

<<数字美学>>

图书基本信息

书名：<<数字美学>>

13位ISBN编号：9787100051743

10位ISBN编号：7100051746

出版时间：2007-3

出版时间：商务印书馆

作者：(新西兰)库比特

页数：286

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>

<<数字美学>>

内容概要

讨论数字文化的历史形成及其对当代生活的影响引发了诸如电脑为什么用打字机的键盘、电脑的外形为什么像电视机、网络概念从何处来、网络为什么是今天这个样子、我们为什么必须认真对待数字美学这类问题。

作者高瞻远瞩，在本书中探讨了 we 可能有或应该有什么样的电脑文化。

数字美学问题关涉我们的未来；它不仅仅是设计中的技术问题，也不仅仅是品位的问题，还关系到数字的伦理。

本书是第一本研究当代电脑文化的美学特质和美学目的的专著。

作者冷静地分析了网络乌托邦幻想家们提出的种种主张，细心梳理了新兴网络媒体的全球化过程，深入探讨了网络媒体对主体性和社会性的影响。

作者充分利用哲学美学以及网络文化研究的相关文献，提出了一种能够超越自由市场和全球性公司局限的真正的民主；在这个民主进程中，数字艺术发挥着关键作用。

本书持论公允，观点犀利，资料丰富，提出了新的研究方向和理论方向，对文化、媒体和计算机研究者具有重要的参考价值。

<<数字美学>>

作者简介

作者：(新西兰)肖恩·库比特 译者：赵文书 王玉括 编者：周宪 高建平

<<数字美学>>

书籍目录

序：世界漫游机器鸣谢第一章 阅读界面 网吧 超文本和殖民辩证法 优秀读物 图书馆 浏览和冲浪：趣味阅读 隐私之后：亲密中的政治 写作材料第二章 虚拟现实主义：机器感知与地球图像 旅行之光 对电子人视觉的批判 无政府状态和感知社会 视觉修辞：感知的社会化 遥感：地球图像 解构地图 乌托邦伦理第三章 空间效果 哈勃天文望远镜的麻烦 芝诺悖论：身份无限 从东方到外层空间：宇宙商品 透视法作为特技 从外层空间到电脑空间 黑容易装癖与旅游鼠标第四章 皮格马利翁：寂静、声音与空间 寂静 纯粹的聆听 录音：声音的合成 传播：静静地倾听，静静地阅读 不连贯的音轨 分散空间：艺术地理学第五章 紊流：网络形态学和公司电子人 网络主体性和邮政系统 流动(flow)之简史 人体生物芯片 垃圾脱氧核糖核酸：多媒体形态学 匿名历史：全球化和离散 结论参考书目索引译后记

章节摘录

书摘 在工业化世界中，网络出现在现在，这并不是技术所导致的偶然事件。网络经验的流行与强化不是一个不言自明的显现，也不仅仅是技术决定论或媒体帝国主义造成的后果。

它们属于超个体化的电子主体的政治色情。

在亲密社会仿佛有可能实现之时，个性化的逻辑强化了。

尽管匿名在幻想的鼓励下消解了内在的等级次序，但它仍然未能消除自我的边界。

匿名掀起了滔天波澜，人为模拟的人格模仿文化偶像中最坚决的个人主义者：歹徒、盗打电话者、牛仔、边疆开拓者。

数字矩阵词汇的美国化与其说是表明了北美对数字矩阵词汇的控制，倒不如说是表明了北美西进运动的神话和粗犷个人主义神话的强大威力。

我们再次遇到了一个新社会，不过这个新社会是个肯定的设想，这种设想是由艺术家与电脑用户提出来的；艺术家与电脑用户的乌托邦理想核心在于，他们企图在电脑空间中改变社会性的方向，使社会性远离自我与社会之间的纷繁复杂的矛盾。

电脑空间把东方主义与空间科学的丰富的非理性据为己有，并与之一起遁入繁忙的信息高速公路；但电脑空间同时也不惜冒险，企图在团结一致幻想中发现完美的生活。

从弗洛伊德的角度看，这种仍束缚在商品中的幻想是具备幻想特性的：它可以扮演出来；强烈得令人窒息的心理、控制的梦想、对电脑空间中的装置的屈服；必须有中间媒介协调的性欲，其表现形式是易装癖与拜物主义——只有在易装癖与拜物主义中，网络商品色情才能够出现。

我们所赋予机器的有限自治已经被它们的色情化能力所占据，这种色情化能力是游戏世界能够发明出来的唯一的一种团结性。

但这种团结性常常困在一个双重的不可能性中：在幻想空间中的性关系是不可能的；与欲望的幻想对象的性关系是不可能的。

我们被闭锁在幻想欲望的封闭环路中，不可能找到同伴；这种封闭被当作了心满意足。

我们与机器的关系仍然处于无知阶段，只是以欲望的形式表达出来；知识给我们与机器之间的关系带来麻烦，是我们在与机器之间的关系中独断专行，只能辨别出我们自己的身份，而无知则可能会为更加微妙的关系提供基础。

乌托邦主义和我们对实际存在以及想象出来的电脑空间的失望，都是它们与自我的商品塑形化复杂交织的不同方面。

现在的会话和对话是经过中介的，就连内爆自我的独白也是如此。

通过所有这些形象，仿佛从遥远的地方传来了另一种关系的微弱声音，这是一种与自我相关的关系，预示着自我可能像再次成为接受者、再次成为自我所在的这个世界的源泉，因此其意义更加深远。

阿斯科特一直努力构建相互连通性，这种极其美好的相互连通性就在我们身边，但它依靠着引领我们前往这种相互连通性的各种导航方法。

我用的是这台苹果电脑的文字处理程序进行我的阅读/写作；在我的阅读和写作过程中，“我”这个单词三次被标注：作为单词“我”；作为处于每个单词的最后那个字母前的转瞬即逝的光标；作为行踪不定的箭头及其多种变形——及指针工具。

由于这样的竞争，“我”这个单词的意义究竟应该停于何处就有了多种可能性，就像结构性电影理论中的窥阴癖与拜物主义之间的矛盾。

“我在哪儿？”

这个问题更可能由转瞬即逝的光标来回答，那个大写字母I可能反而不能回答这个问题；这个问题的回答还可能取决于提出这个问题时的声调，可能也可以通过操作鼠标驱动的指针来回答。

鼠标是施乐公司帕洛阿尔托研究中心(Xerox PARC)研究出来的产品，是人机界面少数几个真正的新元素之一，对于总能吸引乌托邦理想的界面主体性的三重结构是至关重要的。

在屏幕上漫游时，鼠标指针采取了多重伪装形式(手表、纱团、箭头、竖起手指的手、瞄准器、放大镜、钢笔)，极具机动性，功能模式千变万化，可以拉下视窗、打开文档、拉动滚动条、拖曳图标、点击

<<数字美学>>

按钮等；在苹果电脑的人机界面的主体位置的等级次序中，鼠标指针占据着首要地位。鼠标使电脑文字处理与打字机打字截然不同，也把文字处理程序与其他电脑程序联系起来，而且它还赋予新近占据支配地位的控制形式以物质外形。

(P153-155)

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>