

# 高英高級工商職業學校

Kao Ying Industrial Commercial Vocational High  
School

## 教師專題研究（製作）報告



### 超現實元素於動畫劇情之行動研究

老師姓名： 謝嘉靜 老師

科 別： 廣告設計 科

中 華 民 國 105 年 1 月

## 中文摘要

現今的影視類型的作品如動畫、電影等，本身所擁有的特質讓影視類型的作品呈現表現出超越現實世界的事物。又科技的日益進步讓視覺上益趨享受，畫面上的表現更是華麗炫目，讓人容易進入作品所建構的世界。然而在炫彩奪目過後，還有甚麼可以吸引觀眾持續觀看作品的，就是故事劇情，人說戲如人生，看完一部電作品像是看完人的一生，如同電影與動畫一開始發展的紀錄片模式，在人類對紀錄片模式不在感興趣後，進而演變，到了如今電影與動畫有著各式各樣的表現題材與類型。

動畫作品不只是為觀眾帶來娛樂，創作者更是藉由劇情的表現，傳達內心的理念，作品中的超現實元素，除了讓作品內容豐富外，有時擔任劇情發展的催化劑，甚至可能是作品中的靈魂所在。在動畫當中不乏許多超現實元素的作品，超現實元素的融入讓電影、動畫等表現劇情的作品，可以表現更多創作者的想法與創意，夢幻與現實的交錯，而超現實元素能讓劇情豐富，更能激發創作者與觀者的想像。

超現實元素在各樣的類型動畫中，所發揮的功效也有所不同，影響在時空、環境、角色、劇情上的設定，而藉由想像力的發揮創造出獨一無二的故事劇情，因此將探討超現實主義在動畫劇情上的影響與關係。

關鍵詞:超現實、潛意識、動畫劇情

# 目 錄

中文摘要.....	i
目錄.....	iii
表目錄.....	iv
圖目錄.....	v
壹、前言.....	01
一、研究動機.....	01
二、研究目的.....	01
三、研究流程.....	02
貳、文獻探討.....	03
一、超現實主義理論論述.....	03
二、超現實主義的形式表現.....	07
三、劇情中超現實主義的元素.....	08
參、個案分析.....	09
一、超現實劇情個案分析《帕納大師的魔幻冒險》.....	09
二、超現實劇情個案分析《帕高與魔法繪本》.....	13
三、超現實劇情個案分析《千年女優》.....	13
肆、結論.....	13
參考文獻.....	18

## 表目錄

表 1 電影發展分期.....	07
表 2 超現實主義的表現手法.....	07
表 3 超現實主義在三領域的影響.....	07
表 4 超現實元素的表現方式與特色.....	08
表 5 超現實元素之個案分析-帕納大師的魔幻冒險 .....	09
表 6 超現實元素之個案分析-帕高與魔法繪本 .....	10
表 7 超現實元素之個案分析-千年女優 .....	11

## 圖目錄

圖 1-1 研究架構圖與創作流程 .....	02
圖 2-1 法蘭西花園 .....	03
圖 2-2 被夜鶯嚇著了的兩個孩子 .....	04
圖 2-3 貝殼之花 .....	04
圖 2-5 你看到的不是煙斗 .....	05
圖 3-1 帕納大師的魔幻冒險劇情截圖 1 .....	05
圖 3-2 帕納大師的魔幻冒險劇情截圖 2... ..	13
圖 3-3 帕納大師的魔幻冒險劇情截圖 3.....	13
圖 3-4 帕高與魔法繪本劇情節圖 1 .....	14
圖 3-5 帕高與魔法繪本劇情節圖 2 .....	14
圖 3-6 帕高與魔法繪本劇情節圖 3 .....	15
圖 3-7 千年女優劇情截圖 1 .....	15
圖 3-8 千年女優劇情截圖 2 .....	16
圖 3-9 千年女優劇情截圖 3 .....	16

# 壹、前言

## 一、研究動機

動畫的本質是擊中觀眾的幻想神經<sup>1</sup>，將人的幻想無止境的實現在畫面中，它擁有影片所擁有的動態表現，也具備跳脫現實以上的畫面創作，而在建立在現實上的創作，在其他的媒材中是可以被呈現出的表現，但動畫所擁有的獨特腳色形狀風格，是其他的媒材不能替代的。

構成動畫不可或缺的一項要素，除了畫面色彩聲音等外顯的成因外，還有一項影響著動畫的結果，那就是故事。構成動畫的故事題材有各式各樣的領域，運用不同的元素去組成一個完整的故事。

一般在作品發想的開頭，會尋找自己的興趣相關事物，或追尋自我想要傳達的意念，作為架構作品的一部份，在日常生活中想像著天馬行空的事物，讓平凡的生命添加不平凡，這種想法藉由創作表現出來，所需要的元素，可能就只是一種不存在於現實中的不平凡，去幫助忘卻現實的世界。

就如同超現實主義所主張的絕棄理性的世界，擺脫現實的束縛，讓心靈得到抒發，超現實主義中的強調非理性的特色，運用在劇情發展激發新的結構，創造出屬於自己獨一無二的故事。

戲如人生，看一齣電影就像看一個人的人生，影片的劇情就像是濃縮了時間，將不同的時間融合在有限的時間內，在動畫的世界中，經由劇情的推進，鏡頭的組合，任何的物品皆可賦予生命，以其有思想動作與人無異，動畫不用侷限角色，所有的事物都可以是演員，去傳達出創作者的意念。

動畫獨有的敘事特性，不限制畫面時間的表現，像是擬人化、虛構、變形等等都是動畫的特徵，這讓動畫擁有一種神奇的感染力，很容易接受動畫裡所建構的世界，藉由動畫手法去傳播自己的

---

<sup>1</sup> 李浩鍵，彭淑儀，餘慧玲(2007)，動漫大戰。深圳特區科技，8期。

想法，比起文字敘述來得更具體又不失幻想。

電影與動畫的特性，讓創作者的世界更寬闊，早期的動畫電影編劇，理論家柯爾(cohl)曾說過：「做動畫的人是像上帝一樣在創造世界...」由此可見創作對動畫的重要性。對於創作而言，作品的產生就是夢想的實現，在創作過程中，就像做夢一樣，不同的是夢醒時分，夢就沒了，僅能回憶，可是創作卻是存在於現實當中，一點一滴的累積，甚至與人分享。創作來得比夢境真切，也擁有夢境一般的虛幻。

