

新媒体 与 文化艺术产业发展 以影视艺术为例

唐芸 王兵 著

吉林大学出版社

新媒体与文化艺术产业发展

——以影视艺术为例

唐 芸 王 兵 著

吉林大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

新媒体与文化艺术产业发展：以影视艺术为例 / 唐芸, 王兵著.
—长春：吉林大学出版社, 2017. 11
ISBN 978 - 7 - 5692 - 1630 - 1

I. ①新… II. ①唐… ②王… III. ①影视艺术—文化产业—产业发展—研究—中国 IV. ①J992

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 325175 号

书 名 新媒体与文化艺术产业发展——以影视艺术为例
XINMEITI YU WENHUA YISHU CHANYE FAZHAN——YI YINGSHI
YISHU WEI LI

作 者 唐芸 王兵 著
策划编辑 朱进
责任编辑 朱进
责任校对 蔡天娇
装帧设计 贺迪
出版发行 吉林大学出版社
社 址 长春市人民大街 4059 号
邮政编码 130021
发行电话 0431 - 89580028/29/21
网 址 <http://www.jlup.com.cn>
电子邮箱 jdcbs@jlu.edu.cn
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
印 张 13.25
字 数 206 千字
版 次 2018 年 5 月 第 1 版
印 次 2018 年 5 月 第 1 次
书 号 ISBN 978 - 7 - 5692 - 1630 - 1
定 价 48.00 元

版权所有 翻印必究

目 录

上篇 新媒体与文化艺术

第一章 文化艺术的历程	3
第一节 刀耕火种中的文化艺术	3
一、原始时期的美术	3
二、原始时期的音乐	5
第二节 文化艺术的茁壮成长	7
一、秦汉雕塑	7
二、辞赋	9
第三节 兴盛发达的五代两宋文化艺术	11
一、五代及两宋词	11
二、理学	13
第四节 简练变化的元代文化艺术	16
一、元代杂剧	16
二、文人山水画	19
第五节 因袭与超越的明清文化艺术	21
一、明清小说与中国四大古典名著	21
二、明清传奇与四大声腔	24
第二章 新媒体融合与发展	27
第一节 新兴媒体发展迎来朝阳	27

一、“用户习惯”与“政策利好”让新兴媒体如虎添翼	27
二、新兴媒体在新闻传播与舆论生成中扮演着重要角色	32
第二节 媒体融合发展国家战略的思想基础	34
一、关于媒体融合发展的国家战略	35
二、关于媒体融合发展国家战略的学术探讨	36
第三节 新兴媒体在与传统媒体的融合发展中获得无限生机	39
一、管理模式升级给新兴媒体发展创建新机遇	40
二、媒体融合的推进,让新兴媒体进入快速发展期	42
第三章 新媒体运营模式与新媒体产业	49
第一节 运营是为了让产品更有生命力和活力	49
一、更新迭代速度加快的新媒体	49
二、运营目标就是盈利和可持续发展	51
三、新媒体创立前应该思考如何定位	53
第二节 整理优质资源变得越来越有价值	55
一、垂直类新媒体平台结构要清晰	55
二、平台上要做好用户社群互动	57
三、如何运作新媒体来增强用户黏性	59
第三节 持续借力打力,拉低运营成本	61
一、新媒体互推方式需要全新包装	61
二、寻找合作伙伴给用户发福利	63
三、KOL受众集中,但与之合作须认真策划	64
四、寻找公众大号精准投放软文	66
第四节 多平台运营效果比单一平台更好	68
一、新媒体不光只有微信、微博	68
二、找一些备选的新媒体平台	71
三、利用多个平台保持活跃度	74
第五节 新媒体产业模式创新的总体思路	76
一、新媒体产业模式创新的决定因素	76
二、创新我国新媒体产业模式的一般思路	79

