第貳章 文獻探討－童話電影敘事特徵

第一節　童話電影的定義與發展

在深入探討童話電影的後現代特徵與敘事理論之前，本節首先認識「後現代童話電影」的意涵與範圍，並明確定義何謂「童話」、「童話電影」與「後現代童話電影」的相關概念。

一、　童話電影之定義

（一）　童話的意涵與範圍

在東方，「童話」一詞為中國所獨創，根據林守為（1988）的考證指出：「字面來說，『童』是兒童，『話』是說話。不過，這種說話並不是像一般人在日常生活中所說的話，而是跟宋代『說話人』的說話有同樣的涵義。當時說話人的說話內容都是半真半假的故事，童話的『話』也是屬於這個性質的故事。」（陳正治，1990：3）。

《辭海》（1992：3552）將「童話」明確定義為：「兒童文學的一種。通過豐富的想像、幻想和誇張來塑造形象，反映生活，對兒童進行思想教育。一般故事情節神奇曲折，生動淺顯，對自然往往作擬人化的描寫，能適應兒童的接受能力。」

就其他國家對「童話」的看法來說，有些稱之為「幻想故事」、「奇幻故事」、「神仙故事」或「動物故事」。洪汎濤（1989：30-31）指出，童話在英語中，大多稱為「fairy tales」，這一詞在英文中也作神話、傳說故事解。按字面解釋，「fairy」有神仙之意，「tale」有故事之意，因此「fairy tales」可以稱為神仙故事。而「fairy tales」多為早期作品的名稱，隨後英文又出現「fantasy」一詞，有幻想之意。如此又出現「fantasy tales」，即「幻想故事」的名稱。

廖卓成（2002）指出，在英文兒童文學論著中，提到整個兒童文學的文類劃分時，大多數不用「fairy tales」作為文類的名稱。當我們認為某個作品是童話作品時，一般都出現在「fantasy」（幻想作品）大類中的「fantastic stories」（幻想故事）和「high fantasy」（高度幻想）這兩類中，而「fantasy」則包括科幻小說等次文類，其範圍比童話大。因此，英文兒童文學在分類系統中並沒有「fairy tales」此一系統文類，「童話」雖然屬於兒童文學樣式之一，但是在兒童文學的分類系統中並沒有將「童話」納為系統文類，反而將「童話」納入「幻想文類」之中。

童話既然爲幻想之故事，那麼究竟所包括的範圍爲何呢？根據日本早期兒童文學理論家蘆谷重常，其《世界童話研究》（1929）當中，就將「童話」分爲三部分（洪汎濤，1989：40-41）：

1. 「古典童話」，包括印度故事、希臘神話、北歐神話、猶太神話、天方夜譚、伊索寓言。
2. 「口述童話」，包括格林童話、阿斯皮爾孫童話、英格蘭童話、克勒特族童話、法國童話、義大利童話、俄國童話。
3. 「藝術童話」，包括貝洛爾及朵爾諾阿的童話、豪夫的童話、安徒生的童話、克雷洛夫的童話、托爾斯泰的童話、王爾德的童話。

洪汎濤（1989：41）進一步提出，第一部分指的就是古代神話；第二部分指的是民間傳說；第三部分指的是創作童話。然而，由於過去的童話並不是以兒童需要所劃分，因此過去向來把神話、傳說、童話，甚至是寓言都混爲一談，其內容並不適合兒童閱讀。許建崑（1998：204）亦認爲：「大體而言，（童話）與神話、民間傳說、寓言有相當密切的關係。但神話著重在神蹟的描述，民間傳說則歷經幽邈的奇遇中重新拉回現實，寓言雖然借用鳥言獸語，最終的目的在於人生的教誨。」

由上述文獻可知，過去泛指的童話其實並不適合兒童閱讀，因爲古代神話、民間傳說與寓言等都是相當地複雜、搧情、血腥的故事，例如《格林童話》即是格林兄弟認爲民間傳說對兒童不宜而大幅修改而成的。因此，至今在兒童文學中所指的童話即是針對兒童所書寫的作品。然而，在電影文本裡所指的童話，其閱聽眾就不一定侷限於兒童了，就連一向以純真與童心爲品牌價值的迪士尼也未必針對兒童爲對象而製作童話電影，Wasko（2001：166）指出，另有一種觀點認爲迪士尼主要的訴求對象就是成人，採取了「成人世界的顯著符號」。劉瑩（2007：34-35）亦認爲童話電影的閱聽眾包括了兒童與成人，以成年人爲主要觀影對象已成爲現代童話電影的趨勢。

綜合上述學者之意見，本研究所指的童話，並不屬於兒童文學的狹義範疇，而是針對電影文本中的童話，其包括了「古典童話與神話」、「民間傳說」、「藝術創作童話」三大範疇，意即涵括了神話、民間故事、寓言、傳說等文學樣式，其內容以豐富的想像、幻想、誇張和擬人爲表現特徵，目的在吸引閱聽眾觀看，因此閱聽眾的年齡層不侷限於兒童。

（二） 童話電影的意涵

洪汎濤（1989：43）指出，若一個童話寫成劇本形式，就算是「童話劇」；若劇本拍成電影，就算是「童話片」；若拍成電視，就算是「童話電視劇」…。這些除了它們的內容、故事、手法，必須符合童話的特徵和要求，同時還要符合樣式（媒介）本身，如詩、劇本、電影、電視的特徵和要求，忽視了一方，就不可能成爲一個好作品。葛聰敏（2006）則直接指出，運用電影語言以透過畫面講述童話故事的作品就可稱爲「童話電影」。

Jack Zipes 爲近年來專門研究童話電影的先驅者，其在 1997 年所著的《童話、兒童、文化產業》一書中，認爲「童話電影」就是將各種傳統和口傳的童話故事母題引進電影製片人的影片裡。

因此，依據葛聰敏（2006）以及 Zipes（1997）的說法可判斷「童話電影」的故事來源並不侷限於「純童話文學」，也就是說「童話電影」不僅單純採用兒童童話故事，亦將古代神話、民間傳說、寓言等母題納入童話電影的討論範圍之中。洪汎濤（1989：44）亦提出童話片（童話電影）是童話和電影媒介的合成體，亦爲童話的變種。若童話納入了電影的範圍，則不能屬於童話文學的範圍。

童話既然可以依照蘆谷重常（1929）將故事來源分爲「古典童話與神話」、「民間傳說」、「藝術創作童話」三大部分。而童話電影則被 Zipes（1997）依照改寫的程度劃分爲「迪士尼」與「非迪士尼」的童話電影兩種。前者僅遵守模仿某一則傳統童話故事，主要情節很少更動，這類故事直接幼稚化觀眾觀影的過程，故事架構根據一成不變的性別主義和種族主義，目的在約束觀眾的衝動和期望，如迪士尼經典動畫電影《白雪公主》、《木偶奇遇記》；而後者則「大幅改寫」甚至直接「篡改」[9]童話故事，使故事與原本的童話大異其趣，手法包括混合、拼貼和多方運用童話故事的經驗，主要目的以電影媒介刺激兒童與成人觀眾的思考及行動，而非將人幼稚化。

綜上所述，本研究將「童話電影」定義爲：電影劇本是模仿、改編或篡改自古典與經典童話故事，故事來源包括神話、民間故事、寓言、傳說等童話範疇，再運用電影語言（如鏡頭、場景調度、蒙太奇等方式）拍攝出來，表現形式可包括「純粹以動畫呈現」、「全程真人演出」以及「動畫結合真人實境」等方式，以提供閱聽大眾觀賞與消費的電影作品。此外，若電影不具有明確的童話故事來源，以致觀眾無法清楚指出童話故事的情節、角色與場景等特徵者，則不納入本

[9] 單娟（2007：54），指出近期動畫電影的創新性，是以「篡改」的手法取代了傳統意義上的「改編」手法，它利用觀眾早已熟悉的角色，賦予它們嶄新的性格與故事。運用數位技術，大膽創新。這給動畫電影帶來新的創意風格和發展方向。

研究討論的範圍，例如《哈利波特》與《納尼亞傳奇》僅爲奇幻類的作品，無法分辨出明顯的古典童話故事出處、角色與場景等特徵。因此本研究將不列入奇幻與科幻類型的電影。

以下詳述童話電影的起源與發展，將有助於本研究探討童話電影的後現代特徵以及敘事結構的演變。

二、 童話電影之起源與發展

由於童話電影的發展歷程以國外學者 Zipes 整理的最爲透徹，因此本研究援以 Zipes（1997／張子樟譯，2006：116-184）的論述，將長達約 110 年的童話電影發展分爲三個主要時期：

（一） 新興期（1896-1920）

童話電影最初可以追溯到法國電影製片創始人梅里葉，他於 1896 年開始試驗，有意將幻想文學和童話故事類型的母題融入他的神仙默劇或幻術電影中，他運用童話故事製作出超過一百部的無聲短片，電影作品例如：《灰姑娘》、《藍鬍子》、《小紅帽》與《睡美人》等，皆證實了電影製片者如同魔術師一般創造出魔幻境界。

除了梅里葉，其他的早期的繪製者，如布萊克頓（James Stuart Blackton）、艾米爾・柯爾（Emile Coohl）、溫瑟・麥凱（Winsor McCay），將各種傳統和口傳的童話故事母題引進他們的影片裡。其中麥凱屬於創新的先鋒者，構思富有嶄新情節的獨特童話故事，此外，還引進藝術與顏色的技巧，使角色可以活動得更順利、更逼真。

由此可知，新興期大部分的童話影片於故事內容上僅遵循各種傳統和口傳的童話故事，其情節以及角色發展較簡單而薄弱，但此時已經能將童話故事結合影像，並於影像製作的技術上有所提升，實屬影響後期童話電影的重大突破。

直至 1920 年代中期，更發展出許多不同類型的童話電影，但是真正爲童話電影樹立典範的是發展期的迪士尼作品。

（二）　發展期（1920-二十世紀）

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）在 1917 年就製作了栩栩如生的長篇電影《十二門徒》（The Apostle）；1924 年，勞•瓦緒（Raoul Walsh）和道格拉斯•菲爾班克（Douglas Fairbanks）製作了首部以真人演出的神話電影《巴格達大盜》（The Thief of Baghdad）；德國的羅特・賴尼格（Lotte Reiniger）也在 1926 年完成她的剪影長片《阿眉德王子歷險記》（The Adventures of Prince Ahmed）。

隨後，華德・迪士尼先生於堪薩斯市起家，和夥伴合作完成了好幾部短篇卡通，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）。

1930 年左右，迪士尼開始以民間童話爲電影劇情的架構，《三隻小豬》是根據《格林童話》的藍本而改編，不但成爲狂想曲當中最受歡迎的一部，且風靡了美國本土與世界各地。也由於《三隻小豬》的成功，奠定了迪士尼日後以童話故事或民間傳說爲電影劇情的架構基礎（Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：157；張巧玲，2007：87-89）。

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》，接著於 1940 年完成《木偶奇遇記》。《三隻小豬》、《白雪公主》以及《木偶奇遇記》三部影片的相繼映演，成爲在好萊塢電影工業中從此定型的童話類型電影，揭示了童話進入制式化的重要演變。米高梅（MGM）於 1930 年製作了《綠野仙蹤》（The Wonderful Wizard of Oz）；恩斯特・盧彼區（Eenst Lubitsch）和吉米・史都華（Jimmy Stewart）在 1941 年製作了《火球》（Ball of Fire）；尚・考克多（Jean Cocteau）在二次世界大戰後所完成的第一部電影是 1946 年的《美女與野獸》。

Zipes（1997）認爲，二次大戰以來以真人拍成的童話電影成爲文化產業中最成功的類型之一，他假設，大眾傳播媒體因二次大戰後而有更大的需求，透過童話觀眾才得以抱持希望並得以長存。

Zipes 與許多學者[10]認爲迪士尼在 1930 年間的作品奠定了發展期大多數童話

[10] 這類的研究相當的豐富，根據 Wasko（2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001）指出，相關學者有：Kevin S. Sandler（1998）. Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. *Animation.Rutgers University Press*、Don Hahn（1996）, Animation Magic: A Behind-the Scenes Look at How an Animated Film is Made. *New York: Disney Press*, 13.、Pamela Colby O’Brien（1996）. The Happiest Film on Earth: A Textual and Contextual Analysis of Walt Disney’s Cinderella and The Little Mermaid, *Woman’s Studies in Communication*,19,2,155-84.…等。

