以符號學角度探討蘿倫·浮士德卡通動物擬人化角色造型之象徵

邵柏元

南台科技大學視覺傳達設計系數位內容與應用設計所

**摘要**

近年來對於卡通角色所帶來的熱潮，其中包括了動畫、漫畫、電影、遊戲等等的產業。在許多的卡通角色中，擬人化的角色在這方面都是非常亮眼的題材。隨著傳播媒體的普及化與各方面動畫技術的發展，以皮克斯動畫公司為例，在角色的設計上，不僅能以3D技術來繪製角色，更能夠完全掌握出各種動物的特徵來表現出角色的魅力。本研究將從索緒爾、羅蘭巴特、皮爾斯之符號學理論來探討造型圖像所傳達的視覺性與文化內涵象徵性。研究範例中，針對現今卡通擬人化動物角色的造型作初探，並對角色造型、個性以及配件，來了解動物在人們的擬人化觀點中的符號元素。

本研究結果發現，受歡迎的擬人化動物角色，不單只有角色的造型，角色身上的裝飾對於現今的符號內涵上有很大的關係，不同文化的特色與象徵元素，在動物角色造型搭配上會決定角色的個性，角色是否能成功受到大眾喜愛與社會文化的系統有一定的關聯性。

關鍵字：符號學、動物角色、擬人化、角色設計、文化內涵

一、緒論

**1.1研究背景與動機**

近年來對於卡通角色所帶來的熱潮，其中包括了動畫、漫畫、電影、遊戲等等的產業。在許多的卡通角色中，擬人化的角色在這方面都是非常亮眼的題材，如迪士尼以及華納威秀的動物角色們，在各個市場領域中，都可見到他們的身影。我們便可了解在過去擬人化角色對現今所帶來的引想力與結果。隨著傳播媒體的普及化與各方面動畫技術的發展在角色的設計上，不僅能以3D技術來繪製角色，更能夠完全掌握出各種動物的特徵來表現出角色的魅力。

**1.2研究目的與方法**

­­­本研究將從索緒爾、羅蘭巴特、皮爾斯之符號學理論來探討造型圖像所傳達的視覺性與象徵性，研究範例中，針對現今卡通擬人化動物角色的造型作初探，並以符號學理論作為解讀角色圖像的整體表現，來了解動物在大眾的擬人化觀點中的符號元素。

**1.3 研究限制與範圍**

本研究僅對於動物擬人的造型符號與文化象徵內涵意義作探討，並以索緒爾、羅蘭巴特、皮爾斯對於符號學圖解的意義分析補充進行研究探討。

二、文獻探討

**2.1擬人化**

擬人化(圖1)是一種智慧體化的使用，將人類的形態、外觀、特徵、情感、性格等等特質套用到非人類的生物或是物品、對物品則是將無生命卻實際存在的事物擬人化[1]。

在使這些動物具有人類的特性時，比方說狡猾的狐狸、博學多聞的貓頭鷹、殘暴的大野狼、溫馴的棉羊等、這些強烈而明顯的性格，都賦予在這些動物上身上[2]。



圖1 An example of an anthropomorphic animal (by Carrie J. Berman).

**2.1.2動物的擬人化 (臉部表情、肢體動作)**

動物的擬人化中，是對動物本身肢體上的操弄或是從臉部上的操弄來使得動物具有「智慧體化」的表現，比方說有著人類的身形穿著著衣飾，但並不失去動物面部上的特徵表現。而面部的表現則是運用了偏向人類的五官，但不失去動物本身的特徵。

**2.2 以符號學觀點分析角色圖像的象徵性**

象徵在各項領域被廣泛的運用，象徵對於一般符號學而言，象徵概念是作為非語言的實物和圖符的象徵。以非語言式符號為主的圖像藝術，則常以符號的形式來傳遞作品的意念，符號的概念長期影響著解讀藝術作品的象徵方式[3]。

