

谭力勤专访：东西方动漫教育现状分析文字实录

作者：本网记者

2007年12月04日 17:41

来源：[雅昌艺术网专稿](#)

记者：欢迎大家如约走进雅昌艺术网直播室，今天我们有请到的是美国新泽西州罗格斯州立大学的教授谭力勤老师。谭老师您好！

记者：今天我们请谭老师主要来谈一下中国动漫教育和美国动漫教育之间的差别问题。谭老师我们知道您在美国、加拿大以及在新加坡都有过动漫教学的经历，我们想请您谈一下这三地教学之间的差别？

谭力勤：我很愿意回答这个问题，我在新加坡教了三年，在北美教了大概将近十年，在中国也教过。

我认为是的差别在于对艺术这种理解上面的差别，特别是对于动画的理解，具体说因为我是教动画的，所以在动画的理解上面的差别。

在北美的话他们把动画运动原理作为主要的教学要求，在中国的话把传统的探索特别是对材料、艺术的探索作为一种主要的要求。新加坡最大的特点没有文化的根基，但是它也没有对动画原理的探讨这种渊源的知识。

所以在新加坡教学中强调技术性的东西比较多，这是三者的差别。

我说的具体一点，目前在中国动画教育界，因为我去过很多学校，这次我去了大概十几所大学开讲座，专门介绍北美的动画教育，也看一下学生作品，给他们提一下我自己的看法。其次我作为(SIGGRAPH)全世界最大的动画和图形设计大会的评审、艺术画廊的评审、学生竞赛部动画评审组主席，这两种身份给学生进行交流，也鼓励中国的学生交作品到SIGGRAPH。

谈谈目前我在学校所见到的情况，我整个感觉中国目前发展确实很快，动画界也是轰轰烈烈有点像我们当年的大跃进，总体趋势还比不上文化大革命，但大跃进的趋势还是有的。

所以人员很多，政府也很重视，学校也很重视，总的感觉到有一股力量要往上冲。这是好的一面，大家弄得越多，大家探讨的也就越多。

总的来讲我看了很多学生的作品，不管是北京大学的、中国传媒大学的，山东的、湖北的、湖南的、北京的一些学校我都去过，总体教学方向目前都是集中在实验动画教学领域里面。

为什么叫实验动画？实验动画就是探索材料为主、艺术风格为主的动画，这个作为培养一个艺术家来讲确实很需要，特别是有的大学里面很强的老师在里面讲，北京大学有马克宣(德高望重)这种老师讲，他们确实培养了很多这样的人才。

另一方面它又脱离了一种趋势，产业动画在北美的教学中间是作为主要的，培养的学生大概90%都走向产业了，10%(大概这个比例)可能会去探索实验动画，也可能去探索其它的动画(观念动画)。

中国的比例目前刚好相反，绝大部分(90%)的学生都在探索实验动画，出去以后还需要培养两年再去找工作，我不知道这是好还是不好，但我是把这个现象提出来让大家去分析，这并不是我个人强烈的看法。这是中国目前的动画教育现状，无论哪个学校都有这个教育现状。这就提出一个问题，这个问题是什么呢？

到底是西方的教学方法培养的产业动画为主的好，还是中国培养实验动画的学生好？

从中国这个角度来讲有一点很好，学校有它的独立性和研究性，学校里头培养学生的独立思维和研究思维、创作思维就可以了，其它工作的话是产业自己的事或者是学生自己的事，这是一种思维方式。

另外一种思维方式可能在教育界这样想，中国的教育必须要给产业动画结合起来，学校的教育保持独立性的前提下把产业动画的主要要求搬到学校里头来，在学校成立产业教研室，让学生毕业之后可以直接投入产业不要再培训。

