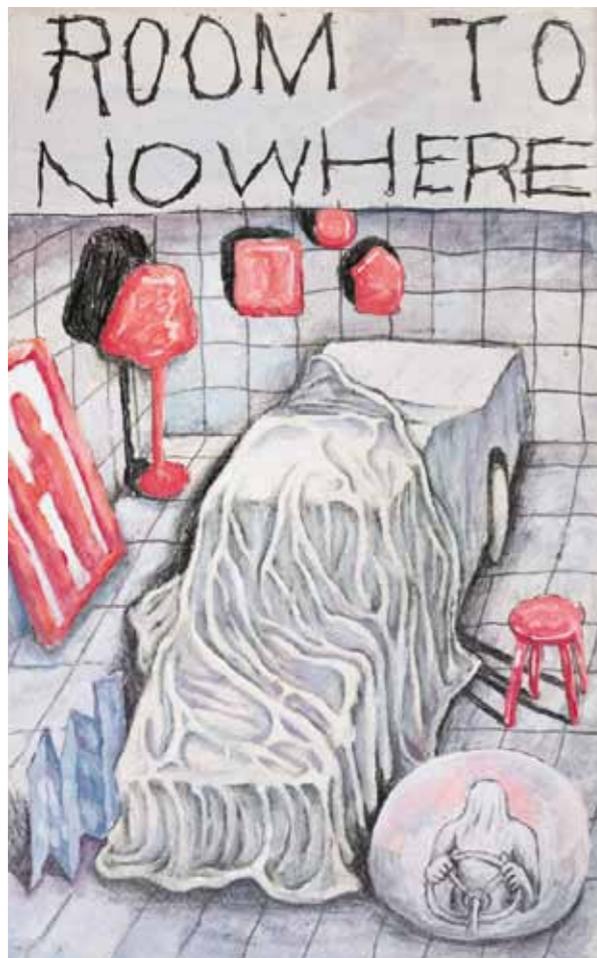


世界邊緣 體感指南

A Guide to Experience the Margins of the World:
Paintings/Comics by Ding Pao-Yen

丁柏晏的繪畫 / 漫畫創作

文 | 徐柏涵 圖 | 丁柏晏提供



《來自夢次元與其他》展出作品
左 / 〈Room to nowhere〉
中 / 〈掃除日〉
下 / 〈Scrap car〉

嶙峋起皺的地表，沒有面孔的人宛如幽影，牆面上頭的裝置閃爍仿若古早科幻電影布景的銀光，宛如荒誕的夢境景象——這是丁柏晏參展 2018 年高雄獎的優選作品〈皺褶的誕生〉，也是他以異星惡地為主題的其中一組作品。

藝術家丁柏晏所描繪的異星景象，無論於題材或漫畫般的風格，都具有很強的辨識度及高度主張的世界觀。故事大抵以遙遠外星為背景，包括執行任務失利的太空員、徘徊的無臉人、無以名狀的詭異生物或物質……作品《失敗太空計畫》系列¹，便可說是其中代表性的一件：在那惡地之中，荒謬與徒然作為基調，驚悚則為副旋律，被意外孤立於異星的太空人逐漸迷失自我，不知不覺與周遭地質化為一體，卻仍以化石之軀重複著例行性的任務與作業，儼然一幅當代的科幻寓言。

日常性的惡地體驗

丁柏晏指出：「我把這些人影設定成地球上待太久的太空人，他們已經變成了幽魂或是木乃伊，但還是重複地從事某些作業。而

那些『作業』跟我個人的生活還是有隱約的連結，有某種生活化的面向，而不是科幻類型作品中特有的行動。」²事實上，無論失敗的太空計畫或荒蕪的星際惡地，都並非憑空飛來一筆。丁柏晏清楚意識到自己所對應到的大眾文化成分：「此種情境是科幻題材常常會出現的橋段……因為它總是以一個充滿想像與小眾娛樂性質的姿態，來展現某種警告或是對未知的嚮往。」³

關於科幻主題如何崛起為今日大眾文化的一環，或可自 1960 至 1970 年代興盛於歐美的科幻文學或電影浪潮，例如《2001：太空漫遊》（1969）⁴、《索拉力星》（1972）⁵ 或《異形》（1979）⁶，一路追溯到 20 世紀初科幻文學的黃金時期。出版時間橫亘 1975 至 1987 年的法國科幻漫畫雜誌《金屬咆哮》（Métal Hurlant），則以其獨特、前衛的破敗異星和反烏托邦的冷硬美學，奠定了日後包含《星際大戰》、《第五元素》等電影虛構外太空星系亦或是虛構未來城市的想像骨幹。

