

東海大學美術學系碩士班碩士論文

從台灣對奈良美智作品的「既定印象」
論其藝術風格與崛起的時代背景關係及影響

To Discuss the Relationship and Influences of the Rise of
Yoshitomo Nara's Artistic Style, on the Background of
Stereotype Impression Given by Taiwan

指導教授：林平教授

研究生：許晶晶撰

中華民國一〇五年一月

東海大學美術研究所

許 晶 晶 君所撰碩士論文：

從台灣對奈良美智作品的「既定印象」論其藝術風格
與崛起的時代背景關係及影響

業經本委員會審議通過-----

碩士論文口試委員會

吳介祥 (吳介祥)

吳超然 (吳超然)

指導教授 林平 (林平)

系主任 詹前裕 (詹前裕)

中華民國 105 年 06 月 18 日

誌謝

一提筆要寫誌謝文，心中千言萬語，不知要從何下筆。

為了一圓自己多年來欲深造的願望來臺唸研究所，原本只計畫兩年時間取得碩士學位，卻陰差陽錯在這逗留了四年，相等於一個大學課程的時間。四年內生活過得很紮實，各種的實習機會與鍛鍊讓心智更堅強，人生觀也更豁達一些。感謝台灣四年生活的各種經歷與磨鍊，我好像成為了一個更好的人。

然後我要好好感謝這一路上一直對我釋出親切與善意、熱心幫助我的人。首先要非常感謝我的指導老師、如今的北美館館長林平老師，放手讓我這個外籍人士去對台灣的藝術現象作出分析與評論，並對我的論點給予支持與相信，這是對學生莫大的信任與肯定，在此我由衷感謝林平老師對我的不離不棄。因為段存真老師的認真教學藝術史以及藝術理論，給予了來臺唸研究所後才開始補充藝術觀念與理論的我很大的幫助，也感謝段老師常常在課堂後解答我各種論文上所遇到的問題，謝謝段老師。我也要謝謝在論文大綱審核以及在學位考試時給予我寶貴意見的吳超然老師、吳介祥老師以及張正霖老師，讓我的論文更加完善與客觀。系辦四位親切可人的助教以及東海大學國際處的一直是我在臺居住時最大的精神力量，你們給予我的各種幫助我會一直銘記在心，謝謝你們。還有我親愛的學長姐、學弟妹們，因為你們我在臺才沒有變成孤獨老人，心境上也有所調整，年輕了許多。我們在相處的過程中互相影響也互相成長，這是一個很難得的經驗，謝謝你們。

這一趟時間不算短的旅程，讓我親身感受到了台灣人的熱情，當中雖然對於一些台灣的現象感到疑惑，但東海生活過程中給予我的濃濃滿滿的人情味已讓我認定這一趟旅程是值得的，我以身為東海人為驕傲。不管前程為何，祝福自己，也祝福大家！

中文摘要

在台灣，日本當代藝術家奈良美智的作品經常被套上「超扁平」或「卡漫風」的印象。台灣民眾對於奈良美智作品的認識始自 2004 年的「虛擬的愛－當代新異術」聯展，自此之後，奈良美智在台灣所參與的聯展便與卡漫、設計主題為主。除了具卡漫形象以外，台灣民眾對於奈良美智及他的創作所知甚少，學界也甚少對於其藝術風格在藝術史中具有多面向的詮釋與價值進行探討。

有鑒於此，本論文以奈良美智的作品為研究的對象，從兩個部份著手探討其作品被台灣套上「既定印象」的成因。首先，將奈良美智早期的創作脈絡作背景作梳理，分析其創作風格的形成及在當代藝術界崛起的契機，同時也探討國內外文獻對於其作品具多面向意涵的評價，以作為其作品不僅具有卡漫特質實則更具有多面向學術探討價值的依據。「文化菱形」為第二部份，即解析「既定印象」的核心概念。先從日本的民族性與藝術發展，去探究奈良美智及其作品所具有的日本的特質，以及在日本大環境的改變及全球化的趨勢下，影響奈良美智創作頗深的次文化是如何被形塑；台灣的藝術在發展的過程中也被日、西方文化影響，形成現今台灣的藝術走向與價值觀；從精緻藝術和通俗藝術這之間所造成的差異，試圖去推論台灣民眾與學界的藝術品味差異，找出奈良美智被誤解的可能性原因。最後，梳理奈良美智曾受邀參與聯展的展覽主題脈絡，套用「文化菱形」的觀點去剖析台灣這幾個展覽的操作機制。綜合以上所有分析，得出「既定印象」成型的結論，達成解構「既定印象」的目的。

關鍵詞：奈良美智、創作風格、文化菱形、次文化、全球化

Abstract

In Taiwan, the contemporary Japanese artists Yoshitomo Nara's work often being refer to as "super flat" or "cartoon impression". The audience in Taiwan began understanding his work in 2004 through an exhibition titled "Fiction Love – Ultra New Vision in Contemporary Art". Since then, Nara's Taiwan exhibitions mainly focus on Cartoon impression and visual design. His other stylised creations is not as familiar to the audience in Taiwan. In the art academia, his stylistic and multi-faceted interpretation influencing the ever evolving history of art is not as widely discussed.

In this thesis, I will be using two influences to discuss the reason that formalised an stereotype on Yoshitomo Nara's creations by the Taiwan audience. First, using Nara's earlier works; dissect and investigate the fundamental influences that lead to Nara's stylistic choice and his turning point in the artistic arena. Researching on forums, critics and discussion from international point of view, able to fortified my argument that Yoshitomo Nara's works should not be only labelled as " cartoon style" but as work of art worth to be studied. Second, we shall make use of the "Cultural Diamond" theory, looking into the basis of the ideology on "stereotyping". Primarily on the affect on Japanese nationalistic identity and her (as in the country's) artistic development, the moulding of "globalisation" which influence Japan's overall environment and her sub-culture. Taiwan artistic environment development is impacted by Japanese and western culture. It (the impact) shapes the current trend and point of view; example the different upon " high art" and " commoner art". This example, differentiates the value of appreciation by academia against the art appreciators which might be the cause of why Nara's works are being neglected. Secondary, further analysis on the coherent of invites; using the theory of " cultural diamond "dissecting the structure, thought process of exhibitions in Taiwan in order to de-construct the stagnated ideology of "cartoon impression", the result of the collected datas are necessary to proof that these "stereotypes" do exist. With all the proof and analysis above, the conclusion will be get in order to achieve the target of de-construction of stereotype towards Nara's creation.

Keywords: Yoshitomo Nara, creative style, cultural diamond, subculture, globalization

目次

中文摘要.....	I
英文摘要.....	II
第一章、緒論.....	1
第一節、研究背景與動機.....	1
第二節、研究問題與目的.....	3
第三節、研究架構、範圍與限制.....	5
第四節、研究方法.....	8
第五節、文獻分析.....	9
第六節、名詞釋義.....	19
第二章、奈良美智生長時代背景及創作風格分析.....	25
第一節、成長背景與創作歷程.....	25
第二節、創作風格與聯展脈絡分析.....	29
第三節、創作與「超扁平」的關係.....	48
第四節、小結.....	51
第三章、解析「既定印象」－奈良美智與台灣的關係.....	54
第一節、日本的民族特性、文化發展與次文化的生成.....	54
第二節、日本文化對台灣文化的影響.....	63
第三節、全球化對台灣藝術發展所帶來的影響.....	65
第四節、精緻藝術與通俗藝術的認知差異.....	69
第五節、台灣民眾與學界的藝術品味差異.....	71
第六節、台灣聯展脈絡與操作分析.....	73
第七節、小結.....	79
第四章、結論.....	81
第一節、奈良美智如何被誤解？.....	81
第二節、奈良美智作品的學術性終歸何處？.....	83
參考文獻.....	85
圖版.....	91

文獻附錄.....	111
附件一、奈良美智年表.....	111

表目次

表 1-1 Wendy Griswold 的「文化菱形」圖示.....	11
表 1-2 維多利亞·亞歷山大所修改的「文化菱形」圖示.....	12
表 2-1 日本關鍵性個展分析清單.....	31
表 3-1 奈良美智所參加與的台灣聯展列表.....	73

第一章、緒論

當代藝術的迷人之處，在於其真實的反映時代的社會現象及精神意義。而當代藝術家就是社會的觀察者，他們用敏銳的洞察力與細膩的情感，以藝術的各種媒介為載體，大則對這個社會發出聲音，小則回歸自身與自己對話。

本論文以日本當代藝術家奈良美智的作品為研究的對象，在第一章的緒論中闡明本論文的出發點與主旨。本章共分六節，在第一節的研究背景與動機中，說明以奈良美智的創作為研究對象原由。第二節道出筆者所觀察到的問題，以及筆者研究所要達到的目的。第三節展示研究的架構，並說明研究的範圍以及研究過程中將會遇到的限制。第四節則說明本論文將會使用的研究方法。第五節的文獻分析將以幾個重要的文獻為主軸去分析與辯證本論文的論點。在第六章的名詞釋義中將解釋經常在本論文出現的重要名詞。

第一節、研究背景與動機

初次見到奈良美智的作品，是在 2010 年新加坡的「超酷東京：日本當代 MOT 精選」巡迴展在展覽裡所展出的是他的油畫作品《Sayon》（圖 1-1，見 91 頁）與《White Night》（圖 1-2，見 91 頁）。兩幅畫都沒甚麼華麗的顏色或繁複、令人目不暇給的構圖，兩幅畫的共同點，也是唯一的焦點，就是畫面中間身著簡單的、髮型齊肩的女孩半身像。在一片單色的背景下，畫中女孩的姿態和眼神被突顯了——《Sayon》畫面中的女孩站姿微微向左側，眼睛往右看，眼神往上挑，嘴角也微微往右上揚，充滿邪惡的笑容；《White Night》中的女孩則是正視觀者，眼神看似哀傷，像是想要訴說著什麼，卻抿著嘴強忍著不說，充滿著五味雜陳的情緒。

被這這兩幅畫深深吸引的第一印象，是因為兩幅作品裡小女孩的表情像極了當時筆者家中兩歲的小姪女時常會露出的表情——想要搗蛋、做「壞事」前

的賊笑表情，還有受責罰後的抿嘴、委屈的表情。這些都深深牽動著筆者。乍看之下這兩幅作品對孩童活靈活現的精準情緒捕捉是讓人會心一笑的，但仔細一看，畫中人物的情緒表露、畫面顏色的選用似乎與兒童繪畫的顏色處理方式不同，籠罩著一層薄薄的霧，與畫中的女孩對望著，似乎從她的眼神中看到了自己，看到成人世界裡透露出的複雜、無奈的眼神。與其說是奈良美智是想呈現孩童特有的各種充滿稚趣、無辜的神態，倒不如說是更想通過孩童的軀體來表現成人的矛盾情緒。

當代視覺藝術充斥著各種各樣的表達方式，有些藝術家是哲學性的表達，有些藝術風格是以複雜的構圖詮釋當代美學理念，日本當代藝術家奈良美智則以簡單的構圖、卡漫的手法但細膩的情感表達，以多重的文化意義擄獲觀者的心。他被譽為日本新普普藝術最具代表性的藝術家¹，也是透過當代藝術的手法復興具象繪畫的重要推手之一。在戰後到千禧年的這個階段，日本文化以次文化的力量蓬勃發展，奈良美智的創作代表了這個時代這個民族的精神，為日本某部份族群發聲，撼動了日本的當代藝術界，在國際藝術界也獲得了高度的關注。

然而，「奈良美智旋風」初期似乎沒有在台灣造成轟動，甚至沒有掀起學術或商學界的巨大漣漪。台灣民眾對於奈良美智及他的創作所知甚少，當代藝術界也甚少談論他的藝術風格。嚴格來說，雖然奈良美智與草間彌生（Yayoi Kusama）、村上隆（Takeshi Murakami）已被譽為最具影響力的日本當代藝術家²，同時也是當代藝術界拍賣市場價格最高的三位日本藝術家³，但是相較於草間彌生在藝術界的至高推崇、村上隆在商業藝術界的被追捧，同樣具有高辨識度的奈良美智的作品對台灣而言的印象仍舊是模糊、曖昧不明的。

¹ 王岱萃：《當代藝術家奈良美智迷群樣貌之研究》（國立台灣師範大學圖文傳播學系碩士論文，2014年），頁3。

² 莊雅荃：《跟奈良美智玩跨界——藝術商品化研究》（國立台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2010年），頁8。

³ 資料來源：全球藝術市場信息網，〈日本在世藝術家大賞〉，取自 <http://zh.artprice.com/artmarketinsight/858/%25E6%2597%25A5%25E6%259C%25AC%25E5%259C%25A8%25E4%25B8%2596%25E8%2589%25BA%25E6%259C%25AF%25E5%25AE%25B6%25E5%25A4%25A7%25E8%25B5%258F>。發表日期：2013年2月22日。

奈良美智的生長年代時值二十世紀的五〇年代末期。當時視覺藝術從現代主義進入當代藝術，各類藝術風潮不斷湧現，呈現百花齊放的景象；日本文化的從明治維新（1860—80 年代）時期就開始執行西化政策，昭和時期（1926—1989）在經歷二戰戰敗的洗禮之後，化悲憤為力量，以工業科技征服世界的同時，經濟起飛過於迅速導致國民產生不安、與傳統違和的矛盾感，加上西方的消費文化思維滲入，「次文化」⁴ 因此崛起。對於這樣一個以可愛逗趣的孩童與動物造型表現，卻又潛移默化表達成人世界矛盾的藝術家，其藝術風格的形成與其成長時所處的東西方時代背景究竟如何構成這樣一個藝術特質，這點讓筆者深感好奇。這兩股文化（日本文化與西方文化）如何影響奈良美智的創作風格，形成奈良美智早期塗鴉創作到藝術風格奠立乃至於在國際間發跡，但卻在台灣被忽略其早期作品的多面向的表述，是引發本論文研究發展的起點。

第二節、研究問題與目的

奈良美智風格的崛起，與其自身特質及當時所處的時代現象有著密不可分的關係。憑著作品裡透露出的細膩感悟，打動了不同國籍、不同族群的觀者，在國際藝術界擁有高度的人氣。各國藝評對於他的創作以及個展，也從各種不同的角度和面向去分析、詮釋與評價。

據筆者調查，奈良美智從來沒有在台灣舉行過個展，在台灣所參與的聯展為數也不多。除了 2004 年參與陸蓉之所策劃的「虛擬的愛—當代新異術」、2007 年的「3L4D 動漫美學新世紀」、2011 年第 54 屆威尼斯雙年展平行展覽「未來通行證」外，就是 2005 年台北當代藝術館所舉辦的「非常厲害—設計中的藝術·藝術中的設計」與 2010 年巡迴到台灣的「超酷東京：日本 MOT 當代精選」，以及去年（2015 年）在亞洲美術館所舉辦的「青春無限」。在台灣的相關報導中，由於奈良美智沒有在台灣舉辦個展的關係，藝術雜誌上對於其創作的介紹多數也轉借國外的文獻，或是從與他的專訪中去瞭解其作品；也因此，

⁴ 在本論文第 17 頁的名詞釋義中另有說明。

台灣學術文獻方面並沒有專門的文獻對奈良美智的作品風格作深入的藝術研究，對於他的作品評價多數也較從卡漫、插畫、設計類的角度去進行研究，或是與村上隆的「超扁平」劃上等號，去探討作品商品化及其迷群現象。

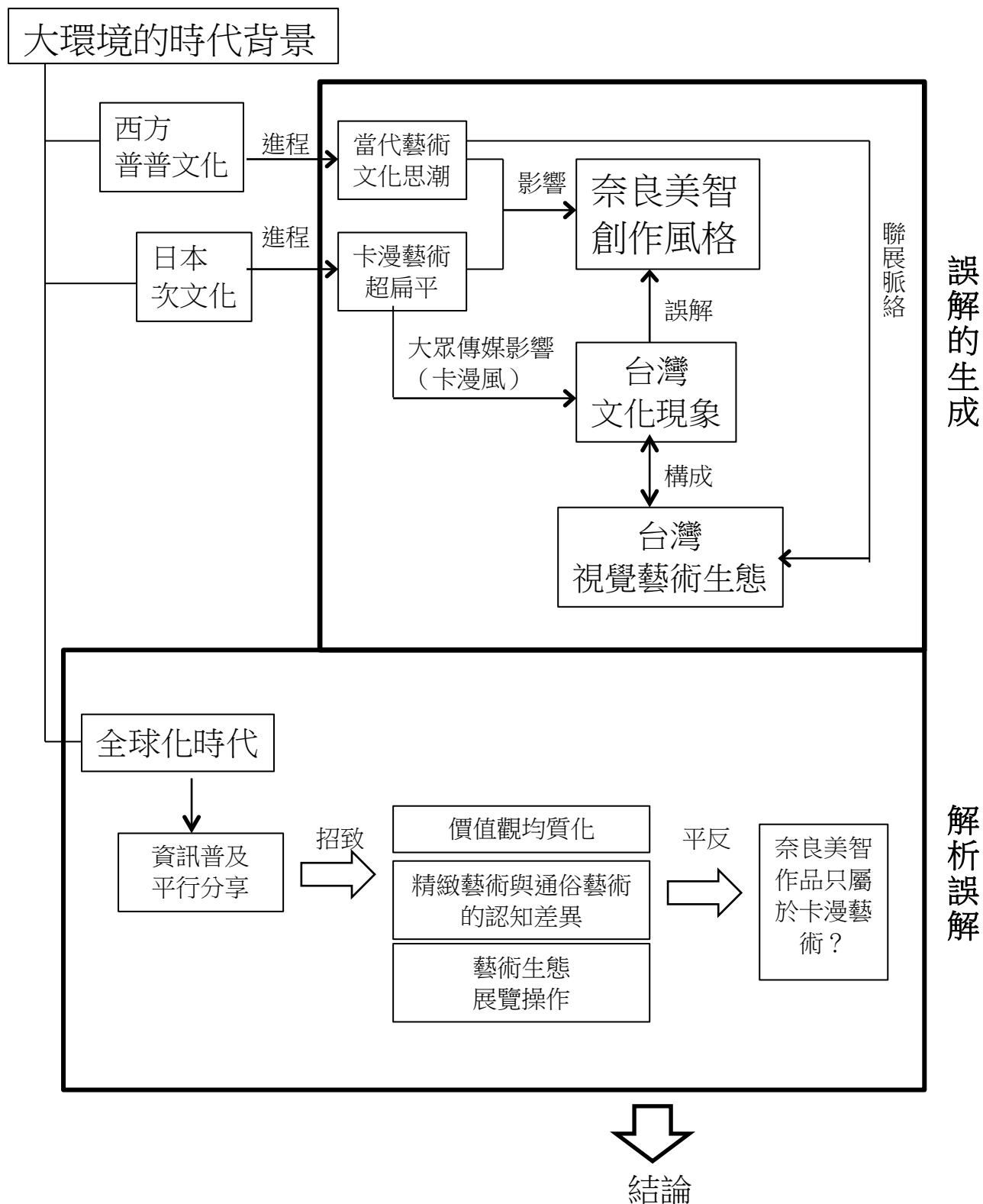
奈良美智在台灣當代藝術界的「缺席」對筆者而言是一個怪異的現象。如此一位國際當代藝術界的藝術家竟然未在台灣掀起漣漪，也未在純藝術領域引起廣泛討論、對其藝術風格進行多重探索及研究，究竟是他的知名度還不夠高，抑或是奈良美智的作品對台灣而言太過商品化，以致於難登台灣藝術界的大雅之堂？

在藝術的世界裡存有兩種藝術，一種是為文化精英所擁護的精緻藝術，另一種則是普羅大眾所追捧的通俗藝術。奈良美智的藝術風格鮮明討喜，或許具備通俗藝術的條件，但這並不表示他的作品就是通俗藝術，也不是界定它的藝術風格歸納在哪個範疇的唯一標準。欣賞一件藝術作品，應追溯藝術家的創作脈絡、所處的時代背景，乃至於其民族性的根源，從各個角度審視其作品所承載的意義與價值。1980年至2006年為奈良美智創作生涯的重要時期，這個時期他經歷了日本與德國的生活轉化，在日本與歐美的文化衝擊影響下，奠立了他的藝術風格。參考及對照關於他的作品討論的國內外文獻、分析他的這個階段的創作與展覽脈絡，是對他的作品最好的反證。

有鑒於此，本論文試著從奈良美智的成長背後的大時代環境及民族性開始論述，為其早期的創作脈絡作背景的梳理，分析其創作風格形成及在當代藝術界崛起的契機。在釐清他崛起與時代背景的關係後，對其作品與關鍵性個展進行分析與詮釋，再對照台灣的文化景況，剖析所受邀參展的展覽主題與其關係的原由。有其因必有其由，在經過這一系列的論述、反觀、對照、分析、結論後，本論文企圖釐清台灣當代藝術界的藝術界定、分析奈良美智在台灣所參與的聯展主題以致於台灣民眾對奈良美智所產生既定印象的原由，予以奈良美智創作更全面的觀照，提供台灣的藝術愛好者檢視藝術家作品的研究方式。

第三節、研究架構、範圍與限制

一、研究架構



二、研究範圍

本論文的研究範圍將從三個面向著手。第一個面向是針對奈良美智在 1980 年到 2006 年間，即其早期的創作風格進行探討。這段時期他經歷了創作風格的發展、成型至廣為人知三個階段：從 1980 年起的國內大學及研究所的風格探索期；1988 年到 2000 年在德國旅居的風格成熟期與國際拓野；2000 年返日定居陸續展開國內外大型個展，直到 2006 年的跨界合作將他在日本的知名度推向高峰。從分析作品的構圖與展覽的形式，詮釋其作品所運用的東西方元素如何承載多元的文化意涵，賦予作品多重的意義。

第二個面向是從奈良美智本身的原生地與其民族性進行研究。在奈良美智的作品中，一方面表現了日本文化的特質，也展現西方文化的主题。藝評清水稔（Minoru Shimizu）指出奈良美智近期的、充滿「童心」的作品，提供了東方到西方的藝術專業人士一個迎合了「充滿稚氣的、女性化的、去勢」的日本主题標記，並幫助日本知識份子加強研究日本文化中幼稚徵狀的理論基礎。⁵

奈良美智的成長時期是美國接管日本的時期，美國文化在日本的流行與日本國內本身的微妙情緒變化相互影響與矛盾交織，衍生出次文化的產物。露絲·潘乃德（Ruth Benedict）所著的《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》裡所觀察到的日本民族特點正印證了這樣的矛盾特質。以《菊與刀》為主，再以葉渭渠所著的《日本文化史》為輔，針對日本民族的特性與文化的雙重性發展作梳理，闡述日本民族的矛盾性乃至發展出多元交織的日本藝術，由此鋪陳「次文化」崛起的成由。從歷史的追溯中，導引出奈良美智作品引起這個世代巨大的共鳴背後的原因。

第三個面向是針對大環境的文化景況如何形成台灣對奈良美智的作品產生「既定印象」作辯證。在第一面向分析奈良美智的作品以及國外文獻對於奈良美智創作風格的評價後，第二面向探討奈良美智的作品具備日本文化的哪項特

⁵ 翻譯自原文 Midori Matsui, "A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great 'Minor' Artist," *Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 332.

質後，緊接著將分析主體轉向台灣，分析「既定印象」在台灣被構成的原因。從「是誰誤解了奈良美智？」這個問題面著手，以藝術社會學及傳播學的理論為基礎，去分析大眾傳媒如何介紹奈良美智的創作，乃至於大眾對奈良美智作品的特質產生既定印象的原由，以及，針對奈良美智為何只被台灣視覺藝術展覽邀請參加以卡漫、設計類的展覽主題提出疑問、作出比對，分析所參展的台灣展覽的策展論述、台灣學界的操作手法，乃至於現今台灣所呈現的文化景況。

綜合以上三個面向的分析，查明台灣民眾對奈良美智作品產生既定印象的原由，找出台灣對於「精緻、高雅文化」與「通俗、流行文化」的看待與差異，解開台灣對奈良美智作品風格的「誤解」，予以奈良美智作品一個更為全面的觀看方式。

三、研究限制

奈良美智的創作媒材非常多元，也勇於開發新的創作媒材。早期的以平面繪畫為主的創作中，也夾雜了裝置藝術、FRP 材質的雕塑與小房子搭建，近幾年也開發陶藝與銅雕作品，但由於本論文對於其藝術創作的研究設定在創作生涯的前期（1980 到 2006 年），故屬於較近期的陶藝及銅雕作品將不加以探討。

有鑒於在台灣地區針對奈良美智的作品的評論甚少，故筆者所參考的學術文獻大多引自英、日的學術文獻，筆者必須先進行翻譯再深入研究。再者，已被翻譯的國外文獻或許經過台灣與大陸翻譯者之手，一些所翻譯出來專有名詞的字義或許會有些許不同。另一方面，由於國內文獻對於奈良美智作品的評價甚少，因此國外評論對照國內文獻進行剖析分析的機率相對較小。即便如此，筆者仍盡筆者之能力以完善論文的內容與觀點。

第四節、研究方法

本論文採質性研究，以奈良美智的創作為研究對象，運用文獻分析法與個案分析作為研究的方法，追溯大時代背景與研究對象的關係與風格形成，延伸至台灣對研究對象產生既定印象的原由，藉以回應本論文的主題。

一、文獻分析法 (Documentary Analysis)

文獻分析法是將歷史資料通過蒐集、鑑識、分析，通過對文獻的研究認識研究的對象，進而從了解、解構、再重建並得出結論的研究方法。

本論文的參考文獻計有三大類別：

- 一、大日本帝國到平成時期次文化崛起與興盛的史料文獻分析
- 二、奈良美智的藝術歷程及關鍵性個展的相關文獻分析
- 三、藝術社會學的文化菱形理論及傳播學理論的相關文獻分析
- 四、台灣地區從九〇年代起的文化景況與對奈良美智的創作評論與大眾傳媒的報導的相關文獻分析

奈良美智的作品具國際性，所參考的文獻資料也涵蓋了國內外的文獻，當中以中、英、日文的文獻資料居多。這些文獻資料的來源可細分類為專業藝術評論、藝術雜誌報刊報導、展覽與奈良美智自身的相關出版物以及網路資料。

二、個案分析法 (Case Study)

奈良美智創作風格的形成與轉變都發生在幾個重要的個展中。本研究將以他藝術創作生涯中早期的幾個重要個展，分析展覽構成的始由、呈現方式及所產生的效應。

透過藝評及雜誌的專題報導作分析，這幾個重要的個展或是藝術創作風格被認可，或是對其創作的評論文獻的再整理。它們分別為 1995 年在德國旅居期間在日本初試啼聲的個展「很深很深的水坑（In the Deepest Puddle）」、2001 年睽違日本十二年的返日後的大型個展「我不在乎，即使你忘了我（I Don't Mind, If You Forget Me）」、2003 年與大阪設計團隊「葛拉芙（graf）」⁶ 團隊所合作的「S. M. L」、2004 年匯集各時期重要作品的「來自我抽屜的深處（From the Depth of My Drawer）」，以及 2006 年在家鄉青森縣弘前市與「graf」團隊及志工合作的大型裝置計劃「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z（Yoshitomo Nara + graf: A to Z）」。個展分析也包括對於奈良美智展覽地點的性質作出探討，更有效的梳理奈良美智的作品定位。

第五節、文獻分析

本論文的題目，旨在探討奈良美智的作品被台灣套入「既定印象」的成因。要解開「既定印象」這件事，就必須從「奈良美智」的生活歷程、「奈良美智的藝術作品」與「台灣社會文化景況」，甚至是奈良美智的生涯裡所接觸過的「台灣以外的地區」去著手研究。在社會學的理论中，藝術與社會是存有直接關係的。藝術即具有反映社會的現象的功能，也擁有塑造對社會影響的能力。在奈良美智所處的這個當代社會，全球化已讓世界的聯繫網愈發錯綜複雜，藝術的生產與交易也不像以往相對的純粹，而是進入一個更複雜的體系。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》這一書，就探討了藝術在以資本主義為率的當代社會，在全球化的趨勢下，精緻藝術與通俗藝術之於社會的操作與運行方式。

⁶ 「graf」是一個從發想、設計到製作都一手包辦的設計團隊，所設計的作品範圍包括了食、衣、住等各個領域，是日本設計產業當中的佼佼者。2000 年在大阪中之島開幕的 graf bld. 是團隊工作和作品發表的兩用空間，兩百坪的空間裡有餐廳、家具及生活展示區、產品生產工廠，五樓更開發為藝術空間，以「無國界創意村 graf village」及奈良美智的「A to Z」創作計畫成為國際注目的焦點。

