談卡漫文化與民俗信仰的視覺交集及其崇拜意識：楊茂林〈封神之前戲——請眾仙III〉

On Visual Intersections and the Sense of Worship in Cartoon and Comics Culture and Folk Religion: *Ceremonies before Rewarding – Inviting the Immortals III* by Mao-Lin Yang

陳仲賢 | Chung-Hsien Chen

國立臺灣師範大學美術系碩士生

Master Student, Department of Fine Arts, National Taiwan Normal University

來稿日期：2016年7月6日

通過日期：2017年2月6日

摘　　要

臺灣當代藝術家楊茂林（1953-）的創作生涯雖起源社會街頭的環境寫實，但從 1990 年晚期開始則將創作重心移往探討本土與外來文化的混合現象，因而創作了「Made in Taiwan：文化篇」的〈封神之前戲——請眾仙 III〉系列作品。

今日，崇拜意識不再只停留於民俗信仰中，卡漫文化透過全球性的傳播進入本土民俗信仰的場域，產生外來文化與本土文化的交融與反動效應，當代的崇拜意識也就在此再塑。鑒於卡漫文化在臺灣的落地生根，已走入臺灣本土年輕族群的生命經驗，進而形塑出年輕族群對於卡漫文化的崇拜意識，楊茂林亦藉由〈封神之前戲——請眾仙 III〉作品來反映當今外來文化「本土化」的現象。然而，相對於卡漫文化的開放性特質，民俗信仰則有內部嚴謹的系統準則，但挪移到現代的時空背景下，民俗信仰中的神格特質及其儀式性的崇拜意識，已走向通俗化的發展歷程，以更具延展性的視覺方式來傳遞宗教性的普世價值。

楊茂林以藝術表現來轉譯文化混雜的現象，不僅體現出視覺意象上的符碼交叉，亦消弭存於新舊世代間既有的崇拜意識，自視覺語彙的系統重組，增加當代崇拜意識於卡漫文化與民俗信仰間的流動性，爲當代環境植入新的時代價值與人文內涵。

關鍵詞：楊茂林、卡漫文化、次文化、民俗信仰、神話、崇拜意識

Abstract

Taiwanese contemporary artist Mao-Lin Yang (1953-)'s career started with realistic portrayals of the community and the society. However, in the late 1990s, he started to focus more on exploring the fusion of local and foreign cultures. Artworks *Ceremonies before Rewarding – Inviting the Immortals III* Series of the "Made in Taiwan: Culture Section" were thus created.

Today, worship is no longer limited to folk religion. Cartoon and comics culture has been brought into folk religion via global media, which allows local and foreign cultures to fuse and react with each other. The sense of worship in modern times is thus redefined. Since cartoon and comics culture has taken roots in Taiwan and has been widely accepted by the younger generation, the younger generation in Taiwan has further developed a sense of worship towards cartoon and comics culture. Mao-Lin Yang therefore reflected such "localization" of foreign culture through his artworks *Ceremonies before Rewarding – Inviting the Immortals III* Series. Even though the nature of these two are different: cartoon and comics culture is more open whereas folk religion has relatively stricter systems and guidelines, in today's society, rituals and worship of gods in folk religion have been popularized. Core values of religions are being preached by more flexible and common visual approaches.

Mao-Lin Yang translates the fusion of cultures through his artworks. His artworks not only reflect the intersection of symbols

in visual images, but also eliminate the existing sense of worship between the old and new generations. Reconstruction of the visual language system also increases the mobility of contemporary worship in cartoon and comics culture and folk religion, attaching new values and humanistic depth to the contemporary world.

Keywords: Mao-Lin Yang, Cartoon and Comics Culture, Subculture, Folk Religion, Mythology, Worship

一、前　言

楊茂林是一位對於國族文化意識以及本土歷史脈絡具強烈批判意識的臺灣當代藝術家，早期以高張力的平面繪畫作爲主要的表現方式，而立體雕塑作品的創作軸線主要是從 1990 年晚期的「Made in Taiwan：文化篇」開始，楊茂林將傳統宗教神像與當代卡漫文本進行融合，經由〈封神之前戲——請眾仙 III〉系列的「類神像」開闢新的創作維度，嘗試解構兩種文化間既有的視覺語彙，並擷取出具象的視覺交集，塑造出神格化的崇拜精神，因此不純粹從單一件雕塑作品的單「點」發散，而是偕同雕塑群像的連「線」陳設，最終導引雕塑群像與展覽場域間的全「面」啓動，使楊茂林的雕塑作品提供觀者具儀式性的觀看樣態。

楊茂林在「文化篇」的創作自述曾說：「本土文化也是一個有機生命體，隨著接收、融合不同外來文化之後，所逐漸生長、演化而成的一種當時的文化體，日本卡通、美國漫畫，在這裡都是我借用作為指喻的現成符號。」[1] 意指楊茂林是進行所謂臺灣當代本土文化的重塑，且外來文化透過文化傳播的過程後，逐漸被容納、吸收於在地文化之中，因此當今臺灣本土文化的內涵已是涵蓋了外來文化在地化後的結果；而楊茂林亦提出說明關於民間信仰與卡漫次文化之間的連結關係：「佛教本身有本生傳，也就是佛有祂的前世輪迴，我將這些我

1　楊茂林，〈從卡漫次文化談我的「文化篇」〉，《現代美術》142（2009.2），頁 49。

自己很有感情的卡漫、童話人物，依照個人主觀情感上的喜愛程度，也依照佛的典制——如來、菩薩、明王、天王，各自分派祂們列入仙班之後的形象與位置，從藝術形式的角度來說就是空間裝置。」[2] 也就是說楊茂林意圖將卡漫人物的故事性與宗教人物的神話做出對應，且卡漫人物神格化的過程中，也是依循著既有的宗教典制來運行，在卡漫文化與民間信仰上的交集是除了在視覺經驗上的承襲外，也有著內在儀式性的元素存在。

然而，大部分有關於楊茂林「卡漫類神像」的研究文獻，大多集中在以下的三個論述邏輯之中：

其一，卡漫文化進入楊茂林的創作歷程：楊茂林早期有著爲國爲民的理想抱負，以激進強烈的文化批判來反映社會時局，如今重新以自由、浪漫的角度重新與當代環境對話，其中卡漫次文化與宗教元素的運用是來自於楊茂林欲重現幼時的成長經驗與中年時的生命感觸。[3]

其二，內外部文化所造成的混雜性：探討自楊茂林作品所看見的文化混雜，從中探索卡漫文化與臺灣在地文化所共構的新文化思維，經由歸納出在新文化主體性的營建過程後，得知是透過楊茂林是自原有本土文化對於外來文化的不斷接觸，方能造就出奇觀化的文化自信，最終藉其散發出文化交流下的異想結晶；[4] 而另外也有對於混雜性背後所造成的新文化認同進行回應，反思臺灣當代文化在全球文化

2 楊茂林，〈從卡漫次文化談我的「文化篇」〉，頁 50。

3 李維菁，〈嬉戲中的思辨——楊茂林訪談錄〉，《現代美術》137（2008.4），頁 38-43。

4 陳金萬，〈且讓情史盡成「詼」——楊茂林的動漫愛情美學〉，《藝術家》416（2010.1），頁 390-393。

混合的視覺語境之下，楊茂林的卡漫作品是對於臺灣地域文化的發展是有著啓發性的作用。[5]

