

南華大學社會科學院傳播學系

碩士論文

Department of Communication

College of Social Sciences

Nanhua University

Master Thesis

迪士尼動畫《魔法滿屋》再現的自我接納

The Concept of Self-acceptance Represented in the  
Disney Animation “Encanto”

高詠怡

Yung-I Kao

指導教授：張裕亮 博士

Advisor: Yu-Liang Chang, Ph.D.

中華民國 112 年 7 月

July 2023

## 謝詞

華特迪士尼(Walt Disney)曾說：每個人都會跌倒，但重新振作起來是學習繼續向前的方式。回顧這段時間的歷程，除了在撰寫論文上，不斷跌倒又重新站起，我的人生也經歷了不同重大事件的生命經驗，感謝身邊所有人的支持與鼓勵，才讓我能夠順利完成論文。

首先感謝我的指導教授—張裕亮教授，您耐心的教導，啟發我從不同的角度思考問題，指導我在寫作上的盲點。每當我想要放棄時，給予我極大的鼓勵，讓我重新振作，並協助我將論文完成。在此向裕亮教授獻上我最真摯的敬意與感謝。感謝我的論文口試委員，南華大學傳播學系的張子揚教授以及銘傳大學新媒體暨傳播管理學系的張舒斐教授，謝謝子揚教授在上課時，總是帶著專業且幽默教導我們，並提供許多寶貴的建議，謝謝舒斐教授給予我論文上的專業指導與鼓勵，讓我的論文漸趨完善。

接著，感謝研究所的夥伴們—筱嵐、佩鳳總是義氣相挺的協助我，還有文、璫丹、嘉倫、政宏的互相鼓勵，讓我的論文能夠如期完成，另外也感謝我在龍津國小與勝利國小的主任與同事，鼓勵我、關心我的論文進度。

特別感謝我的爸媽與姊姊，還有我的貓多比，在這段時間的包容與陪伴，是你們的接納也讓我學習到如何接納真實的自己。感謝身邊好友宓勤、佳瑩還有哲興，陪伴我度過艱難的日子。

最後，由衷祝福所有師長及夥伴，事事順心、大家珍重再見！

學生 高詠怡 謹誌  
南華大學社會科學院傳播所  
中華民國 112 年 6 月

## 摘要

以往的迪士尼電影，主要角色的設定多為完美又特別的樣貌，動畫《魔法滿屋》(英語：Encanto)透過相反的人物設定，從劇情讓我們反思，身為平凡又不完美的我們，要如何接納這樣的自己。本研究選取迪士尼動畫《魔法滿屋》作為研究對象，以符號學、色彩學及鏡頭分析切入，分析《魔法滿屋》人物角色的自我接納歷程，以及原生家庭的互動模式，是如何影響角色的自我接納。

本研究透過自我接納的觀點，分析動畫《魔法滿屋》中，主角米拉貝爾、布魯諾、伊莎貝拉和路易莎展現自我接納的過程。研究發現，米拉貝爾在自我探索的過程中學會了表達真實的情感，並接納了自己以及獲得家人對她的接納，布魯諾則重新接受了自己天賦的優點和缺點，並向家人表達了真實的自我，最終實現了自我接納。伊莎貝拉和路易莎透過與家人的對話和理解，重新接納了自己和家族成員。本研究也從家族治療的觀點，探討動畫《魔法滿屋》中家庭成員面對不同價值觀而產生衝突時該如何解決，發現家庭成員間所建立的溝通管道，核心在於傾聽對方的聲音並尊重彼此的差異。本研究認為，《魔法滿屋》透過生動的故事情節和角色發展，啟發觀眾接納自身的不完美，學習理解家庭中的價值觀差異並尊重彼此，從而達到療癒和維持家庭真正和諧的效果。

關鍵字：迪士尼動畫、《魔法滿屋》、自我接納、家庭衝突

# Abstract

In previous Disney movies, the main characters were often portrayed as flawless and exceptional. However, in the animated film “Encanto,” the plot challenges this trope by exploring the theme of self-acceptance through characters who are flawed and ordinary. This study focuses on the Disney animation “Encanto” and examines the process of self-acceptance among the characters. Using semiotics, color science, and lens analysis, the study also explores how the characters' interactions within their original family structure impact their ability to accept themselves.

This study examines the process of self-acceptance portrayed by the main characters, Mirabel, Bruno, Isabela, and Luisa, in the animation “Encanto.” Through a lens of self-acceptance, the research reveals that Mirabel learns to express her true emotions and accepts herself, gaining acceptance from her family in the process. Bruno, on the other hand, re-embraces both his strengths and weaknesses, expressing his true self to his family, ultimately achieving self-acceptance. Isabela and Luisa, through conversations and understanding with their family members, rediscover self-acceptance and acceptance of their family members. From a family therapy perspective, this study explores how conflicts arising from different values among family members can be resolved, highlighting the importance of establishing communication channels that involve listening to each other's voices and respecting differences. This study suggests that “Encanto” inspires viewers to embrace their imperfections, learn to understand value differences within the family, and foster healing and genuine harmony in the family through vivid storytelling and character development.

Keywords: Disney animation, Encanto, self-acceptance, Family conflict



# 《目錄》

謝詞.....	I
摘要.....	II
Abstract.....	III
目錄.....	V
圖目錄.....	VII
表目錄.....	XIII
<b>第一章 緒論.....</b>	<b>1</b>
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與問題.....	5
第三節 章節安排.....	7
<b>第二章 文獻探討.....</b>	<b>9</b>
第一節 迪士尼動畫電影回顧.....	9
第二節 自我接納的定義與理論.....	18
第三節 家族治療的模式與理論.....	26
第四節 動畫色彩之意義.....	31
第五節 相關文獻回顧.....	35
<b>第三章 研究方法.....</b>	<b>39</b>

第一節	研究對象.....	39
第二節	動畫劇情介紹.....	42
第三節	符號學分析.....	52
第四節	鏡頭分析.....	58
<b>第四章</b>	<b>文本分析.....</b>	<b>73</b>
第一節	《魔法滿屋》中再現的自我接納.....	73
第二節	《魔法滿屋》當家庭成員價值觀不同產生衝突時解決之 策.....	95
<b>第五章</b>	<b>結論.....</b>	<b>103</b>
<b>參考文獻</b>	<b>.....</b>	<b>106</b>
中文部分	.....	106
網路資料	.....	110
外文部分	.....	113

# 圖目錄

圖 2.1:馬瑞格家族(The Family Madrigal)三代成員圖.....	26
圖 2.2:色彩對應的心理感受.....	33
圖 2.3:迪士尼中的反派角色.....	34
圖 2.4:迪士尼中主要女性角色.....	34
圖 3.1:索緒爾(Saussuer)符號構成的面向.....	53
圖 3.2:索緒爾(Saussure)房屋設計的兩軸關係.....	54
圖 3.3:皮爾斯(Peirce)的符號結構圖.....	55
圖 3.4:大遠景鏡頭.....	59
圖 3.5:遠景鏡頭.....	60
圖 3.6:中遠景鏡頭.....	60
圖 3.7:中景鏡頭.....	61
圖 3.8:中特寫鏡頭.....	62
圖 3.9:特寫鏡頭.....	62
圖 3.10:大特寫鏡頭.....	63
圖 3.11:水平鏡頭.....	64
圖 3.12:鳥瞰鏡頭.....	65
圖 3.13:傾斜鏡頭.....	65

圖 3.14: 低角度鏡頭.....	66
圖 3.15: 高角度鏡頭.....	67
圖 3.16: 主觀鏡頭.....	68
圖 3.17 : 客觀鏡頭.....	68
圖 3.18: 橫搖鏡頭.....	69
圖 3.19: 直搖鏡頭.....	70
圖 3.20: 升降鏡頭.....	70
圖 3.21: 推鏡頭.....	71
圖 3.22: 拉鏡頭.....	71
圖 3.23: 直搖鏡頭.....	71
圖 4.1: 魔法蠟燭(中特寫鏡頭).....	74
圖 4.2: 家族成員不同的魔法門(遠景).....	74
圖 4.3 米拉貝爾的門消失(遠景).....	75
圖 4.4 米拉貝爾看向阿嬤(中遠景).....	75
圖 4.5 米拉貝爾的房間內部(遠景).....	75
圖 4.6 米拉貝爾的房間門(中遠景).....	75
圖 4.7 米拉貝爾擁抱路易莎(遠景).....	76
圖 4.8 布魯諾拿著預言板(中景).....	76
圖 4.9 米拉貝爾擁抱伊莎貝拉(推鏡頭).....	77

圖 4.10 魔法蠟燭綻放火光(推鏡頭).....	77
圖 4.11 米拉貝爾說出內心話(遠景).....	77
圖 4.12 阿嬤與米拉貝爾對話(高角度鏡頭).....	77
圖 4.13 房屋產生裂痕(鳥瞰鏡頭).....	78
圖 4.14 「房屋裂痕」的符號分析.....	78
圖 4.15 米拉貝爾與阿嬤談心(遠景鏡頭).....	79
圖 4.16 兩人擁抱和解(特寫鏡頭).....	79
圖 4.17 米拉貝爾走向馬瑞格家族大門(遠景鏡頭).....	79
圖 4.18 米拉貝爾在門把上看見自己(大特寫鏡頭).....	79
圖 4.19 「米拉貝爾拿著門把」的符號分析.....	80
圖 4.20 米拉貝爾介紹家族成員(中遠景鏡頭).....	81
圖 4.21 布魯諾的房間門發亮(仰拍鏡頭).....	81
圖 4.22 布魯諾的房間門由亮轉為暗(仰拍鏡頭).....	81
圖 4.23 米拉貝爾發現自己出現在布魯諾的預言幻象(主觀、特寫鏡頭).....	82
圖 4.24 老鼠叨著預言幻象石板(移動鏡頭).....	82
圖 4.25 老鼠鑽進掛畫後方(移動鏡頭).....	82
圖 4.26 米拉貝爾走進密道(中遠景鏡頭).....	83
圖 4.27 米拉貝爾發現舅舅布魯諾(中遠景鏡頭).....	83
圖 4.28 布魯諾協助家中修補裂縫(中遠景鏡頭).....	83

圖 4.29 布魯諾這十年來的居住空間(遠景鏡頭).....	83
圖 4.30 米拉貝爾透過縫隙，看到大家的餐桌(中特寫鏡頭)、(中遠景鏡頭).....	84
圖 4.31 畫有布魯諾的餐盤(特寫鏡頭).....	84
圖 4.32 「畫的餐盤」的符號分析.....	84
圖 4.33 預言幻象顯現兩種不同的結果，米拉貝爾可能是破壞魔法的原因，也可能為拯救魔法的人(大特寫鏡頭).....	85
圖 4.34 布魯諾第一次說出自己的內心感受(中遠景鏡頭).....	86
圖 4.35 阿嬤擁抱舅舅布魯諾(中特寫鏡頭).....	86
圖 4.36 布魯諾與姊姊們擁抱(中遠景鏡頭).....	86
圖 4.37 「擁抱」的符號分析.....	86
圖 4.38 全家在門上畫像(特寫鏡頭).....	86
圖 4.39 伊莎貝拉將花灑在米拉貝爾臉上，認為妹妹太過礙事(中遠景鏡頭).....	87
圖 4.40 伊莎貝拉不耐煩的反應(低角度鏡頭).....	87
圖 4.41 馬里亞諾的求婚中，公開了魔法即將消失的真相(傾斜鏡頭).....	88
圖 4.42 「籠罩的烏雲」的符號分析.....	88
圖 4.43 伊莎貝拉生氣求婚被破壞(中特寫鏡頭).....	89
圖 4.44 伊莎貝拉的魔法失控，變出仙人掌(遠景鏡頭).....	89
圖 4.45 伊莎貝拉變化出各樣花草(遠景鏡頭).....	89
圖 4.46 路易莎扛起教堂移動(大遠景鏡頭).....	90

圖 4.47 路易莎認為強壯就是自己的價值(中特寫鏡頭).....	90
圖 4.48 路易莎抱起米拉貝爾(中特寫鏡頭).....	91
圖 4.49 路易莎向阿嬤與妹妹訴說自己的無助(客觀鏡頭).....	91
圖 4.50 米拉貝爾與路易莎扛起石塊(中遠景鏡頭).....	91
圖 4.51 米拉貝爾與伊莎貝拉擁抱路易莎(中景鏡頭).....	91
圖 4.52 路易莎學會允許自己休息與放鬆(中遠景鏡頭).....	92
圖 4.53 拿者魔法蠟燭的阿嬤與眾人喊話(遠景鏡頭).....	97
圖 4.54 阿嬤拿掉伊莎貝拉頭上出現的白色花朵(中景鏡頭).....	97
圖 4.55 阿嬤希望佩芭阿姨頭上不要出現烏雲(遠景鏡頭).....	97
圖 4.56 阿嬤指責米拉貝爾幫倒忙(中特寫鏡頭).....	97
圖 4.57 米拉貝爾說出覺得姐姐自私又高傲(遠景鏡頭).....	98
圖 4.58 伊莎貝拉表達自己的委屈與壓抑(中遠景鏡頭).....	98
圖 4.59 阿嬤與米拉貝爾激烈爭執，兩人說出內心想法與感受(中景鏡頭).....	98
圖 4.60 媽媽胡莉葉塔安慰著米拉貝爾(中遠景、水平鏡頭).....	99
圖 4.61 米拉貝爾主動擁抱姊姊路易莎(中特寫鏡頭).....	100
圖 4.62 米拉貝爾明白舅舅的離開是為了自己(中景鏡頭).....	100
圖 4.63 米拉貝爾主動搭著伊莎貝拉的肩膀(中特寫鏡頭).....	101
圖 4.64 兩人笑開懷並和解 (中景鏡頭).....	101
圖 4.65 阿嬤捧著米拉貝爾的臉並為她擦去眼淚(中特寫鏡頭).....	101



# 表目錄

表 2.1: 迪士尼白金典藏系列電影簡介.....	10
表 2.2: 各學者對自我接納概念之定義.....	19
表 3.1: 《魔法滿屋》主要角色介紹.....	42
表 3.2: 皮爾斯(Peirce)的符號三層面.....	56
表 4.1: 《魔法滿屋》角色人物設計概念.....	92
表 4.2: 《魔法滿屋》角色人物的魔法房間門意涵.....	94



# 第一章 緒論

迪士尼動畫《魔法滿屋》透過有趣的劇情及生動的人物刻劃發人深省，家庭中存在的議題，如何影響我們接納自我，我們又該如何接納不完美的自己。本章旨在探討本研究之緣起及所欲探討之問題，同時說明本研究章節安排。本章共分成三節，第一節為研究背景與動機，第二節為研究目的與問題，第三節為章節安排。

## 第一節 研究背景與動機

在人生的道路上，我們總是汲汲營營，希望自己變成更完美的人，但往往因為太過努力，忽略了我們本就擁有的天賦與能力。自我接納是一個長途的旅程，需要我們傾聽內在的聲音，才能看到自己的亮點，並且理解成為一個「完整」的人，比成為一個「完美」的人更為重要，然而在我們成長的過程中，卻沒有人能夠教導我們這些觀念，以致於自我接納變成了我們一生所追尋的課題。筆者在任職於國小專任輔導教師的期間，透過從事輔導工作，發現許多學業成就、情緒表達或人際互動能力相對較差的孩子，常因為家長、學校教師或同儕的不接納而無法接納真實的自己，進而影響發展較低的自我概念，甚至無法發揮潛能實現自我。人本心理學大師 Maslow 提出的需求層次理論中，那些能充分實現自我、發揮潛能並接受自身缺點的人，通常對自己感到滿意<sup>1</sup>，可見自我接納在實現自我與成長的重要性。

在學校輔導工作中，自我接納是許多孩子需要面對的議題之一，對於這樣的抽象概念，動畫電影成為了一個適合的媒材，讓孩子可以從具體生動的故事劇情，找到問題的出口，發現自己的優勢。目前已有許多關於「自我接納」概

---

<sup>1</sup> 王瑩禎，「生理機制取向的自我接納課程對提升國小 ADHD 學童自我接納之成效」，臺北市立大學碩士論文，2014 年 12 月。

念相關的電影題材，但對於國小階段學童理解，較為困難，例如：《老娘叫譚雅》講述改編自真人真事的美國滑冰天才，雖然擁有溜冰的天賦，但卻因為家庭的際遇，造成性格的扭曲，最後落得被禁賽的結局。本研究選擇迪士尼動畫作為探討，除了迪士尼電影對於筆者本身具有重大的意義，也因迪士尼動畫貼近國小學童的世界，更易於他們理解。

「迪士尼」在我人生的道路上，一直有著很重要的地位，也可以說，迪士尼中的許多電影、角色都陪伴著我成長，成年之後再回頭觀賞迪士尼電影也常會有不同於兒時的感受及體悟，這也是迪士尼讓我著迷的原因之一。迪士尼不論在哪個時代哪個國家，都是許多人的童年回憶，談論到迪士尼，許多人立刻想到的，都是由三個黑色圓圈象徵頭與一雙巨大耳朵的「米奇(Mickey Mouse)」；根據迪士尼官方表示，全世界年齡在 3 歲到 11 歲的孩童中，有 98% 能認出米奇<sup>2</sup>，可見迪士尼王國在孩童們心目中的地位及重要。

華特迪士尼動畫工作室從 1923 成立至今，工作室的成長也如同我們長大的過程一樣，並非是一帆風順，在第 1703 期的商業周刊《迪士尼傳奇 CEO》中提到，迪士尼也曾經因原創不足而陷入危機中，近年來迪士尼也找到屬於自己的一條路，除了翻拍過去的經典故事，也有許多原創的動畫作品令人驚艷，電影越來越著重在描繪人物性格且不同於以往善良、美麗、完美的角色。近代迪士尼的角色相較於過去人物設定浪漫、夢幻、完美的形象，多了許多自主意識，甚至是將角色性格缺陷展現在觀眾面前<sup>3</sup>。

從迪士尼第一部經典動畫長片，也是美國第一部彩色動畫長片—1937 年發行的《白雪公主》，到 2021 年《魔法滿屋》，近代迪士尼在人物性格的描繪上有

---

<sup>2</sup> 汪欣影，「從迪士尼電影談著作權保護期限延展對創意活動之影響」，東海大學法律學系碩士論文，2022 年 8 月。

<sup>3</sup> 洪逸安，「以九型人格理論分析迪士尼近代動畫電影故事中主角之性格轉變」國立臺灣師範大學碩士論文，2021 年 8 月。

更多層次的設計，主角在情緒的變化也更能牽引著觀眾的心情，面對外在壓力及內在衝突下，產生性格的改變，讓這樣真實不具有完美性格的角色，更貼近觀眾的生活，也深受觀眾們的喜愛，有些觀眾甚至可以在主角身上找到自己的身影而有共鳴<sup>4</sup>。

如同本研究中所探討的電影《魔法滿屋》，主角米拉貝兒·馬瑞格(Mirabel Madrigal)相對於之前出現在迪士尼相關電影的公主們中，就顯得沒有那麼完美，甚至在動畫裡就是個平凡人，在角色性格上也有跟我們一樣的優缺點，這也更加深了我們與動畫角色之間的連結。

《魔法滿屋》中因為主角米拉貝爾(Mirabel)缺乏了馬瑞格家族(The Family Madrigal)成員都擁有的「天賦(gift)」魔法，讓主角在這樣的家族規則(family rule)以及祖母的嚴格期待下，無法接納這樣沒有天賦的自己，也因此看不到自己其他有如魔法般的正向特質。這樣的劇情，與研究者本身在教育現場中看到的孩子，別無二致，孩子往往因為缺乏了社會框架中被稱為「禮物(gift)」的「天賦(gift)」，或是相較於一般人，有明顯不完美的特質而感受到自己不被接納，因而不認同自己，對自己建構了較低的自我評價，進而影響到未來發展。動畫中也分別描述了另外三位角色，布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)在自我接納議題的心路歷程，米拉貝爾(Mirabel)的舅舅布魯諾(Bruno)，認為自己天賦沒有幫助到家裡，不被家族認同，因而否定自我，躲在房屋的空隙守護家族，而米拉貝爾(Mirabel)的兩個姐姐伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)，也在家族長輩的期待中，讓自己的天賦隨時保持完美、不能懈怠。

不論是否擁有天賦，在學校場域中，許多孩子如同動畫《魔法滿屋》中，上述提及的四位角色一般，看不到自己的價值，也無法接納這樣真實的自我，對自己產生較低的自我評價。

---

<sup>4</sup> 同前註。

學齡階段的兒童很容易因為自我評價較差，對未來人格的發展與人際互動產生潛在負向的影響<sup>5</sup>。也因此本研究希望藉由研究者工作背景的經驗，來探討自我接納等重要議題是如何在《魔法滿屋》中顯現，以及如何影響我們的發展。



---

<sup>5</sup> 劉育甄，「ADHD 學童參與園藝服務學習方案的自我價值感變化之個案研究」，國立臺南大學碩士論文，2017 年 6 月。

## 第二節 研究目的與問題

迪士尼電影《魔法滿屋》(英語：Encanto)是一部在 2021 年上映的美國動畫奇幻歌舞喜劇，動畫發生在哥倫比亞一個小鎮中的魔法家族，貫串整部電影的「魔法天賦(gift)」讓大家反思，擁有的天賦究竟是禮物還是枷鎖，我們又該如何學習接納不完美的自己。動畫中四位角色人物透過不同的事件，及家族成員間的互動，重新學習接納自我，米拉貝爾(Mirabel)在經歷拯救家族魔法後，體認到自我的價值，並重新學習接納自己的不完美，另外三位角色布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)也理解了，自己的天賦不能完全代表自己，不完美也是自己的一部分。

迪士尼的動畫作品，相較於其他探討天賦議題與自我接納主題相關的電影，更能貼近國小學童的生命經驗，也更易於學童理解，研究者希望透過對動畫《魔法滿屋》的深入研究，未來能有效運用在學校輔導工作中。透過影片播放，與學童的深入晤談，引導學童能學習接納自我，進而了解成為真實自我的價值，讓學校輔導工作邁向更有效能及多元的模式。

本研究問題如下：

問題一、動畫《魔法滿屋》中，主角米拉貝爾 (Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)，是如何再現自我接納?

1-1 動畫《魔法滿屋》中，米拉貝爾(Mirabel)透過自我的探索及與家族成員的互動，重新接納自我，並被家族接納。

1-2 動畫《魔法滿屋》中，布魯諾(Bruno)認知到自我優缺點，默默隱身幕後保護家族，最終被家族接納，並重新接納自我。

1-3 動畫《魔法滿屋》中，伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)面臨「魔法天賦」

(gift)的失去與復得，最終重新認識到對家族成員的接納，以及對自我的接納，就是最佳的「魔法天賦」。

問題二、以家族治療的觀點，探討動畫《魔法滿屋》，家庭成員面對家庭的價值觀不同，產生衝突時該如何解決？

2-1 在動畫《魔法滿屋》中，家庭成員能建立溝通管道，傾聽對方的聲音。

2-2 動畫《魔法滿屋》中，家庭成員能理解對方的感受，尊重彼此的差異。



### 第三節 章節安排

本研究架構一共分為五個章節，第一章為緒論，藉由描述研究的背景與動機，逐次說明本研究的目的與問題以及研究的架構與章節安排。

第二章是探討有關本研究相關之文獻，首先藉由回顧過去迪士尼經典動畫，及近代迪士尼動畫發展，接著探討本研究中論述的自我接納意涵及相關概念及家庭治療的理論與對個人的影響，並從心理學層面探討家庭如何影響自我接納，以及探討動畫色彩之意義及相關文獻的回顧。

第三章為文本分析之研究方法，說明研究對象、劇情內容以及動畫中各角色，並運用符號學分析、鏡頭分析及三幕劇的分析方式，研究動畫《魔法滿屋》如何將自我接納的抽象概念運用符號化表徵展現及探討動畫中出現的各種元素之表徵意義及隱含意義。

第四章為文本分析，對動畫《魔法滿屋》中自我接納的議題進行討論，以及分析家庭的互動方式。最後一個章節，第五章為結論，總結本論文的研究成果。



## 第二章 文獻探討

本研究為迪士尼動畫《魔法滿屋》的研究分析，動畫內容核心主要環繞在原生家庭對自我概念的影響，以及如何接納自己的不完美。本章節分為五個小節，首先藉由回顧過去迪士尼的經典動畫作品以及近代迪士尼動畫發展，探究過去迪士尼與近代的作品風格差異，接著探討自我接納的相關理論與研究，再深入探討有關原生家庭的內涵與理論，並且透過動畫色彩的分析，了解動畫所呈現的意涵與表達，最後以相關文獻作為回顧。

### 第一節 迪士尼動畫電影

#### 一、 迪士尼經典動畫回顧

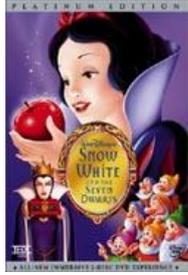
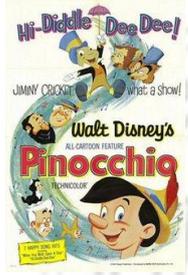
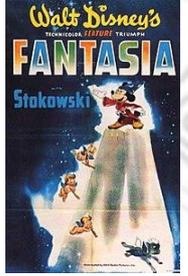
從迪士尼首部經典動畫長片—1937 年的《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs)，也是在美國第一部的彩色動畫長片開始，迪士尼開始了動畫長片的投入，並在 2021 年 11 月 24 日首映的《魔法滿屋》，達到了 60 部長片動畫上映的里程碑。隨著時代演進，迪士尼不僅是在動畫技術與色彩的表現上更進一步，劇情也更加獨創新穎、引人入勝，回顧過去的經典動畫，除了承載了許多世代的童年回憶，也可以發現就是這些經典動畫成就了現在的迪士尼王國。迪士尼在 2001 年開始推行「迪士尼白金典藏系列」(Disney Platinum Collection)<sup>6</sup>，這些典藏系列除了受到發行與絕版的政策限制，更可以體現迪士尼經典動畫的歷史地位。

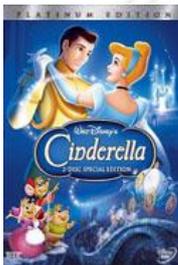
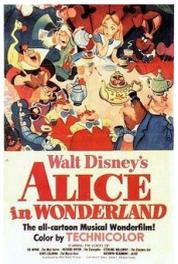
迪士尼白金典藏系列整理如下表 2.1:

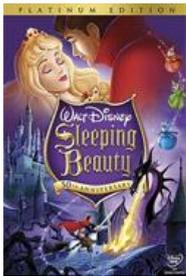
---

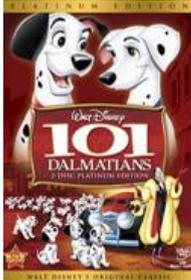
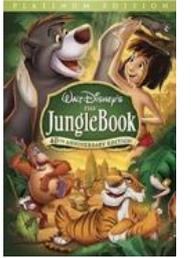
<sup>6</sup> 「迪士尼白金典藏系列」，[迪士尼動畫王國](https://disney.lovesakura.com/Special/2009/090209/index.htm)，2023 年 1 月 13 日，取自 <https://disney.lovesakura.com/Special/2009/090209/index.htm>

