第壹章 緒論

第一節　研究動機

童話故事如《白雪公主》、《木偶奇遇記》、《睡美人》、《小美人魚》等皆爲膾炙人口的童話故事，這些畫面像七彩的棉花糖填充在每個人的童年回憶中。從 1930 年起，迪士尼將民間口耳相傳的「古典童話故事」，改編成五彩繽紛、迷人的「經典童話電影」[1]，雖然迪士尼重新修改了原版的童話故事，但與傳統童話故事的精神相去不遠，情節與人物不脫觀眾熟悉之範圍，例如，內容不外乎英俊王子與美麗公主的相戀故事，迪士尼以動畫電影的特有條件，配上富麗炫目的色彩、優美動聽的音樂，極力呈現人工化的溫情世界，輕易地獲得兒童及家庭觀眾的喜愛。

1930 和 1940 年間，各界對於迪士尼的評論，大多抱持正面肯定的態度。但在二次世界大戰以後，開始出現較爲激烈譴責的評論[2]（Zipes[3], 1995；Wasko, 2001）。

Zipes（1995）以及 Wasko（2001）等學者與評論者皆認爲迪士尼的童話電影應轉向追求現實的、客觀的、具體的、歷史的描寫，強調人物和環境之間的現實關係，但是迪士尼似乎變得過於墨守成規、一成不變，利用動畫過度裝飾世界的幸福美滿。

或許，這種不斷老調重彈的傳統童話故事已無法對閱聽眾造成新鮮感。當迪士尼仍舊一貫以花俏精細的動畫呈現原版的古典童話故事時，自 2000 年起，開始有其他的動畫家們轉向創造各自的童話故事。例如，《史瑞克》（Shrek）、《KUSO 小紅帽》（Hoodwinked）以及《曼哈頓奇緣》（Enchanted）等，它們以符合時代潮流的觀點大幅改編與篡改童話故事，使情節、主題與原作大異其趣。

由 2000 年以來的童話電影—《史瑞克》、《KUSO 小紅帽》與《曼哈頓奇緣》觀之，這類電影嘲弄了以往的古典童話故事，那些看似美好的情節被惡搞成喜劇

---

[1] 迪士尼 1937 年拍出世界第一部長篇動畫電影《白雪公主》，從此成爲動畫界的龍頭，數十年來迪士尼由原本的動畫工作室擴張爲跨國大公司，也推出過許多不同類型的動畫作品，而其中由迪士尼本身最具代表性的「華特迪士尼動畫片廠（Walt Disney Animation Studios）」製作的作品，被稱爲是迪士尼的「經典動畫電影（classics）」（取自迪士尼動畫王國網站 http://disney.lovesakura.com/classics.htm，上網日期 2008 年 4 月 13 日）。

[2] 詳見本章第二節 Zipes（1995：39）以及 Wasko（2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：178）。

[3] Jack Zipes 爲近年來專門研究童話電影的先驅者，同時也是一位全能型的學者，他同時身爲作家、學者、教授、翻譯家、實踐主義者，他把童話的研究從膚淺的合適性與暴力的討論，化爲故事的語言根源和社會化功能的辯證。在著作方面，他並非以單一學門立論，論述廣泛涉及多種學門，如心理學、精神分析學、社會學、政治學、敘述學、後殖民理論，細論童話中的諸種現象（張子樟，2006：3-4）。

或是不堪的畫面，顛覆傳統童話給人對未來的憧憬及期待，使童話逐漸有了後現代反主流的氣息，使文本所指涉的對象可以被無限組合、延伸、拼貼，不至於因傳統古典童話電影固定的慣例所限制，爲童話創作指引了新的方向。這也引發研究者企圖了解這些好萊塢的新興童話電影究竟是如何藉由「後現代」的多重風格展現當前豐富的童話故事？

