

# 论互联网+对中国传统乐器发展的创新——以箜篌为例

陈书怡

(厦门大学艺术学院 福建 厦门 361000)

**【摘要】**“互联网+箜篌”并不仅仅是简单地应用互联网技术对箜篌进行宣传、推广普及等方面，而是参与到整个箜篌继承、发展和创新体系的建设当中，将互联网的管理模式和思维方式融入箜篌的各个方面。本文通过互联网+的应用，论证箜篌的传承和发展新模式。

**【关键词】**互联网+；箜篌；发展；新模式

中图分类号：J623.9

文献标志码：A

文章编号：1007-0125(2018)05-0067-01

箜篌，中国传统的弹拨乐器，多在宫廷雅乐中使用，民间也广为流传，据考证，箜篌有两千多年的历史。从上个世纪五十年代起，中国音乐工作者和乐器制作师们进行了大量的研究工作，他们根据古书的记载和保存下来的古代壁画的图形，设计试制了几种类型的箜篌，到了上个世纪八十年代初，一种新型箜篌被研制出来，箜篌得以重生。

## 一、“互联网+”箜篌继承

(一) 资料库与数据仓库的建立。数据仓库的建立是为了便于多维分析和多角度展示数据按特定模式进行存储，是一种关系型数据库，而箜篌数据库的建立将会极大提高箜篌大数据分析。而互联网在资料的存储、保护方面有得天独厚的优势，对箜篌历史的保存有不可替代的作用，同时又对以后箜篌的传播、发展和创新打下了坚实的基础。

(二) 大数据分析。对箜篌大数据分析对箜篌今后的发展创新有至关重要的影响，例如：对所有箜篌视频的点击量、观看时长、弹幕内容的发送等多方面的数据分析，可以得出怎样的箜篌视频最容易传播，最受受众接受，再依托此类数据进行箜篌科普视频的制作，才促进箜篌的推广。

## 二、“互联网+”箜篌推广

(一) 线上和线下博物馆的建立。数字箜篌博物馆的建立，利用虚拟现实技术进行博物馆场景的构建，更符合当代年轻人发展的需要，便于推广，也利于更多箜篌资料的展出和随着大众需求快速更改展览内容，例如：古代大量演奏图像中所绘的竖箜篌和我国唐代漆箜篌和螺箜篌残件，都在日本奈良正仓院保存的，数字箜篌博物馆可以制作正仓院箜篌特展（可以利用AR的技术），足不出户就感受日本现存的箜篌文化。

线下箜篌博物馆+创意旅游模式的建立，以建立体验式博物馆为目标，以箜篌宫廷雅乐的地位为创意点，营造以箜篌为主的古代文化生活体验式博物馆，例如：依据《孔雀东南飞》中曾叙“十三能织素，十四学裁衣，十五弹箜篌，十六诵诗书。”，营造一个互动游戏式的展厅，从织素到箜篌到诗书的一个体验，感受箜篌在古代日常中的作用与地位。

(二) 推出箜篌游戏。《中国互联网络发展状况统计报告》的最新结果显示，目前中国网络游戏用户规模达到4.22亿。以游戏的形式可快速科普箜篌基本知识，并激发新一代对箜篌的兴趣，例如：箜篌版节奏大师的游戏，首页放箜篌的4D模型与基本知识讲解，游戏里面的曲子都是箜篌演奏的曲子，以拨弦的形式替换按方块的形式等，打造箜篌游戏。

(三) 众筹方式助力推广。众筹，即大众筹资，群众募资被用来支持各种活动，包含灾害重建、民间集资、竞选活动、创业募资、艺术创作等。不单是筹措资金，更要注重的

应该是它的宣传效果，例如：乡愁影像计划，以记录地方乡愁为主线，发起拍摄纪录片的众筹，获得了大量群众的关注与支持，不少专家、创客等纷纷加入计划支援，各大媒体纷纷报道，起到良好的宣传效果。箜篌可借鉴《我在故宫修文物》的成功经验，以众筹的方式拍摄相关纪录片。

## 三、“互联网+”箜篌创新发展

(一) 箜篌自身发展改良。结合箜篌大数据分析，全方位了解箜篌自身的问题，如：调音有难度，琴弦总是被调段等用户反映的极现实的问题，加以解决。

箜篌虚拟3D模型的建立，对不同的琴弦包括其材质、音色等，箜篌的样式、大小、材质等，码子的设计、样式、大小等所有箜篌的组成部分都要大量建立模型，可以直接用箜篌各部件的模型构造新的箜篌模型，提高箜篌改良的效率与精确度，建立相关模型的网站或APP，全民参与设计箜篌模型，既可以推广箜篌文化，又可以从中汲取改良箜篌的创新想法。

(二) 箜篌乐曲的创新。几乎所有的音乐创作软件里都没有箜篌的声音，如西贝柳斯等音乐软件，极大地阻碍了箜篌乐曲方面的创新。应携手各大音乐软件，助力箜篌这种传统乐器的发展，增加箜篌的声音并开展箜篌乐曲的创作比赛，交流碰撞箜篌乐曲发展的新方向。

“傻瓜型”箜篌创作型软件的开发，例如：抖音，一款音乐创意短视频社交软件，学习它这种创新的创作方式，应用到“傻瓜型”箜篌创作型软件的开发，为箜篌乐曲的创新提供更多的思想火花。

## 四、小结

在互联网飞速发展的时代，箜篌的继承、传播、发展、创新等方面都因为网络而发生着巨大的变化。无论是线上箜篌博物馆的建立，还是线下体验式箜篌博物馆；无论是箜篌自身的改良，还是箜篌乐曲的创新等，都是谋求“互联网+”与箜篌深度融合的探索。“互联网+”与箜篌“生态式”的相互融合才是箜篌乘上现代科技列车的发展机遇。

## 参考文献：

- [1] 刘稚亚. 互联网+文物保护[J]. 经济, 2016(20).
- [2] 中国电子竞技进入最好的时代[N]. 证券时报 2017-10-10.
- [3] 梁杨帆. “互联网+”时代下的广西民族艺术传承与创新[J]. 1008-1151(2016)06-0142-03.
- [4] 《中国互联网络发展状况统计报告》2017.
- [5] 张译文. 论“互联网+古筝”的5w传播模式[J]. 四川戏剧, 2016(12):112-114.