在此書中，作者維多利亞·亞歷山大（Victoria D. Alexander）以溫迪·格里斯沃尔德（Wendy Griswold）所發展出的「文化菱形」⁷（Culture Diamond）觀點，作為研究當代藝術操作與運行的核心，也對於反映式⁸與塑造式⁹的理論並不能完全反映社會也無法絕對的影響社會的這兩個理論，做簡短批評。「文化菱形」是一個類似風箏菱形物的概念，它的四個端點各代表了：（一）藝術產品（artistic products）、（二）藝術創作者（creators of art）、（三）藝術消費者（consumers of art）與（四）社會脈絡¹⁰；每一端點均與其他端點相連，這個圖表說明了消費者如何消費藝術，藝術有何意義以及如何滲透到整個社會中，均受到個人所中介，以及個人的態度、價值觀、社會地位與社會網路所影響。¹¹維多利亞·亞歷山大¹²指出，由溫迪·格里斯沃尔德發展出的「社會」（包括廣義的規範、價值觀、法律、制度與社會結構）構成菱形最終的終點，它影響了藝術創造者、行銷體系、消費者文化，並由之形塑了藝術。

⁷ 引自維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 59-60。

⁸ 反映（Reflection）乃藝術社會學術語，其理論建立在「藝術告訴我們一些與社會有關的事務」這個概念上。資料來源：維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 22。

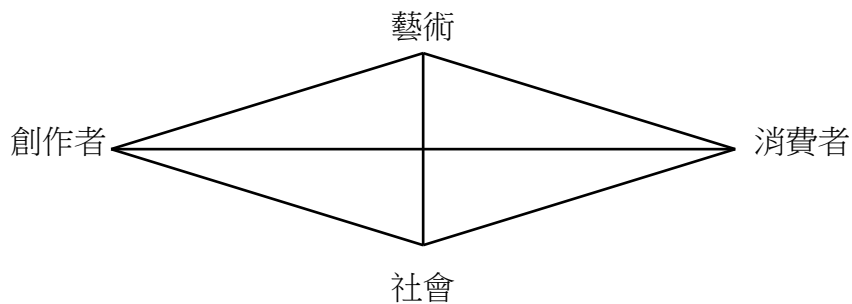
⁹ 「塑造」取向在藝術社會學中是指藝術對社會所造成的影響。大多數的塑造理論所關注的是藝術對社會的負面效果。資料來源：維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 41。

¹⁰ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 59。

¹¹ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 59-60。

¹² 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 59-61。

圖表 1-2 溫迪·格里斯沃尔德的「文化菱形」圖示：

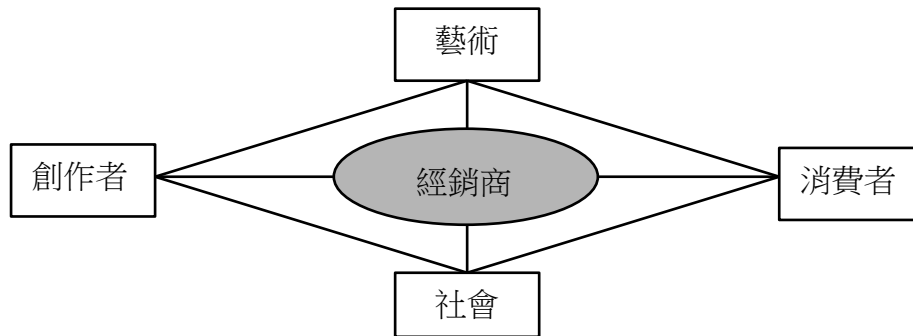


(資料來源：維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯(2008)。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁60。)

經維多利亞·亞歷山大修改後的「文化菱形」，加入了「經銷商」這個角色，貫穿在藝術產品、藝術創作者、藝術消費者及社會脈絡之間，更好的闡釋了當代社會藝術運作的架構準則。維多利亞·亞歷山大所修改的「文化菱形」的根基點，建立在她認為藝術是一種溝通，必須從介於創作者與消費者之間，即某個人、某個組織或某個網絡來經銷，以瞭解藝術。對她來說，「文化菱形」意味著藝術與社會間的連結，永遠不可能是直接的，因為它們一方面會受到藝術創作者的中介，另一方面還受到接收者的影響。¹³ 藝術創作者從自身的背景環境或社會現象得到靈感、將藝術作品生產之後，經由個人或團體式的經銷體系的過濾與傳播到最終接收到訊息的閱聽人，即消費者手中。

¹³ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯(2008)。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁61。

圖表 1-3 維多利亞·亞歷山大所修改的「文化菱形」圖示：



(資料來源：維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯 (2008)。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 61。)

維多利亞·亞歷山大指出，閱聽人是瞭解藝術的關鍵，因為藝術能創造出何種意義，取決於它的消費者而非創造者的使用方式上。這意味著，藝術無法單獨存在，必須放在與消費者之間的關係才能理解。特別是，人們從藝術中獲得哪些意義，以及消費哪些類型的藝術，都是以他們的背景與社會網絡為基礎。¹⁴ 所以，經銷體系在這一鍊帶關係中，扮演著重要的角色。藝術經紀、畫廊、策展公司等這類角色皆屬於視覺藝術的世界中的經銷體系的一環，美術館、展覽、策展人、藝評、與媒體登則是過濾藝術作品的「守門人」。他們對作品的詮釋、評價與報導，直接影響了訊息接收者對於藝術作品所持有的印象，進而對它進行評價或消費。尤其在全球化的時代，媒體的傳播有效與否，決定了消費者對一件藝術品的動念與判斷。然而，「守門人」的角色也並不是絕對而單純，策展單位，即美術館體制與獨立策展人在策劃展覽時所需要考慮的經費問題與政策操作立場、藝評的評論是否被商業藝廊所左右、媒體報導也並不絕對中立並隨著民眾的口味與報導策略隨之變動，都大大影響了一個展覽的成型與屬性，進而對藝術作品過濾與評斷。

¹⁴ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯 (2008)。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 171。

根據本論文所提出的問題，針對從奈良美智的作品產生到傳遞到台灣民眾這一鍊帶過程中，「守門人」的訊息過濾與傳遞予消費者面前是否出現錯軌或遺漏的現象導致「既定印象」產生，抑或是奈良美智與他的經銷體系在經營其藝術事業時所發散的訊息是否造成與訊息接收者認知的偏差，來進行探討。故此，以「文化菱形」為解析「既定印象」的核心概念，分析奈良美智與經銷體系、訊息接收者的關係，以達到解構「既定印象」被形成的原因，是對於為奈良美智作品被誤解，最適合、且有效的做法。

在對於與其有關的時代背景研究方面，在本論文第一章第三節的研究範圍中，筆者提到以日本的民族特性開始著手，探討其民族特性中的雙重性中傳統與西化的兼容。在《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》這份以人類文化學的角度研究日本及日本民族性和日本社會的研究報告中，露絲·潘乃德就指出了日本民族在二戰中堅韌不拔的「武士精神」卻又在戰敗後無條件投降之「識時務者為俊傑」的極端思維轉換、守本分卻善於吸收新事物的複雜、對武士所享的榮譽至高崇拜的同時，卻也對藝術家及伶人唯美主義的推崇備至的特質。而日本民族自古以來的耐寒苦刑的精神訓練卻又注重享受感官逸樂的雙重標準並置，為已追求個人享樂主義的「次文化」的造勢埋下伏筆。因奈良美智的創作與日本的「次文化」現象息息相關，以《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》來談論日本的文化、美術歷史，以及「次文化」的崛起，是特別適合的。再者，而因為日本民族這樣的兼容與實則帶有矛盾的衝突感特質，讓日本在文化的發展過程中也吸取了東（中國）、西（美國）兩方的文化特質，將之融會貫通，形塑成自己獨有的文化色彩。這樣的特質展現在奈良美智創作中以日本傳統繪畫技巧體現西方表現手法的藝術特質上。

西方文化在日本的根植，於日本明治時期（1868—1912年）就開始展延。明治維新的改革，讓日本幕府時期腐敗中重振旗鼓，學習歐美技術與西方文化，日本自此正式邁入現代化的進程。直到二十一世紀全球邁入科技化世代，日本身為亞洲工業科技的先驅者，對於科技、網路、數位的使用頻繁，自然不在話下。拜科技所賜，逐漸的，實體的社交行為已不再是唯一的溝通方式，不善於表達的一族不願一直處在社交不順遂的挫敗感中，或在虛擬的卡漫、網路世界

中建立關係漸顯自在與依賴，或在極端化的集體行為中尋求認同感，日本「次文化」便在此時代現象中應運而生。陸蓉之在「虛擬的愛－當代新異術」及「3L4D——動漫美學新世紀」的策展論述中指出了這一已變成全球化現象的文化景況，所受邀參展的藝術家作品，當中也包括了奈良美智的作品，的確在一定程度上呼應了其論述的主張，卻也將奈良美智作品給予台灣民眾的印象，導入了對其作品印象產生先入為主的死胡同。

陸蓉之順應全球化的趨勢提倡新的藝術形式，在天時地利人和的情況下獲得展覽的成功，是她展覽操作的策略成功。她所推動的動漫美學成為一種新興的藝術潮流趨勢，為台灣的當代藝術界提供另一股新的力量。但是針對陸蓉之的「虛擬的愛－當代新異術」的策展論述，王聖閔在〈虛擬的愛，虛擬的流行！－「虛擬的愛－當代新異術」中的「異術」合法化策略〉文章中，質疑了她以卡漫文化的符號導入藝術方向的合理性。王聖閔認為陸蓉之此等的策略並未將卡漫文化的脈絡作更深刻的梳理，而只是將之與藝術套用，用以合理化她的動漫美學概念。王聖閔認為陸蓉之這樣的做法並未完全為台灣當代藝術整理出的新方向，認為「虛擬的愛－當代新異術」仍舊困在精緻藝術與低俗藝術二元對立的系統中，不僅太過高估文化工業對藝術體制的改造，也太過低估藝術脫離常民文化語境的嚴重性，以致於儘管藝術本身的外延得到充分的擴張，但對於所挪用的次文化的認識卻依舊貧乏。¹⁵ 王聖閔的言論，也道出了現今台灣民眾品味與學界品味無法同步的現象。

針對台灣的學術文獻，在 2015 年之前討論奈良美的碩士論文計有三份。這三份碩士論文皆不是出自於美術系，而是分別出自於大眾傳播研究所、設計研究所和圖文傳播學系，對於其作品及現象作其他面向的研究。邱文櫻的論文《日本現代藝術家奈良美智插畫風格之探索與應用》以設計的角度出發，將奈良美智的藝術風格歸類在插畫的範疇內，進行風格的探索與運用的研究¹⁶；莊雅荃的論文《跟著奈良美智玩跨界——藝術商品化研究》，以奈良美智的藝術

¹⁵ 王聖閔：〈虛擬的愛，虛擬的流行！－「虛擬的愛－當代新異術」中的「異術」合法化策略〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，147 期，2004 年 12 月），頁 110。

¹⁶ 邱文櫻：《日本現代藝術家奈良美智插畫風格之探索與應用》（國立台灣師範大學設計研究所碩士論文，2009 年），頁 2-5。

商品為研究對象，對於奈良美智未曾積極與國際知名品牌合作推出商品、在沒有官方網站經營藝術事業的情況下，但又擁有眾多忠實粉絲提出疑問，進行創意產業中藝術商品化的機制與操作的探討¹⁷；針對「奈良美智迷」的現象，王岱莘在論文《當代藝術家奈良美智迷群樣貌之研究》中，站在傳播研究的立場，通過文獻分析與深度訪談，分析奈良美智迷群迷什麼、如何迷、為何迷以及迷群的特徵¹⁸。這三份碩士論文順應台灣文化創意產業的時代氛流，為奈良美智這位當代藝術家以及他的作品作出了分析與註解，但純粹針對於他的作品風格分析，為實著墨不多。

莊雅荃與王岱莘在研究動機中不約而同的提到「虛擬的愛—當代新異術」所帶來的效應以及現象，儘管她們所要研究的面向不同，但無可否認的，作為第一個將奈良美智的作品介紹給台灣的展覽，「虛擬的愛—當代新異術」的展覽主題定位的確直接影響了台灣民眾對於奈良美智作品的看法。而搭上消費文化的列車，配合展覽所生產的藝術商品，這種在為展覽及館方製造營利與觀眾獲得喜愛的藝術商品的雙贏局面下，奈良美智的作品就以這樣的姿態被台灣認識。

2015 年有兩份分別來自中國文化大學及成功大學、探討奈良美智創作特質的碩士論文。陸冠伶以奈良美智創作中的女孩形象為研究重點，主張「孤獨、音樂、反叛」是為構成女孩形象的三大要素，並以拉岡的精神分析理論對奈良美智作品中女孩的配置、背景以及奈良美智與作品關係作分析初探，以印證察奈良美智的心境與當下作品之間確實產生實際的關聯¹⁹；林家禕透過研究奈良美智創作中極為強烈、鮮明的「符號語彙」來探討自身的繪畫創作本質，藉由童年歷程「移情」或「昇華」的作用以轉化未創作的靈感。兩份論文從不同面

¹⁷ 莊雅荃：《跟奈良美智玩跨界——藝術商品化研究》（國立台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2010年），頁2-12。

¹⁸ 王岱莘：《當代藝術家奈良美智迷群樣貌之研究》（國立台灣師範大學圖文傳播學系碩士論文，2014年），頁1-14。

¹⁹ 陸冠伶的這份碩士論文訊息取自台灣碩博士論文加值系統。但由於其紙本論文目前在任何系統都不可及，網路公開年限需等到2018年，無法在本論文撰寫結束之前無法獲取及詳究全文內容，故將此論文不列入本論文的研究範圍。

向討論奈良美智的創作，但對於其作品於藝術史上的學術性價值探討，並未多加觸及。

松井綠（Matsui Midori）在〈在白色區域的孩子：奈良美智作為一位偉大的「次」藝術家（A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great “Minor” Artist）〉²⁰ 文中指出奈良美智的藝術風格在 2001 年前後呈現了不同面向的評論。1995 年奈良美智因個展「很深很深的水坑」在日本名聲大噪後，針對其作品的評論都著重大眼娃娃、動物、幽靈生物體等「具象繪畫風格」符號的探討。大多數的評論都指向其創作中看起來無辜卻具有諷刺意味、抑或是生氣的孩童，將這些符號解讀成喚起隱藏在成人內為心深處的感悟，反映當代社會中的無聊與異化。在 2001 年之後，對其藝術風格的評論因與村上隆合作，則較導向奈良美智與「超扁平」關係的探討。²¹ 但是台灣地區在討論奈良美智作品時，討論其作品具有「具象繪畫風格」符號以及其他面向的學術文獻是幾近缺乏的。反之，因為「超扁平」的強大效應，將其作品歸類在卡漫藝術多加討論的文獻不在少數。

針對九〇年代美國與日本年輕藝術家崛起的新概念創作形式，勞拉·霍普曼（Laura Hoptman）在「現今繪畫的八道命題（Drawing Now: Eight Propositions）」展覽的論述中指出了這些與生活貼近的藝術，他們所描繪的不是在創作過程中發現的、而是他們心中已想像過的世界，將之影射在作品中。²² 她道出了松井綠所述的「這些藝術家具備將繪畫重新組構，以作為發展獨特敘事空間的工具的能力」²³，將奈良美智的作品歸類在八道命題中的「漫畫與其他次文化」的範疇中，闡述了西方漫畫歷史的發展乃至於藝術家如何將之帶入

²⁰ 本研究翻譯：在白色區域的孩子：奈良美智作為一位偉大的「次」藝術家。

²¹ 翻譯自原文 Midori Matsui, “A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great ‘Minor’ Artist,” Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs, (2011) : 330.

²² 翻譯自原文 Laura Hoptman, “Chapter Seven: Comics and Other Subcultures,” Drawing Now: Eight Propositions (2002) : 12.

²³ 翻譯自原文 Laura Hoptman, “Chapter Seven: Comics and Other Subcultures,” Drawing Now: Eight Propositions (2002) : 130.

美術館，以及日本從遠古的「浮世繪」²⁴（うきよえ）到現今漫畫的繪畫形式的文化共通處如何被村上隆與奈良美智運用加以運用，組構自己的創作語彙。

勞拉·霍普曼指出，奈良美智自認他的藝術啓發並不是源自西方或是東方藝術史脈絡中的前衛藝術，反而是一般的流行文化，尤其是日本漫畫，或者是日本流行小說²⁵。奈良美智認為，他所選這的這樣的創作形式，是並不會被日本的藝術史所否決的；相反的，就像他在九〇年代初期在德國杜塞多夫求學時所接觸的西方藝術中的李奇登斯坦、波爾克，以及安迪沃荷一樣，他的具有卡通形象的創作態度正是日本文化（以日本所流行的具娛樂功能的版畫來看）的一部分²⁶。的確，以藝術史的脈絡對照奈良美智的情況，奈良美智的作品正是反映了日本當下社會狀況，以及日本人的心境。表面看似其肖像畫的作品是迎合了流行文化、以娛樂性為目的所作的創作，但實則他是以藝術的方式溫柔的申訴現今日本人民被戰後歷史種種變遷，無論是在社會體系還是日本民族，所遭遇到的內心困境。

松井綠在〈在白色區域的孩子：奈良美智作為一位偉大的「次」藝術家〉文中指出了勞拉·霍普曼在她的論述中讚揚了村上隆與奈良美智這些運用媚俗的次文化元素為創作素材，主張了重新評估了媚俗藝術捕捉觀眾想像力的力量價值的論點。²⁷松井綠指出，勞拉·霍普曼選擇這些有意識的以當代媚俗藝術為具象繪畫素材、復活了屬於他們的文化記憶的流行圖像以當作探索當代生活意義的工具的當代藝術家。她在美術館機構策劃了這樣的一個展覽這樣的舉動，展示了她的信念，顯示了在現今當代社會的普遍價值觀中，精緻藝術與低俗藝

²⁴ 「浮世繪」又稱風俗畫，誕生於江戶時代，是以刻繪人物和風景居多，反映町人大眾生活和風俗的木版畫。「浮世繪」於1681年前後，由畫師菱川師宣始創。在印刷技術進步、版畫的印刷質量提高以後，「浮世繪」脫離作為書籍插圖的附屬地位而躍升為獨立的藝術形式。這種大眾的藝術形式，主要是繪製江戶吉原青樓的風俗畫和歌舞伎演員的人物畫，表現了對庶民現世生活的關心。因為表現現世的享樂生活，帶有幾分放蕩的意味，世人為此創造了「浮世繪」這個詞。

²⁵ 同註23。

²⁶ 勞拉·霍普曼的這篇策展專文仍是以奈良美智的創作為「超扁平」的角度所作出的詮釋。

²⁷ 這裡的媚俗是根據格林伯格（Clement Greenberg）於1939年的定義，即媚俗指的是流行或白話的文化形式，如chromeotypes、雜誌封面、插畫、廣告、低俗小說、漫畫、流行歌曲及音樂、踢踏舞、好萊塢電影等。資料來源：翻譯自原文Midori Matsui, “A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great ‘Minor’ Artist,” *Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 331.

術之間的藩籬也不再絕對與純粹，相對的，作品能否進入文化的脈絡、顯現當代生活的精神與文化態度，或許才是評判其是否具備精緻藝術條件的成因。

奈良美智作品從第一次受邀參加台灣地區的聯展後已相隔十年。這十年間奈良美智的創作風格給予台灣的印象仿佛已定格，依舊停留在卡漫、設計類的範疇。奈良美智的藝術特質無法從主張動漫美學新景象、闡述全球化時代現象為主的既定印象中解放，是否是因為他的作品太過流行、太過受歡迎，所使用的表現手法易於大眾被接受，而所參與的台灣聯展也太與台灣的潮流趨勢扯上關係，以致於台灣對於奈良美智的作品認知產生了「既定印象」？再者，是否就是因為聯展的主題關係，奈良美智的作品以這樣的定位被介紹給了台灣，導致台灣當代藝術界的文化精英們產生了先入為主的想法，認為這些具備卡漫風格、易於被大眾所接受的藝術作品，不具有可以成為具歷史價值的「精緻藝術」的條件，而只是曇花一現的一種風潮？而在現今全球化當代社會下，社會架構已然改變，精緻藝術的條件是否仍舊秉持其純粹性，抑或是早已隨著社會架構的變動而有不一樣的詮釋？這些也是本論文將會探討的部份。

蔣伯欣在〈當代的復形－戰後台灣藝術的當代性〉一文中，闡述了冷戰時期台灣美術教育體制並不與西方現當代藝術的發展同步，造成了今日詮釋、脈絡化的難度。²⁸ 雖在全球化的速食文化下，奈良美智的作品以可愛逗趣的造型吸引起關注，但其作品通俗造型的背後具有深刻的當代藝術批判性的特質卻是被台灣所忽略的。

筆者認為要讓台灣認明奈良美智的藝術，從奈良美智早期作品與較能完整展現藝術家創作特質的個展瞭解其作品豐富、多元性的意涵，是必須的、也是必然的。但是要讓台灣觀眾或學界認同奈良美智作品中的多面性價值，必須得先釐清通俗藝術與精緻藝術的藩籬，探討他的藝術價值究竟是屬於哪種藝術範疇；瞭解台灣的文化景況及當代藝術體系的構成與著重點，以國外有力的文獻證明他的藝術作品被探討的價值，才能對症下藥，梳理清楚。

²⁸ 蔣伯欣：〈當代的復形－戰後台灣藝術的當代性〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁4。

第六節、名詞釋義

此章節所列出的名詞乃本論文中重複被提到的重要名詞。這些名詞或許具較廣泛的解釋，除了廣義的釋義外，筆者也在名詞釋義裡注明本論文中所要討論的此名詞的面向。

一、次文化（Subculture）

次文化又稱亞文化或非主流文化，是指從母文化（主流文化）中衍生出來的新興文化，也就是小眾文化。大眾傳媒指的次文化與流行文化相對，通常是指少數人熱衷的新興文化，不涉及宗教信仰與政治理念。次文化是伴隨著主流文化而產生的另一種特殊的價值觀念和行為，像是在職業、宗教、教育、國家、社會階級、性別和年齡等不同性質的層面當中都會產生不同的次文化。

次文化多半是由團體流傳出來的，藉由團體的認同和共享，使得這些次文化也像共同的主流文化一樣被流傳出來，生活在社會當中的人們不單單只受到主流文化的價值和規範，也從人們所生活的團體裡，受到許多次文化的影響。現代的次文化的定義權主要落於傳媒手中，雖然次文化是非主流文化，但有時候一些次文化也會因大眾傳媒的的大肆宣傳，且經得起不斷湧出的其他次文化的後浪推擊，而有機會「升格」為主流文化。

以西方漫畫的歷史發展為例，勞拉·霍普曼指出，連環畫是口語插畫最流行的現代形式。連環畫的發展始自 1833，出自瑞士藝術家魯道夫·托普佛（Rodolphe Töpffer）的書《叔叔的圖書館（L' Histoire de M. Jabot）》，但是第一個出現在報章上的連環畫，卻是一直到 1895 年在《紐約世界（New York World）》刊登 Richard Felton 的《黃孩子（Yellow Kid）》；而第一本真正的漫畫書《遊行連環畫（Funnies on parade）》出版問世，則是要等到 1933 年。在接

下來的五十年，即是美國的黃金五十年，漫畫成為一種普遍視覺文化這一現象的核心部份。²⁹

本論文中所指涉的次文化主要傾向於日本地區所發展開來的特定次文化類型。次文化是這個文化現象的總稱，當中包括御宅族、日本漫畫、動畫、電玩、Cosplay（角色扮演）、草食男、哈台族等支流文化。御宅族³⁰文化是向來以兒童為對象的一種不特定族群的總稱。這個族群對漫畫、卡通、偶像、特攝片等存有熱烈的喜愛。以往這些熱衷於卡漫等次文化的御宅族都是遭到輕蔑的對象，難以被大眾接受，他們被認為耽溺於以兒童為對象的這些嗜好的原因是因為精神層面不夠成熟，且欠缺溝通的能力。卡漫文化，便是造成台灣對奈良美智作品產生「既定印象」的關鍵契機。

二、超扁平（SUPERFLAT）

「超扁平」是日本當代藝術家村上隆在 1996 年第二節亞太三年展「Present Counter」所提倡的概念。村上隆注意到大和繪、水墨等傳統日本繪畫和當代的日本繪畫、卡通都欠缺遠近感，因而反向思考，認為這種平板式構圖才是日本藝術的優勢。這個概念乃村上隆深受日本畫的歷史意識強烈影響所致，具有強烈的策略性。其中受藝術史家辻惟雄的《奇想的系譜》至深，書中舉出的畫家都被視為異端份子，他們的特徵都在於怪誕趣味與古怪的筆調。村上隆從他們的作品發現共通的平面性，就是超扁平的最重要依據。

1996 年，村上隆發表了「超扁平」宣言；2000 年，他提出「超扁平」的理論：

說不定日本就是這個世界的未來。而日本就是現在的 SUPER

²⁹ 翻譯自原文 Laura Hoptman, “Chapter Seven: Comics and Other Subcultures,” *Drawing Now: Eight Propositions* (2002): 129.

³⁰ 暮澤剛已，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞 100》。台北：城邦，頁 130。

FLAT……無論社會、風俗、藝術、文化，一切都是超二次元的。這種
韓絕在日本歷史水平面秒 不曾沈積而不斷流去，特別在美術上以一種易
於領解的方式顯現。」³¹

2000 年，他在東京和名古屋的巴而可畫廊（Parco Gallery）策劃了「超扁平展」，除了自己以外，集結了奈良美智、GROOVISIONS、森本晃司、ENLIGHTENMENT（HIRO 杉山）、町野變丸、金田伊功、BOME（海洋堂）、竹熊健太狼、勝成仲橋（Nakahashi Katsushige）、HIROMIX、佐內政史、青島千穗、高野綾、Mr.等藝術家（部份是漫畫、卡通等領域創作者），令人對其策略性留下深刻的印象。另外，也有人認為超扁平和歐美當代藝術中所提倡的「以所有物品不斷重疊而成的平面舞台」的「平板床式（flatbed）」繪畫觀³²具有共通點，以致於在 2001 年巡迴到洛杉磯當代美術館（Museum of Contemporary Art Los Angeles）的「超扁平展」引起廣大的回響，拜先有的平板床式這項概念所賜，村上隆的挑釁反而被視為隱含正統藝術史的脈絡，因而獲得接納。2005 年，村上隆因注意自己的創作來源（漫畫卡通等）御宅族文化其實誕生於美國，這個文化在經歷日本化的過程中，再重疊加入戰敗國日本的情結。村上隆將這個發現展現在紐約的日本協會舉辦「小男孩（LITTLE BOY）」展，這項展覽榮獲國際藝評人協會美國分部³³選為紐約地區最優秀主題展，獲得高度評價。

村上隆心中所認為的「超扁平」，則是如吳美慧（2007）所道出的，村上隆所認為的「超扁平」，乃是因整個日本國人經歷戰敗後，國人生活在歐美文
化崇拜模仿的矛盾中，失去文化主體性與信心，陶醉於天真可愛無辜的造型中，

³¹ 立木祥一郎：〈日本的漫畫、動畫與美術：承接與席捲〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004 年），頁 49。

³² 「平板床式（flatbed）」是新達達代表藝術家羅伯特·勞申伯（Robert Rauschenberg）所提出的繪畫觀。他在 1959 年的作品 The Canyon 為此概念的代表作。資料取自：<http://pennarth102.tumblr.com/post/50225640386/close-look-robert-rauschenberg-canyon-1959>。

³³ 「國際藝評人協會」（AICA）總部設立於法國巴黎，為聯合國教科文組織（UNESCO）旗下的國際性非政府機構（NGO）之一；成立宗旨為確立國際間藝術創作及其論述品質，促進各文化藝術街之交流與尊重為目的。AICA 會員組織分部於全球 76 個國家與地區，組織成員包括藝術評論家、大學藝術系所教授、學者、策展人及博物館藝術行政工作者；經常於歐洲、美洲、非洲與亞洲舉辦藝術評論研討會、展覽及出版活動。資料取自：https://www.facebook.com/aicataiwan/info/?tab=page_info。

避免面對戰敗顯示的陰影，而表現出扁平而無深度的文化內涵。³⁴ 但是「超扁平」在日本國內的評價卻毀譽參半。擁護者認為它潛藏著和日本空間認知相同的結構，俱備一定的歷史脈絡，擁護者的代表人物是哲學家東浩紀；建築領域里的從正面削去多餘的裝飾物，以簡單軀體為特徵，也被解讀是「超扁平建築」。另一方面，漫畫卡通界認為村上隆掠取御宅族文化的表面，只為方便利己之用，因此強烈反彈。

本論文的第二章第四節，將針對奈良美智與超扁平的關係及所造成的相互影響作深入的探討。

三、「既定印象」(Stereotype)

Stereotype 是英文名詞，原譯是指對特定人或某些事物抱持著某種想法或信仰，當中往往包含了不公平或不正確的評價。³⁵ Stereotype 是社會學的術語，在中文裡經常被翻譯為「刻板印象」。

在《Stereotype & Stereotyping》一書中，對於 Stereotype 的認知架構，有以下的敘述：

對於每個個體之間構成成見的最傳統的方法是基於認知模式 (Fiske & Linville, 1980; Taylor & Crocker, 1981)。這些模式是抽象的知識架構，指定了定義的特徵和所給予的概念的相關屬性。這些模式賦予社會信息意義，促進簡略與有效的的信息處理 (Fiske & Taylor, 1991; Markus & Zajonc, 1985)。作為社會群體的代表，集體模式是關於社會群體特徵的信念集合。一旦在記憶之間發展開來

³⁴ 吳美慧：〈流行文化衝擊下公共藝術形相表現之可能性：從村上隆談起〉，《現代美術雙月刊》，(台北：台北市立美術館，167期，2007年4月)，頁16-17。

³⁵ 楊鎮明編(2004)。《朗文當代英語辭典(英英·英漢雙解)》。北京：外語教學與研究出版社，1959。

，這些模式在感知上有著廣泛的影響，這包括對於社會信息的關注力、感知、闡釋，以及儲存（信息記憶），同時也是對於他者行為的判斷依據。³⁶

Stereotype 這一詞的效應，則有以下的闡述：

作為世界的心裡表徵，Stereotype 影響了被找出的(Johnson & Macrae, 1994; Rothbart, 1981; Synder, 1981)、參與的 (Belmore & Hubbard, 1987)，以及被記住 (Fyock & Stangor, 1994) 關於社會上群組裡成員的訊息，同時也影響著社會行為 (cf. Jussim & Fleming, Chapter 5, this volume)。的確，在個體層面上『Stereotype』所代表的特定模式，在考慮到這些基本過程的能力的方面來說，其效果是可被判斷的。『Stereotype』的發展 (Hamilton & Gifford, 1976; Jussim, 1991; Schaller & O'Brien, 1992; Stangor & Duan, 1991)、維持性 (Hamilton & Rose, 1980; Stangor & McMillan, 1992)，以及改變 (Hewstone & Brown, 1986; Weber & Crocker, 1983) 已全從這個角度去處理了。³⁷

Stereotype 是一種社會群體的行為。信息經由社會上群組成員個別理解所得並相互傳遞、詮釋、轉譯之後，形成對該訊息的記憶存有某種特定的相關屬性，以作為日後召喚該信息記憶時的判斷依據。台灣民眾自 2004 年的「虛擬的愛—當代新異術」初次見到奈良美智的作品後，多年來，對於其作品的印象始終處於「卡漫風格」的、先入為主的觀念，這即是對於其作品產生了 Stereotype。

在本論文的題目中，選擇將 Stereotype 譯作「既定印象」非「刻板印象」，是考慮兩者的中文釋義的不同。「刻板印象」在中文的釋義中往往帶有偏見的

³⁶ 翻譯自原文 C. Neil Macrae, Charles Stangor, Miles Hewstone edited, "Stereotypes and Stereotyping," (1996) : 7.