第四章 新媒体与文化艺术产业规律	83
第一节 新媒体与视像类文化艺术产业互动的基本规律	83
一、技术的发展是纽带	83
二、大众参与是基础	85
三、文化发展是前提	86
第二节 新媒体与听象类文化艺术产业发展的基本规律	87
一、转变传播理念,增强服务意识	87
二、注重附加经济价值的挖掘与开发	88
三、资源整合,互动传播	88
四、探寻符合市场规律的商业模式	89
第三节 新媒体与心像类文化艺术产业互动的基本规律	89
一、新媒体与心像类文化艺术产业互动的的基本规律	90
二、新媒体与心像类文化艺术产业创新案例	92
第四节 新媒体与视听文化艺术产业互动的的基本规律	97
一、媒介技术发展是视听文化艺术繁荣的前提	97
二、视听文化艺术对新媒体有着极大吸引力	98
三、视听文化艺术发展呈现与新媒体相适应的艺术特征	98
四、新媒体发展要以促进视听内容生产为目标	100
五、视听文化艺术发展受到新媒体技术的制约	101

下篇 新媒体与影视文化

第一章 影视文化创意产业	105
第一节 影视文化创意产业本质	105
一、“播放内容”与社会焦点	105
二、“政治悲歌”与创意主题	108
第二节 影视文化创意文化构成	112
一、“影视制作”与融资制度	112
二、“技术发展”与自我完善	116
第三节 影视文化创意产业行为	119
一、“明星制度”与产业管理	119

二、“衍生产品”与价值创造	123
第四节 影视文化创意产业功能	125
一、“道德教育”与社会责任	125
二、“民族形象”与国际概念	129
第二章 影视艺术传播	133
第一节 影视艺术传播的科技分析	133
一、数字化:影视艺术创作和传播的一场革命	133
二、顺应数字化、网络化潮流,推动影视艺术科技进步	135
第二节 影视艺术传播的文化分析	138
一、影视艺术传播现代化与影视艺术大众化趋势	138
二、影视艺术传播现代化与影视艺术审美取向多元化	141
第三节 影视艺术传播的产业分析	143
一、影视艺术产业化过程中的机遇和挑战	143
二、产业化使影视业管理面临新挑战	145
三、中国影视艺术在产业化进程中的对策与出路	146
第三章 新媒体背景下影视艺术现象研究	149
第一节 影视文化传播新平台	149
第二节 影响、网络与大众	153
一、网络媒介与“新媒体电影”的兴起	153
二、多元与互动:“新媒体电影”的特征	155
第三节 新媒体语境下的电影营销	157
一、新媒体的发展对电影营销的影响	157
二、新媒体语境下的微博与营销	159
二、微博与当代电影营销的互动	161
第四节 电影《致青春》微博营销的传播学解读	164
一、官方微博高频率地推送信息,吸引受众高度关注	164
二、将议题巧妙隐藏于“青春话题”之中,引发受众共鸣	166
三、发起投票活动,利用受众议程影响媒介议程	168

第四章 中国影视新媒体发展	171
第一节 中国影视新媒体运营环境	171
一、宏观经济环境分析	171
二、中国影视新媒体政策环境分析	173
三、中国影视新媒体社会环境分析	179
四、中国影视新媒体领域市场技术环境分析	182
五、新媒体行业运行综述	183
六、中国新媒体产业受众及需求分析	185
第二节 技术进步推动了传统电视的发展	190
一、我国发展数字电视的政策	190
二、数字电视的技术原理及标准	193
第三节 通信技术带来的传输方式的变革	194
一、中国 IPTV 现状	194
二、IPTV 技术及标准化	196
三、三网融合背景下的 IPTV	196
第四节 网络层和技术层融合的产物	198
一、典型的影视新媒体:智能电视	198
二、国外智能电视的商业模式	199
三、我国智能电视的商业模式	199
参考文献	203

上 篇

新媒体与文化艺术

第二

木艺外文已本新能

第一章 文化艺术的历程

第一节 刀耕火种中的文化艺术

一、原始时期的美术

(一)模仿说

这种理论在很早以前就被提起,中国《周易》里有“观物取象”的说法,即从外在的现象感知内部的规律,这一观念在后来得到了进一步的深化与发展,形成了较为系统的哲学理论,而西方的苏格拉底、柏拉图、亚里士多德等人也都持有这一看法。古希腊哲学家亚里士多德认为:“艺术模仿的对象是实实在在的现实世界,艺术不仅反映事物的外观形态,而且反映事物的内在规律和本质,艺术创作靠模仿能力,而模仿能力是人从孩提时就有的天性和本能。”文艺复兴时期的达·芬奇、法国启蒙思想家狄德罗、俄国作家车尔尼雪夫斯基等人都不程度地继承和发展了这一学说,直到19世纪末,模仿说还有一定的影响力。