其三，以全球國際視野進行的文化論述：主要透過楊茂林於 2009 年威尼斯雙年展《婆娑之廟——臺灣製造》爲研究對象，楊茂林在此展覽中除了展示系列卡漫神像作品之外，也將原是天主教教堂的展覽場域改裝成具東方宗教的精神品味，自崇高的佛教與通俗的卡漫進行東方文化的結合，跨越國界，產生視覺語境的文化混血；[6] 也嘗試自宗教的角度開始討論此展覽對於天主教的宗教主體與其義大利的文化意識，並提出東西方動漫系統與宗教意識之間、世俗與宗教之間、美術殿堂與宗教殿堂之間，楊茂林以自我文化的機動流質性來貫徹於在地與全球化的文化疆界。[7]

承接以上，雖討論關於楊茂林「Made in Taiwan：文化篇」的文獻資料豐富，但隨著研究者關注的切入點不同，導致研究內容上有著差異性存在。然而，也能從中觀察出大部分的研究重心是聚焦在楊茂林在進行卡漫文化與本土文化混合後的文化現象，以及其系列卡漫神像帶來的文化發酵與後續相關的鍵結效應，屬於自作品來向外輻射的論述路徑，但有對於卡漫文化與民俗信仰之間的內部觀察研究，是少有正面討論的，因此，筆者認爲是有延伸探討的必要性存在。

---

5 栗憲庭，〈在全球化的過程中重建地域文化——設身處地看楊茂林藝術的意義〉，《現代美術》137（2008.4），頁 32-37。

6 陳書俞，〈文化的並置融合——楊茂林個展「婆娑之廟——臺灣製造」在聖喬凡尼和保羅教堂展出〉，《藝術家》410（2009.7），頁 194-195。

7 郭昭蘭，〈全面啟動之後——楊茂林的藝術意念〉，《藝術家》435（2011.8），頁 364-367。

楊茂林的〈封神之前戲——請眾仙 III〉作品，不僅是停留於當代卡漫與民俗信仰上的視覺搓揉而已，其中有著卡漫文本中角色所托出的圖像意義，結合民俗信仰中對於神像的儀式性擺設與觀看樣態，容納著有新舊族群世代間的文化價值與崇拜意識，楊茂林可藉由兩端相異的視覺經驗的交叉，試圖從文化混合的視覺樣態上，導引出觀者錯位的崇拜意識。

筆者經由觀察現今當代崇拜意識的現象後，持續關注到外來的卡漫文化於臺灣當代社會造成的效應與影響，再來探討民俗信仰在當代社會中的轉變，最終進行卡漫文化與信仰文化之間崇拜意識的分析。

二、當代崇拜意識的再塑與反動

卡漫文化隨著全球化的傳播，成爲次世代族群的娛樂及崇拜重心，次文化（Subculture）潮流持續在臺灣社會與藝術圈中盛行著，儼然開拓出嶄新的觀看經驗與創作語彙。而回溯至二十世紀後期，臺灣開始接收大量湧現的卡漫作品，逐漸沁入臺灣本土新世代族群的成長經驗之中，其中來源大部分以歐美與東亞漫畫系統爲主。而最重要的是日本「漫劇」（Maga）系統，並以有「日本漫畫之父」稱號的漫畫家手塚治虫（Tezuka Osamu, 1928-1989）爲首，其能視作爲日本現代漫畫的開端，使得漫畫脫離純粹的娛樂性質以及圖說敘事的功能，將漫畫作品作爲反應時代環境的寫照，如手塚治虫的《原子小金剛》（*Astro Boy*）漫畫作品，在人造機械人圖像之下，討論的議題是關乎於科技倫理與人文價值之間拉扯，醞釀著具有未來感與前瞻性的人性反思，因此讓崇拜意識的塑造再也不僅存在於神話信仰之中，社

會大眾在虛擬假設的卡漫劇情之中進行意識的模擬與捕捉，產生崇拜意識的當代反動。

民俗信仰有著長時間的歷史橫軸，信仰文化能夠作爲闡釋民族性的特色及徵兆，以一套亙古承襲的信仰規則來規範出儀式的規格、內容、對象等，成爲一個嚴謹的傳統典範來教化世人。而民俗信仰相對於卡漫文化而言，表面雖是處於文化疆界的兩處，但其實在文脈上是有部分相似之處，例神話文本如同漫畫卡通的情節般都具有故事性的上下承接，且相異文本之間又有著旁系文本的連結性，共同架構出龐大的世界觀，像是中國由玉皇大帝所支配的天界之中，有著其他的神祠如二郎神、哪吒等，這些神祠皆有各自的故事脈絡，而藉此對比於美國漫畫《復仇者聯盟》（*Marvel's the Avengers*）世界觀下的角色（如美國隊長、鋼鐵人、雷神索爾等）也有著各自的獨立漫畫系統。然而，再經由不同的廟宇（著作）祀奉著不同的神祠（主角人物），而不同神祠（主角人物）之間也有著鮮明的造型風格與人物性格，透過社會群眾對於精神信仰後的寄託，而產生行動上與意識上的崇拜追隨，且崇拜意識的對象及其功能性會有所區別，如在考試讀書的時候必須祈求文昌帝君的顯靈保佑、單身男女想求得好姻緣則就要尋求月老的紅線牽連等，鏡射於卡漫的維度而言，能夠連結到日本漫畫《海賊王》（*One Piece*）當中主角冒險犯難的精神，體現到對於夢想與目標永不放棄的熱血抱負，或者是《進擊的巨人》（*Attack on Titan*）之中，人類必須對抗怪物巨人的強行壓迫與入侵，深刻地探討生命的生存意涵與人性價值，以上兩種在民俗信仰與卡漫文化的文脈，提供社會大眾託付希望與理想的精神皈依。因此，無論是宗教信仰或者卡漫文化，這個精神載體推使著大眾進行膜拜與敬仰的崇拜行爲。

楊茂林雕塑作品中所具有的異質交融，主要是訴諸於卡漫文化與民俗信仰之間的文化搓揉，共融著兩文化間的表象衝突，其內在是兼容著和諧性與混雜性的藝術形式，藉這樣的藝術表現深至作品內部，延展到場域氛圍，藉由藝術的力量來反轉崇拜權力的向度，將至高無上的神話信仰與普世平民的卡漫文化進行嫁接，在作品之中能夠看到楊茂林重現傳統宗教信仰的視覺擺設以及宗教神像人物的形式風格，但內容填入的是屬於卡漫的當代圖像，兩個文化之間的視覺交叉有著新的歸屬與表達樣態，重置供奉膜拜的行爲場域從佛堂廟宇改至美術館之中，偕同當代大眾的觀看經驗來形塑新的崇拜意識與神格權力，實踐藝術權力表達的再現。

最終，對於觀者們同一的崇拜精神表述，探究其中不難發現卡漫與宗教之間，表面是有著極大的相異，但實則是有著相似之處，其一必定有個主要的角色人物，附著其顯著事蹟與鮮明性格，且有連貫的故事性，其二有特定形象的塑造，象徵物與人物之間的連結，如觀音娘娘的持瓶像之於美少女戰士手持變身棒，加強信仰關係與觀者的視覺印象，產生更綿密的經驗連結。從日本的卡漫藝術萌芽，卡漫文化的影響已進入當代藝術的創作範疇內。

