第一图书网, tushu007.com

<<艺术学概述>>

图书基本信息

书名：<<艺术学概述>>

13位ISBN编号：9787531443551

10位ISBN编号：7531443554

出版时间：2009-8

出版时间：辽宁美术出版社

作者：周菁葆 著

页数：183

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

第一图书网, tushu007.com

前言

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现。
美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。
所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习究所必须具备的眼界和姿态。
这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。
这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。
由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换：另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。
在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。
而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

内容概要

《艺术学概述》作者有50年创作经历，专攻田园山水画15年。
已出版过中国第一部关于田园山水的专著《张正忠诗书画——田园山水百图》，以及《张正忠田园山水画选》。
作者在漫长而艰辛的艺术道路上，坚持“在传统基础上的创新”，探索振兴中国画的途径，根据积累的经验和创造，又写下了这部理论与实践相结合的田园山水画专著。
《艺术学概述》对田园山水画中的创作问题及笔墨等具体技法作了全面而扼要的阐述，给山水画创作者送来了艺术上的无私奉献，同时也给山水画研究者提供了新的资料。

<<艺术学概述>>

书籍目录

第一章 艺术的起源第一节 关于艺术起源的几种观点／008第二节 人类实践与艺术起源的多元决定论／014第二章 文化系统中的艺术第一节 作为文化现象的艺术／018第二节 艺术与哲学／020第三节 艺术与宗教／023第四节 艺术与道德／029第五节 艺术与科学／033第三章 造型艺术第一节 中国绘画艺术／046第二节 西方绘画艺术／056第三节 雕塑艺术／070第四节 建筑艺术／079第四章 音乐艺术第一节 音乐的起源与发展／092第二节 音乐的种类／095第五章 舞蹈艺术第一节 舞蹈的起源与发展／106第二节 舞蹈的种类／109第六章 戏剧艺术第一节 戏剧的起源与发展／116第二节 中国戏曲的起源与发展／119第三节 戏剧的种类／120第七章 影视艺术第一节 影视艺术的产生与发展／124第二节 影视艺术的种类／128第八章 艺术创作第一节 艺术创作主体——艺术家／132第二节 艺术创作流程／140第三节 艺术创作心理／147第四节 艺术风格、艺术流派、艺术思潮／152第九章 艺术作品第一节 艺术作品的构成／160第二节 艺术作品的传播／164第三节 艺术作品中的几对矛盾／166第十章 艺术欣赏第一节 艺术欣赏主体／172第二节 艺术欣赏活动／179后记

章节摘录

二、艺术起源于“游戏” 这种说法主要是由18世纪德国哲学家席勒和19世纪英国哲学家斯宾塞提出来的，后来的艺术史家曾把艺术起源的这种说法称之为“席勒一斯宾塞理论”。
这种理论在19世纪末和20世纪初曾经被许多人所信奉。
这种说法认为，艺术活动或审美活动起源于人类所具有的游戏本能，它表现在两个方面，一方面是由于人类具有过剩的精力，另一方面是人将这种过剩的精力运用到没有实际效用、没有功利目的的活动中，体现为一种自由的“游戏”。
席勒在他著名的《美育书简》中指出，人的“感性冲动”和“理性冲动”，必须通过“游戏冲动”才能有机地协调起来。
他认为，人在现实生活中，既要受自然力量和物质需要的强迫，又要受理性法则的种种约束和强迫，是不自由的。
人只有在“游戏”时，才能摆脱自然的强迫和理性的强迫，获得真正的自由，也就是说，只有通过“游戏”，人才能实现物质和精神、感性与理性的和谐统一。
因此，人总是想利用自己过剩的精力，来创造一个自由的天地。
席勒以动物为例来说明“游戏”是与生俱来的本能，他说：“当狮子不为饥饿所迫，无须和其他野兽搏斗时，它的剩余精力就为本身开辟了一个对象，它使雄壮的吼声响彻荒野，它的旺盛的精力就在这无目的的使用中得到了享受。
”席勒进一步认为，人的这种“游戏”本能或冲动，就是艺术创作的动机。
在这种无功利、无目的的自由活动中，人的过剩精力得到了发泄，从而获得快乐，亦即美的愉快的享受。
后来，斯宾塞又进一步发挥和补充了这种说法。
他认为，人作为高等动物，比起低等动物来有更多的过剩精力。
艺术和游戏，就是人的这种过剩精力的发泄。
斯宾塞强调，“游戏”的主要特征是没有实际的功利目的，它并不是维持生活所必需的活动过程，而是为了消耗肌体中积聚的过剩精力，并在自由地发泄这种过剩精力时获得快感和美感。
因此，人的审美活动和艺术活动，从实质上来讲，无非也是一种“游戏”，美感就是从“游戏”中获得发泄过剩精力的愉快。
后来，另一位从心理学观点出发去研究美学的德国学者卡尔·格鲁斯，对这种观点又进行了修改和补充。
格鲁斯认为，“游戏”并不是完全没有实际的功利目的，而是在轻松愉快的游戏活动中，不知不觉地在为将来的实际生活做准备或做练习。
格鲁斯举例说，小猫追逐滚在地板上的线团的游戏，是练习捕捉老鼠；小女孩喜欢抱着木偶玩游戏，是练习将来做母亲；小男孩聚集在一起玩打仗的游戏，是练习作战本领和培养勇敢精神等。

第一图书网, tushu007.com

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