼苗經過細心的灌溉培育，逐漸成長茁壯，終會有結實累累的一日。

註釋

- 1 資料來源：
4C數位創作競賽－
<http://www.dci.org.tw/4c2005/index.htm>
2005 DCI映象故事競賽－
<http://www.dci.org.tw/catchthemoment/index.htm>
第二屆創e盃網路多媒體教材製作競賽－
<http://www.pstc.taipei.gov.tw/news/9406/>
第二屆創e盃網路多媒體教材製作競賽簡章final.doc
2005節水動畫設計徵選－
<http://www.wcis.itri.org.tw/news/waterideas/>
"來點新花樣"博物館商品創意設計競賽－

- <http://www.dmd.yuntech.edu.tw/>
第三屆「青秀盃設計獎」－<http://www.ysed.org.tw/3rd/>
反性別暴力視覺影像創作大賽－
<http://www.moi.gov.tw/event/>
- 2 摘錄本館辦理之「第一屆全國學生藝術創意作品線上發表會」實施要點。
 - 3 「第一屆全國學生藝術創意作品線上發表會」評審委員名單：
(1) 視覺藝術類：丘永福、呂清夫、林珮淳、施令紅、嚴貞等五位委員。
(2) 表演藝術類：吳疊、曾毓忠、李英秀、翁美宜、梁東民等五位委員。
 - 4 「第一屆全國學生藝術創意作品線上發表會」視覺藝術類得獎作者姓名、創作理念及作品等，可於本館台灣藝術教育網(<http://ed.arte.gov.tw>)作品欣賞項下視覺藝術之「學生創意作品」中，點選觀賞；表演藝術類得獎作者姓名、創作理念及作品等，可於作品欣賞項下表演藝術之「學生創意作品」中，點選聆賞。
 - 5 摘錄本館辦理之「第二屆全國藝術創意作品線上競賽」實施要點，九十三年三月經由呂清夫、黃承令、賴美鈴、林國源、林珮淳等籌備委員出席審查會議研議通過後，報請館長核定後實施。
 - 6 「第二屆全國藝術創意作品線上競賽」評審委員名單：
(1) 平面創意類：呂清夫、王年燦、施令紅、林文昌、惠紹敏等五位委員。
(2) 立體創意類：黃承令、鄧怡華、鍾世凱、王士樵、林炎旦等五位委員。
(3) 音樂創意類：賴美鈴、吳疊、曾毓忠、林小玉、楊雅惠等五位委員。
(4) 表演創意類：林國源、朱靜美、黃英雄、張中燮、陳書芸等五位委員。
(5) 動態影像創意類：林珮淳、張裕幸、張恬君、游本寬等四位委員。
 - 7 「第二屆全國藝術創意作品線上競賽」撰寫評審講評者分別為：平面創意類/王年燦委員、立體創意類/林炎旦委員、音樂創意類/楊雅惠委員整理、表演創意類/黃英雄委員、動態影像創意類/游本寬委員。
 - 8 「第二屆全國藝術創意作品線上競賽」得獎作者姓名、作品名稱、作品介紹、評審講評等置於本館網站(<http://www.arte.gov.tw>)活動資訊之競賽活動內本競賽項下，為教育推廣使用，本館並製成光碟，於本館員工消費合作社展售(電話：02-23110574轉111)。
 - 9 摘錄本館辦理之「全國藝術創意作品線上競賽」實施計畫，九十四年三月經由王年燦、林炎旦、曾毓忠、張中燮、張裕幸等籌備委員出席審查會議研議通過後，報請館長核定後實施。
 - 10 同註8。