

電影藝術前進校園

# 認識電影

輔助教材

電影  
專文

魔法阿媽

Grandma and Her Ghosts

指導  
單位



主辦  
單位



奇幻或真實？  
一個與鬼魂一起生活的世界觀

# 魔法阿媽

Grandma and Her Ghosts

文 / 劉維人 (影評人、作家)

## 影片基本資料

導演：王小棣

監製：王小棣、李春滿

製片：黃黎明

編劇：黃黎明

剪接：雷震卿

造型 / 場景設計：麥人杰

動畫製作：Plus One Animation Co., Ltd.

配音：阿媽：文英

    豆豆：莊博文

    酷羅、玩具阿媽：許傑輝

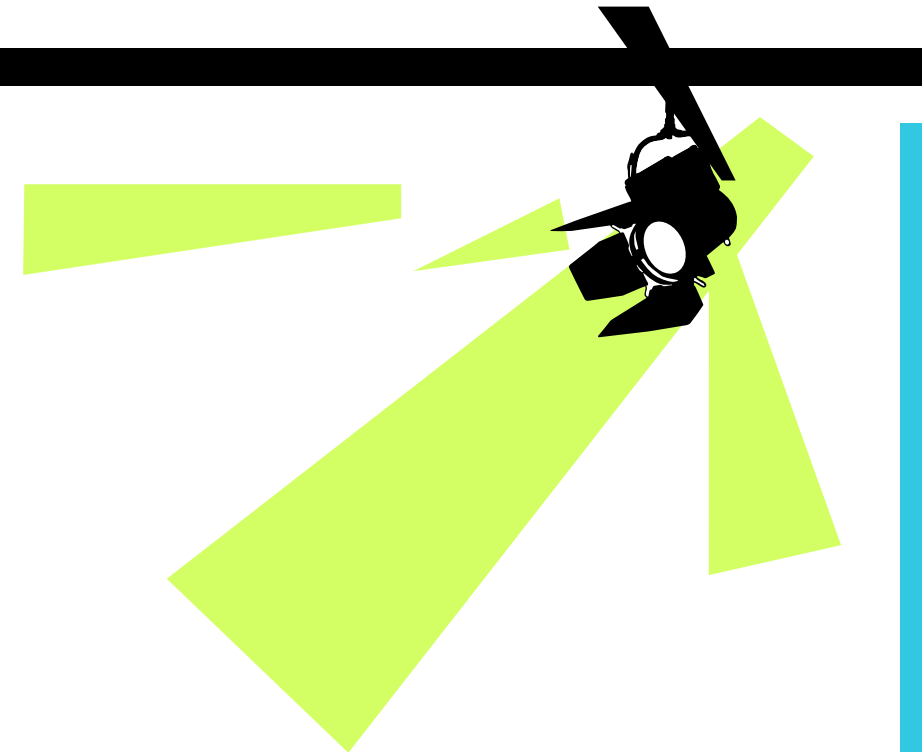
    阿民：簡大智

    小扁：莊建昱

年份：1998 年

片長：80 分鐘

製作：稻田電影工作室有限公司



# 電影 之前

## 劇情簡介

某年農曆七月，豆豆的媽媽因為需要照顧受傷的爸爸，將豆豆暫時託給海邊小鎮的阿媽照顧。豆豆無法領會阿媽的愛與照護，以為自己是被爸媽拋棄的孤魂野鬼。他在和阿媽與鄰家哥哥遊玩的過程中，雖然他不小心解開了惡靈的封印，一度被惡靈利用想把阿媽賣掉；但另一方面，也同時了解到鬼魂、普渡、放水燈等等民俗儀式的意義。

在普渡與水燈的時間中，豆豆像是擔任道士的阿媽一樣，開始幫助遇到困境的鬼魂，並且鼓起勇氣，打倒了自己解放的惡靈，成為鬼魂們的英雄。他因為這些過程逐漸了解阿媽，並且喜歡上了小鎮裡人鬼共存的生活。在一年後的暑假，他主動開口要爸媽帶他回到小鎮，小鎮儼然成為了他最酷的樂園。

## 導演與動畫師簡介

### 導演：王小棣

1953 年生。文化大學戲劇系影劇組畢業後，赴美留學獲得美國德州三一大學劇場碩士，之後進入舊金山大學學習電影。回國後擔任電影導演和編劇、製作電視節目，並在國立藝術學院及文化大學擔任講師。成立稻田電影公司、民心影視公司及民心劇團。王小棣除了親自擔任大部份作品的編導之外，更積極培養新一代的電影工作者，如《愛情萬歲》導演蔡明亮、《熱帶魚》導演陳玉勳等。

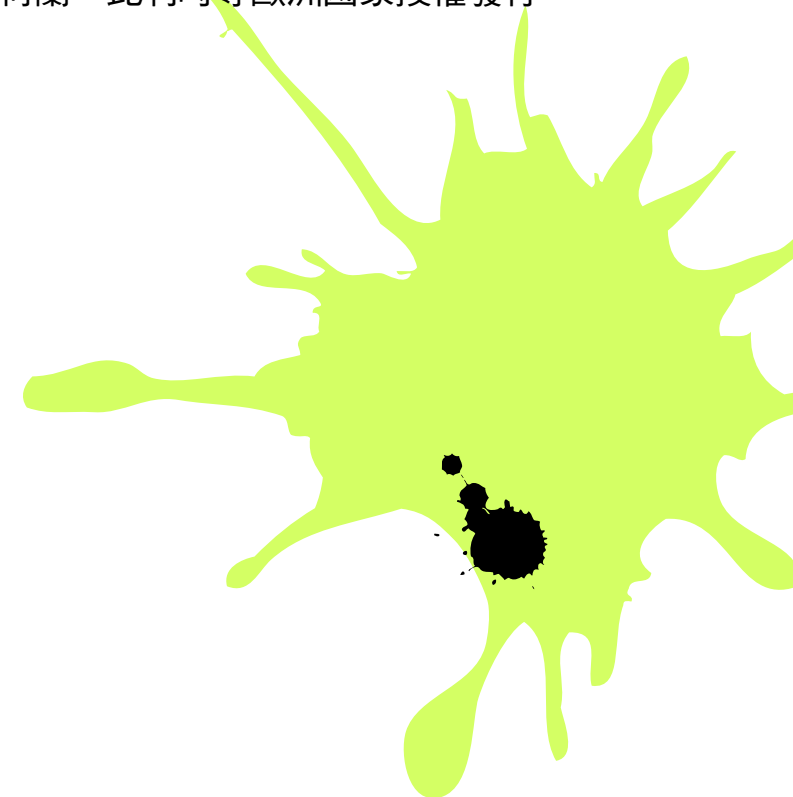
至 2014 年為止，共獲得 6 次金鐘獎，包括最佳製作，最佳導演及最佳編劇獎項。另外亦曾獲金馬獎最佳劇本獎、台北電影節最佳影片獎。是台灣小人物型電視劇的代表人物。《大醫院小醫師》、《波麗士大人》等等作品更在國內引起文化現象。

### 動畫師：麥人杰

1964 年生，原名麥仁杰。20 世紀 90 年代的單格漫畫作品《酸甜苦辣留言版》、《腦筋急轉彎》等等成為當時極大的文化現象。1999 年於東立出版

社的《動感月刊》發表了代表作之一《花木蘭》，並於《中國時報》有多個漫畫專欄。

1996 年開始於中文版《花花公子 (Play Boy)》雜誌中連載漫畫，並於 2003 年集結成冊發表《狎客行》。《狎客行》系列作品結合中國武俠元素、搞笑幽默及性話題，連載中即造成轟動，在台灣地區受尺度所限，被列為限制級，之後陸續於法國（2004 年）、荷蘭、比利時等歐洲國家授權發行。