電影的典範，甚至成爲固定的敘事模式與結構，深刻影響到當今動畫製片的作品。關於迪士尼古典童話電影的敘事模式將於下一部份做詳細探討。

（三） 現代童話電影時期（1969-1997）

儘管迪士尼在發展時期樹立了童話電影的敘事典範，但是在現代童話電影時期起，已經有電影製作人以創新的敘事策略成功走出「迪士尼樣板」的童話電影。例如，現代的童話電影製片：吉姆・韓森、雪莉・杜瓦和湯姆・戴文波特（Tom Davenport），皆致力於製作優良品質的童話電影，製作出非常不同於迪士尼的電影觀點。

韓森用寫實和動畫的方式改寫童話電影，從 1937 年起就開始製作出上百部的童話電影。韓森公司的產品比迪士尼電影更見大膽創新，他們嘗試了更廣泛的主題並採用木偶結合動畫、真人演出的新方式，試圖挑戰年輕觀眾對創意與批判的接受程度。韓森對童話電影所做的最大貢獻就是，在 1987 年由電視演出的《說書人》（The Storyteller），裡面的九個故事主要取材於《格林童話》。當中顛覆了迪士尼古典童話電影的幼稚觀點、結局敘事策略以及對同質性的歌頌。

雪莉・杜瓦爲成功的電視製作人。他成功的開端是在 1982 年，當時 Showtime 付費電視台因爲要和 HBO 以及電視聯播網競爭，所以迫切需要創新的節目獲取收視率。杜瓦選擇製作三齣《仙境傳說劇院》的戲碼，將目標設定在明星與兒童同台演出的電視節目上。但是此時對於童話電影的發展歷程來說，目標閱聽眾已經不再鎖定以兒童爲主要對象，大部分的影集皆強調明星的演技秀，而不再著重以創新的手法再現經典童話故事。但是《仙境傳說劇院》當中還是有其它相當不錯的作品，如〈青蛙王子〉、〈三隻小豬〉和〈傑克與魔豆〉都是改編自經典童話故事和其他童話故事頗具創新的作品，顛覆傳統童話氣息濃厚。

湯姆・戴文波特在製片方針上更具有系統思維與省思的概念，他專爲青少年觀眾改編格林童話故事，積極將童話和民間傳統納入影片中，並於 1975 年起發揮得淋漓盡致。他提出由童話電影改編的三段式電影，他將影片賦予故事歷史性，並謹慎小心的轉移焦點，把美國十七世紀至今的時代背景融入故事裡，企圖引導青少年發展自己的批判思考潛能。戴文波特和他的太太咪咪（Mimi）最早共同製作的影片有《漢賽爾和格蕾特爾》（1975）、《長髮公主》（1979）以及《青蛙國王》（1980）。三部戲的場景全鎖定在南方與阿帕拉契（Appalachia），皆是時代劇。拍攝的過程大多是由出外景完成的，影片在戲服上、建築及方言各個細節皆特別考究。

由上述發展歷程觀之，從新興期起，電影就納入童話故事的題材，製作出多部的無聲短片，此時期主要仿照傳統古典童話故事爲主，故事線和角色發展相當簡單。發展時期的童話電影開始有了聲音與色彩技術的引進，甚至在表演形式上納入了真人的演出，使童話電影更加地生動、逼真。尤其是迪士尼系列童話電影更成爲好萊塢電影工業中從此定型的童話類型電影，奠定了二十世紀大多數童話電影的典範，甚至成爲固定的敘事模式與結構，至今仍深刻影響許多的動畫作品。直至現代童話電影時期開始，童話電影開始大幅改寫傳統經典童話故事，甚至顛覆許多傳統童話與迪士尼古典童話電影的故事與價值觀，此時期的作品不再僅以兒童爲目標觀眾，而是關注青少年或成年人的需求而製作。

由於本節欲探討好萊塢童話電影近年的發展情況，研究者首先依照上述學者所定義之童話電影，重新整理從 1896 年迄今的童話電影，並製作出系譜軸（表 2-1），以便本研究觀察好萊塢童話電影的發展與演變爲何。

表 2-1 好萊塢童話電影發展一覽表

分期指標	年度	作品	導演／製片、出品公司	改編來源
新興期（1896-1920）	1896年起	1.《灰姑娘》	Georges Méliès 執導	《格林童話》
		2.《藍鬍子》	James Stuart Blackton 執導	
		3.《小紅帽》	Emile Coohl 執導	
		4.《睡美人》	Winsor McCay 執導	
發展期（1920-二十世紀）	1937	《白雪公主》	迪士尼第 1 部經典動畫	《格林童話》
	1939	《綠野仙蹤》	米高梅（MGM）	L. Frank Baum 同名童話書
	1940	《木偶奇遇記》	迪士尼第 2 部經典動畫	Carlo Collodi 同名童話小說
	1947	《米奇與魔豆》	迪士尼第 9 部經典動畫	《格林童話》
	1950	《仙履奇緣》	迪士尼第 12 部經典動畫	Charles Perrault 撰寫的 17 世紀法國神話
	1951	《愛麗絲夢遊仙境》	迪士尼第 13 部經典動畫	Lewis Carroll 的童話小說
	1953	《小飛俠》	迪士尼第 14 部經典動畫	Sir James Barrie 的兒童劇
	1959	《睡美人》	迪士尼第 16 部經典動畫	Charles Perrault 整理撰寫的傳統神話故事
	1967	《森林王子》	迪士尼第 19 部經典動畫	Joseph Rudyard Kipling 的兒童故事《叢林之書》
現代童話電影時期（1970-迄今）	1975-1980	1.《漢賽爾和格蕾特爾》 2.《長髮公主》 3.《青蛙國王》	湯姆・戴文波特執導	《格林童話》
	1989	《小美人魚》	迪士尼第 28 部經典動畫	《安徒生童話》
	1992	《阿拉丁》	迪士尼第 31 部經典動畫	《天方夜譚》
	1997	《森林泰山》	迪士尼公司	Edgar Rice Bourroughs 的名著《泰山》
	2000	《一家之鼠》	哥倫比亞影業	E.B. White 的作品
	2000	《鬼靈精》	Imagine Entertainment	Dr.Seuss 的作品
	2001	《史瑞克》	夢工廠、PDI 動畫工作室	William Steig 同名童話書
	2002	《一家之鼠 2》	博偉影業	E.B. White 的作品
	2003	《史瑞克 2》	夢工廠、PDI 動畫工作室	William Steig 同名童話書
	2006	《KUSO 小紅帽》	Weinstein Co.影片公司、坎巴動畫工作室	《格林童話》
	2007	《史瑞克三世》	夢工廠、PDI 動畫工作室	William Steig 同名童話書
	2007	《曼哈頓奇緣》	迪士尼公司	《格林童話》

資料來源：本研究參考 Zipes（1997）以及自行重新整理

研究者藉由上述對於童話電影發展的整理，重新定義童話電影發展的三個時期，分別爲：新興期（1896-1920）、發展期（1920-二十世紀）以及現代童話電影時期（1970-迄今）三個時期。在此三個發展歷程中，本研究觀察到，新興期（1896-1920）的童話電影當時受限於聲音技術還未開發，因此以無聲動畫來呈現劇情，故事以模仿或小幅度改編原著童話爲主，敘事程度較不強。自發展期（1920-二十世紀）開始，好萊塢電影發展逐漸成熟，尤其是迪士尼，相當倚重經典傳說與傳統童話故事爲其架構基礎，改寫與自創程度不高。在現代童話電影時期，好萊塢各製作公司開始大幅度改編，在 2000 年之後有較多直接篡改古典童話的電影出現，相較於新興期及發展期的童話電影，其題旨與原本的童話故事、電影不甚相同，甚至明顯呈現「後現代特徵」的手法與風格，故事主題也越來越成人化。

然而，迪士尼的敘事主題也並非一成不變，謝世明（2003：26）指出，迪士尼動畫片向來都是以單純充滿童真的真善美爲不變的主題，但是到了 1970 年代左右，尤其是近十年的迪士尼動畫出現了一些新的變化，越來越具有成人化的趨勢，多重主題的迪士尼動畫成了名符其實老少咸宜的娛樂產品，早期僅依照動物本身的行爲來爲迪士尼的動物明星編造人類特質的方式；現在爲了更大的成人市場，迪士尼的角色設定也變得更複雜，畫面也經由電腦動畫技術而更加精緻。

2001 年以後，有評論者指出，童話電影開始具有「後現代」的氣息（例如：Ed Gonzalez, 2001；聞天祥，2005；宋怡萌，2005：157；葛聰敏，2006；呂芳慧、呂海峰，2007；彭月橙，2005：51；劉瑩，2007），自此具有「後現代特徵」的「後現代童話電影」逐步成爲一種類型[11]（genre）。在表現的本質上，現代童話電影時期除了仍以動畫的方式來表達，亦開始有真人演出以及真人實境動畫的表達方式出現，屬於好萊塢童話電影較新的突破。關於「後現代童話電影」的內涵與「後現代」的特徵，將於本章的第四節繼續深入探討。

而在進入「後現代童話電影」的內涵與特徵之前，本研究首先整理國內外迪士尼童話電影的敘事相關研究，以利本文探討童話電影的敘事演變。

[11] 「類型」（genre）原是一法文字，意指「型式」（type）或「種類」（kind），源自文學，意指帶有特定傳統和模式之文學形式，經由重複手法，讀者在欣賞同形式的作品時會產生一種熟悉感，期待相似的要素出現。「類型」一但應用於文學、電影和電視研究時，可以有更廣泛的意涵，它意味著文學、電影或電視節目作品能加以歸類，而非獨一無二。因此，類型理論就是思考如何將一部作品歸類到相關作品的方法，這種分類過程和生物科學中的分類學（taxonomy）在許多方面非常相似（Dick, 1990／邱啓明譯，1997：92；Allen, 1992／李天鐸譯，1993：131)。

第二節　迪士尼古典童話電影的敘事相關研究

一、　迪士尼古典童話電影的發展與關鍵元素

在特定時期或特殊類型的電影中，都具有能夠被區辨的獨特性質。因此，即使迪士尼企業已經生產出不同種類的動畫電影，依然可以辨識出迪士尼企業的特殊風格，其在學術上經常討論的就是迪士尼企業作品裡具有特殊公式的作品，而這些特殊的公式早在華德・迪士尼在世時就已定調，且行至多年幾乎毫無變動（Jackson, 1996：50）。

早期的迪士尼並沒有關注到可以藉用童話爲電影的題材，而是依照那時候的時代背景製作一些鄉村影片，Robert Sklar 曾觀察並指出迪士尼最初的卡通電影通常是充滿想像、夢幻與開放式結局，這些卡通並沒有明顯的重點，也沒有固定或符合邏輯的規則可循[12]。但在 1932 年之後，卻發展出較爲封閉的幻想模式，通常爲具有特殊開場序幕並以快樂的結局作收。這些結構化的情節路徑開始成爲擁有顯著價值預設的道德故事。這樣的轉變在迪士尼糊塗交響樂系列卡通短片狂想曲[13]（Silly Symphonies）中最爲明顯，它不但幫助經典迪士尼模式的成型，同時也成爲技術（音樂、色彩）與美術（動畫技巧、動作等）的實驗品。於是明亮而輕快的娛樂效果，再加上美妙的配樂、由插科打諢與鬧劇似的胡鬧構成的幽默，並倚賴將動物角色擬人化，皆爲迪士尼的重要風格（Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：156-157）。

迪士尼開始以民間童話爲電影架構的想法是來自於狂想曲系列第三十六部的《三隻小豬》（The Three Little Pigs），《三隻小豬》是根據《格林童話》的藍本而改編，不但成爲狂想曲當中最受歡迎的一部，並且風靡了美國本土與世界各地。也由於《三隻小豬》的成功，奠定迪士尼日後以童話故事或民間傳說爲電影的架構基礎（Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：157；張巧玲，2007：87-89）。

