

100 年特種考試地方政府公務人員考試試題

代號：30940 全一頁

等 別：三等考試

類 科：文化行政

科 目：藝術概論

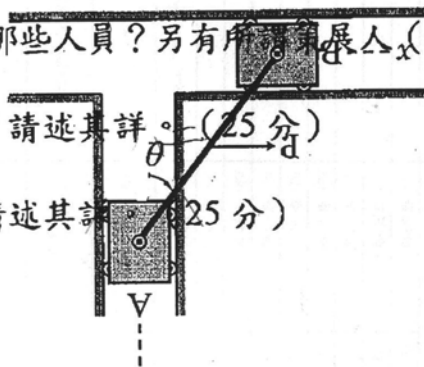
考試時間：2 小時

座號：\_\_\_\_\_

※注意：(一)禁止使用電子計算器。

(二)不必抄題，作答時請將試題題號及答案依照順序寫在試卷上，於本試題上作答者，不予計分。

- 一、藝術表現有形式美與內容美之別，請問兩者之間如何相融？(25 分)
- 二、博物館營運專業人員指的有那些人員？另有所謂策展人 (curator) 有何權責？(25 分)
- 三、文化創意產業的意義為何？請述其詳。(25 分)
- 四、新媒體藝術的指向為何？請述其詳。(25 分)



## 100 地特三等「藝術概論」申論題解答

### 一、【擬答】

藝術家表現藝術作品，總是力求內容美與形式美的統一。而這種統一又只能是具體的、相對的統一，不可能是絕對的統一。所以，在一件具體作品中，內容與形式的統一，就表現出錯綜複雜的對立統一的關係。在藝術作品中，內容是在具體感性形式中顯現出來的內容；形式又是顯現內容的感性形式，內容與形式不可分離。我們可以從中國與西方的繪畫為例，作具體說明：

中國繪畫因為使用的是最富有彈力的毛筆和對筆觸、水分變化反應最為靈敏的宣紙，所以形成了中國畫筆墨不易塑形，筆觸變化無窮的特點。同時中國山水畫主要是依靠水墨和毛筆用「線」造型，用「線」和毛筆的各式各樣的皴擦來塑造各種山石及流水的特性。因此，「線」在中國山水畫中是一個十分重要的元素。對「線」應用的好壞直接影響到一幅山水作品的成功與否。所以想要畫好中國畫並非一日之功，它需要大量的時間去摸索與練習筆墨和線條，以達到十分嫺熟，這樣才能得心應手地畫好一幅畫作。因為，每一個畫家對生命的領悟都不一樣，中國畫家把這種對人生的認識與感悟滲透到線條與筆墨之中，最後形成具備自己獨特風格的畫風。中國人物畫以線條為主，色彩為輔，色彩側重裝飾性及趣味性。使用線條描繪形象，長於簡練、傳神地表現人物。人物的形只有表現了人物的神，才有可能揭示出人物的獨特個性。神貴於形，但神又離不開形。人物的形是可觀察的，而人物的神則必須靠繪畫家以審美的心去體會、領悟。例如，梁楷〈潑墨仙人圖〉以大筆潑墨，自肩膀至衣服下襬，飛揚的筆勢墨韻，有如爆炸性的轟雷霹靂，整幅畫不出十數筆，就將一位獨行、一臉謎笑的仙人描繪出來，但卻充分表達出仙人飄逸的氣質。因此，人物畫中傳神之形的創造過程，是對繪畫家學識、修養、技巧高下的檢驗，其人生觀是為修身，達到物我兩忘渾然境界。