# 電影分析

## 分場大綱

**[00:00]** 阿媽家四個老人在縫壽衣，藍白的光線從天井照下，老人不知是人是鬼。主角的阿媽在旁邊作法，鄰居小孩敲門叫金水孀回家吃飯。

**[02:59]** 颱風天前陰暗的側間，一個被封印的妖怪想掙脫，被阿媽制住。

**[03:34]** 颱風降臨，都市小男孩豆豆在風雨中被媽媽抓上車，托給小鎮的阿媽。豆豆被阿媽的外表嚇到，媽媽和阿媽之間留著無法訴說的心結。

**[05:46]** 但當豆豆看見阿媽穿著雨衣獨自爬上屋頂修漏水，他突然覺得很酷。

**[06:36]** 沒修好漏水的房子讓豆豆覺得有趣。媽媽向阿媽講述丈夫受傷之事，豆豆在牆角發現會說的香菇，但阿媽假裝想睡不對此發表意見。

**[09:40]** 等到半夜，阿媽才把香菇抓到門口，驅趕其中暫住的孤魂野鬼。

**[10:39]** 阿媽早上打掃到一半又發現孤魂野鬼躲在廁所，再次驅趕。媽媽哭著駕車離開，前往陪伴受傷的丈夫，讓阿媽代替自己陪豆豆賴床。畫面一轉，阿媽又把陪伴的任務換給寵物狗西羅。

**[12:25]** 豆豆發現媽媽離開了不斷哭泣，阿媽祭出食物電視和陪伴全都無效，折騰一整天才讓豆豆哭累了安靜下來。

**[14:50]** 然而在夜裡醒來的豆豆依然感到孤單無助。床上睡著的阿媽露出詭異感讓他無法親近。

**[16:12]** 豆豆醒來吃完早餐發現阿媽換上道袍，他感到好奇但阿媽懶得解釋。

**[18:23]** 阿媽到隔壁的金水孀家進行臨終安魂指引。

**[19:53]** 豆豆找不到會說話的香菇，前往被阿媽嚴令禁止的側間，意外抓破妖怪封印，

**[21:13]** 在一陣詭異的綠光中，妖怪附到黑貓酷羅身上，逃竄消失。

**[22:05]** 擔心阿媽回來生氣的豆豆躲在桌子下面接到媽媽電話。

**[22:31]** 阿媽回來，晚上幫豆豆洗澡，解釋開鬼門跟普渡。

**[24:11]** 解釋到孤魂野鬼的部份觸動豆豆擔心被拋棄的情緒。

**[24:31]** 附在酷羅身上的惡靈回到側間，一一解開符咒放出被封印的鬼魂並且吃掉。

**[25:12]** 阿媽隔天早上醒來發現真相。

**[25:34]** 豆豆離家出走，遊歷港口與石垣，玩累了在公車站遇見阿民。兩人騎著腳踏車玩，在半途被協尋失蹤的警察帶回阿媽家。

**[29:18]** 傍晚阿民回家，豆豆對於看不見的朋友感到高度興趣。

**[29:57]** 惡靈趁阿媽出門找豆豆還沒回來，遊說豆豆蒐集阿媽三滴眼淚，把阿媽賣給收破爛的。惡靈說賣了阿媽就能回家，同時解釋阿媽的眼淚能讓人看見鬼魂。

**[33:27]** 阿媽回來，豆豆以為會被責罰，但阿媽看見豆豆沒事只是安心地流淚，豆豆拿起瓶子蒐集。

**[34:19]** 惡靈到陰氣最重的廢船廠吃掉附近的野貓，增強法力。

**[35:30]** 豆豆擦上阿媽的眼淚，卻沒有看到鬼魂。

**[35:56]** 他在夢中進入阿拉丁情節，看見收破爛的神燈精靈以及變成玩具的美少女阿媽戰士。在夢中他發現自己根本不想賣掉阿媽，並且因為擔心自己沒用，要求幫忙阿媽作事。

**[38:03]** 豆豆開始幫阿媽賣魚丸糊水燈，理所當然地越幫越忙。

**[38:45]** 賣完魚丸祖孫推著攤車回家，路上阿媽中途離開幫迷路的金水嫂鬼魂指路，並且再次呵斥孤魂野鬼。

**[39:23]** 豆豆獨自顧著攤車排遣無聊，看見阿民背著一隻虎鯨經過，又坐到被壓扁的蛇靈魂小扁。

**[40:35]** 豆豆答應中元普渡幫小扁搶食物，讓它有力氣投胎。

**[41:58]** 豆豆和阿民騎著腳踏車教大鯨魚走路，虎鯨學會行走之後一躍飛入空中。兩人在黃昏的海邊聊天，

**[43:41]** 並前往水燈祭典，做了陽春水燈送大鯨魚離開。

**[45:50]** 在阿媽遠望金水嫂離去的眼神中，豆豆又蒐集到第二滴眼淚。回家前遇見一個害羞沉默，害怕牛頭馬面無法投胎的小女孩 apple。豆豆承諾

在普渡後協助解決 apple 的問題。

**[47:34]** 普渡開始，豆豆幫小扁搶到一整顆西瓜，但小扁隨即被埋伏的惡靈吃掉。

**[49:45]** 幾天後豆豆拉 apple 到海邊找阿民，後者失去了陰陽眼，因為看不見大鯨魚而哭泣。看不見 apple 的阿民對豆豆鬧憋扭。

**[51:34]** 直到回家後阿民才來找豆豆說明緣由，希望豆豆協尋失蹤的大鯨魚。

**[53:57]** 阿媽以為豆豆不開心是因為阿民不理他，聽到豆豆的媽媽後天就要回來，決定帶著豆豆去騎腳踏車繞小鎮。

**[55:22]** 苦等豆豆的 apple 被惡靈吃掉，豆豆和阿媽回家之後以為阿媽怕他受傷才把 apple 趕走，不吃飯大哭

**[56:41]** 阿媽知道豆豆早就看得到鬼之後，出門協尋消失的 apple 小扁跟大鯨魚，

**[57:52]** 被法力大增的惡靈掃飛到車道上撞傷。

**[58:32]** 阿媽未歸，豆豆以為阿媽已經被買走，著急大哭。阿民將豆豆帶到醫院，阿媽在病床上解釋整個鎮上的鬼魂都被惡靈吃掉的事。

**[60:59]** 阿民得知惡靈躲在舊船廠，從醫院一奔而出拯救大鯨魚。

**[62:28]** 阿媽與白狗西羅交換身體，背著豆豆也前往打鬼行列，途中又教導豆豆壓制惡靈的法術。

**[64:53]** 先到的阿民不敵惡靈，在抽取靈魂的途中被弄昏。豆豆與白狗阿媽隨後趕到，然而雖然佈下結界困住惡靈，但被惡靈操縱的貓殭屍包圍。

**[69:54]** 阿媽一個不注意，也被惡靈抓住吃掉。

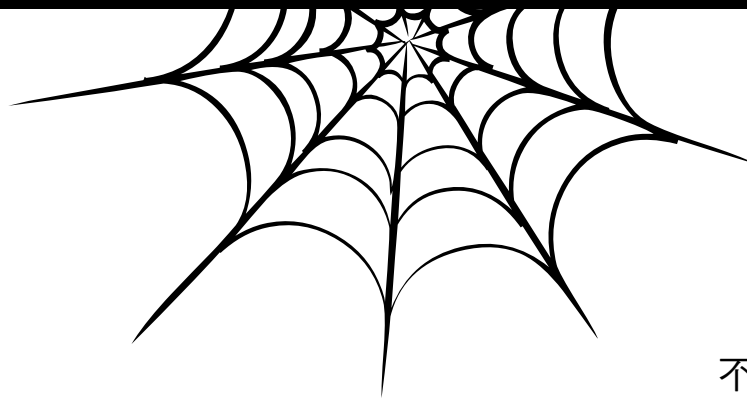
**[70:50]** 豆豆想起自己對小扁與 apple 的承諾，故意被惡靈抓住，用阿媽教他的五雷印將惡靈從黑貓酷羅的體內逼出，同時也解放了所有被吃掉的靈魂。

