

高等院校数字媒体专业
“十三五”规划教材

数字媒体 艺术概论

Introduction to
Digital Media Art

◆ 陈薇 主编 ◆ 马天容 魏程华 副主编
◆ 胡杰 主审



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

高等院校数字媒体专业“十三五”规划教材

数字媒体艺术概论

陈 薇 主 编
马天容 魏程华 副主编
胡 杰 主 审

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本面向普通高等院校数字媒体类专业的基础教材。它立足于数字媒体时代,以发展的视角论述了数字媒体艺术的发展概况、美学形态,以全新的理念、与时俱进的态度阐述了数字媒体艺术所涉及的各个领域——数字影视艺术、数字动漫艺术、数字游戏艺术、数字媒体网络艺术及数字互动艺术等,并从数字技术与艺术的关系角度深入分析各个艺术领域的最新创新与未来展望。

本书通过充实的理论、丰富的案例,深入浅出地讲述数字媒体艺术各个领域的发展脉络和详尽内容,重点阐释了数字化时代媒体艺术的形态发展和技术创新。全书共分7章,前两章从数字媒体艺术的发展历程及美学理念上进行综合性的阐述;后5章详尽论述了数字媒体艺术的各个领域。本书编写思路基本围绕发展历程、特征及类型、艺术与技术的关系展开,每章后面附有练习及思考题,有助于读者全面、透彻地理解本书内容;同时为了便于教师进行教学,还提供了配套的电子课件等教学资源,请登录华信教育资源网(www.hxedu.com.cn)免费注册后下载。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体艺术概论/陈薇主编. —北京:电子工业出版社,2017.10

ISBN 978-7-121-32896-1

I. ①数… II. ①陈… III. ①多媒体技术—应用—艺术—设计—高等学校—教材 IV. ①J06-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第252596号

策划编辑:左雅

责任编辑:左雅 特约编辑:俞凌娣

印刷:三河市鑫金马印装有限公司

装订:三河市鑫金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

开本:787×1092 1/16 印张:5 字数:313.6千字 彩插:58

版次:2017年10月第1版

印次:2017年10月第1次印刷

定 价:49.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888,88258888。

质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式:(010)88254580, zuoya@phei.com.cn。

Preface

前言

在移动互联网时代，媒介与社会、媒介与技术都是休戚相关的存在。而艺术在这个时代又是那么的受宠，全社会都关注它、追随它，“媒介+艺术+技术”已经构成 21 世纪的强大综合体，艺术因为技术的存在而上升为“数字媒体艺术”，成为非一般意义上的艺术。谈到艺术与技术的关系，法国 19 世纪著名文学家福楼拜曾说过：“越往前走，艺术越要科学化，科学也要艺术化。两者在山麓分手，回头又在顶峰汇集。”由此足以窥见“艺术”被赋予“科技”的标签后是多么令人震撼。

《数字媒体艺术概论》以概论形式讲授数字媒体艺术的发展。数字媒体艺术是一门跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科。本书从数字媒体艺术发展史开始，讲述计算机与艺术联姻的过程，讲述早期科学家对技术与艺术的理性探索碰撞出的艺术火花，开启了人类研究“数字艺术大餐”的宏伟历程；从艺术审美的本质研究到数字艺术的门类探索，再到数字媒体艺术美学中的现代艺术、合成艺术与交互艺术，讲述艺术与美学、科学相结合的理论成果；从影视艺术的发展史比较传统影视与数字影视的区别，重点阐述数字技术时代电影创作的特点；从动画与漫画发展的历史，重点阐述动漫艺术发展历程，数字动漫的特征及类型，分析数字技术时代的动漫思维方式与创新方式；从游戏发展的历程，重点讲述游戏文案策划、游戏美术等知识要领，分析数字游戏艺术的发展趋势；数字媒体时代网络艺术的存在价值，主要涉及网络艺术发展背景、网站项目策划与设计、网站制作与管理等知识点；数字时代互动艺术的发展历程，主要涉及虚拟现实技术、移动互联网与互动艺术等关系。本书采用了案例教学法，来夯实每一章的具体内容，深入浅出，普及性强，有助于读者加深对数字媒体、艺术与技术、信息化设计等本质的了解。

本书主审胡杰，编者陈薇、马天容、魏程华，在撰写过程中得到了许多业内专家和同事的意见和帮助，在此一并表示感谢，感谢大家所提出的中肯建议。最后由衷地感谢北京邮电大学世纪学院艺术与传媒系的领导、同事以及部分学生的大力支持，感谢学院为我们提供了教学实践平台，让我们的书得以结集出版。此外，由于编者水平和时间有限，文中难免存在疏漏之处，敬请广大读者、专家和学者给予批评指正。

