

藝術認證

NO. **54**

目錄 Contents

編者的話

議題特賣場—搞怪 e 世代：— 動漫瘋中的藝術新視野

話動漫美學的1314 ◎陳偉欽 4

美學騷動—高美館「愛你一生一世：動漫美學雙年展」隱現的藝術社會觀 ◎吳介祥 12

文化新視域—學院中蔓延的動漫創作與教學 ◎胡佩芸 18

不信青春喚不回……數位時代下以動漫美學 (Animamix) 作為創作形式表現的種種 ◎周益弘 24

凝視銀河航道的執燈守望者—陳文祺的藝術眼界與創作 ◎郭令權 32

青春少年的綺夢幻想—藝術家張立人的藝術創作 ◎王焜生 38

跳脫女性書寫的原型—談崔永嫻的藝術創作 ◎王焜生 44

視域奇想—張騰遠的眼球考古學 ◎高子衿 50

天真不浪漫 童話不童趣—杜珮詩的動畫創作 ◎洪威喆 56

虛擬世代的故事之眼—黃心健及其數位創作 ◎黃瀟瑩 62

典藏選粹

新世代動漫趣味—陳敬元〈無論如何我都願意與你飛翔〉 ◎林麗真 68

展覽迴響

這不是普通的貨櫃屋—向建築設計領域叩門的2013高雄國際貨櫃藝術節 ◎黃培宜 72

2013高雄國際貨櫃藝術節—全球化物件的在地實踐後感 ◎王啟川 78

人物特寫

規矩之間，方圓之外—廖修平的藝術之道 ◎張雅晴 82

南島紀事

自愛與聖潔—比雅紐魯凱傳統坐姿 ◎王有邦 90

南島文化當代初探

當祖靈遇見上帝—timur部落的基督宗教圖像 ◎蕭鄉唯 94

藝評講堂

閱讀革命年代的藝評 ◎高千惠 100

藝術哲學

行動、藝術與存在 (下) ◎陳宏星 104

《藝術認證》雙月刊2013年 (48期至53期) 目次索引 110

這不是普通的貨櫃屋

向建築設計領域叩門的2013高雄國際貨櫃藝術節

文／黃培宜（高雄市立美術館編輯）

「我覺得具有存在感或氛圍的空間很棒，以特殊的材料圍繞營建而成，建築的外殼就像樂器一樣。」

—彼得·卒姆托(Peter Zumthor)，2009普立茲克建築獎得主

貨櫃打造的快建築·輕聚落

剛剛入冬的高雄港邊，一波比一波來勢洶洶的東北季風、逐漸南偏而威力漸減的日照，正上演著季節更迭、氣候變換的戲碼，時而冬陽煦煦、時而狂風驟雨。在去年12月上旬至中旬短短的兩週之間，一只只的貨櫃，則無視天氣的驟變戲法，如行軍紮營一般，以快速的節奏進駐駁二藝術特區第三船渠旁的駁一空地，實現出《2013高雄國際貨櫃

藝術節—可以居》的展出計畫，構築了一個「可以居」也「可以遊」的建築「粉樂町」。

誠如被譽為建築詩人的瑞士建築師彼得·卒姆托(Peter Zumthor)給出的比喻，「建築的外殼就像樂器一樣」，貨櫃—作為這幾組快速建築的外殼—成為各具音色的樂器，而由這些建築迅速構成的輕型聚落，則像輕快的進行曲，自去年12月下旬開展至今，在駁二這由高雄舊港區更新的文化特區中，充滿熱情地演奏著。

高雄國際貨櫃藝術節是高雄市政府舉辦的一項具城市代表性的雙年展藝文活動，自2001年開始舉辦以來的過去六屆，皆是將貨櫃置於當代藝術的語境與思維中來發展貨櫃的文化觀，這一屆則不同於以往，重新審視了貨櫃的固有特質與在地特色，嘗試向生活化、實用性的建築設計領域叩門，提出另一種貨櫃藝術的發展方向—「可以居」的貨櫃空間。因此，這次的貨櫃藝術節，除了是一項展覽活動，也是多組國內外知名建築師/空間設計事務所實現其設計提案的實體原型製作計畫，更是所有觀眾親身參與的另類居住形態的一場實驗性演練。

從「貨櫃怎麼可以居？」到「貨櫃可以怎麼居？」

普遍而言，在建築計畫案的基地上，貨櫃永遠是先上場熱身的配角，也永遠是殿後的退場者，貨櫃屋所能提供的快速進出與遮蔽功能，使其成為最簡易經濟的工務所/工寮，在建案過程中守護著工地看管人以及機具建材，直至建案完成，再被撤出移往下一建案，或在其銹蝕不堪使

1 | $\frac{2}{3|4}$

1 〈城市縫隙〉 設計：法國ARKHENSAPACES 建築師事務所／埃里克·卡薩 (Eric Cassar) (攝影：鄭景陽)

2 〈櫃裡櫃外〉 設計：日本藤本壯介建築設計事務所 (Sou Fujimoto Architects)／藤本壯介 (Sou Fujimoto) (攝影：鄭景陽)

3-4 〈樂高櫃—藝術家工作坊〉 設計：黃宜清建築師事務所／黃宜清 (攝影：鄭景陽)



用時作為廢鐵回收。

在台灣，貨櫃屋也常被打扮得花枝招展，成為公共廣場上臨時的服務台與展覽空間、夜間霓虹閃亮的省道邊檳榔攤，或夜市攤販食堂。然而，想到要以貨櫃屋作為人們可以棲居的生活空間，大多數人還是會馬上以問號回應：可以居？貨櫃怎麼可以居？先不論較貧窮國家的貧民以報廢貨櫃作為棲身之所這種沒有選擇中的選擇，即使瞭解到歐美日等先進國家刻意選擇貨櫃來建構大學宿舍、度假旅館或商業區的特色建築，在台灣見多了二手貨櫃運用

狀況的一般大眾，似乎還是很難從貨櫃屋克難性、將就性的刻板印象中超脫，以更開闊的態度、更在乎的心思，來對待這個早已融入在地經濟脈絡與景觀紋理的老夥伴，思考貨櫃作為一種可居、宜居生活空間的各種前景。

藉著高雄國際貨櫃藝術節這種具有浪漫主義色彩與前衛實驗精神的藝文活動，貨櫃得以從工務所/工寮這類幕後英雄的角色，轉而成為建築計畫案的主角，主辦與策劃單位這次也特別邀請具有豐富空間處理經驗的建築師/空間設計師，對貨櫃的本質、特色





進行再思考，以自由創作的方式來找出「貨櫃可以怎麼居？」的各種方案。雖說是自由發揮，然而貨櫃本身的規格限制、以貨櫃作為建築元素的初體驗，以及進入實體製作階段的預算限制、時間限制與環境限制，都對貨櫃藝術節的策劃執行單位、建築師/空間設計師甚至各個參與實體製作的廠商造成不小的挑戰與壓力。事情永遠不像想的那麼簡單……

讓貨櫃可以居的建築設計策略

當建築師/空間設計師要運用貨櫃來設計人的生活空間時，會發現貨櫃既是空間，也是建材，而不論是作為空間還是作為建材，貨櫃都有著固有的規格化特質，以支撐其原本在全球運輸產業中所擔負的功能。要能夠駕馭貨櫃剛烈的性格，使其適應人類多元多變的生活機能，又能繼續利用其規格化特質所具備的優勢，還要與建築系統的知識與法規相嵌合，對設計者而言，是一尋求

解決方案的課題，而在進行落實的策略性思考之時，又必須不斷反思建築的本質問題，如空間與人的關係、建築與環境的關係、城鄉與社會的關係等等。

以下列舉的是從這次各個進行實體原型製作的設計提案(註)觀察到的讓貨櫃可以居的建築設計策略，有趣的是：解決同樣問題的不同策略，有時是朝兩極化發展的。

以象限的發展對抗尺寸的限制：為了克服貨櫃本身固定尺寸的限制，如〈樂高櫃—藝術家工作坊〉、〈1只貨櫃—雞尾酒吧〉、〈櫃裡櫃外〉、〈移動劇院〉將貨櫃以水平象限的方向綿延，或如〈聚與散--吸菸亭〉、〈住宅〉、〈城市縫隙〉將貨櫃以垂直象限的方向伸展，以因應特定機能空間使用上的需求，也開拓了空間的延展性與層次性。



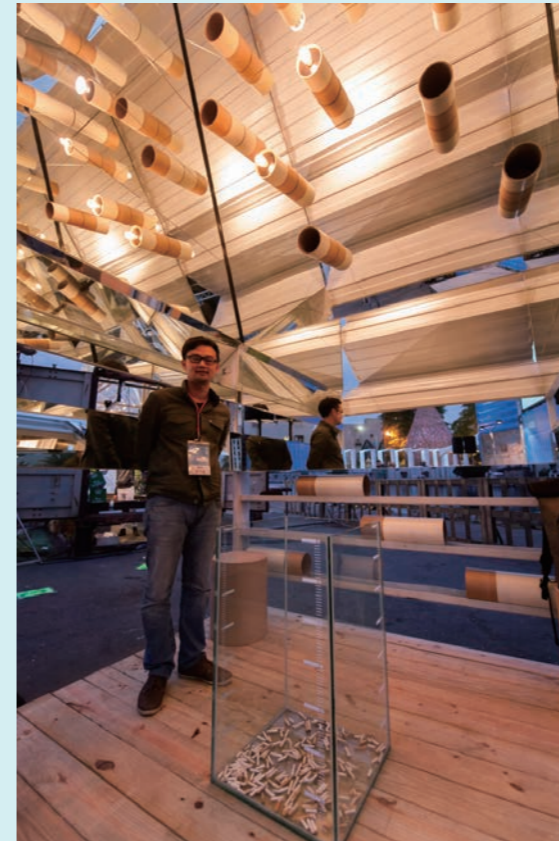
皮層的阻斷性與穿透性：細胞膜作為細胞的皮層，為細胞提供了阻絕性的保護，也讓特定物質穿透而得以進行代謝。如果將貨櫃比作細胞，則貨櫃的鋼板就像細胞膜一樣，如能具有阻斷性，就具有保護效果，如能有穿透性，則能活化空間的運用。在〈城市縫隙〉、〈住宅〉，我們看到了建築師費心地經營貨櫃的皮層，包覆隔音隔熱材料以阻絕熱傳導與噪音、仔細地規劃窗戶或開口，讓一定的光線進入內部，特別是〈城市縫隙〉，僅僅是兩米長寬的小空間，建築師堅持用兩進的門來讓人進出，以確保內部空間與外界的阻隔，為人們創造一段短暫的獨處時光。相對地，〈櫃裡櫃外〉則是將貨櫃切片後，再以疏密相間的排列方式，將原本串聯起來30米長的貨櫃，開展成逾百米的廊道空間，雖然視覺上確實有一條廊道，但實體上廊道的內外界線卻模糊了，人可以穿梭於廊道內外，在這裡我們體驗到了櫃體百分之百的穿透性。

1 | 2

1-2 〈移動劇院〉設計：荷蘭麥肯諾建築師事務所(Mecanoo Architecten BV) / 法蘭馨·荷本(Francine M. J. Houben) (圖1攝影：林宏龍；圖2圖片提供：法蘭馨·荷本)

