大趨勢

《大趨勢》藝術雜誌 秋季號 main-trend NO.2
2001年10月1日出刊，本期定價150元

展演空間進化論

楊茂林專輯

「心靈轉譯--精神醫學與當代藝術的對話」

ISSN 1609-9249 10
9 771609 924004

在街頭、博物館與濕樂園之間

論楊茂林「MADE IN TAIWAN」系列

游崴

如果對台灣認同問題的關注，構成楊茂林創作中最主要的能量，那麼他對於這個命題的追求所動用的符碼：「Made In Taiwan」便是一個饒富意趣的象徵。我們可以說，當「Made In Taiwan」成功的作為一個經濟力量的展現時，幾乎也是台灣首次找到的自我認同方式。

至少在八〇年代結束之前，在國民黨政權的意識形態教育下，台灣人的文化認同，要在政治領域中獲得位置，一直是極其勉強的。在「反共基地」與「模範省」的口號中，台灣除了是與中國血脈相連的共生體、精華與再現外，自身文化的特殊性仍舊含混不清。隨著七〇年代工業起飛後，外銷經濟大幅成長，連帶效應是伴隨著「Made In Taiwan」符號在西方世界中打響名號，儘管其中包含著多少「次級品」的尷尬，但這些勞動血汗畢竟是種真真實實的「在地」驕傲。非常詭異的，台灣在一開始找到的自身獨立性，不是在地圖與教科書中，而是一個自經濟面產生出的符號。在「台灣意識」、「本土化」產生之前的大多數時候，「Made In Taiwan」便暗地裡成為這塊島嶼上某種國族認同的權充物。

「Made In Taiwan」的特殊體質，無疑的，讓楊茂林在八〇年代末期開始思索「台灣主體為何？」的問題時，得到適當的回應。短短的一個標語，一方面經營著對台灣的認同感，一方面又是西方世界藉以「理解」台灣的語彙，因此當楊茂林在每件作品的下方噴上「Made In Taiwan」字樣時，不但是明確地打著「本土牌」、同時也一併進行著某種「國際牌」策略。用「Made In Taiwan」標記為數龐大的一系列作品，是個極富野心的創作手段，但同時也極危險。因為它意味著建構一套明確、完整的圖像體系，而這個體系則不斷轉譯著創作者對「台灣主體性」問題的個人觀點，甚至，它必須滿足像「何謂台灣？」這種本質問題的期待。問題本身的龐大，讓「Made In Taiwan」系列勢必走向歷史一般的書寫，正如他對自身創作行為的詮釋：「用圖像來寫台灣史」，因此這必須是全面、客觀、大敘事的呈現（註1），對於藝術創作中可能的放肆與意外，常常在歸納中被收斂，這是可能的危險之處：當藝術的產生只存在於文字概念的轉譯（甚至是直譯）時，除非極其慧點，不然便可能流於單純的圖式說教。然而，就「以藝術來發言」與「史的書寫」兩點來看，楊茂林的「Made In Taiwan」，其中濃厚的知識份子（intellectual）姿態可說是無從爭辯的，其中差異只在於立場的些微不同。

我想論証的地方便在於：這些立場的差異，在他對特定圖像風格與類型（genre）的挪用手法中可見端倪。楊茂林大多數的創作，一直是形式與內容齊一的進行，這些作品所表現出的質素，不但直指其在概念上的訴求，也高度傳真著藝術家立場的不同。

大肌肉與木刻線

1986年，楊茂林完成了《圖像英雄》的系列畫作，確立了以壯碩、熾熱的大肌肉人物為主的圖像，這些大肌肉人物在之後《遊戲行為》、《Made In Taiwan．肢體記號篇》中成為一個被穩定使用的元素。這些大肌肉與墨西哥民間繪畫中的表現有著極為相似的意趣，在《遊戲行為．握與手II》（1987）中，楊茂林開始傾向用一種木刻版畫的線條，來描繪那依舊衝滿張力的肌肉感；到了1990年的《Made In Taiwan．肢體記號篇》，這些木刻版畫式的線條更為明確，已足以讓人相信它們是有意識的被創作者使用著。木刻線條黑白分明的爽快，不但讓畫面中的拳頭及手勢充滿著革命性的原生能量，它們最顯著的效果在於將觀者與作品的交流時間壓縮，在一瞬間迸發出來。那不是讓

