

知識青年專業媒體

# 當代青年

八十二年二月號  
第四卷・第一期

The **ELITE**

青年的・校園的・知識的

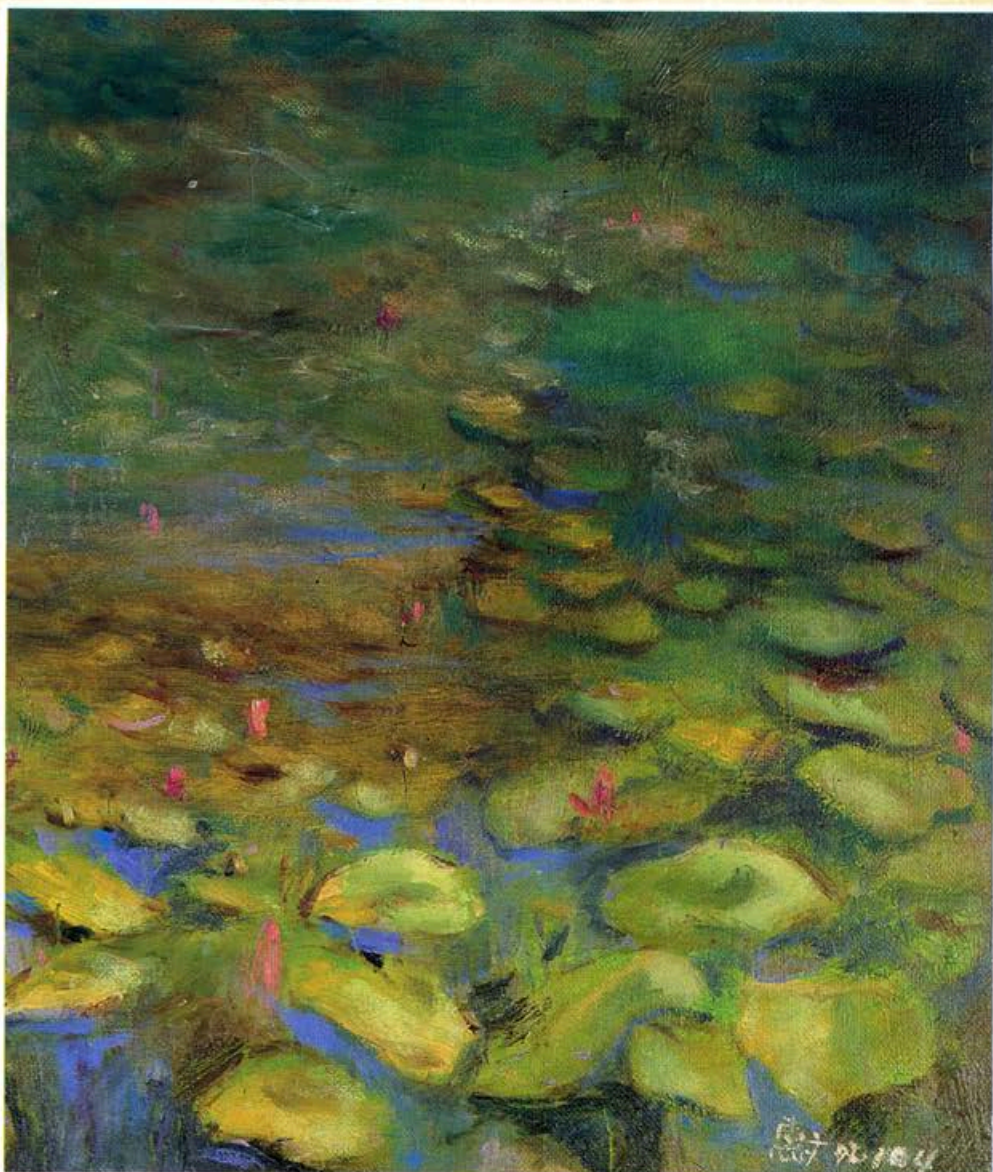
## 生命的突破與超越

青少年的  
愛情

慈濟功德會

楊茂林的  
台灣圖像

李國修談  
戲劇與文學



19

# 尋找台灣的新圖像

——楊茂林的繪畫世界

◎李臺芳

「神話系列」裏的抗爭英雄，  
「遊戲行爲」裏瞬間的爆發力，  
「圓山紀事」裏的貝殼、雲豹、百合、布袋蓮……  
楊茂林尋找到了代表台灣的繪畫語言。

楊茂林，民國四十二年生於台灣彰化，中國文化大學美術系畢業，曾獲第一屆雄獅美術創作獎，現為專業畫家。

從「神話系列」的抗爭意識開始，經過「遊戲行爲」到「Made in Taiwan」，楊茂林不僅奠定自己在畫壇上開拓者的地位，也為台灣尋找到新的圖像語言。

問：你是如何開始接觸繪畫創作的？

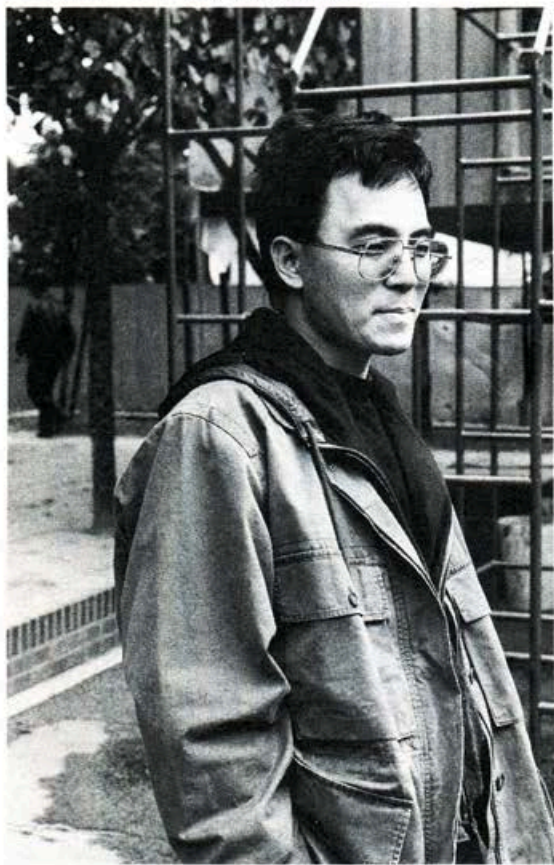
答：接觸繪畫藝術純粹是因緣際會。從小我並不熱中，也不懂得繪畫。小時我讀的是放牛班，沒上過繪畫課，也不用補習，每天都在玩耍打混。上了初中，初一就被開除。當時一個人只有三個大過可以「用」：抽煙一個大過、偷摘蕃石榴又一個，服裝不整也一個小過

……所以初中念了六年，前三年都是半年就「用完」三大過退學。

選擇繪畫適合自己個性

後來念夜間部補校（彰化高商附設補習學校初中部）就讀得很順了。一天只有三堂課，也沒有安排主要科目之外的課程（體育、童軍課等）。念初中部的時候，經過長期觀察，發現高商日間部美工設計

