

當代藝術中的動漫符號學研究——以陳怡潔的《圈圈島》 為例

國立中央大學藝術學研究所 彭靖婷

摘要

視覺文化的蓬勃，來自科技媒體的加持，大量的圖像藉此建立起獨特的意義，更使其以符號的模式傳播，人們便是透過符號的認識與解讀，以此理解或建構影像所欲傳遞的訊息。印刷與產業技術的興起與其獨特視覺的語言，使動漫在視覺文化中佔據了一定的份量。特定的動漫成為一個年代中群體的共同記憶，這個記憶來自初次接觸相關內容時對於符徵（影像）與符旨（意義）的建構，以致他人在利用特定動漫的影像作為創作時，能夠被此群體認同。像是陳怡潔於 2012 年所推出的《圈圈島》，為何藝術家將動漫角色的形體去除，只保留色彩，仍能被觀者指認？將這樣的疑問放入符號學中討論，並試圖利用幾位符號學者的符號理論探討觀者如何解讀陳怡潔對於動漫色彩的轉置。

關鍵字

符號學、動漫美學、索緒爾（Ferdinand de Saussure）、羅蘭·巴特（Roland Barthes）、開放式作品

前言

曾幾何時，卡漫已成為當代藝術的主流題材。當多數藝術家急於將卡漫人物「神格化」時，新銳藝術家陳怡潔抒發她心中熱情的方式，卻是用冷靜的符號學原理來破解「卡漫時代神話」。這種「因為享受時代，所以要解構時代」的態度，讓她的作品有了深一層的哲學興味，也顯得獨樹一格。¹

此段引文為林奇伯對陳怡潔（1980-）作品的敘述，文中提及陳怡潔以「函數色彩」的理論作為創作核心，其「色彩編碼」的方式將台灣知名的動漫角色以科學方式進行色彩分析，把色彩放入同心圓中後，再將建構出的同心圓放入對應的背景，暗示著觀者，使其搜尋記憶裡的色彩、角色與場景的關係，產生一種宛如「猜謎」（解碼）的樂趣。

順著動漫文化² 普遍的趨勢，甚至政府單位也利用動漫的圖像作為與民眾溝通的工具，像是今年的總統大選，候選人們皆推出了漫畫式的貼圖與群眾互動，動漫似乎不再是一種「次文化」，它作為符號，大量出現在日常的生活。此也反映於台灣的當代藝術中，以動漫為創作語言的藝術手法日益增加，吳垠慧在〈藝術+動漫=?——台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉與〈在無敵鐵金剛來了之後（無敵鐵金剛來了，然後？）台灣動漫風格藝術現狀再探〉二篇文章裡提出了於藝術場域中使用動漫符碼的當代藝術家與對相關市場的覺察。

符號學做為視覺文化的研究手法，至今已在多元領域，如電影、繪畫、廣告……等等，著墨於其中的影像如何產生意義。而在動漫相關的研究也不乏利用符號學的觀點論述動漫語言系統的符碼們如何建構並生產意義。因此本文一開始便提出符號學之父——索緒爾（Ferdinand de Saussure, 1857-1913）的符號理論相關研究，而其研究又如何與當代藝術中的動漫符碼相互呼應。

第二部份會提出如何以索緒爾、皮爾斯（Charles Sanders Peirce, 1839-

¹ 林奇伯〈在卡通的冷靜與熱情之間——新銳藝術家陳怡潔〉，《台灣光華雜誌》11期（2011.11），頁110-117。

² 陸蓉之將英文 Animamix = Animation + Comics 翻作動畫加上漫畫的合稱——動漫，其「動漫美學」涵括了以漫畫、動畫、卡通及其延伸出的電子、消費、裝扮……等等文化產品及活動作為動漫風格創作的藝術。在本文中，筆者對「動漫」符號的研究便包含了漫畫與動畫兩者。

1914) 的符號模型理論與羅蘭·巴特 (Roland Barthes, 1915-1980) 神話學套入動漫符碼的意義生產, 使藝術家的動漫語言更加深層。第三部份, 針對不熟悉動漫語言的閱讀者於觀看時如何詮釋, 在此以艾可 (Umberto Eco, 1932-2016) 於「開放式作品」, 提出開放詮釋的可能。其中皆穿插有關陳怡潔創作的論述, 加之上述的符號學理論相互參照, 為動漫式的藝術研究做一探討。最終從吳垠慧的論述中, 提出相關藝術研究的可能性。

一、以索緒爾的符號理論架構動漫作為符號的轉變過程

「動漫」具有連續性的特質, 所繪製的事物也與大眾的形象緊密相連, 不像在觀看傳統的藝術作品, 需要特定的學習才能理解影像的內容, 因此在影像製造意義這樣的說法中, 動漫跟廣告一樣, 容易讓觀眾進入一個虛擬的現實, 在我們心裡進行一連串的情感與認知活動, 以我們無法感知的進度讓影像的每個符號灌輸了意義。動漫的閱讀中, 有一個慣性的敘述模式, 創作者與閱讀者共享動漫的規則形式, 才能達到溝通的目的; 創作者的風格、角色的形象在這些規則中被塑造出來, 它們有其對應的符號形象, 因此在他人二次再創的情況下, 依然能被辨別並引發創作者所亟欲得到的詮釋。

這種武斷式的形象與概念結合, 便是索緒爾對語言學所探討的「二元性」, 就像我們在學習一個語言的單詞時, 能夠指認為一樣事物 (但它們之間其實沒有任何實質上的關聯)。因此筆者好奇的是, 動漫的符號如何藉索緒爾的符號學來製造符號與對應認知的連繫, 這讓當代藝術家有更廣的資料庫做為創作的材料。對於索緒爾符號學的研究已相當豐富, 它通常放在符號學通論中作為引路人, 從其研究擴散出更多面向的符號學方法, 以下就與索緒爾相關的研究與討論, 爬梳動漫符號學的研究方法, 也試圖理解其學術對於詮釋視覺影像作用的可能性。

