

1

SHUMAYISHU

# 数码艺术 潜学科群研究

QIANXUEKEQUN YANJIU

黄鸣奋 著



学林出版社  
www.xuelinpress.com

国家社会科学基金艺术学课题 (13BA008)

厦门大学繁荣计划

厦门大学人文学院中文系资助出版

1

SHUMAYISHU

# 数码艺术 潜学科群研究

QIANXUEKEQUN YANJIU

黄鸣奋 著



学林出版社

www.xuelinpress.com

# 本书体例

◆ 本书外文人名均尽量译成汉语。正文中第一次出现的外文姓名加注原文。虽非第一次出现、但容易彼此混淆(如姓氏相同)的外文人名亦加注原名。书末附有外文人名与中文译名对照表。人物译名不包括引文中提及而无法还原的人名。华人、华侨、华裔的外文姓名采用音译者,以“(音)”标示。对于常见人名遵从通称。

◆ 国外公司、机构、组织、群体等名称尽量采用通用汉语译名,若无通用译名而字面可译的亦译成汉语。若实在无法翻译(或者外文原名在我国已经相当流行),则保留原貌。来自外语的技术名词、软件名称、产品型号也采用上述做法。

◆ 直接引文(来自外文著作中译本)里的外文标注予以保留。非直接引文中的外文符号尽量译成汉语。

◆ 在对术语的词源、释义和用法特别加以说明时,保留了西文术语原文以资对照。

◆ 圆括号加数字的形式一般表示年份。括号中的“前”表示“公元前”,问号表示不确定。书名、片名、游戏名、作品名之后括号内所标数字为已知最早出版年份(指原作),对于转译的出版物是指原作的出版时间,对于重印的出版物是指首版时间(标出版次者除外)。人名之后括号内所标数字为其生卒年(通常仅标出一次)。

◆ 注释里,统一资源定位符之前所标示的四位数代表文献发表的年份,其后以方括号标示的数字代表访问该网页的日期,格式为“年-月-日”。

◆ 注释中提到论文集时,可能出现两个代表年份的数字,其中,靠前者表示所收论文最先发表的时间,靠后者表示论文集本身所出版的时间。

◆ 在注释中,书籍、刊物、报纸的名称采用斜体。

◆ 本书中所引用的古籍主要来自《中国基本古籍库》(全文网络版)。它由





北京大学教授刘俊文总策划、总编纂、总监制,北京爱如生数字化技术研究中心开发制作,黄山书社出版发行。该项目2001年3月正式启动,2005年10月全部完成。在本书注解中,古籍引文除非来自上述数据库之外才特别标明版地。

◆ 本书所提到的人物的国别和所在机构,是就他们作为作者出版或发表相关文献时的归属而言。由于移民、改聘、多重国籍等缘故,同一人物的归属可能发生变化。

◆ 本书所提到的人物身份,仅仅是就其诸多身份中和相关文献关系最密切(或最有代表性)的而言。

# 总 目 录

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 本书体例 .....                  | 1  |
| 绪论:数码艺术潜学科群的由来.....         | 1  |
| 一、机遇:艺术理论的创新 .....          | 3  |
| (一) 震撼:多种革命的合力 .....        | 3  |
| (二) 佳境:文化与科技交融 .....        | 7  |
| (三) 趋势:艺术理论的转型 .....        | 14 |
| 二、进程:中西思潮的汇流.....           | 20 |
| (一) 涌泉:西方数码艺术研究的发展 .....    | 20 |
| (二) 波澜:西方数码艺术研究的影响 .....    | 30 |
| (三) 新浪:我国数码艺术研究的进展 .....    | 41 |
| 三、本书:学科建设的探索.....           | 56 |
| (一) 先导:数码艺术的研究 .....        | 56 |
| (二) 开拓:交叉学科的思路 .....        | 58 |
| (三) 对话:学科建设的呼吁 .....        | 62 |
| (四) 矩阵:本书篇章的构成 .....        | 65 |
| 第一篇 数码艺术潜学科群基础 .....        | 73 |
| 第一章 基础略论 .....              | 75 |
| 第一节 返本归宗:原点对于数码艺术研究的意义..... | 75 |
| 一、集合原点:总括对于数码艺术研究的意义.....   | 75 |
| (一) 归属:国外相关著作中的数码艺术集合 ..... | 76 |





