國立台東大學兒童文學研究所

碩士論文

尋找文字與動畫之間的路徑

以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例

研 究 生： 鄭詠中　撰

指導教授：游珮芸　先生

中 華 民 國 九 十 七 年 九 月

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

國立台東大學

學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 鄭 詠 中 君

所提之論文 尋找文字與動畫之間的路徑—
以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文學位考試委員會：

陳偉仁

（學位考試委員會主席）

蔡欣純

施枫芸

（指導教授）

論文學位考試日期：97 年 9 月 8 日

國立台東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。
2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

NTTU library

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立台東大學 兒童文學 系(所)
組 96 學年度第 2 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：尋找文字與動畫之間的路徑
——以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單　位
☑	☐	國家圖書館
☑	☐	本人畢業學校圖書館

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：＿＿＿＿＿＿，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
	✓		

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：[illegible] (親筆簽名)
研究生簽名：[illegible] (親筆正楷)
學　　號：1593004 (務必填寫)
日　　期：中華民國 97 年 9 月 11 日

博碩士論文電子檔案上網授權書

（提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用）

本授權書所授權之論文爲授權人在 國立臺東大學 兒童文學研究所 _____組 96 學年度第 二 學期取得 碩士 學位之論 文。

論文題目：尋找文 字與動畫之間的路徑---以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》爲例

指導教授：游珮芸

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文（含摘要），非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：鄭詠中

簽　名：鄭詠中

中華民國 97 年 09 月 12 日

誌謝辭

這一趟「尋路之旅」，隨著論文的完成，看似結束，其實是另一個新的開始。

首先要謝謝游珮芸老師。第一次見到游老師，是在 2005 年的夏天，游老師穿得像花一般的洋裝從研究室走出來，美得像童話裡的公主。游老師的「西洋兒童文學」課程，讓我重新遇見《愛麗絲》，開啓了我這趟「尋路之旅」。後來認識游老師更多，發現公主其實是蛾蘇拉・勒瑰恩筆下隱居山林的女巫：老師從不提過往的風華絕代，就在這面對太平洋的城市，安靜地經營另一片天地。做論文的過程，老師說的不多，給予的是更多的耐性與寬容，而我像是拾荒的流浪人，在龐雜無邊的資料中摸索前進，老師曾給予的隻字片語，都成了路上重要的明燈，走到一個程度，會看見一盞、再走遠一點，又看見一盞。就這樣亦步亦趨，走到最後，謝謝游老師，希望將來在歲月的洗鍊後，我也能和您一樣保持靜甯美麗。

再來要謝謝陳儒修老師。從我二十歲在大學初次上過陳老師的課到現在，每一回聽陳老師講話，就是一次撞擊，撞擊自己慣性的懶惰、不追根究底、逃避的習性。陳老師永不止息的熱情與清晰，給學生最好的典範，做學問沒有藉口、實現理想沒有終點。

謝謝王琄。十九歲的時候，王琄是我的表演啓蒙老師，十年後我們再聚首，當時我站在人生的交叉口，王琄帶著我來到台東，成爲兒文所的一員。親愛的王琄，祝妳找到人生可以依靠的幸福，一定會的。兒文所的張子樟老師，是我在文學上的父親；杜明城老師讓我見識到歐洲社會學派的從容與自在。還有班上可愛又善良的同學們，宮嫚從此我們是一輩子的好朋友、韶儀是我一輩子的好妹妹，希望大家日後都平安幸福，能認識你們，是老天爺給我的福氣。還有謝謝台東這個充滿陽光藍天與大海的城市，這裡是我永遠的秘密基地。

最後要謝謝陳弘耀先生。謝謝陳先生一路上陪伴我的跌撞摸索，在我需要獨處時給我最大的空間、並且隨時都能提供我像宇宙一樣寬廣無限的愛。謝謝神讓

我們變成彼此人生的伴侶，這個轉變，讓我對人活在當下、同時具有無限可能的實像，有了最真切的體悟。和這麼有趣又自覺的人生活在一起，還有什麼時刻更當下。

希望我永遠都能像現在這樣，對自己誠實、不顧一切地學習喜歡的事物、勇敢開懷地享受。這趟旅程是我送給自己最好的禮物，謝謝詠中。

鄭詠中

09112008

NTTU Library

尋找文字與動畫之間的路徑
以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例

作者 鄭詠中

國立台東大學 兒童文學研究所

摘要

本論文以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》為例，探討迪士尼如何以繁複流程的動畫工法為基礎，將經典童話轉換成動畫語言，重新展現於大螢幕上。文中從《愛麗絲》的文學內涵、文字與動畫兩位創作者出發；整理迪士尼動畫在劇本、視覺與聽覺三大表述工具的發展與技術核心；進一步分析動畫版本如何承接轉化原著經典內涵之元素、主題、角色性格與關係，以動畫語言表達與創新。最後比對文字與動畫兩種媒材的特質，期能藉由重現創作媒介本質與迪士尼改編經驗，作為國內動畫產業者，從事經典改編及相關創作工作的參考。

所謂「文字到動畫之間的路徑」，經研究而得下列心得：1.概念圖啟動想像、找到作品面貌。2.用動作演出故事。3.使用音樂如同使用語言。4.角色對比使故事生趣。5.重視技術整合、避免技術箝制創意。6.取材於經典、而非受限於經典。

關鍵字：愛麗絲夢遊仙境、迪士尼、改編、動畫

The Link Between Text and Animation in The Disney Animation "Alice in Wonderland"

By Yung-chung Cheng（鄭詠中）

The Graduate Institute of Children Literature,
National Taitung University

Summary

The thesis takes the Disney animation "Alice in Wonderland" as an example to explore how Disney adopts a classic fairy tale into an animation on screen by production efforts. Starting from the literature connotations of "Alice", it compares the textual and cinematic creators, and sorts out the developments & key technologies of Disney animation in script, audio and visual aspects. It further analyzes how the animation version of the classic material inherits and converts the original elements, theme, personalities and relationship of characters into animation language. Comparing the qualities between text and animation media, it provides insights which outline the differences. For the local anime creators, it can serve as the reference when they adopt the classics or create new materials.

Through thorough research following discoveries are obtained regarding the transformation from text to animation:

1. Imagination is originated from concept art, which further outlines the

production.

2. The story is performed through action.
3. Music is another format of language.
4. The contrast between characters intensifies the vividness of the story.
5. Technology integration is highly valued but should not restrain creativity.
6. Classics are sources not boundaries of animation production.

Keywords：Alice in Wonderland、Disney、Adoption、Animation

NTTU Library

目次

- 圖次
- 表次
- 凡例
- 名詞解釋
- 第一章 尋找文字與動畫間的路徑 01
  - 第一節 與愛麗絲相遇 01
  - 第二節 研究背景與問題意識 04
  - 第三節 研究計畫 08
- 第二章 迪士尼的製夢程序 15
  - 第一節 故事視覺化 15
  - 第二節 風格與形象 20
  - 第三節 迪士尼的聲音世界 27
- 第三章 改編的足跡 35
  - 第一節 迪士尼的《愛麗絲》 35
  - 第二節 篩檢的依據 37
  - 第三節 傳達夢境的語言 41
- 第四章 角色 53
  - 第一節 愛麗絲 54
  - 第二節 紅心皇后 58
  - 第三節 神奇指路人 61
  - 第四節 迪士尼的角色公式 65
- 第五章 兩種媒介的異同 67
  - 第一節 分歧點 67

- 第二節 異曲同工之處 **70**
- 第三節 失敗的夢與美麗的夢 **74**

- 第六章 結語—路徑 **79**
  - 第一節 文字到動畫之間的路徑 **79**
  - 第二節 結語 **84**
- 參考資料 **88**
- 附件一、會說故事的數學家——路易斯・卡若爾 **93**
- 附件二、永不止息的創新與實踐——華德・迪士尼 **100**
- 附件三、《愛麗絲漫遊仙境》內容分析 **105**
- 附件四、《愛麗絲鏡中奇緣》內容分析 **108**
- 附件五、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》內容分析 **111**
- 附件六、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表 **117**
- 附件七、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》主題曲歌詞 **186**

圖次

- 圖 1-1：卡若爾親手製作的《愛麗絲漫遊地底世界》手稿。 03
- 圖 2-1：虎克船長與小仙女互動段落故事版 17
- 圖 2-2：David Hall 替《愛麗絲夢遊仙境》繪製的概念圖。 22
- 圖 2-3：瑪莉．伯萊替《愛麗絲夢遊仙境》繪製的概念圖。 22
- 圖 2-4：瑪莉．伯萊繪製的概念圖與實際動畫畫面的對照圖。 22
- 圖 2-5：瑪莉．伯萊「小小世界」壁畫。 23
- 圖 2-6：瑪莉．伯萊工作剪影。 24
- 圖 2-7：「撲克大軍到來」的場景概念圖。 24
- 圖 2-8：「愛麗絲掉進兔子洞裡」概念圖。 25
- 圖 2-9：「海象與木匠」中，海象的造型圖。 27
- 圖 2-10：幫助「同步聲效」的基礎工具「小節單」（bar sheet）。 29
- 圖 2-11：動作紀錄表（exposure sheet）。 30
- 圖 2-12：動作與構圖的空間計算示意圖。 31
- 圖 2-13：《愛麗絲夢遊仙境》的音效。 34
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 4-25、4-26。 40
- 圖 3-1：愛麗絲受困圖。 42
- 圖 3-2：毛毛蟲與愛麗絲相遇圖。 42
- 圖 3-3：白兔先生法庭裝扮。 43
- 圖 3-4：瘋帽商。 43
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 9-60、9-61。 46
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 9-08、27、13、70-73。 47
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 9-74、9-76。 48
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 12-6、23、26、27、46、50。 51
- 《愛麗絲夢遊仙境》示意圖。圖 12-52、54。 52
- 圖 4-1：「愛麗絲與公爵夫人」、「愛麗絲見到紅心皇后與撲克大軍」、「愛麗絲與紅皇后」 60
- 圖 4-2：迪士尼皇后造型示意圖。 61
- 圖 4-3：門把先生表情設定圖。 62
- 附件一圖 1-1：興趣廣泛的數學家、對孩子真心的喜愛。 96
- 附件一圖 1-2：約翰坦尼爵士與《愛麗絲漫遊奇境》的插圖。 98
- 附件二圖 2-1：華德迪士尼與迪士尼兄弟。 100

表次

- 《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表 …… **36-37** 之間夾頁

NTTU Library

凡例

壹、 標點符號

論文中所使用的標點符號慣例如下：

《》 用於標示書籍、雜誌、電影或動畫作品名稱。

〈〉 用於標示單篇文字作品標題、或書籍與論文章節名稱。

「」 用於標示專有名詞、以及電影或動畫或文章之段落名稱。

貳、 年代

所有年代皆以西元計算，包含以民國標示的參考資料，亦轉換爲西元年代。

參、《愛麗絲》章節名稱與名詞翻譯

請參照「附件三、《愛麗絲漫遊奇境》內容分析」與「附件四、《愛麗絲鏡中奇緣》內容分析」。

肆、 動畫段落名稱與名詞翻譯

請參照「附件五、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》內容分析」。

伍、 動畫段落與影片時間對照

請參照「附件五、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》內容分析」與「附件六、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表」。

陸、 參考資料引用

所有引用的參考資料，統一在論文內文註腳註明出處，於「參考資料」單元不再另外標記。

名詞解釋

本論文常見之專有名詞解釋如下，於內文中不再另外註解。

1. 迪士尼：泛指「迪士尼兄弟工作室」（The Disney Studio）、「華德迪士尼製作公司」（Walt Disney Production）、華德迪士尼公司（The Walt Disney Company），上述單位於不同年代成立，總歸意指製作及擁有迪士尼動畫及產品的企業單位。
2. 經典迪士尼：改編經典童話而製作的迪士尼動畫或其系列產品。
3. 老迪士尼：指華德．迪士尼在世時的迪士尼製作團隊，稱「老」相對於華德辭世後的迪士尼企業。
4. 《奇境》：卡若爾著作《愛麗絲漫遊奇境》（*Alice's Adventure in Wonderland*,1865）的簡稱。
5. 《鏡中》:《愛麗絲鏡中奇緣》（*Through the Looking-Glass and what Alice found there*,1871）的簡稱。
6. 《愛麗絲》：卡若爾原著《奇境》與《鏡中》的統稱。
7. 迪士尼的《愛麗絲》：指迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》（*Alice in Wonderlan,1951*）。

第壹章 緒論

第一節　與愛麗絲相遇

壹、　與愛麗絲相遇

小學三年級的夏天，看了迪士尼動畫片《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice's Adventure in Wonderland* ，1951)。片中充滿異國情調的毛毛蟲(Caterpillar)，操著怪異口音、吐著煙圈問愛麗絲：「W—R—U—」，配上神秘的旋律節奏，小小的我跟著音樂、像弄蛇人的蛇兒扭動著身子，當時不懂英文，卻透過畫面和音樂理解(*realize*) 角色之間的微妙的互動與戲劇張力。一枚彎彎的手指月出現在樹梢上，那是赤郡貓露出牙齒的笑容，當牠身上的環狀條紋一圈一圈地隱沒在黑暗時，我當下明白了 *disappear* 的意義。

二十年後的夏天，遇上游珮芸老師開的西洋兒童文學課程。第一堂課照例分配每位同學要報告的題目，我如同被法老王召喚的木乃伊，穿過混亂吵雜的人群，拾起粉筆，在黑板上《愛麗絲漫遊奇境》及《愛麗絲鏡中奇遇》書目底下，寫上自己的名。隨著漫遊原著的字裡行間，兒時迪士尼上演的愛麗絲畫面瞬間到位，原著和動畫之間網路連接上線，密密麻麻織成一個立體次元，血液嘩啦作響，心臟跳動聲在耳邊撲通撲通著：「曾經有人用不一樣的語言、描述這樣一個夢境給我聽。多年之後，我終於遇見夢境的源頭，見到夢的原型。」這樣一個「重見源頭、重見原型」的體驗，讓我在充滿蟬聲的午後全身毛孔綻開。

貳、　關於《愛麗絲》

「幻想文學」經典《愛莉絲漫遊仙境》[1](*Alice's Adventure in Wonderland*，1865)和《愛麗絲鏡中奇遇》(*Through the Looking-Glass and what Alice Found There*，

[1] 即「《愛麗絲漫遊奇境》」，只是中文翻譯不同。

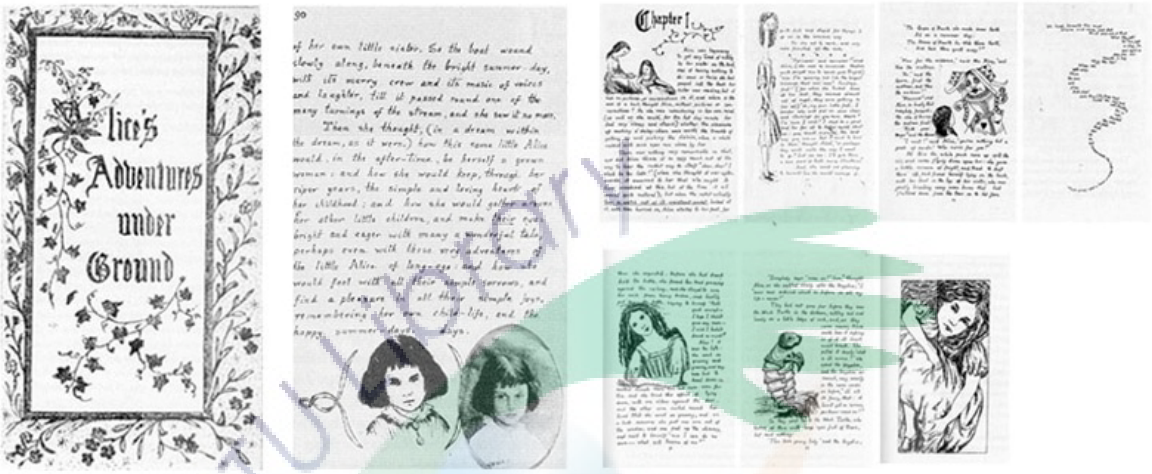
1871)，是數學家查爾斯・道奇森(Charles Lutwidge Dodgson)獻給全世界兒童與成人最美好恆久的禮物，文學史家讚譽他開闢了「童話的新品種」。——雖然他本來只是為了一為私心所愛的小女孩而已。（葉怡君，2006）

路易斯・卡若爾（Lewis Carroll,1832-1898）本名查爾斯・道奇森（Charles Lutwidge Dodgson），任教於當時英國牛津學院數學及邏輯老師，在發表兒童故事時，才叫做路易斯・卡若爾。1862 年 7 月 4 日午后，卡若爾與同去的同事德克沃斯（*Robinson Duckworth*），帶著立朵（*Liddle*）家三姐妹，到英國牛津大學邊的泰晤士河去划船。央不過小女孩們的要求，一個叫愛麗絲的小女孩掉進兔子洞、開始一連串的的故事就此流瀉而出。卡若爾最喜歡三姐妹中排行的老二愛麗絲，便以她的名字作爲故事主角。泰晤士河之行後，十歲大的愛麗絲小姐希望卡若爾能將這個迷人故事寫下來。直到 1864 年的聖誕節，卡若爾完成了親筆撰寫整理、並配上親手繪製插圖的綠皮故事書《愛麗絲漫遊地底世界》（*Alice's Adventure in underground*），做爲愛麗絲小姐的聖誕節禮物，並於一年後正式出版，成爲世人熟知的《愛麗絲漫遊奇境》（*Alice's Adventure in Wonderland*,1865）。數年後他又以愛麗絲爲主角，寫下了另一場冒險《愛麗絲鏡中奇遇》（*Through the Looking-Glass and what Alice Found There*,1871），這一回愛麗絲冒險地發生在鏡中世界。故事中的愛麗絲，在《奇境》中只有七歲，而《鏡中》裡面多長了半歲，都比實際的愛麗絲年齡小，兩個故事都是以「夢醒」的方式作爲結束。

《奇境》與《鏡中》的首部中文版，都是由民初語言學家趙元任先生所譯。趙先生在其翻譯《阿麗絲漫遊奇境記》（1922）的「譯者序」中提到：「我相信這書的價值，比起莎士比亞最正經的書亦比得上」。《愛麗絲》故事在兒童文學領域的位置，是開拓奇幻文類的始祖，書中蘊含卡若爾本人熱愛的語言、邏輯遊戲，以及詩歌典故，並反映當時維多利亞社會風貌。近一百五十年以來，不斷有來自各方領域針對《愛麗絲》相關的研究，歷久不衰，包括翻譯、卡若爾著作、書信、日記專門研究、卡若爾傳記研究、愛麗絲傳記研究、卡若爾作品註釋版、心理學

研究、維多利亞時代歷史研究、數學邏輯研究、語言研究，以及全世界各地都有卡若爾協會（Lewis Carroll Society）的成立，對於《愛麗絲》的推廣也有推波助瀾之效。[2]《愛麗絲》翻譯語言的數量僅次於聖經和沙士比亞劇本，趙元任先生將其地位與莎士比亞等齊，實不爲過。

圖 1-1：卡若爾親手製作的《愛麗絲漫遊地底世界》。



左一：卡若爾親手設計的《愛麗絲漫遊地底世界》封面。
左二：卡若爾在書籍最後一頁結束的空白，先是畫上愛麗絲的肖像，因自覺不像，而在右邊放上替愛麗絲拍的人像照片。
右上與右下：卡若爾親筆撰寫的內容與繪製的插圖。

參、 路徑遊戲

本身爲數學教授的卡若爾，對於數學邏輯專題之探討及專書出版亦十分勤快。Gardner 的《手帕裡的宇宙》（*Universe in a Handkerchief*,1971），就是一本專門討論卡洛數學、邏輯遊戲的著作。中央大學數學系教授單維章在〈*The Universe in a Handkerchief: Lewis Carroll's Mathematical Recreations, Games, Puzzles and World Plays* 讀後感〉一文提到：

[2] 張華。〈華文世界《愛麗絲》故事研究現況及展望〉 前言。兒童文學學刊 第六期（2000 年）：頁 197。

許多人大概都聽過一個益智問題：某人帶著一隻狼、一隻羊和一簍高麗菜要渡河，他一次只能帶一樣東西，因此當他在撐船過河的時候，必有兩樣東西要留在岸上。但是不能將狼和羊留下，因為狼會吃羊；不能將羊和高麗菜留下，因為羊會吃高麗菜。請問要如何渡河？這也是 Carroll 發明的問題。

時間來到 1923 年，華德迪士尼(Walt Disney,1901-1966)，二十二歲，已歷經一次大戰戰役、返鄉創業，及破產。在當時等同於淘金熱小鎮的好萊塢，華德初次登場，向好萊塢的電影製片廠介紹「動畫」這個創作媒介，並獻上代表作品《愛麗絲的故事》(Alice Comedies)第一集，一部由真人小女孩與動畫合演的卡通短片連續劇[3]。《愛麗絲的故事》，從 1923 年~1927 年之間，總共做了五十六集，穩定的收入讓「華德迪士尼工作室」（The Walt Disney Studio）得以於 1926 年一月在洛杉磯近郊正式成立。

對迪士尼來說，「愛麗絲」這位陪著他們白手起家、打出名號的第一女主角，情感非比尋常。如何將原著的字字句句，隱藏涵義，轉成動畫語言，編織收整，其間的過程，耐人尋味。如同卡若爾發明的益智遊戲，此岸及彼岸都已確定，是否能藉著已完成的兩端，讓連結其中的路徑，尋覓現形，是我企圖「尋找文字到之間動畫的路徑」最初的觸動點。

第二節 研究背景與問題意識

壹、研究背景

1999 年~2000 年，筆者進入宏廣動畫旗下的網路事業部「藝動網」擔任企劃編劇與文案行銷等工作。進入藝動網開始長達一年左右的籌備期，一年後宏廣盛大舉行記者會，宣告在八、九 0 年代以動畫代工起家、將台灣推向世界動畫代

[3] 1920 年代，因技術限制，動畫皆爲十分鐘以內的短片，並於電影長片開演前播放作爲暖場。

工第一品牌的宏廣，藉由網路這個新媒體，做出自己的動畫品牌。藝動網在正式對外營運不到半年，總公司宏廣王總裁直接下令新的政策：暫停所有無法量產的自創開發案、開始接網路動畫代工，利用生產線來養創作開發。

1999 年~2000 年，剛好遇上全球網路泡沫化危機，時局不好是外在的因，就筆者身在其中觀察，其實和台灣很多產業面臨一樣的問題：台灣動畫缺乏將創意轉換成實際產值的完整經驗。宏廣接了迪士尼這麼多年的代工，但迪士尼從沒有打算把動畫製作的核心技術對外分享，利用分層管理機制，將動畫製作過程拆成零件製作般管理之外，迪士尼從不將電影發包到海外做代工[4]，從這一政策就可窺探迪士尼企業對於技術核心的態度——殘酷的事實是：會做零件、不代表會畫設計圖，零件做得再好、組裝零件的專業卻掌握在別人手上；即使來自迪士尼總公司的感謝信函被框起來，和得獎紀錄一同掛在宏廣的展示牆上，「夢的加工廠」[5]不代表有製造夢的能力，與「夢工廠」[6]在產業結構樹狀圖上，彼此的位置錯落很遠，沒有真正的交集。

除了整合製作技術上的缺乏，筆者還觀察到一個狀況：訓練有素的資深動畫師們，說故事的經驗是薄弱的。當初宏廣成立「異動網」這個單位，相信也是想讓技術純熟但只有加工經驗的動畫師們，學習從輕巧簡短的動畫故事開始說起，短的故事說好了、長篇故事才有機會說得更完整。這讓筆者想起迪士尼，在三 0 年代就確立了改編經典童話的策略，當時動畫仍是在發展中的表達工具，迪士尼借用了經典的文本作爲故事基底，嘗試以動畫語言改編和表現，建立了迪士尼著名的動畫製造王國、科層管理的分工制度，以及強勢文化行銷的名號。也許，從經典改編是一個方法，就像十九世紀末問世至今的電影，有半數以上都是由文

[4] 以宏廣爲例，宏廣接到的迪士尼影片以電視卡通爲主，最高層級到家庭錄影帶，像是 1997 年爲記念華德逝世三十週年，迪士尼推出華德生前未完成的動畫《森林王子》紀念錄影帶（The Jungle Book,1997），宏廣有參與加工製作。

[5] 筆者在此用「夢的加工廠」比喻宏廣在產業的處境，相對於「夢工廠」的比喻。

[6] 在此藉史蒂芬・史匹柏（Steven Spielberg）的影業公司「夢工廠」（Dream Works）來比喻迪士尼在產業的位置，有能力造夢的單位實體。

學改編而來[7]，如果做了很多年的技術代工，並不會讓我們學會說故事的能力，或許像迪士尼一樣，從經典改編開始，會是一個方法。

貳、 問題意識

當然，台灣也不會沒人想到要從經典改編下手。《西遊記》(Monkey King)，以及說明東西方無化交流的歷史大劇《馬可波羅》，就是宏廣多年以來不斷計畫要執行的動畫鉅片，兩部劇本與企劃審了又審、改了又改，一再面臨資金和製作經驗上的斷層，而無法有效實際執行。而已故的電影導演楊德昌先生，留下來的足球動畫《追風》，是以宋朝清明上河圖的美術與時代背景爲底的作品，目前只完成十分鐘的片段，已經燒去了兩億的資金。

就不談未完成的案例，未完待續的作品，也不好就現有的資料做評斷。這幾年還是有台灣出品，以經典改編而完成的動畫電影問世，一是 2003 年由中影投資、大陸製作的《梁山伯與祝英台》，另一部是 2005 年底宏廣動畫推出的《紅孩兒決戰火焰山》。筆者就個人觀賞感受、以及同業提供訊息做以下的陳述：

一、 令人失望的經典改編--《梁山伯與祝英台》

《梁山伯與祝英台》，該片編導爲台灣動畫界的前輩蔡明欽先生。筆者觀賞後最大的疑問是：創作者爲何要選擇《梁祝》作爲題材？光是片子一開場，看見字幕性的敘述加上低沉男性的老式配音旁白：「東晉末年……」，之後整部片就是用字幕與平淡的動畫將最普遍版本的《梁祝》故事重述一遍，間以黃梅調的配樂，完全看不見創作者想透過動畫影片、傳達出對經典的觀點與熱情。對筆者來說，《梁祝》是一部如同〈木蘭辭〉一般，具有女性意識、或者隱藏男性斷袖之愛的古典文學，而時代的動亂導致價值上的混淆，也是使作品更加豐富多層次的故事背景。

後來經由前輩轉述，中影投資《梁祝》的出發點在於：「《梁祝》是華

[7] 阮秀莉。〈有點俗又不會太俗：《英倫情人》的影本和文本——間論文學改編電影的模式〉。電影欣賞 93 期，1998 年 5・6 月。頁 21-28。

人市場唯一跨年代都家喻戶曉的經典故事，其中又包含了男女愛情與動人的音樂，是符合成功商業影片的必要元素，可同時吸納年輕的動畫觀眾與年長的梁祝迷。」[8]——聽到這樣的初衷實在非常令人傷心，國內各個產業總發生這類本末倒置的情況。所謂經典，是得以觸動到人性共通處，於是可以跨越時空的界線，讓代代人重複傳唱，得到心靈的慰藉與溫暖。但這持續代代之間的感動，若不能觸動到創作者本身，何需大費周章換一種媒介再說一遍？以目的導向的出發點，絕不會感動到觀眾，對經典也是無意義的重複消費。

二、 不被了解的動畫語言--《紅孩兒決戰火焰山》

再來看由王童導演所執導的《紅孩兒決戰火焰山》。王童導演是筆者很尊敬的國內資深影人，他自有一套娓娓道來的敘事風格，且有紮實的美學背景。而宏廣多年來無法推出完整的《西遊記》與《馬可波羅》，王童導演取《西遊記》中〈火焰山〉的段落作爲動畫長片的「破冰船」[9]，這樣的出發點，筆者也認爲是實際的；而故事上也結合了科幻的元素，將故事背景拉到太空中，也算是新(心)意。

《紅孩兒》中最顯著的特色，就是利用動畫無遠弗界、毫無限制的動作表演，展現紅孩兒與孫悟空的打鬥場面，但這些打鬥場景在實際上大螢幕的效果卻不盡理想：眼花撩亂的動作像是特別擠出來做的表演、刻意模仿年輕人用語的叫囂台詞或狀聲詞，顯得很不自然；動作語言和聲音語言完全是兩線，武打場面也和故事敘述現有了節奏上的脫軌（很像電影拍片中的武打場面，就丟給動作導演處理，而故事導演無能爲力或避而不碰）。動畫並非真人演出電影，在表演語言傳遞與組合上，和真人電影迥異。筆

[8] 2004 年 3 月於台北公館，筆者邀請現任遊戲橘子動畫策略室總監謝春未女士，也曾是宏廣動畫資深志片經理，討論動畫與創意產業的發展，謝春未女士就中影投資《樑祝》案例所做的轉述。

[9] 王童導演在〈當紅孩兒踩上風火輪：王童談台灣新動畫出路〉（2006）提到：《紅孩兒》像是破冰船，替宏廣遲遲難產的鉅片《馬可波羅》做前導，不僅在技術上做人員訓練、陸續賣出東南亞的版權，也替讓鉅片計畫困住的宏廣紓困。

者相信王童導演的用心，但王童導演的確不熟悉動畫這個創作媒介。同時想起過去宏廣動畫也曾經邀請過吳念真導演或者小野先生編寫劇本，不知是哪個工作節點出了問題，專業電影編劇完成的劇本，並無法直接轉化成動畫腳本使用，宏廣最後的作法是由自己的動畫導演或工作人員修改劇本，嘗試符合動畫語言的表現，可是就在修改之後，故事結構又出了問題，又回到故事敘述不完整的原點。

動畫電影的製作過程繁雜、資金人力物力成本超乎一般想像，「經典改編」會是投資者基於本國觀眾認識基礎、且有機會做爲文化輸出符號、擴大市場以增加營收的策略；而使用不同形式來表現經典的文本，也是使得文化面貌多樣、增添經典價值的途徑。只是，當創作者不理解自己使用的創作語言、或者連出發點都出現致命的偏差時，再好的文本，應該也變不出令人激賞的作品。

第三節　研究計畫

談到國內動畫的問題，總是讓人熱血沸騰。迪士尼在 20 世紀前葉，就確立了「改編經典童話」的方向，推出了一齣又一齣的動畫劇情長片，從此世人認識的童話，叫做「迪士尼」。[10]儘管迪士尼改編童話的爭議不斷[11]，筆者又禁不住想起，兒時觀賞迪士尼《愛麗絲》的感官記憶、經過二十年後閱讀到卡若爾的原著時瞬間連結的震撼：如果連《愛麗絲》這麼充滿文學價值、哲學意含以及各種領域研究交集的作品，迪士尼都可以將之轉成動畫，我們真的可以說，迪士尼是知道如何將童話改編成動畫、將文字敘述轉化爲動畫語言的。這其中的轉換過程，就是迪士尼藉著動畫掌握童話詮釋權的秘密——迪士尼沒有打算與世人分享，至

[10] 參考本論文附件二〈永不止息的創新與實踐—華德・迪士尼〉。

[11] 見《認識迪士尼》第五章〈迪士尼觀點下的世界〉中「批判迪士尼對兒童文學的詮釋」。頁 178-195。

少我們可以就著已經確定的兩端，文字經典與動畫電影，細細研究，然後找出兩端之間的路徑。這個尋找路徑的過程，就是本次論文研究要經歷的途徑，研究計畫名稱就訂爲：「尋找文字與動畫之間的路徑」。

壹、 研究範圍與目的

國內動畫產業的問題，很容易集中在經營政策、資金或者行銷管理面的探討[12]。這兩年筆者開始擔任創意經紀人的角色，對與自己和創作同業更深刻的期許是：與其怪罪環境不成熟或者掌握資源者不尊重創作價值，不如先將創意轉化成作品的能力練習到成熟，這才是創意工作最重要的核心、核心穩固了、環境自然會有資源駐進。因此，本研究回到兒時喜愛的迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》爲例，將研究範圍限於「創意如何在文字與動畫媒介之間轉換、所需要經過的技術工法、與最終作品樣貌的呈現」做研究探討，期望經過種種過程之後，能夠尋得「文字到動畫之間的路徑」，即動畫改編文學經典的方法。

貳、 研究文本

這是一趟神奇的研究之旅，旅行的目的在於尋找路徑，因爲路徑兩端已經確定。本研究使用的文字與動畫文本如下：

一、 文字研究文本

文字研究將以葛登(Martin Gardner)的《愛麗絲注釋本》[13](*The Annotated Alice*)決定版(The Definitive Edition)做爲文字原著分析。此版本收集卡若爾《愛麗絲漫遊奇境》、《愛麗絲鏡中》、《戴假髮的黃蜂》(*The Wasp in a Wig*)，背景介紹(卡若爾的日記、傳記、書信……等)、和相關重要的評論文章及研究引述。

所有中文內容引述，將參考吳鈞陶先生所翻譯的《愛麗絲奇境歷險》（1995，香港）及陳麗芳老師翻譯的《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》（2006，

[12] 見本節「參、文獻探討」。
[13] 本書採用葛登 60 年代版本、並於 1990 年更新，由諾頓(Norton)出版。

台北），以及筆者自己的翻譯。

二、 動畫研究文本

動畫研究將以迪士尼公司 2004 年出版的《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice in Wonderland*)復刻版(Special Edition)，做爲動畫原著分析。內容除了重現 1951 年迪士尼公開發行上映的動畫電影《愛麗絲夢遊仙境》，以及華德・迪士尼生前對小朋友介紹片廠的短片、米老鼠主演的《鏡中奇境》(*Thru The Mirror*)、片中音樂及瘋帽商(Mad Hatter)的遊戲等相關資料。

參、 資料探尋

爲了要達到本次的研究目的，分別朝「愛麗絲文本內涵研究」、「電影改編」、「迪士尼動畫製作技術與發展」三大方向，做文獻資料的收集整理。目前華語地區對於《愛麗絲》相關的學術研究甚少[14]，而台灣對於迪士尼的研究主題，集中在動畫產業經營及教育文化意識型態的分析[15]，此外，對動畫相關研究亦集中在數位軟體技術操作及教學應用[16]。

傳統動畫製作，藉運動攝影得出每秒需 24 格畫面串聯的基本單位，奠定了動畫勞力密集且切割分工的製作模式。平均每十分鐘的動畫至少要繪出 14,400 張畫面，然後由攝影機拍在一格格的電影底片上，沖出來放，就是動畫。如同電影將影像攝錄在膠捲、沖出播放，動畫以電影的形式與世人見面。就觀眾的接受來看，動畫與電影是同一件事，只是類型不同、風格不同。不過就製作面來看，動畫電影和一般電影的製作流程完全不同，動畫是一個無中生有的過程，思維模

[14] 根據張華先生於 2001 年發表的專文〈華文世界《愛麗絲》故事研究現況及展望〉中，提出台、港兩地大學，僅有三篇碩士論文以《愛麗絲》作爲主題，分別就翻譯、階層權力作研究。之後在 2005 年，有臺北市立教育大學應用語言所碩士生馬祖芳(音譯自 Ma Tzu-Fan)，探討《愛麗絲》之巔覆爲主題。這是目前筆者所能找到的《愛麗絲》華語學術研究資料。

