

CHINA

Journalism and Communication Journal

中国新闻 传播研究

2011

高晓虹◎主编

刘宏 付晓光 丰瑞◎副主编

2007—2010年
中国纪录片发展报告

何苏六

CNC的国际传播定位与实践

牛春颖

网络舆论监督的特质
及其作用探究

赵淑萍

个人化的体验与大众化的真实

张雅欣

中国传媒大学出版社



CHINA

Journalism and
Communication Journal

中国新闻
传播研究

2011

中国传媒大学 出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国新闻传播研究.2011/高晓虹主编.—北京:中国传媒大学出版社,2013.12
ISBN 978-7-5657-0859-6

I. ①中… II. ①高… III. ①新闻学—传播学—研究—中国—2011
IV. ①G219.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 284225 号

中国新闻传播研究 2011

主 编 高晓虹
副 主 编 刘 宏 付晓光 丰 瑞
责任编辑 王雁来
责任印制 阳金洲
封面设计 拓美设计
出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编:100024
电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405
网 址 <http://www.cucp.com.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司
开 本 787×1092mm 1/16
印 张 13
版 次 2014年8月第1版 2014年8月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-0859-6/G·0859 定 价 48.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换

编委会名单

主 编：高晓虹

副 主 编：刘宏、付晓光、丰瑞

特邀编委：程曼丽（北京大学）、陈富清（《中国广播电视学刊》）、高钢（中国人民大学）

郭庆光（清华大学）、黄瑚（复旦大学）、胡正荣（中国传媒大学）

胡智锋（中国传媒大学）、李彬（清华大学）、罗以澄（武汉大学）

石长顺（华中科技大学）、时统宇（中国社会科学院）、王君超（清华大学）

王甫（中央电视台）、喻国明（中国人民大学）、严三九（华中师范大学）

张晓玲（英国诺丁汉大学）、赵斌（北京大学）

编 委 会：陈刚、陈默、郭艳民、何苏六、刘宏、孟群、秦瑜明、隋岩、吴辉、王晓红、徐舫州

张雅欣、祝虹、周文、钟大年、赵淑萍、曾祥敏

执行编委：崔林、顾洁、田维钢、吴炜华、杨凤娇

目录 >>> CONTENTS

广播电视观察

- | | |
|---|-------------|
| 制作方式差异与 3D 影视的未来发展 | 郭艳民/ 3 |
| 新闻在社会化媒体上的传播研究 | 曹培鑫/ 15 |
| 《我的抗战》:历史记忆的影像建构 | 霍文利 冯 刚/ 22 |
| 从《今日说法》的诞生到《法制的力量》颁奖晚会十周年:
也谈央视法制栏目的发展趋势 | 郭振宇/ 30 |
| CNC 的国际传播定位与实践 | 牛春颖/ 38 |
| 2007-2010 年中国纪录片发展报告 | 何苏六/ 44 |

媒介前沿

- | | |
|-------------------|-------------|
| 网络舆论监督的特质及其作用探究 | 赵淑萍/ 69 |
| 《读者》杂志的纸质空间 | 蔡 勇/ 76 |
| 关于《非诚勿扰》婚恋文化影响的判断 | 姜永刚 邵芳强/ 84 |
| 品牌的信源特性及传播策略研究 | 张景云 何思捷/ 92 |

新媒体评论

- | | |
|----------------------|--------------|
| 社交网络为核心的时尚品牌整合传播 | 赵春华/ 105 |
| 谈新媒体艺术手段对中国传统艺术的独特表现 | 郑志亮 贾衍凤/ 115 |

新媒体环境中电视新闻如何融汇公民新闻报道:基于 CNNiReport 的观察与思考

秦瑜明 张 森/ 120

传播与增权:新生代农民工自媒体使用研究刍议

高传智/ 135

理论与历史

个人化的体验与大众化的真实

张雅欣/ 147

电视学理论体系的建构

梁 波/ 153

电视真人秀表演特征分析:基于理查德·鲍曼的表演理论

李 翔/ 166

身份的对话和角色的狂欢:纪录片创作主体动力论

邓秀军/ 174

符号视野中的电视传播要素与结构

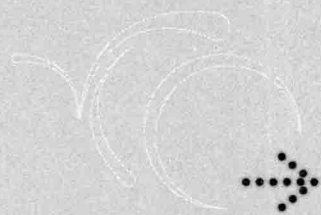
崔 林/ 182

书 评

站在电视平台上批判电视

——浅析布尔迪厄《关于电视》

高贵武/ 195



广播电视观察

制作方式差异与3D影视的未来发展

郭艳民

新闻在社会化媒体上的传播研究

曹培鑫

《我的抗战》:历史记忆的影像建构

霍文利 冯 刚

从《今日说法》的诞生到《法制的力量》颁奖晚会十周年:

也谈央视法制栏目的发展趋势

郭振宇

CNC的国际传播定位与实践

牛春颖

2007—2010年中国纪录片发展报告

何苏六

制作方式差异与 3D 影视的未来发展

Differences in Methods of Production and Development of 3D Television in the Future

◎ 郭艳民

Guo Yanmin

摘要:本文从影视制作方式的差异角度出发,认为电影是“以摄影机为中心”的制作方式,电视是“以被摄对象为中心”的制作方式,电影摄制强调可控性、重复性等,电视摄制强调随机性、时效性等,而且两者的具体工作方式也不尽相同,因此,3D 技术更适合 3D 电影,在 3D 电视中主要适合具有规范性、可控性的特定题材的拍摄。文章认为,3D 电影未来将蓬勃发展,3D 电视还需做更多的探索。

关键词:3D 影视,制作方式,差异,发展

Abstract: In this paper, from the perspective of the differences in the film and television production, consider the film as a kind of "camera-centered" production methods, refer to the television as a "subject-centered" production methods, think that the film production emphasizes controllability, repeatability and the TV production emphasizes randomness, timeliness, and their specific ways of working are not the same. Therefore, 3D technology is more suitable for 3D movies, 3D TV is mainly suitable for applying in a normative, controllable the shooting with the specific subject. According to the paper, 3D movies will have a flourish future, 3D TV needs to do more exploration.

Key Words: 3D television, production methods, difference, development

2010 年以来,3D 电影兴起电影史上第三次创作浪潮,3D 电视也开始进入普通观众的家庭。从实践发展来看,3D 电影呈现出良性发展的态势,作品数量和质量都在稳步提高。相比较而言,3D 电视则没有达到人们最初的预期,没有带来新的收视高峰,也没有给原有的电视制作、播出、收视格局带来突破性的影响,发展步伐有些缓慢。认真审视 3D 电影和 3D 电视的发展历程,我们发现,电影、电视不同的本体特性决定了其不同的制作方式,制作方式又决定了 3D 影视的发展现状,也会对其未来发展造成根本性影响。

一、3D 电影:以“摄影机”为中心的制作

长期以来,电影生产形成了自身一套比较成熟的机制——充分的策划,高额的投资,长时间的前期拍摄,高级的摄录器材,专业的工作人员,完美的后期制作,最佳的收看环境。无论是故事片,还是纪录电影,各个环节都努力追求品质极限,从而保证能够生产出相对优质的电影作品。“视听效果”和“故事内容”是电影受到广大观众认可和欢迎的两大法宝。

现在,在我国,许多作品自称是“电影”,其体例、时间长度、发行方式基本符合电影的特征,但是,从制作方式和作品品质方面来说,往往达不到“电影”的标准。

在电影的摄制过程中,“摄影机”处在中心地位,所有部门的工作(导演、表演、美术、灯光、录音等)都要围绕摄影机的拍摄来进行,一切努力的成败最终取决于摄影镜头效果的好坏。为了达到这一目的,电影摄制强调对拍摄场景、拍摄对象的可控性,拍摄现场的一切基本都是可重复或可调整的。

(一) 被摄对象的可控性——分镜头拍摄

电影的摄制采用分切镜头拍摄的方式,在正式拍摄前,会对每个镜头的内容、构图、运动方式、光线效果、色彩状况等做出设计,必要时还会采用电子预演技术在电脑屏幕上预览其视觉效果。

对拍摄镜头效果的监看现在达到了前所未有的水平。詹姆斯·卡梅隆在拍摄电影《阿凡达》时,通过团队研发的监看设备,将现场实际拍摄的画面与后期将要通过电脑生成的画面相结合,进行现场监看,这对确保最终镜头的成功至关重要。

到达拍摄现场后,实拍之前,还会与演员等各部门一起进行多次的走位、拍摄演练,确认没有问题后,才正式开机拍摄。只要是从摄影机镜头中来看,任何部分没有达到预期艺术效果,就需要全部重来。

