# 视觉感官体验论文范文优选5篇

来源：网络 作者：七色彩虹 更新时间：2024-06-22

*视觉感官体验论文范文 第一篇现实中普通人的可以眼见的特征很少显露在这样的艺术作品中，更不用说需要特意去观察、感受、体会和创造的视觉之外的感官经验。由科学发展带动思想解放的文艺复兴运动还是严格地描绘着视觉经验，即使是在理性主义和经验主义盛行、...*

**视觉感官体验论文范文 第一篇**

现实中普通人的可以眼见的特征很少显露在这样的艺术作品中，更不用说需要特意去观察、感受、体会和创造的视觉之外的感官经验。由科学发展带动思想解放的文艺复兴运动还是严格地描绘着视觉经验，即使是在理性主义和经验主义盛行、热切注视着现世生活经验的启蒙运动时期，康德美学中“审美无功利”的观点也将可见的“美”的对象仅限于视觉观察到的“合目的”的形式，此外的各种感官感受因为与欲望相关都被予以排除。黑格尔则采取一种变相的，然而实质上却是与康德无异的审美感官分级论：“艺术的感性事物只涉及视听两个认识性的感觉，至于嗅觉、味觉和触觉则完全与艺术欣赏无关。因为嗅觉、味觉、触觉只涉及单纯的物质和它的可直接用感官接触的性质，例如嗅觉只涉及空气中飞扬的物质……艺术品应该保持它的实际独立存在，不能与主体只发生单纯的感官关系。”[4（]p48-49）黑格尔还是坚持将与生理欲望联系紧密的感官排除在审美和艺术作品的表现之外。在东方，中国古代有一个重要的美学范畴与西方审美感官分级论截然不同，那就是“气”。“气”在中国古代文化中有着丰富的内涵，它在道家那里指世间万物的本体和生命；在儒家那里是象征着圣人人格的“浩然之气”；在艺术家那里则汇聚了上述两种主要特征而发展成为对艺术作品“气韵生动”的要求，以及对艺术家自身修养中的高雅精神气质和高尚品格的培育。“气”流通于包括五官的身体各处之中，视、味、听、嗅都通向“气”。但这一思想并没有在具体的艺术作品中得到体现，即味觉、听觉、嗅觉等并没有被用类似于甲骨文中的表现符号绘于平面上。即使是表现“气”也是通过其他角度，例如人物画着重塑造人物的整体精神气度，山水画则在意于自然景观的万千气象与作画者的气态心胸相对应。

印度艺术因为与宗教有着千丝万缕的联系，走上了漫长的象征之路。在佛教艺术中，程式化的象征手法与佛教故事联系在一起，虽然也有很多绘画、雕塑作品类似于现在的连环画，但是，并不见有任何符号暗示除视觉经验外的其他感官经验，因为大部分作品都在利用固定的一套暗语（如\_、莲花、脚印等）来表现、塑造神秘的佛。即使是正常的视觉经验也几乎被忽视或者变相表现，更别说把非视觉感官表现所代表的丰富的人性体验描绘出来。这样的艺术所带来的普通的“人气”根本就不会也不应该出现在要所有人来参拜的神灵或者佛陀上（中世纪基督教艺术也是如此）。而西亚和北非的阿拉伯地区偏爱繁复华丽的装饰艺术，各种编织形式的图案搭配缤纷色彩遍布于他们的建筑上。比起对视觉经验的复制，他们更加沉迷于自己头脑中的关于图案排列组合的设计。显然，单有故事性的追求并不足以产生现代漫画中对非视觉感官的表现手法，印度艺术就可以证明。中国古代哲学思想与艺术创作的部分偏差也说明，单有理论的铺垫，也难以按部就班地将非视觉感官经验的内容引入艺术中。更何况这样的结论是建立在主流文化思想与艺术理论、艺术创作之间有着紧密联系的假设之上，而这两者间相互影响的关系是很复杂的。追根究底，这也许还是一个类似于在对儿童艺术与原始艺术的研究中追寻艺术起源的问题，要从人类心底隐藏的秘密里找原因。

