

动画毕业创作 指导



广州美术学院设计学院数码艺术设计系

黄树忠 廖向荣 钟鼎 编著

动画毕业创作 指导

广州美术学院设计学院数码艺术设计系

黄树忠 廖向荣 钟鼎 编著



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

序

对于广州美术学院设计学院数码艺术设计系动画专业而言，2009年无疑是毕业创作的一个丰收年。在过去的一年里，广美动画专业喜讯频传，近一半的毕业作品在国内外重要比赛中获奖。

入选第11届全国美术作品展览的李冬卉、许韵思、林振军作品《黛子小姐》，不仅在国内获得2009亚洲青年动漫大赛最佳学生作品奖、2009年全国大学生原创动画大赛二维动画银奖、2009南方多媒短片节动画短片类别银奖，而且以中国内地赛区第一名的身份进入2009日本东京放送数字大奖赛总决赛并获得“亚洲作品奖”。

网络上人气超旺的《水脑袋》，来自广美响当当的ANI7IME团队（周坚锐、张春丽、苏镜鑫、李炜坤、蒲俊翰、梁嘉文），获得了2009（第十届）四川电视节“金熊猫”奖国际动画作品最佳学生作品奖、2009年中国国际漫画节金龙奖最佳动画编剧、2009中国（北京）国际大学生动画节最佳美术设计奖、2009年全国大学生原创动画大赛三维动画优秀奖、土豆映像节金映像奖。

还有陈敏航、龚茜倩作品《Drowning》获得了2009中国（北京）国际大学生动画节白杨奖ACM SIGGRAPH教育委员会优秀学生作品奖、最佳数字合成短片奖提名；戴锦祥、林奇生作品《童雨》获得了“青年原创动漫大赛”动画类银奖、2009年全国大学生原创动画大赛三维动画类别优秀奖，同时获奖的还有何一龙、侯荣钊的《疯子日记》、万嘉的《老妈保护计划》、陈继强的《父与子》、陈璐玲的《小童清洁记》……

本书呈现的是《黛子小姐》《水脑袋》《Drowning》等若干优秀作品的创作历程。在这里，我们可以看到，精彩的几分钟动画短片凝聚了老师、同学们多少的心血！

在这精彩的几分钟动画短片背后，是同学们对社会、时代、人性的关注。面对环保、教育压力、儿童性侵犯等这些容易落入说教、俗套陷阱的动画主题，同学们勇于创新、敢于实验，以细致入微的观察力、无拘无束的想象力，通过动画这种独特的艺术形式真诚地表达出来，感染着每一位观众！

在这精彩的几分钟动画短片背后，是同学们对“问题”的掌控。动画专业的毕业创作，不是简单地“想个好故事、设计一个好角色、然后埋头苦干向前冲”。它需要同学们用专业的眼光发现问题，全面而系统地分析问题，进而提出创新性解决问题方案。

以《水脑袋》为例子，创作的起因是“某日坐公共汽车时，看见路上一群放学的小孩子，他们都背着一个与自己身体不成比例的大书包。这些沉重的大书包让本来活泼好动的小孩子变得活泼不起来。”

以此为起点，编剧兼导演周坚锐同学思考如何将“动画中的抽象概念具象化”；负责前期设定的张春丽、苏敬鑫同学则探讨“人文性元素在风格动画前期设定中的运用”“动画设定的风格性与合理限定”；负责技术支持的蒲俊翰同学着眼于探讨“风格化动画的实现方法”；负责模型与动画的李炜坤则研究“学龄儿童心理在动画中的表现”，而监制梁嘉文同学以自己所在的创作团队为研究对象，分析“大学生动画创作团队的设计管理”问题。

这些问题的提出与分析，不仅成为他们毕业论文的切入点，也为毕业创作的实践提供了理论思考的过程——虽然不免稚嫩、不免有这样或那样的不足，但这种思考在急功近利的今天来说都是非常宝贵的。

一届的毕业创作，仅仅是专业发展的一个节点。从这个节点回溯10年，广州美术学院的动画教育开始于1999年成立的新媒介艺术设计专业。这个以数码动画、数码影像和光电综合媒介、数码互动艺术为教学内容的年轻专业依托于设计学院的教育平台，融汇三十年来构成教学取得的成果，以继承发扬构成教育的创新精神为教学特色，为原创动画人才的培养奠定了坚实的专业基础。

