

数字媒体艺术专业建设现状及教学体系构建研究

李树威

(桂林理工大学南宁分校, 广西 桂林 530000)

摘要: 为适应互联网那个时代, 社会经济发展和文化建设的变革, 数字媒体艺术专业应运而生。数字媒体艺术专业是实现科学与艺术深度融合的跨学科专业, 旨在培养跨学科领域的创新型符合人才, 从而丰富人类文化, 宣扬社会主义核心价值观。但是, 当前数字媒体艺术专业呈现课程指导思想不明确、理工科与艺术学科专业知识失衡、专业教师匮乏等问题, 从而导致我国数字媒体艺术专业培养的学生在进行影视制作与创作过程中面临艺术素养与技能薄弱、艺术创作原则和规律掌握不扎实等问题。本文在深入探究数字媒体艺术专业学生培养要求的基础上, 探究如何完善数字媒体艺术专业的教学体系。

关键词: 数字媒体艺术; 教学体系; 跨学科融合

为适应互联网时代的新需求, 服务于社会发展与文化建设, 数字媒体艺术专业在实现科学与艺术深度融合的基础上, 以动画、漫画及数字内容的创作、生产、传播、运营及相关支撑技术研发与应用为主要研究对象, 培养能够熟练掌握影视与网络视频的制作与创作、互联网产品的开发与制作技术, 能够在传媒文化产业领域进行影视与视频从创意、策划、制作到传播的全流程创作管理。在文化传播领域, 真正做到践行社会主义核心价值观, 促进人类文明发展、社会文化的交融与传播, 增进文化交流, 丰富文化。

一、数字媒体艺术专业建设现状

在进入 21 世纪以后, 为适应互联网经济的发展需求, 数字媒体艺术专业作为在科学技术与人文艺术深度融合基础上形成的新兴的交叉专业学科, 逐渐受到教育界的重视。同时, 由于数字媒体艺术专业涉及艺术学与工学等多个学科门类, 与美术学、设计学、艺术学、计算机科学与技术、软件工程、传播学等多个学科密切相关, 各大高校开始探索根据自身的学科定位和科研方向, 或在工科或在艺术学学科门类下成立数字媒体艺术专业。值得注意的是, 由于数字媒体艺术专业涉及学科门类较广, 覆盖学科领域较多, 且在我国的发展年限较短, 呈现出良莠不齐的发展态势。为深入推进数字媒体艺术专业与社会经济发展变革的同频共振, 推动专业设置与结构的优化升级, 提高人才培养的能力与水平, 本文试图对当前数字媒体艺术专业在高校设置与开展中存在的问题进行分析, 并提出一些改进见解。

当前我国数字媒体艺术专业培养的学生在进行影视制作与创作过程中面临以下几大困境:

一方面, 艺术素养与技能薄弱。对于将数字媒体艺术专业设置在理工科项下培养的学生, 缺少基本的艺术理论知识, 艺术基础薄弱。而数字媒体艺术创作的灵魂是创意和故事, 创意的呈现手段才是科学技术。如在进行 2D 或者 3D 动画的艺术创作过程中, 从分镜头、角色设计、场景设计、原画设计到 2D 或者 3D 动画制作, 都对艺术创作提出了较高的要求。而理工科专业背景下, 学校学习的素描、速写和色彩等基本艺术课程, 并不足以满足这些艺术要求。其次, 由于网络对“技术”的渲染, 再加上不断推陈出新的一些角色模型库、动作库和渲染库的软件, 使得学生沉迷于特技和特效, 不断在突击呈现上进行钻研, 而忽视了艺术创作的灵魂: 创意和故事。很多设计成品只是在展现技能, 甚至没有创作的脚本。就像 chat-GPT 这样的人工智能技术, 确实只需要提出创作的主题要求, 就可以实现自主建模和自主渲染, 但是这些作品只是将互联网上的作品根据关键字进行了一个整合, 背后并没有一个完整的思想和创意故事。一部优秀的视频作品, 必须讲述一个好的故

事, 传递积极的价值取向, 然后才是利用娴熟的技术去呈现故事。一个只展示技术而没有实质内容的作品必定是空洞和悬浮的, 无法得到市场和观众的认可。创意和故事才是创作的基础, 技术只是手段, 技术永远无法取代创意。