贡布里希由漫画引出的对艺术的看法为我们探究这一问题提供了一个有效参考。他在《艺术与错觉》中说：“所有艺术发现都不是对于相似性的发现，而是对于等效性的发现；这种等效性使我们能按照一个物像去看现实，而且能按照现实去看一个物像。与其说这种等效性的基础在于成分的相似性，不如说在于对于某些关系所产生的反应的同一性。”[5（]p252）在阅读漫画时，包括儿童在内的大部分人都能毫不费力地补充画面中由非视觉感官表现符号所带来的信息，从而增进对漫画中文学性内容的获取和趣味性的感受。这种“反应的同一性”恰恰说明了“对于某些关系”的“等效性的发现”，即对于把现实中或想象中要表现对象的整体状态尽可能完善地描绘出来，精雕细琢的模仿与概括生动的漫画只是两种可供选择的不同途径而已，就表现的“等效性”而言并无高下之分。如要描绘一位发出刺耳大笑的人，可以选择逼真地再现一位正在大笑的人，然后再在其身旁添上几位蹙着眉头的同伴；也可以简练概括地勾画出正在笑的人，再将因笑声而产生的空气波动用波浪线之类的符号表现出来，这样看画的人也能体会出此人笑声之刺耳。这就是说，对于“等效性”的追求促使我们发明了漫画艺术中的非视觉感官表现符号。在西方，相对于传统的视觉艺术而言，漫画的历史实在是短了许多。

东方的日本则由于文化环境影响下的艺术不着重追求视觉复制的特质，漫画的萌芽比西方早了将近四百年。漫画中丰富、活泼的表现手法直到20世纪才逐渐发展起来。20世纪以来思想流派与艺术研究方法的丰富将艺术从美学的手中一点点解放了出来，也只有将艺术从由柏拉图、黑格尔、格林伯格等人的“美”的艺术的钳制下解救出来，我们才有可能打破过去固定的审美感官分级，进而在画面上自由地描绘一切可以表现的感官经验。实际上，在现实生活中，我们的审美感受总是多面的，不仅限于视觉的，之所以一直以来没有将现实审美感受中的丰富经验带入艺术创作中，正是因为“在过去世纪里曾使美的图式维持一体的比例和风格的一些定律……阻碍着过多的生气进入艺术家的创作之中”[5（]p249）。现代哲学家杜威就主张将我们不同的感官联合起来，“说明一个共同而完整的故事”。他举赫德森回忆童年时的情景（“我因色彩、气味，因品尝和触摸而感到欣喜”）为例，说：“由于它没有受到康德以来某些论述者对嗅、尝和触摸所采取的傲慢态度的影响，因而就更值得重视。……在这里，‘颜色、气味、品尝和触摸’并不是孤立的”。[6（]p145-156）20世纪以来，正因为有着一批如杜威一般的学者从各种角度对艺术进行研究，艺术的定义也像漫画表现手法一样逐渐丰富起来，艺术的世界也逐渐开阔起来。正如视觉与嗅觉、听觉等非视觉感官表现手段在漫画家手中运用自如，艺术也不再如以前一般只被锁在博物馆、美术馆和画廊等场所中，不只局限于再现和表现中，不会只囿于眼睛“静观”的审美欣赏中。如今，漫画可以是艺术，将我们日常生活中消费的物体做成装置也可以是艺术，人的一种行为也可以是艺术……当什么都可能是艺术时，“你做什么都不再有什么关系……一个方向和另一个方向都好时，方向概念就不再适用了”。

