**动画产业发展与少儿动画教学**

作者：肖弋

**[提要]**
我国动画产业的蓬勃发展对少儿生活产生重要影响，少儿对动画的兴趣和自发的动画学习具有普遍性。本文分析现状，提出在学校美术课程教学中整合动画资源进行少儿动画教学。
**[关键词]**
兴趣  动画产业  动画教学

    兴趣是学习的基本动力之一。美术教育要进一步适应素质教育要求，必须从学生的生活经验出发，使学生的学习兴趣转化成持久的情感态度。
    △动画产业的蓬勃发展对学生产生了多方面影响，成为学生兴趣的主导信息源。学校美术课程应对该现状予以充分的分析，积极地介入信息交流，建立有效渠道促进学生将动画兴趣转化为更好的美术动力。
    △与此同时，借助学生积极参与的动力，培养学生对生活中美术信息的整合能力和参与文化传承与创新的积极性。

一、动画产业发展与学生自发的动画学习
    我国近代动画走向市场化发展是从“万氏兄弟”模仿美式风格拍摄首部动画广告片开始，逐渐形成具有中国文化特色的创作风格。既经历过多次获得国际奖项的荣耀，也经历了因产量过低难以满足需求，被潮水般涌进的日、美动画先入为主构成一代少儿成长记忆的窘境。
    △境外动画业对我国以少儿为主要消费群体巨大市场的占有引起我国动画业的积极回应。20世纪90年代，国产动画产量大幅度上升，1995年中宣部、国家新闻出版总署启动动画“五个一”工程，扶持发展国产动画片。1995年度动画产量为1500分钟。1996年增长至2000分钟，2000年约为1万3千分钟，2004年近20万分钟！而整个20世纪80年代的十年，国产动画的产量尚不足4000分钟。现已有30家省级电视台，258家地市级电视台开办了少儿栏目，均设立动画节目档。更有些电视台开播了专门的动画频道。在近年的国内文化影视节和展览会上，动画片的交易和展览均占据着重要位置，动画片由免费在电视台播出上升至最高每分钟2000元售价播出。在产业化运营方式上，由动画片所衍生的产品囊括了少儿日常生活和学习的各个方面。如三辰影视公司以《蓝猫淘气3000问》动画系列片开发的“蓝猫”品牌产品多达6600多种。在动画专业人材培养方面，相对于北京电影学院动画专业1982至2000年只培养27人的数量，仅2000年至2004年，已有171所大专院校成立动画专业，有的院校一次招生人数就达600人，动画从业人员队伍迅速扩大。
    考虑到动画对少儿的思想道德的影响力，2004年3月《中共中央，国务院进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》中明确指出“积极扶持国产动画片……”要求“逐步形成具有民族特色、适合未成年人特点、展示中华民族优良传统的动画片系列”。在国际文化市场上，动画作为大众所喜爱的文化传播艺术受到世界范围内的关注，2004年世界文化经济强国美国、日本创造年度票房收入最高纪录的都是动画片。
    视觉环境中大量动画的涌入，使动画成为当代少儿生活中司空见惯的、最易于接受的信息。既为满足自己的兴趣与爱好，又作为信息交流的需要。他（她）们用自己的方式自发地进行着动画学习，一些美术教师认为这是‘概念化造型符号的重复’活动，认为学生课堂内外关注动画形象影响了正常的美术课程学习。事实上，学生从这些活动中自主地、主动地利用了生活中的美术与图像信息，既丰富了个人生活，又获得了美术的知识。
    2004年12月，笔者在对湖南长沙市10所学校①257名7岁半——12岁学生（课堂美术成绩在班级中呈高、中、低水平）调查时，89.5%的学生表示在自己设计动画形象。从学生绘画作品来看，作品形象集摹仿和个人想象于一体，线条肯定，所用的技法基本上是勾轮廓平涂色，表情设计丰富，配饰与造型相协调，有的作品还表现了较为完整的情节，男女学生均倾向于表现同性别形象。但同时也表现出对动画原理、运动规律及创作技法等知识的缺乏。向学生所在校的美术教师展示这些作品时，多数教师表示很少看见学生这些作品，有教师对此类作品数量之多表示了惊讶。
