第參章 研究方法

第一節　研究問題

本研究主要試圖瞭解具有後現代特徵的「後現代童話電影」其敘事結構與模式如何異於以往「迪士尼古典童話電影」的敘事模式。再者，「後現代童話電影」如何在敘事上體現後現代特徵。最後，檢視童話電影於敘事結構與模式的發展上是否具有重大的演變或轉向。

因此，本研究根據研究目的以及對於「後現代童話電影敘事特徵」之理論探討，將逐步分析下列研究問題：

一、這些具有後現代特徵的近期好萊塢「後現代童話電影」敘事模式爲何？有無不同於「迪士尼古典童話電影」的敘事模式？相關問題如下：

（一）「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」各自的主角歷經哪些事件？包括：1. 發生了什麼事？ 2. 採取何種行動解決？ 3. 結果爲何？

（二）「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」各自的劇中主要人物是否符合普羅普「故事角色」類型？而這些主要人物對於核心事件反應的態度爲何？

（三）「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」各自如何建構童話故事的背景？如何交代童話裡的空間場景與故事發生年代？

（四）「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」各自呈現的敘事觀點爲何？

（五）「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」各自於故事時間與論述時間的關係爲何？

（六）後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」於敘事上的共同慣例與敘事轉向爲何？

二、近期好萊塢童話電影如何在敘事上體現後現代特徵？其在顛覆上、諧擬上、反諷上的形制各是如何？

本文研究架構如下圖所示（圖3-1）：

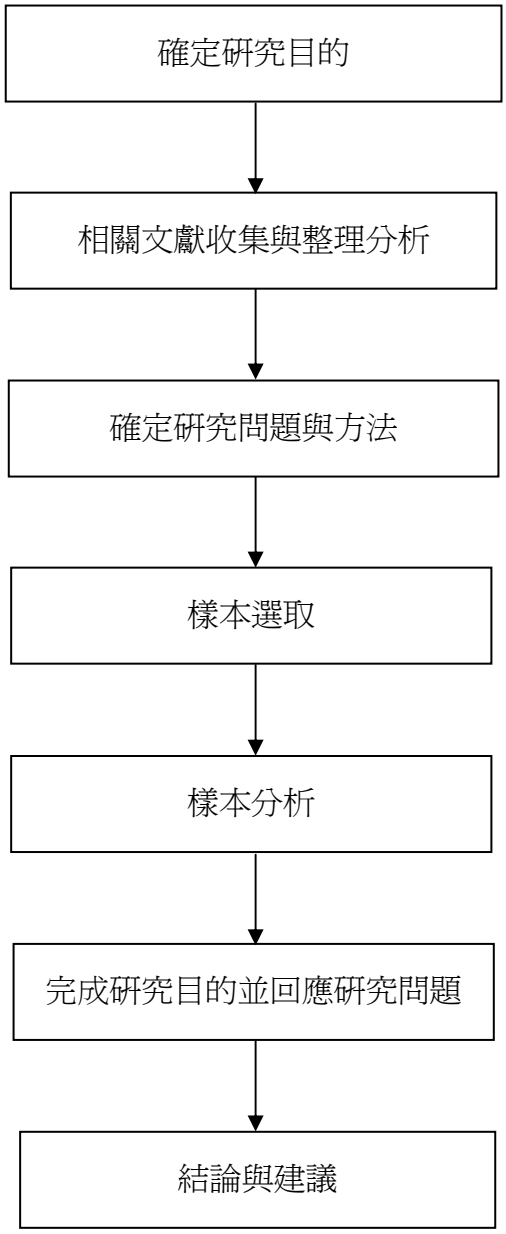

圖 3- 1　研究架構

第二節　研究方法及步驟

本研究爲一質性研究，首先，透過文獻整理出「後現代童話電影」的後現代特徵，其次，從敘事理論著手比對樣本中所出現的形制，分析電影文本的敘事結構—故事及如何說故事，理解劇情整體歷程並整理出結構脈絡及特質，挖掘出好萊塢「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」在敘事模式上的異同之處，並觀察近期好萊塢童話電影如何在敘事上體現後現代特徵，最後，檢視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。