在巴特所書寫的《符號學要義》(*Elements of Semiology*) 中, 稱索緒爾假定: 「存在著符號或符號學這樣一門一般性的科學, 而語言學僅僅是這門科學中的一部份。」³ 索緒爾的符號學是奠基在語言學上所作, 因此巴特於文章中, 便提出了符號學可用於物體、繪畫和各種學科與模式, 將每一領域的符號學視

³ 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著, 《符號學要義》(*Elements of Semiology*), 洪顯勝譯 (臺北市: 南方, 1988), 頁 27。

作為語言，而其中的成份或意義被視作言語，將符號學的範疇擴大至文化的層面。

語言 (Langue) 和言語 (Parole) 是索緒爾語言學理論的核心。語言是一種社會習慣，也是一種意義系統，它是既存的事物，就如同中文、英文……等等各個語言。若人們需要表達，就須遵守語言所包含的單字、音符……等等，巴特將其比喻成硬幣，或大或小，人們利用其去購物。而「言語」(Parole)，英文的翻譯為「Speech」，相對語言，言語為具個人創造的，可藉講話的主體，以語言代碼的「結合」來表現個人的思想，並且藉著「重複的符號」所構成。語言和言語為一種互相包含的關係，語言是言語所累積的財富，而吸收語言便能掌握言語，如同蛋生雞亦或雞生蛋間的關係。

巴特將語言和言語這兩個概念，運用在非言語上的系統中，例如「衣著系統」、「食物系統」、「汽車系統」與「傢俱系統」，還有以繪畫、聲音和文字組成的，如電影、電視和廣告系統。⁴ 大衛·克羅 (David Crow) 則更具體地於《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》(Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts) 一書中以「移民的視覺語言」說明男女的符號因其傳播廣泛，早被人們習得，是一個明確的系統；而特定群體的視覺系統，需具有共識的「語言社群」才能理解。⁵ 如果以史考特麥克勞德 (Scott McCloud, 1960-) 於《漫畫原來要這樣看》(Understanding Comics: The Invisible Art) 一書中認為「現代動漫」的創始之父為魯道夫·托普佛 (Rodolphe Töpffer, 1799-1846) ——其從 19 世紀中葉開始，便揉合了文字與圖畫，並帶有分鏡的概念繪製了一系列帶諷刺意味的圖畫故事。⁶ 將上述做為現代動漫的起始時間，動漫至今已發展 200 多年，雖於《漫畫原來要這樣看》中未強調符號學研究，但作者將動漫視作「圖標」(icon) 的一種，⁷ 並指出多數的美國動漫，長久以來都在強調文字跟圖畫間的差異，文字、圖畫及其他的象徵圖標即是動漫所使用的「語言」，而此種統合的語言，便是與單純的文字、圖畫語言有所區隔之處。⁸ 下段就動漫符號系統的研究中，針對有關索緒爾重

⁴ 羅蘭·巴特，《符號學要義》，頁 43-48。

⁵ 大衛·克羅 (David Crow) 著，《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》(Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts)，羅亞琪譯 (臺北市：麥浩斯，2016)，頁 28。

⁶ 史考特·麥克勞德 (Scott McCloud) 著，《漫畫原來要這樣看》(Understanding Comics: The Invisible Art)，朱浩一譯 (臺北市：愛米粒，2017)，頁 17。

⁷ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁 27。

⁸ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁 47。

要的符號學論點——符徵與符旨及其任意性與共時性，以及利用此論點置用於動漫的研究方法來做細部說明。

（一）符徵與符旨

索緒爾將語言視作「音素」(phoneme)的小單位組成，本身是沒有任何意義的，因此才能無限地重組並形成單字，使這些較大的單位生成意義。

索緒爾勾勒的是一個「再現」的系統。在這個系統中，一個字母(例如字母d)再現一個聲音；一串字母(亦即一個單字)則再現一個對象。這些例子全都包含組今符號的兩個基本要素：「符徵」(signifier, 又譯「能指」)與「符旨」(signified, 又譯「所指」)；單字是符徵，單字再現的對象則是符旨，兩個元素組合在一起，便產生符號。⁹

《觀看的實踐》(*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*)一書中，提及「再現」的解釋，便是使用了語言和影像為我們所存在的世界製造意義，像是荷蘭畫家彼得·克拉斯(Pieter Claesz, 1597-1661)於17世紀所繪製的靜物畫，其中精心繪製的「吃剩的」食物便蘊含了哲學的思維，其喚起觀者人生無常的感受。所以「再現」通常具有「意圖」。¹⁰

索緒爾將書寫視為言語的視覺「複製品」，是用來「再現」言語。其將符號引向某種特定對象和特定的意義連結稱作「任意性」(arbitrariness)，此為一種武斷的連結，必須藉由社會的共識以生成意義。趙毅衡於所著的《符號學》中便說道符號為攜帶著意義而接收的感知，他指出「符號化」發生在物體獲得了超出它作為在與自為之物的個別存在的意義時。符號化的過程，即賦予感知以意義的過程，人們利用「符號」(心像)來表達一個不在場的對象與意義。¹¹這也可用布希亞(Jean Baudrillard, 1929-2007)對廣告符號解讀來理解，符號是藉著被人閱讀、討論、詮釋而完成後自我的指涉，也就是符徵的建立。

施智仁在其創作論文中，便對動漫式創作圖像中所利用的動漫符號提出見

⁹ 大衛·克羅，《看得見的符號：154個設計藝術案例理解符號學基本知識》，頁16。

¹⁰ 瑪莉塔·史特肯(Marita Sturken)、莉莎·卡萊特(Lisa Cartwright)著，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》(*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*)，陳品秀譯(臺北市：臉譜，2009)，頁32。

