动画文化与产业观念的再建构

——反思中国当代动画教育

Reconstructing the Concept of Animation Culture and Industry ——Reflection on Chinese Contemporary Animation Education

韩鹏^{1,2} 孙健环²

Peng Han HuanWei Sun

1 东南大学艺术学院 中国·江苏 南京 211172; 2 南京传媒学院 中国·江苏 南京 211172

1 School of Art, Southeast University, Nanjing, Jiangsu, 211172, China;

2 Nanjing Media Institute, Nanjing, Jiangsu, 211172, China

摘要: 中国动画教育的理念就是教育与产业相结合, 教育为产业服务, 近十几年的发展历程中, 中国动画教育完美地展现了这一理念, 为产业不断培养动画人才。由于历史原因, 以加工和“技术主义”出身的中国动画产业使得动画教育走上技术人才培养道路, 因而, 中国动画教育丢失了技术背后的艺术精神。当代世界文化语境中中国动画想要崛起, 必须重新认识中国传统文化, 构建中动画文化意象和基本观念。论文就中国动画教育的十几年历程进行分析, 阐述该历程的得失, 并根据经历提出建构动画文化意象的思路。

Abstract: The concept of Chinese animation education is the combination of education and industry, and education serves the industry. In the past ten years of development, Chinese animation education has perfectly demonstrated this concept and continuously cultivated animation talents for the industry. Due to historical reasons, the Chinese animation industry, which originated from processing and "technicalism", has led the animation education to the path of technical personnel training, thus, the Chinese animation education has lost the artistic spirit behind the technology. If Chinese animation wants to rise in the context of contemporary world culture, it must re-understand Chinese traditional culture and construct the cultural image and basic concept of Chinese animation. This paper analyzes the course of Chinese animation education for more than ten years, expounds the gains and losses of this course, and puts forward the idea of constructing animation cultural image according to the experience.

关键词: 动画文化意象; 当代动画教育; 教育与产业; 建构

Keywords: Animation Culture Image Contemporary Animation Education and Industry Construction

DOI: 10.36012/sde.v3i1.2836

1 引言

动画艺术是一种技术与艺术想融合的交叉学科, 技术是表现内容手段, 而内容才是作品的本质。艺术文本的叙事所体现的核心价值观是作品表征文化认同的根本, 脱离了内容, 那动画作品就只能是技术手段的表演者, 这也将离动画艺术的核心本质相距甚远。从这个意义来讲, 现代动画专业教育, 尤其是脱产的学历教育, 艺术观念与技术实现这两者的优先性选择是一个反复被讨论的问题, 关乎未来方向。而

其中的文化教育, 是动画从业者的必备素养, 或者说, 有着充分文化积累和一定文化自觉的动画艺术从业者, 必然是全面提高中国动画作品质量的必然选择。^[1] 为中国动画产业和专业教育重塑艺术精神, 无疑是中国动画在当代世界文化语境中健康、快速发展的必经之路。

2 断裂与重构——中国动画教育改革中的体制与人才

早年的动画教育属于纯艺术视野的动画精英教育, 在

【作者简介】韩鹏 (1980~), 男, 东南大学艺术学院在读博士, 南京传媒学院教授, 从事艺术学理论、动画理论与实践研究。

20世纪90年之前动画片一直被称之为美术片或者美术电影,生产动画片的地方也被称之为美术电影制片厂,如上海美术电影制片厂,学界和业界始终坚持认为动画乃是美术形式的动态表现。因此,这时期的中国动画教育坚持把学动画的学生当做艺术家来培养,把美术片视为一种高雅艺术去创作,让早期中国动画获得了两个重要资源。第一是人才的锻炼和积累。比如,万氏兄弟、特伟、张松林、阿达、严定宪等一大批老中青各年龄层次的专业人才力量。第二,诞生了一大批经典作品和专业技术积累。如水墨动画技术、剪纸技术等,还有《三个和尚》《骄傲的将军》《鹬蚌相争》《大闹天宫》等一大批闻名世界的作品,让中国动画获得了世界声誉,在此基础上,才有了“中国学派”的认知基础;中国学派的成功与中国早期的社会历史语境有着直接的关系。改革开放后,随着社会经济体制的转型,国产动画亦走上了市场经济产业化的道路,动画教育自然亦紧随步伐,开始与世界接轨,探索产业化的教育模式。2000年之后,国家文化产业政策加大对文化产业的扶持力度,作为文化产业的动画自然也在政策扶持范围之内,因此这段时间内,动画教育迅速扩张,中国几百所高校都开设了动画专业,甚至有以动画为名的大学成立,比如北方地区最早开展动画教育的吉林动画学院。据相关的学校的数据显示,“其中有592所大专院校设立动画专业”^[2](该数据是2012年统计,随着高校专业发展的不断深化,各院校对动画专业的深度发展持不同意见,使得开设动画专业的院校有所变动)。