第二節　研究背景

童話是兒童文學作品中的一個文類，童話故事可以滿足兒童的基本需要，所以童話故事才能夠代代相傳。早在 1896 年，法國電影製片創始人梅里葉（Georges Méliès） 將幻想文學和童話故事類型的母題（motifs）[4]融入他的幻術電影中，運用童話故事製作出超過一百部的無聲短片，例如：《灰姑娘》、《藍鬍子》、《小紅帽》與《睡美人》等，顯示當時人們對童話故事影像化的需要。

1920 年間，電影工業在技術上有重大的變革，聲音與色彩技術的引進，促使電影製片者重新構思童話故事的企劃內容。最早爲阿根廷電影製片者克里思提亞尼（Quirino Cristiani） 於 1917 年製作了栩栩如生的長篇電影《十二門徒》（The Apostle）。

1930 年起，華德・迪士尼（Walt Disney）於堪薩斯市起家，迪士尼和夥伴合作完成了多部短篇卡通，如《穿長靴的貓》、《灰姑娘》、《小紅帽》和《不萊梅城市音樂家》（The Bremen Town Musicians）。1937 年，迪士尼改編童話故事完成世界第一部長篇有聲彩色動畫電影《白雪公主》，自此迪士尼以童話改編躍上電影舞台，使古典童話故事從傳統的口語、紙本傳遞，開始有了視聽影像的加入，童話對閱聽眾更是隨手可得。

1930 至 1940 年間，各界對於迪士尼的評論，大多抱持正面肯定的態度，讚嘆迪士尼對藝術發展所做的貢獻。但在二次世界大戰以後，開始出現較爲激烈譴責的評論。

Zipes（1995：39）指出「迪士尼拼裝出的偉大魔法，其實只是將童話故事動畫化，而且爲了媚惑觀眾，迪士尼更希望藉由這些在大螢幕上演的不真實承諾，滿足觀眾內心渴求的烏托邦夢與希望，以逗他們開心。」另外，曾爲迪士尼工作過的一些藝術家曾經批評：「迪士尼卡通的模擬寫實、完美無缺的人物動作，於根本上是破壞了動畫本質的倔樸特性（黃玉珊、余爲政，1997：94-95）。」Wasko

[4]母題（motifs）是指情節發展構成的單位，是做爲分析的最小單元，又稱爲情節單元、情節要素（王釗芬，1998）。

（2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：178）亦指出，迪士尼改編的民間故事和兒童故事引起來自民俗學研究者、兒童文學專家和教育者的強烈抨擊，評論者認爲這些改寫有意將原始故事予以消毒，抹煞了原始故事的核心元素和寫作動機。甚至，有評論者指出，迪士尼版本的敘事結構和平衡性格，都過度強調故事的某些片段，或爲了娛樂效果而著重在某些角色，扭曲了既有故事的原始目的。

儘管迪士尼遭受到許多評論家的嚴厲批評，但是觀察迪士尼古典童話電影過去所創造的成功案例，古典童話電影在當代會受到歡迎，主要是基於當時大部分的觀眾可藉由觀看古典童話電影的過程得到心情抒發，獲致心靈與道德上的成長，而迪士尼古典童話電影正能適應於當時的社會思想。例如迪士尼於 1937 年所製作的《白雪公主》總票房高達美金 1.85 億元，爲影史賣座記錄排行榜第 56 名（Exhibitor 雜誌，2002）[5]。並於 1952 年、1958 年以及 1967 年重新上映多次，每每上映即獲得觀眾的滿堂喝采。隨後又在 2005 年《電影評介》[6]中票選爲最值得珍藏的動畫電影，評價《白雪公主》爲影史上讓傳奇童話重獲新生的作品。由此可知，《白雪公主》既可以符合過去的時代環境，亦可以順應現代的社會變遷，它提供了一個烏托邦的世界讓觀眾得以暫時逃離現實。不可否認地，迪士尼總能密切與我們的童年時光聯繫著，成爲保存人們童年回憶的特殊地方。

然而，現今社會的變遷也意味著電影內容也要同社會潮流亦步亦趨。當迪士尼仍舊一貫以花俏精細的動畫呈現原版的古典童話故事時，近年來有其他的動畫家們開始轉向創造各自的童話故事。

