

每天都有新發現！

The Earth citizen

地球公民



是誰在 浪費？



美麗與智慧兼具的
無線展頻技術之母

玩不起的颱風天

活生生的蜜糖罐——蜜蟻

從〈散戲〉，聽聽歌仔戲

小圈圈的困擾

泳渡英吉利海峽的第一女將

世界萬象
日常生活
生態記事

科學常識
藝術世界
人類文化

認識健康
運動體能

停不下來的創意家—— 楊茂林

►撰文／許芳慈 ►繪圖／江長芳 ►圖片提供／台北市立美術館



《鯢》，1986。

「我一年之中幾乎每天都在創作！」滿載奔馳的想像力和豐富的題材，讓藝術家楊茂林一個主題完成後又進行下一個，永遠充滿挑戰。他常自嘲自己是「過動兒」，不過看在別人眼裡，他的多變風格更像調皮的彼得潘，或神祕的深海魚。不信？你看看他的作品就知道啦！



Made in Taiwan=台灣製造

楊茂林早期的作品都和戒嚴時期的政治批判有關，有些是運用神話作為素材，好比叛逆英雄《鯢》；有些則故意做得像抗議旗幟，像是《MADE IN TAIWAN·肢體記號篇》系列；更有些運用報紙剪貼，以吃不到蘿蔔的驢子嘲



《MADE IN TAIWAN · 肢體記號篇VIII》，1990。

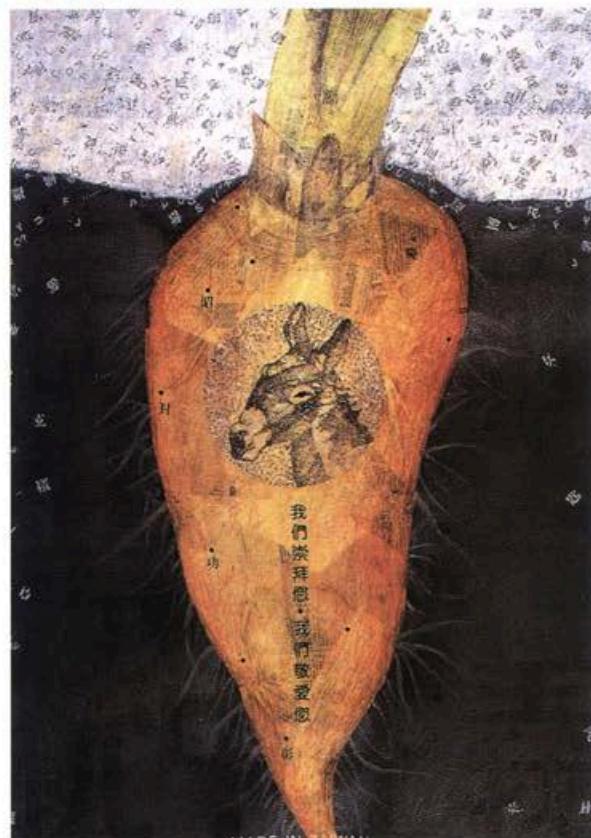
弄政治口號的虛幻，像是《瞭解紅蘿蔔的N種方法 VIII》。

「算從小耳濡目染吧，再加上我個性比較入世，對不公不義會感到很憤怒。」當問起為何特別喜歡這類題材，楊茂林說，這和童年時父親輩的親戚喜歡談論時事有關。而在這些作品上放入「Made in Taiwan」的「標籤」，更讓這些畫作呈現的「台灣品牌」，點出台灣獨有的故事。

除了時事外，對於台灣這塊土地曾經發生過的事，楊茂林也透過各種「紀事」表達出來。在《圓山紀事L9209》和《百合紀事L9306》中，他運用圓山貝塚，以及台灣特有的黑熊、雲豹、野百合，來記錄過往台灣歷史開發的遺跡。在《熱蘭遮紀事L9301》裡，楊茂林運用影響過台灣的政治人物們，追溯複雜的殖民史；在《大員紀事》中，他