另一方面, 艺术创作原则与规律掌握不扎实。歌德曾经说过, 诗歌是带着镣铐在舞蹈, 后来闻一多先生也有类似的表述: “文学创作应该像是戴着镣铐跳舞, 镣铐是格律, 我们要跟着格律走, 却不受其拘束, 要戴着镣铐跳出自己的舞步。”认为, 艺术、文学创作应该在尊重规律本身的约束性的基础上, 也要有对规律的适应和突破。任何艺术创作都不可能天马行空般不管不顾, 完全不需要受艺术形式制约的创作体裁是不存在的, 只要我们想要进行艺术创作, 都要有所遵循, 这是不同艺术载体之间本质的、固有的、特征性规则或规律。只有熟悉和善于运用这些规则的人, 才会突破规则的约束写出不同凡响的作品。在影视和动画制作过程中, 学生往往无法制作流畅的动画, 无法在人物的基本行走、奔跑、转身、跳跃和说话等方面表现出色, 缺乏体育学相关的运动规律培训。影视作品就像幻灯片插图, 几乎没有角色动画, 尤其是一些直接取自自由动作库中的动作, 缺少必要的调整与衔接, 动作组合生硬、不流畅。这主要是因为学生缺少体育学基础知识培训, 缺少运动规律课程的训练。在传统教学中, 运动规律课程强调从理论到实践的转化, 帮助学生理解动画的概念, 以“提高动画绘制和制作能力”为核心, 提升学生的手绘能力。这种教学形式可以提升学生的造型能力和绘画速度, 从而达到影视和动画对人物动作行云流水的展示的要求。

对学生进行数字媒体艺术创作时面临的困境进行深入的探究, 可以发现, 数字媒体艺术在教学设置中存在的问题:

首先, 数字媒体艺术专业的课程体系设置的指导思想不明确。数字媒体艺术是在科学技术和艺术创作相互交融基础上形成的新兴学科, 艺术创作的灵魂是思想和故事, 科学技术是手段, 艺术指导策划和创作, 技术用来呈现创作的灵魂和思想, 二者不可偏废。因此高等院校在进行专业设置的过程中, 既要考虑到学校学科优势和特色, 也要充分考虑到该专业的专业特色和优势, 将两者进行充分的融合, 以培养出高质量的数字媒体艺术人才。

其次, 数字媒体专业师资的匮乏。数字媒体专业在 20 世纪 90 年代引进我国, 进入时间较短。再加上数字媒体专业覆盖学科领域较广, 是多门学科相互融合基础上形成的交叉学科, 需要具有复合型知识体系的专业教师。数字媒体艺术专业的专业教师, 不仅需要具备深厚的艺术素养, 还需要熟练地掌握相关科学技术手段, 从而培养实用型、且具备艺术创新能力的人才。但目前多

数院校的该专业教师多是由计算机科学及技术专业、信息工程专业的老师担任,他们掌握较好的计算机科学技术,但是缺乏艺术创造性,艺术创作基础薄弱。所以,数字媒体艺术专业教师的综合能力,复合型的知识体系,决定了该专业教学能力和教学深度。学校应该多为教师提供再学习的机会,尤其是针对偏重某一领域如科学技术领域的教师,搭建多学科融合研讨的平台,让专业教师能够接受再教育,尤其是接受互补专业的相关训练,拓展教师的知识体系和框架。

二、数字媒体艺术专业的培养要求

素质要求:要重视艺术教育的内涵式发展。数字媒体艺术的创作基础和灵魂是思想和故事,好的创作,首要的是讲好创作的故事,尤其是在科技强势发展的背景下,数字媒体艺术专业教学体系的建设,要注重弘扬社会主义核心价值观,挖掘中国的传统文化,在创作中力求“塑造灵魂、塑造生命、塑造新人”;提炼时代精神,在弘扬中华民族传统文化的基础上,探索中国传统文化的数字化表达方式与国际媒体的传播范式。动画与数字媒体艺术教育的创新发展不是生硬的多学科叠加,而是一次认知重启与认知升维,专业建设亟需认知升维与跨学科交叉发展落地。同时要正视科技对人文社科领域的赋能与影响,强化文史哲功底,坚守中国精神,在优秀中华传统文化中汲取中国力量、守护人文情怀,探索中国文化的当代表达、人文记忆与世界意义。

技能要求:要重视培养扎实的专业技能根底。数字媒体艺术专业在实现科学与艺术深度融合的基础上,以数字内容的创作、生产、传播、运营及相关支撑技术研发与应用为主要研究对象,培养能够熟练掌握影视与网络视频的制作与创作、互联网产品的开发与制作技术,能够在传媒文化产业领域进行影视与视频从创意、策划、制作到传播的全流程创作管理的创意性人才,非常强调创作工作中的实践能力。因此在数字媒体艺术专业的课程设置过程中,要坚持紧抓创作技能的培养和创作方法、规律知识的融会贯通。

