

" MEITI YU WENYI " CONGSHU

“媒体与文艺”丛书

黄鸣奋 主编



邓文华 / 著

海峡两岸数字艺术产业 比较研究

学林出版社

“媒体与文艺”

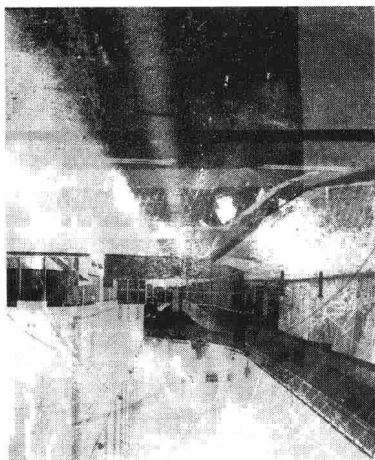
丛书

“ MEITI YU WENYI ”

CONGSHU

海峡两岸数字艺术产业 比较研究

邓文华 / 著



学林出版社

图书在版编目(CIP)数据

海峡两岸数字艺术产业比较研究/邓文华著. —上海: 学林出版社, 2008. 12

(媒体与文艺)

ISBN 978 - 7 - 80730 - 716 - 7

I. 海... II. 邓... III. 数字技术—应用—艺术—研究—中国 IV. J06 - 39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 171505 号

海峡两岸数字艺术产业比较研究



作 者—— 邓文华

责任编辑—— 曹坚平

封面设计—— 鲁继德

出 版—— 上海世纪出版股份有限公司
学林出版社 (上海钦州南路81号3楼)
电话: 64515005 传真: 64515005

发 行—— 新华书店上海发行所
学林图书发行部 (上海钦州南路 81 号 1 楼)
电话: 64515012 传真: 64844088

印 刷—— 上海惠顿实业公司

开 本—— 889 × 1194 1/32

印 张—— 9.5

字 数—— 25 万

版 次—— 2008 年 12 月第 1 版
2008 年 12 月第 1 次印刷

印 数—— 1—3000 册

书 号—— ISBN 978 - 7 - 80730 - 716 - 7/I · 125

定 价—— 24.00 元

(如发生印刷、装订质量问题,读者可向工厂调换。)

近年来,文化产业在全球范围内的凸兴已是一个不争的事实。在此背景下,数字艺术产业也取得了可观的发展。与发达国家和地区相比,我国海峡两岸的数字艺术产业都起步不久,尚未形成巨大的效应。不过,近年来海峡两岸都出台了很多关于发展文化产业的政策,这为数字艺术产业的勃兴创造了机会。

本文所说的数字艺术,是指以数字媒介为生产、传播和接受工具,实现了以“0”和“1”为编码与解码原则的艺术;其产业化受惠于大众文化、消费文化在全球范围内的风靡与流行。从社会定位来讲,数字艺术产业是文化产业的一个分支。就表现形态来看,数字艺术产业主要有七种形式,即:互联网艺术产业、手机媒体艺术产业、数字电影产业、动漫产业、数字电视产业、游戏产业、DV艺术产业。本文主要就前面四种数字艺术产业进行比较研究。其中,对互联网艺术产业和手机媒体艺术产业的分析分别以网络文学和短信文学的产业化为重点,而对动漫产业的分析则主要以动画片的生产为重点。

大体来看,海峡两岸数字艺术产业存在下述相似之处:在艺术生产方面,主题、风格及产业模式均存在“叙事”趋同倾向。在艺术传播方面,存在接受同步情况,一是指数字艺术在媒介的帮助下,在“第一时间”、以“第一现场”的形式在两岸同步传播;二是指境外的数字艺术在海峡两岸同步传播。在



艺术接受方面,存在“消费共鸣”现象。比如,李安导演的《卧虎藏龙》,张艺谋导演的《英雄》在两岸都获得了高票房的收入,引起了广泛的共鸣。

诚然,海峡两岸数字艺术产业这三种相似之处是各种因素综合作用的结果。以“叙事”趋同为例,它既是全球化背景下“叙事”趋同的体现和反映,也与数字艺术的产业化操作有关。不过,总的来看还是受媒介影响的结果。比如,两岸手机短信文学语言的诗性特征,从根本上来说是受手机媒介限制、影响的结果,即每条短信只能发送 70 个汉字。又以“接受同步”为例,它的出现也与很多因素有关,比如防盗版、防泄密的需要等。但是,以互联网为代表的数字媒介的应用才是问题的关键。同样,“消费共鸣”的出现也是各种因素综合作用的结果。不过,文化是一个很关键的因素。因为,从接受美学的角度来看,两岸数字艺术接受过程中共鸣的产生,与两岸人民具有相同的文化心理结构这一事实具有不可分割的联系。一般而言,受众的文化心理结构相同或相似,就比较容易产生心理上的共鸣。

