第一图书网, tushu007.com

<<西方数码艺术理论史>>

图书基本信息

书名：<<西方数码艺术理论史>>

13位ISBN编号：9787548602323

10位ISBN编号：7548602324

出版时间：2011-11

出版时间：上海学林出版社

作者：黄鸣奋

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

西方关于数码艺术的理性源起可追溯到1950年，至今逾60年。
本书稿搜集了相关的资料，理清其中的门类和角度，从数码编检的艺术潜能、数码文本的艺术价值、数码媒体的艺术功能等6个方面构成全史。
这是迄今为止第一部此类专著。

作者简介

黄鸣奋，厦门大学人文学院中文系教授，戏剧影视和艺术学研究中心主任，博士生导师，国务院津贴专家。
1997年开设电脑艺术学理论课程，1998年出版专著《电脑艺术学》(学林出版社)，1999年出版教材《电子艺术学》(科学出版社)，在国内均为首创。
近年来在数字艺术研究领域主持完成国家社科基金课题2项、省部级社科基金课题5项，出版《比特挑战缪斯网络与艺术》《超文本诗学》《数码戏剧学》《网络媒体与艺术发展》《数码艺术学》《互联网艺术》《互联网艺术产业》《新媒体与西方数码艺术理论》等个人专著，发表论文100多篇先后荣获包括全国高校人文社科优秀成果奖、省级社科优秀成果奖与优秀教学成果奖等多种奖项。

第一图书网, tushu007.com

<<西方数码艺术理论史>>

书籍目录

本书体例
绪论：西方数码艺术理论六十年
一、西方数码艺术理论的背景
(一)西方数码艺术理论的技术背景
(二)西方数码艺术理论的艺术背景
(三)西方数码艺术理论的学术背景
二、西方数码艺术理论的研究框架
(一)本书的创新尝试
(二)本书的基本内容
(三)本书取材的说明
三、西方数码艺术理论的历史发展
(一)数码艺术理论的酝酿(　--1949)
(二)数码艺术理论的发端(1950--1969)
(三)数码艺术理论的发展(1970--1989)
(四)数码艺术理论的推进(1990--1999)
(五)数码艺术理论的繁荣(2000--　)
第一卷　数码编程的艺术潜能
第一章　计算与艺术的联姻(　--1949)
第一节　关于数与艺术关系的早期思考
一、古代文论：数字与艺术的关系
……
第二卷　数码文本的艺术价值
第三卷　数码媒体的艺术功能
第四卷　数码文化的艺术影响
第五卷　数码现实的艺术渊源
第六卷　数码进化的艺术取向
索引
后记

章节摘录

尽管如此，亚里士多德的理论在数字化语境中并非没有生命力，美国计算机专家劳雷尔在构思交互性叙事系统时（1986），就从中汲取灵感。
该系统让人类用户得以作为人物参与实时交互性戏剧。
为此，系统必须有能力理解言语、行动及用户一人物的目标，明确表述与上演有趣的情节。
劳雷尔将亚里士多德戏剧理论当成交互性叙事系统的组织原则，探索了它在科研、娱乐与学习上的应用。
在《作为戏剧的计算机》（1991）一书中，她详述了亚里士多德戏剧理论与交互性叙事系统的关系。
我们还可以将亚里士多德的理论在数字化语境中的应用追溯到更早的时候。
20世纪60年代，贝尔实验室工程师克吕伯比任何人都更清楚地看到了艺术与技术的结合的潜能。
受亚里士多德融艺术与科学于一炉的“技艺”观的启发，他提倡艺术家与工程师同样活跃地参与艺术作品的创造，牵头创办了艺术与技术实验公司，鼓励艺术家和工程师在跨学科领域中合作。
克吕伯的工作有着与日俱增的意义，因为艺术与技术整合的观念已经同化于当代艺术。
在数字化语境中，西方古典文论中的比喻同样经常被援引，像柏拉图（约前427-前347）的洞穴比喻就是如此。
媒体艺术家桑丁、工程师德凡蒂在设计与建造洞穴自动仿真环境时，就将它所带来的沉浸性体验当成柏拉图的洞穴比喻加以扩展。
2000年，美国俄亥俄州立大学的科特瓦尔写作了博士论文《虚拟现实在戏剧与电影中的变体：通过艺术与技术显现的真实与幻象》。
作者认为：当技术时代使得虚拟现实成为流行语之汇时，它的哲学前身至少可以追溯到柏拉图。

编辑推荐

《西方数码艺术理论史(套装共6册)》是由学林出版社出版的。

第一图书网, tushu007.com

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