

在全球化的過程中 重建地域文化

設身處地看楊茂林藝術的意義

● 栗憲庭



楊茂林 MADE IN TAIWAN · 標語篇 VI 綜合媒材 175×350cm 1990

文化的全球化做為當代藝術的一個特點，一方面由於西方經濟和信息科技的發達，使西方變成一個文化的中心發源地，而西方文化正是通過經濟和資訊全球化的途徑得以覆蓋全球的。另一方面，西方率先進入以工業文明為標誌的現代社會，也使西方的擴張和殖民成為現實，這個現實也是非西方國家挨打的現實，它迫使非西方國家都不同程度地選擇了反省自己的文化和學習西方的途徑，因此文化的全球化也是西方和非西方國家雙方選擇的結果。

開放地理文化全球化的積極意義，是一種開放和主動應戰的態度。從藝術的角度看，即承認現代藝術已成為一種國際語言樣式，而且我們毋寧

從時間而不是從地域的意義上，把它看做是人類迄今發現的最具革命性、最適合當代人的一種語言方式。現代藝術確實為人類在表達方式上開闢了更多的可能性，而且這種開闢的過程也是一種開放的過程，即西方藝術家在創造現代藝術的過程中，也不斷地吸收了非西方國家的藝術和文化的營養。其實任何新文化的草創時期，都伴隨著不同文化間的互相影響和吸收。具有啟發意義的是，西方藝術家如何把自己的文化和非西方國家的各種文化和藝術的碎片或因素，重組和轉換為一種新的藝術樣式。我以為重要的是文化立場和語境，對於非西方的藝術家而言，重要的依然是藝術家能否面對自己的生存處境給人帶來的種種困擾，藝術的超越民族和超越國界，常常是從接受美學的角度去看藝術成品的可接受範圍和程度，但就藝術創作過程的原始衝動而言，首先是藝術家個人對自己內心感覺的把握，而個人必然生活在特定的民族、地域的當代文化與社會的環境中，任何藝術家都不可能與這個環境無緣的狀態下進行創作。而且，文化尤其藝術的全球化，更多的是語言模式、工作方法、作品圖形這些被稱為文化碎片的

傳播，而隱去了作品創作時活生生的語境，因此非西方藝術家在接受西方當代藝術的語言模式或工作方式時，都會自覺與不自覺地站在個人的立場上去理解和運用它，這個過程即把個人在特定文化語境和立場做為藝術的出發點的。

從另一種角度說，許多非西方國家發生現代藝術時，歐洲已經基本完成了各種語言模式的原創，因此，就原創性而言，留給非西方國家的餘地幾乎達到極限。而且從西方的藝術局來看，六〇年代以來，藝術主旨也由對語言的原創轉向對人的當代處境諸如身分、生態、女權以及各種社會問題的關注，從這個角度說，每個藝術家無論東西方所關注的問題具有相同性，因此，當代藝術是一個國際共時空的藝術，而當代藝術的共時空性正是使藝術家無論東西方，都各自面對自己的生存環境和生存感覺，以獲得藝術創造性的原動力。美國藝術所以成為美國藝術，正是美國藝術家對於自由和大眾消費文化語境的切膚感受，才把發端於歐洲的表現主義、抽象主義以及達達藝術創造性地轉換為抽象表現主義和波普藝術。

就當前文化全球化的態勢看，中國

大陸、台灣與其他非西方地區一樣，都處於同一種文化地位，所謂設身處地，即站在這種立場上我們理解並推崇楊茂林的作品——既採取了開放的態度抓住全球化的有利點兼收並蓄，又立足於個人的生存和文化的語境，追問或尋找本地區文化的新的原點。瀏覽楊茂林十餘年的創作經歷，就是這樣一個不斷追問和尋找的過程。這是當代藝術家的知識分子角度，所謂知識分子角度，首先是指藝術家的知識分子角色，即不把藝術僅僅看做一種手藝，而首先看做是藝術家以獨立於國家意識型態的自由精神，關懷人的生存處境和文化的價值觀念。它不同於台灣鄉土繪畫這種風格主義的藝術，實際上，楊茂林與吳天章、黃進河、連德誠、吳瑪俐等被台灣批評界稱為新生代的藝術家的出台，以及他們創作上對台灣當代文化的針對性，才標誌了當代藝術在台灣出現。對於楊茂林的作品，台灣藝術批評家如王福東、蔣勳、董思白、曲德義、謝東山等都已經作了充分的評論。而且