西方繪畫使用的是與中國畫完全不同的油畫筆、油性顏料與畫布，因為工具與表達媒介的差別，就必然導致中西繪畫表現手法的不同。西方藝術強調寫實性，真實的摹寫物件，而繪畫是二維空間藝術，要想在平面的二維空間中塑造出三維空間來，必須用塊面和明暗來表現物件。所以西方風景畫不同於中國山水畫的「線條」，它用油畫筆和顏料表現形體的塊面和明暗，加之以色彩作為主要的造型手段。西方藝術家認為，必須通過一個個小的塊面，才能塑造出接近現實事物具有立體感的物件來，因此西方風景畫中的湖光山色都是由一個個的「面」組成的，加之光影與色彩，來增強畫的體積感與真實感。所以我們看到的西方風景畫比中國山水畫更接近現實生活中的自然景觀。西方人物畫光與影的變化，且呈現立體造型，重真實，傳達訊息及事實反映，也就是西方畫家善於通過光影與色彩的造型手段，把人物形象描繪得立體而逼真。例如：維梅爾〈倒牛奶的女僕〉重心不在於透視的表現，而在於人體及物體本身。空間自近景開始，畫上受光的籃子、麵包等靜物。不論桌上的餐巾、擠在一起的靜物均以厚重而帶有金色光輝的粒狀筆觸來描寫，其中散發看可說是視覺香料的東西，畫面的氣氛完全渾成一體，物體透過畫家驚人的才華而使它們的實體栩栩如生，另外在婦人充滿調和的姿態四周，則由幾何學的完整性來構成物體並造成此一畫面。因此，西方人物畫描繪形象的體積、光影，長於詳盡、寫實地再現人物形象，其人生觀是表現理智與分析的精神，達到逼近真實的境界。

### 二、【擬答】

博物館營運專業人員包括館長、展務行政、行政主管、教育推廣、設計師等。

一位優秀的策展人，必須是有理想、有見識、有深度的專業人士，不論他精於歷史、美術史、社會史、或是行銷者，他必然是洞悉博物館業務的人，也忠於專業的學者、教育家、宗教家，方能在策展過程中，時時朝向專業、包容、分享、深度方向前進，以教育性、公益性為依歸；他能判別深淺程度，了解觀眾的需要，並作出最有益大眾內容呈現的判斷，其中包括展品的選擇，有系統的主題排列、新奇而精彩的佈置，務使展品能在其策展中活化起來。一位優秀的策展人要能發揮所長，他的定位並不能只是承辦人而已，必須要有適當的權力與責任：1 決定目標觀眾層。2 選擇展覽主題。3 決定展覽地點。4 建立經費預算與尋找經費來源。5 決定展覽主題呈現的切入角度。6 決定展覽主要想傳達的訊息。7 任命諮詢委員會及選擇展示專案小組成員。

另外，策展人也有與其他專業人員協同的權責：1 在諮詢委員的協助下，策展人與專案小組搜尋相關資料、文獻。2 在諮詢委員的協助下，策展人與專案小組尋找展品，想展出的與實際上有典藏或可借到的展品。3 策展人與專案小組創造腳本。4 策展人與專案小組建立展覽草案與徵求展示設計師或設計公司。5 策展人、專案小組

與設計師定義展示設計的方向與建立展示設計草案綱要版。6 策展人、專案小組、設計師與諮詢委員選擇資訊承載的媒介素材或工具。7 策展人與專案小組撰寫展場文章內容與其他資訊媒介的內容。8 策展人+專案小組+諮詢委員一同最後校稿。

### 三、【擬答】

文化創意產業是指透過創意或文化積累，形成可運用的智慧財產，而具有創造財富與就業機會潛力的行業。聯合國教育科學文化組織對於文化產業的定義為：「結合創作、生產與商業的內容，具有無形資產與文化概念的特性，並獲得智慧財產權的保護，而以產品或服務的形式來呈現。」文化創意產業一詞則源自，2002 年行政院國家發展十項重點計畫之一的「文化創意產業發展計畫」，結合英文 cultural industries(文化產業)和 creative industries (創意產業)，簡稱「文創產」。

政府在提倡文化創意產業時，它所關心的並不是這個產業的內容有什麼教育意義，而是能不能創造財富，振興經濟，也就是以文化創造產值，利用文化來賺錢。然而，並不是所有文化事業都可以賺錢，相反地，很多還需要靠政府或企業的補助，所以，振興文化創意產業，應該將必須仰賴補助的純藝術與能創造產值的文化事業分開。在核心文化創意產業中，目前問題最嚴重，而且最值得振興的，非電影莫屬，在電影振興上，應該將純藝術片與商業片分開：政府對純藝術片資金的挹注應視為「補助」，以到國際參展獲獎為主，其內容一般觀眾未必了解；商業片資金挹注的性質則為「投資」，如果成功，則商業電影才能變成經濟力量，為國人創造財富。要製作出成功的商業電影，就不能完全聽任藝術家的觀點，而必須走雅俗共賞的路線。

