

## 標本式的藝術樣態：台灣當代低限繪畫

吳嘉瑄

台灣當代年輕藝術家的繪畫中，沿著低限主義（Minimalism）脈絡而行的創作並非常見，甚至可以說是碩果僅存的幾個風格化表現。一般而言，在台灣當代藝術的實踐策略裡，「媒材」這個選項，尤其對年輕創作者來說，向來就不是個很大的問題，特別是自1990年代裝置藝術在媒材上取徑於複合媒材的進路越來越多元，堅持單一媒材的使用者便顯得越來越勢單力薄，繪畫與裝置、影像、觀念、空間等類型早已相互混雜。另一方面，時至今日，繪畫運用眾多媒體來「相互吞噬與融合、挪用與穿透」（註1）的實踐手段已非新鮮事，這顯示出的是，繪畫創作者總是不斷被要求像其他類型的藝術般，在畫面中去彰顯及承載關於像是介入社會事件、納進當代生活中某個現實議題、文化情境，或是更多自身的生存意義的形式與內容，以及在媒體影像作為主要藝術課題的今日，繪畫創作者也不能置身事外，必須去含括、模擬像是攝影、電視及網路等媒體及其影像等「所有視覺經驗、觀看模式、思想慣習等諸多面向」（註2）。據此，創作者才得以「合乎」當代時髦流行的藝術形式與要求，以便「獲得藝術象徵上的『當代性』與『媒體正確性』」（註3），去年（2009）「弱繪畫」展所欲訴諸之繪畫自身「危機」（弱得成為一種「失語」狀態）的意義，便在於此。

「弱繪畫」的訴求啟動了一連串關於當代繪畫的描述、分類、操作策略的討論，策展人之一的張晴文總結各方對於年輕創作者某種共相的觀察——這主要是指生活態度，則被視為是某個討論關鍵點：年輕創作者依循著日常生活的瑣碎而行，並在作品中加入所謂「肉體、更特定的說，是那些不屬於腦部活動的神經系統」（註4）細微的身體感性知覺，進而形成幾個描述當代繪畫的關鍵字，如「微小敘事」、「輕盈 / 可愛」、「含糊 / 破碎」等。當然，這樣的結果背後另外顯示出的，還有長久以來繪畫藝術實踐與學院在形式體系的知識建構和歷史風格傳承間所出現的落差，年輕創作者始終（被迫）「面向當下」，缺乏向歷史前衛主義靠近的學習場域（註5）。

那麼，回到文章一開始所提到的台灣當代年輕低限藝術家「碩果僅存」、標本稀有化的現象，以上這些相互曖昧、纏繞的創作表現與生活態度的關係，或許正可以提供我們某個參考值而回過頭問：低限主義的繪畫表現為何難以被年輕創作者繼承，原因即在於低限主義對於「最低限度的形式的關注與給出」——視覺低限、內容去美學化、通常訴諸抽象的幾何造型，並以此單一或連續重覆來呈現、具有單調及冷硬感，以及「最低限度的表現或意義的評估」（註6）——消除、壓低個人意志、情緒與表現，乃至杜絕情感的介入，恰好正是當代繪畫實踐手段光譜的另一個難以被接受與進入的極端——它對於當代年輕藝術家來說，幾乎已經是不合乎時宜的選項，因為低限藝術幾乎限定專注於材質的表現方式，已無法有效涵蓋及傳達藝術家以議題——無論是指一種生活態度或所謂的大敘事——為導向的思考模式。

### 洪藝真：既不是繪畫，也不是雕塑

讓我們再回到堅持低限路線的藝術家，相較於低限主義在其他類型的藝術形式中的「低限」存在或實踐策略有所轉進，繪畫取樣中的低限主義面貌卻是相當清晰。首先是洪藝真的繪畫，在此我將從兩個層次來談。第一個層次是她繪畫所展現出的「物性」（objecthood），在她去年於伊通的個展「轉·譯」創作自述中，她便寫到以主體（

subject) 為創作原點，試圖「還原到客體 (object) 尚未發生前的狀態，提供更多『看』繪畫的可能性」，對此，她又表示：「繪畫是有厚度的，不只有平面的畫面而已，通通我們看得到的，都是繪畫的一部分。」洪藝真所謂看得到的部分，便是回到西方繪畫媒材中的基本元素：畫框、畫布、顏料，並將此突出成為作品的主導要素。早在2007年同樣於伊通舉辦的個展「複製——再現」，洪藝真便藉由扭曲畫框及使畫布縮水的方式，來重新檢視並探問畫框、畫布與顏料之於繪畫「還可以」是何種關係。之後對此的實驗，洪藝真更移除掉作品的內框，但保留邊框厚度，而作品因為少了內框的支撐導致畫面凹陷崩塌或局部隆起；另一種作法則是將畫布層層相疊至一定厚度加以塑形，並刻意讓顏料滴流、擠壓於層層畫布之間；或者將在畫布上做摺痕、網格壓痕的肌理處理，並且將不同的表面處理並置在同一畫面上。在她去年於北美館「主體·繪畫·客體」個展中，洪藝真嘗試了尺寸更大型、以及將畫布置於台座上的做法。這些作法，讓原本抽象幾何的純色畫面不再適用於「平面性」的概念——它同時也極為逼近雕塑構成，而彰顯出其繪畫更為明顯的立體物性。就如同洪藝真所說，如此一來繪畫表現沒有平面或立體之分，這句話所意味的雙否定邏輯：「既不是繪畫，也不是雕塑」，顯示出藝術家試圖突破繪畫或雕塑範疇的單一選項，而這即貼近於低限主義的思考方式。

