

高校动画教育模式的当代探索

Contemporary Exploration of Animation Education Model in Colleges and Universities

闫丽丽

Lili Yan

中国传媒大学南广学院
中国·江苏 南京 211100
Nanguang College, Communication University
of China,
Nanjing, Jiangsu, 211100, China

【摘要】中国动画的教育体系尚未完善,现行的动画教育模式也不能完全满足学界及业界对动画人才的需求。为促进动画行业的良性健康发展,明确动画的本体、构建科学的动画理论体系、探索符合时代特征的动画教育模式成为了动画发展的关键要素。通过分析当下动画教育模式的特点,引出动画教育模式变革的紧迫性,而后通过理清动画概念的演变过程,重申明确动画本体的重要性,最后通过动画理论体系的构建推导出当下动画教育模式的可行性建议,以期为中国动画行业的发展提供有益的参考。

【Abstract】China's animation education system is developing, the current animation education mode cannot fully meet the demands of the animation academic and industry talents. In order to promote the benign and healthy development of animation industry, defining the essence of animation, constructing a scientific theoretical system of animation, exploring the animation education mode in line with the characteristics of the era are the key elements of animation development. By analyzing the characteristics of the current animation education model, this paper points out the urgency of animation education model reform. Then by clarifying the evolution process of animation concept, the importance of animation ontology is reaffirmed. Finally, through the construction of the theoretical system of animation, the feasibility of the current animation education model is deduced, in order to provide a beneficial reference for the development of China's animation industry.

【关键词】教育模式;动画本体;戏剧与影视学;延展动画

【Keywords】education mode; animation ontology; drama and film studies; extension of animation

【DOI】10.36012/sde.v1i1.91

1 引言

中国高校的动画专业从 2000 年开始普遍发展起来,北京电影学院、南京师范大学、吉林艺术学院和中国传媒大学

等开始面向全国招收动画专业学生。但动画作为一门综合性强,且具有显著交叉性特点的艺术门类,并没有形成自己的学科体系,因此,在很长的一段时间里,各办学单位根据其院校的办学理念以及院校特色,将动画划归到美术学、艺术设

计学、广播电视艺术学等二级学科目录下,直至国家颁布“十二五规划”,动画专业才明确划归到戏剧与影视学学科下。但这些二级学科都无法对动画专业进行精确的定位,同时动画的教育模式也因为没有形成独立的学科体系而缺乏科学合理的系统性。

2 目前中国动画教育模式的特点

目前中国的动画专业教育模式已经基本成型,这套学界普遍认可的教学模式具有一定的普遍性,各大美术类高校以及传媒类、综合类高校在设置动画专业教学体系时都遵循类似的教学模式。

2.1 重视美术基础的训练和艺术素养的培养

动画专业在建立之初,并没有形成完备的教学体系,从事动画教学的老师也并非都是专业学习动画出身,因此,动画的教学模式都处于摸索阶段。为了响应国家对动画专业的扶持,学界在没有足够参考的情况下借鉴了美术的教学方式。重视艺术素养的培养可以在某种程度上有效地强化动画短片的风格、提高动画短片的艺术性,这在动画发展初期对艺术短片的创作是有益的。艺术短片的创作模式也是学界动画人在实践过程中积累和检验得来的可复制的教学成果。在动画专业发展之初,高校并没有形成健全完备的教学模式,对剧本、镜头语言以及运动规律的课程设置还未成熟。在这种情况下,学界的动画人在动画创作的实践过程中进行了大量的尝试和探索,如材料动画、实验动画、艺术动画等,也有一批动画人在尝试用三维软件来制作水墨动画,这些早期的尝试,是动画学科发展的有益尝试。许多高校动画艺术短片也因其特殊的风格比较容易获得赛事的亲睐,如赵晔导演创作的艺术短片《采薇》,从2003年起获得各类国内、国际奖项,并于2005年被中国电影博物馆收藏。由此可知,侧重美术的动画教学方式,可以在画面以及风格上取得不菲成效,但这种教育模式有其自身的不足之处,它并不符合戏剧与影视学的学科属性,也不能体现动画这种接近于电影的特殊艺术门类的本质。

