

# 大趨勢

main-trend NO.1 創刊號 2001年7月1日出版

## 目錄



代發刊詞

3 大趨勢宣言／王福東



環境思考

6 繁華落盡，再造風華／趙風



空間演繹

16 起造「大趨勢」／撰文：王福東 攝影·空間打造：黃銘哲



專輯

# 「大趨勢」開幕展特輯

28 大趨勢——航向新世紀／撰文：高子衿·游崑·楊墀



# 給下個世紀的台灣備忘錄

## 楊茂林

楊茂林在八〇年代早期的繪畫，大都以超寫實的筆調，描寫都市生活冷酷的疏離感，個人風格尚不明顯。他真正高能量的作品，始於八〇年代末期的〈神話系列〉與〈圖像英雄〉系列；其在形式上主要得力於新表現與超前衛的風格，那些對具象精神的復甦，或對神話、歷史、敘事性的平反，都使楊茂林在面對深廣的中原文化時，找到豐沛的材料；他在中國歷史神話中尋找反叛英雄，企圖為當時對體制的質疑下個遙遠的註腳，但隔著一定時空距離的隱喻，難免有點隔靴搔癢；直到解嚴之後，楊茂林走上街頭觀察，在人民對體制的激烈抗爭中，才找到那真正足以一擊致命的力量，於是〈遊戲行為〉系列中那熾熱的大肌肉、與衝滿能量的打鬥開始出現，為當時社會的動盪氣氛，記下鮮明的一筆。

對台灣社會的關注，一直是楊茂林自「101現代藝術群」時期以來一以貫之的性格，這點偏執，在九〇年代演變為更龐大的、對台灣主體的論證，最著名的便是1990年開始的《台灣製造(Made In Taiwan)》系列。自七〇年代經濟起飛後，所謂台灣人主體感的建立，常常就是從那些印有Made In Taiwan字樣的商品中莫名其妙的有了個雛型。楊茂林從「台灣製造」切入台灣主體，在台灣妾身未明狀態中，尋找到一個異樣的土地認同方式。

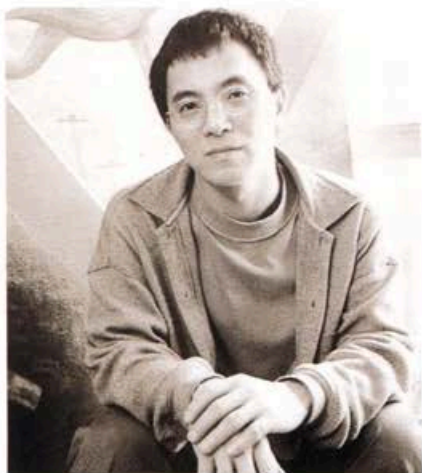
《台灣製造》是一個為期十二年的創作計劃，包含歷史、政治與文化三部曲，楊茂林從漢人尚未來臺之時開始講起，從貝殼、百合與雲豹，為我們追溯台灣原住民的歷史；在〈熱蘭遮紀事〉的統治者人像中，則帶進了政治權力在台灣的交替問題。楊茂林一直在尋找歷史文化中的種種「圖騰」，並以並置、交錯的對話方式，用它們來書寫台灣史。在這個漫長的計劃中，楊茂林的形式表現也跳脫之前充滿張力與衝突的風格，而轉變為靜態而堪稱優美的圖像組合，細緻的明暗與顏色對比，讓《台灣製造》系列帶著濃厚的敘事性，那不是之前街頭的高聲吶喊，而是娓娓道來

的說書模樣；楊茂林企圖用敘事手法創造一種「史料式」的繪畫，在靜默中，為善於遺忘的台灣立下備忘錄。

《台灣製造》在1999年進入文化部份，楊茂林首先從次文化的角度切入，一股生猛的活力似乎又開始復甦。或許在面對外來文化的衝擊時，次文化往往是最沒有歷史包袱的一個生態部份，因此次文化中便存有光怪陸離的諸多可能。這點刺激，楊茂林顯然深得要領，他對台灣次文化的操盤，已不是種歷史研究，而是當下遊戲。在〈請眾仙I：文化交配大圖誌〉中，他將賤狗、洛克人、美少女戰士，與傳統中原的圖騰相互穿插，體現東洋、歐美與中原嫁接下的台灣次文化；在〈請眾仙II：寶貝你好神奇〉，這樣的雜種性格更顯「奇觀」，皮卡丘、鋼彈與情色大頭貼構成一個享樂烏托邦，各色圖騰真槍實彈的進行交配。楊茂林對台灣次文化的再製造，其實是徹底卸下了知識份子「場外指導」的身份，而帶著高度爽快的態度進場去玩。

不管是作為史的書寫，或是對文化的觀察，楊茂林的創作一直緊緊抓著台灣這塊土地，從不離群索居。他不只要用藝術為「台灣」建立備忘錄，或許更深刻的，他也是為了自己的文化斷裂——那身為台灣人的斷裂，尋找一點彌合之處。

(遊戲) MT



楊茂林作品 BB戰士的BB1P 2000 電腦製作在畫布上 204 × 326 cm



楊茂林作品 鋼蛋的蛋蛋1P 2000 電腦製作在畫布上 204 × 150 cm × 3