在这里,需要注意的是,支撑这些高校动画教学及科研力量的人才资源,来自两个部分:①原上海、长春、北京等老牌动画制作单位的导演和动画师;②20世纪80年代中国大陆动画产业市场培养出的第一批动画人才,他们几乎都是服务于海外动画公司的动画加工业锻炼出的技术精湛的动画制作人才。若再回顾20世纪80年代初,大量体制内动画人才向市场流动之趋势。换句话说。20世纪80年代末至90年代初,中扩展出动画专业的高校的这些人,几乎都经过了市场经营的锻炼。他们接触到的,不再是原本中国的纯粹的艺术动画而是国际影院版、机场片等形形色色的制作模式。越来越多的老一辈导演和原画师从一线的加工制作中脱离出来,到全国各个地方的大学动画专业任教。2005年之后,20世纪80年代进入加工企业的这一辈动画人基本都从加工企

业退出来了。其中上千人走上了从事动画教育的岗位^[3]。

事实上,这种历史境遇造成了此后国内动画教育的三个特征:①20世纪90年代开始支撑起中国动画培训的这批人才虽有着极佳的专业素养,但却与20世纪80年代乃至计划经济时代经典中国动画的传统教学背离甚远,很多当时留下的专业标准、经验无法继续在一线的教学科研中存留下来。这就在事实上造成了中国动画观念和艺术风格不可挽回的断裂^[4]。②中国成规模的动画教育,不管是中专亦或大学,都与动画的产业发展息息相关。这也造就了90年代国内动画教育的特征:技术型人才培养(以加工动画技术为主要培养目标)。③传统动画教育与市场化的动画人才需求不对等,以及国际动画的引入,使得中国高校对动画这一专业的定位模糊;且又因师资力量来源不一,使得中国动画教育培养目标呈现出多样化的现象:动画专业如雨后春笋般的出现各大院校的招生目录上,但是其专业名称及所属院系却五花八门,各不相同。如:“影视动画”“广告动画”“动漫设计于制作”“电脑动画”……

各大高校的动画招生和各不相同的动画专业学科名称,以及分属花样百出的院系,究其原由有三:第一,20世纪90年代初,传统的国产动画生产机制已经无法适应快速发展的国际动画市场了。但因为长期的经济结构原因,中国却有巨大的廉价且受教育程度颇高的劳动力市场,这就是改革开放初期中国形成了动画加工市场的最重要原因。基于这一需求,各地的中等和高等学校先后开设动画专业,动画培训机构也如雨后春笋一样纷纷开始办学。第二,各高校的动画专业是根据动画市场的需求以及现有办学资源开设的,所以必然会存在硬件和软件方面的问题。师资缺乏,学科体系不健全,多采用动画加工公司的员工培训模式设计培养方案。第三,学科名称多样化、分属不同院系的最终原因是对动画学科本质的不熟悉或者认识不深导致的。现代动画艺术是文化内容、创意思维和数字技术相融合的产物,它是一群掌握各种艺术专长、使用各种技术手段的艺术、技术和管理人才共同完成创意策划,创造活动的、虚拟的影像,是集文学、设计、电影、美术、音乐等为一体的一门综合艺术。其综合性和跨学科性,是其他任何传统艺术形式所不能比拟的;它的复合型和多元性,也是其他纯艺术形式所不能替代的^[5]。