十年来，我们注重方法的教学、能力的培养，以原创为教学基点，启发学生建立多角度、综合性的思维方式，引导学生关注时代脉搏，建立观察自然、事物的观点；建立对事情、问题的看法与态度，以开发内心世界的观念与见解表达并由此形成独特的概念。

十年来，我们强调学生创造意识、创造精神和创造能力的提升。启发学生在原有思路的基础上换一种考虑问题的思维方法，换一个看问题的角度或着眼点：可以是老问题新构想的方法；可以是原有形式的打散、重组、解构或转化的方法；也可以是反向的、非常规的、悖理的思维方法。也许这样多维多角度的思考，更能发现新的创意亮点，新的表现语言，形成独创作品的个性特色。

一届的毕业创作，仅仅是专业发展的一个节点。从这个节点向后延续10年、20年、30年……中国原创动画人才的培养之路该如何走？

我们能否从“动画制作”逐步向“动画研究、策划、执行、传播、批评、衍生”转变？

我们能否从“以自我为中心”的创作观逐步向“以观众体验为中心”的视听设计观转变？

我们能否从“创作动画作品”逐步向“构建情感表达方式、娱乐生活方式”转变？

……

我们将在前进的道路上直面各种困难和挑战，在问题的解决过程中成长，以脚踏实地的精神一步一个脚印向前探索。

相信2009届毕业创作将在我们学科与专业建设的道路中留下它的脚印。

陈小清 教授
广州美术学院设计学院
数码艺术设计系主任
2010年7月

Contents

动画毕业创作指导篇

差异化：我们的教学观	// 黄树忠	008
以观众体验为中心的视听语言设计	// 黄树忠	016
取长补短与扬长避短	// 廖向荣	022
动画毕业创作选题指导	// 钟 鼎	026
动画毕业创作前期设定指导	// 钟 鼎	031

优秀毕业作品剖析篇

	040	■ 黛子小姐 ■	
	042	动画的多线性叙事手法分析//许韵思	
	052	动画的夸张拟人手法 //李冬卉	
	064	感化心灵的一杯“暖茶” //林振军	
	074	毕业设计报告	
■ 水脑袋 ■			106
人文性元素在风格动画前期设定中的运用//张春丽			108
动画设定的风格性与合理限定 //苏敬鑫			123
动画中的抽象概念具象化 //周坚锐			132
风格化动画的实现方法 //蒲俊翰			139
学龄儿童心理在动画中的表现 //李炜坤			149
大学生动画创作团队的设计管理 //梁嘉文			160
毕业设计报告			171

目录

■ Drowning ■	210
MTV动画角色恐惧心理的镜头语言表现手法//陈敏航	212
浅谈动画中的影调构建 //龚茜倩	226
毕业设计报告	236
	276
	278
■ 疯子日记 ■	
毕业设计报告 //何一龙 侯荣钊	
	294
■ 老妈保护计划 ■	
毕业设计报告 //万 嘉	296

获奖优秀作品 (光盘附录)

差异化：我们的教学观

——教与学双方共同思考的四个问题

黄树忠

从学生踏进校门的第一节课开始，直至他们即将进入毕业创作，四年来，我们经常和学生们一起思考四个问题：

■作为动画专业的学生，你与没有考进大学的动画爱好者、各种动画培训班的学员有什么差别？

■作为广州美术学院动画专业的学生，你与其他院校动画专业的学生有什么差别？

■作为广州美术学院动画专业的学生，你与广美其他专业的学生有什么差别？

■同样都是广州美术学院动画专业的学生，你与同班的同学有什么差别？

我们深知，在“动画大跃进时代”的当下，只有彰显差异，大学教育才有价值；只有发掘特色，中国动画教育才能走出同质化的泥潭。

我们一次又一次的自问与自答，如履薄冰地走好每一步。

我们扎根珠三角，秉承“新、实、活、变”的岭南文化传统，走科学与艺术相结合、理论与实践相结合、产学研一体化发展的道路，结合广东创意产业发展的实际特点，努力为广东经济发展、社会进步服务。

