第伍章 結論

本章的第一節將介紹本研究的主要研究結果，第二節為綜論與討論，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。

童話電影的發展迄今已有百年的歷史，從早期迪士尼一系列的經典童話電影，到今日的《史瑞克》、《KUSO 小紅帽》以及《曼哈頓奇緣》每每上映皆屢創票房佳績。自此，童話電影作品明顯出現了「後現代」的氣息及風格，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、主題與原初的童話故事大異其趣，重新燃起了閱聽眾觀看童話電影的熱潮。由於該相關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。引發筆者關注於「後現代童話電影」的研究興趣，本研究的最終目的在於瞭解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，藉由第肆章具體分析「後現代童話電影」的《史瑞克》、《曼哈頓奇緣》兩部作品，比對「迪士尼童話電影」的《白雪公主》，以回應本文的研究問題，如下：

一、這些具有後現代特徵的近期好萊塢「後現代童話電影」敘事模式為何？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. 結果為何？

（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為何？

（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為何？

（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為何？

（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為何？

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？

第一節 主要研究發現

本文將主要研究發現按上述研究問題依次說明：

一、本研究藉由第肆章敘事模式分析結果的「劇情發展表」與「事件分析表」回答一之（一）的研究問題。

童話電影皆具有共同的特定情節結構。無論是「後現代童話電影」亦或是「古典童話電影」，在故事情節的架構上，皆爲主角面臨到惡棍的出現，對主角產生了一系列的問題與威脅之後，由主角出面救贖解決問題，並在緊要關頭時期會有協助者出現，或由魔法（真愛之吻）與愛情化解危機，讓故事高潮迭起，最終壞人會遭受懲罰而男女主角從此過著快樂的生活，使童話世界趨於幸福美滿狀態。

因此，童話電影即使有不同的故事、不同的主題、不同的主角，卻有著相同的敘事結構。本研究所分析的《史瑞克》、《曼哈頓奇緣》以及《白雪公主》三部童話電影具有如圖 5-1 的敘事情節結構慣例：

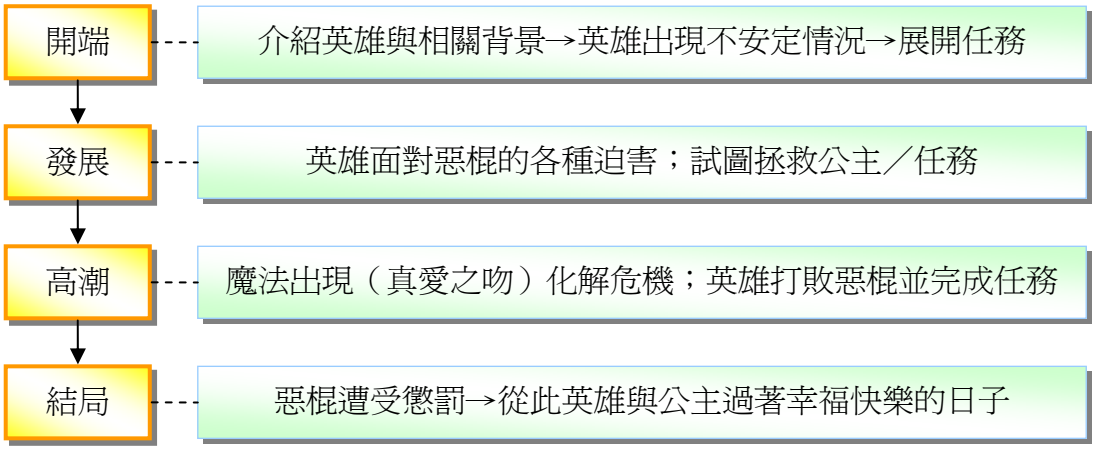

圖 5-1 童話電影的敘事情節結構
資料來源：本研究自行分析與整理

由此，可看出童話電影的故事情節結構，從開端到故事結尾，符合了托鐸洛夫的敘事觀點，皆從故事開端的不平衡，最後恢復平衡和安定之狀態。同時，也能符合普羅普的敘事結構觀點，童話電影正由一系列的功能序列而成，其敘事必從主角遭遇某個惡行陷阱或缺乏某種物件開始，接著也必然受到某些制約的條件所束縛，化解危機，打敗惡人，完成任務，惡人必遭受懲罰，英雄與公主必能快樂的生活在一起。

因此童話電影在敘事結構上有一定的特定發展，故事裡的事件多是典型地根據因果關係來加以組織、扣合，使得每一個核心事件底下皆有一連串的衛星事件，而每個衛星事件皆有一系列的問題、解決方式與產生的結果，童話電影的敘事就走在線性的情節模式，一步步朝向明顯而必然的結果，符合基本的「謎團→解答」的敘事情節模式。

二、本研究藉由第肆章敘事模式分析結果的「普羅普之『故事角色』類型分析表」與「主要角色人格特質分析表」回答一之（二）的研究問題。

無論是「後現代童話電影」或是「迪士尼古典童話電影」兩類童話電影各自的劇中主要人物皆能符合普羅普的「故事角色」類型，均有英雄（男主角或女主角）、惡棍、協助者以及公主／要找的人，這些角色成了劇中的基本要素，並有共同的角色功能慣例：「出身不凡且一定會成功的男／女英雄」、「被英雄尋覓的另一半，兩人勢必發展愛情故事」、「絕對忠誠的協助者」以及「惡棍必有報應」。

