



## KUSO童話 暗黑動畫師血多

2016-10-14 記者 郭宜婷 報導



若熟知台灣惡搞文化的脈絡，對蘭堂血多這個名字一定不陌生，最為人熟知的「蟠龍花瓶網拍」事件和「賣火柴小女孩」動畫，都出自於他。現年41歲的楊士傑，以蘭堂血多（後簡稱血多）活躍於網路上，靠著創作熱情與活力，其作品「賣火柴小女孩」系列動畫更榮登2009年台灣YOUTUBE點擊率冠軍。

### 延續熱情 遠赴他鄉

從小就喜歡畫漫畫的血多，成就感來自於畫完後會被班上同學傳閱，然而將過多時間投注在創作上，也間接影響課業成績，導致父親每看到一本作品就撕一本，但依然澆不熄他愛畫漫畫的熱情。憑著父親一句：「你那麼喜歡畫，考上國立大學就隨便你畫！」從原本班上吊車尾，最終考上了國立台灣大學農業經濟學系，認識許多同道中人，也擔任了卡通漫畫研究社社長，在大學四年裡持續創作。

畢業後的他，因為科系與商業有關，先後在財政金融方面工作過一陣子，後來興趣使然，開始逐漸往設計方面尋找工作，「那時候我一面找工作，一面學產品設計、插畫、網頁、3D建模，還有動畫等等，我覺得這些都很有趣。」但真正進到業界的血多卻越來越沒有成就感，也找不到自己定位，開始懷疑是否因為本身非相關科系畢業。



動畫師蘭堂血多。(照片來源/郭宜婷攝)

為了提升自己的能力，血多選擇申請帕森設計學院（Parsons School of Design）就讀，學習真正的動畫設計，在那之前，作品大多面對的是親朋好友，而紐約期間，則開始用血多這個名字創作，第一部動畫「黑暗界拍賣王」因此誕生，在網路上逐漸累積人氣。留學三年對他來說是人生的轉捩點，不只開了眼界，也開啟他的動畫人生。而「賣火柴小女孩」是成為動畫師的血多回台後第一部作品，也是爆紅的開始。

### 網路惡搞 人氣高漲

在「賣火柴小女孩」動畫爆紅前，血多在網路上就已經惡搞出名。2003年剛學3D繪圖軟體的他，自製虛擬蟠龍花瓶放上雅虎奇摩拍賣，提及惡搞原因，他笑著坦言：「純粹因為好玩，其實我很多爆紅的事情都是因為好玩。」短短三天提問者就高達了800多人，面對許多無厘頭的問題，血多以他一貫的搞笑風格回應，加上本身精通許多卡通、電玩、漫畫等文化，其答案引起網路界的廣大矚目。即使到了第四天商品就被下架，拍賣金額仍然飆上九億元，血多也因此成了惡搞網路拍賣的始祖。

2008年在YouTube動畫影片尚未盛行的時代，「賣火柴小女孩」一推出便造成轟動，除了童話故事題材令人熟悉，別出心裁的內容更是讓觀看人數高達200多萬人。血多回想首次看這個童話故事時，其衝擊性結局讓他印象深刻，大部分的童話故事都是以快樂作結，但賣火柴的小女孩最

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 懶人包不包
- 解碼電影 影評風潮
- **KUSO童話 暗黑動畫師血多**

