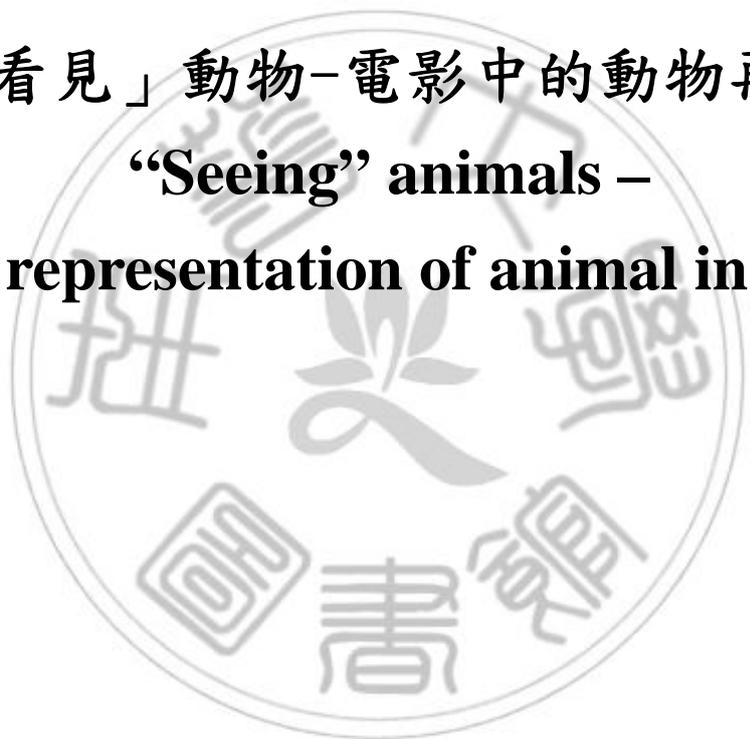


南 華 大 學

傳播研究所

碩士論文

「看見」動物-電影中的動物再現
“Seeing” animals –
the representation of animal in film



研 究 生：高瑩芬

指導教授：劉平君 博士

中華民國 一〇一 年 六 月

南 華 大 學

傳播學系研究所

碩 士 學 位 論 文

「看見」動物-電影中的動物再現

研究生： 高瑩苓

經考試合格特此證明

口試委員： _____

高明

張一哲

劉平亮

指導教授： 劉平亮

系主任(所長)： 張裕光

口試日期：中華民國 101 年 6 月 27 日

謝辭

我心樸素 一如曠野
縱使明知那前路上
埋伏著多少不能躲閃的坎坷和劫難

還是燃起篝火來罷
在這歲月更替的前夕

讓我們舉杯呼喚著祖先的靈魂
在森林如記憶一般消失之前
在湖水如幸福一般枯竭之前
在沙漠終於完全覆蓋了草原之前
我們依舊願意是個謙卑和安靜的牧羊人

在這黎明前滿滿的第一杯酒阿
依舊 要獻給
天地諸神

——席慕蓉〈篝火之歌〉

感謝我的家人在精神以及物質上的無條件支援，讓我可以無後顧之憂的完成學業；感謝慧玫跟鈺芬，讓我這個在研究生活後期腦袋瓜阿達的傢伙可以亦步亦趨的跟著你們向前，度過每個繁複的關卡；感謝樂樂、書榮、碗淨、小花、米雪兒、阿成、可名、宜軒，我研究所的每一個同學，在你們身上我學到了「生活」原來可以這樣充實、有趣，我不會忘記每個吃喝玩樂的時光，那真的是這幾年當中的精神糧食，有你們真好！感謝研究所的每一位老師，在理論與觀念上打下的基礎，讓我得以用不同的角度來看世界，還有婉惠姐與珍玉姐，在行政事務上的指導讓我可以有效率的完成助理工作。

另外感謝唐老師以及簡老師，有你們的建議與指教，這篇論文才能更加完美，還有我想要特別感謝劉老師，謝謝您願意指導我這篇論文，並且總是給予我最大的包容與鼓勵，您在信件往返當中給予我的肯定，已經超過了完成這篇論文的成就感，也增加了我的自信心，感謝您這段時間的指導，除了感謝還是感謝！

感謝…永遠不嫌多，也永遠都不夠…最後感謝在我生命中出現過的任何一個動物，感謝你們有限的生命積累了我的身心成長。僅以此論文獻給你們。

2012年7月 台南山上

摘要

本研究觀察到描述寵物的電影上映後，過段時間就會有特定寵物的棄養潮出現，因此本研究援引西方動物倫理思潮來看人與動物關係的知識論發展，整理動物再現的相關研究文獻，探討人們在動物倫理思潮中所進行的研究與反思，並利用類型研究來分析動物電影，藉以審視其美學形式與敘事結構如何再現動物形象以及其中隱含的權力關係。

研究發現，災難片類動物電影站在「無地位理論」的觀點拍攝食人動物，犧牲了這些動物原本應有的自然習性與生活模式，並以血腥與暴力的方式提供了人們逃避主義式的娛樂饗宴，同時也勾勒出隱藏在人類自居於萬物之靈背後的自卑情節；而劇情片類動物電影則是「地位平等觀」的立場，其以溫馨感人與詼諧逗趣的方式包裝並神化了寵物於人們生活中的重要性，隱瞞了其中不對等的權力關係；至於，紀錄片類動物電影則呈現了兩極化的動物形象，一種是站在「平等考慮理論」的動物解放立場，揭露了經濟動物是任人宰割的生命，而另一種則以「分級理論」的概念點出人類與動物的不同，並彰顯了極地動物值得人們崇拜與保護的價值性。

關鍵字：再現、動物、動物倫理、電影、類型

目次

摘要.....	IV
目次.....	V
第一章 研究動機與目的.....	1
第二章 文獻探討.....	3
第一節 西方動物倫理思潮.....	3
一、 中古世紀哲學的動物觀.....	4
二、 文藝復興時期的動物觀.....	6
三、 當代哲學的動物觀.....	10
四、 小結.....	14
第二節 文字、影像與動物.....	15
一、 文字與動物.....	15
二、 影像與動物.....	17
三、 小結.....	21
第三章 研究方法.....	23
第一節 類型研究與電影.....	23
一、 類型研究與電影.....	23
二、 電影類型的分析方式.....	25
三、 小結.....	30
第二節 研究對象－動物電影.....	31
第四章 電影中的動物再現.....	36
第一節 兇殘的奪命機器－食人動物.....	36
第二節 情感的守護者－療癒動物.....	46
第三節 發人深省的生命力－極地動物.....	54
第四節 任人宰割的盤中飧－經濟動物.....	61
第五節 小結.....	67
第五章 結論.....	68
參考文獻.....	74
附錄一 動物影片列表.....	78
附錄二 樣本影片列表.....	82

第一章 研究動機與目的

近年來常在新聞中看到棄犬潮的出現，被丟棄的狗類常是電影中風靡一時的名種犬隻，例如 1997 年《神犬也瘋狂》(Air Bud)的黃金獵犬、《101 真狗》(101 Dalmatians)的大麥町、2001 年《貓狗大戰》(Cats and Dogs)的米格魯、2004 年《再見了，可魯》(Goodbye Quill)的拉不拉多以及 2006 年《極地長征》(Eight Below)的哈士奇等；而在 2008 年 5 月電影《心動奇蹟：瑪莉與三隻小狗的故事》(A tale of Mari and three puppies)上映前，就有動保人士擔憂會有另外一波的柴犬棄養潮出現，果不其然相隔不到一年的時間，就有民眾發現近二十隻被割除聲帶、疑似繁殖業者棄養的柴犬，被棄置於八掌溪邊¹。

雖然說棄養潮的出現不單單只是電影帶動流行，背後可能牽涉更複雜的政治因素或經濟條件，以及國家有關寵物政策法規不周全等等問題，然而，這一連串週期性的新聞事件也闡述了一個明顯的事實，那就是有不少人在收看這些電影之後，興起了想要飼養「特定」種類動物的念頭，然後又由於總總因素而將之棄養，造成一波波的棄養潮，成爲一種社會問題，因此，飼養與棄養其實是一種社會問題與文化現象。

Raymond Williams 對文化有兩種廣義解釋，可以用來說明通俗文化的功能與目的：(一)文化是某種特定的生活方式、(二)文化是種表意的實踐（李根芳、周素鳳譯，2003），也就是說電影、電視劇、流行音樂或者是漫畫等等這些通俗文化，不僅體現了某些文化的發展，同時也是表意實踐的文化場域，亦即，從這些通俗文化的文本中，可以了解特定文化的人們如何生活，以及人們如何透過這些文本來再現（建構）社會意義。

¹ 某位關切流浪動物議題的網友在他的部落格中發表了一篇〈果不其然@@ 電影<心動奇蹟>與柴犬棄養〉的文章，內容引述兩篇相隔了一年的新聞，再次驗證了動物電影帶動了寵物棄養潮。網址：

<http://blog.sina.com.tw/duenye/article.php?pbgid=32856&entryid=586222%0A%09%09&comopen=1>

從上述「流浪動物」這個文化現象與「電影」這個通俗文化文本的關聯發現，在我們的社會中，似乎比較容易接受某些動物或排斥某些動物，例如貓和狗是人們比較能夠接受的，然而老鼠、蜘蛛、蛇等，雖然少部分人也會豢養這些動物，但是接受度就沒有貓和狗那麼高，因此，「電影」文本對於人們如何看待動物有密切的關係，換句話說，「動物電影」再現（建構）了人們對於動物的認知與詮釋。所以英國學者 Gillian Rose（2001／王國強譯，2006）說，「電影是一種特別強而有力的視覺媒介，因為它替觀眾創造了一個完整的世界」。

而所謂「動物電影」，乃指片名、主角或主題是以動物為主者，包括以片中的動物角色或者動物名稱命名者（例如：《靈犬萊西》(Lassie)或《大白鯊》(1978 The Jaws)）；整部影片內容圍繞著人與動物而拍攝者（例如：《決戰冰河》(Iron Will)）；保有動物特徵的紀錄片與劇情片（例如：《沉默的食物》(Our Daily Bread)）。至於卡通與電腦動畫所形塑「完全擬人化」（例如：會說話、兩腳站立等）的動物角色電影，因其並非真實動物且通常不易引起真實情境中的飼養風潮而不屬於動物電影之列。

本研究基於人與動物之間關係是一種文化現象，並認為此種文化現象再現（建構）於「動物電影」中，故而以動物電影為分析對象，試圖透由電影文本中所形塑的動物形象來看人們如何建構動物的意義以及人與動物的關係，再進一步反思與批判人與動物間的權力位置與互動關係。

第二章 文獻探討

本研究試圖解讀動物電影中再現的動物形象，並詮釋其所隱含的動物意涵以及人與動物間的權力關係。因此，本章首先援引西方動物倫理思潮來看人與動物關係的知識論發展，其次整理動物再現的相關研究文獻，以探討人們在動物倫理思潮中所進行的研究與反思，最後架構本研究的理論基礎與研究立論。

第一節 西方動物倫理思潮

美國學者 Pojman (1992/江麗美譯, 1995) 最爲人所知的哲學論述，當屬他所針對當代最受爭議與挑戰的道德議題：安樂死、墮胎、死刑、自殺、動物權利等，他盡量採取公正地態度蒐集並陳述正反雙方的意見，以達到刺激人們思考這些議題的目的，而對於動物權利的概念，他觀察西方哲學與宗教史，劃分了五種論述動物道德地位的理論；無地位理論、間接義務理論、地位平等觀理論、平等考慮理論、分級理論。

表 1
五種動物道德地位的理論

理論	內容
1. 無地位理論 (the no status theory)	動物沒有權利，也不具有道德地位。
2. 間接義務理論 (the indirect obligation theory)	動物雖然沒有權力，但我們還是應該仁慈的對待牠們，因為我們真正有義務的對象是有理性的生物、上帝以及其他人類。
3. 地位平等觀理論 (equal status view)	動物與人類的地位完全平等，因此，所有使用動物的作法都侵犯到了動物的權利。
4. 平等考慮理論 (equal consideration theory)	所有有知覺的生物都應該獲得同等的道德考量。

(續下頁)

5.

分級理論
(split level theory)

反思上面四種立場，認為感覺和理性的自我意識是思考道德問題時不可或缺的要害，較高級的生物具有人性（較高級的靈長類和海豚也有可能），因此我們對人應該多些尊重，並使用微末需求與重要需求來考量動物倫理，亦即，生存和不被傷害的需求是重要需求，滿足人類口慾則是微末需求，若對人類的生存或健康是必須的，那麼人類有權力殺死牠們，但人類無權爲了自己的口腹之慾而將其殺害。如果其他的方法可以獲得營養，人類就有義務去找尋這些方法，不應去騷擾其他動物。

資料來源：江麗美譯（1995）。*生與死：現代道德困境的挑戰*（chap. 8），台北市：桂冠。

另外，中國學者沈睿（2006）在〈動物與人：西方動物權利思想的來龍去脈〉一文中，認為要理解人類對於動物觀念與態度，必須從人們的思想是如何被歷史和文化塑造入手，因此他回顧西方思想對動物的思考史，以考察動物權利問題的來龍去脈，他發現動物權利運動的思想基礎爲科學、哲學加上宗教三者互相融合而來，因此他藉由古代希臘哲學與宗教（引述 Socrates、Plato、Aristotle 等古代希臘哲學家與聖經的說法）以及現代思想家（十六、十七世紀文藝復興時期的哲學家）的說法，連結到動物權利運動興起的始末並整理當代動物權利運動的主要論點，試圖完整描繪整個動物權利思想的藍圖。

本研究結合 Pojman 和沈睿的觀點，將動物道德地位理論放在不同的歷史時期和哲學觀來看，包括中世紀與文藝復興時期的無地位理論與間接義務理論，以及現代的地位平等觀理論、平等考慮理論與分級理論，以下分述之。

一、中古世紀哲學的動物觀

中古世紀時期由於戰亂頻繁使基督教迅速興起，當時以上帝爲中心的思想觀念之下所產生的經院哲學，在十三世紀的哲學家 Thomas Aquinas 整理

Aristotle 的理論和其他學者的補充與詮釋之下，試圖以科學來論證上帝的存在與解釋《聖經》與教條的合理性，成爲了歐洲哲學的主流（孫振青，1990）。

上帝說：「我們要照著自己的形象，自己的樣式造人，讓他們管理魚類、鳥類，和一切牲畜、野獸、爬蟲等各種動物。」於是上帝照自己的形象創造了人。他造了他們，有男、有女。上帝賜福給他們，說：「要生養眾多，使你們的後代遍滿世界，控制大地，我要你們管理魚類、鳥類，和所有動物。」（創世紀一章 26-28 節）

Aquinas 受到 Aristotle 希臘傳統理性觀及 Aurelius Augustinus 的自然階級觀影響，認爲「大自然的秩序是，不完美的物爲完美的物而生」，也就是說，植物爲動物而生，而動物則爲人類而存在。這樣的觀念使得創世紀第一章 26-28 節中「人類對於動物的管理與控制」，被解釋爲賦予了人在世界上一個僅次於神的特殊地位，並且神賜與了人類管理地上所有生物的權利，因此 Aquinas 的說法不僅合理化了人類使用動物的情形，並且爲基督教長久以來漠視動物處境的情形奠定了基礎（Pojman, 1992／江麗美譯，1995；李鑑慧，2003）。

但是 Aquinas 補充說到「如果聖經上有任何段落是禁止我殘酷的對待無言的動物…它的目的是爲了消除人們對他人殘忍的心，以免由於對動物殘忍轉而變得對人殘忍（轉引自 Pojman, 1992／江麗美譯，1995）」，其後的學者 Immanuel Kant 跟 Aquinas 一樣，認爲動物不具有理性與自覺，因此並沒有道德地位，但是動物具有類比人類的作用，如果一個人對動物不人道的話，那他必定也會待人殘忍，因此他才會說「我們對動物所負的義務就是對人類所負的間接義務（Kant, 1963／張忠宏等譯）」。西方哲學和宗教最主要的立場是，動物雖然沒有天生的權利，我們還是應該仁慈地對待牠們，我們對牠們有義務，僅是因爲我們對擁有牠們的理性生物、上帝，或其他的人有義務（Pojman, 1992／江麗美譯，1995）。

二、文藝復興時期的動物觀

文藝復興時代指十四世紀到十七世紀時期的文化運動，是中古世紀哲學與近代哲學的過渡期，不同於以往以上帝為一切中心的思想觀，文藝復興時代的人們開始回過頭來研究希臘與羅馬的文學，並重新發現「人」與「自然」的重要性。1546 年左右 Nicolaus Copernicus 的「日心說」觀點以及 1610 年 Galileo Galilei 以望遠鏡發現了金星的變象（盈虧）與木星的四個衛星，證明了整個世界的運作，並不如基督教基於 Aristotle 的學說（地球為宇宙中心，其他星球皆繞著地球轉）所宣稱的，是以基督教為世界核心。Rene Descartes 所受的教育正逢經院學派沒落與觀星技術發達的時代，這時期的學者們大多意識到歸納方法的重要性，並試圖改進觀察的技巧，Descartes 也不例外，試圖利用理性邏輯思維來建立新的哲學系統（孫振青，1990）。

當我們如此揚棄我們可能懷疑的一切，並且設想他們都是假的時候，我們很容易假定沒有上帝，沒有天空，也沒有物體，並且我們也沒有手，沒有腳，沒有身體，但是我們卻不能同樣地設想，當我們正在懷疑這些東西的時候，我們不存在。（轉引自孫振青，1990）

Descartes 最有名的一句話是「我思，故我在」，按照他的說法，在探討「我存在與否」這件事的時候，由於可以意識到是「我」在思考「我」是否存在這件事情，因此推斷了，「我」是存在的這件事實，在確定了「我存在」之後，隨之而來的就是「我是什麼」的問題。Descartes 認為「我」是一個思考之物(a thing which thinks)，並且在論證上帝的存在後，也論證了「我」是一實體，是靈魂或心(mind)的存在，是有別於物質（軀體）的，而人正是靈魂與物質的二元結合體。在靈魂與物質的二元劃分之下，Descartes 將軀體置於物理與機械式的法則下，認為人與動物最大的不同就在於，動物並無法做出有意識的判斷（例如反思自己正在觀看著某物這件事），因此對 Descartes 來說，動物是不具理性的、

沒有靈魂的存在，被化約為一種機器的模式（劉惠媛譯，1998）。

不過，孫振青（1990）認為 Descartes 的困難在於他肯定靈魂與肉體是兩個獨立的，完整的實體，各自保持自己的特性。在此情況下，我們看不出，他們如何能夠互相作用，或者它們的行為如何能夠統一，雖然 Descartes 在心靈與軀體二元論上的論點後來被證明是有瑕疵的，也未曾完全擺脫神學影響，但他利用邏輯思考的方法，證明了人也有可以自行認識真理能力，不過也同時將人、動物與自然萬物之間的關係，生硬的切割開來。

Descartes 以降的學者們對於宗教與國家政治經濟一連串的反思行動，開啓了十八世紀以來的啓蒙時代，啓蒙時期的學者們繼承了文藝復興時期對神學的挑戰，以理性思考與現代科學破除神學的迷信，以機械唯物論批判經院哲學陷入形式主義的思考邏輯，在政治經濟方面，利用自由平等與社會契約等學說否定了君權神授的封建制度，為後來的資本主義在思想上與理論上奠定了基礎。啓蒙時代的人們相信科學的力量可以凌駕於自然之上，使人們越來越有自信超越自然並且控制自然，張正修（2006）認為在 Francis Bacon 的想法裡，自然是未知的第三者，應該依照經驗，用實驗的方法對之加以探索，並透過實驗對之加以剖析，並且以「依此而得到的知識」為基礎，對於自然加以支配、加以利用。這時期人們的地位被擺到至高無上的境界，然而以理性與現代科技思想為尊的啓蒙時代，也有另外一種不同的聲音出現，那就是—Jean Jacques Rousseau。