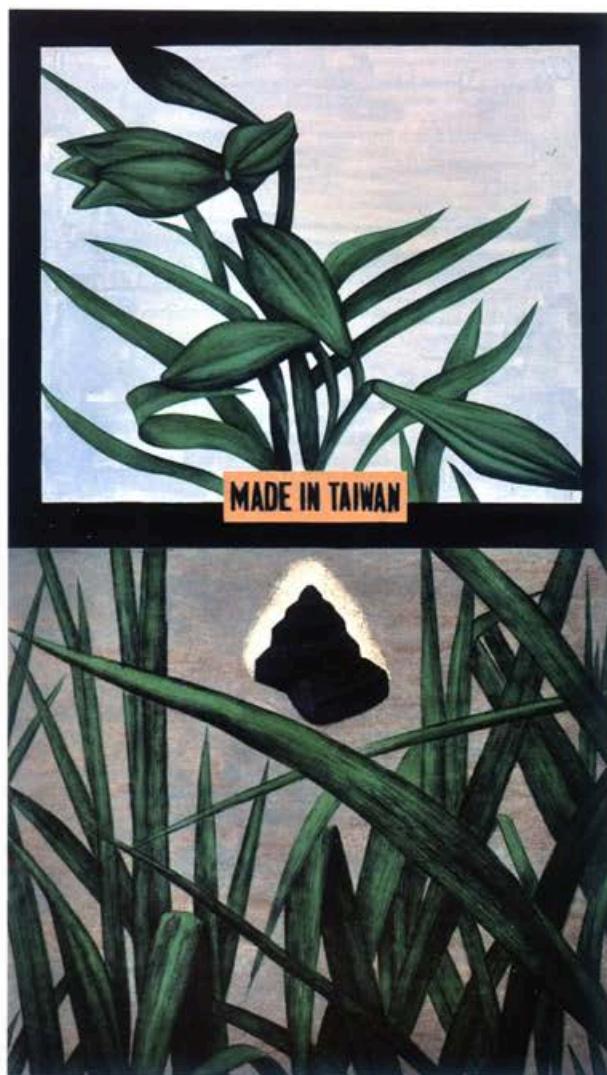
則透過生活中記憶的景象，思考台灣複雜的認同問題。

《瞭解紅蘿蔔的N種方法 VIII》，1991。

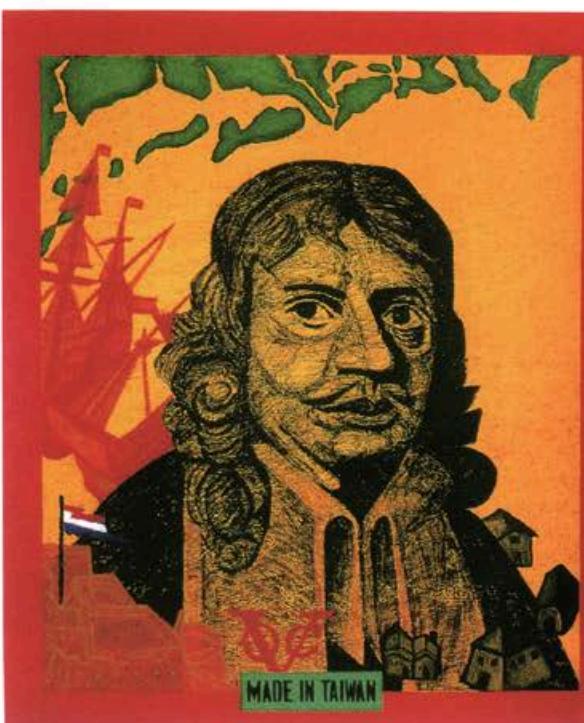




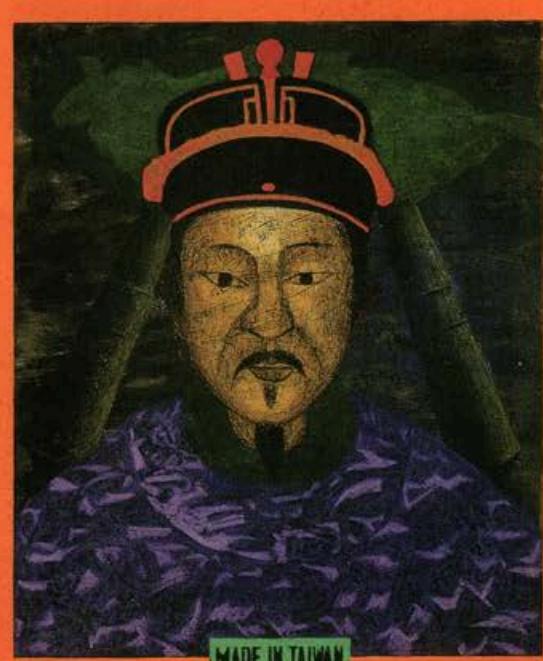
《圓山紀事L9209》・1992。



《百合紀事L9306》・1993。



《熱蘭遮紀事L9301》・1993。



創作了這麼多嚴肅題材後，楊茂林「Made in Taiwan」的標籤變成他的個人特色，漸漸廣為人知。不過，當大家都習慣這個風格時，他卻想換新挑戰了……

當動漫人物一步成仙？「請眾仙」囉！

無敵鐵金剛護法？愛麗絲菩薩？怎麼日本卡通漫畫和迪士尼人物都變成神佛了呢？

「我覺得影響文化最大的，一個是宗教，一個就是動漫。小時候我很喜歡看動漫，長大以後自然會想把這些人物用上去。」楊茂林在做這些動漫神仙創作時，喜歡放入自己的想法。好比說，他曾創作一系列「有關愛情的故事」主題作品，他選擇了人魚公主、無敵鐵金剛等主角，讓他們有情人終成眷屬：「在原本的故事裡，人魚公主變成泡沫、無敵女金剛被炸壞……都是悲劇收場，讓我看來很難過。所以我就用這種

