



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軀體，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（葉寶文） 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

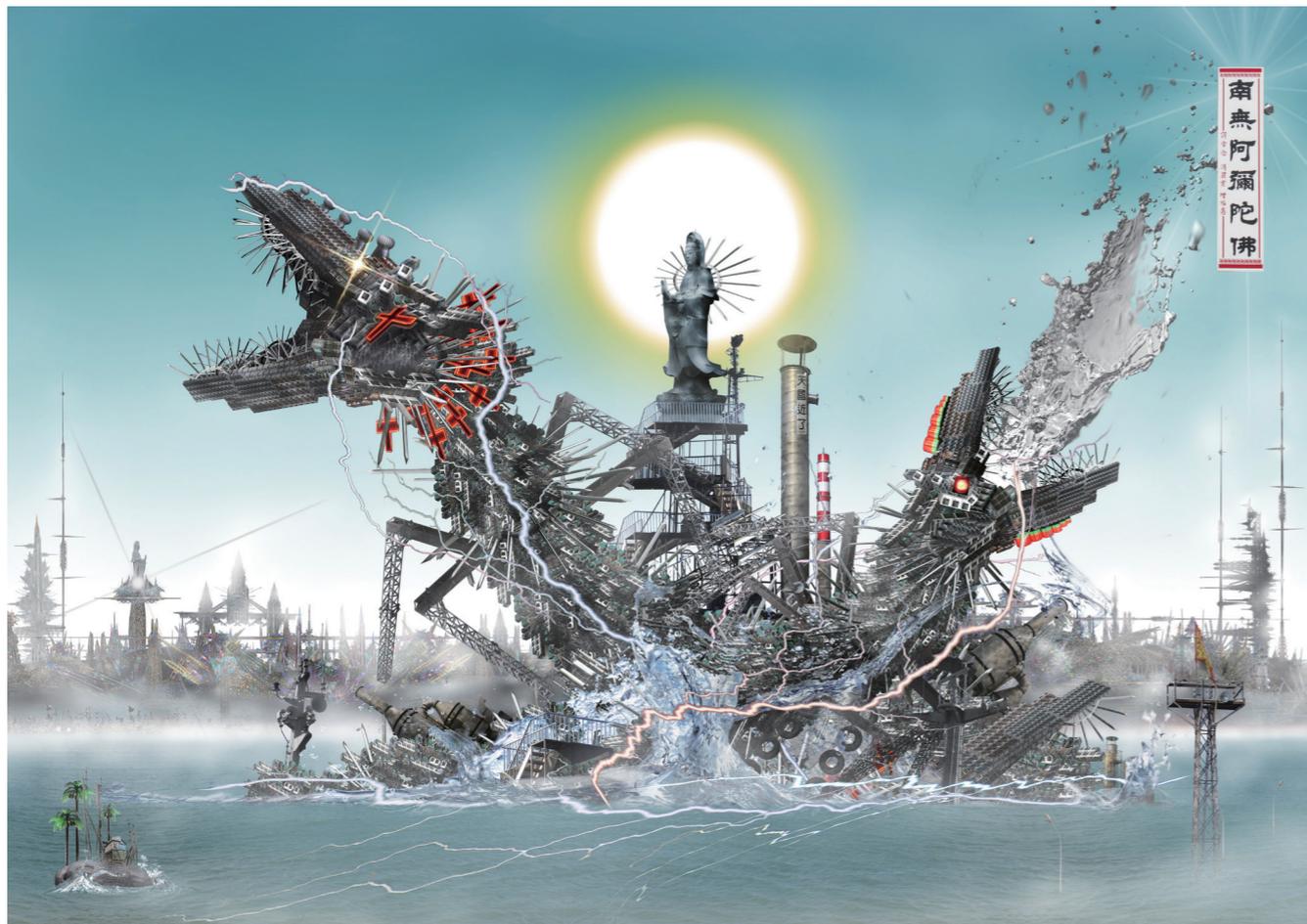


看見了在動漫文化中，各種愛的精神與力量的表現，藝術家們「宅」在自己的工作場域中，以作品表達出自己對生命與動漫藝術創作的熱愛。而這股熱愛，也轉化為無限延展的想像世界，以瑰麗多變的面貌吸引著我們的目光，觸發最單純感動。誠如展場入口牆上的介紹所言「...擁有無限自由與可能性，讓大眾心甘情願跨越的真實與想像的結界，被動漫美學天馬行空的魅力所擄獲。」

