

# 頑皮跳跳燈—觀者對「天外奇蹟」故事與角色的詮釋初探

陳玉珠

國立彰化師範大學藝術教育研究所研究生（彰化市進德路 1 號）

彰化縣永靖鄉永北村水尾路 160 巷 12 弄 7 號

[pigpig1317@hotmail.com](mailto:pigpig1317@hotmail.com)

## 摘要

在台灣受到廣大觀眾喜愛的美國皮克斯動畫電影《天外奇蹟》，一般大眾認為動畫是為兒童所製作的影片，但《天外奇蹟》不管是故事內涵、角色設定都具有寓意，並不是兒童所能夠解讀與詮釋的，於是本研究針對陪伴 21-30 歲的觀眾一同成長的皮克斯動畫電影，作一質性深度訪談研究，分為兩大方向，一為故事詮釋，發現觀者的認知經驗對其詮釋產生差異，且大多採取優勢解讀觀點；二為角色解讀，角色的造型與個性有關聯性，但影響觀者的喜好是角色的個性與行為。

關鍵字：皮克斯動畫電影《天外奇蹟》、觀者研究、故事詮釋、角色解讀。

## 第一章 緒論

### 第一節 研究背景與動機

2009 年暑假，皮克斯將推出第十部動畫片【天外奇蹟】，這也是皮克斯的第一部數位 3D 立體動畫電影，5 月中在坎城影展開幕首映後，同樣廣獲好評。故事的心理理念為「夢想起飛」，以這樣的意念來呈現動畫，對於長久以來認為動畫的觀眾群為兒童，兒童是否具有足夠能力理解《天外奇蹟》電影中的各種意涵，這的確是保持著一個懷疑的態度？然而，「夢想起飛」這種特殊性的標題與內容，以及運用冒險主題來打動成人觀眾，此電影勢必要有一定的深度。

回溯相關文獻，發現關於觀眾對於皮克斯動畫電影故事與角色解讀的研究稍嫌不足，對於皮克斯動畫的研究也偏向於商業與科技面向，無法看出視聽大眾對皮克斯動畫的內在觀感與認知。

《天外奇蹟》以一位固執少話的老爺爺為主角，推翻以往皮克斯總是以活潑、多話以及領導性格為主的主角設定，即使是以如此不受歡迎的性格為設定，這部電影的票房成績位居全球 43 名，可見其受到大眾的喜愛程度。因此本研究以《天外奇蹟》為研究工具，探討觀眾對其故事情節與角色設定的詮釋與解讀，研究結果希望能提供動畫故事與角色設計者等相關產業與利用動畫從事教學的教師作為參考之用。

### 第二節 研究目的

本研究針對故事情節的建構與對角色解讀做探討，瞭解視聽大眾對皮克斯動畫電影之感受差異及差異因素，基於上述研究背景與動機，將本研究的目的歸納簡述如下：

- (一) 探討觀者對皮克斯動畫《天外奇蹟》的故事認知與詮釋。
- (二) 瞭解與分析觀者對於皮克斯《天外奇蹟》角色設定之解讀。

### 第三節 研究範圍與限制

- (一) 本研究針對皮克斯動畫《天外奇蹟》做個案研究。
- (二) 本研究著重在故事情節與角色設定面向，其他電影的表現手法、場景等不在研究範疇內。

## 第二章 文獻探討

### 第一節 皮克斯與《天外奇蹟》的相關簡介

#### 一、關於皮克斯

皮克斯的前身是由《星際大戰》（Star War）導演喬治·盧卡斯（George Lucas）所創立的「工業光魔特效公司」的電腦動畫部門，1986年賈伯斯與盧卡斯的幾番交涉後，最終以一千萬美元的價格買下盧卡斯製片公司的電腦繪圖部門，並取名為PIXAR。同年，首部3D動畫短片「Luxo Jr.」描繪二個大小檯燈的玩耍互動，獲得金球獎，跳跳檯燈也成為商標，詳見表1。

表1 皮克斯動畫工作室（Pixar Animation Studio）簡史（1980—2010）


年代	歷史
1980	喬治·盧卡斯電影公司成立了電腦繪圖部門，為皮克斯的前身。
1984	皮克斯團隊現身在電腦動畫組織數位圖像協會（Siggraph）的年會。帶來第一部動畫短片《安德魯和威利B》，此作品成為皮克斯的起跑點。
1986	盧卡斯電影公司的電腦圖像工作室被賈伯斯以1000萬美元的代價收購，正式命名為皮克斯工作室。
1987	短片《小檯燈》獲得奧斯卡最佳動畫短片提名，獲在華盛頓特區舉行的CINE影展「金鷹獎」，它具有里程碑的意義。
1988	皮克斯成功地向電腦動畫界引進了一項新的產品，為RenderMan套裝軟體。動畫短片《錫兵》（Tin Toy）獲奧斯卡最佳動畫短片獎。
1991	皮克斯與迪士尼簽約合作，迪士尼出資協助製作三部動畫，並負責發行，開創皮克斯製作與迪士尼發行的合作模式。
1995	推出史上首部全「3D」動畫電影《玩具總動員》上映，全球票房達到326億美元，成為當年獲利最佳的電影，這部電影獲得奧斯卡特別成就獎、最佳劇本、最佳原創歌曲、最佳音樂喜劇類原創配樂。當時的股票上市後，以每股22美元掛牌，首日一度飄至50美元。
1997	與迪士尼重新議約，合製五部動畫片。
1998	推出第二部動畫電影《蟲蟲危機》，獲得奧斯卡最佳音樂喜劇類原創配樂。
1999	推出第三部動畫電影《玩具總動員二》，獲全球獎最佳喜劇獎、奧斯卡最佳原創歌曲。
2000	短片《For the Birds》獲奧斯卡獎。
2001	推出第四部動畫電影《怪獸電力公司》，獲得奧斯卡最佳原創歌曲、最佳原創音樂、最佳音效剪輯、最佳動畫卡片。
2003	推出第五部動畫電影《海底總動員》，獲奧斯卡最佳動畫電影獎、最佳原創劇本、最佳原創劇本、最佳原創音樂、最佳音效剪輯。
2004	推出第六部動畫電影《超人特攻隊》，獲奧斯卡最佳動畫電影獎及最佳音效剪輯獎。皮克斯與迪士尼談判破裂，兩公司分道揚鑣。
2006	迪士尼以76億美元收購皮克斯。原皮克斯主席兼CEO史蒂芬·賈伯斯以獨立董事會，

	成為迪士尼最大的股東。此外，原皮克斯總裁艾德·卡特莫爾成為新工作室的總裁，而原皮克斯執行副總裁約翰·拉塞特出任新工作室的首席創意官。 推出第七部動畫電影《汽車總動員》。奧斯卡最佳動畫影片提名，最佳歌曲提名， <u>金球獎</u> 最佳動畫片獎， <u>葛萊美獎</u> 最佳電影原聲帶獎。皮克斯頑皮跳跳燈滿二十周年。
2007	推出第八部動畫電影《料理鼠王》，獲得第80屆奧斯卡最佳動畫長片、最佳原創劇本、最佳原創音樂、最佳音效剪輯。
2008	推出第九部動畫電影《瓦力》，獲得第81屆奧斯卡最佳動畫長片、最佳原創劇本、最佳原創歌曲、最佳原創音樂、最佳音效、最佳音效剪輯。
2009	推出第十部動畫電影《天外奇蹟》，獲得第82屆奧斯卡最佳影片、最佳動畫長片、最佳原創劇本、最佳原創音樂、最佳音效剪輯。
2010	推出第十一部動畫電影《玩具總動員3》，第83屆奧斯卡最佳動畫獎，最佳歌曲，最佳影片提名，最佳改編劇本提名，最佳音效剪輯提名。

