

出國報告 (出國類別:其他/競賽影展觀摩)

第十屆波士尼亞涅姆國際動畫影展  
觀摩報告

服務機關：國立雲林科技大學 (數位媒體設計系)

姓名職稱：葉修銓 專案助理

訪視國家：波士尼亞

出國期間：105 年 6 月 24 日至 7 月 3 日

報告日期：105 年 8 月 1 日

## 摘要

2016 年第 10 屆 NAFF 國際動畫影展於 2016 年 6 月 25 日在波士尼亞—涅姆展開。國立雲林科技大學數位媒體設計系承辦教育部「第十一屆 2015 全國技專院校電腦動畫競賽」，協助全國技專院校學生參與全球各項動畫競賽。此次國立雲林科技大學學生李凱惠與蔡令娃共同製作之動畫短片「風裡語 The Whisper」獲得影展國際競賽單元得獎提名，由專案助理葉修銓與李凱惠同學前往觀摩影展舉辦現況。影展作品來自世界各地，並且有大師講座等活動。此行可讓同學觀賞各國當代的動畫作品，增廣見聞。進一步使學生瞭解國際影像發展現況，並能與國際接軌。

## 目次

一、目的 .....	1
二、過程 .....	1
三、心得 .....	4
四、建議事項 .....	6
五、附錄.....	7

## 一、目的

本次參訪為國立雲林科技大學執行教育部補助辦理之「第十一屆2015全國際專院校電腦動畫競賽」，該競賽之實施主要目的為輔導技職院校學生參與國際競賽，以增加台灣學生作品在國際動畫界能見度，並提升台灣技職教育的自信心。此次參展動畫短片「風裡語 The Whisper」為國立雲林科技大學學生李凱惠與蔡令娃共同製作，並入圍第十屆波士尼亞涅姆國際動畫影展國際競賽單元得獎提名，故依照競賽辦法輔導參加該國際影展。

此次參訪目的除上述說明外，更可以讓得獎師生進一步了解國際影展的辦理情形，學習世界各國推動文化活動與動畫產業的經驗，吸收分國際動畫影片的文化特質，並藉此促進國內動畫教育的精緻度。最後讓台灣的動畫教育擴展國際觀視野，並能與國際動畫社群的最新發展潮流與趨勢接軌。學生參展，得與他國導演在學術上相互切磋，未來有助於在創作上產生更多火花。播映後更有廣播、電視主持人訪問學生關於創作的理念以及現今台灣動畫產業現況，對於得獎學生來說，參與正式的影展受訪，是個難得的學習機會。

## 二、過程

本次參展由國立雲林科技大學數位媒體設計系專案助理葉修銓以及導演李凱惠共同參展。於2015年6月24日搭機前往波士尼亞。經過轉機後，於6月25日抵達當地，同日當晚參加開幕式。6月26日至7月1日在Hotel Sunce露天廣場觀賞影展入圍放映的各國動畫影片。期間於會場室內館廳有三場大師講座，7月2日搭機返回台灣。

日期	行程
6/24	從台灣桃園機場搭機前往維也納
6/25	抵達影展會場註冊報到、參加開幕式
6/26	影展觀摩
6/27	影展觀摩
6/28	影展觀摩
6/29	影展觀摩
6/30	影展觀摩
7/01	影展觀摩、參加閉幕式暨頒獎典禮

7/02	搭機返台
7/03	抵達台灣

## 2-1 影展概況

位於波士尼亞的涅姆國際動畫影展已邁入第十屆，該影展之參展作品影像多元。主要著重於故事的重要性與國際性、動畫守則的展現也是很重要的一塊。此次影展入圍的作品，有許多為實驗性質、抽象的作品，也可以看出入圍導演的作品意涵，多非侷限於單一文化的傳達，且許多入圍者為獨立製片的導演，作品成熟度高，能夠以亞洲學生作品參加此影展實感榮幸。

影展主辦地點於波士尼亞的涅姆—Hotel Sunce，此地為波士尼亞當地著名的度假勝地，飯店的對面即為亞得里亞海，每天一早可見許多的遊客於海裡游泳、曬太陽，影展用心程度可見一般。飯店內也提供游泳池，讓許多不敢在海裡游泳的參展人士更放心的玩。影展播映主要於飯店的露天空間，一邊可以享受美麗夕陽景色，一邊吹著海風觀賞，口渴隨時可以叫飲料。講座則是在飯店的會議廳內舉行。