**[72:23]** 牛頭馬面聞訊趕來抓住惡靈，眾人稱讚豆豆的勇氣。

**[73:54]** 關鬼門的日子到了，包括金水嫂、大鯨魚等等諸多鬼魂順利地排隊前往投胎，牛頭馬面也應阿媽請求變成 Q 版來接 apple。

**[75:42]** 晚上爸爸媽媽回來，接豆豆回家。

**[76:07]** 一年後，豆豆主動要求趁暑假找阿媽玩，而且已經有了陰陽眼。某年農曆七月，豆豆的媽媽因為需要照顧受傷的爸爸，將豆豆暫時託給海邊小鎮的阿媽照顧。豆豆無法領會阿媽的愛與照護，以為自己是被爸媽拋棄的孤魂野鬼。他在和阿媽與鄰家哥哥遊玩的過程中，雖然他不小心解開了惡靈的



封印，一度被惡靈利用想把阿媽賣掉；但另一方面，也同時了解到鬼魂、普渡、放水燈等等民俗儀式的意義。

在普渡與水燈的時間中，豆豆像是擔任道士的阿媽一樣，開始幫助遇到困境的鬼魂，並且鼓起勇氣，打倒了自己解放的惡靈，成為鬼魂們的英雄。他因為這些過程逐漸了解阿媽，並且喜歡上了小鎮裡人鬼共存的生活。在一年後的暑假，他主種開口要爸媽帶他回到小鎮，小鎮儼然成為了他最酷的樂園。

## 影片主題

奇幻或真實？一個與鬼魂一起生活的世界觀

魔法阿媽呈現一個美得讓人嚮往，與驚悚恐怖毫無關係的鬼魂觀。在小鎮的氣味與溫暖的夕陽、角色的質樸美麗，以及角色們與鬼魂的互動之中，我們看見一群與鬼魂恆常共存的人。鬼魂是他們看不見的朋友，可以交談，可以吐槽，一起玩會開心，別離時會落淚。因為有鬼所以需要道士、需要祭典，讓看不見鬼的人和變成鬼的人可以交流，給予弱勢的鬼魂救贖的機會，給予邪惡的鬼魂懲



罰。幾十年前，也許我們都住在這樣的世界裡，而現在也許它依然留存於某些被我們遺忘的地方。跟著 5 歲的都市小男孩，我們來到遠離都市的海邊小鎮<sup>1</sup>，有陰陽眼的阿媽住在紅磚三合院的小屋，屋頂漏水牆上生菇，側間陳列貼符靈甕。鎮上的老婆婆新死，鄰家的小孩陪著一個巨大沈重的無形朋友，農曆七月隆重地普渡，放水燈時節海濱擠滿人。鬼魂真實地存在這個小鎮裡，在廁所在牆角，在馬路上與每個人的生活中，他們和活人一樣有個性，會說話，需要食物與住處，並且和活人存在同一個空間中，只是有些人看得到，有些人看不到。看得到的人並不怕鬼，因為在這個小鎮上，鬼是另一群長得不一樣的人，而不是怪物。

什麼是鬼？什麼是怪物？什麼是迷信？什麼是理性？我們習慣的現代生活全都是為了活人的需要而設計的，人一旦死了就被認為從此消失，從此只留在別人的記憶中，而再也不能擁有自己的空間，甚至不能與活人共享任何一片屋簷。對於絕大部分沒有陰陽眼或特殊體質的我們來說，鬼看

不見摸不著，很有可能根本就不存在。在這種解釋下，陰陽眼、道士、收驚很可能都是騙術，民俗信仰是怪力亂神，燒香拜拜沒有任何意義。

然而另一方面，我們卻害怕世界中潛藏的未知、黑暗，以及生活中諸多怪異現象。我們用鬼故事和恐怖電影來整合這些恐懼：陰暗的角落、正體不明的房間、沒有出口的迷宮、鏡子的對面、不穩定的電力閃動……由於這些威脅超出我們的掌握，鬼魂也超出我們的掌握，我們便下意識地將兩者捆綁在一起，製造出現代人的「鬼」。在恐怖電影與遊戲誕生之後，「鬼魂 = 恐怖」的連結性又進一步被增強。

需要注意的是，基於絕大多數的人都看不見鬼，鬼的恐怖與否就和道士引魂的真實與否一樣，都無法被客觀證實。在真正嚴謹的檢視下，鬼的存在與不存在，以及存在的各種方式都無法通過理性的檢驗<sup>2</sup>。當代較為年輕的觀眾看見《魔法阿媽》裡面溫馨得像是田園詩的鬼魂觀，會被救贖，被

<sup>1</sup> 從幕後花絮 [13:32] 可以知道原型為基隆與東北海岸。

<sup>2</sup> 奧坎剃刀例外，但那已經是型上學的討論，離本片太遠。有興趣可以搜尋 Occam's Razor。

感動，甚至覺得那是像《哈利波特》一樣的魔幻，不可能出現在現實生活中；然而就在短短幾代之前，我們的祖先都生活在《魔法阿媽》的世界裡，他們認為鬼魂存在，自己死了也會變成鬼，所以需要道士進行溝通，並以普渡的方式對弱勢的鬼魂們表達心意。

他們認為鬼就是人，就像我們習慣相信鬼很恐怖或鬼不存在一樣。這是他們的真實，無所謂魔幻、超自然，更無所謂迷信。只是我們離開它太久，在故事中看見反倒像是異世界，因此覺得新奇，甚至感動流淚。

但它一直存在，直到當下都還有人真正活在這樣的世界裡。他們知道隔壁新死的金水嫂最近過得怎樣，相信投胎、普渡，觀落陰和閻王。他們也許覺得鬼不可能長得像佛萊迪那樣，對於他們而言，鬼片遠比鬼魂奇幻。

而本片把這個真實存在的異世界帶回給遺忘了它的我們。

## 文本分析

### 角色與其視覺設計

動畫與真人電影的主要差異之一，就是不以演員詮釋畫面，眼睛看到的一切都可以用筆畫出來。電影裡的選角與演員對文本的詮釋等等元素，在畫面中並不出現。相對地，動畫必須直接以角色的輪廓、配色等元素，區分主角與配角，給予觀眾對角色的下意識直觀印象。

**豆豆** 身為主角，豆豆擔負著讓觀眾投射自我的任務。從他的年齡與生活背景可以推估本片的目標觀眾是城市長大的小學低年級男孩，次要目標觀眾則是 30-40 歲的學童父母。

豆豆是本片最沒有個性的角色，和社會上絕大部分的幼齡男孩一樣好奇不守規矩、渴望被照顧、容易被影響、行事不管後果，並且擁有純真的正義感。



欠缺明確個性的設計讓角色像是空白的紙娃娃，能夠讓各種不同個性的目標觀眾對豆豆產生認同感，連帶認同豆豆遇事的反應、與其他角色的相處方式，以及小鎮的世界觀。然而另一方面，模糊的面貌也使觀眾幾乎不了解豆豆到底是怎樣的人。

這種設定普遍出現在幼年向的動畫作品。無論日系、美系，或者歐系的動畫，幼年向作品的主角大多個性空白，傳達出的人格大多是勇敢、善良、憐憫等等大部分孩童共有的籠統特質。劇中對抗的反派則極為戲劇化，做出的抉擇也相對簡單，不需要繁瑣的心理掙扎。這些特質大多都是為了讓同齡的觀眾能夠順利投射自我而被設計出來的。豆豆的臉呈方形，帶著小孩微鼓的雙頰。兩顆白色大眼睛位於臉部中間，佔了 1/3 以上的面積。就像動畫常見的手法一樣，他幾乎所有的表情都



上排為片中豆豆的褲子、背心、背心襯條，以及上衣的顏色抓取，下排為藍、橙、綠、白。衣著上的高對比吸引觀眾目光，並呈現小男孩的精神感。

由眼皮的開合與眼珠在眼睛中的位置變化表現出來，方便觀眾辨認。

他的白色 T 恤袖子從亮橘色背心兩側露出，下半身是帶條紋的藍色運動褲，腰際的黃色襯條與運動鞋的黃底上下框住褲子的色塊。上下半身的對比色塊使角色顯得精神，過於鮮艷的橘黃也是幼年小男孩適合的顏色，襯托豆豆貪玩的陽剛感覺。