資料來源：研究者整理，2011/06/06。

## 二、皮克斯動畫電影《天外奇蹟》介紹


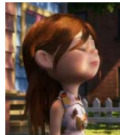
《天外奇蹟》(UP) 是皮克斯製作的第十部動畫劇情長片，片長 102 分鐘，榮獲多項電影獎項，這部電影內容是講述：卡爾和艾莉從小攜手走到白頭，生活平淡但幸福，在艾莉去世後，卡爾決定實現生前對愛妻的承諾，在屋子將來被拆遷之時，他用一萬多個氣球托著房子飛到「仙境瀑布」附近。這個過程中他正好遇到男孩小羅，一個正直善良熱情單純的胖男孩。一個老頭子和一個精力無窮的小孩，在經歷很多冒險之後成為忘年之交。以下利用表格整理出《天外奇蹟》的故事脈絡與主要角色：

	<p>片名 天外奇蹟 (UP)</p> <p>片長 102 分鐘</p> <p>類型 劇情動畫長片</p>	
	<p><b>獲獎紀錄</b></p> <p>第 82 屆奧斯卡金像獎最佳動畫長片、最佳原創音樂。</p> <p>第 67 屆金球獎最佳動畫長片、最佳原創音樂。</p> <p>第 63 屆英國電影學院獎最佳動畫長片、最佳音樂。</p> <p>第 37 屆安妮獎最佳動畫長片、最佳動畫導演。</p>	
敘述層次	<b>《天外奇蹟》案例說明</b>	
故	開場	當卡爾還是一個孩子時，遇見有著同樣夢想的女孩艾莉，他們一同在城鎮裡長大並結婚。艾莉總是夢想著到南美洲冒險，但機會尚未來到卻已病逝。現在，政府官員為興建摩天大樓，要求 78 歲的卡爾搬離住處，卡爾決定實現艾莉的承諾，以成千上萬個氣球載著房子前往南美洲仙境瀑布。而一位 8 歲童子軍小羅為了收集老人徽章，誤打誤撞搭上這間飛屋。
	激勵	雖然途中遇上暴風雨，卡爾再度醒來時發現抵達南美洲仙境瀑布附近。由於房子飛不高並受到地形的影響，所以兩人決定徒步前往對岸山谷，途中遇見稀有的彩色巨鳥凱文，以及會說人話的狗小逗，一同踏上旅程。

事 架 構	錯	隨後，一行人發現凱文是一群惡狗獵捕的目標，指使狗的主人正是卡爾小時候崇仰的冒險家查理斯蒙茲。蒙茲為了向世人證明巨鳥的存在，已在此追捕多年，察覺卡爾隱瞞巨鳥的實情，而對他們展開攻擊，小逗幫助卡爾逃脫險境。一行人決定先幫助凱文回她孩子的身邊，但因小逗身上的追蹤器，讓蒙茲很快地找到他們，請放火燒了卡爾的房子，卡爾情急之下選擇滅火，導致凱文被蒙茲捉走。代表著艾莉的房子被燒，卡爾不顧與小羅的承諾，也不去就凱文，執意前往仙境瀑布。
	高潮	抵達仙境瀑布後，卡爾靜下來翻閱艾莉的冒險日記，才明瞭艾莉與他已走過一生的冒險。卡爾醒悟後決定前往救出凱文，小羅卻因卡爾不守誓言綁著氣球獨自前往。為了讓沉重的房子再度飄起，卡爾將屋內的所有傢俱拋下，放下一切，追逐蒙茲的飛行船。隨後，卡爾、小羅和小逗分別地闖入飛行船，成功救出凱文，而蒙茲在打鬥中從高空摔下叢林，卡爾的房屋也從此失去了。
	收尾	順利將凱文送回家後，兩人與小逗搭乘飛行船回家。在小羅的頒獎典禮上，卡爾親自為小羅別上幫助老人（艾莉）徽章，兩人也一同住在飛行船中。而卡爾與艾莉的飛屋幸運地停留在仙境瀑布上，達成艾利生前的心願。
故事內涵意義		《天外奇蹟》是一部夢想「起飛」的故事，傳達概念為「夢想不會因為年紀增長而劃下句點，人生的任何時候，都可以是夢想的起點」。人人都有夢想，小時後的夢想總是五花八門，像五彩氣球一樣繽紛美好，但是隨著歲月的流逝及心境的成熟與轉變，能堅持當初的夢想努力實現的大人們又有幾人？有多少比例的大人們在成長了有能力之後，還會記得小時候的夢想並努力實踐？內容表現出對「真實生活」提出批判，其意義在於用真實地描繪出卡爾爺爺和小羅這兩個真實社會裡的邊緣人。另外一個面向是「放手」，卡爾爺爺最後終於能夠放手，說了：「It's just a house」，等到完成夢想後，就不必再擔心，因為對艾利的回憶已經深深烙印在心裡，只要閉上眼就會看見它們。每一幕都是。

資料來源：研究者自行整理。

電影中有六位主要角色，分別是卡爾爺爺、艾莉、小羅、凱文、小逗與冒險家蒙茲，簡單介紹如下表格：

	角色名稱	角色介紹與性格
天 外 奇 蹟 的 主 要 角 色	卡爾爺爺 (Carl Fredrickson) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 78 歲,之前的工作是動物園裡的氣球販賣員，來自一個保守的家族，從小與艾莉有相同興趣而相知相惜，最後一起步入禮堂度過大半的人生，對他來說艾莉就是生活的全部，可惜在她生前一直無法完成共遊委內瑞拉仙境瀑布的夢想。</li> <li>• 個性嚴謹、固執獨斷，但有創造力、耐性、肯自我反省。</li> </ul>
	艾莉 (Ellie) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 艾莉與一般的小女孩不太一樣，從小她就熱愛飛行與冒險，個性熱情而積極，小時後寫的「我的冒險」一書是牽動整部電影的關鍵。</li> <li>• 熱愛動物、冒險事物，個性活潑外向。</li> </ul>
	小羅 (Russell)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 小羅是一位衝勁十足的小童軍，一心想要完成所有童子軍任務，蒐集所有肯定表現的榮譽獎章。</li> </ul>

天 外 奇 蹟 的 主 要 角 色		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 雖然身為野外探索隊的小童軍，其實他從未到過「真正」的野外，小羅去找卡爾的目的是為了得到「幫助老人」徽章，陰錯陽差之下登上了卡爾的飛行小屋。</li> <li>• 個性天真無邪又容易相信人，為了討好別人而努力，喜歡嘗試新鮮事物，好奇心旺盛。</li> </ul>
	小逗 (Dug) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 原本是查理蒙茲的狗部下，可是見到卡爾後就認定他是主人，脖子戴上了能翻譯和說人話的項圈，追蹤大鳥凱文是他的任務。</li> <li>• 小逗是隻混種犬，雖然幫助蒙茲抓大鳥，但是個性卻非常單純善良與內心充滿愛的狗。</li> </ul>
	凱文 (Kevin) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 生活在仙境瀑布的珍稀大鳥，也是查理蒙茲想活捉的目標，熱愛巧克力，小羅第一次見到她時將之取名為凱文，卻不知道凱文是三隻小小鳥的媽媽。</li> <li>• 凱文是一隻稀有的巨大陸行鳥，但由於行動敏捷，幾乎沒有人能夠將其捕捉到。</li> <li>• 個性單純，模仿人的反應與動作，具有大自然生物的直覺反應與求生本能。</li> </ul>
	蒙茲 (Charles Muntz) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 曾是享譽海內外的探險家，也是艾莉和卡爾小時候的偶像，然而他從仙境瀑布帶回的大鳥骨骼被科學家指控為造假之後，蒙茲便立誓要活抓此種生物來證明自己的清白，年復一年卻事與願違，他的好幫手是一群會說話的狗。</li> <li>• 個性喜愛冒險、具創造力、獨裁具支配性、報復心強、多疑。</li> </ul>