**视觉感官体验论文范文 第二篇**

从理想的状态看，对于一切视觉艺术作品的研究，无外乎讨论作品本身(形式、内容)或者其社会/文化内涵———条件允许的话，从内到外对其进行一番全面的剖析似乎也未尝不可。但正如上文所言，即便在西方，这样的研究方法只适用于截止到现代主义时期的视觉艺术作品，而对于大多数的后现代主义艺术作品无能为力。造成这一状况的根本原因是，对于那些当代艺术作品，从视觉角度对作品本身作充分的分析和解读存在着巨大的障碍。依然以杜尚的《泉》为例，尽管那个小便池是一个实在物并构建了一个视觉的形象，但是从“视觉性”的角度看它几乎没有任何意义———这当中既没有叙事或文化背景，也不存在什么形式美感上的价值。可以说在《泉》这件作品中，小便池的“视觉性”是可以被剥离掉的。或者可以这样说，一个观众无需亲身来到艺术馆去观看，甚至不必去看照片，而只需被告知“一个名叫杜尚的艺术家把小便池送到一个展览中，签上名，并称之为一件名曰《泉》的艺术品”，这件艺术品同样能够成立。这样的案例在当代艺术中比比皆是。1958年，伊夫•克莱因(YvesKlein，1928—1962)在巴黎伊利斯•克莱尔画廊(GalerieIrisClert)举办了一个名为“空无”(TheVoid)的展览，展览之前他搬空了这家画廊展厅内所有物品，把墙壁刷白，将这个空无一物的空间作为他的一件作品，对外开放，供人参观。

同样的，我们只需了解这个事件，而不必通过来自这件所谓作品的任何视觉印象，就可以去解读艺术家所希望表达的观念———法国存在主义作家阿尔贝•加缪(AlbertCamus，1913—1960)的解读是:“空无充满着力量。”这是他在展览留言簿上写下的话。因为无法通过视觉的方式对于这些作品加以解读，许多西方学者便另辟蹊径，从其它的不同角度去理解当代艺术，这就是伴随着当代艺术出现各种纷繁复杂的后现代主义理论。可以说，许多后现代主义理论的出现，实际上是为了弥补视觉理论在解释力上的匮乏。一个经典的案例是，在20世纪中叶，两位伟大的艺术批评家格林伯格和罗森伯格曾经以两种不同的方式去讨论杰克逊•波洛克(JacksonPollock，1912—1956)的泼洒绘画作品———前者认为波洛克在形式上达到了一个全新的高度，而后者则强调波洛克泼洒行为本身的意义，并为其作品赋予了一种革命的意义。今天看来，强调波洛克作画时的行为意义，似乎比解析他作品的形式要素更能够接近还原艺术家的创作状态以及这种艺术形式出现所具有的意义。本文无意讨论后现代理论在当代艺术研究领域的运用，只希望表达这样一个观点:即便在视觉艺术范畴里，对于“视觉性”概念的使用依然是有边界的。对于诸如当代艺术这样的领域，用图像学或形式分析的方法去介入显然太过牵强，这一点今天的人们基本上是能够清楚认识到的。然而一个容易被忽视的状况是，在传统艺术研究领域，“视觉性”概念同样存在着其局限性，而对于这一点的认识，许多研究者似乎并不那么的清晰。以当下的中国艺术史研究来说，“视觉性”的相关研究似乎正处于一种方兴未艾的状态，不少学者热衷于引用西方的各种视觉理论去丰富自己的研究，但某种程度上这也间接造成“视觉性”边界的模糊乃至对其概念的滥用。无需讳言，这种情况的出现与西方美术史学家以及汉学家针对中国艺术的研究有着密切的关系。一段时期以来，西方学者所从事的中国美术史研究成为了美术史论领域的热点，他们在贡献丰硕研究成果的同时，也带来了西方的研究方法和视角———这其中，对于“视觉性”的强调总是处于十分显著的位置。出现这样的状况实际上并不奇怪，以高居翰(JamesCahill，1926—20\_)为例，他的老师罗樾(MaxLoehr，1903—1988)是巴赫霍夫(LudwigBachhofer，1894—1976)的大弟子，而巴赫霍夫正是师从于沃尔夫林;而另一位重要的学者方闻，在他身上可以窥见沃尔夫林、潘诺夫斯基、贡布里希(sirE．H．Gombrich，1909—20\_)以及乔治•库布勒(GeorgeKubler，1912—1996)等多人的学术影响。可以说，这些学者所进行的有关中国艺术的视觉研究是呈谱系的。

