楊茂林的台灣史 藝術是發言權

2016年01月30日 04:10

吳垠慧／台北報導

- 分享至Facebook
- 分享至Google+
- 分享至Twitter
- 分享至Weibo

以古喻今楊茂林解嚴前創作的「圖像英雄」系列大畫，主角都是中國古代傳說故事中的悲劇英雄鯀、后羿等，反映當時社會騷動。（北美館提供）

1990年代楊茂林以「MADE IN TAIWAN」系列確立在台灣藝壇的定位，成長於戒嚴時期，而後歷經解嚴至今資本主義主導的當代社會，30多年來楊茂林透過藝術創作回應環境變遷，台北市立美術館推出他的回顧展「MADE IN TAIWAN」，精選1984年至2015年的繪畫、影像和立體創作約200組件作品展出。

回顧展看見環境變遷

「MADE IN TAIWAN」回顧展包含解嚴之前創作的「神話系列」，受到義大利超前衛的影響，當時楊茂林思考何謂「本土圖像」，他引用古老神話角色，如鯀、蚩尤、后羿等「失敗的英雄」與台灣的處境連結在一起，畫出《鯀被殺的現場2》、《后羿射日之後》等作品。

此後在「圖像英雄」和「遊戲行為」等系列大尺幅的畫面上，他描繪肌肉男相互肉搏、撞擊的激烈場景，展示方式來自街頭遊行揮舞的旗幟和歐洲皇宮懸掛的掛氈，異於傳統的掛畫方式。

「解嚴前台灣社會瀰漫對峙的騷動，但我是帶著快樂的心情畫這些圖，人民如果敢反抗權威，表示台灣就有救。」楊茂林對於威權體制對人民自由、思想的箝制格外敏感，《MADE IN TAIWAN政治篇：了解紅蘿蔔的N種方法》等複合媒材作品就以報紙作為基底，畫出小苗歷經養成最後變成崇拜權威的一根紅蘿蔔。

藉卡漫探討文化交配

楊茂林1953年生於彰化，1979年文大美術系畢業，是台灣當代畫派「台北畫派」、「悍圖社」的創始成員之一，也是台灣當代藝術代表人物，解嚴後他以帶史詩色彩的「MADE IN TAIWAN」為計畫性創作，分成政治、歷史和文化篇，歷時逾10年完成，透過不同圖像的組合剖析台灣面對原住民、殖民歷史和流行文化的消逝、侵略和文化雜交狀態，闡述身分認同與定位，也回應1990年代延燒的追尋台灣主體性大議題。

楊茂林曾言，「藝術是我顛覆的手段，是證明我存在的工具，藝術是我的發言權」，在嚴肅的政治歷史圖像之後，楊茂林開始使用美日卡漫圖像在創作當中，探討台灣「文化交配」處境，為台灣很早且大量利用卡漫元素創作的藝術家，而這也開啟2002年後「仙班出列」的卡漫神像系列，此後，楊茂林從平面轉向立體雕塑的創作。

(中國時報)