朱鳴岡 台灣生活組畫—食攤 1946 木版畫 27.5X19.7cm
木刻版畫不只作為一種單純的藝術類別而存在，它的形式同時指涉著「為民喉舌」的社會意義。

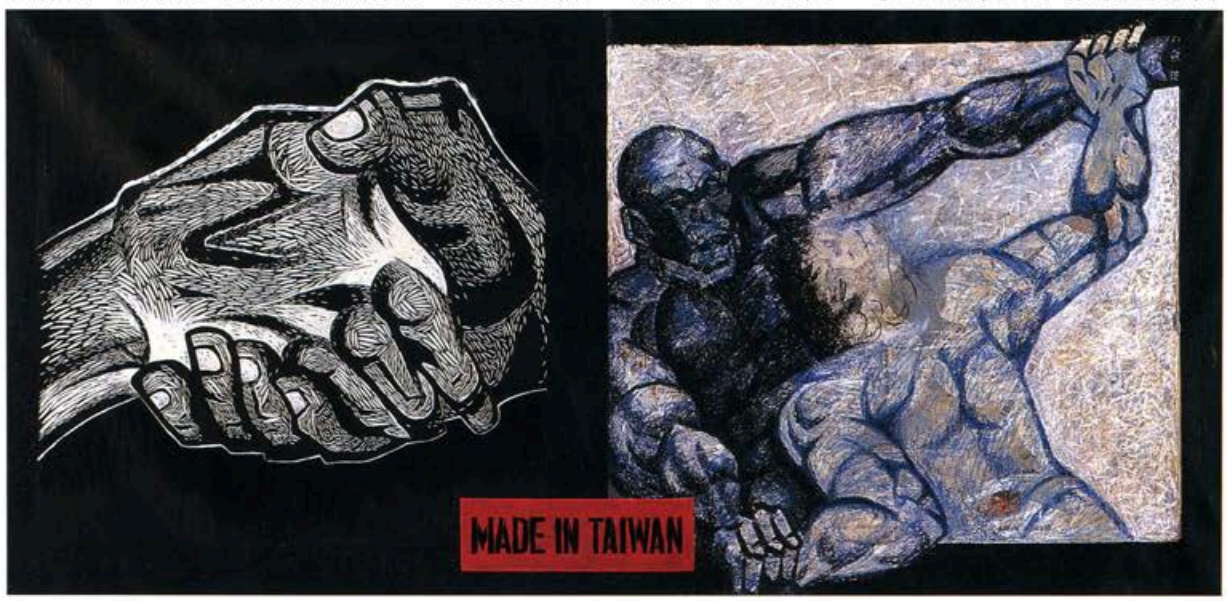
人細細品味的萬永之作，而是像在明白的宣示著：「就是此時此刻！」，無需爭辯，更無需沉澱。

這些線條迸發出的能量之所以使人震攝，絕不單單來自於形式本身的視覺刺激，「木刻版畫」本身特殊的社會性，更是一個值得注意的事實。三〇年代初期，魯迅推動「現代木刻版畫運動」，將木刻版畫拓展出更深刻的社會意義，其中最主要的，是將之與社會寫實主義相連結，賦予它濃厚的左翼性格（註2）。國民政府遷台初期，一些深受此觀念洗禮的大陸寓台版畫家如朱鳴岡、黃榮燦、荒煙等人，同樣以堅定的木刻線，忠實反映著台灣當時中下階層人民的聲音，這些作品內容在很多時候，甚至展現著與國家意識形態相忤逆的激進性格。因著這條歷史脈絡，木刻版畫不只作為一種單純的藝術類別而存在，它的形式同時指涉著「為民喉舌」的社會意義。

藉著打鬥與拳頭「反映解嚴前後，人民對國家體制的抗爭」，是楊茂林對這一階段作品所下的註解。我們可以發現木刻版畫形式在此時的出現，與這批作品中傳達的精神，有著方向上的齊一，它在形式與內容上一致生產著對威權體制的反抗、對民粹力量的歌頌。楊茂林用激進的木刻線描繪拳頭，使他作為一位批判者的角色，形象甚為鮮明。