李長山（1986）翻譯 Rousseau 《論人類不平等的起源和基礎》這篇論文，並認為 Rousseau 吸收了很多學者的理論，其中包含了自然法學派的學說，Rousseau 在分析了自然法的定義後認為，自然法的定義眾說紛紜，並且是人類脫離了自然狀態後，考慮到實際利益才引申出來的法則。學者們基本上將這些自然法則的定義建立於形上學的概念之上，普通人是很難自己去思索法則訂定的原因，因此 Rousseau 才會說：「人類為了建立社會一定是使用了智慧，這種智慧即使在社會狀態裡，也是經過很多艱難才能得到發展，而且只是極少數的

人所能獲得的」(Rousseau, 1754／李長山譯，1986)，也就是說，Rousseau 所認為的理性並不是種天然且絕對的存在，反而應該是種經過長時間逐漸發展而成的理性。

「實際上，我所以不應當傷害我的同類，這似乎並不是因為他是一個有理性的生物，而是因為他是一個有感覺的生物。這種性質，是人與禽獸所共有的，至少應當給予禽獸一種權利，即在對人毫無益處的情況下，人不應當虐待禽獸。」(Rousseau, 1754／李常山譯，1986)

對 Rousseau 來說既然理性是逐漸發展而成的，那麼在理性之前的是什麼呢？將動物視為一部精巧的機器是十八世紀流行的思想源自於 Descartes，Rousseau 也不例外，他認為人和動物同樣都是一部精巧的機器，同樣都擁有自然所賦予的感官來支持生存最基本的所需，然而對生存感到渴望、對於同類受痛苦或者滅亡的時候會感到天然的憎惡，這正是「感性」的兩個原理：「自愛心和憐憫心」(Rousseau, 1754／李長山譯，1986)，Rousseau 所認為的自然法就是建立在這兩個原理的互相協調和配合上的。依照 Rousseau 的意思而言，人類在進入社會狀態、以理性來生活之前，是處於自然狀態的自然人並且是以感性為生活指標的，既然動物也具有天賦的感性，那麼動物也應該受到自然法的支配，享有自然法則的某些權利，那就是在對人類毫無益處的狀況下，人類就不應當虐待動物。

由上述看來，Rousseau 與 Descartes 的學說不同的是，他認為人類和動物之間並沒有所謂「完全」不同之處，人類和動物之間都有天賦的感性，因此 Rousseau 認為人類和動物之間的不同，僅是「程度」上的差別而已。例如 Rousseau (1754／李常山譯，1986) 在文章中有提到動物根據本能而行動，人類當然也會依據本能行動，但人類卻可能在某種會傷害自己的情況下還是會選擇違背自然所制定的規則，這是因為人可以意識到自己有這種反抗的自由，另外就是人類的自我完善化的特質比較突出，也就是說，因為自然人在自然的生活中，與動物相

較之下條件有先天的不足，自然因此賦予自然人自我完善化的能力高過於其他動物，而 Rousseau 認為就是這兩種「能意識自由」和「自我完善化」的能力造成人類的不平等，因此他才會說（1754／李常山譯，1986）：

「自從一個人需要另一個人的幫助的時候起；自從人們察覺到一個人具有兩個人糧食的好處的時候起；平等就消失了、私有制就出現了、勞動就成為必要的了、廣大的森林就變成了需用人的血汗來灌溉的欣欣向榮的田野；不久便看到奴役和貧困伴隨著農作物在田野中萌芽和滋長。」（Rousseau, 1754／李常山譯，1986，p108-109）

Rousseau 的學說比起其他學者較為進步的觀點在於，將理性視為一種經過長時間累積而來的產物（而非人類天生擁有的優勢），他不僅僅看見人類的進步，也看見了這樣的進步的侷限，人們創造法律、願意接受社會的制度，是為了自由和平等，然而這樣的社會制度，卻變相的讓人們犧牲了某些自由，是種無限的圈迴狀態；另外他利用感性先於理性的辯證觀點，重新喚回了自然、人類與動物之間的連結。

唯有先反思人類與人類的關係，才有辦法推演反思到人類與動物之間的關係，甚至是與自然環境之間的關係，Rousseau 的學說對法國大革命影響甚深，法國大革命後人們急欲改善生活狀況，自由主義、民族主義、社會主義與女性主義紛紛出現，人們也更加深入思考「不平等」的狀況。然而工業革命、資本主義興起乃至環境的變遷，各方面都更需要倫理上的考量，到了當代，有一群學者開始將動物本身是否也遭受到人類不平等的影響納入倫理體系，開啓了學界的動物倫理探討。

三、當代哲學的動物觀

倫理學是用哲學方法研究道德的一門學問，所關心的是人類行為的道德判斷（費昌勇，2002）。當人們不再以「人」為出發點（萬物因為人所用而存在）去看這個世界的時候，會發現人與動物皆是自然界的一員，甚至只是自然環境的一小部份，人、動物和環境是緊密依存的。過去的倫理學僅止於人與人之間的行為規範，這種反省人類與環境之間的想法，等於是將倫理的關懷對象擴大到人以外的世界，包括動物與自然環境。以下則由 Peter Singer、Tom Regan 和 Martin Benjamin 的概念來說明平等考慮理論、地位平等理論和分級理論。

（一）平等考慮理論

Peter Singer 在 1975 年出版的《動物解放》(Animal Liberation)，可說是影響人類對動物看法最為深遠的一本書，他也是首位系統化論述動物倫理的學者。

凡是解放運動總是要我們把我們的道德領域擴充的更廣。平常視為理所當然之事，細查之下原來是起於不公的偏見。...我們必須站在因我們的態度與作法而遭受痛苦的那一方去考量我們的態度與做法。我們很不習慣這樣做，但如果我們做了，我們就會發現我們的態度與作法是那麼一致的在有益於某一族群——通常是我們自己所屬的那一族群——而以另一族群為犧牲。這樣我們就會看出，又有一個新的解放運動有待推行了。(Singer, 2002/孟祥森、錢永祥譯，2004)

Singer (2002/孟祥森、錢永祥譯，2004) 認為人類對動物的態度是長久以來累積的一種偏見與歧視，他並以解放黑奴與解放女性等運動，引用了 Jeremy Bentham 的說法，認為平等的基本原則所要求的，並不是平等的或者一樣的待遇(treatment)，而是平等的考量(consideration)。

Bentham 是倫理學傳統中目的論 (teleological theories) 的功利主義 (utilitarianism) 創始人，目的論認為人們的行為必定是為了追求幸福與快樂的結果，因此目的論著重的是其結果而非行動的過程，Bentham 的「最大多數人的最大幸福」公式，為功利主義原則下了明確的定義，然而，幸福與快樂該如何衡量，如何公正的分配利益與好處卻變成了功利主義棘手的問題，他回應「一個只能算一個，不能算做更多」則給功利主義可能犯下的錯誤做了一個「平等上」的解釋（何懷宏，2002）。

因此 Singer 認為人類的平等原則，應該是一項有關於群體與群體之間，如何看待與自己不同的群體的規範，而不是完全要求相同的權利來做相同的事情，也不應該以智能、道德能力或其他事實性的特質來評斷，是否該給予平等的考量，一件行動所影響到的每個對象（無論這個對象是誰）的利益需要受到考慮，且每個對象的利益都是同樣重要的。藉此，Singer 認為動物也有感受痛苦的能力，因此人類的道德界線不應把動物排除在外，動物也應該受到平等的考量，否則就是犯了物種歧視 (speciesism)，Singer 引用了 Richard D. Ryder 的「物種歧視」一詞，並說：「如果擁有較高的智力，並不等同賦予某人權利去使用他人已達成自己的目的，因此又豈能賦與人類權利去為了某樣的目的利用非人類？」（Singer, 2002 / 孟祥森、錢永祥譯，2004）。

Singer 把人對人的道德標準用在人對動物上面，並將動物的待遇問題看成是嚴肅的政治與道德議題，顛覆了以往對於人類來說動物只具有「工具性」存在的意義。並且發現了社會上對於動物的態度，其實是有一套意識形態在背後支撐著，在《動物解放》這本書中，他表示人們對待動物不一貫的態度與媒體呈現的內容有強烈的關係，在媒體中我們不太會看到農場動物的真實生活情況，也不會看到一個實驗的成功是建立在多少實驗動物的痛苦之上，他特別從童話故事與新聞中來說明這個事實。然而他也提到一些動物保護協會的成立，一開始衝破體制的激進，也會因為被社會收編而成主流體制，無法直指社會系

統性對動物的壓迫，使得動物福利組織關懷貓狗的議題也超過關懷農場與實驗動物，以致於人們對動物保護的想法僅止於愛護貓狗成癡的作法，而無法將層次提升到道德倫理原則的討論上（Singer, 2002／孟祥森、錢永祥譯，2004）。

Singer 的動物解放理論屬於平等考慮理論，由於他將動物提升到與人一樣擁有道德價值，因此他提倡人類應該茹素，如此一來即可免於經濟動物遭受西方集約式與工廠式農場的迫害。《動物解放》一出版即受到許多人關注，除了讓一般民眾了解到了自己吃下去的葷食，並非如廣告與印象中那樣的天然，也讓閱讀過這本書的人重新思考「吃肉」這件事，更讓哲學界開始重新思索與關注人對動物的道德與倫理問題。

（二）地位平等理論

另一位學者 Tom Regan 的論點比 Singer 來的激進許多，雖然 Singer 認為基於 Bentham 所說的平等原則，我們有義務將動物納入道德體系的考量，但基於比較利益原則，Singer 的理論仍然不得不服膺於最大利益之下，而犧牲了某些族群的利益，因此 Regan 分析了 Singer 的理論後認為應該是基於「天賦的價值」我們必須也賦予動物權利，他說：

我們每個人都是正在體驗生命的主體，我們每個具有意識的生物都有其個別的福祉，即不論我們對他人的用處如何，我們對於我們自己有其重要性。我們會想要偏愛某些事物、會相信或感覺某些事物、會回憶或期待某些事物...而這些對於那些與我們有關的動物來講也是一樣的，牠們也必須被看成具有牠們自己的天賦價值的、正在經驗生命的主體。（Regan, 1985／張忠宏等譯，1997，p82）

藉此他提出了三點訴求，一是完全廢除動物被用在科學實驗的情形，二是將動物從農牧經濟體系中解救出來，三是完全去除經濟上或運動休息之用的動物狩獵（Regan, 1985／張忠宏等譯，1997，p70），但 Pojman 卻認為 Regan 這樣的

想法，潛藏著近乎宗教性的生命神聖觀點，沒有穩固的理論和例證來支持，更遑論是要求社會做到以上三點訴求（Pojman, 1992／江麗美譯，1995，P137）。

Marry Anne Warren（1987／張忠宏等譯，1997）在〈強動物權利立場的困難〉這篇文章中，分析 Regan 的動物權利觀，認為他只承認某些正常的、成熟的哺乳類動物有此權利是不夠的，並將其稱之為「強動物權利立場」(strong animal rights position)。Warren 認為這種知覺的能力是一種天性，只要那個生物有其神經機制可以讓經驗得以發生，那個生物就具有其自身的權利，Warren 與 Singer 相同的地方在於，他們兩個都認為只要有知覺的動物就有其自身的權利，但對於權利的概念，Warren 則認為，非人類的動物權利與人類的權利其強度是不一樣的，因為某些狀況中可能會迫使人們殺害動物，但這些理由卻不見得足以去殺害人類，另外 Regan 主張的強動物權利立場，則可能使人們負擔無法承擔的道德義務，因此他將自己的動物權利觀稱之為「弱動物權利立場」(weak animal rights position)，並主張（Warren, 1987／張忠宏等譯，1997，p113-126）：「任何其自然生命模式都包括追逐某些滿足感的生物，都應有權不被剝奪此一追求機會地活下去；任何可以感受到疼痛、苦難或挫折的動物，都有權要求這些經驗不是被故意地加在身上，除非有迫不得已的理由；並且沒有任何一個存在者在缺乏好的理由下，應當被殺害。」

不同於以往的哲學家在論證動物是否也適用於道德倫理體系內時，所採用的階級性說法（由於人具有理性比動物來得高等），Warren 明白的指出，就是因為人類有使用語言的能力，雖然讓人類得以互助合作，且解決衝突，但同時也使得人類比一般的動物更難預測、有更多危險性，因此才需要倫理來規範人類的行為，而道德規範成立的前提，是必須要承認所有都有相同的道德地位（具有相同的權利），因此若某些動物是人類可以（學著去）理解的，那麼人類就應該理解牠們，視牠們與我們有相同的道德地位。為了回應「嬰兒與心智不足的人們是否具有權利」的討論，Warren 則提出他獨到的見解，他認為用嬰兒與心

智不足的人拿來與非人類的動物當對比是不成立的，因為每個人都曾經歷過嬰兒狀態與心智不全的時候，人們之所以認為這些人也有權利是出自於「對這些人的關心」，對比非人類的動物（例如寵物），我們保護牠們、賦予牠們有別於其他動物的特殊權利，並不僅僅是爲了牠們，同時也爲了我們自己，使我們不爲加在牠們身上的傷害感到心疼（Warren, 1987／張忠宏等譯，1997）。

（三）分級理論

Martin Benjamin 則希望糾正前面四種立場，認爲無地位理論與間接義務理論的錯誤在於認爲動物完全沒有自我意識，因此動物沒有權利可言；而平等考量理論與地位平等觀理論的錯誤在於認定知覺能力的重要性，以及有痛苦能力的生物才值得道德上的考慮，但這些觀點都忽略了理性的自我意識使人有異於其他動物。分級理論結合了這兩種極端的情況，承認感覺和理性的自我意識在考慮道德問題時都是不可或缺的要害，並認爲理性的自我意識會造成人與動物的不同。因此，此理論將「微末需求」與「重要需求」區分開來，在重要需求方面，人類需求重於動物需求，但是動物的重要需求則重於人類的微末需求。意思是說，生存和不被傷害的需求都是重要需求，至於滿足人類口欲則是微末需求，人類爲了生存與健康有權利殺死動物，但如果有同樣好的方法去獲得營養，那麼人類就有義務去找這些方法，而不要去騷擾動物（Pojman, 1992／江麗美譯，1995，P142-143）。

四、小結

人類對動物倫理的思考，從無到有經歷了很長的一段時間，人與動物之間的關係從一開始「動物存在僅爲提供人類使用」轉向了「動物本身即具有其存在意義」，而這個轉變的過程中，人與動物密切相關，動物被視爲人存在的反映。

第二節 文字、影像與動物

由於動物再現的文獻以文學和電影居多，因此本節區分為文字和影像來探討動物文學與動物電影的相關研究文獻。

一、文字與動物

在文學方面探討動物與人之間關係的文獻裡，多針對以動物為主題的故事與兒童文學，像是童話、寓言或者是少年小說的研究，另外也有專門探討特定作者筆下的動物形象與意義，以及作者寫作風格導向之變化的論文，以下分擬人化的動物文學與真正的動物文學論述之。

(一) 擬人化的動物文學

動物故事一開始是「原始文學」範疇的一種形式，從屬於人民口頭創作的民間文學，是一種民間故事，普遍以動物為主角，這樣的動物故事是反映人類社會生活的一面鏡子，亦即其雖然以動物為主角，但卻是以人的思維進行故事的發展。當民間文學由口頭創作進行到書面創作時，人們開始借動物以聘馳自己的想像與幻想，也借動物褒貶善惡，辨明是非，譬喻事理，成為階級鬥爭的一種工具（陳伯吹，1979），例如伊索寓言就嘗試用動物角色來傳遞教訓，通常篇幅短小精鍊，並常運用嘲諷的語調（吳佩珊，2007），吉卜林寓言作品中動物的擬人形象，就是以動物原形加上人類性情所表達寓意深意的研究，也就是說，作者透過動物故事，暗（明）示著實存的人類生活（陳怡吟，2007）。

陳伯吹（1979）將兒童文學領域裡的動物故事寫作方式分為兩大類，一種為文藝性的，具思想教育的功能，另外一種則為科學性，具有知識教育的功能，其中文藝性的動物故事雖擬人化但其內容也必須兼顧動物本身具有的自然特徵才行。例如副刊上的動物書寫、小說散文名家以同伴動物為題材，抒發個人對動物情感的作品、獸醫師看診經驗故事集，影視明星寵物書等等（黃宗慧，

2004)，藉由動物來抒發個人情感、或批判社會現象。

而以「動物幻想」(animal fantasy)為主題的這種寫作方式，篇幅較長，也較少直接的諷刺與教訓意味，雖以動物為故事主角，但裡面的動物角色跟人沒什麼兩樣，可以說動物本身不是故事重點，而是具有移情作用，可以從牠們身上學到關於我們自身的某些事物以及人性（吳佩珊，2007）。例如在國內關於動物小說的研究發現，少年小說中的青少年對動物較無「人類中心主義」的傾向，也比較具有同理心，動物的「陪伴」角色和「鏡子」角色往往能讓青少年滿足不完美的現實生活，也洞察自己內在的聲音，因而動物可以幫助青少年找到自我也獲得成長與啓蒙，同時體現「尊重生命」的意義；而童話中的動物角色不僅保留了動物的物性也展現人性，動物角色同少年小說中的功能，也是幫助兒童心理發展，同時具有教育意義（廖雅蘋，2004；呂佩瑜，2010）。

（二）真正的動物文學

動物文學的轉變與西方動物倫理的發展互相呼應，亦即，當社會以人類中心主義為主要思想時，這時的動物文學則將動物視為敘事與修辭策略的一種工具性存在，直到二十世紀，Peter Singer 提出了「動物解放」的倫理概念，其帶動了動物倫理思潮的效應與之後生態學者的努力，才將人們的思想由人類中心主義過度到生態中心主義，此時的社會風氣，間接逆轉與解構了人們對於動物的主流觀念（王源，2010）。

當動物的主流觀念逆轉之後，許多學者與長期關注自然生態的作家開始思考，怎樣的動物文學，才是真正的動物文學，而真正的動物文學又該如何定義？有些學者認為真正的動物文學源自西方，因為受自然主義與寫實主義的影響，將動物置於現實層面來觀察、紀錄牠們的生活習慣、生存環境、生存法則和性格、心理，以及與人接觸交往過程中牠們的經歷與故事等，寫作特色為：採取冷靜、客觀的角度，避免作者主觀的情感思想介入，講求真實感，運用科學來

制約文藝。而與擬人化的寫法不同的是，雖然寫實動物的作品也會對動物的思想有所描述，但是這種描述是藉由觀察外在行動來猜測，而非由內在的思想著手；而有些學者則認為真正的動物文學應具有動物保護意識或生態知識與關懷，兼具生態關懷與文學價值（鄭雅文，2000；王貞芳，2001；黃宗慧，2004；Saya，2011）。

二、影像與動物

由上述文學方面的研究可知，動物文學多希望透過創作實踐來反思人類社會或是顛覆人與動物之間的權力關係，而在影像方面呢？動物如何呈現於影視媒體中？其再現樣貌？如何再現？又有何種轉變？。

（一）對視覺中心主義的批判

吳瓊（2005）從 Plato 與 Aristotle 的學說中，發現了感官等級制度（視覺、聽覺為高級感官，屬於距離型感官；嗅覺、味覺與觸覺為欲望型的低級感官，屬於非距離型感官），她同時引用了美國現象學家 Hans Jonas 對於視覺的三大特徵來區別其他感官，例如人們只要透過眼睛觀看，不需要經過長時間的接觸與關係的建立，即可馬上辨識目標對象的功能，以及由於不用與目標對象有關係的建立，更讓視覺與理性掛勾在一起，確立了視覺作為哲學基本概念的基礎，後來更由於現代科學的發展、文藝復興透視法的發現、Descartes 的「我思」哲學以及古騰堡的活字印刷，在在都強化了視覺中心主義在社會文化的地位，成為控制社會的主要工具。

