

<<互动媒体艺术>>

图书基本信息

书名：<<互动媒体艺术>>

13位ISBN编号：9787562139140

10位ISBN编号：7562139148

出版时间：2008-4

出版时间：西南师范大学出版社

作者：郭晓寒，何雨津 编著

页数：120

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>

<<互动媒体艺术>>

前言

自从信息革命的影响波及中国以来，随着以数码为媒介的新媒体的普及，新媒体艺术迅速地传入了中国，各类主题独特的新媒体艺术展遍地开花，在中国这块古老而又年轻的土地上迅速占领属于自己的市场。

新媒体艺术是一种艺术表现形式，它集中体现了一个国家的艺术与科学协同发展的最新成果，有着鲜明的信息经济和文化特点。

与传统艺术表现形式不同的是，新媒体艺术家主要使用科技手段来表达艺术理念，在科技与艺术之间建构了一座桥梁。

新媒体艺术包括电子音乐、激光艺术、计算机动画、互动装置、电子游戏等诸多方面，它们由单一的媒体或多种媒体作为承载的媒介，这些新的艺术形式极受数码时代的年青人喜爱。

其中，与观众具有交互特性的互动媒体艺术近年来得到了极大的发展。

互动媒体艺术，作为新媒体艺术中最有生命力的力量，具有独特的观众参与性与、自主性，没有领域划分的规则标准，与传统的媒体艺术相比显得更为灵活。

它前无古人地将观众直接融入到对艺术的体验中，使艺术真正走入生活，让观众自然地体验到“艺术理念”与“日常生活”的沟通。

它打破了传统艺术高高在上的说教形式和与观众的隔阂，使作品真正做到与观众的互相依存、互相发展、互相交流。

中国目前正处于信息技术快速发展时期，新媒体艺术在中国的蓬勃发展，使得中国的艺术家和艺术设计教育工作者在这块艺术的前沿领地掌握了越来越多的国际话语权，中国的新媒体艺术也在当代媒体艺术领域中占有了越来越重要的地位。

本书是对互动媒体艺术的理论、创作与教学等研究成果的综合梳理，对互动媒体艺术的理论体系进行了新的凝练，为互动媒体艺术的创作提供了大量的作品案例和创作思路。

互动媒体艺术种类繁多，采用的技术千差万别，本书将互动媒体艺术按照创作的手法进行分类整理，每种分类在内容上以艺术理念为主、技术介绍为辅。

艺术理念作为作品的灵魂，书中对优秀作品的理念、背景、意义都作了详细的介绍，对其采用的技术可能为艺术表现提供的空间，作了简要概述。

书中广泛搜集全球第一手的新媒体艺术信息，通过系统的理论描述与丰富的艺术作品范例，避免了重复市场上大多数新媒体艺术参考书籍匮乏理论、偏重技法、以软件教学应用为主的现状，为读者提供了全面、丰富、有效、系统的权威资料。

无论是专业院校从事互动媒体艺术设计的学生、从事互动媒体艺术创作的专业设计师及艺术家，还是计算机从业人员、科技研究人员，或是意欲了解互动媒体艺术发展的艺术爱好者和普通个人，都可从书中了解全世界的互动媒体艺术实践意义及相关理论，从而学习思考方法，找到需要的信息。