|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| (二) 视角:国内相关著作中的数码艺术集合 .....   | 76  |
| (三) 拓展:国内外相关论著中的新媒体艺术集合 ..... | 77  |
| 二、逻辑原点:正名对于数码艺术研究的意义 .....    | 80  |
| (一) 数码概念:词源意义上的正名 .....       | 80  |
| (二) 数码艺术:理论意义上的正名 .....       | 81  |
| (三) 数码样态:实践意义上的正名 .....       | 82  |
| 三、发生原点:溯源对于数码艺术研究的意义 .....    | 83  |
| (一) 数码艺术发生原点:神话与电脑 .....      | 84  |
| (二) 数码艺术起源研究:历史与现实 .....      | 86  |
| (三) 起源研究理论问题:随机与自觉 .....      | 87  |
| 第二节 深识大体:范式对于数码艺术研究的意义 .....  | 90  |
| 一、辨识:数码艺术范式的由来 .....          | 90  |
| (一) 要素划分:艺术范式的层面 .....        | 90  |
| (二) 要素组合:艺术范式的代表 .....        | 92  |
| (三) 要素更新:艺术范式的转变 .....        | 94  |
| 二、构成:数码艺术范式的子类 .....          | 96  |
| (一) 社会层面:艺术交往新形态 .....        | 96  |
| (二) 产品层面:艺术生产新模式 .....        | 99  |
| (三) 运营层面:艺术发展新态势 .....        | 101 |
| 三、倾向:数码艺术范式的演化 .....          | 103 |
| (一) 横向:移用与创新 .....            | 103 |
| (二) 纵向:颠覆与回归 .....            | 104 |
| (三) 立体:去经典化和再经典化 .....        | 105 |
| 第三节 事有定分:属性对于数码艺术研究的意义 .....  | 106 |
| 一、属性解析:阐释数码艺术渊源的切入点 .....     | 106 |
| (一) 标识:古代数字化与广义数码艺术属性 .....   | 107 |
| (二) 海涵:当代数字化与狭义数码艺术属性 .....   | 108 |
| (三) 理论:数字化审视与数码艺术研究属性 .....   | 110 |
| 二、属性集成:判定数码艺术特征的参照点 .....     | 111 |
| (一) 层次:共有属性与特有属性 .....        | 111 |
| (二) 虚拟性:本质属性与非本质属性 .....      | 113 |
| (三) 现实主义:客体属性与主体属性 .....      | 116 |
| 三、属性辨识:进行数码艺术操作的出发点 .....     | 118 |
| (一) 重组:作为数码艺术特色的属性 .....      | 118 |



|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (二) 文件:作为机档的数码艺术属性 .....     | 119 |
| (三) 可玩:作为游戏的数码艺术属性 .....     | 120 |
| 第二章 原点研究 .....               | 122 |
| 第一节 艺术原点:人性六要素 .....         | 122 |
| 一、人性起源:艺术的历史原点 .....         | 123 |
| (一) 生产:马克思论人的类特性 .....       | 123 |
| (二) 劳动:恩格斯论人类起源 .....        | 125 |
| (三) 意脉:人性六要素原理 .....         | 126 |
| 二、人的定义:艺术的逻辑原点 .....         | 128 |
| (一) 生产:工具和产品的矛盾 .....        | 129 |
| (二) 心理:语言和意识的矛盾 .....        | 130 |
| (三) 社会:规制与身体的矛盾 .....        | 135 |
| 三、艺术起源:艺术的理论原点 .....         | 139 |
| (一) 艺术定义:语境的影响 .....         | 139 |
| (二) 艺术起源:交往的意义 .....         | 141 |
| (三) 艺术演变:创作的线索 .....         | 148 |
| 第二节 艺术学原点:与美分途 .....         | 152 |
| 一、自立化:作为原点的一般艺术学的诞生 .....    | 153 |
| (一) 标志与定义:一般艺术学在西方的兴起 .....  | 153 |
| (二) 渊源与体制:艺术学原点在我国的确立 .....  | 156 |
| (三) 著作与原理:作为原点的一般艺术学建设 ..... | 161 |
| 二、多样性:艺术学新兴学科的发展 .....       | 162 |
| (一) 文化多样性:建设艺术学新兴学科的原点 ..... | 163 |
| (二) 取向多样性:艺术学新兴学科的涌现 .....   | 164 |
| (三) 转型多样性:艺术学新兴学科的原点位移 ..... | 167 |
| 三、多重性:艺术学新兴交叉学科的定位 .....     | 170 |
| (一) 交叉:作为原点的母体学科 .....       | 171 |
| (二) 板块:作为原点的科学体系 .....       | 172 |
| (三) 趋势:作为原点的科技革命 .....       | 173 |
| 第三节 数码原点:量化万物 .....          | 175 |
| 一、创造:数的原点 .....              | 175 |
| (一) 原点:四史观数 .....            | 176 |
| (二) 词源:九义析数 .....            | 180 |
| (三) 艺术:三旨论数 .....            | 182 |