## 二、研究目的

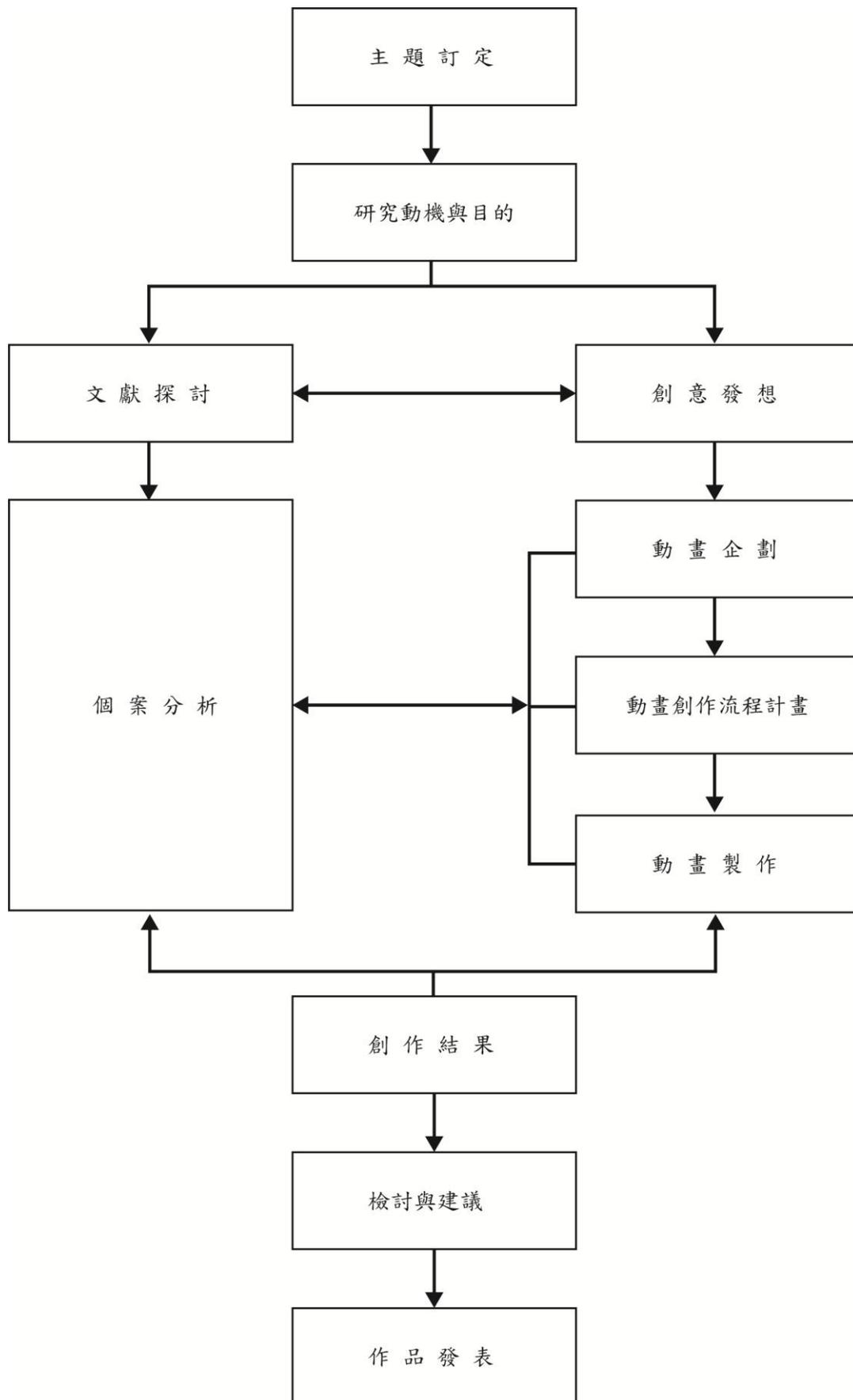
動畫的虛構世界，幾乎甚麼都有可能發生，但是動畫的表現卻又不流於荒誕，才使得這個動畫世界觀可以不被推翻打破，現實與虛構之間的結合，動畫已經不只是所謂讓兒童觀看的作品，動畫的層級已經推至成人對象，它的題材千變萬化，有時讓人深究人生道理，有時回首兒時童趣，動畫就是如此變化多端。

動畫規模可大可小，有所謂劇情長片也有輕鬆小品，甚至有電視動畫的連載方式，不管是哪一種類型的動畫片，它的綜合特徵就是為人們帶來娛樂，在觀看這些精采的動畫作品時，就只是被動地去接受動畫所給予的世界觀，不禁令人好奇這麼繽紛的內容是如何組成，動畫中的故事又是又是如何發想的。

作品被視為傳達創作者訊息的一種實體上的事物，而創作者所做出的物品，是否能實際的傳達出作品表面上影藏在底下的真實想法，而去使用動畫媒介做為表現手法，動畫可以完整的表現出內心自我的型態，更可以充分的可以傳遞劇情訊息。而在眾多動畫劇情中，有多少是添加了超現實主義的思想元素，進而探討超現實主義在動畫劇情上的影響與關係。

- 一、探討超現實主義在動畫劇情上的影響與關係。
- 二、超現實主義在動畫劇情上的表現手法。
- 三、要如何藉由劇情傳遞出創作者真實的想法。

### 三、研究流程



## 貳、文獻探討

### 一、超現實主義理論概述

超現實主義，名詞、陽性，純粹心靈的自動主義，它藉由口頭或書寫或其他的任何方式來表達真正的思想功能，其思想的表述完全不受理性的控制，也超越了所有美學或道德的關照。<sup>2</sup>宣言表示超現實主義不受寫實主義的束縛，此主義目的是追求神奇，與想像力的發揮，引導出內心潛藏的存在。

超現實主義發生在戰後，經歷過達達主義的藝術家們，以整個破壞當代價值觀為目的，讓藝術出現新的觀點，超現實主義表現出與達達主義不同的破壞理論，相較達達主義為破壞而破壞的思想，超現實主義所表現的是企圖破壞，以破壞當時的現實歐洲的組織。

超現實主義一詞最先是來自於表述戲劇的語詞，是詩人吉約姆·阿波利奈爾所創作的戲劇，蒂蕾齊亞絲的乳房，作者選擇使用超現實主義一詞，而不是使用原先的超自然主義，原因在於他認為超現實主義的定義比超自然主義要來得符合真義。

阿波利奈爾舉例表示，這有名的例子是”當人想要模仿行走的時候，他創造出了和腿並不相像的輪子”<sup>3</sup>，阿波利奈爾的這番見解卻讓布爾東等人認為阿波利奈爾只有掌握住超現實主義含意的一部分，沒有全然領悟。

吉約姆·阿波利奈爾(Gerard de Nerval)之所以舉這個例子，是因為他對超現實主義所下的定義，「它既不是某種”傳統的地方色彩”，也不是什麼”逼真的自然主義”，而是”回到自然本身但是不是像攝影師那樣去模仿自然”<sup>4</sup>。可以從這句看出，他想要表達的是一種渾然天成而非單純模仿的世界。

<sup>2</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 23，藝術家出版社。

<sup>3</sup> 柳鳴九(1990)。未來主義 超現實主義 魔幻現實主義，頁 90，出版社。

<sup>4</sup> 柳鳴九(1990)。未來主義 超現實主義 魔幻現實主義，頁 90，出版社。

西元 1924 年布爾頓發表「超現實主義宣言」，正式組織成團體，而當時所簽名的成員中，大部分是達達派的文學家。(劉振源,1998)，由此得知當時超現實主義的成立，是在文學的領域中萌芽，進而延展到繪畫。在布爾頓的「超現實主義宣言」中提到：「超現實主義是純粹的無意識活動，依無意識的活動而通過語言、文章或其他方式，表現內心的真實動向。」而超現實主義主要在於表現內在、探討人的本性，視理智為障礙。

布爾頓曾說：“我相信，在表面上被認為矛盾的兩個狀態，將來是有辦法解決的，那便是夢與現實的統一。那可以說是絕對現實的一種，也可以說是超現實的一種。”從這宣言中可以明瞭超現實主義是追求夢與現實的統一，並且是以人類為物件作為表現的範圍。<sup>5</sup>可得知超現實主義是將現實與夢境結合以用來解決當下的處境，布爾頓在書中亦認為所有出自於幻想的均稱為超現實，可見布爾頓對於超現實的界定並不是在於形式上的表現，而是發自內心的心理活動。