人的生物行為與社會行為：貨櫃空間既然是為了人的生活機能而設計，高明的設計者自然會考慮人—作為空間使用者—的行為。有趣的是，人的行為常常透露著其生物性與社會性；時而是本能的、時而是理智的；有時是無意識的、有時是受制約的。設計者考慮得當，則小空間也能被多人妥善運用，例如〈櫃裡櫃外〉的廊道，在展出現場觀察到的狀況是，大多數參觀者以輕鬆的心情遊覽，與朋友一面聊天一面散步，不知不覺就隨著人群的步調魚貫走進廊道，而在廊道漫步時，貨櫃切片的廊柱，時而疏時而密地從兩側向後移動，一路走去簡直有催眠的效果；若是設計得當，空間極為有限也能讓人感到舒適，例如〈樂高櫃—藝術家工作坊〉，幾乎保留了貨櫃的原貌，只在每一只貨櫃兩側壁同樣位置切出同樣大小的開口(形成如同樂高積木的基本單元)，善用人的視覺穿透感，就能夠排列組合出沒有幽閉或壓迫感的多層次空間。

具象之居與抽象之居：人之居，是為了安頓身體，也是為了安頓心靈。空間再怎麼有限，若是能夠安頓身心、能讓思想馳騁，則足矣。中國人有「天地之大，竟無容身之處」的喟歎，而由住在巴黎的法國建築師Eric Cassar所提出的設計，恰如其名〈城市縫隙〉，以貨櫃的方寸空間來滿足都市人「抽象之居」的心理需求；另外〈移動劇院〉則以正在興建中的衛武營藝術文化中心其音樂廳1/10尺寸的聲學模型，讓觀眾的頭部得以進到中央的演奏區，想像演出者面對2000名聽眾表演的臨場感；再如〈聚與散--吸菸亭〉，設計者體貼地在內部四壁覆上鏡面，讓進入這個小小吸菸亭的癮君子，除了解除生理上的菸癮，還能產生「讓吸菸者人數加



2	1-2	〈聚與散--吸菸亭〉	設計：姜樂靜建築師事務所／姜樂靜 + 陳子豪	
3	1	3	〈樂高櫃—藝術家工作坊〉	設計：黃宜清建築師事務所／黃宜清
4	1	4	〈1只貨櫃—雞尾酒吧〉	設計：曠日蔡佩炬室內裝修工作室／蔡佩炬

1-2 〈聚與散--吸菸亭〉 設計：姜樂靜建築師事務所／姜樂靜 + 陳子豪 (攝影：鄭景陽)
 3-4 〈1只貨櫃—雞尾酒吧〉 設計：曠日蔡佩炬室內裝修工作室／蔡佩炬 (攝影：鄭景陽)

倍，小團體更加茁壯，沒有被邊緣化的錯覺」，滿足特定族群的歸屬感，進而產生自信與勇氣。

仿生概念與模矩概念：在這次各個可居貨櫃空間的設計提案中，由於貨櫃空間尺度限制的關係，幾乎都必須仔細考慮人的尺度，並納入既有「模矩」系統的尺度。然而，我們也看到了嘗試將「仿生」概念納入貨櫃空間的設計，如〈1只貨櫃—雞尾酒吧〉像孔雀開屏的開展式設計，或如〈櫃裡櫃外〉像蚯蚓等環節動物的伸縮式設計，又如〈移動劇院〉像長足昆蟲的架高式設計。

預鑄工法與剝肉工法：在這次各個可居貨櫃空間的實體原型製作計畫中，既有「預鑄」工法的實施，也有「剝肉」工法的實施，這兩種方式都是

台灣擅長也已形成特殊產業鏈的施工方式。因為預鑄，使得現場僅需進行組裝施工，迅速且有效率；而將二手貨櫃拆解堪用部分後再進行組裝的「剝肉」工法，既具有經濟性，又能創造獨特工藝手感，進而貼近藝術創作的勞作本質，是非常具有在地特色的。

閱讀這次貨櫃藝術節各組國內外建築師/空間設計師的設計提案，再親自到貨櫃藝術節的展覽現場，以自己身為人的尺度與感知，去體驗這幾組實際製作出來的貨櫃空間，也許可以領會到設計者為克服某些難題而生的解決方案，並發現其中的有趣與高明之處。☺

註：

〈聚與散--吸菸亭〉 設計：姜樂靜建築師事務所／姜樂靜 + 陳子豪
 〈樂高櫃—藝術家工作坊〉 設計：黃宜清建築師事務所／黃宜清
 〈住宅〉 設計：林志峰建築師事務所／林志峰 + 王啟圳
 〈1只貨櫃—雞尾酒吧〉 設計：曠日蔡佩炬室內裝修工作室／蔡佩炬
 〈城市縫隙〉 設計：法國ARKHENSPPACES 建築師事務所／埃里克·卡薩 (Eric Cassar)
 〈櫃裡櫃外〉 設計：日本藤本壯介建築設計事務所(Sou Fujimoto Architects)／藤本壯介(Sou Fujimoto)
 〈移動劇院〉 設計：荷蘭麥肯諾建築師事務所(Mecanoo Architecten B.V.)／法蘭馨·荷本(Francine M. J. Houben)



文化新視域

學院中蔓延的動漫創作與教學

文／胡佩芸（崑山科技大學視訊傳播設計系主任） 圖片提供／梁曉藝【影片名稱：Doll Maker（人偶師）；製作團隊：PUPA（崑山科技大學視覺傳達設計系 鄭俊奎、梁曉藝、林益帆、邱劉約翰、許世緯、陳敬梯）】

