



### 【学习要点与目标】

1. 了解卡通的起源及发展现状；
2. 理解卡通的艺术特征；
3. 了解日本及美国卡通的商业模式和特点；
4. 理解卡通形象创作的定位思路；
5. 掌握卡通形象的风格类型和形象分类。



### 【本章导读】

随着卡通艺术的盛行,目前卡通已成为了一个蓬勃发展的产业,它是以“创意”为核心,以卡通、漫画为表现形式,包含卡通图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的卡通新品种等卡通产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与卡通形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。而卡通形象则是指在卡通艺术作品中单独设计出来的艺术形象。

通过本章的学习,将了解到卡通的起源及发展现状,感受到卡通形象的艺术特征、不同的风格类型及形象类别,为进行卡通形象的定位设计奠定基础。

## 第一节 卡通的起源及发展现状

### 一、卡通的概念

“卡通”一词是由外文音译而来,源自英文 Cartoon,意大利文 Cartone,荷兰文 Karton,狭义指美国和欧洲等地的漫画和动画;广义指全国各地有着各自风格,随着时代的发展,会不断变化的卡通漫画、动画。卡通一般会通过归纳、夸张、变形的手法来塑造各种形象。卡通是文学、戏剧、影视、音乐、服装等艺术门类的综合体,在与各艺术门类兼容并蓄的同时又具有自身独特的艺术特性。

## 二、卡通的起源及发展

从卡通的词源上,就能够确切地获知,卡通作为一种艺术形式最早起源于欧洲。而在近代欧洲,有两个促使卡通出现的重要历史条件:首先,资本主义萌芽的发展,壮大了市民阶层的力量,导致社会结构的重大变化;其次,自文艺复兴运动以来,自由开放的艺术理念开始为社会所接受。这两个条件的相互作用,使得传统绘画走下了中世纪的神坛,日益接近平民的审美趋向,给以简御繁的卡通画提供了产生的社会基础。同时,作为市民阶层表达自身要求的手段,卡通画也被赋予了更为广泛的政治内涵。

### (一) 17世纪

在17世纪的荷兰,画家的笔下首次出现了含卡通夸张意味的素描图轴。

在卡通艺术的发展史上,英国扮演了一个相当重要的角色。众所周知,英国是最早建立现代议会民主政治的国家,同时也是最早进入产业革命的国家之一。民主政治的确立,保证了人民言论和出版的自由,为卡通艺术的发展提供了社会基础;产业革命的兴起,引发了报刊出版业的繁荣,为卡通艺术的发展提供了物质保证。

### (二) 18~19世纪

早在17世纪末,英国的报刊上就已经出现了许多类似卡通的幽默插图,但是由于缺乏专职画家和固定的艺术风格,因此还算不上真正的卡通画。随着报刊出版业的繁荣,到了18世纪初,出现了专职卡通画家,英国卡通的风格也逐渐定型。与同时期欧洲大陆的幽默讽刺画相比,英国的卡通画较多地取材于社会风情,以幽默含蓄见长。

这一时期,比较有影响的卡通画家包括威廉姆·霍格斯(1697—1764)、詹姆斯·吉尔雷(1757—1816)、托马斯·罗兰森(1756—1827)和奥诺雷·杜米埃(1808—1879)。这其中,霍格斯的代表作有《浪子回头》和《哈洛特漫游记》等,罗兰森则主要是创作了《辛塔克斯大夫一生的旅行》。值得一提的是,霍格斯等人的作品已经不再是传统的单幅画,而是发展成为了彼此关联的系列画,具备了连环画的雏形。

1841年,著名的《笨拙》(*Punch*)画报在伦敦创刊,如图1-1所示。这本著名的谐趣性期刊,在卡通发展史上占据着显著的地位。事实上,正是这个刊物的供稿人、著名画家约翰·里奇和编辑马克·吕蒙首次将幽默讽刺画正式命名为“卡通”。同时,这本刊物也是传统的卡通画向连环画过渡的重要桥梁。在早期的《笨拙》画报上,就已经连载了许多与连环画的概念相近的作品。而约翰·里奇绘制的《布瑞克先生历险记》,更是具备了众多连环画的构成要素。