超現實主義的形成受到許多領域的影響，哲學、心理學等甚至科學的學說激勵了超現實主義的前進。當中心理學的研究影響超現實主義最大的首推弗洛伊德。

布爾頓認為弗洛伊德的潛意識論有助於擺脫現實束縛不受理性限制，夢是潛意識的途徑，超現實主義不是否定現實而是企圖創造一個奇妙的世界，堅信現實與夢境結合可以超越現實界解決困境，進而改造世界。弗洛伊德認為夢可以反應出淺意識，是一種心靈上的反應方式。弗洛伊德對淺意識做出一套解釋，「心理結構主要是潛意識的」，意識是被包含在潛意識之下。

弗洛伊德認為心理不等於潛意識，進一步的去劃分意識、前意識、潛意識的概念，大眾認知的意識定義是泛指心理的部分，弗氏指出潛意識則是被壓抑在冰山底下，潛意識是透過前意識影響了意

---

<sup>5</sup> <超现实主义\_百度百科>：<http://baike.baidu.com/view/39616.htm#5>，2010/1/18。

識。在意識不到潛意識的狀況下，弗洛伊德發現研究潛意識的方法，自由聯想法，釋夢等等，皆是弗洛伊德所使用來解析潛意識的方法，這些探討潛意識的方法進而影響了當代超現實主義。

不只心理學，哲學與科學等的領域影響了超現實主義，探究超現實主義所處的時代，更可以理解超現實主義為何發生然後形成流派。在當時科學不斷地發現新觀念，以前被斥為謬論的想法，得到了科學的證實，給大眾一種現實僅非表面所見的新認知。照相機的發明更是衝擊了藝術的發展，藝術從寫實主義脫離，走向更深層的心靈表現。

科技的發明促使了戰爭了爆發，在戰爭過後的法國，街道滿目瘡痍充滿了被戰爭蹂躪後的蕭條，這樣的環境中，孕蘊出來的是達達，這名詞是隨意翻開字典所致，達達不是流派也不認為他們是主義，是一種全面性的反對、破壞及虛無主義，在極盡的破壞後，達達消失了反而產生了創作的力量。

達達的幻想、荒誕以及惡作劇沒有束縛作法，讓創作的世界更廣闊，卻也因為所秉持的理念導致衰敗，緊接誕生的超現實主義繼承了達達時期所嘗試的手法及部分想法，達達可當作是超現實主義的基石。

在二十世紀二十年代，超現實主義思想中的超現實概念與神秘(mystery)概念是沒有分離的<sup>6</sup>，也認為夢是通往潛在意識的途徑、方法，當時的超現實主義的創作者發表了一連串與夢相關的作品，使得夢與超現實主義也漸漸融為一體。

神秘即代表一種未知，它與超現實概念同樣是隱藏於表面之後，布爾東在超現實主義與繪畫中說到，「在幻想的東西和現存的東西是否依然還有感知的差別，這一點都不重要，因為我在生活中無時無刻不在拼棄這樣的差別，這就是為何我不可能把一幅畫看做只是一扇窗的原因，這也是為何我所關心的主要問題是想知道它面

---

<sup>6</sup> 海姆·芬克爾斯坦(2008)。超現實主義藝術思想中的電影銀幕，頁 05，江蘇美術出版社。

對的會是什麼的原因。」<sup>7</sup>。布爾東認為夢幻與現實是緊緊結合在一起的關係。

起初超現實主義的發展只侷限於文學創作，在超現實主義文學創作上有許多原理原則需要遵守，而布爾頓並未對視覺藝術等其他領域另作註解，但超現實主義宣言中所明白表現出的原則定義，讓其他創作者依此依據創作各項領域的作品。

超現實主義藝術運用自動書寫來創作，其基本概念同理於自由聯想法等的潛意識研究法，兩者目的皆是通往潛意識，使夢暴露出於現實，將想像力發揮極致。

而超現實主義的創作家對於在藏於表面之後的事物的執著，使得一種隱喻的關係受到重視，超現實與神秘的世界不是在現實世界的另一端，是建立在現實世界上，更是一種緊密相連的關係。這與動畫中所特有的基於現實，高於現實有異曲同工之妙。

正因為超現實主義與潛意識的關係，在加上對夢幻的追求，超現實主義總給人一種荒誕、不切實際的意象，然而超現實的哲學是認為超現實存在于現實本身之中<sup>8</sup>，超現實主義被後人不斷地往各個領域發展，但不會脫離超現實主義的基本意象，布魯東把超現實主義的意象分成七類。它們是：1.矛盾的意象，2.有意不言的意象，3.出現後失去方向的意象，4.表現幻覺的意象，5.將抽象具體化的意象，6.否定物質自然特性的意象，7.引人發笑的意象，這七種意象，都是非邏輯的意象，<sup>9</sup>這七種意象對超現實主義者來說，是意象勝於思想，也就是說意象是較高的中心思想。

---

<sup>7</sup> 海姆·芬克爾斯坦(2008)。超現實主義藝術思想中的電影銀幕，頁 119，江蘇美術出版社。

<sup>8</sup> <藝林文鈔非理性主義：超現實主義者布列東>：

[http://hi.baidu.com/panjiasen\\_boke/blog/item/f86c98d99ab58b2610df9b54.html](http://hi.baidu.com/panjiasen_boke/blog/item/f86c98d99ab58b2610df9b54.html)，2011/04/28。

<sup>9</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 198，藝術家出版社。

## 二、超現實主義的形式表現

超現實主義的理論家，安德列·布爾頓(1896—1966)所發表的超現實主義理論，對於超現實主義的創作有絕對的指導性，布爾頓一生都在追求超現實主義的真理，也是從一始終都貫徹著超現實主義的宗旨，所發表的超現實主義宣言是其流派發展的架構。

宣言裡沒有明確地引導視覺藝術的創作，但布爾頓對於創作上有提出兩種呈現超現實主義的手法，一是自動書寫(Automatic)，二是精緻屍體(Exquisite Corpse)。自動書寫是一種激發潛在創意的手法，用來通往潛意識的途徑，也是了解超現實主義意義的手段。精緻屍體則是以不同元素去組合成一個衝突的整體。<sup>10</sup>

在超現實畫派一書中整理出，超現實主義作者基於超現實主義的原則，所創造運用的手法，為了要引導出深藏在內心底處的東西，超現實主義的創作者會選擇使用不熟悉的手法，目的是不被慣用的創作手法所影響。創作手法有自動記述法(Automatism)、糊貼法(Collage)、轉寫法(Decalcomanie)、對照法(Depaysement)、心理對象(Object)、摩擦法(Frottage)<sup>11</sup>。

創作手法皆是為了將其無意識及內心世界的宗旨展現出來，當中以自動記述法最為明顯的表現潛在意識，類似於宣言中的自動書寫(Automatic)將其表現在視覺上，自動記述法排除合理正常的處理，強調不受束縛的無意識創作，如此一來不受顯在意識影響，創造追求偶發式的連結，也是最基本的創作技法。

