

典藏

ARTCO CHINA

MADE IN TAIWAN 杨茂林回顾展

“我们”是谁? 中国当代艺术集体秀
上头条! 乌镇首届国际大展抢先剧透
专访院长 观看庞茂琨的镜像世界

读



MASTERS
PARTY

贾科梅蒂
埃利亚松
黄永砅



Yishu

Journal of
Contemporary
Chinese Art
中国当代艺术中的
女性主义 (上)

NOR北向之路 WAY
挪威艺术专辑



杨茂林回顾展现场 (图片提供: 歌画廊)



赠刊



MADE IN TAIWAN

“MADE IN TAIWAN” 展览现场

如何台湾 怎么制造

文 | 台北美术馆 图 | 台北美术馆、杨茂林

杨茂林（1953-）崛起于上世纪狂飙的80年代，创作初期，他突破禁忌，充满张力、令人振奋的绘画风格，以及耸动的视觉意象，微妙地对应着80年代台湾的实态。来到90年代，面对逐渐成形的全球化态势，国际化与本土化之间的纠结更形复杂，杨茂林创作的面貌转换为历史文化的追溯。他挪用“MADE IN TAIWAN”（台湾制造）为标题，尝试从政治、历史，以及文化批判的角度，广泛地探索艺术形式、题材表现的可能性。

“MADE IN TAIWAN”是国际间行之有年的台湾品牌商标，杨茂林将之挪用为艺术符码。2000年前后，杨茂林转入立体创作，开展其创作视野的同时，他仍延续对于台湾文化主体的思索与探究。这一次他透过卡漫的创作风格，尝试以“文化交配”的概念，诠释本地与外来异文化之间的互动与交融，本质上是驳杂歧异，难以捉摸而出人意表。杨茂

林雕塑中“异类合成”的视觉图像丰富而独特，缓解了文化冲击之中常有的强与弱的权力关系，更加突显“MADE IN TAIWAN”的意图与倾向。

恶品味

“MADE IN TAIWAN”系列的“文化篇”标志着杨茂林在创作上重要的转向，不单单是因为他进位关渡艺术学院（现在的台北艺术大学）美术创作研究所攻读学位期间（1999-2002）接触了电脑影像合成的新技术，让他的创作观念有了突破性的发展与转向。在“文化篇”当中，杨茂林在作品系列名中挪用庶民生活中的“扮仙”俗仪名称与形式，请流行次文化的卡漫人物出场登台，以无厘头、恶搞的拼贴手法，结合轻佻、张狂的性暗示，怪诞几近淫秽的情色意象，恶作剧般地翻转惯常的美学格调与菁英品味。

文化交配大员志——请众仙I (1996 - 1998)

宝贝 你好神奇——请众仙II (1996 - 2002)

在这两系列中，出现的美系或是日系卡通人物，例如超人、蝙蝠侠、女超人、美少女、金刚、《七龙珠》的悟空、咸蛋超人、钢弹合体超人、小木偶皮诺丘、洛克人等等，都被杨茂林置入（拼贴）到新的视觉脉络当中。或是引民俗剪纸图案，或是利用文字的双重指涉，他更以俗气的电子花车、五光十色的电玩，让“恶品味”拼凑出突兀、错乱的混杂效果，指涉文化交合的演绎，以及解构性别权威，重现一虚拟的现世寓言。然而，这种激进的破坏虽然显露出杨茂林企图跳脱二元对立（高与下）的文化逻辑，重新思考本土文化与外来文化之间受容关系的可能性。

但是，说到重新建构文化主体性的内涵，这里所展现的恣意妄为、揶揄嘲弄的态度，仍不足以响应这样的要求。一直要到“MADE IN TAIWAN”系列“文化篇”的最终章“封神之前戏——请众仙III”，杨茂林才重新调和“请众仙I”与“请众仙II”两者拼贴手法的任意性，统合本土与外来文化之间的回异元素，创发新的文化认同形式。

仙班出列

到了“MADE IN TAIWAN”创作系列的后期，也就是1999年前后，杨茂林开始思索“油画”与平面创作以外的可能性。这是他创作生涯重要的转折点。立体雕塑的造形、语汇、质感、结构跟实验性让杨茂林有了更多的想象，也更有助于他深入时下的文化气氛。