(二)巫术论

19世纪末,西方一些学者针对艺术起源于模仿生活的理论采取了否定的看法,艺术起源问题出现了一种全新的看法,他们认为巫术是诞生艺术的最初动机。此观点最早由英国著名人类学家泰勒在他的著作《原始文化》一书中提出,这种理论直接建构在研究原始艺术作品与原始宗教巫术活动之间的关系的基础之上,几乎不受其他外在环境因素影响。但巫术说把精神动机视为原始艺术发生的唯一动机,而忽视了藏匿在精神动机后面的人类

物质生产活动的具体内容,所以不能对原始艺术的真正起源作出客观合理的解释。

(三) 游戏说

游戏说认为艺术起源于游戏,它是包括美术在内的艺术发生理论中较有影响的一种理论,最早提出艺术起源游戏说的是德国剧作家、美学家席勒,席勒在他的著名的《审美教育书简》中首先阐明他对美和艺术的看法大多是以康德的原则为依据,席勒所提出的“游戏说”实际上是对康德的艺术自由本质在起源方面的具体演绎,席勒认为通过对游戏和审美自由之间关系的比较,艺术应当起源于游戏,而且他还认为艺术是一种以创造外在形式为目的的审美自由的游戏。他将艺术判断与艺术创造视为现实和理想之间的通道,这样的“游戏”才能自由,与艺术具有了内在的相关意义和强烈的超越性追求,而“自由”是艺术活动的动力源泉,它不受任何功利目的的限制,人们只有在一种相当轻松的精神游戏中才能彻底摆脱实用和功利的束缚,从而获得真正的自由。斯宾塞和席勒一样,认为游戏是过剩精力的发泄,它虽然没有什么直接的实用价值,却有助于游戏者的器官活动练习,因而它具有生物学意义,有益于个体和整个民族的进步与发展。另外,康拉德·朗格也抱有同样的观点,他认为艺术是意识幻觉游戏的一种形式,无论是游戏或艺术都包含着幻觉,在这点上艺术和游戏是相同的。

(四) 劳动说

新中国成立后,这一理论在我国文艺理论界占据主导地位,它主张艺术活动起源于生产劳动。很多学者认为是马克思、恩格斯提出了“艺术起源于劳动”的命题,事实上并非如此,他们只是认为人类起源于劳动。恩格斯指出,“首先是劳动,然后是语言和劳动一起,成为两个最主要的推动力,在它们的影响下,动物的脑髓就逐渐地变成了人的脑髓”。但艺术起源在更多的情况下是指心理学意义和社会学意义上的推动力,也就是指原始人类最初的创作动机究竟是什么,要在这个意义上探索艺术与劳动的关系是一个相当复杂的难题。19世纪末以来,艺术起源于“劳动”的理论观点流行于欧洲民族学家与艺术史家中,普列汉诺夫在《论艺术》中提出著名的命题“劳动先于艺术”。实际上这些只是说明艺术与劳动的关系,审美与实用的先后次序,而没有直接指出艺术与审美到底是如何发生的。而普列汉诺夫在《没有地位的信》中,列举了大量的资料通过对原始艺术种类的分析,并在验证过

程中反复加以比较与推理,最终得出艺术起源于劳动的这一理论观点。

(五)表现说

这一理论将艺术与艺术家的心灵世界联系起来,强调艺术家情感的自然流露。《尚书·尧典》中说:“诗言志,歌永言。”这种理论可以视为表现说的简洁表达方式,这里所说的“志”,实际上就是真实情感的表达,没有“志”,何来生“情”?而“言”实际上也是“情”,所以无论诗人还是歌者,都需要敞开自己的内心世界,这样才能和对方达到真正的共鸣。因此,在中国的文学艺术创作中,抒情作品往往多于叙事性作品,表现说在中国的文艺作品中影响极大。意大利著名哲学家和美学家克罗齐也主张“表现说”,他认为美是感情的表现,除了这种感情的直接表现,所有的美都没有实质意义,因此,艺术就是心灵、感情、情欲以及人格修养的最有效表达。德国著名哲学大师康德把文艺创作直接看作是人类的情感活动。