「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

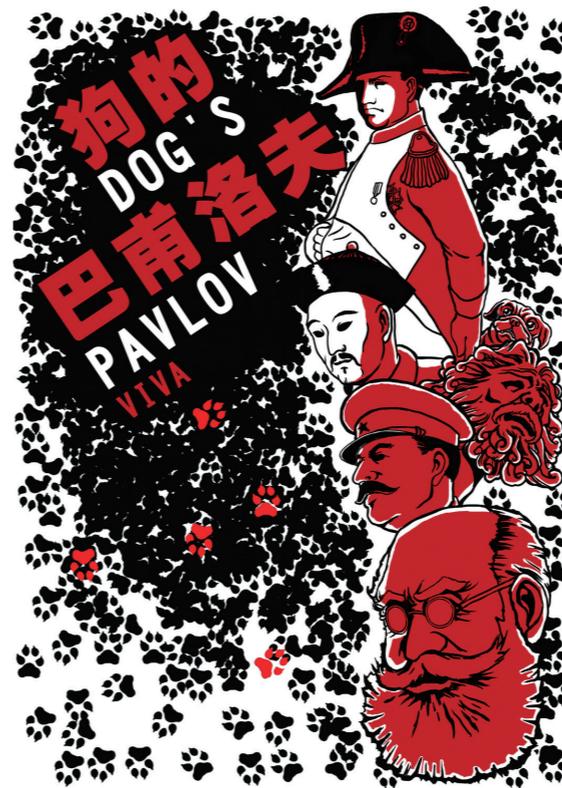
讓使用者輸入音調與歌詞，以語音合成技術，唱出高度擬真的女性歌聲，製作公司甚至為其設計一個有著青色雙髮辮的動畫角色，活靈活現的動感歌聲和可愛的外型，使得「初音未來」這個虛擬角色迅速走紅於動漫領域中，Youtube上發表的影片也屢屢創下破五百萬次點閱紀錄，也因此於2009年開始舉行了一連串的演唱會，2010年在東京舉行的演唱會，甚至運用了先進2.5D半全息投影技術，在舞台上投射出虛擬角色在隨著歌聲動感熱舞的動畫，造成一股虛擬偶像旋風。而在本次動漫雙年展中，由NORI、Mikot、巽子與李蔚昇創作團隊的作品〈TPF (Two Point Five=2.5次元)〉，以真人角色反串扮演虛擬偶像「初音未來」，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)

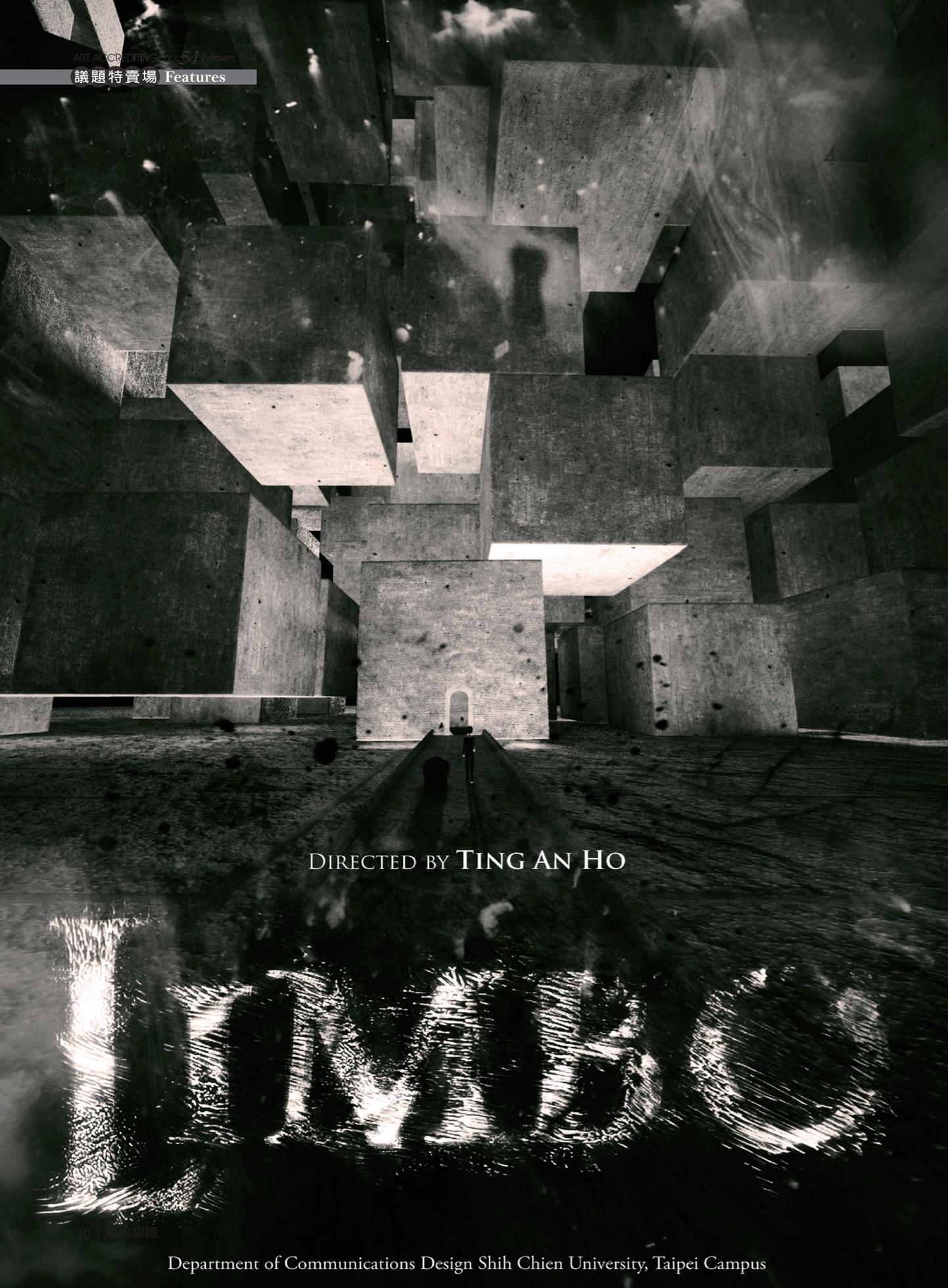
「宅」的玩具與遊戲規則

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，化成一隻隻可愛又拙拙的造型，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 陳紈宓 沉默之語 電腦動畫 5' 2013 (圖片提片:陳紈宓)

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；而陳紈宓的〈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。✎