[15] 以「國家圖書館全國碩博士論文網」查詢，至 2008 年五月，針對「迪士尼」相關主題討論共 62 篇，分別以企業經營研究、文化意涵認同分析，以及教育訊息傳達（依篇數多寡排序）三大類爲主。

[16]以「國家圖書館全國碩博士論文網」查詢，至 2008 年五月，針對「動畫」相關主題討論共 1000 篇，分別以數位軟體的操作研發、動畫軟體之於教學應用，以及個人創作（依篇數多寡排序）三大類爲主。

式與電影完全不一樣。[17]不過本論文將同時參考電影理論與動畫製作流程兩方面的文獻，作爲探討迪士尼《愛麗絲》，如何將文字經典轉化爲動畫電影的研究基礎。文獻引用散見於各章節，其中電影理論書籍集中於編劇、改編與導演的觀點，也就是「如何說故事」的概念出發。

關於迪士尼動畫製作流程，主要參考由迪士尼出版的《*Disney Animation：The Illusion of Life*》（1984）[18]，該書爲全世界有志於動畫學習者的聖經，從動畫的前置準備工作到後續步步完成皆有詳細的介紹，筆者在此翻譯書名爲《幻象人生》，也期望藉著論文研究，反覆咀嚼引用內容並翻譯，藉著動畫工法的介紹，顯現出動畫媒介的特性。

2006 年九月中，迪士尼圖書館將珍藏的歷代作品手稿、概念圖以及參考資料等難得的史料，第一次公開在美術館做展覽：「從前有個華德迪士尼」（" Once Upon a Time: Walt Disney "），展出地點是巴黎大皇宮國家美術館（Galeries Nationales du Grand Palais, Paris）。這是一次跨時代的指標性展覽，過去一整個世紀，迪士尼與大眾文化、滑稽搞笑藝術聯在一塊，從沒有被放置在高等藝術的等級上。隨本次展覽亦出版了一本珍貴的專書：《*Once Upon a Time*: *Walt Disney: The Sources of Inspiration for the Disney Studios*》，內含大量展出資料，得以見證迪士尼在動畫這項藝術努力的痕跡：從 30 年代起，華德不停收集各種歐洲藝術家的資料，有些是作品風格可作爲未來製作的參考，有些則是藝術家本身可以成爲迪士尼工作室的一員。華德明白當自己的才能無法負荷巨大的動畫夢想時，他有智慧盡一切所能去僱用這些來自北歐、愛爾蘭、瑞士、英國等地的歐洲藝術家，他們受過完整歐洲美術學校訓練，包含繪畫與雕塑，以及歐洲各國文化的涵養。華德僱用人才的舉動，還使得 30 年代的美國，出現了一批歐洲精英份子的移民現象。那些留下來的歐洲菁英，包括了《愛麗絲》第一版的概念圖繪製者，愛爾蘭籍的 David Hall（1905-1964），他們替迪士尼訓練出美國本土的藝術家，像是後來替 1951 年上映的《愛麗絲》整體視覺設計操刀的瑪莉・伯萊[19]。1937 年至

[17] 賴彥如。〈台灣動畫產業之我見〉。CAD DESING 雜誌，2005 年 8 月。頁 54。
[18] Editor: Walton Rawls, Designer: Nai Y Chang, Production Director: Howard Morris. *Disney Animation: The Illusion of Life.* Hong Kong: Walt Disney Production.1984.
[19] 本段翻譯整理自 *Once Upon a Time: Walt Disney*。頁 16-28。

1966 年華德去世，在華德的監製下，迪士尼出了十部動畫劇情長片[20]，從這十部長片的製作史料與參與人員，可以拼湊出歐洲學院文化與美國大眾文化的脈絡聯結。而筆者也藉由這本珍貴的出版史料，更加確定經典改編成動畫、或者經典改編成更多藝術型式的呈現，其間的意義與價值。

肆、 研究步驟

文字經典與動畫電影，兩種媒介讓讀者或觀眾接收的過程迥異。筆者認爲迪士尼在改編經典的過程中，無不受到動畫媒介的「語言」所挑戰所限制。然而將動畫媒介的表現語言發揮到極致，也是老迪士尼給予動畫產業與世人最大的貢獻。在接下來的論文研究中，將先以動畫媒介的製程基礎爲出發，研究迪士尼所創立累積的動畫語言，再進一步檢視迪士尼如何將經典內容轉化成動畫語言，預計研究步驟如下：

一、 研究迪士尼動畫的經驗與流程，理解動畫語言的特質，並收集整理迪士尼製作《愛麗絲夢遊仙境》的相關史料，作爲之後分析動畫影片的參考。

二、 以迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》劇情段落分析與原著間的比較，檢視迪士尼如何就卡若爾的原著做選材、沿用、轉換，及創新。並藉由電影編劇理論，分析《愛麗絲夢遊仙境》的劇情架構，討論傳統迪士尼動畫電影的編劇結構與慣性。

三、 研究《愛麗絲夢遊仙境》中的角色人物，如何藉由造型、聲音、對話等元素，表現原著的角色精神，及其限制。

四、 匯整前述步驟累積，整理文字和動畫兩種創作語言表達的特性、異同，作爲文字經典改編動畫的參考。

期望經過上述過程，尋出文字與動畫之間的路徑。回顧人類不同時期的文

[20] 見本論文附件二。

化，藉由不同媒材的傳遞，得以傳承延續成長。願將本次研究心得，分享給予台灣動畫產業工作者。也期望跟著自己設定的尋路計畫，能像愛麗絲小姐在鏡中世界的冒險，闖過一關又一關的棋局，找尋到屬於自己的后冠。

伍、 研究限制

她照著自己的方法去試，上下來回的走，試了一個又一個的彎，結果不管她怎麼走，總是又回到房子前。事實上，有一回，當他在一個彎道處，轉彎的速度比平時快，她竟來不及停止就撞上了房子。[21]

《鏡中奇緣》第二章「花人園」

筆者總覺得論文撰寫的經驗，與愛麗絲小姐上述的經歷十分相似，眼看著目標在前卻怎麼努力也無法到達；走過的路徑卻無法停駐在經過的地方。即使尋找出路徑，依舊有大片路徑未能到達的地域：

一、本論文大量引用電影改編、編劇及導演理論，作爲分析迪士尼《愛麗絲》劇情結構與表現的依據，但對於動畫與電影在製作思維上根本的差異，不在此次研究主要探討的範圍，這是本論文基礎點上無法解決理清的問題。

二、對於《愛麗絲》、迪士尼王國的經營、以及路易斯卡若爾和華德迪士尼兩位人物，都是研讀既有資料作爲研究基礎，無法再對相關主題提出創新見解。

三、關於動畫聲音和音樂方面，無法讓閱讀讓讀者直接聽聞，只能儘可能以文字敘述，就表達工具上的限制，難以傳遞迪士尼動畫電影最精采、

[21] 摘錄自《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》高寶書版，2007。頁 151。

最獨創的成就，實感遺憾。

四、動畫的表現形式多變，尤其當今論技術在皮克斯帶領的 3D 技術革命，已讓動畫製作邏輯走向新紀元。套一句王童導演所言：「藝術表現的靈魂不在於技術的翻新」[22]——以 1951 年迪士尼所創作的《愛麗絲夢遊仙境》爲研究對象，的確只能做個案呈現，並無法成爲動畫改編的定律或通則，但求字裡行間，能給予動畫工作者小小的分享與啓發，尤其是個人將來繼續爲動畫或相關創意產業努力的基石。

NTTU Library

[22] 王童。〈當紅孩兒踩上風火輪：王童談台灣新動畫出路〉。劇作家。2006 年 3 月(第一卷)，頁 246。

第二章 迪士尼的製夢程序

故事人、導演、構圖，以及音樂家，組合成的理想團隊，他們全都熱切投入動畫其中，沒有哪一位能夠劃出範圍，限制他人介入或者自由地表達意見。

華德 迪士尼
《幻象人生》第二章〈關於製作〉

《迪士尼動畫：幻象人生》（*Disney Animation：The Illusion of Life*，1984）一本由迪士尼製作出版，詳細紀錄說明迪士尼動畫製作的流程步驟、工法細節、以及相關的歷史事件，每一章節首都會引用華德說過的話語，作爲呼應主題的金科玉律，是一本展現華德神話及迪士尼經典的動畫工具書，也是全世界所有學習動者的入門聖經。

動畫之於文字，最顯而易見的差異，在於說故事的方式、還有看得見的影像、與聽得到的聲音；本章節中，我們就以《幻象人生》的內容爲基礎，從「故事」、「視覺」、「聽覺」三方面深入理解，迪士尼一路所累積建立的動畫工作經驗，發展出哪些要素、如何整合各種專業，將一個動人的故事，轉成一張張畫面，串聯成動態的影像，同時結合聲音的元素，成爲一部精采的動畫影片，呈現在觀眾面前。

第一節　故事視覺化

壹、「故事版」——視覺化的劇本

一、何謂故事版

迪士尼工作室有個職位叫「故事人」(Storyman),顧名思義,說故事的人,透過動畫爲媒介,說一個故事給觀眾聽,相當於電影中的編劇。當遇上一個好故事,迪士尼如何將故事消化成動畫可以表現的劇本?

合格的的劇作家被邀請至工作室參與討論,但鮮少有動筆的機會。一個故事腳本在初期能作為使用素材的建議,但更多時候,是被不斷討論、咀嚼、嚼到爛、改變、摒棄、改寫、重新塑造,然後不用到任何字眼,將一切概念融合在紙上---動畫是一個十分視覺化的媒介,如何將故事構想、角色、戲劇(動作表情對白)、分景腳本、還有錯綜複雜的關係,全部以視覺的方式表現出來,遠比用文字表達來得重要的多。因此,「故事版」(Storyboard)因應而生。[23]

視覺化的劇本,故事版(Storyboard),於 1934 年由故事人 Webb Smith 所發明[24]。所謂故事版,就是由繪者將關於故事初步構想的點子(Story beats)畫在一張張紙上,再按照故事線將這些圖紙釘在牆面的板子上,讓整個故事大綱視覺地呈現在工作小組眼前參考圖 2-1),接著小組成員可以按照這份視覺化劇本,發想增加其中的動作、場面,甚或調整劇情前後的順序、增減,隨時全觀地省視整個故事的發展。而這種「故事版」工作方式,在日後也被其他動畫工作者採用。

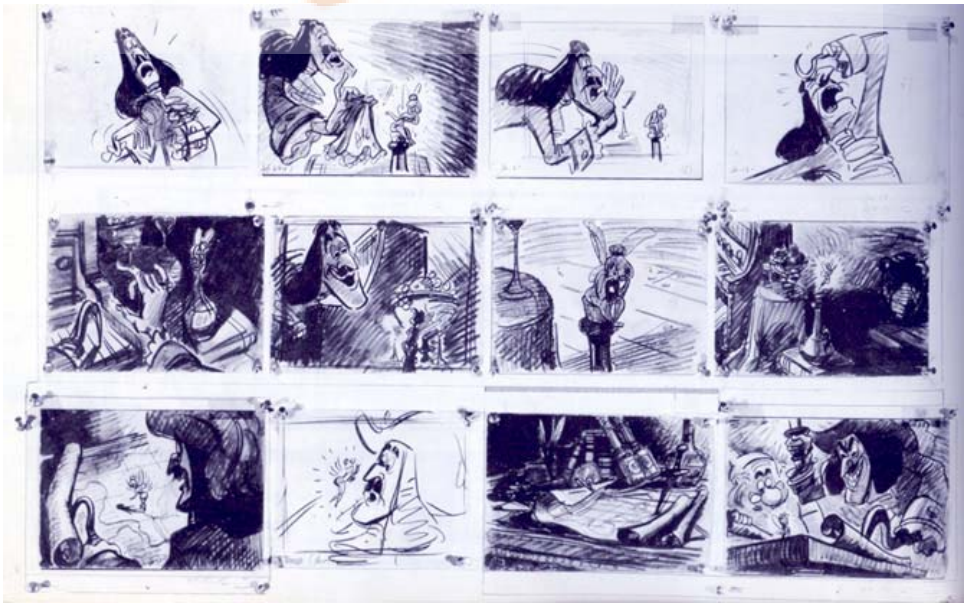
二、 故事版的意義

由於筆者無法找到比圖 2-1 更清晰的《愛麗絲》故事版史料,在此藉用,大家也不陌生的《小飛俠彼得潘》(Peter Pan,1953)當中,虎克船長與小仙女互動的段落故事版(圖 2-1),作爲說明:我們就該故事版第三排左邊鼠來第一個和第二個畫面爲例,用文字敘述,內容應該是:「虎克船長用

[23] 《幻象人生》。頁 45。
[24] Bruno Girveau. *Once Upon a Time: Walt Disney*.p71.

他的鉤子手打開地圖，赫然發現小仙女就站在地圖中央；小仙女『咻』地，一下子飛到虎克船長的鼻頭前。」就在這兩個畫面中，已經包含了：角色是「虎克船長」與「小仙女」; 角色性格分別是「邪惡迷糊」與「靈巧捉狹」; 角色關係是「敵對」; 動作是「用鉤子手打開地圖」、「赫然發現」、「站在地圖中央」、「『咻』地一下子飛到虎克船長的鼻頭前」。也就是說，故事版這個劇本上面每一個完成的時候，裡面所有的角色(性格與外型)、角色關係、表情反應，以及所有的動作和背景，通通都是確定的。這份視覺化的劇本，和我們我熟知的電影或其他影像文字劇本，有機會透過導演在拍攝現場詮釋、調整、即興發揮的空間完全不存在——因爲故事版確定下來了，就會由原畫 (animator)將這些動作之間的關鍵動作(key frame)畫出來，再發下去給其他動畫師，以一秒鐘 24 格的單位畫面，將關鍵動作間的空隙填起來，然後再由其他部門上色等其他繁複的層層加工——動畫注定就是一個勞力密集，且需要科層分工的創作媒體。也因此可以想見，故事版若是在完成後又需要更動，必牽扯到龐雜的後續加工線。這種需要在上游前端就把所有創意發展確立及綁死的工作方式，對創作發展的靈動性和自由度其實是限制的。

圖 2-1：虎克船長與小仙女互動段落故事版。



《幻象人生》，除了分門詳細地介紹經典迪士尼製作流程與經驗，字裡行間從不忘讚揚創辦人華德迪士尼，但還是看得到關於華德先生如何無情對待旗下員工，歷歷在目。從史料的紀載，華德迪士尼的企業經營態度，來自於對動畫的熱愛，對於企業層級管理，也是以「誰畫得好、誰得點子棒」作爲評鑑基準[25]。但更多時候我們看到對於華德挑剔、嚴苛、主觀、剛愎自用的批評，尤其對於故事架構的強烈掌控。

故事小組是由故事人和故事草圖繪者（Story sketches）組合成的兩三人小隊伍，故事人和故事草圖繪者之間，總有許多意見上的衝突：故事人對於自己創造出來的點子如何表現總有明確的建議，但如何呈現在故事版上卻是由草圖繪者在掌握。當小組成員認爲有些具體的成果可以給大家看看，就會召開故事會議，請其他同是一起來討論。華德喜歡無預警地出現在故事會議上，還帶領著「塑型小組」（shaping crew），對於華德認爲已僵住的構想進行建議和挑戰（他會趁下班以後偷偷潛入每個小組辦公室，檢查他們正在進行或揉掉的圖稿），這對原來故事小組更是一大磨難。然而在多年後回顧老動畫影片時，一位歷經過這種磨難的成員說：「你會感覺到最後出來的每一格畫面，都是磨到最完美的結果。」[26]。

貳、 動畫版的說故事問題

然而故事版所呈現的不只是迪士尼所建立的龐大加工科層體系，以及創意轉化的嚴格限制。九 0 年代以前，迪士尼與華納兄弟（Warner Bros）等大廠，是沒有完整的文字劇本存在的，所有的故事，都是由動畫導演、故事人、故事版繪者（Storyboard Artist）用一個又一個的故事點(Story Beats)將故事串起來。這種編故事的方式必定會使的劇情出現結構上平衡上的問題。九 0 年代後，這些大廠開始僱用合格的劇作家(script writer)編寫文字劇本，卻被資深的故事版繪者認爲寫

[25] 《幻象人生》頁 46：「『別管什麼位階，把人弄過來就是了。』才華、能力、新點子才是重點。」
[26] 同前書。頁 47。

出來的文字，都是自以爲是、不懂得動畫語言的作品。故事版繪者和劇作家之間的隔閡頗深，前一陣子鬧罷工的美國劇作家協會（WGA）到現在還沒有把故事版繪者納入會員管轄，和真人實境秀的編劇地位一樣，在過去編劇同行領域中不被認爲是真的編劇。[27]

關於動畫界說故事的問題，並不是台灣獨有。筆者認爲動畫專業背景的部落格作家 Ming 說得最好：

動畫影片的製作流程應該是有彈性的，動畫要讓普羅大眾覺得是個媒介(medium)，而非類型(genre)，就得要打破人們對動畫(尤其是迪士尼動畫)的家庭影片特性這個刻板印象，故事不再是童話故事或是華納卡通裡那些充滿插科打渾式笑話的卡通，如果故事結構複雜，那麼劇本的存在就有其比要，不管是不是要將 Script 負責對白，Storyboard 負責動作這樣劃分的清清楚楚，不過劇本跟故事版一樣重要是無庸置疑的，想要將重心放在那邊端視個別製作而定，對個人短片或是重視視覺表現的純藝術動畫而言，有時是可以省略劇本階段，而直接利用故事版來鉤勒出整部影片，不過影片故事要是強調劇情或是情節的的發展，這時劇本就變得非常重要，從文字到圖片再到動態影像，重要的是呈現在銀幕上的結果，因為那才是製作動畫影片的目標。[28]

雖然迪士尼工作室發展出以故事版爲基礎的編劇方式，並近乎嚴苛地對待整個故事建構過程，但隨著時代發展，對於迪士尼動畫故事結構過於簡單、沒有層次的批評聲浪與日俱增，尤其是大量歐洲經典童話的文本經過迪士尼改編搬上螢幕之後，對於故事原味流失與故事意涵的偏差詮釋最爲人詬病[29]。關於這類方向的意見，筆者選擇回到這種視覺化的說故事方式，以及動畫媒材的表現特質來

[27] MING。〈劇本與故事版間的爭議〉：http://chihmingchang.blogspot.com/2008/02/blog-post.html：2008 年 2 月 24 日

[28] 同前註。

[29] 見《認識迪士尼》第五章〈迪士尼觀點下的世界〉中「批判迪士尼對兒童文學的詮釋」頁：178-195。

探討，將於本文第三、四、五章節中陸續說明。

第二節　風格與形象

動畫如此迷人，在這個天馬行空的世界裡，所有夢裡的想像，都能一一實現。儘管造夢過程疲累而磨人，但鼓動造夢工廠所有成員往前邁進的動力，往往就在聽到故事某個觸動人心的點，腦中浮現出無限夢幻、華麗、神秘，難以用言語訴說的畫面，造夢工程即可啓動，點石成金。那份難以訴說畫面，就是人們說的「風格」，能使未曾謀面者感受其形貌、魅力，連結出具體的形象。

壹、　「概念圖」建立風格 啟動想像

每一個故事似乎都需要來點新的風格或設計，得以和故事素材氣氛相襯。因此，在確切故事內容發展之前，華德會找尋能力出眾的藝術家，繪製得以鼓動人心的素描或彩稿。從工作室之外邀請頂尖的兒童繪本插畫家，像是 Kay Nielsen 和 Gustaf Tenggren，發展出題材視覺的可能性。由工作室同事中，與極具才華的風格設計師，像是 Albert Hunter、Mary Blair、Don DaGragi，還有 Ken Andreson，這些熟知製作流程，能提供別出心裁的構圖和角色速寫，使創意落實在影片基礎元件上。 但大多時候，風格設計師在構想時，並不會以製作細節為考量前提，他們會儘可能創造出一種方式，將整體概念具象化（visualizing the whole concept），讓角色和故事現場同時具備吸引力與新鮮感。[30]

這些具有神奇魔力的圖稿，稱之爲「概念圖」。在故事發展之初，「概念圖」（Concept Art）對於「故事長什麼樣子」，起了很大的幫助。概念圖是動畫發想之初，最具自由度的作品。不過這些迷人的圖稿，並非都能轉變成「迪士尼的動

[30] 《幻象人生》。頁 32。

畫」——人類腦中豐富無邊的幻想世界，是技術永遠力有未逮、無法詳盡表述的。進一步來說，每一種創作媒材都有無可取代的表述方式，有些風格最好的狀態就是在靜止畫面中展現，而不是動起來。「栩栩如生」這件事，也許透過角色關係去表現，反而是「動畫」更多層次的思考。與其硬是要動畫去迎合某種風格，不如發展出屬於自己的語彙。

迪士尼在 1937 年第一部動畫長片《白雪公主》問世後，除了更多長片的推出計劃，也沒停止過挑戰動畫語言極限的實驗。40 年代以古典音樂旋律爲故事主線作品《幻想曲》，大膽嘗試將各種風格的圖畫動起來。之後類似的實驗影片像是《托卡塔曲》（*Toccata and Fugue*）卻無法登上螢幕，因爲這些動起來的畫面，能表述的還是屬於故事概念階段。

於迪士尼圖書館收藏的史料中，發現大量關於《愛麗絲夢遊仙境》早期的概念圖，由 1939 年由愛爾蘭籍藝術家 David Hall（1905-1964）以彩色墨水繪製（見圖 2-3），和坦尼爵士（John Tenniel,1820-1914）替卡若爾原著配上的插圖[31]，都是以的基底加上誇張風格，只是 David Hall 的版本上色彩。David Hall 繪製的概念圖和後來 1951 年上映的版本有很大的差異。而眾人所看到的 1951 年問世的《愛麗絲夢遊仙境》，從概念圖到故事版，主要由迪士尼工作室史上有名的藝術家瑪莉・伯萊（Mary Blair,1911-1978）女士操刀完成（見圖 2-3）。細看瑪莉・伯萊替《愛麗絲》所設定的風格概念圖，已經走到一個以粉彩繪製、塊狀平圖的風格，雖然和後來上大螢幕的最後版本有所調整（見圖 2-4），但基本上就是延續瑪莉・伯萊替《愛麗絲》定下的主調。

[31] 見附件一圖 1-2：約翰坦尼爵士與《愛麗絲漫遊奇境》的插圖。

圖 2-2：David Hall 替《愛麗絲夢遊仙境》繪製的概念圖。

圖 2-3：瑪莉・伯萊替《愛麗絲夢遊仙境》繪製的概念圖。

圖 2-4：瑪莉・伯萊繪製的概念圖（左）與實際動畫畫面（右）的對照。

NTTU Library

貳、 替《愛麗絲》建立風格的推手---瑪莉・伯萊

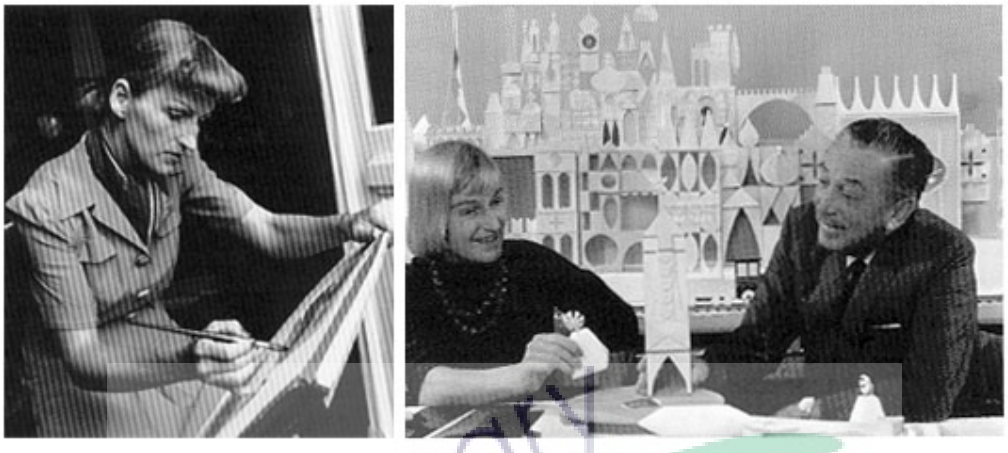
圖 2-5：瑪莉・伯萊「小小世界」的壁畫。

全世界的孩子都想去迪士尼樂園玩，那裡有米老鼠、唐老鴨，還有「小小世界」(It's a small world)，包含 26 個國家的娃娃裎和美好地唱著：「小小世界妙妙妙」平面多彩拼貼出來的繽紛世界，那就是瑪莉・伯萊最爲人所知的作品。

瑪莉・伯萊，本名瑪莉・布朗・羅賓森（Mary Browne Robinson），1911 年十月出生於美國南方奧克荷馬(Oklahoma)州。1931 年即展露天份，獲得洛杉磯 Chouinard 藝術學院獎學金，兩年後獲得學位，立志當個畫家。1934 年嫁 Lee Blair，冠上了夫姓，並且種下日後與迪士尼的不解之緣。1940 年，在丈夫李的建議之下，瑪莉小姐進入迪士尼工作室，華德對瑪莉小姐的倚賴，日漸超越她的丈夫，也勝過工作室其他藝術家。自 1945 年起，瑪莉開始擔任好幾項大型計畫的藝術總監，包括最著名的三大鉅作：《灰姑娘》、《愛麗絲夢遊仙境》、《小飛俠彼得潘》。期間瑪莉放棄了自己熟悉多年的水彩技巧，創造出以粉彩繪製的平面多彩拼貼風，令華德愛不釋手，好幾次要求動畫團隊將瑪莉的風格「動起來」，而被認爲強人所難。原因除了上一節所提到技術和不同媒材的語彙限制，還有當

時以男性爲主的迪士尼工作室，不那麼樂於見著出於女性的作品被如此尊寵。[32]

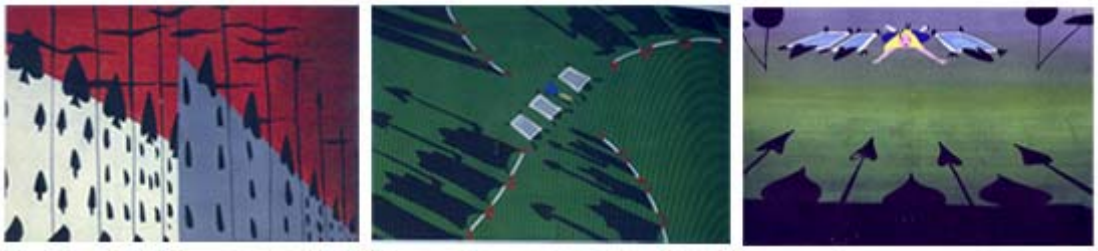
圖 2-6：瑪莉．伯萊。



左圖：瑪莉在迪士尼工作室的模樣，攝於 1941 年，進入迪士尼的第二年。
右圖：1964 年，瑪莉在迪士尼頻道的節目「小小世界」，右邊爲華德。

瑪莉替《愛麗絲夢遊仙境》設計出一種黑暗的、心理學的，屬於夢領域（dreamscape）的場景風格，對應於原著中地底世界的故事舞台。《愛麗絲夢遊仙境》中，「奇異森林」（Tulgy Wood）、「會說話的花園」（the Garden of Live Flowers）段落，背景使用大量陰影效果，使得色彩飽和的角色在暗色的地底世界鮮活分明，獨樹一格。[33]而「撲克大軍到來」的場景（見圖 2-7），更是在一張張的撲克士兵身上，看到瑪麗獨有的平面風格活生生地動起來了。

圖 2-7：「撲克大軍到來」的場景概念圖。



[32] John Canemaker, *The Art and Flair of Mary Blair：An Appreciation*, New York: Disney Edition. 〈Introduction〉.
[33] John Canemaker, *The Art and Flair of Mary Blair：An Appreciation*. p 47.

我們試著欣賞瑪莉替《愛麗絲》繪製的另一張經典概念圖「愛麗絲掉進兔子洞裡」(見圖 2-8):說明愛麗絲掉落的過程,也是瑪莉認爲能夠表現《愛麗絲》故事最具代表性的圖作——有插畫背景的朋友都有這樣的經驗:用單張圖像描述一段故事,很容易走向兩個極端,一個是放入過多的訊息、一個是朝概念式的表現而顯得虛無。瑪莉在畫面中,用維多利亞式的物件裝飾通道背景,點出了時代,營造出一個看似室內的空間,而整個畫面唯一的動作就是愛麗絲在掉落過程中照了鏡子(請注意,愛麗絲往上衝的頭髮藏著運動和速度的訊息),鏡中人物和鏡外人物互相倒反,暗示著接下來即將進入、與現實相反的異次元世界。這張概念圖表現出瑪莉在藝術造詣上的成熟度,她所創造的平面拼貼風格,有著孩子般的童趣幽默,卻又層次豐富,情感紮實。

圖 2-8:「愛麗絲掉進兔子洞裡」概念圖。

NTU Library

參、 「角色造型部門」打造明星形象

故事版與概念圖在故事與角色發展初期就擔綱上任。一旦角色的外型確立，就會著手製作造型圖（*model sheets*）與立體雕塑（*maquettes*），以確保角色外型的一致性。[34]

電影發明的同時，「明星」這檔事也隨之問世。透過影片大量在不同地區播映，明星的魅力與光彩得以複製傳送到更多地方。迪士尼以米老鼠爲起點，創造出一系列的動畫明星，深植在不同年代孩童的記憶當中。這份「複製明星」的工作，在動畫製程工法上，貨真價實、淋漓盡致。

在電腦 3D 軟體尚未成爲動畫電影主力工具前，觀眾所看到的每一秒，是由 24 張連續的動作圖，經過上色、搭配背景圖畫，最後攝影機拍攝下來，放入剪接機器中串連而成。這龐大工程的背後，必定要有組織嚴密又數量驚人的生產線支撐，才能將這些「瞬間的零件」組合堆疊。爲了要讓每一位動畫人員，如同機器般精準地繪製角色形象，不會因個人慣性或變形誇張的動作角度有所偏差，如同人體大全的造型圖、得以幫助工作人員 360 度細細研究、維持比例的立體雕塑，都是馬虎不得的參考標準。

在 30 年代迪士尼還沒有「角色造型部門」(Character Model Department)的存在。任何角色造型的生成到認可，由全才型藝術家 Joe Grant（1908-2005），簽上”OK,J.G”作爲通過標記。Joe Grant 天縱英才，總是神乎其技，角色的七情六慾躍然紙上，使工作室中其他藝術家望其項背，難以複製。「角色造型部門」成立之後，最重要的是將藝術家繪製的角色造型圖（見圖 2-9），轉成立體雕塑作品，大部分以泥塑、少部分用塑膠開模，然後上色，使角色形象立體呈現，外在的神情姿態顯現內在的性格內涵，如同拍電影時「角色定裝照」的功能。這些立體雕

[34] Bruno Girveau。*Once Upon a Time: Walt Disney*。p42。

塑作品就是「動畫明星原型」，動畫角色爲人所知的故事和記憶，凝結在雕塑瞬間，怎麼不讓人心動。一尊尊的明星雕像，大多被華德後來拿去贈與重要人士，或者隨著影片製作的尾聲，自動在工作室中消失。然而，當初它們最大的功能，也就是讓整體生產線的製作規格統一。

圖 2-9：「海象與木匠」中，海象的造型圖。

第三節　迪士尼的聲音世界

由前兩節不斷重複得到的印象：動畫是如此視覺性的媒介，一切以視覺元素堆疊串連而成。然而人記憶的方式，往往不是透過畫面，而是聲音——一段旋律、一首歌曲、一句來自兒時喜愛的動畫角色的口頭禪，然後影片裡鮮活的色彩和情節瞬間浮現腦海，帶出兒時觀賞動畫時全然的滿足快樂。

壹、「同步聲效」——音樂與動畫合而為一

對於音樂，華德認真看待的程度不下於其他動畫元素：「對動畫工作者來說，花上好一番功夫研究音樂是不可或缺的。要去了解人類原始音樂的型態、人類對於音樂喜愛的天性——關於韻律與舞蹈——關於存在於日常生活中各種樣貌的節奏。」[35]由華德的話語，可得知在此泛指的音樂，不只是旋律，還包含不成調的節奏與韻律。

在無聲電影年代，戲院裡有手風琴或鋼琴樂手，隨著影片播放，用最原始直接方式，爲影片傳遞情感，帶領現場的觀眾進入到螢幕裏的世界，隨著音符從一個故事旅行到下一個故事[36]，這就是音樂的魔力。魔力的背後，是音樂和人類生活的緊密關係，兒時的童謠、學校的音樂課、宗教的唱誦，以及婚禮與葬禮，音樂爲腦海中的記憶上色，觸動生命靈魂的核心。彈奏一段熟悉的旋律，就能將人們帶回過往時光，或者幫助人們跨越文化的藩籬，找到情感共同的投射。

迪士尼旗下最負盛名的動畫明星米老鼠，最早兩部動畫片並沒有受到太大的迴響，直到華德看了第一部有聲電影《爵士歌手》（*The Jazz Singer*，1927），華德確信動畫卡通一定要有「同步聲效」（synchronizing music, sound effects and action）。1928 年 11 月 18 日，米老鼠在紐約柯達戲院首次登台亮相，有聲動畫電影《蒸氣船威利》（*Steamboat Willie*，1928）風靡大眾，這是人類史上第一部有聲動畫片，也是米老鼠跨入明星界的第一步。[37]

對華德來說，「同步聲效」指的不是影片做好之後再配上音樂、合上音效，他要「音樂和卡通畫面同步進行設計」，在 1928 年，沒有人知道這要怎麼做。就動畫的製作來說，角色動作和聲音節奏是需要合爲一體的，若沒有知道事先設定的節奏、動畫人員會無法將動作的輕重緩急精準地表現；而對白更是和動畫角色的口型息息相關，必須要有配音演員事先錄製台詞，幫助動畫人員繪製出角色臉部肌肉的抑揚頓挫。很幸運的，迪士尼工作室來了位新夥伴，Wilfred Jackson，

---

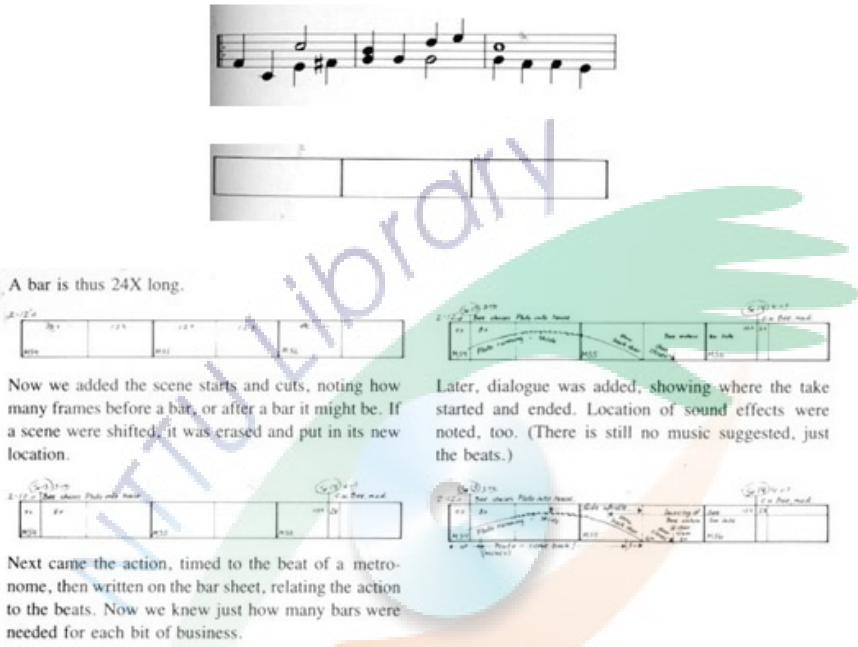
[35] 《幻象人生》。頁 145。

[36] 默片時代的電影，由於影片技術的限制，單支影片都不長。人們進進戲院觀賞的是由好幾支短片集合在一起的電影。

[37] 摘錄整理自 *Once Upon a Time*，頁 65-69。

用節拍器得到了靈感，使「同步聲效」的計畫得以執行：既然動畫影片是以每一秒有 24 格畫面爲基本單位，那麼要做的只是要把音樂單位定義出來，然後將兩者對照排列，即可齊頭並進——一種新的語言就這樣被發明了，就是「小節單」（bar sheet）。[38]