而筆者將接續分別自兩個向度來討論楊茂林的〈封神之前戲——請眾仙 III〉雕塑作品。首先是卡漫文化的臺灣在地運作之滲透與其策略，剖析卡漫文化進入如何進入臺灣本土文化的相關歷程；再者是討論有關於民俗信仰的神性普及化，在當代之中，民俗信仰中的神格權力是如何進行再賦予與轉移，最後集中崇拜意識的精神性來探討楊茂林極具跨域性的藝術創作。

三、卡漫文化的在地滲透與策略

「卡漫藝術（可譯為 Coman Art），其字根是來自於漫畫（Comics）與動畫（Animations）兩詞之合併字。……它不僅涉及造型學和模仿論，也與神話學和符號學的再現有關。」[8] 意指卡漫藝術如卡漫文化具有易讀性與圖說性之特色存在，因此觀者能透過卡漫中的圖像便能直觀地做出視覺語彙的閱讀與辨識，逐漸成爲大眾流行且廣爲接受的藝術形式，而卡漫藝術其中所夾帶的圖像符碼，有著鮮明的角色人物、誇張的肢體語言以及刺激的劇情設定等，其作爲卡漫圖像主要的視覺核心，可將此核心再延伸至觀者對於自身生命經驗的映照與想像投射，因此常在當代藝術的創作應用中被挪用與再詮釋。而在接續發展相關卡漫文化的崇拜問題意識與議題前，首先將追溯回臺灣卡漫文化自大眾文化的角度，首度介入藝術的起源。

臺灣所受的卡漫來源主要是 1990 年代末的日本現代漫畫系統，具有別於歐美漫畫的粗獷感，首要於地域連結上的文化傳播，讓卡漫文化能輕易透過其強烈的圖說性質與可閱讀性的特質，迅速流通於臺灣本土的文化記憶，日本現代漫畫的文本所提及到內容深度發人深省，橫跨科技、倫理、自然、污染、能源、性別等的議題，如日本動畫家宮崎駿（Miyazaki Hayao, 1941-）的動畫電影、藤子不二雄（Fujimoto Hiroshi, 1933-1996）的《哆啦 A 夢》等，在視覺娛樂之下，對於社會還有著新的教育意義存在。時至今日，在二十一世紀當

8　高千惠，《風火林泉：當代亞洲藝術專題研究》（臺北：典藏藝術家庭，2013），頁 137。

代藝術範疇之中，卡漫文化所涵括的視覺形式與議題內容逐漸成爲創作的元素之一，甚至移轉成具有規模系統化的文化工業來運行著，最負盛名的代表性人物是日本當代藝術家村上隆（Murakami Takashi, 1962-），以卡漫次文化與大眾文化爲名，進行與商業藝術市場的金錢戰鬥，自詡自己是將次文化與精緻藝術做出最精粹的組合模態，以此衝撞著歐美強勢的藝術系統，操作著另一種新樣貌的藝術策略。[9] 卡漫藝術所介入到的除了是亞洲區域性的藝術革新，也是以更強烈的設計語彙與視覺衝突來闡述其新的全球定位與脈絡。

對於區域性的藝術洗禮，在臺灣也將開始卡漫文化的概念納入於美學領域中的討論，首次的卡漫文化展覽是在 2004 年 9 月，由策展人陸蓉之在臺北當代藝術館策畫《虛擬的愛——當代新異術》特展，匯集許多日本、韓國與臺灣的亞洲藝術家，像是 Mr.（Masakatsu Iwamoto, 1969-）、李東起（Lee Dong Kee, 1967-）與奈良美智（Yoshitomo Nara, 1959-），而本文探討的楊茂林卡漫雕塑作品也在此展出，[10] 同時間也逐漸產出大量關於卡漫藝術的論述與作品，有鑒於卡漫藝術作品質量上的提升，藉由展覽的實踐來進行學科化與學術系統的樹立，展覽的內容主要探討在新世代的視覺遊戲之中，如何應對符碼形式的創新及衝擊，新世代將卡漫視爲一種反應環境的一種媒材，超越早期

9 賴素鈴，〈動漫建國 @ 向世界提案——由自己建立威權〉，《現代美術》136（2008.3），頁 52-59。

10 陸蓉之，〈虛擬的愛——當代新異術 Fiction Love〉策展論述，臺北當代藝術館：< http://www.mocataipei.org.tw/index.php >（2016.3.5 點閱）

社會對於卡漫的刻板印象，卡漫風格能夠以更簡化的視覺造型來反映自身生活的品味與狀態，爲卡漫藝術的發展脈絡提供更深層的文本討論，呈現新世代的美學取向。

因此卡漫文化在當代藝術圈的定位已經逐漸成形，其中所具備的崇拜性質，卡漫文化的形式內容已經從平面紙本逐漸挪移到影像創作的領域中，甚至已經成爲大眾消費的一種行爲模式，完全進入到當代社會生活環境，如定期角色扮演（Cosplay）的大型群聚活動在年輕世代（主要年齡層是集中在 1980 至 1990 年出生的青少年）間廣受歡迎，這個世代族群已不再背負過往的政治、歷史與臺灣本土意識的沉重包袱，將過時的意識型態卸下後，吸收的是外來卡漫文化內容所含括的象徵符號與其中的精神意義，讓卡漫文化的視覺語彙更快速地流通於當代社會之中。至今，大眾次文化的角色扮演活動成爲卡漫偶像化的現象，已造就相當的群體意識，進而衍生爲當代社會之中某群體自我展示與保護的樣態。[11] 有關於群體對於卡漫崇拜的意識樹立，是自卡漫的文本情節到服裝角色的自我演繹，爲該群體對於卡漫情節中的情境假想，以自我中心作爲表達，將現實的自我進行擬境的投射，實踐著崇拜與被崇拜的行爲表達，卡漫的崇拜文化存在於對於文本當中角色內容的憧憬，也是思想上的純粹投入，在崇拜者與被崇拜者之間，有如神話般的存在，人人都可以崇拜，但人人也能成爲神被崇拜著，原本神聖的神話崇拜意識下放至當代社會，成爲一種次崇拜文化，但並非低俗，而是廣爲流通。

11　高千惠，〈卡漫世代的青澀美學〉，《典藏今藝術》190（2008.7），頁 132-149。

楊茂林的生平創作歷程也如同卡漫文化的演進軌跡一般，自二維平面繪畫框架的突破，成爲三維立體雕塑的嶄新面貌，大量使用的是卡通人物的形象解構與重現，自 1996 年在楊茂林的平面創作開始出現，卡通圖像如《七龍珠》、《鋼彈》與《美少女戰士》漫畫文本等，操作這些早期風靡於臺灣本土的外來卡通，其運用影像合成的方式，雜揉著所謂「惡品味」（Bad Taste）的次文化潮流來挑逗傳統的審美品味與美學概念，藉由橫向移植創造出奇異幻想的衝突效果，視覺上的衝突儼然而生，一方面是對於自身創作生涯的轉折，將前半部對於社會批判性的意識轉化爲內心文化的探索，卡漫文化是楊茂林對於當今臺灣文化混雜的認同表述，但此階段是停留在對於卡漫視覺意象上的挪移，其中所含括對於卡漫的崇拜精神並不濃厚；而在另一方面，自 2002 年起，將崇拜精神整理進入卡漫文本的人物當中，除了脫離平面空間的束縛外，也走入立體空間的維度。

