

從變奏風景到夏日池塘 — 關於李偵綾「那個碧池」個展

文 / 陳寬育

李偵綾在台南甘樂阿舍美術館展出的「那個碧池」最新系列作品，以可愛的青蛙為主角，大走令人驚豔的萌寵風。從 2016 年結合中國山水與西方風景的長幅手工梭織「變奏風景」系列，到現在畫面轉由小朋友喜歡的蛙蛙、鴨鴨、皮卡丘、哥吉拉等角色佔領。過去每天都坐在電腦緹花手織機前工作的當代織女，這幾年在持續精進梭織技術的各種表達可能性時，還經歷了一些創作上的轉折。面對創作工具的條件轉變、對藝術與產業環境之回應，以及在纖維藝術、編織工藝、可愛風的角度之外，我們還能如何理解？

「變奏風景」系列之後幾年，李偵綾援引中國古典文學《牡丹亭》發展出「遊園尋夢」系列，透過園林生活空間與色彩之營造，表現生境與死界之往復。《牡丹亭》的愛與死，夢與還魂做為園林景觀的心景、成為詠懷的情境，可說是對先前風景營造的超越。此時的她日夜投入織作，過著宛如杜麗娘時代的女性生活，此種與古代編織技藝和生活的隱然連結令她深深著迷。亦即是說，緹花機織造方式的身體經驗，其實與明代宋應星的《天工開物·乃服篇》所描述的織布的科技、那種手工與生產模式，人與機器結合，以及長時間投入的一種屬於「專注於織造的生活」相去不遠。

隨後的「惜山水」、「借景」、「福壽石」等系列對織品紋理與色彩繁複細節變化的掌握、情境與景觀呈現方式、甚至加入金工飾物的持續探索，也在獲得計畫補助後更深入研究園林，前往京都研究日式園林的枯山水與砂紋。在李偵綾眼中，枯山水的水紋樣和紡織上的紋樣是可以互通的，因此可以結合中國式庭園的山水觀點和日本的枯山水，讓研究成果持續發展為系列創作。

綜觀這些具有連貫性的創作探討，可發現李偵綾總試圖突顯空間的主題。也就是說，如果這些織作總是在建築物內部呈現，那麼其中的觀看關係便相當值得思考；換言之，讓作品像掛毯般呈現在牆上這件事，還能有什麼新的想法與做法。只是，她也曾面臨一段時間的創作停滯。原本在服裝設計產業工作的她，對於業界布料浪費與流行意義的困惑感，成為前往南藝大就讀的契機。在學院的時光，除了思考何謂藝術創作、工藝與藝術之間的距離，也在眾多纖維藝術的技術中特別鍾情於梭織，也正是從那時起，梭織成為長期經營的藝術生活。而從關注家鄉景物出發，像個當代織女般長時間地大量織作，則頗像是種自我療癒的過程。

以經緯原則形成的織作，令人想起《千高原》中，德勒茲與瓜塔里提及柏拉圖用編織技術的模型來做為皇家科學（royal science）、國家統治與治理術的範式。關於這點，即使不採取比喻式的說法，而是回到織紋自身的語彙，與梭織類似的緯絲、織錦等，這些在東亞的脈絡中同樣具有國家意涵，例如我們在故宮讚歎的那些細膩精緻的緯絲龍

袍，那樣充滿帝王尊貴質地的天朝國家形象同樣是躍然眼前。

誠然，李偵綾的梭織作品並非緯絲，更並不是毛氈與刺繡，但那確實是經緯線組織而成的條紋空間，我認為德勒茲和瓜塔里的內容某種程度仍適合編織做為藝術之討論。在《千高原》的最後一章〈1440年：平滑與紋理化〉談及由經緯紗線交織構成的平織物，其長度可以無限，寬度則是固定的，因此織物無疑是種封閉空間，亦是種條紋空間（striated space）。毛氈則是平滑空間（smooth space），是一種「反—織物」（anti-fabric），沒有交織，而是透過鞣製所形成的纖維的糾纏，是沒有頂部和底部，也沒有中心的無限開放的空間，能展布連續的變化。