|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 二、编码:作为原点的数字 .....         | 185 |
| (一) 数字:文化编码与编码文化 .....     | 186 |
| (二) 数字:科技编码与编码科技 .....     | 189 |
| (三) 数字:艺术编码与编码艺术 .....     | 192 |
| 三、信息技术:作为原点的数码 .....       | 193 |
| (一) 数码:信息技术的由来 .....       | 194 |
| (二) 计算机:信息技术的兴盛 .....      | 195 |
| (三) 计算理念:信息技术的推广 .....     | 196 |
| 第四节 数码艺术原点:三相定义 .....      | 197 |
| 一、范围:数码艺术的集合定义 .....       | 197 |
| (一) 围绕数字编码构思:符号与功能 .....   | 197 |
| (二) 体现数码科技境界:隐喻与地位 .....   | 200 |
| (三) 运用数码科技创作:现象与过程 .....   | 204 |
| 二、特性:数码艺术的逻辑定义 .....       | 205 |
| (一) 泛艺术:人的类特性的体现 .....     | 205 |
| (二) 美的艺术:人的类特性的超越 .....    | 206 |
| (三) 数码艺术:人的类特性数码化的体现 ..... | 207 |
| 三、由来:数码艺术的发生定义 .....       | 210 |
| (一) 灵化:数码艺术与原始艺术 .....     | 210 |
| (二) 元化:数码艺术与古代艺术 .....     | 212 |
| (三) 虚化:数码艺术与美的艺术 .....     | 213 |
| 第五节 数码艺术学科原点:鼎足而立 .....    | 216 |
| 一、集合原点:数码艺术学科基本定位 .....    | 216 |
| (一) 学科领域:对象的确定 .....       | 217 |
| (二) 学科释名:建设的思路 .....       | 218 |
| (三) 学科归属:教育的实践 .....       | 221 |
| 二、逻辑原点:数码艺术学科建设需要 .....    | 222 |
| (一) 文理渗透、科艺一体的研究领域 .....   | 222 |
| (二) 中西合璧、古今贯通的知识体系 .....   | 223 |
| (三) 全球视野、本土特色的功能单位 .....   | 225 |
| 三、发生原点:数码艺术学科历史演变 .....    | 226 |
| (一) 起步阶段:以多种相关学科为原点 .....  | 226 |
| (二) 勃兴阶段:以数码艺术实践为原点 .....  | 228 |
| (三) 推广阶段:以数码艺术理论为原点 .....  | 230 |



|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 第六节 数码艺术潜学科群原点:科艺融合 .....   | 232 |
| 一、古代:泛艺术学科群 .....           | 232 |
| (一) “艺”之六义:泛艺术观念 .....      | 232 |
| (二) “六艺”:我国最早的艺术学科群 .....   | 234 |
| (三) 专门化:特殊艺术学的滥觞 .....      | 236 |
| 二、现代:美的艺术学科群 .....          | 238 |
| (一) 古今之争:艺术与科学的分离 .....     | 238 |
| (二) “美的艺术”:近现代主流学科群 .....   | 240 |
| (三) 产业化:机器地位的提升 .....       | 242 |
| 三、当代:数码艺术潜学科群 .....         | 244 |
| (一) 丑学之兴:美的艺术观念的危机 .....    | 244 |
| (二) 数码艺术:世界性新兴潜学科群 .....    | 247 |
| (三) 另类化:后现代语境的影响 .....      | 255 |
| 第三章 艺术范式 .....              | 258 |
| 第一节 睿敏精密:艺术工具观三大范式比较 .....  | 259 |
| 一、规矩:我国古代艺术工具观 .....        | 259 |
| (一) 利器:作为工具的艺术 .....        | 260 |
| (二) 妙器:工具与标准合一的规矩 .....     | 262 |
| (三) 奇器:作为艺术的工具 .....        | 264 |
| 二、机器:西方现代艺术工具观 .....        | 267 |
| (一) 机器所生产的艺术,艺术所构想的机器 ..... | 267 |
| (二) 作为机器的艺术,作为艺术的机器 .....   | 269 |
| (三) 作为机器的人,作为人的机器 .....     | 271 |
| 三、电脑:当代数码艺术工具观 .....        | 273 |
| (一) 软件化:数码艺术工具的特征 .....     | 274 |
| (二) 智能化:数码艺术工具的升级 .....     | 275 |
| (三) 集成化:与传统艺术工具的兼容 .....    | 277 |
| 第二节 作者生死:艺术产品观三大范式比较 .....  | 279 |
| 一、作者之生与文本性:我国古代艺术产品观 .....  | 280 |
| (一) 恒久性是艺术之本 .....          | 280 |
| (二) “文”是艺术产品的基本形态 .....     | 282 |
| (三) “物相杂”是艺术形态的生成途径 .....   | 284 |
| 二、作者之死与互文性:西方现代艺术产品观 .....  | 285 |
| (一) “流行性”是艺术之本 .....        | 286 |