此後，1937 年的《白雪公主》與 1940 年的《木偶奇遇記》相繼映演，成爲好萊塢電影工業中從此定型的童話類型電影，揭示童話進入制式化的重要演變。

Zipes（1997）認爲迪士尼在 1930 年間的作品奠定了二十世紀大多數童話電影的典範，甚至成爲固定的敘事模式與結構，深刻影響當今動畫製片的作品。

---

[12] Robert Sklar（1989）. The Marking of Cultural Myths-Walt Disney.收錄於 Danny Peary 和 Gerald Peary 所編之 The American Animated Cartoon: A Critical Anthology 中，（New York: E. P. Dutton,1980）, pp.58-65。

[13] 迪士尼十分經典的「糊塗交響樂」系列短片，在迪士尼推出動畫長片之前的主要作品，包括「三隻小豬」、「老磨坊」、「醜小鴨」…等等，還包括世界第一部彩色卡通「花與樹」。

二、　迪士尼古典童話電影的敘事模式

Wasko（2001）認爲，迪士尼的童話電影代表著商業性質、好萊塢電影，因此僅採用平易近人的敘事元素爲其童話電影的敘事風格。Zipes 指出，迪士尼自 1930 年起製作的童話電影對於好萊塢的童話電影有著巨大的影響性（Zipes,1997／張子璋譯，2006：121）。Wasko 認爲，迪士尼遠比鮑威爾（Bordwell）與史塔格（Staiger）以及湯普森（Thompson）著名的「經典好萊塢電影」[14]模式還更加好萊塢，所謂的經典好萊塢模式的特質如下（2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：160-162）：

表 2-2 迪士尼古典童話電影的好萊塢模式

迪士尼古典童話電影的好萊塢模式	
風格	1. 輕快的娛樂效果 2. 音樂性 3. 幽默（通常是肢體式的插科打諢與鬧劇式的胡鬧）
故事	1. 通常由民間童話或傳說改編而成 2. 經典好萊塢電影模式
角色	1. 擬人化的動物角色 2. 落入俗套的女英雄、英雄、惡棍與伙伴角色 3. 呈現老套的性別關係與道德規範

資料來源：Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：161-162

Wasko指出，當動畫讓發明與創新的可能性與潛力得以無限延伸時，迪士尼的公式與經典好萊塢模式卻如此密切貼合。當其他的動畫製作以毫無章法與創意風格聞名時，迪士尼卻以保守的方式製作，遵守著傳統好萊塢敘事風格[15]（Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：161）。Richard Schickel[16]（1968）亦認爲迪士尼的敘事具有一定的慣例，他指出（Zipes, 1997／張子璋譯，2006：158）：

> 迪士尼長篇劇情動畫故事結構呆板而且程度逐年增加，製作原則都依循歷年的商業電影慣例，製作方法沒有什麼創新，它靠的是其他技巧。一般來說，場景首先由建立鏡頭或主要鏡頭展開，然後是中景，再來是對不同角色的特寫，照慣例會砍掉多餘的景物或裝置。避免令人困惑的倒敘和連續鏡頭。特效的運用使每個孩子知道不尋常的事就要發生了[17]。

---

[14] Bordwell, David; Janet Staiger and Kristin Thompson (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia University Press.

[15] 參考 Sandler, *Reading the Rabbit* 一書中，對華納兄弟和迪士尼動畫傳統所進行的比較。

[16] Richard Schickel 是一位電影評論、紀錄片製作者和電影史學家，總共著作了 30 本書。

[17] Richard Schickel（1968; revised editions, 1984, 1997）. *The Disney Version: The Life, Times, Art and*

本研究以 Wasko 所分類的指標，系統化整理各學者對於迪士尼敘事模式的論述：

（一） 風格：

由於迪士尼電影幾乎圍繞著一段愛情故事而發展，其類型只有一兩種，因此幾乎都會搭配音樂。迪士尼每一部的童話電影都是模仿好萊塢 1930 年代的「音樂劇」風格。特別是好記的歌詞和旋律、背景音樂和電影音效，晚近的迪士尼電影開始委託百老匯的藝人幫忙譜曲和填詞，使其主題曲更容易轉變爲百老匯的音樂類型。目的主要是爲了傳達故事中主要的轉捩點、凸顯角色內在的想法，以增強故事效果。例如，白雪公主唱出對王子的渴望，美女宣告想要離家追尋真愛，或者是當女主角陷入困境，女性不會解救自己，可是會唱歌。這些簡單的故事強調喜劇性的抒解和唱歌（Hahn, 1996：13；Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：163；Zipes, 1997／張子璋譯，2006：122、158）。

曾奕築（2004：29-30）指出，迪士尼的童話電影除了有「音樂劇」的風格，同時也具有「歌舞片」的特質。這是由於歌舞片是一種逃避現實的類型片種，塗翔文（1999：15）指出，所有的角色在影片中都靠著歌舞才能，化解了無數感情上、生命裡的挫敗和苦難，也因爲這樣，歌舞片曾經在美國經濟最蕭條的時刻，讓無數的人心甘情願進入戲院享受純然的歡樂氣氛。

此外，迪士尼也呈現了「幽默」的風格，Zipes（1997／張子璋譯，2006：122）指出，迪士尼先生在他的工作室訂定了有關製作過程合理化的規定，故事情節由動畫師集體創作，迪士尼先生則有故事情節的決定權。因爲所有的動畫師皆爲男性，所以動畫片中的觀點、玩笑和主題都散發著一種男孩間小圈圈談話的氣息。因此，早期的迪士尼影片常會有一種孩子氣的幽默，如同搗蛋男孩們玩樂的傾向。

（二） 故事：

自從華德・迪士尼在動畫幕後操控至今，迪士尼一向倚重將經典傳說與童話故事視爲電影或卡通短片的架構基礎。使迪士尼故事一直都是以童話般的愛情故事、驚奇冒險、仁慈角色的本質持續滲透於主流文化之中（Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：160）。迪士尼古典童話電影的故事結構安排，每場戲都有清楚的分段，而且依循落難女主角一定得被勇敢王子拯救，故事最終總是以異性戀的快樂婚姻等設定好的情節作結（Zipes, 1997／張子璋譯，2006：158）。

Commerce of Walt Disney. New York: Simon and Schuster.

（三） 角色：

由於在迪士尼改編成電影的傳統童話故事裡，主要情節很少更動，因此，迪士尼對性別角色總有鮮明的描述，例如把女人和家庭生活聯想在一起，把男人和活力、權力聯想在一起，而主角都是美麗、英俊的，邪惡角色必然是醜陋的、也許是極端肥胖或者過度枯槁，並且會擁有誇張的臉部表情。由於所有角色在整部影片中的形象必須維持不變，都小心的遵循著公式，才容易辨識，所以角色是不會成長的。善良不能變成邪惡，邪惡也不能變回善良，配角滑稽的演出總是好笑的、可愛的、幼稚和淘氣的 （Zipes, 1997／張子璋譯，2006：122、158-159；Wasko, 2001／林佑聖、葉欣怡譯，2001：163）。

傅鳳琴（2003：118）在其碩士論文中指出，迪士尼的角色型塑已成功掌握陳儒修（1994：76）所提出好萊塢電影必須具備的角色條件：

1. 觀眾已有的知識：例如這是一個家喻戶曉的故事，或者是大家都熟悉的人物，加上大力宣傳、好的影評，以及觀眾原先已經具有對某個明星的期待，這部電影自然轟動。
2. 角色的名字：劇中人物的名字或具有暗示性，或取其諧音，或令觀眾印象深刻，都很有效果。
3. 角色的造型：包括服裝、容貌、談吐、行為甚至生活環境等等，都得特別突出。
4. 電影整體場面調度：包括佈景、故事發生的環境、故事進行的節奏、其他演員的配合等等，也很重要。

Wasko（2001）特別提出，上述所統整的一些主要情節並非皆專屬於迪士尼，迪士尼出品的作品，也並非全部都有這些角色與特質。但近幾年來，還是有多名論者認爲經典迪士尼依舊符合經典好萊塢模式。

國內研究方面，儘管迪士尼方面的研究相當可觀，但本研究僅將重心置放於童話電影的敘事研究上，整理截至 2007 年，有關迪士尼古典童話電影的研究有：李映（2000）的《解讀迪士尼動畫電影中的社會意涵－以 1989-1999 年爲例》、傅鳳琴（2003）的《解構迪士尼形塑的童話世界》及曾奕築（2004）的《誰是「惡棍」迪士尼反派角色形象研究—以 1989 年至 2004 年間之迪士尼動畫爲例》共三篇。

李映（2000）以敘事理論分析迪士尼從 1989 年到 1999 年間的經典動畫電影，探究迪士尼動畫電影的歷史與特色，說明迪士尼動畫電影王國發展歷史背景及狀況，進而以敘事理論說明迪士尼電影從 1989 年到 1999 年之間所蘊含的社會意涵。

傅鳳琴（2003）以俄國文學理論家普羅普[18]（Propp）的敘事學分析迪士尼的動畫電影，指稱迪士尼的動畫電影不管是由小說改編，民間故事改寫，或是自創，最後形成的電影還是「童話」這個結構。並將迪士尼「類型電影」的故事創作規律歸結以下幾點：

1. 動畫故事利用聲音或影像以「從前」、「很久以前」開頭，將觀眾帶離日常的生活，說明這故事發生在不同的世界裡。
2. 故事中英雄無意的違禁，為故事展開新生命。
3. 「善」與「惡」在動畫中無所不在，英雄代表正義的一方，惡人代表邪惡的勢力，逕渭分明，「惡」最後一定會有懲罰。
4. 故事裡一連串對英雄的考驗，魔法的出現帶來轉機並為故事帶來高潮，克服故事中的任何障礙。
5. 英雄獲得勝利為結尾，並保證從此以後過著快樂幸福的生活。

傅鳳琴（2003）認爲迪士尼動畫電影必從敘事情境展開後，人物的善惡分明，英雄歷經重重考驗，魔法出現化解危機，打敗對頭，完成任務，對頭遭受懲罰，王子與公主必能快樂的生活在一起。這樣特定的結構，並不因爲動畫電影故事主題不同，而結構有所不同；迪士尼動畫有一定的「童話」敘事結構，雖然利用電影這個傳媒，但還是選擇「童話」這個結構。

曾奕築（2004）結合普羅普敘事、符號學以及文化研究分析迪士尼從 1989 年到 1999 年間的動畫電影，目的在檢視迪士尼經典動畫裡的惡棍形象，並視迪士尼惡棍爲社會焦慮與恐懼的反射。曾奕築指出迪士尼影片中的惡棍形象傳達了偏差的意識形態，並認爲迪士尼世界中英雄與公主的存在是仰賴於文化特權與社會不公的體制之上。曾奕築認爲迪士尼動畫的背後，隱藏著意識型態與美國社會經濟文化之間的密切關係。

綜上，國內的研究多以普羅普敘事學探討迪士尼古典童話電影。然而，卻甚少談及近年來好萊塢童話電影已具有「後現代特徵」的敘事傾向，因此，本研究將關注此一論題作深入探討。接下來本文將繼續討論電影敘事理論。

[18] 普羅普（Propp, 1958）在《民間故事形態學》（Morphology of the Folktale）中，用一百個俄國童話作例子，證明俄國童話的內容儘管變化多端，但都是有七種「故事角色」及三十一種功能按固定次序排列而成。

第三節　電影敘事理論

Aumont 與 Marie 說明，敘事是人類文明最主要的象徵形式之一，其植基於每一個民族的文化中，每個民族也借敘事來傳承文化，強化文化中的共識與迷思（戴柔秀，1999：32）。「Eco 亦提出，人類在本質上就是「說故事」的動物，或許這是因爲敘事展現著故事、人物與訊息，不但提供現實生活中的道德意識，也提供經驗世界中的共同認知（Jacobs, 1996：381-384）。Chamberlain 與 Thompson（1998）則表示，敘事與記憶相關，二者相輔相成互爲影響；人類的記憶形塑了敘事的內容和形式，敘事也直接塑造人們的記憶。敘事如今被視爲是人類正常生活中基本而顯著的特質，人們每天藉著相互說一些故事、聽一些故事，累積出重要的文化經驗」（引自蔡琰，2000：29）。黃新生（1990：162）亦指出，故事傳述或敘事體可謂人類表達意識，最普遍的媒介。不論中外，人們藉講故事寄情託意，繪述社會現實，經常意在言外，頗值深入探究。