《封神之前戲——請眾仙III》，2003。楊茂林：「你看，佛教神像其實有很多不同的位階，每尊佛像背後的光焰和姿勢也都不同。所以這些動漫人物，都有相對應的神佛——而我最喜歡的角色，就會放在最高的位置。」



楊茂林自西元1980年代開始活躍於藝壇，早年以油畫成名，也是解嚴後首先發表作品的藝術家，許多作品圍繞在歷史和政治情狀。近年來則轉以雕塑創作為主，總是不斷的在作品中創新，勇於開拓各種可能性。





《騎蜂鳥的愛麗絲菩薩》，2011。楊茂林的這件作品是「追殺愛麗絲」系列中的其中一件，蜂鳥是愛麗絲的守護者，最後載愛麗絲逃出撲克牌士兵的追殺，立地成佛。

Free Talk 時間

老師，你說你每天都會創作，這是怎麼維持的呢？

如果把藝術當作是一個志業，創作就變成一種責任了，不需要刻意維持。這或許和我個性有關吧。其實，我只要一天不工作就會很慌張，所以每天創作，反而能讓我心平氣和。

我很喜歡老師的「動漫系列」作品。不知道老師是怎麼看待這麼多不同角色的呢？

我覺得，人生有360度，這些不同角色，都是人生的不同面向，看你怎麼切入都行。像是桃樂絲，她表現的是一種執著的勇氣；愛麗絲

形式，給他們完美結局。」

有時候，楊茂林也會帶入自己童年的記憶，讓動漫神仙乘坐在巨大昆蟲上，因為「昆蟲是我們小時候的玩具，牠們雖小，卻非常有力量」，比一般寺廟裡常見的動物坐騎還適合呢。

不過，當楊茂林在完成「追殺愛麗絲」系列的作品後，他又改變了風格。楊茂林開始新一系列關於魚的創作——「尋找曼荼羅」系列，讓美國童話《綠野仙蹤》裡的桃樂絲一行人駕駛深海魚冒險。「在魚系列（尋找曼荼羅）以前，動漫是主角，但在魚系列之後，動漫就隱藏起來，變成配角了。」楊茂

就比較愛玩，比較無厘頭；彼得潘則是永遠的孩子，充滿冒險精神。在創作之前，我會讓自己先進入角色中，去揣摩他們的想法——像演戲一樣。就連我在創作「魚系列」時，也是這樣。我會模擬不同種類的魚的特質。想像牠在少年時、青年時，甚至到老年時的狀態。

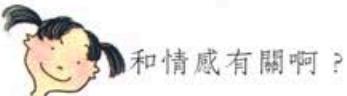
聽起來滿有趣的！不過……我想問一個小小的问题，為什麼老師會選擇使用鋼彈、鐵金剛、迪士尼的角色，卻沒有用「哆啦A夢」之類其他的動漫人物呢？

其實我有做過哆啦A夢的八仙桌啊！不過，關於它的創作是比較少沒錯。我想，因為我是選用成長經驗中，曾經啟發我、感動我，讓我印象很深的動

林表示，「尋找曼荼羅」事實上暗喻著「尋找真理」——也就是一種自我探索的歷程。

「人要透過尋找，才能認識自己。就像獅子，他天生下來就是『勇』的象徵，但卻很膽小。所以要透過旅行，他才能重新認識自己，獲得勇氣。」楊茂林這麼說。的確是呢，追尋自我、追尋人生的真義，這或許正是我們人生旅程最好的註解。

畫的關係吧。其他動漫角色給我的情感能量還不足以做成作品。



和情感有關啊？

嗯，要找一個對你來說感情最豐沛的題材去創作。而且隨著年紀不同，你創作、看到的世界也會不同。

那麼我想請問一個技術性的問題：老師在換不同材料創作時，曾經遇到困難嗎？

當然有，像是當初要使用電腦繪圖的時候，因為需要的規格不合，全都要自己摸索、組裝。是很挫折，但因為需要，就是得做。做了，就從不斷的挫折中得到樂趣了。所以我覺得，一帆



「尋找曼荼羅」系列作品。「我分析自己的個性：50%像深海魚，孤僻、異怪；20%像金魚，宅在一個小世界裡無知、遲緩；30%又像熱帶魚，花枝招展、渴望社交。」楊茂林於2012年開始創作此系列，他在各式魚體中裝設發光裝置，並嵌入不同角色與場景；技法上則以各種酸鹼溶劑讓銅金屬氧化，展現出特殊的質感。

風順反而不好，就像同一個主題，如果反覆做久了就無趣了。



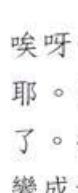
可是變換主題，老師不怕原來的支持者會跑掉嗎？



我其實從來沒考慮過支持者耶。活著已經很辛苦了，不用太在意別人的褒貶啦。



哇，很不容易做到呢！那麼，在最後，不知道老師能不能勉勵我們的小讀者幾句話呢？



唉呀……這種話我不太會講耶。那麼，就「做自己」好了。把最喜歡的事情好好發揮，變成最棒的，不要做不喜歡的！