博物館

真正展現「建構大敘事」本領的部份，是1991年開始的「Made In Taiwan」歷史篇，這也標誌著楊茂林創作上的一個明顯轉折。如果先前的木刻線條與拳頭，反映著一位批判者的激進身段，那麼在《圓山紀事》、《百合紀事》與《熱蘭遮紀事》



MADE IN TAIWAN・肢體記號篇II 1990 160X320cm

的圖像裡，我們便會深刻的察覺到一股相對的靜謐。那種安靜的模樣，像是進入一間博物館中觀看，除了史料、文物之外，沒有聲音。

的確，楊茂林在這些作品裡，建立出某種史料式的繪畫。《熱蘭遮紀事》系列是個很好的例子，他從對台灣荷西時期歷史文獻的閱讀，大量挪用其中的肖像、照片、文字與古地圖，並以單色畫的形式、細密線條的摹寫與笨拙透視，直接移植早期歷史圖像的陳舊感。楊茂林用這種技巧重構出像是「歷史教科書」一般的畫面。

如果《熱蘭遮紀事》像是歷史教科書，那麼《圓山紀事》則如同文物出土報告。楊茂林自圓山貝塚抽譯出「貝殼」的符號，與百合、雲豹等充滿原住民意象（或是刻板印象？）的符號組合出現，用來論述他對台灣史前人類活動遺跡的觀點。構圖色彩或許各有不同，但精細描寫的手法卻如出一轍，在《圓山紀事M9108》(1991）裡，工整排列的貝殼，像是出土文物測繪圖一般，刻意的將藝術創造的主觀成份降低，而強調「正確說明」的客觀性。從史料圖像，到出土報告測繪圖，創作者的主觀性被大量隱藏起來，楊茂林也認為此時期的畫作「因為多半是史料的整理，所以難免在情感上有所距離」。與題材的疏離，反倒使他較專注於形式上的開發，這足以解釋這時期作品在色彩上的高度瑰麗，特別是類似構圖往往有著多樣色彩的組合。然而，史料與出土報告圖像形塑而成的「博物館式的觀看」，因為強烈的客觀知識性格，使它們深具「指導」與「教育」色彩；無疑的，楊茂林以批判者之姿，解構掉大中國思想後，便開始著手進行「台灣本土化教育」，成為另一個「指導者」。我認為這個轉變，深刻的反映在那些被挪用的不同風格類型：從充滿左翼性格的木刻版畫、到強調客觀性的博物館式圖像（史料與測繪圖）。

郵票

除了博物館式的觀看，在楊茂林所挪用的圖像來源中，「郵票」是一個值得注意的點，特別是日記性質的《大員紀事》系列，郵票圖像被廣泛的應用。如在《大員紀事．毋忘在莒》(1995）中，楊茂林挪用了郵政總局1959年發行的「保衛金馬郵票」與1960年的「雷虎特技航空郵票」。據楊茂林的說法，他視郵票為對故鄉的想望、與一種「大眾記憶」的陳述。前種說法或許是單純的情感流露，後者則有深入探討的空間。

荷蘭東印度公司波茨將軍
(Admiral Botz, 1607)

保羅．康納頓（Paul Connerton）認為一個群體的社會記憶，主要靠儀式性的操演來延續，而儀式本身則是一種「操演語言」(a performative language)、形式化語言，具有風格化與典型化的傾向（註3）。以此觀點來看，「郵票」作為一個承載大眾記憶的符碼，深具有典型化的特徵；郵票上的圖像、文字並不是一種任意的創造，而是經過國家機器層層檢驗後的產物，它並不是「再現」現實，而是在創造理想「典型」，而典型背後總有著特定訴求，在很多時候，它們暗示著國家對「何謂正確價值？」的要求（如十大建設與莊敬自強、雷虎飛行特技與空軍堅實戰力）。以在人民生活中被廣泛使用的功能而言，郵票圖像不只是一種社會記憶，更是凝聚國族意識的產物。