而從這些主要人物對於核心事件反應的態度可以看到角色已能從「迪士尼古典童話電影」的正邪二元對立轉向於「後現代童話電影」的多樣化。

「後現代童話電影」於角色的塑造上，不僅著重在主要角色的塑造，亦著重於次要角色的人格特殊性，使各個故事角色呈現多元且各具特色，爲每個角色注入更多的新倫理、新知識和新觀念，這些角色的性格會隨著時間的更移或空間的轉換而有發展性的變化，其價值觀亦能符合現代思維，此可顯示「後現代童話電影」的童話世界觀越來越開放，思想越來越前衛且多元。正如鮑德威爾（Bordwell）與湯普森（Thompson）的論述，這些無關乎主要劇情的敘事角色元素，可以造就不同以往的童話情節，製造出更多的喜劇效果，使每位觀眾都可以從每個角色中找到認同感、引起觀眾的共鳴。

三、本研究藉由第肆章敘事模式分析結果的「場景分析表」回答一之（三）的研究問題，分「時間設定」以及「空間設定」兩層次作說明。

（一） 時間設定：

童話電影正如同傳統童話故事書一般，童話電影亦把故事時間設定在「很久很久以前」，時間於此成爲一種符碼與慣例，它直接影響了視覺風格的系統，讓觀眾透過這些符碼與認知過程後很快就能夠判定他們所看到的是何種敘事。透過「很久很久以前」的時間設定，可以讓觀眾更容易理解這是一部童話電影，甚至可以讓觀眾聯想到故事可能會發生的空間景觀，讓觀眾對童話電影有所期待。

（二） 空間設定：

1. 從「陳述童話故事書的空間景觀」層面來看：

三部影片的視覺景觀，可以看到《史瑞克》與《曼哈頓奇緣》皆以3D動畫技術呈現童話故事書；而《白雪公主》則是採取以攝影機直接拍攝實體童話故事書的方式講述故事的前緣與結尾，此應是受限於1930年代動畫技術的限制，當時並無3D立體動畫技術可支援如同《史瑞克》與《曼哈頓奇緣》宛若實境的動畫翻書效果，再者，導演可透過此種方式讓觀眾有如親自翻閱童話故事書般的感受。

2. 從「童話故事書裡的故事空間景觀」層面來看：

三部童話電影的共同空間景觀皆包括了童話王國、森林、城堡、與小木屋，然而「迪士尼古典童話電影」與「後現代童話電影」在空間景觀的視覺風格上卻呈現不同的空間效果。「後現代童話電影」透過電影與動畫的視覺傳達方式，將空間的佈局、大小、遠近、顏色、光澤、空氣…等作更佳地呈現，甚至可以利用聲音或音效的輔助，製造更真實的空間效果，讓閱聽眾可以歷經不同於紙本童話書的視覺感受。

四、本研究藉由第肆章敘事模式分析結果的「主要敘事者與敘事焦點分析表」回答一之（四）的研究問題，分「故事主要敘事者」以及「敘事焦點」兩層次作說明。

（一） 於「故事主要敘事者」方面：

此三部電影文本的敘事者可從「人格化的敘事者」與「非人格化的敘事者（外敘事涵敘事者）」兩層面加以探討：

1. 人格化的敘事者

(1) 陳述童話故事書的敘事者：

此三部童話電影文本的敘事觀點於陳述童話故事書方面，皆採取「異質敘事涵敘事者」（heterodiegetic narrator）的手法講述童話故事書的前緣與後續發展，亦即敘事者並非故事裡的人物角色，他／她的敘事聲音不是來自於故事之中，而是來自於外來的聲音，屬於全知型的敘事者。

因此，我們可以得知所有的童話電影正如同傳統紙本的童話故事書一樣，於故事開端之處，皆會有「很久很久以前」、「從前」；於結尾之處皆會有「他們從此過著快樂的日子（傳統紙本童話故事書、《白雪公主》、《曼哈頓奇緣》）」、「他們從此醜陋地過日子（《史瑞克》）」。本研究即可推論，無論是童話故事書亦或是童話電影，大多應用全知敘事來推動故事發展。

此外，童話電影亦可透過全知的敘事者以及畫外音的方式，輕易帶領觀眾潛入童話故事之中，藉以滿足觀眾對於故事的心靈需求。就像是媽媽在床頭邊為我們講述故事，令觀眾回憶起小時後那種溫暖的心靈感受，成功帶領觀眾進入童話世界，又能在影片結束後，帶領觀眾回到現實，讓他們回味無窮。

(2) 童話故事書裡的故事敘事者：

此三部電影於童話故事書裡的敘事者皆為童話故事中的每個角色，屬於「同質敘事涵敘事者」（homodiegetic narrator）。而這些角色敘事者會因為在故事情節中擁有不同的敘事者觀點、權力，以及客觀、公正、可靠程度，產生極大的差異。