藏傳佛教的唐卡與神像是楊茂林最大的創作發想來源，保留大眾對於傳統祭祀神像的觀看經驗，併置具有民俗信仰的神格特質，突破卡漫文化單純的圖示性，就在〈封神之前戲——請眾仙 III〉的雕塑系列中，能看到《無敵鐵金剛》漫畫文本的角色（圖 1）列爲「仙班」隊伍之間，如阿強一號變成〈阿強天〉、無敵鐵金剛變成〈思維的無敵金剛〉等，楊茂林在既有的傳統宗教文化的精緻造型下進行改造，交叉著卡漫文化的藝術文本進行符碼作動，在整體〈封神之前戲——請眾仙 III〉的作品中轉譯成更加內化的崇拜精神。

從〈封神之前戲——請眾仙 III〉能夠發現卡漫文化已經深刻地混血到臺灣文化中，外來的卡漫文化經由本土文化的吸收後，沉澱後的文化經驗便不能單純視爲外來者，需被視爲是於全球化後的文化反芻，大眾面對卡漫的崇拜價值也因應而生，而自社會大眾對於

卡漫文化癡狂追捧的現象中能觀察到，卡漫文化的生產是已具備文化工業的標準化過程，其標準化的過程造成卡漫文化的維度僅停留於視覺符碼之間的表面差異，[12] 因此卡漫文化在標準化生產過後的文化傾銷，導致社會群眾經由經常性的消費行爲或者日常的感官經驗，逐漸喪失對於環境氛圍的感受，造成缺乏批判思考的危機意識。在當代市場機制中，卡漫文化在當代視覺環境中已經佔有高度霸權性與壟斷性，從藝術範疇到生活情境之中已經無孔不入，無疑地已滲透臺灣本土社會的市場與價值判斷。

卡漫文化的維度介入自常民文化的娛樂性提升到臺灣本土的認同意識，裡面所具備的崇拜性質，包含著癡迷、狂熱等的崇拜心理，主要是受到日本漫畫系統的牽連影響，臺灣當代藝術中的卡漫風藝術風格，形塑出的大多是如同日系美少女的夢幻飄逸風，或者是鋼彈系列的剛硬機械風，這都是有別於原本的美國漫畫系統的表現風格。卡漫文化所產生出的群體與商業效應，在現今資訊流通的無國界時代中，無限輪迴播映的卡漫內容，且持續等待下集劇情的揭曉，使得追隨卡漫信徒傳教的速度加深加快，深化大眾對於卡漫文化的崇拜觀感，且大眾對於卡漫文化的崇拜不單純只是依賴於圖像上的誘惑，更是一種身體性的催眠實踐，如 2013 年的南投九族文化村的《海賊王》主題特區，或者是 2015 年在臺北華山藝文特區所舉辦的《櫻桃小丸子》特展等，都是以漫畫文本作爲一個展覽主題，

12 Victoria D. Alexander 著，張正霖、陳巨擘譯，《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》（臺北：巨流出版社，2008），頁 43-46。

實質是以商業活動與娛樂展示之用，成爲屬於大眾逃離現實生活的避世伊甸園（Garden of Eden）。

四、民俗信仰的神格當代化與賦權

現今人類學中有關於宗教學的研究主幹，大多來自於由英國社會學家涂爾幹領導（Émile Durkheim, 1858-1917）的文化演化論派，其認爲宗教信仰是一種社會體對於終極關懷（Ultimate Concern）問題的思考而產生的策略體系，是一個牽扯到信仰與儀式兩大系統的龐大體系；涂爾幹亦提出對於信仰儀式的觀察，認爲儀式是一種基本的機制作用，並將宗教化約爲「外在壓制力」，用來鞏固社會團體的情感和團結。[13] 因此，儀式與神話是利用象徵的方式來表達人類心理或者因應社會的需要，儀式是採取是行動上的象徵，而神話是採取語言上的象徵，透過兩種表達的象徵相互支持，儀式與神話結合成互爲表裡的共同結構。[14]

民俗信仰無疑是人類發展史中重要的精神核心之一，其反映出人類地域性的社會發展狀態與生活情況，「看待神話人物的方式，遂可以看出民族觀與生命價值觀，這個角度幾乎變成族群思維的基因，甚至是被供奉成傳統價值、倫理綱常。」[15] 人類社會透過傳統價值與倫

13 宋錦秀，《傀儡、除煞與象徵》（臺北：稻鄉出版社，1994），頁 8-9。

14 李亦園，《信仰與文化》（臺北：巨流出版社，1978），頁 164。

15 高千惠，《藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀》（臺北：藝術家出版社，2003），頁 54-63。

理綱常的樹立，引導出一個穩定且能持續流傳的系統模式，而這系統模式則包含著內部規範以及外部價值。如同臺灣雖有名目繁多具雜揉性特質的「多神信仰」（Polytheism），但能夠透過承襲下來的系統模式來將不同的神話信仰，進行視覺模式與禮俗儀式各別的規律化。將精神性的超自然情感，演化成爲可見、可行的規範準則，提供後世依從之。

民俗信仰本身亦具備文化外移與遷入的特性，如同文化遷移與傳播的過程中，依循著所遷徙至的地區進行調整，將主要信仰文化的形式與內容持續保留，提供其最重要的價值核心。因此，宗教文化在異地性與異時性的時空交錯之下，社會群體會進行信仰規範的校正、取捨甚至產生融合的文化蛻變，讓民俗信仰所衍生的相關制度與行爲模式，能更加地契合所處的文化區域與社會環境，而宗教文化也由於本身訓世與教育的原則性功能，可跨越文化傳播後所造成的經驗隔閡，避免文化排斥的現象，以達最佳的擴散與融合效應。

楊茂林的作品中含括民俗信仰的神格普及與下放，其中必需先探討的是臺灣社會對於信仰崇拜思維的影響力及其當代反轉。自對於臺灣社會相關民俗信仰影響力的普查資料中，顯示當今大眾雖都接受到現代教育，但民間信仰的的影響力依然是略大於教育的效果，可得知傳統信仰文化對於當代臺灣社會是有實質影響的。[16] 也就是說信仰儀式對於傳統族群而言，是透過崇拜鬼神的方法使之成俗，然而，知識

16 瞿海源，〈臺灣地區民眾的宗教信仰與宗教態度〉，收錄於《變遷中的臺灣社會》，楊國樞、瞿海源編（臺北：中央研究院民族學研究所，1988），頁 239-276。

份子可以知道是人之道而安行之的。[17] 回歸於本質上的探討，臺灣的民俗信仰是一種擴散式的宗教（Diffused Religion）型態，[18] 因此一旦民俗信仰進入當代的時空之中，也會進入大眾化與通俗化的進程。現今，在宗教場域之中已出現新的視覺形式，將神話威權賦權給予到卡漫文本之上，導致民俗信仰原本牢不可摧的外部視覺形式開始剝落，該如何傳達宗教信仰內部的教化內容，成爲是新的展示主軸。

