

<<戏剧思维>>

图书基本信息

书名：<<戏剧思维>>

13位ISBN编号：9787561541951

10位ISBN编号：7561541953

出版时间：2012-3

出版时间：厦门大学出版社

作者：陈世雄

页数：295

字数：305000

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>

## <<戏剧思维>>

### 内容概要

陈世雄编写的《戏剧思维》正文分上中下三编。

上编部分论述戏剧思维的发生与形成，着重探讨戏剧思维过程中反映与创造的关系、从巫术模仿到角色扮演的演变过程，以及宗教思维与戏剧思维的关系；中编部分论述戏剧思维的方式与定势，包括戏剧思维的三种基本方式和戏剧性、戏剧思维与场面综合、戏剧思维与情节借用、历史剧的思维方式和悲剧、喜剧与思维定势等问题；下编部分探索了戏剧思维的当代特征，包括科学思维、哲学思维、电影思维对现代戏剧思维的影响，最后论述了原始戏剧思维及各种当代变体。

## <<戏剧思维>>

### 作者简介

陈世雄，1944年生。

厦门大学戏剧戏曲学专业教授、博士生导师。

先后赴列宁格勒大学、香港中文大学、莫斯科文化大学、俄罗斯人民友谊大学，台湾政治大学等多所著名大学访问、讲学。

中央戏剧学院特聘学术评审专家、北京大学戏剧研究所学术委员会成员。

已出版学术专著《西方现代剧作戏剧性研究》、《苏联当代戏剧研究》、《现代欧美戏剧史》、《戏剧思维》(获首届国家社会科学基金项目优秀成果三等奖)、《20世纪西方戏剧思潮》(与周宁合著)、《三角对话：斯坦尼、布莱希特与中国戏剧》。

此外有译著和散文集出版。

多次获曹禺戏剧奖、田汉戏剧奖评论奖、福建省社会科学优秀成果奖和各种全国性学会奖。

## &lt;&lt;戏剧思维&gt;&gt;

## 书籍目录

## 上编 戏剧思维的发生与形成

## 第一章 戏剧思维：反映与创造

## 一 “戏剧思维”概念的提出

## 二 对“戏剧思维”概念的理解

## 三 反映与创造

## 四 关于反映论的两点余论

## 第二章 从巫术模仿到角色扮演

## 一 巫术性模仿与非巫术性模仿

## 二 戏剧角色的诞生与扮演意识的成熟

## 三 巫术模仿的集中性原则与戏剧情节的形成机制

## 第三章 宗教思维与戏剧思维

## 一 神的拟人化与宗教戏剧的形成

## 二 宗教思维对戏剧思维的影响

## 三 宗教影响的衰退与回潮

## 中编 戏剧思维的方式与定势

## 第四章 戏剧思维的三种基本方式

## 一 说明性的方式

## 二 直接表现的方式

## 三 程式化的方式

## 第五章 两种戏剧性

## 一 “两种戏剧性”的提法

## 二 内心活动的戏剧性

## 三 外部行动的戏剧性

## 四 产生两种戏剧性的机制

## 五 两种不同的审美感受

## 第六章 戏剧思维与场面综合

## 一 场面综合中的双向运动

## 二 从本事到情节

## 三 戏曲中的场面综合

## 第七章 戏剧思维与情节借用

## 一 借用说辨析

## 二 戏剧情节的借用及其历史演变

## 三 戏剧情节借用的几种类型

## 四 情节的借用在戏剧思维中的功能与机制

## 第八章 历史剧的思维方式

## 一 从历史剧的兴衰说起

## 二 隐喻式思维与陌生化

## 三 徘徊于历史真实与艺术虚构之间

## 第九章 悲剧、喜剧与思维定势

## 一 中国戏曲悲剧及其思维定势

## 二 现代西方剧坛的两极：“反悲剧”与“唯悲剧”

## 三 “悲剧衰亡”之谜

## 下编 戏剧思维的当代特征

## 第十章 科学思维对现代戏剧思维的影响

## 一 科学实验方法与左拉的自然主义

## <<戏剧思维>>

二 相对论与皮兰德娄的“戏中戏”

三 现代因果观与布莱希特的开放式思维

四 科学思维的悖论与戏剧思维的悖论

### 第十一章 哲学思维对现代戏剧思维的影响

一 现代西方戏剧的哲理化趋势

二 哲学思维对现代戏剧思维内容的影响

三 哲学思维对现代戏剧思维方式的影响

### 第十二章 电影思维与戏剧思维

一 电影思维与戏剧思维的区别

二 电影思维与戏剧思维的共性

三 在更高层次上的互相渗透

### 第十三章 原始戏剧思维及其当代变体——论后现代主义戏剧

一 原始戏剧思维

二 希腊方式

三 向原始方式的回归

附文四篇

附文一 人的异化与现代西方戏剧的发展

附文二 布莱希特的真实观

附文三 本雅明美学与布莱希特戏剧

附文四 木偶艺术论纲

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>