

藝術急轉彎・衆仙隨你玩

——評楊茂林近作展

◎石瑞仁

楊茂林的新作，結合了實物攝影和電腦繪圖的技術，把流行於青少年階層的卡通漫畫角色和立體玩具權充為中年創作危機的解放性符號，把本來屬於普遍級的青少年次文化圖騰拼貼成顛覆性的場景畫面，讓眾仙們做吃了搖頭丸式的限制級演出。此次個展明白透露了，楊茂林有意讓自己的藝術創作出軌，同時也不避諱對個人形象和社會道德做出一種損毀。效果究竟如何？根據他自己的說法，製作這批新畫讓他「徹底地達到既悖德、又邪惡、又純真的感覺，一種我個人內在本質的惡性可以透過創作淋漓盡致地發揮，又可以拿來揶揄別人，揶揄自己的快感與得意。」

面對楊茂林這批新作，我們首先要探問的是，這個曾經把建構台灣文化圖騰當作思維中心和創作武器的畫家，至今似已徹底放棄了在本土基地上自製品牌形象的想法，他從流行文化的大賣場中東挑西選了一些半生不熟的菜料，試圖

為我們料理出一道道「看來很鮮，吃來很腥」的準日式冷盤，這種近乎晚節不保的創作急轉彎行為，背後的心理動力到底是甚麼？楊茂林自己的說法是，他在早期的創作中已充分享受過一種追求「光明性」的快樂，現在進入了中年，反而想要好好地自己玩玩，不願讓藝術繼續去承挑太多社會或時代的擔子。目前讓他感到快樂的是，從「自詭譎人，自娛娛人」的拼圖遊戲中，重新找到了一種很爽的感覺。果真如此，他在此展首先要傳達的，敢情是「原來我也可以使壞」的一道訊息吧！

從技術面看，楊茂林的新作已捨棄了使用多年的顏料和畫筆，而完全改用攝影的光學捕捉和電腦的影像虛擬做為表現手法。就內容看，他大量挪用的次文化圖象，主要是一些來自日本而先後在寶島風行的



無敵鐵金剛的小菊花 s.p
130 × 194cm
電腦製作在畫布 2001

卡通漫畫人物，其中最著名的應屬早期的「無敵鐵金剛」和近期的「神奇寶貝皮卡丘」，他如此鍾情於這些次文化符號，到底隱藏了甚麼樣的藝術用心？在挪用通俗現成的圖象時，他是否在藝術語言上呈現了一些新創的概念，或反映了一種人文的思考？這些都是觀賞其畫時，我們不能不加以檢驗的重點。

「無敵鐵金剛」是幾乎已經過氣的超級機器英雄，早在一九七二年由日本漫畫家永井豪（Go Nagai）創造而出，先後以電視卡通、紙上漫畫、電影和塑膠玩具的形式進入反共抗俄時代的台灣本島。它快速地進入本地孩童的想像世界之中，並慢慢地取代岳飛、文天祥、戚繼光、鄭成功等民族英雄的精神和形象位置。「神奇寶貝皮卡丘」是隻虛構的口袋型小怪物（pocket monster），約五年前才從日本任天堂出廠，現在聽說已變成了日本的「國民寵物」。它經由電玩、電視、電影、電腦、漫畫等不同的媒介傳播流行，結合了動畫光碟、電玩程式、桌布軟體、裝飾貼紙、文具、吹氣與填充玩具等不同的產品形式，透過大量製造和全球同步傳銷，迅速地接替了龍貓、電子雞、哈囉 Kitty 等無基因寵物的熱門位置，成為新世代少年有愛一

同，打發生活無聊和尋找精神刺激的心上物。

如果說「無敵鐵金剛」是冷戰時代用來伸張大我正義的一種英雄象徵，神奇寶貝則無疑是後冷戰時代純為滿足個人需要的一種寵物代表。楊茂林此回新作的內容性主軸，說穿了也就是同時把「超級戰士」和「可愛小寵物」當成顛覆對象的一種視覺語言遊戲。從創作起點考察，楊茂林挪用現成圖象或符號的想法，本身並無令人驚奇之處，但是他在過程中加入的一些圖象處理，卻頗能讓人感到意外。它們給人的第一印象是，雖然「有趣」但不怎麼「好玩」，因為他有點暴力地透過中年乍興的性幻想和駕輕就熟的技術，把青少年僅有的一點清純意象與英雄想像，完全地瓦解和徹底地謀殺光了。