    调查时，半数以上的学生认为学校美术课对自己美术学习有非常重要的影响。既然如此，学生为什么不与教师进行更多的交流来获得帮助呢？与学生交谈中，学生认为教师并不熟悉动画片的形象与情节，认为教师对动画没有兴趣，沟通时双方动画信息储量相差太远。学生希望能获得教师的帮助，但在课堂教学与日常动画中的美术信息联通方面没有直接对应的学习渠道。所以学生很少找教师而多与同学、朋友交流，教师也对学生这种状况持默许态度。
    学生自发的动画学习还表现在对生活中动画信息的主动选择和不断更新。他（她）们关心近期的动画播出时间，尽量每天抽空看动画片；及时交流对动画形象和情节的感受；展示自己的动画设计作品；花几个学期的零用钱收集一套完整的动画片光碟和出版物；购买有自己喜爱动画形象的日用品……
    学生对动画学习的态度是怎样的？此次调查70%的学生认为“动画学习能给生活带来乐趣”。访谈中学生谈及的乐趣有这几个方面：
    1、情境再现唤起愉悦感。
    由于学生了解动画造型主要渠道是通过观看电视播放动画节目和光碟。动画造型与情节直接联系，形象的物质特性与学生联想延伸发展，从而产生对观看情境的愉悦回味，在学生的知觉能力和对象形式之间建立起一种对应关系，获得了快乐。
    2、率性发挥的自由。
    即使受到经济方面和家庭地位的影响，但无论是转换播放动画的频道还是购买动画商品，对动画的选择是少儿自主的行为。动画欣赏和绘制没有额定的完成量和固定的考核标准，画什么和怎么画完全由自己决定，完全是情感的自由释放。
    3、新型的人际关系。
    对动画的共同兴趣帮助学生建立起一种新的人际交往关系，这是在学习成绩排名之外的交流关系。同学生相约一起欣赏动画片，看动画展览，玩动画造型的玩具、游戏，交流动画藏品，相互帮助提高动画造形能力，同学之间因此而进一步融洽关系，增进感情。
    4、自我理想形象的物化。
    动画形象的创作者把人类自身的审美内在尺度运用到创作对象上，按美的规律来造型，创作出了多种类型的动画形象，这些造型深深吸引着学生，对某一类动画造型的偏爱反映出他（她）对自己外形和社会角色定位的理想模式。在学生中很流行的“cosplay”秀，通过服装、发型、表情完全模仿自己喜爱的动漫画人物造型，直接体验虚拟角色的真实感。
    二、动画产业发展与学生审美情趣的相互影响。
    动画对人的宣传，诱导影响力很强，产业在自身发展中待解决的问题也同样影响学生。
    动画产业发展意味着动画信息在学生生活中会进一步日常化。与此同时，学生的日常审美情趣也影响着动画产业的发展方向。列斐伏尔②曾说：“‘日常’作为计划的对象，它的进程受市场、等价制，销售学和广告的控制。”动画市场的需求成为调节产业重心的杠杆。动画产业的发展与消费市场的拓展紧密相关，面临着学生审美取向与消费行为都倾向于日、美风格的市场现状，对产业利润的追求会促使动画创作者迎合消费者喜好，使我国的动画创作出现了模仿日本、美国、混合型模仿的三种趋势。
    为了获得市场最大化的经济效益，创作者在考虑艺术风格时向美、日动画片培养出来的中国观众欣赏情趣倾斜。
    1999年上海美术电影制片厂出品的动画片《宝莲灯》是中国首次接国际先进的电影市场运作程序进行操作的影院动画片，公映获得巨大的商业效益，名列该年度电影票房收入榜第三，收入达2000万。该片的人物设计出自少儿阶段观看美、日动画成长起来的二十几岁年轻人之手，该片导演常光希说：“这是考虑到年轻人比较了解现代青少年的喜好，设计出的形象能适应他们看惯了迪斯尼动画的眼睛。”“……人物形象确实有借鉴迪斯尼风格之意，有某种概念化倾向。”③