總編輯的話 / 涂湘鈴



本期頭題【人生最終章 禮儀師賴睿昇】由資深禮儀師探討生命課題，談人生無

常。

本期頭題王 / 林有成



有成是我，在一個香火鼎盛和四周都是田地的地方長大，不管如何，開心的過每一天，才是最重要的！再怎麼平凡的事情，一定含有其不平凡的內涵！

本期疾速王 / 何家沂



住在颱風天不會有事  
的台中 喜歡羽球，  
是從小到大的好朋友  
喜歡小小一群人的緊  
密勝過一大批人馬 喜歡胡思亂想

#### 本期熱門排行



人生最終章 禮儀師賴睿昇  
林有成 / 人物特寫



美麗靈魂 舞衣下漫溢光芒  
陳昶安 / 照片故事



對愛情致歉和致謝 慢情書  
劉以寧 / 書評



KUSO童話 暗黑動畫師血多  
郭宜婷 / 人物特寫



懶人包不包  
黃佳俐 / 文化現象

後卻是死亡，「所以我幫他想其他故事，雖然每次都死，但中間可以有不同的過程，各種超展開變成那個故事的樂趣。」

賣火柴小女孩系列動畫。(影片來源/YouTube)

賣火柴小女孩系列動畫16集裡，出現人物包含海賊王(ONE PIECE)、火影忍者(NARUTO -ナルト-)、七龍珠(DRAGON BALL)，甚至融入台灣鄉土劇，其惡搞情節加上出場人物有趣的定位，使這部作品每出新的一集就帶起一股新的熱潮，連載長達三年，人氣持久不衰。

## 網路言論 心境轉換

成名後，壓力與批評也隨之而來，在網上被難聽的言語冷嘲熱諷，是大部分網路紅人都會有的經歷。「即使我認真創作，還是會有人來酸，就會感覺很無力。」血多認為他只是分享創意，並沒有從中獲取任何利益，每個月花一整個禮拜努力將作品呈現給大眾，如果不喜歡可以不要看，對於那些留言攻擊的酸民，血多感到不理解也很氣餒。

後來他發現，沒有任何一部作品可以討好所有人，即便在網路上被封為「神等級」的創作，還是會有人不喜歡，越有名的作品，網友要求越高，他以海賊王的作者尾田榮一郎舉例，「酸民多到爆阿！看到他們就覺得我東西被別人討厭也就還好了。」每位創作人或多或少都會遇到這樣的狀況，自己並不需要太在意那些惡意評論。

「當然，如果作品超過一半人數不喜歡，那就是我自己的問題了，但好險現在還沒有。」釋懷後的血多，持續堅持自己的初衷創作，對於友善的建議他會接納改善，對於毫無建設性的評論就保持平常心不被影響。

## 創作路口 現實與興趣的選擇

「台灣動畫師很多，各種相關系所每年生產畢業生好幾個，餓不死，但薪水也就那樣，因為取代性太高。」血多無奈的說。

對於未來想往創作領域發展的同學，血多認為可以往兩個方向努力，其一是專業領域上專精，殘酷一點的說法是踩著別人往上爬，要在職場上成為頂尖，便得努力吸收新知把品質做到最高；另一個是做你所愛，然後往網路方向發展，畢竟網路世界比起品質，更偏好有趣好笑的內容，想透過網路成名，熱情要讓別人看得見，不只是努力，機運更重要。前者朝巔峰走，越走越窄，但也越走越強沒人取代；後者保持靈活，越走越寬，找到自己定位並展現創意。

「我無法想像喜歡的活動變成痛苦的工作會是什麼樣子。」對血多來說，興趣跟工作完全不同，太過疲乏而想法枯竭是工作中常有的事情，但興趣相反，興趣沒有壓力，只需跟著靈感走。但他也透露以圖文界來說，若單純當興趣這一行其實並不好賺，大部分他認識的創作者，一定還是有其他工作。

## 衷於自己 豐富人生



人生可以有很多不同的選擇。(照片來源/血多臉書)

「你不需要刻意去保持什麼事情的熱情，如果有更想做的，就去做更想做的事情！」血多說。現在的他只想創作自己喜歡的東西，覺得什麼有趣就去做，保持熱情，也不忘自己的創作初衷，並希望透過他的作品讓大家感受到充滿生命熱忱的蘭堂血多。



台灣單車 乘「風」而

「行」

從眾多面向探討台灣自行車風氣的發展

解碼電影 影評風潮



電影評論文化與電影產業發展密不可分，也影響了人們的觀影習性，創造出互動性的影評生態。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0