

國立台東大學
兒童文學研究所碩士論文

圖畫書改編為兒童戲劇之研究
——以李歐·李奧尼的作品為例



研究生：趙一芬 撰

指導教授：游珮芸先生

中華民國九十五年七月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：兒童文學研究所

本班 趙 一 芬 君

所提之論文 圖畫書改編兒童戲劇之研究
—以李歐·李奧尼的作品為例

業經本委員會通過合於 碩士學位論文 條件

論文口試委員會：

王友輝

(口試委員會主席)

郭建華

游佩芸

(指導教授)

論文口試日期：95年7月14日

國立台東大學

附註：一式二份經考試委員會簽後，送交系所辦公室及教務處註冊組存查。

博碩士論文電子檔案上網授權書

(提供授權人裝訂於紙本論文書名頁之次頁用)

本授權書所授權之論文為授權人在 國立台東大學 兒童文學研究所

_____組 94 學年度第二學期取得 碩士 學位之論文。

論文題目：圖畫書改編為兒童戲劇之研究—以李歐·李奧尼的作品為例

指導教授：游珮芸

茲同意將授權人擁有著作權之上列論文全文(含摘要)，非專屬、無償授權國家圖書館及本人畢業學校圖書館，不限地域、時間與次數，以微縮、光碟或其他各種數位化方式將上列論文重製，並得將數位化之上列論文及論文電子檔以上載網路方式，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

- 讀者基非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印上列論文，應依著作權法相關規定辦理。

授權人：趙一芬

簽名：_____ 趙一芬 _____ 中華民國 95 年 07 月 31 日

博碩士論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 兒童文學研究所
組 九十四 學年度第 二 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：圖畫書改編為兒童戲劇之研究—以李歐·李奧尼的作品為例

本人具有著作財產權之論文全文資料，授予下列單位：

同意	不同意	單 位
✓	☐	國家圖書館
✓	☐	本人畢業學校圖書館

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

本論文為本人向經濟部智慧財產局申請專利(未申請者本條款請不予理會)的附件之一，申請文號為：_____，請將全文資料延後半年再公開。

公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
✓			

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未鉤選，本人同意視同授權。

指導教授姓名：莊淑芬 (親筆簽名)

研究生簽名： (親筆正楷)

學 號：9100102 趙一晏 (務必填寫)

日 期：中華民國 95 年 7 月 31 日

1. 本授權書 (得自 <http://www.lib.nttu.edu.tw/theses/> 下載) 請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

2. 依據 91 學年度第一學期一次教務會議決議: 研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並至遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

回眸—學習完成

一通電話，熟悉的聲音又將我封回寫論文的世界。這通來自台東老師主動關懷的電話，打破離開學校後一直不想面對寫論文的逃避心理；想想也對，再不動筆寫可能就真的寫不完了。原來，在意的關心會變成一種莫名的動力，邊寫邊修，在災難中感受被關心的幸福，一鼓作氣敲敲打打地完成懸在心底已久的功課。

口考完後，連續作了一個星期的惡夢，總有人說：如果來不及，要不要再休學多寫一年？只差臨門的一腳辦好手續，就可以離去的，怎麼會這樣？平日看書，總是很快地跳過「致謝」，以為略過的只是一堆不相關的人名，直到自己走過這樣的歷程後，才知道「推力」的實際效應，寫得越久，必須感謝的人也就不由自主地竄出越多。論文有書可供參考，感謝卻繞著心頭打轉，難言。

感謝一路走來，不管是向觀世音菩薩求，或是在基督耶穌前禱告的親朋好友，真的是有拜有保佑，終在換過多部電腦工作，未把大家逼瘋前，將寫論文真正的告一段落。面對一雙雙關愛的眼神，曾經在過程中不吝予以任何協助的師長朋友們，只能說：「大家辛苦了！」

口考當天，恰遇碧莉絲颱風襲臺，來回的路上真是驚險萬分，在此不得不鄭重感謝口考老師：友輝老師幾經波折的驅車趕到，郭建華老師和珮芸老師在台東一直苦捱在預備狀態中，兩個小時亦師亦友像是座談的口考現場，大家交流看法帶著滿滿的感覺離開。

媽媽，我寫完了。

黃老師，我寫完了。

下次找別的名目念我吧！

圖畫書改編為兒童戲劇之研究

—以李歐·李奧尼的作品為例

趙一芬 撰

國立台東大學 兒童文學研究所

摘 要

圖畫故事書這類圖文並茂的兒童讀物，從興起到大力推行這些年來，顯然已成為學齡前孩童，在培養閱讀習慣時最好的入門階。越來越多的書店，都特別為這樣的圖畫書規劃出一個專區，它所呈現出的豐富視覺，深深吸引大小讀者的目光，在日漸蔚為親子共讀的風氣後，也逐步地漫進校園，除了特有的說故事時間外，也多和課程搭配教學而有了多元的面貌。兒童戲劇在近年來的蓬勃發展，也紛紛觸及兒童文學作品的改編來演出，劇場裡觀賞戲劇的組成，也樂見由孩童所形成的觀賞人潮；戲劇團隊在校園中所做的推廣活動，也讓小朋友們對於戲劇活動的參與度，越見活絡，因而以戲劇活動帶動教學的趨勢，正方興未艾。