角色在圖像象徵的研究，主要以符號學家索緒的符號理論作為分析方法，研究的方法在於利用符號的概念，來探討擬人角色圖像與符號的關係。

**2.3符號學對圖象的解釋**

以符號學來解釋圖像，在於將符號視為傳播訊息意義的媒介，以語言為分界，大致上可將符號分區為「語文式符號」(verbal symbol)和「非語文式符號」(nonverbal symbol)兩種，語言式符號代表的是文字或語音，非語文式符號則包括肢體動作、圖像等[4]。非語言式符號的相關研究，仍以皮爾斯及索緒爾的理論概念為主。

**2.4索緒爾符號理論 （1906年）**

在符號學研究中，以瑞士語言學家索緒爾（Ferdinand de Saussure）對符號有著深入的研究以及獨到的見解。他提出以符號（Sign）一詞表示整體，而符號又是包含著兩個部份：

（一）符號具（Signifier），是指物件外在造形的表現形式，符號具本身並沒有內涵的意義，而是來自社會文化系統所賦予。如白鴿的外在造形、煙斗與高跟鞋的圖案都是符號具

（二）符號義（Signified）或譯作符指、所指，是指物件的內在涵意，包含整體造形的意義與拆解後各部份造形或圖像的意義，它所代表的意義是根據整個社會文化的系統而定。如白鴿象徵和平、煙斗與高跟鞋分別象徵男性與女性[3]。

索緒爾將語言學帶入符號學，提出了一種符號系統，符號具與符號義的二元一位論（圖2）的符號學基礎。在他所提出的符意分析觀點，也強調符號的意義不是絕對的，符號具與符號義的連結基本上是人為的、武斷的，也就是說符號的意義是變動而多樣的，因符號具所持之意義是必須經後天學習而瞭解的，我們必須藉由符碼（Code）的編碼與解碼，來幫助對於符號的詮釋與認知[5]。

造形符碼就是編碼（Encode），而觀者從這些造形符碼看出意思就是解碼（Decode）。符碼不只是指符號本身，符碼還指取碼（解碼或取意），同時越在社會符碼與美學符碼的層次，也越強調取碼系統的不精

準性；社會的約定俗成與文化的作用。符號是一種社會事實，它的意義與價值是社會賦予的，是社會群體所同意認定的[5]。

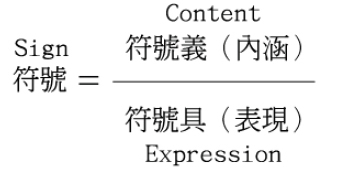
****

圖2 符號的二元一位模形 (楊裕富，1998）

**2.5羅蘭巴特符號理論 （1960年）**

羅蘭巴特（Roland Barthes）為著名的法國結構主義學者，他對於符號學理論的架構是以索緒爾的語言符號理論作為基礎，提出關於符號具與符號義之意義分析擴充理論（圖3），他認為符號傳達意義的過程中，是利用兩種層次來解釋符號具與符號義：

（一）外延意義（Denotation）符號的第一層意義，指在印象中所含的形象或意義，是符號與其物之間的關係，為較明顯的符號意義，此涵義通常不受社會文化差異的影響，彼此間是屬客觀的關係，如紅色絲帶的外延意義是一個有特定顏色的絲帶。

（二）內涵意義（Connotation）符號的第二層意義由外延意義符號轉向社會價值和意義的指涉，是由社會文化所賦予的符號意義，說明符號如何與使用者情感以及文化價值互動。因內涵意義充滿著文化意涵，羅蘭巴特也認為它總是有著意識形態的象徵[6]。如紅色絲帶的內涵意義是，象徵著對愛滋病患的關懷與幫助。

符號的第二層意義是來自符號系統中飽含的文化內涵，若要成功地讀出符號的內涵意義，必須具有特定文化的價值與相關知識，而文化即是符碼化系統的整體，這些符碼透露出設計形式的符號與象徵，指導我們如何處理各種形式背後所隱含的整體意義。而當符號與其文化價值具有文化意涵時，即羅蘭巴特所指的迷思（Myth），指的就是文化中的成員會用彼此未相關聯結的相關概念，去瞭解某些事物。這種迷思具有動態性，會隨著文化歷史價值的變動或地域文化的不同，而符號的解釋就有所改變[7]。