我沒有對台灣文化語境的切膚感受，就只能隔岸觀火談一些膚淺的感受。

楊茂林出於台灣解嚴前後，一九八六年的早期作品如《蚩尤的命運》

、《鯨被殺的現場》等神話系列，以悲劇英雄做為象徵符號，畫面充滿衝突、爭鬥和受傷的各種形象，以及深沉的暖色調，使我們能感受到作者的既憤懣又充滿悲憤的情緒。作者帶悲劇色彩的個人經歷和家庭遭遇以及解嚴前台灣的強權政治，通過他的個性釀造了他對強權的憎惡以及又深感自身無力的生存感覺，它做為楊茂林的獨立、自由的意識，同時成為強權政治時期的台灣人乃至所有強權統治中的人可以共識、共鳴的生存感覺，這是楊茂林的藝術成為當代藝術並且受到關注的原因。到了「遊戲行為」系列時期，悲劇的符號消失，在衝突的符號中加強了英雄主義的氣氛：畫面充塞了被簡化成兩種互相衝突的巨大肢體的語符，色調比神話系列要紅火和熱烈。因為「台灣街頭進行著吶喊、抗爭、磚塊、警棍與水喉共同讓群眾的呼吸沸騰的那幾個年頭，楊茂林的畫筆也狂暴起來，一系列肢體衝突的形象，震撼著觀者的心。」（董思白「藝術與現實之間」，載《雄獅美術》一九九二年三月號）。但從語言的角度看，這兩個時期的作品，還沒有創造出獨特的個人話語。中國神話系列顯然受到德國新表現主義和義大



楊茂林 吉普賽姑娘 油彩、壓克力、電腦輸出 209×323cm 1998



楊茂林 捍衛地球的洛克人 油彩、壓克力、電腦輸出 217×355cm 1998





楊茂林 鹹蛋超人與按摩棒 油彩、壓克力 194×260cm 1997



楊茂林 五福臨門 油彩、壓克力、電腦輸出 116×90cm 1998

利超前衛藝術尤其奇亞的影響，而且象徵和隱喻的表現主義在近百年的現代藝術史中，已成為一種司空見慣的語言模式。可以看出作者更多是通過這種形式的外殼，寄寓了自己的意識和情緒，即作者所使用的語言模式還沒有轉換為一種個人話語。所謂個人話語，是指作者在運用已有的語言模式時，或者創造了個人化的符號，或者創造了對公共符號的個人使用方式，以及個人化的色彩、構圖，乃至繪製過程中獨特的筆觸等手藝，但這些因素在中國神話系列中尚不夠鮮明。至於遊戲行為系列，顯得有些漫畫化和概念化，大胳膊大腿做為一種符號模式，是所有革命時期所慣用的符號，諸如法國大革命時期的杜米埃的作品，墨西哥壁畫，以及蘇聯和中國大革命時期的漫畫和宣傳畫等。

當代藝術的地域特徵的創造，一方面需要在地域情境中找到一種文化針對性，一方面又必須在整個藝術史的語境中找到它的創造性的位置，當代的地域文化必須是國際文化中的地域化，而不是與國際文化無緣的地域化。就這一點而言，楊茂林的「MADE IN TAIWAN」系列作品，就可稱得上有國際意義的當代地域文化。前幾

年美國著名的流行影片「玩具總動員」，最後一個關鍵情節，是主角之一的太空人巴斯掀起衣服，露出一行醒目的字：MADE IN TAIWAN。足見出自台灣的這句話的國際流通性。楊茂林敏感到這個符號背後所包含的文化涵義，並率先以普普的角度使用了它，同時做為並置方式，作者又沿用了遊戲行為系列中誇張的肢體符號，尤其是V形的手勢、翹大拇指的手勢、伊索寓言中驢子和胡蘿蔔的故事等，使作品產生了一種幽默、反諷的意味，即肢體符號、誇大的V形手勢、翹大拇指手勢是以一種誇大而粗暴的特徵出現，並且從色彩到筆觸都減弱了它的表現主義——與情緒相聯繫的特徵，尤其它與MADE IN TAIWAN的普普符號並置，肢體符號在此便轉換為具有反諷和誇大的觀念符號，而伊索寓言的驢和胡蘿蔔則是借喻反諷的觀念符號。這種語言方式與九〇年代初大陸流行的政治普普有異曲同工之妙，都反映了在文化尤其消費文化全球化過程中，地域文化受到重創之後，人們普遍產生的一種荒誕感覺。所不同的是大陸藝術家多把西方消費符號與共產主義意識型態符號並置，以表達他們在接受共產主義的

多年灌輸後，面對消費文化的衝擊所產生的某種荒誕感覺。而楊茂林表達出的是台灣在成為國際消費文化成功之地後，台灣却面臨著文化主體性的疑問。文化也像商品那樣MADE IN TAIWAN嗎？MADE IN TAIWAN的「變形金剛」等玩具造型是台灣文化的結晶嗎？大陸的政治普普和台灣楊茂林的觀念普普或普普式的觀念藝術，都以簡潔的符號語言，提示了當代文化中的一種簡單易懂却發人深思和難以回答的問題，而且他們都不約而同地採用了多種文化符號並置的語言方式，這本身反映出非西方地域當代文化的多元混雜和互不兼容的現狀。

