

觀賞朝陽科大視傳系第21屆畢業展「全是微不足道的小事」



朝陽科技大學視覺傳達設計第二十一屆畢業製作成果校內展，動畫組「緊來看戲 Show's on」團隊組員分享作品心得後合影。（圖/陳惠玲攝）



朝陽科技大學視覺傳達設計第二十一屆畢業製作成果校內展，以女性主義為議題的「食慾 Desire」作品，五位學員分享作品心得後合影。（圖/陳惠玲攝）

朝陽科技大學視覺傳達設計系，今年第二十一屆畢業製作成果於3月22日至24日在校內設計大樓一樓發表，這項展覽也是該畢業成果展第一站的公開展出。

今（24）日上午，由畢展總召副會長蔡孟翰、公關吳佩純等二位學生帶著記者到設計大樓一樓欣賞成果展的每組作品。

蔡孟翰、吳佩純共同表示，今年視傳系畢業製作共有140位學生（其中含外籍生約15%），展覽組別劃分為企劃類組：形象包裝、創意設計；以及動畫類組等設計，每組有二至五人，共發表37組主題作品，經過一年多的資料蒐集、多次修改還有幾番的討論，以及六次嚴厲通過系上老師及業界專家審查下，將大學四年所累積所學的技能及經驗，共同呈現在畢業成果展。

該畢業展覽的標語是「全是微不足道的小事」，取自法國思想家Pascal巴斯卡（1623～1662）的《沉思錄》，講述微不足道的小事都是成就大事的過程。這句slogan吸引了記者對該畢業展設計群作品的好奇心！

「全是微不足道的小事」源自企劃類形象包裝設計組，其中一小組的四位學生創意發想，他們先以小組作為研究主題，組長劉家亨分享，作為設計者講求成果完美，通往完稿需要細節反覆討論與草圖修改等等累積，才能逐漸走向精彩的成果。其中運用的工具、文具、用具到慣用的設計手法等等，累積出可用或是不可用的創意，這些創意也許是美好的成果。由草稿揉製成紙團代表著創意的過程，在大學四年充斥著，它們是微不足道的小事，但其實是不可或缺的大事。劉家亨說：重點是想凸顯設計過程的重要性；同時也製作出組員的識別證、海報以及周邊商品。

整體參觀視傳系畢展成果，依序走近每組設有一個櫥櫃型展示作品前，學生們積極且盡所能地表達他們的設計主題及理念，內容從數位媒體類從2D動畫、偶動畫到3D動畫、平面媒材類從形象設計、包裝設計、書籍設計到創意產品等成果展，話題雖然都是日常生活中微不足道的小事，累積起來的技能實力可不容小覷，展現了深度學習的積極活力與創意能量。

動畫成果展的作品，約有二分鐘至六分鐘不等的短片，加上平面海報設計或裝置藝術呈現，令人耳目一新。其中以2D呈現的「緊來看戲 Show's on」作品，導演林怡汝（同時擔任畢業製作總召）分享從自身對布袋戲的不了解展開認識台灣布袋戲文化，傳統技藝除了「戲偶」外，「戲台」也有許多故事值得去探索；小組成員們訪談了很多專家，同時也請專家錄音旁白，三分鐘短片運用「動態圖像」多樣的動畫表現，透過爺爺的對話，呈現了各個時代背景下不同的樣貌。她認為真正深入的東西需要有人帶領入門，過程中掌握了布袋戲的節奏與重點，以輕鬆的方向呈現有趣的點，希望延伸發揚布袋戲文化。

還有探討心靈的「A Mess」作品以霸凌的陰影為出發點，藉由頭髮的意象與主角的童年遭遇，探討與內在小孩溝通、和解的心理動畫短片；「稻迴」作品使用互動網頁格式完成，以場景的轉變及故事動畫，陳述一位老奶奶對兒子的思念，玩家可以以不同的互動觀看更多老奶奶記憶中關於兒子的回憶並依不同選擇引向不同的結局；「Copy」作品詮釋在成長的過程當中，容易被外在環境因素所支配，易使人們忘了最一開始的初衷，進而漸漸地失去自身的價值，進而被大環境給同化；「Dreamland」作品描寫主角找回家庭溫暖的故事，以虛幻世界的方式呈現；「友電」作品以3D動畫呈現可愛、童趣歡樂氛圍，詮釋電精靈與主角之間的友誼故事。