### (三) 20世纪

20世纪初,彩色印刷术的出现引发了出版业的一场革命。相应的,彩色漫画开始出现在人们的视野中。

1901年,著名出版商哈姆士·沃思,在并购了几家杂志的基础上,成立了联合出版公

司（简称 AP），先后出版了《小精灵》、《水泡》、《微笑》、《彩虹》、《老虎提姆》周刊和《丛林狂欢》等漫画刊物。另一位出版商亨德森，也推出了《乐趣无穷》（1906）、《漫画天地》（1909）、《精思妙语》（1910）和《火花》（1918）等杂志。其他如“特莱普斯和霍姆士”公司出版的《烟火》和皮尔逊出版的《大汇刊》等，都不同程度地介入了彩色漫画的出版与发行。

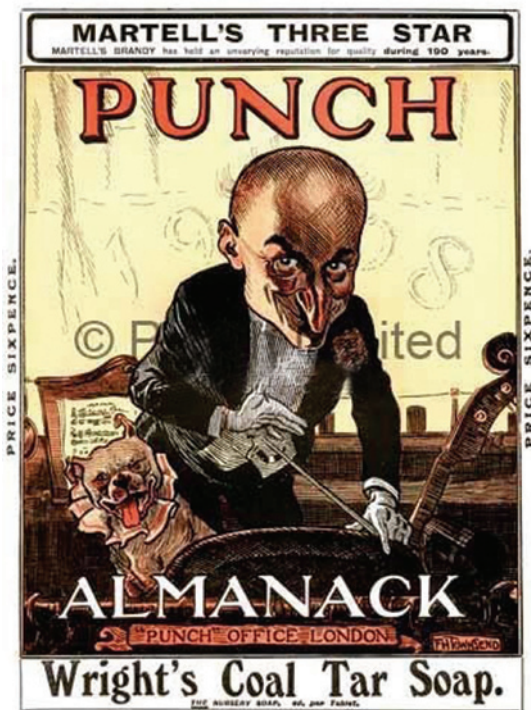


图1-1 英国政治漫画杂志Punch封面

来源：梦开CG资源网，<http://peixun.3dmk.cn/jiaoyu/200705/6511.html>

这一时期，英国漫画期刊一个重要的变化，就是刊物的读者定位由成年人逐渐转向儿童和青少年。而 AP 是这个趋势最大的受益者，他们成功地推出了“老虎提姆”的卡通形象，使其一跃成为孩子们钟爱的卡通明星。它的姊妹作《熊娃娃》也取得了不俗的销售业绩。另外，《老虎提姆》的作者之一福克斯·韦尔还创作了《小虎吉莉》和《河马小姐》等少女漫画作品。

与政治卡通和漫画相比，动画片的发展历程似乎更富有传奇色彩。如前所述，动画艺术是现代影视艺术的重要组成部分。然而，在动画和电影的“史前阶段”，两者却是合而为一的。直到摄影术发明之后，电影和动画才开始分道扬镳。

1895年，法国的卢米埃尔兄弟最先向公众展示了他们的“电影机”，并放映了《火车进站》、《海水苑》等影片。现代电影就此诞生。而第一部动画电影却是在十年后才得以问世。其中的部分原因是由于动画片高昂的制作成本。时至今日，动画片依然是需要高投入的文化产品。

1906年，在爱迪生实验室工作的布雷克顿（J.Stuart Blackton）制作了《滑稽脸的

幽默相》(The Humorous Phases of Funny Faces),这也是世界上第一部动画影片。此后,来自法国的埃米尔·科尔(Emile Cohl)进一步发展了动画片的拍摄技巧,并且先后制作了250余部动画短片。同时,他也是第一个利用遮幕摄影的方法,将动画和真人表演结合起来的先驱者。正是因为科尔对于动画片发展的杰出贡献,他也被奉为当代动画片之父。