    《宝莲灯》是由业内享有盛誉的制片厂生产、名导演主持，历时四年策划推出的重点项目影片，为了考虑市场审美倾向而调整为仿迪斯尼风格，那么国内众多中小型动画制作公司因技术、资金和生产周期的限制，对摹仿的尺度把握就是以‘像’美、日风格为准了，有的公司只招聘熟练模仿美日风格的动画技术人员，不考虑原创和个性艺术风格。因此，生产出大量艺术价值和思想内涵低下，以感官刺激为主的动画及系列产品。
    如果说类似《宝莲灯》较高质量动画的审美引导是为了适应流行趣味而加以调整创作方向，那些以‘像’美日风格为创作宗旨的动画，发挥的审美引导和宣传作用就是让学生认同美日风格，让学生视觉环境中只有美日风格动画可看。被大量美日风格作品包围影响，学生会自觉不自觉地选择美日风格的动画作为欣赏和表现主体，对不同风格的优秀作品采取排斥态度，形成恶性循环的趋势影响，见图示：

动画创作 少儿审美情趣

    如果任该趋势发展下去，对主创与观众双方的审美、艺术创作风格的发展都将有害无益。学生与动画创作者双方的审美影响是相互作用的，过于模式化的创作会使双方美术发展处于衰退状况，而具有民族艺术特色、创作风格多样化的动画创作才能促进双方美术积极发展。学生对动画的规律性知识和艺术原理了解较少，教育者需要处理好个性差异和艺术审美共性的协调关系。
美术教育者应当理性地看待市场流行趋势，强化自身对中外动画史及艺术风格的系统了解，从数量繁多的产品中精选真正具有研究意义，艺术价值高的动画作品导入教学，对格调低，庸俗不健康的作品予以坚决的否定，让学生从辨析优劣动画信息的同时自觉拒绝消费无艺术含量和不良思想内容动画商品，直接促进动画业创作民族化、多样化发展。净化自己的文化生活环境。
三、 少儿动画教学
    学生对动画有兴趣，而动画作为综合视觉艺术形式具有多方面的知识内涵。教育者以学生兴趣为出发点，结合与美术创作和表现技能直接相通的动画原理和原画设计学习，将动画片所具有的有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性导入课堂教学，对学生的美术学习和综合文化积累将产生直接的推动作用。
    进行动画教学，是对动画资源中的美术信息进行择优整合的过程，是“授人以渔”，让学生能以系统课堂学习的方式获取更多对自己有用的美术信息。开课形式可多样化，即可在学校美术的课程中结合相应动画内容知识点学习，也可以选修课形式进行，针对学生关注的动画热点进行系列讲座。内容和方式最好根据不同年龄阶段特点灵活设置。
    △动画教学应实现以下目标：①让学生以兴趣为动力了解动画的基础知识，实现美术学科内知识点的融合。②发展学生辨析动画信息优劣的能力。③发展学生创造和传播动画信息的能力。④学生能主动利用有利于自身健康成长的动画资源，促进自我发展。
    教学内容由解读动画、题材创编、技法应用三大块构成。
    （一）解读动画：动画欣赏实现资源共享，开阔视野，掌握动画规律，优化建构健康开放的审美观。
    分布在日常环境的动画信息纷繁复杂，学生对动画中的美术信息接受具有无序和偶然性，在审美方面也存在着不同程度的偏颇，有的学生仅凭个人好恶而盲目排斥其它艺术风格的优秀动画作品。也有学生因过分迷恋动画而发展为眼中只有动画，不关心任何别的作品。教师应发挥组织者的作用，从各个渠道收集动画作品，充分利用学生已有的动画资源，请学生择类带至学校，由教师分类、分阶段欣赏。师生在欣赏时，教师补充或鼓励学生补充相关的文化背景资料，集审美引导与文化熏陶于一体，将风格各异的国内外优秀动画作品赏析比较，从视觉形式上拓展学生视野。