知识要求:要重视建构复合知识框架。数字媒体艺术专业作为在科学技术与人文艺术深度融合基础上形成的新兴的交叉专业学科,涉及艺术学与工学等多个学科门类,与美术学、设计学、艺术学、计算机科学与技术、软件工程、传播学等多个学科密切相关,这就要求数字媒体艺术专业的学生需要掌握艺术、人文社会科学及信息技术基础知识,具备跨人文、艺术与科学领域的复合知识结构;了解专业相关的国家方针政策、法律法规;了解本专业领域的发展历史、发展前沿、研究动态及创新方向;了解影视、网络媒体创作、制作、传播、运营的基本流程;了解项目管理、市场营销、著作权保护及相关方面的一般常识。数字媒体艺术专业学生应重点理解影视、网络媒体相关的艺术、技术背景知识;掌握数字媒体专业的基本理论、核心知识,以及在影视特效、网络视频制作、网络交互设计相关领域展开创作、制作及技术应用所需的相关知识。

三、数字媒体艺术专业教学体系建设探究

数字媒体艺术专业作为在科学技术与人文艺术深度融合基础上形成的新兴的交叉专业学科,涉及艺术学与工学等多个学科门类,设计学科领域非常广泛,并且在数字艺术创作过程中,需要实现多个学科的融会贯通,这就需要在专业设置、课程体系建设过程中充分掌握相关学科的理论知识和方法。课程体系主要由通识教育、综合教育和专业教育三类课程单元组成。通识教育课程单元主要包含人文社会科学类、理工科技类和艺术素养类相关

知识;综合教育课程单元主要指公共基础课程;专业教育课程单元主要指专业基础类课程,此外还包括课程实践、认知实践、专业实习、研发创作课题、联合创作与联合开发等实践教学内容。基于数字媒体专业的实践性,各高校应将毕业创作(设计)作为检验学习效果和教学水平的主要依据。在毕业设计的考核标准上,以学生的创作思想为考核基础,并充分考虑到创作思想落地过程中的设计能力以及服务于创作的技术研发能力,将这三项作为重点考核指标。

基于数字媒体艺术专业的实践性这一特性,高等院校应该重视培养学生的创作能力和技术研发能力。在实践课程的设置上,要重视认知实践、课程实践、到课题开展与结项等多种实践形式。积极探索多种实践形式,丰富实践教学,完善实训体系,促成具体实践项目的落地转化,如与相关企业开展产学研一体化的实践教学,在企业中建立实践教学基地。在认知实践方面,与国内外知名的设计公司、数字媒体创作工作室建立合作,让学生参与到大型设计项目的创作中来,并定期举行项目阶段展,举办创意论坛,让学生感受一个大型设计项目从创意策划到制作落地的全过程,体会到一个项目是如何落地执行的。在学分设置过程中,设立实践学分,对学生在实践过程中取得的成绩,能够进行科学的量化考核,从而鼓励学生将课堂上所学的知识转化为实践成果。

基于数字媒体艺术专业的跨学科融合性,在学科设置上,应该充分考虑到学生的艺术学科与理工科基础知识的功底,尊重不同学科背景下学生的专业知识基础,并根据他们的知识功底,进行针对性的补充教学,将已有的知识体系进行扩展,培养复合型的复合型人才。在人才培养阶段,既要注重理论知识的灌输,更要注重理论与实践相结合,重视培养学生的实践能力和实践意识,培养学生的创新思维和动手能力。我国在高等教育培养要求上,明确提出要支持学生参与到项目落地实现上,加强学生的实践能力和项目从策划、制作到推广全过程管理。通过加强学校和艺术创作工作室、相关行业企业的合作,实现产学研一体化教育,鼓励学生参与到项目设计与制作过程中,从而增强他们的综合能力,提高就业的竞争力。并且在创意策划和制作过程中,鼓励学生参与到创意的落地上,发挥主动性,增强自信心和成就感,从而激发学习的热情和探索的欲望,鼓励他们将在学校学到的知识和技能转化为具有经济效益和社会效益的产品,实现从思维到生产的转变,并为社会创造价值。

参考文献:

- [1] 郑珍珠. 数字媒体艺术专业学生社会适应能力现状调研[J]. 黑龙江科学, 2023, 14(21): 92-94.
- [2] 苗荣晖, 赵建纲. 融合设计视角下数字媒体艺术应用探究[J]. 大众文艺, 2023(22): 59-61+65.
- [3] 高邦蔚. “艺+技结合的四环式”教学模式的设计与实施[J]. 大众文艺, 2023(22): 193-195.
- [4] 尹强. 融媒体背景下数字媒体技术专业的实践教学思考[J]. 哈尔滨职业技术学院学报, 2023(06): 38-40.
- [5] 王苒伊. 浅谈虚拟现实技术在数字媒体艺术专业中的运用[J]. 丝网印刷, 2023(20): 122-124.

课题项目:

中国校园健康行动教育教学研究成果项目, 项目名称: 数字媒体艺术专业建设现状及教学体系构建研究, 项目编号 EDU1231 项目负责人: 李树威