二十世紀後，影像媒介逐漸佔據人們的日常生活，現代生活可以說是發生在螢幕之上(onscreen)，也可以說工業化國家的生活越來越處在錄影(video)的監視之下，相較於過去任何一個時期，現在的人類經驗已經變得和視覺密不可分、也更加視覺化了（陳芸芸譯，2004），例如我們只要在台灣的家裡看電視就可以

看到非洲動物的影像，體驗到牠們獵補動物的感覺，好似我們認識那種動物，但事實上我們沒有在現場，也根本沒有親眼見過那隻動物，因此在這種人們只要透過媒體影像就能體驗到所謂「經驗」的情況下，學者們開始反思何謂真正的「真實」，其後視覺中心主義隨著結構主義與後結構主義的興起而崩解，學者們開始關切的是隱藏在看的行為中的視覺與權力運作，包含了對看的模式的質疑、對視覺的純粹性和優先性的質疑，以及對看／被看的權力關係的反思（吳瓊，2008）。

李曉菁（2009）以國際自然與動物影展為例子，探討自然如何透過電影而被再現，她認為在自然導向的影片當中，自然具三種層次的定義，第一層為先於人類論述之前就存在的自然；第二層是人類透過媒體而建構、再現的自然；第三層是閱聽人解讀出來的自然。這三層定義依序而言，就是符號學當中所說的指涉物(referent)、符徵(signifier)與符旨(signified)之間的關係，也就說自然在尚未被人類建構、再現為自然之前，其實是有其原本的樣貌的，然而每個人對於自然的印象則會受於成長環境與所接受到的自然影像影響而有所不同，這即是視覺運作的過程，同理可證人們對於動物也是如此，同樣都是具有先於論述的存在，也是具有建構的雙重意涵（李曉菁，2009）。

孫松榮（2008）則更清楚地說明了影像之於再現對象的作用，認為電影是一種人類「再現」藝術的表達形式，因此在呈現「動物」或「動物性」時不僅指涉了「轉換」的程序，更有「理念構造」存在，電影是由人所拍攝而成，自然而然被拍攝的主體－「動物」或「動物性」就會經由人的「意識」而有所轉換。在他的研究當中，他以電影的敘事結構將電影分為兩類，首先是電影虛構政體，也就是一般所說的劇情片，內容多為虛構或經過傳說故事改編而成的電影；其次是電影紀實政體，也就是所謂的紀錄片，下面就藉由他所區分出來的虛構與紀實兩個層面進行電影再現動物的探討。

(二) 電影虛構政體中的動物

在美國好萊塢自然導向影片當中以劇情片居多，呈現市場導向，具誇張敘事，強調驚悚鏡頭，遠離真實世界等特點（李曉菁，2009），這是電影虛構政體當中，經常出現的敘事方式，亦即，在影像中所呈現的動物多使用擬人化的方式賦予動物似人類的情感，例如《金剛》(King Kong)這部電影中的主角—金剛，就是人性化、人格化、擬人化的動物，而未能表現出動物真實的樣貌，不過，孫松榮（2008）也認為這樣的表現手法，可視為一種集象徵性與寓言性特質於一身的矛盾「動物」，並且隱喻了一種對於人類現況的反省與批判。

除了上述擬人化的敘事手法外，還有神怪電影中「變形」的敘事方式，例如電影中所呈現的狼人及吸血鬼樣貌，一般多直接使用特效讓人類變形為狼或者蝙蝠的集合體，不過在電影《貓人》中，也使用「陰影」與「聲音」來呈現女主角變形後的樣子，沒有直接讓觀眾看到變形後的外貌，而孫松榮（2008）認為這種「變形」的表現手法，讓電影中所展現的「動物性」，可以不輕易地被分類以及專斷的被詮釋，並認為這是電影虛構政體（不管是劇情片還是實驗電影）可以做到的一種「特權」，也就是說劇情片類的電影，在表現手法的使用上，比起紀錄片強調以影像辯證而呈現的真實，更有可能可以打破社會建構出的「動物性」框架。

雖然孫松榮（2008）給予電影虛構政體所呈現的某些表現正面評價，但李曉菁（2009）分析自然與動物影展中的影片則發現，美國好萊塢的導演習慣運用正邪兩立等拍攝手法來簡化環境問題，雖然，以市場導向為主的商業片，刻意將自然環境問題從邊緣提升到中心論述，但是利用故事再現的自然環境仍僅只是人物劇情的背景而已，並未佔有主體位置，而劇情中讓主角以某些突發行動來解決爭議的敘事手法，也忽略了真實世界政治、社會議題的複雜性。李曉菁（2009）不僅批判美國好萊塢商業片，並點出無論是呈現動物或是自然，電

影虛構政體真正關切的對象似乎是人，而非自然或動物，且以一種非黑即白、二元對立的方式簡化問題的重要性。

（三）電影紀實政體中的動物

紀錄片被認為比一般劇情片來的真實，原因在於它取材於真實情況，而非寫好劇本由演員演出，但是紀錄片當中依然有人為剪接與畫面結構的安排，因此一部紀錄片應被視為取材於真實情況的劇情片，也就是說，紀錄片在後製時，人為操控的比例也不少，所以英國紀錄片運動導師 John Grierson 曾描述紀錄片的形式是一種「對真實具創造力的處理」(creative treatment of actuality) (Rabige, 1992/王亞維譯, 1998)，也就是說，導演可以藉由紀錄片來表達自己所發現的社會問題，達到引發觀眾思考的目的。

然而在另外一種拍攝形式的紀錄片當中，卻有可能完全呈現真實情況，例如孫松榮（2008）研究 Jean Rouch 所拍攝的非洲宗教儀式紀錄片《癡狂仙師》(Las Maitres Fous)這部「附身電影」時，認為由於拍攝者無法預料被拍攝者的行為，僅能由瞬間當機立斷來進行拍攝動作，因此，這樣記錄下來的影像是未經刻意安排，反而可以呈現了另一種現實的樣貌；而影片中除了呈現動物多為無辜且受苦的犧牲品外（作為祭品而宰殺），他認為在非洲族群的信仰裡，人類動物性的變形（指被附身後宰殺動物、生吃肉的行為）是用來解放被殖民的壓力，僅是一種日常生活中社會性的實踐，而非總是代表著其他學者所說的，人類會出現這樣類似於動物般野蠻的舉動，是一種被過度壓抑之下不同於其他人類的「例外」行為（孫松榮，2008），意思是說，人類自然而然也會出現這樣的舉動來排解壓力，「動物性」並非只是動物所專有，如此一來就能在人性與動物性二元框架中逃逸，免於居於固定的位置，無法動彈。

在他所討論到的電影裡面，「動物」以及「動物性」都被再現為一種，非理性的、暴力的獸性的樣貌，也就是說相較於哲學與人文社會學對動物的動物倫

理的思辯的進步，電影中對於動物的再現，仍然是以二元化的「對立」與「比較」的方式來思考人與動物之間的關係，似乎與動物本身一點關係也沒有，動物在電影中比較像是人類投射自身的替代物。另外他也表示，電影如何能夠在再現動物的時候不落入僅是對人性之惡或其逃逸所做的表徵形式，仍是有待思考的問題（孫松榮，2008）。

然而到底如何能透過影像與自然和動物互動與溝通，甚至是真實的呈現牠們原本的樣貌呢？李曉菁（2009）認為，必須將紀錄自然生態的電影也就是「自然影片」，當成與自然溝通的媒介，自然影片的責任不僅是社會建構的角色，還須是「解構」自然與文化對立的角色。

三、小結

上述可知，人類與動物間關係密不可分，人類雖然擁有智識與思辨能力，但許多時候也得藉由動物而學習與進步。從文學方面來看，無論是擬人的動物形象或是真實存在的動物形象，都是藉由人類的比擬與轉化而帶有教育與反思社會的意義；而從影像方面來看，也說明了人類所知道「動物」，或者是人類所看到的「動物」，都已經不是動物原來的樣貌。

不過，影片與文學最大的不同之處，在於影片對閱聽人來說是一種動態性的經驗，其間的因果關係乃觀者在事件正在進行時推論而成（王維亞譯，1998），因此觀眾大多不想錯過任何一個片段，同樣的對於影片內容的思考也隨著劇情而推演，比較不會清楚認知到應該去思考影片當中所呈現的價值觀究竟產生了哪些問題。

從以上對於西方動物倫理理論的探討可以發現，動物倫理理論發展至今，無論其中有過多少哲學上不同立場的爭論與思辨，動物倫理理論最重要的目的是為了讓人們重新審視生命的價值與意義，因此本研究藉由電影既反映又簡化社會價值觀的特性，期盼可以從最大眾化的院線電影文本中，去尋找這些電影

使用哪些公式來再現動物，並提點人類現實生活中所喜愛與畏懼的動物形象是如何被這些電影所塑造，並站在動物倫理理論重新審視生命的價值與意義的立論基礎上，從中展現人與動物之間的權力關係。

第三章 研究方法

一部電影如何能吸引人們去觀看？就筆者而言，會從片名與劇情預告（宣傳廣告）來了解這部電影，因為從片名與劇情預告中可以歸類這部影片的屬性，是可怕刺激還是溫馨浪漫，「可怕刺激」與「溫馨浪漫」的感覺不是憑空出現，而是經由以往的觀影經驗慢慢累積而來，並得以形成電影屬性的概念，進而決定是否前往觀賞。而要了解以上這套邏輯，就必須從電影的類型研究著手，類型理論的工作在於判定是什麼是類型範例、解釋其文化表現的方式、顯示這些分類如何影響閱聽人以及揭示分類的目的等（Allen, 1992／李天鐸譯，1993）。

由於本研究欲解讀「動物電影」中所塑造的動物形象以及其中隱含的權力關係，因採取類型研究為方法，而本節首先介紹如何以類型理論進行電影研究，再說明本研究對象—動物電影，以及動物電影的選樣過程。

第一節 類型研究與電影

一、類型研究與電影

「類型」(genre)原是一法文字，意思是指型式(type)或者是種類(kind)(Allen, 1992／李天鐸譯，1993)，是一種分類概念，原本使用在文學研究上(譯為文類)，如果用在電影研究上，則指電影中不同的敘事慣例（例如情節、角色以及外景與佈景等），可以被歸納為幾種容易辨認的娛樂種類（例如西部片、歌舞片等）（Turner, n. d／林文淇譯，1997）。與傳統文學類型不同的是，傳統的文學類型先有理論概念（模型）存在，而後作品依照其理論概念而產生，例如悲劇、喜劇等理論架構是可以涵蓋任何特定的作品的；而反觀電影類型的發展，卻是由既有的作品中去歸納、觀察而得到的，例如電影批評中的類型概念，原來是指責好萊塢片廠時期缺乏原創性的敘事作品而產生（Allen, 1992／李天鐸譯，1993）。

古典好萊塢片廠制度的特徵之一，就是大片廠控制了整個電影市場的產品流程，包括製作、發行和放映（Turner, n. d./林文淇譯，1997），透過票房可以清楚的反映出觀眾喜歡什麼，片廠就可以大量生產以提高利潤收益。因為當人們習慣了某種類型慣例後，在看待文本時就會帶有特定的期望，人們對一個文本成功與否的判斷，也是透過媒體消費經驗對類型的期望而來，媒體工業也會透過類型來掌握觀眾收視、閱讀的情形，而觀眾也因為類型而可以確切掌握文本的可詮釋性，藉此在消費文本的同時得到愉悅和享受（Taylor & Wills, tans. 1999/簡妙如等譯，1999）。也就是說，類型除了可以是一種文本內容形式的分類方式之外，也可以從中發現文本、閱聽人、媒體工作者之間關係，基本上類型與電影的商業本質是分不開的（Turner, n. d./林文淇譯，1997）。

以上大概敘述了電影工業的產製邏輯，然而一個類型的出現須經過一段時間的沉澱才會形成，並且會有從實驗發展到古典，從自我意識的模仿到最後解構和批判類型本身的過程可供檢視(Hansen, A. et al, 1998)。以好萊塢片廠制度為例，一開始推出的影片都是實驗性的、用來推測觀眾喜愛的程度，等影片發行了一定的數量，也確定了觀眾的口味，這時候就進入了古典時期確立某些類型（例如西部片、歌舞片等），然後進入模仿時期大量換湯不換藥的類型電影創作，因為這些類型電影也通常代表著票房的保證，但觀眾真正想要的是在熟悉的敘事模式中看見新意，因此一個類型發展到後期之所以還是吸引人，通常是對於其類型的批判與嘲諷，也就是說，類型的本質在於重複，以及變異的部份（李達義，2000）。

許多文化研究的學者特別關注電影類型中的「重複」特性，並認為其中隱含儀式與意識型態的意味，因為在眾多的電影當中，就是有某些種類型的電影特別受到觀眾青睞，李達義（2000）認為，這是因為在觀看類型電影的過程當中，可以抒解觀眾的文化內在衝突的關係。因此有學者將電影批評的類型研究分為三種取向，這三種取向雖然在研究的過程中無法完全的劃分開來，但是在

闡釋電影和電視類型時，仍可以看出各自不同之處（Allen, 1992／李天鐸譯，1993），如下表 2 所示：

表 2
類型研究的三種研究取向

取向	內容
1 美學取向	單純以藝術表現的成規系統來界定，與作者論特別相關，也判斷作品是否合乎或超越類型。
2 儀式取向	認為類型是工業和觀眾的交換，經由這種交換，文化做自我對話。
3 意識型態取向	將類型視為一種控制工具，幫助廣告商探索觀眾想要的內容為何，或者資本主義體系中的優勢意識形態得以再生產，簡化社會問題，自然化文本中的優勢意識形態。

資料來源：李天鐸譯（1993）。**電視與當代批評理論**。台北：遠流。

由上可知，類型研究除了關注電影本身的價值觀、美學品質與藝術性之外，還包括了洞察電影類型的傳播者功能，以及反映社會規範、價值與意義的功能（Hansen, A. et al, 1998）。

二、電影類型的分析方式

上述三種研究取向，從美學與文化研究的角度出發，可以發現電影類型的美學形式與社會功能。但電影並不像寫作一樣是一種單獨的符號指涉系統，而是綜合了攝影機、燈光、剪接、佈景道具的科技論述並從中產生意義，也可以說電影類型是由敘事和再現的慣例所組成的一種系統（Turner, n. d.／林文淇譯，1997），因此電影類型常透過電影符號指涉系統（攝影機、燈光、剪接、佈景道具等）與敘事結構進行研究，以下分述之。

(一) 電影的符號指涉系統

1. 攝影機（鏡頭與角度）

一部電影中鏡頭(shots)的差異通常來自於視景框(frame)內容可以容納多少素材而定，大致可分為以下幾種鏡頭（Giannetti, 1982／焦雄屏譯，2005）：

表 3
鏡頭定義與其代表意義

鏡頭	定義與其代表意義
1. 大遠景 (extreme long shot)	又稱建立鏡頭(establishing shots)，多半是外景，可以立即顯現場景之所在，而且其場景佔有重要角色，常在史詩(epic)電影中出現（如西部片、戰爭片、武士片與歷史片等）。
2. 遠景與全景 (long shot and full shot)	遠景與全景相當，可以容納角色的整個身體，人物的頭部接近景框頂部，腳部則接近景框底部。三人鏡頭(three shot)包括三個人，或超過三個人以上的鏡頭即是所謂的全景。
3. 深焦鏡頭	是遠景的變奏，有多種不同的焦距，以及相當程度的景深，有時候被稱為廣角鏡頭(wide-angle shot)，同時可以捕捉被攝對象的遠、中、近距離，最能維持空間的完整性。
4. 中景	容納人物膝或腰以上的身體，作為功用性的鏡頭，通常用來做說明、延續運動或者對話。對話時常採用兩人鏡頭(two shot)與過肩鏡頭(over-the-shoulder shot)，其構圖強調對等、兩人同看親密的空間。
5. 特寫	通常將重點放在很小的客體上，例如人的臉部，由於會放大物體，因此會特別誇張事物的重要性，暗示其有象徵意義。
6. 大特寫 (extreme close up)	大特寫則是特寫鏡頭的變奏，是更進一步將重點放在眼睛或嘴巴的大特寫。

資料來源：焦雄屏譯（2005）。認識電影（最新修訂第十版）。台北市：遠流出版。

攝影機所佔的角度與位置，也會對於一部影片的觀賞經驗與意義造成影響（Turner／林文淇譯，1997），物體被攝的角度通常也能代表某種對題材的看法，如果角度只是略有變化，可能象徵了某種含蓄的情緒渲染，如果角度變化趨向極端，則代表一個影像的重要意義（Giannetti, 1982／焦雄屏譯，2005），表 4 是電影中基本的五種鏡頭角度與代表的意義：

表 4
五種基本鏡頭角度與其代表意義

鏡頭角度	定義與其代表意義
1. 鳥瞰角度 (birds'-eye view)	直接從被攝物的正上方往下拍，使觀眾有如天神般具主宰意味位，被攝主體會顯的不容易被辨認（因為我們很少這樣看東西），如果被攝物是人，會讓他們看起來卑微無助。
2. 俯角 (high angle)	不像鳥瞰角度那麼極端，比較接近文學上的全知觀點，雖然主宰性比較不那麼明顯，但是由於此類鏡頭會包含背景地板與牆面突顯環境，因此看起來像是要吞噬掉角色一樣，使人物顯得無害且卑微。
3. 水平角度 (eye-level)	寫實主義常用的水平視線角度，接近一個旁觀者的真正身高，鏡頭比較中性、不帶情感，較缺乏戲劇性。
4. 仰角 (low angle)	仰角與俯角相反，會增加被攝物的高度，較具有速度感，使環境變小，增加主體的重要性，甚至具有威脅、欠缺安全與被人控制的感覺，通常引起恐怖、莊嚴與令人尊敬的感覺。
5. 傾斜角度 (oblique angle)	此鏡頭內的水平線是斜的，通常用於觀點鏡頭 (point-of-view shots)，例如醉漢的觀點。給人緊張、轉換及動作即將改變的感覺，會使觀眾迷亂，適用於暴力的場景，精確表達視覺上焦躁的感覺。

資料來源：焦雄屏譯（2005）。**認識電影**（最新修訂第十版）。台北市：遠流出版。

另外，要補充的是觀點鏡頭，觀點鏡頭採取觀眾想像中角色所佔的位置拍攝而成，可以看見這個角色所看見的事物，在電影當中無論是解釋動機或者是控制觀眾對於角色認同都相當重要（Turner, n. d.／林文淇譯，1997）。

2. 燈光

在電影當中燈光具有情緒烘托與協助敘事細節的目的，如果一個燈光打的好，會使電影中的人物看起來自然且不突兀，甚至忘記燈光的存在（Turner, n. d. / 林文淇譯，1997）；經由燈光方向和強度的變化，導演能引導觀眾的目光，且不同的燈光會有不同的風格取向，自古以來光影就充滿了象徵性的意義，光明代表安全、美德、真理的歡愉，而黑暗則象徵恐懼、邪惡與未知，然而某些導演則會利用這種反差而造成不同的戲劇張力（Giannetti, 1982 / 焦雄屏譯，2005）。大致來說，明調打光是寫實，而暗調打光是表現式，然而研究者更應該要加以注意的是，燈光是如何突顯與強調景框中的某些元素，以及電影中如何很自然地掩蓋景框中的一些東西，同時引導觀眾去注意某些特點（Turner, n. d. / 林文淇譯，1997）。