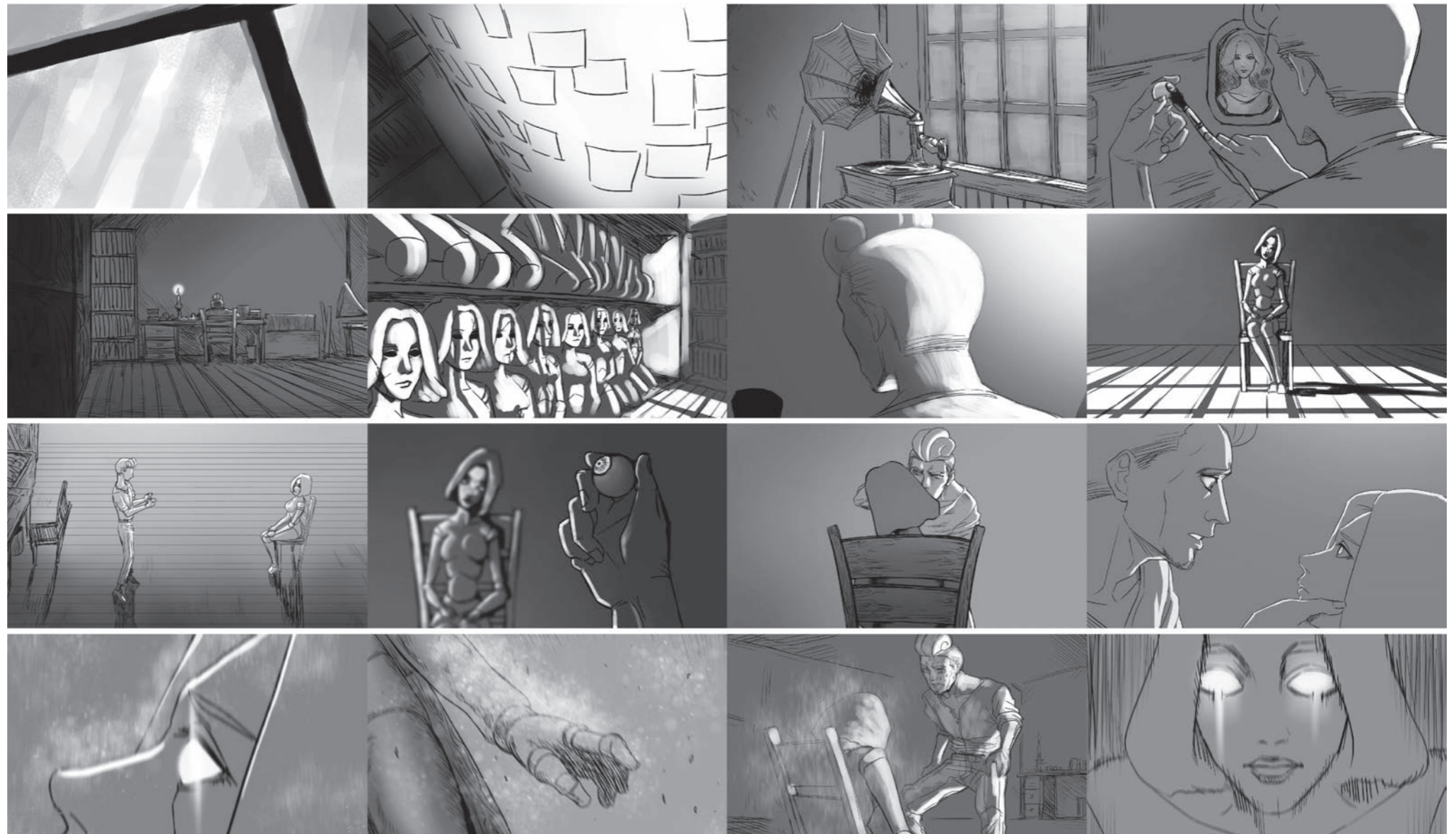
| 2 | 3
1 |

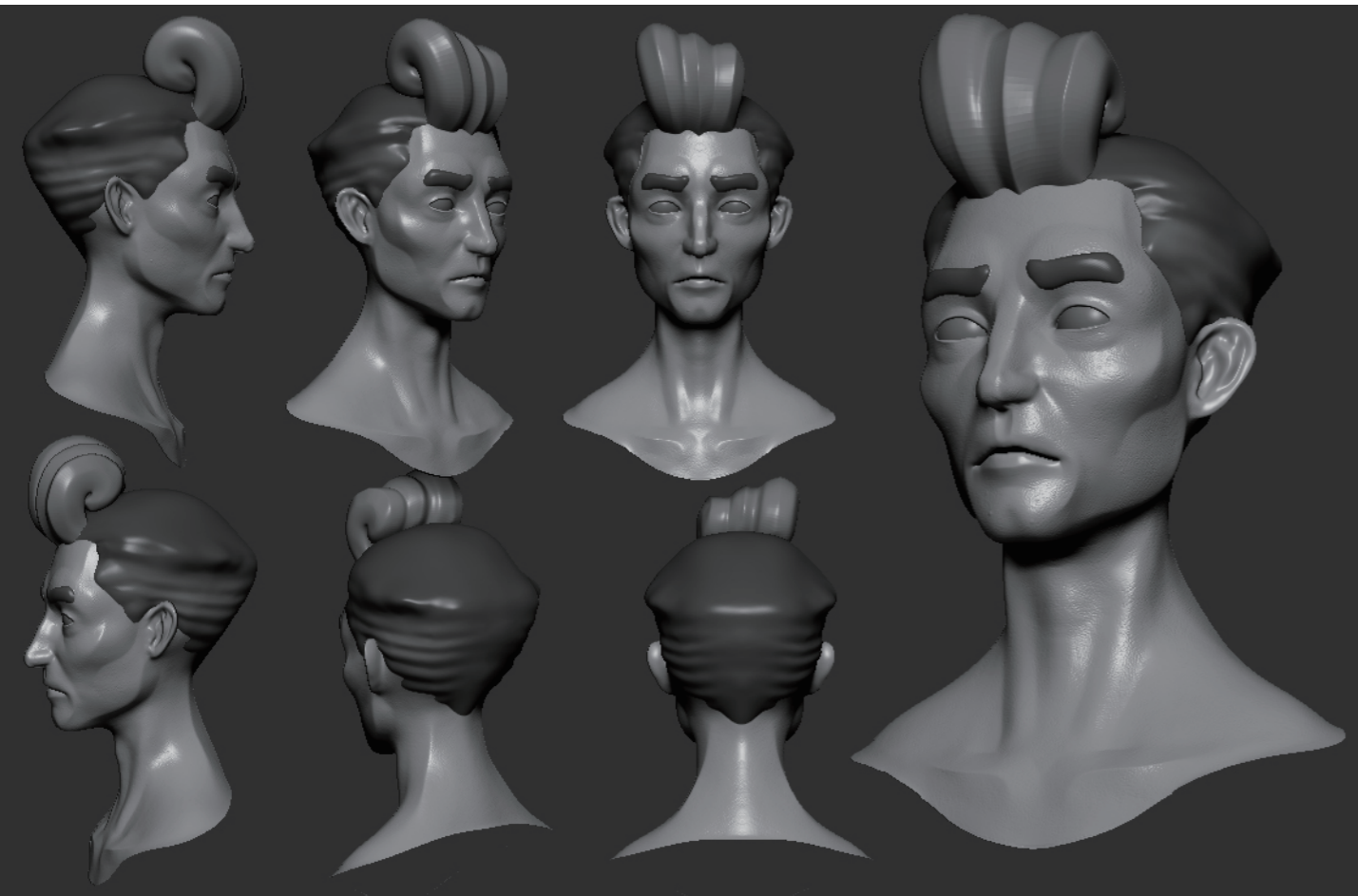
1 3D動畫製作之腳本分鏡圖
2-3 動畫製作之3D模型圖

「動漫」就字意來看包含了動畫與漫畫兩種表現形式，動畫與漫畫雖然都與繪圖相關，而早期所謂的卡通動畫也常借用漫畫的手法或直接從漫畫取材，但從媒材、技術、格式等內部結構來看，它們各自擁有自己的特質與創作面向。但近年來隨著媒體技術的數位化，「動漫」似乎常被指向為「動畫」或「動漫畫」，這樣的特點在於對動態影像的強調，甚至也將電玩遊戲納入「動漫」廣義的表現形式中。對於這樣的混用，筆者認為也是來自時代性的演進，就如同早期俗稱的「卡通」逐漸轉為「動畫」；而在數位時代影像產製的過程中，動畫、漫畫、電玩甚至公仔它們的視覺風格與技巧常在彼此之間轉移並擁有同樣的消費族群，「動漫」一詞或許只是更反應出現代青少年的視覺文化與流行元素。

嚴格的說來，「動漫畫」比「動畫」在中文的詞義上更具有通俗性並更能代表新世代的次文化，它們較常通過一種直覺性的觀賞過程或是淺層而快速的視覺閱讀與大眾交流。但當作為一種藝術的表現形式時，透過創作者的詮釋構築出可想像與思考的空間，動漫的通俗性正可輕易的與大眾產生對話，而在美學的思維與動機則流向動畫歷史的藝術脈絡。在此本文對「動漫」的定義是以動畫為基礎，在動畫創作中自然也包含漫畫或插畫的技法，而不特別為漫畫這樣的體裁作進一步的討論。

台灣的動漫創作早期在大專校院相關的美術教育中一直不是課程的重點，或許由於動漫在當時也不被視為一種藝術表現，它們總是與大眾娛樂以及通俗文化相關；也許若要發展動漫為一專門系





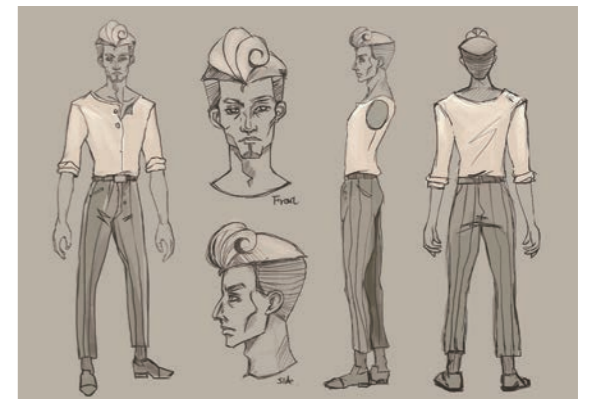
所，在師資、設備與相關資源上仍具有相當的門檻。傳統的卡通工業雖曾為全球知名動畫片廠代工的重要基地，也培養許多技術精煉的從業人員，但動漫教育始終未在校園中生根。直到金穗獎的設立鼓勵了一群熱血的動畫短片創作者，因此自八〇年代學院派的獨立動畫創作逐漸萌芽，當時主要以影視或藝術科系的學生自發學習而成。

這些學院派的動漫創作(當時稱為動畫)主要偏向實驗動畫為表現類型，以黏土、剪紙、水墨、手繪以及實物等媒材進行實驗性的創作，讓動畫脫離了卡通的通俗形式以及以賽璐珞為主的卡通技法；同時在取材上更具現代感或社會性的主題，跳脫當時常自中華文化強調忠孝節義的古典文學取材以及具有宣導色彩的內容，以清新並具個人觀點的手法豐富了題材的多樣性。而那些作品所散發出的藝術氣息與批判精神向國人引介出

台灣動畫的新風貌。當時台灣整個藝術環境有著前所未有的活力，相關的藝術創作由寫實懷舊轉向前衛奔放；年輕學子帶著哲學的批判與文學的詩意以及由一種時代的使命感所激發的人文關懷與自我意識的獨立性…這些文青特質瀰漫在八〇年代的校園中自然也反應在作品裡。

九〇年代中期後到二十一世紀初，與動畫相關的系所相繼成立，它們多與傳統的美術系分流而分佈在新興的媒體或視覺設計類系所中，這些系所如此快速的成長主要是基於數位媒體的成熟--例如電腦繪圖與動畫軟體以及網路的普及，讓動漫的創作流程與發表管道顯得更為便利些，但所謂的動畫相關課程大都約佔總學分的十分之一左右，而實際上專注於動畫藝術教育的系所為數仍不多。不論如何，在數位媒體介入之後，電腦動畫成為學院派動漫教育主要使用的媒介，並經由各種數位工具的搭

- | | | | |
|---|---|---|----------------|
| 1 | 2 | 1 | 動畫製作之3D素模 |
| 3 | 2 | 2 | 動畫製作角色設定男主角之表情 |
| 4 | 3 | 3 | 動畫製作角色設定男主角三視圖 |
| | 4 | 4 | 動畫製作美術設定男主角彩圖 |



配，發展出多元的表現形式。

數位技術的發展不僅為媒體生態帶來巨大的改變，也衝擊著整個社會的思維慣性。數位新世代的成長過程顯然跟在類比時代長大的學子們不同，電腦生成影像(Computer-generated Imagery, 簡稱 CGI)、電腦遊戲、網際網路成為生活的一部分，他們所接觸的影像類型與視覺景觀比之前更為多元。電腦軟體作為影像生成的媒介，不同軟體的特性以及不同媒體平台的限制左右了影像的表面特徵--例如：flash呈現的影像特質就與After Effects的特質不同；網路平台可流暢播放的影片畫質就與實體的播放機台(如數位播放器、HDCAM等)不同。另一方面影片數位格式眾多也讓許多使用者充滿疑惑，似是而非的觀念常出現在對數位影像一知半解的學生身上，低解析的影像過度放大或是播放格式的混淆讓畫質粗糙的數位影像隨處可見。電腦動畫雖然簡化了逐格調整動作的程序，但「簡化」並不表示「簡單」，在許多技術操作上甚至比一些手作媒材來得複雜迂迴，尤其亦必具備對電腦系統與硬體的基本知識。電腦動畫的學習者常面臨創意受限於自我的技術能力，而花費大量時間在技術上練功忽略了創作的內涵。

有別於以攝影機為主要創作媒介的電影，動漫的「手作」本質仍是在機械與數位之外保有的特質。也因為如此，對學生而言動漫的製作過程相較於一般拍攝影片來的繁瑣與困難。當一般的影視作品以攝影機作為影像生成的本體時，影像在攝影機按下快門或錄像鍵時便已自動成像；



1|2 1-2 3D動畫製作之美術設定場景預覽圖

而動漫不論是手繪或是偶的形塑；不論是透過傳統的類比媒材或是數位媒材，都存在著某種「工藝」的精神－它們需要細細被雕琢，不論是造型的修飾或是在動作上的反覆調整，其影像的本體包含形像與動態皆來自於創作者透過「手」的積極參與而生成，即使在數位時代仍維持著一定的「手作」成份，只是原始的畫筆轉型為滑鼠或是數位筆；實體的黏土雕塑成為數位建模的過程，雖然質地相異、觸覺消逝，但仍需藉由創作者以相當的技術進行造型繪製或是將實體的三度空間知識應用到電腦軟體中。但不同的是，動漫製作的過程從傳統的線性思維轉化為非線性的數位結構，每一個步驟都可被紀錄、複製與轉移。事實

上，數位媒體的操作概念通常也來自實體世界中對於類比媒材經驗的模擬。因此具備基本的繪畫（如：素描、插畫）、攝影甚至雕塑等能力以及美學的訓練都能幫助電腦軟體的使用者在發展包含造型、筆觸、色彩、光影、構圖與立體感等視覺表現的過程中能更紮實。

動漫教育一方面需依賴美術學養的訓練；另一方面則著重於技巧的掌握。產業界對工作流程中的細部分工在學校是極少見的，通常只由數人組成甚至一人獨力完成，也因此在此學的動漫創作者必須要有整體觀照的概念，但這也是目前國內動漫教育較缺乏的訓練。除了幾間專注於動畫專業培養的系所外，大多數學校的動畫課程由於附屬在視覺設計

類中，除了像是手繪或插畫的課程外，在動畫專業上缺乏了完整的教學脈絡，這常是由於相關的課程數不多，在教學上幾乎只能著重在軟體上的操作學習。雖然近年來常有一些優秀的動漫作品獲得國際影展的肯定，但相較全國每年因課程或專題所累積的動漫類作品數量，則還有很多可成長的空間。

換言之，動漫的教學在許多相關科系中仍缺乏基礎打底的訓練，以致學生作品參差不齊。所謂的基礎其實就是一些傳統技術的訓練，可分為三個層次：一是與傳統美術教學內容的連結，即前段所提及的繪畫等技術；第二是電影概念的基礎，例如：劇本(說故事)、導演、運鏡(攝影)、燈光(光影)、特殊效果(技法)、分鏡(剪輯概念)、聲音與表演等；第



三是角色動畫的技巧學習。筆者常見擅長插畫或繪本創作的學生在動畫的表現不及原作品所帶給觀者的想像空間(尤其是具有故事性的作品呈現)，這是因為一旦將靜態的影像加入時間的動態元素，創作者便進入影片製作的脈絡中——一個比單張繪製的設計思考更複雜的創作活動就此展開，包含對動作的設計、角色或物件的出鏡入鏡、時間點的拿捏、轉場的方式、鏡頭的變化等，如果能夠加強對這些動態元素的思考訓練，作品的生命力會更顯豐富。

台灣業界早期在原創動畫的斷層以及美日動漫的強勢輸入，美系及日系的動漫商品已成為流行文化的一環；這些美、日派的動漫美學與視覺風格充斥在日常生活中，早已成為許多人從小耳濡目染的感官記憶。從漫畫、遊戲、動畫與公仔所形塑的動漫視覺範型深深的影響國內年輕學子的創作內容，並已內化為一種看似自然的美學觀點，常常自以為的原創其實深受美國與日本的影響而不自覺。但筆者並非主張要完全排除美日的文化元素而是期待台灣的動漫作品的多樣性，也讓我們反思傳統美術教育的重要，例如對素描、寫生、色彩、書畫等創作過程的學習，讓學生的眼睛暫時離開五光十色的螢幕，而將視點專注在實體世界的光影、形體、三維透視的觀察，以及對生活周遭人物環境真實模樣的描繪，培養對細節的敏銳以及一種專注力與耐力；同時在教學的過程必須要有意識地從視覺設計階段導引學生進行角色造型的多樣性開發，除大量提供其他各國的動畫作品外，可試著從台灣本土的藝術創作中尋找屬於在地的視覺元素作為參考並進行轉化，避免重複的模仿，自我的文化價值才能被辨識出來。■

