

在奔逃遠去的童年
與姍姍來遲的成長之間
請賜予我向世界革命的力量
——談洪東祿九九年玩具系列

邱稚亘

雛鳥如果不啄破蛋殼就會死去

吾等即是雛鳥

世界就是蛋殼

所以

我們要向世界發動革命

——1997，少女革命

沐浴在金色光線中的年輕女體，隱藏在緊身戰鬥服下低緩起伏的青澀曲線，少女們大方地擺弄著尚未發育成熟的細長胴體與四肢，對觀者展現出稚嫩但無畏的神情，並且，在進一步觀看與命名，辨認的瞬間，與創作者同屬二十到三十歲世代的你我¹就已經進入了和這些少女們共享的虛擬身世，這些我們所熟悉的類型角色，春麗（電玩遊戲《快打旋風二代》裡為報父仇挺身而出的中國功夫少女，格鬥遊戲史上第一位女性格鬥家），林明美（日本卡通《超時空要塞》中以歌聲消解敵方外星人戰鬥意志的天才歌手），綾波玲（日本卡通《新世紀福音戰士》裡駕駛戰鬥機器人零號機的實驗用複製人），月野兔（日本第一部加入大量戰鬥情節的少女變身卡通《美少女戰士》的女主角），芭比（美國兒童文化的外交大使，在獨家贊助的星期天卡通時段裡，你可以不斷重複地遇見說國語的運動芭比約會芭比結婚芭比醫生芭比……），而在這些虛擬的形象身後，沈思的聖徒，莊嚴哀戚的祭典，國族的陳舊象徵與錯落光影的歷史甬道，不論對前方的人偶是質疑，禮讚，或是不帶喜悲的旁觀，都只能被迫沈澱成一片輝煌的靜默，在兩個時空的交錯之間進退維谷，也一道參與，捏塑了同屬虛構的記憶版圖。

或許，在今昔兩造的對照裡，前者與虛擬與複製的聯想更為直接而易於辨認，在社會主流的價值體系中它們只是簡單的玩具，然而，這些被稱作 GK 模型²的觀賞用少女人偶並不具有羅蘭巴特對玩具所界定的，具有「完全預示成人世界的功能」³，她們沒有可動的關節，沒有更換服裝的遊戲機制，不是成人世界的復現與預習。相反地，這類不存於現實中的姿態被俗稱為必殺技或變身動作的招牌姿勢所決定，在原始的文本裡，它們來自於貫串每集故事的重複情節，是通向特異功能反敗為勝的唯一機會。因此，凝凍在此時此地的是一個可以被大量製造卻又獨一無二的瞬間，從流動的情節與場景中被萃取而出，這種設定彰顯了對特定角色的認同，也反向重塑了觀眾對觀看與被觀看的態度。

兼含獨特與共享的特質也表現在簡稱為 cosplay 的扮裝活動上⁴。公私領域的互換，酷兒（Queer）立場的運用，以及消費文化中意指與符指的斷裂，是洪東祿一直持續予以關注的主題，其在創作自述中亦同意扮裝可視為一種酷兒立場的廣義套用⁵，作為一種文化邊陲的自覺。而在九九年玩具系列的作品裡，洪東祿不再以畫筆描繪菩薩或天使

¹ 關於創作者對新世代的界定，見洪東祿，《成妖扮孽，洪東祿創作論述》第二章第一節，頁 3~6。

² 「GK」的全文是 Garage Kit，原意是「車庫組件」，因為西方人慣將車庫作為工作房，早期的 GK 模型就是在這種地方誕生。目前在台灣，只要不是射出成形而可大量生產的塑膠模型都被叫 GK，題材則多為動漫畫或電影人物。