以上为艺术起源说的几种主要观点理论,其他不再一一赘述。概括起来,它们都有其正反两面,囿于人类自身认识水平和所处环境等因素,并不能形成统一的观点,和其他任何一门学科一样,艺术的观点理论也是多样和多元化的,但任何一种观点理论的形成也是在人们的长期实践和合理思考的范畴之中。

二、原始时期的音乐

(一)原始音乐

在原始社会时期,人类的语言与音乐尚未达到一定层次,自然界发出的音响就成为人类听觉世界的主要组成,无论觅食与劳作,音响都成为人们表达内心情感活动和传递信息的重要工具,因此,自然界的声响可以说是这个时期的特定音响。

原始音乐是将具有一定节奏和旋律的简单乐音以演唱、演奏等方式表现出来,形成最为简单的表演艺术,原始音乐文化作为原始人类最基本的艺术活动之一,它和诗歌、舞蹈、绘画、图腾崇拜等精神活动有着密切的联系,它们不仅在特定的阶段混同为一,而且由于艺术核心都在于表达人们内心的情感,作为人类社会共有的文化现象,它普遍存在于中国史前时期的日常生活和劳作过程中。

当最早的人类开始制造原始工具和进行集体劳动时,原始音乐便在他

们的劳动节奏和劳动呼声中萌发,简单的音阶开始形成,伴随着社会生产力的缓慢发展,经过漫长的岁月积累,原始音乐逐渐成长起来。关于远古音乐的传说,根据时间早晚,一般分为两类:一类时间较早,是以某部落首领为名的古乐,如朱襄氏之乐、葛天氏之乐、阴康氏之乐、伊耆氏之乐等,音乐水平尚处于初级发声阶段;另一类时间稍晚,为古代帝王的黄帝、颛顼、帝尧、帝舜和夏禹等时代的音乐,这个时期的音乐虽然表现简单,但是出现了简单的音阶,节奏较明显,这标志着古代声乐艺术初具雏形。

原始时期的音乐和舞蹈密不可分,没有具体的概念区分,这也是世界各民族历史上共有的文化现象。公元前11世纪之前,中国已将这种音乐舞蹈结合的艺术形式称之为“乐”,而在音乐舞蹈成为独立艺术形式之后,“乐”的概念仍既可以指舞蹈,也可以指音乐,区分并不十分明显。

(二)乐舞

先秦典籍《吕氏春秋·仲夏记·古乐》开宗明义指出:“乐所由来者尚也”。如此说来,音乐的历史可以追溯到远古时代。根据古代文献记载,在伏羲氏时期,已经有了五十弦的瑟,杜佑《通典》中说:“瑟,《世本》云:庖羲氏作五十弦。”不断出土发现的音乐文物,证明了原始音乐的真实存在。

原始社会生产力低下,人们无法直接利用自然界的规则为自己生存与生活服务,先民们敬畏自然,又无能为力改变自己的生存状态,于是人们的意识观念中逐渐产生了简单的宗教信仰,即图腾崇拜和原始巫术,经过长期的流传与演变,开始形成乐舞的面貌。

原始音乐与原始人类的生产、生活密切相关,具有很强的实用性,朱襄氏之乐说的是因干旱求雨的事;阴康氏之乐是健身驱湿的乐舞;而伊耆氏之乐反映出先民以“腊祭”祈求丰收的愿望。《吕氏春秋·仲夏纪·古乐篇》中记载:“昔古朱襄氏之治天下也,多风而阳气蓄积,万物解散,果实不成;故土达作为五弦瑟,以来阴气,以定群生。”在朱襄氏时期,干旱多风,庄稼无法收成,氏族中有一位叫土达的人制作了五根弦的瑟用来祈雨,企望风调雨顺,庄稼丰收,这反映了原始社会人类畏惧大自然的变化无常,开始学会了向自然界作出妥协,用歌舞的方式来祈求美好的心愿。