2.2 动画专业教学体系的核心课程侧重动画中期制作

20世纪80年代,中国取消了计划经济政策。这对当时的动画从业者来说无疑是一个巨大的转折点。在计划经济时期,上海美术电影制片厂的动画人不需要考虑温饱问题,可以全身心投入到动画创作的过程中。无论是为了做政务宣传,还是单纯为了创造巅峰时期的“中国学派”动画艺术

短片,他们都可以在有一定经济保障的情况下做创作。而新时期的动画要求从业者必须把对动画的热爱与商业性、盈利性放到一起考虑,动画从业者必须直面在市场经济体制下,动画能给他们带来的实际收益;也正是基于经济上的原因,80年的中国动画出现了大批的动画加工公司。海外的动画公司看中了中国的动画加工市场,他们乐于把动画的中期制作过程放到劳动力相对低廉的中国来进行。“来料加工”的动画制作模式让中国动画人了解了海外的动画商业模式,也同时培养了一大批熟悉动画运动规律,能够熟练地完成动画中期制作的动画从业者。2000年后,在中国高校普遍开设动画专业的大环境下,从事加工动画的动画从业者,便成为了动画界的老人与前辈,他们对于运动规律的熟练掌握,也在某种程度上促成了运动规律课程作为动画核心课程的原因。虽然各大高校对运动规律课程的称呼不同,但不可否认的是,运动规律、原画课等是所有动画专业学生的必修课。

2.3 作为影视学下属的动画专业,基于影视学的前期培养尚有不足

动画作为一门具有跨学科属性的综合性艺术,需要学生具有将各学科融会贯通的能力以及非凡的创作力,而动画的前期设计可以在极大程度上决定作品的呈现状态。在影视学领域,动画前期主要指的是动画剧本的创作以及涵盖视听语言内容的分镜头创作^[1]。虽然各大高校都有开设剧本、试听语言等影视学先修课程,但从学界的获奖作品以及业界的商业动画电影来看,普遍存在的情况仍然是前期剧本不够成功出色,讲述故事的分镜头设计也无法发挥其应有的作用。这在某种程度上可以归因于高校对动画前期课程的重视度不够,因为没有相关专业人才从事动画前期的教学工作,因此,在设置动画专业课程体系时,无法将动画前期提升到核心课程的地位。而高校对动画前期课程的非侧重,又侧面导致了目前动画前期人才的稀缺,形成了一个非良性的循环过程。

3 动画本体的当代思考对教育模式的启示

3.1 动画概念的动态演变

随着新媒体的发展以及智能媒体时代的到来,动画的边界在不断被扩延和模糊。动画不再像以前的传统动画一样,局限于单屏幕播放,现在的动画可以与新媒体相结合,实现跨媒介的呈现方式,传统的动画概念已经无法解释正在发生的动