圖畫故事書中擁有明顯的主題，一定的情節長度和完整的故事性，圖畫將抽象概念化為形象感知的功能，在很多方面來說，它的形式看似具備了完整的戲劇概念，只差沒有實際的人物從圖畫中真正的「動」起來；在所有的文類中，它是否具有更易改編為戲劇的可能性呢？在開發圖畫故事書功能的向度上，結合戲劇活動已日趨頻繁，本篇論文針對圖畫故事書和戲劇中共通的元素，作一番分析討論，繼而根據這些元素的適度轉換將圖畫書改編成劇本，寄望能幫助想在圖畫故事書中擷取戲劇養分的工作者，提供一個管道，使其能充分利用圖畫書的豐富資源，進入戲劇活動的場域中。

本論文分爲五章，第壹章爲緒論，第貳章爲圖畫故事書與戲劇共通的元素，第參章爲圖畫故事書改編爲劇本的原則與技巧，第肆章爲改編圖畫故事書爲劇本之實例，以及第伍章結論。

關鍵詞：圖畫故事書、戲劇、改編



Study of Adapting Story-picture Books for Children's Play

— adapting Leo Lionni's works for example

I-Fen Chao

Abstract

Story-picture books have been guide books for cultivating reading of preschoolers recently. Both young and adult readers are attracted by the abundant and various pictures. Not only in bookstores or at home, but also at school, story-picture books are found easily with the population of story-telling. Moreover children play is even more active and more and more children's literary works are adapted to present. Accordingly there is a tendency towards drama promoting teaching.

There is a clear theme, an appropriate length of plot and complete narrative in story-picture books and the pictures visualize the concept. It seems that in all kinds of version of books story-picture books have the most complete drama concept. So is it possible to adapt story-picture books into plays?

To combine with drama activities becomes an important development of the functions of story-picture books. In this thesis the common elements of story-picture books and dramas will be discussed and analyzed. Then on base of these common elements, the story-picture books are adapted into scripts. The writer would like to help those who want to get nutrient of drama from story-picture books, go into the field of plays.

There are five chapters. Chapter one is introduction. Chapter two is the discussion of story-picture books. Chapter three is the principles and skills of adapting story-picture books into plays. Chapter four is the adaptation. Chapter five is the conclusion.

Keywords : story-picture books, drama, adapt

目錄

第壹章 緒論.....	1
第一節 研究動機與目的.....	1
第二節 研究問題與步驟.....	3
第三節 研究範圍與限制.....	6
第貳章 圖畫故事書與戲劇共通的元素.....	9
第一節 故事.....	11
第二節 情節.....	17
第三節 人物.....	22
第四節 場景.....	28
第五節 小結.....	33
第參章 圖畫故事書改編成劇本的技巧與原則.....	35
第一節 主題與情節.....	36
第二節 人物與對話.....	41
第三節 演出的類別.....	47
第四節 場景的設計.....	51
第五節 小結.....	56
第肆章 圖畫故事書改編成劇本之實例.....	58
第一節 改編圖畫故事書《阿力和發條老鼠》.....	59
第二節 改編圖畫故事書《一寸蟲》.....	69
第三節 改編圖畫故事書《小黑魚》.....	76
第四節 改編圖畫故事書《田鼠阿佛》.....	82
第五節 小結.....	89
第伍章 結論.....	91
第一節 研究結果—從戲劇到圖畫故事書之間的逡回.....	91
第二節 自省與建議.....	97
參考書目.....	101

附錄一	105
《阿力和發條老鼠》	105
《一吋蟲》	109
《小黑魚》	113
《田鼠阿佛》	117



第壹章 緒論

第一節 研究動機及目的

一、研究動機

掙離教科書的束縛，閱讀習慣慢慢變成一種生活方式，很少認真地去想為什麼會持續閱讀？閱讀文學之於一名讀者，究竟有什麼樣的樂趣和反饋？培利·諾德曼（Perry Nodelman, 2000）在《閱讀兒童文學的樂趣中》舉了一些例子，瀏覽估選之際，產生一些認同：「引發我們情緒的樂趣—因喜劇的情境而笑，感覺角色所經驗的痛苦或歡樂」、「故事的樂趣—情緒投注與抽離、疑懼的延長、高潮與結局、構成情節繁複的機會與巧合」、「為自己找鏡子的樂趣—認同小說中的角色」…（頁 36-37），細究這些認同之因，似乎源於一次又一次浸染在劇場黑盒子這樣鏡面的環境裡。經過時間釀的，都回不到初始。熟悉劇場裡的一切，關於幕升幕落，台前台後，躲在一旁看戲裡的人生，也瞅著台下觀眾的無常。多少站在舞臺上肖似角色的演員，流出一則又一則的傳說：「在體悟親人去世時的痛苦難過，在舞臺上有朝一日移植這樣的情緒在角色身上！」情緒記憶，記憶著與親人的生離死別，記憶著人世的喜怒哀樂，閱讀歷程裡盡是重複咀嚼主角和讀者自身條刻的情緒記憶。