圖 2-10：幫助「同步聲效」的基礎工具「小節單」（bar sheet）。



「小節單」的發明，從此確立了「聲音」也能被分格成得以計算的小單位，如同視覺畫面被分爲一秒 24 格計算，成爲迪士尼龐大分工機制的一環。迪士尼創造出這種精密計算而聚合的藝術形式，到了 1930 年代晚期，音樂和動畫合而爲一，成爲迪士尼經典動畫的標誌。Wilfred Jackson 表達這一路歷程的感想：「我們並沒有將音樂和動畫差別待遇，我們相信兩者注定是要融為一體的，不再只是動作配上聲音而已。」[39]美國當代音樂作曲大師 Jerome Kern，對於迪士尼在動畫音樂上的新工法和新格局，稱之爲「將音樂當作語言使用」（”the use of music as

[38] 《幻象人生》。頁 147。
[39]同前書。頁 148。

language”)，並將華德對當代音樂的貢獻，定義爲「20 世紀唯一貨真價實的貢獻。」[40]

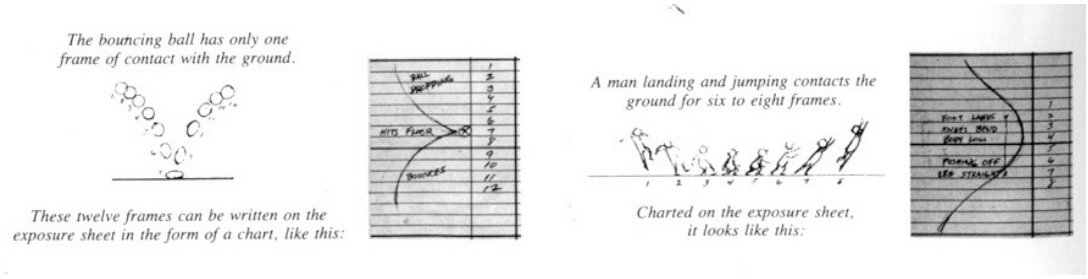
貳、 看見節奏 聽到畫面

爲了達到「音樂與動畫合而爲一」，除了以一秒 24 格的畫面加上小節單的計算基礎，在執行上依賴著尋常的調節器，精準計算出畫面上每個動作的長度與移動距離：

當原畫(The animator)[41]和導演設計某一景的動作，若要搭配音樂，參考的除了預先錄製好音軌，或者由音樂設計師在動作紀錄表（exposure sheet[42]）上設定好的節奏指令。利用節拍器將這些寫下的節奏轉成聽得見的節奏，就能計算出做出這一景需要的時間。就算沒有任何聲音指令，節拍器也是決定每一個動作長度的唯一依據。

藉由節拍器，動作得以進行測試：某個角色走路的長度、要走幾步、何時停下來、又停多久？這些都在動作紀錄表上註記、修正，直到找到最合適的動作模式。這個過程被戲稱為：「以最快的方式做最多的事。」[43]

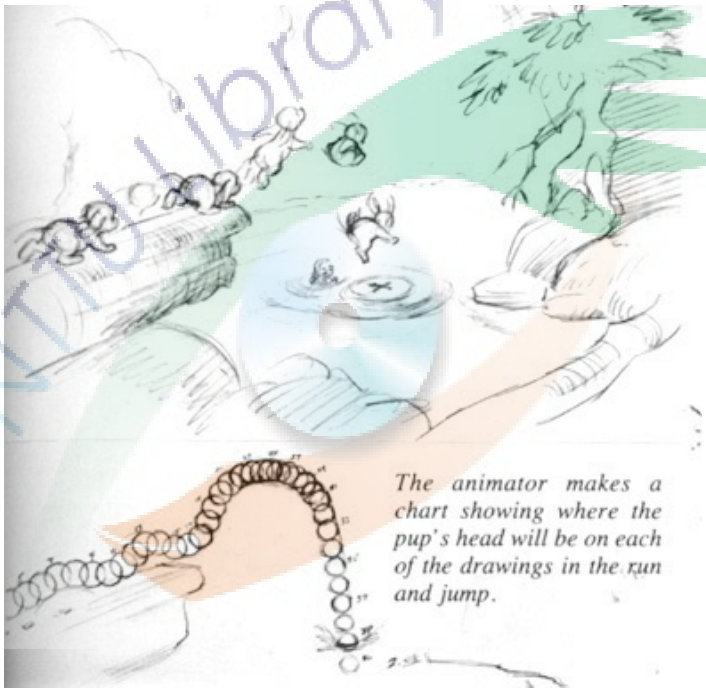
圖 2-11：動作紀錄表（exposure sheet）。



[40] 同前註。
[41] 原畫負責畫面中所有的動作的關鍵動作畫出來。
[42] 見圖 2-11。
[43] 同前書，頁 145。

計算的結果，得到每個動作的移動範圍、動作路徑、以及需要繪製的格數。構圖部門則根據這些數據，確認該景是否有足夠的空間，執行這些動作（見圖 2-12）。就是藉著這些環環相扣而沉悶冗長的計算，所有想像得以一一落實（自從 90 年代以後，3D 動畫軟體廣泛應用與更新，這種手工式算圖法，也漸漸消失。）透過角色跟著音樂韻律走出的每一步、透過搭配節奏的每一個動作，使得觀眾對螢幕上演的一切感到舒服自在、信以為真。這就是「看得見節奏、聽得到畫面」的經典迪士尼動畫。

圖 2-12：動作與構圖的空間計算示意圖。



叁、歌曲與音效

一、歌曲的作用

甜美動人的歌曲，也是精典迪士尼為人熟知的特色之一。藉著歌曲，帶出故事主題、背景、還交代劇情，除了增添故事情感氛圍，還有幫助劇情結構完整功能：

動畫影片中出現的任何歌曲，都於製作前期就被編寫及錄製，好以整合加入故事發展。華德不太喜歡歌手的歌聲過於有特色，以至於影響故事的流暢度。他認定影片中使用歌曲，為的就是讓故事能跟上節奏；或者在情感堆疊時，得以用不同的方式訴說。一首好的歌曲，必使觀眾對劇情有更深的投射。[44]

歌曲錄好之後，故事人可以更精確地展開故事版相關工作：對於整體氣氛的調整、測量音樂長度、或者提出對於畫面和歌曲更好的建議。此時錄製好的歌曲通常只是樣片，還未進行編曲、搭配樂團演奏，這樣就可以在比較節省成本的狀況下，嘗試改變歌曲結構，以符合故事版的需求。當故事版大致底定、歌曲的長度也感覺對了，故事版畫面就會給拍成故事膠片（story reel），搭著歌曲一起看，幫助確認故事劇情架構的完整。一旦又覺得哪邊更動、重畫、重拍，就這麼一次次來過，直到覺得一切行雲流水爲止。之後當然還會有所更動，不過就比較針對角色表現方面著手，不再對劇情結構方向做改變。總之「將音樂活起來這件事，困難而昂貴[45]。在任何人開始動作之前，一定要先弄清楚到底目的爲何，才是明智之舉。」

二、音效的工作

音效也是動畫整合工作的一環，不過不太可能在影片製作早期去做設定。通常都是先把音效寫在五線譜上、然後等整部片畫面都完成了，再錄音配上去。早期錄音技術沒那麼進步時，音效師是得隨著交響樂團共同進錄音室，如果有哪一位敲錯了節拍或弄錯了聲音，可是得害大家重來的。

---

[44] 《幻象人生》。頁 157 頁。

[45]此句原文爲：”Animating to music is difficult and expensive”，相對於動畫本意可視爲「將畫面動起來」，筆者將”Animating to music”翻譯爲「將音樂動起來」。

當然隨著音軌分離技術的發明，這種「不 NG 錄音室的劇碼」不需再上演。

音效工作還包括替角色配音，這部份就得事先預錄了[46]。替角色找對配音員是迪士尼長年累積出來的真本事，尤其到後來與當紅明星合作，以成爲年度動畫鉅片的標準動作。討論配音明星和動畫角色外型相似度並非穿鑿附會，從人體結構學角度來看，什麼樣的身體結構，會有什麼樣的音質，有理論依據，觀眾會對角色投以這麼大的認同，也是根植於潛意識中有機可循。

雖然聲音效果會事先註明在五線譜上，但要做出對的聲音效果，也絕非跟著指令敲敲打打、做出節奏這麼簡單而已：

> 對音效人員來說，某些音效不可能藉著所指物本身製作出來，像是『閃著露水的蜘蛛網』的聲音。雖然華德也無法具體形容，但他堅持一定存在某種特別的聲音足以表現「閃著露水的蜘蛛網」。音效師 Jim Macdonald 得到指令後，心裡揣度思量了好幾天：應該像是風鈴、輕柔而纖細、要擺脫玻璃輕敲的印象，該是點別的什麼。
>
> Jim 後來從音效室新裝壁板的剩餘材料，一種合成鋁找到答案。他把這些金屬剪成小碎片，懸掛在膠板框上，只要稍微抖動一下，一種不可思議、輕巧又閃爍的聲音流瀉而出。華德聽了十分喜歡，進而要求 Jim 這個「演奏樂器」調高半個音階、然後用滑奏法來彈奏。華德的要求總是難以理解，且永無止境。 但不可否認的，也因此從影片製作啟動那一刻起，不斷有更好、更好的點子被激發出來。[47]

「閃著露水的蜘蛛網」的畫面，就出現在《愛莉絲夢遊仙境》中「毛毛蟲的忠告」

[46] 事先錄音是迪士尼發展出來，爲了精準對口型的工作流程，其他還有很多歐美或日本的動畫製作，依舊是事後配音，在聲音和畫面的合作邏輯上和迪士尼不同。
[47] 《幻象人生》。頁 161。

[48]段落。根據筆者自己並邀請熟知樂理的朋友反覆研究「毛毛蟲的忠告」中出現的每一個音符，很確定「滑奏法彈奏以表現閃著露水的蜘蛛網」的聲音，於公開放映的版本裡，沒有收錄進去。但這個小傳奇在迪士尼的家庭卡通頻道重複播放過，也許整個故事是迪士尼爲了宣傳而編攥的故事而已，但看得出來，華德・迪士尼和整個迪士尼企業，非常以他們所一步步創立出來的龐大加工體系與科層管理的制度爲榮。

圖 2-13：《愛麗絲夢遊仙境》的音效。

左圖：負責替愛麗絲配音的小女演員站在瑪莉繪製的故事版前拍照留念。
右圖：畫面中毛毛蟲頂上的蜘蛛網，據說華德原本要求蜘蛛網上面露水閃耀的聲音也要配上。

如同需要用龐大生產線來支付每一格畫面的動畫影片，我們聽到的每一段旋律、每一個音效、每一首歌曲，背後也是多少情感勞力密集堆疊出來的成果。關於迪士尼在「聲音」方面做的一切努力，並且將樂曲成爲引領劇情結構的工具，的確是一份劃時代的成就。這份成就，使得人類在藝術史上、對聽覺的重視晚於視覺的情況，得到不同方向思考的機會[49]。

[48] 見附件 5〈迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡表〉。
[49] 最顯著的例子就是 1940 年，以著名古典樂曲組合作爲劇情主線、以畫面爲輔的實驗動畫電影幻想曲（Fantasia），迪士尼試圖讓音樂變成完全敘述的工具，但市場反應並不好。

第三章 改編的足跡

好的故事不會因為動畫技法拙劣就給毀掉；爛的故事也不會因為動畫技法頂尖就給救回來。[50]

Ted Berman（1940-）
迪士尼原畫、故事人

由上一章了解迪士尼創造的動畫技術基礎與發展，該是回頭來看：在改編《愛麗絲》的過程中，迪士尼從原著中選擇了哪些素材、又捨棄了哪些，原因爲何。本章第一節敘述迪士尼《愛麗絲》劇情大綱，檢視其故事主軸與影片主題；第二節則依動畫影片與原著在劇情脈絡上的差異，彙整出其中的取捨考量；第三節則針對動畫呈現形式，編整表現《愛麗絲》的動畫語言。

第一節 迪士尼的《愛麗絲》

「改編的要旨並不在於它如何能複製文學作品的內容（那是不可能的），而在於它如何能保留原素材。」

摘錄自《認識電影》[51]第九章「編劇/文學改編」

關於有沒有辦法將一個故事好好地搬上螢幕，迪士尼的經驗是：要看能不能用兩行話把故事大綱講出來。[52]迪士尼的《愛麗絲》用兩行話來說：「一個好奇女孩愛麗絲，追著一隻兔子進入到地底世界，遇到各種荒謬的人物、身體也忽大忽小的改變、奇幻的歷險才正要開始上演……。」故事就這麼簡單，兩行話裡面

[50] 《幻象人生》頁 217。
[51] Louis Giannetti。焦雄屏譯。《認識電影》（*Understanding Movies*）修訂第十版。台北：遠流，2005 年 6 月 1 日。
[52] 《幻象人生》頁 217。

得到的訊息是什麼？「女孩愛麗絲」是主角、「好奇」是動機、「兔子」是引子、「地底世界」是故事發生的地點、「荒謬的人物」與「奇幻的歷險」是主角會遇到的人與事，光是這些元素，就足夠演出 75 分鐘的動畫影片了。故事背後蘊藏的寓意，才是每個故事要傳遞的訊息。

改編自西方奇幻文類開創鉅作《愛麗絲》，這是老迪士尼嘗試改編的第一部「奇幻歷險」影片。「奇幻歷險」是西方類型電影的基本款，主角藉著進入與現實世界相反的異世界，經歷一連串的衝突和冒險，內在所熟悉的信仰價值也受到挑戰、或者在需要時獲得力量，總之最後主角會回到現實世界，不論當初是意外或者有心離開，再回到熟悉的地方，主角會對同樣的環境有了不同的體認，這樣的故事結構，和美國神話大師坎貝爾(Joseph Campbell)所提出的英雄故事原型：「在家—離家—回家」[53]不謀而合。卡若爾的愛麗絲是不是英雄，見仁見智，至少她通過遊戲考驗得到后冠；迪士尼版的主角愛麗絲，即使歷險過程中、外在挑戰不斷、內在並沒有看到太大的改變；此外，迪士尼版本的《愛麗絲》故事結構並不完整，愛麗絲夢醒回到現實後，就單純地和女教師回家喝茶，景物依舊，人事絲毫不變，相較於原著中借著女主角姐姐內心的感歎與想望，留下了難以言喻的餘韻，又說明了結尾是老迪士尼的弱項：「從此以後，王子與公主幸福快樂的過著幸福快樂的日子~」就是迪士尼不負責任的結尾公式。

如果角色不夠層次、故事又不夠完整，那麼迪士尼的《愛麗絲》到底改編的重心在哪裡？或者就承認是一次糟糕的改編呢？改編成功與否，有很多檢視的層面，接下來會在各章節一一討論。筆者認爲，迪士尼花了很大的心思，藉著愛麗絲的歷險，挑選來自原著的主題，試圖用動畫語言來表現。根據附件三、四、五所整理出「《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表」[54]，按照順序與比重，將動畫《愛麗絲》所表達的主題列出如下：

---

[53] 見《千面英雄》（A Hero with A Thousand Faces），朱侃如譯。台北：立緒。1997 年 7 月 1 日。
[54] 見頁右。

一、愛麗絲身體大小變化。

二、身體大小與權力的關係。

三、身體大小與自我身份的關係。

四、荒繆的奇境。

五、無稽無厘的語言遊戲。

迪士尼以愛麗絲身體大小的變化，貫穿整個歷險的前中後，作爲整個故事主要的視覺敘述；可以想見，身體變大變小在視覺效果上不僅有趣、也能將權力關係與變化直接具象，確實是串聯動畫技術與表達意涵的關鍵點。愛麗絲到了異地、對內失去了熟悉的自我形狀、對外舉目皆是與慣性相左的衝突邏輯，必會產生自我認知失調。於是迪士尼將這部地底歷險動畫片，集中在「身體大小變化→權力關係變化→身分認知」上。而荒謬的奇境，應接不暇的人物、遭遇，是原著爲世人開創的奇幻世界，也提供了主角面對衝撞的場域；動畫本是一種「無中生有」的技術，如何將卡若爾所述的繽紛歷險搬上螢幕，技術不是問題，風格設定才是關鍵。

原著中令後人驚嘆著迷、無稽無厘語言遊戲，迪士尼也保留下來，不僅編整在角色對話中[55]、更利用動畫語言將原著的文學諧擬（Paradox）轉化成視覺上的諧擬[56]。或說文學改編，除了從原生作品中選取保留、新媒介如何得以發揮特質、加以創新，才是改編者最大的挑戰與滿足。

第二節　　篩撿的依據

迪士尼保留原著題材的比例並不大，刪去的部份是哪些呢？它們有什麼共同點，將於本節討論。再比對「《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表」，關於

[55] 見本章第三節「傳達夢境的語言：對白語言」。
[56] 見本論文第五章。

迪士尼在改編《奇境》、《鏡中》的選材上，做了下列原則性的刪除：

壹、 愛麗絲的親友關係不見了

《奇境》以卡洛爾摯愛的朋友，愛麗絲爲主角，故事中除了展現真實中的愛麗絲性格，也將敘述故事現場的兩位里朵家姐妹編進故事角色裡[57]。不過在迪士尼的《愛麗絲》裡邊，兩位姐妹不見了，而小愛麗絲平時口中會叨唸的家人、朋友，一樣沒有出現在動畫影片裡。與愛麗絲親友相關的劇情、角色、台詞，一概不錄用，唯一留著的是愛麗絲心愛的貓咪戴納、和令她頭痛的家庭教師。

貳、 作者卡若爾不見了

說故事人卡若爾將自己的姓氏「Dodgson」取其諧音、加上患有口吃的小毛病，創造出《奇境》中「渡渡鳥」（Mr. Dodo）的角色。渡渡鳥性格囉唆顢頇，在《奇境》中隱射著維多利亞時代毫無效率的上議院議員，也是作者自嘲的化身。迪士尼保留了渡渡鳥上議院議員的古板滑稽，卡通造型還給戴上了假髮與眼鏡、穿上了外套與背心，十足做作樣。但是關於「渡渡鳥」與原作者的關係，並沒有空間多做著墨，「渡渡鳥」就是動畫裡一個完整的新角色。

《奇境》第九章「假烏龜的故事」與第十章「龍蝦四陣方塊舞」，藉著醜女公爵可笑的言語、和假烏龜敘述海底教育荒誕的情形，諷刺維多利亞時代禮教制度與教育問題，這是作者卡若爾的觀點，迪士尼沒有改編這兩個章節，作者也沒有藉著觀點申論的空間與觀眾見面。

《鏡中》的兩個角色「蛋人」與「白騎士」，一向被後人視爲卡若爾的化身，分別以壞脾氣與死心眼的形象，對著小女主角愛麗絲爲何不能永遠停留在七歲、停留在無邪的童年表達疑惑與不捨。迪士尼的《愛麗絲》沒有這兩個角色，當然也沒有留下對於童年稍縱即逝的感嘆（也許這正是不採用的考量點），只取了蛋人的「非生日快樂禮物」做爲動畫故事點的發揮。

[57] 分別爲當時 13 歲的姐姐 Lorina Charlotte，小妹 Edith。

參、 存在實像辨證的主題不談

一樣先從《奇境》說起。我們回到「《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表」，完全沒有被採用的表達主題(連用不同形式轉換呈現都沒有)，分別爲「身體存在的反覆辯證」、「暗示奇境中的角色都活在自己的幻想裡」。

「身體存在的反覆辯證」出於赤郡貓在槌球場上空只露出一個頭、而被皇后下令砍頭，藉著國王與處決者之間的辯論，討論只有頭沒有身體，是否能被砍頭——這是屬於卡若爾熱愛的形而上邏輯問題，顯而易見的，這種題材光是否合適傳達給小朋友就有待爭議，討論也許可以、畫成畫面有些駭人、而且有可能討論半天小觀眾們還不知道重點在說什麼，而影片要走下去，不能花時間在上面，不要出現在動畫裡是最明智的抉擇。

「暗示奇境中的角色都活在自己的幻想裡」來自葛里芬奇獸告訴愛麗絲：皇后其實沒有處決任何人、假烏龜的哀傷也是來自於自己的幻想。好個如夢似幻的大千世界，這樣的話題在《鏡中》又更上一層樓，從「愛麗絲與歷險遇到的一切究竟是否全爲紅國王的夢」、到後面愛麗絲懷疑「究竟是誰的夢」，最後再來個完美的疑問句作爲結束：「Life, what is it but a dream?」浮生若夢，這是看過世事百態的成人才會有的感嘆，是中國兩千年前的智者不住地低迴自問，總之，不是迪士尼透過動畫要和孩子們分享的訊息。

肆、 避開死亡的氣味

「因為，你知道的，」愛麗絲開始自言自語：「再縮下去有可能我整個人就會像一根蠟燭一樣，不曉得那時候我會是什麼樣子？」然後她開始想像蠟燭被吹滅後，蠟燭的火焰是什麼模樣，因為她不記得曾看過這樣的情形。[58]

[58] 摘錄自《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》高寶書版，2006。頁：21。

《奇境》中關於死亡的描寫或暗示，隨處可見，無時無刻不威脅著愛麗絲的生存，也驅使她始終處於一種極度的匆促感當中。然而這類死亡的描寫或暗示，必須要避開現實的觸感與氣味，而以戲謔的手法、或者做爲主角出身、邁向成功的調味料，這才是迪士尼的手法。上述原著段落文字，在迪士尼《愛麗絲》當中，成了這樣：

門把先生：「妳幾乎成了一支蠟燭。」

愛麗絲：「可是你看，我的身高呎吋對了。」

左右兩張對照圖，分別取自附件六，圖 4-25、4-26。

迪士尼增加了「門把先生」這個角色，將原著中愛麗絲的自我對話，變成一個丑角揶揄愛麗絲的俏皮話，而愛麗絲的反應更是正面，完全沒有原著裡觸碰到自身存亡的恐懼感——改編者的觀點[59]，無時無刻不左右著改編作品的形貌。

伍、 刪去與主角無關的角色

從開場主題曲揚起的那一秒開始，影片就朝著結束的那一刻前進、毫不停歇。看著動畫影片與兩部原著在內容含量上的差距，總覺得迪士尼的《愛麗絲》像是一個容量有限的小舞台，後台有整組浩大的馬戲團等待上場，爲了不讓舞台支架倒塌、也讓觀眾在歡樂之餘準時回家，馬戲團長或者劇院老闆最後決定：雙胞胎上但畸形人蛋人這次先別上、獅子和獨角獸上了成本不符那就讓海象出

[59] 可參考《認識迪士尼》第五章〈迪士尼觀點下的世界〉頁 153-218。

場……真實狀況當然不是這般浪漫無稽，一切回歸到電影的本質：「所有的事情都要繞著主角進行。」原著當中，主角愛麗絲可以只是假烏龜敘述幻想故事的聽眾、也可以當作審判法庭的旁觀者，但是在在迪士尼的版本裡，愛麗絲一定要是劇情的核心，與她歷險劇情有關的角色，才有可能被留下來、且角色功能不能重複，畢竟時間到了戲要結束、觀眾要回家。

從上述五大刪減原則，大約能歸納出，迪士尼無法選擇或重製卡若爾原著的理由如下：

一、時間的限制。

二、動畫語言難以說明表現。

三、迪士尼的觀點。

前兩者是媒介本身的限制，後者是來自於創作者本身的限制，所有媒材的創作都會碰到這兩大問題：創作者怎麼想？能夠怎麼用？通常怎麼用就說明了怎麼想；迪士尼怎麼用有限的動畫語言來說《愛麗絲》，我們接著就說了。

第三節　傳達夢境的語言

本論文第二章「迪士尼的製夢程序」，花了很大的篇幅討論迪士尼在「故事」、「視覺」、「聲音」三大動畫製作前期設定基礎上，所研發創造出來的技術與經驗。前兩節我們討論了劇情，本節則立足於同樣的基礎，談「視覺」與「音樂」，再延伸出「動作」、「對白」與「表情」，呈現迪士尼製作《愛麗絲》所憑藉的動畫語言。

壹、　視覺語言

1. 來自原著插畫的造型設定

《奇境》與《鏡中》皆由約翰・坦尼爵士操刀，繪製出無人能出其右的

插畫作品。原著插畫中，我們讀到濃濃的當代插畫風格：維多利亞式的、來自紮實素描基礎變形的角色，以鋼筆刻版呈現。迪士尼就是以坦尼爵士的插畫爲本，作爲角色造型的設定。也許您會認爲迪士尼版本的造型相較於原著，顯得輕薄，筆者倒是認爲這和媒介特質與整體考量有關：原著插畫是靜態，要在單一的畫面濃縮呈現出整段或者整章文字的敘述，在細節呈現與訊息密度上，絕對勝過於每秒至少 24 格中任何一單一畫面——而複雜的造型在龐雜的分工製作上會有執行度的困難；而整個動畫除了人物造型，還有背景、色彩、動作，再加上聲音、對話以及特效剪接等，這麼多技術堆疊起來，如果每一個部份都使用「有重量感」的風格，整個影片一定讓觀眾看得透不過氣、而不會是迪士尼發展出來，強調動作輕盈連續的風格。本論文第二章「風格與形象」提到：「瑪莉（視覺設定）替《愛麗絲夢遊仙境》設計出一種黑暗的、心理學的，屬於夢領域的場景風格，對應於原著中掉落兔子洞到達地底世界的故事舞台。」相較於演出場域的深沉感，角色的輕盈反倒是必要的整體平衡。

圖 3-1：愛麗絲受困圖。(左右各爲原著坦尼爵士插畫版本、迪士尼動畫版本。)

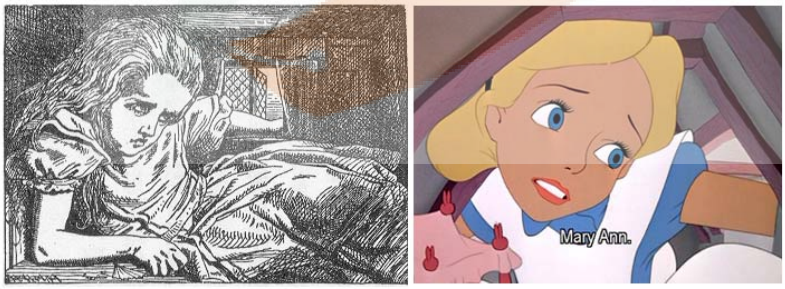


圖 3-2：毛毛蟲與愛麗絲相遇圖。(左右各爲原著坦尼爵士插畫版本、迪士尼動畫版本。)

圖 3-3：白兔先生法庭裝扮。(左右各爲原著坦尼爵士插畫版本、迪士尼動畫版本。)

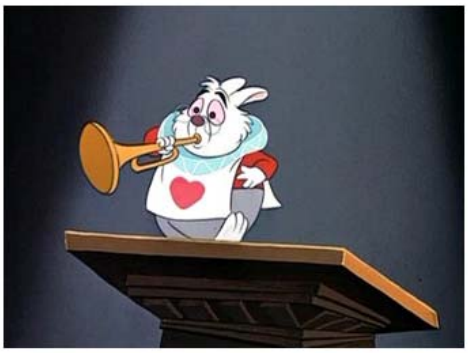


圖 3-4：瘋帽商。(左右各爲原著坦尼爵士插畫版本、迪士尼動畫版本。)

2. 藏在背景的訊息

若是從「作者詮釋權」的角度，可以理解迪士尼抹去了卡若爾和坦尼爵士的痕跡；但是兩部原著除了作者與繪者的天縱英才、也是維多利亞時代背景下獨有出生的作品。「時空定位」是任何劇本首要功課之一，迪士尼沒有明講，但是我們看到：在掉落兔子洞的過程，愛麗絲遇上的各種物件、紅磚牆、燒著柴火的壁爐，不就是維多利亞時期中產階級的家庭配備；而進入到皇后槌球場之前及之後逃離時所穿越的迷宮花園，不也是維多利亞時期的產物；而進入地底世界後，原著讓愛麗絲掉落在鋪滿枯葉的草地上、迪士尼則讓愛麗絲進入到鋪滿格子地板的室內空間——格子地板，不是西洋棋盤的變身嗎？

《愛麗絲》這個文本問世之後，被各種不同形式的表演藝術改編過，改編的形式有很多種，有的只是精神上的借喻，有的只是取其中一部分的元素作爲創作的啓發；迪士尼不僅在劇情結構上大致符合《奇境》的順序

和元素[60]，也將劇情沒有提到的線索隱藏在背景設定裡，於是當年我重讀卡若爾的原作時，動畫影片才能瞬間在腦海連結上線。

貳、 音樂語言

1. 把故事唱出來

迪士尼士繼承西方音樂喜劇的真傳，將故事「唱出來」：從動畫一開始，愛麗絲在草地上唱出對奇境的幻想，等於是替接下來要進入的「奇境」做環境設定、以及之後與愛麗絲期望產生落差的戲劇性做鋪陳；叮叮咚與叮叮噹邊唱邊說、「海象與木匠」這首童謠化作具象的畫面；進入到皇后槌球場之前、愛麗絲遇上的黑桃士兵，唱出得將白玫瑰漆成紅色的苦衷——這些都對應本論文第二章「歌曲的作用」中，華德對於片中歌曲使用上的認知：「片中使用歌曲，為的就是讓故事能跟上節奏；或者在情感堆疊時，得以用不同的方式訴說。一首好的歌曲，必使觀眾對劇情有更深的投射」。

2. 旋律表達情緒、標示與串聯場景

如果看迪士尼的影片多了，就會發現裡面每個主要角色或者段落都會配上一首「主題曲」(或者「主旋律」)，幫助角色唱出所思所想、幫助段落劇情製造氣氛：以「皇后的槌球場」爲例，同一段旋律，先是給黑桃士兵們用倒楣的聲調唱出苦衷原由；當有人被紅心皇后下令砍頭時、眾家士兵也用同樣的旋律來個雄壯大合唱、重複皇后的指令、好似有人被處決是件值得開心不容質疑的事情；最後當紅心皇后被赤郡貓捉弄、一個倒栽蔥露出肥大的紅心內褲時，紅心皇后配著主旋律怒吼地唱出：「有人要爲此人頭落地~」——同一段旋律，表現出劇情與角色的情緒起伏，幫助了觀眾閱讀、也幫助了故事表達。

那麼段落與段落之間呢？動畫影片不似書籍文字，可以藉著章節標題將劇情分段、讓讀者明白又進入到一個新的故事場域，這時候需要音樂幫

[60] 見「《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表」。

忙了，最顯著的案例，應該屬於「毛毛蟲的忠告」：愛麗絲才被「會說話的花兒們」連番欺負、淋得一身濕、狼狽地走出花兒們的轄區，遠遠地，看見天空飄來彩色的字母煙，然後被一首由弦樂和鼓伴奏、充滿異國情調哼唱的歌曲所吸引——再搭配和之前花園不同的植物景觀，充滿繁複花紋的蕨類和葉片，愛麗絲和觀眾一同，進入到充滿神秘色彩、抽著中東水煙的毛毛蟲的地盤。毛毛蟲的歌聲，像是一場洗塵儀式，讓愛麗絲忘掉之前花兒們吵雜不休的煩躁情緒，沉澱了委屈，走向毛毛蟲，說出自己的疑惑。

還有一種是不同場景之間的串聯：愛麗絲從「兜圈子比賽」抽身、剛進入到叮叮噹與叮叮咚的森林地盤時，遠方還隱約聽見兜圈子比賽成員奮力唱著主題曲的歌聲、等愛麗絲站定、歌聲才隱末（對照影片時間 12 分 54 到 12 分 58 秒），如同剪接手法上的「淡出」（fade out），使兩個不同主題的段落在連結上不會突兀。

參、 動作語言

1. 動作即人物

什麼樣性格的人於是有什麼樣的行爲舉止，真實世界的道理在動畫世界裡亦是如此。在此要以「毛毛蟲」這個角色爲例：迪士尼替毛毛蟲在動作上做了巧思設定，將原著中命記憶度深刻的角色，更加立體躍然在螢幕上。由附件六、「迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表」其中「段落九：毛毛蟲的忠告」爲參考，迪士尼巧妙地使用毛毛蟲肥胖而多節的身形、三對爲手的前足與三對爲腳的後足，作爲表現角色動作的工具。軟體動物毛毛蟲，時而倚靠在充滿伊斯蘭古典繁複圖案的闊葉植物上、時而倒躺在魔菇床墊上（圖 9-60、9-62），營造出慵懶輕蔑的角色調性；一個簡單的倚身叉腰動作，同時由三對前足來完成，畫面顯得滑稽（圖 9-08）；也因爲過多的手足，令毛毛蟲產生手足無措的蠢境（圖 9-27）；肥大的屁股對著小小的愛麗絲（圖 9-13），更顯得愛麗絲的混亂無助；終於，毛毛蟲就這麼

一扭身，將上半身放在肥大的屁股上，好整以暇，願意好好聽愛麗絲的疑問了（圖 9-65~67），愛麗絲以「畢竟三吋英高的身高實在是不夠」作爲自己問題的具體結論，立刻把毛毛蟲惹惱，瞬間整條蟲立刻直挺挺地站好，表明自己正是三英吋高的身高、然後狂吸水煙、直到所有煙霧包圍身體（圖 9-70、9-71）——愛麗絲也不甘示弱地回即一吼，只見煙霧散去，只剩一空癟的袍子與千足鞋散落，毛毛蟲化作蝴蝶在天空飛舞，遠遠地跟愛麗絲說著磨菇可以幫助身體變大變小的秘密（圖 9-72~74、76）——

「嗯，也許你現在為止還沒感覺到這一點，」愛麗絲說。「等你不得不變成一個蛹的時候——你心裡明白，有一天你會變的——之後你變成了蝴蝶，我想你會覺得這事兒有點怪，是不是呢？」[61]

原著中愛麗絲爲了道出自己身體變化的困惑，而提出蛹蟲變蝴蝶的例子說明給毛毛蟲聽，迪士尼則將這樣的說明轉化成毛毛蟲具體的行動，接在毛毛蟲情緒變化的高潮之後、成爲一個漂亮的退場機制。迪士尼用動作塑造出角色、也幫助了故事段落做一個不錯的收場。