本研究的文本分析架構圖如下（圖 3-2）：

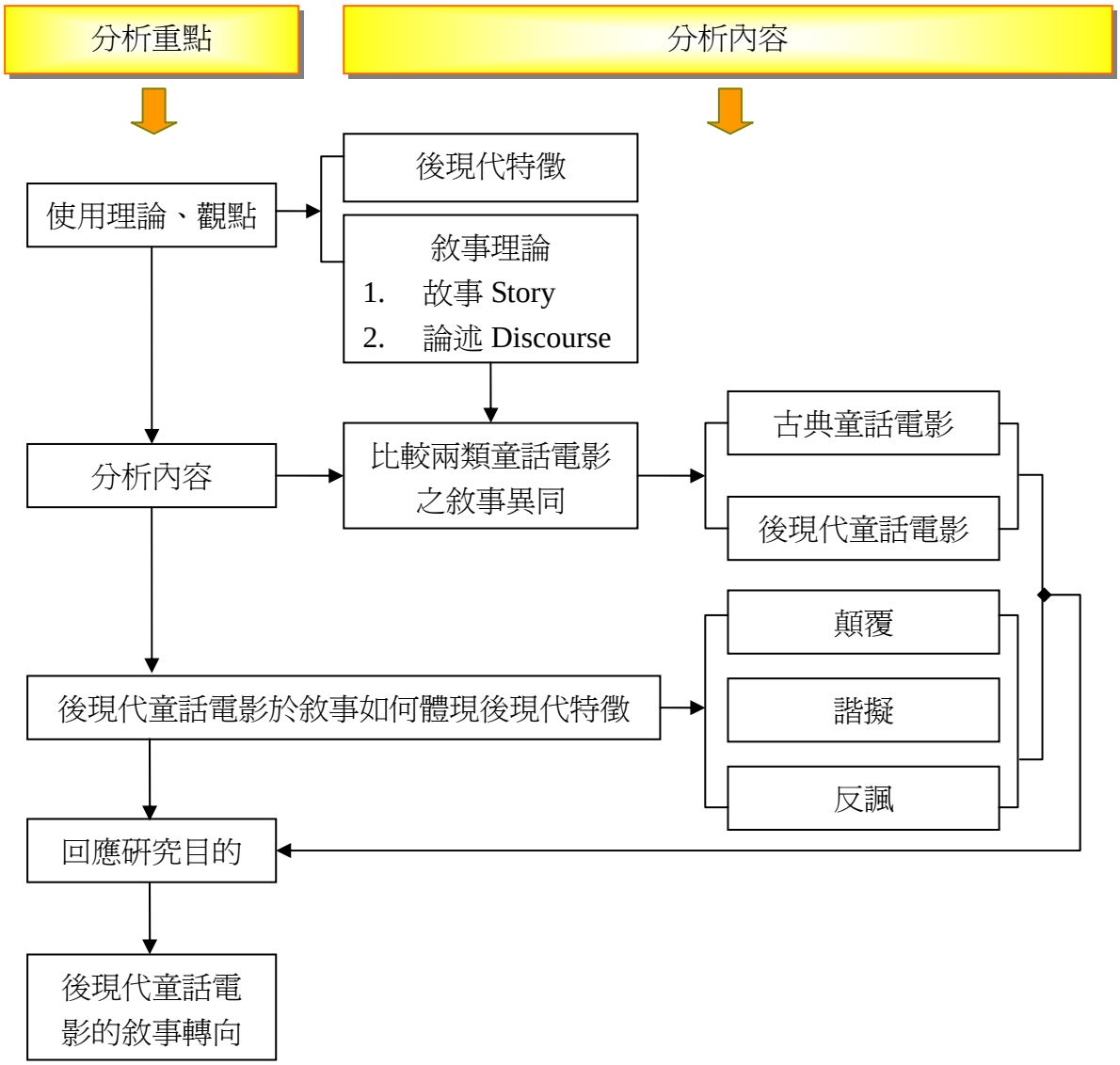

圖 3- 2　文本分析架構

資料來源：研究者自行整理

第三節　研究名詞定義

一、**童話：**本研究所指的童話，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，也就是涵括了神話、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：**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，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，則不納入本研究討論的範圍。

三、**迪士尼古典童話電影：**迪士尼從 1930 年代起，以《三隻小豬》、《白雪公主》開啓了迪士尼以古典童話（包括「古典童話與神話」、「民間傳說」、「藝術創作童話」）爲劇本創作的題材，自此之後，迪士尼開始有一套經典的敘事模式成型，此一系列以古典童話爲題材的電影即爲「迪士尼古典童話電影」。

四、**後現代特徵:**「後現代」最主要是表明對「現代主義」的一種反叛，哈山（Hassan, 1987）指出後現代主義具有六種重建特徵。於本研究中，則專指「顛覆」、「諧擬」、「反諷」三項爲後現代童話電影的後現代特徵。

五、**後現代童話電影：**即具有明顯後現代特徵與手法的童話電影。

六、**好萊塢電影：**好萊塢電影產業的運作方式以「主要製片廠」（major studios 或簡稱 majors）爲軸心，現存的主要製片廠有七家分別是：華納（Warner Brothers）、迪士尼（Walt Disney）、新力（Sony Pictures Entertainment）、環球（Universal Pictures）、福斯（Twentieth Century Fox）、派拉蒙（Paramount Pictures）、夢工廠（DreamWorks SKG）。其中新力於 2004 年 10 月買下另一家主要製片廠米高梅（MGM）。