▼楊茂林以挖掘台灣圖像為職志。



科真好混，平時經常在外寫生，不需待在教室，又可與女同學打情罵俏，滿適合自己的個性，就選定為下一個就學的目標。

念高商時，由於校中女生較多，祥和之氣重，男生不流行打架鬧事，流行讀書，校風很好；我的繪畫成績在當時很不錯，也不是因為真心喜歡，只是為了把課業顧好，把美術視同如英文、數學一般，僅僅是一門科目。

高商畢業，覺得自己高不成、

低不就，高中畢業只能作苦工，而當時（二十幾年前）要想遊手好閒更是種罪惡，選擇繼續讀書可能是最容易的「逃避」方式，於是進了文大美術系。

大學畢業之後，繪畫成了必然的選擇，我對於自己的表現能力有相當的信心，也覺得走這條路，比較適合自己的性情，因為我的個性很衝，去當職員沒兩天就一定跟人吵架，當老師會跟校長打架，大概就只有畫畫了。

問：畢業之後的「神話系列」（一九八七年）是如何成形的？為何選擇以現代感的符號來呈現中國古代的神話人物？

#### 以科技結合神話

答：「神話系列」算是我第一批屬於個人風格的創作，在這之前，我畫過「環保」（一九八四年）的題材，當時仍舊延續大學時代的技法與繪畫理念。大學中我喜歡用寒色調表達現代主義的疏離感與冷漠無情，與表現關於環保方面的主題不是很搭調，畫起來感覺就不舒適，苦悶了一、兩年，到一九八四年底，接受到當時正風行的後現代主義思想，吸收新的養分，反芻之後，就創作了「神話系列」。

我認為每個時代都有獨特的詮釋方法，因此今日表現古代的神話角色，可以較具現代感的眼光來看。例如就武器而言，一支刀、一把鎗，乃至螢光雷射，在感覺上是相同的；此外，假想中，神是從外太空來的，所以我採取很科技的味道來表現「神話系列」，帶來新的視覺感，我的神就像是從大螢光幕上