原始时期的歌舞,其舞蹈动作和歌唱内容也常常是劳动过程的简单再现,也在一定程度上反映了人们妥协自然、祈求平安的愿望。青海出土的一个新石器时期的陶盆上,绘有三组舞蹈人像,有简单的头饰,身后拖着大大

的尾巴,每组5人相互连臂踏歌,舞蹈情景有可能是在扮演《尚书》中记载的“百兽率舞”的场面,而此种场景也是人们祈求与自然融洽的美好愿望。

(三) 乐器

20世纪50年代初,安阳殷墟“商代虎纹大石磬”出土,证明中国乐器已有3000余年的历史。20世纪50年代中期,西安半坡村新石器时期遗址发掘出“一音孔陶埙”,中国乐器的历史一下子溯到6700余年前。

原始时期乐器主要有骨笛、埙等。骨笛是我国历史最悠久的吹管乐器之一,黄河流域石器时代文化遗址贾湖地区曾出土一支近9000年历史的骨笛,由鸟翅骨制成,上面刻有八个音孔。1986—1987年,在河南省舞阳县贾湖村新石器遗址发掘出了随葬的十多支骨笛,这些骨笛距今已有8000—9000年之久,用鹤类尺骨制成,大多钻有7孔,有的音孔旁还刻有钻孔前刻画的等分标记,个别音孔旁边另钻一小孔,说明那时人们已经开始注重音高的变化。除骨笛外,新石器时期的乐器还发现有埙、陶钟、磬、骨哨、鼓等。

原始时代乐器分布很广,时间跨度也很大。据已出土的文物可知,距今6000—7000年新石器时期的古乐器有:江浙一带出土的骨哨,西安半坡村、山西万荣等地出土的陶埙,陕西西安市长安区客省庄龙山文化遗址出土的陶钟,甘肃临洮寺洼山出土的陶铃等。

在各种质地的乐器中,数量最多的是陶制乐器,这种现象是跟新石器时期陶器的出现有关。到了新石器晚期,金属乐器开始陆续出现,这与当时的生产力发展水平相一致,一些石质乐器的产生,也与人们日常生活劳作中的石制工具使用有关。此外,部分乐器的使用功能出现了异化,原始音乐里糅杂的特殊宗教色彩也就显现了。

第二节 文化艺术的茁壮成长

一、秦汉雕塑

秦朝是个短暂的王朝,秦始皇统治万代的美梦终随残酷的暴政而灰飞烟灭。在秦代,艺术被当作加强政治统治的有力工具,蔚为壮观的秦始皇兵马俑,就具有很强烈的政治色彩。

俑在秦朝之前就已经出现,这和当时的丧葬制度有关。周朝时期,丧葬标准已不像前朝那样奢华,残忍的“人殉”行为伴随着生产力的进步和社会的发展逐渐被取消,奴隶主为了灵魂不灭,用一些草或其他材料制造类似人物造型的“俑”作为陪葬物,这些俑尚处在萌芽阶段,其工艺水平简朴、粗糙,只是简单的形象化表达,后来,用木头制作的“木俑”又逐渐取代了原先的俑。

到了秦代,人们开始用陶制的俑取代过去的“木俑”。在艺术造型上经过细致处理,动态结构合理,人物造型栩栩如生,其工艺水平比以前进步了很多。被誉为“世界八大奇迹”(1978年9月23日下午,希拉克在时任国务院副总理的邓小平的陪同下成为第一个参观秦陵兵马俑的外国人,壮观的场面令希拉克十分震惊,他说:“世界上有七大奇迹,秦俑坑的发现可以说是第八大奇迹!”)之一的秦陵兵马俑,验证了那个时代陶塑艺术的巨大辉煌。1987年12月,联合国教科文组织将秦始皇陵(包括兵马俑坑)列入世界文化遗产名录。