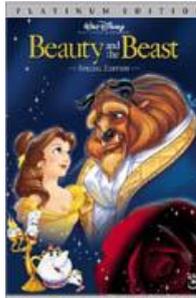
表 2.1 迪士尼白金典藏系列電影簡介

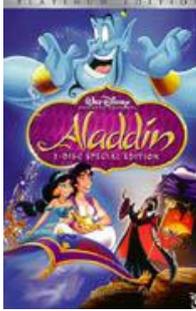
譯名/原名	動畫電影海報	上映年份／ 原著取材	創作背景與特殊紀錄
《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs)		1937 年／改編自《格林童話》	迪士尼首部動畫長片，也是全球第一部彩色動畫長片，獲得奧斯卡特別成就獎以及奧斯卡最佳原著配樂提名。
《木偶奇遇記》(Pinocchio)		1940 年／改自義大利作家 Carlo Collodi 同名小說	迪士尼第 2 部經典動畫。得到奧斯卡兩項音樂大獎的動畫，也是迪士尼第一部發行家庭影音產品的電影。
《幻想曲》(Fantasia)		1940 年／音樂分別取自巴哈的D小調觸技曲與賦格曲、柴可夫斯基的胡桃鉗組曲、杜卡的魔法師的學徒、史特拉汶斯基：春之祭、貝多芬：田園交響曲、龐開力：	迪士尼第 3 部經典動畫為古典音樂合輯，多段式電影。創作原是為了讓人氣下降的米奇有翻紅機會。但因製作成本超過了短片收入，最終納入由斯托科夫斯基和泰勒合作多段經典作品。配樂由多個音頻通道錄製，迪士尼和 RCA 開發的開創性音響系統，使《幻想曲》成為第一部以立體聲播放的商業電影和環繞聲的先驅。

		<p>時辰之舞穆梭斯基：荒山之夜、舒伯特：聖母頌</p>	
<p>《小鹿斑比》(Bambi)</p>		<p>1942 年／改自 Felix Salten 同名作品</p>	<p>迪士尼第 5 部經典動畫。描述小鹿斑比的成長故事，主題圍繞在愛與溫馨。獲得奧斯卡最佳錄音、最佳劇情配樂、最佳歌曲提名。</p>
<p>《仙履奇緣》(Cinderella)</p>		<p>1950 年／取自 Charles Perrault 撰寫的 17 世紀法國神話</p>	<p>迪士尼第 12 部，也是在二次大戰後第一部的經典長篇動畫，迪士尼動畫從此邁入黃金時期。主題曲 “A Dream is a Wish Your Heart Makes” 被視為祈求和平反戰的代表作。本片票房亮麗，除獲得了三項奧斯卡提名外，還拿下該屆柏林影展金熊獎的最佳音樂片獎項，成為解救迪士尼公司當時財務危機的代表作。</p>
<p>《愛麗絲夢遊仙境》(Alice in Wonderland)</p>		<p>1951 年／取自 Lewis Carroll 的小說</p>	<p>迪士尼第 13 部經典動畫。當時正逢戰後經濟蕭條，因此盛行寫實主義，電影中的超現實手法在當時沒有引起太大的迴</p>

			響，也沒有被影評青睞，到了 60.70 年代後，隨著心理學的發展，本片才受到重視。
《小飛俠》 (Peter Pan)		1953 年／取自 Sir James Barrie 的戲劇	迪士尼第 14 部經典動畫。敘述一個永遠長不大的孩子小飛俠 Peter Pan，帶領睡夢中的 Wendy、她的兩位弟弟離開倫敦，來到神奇的夢幻島探險。在當時戰後困頓的環境，華特迪士尼不受影響，在推行《愛麗絲夢遊仙境》兩年後又推出幻想成份濃厚的《小飛俠》。
《小姐與流氓》 (Lady and the Tramp)		1955 年／取自 Ward Greene 的作品	迪士尼第 15 部經典動畫，也是首部以 2.55:1 的超寬螢幕動畫電影。迪士尼首度以狗作為動畫主角，場景也從幻想王國搬到現實都會裡。片中小姐與流氓吃麵接吻的畫面，更成為迪士尼動畫著名的經典畫面之一。
《睡美人》 (Sleeping Beauty)		1959 年／取材自 Charles Perrault 整理撰寫的傳統神話	迪士尼第 16 部經典動畫。故事描述主角奧蘿拉公主在出生時因受到黑魔女的詛咒，在 18 歲生日時將會被紡車刺死。此

		故事	<p>動畫反派角色在 2014 年由迪士尼量身打造角色的真人版電影《黑魔女：沉睡魔咒》(Maleficent)。</p>
<p>《101 忠狗》(101 Dalmatians)</p>		<p>1961 年／取自 Dodie Smith 的作品</p>	<p>迪士尼第 17 部經典動畫。繼 1955 年《小姐與流氓》後，又一部以狗為主角的電影。敘述男女主人因所養的大麥町狗，共組成歡樂家庭，但反派角色 Cruella 因為想得到一件黑白斑點的大衣，派人綁架了小狗。而反派角色庫伊拉更成為迪士尼經典反派之一，迪士尼更在 2021 年推出由其為主角的電影《時尚惡女：庫伊拉》(Cruella)，獲得不錯迴響。</p>
<p>《森林王子》(The Jungle Book)</p>		<p>1967 年／取材自 Rudyard Kipling 的小說</p>	<p>迪士尼第 19 部經典動畫。敘述一位在森林被狼群撫養長大的孩子，在森林的冒險故事。其中歌曲《The Bare Necessities》獲得奧斯卡最佳歌曲提名。</p>

<p>《小美人魚》(The Little Mermaid)</p>		<p>1989 年／改編自丹麥作家安徒生《美人魚》</p>	<p>迪士尼第 28 部經典動畫，被視為迪士尼動畫史的第二個黃金時代。在 80 年代歌舞片隨著電影市場主流更替逐漸褪色，以音樂歌曲為電影特色的迪士尼動畫也因此面臨創作瓶頸。直到製作《小美人魚》時，迪士尼找來音樂劇創作家，將歌曲音樂與劇情完美的統整與融合，並加入許多鮮明的角色，把小美人魚 Ariel 塑造成迪士尼第一位具有現代個性的女主角，從此也奠定迪士尼的地位，而原本沒落的百老匯風格的歌舞在迪士尼動畫裡找到新方向。</p>
<p>《美女與野獸》(Beauty and the Beast)</p>		<p>1991 年／改編自法國神話故事</p>	<p>本片劇情描述王子因自私不懂得寬恕，而被仙女變為野獸，而整個古堡也因此被施了魔咒，唯有他學會如何愛人才能變回原貌。《美女與野獸》是影史上唯一被提名奧斯卡最佳影片的動畫，也是迪士尼第一部與流行音樂結合的動畫片。</p>

			獲得奧斯卡最佳原著配樂獎及獲得最佳歌曲。
《阿拉丁》 (Aladdin)		1992 年／改編自神話故事《天方夜譚》	迪士尼第 31 部經典動畫。敘述市井少年阿拉丁與精靈在冒險的過程中自我成長的故事。也是繼《美女與野獸》後，獲得好評一片的迪士尼動畫，更獲得奧斯卡最佳原著配樂獎及奧斯卡最佳歌曲。
《獅子王》 (The Lion King)		1994 年／迪士尼原創故事，靈感主要來自莎士比亞《哈姆雷特》	講述非洲大草原上主角辛巴如何在爸爸過世後學會責任。本片票房亮麗，目前累積票房更是影史上最賣座的傳統手繪動畫片。1997 年還被改編為百老匯音樂劇。獲得奧斯卡最佳原著配樂獎及奧斯卡最佳歌曲。

資料來源：筆者整理自「華特迪士尼動畫工作室電影列表」維基百科，取自

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%8E%E7%89%B9%E8%BF%AA%E5%A3%AB%E5%B0%BC%E5%8A%A8%E7%94%BB%E5%B7%A5%E4%BD%9C%E5%AE%A4%E7%94%B5%E5%BD%B1%E5%88%97%E8%A1%A8>

## 二、 迪士尼近代動畫作品

80年代的迪士尼公司，因創辦人華特迪士尼在1966年離世後，內部權力動盪，迪士尼進入了蟄伏的摸索階段，直到在1989年《小美人魚》上映後，開始進入到迪士尼史的第二個黃金時代。《小美人魚》是迪士尼最早在電腦上將色彩運用到動畫中的成果，也讓迪士尼從而找到新的發展方向<sup>7</sup>。迪士尼在1991年與皮克斯的合作，便是暗示著迪士尼對嶄新影像技術的欲求與產業需求的轉移<sup>8</sup>，1995年迪士尼與皮克斯合作推出全球首部3D動畫《玩具總動員》，對比迪士尼在2000年才製作出自家首部的3D動畫電影，這也讓迪士尼見識到皮克斯的卓越表現，並決定於2006年以74億美金併購皮克斯。迪士尼的躍進除了在動畫製作的技術更臻成熟，在取材與設計故事上，也更為多元，在華特迪士尼公司併購皮克斯動畫工作室後，開創了與以往不同風格的動畫電影<sup>9</sup>。

迪士尼近代動畫作品仍如過去經典，傳遞正面積極且正向的價值觀，有改編自格林童話《長髮公主》在2010年上映的《魔法奇緣》及改編自安徒生童話《雪后》的《冰雪奇緣》，另外也加入許多原創故事，像是2012《勇敢傳說》、2016《海洋奇緣》<sup>10</sup>。在2016年上映的《海洋奇緣》則呈現了有別於以往公主風格、跳脫性別刻板印象以及經過淬煉後所展現的生命智慧、生命關懷及生命實踐等多元風格<sup>11</sup>。近代迪士尼動畫中角色的特質也漸漸從一直以來完美、善良性格的角色，轉變為更貼近真實人性的角色，像是在2012年上映的《無敵破壞王》，更是直接以帶有反派意象的破壞王(Ralph)作為主要角色，敘述破壞王想要

---

<sup>7</sup> 劉新元，「美國迪士尼動畫造型的藝術特質和文化取向研究」，柳州聊城大學碩士論文，2017年4月。

<sup>8</sup> 魏綺慧、丁旭輝，「1986至2012年迪士尼、皮克斯動畫電影論述的議題發展與研究重心」，*文化研究雙月報*，145期（2014年7月），頁2-17。

<sup>9</sup> 洪逸安，「以九型人格理論分析迪士尼近代動畫電影故事中主角之性格轉變」，國立臺灣師範大學碩士論文，2021年8月。

<sup>10</sup> 同前註。

<sup>11</sup> 羅玉君，「迪士尼動畫『海洋奇緣』之生命教育相關內容研究」，臺北教育大學碩士論文，2022年8月。

轉變為好人的過程。迪士尼甚至在 2014 年推出在《睡美人》中作為反派角色的黑魔女(Maleficent)作為真人版電影《黑魔女：沉睡魔咒》，敘述黑魔女在《睡美人》故事發生之前作為背景的故事。在相關報導上《黑魔女：沉睡魔咒》的特別之處是這樣被描述的一有別於過去對反派角色的唾棄，《黑魔女：沉睡魔咒》站在反派角色上構思，獲得了票房以及女性主義者的肯定<sup>12</sup>。接著迪士尼又在 2021 年推出《101 忠狗》中擔任反派角色的庫伊拉(Cruella)真人版電影《時尚惡女：庫伊拉》，也獲得不錯迴響。

除此之外迪士尼在建立女性角色的形象上，也與過去柔弱需要等待男性解救的角色而有所不同，像是在 2019 年上映的《玩具總動員 4》，其中牧羊女一角更是在外型與性格上都有所轉變，動畫中把過去所呈現的衣著裙裝，直接改變成為褲裝，讓角色成為俠女形象<sup>13</sup>，劇情編排上也讓角色性格也變得更加堅毅有想法，且能夠為自己的決定付出行動。我們也可以發現近代迪士尼在背景素材的選擇上，更加貼近多元的概念，動畫所設定背景文化更為廣泛，例如《可可夜總會》的墨西哥亡靈節、《海洋奇緣》裡的玻里尼西亞神話及《尋龍使者：拉雅》裡的東南亞文化再到《魔法滿屋》中的哥倫比亞文化及歷史<sup>14</sup>。

綜合上述，近代迪士尼在併購皮克斯動畫工作室後，除了技術上的更進一步外，在文化背景的取材也更為多元，在角色的性格及外型上，也更貼近平凡人。在過去我們很難在動畫及電影中看到戴著眼鏡女性形象的角色成為主要角色，但《魔法滿屋》中的女主米拉貝爾(Mirabel)，卻是迪士尼史上第一個戴著

---

<sup>12</sup> 廖如萱，「擴寫故事之研究以《睡美人》與《黑魔女：沉睡魔咒》為例」，世新大學傳播學系碩士論文，2018 年 7 月。

<sup>13</sup> 洪逸安，「以九型人格理論分析迪士尼近代動畫電影故事中主角之性格轉變」國立臺灣師範大學碩士論文，2021 年 8 月。

<sup>14</sup> 林志都，「異國風味，美國價值？——從《魔法滿屋》等作品，談迪士尼、Netflix 的市場策略與差異」，*換日線 Crossing*，2021 年 12 月 17 日，取自 <https://crossing.cw.com.tw/article/15645>

眼鏡的公主<sup>15</sup>。這也顯示迪士尼越來越走向多元的趨勢。

## 第二節 自我接納的定義與理論

迪士尼創辦人華特迪士尼(Walt Disney)曾說:你越喜歡你自己,你就會和別人越來越不一樣,而那將會使你變得特別。“The more you like yourself, the less you are like anyone else, which makes you unique.”<sup>16</sup>, 一句話道出自我接納在人們成長過程中的重要性,以及每個人都該理解自己的特別及價值。除此之外也顯示在人們發展「自我」的經歷中,這是一個正向且不可或缺的過程。自我接納對於個體而言意義深遠,是因為接納讓個體從消極性的心理無疾病者,不斷成長為健全人格者<sup>17</sup>。

### 一、自我接納的定義

自我接納概念最早由被稱為人格心理學創立者之一的美國心理學家奧爾波特(G.W.Allport)提出,他將自我接納定義為個體能接納自己的所有,包含一切內外條件、特質。奧爾波特(Allport)在談論理想人格(ideal personality)或也稱為成熟人格(mature personality)時提到,理想人格或成熟人格是人們在發展的過程最佳或是最極致的狀態,也接近人本主義心理學提到自我實現的概念,其中越接近理想或是成熟的人,其中之一的特徵為,情緒安全感即能自我接納,

<sup>15</sup> 「2022 奧斯卡最佳動畫長片! 迪士尼第 60 部動畫作品《魔法滿屋》不能錯過的 8 件事!」, **JUKSY 街星**, 2022 年 1 月 10 日, 取自 <https://www.juksy.com/article/113225-2022+%E5%A5%A7%E6%96%AF%E5%8D%A1%E6%9C%80%E4%BD%B3%E5%8B%95%E7%95%AB%E9%95%B7%E7%89%87%E7%EF%BC%81%E8%BF%AA%E5%A3%AB%E5%B0%BC%E7%AC%AC+60+%E9%83%A8%E5%8B%95%E7%95%AB%E4%BD%9C%E5%93%81%E3%80%8A%E9%AD%94%E6%B3%95%E6%BB%BF%E5%B1%8B%E3%80%8B%E4%B8%8D%E8%83%BD%E9%8C%AF%E9%81%8E%E7%9A%84+8+%E4%BB%B6%E4%BA%8B%EF%BC%81>

<sup>16</sup> AFRA DING、TIFFANY CHIU, 「【讀金句】只要想象力還存在, 迪士尼樂園就永遠不會完工! 19 句華特迪士尼名言 帶你看夢想王國背後祕辛」, **ELLE Taiwan**, 2022 年 12 月 5 日, 取自 <https://www.elle.com/tw/fashion/issue/g33856957/walt-disney-best-quotes/>

<sup>17</sup> 孟凡斐、程翠萍、黃希庭, 「自我接納: 心理健康的應有之義」, **心理學進展**, 第 7 卷第 9 期 (2017 年 9 月), 頁 1161-1171。

成熟的人有較佳的情緒控制能力，更能適切、適度的表達情緒，同時也具備較為強韌的抗壓力及挫折容忍力<sup>18</sup>。奧爾波特(Allport)將自我接納視為健康成熟人格的特徵，從自我實現或是健康人格的角度定義自我接納，可以發現，自我接納越是良好的個體，被視為較成熟、健康的人格，也具備較好的情緒管理與表達能力，更有良好的挫折容忍力。

提倡個人中心治療的人本主義大師卡爾·羅哲斯(Carl R.Rogers)，在他的著作中提到，自我接納是個體變得更喜愛自己，且這種喜歡並不是自我肯定或是自誇讚美式的喜歡，而是對「成為自己」的喜悅之情<sup>19</sup>。

有關心理學與教育心理學界，各學者對自我接納的定義，參見表 2.2。

表 2.2 各學者對自我接納概念之定義

學者	年代	自我接納之定義
G. W.Allport	1960	個體接納包含身體、能力、品德等一切現實的自我狀態，並認識自己各方面正向價值，表現對自我的滿意。
Maslow	1970	從自我實現的角度定義自我接納，認為當個體能充分理解自我並達到自我實現，個體就能有較好的自我接納。
Ellis.A	1980	個體可以完全無條件的接納自己，包含理解且接受自己的所有狀態，不論是否表現適當或是否受到他人的認同，皆不被影響。

<sup>18</sup> 楊國樞、陸洛，「社會取向自我實現者與個人取向自我實現者的心理特徵：概念分析與實徵衡鑑」，*本土心理學研究*，第 23 期(2005 年 6 月)，頁 71-143。

<sup>19</sup> Carl Rogers 著，宋文理譯，*成為一個人：一個治療者對心理治療的觀點*(新北市:左岸文化，2014 年)，頁 102。

Rogers	1990	自我接納為接受自己所有的情緒與信念，並能理解為主觀上的真實，不會被自己所評價，也不受他人的評價，對成為真實自己感到喜悅。
郭為藩	1996	個人對自己知覺，產生自我評價的感受，在生活中能肯定自我的價值，對於個人的缺陷也能欣然接受。
車文博	2001	個體對自我及一切特徵能採取積極的態度，包含接納及確認自己身體、能力、性格方面的正面價值，不因優點長處驕傲也不會因為缺點失誤而自卑能正視和接受自己現實的一切。
張春興	2006	個體對自身及特徵，包含身體、能力、性格等方面抱持積極正向態度，且能確認其自身正向價值，不因優點缺點感到自傲或自卑。

資料來源：研究者自行整理

綜合上述表 2.1 國內外學者對於自我接納之看法，筆者將自我接納定義為「個體能夠理解、覺察有關自身一切的主觀現實，包含自身的各種特質、能力、品德表現等，且個體能夠欣賞自己的價值，亦能欣然接受自己的缺陷短處，從中學習成長讓個體發展更為正向」。

## 二、從人本心理學觀點探討自我接納

人本主義心理學受到人道主義及存在主義哲學的影響，興起於 1950 年代的美國，跟過去以科學方式為研究基礎的行為主義相比，人本心理學重視人的主體性，認為人具有正向價值、自由意志與創造力<sup>20</sup>，相信人可以透過覺察和自我接納，讓個體發揮潛能以達到自我實現。人本主義以一個全新的視角看待個體，這也讓人本心理學成為西方心理學的“第三勢力”。提到人本主義心理

<sup>20</sup> 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，心理學(臺北市:雙葉書廊出版，2009 年)。

學，人本主義先驅馬斯洛(Maslow)也從自我實現的角度探討自我接納，他認為人都會追求自我成長與自我實現的需求<sup>21</sup>。馬斯洛(Maslow)透過其臨床經驗，分析 48 位傑出人士的心理特徵，徵歸納出 16 項接近自我實現成功人士的特質，其中第 2 項特徵提到，對自己、他人及自然的高度接納。自我實現者能夠全然接納自我的所有本性，包括所有不完美的地方，而不會覺得焦慮、羞恥或是罪惡，且對待別人也表現出一樣的包容與接納<sup>22</sup>。馬斯洛也提出 8 種可以促進自我實現的方式，其中四個方式，更是從不同層面的方向論述自我接納的概念，分別是「承認自我的存在，讓自我顯露」、「在懷疑時要誠實表達，不要隱瞞」、「從微小處順從自己的興趣愛好，敢於與眾不同有勇氣作出自己的選擇」、「要識別自己的防禦心理，並有勇氣放棄這種防禦」。

被譽為二十世紀最有影響力的心理治療師卡爾·羅哲斯(Carl R.Rogers)，與馬斯洛(Maslow)同為人本主義提倡者，首創非指導性的心理治療方式，以個人、案主為中心，強調每個人都具有自我成長及內在的復原力。個人中心治療特別強調治療關係，提出足以影響治療成效的關鍵，那便是在治療關係中不可或缺的核心條件<sup>23</sup>：真誠、無條件的關懷與接納以及正確同理的了解。不論案主的感覺為何，都可以經驗到自己被人完全的接收，這種接收包含了治療者帶著同理心的了解與接納，當治療者把案主當成是有別於自己的個體，來接納與關懷，這意義上代表容許個體能有自己的感覺與體驗，個體可以自己決定這些感受與體驗的意義<sup>24</sup>，這種無條件的接納，能夠讓個體學習到自我接納。

當案主感受到這種非條件式的接納，進而也能學習接納自我，喜愛自己，這也使個案能看到自己內在的價值，慢慢可以面對真實的自己，促進個人的自

---

<sup>21</sup> 同前註。

<sup>22</sup> 楊國樞、陸洛，「社會取向自我實現者與個人取向自我實現者的心理特徵：概念分析與實徵衡鑑」，**本土心理學研究**，第 23 期(2005 年 6 月)，頁 71-143。

<sup>23</sup> G. Corey 著，修慧蘭譯，**諮商與心理治療理論與實務**(臺北市：新加坡商聖智學習，2013 年)，頁 202。

<sup>24</sup> Carl Rogers 著，宋文理譯，**成為一個人：一個治療者對心理治療的觀點**(新北市：左岸文化，2014 年)，頁 332。

我實現<sup>25</sup>。羅哲斯(Rogers)認為就算是治療師也同樣需要練習自我接納，他發現自己越是能夠接納、聆聽自己，並且做真實的自己時，才能成為一個較為有效的治療者，接納的重要性在於此。當這種沒有評斷的接納產生，個人能夠放下防衛，發展面對真實自我的勇氣<sup>26</sup>，就像羅哲斯(Rogers)一直強調成為自己的“真實性”(authenticity)，那便是相信自己，誠實面對自己，並活出真實的自己<sup>27</sup>，而筆者認為其實這也包含了廣義的自我接納概念。

從人本主義的觀點歸納出，自我接納不代表完美、沒有缺點，也並非自戀、無視自己的缺點<sup>28</sup>，而是能覺察承認自己的存在及所有，並時常能感受到自己的價值，以勇氣揭開所有的防衛，進而活出真實的自我。

### 三、從認知行為學派探討自我接納

美國心理學家艾里斯(Albert Ellis)在 1950 年創立理情行為治療(rational emotive behavior therapy, REBT)是最早的認知行為治療取向之一。REBT 所設定的基本假設為：人們用自己對事件的認知及情境的詮釋會造成自己心理上困擾及特定的問題。在認知、情緒及行為明顯的交互作用下，三者互為因果關係，艾里斯(Ellis)認為人不是被某些事件所困擾，而是被自己對於事件的看法所困擾。而他認為人們大部分的情緒困擾都是源自“責備”，如果想要達成心理健康的目標，最佳的方式是停止責備，無論是責備自己或是他人，並且去學習如何無條件的接納自己，儘管每個人都並不完美<sup>29</sup>。當事人在理情行為治療過程中，可以學習到一些技術去駁斥那些自己建構的非理性信念(irrational

---

<sup>25</sup> 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，**心理學**(臺北市:雙葉書廊出版，2009 年)。

<sup>26</sup> Carl Rogers 著，宋文理譯，**成為一個人: 一個治療者對心理治療的觀點**(新北市:左岸文化，2014 年)，頁 355。

<sup>27</sup> 楊國樞、陸洛，「社會取向自我實現者與個人取向自我實現者的心理特徵：概念分析與實徵衡鑑」，**本土心理學研究**，第 23 期(2005 年 6 月)，頁 71-143。

<sup>28</sup> 「破解『愛自己』的迷思:自我接納絕不是盲目自戀、無視缺點」，**womany 女人迷**，2021 年 4 月 14 日，取自 <https://womany.net/read/article/26881>

<sup>29</sup> G. Corey 著，修慧蘭譯，**諮商與心理治療理論與實務**(臺北市:新加坡商聖智學習，2013 年)，頁 337-339。

beliefs)，並改變內在的認知與想法<sup>30</sup>，並且透過治療者可以無條件的接納所有的當事人，並引導他們可以無條件的接納自己與他人。艾里斯(Ellis)說明 REBT 兩個主要目標分別為幫助當事人可以無條件的自我接納(unconditional self-acceptance)及無條件的接納他人(unconditional other acceptance)<sup>31</sup>，而越是接納自己的個體，就越是無條件的接納他人。

個體對自我的認知偏差，是引發情緒問題最主要的關鍵，這些負向的自我內在語言、自我評價以及一些非理性的想法，都會產生焦慮以及自我貶抑的行為<sup>32</sup>，而自我接納的非評判性，則可以有效的抑制這種非理性的自我評價<sup>33</sup>。

1980 年代後期，史蒂芬·海斯(Steven Hayes)以心理彈性理論(psychological flexibility)為基礎，加上各種接納(acceptance)、正念(mindfulness)、承諾(commitment)與行為改變策略，發展出接納與承諾療法(Acceptance and commitment therapy, ACT)，引導人們擁抱與接納那些事件與內在感受<sup>34</sup>，屬於認知行為療法的第三浪潮。接納與承諾療法認為，比起著重在調節負面想法，若能傾聽自己內在感受、接納自我、擁抱情緒，心理彈性便可增加<sup>35</sup>。ACT 六大核心歷程，第一點便是接受(acceptance)，接受的意義表示個體願意以不防衛的態度去面對及經驗這些不想要的想法、情緒與感受，且不會因此責備自己並容許這些痛苦經驗來去<sup>36</sup>，在 ACT 的教導及策略練習下，能有效降低個體的焦

---

<sup>30</sup> 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，**心理學**（臺北市：雙葉書廊出版，2009年）。

<sup>31</sup> G. Corey 著，修慧蘭譯，**諮商與心理治療理論與實務**（臺北市：新加坡商聖智學習，2013年），頁 342。

<sup>32</sup> 吳麗娟，「理情教育團體對大學生理性思考、社會焦慮與自我接納效果之研究」，**教育心理學報**，第 20 期(1987 年 5 月)，頁 183-203。

<sup>33</sup> 孟凡斐、程翠萍、黃希庭，「自我接納：心理健康的應有之義」，**心理學進展**，第 7 卷第 9 期（2017 年 9 月），頁 1161-1171。