如同 Cashdan（1999／李淑珺譯，2001）提到，同一則童話故事可以有多重版本，甚至閱聽眾可以從故事裡不同角色的發言位置，操演故事的發展，敘說自己對故事情節的看法，進而衍生不同的故事結局。

所以依照敘事手法的不同，童話的版本也可以千奇百種，Berger（1997／姚媛譯，2002：97）也指出，童話最初是口頭故事，這樣的結果之一便是特定的故事會有許多不同的版本，儘管這些故事現在都有書面形式。對童話來說，重要的是故事（story），而不是文本（text）。不同的文本可能在小的細節上有所不同，但是只要故事的基本元素沒有改變童話故事就會施展其魅力。

直到 2000 年以來，童話故事在環境變遷下，開始有動畫家以符合時代潮流的觀點大幅改編與篡改童話故事，使情節、主題與原作大異其趣，並將成年人納

---

[5] Exhibitor 雜誌於 2002 年統整了影史賣座記錄排行榜（前八十名），其中《白雪公主》爲第 56 名。Exhibitor 雜誌社位於美國明尼蘇達州羅徹斯特市，www.ExhibitorOnline.com（引自電影快報網站 http://movie.starblvd.net/cgi-bin/movie/big5?chart/history50.html，上網日期 2008 年 4 月 20 日）。

[6]《電影評介（Movie Review）》2005 年第 4 期。《電影評介》爲中國大陸之專業學術期刊，出版地爲貴州省貴陽市。

入主要收視對象之一，例如，夢工廠（DreamWorks）於 2001 年所上映的《史瑞克》，故事改編自威廉史泰格（William Steig）的圖畫書《Shrek》。然而《史瑞克》的成功，並非在於成功引用了原圖畫書的人物主角 Shrek，而是經典童話人物如「穿靴子的貓」、「小木偶皮諾丘」、「三隻小豬」…等角色輪番登場，篡改了所有的古典童話故事，影片裡的所有角色、美好事物與好萊塢電影都被模仿與嘲弄一番，《史瑞克》被賦予了「後現代」的氣息與新鮮感，重新燃起了閱聽眾觀看童話電影的熱潮，成爲影史最受歡迎電影之一，在影史賣座記錄排行榜位居第 14 名，票房紀錄達美金 2.67 億元（Exhibitor 雜誌，2002），更榮獲了首座奧斯卡獎最佳動畫獎，使童話電影再度受到重視。

世界電影雜誌（World Screen, 2007.3:459）寫道：

> 當動畫片《史瑞克》於2001年推出時，帶給全球觀眾極大的震驚，也在全世界造成大轟動。《史瑞克》打破了皮克斯在3D動畫片市場一枝獨秀的情勢，也為夢工廠樹立了好口碑。同時，《史瑞克》不僅顛覆了傳統動畫片的公式，更為動畫片類型開發了更廣泛的成人觀眾階層。

夢工廠三巨頭之一同時也是《史瑞克》製片的傑瑞・凱森柏格（Jeffrey Katzenberg）表示：

> 《史瑞克》乍看之下是一個典型的童話故事，但與眾不同的是，《史瑞克》是傳統童話故事的搞笑版本，它嘲諷了所有的經典童話，徹底顛覆了一般人對童話故事的刻版印象。

紐約影評人 Ed Gonzalez（2001）指出：

> 電影《史瑞克》最大的財富是它顛覆了迪士尼童話類型電影的神話和慣例；這部夢工廠的後現代電影讓一向對童話類型電影採取集權統治的迪士尼給予相當大的打擊[7]。

由於《史瑞克》竭盡嘲諷搞笑之所能，得以於票房、獎項、榮譽與品質上表現非凡，讓製片人員有巨大的信心繼續製作出續集《史瑞克 2》（Shrek 2）與《史瑞克三世》（Shrek The Third），目前第四、五集正蓄勢躍進大銀幕。因此，本研究認爲《史瑞克》是一部非常值得探究的童話電影。