因此，當楊茂林在《大員紀事》中挪用郵票圖像訴說生活感觸時，並不純然是種私密的浪漫，這些被「典型化」的圖像同時在建立認同——那屬於台灣人民的認同；我們在台中公園、農耕、砲臺……等郵票風景中，一方面思古懷舊、一方面感知國族的存在。在這裡我們看到了《大員紀事》與「Made In Taiwan」歷史篇中性質類似的「本土化教育」，只是前者訴諸記憶與情感、後者來自文獻與知識。

壞設計

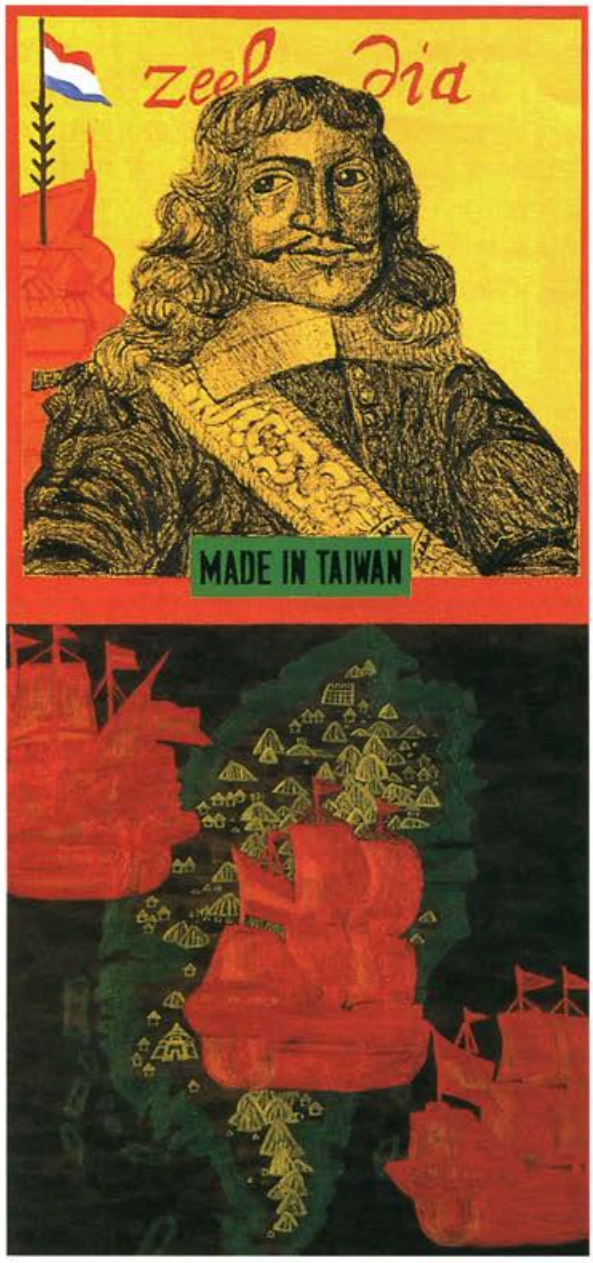
楊茂林的「本土化教育」到了「Made In Taiwan」文化篇時，顯然是換了另一套教材，轉而從次文化的角度切入，蒐集青少年的集體迷戀，

台灣民主國國旗局部(1895)

第十屆軍人節紀念郵票
(1964發行)

雷虎特技航空郵票
(1960發行)

保衛金馬郵票(1959發行)



把那些「課本沒教的」大眾記憶重新喚回，因此產生了《請眾仙—文化交配大圓誌》（1999）與

大員紀事・毋忘在莒 1995 194X260cm

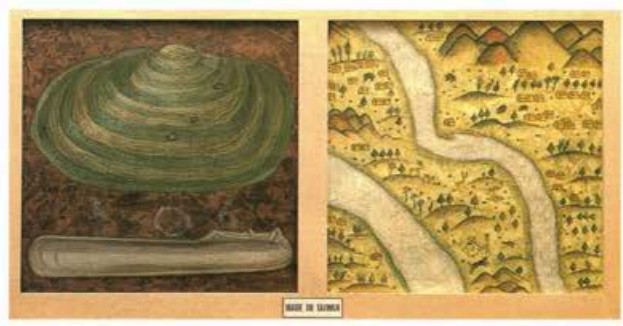
《寶貝你好神奇》（2000）、及最近的《狩獵大出擊》（2001）等系列的作品（註4）。