    △在每次欣赏过程中进行动画形象的造型符号提炼，把握对象主要特征进行概括，是对动画艺术造型解码的过程。教师要求学生以提炼的造型符号为构成要素进行组合、扩展联想，设计并画出更多的形象，在设计图形旁侧写上构想造型过程的文字。作品分个人装订成册或扫描存入电脑，留出空白版面便于学生随时增添修改，建立具有个人特色的动画造型资料库。
    △掌握动画规律帮助学生让造型动起来，运用视觉残留成像原理讲解动画“动”起来的原因，同时对涉及动作的运动规律、透视变化、场景、设计等相关知识点进行例证演示，大量地加入活动内容（如扮机器人分步完成动作来理解动画的动作“关键帧”，对镜子观察同一表情不同透视的情形先画写生再设计成动画形象；合作设计较为复杂的故事场景……）。在开放性的欣赏中进行动画知识的归纳理解，亲身参与创造个性化造型，建构健康开放的审美观。
    （二）题材创编：激发学生的创作愿望。
    动画题材类型可归纳为：①现实生活类②神话寓言类③科幻④历史传记类⑤综合题材类。其中较吸引少儿的题材是以现实人物身份与神话、科幻内容相结合的题材。
    教师可以先让学生设计一个以生活中自己为原型的动画形象——例如“我”，学生通过观看动画资料库中的分类题材实例来构思不同题材的小故事，勾画“我”作为故事角色在不同题材情境中经历的设计草图，自由分组以小话剧形式排练小组成员作品教师鼓励同一题材以不同情节来设计，在分组排练中让学生以演员角色感受不同类型角色特点，修改完善自己最初的题材构想。教师以观察者身份分析少儿的行为，及时肯定学生的闪光点，有时选择一个题材向学生征求不同情境的创编和表演，同时讲解动画片构思与脚本创作、形象创作的基本原理。让学生对优秀动画片的题材构思、动画分镜头、角色塑造要求有着感性的体验，从而能进行更多的题材创作。
    （三）技法应用：开展平面和立体技法相结合的技法学习，培养少儿对现代、地方和民族文化的传承能力，在多元文化融合中创新。
目前少儿对动画技法运用最多的是勾线平涂色彩，这种技法是受动画产业工业化生产流程中追求快速、高产的生产模式的影响造成的。而采用具有民族特色材料和技法创作（水墨，民间剪纸，地方特色材料制做）的作品相对数量很少。需要教师利用开发地方材料资源结合学校美术课程中的技法内容进行教学，弥补我国动画业现状不足。
    水墨艺术是我国传统艺术的一种表达形式，它的工具材料和技法的运用都很有特色。少儿在绘制时希望掌握水墨有趣的用笔、用色、用墨方法，也想了解水墨在表现不同质感、个性形象时独具韵味的象征符号。传统的教学方法是教师先示范，学生临摹学习。动画软件的运用为水墨教学注入新的活力。在学习水墨含量变化导致反差的笔墨效果知识点时，我们制作了flash动画短片，将毛笔拟人化，毛笔旅行家走在路上口渴了，站着喝了一口水（中锋接触水和墨），画面推出地面的水迹（墨迹浓淡变化效果），当毛笔以不同的方式喝不同含量的水时（笔的中侧锋转折导致笔的含水量变化），画面呈现出浓、淡、干、湿、焦墨的效果，配上造型符号的不同寓意，线与面的组织以及水份含量等诸多要求，同时将水墨技法运用于立体造型的创作，制作有水墨形象的扇子、灯罩、折纸工艺品等。实现一种技法的推广应用。
    平面和立体相结合的学习方式让学生扩大美术学习的活动场所，身体和手在感觉有关材料工具的质感时不断增加对各自特性的认识，增加对材料的控制能力，了解技法各要素，在制作中体会民族艺术的魅力，了解各种动画制作材料和方法。
    动画学习的场所还可以在社会文化环境中进行，博物馆、展览、动画专业人员讲座，动画网站查询……真正进入到生活中共享文化资源，通过学习，学生更能体会与自己生活经验密切相关的美术学习乐趣，以开放健康的审美导向影响民族动画产业发展。