另一位对早期动画发展产生重要影响的是美国人温瑟·麦凯。他出生在美国的密歇根州,早年曾经靠给马戏团、通俗剧团画海报为生,后来成为了报社记者和漫画专栏画家。1914年,麦凯推出了一部剧情动画片《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur),如图1-2所示。这部动画片的推出,改变了此前在动画作品中的纯艺术倾向,把故事、角色和真人表演等组织成为互动式的情节,取得了相当好的效果。而憨态可掬的恐龙葛蒂,更是成为名噪一时的卡通明星。继《恐龙葛蒂》之后,麦凯又制作了《露斯坦尼亚号之沉没》,这是第一部以动画方式制作的纪录片。

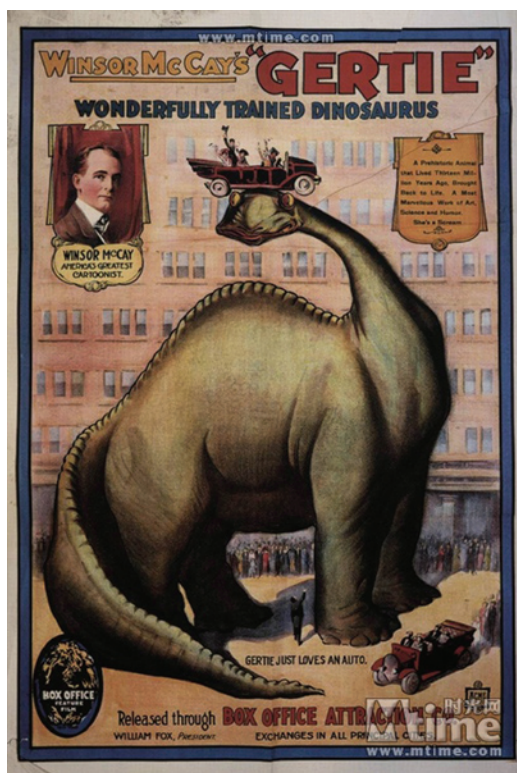


图1-2 温瑟·麦凯的动画作品《恐龙葛蒂》的宣传海报

来源:时光网, [http://movie.mtime.com/73518/posters\\_and\\_images/1265526/](http://movie.mtime.com/73518/posters_and_images/1265526/)

温瑟·麦凯的成功是具有象征意义的。他以自己作为漫画家的修养和积累,开创了一种重视角色的塑造、故事结构和通俗趣味的新型动画创作模式。在麦凯之后,美国的动画家们开始走上了一条与他们的欧洲同行截然不同的道路。一个属于新大陆的卡通时代就要到来了。

### 三、卡通产业现状

目前,全球数字娱乐产业已经形成欧美、日、韩等列强割据态势。美国数字娱乐产业每年营收超过 4 000 亿美元,占 GDP 的 4%,网络游戏业已连续 4 年超过了好莱坞电影业,成为全美最大娱乐产业。在日本,它以年营业额 230 万亿日元的产值成为仅次于旅游产业的第二大支柱产业。即使是后起之秀的韩国,其卡通产值已占了全球的 30%,已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

## 第二节 卡通形象的艺术特征及风格类型

### 一、卡通形象的定义

卡通形象是指在卡通艺术作品中单独设计出来的艺术形象。卡通形象就像电影中的角色演员。无论是在动画片中还是平面卡通作品中,主角的形象设计是整个作品的灵魂所在。每当我们欣赏完一部动画片或者漫画,时隔多年,未必还能记得跌宕起伏的剧情,但明晰的角色形象往往历历在目,这就是卡通形象的魅力所在。随着卡通艺术商业化的发展步伐,卡通形象早已不仅仅局限于作品本身,一个成功的卡通形象更具有广阔的商业价值。

### 二、卡通形象的艺术特征

#### (一) 大众娱乐化

卡通艺术包含四个要素,即客观世界、作者、作品和观众。因此,卡通艺术有着区别于其他绘画艺术的特殊审美定位。从读者的角度看,卡通是大众娱乐的艺术;从反映、服务和改造世界的角度看,它比任何其他艺术更具开放性和适应性;从艺术家创作理念的角度看,卡通重在表现作者的艺术感受。

当今国外卡通艺术大师的很多作品中的服饰风格多样、形式新颖、艺术水平极高,具有独特的欣赏价值。因此引起了一大批卡通爱好者模仿动漫作品中的造型(如图 1-3 所示),也就是 Cosplay,英文 Costume Play 的缩写,中文译为“角色扮演”,一般是指借由穿着特定服饰来扮演动漫、游戏中的某些人物角色,这已成为当今青少年流行文化的主题,成为大众娱乐的一种方式。