美學騷動

高美館「愛你一生一世：動漫美學雙年展」隱現的藝術社會觀

文／吳介祥（國立彰化師範大學美術系 副教授）

從童話說起

童話，並不是從有文字就有的文學形式，也不是從有現代化的兒童教育才開始，它們是神話、傳說、謠言、迷信、巫術、民間智慧、警示語、恐嚇和俗諺的混合物，在民智未開的時代和社會中往返流傳，帶著人們通過願望和恐懼的幽暗通道。在心理學面向的人文知識系統開展後，童話逐漸被改寫為供應兒童理解世界、想像未來和自我認同的手段之一。然而那些為了孩子們改寫的童話，似乎也封箴許多不可言喻的成長慌亂和人慾罪惡。

安徒生童話的拇指姑娘似乎透露了女孩兒們令人垂涎的脆弱，美人魚裡承載著遭挫的生殖慾望；可以變大變小的愛麗絲夢遊仙境則是出自疑似有戀童癖的作家路易斯·卡羅(Lewis Carroll)，故事暗藏對純潔心智與成熟生理的結合女體之渴望；而以試穿鞋子辨認新娘的灰姑娘，則指出了女伴在婚姻關係被註定的物化宿命。這些無法歸位的人慾蹤跡，在目的不明的改造之後，軌跡混亂，五味雜陳。而我們也終於在這些童話的伴隨下、在視覺科技的支援下，進入了動漫美學重新許諾的應允之地。



1|2|3

1 梁睿婷 保羅 3D動畫 9'11" 2013 2 楊藝瑄 替代品 電腦動畫 5' 2013



3 周芷淇 快樂時會有毛毛兔出現 複合媒材 2003-2013

華麗儀式的轉世重生

動漫美學在以視覺替代所有官能的文明歷程上，扮有重要的角色，動漫文化將人之慾、生之慨的藉託，快速從敘事模式推進了全面視覺的模式。在動漫的視覺慰藉中，我們得以享受解脫感、無重力感、彈跳感、飛越感，克服身體的沉重龐大和日常令人喘息的節奏…似乎所有人都想藉由想像回返原初、都渴望重新投胎般來到無知無名之境。

杜珮詩的〈遺願〉藉著文化史中重要人物，如卡夫卡、貝多芬、羅丹等人的遺囑出發，作品召回他們的靈魂扮演其身後故事，藝術家做了生死反向的憑弔，同時也以人的願望為尺度，回鈎深重歷史的規模。梁睿婷的〈保羅〉像是死亡和再生之間，時空破碎穿插的記憶中繼站，而帶著幽靈感的螢光色彩不顯繽紛，卻是悼念。楊藝瑄的〈迴〉呈現出迴光返照的去物質化境界，想像在生垂死的我們，應該都希望能通過遠方有光的甬道、進入猶如子宮內部的富厚柔軟容器內、回到時空交接的瞬間後，由愛慾和性動能像光束一樣地將我們重新發射出去。

儘管慾望和恐懼面貌依然模糊，商業主義卻帶動了豐富的安慰替代，玩具如芭比娃娃、遊戲如大富翁、線上遊戲的征戰或搏擊、貴族感的消費使喚、地理遷移的渡假想像、無重力的時光易位等滿足慾望的選項永遠無窮無盡。但是當消費寄託幫助我們生產更多渴望、更不快樂而更需要安慰時，我

們便需要啟動更深層潛意識的開關。動漫趨勢的藝術作品，許多便帶有觸摸潛意識的特質，填充布偶如周芷淇的〈快樂時會有毛毛兔出現〉的絨毛感，便像是子宮內壁的觸覺替代；楊藝瑄的〈替代品〉裡猶如美女與野獸的溫馨版，卻也和崔永嫻〈捉迷藏〉及〈小紅帽〉一樣，不謀而合地都包裹了少女失去童貞過程的暗示，以及對不可覆返的童稚之憂傷。身體感需要被安慰，也需要被替代，或需要被脫胎換骨。劉得予的〈旋轉木馬之家〉遊樂園旋轉木馬的歡愉記憶疊上家庭生活，託出我們對於周而復始的緊湊家庭關係之期待；林建榮的〈黑騎士〉也用了旋轉木馬，但拼組了路燈，結合了黑暗和光明；相對哀愁的，則是易鴻耀的〈家族圖像〉，不但用鳥頭代表幽閉的童年處境，也用家族照隱喻了代代相傳的家族史印記，是無可脫逃的。

性訴求的美學佈陣

早於基督教文明的古波斯已有伊甸園的神話，在那裏世界的第一對夫妻是共用身體的，直到最高神祇阿胡拉·馬茲達(Ahura Mazda)才將他們分開。古希臘也有類似的神話，普羅米修斯(Prometheus)用泥塑人而雅典娜(Athena)賦其生命而使其雌雄同體，另外則有宙斯(Zeus)從球人(Kugelmenschen)身上剝下一團泥土塑成女人，並形成第三種身分即為愛神(Eros)的神話。這些久遠流傳的典故似乎都視單邊性別的形成來自於缺了一半的自身，而柏拉

► 劉得予 旋轉木馬之家 電腦動畫 5'56" 2013

圖(Platon)認為這便是追尋另一半的永恆愛慾推力(Symposion, 192e-193a)。這個學說推演的，即生之起源是雌雄同體的，人類卻在被切割後，不斷尋找自己，但在人間的愛慾驅動力，僅足以追求美學的補償。游珮怡的〈雌雄同體之愛〉，製造了有別於希臘神話優雅的自我陷溺感，如嬰兒的主角，意味了更進一步回推生之起源，以一點也不怯場的茂密生殖沃土和華麗身體景觀，迎接重返伊甸園的自戀與他者之戀。

林建志的〈初雲〉是具戰鬥機能的裝束、豐乳細腰的木雕像，銳利敏捷，又令人垂涎。當身體的每一吋感官都因愛慾而鼓陣，我們戰爭般的性動能也被激勵而起。張乃文的〈酷兒唄—未來文化部〉是賽柏格(cyborg)的機械流線，像超完美比例的身體卻是女奴姿勢，加上戀物癖(fetishism)特質—光滑剔透的質感，微量的粉紅重點，姿勢挑釁，洩露出女戰士和處子合一的性魅力，藝術家創造了全身都是性器官的人像，而「文化部」的標題，則點出了美學典範的生產，和人體繁殖的生產的對應。

NORI、Mikot、巽子、李蔚昇的〈TPF〉類似狼人、吸血鬼等傳說的變身慾，和葉寶文〈幻身〉中Cosplay的脫胎慾，都被創作者以舞台和攝影的技術更推進一步，退去了凡人之身殼，達到蛹化為蝶的絕美想像。「巴洛克化」的身體裝配：繁複、扭曲和多皺摺，加上極致的打光工程和接近潔癖的修圖，讓他們有如從真空、無菌培養皿中製造出來的典範物種。他們雖然都胸臂豐腴、腰腿挑逗，但卻有宗教般的不可冒犯感，鏡頭下的造型完美地近乎聖光沉浸。動漫文化讓視覺代替其他身體官能，



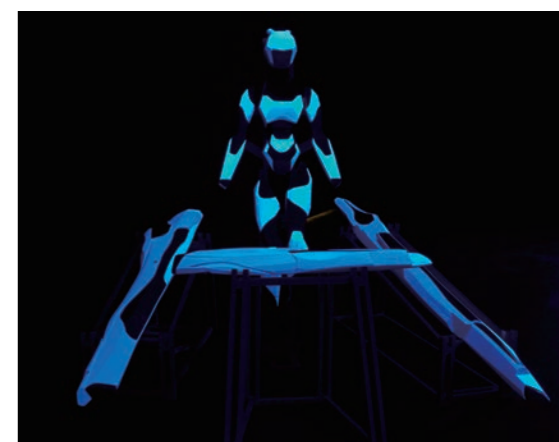
讓性訴求視覺化，使它一再超越滿足，而進入了無斑無暇的性索求視域。

私密共享的符號系統

動漫美學以共享符號的方式建構通達私密慾望的花園，讓人有得以放肆卻還矜持、既想暴露又想守住秘密的矛盾躁動；使我們聯想到波西(Hieronymus Bosch)的「人間樂園」(The Garden of Earthly Delights, 1466年)那般的美不可及，以遙望慾望為慰藉的美學。儘管動漫美學的發展和複製和影像科技有極密切的關係，但從心理和社會關係的

面向來看，動漫美學和十九世紀中期出現的前拉斐爾派(Pre-Raphaelite Brotherhood)運動有氣息相通之處。前拉斐爾派是反學院的，他們崇尚中世紀，希望回歸人與自然之間互敬且神祕的關係，因此藝術家們追求唯美浪漫的形式，畫題多是等待救贖的柔漾女性，人物衣著分辨不出來自甚麼時代，而作品中也常常運用象徵物件。出自反工業化和反制度化的藝術主張，前拉斐爾派藝術以神話、傳奇和中世紀小說、騎士和殉情等為題材，違時代性和自溺的頹廢，以及接近純潔的性愛生死美學，彷彿就是動漫藝術的十九世紀版本。

動漫藝術從發展成形到現在，進入美術史和美術館這樣的「論述容器」中，有很多特質和普普藝術(Pop Art)類似。它們內容題材都具有日常可擷取性，而媒材形勢也多是可複製的，同時也都宣揚出一種集體性，以這種集體性擊破美術館的「容器史觀」。但動漫藝術和普普藝術不一樣之處，在於動漫美學並非以挪用(appropriation)現成物或諧擬藝術正典(parody)的過程，做為銜接藝術史的路徑。動漫美學創造了一個平行於我們冗長沉悶世界的異質時空，它的不真實性和不原創性，正好是它的可分享性，取材公眾性、表現手法虛擬性、角色可扮



1 | 2
3

- 1 張乃文 酷兒唄-未來文化部 玻璃纖維烤漆 340×220×220cm 2012
- 2 林建榮 黑騎士(局部) 燈罩、FRP、電子光源控制器、鋼骨結構、啟動馬達 2012
- 3 林建志 初雲 桃花心木、松木 70×50×180cm 2011

演性、奢華卻僅止於視覺、絕美卻具有安慰作用，使得動漫美學兼具避世主義(escapism)和可穿越性(time-traveling)，像張在所有真實與虛擬社群之間的、可無限擴大的結網，任何人只要拉到線絲，都可以將想像編織進去。

動漫美學離開學院、離開典範，也意味著離開階層化、品級化的藝術論述模式。「動漫美學」一辭是開放的類型，只要加入，就進入定義。無論用身體、或用視覺科技，用低階的表現技能、或最高標準的景觀鋪陳，動漫美學不再是為藝術史或為美術館，也不是只為體制性的播放系統而存在。動漫美學鼓勵創造也鼓勵模仿，是可複製也允許挪用、可以是虛擬也可能拜物，須要連結也仰賴符碼共構，它是群力的美學，它騷動。✎

不信青春喚不回...