画现象。这就要求人们在当代延展媒体的语境下,重新思考并确定动画的本体。

1980年,国际动画协会在克罗地亚首都会议中心对“动画”名称作了国际化统一命名——Animation,并对这个名称下了定义,“动画艺术是指除使用真实的人或事物造成动作的方法之外,使用各种技术所创作之活动影像,亦即是以人工的方式创造出来的动态影像”。这个概念是对动画的界定,但随着时代的发展以及艺术形式的演变,在动画史上出现了不符合这个概念界定的反例。波兰实验动画大师萨比格尼·瑞比克金斯基执导的《探戈》在1983年荣获奥斯卡最佳动画短片奖。这部动画短片是采用真人实拍的方式制作而成,只是在后期进行了抽帧的处理。显然,在动画的概念被明确后的第三年,这部奥斯卡获奖动画短片的出现,为动画概念的界定提出了新的问题。动画的概念界定一直呈现一种动态的变化过程,随着科学技术的进步,动画的概念也会随着时代的变迁发生相应的变化。《大美百科全书》定义,“动画艺术又称为动画影片,系利用单格画面拍摄法,经由画家特殊的技巧表现而摄制完成的影片”。随着计算机科学的发展、动画软件的普及应用,由电脑制作完成的CG动画面世,比较知名的有美国皮克斯公司制作的《玩具总动员》《怪兽电力公司》《虫虫危机》等。这些由电脑制作完成的动画电影,并非利用单格画面拍摄法制作完成的,因此,《大美百科全书》对动画的概念界定也不能完全适用于全部动画作品。时代发展到今天,动画人也在不断尝试为动画在延展媒体时代下给出适合的定义。刘书亮在《重新理解动画》一书中尝试将动画定义为:呈现非记录性运动的动态影像媒介。但近几年对于“动画记录片”的概念合法性讨论一直存续,动画是否能够以记录片的形式存在一直存有争议。此外,日本动画人常用真人实拍转描的方式来制作动画。三维动画中为真人设定动作捕捉,以求逼真的还原真实人物动态的动画制作方法也出现已久。因此,以上几个示例对“非记录性运动”这一说法也提供了反例证明。媒体的演变进程目前已经由全媒体、融媒体发展到智媒体的阶段,动画也借由不同的媒介,拥有了更多不同的表现形式。为了强调动画的延展性,探讨动画的可能性,自2012年开始,深圳已举办了四届“深圳独立动画双年展”,每一届主题都具有极强的当代性,本届主题“延展动画”继续向动画本体发问。在历届动画展映环节中,装置动画、交互动画、非线性蒙太奇叙事动画都是独立动画人探索的方向。基于动画的延展性以及可能性极大增强的当下时代背景,动画教育模式是否该寻求与时代相符的方式?

3.2 当代动画教育模式的可行性探讨

上文已经简略说明了动画的当代延展性,动画在文化、艺术、电影以及人类生活的方方面面皆有渗透,这无疑也增加了理论界对动画概念界定的难度。为何一定要明确动画的“本体”?为何一定要在理论上界定动画的概念?动画理论体系的不完善,将直接影响动画教学体系的设置,从而导致动画教学模式的不精准。从上文目前高校动画专业的课程设置现状可以看出,中国开设动画专业的高校都普遍侧重于动画实践,而对动画理论的研究相对薄弱。通过动画当代延展性的分析,笔者拟提出一些对当代动画教育的建议以供同行专家批评指正。第一,在教学过程中加强动画理论体系的构建,在动画概念尚未明确的情况下,让学生了解传统动画的概念、判断动画的“本体”,并能够自主追问什么不是动画。除此之外,系统的理论培养可以增强学生的人文素养,提高学生的审美层次,激发学生的自主思考能力,这对新时代的动画创作具有积极意义。第二,强调动画的影视学特征,将导演、编剧、镜头语言等课程设为动画教育模式的重点。目前的动画专业归属于戏剧与影视学,动画电影以及特效电影都可以借鉴影视学的教学模式,突破“以美术代影视”的现状。第三,在媒体发展演变的时代背景下,针对动画这一特殊专业,将艺术与技术置于同等重要的地位开展教学。艺术化的培养模式在当下国内动画教育中已经有明显侧重,但绝大多数高校都将技术置于辅助性位置,认为技术是为艺术服务的,技术是展现艺术的“平台”。但纵观整个艺术史,科技的革新与艺术的发展呈现一种螺旋式上升的促进关系,究竟是艺术预言了科技还是科技推动了艺术的发展?又或者二者兼而有之呢?

4 结语

高校动画教育模式的体系化构建需要明确动画的“核心”,只有明确了动画的“本体”,才能有针对性的设置核心课程,搭建出科学的学科架构。因此,在探讨教育模式的构建前,动画的“本体”讨论以及动画理论的体系化建设是必要前提。而动画的概念演变是一个动态发展的过程,在当代媒体发展的时代背景下,从理论层面上确立动画的“本体”,发展出一套科学成熟的符合时代特征的动画理论体系,有助于建立科学的动画教育模式,进而推动整个动画产业的健康良性发展。

参考文献

[1]刘佳宜.试论动漫产业发展背景下中美高校动画教育课程模式[J].才智,2019(17):76+78.