透過此三部影片可以觀察，正派的角色如英雄、公主／要找的人、贊助者與協助者等的故事敘事者，會比反派角色惡棍、假英雄等具有較客觀、公正且可靠的敘事觀點。

在「主要敘事者」方面，三部電影的主要敘事者皆以主要角色的比重較多，其他角色於講述上亦圍繞在主要角色上。符合黃新生（1990）所言，英雄的情節即是故事的重點。

2. 非人格化的敘事者（外敘事涵敘事者）

在「非人格化敘事者」方面，三部影片皆利用電影媒介的聲光特性，以複雜的影像和聲光控制，結合電腦科技與特效處理，呈現不同的敘事者觀點，此為「外敘事涵敘事者」。

《史瑞克》利用3D立體動畫的方式、結合擬真的燈光、大氣、毛髮等特殊軟體技術與特殊音效，提升了動畫影像的真實性；《曼哈頓奇緣》則是結合了2D動畫與真人實境的方式，營造敘事觀點的差異性；《白雪公主》則是直接以攝影機拍攝童話故事書的實體，呈現真實的非人格化敘事觀點。

（二） 於「敘事焦點」方面：

以Genette的敘事焦點觀之，三部影片皆屬於「非焦點敘事（Non-focalized）」或稱為「古典敘事風格」，亦即，三部影片於敘事中，除了陳述童話故事書的敘事者之外，皆沒有任何一個角色的情感、理解或認知觀點可以凌駕於其他角色之上。以Stam, Burgoyne, & Flitterman-Lewis（1992）的電影鏡頭的敘述觀點而言，由於三部影片在鏡頭顯現的不一定是角色所看到的事件，而是導演的意識或觀點，因此三部影片皆屬於「全知敘事」或「作者全能觀點」。

五、本研究藉由第肆章敘事模式分析結果的「敘事時間分析表」回答一之（五）的研究問題。

「後現代童話電影」的《史瑞克》、《曼哈頓奇緣》，以及「迪士尼古典童話電影」的《白雪公主》，在處理敘事時間上，皆共同採取了「摘要法」、「現場描述法」與「省略法」。

於「摘要法」方面，因為受限於論述時間有限，而故事時間長度太長又無故事重點，因此把數小時、數天或數年發生的事濃縮成幾分鐘。

於「現場描述」方面，《史瑞克》、《曼哈頓奇緣》與《白雪公主》三部童話電影皆應用於「使用於影片的開頭與結尾陳述童話故事書時」以及「使用於好人與壞人對抗之歷程」兩方面。

於「省略法」方面，三部影片皆於電影結尾之處省略了故事發展過程中較不重要的情節。

而《史瑞克》則在影片兩處多應用了「延展法」，一為史瑞克與噴火龍決鬥時從高處躍下；二為在費歐娜與羅賓漢打鬥的情節，採用故事時間靜止但鏡頭卻以 ARC（繞著被攝物所作之圓周運動）持續運動，並以慢動作（slow motion）呈現空中飛踢，此為敘事時間的「延展」手法，其手法可以交代故事所有人事物的相互關係，慢動作亦添增出其不意的「笑果」，使觀眾有更深刻的感受。

可知「後現代童話電影」透過電腦動畫科技的輔助，能更多元地處理「故事本身的時間」，造成故事時間與論述時間的落差。導演可以揀選重要且具有戲劇張力的核心事件，協助或阻礙觀眾對童話故事時間的建構。

六、本研究藉由第肆章第四節「敘事共同慣例」與「敘事轉向」的分析結果回答一之（六）的研究問題。

於「敘事共同慣例」方面，童話電影的敘事慣例於「情節」上，皆具有共同的特定情節結構；於「角色」上，皆能符合普羅普的「故事角色」類型，並有共同的角色功能慣例；於「場景設置」上，「時間」皆設定為「很久很久以前」；「空間」皆具有童話王國、森林、城堡、與小木屋…等共同空間景觀；於「敘事者」上，皆採取「異質敘事涵敘事者」的手法講述童話故事書的前緣與後續發展，同時應用「外敘事涵敘事者」的手法，以電影媒介的聲光特性、複雜的影像和聲光控制，結合電腦科技與特效處理，呈現不同的敘事者觀點；於「敘事焦點」上，皆屬於「非焦點敘事（Non-focalized）」或稱為「古典敘事風格」。

於「敘事轉向」方面，童話電影的敘事轉向於「主題」上，由兒童式的簡單化轉向於成人式的多元化；於「情節」上，由特定的情節結構轉向於創新的情節內容；於「角色」上，由正邪二元對立轉向於多樣化；於「時空」上，從童話的時空背景轉向融合二十一世紀的現代時空背景；於「敘事者觀點」上，從簡單的敘事者觀點轉向於真實化的敘事者觀點；於「故事時間與論述時間」上，從簡單的時間論述轉向於多樣化的時間論述；於「表現的本質」上，從 2D 平面動畫趨向 3D 與真人實境的多樣化。