七、**演變或轉向：**本研究所指的演變或轉向，是特指在敘事結構、模式與特徵上的重要變化或重大轉折。

第四節　選取樣本

一、　選擇樣本及原因

本研究所選擇的童話電影文本，主要原因如下：

Zipes（1997）指出現代童話電影（1969-1997）開始有不同以往的新敘事策略，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。由於，Zipes僅觀察至1997年，因此，研究者重新整理了好萊塢童話電影系譜圖，重新檢視近幾年的童話電影，發現2000年後的作品已開始「深度改編」古典童話故事。

此外，本研究透過文獻觀察到2000年至2007年的童話電影，開始傾向「後現代」的創作風格，特別是2001年的《史瑞克》爲童話電影開啓了另一個新的方向，至此好萊塢開始逐步出現「後現代童話電影」，如下表所示（表3-1）：

表3- 1 好萊塢「後現代童話電影」一覽表

年代	後現代童話電影	出品公司／動畫公司	改編與竄改來源
2001	《史瑞克》	夢工廠、PDI 動畫工作室	William Steig 同名童話書
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》中的〈小紅帽〉
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》中的〈白雪公主〉

資料來源：本研究自行整理

基於此年代上的意義與突破，本研究選擇2000年至2007年的「後現代童話電影」做爲分析樣本的來源。

二、　分析影片的來源

本文分析的影片來源爲美國好萊塢的童話電影，其改寫自古典童話故事，並具有明顯的後現代特徵；但續集不列入分析範圍，僅研究第一集爲主。在台灣上

映，並發行成錄影帶或影音光碟者。主要是由於國內能取得的外國影片大多源自好萊塢，而尚在上映的影片由於影片的取得性不佳，不易作深入分析，故於選取上以好萊塢曾在臺上映並已發行錄影帶或影音光碟者爲選取範圍。

三、 選取依據

（一） 於後現代童話電影的選樣方面：

1. 符合前述童話電影定義

本研究所述及的「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，無法分辨出古典童話故事的出處、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。

2. 具有明顯的後現代特徵

由於本研究觀察好萊塢童話電影，從 2000 年至 2007 年起，刻意「顛覆傳統」的創意與企圖心明顯，其拼貼組合各種童話故事、玩弄符號相互指涉的意義等，使電影文本展現了符合後現代文化情境的特性。爲符合本研究之問題意識，因此本研究僅關注童話電影的後現代特徵，而並非討論現代社會的後現代文化。

3. 需由好萊塢的主要電影製片公司所製作，具有好萊塢童話電影的代表性

由於本文主要研究對象是在探討「好萊塢」的後現代童話電影，樣本必須具有相當的代表性，故研究對象僅以好萊塢電影產業的「主要製片廠」爲重心，現存的主要製片廠有：華納、迪士尼、新力、環球、福斯、派拉蒙、夢工廠。本研究的樣本－《史瑞克》系列電影由「夢工廠」所出品、《曼哈頓奇緣》由「迪士尼」出品。而《KUSO小紅帽》則由「Weinstein Co.」影片公司所出品，因此不納於本研究所探討的範圍之中。

藉由上述的樣本過濾方式，選出下列影片爲「後現代童話電影」的研究樣本，由於續集主要延續第一集的敘事風格，續集將不列入分析範圍，以此選取出下列兩部電影樣本：

1. 2001年 《史瑞克》（Shrek）
2. 2007年 《曼哈頓奇緣》（Enchanted）

（二） 於迪士尼古典童話電影的選樣方面：

由於迪士尼的童話電影作品相當豐富，研究者於文獻整理中認爲《白雪公主》非常適合做爲「迪士尼古典童話電影」的主要代表，《白雪公主》除了相當符合前述童話電影的定義，同時，亦由好萊塢主要的電影製片公司－「迪士尼」所製作。此外，本研究主要的選取原因如下：

1. 符合「迪士尼古典童話電影」經典敘事模式的代表性

根據Zipes（1997）與Wasko（2001）之論述，迪士尼的《白雪公主》成爲好萊塢電影工業中從此定型的重要童話類型電影之一，揭示了童話進入制式化的重要演變，自此迪士尼開始成型一套經典敘事模式。而《白雪公主》亦爲世界首部長篇有聲彩色動畫電影，同時也是迪士尼首部經典動畫電影。又，2005年，於《電影評介》中被票選爲最值得珍藏的動畫電影，享有影史上讓傳奇童話重獲新生的譽名。