经过十几年的探索前行,在2012年国家教育部出版的《普通高等学校本科专业目录》中,最终把动画专业设立在艺术学门类戏剧与影视学类之下的第10个专业——动画,这一划分充分体现了动画的电影特性。动画专业的学科定性给中国动画教育指明方向,中国动画教育已经到了需要转型的阶段了。一门学科的发展,是需要时间沉淀和文化反思的,近年来现象级动画电影的异军突起,为动画教育的崛起带来了曙光,但是也暴露了许多旧有的问题。站在巨人肩膀上享受荣光的时期已经离我们渐行渐远了,“中国学派”的经典有哪些是我们需要汲取的?有哪些是需要淘汰的?面对国际市场的冲击我们应如何面对?教育与产业应如何无缝对接?如何突破旧有的教育思维模式,找寻一条世界文化认同,能展现中国传统文化的,民族化特色明显得中国动画教育模式是我们当前急需反思的事情。

3 结合与牵制——中国动画教育与产业的关系

当前,中国动画产业和动画教育出现了一种不对等的现象,动画专业和学科的发展存在一定的滞后性,而动画产业的发展却是与时俱进的,这从而导致两者之间矛盾性的存在。动画是一种舶来品,自诞生以来动画艺术家们一直在探寻民族化道路,这是一种模仿与创新的过程,也是一种思维方式转换的过程。中国动画教育就是在此过程中不断摸索前行的。但是,对于产业来说,动画是一种商品,是有一定时效性的。作为教育的动画,培养出来的成果是必须要接受市场检验的,在检查的过程中,也是教育与产业两种矛盾激化的关键点;动画教育最终是要服务于产业的,在产业实践的检验下发现问题,再次反馈于教育,使教育再次明确改革方向和目标;这种循序和牵制关系是符合事物发展规律的,但是缺乏时间积累的动画教育想要快速适应产业发展需求,往往会造成教育的片面化和快餐化,不能持续发展。

有的学者指出,相对动画教育出产的大量人才,国内大量的动画公司、企业却在高呼缺人才,招聘不到动画人才,“这究竟是何原因?是动画教育出问题了吗?这个问题只要向任何一家动画企业咨询,他们的回答都是一致的:“高校培养的人才暂时未达到及时上岗的条件”。这种对产业过于乐观的态度其实就是某些问题没有得到正确认识的关键。近

年来,数字电影及网络游戏及相关平台的日渐普及,电视台利润降低,全球动画加工单的价格越来越低。广东和湖南产生了一批有原创能力的动画企业,他们代替了曾经创造了惊人收入神话的动画代工企业。但是,有一个问题摆在研究者面前:第一,这些呈现散点分布的本土动画公司从吸纳就业和利润上,能否和20世纪80年代至今二十年里遍布南北的动画代工企业相提并论?有没有研究者可以有一份准确的比较数据?如果如笔者的推测,前者吸纳动画专业学生、社会影响与收入理论这三点无法与后者比较的话,那么必定意味着动画产业仍在经历巨大的转型。不管人们愿意承认与否,与之相当的,20世纪90年代“动画热”期间,动画教育乃至动画、漫画教育的构架者所设想和面对的那个巨大的文化出版及媒体市场已经发生了巨大的改变^[6]。

中国动画教育的这十几年期间,动画专业的教师要么是刚从高校毕业的,没有实战经验的研究生或者博士生,要么就是从动画加工公司跳槽出来,有丰富从业经验的动画制作人员。这些人都是“技术型”的人才,他们最熟悉依然是动画制作的中间环节,所以,他们传授给学生的就是他们最熟悉的技术;想让他们转型为动画前期和创意方面的教学是有一定困难。近年来,部分企业意识到需要朝“原创”转型,但是,这种观念又与一直以培训动画加工人才的教学理念相互冲突,从而导致转型缓慢或者夭折。

如此说来,动画专业教育的改革也就不存在什么疑问了:①此前的动画专业培养偏重于技术及制作,一旦生产环境发生改变,其目标工作选择就会非常被动。能够满足文化产业规律的品牌及产业经营人才应该成为今后动画专业培养的新方向。②迫于动画播放的平台近二十年发生了剧烈的变化,那么关于动画之放送平台技术的跨学科硬件技术人才亦是培养目标。这是原画、剧本之“软件人才”之外,必须得到重视的人才缺口。

动画教育与产业之关系问题将会一直存在的,产业发展需要各种技术人才和创新创业人才,而高校教育在符合教育规律的前提下,再适应产业发展的需求,这需要大量的时间和经验去探索前行的,否则就会出现动画教育产业发展不平衡的问题。这问题在傅立新教授论文中已经鲜明的指出了,第一点,他认为动画企业有很强的专业优越感,高校的动画人才教育体系也不能和他们形成紧密联系,这样就形成

