

FEATURE 1

啟迪

54th International Art Exhibition

ILLUMI
nations

2011 威尼斯雙年展

典藏 今藝術

ARTCO

2011 July www.artouch.com

cover story

蔡志松 威尼斯浮雲

FEATURE 2

用零用錢買當代藝術
上班族藏家—

宮津大輔

SPOTLIGHT

巴塞爾藝博會特別報導

Tracey Emin 她的地獄多美妙

Alexander McQueen 野蠻的美麗

GLOBAL VISION

從艾未未事件
看西方媒體的傾斜



NT 180

Master YANG in Wonderland

楊茂林「追殺愛麗絲」系列的
心理投射

文 | 李思賢 圖 | 耿畫廊

人們總會透過幻想、神話、故事，在自己所無能為力的世界裡，擬想製造出一些英雄角色、理想人物，把美好的希望寄予在這些真實世界並不存在的英雄身上，從而獲得心靈的滿足與救贖。

——楊茂林，《悍圖社西遊記》

在近十年間華人藝術市場榮景的推波下，楊茂林已被譽為台灣當代藝術界當今的「四大天王」之首。人們暱稱「楊大師」的他，可謂是藝術界的長青樹：從「台北畫派」到「悍圖社」；作品從控訴威權體制、思索文化拼合「後解嚴」的《MADE IN TAIWAN》系列，到現今以立體化了的青年卡漫圖像打造一個實體新樂園的創作，無論是《封神演義》的鐵金剛、《摩訶極樂世界》的天王，抑或是《愛麗絲》系列的美人、戰馬、撲克兵……楊茂林所展現的藝術姿態可謂是「吾道一以貫之」的。然而，何以楊茂林的創作在整體的視覺感上有愈來愈複雜的傾向？又為何他要將作品越做越大？在他藝術光環的背後，或許有一個既正式又顯私密的邀約，正暗示著我們、邀請我們進入「楊茂林的夢遊仙境」！



圖像拼貼的想像

楊茂林作品予人的第一印象多半會將焦點放在卡漫圖像上，但當大批初出茅廬的藝術創作者都以卡漫為主要表達語言，到處都是扁平化的卡漫圖示時，再緊緊擁抱卡漫的圖像挪用、卡漫的虛擬建構等議題去做文章，不但少能談出更具新意的內容，其實也沒啥意義。因此解讀楊茂林卡漫式的藝術，首先當是遺棄卡漫的表皮趣味，直探其內心深處，方能有準確的理解。

楊茂林使用卡漫形象已有悠久的歷史，從「MADE IN TAIWAN」系列的「文化篇」時起，東洋的無敵鐵金剛、七龍珠和西洋的金剛、超人、蝙蝠俠，就已經交互雜雜在他的作品中。而到「封神之前戲」時，楊茂林便將所有的「眾仙」（原子小金剛、阿強、小叮噠、彼得潘、大魔神……）一股腦全請出來；自此而後，他的創作就幾乎完全以卡通人物作為主體。

喜愛卡通的大人，通常都是「不失其赤子之心」的，楊茂林亦然；他就像個長不大（或沒長大）的頑童，自顧自地徜徉在他的卡通天地中。就像他自己所說的，擬造這些人物，是想把某

02



種希望和想像「寄予在這些真實世界並不存在的英雄身上，從而獲得心靈的滿足與救贖」。倘若對藝術家而言，真需要透過這些造像來達到心靈的滿足與救贖的話，那麼究竟楊茂林想要滿足的是什麼？救贖的又是什麼？

在以往，他用東、西洋的卡漫角色並置講述台灣的「文化交配」；而如今，他將《愛麗絲夢遊仙境》(Alice in Wonderland) 故事裡的諸多細節「放大處理」。楊茂林延伸了他對故事裡各個角色的社會性想像和身分賦予，在既真實又虛構的狀態下，一點一滴地打造了屬於他自己的「Wonderland」，而楊大師內心深處不能說的祕密，都藏在這座夢遊仙境的樂園裡。

本我自我的辯證

自 1990 年代中期迄今，楊茂林的卡漫創作主軸約略可分為三大段落：政治衝撞與文化衝突 (1995-2001)、封神前戲與摩訶世界 (2002-2006)、愛情故事與追殺愛麗絲 (2007 迄今)，三個階段分別談論了與台灣有關的「土地」、和自我相涉的內心「信仰」，以及人過中年後從性與愛而來的「心情」，這是一個有趣

03



的心理轉折，也無疑是人到了一個特定年齡之後因生理而產生的心理反射，特別是後二者。

一般的認定下，對於「MIT」系列的解釋多會站在特殊時空下楊茂林對政治的衝撞；然而與其說此一系列是對威權體制的挑釁，毋寧說是在辯證自我與台灣這塊土地的相應關係。他早年畫的暴力抗爭（《遊戲行為》，1987）和某些英雄圖像，其實多取材自中國古老的神話；鯀、蚩尤、禹、后羿，甚至是敦煌壁畫的造像，都在在顯示了楊茂林對歷史圖樣的興趣。因此當回身討論台灣時，與歷史相關的「熱蘭遮」、「大圓」、「Formosa」或與生活相涉的百合、抗議、鎮暴等當時的社會事件，便循序入畫。

而 2005 至 2006 年的「封神演義—摩訶娑婆世界的夢幻島」的系列，是完整回身審視自己的大系。從這裡開始，楊茂林將槍口轉向了自己，他的創作從周邊環境的社會性議題，轉而討論與自己切身的心理感受。無論是可愛有餘的各式造型的飛俠小菩薩、技藝天王的，還是破壞性十足的平面 3D 合成圖像「鋼彈的蛋蛋」、「戰士的 BB」，其實都是楊茂林自己。在這個階段裡，