(二) 动作行为的重复性——多条拍摄

尽管纪录电影的拍摄对象、拍摄场景往往不具备可控性,但是,它们却需要具备可预知性、可重复性,这样,电影工作者才可以进行事先准备,保证能够成功抓取其精彩过程,并且可以通过多角度、多景别、多运动方式的多条拍摄,确保对被摄对象表现的全面性,还可为后期剪辑提供保证。

(三) 影像创作的合作性——多人分工协作

电影摄制组由导演组、演员组、摄影组、美术组、制片组等部门组成,摄影组一般由摄影指导(摄影师)、副摄影(掌机人)、大助理(负责量光)、二助理(负责跟焦点)、机械员(负责摄影机整备、胶片拆装等,如果使用数字摄影机拍摄,则该工种改称跟机员)、特殊摄影师(负责摇臂、斯坦尼康、水下摄影等)组成。传统上,照明组也从属于摄影组,由照明师以及若干名照明助理组成。

在3D电影摄影中,主要采用立体支架来架设摄影机,通过支架,可以根据不同的拍摄对象、拍摄目的,自由地调节摄影机之间的轴距、夹角、镜头焦距、画面焦点等因素,可以保证获得最佳的3D影像效果。

在3D电影的影像创作队伍中,除了摄影组之外,还增加了视觉效果组,由视觉监督(总监)和若干名电脑视觉效果操作员组成,负责拍摄前电脑视觉效果预演影像制作,拍摄过程中的3D效果跟踪调节,以及后期制作中特殊视觉效果的制作与合成。与传统2D电影的拍摄不同,3D电影摄影中,增加了3D效果监督这样的工种。3D电影摄影中的机位架设、镜头轴距和夹角设定、会聚面与焦平面的调整也都需要摄影组与视效组共同协作完成。

根据IMDB(The Internet Movie Database)网站资料,马丁·斯科塞斯导演的《雨果》(*Hugo*)的摄影部门由120多人组成,而参加这部电影前后期视觉效果制作的人数达到了数百人。(如图1)

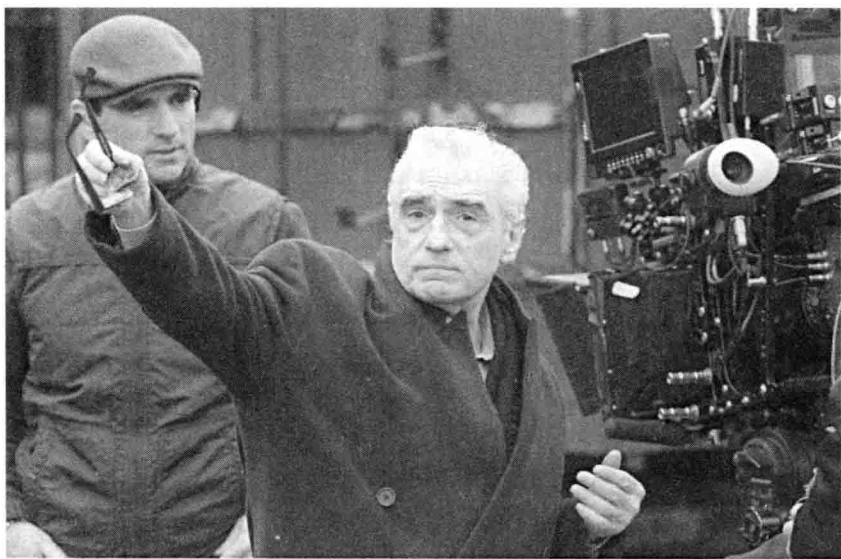


图1 导演马丁·斯科塞斯在《雨果》拍摄现场

(四) 后期制作的强力补充

电影摄影所拍摄的镜头素材需要经过后期的加工处理,进入数字化时代后,电影的后期制作在电影影像创作中发挥的作用越来越大,对于科幻、神怪、战争等题材的影片来讲,后期制作视觉特效的作用尤为重要。

在3D电影后期制作中,不仅需要和传统2D电影一样加进后期制作的视觉特效,还需要对前期拍摄时不够完美的3D效果(光轴误差,画面变焦匹配失调,色调匹配失调,画面的色彩、亮度差异等)进行修正和润饰,后期制作已经成为3D电影影像创作的决定性因素。

