



大玩特玩遊戲美學

2010-10-04 記者 張宇翔 報導



如果有人跟你提起他剛去一個美術館看展覽，你的腦中會有怎樣的想像？寬敞開放的空間，潔白的牆壁垂掛著知名藝術家嘔心瀝血的原創作品，暖色燈光打亮的巨幅牆面娓娓訴說藝術家傳奇的生命歷程與作品的緊密關係，舒適靜謐的空調正好適合一個人徐徐的步伐，也默許了你和同行之間的低低私語。洶湧的進館人潮是唯一能在這些畫面中出現的意外，或其實根本在意料之中。

美術館就是這樣的一個編織著舒適與美好的地點，讓每一個進來參觀的人們，都能把心思花在對作品的欣賞與崇拜裡面。讓藝術家的作品產生一種神秘、高貴且獨一無二的氣息似乎就是美術館的職責所在。但近年來，展覽空間的整體氛圍設計也漸漸地在台灣受到重視，展館與展品之間的互動性也開始在一些展覽中被強調，具體的事例或許可以從近期的台北當代藝術館中看出一些端倪。

玩出不同以往的電玩展

有別於台北市立美術館一貫的保守、嚴肅，連展出皮克斯動畫設定這樣活潑親民的題材也沒有絲毫讓步的展覽方式，或許是因為體裁的不同，或許是因為更需要尋求一般大眾的認同，台北當代藝術館的「大玩·特玩·遊戲美學」邀請了美國電玩產業的龍頭暴雪娛樂(Blizzard Entertainment)來展出關於其三大電玩遊戲系列《魔獸爭霸》(War Craft)、《星海爭霸》(Star Craft)以及《暗黑破壞神》(Diablo)的設定原畫。展出的內容除了靜態的遊戲角色設定稿外，還包括了各種早已大量曝光在網路媒體與電玩展的插畫、遊戲過場動畫與宣傳短片，甚至包括電玩遊戲示範教學的內容。總體而言，這個展覽內的展覽品，有大多數是你只要上網就可以看到的電子影像，有些甚至直接採用液晶螢幕或投影機放映，並未輸出成印刷品。這樣隨手可得的展覽內容，如何在展館內被塑造成一種藝術形式，就成了暴雪娛樂與當代藝術館的一門課題。

實際參觀這個展覽即可發現，從展內舉辦的講座導覽手冊及展場內部，全都圍繞著一個主題，沒有電玩遊戲的演進發展，沒有程式設計師的專業解說，沒有插畫師在作品上加註豐富的设计理念，這個展覽以文藝作品類型來區隔它們的三款遊戲。《星海爭霸》介紹人們如何對科幻小說裡的未來世界做想像，哥德式恐怖小說則用來說明為何《暗黑破壞神》遊戲裡充斥著一堆幽暗晦澀的破敗教堂與不斷冒出的骷髏殭屍，最後以《魔獸爭霸》來作為奇幻文學作品中架空世界的一個範例。這個展覽試圖表現出電玩和文學、電影等藝術形式所共有的特性，展覽中以螢幕播放出遊戲過場動畫裡的分鏡腳本，還有3D貼圖的半成品，搭配三個展館內都設有「閱讀區」讓有興趣的參觀者翻閱厚厚的原創設定及與其他和科幻、恐怖、奇幻等主題相關的小說與專書，目的就是要完整呈現出電玩遊戲裡所包含的文化內涵。



如果沒有不搭調的哭聲，暗紅的色調配上當代藝術館本身的紅磚牆面、拱型迴廊和骷髏模型，應是極有氛圍的「恐怖走廊」。(攝影/張宇翔)

展出作品意念 當代藝術館大膽嘗試

除了為遊戲的內容套入美國大眾文學文類的框架外，展覽簡介更將攝影由紀錄工具變為藝術；動漫從流行次文化成為熱門展覽內容的例子，作為遊戲可以被視為藝術的理由，並舉英美藝術界對遊戲產業的響應與台灣的隨後跟進，進一步的肯定電玩的藝術屬性，以及隨之而來的文化產業價值。

經由上述的方式來為一個藝術主題做出有說服力的傳達，是策展人在管理展覽品與布置展覽品之

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思享 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物

外的重要任務，由這樣的電玩設定展可以看出，當代藝術展覽的走向逐漸由作品本身轉移到意念的表達，展覽品逐漸形成了一個客體，服務於展覽要傳達的整體概念，當代藝術館作為一種媒介，地位也相形的提升不少。舉例而言，走進二樓的「恐怖走廊」時，鮮紅的色調與天花板上垂掛的骨骼模型或許是對味，但嬰兒啼哭與鬼魂的叫聲這樣的聲音出現在哥德恐怖文學的氛圍中就顯得突兀了，這兩種聲響應是日系怨靈電影營造恐怖的方式，若對於展覽的概念不夠了解，張冠李戴的結果就是使展覽的品質打了折扣。

遊戲藝術 誰擁解釋權

越是因新媒體的產生而誕生的文化傳達形式，如電影、動漫、動畫，似乎就越是擺脫不了「誰握有解釋權」的問題，美國在電影工業之外另開闢了電玩遊戲這樣的文化展演場域，並透過這類新興的展覽形式使其大眾化、一般化，就不得不讓人思考另一個問題：假如台灣的電玩產業界要擺脫當前性訴求氾濫的劣質形象，我們該以什麼方法去進行這樣的文化包裝，又或者只是媚俗地對美國強勢的大眾文化進行複製？韓國的遊戲產業單就商業利益而言算是相當的生氣蓬勃，但比起韓劇、韓式料理，究竟何者比較接近所謂「藝術」的範疇？當今文化產業在台灣喊得震天響的同時，對於這個產業的了解是否稱得上充分？透過上述對於「大玩·特玩·遊戲美學」的展場內容的敘述。這個展館和展覽間的互動模式，誰握有較大的解釋權？而誰成為了大眾文化底下的消費者？答案已經相當明朗。



橙色的季節 唯美「柿」界

新竹九降風吹起陣陣柿香，一片澄黃映入眼簾，那既是辛苦的結晶，也既是甜美的滋味。

▲TOP