圖3 符號的意義分析擴充理論（楊裕富，1998）

**2.6皮爾斯的符號觀點**

皮爾斯的符號學將象徵明確的定位在一個符號的分類系統上，應用於解釋角色造型象徵性的方式，皮爾斯依據符號與對向的關係，將符號分為肖像性(icons) 、指標性(indexes) 、象徵性(symbols) 三大類別。肖像性符號指的是符號與代表的事物具有類似的關係，例如形像逼真、栩栩如生的符號圖像[3]。

指標性號是指符號與對象之間有內在的因果關係，可以經由聯想而出現的結果。以(圖4)的貓為例。左側圍較接近寫實的畫法，具有肖像性的原則，可歸類為肖像性符號;而右側的眼睛畫法，眼珠用點呈現，簡單的幾何造形和特徵來表現出貓的造形，具有視覺認知上的聯想作用，可歸類為指標性符號。

象徵性符號則是基於文化、傳統的面向，符號與對象之間有約定成俗的關係，具有武斷的特性，需經由學習而了解的。以風格與特色來說明動畫與角色圖像與文化上的關聯，則較為容易說明其象徵性的圖像作為，例如日本動畫角色造型，是過於將角色美化，眼睛和身材比例過於框大的傾向;美國迪士尼動畫角色造形，以才取童話、神話及民間傳說的角色而加以改造，成為迪士尼獨有的特色[8]。

卡通角色的圖像說明以肖像性和指標性符號分析，可以區分其符號類別，然而只針對象徵性的符號，足無法明確分類。由於約定成俗的關係，並沒有明確的指標，動畫角色在圖像上風格多變，具有風格非絕對的特性的問題，在慣例上網網失去衡量的標準，再解釋圖像時可尋找肖像的特徵與指標性符號進行分類，然而動物造形在圖像的象徵意義上卻缺乏解釋來源[8]。



圖4 動物造型 貓的肖像性與指標性畫法

三、研究分析

**3.1 蘿倫·浮士德簡介**

蘿倫·浮士德（Lauren Faust，1974）是美國的動畫製作者，有立陶宛、德國以及波蘭的血統。她成長於馬里蘭州安納波利斯郊區的賽凡納區。母校為加州藝術學院。丈夫是工作夥伴也是德克斯特的實驗室等動畫作品的主要製作人－克雷格·麥克拉肯(Craig McCracken)。她曾參與過飛天小女警和親親麻吉製作團隊，在其中擔任故事作家以及畫師的角色。[9]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **年代** | **作品名稱** | **職位** |
| 1995 | The Maxx | The Maxx |
| 2001 | 小孩大聯盟 | 步行分鏡 No P in the OOL |
| 2001-2004 | 飛天小女警 | 分鏡製作，作家，導演，監導 |
| 2004-2009 | 親親麻吉 | 開發，製作監督，作家，故事，故事監督，分鏡製作，人設，動畫導演，故事編輯 |
| 2010-2012 | 彩虹小馬：友情就是魔法 | 創作者，開發，執行製片，分鏡製作，人設（第一季） 創意監督 (第二季) |
| 2012 | |  |  | | --- | --- | |  | Super Best Friends Forever | |  |

**3.2蘿倫·浮士德 擬人化相關圖文資料**

蘿倫•浮士德 擅於對角色造型的設計上(圖5)，能夠將符號象徵明確的定位在角色的身上。而人形角色在符號的象徵上可較為容易分析，從約定成俗關係上一般大眾也可以直覺性的從角色穿著、髮型、造型中了解到角色的個性與特色。