编者

2017 年 8 月于北京

Contents

目录

第①章 数字媒体艺术发展概述	1
1.1 艺术的由来与特征	1
1.1.1 艺术传播的由来	1
1.1.2 艺术审美之我见	2
1.1.3 艺术审美的特征	4
1.1.4 艺术的主要门类	5
1.2 媒体与媒介的异同	7
1.2.1 媒体的由来与特征	7
1.2.2 媒体与媒介之异同	10
1.2.3 如何理解媒介理论	10
1.2.4 媒体与新媒体的渊源	11
1.3 如何理解数字媒体与艺术	13
1.3.1 数字媒体的由来及特征	13
1.3.2 数字媒体的表现形态	16
1.3.3 数字媒体艺术的特征	17
1.3.4 数字媒体艺术是如何发展的	19
1.4 数字媒体艺术之渊源	21
1.4.1 计算机与艺术联姻	21
1.4.2 计算机图形学的来临	22
1.4.3 让人耳目一新的计算机艺术	22
1.4.4 数字媒体发展的新契机	24
1.5 练习与思考题	26
第②章 数字媒体艺术与美学和科学	27
2.1 数字媒体艺术的美学和科学灵魂	27
2.2 数字媒体艺术之构成要素	28
2.3 数字科学语境下数字媒体艺术的审美	29
2.4 数字媒体艺术的美学应用价值	33
2.5 后现代主义角度看数字媒体艺术	33
2.6 练习与思考题	35
第③章 数字影视艺术	37
3.1 数字影视的诞生	37
3.1.1 奠基: 数字摄影术出现了	38
3.1.2 划时代意义的数字电影艺术	52
3.1.3 数字入户: 数字电视技术普及	53
3.1.4 时代的巨变: 从传统影视到数字影视	55
3.2 如何理解数字影视	56

3.2.1 什么是数字影视·····	56	3.3.1 日新月异的数字影视摄影·····	69
3.2.2 数字影视的特征·····	57	3.3.2 出神入化的数字后期制作·····	75
3.2.3 数字和影视的结合·····	66	3.3.3 精彩纷呈的数字影视放映·····	84
3.3 数字技术时代的影视创作·····	69	3.4 练习与思考题·····	87
第④章 数字动漫艺术 ·····	88		
4.1 动漫艺术的由来·····	88	4.2.3 数字动画如何划分与界定·····	110
4.1.1 开启动画艺术先河之使命·····	88	4.3 数字漫画如何划分与界定·····	111
4.1.2 堪称世界先锋的美国动画·····	90	4.3.1 数字漫画的由来·····	111
4.1.3 独树一帜的日本动画·····	93	4.3.2 数字漫画的特征·····	111
4.1.4 异军突起的欧洲动画·····	97	4.3.3 数字漫画如何分类与界定·····	112
4.1.5 东方之巅的中国动画·····	97	4.4 数字技术时代的动漫艺术·····	113
4.1.6 世界漫画发展之长河·····	101	4.4.1 动漫创新时代的到来·····	113
4.2 数字动画打开了动漫新格局·····	106	4.4.2 全媒体时代的动漫思维·····	119
4.2.1 何谓数字动画·····	106	4.5 练习与思考题·····	120
4.2.2 数字动画的特征·····	107		
第⑤章 数字游戏艺术 ·····	121		
5.1 数字游戏发展历程·····	121	5.2.5 数字游戏的艺术特征·····	138
5.1.1 数字游戏的诞生·····	121	5.3 数字游戏设计·····	140
5.1.2 数字游戏的里程碑·····	122	5.3.1 数字游戏的内容设计·····	140
5.2 数字游戏的概念和特征·····	126	5.3.2 数字游戏的分类·····	141
5.2.1 什么叫数字游戏·····	126	5.3.3 数字游戏的制作流程·····	148
5.2.2 数字游戏的特征·····	127	5.4 游戏技术的发展趋势·····	151
5.2.3 数字游戏的互动特征·····	129	5.5 练习与思考题·····	152
5.2.4 数字游戏的技术特征·····	135		
第⑥章 数字媒体网络艺术 ·····	153		
6.1 数字网络艺术发展历程·····	153	6.3 网络艺术的特点·····	158
6.1.1 关于互联网·····	153	6.3.1 交互性与不确定性·····	158
6.1.2 互联网之前的网络艺术·····	154	6.3.2 综合性与多元性·····	160
6.1.3 互联网时代的网络艺术·····	156	6.3.3 个人性与广泛性·····	163
6.2 网络艺术的界定·····	156	6.3.4 动态性与随机性·····	164
6.2.1 如何界定网络艺术·····	156	6.3.5 瞬时传播性·····	165
6.2.2 网络艺术的内涵和外延·····	157	6.3.6 虚拟性·····	166

6.3.7 对技术的依赖性·····	166	6.6 网络艺术的未来·····	169
6.4 国内网络艺术现状·····	167	6.7 练习与思考题·····	170
6.5 网络艺术对传统艺术的影响···	168		
第7章 数字互动艺术 ·····	171		
7.1 数字互动艺术发展历程·····	171	7.3.4 以影像为核心的艺术空间·····	182
7.2 数字交互艺术的概念·····	172	7.3.5 三维全景虚拟展示应用·····	182
7.2.1 交互的由来与界定·····	173	7.4 移动媒体与数字艺术·····	183
7.2.2 数字交互艺术的二维定义 矩阵·····	175	7.4.1 移动媒体艺术审美体验·····	183
7.3 虚拟现实与数字艺术·····	178	7.4.2 移动媒体的个体性·····	183
7.3.1 虚拟现实技术的概念·····	178	7.4.3 难以达到的终极艺术·····	184
7.3.2 虚拟互动展示设计的魅力···	179	7.4.4 多元化感受的艺术·····	185
7.3.3 虚拟现实技术的交叉应用···	181	7.4.5 数字化“游”的艺术·····	185
		7.5 练习与思考题·····	187
参考文献 ·····	188		