數位時代下以動漫美學 (Animamix) 作為創作形式表現的種種

文 / 周益弘 (實踐大學高雄校區 時尚設計學系 專任助理教授)

「Animamix=Animation+Comics...」

「如果，攝影術的發明，讓藝術家們尋求更形而上的詮釋光線的方法，那麼，數位時代的來臨，讓藝術家們重新演繹更形而下的表達情感的方式...」

爬梳藝術史發展，繪畫形式的表現到文藝復興(Rinascimento)達到極致，直到1839年，達蓋爾(Louis-Jacques-Mandé Daguerre, 1787~1851, A.D.)發明攝影術...，攝影術的發明，取代了人類社會以繪畫記錄生活事件的習慣，歷史事蹟畫家保羅(Paul Delaroche, 1797~1856, A.D.)直言：「從今以後，繪畫已死。」但是，繪畫形式，並未從人類的社會消失，反而，在藝術觀念、創作思維、表現形式...，得到更多元的開展，數位時代悄然來臨，進入當代人類的生活，讓人類的生活內容產生改變，在藝術領域，數位時代下的軟硬體產品，也

1|2

- 1 馬君輔〈放課一瞬〉2011 130×130cm 壓克力顏料、畫布 (圖片提供：馬君輔)
- 2 王建揚〈宇宙少女太空歷險記〉2012 185×110cm 噴墨輸出、藝術相紙 (圖片提供：王建揚)



同樣影響了藝術工作者...。

「網路」(network)的出現，無疑是這波數位浪潮下的主要基底，人類在這網路虛擬世界的創建與發現，不亞於哥倫布(Cristoforo Colombo, 1450~1506A.D.)，發現美洲新大陸...，讓人類在訊息傳遞、情感溝通、消費行為...等等，產生巨大的改變，網路建立起一個「虛擬」(Fiction)的世界，逐漸吸納人類現實生活中傳統的行為，例如：紙本書信往來被e-mail取代，人際關係的經營與對

話，也被隱身在電腦螢幕後的身影與指尖敲打或滑動所流洩出的文字所取代，有人宣稱網路購物即將取代實體店面，有人樂見網路世界的未來全面來臨，也有人建構著網路世界「全球化」日趨緊密的連動所帶來的全面性毀滅的末世情景，不論是在小說或電影，創作者透過文字或影像，一再的建構著未知的「未來的未來」。

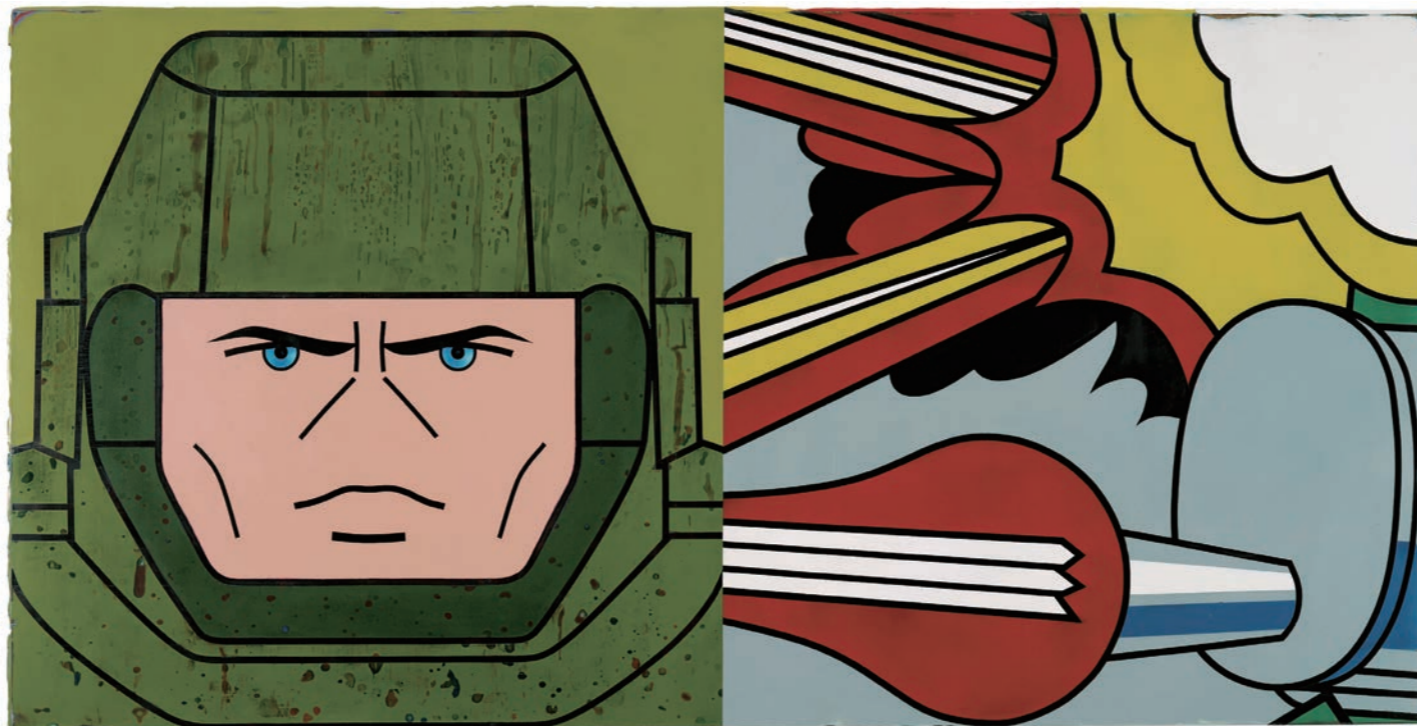
當然，藝術家們也不會在藝術洪流中缺席，上世紀源起於英國的普普藝術(Pop Art)，似乎

賴九岑〈正面迎擊砲火的裝甲兵〉2010 97x194cm 壓克力顏料、畫布 (圖片提供：大未來林舍畫廊)

預告了我們所身處的時代的來臨，普普藝術因反抗當時立體派的平淡乏味與抽象表現主義的虛偽，而將藝術拉回現實。1956年，一個名為「這就是明日」(This is Tomorrow)的通俗文化的展覽中，一件由倫敦當代藝術學院的獨立團體(Independent Group of the Institute of Contemporary)所主導的作品〈什麼讓今日的家如此的不同、如此吸引人？〉(Just What IS IT That Makes Today's Home So Different, So Appealing)，其作者理查·漢彌爾頓(Richard Hamilton, 1922~2011A.D.)在畫面中繪製了一位健美先生，握著一隻超大棒棒糖，糖衣紙上有「POP」的大寫字樣，在一個貼滿了廣告訊息的空間中，隱喻了都市的富庶與新形成的享樂輕鬆及物質普遍的通俗文化與社會現象，「媒體」與「廣告」是普普藝術家最喜歡使用的主題，把日常生活中大量製造的物品與過去藝術家視為精神標竿的理想形式主義擺在同等重要的地位，除了預見媒體時代的來臨，但也意味著屬於形而上的菁英的藝術與通俗文化的鴻溝從此消失…。

普普藝術的創作內容以通俗文化(Popular Culture)為主軸，表現形式讓當時以電視、雜誌或連環圖畫為消遣的一般大眾感到相當的親切，普普藝術家羅依·李奇登斯坦(Roy Lichtenstein, 1923~1997A.D.)模仿並放大連環漫畫的畫面，大量的使用卡通及連環漫畫，擷取生活中現成圖像的特寫，以日常語彙發揮絕佳的幽默感，讓作品更平易近人，他曾說：「我試著運用俗濫的主題，重新組織它的形式，使之不朽…。」

普普藝術對通俗文化的符號及語彙的大量使用，改變了人們對於藝術的理解及接受的態度，動漫的技法表現出的作品 影響到一般人在生活中對藝術的體認，如此的表現手法，或許，對現代藝術美學是種挑戰，但是，將藝術在當代社會可以普及



化，普普藝術是具有其歷史性意義及影響深遠。

「Animamix=Animation+Comics…」

1980年之後，藝術家融合了更多視覺藝術形式，並夾雜了當時流行的塗鴉(Graffiti)，融合在二戰後盛行的卡通(cartoon)¹、動畫(Animation)、漫畫(Comics)以及龐克風格(Punk)，因為，畫風更貼近日常生活不再艱澀難懂，讓觀賞者有著親近的感覺。

如今，隨著數位科技的發展，漫畫、卡通、動畫的型式也更加複雜，流通的管道也更加多元，拓樸化(topology)²的視覺造型，成為數位化時代大量傳輸的視覺符號，間接形成各文化背景和區域性認同的系統，在媒體效應下，深化為世界各地青少年文化彼此之間的溝通符碼，而不再只是一個時代或一個族群在成長過程的集體認同而已，更像是個人追求表現、彰顯個性、傳達意念或發揮想像力的模擬、翻玩及再創造的溝通途徑。

這些在數位時代出現的視覺符碼，不再局限於敘述性文本的再現，那些不斷激發和蛻變的視覺造型，業已和純藝術創作中企圖表達的視覺語言日益

趨近，並融入生活之中，世界殿堂級的精品品牌選擇跨界(Crossover)和動漫相關的藝術家及作者合作，如：法國精品LV(LOUIS VUITTON)和日本藝術家村上隆(1962~A.D.)共同開發的Monogram Multicolore手提包及Cosmic Blossom系列，讓百年老牌的產品出人意表且充滿奇趣，義大利知名品牌GUCCI和日本漫畫家荒木飛呂彥(Hirohiko Araki, 1960~A.D.)合作店頭櫥窗設計，荒木飛呂彥綺麗的畫風挑動著日常生活周遭的視覺經驗。

數位洪流下的藝術工作者、設計師或動畫、漫畫、插畫家，在相似的環境中成長，教育的背景與訓練也相當接近，對生活美學的品味與追求也都普遍受到了流行文化的影響。新世代的藝術家將漫畫、卡通、動畫等型式作為複合媒材創作中表現形式的一種選項，藝術創作結合動漫形式成為在當代新的美學表現…。此一趨勢與發展現象，在2004年，由實踐大學媒體傳達設計學系/所的陸蓉之教授所策畫的「虛擬的愛—當代新異術」展覽中，得到初步的驗證及關注，策展人並藉由本展提出「動漫美學」(Animamix)(Animamix=Animation+Comics…)的觀念。超越了早期社會對

漫畫、卡通、動畫的刻板印象，隨手拈來反映創作者自身的生活的沉味，賦予簡化的視覺造型更深厚的文化意涵。

「御宅族」文化與「萌系少女」…

人類利用網路建構了一個新的世界，存在於虛擬，讓在現實生活中的人們，有個現實以外的棲身之所，網路世界是完全人工模擬的真實，每個人在網路世界裡都可以是上帝、也可以是魔鬼，可以是無懼的戰士、也可以是躲在暗處發聲的鄉民…，其實，人類還在思考，如何宰制並管理這虛空之境，眾多的動漫角色，從存在於紙本畫面，再來跳進電視、電影的動態影像之中，最後，凝結成一種叫做「公仔」的型態，落入物理現實之中，這是，過往操作動漫角色的商業循環，現在，動漫角色進入了網路世界中，除了擴大其渲染力，更讓這些故事、傳奇及角色，在網路世界，大量的傳播並影響了現實…。

「御宅族」(「おたく」(音OTAKU))文化與萌系少女…，是這波數位浪潮下的社會現象與生活型態，更是討論動漫與網路社會的關鍵字，「御宅族」一般相信是日本名社會評論分析者中森明夫(なかもりあきお、本名：柴原 安伴(しばはらやすとも)、1960~A.D.)所創造的名詞，原指熱衷及博精於動畫、漫畫及電腦遊戲(ACG)的人群，而現在一般泛指熱衷於次文化，並對該文化有極深入了解的人。現在，則泛指某一群單身的日本男人，他們的興趣(動漫畫、偶像明星、電玩等)就一般社會認知來說，早已超過了喜愛這些東西該有的年齡，當然，「御宅族」也有些其他的泛稱，不過，由此可知，動畫、漫畫及電腦遊戲是超越年齡與族群的。