不可否认，“视觉性”概念进入到中国艺术史(尤其是中国传统书画)研究之后，为中国本土的学者提供了全新的视野，但是这一概念在丰富研究成果的同时，也暴露了诸多难以回避的问题。例如在文人画问题上，通过视觉理论所展开的解读往往会显得单薄和牵强:类似于“远岫晴云”或是“万壑松风”这样的文人山水，其叙事性因素几乎为零，即便是“溪山行旅”或是“春山读书”，描绘的主题也绝非一次旅行或者苦读的场景;而从形式分析来看，文人山水避讳的恰恰是那种强烈的视觉冲击力，且在用笔、构图上也有一定的套路，往往趋于雷同，表现出一定的程式化。可以说，既讲不出什么像样的故事、又难以挖掘出有意义的形式要素、缺乏形式创新的文人绘画，对于侧重视觉性的研究者来说就像一块鸡肋。因此，许多立足于视觉研究方法的学者在研究中国美术史时，或是回避、削弱文人绘画这一长期以来中国美术史研究的中心(例如在柯律格的著作《牛津艺术史•中国艺术》中，文人艺术只占了五分之一不到的篇幅)，或是转向艺术文化学、艺术社会学乃至艺术经济学领域(如讨论画家间的交际活动或是书画买卖)。这一类型的研究无疑是有价值的，可是近年来，这样的研究呈现出愈演愈烈的趋势，某种程度上已经开始削弱甚至反拨中国古代艺术中的核心价值观。有学者在研究中选择性地漠视中国传统书画艺术中的经典部分，却对一些长期以来被认为并不具有太高艺术价值的作品情有独钟，只是因为这些作品更适合运用视觉理论进行解读。应该认识到，研究方法和路径本身并无对错优劣之分，但是作为中国的本土学者，在没有清晰认识到“视觉性”概念的边界和局限性时，就盲目的、不加选择的将其运用在视觉艺术的研究当中，并且摒弃了对待中国艺术时应当具有的基本观点和立场，最终当然会造成那种水土不服、不中不洋的怪象。

无论中国还是西方，任何研究方法都有其边界和研究的局限性。我们不能以民族沙文主义的态度去对待西方的研究方法，同样的，我们也不能用全盘拿来主义的方式用西方的方法去生搬硬套中国的材料。“视觉性”概念及其研究方法在西方经过了长时间的发展和演进，已经形成了相对成熟且复杂的理论架构，是西方视觉艺术研究中的重要范畴。但同时我们也要看到，“视觉性”及其相关研究方法即便在西方也无法适用于一切的艺术，而是有其显而易见的局限性的———而类似的状况在中国或许更加突出。有些时候，方法的选择取决于研究者所持的立场，而只有植根于中国的土壤和立场上去看待中国的艺术，在充分认识的情况下理性的借鉴和利用西方的方\_具，我们的研究方向才不至于出现偏差。做到这一点不仅仅需要清晰的学术头脑，更需要充足的文化自信。

**视觉感官体验论文范文 第三篇**

1视觉传达设计的多维性

视觉信息传达设计的多维性取决于其依赖的要素的多维性，具体可以理解为用户设计思维的多维性、信息的多维性和视觉符号的多维性[3]。

设计思维的多维性设计思维是指人们创造性地利用身边的材料或工具，从而生产出满足其自身审美需求的设计产物的这一过程中用到的独特的思维，它是人类独有的，具有极强的意向性和创造性，源于人们的需要。在设计思维的引导下，基于多因素、多层次、多变量和多角度的考虑因素，人类能够将自身的创造力、构象力和整合能力融为一体，以构建出充分表达设计意图的设计方案。设计思维是一种多合一的融合性思维方式，它融合的是逻辑思维和形象思维，首先元就能用形象思维将信息提供给大脑的逻辑思维中心，然后通过逻辑思维中心对这些信息进行比较、分析、概括、抽象、加工等，最后逻辑思维对脑中的这些信息进行分析和评估，形成知觉体验，以完成信息的再组合和再创造。另外，设计思维属于一种动态的选择性思维，能够将想象思维提供的信息和资料进行联系与整合，以发现各个要素之间的异同点及内在逻辑关系，并在此基础上在形式、材料、结构、审美、功能等方面进行合理的重组与安排。