朝陽科技大學視覺傳達設計第二十一屆畢業製作成果校內展，「迴」作品的其中成員們分享心得後合影。（圖/陳惠玲攝）



朝陽科技大學視覺傳達設計第二十一屆畢業製作成果校內展，企劃類組當中「Denpa Pop」作品小組成員分享心得後合影。（圖/陳惠玲攝）

觀眾年齡定位在幼童。；「可不可以一起玩Shall we hang out?」詮釋鑰匙兒童的故事；「風吹 Breeze」作品則描述爺孫之間的情感牽絆以及親子之間溫柔的愛。

以女性主義為議題的「食鬱 Desire」，作風前衛，以四分鐘影片呈現手繪2D動畫，主要探討食與性之迷思。五位成員共同表示，許多女性往往因環境而刻意壓抑內心的慾望，其中食慾和性慾更被外界放大檢視。藉由片中不斷地催吐，闡述減肥對女性自身的壓抑與迷思，傳達女性被傳統價值觀的灌輸和束縛。

「迴」作品以骨牌作為故事軸心，敘述人際關係中的心理狀態，有如骨牌效應，在一個相互聯繫的系統中，一個很小的初始能量就可能產生一連串的連鎖反應，磨合以及心理情緒上的變化，最後分離回到原點。

「異世界」作品以VR 虛擬實境呈現，該作品以神秘形式展出，需要現場觀賞；「想玩Wanna Play」作品以奇幻和趣味的手法，呈現社會對性別角色的刻板化的故事出發；「翼力」作品以3D動畫傳達不要被失敗束縛，詮釋意志力與勇氣。

除此之外，企劃類組方面，其中「Denpa Pop」作品詮釋網路語言已成為年輕人特有的一種溝通、交流，發揮無比的想像力和創造力。該組成員為此介紹、記錄了現今的台灣網路用語，並以遊戲的方式插畫成卡片呈現不同的角色。成員當中二位港生分享心得，表示在參與過程中對印刷產生研究興趣，與印刷廠技術人員溝通是來台學習中最大的收穫。

「這箱有戲」作品企圖以完整的體驗布袋戲，在現代較難實現，為了達到將文化普羅大眾，特別與雲林布袋戲館合作設計成攜帶方便且適用於闔家遊玩的創意玩具品牌。

「NISATURN 舊物復活節」作品是以策展形式出發，另類的裝置藝術呈現小而美創意，該組成員當中有二位陸生分享，受到大陸藝術家申田作品的啟發，展開申田藝術的展覽

「NISATURN・舊物復活節」。該展宣揚廢舊物品再利用的觀念，呼籲人們從身邊小事做起，減緩資源浪費，動手將留存著自己溫度的舊物變為寶物，並將「永不妥協，永不止步，永遠創新」的申田精神傳達給社會大眾。

「上山打獵」作品則以上山打獵為背景，設計了一套桌遊商品，該組成員們分享雖然已有許多人詢問這套作品價格，但還是希望桌遊公司能夠來親自觀賞，因為這套作品讓玩家以輕鬆的方式來了解太魯閣族文化，值得推廣太魯閣族的文化。

「戀戀珠仔」作品，以社區再生為主題，該組組員們不只做設計還參與其中生活，她們分享油桐花樂齡新娘是社區的特色，還利用駐村兩個月的時間和長輩們進行對談，將社區這塊土地上孕育出的愛情故事，用繪本設計的方式重新詮釋，並製作紀錄片期望傳達社區的長照需要活化樂齡。

「醇淳空間」作品，該組成員們發揮創意，不僅製作台中五家咖啡館手繪書籍的歷史介紹，另以圖形插畫呈現台灣從1930-1970年咖啡館文化發展脈絡，他們表示1970-2010年的插畫還在進行中，預計五月校外畢展成果呈現。

朝陽科大視覺傳達設計系畢業成果展覽資訊：高雄放視大賞之地點在高雄展覽館，時間於2018/05/16 - 05/18；A+創意季在台中，地點於台中文化創意產業園區；時間於2018/05/17 - 05/22；台北新一代設計展，地點於世貿一館 D04；時間於2018/05/25 - 05/28（5/25為企業日）；購票資訊

http://www.yodex.com.tw/visitors/ticket_info

（陳惠玲報導）