³⁷ 翻譯自原文 C. Neil Macrae, Charles Stangor, Miles Hewstone edited, "Stereotypes and Stereotyping," (1996) : 6.

成份，當中也包含了貶義。考慮使用「既定印象」則有以下幾個考量的因素：

（一）本論文的假設是奈良美智的作品在台灣是被歸類於卡漫藝術，台灣對於卡漫藝術褒貶不一，並不具有絕對的貶義。（二）本論文旨在探討奈良美智的作品特質在台灣所造成的印象的成因，並非是台灣對奈良美智的作品存有歧視或貶義。有鑒於此，筆者認為在本論文中以「既定印象」，即「台灣對於奈良美智的作品持有特定類型的印象」，取代原本較具負面意象的翻譯術語「刻板印象」，是較為合適的。而本論文撰寫的最終目的，即是要解開這個「既定印象」，以為奈良美智作品富更多面向的詮釋作出申辯。

第二章、奈良美智生長時代背景及創作風格分析

此章節為本論文對研究對象分析與詮釋的重要章節。通過對奈良美智成長背景與創作歷程瞭解，分析他的創作動機、創作脈絡與藝術特質中的動人之處，同時也探討國內外文獻對於其作品的評價。尤其在第五節中，將會探討與分析奈良美智的創作風格與「超扁平」的關係，以及兩者的異同。

第一節、奈良美智的成長背景與創作歷程

奈良美智於 1959 年出生於日本青森縣弘前市，在家排行最小，與兩位哥哥的年齡差距甚大。他從小就不愛說話，喜歡獨自在家中畫畫，將想法都傾注於畫紙上。

奈良美智的大學生涯經歷了三所大學，第一所是東京都內的一所美術大學，但他對錄取的科系沒興趣而選擇放棄就讀；一年後他考上武藏野美術大學。在第一次的歐洲自助旅行後，奈良美智重新考進愛知縣立藝術大學主修美術，在該校取得大學及碩士學位。奈良美智大學生活的重心不在課業，而是沈醉在搖滾樂及觀看電影中。

大四末的時候，奈良美智成為美術預備校的講師。比起一般應付考試所需的技巧教授方式，奈良美智帶學生走出教室去聽搖滾樂和看電影，讓學生直接感受當下社會的感性之處，他認為這是在傳授當代藝術的概念。杉戶洋、森北伸、福井篤等這些現今活躍在當代藝術舞台上的藝術家們都曾經是他的學生。

奈良美智生長在日本戰後重建的年代，當時的日本以經濟為基業重振旗鼓，經濟良好的情況下對於當時的流行文化以及風靡全球的外來文化（美國通俗文化）接受度也高。奈良美智出身在這樣一個富裕的時代，所接收到的資訊以及接觸到的外來文化也異常豐富。尤其是屬於偏門的搖滾樂，更是他生活的調劑，

也是他創作的養分。在日本學生時代的三次歐洲旅遊經歷，對於奈良美的藝術啓蒙有著關鍵影響，讓他對於藝術的想法與造型更有包容度，打開了他對藝術的視野，也開啓了他的世界觀。

這個地球上事實存在著各種各樣的風俗和文化，以及宗教，而我
又是如何的生活在日本的文化中，只能以日本的主觀來看待許多事！

38

受歐洲現當代藝術的啓發，他的大學畢業製作是以拼貼的方式製作，摒棄傳統油畫的材料，以合成板代替油畫板，在上面貼上和紙，以及路邊撿拾的廢棄物品拼貼在畫布上，不選擇油畫，而是用色鉛筆描繪。有別於當時日本的藝術學生以傳統方式、媒材創作，這件作品以跨媒材的方式呈現，強烈展現了當代藝術的特質。他的研究所畢業作品《那無辜的（There being Innocent）》也被選為最優秀的作品並且被大學收藏。

1987年研究所畢業後的第三趟歐洲之旅成了奈良美智決心到德國留學的契機。奈良美智在德國舉辦的第八屆卡塞爾文件展（Kassel Dokumentar）看到了最前衛的作品，感受到了相當大的文化衝擊，重要的影響並開啓了奈良美智對於西方藝術世界的視野，也引起了奈良美智到歐洲深造的憧憬。1988年，奈良美智隻身前往德國杜塞道夫藝術學院深造，師承 A. R. 彭克（A. R. Penck，1939—）。³⁹ 1993年奈良美智完成杜塞道夫藝術學院的藝術碩士課程之後，便在德國的科隆居住與創作長達8年的時間。在德國旅居期間，因為飽受異鄉獨自生活之苦，在異地面對語言的障礙無法進行藝術及思想溝通，奈良美智只能

³⁸ 奈良美智，王筱玲、黃碧君譯。《小星星通信—The Little Star Dweller》。（台北：大塊文化，2004），頁27。

³⁹ A. R. 彭克（A. R. Penck），1939—，原名溫克勒（Ralf Winkler），A. R. Penck 為其筆名。他參與創造了德國新表現主義的藝術潮流，在原來表現主義的基礎上，參照了未來主義、形而上畫派的表現語言，吸收了五十年代以來一些流派的手法，時現代藝術具有心的反叛精神。他的繪畫風格繼承了德國表現主義畫家們對原始藝術的熱愛，重新在自己的畫中復甦了表意符號、象形符號和書法，讓人回想起洞穴文化，古埃及、瑪雅和非洲的藝術，他相信原始人的精神同現代人是類似的，二原始圖像對二者而言同樣可懂。此外，A. R. 彭克認為這一主題物傳達了冷戰時代的恐怖與隔離的心理經驗，尤其是德國一份為二之後的情況，故他的作品是其新表現主義同伴們所共有的危機心態的典型代表。資料來源：
<http://218.108.238.136:82/gate/big5/www.zjcnt.com/content/2013/07/09/201605.htm>。

透過塗鴉來「讓大家意識到自己是存在的」⁴⁰。奈良美智這時期的作品更加挖掘自身童年的回憶，將想法付諸於畫布上，藉由創作排解孤獨感。

奈良美智在「跟著奈良美智去旅行」⁴¹的訪談中，透露他在德國杜塞道夫藝術學院留學的八年裡，與 A. R. 彭克只見過四次面。對於創作，他總是孤軍作戰。長時間的獨處衍生的孤獨感，讓他的思緒逐漸回到童年時期，與童年的自己對話。創作中肖像，就是他情感投射的鏡子。他曾經分析他的作品中的小孩肖像生成的原因：

在異國（德國），會想這種寂寞到底是什麼時候，想起了小時候，住在什麼也沒有的草原上、那棟彷彿是獨棟房子的家時的自己，於是有那種想要畫可以當作自畫像的感覺，好像自己在看著自己一樣。或者說，被那樣看著的小孩時自己，或是意識到被畫著的小孩彷彿也是自己，漸漸地、漸漸地從自己當中產生出來。⁴²

科隆創作的期間，他的作品也在洛杉磯、紐約、倫敦及日本發表，並獲得好評。1995年，他在東京首次舉辦正式個展「很深很深的水坑」。這個個展除了讓他的作品被日本認識以外，也獲得了一些藝評寶貴的評價，其中松井綠的評價讓他意識到「自己正從事的原來就是所謂的藝術！」。⁴³同年他在洛杉磯聖莫尼卡市舉辦的「太平洋寶貝（Pacific Babies）」個展，也深獲《洛杉磯時代雜誌》⁴⁴與美術雜誌的正面評價，奈良美智的知名度在美國展開，自此之後國外參展的次數也漸漸增多。年輕的收藏家也對他的作品感興趣並樂意收購其

⁴⁰ 奈良美智，王筱玲、黃碧君譯。《小星星通信—The Little Star Dweller》。（台北：大塊文化，2004），頁 53。

⁴¹ 坂部康二，「跟著奈良美智去旅行」，2008。

⁴² 節錄自奈良美智與日本 NHK E 電視的音樂節目訪談的對話內容。資料來源：貓頭鷹的森林部落格：〈NHK Music Portrait 「奈良美智 x 木村カエラ」第一夜—（中文翻譯）〉，取自 <http://owlsforest.pixnet.net/blog/post/41279506>。

⁴³ 編輯部：〈歡迎來到奈良美智星〉，《知日》，（吉林省：吉林出版集團、北方婦女兒童出版社，1期，2011年1月），頁 105。

⁴⁴ 《洛杉磯時代雜誌》是附屬於洛杉磯時報的月刊，2000年1月開始隨每個星期天的《洛杉磯時報》發行，2008年開始改成以月刊的形式發行，2012年6月停刊。《洛杉磯時代雜誌》專門報導洛杉磯的人物、地方民情、時代風格等文化專題。

作品，即使奈良美智不像村上隆一樣的擁有高曝光率，其作品還是在日本受到注意並持續追蹤其動態，為歸國定居的藝術之路打下良好基石。隨著知名度日漸提高，1999年，奈良美智的粉絲為他設立了一個網站「歡樂時光（Happy Hour）」⁴⁵，他開始在網站上展示自己的日記及發表作品，這是一個讓奈良美智與廣大志同道合的人們維繫感情的重要平台。

2000年奈良美智歸日定居後，於隔年舉辦第一次在美術館舉辦的正式個展「我不在乎，即使你忘了我」，並在日本巡迴展覽。此個展讓他奠立在日本當代藝術界的地位，之後奈良美智便活躍於日本以及國際的當代藝術個展及聯展中。

奈良美智一向不太願意與商業廣告合作，認為他的作品都是因「自己」內心受到感動而誕生的，因此不希望為了「企業」的需求而提供原為自己分身的「作品」供使用。相對的，對於他本身感興趣的事物或他是認為有意義的企劃案邀請，他會義不容辭的答應。除了為他所欣賞的作家吉本芭娜娜的小說封面，以及所喜愛的搖滾樂團作嫁封面外，他也曾受 FOIL 雜誌邀請前往阿富汗拍攝進行一系列關於反戰的攝影。他也曾為自行車品牌「藍斯·阿姆斯壯（Lance Armstrong）」的法國自行車環島活動設計插圖。這是耐吉集團（Nike）與幫助癌症病患的藍斯·阿姆斯壯基金會（Lance Armstrong Foundation）攜手推出的展覽。

奈良美智的藝術成就包括了在1995年獲得針對長期活躍並為名古屋的藝術發展作出貢獻的藝術家所設的名古屋市藝術大賞，以及在2010年由紐約國際中心所頒發的、針對外國人對美國文化有所貢獻的紐約國際文化獎。在教學貢獻方面，奈良美智在1998年受保羅·麥肯錫（Paul McCarthy）之邀到美國洛杉磯的加州大學（UCLA）擔任為期兩個月的客座教授，主要擔任研究所特別指導。

⁴⁵ 奈良美智的粉絲於1999年6月為他設立的網站，此網站於2005年結束。
網址：<http://www.happy-hour.jp/>

第二節、創作風格與聯展脈絡分析

奈良美智的作品常常讓人過目不忘。畫中眼睛大大的小孩，稚嫩的臉龐，卻常常有著與其年齡不符的表情舉動。畫中主角的性別曖昧不明（就像他的名字常會讓人混淆是男生還是女生），態度與情感表達也十分豐沛。世故表情與姿態，與稚弱的孩童身軀形成強烈對比。有時候小孩會釋出邪惡的眼神，手握小刀，憤怒咆哮（圖 2-1，見 91 頁）；有時候小孩臉向上仰望，緊握著刀子的小手像是在捍衛些什麼，稚嫩的臉龐上露出神祕的眼神與微笑仰望，仿佛是對著身高比她高許多的大人們說「請停止踩入我的世界」（圖 2-2，見頁 91）；有時候小孩雙手被釘在地上動彈不得，滿臉的鬱卒（圖 2-3，見 92 頁）；有時候拿著吉他自彈自唱高唱寂寞之歌（圖 2-4，見 92 頁），自我安慰；有時候小孩又頭上包紮繃帶，尚在水中舉步艱移，眼望斜方充滿著無助但又倔強的眼神，四周籠罩著孤獨的氛圍（圖 2-5，見 92 頁）；有時候小孩頭上罩著頭罩，踩著高蹺提著燈籠在漫步（圖 2-6，見 93 頁），或是頭罩上會有著溫馴動物的耳朵，坐在凳子上歎息著今夜又失眠了（圖 2-7，見 93 頁）。這些充滿矛盾複雜情緒的構圖，將成人在對生活感到疲憊中渴望回歸到純真卻還是保有成人的心機的心情，真實的呈現出來。

奈良美智的創作生涯經歷了好幾個階段——從早期的插畫性質，演變到 1980 年代後期發展出的以兒童、動物頭像為主的角色風格，繪畫背景從早期具插畫性質地在背景上畫上風景，到背景只塗成寂寥、淡漠的平面。他的繪畫特色是構圖上只呈現主體人物，去背景的方式凸顯了主體人物的情感表達，尤其以人物中的眼神為表達的焦點。

除了受日本動漫的影響外，奈良美智的創作中常會出現海報式構圖的作品，多少也受了美國普普藝術的影響。大學時期就在苦練的日本傳統技法，為奈良美智打下深厚的基礎；日本傳統浮世繪的構圖法，也因其民族性的根源而潛移默化運用到創作中。這樣的風格在他九〇年代末期的作品中尤其顯著。

他的創作量非常龐大，題材也豐富多元、天馬行空，雖然作品的造型看似具卡漫形象，除了一些作品運用次文化的元素如搖滾樂等，更涉及了童話、寓言等具迷幻與夢境特質。除了「小孩」形象出現在他大多數的作品主體外，小狗也經常是畫中敘事的主體。「小孩」是奈良美智與自身內心對話的鏡子反射，小狗則是因為小時候想要養狗的慾望沒有被滿足，日後的創作不時有意無意的出現小狗這個符號，為了填補他小時候的遺憾。小狗之於他，是像朋友一樣的存在。搖滾樂是從他童年就陪伴他的創作養分，反戰文字標語則是在歐美搖滾樂團所主張的精神的潛移默化所影響的。

他的創作媒材並不局限於平面作品，雕塑、空間裝置也是他將想法具象化的表現手法之一。平面作品媒材以紙本、壓克力為主；雕塑則以木材、玻璃鋼（FRP）媒材為主（後期他也將立體作品創作媒材延伸到陶、銅）；裝置、空間作品則傾向複合媒材。

奈良美智的創作風格經歷幾個轉變。此節以藝術史的架構，將奈良美智1980年到2006年間的藝術生涯，以風格探索、風格奠立與成熟及風格新實驗這三個主軸分之。風格探索（1980—1988）乃他的日本大學時期至德國留學第一年的作品，此時期的作品風格雖較具插畫性質，但創作題材多元；他在德國求學期間至回歸日本創作的初期奠立了其「大眼女孩」的創作的風格並發展成熟，同時獲得日本及國外藝評的肯定（1989—2002）；2003年奈良美智改變獨自創作的習性，與大阪設計團隊「graf」合力創作小房間、小屋系列，他們的作品在全世界巡迴展覽，最後在2006年在奈良美智的家鄉舉辦一場大型的展覽，是其藝術風格的另一種新實驗（2003—2006）。

個展為其作品轉變的主要發表平台，展覽的展呈方式也是其創作風格的特色。他所舉辦過的大型個展，時常結合了平面、立體，以及裝置的作品，構成了素材豐富多元、有趣、且具有特色的展覽。而展覽中的作品，他在各種不同的展示空間中，也為其作品作出了不同詮釋的展示方式。本節也將在他後面兩個個藝術生涯發展時期所舉辦的五個關鍵性個展中，分析其展覽的策畫、展呈方式，其創作風格上的轉變，以及藝評對於他的展覽以及作品的分析與評價。

圖表 2-1 日本關鍵性個展分析清單

年份	個展名稱	地點	時期	展出單位性質
1995	很深很深的水坑	SCAI The Bathhouse，東京，日本	杜塞多夫藝術學院畢業後，德國科隆旅居期間	商業畫廊／替代空間
2001	我不在乎，即使你忘了我	橫濱美術館（首展），神奈川，日本（日本巡迴展）	歸日定居後的第一次大型國內巡迴展	美術館
2003	S. M. L	graf media gm 大阪，日本	以（+ graf／NYG）名義與異業合作的第一次個展 graf media gm 大阪，日本	商業空間
2004	來自我抽屜的深處 （From the Depth of My Drawer）	東京、福井、鳥取、青森（日本），首爾（韓國） （日本及韓國巡迴展）	匯集各時期關鍵性作品的大型回顧展東京、福井、鳥取、青森（日本），首爾（韓國） （日本及韓國巡迴展）	美術館
2006	奈良美智+葛拉芙：A 到 Z	吉井酒造煉瓦倉庫，青森縣弘前市，日本	與異業合作（+ graf／NYG）的大型藝術計畫	展演空間

（表格來源：本研究者製作）

2006 年之後他的藝術重心漸漸回到獨自創作的繪畫世界，並開始將創作觸角延伸至陶藝與銅雕，由於本論文旨在討論他早期的創作，故他的陶藝與銅雕作品不在本論文的討論範圍內。

一、風格探索：無邊界的想像（1980—1988）

奈良美智的童年既孤單又自由，父母工作忙碌，與兩位兄長的年齡差距甚大，自身的個性又靦腆不愛說話。像個鑰匙兒童一般，常常在空屋一人的房子裡，做著自己喜歡的事——塗鴉、電玩、漫畫、搖滾樂，還有任意的幻想。

經歐洲旅遊及到藝術重地及美術館的朝聖之後，對於以傳統技法呈現具有藝術家個人精神層面特質的畫作，就成為了奈良美智思考創作的課題。⁴⁶而塗鴉這件事，就變成了奈良美智每天的日記，無意識地成了思想下的產物。小山登美夫指出，從某個觀點而言，奈良美智的創作，是深具古典正統的觀點的——其構圖、顏色都遵循基本的原則，也充分理解繪畫構成的重點，例如色彩線條的配置。他徹底研究，並且運用自如，其他的藝術家難與之相比。⁴⁷

他此時期的創作較像隨手的塗鴉，具備插畫的風格，背景較為複雜，較像是日記式的記錄自己任何時刻的想法。他不拘泥於形式，任何隨手可得的紙張，甚至是包裝袋、包裝盒，都可以成為他的畫布（圖 2-8，見 93 頁），將想法傾注。很多時候，他創作的內容僅只是將一首聽過的搖滾樂、所看過的一則寓言、神話或童話，甚至是所看過的卡通或漫畫，加入自己的想法，加以具象化而已。

他的創作題材在此時期就涉獵相當廣泛，當中包括宗教、文學、日常及旅遊經驗的感悟等，所運用的色彩也較為多彩複雜。他的作品從 1980 年至 1984 年期間的作品則較傾向於媒材的探索與幽默的幻想，舉例來說，作品《天使讓我這麼做（Angel Made Me Do It）》⁴⁸（圖 2-9，見 94 頁）中就是運用漫畫般的敘事手法，以簡單的線條以及文字敘述想像世界中天使懷著不懷好意的眼神

⁴⁶ 在第一次歐洲旅行觀看梵谷的作品時，他思考著梵谷在使用傳統的油畫媒介時，是以怎樣的觀點來看待繪畫對象。這啟蒙了奈良美智日後對待創作、觀者之間的關係時的思考觀點。另外，奈良美智也認為，自己的繪畫技巧無法與當時美術大學的同儕相提並論，但若是以自己的方式來表現個人獨創的內容，是比較適合他的。就如他所述：「我要表現的，絕對不是美術史的範疇，也不是經由客觀技巧所呈現的東西。」

⁴⁷ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 78。

⁴⁸ 本研究翻譯：天使讓我這麼做。

欲摘取希望之苗的詼諧故事；1985 年至 1988 年的作品較傾向於對宗教（圖 2-10，見 94 頁）以及災難（圖 2-11，見 94 頁）的感悟。作品《悟空（Goku）》⁴⁹（圖 2-12，見 94 頁）便是他也挪用小說裡的人物，便是將小說裡的悟空角色加以具象化，加上精神性感悟的旁白以表達畫中人物（或是他本身）的精神世界；作品《無題（Untitled）》⁵⁰（圖 2-13，見 95 頁）則是他將歐洲旅遊時所看到的街景，以拼貼的方式作日記般的記錄；作品《旋轉木馬（Merry-Go-Round）》⁵¹（圖 2-14，見 95 頁）則運用空間錯置的敘事手法創造充滿童趣的想像世界。

此時期的作品充分地展現了奈良美智創作中異常的想像世界。雖然相較於他風格成熟期的畫面主體明確與色彩的相對單純，此時期的作品畫面主體與背景的分割較不明顯且較為雜亂，主體人物的輪廓描繪也較於寫實，但這時他的創作已顯露夢境化想像世界的構圖與敘事能力。他此時期的作品著重在敘事手法與媒材上的探索，這樣的敘事手法一直延續到他成熟期的作品，並成為他的創作特色之一。畫中主體的眼神表達在此時期仍未多加著墨，這或許是他的生活仍未遭受巨大轉變，仍舊蕩漾在天馬行空的想像世界中有關。他作品特色之一的畫中主體的眼神描繪，則是要等到他在 1988 年到德國留學、生活以後，才開始發展出來。

二、風格奠立與成熟：從孤身對話到大眼女孩與夥伴們的凝視 （1989—2002）

較於早期的塗鴉形式，奈良美智此時期的畫風有著明顯的變化——摒除雜亂的背景，讓畫面聚焦，轉變成自畫像的形式，以讓觀者專注於畫中生物體所要傳達的訊息。這是他在德國旅居長時間獨處、與自身對話後所作出的創作風格改變。

⁴⁹ 本研究翻譯：悟空。

⁵⁰ 本研究翻譯：無題。

⁵¹ 本研究翻譯：旋轉木馬。

在日本，我也畫「小孩」、「動物」等的主题，雖然主题依然不變，以前我也會在背景上畫上風景等，想說明或傳達某些訊息給看畫的人，但來到德國之後，我已經不再管是被誰觀看一事，我無法再畫對自己不重要的東西，也就是說，畫裡的背景全被我塗為平面，只有「小孩」或「動物」被突顯出來。那些「小孩」或「動物」變成自己的自畫像，不再去處理有說明意涵的背景，或許是因為從已住習慣的日本離開，那個地方給自己束縛被解放開來的關係。

。⁵²

在德國留學的第二年，即 1889 年，奈良美智的大眼女孩形象初見雛形（圖 2-15，見 95 頁）。繪畫中背景的故事性減少了，取而代之的是單純的色調；畫面不再多彩凌亂，畫中的主體卻是更加突顯及立體了。張羽芄引述松井綠的分析，指出奈良美智具強烈手繪質感的線條，單純底色的背景、變形的、省略的、充滿強烈情感性的色塊：紅、紫、黃、白、藍、金等，在在強化了圖像的象徵意義。他指出，這樣的特質或許暗示了奈良美智的美學以及精神心理上的延續著現代另類繪畫中常見的個人神祕學系統。⁵³

奈良美智創作中時常會出現日本的童話元素，衍生成個人神祕學。張羽芄指出，這是受了他在德國期間所接觸的新表現主義、藤田嗣治 1960 年代所畫的看似純真卻又帶著反抗意味的孩子，以及 1920 與 1930 年代受到現代主義影響的兒童文學插畫家所影響。這些插畫家所搭配的文本作家寫出了成人心中深藏的、如同孩子般的純真與想像力，這與奈良美智的作品有著相當多的相似性。⁵⁴

⁵² 編輯部：〈歡迎來到奈良美智星〉，《知日》，（吉林省：吉林出版集團、北方婦女兒童出版社，1 期，2011 年 1 月），頁 60。

⁵³ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月），頁 314。

⁵⁴ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月），頁 318。

作品《等待春雨（Waiting for Spring Rain）》⁵⁵（圖 2-16，見 95 頁）便表現了這樣的特質與情懷。

在科隆創作期間，奈良美智以「大眼女孩」的肖像畫風格持續發展。這時期他獲得小山登美夫畫廊的協助，開始在日本及德國之間的頻繁進行藝術活動。在日本參展的時候，他意識到除了創作者自身對作品的感知外，觀者的對於作品的感受與認知也是相當重要的。

我以孩子為主題，通過自己這一媒介，把其中複雜多樣的感情問題過濾出來。而有些感情或許是千千萬萬人所共通的。我那個時候已意識到，最重要的不僅僅是作品本身，創作者與繪畫也應該顯得表裡如一。因此，我十分在意觀者們的反應。⁵⁶

松井綠在 2001 年提出一個新的概念，將奈良美智獨特創作語彙和物理性的感染力歸類在一種少數的、「次」的範疇概念。她指出「次」可分成兩種概念模式；「次」是相對於「主要的」與「成熟的」，其被指定成從西方理性主義中的主流文化與地域中的一種、歸屬於被外圍的範疇。她所提出的「次繪畫」，是以「次文學」的理論為基礎，而加以延伸。她認為次繪畫是建立在自立體派發展以來，以抽象表現主義為標竿以外的，一種新的藝術。這些新的藝術潮流，包括了亞洲藝術、樸素藝術等，或甚至是次文化中的插畫與漫畫。另一個「次」的概念，則是針對具有成熟心智的成人以下的，即兒童與青少年，需要重新檢視的部份。松井綠指出奈良美智創作中的想像世界中的「孩童」，是一種被壓抑記憶再現的媒介；與此同時，「孩童」作為疏通情感與感性力量的媒介，挑戰了成人道德規範之下的效益速取，使其失衡。⁵⁷ 她曾針對奈良美智的作品作出了貼切的評價：

事實上，他的作品採用簡單的顏色和變形的輪廓，融合了夢境

⁵⁵ 本研究翻譯：等待春雨。

⁵⁶ 同註 52。

⁵⁷ 翻譯自原文 Midori Matsui, "A Gaze from Outside: Merits of the Minor in Yoshitomo Nara's Painting," Nara Yoshitomo: I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME, (2001): 168.