糊貼法(Collage)源自於畢卡索和布拉克的拼貼法(collage)，之後經歷過達達派的廣泛使用，到了超現實主義更利用糊貼法來表現衝突、聯想、淺意識。然而到了現代則出現了蒙太奇(Montage)及其所衍生的手法，皆是矛盾不調和的結合原理而來。這些均是超現實主義的主要手法，都是經由理性的程序而產生出非理性的結果。

---

<sup>10</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 42，藝術家出版社。

<sup>11</sup> 劉振源(1998)。超現實畫派，頁 39，藝術圖書公司。

使用黏糊法的超現實主義畫家，恩斯特(Max Ernst)擴大運用拼貼手法，使用各種材料及成品，所表現出的不僅是畫面上給於新奇的視覺，而是藉由引起聯想呈現出無意識的世界。如圖表 2-1 的法蘭西花園，是使用了拼貼技法表現出作者心中法國。

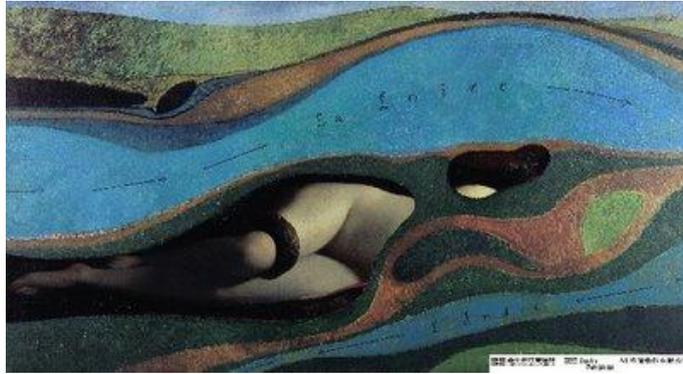


圖 2-1 法蘭西花園

資料來源: <http://blueskykeepgoing.blogspot.com/2009/06/max-ernst1891-1976.html>

恩斯特對素材的運用在被夜鶯嚇著了的兩個孩子這幅作品更為顯著，以下圖 2-2 可看出恩斯特使用了實際的門鈴與門板等木材組成立體拼貼，並結合了油畫的技巧。這幅作品呈現出現實不可能發生的情境，以拼湊的手法透露出夢境般的畫面，從不符合邏輯的視覺呈現非現實的世界，透過這世界表達心靈的感受。

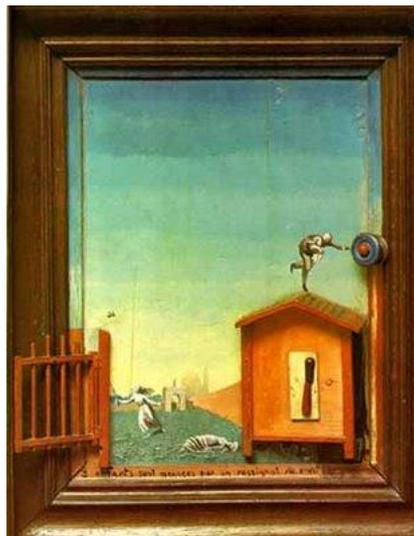


圖 2-2 被夜鶯嚇著了的兩個孩子

<sup>12</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 46，藝術家出版社。

轉寫法(Decalcomanie)起初是源自於陶藝上的技法，以作好的作品作為基底，然後壓印在紙上，追求的是這過程中所偶然發生的點、線條、形狀，一種偶發性的創作，超現實主義的轉寫法已與原本陶藝上使用的轉寫法大不相同，較偏向於版畫的創作手法。



圖 2-3 貝殼之花

資料來源: <http://www.xici.net/main.asp?url=/b399122/d48069791.htm>

超現實主義手法當中的對照法(Depaysement)，原意是將人放進不同的生活環境(劉振源，1998)，也就是將平時習慣放在某處或是看慣的物體，將其抽離原本的環境，放置到與其相異的環境中，或是結合完全相異的物品，還有以驚異的手法結合等，最終帶給觀看者奇異的感受，如下圖超現實主義的畫家瑪格利特的作品，你看到的不是煙斗。



圖 2-5 你看到的不是煙斗

瑪格利特的創作並沒有與夢境太大的關聯，創作的方式是顛覆認知關係，他認為現實與認知之間是聯繫不可靠的，世上沒有事物是不改變的，創造原有事物的新觀念，這一點與超現實主義的目的是一致的。

使用平時熟悉的物品，不斷的嘗試物與物之間的關係，挑戰事物組合的不同意象，充滿暗喻式的畫面，無限制的聯結想像，使得現實與夢幻交錯，最後呈現出超越現實的意象。

對照法乍看之下只是單純的加法，實際真正追求的是原本事物的新觀念，將之衍生出來的概念，建立在現實世界上去超越真實，對於於戲劇價值所產生的可能性，是出乎意料但合乎常理。

心理對象(Object)也被稱為現成物品，意指作者並未參與製作的既成的東西，不加修飾而直接將之作為作品，或擷取片面一部份的成品，讓觀者去聯想，藉由引起奇幻的感受，這手法在達達派的杜象使用過，以泉命名的著名作品。

摩擦法(Frottage)，是超現實主義的創作者恩斯特(Max Ernst)所完成的新技法，恩斯特利用這技法創造出一連串的作品，最後集結成冊命名為博物誌。此技法如同於布爾東所發表的自動書寫。恩斯特(Max Ernst)說：「摩擦法，這一手法的目的是要排除一切精神的、意識的傳達。通過精確的技術而使精神諸能力中的刺激感應強烈些。」<sup>13</sup>，本研究大多使用這項手法，以模糊的無邊框造型，表現不確定性。

表 1 超現實主義的表現手法

資料來源:本研究整理

表現手法	作品的特徵
糊貼法(Collage)	使用各種材料及成品進行組合，除了畫面上給於新奇的視覺外，是藉由引起聯想呈現出無意識的世界。
轉寫法(Decalomanie)	追求的是過程中所偶然發生的點、線條、形狀，一種偶發性的創作。
對照法(Depaysement)	使用平時熟悉的物品，不斷的嘗試物與物之間的關係，挑戰不同事物的組合，呈現出超越現實的意象。

<sup>13</sup> 劉振源(1998)。超現實畫派，頁 43，藝術圖書公司。

心理對象(Object)	意指作者並未參與製作的既成的東西，不加修飾而直接將之作為作品。
摩擦法(Frottage)	以模糊的無邊框造型，表現不確定性。

由超現實主義畫家的作品以及手法可以看出，畫進作品的素材，大多是現實世界的物品，藉由變形、聯想、結合轉化成新的事物，這與動畫中的基於現實，超於現實非常類似，動畫中也常用變形的手法，但是都會回歸到作品中自訂的規則，而在超現實主義的領域中，幻想並沒有限制，只需直率的傳達出潛意思內心的感受。

超現實主義的畫家，薩爾瓦多·達利(Salvador Dali)在 1931 年所發表的研究，在超現實主義實驗中出現的物體一文中，把超現實主義物體的演變分成 4 個階段：1.物體在我們外面，我們並沒有參與其中(人神同形的物體)，2.物體顯現出不變的願望之形，且因我們的冥想而有所作用(夢的境界的物體)，3.物體可動，而使可以產生作用(有象徵功能的物體)，4.物體有意使我們與其結合，並使我們尋求和它結為一體(對物體和可吃物體的渴望)。<sup>14</sup>達利將實驗結果應用在他的創作上。