二、3D电视:以“被摄对象”为中心的制作

与电影相比,电视被定义为“大众文化快餐”,其更强调时效性、贴近性,电视节目的生产和消费模式都与电影有着本质的区别。在电视节目生产过程中,其投资规模、拍摄周期、制作条件都与电影有一定差距,因此,单从视听效果方面来比较,电视永远无法与电影相媲美。然而,与电影相比,电视是一个综合性媒体,它所涵盖的题材类型、节目的时间长度、表现的方式方法,可以比电影更加丰富,更多变化。新闻、娱乐、体育、生活服务节目构成了电视节目的主体,影视剧节目尽管在电视节目中也占有重要播出比重,但从摄制角度来说,其基本遵循“电影化”制作方式,不能代表电视节目制作的本体特征。

(一) 被摄对象不可控——现场连续拍摄

在电视新闻、体育、综艺、生活服务类节目摄制过程中,被摄对象处于不可控或不完全可控状态,摄像机更多地发挥的是现场记录的功能,每一个镜头、每一个段落的拍摄都是连续的,被摄对象更多地按照自身的存在规律运动、发展和变化,不会因为摄像机拍摄的需要而变得静止和碎片化。摄像师在拍摄现场必须发挥自己的主观能动性,适时调整自身的拍摄位置、运动方式,在不妨碍被摄对象自然状态展现的前提下,完成自己的拍摄任务。即使是在某些非直播电视节目(如综艺娱乐)中,为了摄像机拍摄的需要会对被摄对象进行一定程度的干预,但是,这种控制是被严格限制的,只是间歇、短暂出现,不会影响电视节目连续摄制的根本特性。总的来说,电视节目拍摄以“段落”为单位进行,而不是以“镜头”为单位来完成的。

(二) 动作行为不可重复——逐条拍摄

在电视屏幕上占据主体地位的节目主要采用纪实性摄制方式,被摄对象保持自身的自然状态,不会停止并原样重演过去的行为,供摄像机进行多景别、多角度、多运动方式的拍摄。绝大多数电视镜头的拍摄都是一次性完成,下一个镜头所拍摄的内容与上一个镜头所拍摄的内容是不同的,每一个镜头都是随着事物自身的时间延展在延续。为了保证对被摄对象表现的完整全面以及后期编辑的需要,在单位时间里,电视摄影必须要拍摄出更多的镜头数量。

(三) 影像创作的独立性——单人操机

电视节目摄制过程中,摄影队伍的构成比较简单,每台摄像机往往只有一名摄影师操控,摄影师必须独自完成构图、调焦、曝光、运动等多种任务,在外景拍摄中,许多时候,摄影师还必须同时承担录音师的任务,声画同步地完成镜头摄制。

电视摄影可以分为单机制作、多机制作两种类型,无论是哪种形式,具体到每台摄像机背后,通常都只有一位摄影师在操控。如果说电影摄影是“集体上阵”,那么电视摄影基本属于“单兵作战”。

在3D电视节目摄制过程中,主要使用双镜头摄录一体摄像机,这种摄像机具有便携、方便、灵活的特点,但是,由于镜头轴距固定,视差、夹角、会聚面、焦平面等各项调节均受到一定限制,再加上在现场拍摄时,往往不能适时辅之以3D视觉效果的调校,因此,在3D效果方面常常不能达到最佳,存在一定缺憾。

(四) 制作播出的时效性

电视节目强调时效性,现场直播一直被认为是最能体现电视节目特性的节目制作和传播方式。即使是录播的节目,也会追求尽快完成和播出,以紧跟时代和形势的发展。对于时效性的追求,使得电视节目不可能像电影作品一样,在后期制作上进行精雕细琢,更不可能通过后期制作对前期拍摄的素材进行全新的改良。在3D电视节目摄制过程中,前期拍摄还是占据决定性地位,后期制作只能是电视影像创作的一种有益补充。同时,3D电视节目制作相对低廉的投资,也对后期制作的可能性进行了限制。

三、适合3D电视节目的摄制方式

3D电视节目与2D电视节目最大的区别就在于影像视觉效果,并不是所有的电

视节目都能充分发挥 3D 技术的优势,目前看来,适合 3D 电视节目的摄制方式主要有以下两种。

(一) 程式化

所谓程式化制作方式,就是在特定的时间和空间,根据被摄对象自身的规律,结合电视节目创作规律,形成的一种具有规范化、模式化,但又保持一定的灵活性、创造性的电视节目摄制方式。程式化的节目制作方式,既能保证对被摄对象的客观再现,又能在一定程度上达到主观表现的目的。