透過「後現代童話電影」的轉變，提醒我們童話世界並不是一成不變，反之，我們更可藉此認識所處的現代世界。

七、本研究藉由第肆章第五節「後現代特徵」之分析結果回答第二大研究問題。

（一） 敘事上的「顛覆」形制

1. 故事主題與情節的顛覆：

《史瑞克》以及《曼哈頓奇緣》皆以古典童話爲藍本，進行深度改寫與竄改，顛覆古典童話故事與古典童話電影的神話和慣例，同時，也一同顛覆了我們對傳統童話故事的刻版印象與期待。此外，「後現代童話電影」於主題上，其所富有的「後現代」氣息與新鮮感，已能多方呈現複雜的情節與多元的價值觀，使故事主題融合了幽默、愛情、動作、冒險等各種元素，讓童話注入更多的新倫理、新知識和新觀念，反映新時代的生活風格與思想潮流。這也使得「後現代童話電影」已能從古典童話的「兒童」閱聽眾跳脫以「成年人」爲主要閱聽眾，成爲各年齡層皆相當喜愛的電影類型之一。

2. 角色的顛覆：

《史瑞克》以及《曼哈頓奇緣》顛覆了古典童話故事與古典童話電影對於人物形象與態度上的形塑，特別扭轉了「角色的二元對立性」、「性別的刻板印象」以及「單純的角色串場」，使故事角色呈現多元化的人物形象與態度立場。

3. 時空的顛覆：

「後現代童話電影」的故事發生時間皆發生於「很久很久以前」。所以《史瑞克》與《曼哈頓奇緣》都有古典童話故事應該具備的經典景觀，如童話王國、森林、城堡、與小木屋等；然而卻還是能看到許多現代化的設備，如自動化的旅遊導覽設備、鐵製的嚴刑銬打器具，以及非一般童話世界中應該有的空間景觀。這些極大差距的童話景觀，可動搖我們對童話故事的既定印象。

（二） 敘事上的「諧擬」形制

「後現代童話電影」於「諧擬」上所使用的經典文本主要是對「童話故事」的諧擬，更甚者，「後現代童話電影」亦可相互諧擬，達到另類的喜劇效果。透過「諧擬」的手法，「後現代童話電影」可承接傳統童話故事與童話電影的文本內容，做間接的模仿、扭曲、變形或翻轉，呈現和經典文本之間最直接的密切關係，挑戰原本文本的故事意蘊，產生創新的故事內容，帶給觀眾驚奇的效果，讓觀眾料想不到後續的情節發展。

（三） 敘事上的「反諷」形制

「後現代童話電影」的反諷表現可透過「人物對白和表演」、「音樂或音效」、「場景設計」、「剪接」，四個部份加以呈現：

1. 從人物對白和表演進行反諷：

「後現代童話電影」藉由「人物對白和表演」的反諷呈現，可以用相反的意思來駁詰引用的原話以創造幽默感，藉以用相反的話語反諷古老童話故事的虛假與不實。

2. 從音樂或音效進行反諷：

「後現代童話電影」透過「音樂或音效」的反諷呈現，可以錯置古典童話的浪漫以及現實的殘酷，於批判與嘲諷古典童話過度虛幻的同時，亦可讓古典與現實在衝突中彼此互賴共存。因此，藉由「音樂或音效」的反諷手法，可立即轉折「後現代童話電影」的音樂風格，達到強烈對比的效果。

3. 從場景設計進行反諷：

「後現代童話電影」透過「場景設計」的反諷呈現，可以呈現空間與故事情節的對比性，製造出更深刻的幽默感與喜劇感。

4. 從剪接進行反諷：

「後現代童話電影」透過「剪接」的反諷手法，可以讓景框內的景觀呈現極大的反差，放大影片欲傳達給觀眾的視覺重點，讓觀眾更能掌握比較完整的情境。

無論是透過哪一種後現代特徵的形制，其所創造的效果必須要有一個前提，即觀眾必須全知的，觀眾才能瞭解影片想要呈現的幽默感。

綜合上述七項條例所述，即可探究童話電影發展歷程的敘事重大演變與轉向，以完成本研究之最終目的。

本研究綜合分析結果並回顧童話電影近百年的發展歷程，延續文獻中Zipes對於童話電影發展的時間劃分，依其時間脈絡，本研究發現可再細分爲四個主要時期，各個時期的演變與轉折如下（圖5-2）：