下列對照圖分別取自附件六：

圖 9-60

圖 9-61

[61] 出自《奇境》第五章〈毛毛蟲的忠告〉。

圖 9-08　　圖 9-27

圖 9-13

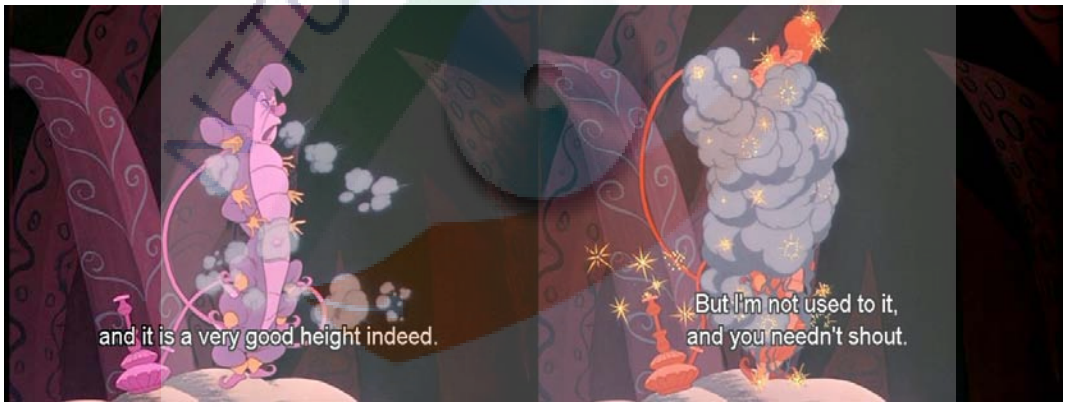


圖 9-70　　圖 9-71

圖 9-72　　圖 9-73

圖 9-74

圖 9-76

2. 表現抽象概念

上一節「篩撿的依據」有提到迪士尼動畫捨去原著中關於形而上主題的談論，但不代表迪士尼動畫放棄用實體的動畫語言表現抽象意念。要和大家分享的是「瘋茶會」段落中，愛麗絲被猜不出來的謎語、喝不到的茶以及不斷被打斷的話題給弄到抓狂，對著瘋帽商與三月兔吼叫：「我沒有時間（time）再跟你們瞎耗！」三月兔立即喊：「時間、時間，誰有時間？」此時一直喊著沒時間的白兔先生帶著大懷錶立即登場（參照附件六、圖 11-86~111）——象徵時間的大懷錶，就在瘋帽商與三月兔的胡搞下，爆炸作廢之後，再給三月兔賞了一個大鐵鎚後徹底壞死——看似表現西方喜劇砸派收場的橋段，對應回原著，其實在表現愛麗絲提到打拍子（beat time）、到瘋帽商回朔起自己在紅心皇后的音樂會上，被認爲是謀殺時間（murdering the time），這兩個概念。原著利用文字上的諧擬與無厘作爲對話與劇情內容；迪士尼則努力將原著中的點子，用具象的動作串聯表現，成爲繼承原著中瘋狂暴力的延續。無論您同不同意、喜不喜歡，迪士尼盡力了。

肆、 對白語言

1. 表現角色內心、說明劇情訊息

「把內心所想講出來」是許多真人電影導演忌諱的手法，因爲電影是

用畫面講述故事：把思想、感覺和事件統統描述出來，比較是舞台劇式的戲劇語言。在動畫影片的世界裡，一切也都是視覺化的語言所組合堆砌，但別忘了，迪士尼既然既成西方舞台劇將故事唱出來的傳統，主角的內在世界，也一樣能用說的表現。尤其是傳統手繪動畫，無論如何擬真，角色的表情變化都是風格化的符號、都無法呈現如真人般細膩的訊息，所以卡通式的喜怒哀樂再搭配上適時的「角色心聲」，才能讓觀眾立即明白，戲演到哪；讓觀眾跟得上戲，是很基本的功課。

2. 延續原著中的語言特質

卡若爾的《愛麗絲》是豐富無底的寶藏，大量無厘諧擬的語言風格編纂成有趣的對話與詩歌，最教後人迷戀。迪士尼將原著中的精采對白放入動畫裡，卻不一定能照單全收，一方面是兩者媒介不同，能用文字活潑呈現的用在動畫影片裡，若畫面動作配合得不好、會顯得冗長乏味；另一方面，若只是複製，迪士尼就太沒出息了。愛麗絲進入地底世界之後，遇到了第一個對象「門把先生」，是迪士尼新創而原著中沒有的角色。迪士尼給門把先生設計的對話，延續了卡若爾的語言趣味，用美式的無厘頭來呈現：

「I beg you pardon.」

「Quite all right，but you did give me quite a turn. 」

「I was following…」

「Rather good, what? Doorknob, turn.」

「Please, sir.」

「One good turn deserve another.」

「What can I do for you?」

「I'm looking for a white rabbit. So if you don't mind…」

「There he is. I simply must get through 」

「Sorry. You're much too big. Simply impassable.」

「You mean impassable.」

「No, impassable. Nothing's impossible .」

以上爲愛麗絲與門把先生其中一段對話，爲表現對白的趣味，在此以英文呈現。關於延續原著中的語言特質，迪士尼設計在「赤郡貓的微笑」、「毛毛蟲的忠告」、「瘋茶會」、「赤郡貓指路」，以及散見其他段落。大部分對白都是擷取原著中的對話，調整刪改成適合動畫節奏的對白，總之不能照章抄製，一定得重新改寫，改寫的對白，往往比原創更困難，且往往不能達到出原汁原味的趣味。迪士尼既要卡若爾在語言上的精采、又要施展自己的拳腳，利用對白設計，找到新的表演舞台。

伍、 表情語言

反應角色思緒、協助表現劇情

「要讓角色有空間表達內心所想」是迪士尼歸納出如何幫助故事說得更好的小撇步之一。[62]用不同角色的表情來協助表現劇情，是迪士尼擅用表情語言塑造角色之外，進一步幫助故事進行的好方法。

迪士尼將蛋人對於無義詩句（JABBERWOCKY）混搭組合的解釋，創造了「奇異森林」的橋段，安插在「瘋茶會」之後，讓愛麗絲小姐對於奇境裡一切古怪瘋狂的事情瀕臨臨界點。愛麗絲小姐從走進奇異森林開始，先是被不小心踩到的喇叭鴨回頭罵聲連連（圖 12-6）、接著又在試圖和戲水的雨傘禿鷹問路時，被禿鷹們怒目相對（圖 12-23）；接著碰到的生物，不僅持續著物種混搭的怪異感、對於愛麗絲不理不睬毫無善意（圖 12-26、12-27），將愛麗絲的孤單無助推到最極致；可是當愛麗絲小姐在黑暗中煽情

[62] 《幻象人生》。頁 225。

獨唱，上演後悔自己不聽勸的戲碼，之前那些不友善的物種們通通圍上來成爲最好的聽眾（圖 12-46、12-50），一個個爲之垂淚、甚至淚如雨下（圖 12-52、12-54）。這是迪士尼善用的把戲，也是文字媒介無法表現的，同時間呈現多個角色的反應，無需多語，表情語言營造精心設定的效果，協助劇情達到目的。

下列對照圖分別取自附件六：

圖 12-6

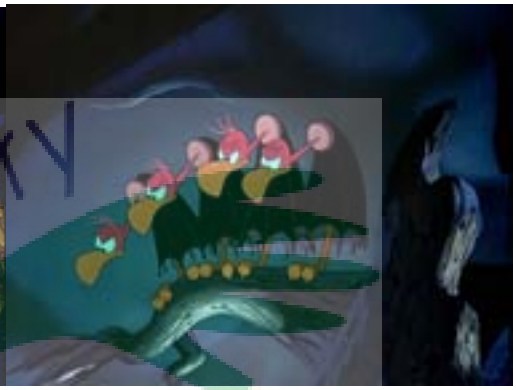


圖 12-23

圖 12-26

圖 12-27

圖 12-46

圖 12-50

圖 12-52

圖 12-54

NTTU Library

第四章 角色

我認為，在你動筆畫之前，必需絕對地認識你要畫的這些傢伙。你要用漫畫描述一個人物，你一定無法下筆除非你認識那個人。再舉勞萊與哈台為例：每個人都看著勞萊要做點什麼了，因為他們認識哈台。

華德 迪士尼

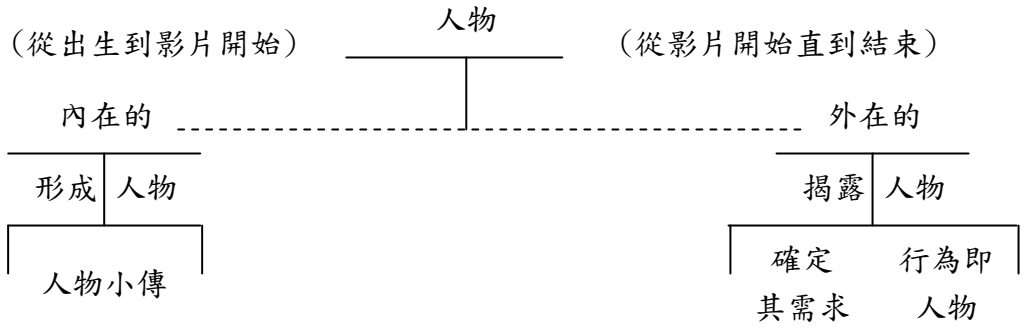
《幻象人生》第七章：〈角色發展〉

華德上述的話語，具象地點出創作者對於角色必做的功課：了解你的人物，並且帶出了角色關係也是幫助角色建立的關鍵。關於人物，另一本電影相關的聖經《實用電影編劇技巧》[63]也說了同樣的概念，在此要引述該書第三章〈人物〉的內容：

電影是一種視覺媒介，你必須找到途徑視覺化地呈現人物的衝突，你不可能去呈現那些你不知道的事情。

因此，了解你的人物和把人物呈現在紙上是有區別的。

把它加以圖解，看來是這樣的：



[63] Sys Field。曾西霸譯。《實用電影編劇技巧》（*Screenplay：The Foundation of Screenwriting*）。台北：遠流。1994 年 9 月 1 日初版二刷。

上述圖表拿來應用在本論文中，圖表右邊對應到迪士尼的《愛麗絲》，我們以主角愛麗絲爲例，因爲小女孩的好奇，而進入到期盼的異想世界，這是愛麗絲的需求；影片中點點滴滴的遭遇，是愛麗絲外顯的行爲，也就是「行爲即人物」。我們可以將圖表左上括弧中的文字：「從出生到影片開始」，解釋爲「改編之前」，也就是在變成迪士尼的角色之前，屬於卡若爾的《愛麗絲》人物群。卡若爾的原著賜予迪士尼角色原型、皮相、骨肉，迪士尼的動畫人物得以躍然在螢幕上、變做樂園裡的主題項目、成爲一系列相關商品，被全世界的大小朋友認識。

之前我們整理出迪士尼改編《愛麗絲》的主軸脈絡，以及轉換的動畫語言，那些是影片的骨架；本章要深入到動畫裡的角色與其關係，比較動畫顯像與文字形成之間的差異，才能進入影片的血肉裡。

第一節　愛麗絲

壹、卡若爾的女主角

先來看卡若爾《奇境》中的愛麗絲：愛麗絲，七歲，獨自掉落兔子洞裡，展開一人最大膽無稽的冒險之旅。夢遊之初，她或者天馬行空地想起家人朋友、背誦錯誤的詩句或數學公式、自己對話自我教訓，活生生地讓讀者相信，這個來自維多利亞中產家庭的小女孩，聞得到氣味感受得到溫度、一個人在奇境旅行。隨著歷險的每一步，這個小女孩從初來乍到被欺負（被逼著交出糖果作爲競賽獎品）、不熟知社會經驗被討厭（對著老鼠提到貓與狗）；到後來開始學會用食物改變身體的大小、發脾氣表達情緒、遇到怪異的對象怪異的言論察言觀色（公爵夫人的格言謬論，記得吧），到面對權威時仍挺身而出表達意見保護弱者（斥責皇后、藏匿紅心皇后要砍頭的黑桃士兵）——不管是身體剛開始變化時，盡小腦袋所能思考自己是否變成熟知的其他朋友；或者到後來與歷險遇上的對象討論自己是誰、甚或被指爲瘋子、被告知一切的發生都是幻覺，都沒有讓她對自我的存在

信心動搖，整場夢遊就是愛麗絲的一場自我正名[64]。

到了下一回《鏡中》的夢遊旅行，愛麗絲比前一次的歷險大了半歲，卻已經駕輕就熟，被告知了鏡中世界的遊戲規則之後，毅然踏上尋找后冠之旅，毫不猶豫。面對花兒們的言語批評，愛麗絲還以安撫的口氣輕聲回擊：「假如妳們不閉嘴的話，我就把妳們摘下來。」對於權力的使用內斂而純熟。經歷了鏡中世界忽而大舉出現忽而消失殆盡的奇遇（火車上的山羊鬍子、白皇后的披風、林中的鼓聲、獅子與獨角獸的戰爭），也沒有驚慌，客觀地思考自己是否爲別人夢中角色、坦然面對自己主觀上不樂意的情緒。翩然出現白騎士救她一命，時候到了，愛麗絲與之道別，頭也不回，取得了后冠，成了皇后愛麗絲，卻沒有從此被束縛在后冠與寶座之間；對不稱心如意的皇后宴會大發脾氣，並且在醒來之後思考夢中角色與現實之間的關連或投射——絕對不只是夢而已，或者如卡若爾所試圖傳遞：「Life, what is it but a dream？」那樣迷離難以說清又確確實實存在的真相，所有的人都得以透過女孩愛麗絲的夢遊歷險，感知到宇宙中心的秘密。

我們看到卡若爾所創造的愛麗絲：勇敢、真實、願意冒險、得以爲自我正名、能夠獨自面對成長的挑戰，這些文字中層層描繪、透過劇情堆疊出來的具體魅力，是否有在迪士尼的動畫中彰顯出來，接著分析。

貳、 迪士尼的女主角

當我們看見愛麗絲漫不經心地躺在樹梢上，聽著女教師的指責，或瞪著杏眼噘起俏唇毫不在意、或側躺搔弄金髮不自覺地賣弄風情（參照附件六、圖2-04-10），卡若爾心目中真實單純勇敢的愛麗絲蕩然無存，但是屬於迪士尼的愛麗絲上了大螢幕。迪士尼的愛麗絲，純然就爲了好奇，爲了小女孩夢幻異想，於是跟著拿懷錶的兔子一路鑽進樹洞裡，卡通世界就是這麼容易，所以適合孩子觀看、亦或是迪士尼輕忽了孩童的心智層級，那又是另一個值得嚴肅討論的議題。

掉落樹洞的過程，愛麗絲沒有太多恐懼、也沒有太多自說自話的過程，螢

[64] 見劉鳳芯老師，〈《愛麗絲夢遊仙境》中的無稽、死亡、與自我正名〉一文。該文爲《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》(高寶書版，2007)導讀專文。

幕上掉落速度的快與慢，讓觀眾理解時空象限的差異。進入地底世界後，愛麗絲無需自行摸索身體變大變小的秘密，迪士尼安排了指路人門把先生給她做提醒，讓她順利在最後一刻掉落藥瓶隨著淚海漂流到令一端去。小小的愛麗絲在藥瓶子裡，對比著海上的浮沫都顯得好弱小好無助好可憐，尤其是其他經過的動物都對她的呼救視而不見，最後還給大浪打翻露出襯裙（參照附件六：圖 4-44~60）——是的，露出襯裙，多麼危險的訊息，迪士尼都不怕被人說色情。動畫片中，愛麗絲露出襯裙更過分的是這一次：「會說話的花園」裡，愛麗絲被花兒們懷疑是野草，不僅用葉子當手撥弄她的頭髮、還撩起她的裙襬露出層層襯裙，說要檢查「尾端」（stern），然後不聽愛麗絲的辯解，一波又一波地把這小女孩推趕出花園，即使小愛麗絲試圖表達：「如果我在平常的尺寸，我會把妳們通通摘下來！」沒有任何意義，立即被黃水仙用葉片上累積的露水一路沖到花園外邊，只能微弱地喃喃咒罵，毫無攻擊火力，完全沒有卡若爾的愛麗絲那般聰慧神氣。（參照附件六：圖 8-36~8-55）

好好一個勇敢自覺的女孩到了迪士尼手上變成物化女性的工具。記得上一章我們分析迪士尼將劇情探討的重心放在「身體大小與權力關係」，所以愛麗絲注定就要以小小的模樣受盡欺負，因爲身體小所以沒有權力，視覺化的媒介只能名之以形，看不見的事情難以說明。那麼對於自我身份的認定呢？身體大小的變化不是也引來愛麗絲對自我認定的懷疑？目前影片中說得最好的一段在「毛毛蟲的忠告」裡，面對神秘怪異的毛毛蟲，至少愛麗絲說出內心的疑惑，毛毛蟲水煙吐出來的字母煙，是對愛麗絲無法逃避的大哉問，煙霧繚繞化作糾纏不清的情緒，也化作愛麗絲內心逼到極限的生氣，女孩掉頭就走第一次在奇境裡表明自我立場，可惜就到此爲止沒有再繼續。動畫裡的愛麗絲顯然比原著中的愛麗絲顯得年齡要大，在面對睡鼠抓狂之後，曉得要把貓稱爲「C-A-T」避免麻煩，多麼社會化的女孩，卻又如此單薄，卡若爾認爲社會禮教是剝去小女孩原始魅力的枷鎖，在此更顯爲真。

離開「瘋茶會」之後，愛麗絲開始想回家，卻發想怎麼都找不到回家的路，

開始哭泣，唱起心中的懊悔。這樣煽情的劇碼，迪士尼不會讓女主角落單，之前所有對女主角不友善的動物通通出現，成爲愛麗絲懺悔的聽眾，無不爲之垂淚。沒有了獨處的空間，愛麗絲要如何進行自我對話？直到了在審判台上愛麗絲忽然變大，才敢對皇后說出肺腑之言——迪士尼扣緊了「身體大小與權力」的主題，用視覺語言從頭到尾呼應呈現，這個外顯的表達型態，卻無法展現女孩內在因爲旅程而長出的勇氣與自覺。

參、 功能導向而失去個性的女主角

華德完全是用直覺來發展卡通裡的角色；他從不分析要用什麼方式來建立或找到角色性格；他也從不擔心角色的動機或者需要技術來加強角色的可性度；如何將角色融到故事裡從不是問題、因為角色就是故事；對他來說，角色一定要有夠特別的個性才足以放進動畫裡；各種情況的演藝、華德總有絕佳的感知能力，所有的考量如同自動機制般。打從一開始，角色們之於華德都是真的，眼前的任務就是如何把角色們打造得盡可能得有趣。[65]

以上的文字來自於《幻象人生》第六章〈故事〉單元。關於「角色就是故事」，這句話在迪士尼的愛麗絲身上，看來格外諷刺。也許動畫媒介有其限制，利用象徵性符號堆疊起來的角色與畫面，勢必沒有辦法展現文字才有的細膩與層次；也許對於華德那一群創造經典迪士尼時期的男性動畫工作者來說，這樣的女性角色真是有趣——我們在第三章第二節「篩檢的依據」，發現創作媒介的限制和作者本身的限制，是所有創作者要面對的問題，也都實質地反映在所創作出來的作品上，迪士尼的愛麗絲，被拿掉了原著中的個性，被放在只是爲了將歷險情節牽引出來、將故事中有趣角色介紹出來的功能上，這一點，在今日的迪士尼樂園（Disneyland）的遊樂設施呈現得更明顯：以動畫電影延伸建置的《愛麗絲夢

[65] 《幻象人生》。頁：234。

遊仙境》主題樂園[66]，設立了「瘋帽商旋轉咖啡杯」、「毛毛蟲小火車過山洞」還有「會隱身的赤郡貓」三大遊樂項目，看到這些逗趣的配角成爲讓觀眾互動的實體設施，但就是不見愛麗絲小姐的蹤影，只剩下愛麗絲甜蜜的聲音，引導觀眾入場，在遊戲進行中負責說點旁白、增加氣氛，和迪士尼動畫電影裡的《愛麗絲》一樣，淪爲一個「導遊小姐」的功能性角色。

第二節 紅心皇后

老迪士尼律則之一就是正邪分明，但在卡若爾的《愛麗絲》裡很難說哪個角色是絕對的壞人，除了一個比一個荒謬或者壞脾氣。配角的存在是爲了對比主角，迪士尼有了嬌嫩俏皮的愛麗絲，會給她配上什麼樣的相對角色？整部動畫片的焦點放在「身體大小與權力的關係」，身體和權利都很大的只有紅心皇后而已。

壹、 集三位暴戾女性之大成

迪士尼的紅心皇后除了來自於原著中的紅心皇后，還擷取了《奇境》裡的公爵夫人，以及《鏡中》的紅皇后，三位女性的共同點就是性情暴戾。

一、 醜怪的公爵夫人

公爵夫人長得很醜，相信凡事必有格言，由公爵夫人自行解釋的格言，極端暴力傾向，曾經粗暴地對待嬰兒，也下令要砍愛麗絲的頭，好險嬰兒後來變成豬，愛麗絲也好好地活著。不過公爵夫人只怕紅心皇后，她也被皇后下令處決，因爲她搧了皇后耳光。

二、 擅長命令的紅皇后

紅皇后對於自己的權力表徵與範圍十分在意，從她與愛麗絲初見面時的對話得以瞭解：

[66] 筆者在此以美國加州的迪士尼主題樂園爲例。

「妳從哪裡來？」紅皇后說：「要往何處去？抬起頭看我，好好說，別一直玩繞指頭。」

愛麗絲注意聽著這些指示，然後進可能清楚的解釋說，她迷失了自己的路。

「我不懂妳說『自己的路』是什麼意思，」皇后說：「這裡所有的路都是屬於『我』的。妳究竟為什麼到這裡來？」她接著以較溫和的語氣說：「在你思索要說的話時屈膝行禮，這樣可以節省時間。」

愛麗絲對此有點懷疑，但她非常敬畏皇后，以致不敢不相信。「我回家後試試看，」她心想，「下回如果我晚餐遲了的話。」

「妳現在該回答了，」皇后說，一邊看著她的手錶：「說話時嘴巴張大一點，而且要記得加上『陛下』。」[67]

紅皇后看似沒有公爵夫人這麼外顯暴力，但是她擅長命令句，以自己的規矩和節奏，命令愛麗絲的舉止言行、要愛麗絲發言又打斷她的的話語，最後把愛麗絲逼到抓狂。不過，取得后冠的遊戲規則，是紅皇后教給愛麗絲的。遊戲開始前，皇后還留下叮嚀：「當妳想不起任何一件東西的英文時就說法文，走路時將腳趾外翻，還有記得妳自己是誰。[68]」多麼怪異又覺得有點道理，「想不起英文時就說法文」是不是語言專家卡若爾的個人心得？「走路時將腳趾外翻」是不是維多利亞時期的禮儀？「記得自己」像是一種古老的咒語，植入在女孩腦海最深的記憶。

三、 熱愛砍頭的紅心皇后

紅心皇后的威嚴無庸置疑，黑桃士兵為了她把白玫瑰上紅漆，可是愛麗絲對她好像沒那麼在意，不僅直接回嘴，還在皇后對她下令砍頭時大聲斥責讓皇后閉嘴。會隱身的赤郡貓造成槌球場上的大爭議，牠只在空中露出頭而沒有身軀。皇后下令砍牠的頭，行刑者表示除非有身體否則無法把

[67] 摘錄自《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》。頁 156。
[68] 同前書。頁 161。

頭砍去，有生之年他不打算破例；國王認爲只要有頭就能斬首；皇后則說若不採取行動，就要把每一個人處死，包括所有的人。下令砍頭是皇后的慣性，跟在後頭赦免是國王的工作，真相是沒有誰真的被處刑。

國王在法庭上很有威嚴，皇后依舊負責發脾氣。皇后說：「先行刑，後判決。」愛麗絲大聲批評，一點都不畏懼——「誰理妳」愛麗絲說：「你們不過是一附紙牌而已。」卡若爾在《奇境》最後讓愛麗絲長回原來的身高是一份妙喻：愛麗絲經過了奇境中的旅行，超越幻象長出勇氣說出真理，所以她長回原來的身高，於是夢醒離開奇境回到自己。

圖 4-1（左至右）:「愛麗絲與公爵夫人」、「愛麗絲見到紅心皇后與撲克大軍」、「愛麗絲與紅皇后」

貳、 皇后大脾氣

繼承了公爵夫人的醜陋暴力、紅皇后對愛麗絲的命令句，還有紅心皇后本身愛砍人頭的壞毛病——出來一個體型很大、脾氣很大、動不動就要人丟腦袋的醜肥女，就是迪士尼的紅心皇后——延續迪士尼在「身體大小與權力」的議題，待在紅心皇后身邊的國王身材只有一小咪，沒有地位沒有聲音連白兔先生都對國王置之不理，整個對比很強烈卻也淺薄的可以，功能性地在皇后瘋狂要愛麗絲掉腦袋時，很卑微地要求一個審判、讓愛麗絲不用立刻行刑。還記得在第二章第二節〈風格與形象〉中，找出 1939 年由愛爾蘭設定師 David Hall 畫的紅心國王與

皇后，兩人一般大地坐在寶座上，誰也不比誰在體型上佔便宜。[69]

再看看附件六最後三個段落的分鏡，迪士尼在撲克大軍與皇后的表情、動作都做得很用心。利用光影和洗牌花樣的各種把戲，把撲克大軍的到來表現得像是大軍壓境；而在各個場面的應用，像是大軍出場、洗牌報數、槌球守門與啦啦隊、排山倒海地轉場以及最後追逐的劇碼，都充分展現了撲克紙牌本身的特質和視覺上盡可能地豐富有趣，也都很巧妙地融入成爲劇情畫面的一部分。若是將皇后各種表情定格和其他的角色排在一起，就視覺上皇后的面部與身體語言，其實是迪士尼在這部動畫裡、符號化的過程最成功的一個明星——雖然淺薄，但是簡單的五官變化把喜怒哀樂都說盡；做足的每一個肢體語言都飽滿地可以拿來做商品模型。

圖 4-2：迪士尼將紅心皇后的肢體與表情都做得十分誇張，是將原著符號化得最成功的角色。

第三節　神奇指路人

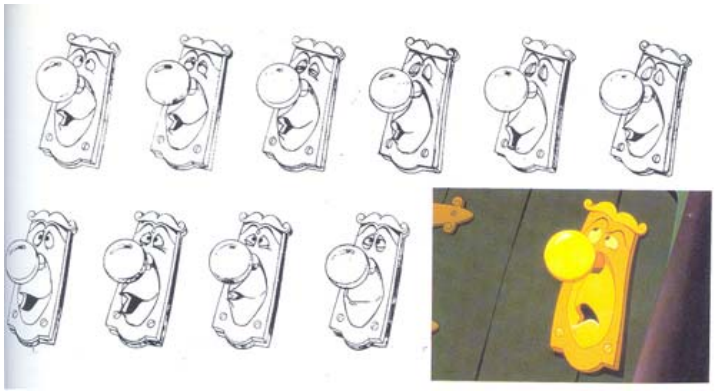
各類冒險故事裡最有趣的，就是在主角歷險中，總會出現神奇的人物，在重要時刻給予主角指引明路，幫助主角度過難關。卡若爾的《愛麗絲》裡面充滿了這樣的角色，他們或留下神秘的隱喻、或者瘋言瘋語，讓人無法立即明白背後深層的意義。迪士尼熱愛指路人的角色，每一部動畫片裡都必要有他們的位置，通常以丑角的型態出現。

[69] 見本論文第二章，圖 2-2：David Hall 替《愛麗絲夢遊仙境》繪製的概念圖，上排最右那一幅。

壹、 幽默盡責的門把先生

「門把先生」是卡若爾原著中沒有的角色，迪士尼創造了門把先生，性格雖然自以爲幽默風趣，卻是最確切幫助愛麗絲的指路人。迪士尼將門把先生的表情花了一番功夫設定，一張臉嵌在方方的金屬裡，以轉把爲鼻、以鑰匙孔爲嘴，加上了眼眉就能展現七情六慾（見圖 4-3）。門把先生讓愛麗絲不用像原著中得自行摸索出身體變化的秘密，甚至在小丫頭哭泣時給予安慰提醒。當愛麗絲看著藥瓶自言自語，門把先生試圖側耳用力聽的表情，填滿了原本單調說明性的場景[70]。這個角色還有個重要功能，展現動畫裡的點石成金——當愛麗絲詢問如何將身體變小時，門把先生說：「何不是是桌上那個藥瓶？」黑暗中，真的就出現一張桌子上頭擱著藥瓶；當愛麗絲身子變得夠小，門把先生說：「妳該不會忘記鑰匙在桌上吧？」果真桌子上出現了把鑰匙，剛才可沒有出現；小小愛麗絲爬不上滑溜溜的桌腳，根本搆不到鑰匙，門把先生說：「何不試試盒子裡的餅乾？」愛麗絲眼前就出現了裝滿餅乾的小盒子，拿起一塊一咬下去，整個人瞬間長大填滿整個空間裡。門把先生那張嘴，負責說出點石成金的話語、讓迪士尼發展卡若爾獨有的語言無稽，當然別忘了基本鑰匙孔的功能，總在愛麗絲需要時，開得大大的，讓愛麗絲窺探訊息，或者成爲另一個世界的入口，讓愛麗絲得以過到另一邊去。

圖 4-3：迪士尼特別替門把先生在金屬框框裡設計出五官與表情。



[70] 《幻象人生》第六章〈故事〉中提到如何將故事說得更生動的七個小妙方，其中之一就是：「避免解釋功能的場景。」意指可以利用角色的態度、情緒等反應去說明發生了什麼，不要讓角色站在台上直統統地做給觀眾明白。

貳、 異國神秘的毛毛蟲

當彩色的字母煙漫天飄來，心底就有個確定的聲音：這一段迪士尼必定改編得很精采。坦尼爵士的插畫理毛毛蟲只有背影，迪士尼用視覺用聲音用動作，讓這個角色活靈活現得很立體。精心設計毛毛蟲吐出的彩色字母煙爲工具，將「妳—是—誰」（Who— are— you）這個關鍵疑問句，還有劇中人一波波來回的情緒，得以用視覺堆疊呈現，是動畫這個強烈視覺特質的媒介，最有層次、最精緻的傳遞。

迪士尼讓毛毛蟲帶著異國口音、唱出字母發音的旋律，咿咿啊啊的調子，多麼神秘；還將唱誦的歌詞經由水煙吐出得以識別的字母煙，徹頭徹底就是個西方帝國主義的「他者」，無關政治正確，以這份調性爲基礎，繼續堆疊出東方情調。用伊斯蘭繁複花紋佈置的植物景觀、用閃著露水的蜘蛛網搭起的頂帳、用大朵磨菇作爲床榻，整個就是西方人幻想天方夜譚後宮的場景。原著中出現於「眼淚池」的諧擬詩歌〈小小鱷魚〉，原名爲〈小小蜜蜂〉，取忙碌勤奮的小蜜蜂作爲勉勵孩童勤奮向學之意，被卡若爾將快頻率又嬌小的蜜蜂、改爲慵懶龐大的鱷魚。迪士尼深諳背後典故，將這首諧擬的歪歌，由毛毛蟲這樣異國神秘的角色緩緩唸出，將殘忍又有趣的內容用彩色的煙霧陳述上演，展現魔術般的奇幻神奇。

毛毛蟲的個性在影片裡看似暴躁又迷糊，藉著與他對話，愛麗絲說出心中對於自我定位的疑問，也說出自己身高的困擾。原著中，毛毛蟲似乎有讀心術，不需要愛麗絲吐露所思所想，毛毛蟲隨即說出磨菇與身體大小變化的秘密。這又是兩種不同創作媒介的特質：文字得以敘述角色內在細膩的峰迴路轉，動畫就是得跟著戲劇節奏一拍一拍地演出來給人看。無論如何，毛毛蟲是個實質的指路人角色，他幫助愛麗絲解決了身高大小的問題，也讓愛麗絲留下磨菇爲伏筆，最後得以在法庭上大鬧宮廷。

參、 忽隱忽現赤的郡貓

當愛麗絲經歷完「我是誰？」的討論議題後，接著遇上赤郡貓，與之討論

「要往哪裡去」的話題，這就是屬於電影敘事明快清楚結構，將身分座標的主題延續下去。原著中愛麗絲第一次遇見赤郡貓是在公爵夫人家裡，對於貓咧著嘴露齒笑記憶深刻，迪士尼抓到這一點，在動畫裡讓愛麗絲先在黑暗中看見一抹新月出現在樹梢上，是赤郡貓登場的方式——一個畫面、一個造型，來自好多訊息。

將身分座標的主題延續下去，期望和事實總是有差距。原著中卡若爾利用與赤郡貓的對話，讓小愛麗絲思考人生方向的問題，可是動畫裡愛麗絲很快就被赤郡貓似是而非的回答弄得嘟嘴生氣，十分可惜。另外，迪士尼是無法就讓愛麗絲與赤郡貓之間專心地進行對話而已，說話的過程中，赤郡貓頻頻忽隱忽現，留下會隱身的視覺印象；而赤郡貓另一個特性就是會頭身分離，迪士尼讓赤郡貓捉狹地問愛麗絲：「妳能倒立嗎？」（Can you stand on your head?）結合原著裡雙關語和動畫視覺語言，不錯的點狀創意，是要給迪士尼分數。最後再補一擊：赤郡貓退場時，對愛麗絲說：「妳也許注意到了，我也不是很正常。」（”You may notice, I am not myself there.”）然後身體一環一環的消失，傳遞出原著裡奇境裡每一位都是瘋子的訊息。不過動畫中完全不能提愛麗絲也是瘋子的事情，畢竟讓一個瘋子當主角，是迪士尼無法嘗試的尺度。眼見著赤郡貓的消失，愛麗絲喃喃自語：「如果這裡的人都是這樣，我還是盡量不要惹他們生氣好。」——好爛的結論，如果不善於結尾，迪士尼真的可以不要硬說什麼，把劇情繼續走下去就是了。

迪士尼在「赤郡貓的微笑」那一場，因爲愛麗絲小姐過於膚淺的表現給弱掉了。赤郡貓再次出場，「赤郡貓指路」的段落，可就結實地發揮指路人的功能。一樣黑暗中出現一抹新月，剛哭到斷腸的愛麗絲抬頭問：「我找不到我的回家路。」（”I can't find my way home.”），赤郡貓帶來重要的訊息：「因爲所有的路都是屬於皇后的路。」（”All ways are Queen's way.”）愛麗絲離開奇境前，得先見過皇后。怎麼見，赤郡貓以在樹上手一壓，樹幹開了一扇門，愛麗絲又進到下一場歷險去。如此舞台劇式的表演一點也不突兀，這要歸功於風格設定與視覺效果：地底世界的森林場景，像是一個又一個人工布景搭出來的小劇場，等待愛麗絲和不同的角色相遇，上演一段又一段的奇遇。

迪士尼賦予赤郡貓的功能，除了指路、還有使壞。無論在槌球場上，或者在法庭上，赤郡貓都利用隱身功能在必要時刻火上加油、雪上加霜，然後不負責任地離開。這種亦正亦邪的性格在迪士尼的世界裡，無法擔任主角、以及主要配角，但卻是必要存在的功能性角色，因爲可以毫無邏輯的出現在劇情點上，讓故事朝著必須的方向進行下去。

第四節 迪士尼的角色公式

卡若爾的原著中，我們看見主角隨著劇情的發展而產生由內而外的改變、配角也適時的隨著故事要表達的哲學思辨而出現，但是到了迪士尼，無論主角或配角，都是以功能性的考量爲基點，放置在影片裡，如同本章一開始，華德以「勞來與哈台」爲例，作爲迪士尼角色塑造的參考典範：

利用卡通裡各種角色來說故事、也強過平鋪直敘：像是白雪公主，是利用森林裡的小動物、侏儒、女巫來說這個故事，而非透過公主和王子；這是傳統輕喜劇的老手法：利用丑角襯托美女，對兩種角色都有助益。[71]

上述文字來自《幻象人生》第六章，如何將故事說好的七個小技巧最後一項，迪士尼深諳此道，也將這樣的模式發展爲迪士尼的角色公式：丑角配美女、甜美對照醜惡、小對照大、快對照慢——在這樣的對照下，觀眾得以快速進入到角色的性格符號中，角色在表現上也容易達到華德所謂的「如何把角色們打造得盡可能得有趣」——這樣的出發點，注定了迪士尼動畫中的角色，無法像文字經典原著中，層層堆疊，變化細緻，讓讀者在歲月增長之後重新咀嚼其中的奧義。

[71] 《幻象人生》。頁 225。

雖然，「讓觀眾感同身受」[72]是華德時代就耳提面命的庭訓，迪士尼也不斷試圖讓角色增加更多說服性，但是這個目標一直要到皮克斯時期才算達到。我們見到皮克斯繼承了迪士尼以角色間的對比爲出發，但是拿掉了主角一定要是王子或者公主的定律，反而使得丑角式的角色出線，更能夠恰如其分地展現這種「以趣味表演來顯現角色個性」的公式優點。

最後，還是回到出發點：將角色動作的神奇表演做爲影片賣點是迪士尼每部作品的必要條件，其後面支付的是由迪士尼所發展出來的龐大流程與工法。相信迪士尼在做的每一部作品，都不是突發異想的勞師動眾，而是經過極端精心複雜的設定，或許就是在科層分工的制度之下，創意被切割成太多單位、要顧慮的技法太多，共同的集合反而顯得狹隘而單薄，只能在有限的區塊展現魔力。動畫媒介呈現的風情和所有的創作媒介一樣可以千變萬化，但是迪士尼將創作的目的，除了說一個好聽的故事，做出令人讚嘆、令普羅市場能夠快速接受大賣的作品是其最終的目標，華德說過自己不是個教育家，動畫就是娛樂事業[73]，娛樂事業如果太有深度，很難有這麼大的市佔率。

[72] 同前書。頁 221。
[73] 見 Bryman，*Disney and his World*. p14.