圖5蘿倫·浮士德 繪製角色玩具產品「銀河女孩」（Galaxy Girls）

**3.2.2單純的動物角色**

對於單純的動物角色(圖6)造形來說，象徵性的符號較無法明確分類，由於角色在造形上的風格多變，風格非絕對性的問題，則容易失去衡量上的標準。

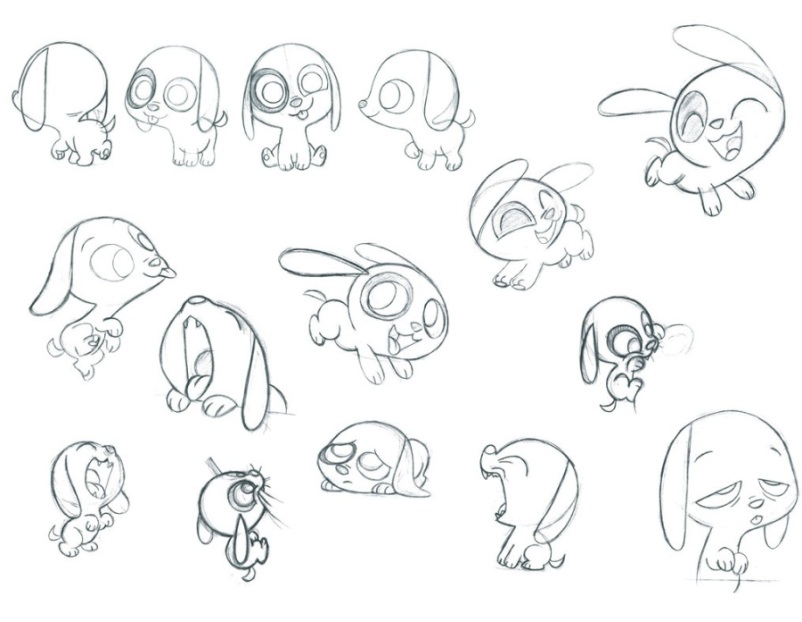


圖6 蘿倫·浮士德 繪製 小狗概念圖稿

**3.2.3 含有象徵性的擬人化動物造形**

蘿倫·浮士德 於動物擬人化角色附加深刻的象徵性意義，以(圖7)的擬人化造形為例，繪製手法中對動物角色肢體上的操弄，以及動物特徵上的毛髮作修飾並且將耳朵以蝴蝶結的方式表現，明顯使得角色身上有著代表的象徵性。



(圖7) 蘿倫·浮士德 繪製 馴鹿擬人化

**3.2.4 小結**

單純的動物角色雖然討喜可愛，但始終只會是故事中的配角，為了能夠讓動物擬人化造形能夠以主要角色的方式呈現，必須要讓觀眾能夠了解到角色的意涵以及象徵性，才能突顯出角色的價值。

**3.3 個案分析**­

在2012年孩之寶聘請蘿倫·浮士德 擔任「彩虹小馬」（*My Little Pony Tales*）本影集的創意總監與執行製作。浮士德尋求突破彩虹小馬系列早已存在的「女孩」本質，並依循着孩之寶對於「教育與資訊」內涵與玩具系列市場的建議，創造出更深刻的角色與大膽的設定。本作品中的角色則是以指標性的手法表現動物擬人化，並充分發揮了角色特徵與象徵性的價值[10]。

**3.3.1 蘋果嘉兒 Applejack**

[](http://2.bp.blogspot.com/-snuR9cXqjzs/TwnGJXonoVI/AAAAAAAABvU/2lgjTgP4deI/s1600/2.png)

介紹:

爽朗大姊般的個性，並且運動萬能，誠實樂於助人，家中擁有廣大的蘋果園與牧場，採收蘋果的方式是後腳踢樹，故後腿結實有力，另外擁有百發百中的套索技能，有時候過份逞強而不願意接受他人幫忙。

符號具:

牛載帽、雀斑臉、金髮長馬尾、蘋果圖案

符號義:

牛仔是指在美洲牧場上照顧牛、馬的人，而牛仔在現今社會對於的符號內涵上能代表出角色的活力以及體能是較為出色的。有些人認為雀斑影響美觀，有些人則認為雀斑可以使女孩顯得活潑可愛，並使成年女性顯得親切、自然。歐美國家常把雀斑看成女性美的一個標誌。角色身上的蘋果標誌代表著牧場生活中採收蘋果是它的者主要工作。髮型與顏色也是社會大眾對於美洲牧場