<sup>34</sup> 「接納與承諾療法簡介」，**ACBS**，上網日期 2023 年 2 月 6 日，取自 [https://contextualscience.org/blog/acceptance\\_and\\_commitment\\_therapy#](https://contextualscience.org/blog/acceptance_and_commitment_therapy#)

<sup>35</sup> 張又驊、李峻德，「療癒系手機遊戲設計元素對玩家自我接納與療癒感受之研究」，**感性學報**，第 8 卷第 1 期（2020 年），頁 54-85。

<sup>36</sup> 李秀如、許玫茵、夏允中，「接受與承諾療法中心理接納與心理治療步驟再修正：回到原來的面目」，**本土諮商心理學學刊**，第 12 卷第 4 期（2021 年 6 月），頁 28-53。

慮、憂鬱等負面感受。ACT 的治療目標為透過接納、與此時此刻連結與承諾行動等核心歷程，強調正念與此時此刻，使個體能朝向更有價值的方向生活。

綜合以上所述，在艾里斯( Ellis)提出的理情行為治療中，認為自我接納即停止自我責備，與人本主義觀點的自我接納有相同重疊之處，除此之外加以練習駁斥那些非理性的信念。以認知行為出發的接納與承諾療法，也提到與人本主義相同觀點，接受(acceptance)意指傾聽自我，覺察自我情緒，並以不防衛的態度承認這些感受。

#### 四、 從行為主義的觀點探討自我接納

行為主義之父美國心理學家華生(Watson)，透過動物行為研究而創立行為主義學派，行為主義理論學家認為人與動物的行為皆是由後天強化學習而來。首次習得無助概念的提出，是在塞利格曼(Seligman)在動物研究中發現，他將犬隻放進不能逃離的籠子中，並操作蜂音器與電擊，讓蜂音器響起，就給予狗難以忍受的電擊，讓犬隻不能逃離籠子，只能忍受痛苦的電擊，在多次反覆操作後，就算打開籠子的門，蜂音器響起沒有電擊，狗仍然會先出現痛苦哀叫及顫抖反應，等待痛苦電擊來襲，卻沒有意願逃離籠子<sup>37</sup>，之後再很多實驗中發現，習得無助也會在人的身上發生<sup>38</sup>。當一個人不斷遭遇許多不可控制的事件後，便會學習到，即使是可以輕易被解決或是改變的事，都變得不能控制，也不願意主動採取行動去改變這樣痛苦的情境，這種現象便稱為習得無助(learned helplessness)<sup>39</sup>。習得無助感在個人身上發生時，是個體經由行為的結果學習後，在認知上產生對自我的負面信念，或是情感上的消極態度與想法，除了會造成情感上嚴重的低落，也會導致行為及心理狀態的更為消極，並

---

<sup>37</sup> 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，**心理學**（臺北市:雙葉書廊出版，2009年）。

<sup>38</sup> 蔡純純，「從“習得性無助”談如何幫孩子不放棄」，**臺灣教育評論月刊**，第4卷第9期（2015年），頁66-70。

<sup>39</sup> 同前註。

且產生自我懷疑。在塞利格曼(Seligman)的研究中也發現，習得無助不只會使個體衰弱，也會使個案產生抑鬱的症狀，包括自我評價降低、行為反應遲緩及出現悲傷負面情緒等<sup>40</sup>。

行為主義讓我們從反面的角度探討自我接納，也顯示了消極面的自我接納可能會讓個體產生更加負面的情緒反應或症狀。

## 五、 小結

綜合上述理論發現，不同的觀點都強調了自我接納的重要性，並將其視為心理健康和個體發展的基礎。自我接納並不意味著個體的完美、毫無缺陷，也並非要我們過度自信或樂觀，無視自己的負面特質或是缺點，而是代表我們能夠覺察以及承認自己的所有一切，包含所有正向與負面的部分，個體可以感受到自身的價值，勇敢面對自己的缺陷，成為真實的自己。筆者希望藉由以上論點，探討迪士尼動畫《魔法滿屋》中，在不同的角色人物間，呈現出不同觀點的自我接納概念。

---

<sup>40</sup> 潘啟聰，「習得無助感對蘇曼殊及其寫作風格之影響」，**彰師大國文學誌**，第 32 期(2016 年 6 月)，頁 91-134。

### 第三節 家族治療的模式與理論

本研究探討之迪士尼動畫《魔法滿屋》，劇情核心除了圍繞在自我接納外，劇情的推進也是跟著動畫中馬瑞格家族(The Family Madrigal)三代成員間(參見圖 2.1)彼此的互動中呈現。



圖 2.1 馬瑞格家族(The Family Madrigal)三代成員圖

資料來源：取自 <https://bluekokomurmur.com/disney/disney-plus/lyrics-the-family-madrigal/>

《魔法滿屋》的導演拜倫·霍華(Byron Howard)提到：「我們花了很多時間討論彼此的家庭故事，試著了解大家庭的複雜動態如何運作，這部電影有很深的魔幻寫實風格，但它的靈感來自於真實的家庭故事<sup>41</sup>。」動畫中米拉貝爾(Mirabel)，在這樣優秀美滿的家庭中，沒有特殊天賦的自己，在整個家族中就像礙事的黑羊一般，但若以家庭系統的觀點來看待米拉貝爾(Mirabel)，就會發現其實家庭的美滿只是假象<sup>42</sup>。

家族治療藉著分析家庭中成員間複雜且缺乏平衡的關係，來瞭解各個成員所擔任的角色，提供了臨床上用不同的角度來看待家庭的溝通型態，也協助家

<sup>41</sup> 「【無雷影評】《魔法滿屋》- 魔法家族的光彩下，背光而行的平凡女孩」，PopDaily 波波黛莉的異想世界，2021年11月27日，

<https://www.popdaily.com.tw/forum/entertainment/1174268>

<sup>42</sup> 黃懿翎，「魔法滿屋：滿屋子的家庭議題」，影劇隨想，2022年9月13日，取自 <https://vocus.cc/article/63200ca7fd89780001b791e8>

庭建立可以處理內外衝突的健康功能<sup>43</sup>。家庭系統治療的理論是由許多不同取向與學派所構成，這些不同取向的學派多聚焦在家庭成員間的關係、互動上，各取向學派間偶爾有些相同的哲學觀，但都有著屬於自己學派的特色。目前有越來越多的諮商師在治療的過程中，以系統觀看待個案，用更多元的方式，讓個體重返原生家庭，並找尋解答與自由<sup>44</sup>。

## 一、 Alfred Adler(阿德勒)取向的家族治療模式

阿德勒(Alfred Adler)(1870~1937)在 1912 年創立個體心理學學會(Society of Individual Psychology)，並用「個體心理學(Individual Psychology)」作為理論名稱，強調個人的統整及不可分割性，他也是第一位運用系統取向進行家庭治療的近代心理學家。阿德勒(Adler)和德瑞克斯(Dreikurs)常在公開場合進行家庭治療的療程，以教育多數的作為父母角色的大眾，阿德勒取向的家庭治療者將焦點延伸到家庭互動以及溝通模式<sup>45</sup>。阿德勒取向的家族治療提出幾個重要概念：家庭氣氛(family atmosphere)、家庭星座理論(family constellation)<sup>46</sup>及四個錯誤目標。阿德勒認為在兒童發展人格的過程中，家庭教育有著舉足輕重的重要性，尤其是父母的教養風格及家庭氣氛，根據家庭的氣氛及父母的管教方式，孩子發展出相應的類型，如：民主型、寵愛型、順從型、完美型、忽視型、拒斥型、強迫型<sup>47</sup>。

家庭經驗為阿德勒關注的焦點之一，其中包含早期經驗中的家庭環境和家庭氣氛，家庭環境為客觀的家庭事實<sup>48</sup>，如：出生序或是家庭組成結構，家庭

<sup>43</sup> 曾慧嘉，「家族治療理論簡介」，**基層醫學**，第 20 卷第 10 期（2005 年 10 月），頁 244-252。

<sup>44</sup> 孫頌賢、修慧蘭，「家族治療理論的家庭系統觀」，**輔導季刊**，第 38 卷第 3 期（2002 年 9 月），頁 41-47。

<sup>45</sup> G. Corey 著，修慧蘭譯，**諮商與心理治療理論與實務**（臺北市：新加坡商聖智學習，2013 年），頁 508。

<sup>46</sup> 家庭星座理論：Adler 提出概念，將每個家庭視為獨特的星座，成員間是星座中獨立星體。

<sup>47</sup> 楊芸，「阿德勒的家庭教育觀及當代價值」，湖南師範大學教育碩士論文，2015 年 6 月。

<sup>48</sup> 黃韋蓁，「阿德勒取向團體諮商對於改善大學生與家人互動關係之諮商成效」，國立臺南大學教育碩士論文，2018 年 6 月。

氣氛則是家庭成員間的關係及互動氣氛，而每個家庭中的家庭氣氛都是獨一無二，並且能夠影響整個家庭的關係與成員的情緒。

而阿德勒(Adler)也是第一位提出家庭星座理論<sup>49</sup>的心理學家，他認為出生序與手足關係會影響到兒童的人格發展的心理學家，比起真實的出生順序更為重要的是，個人在家庭中所知覺到或是自己詮釋在家中的地位。阿德勒(Adler)將每個家庭比喻為獨特的星座，家庭成員是星座中獨立的星體，每個星體都有著自己的形狀、大小以及明亮度，都存在著自己的獨特性；星座中每個星體與其他星體間，也有著特定的距離，象徵成員間的對應關係，可能親密或是疏離，不同的排列構成每個家庭獨特的組織結構與互動方式<sup>50</sup>。

個體心理學假設所有人類的行為皆是有目的的，德瑞克斯(Dreikurs)以阿德勒(Adler)的假設提出錯誤目標的類型，分別為：過度獲取關注、爭奪權力、尋求報復及表現無能。近代阿德勒家庭治療的假設為，父母與兒童常會因為錯誤目標而陷入反覆且負向的互動循環當中<sup>51</sup>，當兒童出現手足競爭，不斷尋求愛與歸屬感，而建立了錯誤的行為目標，就很容易造成兒童在環境中的不適應，或是與父母的衝突。阿德勒(Adler)取向的家族治療，會在適當的時機下，揭露孩子的錯誤目標，協助孩子改善手足關係，並善用鼓勵的方式滿足孩子尋求注意的需求<sup>52</sup>。

## 二、薩提爾(Virginia Satir)取向的人性效能歷程模式

薩提爾(Satir)(1916~1988)所發展的人性效能歷程模式(human validation

---

<sup>49</sup> G. Corey 著，修慧蘭譯，**諮商與心理治療理論與實務**（臺北市：新加坡商聖智學習，2013年），頁 514。

<sup>50</sup> 黃韋蕓，「阿德勒取向團體諮商對於改善大學生與家人互動關係之諮商成效」，國立臺南大學教育碩士論文，2018年6月。

<sup>51</sup> 同前註。

<sup>52</sup> 蒙光俊，「阿德勒學派家族治療之概念與處遇策略—以懼學症為例」，**諮商與輔導**，第 274 期（2008年10月），頁 27-30。

process model) 是經驗取向的家族治療學派之一，強調家庭的溝通及情緒經驗，她以系統的觀點看待個案，協助界定家庭成員間的隸屬關係與認定，並讓個人可以從家庭規與父母的限制中仍能個體化的發展，使個案能夠從家庭系統中找到力量<sup>53</sup>。

薩提爾(Satir)提出了四種不一致的溝通型態，如同求生存應對姿態 (survival stance)，分別為：指責型、討好型、超理智型、打岔型，以及最為良好的內外一致型。這四種不一致的姿態不只顯現在語言，更在非語言訊息中展現，如：身體姿態、聲音訊息。大部分人不會去覺察到自己的姿態，也不容易承認自己的應對姿態<sup>54</sup>。

指責型的個人為了保護自我，將責任轉嫁給他人，總是會用否定、命令的方式來溝通。但指責型的人也很容易陷入自我懲罰並在獨處時暗自傷神，因為指責型的人往往會不承認自己的脆弱<sup>55</sup>。討好型的人時常忽略自己，比起自我感受更重視他人的感受，討好型的人擔心若是表達自己，就會失去他人的重視、與愛<sup>56</sup>。而超理智型的人，則是用這種超理智的方式來維持混亂及痛苦情緒的控制，用一種爭辯、說理的方式來溝通，打岔型對問題視而不見或是用分心的溝通方式，用以避免面對壓力及痛苦<sup>57</sup>。這些不一致的應對姿態往往是從小在遇到困難時，為了防衛而習得的自我保護機制。當自我價值感受到外界的威脅時，個體為了要保護自我價值，就會選擇某種習慣的溝通姿態，而這往往是也自我表達與自我壓抑之間不平衡的狀態<sup>58</sup>。她強調不一致的溝通，會帶來破壞性，也會造成情感的壓抑，而往往家庭的溝通模式，反映著家庭成員間的

---

<sup>53</sup> 曾致仁，「薩提爾成長模式應用於臺中市國民中小學師生互動之研究」，國立中興大學國家政策與公共事務研究所碩士論文，2019年8月。

<sup>54</sup> 李崇建，*薩提爾的對話練習*（臺北市：親子天下，2017年），頁50。

<sup>55</sup> 同前註。

<sup>56</sup> 李崇建，*薩提爾的對話練習*（臺北市：親子天下，2017年），頁45-49。

<sup>57</sup> 同前註。

<sup>58</sup> 同註53。

自我價值感受，失功能的溝通模式，是家庭系統功能不彰的特徵<sup>59</sup>。

薩提爾(Satir)也提出轉化家庭規則(family rules)的概念，在個體成長離家前，原生家庭是我們學習與人互動的第一個場所，我們在家庭中會學習到什麼是可以什麼是不好的價值觀及規則，這些規則有可能是家庭中明白訂定的或是隱藏看不到的。不論何種，家庭規則有其重要的地方，有時當我們能夠符合家庭規則或是父母期待時，就會無意識提升我們的自我價值感，但往往因為某些僵化的規則詞語，像是：「應該要」、「必須」、「永遠不」等，在個人內在與家庭的衝突時，就會造成個人的自我價值感降低。

當我們在面對家庭規則時，不是遵守就是反叛，如果不合時宜的規則沒有被更新或是轉化，那將會影響個人的自我價值感。薩提爾提出三個步驟，將家庭規則轉化為生活指引，第一步便是將強制性的「應該」轉化為有選擇性的「可以」，第二步則是擴大選擇，將「永遠不」改成「有時」，最後則是將有選擇性的「我可以」變成更多的可能<sup>60</sup>。

在薩提爾(Satir)的治療模式上，讓我們看見從家庭轉化的可能，也能用更多元的角度理解成員間的溝通互動，更是用一種溫暖同理及同在的方式理解人們。

綜合上述，不同的家族治療理論提供不同的方法，分析家庭成員間複雜且缺乏平衡的關係，讓成員間彼此能理解對方所扮演的角色，並提供不同角度來看待家庭的溝通模式，從而幫助家庭建立處理內外衝突的健康功能，筆者希望藉由不同的家族治療系統觀點，來探討動畫《魔法滿屋》中的馬瑞格家族(The Family Madrigal)，運用更多元的角度探討大家庭中的衝突以及互動模式。

---

<sup>59</sup> 黃毓萍、洪怡菁，「阿德勒學派家族治療之概念與處遇策略－以懼學症為例」，**諮商與輔導**，第 274 期(2008 年 10 月)，頁 14-18。

<sup>60</sup> 曾致仁，「薩提爾成長模式應用於臺中市國民中小學師生互動之研究」，國立中興大學國家政策與公共事務研究所碩士論文，2019 年 8 月。

## 第四節 動畫色彩之意義

色彩之所以被感知，是透過眼睛、大腦與人的生活經驗交互作用下所產生一種對光的視覺效應<sup>61</sup>。在現代技術高速發展的時代，迪士尼動畫進入了視覺衝擊力享受的 3D 時代，畫面製作流光溢彩、豪華又精緻，帶給影視讀者視覺享受的暴風雨<sup>62</sup>。色彩表現在動畫佔有極具重要的位子，時間的控制與光色變化在動畫中尤其明顯，超過了剪接與鏡頭語言，顏色的變化不僅具備了分場，也涵蓋了故事的心理、故事表現與藝術設計的層面<sup>63</sup>。可見色彩在動畫中，不僅是帶給閱影人的視覺感受，其中更是意涵了創作者想要表達的故事概念及情懷。本節期望藉由探討色彩與心理感受的相關文獻，及色彩在電影動畫中的運用，讓讀者可以以一種視覺與心理的角度理解《魔法滿屋》更多元的面向。

### 一、色彩知覺

色彩除了本身存在的物理現象外，同時也會影響人們的心理感受與情緒。我們能夠感知到的顏色，其實是大腦視覺系統對波長的解讀，而感知的經驗通常是從色調，飽和度和明亮度來決定<sup>64</sup>。光從眼睛到大腦產生有關“色”的意識過程，可分成三個階段，第一階段為物理性階段，包含光如何從折射到人的眼睛；第二階段為生理性階段，主要是視細胞產生光和色的對應後傳到大腦；第三階段則是心理性階段，為大腦收到訊息後所產生的心理意識的變化<sup>65</sup>。如同紅色能使人生理上脈搏加快，心理上會產生溫暖感受，但長時間的紅光刺激

---

<sup>61</sup> 林恭令，「高齡者網站之動畫色彩設計研究」，國立彰化師範大學碩士論文，2011 年 6 月。

<sup>62</sup> 劉新元，「美國迪士尼動畫造型的藝術特質和文化取向研究」，柳州聊城大學碩士論文，2017 年 4 月。

<sup>63</sup> 張凱翔，「動畫色彩計畫研究—美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析」，國立臺灣藝術大學碩士論文，2015 年 7 月。

<sup>64</sup> 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，**心理學**（臺北市：雙葉書廊出版，2009 年）。

<sup>65</sup> 謝婷安，「電影色彩傳達分析研究以電影《灼人秘密》為例」，南臺科技大學碩士論文，2022 年 7 月。

下，則會讓人感受到煩躁不安，這時生理上則須要相應的綠色來平衡感受<sup>66</sup>。在色彩的三個向度，包含色相(Hue)、明度(Brightness)及彩度(Saturation)共同交互作用下，就會在大腦形成不同的知覺感受。相同的色相或者相同的明度，也會因為彩度不同，出現的色彩上的差異<sup>67</sup>，帶給個人不同的感受。若以生活經驗而言，色彩較淺的顏色會給人平靜和諧的感受，而較深的顏色則帶有沉重，給人壓迫感，這些色彩知覺雖然都來自人的自然反應，但由於人的生理反應與習慣有許多共同點，因此可以了解多數人對色彩較為普遍的感受<sup>68</sup>。

## 二、 色彩意象

色彩賦予了物體不同的意義，若把色彩當成字母組合運用且傳遞訊息，則它能表達出的訊息量之大<sup>69</sup>。也因為色彩能夠傳遞某些意象或是訊息，色彩的功能比我們想像的要更多，如同色彩帶給人的某些意象，有時能夠助於讓場景更真實，讓觀眾更有臨場感受。例如在動畫《冰原歷險記》中，藍白色的色調，讓色彩帶著某些信號，或是色彩上具備象徵的意涵，例如電影《滿城盡帶黃金甲》，電影中的金色與紅色，則是帶有宮廷與戰爭的象徵感。以上也可以發現，在色彩的象徵中，也帶有文化的意涵在內，“色彩象徵意味各文化是如何將顏色用作為符號，以代表某特殊意義<sup>70</sup>”。在動畫《魔法滿屋》片頭及片尾中，象徵米拉貝爾（Mirabel）天賦的黃色蝴蝶，在哥倫比亞的文化中也具有特殊意涵，除了黃色在色彩中，帶有溫暖、希望的感受外<sup>71</sup>(如圖 2.1)，也因為黃

<sup>66</sup> 張凱翔，「動畫色彩計畫研究—美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析」，國立臺灣藝術大學碩士論文，2015年7月。

<sup>67</sup> 黃滄婷，「產業商標色彩與色彩偏好及色彩意象之契合度研究」，國立臺北商業大學碩士論文，2021年1月。

<sup>68</sup> 同前註。

<sup>69</sup> 阮綠茵、管倖生，「色彩知覺與產品創意設計」，**科學發展**，第453期(2010年9月)，頁30-42。

<sup>70</sup> 張凱翔，「動畫色彩計畫研究—美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析」，國立臺灣藝術大學碩士論文，2015年7月。

<sup>71</sup> 楊嘉銘，「消費者購買意向讀心術 - 色彩行銷魔法解密」，**凱絡媒體週報·數位智庫**，2021年2月4日 <https://twncarat.wordpress.com/2021/02/04/color/>

色為哥倫比亞國旗的主色。《魔法滿屋》中出現的黃色蝴蝶，也被認為是在致敬哥倫比亞著名作家馬爾克斯，因其時常在其著作中使用黃色蝴蝶作為某些象徵意涵<sup>72</sup>。



圖 2.2 色彩對應的心理感受

資料來源：取自凱絡媒體週報·數位智庫 <https://www.brain.com.tw/news/articlecontent?ID=49821>

### 三、色彩在電影與動畫的表現

在電影或動畫中時常會運用色彩，來傳達創作者要表達的意象，像是劇情鋪墊或人物特質或是場景氛圍。在除了情感表達的目的外，對於動畫來說，色彩在動畫中的運用，是直觀的元素<sup>73</sup>，一般在電影色彩設計上，通常是真實將視覺領域拍攝，並預先選定色彩概念，並包含了場景、物件、演員的妝容或膚色等<sup>74</sup>。像是 2020 年上映的《靈魂急轉彎》，在超脫現實的空靈世界中，迪士尼使用了半透明帶有粉紫色系的顏色，作為場景色，讓觀眾在觀影時，能夠藉由視覺，就感受到非真實世界的那種感受<sup>75</sup>。

迪士尼動畫創作者也經常使用不同的色彩來表達不同人物的性格與情感<sup>76</sup>。例如，反派角色(圖 2.3)多為深色作為主要視覺，也讓人感受到陰沉的性

<sup>72</sup> 「哥國用黃蝴蝶送別馬爾克斯」，每日頭條，2014 年 4 月 21 日，取自 <https://kknews.cc/zh-tw/culture/ogyqjq.html>

<sup>73</sup> 劉新元，「美國迪士尼動畫造型的藝術特質和文化取向研究」，柳州聊城大學碩士論文，2017 年 4 月。

<sup>74</sup> 吳芳怡，「不同類型電影的用色特徵」，國立交通大學碩士論文，2007 年 10 月。

<sup>75</sup> 「動畫配色 | 靈魂急轉彎：脫俗的虹光，化無形為有形的靈魂色彩」，色見學 Color Apprentice，2021 年 2 月 10 日，取自 <https://jxapprentice.com/pixar-soul/>

<sup>76</sup> 劉新元，「美國迪士尼動畫造型的藝術特質和文化取向研究」，柳州聊城大學碩士論文，2017

格，而動畫主角主視覺色多為淺色(圖 2.4)。



圖 2.3 迪士尼中的反派角色

資料來源：取自 <https://www.bella.tw/articles/novelty/32464>



圖 2.4 迪士尼中主要女性角色

資料來源：取自 <https://www.adaymag.com/2014/06/14/57-things-never-knew-disney-princesses.html>

## 第五節 相關文獻回顧

《魔法滿屋》作為迪士尼第 60 部經典動畫，在 2021 年上映時，因為受到疫情影響，儘管仍舊登上 2021 年動畫片的票房冠軍寶座，但動畫在臺灣的能見度表現平凡。隨著《魔法滿屋》在串流平台 Disney+ 上線後，憑藉著細膩的人物刻畫及融合拉丁文化的原創曲目，讓動畫帶來相當好的口碑，重新掀起一波熱潮<sup>77</sup>。

目前國內只有一篇相關文獻為「多此一舉還是必要之舉？從『聲畫關係』看動畫電影的配音與字幕翻譯<sup>78</sup>」，主要探討動畫電影的配音與字幕翻譯的重要性，分析動畫配音與音譯在嘴形同步、動作同步及說話時間同步的差異，其中分析兩部迪士尼動畫，分別為《魔法滿屋》及《動物方程式》。

此篇文獻從翻譯及配音的角度出發，帶我們從不同的層面探討《魔法滿屋》，更讓讀者明白動畫中呈現的文化多元及差異性，不只在影像細節中，也可以在翻譯及配音中發現。文獻提到《魔法滿屋》因為背景設定為南美洲的哥倫比亞，因此在片中時常會穿插西班牙文，包含人名、稱謂及感嘆詞等，也因為西班牙文語速偏快，不論是在國語或原聲配音上，觀眾都會感受到角色的台詞字數偏多或是語速偏快等。除此之外，片中也隱喻了哥倫比亞的政治衝突與內戰歷史，以及真實的呈現了在哥倫比亞中大家庭的日常。

關於《魔法滿屋》在嘴型同步的探討分析中，因為角色人物眾多，較少有特寫嘴部或臉部的鏡頭，也因此對於觀眾在嘴型或是音譯的理解不會有太多的困難或是糾結，在動作同步方面，雖然動畫帶有濃厚的文化色彩，但透過譯文

---

<sup>77</sup> 血紅蘭姆，「再掀熱潮！《魔法滿屋》在串流平台重獲新生」，**yahoo 新聞**，2022 年 1 月 16 日，<https://tw.news.yahoo.com/news/再掀熱潮！《魔法滿屋》在串流平台重獲新生-030445581.html>

<sup>78</sup> 留嘉伶，「多此一舉還是必要之舉？從『聲畫關係』看動畫電影的配音與字幕翻譯」，國立臺灣師範大學碩士論文，2022 年 12 月。

轉達，讓配音及字幕都可以與動作盡量維持畫面的同步性。說話時間同步上，因為《魔法滿屋》角色語速偏快，也因此字幕翻譯上大量簡化。

另外一篇相關文獻為大陸期刊「《魔法滿屋》：拉美文化敘事下的霸權邏輯與權力焦慮<sup>79</sup>」，它從拉美文化敘述下的霸權概念探討《魔法滿屋》，是由陳亦水所撰寫並發表於2018年創刊的《當代動畫》，探討議題包含，拉美文化下的寓意、人物剖析等層面，經由比較與分析，讓本研究呈現更多元的視角。

拉美文化敘事方法下，顯現迪士尼長期以來的睦鄰政策，迪士尼形成這樣的傳統已近百年，比如在《花木蘭》、《獅子王》、《阿拉丁》等動畫的亞洲文化、非洲文化及阿拉伯文化等，顯現明顯的外交訴求。

動畫中馬瑞格家族(The Family Madrigal)的興衰，也代表了拉丁美洲與哥倫比亞的百年興衰史，因此在充滿魔幻色彩的《魔法滿屋》中，隱喻的其實是充滿現實感的哥倫比亞。其研究者認為魔法在動畫中，成為權力的象徵，屋子的牆裂則隱喻權力失控的焦慮。在動畫中身為馬瑞格家族(The Family Madrigal)的大家長阿嬤(Abuella)，艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)代表了權力的象徵，掌握著代表家族興衰的魔法蠟燭。在動畫中角色的特別之處在於，阿嬤(Abuella)跟主角米拉貝爾(Mirabel)一樣，是在整個家族中唯二沒有特殊天賦的角色。

