

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」。

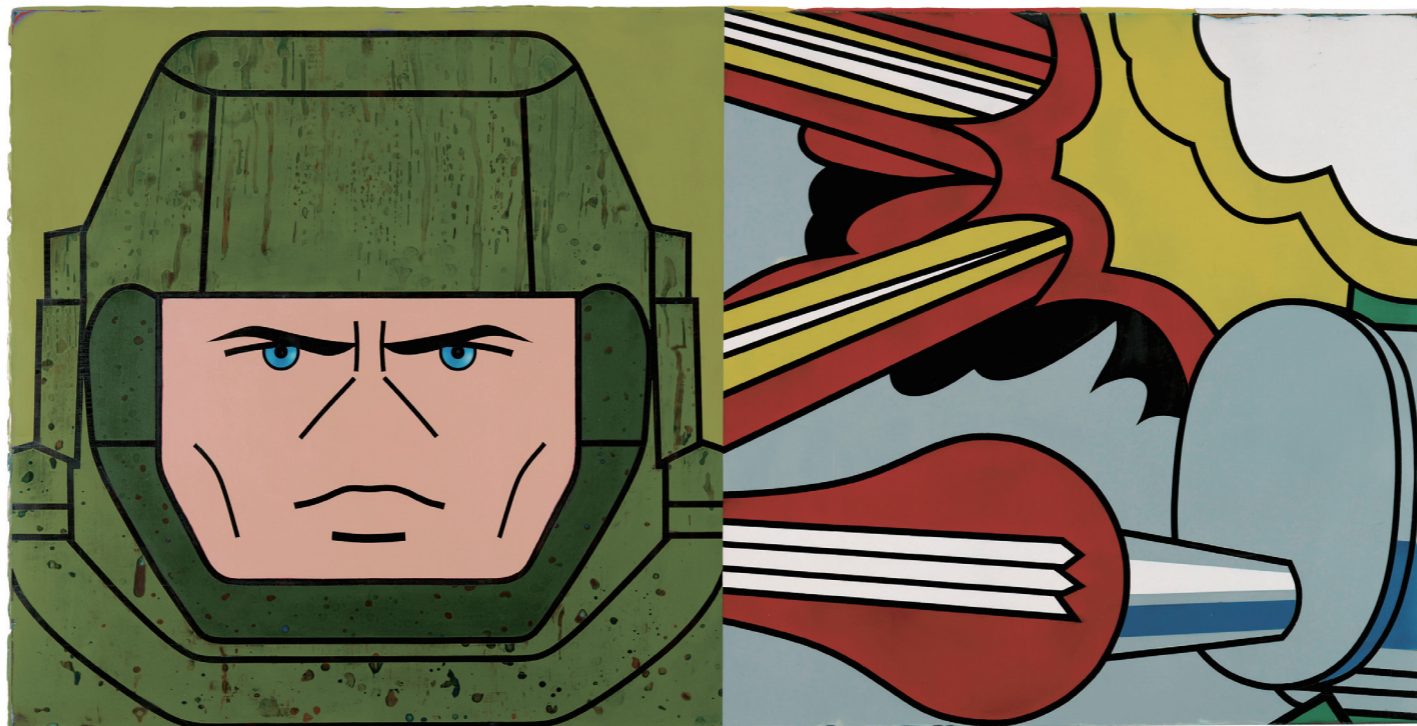
當然，藝術家們也不會在藝術洪流中缺席，上世紀源起於英國的普普藝術(Pop Art)，似乎

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料且充滿奇趣，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」不只在青少年間流行，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〈在壞羅曼史軌一角的浩克〉，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。