

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、蓺术。”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。

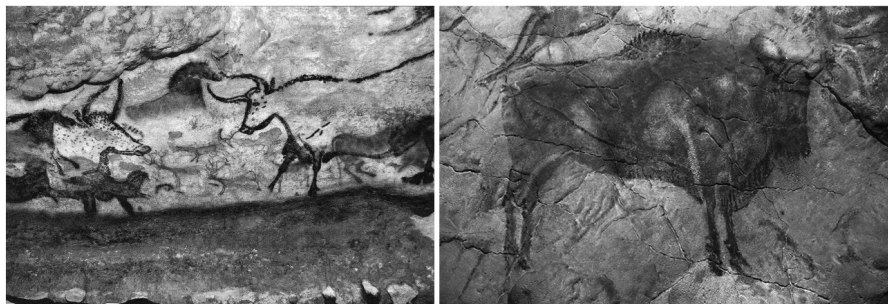
艺术（art）一词来自拉丁语 art，意为技艺、手段或方法，它是才艺和技术的统称。艺术借助艺术形象来反映和折射现实，它所描绘的是比现实具有更为典型的社会意识形态。人们常说艺术是有生命的，是生命力的体现。艺术作为一种形象活动贯穿于人类的整体活动当中，讲话时语言轻柔让人舒服，交流时声音爽朗让人开心，绘画时画风特别让人陶醉，表演时节目出色让人赞叹……这一切都是艺术活动的不同表现。艺术的生命力存在于世界的每一个角落。

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观的统一的观点是不正确的，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,围绕艺术和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、舞蹈等各部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, 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

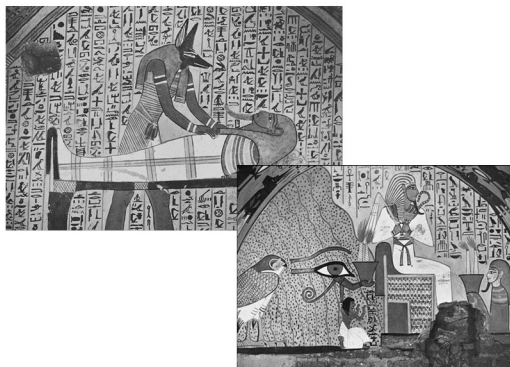
人借助用来传递信息与获取信息的工具、渠道、载体、中介物或技术手段。概言之，媒介是指人类制造、存储、传输和接收各类语言、符号、声音、图像和其他各类信息的物质和非物质载体的总称。早在远古时期，古人通过“结绳记事”（见图 1-3）、“飞鸽传书”“烽火报捷”（见图 1-4）等方式传递信息和情报。后来，印刷术的发明又将人类文明向前推进了一大步，将信息传播的渠道更加科学化、信息化。而在历史上，两河流域时期，古代苏美尔人发明了含有楔形文字前文字的最古老的石板，从公元前 2100 年苏美尔人在画有记号的泥板或古埃及人刻在金字塔墓道中的石板壁画（见图 1-5），都是当时人们用以传递信息的载体。



▲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”。

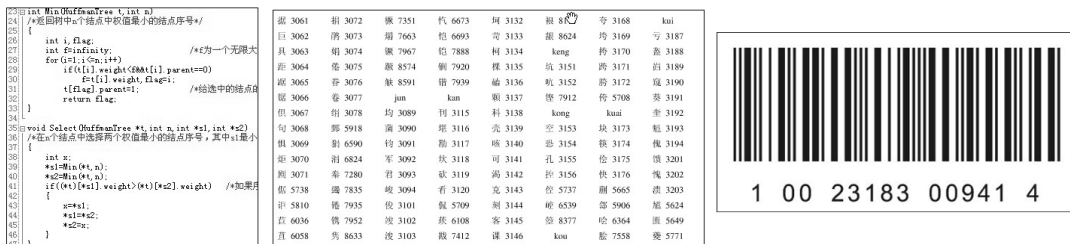
根据国际电信联盟（ITU）电信标准从技术角度对媒体下的定义，可以将媒体划分为 5 个类别：感觉媒体；表示媒体；表现媒体；存储媒体；传输媒体。下面分别针对 5 种媒体类别进行阐述。