信息的多维性作为视觉传达设计的核心，信息的多维性极大地丰富了视觉传达的内容，为视觉信息传达的多维性提供了丰富的来源和内容。（1）信息的类型是多维的，它涵盖的种类多，涉及的层次广，可按照其客观性质、活动领域、所依附的载体、获取途径、发布的媒介等不同方式划分为多种类别。（2）信息的识别方式是多维的。人类可通过不同的感觉器官或科学仪器获取、辨别、整理、认知信息。识别方式的多维性为信息利用的多维性提供了充分的可能。（3）信息的存在形式和载体类型是多维的，并且可以将不同的信息通过不同的方式组合起来。这样，用户使用信息的方式及途径也就更加灵活、更加多样。

2视觉符号的多维性

能够被视觉神经系统认知并传达出某种信息的形象就是视觉符号。对于信息的传达者，视觉符号是视觉传达设计中的信息的载体；对于信息的接收者，视觉符号就是视觉信息，他接收信息内容并作出反馈。视觉符号的多维性保证了视觉传达设计的“传达”过程中的多维性。（1）与信息类似，视觉符号的类型是多维的。可以是图片、文字、色彩、摄影、建筑等，只要能够被眼睛看到、被视觉接收到的，都可以归纳为视觉符号。（2）与信息类似，视觉符号的识别方式是多维的。视觉符号的识别是一种多角度的识别，包括形状、大小、长短、色彩、质感等很多方面，是一种多维度多层次的识别。（3）视觉符号的表达方式可以是多样的。它可以被任意组合并通过不同的传播媒介呈现在不同的空间，包括二维、三维甚至更高维空间。

3多维视觉传达设计

多维的视觉传达设计将“设计”的概念延展到更广阔时空观。空间与时间在哲学上构成了运动着的物质存在的两种基本形式。空间指物质存在的广延性，无边无际；时间指物质运动过程中的持续性，无始无终。二者与实际存在和运动者的物质相互依存，代表了无限和有限的统一。设计概念中的“空间”是通过某种媒介传达到人的感知器官的视觉空间。为挣脱二维平面的束缚，设计师们将其作品承载于更高的维度，有学派称其为“超二维时空创作”，即多维视觉传达设计[4]。

借助视错觉现象产生混维效果视错觉是人们在观察物体时，由于经验主义或选取不当的参照物而形成的错误感知或判断。于是，很多设计师将这种错觉运用在其设计作品中，或是直接在二维的平面中加入多维造型，创造出更高维度的纵深效果；亦或是创作出看似合理，其实不合逻辑的矛盾空间，产生超现实主义的效果。

将时间维度加入视觉时间作为三维之上的第四维对象，已经越来越多地引起设计师的注意。光涂鸦、相机慢门等作品的出现也开始将时间在视觉设计作品中的魅力展示在世人面前。利用“时间”要素，可以创造出时间旅行的效果，能够将过去、现在与未来贯穿体现在艺术作品中，带给设计师无限的灵感。

4结语

随着计算机、多媒体技术的发展及创作工具的进步，设计师们将其作品从二维图像延伸到三维甚至更高维空间，形成了超时空创作理念。多维的动态视觉设计依赖于设计思维、信息和视觉符号的多维性，依赖于这些多维性，视觉传达设计可以通过多种方式进行多维设计，如文中介绍的借助视错觉现象产生混维效果、通过时空转换产生多维幻象、打破传统平面媒介的束缚和加入时间维度。目前，多维的动态视觉传达设计仍在探索过程中，相信在更先进的技术手段支持下，未来的视觉设计作品能更鲜活、更有力、更深入人心。

**视觉感官体验论文范文 第四篇**

1校企合作的共建内容

校企合作的开发项目是在三门核心课程中的项目教学运用。比如在《平面广告设计》课程中各类广告制作项目；《包装设计》课程中各类包装制作项目；《CI与导视系统设计》课程中各类CIS制作项目。

第一，实践教学基地建设。校企合作的实践教学基地分为校外基地和校内基地。校外基地是指由企业提供实践基地并配备现场指导技术干部。校内基地是指建立视觉传达设计新技术教学展示厅；建立开放性结构试验室，配备可供学生自主设计钢结构试验、混凝土结构试验的必要设备。企业方对展示厅和实验室的建设提供设计建议，并在实施中予以协助。

