

<<民俗文化与创意产业>>

图书基本信息

书名：<<民俗文化与创意产业>>

13位ISBN编号：9787562253853

10位ISBN编号：7562253854

出版时间：2012-3

出版时间：华中师范大学出版社

作者：陈建宪 等著

页数：240

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>

<<民俗文化与创意产业>>

内容概要

传统民俗学研究很少将创意产业纳入视野，陈建宪等所著的《民俗文化与创意产业》力图以宏观与微观、理论与实践相结合的方式，从动漫、影视、游戏、歌节、旅游、广告等不同角度，解析民俗文化与创意产业之间的密切关系，总结已经成功的个案经验，为未来创意产业与民俗文化资源的联合与发展提供理论上的借鉴；《民俗文化与创意产业》从民俗文化资源的现代转换角度，研究各种民俗文化元素在创意产业中的作用，考察传统基因在当代社会的功能转变过程、状态、优势、特点和规律性，探讨中国民俗文化的丰富资源在创意产业中的自觉运用。

<<民俗文化与创意产业>>

作者简介

陈建宪，男，汉族，中国湖北省麻城市人，1954年6月生。
1972年麻城县宋埠镇中学毕业，1978年起就读于武汉大学图书馆学系，1987年底在华中师范大学获文学硕士学位，2005年在该校获文学博士学位。
1988年2月起留校任教至今。
2002年受聘教授。
现为华中师范大学文学院民间文学学科组组长，博士生导师。
社会兼职：中国神话学会副主席，湖北省民间文艺家协会副主席，中国民俗学会理事，国际民间叙事文学研究会(ISFNR)个人会员。
出版了《神祇与英雄——中国古代神话的母题》、《神话解读——母题分析方法探索》、《玉皇大帝信仰》、《中国民俗通志·民间文学志》等著作，主编国家“十一五”规划教材《民间文学教程》和《文化学教程》。

<<民俗文化与创意产业>>

书籍目录

第一章 导论

第一节 时来运转的民俗文化

第二节 恰逢其时的创意产业

第三节 文化创新与母题重构

第四节 创意产业的文化自觉

第二章 民俗文化与动画产业

第一节 动画产业的昨天与今天

第二节 民俗文化：动画创作的活水之源

第三节 《怪物史莱克》和《花木兰》：颠覆与超越

第四节 《宝莲灯》：迷茫中的探索

第三章 民俗文化与影视创作

第一节 民俗文化与影视文艺的不解之缘

第二节 魔幻电影呼唤神话复归

第三节 千年故事，旧曲新唱结硕果

第四节 民俗文化与民族电影

第四章 民俗文化与电脑游戏

第一节 从传统游戏到电脑游戏

第二节 神话复活：《天之痕》

第三节 民俗展演：《暗黑破坏神》

第四节 民俗元素与游戏创作

第五章 民俗歌节与文化旅游

第一节 文化旅游：时尚与机遇

第二节 个案分析(一)：南宁国际民歌艺术节

第三节 个案分析(二)：广西武鸣县“三月三”歌圩

第四节 个案分析(三)：印象·刘三姐

第五节 规律：歌节，从乡村走向城市

第六节 思考与建议

第六章 民俗文化与旅游产业

第一节 民俗旅游的定义

第二节 张家界宝峰湖歌舞晚会与梯玛民俗

第三节 庐山旅游开发与民俗文化

第四节 民俗旅游开发的经济和社会价值

第五节 民俗旅游存在的问题

第六节 民俗旅游的可持续发展

第七章 民间工艺与文化产业

第一节 民间工艺的双重属性

第二节 中国结——民间工艺装饰品产业化之典范

第三节 大冶雕刻工艺与佛像雕塑

第四节 民间剪纸艺术——以孝感剪纸为例

第五节 中国年画——以武强年画为例

第六节 小结

第八章 神话原型与广告创意

第一节 神话的“从前”与“现在”

第二节 神话在广告中的存在形态

第三节 反省与超越

<<民俗文化与创意产业>>

参考文献
后记

<<民俗文化与创意产业>>

编辑推荐

陈建宪 等所著的《民俗文化与创意产业》解析民俗文化与创意产业之间的密切关系，总结已经成功的个案经验，力图以宏观与微观、理论与实践相结合的方式，从动漫、影视、游戏、歌节、旅游、广告等不同角度，系统解析民俗文化与创意产业之间的密切关系。

<<民俗文化与创意产业>>

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>