

A Study of Murakami Takashi's Art (1962 -)

賴紀方、林玉山

E-mail: 9708010@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

Murakami Takashi is a Japanese artist who was born in Post-World War II baby boom. With the booming of post-war industrialized society, there was an undeniable uprising of popularity with subculture and anti-culture in the social development and opened another new chapter for art scene. Murakami received various polarized credit to his business-oriented art, marketing and his exposition of the theory of art. Through the growth of Murakami, the background characteristic of times, the idea of his creation, strategic management, this essay confers the formation and development of his creativity and style, analysis of his works. And discussing how he inspires and impacts on modern art. Thus, he established his artistic value. The content is divided into seven chapters: Chapter I Introduction, describes motivation and purpose of research, methods and categories of the study and interpretation of terms; Chapter II for the bibliography, collect information on his art theory and origin for further analysis and comparison ; With the third chapter are Murakami ' s art history, education, and how anime, manga potentially made a great impact on his works. Also his unique patterns which combine art with commercial business ; Chapter IV depicts social and cultural background of Murakami's art and their influences, including the lost of the WWII, industrial civilization, the changes in Japanese society and Otaku culture. Chapter V induces Murakami ' s art into five peculiarities: duplication of images from Pop, the explosion of Otaku culture, delicacy vs. mass-production, consumptive orientation of artistic creation, art beyond boundaries ; Chapter VI analyzes how postmodernism effected art marketing of Murakami ; Chapter VII Conclusion, how Murakami has influence on contemporary art and its unique value. Murakami breaks the stereotype "creating art for art" and returns to basic demands of applied aesthetics. By anime, manga and contemporary art, he gets closer to the masses, there is no doubt that the controversy between fine art and public art will keep continuing because of Murakami Takashi

Keywords : Murakami Takashi, Otaku, Pop, Post-modernism, Neo-Pop

Table of Contents

封面內頁 簽名頁 授權書 中文摘要 iv 英文摘要 v 誌謝 vi 目錄 vii 圖目錄 viii 第一章 緒論 1 第一節 研究動機 2 第二節 研究目的 4 第三節 研究範圍 4 第四節 研究方法 6 第五節 名詞釋義 7 第二章 文獻探討 14 第一節 普普藝術淵源與影響 14 第二節 後現代主義藝術淵源與特質 17 第三節 新普普藝術發展與特質 20 第三章 村上的藝術創作歷程 23 第一節 學習階段 23 第二節 就業生活階段 27 第三節 創立藝術團隊階段 29 第四節 創作與流行文化結盟階段 35 第五節 價格取向與提攜後進階段 36 第四章 村上的藝術創作背景 42 第一節 日本文化的薰陶 42 第二節 工業文明的影響 57 第三節 普普藝術再進化 60 第五章 村上的藝術創作特質 66 第一節 大眾文化的影像複製 66 第二節 御宅族的爆發力 68 第三節 精緻製作與團隊量產 72 第四節 消費取向的藝術創作 74 第五節 跨越藝術界線 76 第六章 村上的後現代藝術行銷理念 78 第一節 村上藝術的去主體性 78 第二節 村上藝術的去深度性 82 第三節 村上藝術的去純粹性 86 第七章 結論與建議 90 附圖 94 參考文獻 109 附錄一 村上隆年表 116

REFERENCES

一、中文書目 1.方振寧(2003), 動畫:人類意識擴張的媒體 - 日本動畫藝術的崛起, 藝術家雜誌, 337。 2.王秀雄(2006), 藝術批評的視野, 台北市:藝術圖書出版社。 3.王曉菁(2002), 美國女性藝術家愛莉絲·妮勒(Alice Neel, 1900-1984)之藝術研究, 台北市:國立臺灣師範大學美術研究所。 4.台北市立美術館(2007), 海洋堂與御宅族文化, 台北市:著者發行。 5.石計生(2003), 藝術與社會:閱讀班雅明的美學啟迪, 台北市:左岸文化事業有限公司。 6.立木祥一郎(2004), 承接與席捲-日本的漫畫、動畫與美術, 典藏今藝術, 144。 7.江明玉譯(2007), 藝術創業論(村上隆著), 台北市:商周出版社。 8.何政廣(2001), 歐美現代美術, 台北市:藝術家出版社。 9.余珊珊譯(2004), 現代藝術理論 (Chipp, Herschel B.著), 台北市:遠流出版社。 10.吳瑪俐譯(1985), 藝術的精神性(Kandinsky, W.著), 台北市:藝術家出版社。 11.呂靜修(2000), 普普風格的諷刺及隱喻手法應用在視覺傳達設計的創作研究, 台北市:國立臺灣師範大學設計研究所。 12.宋亞克譯(1993), 美國文化(Fichou, Jean-Pierre著), 台北市:遠流出版社。 13.宋鎮照(1996), 美國霸權在亞太地區之挑戰, 美歐月刊, 11(3)。 14.李郁怡(2007), 我就是金錢的力量, 商業周刊, 1038。 15.李郁怡(2007), 藝術就是要懂得和有錢人溝通, 商業周刊, 1038。 16.李家祺(2002), 安迪·沃荷, 台北市:藝術家出版社。 17.李欽賢(1993), 日本美術史話, 台北市:雄獅出版社。 18.李欽賢(1993), 日本美術的近代光譜, 台北市:雄獅出版社。 19.李醒塵(1996), 西方美術史教程, 北京:北京大學出版社。 20.李鴻儒(1995), 中國水墨畫、日本畫與膠彩畫的關係,

