

涂鸦与传播学专业的艺术教学

——基于“新媒介艺术”课程的试验

杜 丹

摘 要：在媒介融合的时代背景下，通过一次新媒体艺术课程的教学实践，力图引入涂鸦艺术来进行传播学艺术课程的改革和试验，提供一种艺术教学创新的思路。首先，传播学专业艺术课程需要从传统单一的平面媒介向多元的新媒介和多媒介拓展；其次，课堂教学应从单向的从教到学，转变为互动式的讨论与对话，还应当整合传播学与其他相关专业、课程的资源与特色，打破以往传统艺术教学静态、课程孤立的不足；最后，新媒介技术与艺术的完美结合以及协同发展将是后续课程改革需要解决的难题。

关键词：涂鸦；新媒介艺术；教学

作者简介：杜 丹，女，讲师。（苏州大学 凤凰传媒学院，江苏 苏州，215123）

中图分类号：G2-42 **文献标志码：**A **文章编号：**1008-6552 (2015) 03-0129-05

一、研究缘起

在新媒介技术力量的推动下，各种新媒体艺术和自媒体正不断地释放和激发年轻人的创造力和想象力，也在艺术与技术结合的层面上激活了新闻传播学专业的教学改革和实际应用。信息技术的发展带来了媒介环境的变革，在这样一个媒介融合、传统媒体向新兴媒体转型的时代背景下，传播学专业的艺术教学也应该呈现出新的变化与特色。

目前，社会对人才的需求正面临着媒体融合、新媒体人才缺失的现状，对人才的新媒介操作技能、新媒介艺术表达能力的要求也是摆在传播学教育领域迫切需要解决的问题。苏州大学凤凰传媒学院下设新闻学、广播电视学、广告学和播音主持4个专业，着力培养在新闻、广电、广告、出版和主持人等领域的专业人才。当前新闻传播学专业的艺术教学课程普遍存在课程结构和内容老化、上课形式单一以及艺术语言单调等诸多问题，面对新媒体的时代，已不能跟上学科的发展以及社会的需要。在本文看来，我们首先需要拓展艺术课程教学的表达媒介，从以往单一的平面媒介向新媒介和多媒介拓展，实现艺术表现形态的多元；其次，课堂教学应从单向的教与学，转变为互动式的讨论与对话，营造开放的教学空间，吸纳不同的意见；勾连传播学各课程以及相关学科的技术资源也是传播学专业艺术教学亟须解决的难题，建立跨专业和跨学科的互动教学平台将有利于打破以往传统艺术教学媒介静态、课程孤立的不足。

“新闻学与传播学‘十二五’战略规划研究报告”指出，新闻学与传播学的学科建构要“坚持以问题为导向，立足学科前沿，凝练学科方向，突出学科重点，并注意打破学科边界，体现学科交叉”^[1]。本文通过一次新媒体艺术课程的教学实践，力图通过引入涂鸦艺术来实现传播学艺术课程教学的改革和试验，提供一种艺术教学创新的思路。

二、教学的主体与涂鸦

新媒体艺术课程是基于现代信息技术进行的新媒体艺术与信息艺术的探索,强调观念性、艺术性、思想性,它的特征是数字化、虚拟性、交互性、全球性,它倾向于多学科交叉,是科学与艺术、理性与感性、现实与虚拟、大批量与个性化之间的融合。^[2]因此,本课程将聚焦于新媒体艺术与信息艺术的探讨,力图互动地、虚拟地和个性化地呈现新技术与艺术的交叉与融合。

大学生群体是目前新媒介技术运用最活跃的人群。他们天生就具有追逐新鲜事物的好奇心以及尝试各种新技术、体验各种艺术形态的能力,对于传播学专业的学生来说,他们不光需要掌握新媒介传播的理论知识,还需要学习新媒介技术与艺术在特定传播语境中的创作与融合,这样才能通过理论与实践相结合的方式,提高学习能力和创新力,适应时代的需要。

新媒体对传统媒体的冲击首先体现在实践主体与媒体的关系上。传统媒体是信息的生产者和发布者,而个人是被动的接受者,在新媒体平台中,个人是内容的生产者,是最重要的资源,而新媒体只是为他们提供一个聚合的平台。因此,从这种互联网思维的角度出发,本次试验首先试图打破以往由教师提供学习内容,学生被动学习的传统课堂教学模式,转为以学生为主体,课堂作为一个创作、分享和讨论平台的新模式,这种模式的创新点就在于突出学生的主体地位,将被动的学习转换为主动地参与,激发出他们的创新意识。