走向大众化是卡通艺术成熟独立的重要标志。卡通艺术实践的历程证实了它是通俗艺术。在长期的艺术实践中,漫画和动画逐步形成了向通俗化倾斜的艺术理念、艺术形式和表现手法。例如从普通百姓的审美喜好和风格出发,在题材上,更多地贴近大众的生活和思想情感,突出一些平凡的理念;在作品功能的取向上,适应普通百姓对实用性、功利性因素的重视和需求,灵活处理对审美因素的要求。



图1-3 格斗网游《地下城与勇士》的职业精致Cosplay

来源：52PK游戏网，[http://dnf.52pk.com/tupian/5326711\\_5.shtml](http://dnf.52pk.com/tupian/5326711_5.shtml)

## （二）风格化

卡通艺术的风格化是卡通作品在整体上呈现出来的具有代表性的独特面貌，是通过艺术作品表现出来的相对稳定、内在的，也更为本质地反映出时代、民族或艺术家个人的审美理想、精神气质等内在特征的外部印记。风格化的形成，是时代、民族或艺术家在艺术上达到成熟的标志。

风格可以从不同的角度和层次来分析把握。比如从艺术家的角度，可以把握艺术家的个人风格，以及地域或群体艺术家所呈现的流派风格；从文化的角度，可以把握卡通作品所体现的时代风格、民族风格等。

世界各国卡通艺术对于不同视觉风格的追求，一定程度上反映了各国国民性格的迥异。日本人更多地保留了东方民族隐忍、含蓄的特征，某种程度上甚至比中国人还更讲究简练与写意的风采。他们对动画角色的二维处理，多少反映了对于中国画技巧的承袭。那些角色看似简单，但是和整个画面的配合，寥寥几笔就能让观众感受到剧情想要的感受，如图 1-4 所示。而美国人向来比较直接，最喜欢“开门见山”，在表达意图的时候，他们总是选择最简便迅捷的方式。同时，美国人推崇并善于幽默，因此，他们喜爱创造造型怪趣而细腻的三维动画，如图 1-5 所示。



图1-4 日本动漫大师宫崎骏作品《千与千寻》

来源：易合社区网，[http://www.17ehe.com/html/200909/4/20090904113658\\_8.htm](http://www.17ehe.com/html/200909/4/20090904113658_8.htm)



图1-5 美国三维动画片《功夫熊猫》

来源：昵图网，[http://soso.nipic.com/show/ac/6f/c6/629cf24cbf31003b74e87a1773\\_2\\_1.html](http://soso.nipic.com/show/ac/6f/c6/629cf24cbf31003b74e87a1773_2_1.html)

美国好莱坞的作品更侧重于娱乐性,而日本动画电影似乎更侧重叙事性。与其功能相适应,美国动画电影看起来更加具有动感和幽默感,而日本作品看起来更加深沉和严谨。其实两者并无绝对的高下之分,只不过是分别代表了本国民族的品位与性格。业内常常评价说“美国漫画太天真,日本漫画太暴力,欧洲漫画描绘的世界最接近真实”。

在国内动漫作品的风格创造上,多年来,一提到民族化、中国风格,许多人总认为是落后的、陈旧的,是不符合时代发展需要的。这种对传统文化的认识观带有明显的局限性。然而这种认识在当今动漫艺术创作领域又是极具普遍性的。

从20世纪50年代开始,我国动画就对中国传统艺术进行了专门的研究,尤其关注诸如剪纸、水墨、皮影之类具有较强审美价值的艺术风格和表现形式,思路也是从研究造型艺术语言的角度切入。

