

<<视听文化导论>>

图书基本信息

书名：<<视听文化导论>>

13位ISBN编号：9787010108155

10位ISBN编号：7010108153

出版时间：2012-11

出版单位：人民出版社

作者：郟建业 等著

页数：310

字数：228000

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：<http://www.tushu007.com>

## <<视听文化导论>>

### 内容概要

《视听文化导论》立足于宏观文化视域，结合视听艺术研究的最新成果以及视听理论与实践发展的一般状况，力图创新视听文化理论。

通过视听艺术本体的系统阐释引发对视听文化的意义生发机制，艺术创作的符号指征，视听艺术的文化身份、接受心理、传播机制、产业化进程以及后现代语境和新科技背景下视听文化发展情状等内容的深入探讨。

郅建业、王利君和张继保专著的《视听文化导论》揭示了视听艺术创作、传播、接受及其产业化进程的原理和规律，预见了视听文化的发展趋势和创新潜能，致力于深层学理建设，体现了宏阔的视野和深刻的见地，是一部兼具前瞻性和指导性的专著。

## <<视听文化导论>>

### 作者简介

郝建业，1968年生人，1999。

天津美术学院工艺系装潢设计专业本科毕业，现为河北大学艺术学院影视艺术系主任、教授、硕士生导师。

中国高校影视艺术委员会委员、中国高等教育学会美育研究会会员、中国电影学会高教委委员等，主要从事影视、艺术设计的创作、科研与教学工作。

至今已发表学术论文百余篇、著作教材六部、承担省部级课题十余项，获得国家省部级奖项二十余次，个人成果及事迹在新闻媒体一多次报道。

王利君，1983年生人，现为河北大学工商学院教师。

主要研究方向：影视艺术。

在各类专业期刊上发表论文数篇，从事影视理论与教学研究。

发表学术论文及参与省部级课题多项。

张继保，1981年生人，现为河北大学工艺美术学院教师，从事影视理论与影视特效的研究与教学。

发表学术论文及参与省部级课题多项。

## <<视听文化导论>>

### 书籍目录

#### 第一章 视听语言概述

##### 第一节 视听语言的产生基础

- 一、视听语言产生的物质基础
- 二、视听语言产生的心理基础

##### 第二节 视听语言的发展演进

- 一、单镜头时期
- 二、戏剧性分镜头时期
- 三、电影结构方式的出现
- 四、完整的视觉语言的形成

#### 第二章 视听语言的美学特性

##### 第一节 整合性

##### 第二节 技术性

##### 第三节 逼真性

##### 第四节 运动性

##### 第五节 娱乐性

#### 第三章 视听艺术的构成元素

##### 第一节 视觉元素的构成

- 一、镜头
- 二、景别
- 三、拍摄角度
- 四、镜头运动
- 五、色彩
- 六、光线

##### 第二节 听觉元素的构成

- 一、听觉元素中的人声
- 二、听觉元素中的音响
- 三、听觉元素中的音乐

#### 第四章 视听艺术的结构方式——蒙太奇

##### 第一节 蒙太奇的产生与发展

- 一、蒙太奇的含义
- 二、蒙太奇的心理基础

##### 第二节 蒙太奇的基本类型

- 一、表现性蒙太奇
- 二、叙事性蒙太奇

##### 第三节 蒙太奇的艺术作用

- 一、进行艺术的选择取舍
- 二、激活观众艺术再创造的心理能量
- 三、创造影视节奏
- 四、激发想象与联想
- 五、创造独特的影视时空

#### 第五章 视听艺术的意义生发机制

##### 第一节 视听元素对意象的传达

- 一、意象
- 二、视听元素的属性
- 三、视听元素对意象传达的实现

## <<视听文化导论>>

### 第二节 时空关系对叙事的推进和结构的搭建

- 一、视听艺术时间、空间界说
- 二、时间层次及其叙事意义传达
- 三、空间类别划分及其对叙事结构的重组再造

### 第三节 影视叙事中节奏的生成

- 一、节奏的特性
- 二、影视艺术中节奏的生成

### 第四节 文本交互作用对意义的生发

- 一、文本由来
- 二、文本的特性
- 三、解读文本

## 第六章 视听艺术创造的符号指征

### 第一节 符号

- 一、符号界定
- 二、信号与符号

### 第二节 电影符号学

- 一、电影符号学的发展
- 二、电影符号学的四对基本范畴

### 第三节 视听艺术中符号的应用

- 一、色彩、构图中的符号意象
- 二、人物作为符号
- 三、文本结构中的符号运用

## 第七章 视听艺术的文化身份

### 第一节 文化学研究视阈的形成

- 一、视听艺术作为文化批评对象
- 二、视听艺术文化身份的确立

### 第二节 视听艺术作为一种文化

- 一、叉化
- 二、文化特性
- 三、影视艺术纳入文化分析范畴

### 第三节 视听艺术的多重文化身份

- 一、视听艺术分析的多维视点
- 二、视听艺术多重文化身份解析

## 第八章 视听艺术的接受心理

### 第一节 接受美学的缘起及其在视听领域的运用

- 一、接受美学的缘起
- 二、接受美学在视听艺术领域中的运用

### 第二节 受众的期待视野及其对视听艺术的完形

- 一、受众的期待视野
- 二、视听艺术的接受过程

### 第三节 时代、地域、个体差异与受众接受心理

- 一、群体差异性
- 二、个体差异

### 第四节 受众接受与影视创作的互动

- 一、影视创作对受众接受的影响