出現的一般。

問：誠如你所說，「神話」的表現方式的確有點像電影中的場面，創作靈感是否也與電影有關？

答：是的，我個人很喜歡看電影，作畫那陣子「星際大戰」之類的電影正流行，給我不少靈感；此外，當時插畫流行畫蠻荒時代的勇士和體型魁武的美女，也是我創作靈感的來源之一。

問：一九八四、八七年三年間創作的「神話系列」中，你所追尋的是什麼？企圖表達的主題為何？

答：簡言之，我所企圖表達的是對於權威的背叛。

在「神話系列」的創作過程中，我開始體會到繪畫的快感，得以藉之紓解心中的鬱結。我用了很多悲劇英雄為主角，藉以諷刺、顛覆權威的神聖不可侵犯。其中諸如后羿、鯀、共工等都是向權威挑戰的人物典型。

### 歌誦民間力量的湧現

接下來的「圖像英雄」，在精神上仍是「神話」系列的延續，不過「神話」的畫面結構龐大、敘述性很強，而到一九八六年的「圖像英

雄」，畫面的處理則漸趨簡化。

問：一九八七、八八年間「遊戲行為」的系列創作，正逢解嚴（民國七十六年七月）前後，你畫了不少具有抗爭意識的作品，用冷靜的普普藝術表現手法，來呈現強烈的肢體動作，著眼點為何？

答：一九八六年整個時代在鬆動中，街頭開始有活動出現，我從中感覺到一股強烈的爆發力，於是在一九八七年開始創作「遊戲行為」，目的在歌頌力量的出現。

從小我就喜歡讀歷史，想像昔日先民渡海來台的情景，並且盼望看到閩粵族力量的再現。當初來台的一羣人，必然因為原地很不適合居住，而敢於接受挑戰（渡海），並且與自然博鬥（開墾、闢地，與原住民作戰）。

由此可見，他們在性格上必屬比較草莽、彪悍，血液中具有「寇」的成分，並且生命力旺盛，但是經過幾代統治（西班牙、荷蘭、滿清、日本等）下來成了順民，沒有凝聚力的烏合之眾，這對我來說是個恥辱。

在街頭運動中，再度見到這股力量（暫且不設褒貶——到後來我

以較負面的眼光看待之），有種興奮感，感覺到其中的熱忱、激烈，於是作畫來讚賞此種爆發力，由於主要目的在表現力量，因此希望能以很簡單的方式來表達，採用普普和漫畫式的線條及構圖加以呈現，希望讓許多人能接收到其中的訊息。

雖然有人認為此系列是在批判執政、在野黨的抗爭，事實上，這全然不是我作畫時的意圖，不過，觀者大可以有其個人獨到的詮釋。

### 找出台灣生命力的源頭

問：請談談「Made in Taiwan」系列創作的構思。

答：主要是希望能將自己生活中的經驗——所見、所聞與所感記錄下來。企劃有四個單元：政治、社會、歷史文化、風土民情及美術史。每單元再作細分。一開始先畫政治（因為從一九八七至今日，政治一直是很重要的話題），細分為「標語篇」與「肢體記號」，但我在一九九二年所畫的肢體記號是冷的，不像一九八七年的狂熱興奮，因為我已退到較後方冷靜觀看，我認為身為知識分子，在狂熱之後應

◀「肢體記號」篇，以冷靜的觀察代替情緒的渲洩。

有所反省——這樣的運動，導致如此社會資源的耗損究竟是對是錯？

一九九一年的「瞭解紅蘿蔔的N種方法」，則是對於過去被長久灌輸牢固的意識型態制約的解讀，有人說我是在諷刺，嚴格講其實是没有。理想就像是個紅蘿蔔，如伊索寓言中誘導著驢子走路，意識型態不同者各執己見，喜歡的就當它是偉大的理念，反對者則視之為騙局，「紅蘿蔔」就是要拆解這種心理。

問：為什麼在「紅蘿蔔」系列中，有不少運用報紙的素材？

答：由於大量閱報，我把報紙當作日記，將令自己興奮、生氣、心情起伏的剪集起來變成畫布，有很多話可能是在裡面，以文字與畫本身的精神相呼應。

問：「歷史文化」篇中的「圓山」與「熱蘭遮」紀事的靈感來自何處？

答：一九八七年的狂熱力量之後，我想找出促使生命力展現的源頭，而要追溯先民的歷史，原住民是不可被忽略的。現在的歷史是漢民族的詮釋，在我們四百年的台灣歷史前，台灣也是有歷史的。