魔法屋卡西達(Casa Madrigal)因為家庭衝突，所產生的牆壁裂痕，也象徵魔法的失效，與成員間對於失去魔法的恐懼感。當米拉貝爾(Mirabel)發現魔法屋牆上出現裂痕時，馬上瞭解到這是魔法正在減弱的徵兆，但祖母艾瑪(Alma)卻為了在家族的統治地位，掩蓋事實，她在家族中掌握代表家族的魔法蠟燭，也是在家族中最有話語權者，這其中也說明了哥倫比亞的母系社會架構。

---

<sup>79</sup> 陳亦水，「《魔法滿屋》：拉美文化敘事下的霸權邏輯與權力焦慮」，**當代動畫**，第2期(2022年4月)，頁29-33。

隨著災難的發生以及房屋的倒塌，從湖畔旁翩翩起舞的黃色蝴蝶，則是象徵了米拉貝爾(Mirabel)不同於其他家庭成員的魔法天賦，那便是充滿樂觀、富有浪漫色彩的愛，也因為這樣的天賦，才能讓米拉貝爾(Mirabel)成為開導祖母的角色，而象徵米拉貝爾(Mirabel)天賦的黃色蝴蝶其實也在一開始就出現在她裙子上。米拉貝爾(Mirabel)如同她的阿嬤(Abuella)，艾瑪(Alma)並沒有特殊明確的魔法天賦，魔法的產生，源自於她集結了所有的成員，並領導著大家，米拉貝爾(Mirabel)的天賦，在最後的畫面中，顯現在她用愛及團結集合眾人。

上述兩篇文獻，分別從聲音、畫面、配音與文化、政治、權力的出發點探討《魔法滿屋》，不同於本研究從心理學層面探討角色的自我接納，提供讀者以多元的角度賞析動畫《魔法滿屋》。上述兩篇文獻與本研究共同處對比，不難發現，《魔法滿屋》所富含的濃厚拉美文化色彩值得探究，這也歸功於迪士尼製作團隊的嘔心瀝血，讓我們能夠透過動畫看到迷人的哥倫比亞風貌，以及從不同的方向思考《魔法滿屋》創作背景及價值性。



## 第三章 研究方法

本章共分為四節，第一節以《魔法滿屋》作研究對象，探究本研究所選擇動畫之背景與價值，第二節為電影劇情介紹，透過詳細的解說使讀者對《魔法滿屋》能有更具體的理解。第三節闡明從符號學角度，對《魔法滿屋》進行文本分析，第四節則以鏡頭分析探討《魔法滿屋》的文本分析。

### 第一節 研究對象

本研究以 3D 動畫電影《魔法滿屋》(Encanto)作為研究對象，此動畫在 2021 年 11 月底上映，由華特迪士尼動畫工作室製作，為迪士尼經典動畫長片的第 60 部作品。由拜倫·霍華德(Byron Howard)<sup>80</sup>和傑瑞·布希(Jared Bush)共同執導，導演布希(Bush)和查理斯·卡斯特羅·史密斯(Charise Castro Smith)共同編劇。上映當時因流行嚴重特殊傳染性肺炎(Coronavirus disease 2019)，因此動畫在電影院表現不甚理想，全球總票房僅超過 2.52 億美元<sup>81</sup>，不過動畫更廣泛的商業成功歸功於在同年聖誕節前夕於 Disney+發布後，《魔法滿屋》成為目前 Disney+上，以最快速度達到 2 億播放的動畫電影<sup>82</sup>，其中由著名作曲家、製片人及導演身分的林-曼努埃爾·米蘭達(Lin-Manuel Miranda)所創作的 7 首電影原創曲目，榮登美國權威音樂雜誌《告示牌》百大單曲榜，《我們不提布魯諾》(We Don't Talk About Bruno)更是蟬聯五洲單曲冠軍，超越了當年火紅全球的《冰雪奇緣》(Frozen)歌曲《Let It Go》，成為最受歡迎的迪士尼歌曲<sup>83</sup>。《魔法滿屋》除了榮獲 2021 年的金球獎最佳動畫、英國電影學院獎最佳動畫片以及安妮獎最

<sup>80</sup> 拜倫·霍華德(Byron Howard, 1968 年 12 月 26 日-)，美國動畫導演，也曾擔任迪士尼編劇、監製、動畫師及配音員。曾執導經典動畫長片《雷霆戰狗》、《魔法奇緣》與《動物方城市》。曾在 2010 年因《魔法奇緣》被提名金球獎。

<sup>81</sup> 「魔法滿屋」，[維基百科](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A5%87%E5%B9%BB%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B1%8B)，2023 年 2 月 6 日，<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A5%87%E5%B9%BB%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B1%8B>

<sup>82</sup> 「即使沒有魔法天賦，仍然全力以赴！《魔法滿屋》幕後故事」，[映 CG 媒體](https://www.incgmedia.com/makingof/encanto)，2022 年 2 月 4 日，<https://www.incgmedia.com/makingof/encanto>

<sup>83</sup> 「我們不提布魯諾」，[維基百科](https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%91%E5%80%91%E4%B8%8D%E6%8F%90%E5%B8%83%E9%AD%AF%E8%AB%BE)，2023 年 2 月 5 日，<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%91%E5%80%91%E4%B8%8D%E6%8F%90%E5%B8%83%E9%AD%AF%E8%AB%BE>

佳動畫片獎外，在 2022 年第 94 屆奧斯卡金像獎上，得到最佳動畫片獎。《魔法滿屋》在各方面的表現，可說是突破了許多迪士尼過去的紀錄，除此之外，動畫更是呈現了多元的異國情懷，一個充滿濃厚哥倫比亞風貌「令人留連忘返的奇蹟之地」。

導演布希(Bush)表示，在過去與米蘭達(Miranda)合作另外一部迪士尼動畫《海洋奇緣》(Moana)時，米蘭達(Miranda)就曾提到，期待自己可以創作一部有關權威的拉丁美洲迪士尼音樂劇，於是就開啟了《魔法滿屋》的召喚<sup>84</sup>。魔幻現實主義<sup>85</sup>是這一切故事的核心，一個有關流離失所的族群，而在他們最黑暗的時刻奇蹟出現了，為他們創造了一個安全的奇蹟之地。編劇史密斯( Smith)提到，「我們認為這裡的魔法源自情感、性格和關係」。當祖母艾瑪(Alma)處於最悲傷和絕望的時刻，出於愛和保護家人的希望，奇蹟誕生了<sup>86</sup>。而這個充滿魔法的奇蹟之地也成為了村民的安身之處，讓大家可以依靠著馬瑞格家族(The Family Madrigal)成員的特殊天賦及被賦予魔法的蠟燭來生活，在這段逃難遷徙的背景中，也象徵著在二十世紀時哥倫比亞的內戰頻繁、販毒和社會暴力的寫實<sup>87</sup>，其中的魔法蠟燭，也是以哥倫比亞最重要節日之一的蠟燭節作為參考。

為了更貼近哥倫比亞的真實風貌，《魔法滿屋》是繼《可可夜總會》(Coco)之後，全部配音演員以拉丁族裔，且大部分為哥倫比亞人的動畫作品<sup>88</sup>。除此之外，團隊甚至親訪哥倫比亞進行田野調查，並選定在哥倫比亞薩倫托(Salento) 的科科拉山谷(Valley de Cocora)作為動畫場景。導演布希(Bush) 在幕

---

<sup>84</sup> MICHAEL ORDOÑA, “Encanto: A melange of music, magic and a dash of Miranda”, *Los Angeles Times*, Dec 1, 2021, <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-12-01/encanto-a-mix-of-music-magic-miranda>

<sup>85</sup> Magic Realism, 為一種敘事技巧，故事中可能出現不合乎現實的狀況，將傳統的寫實主義融入少許的超現實和幻想意涵。常出現於受壓迫或是獨裁的社會中，讓身處危險的作家，能夠突破這樣的創作環境。

<sup>86</sup> 同註 84。

<sup>87</sup> 張淑英，「魔幻寫實主義」，*English Island*，下載日期：2023 年 2 月 20 日，[https://www.eisland.com.tw/Main.php?stat=a\\_Hn6uZIT&mid=](https://www.eisland.com.tw/Main.php?stat=a_Hn6uZIT&mid=)

<sup>88</sup> 同註 87。

後專訪提到，科科拉山谷是他看過最美的地方之一，當時他們便明白那邊便是馬瑞格家族(The Family Madrigal)的落腳處。

《魔法滿屋》的劇情主軸圍繞在馬瑞格家族(The Family Madrigal)成員間的互動之中，製作團隊在當時有個很大的問題，那便是家庭規模，而在《魔法滿屋》中有 12 個主要角色，這是以前迪士尼不曾嘗試過的<sup>89</sup>。米蘭達(Miranda)在專訪中提到，這是一個關於家庭與角色之間的故事，他期待觀眾在觀影的同時，能夠從中看到自己。

除此之外，我們也能夠在動畫中觀察到以母系社會為主的哥倫比亞，以及當地的傳統服飾、飲食及文化，例如媽媽胡莉葉塔(Julieta)可以用來療癒他人的美食圓扁玉米餅 (arepa)以及動畫中常出現的毛料無袖套頭斗篷 (ruana)<sup>90</sup>。

《魔法滿屋》能夠帶給觀眾的感動，不僅僅是角色刻畫上的生動及劇情的引人入勝，在哥倫比亞文化的保真度來說，不論是音樂的在地化，或是歷史背景的融入、傳統文化的呈現，我們都可以在動畫上細節找到鉅細靡遺的呈現，也因此觀眾在觀影時，除了有身歷其境的感受外，也是一種視覺上的享受。

---

<sup>89</sup> 同註 84。

<sup>90</sup> 同註 87。

## 第二節 動畫劇情介紹

《魔法滿屋》作為一部有十二個主要角色的動畫電影，動畫在角色出場介紹上，僅用了一首歌曲—《馬瑞格家族》(The Family Madrigal)，就介紹了家族中的所有成員以及人物關係。本節按照由主角米拉貝爾(Mirabel)在動畫中，所演唱歌曲中人物出場順序來介紹馬瑞格家族(The Family Madrigal)主要成員，參見表 3.1。

表 3.1 《魔法滿屋》主要角色介紹

角色／劇照	角色介紹	魔法天賦
阿嬤 Abuela 艾瑪·馬瑞格 (Alma Madrigal) 	艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)是一位 75 歲的老婦人，在她年輕時，誕下三胞胎的那日，村莊發生戰爭，她的丈夫佩德羅·馬瑞格(Pedro Madrigal)在戰爭中犧牲了自己以換取妻兒的生命，在絕望之下，她的祈禱發生奇蹟，一個魔法蠟燭及可以躲避危難的奇蹟之地出現。在那之後她便對子孫寄予厚望，期待子孫的魔法天賦能夠為村莊付出，但也因為其要求完美的性格、極強的控制慾，造就家庭中成員的不安全感。穿著有著蝴蝶及山形圖案的紅色長洋裝，象徵奇蹟之地的魔法，領子上的淚珠形圓圈則代表魔法蠟燭的意象。	掌握魔法天賦來源的魔法蠟燭。家族中的每個孩子 5 歲時，都能藉由魔法蠟燭的祝福，得到屬於自己的天賦。
佩芭·馬瑞格 (Pepa Madrigal)	艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)及佩德羅(Pedro)的三胞胎。在 5 歲時獲得自己的魔	情緒能夠影響天氣變



劇照中(左)

法天賦，便開始學習控制情緒，以免傷害到他人，總是摸著辮子嘴裡念念有詞，「晴朗的天空，晴朗的天空」，丈夫菲利(Félix)擅長讓她冷靜下來。在婚禮時因為弟弟布魯諾(Bruno)預言會是下雨天，因此與弟弟產生心結，不願意多提到弟弟。與丈夫菲利(Félix)育有3子女，朵樂(Dolores)、卡米洛(Camilo)、安東尼奧(Antonio)。佩芭(Pepa)戴著太陽形狀的耳環，衣服上有太陽、雨滴及閃電的符號，象徵她的魔法天賦。

化，當心情好時是大太陽，心情糟時會出現下雨天甚至是颶風。

布魯諾·馬瑞格  
(Bruno Madrigal)



艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)及佩德羅(Pedro)三胞胎中最小的孩子，因為協助村民預言多次負面的結果，被貼上讓「壞事發生」的標籤，被家庭成員及村民不待見。在主角米拉貝爾(Mirabel)天賦儀式失敗後，看見房屋的裂縫及倒塌，擔心米拉貝爾(Mirabel)可能因此不被家庭接納，為了保護她，自己則帶著預言躲進房子的結構中，不斷修補房屋的裂縫，包容且深愛著馬瑞格家族(The Family Madrigal)，卻被認為是家族中的害群之馬，更被家族成員視為不能提到的禁忌。穿著的斗篷上沙漏的印花，象徵預言的魔法天賦。

擁有可以預知未來的天賦，但預知的畫面需要布魯諾(Bruno)的個人解讀。

<p>胡莉葉塔·馬瑞格 (Julieta Madrigal)</p>  <p>劇照中(左)</p>	<p>艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)及佩德羅(Pedro)的三胞胎之一。為伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)及米拉貝兒(Mirabel)的母親，富有同理心，總是用愛及同理的態度對待家中的所有成員，包括她的弟弟布魯諾(Bruno)。常用讚美及鼓勵的話語安慰女兒米拉貝兒(Mirabel)，她能夠理解沒有魔法天賦的米拉貝兒(Mirabel)作為魔法家庭成員的不易，總是提醒米拉貝兒(Mirabel)她的特別。穿著的圍裙口袋中總是有很多草藥，服裝上也有許多草藥圖案象徵其天賦。</p>	<p>具有烹飪食物可以療癒他人的天賦。</p>
<p>菲利·馬瑞格 (Félix Madrigal)</p>  <p>劇照中(右)</p>	<p>佩芭(Pepa)的丈夫，朵樂(Dolores)、卡米洛(Camilo)、安東尼奧(Antonio)的父親，為哥倫比亞的拉丁裔，熱愛音樂。與佩芭(Pepa)敏感情緒化的性格形成鮮明對比，菲利(Félix)顯得較為正向且好相處，性格幽默友善。他穿著有裝飾三角形圖案的南美傳統襯衫服飾。</p>	<p>入贅馬瑞格家族(The Family Madrigal)，因此沒有特殊天賦。</p>
<p>奧古斯汀·馬瑞格 (Agustín Madrigal)</p>	<p>胡莉葉塔(Julieta)的丈夫，伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)及米拉貝兒(Mirabel)的父親。在動畫中奧古斯汀(Agustín)笨拙且經常發生意外，妻子胡莉葉塔(Julieta)的食物總是能即時治癒他。他穿著西裝及背心，胸前的花朵代表大女兒</p>	<p>入贅馬瑞格家族(The Family Madrigal)，因此沒有特殊天賦。</p>

 <p>劇照中(右)</p>	<p>伊莎貝拉(Isabela)，左腳襪子上的啞鈴圖騰代表二女兒路易莎(Luisa)，而右腳的刺繡風格則代表小女兒米拉貝兒(Mirabel)。</p>	<p>賦。</p>
<p>朵樂·馬瑞格 (Dolores Madrigal)</p> 	<p>佩芭(Pepa)以及菲利(Félix)的長女。因為擁有千里耳的關係，得知家庭及村莊中許多人的秘密，這也讓她不得不為所有人保守這些秘密，雖然在大部分時候朵樂(Dolores)顯得安靜也較不情緒化，但她也時常會不小心暴露了別人的秘密。服飾中的聲波圖紋，象徵其天賦能力。</p>	<p>擁有千里耳的魔法天賦。</p>
<p>卡米洛·馬瑞格 (Camilo Madrigal)</p> 	<p>佩芭(Pepa)以及菲利(Félix)的二兒子，與文靜的姐姐朵樂(Dolores)及內向的弟弟安東尼奧(Antonio)不同，他個性有趣、活潑甚至頑皮，如同他的父親精力充沛且隨和，儘管有著這樣一面，但卡米洛(Camilo)很關心母親佩芭(Pepa)，在母親情緒不穩時，會讓母親平穩下來。服裝上的變色龍圖案象徵其天賦。</p>	<p>可以使用變形能力幻化不同的樣貌。</p>
<p>安東尼奧·馬瑞格 (Antonio)</p>	<p>佩芭(Pepa)以及菲利(Félix)的小兒子，馬瑞格家族(The Family Madrigal)中最小的成</p>	<p>天賦是可以與動物溝通</p>

<p>Madrigal)</p> 	<p>員。在動畫一開始尚未擁有天賦，在劇情的推進中，安東尼奧(Antonio)在儀式獲得與動物溝通的能力。在所有家族成員中與他的表姊米拉貝兒(Mirabel)最為親近，他個性害羞內向且擁有同情心，常常表示希望米拉貝兒(Mirabel)也能擁有魔法天賦。在他的服飾背心上有動物的圖案，象徵他可以跟動物溝通的能力。</p>	<p>的能力。</p>
<p>伊莎貝拉·馬瑞格 (Isabela Madrigal)</p> 	<p>胡莉葉塔(Julieta)及奧古斯汀(Agustín)的大女兒。總是以完美優雅的姿態面對眾人，長相美麗，被家族成員及村民所喜愛。為了符合阿嬤心中對完美子孫的期待，只能壓抑自己的性格，被迫接受與不喜歡的對象結婚。在故事起初與米拉貝兒(Mirabel)的關係並不友好，討厭妹妹但同時又羨慕妹妹沒有天賦的束縛，最終卻因為妹妹的關係，體驗到脫離完美的束縛，並修復與妹妹米拉貝兒(Mirabel)的關係。身上的卡特蘭花，為哥倫比亞的國花，也象徵能隨意變出花朵的天賦。</p>	<p>起初的天賦是能夠隨意變出不同的花朵，在動畫尾聲，伊莎貝拉(Isabela)發現自己也能變出帶刺的仙人掌，或是其他新奇的植物。</p>
<p>路易莎·馬瑞格 (Luisa Madrigal)</p>	<p>胡莉葉塔(Julieta)及奧古斯汀(Agustín)的二女兒，與妹妹米拉貝兒(Mirabel)的關係友好，也認為自己有需要保護妹妹及家庭成員。她心地善良常常幫助村民搬移村</p>	<p>擁有如大力士般力大無窮的力量。</p>

	<p>莊的教堂或是陸橋，外表看起來強壯高大，但內心深處卻脆弱無比，但她從不抱怨，一心希望可以協助村民，帶給家庭榮耀。裙子上的啞鈴圖騰象徵其力大無窮的天賦。</p>	
<p>米拉貝兒·馬瑞格 (Mirabel Madrigal)</p> 	<p>胡莉葉塔(Julieta)及奧古斯汀(Agustín)的小女兒，動畫的主角。在 5 歲那年的天賦儀式中，並沒有獲得魔法，她也是在家族裡除了爸爸奧古斯汀(Agustín)及姨丈菲利(Félix)外，唯一沒有天賦的家庭成員。但她性格活潑且樂觀，總是努力安慰自己沒有天賦其實也可以讓家族為榮，但在感受到阿嬤的冷眼看待後，也會感到難受及迷失這也導致她焦慮沒有安全感。在動畫中靠著自己的一己之力，想找到破壞魔法的來源，並希望自己可以拯救家族。身上的刺繡圖案，代表了全族人，也顯示其實米拉貝兒(Mirabel)真正的天賦其實是串連全族人的情感連結。</p>	<p>故事發展初期沒有顯現魔法天賦，最後所獲得的天賦為連結家族的所有成員，如同她的阿嬤一樣。</p>

資料來源：筆者整理自 Disney Wiki，網址 [https://disney.fandom.com/wiki/Bruno\\_Madrigal](https://disney.fandom.com/wiki/Bruno_Madrigal)

故事的開始，5 歲的米拉貝兒(Mirabel)天真地詢問阿嬤(Abuella)，魔法來自於哪裡，阿嬤(Abuella)看著魔法蠟燭告訴米拉貝兒(Mirabel)，在很久遠以前，當她的三個孩子剛出生時，她與丈夫佩德羅(Pedro)以及村民們被迫逃離家園，在逃難的過程中佩德羅(Pedro)犧牲了，就在她最絕望的時刻，奇蹟出現，並帶給她一個永遠不會熄滅的魔法蠟燭，以及一個非凡之地，讓村民們得以落腳，而他們的魔法屋卡西達(Casita)也成為馬瑞格家族(The Family Madrigal)的魔法堡壘。當家族中的孩子到了 5 歲，魔法蠟燭便會賜予他們天賦，在儀式中當他們觸碰自己房間的門鎖時，魔法會賜予他們獨特的天賦及屬於自己神奇的房間，而這些天賦讓他們得以去幫助村民，把這非凡之地變成天堂。5 歲的米拉貝兒(Mirabel)聽完，眼睛為之一亮，因為今晚就是她的魔法儀式，阿嬤(Abuella)期待地看著她說，讓你的家人驕傲。

轉眼十年過去，今晚是米拉貝兒(Mirabel)表弟安東尼奧(Antonio)的天賦儀式，全家族的成員甚至到整個村莊都在為了晚上的儀式期待著，當馬瑞格家族(The Family Madrigal)的所有成員，都在運用自己的天賦為晚上的儀式準備時，米拉貝兒(Mirabel)卻因為 5 歲那時儀式失敗而沒有得到天賦，只能用普通且平凡的方式幫忙大家，她顯得焦慮且拼命，阿嬤(Abuella)卻認為米拉貝兒(Mirabel)是在幫倒忙並要求她回房間去，米拉貝兒(Mirabel)落寞的走回房間，發現躲在她床下安東尼奧(Antonio)，因為擔心儀式失敗不敢出去，在米拉貝兒(Mirabel)的安慰鼓勵下，安東尼奧(Antonio)牽著她走到中庭，準備儀式開始。

氣氛在熱鬧的音樂及村民們的歡聲笑語中活絡起來，聚光燈打在安東尼奧(Antonio)身上，他看起來既緊張又擔心，卻步停在原地，不願意走到魔法蠟燭及房間把手前，他轉頭用求救的眼神望向米拉貝兒(Mirabel)，要求她陪伴自己走到門前，米拉貝兒(Mirabel)考慮片刻，牽著安東尼奧(Antonio)的手走向前，思緒卻回到 5 歲那年的儀式，她緊張的擦了手摸向門鎖，魔法蠟燭的火光突然一暗，而米拉貝兒(Mirabel)房間的魔法門，消失在眾人眼前，她不敢相信的看

著面色變為凝重的阿嬤(Abuella)，彼此都震驚且失望萬分。

突然她被阿嬤(Abuella)的聲音拉回現實，好險安東尼奧(Antonio)的儀式順利成功，得到能夠與動物溝通的天賦，所有人都在為安東尼奧(Antonio)新獲得的神奇森林房間及天賦慶祝，沒有人發現米拉貝兒(Mirabel)不在其中。雖然她也為安東尼奧(Antonio)感到開心，但她仍不免難受，她也希望自己可以被阿嬤(Abuella)看見，她失落的走到中庭，卻發現魔法屋卡西達(Casita)產生了嚴重的裂痕而她的手也被掉下的瓦片割傷，她緊張的衝向安東尼奧(Antonio)的神奇房間並告訴大家，房子跟魔法蠟燭有危險！阿嬤(Abuella)臉色一沉，帶領著所有人走到中庭，但屋子卻跟沒事一樣，慶祝仍然繼續，沒有人相信她說的話。

她疑惑的吃著母親胡莉葉塔(Julieta)為她治療割傷的魔法玉米餅，腦中不斷重複剛剛的場景，母親安慰她並希望米拉貝兒(Mirabel)能夠好好的放鬆下來。當晚米拉貝兒(Mirabel)輾轉難眠，她決定要去調查有關房子裂痕的真相，她爬上屋頂並找到放在阿嬤房間窗戶的魔法蠟燭，無意間卻聽到阿嬤向佩德羅(Pedro)阿公祈禱希望魔法蠟燭能夠繼續運作，不要熄滅，這讓米拉貝兒(Mirabel)更加決心要拯救家中的魔法。

隔日米拉貝兒(Mirabel)決定先去詢問較為友好的二姊路易莎(Luisa)，路易莎(Luisa)透露自己其實快要被巨大的家庭壓力壓得喘不過氣，她展現了內心脆弱的一面，並告訴米拉貝兒(Mirabel)昨日的裂縫她其實看到了，這讓她驚恐萬分並感受到自己的軟弱，她建議妹妹去消失的舅舅，布魯諾(Bruno)的房間中找尋答案。在布魯諾(Bruno)的房間，米拉貝兒(Mirabel)在沙堆中發現有關自己的預言浮雕，並在拼湊出完整預言玻璃板後，發現裡面的她正站在破碎的小屋卡西達(Casita)前，她認為這意味著是她破壞了這些魔法以及整個家庭。

晚餐時刻表姊朵樂(Dolores)不小心說出，她聽到米拉貝兒(Mirabel)會毀了這個家庭的預言，這讓大家開始感到驚慌，這時小屋再度破裂，每個人的天賦

力量都變得極端而失控，毀了馬里亞諾·古茲曼(Mariano Guzmán)向伊莎貝拉(Isabela)的求婚，這也讓伊莎貝拉(Isabela)記恨上米拉貝兒(Mirabel)，認為是米拉貝兒(Mirabel)破壞了求婚儀式。米拉貝兒(Mirabel)在混亂之中，跟隨著老鼠進到牆上畫框後的通道，並找到消失的舅舅布魯諾(Bruno)，其實當年舅舅並沒有離開家園，而是躲在牆後的暗處中，不斷地替成員們修補房子的裂縫，因為在米拉貝兒(Mirabel)的預言出現後，他擔心米拉貝兒(Mirabel)會被家庭誤會而排斥，所以他只能將預言玻璃板摔破，並帶著預言的秘密住進屋子的暗處中，默默的守護他們。在米拉貝兒(Mirabel)的強烈要求下，舅舅布魯諾(Bruno)只能試著再次預言，但這次畫面仍舊一樣，唯一不同的是，一隻金黃色蝴蝶飛到了村莊的河邊，在那邊布魯諾(Bruno)看到米拉貝兒(Mirabel)與成員擁抱的畫面。

米拉貝兒(Mirabel)為了要拯救家族的魔法，於是決定找到伊莎貝拉(Isabela)並與她道歉，氣頭上的伊莎貝拉(Isabela)在生氣中讓房間的地板長出了一顆不規則的仙人掌，這也讓伊莎貝拉(Isabela)感到十分新奇，在過去她以為自己只能保持完美優雅，連花朵的樣態，都會被要求漂亮完美且規則，而現在的她學習到誠實的表達自己，並感受到做真實自己的快樂，她向米拉貝兒(Mirabel)提到，其實她並不想與馬里亞諾·古茲曼(Mariano Guzmán)結婚，不過因為背負著這樣「美好」的壓力，她不得不壓抑自己。她們從爭執到擁抱以及和解，這樣團結和諧的力量，讓房子的裂縫修補起來，也讓魔法蠟燭也更為明亮。