與現實、人類與動物感官。畫中的生物體重述了孩童與現象世界中
心電感應般的同情，使觀者覺得好像那就是他們當下的感知。⁵⁸

松井綠指出，奈良美智作品中充滿絕望眼神與傷殘身軀孩童的奇幻世界，
近距離的呈現在觀者眼前是會讓觀者產生反感的情緒，但是奈良美智選擇讓他
所描繪的孩童的視線與觀者幾乎是相同的水平，意圖讓觀者與畫中主體對望
（圖 2-17，見 96 頁）。雖然奈良美智這樣的處理方式似乎是要製造一個這些
孩童可以隨意遊走在童話般的邊界與現實世界之間玩耍的氛圍，但是壓抑、負
面的氛圍仍舊籠罩在這些作品上。⁵⁹

張羽芄引述松井綠的分析，指出了奈良美智作品此時期的其中一項特質是
運用濃縮以及錯置的手法塑造夢境中影像形成的方式，捕捉了孩童心中難以明
確界定的特質。奈良美智 1990 年至 1995 年間的的作品（圖 2-18，見 96 頁）
最能代表這樣一個具流動性與多重空間性的表現方式。⁶⁰

奈良美智此時期的平面創作媒材依舊是以紙本、壓克力為主，雕塑方面則
首次嘗試挑戰大型的小狗雕像，將平面作品立體化。松井綠指出，奈良美智的
作品具有德國在三〇年代一戰後的所發展出的具新客觀主義（**New Objectivity
Movement**）、避開現世戰後的慘痛，在描繪日常生活的繪畫中投入奇怪的、不
可思議的、如夢般的氛圍特質。奈良美智畫作中不平衡與不安的感覺似乎表明
了藝術家與世界之間，這等微妙的關係。多年來，他的作品主題已從 1988 至
1991 年之間具夢幻般元素主題的畫作，轉變成日常生活會出現的主題，孩童及

⁵⁸ 翻譯自原文 Midori Matsui, “A Gaze from Outside: Merits of the Minor in Yoshitomo Nara’s Painting,” *I Don’t Mind*, (2001): 330.

⁵⁹ 翻譯自原文 Midori Matsui, “Golden Rain Falls in a Deep Puddle: This World of Good and Evil in the Pictures of Yoshitomo Nara,” *Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 355.

⁶⁰ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月），頁 314-320。

小狗為其中代表。⁶¹ 作品《沒有什麼能使我難受（Nothing Gets Me Down）》⁶²（圖 2-19，見 96 頁）便是其中一例。

經小山登美夫畫廊的創辦人小山登美夫⁶³的賞識與鋪陳在日本的藝術之路，此時期誕生了兩個在奈良美智藝術生涯中非常重要的展覽——1995 年在當時極富當代藝術指標性的 SCAI THE BATHHOUSE⁶⁴ 畫廊舉辦的「很深很深的水坑」，以及 2001 年在橫濱美術館舉辦他在美術館的第一個大型個展「我不在乎，即使你忘了我」。協助推進奈良美智藝術之路的原因，是因為小山登美夫長期觀察全球藝術世界的動勢，從藝術史的角度，他觀察到了繪畫的抽象表現主義和具象表現早已輪番上陣多次，即使在九〇年代初期的美國，抽象表現主義當道，具象的風潮也已經捲土重來。⁶⁵ 在當時，他認為美術不一定要曲高和寡，更應該是一般民眾也能領略的。雖然當時的日本藝術圈仍推崇抽象表現主義，但像奈良美智和村上隆的創作真實反映當代現實感受，對於日本社會而言是有意義、且有必要存在的，而勇敢代理他們的作品。

「很深很深的水坑」展覽充分展現了奈良美智獨有的繪畫風格，藝評們對他的作品留下褒貶參半的評價。對於在當時仍舊保守、依舊推崇抽象表現主義作品的日本藝術世界來說，奈良美智仍舊是落入像插畫、漫畫的評價。一部分的日本學界人士仍然對奈良美智創作具有「卡漫形象」抱持抨擊的看法，認為他們的作品無法符合他們心中高尚藝術的標準，但也有一些藝評對於他的具象創作的敘事方式感到驚艷，認為他們的作品具備國際水平。

⁶¹ 翻譯自原文 Midori Matsui, “Golden Rain Falls in a Deep Puddle: This World of Good and Evil in the Pictures of Yoshitomo Nara,” *Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 354.

⁶² 本研究翻譯：沒有什麼能使我難受。

⁶³ 小山登美夫為小山登美夫畫廊的創辦人，也是推動日本當代藝術的先驅。他的出生與藝術無關，家中是經營小酒舖的家庭。他年少時便對藝術產生熱愛，東京藝術大學畢業後，曾在不斷發掘當代藝術新興藝術家的西村畫廊與白石當代藝術畫廊任職。1996 年創立小山登美夫畫廊，以推崇「有趣」的創作、挖掘藝術界明日之星為開設畫廊之主旨，憑藉獨到的眼光的具前瞻性的商業策略，一手捧紅村上隆與奈良美智等日本當代藝術家。而今，小山登美夫畫廊已是日本最具國際影響力的畫廊。

⁶⁴ SCAI THE BATHHOUSE 畫廊位於日本的谷中（Yanaka），為日本策展人兼藝術經紀白石正美在 1993 年所創辦。此前空間的前身為公共澡堂，在白石正美的打造之下成為了影響日本當代藝術動向及人脈關係的主流畫廊，是日本當代藝術界極具影響力的畫廊。

⁶⁵ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 76-77。

與當時日本的藝術圈所推崇的抽象表現主義作品迥異，奈良美智展覽中所展現的作品皆是具象肖像，畫作中女孩皆有有共通的特徵——瘦弱的四肢、頭部被放大，身著單色的衣服，彷彿空洞卻又像是能看透一切的大眼斜視前方，稚嫩的形體會讓觀者禁不住讚嘆「好可愛！」，孩童具攻擊性或警戒性強烈的肢體動作卻又讓觀者怯步，構成觀者一種納悶又不自禁被吸引的複雜情緒。在單一色的背景中，突顯了畫中孩童或小狗激烈扭曲的抽象表徵。這樣的表達以作品《很深的水坑 II (In The Deepest Puddle II)》(圖 2-20，見 96 頁)最為經典。在《很深的水坑 II》作品中，女孩頭上包著繃帶淌在一圈圈的漣漪中，身上紫色洋裝與背景的白色形成強烈對比，明明受傷但堅決的眼神透露出拒絕憐憫的訊息。松井綠指出，小女孩的凝視，暗示了一種甚至是對於自己的傷痛的漠視，它所表達的，是一種無意識、安靜的憤怒，是對於觀者的控訴，令觀者有種做錯了事的心虛感。⁶⁶

奈良美智夢境式的敘事手法的作品也充分展現在「很深很深的水坑」展覽中。在作品《狗兒之山的想像 (Hunderberg als Trugbild)》(圖 2-21，見 97 頁)中，金黃土地上長出一座綠色三角狀高山的兩側，四隻狗努力的往上爬，天空中漂浮著一隻相比之下巨大的狗，呈現了一種生命終結後可能的景象。張羽芃指出，金黃色土地代表先驗的領域，爬山的狗兒讓人聯想到朝聖者以及黏在樹葉上的昆蟲；這件作品因此同時包含了精神性經驗以及求生的艱難過程。這件作品在單一的畫面上融入不同的時間軸線、記憶、錯置等各種比喻的意義，如同夢境的視覺化。⁶⁷

張羽芃指出，「很深很深的水坑」展覽裡的作品所展現的孤寂、死亡的氛圍，是因為這些都與擁有日本關西大地震、以及東京地鐵沙林毒氣事件的人們

⁶⁶ 翻譯自原文 Midori Matsui, “Golden Rain Falls in a Deep Puddle: This World of Good and Evil in the Pictures of Yoshitomo Nara,” Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs, (2011): 354.

⁶⁷ 張羽芃 (編譯)：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，(台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月)，頁 318。

的孩童時代的記憶以及日常生活迫切相關。奈良美智的繪畫透過想像力，調解了不同的情緒，以夢境化的想像世界取代了理性的現實生活。⁶⁸

2001年，奈良美智在橫濱美術館舉辦「我不在乎，即使你忘了我」個展。這個展覽主題是關於他自身的童年時代。展覽展出了他在日本及德國求學、創作時的作品，作品年代橫跨八〇到九〇年代，是他創作風已奠立及成熟時期的作品。關於展覽名稱（原名為英文「I Don't Mind, If You Forget Me」），展覽名稱當中的「YOU」，所指的就是「my childhood」。在展覽入口展示的作品《你的童年（YOUR CHILDHOOD）》⁶⁹（圖2-22，見97頁），因為面對的是觀眾，所以以「YOU」來表達，但其實這個「YOU」指的是自己（的童年時代）。⁷⁰奈良美智曾經在《美術手貼》的訪談中作出清楚的解釋：

其實2001年的『我不在乎，即使你忘了我』展覽主題，是關於我自己的童年時代；即使當時安排了專訪，我總覺得自己只是隨意虛應、沒有認真回答。之後雖然我也提了很多次，我畫的小孩們都是自畫像，但大家卻以為我是個愛小孩、對小孩有興趣的人，甚至還被要求對兒童相關的電影提出看法。事實上，我真正有興趣的是我自身兒童的時代。⁷¹

張羽芄指出了「我不在乎，即使你忘了我」企圖探討奈良美智的美學於精神上以及藝術上，對他與同時代的藝術家的影響的動機。⁷²他指出，這展覽的佈展方式將展覽轉化為一種裝置，激發民眾與這些孩童般的想像產生共鳴，同時進行自我檢視。這其中以裝置作品最能體現展覽的主旨。

⁶⁸ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451期，2012年12月），頁312。

⁶⁹ 本研究翻譯：你的童年。

⁷⁰ 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3期，2012年12月），頁23。

⁷¹ 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3期，2012年12月），頁20。

⁷² 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451期，2012年12月），頁319。

裝置作品《生之泉 (Fountain of Life)》(圖 2-23, 見 98 頁) 是一顆顆孩童的頭往上堆疊, 孩童們靜靜留下的眼淚, 匯成一灘水; 《難過之泉 (Fountain of Sorrow)》(圖 2-24, 見 98 頁) 則是五隻小狗頭往內的站成圓環狀, 留下的眼淚也匯集成了一灘水。松井綠指出, 兩件極具戲劇化表達的作品座落在公共的區域, 所落下的水聲在空間迴盪, 充斥了整個美術館, 引發了觀者離別與悲傷的記憶。這件裝置作品展現了奈良美智精準刻畫孤寂與悲傷的敘事能力。⁷³

藝評松井綠指出, 在日本藝術界深具影響力的《美術手帖》中, 針對奈良美智 2001 年的個展「我不在乎, 即使你忘了我」的主要評論都在討論他所創造出來的、令人印象深刻的「角色性格」或者是大眾符號, 是否是在日本卡漫或在安迪·沃荷之後的電影明星肖像的脈絡下發展出來的。有些評論甚至將奈良美智受歡迎的程度歸咎於「性格的修復」, 就像動漫愛好者對於他們所喜愛的角色性格所投注的熱情一樣, 將性格中較為缺失的一塊藉由其他方式獲得滿足。⁷⁴ 這也可以解釋為何奈良美智最早期的作品能讓一般大眾所接受, 其中一個原因確實是因為他的作品讓社會中這一弱勢的族群得到共鳴, 他們從他的作品中獲得慰藉與釋放, 從中「圓滿」了他們個性中所缺失的那一塊。

作品《我不在乎, 即使你忘了我 (I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME)》(圖 2-25, 見 98 頁) 是一件是向大眾募集、帶有奈良美智風格的布偶的作品。這是奈良美智意識到, 自己是社會的一份子, 自己與提供布偶予這次作品的粉絲們之間, 給予了彼此承諾。

我以展覽名稱「I Don't Mind, If You Forget Me」做了全長有七點五公尺的壓克力蚊子容器, 將這些玩偶放在容器中, 掛在美術館的牆上展示, 然後我在蚊子下面做了棚架, 把至今為止對我很重要的玩偶和小東西放在上面。「即使你忘了我也沒有關係嘍!」這

⁷³ 翻譯自原文 Midori Matsui, "A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great 'Minor' Artist," Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs, (2011): 345。

⁷⁴ 翻譯自原文 Midori Matsui, "A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great 'Minor' Artist," Yoshitomo Nara: The Complete Works – Paintings, Sculptures, Editions, Photographs, (2011): 330。

樣的文字，實際上是一種「實際的情形是你我都不會忘記彼此」的確信。這也是我對以往作品想說的話；相反地，這也是作品想對我說的話。⁷⁵

在此展覽中有一間像小屋一般的房間，裡頭掛滿了奈良美智的小幅作品，桌上佈滿了各式各樣的玩具與用具，這些看起來就像是奈良美智日常生活中真實用到的物品。張羽芄指出，這件裝置作品就如同這個展覽的精神與形式指標，呈現了奈良美智想像力最主要的兩個特質：自發性與不確定性。而這樣的展出形式，在之後幾年的幾個重要展覽中，也相繼出現，見證了奈良美智風格從成熟到新實驗時期大放異彩的階段。⁷⁶

「大眼女孩」以及小狗的形象已在「很深很深的水坑」展覽時予觀眾留下印象。相較於當時展覽濃烈的孤寂、死亡氛圍，「我不在乎，即使你忘了我」添加了較多親和的共鳴感，也因此吸引了更多非藝術圈的一般觀眾。他們以接納大眾藝術的態度，接納了奈良美智的藝術風格，自此奈良美智的名氣迅速竄升。而奈良美智也將小房間這樣的裝置創作，也在 2003 年與「葛拉芙」設計團隊相遇的幾年時間內，發揮到極致。

三、風格的新實驗：成群結黨的創作（2003－2006）

在第二次歐洲旅行的旅程中，奈良美智注意到過去在同一個地點旅行時所未曾注意到的細節；像是街景所呈現的景象（圖 2-26，見 99 頁），是在過去漫長歷史中，「國」與「城鎮」之間的民族、宗教和藝術的不斷交錯及融合，經歷時間的沈澱及演練後所呈現的現象等。這些除了思考開啓了奈良美智對於

⁷⁵ 奈良美智，王筱玲、黃碧君譯。《小星星通信－The Little Star Dweller》。（台北：大塊文化，2004），頁 98。

⁷⁶ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月），頁 320。

藝術更深一層的思考，確認了奈良美智對於其創作的精神層面的感悟，也成為了奈良美智日後發展聚落式展示方式的靈感啓發。

而在奈良美智的自傳文本《小星星通信》中，筆者觀察到奈良美智每遷到一個新的居住空間，奈良美智都對於空間的格局及設施加以敘述以及速寫空間的格局（圖 2-27，見 99 頁）。這或許源自於童年鑰匙兒童的經歷，讓他對「自己的空間」有種安全感和信任感，在某個程度上對所居住及創作的空間存有意識。對於奈良美智這樣一位回觀自身的藝術家，空間是一種安全感，也是其習性的反照（圖 2-28，見 99 頁）。時間與空間的相互交錯與重疊，築構了記憶，也成為了奈良美智作品的印記。

奈良美智在此時期除了延續之前一貫的創作風格，也持續參與國內外商業畫廊的展出外，最特別的是，他摒除了獨處創作的習慣，選擇與大阪設計團隊「葛拉芙」合作，開始創作出一系列空間裝置的作品計畫。一次友人引薦的機緣，奈良美智與「葛拉芙」的負責人豐嶋秀樹（Hideki Toyoshima）理念一拍即合，他們取了「YNG」這個綽號，以「（+graf/YNG）」為團體名義，將這個計畫延伸。他與「graf」從 2003 年起所製作的「S. M. L」所呈現的小房間概念到 2006 年的「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展覽所呈現的聚落的形式，或許就是在歐洲旅行時看到的街景所受到的啓發，而衍生出的思想成品。

2003 年，奈良美智首次與「葛拉芙」合作，在其所經營的畫廊裡，實踐了奈良美智有別以往的、嶄新的展覽方式的個展－「S. M. L」（圖 2-29，見 100 頁）。

這個個展以廢棄的材料在白盒子空間的藝廊裡打造了三個不同尺寸的房間（圖 2-30，見 100 頁），分別以 S、M、L 稱之。S、M、L 即小（small）、中（medium）、大（large）的縮寫，房間的尺寸是以奈良美智想像中的不同體型的人而「量身定做」，以符合他們的身高所看到的「正常比例」。S 房間的空間是為孩童所作，天花板的高度、空間裡傢俱及擺設依照 120 公分的人的身形而刻意縮小尺寸；L 房間是為巨人所設計的，除了空間及天花板變高以外，

還設計了符合 220 公分高身形的人坐的椅子（圖 2-31，見 101 頁）；M 房間則是正常的尺寸，裡面展示創作者，即奈良美智的作品，並模擬奈良美智正在創作時工作室所呈現的樣貌。在此展中，奈良美智刻意減少展示作品的數量，希望作品與觀眾能夠一對一的相應。這個與「葛拉芙」的合作小屋計畫，讓奈良美智躍升為空間的魔術師，並為之後 2006 年舉辦的大型裝置展計畫暖身。

奈良美智在 2004 年至 2005 年間舉辦了一個巡迴日本及韓國的大型回顧展「來自我抽屜的深處」。巡迴展共展出兩百二十五件貫穿奈良美智各時期藝術發展的作品，當中包括了八〇年代末的早期作品、德國旅居期間的轉換關鍵期作品，以及返日以後日趨成熟的作品。展出的作品性質計有素描、繪畫、裝置與雕塑以及攝影作品，有一些作品是為「來自我抽屜的深處」展覽而特別創製的新作品。這些作品都是由奈良美智的自身選擇、認為重要的作品而構成的。

經歷了 2001 年在日本舉行個展的成功，隨之而來名氣與頻繁的國內外展覽，讓當時的奈良美智感到陷入泥沼般迷惘。回顧過去從八〇年代起，一路走來從實驗性的創作到確立目標後的集中方向性創作，奈良美智期望通過這一回顧展審視了自己一路走來作品的轉變，展覽的主題「來自我抽屜的深處」，就像打開過去一直未曾開啓的抽屜般去檢視自我的狀態；「重新審視過去應該是能夠稱為顯示朝向未來前進的暗示」⁷⁷，即是他對這次回顧展的自我期許。

針對這次的回顧展，日本及韓國的展覽展呈方式因展示的場地性質不同，奈良美智運用不同的展示手法和觀看的方式，增加了展覽的趣味性。前身為原家族的私人豪邸的原美術館（圖 2-32，見 101 頁）乃此巡迴展的首站，其建築體是日本早期的現代住宅。對於這樣一個曾經充滿生活氣息的住宅式的展示空間，奈良美智突破了白盒子空間的展示方式，在作品《呼啦呼啦花園（Hula Hula Garden）》（圖 2-33，見 102 頁）的空間中，將自然光引進，讓作品與室內原本的家屋性質融合，原本因應白盒子空間的作品從高冷的屬性，添上了生活的氣息（圖 2-34，見 102 頁）。在《呼啦呼啦花園》的展示空間的牆上，

⁷⁷ 吳曉芳：〈來自我抽屜的深處：奈良美智在日本東京原美術館個展〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，354 期，2004 年 11 月），頁 168。

也懸掛著高低不一、屬於奈良美智作品標誌性的小孩及小狗的面具。觀眾除了可從室內孩童般的高度的小窗，或從住宅原有的窗戶從戶外觀看這件作品（圖 2-35，見 103 頁）外，因為作品位於通往二樓隔鄰的空間，觀眾也可從二樓俯視這個空間的作品（圖 2-36，見 103 頁），予以觀眾多視角的觀看方式及延伸思考的想像空間。位於二樓展場後端的《我的素描室（My Drawing Room）》（圖 2-37，見 104 頁），是為原美術館的展覽而製作，並列為原美術館的常設展。《我的素描室》的空間裡面佈滿了奈良美智的手稿、粉絲的來信、玩具（圖 2-38，見 104 頁）等，搭上奈良美智喜愛在工作時聆聽的搖滾樂，將奈良美智自家的工作室狀態完整呈現。這是奈良美智與「graf」共通完成，這是繼 2003 年所合作完成的「S. M. L」個展後，以（+graf/YNG）的名義的持續性展出。

相較於住宅的展示空間處理方式，奈良美智在福井的金澤創作森林園區所搭建的矩形展示空間中，運用「空間中的空間」概念，製造如尋寶般的觀展路線（圖 2-39，見 105 頁）。展場動線先從入口的狹窄的通道，進入寬廣的展示空間，觀眾在不斷狹窄的又寬暢的觀展路線中，經歷疑惑卻又充滿驚喜的心理變化。空間裡的「小房間」形式增多了，在各個空間中穿梭（圖 2-40，見 105 頁），在尋幽探秘的過程中對作品產生新的感受。展場的焦點是位於中後方，被搭建成八邊形的獨立小屋形式的裝置作品《生命之泉》（圖 2-41，見 106 頁）。此次展覽這件作品被擺置在小屋的中間，觀眾從八邊形小屋的三個小窗口所形成三角形對視來觀看此件作品；即是觀眾不但從不同的側面觀看次作品，也從小窗口中看到了對面同樣在欣賞作品的觀眾，為觀眾製造了一種「不期而遇」的有趣經驗。

奈良美智對米子市立美術館的展覽空間選擇了不一樣的處理方式。展覽的入口設置在二樓，相較於原美術館與金澤創作森林園區裡的展示形式，入口顯得寬暢明亮，偌大的展區與無特定設限的動線讓觀眾很容易迷失在展區內（圖 2-42，見 106 頁）。搭建小屋的材料是再利用自金澤創作森林園區的展覽時所使用的木板，將迷宮般的展示空間發揮得更加淋漓盡致。

奈良美智這一次的巡迴回顧展的展出單位皆有公家單位及私人集團的性質，空間的形式也橫跨居家空間、美術館空間及自行搭建的展場空間。奈良美智在五個不同特質的展場，將慎重篩選的、幾乎同樣的作品作適度的調配。在這些觀者早已熟悉、或從未亮相的作品中，考慮了作品與展場空間的關係，在不同的展示空間中有效的賦予作品新的詮釋，也予以觀者新的感受。「來自我抽屜的深處」回顧展在奈良美智當時的創作階段中，一個很好的回顧自審，也是對未來創作及展呈方式的預示。2004年之後，奈良美智的創作有了一些變化——小女孩不再只有憤怒的情緒，轉而化之的，小孩的眼神開始變得柔和，他的世界不再只有憤世嫉俗與孤芳自賞，他的眼神也由斜方轉向正視前方，與觀者對視，仿佛是對觀者說「歡迎來到我的世界」。

此次的回顧展讓奈良美智發揮了對於各種不同性質的展示空間的駕馭空間能力，這樣的展呈方式成功引起民眾的觀眾，韓國的巡迴更獲得超過八萬五千人次的觀眾記錄，是該年韓國所有舉辦個展中的第一名。奈良美智在當時獲得高人氣，觀眾對於展覽都給予正面的回應；但由於商業特展的氣息過於濃厚，相對的在學術上的評價也較薄弱。

2006年，（+graf/YNG）再次出發，決定在奈良美智日本的老家青森縣弘前市的吉井煉瓦釀酒倉庫舉辦大型個展。這個裝置展計畫將過去「奈良美智+graf」在台北、大阪、橫濱、紐約、倫敦、曼谷、首爾等地舉辦大小不一的展覽，總數44間的小屋，結集出獨特的街道聚落。此次展覽除了集結「葛拉芙」的藝術家之力外，也在募集了包括弘前大學學生在內的一萬三千多名弘前市市民的志工參與了展場的製作，協力共同完成。

「奈良美智+葛拉芙：A到Z」裡的每一個小房子以英文字母「A」到「Z」來命名。在英文的26個字母裡，「A」是字母的第一個，「Z」是最後一位，以「A」到「Z」代表著「所有事物從開始到結束」（圖2-43，見107頁）。展覽的發想源頭要追溯自奈良美智的創作風格以及其創作習性。從他早期創作的偏插畫性質，到1980年代後期發展出以兒童、動物頭像為主，創作生涯經歷

了日本的童年與成年後到德國留學，這當中藝術創作迸發的重要場景，即藝術家的工作室（圖 2-44，見 107 頁），展現了藝術家創作中重要的特質——即人格特質的表徵。小屋子的內部其實就像奈良美智的工作室，裡面擺設他的作品、隨性的手稿、塗鴉、標籤語錄、日常生活的物品、讓他有種回到熟悉的感覺——回到大學時代的工作室的氛圍中。

繼「我不在乎，即使你忘了我」個展、「來自我抽屜的深處」回顧展後，此次的展覽更加完整的挑戰了觀眾對於一般視覺藝術展覽的既定觀看方式，以多視角、多層次的概念鋪陳（圖 2-45，見 108 頁），將藝術家從事藝術創作的工作環境，即藝術家的工作室，以「小屋」的形態（圖 2-46，見 108 頁）、聚落的形式（圖 2-47，見 109 頁）呈現於觀眾面前。奈良美智在事後也曾分析這檔展覽成功的因素：「有人這麼說過：到處都有像學園祭般熱鬧、開心的事，只是『奈良美智 + 葛拉芙：A 到 Z』把它搬到以往沒有人這麼做過的藝術世界罷了。」⁷⁸

有別於以往孤軍作戰的創作習性，自 2003 年起奈良美智選擇了與「graf」的合作，除了顯示了其突破以往處事風格的決心，也顯現了他願意走入社會，與大眾對話。奈良美智希望從這樣的熟悉場景中，重新檢視自身過去的創作，以及思考未來創作道路的方向。「奈良美智 + 葛拉芙：A 到 Z」的展覽結束後，奈良美智將小屋子燒光，企圖以熾熱的火焰將過去做一個結束，期望燃燒化成灰燼之後將是一個全新的開始。

2006 年，他們也將創作野心跨領域到室內設計業，（+ graf/YNG）設計的「A to Z Café」於東京的南青山開張。2007 到 2008 年間他們仍以（+ graf/YNG）團體名義展出，所到的國家計有在德國、荷蘭、西班牙、英國、美國等，一直到 2010 年在美國紐約的「Nobody's Fool」個展之後，（+ graf/YNG）這個團體才不再合作。但奈良美智仍與「葛拉芙」團隊成員維持友好關係。

⁷⁸ 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3 期，2012 年 12 月），頁 25。

這時期與「葛拉芙」的合作，是奈良美智想法的改變，也是奈良美智從孤獨藝術家的個性進入「社會化」的階段。他體悟到了某些創作的概念是單憑個人的力量所無法達成的，團隊的合作讓他不必獨自承受所有注目的眼光，與人（團隊成員、志工及工作人員、以及粉絲們等）接觸的過程中也讓他直接傾聽到觀者的想法，以及所給予他的感動。這樣的經歷，在潛移默化中改變了他的創作，即是他的作品，開始出現了較柔和的氛圍。奈良美智在之後回憶起這段與他人並肩作戰的日子，如此說道：

與其他人一起創作的經驗，也讓我產生自己屬於這個社會的感覺。這種團體不也是一種小型的社會嗎？在這個小小的就社會當中，自己絕對不是個領導者，而與大家一起創作讓我感到快樂。⁷⁹

這檔展覽所營造的歡愉氣氛及趣味性（圖2-48，見109頁），引起一般民眾的高度關注，三個月的展期引來了八萬人次的觀展記錄，民眾在網路平台上熱烈討論，日本國內外的媒體相繼報導。這樣的性質的展覽雖然為奈良美智帶來了名氣與實質上的收益，奈良美智本人也樂在其中，但是對於其個別作品的脈絡延伸發展並沒有起到明顯的進步，奈良美智在事後也不諱言的意識到這一點：

那時候的作品的確是畫中畫吧！我自己也覺得當成一件作品或一幅畫來看，力道太弱了。以我那時候的狀況，要畫出好作品也是相當困難的。⁸⁰

奈良美智的名氣因這檔展覽衝向高峰，連續個展所獲得的成功而引發的「小屋風潮」也擴散至東亞地區，台灣民眾就曾在2004年的「虛擬的愛—當代新異術」以及2007年的「3L4D 動漫美學新世紀」聯展中目睹過小屋的風采。

⁷⁹ 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3期，2012年12月），頁25。

⁸⁰ 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3期，2012年12月），頁25。

雖然在之後的幾年奈良美智選擇從絢爛中退場，再次回到一個人的世界獨自創作，「奈良美智旋風」的威力至今依舊未曾減弱。

第三節、創作與「超扁平」的關係

奈良美智與村上隆的相識始於 1998 年受邀在加州大學擔任客座教授時。當時他們在語言不同的國度，加上掏心置腹的藝術觀點交流，讓他們格外顯得惺惺相惜，因而建立了深厚友情。

2001 年 4 月村上隆策劃了「超扁平」展，邀請奈良美智為其中一位參展藝術家。因為「超扁平」的極富策略性，在當時仍然保守、認為藝術不應以商業策略經營的藝術界引起相當大的爭論；而「超扁平」所使用的卡漫符號所招致的評論是掠取御宅族文化的表面，「消費」御宅族以達到自己所要主張的風格形式。

針對村上隆作品的評價，將村上隆推上國際舞台的幕後推手小山登美夫指出，村上隆是東京藝大日本畫科第一位取得博士學位的人，卻不是屬於一般描繪花鳥風月日本畫領域的畫家，而是揭露日本社會結構的創作。本身不是御宅族的村上隆徹底調查分析日本固有風土文化中，這種土生土長、進而普及流行的御宅族「慾望現象」，藉著作品具體展現，其實是一種深具概念性的嘗試。村上隆的人形作品最具代表性的「DOB 君」，是以卡通為靈感的創作，形似卡通人物開山鼻祖米奇擁有的兩隻大耳的「DOB 君」，卻遭評是隱含政治意味的概念性作品；「Miss Ko2」卻是更深入探討日本的慾望核心部份，卻也加深了村上隆和傳統保守的日本市場之間的鴻溝。⁸¹

林志鴻指出，日本藝術界的「超扁平」現象，反映出年輕世代對於消費娛樂的沈溺以及理想遠見的淡化，「超扁平」勾勒出的是失去絕對真理、毫無意

⁸¹ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 63-69。

識深度的心靈不確定感，而現實生存狀態的失落以及縱情消費烏托邦的代償心理，甚至於虛擬實境與現實生活之間的遙遠差距，在在造成了人們極度的心理失衡，放肆沈溺與求取安穩這兩股矛盾心理狀態的碰撞，造成難以回復的軟性精神傷害，以及心理層面的極度空虛。⁸²

事實上，村上隆的「超扁平」比表象所看到的更具藝術史的向度。勞拉·霍普曼指出，松井綠告訴了我們日本對於具裝飾性質與插畫性質的作品的偏見，這也同時發生在西方的美學觀念中；村上隆的動漫作品就直接的挑戰了這種預設觀念。她也指出，村上隆的超扁平理論和奈良美智的作品已超越了單純的顛覆性，尤其是超扁平文化涉及了一個從日本的裝飾藝術延伸到日本、西方漫畫，以及從葛飾北齋的浮世繪橫跨到普普藝術家安迪沃荷，此等寬闊的水平向度。⁸³

村上隆不避諱的提倡藝術策略經營，在日本當代藝術界引起爭論的同時卻也成功招致國內及國際藝術界的注目，獲得策略上的成功。強烈的商業意味和頻繁與企業合作的高曝光度讓村上隆的作品在藝術市場上節節高升，而參展的藝術家的作品也因為「超扁平」而受矚目，連帶作品的價值也提昇了。村上隆拉拔了日本的年輕藝術家本是好事，但因為「超扁平」過於鮮明的藝術風格和過於成功的商業噱頭，連帶的讓參展藝術家的作品也被貼上了「卡漫」及「商業」的標籤，奈良美智就是其中一位受波及的藝術家。

奈良美智的作品在形式上是符合了「超扁平」「平板式」的構圖，符合村上隆所提倡的日本藝術自古以來的扁平化形式風格，但是奈良美智的創作與「超扁平」從本質上來說是不一樣的。村上隆更多是以次文化中的卡漫元素如卡漫、玩偶等，融入日本藝術史中浮世繪的絢麗來作為創作的主题和風格；奈良美智則是從自身內心出發，與自己對話，將童年的記憶與想法付諸於創作上。雖然奈良美智會運用一些次文化的符號如搖滾樂、漫畫式的對話等來作為創作

⁸² 林志鴻：〈虛實迷幻的情感迷宮－奈良美智海牙最新創作展〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，387期，2007年8月），頁421。

⁸³ 翻譯自原文 Laura Hoptman, "Drawing Now: Eight Propositions," (2002): 130.