一、敘事的起源

敘事學（narratology）一詞是由屠德若夫在1969年所提出。20、30年代，俄國興起一股所謂「形式主義」（formalism）[19]的文藝思想。這個思潮主要是針對敘事作品來進行形式上的分析，並強調「如何敘述」的問題。此時最早的現代敘事分析是由俄國學者普羅普（Vladmir Propp）開始進行俄國童話故事結構研究，其所提出的「敘事功能（narrative functions）」可辨認任何故事表面下的深層結構，因而可以系統化的研究方法描述文本形式，基本上屬於一種有效的「敘事文法」（蔡琰，2000：28）。

1970 年代開始，敘事理論的重要性一直到後現代主義形成後才被體認。「Martin（1986：15）認爲重要歐美文學學者如 Genette、Bal、Prince、Chatman 等人逐漸將原來對小說的注意力轉移到敘事研究，共同認識到紀實文學、小說、戲劇間具有共通情節、人物、時空背景、主題等要件。而這些要件不但成爲敘事研究的核心，作者、故事、及詮釋者三者之間的關係更是他們的研究重點所在」（引自蔡琰，2000：30）。自此，學者陸續採用結構主義理論和分析方法，分析故事與敘事的關係，讓敘事的研究基礎漸趨成熟。

經過1980與1990年代，許多後結構主義者不斷藉由敘事理論探討文本中的性

[19] 俄國形式主義的形成可追溯至 1915 年成立的「莫斯科語言學會」（Moscow Linguistic Circle），以及翌年於列寧格勒成立的「文學語言研究學社」（Society for the Study of Poetic Language）（高辛勇，1987）。形式主義學者有別於西方傳統文學對作品旨意的關注，而較偏重於對形式的分析與瞭解，從而使文學回歸到說故事的本能（楊裕富，1998）。

別意識、精神分析、讀者反應批評和意識型態，逐漸使敘事學形成一個跨領域、涉及多個論述形式的再現科學。如今運用敘事理論的領域包括文學、人類學、社會學、心理學，都將敘事視爲是人類一項基本與重要的傳播行爲，舉凡有關神話、傳說、童話、寓言、小說、史詩、歷史、漫畫、電影、戲劇、廣告、啞劇、夢、笑話等各種真實或虛構再現形式，都涉及了敘事理論的核心研討對象，包括故事、論述、人物、情節、與結構（蔡琰，2000：30）。

在傳播研究中，「敘事」也成爲一個重要的分析方式，眾多學者認爲[20]，社會真實的建構，多數經由敘事模式產生，而符號世界的整合與維繫，已有相當程度借助於敘事，研究者可藉敘事理論之概念觀察、解釋傳播活動，加深傳播研究對傳播者、文本、受播者互動的探索面向。

二、敘事意涵及電影敘事研究

Onega與Landa（1996：2，13）指出，廣義的說，敘事指「說一個故事」，直到晚近才有較爲具體的敘事理論。依歐陸法籍敘事理論研究者Genette（1980：25）所示，敘事包含三個意義（蔡琰，2000：32）：

1. 指口述或書寫的論述，用以講述一件事或一系列事件；
2. 指稱真實事件或是虛構的連續性事件（此一定義是今日文本分析者使用較多者，但不如第一個定義普及）；
3. 指一個人所遭遇的一件事（此一古典敘事意涵在時間上出現較早）。

敘事重要理論家如民間故事學者－普羅普（Vladimir Propp）、語言學者－托鐸洛夫（Tzvetan Todorov）、符號學者羅蘭・巴特（Roland Barthes）、和人類學者－李維史陀（Levi-Staruss），均從結構主義的概念探討敘事理論，其觀點常用於媒介敘事過程（Turner, 1993/ 林文淇譯，1997；黃新生，1990）。

托鐸洛夫（Todorov）在談到敘事概念時，特別提及到「故事」（story）與「情節」（plot）的差異，他認爲故事就是發生在生活上的事，而情節則是作者呈現故事給我們了解的方式，亦即，故事是按照時間順序規則的敘事，是事件連接的抽象規則，就像所指（signified）一樣，故事是讀者想像理解的；而情節是一種我們讀到、看到、聽到的所有文字與影音的敘事，就像能指（signifier）一樣，情

[20] 相關文獻甚多，如蔡琰（2000）所指出：Carlisle & Schwarz, 1994；Bal, 1997；Berger, 1997；Fisher, 1987；Hart, 1990；Lounsberry, et al, .1998；Onega＆Landa, 1996；Phelan, 1996；Rybacki＆Rybacki, 1991；Rowland, 1987；Wahlin, 1996。

節是讀者感知察覺的。因此，托鐸洛夫（Todorov）認爲，我們必須藉由觀察情節來描述我們了解的故事。他進一步提出，敘事實際上是一種因果的轉變（causal transformation），其間的形式轉變是符合邏輯的，而在慣例敘事裡發生的轉變類型總是特別的。而敘事的「開始、中間過程與結束」並不是敘事的個別要素，而應被定義成彼此之間的關聯性。他先提出傳統敘事結構的基礎包含三個階段：一個開始的情形（situation）（情形一）；出現中斷（disruption）該情形的問題；問題解決（resolution）並恢復一開始的情形，或是稍作改變（情形二）。接著再整合出一個更爲複雜的五階段敘事結構包括：一、最初的均衡狀態；二、藉由某些行動破壞原有的均衡狀；三、認同此破壞狀態；四、想要修復此破壞狀態的企圖；五、恢復均衡狀態（Lacey，2000：18-19；黃舜忠，2004：31-32）。也就是說，托鐸洛夫理論的重要性在於一文本內的每個組成要素，都是促成敘事發展的因子。

鮑德威爾（Bordwell）以及湯普森（Thompson）將此概念應用電影學上，指出「故事」中發生的所有事件通常稱爲電影的劇情（diegesis）；「情節」是用來形容所有在銀幕上觀眾看得見、聽得到的一切事物。首先，情節包括了所有演出來的事件，第二，情節可能包含與故事裡的世界不相關的事物，例如演職員表和與劇情無關的音樂，這些是可以爲了增加喜劇效果，而在故事中加入其他元素。因此，故事與情節在某些方面彼此重疊與分歧。情節明白地呈現故事中的事件，因此事件是兩個領域共有的。情節外的故事暗示了銀幕上看不到的事件。而故事外的情節則用與劇情毫無相關的影像與聲音來表示，並影響了我們對故事的了解。圖2-1爲鮑德威爾（Bordwell）以及湯普森（Thompson）用圖解說明故事與情節的關係（Bordwell ＆ Thompson, 1979／曾偉禎譯1992：92-93）：

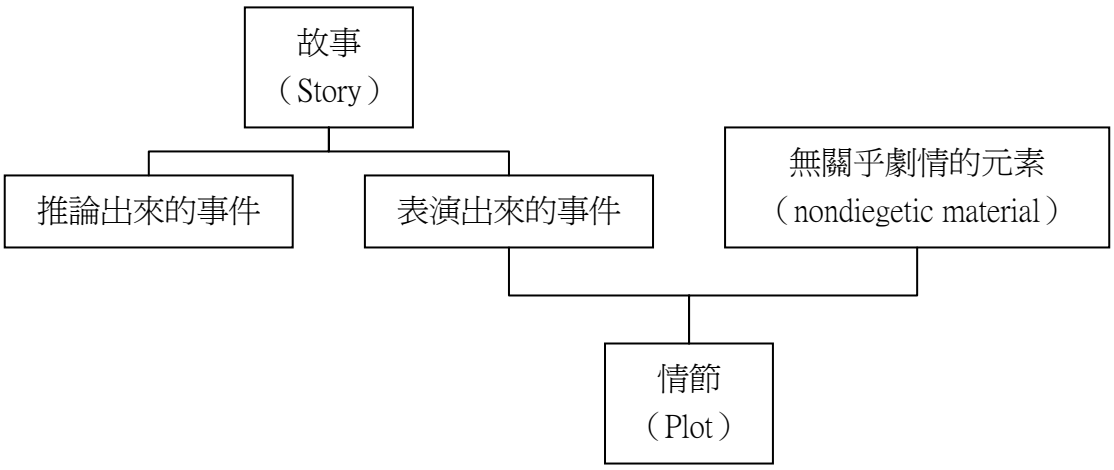

圖 2-1 故事與情節之關係
資料來源：Bordwell ＆ Thompson (1979) ／曾偉禎譯（1992：92-93）。

敘事除了關注於故事與情節的關係之外，角色概念的探討亦爲敘事中非常重要的關切要素，此可回溯到最早的敘事始祖—普羅普（Propp）。

普羅普（Propp）在1928年出版的《民間故事形態學》（Morphology of Folk Tale）一書中，將所有俄國民間故事做爲分析對象，專注於發掘多元下的共同結構，研究它們在敘事結構上所共同的、重複的，或是遺漏的元素、成分及項目，並歸納出共有的一些結構特性。最基本的相同特性即故事中各組角色與其行動的功能。共歸納出七種「故事角色」及三十一種功能。七種「故事角色」包括：英雄（hero）、惡棍（villain）、贊助者（donor）、協助者（helper）、公主（或者是要找的人）與她的父親、信差（dispatcher）、假英雄（false hero）（Propp, 1995：474-475；Turner, 1993／林文淇譯，1997：89-94；Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：143-145；Allen, 1992／李天鐸譯，1993：65-67；黃新生，1990：166）。

而不同的角色有不同的功能，功能和故事角色結合形成「行動範圍」（spheres of action），每一個故事角色負責行使特定的行動範圍。故事人物並不等同於故事角色，一故事人物可能同時扮演好幾種故事角色，而角色的功能都在幫助故事劇情進行，普羅普找出四種公式化的規則：一、角色的功能是故事中穩定且持續的要素，至於如何達到其功能或由誰來完成，並沒有一定的規範。角色功能是構成故事的基本要素。二、童話故事中角色功能的多寡有其限制。三、功能的順序永遠相同。四、所有童話故事的結構也都相同（ibid）。

黃新生（1990：167）將普羅普的三十一種功能化約爲圖 2-2：

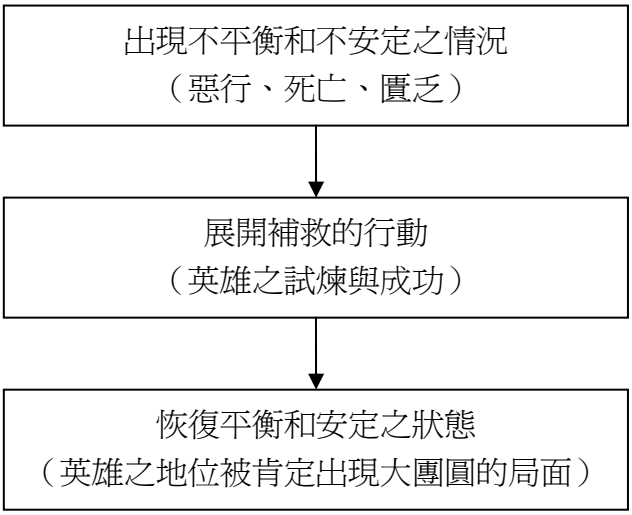

圖 2-2 圖解普羅普的三十一種功能

資料來源：黃新生（1990：167）

於此，可看出普羅普的三十一項功能與托鐸洛夫所指的敘事概念相關，皆是指故事從不平衡到平衡的動態過程。然而，普羅普的功能敘事結構，其重要性在於，經由不斷地改變與修正，這些功能依然體現在當代的電影敘事裡，像是西部片、肥皂劇、警匪片等（Berger, 1992）。而在眾多普羅普學派的電影分析之中，其中最著名的要算是彼得・伍倫（Peter Wollen）在1976年對《北西北》（North by North West, 1959）的剖析。

伍倫（1976）於研究中指出，希區考克的電影《北西北》結構適合用普羅普來分析，以普羅普的語言來描述《北西北》的敘事形態，強調其中「主體」與「功能」的對應。把《北西北》的故事描述成：一項任務被「信差」交付到「英雄主角」的手中。假如他能完成此項工作，將得到「獎賞」。這項工作是要去找回一項極為珍貴的東西，這個東西可能就是「公主」本身。這個「缺失」的人或物也許只是無故遺失，然而更可能是被「壞人」奪走或騙走。為了尋回此物，而消弭「欠缺」，主角必須借重另一「贊助者」的幫助（Lapsley R.＆Westlake M. , 1988／李天鐸、謝慰雯譯，1997：182-183；劉立行，1997：147-148）。