¹¹ 趙毅衡，《符號學》，羅亞琪譯(臺北市：新銳文創，2012)，頁46-47。

解——動漫敘事結合了人物的符號運用，在敘事上面也用了諸多「視覺符號」來詮釋動漫人物當下的生理及心理反應，這些符號的運用便是再現了真實人類對於抽象事物的想像，透過動漫作為語言系統的重複，讓動漫的視覺符號成為可能；¹² 陳伯拯對動畫人物的象徵性的論文研究，便大量使用索緒爾的符號理論，將索緒爾具任意性的符旨與符徵帶入動畫角色之間的指涉可以任意武斷而產生連結，在符號觀點下的動畫角色圖像往往具有語言的特色，使象徵符號具有一定的抽象性和多義性，在此便豐富了動畫角色圖像的符徵。¹³

動漫的符徵有其符旨的對應，麥克勞德認為其來自於長時間所累積的溝通模式，直到這些「符徵」變成了一望即知的「符旨」。¹⁴ 要統合這些符徵與符旨，可利用索緒爾的「共時性」(synchronic)分析，以確立動漫語彙的範疇。

(二) 共時性 (synchronic)

在符號學的研究中，巴特認為做符號學的研究時，有兩個要點：第一，素材必須足夠廣泛，以便提出合理的推論；第二，從同質性的素材內容開始研究。同質性的使用，素材又必須盡力保持接近共時性的趨勢。以出版物作為例子，巴特認為同時出現的報紙樣品比一張單張報紙的延續更為可取，也像是時裝的研究，應就一短時期現象進行討論，因為符號學研究的基本目的在於發現系統自身獨特的形式。¹⁵ 因此繼承了索緒爾的研究範疇，比起過去語言學家注重時間演變下的語言系統，索緒爾與巴特注重的是一個系統內部各種元素之間的關係，研究某詞過去的意義無助於現時對這一詞的理解。趙衡毅對共時性與歷時性 (diachronic) 的區分，強調為符號系統的角度之分，因為沒有一個符號系統能歷時不變，我們只能談歷時性中的共時性，指的便是符號學的研究應當選擇一小段的時間為樣本。¹⁶

動畫符號的象徵性中，陳伯拯花了很大的篇幅，欲以共時性與歷時性作為動畫符號的分析，「以文化因素而言，動畫產業與動漫文化息息相關，動漫角色

¹² 施智仁，〈動漫式圖像在視覺藝術表現上之創作〉(碩士論文，國立臺灣師範大學設計研究所碩士論文，2008)，頁 55。

¹³ 陳伯拯，〈以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性〉(碩士論文，中原大學商業設計研究所，2005)，頁 140。

¹⁴ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁 130-131。

¹⁵ 羅蘭·巴特，《符號學要義》，頁 120。

¹⁶ 羅蘭·巴特，《符號學要義》，頁 92。

常是形成動畫角色的主要來源」，¹⁷ 其中指出一個影像中，存在著一位教師與聽課的學生，共時性的研究便是在人物的眼睛、鼻子、服裝……等等這些更小的符號，甚至進一步分解為視覺圖像：角度、光線、曲線、背景與主體的關係……來探徵符號可能的象徵。但其在歷時性的解釋——「包含動畫角色動作分解，形狀改變、進度與時間的關係」，¹⁸ 似乎如同趙毅衡所指出巴特對歷時性的誤解——將歷時性認為是時間的展開，例如：一道道上菜是歷時的。¹⁹ 事實上動畫與動漫中時間軸或閱讀上的所花費的時間皆不是歷時的，它們皆是一個文本、一個系統，皆是共時性的符號。歷時性的動漫符號研究，筆者粗淺的認知，應為動漫史的研究，像麥克勞德在分析動漫的色彩，從歷史的功能性中說明美國動漫色彩為何醒目而簡單，因而現在的動漫系統中的色彩多為扁平的形式。²⁰ 但陳伯拯在共時性的研究中，確實藉由符號的比較與廣泛的動漫構成因子，提出了動漫符號的特性（例如色彩、線條、五官、服裝……等等動漫系統中的形式特色），便是動漫的語言系統。這樣的研究，也正呼應了吉蓮·戴爾（Gillian Dyer）於《廣告作為溝通》（*Advertising as Communication*）所指出的「屬人符號」，可從身體、舉止、活動、道具和擺設的標示中說明了跟人有關的視覺影像，進而分析廣告中的視覺語言。²¹

（三）動漫系統與當代藝術的交會

當代藝術中，便有不少的藝術家以動漫作為創作的語言，就如吳垠慧於〈藝術+動漫=?——台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉一文寫道：

動漫既已是當今社會普遍能接受的次文化內容……藝術家如何看待動漫？台灣的當代藝術裡，有多少藝術家的創作是受到動漫或與之相關的文化影響？……這些有趣的問題便隨之浮現。²²

並認為這類作品最引人注目的，就是直接將現成的動漫圖像或角色擺進作品，像是

¹⁷ 陳伯拯，〈以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性〉，頁 138。

¹⁸ 陳伯拯，〈以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性〉，頁 60。

¹⁹ 趙毅衡，《符號學》，頁 92。

²⁰ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁 187。

²¹ Gillian Rose，王國強譯，〈符號學：揭露暗藏在美麗事物平靜表面下的偏頗〉，《視覺研究導論：影像的思考》（台北：群學出版，2006），頁 100。

²² 吳垠慧，〈藝術+動漫=?——台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉，《典藏·今藝術》144 期（2004.9），頁 71-75。

楊茂林在 1987 年的個展「遊戲行為」中，為以鋸齒狀這種動漫符號表示表現畫中人物鬥毆時產生的撞擊力道；或是郭維國和林建榮於 1997 年入選「台北美展」的作品《愛的世界我和你》、《米奇與米妮的迷宮》中出現了日本色情動漫女優以及米奇、米妮的符徵；姚瑞中以簽字筆繪製的《威而剛》、《我信神》等畫作，則是用動漫對話框的方式圈出文字區塊。²³