元素，但其創作的出發點與所挪用的元素脈絡基本與「超扁平」不同，不應一概而論。

小山登美夫曾譬喻：「如果說村上隆是克林姆，奈良美智就是希勒。」⁸⁴村上隆和奈良美智屬於同一個世代，而且兩位都是在海外獲得好評之後，再揚名回流日本的藝術家。日本青森美術館的策展人立木祥一郎也曾針對於村上隆與奈良美智作品的特質發表精辟的見解：

與村上隆透過 Superflat 試圖讓御宅族文化獲得世界性的接受相對的，喜愛奈良美智作品的則是一群很難被定義為御宅族的人。原因是，奈良的作品雖然擁有動漫畫的表象特質，但他的畫作各自具有一幅幅肖像畫似的殊異個性。此外，畫作中小孩的年齡其實是緩慢成長的，從兒童、少女到成熟女性不斷變化；這和經過十年角色年齡仍完全不變、時間靜止的動漫世界中，狂熱的讀者們接受那些角色的理由有著決定性的差異。奈良是為了「自我安慰」的內在理由非畫不可；喜愛奈良作品的人，都在摒息傾聽畫布上一點一滴被描繪出來、裝大人樣兒瞪著人看的小孩述說著此時此刻的生存意義。⁸⁵

兩位藝術家雖在同一時期被小山登美夫畫廊發掘、並幾乎在同一時期開始被藝術界所被注目，但村上隆將藝術以企業行銷、團隊模式經營，表明藝術需策略經營以振興日本現今低靡的藝術市場的宏觀，與奈良美智喜好孤軍作戰、抗拒與商業合作掛鉤，回觀自身、過著低調生活的創作模式，在本質上是截然不同的。

村上隆從自身所學出發，在日本藝術史的脈絡中尋找古今往來的共通之處，將之作為向世界展示日本的當代藝術、讓日本的當代藝術與世界接軌的媒介；

⁸⁴ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 73。

⁸⁵ 立木祥一郎：〈承接與席捲—日本的漫畫、動畫與美術〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，144 期，2004 年 9 月），頁 70。

奈良美智在德國的十二年，孤身一人、語言不通的情況下，更能冷靜觀察日本以外的文化，並客觀的審視自己的文化、創作情感如何傳達予他者。

研究奈良美智的創作，除了藝術家的創作經歷外，也須從日本文化的發展與藝術史的脈絡循其途徑，而非因與參與村上隆的「超扁平」合作就被歸類為卡漫，而抹煞了其作品多元、豐富性的面向史觀。

第四節、小結

從以上幾節的奈良美智作品與展覽的分析，我們已得知奈良美智中女孩肖像畫的構圖形式，並不是以卡漫符號來引起觀眾的共鳴、進而俘獲觀眾的心、如此表淺如此簡單。

針對奈良美智的作品具備滲透人心以及普世的價值情感的能力，藝評松井綠的看法與畫廊經營者小山登美夫不謀而合。小山登美夫指出，即使是抒發個人情感的表現，仍能體會感受共通的情感交流，這是因為極為個人感受而描繪的人物或風景，已經能從當代藝術的軌跡脈絡中汲取意義了。他認為奈良美智作品中的女孩形象，是從自己的體驗或記憶中顯現女孩子、以及女孩子的各種表情。雖然是充滿個人緣由的想法，卻和每一個人心中都存在的兒童影像，有著共通之處，存在著跨越文化和世代永恆不變的主題。對於奈良美智的作品，他作出了以下的評價：

奈良美智的作品之所以深深吸引著我，不是因為我是意味藝術
專精愛好者，而是作品擁有滲透一般人心的印象感染力，不具抽象
或具象之別，「想法的力道」才是最重要的。⁸⁶

⁸⁶ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 77。

身為學術把關者的藝評與以營利為目的的畫廊經營者皆肯定奈良美智的作品給予觀者的正面價值，所以，他的肖像畫創作風格背後，已然是超脫了卡漫表淺的、具娛樂式的表達；他的作品，是具有跨越文化與時代性的感染力，在引起時代共鳴的同時，也撫慰了擁有共同回憶的人們的創痛。他以紮實的繪畫功底、時而夢境時而現代的敘事手法，繪畫風格不僅具有先前藝術脈絡的參照之處，更開創了具象繪畫風格的當代性。

奈良美智與村上隆是將日本當代藝術帶向國際的先驅，讓之後日本年輕一輩的當代藝術得以衝出日本，在國際上受到矚目。奈良美智作品豐富多元的樣貌，已從以上幾節的陳述與分析、藝評的評價中得以探究。張羽芄認為奈良美智的作品屬於藝術史中特殊的一環。他指出了這一時期的藝術家利用藝術作品轉化自身的生命經驗，以此找到與他人的共鳴。他們以孩童時代的經驗、大眾文化的影像、伴隨著他們成長的音樂以及日常生活的經驗，藉以建立個人的神話。雖然作品中表現的是私人的情感，卻傳達了與他同世代、具有同樣社會文化背景的集體意識的狀態與想像。⁸⁷

所以奈良美智的作品深受社會性障礙人格的年輕人喜愛是其來有自。他們在充滿次文化與病態社會的成長背景下，從畫裡小孩的汪汪大眼中看到了自己脆弱受傷的心靈，也羨慕畫裡小孩勇敢的表達自己，在畫裡看到了希望。這樣一個矛盾心裡產生下來的這號人物所表達出來精神面，強烈的引起了這類族群的共鳴，以致於他們能在與自己長期抗爭的日子裡得以慰藉。

奈良美智從杜塞多夫藝術學院畢業以後，就積極參與展覽，所參與的聯展遍佈亞洲及歐美國家。聯展的性質包括了美術館舉辦的特展，以及商業性質較濃厚的畫廊。這些聯展的主題所探討的課題具多面向，有些是探討兒童與當代藝術之間的關係、有些是討論日本當代藝術的新走向、有些是國際的藝術博覽會。

⁸⁷ 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451期，2012年12月），頁319。

2001 年奈良美智參與了「超扁平」的聯展後，這個極富策略性的展覽雖然讓參展的藝術家連帶的受到矚目，自此之後邀請奈良美智的展覽主題就多了比較傾向於卡漫、商業味較濃厚的展覽。台灣方面所曾經邀請奈良美智參與的聯展也是卡漫主體與商業味濃厚的特展範疇裡。

在第二章第二節的關鍵性個展分析清單⁸⁸中，奈良美智的第一個重要個展「很深很深的水坑」是在 SCAI THE BATHHOUSE 舉辦。SCAI THE BATHHOUSE 擁有很強的藝術鑑賞予推介力，致力於向世界推介日本先鋒藝術家且協助國外接觸藝術家於日本展出，同時也極力發掘與提拔年輕藝術家。奈良美智的首個日本正式個展在這樣一個以經營藝術買賣為主軸，同時具有替代空間性質與使命的畫廊發生，從他的藝術生涯脈絡加以歸類其藝術作品的性質來看，的確是會陷入商業與非商業之間的曖昧地帶。但是之後他所舉辦的大型個展「我不在乎，即是你忘了我」與回顧展「來自我抽屜深處」的展出地點皆是在具學術性的美術館舉辦，這便為其作品的具備學術價值作了最好的例證。

2003 年與「graf」的「S. M. L」以及 2006 年的「奈良美智 + 葛拉芙：A 到 Z」展覽旨在發揮裝置及展呈方式的各種趣味與可能性，所展出的地點也都在商業及展演空間，相對的學術性較低，這或許就是造成台灣對奈良美智的作品形象存有「既定印象」的原因之一。本論文將在第三章中，逐一針對展覽的構成與操作去解析這現象。

⁸⁸ 本研究頁 31。

第三章、解析「既定印象」－奈良美智與台灣的關係

我們在第二章中已分析奈良美智的作品在藝術史中所具有的意義與價值，並且也清楚奈良美智的創作與「超扁平」所秉持的觀點與本質並不相同，不應混為一談。這一章，將進入本論文的核心，探討奈良美智作品被誤解的成因。

首先，本章從三個面向去分析奈良美智與台灣的影響。第一個面向是從大環境切入，從日本的民族性與藝術發展，去探究奈良美智及其作品所具有的日本的特質，以及對奈良美智的生活與創作來說十分重要的日本的次文化，在日本大環境的改變以及全球化的趨勢下是如何被形塑。接著，以台灣為中心點，探討日本文化對台灣文化乃至於藝術發展的影響，而台灣的藝術在發展的過程中也被西方的文化有所影響，在東、西兩支文化的影響下，形成現今台灣的藝術走向與價值觀，達成解構「既定印象」的第一步。

大環境的脈絡被梳理清楚後，便進入第二面向——從精緻藝術和通俗藝術這之間的差異，試圖去推論台灣民眾與學界的藝術品味差異，找出奈良美智被誤解的可能性原因。最後，從邀請奈良美智的作品參與聯展的展覽主題脈絡，套用「文化菱形」的觀點去剖析台灣這幾個展覽的操作機制，以完善第三面向的探討，達成解構「既定印象」的目的。

第一節、日本的民族特性、文化發展與次文化的生成

日本是一個擁有獨特文化的國家。由於它四面環海的特殊地理位置，自古以來來自外部的入侵或影響也相對較低，造成日本民族較能完整的發展自己的文化。但是也因為靠近歐亞大陸的地理關係，在歷史上與東亞各大陸交往頻繁，日本在抱持自身獨立一體的同時也受著外部的影響，這些影響已融入日本文化，

成為日本文化上重要的一環。日本民族性中的特立獨行，上至治國方針，下至食衣住行，皆有自己一套的邏輯方法與價值觀。

本節將日本民族性乃至於日本史背景下的文化發展如何衍生出現今文化，而次文化又是如何影響奈良美智的創作，這一鍊帶關係去進行分析。

一、充滿矛盾氣質的日本民族特性

在《菊與刀》這本二戰末期美國為了亟需瞭解敵國日本，以利勸降而做的研究報告書中，作者露絲·潘乃德如斯形容日本人：

日本人，將矛盾的氣質詮釋到極致。富有侵略性卻又毫無威脅，奉行軍國主義卻也不乏審美情趣，粗野蠻橫卻又彬彬有禮，冥頑不化卻又與時俱進，柔順軟弱卻又不甘受欺，忠誠又奸詐，英勇而又膽怯，保守而又迎新。他們極度在意面子，但幹了壞事，即使根本沒人知道，也會深受良心譴責。他們的士兵接受最嚴明的軍紀訓練，同時又桀驁不馴。⁸⁹

以上非常清楚的說明了日本民族的「矛盾」特色。首先我們先從日本人的邏輯面去理解。露絲·潘乃德指出，日本人對於人與人、人與國家的關係的看法都是建立在他們對等級制度的信賴基礎上的⁹⁰。「不平等」是他們的生活準則，因為他們必須將群體社會保持在「和諧」的狀態。人們在互動的過程中，不僅要考慮到階級之間的差異，就連性別、年齡、家族之間的關係以及過去的交通都必須要放入考慮的範疇內。強大的紀律與秩序來自於他們講究事先安排一切的生活方式，他們視未知為最大的威脅。他們很在乎別人如何看待自己，

⁸⁹ 露絲·潘乃德，陸徵譯（2014）。《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》。（台北：遠足文化），頁 79。

⁹⁰ 露絲·潘乃德，陸徵譯（2014）。《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》。（台北：遠足文化），頁 120。

站在一個以「和」的基礎上，不允許意見不同的人。這一點明確的顯現在日本社會各個階層的團體或潮流圈子中，這其中就包含了對藝術圈裡藝術潮流走向的界定。因為要以「和」為貴，所以非得有教條以維持規律，這樣造成某個或某幾個藝術潮流在日本藝術界已被接納而獨大，而排斥了其他藝術形式的可能性。身為在日本的畫廊經營者小山登美夫就曾指出，日本的藝術界是一個充斥教條式思考、唯我獨尊的閉鎖感，缺乏容納藝術多樣性的度量。⁹¹

相對於亞洲的其他地區的國家，日本承受較多自然災害。但也因如此，造成強韌的民族性，同時又非常細膩敏感的感受世事無常。這樣的一種思維，深刻的表現在文學及藝術方面。徐興慶指出，日本人重視自然、崇尚神道、認為自然是生命的母體與根源，人與自然密不可分的共生關係即是古代日本文化的性格，與四季自然之美共生而產生美的意識，因此，美亦是日本文化的精神世界之一。⁹²日本人超強的意志力也展現在他們對美的堅持上。他們對賞菊、賞櫻、賞雪、插花、茶道、工藝等這些享樂中仍有高度的意志力貫穿其中，以縝密的安排，締造出美的價值。這樣的意志力完全的展現在對繪畫藝術的追求上。在奈良美智的作品中，不難發現其中蘊藏的日本民族獨有的特質。他細膩的繪畫背後是紮實的日本傳統技法功底，每一個筆觸間都傳遞細膩的情感，就像是含蓄靦腆的日本女孩一樣，內心底其實醞釀著一股熾熱之情。

因為日本人民族這樣的矛盾心緒與剛烈個性，讓他們在戰敗後與美國接管期間所遭遇的政治、經濟、生活及文化方面的巨大轉變之下，產生了兩極化的反應。部份族群是展開激烈的抵抗，而另一大部分的，則是選擇逃避傷痛與現實的殘酷批判隨波逐流，向歐美文化靠攏全盤接收，或是沈溺於動漫的虛擬世界。次文化就在這樣的歷史源流中，逐漸成型。

在以「和」為貴的日本社會裡，奈良美智及村上隆等藝術家展現次文化現象的作品初在日本藝術界「面世」時，的確對當時的日本藝術界投下了不小的

⁹¹ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 76。

⁹² 葉渭渠（2012）。《日本文化史》。（台北：遠足文化），頁 7。

震撼彈，尤其是村上隆的「超扁平」主張，更是招致極大的反彈。但也正因為日本民族的矛盾特質，在他們的作品在國際上被獲得認可後，日本藝術界也逐漸接受此類型的作品。他們不僅在國際藝壇上的披荊斬棘，為之後作品有同樣屬性的年輕一輩的藝術家鋪路，也因為他們作品藝術價值的提昇，連帶的激活了沈寂許久的日本藝術市場。奈良美智的個性中也存在一些日本人的矛盾特性。他接受為自身喜愛的樂團及出版物設計封面、印製 T 恤，這些為商品加持的商業行為，實則排斥企業合作的心緒，是相互矛盾的。

二、日本繪畫藝術的發展

二次元空間性的繪畫形式一直是日本傳統繪畫藝術發展的主體。日本的繪畫藝術發展從早期模仿中國的佛畫到創作和風佛畫、大和繪、屏風畫、繪卷、物語繪卷、逐漸形塑發展成屬於日本獨有的。

「浮世繪」對日本藝術影響甚大，村上隆的「超扁平」概念與形式發展受其影響頗深，奈良美智有一系列的創作也都曾挪用過浮世繪的構圖形式。勞拉·霍普曼指出，奈良美智的浮世繪系列作品中的小女孩，她們巨大的頭或是從日落的海平面冒出，或是阻擋了富士山的風景，並不容易與浮世的世界融合，但卻是對其驕奢淫逸的冷靜激進入侵。⁹³ 作品《海洋的孩子（在浮生世界）Ocean Child (In the Floating World)》⁹⁴（圖 3-1，見 110 頁）即是其中一例。她指出，「超扁平」的概念不一定意味著集成；在奈良美智對於御宅族的觀點中，文化的碰撞以及他們（御宅族）所造成的那些討人喜歡的抵觸，都已經是文化的連續性。奈良美智的浮世繪系列，是在做一個在探討漫畫與浮世繪的繪畫形式之間的觀點實驗。

明治時期（1868—1912）以降，西方文化的大量滲入，不僅改變了日本民族的文化與傳統慣習，更為傳統日本畫注入了新的氣象，開創出獨特的畫風。

⁹³ 翻譯自原文 Laura Hoptman, "Drawing Now: Eight Propositions," (2002) : 130.

⁹⁴ 本研究翻譯：海洋的孩子（在浮生世界）。

但日、西交雜的文化隨著日本戰敗進入生靈塗炭的局面後，也陷入巨大的轉變。戰後的日本被美國接管，普普藝術等與其他當代藝術思潮也順理成章的被帶入日本，蘊育了日本的前衛藝術實驗；而西方普普文化的滲入，更是在日本經歷了戰敗以及泡沫經濟的多重重擊下，誕生了日本的次文化。

戰後六〇、七〇年代的日本與美國一樣熱鬧，抗議的喧鬧之聲夾雜著與「世界交流」的興奮之情，以及源自日本自然觀的藝術思潮，充斥著日本藝壇。冷戰結束蘇聯解體、美國成為世界上唯一強國（二十一世紀後情況稍有變化）、柏林圍牆倒塌、中國改革開放、第三世界國家經濟振興，全世界加速貿易的流動的結果，造成全球化的現象。日本藝術的領域也因全球化效應產生的各種文化現象，有了各種不同向度的發展。八〇年代初期，具象繪畫風格捲土重來，新表現主義浪潮登陸日本，在日本被稱之為新浪潮（New Wave）。而隨著科技發達日新月異，八〇年代起出現的網際網路，又開啓了當代視覺藝術另一個面向。媒體藝術⁹⁵運用媒體技術為創作媒介，象徵了這個時代的精神。日本次文化的蓬勃發展所產生的蝴蝶效應，加上網際網路的推波助瀾，讓日本的漫畫與動畫在國際間迅速被傳播而名揚國際，更讓日本的當代藝術從九〇年代起在歐美獲得注意、不斷被討論，讓日本當代藝術逐漸在國際界佔有一席之地。

奈良美智就在這樣的時代氛圍裡渡過了童年、青少年時期，而六〇年代起所接觸的歐美搖滾樂和對反戰的觀點，至今都成為他創作的標記之一。奈良美智在大學、研究所期間的三次歐陸自助旅行中親臨現代主義的發源地，感受到當代藝術思潮的脈動。德國深造與旅居十二年的生活，奈良美智更是近距離的目睹這些思潮的發展。而新浪潮在日本蓬勃發展期間，正是奈良美智大學與研究所時期，汲汲吸取藝術養分的時候。也因此，奈良美智的創作風格除了本身所學的日本傳統技法外，或多或少都受德國表現主義等風格的影響。

⁹⁵ 媒體藝術是這類新型藝術的總稱，具體形態包括了動感藝術、錄像藝術、電腦圖學、聲音藝術、照明藝術、表演藝術等。資料來源：暮澤剛己，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞100》。台北：城邦，頁202。

三、日本次文化的誕生與發展

日本戰後過於快速的經濟成長，最終導致八〇年代後期泡沫經濟現象的發生。大量的投機活動讓泡沫終於破裂，日本的經濟出現了大倒退，進入了平成蕭條時期。社會風氣低落，人們迫切需要從低靡的氛圍中尋求安全感。因應這樣的時代需求，享樂主義被啟動機制，讓人們在生活中暫且忘卻了苦悶，發揮了即時的作用。美國所帶來的文化，讓年輕一輩陷入消費主義的泥沼，追崇物質上的享受，將日本傳統的精神性拋諸腦後。流行文化佔據年輕人的生活，順應這股潮流，原本就處於邊緣文化的次文化的應運而生，一躍登上日本主流文化的台面。

如果說日本流行文化反映了全球化的過程中的趨同現象和脫離傳統生產的社會氛圍與想法，將影響力蔓延東亞甚至東亞以外的地區的話，日本次文化的崛起則是將日本帶向全世界，將日本的動漫遊戲（日本 ACG）發揚光大。九〇年代網際網路的日趨普遍，更是加速次文化在國際間的流傳與影響。1990 年後，日本漫畫與動畫不只在國內廣泛流行，在國際間也獲得高度評價。漫畫與動畫不再只是局限在御宅族的房間內，已一躍成為風靡全球的一種流行趨勢。日本政府眼見日本動漫成為全球性的商品，帶來高額的外匯，也開始進行類似文化廳媒體藝術節的計劃，輔助漫畫和卡通。順應這股潮流，日本國會在 2001 年通過文化藝術產業振興基本法，將以往忽視的電影、漫畫、卡通、遊戲等「媒體藝術」，列為保護振興的對象，「酷日本（Cool Japan）」⁹⁶ 就成為這股創意產業潮流的總稱。而中原浩大、矢延憲司等當代藝術家也觀察到這股文化現象，開始以卡漫為創作的主题，爾後村上隆也運用御宅族的創意發表角色人物如「c 君」、「Second Mission Project Ko」等作品，將源自美國卻逐漸日式風格化的卡漫的日本的這些表象（Representation of “Japan”），以策略出戰國際藝術界，雖然贏得國際的掌聲，卻也引起國內藝術相關人士與御宅族的強烈反彈。

⁹⁶ 暮澤剛已，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞 100》。台北：城邦，頁 144。

許多評論以日本（Japan）英文寫法中的「J」為開頭，闡述九〇年代日本的當代文化，包括藝術等領域被國際的這股現象。評論家淺田彰所稱的「J回歸」的潮流，就是其中的象徵（例如日本流行歌曲稱為「J pop」等）。然而「J回歸」所指的回歸並非回歸日本傳統文化，卻是經過後現代洗禮的日本流行文化。他指出「J回歸」的這種現象並不單純是音樂或體育的宣傳策略，而是呈現出世紀末的日本在文化方面廣為普及的事實。在另一方面，另一位評論家榎木野衣（Noi Sawaragi）以不同形式闡明日本文化的非歷史性。1992年，他在東京 Roentgen 藝術研究所策劃「Anomaly」展覽，向沒有歷史、沒有市場、沒有觀眾的日本現代美術狀況提出異議，希望藉由導人次文化，將日本現代美術朝向歷史化的方向推進。⁹⁷ 他認為日本的藝術在明治時期引進西洋現代藝術，又在戰敗後長期處於被美國庇護下，並未成長，只是和次文化等混為一體，處於一種無判斷價值的懸空狀態。他的這番言論，明確表明了日本藝術為了抵抗全球化趨勢的自我閉鎖化的問題。⁹⁸ 這個展覽為日本的現代美術開闢一條新的路徑，促使「新日本畫」的誕生。

藝評松井綠從九〇年代開始不斷注意歐美的最新藝術潮流，其中最關心的是積極導入異文化要素的「大眾藝術」。⁹⁹ 2007年，松井綠提出了「微普普」這個概念，試圖為新時代的藝術傾向找出「組合從各種經驗和資訊蒐集而來的斷片，構築獨特的美學和行動風格」，以及「為了賦予落伍的物品、遭人遺忘的場所、平庸的消費財產等嶄新的使用之道，而打造的遊戲或狀況，能夠為煩悶無聊的日常生活賦予意義，喚醒新社群的意識」。¹⁰⁰ 同年的春天，松井綠在水戶藝術館策畫了「通往夏天的門扉：微普普時代（The Door into Summer: The

⁹⁷ 立木祥一郎：〈日本的漫畫、動畫與美術：承接與席捲〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004年），頁46。

⁹⁸ 暮澤剛已，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞 100》。台北：城邦，頁172。

⁹⁹ 松井綠畢業於美國普林斯頓大學比較文學系研究所。她原本在東北大學任職副教授，主要教授美國與英國現代詩研究，之後她在1990年中期辭職，並於國內外展開獨立藝評的工作。作為日本具代表性的藝評，她大力的將日本當代藝術介紹給國外觀眾，至今她已在國外學術期刊、論文集、展覽目錄等發表多篇關於日本當代藝術的現況。尤其在1995年，她對奈良美智的展覽「很深很深的水坑」書寫了一篇論文給予正面的評價，使其作品的學術價值在日本獲得提昇。

¹⁰⁰ 這項概念最大的核心是「普普」與「小」，「普普」指的是「不仰賴制度而自己決定生活方式等一般大眾的立足點」這樣注重「小我」的含義，而非像普普藝術般較廣義的運用大眾文化；「小」則是來自德勒茲和瓜塔里的少數文學概念，以及米歇·狄雪圖再利用的概念，經過松井綠個人的解讀延伸而得。資料來源：暮澤剛已，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞 100》。台北：城邦，頁104。

Age of Micropop) 」聯展，參展藝術家計有包括奈良美智在內的十五組藝術家。所有作品都一樣小，作品主體都是取自細微的日常體驗。除奈良美智當時在藝術界已有諸多成績外，其他參展的藝術家都是松井綠所稱之為「第三世代」的年輕藝術家。如今這些被她稱為「第三世代」的藝術家已是在國際當代藝術界發光發熱、代表日本的當代藝術家。2009年她再度策劃「冬之花園：日本當代藝術中微普普想像力的展開 (Winter Garden: The Exploration of the Micropop Imagination in Contemporary Japanese Art) 」，將「微普普」的理念延伸，探討日本1990年代後半到2000年代前半的年輕藝術家運用日常、甚至便宜的素材和技巧建構自身的觀點。¹⁰¹ 松井綠除了主張的新藝術概念並將之推行外，秉持她對奈良美智作品長期的觀察，也為奈良美智的作品作了諸多的分析、詮釋與評價，這些學術評論在本論文的第二章中也有所提及。

