

# 誰在那邊畫「政治畫」 從抗爭意識、語言遊戲談楊茂林

楊茂林，一九五三年生於台灣彰化，一九七五年入文化大學美術系，一九七九年文化大學美術系西畫組畢業，這段時間可以說是他的學習嘗試期，學習各種繪畫知識和如何借用油畫這種材質，來表達自己的情性，作品中含有濃厚存在主義的傾向，這一類風格一直持續到畢業後好幾年。

到了一九八四年，他開始揚棄這一段「年少不知愁滋味，為賦新詞強說愁。」的嘗試階段，此時他對油畫的各類表現方式與各流派的藝術思潮，經過不斷吸收後，除了選擇、淘汰之外，復加以歸納、組合，形成自己能夠隨時運用的資源。

## 神話系列（一九八四——一九八七）

在這一時期，他把思考的方向轉移「話系列」更簡潔、單純而集中，刪除了敘述性的細節，逐漸以視覺造型為符碼，此時他畫面的主角正在脫胎換骨之中。

## 遊戲行為（一九八七——一九八九）

民國七十六年（一九八七年）七月十五日台灣宣佈解嚴，這不僅是政治上的一件大事，也是文化界的一件大事，解嚴象徵了藝術創作空間的擴展。

其實，早在解嚴之前，無黨籍人士即在七十五年（一九八六年）九月二十八日以自行成立的方式合組「民進黨」後，便猛烈展開與國民黨的對抗行動，並急速建立勇於突破政治禁忌的形象，且在當年十二月六日的中央民意代表改

楊茂林油畫作品——  
遊戲行為（爭鬥篇Ⅲ） 1987 175×180公分



到「中國」的大傳統，並且將焦點凝聚在神話上，將他所學習到的現代繪畫符號和語言，重新詮釋中國古代的神話，這個重大的轉變，其中有許多值得細思與玩味的地方。

(一) 這些神話故事的主角不論是蚩尤、鯀、后羿、共工、刑天、精衛、夸父等，皆是母系社會退隱之後，父權制度下氏族社會的男性英雄和神性英雄。

(二) 這些英雄皆是悲劇英雄，也是世俗所謂的失敗英雄，換言之他們若不是「爭神、爭帝」失敗被殺（如刑天和上帝爭神、共工與顛頭爭為帝、蚩尤與黃帝戰）就是在征服大自然和治理天災時同情百姓而得罪了天帝（如后羿射九日、鯀竊帝之息壤以堙洪水）。

令我們感到好奇的是，他為何在轉移繪畫主題時，選定這些悲劇英雄做為

選上，發揮了相當的威力，拿下了不少國民大會及立法院的席次。從此以後，街頭上有群眾運動，議場上有肢體抗爭，這些資訊不斷地出現在大眾傳播媒體上，在影像、文字與聲音三者相互交融成一種身歷其境，而又令人困惑的情境。楊茂林就是因為不斷面對這些困惑的情境，想要運用他的畫筆，也是他的藝術手法來探索、挖掘這一類由台灣本土所發生的現象——抗爭現象。

在「神話系列」的末期（圖像英雄），楊茂林再以後羿和鯀做為創作的主角時，他必自覺到，這一系列取材自大中國傳統的題材，無法與現實生活有所呼應，提供新的養分與刺激，在建立起自己的意識型態之後——抗爭意識之後，他必須讓他的主角從遙遠的神話王國中下凡到活生生的現實社會裡，而解嚴剛好提供了足夠的創作空間和創作內容。

在「遊戲行為」時期，我們可以發現他的人物造型更單純，畫面的主題意象更精簡，說明性的次要意象都被省略了，只剩下兩個在搏鬥中巨大的人體和漫畫式鋸齒狀符號，代表了瞬間爆發的衝擊力。在一組題名為「爭鬥系列」四連作中，運用漫畫的方式，將連續的格鬥動作分為四個定格。這一類「普普藝術」表現手法的運用，很容易讓我們聯想起李奇登斯坦（Lichtenstein）特有的