「萌系少女」的「萌」(萌え)，自1990年代起通用於部分御宅族之間，這個詞彙原本是形容



盧之筠〈獵殺公仔〉2008 尺寸依現場而定 複合媒材 (圖片提供：盧之筠)

御宅族對女性動漫角色及影視或流行音樂女星偶像的喜愛，不過現在對於大粗框眼鏡及貓耳、女僕服裝等主題，以及女性化的個性或可愛的動作，也會用上「萌」這個字眼。通常用來形容某種感情的投射，但也隱含著些許「羞澀」的情愫，「萌」是一種新的美學視角，近年來，台灣青少年的穿著風格追隨著日本「萌系」的路線，長長的假睫毛搭配著畫得大大的雙眼，在加上深邃的角膜變色片或瞳孔放大片，自拍時嘟起小嘴做可愛幼稚狀，自拍時鏡頭從額頭上方往下拍攝，目的在使臉型更小，都是數位時代下女性特有的樣貌。

「萌系少女」不只是青少年間流行，也影響年齡層的向上延伸的女性，表現出對青春的豔羨，驅使女性拚命地把自己弄年輕，做出天真、可愛、無辜的小女生模樣，以刺激男人我見猶憐、照顧弱女子的大男人心理欲望，女權人士可能不喜歡這樣的女性美學，可是出自女性的自我決定，也就沒有做為男性性慾他者的問題。

「御宅族」文化與「萌系少女」擴及社會層面

與心理層面，在數位時代下的社會，形成了特殊的風景。

關於《2013-14》的純愛、裸露、戰鬥、魔法構成的世界

「御宅族」的在某些領域的專注與「萌系少女」青春的姿態，在內在的精神向度與外在的視覺表現經過轉譯，成為一種特殊的形式，在高雄市立美術館自2013年11月16日至2014年2月9日舉辦《愛你一生一世：動漫美學雙年展2013-14》的展覽，得到驗證與呼應，網路世界與動漫文化深刻影響著當代出生於圖像世代的創作者們，透過純藝術的平台，讓當前的動漫美學以繪畫、動畫影片、雕塑、裝置、遊戲互動及攝影…等形式存在，同時體現了動漫的核心精神及命題。

創作者透過藝術的形式，建構創作者自身內在的世界，帶著情感與情緒，訴說並記錄著許多關於「人」的事件，在動漫的故事或腳本的架構裡，會有屬於該故事的空間與世界觀，有屬於該故事的時

間軸線，不管是現在過去未來，角色的介入與其旅程中發生的種種，透過創作者的思維與安排，交織出當代動漫美學樣貌，展現專屬於這個世代普遍擁有的虛擬特質下的各種觀點。

馬君輔的插畫作品用強烈的色彩和構圖增添了作品的戲劇張力，呈現出和以往截然不同的情感內在。並以動畫佈局的方式，讓他的每一幅作品，都像像是卡通劇情的停格，可愛的少女們停格在飛翔、跳躍、親吻、在電車上與你擦肩而過的瞬間…，這許多瞬間的停格，留存著許多餘韻的想像…。

年輕攝影師王建揚的「宅」系列作品，強而甜美的視覺風格，把原本屬於私領域的「家宅」打造成一個夢幻舞台，少女們的青春，在畫面裡洋溢，透過大量動漫商品、角色、物件營造出劇場式的遊戲空間，巧妙地並置「宅」與「御宅族」的「宅」的雙重含義，也隱喻當今網路世代和過往世代在戶外烈日下揮灑青春的差異，王建揚從動漫中甜美的形式出發，把御宅世界裡內在及私領域空間裡的慾望及想像，用繽紛的色彩與活潑的畫面，建構虛擬的真實。

網路世界是扁平化的，藉由想像及許多情緒及慾望的堆砌，創造一個人生以上的超現實空間，這個空間固然帶來便利，但是這個扁平化世界的高度娛樂性，也會讓人被虛構的意象所吞噬，網路世界有許多的可能，進入網路世界的使用者本身可以選擇隱藏或變換和現實生活中截然不同的身分，甚至性別，這個角色的投射有著許多的想像，動漫故事裡的角色，也大多來自於想像，因為想像，讓動漫世界更加的精采…。

動漫角色的設定，雖然多來自於現實，但大多數的動漫人物，多以具戰鬥性格或具超能力的超級英雄為主，在參展藝術家賴九岑的平面作品中，沿襲運用其一貫的卡漫表現形式，埋入動漫人物形象

的影子，本次展出的〈正面迎擊砲火的裝甲兵〉與〈在壞羅曼史一角的浩克〉，利用普普藝術的表現手法，淺顯易懂的形式符號，表現美式漫畫中常見的特種兵與裝甲兵人物圖騰，砲火及綠巨人浩克 (The Hulk)³的拳頭，突顯動漫敘事中常見的愛與暴力交錯與矛盾。

動漫人物拉動著玩具產業，當動漫人物進入到商業模式中，便以「公仔」的形態進入生活的現實，雕塑家張乃文在其大型雕塑作品〈酷兒唄—未來文化部〉中，融合動漫角色中女性的身體特徵，例如：巨乳、纖腰、吹彈可破的肌膚、挑逗的姿勢以及張揚女體性徵的穿著，集合了大眾文化中女性被塑造的慾望元素，除了探討女體與慾望消費間的聯繫，「情色」與「裸露」是動漫產業中流行的消費文化，張乃文的作品揭露大眾審美潮流的慾望化與商品化，在作品製作的過程中，同時也探討「在地創意，中國製造」的實質議題，突顯台灣目前在藝術產業後端生產製造的現況與隱憂。

盧之筠〈獵殺公仔〉的作品裝置，將諸多知名卡通人物，例如：星際大戰 (Star Wars) 中的黑武士 (Darth Vader) 或白雪公主 (Snow White) 中的七個小矮人，甚至，台灣早期現在被列為懷舊古董玩具首選的大同寶寶…等等，動漫角色頭切下，擬仿中古世紀歐洲貴族們將狩獵之後的動物頭顱製成標本的形式，將這些構件，整齊地掛在展覽室牆上，彷彿是一種炫耀、一則隱喻，「御宅族」也可以被稱為「晚熟世代」的族群，是這些動漫角色衍生性商品的消費大宗，可以炫耀、擁抱、對話、陪伴，短暫填補那超越現實的想像，盧之筠的作品也隱喻當代這物質社會中病態式地滿足佔有的消費的現象。

「COSPLAY」⁴或稱為「角色扮演」，扮演的對象角色大多來自於動畫、漫畫…等、刻意穿著類似的服飾，加上道具的配搭，梳化造型、身體姿態與肢體

動作…等參數，來模仿該等角色。動漫領域中，「COSPLAY」是從「動漫虛空」進入物理真實最直接的方式，具產品設計師身分的創作者荒木(葉實文)的作品，以記錄Cosplay為主，記錄著真實世界中的人們如何透過扮裝、肢體展現、舞台效果與攝影後製，讓「扮裝者」自在的穿梭虛幻與真實，畫面裡「真實」的動漫人物，服裝、造型、道具的細節講究，呈現一種詭異的繽紛，「扮裝者」經歷著有別於自己真實人生的生命體驗，真實與虛幻在畫面裡堆疊，留駐觀賞者眼中的虛實游離、雌雄莫辨的惚恍。

機器人經典「無敵鐵金剛」的作者永井豪(本名：永井潔(ながいきよし)，1945~AD.)，另一個系列作「惡魔人デビルマン」(Devil Man)，故事的主人翁不動明(ふどうあきら)，性格溫柔，但意志堅強，因緣際會在瘋狂的惡魔召喚儀式中，和號稱魔界最強戰士合體，但不動明堅強的意志克制了惡魔的意識，令他成功擁有惡魔的超強戰鬥力，但內心柔軟的「惡魔人」。「變身」幾乎是所有動漫角色，所必須具備的基本能力，現實環境中，每個人都希望可以「變身」，藉以抽離或改變現實，NORI、Mikot與李蔚昇組成的創作團隊，將「變身」轉變成一種專業創作，作品〈TPF(Two Point Five=2.5次元)〉，結合有特殊化妝、服飾與道具製作，用攝影的形式紀錄詮釋，傳達出有別於現實中的甜美與瑰麗的陰森。

「如果，攝影術的發明，讓藝術家們尋求更形而上的詮釋光線的方法…」，那麼，數位時代的來臨，讓藝術家們重新演繹更形而下的表達情感的方式，數位時代的便利，拉近了現實生活中的距離，但卻也疏離了人和人之間的心靈，在扁平化的世界裡，人心不容易被挑動，因此需要更強烈的感官刺激，所以，網路世界的訊息的串連，可以串連群眾的激情，如阿拉伯世界的「茉莉花革命」震撼世界。因此，當代藝術家在創作過程中情感表現的部份，必須要更細

緻，動漫世界裡所有的敘事，都必須很直接，必須更深入淺出，將深遠寓意及創作者的意志浮掠於跳動的畫格之中，所以，「純愛」是創作者內在的驅使，「裸露」作為一種獲取目光的手段與對青春的崇拜，創作本為一場不停的「戰鬥」，如施展「魔法」一般完成動人的作品，動漫美學的作品如此，真實人生又何嘗不是如此，動漫世界或許就是純愛、裸露、戰鬥、魔法構成的世界。

青春無敵…

臺灣這片土地從開臺之初，不斷和外來文化發生激盪與交流，這種和外來文化頻繁互動的人文歷史背景，使得臺灣的人文與創作環境多元且精采，形成將外來文化轉化為折衷的特殊風格。在以動漫形式為作品表現的創作上，藝術家楊茂林和洪東祿是十分典型的例子，他們的專業養成背景雖然有異，卻不約而同地挪用了西方的卡通形體，同時也從臺灣民間的雕刻技藝傳統中，蛻變出充滿時代感又雋永、幽默的神祕符號及雕塑，連接千禧年後臺灣社會在政治、經濟、社會…等的遷動與改變，用輕鬆的表現形式，去闡述嚴肅的議題…。

「愛你一生一世：動漫美學雙年展2013-14」的參展藝術家，大多是經歷媒體與網路時代的生成背景與美日「動漫」(Animation+Comics)美學的文化洗滌，大多數的藝術家在作品的內在，注入強烈的個人意識，外在的形式表現上，卻也更甜美多汁，或許是全球化的趨勢風潮，年輕世代的藝術家們的作品，瀰漫著美日「動漫」的氣味，動畫與漫畫，是人類創意與想像的集合，是文化的表象反映，歐、美、日各地區的動漫都有種強烈的視覺風格與識別性，台灣還有很長的路要走…。

「愛你一生一世：動漫美學雙年展2013-14」的參展作品，呈現出數位時代以消費生活為主流的拜



荒木(葉實文) 幻身(局部) 2013 70x170cmx8; 61x76cmx27 彩色輸出、鋁板裱褙 (攝影、圖片提供：荒木)

物文化，大眾流行文化中大量多樣化的動漫美學形式的形像，大都圍繞著對「青春」的崇拜，因此該展呈現出獨特的「青春」活力，台灣在動漫文化這區塊尚屬於消費的層次，仍脫不開美日「動漫」風格的影子，或許，正因為「青春」，讓在未來創作形式的開展有著更多尋求突破的可能。

追求理想化的青春美，不僅是動畫、卡通、漫畫裡虛擬角色塑造的問題，這種對青春的崇拜，在大眾流行文化中推進的大量、多樣，而且永不衰老的形體，進而影響了現實人生，成為當今人們追求實現理想形體的重要心理因素。動漫形式的作品內容正好記錄這時代對青春不老形像的集體記憶，在潛移默化當中，形成了當代所崇尚的「青春」美學，在創作脈絡上形成巨大的影響，也深刻地影響了整個時代的審美觀念。