但嚴格的阿嬤(Abuella)卻不認為這樣是件好事，她指責沒有天賦的米拉貝兒(Mirabel)影響了大家，讓事情都搞砸，就連完美的伊莎貝拉(Isabela)都變得不乖巧完美，她嚴厲的指責米拉貝兒(Mirabel)傷害了家族。米拉貝兒(Mirabel)不可置信的看著阿嬤(Abuella)，生氣又失望的回應，她認為是要求嚴格的阿嬤(Abuella)讓大家都沒有辦法做自己，才害得魔法消失。激烈的爭吵讓原本修復好的房屋又產生裂痕且崩塌，米拉貝兒(Mirabel)拼命地往蠟燭方向跑去，希望能拯救蠟燭，但蠟燭卻隨著房子的倒塌而熄滅。米拉貝兒(Mirabel)失落的離開了

小鎮，來到了佩德羅(Pedro)阿公離世的河邊，她難過的哭泣，阿嬤(Abuella)走到她身旁，並告訴米拉貝兒(Mirabel)自從佩德羅(Pedro)阿公犧牲後，自己變得越來越專制、要求完美，而且不允許發生任何的錯誤，她對大家嚴格，甚至比大家更看重魔法，對米拉貝兒(Mirabel)的苛刻她感到很抱歉，米拉貝兒(Mirabel)此時才明白作為一家之主的阿嬤(Abuella)其實也承擔了許多的壓力及保護村民的責任。此時一隻金黃色的蝴蝶飛過，他們在河邊相擁，而這也是舅舅布魯諾(Bruno)在預言中見到的畫面。

布魯諾(Bruno)為了保護米拉貝兒(Mirabel)，他出現在河邊，並承擔了所有錯誤只希望阿嬤(Abuella)不要怪罪米拉貝兒(Mirabel)，阿嬤(Abuella)沒有多說只是上前擁抱了她的兒子布魯諾(Bruno)，她明白了布魯諾(Bruno)至始至終都沒有丟下家人。最終，在所有村民的幫助下，他們的魔法屋卡西達(Casita)即將建成，馬瑞格家族(The Family Madrigal)的其他成員，為米拉貝兒(Mirabel)準備了小屋卡西達(Casita)的門鎖，而上頭的字母「M」，除了代表馬瑞格家族(The Family Madrigal)，也代表了米拉貝兒(Mirabel)，阿嬤(Abuella)告訴米拉貝兒(Mirabel)：「奇蹟不是你擁有的魔法，因為你就是奇蹟」。隨著米拉貝兒(Mirabel)將門鎖裝上，魔法屋卡西達(Casita)恢復了生命，在歷經改變後的馬瑞格家族(The Family Madrigal)變得更加溫暖，大家都能遵循自己的心意運用天賦，成為真實的自己。

綜合上述劇情介紹，可以觀察到動畫《魔法滿屋》中的米拉貝兒(Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)，這四位角色在劇情的推進中都呈現了對自我存在著懷疑和不接納的情況。在他們心中，存在著必須達到的特定標準或符合的特定形象，才能使他們成為所追求的完美自我。然而，經歷了魔法消失和家庭關係破裂的挫折後，他們重新學會了接納真實的自我。因此，本研究選擇將這四位角色作為研究問題的對象，旨在更深入地探討他們的內心世界和情感體驗。

### 第三節 符號學分析

在人們建構的社會中，甚至到整個人類的社會環境，處處充斥著符號的概念，符號包羅萬象，包括了各種我們可能想到的層面，如手勢、表情、口號、塗鴉、路標、廣告、疾病症狀、行銷、音樂、肢體語言、草圖、繪畫、攝影、詩歌、設計、建築、電影、景觀造園、摩斯密碼、衣著、飲食、徽章、儀式及原始象徵等等，這還只是符號學的一小部分<sup>91</sup>，符號有兩種基本的形式來源，分別為自然及文化，人們建構出溝通的符號與系統，用來表達這個世界上許多的意義。因此符號被認為是攜帶意義的感知，沒有意義可以不用符號來表達，也沒有不代表意義的符號<sup>92</sup>，也可以說符號是我們用來理解世界的方法，而不同學者則提出了不同的觀點。

#### 一、索緒爾(Saussure)的符號學理論

這個世界獨立存在，而人們則是按照自己所建構的符號與系統，來應對這個世界，我們運用「語言」來「重製」這個世界的各層面，也因此溝通系統的存在，不僅是為了現實中事物的命名與分類，更是反映語言所建構的社會面向，我們所建構的溝通系統架構我們的視野，也主導了我們看待世界的方式<sup>93</sup>。符號學始祖索緒爾(Saussure)認為符號的結構分為兩個層面，分別為意符(signifier)及意指(signified)。意符也稱為符號具，為「形象」的觀點，是外在具象的物理形式，我們可以透過感官知覺它，如形象、聲音等，而意指又稱符號義，是心理上的「概念」，兩者為一體兩面的概念。索緒爾(Saussure)打破了一般人認為語言與外在世界存在一對一的對應關係，他認為兩者如同白紙的兩

---

<sup>91</sup> 呂奕欣譯、尚恩·霍爾著，**這就是符號學**(臺北市:積木文化，2015年)，頁5。

<sup>92</sup> 趙毅衡，**符號學**(臺北市:新銳文創，2012年)，頁2。

<sup>93</sup> 呂奕欣譯、尚恩·霍爾著，**這就是符號學**(臺北市:積木文化，2015年)，頁21。

面<sup>94</sup>，一體兩面無法分割來解讀。符號具的概念，就像當我們提到「皇冠(crown)」時，這個詞所產生的聲音；符號義則為閱讀者對於此符號的想像與聯想，也是一種心理上的概念，而每個讀者閱讀後的概念也可能不盡相同<sup>95</sup>，可能會因為社會文化差異而有不同的認知與聯想，例如  圖示可以代表皇冠或是象徵王室(參見圖 3.1)。

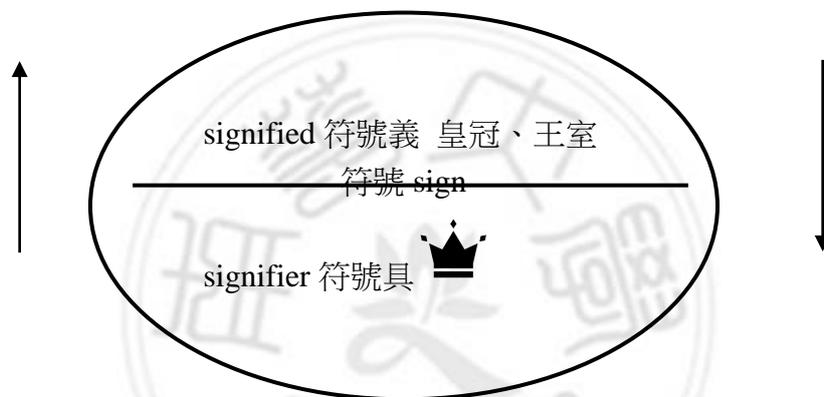


圖 3.1 索緒爾(Saussure)符號構成的面向

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，*設計研究*，第 3 期(2003 年 7 月)，頁 132-139。

索緒爾(Saussure)提出，符號文本的建構，在於兩種延伸的向度：系譜軸(paradigm)及毗鄰軸(syntagm)，兩軸的交會點形成了符號的意義，而任何符號的表意，都一定是在這個雙軸中展開。系譜軸又稱聚合軸，定義為符號文本的每個元素，所有可以被比較或選擇的各種成分，為一種結構上可取代(structurally replaceable)，也就是說聚合關係中的符號，選擇了某一個，就會排除其他；毗鄰軸或稱組合軸，是文本結構的組合，也是在文本中能夠顯示出來的<sup>96</sup> (參見圖

<sup>94</sup> 蔡珮，「“王八”、“Wombat”，你是誰？Saussure 符號學的啟示與限制」，*中華傳播學刊*，第 6 期(2004 年 12 月)，頁 19-33。

<sup>95</sup> 鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，*設計研究*，第 3 期(2003 年 7 月)，頁 132-139。

<sup>96</sup> 胡易容、趙毅衡，*符號學：傳媒學辭典*(臺北市:新銳文創，2014 年)，頁 214。

3.2)。

系譜軸 ↑	窗戶設備	地板材質	沙發材質	窗簾顏色
	木窗、鋁窗、鐵窗	大理石、木板、磁磚	木質、皮革、絨布	粉色、藍色、綠色
房屋裝潢設計	→ 毗鄰軸			

圖 3.2 索緒爾(Saussure)房屋設計的兩軸關係

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第 3 期(2003 年 7 月)，頁 132-139。

20 世紀 70 年代後，符號學領域發展後結構主義，索緒爾(Saussure)的符號學被認為相較於皮爾斯(Peirce)的理論更為保守與過時，但作為符號學的創始人之一，他的理論遺產，至今的貢獻仍無法忽視<sup>97</sup>。

## 二、皮爾斯(Peirce)的符號學理論

同被稱為符號學始祖的皮爾斯(Peirce)提出構成符號的元素有三個，分別為符號(sign/representamen)、指涉物(object)及解釋義(interpretant)(參見圖 3.3)。他的理論中加入「層次」的概念，用以補充解釋三要素的符號關係結構，分別為第一性符號(firstness)、第二性符號(secondness)和第三性符號(thirdness)，其中又以第三性符號最為決定性<sup>98</sup>。

符號(又稱再現體、符號載體)作為構成符號的第一要素，其實就等同於「符號」的概念，皮爾斯(Peirce)起初對符號載體的定義為「在某方面對特定的

<sup>97</sup> 胡易容、趙毅衡，符號學：傳媒學辭典(臺北市:新銳文創，2014 年)，頁 254。

<sup>98</sup> 鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第 3 期(2003 年 7 月)，頁 132-139。

人而言，以某種身份代表了特定的事物」；而構成符號的第二個要素指涉物，則有一個很廣泛的解釋：「它可以是人們已知或是確信存在的事物，可能為一種質、關係、事實或是普遍存在的自然或情況」，也是符號文本直接指明的部分；符號表意的第三元素為解釋義，是對於符號再次解釋的意義，解釋義不僅能夠延伸到另個符號，也必須用另外的符號才能夠表示<sup>99</sup>。舉例來說，當住在台灣的我指著照片中夜晚的，說出「月亮」(the moon)這個字時，照片或是字句就是符號載體，而指涉物為月球，解釋義則是我明確指出在晚上時間在天空出現的天體<sup>100</sup>。

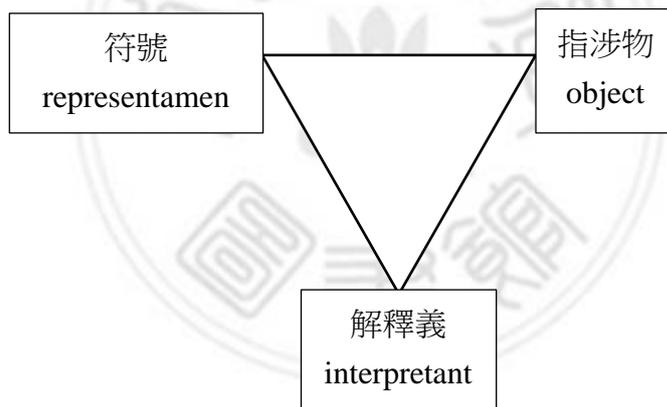


圖 3.3 皮爾斯(Peirce)的符號結構圖

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，**設計研究**，第 3 期(2003 年 7 月)，頁 132-139。

此外皮爾斯(Peirce)依據符號及其對象的關係，將符號分類成三大類，分別為肖像符號(icons)、索引符號(indexes)與象徵符號(symbols)。(參見表 3.2)

<sup>99</sup> 胡易容、趙毅衡，**符號學：傳媒學辭典**(臺北市:新銳文創，2014 年)，頁 140。

<sup>100</sup> Sean Hall 著，呂奕欣譯，**這就是符號學**(臺北市:積木文化出版，2015 年)，頁 22。

表 3.2 皮爾斯(Peirce)的符號三層面

	肖像符號(icons)	索引符號(indexes)	象徵符號(symbols)
表達方式	形象相似	因果邏輯	約定俗成
範例	圖片、雕像	煙與火	字、語言
過程	可用觀賞	經由聯想	透過學習

資料來源：鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第3期(2003年7月)，頁132-139。

皮爾斯(Peirce)將符號學視為哲學的分支，更認為符號學是一門有關形式的規範科學，研究真理的議題，為一般或社會心理學及語言學的主要原理基礎<sup>101</sup>，他的符號學理論較索緒爾(Saussure)的理論更為廣泛，除了規約性的符號外，還包含了自然與非人類的符號。他把符號學領域拓寬到更加廣闊的範疇，並讓研究的結果可以運用到其他的經驗理論中，讓符號學的理論奠定了更重要的基礎<sup>102</sup>。

### 三、 巴特(Barthes)的符號學理論

法國符號學家羅蘭巴特(Roland Barthes)追隨了索緒爾的理論，將符號的意義與溝通視為系統，並發展出新的觀點概念。他創立的意義分析模式，藉由溝通和互動的觀點分析意義，理論核心為符號的兩個層次意義，第一層次為明示義(denotation)，是符號最基本、明顯的外在意義，是直接明瞭且容易辨識的客觀認知；第二層次的隱含義(connotation)，是根據第一層次的符號具，在社會文化下給予符號更深一層內在意涵<sup>103</sup>，受到個人的主觀動機、目的、情感文化價值觀等影響，巴特(Barthes)將理論中，第二層次意義的產生方式分為三種，分

<sup>101</sup> 胡易容、趙毅衡，符號學：傳媒學辭典(臺北市:新銳文創，2014年)，頁219。

<sup>102</sup> 同前註。

<sup>103</sup> 鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第3期(2003年7月)，頁132-139。

別為以下<sup>104</sup>：

### (一) 隱含義(connotation)

受到個人主觀感受與社會文化價值觀互相交錯的影響，所產生的意義在文化的解讀下，產生的內在意涵。

### (二) 迷思(myth)

這樣的符號意義在符號創造前就已經存在，巴特(Barthes)認為迷思是一種運用文化思考事物的方式，也是理解事物的一種概念化，更是神話故事，透過它理解現實與自然。

### (三) 象徵(symbolic)

物體因過去傳統性的習慣而取代了其他事物的意義。例如皇冠的貴重與稀有，象徵了皇室。此外，象徵的種類還可分為隱喻(metaphor)及轉喻(metonymy)。隱喻的本質為「聯想」，透過一般日常熟悉的取代不熟悉的；轉喻的基本意涵為「以部分代表整體」，以現實事物的某一部分進而替代全部。

巴特(Roland Barthes)對於符號學的貢獻不只在於理論，更是在實際應用的面向，他的理論最大的貢獻在對符號內涵意義的分析，除此之外，也應用在許多實際的面向，例如服裝與廣告上，他透過生活中的許多符號，讓人們理解，我們生活的世界，就是由這些形形色色的符號所形成的意義世界<sup>105</sup>。

---

<sup>104</sup> 張淑雅、曹融、顧理，「從符號學角度探討達利作品中潛意識象徵之意義建構與解讀」，**藝術論文集刊**，第12期(2009年4月)，頁95-118。

<sup>105</sup> 胡易容、趙毅衡，**符號學：傳媒學辭典**(臺北市:新銳文創，2014年)，頁15。

## 第四節 鏡頭分析

鏡頭在每一部影片中的重要性不言而喻，自攝影機開始拍攝到結束，之間一系列的畫面稱之為「鏡頭」。它主宰了觀眾觀賞故事的視角，透過鏡頭畫面的牽引，帶動了觀眾的情緒，導演的運鏡，如同說故事的技巧一般<sup>106</sup>，若電影的劇情內容，是創作者想要傳達的故事，那鏡頭的運用則是導演說故事的方式，在製作動畫的前期階段，鏡頭的製作與運用是極具重要的部分，提前確立動畫鏡頭的運用，能降低往後製作的時間、人力等成本，加快動畫的製作時程<sup>107</sup>。

3D 動畫與電影在鏡頭的本質上十分相似，都是逐格拍攝而成，兩者的差異在於動畫中使用了虛擬攝影機，也因此能跳脫真實場景與攝影機操作上的限制，在傳達作品的意念上，更為廣闊及創作性的視覺表現，反而能更貼近創作者的原始構想<sup>108</sup>，例如在動畫《魔法滿屋》中，就有許多魔幻非寫實鏡頭的運用。本節藉由探討景別、角度、鏡頭的運動及觀點，分別闡述鏡頭的類型。

### 一、鏡頭的景別(Shot Size)

景別為鏡頭的視線範圍，也是鏡頭尺寸的大小，用途在於描述影片中的空間場景，或是交代人物與環境的關係，其中也是展現動作的重要鏡頭語言，劃分的依據為景框(frame)能容納的內容素材多寡來看，依據被拍攝物到鏡頭的距離，可分為不同類型的景別，這樣判斷景別的方式較為主觀，若以客觀式的判斷劃分，則是將人作為拍攝主體，以人臉部在畫面中，所占比例作為依據，或是以主體在畫面的比例來定義鏡頭景別，包括大遠景、遠景、中遠景、中景、

<sup>106</sup> 李來春、李宏耕、高玄、李宛庭，「探討 3D 動畫固定鏡頭之敘述表現性—以《Minuscule》影集為例」，*藝術學報*，第 100 期(2017 年 4 月)，頁 89-118。

<sup>107</sup> 盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬，「皮克斯短片 3D 動畫鏡頭運用之內容分析」，*藝術評論*，第 26 期(2014 年 3 月)，頁 71-111。

<sup>108</sup> 張維忠、鐘世凱，「動畫短片故事劇情編排與鏡頭語言之關聯研究」，*藝術學報*，第 95 期(2014 年 10 月)，頁 169-195。

中特寫、特寫、大特寫七種類型分別說明<sup>109</sup>。

### (一) 大遠景(Extreme Long Shot)

大遠景又稱為極遠景，常用於拍攝風景、城市等空間環境，視野寬闊，能表現遠距離的範圍場景，主要作用為介紹空間環境、交代地點，導演通常也會提供較近鏡頭作為空間架構參考，可以讓觀眾清楚的知道目前所在場域，有定場鏡頭（Establishing Shots）的作用<sup>110</sup>。參見圖 3.4，呈現了村莊及遠處馬瑞格家族(The Family Madrigal)的魔法屋卡西達(Casita)。



圖 3.4 大遠景鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (二) 遠景(Long Shot)

遠景鏡頭如同大遠景鏡頭，涵蓋較大範圍的畫面，但相較於大遠景，遠景鏡頭尺寸略近，通常使用廣角視野拍攝，在人物及畫面主體的表現比例上稍微增大，更能強調出環境與人物之間的關聯性<sup>111</sup>。如圖 3.5，年輕時候的阿嬤，艾瑪(Alma)，站在房屋前，看著奇蹟及魔法屋卡西達(Casita)的出現。

<sup>109</sup> 同註 106、107、108。

<sup>110</sup> 同註 107、108。

<sup>111</sup> 同註 108。



圖 3.5 遠景鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (三) 中遠景(Medium Long Shot)

中遠景的視野比例，主要為人物角色膝蓋以上的部分及局部的場景畫面，觀眾能看到角色約四分之三的主體，主要在於描述劇情發展，能提供觀眾更多的故事訊息。中遠景的功能可以交代環境，也能表達人物之間的關係，敘述功能性強，但因為較為中性及客觀，可能會缺乏情感上的感染力<sup>112</sup>。如圖 3.6，年輕時候的艾瑪(Alma)，在魔法蠟燭前賜予她的孩子們魔法天賦。



圖 3.6 中遠景鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

<sup>112</sup> 同註 107、108。

#### (四) 中景(Medium Shot)

在中景鏡頭中，觀眾可以看到角色的二分之一主體，主要是取人物腰部以上或物體局部的景別，多使用於人物角色間的對話。因為主體的鏡頭範圍較大，也因此能觀眾能對角色的表情細節及動作細節有更多的觀察，也可以較投入劇情<sup>113</sup>。參見圖 3.7，呈現姊姊伊莎貝拉(Isabela)對米拉貝兒(Mirabel)的幫忙感到厭煩及惱火。



圖 3.7 中景鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

#### (五) 中特寫(Medium Close-up)

中特寫也被稱為近景，鏡頭在人物表現上，能展現四分之一的主體，通常為角色人物胸部以上的畫面，所佔據鏡頭畫面的面積為一半以上，也因此角色人物的表情，更能得到細緻的展現，而後方的環境則成為角色特寫的陪襯。時常運用在人物對話之間，觀看距離相較於中景鏡頭又更接近主體，也因此中特寫對於人物刻畫的表情神態，會使觀眾有更為深刻的感受<sup>114</sup>。如圖 3.8，五歲的米拉貝兒(Mirabel)在即將進行的天賦典禮前，期待地與阿嬤對話。

---

<sup>113</sup> 同註 107、108。

<sup>114</sup> 同註 107。



圖 3.8 中特寫鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

#### (六) 特寫(Close-up)

在特寫鏡頭中常著重的畫面為，角色人物的某些部位，像是頭部或是手部等，或是物體部分的細節，背景的環境空間常被削弱到幾乎沒有，鏡頭的功能通常用來強調角色的臉部表情或是動作細節，藉此更可以刻畫出人物的特色或是性格情感；在物體的表現上，只拍攝事物最具關鍵或是特徵的部分，能夠精確傳達特定的意義，並推動故事的情節，特寫鏡頭常用在表現人物角色的觀點，可以將觀眾直接帶入角色的思緒情感當中<sup>115</sup>。如圖 3.9，五歲的米拉貝兒(Mirabel)在自己的天賦典禮時，手握著門把等待魔法奇蹟的降臨。



圖 3.9 特寫鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

<sup>115</sup> 同註 107、108。

## (七) 大特寫(Extreme Close-up)

大特寫也稱為極特寫，可以表現拍攝主體極細微的表情或是放大的部位，如眼睛、嘴巴等細部的樣貌，常用來拍攝重要的物件細節，或是人物表情動作極細微的瞬間變化，能帶給觀眾更強烈的視覺感受<sup>116</sup>。如圖 3.10，米拉貝兒(Mirabel)將舅舅布魯諾(Bruno)預言石板拼湊起來，看到自己出現在石板上。



圖 3.10 大特寫鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

## 二、鏡頭的角度(Shot Angle)

取鏡角度為一種常見的鏡頭語言，透過不同攝影角度與主體之間的高低，表達不同的視角與感受，並帶出不同的情境訊息與氛圍，讓觀眾能理解作品。鏡頭的角度影響觀眾從何觀點切入接收故事<sup>117</sup>，也因此同樣的故事發展，不同的角度敘述，可能會有迥異的感受與理解，以下為不同鏡頭角度的類型<sup>118</sup>。

### (一) 水平角度(eye-level shot)

<sup>116</sup> 同註 107、108。

<sup>117</sup> 李來春、李宏耕、高玄、李宛庭，「探討 3D 動畫固定鏡頭之敘述表現性—以《Minuscule》影集為例」，**藝術學報**，第 100 期(2017 年 4 月)，頁 89-118。

<sup>118</sup> 「鏡頭角度決定你的風格！快學幾招讓你的影片更酷」，**Sky SCHOOL**，2021 年 5 月 20 日，鏡頭角度決定你的風格！快學幾招讓你的影片更酷 - SkySchool (sky-mba.com)。

水平角度為影片中最常見的鏡頭角度，攝影機位置與拍攝主體呈現水平，符合人們真實的視覺經驗，畫面較為真實、平淡、客觀，不會有強烈的視覺效果，多用於敘故事事情節，觀眾在觀賞影片時，較不會代入過多的情緒，但當畫面人物關係眾多複雜時，可能會使畫面空間不清晰<sup>119</sup>。參見圖 3.11，媽媽與爸爸安慰著米拉貝兒(Mirabel)，沒有天賦的她也跟其他成員一樣的特別。



圖 3.11 水平鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

## (二) 鳥瞰鏡頭(birds level shot)

鏡頭從主體的上方，由上往下拍攝，主體視覺會看起來渺小，或是有種宿命的既視感，但能表現出空間環境的寬闊度，可以交代主體與物景的層次感<sup>120</sup>。如圖 3.12，年輕時的艾瑪(Alma)站在蠟燭旁，看著魔法奇蹟出現，並且以蠟燭為中心形成了魔法屋卡西達(Casita)的地基。

<sup>119</sup> 同註 107、108。

<sup>120</sup> 同註 107、108。

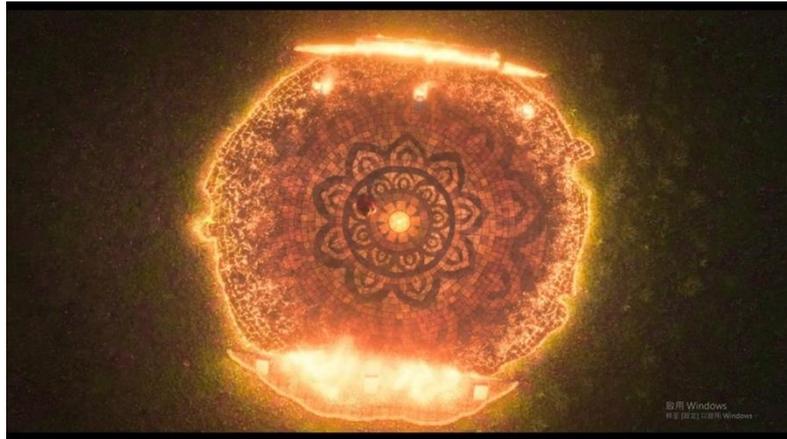


圖 3.12 鳥瞰鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (三) 傾斜角度鏡頭(oblique angle)

傾斜角度鏡頭，因為不平穩的水平線，讓畫面呈現一種緊張、不穩定的感受，主要用在轉換或是動作場景即將改變的視角<sup>121</sup>。如圖 3.13，魔法屋的倒塌以及掉落的瓦片。



圖 3.13 傾斜鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

---

<sup>121</sup> 同註 108。

#### (四) 低角度仰拍(low angle)

低角度鏡頭是由低往上拍攝較高的主體，又稱為「仰拍」，這樣的鏡頭畫面，會產生出空間深度，讓觀眾有抬頭向上望的視覺感受，創造出懾人及壓迫感，主要用在畫面想要呈現莊嚴崇敬、優越或是畏懼等情感<sup>122</sup>。如圖 3.14，米拉貝兒(Mirabel)在佈置典禮時，蹲下與阿嬤說話。



圖 3.14 低角度鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

#### (五) 高角度俯角(high angle)

又稱為「俯拍」，攝影機由上往下拍攝的角度，但不像鳥瞰鏡頭營造出的效果，高角度俯角能凸顯空間背景的層次與角色的關係，但不會過於極端。可以營造出主體的卑微渺小或壓迫等感受<sup>123</sup>。如圖 3.15，米拉貝兒(Mirabel)發現房屋的裂痕後，被阿嬤制止再繼續訴說此事。