第一次編劇課，授課老師在發回的作業給下這樣的評語：…也許這是一篇不錯的散文，但它絕不是一個劇本的模式…，編劇不是堆疊喜歡的文字和語句就可以了。在那時候讀完劇本，還抓不到主題，也不知道發生的事件有何關連，扯破書怎麼也看不出字裡行間透出的端倪、埋下了伏筆？以文字本樣看，忘了語氣底裡蘊含的初衷該怎樣解讀，也忘記根據舞台指示動作，看完劇本看完戲，常常一頭霧水揮之不去；跨進了兒童文學領域的門檻，想起當時糊塗不全的戲劇粗胚；可以做點什麼的，關於戲劇和兒童文學之間；時間裡釀了一泉活水，潤澤一篇悄

悄冒芽的論文。

怎樣也不易全身而退，在栽進無以言之的魅力後。第一次接觸圖畫故事書，不管大人、小孩，一定不失邂逅後的驚豔心情；圖畫故事書的新興，正悄悄替換閱讀習慣裡的排行榜，越來越多的書店，將兒童讀物闢成一小專區，從基本算數到ㄅㄆㄇ的習寫本，慢慢更列起一本本的圖畫故事書；梅子涵（2001）曾說：「圖畫書組成了一個書店的兒童區域的主體，也組成著兒童文學的基礎部分，而不是少年文學、長篇小說（頁 23）。」照理說這是兒童讀物類，為何也能掠奪大人的目光？「圖畫故事書會與生命共鳴！」柳田邦男（2005）認為：「大人更應該看繪本，大人走過生命的漂流，歷經很多臨界狀況，當對圖畫故事書中所表現出來的主題，死亡、戰爭和災害、喪失體驗有深切的體悟（頁 101-133）。」圖畫故事書由文字和圖畫共同擔任敘述故事的功能，在筆者的內心世界也由著圖畫故事書和戲劇拼補童年失落和人生境遇的版圖。

二、研究目的

該如何去看這一類，在兒童文學領域中佔有特別位置的圖畫故事書呢？約翰·柏格（John Berger, 1989）曾說：「看先於語言，小孩子在會說話之前就已先會看與辨識（頁 1）。」徐素霞（2002）認為：「圖畫是不需要經過學習，它或直接或由圖像來感受，或靠過去的經驗來認知，是一種很容易掌握的媒體（頁 41）。」而培利·諾德曼（2000）引用歷史學家鞏畢奇（E. H. Gombrich）的話：「『視覺意象是最能引發人的。』因此圖畫吸引我們注意，並激發我們的興趣，…（頁 247）。」但培利並不因此就覺得圖畫比文字更「具體」或較不抽象；圖畫的表現和文字一樣同是一組符號，在經歷過一段時間建立起理解的詮釋系統後，才能接收圖畫企圖表達的視覺訊息，而其和文字的差別只在於圖像顯然看起來更酷似所呈現的事物。他還強調圖畫也受文化的意識型態假設所影響，因此孩子要對文化

有些瞭解之後，才能夠理解圖畫（頁 248-249）。這些說法中，對於圖畫是否須經過學習來建立認知系統有些出入，其最大的差別在於他們對「學習」的看法有不同的認定，不管是對圖畫本身的認知或移植自生活經驗，累積再運用也是經由學習而來。圖像的確是具體認知的一個管道，戲劇活動的主要功能是呈現生活，能否藉此活動更進一步濃縮「看起來更酷似所呈現的事物」這種經驗的學習歷程？

圖畫故事書的閱讀基本對象是兒童，藉助戲劇活動的活潑性，能促使學習者在面對新事物的學習時產生積極的態度。當以戲劇角度觀看圖畫故事書，自然地會以戲劇方式處理兒童的閱讀與學習，如果圖畫故事書同其他文類一樣，都有改編成戲劇演出的可能，想嘗試該從何處著手？是不是能歸納出一個通則，進而使用這一通則進行實際的改編和試作。透過此篇論文，筆者最主要的目的是希望，老師們在面對擁有豐富題材的圖畫故事書，能透過改編的方式，解決以戲劇活動和教學結合時，劇本不足的現況，並以此達到教學戲劇化的目的。