楊茂林在其後的〈圓山紀事〉、〈百合紀事〉、〈熱蘭遮紀事〉、「大員紀事」，〈大員地誌〉的作品中，繼續了這種文化追問，並且在這些系列裡我們可以看到作者的一個完整的思路，即作者把現代主義時期更高的「我們從哪裡來？」、「我們是誰？」、「我們到哪裡去？」這種對人本身的追問，轉換成對台灣文化的追問。圓山、百合、熱蘭遮、大員紀事以不同時期影響台灣文化的人物、物體、動物等做為符號，構成了作者關於「台灣文化從哪裡來？」「台灣文化是什麼

？」的思緒過程。同時這些系列由於文化圖象的變化多端，恰恰提示了台灣文化的不確定性，人們通過這些系列會發現台灣像條船，不斷飄泊於文化的海洋中，靠過許多不同文化的岸，但哪一個是屬於自己的港灣呢？既然歷史造成了文化的不確定性，「當代台灣人的文化認同」也成爲一個難以回答的問題，而且這種認同危機不僅來自歷史，也來自現實，因此，「大員地誌」又回到MADE IN TAIWAN

系列所思考的當代文化的主體問題上，諸如「超人與悟空」，使用了超人氣徵美國文化的卡通圖象，與悟空——日本轉換中國神話人物的卡通圖象並置，背景是中國傳統的魚躍龍門圖案和女性生產時的正面角度的組合。這件作品的符號，提示了美國、日本文化都曾經並繼續影響著台灣文化，而中國文化做爲台灣漢民族的母語文化，同樣在當代文化中起著重要作用，這三者大概是台灣當代文化的重要影響源。但是，這三者如何融合？或者說台灣當代新文化可以由此三者的融合而魚躍龍門嗎？「無敵鐵金剛的××」等，是對當代台灣消費文化的反諷，一邊是台灣地圖和男性生殖器官，一邊是MADE IN TAIWAN的玩具金剛的圖象，其中男性生殖器官是

「雄起」狀態，雄起有很牛氣的感覺，金剛也是「無敵」的，但金剛的造型却是美國卡通文化的翻版。畫面符號系統很簡單而且容易明白，但其指涉的意義却是難以回答的。作者並沒有也不可能在一件作品裡回答這個問題，藝術能提示當代文化中的焦點問題並發人深思就足夠了，藝術不能解決社會問題。

楊茂林的MADE IN TAIWAN及其後的系列，基本上受惠於普普和觀念藝術，在其後的幾個系列作品中，其話語模式除了延續MADE IN TAIWAN中把互不連貫甚至互相對立的圖象進行並置外，還增加了混置和錯置的方法，如「大員紀事——虎」中錯置的虎和兔，虎兔錯置是一種反諷，大員紀事中的龍、鳳、虎都沒有採用中國傳統文化中的慣用形象，而採用蟲龍錯位、虎兔錯位、鳥鳳錯位的方式，所謂對台灣文化有過影響的大員們——龍乎？蟲乎？抑或虎乎？兔乎？話語模式之二是用不同技法處理不同的文化圖象，如「圓山紀事」中把台灣早期民間繪畫的風格用以台灣先民圖象的處理，用學院寫實主義處理貝殼。「大員紀事——龍」中用卡通方法畫龍，用民間方法畫先民，以便使不同的文化圖象——不

同文化系統產生更強的對比。話語模式之三是沿用借喻與誇張的肢體，如「大員紀事——讚」中，一邊是寫滿忠、孝、德政、領袖等道德教化字樣的台灣地圖，地圖中有胡蘿蔔圖象，藉伊索寓言喻引誘，一邊是誇張的翹大拇指的讚揚手勢，手勢上方一馬一鹿的圖象，喻指鹿爲馬。但楊的最重要的話語模式是使用流行圖象，諸如MADE IN TAIWAN、美國、日本

的卡通和玩具圖象等，而且在畫面技巧上主要是借用了卡通的畫法。因爲楊茂林對台灣文化的思考，在相當意義上是從台灣流行文化的成功開始的，正因爲成功反而掩蓋了真正的文化主體和文化認同的問題，所以它促使楊茂林不斷在流行符號的背後使用借喻符號，使畫面增加了觀念性的厚度，向人們提示應該進一步反省當代文化的主體和認同的問題。

正是因爲楊茂林在如下兩個方面的努力，其一，把握了地域——也是當代文化全球化過程的——文化情境中的焦點。其二，利用普普和觀念藝術的現有成果，綜合並再創造地轉換爲自己的話語。所以，楊茂林的藝術爲如何重建地域新文化提示了有啓發性的意義。