資料來源：筆者自行整理。

## 第二節 視覺敘述與動畫電影敘事

一般而言，在思考關於藝術與文學之不同的呈現方式時，經常會被注意到的是藝術形式的展演不僅限於語言與文字的陳述，其獨特之處更在於視覺呈現方面。因此，我們將關心的焦點置放於視覺敘事中所呈現者以及其自身所展演的視覺形象，並將其發展為一種文化批評形式，亦即所謂的「視覺文化」(Gillian Rose 著；王國強譯，2006)。

電影是現代社會中常見的一種視覺敘事形式。電影敘事學一開始是依據文學敘事學及符號學原理研究影片表述元素和結構的理論(劉紀婷，2010)。其主要任務是從理論上論證電影的敘述方式，研究主軸不再是電影說了什麼或為什麼這樣說，而是「怎麼說」的問題，著重在電影敘事結構的分析(李恆基、楊遠嬰，2006)。概而言之，所謂電影敘事學及研究電影文本是怎樣講述故事的，它運用了那些因素與功能？設計了什麼樣的佈局結構，採用了哪些策略與手法，企圖和可能達到何種敘事目的(李顯杰，2005)。

當電影從一種以「記錄性」為主的寫實呈現進入到以「特定的敘述方式」來講述故事，並引起人們在觀看時的推想、思索與驚奇時，電影即已具備「歷史敘事」與「藝術方式敘事」此兩者敘事功能，可將其稱為「電影敘事」。一般而言，電影的敘事方式是在格里菲斯<sup>1</sup>的時代奠定基礎，開始具備「銀幕

<sup>1</sup>大衛·格里菲斯(DavidLewelynWarkGriffith)1875年1月22日出生，1948年7月23日逝世。美國導演，被認為是對早期電影發展做出極大貢獻的開創型人物。他最著名的作品包括《國家的誕生》

文法」和「攝影修辭」（喬治·薩杜爾著，唐祖培等譯，1982：50）。其後，各種手法陸續展開，使得電影敘事方式更加日新月異，豐富且多元。現代電影語言學開創者克里斯丁·麥茨（Christian Metz）之電影語言研究即是以電影敘事分析的角度切入，因為電影是一種會講故事的機器，所謂的電影手法實際上仍是電影的敘事法因此麥茨列出識別敘事的五條標準<sup>2</sup>，並且提出了兩個基本的直觀：第一，敘事確實存在，並且得到它的「消費者」的認可，它產生一個「敘事性的印象」；第二，影片屬於敘事這一「人類想像的偉大形式」，即使畫面有可能只展現，不敘述（Christian Metz著；劉森堯譯，1996：452）。電影是一種會說故事的機器，應將電影敘事當成一個完整的文本來加以分析，而其敘事必須都得透過鏡頭的陳述來加以展演、傳達與完成。

在動畫電影敘事方面，如果我們接受麥茨之「所謂的電影手法實際上仍是電影的敘事法」（Christian Metz著；劉森堯譯，1996：444）此一觀點為基礎，則當我們說電影是一種「不在場的真實」時，動畫所呈現的則更是一種「超乎真實的想像」。動畫所能表達的內容，在題材上原本就比電影所能展現者更為寬闊，在製作上也比較容易。例如宮崎駿手繪動畫作品並無法如攝影技術般地再現真實，也無法藉由視覺來凝視其活生生的展現，因此這種再現須以日常生活經驗為基礎，透過觀看而得以被「召喚」出來（鄭印君，2007）。然而眾所皆知，動畫電影與一般電影只是製作與拍攝手法的不同，它們的共通點在於「故事的傳達」，無論對電影或動畫而言，透過鏡頭語言的表現，影像畫面得以傳遞視覺訊息，透過電影媒介的視覺「論述」來呈現「故事」內容，使得電影敘事才存在。

### 第三節 觀者與故事詮釋

#### 一、觀眾與文本的關係

Ben Chaim（1984：75）說明觀眾如何能接收虛構敘事並與其互動，主要包括三個因素（引自蔡琰，2000：184）：

1. 一方面觀眾知道眼見之事是由「演員」裝扮演出，但另一方面，觀眾卻也經過理性演繹，從演員提供的虛假事件中經驗到希望、恐懼、憐憫等真實情緒。觀眾此時察覺到自己面對的虛構情境，有暗自體會到劇中激情、危險與暴力都在自身以外發生，因而被這種虛構的察覺之感（*tacit knowing*）所「保護」。既然知道不會受到傷害，因而放任情緒去經驗那些情境。
2. 觀眾在意識上會針對敘事自動自發的想像，接受非真實事件的發生，延長了這個事件的影響程度。一般而言，觀眾將想像力自動的付諸於敘事情節。由於參與敘事乃出於自願，觀眾對故事接收的強度與深度也是個別的經驗。
3. 避免以面對真實事件的態度來對待虛構故事。觀眾的意識既不受拘束，沒有壓迫，對日常生活所用的標準都不必拿來檢視劇情，因此得到最大的解放，隨興參與電影故事。

霍爾（Stuart Hall）1973年在《電視論述中的製碼與解碼》一文中提出觀眾與文本間的互動中包含三種解讀形式（引自廖依婷，2004：12 & 蔡琰，2000：179）：

1. 優勢解讀（*dominant reading*）：觀眾依照傳播者期望的方式加以理解，已完全接受文本訊息所要傳達的意涵，也就是說觀者完全依照文本的旨意來解讀，符合傳播者主控的立場。
2. 協商式解讀（*negotiated reading*）：觀者對於文本的解讀採取部分同意、部分反對的方式，藉由觀賞活動修飾一些他們原先所持有的知識、信仰和態度。

---

（*TheBirthofaNation*）和《忍無可忍》（*Intolerance*）等。

<sup>2</sup> 麥茨所列出的五個標準為：1. 一個敘事有一個開頭和一個結尾；2. 敘事是一個雙重的時間段落；3. 任何敘事都是一種話語；4. 敘事的感知使被講述的事件「非現實化」；5. 一個敘事是一系列事件的整體。

3. 對立式解讀（oppositional reading），又被稱為抗拒式解讀（resistant reading）：觀眾持相反態度或根本拒絕自己所觀看的東西，提出與文本訊息相反的觀點或不同的觀點重新加以解讀。

綜上所述，觀眾因能察覺文本中的情境皆發生在自身之外，故受到保護，因這層保護意識讓觀者能對敘事產生想像，而將想像付諸於故事情節，由於觀眾意識不受到約束，因此能得到最大的解放，並隨性參與文本中的故事。學者們認為文本一旦與觀眾接觸，即會對觀眾產生影響，可能會認同文本的觀點，或完全否定，亦有可能採取協商修改自己的認知。這三種解讀形式雖都明示觀眾在與電影互動後會受到某種程度的影響，但互動之主權仍在觀眾。