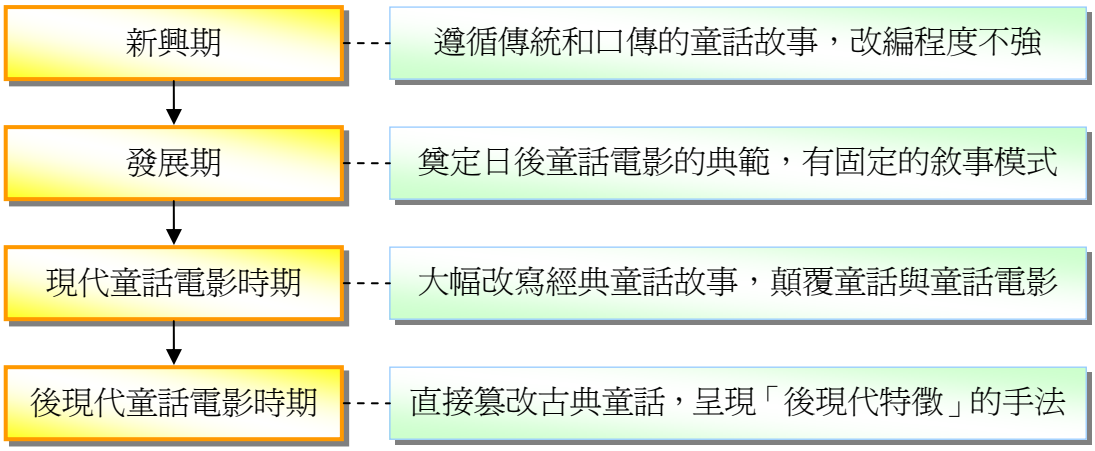

圖 5-2 童話電影百年發展歷程的轉向分期
資料來源：本研究自行分析與整理

（一） 新興期（1896-1920）

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，並製作出多部的無聲短片，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，實屬能夠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）

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。尤其是迪士尼的《白雪公主》等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，甚至有固定的敘事模式與結構，至今仍深刻影響許多的動畫作品。

本研究以敘事理論深入探究《白雪公主》的敘事結構，發現《白雪公主》相當符合「迪士尼古典童話電影」的固定敘事模式（表 5-1）：

表 5-1 「迪士尼古典童話電影」《白雪公主》的好萊塢模式

「迪士尼古典童話電影」《白雪公主》的好萊塢模式	
風格	1. 音樂性：迪士尼的童話電影都有「音樂劇」的風格，特別是好記的歌詞和旋律、背景音樂和電影音效。其目的主要是爲了傳達故事中主要的轉捩點，以及凸顯角色內在的想法，增強故事效果。 2. 幽默性：由於大部分的動畫師皆爲男性，所以動畫影片裡的觀點、玩笑和主題都散發出男孩間的談話氣息。
故事	1. 主題：《白雪公主》的故事事件與情節承接了傳統故事書《格林童話》中的〈白雪公主〉，故事主題皆在陳述愛情故事，電影故事劇情與童話故事書的內容幾乎毫無二致，改寫程度不高，閱聽眾在觀看迪士尼《白雪公主》電影時，可依照童話故事書的文本直接猜測到電影劇情的發展與最終結局。 2. 經典好萊塢電影模式：以翻閱童話故事書的形式作爲開場序幕，並以快樂的結局作收。而這些結構化的情節具有預設的道德故事。
角色	1. 擬人化的動物角色：迪士尼依照動物本身的行爲來爲動物明星編造人類特質。 2. 落入俗套的女英雄、英雄、惡棍與伙伴角色：《白雪公主》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收。 3. 呈現老套的性別關係與道德規範：《白雪公主》其角色所呈現的人格特質承接了傳統故事書《格林童話》中的〈白雪公主〉，各個角色延續了古典童話中的人物性格，皆遵循著公式並具有鮮明的形象與特徵，呈現好人一路好到底，惡人一路壞到底的角色人格特質，因此角色是不會自我成長的，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，人物性格發展較無變化。

資料來源：本研究整理與分析

（三） 現代童話電影時期（1970-迄今）

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。此時期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。

（四） 後現代童話電影時期（2000 年左右-迄今）

此時期好萊塢各製作公司開始大幅度改編原著童話故事，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，故事主題越來越成人化，於敘事結構上甚至轉向於結合「後現代特徵」的「顛覆」、「諧擬」、「反諷」三項手法與風格，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。

第二節 綜論與討論

僅管「後現代童話電影」具有後現代的相關特徵，但是從敘事理論的分析上即可看出其主要的敘事結構與「古典童話電影」無異，皆能符合好萊塢古典敘事結構，在敘事結構上有一定的特定發展，故事裡的事件多是典型地根據因果關係來加以組織、扣合，使得每一個核心事件底下皆有一連串的衛星事件，而每個衛星事件皆有一系列的問題、解決方式與產生的結果，這些童話電影的敘事就走在線性的情節模式，一步步朝向明顯而必然的結果，故事裡的事件皆環繞著迷團和解答的基本架構。

但是「後現代童話電影」卻可以應用現今不斷發展的電腦動畫技術，以更逼真寫實的場景、生動的化妝、誇張的論述時間…等方式來詮釋遠古童話，使現代童話電影有更多的可能性，童話電影的百年歷程才能得以不斷地轉向並重獲新生。而這些轉向正是透過「後現代特徵」的應用，特以改變與扭轉原初童話故事裡的人物形象、情節模式、結局、主題意識以及敘述語言，創新出符合現世觀點，同時亦能反叛於傳統的童話電影，動搖觀眾對於故有童話的閱讀印象。

透過後現代的「顛覆」形制，可以對「故事主題與情節」、「角色形象與態度」以及「時空」予以扭曲、折射、變形，甚至 180 度翻轉；透過「諧擬」形制，「後現代童話電影」可以對古典童話故事、童話電影或所有知名的經典文本做間接模仿或轉換，挑戰原文本的故事意蘊，讓新的情節與原先的文本內容大異其趣，並產生創新的故事內容。如此，可讓觀眾料想不到故事情節的後續發展，不斷帶給觀眾驚奇的效果；透過「反諷」形制，可針對「人物對白和表演」、「音樂或音效」、「場景設計」以及「剪接」的反諷手法，採用相反字面意思的語言模式來駁詰引用的原話，創造出幽默、譏笑或輕微嘲諷的效果。而無論是透過哪一種後現代特徵的形制，其所創造的效果都必須要有一個前提，即觀眾必須是全知的，才能瞭解影片中欲呈現的幽默與趣味。