**阿媽** 與空白紙娃娃一般的豆豆完全相反，身為全片主軸的阿媽立體而真實。除了處理突然闖入生活的豆豆起居之外，隨著劇情進展，觀眾將注意到阿媽承載著鎮上許多人的信仰生活，相當於前現代社會中的耆老角色。片中的阿媽似乎有作不完的事，賣魚丸糊水燈，主持普渡法會，聯繫新死的靈魂，還得應付豆豆的陪伴需求，



阿媽的膚色較暗，衣服由 CMYK 裡面的粉紅與天藍色系組成，產生對比吸睛但不至於在劇中破壞背景配色平衡，也符合真實世界中漁婦的穿著。帽子與白髮造成的頭部膨脹使全身呈現長方形，並將眼睛位置置於井字構圖的焦點。阿媽的面部與身體全部被細節佔滿，呈現力量感。



上排為阿媽劇照抓色，下排為 CMYK 以 RGB 色域呈現的樣子<sup>3</sup>。CMYK 的主觀感覺對比度比 RGB 弱，但依然擁有高辨認度

然而卻不憂愁不抱怨，對生活中的一切都能順利處理。樂天知命的形象讓較為年長的成年觀眾憶起舊時代的鄰家阿媽。

在人物造型上，角色遠看上去是一個以肩膀為寬度的直立長方形。四肢黑黝乾瘦，強調肌肉與皺紋線條，呈現長老歷經歲月的形象，以及足以承擔生命中各種挑戰的柔韌感。阿媽頭上總是戴著帽子，耳側頭髮過度膨脹，填滿雙肩上方的大部分空間，這設計使頭部擴張，角色的雙眼接近頭部的井字構圖焦點，吸引觀眾在第一時間注意到阿媽的眼神與表情<sup>4</sup>。阿媽的衣著寬鬆，筒褲與鞋子的橫幅刻意設計得與肩同寬，使得角色整體維持完整的長方形，露出的雙手與踝部產生骨幹感，襯托角色的內隱力量。

配色方面，阿媽的面部由上方紅色帽子、耳側白雲狀頭髮，以及橘色的皮膚構成。皮膚顏色暗示

她長年戶外工作，而帽子和頭髮構成了面部的外框，臉上是擴大的眼睛、皺紋，以及幾乎與臉等寬的扁嘴巴。看得到鼻孔卻沒有鼻樑，說話時讓人聯想到青蛙。用五官填滿面部的設計給予角色力量感，而青蛙般的造型讓力量角色在風趣呈現下顯得可親。

她的主要穿著是洋紅色的上衣配上天藍色的圍裙，腳下踏著黃色雨鞋。來自印刷四原色 CMYK 除了黑色中的三種，一樣是以強烈對比吸引觀眾的方式，但比起豆豆的橙白藍，對比程度較低，較不突兀而顯得成熟。

她的另一套穿著則是黑黃紅的道袍，手中拿著鮮黃符咒與鈴鐺。道士裝扮的顏色與造型大抵符合現實，只在符文的形狀與大小方面略為卡通化。道袍極為寬鬆，覆蓋阿媽整個人的身形，讓她看

<sup>3</sup> 當然，CMYK 轉 RGB 的視覺結果與 CMYK 色票不同。此處僅為示意對比度以及動畫習用原色系作為角色填色發想的範例。

<sup>4</sup> 豆豆和阿民的面部也以類似方式設計，但由於豆豆的角色設計必須呈現小男孩的陽剛與純真，眼神的位置擺放方式單一許多，生動度遠不如阿媽。阿民的眼睛只有兩個點，表現的可能空間也大幅降低。

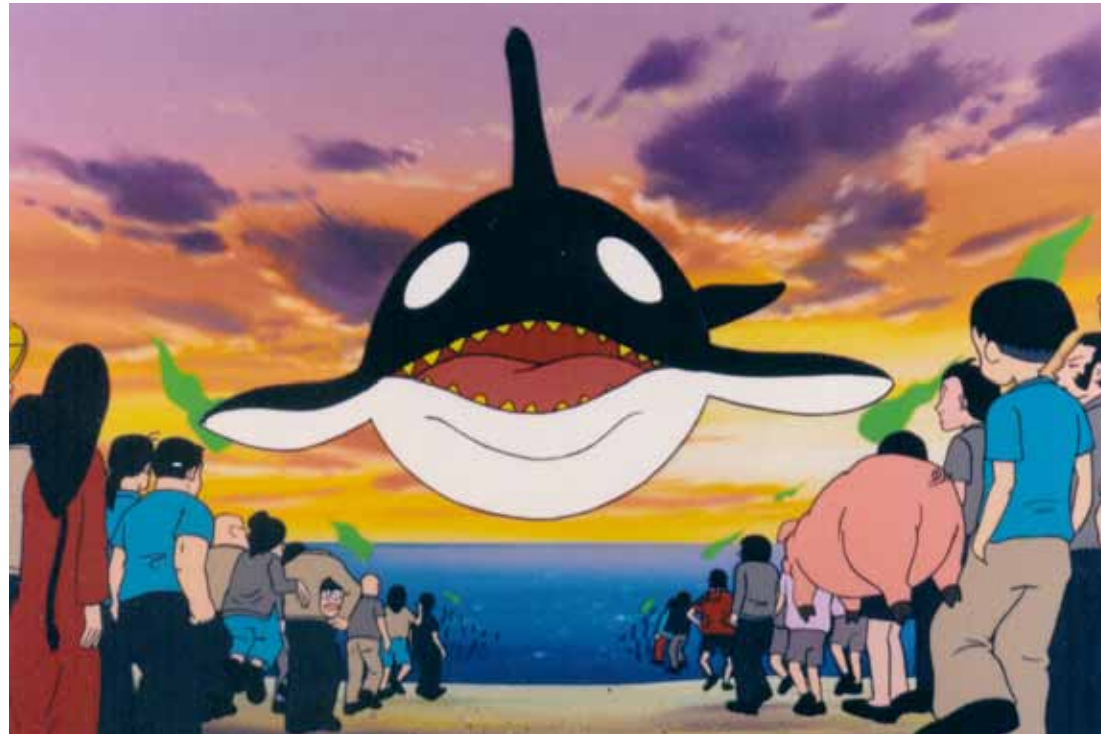


起來像是鑲邊的紅色塊狀。這和現實中道袍給人的視覺印象相同：人們第一眼看到的是道士這個職業，而不是特定的某位道士。職業的形象大於個體的形象。

**媽媽與阿民** 城市上班族的媽媽以及鄉村少年的阿民在片中擁有相同的功能層級，人物外型設定的策略也相同。兩位配角的存在都是主角產生情緒衝突的理由：媽媽給予豆豆依戀，以及被拋棄的恐懼；而阿民是豆豆的遊玩與冒險夥伴。

媽媽的6頭身比例是片中的少數（豆豆是3頭身，阿媽跟阿民4頭身），五官與肢體的描繪方式也較為寫實。她始終呈現都市人的特質：現代式的眼鏡鏡框與口紅、標準國語口音、合身的套裝或者T恤/五分褲。最為突出的是，在大量使用橘黃色與暗藍色的這部片中，媽媽是唯一持續被粉紅色圍繞的角色。這些元素給予觀眾幹練、簡潔、緊繃的現代化特質，相比於片中其他人都穿著寬鬆舒服的衣著，過著閒適的生活，媽媽明顯格格不入。影片藉此在視覺上對比出城鄉之間的氣質差異。

阿民的外型則是媽媽的反面：大光頭、缺牙、小



片尾關鬼門鏡頭。巨大的大鯨魚出現在畫面正中央，對比其他人類，呈現沈重化為輕盈的救贖感，構圖與情節讓人想起《熱帶魚》的片尾。此外背景的晚霞在稍有印象派的筆法下大抵採用寫實配色，上方的暗色紫雲與下方的海面夾擠下，地平線傳來與真實晚霞相同的溫暖感。

