

动漫美学的新世纪创意产业发展：2009动漫美学双年展简介

缘由：

当代艺术的现况，从上一世纪末便处于多元而分解的状态，明显地，在抽象美学兴起之后，已达百年之久，是否在进入新世纪会迎接另一种新的美学运动呢？笔者在搜寻的过程中，注意到全球各地都有一些艺术家似乎在审美的角度上，共同选择了漫画、卡通、动画一类作品的表现手法，渐渐形成一股新的美学趋势，笔者将之称为“动漫美学(Animamix)”。

动画和漫画，在英文里，是分开的两个字，可是在中国当代中文的语境中，却常被合为一词，而无法在英文里找到对应的翻译。于是笔者将“animation”和“comics”两字，取其发音合而为一，构成一个自创字“animamix”，表述当今这股“动漫美学”的发展。

笔者提出的“动漫美学”，即是针对当今日益增长的审美倾向，来自于数百年来各国历史中庶民文化的渐变，和历代艺术家个人风格的归整，到了21世纪自然形成的新美学观。漫画、卡通、动画发展成可以独立归类的审美立场，如今已经普及到各种领域，随着数字科技发展的更形复杂的型式，以及更加多元化的流通渠道，各种各样经过简化的视觉造型，构成大量传输的视觉符号系统，渐渐形成各种文化背景和区域性认同的个别系统。在传媒一波接连一波的烘托下，已经深化为世界各地青少年之间彼此沟通的符码语言，而不仅仅是一个时代或一个族群所能垄断的集体记忆与认同而已，却更像是个人追求表现、传达意念或发挥想象力的模拟和再创造的沟通途径。

动漫美学的艺术指的不是动画或漫画的本身，动漫美学的艺术是一种面对新世纪审美态度的全面化概念。这些由动漫产业带动的日益壮大的大众流行文化，其实是建构在生活的游嬉与享乐之中。或许更应该说在丰富的感官享受的消费文化里，孕育出各种生活美学的品味，精淬然后升华。这种由人类文明史上前所未见的庞大消费人口，所共同孕育的全球化“追新”、“追星”的行为，正是新世代浸淫在流行文化生活里，所发展出来的大众美学，动漫美学是其中最具代表性的一环，透过互联网和其它传播媒介迅速泛滥全球。

而这些巨量经过变造、简化的大量视觉图像语言，和中国文字源自于图像符号的认知系统，可谓是异曲同工，动漫美学会在中国率先壮大，也是一种文化渊源上的必然。虽然中国的动漫产业方

面才刚刚迅速崛起，笔者于2004年提出的“动漫美学论”及“动漫艺术即艺术原创”的理念方向，都是以理论先行，在国际间推动“动漫美学”的概念，作为推动中国动漫创意产业发展的理论基础，开启21世纪以亚洲美学领先全球学术理论的新纪元。

因此，在新世纪的中国创意产业当中，由动漫美学所带动的审美态度，生活情境的选择，所延伸出的衣食住行各种产品，将是巨大的产值和极其庞杂的产业链，不但是无烟囱的绿色环保工业，也是休閒、娱乐、文化、教育等精神生活的生物链。

历史背景：

全球不论是动画还是漫画，将其作为一种成熟的美学概念和形式时，其实都已进入了20世纪。欧美的漫画的源头，除了可以追溯到中世纪的插图，还可以哥德晚期特异独行的荷兰艺术家波希(Hieronymus Bosch, c. 1450-1516)、16世纪末的老布鲁格尔(Peter Brueghel the Elder, 1525?-1569)和其它一些弗兰德斯(Flanders)画派的艺术家为代表。他们夸张变形的造型、幽默讽刺的内容和虚拟遐想世界，可以算得上是西方动漫美学的原型。

19世纪法国著名的现实主义画家杜米埃(Honoré Daumier; 1808-1879)，也是法国最重要的讽刺漫画家(caricaturist)，他的政治讽刺漫画促进了欧美漫画日后的发展。至于动画片，由英国移民美国的布莱克顿(James Stuart Blackton, 1875-1941)在1906年制作了美国的第一部动画片“Humorous Phases of Funny Faces。”。1923年迪斯尼兄弟(Walt & Roy Disney)创立了迪斯尼公司，推动了美国动画文化的崛起，日后影响了全世界。