透過上述的探討，本研究可對「後現代童話電影」的「後現代」概念給予重新定義。「後現代童話電影」的「後現代」概念並非全然地顛覆古典童話敘事結構，其在「主題」、「情節結構」、「角色設定」、「時空背景的設定」以及「敘事觀點」上皆如同「古典童話電影」一般，具有一定的慣例與敘事法則。因此，相關評論者在詮釋「現代童話電影」時，應明確界定童話電影的「後現代」概念爲何，研究者認爲，近期的「現代童話電影」僅具有明顯的「後現代特徵」，但卻無法推論其爲超越現代主義的「後現代主義電影」，研究者建議，日後的評論者應再度商榷童話電影中的「後現代」性。

僅管主要的敘事結構不變，但是透過後現代特徵的「顛覆」、「諧擬」以及「反諷」形制，可以鬆動「古典童話電影」的敘事慣例，如此，「後現代童話電影」才能在「主題」上，由兒童式的簡單化轉向成人式的多元化；於「情節」上，可以由特定的情節結構轉向創新的情節內容；於「角色」上，可以由正邪二元對立轉向於多樣化；於「時空」上，可以從童話時空背景躍進二十一世紀現代時空背景；於「敘事者觀點」上，可以從簡單的敘事者觀點趨向真實化的敘事者觀點。

正如同本研究在第壹章第二節研究背景中《史瑞克》製片－傑瑞・凱森柏格（Jeffrey Katzenberg）以及《曼哈頓奇緣》預告片所論及的：

> 《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。
>
> 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……。

「後現代童話電影」透過後現代特徵的形制以及電腦動畫科技，可背離傳統童話中強而有力的原始概念，尤其是好萊塢電影，絕對是「後現代童話電影」中很好的創作素材，「後現代童話電影」將「好萊塢」裡的神話視爲最大的參考系，重新竄改「古典童話」中的經典情節、角色造型、場景佈置以及拍片方式，特別是藉以「顛覆」、「諧擬」以及「反諷」的手法崩解了過往的童話敘事經驗，解構原初童話故事的風格與意識型態，帶來多重的文化風格，而這些風格可以不斷相互結合、彼此對立、輪流交替、再度成爲全新的文化風格。

另外，本研究亦發現「後現代童話電影」還有許多值得深入討論的地方：

本研究雖然僅以「後現代特徵」來探討近期的童話電影，但是在談到「後現代童話電影」時，必定會涉及到「後現代主義」的概念。本研究延續文獻中重要學者－詹明信(Jameson)與巴赫汀(Bakhtin)的論點，試圖提出自身的觀點與過去的理論概念作一對話與交流。

一、再思考詹明信的後現代論述

對詹明信（Jameson）而言，後現代主義是晚期主義階段的一種文化表達或邏輯，其特性爲文化全面轉變成經濟的生產形式，亦即美學生產被整合到商品生產，並產生新的文化支配，即後現代主義。

詹明信指出後現代主義具有幾項特性，首先，出現一種前所未見的無深度感，這種無深度感蔓延於被「影像」或「擬像」所構成的新文化中。其次，在人們與公共歷史的關係中，以及在個人的時間經驗中，都出現了歷史感的退化現象，這種經驗的「精神分裂」結構將會影響一些原本較著重時間經驗的藝術，也相對出現新式的語法與語用關係。再者，人們發展出全新的情緒基調，即某種新的情感強度，這種經驗可藉由傳統的崇高理論而進一步了解。另外，上述特性皆與新科技具有深刻的構成關係，同時這種新科技本身即是嶄新之經濟世界體系的特性。最後，人們對建築空間的實際經驗亦出現某些變化(Jameson, 2000:193; 盧嵐蘭，2006：258)。

透過上述的論述可知，詹明信對後現代主義的評價是負面多於正面。然而，研究者透過分析發現卻有不同於詹明信的認知觀點。研究者認為，新科技如電影的聲光科技、電腦的複製科技以及特效軟體的出現，可以帶來「後現代童話電影」更多的奇觀。但是這種奇觀並不是詹明信所強調單純且空洞的拼貼式模仿，反之，「後現代童話電影」可以一再重複懷舊過往的遠古童話故事，不斷地解構、重構，與過去的童話歷史進行對話與抗衡。透過「後現代特徵：顛覆、戲擬、反諷」的手法，將舊有的故事元素與新潮的現代經驗交相結合、輪替與批判，所形成的故事可以極具有創意性甚至是顛覆性的。

故，「後現代童話電影」的後現代風格是帶有批判性意味，它將過往的時間經驗結合了我們現在所居又無可避免的商品化時代，童話電影的轉向亦如同閱聽眾在文化閱歷的進步，閱聽眾所具備的文化資本越多、越全知，越是能夠清楚理解「後現代童話電影」背後所要呈現的意識型態與深層內涵。於此，本研究進一步的見解是：