---

<sup>122</sup> 同註 108。

<sup>123</sup> 同註 108。



圖 3.15 高角度鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### 三、 鏡頭的觀點(Pov Shot)

我們可以把鏡頭的觀點，理解為「用誰的眼睛看故事」，觀點的角度可能是第一人稱、第三人稱或客觀全知，不同的鏡頭觀點會影響觀眾對故事上，深淺度認知的差異。電影情節可以透過鏡頭觀點，限制或是影響觀眾<sup>124</sup>，可能藉由某個角色的視角，讓觀眾僅看到部分的故事內容，或是全知的觀點，讓觀賞者可以用更高層的角度，去感受導演想傳達給觀眾的意象。以下簡單分類兩種鏡頭觀點，為主觀鏡頭及客觀鏡頭<sup>125</sup>。

#### (一) 主觀鏡頭(Subjective Shot)

主觀鏡頭可以說是用第一人稱的視角，來敘述角色自己的故事，鏡頭如同角色的眼睛一樣，攝影機紀錄由角色所看到的一切，也站在角色的觀點，讓觀眾可以認同角色，與角色的心情感受合而為一<sup>126</sup>。如圖 3.16，米拉貝兒(Mirabel)協助佈置表弟的典禮，將姊姊路易莎(Luisa)門口外的蠟燭擺好。

<sup>124</sup> 「認識電影-觀點 Point of View」，國家電影及視聽文化中心，下載日期 2023 年 3 月 26 日，<https://edumovie-tfai.org.tw/article/content/152#>

<sup>125</sup> 同註 117。

<sup>126</sup> 同註 108。



圖 3.16 主觀鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

## (二) 客觀鏡頭(Objective Shot)

客觀鏡頭讓攝影機處在置身事外，且不容易被注意到的觀點來敘述故事情節，導演仍可能會搭配遠景、中景、近景等鏡頭來拍攝，但觀點仍是處在旁觀者的位置，通常沒有帶著偏見表達故事，讓觀眾自行解讀與感受，多為寫實導演所用，過程中可能會避免出現扭曲內容的角度或是拍攝手法<sup>127</sup>。如圖 3.17，米拉貝兒(Mirabel)協助佈置阿嬤門口外的蠟燭。



圖 3.17 客觀鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

<sup>127</sup> 同註 108。

#### 四、鏡頭的運動(Shot Movement)

鏡頭的運動可以讓影片除了靜置的「定鏡拍攝」外，讓影像產生更多變化，導演利用移動攝影機，讓鏡頭景框能模擬角色的運動<sup>128</sup>，或營造故事敘述的律動，豐富影片的視覺效果，以下分別敘述不同種類型的鏡頭運動方式<sup>129</sup>。

##### (一) 橫搖鏡頭(Pan)

攝影機鏡頭進行水平的移動，讓畫面會左右移動，能夠展現出空間場景，並反應位置之間的關係，類似於人物角色的眼睛站在原地，左右移動視野方向一般<sup>130</sup>。如圖 3.18，米拉貝兒(Mirabel)爬上屋頂，並走到魔法蠟燭的窗台，決定去調查魔法消失的原因。



圖 3.18 橫搖鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

##### (二) 直搖鏡頭(Tilt)

攝影機鏡頭的垂直上下移動，能夠拍攝上下的景物，表現出空間的高度以及深度，也常用於模擬角色的主觀視線，類似於角色在原地，抬頭或低頭上下觀看前方的視覺表現<sup>131</sup>。如圖 3.19，米拉貝兒(Mirabel)來到舅舅布魯諾(Bruno)的房間後，發現裡面有個極高的樓梯通往某處。

<sup>128</sup> 同註 107。

<sup>129</sup> 同註 108。

<sup>130</sup> 同註 107、108。

<sup>131</sup> 同註 107、108。



圖 3.19 直搖鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (三) 升降鏡頭(Crane)

將攝影機固定在吊臂上，讓鏡頭可以直接做垂直上升或下降的移動，但實際上鏡頭仍有許多方向可以運動，例如垂直、弧線或其他不規則的方向，也被稱為懸吊鏡頭<sup>132</sup>。例如圖 3.20，老鼠咬著布魯諾(Bruno)的預言石板碎片爬向高處。



圖 3.20 升降鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (四) 變焦鏡頭(Zoom)

利用鏡頭的移動，改變鏡頭與主體的焦距，以一定比例進行縮放，較不會出現立體感，雖然攝影機保持不動，但仍有鏡頭的運動，主要用於凸顯主體或是內容的重點以及加深角色的情感，有推鏡頭(Zoom In)及拉鏡頭(Zoom Out)之分，推鏡頭讓畫面越拉越近，拉鏡頭則是越拉越遠<sup>133</sup>。如圖 3.21，爸爸在與

<sup>132</sup> 同註 108。

<sup>133</sup> 同註 107、108。

米拉貝兒(Mirabel)說話的同時，表姐朵樂(Dolores)在房間對面聽見一切。圖 3.22，阿嬤摟著米拉貝兒(Mirabel)訴說魔法蠟燭的由來。

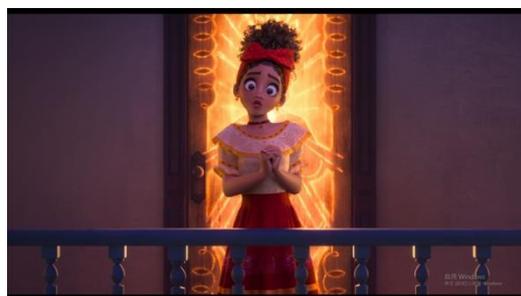


圖 3.21 推鏡頭



圖 3.22 拉鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

### (五) 移動鏡頭(Truck or Dolly)

將攝影機架設在軌道上進行拍攝，朝畫面的主體前進或是後退，讓觀眾可以感受到主體的移動，畫面中的背景畫面可能會不斷變動，展現主體的運動方向或是移動速度快慢等<sup>134</sup>。如圖 3.23，一隻豹帶著安東尼奧(Antonio)在他新獲得房間的樹林中奔馳。



圖 3.23 直搖鏡頭

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 4 月 4 日。

<sup>134</sup> 同註 108。



## 第四章 文本分析

本章節聚焦於《魔法滿屋》進行文本分析，以文字敘述，配合動畫截圖的畫面，結合自我接納的概念與家庭治療理論、色彩學、符號學及鏡頭分析論述。第一節分析動畫《魔法滿屋》中，米拉貝爾(Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)四位人物角色再現的自我接納，第二節以家族治療的觀點，探討動畫《魔法滿屋》，家庭成員面對家庭的價值觀不同，產生衝突時該如何解決。

### 第一節 米拉貝爾(Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)

#### 及路易莎(Luisa)再現的自我接納

本節透過動畫鏡頭、符號學以及文本向度進行分析，探討動畫中四位人物角色的天賦特質、角色形象還有場景(符號具)與其中隱喻的內涵、情感(符號義)之間的關係連結。動畫《魔法滿屋》將自我接納的抽象概念，轉化為具體的畫面以及故事情節敘述給觀眾，《魔法滿屋》將馬瑞格家族(The Family Madrigal)的成員設定為擁有魔法天賦的一群人，唯獨在儀式中沒有獲得魔法的米拉貝兒(Mirabel)外。在動畫中所謂的魔法天賦是一種顯而易見的非現實技能，像是能聽見極遠處的聲音、利用食物療癒任何傷口或是控制天氣的能力，擁有馬瑞格家族(The Family Madrigal)血緣的成員，會在五歲時進行魔法儀式典禮，由家族的大家長，艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal)拿著魔法蠟燭(參見圖 4.1)，給予孩子祝福，當家庭成員們觸碰蠟燭，再觸碰門把後，他們便會擁有屬於自己的獨特魔法天賦，以及充滿魔法的異次元房間與發光的門(參見圖 4.2)，以色彩學而言，當魔法蠟燭產生魔法時，周圍的場景顏色轉變為暖色的亮黃色調，給人一種驚喜、神奇的知覺感受，而色彩意象上則帶有希望及充滿奇蹟的寓意，就符號學而言，符號為一根具有蝴蝶雕刻的蠟燭，符號具則是一個代表充滿魔法並且可以帶來魔法天賦的蠟燭，符號義則代表了馬瑞格家族(The Family Madrigal)的奇

蹟與希望。

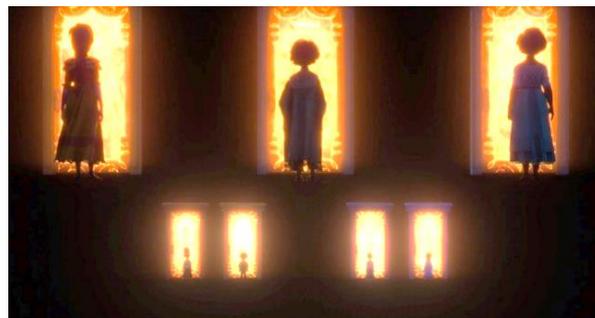


圖 4.1 魔法蠟燭(中特寫鏡頭)

圖 4.2 家族成員不同的魔法門(遠景)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 10 日。

研究者透過下列三點研究假設來分析：

- 一、動畫《魔法滿屋》中，米拉貝爾(Mirabel)透過自我的探索及與家族成員的互動，重新接納自我，並被家族接納。
- 二、動畫《魔法滿屋》中，布魯諾(Bruno)認知到自我優缺點，默默隱身幕後保護家族，最終被家族接納，並重新接納自我。
- 三、動畫《魔法滿屋》中，伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)面臨「魔法天賦」(gift)的失去與復得，最終重新認識到對家族成員的接納，以及對自我的接納，就是最佳的「魔法天賦」。

#### 一、米拉貝爾(Mirabel)透過自我探索重新接納自我及被家族接納

身為馬瑞格家族(The Family Madrigal)的一員，米拉貝爾(Mirabel)在她五歲的魔法天賦典禮時，顯得既期待又緊張，當她觸碰到門把的那刻，屬於她的魔法門卻消失在眾人眼前(參見圖 4.3)，畫面從遠景鏡頭拉近到中遠景，她驚慌的看向阿嬤(參見圖 4.4)，從色彩意象來看，背景畫面黯淡無光，讓觀眾陷入一種奇蹟消失時充滿失望的臨場感受，這也是馬瑞格家族(The Family Madrigal)從未發生過得情形，米拉貝爾(Mirabel)成為了整個家族除了爸爸及姨丈之外，唯一

沒有魔法天賦的成員，這讓她更急切的想讓家族看到她的努力與付出，成長的這十年期間，「讓你的家人驕傲」便成為她每天醒來後告誡自己的話語。

米拉貝爾(Mirabel)因為缺乏魔法天賦，她房間內部的展現是現實世界中的空間樣態(參見圖 4.5)以及一個不會發光的房間門(參見圖 4.6)，就符號學而言，作為符號的門，符號具代表不同的家庭成員以及成員們各自擁有的魔法天賦，符號義則隱含著每個人的獨特性以及個人特質，從色彩學的角度分析，米拉貝爾(Mirabel)的綠色房間門與她衣著裙子同色，也象徵屬於她天賦特質，綠色在色彩知覺中，帶有療癒的感受，也同時隱喻米拉貝爾(Mirabel)有著療癒及同理心的特質。鏡頭畫面以中遠景的方式，帶到米拉貝爾(Mirabel)與其他成員間的房間門差異，讓觀眾直接感受到了米拉貝爾(Mirabel)的平凡與孤獨，也更能貼近與理解她，想要努力證明自己的心情。



圖 4.3 米拉貝爾的門消失(遠景)



圖 4.4 米拉貝爾看向阿嬤(中遠景)



圖 4.5 米拉貝爾的房間內部(遠景)



圖 4.6 米拉貝爾的房間門(中遠景)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 12 日。

在表弟安東尼奧(Antonio)的天賦典禮成功後，米拉貝爾(Mirabel)傷心地離開他的房間，卻意外地發現房屋產生裂縫、魔法即將消失的秘密，她希望藉由

拯救家族魔法證明自己的特別。她首先找到二姊路易莎(Luisa)想要探求魔法消失的秘密，卻意外得知了路易莎(Luisa)因為不想讓大家失望，一直以來承受的壓力，而這些壓力已經讓路易莎(Luisa)快喘不過氣，米拉貝爾(Mirabel)在此刻展現了對家人理解與友愛，安慰及擁抱了姊姊路易莎(Luisa)(參見圖 4.7)，遠景鏡頭讓米拉貝爾(Mirabel)與路易莎(Luisa)的外型形成鮮明對比。米拉貝爾(Mirabel)的友善及同理心，是她的獨特天賦，但此時她沒有看見自己的優勢，仍希望藉由找到魔法證明自己，讓家人驕傲，米拉貝爾(Mirabel)對自我的認知偏差，是引發她情緒焦慮的關鍵，無法接納沒有天賦的自己，因此著急地尋找能證明自己價值的方式，在艾里斯( Ellis)提出的理情行為理論中，唯有當米拉貝爾(Mirabel)能夠傾聽到自我的聲音，覺察自己的情緒，才能接納真正的自我。

透過路易莎(Luisa)的線索，米拉貝爾(Mirabel)找到舅舅布魯諾(Bruno)及他的預言板，並發現了自己可能是讓魔法消失的原因，如果要拯救魔法則必須擁抱大姐伊莎貝拉(Isabela) (參見圖 4.8)。在色彩知覺上，螢光綠的預言板，給人一種詭譎、不安的不協調感，螢光色的展現，更讓觀眾有種預言上的不安定感受。



圖 4.7 米拉貝爾擁抱路易莎(遠景)



圖 4.8 布魯諾拿著預言板(中景)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

在拯救魔法的過程中，米拉貝爾(Mirabel)明白舅舅消失在家的原因，並邀請舅舅布魯諾(Bruno)一起回到家庭，同時她也能感同身受兩個姐姐從未說出口的壓力，在最後與大姐伊莎貝拉(Isabela)的擁抱中和解，找到了修復魔法的方式(參見圖 4.9)，此時鏡頭以推進的方式，聚焦在魔法蠟燭(參見圖 4.10)，亮黃色

的火光綻放，給人再度充滿希望與溫暖的感受，也象徵米拉貝爾(Mirabel)與姊姊們的擁抱，具有療癒魔法的功效。



圖 4.9 米拉貝爾擁抱伊莎貝拉(推鏡頭)



圖 4.10 魔法蠟燭綻放火光(推鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

但米拉貝爾(Mirabel)的努力卻再次被阿嬤(Abuella)誤會、責怪，累積許久的委屈終於在此刻爆發，米拉貝爾(Mirabel)對著阿嬤(Abuella)說出自己內心真實的感受(參見圖 4.11)，遠景鏡頭帶到後方的成員，顯示米拉貝爾(Mirabel)為大家說出內心最真實但卻不敢表明的感受，而高角度的鏡頭(參見圖 4.12)拍攝帶給觀眾一種不平等的感受，阿嬤(Abuella)至始至終都以一種強勢高傲的態度面對家人，但這卻是米拉貝爾(Mirabel)第一次說出自己內心真實的感受，鏡頭背景色調黯淡無光，塑造一種嚴肅、分離且冷漠的氛圍。此時魔法因為激烈的爭執讓房屋產生裂痕(參見圖 4.13)，鳥瞰鏡頭以較高的視角展現了家庭成員間的爭執所帶來的傷害，裂痕則隱喻了家庭關係(參見圖 4.14)。



圖 4.11 米拉貝爾說出內心話(遠景)



圖 4.12 阿嬤與米拉貝爾對話(高角度鏡頭)



圖 4.13 房屋產生裂痕(鳥瞰鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

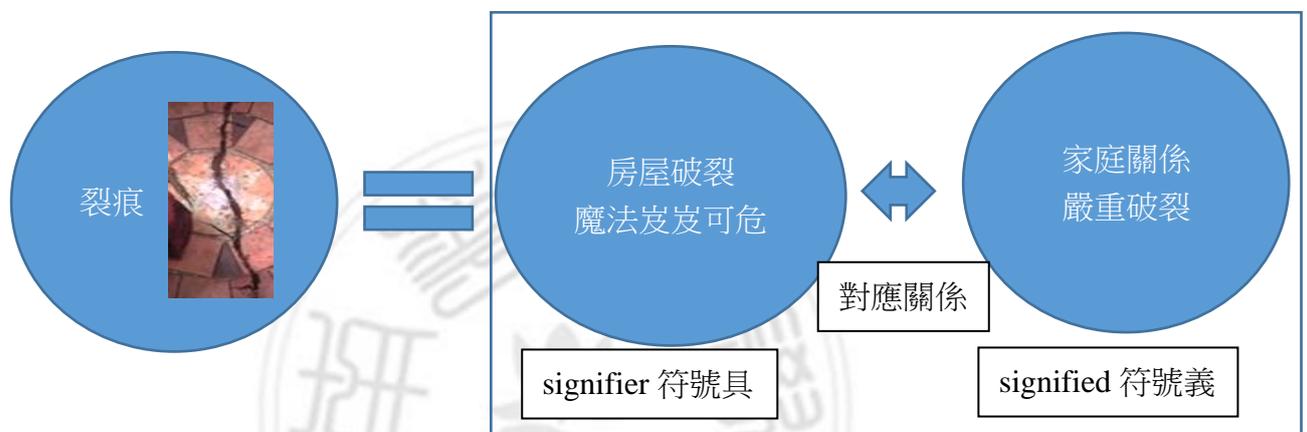


圖 4.14 「房屋裂痕」的符號分析

資料來源:本研究者自行繪製。

房屋的倒塌帶給米拉貝爾(Mirabel)與阿嬤(Abuella)巨大的衝擊，他們在河邊敞開心扉，說出自己內心最初的感受(參見圖 4.15)。米拉貝爾(Mirabel)因為害怕不被家族接納，常常感受到焦慮及難過，希望自己可以獲得完美的天賦，卻忽略了自己原來擁有的優點，同時她也理解了阿嬤(Abuella)的擔憂，以及過去失去摯愛的痛苦後，才變得專制及嚴格，他們互相理解與擁抱(參見圖 4.16)，米拉貝爾(Mirabel)重新感受阿嬤(Abuella)的接納與認同。鏡頭從遠景拉近到特寫，兩人的身邊出現許多的黃色蝴蝶，閃亮的金黃色如同蠟燭的火光，讓人感受到成員間彼此的溫暖與包容，象徵希望的黃色蝴蝶意象，也象徵魔法的回歸與修復。



圖 4.15 米拉貝爾與阿嬤談心(遠景鏡頭)



圖 4.16 兩人擁抱和解(特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

米拉貝爾(Mirabel)的自我接納呈現在動畫的最後，當她感受到被無條件的接納與同理後，進而學習到接納自我，喜愛自己的內在價值，馬瑞格家族(The Family Madrigal)的所有成員以及村民，合力重建起房子，並邀請米拉貝爾(Mirabel)裝上門把時(參見圖 4.17)，她終於在門把上看見自己(參見圖 4.18)，即使那時的她沒有魔法，而且並不完美。在此處的門把映像出米拉貝爾(Mirabel)的臉，象徵她終於接納了自己(參見圖 4.19)，並在代表天賦的門把上，看見了完整的自己。門把上的符號:字母 M，在符號具上除了代表馬瑞格家族(The Family Madrigal)，同時也代表了米拉貝爾(Mirabel)的名字，符號義上象徵了她認同自己，也象徵家族接納了她。



圖 4.17 米拉貝爾走向馬瑞格家族大門  
(遠景鏡頭)



圖 4.18 米拉貝爾在門把上看見自己  
(大特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

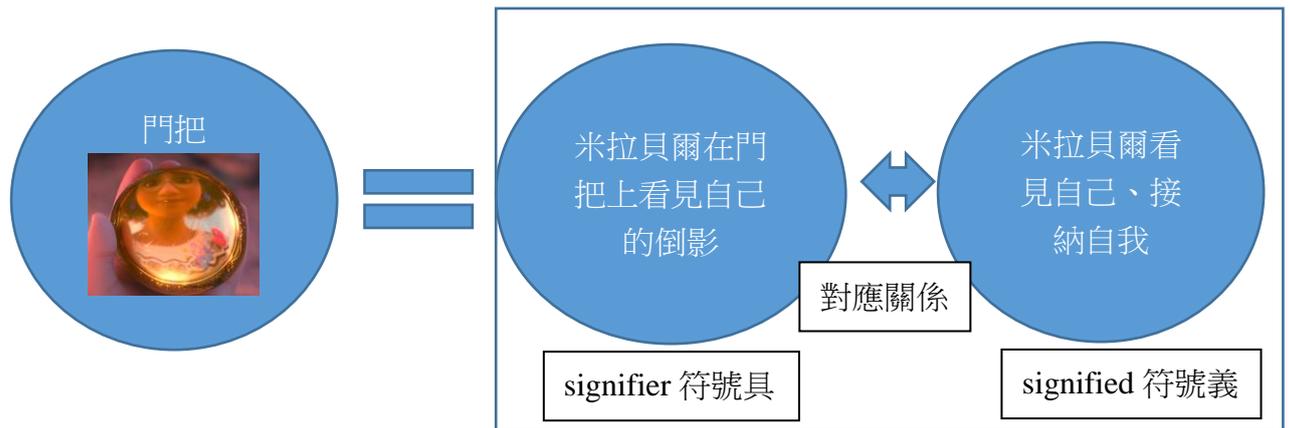


圖 4.19 「米拉貝爾拿著門把」的符號分析

資料來源:本研究自行繪製。

## 二、布魯諾(Bruno)認知到自我優點被家族接納並接納自我

劇情開始由米拉貝爾(Mirabel)以歌頌介紹馬瑞格家族(The Family Madrigal)每個成員的天賦，在談到布魯諾(Bruno)時，大家異口同聲地說:「我們不談布魯諾(Bruno)。」(參見圖 4.20)，中遠景鏡頭拍攝米拉貝爾(Mirabel)與村莊孩子們驚訝又好奇的表情，畫面背景色彩繽紛多元，給人感受多采多姿，象徵意涵為馬瑞格家族(The Family Madrigal)成員的獨特及多元。隨即米拉貝爾(Mirabel)小聲說出舅舅布魯諾(Bruno)在某次預言後，突然消失在房間，沒有提到舅舅離開的原因，鏡頭畫面只用了低角度，拍攝樓梯上方舅舅布魯諾(Bruno)的房間門(參見圖 4.21)，低角度的仰拍帶給觀眾一種想一探緣由的好奇，布魯諾(Bruno)的房間門由明亮轉為黯淡(參見圖 4.22)，象徵他失去魔法消失在家中，陰暗的色調給人陰森恐怖的詭譎氣氛，讓人不禁猜測布魯諾(Bruno)消失的背後，可能帶有神秘的原因。



圖 4.20 米拉貝爾介紹家族成員(中遠景鏡頭)



圖 4.21 布魯諾的房間門發亮(仰拍鏡頭)



圖 4.22 布魯諾的房間門由亮轉為暗(仰拍鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 20 日。

由於布魯諾(Bruno)的天賦是能看見未來的幻象，但因為他不擅言詞、預言災害總是成真，這使得人們都害怕他，認為布魯諾(Bruno)的預言總是帶來災禍，大家擔心預言被他說出口，自己的命運就會被決定，且這些結果往往都是不好的。如同米拉貝爾(Mirabel)發現自己出現在布魯諾(Bruno)的預言幻象中，感到擔憂及害怕(參見圖 4.23)，主觀鏡頭以米拉貝爾(Mirabel)的視角，讓觀眾感受出現在預言幻象中的恐懼，深刻貼近主角的擔憂。在動畫中布魯諾(Bruno)的預言幻象板，總是以亮螢光綠的色彩表現，不論在黑暗或是光亮的地方，螢光綠在視覺的知覺上總是特別顯眼，帶給觀眾的知覺感受特別突兀，充斥著一種違和的詭異氛圍，這也是導演在動畫《魔法滿屋》初期，希望呈現出的布魯諾(Bruno)形象，充滿神秘、未知以及詭異的人物性格。在動畫前半段，當布魯諾(Bruno)這個角色人物尚未具體地出現在觀眾眼前時，他所帶代表的符號義及象

徵符號上，則有禁忌、災害，避之唯恐不及的意涵。



圖 4.23 米拉貝爾發現自己出現在布魯諾的預言幻象(主觀、特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。

隨著魔法如同預言幻象走向崩壞，大姊伊莎貝拉(Isabela)的訂婚儀式失敗，馬瑞格家族(The Family Madrigal)全員陷入恐慌與混亂。米拉貝爾(Mirabel)在混亂中跟著叼著預言板碎片的老鼠，進入牆上掛畫後的洞穴(參見圖 4.24、4.25)，鏡頭將老鼠作為主體背景不斷變動，讓觀眾跟著鏡頭的運動，好奇叼著碎片的老鼠究竟去往何處，米拉貝爾(Mirabel)跟著老鼠，在牆後發現一處密道(參見圖 4.26)，中遠景鏡頭交代了密道入口的狹窄，在那邊米拉貝爾(Mirabel)發現了舅舅布魯諾(Bruno) (參見圖 4.27)，此處背景色調陰暗，給人一種在密道的陰森窒息感，劇情畫面配合閃電，將突然現身的布魯諾(Bruno)，照映地格外嚇人，布魯諾(Bruno)的綠色系哥倫比亞傳統服飾，在此處顯得黯沉，也多了幾分滄桑、飽經風霜之感。



圖 4.24 老鼠叼著預言幻象石板(移動鏡頭)



圖 4.25 老鼠鑽進掛畫後方(移動鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。



圖 4.26 米拉貝爾走進密道(中遠景鏡頭)

圖 4.27 米拉貝爾發現舅舅布魯諾  
(中遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 21 日。

米拉貝爾(Mirabel)一路跟著布魯諾(Bruno)，發現舅舅在消失的十年期間，一直躲在房屋的牆壁間，幫忙家人修補魔法的裂痕(參見圖 4.28)，中遠景鏡頭讓觀眾第一次清晰地看到布魯諾(Bruno)的人物整體形象，交代了這十年期間他日復一日地修復房屋、保護家族，此時昏暗的背景色調，已然全無之前的詭異、恐怖，而是塑造了布魯諾(Bruno)長時間待在這昏暗空間中的孤獨感受。他們一路來到布魯諾(Bruno)獨自居住的空間(參見圖 4.29)，其實舅舅從未拋下馬瑞格家族(The Family Madrigal)，遠景鏡頭將布魯諾(Bruno)長達十年的居住空間，一覽無遺，房間雜亂無章且破舊，背景中昏暗的色彩黃光色調，讓布魯諾(Bruno)看起來孤獨滄桑，在木板隔間的另一側，是大家的餐桌(參見圖 4.30)，布魯諾(Bruno)畫了一個寫有自己名字的餐盤在桌上(參見圖 4.31)，符號具為桌上畫的餐盤，符號義則代表了他極度渴望與家人同在、被理解的感受，雖然家人近在咫尺，但他卻不敢跨出那一步，回到家庭(參見圖 4.32)。



圖 4.28 布魯諾協助家中修補裂縫(中遠景鏡頭)

圖 4.29 布魯諾這十年來的居住  
空間(遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 16 日。