（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。



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。

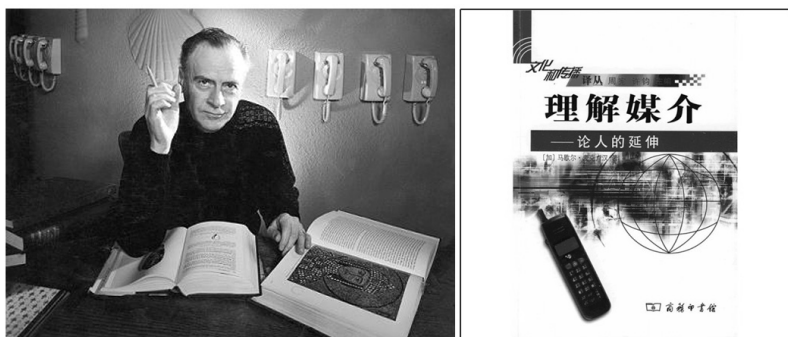
计算机领域关于媒介的两种含义:一是指存储信息的载体,如磁带、磁盘、光盘和半导体存储器;二是指信息的表示形式,如文字、声音、图形、图像、动画和视频。

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** 是指作为单一个体的媒介,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

延伸”的理论使得媒介这一概念的外延得到了扩充，从而传播媒介的范围也随之扩大。因此，麦克卢汉所提到的媒介理论从改变人类生活方式的根本上得到了解释。媒介的实质是人们生存的技术环境，每个人都在其中扮演着重要角色，对于社会来说媒介的变化是富有挑战性的，人们可以明智地使用媒介，也可以愚蠢地使用媒介，在关键时刻，媒介理论将指导着整个社会的媒介产业发展。

1.2.4 媒体与新媒体的渊源

这里所讲的媒体是指“传统媒体”，指的是媒体类型中的第一传媒、第二传媒、第三传媒。第一传媒的媒体特征为纸介媒体，是基于纸张、油墨的媒介，如报纸、杂志、图书、宣传册、海报等；第二传媒是基于声音的媒介，模拟音频信号，以收音机为终端进行信息传播，如广播、收音机、电台等；第三传媒是基于模拟图像信号的媒体，如电视终端、高清电视等。

新媒体的出现是相对于传统媒体而言的，它的诞生无疑是对传播方式的巨大颠覆，是对社会变革所提出的富有挑战性和深刻性的话题。1998年5月，联合国秘书长安南在联合国新闻委员会上提出，在加强传统的文字和声像传播手段的同时，应利用最先进的第四传媒——因特网（Internet）。第四传媒的概念自此得到确立，从此也开启了新媒体的时代。第四传媒主要分为两个部分的内容，一是传统媒介的数字化，是传统媒介数字化的延伸，是媒介生产流程的数字化，它以传统媒介为依托；二是因为因特网的出现，为媒体的传播提供了便利条件，以电脑为依托所产生的数字化网络媒体，如电子书、电子杂志、光盘、IPTV、网络视频、宽带、网站、博客等，以交互性为其主要特征。交互媒体是新媒体的一大特征，随着手机等移动终端的快速发展，又出现了第五媒体，它是移动、便携式媒体，基于无线宽带的数字化网络的媒体，它的典型特征是手机、iPhone、iPad、MP3、MP4、电子阅读器等移动新媒体的服务媒体。

新媒体的信息形式是多样化的，它是一个相对的概念，是相对于传统的媒体而言的。新媒体是继报刊、广播、电视等传统媒体以后发展起来的新的媒体形态，包括网络媒体、手机媒体、数字电视等。它暗示那些现有环境下不确定的、不为多数人所知的、具有较强实验性的媒介形态。它不仅仅是一种技术形态，更是科学技术、文化艺术、意识形态、社会制度、生活百态等方面的综合媒介形态，尤其是现如今全方位覆盖的网络多媒体时代所带来的巨大变化。