<<互动媒体艺术>>

内容概要

本书是对互动媒体艺术的理论、创作与教学等研究成果的综合梳理，对互动媒体艺术的理论体系进行了新的凝练，为互动媒体艺术的创作提供了大量的作品案例和创作思路。

互动媒体艺术种类繁多，采用的技术千差万别，本书将互动媒体艺术按照创作的手法进行分类整理，每种分类在内容上以艺术理念为主、技术介绍为辅。

艺术理念作为作品的灵魂，书中对优秀作品的理念、背景、意义都作了详细的介绍，对其采用的技术可能为艺术表现提供的空间，作了简要概述。

书籍目录

第一章 互动媒体艺术概述 1.1 作品与外界的关系 1.2 作品与观众和作者的关系 1.3 互动媒体艺术产生的必然性 第二章 重要的展览与博物馆 2.1 奥地利电子艺术中心 2.2 “ZKM”艺术与媒体中心 2.3 “ICC”媒体艺术中心 2.4 V2与荷兰电子艺术节 第三章 媒体类型的分类 3.1 分类的依据 3.2 互动影像 3.3 互动装置 3.4 游戏艺术 3.5 通信艺术和网络艺术 3.6 互动舞蹈和互动音乐 第四章 常用的创作手法 4.1 黑盒子系统 4.2 营造信息转换过程的意义 4.3 夸张手法的使用 4.4 简化复杂的事物 4.5 转换信息的呈现形式 4.6 获取新的交流体验 4.7 展现不可见的信息 4.8 以人类活动作为作品的界面 4.8.1 以动作和姿势作为界面 4.8.2 以接触作为界面 4.8.3 以语音识别作为界面 4.9 现实经验的模拟和超越 4.10 类型学的经验借用 4.11 社会网络的模拟 4.12 不同的视听体验 4.13 行为艺术方式的借用 4.14 通过互动传输某种属性 4.15 影子与实物的关系 4.16 赋予虚拟物体新的属性 4.17 使物体具备智能特性 4.18 用于分析手段的互动 4.19 干预时间进程 4.20 输出图像媒介像素点的多义性 后记 主要参考文献及网站

章节摘录

第一章 互动媒体艺术概述1.1 作品与外界的关系就我们目前的认知而言，“运动”是我们这个世界上一切物质的存在形式和根本属性。

然而，任何物质的“运动”都不能仅仅通过自身来定义，因此，我们有了运动的参考物，从而就有了“静止”这种相对运动的特殊状况的概念。

人类从蒙昧时期开始，无论哪种文明，都既拥有以动态的呈现形式出现的艺术，又拥有以静态形式出现的艺术。

目前所知道的一切艺术活动的一个最为显著的共性，也是艺术品的本质属性，就是“信息”的传递。传统意义上的各种艺术品或艺术活动，无论是建筑、绘画、雕塑、舞蹈、文学、音乐、戏剧还是电影，都是因其作品传递出的信息而具有价值。

当我们考察这些古老的艺术门类时，还会发现一个共同的特点，那就是作品的形态是固定的，传达的信息也是预先设定好的。

即使是像音乐、舞蹈和戏剧这样每一次演出都不尽相同的艺术，其每场演出的差异也是属于不可克服的因素，而不是创作者刻意设计的结果。

这些演出都在向一个标准靠拢，而这个标准是静态的，是可以事先安排和预定好的，并且人类发明了乐谱、脚本和剧本来规范这些标准，把表演仅仅看成是这些作品的呈现。

造成演出的差异性的根本原因在于使用道具的是人，是活动的事物。

因此，这些艺术作品中最核心的部分，如乐谱和剧本，依然是静态的。

再看建筑、绘画、雕塑、文学和电影，这些艺术作品在创作过程中追求的就是最终的成稿效果，一旦作品完成，就不会进行有创作意图的变动，而只是老化、破损等与创作无关的客观变化。

产生这样的状况，其表面原因很简单，作品的创作者仅仅把作品定义为传达信息的工具，而把作品之外的世界定义为接收信息的部分。

这样的情况就是，作品只需要传达信息给外界而不需要从外界获取信息，因此也造成了作品是静态的、独断的信息发布者的结果。

后记

写完这本书，回顾了整个编写过程，发现这更是一个自己对世界形式缤纷的互动媒体艺术的重新梳理的过程。

在这个过程中，互动媒体艺术的发展逐渐在脑中沉淀出一些有序的脉络来，一些新的创作构思也在梳理的过程中被意外地激发。

所以，这本书的写作过程倍感愉悦，完成之后颇为轻松又有些不舍。

在这本书的写作过程中，主编周宗凯教授在白忙之中花费不少时间悉心指导，在许多方面给予我不少的启发，使得本书得以顺利地写作下去。

西南师范大学出版社的王正端先生、谭玺先生和胡秀英女士对本书的完成给予了大量的支持和帮助，如果没有他们的敦促和指导，难以想象本书的完成状况。

在此一并表示衷心的感谢。

编辑推荐

艺术理念作为作品的灵魂，《新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书·互动媒体艺术》中对优秀作品的理念、背景、意义都作了详细的介绍，对其采用的技术可能为艺术表现提供的空间，作了简要概述

。

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>