就立場而言，我認為在文化篇中真正明顯的轉折在於《寶貝你好神奇》。在此之前楊茂林對於次文化的使用，仍充滿著許多符號間緊密的應對關係，即便是最無深度的圖像，在組合之中依舊帶著意義生產的影子。必須特別強調的是：這些意義的產生，多半仍是深思熟慮後的結果，而非純然的遊戲。像是在《五福臨門Welcome》（1998）中將民間信仰中對「福 / 蝠」的聯想，進一步引申到美國卡通「蝙蝠俠」，並外加上「臨門 / Welcome」相關意義的指涉。楊茂林用意義鏈的擴充進行文化混種現象的採擷，其中仍閃爍著一定程度的、對語意使用的精準與機智，因此，其創作態度依舊是嚴肅的，正如同「文化交配」這種知識份子般的「主題」出現在展覽名稱中一般嚴肅。面對著台灣次文化的混種與無中心，此時的楊茂林依舊在「審視奇觀」，而非「製造奇觀」。

從《寶貝你好神奇》開始，楊茂林成為台灣次文化奇觀的製造者，除了原本「文化交配」的嚴肅主題被扭轉為各式各樣的「少男式性玩笑」外，更猛更勁爆的畫面亦為明顯訴求。BB戰士、皮卡丘與硬蕊大頭貼活在鹹濕樂園中，並不是要告訴我們台灣文化是如何的混雜？他們只是在惡搞中製造高潮，而大聲喊爽的則是楊茂林自己（註5）。

《寶貝你好神奇》與《狩獵大出擊》同樣挪用著既有風格：那不是從高藝術（High-Art）的領域取經，而是出自一種「壞設計」。當然，所謂的「壞」，是從形式主義的批評標準而言，而「壞設計」之所以是種既成風格，在於它廣泛地出現在台灣的視覺經驗中，如夾報廣告、色情光碟包裝乃至於加油站送的面紙盒，其最主要特徵為不同性質圖像的隨意嫁接、異質感的並置、色彩的過度刺激；這些「惡品味」（Bad-taste），正是楊茂林這一系列作品中所流露的主要特質。

如果只將這種惡品味，視為一位成熟藝術家在



圓山紀事M9108 1991 67X129cm

美感上的沉淪，勢必簡化了問題本身的複雜性，但如果賦予這些「快感」在意義上過度詮釋，亦失去問題焦點。適當的提問應該是：為何楊茂林放棄了「圖以載道」的智識化創作，而擁抱惡品味的快感？這種惡品味如果能被視為台灣當代藝術的一種創作立場，它的脈絡與效應是什麼？

對前一個問題，根據楊茂林個人的解釋：放下知識份子的身段，「下場去玩！」。似乎有了很明白的說明，特別是在他先前作品中穩定出現的高度形式美（讓我們回想一下在「Made in Taiwan」歷史篇中瑰麗的色彩），足以使人相信此階段的「美感沉淪」會是個嚴謹的選擇。的確，對一直帶著知識份子色彩的楊茂林而言，偶爾的墮落具有某種解放功效，絕不只是「藝術家道德」的淪喪。

真正必須探討的部份在於這種惡品味的脈絡及效應。就當代藝術的表現而言，挪用次文化圖像的路線並不令人感到陌生，不只如此，近幾年許多年輕創作者也擅於「製造奇觀」，但要像《寶貝你好神奇》的「品味如此之惡」卻畢竟是少數。打上「十八歲以下禁止」標籤的展覽畫冊，說明了它們遊走尺度邊緣的能耐、及對社會價值的衝撞；著眼於這股侵略性，讓皮卡丘與日本AV女優在藝術的領域中交媾，在台灣依舊仍有前衛的力量，儘管這種「前衛」在90年代末已略顯疲態。

但如果當代藝術必須一而再、再而三的以這種強烈的感官刺激來維持藝術的「前衛」姿態時，那便會成為一種永無止境的剝削，它將所有藝術中可能的「新」化約為「刺激—反應」的邏輯，從而弱化了觀者對藝術的其它感知方式，及可能的期待。最後，當代藝術將會像是許多好萊塢電影一般無味。如果對《寶貝你好神奇》這一系列的作品會產生批評，並不是因為「惡品味」本身的敗德特質使觀者被侵犯，應該說：對於惡品味在當代藝術中所突顯出的「前衛困境」，才是引人憂心之處。