## 二、參與詮釋

觀眾透過主觀的心智參與故事，卻沒有適切機制測量其是否理解文本或如何詮釋文本（蔡琰，2000）。根據Bordwell（1989）認為意義的產生牽涉了文本與讀者間的智性活動：觀眾「看懂」作品並不表示完全了解作品的意義，並不能代表能「詮釋」該作品。每件作品都有直接、主要、明顯的意義可讓讀者接收，但作品中所潛藏較具抽象、神話性質、宗教隱喻、意識形態或性心理方面的意義，則須讀者進行「詮釋」。

從Bordwell之觀點來看，電影的意義不僅來自觀眾的參與，更來自詮釋、評論、解析。一部文字、電影、劇作的意義都要待觀眾解讀與詮釋後，才能產生最多量或最精確的意義。這種建基於智性活動的了解、推理、詮釋，是Bordwell所認為「觀眾建構意義」的認知過程。

## 第四節 動畫角色魅力構面：個性與造型

### 一、角色性格

角色個性泛指角色固有的特性。從廣義上解釋，角色在型態、服裝、性格與外表的獨特性決定了角色的主要個性。從狹義上解釋，角色的個性可以通過性格、身分、職業、立場、生活型態、特殊能力、弱點與願望等這幾個面向豐富起來（李世東，2009）。因此在創造動畫角色時，應以角色的個性為中心，使角色的性格、服飾、口語、行為及發生事件時的反應與狀態都應符合其個性特點與興趣設定。

在角色設定上，主要可分內在面向與外在的面向，內在面向即角色的性格；外在則是指角色的外觀造型，外觀又可從五官、髮型、服飾、配件上來看。角色性格與其外觀具有直接的關聯性，正所謂相由心生，我們可以由角色性格來看其造型特徵與設定運作。

在角色的性格塑造方面，性格的表現是否鮮明或具有特色，都會影響到角色運作的容易度，角色最重要是必須辨識度高，能使觀者產生深刻的印象，當內在的性格具有相當的反差與獨特性時，在進行外觀或行為模式上的設定時，就能較容易呈現戲劇幽默的效果（馬新程，2010）。性格表現得鮮明與否在於極致化，當角色基本人格中的某項特質使其極致化時，便能較容易突顯出角色獨特的性格特質，如《史瑞克》（Shrek）中的驢子因過於外向活潑、自我享樂而聒噪不堪，而這也表現出角色獨特與誇張的性格特質，使驢子的角色辨識度增高。

### 二、角色造型呈現要件

#### 1. 身形

對於角色形體上變化的研究，「比例」（proportion）為首要之途，由於動畫角色的非現實性，以各種比例誇張地突顯特徵為最常見的作法（陳伯拯，2005）。一般而言，真實人體的實際比例大約7.5~8個頭高，常見女性角色以4~6個頭高的比例最為常用，而畫家們希望男性角色能更魁武，所以喜歡運用8~9個頭高的身體比例，Q版角色強調可愛嬌小通常是2~4個頭高，而頭身比例愈大則在強調體格或是英雄形

象，比例所形成的視覺形象截然不同，更可區別性別和年齡。

比例上區別男女性別的方式主要在骨骼和肌肉上，蘇海濤（2011）認為男女身形最大差異在於肩部與骨盆的位置，女性要比男性顯得嬌小柔弱，因此肩膀的寬度要比男性窄，但在骨盆位置是相反的，尤其在誇張的卡通類型角色中，效果更加明顯，這樣的手法可以讓女性看起來更性感，而男性顯得矯健。所以男女身形的差異在於女性是上窄下寬，而男性是上寬下窄。

## 2. 五官

臉型是首要定義角色個性的元素，決定角色臉型通常已經訂出其個性雛形，圓臉通常展現親和力，橢圓臉型則因為與真實人類相近最容易被觀眾認同，三角臉角色常與邪惡反派角色畫上等號，四方臉則通常古板或深，有稜有角的多邊形臉型角色通常個性古怪不受歡迎，例如皮克斯的《天外奇蹟》中主角老人與小孩（圖1）活用了臉型設計，老人古板不知變通長得一副正方的臉，而小孩天真親切充滿生命力則使用了圓臉設計，印證臉型是決定角色個性十分重要的指標。



圖1 皮克斯的天外奇蹟角色臉型示意圖

除了利用臉型形狀外，通常五官大小及位置遠近皆可呈現視覺語意上的暗示，例如如何傳達一張臉孔的美感或醜陋的意象。「眼睛為靈魂之窗」，眼睛的畫法更有一種規則所在（陳伯拯，2005）。例如以眼睫毛的多寡或眼型大小來區別男性或女性，文獻中偏好論述日本對女性角色眼睛的畫法：眼睫毛繁複、眼瞳大於眼白的大眼睛造形風格，這種風格主要來自於少女漫畫的形態，「大眼美女」的畫法為日本卡通動畫中常見的公式之一。

角色臉孔五官的構造是一整體相關的造形，雖然有比例誇張的現象，但五官彼此之間在視覺設計上仍須講究協調的原則。原則並非一成不變，尤其應用在各種情緒表情更需靈活運用，例如嘴型變化大小的程度，眼神、眉型方向和臉型之間的緊張關係，情緒反應與皮膚用色的時機等，細節上有所注意搭配，才能使動畫角色動作流暢，被賦予生命，表現自然。此外，髮型的形狀和顏色亦可表示角色的特徵，髮型與臉型彼此講求適當的搭配，才有說服的張力（黃于倩，2011）。

## 3. 服裝配件

服裝呈現出該角色在劇中所居之身份，或是社會地位（陳伯拯，2005）。動畫造型角色的服飾，主要按劇本中的描述為依據，根據角色的年代、地域、民族、身分、年齡和性格等設定，來進行構思創作。不同的人物有不同的服飾，通常都要逐一研究、收集資料和對照，最後才能確定。黃于倩（2011）認為動畫造型角色的服飾與故事背景設定中的身分地位、職務有關，角色必須要有與其身分相匹配的服飾，所以角色服飾必須根據角色身分來設計。

動畫角色的塑造中，色彩不僅僅是為了豐富視覺效果和提高觀賞性的裝飾，色彩的情感特徵能通過



視覺刺激喚起觀賞者的情感體驗，這種情感體驗直接影響到觀賞者對角色形象的認知。宋慧穎（2009）指出在動畫設計中，東西方的設計師都利用這種色彩的象徵和寓意內容塑造角色形象。

綜合上述，一個角色可以劃分的角色造形要件相當多，不同領域的角色造形會有不同程度的細部劃分以及著重處，但大致分成頭部五官、身形比例以及服裝配件三大項。內容項目可依角色造型設定而加以分析。研究者整理成表1。

表1 角色造型要件

類別	項目		
身形	女性角色：以 4~6 個頭高的比例最為常用，身形上窄下寬。		
	男性角色：8~9 個頭高的身體比例，身形上寬下窄。		
	Q 版角色：通常是 2~4 個頭高。		
五官	臉型	圓臉	親和力
		橢圓臉型	因為與真實人類相近最容易被觀眾認同
		四方臉三角臉	常與邪惡反派角色畫上等號
		多邊形臉型	個性古怪不受歡迎
	眼睛	以眼睫毛的多寡或眼型大小來區別男性或女性。	
服裝配件	服裝配件：符合其劇中角色身分地位或職務設定。		

### 三、觀者與角色解讀

#### （一）觀者與角色解讀

在一篇成功的故事裡，觀眾往往會對角色的旅程感同身受，這樣的情形之下，他們也會伴隨著劇中的角色加入這趟旅程。觀眾們不會真正地陪同或跟角色遇到一樣的人事物，因為他們參與這趟旅程的主要方式是站在角色的身後看著他完成這趟旅程。