（一） 「後現代童話電影」並不是無深度的，反之，它是帶有批判動機與諷刺意味的。

（二） 「後現代童話電影」可讓閱聽眾重新懷舊過往的童話經驗，亦可以讓我們更加認識自身所處的歷史定位。如同 Lacey(2000:98-99)所言，後現代主義將讀者在一個自覺的位置上，作為一個他經歷過的文本之再創造者。

（三） 「後現代童話電影」的閱聽眾所具備的文化閱歷若越豐富越可以理解該電影所呈現的內涵為何，此與觀眾對於文本的全知程度有關。

（四） 「後現代童話電影」可透過新科技不斷創作出真實的童話情境，帶領閱聽眾身歷童話情境。

（五） 「後現代童話電影」可透過「後現代特徵：顛覆、戲擬、反諷」一再創作新的童話電影，特別是最傳統且深植人心的童話故事以及最普羅的好萊塢電影，絕對是「後現代童話電影」最好的解構素材。如同林東泰（2002）所言，傳統文本是循序、線性的，各個段落不能單獨成為自足

的單位，各個段落必須依照先前的文本，才能呈現敘事的環節與來龍去脈，而後設文本（metatexts）打破了傳統線性文本的基本架構，將資訊切割成一個個自足的片斷，每個片斷又可自行衍生發展出不同的新片斷，並透過各種連結將這些片斷串聯在一起。如此，童話故事可不斷地重新更動並抽換之前存在文本的片段，達到對經典童話的顛覆與反叛。

二、狂歡的「後現代童話電影」

本研究發現，雖然巴赫汀(Bakhtin)並非爲後現代主義的學者，但是巴赫汀對於狂歡節的論點，特別可以解釋「後現代童話電影」的多元化趨勢。

早在20世紀20、30年代巴赫汀(Bakhtin)就已經提出一套獨特複雜的文化轉型理論。他在著作中以他獨特的角度，對於根植於民間大眾的文化進行了深入的探討。發掘了「狂歡節」（Carnival）的歷史意義以及作爲語言離心、多元、對話的戲劇性實踐的文化狂歡化現象（劉康，2005：16-17）。

巴赫汀認爲作爲一種文化現象的「狂歡節」，以它歡樂和創造性的盛大節慶形式，實現了「權威話語」與「非權威話語」之間的平等對話與交流。他主要想描述一個文化和審美的公共空間，在這個空間中，大眾文化的需求，及日常生活的美滿幸福、感性慾望的充分滿足…等，可以得到實現。狂歡節以自己的語言建立出自己的世界，在這個世界中表現出強烈的反神學、反權威、反專制的傾向，在狂歡節時，人們遵照狂歡式的規律，生活在脫離常軌的反面生活中，盡情發洩平時被壓抑的情緒。故在「狂歡節」中實現社會中的階級差異、常規、一元中心話語，皆不存在，取而代之的是平等、自由、多元。

巴赫汀認爲狂歡節語言主要特色就是「戲擬」，它運用「戲擬」(parody)的手法模仿了另一個客體或文本。他曾說：「在戲擬中，作者藉他人的話語說話，但在這個他人的話語中引入了一種新的語意意向，與他者話語的原有意向針鋒相對。第二種聲音一但在他者話語中安家落戶，便與主人頂撞牴觸，並且強迫主人爲完全相反的目的服務，話語成爲兩種聲音爭鬥的競技場」(Bakhtin／白春仁、顧亞鈴等譯1998：193)。 所以「戲擬」是一種模擬，這種模擬並不是亞里斯多德以來西方詩學傳統所說的文學、語言對現實的「模仿」(mimesis)或「再現」(representation) (劉康，2005：230)。而是語言對語言的模擬，是一種對原版的嘲諷，雖然有點調侃，有點遊戲的性質，但背後卻有深刻的意涵。這也就是巴赫汀所認爲的雙聲語或複調。

因此，我們可以看到「後現代童話電影」運用大眾所熟知的童話人物以及好萊塢電影情節創造出集反諷、幽默、誇張爲一體的喜劇樣式，這些有意的模仿經

典鏡頭與情節，不斷產生荒誕感，讓閱聽眾看了可以會心一笑。正如巴赫汀認爲作爲一種文化現象的「狂歡節」，以自己的語言建立出自己的世界，並以「戲擬」的爲創作手法，嘲諷原版的童話與知名電影情節，雖然有點調侃，有點遊戲的性質，但背後卻有深刻的意涵。

「後現代童話電影」就像是狂歡節一樣，重視來自民間的聲音，只要是曾造成大眾注目的故事、電影或事件，都會成爲被戲擬的對象。它從官方與主流文化取材，但卻以民間的聲音盡情發洩壓抑的情緒，在「後現代童話電影」中有許多離心、多元、反叛顛覆官方文化的在地聲音，於摧毀這些傳統故事人物形象之後，又能發揮批判社會的功能，告訴閱聽眾其實主流與官方語言可以被扭轉，被逆向操作，進而被消遣、嘲弄，也正由於這種傳統的童話故事與好萊塢電影題材已深值人心，所以「後現代童話電影」的創意性才會造成如此大的轟動效應。而這種美式黑色幽默大雜燴卻帶來了巨大的商業價值和無與倫比的大眾親和力，「後現代童話電影」的成功正是因爲它符合了大眾心理的需要，代表了大眾文化的特點並順應了大眾思想發展的潮流所致。