3. 色彩

一般來說有名的色彩電影都具有表現主義的味道，顏色也有各自代表與象徵意義，在心理方面，色彩是電影中的下意識元素，帶有強烈的情緒性，訴諸的是表現性和氣氛。而顏色也通常帶有戲劇性的張力，例如冷色調諸如藍色、綠色與紫色，代表寧靜、疏遠、安寧，而暖色調諸如紅色、黃色與橘色，則代表了侵略、暴力與刺激（Giannetti, 1982 / 焦雄屏譯，2005）。

4. 聲音

另一種與燈光一樣容易被忽略的符號指涉系統為聲音，電影中的聲音往往被當作是「凝結」影像的意義，扮演敘事的功能提供影片高潮時強而有力的情感配合，讓電影變的更寫實，也能當作轉場時配合剪接的轉接之用，以達到敘事的緊密連結，目的是爲了要加深電影的寫實感，賦予它原本沒有的感情內涵（Turner, n. d. / 林文淇譯，1997）。

5. 剪接

和許多其他電影指涉系統相同，剪接同樣也是在電影當中重要，但卻容易讓人忽略其存在的一種技巧，它的作用在於串連影像與影像之間的關係，特別要注意的是影片中敘事過程的邏輯性。表現主義會大量使用「蒙太奇」，這是將兩個不同的鏡頭結合在一起的剪接方式，蘇俄提倡蒙太奇的導演 Sergei Eisenstein 就認為剪接可以使影片作為轉化個人意念的一種手段，通常使用在情緒的呈現與敘事省略上面，彌補敘事的空缺，而不預期的剪接方式則會帶給觀眾驚恐與干擾的感覺（Turner, n. d./林文淇譯，1997），賦予了電影藝術的表達層次，而非僅是紀錄真實的情況。

6. 場面調度

與剪接不同的地方是，場面調度相信剪接只是一種電影技巧，並不能完全表達出影片的意義，重要的是一個畫面當中所有元素的安排所呈現的訊息是什麼，例如一個鏡頭中的佈景設計、服裝、人物的位置與動作、空間關係（什麼被隱藏著，又什麼被突顯出來），一部影片的對於社會世界的建構，需要透過場面調度的細節來確認，分析場面調度有助於建構描述和解釋關鍵因素和圖像，討論它們如何結合以至於創造意義（Hansen, A. et al, 1998；Turner, n. d./林文淇譯，1997）。

（二）電影的敘事結構

敘事傳達了文化的意識型態，藉由敘事，也才能進行文化上的價值與理念之再生產（Stokes, 2003/趙偉姣譯，2008），研究電影類型中的敘事結構，除了方便歸納與發展敘事結構相同的類型之外，藉由敘事分析的精神也可以跳脫既有故事中的情境脈絡，使用獨立、脫離敘事結構的眼光來檢視故事情節，所以敘事分析通常被用來檢視、揭露一篇或者一組作品背後的意識形態（Barker,

2001／羅世宏等譯，2004)。

李義達(2000)認為，每一種類型都有不同的敘事模式，不過所有的類型都包含了建立衝突／舒緩、加強衝突／解決衝突三部份，也就是說，類型電影會利用固定的類型人物或場景來建立衝突，這種衝突表面上看起來是個人的，但其實每個類型人物都是某種價值觀的化身，並依照他們代表的價值觀而採取在電影中的敘事行動，最後解決衝突的方式有兩種，一是消滅實際上(例如壞人)或心理上(例如解救某種危機)的社會威脅，二是藉由「暫時」的結合(例如結婚或擁抱)來消解對立的價值衝突，恢復社會的原本秩序。但李義達(2000)也提醒了我們，電影僅是種完美形象的投射，現實世界的複雜性、歷史的多變性以及人性的深度都被犧牲，但我們也不能僅僅關注於類型電影操控各種價值的力量，還要關切其中解決或者強化衝突時所展現的多樣性，一個類型如果能存留，表示它能不斷的對某些價值衝突提出新的看法，因此對於類型的批判與辯護是同樣重要的。

三、小結

類型研究與電影可以歸納出幾個主要的論點：

1. 電影類型由長時間累積而來，即從既有作品中歸納、觀察而得，並且會有三階段的變化，包括實驗到古典、自我意識到模仿以及對其類型的批判與嘲諷。
2. 假如將電影類型視為一種模型與框架，那類型電影則是依循模型與框架並添加了新的內容物的產物，但確立的電影類型並不會因此而固定不動，也會因為類型電影中新的成分而產生新的次類型與反類型。
3. 由於電影類型與媒體工作者和觀眾之間的交錯關係，引起了文化研究者的關切，因此電影類型除了美學形式的研究外，也轉向意識形態的分析。

4. 研究方法上來看，研究電影類型除了由電影符號指涉系統來研究其美學形式之外，還結合敘事結構來從事意識形態的探討。

因此，本研究即從美學形式和敘事結構來看動物電影中人類如何再現動物，其又隱含何種權力關係？亦即，從電影符號指涉系統，包括攝影機的鏡頭與角度、燈光、色彩、聲音、剪接、場面調度等來看動物電影的美學形式，並再結合動物電影的敘事結構來探討動物電影所再現的動物意涵，以及其所維繫與變遷的人類與動物間的權力關係。

第二節 研究對象—動物電影

本研究定義「動物電影」為：影片以片中動物名稱來命名者；動物為片中主角，或整部電影內容圍繞著人與動物而拍攝者。此外，由於本研究著重於電影與社會脈絡的關係，因而影片以曾於台灣上映之院線片或是曾直接於台灣發行DVD的電影為研究範圍。而本研究在奇摩入口網站搜尋關鍵字—「動物電影」，並按出品國家、出品年代、主角動物（狗、貓等動物類別）、影片屬性（紀錄片、災難片、劇情片）²予以分類。不過，由於卡通與動畫片並非真實動物，例如迪士尼的卡通《101 忠狗》(101 Dalmatians)、日本宮崎駿電影《貓的報恩》(The Cat Returns)、以及電腦動畫所呈現的特效電影《貓狗大戰》(Cats and Dogs)等，因此本研究排除這類卡通與動畫長片。

而由於網路便利性，許多在台灣未播映或者未發行 DVD 的電影也參雜在其中，因此，排除卡通類與動畫長片後，再將剩餘的電影使用國內線上 DVD 出租店：百事達、iVideo 和國內電影網站：【觸電網】(TRUE MOVIE 電影情報

²依照《電影辭典》中的解釋，劇情片類通常指的是具有虛構情節的故事性電影，拍攝的目的是為了發行到電影院，以商業電影為多；紀錄片則以電影是種藝術形式自居，排斥好萊塢之類商業電影所表現的藝術觀與政治理念，1970 年代以後各種自由運動興起，紀錄片多為探討當前問題以及重新挖掘、闡釋歷史問題或者是弱勢族群的問題等等；災難片則是一種通俗劇電影類型，情節大半是敘述一群人如何同心協力逃避一場人為或自然的災難（徐立功、井迎瑞、黃建業編，2000），本研究觀察後認為動物電影大至可依照形式及內容歸納出這三種電影類型。

入口網) 鍵入電影名稱進行交叉搜尋，重新整理後得到歷年來 (1994-2011 年) 動物電影劇情片類 50 部、紀錄片類 12 部、災難片類 38 部，共 100 部動物電影，如表 5 所示。(電影片名與細項分類列表於附錄一)

表 5
動物電影數量總表

國籍	類型		
	劇情片	紀錄片	災難片
日本	11	0	0
法國	3	4	0
中國	2	0	0
泰國	1	0	0
台灣	1	0	0
韓國	1	1	0
英國	1	1	0
奧地利	0	1	0
外蒙與德國	1	1	0
美國	29	4	38
總計	50	12	38

資料來源：本研究自行整理。

本研究所蒐集的電影當中 (附錄一)，以美國出品的電影 (71 部左右) 最多，其次是日本 (11 部左右)，而其再依紀錄片、劇情片、災難片等類型電影，以及主角動物類別³ 進行數量上的統計，並列舉動物種類的數量前三多者如表 6：

表 6
電影類型與電影動物主角

電影類型	紀錄片類		災難片類		劇情片類	
	動物種類	極地動物	4 部	魚	11 部	狗
經濟動物		2 部	蛇	9 部	魚	4 部
魚		2 部	鱷魚	5 部	貓	3 部

³ 此分類以文化再現的動物類別為分類，而非生物學的動物種類分類。

資料來源：本研究自行整理。

紀錄片類的動物電影多為法國與美國出品，主要敘述對象以極地動物最多，除了展現極地生活的嚴苛條件，並也呈現出動物堅韌的生命力（例如《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)與《白色大地》(The White Planet)中呈現了企鵝與北極熊，以及其他極地動物們的生活狀況)；其次是經濟動物，即做為人類食物來源或具有工具性目的，並以集體工廠式養殖與屠宰以達到高經濟成效的動物，或是野外捕獲進行馴化以達到娛樂性目的動物等等（例如《地球上的生靈》(Earthlings)、《沉默的食物》(Our Daily Bread)以及《美味代價》(Food, Inc.)中彰顯人們對於肉類食物來源的無知和對生命的漠視，並批判經濟動物的工廠式養殖方式；又如《血色海灣》(The Cove)與《搶救鯨魚大作戰》(At The Edge of World)則透過紀錄鯨豚與人類生活的關係來批判人類社會對動物的不當利用)。

至於災難片類的動物電影則多為美國出品，並以魚、蛇、鱷魚、老鼠、獅子、蜈蚣、蝙蝠、昆蟲等食人動物為主要敘述對象，且常以續集方式連續生產（例如《大白鯊》(1975 Jaws)、《大蟒蛇：神出鬼沒》(Anaconda)等影片，著重在描述食人動物的恐怖與暴力)；而劇情片類的動物電影以是日本或美國出品為多，並以寵物為主要論述對象，即生活在人們周遭具有毛皮、溫暖以及可馴化的動物們，其中尤以狗類為主要的動物電影主角，大多描述主人與寵物之間的情誼（例如《再見了，可魯》(Goodbye Quill)、《我家也有貝多芬》(Beethoven)等)，另外還有魚、鳥與昆蟲為主角的電影（例如《威鯨闖天關》(Free Willy)、《返家十萬里》(Fly away home)、《蝴蝶》(The Butterfly)、《藍蝶飛舞》(The Blue Butterfly)等)，強調從動物身上得到鼓勵與成長的勵志影片。

而一部電影要賣座，除了靠影片本身導演、演員的知名度之外，還要透過發行商的「慧眼識英雄」才有可能賣座：

所謂電影發行，就是電影作品完成後，到被觀眾消費（在各種可能的消費平台，並非僅侷限於戲院）的漫長過程及諸多事項的總稱。做為消費性商品的一種，電影產品自然無法迴避繁瑣的包裝、銷售、宣傳、議價等基本商業程序。然而，底下幾個電影獨有的商品特質，

讓電影發行比起一般商品，更充滿了高風險與不確定性；相對來講，卻也符合了電影人不甘於平庸的挑戰性格。(黃茂昌，2002)

電影發行的工作，如同上面所引述，是一連串的包裝與廣告的行銷，國內發行商有好幾百家，加上國外的八大發行商，要怎樣才能拼出發行商本身的特色，就要看發行商的「慧眼」與「運氣」了。黃茂昌是國內前景娛樂有限公司負責人，當年就是他引進了《再見了，可魯》(Goodbye Quill)一片，引發了後面一連串的日本動物片效應，他曾說過：「國內大部分的片商都有一定的傾向：『如雷公電影公司就很少會去發行限制級的影片、聯影則多引進具爭議性的藝術片等等』」(林盈志，2005)。

由此看來在台灣發行的電影，尤其是海外出品的電影，除了同步上映外，大部分都會比原出品國慢，而且發行商要引進何種電影，還要考慮到國內觀眾的接受程度。因此，許多影片會在某種型影片爆紅之後才開始如雨後春筍般出現，本研究搜集到的影片當中，有不少影片是國外出版已久，台灣則是後來才又購買出版的，例如經典影片《大白鯊》(1978 The Jaws)等。

由於本研究僅採用台灣上映以及發行 DVD 的電影，因此表五動物電影數量總表所呈現的趨勢，也跟發行商的行銷手法有關，例如紀錄片類中以極地動物為主，首先是 2005 年法國導演 Luc Jacquet 拍攝的《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)在台灣引發熱潮後，接連三年才陸續有《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)和《白色大地》(The White Planet)等影片上映，而且皆由法國出品。而美國關於經濟動物的紀錄片，則因國內近來環保意識抬頭，動物保護意識開始發展，因此 2010 年，台灣就引進了兩部關於經濟動物的紀錄片—《沉默的食物》(Our Daily Bread)與《美味代價》(Food, Inc.)。

此外，這些動物電影多為美國、次為日本出品，美國電影多依賴特效為動物做出表情(掙掙、血盆大口等)，而在動物的情感上多以擬人化的呈現，或更加「動物化」來強調動物野生的特性，製造出詼諧逗趣或者是恐怖陰森的效果；日本則是以人與動物之間情感交流為多。

根據上述電影內容以及國內電影發行的特性，依照發行時間先後順序、得獎與否以及內容呈現等，抽取比較具代表性的電影為本研究樣本，包括 5 部災

難片類動物電影、18 部劇情片類動物電影以及 10 部紀錄片類動物電影，共 33 部影片（詳見附錄二），並由其所分佈的電影類型和主角動物來看動物電影如何透由紀錄片、災難片和劇情片等電影美學形式和敘事結構再現極地動物、經濟動物、食人動物以及寵物等，再由動物電影所形塑的動物意義解析其隱含了何種人類與動物的互動關係與權力位置。

第四章 電影中的動物再現

本研究解讀動物電影的美學形式和敘事結構，發現災難片類動物電影多描述食人動物的兇殘與暴力，並視之為天生就愛殺人的奪命機器；劇情片類動物電影則視陪伴人類的寵物和非寵物為療癒人類情感的守護者；而紀錄片類動物電影則展現出極地動物為發人省思的生命力，以及批判經濟動物成為任人宰割的盤中飧。以下分述之。

第一節 兇殘的奪命機器－食人動物

經典動物類災難片《大白鯊》(1975 Jaws)在 1975 年上映後即成功地製造了話題與效果，不但前後十二年間共發行了三部續集，更帶動了一連串以食人動物（食人魚、鱷魚、蟒蛇、獅子、蜘蛛、蝙蝠等）為主題的電影（參見附錄一），而這些電影也比照《大白鯊》系列電影的行銷模式與拍攝手法來強調這類食人動物的兇殘與恐怖。

一、美學形式

（一）攝影機（鏡頭與角度）

災難片類的動物電影，著重在凸顯食人動物的兇殘與恐怖，因此在攝影機鏡頭與角度的使用上，偏好以大特寫鏡頭拍攝眼睛與嘴巴來製造威脅感，或者是用特寫鏡頭表徵這類動物的某個身體部位，展現牠們出沒在人類周圍的恐怖感；此外，也會使用遠景或中景鏡頭將動物與周遭景物或角色人物對比，除了展現動物的生活環境之外，也凸顯動物之巨大與數量之可觀。以經典電影《大白鯊》(1975 Jaws)為例，當鯊魚攻擊人類的時候，鏡頭會對準鯊魚的頭部拍攝其血盆大口，並聚焦在其森白的利齒上，血盆大口與森白的利齒都以特寫鏡頭充滿整個畫面，使畫面看起來充滿壓迫感與威脅感，而這樣的畫面在描述蟒蛇

與食人魚的電影中也很常見；另外也會特寫鯊魚的魚鰭，以作為鯊魚出沒的象徵性意義，在《大白鯊》(1975 Jaws)當中就有小孩惡作劇戴上假的魚鰭欺騙遊客，使觀眾加強魚鰭等於鯊魚出沒的印象。



圖 1 鯊魚嘴巴的大特寫鏡頭



圖 2 蟒蛇嘴巴的大特寫鏡頭



圖 3 食人魚嘴巴的大特寫鏡頭



圖 4 象徵性的鯊魚魚鰭

而利用遠景鏡頭將動物與周遭景物或角色人物對比的畫面則常出現在《大蟒蛇》(Anaconda)系列電影中，通常搭配俯角鏡頭來呈現，由上往下拍攝而成，例如巨大蟒蛇的部分身軀從容地從劇中角色的身邊經過，但卻沒人發現危機就在身邊，再搭配上蟒蛇緩慢的移動速度，塑造蟒蛇之巨大與勢在必得（吃人）的恐懼印象；相對於體型比較嬌小的食人魚，則利用中景鏡頭將之與角色人物對照，並以數量與密集度呈現龐大攻擊力的想像。



圖 5 鯊魚的對比大小鏡頭



圖 6 蟒蛇的對比大小鏡頭



圖 7 食人魚的對比數量鏡頭



圖 8 大蟒蛇的觀點鏡頭

至於攝影機角度的使用方面，災難片類動物電影常使用觀點鏡頭，包括動物追捕人類時的角度或是角色人物的角度，另外也常使用仰角拍攝動物，使動物看起來具威脅與壓迫感，而利用仰角拍攝角色人物在水中擺動的肢體，則呈現了一種無助與欠缺安全的感覺。例如大白鯊或食人魚的電影中常使用觀點鏡頭，其畫面常由遠處慢慢接近人類，剛開始漫無目的，只有鯊魚或食人魚所見的景物，像是海裡、湖裡的環境、漁船等等，但在發現獵物後會馬上向前，並接續只有獵物肢體的特寫鏡頭（例如人們在水中划動的雙手與雙腳），給人一種獵食者已鎖定目標且馬上就會變成食物或下個遇害對象的印象；而使用角色人物的觀點鏡頭，則常是劇中動物衝向自己、攻擊自己的鏡頭，畫面中會呈現動物的衝撞與血盆大口。



圖 9 食人魚的觀點鏡頭



圖 10 人物角色的觀點鏡頭

(二) 燈光

在災難片類動物電影中，燈光使用常以自然光線來創造一種危險就充斥在日常生活中的感覺，亦即，燈光的使用通常不會過於刻意安排，多以簡潔明瞭的明暗來區別白天或黑夜，也常配合劇中動物的習性來安排動物攻擊角色人物的時間，例如蟒蛇與鱷魚通常都在夜晚進行攻擊；而當呈現海洋、湖泊或河流時，通常也不會打亮整個水中的環境，而是製造出一種能見度低，劇中動物神龍見首不見尾的狀況，使人感到在水中的徬徨與無助。

(三) 色彩

與上述燈光的使用相同，災難片類動物電影常以自然色彩來配合劇中所設定的環境，例如描述食人魚與鯊魚的電影，由於場景環境設定於海灘或即將舉辦派對的湖泊，因此採用明亮且顏色飽和的色彩來呈現環境，試圖營造歡樂的度假氣氛，而描述大蟒蛇與鱷魚的電影，場景環境則設定於雨林或熱帶國家，因此使用比較昏黃的色彩來呈現熱帶地區的炎熱與躁動氣息；不過，水中環境通常是帶暗調的色彩，例如海中的水色是藍色中帶點暗調，湖水和河水則是帶著暗調的混濁土色，少有明亮、能見度高的水中色彩，這種調性的色彩與燈光的明亮有關，同樣都是為了製造人類在水中渺小與徬徨無助的感覺。

(四) 聲音

災難片類動物電影，在動物聲音的部份通常有兩種呈現方式：一種是動物本身行動時所發出的聲音(包含自然與不自然的);另一種則是暗示動物出沒的音效聲。

第一種動物行動的聲音劃分為自然與不自然是因為自然環境中的鯊魚與食人魚可能不會發出明顯的聲音，但在電影劇中為了配合情節而誇張的搭配「想像的聲音」，通常越大的動物聲音越低沉，而越小的動物聲音則偏高而尖銳。例如劇中動物們張口時會有種「嘶嘶」的音效聲，而走路或行動時也會發出極大的「沙沙」聲響，另外在生吞活剝獵物或攻擊時，為了顯示咬合的力道，也會搭配一些巨大的悶響，而自然的聲音則是指在現實生活中本來就會發出聲音的動物，例如老鼠和蛇類在影片中也會保有牠們原本應有的叫聲與吐信的聲音。