本文认为,海峡两岸之间的任何比较研究,无论是政治、经济方面的比较研究,还是文化、艺术方面的比较研究,都应有一个历史启示和归宿,即我们应在探讨相关论题历史渊源和发展现状的基础上,为两岸之间的交流与合作提供有意义的分析和借鉴。毕竟,在海峡两岸交流日趋频繁的今天,走向融合和统一已是大势所趋,学术的研究也应该履行共同的民族职责和使命,为创造一个和平、繁荣的中国而努力。因此,本文最后从全球化的角度简要阐述了两岸数字艺术产业交流与合作的重要性,它包括资金、技术、人才培养等方面的内容。

关键词:数字艺术;产业;海峡两岸;比较研究

ABSTRACT

Recently, a fact that can not be denied is that the cultural industry is emerging worldwide. Under such environment, the digital art industry is also developing optimistically. However, compared with developed countries and regions, the development in our country is just at the initial stage, and did not cause huge effect until now. Whereas, there are many policies concerning developing cultural industry across the Taiwan strait issued, which creates many opportunities for the prosperity of digital art industry.

The digital art mentioned hereby refers to the art with digital media as tools for production, transmission and reception. In this way, it realizes the goal of decoding and coding with bits of 0 and 1. The industrialization of digital art is benefited from the global popularization of popular culture and consumption culture. From the point of view of social orientation, digital art culture is just a branch of cultural industry. Seen from its representational condition, digital art industry mainly can be divided into seven kinds, namely, internet art industry, mobile media art industry, digital film industry, animation and comic industry, digital television industry, game industry, DV art industry. The thesis mainly does the comparisons between the first four. Among them, the analysis between

internet art industry and mobile media art industry mainly focus on cyber literature and short message literature respectively. And the analysis of comic industry mainly focuses on the introduction of cartoons.

Generally speaking, the similarities of digital art industry across the Taiwan strait are as follows: from the aspect of art introduction, we can sense that the tendencies of theme, style as well as industry mode all develops towards the same direction. From the aspect of art transmission, the phenomena of *simultaneous* reception appears, which means that on the one hand, with the help of media, digital art can be broadcast at the same time in the form of “the front line” in “the first time”; *secondly*, it means that the digital art from abroad is broadcasted across the strait *simultaneously*. From the aspect of art reception; it appears the phenomena of “consumption resonance”. For example, the film by Ann Lee, *Crouching Tiger, Hidden Dragon* as well as *Hero* directed by Zhang Yimou still has gained very good box office across strait as well as positive influence.

However, these three similarities are the result of different kinds of effects. Take “narration” convergency as an example, it is either a kind of reflection of “narration” convergency under global background, but also has something to do with the operation of digital art industrialization. But generally speaking, it is influenced by media. For example, the poetic characteristic of literature language of cross – strait short messages, fundamentally speaking, is influenced by the limitation of mobile media and influence. That is, the maximum number of words for each short message to be sent must be within 70. Take another example of “*simultaneous* reception”, its appearance is also related with many other factors, such as burglarproof, secret release proof and so on. But the application of digital media with internet as symbol is the key to the problem. At the same time, the appearance of

“consumption resonance” is also the integrated effect of different kinds of facts. But culture is a very important factor. Because, from the point of view of Aesthetics Reception, the introduction of resonance during the process of accepting cross – straight art, is closely related with the fact that the cross – straight mass has same cultural structure. Generally speaking, if the audience’s cultural ideological structure is same or similar, it is relatively easy to cause psychological resonance.

According to the thesis, any cross – strait comparison studies, no matter politically, economically or from the aspect of literature or art, there should be a historical hint and end – result, that is, we should provide meaningful analysis on the basis of discussing the history and status quo of related topics. After all, today, due to the increasing prosperity of cross straight communication, the general tendency of going towards reunification and blending is settled down. And our national academic study should also fulfill the common national responsibility and commission, aiming to create a peaceful and prosperous China. Therefore, at last, the thesis clarifies the importance of communication and cooperation of cross – strait digital art industry. It includes capital, technology, talent cultivation and so on.

