

《动画美学概论》

图书基本信息

书名：《动画美学概论》

13位ISBN编号：9787106040835

出版时间：2015-6

作者：佟婷

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

书籍目录

前言

第一章 动画艺术的起源

第一节 人类在生命运动中萌生动画意识

- 一、人类渴望再现生命运动
- 二、原始人类表现生命运动的方式
- 三、动画艺术的雏形

第二节 科技进步促进了动画的诞生

- 一、生物学的重大发现——“视像暂留”现象
- 二、技术的成熟催生动画
- 三、现代动画电影的诞生

第三节 动画艺术满足人的生命需要

- 一、满足人自由意志的需要
- 二、满足人创造本质的需要
- 三、拯救人性的需要

第二章 动画文本的审美构成

第一节 动画文本构成元素的多元性

- 一、漫画化的绘画元素
- 二、使图画运动的电影元素
- 三、提升意蕴的文学元素
- 四、单纯而诙谐的戏剧元素
- 五、震撼心灵的音乐元素
- 六、美化动作的舞蹈元素

第二节 动画文本结构的多层次性

- 一、语言层——动画文本结构的表层
- 二、形象层——动画文本结构的中层
- 三、意蕴层——动画文本结构的深层

第三节 动画艺术存在形态的多维性

- 一、一维为线
- 二、二维为面
- 三、三维为体
- 四、四维为时空设计
- 五、五维为主体意识

第三章 动画艺术的本体、本性及其审美本质

第一节 动画艺术本体的存在形态

- 一、动画之“画”——漫画化造型
- 二、动画之“动”——漫画运动影像
- 三、非现实的漫画运动影像

第二节 动画艺术的虚幻本性

- 一、假定与虚幻
- 二、常态与变形
- 三、现实与超越

第三节 动画艺术的审美本质

- 一、动画是创造运动的艺术
- 二、动画是创造生命运动的艺术
- 三、动画形象及其运动的特征

第四节 生命意识在幻像中显现

- 一、动画家创造“生命幻像”的基本形态

二、动画艺术塑造理想人格的“生命幻像”

第四章 动画艺术的审美特征

第一节 动画艺术的神话性

一、动画艺术与古代神话的异同

二、动画艺术中浸润着神话精神

第二节 动画艺术的童话性

一、童话与神话的异同

二、动画与童话的有机融合

三、童话在动画中的表现形态

第三节 动画艺术的游戏性

一、动画起源中的游戏因素

二、动画是自由创造的游戏

三、动画是一种整体性的游戏活动

第四节 动画艺术的喜剧性

一、动画艺术的喜剧形态

二、动画喜剧形式的表达方式

三、动画艺术对悲剧作品的喜剧化改造

第五节 动画艺术的陌生化

一、陌生化的符号形式

二、陌生化的情感形式

三、陌生化的生命形式

四、陌生化的表现形式

第六节 动画艺术的折射性

一、写实人物赋予动画特性

二、现实社会生活的移置

三、哲学命题的形象表现

四、抽象理念的具象化

五、实验动画对现实的超越

第五章 动画创作主体生命意识的张扬

第一节 动画创作主体审美体验的超越与再超越

一、生活体验——审美体验——动画审美体验

二、审美体验贯穿动画创作全过程

第二节 创作主体动画思维的形成及其特性

一、意象——动画意象——动画思维

二、美术思维与动画思维的有机结合

三、动画思维的独特性

第三节 想象和灵感在动画思维中的奇特功能

一、想象在动画思维中的变异功能

二、灵感对动画思维的神奇作用

第四节 创造生命自由的审美境界

一、突破现实枷锁的自由

二、动画审美境界的自由

第六章 动画欣赏主体的审美再创造

第一节 动画欣赏的审美心理特点

一、注意和感知的超强性

二、联想和想象的自由性

三、理解对情感的渗透性

第二节 动画欣赏的审美愉悦

一、视听刺激的审美愉悦

- 二、现代神话实现梦想的愉悦
- 三、动画游戏寻回了“童真”
- 第三节 动画审美再创造的特殊性
 - 一、深层的审美再创造
 - 二、填充“空白”，丰富动画境界
 - 三、弥补“空缺”，重建影像系统
 - 四、在“否定”中反思现实
- 第七章 动画艺术的审美教育功能
 - 第一节 塑造完美的人格
 - 第二节 动画艺术的审美教育功用
 - 一、以美冶情
 - 二、以美启真
 - 三、以美储善
 - 第三节 培养审美创造力
 - 一、培育感知力
 - 二、培育想象力
 - 三、培育审美理解力
- 第八章 中外动画艺术的审美比较
 - 第一节 动画审美观念的民族差异
 - 一、中国——寓教于乐，写意传神
 - 二、美国——娱乐至上，视听盛宴
 - 三、日本——关注现实，创新叙事
 - 四、韩国——民族大义，纯朴寓意
 - 五、欧洲及加拿大——实验探索，追求艺术本质
 - 第二节 塑造动画形象的不同审美追求
 - 一、中国——民族化、性格化的审美风格与审美意味
 - 二、美国——多变的陌生化形象与不变的美国精神
 - 三、日本——诡秘的写实人物反映着现代人性的扭曲
 - 四、变异的动画形象揭示出西方社会的人性异化
- 第九章 动画艺术的审美价值
 - 第一节 动画对人的主体性的肯定和张扬
 - 一、激发想象力的空前解放
 - 二、张扬自由创造的主体精神
 - 三、提升人的审美欣赏情趣
 - 四、“返璞归真”塑造理想人格
 - 第二节 动画艺术激发人类生存意识的审美价值
 - 一、揭示人性异化，回归人类本性
 - 二、抨击社会弊端，呼唤人间真情
 - 三、保护生态环境，重建人类家园
- 第十章 动画艺术审美价值的二律背反
 - 第一节 动画的幻像世界与人逃避现实之间的矛盾
 - 一、对虚幻的愉悦感与愉悦的虚幻化
 - 二、对幻像的迷恋与对现实生活的隔离
 - 三、对想象力的痴迷与对现实的无力
 - 第二节 动画商业化与其艺术性之间的矛盾
 - 一、市场法则的扩张与审美意蕴深度的丧失
 - 二、市场法则的侵蚀与欣赏者的被操控
 - 第三节 动画审美主体性的张扬与沉沦之间的矛盾
 - 一、动画是“精神的麻醉”

二、动画审美自由的两面性

三、动画审美体验的虚与实

四、动画审美生命意识的真与伪

结语关于动画话语体系美学问题的再思考

参考文献

后记

章节试读

1、《动画美学概论》的笔记-第116页

虽然说的我挺赞同但是好像所有抽象艺术都可以这么解释吧。。哈哈镜这个比喻如果是原创那还是比较赞的。

《动画美学概论》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com