第五章 兩種媒介的異同

讓人透過眼睛看見，或者透過心靈得以想見，是小說家和導演共有的企圖。之於視覺映像的認知或者來自心靈印象的概念，在於兩種媒介根本上的差異。[74]

Novels into Film：Two Ways of Seeing

前一章〈角色〉，最後我們談到因爲出發點的差異，使得迪士尼動畫角色終將無法和文字經典達到同樣的效果。而本章第一節，繼續看迪士尼的《愛麗絲》，於動畫本質或形式上異於文字的部份，導致作品與原著呈現的分歧；第二節則比對兩種版本在表現形式上異曲同工之處；第三節就整體來看，迪士尼在改編《愛麗絲》的成果，有哪些段落處理得較不理想；而有哪些部分以動畫電影的角度來看，表現得出色。

第一節 分歧點

小說處理的通常是一個人的內在生活，是在戲劇性動作的心智景象（mindscape）中發生的人物思想、感覺、感情和回憶。在小說裏，你可以用一個句子、一個段落一頁甚或一章來寫同樣一個場面，藉以描寫人物的內心對白、思想、感覺和印象，小說通常發生在人物的腦海裡。

另一方面，舞台是用對話說出來的，是在舞台方面的範圍內，把思想、感覺和事件統統描寫出來，舞台劇處理的是戲劇動作的語言。

電影劇本是用細節處理的一些外在情況——時鐘的滴答聲，小孩在空曠的

[74] George Blueston， *Novels into Film*。Baltimore, Maryland：The Johns Hopkins University Press，2003 年平裝版。頁：1。

街道上遊玩，汽車彎進街角內等。電影劇本是在戲劇結構的背景裡，用畫面講述故事。

上述的文字來自於《實用電影編劇技巧》第十一章〈改編〉，我們有幸得以看到這樣清楚而簡單的方式，講出三種創作媒介的差異。從迪士尼改編《愛麗絲》的過程，我們也整理出動畫影片所具有的特質，是文字原作所沒有、也注定兩者在敘述同樣的內容時，必會產生的分歧。

壹、 無中生有的魔法

在第四章討論「門把先生」時，就曾提過動畫媒介「點石成金」的特質。在此再利用一次原著與動畫的比對，將這份魔法說得更徹底：

這似乎蠻自然的（她事後想起來），而且在她聽到音樂響起時也不覺得訝異，聲音似乎來自他們頭上那棵樹，而他們就在底下跳著舞，而且（她盡力弄清楚後）是由樹枝互相摩擦發出來的，就像小提琴與琴弓。

「但實在很奇怪，」後來愛麗絲將所有的過程描述給姐姐聽時，她說：「我發現自己正在唱〈我們圍著桑樹叢繞圈圈〉。我不知道自己是何時開始的，總之我覺得自己似乎已唱了很久了。」

愛麗絲與半斤八兩[75]爲何見了面，寒喧之後會手牽手繞圈圈唱起歌來——卡若爾的文字魔法得透過愛麗絲的心理感受描述傳遞，但如果迪士尼改編的段落，還把這樣的過程用動畫語言表現出來、或者讓愛麗絲自言自語地說出來，就會像許多電影改編張愛玲的作品一樣、畫蛇添足。換成動畫的方式，利用熱鬧的節奏與歌舞，直接將觀眾帶入這個環境裡：叮叮咚與叮叮噹牽起愛麗絲的手，就把問候與編成歌，三人圍圈圈唱歌跳舞一點都無須解釋。在奇境裡，發生什麼事都無

[75] 原著中翻譯爲「半斤八兩」，動畫版則採用迪士尼直接音譯爲：「叮叮咚與叮叮噹」。

需理由。當然，也可以歸到創作形式的設定：「觀眾看電影時，會採取『快速消除』的策略，去掉不必要的假設[76]」。

貳、 化繁為簡

《奇境》在愛麗絲經過老鼠的長篇故事演說後，被各種禽獸排擠而遺棄，忍不住爆哭出來：「我受夠了老是孤零零一人在這裡！」（I'm tired of being alone here.）這種完全無依的感覺，尤其是跌落奇境裡一開始，以各種方式呈現：不論是愛麗絲得自己摸索出身體變化的方式、自行學著和奇境裡的生物相處、掉落及歷險中隨時有可能面對死亡的陰影。但是動畫版本中，掉落兔子洞的愛麗絲毫無畏懼，應該說是毫不在意，還對著貓咪戴納搖手說再見，如同要去熟悉的地方遠足。而愛麗絲無依無靠的情緒，被拉到「奇異森林」才出現，也就是單純的玩夠了天黑了要回家了，才藉著「迷路」這個情節爆發。原著靠著這種孤立無援的情況層層堆疊，襯托出愛麗絲經過歷險越來越完整的意志與勇氣，相較之下也顯得迪士尼動畫版本人物的單薄。但筆者想回到戲劇節奏與編劇結構來看：文字原著中利用各種情節堆疊而慢慢醞釀成型的主題，到了動畫媒介裡卻得拆成立即可辨識的符號，而且功能性地出現在安排的橋段中；角色與劇情，也不需要像原著那般重複鋪陳，畢竟動畫要講的主題已經設定在「身體大小與權力關係」[77]，其他元素則根據劇情需要，抓取安排編進故事裡。相較於文字的層層堆疊的綿密感，動畫在敘述結構上反倒是清晰、單一，且功能明確。

參、 極端視覺化的媒介

從第二章開始，「動畫是一個極端視覺化的創作媒介」這句話一二再再而三的重複與被闡述。從造角色型、佈景設定，到角色表情與動作，連同情緒，都可以用視覺化的方式傳遞出去。「電影劇本是在戲劇結構的背景裡，用畫面講述故事。」，而動畫是從劇本開始，從最初的概念開始，就以一幅幅畫面構成。總之，

[76] David Bordwell。李顯立等譯。《電影敘事》第六章〈敘述與時間〉。台北：遠流，1999 年 6 月 1 號，初版一刷。頁 175。
[77] 見本論文第三章。

在動畫的世界裡，沒有用視覺語言表現出來，就不能成立。

第二節 異曲同工之處

整理附件三、四、五的過程，非常驚喜地發現，文字與動畫這兩個截然不同的創作媒介，在敘述傳達的手法上，有著異曲同工之妙。也許特定的故事基底，就是要以特定的形式來表達，才是最精采有趣的。我們可以從中窺見，英雄所見略同的樂趣。

壹、 諧擬（Parody）

卡若爾在《愛麗絲》中大量的文字與詩歌的諧擬，不僅在書寫成就上令人驚艷仿效，他信手拈來將當代流行兒歌的內容，轉化作愛麗絲歷險故事的劇情，這不只單就文學，也是一種戲劇上的諧擬手法，尤其是《鏡中》裡的角色與橋段：當愛麗絲遇見了「半斤與八兩」，腦海中浮現的老歌詞滴答作響，愛麗絲大聲唸出，歌詞中關於半斤與八兩爲了玩具而來一場決鬥，在愛麗絲與兩個胖兄弟的相處中確實發生，愛麗絲還協助這兩兄弟穿戴上可笑的戰鬥裝備；而歌詞後半，關於突然飛來的大烏鴉，嚇壞兩位主角、爭端於是拋九霄的敘述，卡若爾將大烏鴉，化作白皇后的到來，兩個胖兄弟也的確就戰鬥位置之際，立刻逃得無影無蹤。這類的手法在〈蛋人〉、〈獅子與獨角獸〉都有出現，增加了故事內容的趣味性，也讓整個劇情更加綿密立體。

當迪士尼在做「改編經典」時，很容易被歸類爲是「仿效」或「寄生」，但迪士尼做的並非只是將文字內容具象轉化成視覺而已。同樣來自於原著中〈半斤與八兩〉的章節，卡若爾編寫的兒歌「海象與木匠」，給迪士尼留著用在動畫裡：兩個胖兄弟邊唱邊跳唸起詩歌，圓圓臉瞬間化作詩歌裡同時存在的太陽與月亮；詩歌裡的海象與木匠基本造型來自原作插畫，只是迪士尼更加戲劇化地讓海象看

起來像個外憨內奸的商人、木匠一眼看去就知道是個傻蛋；迪士尼還讓海象配上一支拐杖，當海象誘騙小牡蠣成功時，海象拿起拐杖當作笛子，化作西方童話裡的吹迪人，吹著笛子的背影後跟著一群單純雀躍的小牡蠣；詩歌裡關於小牡蠣沒有腳的訊息，迪士尼也用心地替小牡蠣做出只見鞋子、漂浮式地跳躍的動作來詮釋。此段最精緻用心的諧擬，則由其中一幕見到端倪：

牡蠣家族有一個月曆，月曆上出現的是三月「MARCH」那頁，其中字母R突然變成表示警告的亮紅色，為什麼呢？這是因為早年人們的冷凍技術還不發達，因此若在夏季吃牡蠣，很可能會不太健康，吃到壞掉不新鮮的牡蠣。換言之，夏季對牡蠣來說，反而是牠們的「安全季節」，其他的季節就是危險季節。正巧，一年十二個月英文名稱中，五～八月的名稱都沒有字母R（May、June、July、August），其他月份的英文名字則全都有字母R（September、October、November、December、January、February、March、April），所以，有字母R的月份就是牡蠣的危險月份，因此月曆上R會用大紅色標出來，表示警告之意。[78]

紀蔚然老師在《現代戲劇敘事觀》中有言：「諧擬絕對不是『臣服式的模仿』（slavish imitation），即便是『致意型』的諧擬也多少帶有另起爐灶、再闢徑的企圖。[79]」藉由卡若爾傳唱的詩歌[80]，迪士尼加上屬於童話式的觀點與典故，豐富了創意，不能單說迪士尼只是繼承了卡若爾的諧擬手法，他們的作品有達到向原作者致意的層級。

貳、 溶接（Dissolve）

《鏡中》在撰寫時多次使用「溶接」的手法，個人認爲這是熱愛攝影的卡

[78] 摘錄引用自〈愛麗絲夢遊仙境〉：http://disney.dyndns.org/Special/2005/050329/index.htm。2005年3月29日。
[79] 紀蔚然。《現代戲劇敘事觀——建構與解構》。台北：書林，2007年1月修定再版。頁39-40。
[80] 卡若爾所創作的這首〈海象與木匠〉，成爲美國小學三年級生常用教材。

若爾，從相紙沖洗的經驗中得到的靈感：當火車騰空躍往第四格，愛麗絲隨手抓住山羊鬍鬚，但鬍鬚在她碰到的同時也就溶化消失，愛麗絲發覺自己已靜坐在一棵樹下——這就是溶接，經過瞬間的漸進轉化，原來的空間或次元換置到另一個不同的狀態，看似幻術、毫無邏輯，但卻可在蛛絲馬跡中找到變換前後的連結。像是愛麗絲抓住的山羊鬍，會讓人聯想化作之後大樹的樹鬚。而溶接手法在《鏡中》用得最過癮的應該是在第五章〈綿羊與小河〉：恍神的白皇后先是化作雜貨店裡的綿羊老闆娘，披風變做身上的羊毛，之後又和愛麗絲小姐從商店瞬間移到河流划小船，最後又回到小商店，愛麗絲買的蛋，變成蛋人。

這根本是夢裡才會發生的景況，當然愛麗絲經歷的一切發生在夢裡。David Mamet《導演功課》:「電影的機制其實和夢的機制是一樣的，因為夢是電影最終的面目，不是嗎？」[81]「溶接」本來就是電影慣用的特效手法，迪士尼在營造每一部「童話夢境」時一定會使用。這種「不同空間或次元的轉換與連結」，在迪士尼的《愛麗絲》裡，最明顯的使用就在開頭與結尾各一幕：段落「來不及的白兔先生」，愛麗絲對著水面看著自己的倒影，唱完自己對奇境的幻想期待，手指一觸，水面起漣漪，愛麗絲的倒影皺開化作一隻穿著外套拿著懷錶的兔子先生，從那一刻起，愛麗絲只存在於想像的世界立刻真實上演（參照附件六、圖 2-22~25）。段落「逃離——甦醒」，愛麗絲眼見著皇后大軍緊咬不放，皇后和奇境中各個角色憤怒的臉孔越來越接近，直逼眼前，那麼貼近，貼近到變形——突然這些角色的五官變做各種顏色光線，原來是陽光透過葉隙篩落的陰影，印在愛麗絲熟睡的臉上（參照附件六、圖 16-49~55）。

透過溶接，愛麗絲在夢中跨越不同的關卡，也從得以從現實到達夢境，從夢境回到現實。

參、合聲演出

卡若爾的《愛麗絲》內含大量詩歌韻文作爲故事敘述的元素，而「聲韻與

[81] David Mamet。《導演功課》。頁 32。

動作合一」又是迪士尼創造的演出基本要件，但此段所談的「原著與動畫版本的異曲同工之妙」集中在「演出」:「帕卡得（William Packard）於《劇作家的藝術》（The Art of the Playwright）一書中提出，敘述體書寫的重點在於「講述」（tell）故事，而戲劇的神隨在於「呈現」（show）故事。[82]」。原著中亦有各種歌唱韻文的橋段，多屬於「敘述」；如同戲劇「演出」的呈現，是在《鏡中》第三章〈鏡子昆蟲〉:

「現在！請出示妳的票，孩子！」查票員生氣的看著愛麗絲說。然後許多聲音同時說起話來（「好比一首歌的合音般。」愛麗絲想），「別讓他等，孩子！唉，他的時間一分鐘可值一千磅。」

「恐怕我沒有票，」愛麗絲聲音驚恐的說：「我來的地方沒有售票處。」

這時和聲再度響起：「她來的地方沒有空間設售票處。那裡的土地一吋值一千磅。」

「別找藉口，」查票員說：「你應該在司機那兒買一張的。」

合唱又接著說：「開火車的人。唉，一路噴出的煙一口就值一千磅。」[83]

就算只有文字，讀到這一段任誰都會聽到音樂，至少節奏都出來了。或一致、或此起彼落，加上重複的「一千磅」，這些「合聲」將火車廂這一段故事，弄得像是歌舞劇熱鬧上演，充滿了戲劇節奏與角色間緊密搭配表演。

再回到迪士尼的《愛麗絲》，影片裡每一個段落都像是舞台劇的一小幕劇，在特有的視覺風格襯托下，每一場戲都像是在人工搭建的小舞台上演出，尤其動畫又是這般精密計算製作出來的作品，這和舞台劇演出前必須精準排練的情況不謀而合——就是這種「充滿了戲劇節奏與角色間緊密搭配表演」:「叮叮噹與叮叮咚」，愛麗絲看著兩個雙生胖兄弟一搭一唱演出「海象與木匠」;「瘋茶會」裡愛

[82] 紀蔚然。《現代戲劇敘事觀——建構與解構》。頁 9。
[83] 摘錄自《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》。頁 163。

麗絲和三個瘋狂對手之間的互動；在「皇后的槌球場」，愛麗絲初遇見三個將白玫瑰漆紅的士兵，用歌唱接力與和聲的方式進行對話……還有好些散落在不同片段的對話或劇情。唱歌跳舞式迪士尼的標準把戲，但是「演出」不只是「敘述」，我們在迪士尼或者卡若爾的作品裡，看到同樣的創意上演。

第三節 失敗的夢與美麗的夢

整個《愛麗絲》不管在實體或者形式，都是以「夢境」爲主要發生場域。夢是人類熟悉又神祕的朋友，做個好夢或者壞夢都不是人們得以計畫操控得宜。本論文來回尋覓文字與動畫間的路徑，路徑的兩端，是筆者深愛的作品。「有時，改編劇本比原創劇本還辛苦。而且，原著成就越高，改編的工作就更艱鉅。所以，許多人認為，電影由二流小說改編，受到的困擾較少。[84]」，迪士尼既然將開創奇幻文類的《愛麗絲》改編成動畫，就該平心來看，迪士尼改編得如何。

壹、 失敗的夢

「改編可以界定為『通過改變或調整，使之更加合宜或適應』的能力——也就是把某些事情加以修飾，從而造成在結構、功能和形式上的改變，以便調整得更為適宜。」[85]迪士尼在《愛麗絲》這部作品中，有關角色和結局的敗筆，於第三章第一節已做闡述，不再贅言。「失敗」這個字眼，是針對動畫影片的劇情結構與功能考量而下的評語。

「叮叮咚與叮叮噹」在表現形式上應該算及格了，只是不明白爲什麼要把這段劇情安置在愛麗絲進入森林後的第一站？「《愛麗絲》原著與迪士尼改編對照表」中，將此段的表達主題註明爲「鏡面雙生的概念」，雖然在表演上熱鬧精采，但對於整體的故事累積一點幫助也沒有，似乎只是就「角色討喜」和「展現

[84] 《認識電影》。頁 431。
[85] 摘錄自《實用電影編劇技巧》第十一章〈改編〉。

動畫神奇」爲由而編入劇情的段落。華德從不諱言動畫就是爲了取悅大眾而做的作品[86]，若是爲了商業發展與視覺效果而做的情節或角色，至少要和前後的段落連戲：愛麗絲離開了兜圈子比賽，追白兔先生追進森林，卻因爲聽了兩兄弟冗長的詩歌「海象與木匠」而耽誤了追白兔先生的行程，之後兩兄弟欲罷不能，將原著中另一首諧擬詩「您老了，威連老爹」繼續登場，愛麗絲只好趁著兩兄弟專注於表演時偷偷離開，結束了這場相遇——非常沒有必要的延遲，非常草率的結束方式，再次證明迪士尼不會做收尾，不論是結論、結局，還是小小告一段落，草草了之，缺乏誠意。愛麗絲與觀眾們莫名奇妙被硬逼著看一場詩歌表演，和整體劇情卻毫無關係。

本論文第二章提到關於迪士尼的編劇過程，雖然經過大量的討論、反覆咀嚼與修正，但整個故事基本上是由一個又一個的故事點（Story Beats）發展出來，並沒有真正完整的劇本出現過。老迪士尼在劇情結構上的鬆散破碎，遠遠跟不上其動畫流暢優美的表現，一遇上無法交代的劇情就用歌舞矇混過去的慣性，終將要面對「如何把故事說好」的問題。的確世人也看到這個以「新的表現語言、新的技術發明、新的管理制度」爲發展核心的龐大企業體，在二十世紀末期，再也無法以強勢的行銷網絡，掩蓋其作品最脆弱的事實。

貳、 美麗的夢

不敢用「成功」爲評，觀賞到這樣的畫面，看見人類創作的真誠與無限，心有所感，稱之爲「美麗的夢」。個人認爲，迪士尼在改編《愛麗絲》的成績，最好的段落如下：

一、 「兜圈子比賽」[87]

改編自《奇境》第三章〈競選指導委員會的競賽和一個長篇故事〉，光聽篇名稱就知道包含了冗長的內容，迪士尼將之改編成一個 1 分 15 秒長的

[86] Bruno Girveau. *Once Upon a Time*: *Walt Disney*.頁 64。
[87]段落五，對照影片時間：11:40-12:55。

段落：就劇情結構，此段位於愛麗絲漂流淚海和進入森林找兔子之間，功能上就是一個「過場」，不宜有太多繁述的過程。迪士尼讓「兜圈子比賽」發生於海岸邊，也就是淚海與森林間的過度界，在場景安排上也清楚是個連結處，符合編劇過場的功能。而原著中爲數眾多的動物、荒謬的競賽規則、長篇的老鼠故事呢？既然「瘋茶會」會出現睡鼠，老鼠在這裡就不用出現、長篇的故事也不必講了；爲數眾多的動物和荒謬的競賽，以「圓形」化作視覺爲出發設計了「兜圈子比賽」，讓角色和競賽同時藉著兜圈子比賽展現原貌，這安排如同紅皇后說的：「這樣省時間。」（It saves time.）愛麗絲給浮著泡沫的海浪沖上岸，而兜圈子的過程，不時有海浪介入，各個參賽成員就在海浪襲擊下繼續兜圈子，一波又一波的海浪在視覺上是之前「眼淚海」的延續，也增加了熱鬧的節奏，加上圓圈中間自說自話發號施令的渡渡鳥，將原著中荒謬的景況發揮得淋漓盡致；最後白兔先生也和愛麗絲一樣被海浪沖上岸，引發愛麗絲離去的動機，故事邏輯在此不會牽強，一波一波的海浪將愛麗絲的好奇心沒有因爲新的活動就此斷掉，非常成功地利用視覺上的元素把故事線串在一起。迪士尼替這一段劇情搭上輕快活潑的樂曲，再配上絕妙的歌詞，在此以原文收錄全部歌詞：

Forward, backward, inward, outward.
Come and join the chase
Nothing could be drier than a jolly caucus race.
Backward, forward, outward, inward.
Bottom to the top.
Never a beginning ,there can never be a stop.
Skipping, hopping, tripping
Fancy free and gay
Started it tomorrow but will finish yesterday.
Round and round and round we go until forever more
Once we were behind, but now we find we are.

真是夠精采了，完全唱出兜圈子比賽的精神，發揮「圓形」無頭無尾

沒完沒了的概念。迪士尼用音樂、用歌詞、用動作、用視覺、用節奏，用完整的動畫語言，由內而外明快處理，四兩撥千金完成一場漂亮的演出。

二、 「逃離——甦醒」[88]

認真說來應該定義在「逃離」[89]。皇后說：「砍掉她的頭！」撲克大軍排山倒海地撲向愛麗絲，氣勢磅薄的過場，愛麗絲開始逃離夢境。

愛麗絲一路狂奔，撲克大軍緊追在後，迷宮花園變成最棒的追逐舞台，皇后、國王、撲克大軍、愛麗絲，像是卓別林電影裡的追逐場面，人兒交錯的地出現又消失，整個走位設計節奏很喜劇，不過這把戲不能玩太久，愛麗絲不能一直在迷宮耗下去，直接往一整列撲克牌推過去——「不過只是一附紙牌而已！」[90]紙牌一倒變成溜滑梯，把愛麗絲送到下一個目的地。熟悉地歌聲響起：「前進，後退，向內，向外，我們又來了！」（Forward, backward, inward, outward. Here we go again.），愛麗絲又來到「兜圈子比賽」，之前遇到的角色都在其中，圍成大圈圈一個接一個地跑，中間岩石上依舊站著渡渡鳥指揮，像是一場迴光返照，也是整個夢遊奇遇的隱喻：沒有開始沒有結束一切都會重複回來的。愛麗絲不能就被困沒完沒了的圈圈裡，繼續奔跑，後面追兵依舊，路上的大大小小的石子化作下午茶的茶具，是瘋帽商和三月兔出場的時候了，這兩個瘋子纏住愛麗絲掉進大茶杯裡，讓愛麗絲得以透過茶水又游到眼淚海，記得嗎？愛麗絲是靠著眼淚海過了門這邊，到了眼淚海，回家的路應該不遠了。皇后用渡渡鳥航海的方式緊追狂喊著：「砍掉她的頭！」，愛麗絲在驚滔駭浪中遇上坐在磨菇船的毛毛蟲：「毛毛蟲先生，我該怎麼辦？」「妳？妳是誰啊？」毛毛蟲吐著紫色煙霧，一圈又一圈，那是什麼？赤俊貓身上的條紋，一圈一圈滾成一條隧道，隧道的盡頭是門把先生，奇境中的角色面目猙獰弟眼看就要追上來了，門

[88] 段落十六，影片對照時間：71:52-75:08。
[89] 專指段落十六中，影片對照時間：71:52-73:41。
[90] 愛麗絲在法庭上說的台詞，也是原著中愛麗絲在奇境中說的最後一句話。

把先生這一回再幫幫愛麗絲，看要怎麼過到門的另一邊去？門把先生說：「妳已經在外面了。」眼看著就要被追上了，愛麗絲努力把門另一邊的自己拼命叫醒——

整個逃離的過程，從皇后在法庭上最後一次怒吼：「砍掉她的頭！」開始計算，到愛麗絲回到現實，總共 1 分 49 秒。是整部片子密度最高的橋段，跨越最多場景、最多角色、也最多訊息。夢醒的過程並非只是按下倒轉鍵，迪士尼很用心地將這一趟夢遊歷險，用視覺元素做了意識上的連結。卡若爾在《鏡中》最後一句：「Life, what is it but a dream?」——凡全然真實的，無法用相對性的語彙說明。人生是一場最真實的夢境，在愛麗絲逃離夢境的過程，迪士尼超越了動畫語言的極限，把這個道理傳遞到小觀眾的心裡。

NTTU Library

第六章　結語—路徑

技術的目的是要解放無意識。如果你能循著規則一步一步做，這些規則能將你的無意識（the unconscious）自由，到那時，真正的創作力才會出來。若非如此，你將會被自己的知覺意識鐐銬得無法動彈。因為意識總是想要去討好，想要有趣。所以亦是總是會去找到那些明顯的、陳腔濫調的東西，因為這些東西都在過去成功過，所以有相當的安全性。創作者的心靈只有在解放後而且被賦予某個任務的時候，才能讓真正的創作力進入。[91]

「技術的目的是要解放無意識。」，走過沒有捷徑的製作步驟，創意得以從曖昧不明的感動化成讓世人注視的實體。論文研究步驟開始，以「創作媒介使用的語言工具」切入，尋找「文字與動畫之間的路徑」，整理了迪士尼動畫多項技法，分析文字原著依靠何種工法轉化製成動畫影片，以及文字與動畫兩種媒介的異同。以《愛麗絲》爲例，之於「動畫改編文字經典」的母群只是鴻毛一角；所謂「文字經典到動畫電影之間的路徑」，尋找到的並非唯一的律則、或者完美無暇的公式，但是筆者的確在迪士尼改編《愛麗絲》的過程中，當初心中的疑問，漸漸得到了答案，路徑得以循序現形。

第一節 文字到動畫之間的路徑

讓我們回憶當初開始這場尋路計畫的目的：「尋找文字到動畫之間的路徑」——之於創意轉換、技術工法及作品最終的樣貌。看到迪士尼走過的路徑，筆者或者將之摘取、調合，整理出下列的路標，希望可成爲下一個上路的朋友做爲參考：

[91] 《導演功課》。頁 32。

壹、 概念圖啟動想像、找到作品面貌

在考慮動畫技法、執行成本和團隊整合之前，用概念圖把腦袋中一段又一段動人的故事畫出來。用一幅幅美麗的圖稿，啓動想像，找到故事面貌。回頭看 David Hall 在 1939 年替迪士尼繪製一系列的《愛麗絲》故事概念圖（見圖 2-2），從中每一幅畫，都可以對應到原著中的故事段落，就算是沒有聽過《愛麗絲》故事的小朋友，看著這些概念圖，都能依圖說出自己想像的故事——這就是概念圖的作用與魅力，即使 David Hall 的版本沒有被採用，但卻讓迪士尼團隊對於《愛麗絲》的製作有了具體討論的基礎、經過了這些討論傳承的歷程[92]，才有接下來瑪莉・伯萊版的概念圖。概念圖是整個動畫製作的起點，找到了起點，才能接著往下走。

貳、 用動作演出故事

筆者認爲，動畫和電影很大的不同在於：「動作」之於「動畫」，就如同「鏡頭」之於「電影」。在華德說：「角色即故事」的前提之下，我們也看到，迪士尼用「動作」塑造出角色性格、表現出角色之間的關係[93]，還利用動作表達了抽象的概念[94]、演出了每一段故事劇情，在角色舉手投足之間、表現了節奏傳達了情感。迪士尼《愛麗絲》當中純然用動作處理表現得最好的段落，要屬「兜圈子比賽」：沙灘上圍成圈圈一個接一個跑著的生物；不時打上岸的浪花、淹沒了賽跑中的角色、也送來了愛麗絲；圈子繼續兜著、每當浪花退去、愛麗絲就從趴在地上被參賽成員踏過、跟著圈子被身後的巨嘴鳥推著跑、或著乾脆坐在劇嘴鳥頭上被載著跑；浪花再打來，送來白兔先生，白兔先生繼續趕路，愛麗絲也隨之離開隊伍——由動作串起明快的節奏，由動作表現原著「圓形」的概念、永遠不會弄乾身子的荒謬比賽，還有編劇上過場的功能，將動作語言發揮得精采又極致。[95]

當然還有很多不同風格的動畫型式存在，不管是自成系統的「定格動畫」

---

92 *Once Upon a Time: Walt Disney*.p20.
93 見本論文第三章第三節「傳遞夢的語言：動作語言」。
94 同前註。
95 此段對於「兜圈子比賽」的說明，可以對照第五章第三節「失敗的夢與美麗的夢：美麗的夢」。

(Stop Motion)、或者是後來以建造數位模型操作演出的 3D 動畫，製作團隊都是要找到一種「動作的表達風格」，來表現作品氛圍與故事演進。即使是以漫畫爲基礎而發展出獨特敘事風格的日本卡通，也不是從頭到尾都以單張的畫面配上旁白串聯成劇情。以「動作」爲基本元素，演出故事，是動畫的基本語言。

參、 使用音樂如同使用語言

使用音樂幫助編劇、聯繫段落與段落之間的轉換與標示，這是從劇場表演、電影默片時代就在用的手法。音樂是人類傳遞情感、喚起記憶的美好介質，不要把音樂放在「配樂」的位置，把音樂當作說故事的語言。迪士尼之於動畫最大的貢獻之一，就是把音樂放入動作語言裡面，發展出充滿韻律的動作節奏、使角色的舉手投足都充滿音樂的旋律——什麼樣的角色出場了，就算關掉聲音、仍能夠從角色動作中「聽到音樂」——是甜美俏皮的愛麗絲、是慌張迷糊的白兔先生、還是神秘怪異的毛毛蟲、或者巨大粗暴的紅心皇后，迪士尼用音樂作爲表述語言，幫助了動畫媒介做到「看到節奏、聽到畫面」的成績，也讓動畫純然動作節奏的組合，可以像一首演奏曲，就是一個演出[96]。

肆、 角色對比使故事生趣

迪士尼最成功的，就是從不避諱使用前人智慧：取經典爲故事文本、取西方音樂喜劇的節奏和角色搭配放在自己的動畫電影裡。「利用卡通裡各種角色來說故事、也強過平鋪直敘：像是白雪公主，是利用森林裡的小動物、侏儒、女巫來說這個故事，而非透過公主和王子；這是傳統輕喜劇的老手法：利用丑角襯托美女，對兩種角色都有助益。[97]」這些重要的小配角，襯托出主角的性格，也替主角說了無法說的話、在緊要的關頭功能性地幫主角一把：迪士尼《愛麗絲》裡面，讓原著的赤郡貓專門負責指路、毛毛蟲問出愛麗絲的心事、解決愛麗絲身體

[96] 筆者認爲，像是《愛麗絲》動畫片裡「皇后的槌球場」中「撲克大軍的到來」(見附件六、圖 14-15~37)，就是純粹用撲克大軍的隊伍變化、與撲克牌洗牌花樣變形出來的效果，用動作演奏出音樂般的節奏。

[97] 《幻象人生》。頁 225。

大小的困擾，以及爲了讓愛麗絲進入即離開奇境而創造出來的「門把先生」，透過他們的滑稽怪異和女主角愛麗絲的甜美俏皮，做出角色的對比，使故事有趣、幫助故事繼續走下去。不要擔心使用老套或公式，童話故事東西方千百年來都有同樣的原型一再重複，那是人性的表現。角色對比一如動作節奏，使故事生趣。

伍、 重視技術整合、避免技術箝制創意

加拿大動畫教父諾曼・麥克拉倫[98]（Norman. McLaren ,1914-1987）於 1950 提出所謂動畫的定義：「動畫這門藝術指的並不是會動的畫，而是被描繪出來的動作的藝術；每格畫面彼此之間所產生的效果，比起每格畫面本身的效果要更爲重要；因此動畫是針對暗藏於畫面之間的空隙加以操控的藝術。」[99]——以本論文「附件六、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表」爲例，我們可以看見當中許多取於動態影片中的單格畫面，充滿了誇張變形的角色線條（圖 15-62、15-64、15-69）或呆滯的瞬間（像是圖 2-10、2-12、2-15），但是這些不那麼完美的瞬間，累積在一起，反而變成順暢華麗的表演。這就是動畫微妙的地方：利用切成小單位的元素堆疊組合，變成一個完整的作品呈現——重點在完整的作品，而不是小單位元素——筆者認爲，迪士尼爲了爲了穩定生產這些小單位元素、發展建立的科層分工，導致了「技術箝制創意」的問題：動畫絕對是勞力密集的創作媒介，無論風格如何演變、技術如何進步，都脫不了這種「針對暗藏於畫面之間的空隙加以操控」的極度細緻繁複做工；當一個作品需要大量的人力與技術支付，所謂的管理與計算也隨之而來，但所有的制度和工法都是爲了實現創意而建置發展：本論文第四章第四節「迪士尼的角色公式」中，之於迪士尼透過層層製作最後得到的表現：「或許就是在科層分工的制度之下，創意被切割成太多單位、要顧慮的技法太多，共同的集合反而顯得狹隘而單薄，只能在有限的區塊展現魔力。」大費周章反而稀釋了原本無限的創意，真的要切忌本末倒置。