Key Words: Digital Art; Industry; Across the Taiwan Strait; Comparison Study

目 录

引言:数字时代的艺术生产	1
第一章 海峡两岸数字艺术产业研究综述	21
第二章 数字艺术产业的概念界定、理论依据与表现形式.....	42
第一节 数字艺术产业概念界定	42
第二节 数字艺术产业理论依据	58
第三节 数字艺术产业表现形式	81
第三章 海峡两岸数字艺术产业比较研究.....	113
第一节 海峡两岸文化产业比较.....	113
第二节 海峡两岸四种数字艺术产业比较.....	137
第三节 海峡两岸文化产业、数字艺术产业理论研究 与人才培养比较.....	177
第四节 小结:“叙事”趋同、接受同步与“消费共鸣”	191
第四章 媒介与海峡两岸数字艺术产业“叙事”趋同	207
第一节 媒介与数字时代的艺术.....	207
第二节 媒介经济与海峡两岸数字艺术产业.....	220
第五章 全球化与海峡两岸数字艺术产业接受同步.....	228
第一节 全球化语境与海峡两岸的数字艺术产业.....	228
第二节 “想象”好莱坞:台湾与大陆	237



第六章 文化与海峡两岸数字艺术产业“消费共鸣”	254
第一节 文化研究与台湾海峡	254
第二节 文化产业与“海峡西岸”	263
第三节 文化同构与海峡两岸数字艺术产业“消费共鸣”	272
结语:全球化背景下海峡两岸数字艺术产业的期望与出路 ...	278
主要参考文献	285

CONTENT

Introduction: The Art Introduction in Digital Times	1
Chapter One: Literature Review of cross – strait Digital Art Industry	21
Chapter Two Concept Definition, theoretical basis as well as representational form of the Digital Art Industry	42
1 Concept Definition of Digital Art Industry	42
2 Theoretical basis of Digital Art Industry	58
3 Representational Form of Digital Art Industry	81
Chapter Three Comparison Study of Cross – strait Digital Art Industry	113
1 Comparison of Cross – strait Cultural Industry	113
2 Comparison of four Cross – strait the Digital Art Industry	137
3 Theoretical Study of Cross – trait Cultural Industry and Digital Art Industry VS Talent Cultivation	177
4 Conclusion: “narration” convergence, simultaneous reception as well as “consumption resonance”	191
Chapter Four “Narration” Convergence of media and cross – strait the Digital Art Industry	207



1 Art in The Time of Media and Digital Time	207
2 Media Economy and Cross – Strait Digital Art Industry	220
Chapter Five Simultaneous Reception of Global Context	
and Cross – Strait Digital Art Industry	228
1 Cross – strait Digital Art Industry under globalized context	228
2 Imagine Hollywood; Taiwan and Mainland	237
Chapter Six “Consumption Resonance” of Culture &	
Cross – strait Digital Art Industry	251
1 Cultural Studies and Taiwan Island	251
2 Cultural Industry and “Cross Strait Western Line”	259
3 “Consumption Resonance” of Cultural Isomorphs and Cross – Strait Digital Art Industry	269
Conclusion; Expectations and Prospect of Cross – Strait	
Digital Art Industry under globalization	278
Main References	285

引言

数字时代的 艺术生产

一、“一时代有一时代的 艺术生产”

胡适先生曾说：“一时代有一时代之文学。”^①时代不同，作为时代之历史产物的文学艺术自然也不同。不过，长期以来人们更多地关注诸如主题、体裁、风格等方面的不同，而很少关注艺术媒介、艺术生产等方面的不同。因此，关于文学艺术之时代的划分，人们也主要使用年号、纪元等方法，比如建安文学、20 世纪文学之类的叫法；或以文学艺术思潮为准绳，比如现代主义、后现代主义等称谓。实际上，不同的艺术媒介、不同的艺术生产方式，影响的不仅仅是创作方式、传播范围、阅读习惯，而且还包括艺术的观念和范畴。不过，在数字媒介诞生之前，媒介对艺术生产方式的影响尚不足以在短期内从根本上引起世人的关注，而主要体现为后人对它所作的一种归纳性历史“叙事”。

“艺术生产”由“精神生产”概念发展而来，后者由李斯特（Friedrich List，1789—1846）提出。他在《政治经济学的国民体系》中指出：“精神生产者的任务在于促进道德、