我们尝试以更超脱的心态看待“专业”与“非专业”，而不囿于“动”与“画”的一亩三分地。在我们的语境中，我们创作的不仅是动画，更是一种体验，一种高创意的生活方式。

我们鼓励学生们以团队合作的形式在鲜活的社会生活情景脉络中直面“问题”，培养发现问题、分析问题、解决问题的能力，在问题解决的进程中构建具有“差异化”的自我价值。在这样的进程中，一种新型的师生关系、教学关系正在萌芽。

我们希望以踏踏实实的每一步，去迎接“中国动画时代”的真正到来！

问题一：作为动画专业的学生，你与没有考进大学的动画爱好者、各种动画培训班的学生有什么差别？

我至今还记得我第一次提出这个问题的时候，很多学生都笑了：“老师怎么这么严肃地问了一个这么简单的问题？”然而哄笑过后，他们却又后悔了，因为他们发现貌似简单到极点的问题其实并不容易找到答案。

如果每年花费上万的学费，四年以后，你和他们之间的差别仅仅是一张大学的文凭，那的确是教育的失败、社会的悲哀！

在大学本科的动画专业，作为教师，我们应该教给学生的是什么呢？作为学生，你们应该在大学四年中学到什么？这是教与学双方回避不了的一个问题。我们当然可以将大学四年的教学计划、所有课程的教学大纲“非常官方”地罗列给学生们，但是，假如我们不能真正把握大学教育的实质意义的话，这份看似面面俱到的教学文件“虽不一定苍白无力，那也不免外强中干”。

有的学生说：“四年以后，我们应该比他们更加专业。”那么，什

么是专业？当你四年大学生涯即将在毕业展览中画上句号的时候，你将如何体现你的“专业”？你如何才能真正使自己比他们更加“专业”？

我的QQ签名曾经引用著名教育家、心理学家斯金纳的一句名言：

“如果我们将学过的东西忘得一干二净时，最后剩下的东西就是教育的本质了。”（Education is what survives when what has been learnt has been forgotten.）曾任Google、微软全球副总裁，现任创新工场董事长兼首席执行官李开复博士在《给中国学生的信》中引用这句话的同时也指出^[1]：

每一个刚进入大学校园的人都应当掌握七项学习：学习自修之道、基础知识、实践贯通、兴趣培养、积极主动、掌控时间、为人处世。只要做好了这七点，大学生临到毕业时的最大收获就绝不会是“对什么都没有的忍耐和适应”，而应当是“对什么都可以有的自信和渴望”。

“电脑的发展日新月异。我们不能保证大学里所教的任何一项技术在五年以后仍然管用，我们也不能保证学生可以学会每一种技术和工具。我们能保证的是，你的孩子将学会思考并掌握学习的方法，这样，无论五年以后出现什么样的新技术或新工具，你的孩子都能游刃有余。”

大学不是“职业培训班”，而是一个让学生适应社会、适应不同工作岗位的平台。在大学期间，学习专业知识固然重要，但更重要的还是要学习独立思考的方法，培养举一反三的能力，只有这样，大学毕业生才能适应瞬息万变的未来世界。

在我看来，四年的大学生活对于一个动画专业的学生而言，需要学的东西很多很多，但归结起来，实际上就是围绕“动画究竟是什么”、“动画的价值在哪里”、“怎样才能实现动画的价值”这三个问题进行学习、思考并且用自己的创作实践回答这些问题的历程。

这三个问题是如此的简单！你随便百度或谷歌一下，抄个十万八千字也没有问题！然而，你抄得再多也不是你的，关键在

于你内心深处是否具有属于你自己的独立思考而不是人云亦云，关键在于你是否具有以独特视角发现问题的能力、全面而系统地分析问题的能力，以及提出创新性解决问题方案的能力，关键在于你能否想得到，同时做得到、做得好！

在广美动画专业，凡是六周以上的大课基本上都会要求学生们创作一部动画的小短片。我们要求学生做到的，绝不应该停留在以手绘或电脑软件为工具“制作”1~3分钟“会动的画”，而是以各种恰当的视听形式手段赋予生命——不管是一系列卡通角色，还是一个抽象的点，从而调动观众的情感——既可以是纯粹的审美表现，也可以是纯粹的形式探索；既可以表达情感，也可以娱乐大众。我们鼓励同学们勇于创新、敢于实验，努力创造各种可能性，敢于对动画的本体、动画的价值进行再定义；我们更加鼓励同学们关注社会、关注时代、关注人性，用自己的眼光看世界，用自己的脑袋思考问题，通过动画这种独特的艺术形式真诚地传达给社会大众。