暗示性的音效聲則指如《大白鯊》(1975 Jaws)中鯊魚出現時的配樂，其與魚鰭的作用相同，都帶有暗示鯊魚出沒的作用。另外在影片配樂的部份，常會配合動物攻擊人類的節奏進行音樂的搭配，此常與剪接相互配合，以簡單的高音或低音的弦樂與特效鼓聲的幾個音節重複演奏，製造出緊張刺激的氣氛，如《大蟒蛇：血蘭花》(Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid)中，劇中某位角色在穿越沼澤時就哼出大白鯊出現時的音樂試圖嚇唬走在自己前面的另一位角色，而那位角色也不耐煩的要他閉嘴，可見她也感受到沼澤中可能會出現什麼恐怖吃人的生物，顯示了《大白鯊》(1975 Jaws)中的象徵性配樂所具有經典地位和象徵性效果。

(五) 剪接

災難片類動物電影的剪接速度會隨著故事發展而有所改變，且會大量使用交叉剪接(主線故事和支線故事交互接合)來展現劇情的緊張程度，越緊張的

時候交叉剪接的速度越頻繁，觀眾的情緒也會隨之越來越緊繃，達到製造恐慌的目的；另外爲了呈現動物攻擊的畫面，也使用快速的剪接方式來呈現動物獵食動作的暴力與速度感。例如電影《3D 食人魚》(Piranha 3D)中有一幕是參與湖畔派對的人們正開心的玩著，根本不聽警察的勸告離開水面，然後直接交叉剪接到食人魚正朝著湖畔派對的人潮前進的畫面，讓觀眾可以清楚了解時間的緊迫，並爲劇中人物感到著急。

(六) 場面調度

災難片類動物電影常以對比的方式來呈現劇情中畏懼與驚悚的感覺，例如以「雨」來創造一種令人緊張與不可捉摸的情緒，而在野外「火」是不可或缺的東西，不僅用來照明也用來保護與驅趕野外動物，但如果下起雨來，則會讓人聯想到火的熄滅與黑暗濕冷的感覺，製造出另一種不安與無力的心理，並讓人繃緊神經、密切關注畫面中的任何一個角落。

此外，由於劇情背景常設定在實驗室、野外或歡樂場合，因此也常利用實驗室、警察局和狂歡派對來提供影片中動物兇猛、巨大與變異的科學根據，以及狂歡派對突然出現凶殘動物、實驗失敗後動物突變，理性與失控的對比與衝突，以製造戲劇性的效果。例如畫面中常出現明亮且色彩飽和的戶外場景，以及大量穿著暴露的男女、遊艇與助興的酒類等，除了以極吵雜的背景音樂和暴露的肉體展現出肉慾與情慾的解放外，也代表著非理性與當下的享樂主義，不過，狂歡的代價就是失去生命，原本肉慾的美女變成支離破碎的肉泥，以享樂和死亡的對照暗示了禁慾主義；與此場景對比的還有冷色調的實驗室或者是警察局發現動物傷人的情況，並由科學家或警察說明或提出科學根據來增加動物異常兇猛的可信程度，試圖阻止悲劇的發生。

又如實驗室場景，以冷色系展現理性的科學實驗，並充斥著高科技的精密儀器與被控制的實驗動物，而穿著白袍的科學家正在對實驗動物做實驗，並慶

祝實驗的成功，正當觀眾與劇中人物一樣感受到成功的喜悅時，災難開始發生，不是劇中的實驗動物反咬了人類一口，就是實驗動物基因突變後變得巨大或展現出無法控制的食人慾望等，這時穿著白袍的科學家，就會從理性、冷靜、專業的科學家轉變成衣服破爛、肌肉發達的動物追捕者，並設法消滅變異後的動物，而原本冷色系的單調實驗空間，也會因為遭到變異動物的破壞而變得火光四射、呈現暖色系的火熱空間，增加了情緒上的激昂與劇情的高潮程度。

二、敘事結構

災難片類動物電影中的劇情年代多在現代，且常常要與劇中的食人動物搏鬥，因此大多包涵了冒險、動作與科幻的成分，最常見的劇情設定有兩種：一為人類在無知的情況遭受攻擊，例如在戶外享受休閒度假時遭受劇中動物攻擊；二為人們為了達成某些任務或因某些野心而遭受動物攻擊。劇中環境通常不會太過複雜並且與動物的生活習性有關，如海洋、湖泊、雨林或叢林、山中洞穴等等，人類被攻擊的原因多是入侵動物地盤而遭受攻擊，少數電影會將劇情設定在城市或實驗室中，通常是為了表達這些動物因人類的利益而經過改造或是在野外受到汙染而變異的怪物。

第一種劇情設定，在角色人物方面又分為兩派：一派為不知情人士；另一派則為知情人士。不知情人士是狂歡慶祝的人們；知情人士則為發現有動物吃人或傷人情況的人們，他們常試圖阻止活動舉辦或避免人群接近危險地方，但在明知有動物傷人卻因利益而不願停止活動的重利商人阻撓下，通常這群知情人士會被塑造成孤立的一方，但隨著劇情的發展最後常會成為擊敗劇中動物的英雄，而不願停止活動的人們也會像享樂主義的人們一樣受到懲罰。

第二種劇情設定則有兩種敘事模式：一是科學家為了達到某些目的，以動物做實驗而造成動物變異例，如電影《水深火熱》(Deep Blue Sea)中的科學家們為了研發活化腦細胞的藥物而選擇以鯊魚為實驗對象，結果造成鯊魚擁有智

慧因而開始「有效率的」獵食人類。當攻擊人類的變異動物被消滅之後，隨之而來的是情緒上的鬆懈，這時畫面會搭配主角們開個無傷大雅的玩笑，輕鬆的配樂開始出現，鏡頭慢慢拉遠到看不見畫面中的人物為止，全劇結束，沒有半個人會再去思考這個災難的真正原因。

另一種是科學家或冒險家爲了尋找某樣事物或達到某些目的深入叢林而遭受動物攻擊。這類電影具有冒險片的元素，場景通常會設定在某個熱帶雨林或叢林，劇情則在幾個角色於野外的相處與應對上，並且會有許多突發的小狀況不斷地製造驚嚇、緊迫的感覺，之後就是一連串動物吃人、人類與動物搏鬥的過程，而除了要面對巨大動物的恐懼外，還要處理劇中反派角色的勾心鬥角，但通常反派角色會直接被動物吃掉、好人最後還是會解決劇中動物，展現出壞人受懲罰而好人定勝天的意義。

而上述兩種劇情設定：人類在無知的情況遭受攻擊；人們爲了達成某些任務或因某些野心而遭受動物攻擊（又可分成人類做動物實驗或動物受污染變異以及欲從野外獲取利益兩種敘事模式），又可依建立衝突、舒緩／加強衝突、解決衝突等三種標準的敘事結構模式來看，如表 7：

表 7
災難片類動物電影敘事結構表

敘事結構 攻擊狀況	建立衝突	舒緩／加強衝突	解決衝突
人類無知的情況	發現動物吃人情況，欲阻止活動舉行。	狂歡派不聽勸阻反而更加不受控制，結果真的受到動物攻擊。	利用暴力的方式直接消滅吃人動物。
人類做動物實驗或動物受污染變異	發生實驗動物攻擊人的事件，欲停止實驗。	有人反對停止實驗，結果真的受到動物攻擊。	利用暴力的方式直接消滅吃人動物。

(續下頁)

人類欲從野外獲取利益	爲了獲取利益而深入野外。	反派角色從中作梗，更遇到野外動物攻擊。	利用暴力的方式直接消滅吃人動物。
------------	--------------	---------------------	------------------

資料來源：本研究自行整理。

從表 7 的敘事結構分析可知，災難片類動物電影的敘事結構非常簡單易懂，無論何種狀況，都是人類爲了做某件事情而引起動物吃人的行爲，而且最後都是直接以暴力的方式消滅劇中兇殘的食人動物。

從上述美學形式和敘事結構來看，災難片類動物電影所再現的食人動物似乎天生就愛吃人，並且是打從娘胎就知道自己要吃的對象是人類，因爲在影片中幾乎沒有看到這類食人動物傷害過其他動物，也鮮少看到電影中的食人動物與其他種類動物互動，因此食人動物在這類電影中被再現爲一種「奪命機器」般存在，其目標對象就只有人類，吃人是牠們存在的目的。

不過，早期的動物類災難片與晚期有異，由於設備與技術，早期多強調動物神出鬼沒的形象，搭配調性重複且緊湊的配樂與片中人物的尖叫聲來營造驚悚詭譎的氣氛，讓觀眾以自己的想像來製造恐怖幻覺；而近代的動物類災難片，由於動畫技術發達，則多將這類食人動物的形象完整表現，展現其巨大、尖牙、殘忍、外型醜陋的一面，早期的血腥鏡頭頂多是血液四溢於水中或者斷手斷腳，晚期的血腥鏡頭則更細緻與多元，例如更細緻化的肉沫橫飛與實際情況可能造成的傷害等等。

此外，這類型的電影也模糊了真實與非真實的界線，晚期的動物災難片例如《3D 食人魚》(Piranha 3D)，模擬想像中遠古時代的食人魚、人類被食人魚攻擊時和攻擊後的情況，試圖將這些形象與樣態「真實」的呈現在閱聽人的眼前，但這類「真實」呈現，反而讓人的「不真實」感越來越深，只是種奇觀式的表現形式。

事實上，「究竟罪魁禍首是誰？」是這類電影最想掩蓋的問題，緊湊的劇情節奏告訴我們：「電影中的英雄已經幫我們消滅了眼前罪大惡極的怪物，麻煩已經解決、不用再多想。」所以《電影辭典》中對災難片的解釋為：「為大眾提供逃避主義式的娛樂」（徐立功、井迎瑞、黃建業編，2000），這類電影看似反思現代化的科技發展，也彷彿勸告人類應對自然抱持尊重的心態，但呈現形式和劇情結構卻會將觀眾導向動物的兇殘、恐怖與血腥暴力上，除了誇張化這些動物原本的習性，也污名化了這些動物的真實形象。

再從動物道德地位的理論來看，災難片類動物電影站在「無地位理論」，即動物沒有權利也不具有道德地位的觀點來呈現食人動物，影片中的食人動物是人們生活中無形壓力的具體象徵，因此牠們被設定為一種該消滅、打倒的對象，當然也就不會賦予這些動物過多的同情與憐憫，更不用說是道德上的考量。

不過吊詭的是，Descartes 之所以認為動物不具有道德地位，是因為動物被視為機械般、沒有靈魂的存在。然而，許多災難片類動物電影所再現的食人動物卻都是擁有智慧、甚至是具有謀略的進化動物，例如大白鯊續集就是鯊魚後代要替自己的家人復仇的劇情；又如《水深火熱》(Deep Blue Sea)中由於實驗所造就的智慧鯊魚；再如大蟒蛇系列電影則將大蟒蛇視為為一種守護著自然的象徵，不過，這些具有智慧的非人生物與人類對抗的下場就是毀滅。

如此看來，災難片類動物電影中所再現的食人動物，除了具體化人類生活的無形壓力外，還反映了人類自己的自卑感、被其他有智慧的生物取代的恐懼感，並在這種容不得其他智慧生命的狹隘心理狀態下，視這些智慧是邪惡、不完整的智慧（只想要吃人），以藉此合理化人類的制裁與暴力行爲。

第二節 情感的守護者－療癒動物

1938 年美國作家 Eric Knight 根據當時一隻牧羊犬的真實故事為藍本發表了童話故事集《Lassie》，1943 年被好萊塢翻拍成經典寵物電影《靈犬萊西》(Lassie)，之後，光是米高梅電影公司就拍過八部萊西電影，1954 年又改編成電視影集，片中敘說萊西被買走後，歷經幾番波折終於回到原主人身邊的故事，奠定了寵物在人們心中「忠誠」的形象，而《靈犬萊西》也成為寵物電影的始祖，並帶動了美國後續的動物類型電影。

而日本自古就有很多關於動物的寓言，其中不乏真人真事，最為人津津樂道的就是「忠犬八公」的故事，人們在八公死後不僅為牠豎立銅像，還改編牠的故事拍攝了《八公犬物語》(ハチ公物語) (1987 年於日本上映，並未引入台灣)，美國也曾於 2010 年翻拍成《忠犬小八》(Hachiko: A Dog's Story)，以紀念牠的忠心與毅力。此外，日本自從 2004 年出版《再見了，可魯》(Goodbye Quill) 後廣受迴響，後繼而起的幾部電影，例如《莎啞娜拉！小黑》(Sayonara Kuro)、《狗狗心事》(All About My Dog)、《心動奇蹟：瑪莉與 3 隻小狗的故事》(A tale of Mari and three puppies)、《與狗狗的十個約定》(10 Promises with My Dog)、《心動奇蹟 2：咪咪知音》(Nekonade)、《咕咕貓》(Gu Gu the Cat) 等，都在 2004 到 2009 年之間如雨後春筍般出現。

這些動物電影（參見附錄一）皆為描述人與動物（多為狗、貓等寵物，少數則為牛、狐狸、大象、豬等非寵物）間互動，並有著溫馨感人故事的劇情片，也形塑出情感守護的療癒系動物（寵物與非寵物）形象。

一、美學形式

(一) 攝影機（鏡頭與角度）

劇情片類的動物電影著重在描述人與動物之間的情感交流，多使用中景或過肩景鏡頭來拍攝人與動物的相處情形，並且以平行視角的方式拍攝角色人物對動物說話或是動物回應角色人物的表情呈現，以及雙方的互動接觸（撫摸與擁抱等親暱接觸）上。而中景鏡頭除了展現人與動物雙方的情感交流外，也常用於如《再見了，可魯》(Goodbye Quill)中剛生產的可魯媽媽哺乳、多隻動物們相處、互動的生活狀況，並用特寫鏡頭單拍動物主角的行動，至於角度則多採用平視角或俯角拍攝，使動物們看起來柔軟且無害，也強調動物們惹人憐愛的程度。不過，若電影中動物主角為野生動物，則會大量使用大遠景鏡頭，並以俯看的視角來呈現自然環境的壯闊之美，顯示人類、動物與自然萬物看似渺小卻又缺一不可、共存共榮的現象。



圖 11 狐狸與我的過肩鏡頭



圖 12 伴我走天涯的平視角中景鏡頭



圖 13 再見了可魯的中景俯角鏡頭



圖 14 再見了可魯的平視角特寫鏡頭



圖 15 再見了可魯的俯角特寫鏡頭



圖 16 狐狸與我的大遠景鏡頭

另外也常使用觀點鏡頭，以動物所處的位置與角度（通常是仰角）來描述動物所看到的事物，例如《我家也有貝多芬》(Beethoven)中的寵物狗貝多芬替家中情竇初開的姐姐傳情的時候，就是利用觀點鏡頭拍攝貝多芬走向姐姐心儀的對象，替他們製造說話的機會；又如《神犬也瘋狂》(Air Bud)中的寵物狗巴弟因為表演失敗被壞主人抓到籠子裡關起來時，也使用了觀點鏡頭來呈現壞主人面目可憎的樣子，這些觀點鏡頭都是為了強調寵物的自我意識並讓觀眾認同的拍攝手法。



圖 17 巴弟的觀點鏡頭



圖 18 貝多芬的觀點鏡頭

(二) 燈光

劇情片類動物電影多走溫馨路線，因此燈光以自然溫暖的光線為主，但有時為了表現角色人物與動物的內心情感也會改變燈光的使用，例如《神犬也瘋狂》(Air Bud)中的主角男孩因為父親意外喪生，加上搬家與轉學，因而親情與友情都有空缺，而寵物主角巴弟則是被原主人丟棄，過著流浪的生活，這時敘述兩者的燈光都使用陰暗的顏色，直到雙方建立友誼之後才慢慢轉為暖色與明

亮的燈光。

（三） 色彩

在色彩的使用上，劇情片類動物電影若是描述大自然的環境，則會依據四季的變化而有所改變，例如夏季為飽和明亮的色彩，呈現萬物生機蓬勃、充滿活力的樣貌；秋季為昏黃濃烈的橘紅色系，讓景色看起來溫暖之外還呈現一種疲倦的感覺；冬季為陰鬱暗淡的藍白色系，傳達出寧靜與疏遠的訊息；春季則是冬季的陰鬱轉為夏季蓬勃的過程，色彩雖不如夏季明亮但冬季的陰鬱暗淡則已退去不少。色彩的使用大致與燈光相同，有時也會反映角色人物或者動物們的心理狀態，例如角色人物還沒遇到寵物之前多使用暗色或冷色系的顏色，呈現角色人物心中的空虛與欠缺，而與動物相遇之後就會使用暖色系來強調人與動物之間情誼的溫暖與填滿空虛之後的滿足感。

（四） 聲音

劇情片類動物電影在聲音的使用上，多採用現場音表現人或動物日常生活的狀況，例如動物們自然的叫聲或是玩耍時碰撞所發出的聲音等，不過，電影中的寵物自然叫聲，除非是防衛，不然平常很少尖聲或大聲咆哮，多只會是孱弱的「哼聲」與「啞啞聲」；另外也會使用溫柔輕快的音樂來描述動物的日常活動，製造出童趣或是與人相處時的快樂樣貌，而為了創造危險或是感人情緒的高潮情節時，音樂就會轉而趨強，以帶動觀眾起伏的情緒。

（五） 剪接

劇情片類動物電影的步調與速度平和，因此，剪接上也會比較平穩，不會出現衝突畫面的銜接狀況，然而為了表現緊張與刺激或是人與動物分離時的情緒與劇情，還是會使用人與動物雙方情況的交叉鏡頭，展現人與動物雙方彼此在意對方的心境。

(六) 場面調度

劇情片類動物電影著重人與動物間溫馨感人的互動對話與情感交流，因此在中景或過肩鏡頭上較常使用俯角拍攝，由上往下拍動物（無論是寵物或非寵物）姿態，再搭配輕柔的音樂，呈現人類對動物的關愛之情以及動物的柔軟與惹人憐愛。例如寵物聆聽角色人物說話時雙眼直視對方的方向或是歪頭、搖頭等，某些電影甚至會出現瞪大眼睛或是露出尷尬笑容等好像在回應對方的多種表情，因此有時需借助電腦動畫來輔助處理，此尤以美國好萊塢的劇情片類動物電影最常見。

而較寫實的動物電影則常利用特寫鏡頭完整地呈現動物自然的臉部，且畫面停留時間比較長，也比較不會強調動物們的表情，例如電影《再見了，可魯》(Goodbye Quill)、《狐狸與我：我與她的冒險日記》(The Fox And The Child)、《再見，流浪犬》(A Bite of Love)等，讓觀眾從畫面中自行想像劇中角色人物與動物的互動對話，也讓情感開放地流動在劇情與觀眾心中。

此外，某些電影爲了強調寵物的靈性與特色，會使用較具表現手法的方式來拍攝，除了慢動作（slow motion）的呈現方式外，還常搭配戲劇性的弦樂，或是呈現慢動作的時候只採用現場音(例如心跳聲或是腳步聲等)，烘托出屏息以待的氣氛，然後在關鍵時刻才爆發出令人情緒激昂的音樂，例如《靈犬萊西》(Lassie)，萊西在賣給公爵後被關在圍欄圍成的狗舍裡，有一幕牠逃脫圍欄，退後幾步再往前衝刺，接著跳出將近兩米高的圍欄，影片以慢動作呈現，即是以神化的方式強調萊西異於常狗的舉動和靈性；在《我家也有貝多芬》(Beethoven)、《神犬也瘋狂》(Air Bud)中也常出現這樣的畫面，例如貝多芬跳進泳池裡拯救小主人以及巴弟用嘴巴將球頂進籃框等。