膠彩畫之淵源、傳承及其影響學術研討會論文專輯暨研討記錄。21.村上隆(1999),不思議森林的DOB君,台北市:美術出版社。22.周寶玲(2001),從羅蘭·巴特符號學觀點論普普藝術:以安迪·沃荷作品為例,桃園縣:國立中央大學哲學研究所。23.林志明譯(1997),物體系(Baudrillard, J.著),台北市:時報出版社。24.施慧美(1997),日本近代藝術史,台北市:三民書局。25.唐小兵譯(2001),後現代主義與文化理論(Jameson, Fredric著),台北市:當代雜誌出版社。26.徐佳馨(2001),漫步圖框世界:解讀日本漫畫的文化意涵,台北縣:私立輔仁大學大眾傳播學研究所。27.徐洵蔚,鄭湛譯(1996),後普普藝術(Taylor, Paul著),台北市:遠流出版社。28.高千惠(1996),藝術家當代文化藝術澀相,台北市:藝術家出版社。29.高實衍(2004),漫遊的藝術世界,台北市:立享文化。30.張心龍譯(1993),藝術與文化(Greenberg, Clement著),台北市:遠流出版社。31.張正霖,陳巨擘譯(2006),藝術社會學:精緻與通俗形式之探索(Alexander, Victoria D.著),台北市:巨流圖書公司。32.許綺玲譯(1998),迎向靈光消逝的年代(Benjamin, Walter著),台北市:台灣攝影。33.陳介一(1998),從幽默的表現手法談作品的悲劇性格,台中市:私立東海大學美術學系研究所。34.陳仲偉(2002),文化產業全球化的發展模式-以日本動漫畫產業為例,新竹市:國立清華大學社會學研究所。35.陳光棻譯(2007),可愛力量大(四方田犬彥著),台北市:天下遠見出版股份有限公司。36.陳伯拯(2004),以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性,桃園縣:私立中原大學商業設計研究所。37.陳沛岑(2006),藝術家/商人/鬼才-村上隆策略,典藏今藝術,177。38.陳若齡(2008, April 5),村上隆回顧展 LV擺地攤抗仿冒,聯合報。39.陳學明(1996),文化工業,台北市:揚智出版。40.陸蓉之(1990),後現代的藝術現象,台北市:藝術家出版社。41.陸蓉之(2003),「破」後現代藝術,台北市:藝術家出版社。42.陸蓉之(2004, August 27),虛擬的愛-當代新異術,破報。43.黃文叡(2002),現代藝術啟示錄,台北市:藝術家出版社。44.黃訓慶譯(1997),後現代主義(Appignanesi, Richard. Garratt, Chris著),台北市:立緒文化事業有限公司。45.新井一二三(2005),東京上流,台北市:大田出版有限公司。46.楊清田(1997),構成(一),台北市:三民書局。47.楊琇君(2002),可愛造形之比例研究,台北市:國立台灣科技大學設計研究所。48.楊裕富(1999),創意思境 視傳設計概論與方法,台北市:田園城市文化出版。49.楊裕富,林萬福(2002),後現代設計藝術,台北市:田園城市出版。50.楊熾宏(1987),現代美術思潮,台北市:藝術家出版社。51.萬膏亭(2003),現代性、後現代性、全球化,台北市:左岸文化事業有限公司。52.誠品編輯部(2007),村上隆X誠品好讀:十問十答,誠品好讀,82。53.詹前裕(1995),從「東海大學美術系膠彩畫教育十年展」看台灣膠彩畫的發展前景,膠彩畫之淵源、傳承及其影響學術研討會論文專輯暨研討記錄。54.路況譯(1996),藝術與哲學(Baudrillard, J.著),台北市:遠流出版社。55.趙桂英(1992),文化如畫-普普藝術的大眾趣味與後現代的文化取向,台中市:私立東海大學社會學系研究所。56.蔡增家(1998),美日安保條約的政經意涵與制度的調適,問題與研究,37(9)。57.鄭惠文(1999),安迪·沃荷藝術的研究,台北市:國立臺北市立師範學院視覺藝術研究所。58.盧慈穎譯(2006),安迪·沃荷的普普人生(Warhol, Andy著),台北市:三言社。59.錢正珠,謝東山譯(1998),藝術品與包裝(Rosenberg, Harold著),台北市:遠流出版社。60.羅貴祥(1997),德勒茲,台北市:三民書局。61.嚴華菊(2006),紐約·藝術時區-Sometime in New York,台北市:典藏雜誌社。