圖 4.30 米拉貝爾透過縫隙，看到大家的餐桌(中特寫鏡頭)、(中遠景鏡頭)



圖 4.31 畫有布魯諾的餐盤(特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 25 日。

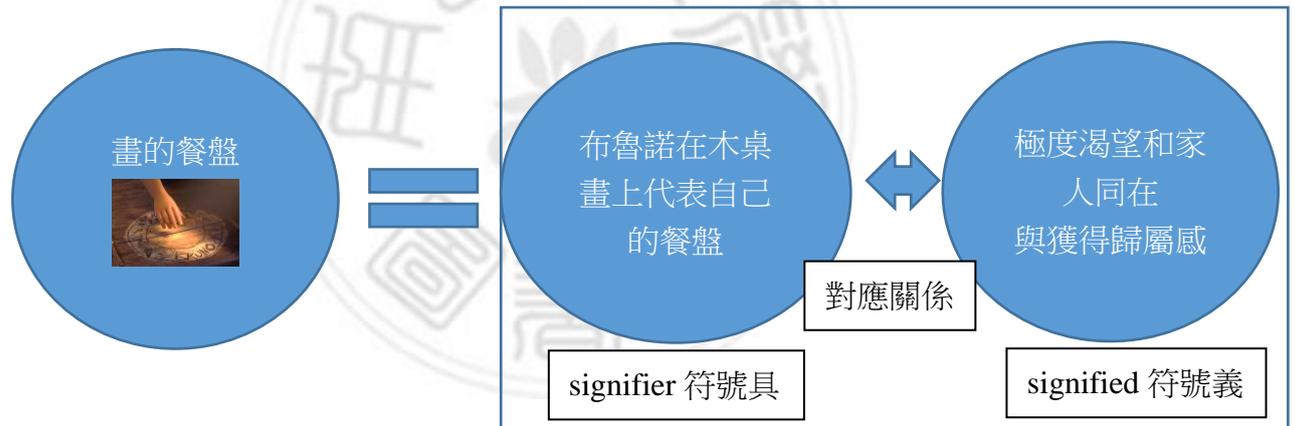


圖 4.32 「畫的餐盤」的符號分析

資料來源:本研究自行繪製。

從行為主義觀點看待布魯諾(Bruno)的離開，顯示出他對於自我接納的消極，過去總是被認為自己預言都是負面的結果、天賦也無法幫助家裡，習得無助的自我概念，讓布魯諾(Bruno)在看見米拉貝爾(Mirabel)的幻象後，即使明白預言都是懸而未決(參見圖 4.33)，但仍以逃避的方式保護米拉貝爾(Mirabel)。從符號學的角度探討預言石板上不同的畫面，象徵從不同的角度看待事件，可能會有完全截然不同的結果。

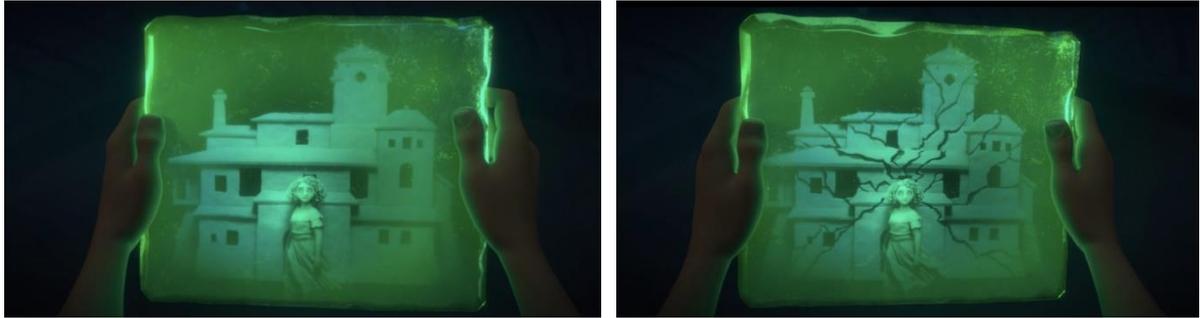


圖 4.33 預言幻象顯現兩種不同的結果，米拉貝爾可能是破壞魔法的原因，也可能為拯救魔法的人(大特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 25 日。

在米拉貝爾(Mirabel)的強烈要求下，起初布魯諾(Bruno)仍不願意再使用魔法天賦查看預言，米拉貝爾(Mirabel)告訴布魯諾(Bruno)：「我們家需要你，而你也需要離開這裡。」讓布魯諾(Bruno)體悟被需要以及被接納的感受。雖然找到拯救魔法的方法，舅舅布魯諾(Bruno)仍抗拒與阿嬤(Abuella)相見，他擔心自己不被家人接納，害怕回歸家庭，這象徵布魯諾(Bruno)雖然明白、認知到自己的重要性，但仍無法完全接納自我、擔憂不被家人接納。

擔心米拉貝爾(Mirabel)在魔法消失後會成為眾矢之的，布魯諾(Bruno)義無反顧的來到河邊，找到米拉貝爾(Mirabel)與阿嬤(Abuella)，第一次將自己內心的感受告訴阿嬤(Abuella) (參見圖 4.34)，中遠景鏡頭看到布魯諾(Bruno)快馬加鞭尋找兩人，神情激動地表訴內心想法，明白自己雖然有不完美的地方，但也不會覺得羞恥或是焦慮，在布魯諾(Bruno)停止責備自己的同時，也接納了這樣的自己，此時阿嬤(Abuella)與兩位姊姊的擁抱(參見圖 4.35、4.36)，象徵了彼此和解與接納(參見圖 4.37)。大門上發亮的全家畫像(參見圖 4.38)為符號具，符號義表示布魯諾(Bruno)回歸家庭、同時也接納自我以及被家族接納。



圖 4.34 布魯諾第一次說出自己的內心感受 (中遠景鏡頭)



圖 4.35 阿嬤擁抱舅舅布魯諾 (中特寫鏡頭)



圖 4.36 布魯諾與姊姊們擁抱(中遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 25 日。

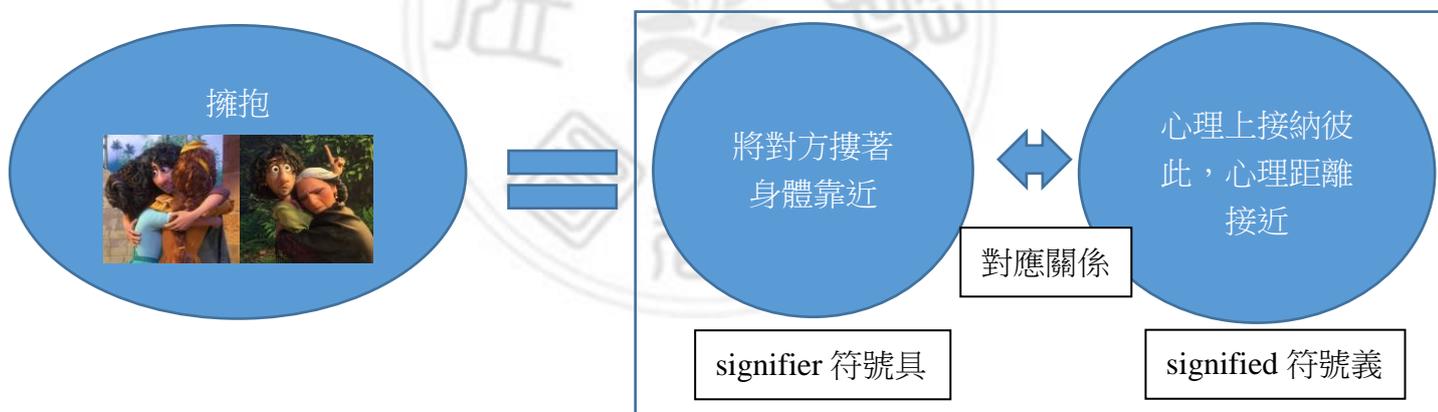


圖 4.37 「擁抱」的符號分析

資料來源:本研究者自行繪製。



圖 4.38 全家在門上畫像(特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 25 日。

### 三、伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)重新接納家族成員也接納自己

在動畫劇情初期，大姊伊莎貝拉(Isabela)與妹妹米拉貝爾(Mirabel)並不友好，伊莎貝拉(Isabela)總覺得沒有天賦的妹妹是家裡的負擔，認為妹妹的努力與付出是在添亂礙事，無法接納沒有天賦的米拉貝爾(Mirabel) (參見圖 4.39)，從認知行為學派的觀點，總是在指責妹妹的伊莎貝拉(Isabela)，源自於自身無法接納不完美，包括不容許自己出現任何一點的缺陷。中遠景鏡頭看到後方樓梯充滿花朵，以及兩位人物角色的細膩表情，圖片象徵伊莎貝拉(Isabela)能變化花朵的天賦能力，對比米拉貝爾(Mirabel)搬著重物，表情無奈與姊姊說話，伊莎貝拉(Isabela)臉上充滿鄙夷嫌棄，顯示兩人擁有天賦與否的差別。背景色調繽紛偏向粉紅色系，意象上代表了伊莎貝拉(Isabela)變換花朵的天賦，充滿浪漫色彩。

米拉貝爾(Mirabel)在發現房屋產生裂痕、魔法發生問題時，呼喚大家，伊莎貝拉(Isabela)認為妹妹米拉貝爾(Mirabel)又再製造麻煩，表情與肢體上充滿無奈與不屑一顧(參見圖 4.40)，低角度鏡頭製造出伊莎貝拉(Isabela)的優越感受，也感受到伊莎貝拉(Isabela)與米拉貝爾(Mirabel)之間的隔閡以及無法接納妹妹的態度。



圖 4.39 伊莎貝拉將花灑在米拉貝爾臉上，認為妹妹太過礙事(中遠景鏡頭)



圖 4.40 伊莎貝拉不耐煩的反應(低角度鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

伊莎貝拉(Isabela)與妹妹米拉貝爾(Mirabel)之間的衝突隔閡，在伊莎貝拉(Isabela)的求婚儀式後逐漸升溫，伊莎貝拉(Isabela)認為米拉貝爾(Mirabel)破壞

了自己完美的訂婚儀式，讓自己的人生產生些許不完美，對米拉貝爾(Mirabel)有了更深的誤解(參見圖 4.41)，傾斜的高視角鏡頭，看到家族亂作一團，象徵大家的心情如同烏雲籠罩，場面一片混亂，家族成員的魔法開始失控(參見圖 4.42)。

在得到舅舅布魯諾(Bruno)的預言幻象後，米拉貝爾(Mirabel)來到伊莎貝拉(Isabela)的房間，希望得到姊姊的擁抱來解救魔法，伊莎貝拉(Isabela)十分抗拒，並告訴了米拉貝爾(Mirabel)自己對於訂婚儀式出現不完美的憤怒(參見圖 4.43)，中特寫鏡頭聚焦在伊莎貝拉激動的表情上，粉紅色調的背景色彩與角色的情緒形成鮮明對比，這樣的情緒展現，也是觀眾在伊莎貝拉(Isabela)的角色上第一次感受到。



圖 4.41 馬里亞諾的求婚中，公開了魔法即將消失的真相(傾斜鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

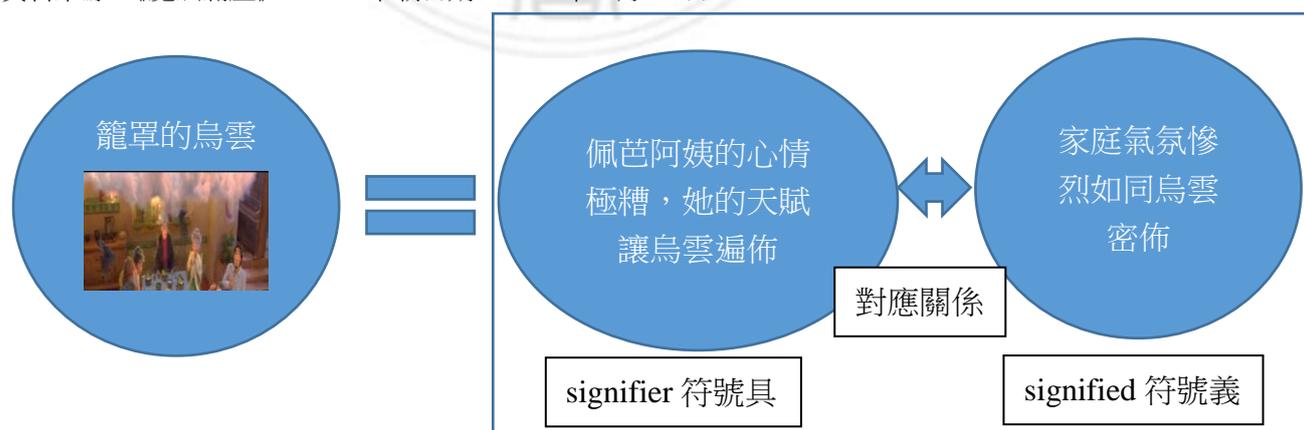


圖 4.42 「籠罩的烏雲」的符號分析

資料來源:本研究自行繪製。



圖 4.43 伊莎貝拉生氣求婚被破壞(中特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

米拉貝爾(Mirabel)同樣生氣的回應，認為伊莎貝拉(Isabela)總是自私又傲慢，兩人激烈地說出內心想法與感受，伊莎貝拉(Isabela)認為自己總是要活在完美的壓力下，讓家人開心，但米拉貝爾(Mirabel)只會破壞自己的完美，自己根本不想嫁給馬里亞諾·古茲曼(Mariano Guzmán)，一切都是為了家族，在伊莎貝拉(Isabela)情緒激昂之下魔法突然失控，變化出不同於以往完美的花朵，而是形狀不規則、充滿刺的仙人掌(參見圖 4.44)，遠景鏡頭交代了伊莎貝拉(Isabela)的房間，遠方高大的粉紫色調植物，雖然浪漫卻也單調，映襯著近距離的綠色仙人掌，讓觀眾視線的聚焦在活潑的仙人掌上，創造了一個充滿驚奇的意象。如同伊莎貝拉(Isabela)在此刻的驚訝、驚喜，平時必須完美的她，十分壓抑且不快樂，自由自在的做自己，原來如此暢快，她與妹妹在家裡變化各式各樣的花草樹木，讓家裡色彩繽紛(參見圖 4.45)，兩人終於擁抱回歸於好，象徵伊莎貝拉(Isabela)終於接納了不完美的自己，也接納了米拉貝爾(Mirabel)。



圖 4.44 伊莎貝拉的魔法失控，變出仙人掌  
(遠景鏡頭)



圖 4.45 伊莎貝拉變化出各樣花草  
(遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

大力士二姊路易莎(Luisa)總是全力協助家族與村民，像是移動教堂或是搬運重物等工作(參見圖 4.46)，大遠景鏡頭將路易莎(Luisa)與教堂的比例形成鮮明對比，讓觀眾可以透過畫面，感受到路易莎(Luisa)的力大無窮，也有種壓迫的意象感受。米拉貝爾(Mirabel)追著二姐路易莎(Luisa)，希望能得到關於魔法消失的線索，姐姐路易莎(Luisa)口中說著魔法沒問題，自己很好、很強壯(參見圖 4.47)，內心卻感到焦慮無比，十分擔心魔法天賦消失，自己將失去價值。



圖 4.46 路易莎扛起教堂移動  
(大遠景鏡頭)



圖 4.47 路易莎認為強壯就是自己的價值(中特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

米拉貝爾(Mirabel)感受到路易莎(Luisa)焦慮與壓力，擁抱住她並希望姊姊可以放下一些責任與壓力，路易莎(Luisa)抱起妹妹將自己的擔憂與焦慮告訴她，並認為這樣的自己十分軟弱無能(參見圖 4.48)，中特寫鏡頭聚焦在路易莎(Luisa)的表情，跟之前堅毅的眼神相比，此刻看起來難過無助，路易莎(Luisa)雖然承認了自己的弱小與無助，但面對這樣的自己時，她仍感到焦慮與羞恥，無法接納出現在自己身上的軟弱無力。魔法漸漸失效，路易莎(Luisa)告訴阿嬤(Abuela)與米拉貝爾(Mirabel)，自己力氣越來越小，並認為這樣的自己一定會讓大家失望(參見圖 4.49)，路易莎(Luisa)將自我價值，定義為自己所擁有的魔法天賦，並產生對自我的認知偏差，認為失去魔法將會失去自我的價值，這些負向的自我內在語言以及評價，讓路易莎(Luisa)出現焦慮與自我貶抑的情緒感受，

此幕客觀鏡頭搭配中遠景鏡頭，讓觀眾自行解讀三人的巧妙互動與感受。



圖 4.48 路易莎抱起米拉貝爾  
(中特寫鏡頭)



圖 4.49 路易莎向阿嬤與妹妹訴說  
自己的無助(客觀鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 5 月 30 日。

經歷了魔法消失，家人們團結重建家園，米拉貝爾(Mirabel)的理解與接納，讓路易莎(Luisa)明白魔法天賦不是一切，魔法天賦不能代表完全的自己(參見圖 4.50)，就算是大力士也總有疲累的時刻，而那時家人會在旁邊支持著她，米拉貝爾(Mirabel)及伊莎貝拉(Isabela)的擁抱(參見圖 4.51)，象徵了接納著不完美的路易莎(Luisa)，並讓路易莎(Luisa)學習接納弱小無助的自己。從符號學的角度分析畫面的最後，休息的路易莎(Luisa)，象徵她學會放下壓力，坦然接納自己的疲憊弱小，並不會感到焦慮或是罪惡(參見圖 4.52)。



圖 4.50 米拉貝爾與路易莎扛起石塊  
(中遠景鏡頭)



圖 4.51 米拉貝爾與伊莎貝拉擁抱  
路易莎(中景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 2 日。



圖 4.52 路易莎學會允許自己休息與放鬆(中遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 2 日。

#### 四、小結

綜合上述發現，在角色人物探討自我接納的過程中，導演皆以具象化的「擁抱」，來代表「接納」的相關意涵。「擁抱」可以說是動畫《魔法滿屋》中，重要的符號具，在符號義上除了表示接納與被接納，擁抱讓魔法蠟燭重新燃起的設定，也象徵著擁抱具有療癒的意涵。

迪士尼在設定馬瑞格家族(The Family Madrigal)不同的角色人物時，同時讓角色人物身上的色彩與符號具擁有抽象意義，設計上讓角色身上的服飾色調與性格產生連結，而服飾上的符號，也象徵角色的魔法天賦，不同角色的魔法天賦，與他們本身需要學習自我接納的議題，也有很大的相關(參見表 4.1)。

表 4.1 《魔法滿屋》角色人物設計概念

角色	外觀服飾的主要色彩	色彩所具有的意涵	服飾上的符號	所代表的天賦意涵	有關自我接納的議題
米拉貝爾	漸層湖綠色。	給人信任、安全感受，也帶有療癒的意涵。	涵蓋全家人的圖騰符號。	連結家人情感的能力。	看見沒有魔法天賦的自己，最大的天賦就是連結家人。

布魯諾	深綠色。	象徵和平自由、知性的形象，負面意義有被動與隱藏的意涵。	沙漏。	能預知未來，跳脫時間。	從太在意他人的評價，到勇敢積極正視自己的內心。
伊莎貝拉	粉紫色。	帶有優雅、浪漫有些憂鬱的意象，負面意涵給人高傲感受。	卡特蘭花。	完美無瑕的形象。	不完美是一種美，更是一種真實的自己。
路易莎	海軍藍。 (深色調)	象徵保守、專業、中規中矩與務實，但也給人呆板缺乏趣味。	啞鈴。	力大無窮的象徵。	失誤不代表自己就是失敗者，明白失誤是被允許的。

資料來源：研究者自己繪製，參考自 MBA 智庫百科，上網日期：2023 年 6 月 2 日，  
<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E8%89%B2%E5%BD%A9%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%A6>

動畫《魔法滿屋》每位角色的房間門到劇情最後出現的家族大門，與個人的魔法天賦與自我接納概念有著緊密的連結，米拉貝爾(Mirabel)一開始的房間門，為一般普通的木門，象徵她不具有魔法天賦的能力，在經歷一連串的自我接納探索後，出現在家族大門上的米拉貝爾(Mirabel)，隱含她找到了屬於自己獨特的天賦—團結家人的能力。門也象徵了自我與外界的連結，所以在動畫中，當布魯諾(Bruno)離開房間、逃避與成員互動時，布魯諾(Bruno)的房間門，由發光閃亮轉為黯淡無光，隱含著他與外界隔絕的意象。

在最後阿嬤(Abuella)與米拉貝爾(Mirabel)的和解，阿嬤(Abuella)提到自己總是過於要求魔法天賦的完美，不能有一絲錯誤或是負面影響，鏡頭運動跟著阿嬤(Abuella)依序經過了米拉貝爾(Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)以及路易莎(Luisa)，這四位角色人物的房間門，讓觀眾直觀的看到四位角色的魔

法之門，其中導演所隱含的寓意，筆者彙整為表 4.2。

表 4.2 《魔法滿屋》角色人物的魔法房間門意涵

角色	門的外觀樣貌(符號具)	所代表的天賦能力(符號義)	代表的意涵
米拉貝爾			<p>天賦並非與家人一樣擁有出眾明顯的能力，而是她溫暖特質，能連結所有家人。</p>
布魯諾			<p>門上睜開的雙眼象徵布魯諾的全知天賦，因為能夠看見未來。沙漏代表能夠跳脫時間預見未來。</p>
伊莎貝拉			<p>能夠隨時變出優美的花，象徵完美的天賦，伊莎貝拉在動畫中也常被稱為完美天使。</p>

<p>路易莎</p>			<p>路易莎門上的啞鈴象徵力大無窮的天賦，也象徵肩上扛的重任與壓力。</p>
------------	---	--	--

資料來源：研究者自己繪製。

## 第二節 當家庭成員價值觀不同產生衝突時解決之策

家庭是一個由不同個體所組成的社會單位，每位家庭成員都有自己的性格特質與價值觀，當成員之間的價值觀存在矛盾、不一致時，可能會導致家庭氣氛的緊張、不和諧或是家庭衝突，建立和諧的環境與溫暖接納的家庭氣氛，找到解決衝突的策略成為重要的課題之一。

動畫《魔法滿屋》中的馬瑞格家族(The Family Madrigal)由十二位成員組成，作為一個大家庭，衝突與矛盾難以避免，米拉貝爾(Mirabel)在尋找自我價值的過程中，不斷與家庭的期望發生抵觸，導致家庭內部產生矛盾。同時，其他家族成員所面臨的壓力和責任也加劇了家庭的破裂和緊張關係。雖然家庭成員彼此關心，但由於溝通不足，無法理解對方真正的感受和需求，進一步加深了家庭成員之間的疏離和誤解。

研究者透過下列兩點研究假設進行分析：

- 一、在動畫《魔法滿屋》中，家庭成員能建立溝通管道，傾聽對方的聲音。
- 二、動畫《魔法滿屋》中，家庭成員能理解對方的感受，尊重彼此的差異。

## 一、家庭成員建立溝通管道傾聽對方聲音

開放和真誠一致的溝通模式是解決家庭衝突的關鍵之一，而這受到家庭的掌權者所採用的溝通模式與家庭氣氛的影響。動畫《魔法滿屋》中，馬瑞格家族(The Family Madrigal)的大家長阿嬤(Abuella)—艾瑪·馬瑞格(Alma Madrigal) (參見圖 4.53)，遠景鏡頭拍攝到阿嬤(Abuella)拿著魔法蠟燭與眾人喊話，村民們屏氣凝神聽著，顯示阿嬤(Abuella)在家族以及村莊的地位。魔法蠟燭在此作為符號，符號具是散發著光芒與魔法能量的蠟燭，符號義則象徵了權力、話語權。

作為家庭的權威和掌權者，阿嬤(Abuella)嚴格掌控和追求完美的性格，造就了家庭裡人人必須完美，且都要非常努力的家庭氣氛，對於家庭價值觀和期望她有著強烈的主導權，並追求完美、要求家庭成員在魔法天賦表現出色，中景鏡頭使用一個畫面，聚焦在阿嬤(Abuella)把伊莎貝拉(Isabela)頭上的白色花朵拿下(參見圖 4.54)，這樣的意符所代表的符號義為阿嬤(Abuella)希望所有事情都完美一致，並對於獨特、多元的聲音採取不認同的態度，如同阿嬤(Abuella)對於米拉貝爾(Mirabel)的不接納。在另外的遠景鏡頭中，阿嬤(Abuella)與佩芭(Pepa)阿姨的對話(參見圖 4.55)，象徵阿嬤(Abuella)作為家中的掌權者，但卻不能接納家人的負面情緒，即使佩芭(Pepa)阿姨以一種較為激烈的方式，明白地表達出內心的情緒，阿嬤(Abuella)仍無法理解與包容對方的感受。

這種高度的期望和壓力使得家庭中的成員感到必須努力追求卓越，甚至必須要犧牲自己的需求，以滿足阿嬤(Abuella)的期望，擔憂不符合期待會受到批評或指責，成員壓抑且無法自由地表達自己的意見和想法(參見圖 4.56)，中特寫鏡頭近距離拍攝米拉貝爾(Mirabel)的細微表情，在被阿嬤(Abuella)指責時她感到難過、受傷，但仍沒有勇氣表達自己的想法與感受。這樣的溝通模式會限制家庭成員之間真正的互動和理解，使得家庭價值觀的差異無法得到有效的解決，

因此，建立開放和真誠一致的溝通模式對於解決家庭價值觀衝突至關重要。



圖 4.53 拿者魔法蠟燭的阿嬤與眾人喊話  
(遠景鏡頭)



圖 4.54 阿嬤拿掉伊莎貝拉頭上出現  
的白色花朵(中景鏡頭)



圖 4.55 阿嬤希望佩芭阿姨頭上不要出現  
烏雲(遠景鏡頭)



圖 4.56 阿嬤指責米拉貝爾幫倒忙  
(中特寫鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023年6月5日。

在動畫《魔法滿屋》中我們可以發現，有時候爭執與吵架也是一種激烈的溝通方式，這種表達方式雖然激烈、破壞關係，但卻能讓對方聽到自己的聲音，比起一再壓抑自己的想法與感受(參見圖 4.57、圖 4.58)。鏡頭距離從遠景拉近到中遠景，生動刻畫出兩人激烈的對話，把過去深藏在內心的感受表達出來。米拉貝爾(Mirabel)對姊姊伊莎貝拉(Isabela)，內心充滿生氣、憤怒與不理解，但礙於家庭表面的和諧關係，自己總是壓抑對姊姊的不滿，而伊莎貝拉(Isabela)為了維持自己的完美形象，也是一直隱藏著對妹妹的不理解與憤怒，認為妹妹是家族中的拖油瓶，而自己總是要為了家庭無條件地犧牲與付出。



圖 4.57 米拉貝爾說出覺得姐姐自私又高傲(遠景鏡頭)