上述所列舉的三件當代藝術，其使用的動漫符號，分別符合了施智仁對動漫式圖像劃分的「視覺符號」、「圖像造型」與「文字」的符碼分類。²⁴ 因而將此藝術作品歸類為動漫式的表現。透過索緒爾的符號學研究，動漫能框限出他的符號範疇，這也是為什麼在做策展時，動漫的形式能獨立出一個系統，或為一個藝術家套上「動漫式」的歸類，因他們使用共通的語言，其出自動漫的符號體系。

（四）小結

筆者以陳怡潔於 2012 年所推出的《圈圈島》²⁵ 為例【圖 1】，藝術家基於對於卡漫文化系統的好奇，其作品在於持續透過色彩分析，把卡漫角色簡化成一個個的同心圓。透過陳柏拯於動漫的色彩符號研究——其在動漫作品的比較中，指出動漫的色彩並非無意義的展現，而是具有情感性的，因而建立起角色與風格辨別的原則，也就是動漫系統的色彩符號。所以《圈圈島》【圖 1】便能將熟悉台灣動漫記憶（語言）的觀者，帶入藝術家所指稱的角色中。

簡而言之，當代藝術便是利用了動漫系統中的符徵與符旨作為創作的語彙，熟悉此語言系統的觀眾便能理解藝術家的所傳達的「言語」。在有了這些如積木般的「符碼」後，要如何讓它們建構出諸如人物、劇情、寓言……等等意義，將在下章節中討論。

二、《圈圈島》的意義生成

²³ 吳垠慧〈藝術+動漫=?—台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉，頁 71-75。

²⁴ 施智仁，〈動漫式圖像在視覺藝術表現上之創作〉，頁 46-62。

²⁵ 「圈圈島」為陳怡潔 2012 年發表的作品，她延伸了過去所做的「函數色彩」的主題，以電腦分析、運算多個台灣人熟悉的動漫角色的色彩，並以同心圓的方式展現，再將這些同心圓放置於原始的場景中，想一探大眾腦海中的集體視覺記憶。

動漫的表現，其所建構的故事數以萬計，時刻有新的意義在產生，特定的角色在符號學中除了二元性的聯結之外，還有其角色、內容甚至動漫一詞所延伸的象徵性，又因不同的時空傳播，其象徵的意義甚至發生變形。例如尾田榮一郎（尾田栄一郎, 1975-）所創作的《航海王》（*One Piece*）一作，所設計的一個族群——「天龍人」，卻被台灣的讀者轉化為「台北人」的代名詞，以致沒看過此著作的人甚至不知「天龍人」一詞的來源是出自一部漫畫。²⁶ 這些意義的建構甚至轉化是如何作用？陳伯拯的動漫符號研究中，依然延續索緒爾的理論來探究其中的象徵性；視覺藝術的領域則較常使用查爾斯·皮爾斯的符號模型說明意義的擴展；筆者較喜好的是羅蘭·巴特發展索緒爾的思想，套入了文化意涵後所提出的「神話」概念，這樣的研究方法較能讓當代藝術中動漫符號的詮釋更具批判的力道。

回到上一部份，可看出無論是大衛·克羅亦或是瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特，其著作中，²⁷ 皆強調了索緒爾的理論主要關注在文字，而視覺圖像如何創造意義的過程，他們較偏好使用的皮爾斯的符號模型與巴特奠基於索緒爾與皮爾斯模型下所提出的再現的視覺分析。但這不是將索緒爾的符號模型完全與視覺圖像畫清界線，正如陳伯拯論文所說，索緒爾的符徵與符旨概念因沒有對圖像特定的定義，因而使用的彈性空間較大。以下，筆者先從索緒爾關於「文法概念」——「毗鄰軸」與「系譜軸」所產生意義的研究方法討論。

（一）「毗鄰軸」（Syntagm）與「系譜軸」（Paradigm）

索緒爾對於符號與符號之間的關係，以「毗鄰軸」（Syntagm）及「系譜軸」（Paradigm）來說明。前者為「文法」或「品味」的概念，²⁸ 符號的價值受到周圍其它符號影響；後者為語言系統中可替換的「符碼」。在毗鄰軸中，這些符碼排列組合進而生成意義。以「隱喻」（metaphor）和「轉喻」（metonym）來理解，符號在此承載了象徵的用途。

²⁶ 天龍人的角色出現於《航海王》漫畫中的第 499 話，此族群為漫畫中所架構的世界裡的特權階級，台灣網路上首先使用這詞做為政商權貴，後又用在長期或永久定居臺北市且不知人間疾苦的一般民眾。

²⁷ 《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》與《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》兩本著作。

²⁸ 大衛·克羅，《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》，頁 43。此著作對於 Syntagm 和 Paradigm 的翻譯分別為「構句法項」及「選項結構」，於巴特的《符號學要義》中對這兩字的翻譯與陳伯拯相同，因而於本文中統一用「毗鄰軸」及「系譜軸」為中文翻譯，以免混淆。

陳伯拯在論文中分析了動畫中角色如何製造個別的象徵，雖以動畫為例，但內容的敘述仍適合用於漫畫的系統中去了解。在一個故事的架構下，將角色的關係（例如地域或伙伴的關係）以橫向的毗鄰軸分組，再分別將處於系譜軸同一分組的角色以縱向系譜軸排列。藉由符號選擇與組織的關係來分析人物所比喻的意義。作者未於文章中細說隱喻與轉喻如何作用，筆者於此以其應用的例子「美女與野獸」動畫中的野獸為推測：野獸在故事的組織下，其外在形象有一層「外在可怕內在溫柔」隱喻，而此動畫的形象便由此延伸至外在的認知——外形醜陋的人皆有顆善良的心。

