

<<艺术导论>>

图书基本信息

书名：<<艺术导论>>

13位ISBN编号：9787216065542

10位ISBN编号：7216065549

出版时间：2010-9

出版时间：湖北人民出版社

作者：李世葵

页数：331

字数：273000

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>

<<艺术导论>>

前言

公共艺术课是我国高等教育课程体系的重要组成部分，是普通高等学校面向全体大学生实施美育的主要途径，公共艺术课程教学是普通高等学校艺术教育工作的主渠道与中心环节。

1999年国家教育部文件要求将《交响音乐赏析》课程纳入普通高等学校限制性选修课，有条件的学校可作为必修课。

并明确规定一学期授课17周，周课时为2学时。

2002年国家教育部令第13号文《学校艺术教育工作规程》（最高教育行政法规性文件）要求“各级各类学校应当加强艺术类课程教学，开足开齐艺术课程”，“普通高等学校应当开设艺术类必修课或者选修课”。

2006年为进一步加强普通高等学校艺术教学工作，国家教育部办公厅又一次印发了《全国普通高等学校公共艺术课程指导方案》，并明确规定《艺术导论》、《音乐鉴赏》、《美术鉴赏》、《影视鉴赏》、《戏剧鉴赏》、《舞蹈鉴赏》、《书法鉴赏》、《戏曲鉴赏》等为艺术限定性选修课。

任意性选修课分为三类：一是艺术史论类如《中国音乐简史》、《外国美术简史》等，二是艺术批评类，三是艺术实践类如《合唱艺术》、《DV制作》等，规定在校大学生至少要取得艺术类课程2个学分方可毕业。

但目前全国普通高校的艺术教学工作仍存在着发展不平衡的问题：一是公共艺术师资队伍建设问题，二是教材建设问题，三是基本教学环境（经费与设施）问题，工作十分艰辛。

<<艺术导论>>

内容概要

本书分上下两编。

上编介绍了艺术学的一般原理，下编介绍各门艺术的基础知识，几乎涉及了所有的艺术门类。

一方面注意自身的系统性、逻辑性和科学性，同时，兼顾大学生的兴趣与爱好。

本教材是针对目前普通高校工科、理科、文科大学生的现状与特点，而专门撰写的一本很有实用价值的教材，同时又是一本具有一定学术价值的教学参考书。

<<艺术导论>>

作者简介

李世葵，现任教于武汉理工大学艺术与设计学院设计学系，博士。
2006—2007年，为美国哈佛大学华盛顿园林景观研究中心访问学者。
先后于武汉理工大学获得设计专业的学士和硕士学位，于武汉大学美学专业获得哲学博士学位。
主要从事园林景观设计和艺术学研究。
参与2004年度湖

<<艺术导论>>

书籍目录

上编 艺术学的一般原理 第一章 艺术的起源与本质 第一节 艺术的起源 第二节 艺术的本质 第三节 马克思的艺术本质观 第二章 艺术的功能与特征 第一节 艺术的功能 第二节 艺术的一般特征 第三节 艺术与其他文化现象的关系 第三章 艺术创作 第一节 艺术家 第二节 创作过程 第三节 创作心理 第四章 艺术品 第一节 艺术品的结构 第二节 艺术典型和意境 第三节 艺术风格与流派 第五章 艺术鉴赏 第一节 艺术鉴赏的心理过程 第二节 艺术鉴赏心理与规律 第三节 提高鉴赏力的方法 下编 各门艺术的基础知识 第六章 美术 第一节 中国画 第二节 油画 第三节 书法 第四节 雕塑 第五节 美术的鉴赏方法与示范 第七章 音乐 第一节 概述 第二节 中国音乐 第三节 外国音乐 第四节 音乐的鉴赏方法与示范 第八章 舞蹈 第一节 概述 第二节 中外舞蹈 第三节 舞蹈的鉴赏方法与示范 第九章 戏剧 第一节 概述 第二节 中国戏剧 第三节 外国戏剧 第四节 艺术语言 第五节 戏剧的鉴赏方法与示范 第十章 影视 第一节 摄影 第二节 电影 第三节 广播电视 第四节 艺术语言 第五节 影视的鉴赏方法与示范 第十一章 设计 第一节 艺术设计 第二节 工艺美术 第三节 建筑 第四节 园林 第五节 设计的鉴赏方法与示范 主要参考书目

<<艺术导论>>

章节摘录

代表人物是18世纪德国哲学家席勒和19世纪英国哲学家斯宾塞，被称为“席勒 - 斯宾塞理论”。这种说法认为，艺术创作或审美活动起源于人类的游戏本能，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”。

人摆脱了实用的功利目的，才能产生自由的游戏，正是这种无功利的、无目的的自由游戏，推动了艺术的发生。

喜悦的无规则的跳跃逐渐成为舞蹈，发之于情的声音逐渐成为歌曲。

席勒认为，艺术创作的冲动是以外观为乐的游戏冲动为前提和基础。

人类的过剩精力需要发泄，审美游戏是人类游戏冲动的高级形式。

“审美游戏”是人特有的“幻想游戏”，一旦幻想成为能够运用自由形式的游戏，就成为审美。

审美活动是人运用想象力的自由创造活动，亦即想象力对“自由形式”的运用和观照。

“自由形式”或者说“活的形象”（美），是审美游戏的产品和对象，在审美游戏中，即对艺术的自由创造与观照的活动中，人性才达到和谐与完整，从而成为“人性的真正扩大和走向文明的一个决定性的步骤”。

社会心理学家斯宾塞从心理学角度论证了席勒的理论。

他认为，游戏是剩余精力的发泄，它产生的快感是有功利的。

游戏的快感只在仅仅追求“剩余精力”发泄活动本身的快乐的时候，才可以转化为美感。

<<艺术导论>>

编辑推荐

《艺术导论》：高校艺术教育通用教材

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>