在不同領域中對於超現實主義的表現手法也不盡相同，但同樣的是擺脫意識的束縛，呈現潛意識的世界，藉而達到神奇及奇幻的感受。

表 2 超現實主義在三領域的影響

資料來源:本研究整理

超現實主義的宣言	超現實主義藝術	超現實主義戲劇
宣言表示超現實主義不受寫實主義的束縛，此主義目的是追求神奇，與想像力的發揮。	一是重視創作中的無意識性，一是創作不受時間空間的限制，將想像力發揮到極致。	將非理性發揮到極致，破獲一般人的常理認知，夢幻與現實交錯。

<sup>14</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 198，藝術家出版社。

### 三、劇情中超現實主義的元素

人是喜歡聽故事的，沒有故事就吸引不了人的關注，**Narrative Discourse**<sup>15</sup>提出故事的建構，1.史實層：是故事的初胚，自然狀況、社會現實、時代背景所及人物事，應指題材而言。2.敘記層：人的行為與事務關係，兼容並包，許多蕪漫與疏漏實際，猶待清理，稱之為本事。3.傳述層：綜合敘記層與傳述層，感應與思緒建構秩序，實際敷演話語為情節。

按照 **Narrative Discourse** 所提出的故事分析，可以了解故事的基本構造，但在故事尚未被分析之前，就有故事的存在。早先希臘羅馬時期，就有神話的產生，東方中國也有黃帝的故事，故事伴隨著歷史，隨著時代的改變，戲劇演進到現代，出現了各種呈現戲劇的媒介與方法，舞台劇、電視、電影等都是戲劇的衍生，依照呈現的手法，戲劇的類型與表演上有約略不同，又因時代推移的進步，區分的界線也越趨模糊。

近代由於科技的進步，在畫面上更容易呈現非現實的事物，例如科幻片等，在現實沒有發生的事情，透過鏡頭畫面發揮到極大的可能，演變至今觀眾很容易接受超乎現實的劇情及設定，而在劇情中超現實元素的成分多寡，就會影響到劇情的走向，劇情帶領著觀眾去探究故事的真意。

探究劇戲的出發點是來自於人的本能有模仿特性，人類有許多的模仿行為，並從中學習經驗，像藝術的起源也是如此，甚至更進一步的將生活的經驗投射在戲劇上，有人說戲如人生，就像是戲劇將人生反映在其中，更是歷史的傳承，同時戲劇也是象徵文明的演進，推動人類的發展。而戲劇相較於其他藝術發生的晚，因為它是綜合的藝術，集合音樂、舞蹈、視覺等的藝術產生了戲劇，也是如此它包含了多種領域，所帶給觀眾的是多重方面相成的立體感受。

在戲劇編寫法一書寫到，戲劇的效果是產生可能性，不是產生必然性，然戲劇佔據人生活的一部分，它已然成為一種必然的存在。對於觀眾而言，戲劇的價值有娛樂價值、藝術價值、教育價值<sup>16</sup>。戲劇讓觀眾感受到出乎意料想像當中，盡可能鋪陳出最大可能

---

<sup>15</sup> Gerad Genette(1980)。Narrative Discourse，Cornell University Press。

<sup>16</sup> 方寸(1997)。戲劇編寫法，頁 11，東大圖書有限公司。

性，並不是讓觀眾覺得這不可能發生，或者是必然發生的橋段。

從一個想法或是文字衍生出故事，經由發想轉為劇本，劇本分為文學劇本、腳本（分場景腳本）、分鏡頭腳本，從開始的文學劇本、腳本到最後的分鏡頭腳本，逐漸細化<sup>17</sup>，當中的轉變有許多細節須要構思，戲劇理論裡將劇本分為四個元素，主題(Theme)、情節(Plot)、人物(Characterization)、對話(Dialogue)。<sup>18</sup>

漢彌爾頓.C.M (Hamilton.C.M) 曾說戲劇是演員在舞台上當著觀眾的面表演一個故事。戲劇表現媒介是將劇作的內在生命傳達至觀眾的心靈，也就是劇作家把神奇的需求，藉由幾名演員傳達給觀眾並與之分享經驗。而超現實主義的運動，從一開始即具有天生的戲劇特質，他們將展示將轉變為歌劇化的陳述與戲劇化的事件。<sup>19</sup>

戲劇類型中，以超現實戲劇的特色來分析，超現實戲劇表現出潛意思的活動、幻想與虛實交錯。對純粹的動畫劇情來說，在動畫劇本創作與營銷一書中呈述，舊創意+新的時間、地點或角色=全新的創意<sup>20</sup>，如同超現實主義對於創作上的追求，劇情發展並不是追求全新的創意而是一種組合產生的過程，又該書指出要盡其所能地做到獨特性和極富創造性<sup>21</sup>，可所謂發揮想像力去組織故事劇情，不侷限於現實的束縛。

超現實主義的戲劇特色有四點，第一點，注重內在的表現，他們認為人類內心生活有兩種面相，一個是可見的可以捕捉的一面，例如，日常生活中的正常舉動，另一個則是潛伏的，不可捉摸的一面，通常是夢幻、荒誕、瘋狂、矛盾與誇張等等，各種形態表現出來。以往劇作家是捕捉現實可見的一面，超現實主義劇作家捕捉是潛伏的一面。

第二點，演出前有序言讓觀眾得以清醒狀態接受事實。第三

<sup>17</sup> 秦佳(2009)。動畫劇本編寫，頁 67，江蘇科學技術出版社。

<sup>18</sup> 姜龍昭(2003)。戲劇編寫概要，頁 22，合記圖書出版社。

<sup>19</sup> 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，頁 63，藝術家出版社。

<sup>20</sup> Jeffrey Scott 著 王一夫、侯毅譯(2005)。動畫劇本創作與營銷，頁 20，電子工業出版社。

<sup>21</sup> 同註 11，頁 26。

點，在戲劇的進行過程中，滲入非戲劇的成份，如特技、音樂、舞蹈、幻想等，藉由象徵的型態，來表現潛意識的流露。第四點，現實的場景和夢幻的場景夾雜在一起，當夢幻出現時就是潛意識在活動。<sup>22</sup>

在戲劇編寫概要中劇本的編寫要素則分為，主題、故事、情節、人物、對話結構<sup>23</sup>，然而劇本並不是完整的一件作品，是經過表現之後，方能呈現出劇本的完整形態，如同電影劇本動畫劇本等等，經過人物角色的詮釋，燈光的效果，音樂的配合，最後編織而成一項作品。

不論是舞台劇、電影、動畫等，又或者是哪種劇情類型，都是需要一個故事所支撐，而好的故事是大部份人都喜歡的，藉由觀看故事，創作者與觀眾分享了想法與情感等創作者想傳達的事物，因此戲劇稱得上是一種傳播形式，傳達思想觀念，讓世人在生活中增進色彩。在表現模式上，舞台劇類型是較難表現出現實與夢幻場景，而電影的發展從早先記綠片的模式脫出後，出現了蒙太奇的手法，蒙太奇的特殊剪接方式，讓現實與夢幻場景交錯得以呈現，更容易表現出超現實的想法。

動畫當中的劇情描訴可謂是敘事，敘事的廣泛應用在任何文學、電影、動畫等的創作，而創作中所呈現故事不是一種文體，它是通過敘述的方式講一個帶有寓意的事件。<sup>24</sup>在創作動畫故事時，現實的事物多半會成為靈感來源，以現實為底進行改編，不是全盤複製呈現現實，將現實當成為參考材料，便是所謂基於現實，超於現實。<sup>25</sup>