³ 羅蘭巴特，《神話學》，頁 45。

⁴ Cosplay 原本是外國所指的化粧舞會(Costume play)的縮寫。只是目前在日本與台灣流行的 cosplay 是以卡通電玩布袋戲人物為主，在同人誌展的時候穿出自己所喜歡的人物的造型，做出本來不存在這世界上的東西，一方面表現自己，一方面也為自己所喜歡的作品聲援。

⁵ 見洪東祿創作自述，第四十八屆威尼斯雙年展台灣館專刊，《意亂情迷—台灣藝術三線路》，頁 60。

的形象，轉而直接採用現成商品來作接合⁶。以往對洪東祿的評介大多同意這些玩偶是新世代的情感投射，卻沒有進一步處理到這種投射如何產生，以及它們如何影響了新世代的生活情境與在藝術作品中的承載意涵，這種訊息的蛛絲馬跡，我們或許可以從《天下第一關》(圖一)來作開始。

在《天下第一關》中，雙人組的芭比與肯尼，大中國的文化圖騰山海關，這裡所使用的玩偶與背景和其他作品比起來似乎都面臨著些許的不協調⁷。作品中的情侶以到此一遊的姿態在天下第一關的題字面前留下了合影，而肯尼的手放在芭比的胸部，芭比的手則握住肯尼的下體，在此作者將原本充斥公共論述空間，甚至支配私有空間的國族認同標誌輕巧地進化為兩性情慾間的親暱玩笑，然而表現這個玩笑的姿態卻又是公開的，蠻不在乎的。這種雙向的倒錯一方面解消了陳舊的歷史象徵對私有領域的侵犯，一方面又逆轉了在公領域制約下所生產的玩具規則，這裡的芭比與肯尼不再是廣告中擁有正當職業與休閒的中產階級模範情侶，反而更像在世代斷裂的縫隙中秘密勃起的情感表徵，在眾目睽睽下採取同一立場的慾望共犯，這個燦爛的笑容就被凝結在這裡了，無法重新退回到私密的世界裡。因此，在較為廣義的操作模式下，從公私領域的觀照態度來看，芭比與肯尼的雙人模式也才得以與作為cosplay對象的動漫畫人偶接軌，一如在受難圖識面前展現羞澀笑容的綾波玲(圖二)與林明美(圖三)，在靜默城堡圍繞下變身成功的美少女戰士(圖四)，以及在聖母的注視裡勇敢無懼地踢出招牌絕技百裂腿，卻在光影恍惚的無人迴廊中佇立思索的春麗(圖六、七)。只是，不論是打擊敵人的決絕或是傾吐歌聲的貞靜形象，在角色設定的伊始，她們就已經被決定了觀看與消費的命運輪迴。

事實上，這些停格的姿態只是角色設定資料的一部分，我們必需透過消費行為才得以繼續得知這些角色背後的身世、生日、星座、血型與最新公布的相關資訊，依附在消費體系下的包裝手法和偶像明星的培養並無二致。這些在世紀末挺身為自身命運戰鬥的超能少女們，在外型上滿足了男性的視覺觀點(緊身戰鬥服、裸露的手臂與大腿、令人心生憐惜的整體形象)，以個性與能力的自覺獲得女性的認同(天才歌手、戰鬥機器人駕駛員、身背父仇的武術少女、迷糊的女高中生救世主)，在實際的扮裝行動裡，性別的界線又被再一次的混淆與跨越。這些消費體系所創造出來的符號，其實一直佔據著包

括的符號與我們這個世界的共同記憶。我們所談論的「六」是出現在「子機市節」咖啡館或明信片上的消費符號，這些角色甚至比真實的人物還要真實。而消費與觀看，甚至直接

⁶ 鄭乃銘認為在洪東祿在九七「逛天堂」個展裡，雖然有心再創天使的新模樣，表現的構圖卻仍停留在制化的印象當中，沒有讓天使有更具欣賞的張力(圖八、九)，見《藝術家》270期，頁317。筆者認為，在九九年的玩具系列裡洪東祿則避開了這層顧慮，直接以現成的形象呈現文化典型之間的關係。