---

[98] 麥克拉倫，加拿大動畫教父。諾曼麥克拉倫真正的動畫藝術家，實驗動畫人。一生拍攝了近六十部動畫短片，贏得 147 個國際動畫大獎，並成立加拿大國家電影局動畫部。

[99] 見石昌杰。〈操縱看不到的動作——動畫的緣起與反思〉（2005）。

陸、　取材於經典、而非受限於經典

「把一本書改編成電影劇本，意味著將此（書）變成彼（電影劇本），而不是把這一個重疊在另一個之上。它不是拍成電影的小說，或者是拍成電影的舞台劇，他們是兩種不同的形式，一個是蘋果，一個是橘子。[100]」筆者認爲，迪士尼在改編經典做得最成功的一件事，就是不受經典之限。迪士尼取了《奇境》的大綱：「一個好奇女孩愛麗絲，追著一隻兔子進入到地底世界，遇到各種荒謬的人物、身體也忽大忽小的改變、奇幻的歷險才正要開始上演……」然後看動畫能夠在這樣的架構底下，填進什麼樣的故事。迪士尼從來沒有「要蘋果變成橘子」——回顧「《愛麗絲》原著與迪士尼動畫改編對照表」[101]，迪士尼並沒有要將《奇境》與《鏡中》兩部原著、巨細靡遺地塞進 75 分鐘的動畫裡，經過原則性的篩選[102]，只剩下「身體大小與權力」，作爲外在動畫語言表現與內在文學意涵的連結點，串成故事軸心。迪士尼避開了卡若爾原著中的哲學思辨、對死亡的隱喻和存在實像的辨證，就讓動畫版的《愛麗絲》成爲一個輕盈好看的卡通影片，讓孩子看了以後回家能做個好夢、以後到迪士尼樂園會排隊去玩「愛麗絲主題樂園」，這就夠了，完全達到了迪士尼「做好娛樂事業」的目的[103]。

迪士尼在二十世紀完成的「經典迪士尼系列」[104]，被各領域的文化評論者認爲是破壞經典原意、矮化兒童[105]的行爲。但是筆者就自身的經驗，是迪士尼讓筆者認識了《愛麗絲》，逗趣的角色和繽紛美麗的色彩，留下深刻記憶。多年後重讀經典，迪士尼的《愛麗絲》是筆者的「概念圖」，由動畫開啓的興趣爲起點，走到了文字經典無窮無盡的世界，也種下了今日「尋找文字到動畫之間的路徑」的契機。

---

100 摘錄自《實用電影編劇技巧》第十一章〈改編〉。
101 頁 36 與 37 之間。
102 見第三章第二節「篩選的依據」。
103 本論文第四章第四節「迪士尼的角色公式」:「華德說過自己不是個教育家，動畫就是娛樂事業」。
104 指迪士尼利用經典童話改編的劇情動畫電影。
105 見《認識迪士尼》第五章〈迪士尼觀點下的世界〉中「批判迪士尼對兒童文學的詮釋」頁 178-195。

第二節 給同行的建議

筆者就自身曾任職於動畫公司，以及這些年來從事將創意文本於不同媒介中轉換的經驗，對於國內動畫創作的朋友，提出下列在上路之前的建議：

壹、 以熱情為出發點

不論作品是改編自經典或者是自創，請務必以熱情爲出發點。動畫製作過程繁複，耗用的資本與人力龐雜難數，若創作者對所改編的經典，沒有「非說不可」的熱情，請勿輕易嘗試。以國內爲例，由於產業還未發展成熟，又急需資金引注，時常有機會由軟體公司或特定企業成爲動畫製作公司的股東，接著就很容易會發生手上進行的動畫開發案是以「軟體測試」或者「替企業吉祥物量身打造」爲目的導向。這些狀況都可以發生在任何動畫製作中，但都不該站在出發點的位置，這樣本末倒置只會使得工作人員疲憊、而投資者失望並且對動畫產業感到灰心。

《愛麗絲》是迪士尼當年得以立足於好萊塢的基石，在 30 年代末期已經出現大量的概念圖稿、直到 1951 年才正式以長篇動畫問世，原始的熱情要穿透過多少試煉、多少的累積與沉澱，才能支撐到作品完成與世人見面。就算迪士尼最終的目標是爲了娛樂事業的成功，從迪士尼《愛麗絲》還是看得到整個團隊對《愛麗絲》的熱情，而做到了向卡若爾致敬、向經典致敬。[106]

貳、 找到創作主調、用對的語言傳遞

創作最迷人的過程，就是不斷地要面對自身的極限以及人類心靈的無限，這種遊走於零到無限大次元之間的感受，非常人得以進入。本論文第三章第二節〈篩檢的依據〉中，談所有媒材創作都會與上兩大限制：媒介本身的限制、創作者自身的限制。媒介本身的限制，幫助創作者在循序漸進的工法內，展現無限的

[106] 見本論文第五章〈夢的分歧點〉第二節「異曲同工之夢」。

創意；創作者自身的限制，是必需要誠實面對觀眾的面貌，也是創作者最終與世人分享的觀點。

以迪士尼《愛麗絲》爲例，筆者看見迪士尼將創作主題放在「身體大小改變與權力的關係」，即使相較原著顯得很有限很單薄，但在這個主題之下，迪士尼設計出帶有心理學符號的背景風格、搭配出輕盈多彩的人物；角色對白與動作表演，來自於原著中的哲學邏輯；使用音樂串連段落與段落間的空白與不足，讓角色們都有機會藉歌唱傳達心聲——整部影片已含有足夠的密度，因此女主角愛麗絲淪爲導引工具。從作品我們看到了迪士尼的限制，也看到了不夠用心的段落，這是迪士尼動畫技術使用得再純熟，都無法掩蓋的事實。

所有的藝術都是一種對比與平衡的藝術：平面的圖畫利用線條構圖與光影色彩間的對比，形成視覺焦點；動態的影像有了時間的元素、再加上聲音，那就是更立體層次的對比考量。各種藝術形式就在對比與平衡間擺盪，編織所有創作語言的能力，來自於實作經驗的累積，還有創作者對於作品最誠懇的詮釋。

參、利用音樂協助表達與定位

國內動畫人員大部分的經驗在於視覺專業的磨練累積。就筆者過去參與動畫團隊的經驗，故事會議上，大夥總是源源不絕地丟出各種在視覺上令人驚艷的畫面，但這些令人振奮的畫面或點子，如何收整出一份主調，編織串聯在一起？找一首「主題曲」——不是要真的重新做一首曲子，從現有古典到流行的 CD、過去電影的配樂，或者自己不自覺哼出的旋律，總之可以表達出故事主調氛圍的樂曲，就可以當作主題曲。

故事發展之初，一定會出現某些段落或角色快速成長累積、而其他部份則停留在留白階段，這樣傾斜的結構，除了待繼續努力讓故事與角色長齊全，選擇一首「主題曲」，幫助故事不至於偏離或顧此失彼是很好的方法。在創意剛萌芽之時，創作者讓與生俱來的直覺帶著走，事後也證明往往是最對的方向，但是在這樣團體合作又流程繁複的工作過程中，往往因爲找不到對的敘述語言、或者合

乎企劃文件模式的表達，那份難以言喻又最精采神秘的直覺就被犧牲掉了，十分可惜。筆者建議，找一首和心底那份直覺契合的樂曲，或者旋律，幫助創作者將體內蠢蠢欲動的感受流瀉而出，幫助創作團隊在眾說紛紜的意見中維持住主調，不必擔心過於耽溺或主觀。而日後在各種製作技術與流程的磨難襲擊時，那首能呈現心光萌芽的主題曲，像是航行宇宙時的定位系統，帶你離開眼下的困境，飛到更遠的視野去宏觀整體形貌。

以上三點是筆者就個人經驗，在創作之始可以協助啓步與繼續的建議。關於國內動畫產業的問題，從資金不足到政策方向是大家關注的焦點，但筆者認爲產業得以茁壯的核心還是在創意。以創意作爲核心，化作實際的產值，這種完整的模式在台灣許多產業一直是缺乏的。回顧台灣動畫產業過往，七 0 年代末期，發生了「宏廣動畫」與「中華卡通」兩家動畫龍頭商業利益之爭的社會新聞，宏廣動畫的勝利，確立台灣動畫產業從此走向加工產業的方向[107]。宏廣藉著美式卡通技術與分層管理的引進，豐厚了國內動畫技術人才的基礎，是不爭的事實。但完整自製動畫的經驗，尤其在創意形成到落實的過程，台灣一直還沒找到成熟的模式。

最後要引述張愛玲小姐，在 1937 年撰寫的〈論卡通畫之前途〉[108]中的文字，與同行相勉勵：

未來的卡通畫決不僅僅是取悅兒童的無意識的娛樂。未來的卡通畫能夠反映真實的人生，發揚天才的思想，介紹偉大的探險新聞，灌輸有趣味的學識。

譬如說，「歷史」，它就能供給卡通數不盡的偉大美麗的故事。這些詩一樣的故事，成年地堆在陰暗的圖書館漸漸地被人們遺忘了，死去了；只有在讀歷史的小學生的幻想中，它們有時暫時甦醒了片刻。卡通畫的價值，為什麼比陳列在

[107]石昌杰。〈回看一場路線之爭的發生：台灣動畫源起探索〉。文化視窗，2005 年 6 月（第 76 卷）頁 30-33。

[108] 此文於 1937 年，登載於上海聖瑪莉亞女校校刊《鳳藻》。

精美展覽會博物院裏的古典的傑作偉大呢？就是因為它是屬於廣大的熱情的群眾的。

感謝張愛玲小姐，在七十年前就替動畫的定位與未來方向指引明路。前人歷代走過的足跡，就是動畫最好的題材、藉由動畫天馬行空不設限的表演特性，將古老的過往重新再現於世人眼前，這就是動畫的魔力。筆者相信，所有的藝術形式都誠實地反映作品所生所長的社會環境，我們不會成爲英國美國或日本，可是世界上也沒有其他地方，如台灣這般混亂有趣。與其欽羨其他國家，不如誠實地面對自身文化來源；從經典中找尋與借鏡，不僅可以讓母體文化有機會藉著後人的理解闡釋更加豐富，也能讓創作者內在的能量更加充實。其實路徑兩端一直都存在：文字與動畫，作者與作品，作品與觀眾，只看我們能不能走出之間聯繫的路徑。

NTTU Library

參考資料

壹、研究文本

1. 文字研究文本

馬丁·葛登(Martin Gardner)著。《愛麗絲注釋本》(*The Annotated Alice*)決定版(The Definitive Edition)。倫敦：諾頓出版公司（W.W. Norton &Company, Inc）。1990。

2. 影像研究文本

《愛麗絲夢遊仙境》(*Alice in Wonderland*)復刻版(Special Edition)。華德・迪士尼公司（The Walt Disney Company）2004 年在美發行。

貳、中文部份

1. 圖書

鮑伯·湯瑪斯（Bob Thomas）。晏毓良譯。《迪士尼傳奇》。台中：晨星出版，1999 年。

David Mamet。曾偉禎編譯。《導演功課》(*On Directing Film…*)。台北：遠流。1992 年 5 月 1 日初版。

Janet Wasko。林佑聖・林心怡譯。《認識迪士尼》(*Understanding Disney*)。台北市：弘智文化，2001 年。

Ken Dancyger. Jeff Rush。易智言譯。《電影編劇新論》(*Alternative Scriptwriting*)。台北：遠流。2004 年 3 月 1 日初版十刷。

Lewis Carroll。吳鈞陶譯。《愛麗絲奇境歷險記》(*Alice's Adventure in Wonderland*) 譯本序。香港：三聯書店，1995。

Lewis Carroll。趙元任譯。《阿麗思走到鏡子裡》(*Through the Looking-Glass and what Alice found there*)。台北：尖端出版 城邦文化事業股份有限公司。2005 年

10 月一刷。

Lewis Carroll。陳麗芳譯。《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》（*Alice's Adventure in Wonderland & Through the Looking-Glass* ）。台北：高寶書版。2006 年 9 月初版。

Louis Giannetti。焦雄屏譯。《認識電影》（*Understanding Movies*）修訂第十版。台北：遠流，2005 年 6 月 1 日。

Sys Field。曾西霸譯。《實用電影編劇技巧》（*Screenplay：The Foundation of Screenwriting*）。台北：遠流。1994 年 9 月 1 日初版二刷。

湯瑪斯・康奈蘭（Thomas K. Connellan）。黃碧惠譯。《迪士尼成功的七大秘訣》（*Inside the Magic Kingdom*）。台北：智庫文化。2004 年 11 月再版。

紀蔚然。《現代戲劇敘事觀——建構與解構》。台北：書林，2007 年 1 月修定再版。頁 39-40。

2. 期刊論文

王受之。〈動漫風雲錄〉。藝術家。2007 年 5 月。頁 312-340。

林怡君。〈愛麗絲的旅行：兒童文學中的女遊典範〉。中外文學第 27 卷第 12 期。1999 年 5 月。

王童。〈當紅孩兒踩上風火輪：王童談台灣新動畫出路〉。劇作家第一卷。2006 年 3 月，頁 246。

王志成。〈從文字到影像——小說≠劇本≠電影〉。誠品講堂第三十期《藝術實驗室》「技術 vs.藝術——看電影的十種方法」課堂講義第一講。2007 年 7 月。

石昌杰。〈操縱看不到的動作——動畫的緣起與反思〉。視窗 76 期。2005 年 6 月。頁 26-29。

石昌杰。〈回看一場路線之爭的發生：台灣動畫源起探索〉。文化視窗，2005 年 6 月（第 76 卷）頁：30-33。

邱立偉。〈角色動畫的表演風格〉。藝術欣賞。

張玉琦。〈應每日菁英分享不同經驗：台灣動畫要從代工翻身〉。微型趨勢。2006 年 9 月 15 日。頁 106-109。

張華。〈《愛麗絲漫遊奇境》台灣中文全譯版本比較及探討〉。兒童文學學刊第四期。1999 年。頁 64-83。

張華。〈華文世界《愛麗絲》故事研究現況及展望〉。兒童文學學刊第六期。2000 年。頁 197。

阮秀莉。〈有點俗又不會太俗：《英倫情人》的影本和文本——間論文學改編電影的模式〉。電影欣賞 93 期，1998 年 5・6 月。頁 21-28。

裴在美。〈小說和電影的秘密關聯：從《斷背山》的改編談起〉明報月刊。2006 年 4 月。頁 82-83。

陳永賢。〈台灣新生代動畫創作觀察與省思〉。藝術家。2007 年 5 月。頁 334-339。

賴彥如。〈台灣動畫產業展望〉。CAD DESIGN。2003 年 8 月。頁 129-132。

賴彥如。〈台灣動畫產業之我見〉。CAD DESIGN。2005 年 8 月。頁 54-57。

別叫我葉怡君。〈愛麗絲漫遊食玩仙境〉。印刻第伍期。2006 年 1 月。頁 163-168。

廖輝英。〈小說改戲劇的喜與憂〉。文訊 225 期。2004 年 7 月。頁 66-67。

黃國俊。〈以「講自己的故事」爲策略，融合創新與創意的關鍵產業——數位動畫〉。數位內容新世紀。頁 3。

歐凱茲。〈從西方出征的花木蘭〉。DRAMATURGIST QUARTERLY 第二期。2006 年 7 月。頁 110-114。

戴醒凡。〈給嚮往電腦動畫工作的年輕朋友〉。藝術欣賞。頁 101-104。

編輯部。〈給我皮克斯，其餘免談〉。EMBA 世界經理文摘 220 期。頁 42-50。

約翰・史蒂芬斯。張浩月譯。〈改變它種文化中的故事——花木蘭在西方〉。中華民國兒童文學學會會訊 19 卷 6 期。2003 年 11 月。頁 24-28。

Richard Lacayo。〈愛麗絲夢遊險境？〉(Malice in Wonderland?)。美國時代雜誌中文解讀版。2002 年 9 月。頁 114-117。

3. 網路資源

MING。〈劇本與故事版間的爭議〉：

http://chihmingchang.blogspot.com/2008/02/blog-post.html：2008 年 2 月 24 日。

〈愛麗絲夢遊仙境〉：http://disney.dyndns.org/Special/2005/050329/index.htm

：2005 年 3 月 29 日。

藍祖蔚。〈色戒：專訪王蕙玲〉：http://blog.yam.com/tonyblue/article/12020191：2008 年 8 月 7 日。

貳、西文部份：

1. Books

Bruno Girveau. *Once Upon a Time*: *Walt Disney: The Sources of Inspiration for the Disney Studios*. Munich · Berlin · London · New York：PRESTEL. 2006.

Editor: Walton Rawls, Designer: Nai Y Chang, Production Director: Howard Morris. *Disney Animation: The Illusion of Life*. Hong Kong: Walt Disney Production.1984.

George Bluestone：*Novels into Films*. Baltimore, Maryland：The Johns Hopkins University Press,2003.

John Canemaker. *The Art and Fair of Mary Blair*. New York: Disney Edition.2003.

Lewis Carroll. *Alice's Adventure in Wonderland & Through the Looking-Glass.* 台北：書林。(未著名出版時間)。ISBN 957-586-653-3。

Lewis Carroll. *LEWIS CARROLL: The Complete Illustrated Works*. New York: Gramercy Books.1995.

Morton N. Cohen. *Lewis Carroll：A Biography*. U.S.A：VINTAGE BOOKS. 1995.

Christina Bjork & Inga-Karin Eriksson. *The Other Alice: The Story of Alice Liddle and Alice in Wonderland*. Sweden: R&S BOOK.1993.

Michael Barrier. *The Animated Man：A Life of Walt Disney*. Los Angeles: University of California Press. 2007.

Neal Gabler. Walt Disney: *The Triumph of the American imagination*. ALFRED A.

KNOPF: NEW YORK. 2007

2. Electronic Resources
Charles Solomon.〈The Golden Age of Mickey Mouse〉:
http://disney.go.com/disneyatoz/familymuseum/exhibits/articles/mickeymousegoldenage/index.html

參、 圖片資料引用來源

圖 1-1：路易斯・卡若爾手工製作《愛麗絲遊地底世界》(*Alice's Adventures under Ground*, 1886）內頁插圖，來源自 Morton N. Cohen. *Lewis Carroll：A Biography*.

圖 1-2：興趣廣泛的數學家，對孩子真心的喜愛。內含卡若爾照片、愛麗思照片以及卡若爾自畫像，來源自 Christina Bjork & Inga-Karin Eriksson. *The Other Alice: The Story of Alice Liddle and Alice in Wonderland*.左二下卡若爾寫給小朋友文圖並茂的信，來源自 Morton N. Cohen. *Lewis Carroll：A Biography*.

凡路易斯・卡若爾著作《愛麗絲》插畫，皆取自《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》。台北：高寶書版，2006 年 9 月。

路易斯・卡若爾與約翰・坦尼爵士照片，取自 Morton N. Cohen. Lewis Carroll：A Biography. U.S.A：VINTAGE BOOKS.

凡迪士尼相關手稿、影片圖像、史料圖片，版權均屬於華德•迪士尼製作公司(Walt Disney Production)，或華德迪士尼公司（The Walt Disney Company）。

附件一、會說故事的數學家——
路易斯・卡若爾

路易斯·卡若爾，本名查爾斯•道奇森（Charles Lutwidge Dodgson，1832-1898）1832 年 11 月 27 日生於英國赤郡達斯伯里一個偏僻的小山村。他的母親早亡，父親老道森吉先生是一位牧師，亦是一位典型維多利亞的父親。家中育有子女十一人，卡若爾是長子。以一位牧師的收入，要維持十多口人的龐大家庭，生活艱難可想而知。但卡若爾著名的無稽無厘風格，實乃家傳，這點從卡若爾幼時其父親所寫的家書爲証。在此摘錄引用劉鳳芯老師敘述老道森吉先生，所寫家書如何活靈活現、並看出卡若爾寫作風格的承襲來源：

1840 年，時值卡若爾將過八歲生日，而老道森吉先生保證一定會記得採購小兒所要求的東西，父親告訴兒子：「我一到里茲（Leeds），就會站在路當中大叫，賣鐵的，賣鐵的，我猜不一會兒就有六百個壯漢匆匆忙忙從他們店裡衝過來——按鈴的按鈴、叫警察的叫警察、小鎮沒兩下就給燒起來了。我需要找一個夾子、一把螺絲起子、還有一具鈴鐺。倘使四十秒鐘之內這些東西還沒找齊，我就把里茲鎮燒得只剩下一隻小貓。我想那樣就夠了。因為我可能也沒有閒工夫去宰牠了。」老道森吉先生顯然很得意他的想像，繼續在信中描寫小鎮可能發出的各種哀嚎景況：「老女人匆匆爬上煙囪，牛隻緊跟在後，鴨子把自己藏在咖啡杯裡面，胖鵝試著把自己擠進鉛筆盒內，而里茲鎮的鎮長則想把自己佯裝成一塊海綿蛋糕，以為那樣就可以躲過小鎮可怕的毀滅。」老道森吉先生循著一個簡單的概念，窮究其字義至極，而致最後展現出的意義顯得荒謬不合理，這種寫作方式正是無稽或無厘（nonsense）的展現。[109]

[109] 摘錄自劉鳳芯老師，〈《愛麗絲夢遊仙境》中的無稽、死亡、與自我正名〉一文。該文爲《愛麗絲夢遊仙境&鏡中奇緣》(高寶書版，2007)導讀專文。

窮究其字義至極，令人想到王陽明說的「格物致知」，把一項學問做到通透，明白到底然後得以反其道而行，好似熱力學第二定律「熵的逆轉」[110]，浩瀚生趣。生在維多利亞年代的卡若爾，受到嚴謹禮教與工業革命開闊前進的洗禮，兩者在卡若爾的作品裡都留下軌跡。關於卡若爾，我們可以由下列幾個面向來認識：

壹、 興趣廣泛的數學家

卡若爾天資聰穎，且勤奮好學。1851 年，他考取牛津大學，進入基督學院（Christ College）攻讀數學。1854 年以優異的成績畢業（特別是數學考試得第一名）獲得學士學位，留院任教，後升爲數學講師；1861 年又被委任爲英國國教的副主祭，取得在牛津大學終身任教的資格。多數人喜歡就「雙面人生」（One Man Who Was Really Two）來形容同爲數學家及兒童文學作者的卡若爾，過著內向害羞與自由大方兩種極端生活，實在過於淺薄二分。由卡若爾的書信、日記可發現，他本來就是個興趣廣泛、交友廣闊的人。[111]他在語言、寫作、插畫、以及人像攝影，都有出色的表現與大量具體的作品。電話、留聲機、以及電影，都是在卡若爾有生之年出現的新發明，卡若爾深深爲之著迷，接觸這些新事物並開啓自身更廣闊的想像世界。[112]

卡若爾有口吃的毛病、並爲此困擾，卻不阻礙他正常的社交活動，他其實是個模仿和說故事高手、並擅長猜字謎遊戲[113]，這些特質綜合在一起，變成在他替里朵三姐妹講述奇境故事時，將自己的名字（Dodgson）加上口吃的特性，混搭出渡渡鳥（Dodo）的角色。卡若爾在《奇境》與《鏡中》裡面，透過文字的重

---

[110] 熱力學第二律：在任何閉合系統，無序度－熵(entropy)總是隨時間增加，而不能減少。事情總是趨向越來越糟，叫做熵增原理。就整體系統而言，熵只會愈來愈多不會有減少的情形，就此概念應用到宇宙能量上，推論宇宙能量無限擴張，但假設能量累積到一個極限，出現逆轉，整個時間與空間將會以「倒序」的方式再發生一遍。「熵」是一個有趣的能量概念，訴說平衡與混亂同時存在，在此借用喻說。

[111]張華。〈華文世界《愛麗絲》故事研究現況及展望〉兒童文學學刊 第六期（2001）。頁 200。

[112] Morton N. Cohen. Lewis Carroll：A Biography. U.S.A：VINTAGE BOOKS.頁 283。

[113] Karoline Leach .*In the Shadow of the Dreamchild: A New Understanding of Lewis Carroll* London：Peter Owen 1999.第二章。

組與並置，帶出語言議題，這種文字遊戲的邏輯，不就是數學世界的排列組合。而卡若爾故事中常見的時間與空間的倒轉變形、夢境與真實的真假辯論，涉及到物理學、相對論、心理學、玄學等專門題目。跨越不同領域的專業知識，豐富創作場域，是這位興趣廣泛的數學家，留給後世「最美好恆久的禮物」。[114]

貳、 對孩童終身無私的喜愛

在《奇境》出版後三十七年之中，卡若爾收到和回覆給讀者的信共 98,721 封。他幾乎每信必覆，弄得「幾乎分不清哪是我，哪是墨水台」。他寫給孩子的信，還會別出心裁，有的寫得只有郵票般大小、也有故意把字寫反，要對著鏡子閱讀[115]。卡若爾對孩童的真心喜愛，尤其對小女孩體貼的陪伴，總是令人質疑。關於這些不安的揣測，就從卡若爾寫給孩子們的信來檢視。1876 年復活節，卡若爾寫了一封美麗如夢的信〈復活節的問候——致《愛麗絲》的小讀者〉(*An Easter Greeting to Every Child who loves Alice*，1876)，信中內容摘錄如下：

你可曾知道，當一個人，在鳥兒輕語、充滿陽光的早晨醒來、打開窗戶時清新的微風迎面而來，那種如夢美妙的感受？或者當你半開著雙眼，好似仍在夢中，看見綠樹枝椏搖曳、或著水面漣漪閃著金光——那是一種近乎悲傷的喜悅，使淚水奪眶，如詩如畫。接著不就是媽媽溫柔的雙手拉起窗簾，用甜美的聲音把你喚醒？將你喚醒並讓你遺忘，遺忘因身陷黑夜時產生的惡夢。醒來然後享受又是快樂的一天之前，是不是該先謝謝那位看不見的朋友，那位將美麗朝陽送給你的朋友？

從第一次讀到信中文字，及之後的每一回，筆者都被卡若爾對孩子的情誼感動，他從不矮化孩子，將生命中最細膩的觀察和感受，與孩子分享，並信任孩

114 見本論文頁 2。
115 Lewis Carroll。吳鈞陶譯。《愛麗絲奇境歷險記》(*Alice's Adventure in Wonderland*) 譯本序。香港：三聯書店，1995。

子完全得以理解。這樣敞開心胸地給予，傳遞心靈與宗教層面的觸動，把孩子放在與自己同樣的高度，留下真誠的字句。

附件圖 1-1[116]：興趣廣泛的數學家、對孩子真心的喜愛。

左一：卡若爾由學生攝影的照片。
左二上：卡若爾在數學課學生面前的自我素描。
左二下：卡若爾寫給小朋友的信，圖文並茂。
右上與右下：卡若爾替愛麗絲拍攝的兩幅不同造型的人相照。

參、 完美主義

《奇境》與《鏡中》的插圖，都邀請了當時頗負盛名的插畫家約翰坦尼爵士（John Tenniel）負責繪製。坦尼爵士平時就擔任倫敦著名政治雜誌潘趣（*Punch*）諷刺漫畫家，以寫實基礎做誇張幽默變形的人物造型著稱。《奇境》出版後大受歡迎，坦尼的插畫也是功臣。當《鏡中》完成計畫出版時，傳出因坦尼聲名大噪、價格水漲船高而無法聘請他再次擔任插畫，可實際的原因是，坦尼受不了卡若爾極度龜毛完美主義的性格，這倒是文字作者與插畫作者間常見的問題。1864 年，

[116] 附件圖編號說明：凡位於附件圖片，編號皆會以「附件」開頭註明，其後的編號，前者代表附件順序、後者代表於該附件圖編順序。以「附件圖 1-1」爲例，代表位於附件一的第一張圖。

《奇境》問世前一年秋天，卡若爾和出版商麥可米蘭（Alexander Macmillan）之間爲討論書籍編輯和出版事宜，書信往來成河，卡若爾也同樣用心給予坦尼建議和資料，但信件被他悉數全毀，不過仍能就少數由卡若爾保存的回應字條，得知約翰坦尼爵士被這位棄而不捨的年輕人整得有多麼慘。[117]

關於坦尼對卡若爾不滿的傳言，主要來自同爲潘趣、並替卡若爾另一部兒童文學作品《蘇維亞與布魯諾》（*Sylvie and Bruno*，1889）擔任插畫的作者亨利（Harry Furniss）。亨利在卡若爾過世三年後出了兩冊關於卡若爾的回憶錄。其中提到《愛麗絲》之後：「坦尼悍然拒絕再接其他故事（的插畫）」因為「卡若爾……真是讓人受不了（impossible）。」 亨利對卡若爾的評論是：「一個風趣的紳士，一個討人厭的自我中心者……坦尼以及其他插畫家宣稱，我不可能和卡若爾一同工作超過七週。」

然而亨利還是和卡若爾一同爲《蘇維亞與布魯諾》工作超過七週，得以合作成功其實得歸功於卡若爾長足的耐性與體貼。也許卡若爾的確是位完美主義者，並且針對插畫的建議有如洪水般傾巢而出，換個角度這些行爲就是一位作者對於作品意志的展現，而對於亨利和坦尼等插畫家對他背後的挖苦批評，他選擇沉默忍受。[118]

關於卡若爾，沒說到的還有很多，但已可由上述資料知道，他興趣廣泛並樂於學習，且擅用時間，專注於探索嗜好領域，是位暇餘時間的達人，一生出版過十四本書，發表大量的專文[119]。虔誠的信仰讓他終生保持寧靜樸實，沒有因爲版稅豐厚聲名大噪而改變原本的生活節奏。認識卡若爾是一個美好的過程，讓我們看到人真的可以全然將生命放在自己喜愛的事物上，認真而享受地過一輩子——這是「愛麗絲的作者」之外，卡若爾送給自己最好的禮物。

---

117 Morton N. Cohen. *Lewis Carroll：A Biography*. U.S.A：VINTAGE BOOKS,1995.頁：128。
118 Morton N. Cohen. *Lewis Carroll：A Biography*. U.S.A：VINTAGE BOOKS,1995.頁：129。
119 書籍的主題包括兒童文學、邏輯、詩集、韻腳、猜字遊戲。見本論文附件 1〈路易斯．卡若爾主要作品〉。

附件圖 1-2：約翰坦尼爵士與《愛麗絲漫遊奇境》的插圖。

附錄：由路易斯・卡若爾主要作品[120]

- 《愛麗絲漫遊奇境》（*Alice's Adventures in Wonderland*,1865），奇幻童話。
- 《千變萬化》（*Phantasmagoria*, 1869），詩集。
- 《愛麗絲鏡中奇緣》（*Through the Looking-Glass and what Alice found there*,1871），奇幻童話。
- 《獵捕蛇鯊》（*The Hunting of the Snark*, 1876），諷刺英雄史詩風格的長篇無厘頭詩（A long nonsense poem written in a mock-heroic style.）。
- 歐幾里得與他的對手（*Euclid and his Modern Rivals*, 1879），一齣描述歐幾里得捍衛他的幾何教學法的戲劇。
- 《同源詞》（*Doublets*,1879），字彙遊戲集。
- 《韻腳或者原因》（*Rhyme? And Reason?*,1883），詩集（包含《獵捕蛇鯊》）
- 《混亂寓言》（*A Tangled Tale*, 1885），系列短篇故事集，每個故事含有一個或數個填字遊戲。
- 《邏輯遊戲》（*The Game of Logic*,1886），入門邏輯遊戲書。
- 《愛麗絲遊地底世界》（*Alice's Adventures under Ground*, 1886），卡若爾贈與愛麗絲版本的手工原稿。

[120] 資料來源：路易斯・卡若爾協會（The Lewis Carroll Society）網站：http://lewiscarrollsociety.org.uk/pages/lewiscarroll/works.html。

- 《幼兒版愛麗絲》（*The Nursery "Alice"*,1889），專爲小朋友改寫的愛麗絲故事。
- 《蘇維亞與布魯諾》（*Sylvie and Bruno*, 1889）,由不同詩歌語短篇故事及合成的完整故事。
- 《蘇維亞與布魯諾大結局》（Sylvie and Bruno Concluded, 1893），《蘇維亞與布魯諾》的續集與結局。
- 《符號邏輯學初探》（*Symbolic Logic Part I Elementary*, 1896），邏輯文字書。

NTTU Library

附件二、永不止息的創新與實踐—
華德・迪士尼

華德迪士尼（*Walt Disney*，1901-1966）這位傳奇性的美國人物，創造了世界知名的迪士尼企業王國，儼然成爲美國文化最知名的代表符號：快樂、童真、充滿歡笑與歌舞。1927 年，華德與哥哥洛依迪士尼（Roy Disney）創立了迪士尼工作室（The Disney Studio），期間獲得多項奧斯卡小金人的榮耀，從製片、導演、劇本、聲音演員等，華德同時還是成功的企業家與慈善家。洛依的太太艾德娜回憶起自己對華得的第一印象是，當年洛依和她正在約會，華德突然跑來找洛依：「他們一生都是這樣：洛依為華德準備錢，讓他致力於自己的藝術事業。」[121]

附件圖 2-1：華德迪士尼與迪士尼兄弟。

左一：華德送給朋友的簽名照，拍照時間爲 1951 年，正是《愛麗絲夢遊仙境》上映那一年。
中間：1926 年一月，迪士尼兩兄弟成立電影工作室，所有資金都是和親友借的。
右上：《愛麗絲的故事》拍攝現場。華德(坐者)正在指導童星維吉尼亞，掌鏡的是洛依，小女孩的父親則站在一旁觀看，時間是 1925 年。
右下：華德與洛依正享受迪士尼在 1932 年以《花與樹》贏得奧斯卡金像獎的滋味。華德手上捧的就是小金人。

[121] 鮑伯・湯瑪斯。晏毓良譯。《迪士尼傳奇》。台中：晨星出版，1999 年。

關於華德迪士尼，可以從下列幾個面向來認識：

壹、 說的比畫的好

多數評論家同意華德對於故事的編輯與劇情發展有極高的天賦，他有天生的直覺，能清楚指出什麼能娛樂觀眾，以及具備與幕僚溝通創意的能力——關於故事，他說的比畫的好，他自己也相當清楚這一點。當《愛麗絲的故事》(Alice Comedies)開始製作半年後，他熱烈邀請曾在堪薩斯一同創業的老朋友烏伯・依華克斯（Ub Iwerks），離開收入穩定的廣告公司，接手動畫製作工作[122]，烏伯同意加入之後，華德得以專心致力於故事發展及導演，遠比畫卡通更加令他著迷的工作。

烏伯・依華克斯，就是畫出米老鼠的人。對於華德對外不斷宣傳自己如何在事業瓶頸時，創造出米老鼠(Mickey Mouse)的故事，烏伯頗有微詞。到底事實爲何？應該就如迪士尼老動畫師們所述：「烏伯給了米老鼠外型、華德則給了米老鼠靈魂。」[123]