从木雕到铜雕，在主题与造型的开发上，杨茂林延续卡通创作的主轴，从宗教超越尘世的想象入手，诠释外来流行文化的图腾。卡通、童话人物列于仙班后，升天成佛，超凡入圣，打破了圣俗高下的等级与藩篱，缓解异文化之间的对立，外来与在地文化无所差别地融会到一个现世的当下。杨茂林所创造的圣俗相融的混合体，或许令人捉摸不定、令人费解，却充分发挥台湾文化基底的混种要素，展现了杨茂林轻盈而多变的创作风貌。

封神之前戏——请众仙III (2002 - 2003)

“封神之前戏——请众仙III”是杨茂林“请众仙”系列的结语，同时也开创出下一阶段创作的格局与范畴。在此，他进行了融合传统、宗教、工艺、卡通既冲突又协调的实验。“请众仙III”的基本构想，就是在神坛上摆上几尊封上神榜的卡通人物，对杨茂林而言，打击恶魔的卡通人物，都



杨茂林，《骑大黄蜂的思维飞侠小菩萨》，2006，铜、金箔，95×102×72cm

是正义的使者，如同宗教中拯救苦难的佛陀、菩萨。

在木雕的过程中，杨茂林在技术上的选择与掌握，有其独到之处。凭借他多年的创作经验，即便挑选木头、刨木头、接榫、上漆等这些最基本的细节，都展现他特有的风格。神坛供桌除了依据古法纯粹榫接之外，纹饰则是以各种工法镂、雕凿出卡通、电玩人物造型的剪影，取代传统缚丽的藻饰图案。杨茂林所采用的雕刻技术，其实不出传统木工的范畴，但他相当个人化的绘画性视觉经验，以及主观的美感经验，让他的立体创作独树一帜。此外，他也采用传统木雕工艺中贴金箔的手法，金箔不只烘托出神圣的气氛，更因为只贴局部，也产生空间感。这些都是从以往的绘画创作所累积的经验，对于如何在二度空间创造立体的视觉感受，杨茂林显然游刃有余。



杨茂林,《骑蜂鸟的艾丽斯菩萨》, 2011, 铜、金箔, 230×145×100cm

摩诃极乐世界 (2003 - 2006)

世界上存在许多让人无能为力的事情,但人们总会透过幻想、神话与故事,拟想出一些英雄角色、理想人物,把美好的希望与力量寄予在他们身上,再从中获得心灵上的满足与救赎。杨茂林这系列的作品即是大家最为熟悉的卡通角色、童话人物、流行产业中的经典偶像人物,以及自己天马行空编造出来的角色,编改成神像,赋予它们具备理想的正义、道德感,以及拯救世界的神力。这些被制造出来的新神佛、新英雄各自拥有独具风格的坐骑,而这些坐骑无论是昆虫、异兽与植物,都是杨茂林自小就非常着迷、感兴趣的。

摩诃大圣羯摩曼荼罗 (2005 - 2007)

杨茂林意图以“摩诃大圣羯摩曼荼罗”这件作品装置

建构出一个伟大的(摩诃)空间(羯摩),也就是神佛所居处、真理之地、完美世界、宇宙中最理想最光明之所在(曼荼罗)。杨茂林挪借的角色包括小飞侠以及取材自《七龙珠》的悟空,他们都以超然世外之姿,宝相庄严地掐着手印,成为修持圆满的佛菩萨。

“摩诃极乐世界”延续了“请众仙III”木雕的思维方式,最终是以空间装置的手法呈现。然而值得注意的是,铜雕的量体可以更为健硕巨大,更多的造形变化,不像木雕受限于木料本身的尺寸。同时,金属表面也具有更高的可塑性,可变化出不同的视觉效果。泥塑铸铜的过程,对杨茂林而言,无疑是一种工艺技术的新挑战。因为泥塑铸铜在物质性的加法概念,与木雕正好完全相反。杨茂林更将自己所擅长的绘画性特点运用在染色的过程当中,开展出更丰富的变化,是以往铸铜作品不常见到的。

有关爱情的故事 (2007 - 2009)

在“有关爱情的故事”的作品中,杨茂林藉由日本卡通、童话故事、电影等众所周知的故事,表达他自己的爱情观,更进一步阐述,外来文化的感染力历经时间的考验,在错综纠葛的过程中进入了本土文化的脉络之中,深烙人心,甚至成为自我情感表达的媒介。