新媒体的提出实际是一个宽泛的概念，它利用数字技术、网络技术，通过互联网、宽带局域网、无线通信网、卫星等渠道，以及电脑、手机、数字电视机等终端，向用户提供信息和娱乐服务的传播形态。从数字化网络的角度来定义的话，新媒体应该称为数字化新媒体。以数字化网络为核心，基于新媒体的当今社会向人们提供的是全方位的立体网络服务，包括社区网站、各类论坛、网络博客、网络微博、即时通信、视频、电子相册、百度百科、网络点评、网络团购、电子商务等范畴。

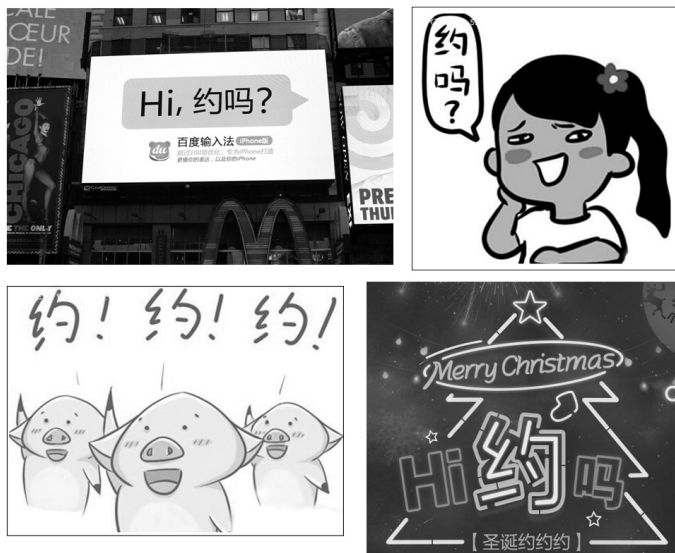
那么，归根结底，媒体与新媒体到底有什么区别呢？

传统媒体是相对于网络媒体而言的，它是指通过某种机械装置定期向社会公众发布信息或提供教育娱乐平台的媒体。传统媒体主要有声音、图像、电视、收音机等媒介，有时间和空间的局限性。传统媒体虽然已经过时，但有其特定的优势：强大的人力物力资源、传统媒体相对

稳定、经验丰富。为了解决时间和空间的局限性，多媒体的出现则集声音、图像、动画等于一体，发挥出自身强大的优势，如：资源优势，内容丰富；时效优势；互动优势与高度的参与感；全面服务。多媒体固然有如此多的优势，但它始终不能取代传统互联网，是继传统媒体之后的一个重要新型媒体。

麦克卢汉在《理解媒介——论人的延伸》中指出：“媒介在人类历史的长河中总是‘后浪推前浪’，它们之间的矛盾关系包括既排除（新媒体使旧媒体成为老旧过时）但又包容（新媒体以旧媒体为其内容）的演进历程，从口语、书写、印刷到电子媒介莫不如此。而新媒介必然把旧媒介当做内容来使用，并加速旧媒介成为艺术形式的过程。”新媒体在传统媒体的基础上产生了交互性和时空性的特点，它的传播状态发生了改变，由传统的一点对多点变为多点对多点。同时，新媒体的新理念和新模式给整个传媒产业带来了新的契机。