|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| (二) “互文本”是艺术产品的基本形态 .....     | 287 |
| (三) “互文”是艺术形态的生成途径 .....      | 290 |
| 三、合-作者之生与超文本性:当代数码艺术产品观 ..... | 292 |
| (一) “互联性”是艺术之本 .....          | 293 |
| (二) “超文本”是艺术产品的基本形态 .....     | 295 |
| (三) “链接”是艺术形态的生成途径 .....      | 300 |
| 第三节 文情合分:艺术语言观三大范式比较 .....    | 304 |
| 一、文情相生:我国古代艺术语言观 .....        | 305 |
| (一) 不胜情欲:艺术之人所运用的语言 .....     | 306 |
| (二) 但见情性:语言高超入妙的运用 .....      | 307 |
| (三) 推本性情:用于评释艺术的语言 .....      | 309 |
| 二、文情相分:西方现代艺术语言观 .....        | 313 |
| (一) 语言性:从语言的角度看艺术 .....       | 314 |
| (二) 艺术性:从艺术的角度看语言 .....       | 318 |
| (三) 文学性:关于艺术语言 .....          | 320 |
| 三、文情相济:当代数码艺术语言观 .....        | 326 |
| (一) 语言丛:数码艺术的应用 .....         | 327 |
| (二) 傻瓜群:对似透明的建构 .....         | 330 |
| (三) 迷宫簇:似浑浊的相关范畴 .....        | 335 |
| 第四节 超越自我:艺术意识观三大范式比较 .....    | 341 |
| 一、德性(高尚的人):我国古代艺术意识观 .....    | 341 |
| (一) 言志与兴寄:艺术的主体意识 .....       | 342 |
| (二) 尚友与知音:艺术的对象意识 .....       | 345 |
| (三) 意境与韵味:艺术的中介意识 .....       | 347 |
| 二、市场(成功的人):西方现代艺术意识观 .....    | 351 |
| (一) 媒体与作秀:艺术的手段意识 .....       | 351 |
| (二) 议题与时尚:艺术的内容意识 .....       | 354 |
| (三) 品牌与类型:艺术的本体意识 .....       | 357 |
| 三、艺件(快乐的人):当代数码艺术意识观 .....    | 360 |
| (一) 遍历与耦合:艺术的方式意识 .....       | 362 |
| (二) 交感与穿越:艺术的环境意识 .....       | 363 |
| (三) 检测与仿真:艺术的机制意识 .....       | 365 |
| 第五节 因势利导:艺术规制观三大范式比较 .....    | 368 |
| 一、统治:我国古代艺术规制观 .....          | 369 |