我把这个问题提出来让大家去解决，在美国的话 90%的都是产业的，包括我自己，我自己并不是一个产业动画师，我自己是一个比较纯艺术的动画师，但是我在培养人才的时候是按照产业的标准培养。按照标准去培养，学生有两个选择既可以选择当动画师到产业里头去，因为他接受过这种训练，还有另外一种选择那就是当艺术家。既按照产业的标准，同时又增加很多课程朝艺术的方向发展，到毕业的时候有多种选择。我个人认为如果有多种选择的话比只有一种选择要好。

学生要发展的话他们自己在毕业的时候就要选择，社会也有一个选择性、接受性。

记者：非常感谢您能够把中西方在美术教育方面差别的现象提出来，这可以给老师们、同学们、学者们、教育家们能够提出一个深思，让他们更好地调节教育的格局，刚才您谈到 SIGGRAPH。

记者：请您介绍一下它的组成、活动，以及您在那里主要从事的工作？

谭力勤：我倒是很愿意谈一下 SIGGRAPH 的情况，SIGGRAPH 早几年中国整个学术界、美术界对它不是很了解，这两年开始了解起来。

今年中国大陆去的人还不少，SIGGRAPH 是全世界最大的动画和图像设计博览会，它有三十多年的历史，在全世界是最具权威性的会议、研究机构、展览的地方，所以凡是全世界搞这一行(动画)的几乎没有不去 SIGGRAPH 的。

在 SIGGRAPH 你可以看见从每一个角落、山村里头、非洲一个角落里来的都是很正常的，他们都搞动画。这就是说 SIGGRAPH 代表着世界性，每年大概有五万多人去参加。它组织上面分 ACM SIGGRAPH 总体的组织。

ACM SIGGRAPH 下面又分委员会，还有 Conferences，研究机构，还有杂志，我讲一下 Conferences 下面又分很多其它的组织。最多的是里面又分论文的宣读，每年接受好几百篇比较突出的、全世界有代表的创作发明的论文，还有课程很多人去上课，这个课程也是很重要的。

刚才讲论文方面的。搞动画教育的可以到 AGK Program 上面去发表论文，这个项目也很大，再重要的就是电脑动画节，全世界每年最好的动画都加入到这个动画节。

这个动画节代表着全世界最新的、最好的、最权威的动画，这是普遍得到全世界动画界的承认。其次还有一个 Art Gallery，这个画廊组织里面分了很多细节，有各种各样的数码艺术可以加进去里面要求很高。

有几千个人申请的话一般接收一百多个左右，因为我当过评审，它要求一个是艺术观念的阐述，然后是一个技术的阐述。一般艺术家要有技术的阐述，而它这两个需要都要。两个方面一个没有创新的话，艺术观念很强但是技术很弱的话没有很大的创新，尽管观念很强、文化意识很强也不可能被接收，需要两个同时并进，这是 Art Gallery 最大的特色。

基本上教学的作品既有现代艺术观念创新，又有最新的技术创新。

在这之下还有另外一个组织值得注意，一个新冒出来的新兴技术，这个组织也很大，每年很多新技术类的展示都是和三维动画有关的，有的和数码艺术有关，那种效果到普及应用大概有五年的时间，所以一般来讲可以这样说 SIGGRAPH 所代表的技术一般来讲在市场前面五年左右，这样说不过分在 SIGGRAPH 看到的技术五年之后才能普及。

当然里面还有很多其它的组织，一下子我没有办法概括它。

第二个我回答你我在 SIGGRAPH 干什么，我干了很多年一直从 1997 年就参加整整十年了，我很佩服那些人发表论文参加很多的组织、展览，但是我第一次打进 SIGGRAPH 是作为一个教育者项目打进去的，我搞了一个用动画去进行教学，用动画工具去进行美术史教学，我和另外一个美术史教授合作带了一批学生。这在当时来讲是第一次，没有人用这种三维动画进行美术史教学，我们宣读了自己的论文，并且展示了我们怎样教学的。

第二年又打进去了，第三年我就没去了，第三年我就换到艺术画廊去了，我想把动画作为艺术形式去探讨，第二年我就被艺术画廊里面接受，接受完了我就当了艺术画廊的评审，他们很喜欢我这一类的作品。