1.1

艺术的由来与特征

艺术这个名词从何而来? 古代指六艺以及术数方技等各种技能。《后汉书·伏湛传》中记载: “永和元年, 诏无忌与议郎黄景校定中书五经、诸子百家、艺术。” 正所谓“艺术之兴, 由来尚矣。” 自古以来艺术创造者通过塑造形象以反映社会生活, 并折射出具有典型性的社会意识形态。譬如文学、绘画、雕塑、音乐、舞蹈、戏剧、电影、曲艺、建筑和语言等。

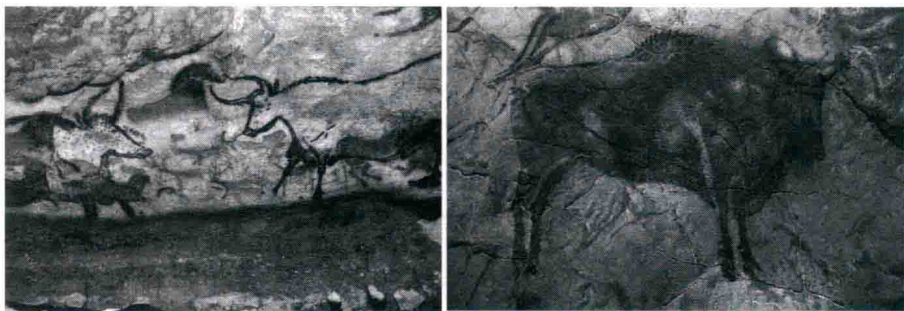
艺术(art)一词来自拉丁语 art, 意为技艺、手段或方法, 它是才艺和技术的统称。艺术借助艺术形象来反映和折射现实, 它所描绘的是比现实具有更为典型的社会意识形态。人们常说艺术是有生命的, 是生命力的体现。艺术作为一种形象活动贯穿于人类的整体活动当中, 讲话时语言轻柔让人舒服, 交流时声音爽朗让人开心, 绘画时画风特别让人陶醉, 表演时节目出色让人赞叹……这一切都是艺术活动的不同表现。艺术的生命力存在于世界的每一个角落。

1.1.1 艺术传播的由来

传播一词由来已久。依据《不列颠百科全书》解释, 传播是指人们通过普通的符号系统交换彼此的意图。它的根本目的是传递信息, 传递人与人之间、人与社会之间有意义的符号和信息。汉语中的“传播”是一种动态行为的表达。英语中的“传播(communication)”译为通信、通知、传达、传授、传播、交通、联络等。

因此, 艺术传播自古就有, 自人类进行创造性劳动的时刻就出现了基本艺术形态的传播。自远古时期起, 人类传递信息的语言系统并未建立, 为了表达自己的情感、意愿、心得和体会, 人们逐渐产生了各种交流的方式和渠道。贡布里希在《艺术的故事》中曾经写到: “没有艺术这回事, 只有艺术家而已。” 譬如从前喜欢涂画的人们, 用有色土或树枝等材料在洞穴石窟上记录一些动植物的形象, 亦或是记录他们当时生产劳作的情景, 后人称其为艺术家, 称他们的画作为壁画(见图 1-1)。随着时间的推移, 艺术家描绘的实物越来越多, 诞生的艺术作品也成为历

史的产物、社会的产物。艺术传播的目的也由此诞生。



▲图 1-1 法国拉斯科洞窟壁画(左),壁画局部(右)

艺术传播的本质如何建构呢?从人类历史长河中得知,对“艺术”一词的定义尚需从哲学与科学的角度来审视。“哲学”通常是挑起争论的,“科学”则是能终止争论的。“艺术”就是哲学与科学的抽象实体。当艺术作为一种社会意识形态存在的时候,首先它是一种社会现象与社会事物,是建构在一定经济基础之上并为经济基础所决定的上层建筑。在美学与文艺理论的发展历史上,马克思关于艺术是什么的论题,为人类开辟了新的研究领域,他提出了关于艺术性质的真正科学论断,纠正了旧唯物主义关于艺术的一些不正确言论,为人们探讨艺术的真实与本质提供了科学的、有效的方法与理论。

1.1.2 艺术审美之我见

艺术之于哲学、宗教的区别在于艺术不同于一般的物质生产,它在认识世界、反映社会生活的层面上有着自身的发展规律。而艺术审美则是建构在艺术美之下的核心与本质,关于探讨艺术审美的本质问题,必然会涉及到艺术本身、审美关系、审美认知等层面的内容。