陳伯拯對動畫中人物的象徵的分析給予實際的方法，但此不見得可完全使用在動畫的語言中，如克羅對於 Paradigm 的解釋——

繪圖時選用某種顏色，也是來自另一個選項結構；影片製作上，從一個鏡頭切換到另一個鏡頭的處理方式，亦組成了一個包含許多成規的選項結構，其中的「淡入/淡出」、「溶接」和「跳接」都各有意義。²⁹

陳伯拯對於角色的分析主要由人物間的關係所建構，卻將特殊的動畫符碼（如色彩、運鏡、轉場……）放在「歷時性」去討論（前段有提及此誤用），若置於「毗鄰軸」中討論，語言的系統會更加界定。麥克勞德將視覺圖標做為動漫的詞彙（可用毗鄰軸的關係理解），「縫合」便是動漫的「文法」（系譜軸的關係），動漫的符碼在「縫合」的手法下建立了敘事。不過史考特著重於動漫語言，也就是符碼如何運作的討論，做出美國與日本動漫表現上的差異性，並未強調特定角色的象徵如何產生。³⁰

另外，有趣之處在於這些於毗鄰軸中的符碼整理，提供了索緒爾所認為文字具替換的功能，將特定動漫或動畫中的符碼替換成相同或其它語言中的符碼，便能將創作的意義再製，承載著特定指稱的動漫與動畫符碼，像是將「冰雪奇緣」的主題歌曲 *Let it go*³¹ 改成台語來歌唱，語言的符碼與歌者性別的轉

²⁹ 大衛·克羅，《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》，頁 44。

³⁰ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁 67。作者對「縫合」（Closure）的解釋來自於完形心理學，漫畫的畫格會將時間與空間解體，這些不連貫的片斷，因大腦基於過往的經驗而描繪出實際並不完整的事物的全貌，漫畫或動畫的被分解的片段，便能夠在心底建造出一個連續而整體的現實。

³¹ 此出自發布於網路的創作（【台語改編】*Let it go* 冰雪奇緣）
<<https://www.youtube.com/watch?v=2PdOl5o1gXg>>（2020 年 1 月 8 日檢索）。

變，讓台灣人對改編的歌曲多了一層新的解讀。這提供當代藝術家轉換的空間，便是「挪用」(appropriation)³²了動漫的文化產物與意義再現於藝術之中並宣示藝術家的意識形態。

(二) 皮爾斯的符號三角模型

皮爾斯將符號的類型包括了像似符號(icon)、指向符號(index)與規約符號(symbol)，像似符號其能指與所指間具有極高的相似度；指向符號則表示能指和所指間有一定的關聯，需透過聯想的過程；而規約符號又稱「象徵符號」，能指和所指的關係是任意性，必須經過學習。動漫中的圖像與符號容納了這三個範疇，動漫家熟練地操作這些圖符，使其發揮敘事的功能，就像麥克勞德指出——社會經常會發明新的符號，動漫藝術家亦然，而符號需要我們(讀者)的參與才能擁有生命。³³這也反應了皮爾斯所相信的「意義不存在於符號的原始感知裡，而存在於對此感知的詮釋以及隨此感知而來的行動中」，³⁴其認為符號為表徵(Representamen)、客體(Object)與解釋義(Interpretant)互相形構的三角模型，意義的滑動發生在一個解釋義至下一個表徵，對皮爾斯而言，意義會無限地衍伸下去，這擴大了索緒爾符旨與符徵的連結，因為一個符旨會根據特定的人、事、物、時空背景、意識型態……等等語境下有不同的詮釋，三角衍義的過程也不會只發生一次，可能一個人的衍生，也可能經由長時間或多人的擴充，使一個符號從一個意義接到另一個意義，這個連鎖的過程難以察覺，也可用巴特的迷思結構(structure of myths)來解釋。³⁵

(三) 深層結構(deep structure)

陳伯拯的文章中用了「深層結構」去探索故事的寓意，其研究方法為選擇依解讀的情境的框架(在此筆者推論為研究者的「意識型態」)，再依「毗鄰軸」與「系譜軸」將符號分門與排列，接著就「共時性」的部份(在此將陳伯拯對於歷時性的分析放入共時性中討論)，於眾多的素材裡去分析符碼與符碼間相似、不同或轉變之處，試著從「結構」去解析劇情的深層意涵。而從符號

³² 「挪用」為對既有文化產物的「借用」的過程，對其進行某種程度的改編或重寫，改變了文字、影像或物品的原始意義，達到「轉碼」的目的。

³³ 史考特·麥克勞德，《漫畫原來要這樣看》，頁59。

³⁴ 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特，《觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論》，頁48。

³⁵ 本文對皮爾斯模型的解釋來自大衛·克羅於《看得見的符號：154個設計藝術案例理解符號學基本知識》一書的說明。

學、心理分析、社會學等角度皆可囊括並作為其綜合分析的學理。例如在「階層」這個框架下，將「獅子王」的角色依地域關係分門別類後，裡面的動畫符號、圖像符號交織出了一個故事系統，然後在「共時性」（例如色彩、動物意象、大小、線條……等等的界定）去分析對立的角色們如何在這些共時性的符號上展示異同，像是正義與邪惡的色彩符號、體型大的動物具有權威的地位……等等。結構下層層推進，最終推論迪士尼在階層的符號表現上，有過於刻板、封閉的現象，這便是隱藏在快樂迪士尼動畫下的深層結構。