动漫文化的普遍化，大约都在上一世纪之初展开，特别是在美国透过电影院，及1950年代以后的电视频道为传播管道，各种经过简化的视觉造型，不论是喜感、幽默、讽刺或邪恶的，往往都能立刻攫获儿童、少男和少女的心，深深烙印在孩童成长的记忆中。那些各式各样角色的扮演，也就形成每一代人的集体记忆。正因为这些简化的视觉造型几乎是家喻户晓，小孩子尤其着迷，引起卫道之士的注意，1954年美国政府通过的“漫画法规(Comic Code)”，规定业界要自我规范，出版漫画「不可丑化当权者、不能有性感的女人、不能显示犯罪手法、不许血腥、不许暴力、如非必要，不能玩刀弄枪、不能显示身体受虐、在标题上不可出现怪胎(weird)、犯罪(crime)、恐怖(horror)、

恐吓(terror)等字眼」。日后风靡全球的迪斯尼公司卡通影片，他们的卡通形象基本上都符合了上述的道德规范，甚至还刻意打造善良、正义、英勇等正面、美好的形象塑造。

1960年代的美国普普艺术家像安迪·渥荷(Andy Warhol)、洛伊·李奇登斯坦(Roy Lichtenstein)、克雷斯·欧登堡(Claes Oldenburg)等人，他们都从当时被视为最底层的大众化视觉型式，挪用了这些漫画、卡通的形象，将其视觉符码从文本内容抽离、孤立开来，形成波普艺术的美学符号，竟然能够将之提升至高艺术的领域，如今也已经成为代表那个年代不朽的图像符号。

日本的漫画，则是拥有其独立而久远的源头，早在12世纪就有鸟羽僧正觉犹 (Toba Sojo, 1053-1140)，曾绘制了《鸟兽戏画》，被视为日本漫画的原型。浮世绘(Ukiyo-e)从17至19世纪在日本民间极为流行，1814年著名的画家葛饰北斋(Katsushika Hokusai, 1760-1849)创造了“漫画(Manga)”这个名词，用来描述他的绘画风格，人物的特征突出，以写意的笔法和简练的线条，来表现日本的历史、神话和日常生活的题材，奠定了日本漫画的基础。

1814年创刊的英国漫画杂志《PUNCH》，在1862年出现了它的日文版，到1877年日本出版了自己漫画的杂志《团团珍闻(Marumau Chinbun)》。第二次世界大战结束后迅速发展的日本漫画与动画文化，其中最具代表性的人物便是被尊为“日本动画之父”的手冢治虫(Tezuka Osamu, 1928-1989)。手冢眼看日本的漫画界深受美国动漫文化影响，油然而生他对日本文化的使命感，他吸收了传统艺术的特色，甚至从中国借鉴，赋予漫画更新的含义。手冢使用变焦，广角，俯视等各种电影的手法，使漫画具有电影的动感，而将日本漫画引进全新的视觉领域。手冢治虫鲜明的个人风格，成为日本漫画日后发展的重要基础和根据。

至于日本动画的发展，在1917年出现了第一部动画片，但一直到20世纪70年代日本动画才算真正崛起，以巨大的数量和鲜明的日本文化风格而风靡全球，近年来更是直追美国，在国际动画片市场几乎可以和美国平分秋色。手冢治虫在十四岁那年看到了中国动画艺术家万籁鸣的《铁扇公主》，立志要做出有别于美国迪斯尼式、属于亚洲人自己特色的动画片。他早先在漫画故事里导入电影式的分镜，后来又将畅销的漫画故事改制为电视动画，形成日式动画(Japanimation)一股风潮，也是动、漫画成为一种交互运作的产业的先驱者。他的《宝马王子》带动了日本特有

的“少女漫画”领域，而手冢的《铁臂阿童木》、《森林大帝》，更是家喻户晓的经典作品，把日本动画片提升到一个新的阶段。

1970年代日本动画进入了成熟期，一般视宫崎骏(Hayao Miyazaki, 1941-)为代表人物。宫崎骏在1958年看到日本第一部动画电影《白蛇传》的上映，一如当年手冢治虫看到中国的《铁扇公主》一样，立刻吸引了宫崎骏从事动画事业兴趣。宫崎的作品总是在探讨了人与自然之间的互动关系，因而能够深刻打动人心。他的《千与千寻的神隐》于2001年获得柏林国际电影节和第75届奥斯卡的最佳动画片奖，将他的电影动画片的地位可与日本电影大导演黑泽明相提并论。