立場的轉變

薩依德（Edward W. Said）認為：「從事批判和維持批判的立場，是知識份子生命中決定性的面向」（註6），因此真正的知識份子，必須永恆的站在批判的一端，對公共言論進行質疑，對權勢說真話，他的身分為局外人（outsider）、擾亂現狀之人（disturber of the status quo）（註7）。在楊茂林自八〇年代末期解嚴前後的創作中，我們足以看到這種薩依德式知識份子的具體實踐。這種實踐自《神話系列》展開、經歷《圖像英雄》、《遊戲行為》系列乃至於「Made In Taiwan」政治篇。在這些系列當中，楊茂林動用反面英雄與街頭抗爭的圖像，以象徵「人民力量」的巨大肌肉與木刻版畫線，突出如下立場：對國民黨執政下的政治正確進行「去神話」的拆解。這種批判性的一以貫之，使他在這一系列的創作中，深刻扮演著藝術家作為知識份子一員的角色，不斷在國家機器宰制之外，用企圖用圖像說一些「真話」。

有趣的是，在「Made In Taiwan」歷史篇中，楊茂林先前批判性知識份子的姿態卻有著弔詭的轉變，他從對史的整理、推敲中，企圖為「台灣」擘劃出明確性的定義。「拆解大中國神話，藉以建立台灣認同」的動機因此昭然若揭，而其中最精彩的部份在於他建立了一種「博物館式的觀看」，用類似遺跡、文物與史料的客觀性物質，來凝聚台灣為主體的概念。正如班納迪克・安德森（Benedict Anderson）所說的：「博物館與博物館化的想像（museumizing imagenation）都具有深刻的政治性」，透過博物館對歷史與地理的「客觀」凝視，將有助於國族意識的建立（註8）。楊茂林通過的正是同樣的邏輯，進行著他的台灣主體性論點；在這之中，百合與貝殼將成為一種指導與教育。

從批判到指導，楊茂林對這兩種知識份子的態度實踐，直至《寶貝你好神奇》之後才被一同大量的丟棄，成為一個遊戲者，這在他對「壞設計」的風格挪用中具體實踐著；雖然其中「文化雜交」的意味仍清晰，但卻明顯擺脫了研究、歸納、呈現的「本土教育工作」。楊茂林重新回到的態度：是以自身對當下社會進行觀看，這讓我們聯想起八〇年代末期他那些大肌肉的肢體與社會的近距離，同樣的充滿能量（從社會批判的能量到惡搞的能量），但態度卻大為不同。如果知識是一個知識份子僅有的武器，那麼楊茂林只是試著解除了自己的武裝，但對於台灣這塊土地的思索，卻從不曾繳械。楊茂林的「Made In Taiwan」，其實正是用12年的時間，從街頭進入博物館、再從博物館墮入濕樂園，從而製造了一個他眼中的台灣。**MT**

註釋：

1.「Made In Taiwan」系列從1990年展開，預計於2002年結束，共歷時12年。分為政治篇、歷史篇與文化篇三部曲。政治篇包括《Made In Taiwan I（肢體記號、口

鐵人28號的小菊花 2001 攝影/電腦製作在相紙上 130X194cm

號標語)》、《了解胡蘿蔔的N種方法》、《鹿的變相》；歷史篇包括《圖山紀事》、《百合紀事》、《熱蘭遮紀事》；文化篇包括《大員地誌》、《文化交配大員誌(請眾仙I)》、《寶貝你好神奇(請眾仙II)》、《狩獵大出擊》。此外，另有日記性質的《大員紀事》。

2.魯迅認爲木刻版畫「本來就是大眾的(藝術)」，因應著「作者和社會大眾的內心的一致要求」，來表現「現代社會的魂魄」。而在《〈新俄畫選〉小引》中，更將其與革命運動做聯結：「當革命時，版畫之用最廣，雖極匆忙，頃刻能辦。」(參考馬蹄疾、李允經，《魯迅與新興木刻運動》，北京：人民美術，1985)