|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| (一) 原道:合法性的来源 .....            | 369 |
| (二) 征圣:权威性的确立 .....            | 371 |
| (三) 宗经:规范性的明证 .....            | 373 |
| 二、管理:西方现代艺术规制观 .....           | 376 |
| (一) 理性:科技实力的显示 .....           | 377 |
| (二) 大众:艺术体制的变动 .....           | 378 |
| (三) 法制:市民社会的变革 .....           | 381 |
| 三、控制:当代数码艺术规制观 .....           | 384 |
| (一) 反馈:控制论的原理 .....            | 385 |
| (二) 自治:赛伯族的吁求 .....            | 390 |
| (三) 参与:主人翁的态度 .....            | 394 |
| 第六节 灵肉交集:艺术身体观三大范式比较 .....     | 399 |
| 一、我国古代艺术身体观:灵对肉的管控(自然属性) ..... | 399 |
| (一) 无身:道家摆脱肉体的追求 .....         | 400 |
| (二) 修身:儒家训练肉体的要求 .....         | 401 |
| (三) 观身:佛家看空肉体的修行 .....         | 402 |
| 二、西方现代艺术身体观:肉对灵的提升(文化属性) ..... | 405 |
| (一) 欲身:肉体诉求的科学化 .....          | 406 |
| (二) 喻身:肉体意义的社会化 .....          | 408 |
| (三) 辨身:肉体基准的规范化 .....          | 409 |
| 三、当代数码艺术身体观:灵对肉的超越(编码属性) ..... | 411 |
| (一) 去身:人工智能的争议(灵性归符) .....     | 411 |
| (二) 化身:信息科技的发明(灵性迁移) .....     | 414 |
| (三) 造身:生物科技的实验(灵性新萌) .....     | 415 |
| 第四章 数码属性 .....                 | 419 |
| 第一节 可编程性:从自动机到艺术 .....         | 419 |
| 一、历史:编程可能性与艺术 .....            | 420 |
| (一) 生物:可编程性溯源 .....            | 420 |
| (二) 自动机:可编程性的发展 .....          | 422 |
| (三) 媒体:可编程性的推广 .....           | 425 |
| 二、任务:编程可行性与艺术 .....            | 426 |
| (一) 实验:艺术的可编程性 .....           | 427 |
| (二) 思辨:艺术的不可编程性 .....          | 430 |
| (三) 观念:编程艺术 .....              | 431 |





|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 三、评定:编程认可性与艺术 .....          | 433 |
| (一) 艺术性:对通过编程所生产的文本的认可 ..... | 433 |
| (二) 艺术家:对程序员的认可 .....        | 435 |
| (三) 艺术标准:对基因编程的认可 .....      | 436 |
| 第二节 非物质性:从理念到艺术 .....        | 438 |
| 一、理念:艺术的非物质性 .....           | 438 |
| (一) 非物质性的内涵:本体与非本体 .....     | 439 |
| (二) 非物质性的外延:产业与产品 .....      | 441 |
| (三) 艺术的非物质性:技艺与艺术品 .....     | 442 |
| 二、实践:非物质性艺术 .....            | 443 |
| (一) 心灵表现:观念艺术与数码艺术的观念性 ..... | 443 |
| (二) 动态呈现:过程艺术与数码艺术的过程性 ..... | 445 |
| (三) 信息显现:编码艺术与数码艺术的编码性 ..... | 446 |
| 三、变革:数码时代的艺术 .....           | 447 |
| (一) 创作:数字性的意义 .....          | 447 |
| (二) 收藏:博物馆的处境 .....          | 448 |
| (三) 流通:在线服务的要求 .....         | 449 |
| 第三节 联机性:从电脑到艺术 .....         | 452 |
| 一、增值:联机性与数码语言功能 .....        | 452 |
| (一) 通信:自然语言与联机性 .....        | 453 |
| (二) 控制:人工语言与联机性 .....        | 454 |
| (三) 创造:艺术语言与联机性 .....        | 455 |
| 二、探索:联机性与数码艺术特色 .....        | 457 |
| (一) 超媒体艺术:集成、链接与变形 .....     | 457 |
| (二) 数据库艺术:存贮、搜索与呈现 .....     | 460 |
| (三) 互联网艺术:检测、交互与协作 .....     | 462 |
| 三、虚在:联机性与数码生存状态 .....        | 465 |
| (一) 隐喻:联机时空与人的物理性存在 .....    | 466 |
| (二) 关联:联机体验与人的心理性存在 .....    | 467 |
| (三) 沟通:联机活动与人的社会性存在 .....    | 469 |
| 第四节 可计算性:从数论到艺术 .....        | 472 |
| 一、先驱:计算可能性与艺术创作 .....        | 472 |
| (一) 哲人妙法:西方古代的计算可能性问题 .....  | 473 |
| (二) 艺匠才华:我国古代的计算可能性问题 .....  | 474 |