然而，儘管托鐸洛夫以及普羅普的分析普遍應用於電影敘事研究上，卻仍然缺乏方法論上的描述，後期的敘事學者Chatman（1989）等學者則整理出較完整的敘事分析方式，彌補敘事在方法論上的不足。以下將詳細闡述Chatman等學者的敘事理論。

三、敘事的結構

鑒於早期學者並未對敘事做出詳盡的詮釋。Chatman則提出另一種不同的架構定義敘事。他認為敘事有兩個主要構成要素分別是故事（story），即「什麼人發生了什麼事」；與論述（discourse），即「如何說故事」。故事就是依順序安排發生的一連串事件，而事件指的是從一個狀況轉變到另一個新狀況。故事包括事件（events）與實物（existents），事件發生又必須有一些行動（actions）與事態發生（happenings），而所謂的實物是指角色或場景設置；論述簡單地說是一種陳述方式，亦即故事到底是如何被傳達的（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：63；Chatman, 1989：19-20，1995：478）。

Chatman（1989）帶入符號學的概念，認為敘事結構包含「內容的形式、本質」以及「表現的形式、本質」，而敘事故事就是內容；敘事論述就是表現的方式。內容的形式指的就是故事的組成要素，包括事件、實物以及其間的關聯性；而內容的本質指的是藉由作者社會所能理解的符碼，再現了不管是真實或想像世界裡，任何可被敘事媒介模仿的物體與行動。另外，表現的形式是指敘事論述，

也可以說是傳達敘事的結構；表現的本質則是實質上的表現形式（manifestation），是指用以「說故事」的「媒介」，不管是口語、文字還是影像符碼。圖2-3爲研究者整理Chatman等學者的架構圖：

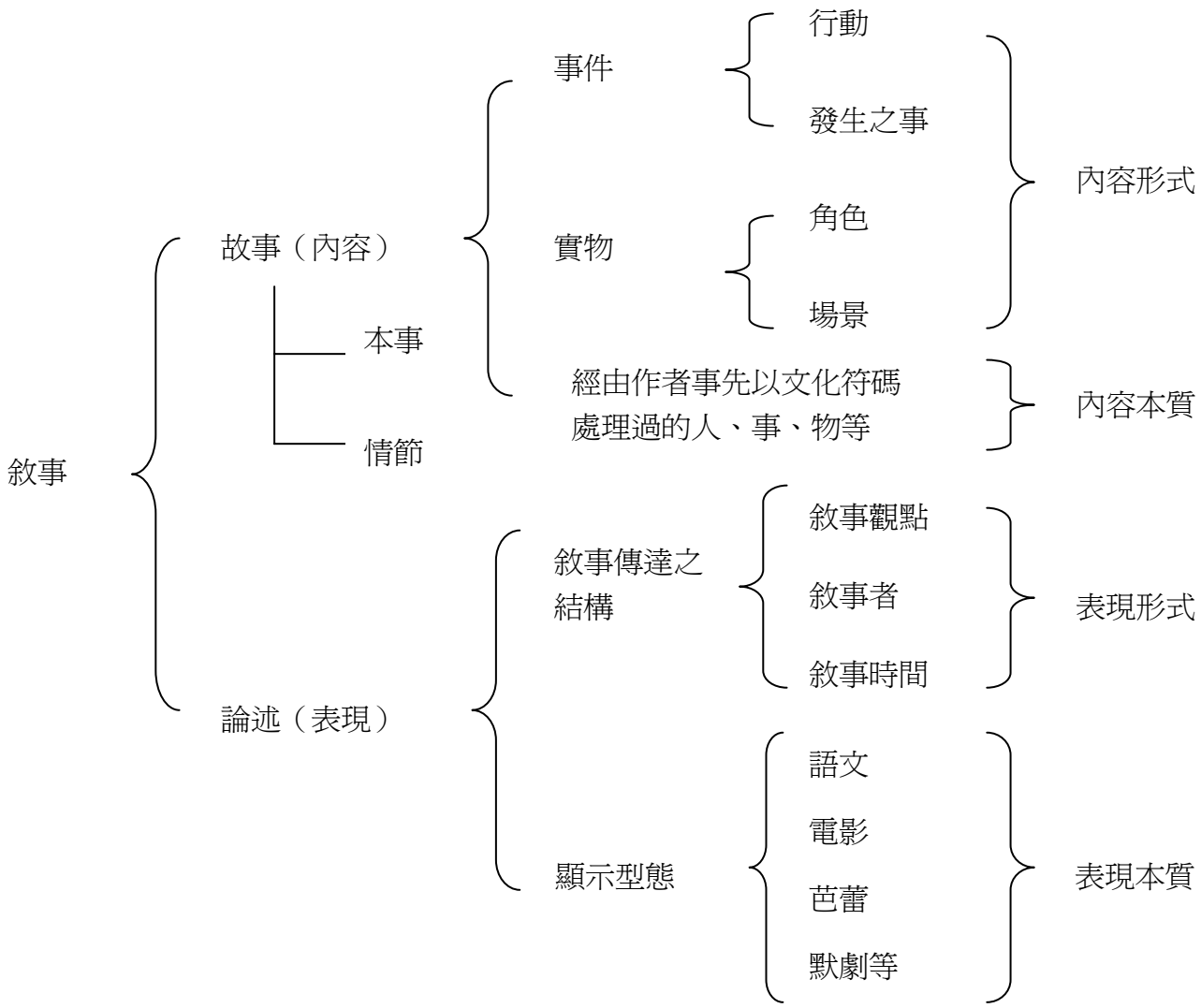

圖 2-3 敘事體之結構

資料來源：研究者整理自 Chatman（1989：26）、高辛勇（1987）、Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis（1992）／張梨美譯（1997）等、戴柔秀（1999：36）。

綜上，根據學者Chatman（1978, 1989, 1995）等學者的文獻，可整理出敘事是由「故事」與「論述」兩個角度闡釋文本的內在條件。

以下分別陳述「故事」與「論述」核心議題：

一、故事

故事（story）是指一連串假設的事件，「發生」在虛構的時間中，或是歷史上某段時間（Kawin, 1992／李顯立譯，1996：72）。

Rimmon-Kenan（1983）給故事下的定義是：「依時序安排的一連串事件」。她同時將「事件」定義爲，「從一個事態轉變成另一個新事態」。托鐸洛夫用不同的名詞，但談的仍是同一件事，他將「簡述」（minimal narrative）定義爲：由均勢到失衡，然後又到另一個新的均勢[21]。Rimmon-Kenan 或托鐸洛夫的定義並不十分完整，事實上，事件不可能在真空中發生，必須有些人物在特定場景中活動。

Chatman 認爲，構成故事的兩大要素爲「事件」和「實物」，雖然事件和實物二者密不可分，但是還是可以從前者討論之。在真實世界裡，事情的發生是預料不到的，但在故事中卻可將事件串連起來。方法有二：一是時序法（X 發生，然後 Y 發生）；二是因果關係法（因爲 Y 發生，所以 Z 發生）；而後者的「實物」，可再細分爲「角色」與「場景」（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：63-65）。

但是並非所有故事中的「事件」都同等重要。羅蘭・巴特[22]首先指出，事件有等級輕重之分，我們可以區分哪些事件是在推動故事的發展，或是提供轉折，Chatman 稱之爲「核心事件」；哪些事件則是無足輕重，可有可無，即爲「衛星事件」（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：63-64；蔡琰，2000：38）。

Chatman（1978）曾以「靜態存在條件（狀態）」以及「動態發生與經過情節（過程）」兩者分別說明故事的結構要素，如表 2-3（蔡琰，2000：38）：

---

[21] Tzvetan Todorov, The Grammar of Narratives, The Poetics of Prose, trans., Richard Howard（Ithaca, N.Y.: Cornell University Press,1977）,p.111.

[22] Roland Barthes, Introduction to the Structural Analysis of Narratives, *Image/Music/Text*, p.93.

表 2-3 Chatman 所指靜態故事及動態故事的詳細定義

<table>
<tr><td rowspan="7">狀態</td><td rowspan="7">存在條件</td><td rowspan="3">面向</td><td>稱謂</td><td colspan="2">人稱</td></tr>
<tr><td rowspan="2">品質</td><td>氣氛</td><td>喚起心境、語氣直述、假設、祈使</td></tr>
<tr><td>特點</td><td>寫作特性</td></tr>
<tr><td rowspan="3">情節顯著程度</td><td rowspan="2">背景</td><td>時間</td><td>對時間的交代</td></tr>
<tr><td>空間</td><td>對地點的交代</td></tr>
<tr><td>角色</td><td colspan="2">在故事中所登場的，抱持某一立場或態度的事件相關人物的描寫</td></tr>
<tr><td rowspan="5">過程</td><td rowspan="5">情節</td><td rowspan="3">方式</td><td>偶發事件</td><td colspan="2">故事中所提及的偶發事件，而與故事之發展有關係者。此類事件的發生並非全然人爲且無預謀。</td></tr>
<tr><td>行爲動作</td><td colspan="2">故事中所提及的事件，而與故事之發展有關係者。此類事件的發生是角色有目的所爲。</td></tr>
<tr><td rowspan="2">事件</td><td>核心事件</td><td colspan="2">發生／進行著的主要故事線。</td></tr>
<tr><td>衛星事件</td><td colspan="2">進行／發生著的故事支線，通常所佔的篇幅與持續時間皆少於核心事件。</td></tr>
</table>

資料來源：蔡琰（2000：38）

藉由上述系統化的圖表，可瞭解故事並不是隨意安排。幾千年以來，評論家的工作之一即在於發現並詳列故事的基本結構。亞里斯多德（Aristotle）首先指出一項聽似陳腐卻極爲重要的事實：悲劇情節涵蓋了開始、中段及結束，其起迄皆有一定的章法（Chatman, 1989：45-47）。

德國劇作家兼小說家佛烈塔格（Gustav Freytag）將亞氏之理論擴而大之，稱之爲「戲劇三角」（dramatic triangle）。他認爲，一齣好的戲劇，其開場是一般序引，其後醞釀事態，透過一連串曲折複雜的事件，使情節推向高潮，然後由高潮急轉直下，最後化解了危機並產生了新情勢（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：65）。黃新生（1990：162）則簡述說明，故事情節包括有開頭、中間與結尾三個段落，而且，英雄的情節是故事的重點。

因爲任何連續事件都能湊在一塊兒組織成一個故事，所以，照理說，能說的故事是無限的，而每一個故事間的差異也可能十分懸殊。不過，敘事理論學者已發現。許多故事，儘管不是絕大部分，皆陷入預知情節與平鋪直敘的窠臼中。例如普羅普（1928）發現所有的俄國民間故事皆有共同結構。

故事中除了有事件這個要素之外，另一個要素就是實物。實物：指的是「角色」或「場景設置」。

敘事故事裡的行動者或對象皆可稱爲「角色」。普羅普（Propp，1995：474-475）於其研究中，歸納出七組故事角色類型，包括：英雄（hero）、惡棍（villain）、贊助者（donor）、協助者（helper）、公主（或者是要找的人）與她的父親、信差（dispatcher）、假英雄（false hero）（Turner, 1993／林文淇譯，1997：89-94；Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：143-145；Allen, 1992／李天鐸譯，1993：65-67；蔡琰，2000:104-105）。而角色是在故事中藉由對事件的反應而在電影的形式系統中建構出來，其對於事件抱持某一立場或態度（蔡琰，2000：38）。

而「場景設置」即代表敘事中故事發生的時間及空間（Rybacki & Rybacki, 1991：120）。「時間」是指故事發生時間、年代；「空間」爲對地點的交代（蔡琰，2000：38），包含故事發生地點、場所等，如童話故事中的森林、沼澤、夢遊的奇境等空間景觀。

顏忠賢（1996）認爲在電影的空間中，往往透過更爲逼真寫實的科技、化妝、場景來詮釋應有的童話，或藉著純粹的電影語言，如鏡頭、場景調度、蒙太奇…等來陳述童話空間更多的可能性。顏忠賢亦認爲，童話的戲劇形式與空間提供了電影工業尋找觀眾與創作素材的絕佳材料。顏忠賢以傅科（Foucault,1986）的差異地理學理論將童話電影的空間劃分爲四種（顏忠賢，1996：110-111）。