第二，教学团队建设。共同制定校方教师到企业方参加短期工程实践的计划，企业方对到现场实习的教师提供技术指导，邀请校方教师参加工程中施工方案的讨论。校方邀请企业方委派有经验的工程技术人员作为学校的兼职教师，在工地为实习学生讲课、指导毕业设计（论文），到学校为学生开设技术讲座或担负授课任务，由校方按照本校标准支付课酬。结合企业生产实际需要，学校教师与企业工程技术人员合作立项开展科学研究。学校教师和企业兼职教师定期举行学术研讨活动。

2考核大纲

经3年建设，各项共建内容实施情况按以下方面进行考核。

3组织协调

为了使视觉传达设计专业校企共建工作有效落实，应该采取如下组织措施：

第一，学校成立由主管教学校长牵头的视觉传达设计专业综合改革领导小组，全面负责与企业合作共建工作。

第二，学校和企业共同建立校企共建联络和指导机构，由校方牵头，企业方派代表参加。该机构负责学校和企业在共建专业过程中的信息沟通和行动协调。

第三，学校通过校企共建联络和指导机构邀请和协调企业各方，共同研讨实施专业共建中的重大问题，主要是：人才培养定位、教学计划制定、课程开发与教材建设、加强实践性教学、教学团队建设。

第四，学校在视觉传达设计专业20\_年级选拔学生组成1个班，从该届学生二年级第2学期（20\_年3月）起开始执行新的教学计划，20\_年7月毕业。学生班整个执行期为5个学期。

校企合作对于独立学院教育发展的重要意义不言而喻，我们要立足实际不断探索有效地校企合作模式，为经济社会的发展培养出更多更好的应用型人才。

**视觉感官体验论文范文 第五篇**

一、在某些音乐体裁上也常与视觉艺术相联系

二、存在于音乐中的画家们

很多著名的音乐家，不仅在音乐上有非凡的成就，在绘画上也有着较高的天赋。天才的音乐家勋伯格就是一个天才的画家，他1907年才开始涉猎绘画领域，三年之后，就在慕尼黑、柏林和维也纳举办了“勋伯格画展”，维也纳的博物馆已经收进了七十余件他的画作。他独树一帜的“音色旋律”创作方法，和绘画领域的“点彩派”绘画心契神会。康定斯基对他的绘画才华也赞叹不己，并写出文章对他的作品做了分析。德国歌唱家狄斯考很早就开始接触绘画，他说“音乐的意向可以隐喻地用线条和色彩来再现，有时我真的想表现我所歌唱的事物”，并与于1980年在德国的班贝格，1983年在日本成功的举办了个人画展；法国作曲家古诺髙强的绘画才艺曾让他在选择自己发展道路时左右为难。他获得罗马大奖后被派到罗马去进一步学习音乐的时候，每周都要到西斯廷教堂去做礼拜，他一面玲听弥撒曲，一面观赏米开朗琪罗的壁画，并能把它们临蓽得惟妙惟肖，音乐院院长为此忧心忡忡，他善意地提醒古诺：“天啊!你以为我们给你奖学金是要你来学绘画的吗?”；圣桑的心智包罗万象，音乐上的早慧让他享有\_莫扎特第二”的美名，而在音乐之外，他精通几国语言，对美术、数学、天文学、考古学、哲学、动物学、植物学等都有浓厚的兴趣，皇室曾根据他的请求为他拨數购买了一台天文望远镜用于观察星空，他写过不少的科学论文或研宄文章。在美术方面，他著文《论古罗马剧院的装潢装饰》，讨论庞贝城的壁画。17岁就写了著名的《仲夏夜之梦序曲》的门德尔松在他周游世界的时候，总忘不了随身携带的画本，他不仅用音符刻画了优美的名胜风光，也用画笔勾勒所见所想。瓦格纳虽然和门德尔松友谊不佳，但在听过门德尔松的《赫布里底岛序曲》之后，也忍不住由衷的称赞他是“第一流的风景画家”；除此而外，被誉为“钢琴诗人”的肖邦在绘画上所表现出的才能也不容小觑 音乐家与美术家们所结成的深情厚谊，也使得他们在彼此的交流、欣赏中互为影响并推动着音乐与视觉艺术创作的共同发展。如在古典音乐的创始人斯特拉文斯基的艺术生涯中，许多美术家和诗人都是斯特拉文斯基的好友，交往密切，其中对他影响较大的则是画家\_。\_曾为他的而芭蕾舞剧《炫技》、《普尔欣奈拉》设计了舞台的布景、道具、服装和海报，\_由于经常改变风格而在美术界成为最著名的人物，而音乐界的斯特拉文斯基与\_恰像是一对孪生兄弟，也并不愿意重复自己的风格，不满足于刚刚创立的辉煌，当人们刚刚熟悉了他的某一风格、或者刚学会对他的某一音乐特征加以模仿时，却又困窘地发现这种风格的创始人己经又开拓了一个新的领域。正如《春之祭》引起的骚乱余波还未平息，斯特拉文斯基又己经开始了他新古典主义风格的探索了。正是对美的共同追求使他们心意相通走到了一起。