在课程中导入涂鸦艺术也是该试验的一次创新。涂鸦虽然不能归于新媒体艺术,但本文认为,相对于传统的传播学专业中单一化的艺术教学来说,涂鸦就是一种新媒介。它摆脱了以往诸如“电脑图文设计”之类软件教学类课程的重技术轻艺术创造的弊端,在激发学生的创造欲以及可操控性上都有诸多优势,尤其对传播学专业的学生来说,缺乏系统和深入的美术造型训练,是他们在艺术创作实践中必须要面对的实际问题,而涂鸦艺术,作为人类与生俱来的大众“原生”艺术,则可以帮助他们克服一些专业基础的瓶颈与不足,弱化艺术技能的限制,做到生活化地表现艺术。

年轻人与涂鸦天生就具有同构性,涂鸦作为一种传播媒介,其具有的原生、颠覆和沟通特性尤其吸引年轻人的关注,这也与当前艺术生活化、生活艺术化的观念变革有密切的关系。在传播专业的学生群体中,喜欢卡通漫画、随手涂鸦的同学就很多,他们也是各种新媒介涂鸦工具的忠实爱好者,还有不少同学直言非常喜欢像暴走漫画之类的随手涂画,一些同学甚至还是网络涂鸦者的粉丝,会习惯性地浏览涂鸦者的博客和作品。年轻人喜好涂鸦的欲望是与生俱来的,学生在课本上涂鸦,在文献的边角角上画上精彩的图画,或者用画笔在墙面上标示爱情宣言……他们涂鸦生活,借助画笔为自己打开了一扇心灵之窗,借助审美活动关照主体的内心世界,正如E·H·贡布里希在研究那不勒斯银行书记员的涂鸦时所说:“当他们在工作厌倦之余所产生的那些涂涂画画,对今天的我们却显得十分有趣,这应归因于过去一百年来艺术观念的急剧变革——它使人们趋于认同如下的观点:与其说艺术创作是与高度完善的技艺联系在一起的,不如说是与强烈的创作欲相关。在最近一百年间,强烈的艺术创作欲,激发了业余画家、精神病患者以及如同书记员那般未经训练的业余涂画者们的兴趣,创作‘原生’艺术。”^[3]

“涂鸦作为人类游戏本能的一种表达方式,从未远离我们,尤其是在成长过程中。”因此,对于课程参与的主体来说,涂鸦艺术会挖掘学生的“天性”,增加课程的趣味性,由于抛开了传统设计艺术的专业技艺要求,涂鸦能够帮助学生重新回到原生艺术的创作状态,这无疑会增强传播学专业学生的涂画兴趣和创作欲望。涂鸦还是一种令人愉悦的游戏,它可以让课堂中的严肃和呆板变得活跃,平时不敢说的、不好表达的,都可以通过嬉戏趣味的涂涂画画表现出来,这让严肃的课堂充满游戏乐趣,让学生能够自由和放松地表达内心的世界。

三、课程的结构与文本分析

新媒体艺术课程作为传播学专业的必修课程在本科教学中已经开设了两年，由于这门课区别于传统艺术媒介，因此，沿用先前的“造型训练+设计基础+专业实践”模式的教学体系存在诸多弊端，本试验将涂鸦艺术与新媒介技术融为一体，通过打破传统课程框架，变革课堂教学方式来试图挖掘学生的艺术创造力，培养他们团队的配合以及融合媒介的创新能力。

（一）课程的结构

新媒体艺术课程强调艺术与技术的交叉应用，它既需要学生具有艺术的创造力，又需要掌握相应的新媒体技术的能力，还必须精通一定的新媒介传播的技巧和方法。因此，在课程的结构设计上，必须考虑到这三方面的融会贯通，通过一系列恰当的教育理念和课堂教学来实施。

表 1

	时间	课程内容	解决问题	课堂形式
第一阶段	2 周	确定故事选题与团队	自由组建团队	学生讲解选题
			确立选题	师生互动
第二阶段	8 周	故事叙事脚本创作	完成叙事脚本	学生讲解与师生互动
		主要场景、角色涂画	完成主要场景和角色的艺术创作	经典案例分析
第三阶段	8 周	作品制作阶段	新媒介技术与涂鸦艺术的结合	学生讲解与师生互动
		后期的媒介推广	后期的媒介推广和应用	经典案例分析