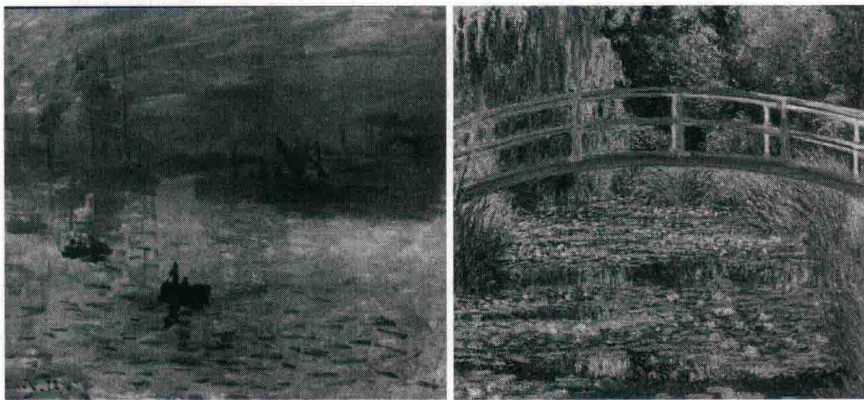
首先,艺术是有着特殊生产力的名词,艺术的审美价值十分重要,艺术作品本身具有独特的审美价值。在整个艺术理论体系中,审美是核心问题,具有审美价值的艺术作品是通过艺术生产创造出来的,用于满足人们精神生活层面的需求。

其次,艺术作品是以审美为直接目的的对象。人们通常说艺术来源于生活但高于生活,那么艺术作品被创造和实现出来,是以满足人的精神需求为审美价值的。广而言之,电影、电视、戏曲、歌舞、绘画等,一概而论均可称之为艺术作品。人们在欣赏影视作品中的人物表演和理解复杂的人物关系时,这个过程即是审美的过程,一部影视剧作是否优秀,最主要、最基本的价值在于观众赋予它的评价,它给欣赏者留下最直观的感受就可以称之为“审美感”。

最后,艺术审美具有特殊的功能,其中最主要的功能应该是审美认知、审美教育和审美娱乐三大类。贡布里希说过:“艺术家的许多作品就打算在这些古怪仪式中使用,重要的也就不是雕塑或绘画在我们看来美不美,而是它能不能发挥作用……”这里大抵说的就是艺术审美的特殊功能。其一,审美认知告诉我们“美是客观的,美是愉悦的”,认知的功能是由人和人之间在现实关系中所体现出来的,这些关系包括生产关系、劳动关系或实践关系等。其中审美主体和

审美客体的关系，就是一种审美关系，一种人与人之间的审美关系。由于人类在生产实践活动中产生了对事物的认识，建构了审美的客观标准，这是因为人的本质力量具有审美需求。出现审美需求就是对于美的欣赏，人在现实生活中总是喜欢美好的事物，美好的事物中包含对艺术作品的欣赏，都是一种审美活动。它是人们创造美、感知美的能力。因此，审美认知在本质上是美的感受和美的认识的统一。其二，审美教育立足于审美价值的客观性，将审美与教育合二为一。狭义而言，审美教育是通过艺术手段对人们进行教育；而广义地阐述则是运用自然界、社会生活、物质产品与精神产品中一切美的形式给人们以潜移默化的教育，最终达到美化人们心灵、行为、语言、体态，提高人们道德与智慧的目的¹。它所指的教育范畴包括学校教育、家庭教育和社会教育。它通过传授美的知识，通过反复审美实践从而提高人们的审美接受能力，最终达到审美教育的目的。这种目的是人们在欣赏美的时候自然而然地接受某种思想、观念、情感等因素的影响。其三，审美娱乐亦是审美体系下的重要功能。它主要是指人们在艺术审美过程中，通过艺术鉴赏达到使人身心愉悦、精神充沛。总而言之，艺术的审美价值是艺术本质探索中最根本和最主要的特性，而艺术作为人类审美意识的最高表现形式，它所呈现出的各种功能始终是以审美价值为基础的。

艺术及艺术审美在现实生活中无时无刻都存在，艺术反映现实美，现实美又反衬艺术美。当人们走进美术馆、博物馆或者打开手机上互联网等，随时可以欣赏到古今中外的各类美术作品。譬如：法国印象派大师克劳德·莫奈，被誉为印象派代表人物和创始人之一。他的代表作《日出·印象》《草地上的午餐》《睡莲》《干草堆》等作品（见图 1-2），让我们看到了印象派从产生到发展的各个阶段的变化。莫奈作为法国最重要的画家之一，将印象派的理论和实践得以最大程度的推广，他擅长光与影的探索与实验。在他的绘画风格中逐渐改变了阴影和轮廓线的画法，在他人生最后阶段的画作中看不到非常明确的阴影，看不到突显或平涂式的轮廓线。莫奈终生追求色彩与光的完美表现，总是反复通过一个主题系列的画作来实验艺术风格，即便是同一个对象，在莫奈的笔下也能焕发出不同的光芒。



▲图 1-2 莫奈画作《日出·印象》(左),《睡莲》(右)

1 审美教育词条解释源自百度百科。

在一切自然事物中，自然美是指存在于自然界中的各种美；社会美是指存在于社会的，人与人之间的。

1.1.3 艺术审美的特征

众所周知，艺术美源于自然美。黑格尔认为“艺术美高于自然美。因为艺术美是由心灵产生和再生的美，心灵和它的产品比自然和它的现象高多少，艺术美也就比自然美高多少。”¹在黑格尔看来，自然美固然重要，艺术美则高于自然美。只有心灵才能把众多的现象与形式归为统一，把理性认知显现于感性之中，这种观点是不充分、不完善、不明确的。黑格尔否认艺术美的唯一源泉是自然和现实，将它们与艺术分离开来，他没有看到自然美和社会美对艺术创作的重大影响和作用。但是黑格尔的观点又存在合理性，因为艺术作品中的美已经不再是自然本身之美，社会本身之美；它是经过二度加工和创作的“新的存在”。