而後，《史瑞克》的成功甚至激勵了更多動畫製作公司，使現代的童話電影開始具備「後現代」的多元風格，引領童話電影走向新的道路。

---

[7] Ed Gonzalez，Shrek, 見 Slant Magazine2001 年版（引自葛聰敏，2006）。

2006 年由溫斯頓（Weinstein）[8]影片公司出品、坎巴動畫工作室製作另一部電腦動畫的童話電影—《KUSO 小紅帽》。故事改編傳統經典童話故事《小紅帽》，其融合了偵探片的故事情節，讓小紅帽的故事也成了一個羅生門，顛覆了世人對於這個經典童話故事的印象。其相關報導如下：

『大家都知道小紅帽的故事，但是我們真的知道真相嗎？這個家喻戶曉的童話故事，將徹底被顛覆惡搞成一部爆笑的電腦動畫片，以媲美「CSI：犯罪現場紀實」的手法，還原這個流傳百年的童話故事背後，令人震驚的真相。小紅帽、老奶奶卜培梅、金剛芭比及大野狼在片中全都成了嫌犯，小紅帽的故事也成了一個羅生門，完全顛覆了世人對於這個經典童話故事的印象……。』（KUSO 小紅帽電影網站）

《KUSO 小紅帽》同樣以「後現代」的表現手法篡改了古典童話故事，於美國一上映就奪下當週票房冠軍，總票房創下美金 5000 多萬元。製片 Preston Stutzman 認爲，《KUSO 小紅帽》成功的魅力就在於：

我們並不是隨隨便便重拍小紅帽的故事，而是從一開始就決定要完全顛覆這個經典童話。

面對《史瑞克》與《KUSO 小紅帽》在票房與各方評介的成功，使一向歌頌古典童話故事的迪士尼不得不開始轉變其創作的敘事形式，進而也轉以多重風格的文化型態自創童話故事，因此，迪士尼於 2007 年隨即推出《曼哈頓奇緣》，以結合 2D 電腦動畫與真人實境的形式改編自家的童話故事，打破過去以純動畫呈現古典童話故事的敘事表現。其電影預告片如下：

迪士尼有許多經典故事，但從沒有一篇如此的栩栩如生…，相戀的王子與公主…顛覆經典來到故事書外的世界…，就在紐約的曼哈頓，童話故事場景搬到紐約真實上演，變調的童話故事元素……。

迪士尼於《曼哈頓奇緣》亦以「後現代」趣味模仿的技巧改變了敘事風格，重新改寫了迪士尼以往所製作的童話電影，重新組合現代與古典的童話元素，使其在映演時成功榮獲全美週末票房冠軍（2007 年 11 月 25 日、2007 年 12 月 2 日），成爲史上感恩節電影票房第二名，總票房創下美金 5000 多萬元，使得童話電影又再一次成爲現代最受歡迎的電影類型之一。

---

[8] 2005 年 10 月，Bob Weinstein 與 Harvey Weinstein 兄弟離開了米拉麥克斯（Miramax）。《KUSO 小紅帽》是溫斯頓兄弟離開米拉麥克斯後自組溫斯頓（Weinstein）影片公司所推出的首部的電影。而米拉麥克斯（Miramax）爲美國最重要獨立片商之一，1993 年被華德・迪士尼公司併購，負責發行藝術性較高或較冷門的小眾電影，近年來也開始朝大眾電影發展（星光大道電影快報，http://movie.starblvd.net/，上網日期 2008 年 4 月 13 日）。

從上述的背景來看，近幾年來的童話作品如《史瑞克》、《KUSO 小紅帽》與《曼哈頓奇緣》等，皆以「顛覆」爲其最大賣點，將紙本上的童話故事重新拼湊、剪貼成另一部新的童話電影，強調意義是無窮無盡的；慶賀詮釋、價值與風格差異；強調見皮相、膚淺而歡樂，見多元異質、拙劣模仿而高興，見反諷、混成而歡喜，與後現代文化意涵相吻合。藉由這種後現代的敘事手法，文本所指涉的對象可以被無限組合、延伸、拼貼，使情節、主題與原作不盡相同，讓童話電影注入更多的原創性，這些故事通常都能符合時代的潮流，滿足觀眾的需求、爲片場賺取利潤。