四、小結

奈良美智的成長歷程，恰恰就是戰後日本文化與價值觀漸變的見證者。雙薪家庭的因素讓他自幼年時常年成為鑰匙兒童在家中獨處。成長過程中，他所熱愛的搖滾樂、喜愛觀看的卡通與動漫畫等嗜好正是次文化下的產物。雖然他在1988年之後便在德國深造與旅居，錯過了親眼目睹卡漫藝術與御宅族的發展興盛時期，但是童年的鑰匙兒童經歷，加上九〇年代已發展成熟的「大眼娃娃」的形象，卻意外的觸動了九〇年代日本年輕族群脆弱敏感的心。這些喜愛奈良美智作品的族群當中大部分來自御宅族，他們從小女孩的形體與眼神中找到共鳴、得到撫慰。小女孩已不再是奈良美智一個人的自畫像，它變成了每一個心靈有缺憾的人的自畫像。

¹⁰¹ 黃亞紀：〈沁↑砵和微普普展—日本年輕藝術家新潮流〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，203期，2009年8月），頁154。

奈良美智不諱言的主張他對大眾文化的支持與相信。¹⁰² 他的生活經驗大多都來自次文化，他強調日本當代的次文化就是傳統意義上大眾文化的根本，是人民的文化，認為當代次文化所要表達的就是普羅大眾的基本情感以及他們對權威的反抗。他將與大眾擁有的共通情感的這份心意，建立在回饋喜愛他作品的大眾的心態上。所以，對於出版物及將其作品印製在 T 恤上的這種舉動，奈良美智（2004）抱持正面的看待：

而且，作品被認知的程度越高就會有人想要擁有作品，這也是事實，然而我的許多觀眾們年齡層都很低，對他們來說實在沒有買畫的經濟能力。因此，我認為出版畫集和 T 恤是很好的。¹⁰³

但是對於與商品合作的看法，奈良美智是斷然拒絕的。秉持著希望作品不會被商品模糊焦點的觀點，卻又為喜愛的樂團或小說作嫁封面設計，這兩個觀點是相互矛盾、有所抵觸的。再者，奈良美智憑藉著喜好直覺與異業合作，從某一個角度來說，他其實對自身創作的訊息傳遞是有意識的、也具策略性。他深明自己的作品被哪個年齡層所喜愛，並「貼心」的為他們製造「擁有奈良美智的作品」的機會，但這樣的舉動卻在無心插柳之下，讓其作品的知名度隨著合作商品的銷售與傳播而迅速廣為人知。但是因為合作的商品本身就具備商業的性質，奈良美智的作品形象也就被連帶的擁有了「商品化」的標籤。將奈良美智的這個行為套入「文化菱形」的概念，藝術創作者（奈良美智）介入了經銷體系，自己卻也成了經銷體系的守門人，將自己的作品形象過濾到「商品化」的範疇，雖然合作次數不多，合作的對象是屬於小眾、文青的類型，但是經由媒體、消費者（訊息接收者）的渲染，其效益也是可見的。

即便奈良美智參與像「藍斯·阿姆斯特壯」自行車環島活動這樣的一個社會公益活動，但因為合作的商品本身就具備商業的形象，奈良美智在提昇個人形

¹⁰² 張羽芄（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月），頁 325-334。

¹⁰³ 奈良美智，王筱玲、黃碧君譯。《小星星通信—The Little Star Dweller》。（台北：大塊文化，2004），頁 86。

象之餘，卻也招致其最不樂見的效果——成為企業的商品推廣策略中提昇品牌形象的一枚棋子。

第二節、日本文化對台灣文化的影響

日本文化對台灣文化的影響主要有兩個階段。第一個階段是在日本殖民台灣（1895—1945）的時期，經歷了五十年的日治生涯，讓日本文化在台灣根深蒂固，台灣也因為日治而邁入現代化的社會；第二個階段則是九〇年代起日本主流文化與次文化伴隨全球化的腳步進入台灣的文化，深深影響了台灣年輕的一代。

台灣經濟在八〇年代末起飛讓消費文化迅速成長，九〇年代全球經濟大蓬勃，網際網路、傳播媒體的開放，日本因科技與生產技術在國際間獲得注意，連帶的世界對日本的文化也開始產生興趣。除了日本的傳統文化、工藝技術、日本流行文化被世界所欣賞與推崇，日本的次文化如動漫文化、御宅族文化等順勢崛起，結合日本主流文化的軟實力，在全世界掀起一股哈日風潮。

鄭宛婷指出，在地理上日本與台灣同屬島嶼國家，與外界便利交通讓台灣人民較能接受外來事務，加上台灣是屬於移墾的社會，相對的傳統文化包袱並不重，容易適應變遷與接受新的刺激。¹⁰⁴ 因此當九〇年代日本的流行文化傳入台灣時，便能迅速的被台灣所接受。日本文化在台灣捲土重來，年輕一族搭上哈日風潮的列車，被日本的流行文化及次文化所吸引而大肆追捧，哈日族即此現象的鐵證。日本的流行文化，在振興產業經濟的前提下，在飲食、娛樂、傳播媒體、設計產業等方面深深的影響了包括台灣的東亞、甚至是東南亞地區。精緻講究的日式點心與餐點，擁有浪漫劇情與夢幻場景的日本偶像劇、被精心訓練與包裝的日本偶像歌手與歌曲，日系潮流服飾與生活用品，以及搞怪詼諧的日本的綜藝節目，在「日本製造」的包裝之下，滲入台灣人的日常生活中。

¹⁰⁴ 鄭宛婷：《日本文化對哈日族的影響》（國立台北教育大學社會科教育學系社會科組專題研究論文，2009年），頁9。

於是，中產階級享受精緻的進口日式餐點與身著進口的日式休閒服，學生及年輕一族簇擁日本偶像與追看日劇，偶像及劇中演員的穿著打扮成了他們爭相效仿的對象，家庭主婦們選擇使用設計良好實用的日式生活用品，日本的流行文化乃至於日本人部份的慣習，已從各個層面佔據台灣各個階層的生活，成為台灣人民生活的一部分。

另一方面，日本的御宅族文化、以及與御宅族文化緊密相關的動漫文化，在媒體與網際網路的推波助瀾下，迅速在台灣開展。這些原初在日本具有負面評價的文化，在流傳之台灣之後，經由台灣媒體的自己理解所得，結合台灣當時的社會景況和觀念，創造出與日本原意與脈絡不太相同的，屬於台灣人的次文化。舉例來說，御宅族在日本的原意是指「對動漫畫及電玩遊戲等次文化重度著迷的族群」，但是經過台灣媒體的轉譯卻是在短時間內以御宅族的幾個特點為依據的意象轉化，而衍生出「喜愛動漫、不愛出門不愛打扮、重度使用電腦及網路」的宅男、宅女等稱呼。由此可以推斷出，台灣對於日本的文化，並不是全盤的接收，而是加以轉譯，創造出屬於台灣獨有的文化，但從另一個角度來看，台灣對於異文化，在不充分瞭解其脈絡下，以片面的瞭解及特質加以解讀且延伸擴大，作出武斷的可能性也是相當大的。

日本文化並不是一面倒的在影響著台灣，事實上，日台文化也是相互影響的。因觀念的改變，現今的日本也不對台灣抱持殖民優越感，台灣與日本兩者的文化，形成相互影響的有趣現象。舉例來說，九〇年代以後的台灣，步隨著日本的腳步，以科技逐漸被世界看見；因台灣在政治上的微妙關係，日本的某一族群對台灣感到喜歡與好奇，稱之為「哈台族」¹⁰⁵。

日本文化對台灣文化的影響，是強大而深遠的。從文化面來說，台灣的文化在經歷日本殖民時期的日本文化，國民政府的去日本化，到強調本土文化的

¹⁰⁵ 「哈台族」這名稱起源於中華民國前總理李登輝所撰寫的《台灣的主張》與日本漫畫家小林善紀的作品《台灣論》中，廣泛介紹有關台灣的主張與見解，以致於台灣賦予日本人一種「親日」的形象。「哈台族」除了是指對台灣的傳統布袋戲、音樂、戲劇、漫畫、偶像明星等感到興趣，也可以是指對台灣的政治及社會方面議題關心的「台灣擁護派」，因此「哈台族」所指涉的意義範圍是相當廣泛。現今這稱呼也不再局限於日本人，所有喜愛台灣的外籍人士也可稱之為「哈台族」。資料來源：維基百科。網址：<https://zh.wikipedia.org/wiki/哈台族>。

本土意識抬頭，解嚴後受美國資本主義影響的消費文化，到近幾年來因應政府的產業措施、企圖外銷而再次提攜並重新包裝本土文化，短短一百多年內經歷多個文化的推行與實踐，讓台灣人民不斷的重新適應新的價值觀與新的政府政策，造成台灣人民對於文化認同的疲乏，與立場錯置的混亂。

在視覺藝術方面，二十世紀初日本殖民方的優越感進而對台灣文化的掌控的情況下，台灣的視覺藝術發展是與世界脫軌的。日治五十年的後半期是日本近代化的時期，印象主義傳入日本，並經由日本篩選後再帶入台灣，台灣只能吸取到由日本所允許而傳入的藝術和技巧。日本政府注重藝術文化發展，以石川欽一郎為導師所培養的台灣前輩藝術家，形成了台灣近代美術本土風格的主題；有「寫生」概念的日本膠彩畫也被帶入台灣，並持續發展至今。這時期正是現代主義蓬勃發展時期，台灣處在被殖民的狀態，所接收到的西方藝術熏陶並不完整、甚至是殘缺的。

終歸來說，因為台灣對於日本文化的情懷所產生的移情作用，有利於奈良美智及其他日本藝術家的作品台灣發展。在相較於其他國家藝術家作品，日本藝術家的作品更迅速且樂於被台灣民眾所接受。但是，民眾對於作品訊息的來源始終是處於被動接收的狀態，他們往往仰賴「文化菱形」概念中的「守門人」，即媒體、藝廊、展覽以及策展人所提供的訊息，以作為他們對作品產生印象的依據。所以，守門人的訊息傳遞正確或全面與否，在某種程度上說，是在訊息接收者，即民眾，對於該藝術家作品持有何種印象的重要關鍵。

第三節、全球化對台灣藝術發展所帶來的影響

九〇年代前後，美蘇冷戰宣告結束，美國成為世界上唯一的強國。市場經濟在資本主義的掛帥下擴展到發展中的國家、前社會主義國家，歐盟誕生，貨幣開始統一。網際網路讓國與國之間的資訊大量流轉，種種現象讓全球在經濟、資訊、技術、文化等層面逐漸傾向一體化，是為全球化的象徵。

在《文化與全球化的反思》一書中，文化學者約翰·湯姆林森（John Tomlinson）指出，從複雜連結性的觀點來看，全球化乃是一種快速發展、日趨緊密的連結性，且是當代社會最重要的依存關係。¹⁰⁶ 全球化對於文化最大的影響，是在地與地、國與國之間的「去疆域化」（Deterritorialization）。全球化讓全世界的資訊流通，促成了傳播媒介的蓬勃發展。人們透過網際網路、電視、廣播等接收資訊，各種觀念、思想互相交流的結果讓歐美以外的文化被世界看見。約翰·湯姆林森也指出，學界對文化全球化抱持了正反兩極的看法。持悲觀看法的學者如許勒（Hebert Schiller）認為，在全球資本主義體系籠罩下，世界各國皆會遭受主流文化的侵略，其中最值得注意的是美式文化對邊陲國家的宰制；持樂觀看法的學者則主張，全球化會打破民族的疆界，促使異質的文化經驗得以交相混雜。

美國因經濟與軍事的強大，在世界上佔有絕對的領導權，在全球化的情況下，衍生了兩個相對的局面——美國化與非美國化。美國化的現象非常明確，英語成為世界通用語言就是最好的例子。又例如說，台灣因政治與經濟利益的因素而主張親美，讓美國主流文化如好萊塢電影與明星、美式音樂、美式連鎖餐廳、美式潮流服飾等進駐，在台灣社會的各個層面蔓延、大搖大擺的影響台灣人的日常生活且樂在其中。這是美國文化在亞洲蔓延的普遍現象。但也有像伊斯蘭教派等國家極力的抵制美國化，這些抵制多數伴隨著文化、人種、生態學、等問題而展開。¹⁰⁷

視覺藝術方面，因全球化資訊的熱烈交通，第三世界的藝術開始被關注，藝術的形式開拓了以歐美為主場以外的發展；另一值得關注的現象則是全球各地興起了國際展，尤其亞洲國家近年來積極參與國際展，甚至也舉辦三年展、雙年展等，將許多傑出的藝術家引介給歐美的藏家及評論家。雖然國際展讓台灣的藝術透過與世界交流而刺激其發展，但也存在著隱憂。澳洲學者姜苦樂在2013年的「建構場域：展覽與亞洲當代藝術史編寫」國際研討會中，曾對於亞

¹⁰⁶ John Tomlinson, 鄭榮元、陳慧慈譯（2010）。《文化與全球化的反思》。台北：韋伯文化，頁2。

¹⁰⁷ 暮澤剛己，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞100》。台北：城邦，頁146—147。

洲的當代藝術發展，都高度依賴西方媒體，卻只有少數的亞洲藝術家能得到西方認可而進入「當代」。¹⁰⁸他指出，全球化下的雙年展及其跨國性，轉移了現代性或當代性的時間概念，使當代無可避免帶有高度對兩方的依賴性。

台灣的視覺藝術發展從原本還是趨向傳統技巧的水墨畫與西畫的五〇年代，進入六〇年代被新生代的畫家引入的抽象藝術，經歷本土藝術在七〇年代不斷被提出、實踐與討論後，西方當代思潮才在八〇年代解嚴之後正式進入台灣。二十世紀當代藝術以美國為據點蓬勃發展，九〇年代當代藝術思潮因全球化，加上留美歸國的藝術家及藝術工作者相繼將當代的美學觀念與技術帶回台灣，當代藝術在台灣得以同步發展。蔣伯欣¹⁰⁹指出，現代藝術到當代藝術的轉變，是經歷了五〇年代的醞釀、六〇年代的興起、七〇年代的爭論、八〇年代的明朗，完成了當代藝術的典範轉譯。

蔣伯欣卻也針對台灣的視覺藝術發展進程發表了不太樂觀的看法。他指出，以平行時間軸來看，冷戰時期台灣的美術教育體制始終與同時間的海外現代或當代藝術，保持著相當的距離。被視為真正經歷現代藝術環境洗禮的案例，大多是個別藝術家對西方片段式的「橫的移植」、從藝術家的海外經驗中獲知當代藝術，影響來源相差甚大，移植到台灣之後彼此也難有承繼關係，造成今日詮釋、脈絡化此階段藝術作品的困難¹¹⁰。台灣藝術的發展，隨著經歷了多種文化的洗禮，且自身的在地文化在因政局的改變而有好長的一段時間發展停滯，其藝術脈絡發展，就如蔣伯欣所道出的，是不完全、且脆弱的。台灣在短短二十年內迅速從現代主義進入當代藝術，嚴重缺乏細嚼慢嚥的醞釀期，這更加加深了台灣在藝術發展時自我文化認同中與搭上世界的列車中取之平衡的難度。

¹⁰⁸ 轉引自蔣伯欣：〈台灣當代藝術有歷史嗎？—以戰後日、韓為參照起點〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁6。

¹⁰⁹ 蔣伯欣：〈當代的復形—戰後台灣藝術的當代性〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁4。轉引自Tom McDonogh對當代性的回應，資料來源：”Questionnaire to ‘The Contemporary,’ “October, no.130(Fall 2009), pp.122-123.

¹¹⁰ 蔣伯欣：〈當代的復形—戰後台灣藝術的當代性〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁4。

然而，台灣的一些藝術人士依舊在為姜苦樂所指出「亞洲的當代藝術發展，都高度依賴西方媒體，卻只有少數的亞洲藝術家能得到西方認可而進入當代藝術史的脈絡」¹¹¹的這一現象，作出相對的努力，意欲搭上全球化的列車。2004年，策展人陸蓉之在當代藝術館主辦「虛擬的愛－當代新異術」聯展，針對她長期所觀察的全球化的趨勢，正式提出了「動漫美學」這個新形式的概念。陸蓉之對於動漫美學的理念與展覽脈絡是有計畫性的醞釀。陸蓉之的動漫美學概念論述發展，從一開始闡述二十世紀的藝術欣賞概念發展至二十一世紀，仍舊與全球化趨勢及科技進步所產生的通俗文化產生藩籬，再將普普藝術時期藝術家的卡漫形象挪用概念，延伸論述到二十一世紀的新世代藝術家延續挪用的卡漫符號，預告大眾文化虛擬時代的來臨，但與六〇年代的藝術家不同的是，當代的新世代藝術家運用科技進行團隊式創作。動漫美學之於她的理解，是對青春的崇拜，也是豐富多變的敘事文本；是結合電子媒體採光的新穎視覺經驗，也是結合了產業的財力、人力和跨領域所組合成的創意文化產業。她極力推廣大眾流行文化中的動漫美學形象創作，認為這就是當代藝術創作範疇內的另一種面向，當代藝術應以此為契機，多方開展成更能被大眾所接受的藝術表現形式，以迎合全球化的趨勢所至。陸蓉之這樣迎合全球化趨勢的主張所帶來的效應是顯而易見的，但這並不會因策略的成功，而對解決台灣藝術脈絡化的困難有所幫助。

約翰·湯姆林森指出，所謂的全球化現象議題並不只是有單一的西方文化主導，他強調，此一結論，與針對全球資本主義單一文化的懷疑論，並不意味著全球化過程就會堅持維護各種文化的存續，而不會對其他文化造成打壓。事實絕非如此，全球化是一個不均衡的發展過程，有贏家，當然也有輸家，須深諳自身文化的現況與他人文化的差異，才不會沒身於全球化的洪流中，落入進退兩難的窘境。¹¹² 與此同時，台灣當代藝術脈絡化在剪不斷理還亂的狀況下，一些如在次文化中衍生的新形式的美學如動漫美學等，再以與全球同步化為訴

¹¹¹ 同註 90。

¹¹² John Tomlinson，鄭榮元、陳慧慈譯。《文化與全球化的反思》。台北：韋伯文化，2010，頁 120。

求而攪進這洪流中，台灣當代藝術的脈絡或許需要花費更長的時間才能有效的被梳理出來。

第四節、精緻藝術與通俗藝術的認知差異

自古以來，精緻藝術一直為金字塔高端的人們服務；它是身份地位、權力、以及智慧的象徵。民俗藝術則是普羅大眾在吃飽和暖之餘所進行的消遣活動。兩者有著自然的涇渭分明的分工與服務對象，一直到現代主義都是。現代主義在格林伯格（Clement Greenberg）詮釋下具備創新、邏輯、次序，是純粹的精神性；這些思想的發展仍舊只能是文化菁英份子所能駕馭的。舊時代的階級觀念深厚，藝術是為了服務宗教、皇族、貴族，藝術作品受這些身份尊貴的高階份子而存在，被他們所認定的便是精緻藝術，其餘的皆是不能登大雅之堂、不具主流條件的低俗藝術；藝術發展到現代主義也一直被委以具有社會地位的文化精英份子所嚴厲的主控與認定。

在世界社會結構變動的狀態下，藝術發展從現代主義到後現代主義，因國際的實力造成藝術霸權的權力轉移，在高度資本主義發展的結果下，藝術從為「藝術而藝術」轉向為以「商業消費」為主導的走向。維多利亞·亞歷山大指出，藝術範疇的內容是被社會所界定的¹¹³；亞瑟·丹托（Arthur C. Danto）理論中的「藝術世界」即是「藝術取決於藝術事件發生時，圍繞在其物體周圍的氣氛」而存在，認明藝術的關鍵即是藝術事件所產生的氛圍；而喬治·迪基（George Dickie）的「藝術圈」¹¹⁴與「藝術慣例論」¹¹⁵，闡明了整個藝術世界

¹¹³ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁2。

¹¹⁴ 「藝術圈」（The Art Circle）與「藝術慣例論」（Institutional Theory）理論皆出自於喬治·迪基（George Dickie，1926—）1984年所撰的《藝術圈》。「藝術圈」（Art Circle）所指的包含藝術家、評論家、理論家、收藏家、公眾等。霍華·貝克（Howard Becker）在差不多同個時間也提出「藝術界」（Art World）這一相近的概念。

¹¹⁵ 迪基的「藝術慣例論」（Institutional Theory）是受到亞瑟·丹托（Arthur C. Danto）於1964在美國波士頓所發表的〈藝術界〉一文所啟發，對藝術世界的進一步思考。「藝術慣例論」乃一種情境（context）的理論，與「藝術圈」是相互依存的關係；藝術圈衍生出慣例，又進一步被慣例革新。

的現實狀況。這些都佐證了藝術無法在社會結構重組下獨善其身，它是隨著社會的脈動而為之變動；藝術是無法獨立存在的，它必須仰賴商業的交易持續藝術生產，以能維持其超然的精神性與純粹性。兩者是相互依賴的關係。

順應時代的發展，社會發展演變到當代，藝術純粹性與商業交易的比重似乎有些調整。藝術在全球化的趨勢與消費主義至上的觀念下，社會階級不如往日般的絕對且日漸模糊。為迎合商業潮流的趨勢，獲取一般民眾的認同感，藝術世界不再只存有在菁英份子與中產階級之間，民眾也是藝術生產的一大潛在客群。存在於普羅大眾的通俗藝術如卡漫文化等，在當代的觀念下以藝術的身份出發，意圖在藝術史的脈絡河流裡，與其他的精緻藝術爭一席之地。

對於卡漫文化是否是藝術這一事，潘廣宜指出，日本藝評松井綠在《美術手貼》〈這個易碎的世界〉文中所闡述的觀念——在日本的當代藝術裡，什麼是藝術作品，或什麼是漫畫已經不是問題，漫畫與藝術的界線已模糊，不同的只是兩者所發表的媒介以及觀眾群的不同而已。¹¹⁶ 筆者認為，兩者只是順應時代的發展，各自找尋最適於生存及延續發展的空間和切入點，僅此而已。松井綠所持的觀點，便是奈良美智所強調的卡漫文化及御宅族文化其實就是日本文化的一部分，它們並不會被藝術史所否決的。

精緻藝術與通俗藝術在當代的分水嶺已日趨模糊，強調藝術純粹性的菁英份子仍舊只是芸芸大眾中一小撮曲高和寡的人而已。缺乏深厚的藝術涵養的普羅大眾與媒體傳播擁有絕對操控藝術生產持續力的權力，但卻也可能是扼殺藝術品味，將藝術送上斷頭台的兇手¹¹⁷。這些，都建構在精緻藝術與通俗藝術的認知差異上。但是，在現今的當代社會中，已無法絕對的區分這兩者，媒體的介入，是其中的關鍵。「文化菱形」概念的形成，即是基於對當代社會這樣的社會現象與趨勢有所感知，而發展開來的。

¹¹⁶ 潘廣宜：〈慾火重生的鳳凰—泡沫經濟後的日本當代藝術〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，177期，2007年6月），頁141。

¹¹⁷ 詳細論點請參考本論文第一章第五節，頁12的文獻分析。

第五節、台灣民眾與學界的藝術品味差異

在本論文第二章的關鍵性個展脈絡與作品分析中，奈良美智作品在國外學界所獲得的評價已被分析，在上一節中，針對精緻藝術與通俗藝術在全球化的作用下轉變至目前的狀態也已作出相關分析，本節將把焦點移回台灣，以台灣民眾的品味對照台灣學界對藝術的態度，更深一層解析奈良美智作品被既定印象化的原由。

在學界的品味方面，蔣伯欣指出，雜誌是戰後台灣藝術家獲取現代主義知識的來源。冷戰的格局下，他們對美國文化的知識索取便是從美國新聞處的圖書室、《時代 (Times)》、《今日世界 (World Today)》等雜誌接觸到抽象表現主義等西方戰後藝術。台灣藝術家對於當時本土習稱的「現代美術」的認知，大致上是一個在文化冷戰下受美國影響、由具象到抽象的形式轉變過程。雜誌的二手資料並不能完全轉譯美國當時的文化景況，而台灣藝術家也只仰賴雜誌這個唯一媒介來補充對於美國當下藝術潮流的知識，繼續發展「現代美術」之路。¹¹⁸ 這狀況導向了一種極有可能的結果，那就是藝術家們依自身的能力發展了本土式的西方藝術美學，並沾沾自喜。

台灣學界品味養成的另一個原因，是擁有持續可以發表的平台。姜苦樂指出，台灣的藝術家得以在八〇年代解嚴以前達到某種知識份子的地位，是因為台灣的報紙能容忍藝術方面的長文，但這些長文，經常是思想性的文化論述，而非創作自述。由此點可看出台灣藝術界對於西方當代藝術，較傾向於觀念型創作的選擇。這與他們僅有雜誌這一接收訊息的管道，而無實體觀摩的機會有關。台灣藝術家的這些創作選擇，說明了精緻藝術在他們心中仍然不允許模糊地帶的出現。¹¹⁹ 經過以上的分析，我們不難理解，台灣學界為何會對於較傾向於大眾藝術類如卡漫主題的展覽，對於其脈絡及發展存有較質疑的態度。

¹¹⁸ 蔣伯欣：〈當代的復形－戰後台灣藝術的當代性〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁4。

¹¹⁹ 轉引自蔣伯欣：〈台灣當代藝術有歷史嗎？－以戰後日、韓為參照起點〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60期，2014年10月），頁7。

我們從第二節及第三節得知，在全球化的趨勢下，流行文化已是現代人生活的一部分，而流行文化傳播的關鍵媒介便是媒體。媒體是民眾接收訊息與選擇訊息的其中一項來源與判斷依據。媒體如何報導，在很大的層面上左右了民眾的選擇，但與此同時媒體也會基於業績的考量，對於訊息傳遞的選擇性往往也取決於民眾的品味；兩者是相互制約的關係。所以，對於藝術的選擇來說，倘若民眾較傾向於易於消化且趣味性較高的流行藝術或商業藝術，媒體必然投其所好，選擇對於此類性的展覽作較多的報導。在這樣的循環下，民眾對於流行味較濃厚的藝術的接受度，相較於其他學術性較高但較艱澀難懂的藝術來說，是顯得比較高的。

從上面的分析來看，已說明了台灣民眾與學界觀點的腳步並不相同。台灣至今的藝術狀態還是處於二元分類，即高級藝術與通俗藝術。台灣民眾以教育程度與生活慣習決定他們的藝術品味；學界仍崇尚精神性的高級藝術。台灣民眾不跟隨藝術發展與學界思想發展的腳步，依隨自身的生活經驗與喜好欣賞藝術品，由此發現，台灣民眾與學界的對於藝術認知的鴻溝，才是讓學界一直處於曲高和寡局面的真正原因。

學界為了達成與被動接收訊息的民眾有效的溝通，勢必先主動出擊，以引起民眾對藝術的興趣。這樣便出現了兩種策略——第一種是加強藝術教育的推廣，製造讓民眾通過活動對現今藝術產生興趣並有更進一步認識的發展機會，另一種策略，則是直接迎合民眾的口味，依他們的喜好去執行藝術的傳達。下一節所要討論的展覽類型及其主題脈絡，便是屬於後者。

現今台灣媒體重視本土時事而不重視國際新聞的現態來看，為了迎合大眾的口味，仍會著重報導某些類型的展覽。因此，媒體的評價相對來說並不夠客觀與全面。對台灣而言，因為奈良美智的作品具備卡漫形象這等通俗藝術的條件，實是符合媒體報導的條件以及滿足民眾的期待，卻也因為其具卡漫符號以及媒體大肆報導所形成的效應，被學界評斷其屬於流行藝術而不屬於精緻藝術的一塊。

奈良美智的作品具流行元素的表象但深具藝術史脈絡的條件，原本讓他無往不利，但是在台灣這樣一個二元對立的藝術環境中，這些優勢卻成了他的絆腳石，陷入了商業中的不主流、又無法進入藝術界的尷尬的地帶。

第六節、台灣聯展脈絡與操作分析

一、台灣聯展脈絡分析

如本論文第一章的研究問題與目的中所述，奈良美智的作品 2004 年起就陸續的參與了台灣的聯展，這些聯展的主題都趨向於卡漫藝術及設計類。

圖表 3-1 奈良美智所參加與的台灣聯展列表

年份	展覽名稱	策展人	展覽地點
2004	「虛擬的愛－當代新異術」	陸蓉之	台北當代藝術館
2005	「非常厲害－設計中的藝術·藝術中的設計」	謝素貞	台北當代藝術館
2007	「3L4D 動漫美學新世紀」	陸蓉之	國父紀念館－中山國家畫廊
2011 2012	第 54 屆威尼斯雙年展平行展覽「未來通行證－從亞洲到全球」國際巡迴展	陸蓉之	聖格雷戈斯修道院 (威尼斯) 鹿特丹世界藝術館 (荷蘭) 國立台灣美術館
2015	「青春無限」	無特定策展人	亞洲美術館

(表格來源：本研究者製作)