認同 (Identification) 即觀眾渴望能夠與角色融合，設身處地站在其立場去想事情 (廖依婷, 2004)。對角色的認同使觀眾與角色得以共享觀點，觀眾也能透過角色的眼光，來與他共同經歷故事情節 (Cohen, 1999)。當觀眾在心理層面對主角產生一種認同感，會讓他們更關心主角的境遇，此時若採取優勢解讀 (dominant reading)，會為觀眾帶來更多的樂趣 (Fiske, 1989)。

Rubin和Perse (1988) 指出，觀眾對於戲劇的角色，傾向於用喜歡與否的角度來處理之。因為戲劇並不會提供一個能夠主導整部戲劇的角色，也不會強制讓觀眾同意這個角色行為或立場，反而是讓觀眾在眾多角色中，自由選擇最喜歡的對象。因此，當觀眾欣賞某個角色本身的個性、特質，會導致觀眾以優勢解讀的方式來解釋 (引自：廖依婷, 2004: 16)。相對來說，若是認同感程度不高，或是比較不喜歡劇中的角色，觀眾應該會偏向對立式解讀。

有關閱聽人之電視接收分析的研究認為，觀眾對劇中角色的回應是對整個影集接收的關鍵因素 (Cohen, 1999)。亦即，觀眾如何看待角色，決定性地影響到他看待這部電影的方式。以下探討當觀眾觀看電影時，他們是採取何種詮釋反應，而影響判斷的因素又為何？

#### 1. 角色與觀眾類型

林芳玫 (1996) 調查觀眾對於電視劇《阿信》的角色詮釋反應，最後得到三種詮釋類型。三種觀眾類型分別為：規範型、個別情境型與結構型。

「規範型」指觀眾將劇中角色人物視為社會角色的扮演，並根據此人物的表現是否符合其角色所有

的社會規範而進行好惡評判。規範型詮釋隱含者人們應該遵守的社會規範。觀眾若是執著於社會角色（如父親、母親、婆婆、媳婦等）所牽涉到的權力、義務、與責任，就會對劇中的角色人物進行是非對錯的價值判斷，並產生情緒上的好惡認同，近而形成規範性的詮釋。規範型觀眾的特色，是從人倫與權力關係中較上位者的角色去觀看事情。

「個別情境型」指觀眾會從劇中角色所處的特定環境，如生長背景、家庭狀況等來了解人物，並以劇中相關人物的互動狀況進一步探索他們的行為動機。個別情境的特色是從人倫關係中弱勢者的角度來看事情，此類觀眾通常依個人的經驗或同理心來進行詮釋。

「結構型」指觀眾將劇中個別的角色人物與事件，視為外在社會結構的反映，是以巨觀的角度來詮釋劇中人物出現的微觀層次的言行。

由於大部分戲劇角色都有性格、行為上的特質，上述三種詮釋會導致觀眾產生不同的情感反應與認知。規範型觀眾對不符合社會規範的人物有不良印象；個別情境型的觀眾會對某特定人物持同情諒解的態度；而使用結構性詮釋的觀眾，則會潛意識地不想落入社會既存的是非好惡之判斷。

## 2. 影響觀眾看待角色的因素

廖依婷（2004）指出當觀眾觀看電影的同時，他們是把自己的生活經驗、既定態度與理念、意識型態、慾望等放進閱讀文本的參考架構當中。並整理觀眾看待角色的影響因素有三項：

（1）類似性（Similarity）：Hoffner和Cantor（1991）的研究也顯示出觀眾與角色之間的類似程度與觀眾的角色偏好，有正面的關聯性。

（2）相關性（Relevance）：當觀眾在欣賞一個電視節目或是電影時，比較會注意到文本當中那些與他們本身比較有關連的元素，並且透過分析這些元素，得到對文本的了解。Cohen（2001）在《艾蜜莉的異想世界》（Amelie）的研究結果顯示，單身無固定伴侶的觀眾會認為劇中呈現的兩性關係的困局，與他們的生活比較相關，也較有吸引力。

### （3）演員地位（Star Status）

觀眾雖然觀賞的是劇中角色的表演，不過同時也在觀賞扮演那個角色的演員本人的表現。因此，電視觀眾在回應角色的同時，同時也在回應著演員。由演藝名人扮演的角色應該比較會受到觀眾的注意，甚至比較多的情感回應。

此外，學者Cohen（1999）曾針對以色列觀眾做過「喜愛電視角色」的研究，研究揭示閱聽人為何喜歡電視角色的因素：

### （1）與演員有關的因素（Character-Related Factors）

觀眾對演員特質的喜愛，例如，外表容貌、說話的特徵、行為、情緒表達等。外表容貌是第一個吸引閱聽人從電視上注意到演員要素，增強了閱聽人對於演員的印象；說話特徵也會影響閱聽人對演員的印象，例如女演員說話輕聲細語的方式；友善的行為、演員的情緒表達等，這些個人魅力是決定閱聽人喜愛電視角色的重要面向。

### （2）角色因素（Role Factor）

觀眾對角色的反應受到演員在劇情中的「人格特質」帶給閱聽人的感知。Greenberg（1988）指出，特殊的形象和角色性格對閱聽人所產生的影響，越顯著角色個性就會產生越強烈的效果（引自Cohen, 1999：329）。

## 第三章 研究設計與實施

## 第一節 研究方法—深度訪談法 (in-depth interview)

訪談是研究者透過口頭談話的方式從被研究者的口述當中，蒐集第一手資料的研究方法。訪談有助於了解受訪者的內心思想觀念、過去生活經驗，並對研究對象產生較寬闊、整體性的視野(陳向明, 2010)。深度訪談法是一種針對個人或少數人，使用開放式的問題、訪問、紀錄等方式蒐集資料的研究方法，在獲取相關資料後進行分析，而找出更深入的意義(潘淑滿, 2003)。就研究者對訪談結構的控制程度而言，訪談可以分成三種類型：結構型、無結構型、半結構型，Tutty 等(1996)學者認為半結構式訪談優點有三點：

1. 對特定議題往往可以採取較為開放的態度，來進行資料收集工作，當研究者運用半結構式的訪談來收集資料時，經常會有意外的收穫。
2. 當受訪者在訪談過程受到較少限制時，往往會採取較開放的態度來反思自己的經驗。
3. 當研究者的動機是要深入瞭解個人生活經驗或將訪談資料進行比較時，半結構式的訪談可說是非常適合運用的方式。

研究者希望觀眾觀看完電影之後，可以開放、不受拘束的態度來接受訪談，後續將會把訪談資料進行比較分析。依受訪者人數分類，訪談還可以分為個別訪談和集體訪談兩種情況。本研究選擇以半結構型與個別訪談的方式來進行研究，原因是對研究者而言，訪談大綱的設計只是為了要讓訪問進行得更流暢，訪談者可以依實際狀況，對訪談問題做彈性調整以及順序的變動，受訪者也較能夠自然地說出自己的感受、認知與內在想法，再加上研究者希望每一位受訪者的答案不要互相干擾，故採用半結構型與個別訪談的方式進行。

## 第二節 研究對象

根據本研究之前導研究「皮克斯動畫電影觀影者動機和行為問卷」調查結果觀眾群為21-30歲最多，佔60%。何慧儀與徐延婷(2011)在其《皮克斯動畫電影觀影者動機與滿意度研究》一文中指出20-29歲的觀眾最多，佔78.2%。依據前導研究與何慧儀等之相關研究，本研究之研究對象決定以21-30歲之觀眾為調查對象。