而有時爲了描述寵物的成長，會使用快速的跳接方式以簡化敘事的過程，並搭配燈光以及配樂來展現這段時間所發生的事，例如調性比較輕柔的《再見

了，可魯》(Goodbye Quill)，在描述可魯成長的過程時就使用比較輕快柔軟的陶笛音樂，而調性比較娛樂性的《我家也有貝多芬》(Beethoven)，則使用節奏比較強烈和快速的音樂來呈現貝多芬製造的麻煩與笑料。

二、敘事結構

劇情片類動物電影多以寵物（狗與貓等常見寵物）或是非寵物類動物（例如牛、狐狸、大象或豬等一般不會做為寵物的動物）與人之間的相處情況為主，因此又可依動物在劇情中的重要性比例分成兩類：一是人類與動物皆為主角，劇情描述人與動物間的相處情形；二是動物為配角，但整個劇情圍繞著動物發展，主要探討人的心靈成長以及從動物身上所得到的慰藉。

第一類劇情片動物電影所呈現出來的動物具有強烈的擬人特質，並以寵物為主要的敘述對象，牠們在劇中常經過特殊訓練而具備特殊的行為和舉動，並以「通人性」的機智應變能力來應付危機狀況且化險為夷，因此，劇情常有冒險與動作的元素，而整體風格也會以誇張化的動態方式呈現，也較具有娛樂的性質。此外，由於人與動物皆為主角，因此人與動物都是主線故事，而最後將兩個故事交織在一起，以達成圓滿和諧的結局。

例如《我家也有貝多芬》(Beethoven)、《神犬也瘋狂》(Air Bud)中兩隻寵物角色，像貝多芬會在夜裡乖乖讓主人帶去房外的狗窩睡覺，然後再偷溜進客廳坐沙發上用遙控器看電視，另外，貝多芬在街上認識了很多店鋪的人們，也因此得到不少獎賞，還會特地帶獎賞去給體型比較小的狗朋友吃；巴弟則會跳上車頂順著藤架爬上二樓的屋頂，再由窗戶跳進小主人的房間裡面睡覺，另外還會為了不要讓主人把牠送走，也怕原來的壞主人真的來找牠，因而一一將釘在樹上的尋狗啓示咬掉，好像牠真的看得懂紙上的文字，因此，這類劇情設定充滿了人類對寵物行為的想像。

第二類劇情片動物電影則用比較真實的方式來呈現動物與人的情感，較少將寵物擬人化或讓牠們做出有違自然天性的舉動，整體風格呈現出一種靜謐且溫馨感人的氣息，並細膩描繪人與動物在日常生活上的情感交流。

總的來說，劇情片類動物電影的故事情節常隱含著一個「任務」或者是「危機」等著人類與動物一起去解決，而劇中的動物與人類也都有自己要面對的困難，這個困難可能起因於社會狀況或是自然現象，例如反派角色、大自然的力量或社會壓力等等，時時刻刻威脅著劇中人物與動物的幸福，而人類與動物最主要的危機則是彼此的「分離」與「生命的失去」。

例如電影《靈犬萊西》(Lassie)、《我家也有貝多芬》(Beethoven)、《神犬也瘋狂》(Air Bud)中，威脅牠們的是反派角色，例如公爵家負責教導萊西的指導員、想要抓走貝多芬做槍枝測試的獸醫以及把巴弟當成生財工具卻棄養牠的原主人等。對於劇中的人物而言，他們所要面對的問題可能是社會壓力與法律問題等，例如萊西的主人由於經濟狀況不得不把萊西賣給公爵、貝多芬的男主人由於忙著工作因此認為照顧貝多芬是額外的生活負擔、撿回巴弟的小男孩必須面對巴弟在法律上歸屬的判決等；而在電影《極地長征》(Eight Below)與《心動奇蹟：瑪莉與3隻小狗的故事》(A tale of Mari and three puppies)中動物所要面對的是如何在惡劣的環境中求生存，人類所要面對的則是現實條件之下的社會壓力。

另外，劇情片類動物電影的故事也常強調劇中角色人物與動物「相遇」的過程與改變，因此，劇中的角色人物常會被安排為心靈空虛、與他人或社會格格不入，例如《我的小牛與總統》(La Vache et le President)、《再見，流浪犬》(A Bite of Love)、《返家十萬里》(Fly away home)、《伴我走天涯》(Hearty Paws)等劇中角色都是單親或經歷失怙之痛的小孩；《卡拉是條狗》(Cara, my dog)、《咕咕貓》(GuGu the cat)、《心動奇蹟2：咪咪知音》(Nekonade)則是中下階級無法融入家庭的父親與歷經寵物死亡之痛的單身女漫畫家等，但在與動物相遇後就

漸漸走出陰霾，療癒了受傷的心靈，他們從動物的身上重新思考生命意義或是由於動物的關係而有所成長。劇情片類動物電影的敘事結構較災難片類動物電影複雜，簡單歸納如下圖：



圖 19 劇情片類動物電影敘事結構

從上述美學形式和敘事結構來看，劇情片動物電影呈現了寵物和非寵物動物們的多重身分形象，牠們可能是朋友、家人，也可能是一種心靈的導師，換句話說，牠們就是與我們情感交流與包容，並激勵和療癒我們心靈的守護者。例如《靈犬萊西》(Lassie)、《我家也有貝多芬》(Beethoven)以及《神犬也瘋狂》(Air Bud)系列電影，背景設定為家庭，主人角色清一色都是小朋友，且都是心靈空虛又需要陪伴的時候，寵物的出現剛好就填補了這個空缺，但好不容易說服家人收養寵物後，就會有反派角色來爭奪這隻寵物，接著是一連串與反派角色的鬥智鬥法，通常再以完美的開放式歡樂結局收尾。這類電影中，寵物是家庭的潤滑劑，在經歷一連串與反派角色的爭奪過程中，寵物展現了不同於一般動物的特性，讓他們更加確定彼此之間的重要性，也讓家庭成員的情感更加和諧與緊密。

又如《馬利與我》(Marley & Me)、《再見了，可魯》(Goodbye Quill)、《極地長征》(Eight Below)、《心動奇蹟：瑪莉與 3 隻小狗的故事》(A tale of Mari and three puppies)等改編自真人真事的劇情片類動物電影則敘述寵物從剛出生到老死，以及其與人類的相處過程，不但紀錄寵物的生活狀態，也展現了主角個人面對寵物生老病死的心路歷程與內心情感的轉換過程。

再如《和豬豬一起上課的日子》(School Days with a Pig)，在這部電影中，班導師把一般做為肉食來源的小豬帶到班上要學生一起養育與照顧，最後豬隻

的去留引起了班上學生的論戰，讓本該是無憂無慮的國小學生，提前面對了生死的道德與責任感等問題；而電影《蝴蝶》(The Butterfly)、《返家十萬里》(Fly away home)、《我的好朋友是隻豹》(Duma)，則描述單親的主角們在照顧這些動物的過程中，重新發現了父母照顧小孩的辛勞以及家人對自己的關愛。

因此，劇情片類動物電影是站在「地位平等理論」的立場來看療癒動物，如同 Regan 所強調，基於天賦價值應該賦予所有正常的、成熟的哺乳類動物道德地位，而在這類電影中再現的療癒動物多屬哺乳類動物，並將牠們視為一種不同於食人動物、可以撫平人類心靈所需的不可或缺的存在。不過，在歌頌生命之美與濃烈之情的背後，其實隱瞞了人與動物間依然是種不對等的權力關係。

猶如 Warren 反駁 Regan 而提出的「弱動物權利立場」，指出僅賦予哺乳類動物道德權利的這種區分方式依然是以人類為出發點的一種不平等狀態，亦即，雖然將動物塑造成朋友、家人和心靈導師，但作為情感守護者的心靈捕手們卻仍是人類的交換性產物，因為，動物之所以值得人們花費時間教導養育，乃是牠們在情感上提供支持、牠們的忠心耿耿、或牠們可以幫我們守護家園等等。

此外，異於常狗的誇張化「無敵狗」更是將寵物神化的表現手法，這種幻想式的寵物再現會使人對寵物產生錯誤認知，認為自己養的寵物該那麼聰明與貼心，並確實遵守人類生活規範、過著與人類相同的日子，然而當現實生活中的寵物並不如想像中完美時，棄養行為和棄養潮就會隨之而來，棄養後的寵物變成了像垃圾一樣的社會問題，這就是動物與人類在不平等的權力位置上所展現的交換與工具性互動。

第三節 發人深省的生命力—極地動物

2005 年法國導演 Luc Jacquet 拍攝的《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey) 在台灣引發熱潮後，接連又陸續有《白色大地》(The White Planet)、《極地熊寶

貝：拿努的歷險》(Arctic Tale)等影片上映，而這些反省人與動物關係的紀錄片將極地動物視為值得保護、令人崇拜且發人深省的生命力量。

一、美學形式

(一) 攝影機（鏡頭與角度）

極地動物的紀錄片常偏向表現性的紀錄方式，即以許多鏡頭與角度來呈現自然之美與造物者的巧奪天工，又以長鏡頭的使用為最，通常一個畫面採取一鏡到底的拍攝方式，以詳實紀錄動物的生活環境與狀態。例如電影《白色大地》(The White Planet) 與《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)中就利用大遠景鏡頭來呈現麋鹿群與企鵝群的大規模遷徙，畫面顯示三分之一的天空與三分之二的凍原景色，上面有一整群朝著同一方向前進的麋鹿與企鵝們；又或是電影《白色大地》(The White Planet)與《極地熊寶貝：拿努的歷險》(Arctic Tale)中都有呈現的，固定住攝影機，以定點平視角度拍攝流冰群移動，由於以深焦鏡頭拍攝，因此可以清楚的看到前面固定的冰層與後面不動的冰山中間快速移動的流冰群，或以大遠景鏡頭拍攝斷裂成兩邊的冰層隨著海浪的波動而上下起伏波動，兩者同樣都展現出「動」與「力」的美感。

另外幾乎所有拍攝極地動物的紀錄片都會利用飛機進行空中攝影，並且使用大遠景鏡頭俯拍大自然的壯闊美景；而為了展現動物之間的親暱關係，也常採用中景與特寫鏡頭來表現舔舐、擁抱與餵食，或者是面部表情等畫面，以加強情感的敘述張力。例如《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)中就大量使用中景與特寫鏡頭來拍攝企鵝孵蛋，以及小企鵝躲在父母腳下等待餵食的畫面，另外也常使用中景來拍攝許多企鵝擠在一起取暖的畫面，顯示出極地氣候的嚴苛，以及大夥聚在一起的溫暖。



圖 20 麋鹿群（左圖）以及企鵝群（右圖）遷徙的大遠景鏡頭



圖 21 流冰群的深焦鏡頭（左圖）以及斷裂冰層的大遠景鏡頭（右圖）



圖 22 北極熊哺乳（左圖）與企鵝餵食（右圖）的特寫鏡頭

（一）燈光

極地動物的紀錄片由於是在野外拍攝，爲了強調真實性常以自然光線呈現，不過也常補光讓被攝主體看起來自然和減少陰影的產生，以補足現場不足的光源而讓主體呈現出來，亦即，紀錄片不像劇情片需要較多的燈光來烘托氣氛，甚至有時爲了真實呈現光線的變化，也會捨棄人工打光，讓拍攝的對象展現出自然的美感。

(二) 色彩

極地動物紀錄片的色彩使用跟燈光一樣，常以拍攝地點的氣候與地理環境為主，較不會刻意改變原有的調性，所以常呈現海洋與天空的藍色、冰山凍原的白色，色澤也偏向飽和自然。此外，極地動物的紀錄片偏向表現性手法，因此在拍攝特定動物時，有時會使用對比的方式，例如《白色大地》(The White Planet)介紹白鯨時，利用一片深黑的海水表現出白鯨群悠游水中的樣子。



圖 23 對比色彩（左圖）以及飽和色彩（右圖）

(三) 聲音

極地動物的紀錄片常使用背景音樂來烘托情緒，或者展現電影情節的高潮迭起，而較具表現性風格的紀錄片則會大量使用旁白來解釋動物行動與氣候成因。例如在《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)這部影片當中，則常使用配樂的歌詞來表現動物們當下的心境與情況。此外，除了背景音樂與動物自然的叫聲外，還會配合動物行動時的節奏搭配音樂，產生童趣的感覺，讓整部影片更為生動有趣。

(四) 剪接

在表現極地動物紀錄片的剪接手法上，較特別的是將同一環境下不同動物的行動剪接在一起，呈現出某種地理條件下才有的專屬現象，例如電影《白色大地》(The White Planet)與《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)中為了介紹冰

層底下的深海生物與海洋生物，將一連串暗色背景與各種會發出螢光的生物剪接在一塊，這些深海生物各自的緩慢律動方式在畫面交織下產生了一種神聖、靜謐又具生命力的氣氛。

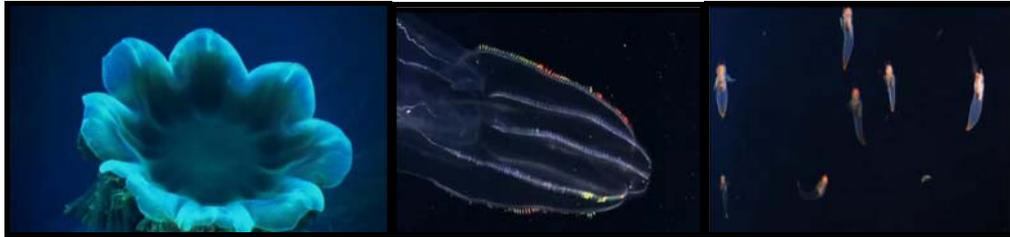


圖 24 冰層底下的深海生物



圖 25 不同種類的海洋生物

(五) 場面調度

極地動物的紀錄片也會以旁白來推演情節，並常利用剪接、配樂和觀點鏡頭來敘述故事，而為了展現片中的衝突性，也常運用剪接來展現紀錄片的戲劇張力。例如電影《白色大地》(The White Planet)中有一段狼捕捉老鼠的記錄，狼必須抬起兩隻前腳用力往下蹬，突破冰層後才能順利捕捉到冰層中的老鼠，此時畫面以中景鏡頭捕捉狼的動作，配上人的「哈」氣聲而產生出奇妙的節奏，從一開始緩慢的一、兩下，到最後快要抓到時動作越來越快，呈現出武打動作片的趣味。

而電影《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey)中則以遠景和中景鏡頭交互拍攝企鵝們在中風雪交加時緩慢行走於凍原上，搭配現場呼呼的風聲，這時旁白表示牠們非常飢餓並且正在尋找食物，然後跳接冰層底下充滿小魚以及浮游生物的畫面，一個用以陰鬱灰白的色彩表示企鵝的飢寒交迫，另一個用以海洋生

物本身呈現透明身體、橘紅色內臟的連續鏡頭，這樣的對比畫面令人產生飽足與溫暖的聯想。

在《極地熊寶貝：拿努的歷險》(Arctic Tale)中，將海豹在海中撿拾蛤蠣的畫面跳接許多海豹擠在一起的畫面，再搭配上旁白：「連吃三天的海鮮大餐，狂吃四千顆蛤蠣，後果就是…」，這時候的畫面呈現了一隻海豹聞著另一隻海豹的屁股，然後放屁的配音產生，下一秒是一隻海豹抬頭且用手遮臉的畫面，並配上「喔～」的一聲，好像海豹真的會在意「放屁」這件事情一樣，這樣的剪接與配樂手法將原本各別且平淡的紀錄畫面，增加了戲劇性的成分。

又如《白色大地》(The White Planet)中北極鯨在斷裂的冰層享受浮游生物大餐，爲了呼吸必須在斷裂冰層而形成的迷宮中找到出口，否則將窒息而死，此時畫面以觀點鏡頭呈現冰層與冰層間的陰暗水道，再搭配心跳的配樂聲不斷往前進，接著跳接鯨魚浮出水面呼吸的畫面，整個過程讓人體會冰層迷宮所產生的莫名壓力與感同身受的緊張氣息。另外，片中以中遠景拍攝北極母熊捕捉到獵物後分享給小熊大快朵頤的畫面，利用當地雪景掩蓋了海豹屍體，並跳接中景鏡頭的母熊與小熊互相舔拭的畫面，再搭配輕柔的音樂，戲劇性展現了肉食動物是爲了生存才獵食，也成功轉化了獵食的血腥與暴力。

二、敘事結構

極地動物的紀錄片會大量呈現動物的生活習性，以及地理環境所造成的困難與危機，目的是爲了展現野生動物生命的意志力以及韌性，引起人們對於動物生命的重視與關懷，而其敘事模式也可依建立衝突、舒緩／加強衝突、解決衝突等標準敘事結構來看，如表 8：

表 8

極地動物紀錄片敘事結構表

敘事結構 紀錄對象	建立衝突	舒緩／加強衝突	解決衝突
紀錄野生動物	高度發展的人類社會對自然生態的威脅性。	展現野生動物生存不易的生命力及韌性。	引發觀眾反思現代社會的生活狀況。

資料來源：本研究自行整理。

從上述美學形式和敘事結構來看，極地動物的記錄片彰顯出極地動物們發人深省的生命力，首先，不斷重複冰山與凍原的壯麗景象，以及極地動物在極地繁衍下一代的辛苦過程，展現出極地動物堅強的生命意志力以及韌性，加上難得一見的深海浮游生物更增加了極地的神秘性，因此，牠們是一群值得保護與崇拜的生命力象徵；其次，與一般電影所再現的野生動物不同，極地動物被塑造成環環相扣、無法單獨存在的共同體，有動物死亡就會有動物誕生，即使有獵捕畫面也不會刻意凸顯獵食的血腥與暴力，而是展現自然生成的食物鍊，並不斷強調極地動物親子間的親暱與溫情，以強化人們對極地動物的認同感，最後再連結冰川融解對極地動物生存以及環境的傷害，使極地動物的生存與否變成環境破壞程度的指標，讓人們得以反思環保的重要性。

因此，極地動物紀錄片站在「分級理論」的觀點來呈現極地動物，因為分級理論不僅承認感覺和理性的自我意識在考慮道德問題時都是不可或缺的要素，也認為理性的自我意識會造成人與動物的不同，而這類的影片中正視了人類與動物之間的不同，也未曾以人類為萬物之靈的權力中心位置來觀看動物，而是藉由人類做為一個觀察者的紀錄片來彰顯極地動物們發人深省的生命力，代表了人類對於自然的崇拜與讚嘆，以及期望可以跟動物、自然共存共榮的反思心理。

第四節 任人宰割的盤中飧－經濟動物

2003 年美國紀錄片《地球上的生靈》(Earthlings)率先發難，揭發人類對待經濟動物（包含畜牧業、服裝產業、娛樂業）、伴侶動物（寵物業）和實驗動物（實驗室）的方式，以批判人類對地球上其他生物視而不見的自我中心主義。近幾年則陸續有《血色海灣》(The Cove)、《搶救鯨魚大作戰》(At The Edge of World)、《美味代價》(Food, Inc.)、《沉默的食物》(Our Daily Bread)、《牛鈴之聲》(Old Parnter)、《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel)、《灰熊人》(Grizzly Man)等紀錄片出現，而這些記錄片以反思之姿批判人類視經濟動物（食用性動物、娛樂性動物和工具性動物）為任人宰割的盤中飧。