如果我們能暫時拋開道德的隱形眼鏡，而純粹從視覺語言的角度來賞讀楊茂林的新作，之中所能找出的藝術觀賞樂趣，其實相當的多。因為，在他那看似直接了當的合成圖象中，其實隱藏了一些可以正反解讀，可以產生對立想像的聯想元素和機制，它們的語境，畢竟不是單一和封閉，而是極其開放的。

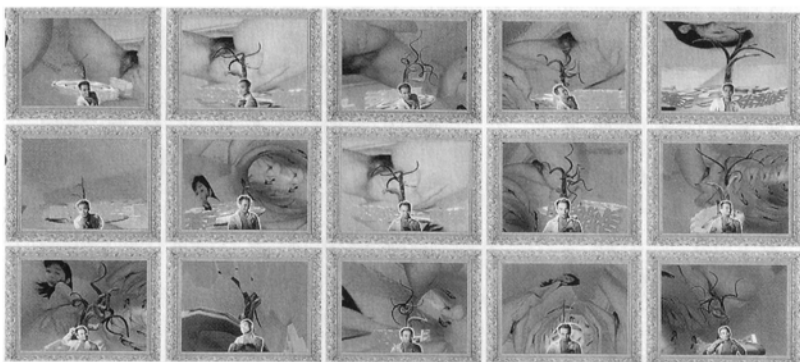
以此回展場中對門迎人的「BB戰士

系列」為例，楊茂林似乎想透過一種讓人興奮又難為情的文本拼貼和圖象對照，來製造一種俚俗言語的趣味——或許其中也隱藏了一種批判的意識或嘲弄的態度。具體說來，這個系列全數採用了男左女右，男單女眾的固定構圖方式。獨立在畫面左邊的都是「BB戰士」，他儼然是現代版的大衛，造形年輕有勁而帶著一點點稚氣，BB忙著揮刀舞劍，擺出了一副正義急先鋒的姿態。與此頗不搭調的是，在畫面的右邊，整齊排列了一張張取自色情雜誌的少女圖片，它們大多已被截頭去尾，變成了一種性器展示的電視牆和搔手弄淫的百景圖。針對這些刻意排並的內容和形式，我們似乎可以做以下幾種不同的解讀：

1. BB 隱喻了一種傳統思想的復辟——一個偉大男人配一群後宮佳麗，一個鐵漢英雄罩一堆肉身嬌娃，易言之，捍衛正義，其實是有代價的。

2. BB 不是好色男人的化身，不是無情的少女殺手，而是她們最能信賴的童貞守護者。他是通俗文化的警察兼環保員，「捍衛地球正義」的口號，指的是要大力掃除把少女引向色情商業的一種變態流行文化。

3. BB 不是戰士，他只是一個穿了超



寶貝美少男之BB 我愛你（局部） 3D 影像裝置 2001



BB 戰士的BB2 194 × 130cm × 2+194 × 120cm 油畫、電腦製作在畫布 2000



鋼彈的蛋蛋 1sp 150 × 204cm 電腦製作在畫布 2000

酷制服的保險套銷售員或廣告明星。他的激情演出，針對的是AIDS和梅毒之類的超微病毒，他大聲呼籲的是，一種

安全無後顧之憂的性愉悅，他的銷售口號其實可簡化為「只要性，不要病」。

這些畫的真正主角。她們或許隱喻了一種和英雄正典唱反調的心理態度。但見，她們重複出現在不同扮相的BB身旁

，不論這男人的表現多英勇，不論他的口號多響亮，她們的回應都是同一句——kiss my ass——或因此如此，所以從頭到尾，除了調皮地展弄性器之外，她們都不需要表露個別身分。

這種開放的語境鋪陳，同樣顯現在以無敵鐵金剛為主角的「鋼彈」系列之中。以〈鋼彈的蛋蛋 1sp〉為例，畫中三個鐵金剛一字排開地浮行在太虛中，巨大的身軀配帶著齊全的武器，好像正在巡邏警戒。初看，腳下的大圓球既像是它們的飛行機具，同時也指涉了它們各自守護的宇宙星球。但是，仔細瞧瞧藝術家加之三個星球和戰士之間的「結構性關係」，這三夫擋關的戰神陣勢頓時被扭曲成一種諷刺性的笑話圖面，而三位戰神真正的形象意義是甚麼，也突然變得怪奇而更引人猜想了。單從這個荒謬突兀的情景構設，我們至少也可以找出三種解讀的角度：