最後，我們可以從「愛你一生一世：動漫美學雙年展2013-14」中，看到網路虛擬與真實世界的緊密連結，人類對數位時代來臨的憂懼從未消失，

只是樂觀與悲觀兩種程度的互相角力而已；完全由人造數位世界的模擬真實技術，所引發的希望與躊躇，不亞於任何新發明。在這個虛擬卻又真實無比的電子世界中，人們用真實身軀去體驗經過設計的經驗，喬扮上帝、顛倒性別…。人類社會都可能因數位或網路的改變而改變，不久的將來，人們窺視數位時代的天堂微光或地獄美景，在於我們的抉擇…，我們也需要集合更多的「愛」與「勇氣」去面對「未來的未來」…。■

注釋：

- 1 卡通包含數種藝術形式，各種形式間有些關係，卻也大有分別。大體上，今天人們使用「卡通」一詞，指的可能是諷刺性的繪畫、漫畫，或使用動畫技術製作的電影或電視節目，也常被用來特指美國動畫。
- 2 研究的是形體在連續形變，精確地說，雙方一一而且雙方連續的變換(稱為同胚)之下保持不變的性質。理解得廣泛些，拓撲學是研究數學中連續性現象的學科。
- 3 本名布魯斯班納(Bruce Banner)，是出現在驚奇漫畫(Marvel Publishing, Inc.)出版物中的反英雄虛構人物。
- 4 「COSPLAY」扮演的對象、角色，大多來自於動畫、漫畫、電子遊戲、輕小說、電影、影集、特攝、偶像團體、職業、歷史故事…等、社會故事、現實世界中具有傳奇性的獨特事物(或其擬人化形態)、或是其他自創的有形角色。



議題特賣場 Features

搞怪e世代：— 動漫瘋中的藝術新視野

動漫藝術裡充滿魔法的奇幻世界，具體而微的塑造了由想像構築的領域，既真實又夢幻，跳脫物理時空及經驗的束縛，讓大眾心甘情願跨越真實與想像的界線，被動漫美學天馬行空的魅力所擄獲。今日，藝術中的動漫美學表現形式已脫離嚐試性的形式初探，內容更加深層多元，當代藝術的界線也如同動漫世界般無限擴展、無遠弗界。

話動漫美學的1314

文／陳偉欽（崑山科技大學視覺傳達設計系 講師）



從歷史中尋找平面創作上的時間軸

動畫與漫畫是一種在時間軸上的創作表現，時間是摸不著也看不到的概念，但卻在每個角落中亙古不停的流動，人類在創作上呈現出時間的概念可以追溯到舊石器時代，十八世紀的地質學家，在法國南部的阿爾代什省的肖維岩石洞中(Chauvet Cave)，發現了距今三萬多年的人類遺跡，原古智人遺留的大量的岩畫，不僅在人類演進史的時間軸上增添了一筆寶貴紀錄，也替動畫藝術留下了開端，岩窟中的壁畫紀錄了智人遊獵生活的記憶，那些描繪著牛、馬等獸類體態的粗曠線條，以韻律的狀態，重複描繪著單一動物的身形，彷彿試著畫出馬匹行走時擺動的身軀，或是牛羊低頭吃草的連續動態，證明了原始人類，已經開始以平面的方式，敘述著時間的進行。早期的動畫相關藝術，以紀錄生活中看得見的時間流動為主。從在伊朗被挖掘出的五千年前陶杯上，描繪著高角羊跳躍的連續圖像，到埃及國王谷的墓室中，刻畫著四千年前摔角運動的

1|2

- 1 荒木（葉實文） 幻身 彩色輸出、鋁板裱褙 70×170cm8：61×76cm×27 2013（荒木攝影、圖片提供）
- 2 黃子佼、Aer Lu 糖果屋之躍 光柵印刷 100×72cm 2013（圖片提供：藝術家）



壁畫；早期的人類紀錄動態的創作形式與目的，一直到十八世紀照相術的被發明，才開啟了新的可能性。十八世紀初期約瑟夫·普拉陶(Joseph Plateau)發明的費納奇鏡(Phenakistoscope)，以及英國藝術家埃德沃德·邁布里奇(Eadweard Muybridge)以多台相機，拍下了動物運動的連續姿態，並以其連續圖像投影設備Zoopraxiscope，讓動態圖像(motion picture)的視覺效果，第一次呈現在人類的視覺體驗中。

相較於動畫意涵的創作，早期漫畫形式的藝術，所被賦予的時間記錄與功能性相較下更為長遠與廣泛；西元113年羅馬時期的建築體圖拉真柱(Trajan's Column)被認為是人類最早的類漫畫形式的敘事創作之一，三十多公尺的柱體上刻滿了歌頌圖拉真皇帝(Trajan)在達西亞戰爭(Dacian Wars)的勝利的連環圖像。十八世紀印刷機(printing press)的發明，促始了漫畫創作的誕生，除了宗教主題外，十七、十八世紀的漫畫作品開始被賦予教育、以及政治宣傳的目的，1826年發行的The Glasgow Looking Glass，被視為史上第一個被印刷出版的連環漫畫之一，便是以諷刺當代社會與政治為主要內容。無論創作內容與目的性為何，娛樂效果造就了漫畫創作的渲染力，閱讀者也更容易接受作品中所要傳遞的訊息。動漫創作是一種mass media大眾媒體下孕育而生的產物，從早期的印刷出版品到影視媒體，以及現今各式數位化媒體和網際網路，表現的媒材也從傳統的創作方式走向數位化，主題更是貼近包羅萬象的流行文化與時事題材，也因此具有相當強的傳播性與感染力，以及群眾的高接受度。

當代動漫藝術的價值性

動漫為主的創作在純藝術領域中的價值性向來不高，甚至被視為是種「過於通俗」的品味，但這種帶有濃厚流行文化色彩的通俗藝術，隨著時代的推移，也慢慢的影響主流藝術的價值觀。普普藝術的代表人物羅伊·利希滕斯坦(Roy Lichtenstein)以動漫角色及網點繪製的風格，模仿通俗漫畫進行創作，他在1964年的作品〈睡著的女孩〉(Sleeping Girl)，於2012年以四千四百萬美元的天價賣出。英年早逝的普普藝術家凱斯·哈林(Keith Haring)那充滿卡通風格的街頭塗鴉式作品，在80年代堂堂進入博物館，更在今天的舊金山等都會的街頭豎立起裝置藝術。後現代視覺藝術家村上隆，以御宅族文化為精神形象的動漫角色雕塑〈我的寂寞牛仔〉(My Lonesome Cowboy)，不但於2008年的紐約蘇富比拍賣會上賣出一億五千萬美金的天價，更在抗議聲與掌聲中，進入了代表法國對藝術的驕傲象徵的凡爾賽宮。奈良美智以動漫插畫風格，帶給人們能直



可樂王 米奇老鼠俱樂部 壓克力彩、布料、棉、塑料 尺寸依現場而定 2009 (圖片提供:可樂王)

接感受的溫度，充滿個性的小女孩和溫和的小狗圖像快速的擄獲人心，並造成一股奈良美智熱潮，或許該開始思考，這種能與大眾更直接對話的通俗性藝術，也許正是代表時代精神的重要資產。這讓我想起了台灣現代藝術代表人物之一的楊茂林先生的作品，將傳統神佛的形象化為卡通人物的身形與臉孔，是否也意涵著以往被普羅大眾視為高不可攀的藝術，也可以是能為大家所了解與接納的人性樣貌，亦仍能同時保有藝術創作的內在靈性？

從大眾媒體前進到美術館

動漫美學以大眾媒體來達到強烈感染力，從迪士尼、皮克斯到宮崎駿，這些名子下不僅是每個世代人們所擁有的共同記憶，也成為夢想製造

工廠的代名詞。這股感染力甚至足以形成一種文化現象與龐大的美學經濟效應，從美國的動漫年度盛會COMIC CON到日本東京國際動畫博覽會TAF，以及世界各大城市每年固定舉辦的動漫展，便可觀察到其間流動的驚人能量與豐富多元的「同人文化」，當這股「二次元世界」的平民美學浪潮，開始影響這個世代的流行文化時，就該讓它進入正式的藝術展覽場域，來被觀察、研究與探討。高雄市立美術館所主辦的「愛你一生一世：動漫美學雙年展 2013-14」(以下簡稱動漫雙年展)，集合了亞洲各地四十多位的藝術家，以動漫為主題的創作聯展，以平面、動畫、錄像以及裝置和造型藝術等豐富的表現方式，正好提供了一個體驗「御宅文化」的窗口。

在這個以愛為名的動漫藝術聯展中，我們

阿咧先生(葉信弘) 怪獸家族 陶、手塑成型 尺寸依現場而定 2013

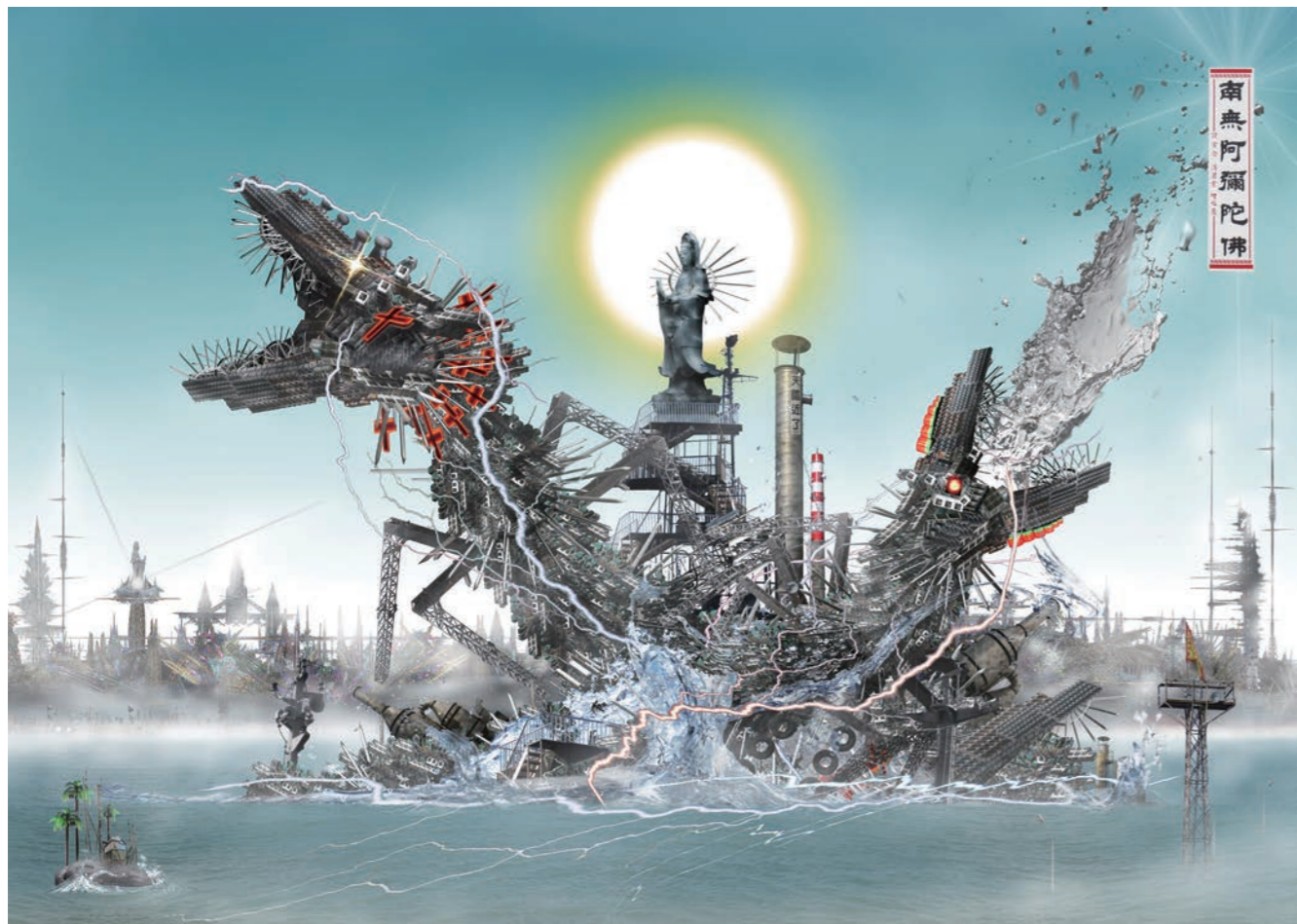


看見了在動漫文化中，各種愛的精神與力量的表現，藝術家們「宅」在自己的工作場域中，以作品表達出自己對生命與動漫藝術創作的熱愛。而這股熱愛，也轉化為無限延展的想像世界，以瑰麗多變的面貌吸引著我們的目光，觸發最單純感動。誠如展場入口牆上的介紹所言「...擁有無限自由與可能性，讓大眾心甘情願跨越的真實與想像的結界，被動漫美學天馬行空的魅力所擄獲。」