^① 胡适：《中国新文学大系·建设理论集》（影印本），上海文艺出版社，2003 年，第 35 页。



宗教、文化和知识,在于扩大自由权,提高政治制度的完善程度,在于对内巩固人身和财产安全,对外巩固国家的独立主权;它们在这方面的成就愈大,物质财富的产量愈大。反过来也是一样,物质生产者生产的物资愈多,精神生产就愈加能够获得推进。”^①随后,“精神生产”概念经由萨伊、施托尔希、康德、黑格尔、费尔巴哈等人丰富和发展,由马克思在 19 世纪 80 年代形成完整的“精神生产”理论。不过,在经典马克思主义理论家看来,近代资产阶级经济学家主要从“物”的角度、德国古典哲学家主要从“人”的角度来研究、建立“精神生产”理论,把“精神生产”“看作是国民经济财富增长的原因、手段”,或把“精神生产”理解为“人性的张扬和超越,是人的主体性生成的根据”的做法是不得要领的,也是必须批判的。^②因此,马克思“精神生产”理论的出现,被认定为是“当时社会发展的客观需要”和“人类思想内在逻辑发展的必然结果”。^③

马克思关于“精神生产”的论述,主要集中在经典文献《关于费尔巴哈的提纲》、《1844 年经济学哲学手稿》。在《关于费尔巴哈的提纲》中,马克思指出:“思想、观念、意识的生产最初是直接

与人们的物质活动,与人们的物质交往,与现实生活的语言交织在一起的。人们的想象、思维、精神交往在这里还是人们物质行动的直接产物。表现在某一民族的政治、法律、道德、宗教、形而上学等的语言中的精神生产也是这样。”^④在《1844 年经济学哲学手稿》中,马克思进一步指出:“宗教、家庭、国家、法、道德、科学、艺术等等,都不过是生产的一种特殊生产方式,并且受生产的普遍规律的

① [德]李斯特:《政治经济学的国民体系》,陈万煦译,商务印书馆,1961 年,第 140 页,第 142 页。

②③ 景中强:《马克思精神生产理论研究》,中国社会科学出版社,2004 年,第 32 页,第 33 页。

④ [德]马克思,恩格斯:《马克思恩格斯选集》(第一卷),中共中央马克思,恩格斯,列宁,斯大林著作编译局编,人民出版社,1995 年,第 72 页。

支配。”^①“动物只是按照它所属的那个种的尺度和需要来构造,而人懂得按照任何一个种的尺度来进行生产,并且懂得处处都把内在的尺度作用于对象;因此,人也按照美的规律来构造。”^②总之,在马克思看来,精神生产是一种“有意识的生命活动”;是“按照美的规律来构造”的生产,是“真正的生产”。

关于艺术生产(尤其是艺术产业化)的理论,人们一般追溯到本雅明的《机器复制时代的艺术作品》(1926),和霍克海默、阿道尔诺的《启蒙辩证法》(1947)。在《机器复制时代的艺术作品》中,本雅明说:“艺术作品在原则上总是可以复制的,人所制作的东西总是可以被仿造的。学生们在艺术习作中进行仿制,大师们为传播他们的作品而进行复制,最终甚至还由追求赢利的第三种人造出复制品来。”^③而霍克海默和阿道尔诺在《启蒙辩证法》中则说,“文化工业的技术,通过祛除掉社会劳动和社会系统这两种逻辑之间的区别,实现了标准化和大众生产。”^④“文化工业引以自豪的是,它凭借自己的力量,把先前笨拙的艺术转换成消费领域以内的东西,并使其成为一项原则,文化工业抛弃了艺术原来那种粗鲁而又天真的特征,把艺术提升为一种商品类型。”^⑤

不管是马克思的“精神生产”论也好,还是“西马”的“文化工业”论也好,二者均未否认媒介在艺术实践中的重要地位和作用。传播学认为,迄今为止媒介已历经了五个时代,即:口语媒介时代、文字媒介时代、印刷媒介时代、电子媒介时代、数字媒介时代。相