例如中国最优秀的动画短片之一《大闹天宫》,如图1-6所示,就利用了中国传统文化题材,承袭了中国传统艺术风格,将中国传统艺术与动画技术完美结合。该片的上集于1961年12月摄制完成,下集于1964年9月摄制完成。问世后,受到国内外观众的高度赞扬。英国《电影与摄影》杂志发表文章称赞该片是“1978年在伦敦电影节上最轰动、最活泼的一部电影”;芬兰报界评论:“《大闹天宫》动画技术在国际动画界是第一流的,它把动画技术最杰出的特点和传统的东方绘画风格结合在一起”;1983年6月,《大闹天宫》在巴黎放映一个月,观众近10万人次。法国《人道报》指出:“万籁鸣导演的《大闹天宫》是动画片真正的杰作,简直就像一组美妙的画面交响乐。”

《世界报》评论:“《大闹天宫》不但是有一般美国迪士尼作品的美感,而且造型艺术又是迪士尼式艺术所做不到的,它完美地表达了中国的传统艺术风格。”该片于1962年6月获捷克第十三届卡罗维·发利国际电影节短片特别奖,1963年获第二届《大众电影》“百花奖”最佳美术片奖,1978年获英国第二十二届伦敦国际电影节最佳影片奖,1980年获第二次全国少年儿童创作评奖委员会一等奖,1982年获厄瓜多尔第四届国际儿童电影节三等奖。

文化上的借鉴与传承,并非是空洞的概念,更需要有识之士从研究入手,从创作开启,运用当代先进的科学技术手段把传统的艺术形式从新解读。我们注重对本土文化以及民族特色的继承,其目的是为了更好地发展我国现代化的动漫产业。借鉴传统也是为了更好地服务于现代人的文化生活。我们主张在本土文化中寻找卡通形象,尤其是那些文化品位较高,民族风格鲜明,造型独特而又适用于卡通形象表现的文化资源。作为新生代的卡通设计者,应该注重审视中国本土艺术中最具表现力的造型语言。这既需要文化上的整合,更需要符合动画技术的规律。

国内现阶段的不少卡通作品,或多或少都摆脱不了日本卡通的影子。在我们开创自己的漫画、动画新形式的阶段,模仿是不可避免的,探索和发展中国风格的本土卡通艺术需要一个过程。可以肯定的是,国内的创作者已经具有这种创作意识和创作思想,并始终相信中国的文化传统和民族精神不会因模仿与借鉴而丢失。让我们继续挖掘和弘扬本民族优秀的传统文化,重新塑造新时代具有民族文化风格的“中国卡通艺术”。



图1-6 传统风格的中国动画《大闹天宫》

来源：机子空间网，<http://www.qzpc.org.cn/jizi/shownews.asp?id=379&fenlei=15&hit=1>

### （三）想象力

想象力属于人类特有的高级认知过程。想象是人将头脑中已有的客观事物形象从新组合成某种事物新形象的过程。许多事物，包括某些人物形象都是想象的结果。

例如中国神话故事中的天宫、海外仙山、阎罗世界都是虚构想象的结果。另外像猪八戒这个形象就是《西游记》作者将猪的形象和人的形象结合起来，并赋予了角色一定的性格特征而产生的。

想象不同程度脱离了现实，但必须以现实为基础，是客观现实的反映。人的想象力是在广泛的感知、丰富的经验、渊博的知识基础上产生的。为了创造出某种新的形象，设计师就必须对有关的已有表象进行加工改造。

想象力主要表现在对卡通艺术作品故事构架、情节编排、角色造型等艺术元素的创作上。例如美国动画片《花木兰》（如图 1-7 所示），虽然故事取材于中国的古老题材，但新意迭出。木兰从军的故事已经不仅仅是一个女子孝道的体现，更是个体认知自我，实现自我，获得幸福和成就的过程。再如美国动画形象超人（如图 1-8 所示）和蝙蝠侠（如图 1-9 所示），通过创作者的想象，塑造了让人崇拜和神往的具有特殊能力的超级英雄形象。这些瑰丽、奇幻和异想天开的艺术想象力，为我们的生活增添无穷的乐趣。



图1-7 美国动画片《花木兰》

来源：酷米网，<http://tu.kumi.cn/k/124-41916-0-3.html>



图1-8 美国动画经典形象——超人

来源：昵图网，<http://www.nipic.com/show/2/52/4532230k1285f4e3.htm>



图1-9 美国动画经典形象——蝙蝠侠

来源：昵图网，<http://www.nipic.com/show/2/52/ef4261b50b9743c7.html>