第二節 研究問題與步驟

兒童文學的幾個類別中，以圖畫故事書包含最多的元素，不單在文字方面，也涉及圖像內的承載。值得注意的是，現今越來越多取材於兒童文學作品改編成的電影、電視、動畫，讓視覺元素更形強勢攻佔閱讀書本的空間。不同於一般文學的改編，兒童文學經改編躍上螢幕（例如：《巧克力的冒險工廠》、納尼亞系列之《獅子、女巫、魔衣櫥》等）後的動態效果，甚少出現如幻想力被破壞，原著精神流失過多等的負面評價，其因為何？是因為小孩容易滿足於視效？還是觀眾樂見想像中的人物透過不同媒體活生生地出現在眼前？林文寶（2001）指出：兒童文學的特性就是具有「兒童性」、「教育性」、「遊戲性」、「文學性」（頁 13-27）。這些改編後的兒童文學，是否因為多少兼顧到這幾方面的特性，而吸引觀眾？

一、研究問題

針對圖畫故事書多元經營，改編以兒童戲劇的形式呈現，產生三個本篇論文的主要研究問題：

（一）圖畫故事書與戲劇共通的元素有哪些？

一般閱讀兒童文學可以根據幾方面深入討論，包括情節、人物、敘述者觀點、場景、主題、風格，這些元素和兒童戲劇的構成元素有哪些共通點？而這些共通點，對於改編可以提供什麼樣的功能或作什麼樣的轉變？

（二）圖畫故事書改編成劇本有什麼技巧與原則？

圖畫故事書和戲劇如果有共通的元素，這些共通元素能產生多少互容性？在形式改變的過程中，是否可以如實的移植或轉化，如需增刪，又依據哪些條件？

（三）圖畫故事書如何改編成劇本？

一個作品面世，絕對是作者經篩選後以最適當的形式來完成。有的故事不

需長篇道理，有的故事點到為止，更有些故事，像圖畫故事書，從圖片和文字中看故事。當改編所需的原料找到之後，最重要是將如何排組？而這些排組是否可變成一種通則？圖畫故事書的文字精練簡約，人物該如何具體形象化，舞台動作又需如何清楚寫下指示？

二、研究步驟

根據研究問題，其步驟為：

（一）探析圖畫故事書中的基本元素有哪些

兒童文學從屬於文學，關於故事、情節、人物和場景等這些元素，先根據《小說面面觀》（佛斯特，2002）找出文學中的定義，再由《兒童故事原理》（蔡尚志，1994）找出兒童故事裡的定義，以及以《詩學箋註》（姚一葦譯註，1989）為戲劇上的定義，終結其廣義解釋。

（二）從分析出的共同元素討論編成劇本的技巧和原則

續以細論故事部分的「主題」，情節中必備的「衝突」，以至人物其外觀的塑造和舞台上實際開口「對話」來共同形塑角色，最後從畫面場景移至舞台空間，包括舞台、服裝、燈光和音樂（效），以《世界戲劇藝術欣賞——世界戲劇史》裡所言一一詳述其主要功能。

（三）實際操作

將這些元素分析，並在條件取得後予以功能化，就進行實際操作。根據四本圖畫故事書為例，將其改編成劇本，在轉換過程中保留了哪些原作的部分，又做了哪些更動，說明保留和改變之理由。

（四）結論

針對研究過程提出自己的研究結果，自省過程經歷，並建議未來延續本研究或其他相關問題可行的方向。

第三節 研究範圍與限制

一、研究範圍

（一）採用文本

本篇論文討論實作的作品是李歐·李奧尼得獎¹的四本圖畫故事書：《阿力和發條老鼠》（Alexander and the Wind-Up Mouse），《一寸蟲》（Inch by Inch），《小黑魚》（Swimmy），《田鼠阿佛》（Frederick）。這當中使用的中文版本，除了《一寸蟲》由大穎文化出版之外，餘則均採用由上誼出版社發行的中文本。

（二）作者簡介

李歐·李奧尼（Leo Lionni, 1910-1999）於1910年在荷蘭的阿姆斯特丹出生，父親是珠寶鑽石的切割工，而母親是一名歌劇女高音，小時候遷居多處，1939年歐洲興起反猶太的浪潮，舉家被迫遷居美國，並於1945年歸化為美國籍。李歐·李奧尼擁有經濟學博士學位，在美國第一份工作即投身廣告業，並成為紐約的《財富雜誌》的藝術總監；五十歲時因為偶然的機會開始創作童書，第一本作品《小黃和小藍》（Little Yellow and Little Blue），緣起於一次在旅程中安撫聰慧不受控制的孫兒們在火車上所編的故事（Leo Lionni, 1997, p. 213）。

由於親戚對藝術品的收藏喜好，李歐很小就接受藝術的薰陶，無論繪畫、雕塑、攝影、陶藝…樣樣精通。他的作品多以擬人化的動物為主角，並試圖把自己的人生經驗參入故事之中使得讀者在故事之外，也有所思考和體會；這就是有所寓意型態的「寓言」。試圖求新求變的李歐，其精神表現在圖畫的製作上，就是喜歡用拼貼的手法創作，他善用不同的手法同時表現一個畫面，拓印、拼貼和繪畫；也直接取材很多現成物，例如報紙和布料來顯現質感。他曾說，《小黑魚》