① [德]马克思:《1844年经济学哲学手稿》,中共中央马克思、恩格斯、列宁、斯大林著作编译局编,人民出版社,2000年,第82页。

② 同上,第58页。

③ [德]瓦尔特·本雅明:《摄影小史、机械复制时代的艺术作品》,王才勇译,江苏人民出版社,2006年,第49页。

④ [德]马克思·霍克海默、西奥多·阿道尔诺:《启蒙辩证法》,渠敬东、曹卫东译,上海人民出版社,2006年,第108页。

⑤ 同上,第121页。

应地,人类艺术也经历了口头说唱艺术、书面艺术(包括文学、绘画等艺术形式)、印刷艺术、电子艺术、数字艺术这样五个阶段。口头说唱艺术主要以神话、传说、史诗、民间歌谣等为代表,很多是“吭育”、“吭育”的结果(鲁迅语),是“劳者歌其事,饥者歌其食”的“现实主义”精神体现。书面艺术则有悠久的历史,也有众多的表现形式,比如我国古代写在竹简、木简上的诗歌、赋等文学作品,以及欧洲古代记录在羊皮卷上的一些文学作品等。至于印刷艺术,与纸张的发明及印刷技术的出现存在密不可分的联系。前者相传由我国东汉的蔡伦发明,后者的出现与唐代出现的雕版印刷、北宋问世的活字印刷连在一起。在欧洲,古腾堡(Gutenberg, 1400—1468)于1450年发明的金属活字印刷技术,也大大促进了印刷艺术的发展。电子艺术主要以电影为代表。1895年12月28日,卢米埃尔兄弟(Auguste Lumiere & Louis Lumiere)在巴黎放映《火车到站》、《工厂大门》等短片引起轰动,这标志着电影艺术的诞生。数字艺术则有相当丰富的种类,其涵盖的范围也相当广泛,目前学界尚未就此达成共识,不过仍然可以列举出诸如数字绘画、网络文学、短信文学、数字动画、数字电影等类型。由此可见,不同的媒介导致了不同艺术样式的出现,而不同艺术样式的出现则意味着不同的艺术生产方式的诞生。因此,我们可以把胡适先生的“一时代有一时代的文学”,修改为“一时代有一时代的艺术生产”。

二、数字时代艺术生产的主要特点

既然“一时代有一时代的艺术生产”,那么当下属于什么时代呢?对此,有着形形色色的命名。在全球主义论者看来,基于各国经济、政治乃至文化一体化不断加强的事实,当下时代已进入“全

球化”时代,^①其最典型的事例莫过于“欧盟”的建立及成功运作。在信息论者看来,信息已成为继能源之后最重要的生产要素、最重要的社会控制力量,^②因此当下时代理应属于“信息时代”(梅楅忠夫,1964)。^③在网络社会学家看来,随着互联网技术的不断进步,特别是下一代互联网技术的问世,网络社会开始崛起。^④在后现代思想家丹尼尔·贝尔看来,“后工业社会”已经来临。贝尔的依据是,后工业社会所表现出的“人与人之间竞争”的“意图”,已不同于前工业社会中人“同自然界竞争”的“意图”,也有别于工业社会所表现出的“同经过加工的自然界竞争”的“意图”;后工业社会在经济方面、职业分布、中轴原理、未来方向及制定决策五个方面,均表现了自己独特的社会景观。因此,贝尔在1959年便确信,“在今后30年至50年间,我们将看到我称之为‘后工业社会’的出现”。^⑤

无疑,以上命名均有合理之处。但若从本质上来说,当下时代当属数字时代。因为,无论是全球化也好,信息论也好,网络社会崛起说也好,或者后工业社会说也好,它们都在不同程度上依赖于“0”和“1”二进制编解码技术的计算机和互联网。离开了计算机和互联网,全球经济、政治及文化的一体化难以顺利推进,而信息时代之信息交换、网络社会之崛起,都是一句空话。现在,包括文学艺术在内的一切人类实践活动,都被打上了深刻的数字烙印,数字经济、数字城市、数字校园、数字图书馆、数字艺术等新名词的

① 张世鹏:《什么是全球化》,见 <http://www.hubce.edu.cn/cbb/qwjs/lib/10204.html>,2007年5月23日。

② [美]阿尔文·托夫勒:《数字时代的震荡、冲击和力量》,见《网络的未来》,安妮·利尔编,岳云霞,徐莺燕,钱家红译,中信出版社,2002年,第30页。

③ 李国亨等著:《数字化生存的地球村》,军事科学出版社,2003年,第86页。

④ [美]曼纽尔·卡斯特:《网络社会的崛起》,夏铸九,王志弘译,社会科学文献出版社,2001年。

⑤ [美]丹尼尔·贝尔:《后工业社会的来临——对社会预测的一项探索》,高峰译,上海商务印书馆,1984年,第2页。