此深層結構的推論並不能讓人信服，也可能出自分析者的「選擇」，對於動畫或動漫底下的深刻象徵應再更加具有批判性一些。若分析能加入不同的角度，梁庭嘉所著的《迪士尼公主與女孩的戰爭》³⁶ 便更能夠達到角色象徵的強烈文化意涵，雖其是站在女性主義、精神分析的理論拆解迪士尼公司所創造的動漫的公主形象，作者藉由羅列公主們共同的故事情節，並與其改編出處的原著做比較，進而察覺迪士尼產物下的「公主」公式。「公主」這個詞，在此建立了權貴、財富、幸福與美麗的形象，其滿足了想成為公主卻不是公主的女性的「補償作用」。迪士尼公主的符號由此豐滿，動畫形象化的符徵被建構出了「公主」的符旨，更延伸了「實現夢想」的神話。這些「迷思」的成形，筆者更偏好羅蘭·巴特的「神話系統」來解釋。

（四）神話的系統³⁷

羅蘭·巴特視「神話」（myth）為一種過度正當化的言談，符徵與符旨構成了符號，但神話是在它之前即已存在的符號學語鏈而建立起來的，也就是「第二層」的語言，例如「玫瑰」這個詞，文字作為「符徵」，其自然的指稱應為玫瑰這個植物，但歷史與文化卻灌注了「激情」的概念，這使得玫瑰這個符號充滿了意義，其符徵由語言的各種符號所構成，神話下的符號指出某項事物並告知我們，它以自然的姿態使我們理解並強迫我們接受。神話利用了嚴格意義上的語言、攝影、繪畫、廣告、儀式、物品等材料傳播自身，因圖像本身就有各種解讀的方式，更易讓意義四散開來。迷思之所以存在，是因為社會上掌控語

³⁶ 梁庭嘉，《迪士尼公主與女生的戰爭》（臺北市：秀威資訊，2010）。

³⁷ 羅蘭·巴特（Roland Barthes）著，《神話學（羅蘭·巴特經典代表作，華文世界首度全譯版）》（*Mythologies*），江灝譯（臺北市：麥田，2019）。出版簡介：他於1954至1956年間在雜誌上以專欄形式發表「每月小神話」，後集結成書，於1957年出版。全書取材自當時社會現象及日常時事，旨在揭露布爾喬亞階級如何包裝符號、扭曲語言，將歷史與人為的刻意操弄，不著痕跡地轉化為「理所當然的自然狀態」與「神話」迷思。

言和媒體的那群人塑造了意義，但這些意義卻被視為事物的自然本質。³⁸

作為大眾文化的動漫語言系統，何嘗不在利用神話系統下的符號加深「神話」的傳播，甚至製造「神話」，就如同迪士尼的公主的、漫威的英雄、³⁹ 日本的少年動漫、少女動漫……等等，藉由故事的塑造，每一個角色、圖像皆建立了被「灌輸」的意義，就像史考特認為簡化的漫畫線條與言語，容易讓觀眾將自我延伸進入故事中，這使得觀者更容易投入故事。因此漫畫所建構出的意義更容易被帶入現實生活中，進而成為移情的對象或是成為可利用的符號，動漫式的角色以一種飽滿的符號姿態變成觀眾生活的一部份，就像巴特認為神話的系統讓意義變成了形式，其作用的對象越過貧瘠（巴特舉了諷刺漫畫為例），越容易接受意指作用，使其符號「過度充實」。

神話的解讀者關注神話的符徵，也關注其中所包含的複雜的意義，更發現其蘊涵了模稜兩可的意旨作用，並視其為假冒之物。筆者認為巴特對神話的解構能夠以「歷時性」與「共時性」的方式去破解。

因神話的意旨過程來自特定的動機，以及將歷史意圖建立在自然之上，並有其演化的可能，符號學因而轉移到意識形態的關注。不過很可惜的是在巴特的《神話學》（*Mythologies*）對大眾文化分析的散文中，未針對「動漫」去作「破解」，但梁庭嘉從迪士尼創辦人沃爾特·迪士尼（Walt Disney, 1901-1966）的領導風格，對「公主」符號的解讀代入了父權意識，更進一步破解了「公主」的神話。

「共時性」的部份在於關注不斷強調的某種行為或具有同樣概念的大量符徵，以找出神話系統作用於材料上的意圖。這類似於「深層結構」的分析。因神話的語言為「去政治化」的，權力的關係被隱匿於神話的語言之下，需層層拆解才能揭露其中的意涵。

（五）小結

以動漫語彙創作的當代藝術家除了假借動漫語言作為圖像表現的手法，如

³⁸ 大衛·克羅，《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》，頁 68。

³⁹ 林奇伯於〈在卡通的冷靜與熱情之間——新銳藝術家陳怡潔〉一文中提及：『超人的主基調是『紅藍』兩色，長久以來，卡漫迷就被教育成這兩種顏色代表了神聖和正義感。而往後所有的『超人系家族』設計也都脫離不了以『紅色』為主基調。』

李奇登斯坦（Roy Lichtenstein, 1923-1997）以網點、美漫角色、漫畫的印刷色彩、對話框……等作出的普普藝術作品，吳垠慧認為在台灣的當代藝術家甚至在作品中陳述台灣受到歐美和日本文化殖民的歷史及現狀，這大體上也是指稱藝術家解構了台灣民眾對動漫及其相關延伸之物的「神話」——似乎動漫的形式就屬美國與日本為「唯一」的樣式。⁴⁰

陳怡潔將歐美日的動畫與動漫人物視為探究色彩演繹的對象，進而發展出色彩矩陣、同心圓等系列作品，這讓觀眾去思索「我們鍾心愛過的卡通人物不過只是一團顏色和符號的虛擬記憶！」⁴¹ 其將動漫的神話打破，符徵的意義回歸至色彩本身，但這色彩的符碼太過深入群眾的記憶，使致觀眾仍能夠藉著作者在虛與實的背景提示下解碼。

做為當代藝術的展示，動漫式的符號進入了藝術的領域，閱讀者可能完全不了解動漫的語言，或著不認識藝術家所指稱的特定的角色，因此最後的問題則是——「當跳脫動漫的框架，動漫式的作品有沒有被觀看的可能」？