（一） 危機的差異地點：此種空間可以營造電影的戲劇張力。
（二） 虛構地點：杜撰不存在於現實世界的想像空間。
（三） 歷史、傳統地點：引用某種歷史典故或傳奇故事的童話電影，如迪士尼重新拍攝的卡通影片系列：《仙履奇緣》、《小美人魚》、《小鹿斑比》等。
（四） 差異時間：以傳統時間的絕對劃分使得「差異時間」的電影擁有特殊的活力，這種以相對複雜的方式在結構分派的時間與空間，預設一個開關來進出其中。

總之，敘事可簡單定義爲敘事者「所說的（said）」故事與如何「說（saying）」這些故事，這樣的定義足可顯示故事對敘事之重要。或者，敘事的核心就是故事，透過故事，敘事形塑了人們的認知與生活。從 Chatman（1978, 1989, 1995）等幾位對敘事最有影響力的學者之意見可以整理出，故事是人們了解自己和了解過去的方法之一，敘事則利用故事形式協助人們了解週遭世界（蔡琰，2000：38）。因此故事對於敘事的重要性在於，「敘事的核心就是故事，透過故事，敘事形塑了人們的認知與生活」。

二、論述

論述（discourse）是指對觀眾呈現故事的敘事線及表現形式，它是一種風格的運用（Allen, 1992／ 李天鐸譯，1993：72）。雖然通常論述是指使用語言的形式或方法，但實際上研討範圍還牽涉了「誰」使用語言、「如何」、「爲何」、及「何時」使用語言以再現情境的整體問題。正如 Cook（1992）認爲，論述包括「誰」爲了什麼「理由（目的）」向誰「溝通」等變項，並與社會情境及傳播媒介有關。因此論述正是基於傳播目的而發生的語言行爲，也就是敘事之「文本」（蔡琰，2000：39）。因此，論述可通指社會脈絡下的語言使用，其相關概念與分析方法皆可適用討論本研究之問題。

Chatman（1989：22，26）指出「論述」包含兩部份：一爲敘事本身，指敘事傳達的結構，即表現的形式（用何種方式表達敘事）；二爲敘事的顯示，即表現的本質（用何種媒介來表現敘事），指以特定物質媒介表現出者，如語文、電影、芭蕾、音樂、默劇等。前者關心的是故事本身的時間與說故事的時間之關係，以及敘事觀點，例如故事來源或作者－敘事聲音，即敘事觀點…等等。而敘事的顯示又會影響敘事傳達（Allen, 1992／李天鐸譯，1993）。

（一） 電影文本的敘事者

簡單來說，敘事者（narrator）就是向觀眾敘說故事內容的人。而電影文本的敘事者可分成兩個層面。第一個層面是人格化的角色敘事者（character narrator），從虛構世界架構起來的框架內來說故事。如該角色敘事者屬於其所述故事裏的一個角色，則稱爲「同質敘事涵敘事者」（homodiegetic narrator）。假如角色並未出現在他們所講述的故事裡，則稱爲「異質敘事涵敘事者」（heterodiegetic narrator）。敘事者在第二層面的功能，見於影像和聲光的整體控制，此爲外在的、非人格化的敘事者，稱爲「外敘事涵敘事者」（extradiegetic narrator）。此類敘事者在電影裡不見容於口頭論述，而是透過一領域的電影符碼和表現管道顯現出來。相同的故事情節會因敘事者的觀點、權力不同，以及客觀、公正、可靠程度的不同，而產生極大的差異（Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：166-167；Allen, 1992／李天鐸譯，1993: 82）。

（二） 敘事觀點

「觀點」或稱「視點」（point of view），其定義就是我們觀看事物的所在位置，更廣義的說，也就是我們觀看事物的方式。而「敘事觀點」是指故事人物的視覺焦點，其凝視或注視支配一整個段落；廣泛來說，則是敘事者對虛構世界中人物、事件的整體觀點。敘事者可以主控者詮釋之，載入於文本裡，負責敘述虛構世界裡的諸象（Branston & Stafford, 1996：34-35；Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：148）。

由於敘事觀點所代表的功能過於龐大，Genette 又將之分爲敘事焦點（focalization）與焦點敘事（focalized）。前者指敘事者敘述虛構世界裡所有事情這一動作，敘事電影可以把特定人物當作意識反省的中心，或「溝通頻道」，以傳輸敘事素材、活動等，是特意指定整體敘事機制（instance narratrice）作爲影片的觀點；敘事焦點純屬視覺意義，即以視覺角度或位置來看事件。後者指由劇中那位人物觀點來詮釋事件這一動作，在敘事電影中的觀點多爲指定或分派給某一個人，通常是指定敘事中的人物。（Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：153-156；Aumont & Marie, 1988／吳珮慈譯，1996：172）。

Genette 又將敘事焦點分成三種不同類型，本研究將結合電影鏡頭的敘述觀點一併討論。（高辛勇，1987：164-165；簡政珍，2006：105-107；Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：155-161）：

1. 非焦點敘事（Non-focalized）：指在敘事裡，沒有任何人物的情感、理解或認知觀點凌駕於其他人之上。Genette 又將非焦點敘事比喻做「古典」敘事風格、「全知敘事」或「作者全能觀點」。全能觀點事實上是導演的意識或觀點，因爲鏡頭顯現的不一定是角色所看到的事件。但除非是紀錄片，沒有主角，否則全能觀點大都和其他人稱敘述觀點相結合，使鏡頭變成「有焦點的達觀」。鏡頭的全能敘事觀點，可以展現人事面貌，或是一件事情的多重看法，而造成對應或對比。全能觀點也可以表現同一時間不同空間的交插並置，展現劇情張力。當鏡頭擺脫出某一角色的觀點時，觀眾更直接感受到導演的創作意識。因爲任何的視角都變成導演的意識投射。這時，藝術性的考慮幾乎全受導演的控制，爲與不爲之間任由他取捨。因此，導演必須特別注意到鏡頭的自然感，否則會曝顯出牽強造作的痕跡。

2. 內在敘事焦點（Internal focalization）：即以某人物的意識爲焦點，成爲有限眼界；焦點可能永遠集中於一人或交替於一、二人之間，甚或「多元」化，如「第一人稱觀點」或「第二人稱觀點」。
   (1) 第一人稱：電影第一人稱通常表現事件發生時間和談論事件時間的差距，所以最適宜追憶或回顧。換句話說，當電影由「我」的旁白開始，之後呈現的映象大都是捕捉已經發生過的事。
   小說的第一人稱敘述也極適合往事回憶。不過，用「我」來描述現在，故事隨著情節發展而步入未來的確也極普遍。當然藝術的本質，不論以文字書寫或以映象呈現，一但事件被敘述，敘述已成過去。電影的第一人稱常需要旁白。而旁白又使鏡頭敘述更複雜，旁白甚至可以幫助主角（「我」）和觀眾產生親和力，所以即使「我」是個盜匪惡棍，觀眾也常對他同情。旁白的文字有助於觀眾情緒上的認同。

(2) 第二人稱：不論小說或電影，第二人稱敘述的作品不多。文學中有時把「我」叫作「你」，似乎說話者從「我」身上跳開來審視自己，以「你」稱呼，增加適度的客觀性。詩和散文較適合這種敘述人稱。電影則較難如此處理。但當一個人看信，書信裡所稱呼的「你」事實上是看信的「我」，這時若藉映象重疊和旁白，可產生類似的效果，信的內容由旁白展示，而信中所提到的「你」的活動，可藉由映象重現和看信的動作相疊，暗示「我」經由讀信的動作。除此之外，電影不易由「你」敘述。

3. 外在敘事焦點（External focalization）：近於「攝影機」式的客觀紀錄，不帶特殊主觀意識，如「第三人稱觀點」。例如，鏡頭從電影開始到結束，都緊跟著某一特定角色，而這個角色又不以「我」的旁白敘述，那麼這就是第三人稱的敘述觀點。表面上，大部分影片都是以主角爲核心，因此這是電影最普遍的敘述方式，但全片能嚴格遵守如此敘述人稱的並不多。大都是和全能敘事觀點穿插運用。導演讓觀眾看到主角的所見所聞，但另一方面又提供視覺以外的景觀，讓觀眾更能掌握比較完整的情境。通常嚴格的可能是懸疑片，主角在蛛絲馬跡中摸索，在摸索的過程中，觀眾和主角一起由已知的到揣測未知。堅持這種特定觀點可增加戲劇的強力。

將敘事觀點應用在敘事電影的分析上，基本上就是指一部影片的「明現方式」（monstration）分析，牽扯了敘事機制觀點與人物觀點之間錯綜複雜的脈絡關聯（Aumont & Marie, 1988／吳珮慈譯，1996：172）。由上述可知，敘事觀點可說是架構敘事理論的重要方法之一，也是操縱觀眾最有力的機械機制之一，敘事觀點透過多樣化的運作，使故事素材得以變化多端。

敘事觀點研究要特別注意的是，敘事者相對於故事中的位置，以及這個位置對整個故事結果的影響。相同的故事情節會因敘事者觀點、權力的不同，以及客觀、公正、可靠程度的不同，而產生極大的影響。如同 Benjamin 曾經說過：「敘事人對故事的影響力，與陶器匠的技術對陶器的影響是一樣的。」（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：82）

（三） 敘事時間

梅茲（Metz）[23]指出，敘事本身含有兩種時間，一是「故事本身的時間」，即整個故事歷經的時間長度，二是「說故事的時間」，即影片長度。基本上，故事事件按時序進行，但論述能改變故事情節的順序，如倒敘或插敘，事件可依任何順序進行。其次，論述亦能改變事件發生時間的長短（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：83-85）。

[23] Metz, Phenomenology of the Narrative, p. 18.

針對影片長度的問題，Genette 採用德國學者謬勒[24]（Gunther Müller）的說法，以「步速」[25]（pace）的觀念來分析。Genette 將「步速」又分爲四種，而 Chatman 又再加上「延展」。以這五類來探討故事時間與論述時間之關係，分別討論如下（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：83-85; Bordwell, 1985／李顯立譯，1999：182-188）：

1. 摘要法（Summary）：
   論述時間比故事時間短。故事情節被濃縮，如把數小時或數天發生的事濃縮成幾分鐘。

2. 省略法（Ellipsis）：
   和摘要法相同，但無論述時間。亦即敘述已終止，但故事的時間繼續。
   電影剪輯師在「切」時，必須選擇第一個鏡頭裡適當的景格下手，再和下一個鏡頭膠合。但 Chatman 亦特別說明，「切」和省略並不完全相同，需要仔細加以辨識。省略專指時間的跳接，而「切」可能涵蓋空間的移置，不是處理時間的專利品。電影中，「省略」的運用，會讓前後兩景瞬間跳接幾十年，有時會讓觀眾感受到時空的錯愕感。但這與是否「切」或「溶」的運用無關。

3. 現場描述（Scene）：
   故事時間和論述時間相同。鏡頭完整呈現故事經過，沒有跳接，鏡頭不再縮減或延長事件的過程，論述時間和故事時間大略相同。

4. 延展法（Stretch）：
   論述時間比故事時間長。如慢動作。

5. 暫停法（Pause）：
   論述繼續，但實際上事件或故事時間已停止。故事的動作似乎在此暫停，而由論述接手。除無故事時間外，其餘和延長法相同。如停格畫面。
   電影故事或事件暫停的例子較少。一般以「凝結」（freeze）顯示，畫面就此打住不動，如一張相片，但旁白繼續。旁白有時以諷刺性的語調評述這種映象表面和真相的對比，有時從該事件的現場跳開，以過去或未來的另一種面貌和現有的事件相對應。

---

[24] 見 Gunther Müller, “Erzählzeit und erzählte zeit,” 原收於 *Festschrift für Kluckhorn*（1948）。重刊可見 *Morphologische Poetik*（Tüpingen,1968）。

[25] 「步速」可定義爲事件時間長度與文章長短（字數、頁數）之間的關係。「步速」有快有慢，並可「加速」（accélération）與「減速」（ralentissement）。「加速」方法是以較短的篇幅處理時間長度相同（或較長）的故事段；相反地，「減速」則以較長的篇幅論說較短時間的故事。「加速」的極致是「省略」或「跳越」；反之，「減速」的極致是對事物、環境、背景等描寫的極力延長。