眼，微微結巴的少年。阿民的膚色比豆豆深，穿著背心，四肢細瘦，總是與復古的鐵管腳踏車一起出現，四肢的尺寸讓人聯想到他身邊的腳踏車。他的衣褲分別是淺黃與土黃，整個角色呈現低對比的泥土感，宛如從台灣新電影走出來的鄉間角色一般。和豆豆一起出現時，鄉間的質樸氣質更加明顯。作為引入陰陽眼以及鬼魂給主角的角色，阿民的泥土系印象角色給觀眾友善可親的感

覺，降低信任門檻。另一方面，泥土味也讓片中大鯨魚從阿民背上飛昇的前後轉換營造魔法般的奇蹟感動。

**大鯨魚和小扁** 另外兩個值得一提的角色是阿民背著的大鯨魚和主角在路上撿到的小扁。前者無疑是本片神來一筆的轉化手法，而後者產生玩具般的丑角潤滑功能。「看不見的朋友」在當代被

認為是學齡兒童解決情感依附需求的心理現象，看不見的朋友是主體幻想出來的，會隨著年齡增加，對於現實與非現實分野的認知增強而自然結束。然而本片在豆豆還不熟悉鬼魂的時候直接藉由阿民沈重的腳踏車步伐引入一個懸念，接著在豆豆開始了解自己與世界間的責任關係，幫忙阿媽賣魚丸的情節之後，揭開懸念的真面目：一隻比豆豆阿民加起來還大好幾倍，站起來超過兩層樓高的虎鯨。

鯨魚影子從街道露出的剎那衝擊觀眾之前的預期，作為與預期認知落差最大的一個鬼魂，他的出現讓其他對於鬼魂合理性的懷疑都變得不再重要。另一方面，大鯨魚的體積與重量感隱隱指涉阿民背負著看不見的朋友的沈重（或者，在現代的觀點之中，不被理解的孤獨沈重）。透過虎鯨飛昇之後悠遊空中的情節，影片讓豆豆以友情與認同將沈重翻轉為輕盈，給予觀眾詩歌式的救贖，並進一步接受片中的世界觀。

大鯨魚讓世界觀設定易於入口，而小扁給予的連結則是畫面與細部情節上的。小扁怎麼死的比起他的畫面功能顯得並不重要。作為一個綠色彈簧

玩具般的形象，小扁的動作讓許多談話與解說畫面較為豐富，也給予劇情上解說普渡的好理由。另一方面，也能滿足低年級小孩希望冒險時身邊總要帶個玩具的潛在願望。

## 敘事

### 1 少年成長小說的敘事

本片的敘事主軸是豆豆在小鎮的冒險，故事依循典型的成長小說 (Bildungsroman) 三段結構。成長小說的主線是主角的轉變。主角在開始誤解世界或者只想到自己，經由世界中其他角色或事件產生衝突，在困難中了解到自己在世界中的責任。本片從影片開始到與惡靈交易賣掉阿媽這段是主角脫離舒適圈進入陌生環境的抗拒，中間經過惡夢、陰陽眼、小鎮遊歷、結交朋友的過程而逐漸認同當下的環境並且幫助他人。最後以解決每個次要角色的困境，鼓起勇氣打倒自己害怕的惡靈，重新了解自己對於阿媽家的感覺作結。

成長小說重視主角從衝突中獲得新的自我，強調環境衝擊與角色反應。本片較為不同的地方在於幾乎完全沒有描述角色的內心敘事，角色的心情

與反應全部都以外顯行為與情節來表達。另一方面，除了阿媽以外，其他角色的個性較為刻板，對外在世界的反應也偏向社會期待的標準答案。這可能和本片的目標觀眾設定為低學齡孩童，考量文本的閱讀難度有關。

### 2 色塊複雜度與視覺引導

在本片中，由於背景採用偏寫實的風格呈現，細節複雜度較高，前景與背景之間的主要差異在於卡通化的程度，辨認程度的對比度比起美日的商業動畫電影低了不少。

為了引導視覺動線到重要角色身上，動畫師們將角色的色彩複雜度直接與角色重要性作相關連結。除了豆豆與阿媽之外，其他角色大都是單一色塊或鄰近色塊，色塊的情感效果則分別對應角色的劇情功能，例如阿民是黃色的鄉土感，來自城市的上班族媽媽永遠穿著一身粉紅，更不重要的村民幾乎都穿單一色的衣服。然而豆豆的橘色上衣配的是正藍褲子，阿媽的粉紅T恤與紅帽子罩上天藍圍裙，道袍則是黃紅黑組合。對比度較高的色彩吸引觀眾在背景中注意到主角。同樣的方式

也讓惡靈酷羅 (黑貓) 的黃色眼睛以及黑白組合的大鯨魚出現時產生更強的畫面吸引力。

### 3 民俗信仰的介紹與翻轉

本片透過阿媽的道士身份，簡單地介紹道士的工作以及農曆七月的民俗信仰。影片在 [16:47-19:45] 引入金水嫂的臨終，接著在 [22:29-24:01] 阿媽在替豆豆洗澡時介紹開鬼門的概念以及食物入口會化成火焰的餓口餓鬼。在 [39:21] 豆豆能夠看到大鯨魚與小扁之後，接著 [43:41-45:40] 呈現水燈祭典，再透過 [46:05] 小女孩 apple 引入牛頭馬面、投胎，最後 [47:35] 畫出普渡景況。在片尾的惡靈戰鬥中也加入了陽氣陰氣，五雷印等等民間信仰中的概念。

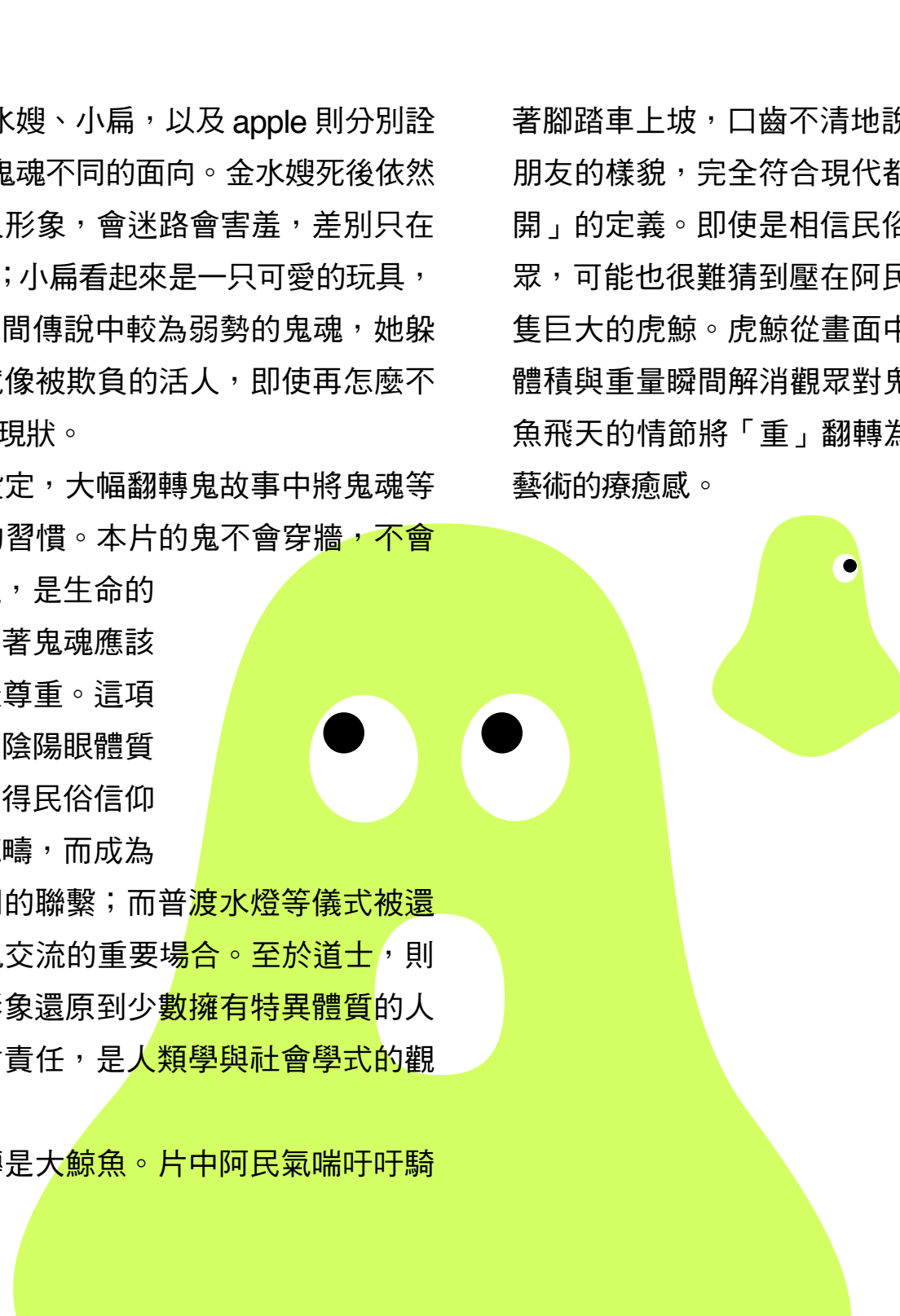
本片餓鬼的形象接近廟宇常有的地獄圖，但在卡通化以及簡化之後顯得可愛。本片與其它涉及民間信仰的作品最大的差異，在於鬼魂形象的可愛化以及去妖魔化。片中的孤魂野鬼看起來其貌不揚，但既不作祟也不怨恨，會跟阿媽討價還價，住在香菇裡還會被豆豆嚇到，形象從妖怪還原成人類，沒有恐怖氣息，反而會引起觀眾的憐憫心。