本研究主要是在研究21-30歲的觀眾對皮克斯動畫電影《天外奇蹟》的觀看與反應，研究對象必須看完皮克斯動畫電影後，趁著印象「新鮮」的時候，接受研究者的訪談，目前設定的研究對象條件為：

- (一) 年齡在 21-30 歲之間。
- (二) 研究者方便連絡與取得的參與者。
- (三) 須完整看過《天外奇蹟》。
- (四) 具有接受訪談的意願。

## 第三節 訪談問題設計

審美感知一旦產生，審美過程便自然開始。感知領先，產生印象，然後才會吸引長久的注意力、激發情感、觸動想像、獲取理解(余秋雨, 2006: 112)。觀眾在電影戲劇審美中的理解，一般可分為三個層次：一為背景理解，二為表層理解，三為內層理解(余秋雨, 2006)，簡述如下：

1. 背景理解：包括觀眾對作品所表現的社會觀念、所運用的歷史知識認知，也包括對作品所採取的簡化手法，象徵技巧的領會。
2. 表層理解：在通常情況下，表層理解運用的是專指概括，專指概括用於對特定事物的認識，對戲劇來說，主要適用於故事情節、人物行動、戲劇語言的理解。

3. 內層理解：在通常情況下，內層運用的是一般概括，一般概括是對事物的類化認識，對觀眾來說，擺脫了對劇情細節的依附，開始對作品的旨趣做出思考，這便進入到一般概括階段。

E. B. Feldman在1970年提出描述(description)、分析(analysis)、解釋(interpretation)、判斷(judgment)藝術批評四階段，在美術教育界深受認同，成為一種普遍性的藝術鑑賞方法(王秀雄, 1998)。因此，為了進一步瞭解觀眾對電影的詮釋與認知，本研究參考余秋雨的電影戲劇理解層次與Feldman的藝術批評四階段，推演出適合觀者對電影詮釋解讀與審美判斷層次，分為表層理解—觀察與描述、內層理解—解釋分析與喜好判斷三層次，詳細說明如下：

1. 表層理解—觀察與描述：觀者感受眼前的電影中的故事情節、人物行動、戲劇語言等直觀描述。
2. 內層理解—解釋分析：觀者擺脫對劇情細節的依附，開始對作品做出思考，能以電影傳達的故事意義與作品內涵來做解釋分析與批判解讀。
3. 喜好與判斷：觀者與電影互動的過程中，對影像內容可能會產生不同程度的喜好反應，形成不同偏好反應的理由很多，例如個人好惡、生活經驗、價值觀等。觀者可能以直覺性的感受來判斷，亦可能綜合上述表層、內層理解來對作品做優劣或喜好判斷，並能說明理由。

綜上所述，為了進一步瞭解觀眾對皮克斯動畫故事與角色的詮釋解讀與喜好，本研究採用余秋雨的電影戲劇理解層次與Feldman的藝術批評四階段，對觀者進行故事與角色詮釋解讀與喜好判斷研究，分為表層理解—觀察與描述、內層理解—解釋分析與喜好判斷三層次，並將故事與角色的研究訪談問題做一整合如下。

訪談大綱旨在了解受訪者解讀皮克斯動畫電影故事之反應與想法，共分成三個議題，包含：

- (一) 觀者的表層理解—對於皮克斯動畫電影故事情節與角色設定(個性與造型)的觀察與描述。
- (二) 觀者的內層理解—解釋與分析電影故事與角色的意義與內涵。
- (三) 觀者的喜好判斷—判斷自身喜好與理由。

訪談大綱的設計主要是依據研究目的所需，希望能夠深入探究觀者如何對皮克斯動畫電影進行理解與詮釋，此訪談大綱內容必須涵蓋上述歸納之「表層理解—觀察與描述」、「內層理解—解釋分析」、「喜好與判斷」三大層次且可相互對應，訪談大綱與三大層次對應表請參閱表2。

表2 「觀者對皮克斯動畫電影故事情節與角色造型之詮釋」訪談大綱

表層理解—觀察與描述
(一) 你可以把你所看到的電影故事描述一次給我聽嗎？
(二) 請描述你所觀察到的動畫角色的外觀造型(身形、五官、髮型、服裝配件等)。
內層理解—解釋分析
(一) 你覺得這個電影故事想要傳達什麼？
(二) 你認為電影中的動畫角色有怎樣的個性？
(三) 你認為這個角色在電影中有什麼意義？
(四) 你認為角色的造型與個性設定有什麼意涵？
喜好與判斷：
(一) 你喜不喜歡《天外奇蹟》的故事呢？為什麼？

(三) 故事中最吸引你是哪一個部分？為什麼？

(四) 你喜歡哪個（些）角色？為什麼？不喜歡哪一個？為什麼？

#### 第四節 資料分析

本研究於2012年暑假期間尋找符合條件之研究對象，找到十二位願意接受訪談的受訪者，其中十位可以建立起較完整的資料，訪談後的結果分析如下：

##### 一、觀眾的表層理解—觀察與描述

###### (一) 故事敘事方式

在十位受訪者中，有六位以詳細的方式敘說自己眼見的電影故事，例如故事中的角色與角色之間的對話與互動方式或是劇中一些不起眼的小物品等，以鉅細靡遺的方式做敘述的觀者，會依據戲劇情節的三幕劇公式（佈局、抗衡、結局）來做說明；另外四位則以簡單的幾句話帶過自己所見到的電影故事，例如「這是一個老先生為了逝去太太的夢想，而踏上旅行的冒險故事」。

###### (二) 角色外觀觀察

《天外奇蹟》中有六位主要角色，在訪談的過程中，不同的研究對象所觀察的角色不盡相同，特別的是男性與女性所觀察的角色並無不同之處，以下整理受訪者所觀察到的角色外觀：

角色名稱	五官	體型	服裝	髮型	配件
卡爾爺爺	方臉、圓鼻	四肢短小	襯衫、吊帶褲	白髮	眼鏡、拐杖
愛莉	圓臉	四肢修長	服裝變化性大	紅髮	
小羅	小眼、小鼻	矮胖	童軍制服		徽章帶
小逗	大鼻子、舌頭 外露	胖胖的身體	褐色的毛		項圈
鵲鳥凱文	大嘴	身材纖瘦長腿	七彩羽毛		
蒙茲	長方臉	略顯修長			

研究對象大多數注重在幾個角色的外觀描述，例如卡爾爺爺、愛莉、小羅與小逗，反而鵲鳥凱文與反派角色蒙茲是較少人去注意的。

##### 二、內層理解—解釋與分析

###### (一) 故事意涵的理解

關於電影《天外奇蹟》所傳達的意義為何？研究對象的觀點不盡相同，有些以目前人生階段所經歷的經驗來說明電影的意義，有些以自身注重的環境議題來做解釋（受訪者F以本身的研究主題來做連結），有些則以自己理解的角度來作傳達。

問題	你覺得這個電影故事想要傳達什麼？
受訪者A(男,22歲,藝術學系背景)	夢想是可以改變的，不一定說你一定要堅持在某一個部分，到達瀑布那邊，才發現他自己可以去追求自己想要的東西，不用再固執以前的想法。
受訪者B(女,25歲,英語學系背景)	人生是一段旅程，旅行中充滿奇蹟與驚喜，或許我們都在找一個或等待奇蹟，但我們都在旅程當中，不知道會遇到什麼？
受訪者C(女,21歲,英語學系背景)	不管你年紀多大，都要勇敢追求夢想，對於夢想的不確定感就要像卡爾爺爺將房子內的家具丟掉，放手去做。