一、美學形式

(一) 攝影機（鏡頭與角度）

經濟動物類的記錄片多以寫實的方式拍攝，而有時為了爭取拍攝時間與機會，常不用腳架或安裝針孔攝影機，且在鏡頭與角度的選擇上也比較隨意，僅著重於真實的紀錄。例如《血色海灣》(The Cove)這部紀錄片，為了快速進行蒐證而採取不用腳架的方式拍攝，還製作了幾個可以放置攝影機的假石頭，再摸黑擺到海灣的岩石上，另外，為了不讓當地人起疑，他們甚至特別製造了一個可以遙控的海豚形狀廣告氣球，從高空進行拍攝，以揭露當地漁夫大量屠宰海豚的事實。此外，這類鏡頭中所呈現的畫面通常畫質粗糙，且利用手持攝影機進行搶拍常容易造成搖晃，但也是因為這種未經刻意安排的畫面，才令人感到震撼並視之為真實，例如《地球上的生靈》(Earthlings)中完整地呈現了人們如何在宰殺經濟動物的過程中施以言語辱罵和拳打腳踢，以及動物們在被宰殺過程的血腥程度與掙扎情況。



圖 26 偷拍宰殺豬隻的虐待過程（左圖）以及大量屠殺海豚的海灣（右圖）

而另外幾部紀錄片如《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)、《牛鈴之聲》(Old Parnter)、《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel)、《灰熊人》(Grizzly Man)中則多次使用中景鏡頭拍攝人與動物間的互動情況，以及使用特寫鏡頭來拍攝回應人類情感的動物眼睛和面部表情，例如《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)中，獵人與雪橇犬互相取暖或是獵人鼓勵、寵愛的摸雪橇犬的頭，以及雪橇犬舔舐主人的臉部以示服從等等。



圖 27 人與動物情感交流的中景鏡頭

（二）燈光

寫實風格的紀錄片中有些畫面必須以偷拍方式取得，所以燈光與攝影機鏡頭、角度一般無法強求，甚至有時還得利用遠紅外線攝影機來拍攝，更無法要求燈光，不過，寫實風格的紀錄片中有時會穿插威權人士的訪問，而訪問時明亮的燈光就造成了一種反差的效果，即以訪問時明亮的燈光凸顯偷拍、粒子粗糙等陰暗無光的畫面，展現一種神秘與緊張刺激的感覺。

另外爲了增強戲劇性的成分，也會運用燈光來加強感官的對比性，例如《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)中，劇中獵人爲了生存必須到野外去打獵，野外通常使用自然光線，天氣不好時看起來總是陰鬱灰濛，而爲了與野外嚴峻冷冽的生活條件對比，則會使用暖色調的爐火火光來呈現家中的溫暖與安全感。

(三) 色彩

寫實風格的紀錄片在色彩的使用上多偏向自然色彩，例如《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel) 和《牛鈴之聲》(Old Parnter)中蒙古戈壁與韓國農村的紀錄片即呈現出沙漠與農村的橘黃色澤。不過，爲了表現反差效果也會使用不同的色調來凸顯對比性，或是以落日餘暉來表現無奈與失落之情，例如《血色海灣》(The Cove)中，在拍攝海洋公園的海豚表演以及專業潛水者與野生海豚共游時，以飽和的明亮色調呈現出海水的藍、共游時的靜謐、以及海洋公園中的歡樂氛圍，但拍攝救援海豚以及漁民將海豚圍困在海灣時，則以非常陰鬱灰暗的色調展現海豚擠成一團不斷換氣的情況。

(四) 聲音

經濟動物類的紀錄片多以收錄自然的動物叫聲爲主，不會刻意掩蓋與隱瞞動物的聲音，但在配樂的部份則會因爲影片調性不同而改變表現手法，例如《沉默的食物》(Our Daily Bread)中爲了凸顯人們面對屠宰動物的冷漠與淡然，常不使用旁白與配樂，僅收錄現場機器運作的聲音、動物叫聲與人們交談的聲音，塑造一種冷冽無情與驚悚的效果。

(五) 剪接

寫實風格的紀錄片常有長時間鏡頭與畫面，讓拍攝的動物與景色自然展現，並也避免以剪接來干擾或打斷動物們的行爲舉止，例如《灰熊人》(Grizzly Man)中灰熊打鬥的畫面，採取一鏡到底的拍攝手法，未經剪接而僅以鏡頭跟隨

灰熊移動，因此也捕捉到灰熊打鬥時，由於用力過猛而脫糞的狀況。

另外也會使用跳接來呈現人與動物間的情感，例如《牛鈴之聲》(Old Parnter)、《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel)、《灰熊人》(Grizzly Man)等，由於人類與劇中動物的情感不像《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)中人類與雪橇犬那麼親暱，所以使用含蓄的表達方式來呈現人與動物間的關係，即以剪接方式，從人們撫摸動物的畫面，跳接特寫動物眼部或面部表情的畫面，藉此展現人與動物間的情感交流。

(六) 場面調度

寫實風格紀錄片爲了揭露某些隱藏的事實，會使用訪談與二手資料來佐證，這類影片通常不會在劇情中直接告訴觀眾確切的答案，而是透過隱喻的方式引導觀眾思考。例如《灰熊人》(Grizzly Man)就是導演 Werner Herzog 利用主角 Timothy Treadwell 生前大量紀錄灰熊、狐狸的影片，與自己訪談 Timothy Treadwell 的家人、好友，以及當時鑑定遺體的法醫與工作人員和事發當時所留下來的一些照片組合而成的紀錄片，而其中有幾幕影像帶有強烈的隱喻性，像是 Timothy Treadwell 生前利用長鏡頭自拍而成的畫面，大遠景容納了壯闊的山嵐與大片青綠的草地，Timothy Treadwell 背著背包與兩隻跟他比較親近的野生狐狸走向遠山；另一個畫面則是在溪谷當中 Timothy Treadwell 與幾隻灰熊一起走向遠山的畫面，導演將這兩畫面前一個安排在敘述 Timothy Treadwell 死後，後一個則用在紀錄片結束之前的最後一個畫面，兩個簡單的畫面因爲敘事的安排卻可能產生富含隱喻性的戲劇張力。

而在《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)中則大量使用對比的鏡頭，例如野外冷冽與家裡溫暖，另外的對比畫面是獵人必須在野外過夜，因此他升起了柴火以確保自己和雪橇犬的安全，這一幕以大遠景拍攝，呈現了天色昏暗但還可見遠方覆蓋白雪的群山，以及一小座在白色雪地上冉冉升起的火焰，二者形

成了強烈的戲劇性對比，顯示出人類的渺小以及自然力量時而殘酷時而滋潤生命的形象。

二、敘事結構

經濟動物類紀錄片常以隱喻方式呈現不同社會脈絡的動物價值觀，例如《牛鈴之聲》(Old Parnter)、《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel)、《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)等三部影片，雖然重點在傳統農村與游牧、狩獵等生活方式，但也同時探討了傳統與現代之間的拉扯；《灰熊人》(Grizzly Man)則探討自然與文明之間的界線；《血色海灣》(The Cove)、《地球上的生靈》(Earthlings)、《沉默的食物》(Our Daily Bread)等則揭露人類如何對待動物的秘辛，血淋淋地呈現了平常在媒體鮮少看到的暴力畫面－動物的飼養與宰殺過程，以及對環境可能造成的影響，而《血色海灣》(The Cove)更直指媒體所創造出來的快樂動物其實都是種假象。因此在敘事模式上，經濟動物類紀錄片可依紀錄對象而劃分為紀錄人與動物之間關係和揭露人類對待動物的秘辛兩種，並由建立衝突、舒緩／加強衝突、解決衝突等標準敘事結構來看，如表 9：

表 9
經濟動物紀錄片敘事結構表

敘事結構 紀錄對象	建立衝突	舒緩／加強衝突	解決衝突
紀錄人與動物之間的關係	自然與文明、傳統與現代之間的差異。	展現傳統生活與自然之間的密切關係，以及現代生活對人類心理的影響。	引發觀眾反思現代社會的生活狀況。
揭露人類對待動物的秘辛	社會建構與真實情況之間的不同。	揭露不為人知的動物飼養與屠宰畫面，以及環境汙染狀況。	引發觀眾反思現代社會的生活狀況。

資料來源：本研究自行整理。

從上述美學形式和敘事結構來看，紀錄片常藉由影像來訴說社會議題，並給予開放空間讓閱聽人思考與判斷，因此，紀錄片的運鏡方式較直接樸實，不過，有時爲了突顯議題也會利用剪接或運鏡方式來達成批判的目的，例如《沉默的食物》(Our Daily Bread)，雖然是收錄現場音並拍攝輸送帶上的實際狀況，但如此毫不留情的直接拍攝手法，反而可以批判工廠對待動物的冷血與無情。這類電影以紀錄片的拍攝手法，「強迫」人們收看不同於以往、甚至可說是長久以來被隱瞞的事實，即食品工業的冰冷與無情，以及人們對於肉食來源長久以來的漠視與「寧願不知道」現象，展現出社會對於「經濟動物」確實抱持著某種類似於精神分裂的狀況。

因此，《血色海灣》(The Cove)中揭露了日本某個小漁村，以海豚爲觀光賣點卻又不斷殘害海豚；《灰熊人》(Grizzly Man)中主角 Timothy Treadwell 愛熊成癡，連續十三年在國家公園裡過著與熊爲伍的日子，最後被熊給吃了，他的帳棚中甚至還帶著一個填充小熊陪他睡覺，這些均顯示了這種精神分裂的狀況，所以，德國紀錄片大師 Werner Herzog 在他的紀錄片《灰熊人》(Grizzly Man)中提出了一個問題：「在灰熊黑色眼珠的凝視下，我們究竟是朋友？還是食物？」然而，在我們的眼中，動物又是什麼呢？這種斷裂的動物形象，尤以食用性的經濟動物最常見，像是超市中一塊塊的鮮肉和動物活蹦亂跳的樣子在我們認知中的斷裂。

由此回到西方動物倫理思潮，Peter Singer 有感於現代社會對經濟動物的壓迫與不人道，因此提出了「動物解放理論」，將動物與社會上的弱勢族群等量齊觀，而經濟動物類紀錄片大抵上呼應了「平等考慮理論」中經濟動物道德權力存在與否的討論，試圖透由揭露和批判人類與經濟動物間關係而引發人類反思現代生活的狀況。

就像是《血色海灣》(The Cove)與《灰熊人》(Grizzly Man)這兩部紀錄片，其紀錄了不同於傳統媒體所再現的可愛海豚和小熊，紀錄片中所呈現的動物形

象，無論是作為食用性的經濟動物，例如魚、牛、豬、雞等；或是工具性的經濟動物，例如作為食物來源或運輸作用的駱駝、用來耕田的牛隻、具守衛功能及運輸作用雪橇犬、還有娛樂作用的海豚等等，都是為了人類而生（畜養與馴化）的動物，牠們總是默默的承受人類所給予的一切，牠們的生命就像是任人宰割的盤中飧一般，只為了人類生存和發展而存在。

第五節 小結

總結而言，動物電影在形塑動物形象方面，誇張化了食人動物的食肉形象，將食人動物塑造成殘暴的奪命機器；而與人類有著親密關係的寵物和非寵物則被塑造成人與動物之間，填補人類心靈空缺、刺激我們心靈成長，且以朋友、家人、心靈導師等多重身份而具情感療癒作用的守護者；至於極地動物則展現出具有堅強生命意志，是值得我們保護與崇拜，並引發人類深切反省與思考的生命力；此外，針對經濟動物則揭露了食用性與工具性動物的生命悲歌，批判了經濟動物們對人類來說只是任其宰割的盤中飧。

事實上，動物跟人類一樣都具有相同的生命形式，也同樣要面對生老病死，然而人類社會不僅視自己為高於動物物種的萬物之靈，並也將動物畫分高低階，例如我們所歌頌的極地動物中，有不少肉食性動物，但我們卻不會把牠們當成具有野性、會吃人的奪命機器，反而以動物親子間的親情來轉化狩獵的血腥本質；另外在我們大肆提倡環保與保育野生動物的同時，卻對經濟動物的生命不屑一顧，並認為某些動物就是要養來吃的那麼理所當然。

一般人的動物保護觀常停留在吃與不吃的問題，然而筆者卻認為，應以動物倫理的探討轉化現代社會對於生命尊嚴的踐踏，重新喚起人類在傳統游牧、農耕或是狩獵社會對生命所抱持的基本尊重。

第五章 結論

由於寵物電影在上映後，常常出現特定寵物的棄養潮，使筆者意欲探究電影如何形塑動物的形象以致影響人們對特定動物的喜愛與厭惡。首先，本研究援引西方動物倫理思潮來探討人與動物之間關係的知識論發展。人類對動物倫理的思考，從無到有經歷了很長的一段時間，人與動物之間的關係從一開始「動物存在僅為提供人類使用」轉向了「動物本身即具有其存在意義」，而這個轉變的過程中，人與動物密切相關，動物更被視為人存在之反映。

其次，本研究定義動物電影為：以動物名稱來命名、動物為主角，或內容圍繞著人與動物而拍攝的電影，進而整理出 1994 年到 2010 年曾發行於台灣的 100 部動物電影，並採用類型研究來分析其所再現的動物形象。而動物電影又常有固定的電影類型和動物主角，如災難片的食人魚、鱷魚、蟒蛇、獅子、蜘蛛、蝙蝠等食人動物；劇情片的狗、貓等寵物，以及牛、狐狸、大象、豬等非寵物；紀錄片的企鵝、北極熊等極地動物；紀錄片的海豚、鯨魚、豬、牛等經濟動物。因此，再依發行時間的先後順序、得獎與否以及內容形式等，抽取較具代表性的 33 部動物電影為研究樣本，由其所分佈的電影類型和主角動物來看動物電影如何透由災難片、劇情片和紀錄片等電影美學形式和敘事結構再現食人動物、寵物、極地動物和經濟動物，並解析動物電影所形塑的動物意義隱含了何種人類與動物的互動關係與權力位置。研究結果如下：

一、兇殘的奪命機器－食人動物

災難片類動物電影的主角動物以食人動物為主，在美學形式的表現上，著重於突顯食人動物的兇殘與恐怖，攝影機鏡頭與角度常偏好以大特寫鏡頭、特寫鏡頭拍攝動物來展現牠們的利牙與血盆大口，並常使用遠景或中景鏡頭來突顯動物之巨大與數量之可觀，也會以觀點鏡頭來呈現人類的無助與食人動物的兇殘；在燈光使用上通常不會刻意安排，常以自然光線來創造一種危險就充斥

在日常生活中的感覺，也常以自然色彩來配合劇中所設定的環境，而在水中環境上常使用帶暗調且混濁的色彩，製造人類在水中渺小與徬徨無助；在聲音上，劇中為突顯動物的可怕常會搭配誇張的「想像的聲音」，通常越大的動物聲音越低沉，而越小的動物聲音則偏高而尖銳；剪接上會使用交叉剪接（主線故事和支線故事交互接合）以及快速剪接的方式來展現劇情的緊張程度，以及動物獵食動作的暴力與速度；場面調度部份則會以對比的方式呈現恐怖心理，例如理性與失控的對比。至於敘事結構，災難類動物電影常簡單易懂，多為人類為了做某件事情而引起動物吃人的行為，而且最後都是直接以暴力方式消滅劇中兇殘的食人動物。

總之，災難類動物電影中所再現的食人動物似乎天生就愛吃人，並作為一種「奪命機器」而存在。此外，由於設備與技術問題，早期的災難片電影多用象徵與隱喻的方式來營造恐怖氛圍，但後期電影則著重於細緻化和具體化的動物恐怖面貌或生物血肉橫飛的情況，呈現出一種奇觀式的表現形式。事實上，這類電影掩蓋了「究竟罪魁禍首是誰？」的問題，看似反思現代化的科技發展，也彷彿勸告人類應對自然抱持尊重的心態，但呈現形式和劇情結構卻將觀眾導向動物的兇殘、恐怖與血腥暴力上，除了誇張化這些動物原本的習性，也污名化了這些動物的真實形象。

二、情感的守護者－療癒動物

劇情片類動物電影多以寵物或與人類較為接近的非寵物類動物為敘述對象，並著重於描述人與動物之間的情感交流。在美學形式的表現上，常使用中景或過肩景鏡頭來拍攝人與動物的相處情形，並以平行視角的方式呈現角色人物對動物說話或是動物回應角色人物的表情，以及雙方的互動接觸（撫摸與擁抱等親暱接觸），且多採用平視角或俯角拍攝，使動物們看起來柔軟、無害，也強調動物們惹人憐愛的程度。若電影中動物主角為野生動物，則會大量使用大

遠景鏡頭，並以俯看的視角來呈現自然環境的壯闊之美，顯示人類、動物與自然萬物看似渺小卻又缺一不可、共存共榮的現象。另外也常使用觀點鏡頭，以動物所處的位置與角度（通常是仰角）來描述動物所看到的事物，強調寵物的自我意識並讓觀眾認同；而由於劇情片類動物電影多走溫馨路線，因此燈光與色彩以自然溫暖的色調為主，但有時爲了表現角色人物與動物的內心情感也會改變燈光與色彩的使用來增加戲劇性；在聲音的使用上，多採用現場音表現人或動物日常生活的狀況，另外也會使用溫柔輕快的音樂來描述動物的日常活動。而較具娛樂性的電影通常會訓練動物做表情，但比較寫實的影片則會使用特寫鏡頭完整呈現動物的自然臉部，讓情感開放地流動在劇情跟觀眾的心中，也會使用慢動作與配樂來顯示動物的靈性與特色。敘事結構的部份，劇情片類動物電影故事情節常是人與動物「相遇」之後，生活中隱含著一個「任務」或者是「危機」等著人類與動物一起去解決，這個危機可能會導致「分離」，卻也帶給了人們心靈的「成長」。

總之，劇情片類動物電影呈現了寵物和非寵物動物們的多重身分形象，牠們可能是朋友、家人，也可能是一種心靈的導師，換句話說，牠們就是與我們情感交流與包容，並激勵和療癒我們心靈的守護者。不過，在歌頌生命之美與濃烈之情的背後，卻隱瞞了人與動物間依然是種不對等的權力關係，必須要能提供工具性意義才能換得人們對動物的寵愛；此外將寵物神化的表現手法也會使人對寵物產生錯誤認知，而當現實生活中的寵物並不如想像中完美時，棄養行爲和棄養潮就會隨之而來，這就是動物與人類在不平等的權力位置上所展現的交換與工具性互動。

三、發人深省的生命力—極地動物

極地動物的紀錄片在美學形式的表現上常偏向表現性的紀錄方式，即以特寫、大特寫以及深焦鏡頭來呈現自然之美與造物者的巧奪天工，以及使用中景

與特寫鏡頭展現動物之間的親暱關係，以加強情感的敘述張力，其中又以長鏡頭的使用為最，用以詳實紀錄動物的生活環境與狀態；而紀錄片不像劇情片需要較多的燈光與色彩來烘托氣氛，甚至有時為了真實呈現光線的變化，也會捨棄人工打光，讓拍攝的對象展現出自然的美感。有時則會使用對比色彩的方式來呈現某種動物的特色；在背景音樂方面則會用來烘托情緒，或者展現電影情節的高潮迭起，並大量使用旁白來解釋動物行動與氣候成因。此外，除了背景音樂與動物自然的叫聲外，還會配合動物行動時的節奏搭配音樂，產生童趣的感覺；而在剪接手法上，較特別的是將同一環境下不同動物的行動剪接在一起，呈現出某種地理條件下的專屬自然現象。至於敘事結構，極地動物的紀錄片會大量呈現動物的生活習性，以及地理環境所造成的困難與危機。