1974年3月,陕西临潼区宴寨公社下河大队西阳生产队因久旱缺雨,决定打八眼大口井。当地农民杨志发在打井时挖出一些陶片,后经博物馆粘补,修复成了三个陶俑,1974年春,新闻记者写成内参受到国家重视,有关部门先后发掘出来1号、2号、3号俑坑,呈品字形排列。三个坑共有7000余件陶俑、100余乘战车、400余匹陶马和数十万件兵器。整体气势恢宏,局部刻画精深细致。

兵马俑场面宏大,威风凛凛,秦兵马俑的形象各异,千姿百态,队列整齐,展现了秦军的编制、武器装备和古代战争的阵法。这些造型伟岸的陶俑身高在1.75米~1.95米之间,多按秦军将士的形象塑造,体格魁伟,体态匀称。陶俑又按兵种的不同分为步兵俑、骑兵俑、车兵俑、弓弩手、将军俑等,气氛肃穆庄严,显示出秦始皇威震四海、秦军训练有素、横扫六国勇锐的军威和排兵布阵的雄浑气势。

这些遗址及出土文物为历史文献的解读和还原提供了大量的实物资料,从秦陵文物的宏观效应来看,它的价值还在于对历史的惊世、润德、启智、励志的认知作用。

汉代厚藏风气盛行,以厚藏为德,薄终为鄙,有的甚至倾家荡产,为了达到“厚资多藏,器用如生人”这一目的,汉俑正是在此基础上出现的。汉代的

造型艺术品,没有秦俑高大如真人的俑像造型,形体尺寸大为缩小,汉俑形体虽小,但其造型艺术却比秦俑有了很大的提高,汉阳陵男俑形象生动,许多头部造型已相当细腻,脸庞的轮廓、五官的布置乃至不同个体的面部表情,都被准确而传神地表现出来。现收藏在四川省博物馆的说唱俑又称之为书俑、说书俑、侏儒俑,它源于生活中的说唱人,通高0.67米,由灰陶捏塑而成,因年代久远,原有的彩绘已大多剥落。

汉石刻大气磅礴,最为著名的是霍去病墓前的“马踏匈奴”,霍去病是西汉杰出的军事家、统帅,前后四次出击匈奴获得胜利,共歼敌11万多人,深得汉武帝信任。公元前117年,霍去病卒,天子悲悼,举国凭吊,武帝为了纪念这位青年将军的赫赫战功绩,特为他修建了墓冢,命令石匠雕刻了“马踏匈奴”摆放在霍去病墓前。马踏匈奴石刻雕像美妙无比,变形、夸张抽象,并雕刻各种巨型石人、石兽作为墓地装饰,这些石刻题材新颖、生动逼真、雕刻简练浓厚,高度体现了汉初沉雄、博大的时代精神和艺术风格。

二、辞赋

(一)贾谊与骚体赋

汉初赋作袭用屈原的骚体,注重情感抒发,并使用“兮”的语气词,与此同时,汉初骚体赋开始趋向散文化,同时使用句法整齐的四字句,这在一定程度上标志着辞赋由骚体向汉大赋的过渡。在这期间,贾谊的贡献最大,贾谊天生早慧,十八岁即能诵诗属文,精通儒家经典和经学,22岁任博士,同年升为太中大夫,在思想上,他以儒为主,兼顾法道,力主中央集权制度,认为统治阶级应以民为本,施行仁政,重视礼乐,严明等级等。

在西汉政论散文的园地中,贾谊的散文也堪称文采斐然,开两汉政论风气先河,刘勰《文心雕龙·奏启》称其奏疏是“理既切至,辞亦通畅,可谓识大体矣。”其最为人称道的政论作品是《过秦论》、《治安策》,这些文章寓理于事,深刻犀利,语言精练、形象、富有艺术感染力。如《过秦论》,这是一篇很有艺术表现力的政论文,行文简洁但气势凌云、渲染铺张但条理清楚,以词采绚丽见长,极大地影响了后世文体创作。

(二)司马相如与汉大赋

汉大赋始兴于汉景帝、汉武帝期间,后逐渐成为汉赋的主体样式。汉大赋经常用反复问答的问答体形式,以描写帝王、诸侯生活为内容,以微刺帝