他的主角，而且一發不可收拾，連續創作（一）蚩尤的命運（二）鯀被殺的現場（三）后羿射日之後四激怒的共工（四）刑天（五）精衛填海（六）奈父追日。山海經裡的神話英雄，可以說全畫光了，到底是其最內在或外在的原因來支持他的創作的熱情呢？是當時的政治環境，還是個人的成長經驗，還是兩者的交集呢？可能這些都是次要的，重要的是他找到了真正要表現的主題——抗爭意識，也就是對權威的背叛和對善惡二元化的質疑。

事實上楊茂林在一九八四到一九八六之間，已經將一系列神話故事悲劇英雄都畫光了，在找不到新的主角之前，他寧願一再選擇這些主題意象，因此，在一九八六到一九八七之間的過渡時期，他還畫了「圖像英雄」系列，主角雖然沒有改變，但畫面的處理方式比神



油畫家楊茂林及其作品——MADE IN TAIWAN

漫畫式的符碼，這時候，我們會產生疑問，為甚麼此時他不採渲染血腥的手法來強調爭鬥，反而採取普普藝術中近似商業取向的商品化風格，來淡化、降低它與現實之間緊密的關係。當然，一方面做為一個藝術家而非一位政論家，楊

茂林只是以當前政治、社會現象為原料，以完成他的藝術創作，另一方面，從他以「遊戲行為」為標題中，我們不難發現，不論是神話故事的天帝和現實世界的偉人，或是神話故事裡的悲劇英雄與現實生活中的抗爭英雄，事實上呈相對的，而不是絕對的，神尚可強分，人性是不能如此截然的劃分成善惡兩類，因此他繪畫的主題是在現象中提煉出一種人性共通的象徵——抗爭，這個象徵放諸四海皆準，這一點可以從搏鬥人體不同膚色（藍、黃、黑、紅）得到驗證。如此，我們也才能從「遊戲」與「爭鬥」中尋找出矛盾與反諷之處。

### Made in Taiwan (一九九〇)

最近楊茂林計劃以「MADE IN TAIWAN」為題，以系列創作來探討本土政治、文化、風土與美術史之間的關係，目前已完成政治部分中的「肢體記號」與「標語篇」兩個單元，基本上兩個單元皆採海報比例及左右對比（或上下）的構圖式，在繪畫語言上則包含有硬邊、普普、木刻版畫、拼貼、抽象表現……等語法，甚至出現自我模仿的方式創作。但是這些表現的形式卻與其原本表現的內涵脫離，故意錯置，並產生新意。

舉例來說：他以硬邊樣式當畫框

（忽略其設計性的藝術層次，取其原來沒有的實用性），以達達的拼貼手法做隱藏主題之用（將偶然換成必然），另外他將政治口號和標語解構後，置於另一種情境，產生反諷與再創造的效果，這種後現代的手法讓我們聯想到美國名歌星瑪丹娜（Madonna）將內衣外穿，將星條旗做內衣的錯置手法，當然在顛覆權威時，也同時創造了新的文化。

從現代語言學的觀點來說，當我們在應用語言的同時，語言體系也同時在控制著我們，因此在廣泛的應用繪畫語言的同時，有那些部分是在應用，那些部份是語言在控制，就變成一個有趣而值得玩味的問題了，因此在楊茂林的「MADE IN TAIWAN」系列中，我們若以「語言遊戲」來解讀的話，就會產生許多雙關與歧義和聯想。

首先，是楊茂林將「遊戲行為」系列中的遊戲方法與內容不斷的增加、擴大，從權力的遊戲到肢體（鼓掌、較勁、拳頭）、語言（政治口號、繪畫符號）……等遊戲。

其次，在引用「MADE IN TAIWAN」的商業語言，來詮釋台灣政治現象的同時，也詮釋了當代的文化現象，那一切文化的理論思想和政治的意識型態，到最後都會變成商品，供人挑選，當然也包括了藝術創作。