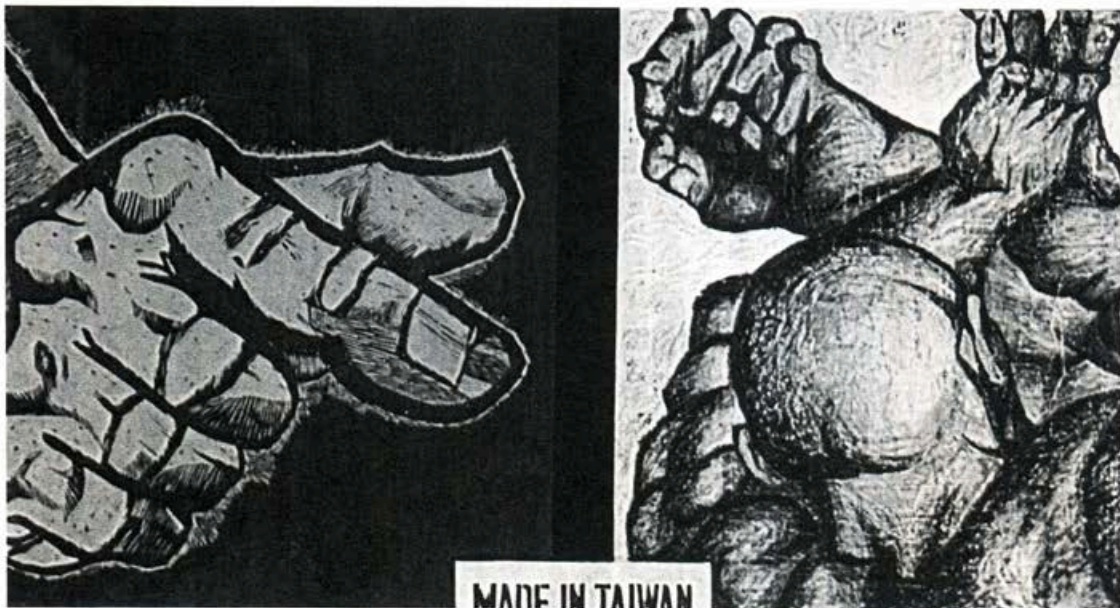
文化本應是相加而非相減的，台灣之所以被人說成是沒有文化，是因為台灣由於政治的關係，把先前的文化剷掉；鄭成功剷掉荷蘭的文化，滿清毀掉鄭成功的，日本則否定滿清的，原本可以保存下來的文化，結果都變成從零開始，我覺得這是很狹隘的。

### 以貝殼象徵先民文化

問：「圓山紀事」與八里的十三行文化遺址的發現有無關聯？

答：純粹是巧合。開始構思「圓山紀事」時，給自己的要求是：不要盜用先人（原住民）的文化資產。現在許多人說「關懷」不過是利用他們的東西來創作，把各族的圖案拿來小作變化，當作自己的東西，我覺得這是很不負責的態度。就像要畫中國隨便放個「八卦」，或者歷代的圖案符號來表示，只是為了博取人們的認同感。而我認為自己既不是原住民，自然無法深切地體會及詮釋其圖案象徵。

我希望以較開闊的眼光看待所畫的主題：第一，我將原住民當作我的先民，數百年前的祖先。第二，開創屬於自己的新符號來詮釋。



思索良久，決定採用貝殼作為原住民的文化代表。事實上，全世界先民的遺跡都可見貝殼，而當時正好有「圓山貝塚」的實案，就決定提筆畫「圓山紀事」。

貝殼象徵逝去的文化，在我們懂得要加以保護的時候，早已經在博物館中了，這就是弱勢文化的悲哀。

原住民屬母系社會，文化本身也具有陰性的特質，因此創作到後來，我把貝殼畫成如文化紀念碑般巨大，並且與女性器官相似。我覺得開始時批評諷刺的心態，是沒有意義的，不如以紀念文化的心情呈現。

除了貝殼之外，其他主要象徵如雲豹、百合花（曹族族花，象徵自由的花神）、布袋蓮，則被塑造成類似神祇（守護神），有泥土的味道，並且充滿神秘感。

### 繪畫與整個人統在一起

問：你如何突破繪畫創作中的瓶頸？

答：在一個新的主題靈感尚未來臨，舊的又畫膩時，突破的方式仍是不斷的畫。我會找一、兩句

話就可表達的「輕」題材（小張的，可在桌上隨筆玩玩，不像三、四百號的畫需要煞費功夫去經營），以此來刺激新的靈感。精彩的主題往往能催生一系列的圖像出現，有些則只能生產一、兩張，適合在「農閒」時候（莊稼收成之後，而新的重頭戲尚未出現的休息階段）戲作。