1935 年，華德夫婦和洛依夫婦及友人一同前往歐洲旅行，華德帶回大量歐洲經典童話、當代雜誌插畫頂尖作品，並開始逐一改編來自歐洲的童話故事：《白雪公主》（*Snow White and the Seven Dwarfs*,1937）[124]、《木偶奇遇記》（*Pinocchio*,1940）、《灰姑娘》（*Cinderella*,1950）、《愛麗絲夢遊仙境》（*Alice in Wonderland*,1951）、《彼得潘》(*Peter Pan*,1953)、《睡美人》(*Sleeping Beauty*,1959)…經典童話以動畫方式呈現在世人眼前。從此，人們認識的童話，叫作迪士尼。

貳、 人才與技術的整合者

在華德投入動畫事業的早期，動畫只是以五到十分鐘短片的形式，出現在

---

[122] Bruno Girveau. *Once Upon a Time*: *Walt Disney: The Sources of Inspiration for the Disney Studios*. Munich・Berlin・London・New York：PRESTEL 2006.頁 64，給 Ub 的信：「我可以提供你一份同爲藝術家和卡通繪者的職務，和迪士尼工作室一起，工作以畫卡通爲重。請立刻答應我…」從信件中，得以看出華德的急性子、以及尋求適當合作夥伴的能力。

[123] Charles Solomon.〈The Golden Age of Mickey Mouse〉: http://disney.go.com/disneyatoz/familymuseum/exhibits/articles/mickeymousegoldenage/index.html

[124] 《白雪公主》改編成劇情動畫長片的計畫早於華德 1935 年歐洲之旅前，見本章註 7。

電影播放前，帶給觀眾笑鬧娛樂之用。1928 年，迪士尼製作出第一部有聲動畫，《蒸氣船威利》（*Steamboat Willie*），將米老鼠推向明星之路。到了三零年代以後，彩色動畫才得以問世，迪士尼製作《花與樹》（*Flower and Trees*, 1932）展現了彩色動畫上色及沖印技術。1934 年，華德召集公司的重要成員，討論關於一部改編自格林兄弟童話故事《白雪公主》，繼前幾年投入有聲動畫製作流程與技術的狂熱後，劇情長片讓華德決定故事部門爲整個企業的核心。[125]當 1937 年，第一部動畫劇情長片《白雪公主》在美國上映，不僅造成票房的轟動，更囊括了當屆七座奧斯卡小金人。

對技術不止息的挑戰、凡人才及延用招攬，是華德管理企業的作風。當年烏伯承擔《愛麗絲的故事》動畫繪製工作，到後來烏伯的薪水超過了老闆華德。迪士尼工作室的成長、壯大、幫助了美國動畫技術的發展與成熟，還促成了具備完整歐洲學院訓練素養的人才，技術移民至美國，替迪士尼動畫注入深厚的藝術人文基底、也使得歐洲高等文化（High Culture）得以在迪士尼動畫中傳遞延續。[126]

參、 開創動畫王國第一人

隨著白雪公主在電影市場上的成功，迪士尼公司的組織極速成長。1940 年五月，一千一百名迪士尼員工搬入價值三億的新工作園區，包括二十幾動互相區隔的建築物，供動畫製作不同階段使用。迪士尼經年累積的經驗與技術，將動畫製作發展出的分工制度，使動畫製作如同工廠加工線般分層進行，並爲同業效仿沿用至今。[127]除了動畫製作，迪士尼兄弟在二零年代就深知商品版權的重要性，因此掌握影片相關的各項權利、動畫明星商品肖像權，到了五零年代電視在美普及，迪士尼動畫明星和節目透過頻道大量放送、以及隨華德遺願一一成立的迪士尼主題樂園，人們在樂園中環全沉浸在「全迪士尼」的環境中，所見所玩所用所

125 Bruno Girveau. *Once Upon a Time: Walt Disney*. p64
126 同前書。頁 16-20。
127 Janet Wasko。林佑聖．林心怡譯。《認識迪士尼》台北市：弘智文化，2001 年。頁 20-21。

買，都是迪士尼出品。

華德不僅替個人開創了動畫事業，也替動畫結合娛樂事業版圖開創了新局，人們稱之爲迪士尼王國。從動畫工作者到迪士尼樂園扮演米老鼠的工讀生，王國養活千萬人。

肆、 從不滿意的偏執狂

1936 年當《白雪公主》製作之初，預估製作費爲十五萬美元，但到了 1937 年完成之時，製作費高達一百五十萬美元。當然，在院線上映後獲得八百五十萬美金的空前票房，是對華德一意孤行最好的回饋。《白雪公主》之後，又一長篇鉅作《木偶奇遇記》，也曾發生在整個動畫影片製作完成一半時，華德總覺得單單靠著小木偶的歷險，不足以讓觀眾對主角投注這麼大的情感。華德解決的方案是增加一個蚱蜢的角色，陪伴著主角歷險，在小木偶猶豫懦弱時表達內在良心勇氣的顯現，這個解決方案後來成爲迪士尼電影的公式之一，當然也使得當下已經完成一半的製作整個重來。像這類的小故事根本不勝枚舉：「華德迪士尼從不滿意他的成就」這句話是來自迪士尼官方紀錄[128]。

關於華德，筆者認爲布萊曼（Bryman）描述的話語最爲貼切：「華德迪士尼有強烈的雄心壯志，永不停止的積極態度、以及努力工作與嚴格的高品質產品堅持。」[129]不論你喜不喜歡迪士尼及相關任何，華德一生所經歷的，剛好和世界的變化息息相關。研究華德生平，剛好可以回顧二十世紀前期至中葉，風起雲湧萬物更新的年代。

[128] Bryman，*Disney and his World*，頁 14。
[129] 同前註。

附錄：由華德・迪士尼監製的十部劇情動畫[130]長片

1. 《白雪公主》（Snow White and the Seven Dwarfs,1937）
2. 《木偶奇遇記》（Pinocchio,1940）
3. 《小飛象》（Dumbo,1941）
4. 《小鹿班比》（Bambi,1942）
5. 《灰姑娘》（Cinderella,1950）
6. 《愛麗絲夢遊仙境》（Alice in Wonderland,1951）
7. 《小飛俠彼得潘》（Peter Pan,1953）
8. 《小姐與流氓》（Lady and the Tramp,1955）
9. 《睡美人》（Sleeping Beauty,1959）
10. 《101 忠狗》（One Hundred and One Dalmatians,1961）

[130] 所謂劇情動畫，指的是「Feature Film」。極富實驗、以音樂作爲故事敘述的動畫電影《幻想曲》（Fantasia,1940），在此不列入。

附件三、《愛麗絲漫遊奇境》內容分析

章節名稱	內容大綱	表達主題	改編爲動畫的元素
一、 掉進兔子洞裡 DOWN THE RABBIT HOLE	一個悶熱的下午，愛麗絲對姊姊唸的文字書毫無興趣，突然被一隻穿著藍色外套拿著懷錶喊著：「來不及了」的白兔先生所吸引，跟著兔子掉進樹洞裡。 經歷了長時間的掉落，愛麗絲進入地底世界，爲了能順利穿越小門，追尋白兔，愛麗絲嚐試了神奇藥水和蛋糕，身體於是變小又變大。	● 建立故事環境。 ● 歷險開始。 ● 進入到異次元的時空。	● 頑皮好奇女孩、期待著不尋常的事物。 ● 穿著背心、拿著懷錶喊著來不及的白兔。 ● 鑽進兔子洞、進入地底世界。 ● 追著白兔繼續跑。 ● 充滿門的黑暗大廳。 ● 神奇食物、讓身體變大變小。
二、 眼淚池 THE POOR OF TEARS	身體驟然變大之後，愛麗絲哭出一池淚水。已經折騰又變小回來的愛麗絲，游過眼淚池，遇見老鼠、嘟嘟鳥、以及其他的鳥獸一同渡池。	● 身體大小的變化。 ● 懷疑我是誰(失去自我向度的經緯線)。	● 愛麗絲式的語言。 ● 哭出一池淚水。 ● 詩歌諧擬。 ● 老鼠聽到貓就抓狂。 ● 各式各樣的鳥獸渡池。
三、競選指導委員會的競賽和一個長篇故事 A CAUCUS-RACE AND A LONG TALE	動物們在渡渡鳥的提議下進行「競選指導委員會的競賽」以乾燥身體。由於每一位參賽者皆是贏家，愛麗絲被迫交出糖果當作獎品。之後老鼠說了冗長的故事。	● 荒謬的奇境。 ● 圓形的概念。 ● 諧擬的樂趣。	● 競賽指導委員會的競賽。 ● 無用的渡渡鳥。 ● 白兔的出現帶著愛麗絲走向下一個階段。
四、大白兔送來小壁兒 THE RABBIT SENDS IN A LITTLE BILL	愛麗絲到了大白兔的房子，被誤認爲白兔的女僕「瑪莉安」使喚，又誤食藥水變大，手腳都撐出窗外。白兔派壁虎從煙囪進入用火燻對付愛麗絲，愛麗絲即時吃鵝卵石餅乾變小逃脫。	● 名字(符號)代表身分的正確性。 ● 身體大小的改變與權力錯置。	● 愛麗絲被白兔當成女傭使喚。 ● 愛麗絲不希望自己老是這麼小不點。 ● 飲食導致身體大小的變化。 ● 身體大小與權力的關係。
五、毛毛蟲的忠告 ADVICE FROM A CATERPILLAR	愛麗絲遇著坐在磨菇上抽著水煙的毛毛蟲，牠似是而非的對話讓愛麗絲進入奇境後第一次發脾氣。愛麗絲與毛毛蟲討論了自己是誰、尺寸大小是否適宜的問	● 我是誰。 ● 身體大小與真實身分之間的關係。	● 毛毛蟲的大哉問：「妳是誰？」 ● 毛毛蟲與愛麗絲的對話。 ● 毛毛蟲的水煙、語調

	題。毛毛蟲最後告訴愛麗絲食用磨菇的兩邊可以再度變大變小，但愛麗絲誤食太多變大磨菇瞬間拉長脖子直衝樹頂，被鴿子以爲是偷蛋的蛇。		與個性。 ● 愛麗絲生氣了。 ● 毛毛蟲的忠告。 ● 被鴿子誤以爲是偷蛋的蛇。
六、胡椒與豬娃 PIG AND PEPPER	愛麗絲進入到醜女公爵家，在充滿胡椒的廚房裡遇見了瘋狂亂扔盤子的女公爵、豬娃及會露齒笑的赤郡貓。離開女公爵家後，愛麗絲在森林中遇見赤郡貓，討論自己該往何處去，並得知在奇境裡的每一位都是瘋子。	● 要往哪裡去。 ● 大家都是瘋子。	● 微笑、會隱身的赤郡貓。 ● 與愛麗絲討論要往哪裡去的對話。 ● 大家都是瘋子。
七、瘋狂下午茶 A MAD TEA PARTY	愛麗絲來到三月兔的家，院子裡正在午茶，成員是帽商、三月兔及睡鼠。在一連串的謎語、胡言亂語及瘋狂行爲之後，愛麗絲再也受不了地邊咒罵邊主動離開。	● 語言邏輯遊戲。 ● 停滯的時間。 ● 猜不出來的謎語、喝不到的茶、被打斷的故事。	● 三月兔、瘋貌商與睡鼠 ● 滿桌的杯盤，猜不出來的謎語，喝不完的午茶。 ● 時間被謀殺。
八、王后的槌球場 THE QUEEN'S CROQUET-GROUND	愛麗絲到了皇后的槌球場，遇見撲克牌隊伍，大白兔和極愛砍人頭的紅心皇后，和她比賽槌球。會隱身的赤郡貓只露出一個頭來搗亂，而引發皇后國王對於能否對赤郡貓執行砍頭的爭議。	● 掌握權力的瘋子。 ● 有趣的槌球賽。 ● 身體存在的反覆辯證。	● 將白玫瑰漆成紅色。 ● 撲克大軍。 ● 愛砍頭又暴怒的紅心皇后。 ● 皇后的槌球場、撲克牌士兵球門、火鶴球桿、刺蝟滾球。 ● 憑空出現的赤俊貓。
九、假烏龜的故事 THE MOCK TURTLE'S STORY	愛麗絲先是和女公爵重逢，被女公爵自以爲是的禮教文明弄得很不知所措。接著由奇獸葛里芬的告知，了解皇后從未殺死過任何一人，並聆聽假海龜講滑稽的海底教育。	● 對當代禮教約束的諷刺。 ● 暗示奇境中的角色都活在自己的幻想裡。	
十、龍蝦四對方陣舞 THE LOBSTER QUADRILLE	假海龜與奇獸葛里芬連袂邊唱邊跳表演龍蝦四對方陣舞給愛麗絲欣賞。愛麗絲也和兩位敘述進入奇境後的種種。之後他們話題圍	● 詩歌韻文的感染力。 ● 何謂背誦詩詞的意義。	

	繞在詩詞背誦和詞彙釋義上。	● 語言的無法溝通性。	
十一、誰偷了水果餡餅 WHO STOLE THE TARTS ?	愛麗絲來到法庭，看到戴著假髮的紅心國王與皇后，審理紅心傑克偷水果餡餅案。現場還有一群蠢貨生物作爲陪審團。法庭傳喚了帽商、三月兔和睡鼠做呈堂證人，畢竟是瘋子只會胡言亂語，然後愛麗身體又漸漸長大，並且聽到自己被傳喚到證人席。	● 無實質意義的法庭制度。 ● 掌權者及依附者的昏昧可笑。	● 白兔的喇叭與羊皮捲。 ● 愚蠢的陪審團。 ● 瘋帽商、三月兔與睡鼠當證人。 ● 愛麗絲變大又變小。 ● 整付紙牌向像愛麗絲撲過來。 ● 愛麗絲醒來。 ● 回家喝茶。
十二、愛麗絲的證詞 ALICE'S EVIDENCE	變大的愛麗絲，先是在法庭上一腳踢亂了蠢貨陪審團，接著又不再害怕打斷國王的話語，並且對撲克大軍藐視地說：「你們不過是一付撲克牌而已。」同時，她又變回原來的尺寸，千鈞一髮之際，愛麗絲被姐姐搖醒，一切只是一場夢境。	● 語言邏輯的混亂無稽。 ● 身體大小與權力。 ● 夢境是最不可思議又最安全的冒險。	

附件四、《愛麗絲鏡中奇緣》內容分析

章節名稱	內容大綱	表達主題	改編爲動畫的元素
一、鏡中屋 LOOKING-GLASS HOUSE	又是一個無聊的午后，待在客廳的愛麗絲，一邊把玩著母貓黛安註的仔貓，一邊假裝火爐上裝飾鏡後方有個和現實世界完全相反的「鏡中世界」。愛麗絲起身穿過變成薄霧的鏡子，進入鏡後的客廳，隱身作弄了棋盤上的白國王與皇后，並閱讀鏡中世界反過來文字寫的無意詩(Jaberworky)。	● 鏡中世界的環境設定。 ● 進入鏡中世界。	● Tulgy Wood 的來源。(融入"奇異森林"的設計) ● 黑白盤放入地底世界入口的設計。
二、花人園 THE GARDEN OF LIVE FLOWER	愛麗絲走出鏡中屋，遇到花園裡各式各樣、會說話的花兒，且被花兒們以花草認定。接著遇見紅皇后，紅皇后注重禮教規則、並帶著愛麗絲拼命奔跑、卻留在原地；愛麗絲得知自己將展開一場如同西洋棋賽的旅程。	● 不同世界的身分認定。 ● 鏡中世界的遊戲規則：要依著棋盤格才能走到目的。 ● 時間快慢相對論。	● 會說話而吵鬧的花兒。 ● 花兒們用自己的價值觀對愛麗絲品頭論足。 ● 紅皇后的禮教與規則。(註：用在紅心皇后上頭。)
三、 鏡中昆蟲 LOOKING-GLASS INSENTS	愛麗絲開始自己的棋盤之旅，搭上了火車，遇到了奇怪的生物及查票員，並與愛麗絲的內心話上演一段幽默合唱。經由小蚊子的介紹，愛麗絲認識奇境中依造型命名的昆蟲。接著在一頭小鹿的陪伴下穿越「忘記名稱」的森林。	● 以合唱方式作爲思考呼應。 ● 創意生物命名學。 ● 名字與個體的實存關係。	● 將音樂性和對話結合做爲劇情表現。(同迪士尼動畫手法) ● 結合異種、以形名之的造物邏輯。
四、半斤與八兩 TWEEDLEDUM AND TWEEDLEDEE	愛麗絲進入到另一區森林，屬於「半斤與八兩」雙生兄弟的管轄區。這對雙生兄弟有如小學生的打扮與心智，硬要愛麗絲留下來陪他們玩耍，表演冗長的「海豹與木匠」的故事給愛麗絲聽。愛麗絲並由兩兄弟口中得知，自己和所遇到的一切，都只是紅國王的夢境。之後兩兄弟又爲無聊的瑣事而展開戰鬥，突然天色一暗，天	● 鏡面效應的雙生兄弟及其語言、表達方式。 ● 「夢中夢」的概念。	● 半斤與八兩的角色與造形、鏡面效應的語言表達、反應和邏輯。 ● 愛麗絲與兩兄弟圍成圈圈打招呼。 ● 詩歌：海象與木匠 ● 海象與木匠的形象也來自於插畫

	空飛來了大烏鴉，兩兄弟不見蹤影。		● 插畫中小牡蠣們的造型穿了鞋。
五、綿羊與小河 WOOL AND WATER	白皇后挾著披肩到來，並告訴愛麗絲鏡中世界「倒退活」(living backward)的規則。聊著聊著白皇后化作一隻老綿羊，在一間物品會流動的雜貨舖裡，坐在櫃檯後編織。當老綿羊將編織棒交給愛麗絲的同時，編織棒變成划槳、兩人身在河水上的小船，划著划著又瞬間回到雜貨舖裡。愛麗絲和老綿羊買了一顆蛋打算要吃，而店舖架上的物品又一一變成樹，除了蛋以外。	● 鏡中世界規則：倒退活。 ● 人物與空間的溶接轉換。	● 人物與空間的溶接轉換。(同迪士尼動畫手法)
六、蛋人 HUMPTY DUMPTY	愛麗絲遇見坐在牆上的蛋人。蛋人固執而驕傲地，先後和愛麗絲討論了名字的意義、年齡及非生日快樂的問題，並且替愛麗絲解釋無意詩(Jaberworky)當中詩句及詞彙的意義。最後花了時間讓愛麗絲聽蛋人自己創作的新詩歌作品，唸罷，直接和愛麗絲說再見要她離去。	● 名字與形體的關係。 ● 期待愛麗絲停留在七歲。 ● 字彙發明遊戲釋意。	● 名字代表的意義。 ● 非生日禮物。 ● 無意詩當中的詞彙釋意。 ● 形式邏輯(formal logic)的幽默。
七、獅子與獨角獸 THE LION AND THE UNICORN	巨大的聲響和大批的士兵、騎兵，前仆後繼充滿整座樹林，並把前面的人群踩在腳下。愛麗絲逃離混亂來到一處空地，遇上白國王。獅子與獨角獸如同兒歌裡的描述，爲了白國王的皇冠，正在城裡大決鬥。愛麗絲被兩個巨獸當做童話中的怪物看待，並被使喚切蛋糕分給大家，執行的秘訣在於先分派、再切。	● 無厘頭的文字與韻腳遊戲。 ● 怪物持人類觀點觀察人類。 ● 鏡中世界規則：先分派蛋糕、再切。	● 將兒歌中無稽的內容編進故事情節中，正如動畫具像了原著文本的對白與概念。(同迪士尼動畫手法)
八、「這是我的獨家發明」 “IT’S MY OWN INVENTION”	空氣中突來的巨大鼓聲逐漸消失，寂靜中愛麗絲發現自己獨自一人，腳邊還躺著裝蛋糕的大盤子，愛麗絲思考這一切到底是自己還是紅國王的夢境。思緒被打算俘虜愛麗絲的紅騎士打斷，緊接而來的白騎士救了愛麗絲。白騎士是位擅長古怪無用發明的	● 發生的一切是否爲夢。 ● 對小女孩離開童年前往成長之路的不捨和依戀。	

	老頭，他陪著愛麗絲往下一站前進，並送給愛麗絲一首自編的長詩，期望愛麗絲能感動落淚，但最後只能道別，看著愛麗絲獨自走向取得后冠之路。		
九、皇后愛麗絲 QUEEN ALICE	愛麗絲取得后冠的同時，卻也被被跋扈的紅皇后與迷糊的白皇后給纏住了。愛麗絲參加了自己的皇后晚宴，卻一點也沒辦法跟上現場荒繆混亂的場面：錯過的餐點、會行禮的羊腿、巨大又兇悍的布丁。舉杯致詞時，現場的混亂到了極限，愛麗絲再也受不了了，一把抓住縮成洋娃娃大小的紅皇后說：「我要把妳搖成一隻小貓，我一定要！」	● 夢醒前的混亂。	● 夢醒前混亂迫人的場面。（更勝"奇境"中的審判現場，迪士尼將這種混亂迫人的張力表現出來了。）
十、搖晃 SHAKING	愛麗絲邊說邊盡情搖晃著紅皇后。眼看著紅皇后毫無反抗、臉越變越小、眼睛越來越大、還變成綠色、身體越來越短、越來越胖、越來越軟---	● 從夢中回到現實的轉換。	(文字和動畫都有做到同樣的效果、雖然方式不同。)
十一、甦醒 WAKING	而竟然，她變成了一隻小貓。	● 回到現實。	
十二、是誰做的夢 WHICH DREAM IT?	愛麗絲學著紅皇后的語氣，質問著手上的小貓是不是紅皇后、接著認定另一隻小貓是白皇后、而戴納是夢中的哪一個角色還沒有答案——最後的問題是，這是誰的夢呢？	● 愛麗絲回頭檢視自己的夢。 ● Life, what is it but a dream ?	

附件五、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》內容分析

(段落內容畫面，可對照「附件六、迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表」)

段落	內容	段落主題	取材自原著的元素
段落一、片頭 時間：00:00-01:42	隨著男女合唱的主題曲響起，手繪彩色手稿襯底，依順序排列：「製片公司、出品人華德迪士尼、作品名稱《愛麗絲夢遊仙境》、改編自路易斯·卡洛原著《奇境》及《鏡中》……」再搭上美聲合音唱著：「愛麗絲夢遊仙境，要如何前往仙境？穿越地心、穿越樹林，在陽光燦爛的午後……」一幅幅彩稿中，有趣的角色及場景一一映入眼簾，都是接下來故事開始之後觀眾們會見著的劇情。主題曲唱完，畫面變暗淡出，戲要開演了。	● 主題曲暖場。	
段落二、來不及的白兔先生 時間：01:44-05:32	午後河邊草地上，愛麗絲對於家庭教師唸的英國歷史課文毫無興趣，因而被老師斥責「亂七八糟」，反而引發愛麗絲一連串與現實環境相反、奇異世界的想像。愛麗絲對著小貓戴納唱著歌訴說自己的幻想，突然間在水中看見自己的影子幻化成一隻帶著懷錶的兔子。兔子先生大喊著來不及，令愛麗絲更是好奇，一路跟著白兔先生到了樹洞裡。	● 奇異世界的暗喻、歷險開始。	● 故事的起始。 ● 女主角好奇頑皮的性格。 ● 帶著懷錶、來不及的白兔先生。 ● 英國的環境。
段落三、掉進兔子洞裡 時間：05:33-07:14	鑽進樹洞後，愛麗絲經歷了冗長的掉落過程：在黑暗中開了燈、經過了些許古老家具、甚至還在搖椅上打了盹，突然間掉落的速度加快，愛麗絲正擔心著自己穿過地心，卻在一個大廳入口停下來，看見白兔先生正離去，愛麗絲又追了上去。	● 進入到異次元的時空裡。	● 掉落的情節。（維多利亞時期視覺風格） ● 自言自語的台詞。 ● 跟著兔子追下去。(黑白棋盤化作格子地板)
段落四、眼淚海[131] 時間：07:15-11:39	愛麗絲進入到一個充滿門的空間，發現白兔先生通過一個小小門到另一邊去了。經過門把先生的建議，愛麗絲喝了藥水身體變小，卻忘了桌上的鑰匙；之後又嘗試蛋糕，身體	● 身體變大變小。	● 充滿門的黑暗大廳。 ● 身體產生大小變化。

[131] 原著《愛麗絲》的故事，此段章節名稱爲「The Pool」(眼淚池)。迪士尼在動畫片中將該情節以海洋爲設定，包括度度鳥唱著「水手歌」出場、配上驚滔駭浪的效果，故此段筆者下標爲「眼淚海」。

	驟然變大，愛麗絲難過地大哭，眼看淚水大滴大滴地就要淹沒整個空間了，在門把先生提醒下，愛麗絲即時喝了瓶中僅存的縮小藥水，瞬間變小隻後乘著藥水瓶、通過鑰匙，隨著眼淚海載伏載沉。海上還有其他的旅客，渡渡鳥、奇奇怪怪的海物鳥獸，沒有人聽見愛麗絲的呼救，愛麗絲沉入海裡了。		● 眼淚淹沒了空間。 ● 渡渡鳥與鳥獸海物。
段落五、兜圈子比賽 時間：11:40-12:55	愛麗絲被浪打上岸，立刻加入一群鳥獸海物在浪花海岸中進行的「兜圈子比賽」。在渡渡鳥的帶領下，這場沒有開始沒有結束的競賽持續進行。突然間愛麗絲看見白兔先生也被打上岸，又繼續跟著白兔先生往森林裡走去。	● 荒謬與圓形	● 荒謬的競賽。 ● 渡渡鳥英國議員式的自以為是。 ● 白兔的出現帶領愛麗絲走向下一個階段。
段落六、叮叮噹與叮叮咚[132] 時間：12:56-20:53	愛麗絲進入森林，沒遇見兔子先生，卻遇見雙生兄弟「叮叮噹與叮叮咚」。兩兄弟除了樣貌都像照鏡子般、左右對稱，連說話都是你一言、我一語，上下連貫、回文般的完整。兩兄弟利用了愛麗絲的好奇心，唱作俱佳地說了「海象與木匠」的故事，耽擱愛麗絲離去。愛麗絲聽到最後只覺得無聊，趁著兩兄弟又唱起了「您老了，威連老爹」時，悄悄離開現場。	● 雙生的概念	● 雙生胖兄弟。 ● 諧擬詩「海象與木匠」。 ● 醜女公爵的台詞。 ● 諧擬詩「您老了，威連老爹」。
段落七、小壁兒[133] 時間：20:55-26:13	愛麗絲繼續走，到了兔子先生的家，卻被兔子先生當作「女僕瑪莉安」，使喚著去樓上替白兔拿手套。愛麗絲在房內發現一盒餅乾，上面寫著「吃我」，當然毫不客氣地嚐一塊，不知不覺身體又瞬間變大，頭頸給屋頂壓得低低的、手腳則分別從房子的窗戶和門伸出來。嚇壞的兔子先生找來渡渡鳥幫忙，渡渡鳥則連哄帶騙地讓小壁虎比爾去對付愛麗絲。可憐的比爾被塞進煙囪，弄了一屋子灰惹得愛麗絲打了大噴嚏，給噴嚏震飛上天。嘟嘟鳥又出餿主意，砸爛白兔的傢俱作為木	● 身體大小改變與權力的錯置。	● 愛麗絲被當成女傭使喚。 ● 同音字的幽默。 ● 飲食導致身體大小的變化。 ● 渡渡鳥所代表的英國上議院的愚昧腐朽。 ● 身體大小與權力的關係。

[132] 「叮叮咚與叮叮噹」，原文：「*Tweendledum and Tweendledee*」，中文版本多譯為「半斤和八兩」。在此採用迪士尼 DVD 對雙胞胎兩兄弟姓名中文翻譯。筆者認為既然是「有聲動畫」，音譯的直接傳遞之於小觀眾，更勝以文字意義來翻譯。

[133] 迪士尼動畫在此段情節中，稱「帶著梯子的蜥蜴」為「lizard with ladder」，有承襲原著諧擬精神之意，故此段筆者下標為「小壁兒」。

	柴想用火燻出愛麗絲。愛麗絲急中生智，抓起白兔先生菜園裡的胡蘿蔔咬下一口，立刻身體變得比之前還小。白兔先生突然又驚覺要遲到了，拎著懷錶匆匆趕路去，小尺寸的愛麗絲也追隨在後，只剩渡渡鳥繼續慢半拍地想要生火趕怪物。		
段落八、會說話的花園 時間：26:14-31:47	愛麗絲追著兔子的背影，進到一座花圃地。花園裡的花很多都比愛麗絲的個子高了。愛麗絲驚奇地看到『麵包蝴蝶』、以及「搖椅馬蠅」在眼前飛過。更驚奇的，是這花園裡的花會說話。花朵們還大合唱「金色的午后」，極盡誇讚花朵生活的美好、勸世人與花朵學習……。眼看一切都是如此美好，花朵們開始對愛麗絲好奇，七嘴八舌地盤問及討論起愛麗絲是哪一種「花種」，愛麗絲雖極力表示自己只是小女孩，卻被認定是雜草。愛麗絲連滾帶爬地被花兒們往外趕，她也試著回擊：「如果我恢復正常身高，就把這裡每一朵花都摘下來！」話才說完，又給花兒倒了一身水，狼狽不堪地逃離現場。	● 不同世界的身分認定。 ● 身體大小與權力的關係。	● 麵包蝴蝶』、「搖椅馬蠅」。 ● 會說話而吵鬧的花兒。 ● 花兒對愛麗絲評論的價值觀。
段落九、毛毛蟲的忠告 時間：31:48-38:26	遠遠地看見天空飄來「A、E、I、O、U」的字母煙，色彩迷濛，伴隨著「A、E、I、O、U」的吟唱歌聲，愛麗絲撥開葉脈清晰的闊葉植物、穿過蕨類，往字母煙和聲音的源頭走去---一隻毛毛蟲，專心地抽著水煙、吐著字母煙圈、唱著字母歌，且並不開心愛麗絲的出現，不客氣地問她：「妳—是—誰—？」經過與毛毛蟲的問答，愛麗絲說出自己關於身體尺寸的煩惱，雖然把只有三英吋身高的毛毛蟲氣到蛻變、脫皮、化作蝴蝶，最後仍告訴愛麗絲：磨菇的兩邊，吃下之後分別可以讓身體變大和變小。愛麗絲隨意咬下其中一邊，又發生身體瞬間變大、直衝上天，頭頂穿過層層樹叢撞上鴿子窩的窘境。母鴿子嚇得認定愛麗絲是偷蛋的蛇、雞同鴨講的辯論後，愛麗絲咬下另一邊的磨菇，讓身體變小結束和母鴿子的對話。	● 我是誰。 ● 身體大小與真實身分的認定。	● 「你是誰？」---毛毛蟲與愛麗絲的對話。 ● 毛毛蟲的水煙、語調與性格。(〈小小鱷魚〉)的視覺表現。 ● 愛麗絲生氣了。 ● 毛毛蟲的忠告。 ● 毛蟲幻化蝴蝶的概念。 ● 被鴿子以為是被偷蛋的蛇。

段落十、赤郡貓的微笑[134] 時間：31:48-38:26	愛麗絲用磨菇把身高調整成理想的高度，繼續前進，來到一個充滿「往這」「往那」「往上」「往下」方向牌的森林叉路口，愛麗絲疑惑著自己接下來該往哪兒走。黑暗中出現了奇怪的歌聲、樹梢上出現一抹新月，原來是咧著嘴微笑的斥郡貓。和赤郡貓討論了該何去何從後，愛麗絲得到一個訊息：如果要找白兔先生，可以往「瘋帽商」或「三月兔」的方向去，不過兩者都是瘋子，這裡的人幾乎都是瘋子。	● 要往哪裡去。 ● 無稽的語言遊戲。	● 會咧著嘴笑、會隱身的赤郡貓。 ● 該往哪裡去。 ● 無稽的語言遊戲。 ● 這裡的人都是瘋子。
段落十一、瘋茶會 時間：41:35-50:00	愛麗絲來到三月兔的家，院子裡正舉行茶會，長長的桌子擺滿了未清理的茶壺與茶具、桌子那一端是三月兔、瘋帽商與睡鼠，唱著歌互相祝福著「非生日快樂」。愛麗絲試著加入，開啓的話題不斷被打斷、座位頻頻更換、茶始終沒有喝到，以及謎語猜不出答案——愛麗絲氣得說自己沒時間在此瞎混時，而帶著懷錶（時間）的白兔先生又再次出現，眼睜睜地看著懷錶被瘋帽商與三月兔這兩個瘋子給砸爛(bite the time)，白兔先生也被扔出院子。愛麗絲一邊咒罵一邊離開這個充滿瘋狂的午茶會。	● 無稽無厘的語言遊戲。 ● 停滯的時間狀態。	● 三月兔、瘋帽商與睡鼠。 ● 非生日快樂。 ● 滿桌的杯盤、猜不出的謎語、喝不完的午茶。 ● 老鼠聽到貓就不爽。 ● 時間被謀殺。 ● 「這是我參加過最蠢的午茶。」
段落十二、奇異森林 時間：50:01-56:05	愛麗絲受夠了這一切的「亂七八糟」，想要回家。不過她找不著原來的路，而到了一處叫「奇異森林」的地方，充滿像「眼鏡蚊」、「喇叭鴨」、「雨傘禿鷹」這類結合異種的怪異生物，並且對愛麗絲的闖入都十分不友善。愛麗絲找不著回家的路，連好不容易找到的一條道路，都被掃把狗給清理乾淨。眼見著自己只剩一小方立足之地，愛麗絲懊悔哭泣，森林裡的怪異生物們也都圍著愛麗絲爲她掬一把同情累。	● 奇異森林（Tulgy Wood）。 ● 女主角後悔了。	● 結合異種、以行名之的造物邏輯。
段落十三、赤郡貓指路	剛才還圍著愛麗絲哭泣的動物通通消失在黑暗中，天邊飄來一抹新月，是赤郡貓出現在	● 劇情轉折，女主角不回家	● 找不到路。 ● 所有的路都是

[134] 赤郡貓（Cheshire Cat），英國 Cheshire 地區特有的貓種，以會咧嘴露齒笑聞名。迪士尼動畫翻譯成「妙妙貓」，雖然可愛但筆者認爲有失原味，並有鑒於內容中將貓咪的露齒笑容作爲造型及造型重點，因此將此段落命名爲：「赤郡貓的微笑」。