二、英文書目

1. Becker, Howard S. (2008). Art worlds (25th Anniv. Ed.): Updated and Expanded. New York: UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS.
2. Murakami, Takashi. (2005). Little boy: The arts of Japan's exploding subculture. Connecticut: YALE UNIVERSITY PRESS.
3. Redmond, Dennis (2003). The World is Watching: Video as Multinational Aesthetics 1967-1995. Illinois: Southern Illinois University Press. ch. 6.
4. Sullivan, Ronald (1992, April 3), Appeals Court Rules Artist Pirated Picture of Puppies, The New York Times.
5. Snchimmel, Paul. (2007). c Murakami, New York: Random House Inc.

三、日文部份

1. 北野武、村上隆(2003), Too Art, 東京:PIA出版。
2. 村上隆(2001), 召喚?????開???回復???全滅???, 東京:?????。
3. 東浩紀(2001), 動物化的後現代, 東京:講談社。
4. 維雄(2004), 日本美術史, 東京:美術出版社。

四、網頁部份

1. Edan Corkill-The Japan Times on line(2007, October 25), Heritage + manga = contemporary art[線上資料], 來源: <http://search.japantimes.co.jp/cgi-bin/fa20071025a2.html>[2008, April 23]。
2. Goya(2001), Superflat-扁平的深度日本流行及次文化進軍國際藝壇[線上資料], 來源: <http://iwebs.url.com.tw/main/html/goya/29.shtml>[2008, May 21]。
3. Journal of Contemporary art(2000), Interview of Takashi Murakami [線上資料], 來源: <http://www.jca-online.com/murakami.html> [2008, May 16]。
4. 中國經濟網(2005), 站在時尚浪尖上的藝術家-村上隆[線上資料], 來源: http://big5.ce.cn/fashion/lxrw/shzhshj/200510/31/t20051031_5070459.shtml[2008, June 21]。
5. 吳介祥(2005), 村上隆教你如何賣當代藝術[線上資料], 來源: http://www.artsdealer.net/AGA/e_paper/20050614/20050614.htm#sub01[2008, May 13]。
6. 吳介祥, 林文珊譯(2005), The Selling of Jeff Koons (Thomas, Kelly Devine著)[線上資料], 來源: http://www.artsdealer.net/AGA/e_paper/20050531/20050531.htm#sub01[2008, March 13]。
7. 村上隆(1999), 村上隆演講 PO+KU ART[線上資料], 來源: <http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/artscape/topics/9911/murakami/murakami3.html>[2008, May 16]。
8. 陳亞昕(2001), 藝術商品化的探討村上隆與幾米的藝術王國[線上資料], 來源: <http://student.ncyu.edu.tw/~s0931121/kai kai~kiki.htm> [2008, March 25]。
9. 陸蓉之(2007), 3L4D-動漫美學新世紀[線上資料], 來源: <http://www.artmap.com.tw/~3l4d/3l4d-about-2-0.htm> [2008, May 21]。
10. 黃亞紀(2005), 日本傳統與當代畫廊如何經營其市場[線上資料], 來源: http://www.artsdealer.net/AGA/e_paper/20050628/~20050628.htm#sub01[2008, May 21]。
11. 羅秀芝(2005), 普普丸[線上資料], 來源: <http://arts.tom.com/1029/200539-20071.html>[2008, May 21]。
12. 蘇意茹(2005), 看不見的迷宮解讀Jeppe Hein的N種面向[線上資料], 來源: <http://culture.taiwan.free.fr/news/letter/critique03.html> [2008, May 20]。
13. 谷千香(2008), ???失敗-現代藝術家?村上隆??[線上資料], 來源: <http://blog.yam.com/ddenkabo/article/13136285> [2008, May 21]。