有研究人员指出：“新媒体近乎于零费用信息发布，对受众多为免费，这对传统媒体的新闻产品制作成本造成挑战。”以2014年互联网营销十大经典案例中的广告为例，来分析一下新媒体时代的传播优势。案例一题为“天猫苏宁撕逼大战——妈妈再打我一次”，在双十一期间，被苏宁易购取材自台湾电影《妈妈再爱我一次》改成“妈妈再打我一次”的广告、“TM的双十一你该多一个选择”，通过天猫的红对比苏宁易购的蓝的广告引发网友大量转发和围观热议。案例二题为“百度——线下事件线上营销：‘Hi，约吗？’”，百度输入法打出“更懂你的表达，以及你的iPhone”的概念，在互联网上掀起了一场“懂你”风潮。百度输入法iPhone版还作为中国第一个亮相纽约时代广场的移动互联网产品，面向全球华人邀约的线下广告文案：“Hi，约吗？”一时成为10月份流行一时的网络流行语，并引发大量网友的热议和跟风热潮（见图1-8）。同时成为2014年非常抢眼的互联网营销事件。所以，新媒体的优势在于一个“新”字，这个时代具有颠覆性的就是“新”，不重复以往的思路和规则就是创新。



▲图1-8 Hi，约吗？

1.3

如何理解数字媒体与艺术

1.3.1 数字媒体的由来及特征

1. 何谓数字媒体

数字媒体是一个工学学科的代名词,是指以二进制数的形式记录、处理、传播、获取过程的信息载体,这些载体包括数字化的文字、图形、图像、声音、视频影像和动画等感觉媒体,和表示这些感觉媒体的表示媒体(编码)等,通称为逻辑媒体,以及存储、传输、显示逻辑媒体的实物媒体。¹

在这个社会环境下,媒体产业大发展离不开科技与艺术的革新,数字媒体的发展将成为全产业未来发展不可或缺的力量。从广义层面来讲,数字媒体由数字媒体艺术和数字媒体技术构成。数字媒体艺术属于综合性学科,立足于数字传媒领域,集自然科学、社会科学和人文科学于一体,体现了“科学+艺术+人文”的理念。数字媒体技术属于信息与通信工程专业术语,涉及的概念和分析方法广泛应用于通信与信息系统、信号与信息处理、电子与通信工程等信息技术领域。

2. 数字媒体的基本特征

相对于传统媒体而言,数字媒体具有分众、开放、共享、虚拟、交互等特征。其基本特征表现如下。

(1) 小众化、分众化。数字媒体改变了大众传播的特点,传播内容和传播信息呈现出小众化、个性化的特点,它所涉及的内容更加适合受众需求的多样化和受众市场的细分化。从互联网出现的那一天开始,媒介就彻底改写了传播的历史,在浩瀚的互联网络下产生了搜索引擎工具,人们可以各取所需地查找自己想要的资料,可以使用键盘输入关键词,立刻从海量资源中查找到所需要的内容。在传统价值观里,艺术曾经是高高在上的艺术品,是一笔一画设计创造的作品,但数字媒体艺术与技术的联姻产生了现代艺术工具,艺术家、设计师都可以利用鼠标或手绘板来创造笔下的世界,可以利用数字软件实现想要的视觉效果。

(2) 互动性。数字媒体改变了大众传媒单向传播的特点,从单向互动向双向互动转变,这种互动性更多地体现在实现产业链上下游之间的信息互动、沟通互动等。20世纪90年代是互联网大爆发时期,从最初的WWW雏形、配套的HTTP传输协议及相应的Web服务技术到网页浏览客户端的形成,1993年起全球互联网进入高速发展期,互联网成为人们主要的网络交流平台,互动功能日渐凸显。嘉御基金创始人卫哲入职阿里巴巴CEO时,脱口而出:“21世纪不

1 百度百科词条

能错过互联网。”随着网络发展的日趋成熟，Web 2.0 时代的来临推动了各大门户网站的稳健发展，博客、微博等网络工具出现了非常广泛的应用前景。微博最初是由新浪网推出，提供微型博客服务类的社交网站。用户可以通过网页、WAP 页面、手机客户端、手机短信、彩信发布消息或上传图片。“互动性”是这些网络工具中最典型的特征。当下的 21 世纪，人与人交流、互动最频繁的网络工具除了微博，基本首推微信了。微信是腾讯公司于 2011 年 1 月 21 日推出的一个为智能终端提供即时通信服务的免费应用程序，它支持跨通信运营商、跨操作系统平台，通过网络快速发送免费（需消耗少量网络流量）语音短信、视频、图片和文字，以及其他服务插件。¹截止到 2015 年第一季度，微信已经覆盖中国 90% 以上的智能手机，月活跃用户达到 5.49 亿，用户覆盖 200 多个国家、超过 20 种语言。可以说“微信”较之于其他网络通信工具的互动性更强、传播更快，是如今大众传媒的主要传播方式之一（见图 1-9）。