我做了这三件事情，第一我组织了三十四年以来在 SIGGRAPH 历史上第一次专题讨论中国媒体的讨论会，这是三十四年来 SIGGRAPH 历史上没有过的，我邀请了中国传媒大学的高薇华老师，她是系主任，另外还邀请了北大的一个教授。

高薇华老师也是一个教授，他们两个配合我主讲，然后大家一起讨论，我重点介绍了中国的新媒体艺术，介绍了诸如冯梦波、张培力、刘炜中国的这些传媒艺术家，当然他们绝大部分以影视为主，但是老外还是很感兴趣也提出了很多问题，毕竟对中国不是很了解。

第二个我担任的是学生竞赛部评审主任，里面要分三个不同的专业，我今年担任的是数码印制评审部的主任，明年、后年我是担任动画评审部的主任，明年、后年如果全国搞动画的学生，愿意交付你们的作品请你们交上来，毕竟有一个中国人理解你们的作品，至少可以解释你们的作品，让你们尽可能有可能进 SIGGRAPH 的机会，当然我们这次七个评审，我会挑一个中国的评审，加上我自己有两个中国人在里面，这是我目前在 SIGGRAPH 担任的三份工作。

记者：非常高兴您能够给中国学生们这么多机会，让中国学生的作品走向世界高端的动画艺术殿堂，希望我们广大的学生们能够踊跃地报名参加，让大家能够在世界上露脸。

我们想再请您谈一下中国的动画种类和西方的动画种类之间有什么差别呢？

谭力勤：目前在世界种类的分类上面有两种：第一种是以技术和性质来分的，像三维、两维，有的以电视广告那种分法；

第二种分法是以艺术的性质和商业的性质去分，我个人偏向于后一种，于商业的性质和艺术的性质去分。

第一种分的还可以，三维、两维特技比较传统的分法，目前我是这样分的，并且我在SIGGRAPH明年开始实行到学生竞赛部里面，不是电脑动画节里头。

第一种是产业动画，什么叫“产业动画”？产业动画主要是以商业为主，拥有产业的标准为主的，以产业的程序生产出来的。譬如商业短片，目前市场上流行非常美好的短片，三维的短片、大片都属于这个产业动画。因为它是以商业为主，这个上面投入了很大的资金，并且严格按照产业的标准生产出来的。

其次就是商业广告，建筑，教育研究，医学研究，生化研究，还有其它很多种类的研究，目前有一种研究动画。

这些动画最大的特点是什么？还是和商业有关，并且与商业紧密联合在一起，它甚至不代表艺术性，但是有一点和产业、商业有关。

第三就是特技在国外、国内都很流行，很多学校比赛都把特技分出来，我认为它还属于三维。

第二种分类就是实验动画，实验动画最大的特点就是不以商业为目标，也不用产业的标准去生产，这就是中国培养的学生都是以实验动画探讨一种新的技巧，探讨一种新的材料、新的风格，也去探讨一种新的不同表现手段为主的实验动画，这种动画往往没有什么情节性，有时候往往会表现一种对材料很美好的、新的风格，像中国有很多的片子都是这样，上海电影制片厂制作出来很有名的片子，从严格意义上来讲都是实验动画（《猪八戒吃西瓜》、《三个和尚》、《小蝌蚪》）探讨中国水墨技巧，水墨画融入动画，这都是实验性的动画。还有一种就是观念动画，现在我还把观念动画放在实验动画里头，现在观念动画在国外已经分出来了，我也准备在SIGGRAPH把它分出来，观念动画就是可以采用不同的手段来表现一种很强的观念，这种观念是一种哲理的、逻辑的，并且有深刻思维的，但是往往不强调情节性，也不强调风格的探讨，强调的就是强烈的观念，这种反复、重复的观念，一种强有力的重复。