第三節　研究目的

檢視上述的研究背景，及近年來多部出品的童話電影可大致發現，人們對於童話電影的需求與時俱增，而這些童話電影的變遷也正能符合現代的文化潮流，皆具備後現代的風潮。這印證了美國電影史學家 Gerald Mast 所言，「特殊的文化條件都會影響那個時期電影的特殊品質和產量，對一部特定的電影而言，它若是在一個特定時期成爲重要電影，就意味著在當時的文化環境下，有充分的人想要、需要或要求，或有感於那部特定的電影」（Mast, 1971／陳衛平譯，1985：7）。由此可知，電影若要獲得到觀眾的共鳴、認同與需求，勢必要與當時實際的時代背景有所關聯。

據此，本研究的第一個研究目的，即欲探究這些擁有「後現代特徵」的「童話電影」（本研究簡稱爲「後現代童話電影」）所呈現的敘事結構與模式爲何。本研究將選擇具有代表性的「後現代童話電影」文本加以研究，採敘事理論的觀點，分析其敘事結構－故事及如何說故事，以理解劇情整體歷程並整理出結構脈絡特質。

本研究的第二個研究目的，即探索「後現代童話電影」如何與過去的「迪士尼古典童話電影」作一對話與抗衡，兩者於敘事結構與模式上有無差異之處。

再者，本研究的第三個研究目的，即探究「後現代童話電影」有何種後現代敘事手法。於此，本研究將藉由前述敘事理論的分析結果，結合「後現代特徵」的相關文獻，探尋「後現代童話電影」於敘事上所具現的「後現代特徵」。

最後，本研究之最終目的，即探究童話電影在敘事結構與模式的發展上是否有重大的演變或轉向。將回頭檢視文獻中童話電影近百年的發展歷程，逐步觀察各個時期的演變與轉折。

本研究將以「好萊塢主要製片公司」的童話電影爲研究範圍，並根據本研究之問題意識選出符合研究宗旨的「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」的幾部影片，分析其於敘事上的異同與後現代敘事特徵及內涵。此外，故事世界若不具有明確之童話故事來源與童話特徵者即不在本文之研究範疇之內。

綜上所述，由於此研究在國內屬於新的思考方向，過去甚少受到學界的青睞，對於實務工作者來說亦屬重要議題，因此本研究具有一定的探討意義與重要性。

第四節　章節介紹

本研究章節安排共分五章，各章內容如下：

第壹章緒論，包含四個部份。第一節介紹本研究之研究動機，第二節介紹研究背景，第三節說明研究目的，第四節爲本研究的章節介紹。

第貳章文獻探討－童話電影敘事特徵，包含六個部份。第一節介紹童話電影的定義與發展，第二節整理「迪士尼古典童話電影」的敘事相關研究，第三節說明電影敘事理論，第四節陳述「後現代童話電影」，第五節爲「後現代童話電影」之敘事特徵，第六節爲小結。

第參章研究方法，包含五個部份，第一節爲研究問題，第二節介紹研究方法及步驟，第三節爲研究名詞定義，第四節介紹選取樣本，第五節爲分析步驟。

第肆章「後現代童話電影」的敘事分析，包含五個部份，第一節整理故事發展，第二節爲故事分析，第三節爲論述分析，第四節爲「後現代童話電影」與「迪士尼童話電影」之敘事模式比較，第五節探討「後現代童話電影」於敘事中的後現代特徵。

第伍章結論，包含四個部份。第一節介紹主要研究結果，第二節爲綜論與討論，第三節介紹研究意義與貢獻，第四節說明研究限制與未來研究建議。