在今日的臺灣廟宇中，已能見到將卡漫文化的視覺符號逐漸的取代了傳統的典故圖範，神話意識的居高臨上已不再是唯一圭臬，人神合一的意圖已走入宗教場域之中，例如彰化鹿港玉渠宮將《海綿寶寶》（*SpongeBob Square Pants*）的卡通人物，放置在傳統廟宇的壁畫與橫樑的裝飾中，而巨型立體動漫人物模型也走入廟宇裡，如桃園明倫三聖宮則是將《變形金剛》（*Transformers*）的機械人塑像放置於宮殿之中，同樣性質的也出現在臺南龍山文衡殿中，正殿擺放著《鋼鐵人》（*Iron Man*）系列的等比模型，從地方廟宇的角度而言，《海綿寶寶》是有著詼諧效果的娛樂性卡通，符合主祀的田都元帥較親民的形象與其所主管的戲劇領域也息息相關，社會一同將對於神話依賴的神性型態與卡通人物的屬性類型作出連結，而《變形金剛》與《鋼鐵人》的性質亦同，明倫三聖宮與龍山文衡殿都是祀奉著正義凜然的關

17 李亦園，《文化的圖像（上）：文化發展的人類學探討》（臺北：允晨文化出版社，1992），頁 319-320。

18 瞿海源，〈臺灣的民間信仰〉，收錄於《民國七十八年度中華民國文化發展之評估與展望》，廿一世紀基金會編（臺北：行政院文化建設委員會，1990），頁 23-48。

聖帝君，廟方認爲這些虛擬英雄也是在各自的卡通動畫中替天行道、打擊犯罪，在卡漫人物屬性以及其認同上，是與關聖帝君是有著同質性的精神意涵，地方廟宇的擺飾與裝置成爲宗教文化在向度發展上的突破，與異質性的卡漫文化進行的場域交融，雖外部形式已出現突變，但在文本內涵上是追求同屬性的整合，進而產生群體精神性的擴張作用，藉此能夠觀察到傳統宗教文化的當代再現。

楊茂林的雕塑作品將宗教文化原有的視覺形式保留下來，不只是將外來的元素直接挪移到宗教文化原有的支幹上，而是將社會對於宗教相關的視覺經驗做殘留，作品中主要使用的宗教來源是藏傳佛教，結合佛經裡面的菩薩與法王的型態與姿勢，神像有著各自的法器與背光，整體系列的布置上具備著穩定的視覺樣態，有著左右對稱的佈局、前後部屬的相對位置，〈封神之前戲——請眾仙 III〉（圖 2）中所使用的檜木神桌是組織系列作品的平臺，運用傳統在地性的宗教文化所具備的特性，特別挪移臺灣宗教文化中家中所常見的神桌，以既有視覺經驗與觀感，堆疊出對於神格化的下放意識，從其中的視覺排列便能了解宗教神像在擺放的同時，在場域（家中神桌或者廟宇等）陳列神像的過程中，具有視覺實質上與圖像意涵的表述作用，如千里眼與順風耳的對稱性，置中擺設的是媽祖娘娘的神像，在視覺上達到穩定平衡的效果，而在宗教內涵上代表著天上聖母有著眼觀四方、耳聽八方的助手，最終還是回到本身睿智的判斷保佑眾生。

有關楊茂林在〈封神之前戲——請眾仙 III〉中講究對於宗教式的陳列方式，遵循著由傳統民俗信仰所制定的視覺規範，塑像置中對稱擺置的視覺效果，像是在主祀的神明兩旁有四大金剛或者各個天王護法鎮守，而在作品中也能見到對稱擺置的神像，如同漫畫裡頭的英雄與配角，是具有主次之間的形象區隔，神桌成爲神像崇拜的一

個復刻之處。有關宗教陳列的展示手法古今中外皆有，撇除從裝飾性的設計角度，其中映照到的是對於觀者在視覺接觸後與母題（信仰崇拜的物像）所產生的聯想關係，因此在帕德嫩神廟（Parthenon Temple），不會將信差使者赫密特（Hermit）放在神廟的祭壇來供奉，而在東方佛教的大雄寶殿裡頭也不可能只奉著十八羅漢的金身，從場域之中就會瞭解到神桌是主要的觀看平臺，而在此平臺之上會有一個共同指涉性的客體目標，也就是符合該場域主題（Theme）的主角，藉此角度來成爲進入當代藝術的發展向度。

回歸於臺灣所處的信仰主流，其中主要是以儒家經典所強調的父系宗族制度爲主的祖先崇拜，結合遠古以來對於超自然的泛靈信仰，再因應於後來的佛教、道教等，經過融合而普化成爲當今日常生活所崇拜的民俗信仰型態。[19] 其中宗教祭拜的儀式與禮俗相當嚴謹完整，民間信仰文化在儀式操作上會有策略上或者是法則上的秩序，在各個儀式內容的不同，所關涉到神明也會跟著變異。[20] 無論是神像的擺放位置或是擺向方位，會造成不同的轉換（Transition）結果，也就是將各種擺設之後的儀式結果，已統整成於空間上特定可預測的風水模組，成爲特定場域中的空間秩序，像是如何富貴守財、防小人、除煞等的風水命理功能，都能因地制宜視擺設的場域而有所變化調整的，恰巧如同當代藝術作品般勢必與所在場域進行溝通連結。楊茂林也把

19 李秀娥，〈臺灣閩南人的歲時節俗及其民俗意涵〉，收錄於《當代的民間文化觀照》，國立彰化師範大學國文系暨臺灣文學研究所編（臺北：里仁出版社，2007），頁 298-299。

20 宋錦秀，《傀儡、除煞與象徵》，頁 267-272。

傳統祭祀的禮儀融入於作品陳設當中，將取自於漫畫《神奇寶貝》[21]皮卡丘的塑像（圖 3）放置在神桌底下，彷彿民俗傳統神桌底的「虎爺」[22]信仰，將傳統的祭祀元素巧妙地佈置於其中，將原有傳統的宗教元素與當代的視覺語系一同裝置於場域（臺北市立美術館）中，藉以當代場域實踐著宗教文化的傳統精髓，而在各「類神像」中也出現了相當大量的宗教手勢，如無畏印、與願印、禪定印等，卡漫人物的姿勢也參考佛陀的涅槃樣（圖 4）等，將諸種宗教的元素符號進行統合交融。

「幻化成眾模各樣的佛菩薩造像，其實只是我用以象徵著世間有億萬各不同的眾生，但每個人心中卻有著異中見同的佛心與意念。」[23]因此「類神像」的擬態（Mimesis）[24]是楊茂林是實踐其作品神性化的過程，與再塑作品所含的崇拜精神，作爲一種非歷史性

21 《神奇寶貝》，又稱為《口袋怪獸》（Pokémon），為 1990 年代熱門的日本卡通，以昆蟲收集作為主要的發想概念，透過捕捉、訓練與升級的方式來培育神奇寶貝，卡通主角以鮮明可愛的黃色怪獸皮卡丘著名。

22 虎爺是臺灣民間信仰中一種以老虎為形象的神祇，是各大神明的座騎，有著保佑兒童、招財富貴、趨吉避凶與鎮守鄉里的多重功能，其多數是擺放於神龕下方祭拜。

23 楊茂林，〈從卡漫次文化談我的「文化篇」〉，頁 49。

24 擬態（Mimesis）來自生物學（Biology）名詞，原指某物種於進化過程中，獲得與另外一物種的外在顯徵、行為等，以此混淆共生物種或是掠食方的感官認知，方能進而接受、靠近或遠離擬態物種，來達到增加生存機率之目的。Michael Kelly ed., *The Encyclopedia of Aesthetics*, vol. 3 (Oxford: Oxford University Press, 1998), 233. 而筆者在此援引是欲強調楊茂林「類神像」雕塑作品外在的視覺本質，並非是純粹卡漫文化，亦非民俗信仰之範疇，卻能快速流竄於當今社會大眾所習慣的觀看模態，將神性附加於普世價值的共構體系，便能快速地能夠引起觀者於視覺經驗的聯想。