有別於戰前西方世界對於科技發



作品《失敗太空計畫：SF Tragedy》於 2014 年高雄獎展出

力星》中，人類探索到異星索拉力星當中僅有一個生命體——膠狀的海洋，而那生命體可以投射身處其中者的記憶，進而複製出一模一樣（卻全然異質）的存在。同樣地，在丁柏晏的創作，平滑之地彷彿並不存在。就像是將壓抑於內心的衝動拉扯而出，虛構與真實／勞力與徒勞／人類與無機物之間，交界出一個又一個「何謂生活？何謂人？」的困惑。

甚至，那徘徊在真空的幽靈可以身處任何地方。太空的主題反映一個面向，但離開了科幻的投射，膠著、不安與空茫仍在，不斷被無形壓力推擠前進的感受也還在。就像丁柏晏的另一件作品〈Reading at the Midnight〉中，那個想要好好看書，卻不斷被強制翻頁，但仍不肯輕易屈服的人，面對現實的徒勞無功，對比近乎幽默的頑固，彷彿標示了藝術家的創作骨幹。

展的美好想像，反烏托邦類型的科幻創作者更投身對人類暴戾特質的探問，以及對科技美好表象的質疑。這類作品的出現，很大程度回應美蘇二強在冷戰期間的太空競賽與緊張氛圍。人造衛星升空實踐全球轉播的可能，人類活動邊界往太空解放，然而在科技通訊已然足以實踐

「四海一家」想像的同時，卻也迎來共榮前景的崩解……另一方面，所謂「賽博龐克」（cyberpunk）⁷類型的創作，或也是在此背景下的 1970 年代興起。這類作品相比以遙遠星系為主角的科幻描寫，更聚焦在高科技、工業化與高度都市發展後分崩離析的社會；難與真人分別的人造

人、網路恐怖主義和虛擬世界對應崩壞的社會結構與人類生存價值為創作核心，一路影響了 1980 至 1990 年代日本的經典科幻動漫作品，如《銃夢》⁸、《攻殼機動隊》⁹與《阿基拉》¹⁰等，彷彿探向未來的悲觀嘆息。直到現今，伴隨人類感知的電子性延伸¹¹而來的「新世界」仍然有諸

多問題，伴隨隔絕與真空而來的孤寂和弔詭，或是科技、人性和群體之間彼此拉鋸的撕裂關係。

同樣地，從個展《恐龍圖鑑》（2016）、《惑星日記》（2016）、《真空中的幽魂》（2017）到《來自夢次元》（2019），丁柏晏也一再回到

惡地跟無臉幽影的描繪，藝術家敏銳地察覺到當代生活者所面臨的緊張處境。「有時候只是純粹的對一個無能為力的感受所提出來的風景，它所反映的是自身的情緒或情感，像索拉力星映射人類心理所產生的投影，那是一個無從測量的世界。」藝術家坦言。在科幻作品《索拉



〈Reading at the Midnight〉, 2017

焦慮日常和創作探索

畢業自國立高雄師範大學美術學系碩士的丁柏晏，漫畫性的誇張在他 2012 年的作品便可見端倪。藝術家受到獨立漫畫的觸動，亦可追溯到高師大時期所接觸到表現性與議題均令人驚嘆的漫畫創作。

丁柏晏自言並非靈感爆發型的創作者，需要時間反芻梳理。畫面表現上，他經常刻意使用低彩度的壓克力顏料，並以鉛筆細細描繪，展現出纖細的層次和彷彿細毛或皺褶的紋理，使得其筆下的異星惡地有著水墨畫皴法一般

的效果，無論是掛牆展示或是裝置，都具有高度手工與懷舊感。然而於物體或人物形體方面，卻又刻意選擇非寫實的描繪，甚至顯得輪廓模糊或概念化；有時它們像菌絲蔓延，有時毫無理由的融解、碎裂或爆破，傳達出強烈的情緒張力。