若將織物、毛氈之間的對立加入身體、房屋與空間因素的歷史性，以及定居與遊牧的特質來思想，那麼織物在其經緯構成中進一步連結「衣服—織物」（clothes-fabric）「掛毯—織物」（tapestry-fabric）等往往是將身體與房屋的關係整合於封閉空間之意象；相對地，毛氈的未定形特性及其絕緣性正好與沙漠這樣的平滑空間連結。德勒茲與瓜塔里進一步以兩者都包含了紋理空間與平滑空間的刺繡和拼布（patchwork），來例示平滑空間如何變成條紋空間、條紋空間如何在技術的模式中展現平滑，闡明這兩者之間複雜的關聯。

就讓我們繼續離開李偵綾的梭織作品。紡織技術做為柔軟固體，也有另一類的刺繡、製氈、拼布等技藝，都是常見的藝術創作手法。就毛氈而言，在波依斯那充滿傳奇效果的傳記性現成物表達中，毛氈提供生命保護、隔絕與保暖的物之意涵伴隨著油脂一同被強化，毛氈從藝術場域裡的手工藝小品變成某種藝術聖物，而我們已經很熟悉那樣的故事。此外，刺繡與攝影的結合在侯怡亭、邱國峻那裡也有豐富的展現；透過刺繡手法，侯怡亭巧妙地處理了身分議題與自我觀視（gaze）、而邱國峻在攝影中加入刺繡做為對宗教文本與相關圖像文化之援引，兩者皆讓刺繡做為影像增補物的效果有著多層次的脈絡思考，尤其是啟動「物質性與影像性」、「主題與附屬」、「遮蓋或突顯」、「觸覺性與視覺性」等多層交相指涉的動態過程。或者，也有像是康雅筑敏銳地動員了更多媒材，藉助不同材質的獨特語彙，對編織技術和纖維藝術展開某種人與環境的思想拓撲。

在這裡，如果我想試著擴大編織的寓意，那麼新加坡裔藝術家 Simryn Gill 於 2012 年卡塞爾文件大展（DOCUMENTA 13）展出的編織性書寫作品〈何處畫線〉（Where to draw the line），某種程度能以另一種討論觀看體驗的方式帶我回到李偵綾的編織主題。Simryn Gill 的作品由藝術家書寫的「女性」、「作品」、「房屋」、「蛇」、「模仿者」等五個主題文章組成，再交由打字員以打字機將內容去除空格與標點符號，字句相連地繕打至九幅長紙軸上，並以白色的畫框組合成掛毯般的牆面作品。新加坡藝評人李永財（Lee Weng Choy）曾以「呈顯與非可讀」（Present and Unread）來描述此作在墨印與紙的輕盈中感覺到的密實與厚重。而我認為，這樣的「編織」作品正好和李偵綾形成相

逆的觀看體驗。Simryn Gill 龐大細密的文字組成濃稠的內容塊面，會先吸引人們靠得很近地閱讀；或者說，觀者依照自身的文法和單字知識庫來判讀文字內容。直到被那些沾黏的字母搞到精疲力竭、目暈掙窗。終於不由自主地逐漸後退，以看著圖像作品的方式來欣賞織物般內容塊面，但別忘了那些塊面都是細心織就的文字敘事作品。

相對地，無論是較早的「梭織風景」、「遊園尋夢」、「惜山水」系列，或是延續著「福壽石」系列，在最新「那個碧池」系列中的可愛蛙蛙和鴨鴨們，李偵綾的梭織作品總是歡迎另一種先遠而近的觀看體驗。從繪畫般的圖像逐漸靠近，織作錯綜交疊細節逐漸浮現，不同織法與紗線的質感等狀態開始訴說自身，感受到纖維藝術不同於繪畫的細膩質地，那是線與點的絞織而成的交錯空間，一個數位語彙搭建的微型宇宙。

其實，李偵綾的梭織作品與繪畫一直有種隱然的連繫，儘管兩者的工具語彙有著巨大的差異。我的意思是，除了採用電腦繪圖構圖，以及能讓作品擁有更豐富細節的各種後加工，例如刺繡、壓克力顏料上色等，事實上，我們更應以「點」的概念來理解織紋，體會其成像方式與繪畫之相似與不同（或許點畫法稍能比擬）。以電腦緹花手工梭織來說，設計好的圖面主要是透過線的分層組織絞合呈現，而那張已經在電腦上畫好的圖，乃是一張密密麻麻的黑白像素，一種接近數位語言概念的 1/0 編碼。李偵綾相當熟稔織紋語彙與電腦語言間的邏輯關係，因此在創作上能以複雜的設計抗拒大量複製的模板效應，甚至利用更換不同顏色紗線的效果，迎接少許未知、失控、非預期的局部驚喜。在這條創作實驗的路途上，也曾將織出的布繃成石頭的樣子，並且結合金工工藝電鑄技術的化學過程將植物、甲蟲、珊瑚等物件製成飾品，滿盈著光與色彩，豐盛、細膩、華麗。