了学校与专业公司、教育和生产之间的脱节,可想而知这种结果为中国动画发展带来的影响。其次,作为企业本身,傅教授认为太过于急功近利,完全无视人才培养的多面性和复杂性,不明白高校的人才培养的多元发展潜力^[7]。第三,其实也是第二点的衍生。代工企业往往着眼于效率和短期成本,不能给高校毕业生以充分的培养时间和耐心,忽视其优势,所以“动画毕业生不能适应公司要求”这种判断表明了代工企业之态度。第四,高校于动画企业的培养标准不能统一,合乎两者共同需求的“动画产业人才规格标准”迟迟不能出现,再加上不同的公司指定不同的目的和培养标准,这些零零总总的隔阂和相互独立的运作造成了高校教育和企业之间巨大的协同差异。

所以,动画教育需要反思,动画产业则更需要反思,动画教育是服务于动画产业,而不是受制于动画产业;两者只有友好结合,相互促进,才能营造良好的动画产业链和动画教育环境。

4 突破与策略——中国动画教育的体系构建

现代动画艺术是文化内容、创意思维和数字技术相融合的产物,其教育体系中应该包含文化艺术知识、电影知识、美术知识、原画知识和动画制作技术与技能五大知识体系。而当今的中国动画教育偏向了美术知识、原画知识和动画制作与技能,从而导致中国动画专业培养了大量的动画中低端人才。在全球文化语境下的中国动画教育已经比欧美、日韩等国的动画教育落后了,面对如此境况,中国动画教育只有转型,建立中国特有的动画文化意象,方能与世界动画强国相媲美。对于构建动画文化意象——中国动画教育体系,笔者认为拟从以下几点出发:

首先,重新审视动画的内涵和外延,建立对动画作品的认知、风格定位、产业机制的准确认知,厘清动画艺术教育的本质;加强人文知识教育,动画艺术是一种文化现象衍生出的产品,是民族文化的视觉显现;技术只是手段,视觉艺术背后的意象才是动画艺术的本质。吴冠英教授说道:“作为高等院校的动画教育,不是要培养动画技术民工,而是要培养动画艺术工作者们需要会思考、有文化、懂艺术、懂专业创作。我们的教育应该是一个满足动画行业向前发展需要的专业的素质教育,而不是简单的、技能的、工人式的教

育……^[8]”

所以,必须要把传统文化与图像资源重新引入动画意象与观念的建构中来。可以把动画教育的内容分为四大块,①最重要的是人文素养教育,对传统文化的理解,对历史、文学、美学、哲学和诸多人文科学的积累。②根本问题,即审美能力之引导,动画亦是视觉艺术,更加注重在旁系艺术体系中汲取养分,获得同感和共情,这是艺术审美的基础。③艺术创作者的培养从长远来看,更加需要其角色具备独立、创新的精神。正如王国维先生之墓志铭:独立之精神、自由之思想。纵观古今中外的艺术,唯有独立、高尚的作品才得以打动观众^[9]。④从现实而言,具体而论,动画制作过程中的关键技术,从台本、原画、动画、视听语言、后期剪辑等都是必须要掌握的核心基础。这一点上,日本、美国的动画教育毫无疑问是个标杆。日、美为代表的成熟动画专业教育体系中,可以看到很重要的特点,即人文学科的学习和鼓励创造性的完成作品。

就中国之历史现实,综合来说,就是中国动画教育体系的构建要建立在中国传统文化基础之上,传统文化是中国几千年文明的积累,也是中国动画艺术的庞大资源。美国动画人凯文·盖格一再给出建议:“上世纪五六十年代,我看到《大闹天宫》《神笔马良》这些震惊世界的经典,世界要看到,中国要追求的是中国自己的动漫,而非对美国日本的模仿。^[10]”继承和发扬中国文化,运用到中国动画教育中,不是对历史及其意象的简单复制。中国传统文化,不是表面的龙凤呈祥,也不是绚丽夺目的中国功夫,而是给中国动画教育注入生命。

