

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

閱讀反叛份子的「視覺言說」

許遠達

「不管在觀看螢幕媒體或閱讀文學，我總喜歡其中被設定為邪惡或敗的一方。從小我就具有強烈的反叛的性格，我欣賞抗爭到底的失敗！抗爭到底後的失敗是一種迷人的情境，是生命力最極致表現的美」。——楊茂林

楊茂林在八〇年代初期的創作由於陳傳興1983年在《雄獅雜誌》連載的〈前衛到超前衛的總結〉一文，開始接觸歐洲新繪畫。楊茂林不諱言他在創作的相貌上受了歐洲新繪畫的影響，創作的形式對楊茂林而言只是一種工具，一種可以貼切表現他內在精神與思想的工具。而由於此一破發點，楊茂林不僅在他的藝術形貌上找到頻道相合的外在形式，更因此在主題上發現了他未來藝術路途的原點。從一開始的「誰在虐待動物」系列的形式嘗試，到接觸義大利超前衛的「歷史的再閱讀、美術史的回顧、大眾文化的採用」創作意識後，開始了他以悲劇英雄為創作的「神話系列」以個人的歷史背景化身為公眾的符號。也由此一基本面，楊茂林也就以政治抗爭的象徵符碼再進行了「圖像英雄」及「遊戲行為」兩個系列的繪畫創作。這三個系列的創作，在畫面的語彙基本上都表現一種權力鬥爭的內涵，也就鏡射了解嚴前後人民與權威份子的衝突。楊茂林對這樣的鬥爭氛圍一如往常的選擇站在弱勢的一方，而他的繪畫自然的就成了整個台灣當時的社會文化的顯影。

歐洲新繪畫

七〇年代末期歐洲的藝術領域新繪畫開始對「前衛」藝術展開大規模的反撲，並且在1982年的第七屆德國文件大展（Documenta）刻意的摧波助瀾下，形成了狂捲世界的浪潮。由於各流派為標明其特殊性、再者由於一些流派未累積足夠內涵及明確定義就已被併吞或淹沒於藝術的洪流裡，因此有關此一潮流並無統一的定名。在歐洲新繪畫中較被熟知名稱的就有「新野獸—新表現」、「新意象」（New Image）、「超前衛」（Trans-Avan Garde）、「新表現主義者」（Neo-expressionism）等。（註1）歐洲新繪畫把「人」當成繪畫關切的主題，內容上他們批判、自省他們的民族意識，並將神話、宗教、民間故事與歷史事件擺放在當

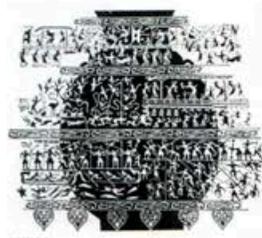
代的場域中，並一般化至普遍人世裡。在繪畫語言上摒棄了工業的形式、使用浪漫的主題，將象徵符號、裝飾與理想的世界結合。運用叛徒意識與非理性的美學觀作為超前衛繪畫言說的兩個主要符碼。簡而言之，歐洲新繪畫的基本主張為「歷史的再閱讀、美術史的回顧、大眾文化的採用。」這樣的潮流也在八〇年代初期陸續的影響台灣的藝術領域，如當時的「畫外畫會」、「一〇一畫會」等畫會就結合成為「新繪畫·藝術聯盟」，而甫出校門的楊茂林，也就在這一波潮流下以新繪畫為其繪畫表現的形式。

「神話系列」與自我的前鏡像階段

拉岡（Jacques Lacan）的鏡子階段（The mirror stage）是對人心理發展過程的認識，而此一時期的楊茂林不管在自己譜系根源的追溯上，或是對個人藝術符號的追求上，都還處於自我認識及意識片斷的前鏡像階段（Pre-mirror stage）。把他的畫布作為認識、描繪自我的拉岡之鏡。

要閱讀楊茂林「神話系列」的創作，我們或許可以引用藝評家歐立瓦（Achille Bonito Oliva）的話：「私人的符號源於個人的背景，公眾的符號則仰賴文化與藝術的歷史淵源。」（註2）來閱讀此一系列。對個人而言，他以《山海經》的中國神話作為民族意識追溯的譜系源頭；再者，由於面對著經濟的困頓、母親的病痛與創作上的迷惘，楊茂林最終以悲劇英雄做為個人催眠的工具，以符號的挪用做為自我現實的鏡射。畫面上鯨、蚩尤、共工、精衛與后羿做為公眾符號的呈現，他扣合了解嚴前時期社會的普遍氛圍，標示了在強權下的抗爭意識。以悲劇英雄的反叛個性隱喻人們對權力精英（elite）份子的對抗。如《鯨被殺的現場》以「2」的符號象徵了兩強鬥爭後的失敗與居次的地位，以英雄式的認知將鯨安置在