短促刻劃的勞力與重複性的應對瓶頸，或許便造就丁柏晏創作的特質。在其創作時，他認為自己總是「需要逼自己畫畫」，看畫出什麼東西，累積起來才會有一些想法，才能從中感覺出自己的想法。從這層面來看，丁柏晏的作品可說極其內化：「可能有

些人很容易就能回應外在的變動，提出自己的看法，但我覺得自己的創作並不是以處理外在的事情為中心，比較有一種容易畫自己喜歡的物件，也相對容易自成一個世界觀。」

目前，他同時以「丁柏晏」和「日安焦慮」的身分活動，前者側重在其所謂的「藝術性」的表現，後者則更聚焦在小誌（Zine）和獨立漫畫繪製，二者可以說是構成其創作不可缺的雙面，是同步推展的二種創作方式跟目標。

「心態上，還是先把畫給畫好比較重要，這是屬於繪畫生產的狀態。」丁柏晏靦腆的表示：「不過，因為意外踏入獨立漫畫這一塊，也同時會想把漫畫給畫好，畢竟漫畫其實也可以創作的很實驗，很具有藝術性。」

以平面繪畫的創作而言，丁柏晏更注重其思想層次與視覺語言的精準表達，而漫畫創作則更注重透過讀者熟悉的分鏡、對話框等模式，傳

達出故事。特別是 2016 年獲得屏東漫畫新秀獎後，他前往法國安古蘭漫畫節駐村期間，為當代漫畫創作者將作品視作一種視覺藝術或文學表現認真對待，展現出來的廣度和深度所震懾。儘管在繪畫、獨立漫畫和商業漫畫之間，長期以來似乎有著毋需多言的藝術位階，比如以討好一般讀者為導向的商業漫畫，其「藝術性」經常被認為相對不足。然而，隨著網路資訊爆炸的時代來臨，總是試圖搶先時代一步提出

洞見的當代藝術家，卻也迴返到大眾文化（包括商業模式經營的 ACG，以及高成本娛樂電影），試圖汲取創作能量跟符碼。

對於安古蘭漫畫節駐村後的感受，「在那邊看到的東西滿多，也很受刺激。」丁柏晏說：「但也是經過那次以後，開始覺得應該收一點，也會有點不自在的感覺，有點像為改變而改變的感覺。」丁柏晏於安古蘭駐村期間所創作的作品，集結在個展《來

自夢次元》。而在今年，《來自夢次元與其他》第二次展出。有別於以往低彩度的色調，畫面開始有更多高飽和度的色澤，包括正紅色，作品顯得更為完熟，也反映創作心境的逐步變化，飽和色調的使用可能是個意外，但也或許將標示新風格的誕生。

上 / 《世界邊緣之旅》內頁
下 / 《來自夢次元》內頁

丁柏晏獨立出版之漫畫小誌《世界邊緣之旅》與《來自夢次元》等



你也在尋找世界邊緣嗎？

借用尼可拉斯·莫澤夫在《給眼球世代的觀看指南》所言：「現在，我們的身體是資訊網路的延伸……我們從如影隨形的螢幕處理所見和所理解的東西〔即視覺文化〕。」¹²如同同世代的多數台灣青年，丁柏晏成長在有《神奇寶貝》（即寶可夢）、《新世紀福音戰士》¹³、《做個創世神》¹⁴、《復仇者聯盟》和復古美國B級恐怖片的時代，也自承「那些東西在我身上一定會有影響，多少會有所共感。」這些共感與影響，包括能夠自由切換現實與螢幕另一端電玩角色視角的區別，對已然構成全球現象的動漫語彙的熟悉等等……。無形地，某種堪稱時代共感或集體潛意識的伏流，就在虛擬的世界奔動，也沖刷了螢幕外的現實彼岸；無論主動或被動，有意識或無意識，都罕有人能完全抽離。

這使人不禁想起在新作《世界邊緣之旅》這部獨立出版漫畫當中，丁柏晏描繪了男孩與女孩攜手前往「世界邊緣」的劇情。弔詭的是，男孩驚訝的發現，所謂「世界邊緣」已全然觀光地化。此般奇異的衝突感，對今日的我們而言，何嘗又不是如此？面對彷彿無所遁逃的挫折日常，湧生了希望前往某個無人之地暫時喘口氣的願望。然而，就算真想要動身某處，在一個Covid-19潛在帶原者四處橫行、相對剝奪感強烈、彷彿未來茫茫的世界，逃進自己營造的「世界邊緣」——換言之，一個不願理會外界雜音