三、美术流派影响下的音乐

音乐中一些流派的形成无疑也受到过视觉艺术流派的影响。如以法国作曲家德彪西为代表的印象主义音乐就是在印象主义画派和象征主义诗歌影响下形成的。印象主义艺术首先是在视觉艺术方面兴起的，19世纪末，以马奈、莫奈、和雷诺阿为代表一些年轻艺术家们，他们希望打破学院派的严谨和保守，反对单一的在宗教和神话故事中汲取题材，主张走到大自然中去，把注意力放在自然光色的变化效果上，尽量避开写实体裁，以光和色彩为视角，去捕捉一个个瞬间飞逝的印象，用精细的笔触，模糊的构图，借助光、色的变幻来表现渲染闪烁的气氛与色彩、倏忽朦胧的自我感觉和印象。1874年，这帮年轻人在法国举办了一次叛经离道的画展，莫奈风景画《日出.印象》的出现，在当时更是受到众多的非议和攻击，从而这些年轻的艺术家们被贬为“印象主义者”》正是由于这些年轻艺术家们的“离经叛道”的思想，深深的影响了力求在音乐上突破传统的德彪西、拉威尔等作曲家。开创了一种注重和声的倏忽变幻，音响色彩的细腻斑斓，模糊的曲式轮廓，细致入微的听觉感受，突出精致、纤巧的风格，从此确立了印象主义音乐流派，对后来的音乐创作产生了巨大的影响。20世纪音乐的主要流派一表现主义最初也是受到视觉艺术思潮的影响，1911年，画家康定斯基、马尔克、玛克等人在德国创办了《青骑士》杂志，刮起了一股表现主义运动的风潮，发表了多篇有关视觉艺术的表现主义言论。以勋伯格和他的两个学生贝尔格、威伯恩为代表人物的表现主义音乐，无疑是受了视觉艺术中表现主义画风的影响。他们在艺术上的观点也是相同的，都认为表现主义应该表现的是人们内心，而不是对外界的印象的形象描绘，强调的不是客观物体的外貌，而是人们内心和灵魂深处的感觉和情绪。表现主义音乐与18世纪的理性、均衡与和谐，与19世纪浪漫主义的注重自我世界，关注和听众通过音乐进行情感上的交汇的音乐描述完全不同。对此勋伯格就曾说过：“艺术家为之奋斗的最伟大的目标只有一个，那就是表现他自己……我们的心灵才是客观世界的真实反映……”。如同常用变形和扭曲手法描写真实的表现主义画家一样，他们用怪诞、奇异的音响去表现压在自己内心深处的那种绝望、压抑、恐惧。在当时的社会环境中，他们目睹到种种黑暗、腐败现象，感到强烈不满，却又无力改变，从而陷入迷茫、无助的境地。所以惊悚、死亡等等是表现主义常常关注的题材，充满了精神上的荒诞。伯恩斯坦曾在评论勋伯格的代表作品《月迷彼埃罗》说：“这些歌永远使我感动，但也使我有点恶心。连唱带讲，还加上呻吟。在这些歌曲的有些地方，我真想跑去打开窗子，呼吸一下健康而清洁的空气。但这也就是它的成功之处。”另一位评论家却说：“如果这是音乐，求求上帝，别让我下次再听它了。”下面的两幅作品中，僵硬平直线条、变形的构图、大片涂抹的色块，似一声声尖利的喊叫刺透我们的耳膜，充满了绝望、惊恐，形象的表明了这两种艺术形式内在联系。和音乐家爱画、作画相映成趣的，另一边就是画家爱乐、作曲了。