藉由上述處理時間的手法，「說故事的時間」就能夠巧妙地處理「故事本身的時間」，而使得某些片斷或事件，延長或縮短其發生的時間長度，減慢或加快動作等等（Dick, 1990／邱啓明譯，1997：5）。這些面向都會幫助或阻礙觀眾對故事時間的建構，而且，時間的再現也因歷史傳統和個別影片的脈絡有所不同（Bordwell, 1985／李顯立譯，1999：124）。

Allen（1992）以電視爲例，檢視時間扭曲將有助於瞭解電視敘事者之特質。如畫面按時序依次出現，論述時間與故事時間一致，則敘事者介入的愈少，愈隱密；如畫面不按故事時序出現，或一直重複，論述方式扭曲了故事時間，則敘事者的介入就愈明顯（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：85）。

藉由上述敘事理論可以得知，其目的要讓閱聽人明白除了閱讀表面的實質形式外，更要了解其深層敘事的形式，亦即從閱讀「文本內」的意涵提升到閱讀「文本間」的關聯，Chatman也指出，敘事理論就是從表面解碼到深層敘事結構的分析（Chatman, 1995：483）。

第四節　後現代童話電影

在進入「後現代童話電影」之前，本文首先討論「後現代」與「後現代電影」兩概念，以協助本文釐清「後現代童話電影」的意涵與特徵。

一、　後現代的起源與意涵

「後現代」是社會再度革命與形變的統稱。緣自二次大戰後期，因電腦的出現與發展，使人類運用知識的方式，形成了一種累積、轉化、複製知識的全新模式。這種全新的思考模式，再度影響與改變了社會整體結構，突破許多工業社會的思考瓶頸與障礙，在傳播、生化、工業…各個領域內，有了全新的探索及突破。隨後人們開始替第二次工業革命的社會冠上了不同稱呼：資訊社會、消費社會、媒體社會、五光十色展覽的社會、後期工業社會、有計畫性衰竭的官僚政治社會、遊戲化社會…等，一般統稱爲「後現代」。

鄭祥福（2000：6-10）認爲，就字面上看，提出「後現代 （Postmodernism）」似乎是不合邏輯的。然而劉國藩（2003：4）指出，細究詞的涵義，似乎又是邏輯的、歷時性的。因爲「現代」一詞意味著現在，人們在理解「現代」、「現代化」等概念時，往往是從現在與將來出發的，把它理解爲正在到來或即將到來的那些特徵，「現代化」意味著正在實現或即將實現。如果說「現代」具有極強的時間性，那麼「後現代」則完全與此不同，因爲嚴格地說，在時間上永遠只有現代，而沒有後現代。因此，「後現代」之所以用「後」（post）來作爲前輟，其出發點

就不在於指時間概念。「後現代」最主要是表明對現代主義的一種反叛。

「後現代」的探討層面，遍及各學術與社會領域，其中包含的概念、哲學或文化等，可說是包山包海，似乎是無可窮盡的，但這些涉及後現代文化探討的眾多思潮中，仍有一些相同的中心命題。Webster（1995，馮建三譯，1999：301）在探討後現代時，從智識上與社會現象的面向，指出後現代主義的中心要件，包括：一、拒斥現代主義思潮、價值觀與作風；二、以只有不同版本的「真理」爲由，拒斥聲稱已經辨認「真理」的說法；三、拒絕追求本真（authentic ），因爲任何東西都沒有本真；四、拒絕確認意義的探索，因爲意義實在就是無窮無盡；五、慶賀差異：詮釋、價值觀與風格的差異；六、強調快樂、強調感官先於分析，強調爽、崇高感；七、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；八、體認凡夫俗子自有創造力與想像力，因此也就抗拒以決定論來解釋行爲。

「後現代」的論者經常宣稱現代理論的自主、理性的自我已然解組，或者從一開始就是一個神話，並且提倡更多元的、去中心的以及多重形式的主體性（Best & Kellner, 1991: 284；朱元鴻，1994：341）。

關於改寫童話的後現代性。洪淑苓歸納後現代文學應用於改寫童話的五種特質（林文寶、洪淑苓等，1998：109）：

1. 質疑文學反應現實、文學再現人生的傳統理論。
2. 稱文學作品為「文本」（text），具開放性、流動的形式，可以不斷地再創作，閱讀與詮釋。
3. 以「離心」（centrifugal）與「解構」（deconstruction）的觀點，打破單一價值觀的壟斷，消解是非、善惡、男女等二元對立的思想體系。
4. 視語言為不透明，沒有根本的、正確的意旨，而是意符和意符之間的遊戲。
5. 為了容納多元的敘述，故施以拼湊的藝術，在敘事過程中，可以隨緣即興地納入各種議論或對外物的描述。

「後現代」最早是由文學領域開始使用，但是80年代開始有後現代電影新作品的問世，此由美國後現代學者詹明信（Jameson, 1997）首先關注該論題[26]。詹明信認爲，現代主義強調風格，是堅持個人的痛苦表達，說出在他／她個人特有風格的單一性，同時帶著能力與疏離無奈的獨特感（Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：274）：

[26] 按照詹明信的看法，後現代電影由法國新秀導演尚一賈克・貝內斯（Jean-Jacques Beinex）所導的《歌劇紅伶》（Diva 1981）和美國導演狄帕瑪（Brian De Palma）的《兇線》（Blow Out 1981）首開先河。兩部影片不論是從內容或形式上來看，均與現代主義不同（劉藩國，2003：32）。

偉大的現代主義被預測只是發行個人、私有的風格，這種風格可以辨認無誤，就像指紋一樣，也像自己的身體一樣，沒有任何可以比較的基礎。這意味著，現代主義美學在某些方面，原來和單一自我和私有認同的概念有關。由於個性和個體特質都是獨一無二，可以衍生出自己的世界觀，創造出自我獨特、不會被誤認的風格[27]。

雖然詹明信沒有特別說明，這種機制如何在電影的場域裡運作。但是，不少人回溯七〇年代，將當時具有影響力的「作者」理論，當作是現代主義觀點的最好例證，環繞作者／導演的人物問題，對電影進行風格分析[28]。在後現代文化和理論中，能夠取代這種視野，並不是因爲風格的絕對消失，而是它背離強而有力原始作者的概念。因此，在其他當代文化領域中，現代主義風格意識型態崩解之後，帶來多重風格的文化型態。所有聲音都脫離原有脈絡，產生喧鬧的泛音，而這些風格相互結合、彼此對立、輪流交替、再度生成各種新的文化風格。如此，歷史起源的感覺將立即平面化，在這個模仿混合的藝術中，不僅存在著風格層面的個體性，也出現混亂變位的各種歷史（Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：274-275）。

詹明信認爲後現代電影的重要特點之一，就是懷舊影片，意味著跨越現代主義回到傳統電影（Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：275；劉藩國，2003：35）。譬如《美國風情畫》（American Graffiti）、《星際戰爭》（Star Wars）、《唐人街》（Chinatown），或《身體的狂熱》（Body Heat）。詹明信寫道，這些電影都不是要重新創造一個特定歷史場景，而是找尋某個特定時期內的文化經驗。所以在《星際戰爭》和《法櫃奇兵》（Raider of the Lost Ark）這些影片的案例中，並不是激發出某個真確過去的經驗，而是類似這種過去的敘事經驗（Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：275）。齊隆壬（1992:169-170）亦指出，這種後現代電影將過去已失落的「好萊塢」神話視爲最大的參考系，從人物造型、佈景燈光到拍片方式不一而足。

對於許多贊成或擴充詹明信分析成果的論者而言，後現代電影的特徵是不同模仿的形式或風格層面的多重性。有時候，這些在《蜘蛛女之吻》（Kiss of the Spider Woman）這部電影中皆可窺見。這部電影使用兩個政治犯之間關係的敘事發展，對好萊塢愛情或通俗劇加以諧擬、嘲諷。

---

[27] 'Postmodernism and Consumer Society', in *Postmodern Culture* ed. Hal Foster (London and Sydney: Pluto Press, 1985), p.114.

[28] 關於作者論（auteur）的理論概念，參見"Film Theory and Criticism: Intro ductory Readings." by.G. Mast & M. Cohen, 1985 ,Oxford: OUP,, pp.521-675.（引自 Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：284）。

另一個比較複雜的例子是吉林姆（Terry Gilliam）的電影《巴西》（Brazil）。有學者認爲這是一部後現代電影，因爲該電影「以嘲諷的手法，重新思考歷史」。在電影中，運用許多模仿技巧，讓人回想起《星際戰爭》和《波坦金戰艦》，電影中許多歷史時期交互混合，讓人無法確定是哪個年代。另外，未來年代的場景，卻搭配三〇年代的女性裝扮；電腦及先進自動化的世界，卻有遠古時代的設計，以及其它許多屬於三〇年代的事物[29]。

林東泰（2002）指出，後現代的概念涉及了符號指涉的問題。傳統文化的符號與意義系統之間，必須建立在社會共識基礎之上的固定參考體系，但在晚期資本主義文化生產與再生產的過程裡，符號與其意義系統結構的相互關係已經擺脫了傳統的參考體系，符號不斷地進行更新、變化甚至創造，而且靠著符號自身的變化，一種純粹符號形式的變化，也能生產出別具意義的新思維和新想像。

因此，我們在《史瑞克》和《Kuso 小紅帽》以及《曼哈頓奇緣》裡，可以看到許多古老的童話故事，但是這些影片並不是重新製作出某個確實的古老童話故事，而是崩解了過去的童話敘事經驗，取而代之的是電影文本的多重風格和文化型態，再度產生新的童話故事文本。因此，本研究將此種具有「後現代特徵」的童話電影，簡稱爲「後現代童話電影」，以作爲本文的研究主軸與方向。以下探討「後現代童話電影」的內涵。

二、　後現代童話電影

自梅里葉時期起，童話電影的創作就開始成形，而後經由迪士尼公司的發展，形成了童話電影與傳統童話創作相一致的思維公式。如今，從 2000 年之後，特別是從《史瑞克》開始，有學者認爲童話電影的創作呈現了「後現代」的新趨向，此種現象在意義上是對長久好萊塢動畫電影的一次總結和顛覆，對傳統的迪士尼動畫敘事進行了解構（宋怡萌，2005：157；葛聰敏，2006；呂芳慧、呂海峰，2007；彭月橙，2005：51）。

此種後現代童話電影，除了在故事主題上有「成人化」的趨勢，更具備了五大特點：顛覆、幻想、驚豔、沉重、童心（劉瑩，2007：34-35）。

而近期被專家與學者指陳，具有後現代特徵的童話電影就屬「史瑞克」最具代表性。

---

[29], “Beginning to Theorize Postmodernism” , by L. Hutcheon, 1987, *Screen*, p.12. （引自 Connor, 1989, 1997／唐維敏，1999：284）。

彭月橙（2005：51）認爲《史瑞克》實際上是以幽默的筆調對一些如「英雄救美」、「王子公主」以及「勇者冒險」等傳統題材進行了辛辣的諷刺，正是由於這種傳統的既成觀念深入人心，對其進行顛覆才會造成如此大的轟動效應。

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[30]。

聞天祥（2005）亦在影評專欄中指出：

> 夢工場出品的《史瑞克》在敘事上像極了傳統的迪士尼。乾淨俐落的三幕劇結構…但如果你說《史瑞克》只是一部迪士尼動畫的仿冒品，也不見得完全公平。它雖然學了迪士尼幾項最有效的法寶，《史瑞克》的意識型態突破和某些諧仿趣味，更讓它在「童話精神」的觸角上，展現了獨到的神采。

《KUSO 小紅帽》同樣以「後現代特徵」的表現手法篡改了古典童話故事。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。

迪士尼於 2007 年亦隨即推出《曼哈頓奇緣》，以結合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形式。其預告片內容如下：

> 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……。

由上述學者等評論可觀察，《史瑞克》、《KUSO 小紅帽》與《曼哈頓奇緣》這類具有後現代精神的「後現代童話電影」，具現了後現代的三個特徵，分述個別意義。

---

[30] Ed Gonzalez（2001）, Shrek, *Slant Magazine*。

1. 顛覆（subversion）：

「顛覆」，按照字面上的解釋：顛者，震盪、搖動；覆者，傾倒、顛覆。有傾敗，引申爲滅亡，或有倒置之義。張嘉驊（2000：171）認爲：「顛覆意味著價值重解，屬於解構[31]（deconstruct）行爲」。