以“机器人”与“美少女”为特色的日本动漫画，其实是透过了大众文化而普遍流行的次文化，开创了日本独特拥有的动漫风格，而且建立了一套环环相扣的完整商业运作体系。日本的动画、漫画人物造型，通常都是身形修长，女孩子特别强调大眼、美腿、丰胸、翘臀和长发飘逸，男子则强调肌肉健美，同样也拥有一对大眼睛，面部具有一种阴性美的特质，因此不分男女都倾向于唯美的表现手法，在广大的年轻人世界里形成共同的审美观点。日本动画片已经和美国的动画片分庭抗礼，特别是讲究镜头的变换组合和背景的移动变化效果，以快速切换的画面，激越的配乐，来挑逗观众在视听感官方面的感受。日本的动漫文化对年轻世代的全球影响力，和由其所延伸产业价值，成为当今文化创意产业的重要条例。

中国漫画的源头，最早回溯到清朝末年，一直到了20世纪20年代中期，丰子恺于1925年在《文学周报》刊出的作品，被编者称为“漫画”，应该是中国“漫画”一词的源头。至于中国动画片的萌芽，也是在20世纪的20年代，当时受到美国动画片在上海放映的影响，万氏兄弟万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰是中国动画片的开山鼻祖，他们在1922年摄制了中国第一部广告动画片，1935年他们推出了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，1941年推出的中国第一部长动画片《铁扇公主》，甚至启迪了日本漫画之神手冢治虫。

由于历史的原因，中国受到动漫文化普遍的影响，则是推迟到20世纪末期。在艺术方面，最早在上一世纪末，广州地区的黄一瀚引导了“卡通一代”运动，成员多半出生于1970年代，他们成长于卡通文化的影响下，主要关注都市青年的生活，被称为“卡通一代”的年轻艺术家、作家、诗人、

音乐家，当时经常聚会在广州美术学院。黄一瀚于1992年提出“卡通一代”，将之定义为：比中国新生代（50年代末-60年代末出生）要晚出生一代的创作者，他们是和中国电视时代、卡通大众流行文化与商品经济同时成长的一代。然而从年代上划分，将“卡通一代”设定为1970年代末至1980年代末期间出生这一点，和笔者的“动漫美学”，有着本质上的差异性。笔者认为漫画和动画，经历百年风起云涌的发展，已经内化为新世纪人类认知与沟通的“图式语言系统”，是一种超越语言的语言，看图便能识意，适用于所有年龄层，形成深刻的美学课题，是无法单纯地以出生年份来划分世代的。

动漫美学的内涵：

21世纪新一代动漫艺术家，不只是制作动漫作品的原创者而已，他们出现在创意产业的所有领域，他们的作品所反映出的动漫新美学，深入所有的创作范围。新世代动漫美学艺术家的作品，不像上一世纪的波普艺术家，只是挪用了动漫艺术的视觉符号。21世纪动漫美学艺术家，本身已经完全融入了动漫艺术的造型美学，这些五花八门的“动漫化”风格，其实就是艺术家本身创作的原型。换言之，动漫美学，是21世纪全领域艺术创作所根据的最重要的原创源泉。

新世纪动漫新美学的特征表现在四个方向：一是青春美学的膜拜，二是动漫美学中丰富的叙事性文本，三是动画中的色光艺术，四是动漫产业所带动的应用艺术美学和巨大的创意产业的产值。

在大众流行文化中如浪潮般推涌的大量、多样化的动漫形象，不论是人物的还是动物的造型，都是永远不会衰老的形体，例如美国迪斯尼公司发行的米老鼠已经高龄迈向八十岁，可是依然可爱、清新如昔，受到一代又一代孩子们的衷爱。反过来回顾几十年前的著名演员，今日即使在世，也一定已经今非昔比、老态龙钟了。动漫时代这种对青春不老的影像的集体记忆，在潜移默化当中，形成了21世纪新世代所崇尚的青春美学，不仅在创作上形成巨大的影响，更深刻地影响了大众的审美观念。追求理想化的青春美，不仅是动画、卡通、漫画里，虚拟角色塑造的问题，而且它已成为现实人生中，实现人工理想美的心理因素。如今一发不可收拾的抗老、防老的趋势，造成愈来愈多人想要保有青春不老的容颜和躯体，不分男女都找得到走进手术室里追求人工造型美，以便永保青春的理由。