動畫根據內容的風格，分為動作冒險類、動作漫畫類、科幻動作類、喜劇類、戲劇類、教育類、音樂類、學前類、科幻類、連續劇類、鬧劇類等較為常見的類型<sup>26</sup>，不同的類型所添加的超現實元素也不同，例如科幻類的動畫在時空、角色基本設定上所添加的超

<sup>22</sup> 顧乃春(2007)。現代戲劇論集-發展論、作家作品論、演出論，心理出版社。

<sup>23</sup> 姜龍昭(2003)。戲劇編寫概要，頁 2，合記圖書出版社。

<sup>24</sup> <故事\_維基百科>：<http://zh.wikipedia.org/wiki/劇情>，2010/3/26。

<sup>25</sup> Nancy Beiman 著，志應王鑾 譯(2008)，準備分鏡圖-動畫編劇與角色設定，頁 12，人民郵電出版社。

<sup>26</sup> 同註 11，頁 7。

現實元素也會比較多。因此超現實因素的多寡，造就動畫世界中的劇情走向。動畫的歷史演變至今，觀眾已經很容易接受超現實的幻想，在故事的設定上，跟分鏡的運用上，都可以加入超現實元素，因此動畫中的超現實元素的設定需要謹慎。

由於動畫本身的特色就有一種什麼都有可能因素，因此動畫所造成的衝突很容易合理化，輕易地可讓觀者接受不合常規的部分，所以應清楚規範定則，讓故事、角色可以合理的發生在非現實的世界，所訂下的規則限制就是本研究想要探討的地方。

查克·瓊斯(Chuck Jones)和編劇邁克·馬爾蒂斯(Mike Maltese)曾為動畫片《公路信使與叢林狼》訂下清楚的規定<sup>27</sup>，他們遵守規定發展一系列的動畫片，讓動畫裡的角色必須遵守規定，在動畫藝術概論裡也提到相關的規定，在幻想的世界裡自有一套運行的準則，讓這世界跟著系統轉動，自然而然觀眾也會融入其中，瞭解作品的世界。

然而不管短片動畫還是長片動畫，動畫是屬於影視類型的一種，也就有需要動畫劇本的存在，而上一段所提到的動畫規定設定於劇本當中，所謂劇本，一劇之本<sup>28</sup>。在動畫編輯一書裡甚至直接為劇本下了定論，文學劇本是動畫片拍攝的基礎<sup>29</sup>。

動畫相較於其他表演類型，從故事發展到劇本之間，還有分鏡腳本的過程，在這當中的發展可能就加入了超現實元素。劇本的內容包含了許多細節，是製作完成品前的一項重要步驟。以完成動畫劇本來說，須經過幾個過程，主題思想、故事走向、人物關係、情節高潮、故事結局等。<sup>30</sup>以上所訴可以看出編寫劇本需要詳細的設定。

對於戲劇性的動畫劇本來說，故事一般由”開端、設置矛盾、

---

<sup>27</sup> Nancy Beiman 著，志應王鑿 譯(2008)，準備分鏡圖-動畫編劇與角色設定，頁 47，人民郵電出版社。

<sup>28</sup> 佟婷(2007)。《動畫藝術論》，頁 77，中國傳媒大學出版社。

<sup>29</sup> 凌紓(2006)。《動畫編輯》，頁 5，武漢：湖北美術出版社。

<sup>30</sup> 李默 馬欣凡 主編(2008)。《動畫劇本編寫》，頁 69，湖南師範大學出版社。

解決矛盾、再設置矛盾、直到結局”組成，也就是開端、發展、高潮、結局。<sup>31</sup>以這個流程組成動畫劇本，在這個流程裡包含組成劇本的因素。

動畫劇本編寫提到劇本中有顯性與影性的因素組成動畫劇本，建立於以下的基本因素。1.主題、態度。2.故事、線索、人物。3.開端。4.發展。5.結局。<sup>32</sup>這些元素組合構成為一個劇本框架結構，動畫劇本創作也認為劇本的組成有開端、發展(矛盾衝突)、高潮、結局加起來是一個故事整體，也就是起、承、轉、合<sup>33</sup>，基本上故事的發展脫不了部分。

劇本框架結構中的基本因素，1.主題，可謂是動畫中的核心，需要從一而終貫徹的思想，與需要達成的目的，也是類型題材的先決條件。2.故事、線索、人物，人物是故事的組成不可欠缺的角色，也是組成故事重要的一環。3.開端，通常是一開始點出故事的矛盾，並帶出故事中衝突之處，也是揭露動畫規則的部分，開端發展相當重要，將會帶出動畫故事的氛圍與走向。4.發展，將開端的衝突不斷的加強，是衝突最強的部分，卻也是解決衝突問題的地方。5.結局，是承接解決衝突後的發展，銜接著發展之後的處理。

在超現實主義戲劇中有上述的四點表現，而動畫與戲劇有本質上的不同，因此基於超現實戲劇的特點，再去分析發展出動畫中所蘊含的超現實元素。在構成劇本架構的部分，在這些因素中都有可能蘊含超現實元素，也就是設下動畫規定的需要，因此在個案分析裡，將依照這些基本因素中所結合的超現實元素作一個分析整理。

一、表達內心層面的想法，超現實元素的加入能達到作品傳達的目的。

二、觀者能清楚了解作品中世界的秩序建構。

三、現實與夢幻交錯，以各種手法表現出潛意識，推動劇情的發展。

<sup>31</sup> 李默 馬欣凡 主編(2008)。《動畫劇本編寫》，頁 69，湖南師範大學出版社。

<sup>32</sup> 李默 馬欣凡 主編(2008)。《動畫劇本編寫》，頁 69，湖南師範大學出版社。

<sup>33</sup> 吳冠英 主編(2009)。《動畫劇本創作》，頁 2，清華大學出版社。

超現實元素是基於超現實主義在 20 世紀初所發表的宣言，依照該主義的精神、哲學與中心思想，在不同領域中各自發展，而在動畫部分的超現實元素，也是源至於超現實主義的核心思考所衍生出。

表 3 超現實元素於劇情的表現方式與特色

資料來源:本研究整理

超現實元素	劇情的表現方式與特色
夢境(夢幻)與現實並置	在現實中夢幻出現時流露出潛意識，並推動劇情的發展。
拼貼與重組	使用組合的手法，藉由引起聯想呈現出可能性。
獨特邏輯	擁有自有世界邏輯性，並不侷限於現實社會的束縛。

## 參、個案分析

這章節分析電影動畫中的超現實元素設定，參考以下三部電影動畫是帕納大師的魔幻冒險、帕高與魔法繪本、千年女優，這三部電影動畫的題材，並不是超現實主義的代表作品，而且各自有各自的內容表現與題材特色，因此三部各自的超現實元素設定也有所不同，但是同樣的是他們設下作品中的規定，出至於基於現實超於現實，夢幻與現實融合。

