

<<穿越与跨界>>

图书基本信息

书名：<<穿越与跨界>>

13位ISBN编号：9787549501090

10位ISBN编号：7549501092

出版时间：2010-12

出版时间：浙江省电视艺术家协会、浙江大学影视艺术与新媒体系 广西师范大学出版社 (2010-12出版)

作者：浙江省电视艺术家协会，浙江大学影视艺术与新媒体系 编

页数：300

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>

<<穿越与跨界>>

前言

动漫是近年来在中国迅速崛起的一个艺术样式，也是一种文化产业。

它在中国已经成为一种“神话”，这种“神话”也是通过“穿越”的方式得到展开。

我们这群与会的研究者，有从事影视艺术的，有从事戏剧艺术的，也有从事文化产业的，当然，也有从事动漫创作的，这也是一种“跨界”的行为，同时，动漫艺术和产业本身也是“跨界”的产物。

中国动漫曾经有过自己的传统，被称为“中国学派”。

但是上世纪八九十年代以后，美、日等国的动漫成为世界性的现象，而且大举进入了中国。

为了发展中国的动漫，中国诸多地方争相举办动漫节，各个高校纷纷成立动漫系，而且有愈演愈烈的趋势。

2009年，中国的动漫产量已经超过美、日等国，但是其影响和产值却不尽如人意。

究竟是什么内在和深层的原因导致这种情况？

这就需要有识之士进行研究。

在这样的背景下，在动漫之都杭州举办中国动漫艺术与产业研讨会，应该说，是适时而且必要的。

这次研讨会的代表来自北京电影学院、中央戏剧学院、南京大学、西南大学、云南艺术学院、浙江大学、中国美术学院、浙江工商大学、浙江传媒学院以及浙江财经学院等。

参加论坛的学者一共有30余位，共递交了27篇论文，有些论文在会后经过修改，再收入论文集。

动漫研究主要分为艺术研究和产业研究两大类，艺术研究主要探讨动漫艺术的创作，产业研究主要探讨动漫的生产机制等。

该次研讨会分为四大主题板块，分别是中国动漫艺术研究，中外动漫比较研究，动漫产业发展研究，动漫人才培养、受众和媒介研究。

<<穿越与跨界>>

内容概要

浙江大学传媒与国际文化学院影视艺术与新媒体系于2007年4月开始筹建，现有两个专业，广播电视新闻学专业（设有影视编导与新媒体方向）、广告学专业。

共有教师16人，其中博士生导师3人，教授3人，副教授9人，讲师4人，其中博士8人。

系主任为胡志毅教授、副主任为朱菁副教授、胡晓云副教授。

浙江大学影视艺术与新媒体系在与媒体有着广泛的合作，同时十分注重学术研究。

曾主办“他者的世界：李安电影《色戒》研讨会”，与浙江省电视艺术家协会等联合主办“东方论坛·中国电视50年暨浙江电视艺术20年论坛”，与北京电影学院创新团队和广播电影电视研究所一起举办“影视艺术人才的培养”座谈会，与杭州星光院线合办“艺术电影·突围部落”首届“无主题变奏”展映。

2010年1月和浙江电视艺术家协会合办“中国动漫艺术与产业研讨会”。

<<穿越与跨界>>

书籍目录

动漫品牌的塑造与全产业链营运“动漫人才”的课程结构与“动漫产业”的发展困境动画艺术的灵性与动画产业的根基对中国动漫产业现状的思考国内动漫产业现状分析杭州动漫产业运营路径研究像与像化叙述知识体系中的动画基本理论表述浅议动画片编剧的角色定位三重对立：动漫电影创作的思维转换与仪式展演论影视动画的审美特征与视听语言系统谈《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》叙事审美价值之缺失动画电影：叙事与意识形态当代西方动漫发展的若干趋势聚合与离散：中外动漫创作异同的三个维度赋妄想以有形——略谈日本动画导演押井守的创作动画本质特征研究：艺术性、商业性与符号中外动画文化学的比较和启示浅析浙江省动漫产业发展特征论播映渠道对我国民营动画产业发展的限制创意与营销：中国商业动漫发展必经之道动漫作品角色的商品化权探析试论国产电视动画的海外营销中国动漫产业的融资策略与风险控制我国动漫产业人才“订单式”培养模式初探漫议80后的动画童年与成长仪式动画性与电影性之辨——以《千年女优》为例故事电影中动画表达空间的拓展——兼议“动画性”的嬗变、法则

<<穿越与跨界>>

章节摘录

插图：尤其值得关注的是，在中国出口贸易受到金融危机普遍影响的情况下，网络游戏产业却进入对外出口的快速增长期，成为优势产业。

据统计，当前国内共有15家网络游戏企业自主研发的33款网络游戏作品进入海外市场，覆盖范围包括北美、欧洲、日本、韩国、东南亚以及港澳台等在内的40多个国家和地区，实现年销售收入。

7074.万美元，比2007年增长了28.6%。

而以无线互联网为基础的手机媒体由于具有易携带、易存储、易传播、多媒体呈现、高互动、实时性等特性，而成为动漫传播的重要途径。

动漫与手机媒体的融合，体现了两种产业自身的发展诉求。

作为无线互联网的手机，本质上是传播内容和服务的平台，它要求传播的内容具有简单直观、篇幅短小、娱乐性强等特点。

而动漫的审美特征和娱乐功能正好符合手机媒体的传播特点。

因此，两者虽然处于不同的传播环节，却可以实现优势互补。

特别是3G网络的出现，通过手机传播动漫的技术障碍得到彻底解决，从而迎来了一个手机动漫的新时代。

目前，随着全国3G手机用户数量的不断上升，手机动漫开始迅速发展。

因此，3G无线网络通过为动漫开辟广阔的传播空间和赢利空间，在运营模式上为中国动漫产业带来革命性的变革。

目前，手机动漫主要包括动画视频、动漫、动漫游戏、动漫小说等以数字化形态呈现的内容。

主要作为互联网和无线互联网的增值业务，提供给受众。

动漫与手机的融合，有助于信息通讯领域的人才、资金转向动漫产业，从而实现产业资源的优化配置。

同时，动漫产业和网络游戏、手机产业之间跨行业的优势组合，可以形成巨大的整合效益，从而从根本上改变当前动漫产业投资不足和亏损严重的问题。

<<穿越与跨界>>

编辑推荐

《穿越与跨界:浙江电视艺术高峰论坛中国动漫产业与艺术研讨会论文集》：浙江省电视艺术家协会（简称浙江省视协）成立于1988年。

是由全省电视艺术家和电视工作者自愿组成的专业性人民团体，是电视工作者联系社会、面向市场的强梁和纽带，是繁荣社会主义文艺、发展先进文化和构建社会主义和谐社会的重要力量。

浙江省视协作为人民团体，接受浙江省文联的管理及业务指导，履行“联络、协调、服务”职能。

有组织、有计划地进行深入生活、文艺创作、文艺评奖、理论研究、学术交流、培训学习、影视制作、文化服务和对外交流等各种途径和方式，来推动人才培养，促进文艺创作。

为推动浙江电视事业的繁荣和发展，作出了卓越的贡献。

浙江省动漫专业委员会是浙江省电视艺术家协会下属的一个专业委员会，成立于2006年。

它在浙江动漫艺术的发展和繁荣方面发挥着积极的作用。

<<穿越与跨界>>

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>