

# 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，



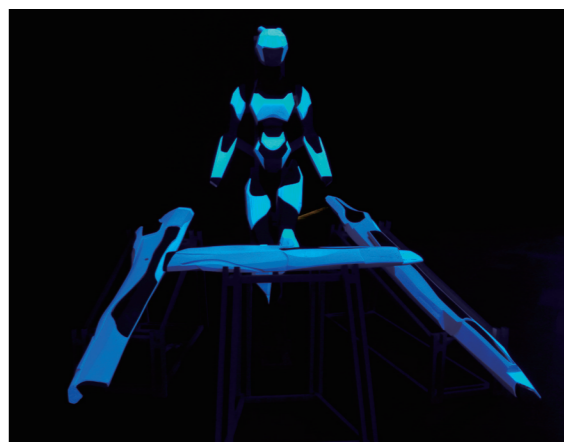
讓性訴求視覺化，使它一再超越滿足，而進入了無斑無暇的性索求視域。

#### 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。✎