時間：56:06-57:15	樹梢上。愛麗絲急著要和赤郡貓問回家的路（”Find my way home”）赤郡貓說，所有的的路都是皇后的路（”All ways are Queen’s way”），並且爲愛麗絲開了一條路，讓愛麗絲去見皇后。	了。	（紅）皇后的路。
段落十四、皇后的槌球 時間：57:16-67:07	愛麗絲穿過迷宮花園，遇見三個撲克牌士兵，爲了避免紅心皇后大怒而被砍頭，而將白玫瑰漆成紅色。愛麗絲熱心地幫忙，突然間步伐聲震天價響，所有花色的撲克牌士兵排成隊伍、變換花樣、壯觀地來到。隊伍那一端，白兔先生吹著號角恭迎肥大醜陋的紅心皇后出場，以及嬌小沒有地位的紅心國王。皇后立即發現白玫瑰被漆成紅色的秘密，三個士兵被拖去斬首、愛麗絲則被皇后教導了禮教與規則後，一同陪皇后玩槌球。槌球場上的球門由撲克牌士兵擔任、球杆是火鶴、球則是刺蝟，這些球場上的「配備」只聽皇后的，愛麗絲上場時就完全與她作對。愛麗絲正忿忿不平，又看見赤郡貓突然地出現在皇后的大屁股上，打算要惹惱皇后，讓皇后摔了各倒栽蔥、肥大內褲一覽無疑。因爲赤郡貓會隱身、愛麗絲被遷怒著眼看要掉腦袋了，紅心國王卑微地要求來個審判，於是愛麗絲被送上法庭。	● 掌握權力的瘋子。	● 白玫瑰漆成紅色。 ● 撲克大軍。 ● 醜女公爵的長相。 ● 紅皇后的禮教與規定。 ● 愛砍頭又易怒的紅心皇后。 ● 槌球場的規則。
段落十五、審判愛麗絲 時間：67:0-71:51	白兔先生吹著號角爬上高高的司令台，宣佈審判開始。皇后不耐煩地想立即砍下愛麗絲的頭，國王建議先聽證詞。證人席上陸續送來瘋帽商、三月兔與睡鼠，如此組合，大家又在庭上替紅心皇后慶祝起「非生日快樂」，愛麗絲覺得真是無聊至極。突然間，皇后的非生日禮物皇冠，又化做有隱身術的赤郡貓，一聽到貓，睡鼠抓狂，現場大亂，皇后的頭給砸了大包、照例責任推給倒楣的愛麗絲。皇后鬼吼著要砍愛麗絲的頭，愛麗絲被逼急了，將口袋裡存的變大變小磨菇都抓起來囫圇吞下。眼看著愛麗絲瞬間越變越大，頭都頂到屋頂，皇后收起原來跋扈的口氣還把國王抓起來擋在前頭；可惜好景沒維持多	● 無實質意義的法庭制度。 ● 掌權者及依附者的昏昧可笑。 ● 身體大小與權力的關係。	● 白兔先生的喇叭與羊皮捲。 ● 愚蠢的法庭規則與陪審團。 ● 瘋帽商、三月兔與睡鼠當證人。 ● 愛麗絲身體又變大變小。

	久，就在愛麗絲與出威脅的同時，身體也一吋吋的又變小。這一回，皇后鐵不放過愛麗絲了，撲克牌大軍排山倒海地湧向愛麗絲。		
段落十六、逃離—甦醒 時間：71:52-75:08	愛麗絲逃出法庭，皇后和撲克大軍緊追在後，整個迷宮都被撲克大軍鋪天蓋地的擠滿所有的通道，愛麗絲只好將它們一路推倒。熟悉的歌聲響起，愛麗絲、皇后、國王、撲克大軍，之前在地底世界出現過的角色都排成一個大圓圈，中間岩石上嘟嘟鳥站著指揮……愛麗絲趁機逃離兜圈子比賽，，皇后依舊率領撲克大軍窮追不捨。地上的小石頭又瞬間變成瘋茶會長桌上的茶具，瘋帽商和三月兔左右扯著她說:「妳參加茶會可不能連一杯茶都不喝。」拉扯之間愛麗絲掉進茶杯裡，直接沉入了眼淚海，愛麗絲奮力地在海浪間游泳前進，遠遠地聽到皇后的怒吼:「砍掉她的頭！」愛麗絲在海浪中遇上坐在蘑菇上的毛毛蟲，問毛毛蟲先生:「我該怎麼辦？照例不友善地給她一句:「妳一是一誰？」噴出來的煙，像是赤郡貓身上的紋路，一圈又一圈，變成一條隧道，愛麗絲繼續跑向隧道另一端，皇后追兵在後，誓言別讓她跑走，砍掉她的頭。愛麗絲好害怕，一把抓住「門把」的鼻子，想開門出去，「門把」告訴愛麗絲:「妳已經出去了呀！」愛麗絲從門孔一看，自己的確就好端端地坐在樹底下睡著了，愛麗絲只能拼命拍門，想要叫醒自己——愛麗絲醒來，該怎麼告訴家庭教師自己經歷了什麼呢？反正時間差不多了，老師帶著愛麗絲回家喝茶去了。	● 夢醒前的混亂不可收拾。	● 夢醒前的混亂無稽。 ● 用夢醒來結束冒險，回到現實。 ● 回家喝茶。

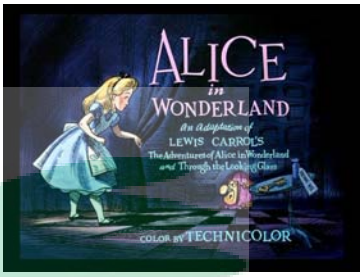
附件六、 迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》段落分鏡示意表

影片名稱：《愛麗絲夢遊仙境》
出品人：華德迪士尼
影片全長：1 小時 15 分

段落一：「片頭」（00:00-01:42）

1-01

1-02



1-03

1-04

1-05

1-06

1-07

1-08

1-09

1-10

1-11

1-12

段落二：「來不及的白兔先生」（01:44-05:32）

2-01

2-02

2-03

2-04

2-05

2-06

2-07

2-08

2-09

2-10

2-11

2-12

2-13

2-14

2-15

2-16

2-17

2-18

2-19

2-20

2-21

2-22

2-23

2-24

2-25

2-26

2-27

2-28

2-29

2-30

2-31

2-32

段落三：「掉進兔子洞裡」 (05:33-07:14)

3-01

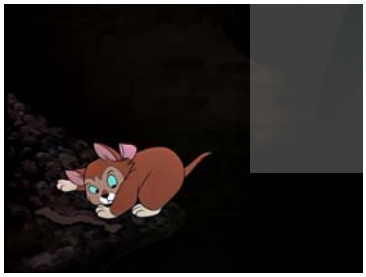
3-02

3-03

3-04

3-05

3-06



3-07

3-08

3-09

3-10

3-11

3-12

3-13

3-14

3-15

3-16

3-17

3-18

3-19

3-20

3-21

3-22

3-23

3-24

3-25

3-26

3-27

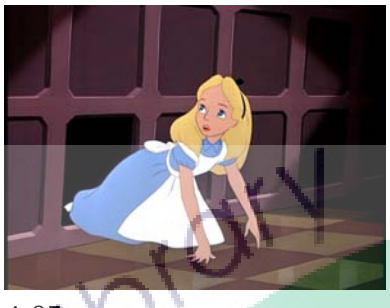
段落四：「眼淚海」（07:15-11:39）

4-01

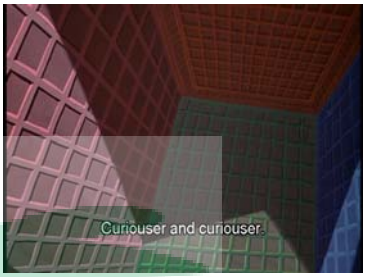
4-02

4-03

4-04

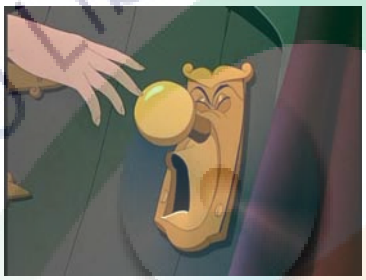


4-05



4-06

4-07



4-08

4-09

4-10

4-11

4-12

4-13

4-14

4-15

4-16

4-17

4-18

4-19

4-20

4-21

4-22

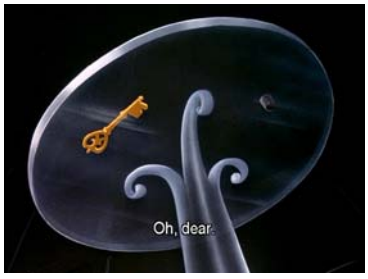
4-23

4-24

4-25

4-26

4-27



4-28

4-29

4-30

4-31

4-32

4-33

4-34

4-35

4-36

4-37

4-38

4-39

4-40

4-41

4-42

4-43

4-44

4-45

4-46

4-47

4-48

4-49

4-50

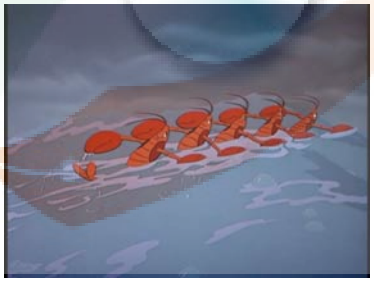
4-51

4-52

4-53

4-54

4-55



4-56

4-57

4-58

4-59

4-60

IITU Library

段落五：「兜圈子比賽」(11:40-12:55)

5-01

5-02

5-03

5-04

5-05

5-06

5-07

5-08

5-09

5-10

5-12

5-13

5-14

5-15

5-16

5-17

5-18

5-19

段落六：「叮叮咚與叮叮噹」(12:56-20:53)

6-01

6-02

6-03

6-04

6-05

6-06

6-07

6-08

6-09

6-10

6-11

6-12

6-13

6-14

6-15

6-16

6-17

6-18

6-19

6-20

6-21

6-22

6-23

6-24

6-25

6-26

6-27

6-28

6-29

6-30

6-31

6-32

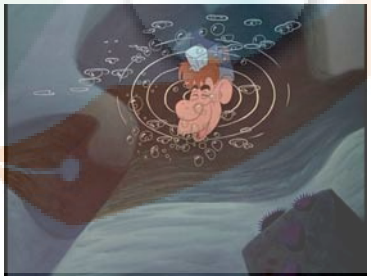
6-33

6-34

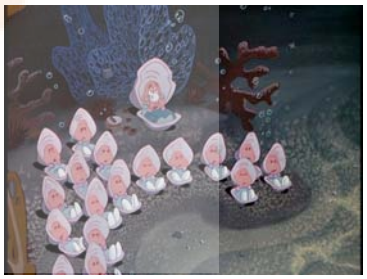
6-35

6-36

6-37



6-38



6-39

6-40

6-41

6-42

6-43

6-44

6-45

6-46

6-47

6-48

6-49

6-50

6-51

6-52

6-53

6-54

6-55

6-56

6-57

6-58

6-59

6-60

6-61

6-62

6-63

6-64

6-65

6-66

6-67

6-68

6-69

6-70

6-71

6-72

6-73

6-74

6-75

6-76

6-77

6-78

6-79

6-80

6-81

段落七：「小壁兒」（20:55-26:13）

7-01

7-02

7-03

7-04

7-05

7-06

7-07

7-08

7-09

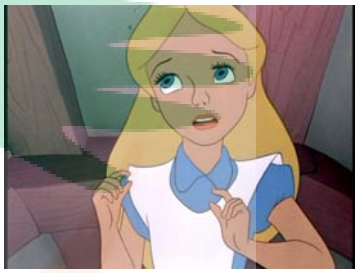
7-10

7-11

7-12

7-13

7-14



7-15

7-16

7-17

7-18

7-19

7-20

7-21

7-22

7-23

7-24

7-25

7-26

7-27

7-28

7-29

7-30

7-31

7-32

7-33

7-34

7-35

7-36

7-37

7-38

7-39

7-40

7-41

7-42

7-43

7-44

7-45

7-46

7-47

7-48

7-49

7-50

7-51

7-52

7-53

7-54

7-55

7-56

7-57

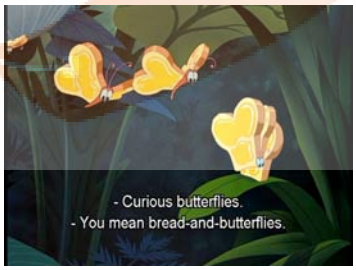
段落八：「會說話的花園」（26:14~31:47）

8-01

8-02

8-03

8-04



8-05

8-06

8-07

8-08

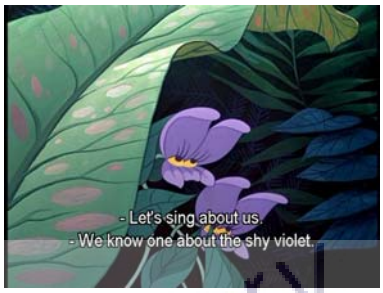
8-09

8-10

8-11

8-12

8-13



8-14

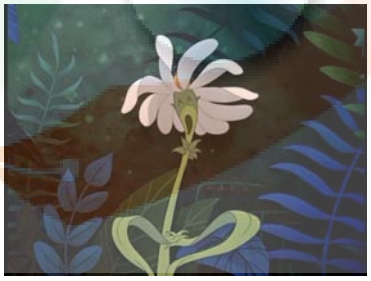
8-15

8-16

8-17

8-18

8-19



8-20

8-21

8-22

8-23

8-24

8-25

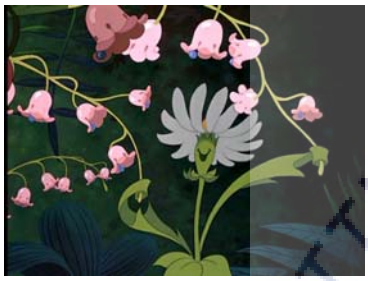
8-26

8-27

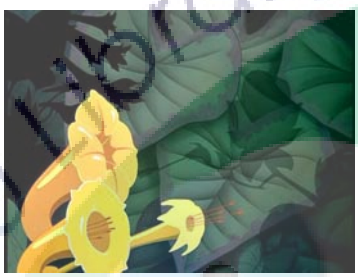
8-28

8-29

8-30



8-31



8-32

8-33

8-34

8-35

8-36

8-37

8-38

8-39

8-40

8-41

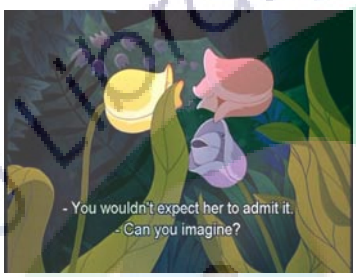
8-42

8-43

8-44

8-45

8-46



8-47

8-48

8-49

8-50

8-51

8-52

8-53

8-54

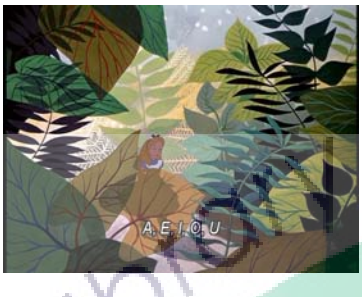
8-55

8-56

8-57

段落九：「毛毛蟲的忠告」(31:48~38:26)

9-01



9-02

9-03

9-04

9-05

9-06

9-07

9-08

9-09

9-10

9-11

9-12

9-13

9-14

9-15

9-16

9-17

9-18

9-19

9-20

9-21

9-22

9-23

9-24

9-25

9-26

9-27

9-28

9-29

9-30

9-31

9-32

9-33

9-34

9-35

9-36

9-37

9-38

9-39

9-40

9-41

9-42

9-43

9-44

9-45

9-46

9-47

9-48

9-49

9-50

9-51

9-52

9-53

9-54

9-55

9-56

9-57

9-58

9-59

9-60

9-61

9-62

9-63

9-64

9-65

9-66

9-67

9-68

9-69

9-70

9-71

9-72

9-73

9-74

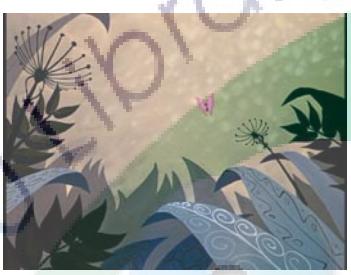
9-75

9-76

9-77

9-78

9-79

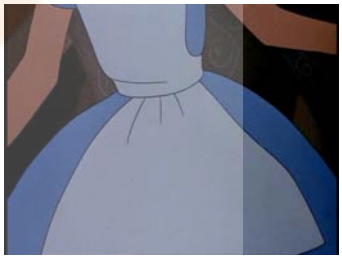


9-80

9-81

9-82

9-83



9-84

9-85

9-86

9-87

9-88

9-89

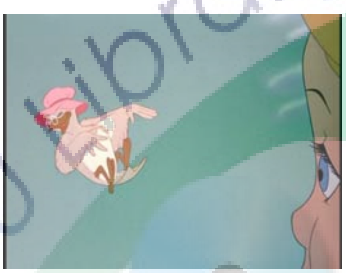
9-90

9-91

9-92

9-93

9-94



9-95

9-96

9-97

9-98

9-99

9-100

9-101

9-102

9-103

9-104

9-105

9-106

9-107

9-108

9-109

9-110

段落十：「赤俊貓的微笑」（38:27~41:34）

10-01

10-02

10-03

10-04

10-05

10-06

10-07

10-08

10-09

10-10

10-11

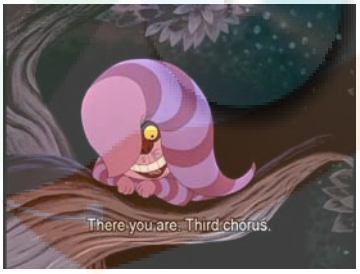
10-12

10-13

10-14

10-15

10-16



10-17

10-18

10-19

10-20

10-21

10-22

10-23

10-24

10-25

10-26

10-27

10-28

10-29

10-30

10-31

10-32

10-33

10-34

10-35

10-36

10-37

10-38

10-39

10-40

10-41

10-41

10-42

10-43

10-44

10-45

10-46

10-47

段落十一：「瘋茶會」(41:35~50:00)

11-01

11-02

11-03

11-04

11-05

11-06

11-07

11-08

11-09

11-10

11-11

11-12

11-13

11-14

11-15

11-16

11-17

11-18

11-19

11-20

11-21

11-22

11-23

11-24

11-25

11-26

11-27

11-28

11-29

11-30

11-31

11-32

11-33

11-34

11-35

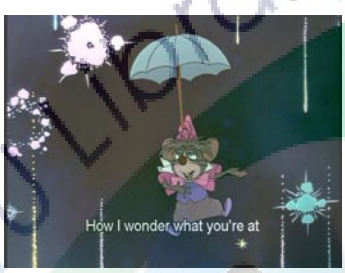
11-36

11-37

11-38

11-39

11-40



11-41

11-42

11-43

11-44

11-45

11-46

11-47

11-48

11-49

11-50

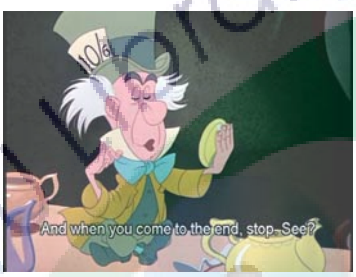
11-51

11-52

11-53

11-54

11-55



11-56

11-57

11-58

11-59

11-60

11-61

11-62

11-63

11-64

11-65

11-66

11-67

11-68

11-69

11-70

11-71

11-72

11-73

11-74

11-75

11-76

11-77

11-78

11-79

11-80

11-81

11-82

11-83

11-84

11-85

11-86

11-87

11-88

11-89

11-90

11-91

11-92

11-93

11-94

11-95

11-96

11-97

11-98

11-99

11-100

11-101

11-102

11-103

11-104

11-105

11-106

11-107

11-108

11-109

11-110

11-111

11-112

11-113

11-114

11-115

11-116

11-117

11-118

11-119

11-120

段落十二：「奇異森林」（50:01~56:05）

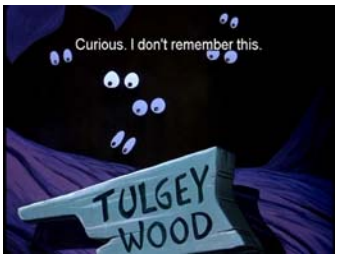
12-01

12-02

12-03

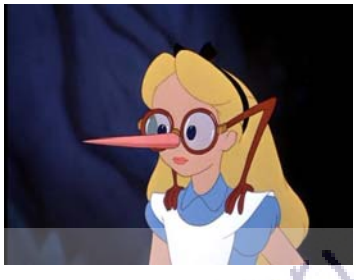
12-04

12-05



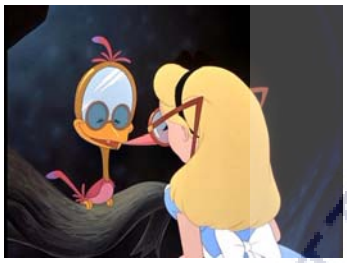
12-06

12-10



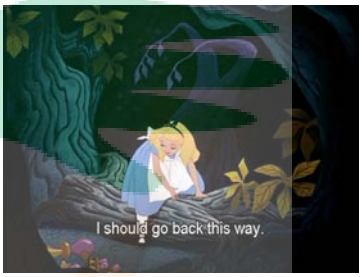
12-11

12-12



12-13

12-14



12-15

12-16

12-17

12-18

12-19

12-20

12-21

12-22

12-23

12-24

12-25

12-26

12-27

12-28

12-29

12-30

12-31

12-32

12-33

12-34

12-35

12-36

12-37

12-38

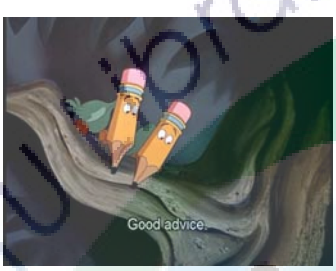
12-39

12-40

12-41

12-42

12-43



12-44

12-45

12-46

12-47

12-48

12-49

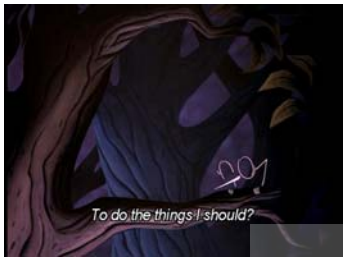
12-50

12-51

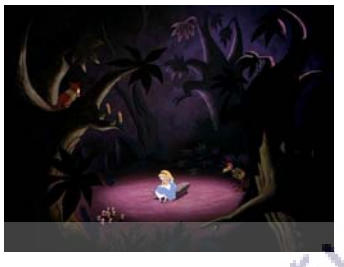
12-52

12-53

12-54



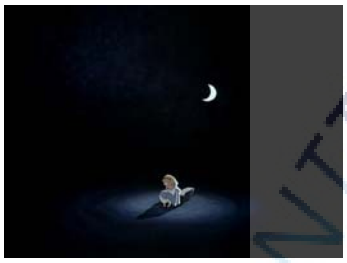
12-55



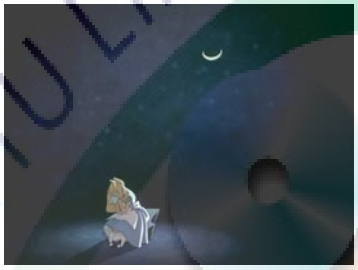
12-56

12-57

段落十三：「赤郡貓指路」(56:06~57:15)



13-01



13-02

13-03

13-04

13-05

13-06

13-07

13-08

13-09

NTU Library

13-10

13-11

13-12

13-13

13-14

13-15

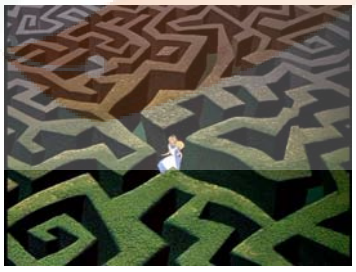
13-16

13-17

13-18

段落十四：「皇后的槌球場」(57:16~67:07)

14-01



14-02

14-03

14-04

14-05

14-06

14-07

14-08

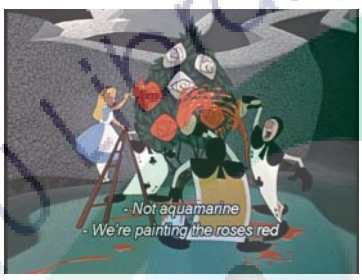
14-09

14-10

14-11

14-12

14-13

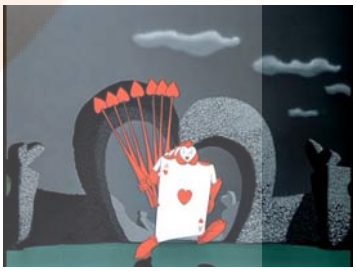


14-14

14-15

14-16

14-17



14-18

14-19

14-20

14-21

14-22

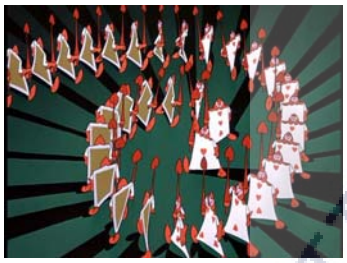
14-23

14-24

14-25

14-26

14-27



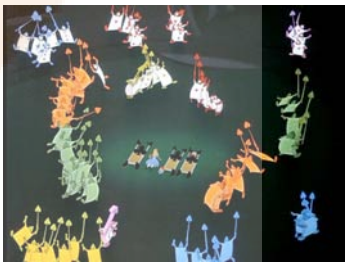
14-28

14-29

14-30

14-31

14-32



14-33

14-34

14-35

14-36

14-37

14-38

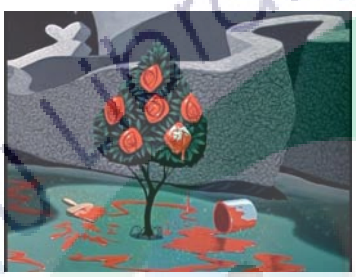
14-39

14-40

14-41

14-42

14-43



14-44

14-45

14-46

14-47

14-48

14-49

14-50

14-51

14-52

14-53

14-54

14-56

14-57

14-58

14-59

14-60

14-61

14-62

14-63

14-64

14-65

14-66

14-67

14-68

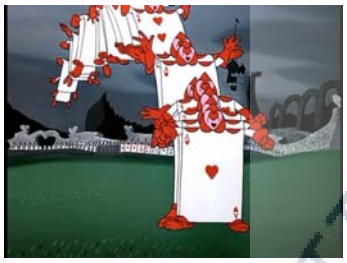
14-69

14-70

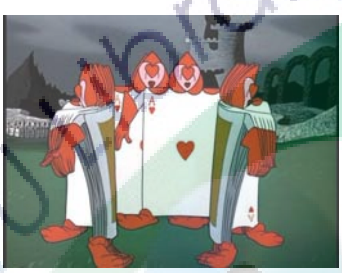
14-71

14-72

14-73



14-74



14-75

14-76

14-77

14-78

14-79

14-80

14-81

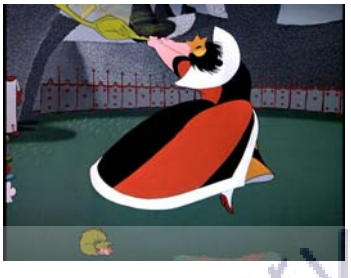
14-82

14-83

14-84

14-85

14-86



14-87

14-88

14-89

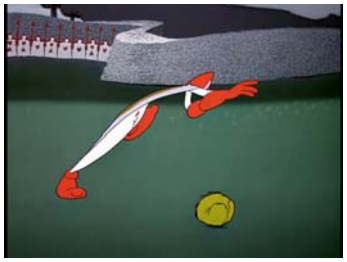
14-90

14-91

14-92

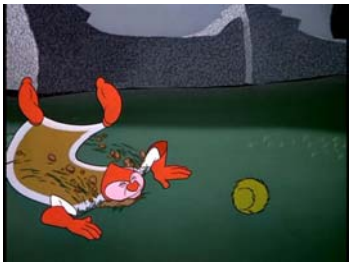
14-93

14-94



14-95

14-96



14-97

14-98

14-99

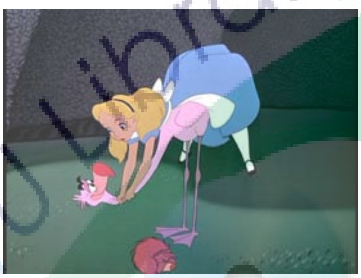
14-100

14-101

14-102

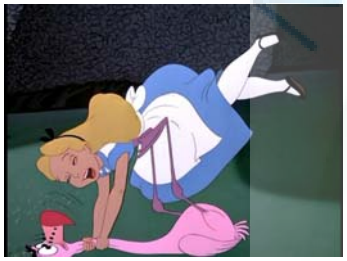
14-103

14-104



14-105

14-106



14-107

14-108

14-109

14-110

14-111

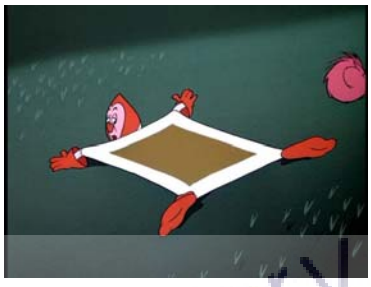
14-112

14-113

14-113

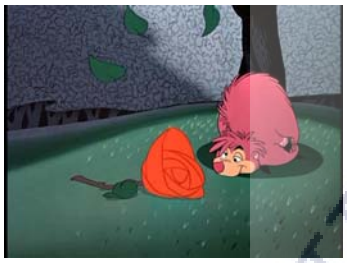
14-114

14-115

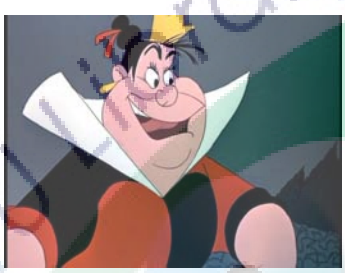


14-116

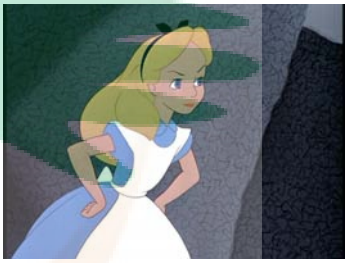
14-117



14-118



14-119



14-120

14-121

14-122

14-123

14-124

14-125

14-126

14-127

14-128

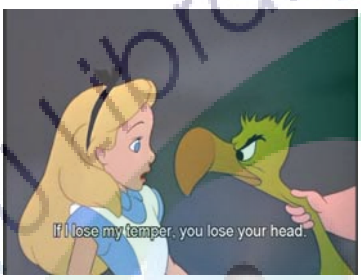
14-129

14-130

14-131

14-132

14-133



14-133

14-134

14-135

14-136

14-137

14-138

14-139

14-140

14-141

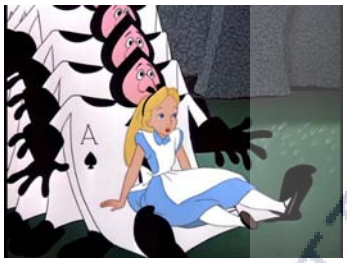
14-142

14-143

14-144

14-145

14-146



14-147

14-148

14-149

14-150

14-151

14-152

14-153

14-154

14-155

段落十五：「愛麗絲的審判」(67:08~71:51)

15-01

15-02

15-03

15-04

15-05

15-06

15-07

15-08

15-09

15-10

15-11

15-12

15-13

15-14

15-15

15-16

15-17

15-18

15-19

15-20

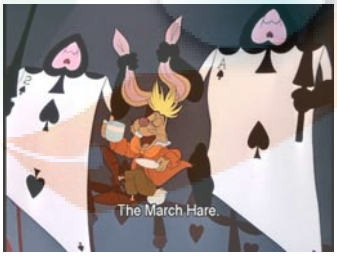
15-21

15-22

15-23

15-24

15-25



15-26

15-27

15-28

15-29

15-30

15-31

15-32

15-33

15-34

15-35

15-36

15-37

15-38

15-39

15-40

15-41

15-42

15-43

15-44

15-45

15-46

15-47

15-48

15-49

15-50

15-51

15-52

15-53

15-54

15-55

15-56

15-57

15-58

15-59

15-60

15-61

15-62

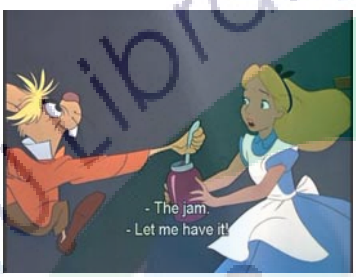
15-63

15-64

15-65

15-66

15-67



15-68

15-69

15-70

15-71

15-72

15-73

15-74

15-75

15-76

15-77

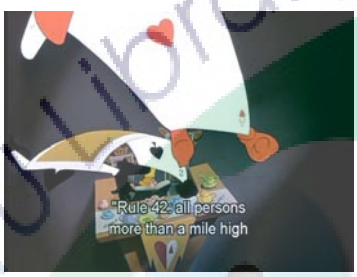
15-78

15-79

15-80

15-81

15-82



15-83

15-84

15-85

15-86

15-87

15-88

15-89

15-90

15-91

15-92

15-93

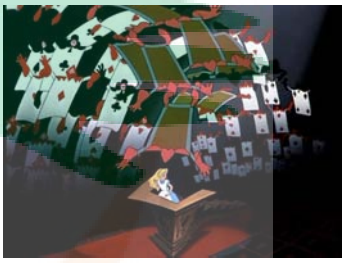
15-94

15-95

15-96

15-97

15-98



15-99

15-100

15-101

15-102

段落十六：「愛麗絲逃離夢境——甦醒」(71:52~75:08)

16-01

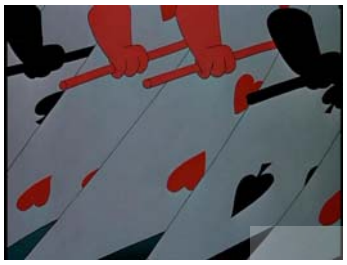
16-02

16-03

16-04

16-05

16-06



16-07

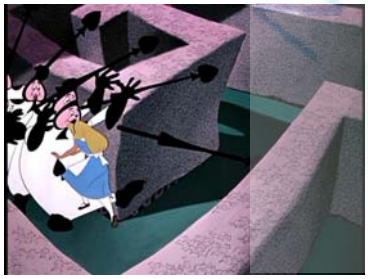
16-08

16-09

16-10

16-11

16-12



16-13

16-14

16-15

16-16

16-17

16-18

16-19

16-20

16-21

16-22

16-23

16-24

16-25

16-26

16-27

16-28

16-29

16-30

16-31

16-32

16-33

16-34

16-35

16-36

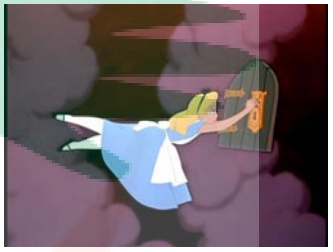
16-37

16-38

16-39

16-40

16-41



16-42

16-43

16-44

16-45

16-46

16-47

16-48

16-49

16-50

16-51

16-52

16-53

16-54

16-55

16-56

16-57

16-58

16-59

16-60

16-61

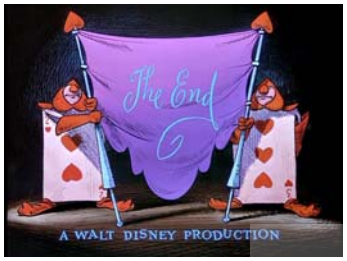
16-62

16-63

16-64

16-65

16-66



16-67(74:15)

16-68

16-69

NTTU Library

附件七、 迪士尼動畫《愛麗絲夢遊仙境》主題曲歌詞

Alice in Wonderland

How do you get to Wonderland ?

Over the hill or underland ?

Or just behind the tree ?

When clouds go rolling by

They roll away and leave the sky

Where is the land beyond the eye

That people cannot see ?

Where can it be ?

Where do starts go ?

Where is the crescent moon ?

There must be somewhere

In a sunny afternoon

Alice in Wonderland

Where is the path to Wonderland ?

Over the hill or here or there

I wonder where