|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| (三) 机器潜能:现代意义上计算可能性问题 ..... | 475 |
| 二、问题:计算可行性与艺术活动 .....       | 479 |
| (一) 算法革命:计算可行性的由来 .....     | 479 |
| (二) 人机系统:艺术领域的计算可行性 .....   | 481 |
| (三) 科学管理:计算可行性的扩展 .....     | 484 |
| 三、准则:计算许可性与艺术规制 .....       | 485 |
| (一) 社会规范:计算许可性与艺术传播 .....   | 485 |
| (二) 数码复制:计算许可性与艺术版权 .....   | 486 |
| (三) 良知良能:计算许可性与艺术批判 .....   | 486 |
| 第五节 超中介性:从需要到艺术 .....       | 488 |
| 一、辗转:从直接性到间接性 .....         | 488 |
| (一) 价值衍生:间接性的由来 .....       | 488 |
| (二) 言外无穷:间接性与艺术 .....       | 490 |
| (三) 环环递转:间接性与数码艺术 .....     | 491 |
| 二、迂回:从间接性到中介性 .....         | 493 |
| (一) 社会角色:中介性的由来 .....       | 494 |
| (二) 语言现实:模拟中介性与艺术规制 .....   | 496 |
| (三) 多向传播:数码中介性与艺术规制 .....   | 499 |
| 三、圆成:从中介性到超中介性 .....        | 503 |
| (一) 超级中介:跨学科视角 .....        | 504 |
| (二) 超视中介:似直接性呈现 .....       | 506 |
| (三) 超然中介:透视性感悟 .....        | 508 |
| 第六节 人机共生性:从神话到艺术 .....      | 511 |
| 一、语意:人机共生性的由来 .....         | 512 |
| (一) 原义:生物共生 .....           | 512 |
| (二) 引申:社会共生 .....           | 514 |
| (三) 扩展:人机共生性 .....          | 516 |
| 二、关系:人机共生性与艺术身体 .....       | 519 |
| (一) 机理:电子人与共生人 .....        | 519 |
| (二) 功能:偏利共生与互利共生 .....      | 521 |
| (三) 条件:可共生性 .....           | 523 |
| 三、态势:人机物社会与艺术有机体 .....      | 524 |
| (一) 艺术观念:共生与反共生 .....       | 525 |
| (二) 艺术存在:内共生与外共生 .....      | 526 |





|                     |     |
|---------------------|-----|
| (三) 艺术发展:世代共生 ..... | 529 |
|---------------------|-----|

## 第二篇 数码艺术潜学科群范畴 ..... 533

|                |     |
|----------------|-----|
| 第一章 范畴概览 ..... | 535 |
|----------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第一节 学科纽带:范畴及其理念 ..... | 535 |
|-----------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 一、范畴分类:学科视野的分化 ..... | 536 |
|----------------------|-----|

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| (一) 中西各表:哲学范畴与数码艺术研究 ..... | 536 |
|----------------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (二) 古今变化:自然科学范畴与数码艺术研究 ..... | 538 |
|------------------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (三) 人文语根:社会科学范畴与数码艺术研究 ..... | 539 |
|------------------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 二、范畴定位:网上纽结的功能 ..... | 541 |
|----------------------|-----|

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| (一) 范畴化:认知科学与本篇形态层范畴 ..... | 541 |
|----------------------------|-----|

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| (二) 范畴性:符号研究与本篇科技层范畴 ..... | 542 |
|----------------------------|-----|

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| (三) 范畴观:理论体系与本篇人文层范畴 ..... | 543 |
|----------------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 三、范畴研究:数码艺术的概念 ..... | 544 |
|----------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (一) 起源:范畴形成与“数码艺术”的范畴化 ..... | 544 |
|------------------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (二) 转换:范畴更新与数码艺术范畴的时代性 ..... | 546 |
|------------------------------|-----|

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| (三) 移易:非范畴化与数码艺术范畴的扬弃 ..... | 547 |
|-----------------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第二节 时世缩影:艺术理论范畴 ..... | 548 |
|-----------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 一、缪斯余绪:西方艺术理论范畴 ..... | 548 |
|-----------------------|-----|

|                        |     |
|------------------------|-----|
| (一) 神话追溯:从美学角度切入 ..... | 548 |
|------------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| (二) 关键词:从文学角度切入 ..... | 549 |
|-----------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| (三) 定义:从艺术角度切入 ..... | 551 |
|----------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 二、圣道话语:我国艺术理论范畴 ..... | 559 |
|-----------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| (一) 集群:从美学角度切入 ..... | 560 |
|----------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| (二) 元范畴:从文学角度切入 ..... | 563 |
|-----------------------|-----|

|                      |     |
|----------------------|-----|
| (三) 体系:从艺术角度切入 ..... | 568 |
|----------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 三、中西合璧:艺术理论范畴创新 ..... | 571 |
|-----------------------|-----|