¹ 這四本圖畫故事書，都得到凱迪克獎（Caldecott Honor book），得獎的年代分別是1961年《一寸蟲》，1963年《小黑魚》、1967年《田鼠阿佛》及1969年《阿力和發條老鼠》。

裡的拓印手法，這種新的想法的產生是為了和之前的作品有所區隔(Leo Lionni, 1997, p. 232)。

李歐·李奧尼於 1955 年被美國平面藝術協會選為「年度優秀藝術指導」，1956 年獲得建築聯盟的金牌獎、1984 年再度獲得美國平面藝術協會的金牌獎。童書作品約四十多本，獲得凱迪特獎的有四本，即本篇論文的討論作品。

(三) 選擇李歐·李奧尼作品的原因：

第一，作者本身撰寫故事並完成內容圖畫，在文字和圖畫的搭配上，可以避免創作過程中，在於故事作者和圖畫作者溝通上或有妥協，而未達成彼此間所希望的理想境界。

第二，作者藉由擬人化的動物發言，利用簡潔有趣的寓言故事，來暗示或譬喻一個教訓或哲理，說教不落俗套；且探討的主題（如藝術家的存在和表達方式）會照顧到較特殊的族群。

第三，作者得獎的四本作品，不論在主題的呈現，人物的刻畫，角色的對話和場景的多樣性，都顯示作品中符合改編的條件較充分。

二、研究限制

圖畫故事書大部分的理論，都需借助外來兒童文學的研究理念；而現代戲劇在台灣或是整個亞洲地區，也多從外域引進，即深受西方歐美世界的影響，時演至今之模樣，在原始資料上礙於文字隔閡蒐讀不易，因此面對這兩者舶來品，在研究的深廣度上，筆者自認力有未逮多所缺憾。而劇場工作向來側重技術實用性的觀念導引下，也讓筆者在論理的邏輯上有失周全。

感念於此，在本論文中，擇取的論據書籍，分別依《兒童故事原理》（蔡尚志，1994）、《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》（胡耀恆譯，1974）來分別闡述圖畫故事書和戲劇這兩個不同的區塊之要點。

因為選擇的是圖畫故事書，在改編時也以兒童戲劇的演出對象來平移，一開始的想法就是站在教師以戲劇融入教學為考量，因此也以兒童的直接參與活動為對象。戲劇演出時最主要的佈景、道具、服裝等製作，可依規模大小，或參演兒童年齡的大小，適度開放大人的介入，不過還是以老師引導、小孩執行為原則。

童話和小說等作品改編成戲劇演出已屢見不鮮，然有關圖畫故事書的戲劇活動，有的僅在出版社促銷其出版品時，當作一個宣傳手法，或有的活動只在圖畫故事書的閱讀延伸中，於對話部分加入聲音扮演。實際上，已有不少和圖畫故事書有關的戲劇活動在校園中進行，活動後留下了珍貴的照片檔案，卻罕見劇本紀錄，因此在文獻上，少了可以在圖畫故事書這類改編作品上的比較。

第貳章 圖畫故事書與戲劇共通的元素

在〈兒童圖畫書的圖像特質與文字表現〉一文，徐素霞（2002）列出圖畫故事書中圖像的幾項特質：「一、自給自足的圖像角色。二、融合所有藝術的表現形式。三、圖像的語言傳達性。四、連結各領域於藝術世界。」其中特別在「融合所有藝術的表現形式」裡點出：「圖畫書的圖像其實不全屬於造形藝術底下的一個類別，它應該是聯結『繪畫』（或其他圖像媒材）與『戲劇』，並延伸到其他藝術領域中的一門獨立而完整的藝術形式（頁41）。」創作者必須根據故事中的主題或內容執筆作畫，他的工作就像導演，除了塑造人物還要規劃動態表情和設計場景…，（頁41-42）可見，圖畫故事書在創作過程中清楚顯現出結合戲劇的特質。

林奇布朗和湯姆林森（Lynch-Brown & Tomlinson, 1993）在《兒童文學之要素》（*Essentials of Children's Literature*）裡，區分出故事中的元素（Elements of Fiction）有情節（Plot）、人物（Characters）、場景（Setting）、主題（Theme）和風格（Style）（p.26-32），在閱讀兒童文學作品時可依這幾方面，深入分析和研究。方衛平、王昆建（2004）主編的《兒童文學教程》中，將圖畫文學劃分出以下三種基本形式：

（一）純粹用圖畫顯現故事

故事完全由有著內在聯繫的畫面組接而成，而沒有文字的圖畫故事文學。這類作品，具有故事情節簡單，篇幅短小，用畫面的跳躍性表現情節的連續性等特點。在圖畫文學中，這類故事更適合於年齡更小的幼兒閱讀。…