（Ahistorical）[25] 向度的當代觀看與宗教崇拜的連結，楊茂林藉此重現對於社會大眾對於視覺經驗的文化感召，經由對於宗教信仰崇拜的複雜反映，其中所形塑的觀念化系統是經過長久以來社會的思維演進，營造出由宗教信仰出發的知覺空間，崇拜精神移植於客體之上，楊茂林最終將此檜木神桌打造成臺灣傳統宗教崇拜的精神集中處，但其中並沒有完全承襲的原本的宗教傳統脈絡，因此對於這此場域的視覺輪廓而言，是有著具體化的神性思維，脫離純粹的符號挪移意識。

由宗教文化所主導產生的崇拜符號，主要是透過人類社會在線性推演之下所創造而來，經由信仰而達到心靈歸屬的慰藉，宗教文化相關的視覺符號便得以在宗教場域中蔓延其中的崇拜意識，而在場域的可見與不可見之間，又具有普羅大眾所共同認同的緊密秩序。在楊茂林「Made in Taiwan：文化篇」系列作品中，除了體現臺灣當代文化主體的觀察，另一方面，是用不眞實的荒謬性來重構新興的符號系統，經由宗教元素的啓蒙與其向度上的解放，信仰本身不再只有文本上的傳教作用，建構出新的非線性邏輯，如楊茂林在第五十三屆威尼斯雙年展於聖喬凡尼和保羅教堂（Basilica di San Giovanni e Paolo）展出的個展《婆娑之廟——臺灣製造》中，從東方異域踏入

25 非歷史性（Ahistorical）是一種不受制約、不為歷史結構所遷就的文化現象，其現象能夠容納跨時空、跨文化等的矛盾內容，是能夠完全抽離與時間相對的概念，並進行自主性的獨立發展，脫離原本對於歷史時間架構的認知。Richard Shusterman, *Surface and Depth: Dialectics of Criticism and Culture* (USA: Cornell University Press, 2002), 29-30. 簡而言之，就是減少聚焦於單一文化軸線的歷史發展與其對傳統性的關注度，筆者認為在楊茂林的雕塑作品中，是於當代的卡漫文化與傳統的民俗信仰進行非典型的連貫，超脫於歷史橫軸的規律性。

西方天主教的宗教場域中，把東方神桌擺置在西方教堂祭壇的正中央，同時將「類神像」豎立於耶穌十字架之上，[26] 楊茂林進行以文化衝撞爲首的認知落差行動，引導觀者自原有的視覺及文化認知產生剝離並重置的過程，最終於視覺語彙中的重新辨讀後，觀者便能於作品中體會到其帶有延伸、陳述出當今時代中具高度混雜性的曖昧情境；另一方面，亦表現出楊茂林作品不囿於臺灣本土做其爲單一區域性的疆界，對於文化於本質性的差距（如東方與西方、當代與傳統以及通俗與神聖等）可進行有效的消弭，並降低其可能造成的侷限性，雖是藉著跨文化間的矛盾性協力運進，卻能表現出場域與作品與場域間所共同營造的和諧狀態，將其原本搖擺且不穩定關係來做出歸整。

五、崇拜意識的跨域交織與符碼生成

藝術爲人類所服務，其中的依賴意識逐漸成爲崇拜觀感，將楊茂林的作品以藝術社會學的角度觀看，[27] 崇拜精神的意識操作就能了解有其藝術性之歸依，如原始游牧部落是由巫師主導統治，透過藝術展現出社會地位，如小型的祭祀器物，因此逐漸形塑的是信仰精神，人類意識到對於萬物皆有靈的善惡精神，演化至更深層的自然崇拜，此

26 陳書俞，〈文化的並置融合——楊茂林個展「婆娑之廟——臺灣製造」在聖喬凡尼和保羅教堂展出〉，頁 194-195。

27 Arnold Hauser, *The Philosophy of Art History* (USA: Northwestern University Press, 1985), 3-17.

時的精神崇拜是相當廣泛的。但自從人類的生命經驗開始累積，輔以生存技術的提高，人定勝天的概念逐漸開始，人類社會出現階層的差距，出現所謂上帝與帝王的統治階級，有著宗教上與地位上的分野，透過藝術的表現來榮耀與凸顯其地位（政教合一），偶像崇拜就成爲主要的崇拜意識，就有固定膜拜的對象或者群體，信仰崇拜成爲一種依託或者是依靠。最終，藝術品爲特定組織與群體服務，如藝術家受雇於派系、政黨、社會階級繪畫特殊作品等，提供權力象徵與炫耀的社會功能，藉由藝術來提供道德與審美概念，因此藝術家將受到委託者的要求影響其創作概念，進而變成其雇主表達信息的管道。作品內存的信息也會成爲一種精神的傳播，自藝術社會學的角度便能觀察到崇拜精神一直尾隨著藝術的發展脈絡，拉近至楊茂林的雕塑作品之中，換以微觀之姿來討論。

在宗教崇拜的文本之上的自律（Autonomy）[28] 成爲人類進展上無形的壓抑，固定的塑像或者圖像，往往都是成爲一種視覺語彙的再現，成爲一種資訊功能的傳播，崇拜本身是群體精神依附的起點也是終點，深入到所謂崇拜結構外顯與隱藏性，其中的結構外顯爲了建立出不同結構體之間的區別性，意味著崇拜者與被崇拜的對象產生群體排斥與區隔，共同群體之下所共同認同的價值是經由結構的外顯來加以形塑

28 自律（Autonomy）一詞是來自於德國哲學家尼采（Friedrich Wilhelm Nietzsche, 1844-1900）對於人類社會中傳統倫理所做出的現象歸納，認為其透過社會權力的變遷之下，人類會發展出偶然性的價值觀、信仰模式或是生存模式。David Robinson 著，陳懷恩譯，《尼采與後現代主義》（臺北：貓頭鷹出版社，2002），頁 104。

的，相對於崇拜結構的內部隱藏，是做爲一個被崇拜物對於崇拜者的固著性，藝術品成爲一個技術成熟膜拜的對象，具象或者抽象亦然，持續扭轉成爲社會的集體共識或者共同經驗的載體，因此崇拜意識的連結是相當容易進行轉譯介入的，文化透過符號來敘述，而精神崇拜的因子就活絡於符號當中，辨別其中，才有崇拜的對象與依靠。

至今，對於大眾而言大多是文化崇拜的濫觴，整體「崇拜史」的脈絡純粹是文化意義上的更迭，人類的核心價值不變，轉移的是人類社會的認同與價值觀，楊茂林的雕塑作品內部具有強烈卡漫與宗教之間的文化交涉，提供出兩種不同的崇拜意涵給予大眾，在卡漫限界中，是給提供孩童與具有赤子之心的人們有一個娛樂的依歸，而宗教限界中，是提供社會一個反省與救贖的依賴，兩個向度與維度的重構之下，提供的是不同的服務對象與精神性是存有異質性的討論，但楊茂林使用的是上下連貫的手法，將外來的卡漫與在地的宗教進行更複雜性的雜揉，提供視覺以及文本的新脈絡，對於卡漫文化與本土文化的元素複合使用，楊茂林認爲：「本土文化也是一個有機生命體，雖著接受、融合不同外來文化之後，所逐漸生長、演化而成的一種當時的文化體，日本卡通、美國卡通，在這裡都是我借用來為指喻的現成符號。」[29] 所指的是楊茂林不純粹將卡漫做爲一種視覺符碼，而是成爲一文化表述過程的現成物（Ready-Made）。