现实生活的美含有现实现象的、不取决于人而存在的自然性质，也正因为它客观性、不取决于人的意志而存在着，现实中的客观现象存在着人与人的交往、社会的历史实践变迁的相互关系。艺术审美的特征是对价值的主观关系的体现，是对事物的价值和评价的不同解释，因此把审美理解为主客观的统一观点是不正确的，它混淆了人们对现实生活中的实践关系和理论关系。艺术审美的特征不是所谓主客观的统一，审美关系是作为客体和主体的相互联系而依存的。

艺术审美的特征归根结底概括为它具有超越现实的永恒性、统一性、独创性，具有广泛传播的导向性、感染力。

说到艺术审美具有超越现实的永恒性，正是因为艺术作品的审美价值而存在，审美价值和艺术价值是相辅相成的关系，它们的意义不仅在于形成人们一定的价值定向，而且在于艺术作品本身的永恒存在价值。人们对于现实审美关系的价值存在，其主要意图在于加强审美教育和艺术教育中的一些关键性问题，忽视美和美的教育则无法体现审美关系的主客体价值属性。所谓的审美价值属性是指客观存在的现实世界中所体现出来的审美反映和艺术符号，这个客观存在的现实世界包括整个宇宙、人生、自然科学等在内的因素。因此，审美价值的永恒性是艺术审美的本质属性，是在一定条件下转化的客观主体，是真实、永恒存在的。

艺术的审美性又体现在统一性方面。统一是事物客观存在的前提，它集中体现了人类的审美意识倾向。统一是审美意识产生和发展的前提，是人类社会实践的基础。审美意识同时也是意识美，它是艺术家创造性劳动在人们心目中的客观形态，它具有典型性、统筹性，实际能够更加充分地满足人的审美需求。在审美需求的基础上，人们会不断形成关于世界、社会、人生的意识，这种意识不是科学意识，也不是道德意识，就是人们在欣赏美的过程中形成的审美意识的物化形态。

但是审美意识的独创性是有着特殊存在意义的。在人类历史实践过程中，人类审美关系的实践功能会有优劣之分，那么这种评价标准会带来审美关系的主体与客体的相对独立性，独立

1 黑格尔. 美学. [M]. 北京: 商务印书馆, 1979年.

性即主观方面在审美评价中形成了人们独特的审美能力。艺术家总是用形象的思维去创造对象,而且艺术家在塑造艺术形象时不是客观地描绘对象,而是通过主观意识进行加工改造,将自己的审美态度和思想感情融汇其中,使作品本身具有特殊的感染力。这种特殊感染力正是审美意识的独创性之所在。

艺术审美的传播具有社会导向性和感染力。艺术作品是艺术家灌注了自身情感的主观再现,它被赋予创造性思维与形象,而形象必然通过以一定的思想内容和艺术感染力来传达,传达和导向更大程度上是社会意识形态引导的结果。引导才能使欣赏者得到某种美感享受。

综上所述,艺术审美的基本特征之一就是审美性,审美性是艺术作品与非艺术作品相区别的根本属性。艺术的审美性是人类审美意识的集中体现,它凝聚着人类劳动和智慧的结晶。只有那些能带给人精神愉悦,给人以美感的事物才具有审美价值,才能称之为艺术品。同时,艺术的审美性从表现形式而言是真、善、美的结晶,艺术之美源于现实更高于现实,是由于艺术家在创造性劳动过程中把现实生活的真、善、美凝聚到了艺术作品中。艺术审美的基本特征之二就是创造性,审美性与创造性相辅相成,不可或缺。艺术家在艺术作品创造过程中,围绕艺术与艺术作品进行了艺术美的创造,将美的规律和美的本质进行剖析,最终以创造性思维来建构美。

1.1.4 艺术的主要门类

艺术的门类是随着人类社会的发展、变迁而逐步由单一性转化为多样性的。原始社会的艺术离不开生产劳动的孕育,生产劳动以获得物质生活资料为直接目的。因此,原始社会的艺术形式没有发展成为独立的、真正意义上的艺术。原始状态的艺术只有两种类型:造型艺术与歌舞艺术。

原始的造型艺术多指洞穴壁画和原始雕塑,还包括一些装饰性工艺品。历史上发展最早的造型艺术可追溯到法国西南部和西班牙北部一带的大壁画和雕塑,其中最著名的是三万年前出现的大型壁画,即西班牙阿尔塔米拉洞穴中长十四米、绘有众多动物形象的大壁画,这些造型艺术的形象基本都是当时人们生产劳动的结晶,其中有野牛、野马、长毛象等大型兽类。而最早的歌舞艺术,据史书上记载是战国时期编纂的《吕氏春秋》中《古乐篇》的记述:“昔葛天氏之乐,三人操牛尾,投足以歌八阙。”¹文中记述的内容是对远古歌舞的描述,三个人手执牛尾,边舞蹈边唱着由八个段落组成的歌曲。原始歌舞是舞蹈、音乐和文学“三位一体”的。歌舞产生的时间,可能与绘画、雕塑不相上下。

随着生产力的发展和人类历史的不断演进,艺术门类在人们实践过程中渐趋多样化。从歌舞中独立出来的歌词,就产生了文学,渐渐地,音乐和舞蹈也分化为艺术的两个门类。戏剧的出现起源于公元前4世纪,它以文学的发展为前提,还辅之以其他艺术手段进行综合舞台表演。亚里士多德在《诗学》中曾这样描述艺术:“一切艺术都是模仿,戏剧是对各种生物的行动的模仿。”中国的戏剧(China Drama)主要由戏曲和话剧构成,戏曲的形成由来已久,可以追溯秦

1 王宏建主编. 艺术概论[M]. 北京:文化艺术出版社, 2013年.