（二）圖文顯現結合故事

採用『一文一圖』或『一文數圖』的表現方式講述故事的圖畫文學。…在這類作品中，圖畫和文學相互配合，其特點是圖文共同醞釀作品的主题，兩者珠聯璧合，形成一個不可分割的整體。內容豐富，有一定的情節長度

和較強的故事性。

（三）連環畫

連環畫是圖畫文學的一個分支，是一種圖、文格外富有詩意創造的精美的連環故事書。這種圖畫書可以用比較多的連續畫頁來表現曲折複雜的故事情節，同時輔之以比較詳盡的文字敘述。連環畫是少年兒童比較熟悉的文學形式，它不一定是專門為了兒童閱讀所編繪的，但是由於其容納的內容比較廣泛，作品的故事性很強，而且畫面引人，語言淺顯，人物特點鮮明，故事情節跌宕，因而成為圖畫文學一種特殊形式，為少年兒童甚至被成人所喜愛。（頁 278）

其上述中紛紛指出，在圖畫文學這三種基本形式中，圖和文醞釀出了「主題」，其內容有一定的情節長度和較強的故事性，點出圖畫故事書中，是涵蓋了主題，有情節，有故事的一個綜合體，且由於應用大量的圖畫，讓場景有了視覺上更具體的呈現。

細看故事構成的元素，在圖畫故事書中圖文的組合已然形成一種複合性，它亦涉及戲劇部分（亦或包含在戲劇之中），也絕大部分和戲劇要素相通。亞里士多德曾說：「每一戲劇均包含場面、性格、情節、語法、旋律與思想。此六要素中最重要者為故事的事件的安排²。」這裡所指的故事的事件的安排就是情節。

圖畫故事書的內容中，文字（包含圖畫）敘述「故事」，在其中「角色」推動「情節」，而至終結；徐素霞（2002）認為：「圖畫書圖像在人物上的表現與默劇最為密切。故事中或默劇中的主角人物其明顯姿態、肢體表情基本上是一樣的。…此外，戲劇與插畫的相通處也在於濃縮的情節，舞臺燈光烘托的效果，並藉用明顯的表情動作吸引觀眾的目光（頁 42）。」在戲劇動作中亦是故事中情節

² 見姚一葦譯註，亞里士多德《詩學箋註》，頁 68。此六要素，場面（英譯為spectacle）、性格（英譯為 character）、情節（英譯為 plot）、語法（英譯為 diction）、旋律（英譯為 melody）、思想（英譯為 thought）。在《現代劇場藝術》一書中譯為：佈景、情愫、結構、語法、旋律與風格。在《世界戲劇藝術欣賞》一書中譯為：景觀、人物、情節、語言、音樂、思想。

的呈現。構圖裡的匠心獨具，又好比戲劇舞臺設置的「場景」。當然，作者就像「導演」，總理所有場面配置，並透過作品傳遞出他的想法和意念。在圖畫故事書中，作者嘗試以圖畫來砌補文字空隙，文字沒說出的，都交由圖畫來展現，且在圖畫故事書中，圖畫的「跳躍性³」（方衛平、王昆建，2004，頁 271）讓每一頁翻開之後，都有一個新的場景存在，這種前後圖的相關性會讓人產生出，關於戲劇動作進行時，幕和景之間更換過後的聯想。

戲劇本就是因應演出的需要而產生的藝術活動，因此我們不難看出圖畫故事書和戲劇之間擁有諸多共同的特質。茲以「故事」、「情節」、「角色」以及「場景」等為主題，在下面小節中析論。

第一節 故事（story）

如果說「故事」只是一件發生過的事情，似乎太過籠統，在《小說面面觀》中，佛斯特（E. M. Forster, 1879-1970）（2002）替故事下過定義：「故事是一些按時間順序排列的事件的敘述——晚餐在早餐之後，星期二在星期一之後，腐爛在死亡之後等等。關於故事，只有一個優點：那便是使聽眾想知道下一步將發生什麼（頁 43）？」而其中產生的優點就是滿足人的好奇心。蔡尚志（1994）進一步地認為，「故事」除了有「一些依照時間順序排列的事件的敘述」以及「強調個體敘述其本身或聽聞於他人的經驗事件，並以時間順序加以敘述者」的消極意義，應該還有「用一定的次序，把許多事情排列起來」而產生「故事化」的積極意義。因為一定的次序，就是合理地將每個事件經由「引起衝突」，「解決過程」以及「出現某種結論」，衍生為開頭、發展和結尾的完整結構，其所造成故事化中的因果關聯（這樣的積極意義面已論及情節部分），即使得讀者產生關注直至事件結束所形成的有機敘述（頁 4）。

