

<<安徽新华学院（第2辑）>>

图书基本信息

书名：<<安徽新华学院（第2辑）>>

13位ISBN编号：9787811107142

10位ISBN编号：7811107147

出版时间：2009-12

出版时间：安徽大学出版社

作者：谢昭新，张器友 编

页数：238

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>

<<安徽新华学院（第2辑）>>

内容概要

《新华人文论丛》是安徽新华学院人文艺术学院编辑出版的人文社会科学丛书，一年一辑，刊登本校专职、专聘教师和海内外广大学者高水平研究成果。

本《论丛》坚持辩证唯物主义和历史唯物主义，贯彻“百花齐放、百家争鸣”方针，“观乎人文，以化成天下”。

倡导理论创新，面向学术前沿和高等学校文科教学科研中的最新问题，注重现实性、前瞻性和批判精神，提倡朴素、严谨、明快的文风，反对新潮八股。

书籍目录

特约稿陈飞龙 中国非物质文化遗产保护的体系和方法——在法国第五届非物质文化遗产节国际学术讨论会上的演讲“消费主义文化与当代文艺建设”学术研讨会专栏鲍远福 努力创造具有审美精神的文艺作品刘秀丽——“消费主义文化与当代文艺建设”学术研讨会综述陈飞龙同志致“消费主义文化与当代文艺建设”学术研讨会的贺信熊元义致张器友先生的信刘秉书 艺术生产为了人民大众艺术消费面向人民大众吴家荣 消费时代的颓废主义文学思潮鲍远福 数字影像时代的大众文化——兼论大众文化与“虚拟现实”的关系刘跃平 消费者行为与文化的关系吴海红 消费语境中左翼话语的叙事空间及其限制——以电视连续剧《星火》改编为例徐亮红 消费语境中的中国电影“文化折扣”现象探讨——以冯小刚电影为例刘秀丽 崇高主题与消费主义——从金庸武侠小说的接受谈起王群芳 浅析合肥住宅楼盘命名艺术学研究蒋炜 婴戏图与宋代社会吴晗华 略论中国意象油画刘国宏 论书法线条的形意与虚实贾爱君 浅析徽州建筑元素在空间设计中的应用刘丹 论书籍装帧的形态设计许雁翎 酒店餐饮室内环境设计与符号应用于再海战歌!赞歌!——评析套色版画《淮海战歌》蒋炜 画徽州 传徽韵——评析宋执森教授绘画作品新闻学、广告学研究张丽 新闻制播网络化系统柴巧霞 浅析人物新闻周刊的内容编辑策略——以《南方人物周刊》为例王中义、陈双 强化广告效应,激发市场消费文学研究徐德明 乡下人进城的现代女佣谱系——《桂花蒸·阿小悲秋》、《柳腊姐》、《二的》中的女佣形象朱晓英 艾略特宗教文学批评思想综述民办高等教育与教学研究王孝武、杨磊 民办高校人文教育理念的构建与实施邵玲、阳俊琍 如何提高民办高校毕业生就业质量李守贵 浅析民办高校教师培养的紧迫性与有效途径张岚 浅谈语言课程教学李倩 应用文写作教学模式的创新与实践王维华 对高校传统素描与设计素描教学的几点许存福看法新华学人·经验与著述中文系新闻与广告学教研室 新闻专业:突出专业特色、强化能力训练康诗纬 改革传统,努力创新蒋炜——宋执森先生的现代艺术设计教育的理论与实践李小军 勤奋耕耘,星座生辉——王中义教授的新闻传播学研究王泽庆 为文艺理论建设探索新路董宏胜——顾祖钊教授学术研究的理论意义庄严 四度空间的核聚变——《山水行吟》的定性、定量分析稿约

章节摘录

马丁·海德格尔曾将现代社会喻为“世界图像时代”：“从本质上看来，世界图像并非意指一幅关于世界的图像，而是世界被把我为图像了……世界图像并非从一个以前的中世纪的世界图像演变为一个现代的世界图像；而不如说，根本上世界成为图像，这样一事情标志着现代之本质。

”海德格尔的话可谓一针见血地点明了“仿真”的本质：整个世界被“把握为图像”，其结果就是“虚拟现实”的泛滥。

“虚拟现实”是一个由电脑硬件和软件模拟的、亦真亦幻的系统空间。

“‘虚拟现实’是一种基于可计算信息的沉浸式交互环境，具体地说，就是采用以计算机技术为核心的现代高科技生成逼真的视觉、听觉、触觉一体化的特定范围的虚拟环境，体验者借助必要的设备以自然的方式与虚拟环境中的对象进行交互作用、相互影响，从而产生亲临等同真实环境的感受和体验”；它是“一种三维的立体体验，一个‘用户’通过头部装置的演示、数据手套或身体组件（含有视觉纤维的电缆）的帮助，体验与使用者的移动产生回应的模拟世界”。

“虚拟现实”是高度发达的计算机技术的结晶，包括图像处理、模式识别、网络技术、并行处理、人工智能等高新技术。

最早提出“虚拟现实”一词的人是美国VPL公司的创始人之一杰伦·拉尼尔。

真正对虚拟现实作了详细的理论阐述的是鲍德里亚。

他把“虚拟现实”与海德格尔的“世界图像时代”结合起来，论述了消费社会的“超真实”特征。

美国现代媒体理论家迈克尔·海姆也指出，“虚拟实在中的虚拟这个词所指是一种不是正式的、真正的实在。

当我们将网络空间称为虚拟空间时，我们的意思是说这不是一种十分真实的空间，而是某种与真实的硬件空间相对比而存在的东西，但其运作则好像是真实空间似的”。

虚拟现实借助技术来营造一个仿真世界，人类的所有感官体验都能够通过虚拟现实的信号模拟和现场“沉浸”来实现，就像好莱坞电影《黑客帝国》主人公尼奥穿越的“母体”一样，电脑数据库完全复制了人类的感知系统。

电影中，在“核大战”中幸存下来的人类，只能依靠“母体”创造的“仿真”环境实现对往昔岁月的怀旧，历史在影像序列中消失殆尽。

数字影视、互联网、远程交互和计算机仿真构成了当代大众文化表意的重要阵地。

大众文化制造的“仿真”影像，其终极目标乃是教唆和吸引大众去感知“虚拟现实”，其结果是一切都不再真实。

《黑客帝国》中有句著名的台词：“欢迎来到真实的荒漠！”

”“真实的荒漠”就是现实和虚拟最后的边界，影像的幽灵游荡在大众“似曾相识”的经验现实中。

“沉浸”感很强的虚拟现实使得大众的所有经验都被意识形态国家霸权、大众传媒和商业广告包装成为影像的奇观。

在大众文化蓬勃发展的历史中，先是摄影对传统艺术的冲击，其次是电影对报纸杂志的侵蚀，后来是商业电视的勃兴，占据了电影的视觉领域。

如今，无处不在的互联网凭借无形无相的“比特流”完全操纵了大众文化。

……

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>