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| (一) 艺术服务观:马克思主义理论范畴 ..... | 572 |
|---------------------------|-----|

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| (二) 方法论探索:我国古代艺术理论范畴研究 ..... | 578 |
|------------------------------|-----|

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| (三) 新理性精神:艺术理论范畴的创造 ..... | 584 |
|---------------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 第三节 系统构成:数码艺术范畴 ..... | 590 |
|-----------------------|-----|

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 一、范畴借鉴:从分类看数码艺术家族 ..... | 591 |
|-------------------------|-----|

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| (一) 标准:传统艺术分类法的借鉴 ..... | 591 |
|-------------------------|-----|



|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| (二) 途径:数码媒体分类法的借鉴 .....          | 592 |
| (三) 技术:数码多媒体分类法的借鉴 .....         | 593 |
| 二、范畴生成:从间性看数码艺术观念 .....          | 595 |
| (一) 范畴创造:命名、证实与纯化 .....          | 595 |
| (二) 范畴衍化:顺延、反推与派生 .....          | 597 |
| (三) 范畴推导:分化、总括与交叉 .....          | 599 |
| 三、范畴整合:从体系看数码艺术理论 .....          | 601 |
| (一) 构成:范畴系统、范畴层面与范畴关系 .....      | 601 |
| (二) 地位:命题条件、范式角度与学科基础 .....      | 603 |
| (三) 价值:历史展示、创新引导与研究依托 .....      | 604 |
| 第二章 形态层范畴 .....                  | 605 |
| 第一节 嵌入艺术:异构良缘的展现 .....           | 605 |
| 一、金镶玉缀:前数码时代的嵌入 .....            | 606 |
| (一) 嵌入技艺:工具制造的渊源 .....           | 606 |
| (二) 嵌入艺术:符号生产的促进 .....           | 607 |
| (三) 嵌入美学:理论概括的升华 .....           | 608 |
| 二、电子联姻:数码时代的嵌入 .....             | 610 |
| (一) 功能叠加:数码嵌入技术 .....            | 610 |
| (二) 创意集成:数码嵌入艺术 .....            | 611 |
| (三) 观念递归:数码嵌入美学 .....            | 613 |
| 三、使命担当:数码时代的社会嵌入 .....           | 616 |
| (一) 责任:数码技术的社会嵌入 .....           | 617 |
| (二) 深度:数码艺术的社会嵌入 .....           | 618 |
| (三) 阐释:数码美学的社会嵌入 .....           | 619 |
| 第二节 碎片艺术:以分化合的趋势 .....           | 622 |
| 一、碎片化生产:分解性趋势 .....              | 622 |
| (一) 碎片化:时空、知识与心灵 .....           | 623 |
| (二) 碎片化写作:历史、文学与学术 .....         | 626 |
| (三) 碎片美学:诗论、电影论与数码艺术论 .....      | 627 |
| 二、碎片化产品:散布性存在 .....              | 628 |
| (一) 碎片艺术的发展:从前电脑时代到后电脑时代 .....   | 628 |
| (二) 碎片艺术的类型:拼贴、分形艺术与超文本 .....    | 630 |
| (三) 碎片艺术的关联:网络艺术、数码游戏与生物艺术 ..... | 632 |
| 三、碎片化审美:整体性旨归 .....              | 635 |