该课程框架主要分为三大部分。第一阶段是故事遴选和团队组建阶段，故事的选题尽量做到关注生活、关注自身角度，避免宏大的叙事，这也是涂鸦艺术的真谛所在，一个有意思的、关注“我”的选题能有效地调动学生的创作积极性。比如 2013 年，该课程的选题为《生活中有意思的事情》，2015 年，则将讨论的话题聚焦在《自我与非自我》，选题的自由与宽泛无疑有利于学生的能动发挥与创造。团队的组建也是非常重要的步骤，由于单个的主体根本无法完成一件新媒体艺术作品的创作，因而，团队的合作与默契程度直接关系到作品的成败，这也是新时代对传播学创新型人才培养的需要。第二阶段是叙事脚本和主要场景、角色的创作阶段，这个阶段首先需要在课堂上对经典案例进行分析和讲解，每个选题的叙事脚本都要做到完整和个性，主要场景和角色造型需要根据叙事来确定涂鸦的艺术风格和表达形式。第三阶段是作品制作和后期推广阶段，这个阶段要充分地应用各种新媒介技术手段来完成作品的创作和新媒介推送，由于新闻学、广播电视、广告学和主持人专业的同学所掌握和熟悉的新媒介技术有差异，因此，需要团队中的成员取长补短，积极地学习和补充新媒介技术技能，各专业原先所学习的新媒介技术也需要做到在本课程中的深入应用。后期的推广需要考虑到自媒体平台、网站和学校或社会机构官方平台的发布和推送，同时还要做到后期传播效果的跟踪与意见反馈。

该课程主要以“新媒体艺术创作”为内容来组织教学活动，力图通过涂鸦艺术的介入来激活学生的创造力，以在实践中学习的方式来促进新媒介技术与艺术、传播学知识的融会贯通和应用，其中，学习的过程采取以学生为主、教师为辅的形式，通过学生讲解、师生互动与对话的方式实施整个教学活动，改变以往从教师到学生的线性和单一的教学方式，将被动的学习转化为主动地发现问题、解决问题，教师在其中主要起到引导、启发和提供帮助的角色。

（二）学生作品文本的分析

以下，我们以 2013 年新媒介艺术课程完成的作品为例进行文本分析，以期回答涂鸦艺术的应用在传播学专业新媒介艺术课程教学中所取得的成绩以及存在的不足。

表 2

作品名称	团 队	媒介形式	艺术语言	媒介推广
A CUP OF COFFEE	王燕飞团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
阿海的恐惧症	詹冰洁团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站
不二星和她的舍友们	洪凌燕团队	纸媒与网络漫画	涂鸦	微博、网站、微信
带你去巴黎	陈雅琴团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
尔谕	施宏宇团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站
鬼 i	李向南团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站
内裤的故事	夏伟团队	纸媒与网络漫画	涂鸦	微博、网站、手机平台
青春期的我们都是神经病	卫薇团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
少数民族特色婚俗	李杰平团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
死亡字典	吴晗团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
酥粥，快到碗里来	陈琳团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
小丑鱼的快乐时代	王静团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站
囧事	潘婷团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
那些回不去的前黄时光	华爽爽团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
土豆书	李静团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站
橡皮君的照相本子	田恬团队	纸媒	涂鸦	微博、网站
小米的烦恼	董才敏团队	纸媒与电子书	涂鸦	微博、网站

在选题方面，本次课程的创作主题紧紧围绕着“生活中有意思的事情”来展开，与青春相关的生活、旅行、美食以及友情等话题是学生们关注的重点，这样选题的目的将有利于作品创作紧紧围绕生活的艺术化或艺术的生活化来展开，涂鸦无疑是一种轻松地再现生活并关注自身的艺术表达媒介。比如在作品《内裤的故事》的序言中，创作者称“关注它就是关注我们自身”，他们是如此描述选题过程的：

为什么会想到画内裤呢？之前读书的时候读到国外的史学家喜欢研究生活史，譬如说，把从古至今的所有形状的杯子收集起来，就写成了一部器皿史。这个思路是如此有趣，因此我们依葫芦画瓢把它付诸实践了……选择内裤这一主题，却是为了唤起大家对已被忘却和忽视的事物的思考。内裤虽不外露，不起眼，还因为其私密的性质，人们羞于提起。但是它可是人人都要穿的，而且还与穿着者的健康、舒适等方面息息相关，关注它，就是关注我们自身。