Neum附近也有許多著名的歷史景點與天然景觀，通常都需要搭乘公車或是遊覽車才能到達，交通並不是太方便。因此影展也很貼心的安排了幾段小旅程，讓各國創作者們能夠更認識波赫這塊土地。

## 2-2 影展現場

影展的開幕式於當地飯店Hotel Sunce的露天空間舉行，開幕式於6月25日晚上9點正式開始，大會主席於開場簡短致詞後，將多數時間留給在場觀眾欣賞本屆動畫作品，播映內容從3D到2D、敘事性到音樂性質的動畫，在一小時的播映會結束後，主辦單位邀請大家至飯店泳池旁參加開幕Party，現場採流動自助吧檯，提供精緻的點心與飲料，供各國導演互相交流。

自6月26日起，每日晚間九點於同場地播放競賽單元影片，另擇日於上午安排動畫業界人士的大師講座，期間本團共參加了三場講座，主講者有為此次影展的評審、有為Snoopy電影製作場景的場景建模師Ramon Lopez、還有曾入為奧斯卡最佳

動畫短片的導演Thomas Stellmach，分享其創作過程，其中以實拍的墨水表現一首曲子的高潮迭起，讓現場的其他導演都非常好奇其製作過程，會後踴躍發問。

6月26日至28日上午，影展另於大師講座後設立Panorama單元，播放符合影展調性然本次未入選競賽單元的各國影片，本計畫本屆報名影片「變身男孩 Switch Man」、「該睡囉 Time to Bed」亦獲選該單元放映資格，本團特於放映後向大會主席說明本計畫辦理宗旨以及理念，期望建立友好關係，往後能有更多影片報名並入選該影展。

### 2-3 周邊活動

影展另擇日安排當地媒體採訪，由於本團為此次唯一亞洲地區出席國家，在眾多外國面孔中實屬難得，故媒體特別好奇亞洲國家的動畫創作觀點以及臺灣的動畫產業現況，讓創作者的理念與想法可以透過播出讓更多人看見。

影展另結合當地旅遊觀光，另擇日於下午安排各國導演到波士尼亞周邊地區進行文化參訪，6月29日參訪開拔至該國古城Stone，當晚競賽單元入圍影片播放更於當地舉辦，吸引當地居民共襄盛舉。

影展的工作人員多是志工，另與教育產業合作，由當地高中選送幾位成績優秀並對動畫有興趣的高中生於暑假期間至影展見習，該群學子熱情友善，把握機會與本團導演交流動畫知識，為一難得的跨國經驗。

### 三、心得

#### 3-1轉述參展得獎學生心得：

這部動畫耗時了一年，我與組員蔡令娃兩個人於2015年6月完成，過程經歷故事的大幅修改、構圖的調整、角色不斷的重畫、對於創作理念的質疑與修正，甚至面臨放棄的交叉口，經歷如此多的困難，這一路上都撐過來了，動畫仍然有些許瑕疵，我們還是投了許多的比賽，那時我們也沒有想太多，畢竟真的有很多比我們更厲害的作品。

然而從入圍電腦動畫競賽後就有一串不一樣的開端，這次的波士尼亞涅姆國際動畫影展，從來沒有想過，因為一部短短三分鐘的大學專題動畫，能帶我飛到這麼遠的國家—波士尼亞Bosnia。

而這次參展，學習到最多的，是與各國導演的交流，每次的講座、聚會，都可以從中聽到他們對於動畫製作的想法與堅持，以及不同的文化所產生的觀點，同時他們對自己的作品也非常的有信心，並且大膽的執行。不禁讓我深深的思考，自己的創作是否有時會太過於狹隘，不夠大膽，有時會落入同一個體制下的思想，創作出來的內容就跟其他人大同小異。所謂當眼界打開時，思考會更豐富。這次的交流真的讓我收穫很多。

