

3

2001

No.41

C  
CHINESE ART NEWS  
AN 藝術新聞  
S

www.art.com



高千惠 榮任  
第49屆威尼斯雙年展「台灣館」策展人



封面人物  
張偉華 Chang Wei-Hwa

雲中居

一生追求知識、強調美學的骨董商

A pursued knowledge throughout his life and emphasizes esthetics

THE INTERNATIONAL  
**ASIAN ART**  
FAIR

美國景氣下滑 骨董商如何面對

本雜誌為大未來畫廊已建檔之私有財產  
嚴禁外借及私自攜出 否則 依法究辦



9 771028 166009



楊茂林

# 寶貝 你好神奇 楊茂林 · 請眾仙 II

Yang Mao-Lin

Inviting The Immortals Culture Intercourse Tayouan History

文/楊茂林

這作品，算是我創作生活二十多年來，第二次享受到創作的快樂。

對我來說，畫畫要會快樂，是因為意念、內容、與形式得以結合，是一種盼望要告訴人家、想要人家知道的內容與形式的結合。我第一次感覺到創作的快樂，是在八五、八六年的時代，因為那時候的時空背景在我來講，是社會的大變動，這種變動，是合乎我自己的價值觀出現了，是自己所盼望的變動，所以這種感受可以用「對外放射」的來形容。為什麼說是對外放射的呢？因為對我個人而言，所有的變化都是正面的，社會在鬆動，人民的力量以吶喊的聲音出現，這種吶喊是為了正義、為了公平，而剛好我自己的創作和時代結合，這種結合，是因為我自己要的形式跟我自己要的內容獲得了結合。

這樣說是說我平常創作不快樂嗎？基本上創作不是一件快樂的事，創作是要花很多時間的，要苦思很久，還要一筆一筆填滿它。對我自己而言，創作是要有創作的內涵、要有適合的形式表達、又要有時代的意義，要有這三種要素才有快樂可言；或許有些藝術家只需要表達自己的內心，說自己的話，跟外在生活的時空環境不必一定發生關係，就很快樂了，但這對我而言還不夠，因此有些藝術家常說創作是幸福的、是快樂的，但對我不是，對我來說創作是煩瑣鬱悶的，只是，我是個創作者嘛，不做這個，做什麼？一直到了這次，我才又再一次的覺得創作讓我很快樂。

這次跟上一次的快樂不同，上次是很光明性的，這次的痛快則是徹底的達到既悖德、又邪惡、又純真的感覺，一種我個人內在性質的惡性可以透過創作淋漓盡致的發揮，又可以拿來挪揄別人、挪揄自己的快感與得意。

「鋼彈的蛋蛋」系列，畫面上很好玩，強壯的鋼彈腰上卻圍一塊紅布在練帝王功（陰吊功），拿偉大的卡通人物開玩笑，也是對男人誇大性能力習慣的一種挪揄，我自己是個男人，還是個中年男人，如此自謔謔人、自娛娛人，但是，是快樂的，很爽的。

「鋼彈的蛋蛋」系列是對陽剛、男性的一種嘲弄、鄙視，而「BB戰士的BB」系列，骨子裡則跟「鋼彈」系列不太一樣，鋼彈巨大而強壯，BB戰士雖然也陽剛、強壯、捍衛正義、捍衛和平，但小短腿的BB戰士還是可愛的，這不是跟女權主義過不去，我只是喜歡把這個捍衛和平正義的可愛戰士弄成一個好色客。但是因為旁邊有一大片露出性器的女性，所以對某些人看起來有一種敏感性，認為是對女性的不敬，我本身並沒有那種意思，只是因為BB戰士還是很陽剛，所以我覺得畫面上用陽具搭配不合適而已。現在這個電子時代裡，要收集這些影像太簡單了，只要按幾下電腦按鍵，幾千張色情圖片就存取下來了；以前我們找這些東西都要偷偷摸摸的，還不那麼容易找，如今已經進入科技時代，進入了一個連色情都可以很快速，而且無遠弗屆的時代，這就像BB戰士那麼神奇！

第三個系列則是拿一些漫畫裡的英雄人物，像大魔神、原子



《BB戰士的BB》204 x 326 cm 2000年



《寶貝 你好神奇》130 x 194 cm 2001年



《鋼彈的蛋蛋》150 x 204 cm 2000年



《鋼彈的蛋蛋》 204 x 150 cm 2000年



《無敵鐵金剛的小菊花》 130 x 194 cm 2001年

小金剛、鐵人28...這些角色，然後做它們的「小菊花」系列，用意跟上面兩個系列也差不多，但是呢，這跟以前的創作心理已經很不相同了。八〇年代我所關心的街頭運動，無論是時代氣氛、我所創作的內容、形式，都是很陽剛強壯的，但是，現在我畫陽剛、強壯、正義...就有一種嘲弄它的感覺，搞一個英雄的屁眼，是最好的嘲弄吧，當然啦，這還是個男人的立場。但是為什麼我這些年來會發生這麼不同的心理變化呢？以前最喜歡的陽剛、強壯，現在卻戲謔、嘲弄、批判它？也可以說是因為我的個性裡就是有反叛的因子吧，當我都建立過之後，最痛快的成就就是再把它摧毀掉。

軸一樣，而前三個單元是對於陽剛偉大的摧毀顛覆，這個系列則是把可愛、天真，變成邪惡、淫穢。人見人愛的神奇寶貝皮卡丘，就很倒楣的很適合在這個主題擔任男主角了。

以上的每個單元，另外都還有一個3D電子影音版本，我想做的是自己的生活，因為我的本質就是喜歡「聳擺有力」的這種特質，我本身就喜歡牛肉場、喜歡電子花車、喜歡五彩繽紛的那卡西的味道，所以我在這裡把這些東西都升級了，升級成電子化、科技化，我要說的就是，科技其實也可以俗艷低級，也可以聳擺有力，科技不一定是冷漠無情的。

電動遊戲固然也是五光十色，但我的作品跟電動遊戲之間的差別是，我的作品是用生活的燈光，而不是科技、未來、虛擬的燈光，摸摸茶、電子花車就是這種燈光，閃來閃去、變紅變綠；相對的，電動遊戲的世界則是隔著銀幕、碰不到、進不去的虛擬世界。

總歸一句，為什麼快樂呢？因為我在這裡有一種小人得志，「嘿嘿嘿嘿...」的快感，讓小孩看了會哭、媽媽看了會把小孩趕快拉走，想到嚇到媽媽、嚇到小孩的場景，就覺得很爽！有這種感覺，又找到了一種形式，能夠透過形式表現出來，這第二次的快樂，一直等了十幾年才讓我等到，但這兩次之間最不同的是，八六、八七年那時候的我，年輕而有血氣，家事國事天下事事關心，現在的心情卻完全不同，之所以不同，是因為這已經是民主時代的關係，所以對我而言，已經變成「天下本無事，就算有事，關我屁事」！兩種心境，都讓我很爽，但它相隔了十幾年，所以我覺得活在這裡很快樂，一個人可以享受兩種不同的創作心態，而兩種時代的脈動性不同，所以這個時候，我覺得在創作上，我是一個很幸福的人。



第四個系列「寶貝 你好神奇」，則是把以上那些東西再集中在一起，然後營造成像個海角樂園一般的感覺，基本上主



《原子小金剛的小菊花》 150 x 204 cm 2000年



《寶貝 你好神奇》 130 x 194 cm 2001年