这是我们对教与学双方最基本的教学要求。

问题二：作为广州美术学院动画专业的学生，你与其他院校动画专业的学生有什么差别？

全国开设动画专业（本科）的高等院校有多少？据“中国教育在线”2010年高考填报志愿参考系统的数据^[2]，相关的本科院校是87所，至于依托在艺术设计专业的动画专业方向有多少则难以考究。有报道称^[3]，“1999年，全国开办动画专业的院校仅有两家。然而截至2008年，全国已有447所高等院校，以及包括中职、高职在内的1230多所院校开设了相关的动画专业，在校生46万人次，每年培养毕业生10万人。”然而，有调查报告称^[4]，动画专业已经成为了“红牌专业”之首^[5]，学生毕业半年后失业率高达25%。

虽然广美动画专业的毕业生对此还没有切肤之痛，虽然动画专业连续几年招生均成为广美的最热门专业之一，但作为教与学的双方，我们必须居安思危，认真地思考这么一个问题：广美的动画专业和其他院校相比，应该呈现出怎样的一种差异化特征？

当前中国高校动画教育的一个突出问题就在于同质化现象非常严重。由于近几年来新增动画专业的院校数量突飞猛进，院校之间的相互交流、学习和借鉴越来越多，有不少院校的课程设置大同小异，有的甚至是不考虑自身院校的实际情况而照抄某些名牌院校的。单一化的人才培养模式必然导致动画人才培养缺乏个性，千人一面。

温家宝总理曾经指出，“一所好的大学，在于有自己独特的灵魂，这就是独立的思考、自由的表达。”我们认为，大学独特的灵魂不是靠口号喊出来的，大学独立的思考也不是靠拍脑袋想出来的。一个大学的独特性，建基于它所扎根的土壤，是办学历史的沉淀，是办学传统和风格的积累。而一个专业的独特性，则是和它所处的大学紧密联系的。

我们探索广美动画专业的办学特色，不能脱离岭南地域的文化背景，不能脱离珠江三角洲的产业背景，不能脱离广州美术学院设计学科的学科背景，不能脱离本专业的发展历程。

正是由于我们扎根于珠三角，僻居于岭南，在办学条件、文化背景上就必然不同于北京电影学院、中国传媒大学、清华美院、中央美院等“国字号”学府。岭南文化可以“概括为几个特性：重商性、开放性、兼容性、多元性、直观性、平民性、非规范性。”^[6]这种“新、实、活、变”的文化传统，既有她的优点，也有其不足，但无论如何，这是我们的土壤，是我们在教与学的过程中不能舍弃的。

区域经济、文化和社会发展，为我们提供了肥沃的土壤，同时也对我们提出了期盼。广东的动漫创意产业以高创意型生活方式为核心，以动画、漫画、游戏、游艺、玩具与衍生产品等各种形态渗透到大众生活的每一个角落。

在广州，网络游戏开发和运营能力、动画制作和发行能力、漫画杂志发行量以及衍生物的生产能力和交易量在全国都名列前茅，2009年位列全国原创电视动画生产十大城市之三，网易、光通、世纪龙的网络游戏产值，已经占全国的30%。

深圳，这个被联合国教科文组织全球创意城市网络认定的“设计之都”，成为我国首个、世界第6个获此殊荣的城市。以腾讯、华强等优秀企业为代表的动漫、网络游戏、平面设计、工业设计、数字视听等作为深圳的优势产业快速成长。

在中山，游戏游艺产业已成为国内的“一哥”，不但拥有国内唯一一个国家级的产业基地，而且游戏游艺设备产量占据了全国的70%，全球的30%。近几年来，中山的游戏游艺企业认识到，在这个“内容为王”的时代，游戏游艺设备产品最大的增值空间在于游戏中所承载的文化内容。因此如果这个产业没有“创意”和“内容”，就无法拥有核心竞争力，也就难以从“制造”向“创造”跨越。因此，以中山龙头企业为主体，中山市发起成立了“广东省游戏游艺产业产学研创新联盟”，与清华大学、北京理工大学、华中师范大学、广州美术学院等11所高校的相关优势学科强强联合，旨在发挥集成创新优势，突破国外垄断的核心技术和知识产权，推动广东省乃至我国游戏游艺产业向文化创意、设计研发、内容创新的高端环节延伸，创建一批具有国际竞争力的名牌产品。