在作品的叙事方面，涂鸦艺术建构的叙事关注生活中的点点滴滴，年轻人本能地拒绝宏大叙事，多采用“小叙事”的手法，叙事语言戏谑、幽默，这正是涂鸦作为“原生”艺术带给年轻人重回儿童时期的稚拙式的幽默。比如：《内裤的故事》主要分为内裤简史、内裤变变变和内裤大学堂三大部分，“内裤简史”部分按照时间顺序分别描绘了创世纪时期、公元前 7000 年、公元前 200 年、13 世纪、文艺复兴时期、都铎时期、20 世纪和 21 世纪的演变和特点，而在“内裤变变变”部分则采用了“适用年龄”作为描绘对象，分别讲述了不同年龄阶段的特征，该作品就是由不同的单个小叙事来形成一个整体的涂鸦艺术表达的。再如：作品《阿海的恐惧症》依据恐惧症的类型，将叙事分解为尖端恐惧症、敲门恐惧症、密室恐惧症、密集恐惧症、选择恐惧症、恐高症、广场恐惧症和番外强迫症等，每一部分都针对主题进行不同的叙事。

在涂鸦的艺术语言方面，每组作品都呈现出不同的风格。比如作品《阿海的恐惧症》就将角色塑造成面条状柔软的样子，造型完全突破了传统的样式，画风随意、轻松，呈现出独特的视觉魅力；作品《不二星和他的室友》用可爱的造型手法塑造了633宿舍的集体角色形象；《内裤的故事》则用笨拙的线条和填色涂鸦出人的身体以及内裤的特征，视觉效果戏谑，让人忍俊不禁。

在新媒介技术应用、后期推广与跟踪方面，本次试验则存在明显的不足。由于时间的关系以及后期课程设置的问题，大部分作品虽然采用了新媒介图画技术来进行涂鸦创作，但是，在新技术应用方面却没有做到多元化，大部分作品仅仅停留在纸媒和电子书的阶段，而只有少量的同学将作品衍生至网络漫画和手机应用。后期的媒介推广虽然得到了主流媒体（包括姑苏晚报、雅虎教育频道、学校官网以及微博等社交媒介）的关注，但缺乏相应的管理和跟踪机制，因此，很难收集到意见反馈。

四、试验的意义与反思

在媒介融合的时代，传统媒介正面临着新媒介的巨大挑战，传播学专业培养的人才如果不能紧跟时代的变革，就将落后于社会的整体发展。新媒体艺术是一门跨学科的交叉型应用课程，它培养和训练既懂得艺术，又精通计算机数字技术的传播学专业人才，对该课程的深入探讨和研究已成为当今新媒介艺术教育和产业迫在眉睫需要解决的课题。高校的新媒介艺术课程，应该努力探索与时俱进的教学方法，进行有效和科学的教学改革，这样才能通过艺术实践与新技术的融合来充分发挥学生的创造力、能动性以及团队合作精神。本课程是对涂鸦艺术与传播学专业新媒介教学应用的一次试验，通过涂鸦艺术的创造性实践，充分发挥学生们的想象力和创新精神。我们认为，涂鸦在教学和创作过程中不仅提升了学生的创造力和艺术创作兴趣，还建构了一种轻松的游戏氛围，它帮助同学们形成了一种基于互动、共情的助益性人际交往关系，^[4]帮助他们分享共同的喜怒哀乐。与此同时，我们也看到本次试验存在一些不足，比如团队的管理基本依靠学生自组织，一些团队的作品与协作过程不尽如人意，由于团队的组建和管理是推动作品创作的前提条件，因而团队的建设尤其值得课程设计者的重视；其次，作品的数字技术应用需要强有力的技术支撑，因此，有必要在相应的院系或学科之间建立良性的互动交流、资源共享，来帮助各学科之间进行优势互补，形成良好的教学体系；最后，后期的媒介推广、跟踪与相应的产业延伸，将是该课程未来主要亟须解决的难题，这还需要相应的配套课程和社会实践体系来加以完善。

参考文献：

- [1] 教育部社科委语言文学、新闻传播学和艺术学学部新闻学与传播学学科组. “新闻学与传播学‘十二五’战略规划研究报告”完成 [J]. 国际新闻界, 2011 (10): 15.
- [2] 滕晓铂, 苏滨. 从“新媒体艺术”到“信息艺术”——访鲁晓波教授 [J]. 装饰, 2004 (12): 23.
- [3] E·H·贡布里希. 涂鸦, 移情与无意识 [J]. 美术观察, 2007 (2): 121.
- [4] 卡尔·R·罗杰斯. 个人形成论, 我的心理治疗观 [M]. 杨广学, 尤娜, 潘福勤译. 北京: 中国人民大学出版社, 2004: 31.