

從古典表現形式中探討次文化意象之研究

康家豪、李元亨

E-mail: 322122@mail.dyu.edu.tw

摘要

本文是作者針對二〇〇七至二〇一一年期間創作品的理念闡述，以釐清自我，找尋個人創作理念，回顧傳統、保留藝術本質為主要課題，附加新的時代觀點，剖析當代次文化現象，重新詮釋發表。同時省思自我人格特質，透過數位科技的輔助，運用寫實的描繪手法重新展現古典風格，嘗試以此做為創作研究方向。隨著時代的脈動，文化思潮也跟著改朝換代，非主流的次文化正逐步躍升至藝術殿堂，筆者也順應這股潮流，透過角色扮演手法，挪用古典元素，導入英雄形式為題材，創作《御宅族系列》和《御宅族角色扮演系列》作品，期許提升次文化的藝術層次，表現次文化的藝術思維，用當代視覺美學創造新時代議題。

關鍵詞：古典表現、次文化、意象

目錄

封面內頁 簽名頁 授權書iii 中文摘要iv 英文摘要v 誌謝vi 目錄vii 圖目錄ix 第一章 緒論 第一節 創作動機與目的1 第二節 創作方法3 第三節 創作內容與範圍3 第四節 名詞解釋4 第二章 創作研究之學理基礎 第一節 古典表現形式6 第二節 次文化的意義與內涵15 第三節 解讀「御宅族」16 第四節 全球化下的迷文化20 第三章 創作內容、形式與技法 第一節 創作內容23 第二節 創作流程與技法24 第三節 作品解說與分析26 第四章 結論 參考文獻47

參考文獻

一、中文部分 1. Brian Gors著。顧何忠譯(2004)。油畫技法全集。台北:視傳文化出版社。 2. James Lull著。陳云云譯(2004)。全球化下的傳播與文化。台北:韋伯文化出版社。 3. 王受之(2008)。日本動畫的開創者們-日本動畫的軌跡之二。台北:藝術家雜誌第402期。 4. 古孟釗(2003)。漫畫同人誌太台灣的發展-休閒與文化產業的觀點。世新大學觀光學系碩士論文:未出版。 5. 白超熠(2006)。Cosplay的視覺文化研究-一個後現代的文化論述。南華大學環境與藝術研究所碩士論文:未出版。 6. 台北市立美術館(2007)。欲望與消費-海洋堂與御宅族文化。台北:台北市立美術館。 7. 朱光潛(1982)。西方美學史。台北:漢京文化出版社。 8. 李姿瑤(2003)。動漫御宅族的幻想世界-以台灣的同人創演活動為研究對象。輔仁大學大眾傳播學研究所碩士論文:未出版。 9. 李長俊(1980)。西洋美術史綱要。台北:雄獅出版社。 10. 邵大箴(2002)。西洋美術欣賞。台北:五南出版社。 11. 郭繼生(1990)。藝術史與藝術批評。台北:書林出版社。 12. 高慈敏(2010)。當流行次文化登堂入室-2009動漫美學雙年展。台北:藝術家雜誌第416期。 13. 陳淑華(1998)。油畫材料學。台北:洪葉文化出版社。 14. 陳英德(2000)。法蘭西學院派繪畫。台北:藝術家出版社。 15. 陳奎熹(2003)。教育社會學導論。台北:師大書苑。 16. 陳仲偉(2004)。日本動漫畫的全球化與迷的文化。台北:唐山出版社。 17. 陳景容(1993)。油畫技法1 2 3。台北:雄獅出版社。 18. 陳箐繡(2005)。「日本動漫畫」迷文化之異地生產、根植與文化形構:以台灣和美國漫畫同人誌販售會為焦點探析。嘉義大學人文學院:藝術研究期刊第1期。 19. 陸蓉之(1990)。後現代的藝術現象。台北:藝術家出版社。 20. 黃海雲(1991)。從浪漫到新浪漫。台北:藝術家出版社。 21. 張傑賢(2006)。從次文化看工業設計-以改裝車的台客文化為例。實踐大學工業產品設計研究所碩士論文:未出版。 22. 彭吉象(1994)。藝術學概論。台北:淑馨出版社。 23. 豪澤爾(1991)。藝術社會學。台北:雅典出版社。 24. 蕭湘文(2002)。漫畫研究-傳播觀點的檢視。台北:五南出版社。 二、網路部分 1. 維基百科，次文化。 <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%AC%A1%E6%96%87%E5%8C%96>