#### 3-2在參賽作品方面：

這次入圍的作品，從敘事性到實驗性質的作品都有，最印象深刻的就是動畫的創作手法，不管是從沙畫到黏土，甚至各種異材質的結合，都非常精彩。

##### 一、The head vanished

影片雖為3D製作，但在動畫的一開頭，就彷彿進入一個迷濛的插畫世界，導演直接讓主角的頭與身體分離，一種衝突性的美感油然而生。影片也搭配著旁白的喃喃細語，說明主角內心的狀況，非常清楚明白，這部動畫所要探討的是失智症患者他們的內心狀況，且看完後能感同身受。

動畫運用鏡頭說故事的方式很有趣，運用了很多蒙太奇的手法，讓失憶著的患者在回憶中摸索，每個回憶斷斷續續的樣子，失憶者的痛苦與掙扎，都呈現在一幕幕超現實的畫面中。

值得學習的是，故事情節的安排。即使是失憶故事，導演很簡單也複雜的將其呈現，並沒有太多的情節起伏，但在每個環節中又充滿了想像力的發揮，將故事想要傳達的感覺很深刻的描繪出來。

## 二、That' s mine

這是一部敘說戰爭的動畫，動畫的呈現方式是用沙畫，製作必耗費非常久的時間，因為沙子的關係，畫面顏色的深淺濃度就必須抓得非常準，令人好奇製作這部動畫製作的手法。故事的敘述方式富趣味，以怪物的第一視角來看村子的變化，怪物不時眨眼睛，引發觀眾猜想他是什麼生物，一直虎視眈眈的盯著村子。怪物見證了村落的改變、人性的黑暗，到最後最純真的小女孩，發現了邪惡的他。當女孩伸手向鏡頭時，「轟——！」的一聲，原來這個生物是地雷，當戰爭結束後，這些可怕的東西仍然存在於人們週遭，深深的警惕，一場戰爭的影響性是會滲入後代的子孫的，發人省思的一部動畫，導演巧妙地掌握動畫的節奏，且從頭到尾，幾乎都是環境音，非常客觀的呈現這顆地雷的週遭演變，但也帶來更多真實的戰慄。

## 三、ARIADNE' S THREAD

非常出色的一部動畫，不管是從故事、運鏡、畫面、音樂，都非常完美。導演用曬衣服的方式呈現了女主角的一生，一開始，女主角在陽台上玩著球，當母親呼喊她進入室內時，那顆球也這麼掉下陽台，同時也代表著女主角童年的消逝，下一個鏡頭一轉，陽台上掛的軍服，落在地上，很明確的表達出，父親在戰爭中過世了，當時間繼續進行下去，場景仍然都在陽台，從衣服的花色，款式，很明顯的看出女主角從天真到世故，從美麗到衰老，同時主角與每個角色的關係也可以從曬的衣服上看見，時間一直延續，當她年老時刻，孩子們的一顆球，又帶著她回到了她的消逝的童年。音樂延續著，這個故事讓人久久無法忘懷。

## 四、The short story of a fox and a mouse

典型的好萊塢式3D動畫，角色的設計可愛、精緻，動作的細節也非常到位。這類型的動畫對於商業來說，是比較容易被大眾接受的，以製作及呈現手法，應是很多老師希望學生們發展的類型，為一出色範例；但就在於驚豔度來說，沒有其它實驗性質的動畫令人印象深刻。



#### 四、建議事項

此次出團參訪提出以下建議：

1. 持續辦理此計劃：對於一個創意工作者來說，最重要的就是不同的生活經驗能帶給自身更多的創作能量。本計畫讓學生能夠看見自己的作品在國際間的曝光度，也能夠出國與各國創作者互相交流分享，為一難得的學習過程，吸取各國文化，提升對世界的認識，大幅提升創作養分。
2. 加強實境教育：出國參訪的學生都是第一次能夠跟各國的創作者交流，觀摩各國動畫創作人士的觀念，這對學生來說是不是金錢能夠換取的寶貴經驗，透過交流亦是在訓練對自己與對作品自信的態度，使學生打開自己的思考脈絡，學習國外勇於嘗試、大膽創新的思維。

## 五、附錄



圖一：影展舉行地；圖二：影展交流 Party；圖三：作品「風裡語」放映中；圖四：影展記者會；圖五：競賽單元影片於異地放映；圖六：導演接受媒體受訪。