汉时代，它是汉族传统戏剧，经过长期的发展演变，到了宋元时期得以成型。后来逐步形成了以“京剧、越剧、黄梅戏、评剧、豫剧”为主的中国五大戏曲剧种。而话剧是20世纪从西方引进的戏剧形式，在中国已有百年历史。

到了近现代，随着科技的进步与发展，歌舞艺术门类又出现了创新和衍生。19世纪中期，由于摄影技术的发明诞生了摄影艺术，进而电影作为一门新型艺术风靡全世界，成为整个19世纪最具影响力的艺术门类。以及伴随电影衍生出来的电视，也已成为寻常百姓日常生活中形影不离的好伙伴。

对于艺术门类的划分，早在18世纪，德国古典哲学家黑格尔就提出了他的观点。他重视把作品理念与形象之间的关系作为艺术分类的基础。他说：“这些类型之所以产生，是由于把理念作为艺术内容来掌握的方式不同，因而理念所借以显现的形象也就有分别。”¹他将理念与形象之间的关系进行了深刻剖析，即内容与形象之间存在各种不同的关系，这些关系都是区分艺术分类的依据。

那么在人类历史长河中，哲学家、艺术家们对艺术门类的划分到底有哪些方式呢？源自于理性与感性、存在与感知、创造与表现、实用与审美等，角度不一，看待问题的方式不一，迄今为止经常使用的艺术门类主要包含以下几个方面：

(1) 以艺术形态的存在方式为标准，涵盖空间艺术、时间艺术、时空艺术。空间艺术指以空间为存在方式的艺术，它包括雕塑、绘画、工艺美术、书法、篆刻、建筑艺术、摄影艺术、园林景观等，又通称为美术；时间艺术指一切在过程中展现美的艺术，它包括音乐、文学、曲艺等；时空艺术指以艺术形象的存在方式为依据，包含时间和空间两个概念，例如戏剧、电影、电视剧、舞蹈和杂技等。

(2) 以艺术形态的感知方式为标准，涵盖视觉艺术、听觉艺术、视听艺术、想象艺术。视觉艺术指利用一定的物质材料塑造可为人观看的、直观的艺术形象，它属于造型艺术，包括绘画、雕塑、工艺美术、摄影艺术、建筑艺术、园林艺术、实用装饰艺术等。它的造型手法丰富多彩，表现出来的艺术形象千姿百态，采用平面绘画、三维造型等综合性艺术形式来表现对象；听觉艺术指区别于美术、文学等，体现音乐艺术特性的艺术门类，它包括音乐、舞蹈、戏曲、曲艺和杂技等；想象艺术指人们创造艺术想象并以某种形态呈现出来的艺术样式。

(3) 以艺术形态的创造方式为依据，涵盖造型艺术、表演艺术、语言艺术、综合艺术。造型艺术指以一定物质材料和技术手段创造的艺术形象，传统意义上指静态视觉艺术，它包含绘画、雕塑、工艺美术、摄影艺术、建筑艺术、园林艺术等；表演艺术是通过人的演唱、演奏或人体动作、表情来塑造形象、传达情绪、情感，从而表现生活的艺术，它包括舞蹈、音乐、话剧、曲艺、杂技和魔术等；语言艺术指运用语言的手段创造审美的形象的一种艺术形式，它包括文学的各种样式，如戏剧小品、播音主持、演讲、辩论等；综合艺术指是戏剧、戏曲等一类艺术的总称。综合艺术是指综合了文学、绘画、音乐、舞蹈等各门艺术的特点与优势，获得了多种手段和方式的艺术表现力，从而形成了自己独特的审美表现形式，它的代表形式有戏剧艺

1 亚里士多德. 诗学：西方文论选 上卷第 51-52 页[M]. 北京：人民文学出版社，1964 年.

术、电影艺术、电视艺术等。

(4) 以艺术形态的客观再现和主观表现的差异为依据, 艺术门类又包含两种类型: 再现艺术、表现艺术, 这一类是从艺术作品反映客观现实和表现主观情感的关系出发的。

(5) 以艺术形态的审美功能和实用功能为依据, 艺术门类分为美的艺术、实用艺术, 这一类是从艺术作品的功能出发的。

(6) 以艺术形态的形象展示方式为标准, 艺术门类又分为静态艺术、动态艺术。

对于整个艺术的体系而言, 它由众多不同的艺术门类组成, 每个艺术门类又自成体系。自20世纪艺术形态学建立以来, 艺术理论工作者们一直致力于艺术分类领域的研究。从某种教育而言, 各种艺术分类方法都有各自的特点和优势, 但也存在不同的缺陷和局限性。因此, 艺术理论工作者既要掌握艺术的共同规律, 也要深入研究各门艺术的特殊规律。