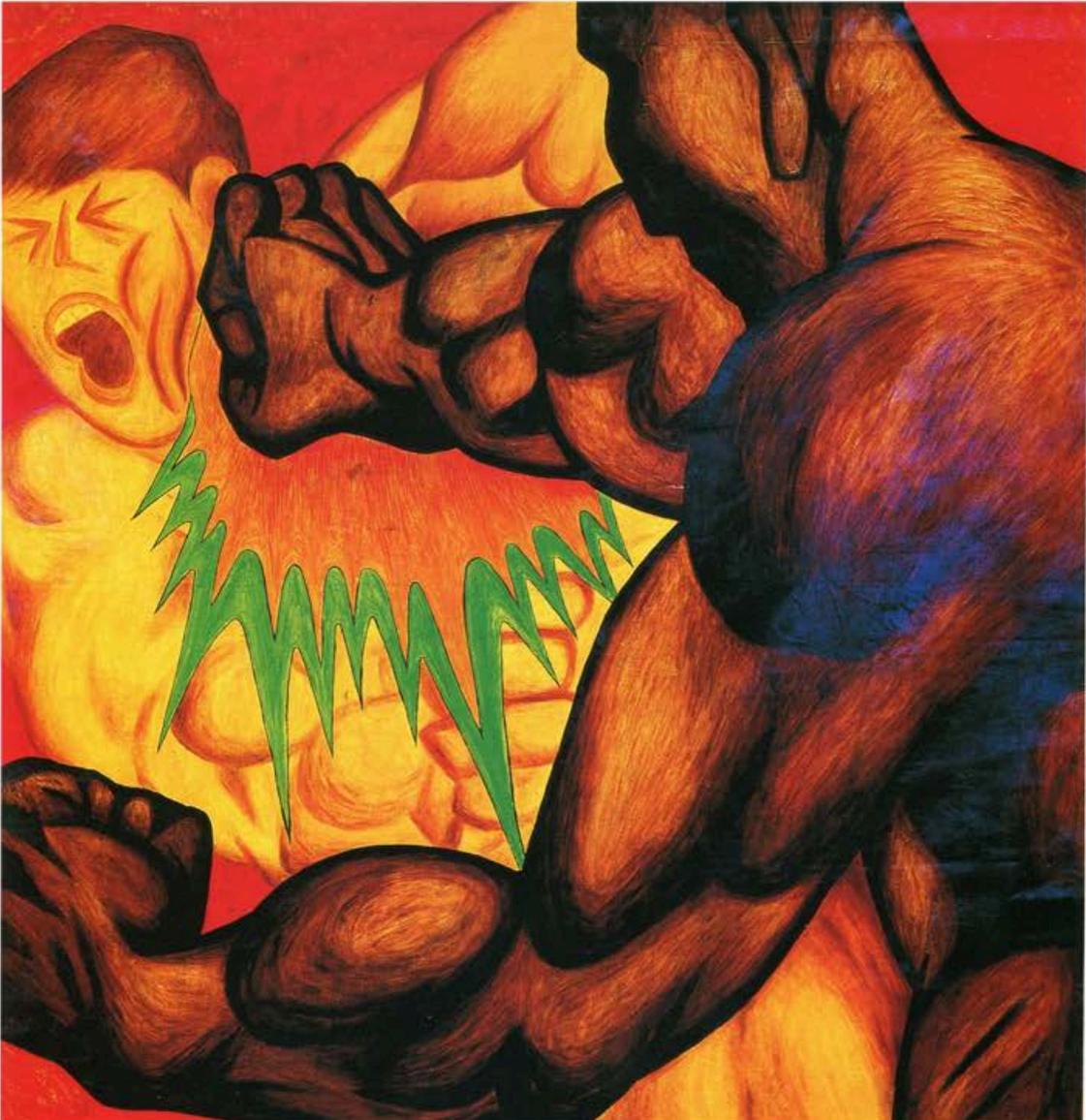
薩陀那太子本生 敦煌254窟南壁
中央 壁畫北魏



晏樂狩獵
戰鬥紋
戰國



有人在虐待動物II 1984 194X390cm



遊戲行為·爭鬥篇III
1987 175X180cm

畫面中央，並以聖潔的白色作為顯現英雄在抗爭中不屈服的純粹精神狀態。以餘左上方塊狀裡的腳，以「踩在腳下」象徵鬥爭後的權力佔有者。並以背景的暖色調強調其憤恨與悲壯，楊茂林以表彰悲劇英雄的方式讓他的主角出現，「贏」在畫面上。就這樣楊茂林緊扣了當時戒嚴時期人民的心弦，而在當代的藝術中被注視。

就整體畫面的構築，楊茂林在《后羿射日之後》、《激怒的共工》以佛教藝術史的單畫面多視點作為空間構成，並以中國史前或古代的青銅器、陶器上的戰爭紋樣作為他面中的戰爭場面的裝飾紋樣。他也延引了敦煌254窟的〈薩陀太子本生〉壁畫般的構圖，呈現神話中史詩般激戰的場面，將神話故事與藝術史再閱讀成為亞理斯多德所言詩性的「真實」。就這樣楊茂林在他的新繪畫世界裡，運用浪漫的筆觸一筆一筆的畫出東方的神話政治，並建構出他的繪畫語彙進入他的「圖像英雄」系列開始了他繪畫生命的「鏡子時期」(The mirror stage)。