三、《圈圈島》做為「開放式作品」的詮釋

《觀看的實踐》第二章提及了影像的意義是觀看者透過複雜的社會關係製造出來的，這取決於觀看者如何詮釋以及影像被觀看時所屬的脈絡。人們會根據自身的經驗與聯想來觀看特定的影像，其詮釋通常是無法預期的。藝術家或製作者創造影像或媒體的文本，卻無法掌控觀者在作品得出了哪些意義，這便是為何廣告商對所以投資大量的時間和金錢報研究廣告對觀眾的影響力，以提高影像製作能更精準地傳遞創作者的本意。⁴² 這正與羅蘭·巴特所指的「錨定功能」(anchorage) 有相似之處，其藉著額外添加的符旨描準作者的企圖，也加快了觀者閱讀的速度，像是圖說、字幕、對白和動漫的文字……等等，其作為「遙控」的功能，引導閱讀者傾向創作者的意圖。⁴³ 可以想像成藝術展覽中

⁴⁰ 吳垠慧〈藝術+動漫=?—台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉, 頁 71-75。吳垠慧於文中舉出了好幾個以動漫符號創作的台灣藝術家，並說明其創作核心的差異。像是楊茂林的「請眾仙 I ——文化交配大圓誌」(1999) 將不同語系的動漫角色或符號拼組在畫面上，作為帝國主義隱喻之象徵物；而洪東祿的美少女玩偶系列和陳擎耀《桃太郎》等作，則是呈現出較年輕世代浸淫於日本流行文化中產生的有別於上一代的曖昧認同。

⁴¹ 林奇伯，〈在卡通的冷靜與熱情之間——新銳藝術家陳怡潔〉。

⁴² 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特，〈觀看的實踐：給所有影像世代的視覺文化導論〉, 頁 65-93。

⁴³ 大衛·克羅，〈看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識〉, 頁 86。

所提供的創作自述或展覽簡介的功能。在陳怡潔的《圈圈島》【圖 1】中，彩色的同心圓，正因其背景加上了與指稱的角色對應的背景圖像，使觀者能更迅速地翻找腦中的記憶，當然，不同年齡層、不同熱愛程度、不同地域的觀者，對此創作必然擁有不同的詮釋結果。

生在台灣接觸這些動漫與動畫或稍稍熟悉動漫語言的理想觀者，能夠準確地跟隨藝術家的指引至作品蘊涵的可能性，明白這些同心圓指稱著特定的動漫角色，但不熟悉動漫文化語彙的觀者要如何從相關的當代創作中進行詮釋？大衛·克羅以安伯托·艾可的《開放的作品》（*The Open Work*）為抽象的藝術尋求解讀的可能，艾可喜歡使用「百科」（encyclopedia）一詞來形容運用符號組織及產生意義的過程，它意味著多種詮釋的方式，閱讀者必須在各種可能的網絡中開拓自己的道路，不同過往再現的傳統藝術，現今的藝術要求閱讀者更加費力尋找作品的意義。⁴⁴

觀賞者可能選擇自己的優先的角度，背景也可能是主體，艾可的著作中提及人類實際的交流條件，追求的是語義、秩序、清晰性，而結構越是不確定、含糊，越是不可預見，越是不規則，信息就會增多。⁴⁵ 當代的藝術的欣賞，觀者遇到抽象的作品，「運動」的符號變成霧裡看花中的「框架」，也就是藝術家的意圖，例如重複的元素、圖像的描邊輪廓、顏料潑撒或手勢痕跡的製造方式……，皆提供了閱讀者開放思考的可能，讓他們自己選擇切入的觀點，並連結自己所看到的不同的元素。

陳怡潔所使用的同心圓符號，來自其認為在想像一個人物的時候，記憶是圍繞著眼睛顏色擴張出去的一團同心圓色塊形象，「人」在記憶裡變成只有顏色和符號的抽象性存在了，像是一「轉陀螺」特質。⁴⁶ 對於不熟悉展覽所指的觀者，能夠將其看作一抽象的創作，可以把同心圓連結到了標靶、黑膠唱片，在跳脫了動漫語言的框架下，觀者可以自行創找尋路徑，轉換路徑，抑或創造路徑，最終享受著迷路所帶來的某種美學愉悅。⁴⁷ 這樣的描述也正符合艾可所說

⁴⁴ 大衛·克羅，《看得見的符號：154 個設計藝術案例理解符號學基本知識》，頁 166-187。

⁴⁵ 安伯托·艾可（Umberto Eco）著，《開放的作品》（*The Open Work*），劉儒庭譯（北京市：中信出版社，2015），頁 166-187。

⁴⁶ 林奇伯，〈在卡通的冷靜與熱情之間——新銳藝術家陳怡潔〉。

⁴⁷ 李明學於台新銀行「ARTALKS」發表對「懸置在速度的表面—陳怡潔個展」的評論——〈沒有焦距的標靶〉（2013.12.26）一文寫道：「觀者所面對的不再是像素，而是顏料。屬於平面輸出的性質，在轉化為以畫筆製作的同時，畫筆所造成的紋路筆觸，在既人為又機械的運動狀態下進行繪畫，近乎科學卻也深具手感。……將介於動漫色彩學與文化心理的糾結拉

明的，作為「開放性的作品」，閱讀者藉由聯想這些符號的意義，欣賞符號的美學，並作為增添樂趣的傳播形式，也能為動漫形式的作品擴張詮釋的空間。

結語

索緒爾的語言結構用在動漫的分析，能夠去界定動漫自身的獨特系統，它有著自身的符碼，每個符碼的符徵又帶有特殊的符旨，這一區塊可在共時性的文本中，以毗鄰軸與系譜軸將符碼分類比較進而分析以確立語言的功能性；同時也有研究者用此手法去拆解動漫與動畫系統中的故事寓意，以分析其中的深層結構，符碼的排列組合創造了意義，同時也反映了創作者的意識形態，但此意識形態可能出自閱讀者的單向解讀。

