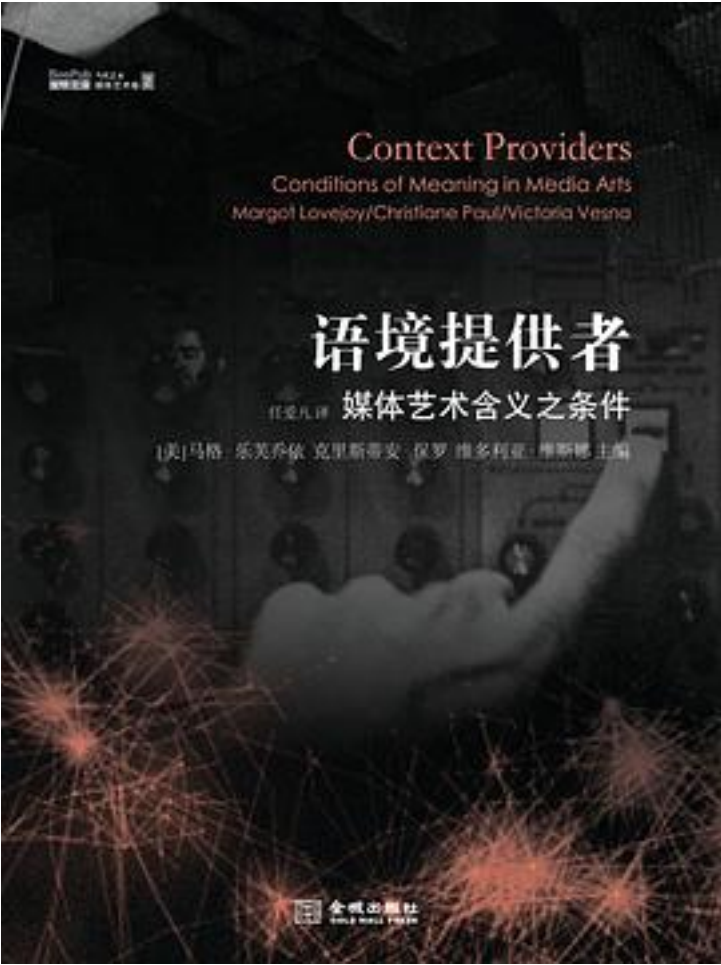


语境提供者



[语境提供者_下载链接1](#)

著者:【美】马格·乐芙乔依

出版者:金城出版社

出版时间:2012-8

装帧:平装

isbn:9787515504490

《语境提供者》探索媒体艺术和文化，尤其是探索数字和艺术或科学的协作，挑战并改变创造过程的方式以及建构意义的方式。在由数字技术驱动的媒体世界中，信息空间的

创造者、尤其是艺术家通常被称为内容提供者。然而，也必须将他们理解为语境创造者：通过产生多用户环境和非人实体如高度协作创造过程中的智能主体和数据挖掘引擎，他们使许多学科之间的界限变得模糊，建立了信息网络。数字技术已经改变了社会的文化和经济构造，艺术一如既往地反映这些改变。虽然网络、联结性、参与和过程是媒体艺术的内在方面，总的来说当代艺术已经开始融合并反映这些要素。

作者介绍:

马格·乐芙乔依：美国纽约州立大学的视觉艺术荣誉退休教授，是《数字潮流：电子时代的艺术》的作者。

克里斯蒂安·保罗：美国纽约市新学院大学的媒体研究研究生课程的主任，是媒体研究领域的副教授。

维多利亚·维斯娜：媒体艺术家，是美国加州大学洛杉矶分校设计与媒体艺术学院的教授，是艺术学院与加州纳米技术研究院(CNSI)艺术与科学中心的主任。

目录: 第一部分

定义数字艺术的条件：社会功能、作者权和观众 002

迷失于战斗：交互艺术中的代理与意义 018

协作系统：重新定义公共艺术 036

游戏、参与及艺术：混淆边界 064

第二部分

语境网络：数据、身份和集体生产 076

信息可视化美学 092

新模式中运作的身份：语境与身体/空间/时间 114

游戏引擎作为创造性框架 135

描绘集体 154

第三部分

改变媒体语境：当科学实验室成为艺术工作室 182

生物技术艺术与伦理美学范式 191

湿件研究 203

定义生命：艺术家挑战传统分类 216

艺术与科学研究：主动式语境和论述 235

作者简介 262

参考文献 268

• • • • • [\(收起\)](#)

[语境提供者_下载链接1](#)

标签

新媒体

艺术

文化研究

当代艺术

新媒体艺术

艺术理论

传媒

蜜蜂文库·当代艺术

评论

近似于教科书式的理论与结构，就第二部分关于游戏引擎的产品结构性与概念艺术行为的批判性之间的矛盾如何影响市场的趋势的论述还算比较中肯之外，实在无任何创造性的挖掘，无非在那些过去半个世纪已经被研究得千疮百孔的领域上继续文字的游戏。

内容翔实，不过不知道是不是翻译的问题阅读有些拗口，网络艺术的案例归档

13年买的书，现在读依然觉得还是太超前了，比如“湿件”概念。

翻译就是看这类书最大的理解障碍，绕着弯来描述，看得好累。

障碍阅读也帮不了我了，无法理解本书的point～

凑单买的书硬着头皮看完了…

翻译可怕，原著某几篇可精读。

建议看原文。最后一篇文章不错。

室友女朋友考央美研究生留下的，捡起来看

一再强调媒体艺术的公共性，政治性，如何创造一个给社区，自身提供参与体验的"语境"？好处是有了一些对于艺术深度的不一样的理解。数据可视化的部分像蜻蜓点水一样。这些读得脑袋疼的理论大概也希望能多得到点理解和指导吧，这方面的资源还是太少了。

还可以

[语境提供者 下载链接1](#)

书评

[语境提供者 下载链接1](#)