    学生运用所掌握的动画知识可以帮助他（她）们对其它课程知识的理解。动画所特有的过程表现和运动感可将知识的学习变为直观、有趣的过程。生物课学习中可以用动画表现植物的生长过程；物理课学习可以对多种物理变化过程以动画图示；化学课可以用动画表示分子结构和元素周期；计算机课设计动画网页；数学课可以用动画演示公式或应用题；外语课可以用动画展示学习情景；语文课可以用动画‘画’作文……
    在现代少儿美术教学进行动画资源开发要注意的问题：
    1．把握美术课程的整体教学，避免“一边倒”的情况。
    我们提出开发动画资源进入教学并不意味着为了强化动画教学，而弱化其它内容。就如改进一道传统名菜（美术课程体系），即要保留该菜突出特点（提高少儿美术素质，实现美术发展），又需根据现代人的口味（少儿喜爱动画）来添加新佐料（动画内容）。这样，一道不失特色，又有时代特征的菜肴会受到更多人的欢迎。
    重视课程整体教学，首先要求动画内容的比例以课程整体设计为依据，充分体现动画教学作为课程构成部分的协调关系。其次，动画内容本身是复杂综合的专业学习课程，在导入美术教学时应化繁为简，原理讲解尽量以实例图示，根据学生身心发展规律分段编排教学内容，制定对动画资源库的及时更新计划，真正做到为学生整体美术学习服务。
    2．以学生个性发展为中心，多层次、多规格地普及基础美术教育。
    目前，绝大多数动画是成人绘制，动画业对学生自发创作的现象缺乏重视，动画的生产是各电视台制作部门、动画公司生产流水线制做出来的，动画成品具有成人化、工业模式化的问题。如何确保以学生个性发展为中心？我们应进行深入教育反思，认识到产业发展中市场导向并未从每个学生的真实需求出发，产业在自身发展中为扩大市场会拓展学生的消费需求，教育者的合理引导对学生健康成长有重要作用。只有了解到他们各自的个性、阶段特点才能因人而异地给予合理建议和帮助。
    动画资源的开发、利用，不单纯是现代传播媒介运用或某种动画技法的掌握，我们应研究性挖掘优秀的动画信息所具有的时代性、知识性、艺术共性、创新精神等内涵，让学生不仅获得美术成长，也形成对文化的积累。通过教学培养学生自觉辨别优劣动画信息能力，在成长中发挥积极动画信息内涵的作用，实现包括美术素质在内的全面素养的提高。
    3．按新课程教材的开发要求，规范化融合动画内容。
    根据新世纪教育部颁发的《基础教育课程改革纲要（试行）》“教材开发与管理”中指出“教材内容的选择应符合课程标准的要求，体现学生身心发展的特点，教材内容的组织应多样、生动；有利于学生探究，并提出观察、实验、操作、讨论的建议”。根据《纲要》的要求，动画内容的规范化融合势在必行，规范化是确保动画在少儿美术教学体系发挥积极作用的保障。
    动画教学资源的规范化融合离不开学生、教师、社会、家庭、学校的综合作用，我们要调动社会各界的力量对动画信息进行优化整合，通过社区反馈、家访、调查等渠道了解社会对教学内容设定、教学效果的评价。以课程标准为基点，系统化、合理融合动画内容。教师及时对每阶段动画教学情况进行分析与反思，收集学生学习作品和感想、意见，调整自己教学，在有序整体教学中保持教学进程与学生发展水平协调。学校制定动画内容教材开发计划，根据教师反馈情况，有计划地进行动画内容融合，建立课程整体开发的革新机制，使新内容融入规范化教学体制。

**注释：**
①10所学校：花城、文昌阁、长师附小、春辉、三角塘、湘研、中岭、伍家岭、东风、新竹小学。
②转引：马钦忠  《卡通一代与消费文化》，湖南美术出版社，2002年10月。
③张慧临  《中国动画史》P191，西安人民美术出版社，2002年4月。