在 3D 电视节目创作中,体育比赛和现场演出节目是最能发挥 3D 技术优势的节目类型。在长期的 2D 电视发展过程中,形成了比较成熟完备的关于体育比赛和现场演出的电视摄制方法,机位架设、构图拍摄、镜头切换、后期制作、即时播出等各个环节都有章可循,具有一定的规律性。尽管现场的运动员或演员多有即兴发挥,但是,其时间、空间、运动方式等都具有一定的可预见性,这为使用 3D 技术制作这类节目提供了基础保证。

观众对体育比赛、现场演出类节目的心理体验诉求,也与 3D 技术给人带来的强烈真实感、现场感相吻合,两者相互结合,相得益彰。

演播室谈话节目尽管也属于程式化制作范围,但是,因为其机位比较固定,场景比较单一,不以视觉效果为目标诉求,所以,这种节目并不适合使用 3D 技术来制作。

(二) 电影化

所谓电影化制作方式,就是在电视节目制作过程中,从选题、策划、拍摄、制作等各个环节,普遍借鉴电影创作的方式和方法,强调对被摄对象的控制,充分发挥创作者的主观能动性,追求最终节目主题表现和视听效果完美的节目制作方式。

影视剧节目本身就是遵循电影化制作方式的,在很大程度上,3D 影视剧在电视屏幕上播出,只是传播平台发生了变化,从制作角度来说,没有本质的区别。

自然、人文、历史、探险等题材的纪录片也是适合电影化制作方式的节目类型,这些纪录片往往远离观众的日常生活,能够极大地满足其好奇心。这些纪录片的摄制往往拥有雄厚的投资、长时间的拍摄周期、专业的摄制队伍,被摄对象也具有一定的可控性(或者可重复性)。3D 影像可以带领观众跨越广袤的时空,在现实和历史之间穿越往返,真切地感受自然的瑰丽、历史的重现和科学的神奇,极大地满足观众的在场感和体验感。

四、3D 影视的未来发展

(一) 3D 电影蓬勃发展

2010 年的《阿凡达》、2011 年的《雨果》《功夫熊猫 2》《变形金刚：月黑之时》在技术和艺术两大方面都受到了人们的普遍赞誉，就连采用 2D 转 3D 技术完成的所谓“伪 3D 电影”也获得了良好的票房回报。这些影片的成功，在一定程度上反映了 3D 技术在电影领域里正在逐步走向成熟，其与电影艺术的融合也逐渐被广大观众所接受。据不完全统计，2010 年以来，世界范围内共拍摄、发行了 100 部 3D 电影长片（见表 1），5 部 3D 电影短片（见表 2），3D 电影的数量和质量都在稳步提升。

在 3D 电影蓬勃发展的同时，失败之作也比比皆是，《爱丽丝梦游仙境》、《诸神之战》等就因情节简单生硬、徒有视觉效果而广遭诟病。因此，唱衰 3D 电影未来发展的声音也不绝于耳。然而，笔者认为，这些作品的成败不能归因于 3D 技术，而主要是创作者对 3D 技术使用不当所致。

3D 电影的制作方式可以确保 3D 技术的优势获得充分发挥，3D 电影将以其强烈的真实感、逼真的空间感获得越来越多观众的认可。随着 3D 技术的不断发展，3D 技术成本进一步降低，3D 电影摄制和收看更加简便，3D 电影的产量会越来越多，最终成为电影摄制的标准配置，其艺术质量也将稳步提升。

(二) 3D 电视谨慎乐观

与 3D 电影相比，笔者对 3D 电视的未来发展持谨慎乐观态度。3D 电视的“立体魔盒”已经打开，它不会昙花一现、转瞬即逝，但是，3D 电视也不可能在短期内取代 2D 电视，而只能通过某些特定的节目和频道获得观众的认可，两者将长期共存、竞争发展。要想使 3D 电视事业健康发展，就需要扬长避短，探索符合电视本体特性的发展道路。

1. 频道专业化

从目前世界范围内 3D 电视频道的发展情况来看，频道专业化是比较适合 3D 电视节目制作和传播的，专业化的频道可以有效地吸引和聚拢目标受众，可以适应 3D 电视观众目的性强的收视特点，也容易采用收费制度来维持频道运营。3D 体育比赛直播、电影、纪录片、动画片、现场演出节目等是目前最受欢迎的 3D 电视节目，也比较适合频道化播出。