动漫美学中充满了千奇百怪变化、无比丰富的叙事性文本，使得图像呈现的本身，就具有强烈的叙事性格。回想那19世纪末才萌芽的现代艺术，在上一世纪初，全面朝向抽象风格的路线发展。即使是以语言叙述为主的现代文学作品，也经常解构话语的完整面貌，卖弄文字语意或结构方面的抽象性，以致读者难以一窥语意究竟。然而在21世纪数字化的环境里，文字叙述的转换，变得更为多元、有趣，愈来愈多的信息，透过图像化的语言，来沟通和交流彼此的意念。卡通动漫作品里面，拟人化的造型，以及配合故事的叙事性，所形成夸张的变形美学，会在本世纪形成视觉造型美学的新主流。动漫美学艺术里的叙事性文本，结合视觉图像语言的丰富性，形成的叙事性的图像新美学，正是动漫美学艺术的第二种重要特征。

从上一世纪中期开始，电子媒体作为影像传播的载体，彩色光线在空间里释放、流动、充满，是一种等同用画笔沾染颜料在画布上作画的表现方式。新世纪里的人类共同经验，不分人种、国籍的孩子们，都几乎是在电视机前面和计算机前面成长的。他们接受到的信息，所看到的影像，都是由光电所构成的色光视觉经验。这类由色光所形成的绚丽美学，对于艺术家创作的色彩运用，具有非常深远的影响。色光的艺术，在这个世纪会更加加强发展。这种亮丽、多彩的色光视觉效果，也是21世纪动漫艺术新美学的特征之一。

有别于传统的艺术创作，动漫艺术的完成，往往需要团队整合以及专业分工的多重交叠的合作，因而必需动员庞大的人力、物力与财力，不像是传统的艺术创作者，可以在一个封闭的工作室里独立完成。因此，跨领域的产业整合，是动漫艺术的特殊现象，例如美国、日本的动漫产业所发展的衍生产品，种类之丰富，涵盖到民生用品、衣食住行，几乎无所不包。所以，动漫产业的产值，不仅在于动漫艺术的本身，而是一个时代文化力量相加的总体。未来的动漫美学艺术家将以创意总监的身份，走出纯艺术、高艺术的象牙塔，进行跨领域的资源整合。艺术的创作与行销，将是全球性的创意产业中的极为重要一环，这类艺术创作和大众流行文化之间，也不再存在高、低的位阶之分。

动漫美学双年展的成立背景：

笔者第一次提出动漫新美学的概念，是在台北当代艺术馆2004年举办的《虚拟的爱》大展。后来笔者陆续在杭州、北京做了三个不同版本的系列展出，2006年在上海当代艺术馆又策划了第二版本的《虚拟的爱》，然后展览巡回到新加坡美术馆，之后再一次重新组合，于2007年春季到法国两个城市展出《动漫(Animanga)》国际展。2007年10月上海当代艺术馆正式推出首届《动漫美学双年展》，同时笔者在台北策画的《3L4D:动漫美学新世纪》大展，至此就已经是三年以来动漫美学展的第十个版本了，而每一次展览内容都有所变化，像有机的生命体一般，成长的本身就是变化，因为变化，才能持续成长。

2009年的动漫美学双年展，因应两岸交流环境的日趋和协，两岸直飞交通便利，跨海形成两岸四个展馆共同举办的大型国际双年展，不但有利于两岸青少年流行文化的交流，同时，以国际瞩目的“双年展”形式，在国际间展现两岸合作推动动漫美学文化创意产业的实力，并且出版《动漫美学新世纪》的中英文对照的专书，在国际间宣扬以中国为源头的新世纪充满青春活力的动漫美学青少年文化。

2009动漫美学双年展组织概况：

主办单位：

上海当代艺术馆，台北当代艺术馆，高雄市立美术馆，北京今日美术馆

展出地点：

上海当代艺术馆，台北当代艺术馆，高雄市立美术馆，北京今日美术馆

时间：

2009年11月-2010年2月

策展人：

陆蓉之，谢佩霓，林羽婕，潘晴，柳淳风

展览内容：

动漫美学的艺术指的并非动画或漫画本身，凡是带有动画、漫画审美情趣的绘画、雕塑、摄影、装置、影片、网络艺术及多媒体、新媒体方面的各种创作，也包括了和产业结合所衍生的产品，种类之丰富，数量之庞大，涵盖到民生用品、衣食住行，几乎无所不包。这新类新艺术在虚拟现实记录了我们的创造力，也存在于电子和数字世界的第四维空间里。本次双年展将推出跨领域从国际间邀请的大型展演合作，推出新世纪一种多元、多层次，超越时空限制的创意展示、演示的手法。展出内容以新世纪的生活美学为范畴，凡表现正面、健康、环保的精神诉求，体现艺术创意使生活更美好的主题，以科技来扩展实现艺术创意的可能性，为本次双年展的主体内容。

