

《德勒兹眼中的艺术》

图书基本信息

书名：《德勒兹眼中的艺术》

13位ISBN编号：9787562494290

出版时间：2016-3-29

作者：戴米安·萨顿

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《德勒兹眼中的艺术》

作者简介

书籍目录

『第一部分』

导言“块茎”是什么？

第一章迷宫里的游戏

电子游戏简史

《吃豆人》：电子游戏中的空间探索

游戏体验：解域与再建域

大型多人在线角色扮演游戏、游戏模组和块茎

电子游戏是坏榜样？

《侠盗猎车手》

第二章互联网的视觉结构

内在的互联网

黑客行动主义地质学

新的阶级结构

『第二部分』

导言什么是“生成”？

第三章少数电影

什么叫“少数”？

现代政治电影

少数电影

作为少数电影的美国独立电影：葛瑞格·荒木

《神秘肌肤》（2004）

第四章生成艺术

为什么不存在生成一人？

女人不得不生成一女人

艺术的内在性

『第三部分』

导言什么是“绵延”？

第五章运动—影像，时间—影像和混合—影像

运动—影像

时间—影像

混合—影像

《入侵脑细胞》（2000）

第六章电视中的时间旅行

《神秘博士》的无器官身体

迷失

结论

精选参考书目

术语表

致谢

《德勒兹眼中的艺术》

精彩短评

- 1、这是一本主要针对艺术院系专业学生和一般大众的思想家导论读物。众所周知，德勒兹思想博大精深，其中奥义令无数后来者和研究者孜孜以求。但我想提醒的是，德勒兹思想最令人激动的可能就是它的不定型、不纯粹、时刻准备着“解域-再建域”的往复循环。本书不正是这样的一次不纯粹之举么？与其让人当作经典顶礼膜拜，不如走下神坛拥抱众生。我想这可能才是德勒兹愿意看到的。为二位作者喝彩！同时，我也要为译者的付出点赞。在我所阅读过的学术译著中，本书的译文通顺晓畅，没有学术译著中常见的那种迟滞感和生硬感，堪称学术译文中的力作。如果对比一下英文原文，更能发现译者所付出的心血。
- 2、例子很当代感，我倒觉得这是读哲学很好的方式
- 3、看书名觉得可能有用，读了才发现好水，例子的篇幅太多，选的例子也不够恰当，很像把各种材料堆一起硬凑出来的。。。
- 4、导读的书还是比较易懂，用了大量的电影作为案例说明蛮好的。
- 5、这本书应该叫《庸俗之见：来自英国两位电影研究讲师眼中的德勒兹和艺术》（译者，一位来自中国的电影研究讲师/副教授？）。从作者到译者，他们对大众文化、好莱坞电影的熟悉程度要远远大于哲学。我不是deleuze的原教旨主义者，但是这种庸俗化跟“误读”（非阿尔都塞意义上），着实还是把我震住了~
- 6、两句话就把德勒兹的电影观点讲完了.....
- 7、像硕士论文，拿着德勒兹的概念，生硬地阐释了起来，毕竟要放假了，好交差。
- 8、水是水了点，但这种活用德勒兹的思路难道不值得鼓励吗，讨论德勒兹真的需要担心“庸俗化”？
- 9、浅显易懂可能存在误读风险的二手材料，导读式论文多篇，根据对“块茎”、“生成”、“绵延”三个概念的阐释与解读分为三大部分。少数电影/现代政治电影那两节相对有趣。

《德勒兹眼中的艺术》

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:www.tushu111.com