此外，政府在推動文創產業的業開始，就與藝術補助混淆，因而導致定義模糊，將文化的營利與非營利事業混為一談。定義模糊的結果，就是資源嚴重分散。本來政府應該就最具潛力的文創業做重點式培養，但在分類上卻包山包海，將許多跟文化沾上邊的事業都納入推動的範疇，因而文創政策推動至今已快十年，仍不見成效。例如，文建會主辦的「2010 台灣國際文化創意產業博覽會」，會場裡文化創意產業種類太多，尤其自產業的角度來看，彼此之間關係薄弱，雖然它們的交集是文創，但文創畢竟是個抽象的概念，而非具體的事物，觀眾也就難以聚焦，文博會的問題，反映了文創政策長久以來的缺失。這個問題延續到文創法，始終沒有解決。

在全球化的趨勢下，競爭的核心內涵，已經由傳統的「體力」競賽，轉為「腦力」競爭。文化已經成為 21 世紀走向的主軸，是國家綜合國力的重要組成，也是國家或地區發展戰略的軸心。文化創意產業的意義就在於提升國家的競爭力，讓臺灣能在 21 世紀成為文化創意產業國。可喜的是，近年來政府重新組織文創推動小組，並選定電視、電影、流行音樂、數位內容、設計及工藝，做為文創業的六大旗艦產業。這六項產業，都是相當具有市場潛力的產業。政府將它們予以重點推動，可以說總算邁出了正確的一步。

### 四、【擬答】

新媒體藝術 (new media art) 是利用現代科技創作的藝術形式。包含錄像藝術、數位藝術，數位藝術又可分為互動裝置、聲音藝術、數位音像、網路藝術與多媒體四項。

90 年代出現的數位革命，將藝術推向打破時空界線，以及創作者與觀者雙向互動的新境界，使互動概念成為藝術家創作過程中思考的要項，數位化的影像在科技的輔助下，視野更加遼闊，並為藝術創作提供了新的美學向度，跳躍連結代替線性思考，多向度空間取代繪畫透視，引發前所未有的互動性美學語彙，帶動了新媒體藝術多元面向的發展。隨著電腦技術、數位化圖像處理的技術日趨成熟，講求光與速度，去物質化的虛擬影像透過媒體四處傳播，而經數位化的影像、聲音、文字變成電腦資料庫裡的數據，經由運算、操控，可以建立完全虛擬的現實，這種虛擬的現實，除了顛覆文藝復興以來西方藝術「再現」一模擬現實的傳統，也影響著觀者觀看方式的改變。互動式的概念使藝術家與觀者之間相互合作產生對話，提供一種全新的體驗與影像視覺經驗，改變了藝術創作的觀念與作法，同時也改變了作品本身被凝視的本質。因此，在當今數位的時代，科技與藝術之間的對話成為人類文明史上重要的一環，藝術也正積極地尋求與其它學門領域的對話，藝術家以跨領域模糊的邊界為思索方向，嘗試在各種結合與交互作用下，產生更多的思維與被期待的火花，發展為當今藝術創作的一種趨勢。

近年來，政府相關部門開始投注資源推廣，如 2005 年國立臺灣美術館建置的「臺灣數位藝術知識與創作流

101 年 初 等 考 試  
101 年 移 民 特 考

應考  
要領

# 鼎文公職 解題

詳情請洽《鼎文公職網》

[www.ezexam.com.tw](http://www.ezexam.com.tw)

2331-6611

通平台」與 2007 年成立的「數位藝術方舟—數位創意資源中心」，以及臺北市政府於 2006 年成立的「臺灣數位藝術中心」和臺北市政府主辦而「在地實驗」策劃執行的數位藝術節等。然而，臺灣尚未如歐洲、美國、日本等國成立專事推動創作，也沒有進行科技整合工作之獨立運動的數位藝術中心。新媒體藝術的發展將因著歷代的藝術風格與觀念的衝擊下，以及數位媒材的推陳出新，正邁向一個多元、跨界、實驗性，甚至是難以預知的藝術形式，更幫助了藝術家發展出無窮的藝術新語彙。