1.2 媒体与媒介的异同

20世纪是一个思辨的艺术时代, 它的艺术形式完全颠覆了传统艺术, 科学和技术的融合使得艺术形式不断经历着各种变化与改造。这个时代的典型特征是对绘画、文学、雕塑等传统艺术的再创造、再创新。艺术家们将材料、物质等介质纷纷融入他们的艺术创作中, 运用新技术、新媒介、新观念来表达主题创意, 描绘时空内容。可以说20世纪是一个大肆进行艺术实验的时代, 同时也是新媒介与艺术水乳交融的时代。

20世纪末, 数字技术与艺术设计不断结合, 开创了一个新的艺术创新领域, 即数字媒体领域的诞生, 彻底改变了人类的生存方式。麦克卢汉说过, 媒介即信息, 媒介技术的进步对社会发展起着重要的推动作用。因此, 数字媒体的发展将以传播者为中心转向以受众为中心, 数字媒体将成为集公共传播、信息、服务、文化娱乐、交流互动于一体的多媒体信息终端。

多媒体艺术作为20世纪诞生的新型艺术形式, 主要包括以计算机、数码技术、录像和胶片技术相结合完成的艺术作品, 它有别于传统艺术门类, 但也是电影、电视、广告和音乐画面的常用手段之一, 它以一种综合手段进行多角度的艺术呈现。如今, 数字媒体、数字媒体技术、数字媒体艺术、新媒体等新型词汇不断充斥着人们的大脑, 这标志着新的媒体形式已经在社会上形成了广泛的影响。由于新型媒体的推陈出新, 数字媒体教育作为艺术学科的新宠, 也已成为我国乃至全球备受关注的朝阳产业。

1.2.1 媒体的由来与特征

1. 何谓媒体

媒体(Media)一词来源于拉丁语 Medius, 又被译为“媒介”“传媒”或“传播媒介”, 意为“两者之间”的意思, 借指所有信息传播中的一切中介。媒体是指传播信息的媒介。它是指

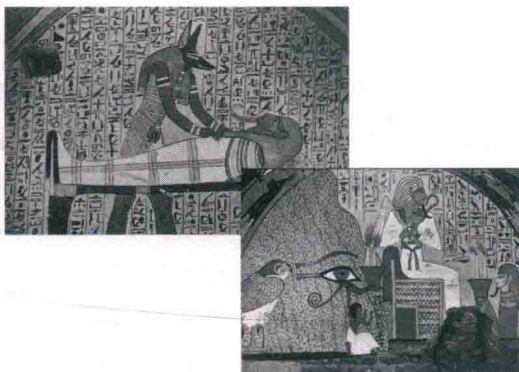
人借助用来传递信息与获取信息的工具、渠道、载体、中介物或技术手段。概言之，媒介是指人类制造、存储、传输和接收各类语言、符号、声音、图像和其他各类信息的物质和非物质载体的总称。早在远古时期，古人通过“结绳记事”（见图 1-3）、“飞鸽传书”“烽火报捷”（见图 1-4）等方式传递信息和情报。后来，印刷术的发明又将人类文明向前推进了一大步，将信息传播的渠道更加科学化、信息化。而在历史上，两河流域时期，古代苏美尔人发明了含有楔形文字前文字的最古老的石板，从公元前 2100 年苏美尔人在画有记号的泥板或古埃及人刻在金字塔墓道中的石板壁画（见图 1-5），都是当时人们用以传递信息的载体。



▲图 1-3 结绳记事



▲图 1-4 烽火报捷



▲图 1-5 苏美尔人泥板画（左）及金字塔石板壁画（右）

2. 传播学范畴的“媒介”

从传播学的角度分析，“媒介”是指传播信息、资讯的载体，这个载体可以是人与人之间或人与机器之间的信息交流的方式。传播的媒介有纸类（新闻报纸，杂志）、声类（电台广播）、视频类（电视、电影）、还有现代的网络类（电脑或手机等）。“媒体”是任何传播过程中不可或缺的重要环节，试想没有媒体的信息传播是不能存在的。加拿大著名传播学者麦克卢汉曾高度概括过传播媒介在人类社会中的地位 and 作用，他认为“媒介即信息”，人类只有在拥有了某种媒介之后才有可能从事与之相适应的传播和其他社会活动。因此，媒介最重要的作用是“影

响了我们理解和思考的习惯”。麦克卢汉指出：“形式决定内容，任何技术都逐渐创造出一种全新的人的环境，环境并非消极的包装用品，而是积极的作用进程。媒介不仅是容器，它们还是使内容全新改变的过程。”¹

从传播学的范畴而言，“媒介”有两层含义，第一种指传递信息的手段，是具备载体信息传递功能的物质，如电话、电视、广播、报纸等具备了接收者（受众），与传播技术有关的媒体；第二种指从事信息的采集、加工制作和传播的社会组织，即传媒结构，如电视台、报社、电台等，均被称为“大众媒介”。