³ 圖畫文學作為以畫面呈現故事的文學形式，其畫面的凝固性在客觀上不可能具有語言藝術環環相扣、流而不斷的敘述特點。儘管作家運用多種表現手法去努力建構一個完整的故事，但在以圖敘事的過程中，畫面對作品意義的表達仍然會由於其凝固靜止的繪畫特徵而出現「跳躍」。見方衛平、王昆建《兒童文學教程》，頁 271。

時演至今，針對閱讀對象為兒童時，許義宗（1977）說：

故事是兒童文學的主幹……。在內容上根據事實，用生動的文筆，敘述人物在某一時間和某一地區內的活動。其中部分情節或屬虛構，但是要具有良好的意義，同時必須合乎兒童心理，要具有開闊視野、充實生活、豐富思想、啟迪智慧、鼓舞志趣和激發同情等教育效果。（頁 21）

林守為（2001）進而更簡約地說：「兒童故事應是敘述真實的人或物在某一時間某一地區內的動態，而這動態是具有良好的意義的（頁 128）。」兩者在故事的內容上，都強調要具有良好立意，以期所帶來的是正面影響為主要考量。

林文寶（2000）綜論各家所言，將故事廣義的解釋為：「故事是建立在『事件敘述』或『情節』的觀念上，認為故事是『童話』、『神話』、『寓言』、『小說』等的總稱（頁 114）。」然而無論範圍集中在兒童對象上，或是材料來自各處，故事本身需要適當的安排以形成一個完整的結構。故事出現的形式隨著時代更迭發展到今日，已有很大的改變，以往的故事幾乎清一色單由文字來敘述，現今圖畫故事書已結合文字和圖畫的共構方式來表現，藉著字和畫彼此間的搭配，形成一個完整的敘述體。

《戲劇理論》(*The Theory of the Theatre*)中，漢米爾頓(Clinton Hamilton, 1976, p3)對故事也有他的看法，認為「故事是一串為因果律所聯結而向著預定的頂點進行的事件之演述—每一事件顯示一班想像中的人物，在適宜的裝置之下，扮演想像的動作。」他並且認為這樣的定義對於敘事詩，短曲，長篇小說，短篇小說，描述藝術一切其他的方式都適用，戲劇，更是無庸置疑。上述中，佛斯特的故事定義來自「小說」立場，而蔡尚志、林守為等人是為「兒童故事」發聲，漢米爾頓則試以戲劇為著眼點，表述故事定義。

而不管故事以哪種形式出現，他們都應該具有一個共同的條件——故事必須是「發展的」，該如何進行才叫發展呢？在《戲劇原理》中，姚一葦（1992）說明了關於發展觀念的幾個基本原則：

- 一、故事的發展要依照時間的順序。
- 二、故事發展要形成一定的秩序。
- 三、故事是由一定的中心發展出來的。
- 四、發展是一定的因造成一定的果，也就是形成一定的因果關係，或者說形成一定的邏輯關聯。（頁 16-17）

所謂的時間順序，並不是時間不可以倒轉，它允許在故事進行中有插入的部分，不過整個事件是向前發展的。而形成的一定的秩序，是一個故事要有「開始→中間→結束」的模式，進而形成一定的結構。當故事以人為中心，在設定個人或是家族時，發生的任一事件都要和此中心有關。對於包含了「必然律」和「蓋然律」⁴的因果關係，所形成一定的邏輯關聯，為的就是使故事的發展合理化。

我們試以這樣的原則來檢視所挑選的李歐·李奧尼（Leo Lionni）的四個作品：《阿力和發條老鼠》（Alexander and the Wind-Up Mouse），《一寸蟲》（Inch by Inch），《小黑魚》（Swimmy），《田鼠阿佛》（Frederick）。

先看故事大綱。

在《阿力和發條老鼠》裡，老鼠阿力住在陰暗的小洞，為了生存，不得不到廚房裡尋找任何一丁點的食物碎屑，為此，注定每次都必須在女主人的尖叫聲與掃把齊飛下過日子。當阿力無意間在安妮的房間遇到發條老鼠小威——只要上緊發

⁴ 同上，頁 17。所謂「必然律」，一定的因造成一定的果；所謂「蓋然律」，像抽籤一樣，人數多寡會影響機率大小。姚一葦更進一步解釋：「愈是必然的事件，其普遍性愈大；愈是蓋然性的事件，其特殊性也愈大」...一個好的故事應該是在必然中有蓋然的成分，或蓋然中有必然的成分。

條，不但不用為填飽肚子冒險，晚上還能躺在軟軟的睡床上成為小主人的最愛，他既羨慕又難過。為了能變身像小威一樣受人疼愛的發條老鼠，聽過傳奇故事的阿力奮力跑到花園裡，在碎石路的盡頭遇到了神秘的蜥蜴；只要在月圓之夜，帶一顆紫色的石頭出現，他就能夢想成真。原本阿力的希望是讓自己變成發條老鼠，可是，在安妮生日過後，看到被棄置在舊玩具箱裡即將被丟掉的小威，他改變了當初的心願，反倒希望能有機會使小威變得跟他一樣是一隻活生生的老鼠。當他向蜥蜴告過願望趕回廚房時，沒看見舊玩具堆裡的小威時，以為一切都太晚了；沒想到就在回到自己窩居的洞口時，遇見了那隻活生生的名叫小威的老鼠。