最后一点目前我自己也是在弄的，纯艺术形式的动画，把动画作为一种形式去探讨新的艺术，不把动画作为短片，前面动画还是短片，动画是装置艺术的一种或者动画是表现艺术的一种手段。

目前我搞的主要是动画装置比较多，三维、绘画的印制、雕塑全部结合起来变成一个动画的装置，有很多三维、两维的动画观念全部表现在里面，表演动画是捕捉系统去捕捉人物的动作表现的动画，还有用声音去控制动画这都是表演动画，还有动画雕塑作品，用动画雕塑把动画的建模弄起来用立体打印机打印出来，出来纯粹是立体三维的真实雕塑。

这种雕塑现在国外也开始在弄了，到底属于雕塑还是属于动画还是有所争议，还有一种就是游戏装置，游戏装置不是我们经常市场上看到的，那个是商业性的，我刚才丢了一点，产业动画里面还包括游戏，游戏装置不同，游戏装置是以游戏为装置，但是自己探索一种观念。

中国有人在弄(冯梦波先生)游戏装置，并且用三维的，比较目前国内产业动画有、实验动画有，但是观念动画国内表现得几乎我看到很少，也许有但是我还没见到，纯艺术形式的动画国内除冯梦波先生在弄其他人我还没有见到。

所以我要说的是观念动画和纯艺术形式的动画国内比较少，实验动画比较强，产业动画也许在慢慢变得更强，所以在中国观念动画、纯艺术形式的动画还需要发展。

记者：您刚才提到纯艺术形式的动画，以及提到了对于冯梦波先生作品的赞许。请问您和冯梦波先生之间有过交流吗？

谭力勤：我们有过交流，我去中央美院跟他见过面和他一起在交流。

记者：请您在技术层面和艺术层面两个方面谈一下您对冯梦波先生作品的看法？

谭力勤：冯梦波先生在国内算是一个特殊的例子，我和他挺谈得来的，打一个比方我和一个艺术家谈 SIGGRAPH 新媒体艺术家没人知道，但是我和他谈他马上就知道，所以这下子给我反映很不同，跟别人的感觉不同。

第二个给人的不同是他的技术层次方面，他的技术层次方面都比别人要高，不但有自己新观念创作，而且他很多技术的成分了解得很深，这就是当代新媒体艺术家所具备的一种因素，在他身上都能体现出来。

第三个共同点就是我从 2001、2003 年一直在探讨印制，把三维动画印制在不同的材料上面(皮纸、木板、大理石、各种各样的纸张)，美国很多人写文章说我是第一次能够采用印制不同材料上面，这种技术存在但是没人探讨过，所以他们这样写文章评价我。

冯梦波先生今年也印刷一个作品，用三维作出效果印制在帆布特殊的材料上，把三维的材料印上了效果还不错，这一点和我有很多共同语言。

记者：我们再回到中国的动画教育这个问题上来，我们知道您在北美这边做动画教育老师这么久，想请您从美国动画教育的课程设置和中国动画教育课程设置之间的差别来谈一下？

谭力勤：国内的课程设置我不是特别了解，我从目前在国内三个月上课了解了一下，国内有国内设置课程的方式，这种方式 and 国外有很多相同的也有不同的地方。

有些学校设置的课程设置偏向于根据学校的教职员工来设计的，因为它缺少教职员工，所以很多课程的安排没有充分利用动画的因素去设置，这是一个缺陷。

但是有的学校像传媒大学设置的课程因为动画老师比较多，其它的专业老师、动画老师也不错，教某种课程的老师比较全，所以他们的课程设置得比较合理。但是有的课程总的来讲两维的比较多一点，三维的稍微弱一点，现在很多学校很多课程都是给两维动画设计的，三维的就那么一到两门课。