2. 票房紀錄

《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）。並於1952年、1958年以及1967年重新上映多次，每上映皆獲得觀眾熱烈喜愛與歡迎。

基於上述的幾項原因，本研究認爲《白雪公主》（Snow White and the Seven Dwarfs）已備足了「迪士尼古典童話電影」的代表性，藉以深入探討與比較。

第五節　分析步驟

本研究首先分析此三部童話電影的敘事故事、敘事觀點與時間，將各部影片的敘事元素分析出來之後，再整體觀察此三部童話電影的差異之處與共同的敘事結構。檢視「後現代童話電影」是否異於「迪士尼古典童話電影」敘事模式。再者，分析「後現代童話電影」如何在敘事上體現後現代特徵，最後，檢視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。

據此，本研究的分析步驟如下：

一、　「故事分析」包含事件、角色以及場景設置分析。

本研究以情節的核心事件爲探討重點，首先以劇中主要人物爲分析重心，分析其經歷過程之事件，呈現出哪些問題，如何解決，又結果爲何（表3-2）。

其次，檢視劇中主要人物是否符合普羅普「故事角色」類型（表3-3），再分析這些「故事角色」對於「核心事件」所抱持某一立場與態度，比對故事從「開頭」到「結尾」在立場與態度上的轉化，分析主要角色的人格特質（表3-4）。

表 3- 2 事件分析表之範例

分析內涵 片名	核心事件	衛星事件	問題	解決方式	結果
史瑞克					
曼哈頓奇緣					
白雪公主					

表 3- 3 普羅普之「故事角色」類型分析表之範例

分析內涵 片名	英雄（hero）	惡棍（villain）	贊助者（donor）	協助者（helper）	公主／要找的人	信差（dispatcher）	假英雄（false hero）
史瑞克							
曼哈頓奇緣							
白雪公主							

表 3- 4 主要角色人格特質分析表之範例

分析內涵 片名	角色名字	對核心事件的立場與態度	
		開頭	結尾
史瑞克			
曼哈頓奇緣			
白雪公主			

再者，從電影中場景、空間的配置分析童話電影中所呈現的童話世界景象與故事空間、時間與主題的關係、對故事及主角行動有何影響。「空間」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；「時間」是指故事發生時間、年代（表3-5）。

表 3- 5 場景分析表之範例

分析內涵 片名	故事發生年代	故事發生地點	故事空間景觀
史瑞克			
曼哈頓奇緣			
白雪公主			

二、 「論述分析」包含敘事者、敘事觀點與敘事時間分析。

首先根據敘事者是故事中的人物或故事外的人物找出「主要的」敘事者，其次，依照Genette的分類方式並結合電影鏡頭的敘述觀點找出敘事焦點爲何（Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis, 1992／張梨美譯，1997；Allen, 1992／李天鐸譯，1993）（表3-6）。接著，根據Chatman有關敘事時間之觀點（Allen, 1987／李天鐸譯，1993：83-85），比較故事時間及論述時間上的差異，以找出該相關劇情段落中所強調的重點（表3-7）。

表 3- 6 「主要的」敘事者與敘事焦點分析表之範例

分析內涵 片名	故事主要敘事者（narrator）	敘事焦點（focalization）
史瑞克		
曼哈頓奇緣		
白雪公主		

表 3- 7 敘事時間分析表之範例

分析內涵 片名	故事時間長度	論述時間長度 （分鐘）	故事時間與論述時間之關係 （五種時間類型）
史瑞克			
曼哈頓奇緣			
白雪公主			

三、與「迪士尼古典童話電影」的敘事模式作一比較

綜合上述「後現代童話電影」的敘事分析結果，綜合比較過去文獻所指出的「迪士尼古典童話電影」敘事模式，觀察童話電影在敘事模式上的異同（表3-8）。

表 3- 8 敘事模式比較表之範例

敘事模式 分析指標　樣本	後現代童話電影的敘事模式		迪士尼古典童話電影的敘事模式
	史瑞克	曼哈頓奇緣	白雪公主樣本與文獻歸納
同：敘事慣例			
異：敘事轉向			

四、分析「後現代童話電影」在敘事上如何體現後現代特徵

藉由上述的「後現代童話電影」敘事分析，逐步探討「顛覆（subversion）」、「諧擬（parody）」、「反諷（irony）」三項後現代特徵，觀察樣本於敘事中所體現的後現代內涵（表3-9）。

表 3- 9 後現代特徵分析表之範例

分析內涵 片名		顛覆（subversion）	諧擬（parody）	反諷（irony）
史瑞克	故事			
	論述			
曼哈頓奇緣	故事			
	論述			

藉由上述的分析結果，統整並開始探討「後現代童話電影」的後現代特徵對於童話電影在敘事上的關係與影響性為何。