

《数字媒体叙事研究》

书籍信息

版次：5

页数：

字数：

印刷时间：2012年07月01日

开本：12k

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787565704826

丛书名：新媒体研究前沿

内容简介

《数字媒体叙事研究》的意义在于如何利用新的媒介形式来讲故事，从而让受众接受和迷恋上新的媒介艺术。叙事是目前几乎所有媒介形式的内容，不同的媒介由于其创作工具和传播工具的不同而具备不同的叙事方式，在找对方式之前任何一种媒介技术都要经历一个摸索的过程，就像摄影机刚出现的时候很多人不承认它能创造艺术，认为机械根本没有创造力。可事实是，当使用摄影机的人在摸索中找到了用画面讲故事的方式之后，这一媒介形式为我们创造出无数令人倾倒的叙事作品。

本书作者力图为数字媒体找到它自己的叙事模式，因为毕竟下一代人的成长经验将主要由赛博空间来主宰与塑造，数字社交媒体的盛行已成为不争的事实，它在方方面面影响和改变着人类的相处与沟通模式。因此，研究数字媒体的叙事方式已然迫在眉睫。

作者简介

王贞子，先后于中国传媒大学电视学院、香港城市大学创意媒体学院取得文学学士与哲学博士学位，现为云南财经大学现代设计艺术学院讲师。致力于数字媒体理论研究以及纪录片创作，论文曾多次在国际会议、刊物上发表，参与创作的纪录片亦多次获得国内外奖项。

目录

第一章 绪论

一、研究背景

二、语境综述

三、研究内容

一、技术与艺术

二、什么是数字媒体“new”+“media”

三、数字媒体与叙事结合

一、叙事的力量

二、从线性叙事（linear storytelling）到后线性叙事（meta-linear storytelling）

一、互动在哪里

二、互动的准确定义

三、主动媒体系统：线性叙事下的互动超媒体系统

- 一、媒介：无法摆脱的关注
- 二、数字媒体：冷却时代

第二章 数字媒体语境一、技术与艺术二、什么是数字媒体“new”+“media”

- 三、数字媒体与叙事结合

第四章 互动一、互动在哪里二、互动的准确定义

- 三、主动媒体系统：线性叙事下的互动超媒体系统

第六章 用户参与故事模式一：后线性故事一、来自传统媒体的灵感

- 二、用户参与vs.后线性叙事（叙事中用户参与的实体论意义）
- 三、线性叙事的复兴：经由游戏而来的推论

第八章 结论一、内容小结二、研究结论参考文献

[显示全部信息](#)

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)