從圖表中可以看出奈良美智截止目前為止所參與的聯展，以陸蓉之所策劃的展覽為居多。她是第一個將奈良美智的作品介紹給台灣的策展人，也是將動漫美學介紹給台灣的第一人。

繼當代藝術館展出之後，陸蓉之將「虛擬的愛」（以下簡稱）做了三個不同版本的系列帶到杭州參與了「第一屆中國國際動漫產業博覽會」，以及在北京的中華世紀壇藝美術館展出的「愛情天堂—動漫時代新美學」；2006年「虛擬的愛」在上海當代藝術館展出後再巡迴到新加坡美術館，展覽架構再重組之後又在2007年的春季在法國參加了兩個城市的動漫國際展（Animanga）；2007年便在國父紀念館展出「3L4D 動漫美學新世紀」。距離2004年的「虛擬的愛」，到2007年在國父紀念館的「3L4D 動漫美學新世紀」這三年間，她所策劃的動漫美學展覽已是第十個版本。她在「3L4D 動漫美學新世紀」的策展論述中敘述：「每一次展覽內容都有所變化，像有機的生命體一般，成長的本身就是變化，因為變化，才能成長。」¹²⁰ 2009年，她又策劃了「2009 動漫美學雙年展」；2011年，她所策劃的「未來通行證—從亞洲到全球」延伸至亞洲區域以外，於第54屆的威尼斯雙年展（ILLUMInations）中亮相，再巡迴至鹿特丹世界美術館（Wereldmuseum Rotterdam），再於2012年5月在國美館展出。這些展覽，都依循著動漫美學的脈絡發展。

吳垠慧分別在2004年及2007年的《典藏今藝術》發表了兩篇文章，探討藝術與漫畫結合在台灣的可能性。她在2004年發表的〈藝術+漫畫=?—台灣當代藝術裡的「漫畫」初探〉文中敘述漫畫從台灣早期被視為青少年不良讀物到如今已成為社會普遍能夠接受的次文化內容；漫畫之於台灣藝術家而言不受高、低藝術分界的傳統限制，他們以漫畫為一種元素和表現手段。同時她對於台灣並無這相關類型的派別或相關論述存有隱憂，覺得應該讓藝術與漫畫兩者關係深化，以展現新的創作領域。¹²¹ 這篇文章發表的同時當代藝術館正展出

¹²⁰ 引述自陸蓉之的「3L4D—動漫美學新世紀」策展論述。資料來源：
<http://www.artmap.com.tw/3l4d/3l4d-about-2-0.htm>。

¹²¹ 吳垠慧：〈藝術+漫畫=?—台灣當代藝術裡的「漫畫」初探〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，144期，2004年9月），頁71—75。

「虛擬的愛」，無形中為「虛擬的愛」造勢，引起藝術界及社會的關注，「虛擬的愛」乘勢讓陸蓉之的動漫美學推廣，讓社會大眾接受這種新形式創作。

另一篇吳垠慧的文章是發表在「3L4D 動漫美學新世紀」之前。吳垠慧（2007）觀察自 2004 年「虛擬的愛」提出動漫美學概念後，台灣在 2004 到 2007 年這三年間對於卡漫風格藝術的態度與發展。她指出在，因「虛擬的愛」效應，這三年之中受卡漫文化影響的新人輩出，但他們面臨對於卡漫元素的運用過於表面，缺乏日本藝術家及台灣中生代藝術家對於專業及技術養成的深入的窘境。但是相對的，這類新形式創作風格除了吸引年輕藏家的目光，也提供了資深藏家更多的收藏面向選擇，提昇了藝術市場的活躍度。¹²²

陸蓉之的動漫美學概念，早在日本的九〇年代已被日本藝評所提出。立木祥一郎（2004）指出，1992 年藝評榎木野衣（Noi Sawaragi）於東京的 Roentgen 藝術研究所策劃了「Anomaly」，針對日本受普普藝術影響而產生的新普普作品作探討，當中包含了對日本藝術界低靡狀況的批判，以及對於將次文化導入企圖激活「日本現代美術」的期待。¹²³ 雖然距離榎木野衣第一次提出此概念已相隔 12 年，陸蓉之在 2004 年第一次在台灣提出時，仍然引起台灣藝術界一陣騷動，針對於「由次文化中的動漫元素為創作靈感與脈絡，藉此展現當代社會現象的藝術」的動漫美學這種「新式美學」的評論也各據不同面向。

其中，王聖閔就作出了嚴厲的抨擊。他以藝評克勞絲（Rosalind E. Krauss）的「擴展場域中的雕塑（Sculpture in the Expanded Field）」¹²⁴的範疇拆解方法，將「虛擬的愛」的策展論述套入此方法架構加以分析。¹²⁵

¹²² 吳垠慧：〈無敵鐵金剛來了，然後？—台灣卡漫風格藝術再探〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，177 期，2007 年 6 月），頁 153—157。

¹²³ 立木祥一郎：〈承接與席捲—日本的漫畫、動畫與美術〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，144 期，2004 年 9 月），頁 67—68。

¹²⁴ Rosalind E. Krauss 將「雕塑」設想為，乃是某既定文化語境中被視為判然分立的兩種詞彙系統之間的中間項；它是介乎某兩相對應詞彙之間的無窮可能性的組合。「Pop」與「non-Pop」、「Art」與「non-Art」之間，形成了四個對角的狀態。王聖閔選擇用普普藝術（Pop Art）作為擴展場域的起點，將「Pop」與「Art」被拆成一組對立的詞彙。一旦將此場域展開，「現成物」即可套入在「Art」與「non-Art」之間以解釋現成物的操作邏輯；在「non-Pop」與「non-Art」置入「地景藝術」以解釋非藝術也非流行文化產物的領域；最後一組「Pop」與「non-Pop」中，屬於後者的「非流行文化（產物）」儘管常是傳統文化精英認知中對藝術品的高道德判準，但

王聖閔認為「虛擬的愛」雖試圖藉此展覽讓動漫世代所負載的文化與美學意識被正視，但是陸蓉之的論述中，犯下了作品起源的謬誤，將「作品的起源的生成義（即作品所挪用／取材／仿製之「對象」），直接等同於發生義（即作品因創作者之發想、構思而實現）」¹²⁶，落入了「假藝術之名，消費了屬於藝術之外他者的流行文化」。他指出，這之中有一種「創作者乃反映現實世界之鏡子」的簡單論述，持續將這類的創作對動漫畫等次文化符碼的強奪豪取扭轉為對藝術家的強化。儘管本意是誠懇的，但其合法化的策略只能適得其反，僅限於展覽自身所推介的藝術家或作品；而動漫畫只有在被創作者所取用，或者被策展論述納入藝術空間時，它們才是當代藝術社群中所謂的「藝術」。¹²⁷ 陸蓉之這樣的策略，將屬於次文化的卡漫文化的歷史脈絡狹隘化，也在無形中博大了精緻藝術的高度，狀似以施與者的姿態將卡漫文化套以藝術的名義扶正。這是王聖閔對於「虛擬的愛」所質疑的一點。

王聖閔所要表明的，便是如前面第三章第四節所提及的，在現今當代社會之下，精緻藝術與低俗藝術的界線已日趨模糊，以在美術館展覽為名而將這些作品扶正為精緻藝術的這一說已不太恰當。日本的卡漫藝術是依附著深遠的日本歷史脈絡而發展至今，絕非只是表象的表達如此簡單。如吳垠慧所擔憂的，台灣年輕一輩的新人藝術家因「虛擬的愛」而開始發展卡漫美學，他們所缺乏的正是深厚的歷史脈絡與深入的專業及技術養成，這樣的發展對台灣當代藝術界來說並不健康。

王聖閔的這番言論，也恰恰讓為身為策展人的角色，即扮演「文化菱形」中過濾訊息予消費者的守門人，對作品詮釋的重要性提供了一個最好的例子。策展人原本好意推廣動漫美學，卻可能因為對參展藝術家的藝術脈絡瞭解不夠

邏輯上它並不必然得等同於嚴肅藝術，至最後也只是某種「次／亞藝術」（sub-art）。王聖閔指出，整體而言，這組詞項較普普更遠離單純思索的「Art」或「non-Art」的可能性，是某種游離於大眾與非大眾之間的懸滯（suspension），它們歸屬於「媚俗」（Kitsch）與仿真的向度。他認為，這似乎是安放「虛擬的愛」所指涉之藝術家或作品的最佳位置。

¹²⁵ 王聖閔：〈虛擬的愛，虛擬的流行！－「虛擬的愛－當代新異術」中的「異術」合法化策略〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，147期，2004年12月），頁108－110。

¹²⁶ 王聖閔：〈虛擬的愛，虛擬的流行！－「虛擬的愛－當代新異術」中的「異術」合法化策略〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，147期，2004年12月），頁109。

¹²⁷ 同註106。

深入，以作品所展現的某項特質為據而納入展覽脈絡，讓所參與展覽的作品有可能成了一隻，被拒於（精緻）藝術門外、卻又也無法進入其他流行文化體系的孤魂野鬼，只能依附在其論述脈絡之下，得以生存。

陸蓉之從 2004 年到 2011 年持續發展動漫美學的脈絡，這 7 年之間台灣政府基於經濟政策積極推行文化創意產業，台灣各地舉辦的設計及動漫展也層出不窮。以「跨領域、跨文化、跨國界激發藝術新創意」為訴求的台北當代藝術館順應這股推動力，在 2005 年舉辦「非常厲害－設計中的藝術·藝術中的設計」，其論述與陸蓉之所闡明的角度一樣，強調了消費娛樂的潮流乃現今無可避免的全球化現象，藝術與設計的界線日趨模糊，設計是當道的趨勢。當代藝術館的貼合城市的脈動，其氣息與大眾藝術較為接近，加上此展覽論述明確的強調消費文化的趨勢，而遠離藝術的脈絡，奈良美智作品的獨特藝術屬性，根本無法發揮，而淪為純粹取悅觀眾的一員。

奈良美智一再參與同一位策展人（陸蓉之）所策劃的、長期耕耘的某個特定主題脈絡的聯展，而且他的作品在台灣參與的前面兩次聯展皆在創館宗旨鮮明的展出地點（台北當代藝術館），並且這兩檔展覽皆獲得可觀的觀展人數並被廣泛認識，憑藉先入為主的觀念，他的作品就被貼上了特定的標籤。雖然 2015 年亞洲美術館的「青春無限」似乎可以給予從其他面向詮釋奈良美智的轉機，但其薄弱的論述與特展形式的行銷手法無法為其作出任何平反，奈良美智的作品印象仍無可避免的被「動漫」與「設計」所套牢，動彈不得。

二、台灣展覽操作分析

奈良美智的作品第一次在台灣展覽中亮相，是在 2004 年陸蓉之所策畫的「虛擬的愛－當代新異術」聯展。自此之後奈良美智的知名度在台灣漸漸提昇，藝術及設計雜誌也不時關注他在國外的展覽。這些都建立在「奈良美智的作品屬於大眾流行藝術」的認知上。

藝術展覽如何操作，決定了此展覽的藝術厚度，也影響了其教育推廣的成敗。媒體在這裡扮演絕對重要的角色。陸蓉之運用了商業行銷的手法，為「虛擬的愛－當代新異術」造勢。維多利亞·亞歷山大指出，許多藝術形式在進入經銷體系後，就與藝術家分開了，藝術家雖然無法直接得利，但取而代之的是其藝術作品乃至於藝術家本人的信譽被提高了。¹²⁸台灣因常年政局的擺盪，媒體已被豢養成對於國際時事的漠然，轉而對物質化以及名譽化之事件的追捧。陸蓉之深諳台灣媒體的口味，利用了參展藝術家及作品的知名度，為其展覽造勢。九〇年代以後，在日本政府的推動下，日本的動漫產業在國際間興旺起來。以村上隆為首的一批當代藝術家將這一二十一世紀的文化現象搬出台面，動漫美學因而形成。2004年台灣的動漫迷已累積成一定的數量，此時陸蓉之順勢推出「虛擬的愛」，將這股新興文化與台灣接軌，讓台灣也搭上了動漫文化的列車。對於將動漫藝術化的這一個展覽，除了引起動漫迷的興趣以外，也因為在參展藝術家名單上已有像村上隆、奈良美智此類在國際上相當知名的藝術家，此舉成功拉攏了非動漫迷的一般民眾的注意，「虛擬的愛－當代新異術」很快的受到矚目，在宣傳與推廣的策略上獲得成功。也因為參展藝術家的響亮名氣，媒體相對捧場，不吝於給予報導的機會，為展覽訊息的傳播製造更多機會。

吳垠慧所寫的兩篇文章對展覽現象的不同角度作評論，在不同是時機、針對不同面向與對象為「虛擬的愛」的行銷策略起了的效果。第一篇文章發表在「虛擬的愛－當代新異術」展覽期間，報導作出相對正面的評價，在天時地利人和之情況下為展覽的宣傳推了一把勁，展覽成功的被行銷出去；第二篇文章則發表在「3L4D 動漫美學新世紀」之前，報導中雖然透露對於作品風格具卡通風的台灣年輕藝術家在運用卡通元素時過於表面之事存有隱憂，卻在另一個角度正面肯定台灣藝術市場的發展，以吸引年輕及資深藏家對於這個展覽的注意力。

除了邀請藝術家參與座談會，以滿足民眾一睹藝術家本人的風采外，展覽更推出周邊商品銷售，滿足了民眾家無法購買昂貴藝術作品、但仍希冀擁有藝

¹²⁸ 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流，頁 61。

術作品的小小願望。藝術家像偶像歌手一般，極力配合展覽的教育推廣活動並授權生產具有其作品圖像的產品。在這樣的策略下，展覽就像是演唱會，策展人就是演唱會的藝術總監統籌一切，藝術家賣力演出，媒體極盡所能的炒熱氣氛，民眾也掏心掏錢全力捧場以示對藝術家的支持。待一陣歡樂喧囂終歸平靜後，展覽漸漸的從民眾的記憶中淡忘，民眾對於藝術家作品認知的深刻度依舊停留在表象。對這就是展覽過於仰賴商業行銷手法的弊端，策展人以何種高度何種策略製作展覽，觀眾便以同等程度的回應之。而藝術家的作品，就淪為被動式的被犧牲的一方了。

總歸此小結以上所述，觀眾從二手資料中獲知「奈良美智」這個人以及他的創作風格，作品表象及跨領域的合作造成觀眾對他印象的第一步；「虛擬的愛－當代新異術」及其他所參與過的展覽印象加上媒體宣傳的推波助瀾，「既定印象」因此形成。

第七節、小結

綜合幾節的討論，我們可以發現，台灣在文化或藝術審美取向方面都深受日本文化影響，在吸取藝術知識的路程上，台灣學界與民眾的品味認知又有所落差。這與台灣在一百多年來經歷殖民、政局的動蕩不安、社會結構一再重組，以及自我認同薄弱招致「隨波逐流」的觀念存有直接的關係。這點尤其顯現在台灣民眾對資訊吸取的慣習、進而擴展至對審美的品味產生判斷中。

我們也從以上幾節的分析中得知，台灣民眾對現今崛起的卡漫藝術，存有對日本的移情作用而欣喜接納；台灣學界對於卡漫藝術風潮則持有保留態度。兩者看似平行的認知差異卻異曲同工的走向同樣的結論：奈良美智的創作屬於卡漫藝術！

奈良美智所參與的台灣聯展脈絡，對於展覽主題的操控性過於鮮明與強勢，引導民眾產生「先瞭解展覽主題、後瞭解作品」的先入為主觀念，而展覽的操作方式，也過渡流於表面的形式，而抹殺其學術性探討的機會。

第四章、結論

綜合以上幾章的陳述、逐步探討與分析，奈良美智作品被台灣套上「既定印象」的成因已有所定奪。本章將回歸本論文的兩個核心問題，作出最終結論。

第一節、奈良美智如何被誤解？

全球化所造成的現象是環環相扣的。在它的趨勢下，因應各種條件誕生了日本的次文化，日本的次文化影響了台灣乃至於亞洲地區，也成就奈良美智思想與創作特質的養成；全球化的效應在平行發散下也影響了台灣的社會面貌及普遍價值觀。台灣的藝術發展同時被西方與日本影響著，但因為缺乏足夠內化的時間造成脈絡化的難度，也拉高了民眾與學界藝術品味認知的藩籬。全球化乃當今無可避免的趨勢，人類因資訊流通破除疆域而變得更加靠近，卻也因為資訊的過於便捷讓個體更加封閉內化，抗拒實體交流。人們容易因媒體的渲染造成集體認同，也可能因為集體認同而選擇忽略凡是都有一體兩面的事實。

在「文化菱形」的概念下反覆論證得出了結論。表面上，訊息的接收者，即台灣民眾，應該是對奈良美智的作品印象產生誤解的那一方。但是，實際上在藝術作品訊息傳遞到台灣民眾的這一鍊帶中，在藝術創作者和訊息接收者之間負責過濾訊息的守門人，其所發散出來的、關於作品的訊息及印象，或許導入了一種先入為主的觀念，才引發了台灣民眾對於奈良美智的作品存有某種既定印象。

吳牧青指出，早期台灣人所接觸到的奈良美智的消息多半是透過雜誌的二手消息，隨之進來的是書籍和唱片封面圖像，再之後便是 2004 年在台北當代藝

術館舉辦「虛擬的愛」的與畫作手札輯《小星星通信》¹²⁹，這些資訊逐個加總起來，便會構成台灣民眾對奈良美智作品產生「既定印象」。

台灣欣喜接納全球化所帶來實質的效益，同時也接收全球化所豢養的速食文化。在藝術世界裡，學界、展覽與媒體，這三方除了是奈良美智作品的詮釋者，也擔任了為民眾過濾訊息的守門人角色。學界是否有足夠寬闊的胸襟接納不同類型的藝術形式、展覽製作是否具備深度與厚度，媒體是否過度渲染，都直接影響訊息接收者對於藝術作品的鑑賞判定。二十一世紀的世界，流行文化當道，它讓全世界的貿易產業大量流動，創造巨大的利潤，也製造了新的文化問題。秦愷璘指出，流行文化在當代有其重要的意義，其中的一項是人們往往透過流行文化而建立自我意識，並以此定義自己在社會中的位置、建立個人身份及對自身的認知。¹³⁰ 台灣信奉了流行文化，也以次文化中衍生出來的動漫美學這種新形式的美學與世界接軌，企圖與全球化同步。招攬奈良美智、村上隆等這些具有流行特質、絕對引起巨大共鳴的作品參與展覽，是奠定新風格的一顆定心丸。事實證明的是，新美學風格以贏家姿態成功被奠定，奈良美智的作品卻落入了被定型、被片面化、被剝奪了能被更嚴肅討論的機會，成了被消費的輸家。

再者，倘若要追溯展覽發生的動機，除了身為策展人的陸蓉之的策展脈絡以外，提供展覽地點的承辦單位之所以會接受這樣一個策展提案，是否也是在觀眾的接受度以及學術價值之間有所考量；而承辦單位所要辦展之動機，是否也是基於提供民眾鑑賞藝術、推廣藝術教育的平台這樣的使命以外，所得到的資源分配與館方經營方針所作出的政策考量。

所以，在這已分析鍊帶裡，守門人已不再只是藝評、策展人、畫廊、展覽如此單純的角色，當中牽扯的，大至資源的分配與營運方針，小至消費者的品味，都決定了一件作品如何被看見，以及被甚麼人看見。守門人不會是唯一造

¹²⁹ 資料來源：吳牧青：〈初心者言－奈良美智〉，取自

<http://janetandzou.pixnet.net/blog/post/32523492-初心者言——奈良美智-文--破報-吳牧青>。

¹³⁰ 秦愷璘：《台灣的日本文化認同及其對消費行為之影響》（國立高雄第一科技大學應用日語研究所碩士論文，2015年），頁16－17。

成訊息傳遞有所誤解的那一方；消費者，即訊息接收者，選擇接受怎樣的訊息也是這環環相扣文化菱形中關鍵的一環。

一直以來，鄰近國家的藝術家在台灣公家單位舉辦大型個展的機會寥寥可數，其背後的原因恐怕是經費的資源分配不均、資金不足等政策的因素。期望台灣能正視這個現象，多多增加鄰近國家的傑出藝術家在台辦展的機會，以減少藝術家作品被表淺詮釋或誤解的機會。

另一方面，筆者認為，奈良美智也需為自己本身的作品印象被套上「卡漫、超扁平」的標籤負上另一部份的責任。他未經過多的嚴肅思考展覽主題與性質是否會遮蔽其作品的學術性、憑藉喜好而答應參與展覽的行徑終於也招致了作品被標籤化（尤其在亞洲國家更為顯著）。這是身為奈良美智經營營銷管道與過濾曝光管道的藝術經紀，也是藝術家的守門人的疏忽。藝術經紀以營銷作品為目的，必須仰賴作品甚至藝術家的曝光度，選擇恰當的發表平台與宣傳策略便是成功將作品推銷出去的手段。顯然這樣的做法對奈良美智是產生奏效。雖然「超扁平」及「虛擬的愛」讓他作品知名度火速竄升而到達藝術的高度，但他卻在之後，花費更多力氣去闡明與撇清自己作品與卡漫、超扁平的關係，這樣的結果，或許也是奈良美智始料未及的。

第二節、奈良美智作品的學術性終歸何處？

奈良美智橫跨日、德的生活經驗，使他的作品具備了東、西的文化特質。東方細膩的表現手法，加上西方對於生活體悟與批判性的思維訓練，成就了他的作品特質。他的作品在卡漫形象為表象之外、其肖像畫的特質依循藝術史的脈絡發展、卻又展現了當代脈絡下普世的共通情感。

雖然他的作品具備插畫的特質，但是針對奈良美智的作品是否是插畫，奈良美智心理相對篤定。小山登美夫曾經對他提問過他的作品與插畫有什麼不同，

奈良美智以簡潔但堅定的口氣回答：「我只畫我想畫的事物。」¹³¹ 至於奈良美智作品與卡漫藝術的區別，立木祥一郎（2004）有清楚的闡明：

的確，奈良美智畫的也是像動畫人物一般，大頭、穿著單色服裝的小孩；甚至乎所有完成作品都是純色的背景上單單只有一個人物，而恰好讓人聯想到動畫製作過程中的角色設定畫……與村上隆透過超扁平試圖讓御宅族文化獲得世界性的接受度相對的，喜愛奈良美智作品的則是一群很難被定義為御宅族的人。原因是，奈良美智的作品雖然擁有動漫畫的表象特質，但他的畫作各自具有一幅幅肖像畫似的殊異個性。¹³²

因為媒體與策展的策略，奈良美智的作品給予觀眾的印象，就遊走在他所認為是從自身情感出發，但是事實上卻是已被籠罩著一層卡漫外衣的膠著狀態。奈良美智之於卡漫風格的表象特質被放大，而被忽略了其他更為重要深沈特質，以此造成台灣對奈良美智擁有了屬於卡漫藝術的既定印象，是極為可惜的。

筆者衷心期盼能有更多台灣的藝評能關注這樣一個在藝術史中屬於特殊一類的藝術作品，以更開擴的國際觀與包容心態來面對與接納，多一些針對奈良美智甚至是其他鄰近國家優秀藝術家的作品的評論，予以台灣藝術生態更健全的成長環境。

¹³¹ 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：商周，頁 75。

¹³² 立木祥一郎：〈日本的漫畫、動畫與美術：承接與席捲〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004 年），頁 50。

參考文獻

(一) 書籍

1. 奈良美智，王筱玲、黃碧君譯（2004）。《小星星通信—The Little Star Dweller》。台北：大塊文化。
2. 露絲·潘乃德，陸徵譯（2014）。《菊與刀：風雅與殺伐之間，日本文化的雙重性》。台北：遠足文化。
3. 暮澤剛已，蔡青雯譯（2011）。《當代藝術關鍵詞 100》。台北：城邦。
4. 青木康洋，羅先丞譯（2012）。《日本史最強圖解》。台北：聯經。
5. 葉渭渠（2012）。《日本文化史》。台北：遠足文化。
6. 維多利亞·亞歷山大，張正霖、陳巨擘譯（2008）。《藝術社會學：精緻與通俗形式之探索》。台北：巨流。
7. 楊鎮明編（2004）。《朗文當代英語辭典（英英·英漢雙解）》。北京：外語教學與研究出版社。
8. 小山登美夫，蔡青雯譯（2010）。《當代藝術商機》。台北：城邦。
9. 廖炳惠編著。《關鍵詞 200：文化與批評研究的通用辭彙編》。台北：城邦。
10. John Tomlinson，鄭榮元、陳慧慈譯（2010）。《文化與全球化的反思》。台北：韋伯文化。
11. 村上隆、江明玉譯（2007）。《藝術創業論》。台北：城邦。
12. Hiroki Waki, Noriko Miyamura, Mizue Nakamura (Foil), Masakazu Takei (Foil) (2006). *A to Z Yoshitomo Nara + graf*. Tokyo: FOIL Co., Ltd.
13. Yoshitomo Nara (2011). *Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*. U.S: Chronicle Books LLC.
14. Yoshitomo Nara, Noriko Miyamura, translation by Tiffany Godoy, Nozomi Shiraishi (2005). *Yoshitomo Nara-From the Depth of My Drawer*. Tokyo: FOIL Co., Ltd.
15. Barry Schwabsky (2004). *Vitamin P: New Perspectives in Painting*. London: Phaidon Press Inc.

16. C. Neil Macrae, Charles Stangor, Miles Hewstone edited (1996). *Stereotypes and Stereotyping*. New York: The Guilford Press.
17. Laura Hoptman (2002). *Drawing Now: Eight Propositions*. New York: The Museum of Modern Art.
18. Yoshitomo Nara (2001). *I Don't Mind, If You Forget Me*. Japan: Tankosha.

(二) 論文

1. 莊雅荃：《跟奈良美智玩跨界——藝術商品化研究》（國立台灣師範大學大眾傳播研究所碩士論文，2010年）。
2. 邱文櫻：《日本現代藝術家奈良美智插畫風格之探索與應用》（國立台灣師範大學設計研究所碩士論文，2009年）。
3. 王岱莘：《當代藝術家奈良美智迷群樣貌之研究》（國立台灣師範大學圖文傳播學系碩士論文，2014年）。
4. 鄭宛婷：《日本文化對哈日族的影響》（國立台北教育大學社會科教育學系社會科組專題研究論文，2009年）。
5. 吳佩璇：《日台御宅文化之比較研究》（國立高雄第一科技大學應用日語系碩士論文，2010年）。
6. 章淵博：《日本漫畫與御宅文化》（國立高雄第一科技大學應用日語系碩士論文，2008年）。
7. 秦愷璘：《台灣的日本文化認同及其對消費行為之影響》（國立高雄第一科技大學應用日語研究所碩士論文，2015年）。
8. 林家蓀：《奈良美智童趣語彙之研究》（中國文化大學美術學系碩士論文，2015年）。
9. 陸冠伶：《奈良美智女孩形象之作品研究》（國立成功大學藝術研究所碩士論文，2015年）。
10. 立木祥一郎：〈日本的漫畫、動畫與美術：承接與席捲〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004年），頁44—51。

- 11.陸蓉之：〈「虛擬的愛－當代新異術」國際展〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004年），頁8－14。
- 12.蘇珀琪：〈繭居於真實於與幻間〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004年），頁28－32。
- 13.金善姬：〈藝術遇上卡通以後－東亞藝術現場〉，《虛擬的愛》（台北：台北當代藝術館，2004年），頁62－66。
- 14.Midori Matsui, “A Child in the White Field: Yoshitomo Nara as a Great ‘Minor’ Artist,” *Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 330-353.
- 15.Midori Matsui, “A Gaze from Outside: Merits of the Minor in Yoshitomo Nara’s Painting,” *Nara Yoshitomo: I DON’T MIND, IF YOU FORGET ME*, (2001): 168-175.
- 16.Midori Matsui, “Golden Rain Falls in a Deep Puddle: This World of Good and Evil in the Pictures of Yoshitomo Nara,” *Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs*, (2011): 354-357.