相关活动：

国际学术讨论会

动漫美学音乐会

专书出版：

出版《动漫美学新世纪》中英文对照专书350页全彩

国际媒体支持：

Universes in Universe - Worlds of Art网站

Animamix Biennial 2009-2010

Venues:

Museum of Contemporary Art, Shanghai, Taipei and Kaohsiung.
Today Art Museum, Beijing,

Dates:

Between November 2009- February 2010

Curators:

Victoria LU, Beatrice Peini HSIEH, Maple Yujie LIN, PAN Qing, LIU Chunfeng,

When Victoria Lu curated "Fiction.Love" in 2004 at MoCA Taipei, she become aware of a new trend in aesthetics, and in 2006, when she curated a new version of *Fiction@Love* at MoCA

Shanghai she coined a term to describe this new trend: Animamix, combining "animation" and "comics."

Animamix is defined by these four major characteristics:

- All the various and abundant forms of Animamix in popular culture are centered on the worship of youth and the pursuit of an idealized youthful beauty.
- The bizarre and ever-changing narrative texts in Animamix art imbue the images with a strong narrative character, which themselves form a visual language.
- The colorful lights derived from the electronic media create a totally new and unique visual experience of art with colored lights.
- Animamix involves the use of great human, material and financial resources interacting and cooperating across different sectors.

The Animamix artists of the 21st century are not just the people who are engaged in creating animation and comics products; rather, Animamix artists are found in all the fields of the creative industry. Unlike the pop artists of the previous century who simply appropriated visual symbols from comics and animation, 21st century Animamix artists are a new generation of Neo-Aesthetics who are already completely submersed in the aesthetics of Animamix. The multifarious styles of Animamix art actually are the very archetype of artistic creation. In other words, Animamix art has become the most important source of inspiration for the global art scene in the 21st century.

Looking back at modern art, which only emerged at the end of the 19th century, it developed at the beginning of the last century entirely in the abstract style. Even in modern literary works, where language forms the main narrative, deconstruction of words frequently occurred—playing around with semantics or abstract deconstructions—which made it difficult for readers to quickly grasp the meaning. In the digitized environment of the 21st century, literary narrative has changed, becoming more diverse and more interesting. More and more information is being transmitted via pictorial language to convey and communicate ideas. The anthropomorphic characters found in cartoons, animation and comics, coupled with the narrative of the story line, together become an exaggerated form of distortions, which will become the new mainstream characterizing visual aesthetics in this century just as abstract art led the way in the aesthetics of the 20th century.

Animamix art does not refer simply to animation or comics alone. Its derivative products are so abundant in variety and large in number, extending even to items related to people's livelihoods and to food, clothing, home and transport, that almost nothing is excluded. The value of the output of the Animamix industry is not just in the artworks themselves, but rather in the totality of the combined or multiplying cultural forces of an era. The production and marketing of Animamix art will become a most important link in the creative industry worldwide. This type of artistic creation is in perfect harmony with popular culture; in this new era, the division between high art and low art no longer exists.

This new type of art records in the virtual world the creative forces of our lives and saves them in the fourth dimension of the electronic and digital worlds.

The inaugural Animamix Biennial was staged at MoCA Shanghai in 2007. This year, the Animamix Biennial is expanding to four venues. It will open at the end of 2009 and continue into

2010, staging at MoCA Shanghai, MoCA Taipei, MoCA Kaohsiung and Today Art Museum in Beijing.

Animamix Biennial 2009-2010 is the first major cross-straits international Biennial jointly hosted by four museums. It consists of four different exhibitions curated by Victoria Lu, Beatrice Peini Hsieh, Maple Yujie Lin, Pan Qing, Liu Chunfeng. A book, *Animamix: The New Aesthetics of the 21st Century*, will be published jointly by the four museums.