



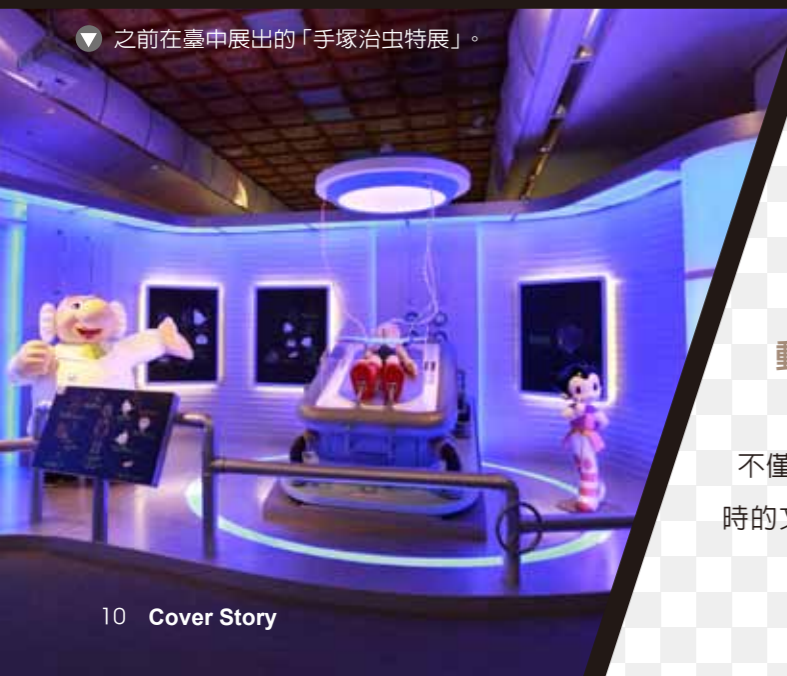
只要
花少許的門票費用，就可以讓你到北美館、高雄市立美術館觀看皮克斯動畫二十年展；或到松山文創園區欣賞大師宮崎駿原創的草稿；不然就到國立歷史博物館，回味陪伴許多人成長的迪士尼動畫數十年來所珍藏的手稿作品，你內心會不會有番悸動？這些在二十世紀初仍被視為邊緣文化、不能登大雅之堂的動漫創作，如今

平面到立體

文 | 蕭湘文 世新大學公共關係暨廣告學系教授

在藝術殿堂遇見動漫世界

之前在臺中展出的「手塚治虫特展」。



也可以躍升到正統的藝術殿堂展演，與更廣泛的公眾做藝術性的接觸，反映出動漫在民眾心目中形象的變遷，以及藝文教育與庶民文化已越來越緊密結合的趨勢。

動漫文化形塑文創產業

不論是博物館或美術館都是一個地區的文化表徵，不僅提供當代藝術辦理展覽、收藏和教育的場域，更為當時的文化藝術提供權威性的定位和演繹。也正因此，當動

漫開始踏入大雅之堂，展現出它們勢不可擋的魅力後，更加奠定了動漫文化在文創產業的藝術性、代表性與市場性。

但是這個以往被偏狹認定為非主流的動漫文化，如今能與精緻文化共享藝術殿堂的空間場域，並非一朝一夕或幾位大師就可以有今天的成果，而是幾個要因的搭配，才形塑出動漫的文化價值與藝術定位。

1 媒介、拓展動漫多元化的展現形式以及擴展客群範圍：動漫結合文學、電影、音樂、線上遊戲等各種元素，以一種複合式娛樂方式呈現在大眾面前。作品已經不再侷限於動漫文本的創作，還包括各種形式的原創物品、週邊商品與活動都納入藝術櫥窗中，擷獲更多客群的心。

例如在「皮克斯動畫二十年」的策展中，可以看到許多製作過程中的原創手稿、各種角色模型、

腳本、場景設計圖等前製物品，讓民眾在觀賞實物的過程中，可以沉浸在動畫想像之中。當這樣的娛樂媒介結合流行與藝術成分，跨越年齡、突破展出作品的既定框架時，不僅讓美術館進行一場市民的美學教育，同時創造出可觀的經濟產值，成為不可輕忽的文創產業。

2 動漫市場的熱度吸引更多優秀創作者的投入：任何藝術內容都需要有令人眼睛為之一亮的創意構想與表現才能脫穎而出，獲得他人的欣賞進而想要收藏。臺灣經歷過長期與日本、韓國、歐美的動漫文化交流衝盪後，逐漸走出自己的風格流向，受到國內外藝文展場的肯定與邀請。

例如今年4月在法國巴黎龐畢度藝術中心舉辦的亞洲動漫活動，麥人杰、邱若龍、陳弘耀、王登鈺、Bullea、李隆杰與林莉菁七位漫畫家都參與這次的



「鬼太郎特展」移展臺中。

盛會。另外，新一代創作者沈穎杰(Akru)的《柯普雷的翅膀》、彭傑的《時間支配者》的畫作等，也都在不同媒介平臺上發光發熱。當這些創作者持續熱情創作具有生命力的作品時，市場上就會有更多人感受到這些作品的溫度，而動漫文化就會持續有展演的舞臺。

3 藝術展覽館契合文化脈動，開啓雅俗共賞的美學之門：基本上，藝術展覽館可說是一個地區的藝術文化自我界定的空間。以前這個場域屬於少數菁英藝術份子獨享的展演空間，隨著文化藝術的多元以及不同類型藝術界別的跨界合作，已經融合了精緻與流行。要吸引更多民衆走進展覽館接觸藝術的薰陶，勢必要走進群眾。

而動漫文化的魅力已經在許多公共場合中驗證，不論是書展、創作者的簽書會、各類活動展場的作品展等，都可以看到各種年齡層消費者趨之若鶩與欣喜若狂的支持度，也因為這樣的公眾魅力，讓各個展覽館開始接受與支持動漫原創作品的展出，企圖以跨領域的展覽來擴大觀眾基礎，進而拓展對藝術的廣度。不僅肯定了動漫創作的藝術性，同時引領更多民衆進到藝術殿堂，可說是呼應民衆文化訴求的一種表現。

世界各國的動漫文化在當代文化變遷的歷程中，早已經留下不可等閒視之的足跡。雖然從文化論的觀點來看，動漫因為市場的魅力與流傳廣度，所以從流行文化中的邊緣角色變成顯學，但其定位就是流行文化。然而，隨著各類藝術館開啓大門展覽雅俗共賞的動漫原創時，不僅提升庶民文化的質感，也讓動漫藝術開啓了滿天星斗的一扇窗。END

作者簡介

蕭湘文

世新大學公共關係暨廣告學系與傳播研究所專任教授。對於流行文化、廣告行銷與動漫傳播等領域研究甚深。



- 1 法國龐畢度藝術中心的亞洲動漫展文宣。
- 2 2009 年於臺北市立美術館展出的「皮克斯 20 週年展」。
- 3 彭傑《時間支配者》扉頁。
- 4 村上隆在國立美術館展出的作品。村上隆可說是當代將動漫藝術與時尚融合得最好的藝術家之一。