

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

图书基本信息

书名：<<新媒体与西方数码艺术理论>>

13位ISBN编号：9787807306450

10位ISBN编号：7807306459

出版时间：2009-1

出版时间：学林出版社

作者：黄鸣奋

页数：498

字数：630000

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>

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

内容概要

本书是关于研究“新媒体与西方数码艺术理论”的专著，书中具体包括了：赛伯主体性的建构、图灵测试与对话程序、新媒体革命与虚拟化、新媒体革命与艺术的流动化、虚拟现实及其艺术应用、混合现实的社会应用等内容。

本书适合从事相关研究工作的人员参考阅读。

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

作者简介

黄鸣奋，1952年6月生，福建南安人。

厦门大学人文学院教授，博士生导师，国务院津贴专家。

主要从事古代文论、文艺心理学、艺术传播学和赛伯文化研究。

出版有《数码艺术学》，《英语世界中国古典文学之传播》等个人专著16种，主编丛书，论文集多种

。

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

书籍目录

绪论 一、新媒体：本书的切入点 二、人文生态：本书的意脉 三、数码艺术理论：本书的旨归第一章 人机合一：论数码艺术的电子人取向 第一节 控制论：电子人艺术的指南 一、赛伯主体性的建构 二、电子人理念的影响 三、赛伯艺术的开拓 第二节 数码身体：电子人艺术的热点 一、数字化时代的身体观 二、电子人艺术的类型 三、电子人艺术与人为进化 第三节 数码身份：电子人艺术的基础 一、匿名用户：新媒体革命与身份危机 二、数码艺术：新媒体革命与身份重组 三、数码时代：新媒体革命与身份认证第二章 心有灵犀：论数码艺术的智能体取向 第二节 图灵测试：从科学实验到文学创造 一、图灵测试与对话程序 二、图灵测试与机器作者 三、图灵测试与创造性 第三节 智能代理：从应用软件到艺术人物 一、智能代理理念 三、从连接性到全媒体：不同媒体系统的整合第五章 标新立异：论数码艺术的非传统取向 第一节 新媒体革命与艺术的虚拟化 一、新媒体革命与虚拟化 二、虚拟化在新媒体艺术中的表现 三、艺术虚拟化的理论探讨 第二节 新媒体革命与艺术的激进化 一、从人文生态看激进化的含义 二、激进化在新媒体艺术中的表现 三、对激进化新媒体艺术的研究 第三节 新媒体革命与艺术的流动化 一、新媒体艺术流动化的背景 二、新媒体艺术的流动化取向 三、新媒体艺术流动化的研究第六章 经天纬地：论数码艺术的织造化取向 第一节 数码艺术 一、数码艺术的由来 二、数码艺术的分化 三、数码艺术的相关范畴 第二节 赛伯空间 一、艺术中的赛伯空间 二、现实化的赛伯空间 三、赛伯空间中的艺术 第三节 位置媒体 一、位置媒体的由来 二、位置媒体的应用 三、位置媒体的研究第七章 逍遥其间：论数码艺术的游牧化取向 第一节 移动艺术 一、移动艺术的由来 二、移动艺术的类型 三、移动艺术的探索 第二节 遥在艺术 一、遥在艺术的由来 二、遥在艺术的类型 三、遥在艺术的研究 第三节 沉浸艺术 一、沉浸艺术的由来 二、沉浸艺术的特征 三、沉浸艺术的研究第八章 人工现实：论数码艺术的异构化取向 第一节 虚拟现实及其艺术应用 一、虚拟现实的由来 二、虚拟现实的思考 三、虚拟现实的理论探索 第二节 增强现实及其艺术应用 一、增强现实的由来 二、增强现实的实践 三、增强现实的研究 第三节 混合现实及其艺术应用 一、混合现实的艺术渊源 二、混合现实的理论探索 三、混合现实的社会应用第九章 时代变迁：论数码艺术的临场化取向 第一节 赛伯女性主义：数字化语境中的社会生态 一、赛伯女性主义的活动背景 二、赛伯女性主义的理论主张 三、赛伯女性主义与新媒体艺术 第二节 互联网之趋老：数字化语境中的媒体生态 一、新媒体的历史性贡献 二、新媒体趋“老”的必然性 三、让新媒体“老当益壮” 第三节 西方网络反文化：数字化语境中的精神生态 一、网络反文化的形成 二、网络反文化的特点 三、网络反文化的价值取向结语译名对照表术语索引 后记