在汕头，澄海是广东省乃至全国最大的动漫玩具创意产业基地，被广东省文化厅命名为“广东动漫玩具创意产业集群”。澄海玩具经过30多年的发展，从单纯的制造业发展到与高端动漫产业有机结合并转型为动漫玩具创意产业，以动漫产业为支撑，推动玩具产业的发展；而玩具产业的盈利，反过来又将促进动漫、动漫影视、动漫衍生品的发展。作为中国动漫产业在资本市场的开路先锋——“奥飞动漫”2009年上市，成为国内“动漫第一股”。澄海的小白龙、艺丰、广东佳奇等公司，也纷纷与央视动画有限公司合作，生产动画片卡通形象，目前已开发了100多个产品，成为央视动画形象玩具产品的指定生产基地。

广州美术学院地处广东这一改革开放的前沿阵地，拥有毗邻港澳的地理和文化优势，最早感受到市场经济与市场竞争对设计的需要，感受到工业化大生产对传统的工艺美术教育所带来的冲击，感受到信息社会和创新型经济对现代设计教育的需求。

早在80年代改革开放之初，尹定邦教授带领设计系与集美公司

合作，成功探索出中国现代设计教育中产学研紧密结合的模式，在国内众多的艺术设计院校中发挥了“改革先锋队”的作用，在中国现代设计教育发展历程中留下了宝贵的财产。三十多年来，广州美术学院设计学科紧紧地扎根于珠江三角洲这一片改革开放的沃土，坚持“设计教育为广东经济发展、社会进步服务”这一宗旨，坚持设计教育、科研与设计实践紧密结合这一行之有效的办学理念，鼓励教师在完成教学任务之余，以各种方式参与设计实践活动，将鲜活的案例带入课堂；鼓励学生以兼职或自主创业的形式投身社会的设计活动，在实践中增长知识与才干。经过三十年的发展，广州美术学院设计学科形成了“设计教育与经济发展、社会进步密切结合，走理论与实践相结合、产学研一体化发展的道路”的鲜明特色。

广州美术学院的动画教育开始于1999年成立的“新媒介艺术设计”专业，这个以数码动画、数码影像和光动综合造型为教学内容的新兴系科融汇广美设计学科二十几年来构成教学成果与现代计算机艺术设计教育成果。众所周知，早在1978年，尹定邦教授从日本和中国香港引进构成教学体系，开创了我国内地现代设计教育的先河。1990年，广美聘请日本著名构成学家朝仓直巳教授为客座教授，并派两名教师赴日师从朝仓直巳教授研究构成学；1991年及1993年以“综合设计”为专业方向，以现代构成教学体系为核心，招收两届本科生，积累办学经验。经过多年的建设，“构成学”课程体系已经成为广东省重点课程，为新专业的兴办奠定了良好的专业基础。

构成教学体系在中国内地的引进，是中国设计教育发展历史中一个重要的事件，对促进中国现代设计教育体系建设产生了积极的影响。然而，随着“三大构成”以一种僵化机械的教条出现在各院校的课堂，构成教学的原意已经受到扭曲！构成教学体系受到质疑和批判也必然在所难免，甚至反构成教学已经成了一种时髦。

经过二十几年的教学实践，我们至今仍然坚信，我们从构成教学中所掌握的，绝不是填格子，也不是简单的点、线、面，我们要从中学到的是一种对事对物进行要素分析、对元素之间关系进行剖析、解构和重构的系统思维方法，是一种善于观察、善于分

析、善于在寻常事物中发现独特形式规律的眼光，是一种科学与艺术相结合的态度，是一种敢于实验、勇于创新的精神。

坚持“新、实、活、变”的岭南文化传统，走科学与艺术相结合、理论与实践相结合、产学研一体化发展的道路，结合广东创意产业发展的实际特点，为广东经济发展、社会进步服务，这应该是我们广美动画专业区别于其他院校的一个鲜明特色。