▲图 1-9 微信互动

（3）主动性。20 世纪初，当互联网整体进入“内容为王”的时代，不知不觉中数字媒体得到了飞速发展，从用户需求角度分析，互联网的用户不再是被动接收的模式，而是越来越多地主动加入到互联网的阵营中来。

（4）个性化。传统媒体一般以标准化的模式面向用户提供服务 and 需求，然而标准化的服务模式无法满足新时代个性十足的用户需求，数字媒体时代的到来恰好解决了用户的定制服务需求。用户越来越需要将自己的个性和特殊要求展示出来以满足个性化服务的信息内容。如企业定制个性化 App 软件开发，随着微博、微信、App 客户端逐渐成为人们每天打开电脑或手机必备的网络工具，目前已有 58% 的企业通过互联网定制开发了自己专属的 App，宣传和推广自己的品牌十分便利。譬如淘宝、腾讯、百度、支付宝、滴滴打车、网易新、凡客购物等客户端，定制服务下的品牌更加彰显自身的魅力。而且在国外有 90% 世界五百强企业都定制了自己专属的 App，App 品牌可谓在全球遍地开花，十分受人青睐。

（5）虚拟性。“媒体”二字前面被附加“数字”的标签，一切都变得那么新奇和时尚。数字媒体让人们从现实生活中走出来，走入一个虚拟的环境和空间，这个空间不断改变着人们工作、学习、生活、娱乐、交往的方式，而这就是“虚拟现实”。虚拟现实（见图 1-10）是一种可以创

1 百度百科词条

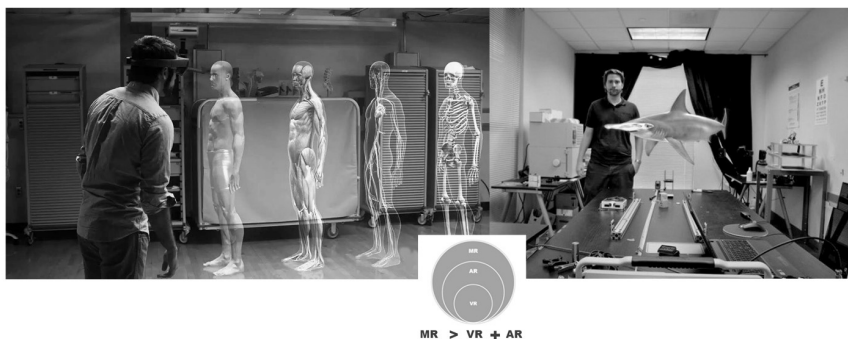
建和体验虚拟世界的计算机仿真系统,可以实现多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为,在虚拟现实基础上又诞生了增强现实 (Augmented Reality) (见图 1-11),这种技术通过科学技术模拟仿真后再叠加到现实世界,被人类感官所感知,从而达到超越现实的感官体验。不久的将来即将出现混合现实 (Mixed Reality) (见图 1-12),即综合了虚拟现实和增强现实两者的技术,在虚拟环境中引入现实场景信息,在虚拟世界、现实世界和用户之间搭起一个交互反馈的信息回路,以增强用户体验的真实感。



▲图 1-10 虚拟现实



▲图 1-11 增强现实



▲图 1-12 混合现实

(6) 全球性。数字媒体技术改变了传统媒体单一的播放渠道,用户只能在规定时间内收听收看广播、电视等节目,它可以实现异步全球化,用户采用点播方式,在任意时间、地点选择自己喜爱的节目收看或收听;可以任性地反复品味喜欢的节目,还能点赞、写评论;可以传播到任何覆盖媒介信息的地方,数字化信息将传播至全球。