⁷ 除了人數與性別的差異之外，裡頭的人物也只有芭比不是九〇年代的卡漫主角。

扮成心儀的人物便成了擁有與認同的重要手段，這種扮裝行為正可為布希亞在《擬仿物與擬像》一書中所闡述的，由擬像（simulation）所支配的情境產生的「超真實」現象（hyperreality）⁸寫下註腳。如同 GK 模型明顯的「無用性」指出，「擁有，從來不是擁有一件工具，因為這樣的事物會將我帶到外在的世界，擁有，永遠是擁有一樣由功能中被抽象而出的事物，如此它才能與主體相關」⁹，玩具人偶成了主體性的延伸，與其說是玩具，不如說是真實世界中旅遊照片或是偉人銅像的同義詞。再從另一個角度來解讀，這些未成年少女們共同背負了改變世界的力量與義務，或許也隱含了新世代青少年們身處文化價值的邊陲，卻也意欲參與世界現實，與急切著想長大的慾望吧，他們之中的每一個個體和其他人並沒有什麼不同，然而個體的革命卻可以在聲光世界中完成，只是這些自我實現的理想最終只能落實在建構出來的幻象裡，他們在卡通、電影、或特攝戰隊影集裡不斷重溫著出身不凡的超人系譜，卻成爲一場無法醒覺的乾燥革命。這個循環不已的長大練習也標示著新世代對主流父權價值的徒勞反抗，在只能對著電視與遊戲機拼湊自身主體性的成長經驗裡，她們同時是觀者的自我投射與同儕之間的友情籌碼，開啓了原初的情感啓蒙，也是航向失落的慰藉。

創作者在形象的安置上借用了一個簡化的情境模型公式，把拍攝焦點集中在前方人物，用背景的模糊製造出景深的效果。虛擬偶像以雷同於電視銀幕裡的正面形象遮蓋、取代了代表精神文明的宗教畫中心，以往代表主流價值的宗教精神文明與國族象徵被迫退位與失焦，在耶穌祝福的手勢與聖母默許下踢出百裂腿的春麗，佔據祭壇中央的綾波玲，在受難圖識前變身成功的美少女戰士（圖五），神聖炫麗的光線籠罩在她們四周，飽合滿溢的色調，真人大小的逼真尺寸，乍看之下似乎正對這些被社會主流文化價值視爲邊陲的玩偶進行一場重新的肯定與加冕。在面對作品的第一時間裡我們被喚起的感官共鳴彷彿一場革命成功的幻覺，我們幾乎要以爲這個喚起整個世代挹注情感的此時此地就是藝術作品的「靈光」復現了。

只是，在這個原本以逼真爲終極要求的情境模型公式裡，洪東祿又在前景與背景裡都留下了可以一眼看穿的破綻，應該更加精細的背景被置換成可大量製造的平面翻拍照片，格格不入的前後景平行於文化內容的錯置，前景人物的實景修飾也只是腳邊粗糙的塑膠花園。表面上介於主角和背景之間的斷裂因此不是真正的斷裂，作者在此進一步指出了不只涵蓋新世代的情感荒涼，不論是華麗的加冕典禮或是世代交替的逼宮退位，都是假的，他們共享了逼近真實的失敗意圖，同樣都是私密又共享的符號氛圍，也同樣指出佔據相異文化與世代的宗教神話、國族神話與消費神話的虛假本質。即使我們把人物

⁸ Chris Horrocks & Zoran Jevtic, 《布希亞》，頁 110。

⁹ 布希亞,《物體系》，頁 95。

與背景的斷裂解釋成突破背景的束縛，更進一步發現的燈箱形式卻又回到了作品整體的虛構與可被大量複製的產品特性，在畫面中我們以為看到靈光的重現，遠一步看，權充的靈光又消逝了，我們終究必須與他人共享的私密情感與身世，就像在大街小巷裡不斷增生繁衍的燈箱廣告一般，只能在夜闇的邊陲悄悄交換各自佔據的歷史拼圖。