女孩的印象(圖8) 。



圖8 活潑牛仔女孩造形意象

**3.3.2 瑞薾媞 Rarity**

[](http://3.bp.blogspot.com/-yvOjjeMkz2Q/TwnGKf66T4I/AAAAAAAABvg/LopuND1WNPA/s1600/4.png)

介紹:

貴婦元素的小馬，職業是裁縫師，喜歡寶石與整潔，因此與不拘小節的Applejack有些不合，總是穿著的光鮮亮麗，衣服也是小馬們變化最多的，總希望自己能成為上流人士。

符號具:

捲髮、修長的眼睫毛、寶石圖案

符號義:

修長的睫毛可以表示出角色對於美以及時尚的執著，捲曲的髮型則帶有女性成熟之美。寶石呈現出角色個性上屬於高貴且有氣質的(圖9)。



圖9 時尚捲髮女性造形意象

**3.3.3彩虹黛西 Rainbow Dash**

****

介紹:

鬃毛是彩虹色的小馬，喜愛飛翔與速度，所以總是橫衝直撞，不懂的說客套話，也不懂得看氣氛，更不懂得謙虛，非常喜歡惡作劇。

符號具:

彩虹色毛髮、彩虹閃電、雲朵圖案

符號義:

閃電於現今社會意象中能夠聯想到急速且迅速的代表性。雲朵的圖案代表著角色與天空有直接的關聯性。彩虹色的毛髮則是一種大膽的表現方式，可直接呈現出角色帶有狂野、嬉皮的意象(圖10)。



圖10 彩虹毛髮狂野、嬉皮意象

**3.3.4 蘋琪派 Pinkie Pie**



符號具:

蓬鬆的毛髮，氣球圖案

符號義:

蓬鬆的毛髮帶給人一種瘋狂且有趣的造形意象常於派對與化妝舞會中出現，蓬鬆的毛髮有如小丑般帶來給人們各種的歡笑。氣球則常被用作裝飾品和玩具，在世界的許多的國家裡，氣球會被用作慶祝時的點綴是，各種活動及派對常見的代表(圖11)。



圖11 帶來歡笑的小丑意象

四、結論與建議

受歡迎的擬人化動物角色，不單只有角色的造型，角色身上的裝飾對於現今的符號內涵上有很大的關係，不同文化的特色與象徵元素，在動物角色造型搭配上會決定角色的個性，角色是否能成功受到大眾喜愛與社會文化的系統有一定的關聯性。而在設計上必須能夠使得角色造型圖像能夠被解碼(Decode)能夠被辨識(Recogmize)才能使得大眾獲得共鳴。

蘿倫·浮士德對於動物角色擬人化手法運用並非只是設計出逗趣的造型出來，同時也考慮到角色的設計是否能夠具有獨特性，是否能夠了解角色特性與造形符號的關係，才能抓住大眾的目光。

角色造型的特色必須容易使人記憶，外型與配件符號上是否呼應出角色的特色，都是在進行設計所必須去考量的，各種的符號都會影響角色未來的動向與發展。運用一般大眾容易了解並能夠被解碼的符號元素，不僅能讓大眾清楚接受到圖像所要傳達的意義與內涵是創作者必須要了解到的。

**參考文獻**

1. (Clement of Alexandria, Miscellanies V xiv 109.1–3)
2. 陳俊霖。卡通人物造型與性格設計之研究創作。台灣藝術大學，多媒體動畫藝術學系研究生，龍華科技大學學報第二十九期,2010.06
3. 楊裕富。1998，設計的文化基礎：設計、符號、溝通，台北市，亞太圖書
4. (A. A. BERGER/著 媒介的分析方法)
5. 翰林。1997，大眾傳播理論Q&A
6. （Lisa Taylor、Adrew Willis，1999）
7. 蕭颯、王文欽、徐智策，1999。幽默心理分析。台北市:智慧大學
8. 陳伯拯。以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性。中原大學商業設計系，碩士畢業論文
9. 維基百科。自由的百科全書 蘿倫·浮士德 （Lauren Faust，1974）2012年10月14日
10. 維基百科。自由的百科全書 彩虹小馬(My Little Pony: Friendship Is Magic)最後修訂於2012年11月26日