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

章节摘录

上述分析表明：时至20世纪，科技进步促使机器由简单工具向合作伙伴转化、人机对话势在必行，飞速增长的海量信息要求新的管理系统、传播手段与呈现方式，人们在现代化进程中感受到的孤独和压抑转化为对新的交流途径的诉求，这些因素都对以计算机和互联网为代表的新媒体的兴起发挥了推动作用。

（二）新媒体的含义对媒体区分新、旧，这种做法事实上体现了某种发展观（更准确地说是进化观）

。它将媒体的演变理解为历史过程，“新媒体”通常是时间上较晚出现的、功能上或特性上与既有媒体存在某种区别的。

当然，上述演变并不一定以新媒体淘汰旧媒体的方式进行。

新媒体出现之后，往往和旧媒体并存，只不过职能各有所司，彼此之间既竞争又相辅相成。

正是这种错综复杂的关系构成了我们所说的媒体生态。

下文以电子媒体与印刷媒体、数码媒体与模拟媒体、线性媒体与非线性媒体的关系为例，说明新媒体的三种定位。

作为电子媒体的新媒体。

现今人们所说的“新媒体”，无疑属于电子媒体范畴。

在历史上，电子媒体之“新”，首先是相对于印刷媒体而言。

根据美国布朗大学梅罗维茨（Joshua Meyrowitz）《消失的地域：电子媒介对社会行为的影响》（1985）一书的想法，电子媒介与印刷媒介传递的信息类型的差别可以用三对矛盾的概念来解释，即传播与表情、抽象与表象、数字与模拟。

他说：“印刷媒介仅包含传播，而大部分的电子媒介也传递了个人的表情。

电子媒介将过去限于私下交往的信息全部公开了。

电子媒介将过去人们直接而密切观察时所交换的信息也播放了出来”；“抽象/表象这对矛盾提供了另一种区分印刷媒介和电子媒介的方法。

印刷媒介去除了讯息大部分的表象形式，它仅传递抽象的信息，但大多数的电子媒介传递的信息除了抽象符号外还有大量的表象信息”；“人类的传播也可以分成数字系统和模拟系统。

我们所说的话或信中所写的字是数字讯息。

词和句子是不连续的单元，有相对具体的意思。

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

后记

随着计算机、互联网和移动通信的普及，新媒体和数码艺术研究在国内学术界已经成为热点，但作品介绍、现象描述居多，理论建树、历史追踪尚少。

写作这本书的初衷，是将我早年作为中国文学批评史研究生所接受的训练迁移到数码艺术理论领域，梳理当代西方学者的相关理念，借他山之石以攻玉。

动笔之后，才发现难以按常规方法展开论述——若按国别写，这些学者在全球化时代经常跨界流动，身份非常复杂；若按人头写，在“群星灿烂”而非“月色皎洁”的当下很难选准研究对象；若按时序写，许多线索本来就是并行发展的。

几经折腾，最后采用了现在这种写法。

和我已经出版的同类选题的著作比，这本书是写得最吃力的。

它不像《电脑艺术学》（1998）那样使我充满新鲜感，不像《电子艺术学》（1999）那样给我带来许多观赏精彩作品的机会，不像《比特挑战缪斯》（2000）那样惹人冲动，不像《超文本诗学》（2001）那样和手边有待开发的课件密切结合，不像《数码戏剧学：影视、电玩与智能偶戏研究》（2003）那么容易和新新人类对话，不像《网络媒体与艺术发展》（2004）那样容易梳理历史线索，不像《数码艺术学》（2004）那样有与逻辑分类相伴的理智感，不像《互联网艺术》（2006）那样专门，不像《互联网艺术产业》（2008）那样尽力贴近现实。

还有，它的篇幅太长了。

虽然心头不时萌生“就此打住”的想法，但又有将问题说清楚的更强烈的愿望，既是为了读者，也是为了自己。

由此而来的结果，便是长达两年多的不懈努力。

虽然如此，本书还难免有挂一漏万、浅尝辄止或误解原意的遗憾，亟望读者教正。

在收集和整理资料的过程中，得到友人洪冰萌所给予的一如既往的帮助。

和我所指导的博、硕士生切磋琢磨，其乐融融。

厦门大学提供特聘教授经费，为书稿的出版准备了经济前提。

曹坚平编辑不惮辛劳，玉成此事。

我的博士生张屹对书稿进行了校读。

谨此致谢。

<<新媒体与西方数码艺术理论>>

编辑推荐

《新媒体与西方数码艺术理论》由学林出版社出版。

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>