將原作另外翻模複製為玻璃纖維 (FRP) 或陶製品，讓洪藝真的繪畫進入到了另一層意義中。這些翻模複製的作品，往往與繪畫原作並置陳列，藝術家除了「再現」繪畫原作畫面上的材料肌理痕跡，還加入了像是表面烤漆等手法。繪畫原作以「複製」的創作策略，達到了「再現」原作的目的；然而，必須強調的是，對於那些翻模作品，洪藝真認為其實就等同於原作，如此一來，「原創 / 複製」的概念，在洪藝真創作中獲得了相當程度的辯證——原作的意義何在？若依循此線索追問下去，最後終將觸及藝術本質為何的問題。由此，洪藝真繪畫所碰觸的面向不僅僅是低限意義的，同時也是觀念性的。

## 陳曉朋：序列規則下的排列組合

陳曉朋的繪畫無疑與低限主義有著密切關聯，陳曉朋大量使用了硬邊的幾何圖形，如三角形、矩形、圓形，在畫面上將幾何圖形加以組合變化或拆解拼裝。陳曉朋在創作自述中寫到：「我認為我的作品是一種『完形』 (Gestalt) 的結果.....在外在的形式上，作品通常被歸類為幾何抽象形，我希望利用這種抽象的形來拋開形式上的問題，直接觸及一種內在的隱喻，包含整體創作行為的說明與解釋。」陳曉朋據以依循的藝術生產策略，正是起自於對整體性系統規則，亦即其所謂「完形」概念的服膺 (註7)，並且在其繪畫中不斷演練著此一規則——例如她將一矩形切分為更小的矩形或三角形，並在此一大而封閉的矩形框架內，將小的矩形與三角形做排列組合，甚至也發展出以木料製成的拼圖組件作品；相較於繪畫作品，陳曉朋的木料作品更凸顯了作品的物性。

此種像玩拼圖的創作方式，排列組合的過程並非依循「任意、隨機」的選擇模式，而更接近一種有前後關係的序列事件意義，亦即將前一件作品的構成形態，當作下一件作品的思考原點。儘管遊戲由「拼圖」概念來解讀陳曉朋的創作指導方針是基於一種「遊戲」的規訓——遊戲意味著具有一套運作規則，而陳曉朋作品即是一套規則制約之下，服從規則的成果；然而，簡子傑也提醒了我們：遊戲的本質是一個具有起始與

結束的過程，而陳曉朋的作品卻沒有宣稱結束的那一刻，她可以無窮盡地延伸遊戲的過程，因此，陳曉朋遊戲的意義更多來自她不斷專注於「對題目的發現與解題過程，而非最終答案的展示」（註8），這反而顯示出藝術家某種狂熱執著的心理狀態。對照王聖閔在本專輯裡的文章〈從低限、觀念到特定場域：台灣低限策略中的離散潛影〉中所提示的：序列化、格式化的行動方針可演變為一種「可反覆操作的觀念施程序」；或許可以說，陳曉朋不斷專注於對題目的發現與解題過程，也如同台灣當代藝術中某種低限取徑的變形，讓她在後續的創作中有了些「逸出」遊戲規則之外的發展可能，而這比較像是形式風格上的實驗，例如去年的「My Bachelor Series」系列，便可看到陳曉朋將各式小塊長方形的單色畫布散置在一空間地板上或角落；而在其中一幅〈Dirty & Shiny〉中，甚至可以看到畫面黑色部分出現類似自動技法滴流的垂直線條。

註1、2：王聖閔〈顯影技：台灣當代繪畫的數種描述〉，《典藏·今藝術》209期，2009，頁132。

註3：黃建宏〈繪畫，如何會話？〉，《典藏·今藝術》207期，2009，頁112。

註4：簡子傑〈「弱繪畫」，不只是〉，見其部落<http://blog.yam.com/frq/article/23772087>。

註5：參見「弱繪畫」策展論述<http://weakpainting.blogspot.com>。

註6：王聖閔《從哲學化到體制化：早期觀念藝術的終結、離散或轉型》，中央大學藝術學研究所碩士論文2008，頁14-15。

註7：參見游歲〈拼圖，七巧板，與展開的空盒——看陳曉朋繪畫中的樸素規則〉，《典藏·今藝術》162期，2003，頁84-85。

註8：簡子傑〈始終處於滑移狀態的參照體系——陳曉朋〉，[http://www.itpark.com.tw/people/essays\\_data/106/508](http://www.itpark.com.tw/people/essays_data/106/508)標本式的藝術樣態：台灣當代低限繪畫。

（原文刊載於《藝外》，第9期，臺北：雅墨文化事業有限公司，頁66-71，2010。）