第二,划分高校中国动画教育的梯队,确立各教育层次的培养目标。明确动画学科的定位,确定大专、高职院校、本科院校的培养目标;硕士、博士的人才培养计划区分度明显。中国动画教育的首要任务就是要提高动画艺术的研究水平和创作质量。学习并借鉴欧美、日韩动漫强国的人才培养理念,因材施教。最后,也是最重要的,是中国动画理论系统的修改、建构和完善。动画的历史不长,由于媒介的变化,其本体概念一直不确定,相关的动画理论则一直在各国动画人和学者的探索中。就中国而言,动画“中国学派”取得世界声誉已经是四十年前的旧事,而现今动画概念的理论性探

(下转第13页)

合,形成独特的教学方法,把我上课的节奏,上课可以让学生互相自由讨论问题,老师在进行提问或者老师完全放手,抽取小组上台演示实训的过程。做一些有趣的活动,增加老师跟学生的互动,尽量让学生的注意力跟着老师的思路走。形成良好的学习习惯,激发学生学习的自主性。

总结:综上所述,学习过程中都会遇到困难和挫折,学生和老师要一起去面对。要解决问题,在学习过程中用科学的方法进行学习。老师在教学过程中可以借助现代科技的力量进行信息化教学。电工电子类专业学习最重要落实到实践动手能力上来,加强学生动手能力,培养学生创新能力。最

后老师也要积极找寻新的教学方法,让学生乐意学习,激发学生对学习的喜爱。

参考文献

- [1] 肖潇. 电工基础高效课堂策略探索 [J]. 现代职业教育, 2018
- [2] 李毅. 基于高效课堂的电工与电子技术教学研究 [J]. 轻松学电脑, 2019, 000(018):P.1-1.
- [3] 金永杰. 电工电子高效课堂构建 [J]. 山海经: 打拼(下), 2019, 000(006):P.84-84.
- [4] 周岑. 电工电子专业教学有效性提升策略探讨 [J]. 青春岁月, 2019, 000(028):150.

(上接第4页)

索还未有实质的进步,比如,“动画”的概念究竟为何? 因此,着眼与现实依据的理论体系的推演、构建是重要问题,这是动画教育发展规划和方向。一般而言,在艺术学理论的基础上,作为二级学科的动画也要在“史、论、评”的理论架构下发展。在这一点上讲,动画艺术批评等相关理论建设是接下来工作的重点。

5 结论

庄子说的“官知止而神欲行”,意思是艺术若仅仅在乎外在精巧而缺乏神采灵魂,那再精致的外观也只能停留在实用阶段,没办法跨入到艺术之范畴。中国动画艺术教育的革新改良:①不能只涉及到光鲜靓丽的技术表面,还有顾及实现技术的各种媒体平台的操作:导演、艺术顾问、原画、动画、品牌运营、经营、技术平台专家等等都是亟待解决的培养目标。②在产品内部,不应把技术等同于内容,应该着眼于整个中国传统文化,构建、培养能够凸显本土价值的风格、意象。同时注意到动画教育的特点:与产业及其密切的关系,要把中国动画产业定位在世界文化语境下去指导中国动画教育,这样才能构建出新的,能展现中国动画文化意象的中国动画教育体系。

参考文献

- [1] 徐文松. 浮华忧思: 透视中国动漫产业发展中的“短板”问题 [J]. 中国电视, 2011(3): 76-79.
- [2] 肖永亮. 中国动画教育启示录 [M]. 北京: 电子工业出版社, 2011.
- [3] 何兵. 如烟往事——中国动画加工(1989—2009) [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2014.
- [4] [美] John. A. Lent, 张慧临翻译. 亚太动画 [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2006.
- [5] 晓欧. 动画设计稿 [M] 北京: 机械工业出版社, 2005.
- [6] 何兵. 如烟往事——中国动画加工(1989—2009) [M]. 北京: 中国传媒大学出版社, 2014
- [7] 傅立新. 也谈动画产业与高校动画教育的关系 [J]. 包装世界, 2016(1): 58-59.
- [8] 吴冠英, 叶风. 动画教育要走在行业发展的前面 [J]. 装饰, 2011(1): 122-124.
- [9] 吴冠英, 叶风. 动画教育要走在行业发展的前面 [J]. 装饰, 2011(1): 122-124.
- [10] 徐复观. 中国艺术精神 [M]. 广西: 广西师范大学出版社, 2012.