金水嫂、小扁，以及 apple 則分別詮釋鬼魂不同的面向。金水嫂死後依然保持憨憨的老人形象，會迷路會害羞，差別只在走路變成用飄的；小扁看起來是一只可愛的玩具，而 apple 符合民間傳說中較為弱勢的鬼魂，她躲藏自己的姿態就像被欺負的活人，即使再怎麼不甘心也無法脫離現狀。

本片藉由這些設定，大幅翻轉鬼故事中將鬼魂等同於作祟妖怪的習慣。本片的鬼不會穿牆，不會嚇人，可以溝通，是生命的死後姿態，暗示著鬼魂應該被當成活人一樣尊重。這項設定加上阿媽的陰陽眼體質與道士職業，使得民俗信仰脫離了迷信的範疇，而成為活人與死人之間的聯繫；而普渡水燈等儀式被還原為信仰中人鬼交流的重要場合。至於道士，則從裝神弄鬼的形象還原到少數擁有特異體質的人默默擔起的社會責任，是人類學與社會學式的觀照。

其中最大的翻轉是大鯨魚。片中阿民氣喘吁吁騎

著腳踏車上坡，口齒不清地說出自己看不見的朋友的樣貌，完全符合現代都市人心中「民智未開」的定義。即使是相信民俗信仰中鬼壓身的觀眾，可能也很難猜到壓在阿民身上的鬼竟然是一隻巨大的虎鯨。虎鯨從畫面中央的坡道出現時，體積與重量瞬間解消觀眾對鬼壓身的疑慮，而鯨魚飛天的情節將「重」翻轉為「輕」，給予觀眾藝術的療癒感。



## 影片風格

### 寫實主義的傳統 2D 手繪動畫

本片以傳統的手繪方式製作：動畫師將不同圖層先畫在紙上，再逐片手描至賽璐珞片並上色。每張完成之後以底片拍攝。在電腦動畫出現前，這是動畫製作的固定流程。近年隨著電腦動畫逐漸發展，許多拍攝與後製逐漸移轉至電腦執行，但在要求傳統手繪感的作品中，傳統方式依然是作品製作流程的骨幹。

由於每幅畫面都以手工作成，這種方式需要的人力遠超過比起電腦建模之後算圖（根據角度與鏡頭算出符合的人物與背景）的電腦動畫方式。然而背景的細緻度、前景角色的自然度等等細節可以被動畫師完全控制。因此，對於每張單幅畫面，手繪動畫的表現自由度遠超過電腦動畫，也不容易產生不自然感<sup>5</sup>。

在人物上，由於手繪動畫可以任意控制物件的變形程度，還可以用臉上冒黑線等等卡通化方式呈現幽默效果，較能簡單呈現傳統漫畫的扭曲與幽默特質。電腦動畫要做到這些事的時候反而需要

先建模，此部份花的功夫超過手繪動畫，因而在成本考量下通常較為呆板，幽默效果也沒有手繪動畫來得自然。

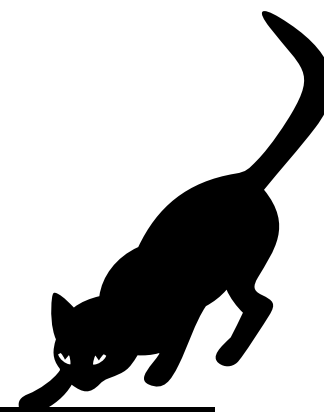
在光影方面，由於畫面從賽璐珞片到底片中間有多一道拍攝工序，手繪動畫在燈光上可以使用打光技巧做出畫片以外的另一層光影變化效果，改變的細緻程度也比電腦中以虛擬光源運作的電腦動畫高。

手繪動畫的弱項在於鏡位變換時完全由動畫師設想畫面，難度較電腦動畫高，較容易出錯，工序也變得更複雜。因此手繪動畫的鏡位大部分較為單一、靜態，適合呈現日常生活主題。另一方面，畫面中出現千軍萬馬或全城大火等大量動態物件時，手繪的工時遠超過電腦，因而此類畫面大半很少出現在手繪動畫中，即使出現也不會很久<sup>6</sup>。

本片呈現出手繪動畫的幾項特色：1. 高情緒感染力的背景、2. 高度卡通化而情緒表達細緻的阿媽臉部、3. 簡單而變化少的鏡位，以及 4. 鏡位配合背景所呈現出的，有如新電影一般的寫實感。

在時間許可的狀況下，可比較本片與宮崎駿擔當導演的動畫、近年 Disney 的電腦動畫、以及

2D/3D 交混的《攻殼機動隊》電影版，比較各作品中背景、人物表情、周圍物件、光影之間的差別。更能了解本片的新電影風格為何適合以傳統手繪動畫呈現的原因。



5 電腦動畫的背景與人偶都是模型物件，在電腦中運算時的解析度必須夠高才能算出視覺上合理的圖。然而人類觀眾觀看物件的方式並非解析度無限大，於是電腦動畫在算好圖要進行後製時，往往在解析度上過高，而在畫面上呈現虛擬空間的不自然感。

6 例如本片阿媽載豆豆騎腳踏車，[54:27-55:06] 背景移動的部份。尤其 [54:37-54:40] 的繞景像是電腦動畫的算圖，必須完全由動畫師逐張模擬環繞鏡頭的效果來完成。基於複雜與困難，這種鏡頭在手繪動畫中時間都很短。另一方面，仔細看也可以注意到這段背景的樓房重複使用了兩次，以降低不必要的工序負擔。

## 影像創意

### 動漫畫的表現主義本質

動畫，作為畫面可操作性遠高於電影的表現媒材，通常會利用這項特性，做出許多電影無法作到的表現效果。現實難以做出的輪廓變形、誇張、抽象化，甚至是違反物理原理的佈景，都可以在動畫中實現。

而另一方面，由於沒有現成的物件能用來直接組成場景，沒有演員的演技來呈現角色<sup>7</sup>，動畫的一切呈現方式，包括每個物件的上色跟輪廓這種小事，都必須由製作者們手工完成。高自由度的代價是動畫的一切都很費工。

從還沒有動畫的紙上漫畫時代開始，漫畫家們就發現可以透過增減畫面中的元素，以及讓畫面角偏離日常習慣的視覺範疇兩點，同時完成減少工序與加強表現性的目標。在諸多技法之中，最常使用的是誇張化以及扁平化。