或許正如同洪東祿在創作自述裡所說的，新世代的創作者不以批判為務，而轉向以戲謔與錯置的手法反映出多樣而混雜的文化背景與價值¹⁰，然而他又在兩個系統中製造了明顯的罅隙，渙散的歷史場景，不完整的情境模型，教我們看透所有敘事企圖的虛假卻又無法置身於外的尷尬處境。並置雙方的關係在這樣的操作下不斷地被擴增，流動，取代。他所表達的完整與殘缺源自於不肯被其他企圖同化的堅固想像，我們只有從文化自覺的邊陲位置和與他人共享的殘缺典型來瞭解自身的完整。如果前方的人偶是假造的，那麼背後的國族與宗教形象也掩蓋不住自身的虛偽，我們面對的世界是一層薄脆的蛋殼，只能任新一代的神話自由遊走來去。當我們親見宗教弊案的揭發，政治解嚴的歷史斷層，如果我們所面對的世界進程不得不以虛擬來取代虛擬，那麼，至少讓我們保有情感投射的自主與可能。

一如 GK 模型突破背景，面對觀眾所表現出來的理直氣壯與燦爛身姿，對共同分食過寂寞與溫柔的觀看者們，在面對宛如一場微型考古的電動卡通系譜與朝令夕改的外界現實，只有卡漫世界裡的類型角色是真實的。在影像停格的瞬間，在虛擬與真實之間，在奔逃遠去的童年與姍姍來遲的成長之間，在古代精神遺產與當下的消費符號之間，在記憶與現實的幽微渡口上，在我們最後的信仰靈光殞落之前，請賜予我們，向世界革命的力量。 ■

¹⁰ 同註 1，頁 11。

參考資料

書目：

1. Chris Horrocks & Zoran Jevtic 著，王尙文譯，《布希亞》（台北：立緒，民 87）
2. Jean Baudrillard 著，林志明譯，《物體系》（台北：時報，1997）
3. Walter Benjamin 著，許綺玲譯，《迎向靈光消逝的年代》（台北：台灣攝影工作室，1999）
4. Robert Bocoock 著，張君玫 黃鵬仁譯，《消費》（台北：巨流，1995）
5. Roland Barthes 著，許綺玲譯，《神話學》（台北：時報，2000）
6. 洪東祿，《成妖扮孽，洪東祿創作論述》（台南：台南藝術學院造形藝術研究所碩士論文，民 88）

報導與評論：

1. 石瑞仁，〈意亂情迷—台灣藝術三線路〉，《第四十八屆威尼斯雙年展台灣館專刊》（台北：台北市立美術館，民 88）
2. 鄭乃銘，〈是誰在暢飲情慾？閱讀「吳天章個展」與「洪東祿個展」〉，《藝術家》，1997 年 11 月號 270 期，頁 315~317
3. 李維菁，〈自願自地上演一場寧靜的喧嘩，洪東祿〉，《藝術家》2001 年 2 月號 309 期，頁 406~411
4. 呂佩怡，〈現代啟示錄—談洪東祿 1999 年「春麗」作品〉，中國時報人間副刊，2001 年 5 月 2 日

相關圖版



圖一〈天下第一關〉
複合媒材 120×180cm



圖二〈綾波玲〉
複合媒材 120×180cm



圖三〈林明美〉
複合媒材 120×180cm



圖四〈美少女戰士一〉
複合媒材 120×180cm



圖五〈美少女戰士二〉
複合媒材 120×180cm



圖六〈春麗一〉
複合媒材 120×180cm



圖七〈春麗二〉
複合媒材 120×180cm



圖八〈天使〉
複合媒材 100×100cm



圖九〈菩薩〉
複合媒材 120×180cm