「大人物」的象徵

「圖像英雄」楊茂林拋棄了具故事性格的敘事方式，讓屬於樣態主義的矯飾風格漸漸退出他的畫面。他讓巨大的人物佔有他畫面的大部份，進行繪畫語言的自我認證，自我確立。在圖像英雄中楊茂林讓其主要人物的個人化消失，形成一種普化的大人物，也就是權力場域中的兩股力量。換句話說，楊茂林讓他的繪畫語彙形成一種單純的視覺言說。

政治是權力場域的行為，是權勢與權勢人物的行為。而權勢人物即是在價值取得方面獲得最多的人，而這一些取得大部份價值的人就是「精英」中這樣的人在我們的語言系統中被稱之為「大人物」，(註3)楊茂林就是藉由這種語言轉換至視覺語言的邏輯，將大人物的語彙轉換成他的繪畫上的「大人物」。經由大人物的形象，呈現一種成王敗寇的畫面，並藉由背景模糊曖昧的戰爭場面烘托出整張作品的爭鬥場面。在美國政治學家拉斯威爾所著的《政治學》提到，精英在維護自身權力地位時會以象徵(意識型態)、「暴力」與「物資」等方法，其中「暴力」是最直接也最快速的方法。如1986年的作品《圖像英雄 I》背景左右各有一個藍色太陽象徵當時政治霸權的國民黨黨徽。而擁有這樣權力的「大人物」楊茂林以仰角的方式暗示其巨大的無上的力量。而此主角人物

左腳正殘酷的踐踏在一堆身形相差甚多的人身上，右腳高抬似乎要進行另一次的打擊。楊茂林在解嚴之前的台灣社會，以他的繪畫「圖像英雄」系列運用隱喻的方式，反應了社會也言說了對當權者的不爽情緒，將他個人激昂的情緒與繪畫創作重疊交融形成圖像的視覺言說。

撞擊吧！自由

在經歷前兩個階段的藝術語言的追求，楊茂林逐漸解剖出他的繪畫自我。在《遊戲行為·鬥爭篇 I、III、IV》中將人物格放成的肢體衝撞，就如望遠鏡頭般的去除其他的敘事性元素。顏色單純化為紅綠的對比色，藉紅、綠在色環上的位置強調對立的情境，並以顏色的對比擴大衝突的情緒。「遊戲行為」的系列，像是茂林繪畫的後鏡像階段(Post mirror stage)，楊茂林不再需要外界的客體作為自己的組成，他確認了自己，找到屬於他的鬥爭精神、屬於他的創作語彙。於創作的自我批判上不再不得志，不再痛苦，不再有悲劇符號。

因1987年政府解除戒嚴令，政治上的自由、社會的壓抑不在，街頭上經常上演的示威讓楊茂林感受到自由的氣息與解放的痛快。每天上演的示威遊行，一次一次的衝擊權威結構，當時的楊茂林藉此意識到「『本土化』，就是落實於關心這塊土地上所發生的事情。」因此楊茂林的畫面不再敘事，他要將抗爭鮮明的表現出來，他不斷的放大他的人物圖像，不斷的放大衝突的場面。畫面上的人物象徵兩股力量，指涉鬥爭的政治行為。《遊戲行為·鬥爭篇VIII》的背景物就因衝擊而產生崩裂，象徵了當時某些政治桎梏的崩解。這樣的創作語彙與自由讓楊茂林快樂的幾乎要喘不過氣。楊茂林快樂，因為他找到了直接關懷的主題，因為現實自由藉由人民力量的衝擊而一步步實踐。

小結

這三個系列的楊茂林，從一開始廣遠大中華的神話故事中，像悲劇英雄般鏗而不捨的在畫布上尋找民族意識的根源。到「圖像英雄」、「遊戲行為」的反叛抗爭裡找到自己的繪畫表現語彙；關於創作關注的對象，藉由「遊戲行為」楊茂林在自己所生長的土地上，得到答案，在「本土」尋找到了他藝術創作的根源，進而外顯為反應當時的社會現象。他言說自己，言說社會，這是一

個反叛份子所表現的美學，所呈現的藝術價值。**MT**

註釋：

1. 陳傳興，〈從前衛到超前衛的總結〉，《雄獅美術》，1983年連載於總143、147、148、149、150、151期。
2. Gerald Marzorati 著、聿敏春 譯，〈齊亞—最後的英雄〉，《雄獅美術》，1984年，總161期，頁56。
3. Harold D. Lasswell 著、楊昌裕 譯，〈政治學—誰得到什麼？何時和如何得到？〉，北京：商務印書館，2000年。



蘇被殺的現場 1986 160X260cm



遊戲行為·爭鬥篇IV 1987 170X165cm