無論是報紙上的單格諷刺漫畫、故事性的連環漫畫，或者是動畫，人物的頭部幾乎都大得不成比例，而眼睛的大小更是現實的3倍以上。根據不

同人物與目標讀者的特性，人物的軀幹與肢體會被扭曲，例如不可思議的三圍，或者佔去軀幹一半體積的巨大胸部（女性）或肩膀（男性）等等。同樣的原理還也出現在空間比例上。為了呈現教室中兩個角色無法溝通的孤寂，兩人之間的距離可以被拉長到二三十公尺寬；為了不讓觀眾欣賞角色的表情或快言快語，角色可以被壓到1.5頭身，甚至根本只有頭部而沒有身體。

加強關注點的另一面是減少畫面中的雜訊。常見的漫畫兩大主流：美系與日系，分別用不同的技法達成這項目標。美系的角色大多必須在日常場景中行動。為了在真實系的背景中突顯角色，美系角色幾乎都穿著單一純色或兩種對比色的服裝。無視身形寫實度的日系則儘量捨棄角色的面部與肢體細節，並且讓角色的動作填滿整個畫面。

這些特質越在晚近的作品中越是強烈，而且同樣的原理被應用到角色的動作以及空間配置上。反派會對著觀眾做出邪惡猙獰的表情，人物的台詞大多像是舞台劇<sup>8</sup>，而人物在動作時畫面會出現速度線和效果音。到了當代則大量出現魚眼鏡頭變形，以及跳針一般的關鍵畫面重播等等。

這些技法的目的都是一樣的：降低雜訊，將觀眾的視覺壓縮到當下畫面要講述的重點上，並且將該重點盡可能地誇張化。如果以傳統的藝術分類套用到動漫畫，會發現大部分的動漫畫都是表現主義的作品。重要的是觀看時的心理真實，而非描寫對象的物理真實。作品的一切技巧都是為了將現實元素扭曲後組合為心理真實。

### 《魔法阿媽》以動畫呈現的心理真實

在《魔法阿媽》中，作品呈現的心理真實是什麼呢？是小鎮的緩慢閒適感、阿媽家的溼潤磚屋氣息，以及作為無所不在的真實魔法，一點也不可怕的鬼魂們。

7 用 interpolated rotoscope 的真人電影例外，例如《A Scanner Darkly》，但這類電影在拍完之後要逐幅轉寫成動畫畫面，需要的工程依然龐大。

8 日系作品最為極端，名句多不勝數，例如《金田一》系列的「犯人就在我們之中」、《新世紀福音戰士》的「不能逃不能逃不能逃」、甚至延伸到《逆轉裁判》遊戲中動畫的「異議あり！」等等，全都是舞台劇形式的，將角色的心理狀態直接化為台詞的作法。

這是一種人文主義的世界觀。為了呈現這個世界觀，《魔法阿媽》甚至捨棄了許多方便的表現主義手法，讓畫面盡可能真實。

觀眾很難不注意到本片的電視劇風格：舊時代的小鎮、極具生活感的柴米油鹽細節、來自阿媽與阿民的大量溫馨場面。場景間的切換很慢，甚至比真人演出的電影還慢。此外，當代動畫必定出現的舞台劇式台詞與肢體表演完全消失，而回到台灣人文劇傳統的敘事方式：沒有救世英雄般的奇遇，沒有不斷堆疊的情緒張力，完全以生活事件來推進情節。

無論美系日系或歐系動畫，為了節省繪畫複雜度，並且增加角色的存在感，在角色講話時經常使用半身景與特寫景，讓臉部突出螢幕邊框，採用俯角或仰角構圖，簡化背景成為單一色系藉以突顯前景角色。然而，除了片尾與惡靈戰鬥的部份之外，《魔法阿媽》幾乎捨棄了場景部份的表現自由度。對本片而言，環境的真實感是必要的，必要性超過動畫的易讀性。於是我們總能在阿媽家中的場景看到背景保留了磚頭的紋路，甚至磚牆斑駁的痕跡。戶外場景的街道與樹木沒有被統一

為單一色調，而是如風景畫一般鮮艷。

在構圖方面，本片在角色對話時不使用俯仰角變形畫面，近景鏡頭大半與角色等高，會畫入角色的整個頭部甚至半身，而非動畫常用的局部五官。此外在描繪遠方風景以及角色情緒的時候，也不刻意變更景物的尺寸比例以呈現角色心理感受。甚至，明明有豆豆溜下樓梯扶手、白狗從天上一躍而下的畫面，也完全沒有使用速度線。

這些都是為了維持背景細節，並表達寫實風格。整潔的畫面會降低環境真實感，降低畫面的層次，可讀的焦點集中於前景角色，畫面銳利充滿動感，易於閱讀。但本片要呈現的是現實世界中某些人的生活方式與信仰，而不只是畫面中的故事。影片減慢了場景切換的速度，保留背景細節，置入大量的生活花絮、室內佈景以及街道描繪，讓觀眾和豆豆共同經歷片中的每一幕冒險場景。

同樣的理由也是水平鏡頭、不使用速度線、不變更風景尺寸的原因。戲劇性的表現會降低真實感，使觀眾抽離背景。日常生活的中鏡頭水平視野符合日常視覺經驗，使觀眾易於感受風景裡的氣氛。

## 讓觀眾產生共感 (synesthesia) 效果的背景

而相對於一般動畫追求的易讀性或風格化，背景氣氛是《魔法阿媽》最強大的特點。它的效果勝過許多遠比本片著名的動畫作品，也是寫實的背景畫法，採用中景水平視角所得到的效果。

阿媽家陰暗的磚屋、小鎮明亮的坡道、夕陽下建築物反光，以及鬼片般的廢船廠等等背景，透過畫面傳達出視覺以外的氣息。這些效果與印象派



阿媽家的顏色變化是片中最能引起共感的背景畫法。暗藍色的磚牆重現極低明度下的視覺，讓人感受午夜室內完全無光時的陰暗沈鬱。

繪畫給與觀者的情緒感受類似。

以所繪出的磚屋內部為例，平常是暗紅色，燈光下變成土色，昏暗時則是藍色，在有光過度到無光的中間階段呈現綠色。這些低彩度低亮度的畫法同時呈現磚牆本身以及室內光線，並且部份地



水泥牆被右方的爐火照亮，從較暗的左上方藍綠色一路變成綠色與黃色，在阿媽面前的爐火上方呈現溫熱。無論有無燈光，配色都傳達阿媽屋子溼溼冷冷的感覺。



廚房畫面從左至右的牆壁配色。低明度低飽和給人陰濕老舊的情緒感，重現現實世界中磚屋在低光照夜晚的氛圍。

讓同場景的角色身上顏色也被影響色相與亮度，出現類似白平衡的效果。觀眾被磚屋的古老溼潤氣氛所圍繞，甚至會在心中感受到微微的霉味和水氣，產生類似共感 (synesthesia) 所謂「看到聲音」、「閱讀出氣味」的效應。

同樣的呈現方式也出現在片中的夕陽場景與水燈場景。白平衡是情感感染力很強的畫面處理方式，本片中的大量夕陽場景配合偏黃的畫面給予觀眾日照的溫度，而放水燈時暗藍色的天空、火焰般橘紅漸層的地平線，以及遠方黑山下點起燈火的樓房，讓人覺得遠方有溫暖而重要的祭典正在發生。

藍色的廢船廠則增強片尾惡靈情節的陰暗感。本片的惡靈即使作為低年齡作品裡的反派也不恐怖，但廢船廠的暗藍色環境營造出無光場景的照明感，黑暗讓人緊張，發生的一切事物都變得不太舒服。低亮度的藍色廢墟配上血紅色的貓屍、亮綠色的貓耳與貓妖，就成功地講述了一場角色扮演遊戲裡面勇者對抗最終大魔王的故事。

## 聲音創意

### 文英配音的立體感，以及小扁獨特的扁音

本片的另一個亮點毫無疑問是阿媽的配音。文英的演出完全撐起了閩南阿媽的角色特性，無論是話語裡樂觀和諧的氣力、口齒清晰度、台灣國語、對晚輩說話時的慈祥，甚至老一輩閩南人在話語尾音微微抱怨的習慣，都極為符合阿媽這個角色在劇中的設定。

