

虚拟艺术



[虚拟艺术_下载链接1_](#)

著者:奥利弗·格劳

出版者:清华大学

出版时间:2007-2

装帧:

isbn:9787302139409

本书将虚拟现实描绘为人类和图像之间的一种核心关系，论证了在新旧媒介中这种关系是如何体现的。作者以“沉浸”和“幻觉”为线索，从创作于公元前60年的位于庞贝的米斯特里别墅的壁画开始，追溯了虚拟艺术的美学痕迹，进而将其与今天的新媒体艺术进行了比较研究。

作者介绍:

奥列弗·格劳，艺术史学家，奥地利多瑙河大学图像科学教授，该校文化研究所所长。他曾任教于柏林洪堡大学，任齐根大学和林茨艺术大学访问教授。曾任柏林德国科学基金会体验式艺术工程主任。自2000年起，他与自己的工作组开始建立第一个虚拟艺术国际数据库。他曾在世界多个国家地区讲学，获得多个奖项，发表著作甚丰。近期著作包括：《虚拟艺术：从虚幻想象到沉浸体验》MIT出版社，2003年（第四版），《传介感情》法兰克福，2005年。即将出版：媒体艺术史，MIT出版社，2007年。他的研究重点是沉浸式体验与情感的历史；摇在（远程异地在线）的历史、创意和文化；基因艺术和人工智能。奥列弗·格劳是柏林-勃兰登堡州科学学院青年部的成员，媒体艺术、科学和技术历史国际大会2005年在加拿大举行首次会议“耳目一新！”时任主席。

目录: 第一章 导论
第二章 幻象的历史空间
第三章 色当战役全景画：显现的顺从
第四章 20世纪虚拟现实的交互媒介时期：作为进化媒介灵感的艺术
第五章 数字虚拟艺术！自然界面
第六章 知识的空间
第七章 遥在：观念的艺术和历史
第八章 进化
第九章 展望
中外名词对照表
· · · · · (收起)

[虚拟艺术 下载链接1](#)

标签

艺术

虚拟艺术

新媒体艺术

交互设计

奥利弗.格劳

新媒体

设计

虚拟

评论

不怎么地。

挺好的书，很有启发性。就是翻译太烂。

话说陈玲教授去向不明

图象技术的演进论述比较有趣；推导出系列的媒体科学理论；开拓眼界思维。另，翻译中一些概念不准，很多学名欠妥

没看完,还了,待续读

介绍了一些关于虚拟艺术的东西·我感兴趣遗传的那一块虚拟作品··很生动·很有趣
··交互艺术走在了交互科学的前面了

翻译太纠结，要对照看才好明白点。书为新媒体强烈推荐书籍

以历史纵向大视角看到虚拟艺术，实属不易，非常难得。但是这本书的问题，或许在翻译的水平，阅读到后面，也感觉七零八略，驴头不对马嘴，需要拿出原著来读。

注释和索引扣一百万颗星，对最主要介绍的艺术家的翻译，隐去原文名

好好的书翻译成这样……着急。

真的中文没学好就不要随便搞翻译…越往后面越粗糙……简直误导人

翻译怪怪

凑合吧，老头儿人还是比较可爱

从沉浸感与幻想的角度来探讨另一种艺术形式，进行艺术史的梳理，探讨虚拟艺术与观者感知、意识之间的关系等。

我震惊了，第五章结尾倒数第二段文献引用，原文是Heidegger中文竟然是黑格尔？？
？我震惊了！没发现的还有多少错误啊！天啊！

.

[虚拟艺术_下载链接1](#)

书评

[虚拟艺术_下载链接1](#)