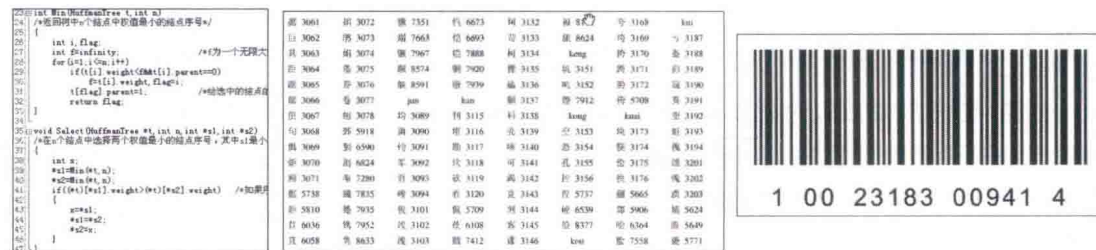
根据国际电信联盟（ITU）电信标准从技术角度对媒体下的定义，可以将媒体划分为5个类别：感觉媒体；表示媒体；表现媒体；存储媒体；传输媒体。下面分别针对5种媒体类别进行阐述。

（1）感觉媒体。

感觉媒体是指能直接作用于人的感觉器官的媒体，最终使人产生直接感觉的媒体。如声音、语言、文字、数据、图形、图像等。在多媒体信息技术中，我们所说的媒体一般指的是感觉媒体。

（2）表示媒体。

表示媒体是指计算机的媒体信息编码和传输的表示。它是为了传输感觉媒体而人为研究出来的媒体，能有效地存储感觉媒体或将感觉媒体从一个地方传输到另一个地方。如语言编码、电报码、条形码、各种计算机语言符号（JPEG、MOV、MPEG）等，如图1-6所示。



▲图1-6 语言编码（左）、电报码（中）、条形码（右）

（3）表现媒体。

表现媒体也被称为“显示媒体”，是指通过计算机信息的输出显示，将信号和感觉媒体之间产生的媒体进行输出和呈现。如输入/输出设备，包括音箱、显示器、打印机、鼠标、键盘等。

（4）存储媒体。

存储媒体是指用于存储信息的载体，它是表示媒体的存储和传输方式，如纸张、磁带、U盘、光盘、移动硬盘、云盘等。

（5）传输媒体。

传输媒体是指用于传输数据信息的物理媒体，如电缆、光纤、微波、数据线等。

1 (加拿大) 埃里克·麦克卢汉 (McLuhan E.). 《麦克卢汉精粹》[M]. 何道宽译. 南京: 南京大学出版社, 2000年.

1.2.2 媒体与媒介之异同

1. 媒体与媒介的渊源

媒体与媒介之间能相互通用，是因为都源于英语 **Medium** 一词。然而，媒介的概念要抽象一些，媒体的含义相对具体一些。媒介是指传播信息的媒介，凡是能反映人与人、人与事物或事物与事物之间联系或发生关系的物质都是媒介，媒介包含媒体。媒介指语言、文字、印刷、声音、影像等内容信息；媒体指的是书本、报纸、杂志、广播、电视等传播媒介及其发行机构，其机构可以是私人机构，也可以是官方机构。

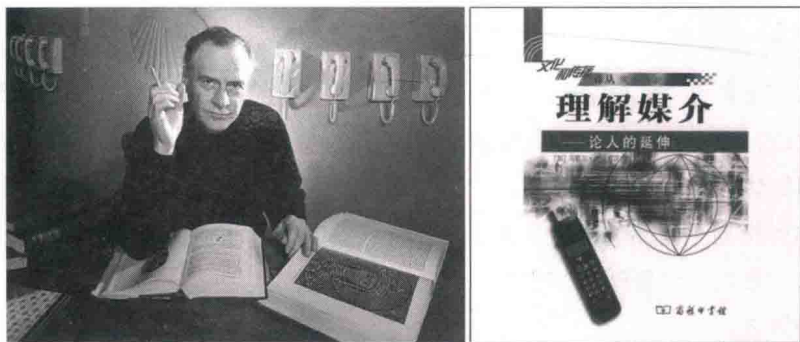
计算机领域关于媒介的两种含义：一是指存储信息的载体，如磁带、磁盘、光盘和半导体存储器；二是指信息的表示形式，如文字、声音、图形、图像、动画和视频。

2. Medium 与 Media 的汉语意思

Medium 与 **Media** 在英语中是对单复数的区分，翻译成汉语以后，**Medium** 是指作为单个体的媒介，如报纸、广播、电视等大众传播媒介；**Media** 则是不同类型的“媒介聚合物”，它是综合性媒体，如多媒体工作平台、国际互联网等。如今人们所提到的“媒体”“新媒体”从性质上讲都是多种媒介的聚合体，是承载各种信息的综合性媒体。在人类社会发展的漫长过程中，媒介是社会发展的基本动力，是现实生活中面向大众的公共信息传播体系和运作机构，每一种新媒体的产生，都将开启人类社会生活、生产的新方式。

1.2.3 如何理解媒介理论

麦克卢汉在《理解媒介》一书（见图 1-7）中提出了“媒介即是信息”的理论，媒介在人们的理解中只不过是传播工具，但是在麦克卢汉的理论中，媒介的内涵和外延是与通常的理解存在着差异的。麦克卢汉认为媒介是那些延伸人类器官的所有工具、技术和活动，它的范围是很广泛的。



▲图 1-7 麦克卢汉（左）与代表作《理解媒介》（右）

一般意义上认为媒介是人们传播信息的工具，而麦克卢汉所提出的媒介是人类器官延伸的一切工具和技术，广义层面上理解为人类所利用的一切工具。麦克卢汉正是因为提出了“人的