- 二、受众对影视创作的反作用

## 第九章 视听艺术与传播机制

## <<视听文化导论>>

### 第一节 一般人类传播史的发展过程

### 第二节 荧屏、银幕到新媒介平台——视听语言传播方式的发展

#### 一、视听艺术传播中电影、电视媒介的演变

#### 二、由荧屏、银幕到新兴媒介看视听艺术传播特征的演进

### 第三节 单向传播到双向互动——视听语言传播性质的转变

### 第四节 频道专业化到栏目品牌化建设——视听语言传播理念的嬗变

#### 一、传播媒介在新媒介环境中的优势和劣势

#### 二、电视栏目品牌建设举措

## 第十章 视听艺术与后现代

### 第一节 后现代主义的缘起

### 第二节 后现代主义的特征

### 第三节 后现代主义电影的勃兴

### 第四节 后现代主义电影的特征

#### 一、内容上：反叛与游戏

#### 二、结构上：碎片与断裂

#### 三、手法上：拼贴与戏仿

## 第十一章 现代科技下视听艺术新发展

### 第一节 科技发展为影视艺术创造机遇

#### 一、科技发展对电影类型的拓展

#### 二、科技发展对影视表现方式的影响

#### 三、现代科技引发电影美学的重新定位和探讨

### 第二节 过分依赖科技对影视作品艺术价值的消解

#### 一、炫弄数字技术，人文关怀的弱化

#### 二、放大感官刺激，艺术升华的消解

#### 三、“读图”时代来临，“读解”能力缺失

### 第三节 影视艺术与技术的权择平衡

#### 一、重技术的同时呼唤人文精神、情感道德的艺术回归

#### 二、影视技术与艺术的融合互补

## 第十二章 影视艺术产业化发展

### 第一节 我国影视文化产业发展历程概述

#### 一、文化产业与影视艺术

#### 二、我国影视文化产业的不同发展阶段

### 第二节 影视文化产业特性及功能

#### 一、影视艺术的事业属性及其功能

#### 二、影视艺术的产业属性及其功能

#### 三、影视艺术双重属性的解读

### 第三节 我国影视艺术产业化进程中出现的问题及解决策略

#### 一、经济效益与社会效益的失衡

#### 二、新旧管理体制差异造成产业集约化程度低

#### 三、国际化与本土化需进一步协调发展

## 参考书目

## &lt;&lt;视听文化导论&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：二、景别（一）景别分类 景别，是指被摄主体和画面形象在银幕框架结构中所呈现出的大小和范围。

决定景别大小的因素主要有两个方面：一是摄影机与被摄主体之间的实际距离，二是摄影机所使用的镜头焦距的长短。

除了这两个方面的因素之外，数字技术同样能够影响到画面景别的变化。

在后期制作中，可以通过数字技术改变被摄主体在画框中的比例和范围。

不管是何种手段得到的不同景别的画面，都会由于景别本身的视阈不同，造成其表现的画面内容和视觉表现力有所差异。

依据被摄主体和画面形象在画框中的比例大小和范围，可以将景别划分为远景、全景、中景、近景和特写。

远景，通常用来表现广阔空间或开阔场面，是景别中视距最远、表现空间范围最大的一种景别类型。如果以成年人的身体作为划分标准的话，远景镜头中，人物在画面中所占比重非常小，画幅大面积为景物，主要被摄人或物处于画面远处或深处，基本上人物在画面中呈现为一个点状。

远景镜头视野开阔，在影视剧或其他电视节目中，表现地理环境、自然风光和气势宏大的场面往往以远景出现。

所谓“近取其神，远取其势”，对于远景来讲其主要表意作用就在于一种气势、韵味或意境的呈现。

远景一般包含大远景和远景两种镜头形式。

大远景适用于表现辽阔、深远的背景和渺茫宏大的自然景观，像莽莽的群山、浩瀚的海洋、无垠的草原等。

画面结构通常简单、清晰。

主要是通过画面中的明暗变化、色彩对比和动静态势来传达某种意境或者氛围。

大远景主要用来交代和展示事件所发生的空间环境以及利用特定空间环境来抒发某种情感、营造特定氛围或者气势。

大远景用于影片的开头通常通过对环境的展现，使观众大体了解整部影片营造的氛围和基调。

而影片结束时的大远景镜头一般在于发挥前面故事情节的余韵，给予观众回味的时间和空间，重新审视人物事件与环境的关系，将人物的命运与空间环境融为一体。

例如在纪录片《话说长江》中，表现长江蜿蜒于崇山峻岭之间的大远景镜头，给观众以浩大、壮观、雄伟的视觉冲击和画面感受。

远景相对于大远景来说，画面主体在远景中所占比重有了一定的提高，主体在远景中的视觉形象得到了强化。

远景强调的是主体与环境之间的关系，通过镜头中主体的运动或者与环境的明暗对比、色彩对比来突出主体形象。

远景镜头一般用作叙事性的镜头，许多影片通常都用远景镜头进行开篇，而后逐渐由故事发生的环境引入到人物。

日本著名导演黑泽明的《罗生门》就从一个环境的远景展开，渐渐地延展到故事中去。

远景镜头成为导演讲述故事和影片创作的一种风格。

## <<视听文化导论>>

### 编辑推荐

《视听文化导论》跳脱出一般教科书或制作手册的粗泛梳理和总结，致力于视听文化现象、视听文化实践以及视听文化理论的深层次学理建设，实现了创新视听文化理论的预期目标。



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:<http://www.tushu007.com>