楊茂林的〈封神之前戲——請眾仙 III〉是進行著卡漫文化與民俗信仰間文化單位的整合以及語境條件的重構，其系列作品中所再產出

29　楊茂林，〈從卡漫次文化談我的「文化篇」〉，頁 49。

的符號系統，即擁有著複合性的文化意義。如假以索緒爾（Ferdinand de Sausseur, 1857-1913）之符號學理論來進行關照時，其中所指（Signfied）與能指（Signfier）各自乘載其符號系統中，雖楊茂林在重新編碼與譯碼的過程是屬於開放式路徑，但由於卡漫文化與民俗信仰的本質精神上是處在斷裂性的相對關係，因此所需編譯的符碼訊息也就越顯龐雜，且持續衝擊到既有的文化概念上，也就是說必須先透過藝術家來形塑出文化雜揉後的符號意圖，藉此重新介入於當代社會的文脈之中；而羅蘭巴特（Roland Barthes, 1915-1980）在索緒爾之符號學理論基礎發展下，亦曾對於神話與符號之間的系統做出表示：「神話並不是任何一種言談……神話是一種傳播的體系，它是一種訊息。」[30] 神話作爲一種訊息傳播的體系時，符號即成爲一種文化現象的文本參照，楊茂林成功擷取兩系統（卡漫文化與民俗信仰）中的基因，構成新的符號指向來模擬出眞實的連結性存有，逐漸使得二者的連結產生深刻的社會意義，涉及具當今時代屬性的崇拜精神。

綜觀於所有的符號形塑之前，無關乎所有外部形式與內部內容的脈絡時，符號本身最大的意義是在於其挪移與轉用後，符號對於人類社會的時代意義與反饋影響，爾後方能主宰於符號性的視覺建立與精神上的崇拜信仰。因此，宗教崇拜成爲一種泛域的意識藍圖，而卡漫文化將其作爲一種擴張性的介入，其介入做爲能被辨識出的符號體

30 Roland Barthes 著，許薔薔、許綺玲譯，《神話學》（臺北：桂冠出版社，1998），頁173。

系，因此無論是透過視覺圖像上的傳達，或者是精神意涵的再承襲，都是在擁有共同社會價值的人類所可以共同進行直覺式的辨讀，因而在楊茂林的作品中，便操作著宗教與卡漫共同力度的直覺辨讀，再鑲嵌著宗教與卡漫兩者文化崇拜的重心，但孰是水，孰是舟，承載之間是存在著無法言喻的超現實關係。

回歸於楊茂林自身的創作計劃中，「Made in Taiwan：文化篇」創作系列，講述的是文化的生根性，什麼是我們的文化，主要探索的外來文化在臺灣的狀況，因此重新歸置之時，卡漫文化在童年成爲生命經驗不可分割的一部分，外來的卡漫文化已經沁入當代的生活與文化之中，文化是一去不復返也無法維持的，楊茂林曾說：「小飛俠跟無敵鐵金鋼是我的，不是別人（外來）的。」[31] 因此在對於圖像或者符合上的挪移成爲以藝術家內心內化而出的生產過程，楊茂林的作品是透過毀像、擬像、最終造像再現的過程，楊茂林成爲一個虛擬世界的創世主，創造一個虛擬的當代神話，如〈丹丹綠如來〉（圖 5）外表雖覆蓋卡漫人物豐富的視覺外層，跨越漫畫不同文本間的想像，將《小飛俠》（*Peter Pan*）彼得潘腳壓《神奇寶貝》卡比獸，卻是同時表露著傳統木雕神像中那金色背光的沉穩氣質，文化經驗的衝突之間保留著矛盾性的視覺和諧，建構屬於新世代的人文崇拜，無形之中產生人神混沌的焦慮，是人爲的卡漫文化造就了崇拜觀感，抑或是宗教文化所留下的視覺意象所引發的經驗連結，細數在卡漫與民俗信仰

31 李鳳鳴，〈神遊卡漫人生——楊茂林 vs. 陳擎耀〉，《藝術家》375（2006.8），頁 326-331。

之間的結合，是無法客觀敘述其占有比例多寡，但其中對於確立塑像的神格化是絕對存在的，楊茂林挑戰宗教文化的底端，突破卡漫文化的上限，兩精神文化間的交織地帶不如作品表面那麼的平穩和諧，而是帶有史觀脈絡的叛逆性存在。

而何爲史觀的叛逆性？如村上隆所引導「超扁平宣言」（Super Flat）的藝術潮流蜂擁而至，精神崇拜的對應性影響向下牽連到藝術文化，甚至是商業藝術的經濟領域上，崇拜精神的繆思所幸成爲大眾瘋狂的焦點，社會將不假所思地全盤接受新的藝術形式，如同宗教信仰般那神聖不可侵犯的地位，其中所具備的核心價值是不得被反駁或者推翻的，回歸於村上隆引領的日式普普襲捲全球，抗衡著傳統的藝術史觀點與脈絡，實踐全新的視覺語彙並顛覆傳統藝術史演進的脈絡，村上隆貫徹著「觀念以上」即代表「所有」的強勢風格，在無形之中樹立完全的神格典範，村上隆當代藝術狂潮帶入傳統藝術史的進程之內，把傳統與當代的繪畫性進行對抗，如與日本藝術史學家所進行的「繪戰」（Picture Contest），[32] 一人提出傳統古畫的經典，村上隆則是將其作爲修正的依據，創作出符合其風格的當代作品，最後將古今兩作進行捉對廝殺戰鬥，也是一種傳統繪畫的宏觀史觀面對到當代卡漫的游擊陣線，繪畫成爲一個成爲卡漫繪畫的過程，而楊茂林的卡漫「類神像」亦是如此，成爲非典型歷史軸向的新標誌。

崇拜意識大多都是由人類對於過去生命經驗的再詮釋，宗教是做爲自我反省的審視，卡漫則是做爲自我認同的投射，兩者之間都

32 森美術館編，《村上隆の五百羅漢圖展》（東京：平凡社，2016），頁 112-123。

是以心理學的角度來出發，楊茂林的作品能夠是爲一種錯合性的反叛過程，在 2016 年楊茂林於臺北市立美術館個展當中的〈封神之前戲——請眾仙 III〉作品是佈於展場中央，也就直接化身成爲卡漫化後的「類宗教祭壇」。「藉由虛擬的動漫文化解構了古老封建的偶像崇拜，同時也藉由藝術創作製作新的文化聖像，讓他們成為一種可以親近生活和撫慰人心的新文化想像，而這種新文化的想像是有助於跨世代共同體的建立。」[33] 引起觀者的駐足凝視引導出相關宗教文化的視覺經驗，其中儀式性的觀看也就如宗教崇拜的膜拜般，最切要關心的是卡漫文化與宗教文化的交織結果，是提供當代社會一種新的想像，讓宗教文化與卡漫文化兩者之間的崇拜精神不只是矛盾衝突關係，而由跨域交織的崇拜符碼下，所一同共構出的新時代語境。