问题三：作为广州美术学院动画专业的学生，你与广美其他专业的学生有什么差别？

曾几何时，国、油、版、雕、环艺、视传、工业……每一个系科都有自己“天生”的范畴，而且牢不可破。动画专业学习动画、创作动画似乎也是天经地义的事情。然而，近几年的毕业展览中，我们可以发现，似乎大家越来越“不安分”了，“跨界”之风日盛！动画已经不再是动画专业的专利了，油画系、版画系、教育系、视觉传达设计系、装饰艺术设计系……在他们的毕业展位上我们可以看到越来越多的动画或者类似“动画”的作品出现。

那么，我们不禁要问：他们为什么要玩“跨界”？跨界的背后蕴含着怎样的一个信息？我们的眼光只能盯住动画吗？我们的动画和他们的动画有什么不同？我们可以跨界吗？我们为什么要跨界？我们该如何跨界？大家都跨界了，“专业”怎么办？

有的同学套用官方的语言“人无我有，人有我优，人优我精”来回答这个问题。话虽不错，但是假如人家用水墨、版画做动画，我就用三维动画；人家做写实风格，我就做卡通风格的；我比人家做得时间再长一点、效果再精一点、特效再多一点、再酷一点、炫一点。抱着这样的心态，短期而言或许会像烟花一样绚丽，但长远而言，对教与学双方必然是一种灾难。

放眼国际国内设计潮流的发展趋势，“专业”界限的模糊已成必然之势，如果我们的思维还是停留在以“手绘或者动画软件创作或者制作出一部动画片”作为动画专业的核心目标，固守在“动画片”这一亩三分地，那么我们必将在这股“跨界”的洪流之中束手无策，进退失据。

从专业定位看，广美动画专业定位在设计学科其中一个专业方向。这并不意味着我们否认动画作为一种艺术形式具有表达创作者个人情感和思想观念的价值，具有反映社会现实生活、直面人生的价值，相反地，我们对此必须给予足够的重视。我们定位于此，乃是强调我们的动画作品不是一个“为自己而进行的主观创作或个人表演”，而是服务于受众的创意文化产品，是一种“为他人而进行”的设计成果。我们关注的不仅仅是作品的内容或者作品的形式，我们更加要关注作品带给观众的体验，因此我们必须设身处地为他们着想，必须扎扎实实地研究观众的行为方式和心理规律。

清华美院的柳冠中教授经常强调：“设计不仅是一种技术，还是一种文化。即使当时被误会，我仍然由此引申出设计是一种创造行为，是‘创造一种更为合理的生存(使用)方式’。这个提法似乎有点‘抽象’，不像搞技术的专家所希望的那样具体，例如某某产品设计，某某造型设计。而设计一旦被囿于一种物的设计的话，就已经被这个物的概念和现象束缚了设计师的创造力。比如杯子的设计，似乎很具体，但‘杯子’已将设计师的头脑囿于这个‘名相’之中，再有创造力的人也只能搞出仅是大小不同、材质不同、有装饰无装饰之分的杯子。如从‘创造一种更合理的饮水方式’去设计的话，就可以从不同人对饮水的需求或同一人在不同环境、场合、条件、时间饮水的需求进行实事求是的科学分析，这样设计出来的‘杯子’就不仅是杯子，可能有纸杯、易拉罐器皿、旅行水壶、吸管……这样设计师的创造力就不会被束缚，同时又是科学的、实事求是的，也不会是异想天开的。”^[7]

虽然动画设计有别于工业设计，虽然动画需要异想天开，然而这种强调对“事”的研究、对“方式”的研究的观点，对于动画的教与学都具有非常重要的启发意义。如果真正把动画置放在人类情感表达方式、娱乐方式（这里讲的娱乐，应该是一种广泛意义的娱乐概念），甚至是生活方式的大框架之中，我们会发现传统的固有专业界限变得不再重要，我们和其他专业之间的不同，不在于工具的不同，不在于媒介、材料的不同，而在于所设计的“方式”的不同，因此，“专业”可以更加专业，跨界也变得顺理成章。

动画专业教与学的重心必须从形式、内容的研究过渡到体验与行为方式的研究,引导学生以独特的视角发掘概念、以独特的方式演绎概念,进而激发受众的情感体验,乃至概念的传播、推广、衍生与再利用,进而注重品牌的系统策划、执行与管理,引导学生以独特视角发现问题,全面而系统地分析问题,进而提出具有创新性、创意性的问题解决方案。这的确颇有难度,需要一定的时间而不是一蹴而就,但应该成为我们的方向。

问题四:同样都是广州美术学院动画专业的学生,你与同班的同学有什么差别?