總之，極地動物的紀錄片展現了極地野生動物的生命意志力以及韌性，試圖引起人們對於動物生命的重視與關懷。與一般電影所再現的野生動物不同，極地動物被塑造成環環相扣、無法單獨存在的共同體，有動物死亡就會有動物誕生，即使有獵捕畫面也不會刻意突顯獵食的血腥與暴力，而是展現自然生成的食物鍊，並不斷強調極地動物親子間的親暱與溫情，以強化人們對極地動物的認同感，最後再連結冰川融解對極地動物生存以及環境的傷害，讓人們得以反思環保的重要性，由此可以看出，極地動物的地位被提升到比較高的層次。

四、任人宰割的盤中餐－經濟動物

批判性的經濟動物紀錄片在美學的表現形式上多以寫實方式拍攝，有時為了爭取拍攝時間與機會，常不用腳架或安裝針孔攝影機，且在鏡頭與角度的選擇上也比較隨意，僅著重於真實的紀錄。而其他較偏抒情的經濟動物紀錄片，則多以特寫或中景來拍攝人與動物的互動；動物聲音的部份以收錄自然的動物叫聲為主，不會刻意掩蓋與隱瞞動物的聲音，但在配樂的部份則會因為影片調性不同而改變表現手法；另外，比較抒情的紀錄片常有長時間鏡頭與畫面，

避免以剪接來干擾或打斷動物們的行為舉止，並使用含蓄的表達方式來呈現人與動物間的關係，即以剪接方式，從人們撫摸動物的畫面，跳接特寫動物眼部或面部表情的畫面，藉此展現人與動物間的情感交流；場面調度方面則會搭配剪接來安排畫面與對比鏡頭以產生戲劇張力。至於敘事結構，經濟動物的紀錄片常以隱喻的方式呈現不同社會脈絡下的動物價值觀，例如自然與文明、傳統與現代、社會建構與真實情況等，目的是為了引發觀眾反思現代社會生活的狀態。

總之，經濟動物的紀錄片中所呈現的動物都是為了人類而生（畜養與馴化）的工具，牠們的生命就像是任人宰割的盤中飧一般，只為了人類生存和發展而存在。此外片中也揭露人們對於經濟動物的斷裂認知，即我們對於市場上的一塊塊鮮肉和活生生的動物在認知上是斷裂的。

而從動物道德地位的理論來看上述的研究發現，災難片類動物電影站在「無地位理論」的觀點拍攝食人動物，犧牲了這些動物原本應有的自然習性與生活模式，並以血腥與暴力的方式提供了人們逃避主義式的娛樂饗宴，同時也勾勒出隱藏在人類自居於萬物之靈背後的自卑情節；而劇情片類動物電影則是「地位平等觀」的立場，其以溫馨感人與詼諧逗趣的方式包裝並神化了寵物於人們生活中的重要性，隱瞞了其中不對等的權力關係；至於，紀錄片類動物電影則呈現了兩極化的動物形象，一種是站在「平等考慮理論」的動物解放立場，揭露了經濟動物是任人宰割的生命，而另一種則以「分級理論」的概念點出人類與動物的不同，並彰顯了極地動物值得人們崇拜與保護的價值性。

由此可知，動物電影中所呈現的動物，其實是一種具有位階的動物形象，同樣的生命形式，卻由其之於人類的價值性而被賦予不同的生命意義，倘若極地動物的堅韌生命力值得人類重視與珍惜，那其他的動物的生命意義又何嘗不能如法炮製？因此，我們是否該回歸西方動物倫理的探討，讓人們重新審視生命的價值與意義，意即所有的生命形式都應有其本身存在的價值與意義，而不

是以人類的相對立場來評斷與論證。

人類的生活總是與動物息息相關，我們吃牠們、用牠們、討厭或喜愛牠們甚至是崇拜牠們，為什麼有這麼多的情緒糾葛在其中，是筆者心中長存的疑問與困惑，更對於社會上所出現的寵物棄養潮感到不能諒解與痛心，因此興起了研究動物形象的念頭。而回顧西方動物倫理思潮以及電影中所再現的動物形象，對筆者而言，只有人類才會尋求生存的意義與存在的價值，也才會以觀照自己的存在方式來對比動物的價值與意義，一方面可以說是人類的進步與發展，但另一方面也是人類對於生命的不確定性以及心靈匱乏的表現。猶如西方動物倫理中的五種動物道德地位理論，從無地位理論一直發展到分級理論，其實就是藉由哲學來探討人們如何存在於世，可以既不違背良心又能合理化自己身處於自然中的位置，了解這點反而會覺得動物們的生命形式是種比人類更加圓融、圓滿的存在，因此，不再以人類本身的生命形式去評斷與論證其他物種的價值，或許就能從其中找到人類與動物之間情緒糾葛的不解與困惑的解答。

參考文獻

翻譯書籍：

- 王亞維（譯）（1998）。《製作紀錄片》。台北：遠流。
（原書 Michael Rabige [1992] *Directing the Documentary*, 2nd ed. Boston: Focal Press.）
- 王國強（譯）（2006）。《視覺研究導論－影像的思考》。台北市：群學。
（原書 Gillian Rose [2001] *Visual Methodologies – An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. Sage Publication of London.）
- 江麗美（譯）（1995）。《生與死：現代道德困境的挑戰》。台北市：桂冠。
（原書 Pojman, Louis P.[1992] *Life and death : grappling with the moral dilemmas of our time*. Jones and Bartlett Publishers, Inc.）
- 李天鐸（譯）（1993）。《電視與當代批評理論》。台北：遠流。
（原書 Allen, R.C. [1992] *Channels of Discourse*. Chapel Hill: the University of North Carolina Press.）
- 李常山（譯）（1986）。《論人類不平等的起源和基礎》。台北：唐山出版社。
（原書 Jean Jacques Rousseau [1754] *Rousseau, on the origins of inequality*.）
- 李根芳、周素鳳（譯）（2003）《文化理論與通俗文化導論》。台北市：巨流。
（原書 John Storey [2001] *Cultural theory and popular culture: an introduction*. Prentice Hall. ）
- 林文淇（譯）（1997）。《電影的社會實踐》。台北：遠流。
（原書 Graeme Turner [1993] *Film as Social Practice*. Big Apple Tuttle-Mori Agency, Inc.）
- 孟祥森、錢永祥（譯）（2004）。《動物解放》。台北：關懷生命協會。
（原書 Peter Singer [2002] *Animal Liberation*. Ecco.）

- 張忠宏等（譯）（1997）。《為動物說話：動物權利的爭議》。台北市：桂冠。
- （原書 Pojman, Louis P.[1992] *Life and death : a reader in moral problems*. Jones and Bartlett Publishers, Inc.)
- 焦雄屏（譯）（2005）。《認識電影（最新修訂第十版）》。台北市：遠流出版。
- （原書 Louis Giannetti [1982] *Understanding Movies*. Prentice-Hall.)
- 趙偉姣（譯）（2008）。〈交您如何做文化暨媒介研究〉。台北：韋伯。
- （原書 Jane Stokes [2003] *.How to do media&cultural studies*. Sage Pubns)
- 簡妙如、管中祥、林婉蓉、張貝雯、林智惟（譯）（1999）。《大眾傳播媒體新論（2001年重譯本）》。台北市：韋柏文化。
- （原書 Lisa Taylor & Andrew Willis [1999] *Media Studies: Texts, Institutions and Audiences*. Blackwell Publishers LTD.)
- 羅世宏等（譯）（2004）。〈文化研究－理論與實踐〉。台北：五南。
- （原書 Chris Barker [2001] *.Cultural Studies : Theory and Practice*. Sage Pubns)

專書：

- 李達義（2000）。《好萊塢·電影·夢工場》。台北市，揚智文化。
- 吳瓊（2005）（編）《視覺文化的奇觀：視覺文化總論》。北京：中國人民大學出版社。
- 徐立功、井迎瑞、黃建業（2000）（編）《電影辭典》。台北市：國家電影資料館。
- 孫振青（1990）。《笛卡兒》。台北市：東大。
- 張正修（2006）。《西洋哲學史：近代哲學》。台北市：國家展望文教基金會。
- 傅佩榮（1995）。《心靈的曙光》。台北市：黎明文化。
- 謝延庚（2006）。《西洋古代政治思想家－蘇格拉底、柏拉圖、亞里斯多德》。台北市：三民書局。

博碩士論文：

王貞芳（2001）。〈沈石溪動物小說研究〉。台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。

呂佩瑜（2010）。〈《牧笛獎》童話之動物性、人性及其對兒童的影響之研究〉。高雄師範大學回流中文碩士班碩士論文。

吳佩珊（2007）。〈羅德·達爾幻想作品裡的人物研究〉，台東大學兒童文學研究所碩士論文。

廖雅蘋（2004）。〈少年小說中人和動物關係研究〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。

陳怡吟（2007）。〈吉卜林《叢林傳奇》的動物形塑與寓意〉。台東大學兒童文學研究所碩士論文。

鄭雅文（2000）。〈沈石溪動物小說中狼的研究〉。台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。

期刊論文：

李曉菁（2009）。〈德國自然導向影片類型探討－以 2009 年國際自然與動物影展為例〉。《生態批評》第 3 期，103-111 頁。

李鑑慧（2003）。〈基督教與動物解放：安德魯·林基之動物神學〉。《神學與教會》第 28 卷第 2 期，442-461 頁。

沈睿（2006）。〈動物與人：西方動物權利思想的來龍去脈〉。《天涯》第一期，19-26 頁。

孫松榮（2008）。〈“動物”幽靈〉。《藝術學報》第 82 期，151-164 頁。

劉紀蕙（2002）。〈文化研究的視覺系統〉。《中外文學》第三十卷，第十二期，12-23 頁。

陳伯吹（1979）。〈試論動物故事〉。《兒童文學研究》第一輯，23-38 頁。

原文書籍：

Hansen, A. et al(1998).Mass Communication Research Methods. New York: New York University Press. Ch.7

網路資料：

王源(2010)。〈世紀初中國動物小說的突破〉。《中國綠色時報》。上網日期：2012年4月25日。網址：

http://www.greentimes.com/green/life/lsshup/content/2010-05/07/content_91501.htm

林盈志(2005)。〈可愛小狗掀起的炫風—《再見了，可魯》發行商黃茂昌專訪〉，台灣電影網—2005年台灣電影年鑑。上網日期：2011年7月12日。網址：

<http://www.taiwancinema.com/ct.asp?xItem=52427&ctNode=332>

黃宗慧(2004)。〈台灣動物文學的現況〉。《自由時報副刊》。上網日期：2012年4月25日。網址：<http://homepage.ntu.edu.tw/~soeko/articles/20040524.htm>

Saya(2011)。〈你未曾讀過的動物文學〉。上網日期：2012年4月25日。網址：http://big5.china.com.cn/gate/big5/cul.china.com.cn/book/duxiang/2011-07/22/content_4354698.htm

附錄一 動物影片列表

日本－劇情類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	狗	Goodbye Quill	再見了，可魯	2004
2.	狗	Sayonara Kuro	莎啞娜拉！小黑	2005
3.	狗	All About My Dog	狗狗心事	2005
4.	狗	A tale of Mari and three puppies	心動奇蹟：瑪莉與 3 隻小狗的故事	2008
5.	狗	Walking with The Dog	男人與流浪狗	2008
6.	狗	10 Promises with My Dog	與狗狗的十個約定	2008
7.	狐狸	Helen the Baby Fox	生命奇蹟小狐狸	2006
8.	大象	Shining Boy & Little Randy	星星少年	2006
9.	豬	School Days with a Pig	和豬豬一起上課的日子	2009
10.	貓	Nekonade	心動奇蹟 2：咪咪知音	2009
11.	貓	Gu Gu the Cat	咕咕貓	2009

法國－劇情類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	牛	La Vache et le President	我的小牛與總統	2000
2.	蝴蝶	The Butterfly	蝴蝶	2002
3.	狐狸	The Fox And The Child	狐狸與我：我和她的冒險日記	2008

法國－紀錄片類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	企鵝	The Emperor's Journey	企鵝寶貝	2005
2.	極地動物	Le Dernier Trappeur	最後的獵人	2006
3.	極地動物	The White Planet	白色大地	2007
4.	北極熊	Arctic Tale	極地熊寶貝：拿努的歷險	2008

中國、泰國、台灣、韓國、英國、外蒙和德國－劇情類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	狗	Cala, my dog	卡拉是條狗(中國)	2003
2.	貓熊	Trail of the Panda	貓熊團圓路(中國)	2009
3.	狗	A Bite of Love	再見，流浪犬！(泰國)	2006
4.	狗	Lassie	靈犬萊西(英國)	2006
5.	狗	The Cave Of The Yellow Dog	小黃狗的窩 (外蒙和德國)	2006
6.	狗	Hearty Paws	伴我走天涯(韓國)	2007
7.	貓	In Case of Love	街角的小王子(台灣)	2010

外蒙和德國、韓國、奧地利、英國－紀錄片類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	駱駝	The Story Of The Weeping Camel	駱駝駱駝不要哭 (外蒙和德國)	2004
2.	牛	Old Parnter	牛鈴之聲(韓國)	2010
3.	經濟動物	Our Daily Bread	沉默的食物(奧地利)	2010
4.	魚	The Cove	血色海灣(英國)	2010

美國－劇情片類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	狗	Iron Will	決戰冰河	1994
2.	狗	101 Dalmatians	101 真狗	1996
3.	狗	102 Dalmatians	102 真狗	2000
4.	狗	Beethoven	我家也有貝多芬	1999
5.	狗	Beethoven's 2nd	我家也有貝多芬 2	2000
6.	狗	Beethoven's 3rd	我家也有貝多芬 3	2000
7.	狗	Beethoven's 4th	我家也有貝多芬 4	2002
8.	狗	Beethoven's 5th	我家也有貝多芬 5	2005
9.	狗	Beethoven the big break	我家也有貝多芬 6	2009
10.	狗	My Dog Skip	家有跳狗	2000
11.	狗	Air Bud	神犬也瘋狂	2006
12.	狗	Air Bud Spikes Back	神犬也瘋狂 5	2003
13.	狗	Eight Below	極地長征	2006
14.	狗	The Shaggy Dog	長毛狗	2006
15.	狗	Firehouse Dog	我家也有消防狗	2007

16.	狗	Chestnut Hero Of Central Park	寶貝阿丹	2008
17.	狗	Year Of The Dog	愛狗人生	2008
18.	狗	Hotel for Dogs	狗狗旅館	2009
19.	狗	Marley & Me	馬利與我	2009
20.	狗	Diamond Dog Caper	神犬智多星	2009
21.	狗	Hachiko: A Dog's Story	忠犬小八	2010
22.	鳥	Fly away home	返家十萬里	1999
23.	魚	Free Willy	威鯨闖天關	1999
24.	魚	Free Willy 2 : The adventure Home	威鯨闖天關 2	1999
25.	魚	Free Willy 3: The Rescue	威鯨闖天關 3	1999
26.	魚	Free Willy : Escape From Pirates Cove	威鯨闖天關 4 衝出海盜灣	2010
27.	獵豹	Duma	我的好朋友是隻豹	2005
28.	老虎	Two Brothers	雙虎奇緣	2005
29.	蝴蝶	The Blue Butterfly	藍蝶飛舞	2005

美國－災難片類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	魚	1975 Jaws	大白鯊	2000
2.	魚	1978 Jaws 2	大白鯊 2：神出鬼沒	2000
3.	魚	1983 Jaws 3	大白鯊 3：一柱擎天	2000
4.	魚	1987 Jaws: The Revenge	大白鯊 4：深海尋仇	2000
5.	魚	Deep Blue Sea	水深火熱	2000
6.	魚	Shark Attack	深海巨鯊	2000
7.	魚	Shark Hunter	鯊口巡航	2003
8.	魚	Raging Sharks	怒海狂鯊	2006
9.	魚	Malibu Shark	嗜血狂鯊	2009
10.	魚	Mega Piranha	食人魚	2010
11.	魚	Piranha 3D	3D 食人魚	2011
12.	蛇	King Cobra	陰風怒吼大蟒蛇	1999
13.	蛇	Python	死裡逃生	2001
14.	蛇	Anaconda	大蟒蛇：神出鬼沒	1999
15.	蛇	Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid	大蟒蛇 2：血蘭花	2004
16.	蛇	Anaconda 3: The Offspring	大蟒蛇 3: 禍延子孫	2008
17.	蛇	Anaconda 4: Trail of Blood	大蟒蛇 4: 血路斑駁	2009
18.	蛇	Lockjaw	大蟒蛇：血債血還	2009

19.	蛇	Copperhead	大蟒蛇：趕盡殺絕	2010
20.	蛇	Snakes On A Plane	飛機上有蛇	2007
21.	鱷魚	Lake Placid	史前巨鱷	2000
22.	鱷魚	Lake Placid 2	史前巨鱷 2	2007
23.	鱷魚	Lake Placid 3	史前巨鱷 3	2010
24.	鱷魚	Primeval	萬鱷巨獸	2007
25.	鱷魚	Rogue	凶鱷	2009
26.	蜘蛛	Spiders	天蛛地滅	2001
27.	蜘蛛	Spiders 2	天蛛地滅 2	2002
28.	蜘蛛	Eight Legged Freak	八腳怪	2002
29.	蜜蜂	Killer Bees	狂蜂過境	2003
30.	蜜蜂	Black Fire	狂蜂暴	2003
31.	老鼠	Rats	鼠輩橫行	2004
32.	老鼠	Rats 2	鼠駭	2005
33.	蜈蚣	Centipede	致命蜈蚣	2004
34.	蝙蝠	Vampire Bats	吸血蝙蝠	2006
35.	蝙蝠	Bats:human Harvest	吃人蝙蝠	2008
36.	昆蟲	insecticidal	驚爆食人蟲	2006
37.	狗	The Breed	嗜血狂犬	2007
38.	獅子	Prey	嗜血狂獅	2007

美國－記錄片類動物電影：

	動物種類	片名	譯名	發行年份
1.	綜合各種	Earthlings	地球上的生靈	2003
2.	熊	Grizzly Man	灰熊人	2006
3.	經濟動物	Food , Inc.	美味代價	2010
4.	魚	At The Edge of World	搶救鯨魚大作戰	2010

附錄二 樣本影片列表

電影類型	影片名稱	數量
災難片類動物電影	《大白鯊》(1975 Jaws) 《水深火熱》(Deep Blue Sea) 《大蟒蛇》(Anaconda) 《大蟒蛇：血蘭花》 (Anacondas: The Hunt for the Blood Orchid) 《3D 食人魚》(Piranha 3D)	5 部
劇情片類動物電影	《靈犬萊西》(Lassie2006 重拍版本) 《再見了，可魯》(Goodbye Quill) 《心動奇蹟：瑪莉與 3 隻小狗的故事》 (A tale of Mari and three puppies) 《我家也有貝多芬》(Beethoven) 《神犬也瘋狂》(Air Bud) 《狐狸與我：我與她的冒險日記》 (The Fox And The Child) 《再見，流浪犬》(A Bite of Love) 《極地長征》(Eight Below) 《我的小牛與總統》(La Vache et le President) 《返家十萬里》(Fly away home) 《伴我走天涯》(Hearty Paws) 《卡拉是條狗》(Cara, my dog) 《心動奇蹟 2：咪咪知音》(Nekonade) 《咕咕貓》(GuGu the cat) 《馬利與我》(Marley & Me) 《和豬豬一起上課的日子》(School Days with a Pig) 《蝴蝶》(The Butterfly) 《我的好朋友是隻豹》(Duma)	18 部
紀錄片類動物電影	《企鵝寶貝》(The Emperor's Journey) 《白色大地》(The White Planet) 《極地熊寶貝：拿努的歷險》(Arctic Tale) 《地球上的生靈》(Earthlings) 《血色海灣》(The Cove) 《沉默的食物》(Our Daily Bread) 《牛鈴之聲》(Old Parnter) 《駱駝駱駝不要哭》(The story of the weeping camel) 《灰熊人》(Grizzly Man) 《最後的獵人》(Le Dernier Trappeur)	10 部