《帕納大師的魔幻冒險》是一部魔幻電影，時空背景設定在真實世界，擁有著長生不老與惡魔的存在，具現化潛意識的世界在現實中，潛意識與真實並行，如同超現實主義中夢與現實的統一；《帕高與魔法繪本》並不強調於現實，當中的人物像是童話故事中的角色，現實與動畫的情節相互交錯，以擬人化的生物表達主角內心的感受；《千年女優》以主角在演藝生涯中所演出的戲劇，藉由第三者穿插劇情角色，追逐並連接起各種時空的回憶，就像是穿越時空的魔法。

### 一、超現實劇情個案分析《帕納大師的魔幻冒險》

電影名稱：《帕納大師的魔幻冒險》 The Imaginarium of Doctor Parnassus

導演：Terry Gilliam

編劇：Terry Gilliam、Charles McKeown

媒體：電影

影片年份：2009年

#### (一)劇情大綱

以帕納大師這個人的旅途開始這個故事，他帶著女兒 Lily Cole、自己的弟子 Andrew Garfield 和侏儒好友 Verne Troyer，這三個人開著一台卡車，不斷地在各地向人們邀請進入神奇想像的世界，當人們進入卡車後，就像是將潛意識具現化成一個世界，在這個世界裡會滿足內心的慾望，反之卻也會被慾望所迷惑，再也走不

出來。

掌握神奇世界的帕納大師有個祕密，就是他與惡魔打賭，因此他的歲數長達一千多年，然而代價是女兒一滿 16 歲就要獻給惡魔，為了不讓女兒成為犧牲品，帕納大師又向惡魔打賭，誰先贏得 5 個靈魂就算獲勝。

旅程中帕納大師一行人遇到了假慈善家 Tony，故事走向更顯撲朔迷離，還夾帶著三角戀曲，Tony 說服帕納大師讓他改造卡車，去吸引觀眾進入卡車進而得到目的，重點在每個人進入卡車後，展現出的潛意識的世界。

假慈善家 Tony 的介入讓這場打賭更加的複雜，最後的關鍵掌握在 Tony 的妄想世界中，在幻想世界裡帕納大師與惡魔的打賭將進入最終結局。

## 二、超現實劇情個案分析《帕高與魔法繪本》

電影名稱：《帕高與魔法繪本》(パコと魔法の絵本)

導演：中島哲也

編劇：中島哲也、後藤博仁、門間宣裕

媒體：電影

影片年份：2008 年

### (一) 劇情大綱

從前有一間醫院，裡面住了許多奇怪的人，其中有一個富翁，因操勞過度而進入這間醫院。醫院裡盡是一些孤獨的人，同性戀媽媽桑、被消防車撞到的消防員，不良少女的護士，還有長大後不紅的童星等等。富翁大貫是白手起家，一直以來都是獨自奮鬥建立公司，卻也讓自己變成不相信人又暴躁的個性，只要不開心就開罵，幾乎罵過所有醫院裡的人，直到他遇到一位小女孩帕高。

帕高每天都拿著同一本故事書，青蛙王子與小龍蝦魔人，在醫院的每一個角落裡大聲的朗讀那本書，當大貫對上帕高時照樣地欺負她，帕高對大貫的壞脾氣不以為意，而富翁離去後撿到富翁的打火機。

隔天大貫氣急敗壞的找尋他的打火機，這時帕高出現了，看到大貫想要抽菸便拿出昨天的打火機，卻讓大貫以為帕高是小偷，出手打了她。之後大貫才知道帕高與雙親出了車禍，她記不起昨天的事情，她的記憶就只能維持一天。

知道這件事的大貫內疚地碰了帕高的臉頰，帕高卻記得昨天大貫碰了她的臉頰，記不起昨天的小女孩居然記得打了她的大貫。從此大貫有了巨大的改變，他每天都摸帕高的臉頰，每天都跟他說自己的名字，每天都念故事書給帕高聽。

來日不多的大貫想要為帕高做些事，所以他號召了醫院裡的人一起演出青蛙王子的故事，當夏日聖誕來臨的那天，奇蹟就降臨了…。

### 三、超現實劇情個案分析《千年女優》

電影名稱：《千年女優》

導演：今敏

編劇：今敏

媒體：動畫

影片年份：2001 年

#### (一)劇情大綱

一位演員影迷的導演立花源也，想要拍攝傳奇女演員藤原千代子的傳記為開頭，故事就這樣開始，導演與攝影師找尋到女演員千代子隱居的地方，找上門洽談傳記的事項，同時獻上一把鑰匙。因為這把鑰匙千代子接受了這個請求，便娓娓道來演員的人生。

年輕的千代子在因緣巧合下救了一位畫家，畫家因為追求人權而被追殺，兩人陷入戀情，畫家卻因被追殺無奈離開，離去之際畫家給了千代子一把鑰匙，一把不知做何用途的鑰匙。

千代子為了讓畫家可以找到她，她決定做電影演員，就一把鑰匙與一幅留在壁上千代子的肖像畫，讓千代子對畫家魂牽夢縈，在戲與真實人生不斷交錯的追隨，從戰國時代到無邊未來，穿梭時空般瀏覽日本千年的歷史，千代子演過各種時代的人生，卻在一次的地震，讓千代子知道自己不再年輕，便退出影壇。

其實畫家早在先前就因迫害而身亡，千代子無時無刻的追尋那個人，也不過是一場空，這時描述這一生的年老千代子也走向生命的盡頭，但她知道她最喜歡的是一直追逐著她的自己。

## 肆、結論

在現代快速變遷社會中，各種創意層出不窮的不斷推出，觀眾也被各式各樣的資訊轟炸，對於效果的需求更大，劇情要更驚奇，觀眾習慣超現實元素的存在，創作者也無止盡的加入元素。現實的事物因為添加了不平凡的想法，變得夢幻，製作動畫的過程中，想著電鍋與雞在現實中不可能有這樣的行為動作，藉由動畫才讓腦中的幻想具體的表現出來。

「超現實」一詞會讓人聯想到超現實主義與超現實畫派，可超現實在許多領域都有蹤跡存在，也讓不一樣的人對於超現實一詞的想法都略有不同，不過不管是那種領域都不離超現實主義的中心意念。

在劇情中所含的超現實元素分析在第二章節文獻探討後，歸類出以下幾點：

(一)表達內心層面的想法，超現實元素的加入能達到作品傳達的目的。超現實元

素的創意沒有限制，只要能表現出傳達目的，任何的要素都能加入，甚至是以超現實元素為主要手法表達劇情。

(二)觀者能清楚了解作品中世界的秩序建構。作品裡的世界可以是荒誕無稽，落是一個與現實社會完全不同的行則，又或是不用遵守邏輯完全異常的世界，只要是作品世界裡的法則讓觀眾在清醒的狀態下接受，也就是觀眾對於作品內容是清楚了解的。

(三)現實與夢幻交錯，以各種手法表現出潛意識，推動劇情的發展。在劇情中的現實世界與夢幻的場景互相交替，或者是零碎的片段組成，甚至是直接出現潛意識的世界，都是超現實元素的產生。

(四)劇情進行並不一定有邏輯，多種支線同時進行劇情，觀眾對於劇情無法猜測走向，表現戲劇張力。

本論述第三章的個案分析過程中，分析三部電影中的超現實元素，超現實元素應用於視覺畫面及劇情上的表現，將匯集如下：

### **一、超現實元素應用於視覺畫面的表現部分：**

- (一) 使用大量現實世界的物品媒介，但型態尺寸或者是用途與一般不同的方法，用於現實與夢幻出現的構成。
- (二) 將兩者不同的意象結合在一起，形成一項現實中沒有的嶄新事物。
- (三) 抽象的事物被具現化為畫面，夾帶符號讓觀眾聯想。