这里所讲的差别,当然不是指生理特征上或者个性上的差别,也不是指由于学习态度的不同所造成能力的高低。我们关注的一个问题是,在统一的教学计划、教学大纲规范之下,我们怎么避免用一个模子来“生产”千人一面的动画“人才”?

就动画教育而言,我们一方面越来越难于界定动画专业课程的边界在哪里,专制地为学生确定专业发展路径往往导致“好心不得好报”;另一方面,知识的分割、强烈的职业主义教学倾向很容易使教学已经变为某一具体职业而进行的狭隘训练。有一位国内“同行”告诉我,他把动画专业相关的“有用的”课程罗列了以后,发现学生们至少要学八年才不至于蜻蜓点水。我问他:

“如果一个学生真的按照您的课程表学八年以后,您有信心他可以称得上真正的动画人才吗?”他想了一想,很认真地告诉我:

“因此,我准备扩招,在动画学院中开设多个专业:导演、策划、角色设定、场景设定、三维模型、材质贴图、角色动作、后期特效、配音配乐、项目管理……总之动画产业链上的每一个环节都设一个专业,每个专业几个班,我相信一定是国内最大最专业的动画学院!”我无语!

传统的教育观念把教与学的过程比喻成“壶”与“杯”的关系,教师要给学生“一杯水”,首先自己要有“一壶水”而且还必须以一定的高度、以一定比例、相当权威地、优雅地灌输进去,最终调制一杯千篇一律的“鸡尾酒”。这种传统的把知识看成东西,把教学看成客观知识传递过程的教学方式显然已经不能适应当今时代快速更新、多元需求的人才培养了。

早在20世纪80年代,在皮亚杰的认知发展理论、维果斯基的历史文化心理学理论、布鲁纳的发现学习和奥苏伯尔的意义学习等理论基础之上,建构主义的学习理论开始受到教育界的关注。根据建构主义的观点,知识是一种结构,离开了主体的建构活动,就不能有知识的产生。学习过程是一个以社会和文化方式为中介的主动积极和不同图式的建构过程,学习者在认知、解释、理解世界的过程中建构自己的知识,在人际互动中通过社会性的协商进行知识的社会建构。

长期以来,我们习惯于追求:教给学生的是一种如实地反映、揭示事物本质的知识,是一种普遍的、确定性的、客观或者绝对的知识。然而建构主义教学观认为,这种普遍的、放之四海而皆准的知识并不存在,其实我们所掌握的,不外乎是一些局部的、情境的、零碎的知识,关键在于这些知识能否形成一定的知识网络或者图式,遇到实际问题是否容易激活、访问和提取,关键在于这些知识能否与一定的情境脉络相对接,遇到实际问题能否找到有针对性的解决策略。

在这种教学观之下,我们希望逐渐在广美动画专业教学中更多地采用“基于问题情境脉络、团队合作的课题制研究型教学”模式。

在传统的课程制教学中,教师往往是根据课程教学大纲的要求,精心编写教案、收集资料,在课堂上侃侃而谈,最后布置一两个作业。以“动画衍生产品设计”课程为例,如果按这种方式,在短短的几周内必须把动画衍生产品的各种类别、材料、结构、功能、形态乃至市场营销、知识产权保护、品牌推广等知识点讲授清楚,还必须留时间给同学们完成设计和制作的作业。在这样的教学过程中,必然产生许多“惰性”却又不得不教的知识,教学效果值得怀疑。

在课题制的教学模式中,学生的学习不是依据教师的编排为依据的,来自实践中真实的或者模拟真实的任务成为驱动学生学习的原动力。以“动画衍生产品设计”课程为例,某一年的课题是:

“某公司是一个位于东莞的中型玩具生产企业,20年来一直采用OEM的方式为国外玩具商生产各种玩具,包括毛绒公仔、机器人

玩具、电动玩具等。由于美国、欧洲等地区的贸易壁垒加强,加上金融危机的冲击,近几年来,来自国外的订单急剧减少,该公司的生产受到很大影响,工厂的生存到了生死攸关的地步。因此,公司决定改变策略,转攻国内市场,开发自有品牌。公司负责人来到学校,希望我们为该公司设计一个卡通角色,制作一部动画样片以及一系列的动画衍生产品”。这种来自于真实生活的鲜活课题激发了学生探索的热情,同学们以团队合作的方式最终提交了令人满意的答卷。在这样的课题制教学模式中,同学们可以依据自己的兴趣、爱好、能力倾向选择自己的主攻方向,自己寻求学习的路径,自主选择合作的团队,在团队中分工合作、发挥所长。

在这种教学模式之中,教师不再是专制的“真理代言人”、现成知识和技能的提供者,而应该是学生的资源顾问,是教学活动中互动的参与者、协调者、促进者。教师不是司机,学生也不是乘客,学生应该自己决定想去哪里:是社会主义祖国的首都北京,还是花花世界香港?教师会告诉你方向,告诉你大概有哪些途

径,提示你路途上的风险,和你一起分享旅途中的酸甜苦辣,但不会代替你去,更不会当你路途中的保姆,而会关注你前进的过程并且实时地提供必要的支援。

在这种教学模式之中,学生不是被动的依赖者,不是以仰视的神态等待金科玉律的传道,而是自主选择 and 决定学习的内容,共同参与教学活动的事务决策,同时也为自己所选择的方向以及最后的创作成果承担责任。同学们只有自主规划一条适合自己的道路,主动思考、主动探索,全力以赴地去实现你的目标,你才能呈现出属于自己的特色。

对这四个问题的回答,其实不存在也不应该有“标准答案”,但对这四个问题的思考,应该贯穿于大学四年的全过程,而绝非表征于一次的毕业创作。毕业创作对于教与学双方而言,是这种思考的终点,也是这种思考的另一个起点。

注释

[1]李开复.给中国学生的第四封信[EB/OL]. http://blog.sina.com.cn/s/blog_475b3d56010000iz.html

[2]中国教育在线[EB/OL].<http://gkcx.eol.cn/>.

[3]人民网[EB/OL].<http://edu.people.com.cn/GB/11707259.html>.

[4]麦可思-2009年度本科专业小类半年后失业率TOP10[EB/OL].<http://www.mycos.com.cn/Ranking/ranklist37.action>.

[5]麦可思公司网站[EB/OL].<http://www.mycos.com.cn/report/select.action?sn=10297>.

[6]张磊,张苹.岭南文化的特点:新、实、活、变[EB/OL].<http://www.southcn.com/nflr/nydkt/nysd/200407220369.htm>.

[7]柳冠中.工业设计学概论[M].哈尔滨:黑龙江科学技术出版社,1997.

以观众体验为中心的 视听语言设计

黄树忠

一、问题的提出：中国动画产业的机遇与困境

动画产业无疑是21世纪最具发展潜力的朝阳产业之一。进入21世纪以来,每年动漫产业的全球产值均达到2000亿到6000亿美元^[1],已经成为日本、美国、英国、韩国等国家的第一大产业或支柱产业。以美国、日本为代表的动漫输出大国凭借其主导的国际领先地位源源不断地向世界各国输送其娱乐文化产品,在获取惊人利润的同时,也将其意识形态、文化价值观在美丽的娱乐外衣包装之下潜移默化地渗透到世界各地。正如时任日本外相麻生太郎对动漫产业高度评价:“你们(动漫业人士)所做的事情已经抓住了包括中国在内的许多国家年轻人的心,这是我们外务省永远也做不到的事情。”^[2]日本外务省甚至任命哆啦A梦作为日本第一位“动画片大使”^[3],动画产业的威力由此可见一斑。

全球化创意产业的热潮同样席卷中国。基于对动漫产业的经济效益及文化效益的重新认识,以2004年文化部、广电总局《关于发展我国影视动画产业的若干意见》发布为标志,中国动画产业进入了一个“大跃进”的时代。从中央到地方,一个又一个扶持政策相继出台,一个又一个动漫产业基地挂牌成立,各式各样的动漫节、动漫展会、高峰论坛令人眼花缭乱,各种名目的动漫大赛令人应接不暇,动辄几百集的动画连续剧、投资几千万的动画