此外,杨茂林还从中发展出平面电脑绘图的作品,以佛教《本生传》的概念制作,结合漫画绘本的视觉习惯,形塑关于爱情的“唐卡”,这也成了日后“窗花”系列的蓝本。

“窗花”系列是为了参加2009年威尼斯双年展平行展的《婆婆之庙》个展所构想的,个展当时在圣纪凡尼和保罗教堂展出,为改造老教堂粗大的铁窗之外观,杨茂林以“有关爱情的故事”系列中六个故事的平面版本,以激光切割不锈钢制作了六扇与铁窗同样大小的不锈钢“窗花”,成功地遮蔽了锈色的铁栏杆。

异想幻境

步入中年后的杨茂林,创作从生活周遭环境的社会议题,开始转向讨论与自己切身的心理感受。他选择生命记忆中令他深刻感受的故事角色,彼得·潘、艾丽斯与桃乐丝为原型,强化他们的身份特质外,亦注入他对这些角色的社会想象,在真实与虚构的交替下,打造出属于他自己的梦幻之境。这是实践个人心里长久愿望和想象的人径,也是一种本心、情感的表达。



杨茂林,《钢弹的蛋蛋 1p》,2000,电脑制作在画布,204×140cm×3

封神演义——摩诃娑婆世界的梦幻岛（2006 - 2009）

“摩诃娑婆世界的梦幻岛”是杨茂林铸铜作品发展的第二个阶段。第一代铸铜作品的主角都是以独立雕塑的形态呈现,相较于此,进入新的阶段,杨茂林着手理想装置场景的设置,一方面能完整建构作品的叙事性,另一方面也能更深入诠释作品的文化主体意涵。此系列的主角是纯真、长不大的小飞侠彼得·潘,小飞侠的姿态、神情、衣折、手势各异,分别座落在荷叶上,守护着艺术家心中的梦幻岛。每一位小飞侠的坐骑都风格独具风格:独角仙、锹形虫、大黄蜂、星天牛、大蜻蜓。这些昆虫异兽是杨茂林小时后感奇幻特异的玩具,因此当他将这些玩具昆虫放大后,感到“终于彻底释放了我从孩童时代累积至今的兴奋感”。能将成长过程中最有感情的角色与造型结合在一起,打造一个守护心中梦幻之岛的圣坛,对杨茂林而言,就像透过仪式,在情感与创作上的需求都因此得到满足。

追杀艾丽斯（2009 - 2011）

对杨茂林来说,《艾丽斯梦游仙境》是个历久弥新、流传广泛的童话故事,其中最为独特的魅力就是当艾丽斯变成巨人。一般故事中具有超力量的“巨人”通常都是男性,只有艾丽斯是个少女巨人,因此杨茂林创造了另类的“艾丽斯”版本,重点就在于变大的,有着紧实乳房的性感少女巨人,和陪伴着她的守护者,一只会隐身魔法及可变身成为蜂鸟的猫,以及立地成佛的艾丽斯版唐卡本生传。他透过这

些角色,在恶搞与混乱中,享受魔性的神奇能量所带来的乐趣。此外,在他的故事版本中,也打造了童年路边到处可见的扶桑花,他认为这种花的生命力强,有着简单流畅的造型,突出的蕊蕊却带有奇特的情色意味,因此,他让载着艾丽斯逃出扑克兵追杀的蜂鸟,最后停歇在一朵宏大的扶桑花上。

完成“追杀艾丽斯”系列后,杨茂林也宣告结束以卡通和神佛造形相结合的创作。

寻找曼荼罗（2012 - 迄今）

在历经多年以卡通探问自身所处的文化情境后,杨茂林决定转回关注自身,探讨个人的内在性格。他分析自己的个性“50%像深海鱼,孤僻、异怪;20%像金鱼,宅在一个小世界里无知、迟缓;30%又像热带鱼,花枝招展、渴望社交”。因此于2012年开始以各式鱼种为造形,创作“寻找曼荼罗”系列:分为“黯黑的放浪者”(深海鱼)、“花落春未尽”(金鱼)、“激滟之魂”(热带鱼—斗鱼)三部分。他在各式鱼体中,装设发光装置,并植入不同角色与场景,现阶段已完成的深海鱼和金鱼的主题围绕着《绿野仙踪》的历险故事,每只鱼的命名都以“奥兹”(Oz)起头,角色则有如主人翁桃乐丝、狮子、机器人、稻草人。在技法上,杨茂林也在铜上实验各种酸碱溶剂,让铜金属氧化,慢慢地“养”,让铜展现出多种色泽和质感。E