我習慣每日記錄（圖文並用）自己的感想，有閒時就畫畫玩玩，以遊戲的方式紓解情緒。在作系列畫時，則暫停，全心專注於正式的創作。

問：你認為自己的繪畫與現實間之關係為何？

答：我希望創作與現實是互動的，我的畫作中有歌頌，也有批判，我認為藝術應該是自發（與自己個性結合），並且為我服務的。

創作最重要的是發自內心，而非只是追求一個樣式。例如抽象畫，在理論上應是純粹感性，發自個人心中善怒哀樂的非具象表現；但事實上，我們可以發現許多抽象畫是千篇一律的，而從另一方面來講，真心發自內在感受的抽象畫透過色彩與線條，也能與時代的脈動相

結合。因此我認為具象與否，並不代表是否自發、真誠，而是要以負責任的態度從事創作。

藝術對我來說是一個發言權，證明我存在的工具。台灣第一個以政治為主題作畫的是我，第一個不畫的也是我。在「神話系列」中，政治已成為我的主題，而在民國八十年左右大家還在熱中的時候，我已經不畫這個主題了。

### 油畫是全人類的財產

問：既然認為創作是一種發言方式，當你作畫時，純粹只是要把自己想說的話說出來？或者考慮到觀眾的認知問題，企圖與大眾溝通？

例如「圓山紀事」中，象徵的運用是極重要的一環，或許只有對原住民文化有所了解者，才能懂得你以畫表現的語言，至於對歷史研究不深的人（例如原住民本身），似乎不太容易捕捉到畫作背後的思想架構。

答：藝術本是種「小道」，會去看畫展的人基本上就相當有限，例如一般畫展平均只有三百人參觀，即便是在美術館中展出，頂多也只有三千人，是種相當「小眾」的

文化。一個畫家希望大眾都能懂得他的畫，基本上是不可能的，還好我們有分工：畫家就像製造生產的「工廠」，藝評家則是「包裝設計師」或「化妝師」，透過藝評家在報章雜誌上發表的文字詮釋，畫家的理念得到較為廣泛的解釋與宣傳。

問：你的繪畫語言包括普普、新表現、硬邊等手法，如何以西方的表現方式，來建立關於台灣本地的繪畫，樹立台灣的形象？

答：西畫是在日據時代開始介紹進來的，不似西洋有根深蒂固的發展演進，及每個時代語法的累積，台灣在短短五十年間，所有的語

法都有，囫圇吞棗進來，從古典的到最前衛的一應俱全。

我個人受到的是學院式訓練，從正科班出來，自然受西洋表現語彙的影響。但我將之視為全人類共通的遺產，任何流派、觀念、技法都是可運用的。在我建立個人特色之前，必須先知道要怎麼畫，善於應用後再圖創新建立。

### 在閱讀中選擇悸動的題材

問：你的作品有很濃厚的知性思維，包括對整個歷史文化的認識思考，或者藝術方面資訊的吸收反芻，如何在創作中放進感性的成分加以調配？

答：當我在開始收集新題材時是理性、冷靜分析的，例如要畫「歷史文化」篇，自己當然不可能從四百年前活到現在，必須借重大量的閱讀，吸收許多資料，然後再自其中抽取我所需要的東西。

在我認為，閱讀當中有所悸動的選取行為，就可算是感性的，並且在熟悉之後，即可運用個人的想像力，融合成自己的創作。◇  
(由黃智溶、李臺芳聯合採訪)

## 建立自己的繪畫語言

一個地區特殊風格的建立，要花數百年的時間，並非一夕之間可成就。每個人只是像個小小的螺絲釘，不可能由單一個人從頭到尾開創、集成，全部包辦。

台灣的地區性畫風由於歷史太短，從事人口太少，仍需要時間醞釀，我希望自己能作為一個階梯，貢獻一己之力。例如畫百合，我就要提出自己獨到的詮釋方法，因循舊習就沒意思了。以前畫百合，常常看到是在玻璃罐中，我畫的百合則是從泥土中生長出來的（出現的場景不同），色澤的表現也是視個人心境與構圖需要而決定，不遵循現實。

此外，繪畫表現手法亦不同，有的採版畫式的畫法。至於雲豹則是絹印式的。前人有前人的詮釋法，我則儘量求自我創新，用色、造型都要打破過去傳統的表現方式。