1. 它們已不再是無敵的戰神，而是和電影「神鬼戰士」中的鬥士一樣，身體被綁上了鍊鎖，是被迫在競技場中以相互廝殺來娛樂觀眾的一種奴隸。

2. 它們是三個患了「墜陽症」（大卵巴）的病人，雖然氣勢驚人，其實「沒甚小路用」。

3. 這三位超級名模正在示範一種俗稱「陰吊功」的中國奇門武術，諷刺的是，它們因過度誇張某個部位的威力，感覺上已不像是機器戰警，而更像是專在夢中殺害青少年的剪刀手佛雷迪，或像是三個尋歡而來的「荒野大嫖客」！

這張畫中，楊茂林對文字的應用，雖然技術上稍嫌草率，但已揭示了將此畫

面的荒謬性向前再推一步的企圖，並確實增添了一種語言脫軌的趣味。在此，既是口號也是行動指標的「智／仁／勇」「三德，被戲謔地植印在鐵金剛的「蛋蛋」之上，英文的「Are you lonesome tonight」則漂浮在三位戰將超迷你化的腦袋上方，暗示了一種「最高思想真實」的存在。類此，楊茂林透過對現成圖



寶貝 你好神奇 2p 194 × 130cm 電腦製作在畫布 2001



惡魔人—蓋特的小菊花 p 130 × 194cm 電腦製作在畫布 2001

象的促狹捉弄和既有文字的參與指涉，把屬於「腦袋」的信仰口號和屬於「老二」的交際台詞，做了一種「顛倒錯置」的處理，偉大的機器戰神，在這種戲弄調侃的語言包圍之中，不斷地被醜化和丑化，我們對宇宙英雄的想像寄託，也因此跌到了一個最谷底的位置。

一種中年懷舊的意思，之中或許還隱藏了一層自我調侃的類比性意義。在他的畫中，鐵金剛因沒有敵人可打而無聊得發慌，他的英姿依然，卻只能靜坐在崗位上，用自瀆的方式做一種沒有目標的胡亂射擊。此情此景，不禁讓人懷疑，在現實世界中，作者是否也同樣面臨到了一種創作失焦的行動困境？當前他所追求的「創作快樂」，會不會只是出自一種自慰自瀆的替代滿足行動？

皇后的貞節，經不起懷疑；英雄的形象，擋不住詆諷；戰士的精神，容不下無聊。這三種角色敘述，似乎沒有必然的關係，但是，我覺得可以串起來當作解讀楊茂林新作的一種參考註解——代表著性、權力和武力的圖象符號充斥在他的新作中，透過裝飾甜美的語調和科學精準的結構，模擬著「廉頗已老，尚能飯否」的洩氣情境。事實顯示，中年過時的無敵鐵金剛顯已抵不過新生幼齒的「神奇寶貝」，楊茂林在「寶貝 你好神奇」系列中描繪和隱喻的，也正是這個偶像輪流執政的事實，和英雄無用武之地的後冷戰情境。畫中主角皮卡丘，是眾人關注之下，唯一能夠在陽光花園中享盡人間「性」福的超級新星，其餘的偶像前輩們——不論美國製或日本

製的超人，只能做壁上觀或搞搞機器同性戀。總之，這些畫表面上吸收了青少年次文化的圖象元素，事實用的是一種逆反的語言修辭，是中年隱憂對幼稚少年的一種回望滲透。

青少年次文化，看來就像搖頭丸，對擔心罹患創作陽痿症的中年藝術家來說，卻可能是重振雄風的一種威而剛。楊茂林的個人案例是，他用電腦繪圖術把自己看家的畫藝做了一次徹底的閹割，用流行文化把自己的菁英意識送上了斷頭臺。他似乎預期，在一個完全虛構的次文化世界中，可以找到浴火重生的契機。在畫家們齊心分頭尋找台灣藝術主體性的八〇年代後期，楊茂林曾開創了一種偉岸的繪畫風格，展現了時代要變，捨我其誰的英少姿態。時過境遷之後，他和許多同儕陸續跑進了通俗文化和大眾次文化的世界，隨著社會的變動和年齡的增長，他的創作也從「自我建構」的工程慢慢變成了「吸收轉換」的遊戲。此次展出，不但風格迥異於前，作品的內容指涉和言語機制也有了一百八十度的大轉變。如果說，他早期的畫，反映的是「一切看我的」的莊嚴姿態，這回全力呈現的，則毋寧是一種「通通去你的」的扯皮調調吧？！