（三）期刊／雜誌

- 1.賴思儒：〈邪惡大眼娃娃現身紐約上東城－奈良美智「我不是傻子」個展〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，425期，2010年10月）。
- 2.編輯部：〈歡迎來到奈良美智星〉，《知日》，（吉林省：吉林出版集團、北方婦女兒童出版社，1期，2011年1月）。
- 3.萬年生：〈日本最重要當代藝術經紀人小山登美夫：捧紅村上隆與奈良美智的推手〉，《商業週刊》，（台灣：城邦文化事業股份有限公司，第1176期，2010年6月）。
- 4.邱馨慧：〈錯織歷史經緯的文化潮騷：紐約MOMA「東京1955－1970新前衛」展〉，《藝術收藏＋設計》，（台北：ARTIST PUBLISHING，2013年4月）。

5. 張羽芃（編譯）：〈從日常生活找尋存在意義：日本當代藝術家奈良美智〉，
《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，451 期，2012 年 12 月）。
6. 吳曉芳：〈來自我抽屜的深處：奈良美智在日本東京原美術館個展〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，354 期，2004 年 11 月）。
7. 吳美慧：〈流行文化衝擊下公共藝術形相表現之可能性：從村上隆談起〉，
《現代美術雙月刊》，（台北：台北市立美術館，167 期，2007 年 4 月）。
8. 加藤磨珠枝、黃友玫譯：〈奈良美智專訪〉，《美術手貼》，（台北：大鴻藝術股份有限公司，3 期，2012 年 12 月）。
9. 張晴文：〈生活的一瞬間，生活上的寫實：專訪奈良美智〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，391 期，2007 年 9 月）。
10. 林志鴻：〈虛實迷幻的情感迷宮－奈良美智海牙最新創作展〉，《藝術家雜誌》，（台北：ARTIST PUBLISHING，387 期，2007 年 8 月）。
11. 潘廣宜：〈慾火重生的鳳凰－泡沫經濟後的日本當代藝術〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，177 期，2007 年 6 月）。
12. 王聖閔：〈虛擬的愛，虛擬的流行！－「虛擬的愛－當代新異術」中的「異術」合法化策略〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，147 期，2004 年 12 月）。
13. 吳垠慧：〈藝術＋漫畫＝？－台灣當代藝術裡的「漫畫」初探〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，144 期，2004 年 9 月）。
14. 吳垠慧：〈無敵鐵金剛來了，然後？－台灣卡漫風格藝術再探〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，177 期，2007 年 6 月）。
15. 黃亞紀：〈沁↑砵和微普普展－日本年輕藝術家新潮流〉，《今藝術》，（台北：典藏雜誌社，203 期，2009 年 8 月）。
16. 蔣伯欣：〈當代的復形－戰後台灣藝術的當代性〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60 期，2014 年 10 月）。
17. 蔣伯欣：〈台灣當代藝術有歷史嗎？－以戰後日、韓為參照起點〉，《藝術觀點》，（台南：國立台南藝術大學研究發展處，60 期，2014 年 10 月）。

(四) 影音資料

1. 坂部康二，「跟著奈良美智去旅行」，2008。

(五) 網路資料

1. 陸蓉之，〈3L4D — 動漫美學新世紀策展論述〉，取自
<http://www.artmap.com.tw/3l4d/3l4d-about-2-0.htm>。
引用日期：2015年8月22日。
2. 謝素貞，〈非常厲害—設計中的藝術·藝術中的設計策展論述〉，取自
<http://www.mocataipei.org.tw/index.php/2012-01-12-03-36-46/past-exhibitions/165-exhibition-review-2005/612-well-done-the-art-of-design-world#策展論述-curatorial-statement>。
引用日期：2015年8月22日。
3. 全球藝術市場信息網，〈日本在世藝術家大賞〉，取自
<http://zh.artprice.com/artmarketinsight/858/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%9C%A8%E4%B8%96%E8%89%BA%E6%9C%AF%E5%AE%B6%E5%A4%A7%E8%B5%8F>。
發佈日期：2013年2月15日。
引用日期：2016年1月9日。
4. Olivia Witte, 〈Close Look: Robert Rauschenberg, “Canyon”(1959)〉，取自
<http://penn-arth102.tumblr.com/post/50225640386/close-look-robert-rauschenberg-canyon-1959>。
引用日期：2016年1月9日。
5. 張鴻賓，〈德國藝術家彭克的新作品在邁克爾沃那畫廊舉辦〉，取自
<http://218.108.238.136:82/gate/big5/www.zjcnt.com/content/2013/07/09/201605.htm>。
發佈日期：2013年1月20日。
引用日期：2016年3月5日。
6. 邱國禎，〈蔣政權戒嚴令窒息台灣三十九年〉，取自
<http://www.southnews.com.tw/Myword/05/myword0519.htm>。
引用日期：2016年4月3日。

7. 視覺素養學習網，〈台灣美術史第一講：日據時代台灣美術〉，取自
<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/chap17/chap17-01.htm>。
引用日期：2016年4月3日。
8. 劉宏怡：〈策展人陸蓉之隱退告別作，打造通往未來的藝術通行證〉，取自
http://www.mottimes.com/cht/article_detail.php?serial=469&type=0。
發佈日期：2012年5月22日。
引用日期：2016年4月10日。
9. 張晴文：〈「視覺藝術」可愛無用？〉，取自
http://taishinart.org.tw/chinese/2_taishinarts_award/4_commentary_detail.php?MID=3&AID=48。
發佈日期：2004年9月1日。
引用日期：2016年4月10日。
10. 貓頭鷹的森林部落格：〈NHK Music Portrait 「奈良美智 x 木村カエラ」第一夜—（中文翻譯）〉，取自 <http://owlsforest.pixnet.net/blog/post/41279506>。
發佈日期：2015年8月19日。
引用日期：2016年4月18日。
11. 李建緯的胡言胡語……：〈藝術慣例與藝術圈：喬治·迪基〉，取自
<http://chianweilee.blogspot.tw/2010/11/blog-post.html>。
發佈日期：2010年11月4日。
引用日期：2016年5月26日。
12. 吳牧青：〈初心者言—奈良美智〉，取自
<http://janetandzou.pixnet.net/blog/post/32523492-初心者言——奈良美智-文--破報-吳牧青>。
發佈日期：2008年2月24日。
引用日期：2016年5月26日。

圖版



圖 1-1 奈良美智《Sayon》，2006，畫布、壓克力，146x112.5cm，東京當代藝術館藏。

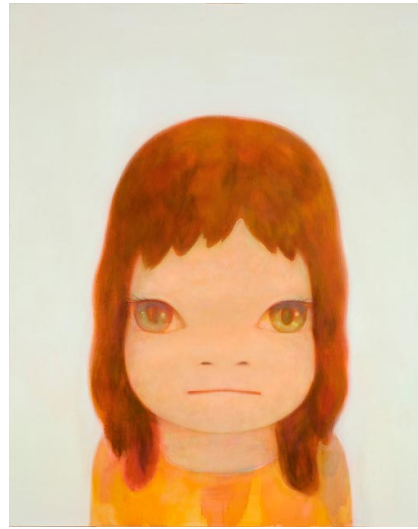


圖 1-2 奈良美智《White Night》，2006，畫布、壓克力，162.5x130cm，
《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 202。



圖 2-1 奈良美智《Dead Flower》，1994，畫布、壓克力，100x100cm，
《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 101。



圖 2-2 奈良美智《The Girl with the Knife in Her Hand》，1991，畫布、壓克力，150.5x140cm，Vicki 與 Kent Logan 藏，承諾分數贈予三藩市現代美術館。



圖 2-3 奈良美智《Untitled》，1994，布、壓克力，90x130cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 100。



圖 2-4 奈良美智《Lonesome Babies Get on the Runaway Train》，1994，畫布、壓克力，65.5x65.5cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 105。



圖 2-5 奈良美智《In the Deepest Puddle II》，1995，棉布、畫布、壓克力，120x110cm，高橋藏。



圖 2-6 奈良美智《The Longest Night》，
1995，畫布、壓克力，120x110cm，
大阪國家美術館藏。



圖 2-7 奈良美智《Sleepless Night
(Sitting)》，1997，畫布、壓克力，
120x110cm，邁阿密 Rubell 家族
藏。



圖 2-8 「Recent Works」裝置作品（局部），1985



圖 2-9 奈良美智《Angel Made Me Do It》，1984，畫布、壓克力，尺寸不詳，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 50。



圖 2-10 奈良美智《Untitled》1986，畫布、壓克力，尺寸不詳，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 53。



圖 2-11 奈良美智〈Romantic Catastrophe〉，1988，畫布、壓克力、色筆，116.7x90.9cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 62。



圖 2-12 奈良美智〈Goku〉，1987，畫布、壓克力、色筆，92.5x74.5cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 56。

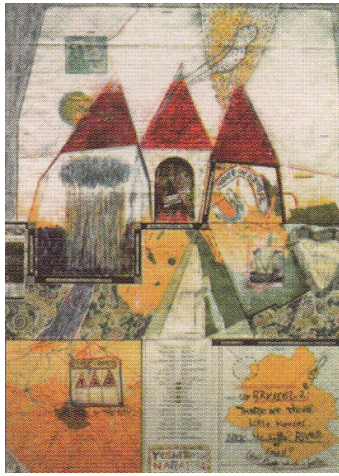


圖 2-13 奈良美智《Untitled》1984，
色筆、鋼筆、紙，尺寸不詳，
《Yoshitomo Nara: The Complete
Works on Paper（作品編年
史）》，頁 13。



圖 2-14 奈良美智《Merry-Go-Round》，
1987，畫布、壓克力，
130.3x130.3cm，《Yoshitomo
Nara: The Complete Works—
Paintings, Sculptures, Editions，
Photographs（作品編年史）》，
頁 55。

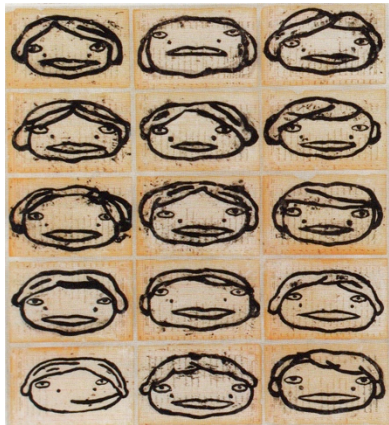


圖 2-15 奈良美智《15 Gesichter》，
1989，畫布、壓克力、棉，
110x100cm，《Yoshitomo
Nara: The Complete Works—
Paintings, Sculptures, Editions，
Photographs（作品編年史）》，
頁 64。



圖 2-16 奈良美智《Waiting for Spring
Rain》1990，
畫布、壓克力，90x90cm，
《Yoshitomo Nara: The Complete
Works—Paintings, Sculptures,
Editions, Photographs（作品編年
史）》，頁 71。



圖 2-17 奈良美智《Music for the Little Flower》，1994，畫布、壓克力，100x100cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 103。



圖 2-18 奈良美智《Nach Hause》，1990，畫布、壓克力，90x90cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 71。

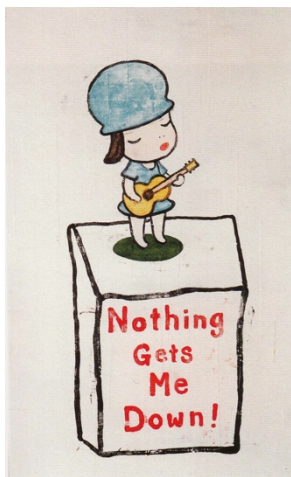


圖 2-19 奈良美智《Nothing Gets me Down》，1994，畫布、壓克力，100 x 60cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs（作品編年史）》，頁 105。



圖 2-20 奈良美智《In the Deepest Puddle II》，1995，棉布、畫布、壓克力，120x110cm，高橋藏。



圖 2-21 奈良美智《Hunderberg als Trugbild》，1991，畫布、壓克力，65.3x65.3cm，青森市立美術館藏。



圖 2-22 奈良美智《YOUR CHILDHOOD》，2001，聚氨酯玻璃鋼、壓克力於棉上貼於木板上、乙烯基片材、鏡子，（牆面）240x600x80cm，橫濱美術館限地製作。



圖 2-23 奈良美智《Fountain of Life》，
2001，漆面聚氨酯玻璃鋼、馬
達、水，dia180x175cm/
dia70.86x68.89cm，
《Yoshitomo Nara: The Complete
Works—Paintings, Sculptures,
Editions, Photographs（作品編
年史）》，頁 274。



圖 2-24 奈良美智《Fountain of Sorrow》，
2001，漆面聚氨酯玻璃鋼、馬
達、水，dia180x67cm/
dia70.86x26.37cm，
《Yoshitomo Nara: The Complete
Works—Paintings, Sculptures,
Editions, Photographs（作品編
年史）》，頁 274。



圖 2-25 奈良美智《DON'T MIND, IF YOU FORGET ME》，2001，有機玻璃、填充玩偶、
塑像、木合板及其他玩物，（上）57x745x10cm，（下）54x745x33.5cm，橫濱美術館限地製作。



圖 2-26 歐洲街景

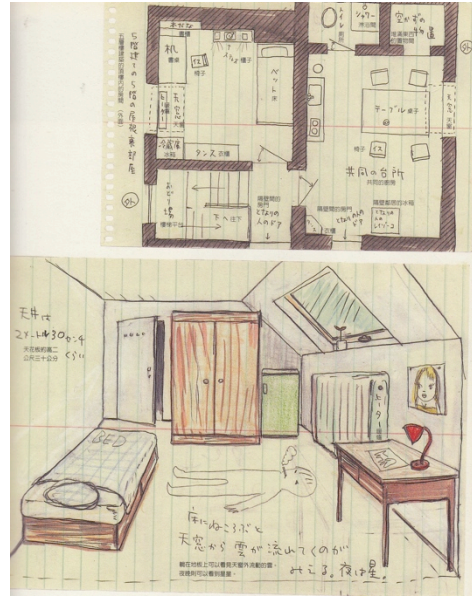


圖 2-27 德國留學時住宿空間格局手稿 1



圖 2-28 德國留學時住宿空間格局手稿 2

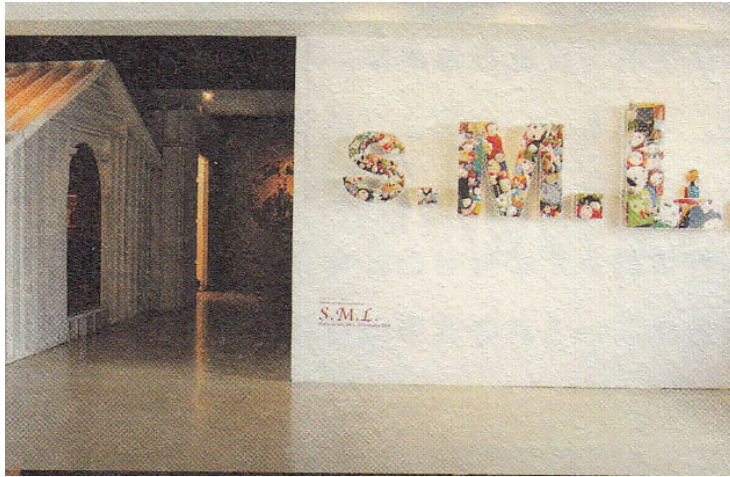


圖 2-29 「S.M.L」展覽（局部）

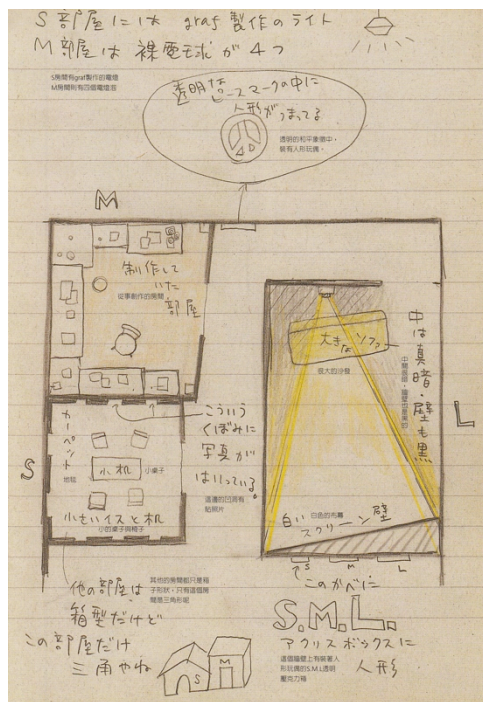


圖 2-30 「S.M.L」展場平面規劃手稿



圖 2-33 《呼啦呼啦花園》（局部）



圖 2-34 《呼啦呼啦花園》（局部）



圖 2-35 《呼啦呼啦花園》（局部）



圖 2-36 《呼啦呼啦花園》（局部）



圖 2-37 《我的素描室》展場空間（局部）



圖 2-38 《My Drawing Room》展場空間（局部）

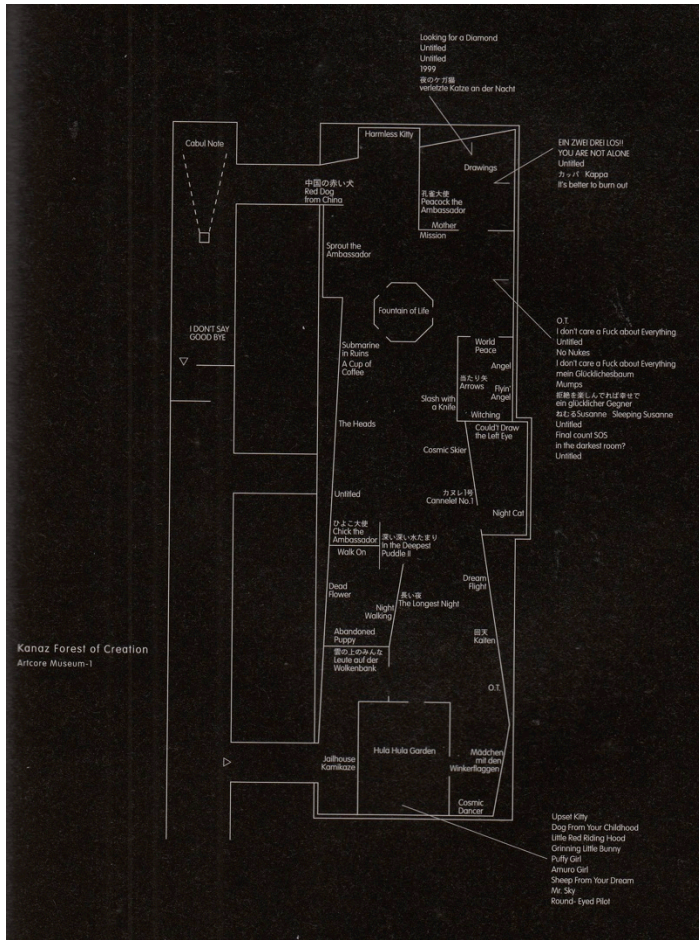


圖 2-39 「來自我抽屜深處」金澤森林創作園區展場平面規劃圖



圖 2-40 「來自我抽屜深處」金澤森林創作園區展場空間（局部）

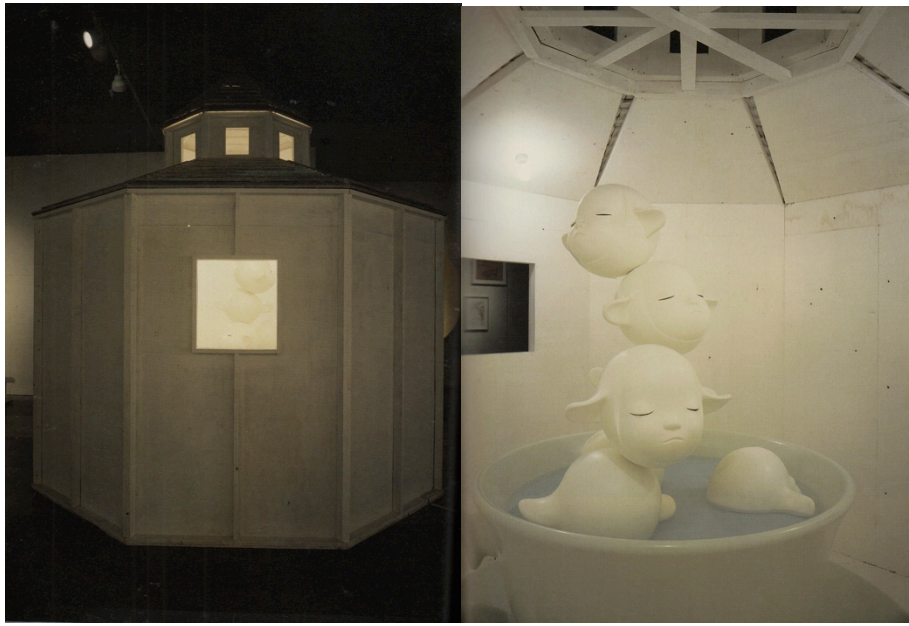


圖 2-41 《生命之泉》展場空間（局部）

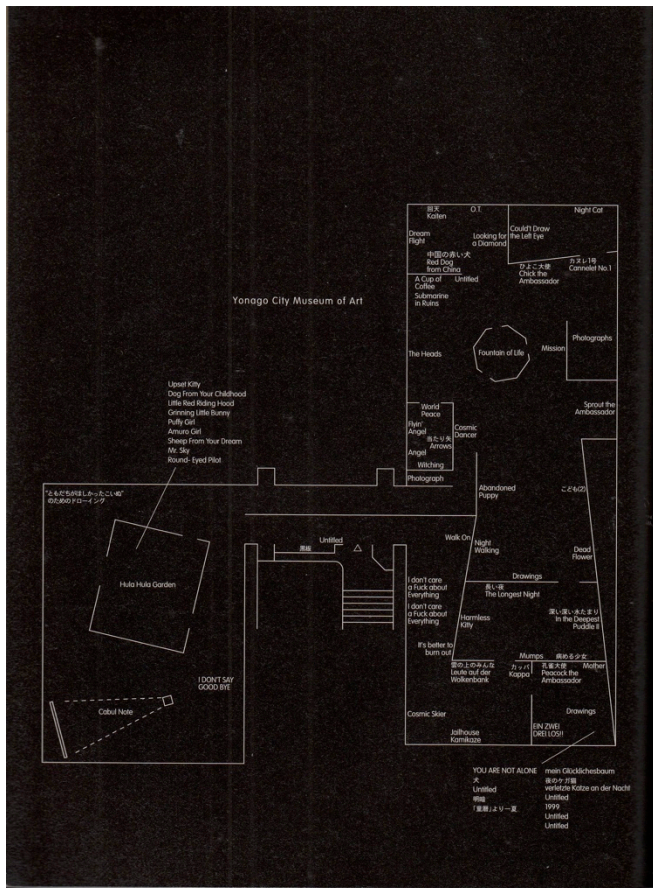


圖 2-42 「來自我抽屜深處」米子市立美術館展場平面規劃圖

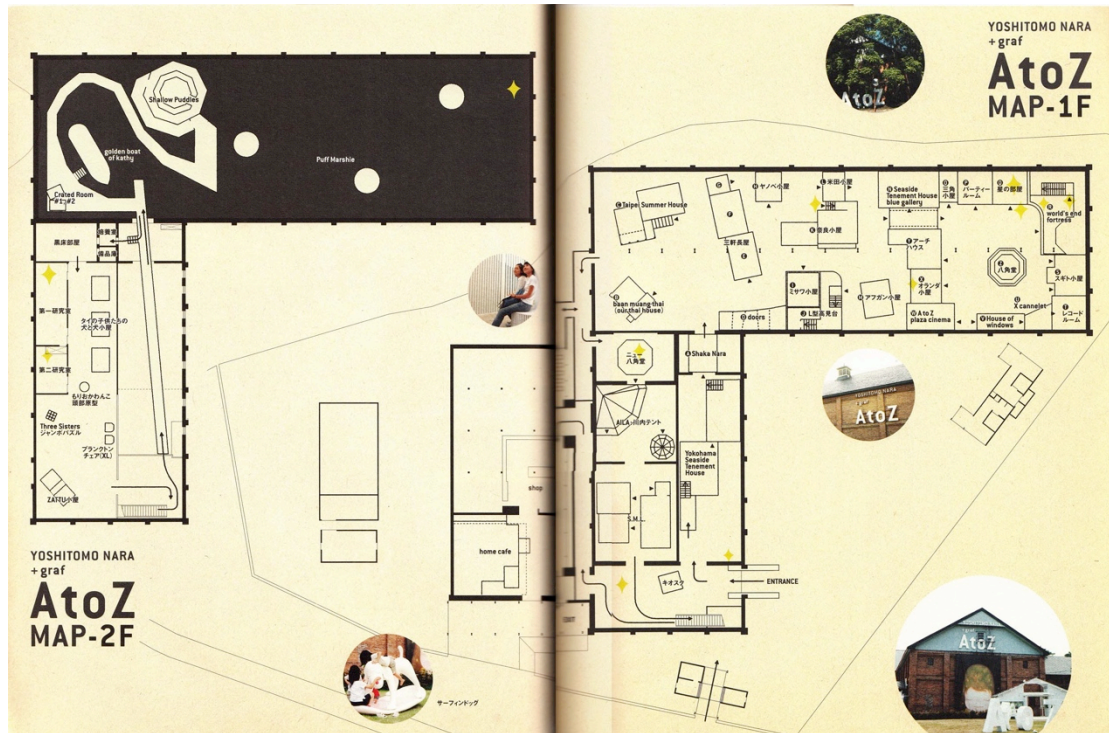


圖 2-43 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場平面規劃圖



圖 2-44 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場空間（局部）



圖 2-45 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場空間（局部）



圖 2-46 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場空間（局部）



圖 2-47 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場空間（局部）



圖 2-48 「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」展場外觀（局部）



圖 3-1 奈良美智〈Ocean Child (In the Floating World)〉，1999，木刻重製、Fuji Xerox 拷貝，41.5x29.5cm，《Yoshitomo Nara: The Complete Works—Paintings, Sculptures, Editions, Photographs (作品編年史)》，頁 308。

文獻附錄

附件一、奈良美智年表

年份	說明
1959	12月5號出生於日本青森縣弘前市，是家中三個男生中排行最小
1978	弘前高中畢業，搬去東京，參加美術補習班
1979	進入武野藏美術大學繪畫組
1980	第一次的自助旅行－歐洲及巴基斯坦
1981	轉學進入公立大學愛知縣立藝術大學主修繪畫
1983	第二次自助旅行－歐洲及中國大陸
1985	研究所即將結束時，在美術補習班兼職教學，開始進行社交溝通 完成大學課程並進入愛知縣立藝術大學研究所就讀
1987	完成碩士課程 第三次歐洲自助旅行
1988	在學生歡送下到德國杜塞道夫藝術學院留學，師承 A. R. Penck
1993	完成杜塞道夫藝術學院藝術碩士課程
創作歷程	
1994	在科隆成立工作室，致力於創作並在日本及歐洲地區發表
1995	在名古屋獲藝術大賞 發表旅德期間在日本第一個個展「很深很深的水坑」
1998	受邀洛杉磯的加州大學為期三個月的客座教授
1999	開始在 Happy Hour 網站上展示日記及發表作品（奈良美智的粉絲於 6 月設立，2005 年結束網站）。這是一個讓奈良美智與廣大志同道合人維繫感情的重要平台。 這時期奈良美智開始將他的創作擴展到其他領域，其中包括與著名小說家吉本芭娜娜的造成轟動一時的合作，以及為他長久以來最愛的搖滾團體 The Star Club 設計唱片封面
2000	8 月回到日本定居，在東京郊區成立工作室
2001	於橫濱美術館舉辦個展「我不在乎，即使妳忘了我」，之後在日本五個城市進行巡迴展覽
2002	受邀 Foil 雜誌的特別報導，前往阿富汗進行攝影

2003	於美國俄亥俄州當代美術館舉辦個展「Nothing Ever Happen」，之後在五個城市進行巡迴展覽 這段時期奈良美智開始和大阪的設計團隊「graf」合作，以廢棄物搭建成小房子的形式展出「S.M.L」。他們也以 YNG 這個綽號將這個計畫延伸，在國外多個城市進行小房子的展出計畫
2004	受邀參與台灣當代藝術館主辦的「虛擬的愛——當代新異術」聯展
2005	將工作室遷至櫛木縣 受邀參與台灣當代藝術館主辦的「非常厲害—設計中的藝術·藝術中的設計」聯展
2006	由「奈良美智設計+葛拉芙」設計的 A to Z cafe 在東京的南青山開張 同年在奈良美智的家鄉弘前市策劃及執行的個展「奈良美智+葛拉芙：A 到 Z」經過上千位志工的協助，以 44 個大小不同小的房子，結集出獨特的街道聚落
2007	受邀參與在台灣國父紀念館主辦的「3L4D 動漫美學新世紀」聯展
2009	為自行車品牌 Lance Armstrong 的法國自行車環島活動設計插圖
2010	因 2007 年開始以陶為媒材創作，受邀為滋賀縣的滋賀陶藝文化公園的駐站藝術家 與陶藝家陶藝家植葉香澄（Kasumi Ueba）合辦的塔吉鍋（tajine）成果展，這項計畫是由中田英壽（Hidetoshi Nakata）發起的 獲紐約國際中心頒發紐約國際文化獎，此獎項是針對對美國文化有所貢獻的外國人，奈良美智為首位獲獎的日本人
2011	受邀參與台灣第 54 屆威尼斯雙年展平行展覽「未來通行證—從亞洲到全球」國際巡迴展，巡迴聖格雷戈斯修道院（威尼斯）、鹿特丹世界藝術館（荷蘭）、國立台灣美術館（台灣）
2012	首個銅雕作品個展「奈良美智：有點像你、有點像我」
2015	受邀參與台灣亞洲美術館主辦的「青春無限」四人聯展