(7) 即时性和多样性。数字媒体具有极强的即时性、多样性特征,它使人们在任何时间、任何地点都可以与他人进行任何形态的信息交流。譬如如今大家都在使用的微信客户端,它具有强大的沟通功能,用户可以任意地选择已接受的对象去留言、聊天或视频。工作上的远程会议能方便地采用微信群的方式添加多个朋友进入群里,实现异地同步会议;以前的长途电话也变成了移动客户端的视频(或语音)聊天,只需花费一点点流量费即可与远在异地的家人好好地畅聊一番。正是由于数字媒体技术的革新,不断地改变着人们的生活方式,改变着人与人之间的交流方式,这里也验证了一句话:科技改变生活,科技改变未来。

(8) 多融合性。数字媒体传播改变了以往单一媒体单一形态信息的特点,它是具有多传媒

信息及产品的媒介，其中掌握数字媒体技术的应用是传播的基础。数字媒体具有几何图像、文字、声音、动画等多种媒体的表现特性，最有效地传达信息，实现技术与人文艺术的融合。譬如一位网络广告设计师在设计一款香水广告产品界面时，需要通过 Photoshop、Flash、Illustrator 等绘画和交互设计软件来实现产品的最终效果。那么这个案例恰好体现了数字媒体艺术与数字媒体技术相结合的多融合性。

(9) 共享性。传统媒体提供的信息基本是一次采集，一次使用，无法重复或共享使用。但数字媒体技术的到来改变了传统的信息使用模式，信息可以一次采集，共同享用，很大程度上节省了信息采集成本。譬如，如今的数码照相非常快捷、方便，无论使用相机还是手机都可以实现不同需求的图像，不同于传统的胶片冲洗方式，它可以一次成像并保存图像信息，重复多次使用，即复制、粘贴、打印、印刷、喷绘等均可实现图像的各种效果。另外，如今的视/音频拍摄及采集技术也是十分方便、易用的。视频、音频以及文字素材均可以在拍摄或录制以后进行处理，这几个要素可以分离出来分别发布；音频部分的素材也可转换为文字素材单独发布文字新闻稿件，视频部分的素材还可剪辑合成为新的视频片段。基于这一特性，也正是数字媒体艺术向人们展示的特殊艺术形态，如今在移动客户端流行的玩图、美图秀秀、秒拍、腾讯视频等应用插件（见图 1-13）所产生的各种作品被广泛地发布到微信朋友圈，说句话的功夫，刚刚发布的信息早已被朋友圈点赞或刷屏。数字媒体强大的共享功能则不言而喻了。



▲图 1-13 移动客户端应用插件

1.3.2 数字媒体的表现形态

1. 数字媒体的两种表现形态

一是传统媒介数字化以后而形成的传媒形式，如数字电视、数字出版、电子报刊、手机报纸、手机电视等；二是从诞生之日起就是数字化的，如网络媒介、IPTV、网络电视、网络广播等。

2. 传统媒体与新媒体的表现形态

(1) 报纸、广播、电视为传统媒体。第四传媒为互联网。第五传媒为移动传媒。

(2) 第四传媒的优势：①能够及时、广泛传递新闻信息；②具有数字化、多传媒、实时性和交互性传递新闻信息。

(3) 第四传媒可分为两个部分：一是传统媒介的数字化，或是向数字化网络化延伸出的传媒形式；二是由于网络提供的便利条件而诞生的“新型传媒”。

3. 新媒体及新媒体的5类传媒形态

新媒体的含义体现在5个方面：①新型的文本体验（由超文本、电子游戏和电影特效而产生的文本游戏体验）；②对现实与世界新的呈现方式（如虚拟现实中的沉浸感、交互性和自主性）；③主体与新技术之间的新型关系；④传统媒体与新媒体之间新的传承与互动；⑤人类对自身和世界的新的感受所获得的新启示。