我吧！……。複式的影像與不規則重疊的圖式，暗示了爭執與和諧同時存在的兩面性質；我們則在確認過程中，感動於它的辯解音容。

花帶著她進入藝術天地，也陪著她進入心情澎湃的中年時期，看花的心情隨著經歷的故事內涵深刻起來。花成為她詮釋生命的媒介物，而不是最後的述說主題，脫離了人與花之間自然的對待關係，向深刻的命題轉移，透過嚴肅的觀察與理解形成了別致的第二義。對一個步入中年的女子來說，對花之耽溺或背叛都算是一種感傷。

三年前，我在紐約看到一幅題為「垂死的天鵝」的攝影作品，那是我看過藝術作品中，最具震撼性的作品之一。其視覺表現所衍生的肅殺氛圍，猶在三年後的台北，刺痛我的神經。

我當時在想：攝影也可以做到這種地步的表現嗎？答案可能出在藝術家對攝影機的媒介分及其質地堅持程度，在整個創作過程中的價值、角色和過程的發展關係上。在決定創作目的與內涵後，攝影機及相關材料成為表現媒介的選擇之一或創作意願與類別指定執行媒介，則因人而異。

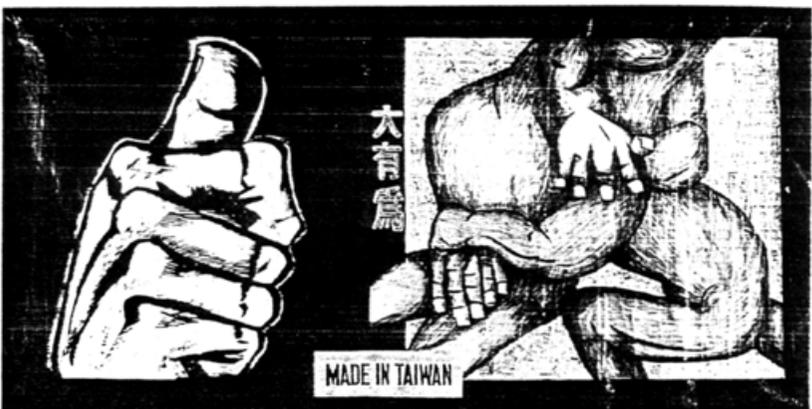
人的主觀意志加上攝影機的機械客觀精密的制約反應，形成主客觀混合的

正片或負片，經過客觀不客觀的化學與光學不等的明、暗房處理（包含繪畫媒介物的使用等，使影像在作品中概念化而成為暗示性的、安靜的表現客體。因為表現的訴求、層面各異，故對一件用攝影機為表現媒介的作品完成度的裁定，各有所本。

多重曝光在攝影機械發展史上，並不是新近附加的功能，因具規則並且可測，它常被用來記錄運動軌跡與特殊的生命樣貌，在視覺上容易得到便宜、明快的韻律感節奏感。但是，當距離、速度與快門打破原先的設定次序時，其最後呈現的效果就難以捉摸了。好玩容易輕挑，並掉進機械的吊詭中；慎重的「玩」就需要結實的造形訓練、縝密的執行作業和瞬間美感判斷，缺一不可。

在美儀女士這次多重曝光特展中，花的形、色還原成造形的基本元素或組群語言，經過有機的造形組合，花的進級演繹在畫面上開展出來，成就了獨特的表現語言系統和辯解天地。這應該算是她個人創作旅程上的一次勇敢行徑，也是創作理念上的一次突破。

從看花是花到看花不是花的心路歷程看來，美儀女士準備不同的光圈、不同的速度在不同的花圃裡，敘述她的一生，並寫下她的創作江山。我們不急



楊茂林作品  
MADE IN TAIWAN · 肢體記號三  
1990 綜合素材 175×350 公分

最後，楊茂林是台灣製造的畫家，以台灣製造的政治內涵做為他繪畫的主題，他製造了台灣的政治畫，他和他的藝術也都是「MADE IN TAIWAN」。

於喪葬她在花卉攝影上的耕耘成就，是一個人以真誠的生命投入作品中時，都值得我們尊重。

李美儀 歲浪 1990



楊茂林作品——遊戲行爲  
1989 綜合素材 112×145公分



楊茂林作品——MADE IN TAIWAN · 肢體記號四  
1990 綜合素材 175×350公分