作品〈皺褶的誕生〉於2018年高雄獎展出

的回聲室小宇宙¹⁵，可謂極合理卻難以真正達成的選擇（畢竟，人還是得活在物質界中）。

儘管並非已有完美答案，丁柏晏倒是作為當代的創作者，明確提出自己的看法。既然螢幕上頭每時每刻所發生的事件具有全球規模的動能和潛能，創作者自然更急切的需要「找到表達自己的方式」，好在由無數立場、觀點、見證和妄想所構成的資訊海嘯找到立足之地。畢竟無論外在世界如何變動，創作者仍傾向先回應自己內在與感受：「先是做自己喜歡的東西，不要去顧忌別人怎麼看自己，其次才去討論這個東西是否是藝術作品吧！現在，我會希望朝向這個方向前進。」

徐柏涵，國立台灣大學藝術史研究所碩士，現為《藝術認證》編輯小組成員

1. 本系列《失敗太空計畫：SF Tragedy》曾參展 2014 高雄獎，並獲優選，該作現由國立臺灣美術館典藏。
2. 本段引言出自 Mangasick〈惡地遊歷指南——訪丁柏晏〉，<http://mangasick.blogspot.com/2017/06/blog-post.html>
3. 參見高雄漆藝博網站，丁柏晏自介：<http://yak.tw/artist2016/64>
4. 《2001：太空漫遊》（2001: A Space Odyssey）為美國導演庫布裏克執導的科幻電影，以其充滿象徵符碼、晦澀難懂聞名。聞名的橋段包括太空人所搭乘的艦載超級電腦失控，以及催生暴戾的巨大黑色石塊意涵等，至今仍為人津津樂道。
5. 《索拉力星》（Solaris）改編自波蘭小說家史坦尼斯勞·萊姆於 1961 年的同名科幻小說的電影，1972 年被蘇聯導演安德烈·塔爾科夫斯基改編為電影。
6. 《異形》由美國導演雷利·史考特執導，是好萊塢商業電影的重要里程碑，催生了相關的文學、電子遊戲、紀念品以及三部官方續集。電影片名即劇中主要敵人，在一次對一個未知的行星信號的例行調查中，一隻異形幼體攻擊並且感染了一個太空船員，最終造成一場浩劫。
7. 所謂「賽博龐克」初期作為科幻小說的一種子範疇出現，倡議者包括威廉·吉布森、尼爾·史蒂芬森等，被認為是 20 世紀中葉大部分人所設想的烏托邦未來的對立面。
8. 該作品 1990 年開始連載至 1995 年。
9. 由漫畫家士郎正宗於 1989 年首次連載的日本漫畫作品，幾經改編為動畫電影和真人電影。
10. 日本漫畫家及動畫導演大友克洋於 1988 年推出的動畫電影，改編自其同名漫畫。
11. 尼可拉斯·莫澤夫，《給眼球世代的觀看指南》（台北：行人，2016），頁 150-151。本書英文原作同樣出版於 2016 年。
12. 尼可拉斯·莫澤夫，《給眼球世代的觀看指南》，頁 24。
13. 《新世紀福音戰士》（新世紀エヴァンゲリオン〔〕）由庵野秀明執導，圍繞著發生名為「使徒」災禍的後世界末日展開，挑戰人性與試圖以融合全人類意識為目標的「人類補完計畫」，為日本經典動畫作品。
14. 《當個創世神》（Minecraft），一款發行於 2009 年，提供玩家高度自由創造地表與建物的遊戲，也基於其自由度，推出至今產生無數充滿創意的可能應用方式。
15. 面對此種雲端化的洪流，齊格蒙·包曼（Zygmunt Bauman）則在其著作《重返烏托邦》中，將無法承受現實重壓，紛紛逃亡網路世界的當代人描繪為自我建構出安歇地的居民，那裏「安全、沒有挑戰和不受干擾的地方，沒有競爭者來搶奪它的唯一居民地位，或竊取它的紅利和特權」齊格蒙·包曼，《重返烏托邦》（台北：群學，2019），頁 162。英文版發行於 2017 年。



《來自夢次元與其他》展出作品
上 / 〈Soft table〉
下 / 〈Reading on the bed〉