新媒体的5类传媒形态：①移动数字电视；②有线数字电视；③IPTV；④网络广播和网络电视；⑤手机电视。

4. 第五传媒——移动传媒

移动传媒，是指借助数字广播电视地面传输技术播出、以满足流动人群的视听需求的新型媒体。移动传媒的终端接收主要依托在交通运输移动平台上，因此又被称为交通媒体，随着互联网技术广域化发展，手机媒体逐渐纳入到移动传媒范畴当中。

移动传媒的表现形态：①公共交通移动传媒；②列车类移动传媒；③航空类移动传媒；④手机移动传媒。

移动传媒带来时代的变迁是毋庸置疑的，在现实生活中，它改变传媒的媒介平台，改变媒体传播领域内部的商业模式，改变人与人交往的环境与模式。未来，它的改变还将存在更多不可预期的结果。

1.3.3 数字媒体艺术的特征

数字媒体艺术从学科角度分类，它属于一个跨自然科学、社会科学和人文科学的综合性学科，既有计算机科学技术知识作为支撑，又有人文社科知识作为基础。广义而言，它属于媒体艺术的一个分支，是基于计算机语言和数字媒介的一门新型艺术形式，它立足于传媒行业，涉及造型艺术、艺术设计、交互设计、计算机语言、计算机图形学、信息与通信技术等方面的知识。

任何一种艺术形式的变迁与艺术媒介都有着不可分割的关系，一部艺术史可以说是一部媒体变迁的历史。艺术的特征往往根据艺术媒介的演变来划分，而数字媒体艺术也不例外，它以计算机科学与技术为依托，创作数字媒体艺术作品，而非传统的艺术作品。

在数字媒体艺术的综合创作实践中，数字媒体艺术融合了科学与艺术的元素，其中数字以计算机科学技术为基础，能够创作许多数字艺术作品。这里谈到的新技术与新工具多为媒体开

发技术、媒体制作软件，当艺术家或设计师使用数字技术的手段来创作作品时，他们并不排斥传统的绘画方式或设计技巧，创作过程中使用综合技术能使作品产生新奇的效果，如多媒体艺术作品、装置艺术作品、游戏及其衍生品、动漫及其周边产品。

譬如最近两年一直在热播的国产动画系列片《熊出没》，就是一部典型的数字动画作品。它是由深圳华强动漫公司出品，以三维动画为主要技术手段的动画影片，该片的三维动画制作技术、渲染技术，尤其是在毛发、光照等细节渲染上都运用到了新技术。运用计算机技术制作二维和三维动画，是数字媒体时代动画片的普遍制作流程。也就是数字媒体艺术与技术相结合的典型特征。同时，《熊出没》的动漫衍生产品更是进入一个快速成长的朝阳产业之中，动漫衍生产品的制作体现了数字媒体与传统媒体的创新性融合。由该动画片衍生出来的游戏、儿童玩具、学习用具、生活用品等，都需要设计师通过计算机软件设计图纸、样品，然后再投入加工、制作形成衍生品实体（见图 1-14）。



▲图 1-14 《熊出没》动漫衍生品

再比如 2014 年 1 月 1 日正式上线的“微故宫”，是故宫博物院这两年打造的数字化媒介艺术产品。他们的团队以出色的创意和独特的设计将故宫的历史与文化以数字化形式展现出来，并得到了海内外观众的一致认可和高度评价。故宫博物院不仅以数字资料馆的方式再现了建筑、藏品、古籍、出版、文物保护等内容，还通过“微故宫”App 的形态创造了一系列以皇帝为主角的时空漫游新产品，实现了线上阅读与销售。同时还以实体产品形式制作了故宫文创系列衍生品，实现线上与线下结合销售，仅 2016 年上半年文创产品的销售额就已突破 7 亿元，超过 2015 年全年销售总和。由此可见，数字媒体时代新技术与新艺术的融合创意，市场前景十分可观（见图 1-15）。