在「那個碧池」最新的系列作品中，我們不難發現李偵綾這位當代織女的創作方式和觀念已有所轉換。簡言之，織布的身體勞動時間，轉變成構圖的時間。事實上，當代編織藝術經常連接起身體、空間、文化、性別意識，甚至某種反消費主義、反大量模板複製的機器生產邏輯等議題；其中，李偵綾特別關注的，除了回應環境污染議題，更是去思考如何讓紡織產業高度效率的自動化生產機制成為創作的助力。對於創作者所需求的自由而言，這個龐大的紡織產業系統卻時常代表著約束與限制，無論在材料選擇或製作程序的自動化、快速化而言，那是某種對於纖維藝術的手感與身體感的去除，對非預期即興效果的抹消。從另一面來看，這將是關於創作自由與科技製程新的合作協商，儘管這早已是自石窟繪畫到今日新媒體藝術，關於人與技術之結合與對抗的古老議題。

現實情況是，一座電腦緹花機價格不斐，往往離開學校後，以手工梭織為主的創作生涯便難以持續。李偵綾的創作起點有幸在黃文英老師的支持下持續使用電腦緹花機延續離開校園後的創作旅途。然而，當李偵綾提及她那座逐漸不堪使用的電腦緹花手織機可能影響未來的梭織創作之路，以及創作停滯的漫長沉澱時光中對各種各種可能性

的思索與嘗試時，其實在我看來，她都已經預見某種關於「未完成的可能」，並透過假設失去創作的條件和能力，啟動對自己、對作品、對創作路線的「愛的練習」。這種愛是雜揉著樂趣、猶豫、理智相伴的情感，在與織作邂逅的種種境遇中，她試著採取暫停熟悉的風格、手法和主題的自我更新機制，來深究可能對自己造成限制的機制；無論那是自身的創作機制，或者總是被歸類為纖維藝術、工藝的藝術論述機制，以及最新的創作面臨紡織產業做為助力時，如何在其中安置自身創作者位置的產業合作機制。

某種程度，這場對自身創作的「愛的練習」正是那隻似乎總是在池塘裡玩耍的青蛙，藝術家從編織大山大水的巨幅風景、到充滿空間意圖的園林景觀心境，如今池塘自成一世界。延續「福壽石」系列的池塘，但想試著擺脫那種華麗的風格，李偵綾花了兩年琢磨思考。原本是沒有那隻青蛙，但構圖過程卻讓青蛙現身在池塘中的比例卻愈來愈大。細想，青蛙的表皮特質其實與服裝產業有某種對話性，因此設定蛙蛙著用時裝的狀態也同時呼應人類穿衣的行為，某種程度也是藝術家非外顯的萌寵性格之表露。「那個碧池」系列還帶入新的嘗試，以各式色彩光澤的可愛蛙偶雕塑、漂浮日光浴的蛙蛙動畫等，種種帶有夏日氛圍的娛樂世界像是在回應世界之冷酷。這些不但參與了環境與生態保護的議題，也有屬於童年共同記憶的可愛角色。在池塘所圈圍的邊界和限制中，透過幽默、童趣、萌寵內容等「玩」的象徵參與世界，並探討「樂趣」的深意。

每個時代的當代藝術家必須找到屬於自己能愉悅且熟練地操控這套或那套約束系統的方法，這不但是我從李偵綾的創作轉折中獲得的提醒，也是我最近看到媒體理論家與遊戲設計師伊恩·波格斯特（Ian Bogost）在《玩的心態》（Playing anything）一書中所欲彰顯的「玩」的意義。對波格斯特而言，專注於不起眼的普通事物，承認自己在事物面前之渺小，並對事物進行溫柔撫觸是一種非常細緻的物理療法。然而，這跟理解事物的規則及其限制是同等重要的；畢竟，「所謂的『玩』不是去做我們想做的事，而是在限定條件下做能做的事。」如同我們以觸覺性的視覺感知撫觸著藝術家在梭織作品中「玩」出的細節質感，以及藝術家擱置既定的風格印象，跟著蛙蛙「玩」出充滿童趣的內容。