六、崇拜意識的主客性：宗教卡漫 VS 卡漫宗教

雖然卡漫文化與民俗信仰有著各自表述的時代脈絡與文化表徵，但身處於當代的時間共軸下，兩個文化系統經由視覺符號的溝通而產生異質文化間的鍵結現象，楊茂林曾說「我喜歡既輕挑又嚴肅的調子。」[34] 不難了解到楊茂林對於創作風格的設定，以外來的卡漫文化

33　陳金萬，〈且讓情史盡成「詼」——楊茂林的動漫愛情美學〉，頁 390。

34　李維菁，〈楊茂林：階段性的生命態度與創作模式〉，《藝術家》333（2003.2），頁 209。

與在地的信仰文化交織成如蒙太奇（Montage）式的雕塑作品，文化之間的藩籬突破引導著新式的觀看樣態，以雙向交會的方式來突破既有的意識疆界，形成當代崇拜意識的塑造與反動，其中不純粹是信仰文化中的情感慰藉，或者是卡漫文化中的精神娛樂，由視覺符號體系來推動精神崇拜的核心內涵，而在此文化邏輯的架構底下，從〈封神之前戲——請眾仙 III〉得以彰顯得是當今臺灣社會的文化迷亂，進而建構在人類社會對於漫畫文本或者神話物像的崇拜權力，闡述出劃時代新世代的精神信仰。

〈封神之前戲——請眾仙 III〉作品中是透過視覺「符號」作爲中介物進行崇拜意識的運作和再創，透過對於宗教既有的嚴格律典而進入到臺北市立美術館的場域空間，整合卡漫文化與宗教文化的視覺形式，最終成爲由「類神像」所組成卡漫的仙班共同營造成爲「新文化聖殿」，因此場域與系列作品之間串連著楊茂林個人的創作意識與普羅大眾集體的崇拜意識，使之鍵結成「宗教化的卡漫文化」（宗教卡漫）與「卡漫化的宗教文化」（卡漫宗教）的符號交疊，其中有著跨文化間內部的視覺對抗與風格重組，將新舊世代間的文化進行再生產，作爲具當代性文本的更新作用，實踐宗教卡漫的偶像拜物以及卡漫宗教的神格下放，楊茂林以視覺符碼建立一套新的崇拜系統，進行崇拜意識與視覺經驗的流竄，符號的介入顯然成爲新崇拜精神的樹立途徑之一，貫穿出當代文化的非線性脈絡發展的價值所在，使得崇拜意識的本質進展出新的時代定義與人文內涵，探索卡漫文化與民俗信仰間崇拜精神的迷離版圖，楊茂林拼排出新世代的符碼圖騰，藉此能思考人類社會未來更多文化跨域的發展架構與可能。

圖　版：

圖 1　左：楊茂林，〈阿強天〉，臺灣檜木、金箔，40.5×30×60.5 cm，2002，藝術家自藏；中：楊茂林，〈黑牛天〉部件（上），臺灣檜木、金箔，114×40.5×26 cm，2003，藝術家自藏；右：楊茂林，〈思維的無敵金剛〉，臺灣檜木、金箔，48×26×71 cm，2003，藝術家自藏，筆者自攝。

圖 2　楊茂林，〈封神之前戲——請衆仙 III〉系列群像，臺灣檜木、銅、金箔， 2002-2003，藝術家自藏、大未來林舍畫廊藏，筆者自攝。

圖 3　楊茂林，〈黑牛天〉部件（下），檜木、金箔，114×40.5×26 cm，2002，藝術家自藏，筆者自攝。

圖 4　楊茂林，〈側臥的女金剛〉，黃花梨、檜木、金箔，74×36×45 cm，2002，藝術家自藏，筆者自攝。

圖 5　楊茂林，〈丹丹綠如來〉，臺灣檜木、金箔，59.5×26×86.5 cm，2003，藝術家自藏，筆者自攝。

參考書目

（一）中文論著

宋錦秀，《傀儡、除煞與象徵》，臺北：稻鄉出版社，1994。

李亦園，《文化的圖像（上）：文化發展的人類學探討》，臺北：允晨文化出版社，1992。

李亦園，《信仰與文化》，臺北：巨流出版社，1978。

李秀娥，〈臺灣閩南人的歲時節俗及其民俗意涵〉，收錄於《當代的民間文化觀照》，國立彰化師範大學國文系暨臺灣文學研究所編，臺北：里仁出版社，2007，頁 297-331。

李維菁，〈楊茂林：階段性的生命態度與創作模式〉，《藝術家》333，2003.2，頁 204-209。

李維菁，〈嬉戲中的思辨——楊茂林訪談錄〉，《現代美術》137，2008.4，頁 38-43。

李鳳鳴，〈神遊卡漫人生——楊茂林 vs. 陳擎耀〉，《藝術家》375，2006.8，頁 326-331。

栗憲庭，〈在全球化的過程中重建地域文化——設身處地看楊茂林藝術的意義〉，《現代美術》137，2008.4，頁 32-37。

高千惠，〈卡漫世代的青澀美學〉，《典藏今藝術》190，2008.7，頁 132-149。

高千惠，《風火林泉：當代亞洲藝術專題研究》，臺北：典藏藝術家庭，2013。

高千惠，《藝種不原始：當代華人藝術跨領域閱讀》，臺北：藝術家出版社，2003。

郭昭蘭，〈全面啓動之後——楊茂林的藝術意念〉，《藝術家》435，2011.8，頁 364-367。

陳金萬，〈且讓情史盡成「詼」——楊茂林的動漫愛情美學〉，《藝術家》416，2010.1，頁 390-393。

陳書俞，〈文化的並置融合——楊茂林個展「婆娑之廟——臺灣製造」在聖喬凡尼和保羅教堂展出〉，《藝術家》410，2009.7，頁 194-195。

楊茂林，〈從卡漫次文化談我的「文化篇」〉，《現代美術》142，2009.2，頁 48-49。

賴素鈴，〈動漫建國＠向世界提案——由自己建立威權〉，《現代美術》136，2008.3，頁 52-59。

瞿海源，〈臺灣地區民眾的宗教信仰與宗教態度〉，收錄於《變遷中的臺灣社會》，楊國樞、瞿海源編，臺北：中央研究院民族學研究所，1988，頁 239-276。

瞿海源，〈臺灣的民間信仰〉，收錄於《民國七十八年度中華民國文化發展之評估與展望》，廿一世紀基金會編，臺北：行政院文化建設委員會，1990，頁 23-48。

David Robinson 著，陳懷恩譯，《尼采與後現代主義》，臺北：貓頭鷹出版社，2002。

Roland Barthes 著，許薔薔、許綺玲譯，《神話學》，臺北：桂冠出版社，1998。

Victoria D. Alexander 著，張正霖、陳巨擘譯，《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》，臺北：巨流出版社，2008。

（二）日文論著

森美術館編，《村上隆の五百羅漢圖展》，東京：平凡社出版社，2016。

（三）西文論著

Hauser, Arnold. *The Philosophy of Art History*. USA: Northwestern University Press, 1985.

Kelly, Michael (ed.). *The Encyclopedia of Aesthetics*, vol. 3. Oxford: Oxford University Press, 1998.

Shusterman, Richard. *Surface and Depth: Dialectics of Criticism and Culture*. USA: Cornell University Press, 2002.

（二）網路資源

陸蓉之，〈虛擬的愛——當代新異術 Fiction Love〉策展論述，臺北當代藝術館：<http://www.mocataipei.org.tw/index.php>（2016.3.5 點閱）