### **二、超現實元素應用於劇情的表現部分：**

- (一) 建構作品自我的世界觀，不受現實邏輯常理影響，觀眾可以清楚地接受作品中的規則。
- (二) 不同時間地點空間的劇情，即使兩支線劇情無直接關聯，兩者同時交叉進行，觀眾可以可以理解並聯想劇情。
- (三) 夢幻並不代表不合邏輯，而夢幻被具現化為真實，便是潛意識出現。

### **三、研究結論**

超現實主義這個發生在 20 世紀初的流派、藝術風格，依舊深深地影響著距離將近一個世紀的現在，而且其發展也非常的廣大深遠，不變地是精神與核心價值，使其不斷地在各個領域發揚。動畫與超現實主義出現在同個世紀，然而被稱為是超夢工廠的動畫，與超現實主義中的現實與夢幻的結合，有著異曲同工之處。

動畫所蘊含的超現實元素，讓動畫的特色更加的明顯，動畫有著把不可能畫作可能的特徵，可是如此一來所有衝突的事情就會被迎刃而解，因此動畫中的超現實元素的掌握就非常重要。

- (一) 動畫中特有的不可能化作可能，蘊含著超現實元素，並不是所

有事物都是天馬行空的展開，而是基於現實，超越現實。

- (二)建立獨特世界觀，並且巧妙地將不同意象的事物結合，並且將抽象的想法化作具體的畫面。
- (三)劇情表現出現實與夢幻交錯的時候便是潛意識出現，此時表現出作品及創作者所要傳達的意象。

本創作於第四章創作論述製作過程中，擷取前兩章所分析的要點，應用在動畫創作上，但仍有未使用到的手法及其他的想法如下。

- (一)作品中沒有使用不同時間地點空間的劇情的表現，以及沒有嘗試分線劇情，若是可以加入副線劇情，更能表現戲劇張力。
- (二)抽象的事物較為不明顯，夢幻與現實交錯要更為具體，應在潛意識的抽象意念上更為加強。
- (三)世界觀的建立尚不完整，的確是建立在現實世界，但要更超越現實表現夢幻。

## 參考文獻

### 中文書目

1. 大衛·波德維爾 著，彭吉象 譯，(2003)。電影藝術；北京大學出版社。
2. 劉彥君，廖奔 著，(2005)。中外戲劇史，廣西師範大學出版社。
3. 王乃華，李鐵編(2007)。動畫編劇，清華大學出版社；北京交通大學出版社。
4. 曾長生(2000)。世界美術全集\_超現實主義藝術，藝術家出版社。
5. 顧乃春(2007)。現代戲劇論集-發展論、作家作品論、演出論，心理出版社。
6. 周蘭平(2007)。動漫的歷史·全面展示動漫發展的視覺影像，重慶出版社。
7. Jeffrey Scott 著王一夫、侯毅譯(2005)。動畫劇本創作與營銷，電子工業出版社。
8. 王小章，郭本禹(1998)。潛意識的詮釋，中國社會科學出版社。
9. Nancy Beiman 著，志應王鑒 譯(2008)，準備分鏡圖-動畫編劇與角色設定，人民郵電出版社。
10. 海姆·芬克爾斯坦 著，張愛東、王升才 譯(2008)，超現實主義藝術思想中的電影銀幕，江蘇美術出版社。
11. 姜龍昭 編著，(2003)，戲劇編寫概要，合記圖書出版社。
12. 劉振源 編著，(1998)，超現實畫派，藝術圖書公司。
13. 方寸 著，(1977)，戲劇編寫法，東大圖書有限公司。
14. 佟婷 著，(2007)，動畫藝術論，中國傳媒大學出版社。
15. 柳鳴九主編，(1990)，未來主義 超現實主義 魔幻現實主義，淑馨出版社。
16. 凌紓 著，(2006)，動畫編劇，湖北美術出版社。
17. 黃美序 著，(2007)，戲劇的味道，五南圖書出版股份有限公司。
18. 段若川 著，(2003)，安第斯山上的神鷹 諾貝爾獎與魔幻寫實主義，世潮出版有限公司。
19. 李默 馬欣凡 主編，(2008)，動畫劇本編寫，湖南師範大學出版社。
20. 秦佳 主編，(2009)。動畫劇本編寫，江蘇科學技術出版社。
21. 吳冠英 主編，(2009)。動畫劇本創作，清華大學出版社。
22. 聶欣如，(2009)。動畫概論，復旦大學出版社。
23. 韓笑，曾雯 編著，(2009)。動畫劇本創作，清華大學出版社。

## 英文書目

1. Gerad Genette(1980) 。Narrative Discourse , Cornell University Press 。

## 期刊論文

1. 林崇慧，(2000)。布列東的娜底雅——超現實主義——。師大學報：人文與社會類-藝術專刊，47 卷第 1 期。
2. 李浩鍵，彭淑儀，餘慧玲(2007)，動漫大戰。深圳特區科技，8 期。
3. 李楠，彭洁(2009)，動畫電影——超現實意境的天然載體。科技信息，23 期。
4. 鄺麗(2007)，後現代的電影敘事——現實主義題材電影中超現實元素的運用。電影評介，18 期。
5. 李江山(2002) ，符號仿真:超現實文化話語的藝術本質。學術研究，8 期。
6. 遊曉航(2009)，當超現實融入夢想——論安德列·布勒東的超現實主義思想。新西部（下半月），1 期

## 網路資料

1. <超現實主義\_百度百科>：<http://baike.baidu.com/view/39616.htm#5>，2010/1/18。
2. < 戲劇-維基百科，自由的百科全書>：  
<http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%8F%E5%89%A7>，2010/1/28。
- 3.< 超現實主義戲劇\_互動百科>：  
<http://www.hudong.com/wiki/%E8%B6%85%E7%8E%B0%E5%AE%9E%E4%B8%B%E4%B9%89%E6%88%8F%E5%89%A7>，2010/1/20。
4. <故事\_維基百科>：<http://zh.wikipedia.org/wiki/劇情>，2010/3/26。
5. <教育部重編國語辭典修訂本>：  
<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/newDict/dict.sh?cond=%A4%DB%B7Q&picLen=50&fld=1&cat=&ukey=-18333630&serial=1&recNo=0&op=f&imgFont=1>  
2011/3/20。
6. <國語小辭典>：  
[http://140.111.1.43/cgi-bin/gdic/gsweb.cgi?ccd=Yc6N\\_q&o=wframe04.htm](http://140.111.1.43/cgi-bin/gdic/gsweb.cgi?ccd=Yc6N_q&o=wframe04.htm)  
2011/3/20。
- 7.< 动画剧本、动画脚本和动画分镜头三者的关系和区别-天空剧本网>：  
[http://www.360doc.com/content/10/0602/21/283136\\_30929450.shtml](http://www.360doc.com/content/10/0602/21/283136_30929450.shtml)

2011/4/10。

8. <藝林文鈔非理性主義：超現實主義者布列東>：

[http://hi.baidu.com/panjiasen\\_boke/blog/item/f86c98d99ab58b2610df9b54.html](http://hi.baidu.com/panjiasen_boke/blog/item/f86c98d99ab58b2610df9b54.html)，

2011/04/28。