「二次元世界」走進三度空間中

提到動漫文化，就不得不提到動漫迷對於御宅文化領域的簡稱-ACG，這是分別來自於動畫Animation、漫畫Comics和遊戲Game，三個對動漫迷而言粘著度最高的媒體統稱，而「二次元世界」則是用來形容只存在於ACG想像空間的代名詞，是動漫迷跳脫現實的束縛，解放自己慾望的虛擬領域。動漫迷對於二次元空間中，被創造出來的虛幻角色的崇拜與迷戀，甚至不亞於現實世界中的明星偶像，透過網路傳播的力量，更是加深他們對於虛擬偶像的存在感；比如由日本三葉公司Yamaha所開發的數位語音合成引擎為基礎，所設計的女性歌唱模擬軟體「初音未來」，可以

讓使用者輸入音調與歌詞，以語音合成技術，唱出高度擬真的女性歌聲，製作公司甚至為其設計一個有著青色雙髮辮的動畫角色，活靈活現的動感歌聲和可愛的外型，使得「初音未來」這個虛擬角色迅速走紅於動漫領域中，Youtube上發表的影片也屢屢創下破五百萬次點閱紀錄，也因此於2009年開始舉行了一連串的演唱會，2010年在東京舉行的演唱會，甚至運用了先進2.5D半全息投影技術，在舞台上投射出虛擬角色在隨著歌聲動感熱舞的動畫，造成一股虛擬偶像旋風。而在本次動漫雙年展中，由NORI、Mikot、巽子與李蔚昇創作團隊的作品〈TPF (Two Point Five=2.5次元)〉，以真人角色反串扮演虛擬偶像「初音未來」，將虛擬人物真實化的存在。角色扮演Cosplay是動漫文化中相當具有特色的次文化，愛好者(coser)拋開現實的拘束，透過ACG角色裝扮、以彩妝、華麗的角色服飾、道具與動漫情境模擬，將自己投入於所熱愛的虛擬角色中，透過外在的扮演來成就心靈上的滿足，攝影師葉寶文和E子、小咪、大白等共同創作的系列攝影作品，便真切的表現出角色扮演愛好者對於「第二個人格」的投入，在瑰麗與性感的影像下，為了成就自我所付出的細緻與專注。



「萌」-可愛又性感的力量

「萌」這個近年來屬於動漫御宅文化中的獨特語彙，是形容人物、動物形象角色的可愛，又多了一層迷戀的心理狀態，多半是指年紀很輕的角色。御宅文化對於可愛的崇拜，始於一種專屬於年輕才有的性感，而動漫族群則將這樣的性感稱為「萌」，對於「萌」的迷戀是一種動漫文化中常見的氛圍，尤其是造型年輕可愛，且帶著性感的女性角色，特別受到歡迎。知名藝人黃子佼在本次動漫雙年展中的〈糖果屋之躍〉與〈美女與野獸之舞〉等系列作品，拍攝年輕女孩穿著可愛且誇張的服飾，以光柵輸出的技術顯示少女的動態影像，極度可愛又不真實的背景，與打扮俏麗的動感少女成為對比與呼應共存的矛盾關係。馬君甫以水手服少女為主題的畫作〈放課一瞬〉和〈卒業飛行〉等作品，以誇張的姿體動態和明

亮的用色，凝結出一種超現實又令人著迷的青春氣息。賴久岑以美式動漫角色來呈現的「萌」概念，也相當令人印象深刻；極為平面且圓潤的構圖，強烈的普普藝術風格，〈在壞羅曼史軋一角的浩克〉等系列作品，以最直接的視覺元素表現出角色的力量。對於「萌」這種御宅文化中帶有性感魅力的可愛，王建揚的〈宇宙少女太空歷險記〉，將宅的空間概念化為充滿想像的繽紛太空，性感的裸體女性角色帶著天真的笑容，拿著誇張的玩具槍，在鋪滿汽球的地板上，以違反物理狀態的方式跳躍著。王建揚先生的作品對於「萌」所帶有的可愛與性感兼具的力量，有著很真切的詮釋。但對於「萌」的迷戀狀態，在御宅文化中是有時是帶有性吸引的涵義，崔永嫻的雕塑〈捉迷藏〉，就大膽的挑戰「萌」現象所涉及的戀童與色情議題，是很有力量的作品。



- 1 | 2 | 3 | 4
- 1 李文政 眾神降之環島夢-關卡一：海日出 互動錄像裝置 尺寸依現場而定 2013 (圖片提片：李文政)
 - 2 VIVA 狗的巴甫洛夫 裝置 尺寸依現場而定 2013 (圖片提片：VIVA)
 - 3 朱書賢 李小龍 3D電腦動畫 3'36" 高雄市立美術館典藏
 - 4 賴相寧 身軀之外 電腦動畫 2'49" 2013 (圖片提片：賴相寧)

「宅」的玩具與遊戲規則

對於ACG「二次元」角色的收集慾也是動漫文化中的一環，一般俗稱的「公仔」是源自於香港的說法，指的就是將動漫角色實體化的模型玩偶，御宅族群對於公仔的收藏喜好，是一種虛擬角色在現實生活中陪伴的滿足感，和對「二次元空間」的愛和想像的延伸，盧之筠在本次展出中的作品〈獵殺公仔〉，將數個著名卡通角色公仔的頭，如同動物標本般的裝飾在展出空間中，表現出愛好者對於動漫角色收藏和炫耀心理。著名插畫藝術家可樂王展出的作品〈米奇老鼠俱樂部〉，以自創的角色製成塑料布偶，用如同放置昆蟲標本般的整齊擺設，也是公仔蒐藏慾望的具體表現。葉信泓的〈怪獸家族〉，把他對怪獸的想像，化成一隻隻可愛又樸拙的造型，相當令人感到討喜。而周芷淇則是更直接的把玩偶所富含的可愛和溫暖的感受放大，〈快樂



時會有毛毛兔出現〉勾起人們擁抱純真的快樂記憶。

李文政的互動錄像裝置作品，無疑的是展覽中最令人印象深刻的作品之一，數以千計的迷你黃色小鴨誇張的堆滿了展區，數大的可愛形成一種對流行的嘲諷，〈眾神降之環島夢-關卡一：海日出〉以90年代風靡的投幣式街頭電子遊樂機(俗稱街機)為設計概念，透過早期遊戲搖桿介面，引導民眾以「打電動」的方式來直接與作品互動對話，誇張繽紛的遊戲場景中，台灣特有的人工景象元素被切碎重組，工廠的煙囪、鐵皮屋浪板、複雜的無線基地台和各式的熟悉看板等，構成眼花撩亂的遊戲障礙物，台灣海邊特有的消波塊，也裝上了螺旋槳攻擊玩家操控的戰機，十足的聲光娛樂效果中，帶有對台灣環境問題的諷刺與關注。張榮盛則是以漫畫構成的展場空間與觀眾互動，〈狗的巴甫洛夫〉直接



DIRECTED BY TING AN HO

1|2

1 何庭安 靈薄獄 電腦動畫 10'24" 2013 (圖片提片:何庭安)

2 陳綉宓 沉默之語 電腦動畫 5' 2013 (圖片提片:陳綉宓)

邀請觀眾進入他的漫畫場域，以各種角度自由的欣賞內容有趣又無厘頭的漫畫作品。「地球考古學」系列畫作，是張騰遠以跳脫地球人的觀點，以「第三類」的觀察角度，以超想像的幽默方式來表現不同文化群體間的嘗試了解與誤解關係。陳敬元的壓克力版畫〈一旦都是因為愛〉則是像極了一幅大型的卡漫浮世繪，有機的抽象線條與具象的砲管、槍管、茅與盾構成一幅亂中找序的攻防遊戲，他用自己的方式，詮釋一場以愛為名的戰爭。

多樣的動畫作品也是本次高美館動漫雙年展的主題之一；知名動畫藝術家朱書賢的〈李小龍〉，利用當代武打巨星李小龍的堅毅硬漢形象，以搭電梯的故事設定，幽默的想像臆測「強如李小龍是否也有不知所措的窘境？」，優秀的3D動畫製作技術，更增添了作品的可看性與精緻度。〈旋轉木馬之家〉的”KUSO”則是一種對現實生活空間的想像顛覆，劉得予把遊樂園中玩旋轉木馬的快樂感受，透過豐富的想像力延伸到一個居家空間中，旋轉木馬家族的一天，有著如同生活在遊樂場般的歡樂氣氛。賴祖寧的〈身軀之外〉利用多邊形建模，創造出的獨特插畫造型與氣氛。何庭安的〈靈薄獄〉則是帶有動畫大師提姆波頓(Tim Burton)作品特有的視覺風格，對於死後世界的想像設定，以及人與神的角色探討，是此部作品的特色；而陳綉宓的〈沉默之語〉在美術上卻有著截然不同的品味，明亮的視覺和美式動畫角色的比例設定，給人一種直覺上的討喜，動畫製作有一定的品質與技術水準，一個小女孩在已知的世界中，勇敢探索未知真相的冒險過程，有著戲劇性的張力。這些新生代的動畫創作者，所展現的創作能量與熱情，提供了台灣動畫藝術成長的希望與茁壯的養份，技術必須



是堅強的骨幹，創意才能是高飛的翅膀，動畫是一條充滿挑戰，也同時懷有夢想和希望的創作之路。

動漫是種充滿熱血的愛

動漫文化的影響力已不僅限於年輕族群，而逐漸變成一種跨越族群的文化語言；動畫大導演宮崎駿先生的作品成功擄獲著每一代人的心；當三、四十歲的高消費力族群，也開始在動漫展中找尋他們的美好記憶；當「宅經濟」變成重要的美學經濟，甚至成為文化創意產業中重要的環節；當我們開始在美術館中看到那些令小朋友也會興奮尖叫的藝術作品，或許也可以理解為何村上隆那兩公尺高，帶有情慾意味的大型公仔能有一億五千萬美金的價值。這是一種創作者的熱血能引起觀賞者熱血，激勵觀賞者也成為創作者，一同產生共鳴的連鎖反應，對它的愛，用熱血來複製與再製，以表達致敬。動漫文化所衍伸符號也已進入主流文化，開始受到認定，因為它的高度穿透力，是一種能感動大眾的力量，因為它的美直白得可愛，是可愛的力量。✎