|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| (一) 超内容:碎片化与整体性相依之美 .....   | 635 |
| (二) 超现代:碎片化与整体性相生之美 .....   | 636 |
| (三) 超范畴:碎片化与整体性相聚之美 .....   | 636 |
| 第三节 微艺术:即小见大的奥妙 .....       | 639 |
| 一、原子语言:基于材料的微艺术 .....       | 639 |
| (一) 微雕艺术:精密工具的应用 .....      | 639 |
| (二) 纳米艺术:操控单个原子和分子 .....    | 640 |
| (三) 生物艺术:细菌层面的写作与阅读 .....   | 641 |
| 二、数码语言:基于信息的微艺术 .....       | 641 |
| (一) 社会学意义:微创作、微阅读与微传播 ..... | 642 |
| (二) 本体论意义:微媒体、微内容与微叙事 ..... | 643 |
| (三) 产业学意义:微加工、微文化与微交易 ..... | 646 |
| 三、殊途同归:微艺术的发展趋势 .....       | 648 |
| (一) 技术融合:量子运算 .....         | 649 |
| (二) 通信融合:超诗媒体 .....         | 649 |
| (三) 观念融合:微诗学 .....          | 650 |
| 第四节 一分钟影像艺术:化瞬为永的构思 .....   | 651 |
| 一、时间意识:一分钟影像艺术的由来 .....     | 652 |
| (一) 一分钟:影像艺术的时间定性 .....     | 652 |
| (二) 一分钟影像:播映时间的定量 .....     | 653 |
| (三) 一分钟影像艺术:瞬间与永恒 .....     | 654 |
| 二、空间意识:一分钟影像艺术的构成 .....     | 655 |
| (一) 创意:一分钟影像艺术的灵魂 .....     | 655 |
| (二) 画面:一分钟影像艺术的呈现 .....     | 656 |
| (三) 配音:一分钟影像艺术的扩展 .....     | 657 |
| 三、创造性:一分钟影像艺术的评价 .....      | 658 |
| (一) 象征:多样的寄寓 .....          | 658 |
| (二) 余味:隽永的风格 .....          | 659 |
| (三) 碰撞:深切的关怀 .....          | 661 |
| 第五节 屏幕艺术:展示天下的窗口 .....      | 663 |
| 一、我变故我在:屏幕与审美 .....         | 663 |
| (一) 二律背反:从空间看屏幕之美 .....     | 663 |
| (二) 动静结合:从时间看屏幕之美 .....     | 664 |
| (三) 移景特技:从影像看屏幕之美 .....     | 665 |





|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 二、冷缪斯:屏幕与艺术创造 .....       | 668 |
| (一) 屏幕特性:特殊载体与艺术创造 .....  | 668 |
| (二) 屏幕关系:媒体间性与艺术创造 .....  | 672 |
| (三) 屏幕功能:一般等价物与艺术创造 ..... | 673 |
| 三、数码屏幕美学:泛在显示与全球监视 .....  | 675 |
| (一) 数码屏幕美学的由来 .....       | 675 |
| (二) 数码屏幕美学的议题 .....       | 679 |
| (三) 数码屏幕美学的理念 .....       | 682 |
| 第六节 数码雕塑艺术:贵在自身的意向 .....  | 689 |
| 一、开发身体:数码雕塑艺术的由来 .....    | 690 |
| (一) 信息论:材料的多样化 .....      | 691 |
| (二) 控制论:作品的交互化 .....      | 691 |
| (三) 系统论:渠道的电信化 .....      | 692 |
| 二、拥有身体:数码雕塑艺术的形态 .....    | 693 |
| (一) 虚拟雕塑:代码身体的建造 .....    | 694 |
| (二) 灵动身体:人机交互性装置 .....    | 697 |
| (三) 共享身体:联网装置艺术 .....     | 699 |
| 三、拓展身体:数码雕塑艺术的启示 .....    | 700 |
| (一) 动态趋势:仿真工程的运用 .....    | 701 |
| (二) 开放过程:信息叙事的阐释 .....    | 702 |
| (三) 赛伯空间:远程共生的探讨 .....    | 703 |
| 第三章 人文层范畴 .....           | 706 |
| 第一节 艺术智慧:量形圆融的旨趣 .....    | 706 |
| 一、艺术所缘生的智慧:能力的提升 .....    | 707 |
| (一) 人类智慧三源:人脑、工具与社会 ..... | 707 |
| (二) 数码智慧三态:传统、新颖与科幻 ..... | 715 |
| (三) 艺术智慧三要:成智、呈智与用智 ..... | 720 |
| 二、艺术所表现的智慧:动漫的映射 .....    | 727 |
| (一) 智慧演变:新媒体动漫的由来 .....   | 728 |
| (二) 智慧分类:新媒体动漫的创作 .....   | 736 |
| (三) 智慧应用:新媒体动漫的鉴赏 .....   | 754 |
| 三、艺术所追求的智慧:认知的飞跃 .....    | 761 |
| (一) 古训:艺术智慧的借鉴 .....      | 761 |
| (二) 新潮:艺术智慧的探索 .....      | 765 |