这一点我觉得有点奇怪，刚好这一点和国外相反，因为在国外目前大部分的课程都是以三维为主，但两维并不是主要的，目前的发展趋势是以三维方式为主。

我认为和中国的实验动画为主，实验动画导致了二维为主，这也不是说不好，有它的特色就是不同而已，是不是三维动画目前中国的教师力量要培养更多一些，这样可能会改变课程设置。

记者：您觉得在中国的动画教育三维的教育模式会是将来的发展方向吗？

谭力勤：我认为就是这样，三维在国外的教育是主流，当然不能代替二维这不可能，因为我本身也是二维出身的，所以二维还是有特色的，并且二维有强烈的表现形式。

三维在目前是一种主流的教学方式，主流的产业动画模式，所以很多产业动画需要三维的，很多学校招生基本是以三维为主，像三维游戏，这种游戏的发展也是很流行的。

目前我还不知道有发展二维游戏的，所以三维还是作为主流的发展，二维还是有它的地位。

记者：请您谈一下中西方动画教育教学方法上的差异？

谭力勤：东西方的教学方式目前我在一个叫 IDD 国际动画学院，他们那里有一些培训班，还有我在传媒大学给他们办了一个小学习班主要培养 SIGGRAPH 的学生，在北大也给他们开一些讲座。

我在北大还办了一个展览，我通过这种活动传递到我自己的教学方式，通过传递我自己的教学方式就发现我的教学方式和国内的教学方式还是有所差别。

我的重点就是培养一个学生很强烈不同的思维方式，打个比方我培养学生的思维方式集中在哪些方面？第一个是传统的思维方式，用传统的逻辑去探讨把故事阐述的更加清楚。

第二个是跳跃性的思维方式。

第三个是发放式的思维方式。

从一个观点到另外一个观点联系到另外一个特点，中间也许有逻辑性也许没有。

第四个是很强的观念性的思维方式。

逻辑性的思维方式，这种思维方式进行创作。

目前我觉得学生反映给我就是培养的叙述故事法上面基本上是直叙形式的思维方式，当我的方式要加上去的时候他们还不适应，特别是我强调的画面故事放大性的时候，那种故事性强调得很厉害，观念性强调的特别厉害。

第二种不同我强调的教学方法是自我发现，目前我在 IDD，国际动画学院都是采用这种方法，让学生自我发现问题，自我提出问题，自我去解决问题，然后我们再一起讨论，我教一个动画原理。

记者：目前教学和动画国外和中国的区别在哪？

国外和中国最大区别目前在教学中产业动画里面，中国的产业动画和教学动画没有重视动画的原理，也不是没有重视，也许是他们追求另外一种风格或者没去注重动画原理。

但是国外的产业动画和教学非常强调这种动画原理的应用，所以今天我还跟我的学生在讨论这个问题。学生举例子讲他是这样训练出来的，这个老师是教他怎样用 flash 使脚一步步往下走这是对的，我教的学生脚在地上千万不能滑，一步步往前走像人走路一样，我按照严格的动画原理进行教学，国内动画原理的应用目前 还不是很普及，但是我希望我培养这一班把这个观念带回去结合自己的风格，自己的教学体系，也许会有一些综合改革的应用。

回到我的教学方法，教学方法我用的是自我发现方法，让学生往往去探索一些问题，往往把问题先提出来，然后把材料给他们，让他们自己去读，一般给半个小时，个把小时去分组研究，分组完了以后他们自己提出问题自己找出问题，然后代表一组人进行讲解，这种自我教学方法我在国外用了很多，我在国外基本用这种教学方法。

自我发现方法学生首先有点不适应，后来取得很好的结果。

所以我觉得这举两个例子，这两个例子虽然不能说明很多问题，至少说明一个问题中国的教学方法和国外的教学方法还是有所差别，但是国内有国内好的教学方法，所以相互之间可以交流，也许能够得到一个相互学习和补助的过程。

记者：今天我们非常感谢谭老师来到我们演播室，给大家提供了一些中西方在动漫教育以及动漫产业各方面的不同差别。谢谢大家的观看，谢谢谭老师。