三、傳統童話故事書與童話電影之關係

幾千年以前童話故事就一直存在我們的生活之中，從最傳統的口耳相傳到紙本傳遞，一直到今天以電影科技呈現童話故事的真實視聽感受。可以發現人們對於童話電影的需求非但毫無遞減，反而呈現與時俱增的趨勢。因此，童話故事無論是透過何種媒介進行傳遞，都可以對任何對象施展魅力，滿足我們在心靈層面的想望。特別是「後現代童話電影」，它緊跟隨著時代的腳步，關注閱聽眾在新時代、新環境裡的處境。它除了特別揀選過去最經典且深植人心的童話題材，符合閱聽眾對童話電影的特定期待；此外，更重要的是，它透過「後現代特徵」擷取了創新而有意義的題材，創作出具有時代感的童話故事，符合現代的文化潮流，具備「後現代」的思維與批判的觀點，以此建立閱聽人多元化的童話世界觀。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）。

整體而言，「後現代童話電影」可藉由「後現代特徵」鬆動古典童話的經典文本，使同一則童話故事能有多重版本，於重複的解構與重構之中，持續轉向並與現下的時代背景有所關聯，它們豐富了古典童話故事，其具備的「後現代」多元風格，引領童話電影走向新的道路，獲至觀眾的共鳴、認同與需求，童話電影得以施展魅力、永續長存。

第三節 研究意義與貢獻

僅管「後現代童話電影」如《史瑞克》一至三集、《KUSO 小紅帽》以及《曼哈頓奇緣》等電影在近期頗爲盛行，但是相關的學術研究卻付諸闕如。檢視過去國內的相關研究，僅關注於迪士尼童話電影的普羅普敘事分析，缺乏探討近期童話電影的「後現代」特徵與風格。儘管有些評論性文章已能述及近期的童話電影具現了後現代性，但也僅淪爲評論者的主觀詮釋，缺乏理論架構的支持。

有藉於此，本研究特以學術性的角度探析「後現代童話電影」，結合「敘事理論」以及「後現代特徵」的兩大概念與分析方法，全面觀照「後現代童話電影」從表面元素到深層結構的敘事內涵。

透過敘事理論，本研究可深入描繪「後現代童話電影」與「迪士尼古典童話電影」呈現敘事結構的異同，探究兩類童話電影的共同慣例與轉向趨勢。同時，藉由「後現代特徵」系統性的分析與整理，可發掘「後現代童話電影」中的「顛覆」、「諧擬」以及「反諷」形制，有助於本研究深入瞭解「後現代童話電影」。

在實際進行敘事模式方析方面，本研究將各項敘事特徵類目化，運用表格的方式逐步探討後現代與古典童話電影的敘事特徵，使本文之分析內涵能更系統化地呈現。

於結論方面，本研究綜合文獻背景與理論分析即可回顧童話電影近百年來的發展歷程，藉此可延續過往的童話電影分析，逐步觀察各個時期的演變與轉折，提供童話電影發展較新的轉向趨勢，讓童話電影發展歷程更有系統化的脈絡可循。

第四節 研究限制與未來研究建議

由於本研究爲初探性研究，難免有不盡周全之處。

首先，「後現代童話電影」屬於近年來較新的發展趨勢，本研究的研究樣本將有所侷限。本研究建議未來的研究者可待有更多部好萊塢「後現代童話電影」出現，延續本研究之分析探討，或許可全面看出童話電影的慣例或轉向內涵。

再者，童話電影並非爲特定的電影類型，本研究僅能倚賴有限的文獻來定義「後現代童話電影」概念，因此，於操作定義上勢必會有所闕漏，影響至後續的分析結果。本研究建議未來的研究者可從國外的相關文獻下手，補足「後現代童話電影」文獻與理論上的闕漏。

第三，本研究結合「敘事理論」與「後現代特徵」的分析架構，將無法深入探究「後現代童話電影」的轉向原因，亦無法解釋其所呈現的意識形態與社會意涵，只能單就「後現代童話電影」的表面敘事元素以及後現代特徵，作形式上的分析與瞭解，無法推論「後現代童話電影」的文化意涵。本研究建議未來的研究者可以針對詹明信的後現代論述以及巴赫汀的狂歡節論述繼續作深入探討，應可深究「後現代童話電影」所具現的後現代意涵。

最後，本研究無法全面探討到電影文本、產業機制以及閱聽眾解讀之互動關係。因此，本研究建議未來的研究者可以結合其他理論，例如閱聽人分析、意識型態、精神分析、視覺風格分析，甚至從產製端的角度作多方探討。使童話電影敘事學能形成一個跨領域、涉及多個論述形式的再現科學，應可全面理解「後現代童話電影」的敘事結構與深層內涵。

未來的研究者若能考慮上述的幾項建議，相信當能更深入地詮釋「後現代童話電影」的敘事意涵。