2. 高端化制作

3D 电视节目创作有着不同于 2D 电视节目创作的特点。讲究选题的新奇,强调视觉效果震撼,追求心理体验的真实是其基本原则。电影化、程式化制作,影视专业素质较高的创作者主导是其主要制作方式。传统上强调“小、快、灵”的资讯类节目、语言类节目不适合使用 3D 技术摄制,应该予以摒弃。

3D 电视能否获得良好的发展,还取决于观众的收视体验。“剧场和家庭环境在很多方面存在差异。也许最大的区别就是收看条件,在电影院里的观看条件是相当统一的,然而,在家庭环境中这些条件在很多方面都会发生变化:电视机屏幕大小不同,观看距离不同,视频格式不同等。这些因素使得控制视觉舒适度非常困难。换句话说,在不同的家庭环境中收看同样的 3D 电视节目内容会带来不同的视觉舒适感受。”^①在解决了 3D 电视节目创作问题后,还需要逐步培养电视观众新的收视习惯,以适应收看 3D 电视节目的需要。讲究最佳距离、最佳角度、最佳环境的“仪式化”观看方式要逐渐取代观看 2D 电视的“随意化”方式。

按照国家有关部门的“十二五”规划,到 2015 年我国要开播 10 个 3D 电视频道,从目前情况来看,技术平台和频道资源的建设应该没有问题,但是,3D 电视节目内容的创作明显滞后,要想达成目标,尚需不懈努力。

表 1 2010 年以来的 3D 电影长片

Title	Release Date	Prod. Country
Yu-Gi-Oh! 3D: Bonds Beyond Time	January 23, 2010	Japan
The Ultimate Wave Tahiti	February 12, 2010	United States
How to Train Your Dragon	March 26, 2010	United States
Alice in Wonderland	March 5, 2010	United States
Space Dogs	March 18, 2010	United Kingdom
Hubble 3D	March 19, 2010	Russia
Clash of the Titans	April 2, 2010	United States
Kenny Chesney: Summer in 3D	April 21, 2010	United Kingdom
Sea Rex 3D: Journey to a Prehistoric World	May 14, 2010	United States
Shrek Forever After	May 21, 2010	USA

① 詹姆斯·陶马什·巴瓦(Wa James Tam)等:《3D 立体电视与视觉舒适度研究》(Stereoscopic 3D-TV: Visual Comfort),电气与电子工程师协会关于广播业的报告(IEEE TRANSACTIONS ON BROADCASTING),2011 年 6 月第 2 期第 57 卷,第 335 页。

续表

Title	Release Date	Prod.Country
Arabia 3D	May 24, 2010	UK, France
Une nuit au cirque	May 26, 2010	United States
Legends of Flight	June 11, 2010	United States
Toy Story 3	June 18, 2010	France
The Last Airbender	July 1, 2010	Canada
Despicable Me	July 9, 2010	United States
Cats & Dogs; The Revenge of Kitty Galore	July 30, 2010	United States
A Turtle's Tale; Sammy's Adventures	August 4, 2010	United States
Step Up 3D	August 6, 2010	United States, Australia
Piranha 3D	August 20, 2010	Belgium
Avatar; Special Edition	August 27, 2010	United States
Resident Evil; Afterlife	September 10, 2010	United States
Gaturo	September 21, 2010	United States
Cave of Forgotten Dreams	September 13, 2010	Canada
Alpha and Omega	September 17, 2010	Germany
Legend of the Guardians; The Owls of Ga'Hoole	September 24, 2010	Argentina
My Soul to Take	October 8, 2010	Mexico
Jackass 3D	October 15, 2010	Canada
Saw 3D	October 29, 2010	United States
Winx Club 3D; Magical Adventure	October 29, 2010	France
Amphibious	November 1, 2010	Germany
Megamind	November 5, 2010	United Kingdom
Battle Royale	November 20, 2011	United States
The Nutcracker in 3D	November 24, 2010	United States
Tangled	November 24, 2010	Australia
The Chronicles of Narnia; The Voyage of the Dawn Treader	December 10, 2010	United States
Shrek	December 1, 2010	United States
Shrek 2	December 1, 2010	United States
Shrek the Third	December 1, 2010	Canada
Tron; Legacy	December 17, 2010	Italy
Yogi Bear	December 17, 2010	Indonesia
Gulliver's Travels	December 25, 2010	Netherlands
RPC Metanoia	December 25, 2010	United States