在美术史上，出现过许多用绘画表现音乐的大师和杰作，如：美国早期画家华尔特狄斯纳，他曾根据贝多芬的《田园交响曲》创作了三幅画作；被誉为19世纪最优秀的俄罗斯风景画家列维坦所创作的名画《墓地上空》表现的也是是贝多芬的名作《英雄交响曲》中的“葬礼进行曲”。据他的一位女学生回忆说：“当列维坦创作这副作品时，坚持要我为他弹奏贝多芬的曲子”，可见，正是贝多芬的音乐唤起了画家的创作灵感。美国绘画史上第一位纯抽象派大画家斯图尔特?戴维斯(1894—1964)的创作是与他对爵士乐的热爱分不开的，他认为，画家可以从现代爵士乐中发现一种新的绘画观念，他就是利用夸张变形的色块、色调、线条、等绘画语汇，运用抽象化主观化的写意传神手段进行着一幅幅只可以眼观的“乐曲”创作。当观众们走过他1932年为纽约一座新落成的音乐厅所绘制的大型壁画前都不禁感叹这是一幅‘‘可以用眼睛来欣赏的变化莫测妙不可言的音乐作品”。另一位出生于美国近代著名绘画大师惠斯勒(1834-1903),—生都试图把绘画艺术与音乐艺术巧妙地结合为一体，并在这方面做了有益的努力，有着突出的成就，可以说是历史上最负盛名的“音乐画家”。他采用音乐术语为他的画命名，如把《白衣少女》称之为《白色交响曲》、《母亲的肖像》称之为《灰色与黑色的交响曲》、《茫茫之夜》则称之为《夜曲》。另外他还用和声、变奏曲、旋律、音调、幻想曲等音乐名词来命名他的画作。这样的画家还有很多，如马蒂斯从小酷爱小提琴，他常一天练六个小时的琴，因此在他的绘画出现了很多关于音乐的主题《钢琴课》、《音乐》、《内景和小提琴》、《爵士乐》等作品也就不足为奇了。俄罗斯抒情抽象绘画的大师康定斯基在绘画中表现出的独创性更是值得一提的，从小表现出很高的音乐天赋，钢琴弹的特别好，作品《送葬队伍》，基本上是从瓦格纳的《众神的黄昏》得到暗示的，还有《相互的和音》、《赋格》、《带伴奏的中心》、《有规律的飞翔》等等与音乐有关的作品，都无不体现出康定斯基在用绘画表达音乐、抒发自己的情感方面，有其独到之处。

四、结语

通过上面的论述，我们可以深刻的感受到音乐对于视觉艺术，视觉艺术对于音乐，都有“心有灵犀一点通”的触发和媒介作用，审美是一种多感官参与的认识活动。“眼睛是‘感性的工具’，它使人能最充分地、广泛地欣赏自然界中无限的鬼斧神工般的创造和人造的物品、艺术品，耳朵是“理性的工具，最适宜于接受己经被陚予形状的原料”。M“音美以感耳”是听觉，“形美以感目”是视觉。音乐的玄秘不仅在于她用极少数目的音符最后构建出了无限繁复的关于宇宙和世界的音乐对应物。而且其玄秘还在于——你听到了什么，也往往像看到了什么^虽然艺术中惟有音乐通过“耳朵”进入，但在音乐的欣赏中由\_耳朵”建立起优势，一但进入了耳朵之后，又很快地，而且几乎是必须和“眼睛”联系起来。因此，听与视艺术之间常常表现出相当复杂和精妙的关系，所以，在我们创作、欣赏音乐之时，若能有“眼睛”帮忙，听视交汇，或许会呈现出更为奇妙的世界。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找