羅蘭·巴特將索緒爾的符號學帶入了文化的層次，對於符號的探討增加了不同的面向分析，相對索緒爾針對語言的「結構」與客觀性，巴特的符號學增添了閱讀者的主觀意識。麥克勞德放入了完形心理學去看待動漫其簡易的特性，這使得觀者更易將自身帶入動漫的語境；就如同巴特對符號的反比公式——外延意義越少，其能包含的意義就越大。隨著媒體的傳播，動漫的語言系統除了單純的故事創作外更擴及了不同的領域，使得符號所承載的意義越趨多元，神話的語言也得以發揮，符號的研究者從共時性與歷時性中分析隱身的結構並破除神話的「偽自然」。

以動漫語彙作為創作的當代藝術家們，除了利用動漫特定的符徵創建獨特的喻意，也可利用創作破解動漫中的神話系統以達到對大眾文化的批判與反思。這類型的作品在目前的藝術市場極具發展性，除了反映動漫、卡通、動畫的影響力之外，同時具有開放式作品的特質。動漫作為大眾的語言，其發展仍是現在進行式，建構的符號與神話也會日益增加，只要意義不停地創建，符號學在相關當代藝術的研究，就仍具有其發展的空間。

最後，關於動漫類型的當代藝術研究，除了符號學理論之外，吳垠慧主要針對台灣的相關藝術家提出擔憂。其中包含圖像的使用太過接近日本風格，尚未擁有在地的形式，從後殖民的理論切入，「突破不了日本動漫語言的藩籬，以

到抽象繪畫的層面來探討。」便指出了將此作品放到抽象繪畫的場域詮釋。
<<https://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2013122601>> (2020年1月8日檢索)。

致無法建立突出的個人化語彙」，⁴⁸ 這或許也是徘徊不去的「幽靈」，但近年仍有不少的文化活動與人士對台灣本土漫畫的深根與脈絡的建立，相信之後台灣能走出自己的漫畫道路；再來對於此動漫式藝術的市場，於全球交易中有日趨熱絡、炒作的現象，動漫作為大眾的符號，以其語言所作的藝術創作似乎容易被接納，未來對於此類型的創作如何躋身於經濟市場並作為全球藝術也有其論述的可能。

⁴⁸ 吳垠慧，〈在無敵鐵金剛來了之後（無敵鐵金剛來了，然後？） 台灣動漫風格藝術現狀再探〉，《典藏，今藝術》177 期（2007.6）。

參考資料

中文專書

1. 大衛·克羅 (David Crow) 著,《看得見的符號: 154個設計藝術案例理解符號學基本知識》(*Visible Signs: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts*), 羅亞琪譯, 臺北市: 麥浩斯, 2016。
2. 史考特·麥克勞德 (Scott McCloud) 著,《漫畫原來要這樣看》(*Understanding Comics: The Invisible Art*), 朱浩一譯, 臺北市: 愛米粒, 2017。
3. 安伯托·艾可 (Umberto Eco) 著,《開放的作品》(*The Open Work*), 劉儒庭譯, 中國北京市: 中信出版社, 2015。
4. 梁庭嘉著,《迪士尼公主與女生的戰爭》, 臺北市: 秀威資訊, 2010。
5. 瑪莉塔·史特肯、莉莎·卡萊特 (Marita Sturken、Lisa Cartwright) 著,《觀看的實踐: 給所有影像世代的視覺文化導論》(*Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture, Second Edition*), 陳品秀譯, 臺北市: 臉譜, 2009。
6. 趙毅衡,《符號學》, 羅亞琪譯, 臺北市: 新銳文創, 2012。
7. 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著,《符號學要義》(*Elements of Semiology*), 洪顯勝譯, 臺北市: 南方, 1988。
8. 羅蘭·巴特 (Roland Barthes) 著,《神話學(羅蘭·巴特經典代表作, 華文世界首度全譯版)》(*Mythologies*), 江灝譯, 臺北市: 麥田, 2019。

中文論文

1. 吳垠慧,〈在無敵鐵金剛來了之後(無敵鐵金剛來了,然後?) 台灣動漫風格藝術現狀再探〉,《典藏·今藝術》177 期(2007.6),頁 153-157。
2. 吳垠慧,〈藝術+動漫=?—台灣當代藝術裡的「動漫」現象初探〉,《典藏·今藝術》144 期(2004.9),頁 71-75。
3. 林奇伯,〈在卡通的冷靜與熱情之間——新銳藝術家陳怡潔〉,《台灣光華雜誌》11 期(2011.11),頁 110-117。
4. 施智仁,〈動漫式圖像在視覺藝術表現上之創作〉,碩士論文,國立臺灣師範大學設計研究所,2008。取自<<https://hdl.handle.net/11296/nzsgvw>>(2020

年 1 月 8 日檢索)。

5. 陳伯拯，〈以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性〉，碩士論文，中原大學商業設計研究所，2005。

網路資源

1. 李明學，〈沒有焦距的標靶〉。參自：<<https://talks.taishinart.org.tw/event/talks/2013122601>> (2020 年 1 月 8 日檢索)。
2. 陳怡潔藝術工作室：<<https://www.agichen.com/>> (2019 年 11 月 12 日檢索)。

圖版目錄

- 【圖 1】 陳怡潔於 2012 關渡雙年展，《圈圈島》。2012，400 x 605 cm，相紙，水晶裱褙，鋁板。圖版來源：陳怡潔藝術工作室：< <https://www.agichen.com/>>（2019 年 11 月檢索）。

圖版



【圖 1】陳怡潔，〈圈圈島〉，2012。