圖 4.58 伊莎貝拉表達自己的委屈與壓抑(中遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

雖然這樣的溝通方式，讓雙方都表達了內心的想法與感受，但在沒有互相理解與尊重下，衝突仍會加劇擴大(參見圖 4.59)，中景鏡頭讓觀眾近距離觀察到人物面部表情，雙方生氣且掙紮，兩人將內心的想法與感受表達，卻沒理解對方背後的情緒與需求，也無法真實的尊重對方與自己的差異，衝突因此而加劇。此刻房屋地板因為兩人的爭執，產生裂縫，在此作為符號的裂縫，符號具是祖孫關係的兩人之間產生裂縫，符號義上則是兩人之間，因為不理解所產生的隔閡與代溝(參見圖 4.14)。



圖 4.59 阿嬤與米拉貝爾激烈爭執，兩人說出內心想法與感受(中景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

溝通與表達如此重要，但即使擁有暢通的溝通管道，能讓家庭成員真實的表達自我，也需要依靠有品質的溝通模式，而這需要家庭成員之間互相理解對方的感受，以及尊重彼此的差異。

## 二、家庭成員理解對方感受尊重彼此差異

家庭可以運用支持、理解和尊重的方式來與彼此交流、溝通，在鼓勵成員表達自己的觀點和需求的同時，建立一個開放的氛圍，讓每個家庭成員感到被接納和尊重，可以促進彼此之間的理解和溝通，從而解決家庭價值觀的衝突，並建立更加和諧的家庭關係(參見圖 4.60)，鏡頭畫面以中遠景、水平鏡頭的方式，表達了媽媽胡莉葉塔(Julieta)安慰著米拉貝爾(Mirabel)，傾聽與理解她的感受，與米拉貝爾(Mirabel)和阿嬤(Abuella)互動時常用的俯角、仰角鏡頭不同，水平鏡頭表示了兩人同在，有著相同位置的感受。在薩提爾(Satir)提出的溝通型態中，媽媽胡莉葉塔(Julieta)的溝通型態是最為良好的內外一致型，在她每次與家人的對話中，可以觀察到她的語言及非語言，如：身體姿態、聲音，總是一致的表達，包含她的正負向情緒，同時她也是最理解米拉貝爾(Mirabel)所有感受的家族成員，在動畫中她總是告訴女兒米拉貝爾(Mirabel)，就算沒有擁有天賦，她仍一樣特別。能夠做到內外一致的溝通，因為媽媽胡莉葉塔(Julieta)尊重女兒的差異性，並接納米拉貝爾(Mirabel)的獨特之處。



圖 4.60 媽媽胡莉葉塔安慰著米拉貝爾(中遠景、水平鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

對一個健康的家庭來說，建立一個安全和無威脅的環境，讓每個人都可以自由地表達他們的觀點和擔憂是非常重要的，避免指責和批評，而是專注於對話和共享，透過良好的溝通，家庭成員可以更好地理解彼此的價值觀，並尋求共識。米拉貝爾(Mirabel)最大的優點與特質在於，能以同理心感受家人的情緒，並傾聽他們的聲音，這樣敞開、接納的溝通方式，讓她能更貼近馬瑞格家族(The Family Madrigal)其他成員，並理解他人沒說出口的想法與情緒。在聽完姊姊激動表達內心想法後，米拉貝爾(Mirabel)以一種不評價、不指責的方式回應姊姊路易莎(Luisa)，讓姊姊能夠敞開的表達自己的脆弱與焦慮(參見圖 4.61)，中特寫鏡著重在米拉貝爾(Mirabel)的表情，顯示她的同理與接納，以符號學的觀點來看，在此處擁抱的象徵符號，代表一種接納與支持。與舅舅布魯諾(Bruno)的對話，米拉貝爾(Mirabel)是第一個讓舅舅敞開說出內心話的對象，米拉貝爾(Mirabel)的同理，也讓舅舅第一次感受到被接納與尊重的感受(參見圖 4.62)。



圖 4.61 米拉貝爾主動擁抱姊姊路易莎  
(中特寫鏡頭)



圖 4.62 米拉貝爾明白舅舅的離開是  
為了自己(中景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

米拉貝爾(Mirabel)與伊莎貝拉(Isabela)之間的和解，並非僅僅依賴於兩人直接且激烈的溝通表達，而是兩人從指責型的溝通型態，轉變為互相理解、一致的溝通，當米拉貝爾(Mirabel)真切地感受到伊莎貝拉(Isabela)心中的壓抑時，她搭著姊姊的肩膀，理解她並與她同在，同時也接納了兩人的差異(參見圖 4.63)，中特寫鏡頭，觀眾除了可以觀察到兩人的細微表情，還可以看到米拉貝

爾(Mirabel)將手搭在姊姊身上，象徵了一種關係的貼近與同在，這種真誠的互動帶來療癒，使得魔法蠟燭火光恢復 (參見圖 4.9、4.10)，實現了兩人的關係的修復(參見圖 4.64)。



圖 4.63 米拉貝爾主動搭著伊莎貝拉的肩膀(中特寫鏡頭)



圖 4.64 兩人笑開懷並和解(中景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

家庭成員努力聆聽、體察和感受其他成員的情緒和情感需求，這需要家庭成員表達共情和同理心，並對對方的情感回應保持敏感。這種理解不僅僅是表面上的了解，還需要努力去感受並體會對方的內心世界，並在相應的情境下提供支持和安慰。在房屋倒塌、魔法消失後，米拉貝爾(Mirabel)與阿嬤(Abuella)終於能夠聽到對方背後的苦衷，感受到對方的內心世界(參見圖 4.65)。同時，若雙方都能尊重彼此差異，意味著家庭成員需要體認到每個人都有獨特的價值觀、信念、興趣和需求，這代表不試圖改變或強加自己的意見和價值觀於其他成員身上，而是接納並尊重彼此的差異(參見圖 4.66)。這種尊重使家庭成員感受到被接納和被尊重的重要性，並建立了一個開放和寬容的溝通環境。



圖 4.65 阿嬤捧著米拉貝爾的臉並為她擦去眼淚(中特寫鏡頭)



圖 4.66 兩人擁抱並和解(遠景鏡頭)

資料來源：《魔法滿屋》DVD，下載日期：2023 年 6 月 10 日。

在薩提爾(Satir)提出的轉化家庭規則中，阿嬤(Abuella)將家庭中「應該要努力」、「必須要完美」轉化為看到每個孩子的獨特，沒有一定要完美，因為「你就是奇蹟」。

透過理解對方的感受和尊重彼此的差異，家庭成員可以建立更加良好的溝通和互動模式，這種作法可以幫助解決衝突和矛盾，以共識和合作的方式處理問題，而不是以對抗和批判。此外，這種作法也有助於家庭成員之間建立更深層的情感聯繫，因為彼此的感受和需求得到了尊重和支持。



## 第五章 結論

動畫《魔法滿屋》以哥倫比亞的虛構魔法小鎮作為題材，探討家庭互動與自我接納的核心概念，透過生動的人物刻畫，讓我們學習接納平凡又不完美的自己。《魔法滿屋》將許多抽象的自我接納意象與家庭衝突，轉化為影像概念，並透過許多的細節畫面，隱喻自我的特質、天賦，以及家庭人際關係的衝突與和解，讓觀眾在《魔法滿屋》中，或許也能看見自己與家人的樣態。

《魔法滿屋》上映當時因流行嚴重特殊傳染性肺炎(Coronavirus disease 2019)，影響動畫在電影院票房的表現，但仍不影響本動畫作為一部出色電影的價值。筆者在學校實務現場中，與不同年齡層的孩子們欣賞本動畫電影，許多孩子在觀影後，在一些角色人物的身上，不僅找到自己的影子，也進一步對自我接納，有更深一層的體悟。

本研究援引符號學、色彩分析以及鏡頭分析，從電影文本向度來探討動畫《魔法滿屋》，首先回應本研究第一個研究問題，「動畫《魔法滿屋》中，主角米拉貝爾 (Mirabel)、布魯諾(Bruno)、伊莎貝拉(Isabela)及路易莎(Luisa)，是如何再現自我接納?」本研究認為動畫《魔法滿屋》藉由特定的「符號」與「影像」，將抽象的自我接納概念和家庭人物的互動關係，透過劇情以及角色的特質，運用具體化的表徵，刻畫出角色人物的自我接納歷程，分述如下：

### 一、米拉貝爾(Mirabel)透過自我探索重新接納自我及被家族接納

米拉貝爾 (Mirabel)在拯救魔法的冒險過程中，實際上是她自我探索的歷程。儘管她並沒有擁有魔法天賦，但她以自己的同理心和接納態度，在與家人的每次互動和對話中，聆聽並理解每個人。這實際上是她所擁有的天賦。在過去，她並未察覺到自己內心的焦慮，以及擔憂自己與家人之間的差異，對於內心的許多感受，她總是以壓抑的方式藏在心底，不敢表達出來。直到她第一次

勇敢地表達出內心真實的想法和感受，這代表著她終於聽見了自己內在的聲音，並且遵從自己的感受來表達自己。劇情的最後，動畫以具象化的「魔法門」呈現，上面出現了所有成員的畫像，象徵著她終於接納自己的價值，並且被家族接納，彼此理解並互相尊重。

## **二、布魯諾(Bruno)認知到自我優缺點被家族接納並接納自我**

布魯諾(Bruno)能夠意識到自己的優點和缺點，這首先歸功於米拉貝爾(Mirabel)的傾聽和理解，當他們尋找拯救魔法的方法時，米拉貝爾(Mirabel)讓布魯諾舅舅感受到被需要和被接納的情感。布魯諾擁有的魔法天賦代表一種雙面刃，同時具有優點和缺點。當大家能夠正向看待他的預言時，結果變得不再那麼負面可怕，這也是他向米拉貝爾(Mirabel)傳達的信息，預言始終是懸而未決。在最終時刻，布魯諾鼓起勇氣向母親坦白自己的內心感受，這象徵著他願意正視自己的情感並看到自己的正向能力。最終他與家庭團聚，代表著與家庭和解，並接納了自我。

## **三、伊莎貝拉(Isabela)、路易莎(Luisa)重新接納家族成員也接納自己**

伊莎貝拉(Isabela)對於妹妹米拉貝爾(Mirabel)的不完美抱持著強烈的抗拒情緒，同時也意味著她自己無法接納自己的不完美。因此，她經常壓抑內心的壓力和不滿，不斷地追求完美的形象。然而，在與妹妹爭吵的過程中，她的魔法天賦失控，這使她體驗到了不完美的解放。同時，這也讓她開始體悟和接納自己的不完美，並與妹妹達成和解。

強壯的路易莎(Luisa)總是相信她必須獨自承擔所有的責任，然而隨著魔法逐漸消失，她開始感到不安和無助。在過去，她認為自己的價值在於她所擁有的天賦，一旦失去這些天賦，自己將喪失價值。米拉貝爾(Mirabel)的理解與安慰使得路易莎(Luisa)開始明白自己的脆弱和無助是可以被接受和允許的。因

此，她學習如何放下責任，並接納自己並非永遠都需要保持強壯。

劇情的故事，跟著米拉貝爾 (Mirabel)的冒險，剝開了這四位家庭成員內心深處的自我接納議題，隨著成員們的互動與和解，療癒和接納了他們自己，也協助療癒了對方。

接著回應本研究問題二：「以家族治療的觀點，探討動畫《魔法滿屋》，家庭成員面對家庭的價值觀不同，產生衝突時該如何解決？」本研究認為家族成員之間的溝通表達，以及同理尊重能夠有效地解決家庭價值觀衝突，分述如下：

### **一、家庭成員建立溝通管道傾聽對方聲音**

由於家中的掌權者阿嬤(Abucla)塑造了一個嚴格且追求完美的家庭氛圍，家庭成員總是擔心被指責，內心情感被壓抑，害怕表達自己。這導致家中變成了一個單向溝通的環境，缺乏暢通的溝通管道。在價值觀衝突的背景下，失控的情緒幫助家庭成員表達內心感受，讓對方理解自己內心深處的想法，家庭成員能夠相互理解與傾聽對方的聲音，家庭的關係和氛圍才能達到和諧和健康。

### **二、家庭成員理解對方感受尊重彼此差異**

關係的和解和穩定依賴於家庭成員之間的互相理解和包容，以及在彼此最脆弱的時刻相互扶持和安慰。隨著劇情的發展，馬瑞格家族(The Family Madrigal)的所有成員終於能夠接納彼此的差異和多樣性，不再將自己的家庭價值觀強加於其他成員身上，而是相互理解和尊重彼此。

綜觀上述，《魔法滿屋》透過相關的符號和影像，讓觀眾能夠深刻體驗到角色在自我接納的學習歷程中的轉變，並學習家族成員間如何處理價值觀衝突的方式。導演通過動畫的形式，讓我們明白每個人都需要接納自己的不完美，不要追求完美無瑕，但一定要成為真實的自己，並懂得欣賞自己。

## 參考文獻

### 一、中文書籍

- G. Corey 著，修慧蘭、鄭玄藏、余振民、王淳弘譯，**諮商與心理治療理論與實務第八版**(臺北市：新加坡商聖智學習國際，2013 年)。
- Rogers 著，宋文理譯，**成為一個人：一個治療者對心理治療的觀點**(新北市：左岸文化，2014 年)。
- 李崇建，**薩提爾的對話練習**(臺北市：親子天下，2017 年)。
- 車文博，**心理諮詢大百科全書**(浙江科學技術出版社，2001 年)。
- 尚恩·霍爾著，呂奕欣譯，**這就是符號學**(臺北市：積木文化出版，2015 年)。
- 胡易容、趙毅衡，**符號學傳媒學辭典**(臺北市：新銳文創出版，2014 年)。
- 張春興，**張氏心理學辭典**(臺北市：東華書局，2006 年)。
- 郭為藩，**自我心理學**(臺北市：師大書苑，1996 年)。
- 陳皎眉、林宜旻、徐富珍、孫旻暉、張滿玲合著，**心理學**(臺北市：雙葉書廊出版，2009 年)。
- 趙毅衡，**符號學**(臺北市：新銳文創，2012 年)。

### 二、中文期刊

- 吳麗娟，「**理情教育團體對大學生理性思考、社會焦慮與自我接納效果之研究**」，**教育心理學報**，第 20 期，1987 年 5 月，頁 183-203。
- 李秀如、許玫茵、夏允中，「**接受與承諾療法中心理接納與心理治療步驟再修正：回到原來的面目**」，**本土諮商心理學學刊**，第 12 卷第 4 期，2021 年 6 月，頁 28-53。
- 李來春、李宏耕、高玄、李宛庭，「**探討 3D 動畫固定鏡頭之敘述表現性—**

- 以《Minuscule》影集為例」，藝術學報，第 100 期，2017 年 4 月，頁 89-118。
- 阮綠茵、管倖生，「色彩知覺與產品創意設計」，科學發展，第 453 期，2010 年 9 月，頁 30-42。
- 孟凡斐、程翠萍、黃希庭，「自我接納：心理健康的應有之義」，心理學進展，第 7 卷第 9 期，2017 年 9 月，頁 1161-1171。
- 孫頌賢、修慧蘭，「家族治療理論的家庭系統觀」，輔導季刊，第 38 卷第 3 期，2002 年 9 月，頁 41-47。
- 張又驊、李峻德，「療癒系手機遊戲設計元素對玩家自我接納與療癒感受之研究」，感性學報，第 8 卷第 1 期，2020 年，頁 54-85。
- 張淑雅、曹融、顧理，「從符號學角度探討達利作品中潛意識象徵之意義建構與解讀」，藝術論文集刊，第 12 期，2009 年 4 月，頁 95-118。
- 張維忠、鐘世凱，「動畫短片故事劇情編排與鏡頭語言之關聯研究」，藝術學報，第 95 期，2014 年 10 月，頁 169-195。
- 陳亦水，「《魔法滿屋》：拉美文化敘事下的霸權邏輯與權力焦慮」，當代動畫，第 2 期，2022 年 4 月，頁 29-33。
- 曾慧嘉，「家族治療理論簡介」，基層醫學，第 20 卷第 10 期，2005 年 10 月，頁 244-252。
- 黃毓萍、洪怡菁，「阿德勒學派家族治療之概念與處遇策略—以懼學症為例」，諮商與輔導，第 274 期，2008 年 10 月，頁 14-18。
- 楊國樞、陸洛，「社會取向自我實現者與個人取向自我實現者的心理特徵：概念分析與實徵衡鑑」，本土心理學研究，第 23 期，2005 年 6 月，頁 71-143。
- 蒙光俊，「阿德勒學派家族治療之概念與處遇策略—以懼學症為例」，諮商與輔導，第 274 期，2008 年 10 月，頁 27-30。

潘啟聰，「習得無助感對蘇曼殊及其寫作風格之影響」，彰師大國文學誌，第 32 期，2016 年 6 月，頁 91-134。

蔡珮，「“王八”、“Wombat”，你是誰？Saussure 符號學的啟示與限制」，中華傳播學刊，第 6 期，2004 年 12 月，頁 19-33。

蔡純純，「從“習得性無助”談如何幫孩子不放棄」，臺灣教育評論月刊，第 4 卷第 9 期，2015 年，頁 66-70。

鄭建華，「符號學理論研究與應用之初探」，設計研究，第 3 期，2003 年 7 月，頁 132-139。

盧詩韻、謝維合、羅志成、張婉喬，「皮克斯短片 3D 動畫鏡頭運用之內容分析」，藝術評論，第 26 期，2014 年 3 月，頁 71-111。

魏綺慧、丁旭輝，「1986 至 2012 年迪士尼、皮克斯動畫電影論述的議題發展與研究重心」，文化研究雙月報，145 期，2014 年 7 月，頁 2-17。

### 三、碩博士論文

王秀慧，「宮崎駿《崖上的波妞》的海洋觀與童話觀 —以《崖上的波妞》與迪士尼《小美人魚》之比較研究為例」，元智大學碩士論文，2021 年 7 月。

王瑩禎，「生理機制取向的自我接納課程對提升國小 ADHD 學童自我接納之成效」，臺北市立大學碩士論文，2014 年 12 月。

吳芳怡，「不同類型電影的用色特徵」，國立交通大學碩士論文，2007 年 10 月。

汪欣影，「從迪士尼電影談著作權保護期限延展對創意活動之影響」，東海大學法律學系碩士論文，2022 年 8 月。

林恭令，「高齡者網站之動畫色彩設計研究」，國立彰化師範大學碩士論文，2011 年 6 月。

洪逸安，「以九型人格理論分析迪士尼近代動畫電影故事中主角之性格轉變」，國立臺灣師範大學碩士論文，2021 年 8 月。

- 留嘉伶，「多此一舉還是必要之舉？從『聲畫關係』看動畫電影的配音與字幕翻譯」，國立臺灣師範大學碩士論文，2022年12月。
- 張凱翔，「動畫色彩計畫研究—美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析」，國立臺灣藝術大學碩士論文，2015年7月。
- 曾致仁，「薩提爾成長模式應用於臺中市國民中小學師生互動之研究」，國立中興大學國家政策與公共事務研究所碩士論文，2019年8月。
- 黃韋蓁，「阿德勒取向團體諮商對於改善大學生與家人互動關係之諮商成效」，國立臺南大學教育碩士論文，2018年6月。
- 黃滄婷，「產業商標色彩與色彩偏好及色彩意象之契合度研究」，國立臺北商業大學碩士論文，2021年1月。
- 楊芸，「阿德勒的家庭教育觀及當代價值」，湖南師範大學教育碩士論文，2015年6月。
- 廖如萱，「擴寫故事之研究以《睡美人》與《黑魔女：沉睡魔咒》為例」，世新大學傳播學系碩士論文，2018年7月。
- 劉育甄，「ADHD學童參與園藝服務學習方案的自我價值感變化之個案研究」，國立臺南大學碩士論文，2017年6月。
- 劉新元，「美國迪士尼動畫造型的藝術特質和文化取向研究」，柳州聊城大學碩士論文，2017年4月。
- 謝婷安，「電影色彩傳達分析研究以電影《灼人秘密》為例」，南臺科技大學碩士論文，2022年7月。
- 羅玉君，「迪士尼動畫『海洋奇緣』之生命教育相關內容研究」，臺北教育大學碩士論文，2022年8月。

#### 四、網頁資料

AFRA DING、TIFFANY CHIU，「【讀金句】只要想象力還存在，迪士尼樂園就永遠不會完工！19 句華特迪士尼名言 帶你看夢想王國背後祕辛」，**ELLE Taiwan**，2022 年 12 月 5 日，  
<https://www.elle.com/tw/fashion/issue/g33856957/walt-disney-best-quotes/>。

Wednesday，「2022 奧斯卡最佳動畫長片！迪士尼第 60 部動畫作品《魔法滿屋》不能錯過的 8 件事！」，**JUKSY 街星**，2022 年 1 月 10 日，  
<https://www.juksy.com/article/113225-2022%E5%A5%A7%E6%96%AF%E5%8D%A1%E6%9C%80%E4%BD%B3%E5%8B%95%E7%95%AB%E9%95%B7%E7%89%87%EF%BC%81%E8%BF%AA%E5%A3%AB%E5%B0%BC%E7%AC%AC+60+%E9%83%A8%E5%8B%95%E7%95%AB%E4%BD%9C%E5%93%81%E3%80%8A%E9%AD%94%E6%B3%95%E6%BB%BF%E5%B1%8B%E3%80%8B%E4%B8%8D%E8%83%BD%E9%8C%AF%E9%81%8E%E7%9A%84+8+%E4%BB%B6%E4%BA%8B%EF%BC%81>。

小太陽 Ivan，「打開心裡箱，看見更多的自己—家庭（Satir 的溝通模式）」，**心裡箱**，2021 年 1 月 10 日，<https://heartguidance0420.medium.com/打開心裡箱-看見更多的自己-家庭-satir 的溝通模式-299e137d6a29>。

「色彩心理學」，**MBA 智庫百科**，2022 年 3 月 31 日，  
<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E8%89%B2%E5%BD%A9%E5%BF%83%E7%90%86%E5%AD%A6>。

血紅蘭姆，「再掀熱潮！《魔法滿屋》在串流平台重獲新生」，**yahoo 新聞**，2022 年 1 月 16 日，<https://tw.news.yahoo.com/news/再掀熱潮！《魔法滿屋》在串流平台重獲新生-030445581.html>。

「即使沒有魔法天賦，仍然全力以赴！《魔法滿屋》幕後故事」，**映 CG 媒體**，2022 年 2 月 4 日，  
<https://www.incgmedia.com/makingof/encanto>。

「我們不提布魯諾」，**維基百科**，2023 年 2 月 5 日，  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%88%91%E5%80%91%E4%B8%8D%E6%8F%90%E5%B8%83%E9%AD%AF%E8%AB%BE>。

東山 南，「【無雷影評】《魔法滿屋》- 魔法家族的光彩下，背光而行的平凡女孩」，**PopDaily 波波黛莉的異想世界**，2021 年 11 月 27 日，  
<https://www.popdaily.com.tw/forum/entertainment/1174268>。

林志都，「異國風味，美國價值？——從《魔法滿屋》等作品，談迪士尼、Netflix 的市場策略與差異」，**換日線 Crossing**，2021 年 12 月 17 日，  
<https://crossing.cw.com.tw/article/15645>。

「拜倫·霍華德」，**維基百科**，2021 年 12 月 18 日，  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%8B%9C%E5%80%AB%C2%B7%E9%9C%8D%E8%8F%AF%E5%B%E%B7>。

「迪士尼 5 位『真人反派』比主角更迷人！《白雪公主》壞皇后找她演？真的超為難魔鏡」，**Bella**，2021 年 11 月 23 日，  
<https://www.bella.tw/articles/novelty/32464>。

「迪士尼公主不為人知的 57 個小秘密」，**A Day Magazine**，2014 年 6 月 14 日，  
<https://www.adaymag.com/2014/06/14/57-things-never-knew-disney-princesses.html>。

「迪士尼白金典藏系列」，**迪士尼動畫王國**，上網日期：2023 年 1 月 13 日，  
<https://disney.lovesakura.com/Special/2009/090209/index.htm>。

「哥國用黃蝴蝶送別馬爾克斯」，**每日頭條**，2014 年 4 月 21 日，  
<https://kknews.cc/zh-tw/culture/ogyqjq.html>。

「破解『愛自己』的迷思:自我接納絕不是盲目自戀、無視缺點」，**womany 女人迷**，2021 年 4 月 14 日，  
<https://womany.net/read/article/26881>。

「動畫配色 | 靈魂急轉彎：脫俗的虹光，化無形為有形的靈魂色彩」，**色見學 Color Apprentice**，2021 年 2 月 10 日，  
<https://jxapprentice.com/pixar-soul/>。

張淑英，「魔幻寫實主義」，**English Island**，上網日期：2023 年 2 月 20 日，  
[https://www.eisland.com.tw/Main.php?stat=a\\_Hn6uZIT&mid=](https://www.eisland.com.tw/Main.php?stat=a_Hn6uZIT&mid=)。

「接納與承諾療法簡介」，**ACBS**，上網日期：2023 年 2 月 6 日，  
[https://contextualscience.org/blog/acceptance\\_and\\_commitment\\_therapy#](https://contextualscience.org/blog/acceptance_and_commitment_therapy#)。

「華特迪士尼動畫工作室電影列表」，**維基百科**，上網日期：2023 年 1 月 13 日，  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%8E%E7%89%B9%E8%BF%AA%E5%A3%AB%E5%B0%BC%E5%8A%A8%E7%94%BB%E5%B7%A5%E4%BD%9C%E5%AE%A4%E7%94%B5%E5%BD%B1%E5%88%97%E8%A1%A8>。

黃懿翎，「魔法滿屋：滿屋子的家庭議題」，**影劇隨想**，2022 年 9 月 13 日，  
<https://vocus.cc/article/63200ca7fd89780001b791e8>。

楊嘉銘，「消費者購買意向讀心術 – 色彩行銷魔法解密」，**凱絡媒體週報·數位智庫**，2021 年 2 月 4 日，  
<https://twncarat.wordpress.com/2021/02/04/color/>。

「認識電影-觀點 Point of View」，**國家電影及視聽文化中心**，上網日期：2023 年 3 月 26 日，  
<https://edumovie-tfai.org.tw/article/content/152#>。

「鏡頭角度決定你的風格！快學幾招讓你的影片更酷」，**Sky SCHOOL**，2021 年 5 月 20 日，  
<https://sky-mba.com/angle-of-shot/>。

「魔幻寫實主義」，**維基百科**，2022 年 11 月 26 日，  
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%AD%94%E5%B9%BB%E7%8F%BE%E5%AF%A6%E4%B8%BB%E7%BE%A9>。

「魔法滿屋」，**維基百科**，上網日期：2023 年 2 月 6 日，  
<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%A5%87%E5%B9%BB%E9%AD%94%E6%B3%95%E5%B1%8B>。

## 五、英文部分

Ellis,A. “Psychotherapy and atheistic values: a response to A. E. Bergin's Psychotherapy and religious values.” *Journal of Consulting and Clinical Psychology*,48(5),1980,pp.635-639.

MICHAEL ORDOÑA , “Encanto: A melange of music, magic and a dash of Miranda”, *Los Angeles Times*, Dec 1st, 2021,

<https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-12-01/encanto-a-mix-of-music-magic-miranda>