3.Paul Connerton 著，納日碧力戈 譯，《社會如何記憶》，上海：上海人民出版社，2000年。

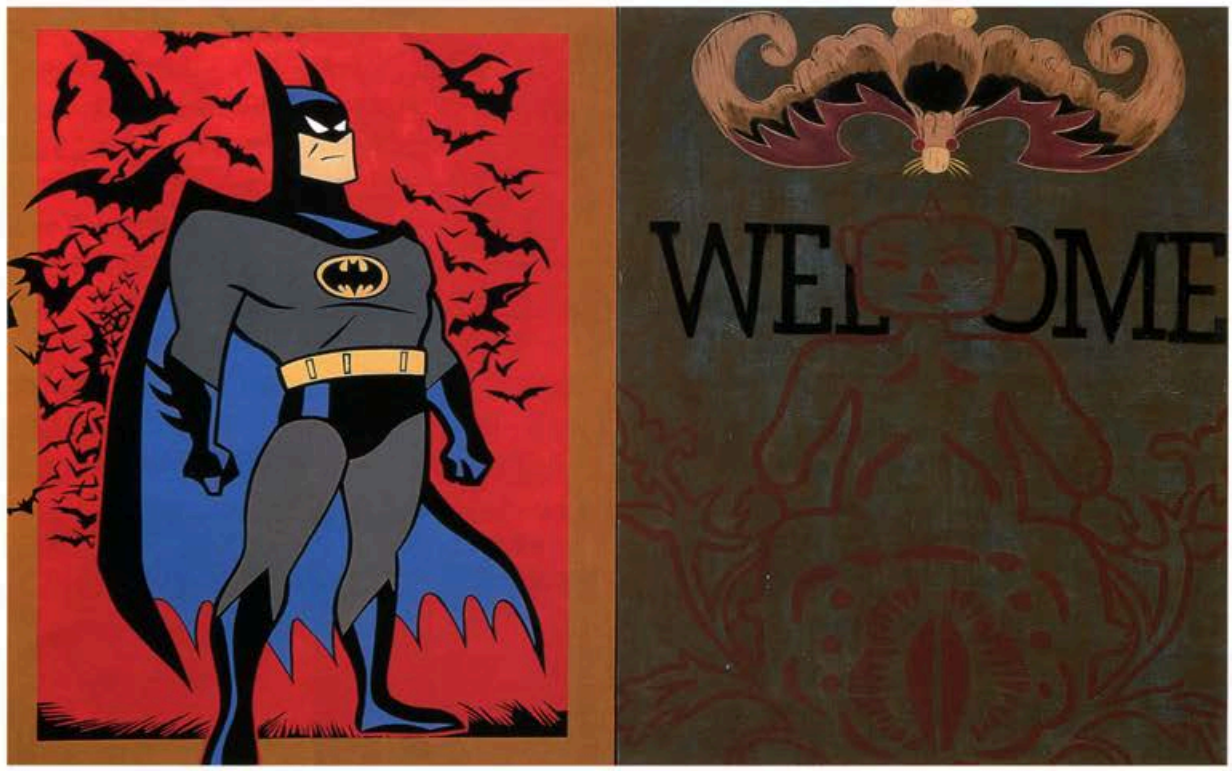
4.次文化圖像在楊茂林作品中的出現，可追溯至1996年的《大員地誌》系列，其中對於鹹蛋超人、蝙蝠俠、美少女戰士……等圖像的挪用，開啓了他後來一連串對文化雜交現象的討論。

5.關於楊茂林本人的快感，詳情請參閱《寶貝你好神奇》展覽圖錄(台北：大未來畫廊，2000)中的創作自述〈我很快樂〉。

6.Edward W. Said, "Secular Criticism," in The Said Reader, ed. Moustafa Bayoumi, Andrew Rubin, (New York: Vintage Books, 2000), p. 242.

7.Edward W. Said著、單德興 譯，《知識分子論》，台北：時報文化，2000年。

8.Benedict Anderson 著、吳叡人 譯，《想像的共同體：民族主義的起源與散布》，台北：時報文化，1999年。



五福臨門Welcome 1998 116X182cm