受訪者D(女,29歲,會計學系背景)	對於事情太執著會變得很扭曲,所以要學會放下,因為舊的東西固然是好的,新的不一定是壞的,有時候放寬心去,有時候是好的。
受訪者E(男,24歲,藝術學系背景)	「勇敢冒險」是比較明顯的主題之外,我覺得他還有透露一些「珍惜身旁的東西」,其實你覺得沒有得到,其實早就已經在你的身邊了。
受訪者F(女,26歲,地理學系背景)	我覺得鷓鴣鳥凱文被追捕事故是連串的重要關鍵,鷓鴣鳥其實就是代表著環境保育議題,環境中的生態應該讓他有其平衡,美好的事物讓它留在心中,而非一定要將他捕捉。

## (二) 角色設定的理解

對於角色設定分成三個部分,為角色個性、角色意義、角色個性與造型的關聯性,其中選取相同見解的部分並整理分析如下:

角色	個性	意義	個性與造型的關聯性
卡爾爺爺	古板、念舊、外剛內柔、固執、善良、木訥、防衛心重、理性。	實現夢想的代表,最後將房子內之物捨棄代表心中有了覺悟,把心中的重擔放下,勇敢追求自己剩下的冒險。	方臉、方形眼鏡、西裝→固執、古板、做事一板一眼。
愛莉	幼年:活潑、好動、多話、愛好冒險、外向、主動。 老年:溫柔、顧家、溫暖、關心他人、善良。	代表對卡爾的影響與鼓勵因素。卡爾行動的精神支柱,也是他的夢想造就了這部電影一系列的冒險。	幼年與老年的造型不同,但以頭髮的毛躁與柔順程度來區別人生不同的階段與性格,紅髮亦代表其為外向活潑的性格。
小羅	樂觀開朗、少根筋、重視情義、熱心助人、天真無邪、能力不足。	因喜歡突破循規蹈矩的個性,與愛莉有相似之處,成為愛莉的替代人物,也改變了卡爾爺爺。	矮胖的體型代表家境不錯,只是缺少家庭的溫暖。徽章帶上收集大量的徽章,與其野外求生能力不足形成對比。
小逗	憨直、單純、忠心、善良。	雖然角色不吃重,但在冒險的尾端裡面,展現了幫助卡爾和小羅度過危機的關鍵,並且緩和了緊張的氣氛。	非獵犬品種狗的造型給人憨直、單純與忠心的感覺。
鷓鴣鳥凱文	活潑、好奇心強、聰明。	大自然的代表	鷓鴣鳥的身型就使人覺得他可以跑得很快,動作活潑。
蒙茲	老奸巨猾、笑面虎。	反派角色,特別是這個角色原本是卡爾爺爺崇拜已久的偶像,製造電影的	設定上是身材瘦如柴、面部也相當消瘦的老人,較像典型奸詐角色的模樣。

		衝突，為卡爾的夢想添增 阻礙。	
--	--	--------------------	--

《天外奇蹟》中的角色個性與角色造型是有其關聯性的，不過觀者似乎都已角色部分造型，如頭髮、身形、臉型、配件等，來做角色個性的連結與解讀，而且正面角色個性形容是否與角色在故事中的意義有相關，在此是不顯著的。

### 三、喜好與判斷

#### (一) 故事喜好與判斷

在「是否喜歡這個故事」的問題之回答，大部分的訪談對象認為故事平易近人、平鋪直述，讓人容易接受這個故事，另外喜歡的因素尚有因為故事寓意而讓人印象深刻，特別的是，也有研究對象對此動畫故事沒有特殊感觸，原因是「年紀還輕，無法體會主角卡爾爺爺的心境變化，自然無法理解其冒險動機」。

在「哪一個電影片段特別吸引你的目光」問題之回答，參與研究對象的回答各有不同的答案，影響因素有「個人經驗、內心感動、好奇心、視覺效果、敘事技巧高明、嚮往的場景」等，可見在此提問之下，發現觀者的視覺偏好影響因素眾多，在本研究尚未歸納出可依據的規準，此部分尚待往後的深入研究。以下以表格表示之。

研究對象	是否喜歡這個故事？	原因
訪談者A	是。	故事平鋪直述，劇情加入許多趣味性，讓我容易理解與接受。
訪談者B	尚可。	劇情較單純，可以預測，無刺激感。
訪談者C	是。	劇情很好笑，鋪陳淡淡的也很能夠凸顯各角色的特性。
訪談者D	是。	天外奇蹟給我關於夢想的啟發就較多。
訪談者E	不討厭，但也沒特別喜歡。	我有點無法理解主角卡爾爺爺的人生經歷，可能是因為自己年紀還沒到吧！
訪談者F	是。	主角中以人類、動物等作出發點，情節上由現實生活去鋪梗再去增添許多的趣味性與奇異性是蠻不錯的，讓我喜愛。

研究對象	哪一個電影片段特別吸引你的目光？	原因
訪談者A	童子軍小羅帶著徽章帶去找卡爾爺爺。	我小的時候也有這樣的徽章帶，對於蒐集各式各樣徽章的心情至今難以忘懷。
訪談者B	卡爾爺爺在最後翻閱愛莉的冒險手冊時，發現後面的照片。	讓我很感動，因為妻子愛莉已經將婚後生活變成她的冒險旅程，而且記錄了生活的點點滴滴，令人動容。
訪談者C	卡爾爺爺與小羅被狗群帶到漆黑的峽谷時。	看到這個場景時，我猜測蒙茲先生已經不是原來那個意氣風發的他了，所以在色彩上有很大的變化，還有我很好奇為什麼蒙茲先生心境會變化的這麼快？所以對這一幕特別印象深刻。
訪談者D	成千上萬顆氣球帶著屋子飛起來的時候。	色彩繽紛美麗，光彩奪目。

訪談者E	男女主角相識、結婚、年老、去世的短短片段。	在短短幾分鐘內，透過無口白的換幕換手法，讓觀眾去意會整個男女主角相識的過程以及對人物個性的塑造，是非常厲害且令人印象深刻的說故事技巧。
訪談者F	最吸引我的地方是仙境瀑布的場景。	畫得栩栩如生，讓人好想親臨現場。

## (二) 角色喜好與判斷

在角色喜好判斷的部分，訪談結果為受到喜愛之角色為「愛莉、卡爾、蒙茲、小逗」，而討厭的角色為「蒙茲、小逗、凱文」，特別的是反派角色「蒙茲」、「小逗」竟橫跨兩個極端的感受，研究者認為如此有趣的結果，可以推測每個觀眾的感官喜好差異極大，不過，這也是本研究趣味之所在，而角色喜惡之原因以下以表格示之。

研究對象	喜歡的角色	原因	討厭的角色	原因
訪談者A	愛莉	冒險旅程的關鍵點	蒙茲	反派角色
訪談者B	愛莉	可愛、熱情、活潑	小逗	沒特色，得不到原來主人的注意，而轉向幫助主角。
訪談者C	卡爾爺爺	年紀大但卻勇敢追求夢想	蒙茲	為了自身利益而改變，做出傷害人的事情。
訪談者D	蒙茲	好奇他的心境轉換	凱文	跑龍套的角色
訪談者E	愛莉	每次出現都讓劇情變得美好	蒙茲	為了一隻鳥變成使壞，實在不應該。
訪談者F	小逗	對主角不離不棄	凱文	很醜又很添麻煩