哈山[32]（Hassan, 1987：258）認爲顛覆具有兩種形式，即嘲弄和修訂。洪淑苓（2000）則認爲顛覆與改寫應該明確被區分，認爲改寫主要在於語言文字的修飾、情節的更動，但人物象徵及主題意義則維持不變，這是一種「表面改寫」，被改寫的童話並未發生質變。而顛覆的作品是有創意，可稱之爲創作行動，顛覆往往動搖故有根本的影響力與原有的閱讀印象，是大幅度、深度的改寫，稱之爲「深度改寫」，同時她從字面上、創造上及造成的結局作出以下的解釋：

> 顛覆一詞，意謂經由撼動，使之震動，其至傾倒翻覆，含有推翻舊制之意。運用在創造上，也是把故事原有的人物形象、情節模式、結局、主題意識、敘述語言等，其中一項或更多，予以扭曲、折射、變形，甚至 180 度翻轉，使人驚奇、驚愕、驚喜。譬如經由結局的改寫，傳達了原作相反的主題思想，顯現另類思考，使我們在重重震驚之餘，可能重新思考人生的意，也可能獲得閱讀的快感，不涉及道德或其他的價值判斷[33]。

藉此，我們可以了解童話電影所謂的顛覆，並不是要否定過去的存在，而是藉由「意義的重新詮釋」開拓出文本更多元的可能性。

2. 諧擬（parody）：

哈山（1987）將「諧擬」納爲種類混雜（hybridization）特徵的其中一項。「諧擬」又名「滑稽模仿」、「戲擬」、「諷仿」、「降格模仿」、「謔仿」…等。所謂的諧擬，是參照前文本以間接模仿或轉換，形成承接文本內容的一種創作方式，諧擬又比單純的模仿（imitation）還要來的深入，諧擬總是從經典文本裡的素材下手，對其標的都有矛盾的情感。這種矛盾情感不僅交雜了對被諧擬文本的批判與同情，還必須有許多製造幽默的技巧，以創造性予以擴張成爲新的事物」。然而諧擬在模仿之餘，不管是否隱喻有嘲諷之意，多多少少都「解構」了被模擬的原版，否則無須多此一舉，而這正是表示它在向原創性及其權威性挑戰，其作用是取代或離心的（余曉琪，2006：64-72）。

---

[31] 解構理論有兩個核心論點，一爲社會現象的意義可做無限的解讀與延伸，二爲本質上解構主義者熱忠於挑戰與反抗權威（姜得勝，2004：51-55）。

[32] 在後現代主義興起的時間上，理論家們各持己見。其中最主要的理論家爲美國後現代文藝美學家伊哈布・哈山（Ihab Hassan），在 1987 年著有《後現代的轉向》一書。

[33] 洪淑苓著，〈台灣童話作家的顛覆藝術〉，收錄於劉鳳芯主編，《擺盪在感性與理性之間》（台北：幼獅文化，2000 年 6 月），頁 145-146。

劉康（2005：230）指出，諧擬是普遍存在於日常生活中的普遍現象。諧擬的語言形式是多種多樣的，也明顯存在著深淺高低之分。有些諧擬只是對表面的語言風格的模仿，而有的卻是模仿他者話語的「最深層的組織原則」。

3. 反諷（irony）：

巴赫汀（Bakhtin, 1981：95）指出，反諷指的是用相反的意思來駁詰引用的原話，即借刀殺人、說反話、一語雙關、暗渡陳倉、指桑罵槐等等。吳純邦（1985：976-977）認爲，反諷是一種幽默、譏笑或輕微的嘲諷，是採用「言在此、意在彼」的相反字面意思之語言模式。

哈山（1987：260-261）依照 Kenneth Burke（1966）的說法[34]，反諷也可稱作透視主義（perspectivism）。因爲缺乏一個基本的原則或依據，我們把它稱作遊戲、相互作用、對話、多聲部對話、寓言、自我反思，簡言之，反諷具有不確定性、多義性，透過反諷，以展示多重性、多義性、散漫性、或然性甚至荒誕性。阿蘭・懷爾德（Alan Wilde）則試圖區分不同的反諷，他提出了「間接反諷」（mediate irony）、「轉折反諷」（disjunctive irony）和「後現代反諷或懸置反諷」（postmodern or suspensive irony），認爲後現代反諷具有「更激烈的多樣性、隨意性、偶然性，甚至荒誕性。」反諷、透視主義、自我反思：這些術語表達了心靈在追求真理過程中的再創造，心靈要追求真理，而真理總是要避開它，於是留下的只能是一種反諷或過量的自我意識。

台灣電影筆記在定義反諷時闡釋，反諷於電影中的表現方式可分爲四種類別：一、人物對白和表演；二、音樂或音效；三、場景設計；四、剪接。反諷效果的產生必須有一個前提，即觀眾是全知的，而電影中的角色正好相反，他們只創造反諷的各種要件，但不一定自覺到反諷的存在。

哈山（1987）指出，不論有幾項後現代主義的重建特徵與精神合在一起可能形成一個無窮盡（surd），並無法形成後現代主義的一個定義。因此，本研究僅觀察「後現代童話電影」中上述三項後現代特徵，檢視這些後現代特徵與敘事的關係與影響性，以回應本研究意識與研究問題。以下針對後現代童話電影敘事特徵做深入討論。

[34] Burke ,Kenneth. Language as Symbolic Action: Essays on Life Literature, and Method. Berkeley and Los Angeles, Calif.: University of California Press, 1966.

第五節　後現代童話電影敘事特徵

本研究觀察「後現代童話電影」於理論上面至少具備以下敘事特徵：

一、敘事理論

根據Chatman（1989）、Allen（1992）以及蔡琰（2000）指出，敘事的兩個主要構成要素分別是故事（story）與論述（discourse）。

（一）　故事：即「什麼人發生了什麼事」。是依順序安排發生的一連串事件（Rimmon-Kenan, 1983）。故事又包括事件（events）與實物（existents）。

1. 事件：指的是從一個狀況轉變到另一個新狀況，事件發生又必須有一些行動（actions）與事態發生（happenings），爲情節中的連續動態過程。按照巴特（Barthes）以等級輕重之分的觀點，事件又可以分成「核心事件」與「衛星事件」（Chatman, 1978；Allen, 1992／李天鐸譯，1993：63-64；蔡琰，2000：38）。

2. 實物：指的是角色或場景設置。

(1) 角色：敘事故事裡的行動者或對象皆可稱爲「角色」。普羅普（1928）將故事角色分成七種類型，包括英雄（hero）、惡棍（villain）、贊助者（donor）、協助者（helper）、公主（或者是要找的人）與她的父親、信差（dispatcher）、假英雄（false hero）。而角色的人格特質是在故事中藉由對事件的反應而在電影的形式系統中建構出來，對於核心事件抱持某一立場或態度（Chatman, 1978；蔡琰，2000：38）。

(2) 場景：代表敘事中故事發生的時間及空間（Rybacki & Rybacki，1991：120）。「時間」是指故事發生時間、年代，「空間」爲對地點的交代（蔡琰，2000：38），包含故事發生地點、場所等，如童話故事中的森林、沼澤、夢遊的奇境等空間景觀。

（二）　論述：即「如何說故事」。是一種陳述方式，亦即「故事到底是如何被傳遞的」。「論述」包含「表現的形式」與「表現的本質」。前者關心「敘事觀點」、「文本的敘事者」與「敘事時間」。後者是指以特定物質媒介表現出者，例如本研究所探討的媒介是指電影。

1. 「表現的形式」包含如下：

(1) 電影文本的敘事者：本研究僅探討人格化的角色敘事者（character narrator），從虛構世界架構起來的框架內來說故事。如該角色敘事者屬於其所述故事裏的一個角色，則稱爲「同質敘事涵敘事者」（homodiegetic narrator）。假如角色並未出現在他們所講述的故事裡，則稱爲「異質敘事涵敘事者」（heterodiegetic narrator）。敘事者在第二層面的功能，見於影像和聲光的整體控制，此爲外在的、非人格化的敘事者，稱爲「外敘事涵敘事者」（extradiegetic narrator）。（Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：166-167）。

(2) 敘事觀點：指敘事者對虛構世界中人物、事件的整體觀點。敘事者可以主控者詮釋之，載入於文本裡，負責敘述虛構世界裡的諸象。Genette 又將敘事焦點分成不同類型的三種方式：「非焦點敘事／作者全能觀點」、「內在敘事焦點」、「外在敘事焦點」（高辛勇，1987：164-165；簡政珍 2006：105-107；Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997：155-161）。

(3) 敘事時間：梅茲（Metz）指出，敘事本身含有兩種時間，一是故事本身的時間，指整個故事歷經時間的長度（故事時間長度）；二是說故事的時間，指影片長度（論述時間長度）（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：83-85；Dick, 1990／邱啓明譯，1997：5）。Genette 又將敘事時間以五種類型來探討故事時間與論述時間之關係，即摘要法（Summary）、省略法（Ellipsis）、現場描述（Scene）、延展法（Stretch）、暫停法（Pause）五種時間類型（Allen, 1992／李天鐸譯，1993：83-85; Bordwell, 1985／李顯立譯，1999：182-188）。

2. 「表現的本質」包含如下：

本研究觀察到後現代童話電影於表現的本質上，雖然是以「電影」爲主要表現的媒介，但是還可再細分爲：

(1) 電腦動畫的童話電影：2D 平面動畫（如《白雪公主》、《木偶奇遇記》）；3D 立體動畫（《史瑞克 1 到 3 集》、《KUSO 小紅帽》）

(2) 動畫結合真人演出的童話電影：如 2D 平面動畫結合真人實境演出的《曼哈頓奇緣》。

二、後現代敘事特徵

（一） 顛覆（subversion）：根據洪淑苓（2000），顛覆的作品必須具有創意，是一種創作行動，顛覆動搖了故有根本的影響力與原有的閱讀印象，是大幅度的「深度改寫」，運用在創造上，也是把故事原有的人物形象、情節模式、結局、主題意識、敘述語言等，其中一項或更多，予以扭曲、折射、變形，甚至 180 度翻轉，使人驚奇、驚愕、驚喜。

（二） 諧擬（parody）：諧擬是對前文本做間接模仿或轉換，以形成承接文本內容的一種創作方式，但是比單純的模仿（imitation）還要深入，通常從經典文本裡的素材著手，對其標的都有矛盾的情感，並交雜了對被諧擬文本的批判與同情；同時還必須製造幽默的技巧，以創造性予以擴張成爲新的事物（Rose, 1993：51；孟樊，1997：278；Berger, 1992：47-48；蒂費納・薩莫瓦約著／郡煒譯，2003：42）。

（三） 反諷（irony）：反諷指的是用相反的意思來駁詰引用的原話，是採用相反字面意思的語言模式，亦爲一種幽默、譏笑或輕微的嘲諷。反諷於電影中的表現方式可分爲四種類別：一、人物對白和表演；二、音樂或音效；三、場景設計；四、剪接。反諷效果的產生必須有一個前提，即觀眾是全知的，而電影中的角色正好相反，他們只創造反諷的各種要件，但不一定自覺到反諷的存在（台灣電影筆記）。

第六節　小結

綜上所述，本章首先透過文獻整理，歸納出以童話爲題材的好萊塢電影，並特別檢視具有「後現代特徵」的童話電影。在理論上，過去相關研究皆以普羅普敘事學爲主要方法論，若本研究僅援以普羅普敘事學可能有失周全，爲了讓研究更臻完善，本文綜合 Chatman（1978, 1989, 1995）等學者的文獻，歸納出本文的研究取徑。

本研究認爲，同時援引「敘事理論」與「後現代特徵」，足以分析「後現代童話電影」的故事及論述，瞭解其劇情發展、人物、主題、情節等，誰在說故事、如何說故事。並檢視「後現代童話電影」在敘事上所體現的「後現代特徵」。觀察其與「迪士尼古典童話電影」在敘事模式上的異同之處，藉以理解現代童話電影所呈現的敘事特徵與模式爲何，最終可檢視童話電影在敘事結構與模式的發展上是否有重大演變或轉向，以回應本研究之問題意識。