甚至，她的表現比這個角色的造型更立體，於是產生了角色與演員之間的明星效應。

明星出演原創戲劇時，觀眾經常會覺得自己看到的不是該角色，而是該明星。尤其好萊塢的巨星最明顯：好萊塢巨星的個人特質都很強，當他們投入角色時，幾乎必然地帶著個人風格<sup>9</sup>。尤其當他們的演技夠好的時候，他們的人格特質會”污

<sup>9</sup> 例如我們會在《復仇者聯盟 2》裡面看到《大法官》和《LUCY》，在《X 戰警：未來昔日》裡面看到《權力的遊戲》和《星際奇航》。

染”該角色，觀眾會將明星的詮釋視為原版，之後其它演員怎麼詮釋味道都不對。

當我們關掉畫面，可以更明確注意到文英配音的立體度如何增加角色的層次。由於阿媽這個角色是台灣小鎮的閩南長者，除了流利的閩南語以及年長的女性聲音之外，日常生活中的長者語感是詮釋的關鍵所在。閩南女性長者在生活中講話會帶著太陽底下沒新鮮事的些微厭煩，一邊處理事情一邊說話的時候會壓低嗓子，顯露出輕微的不耐。這種碎碎念聽起來比平常更乾，我們可以從 [16:16-16:33] 為例，注意到文英詮釋阿媽一邊準備早餐一邊對孫子的念叨，這段充滿說話者心中微微皺著眉頭，拿年輕人沒辦法的感覺。她在「走來睏在阮的眠床腳」部份講得快而小聲，到了要對豆豆講話時音量才增大；在「害我(喔)早起給你踏死」、「以後(ㄉㄛ、)你要叫我啦」的中間自然地加入台灣閩南人在快要講到句子關鍵部份之前會加入的語尾助詞。而在 [44:23-45:38] 的部份可以更明顯地從情緒語尾助詞注意到阿媽和其他角色配音立體度的差異：像是「好啦」、「這邊啦」等等贅句助詞的表現方式，都是台灣

閩南阿媽級人物特有的語感。尤其在其中 [44:50-44:57] 指揮推水燈的背景台詞，文英的台詞詮釋方式完全呈現出阿媽級人物在自己熟練的領域會處處指點的聲音表情。

這些聲音表情讓文英的詮釋立體得可以成為廣播劇。觀眾甚至完全不需要畫面也能在腦中浮現一個小鎮阿媽的形象。相對於其他角色中規中矩的乾淨配音，文英的台詞帶有生活感，觀眾的注意力在潛意識中被拉到最為立體的阿媽上。

本片的製作方式是先配音再作畫，阿媽跟文英在髮型與眼神有一定相似，使角色造型與聲音表現相合，阿媽的眼睛經常在眨眼過程中交雜半睜的畫面，呈現長者的愛睏氣息，扁平的嘴巴與乾而低的文英聲線融為一體。這些風格化，帶著設計感的平面造型同時詮釋了劇中的阿媽與文英扮演的阿媽，進一步增強角色的觀眾印象，也讓觀眾們即使沒有看過在其它戲劇的扮演，也能在這部作品中建立她的詮釋風格。

綠蛇小扁的配音則是本片製作的有趣花絮。在本

片所附幕後花絮的 [18:38-21:38] 提到，配音員莊建昱是主角配音員莊博文的弟弟，當時五歲，可愛的樣子與沙啞的聲線一度被劇組相中想讓他配年齡相符的主角，之後在工作量的考量之下改配小扁。

由於小扁是被壓扁的蛇，在聲音表現上導演希望聲線能呈現出被壓扁的感覺。為了讓五歲的莊建昱了解“被壓扁的聲音”，導演還用壓住喉嚨的方式來示範。在花絮的 [21:22-21:38] 可以看到「什麼 pizza！我是一條蛇啦！」壓扁的孩童聲線配音時的幕後畫面。莊建昱壓著聲音對著麥克風的樣子，與電影中小扁用力睜著眼睛，舌頭歪在一邊的畫面之間有神奇的反差，但在音畫結合之後感覺卻非常流暢。兩者之間的驚奇感是向觀眾介紹配音魔力的良好窗口<sup>10</sup>。

<sup>10</sup> 例如可以讓觀眾先猜這段配音員是怎麼配的，配音員的年齡與揣摩方式等等，再放出莊建昱配音時的錄影。習慣日系動畫由成年女性配兒童角色音的觀眾會特別驚訝。





## 課外延伸動畫推薦<sup>11</sup>

1 《佳麗村三姊妹》。導演：Sylvain Chomet。年代，2004。DVD。

動畫長片中充分表現手繪動畫表現力的作品。人物、場景、動作，以及鏡頭的扭曲與誇張技法接近於單格諷刺漫畫，貫穿全片後達成超越《卡里卡里博士的小屋》的表現主義風格。畫面呈現 2D 手繪動畫效果，但使用了 3D 建模處理鏡頭快速移動。全片採土色與灰色系，呈現弱勢小人物的心理以及默片懷舊氣氛。

2 《攻殼機動隊 2 INNOCENCE》。導演：押井守。年代，2004。DVD/BD。

混合 2D 手繪動畫與 3D 建模運算兩種動畫形式的

名作。以 3D 動畫的恐怖谷效應巧妙地做出劇中 cyperpunk 的真幻交界反諷效果。其中廟會一段幾乎完全來自台灣民俗信仰，但在劇中變成《銀翼殺手》般的場景，很適合跟本片的民俗信仰呈現方式進行比較文學式的研究。

3 《盜夢偵探》。導演：今敏。年代，2006。DVD/BD。

結合 2D 風格與 3D 技術之後，宣示動畫表現可能性的著名作品。大量的快速變形物件與扭曲鏡頭、超現實主義的魔幻情節、主客觀鏡頭熔接與切換……這部作品出現了許多真人電影難以實做的表現技法，並以這些技法表現人類的潛意識與夢境。

片中的配色、打光、人物輪廓、景深、視角等等各種常見的視覺元素都會因為角色與場景的心理氣質而改變，3D 運算技術使得片中各種變形成為可能，但畫面在直覺上依然維持平面動畫風格。本片的色相、明度、彩度在不同段落的差異相當大，僅僅使用不同片段就能解說動畫中色彩呈現的各種心理效果。

除了視覺效果之外，本片的配樂與配音也足以作為該主題的良好教材。平澤進高反差的背景音樂表現片中角色的不安定心理，而主要角色的配音員都具有豐富的電視動畫配音經驗，其詮釋在適當的誇張化之中保有電視動畫的古典到位。

11 這三部片在動畫上的複雜度都大幅高於本片，也大幅高於 Disney 或宮崎駿的動畫作品。由於《魔法阿媽》走寫實主義，老師們若需要色彩、聲音，以及動畫特色上更強烈的範例，可從這三部之中尋找。

## 參考資料

- 1 王佳銘。《漫畫式分格語言在動畫的研究創作》。國立臺灣藝術大學，碩士論文，2006。
- 2 朱善傑。《漫畫表現形式在動畫中的應用研究—以漫畫造型與漫畫符號為中心》。國立臺灣藝術大學，碩士論文，2004。
- 3 陳伯拯。《以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性》。中原大學，碩士論文，2005。
- 4 劉又綸。《兒童動畫中故事特性之分析：英雄旅程、角色人格特質分析及原型概念之運用以《獅子王》為例》。國立東華大學，碩士論文，2010。
- 5 蔡鴻文。《2D 手繪動畫融合 3D 電腦動畫創作研究》。國立臺灣師範大學，碩士論文，2008。
- 6 鮑可軒。《插畫的色彩意象與角色造形意象認知研究》。國立臺灣藝術大學，碩士論文，2011。
- 7 《魔法阿媽幕後花絮》。台北市：魔石娛樂。年代，2003。DVD。
- 8 佚名用戶。〈[動漫裏的帥哥美女們，畫全了鼻子嘴唇就很詭異](#)〉。知乎日報，2015。網站。