## 第五章 結論與建議

### 第一節 結論

皮克斯動畫電影為一種大眾化、全球化的敘事方式來做拍攝與製作，對於21-30歲的觀眾而言，動畫電影的表現方式雖有幼稚般的天真，但也能從這種單純、誇張的表現方式獲得理解與認同。

#### 一、對於動畫電影的影像，因為每個人的認知與經驗有差異，所以詮釋電影的內容與意義也有差異。

研究對象對於電影都有觀看的經驗，也都能夠理解電影的內容，但是對於電影故事背後的意義，並不是每一個人都能夠得到相同的看法。有些人看的較仔細、深入，有些人看得較表面、膚淺，這些深淺層次的解讀，顯示21-30歲的年齡層注意力很多元，由於自身的認知發展不同，再加上年齡範圍極大，對事物觀察的深淺層次不同，對視覺影像認知也有區別。

#### 二、觀者對於皮克斯動畫電影影像持「優勢」的詮釋立場。

經由研究資料分析可以了解，電影影像中美感、構圖、色彩、造型劇情或人物表現等影像，觀者通常會對影像產生具有共鳴的「優勢」詮釋立場，對於電影視覺敘事沒有持「對立」或「協商」的立場，因為動畫電影是一種科技藝術媒體，再加上皮克斯團隊優秀的說故事能力，使得觀眾不知不覺產生內心的共鳴，故採取優勢詮釋的觀點。

#### 三、不同觀者對同一部電影影像的詮釋，有不同的描述層次。

在讀者反應理論思潮中 Iser 等學者的論點，指出文本具有多面解讀的可能性、意義與解釋多樣性，



而從本研究的資料分析中發現文本多樣化解讀也存在於這類影像中。換句話說，電影影像具有多面解讀的特性。同一部電影由不同的人來看，有的會做全面的觀察、有的只注意主要或有興趣的部分。此外，描述的層次也呈現差異，有的是對影像表層意義的描述，有的是使用表達性語句的深層描述。

#### 四、角色的個性與造型是有其關聯性，但不同觀者的動畫角色喜好差異甚大。

研究對象對於個性與造型的連結總是能從角色的配件、五官、身形來予以解釋，不過是以部份的角色造型來說明，來無法以整體的設定來解讀。另外，當問到觀眾喜惡的動畫角色時，發覺每個人的喜好差異甚大，且發現觀眾的喜好因素描述時，大多以角色的個性與行為來當作理由，並做分析。

### 第二節 建議

#### 一、給視覺藝術教育的建議—視覺影像的教學可以培養視覺思考能力

視覺影像的觀看與詮釋解讀的重點在於培養思考，本研究以成人為研究對象，成人相對與國小、中學、高中學生具有較佳的思考與詮釋能力，但是透過研究發現利用電影來傳達某些教學觀念，觀眾會比較容易接受與理解，加上利用視覺影像來促進學生的思考與自省，從電影的故事中學到某些人生哲理，便是在教育上重要的事情。

#### 二、給研究者的建議—研究方法可採質性與量化並重

本研究是以質性訪談的方式進行，但在研究過程中，發現研究對象的年齡範圍設定過大，且選取的研究對象只有六位，如此小眾的研究，研究者認為在訪談結束之後，以訪談結果針對故事與角色部分設計一份量化問卷，進行大量觀眾的調查，如此便可以補足本研究的不足之處，且質性與量化研究方法的混合使用也較具研究的參考價值。

### 參考文獻

- 王秀雄（1998）。**鑑賞、認知解釋與評價**。臺北：國立歷史博物館。
- 何慧儀、徐延婷（2011）。皮克斯動畫電影觀影者動機與滿意度研究。**中華印刷科技年報**，4（30），443-456。
- 余秋雨（2006）。**觀眾心理學**。臺北：天下遠見。
- 宋慧穎（2009）。淺談動畫設計中的色彩運用。**電影評介**，第三期。
- 李世東（2009）。動畫角色設計構思思考。**衡水學院學報**，11（5）。
- 李恆基、楊遠嬰（2006）主編。**外國電影理論文選**。上海：上海文藝出版社。
- 李顯杰（2005）。**電影敘事學：理論與實例**。中國電影出版社。
- 馬新程（2010）。**動畫電影幽默角色之設定與運作探討—以《佳麗村三姊妹》為例**。國立臺中技術學院商業設計研究所碩士論文。
- 陳向明（2010）。**社會科學質的研究**。臺北：五南。
- 陳伯拯（2005）。**以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性**。中原大學商業設計學系碩士學位論文。
- 喬治·薩杜爾著；唐祖培譯（1982）。**電影通史 第二卷**。北京：中國電影出版社。
- 黃于倩（2011）。**中國風格動畫角色設計之研究—以《西遊記》為例**。國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士論文。
- 廖依婷（2004）。**《慾望城市》之女性觀眾接收分析—從觀眾與角色之互動看其解讀型態**，取自《2004年性別、媒體與文化研究學術研討會》。臺北：世新大學性別研究所。
- 劉紀婷（2010）。**王家衛電影敘事分析：以《2046》為例**。臺北市立教育大學視覺藝術學系教學碩士論文。
- 潘淑滿（2003）。**質性研究：理論與應用**。臺北市：心理出版社，pp.140-145。
- 蔡琰（2000）。**電視劇：戲劇傳播的敘事理論**。臺北：三民。
- 鄭印君（2007）。**動畫敘事與觀看主體關係初探—慾望中的凝視**。**明道通識論叢**，87-105。

- 蘇海濤繪製、趙勇權編寫（2011）。**啟動傳神的角色設計魔力：遊戲角色造型精進**。新北市：博碩文化。
- Christian Metz 著，劉森堯譯（1996）。**電影語言—電影符號學導論**。臺北：遠流。
- Cohen, J. (1999). Favorite Characters of Teenage Viewers of Israeli Serials. *Jouranal of Broadcasting & Eletronic Media*, 43(3), 327-345.
- David Bordwell（1989）著；李顯立等譯（1999）。**電影敘事：劇情片中的敘述活動**。臺北市：遠流。
- Fiske, John (1989). *Reading the Popular*. Boston : Unwin Hyman.
- Gillian Rose 著，王國強（2006）譯。**視覺研究導論：影像的思考**。臺北：群學出版公司。
- Hoffner, C., & Cantor, J. (1991) *Perceiving and responding to mass media characters*. In J. Bryant, & D. Zillmann (Eds) *Responding to the screen: Reception and reaction process*. (pp. 63-103). HillsdaleNJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tutty, M. L., Rothery, M., & Grinnell R. M. (eds.),(1996). Qualitative Research for Social Workers. London: Allyn and Bacon.

# **A Preliminary Study of how the audience to interpret the story and the character of Pixar animation movie "Up".**

Yu-zhu Chen

National Changhua University art education graduate student

Tel:0933-224515

[pigpig1317@hotmail.com](mailto:pigpig1317@hotmail.com)

## **ABSTRACT**

Pixar animated film "Up" is Loved by a lot of the audience in Taiwan, and the general public think that animation is a film made for children, but "Up" have implication in the story and character set, Not children be able to interpret it. In this study, for the 21-30 year-old audience to make a qualitative interview study. Divided into two directions, one is interpretation of the story, the difference viewer's cognitive experience of its interpretation, and most of them take dominant reading perspective; the other is character interpretation, it is associated in character modeling and personality, and affect the viewer's preferences is the role of personality and behavior.

***Keywords: Pixar animated film "Up", audience research, story interpretation, role interpretation.***