在《一吋蟲》裡，故事開始於有一天的清晨，一吋蟲遇到正餓著肚子想吃早餐的知更鳥，在表明自己具有測量的功能後，幫知更鳥量了有五吋長的尾巴，逃過被吃的命運，之後還陸陸續續地也幫其他的鳥兒們「測量」，量過了火鶴的長頸子，量了量巨嘴鳥的大喙，蒼鷺又細又長的腳，雉雞的尾巴，以及蜂鳥的身長。另一天早晨，遇到夜鶯，他竟要求一吋蟲測量他的歌聲，這可把一吋蟲難倒了，他可以測量任何東西，唯獨歌聲，該怎麼量呢？可是如果不照做，就會變成夜鶯肚裡的的食物呀，他想了想，想出了個點子，他要夜鶯儘管開口唱。於是他認真地蠕動著身軀，量呀量，量呀量，一吋一吋地，直到離開了夜鶯的視線範圍。

而《小黑魚》則是描寫，一群小紅魚居住在海洋角落，其中有一隻游得特別快，他身體的顏色跟大家不一樣，他叫小游。在一個倒楣的日子，浪裡衝出一隻又兇又餓的鮪魚，一開口就吞下所有的小紅魚，只有他逃掉了。他潛進深海底，孤單害怕又難過；但是海底世界是這樣迷人，他看見七彩水母，行動起來像是怪手的大龍蝦，還有像是被用線牽著游的怪魚，像糖果一般漂亮的岩石上，長著森林似的海草…後來，他看到一群和他一樣小的魚，躲在岩石海草的黑影裡，他快樂地邀請他們一起遨遊這樣一個美麗多彩的海洋世界；可是大家都很害怕大魚會再把同伴們吃得精光。小游想到了好方法，他讓魚兒們游在一塊兒，變成海底最大的魚；自己就當眼睛的部分。等到大家都熟練以後，在大海裡的清晨，在充滿

陽光的中午，都能看到他們快樂地游，把大魚也趕走了。

說到《田鼠阿佛》，故事鋪陳始於過冬之前，一群住在廢棄穀倉附近的小田鼠，不管白天夜裡都辛苦地忙著收集玉米、麥穗和堅果，可是卻有一隻叫做阿佛的老鼠在發呆。不工作就過不了冬，大家問他為什麼不工作？忙著收集陽光，收集顏色，收集字的阿佛，可不覺得自己是在偷懶，他聲稱自己也在辛苦的工作。冬天剛來時，小田鼠們有食物，有好笑的故事可以說，日子漸漸地過去，食物的味道也只能在記憶中回味了，天氣冷得讓大家不想開口。冬天還長著，他們想起阿佛曾經收集的東西，要他拿出來分享。在牆洞裡，經由阿佛他們開始感受陽光的溫暖，彷彿清清楚楚看到塗上心頭的那些顏色，再分享收集的那些字，詩人阿佛不一樣的收集，讓大家的冬天過得很不一樣。

整理上述的故事大綱後，我們在下面的表格（見表 2-1）可以看出，這四個故事在置入發展的基本原則中，大致是符合這樣的條件在行進而至終結，故事進行時，會引起讀者們的好奇心而問：然後呢？然後呢？然後呢？旋即，又讓大家在結束時獲得滿足：喔，原來是這樣！

這一連串的相對問答怎樣去安排，才能扣住觀眾的注意力，產生興味？接著要來談的，就是故事中推動的力量—情節。

表 2-1 四個故事置入發展的基本原則

發展原則 書名	時間順序	一定秩序	一定的中心	一定的邏輯關聯
	事件向前發展	開始→中間→結束	以個人或事件…為主	一定的因，造成一定的果 ⁵
阿力和發條老鼠 (Alexander and the Wind-Up Mouse)	✓ ⁶	尋找食物需冒險，想當發條老鼠→遇到蜥蜴→實現不一樣的願望	阿力 (Alexander)	✓
一寸蟲 (Inch by Inch)	✓	差點被吃→幫忙測量逃過一劫→再遇夜鶯，死裡逃生	一寸蟲 (inchworm)	✓
小黑魚 (Swimmy)	✓	同伴被吃→集合大家一起行動→再次悠游海洋世界	小游 (Swimmy)	✓
田鼠阿佛 (Frederick)	✓	田鼠們準備儲糧過冬→阿佛的工作和別人不一樣→以收集到的陽光、顏色、字度過寒冬	阿佛 (Frederick)	✓

⁵ 這裡談論的因果關係，待在第二節「情節」部分詳細說明。

⁶ 此處的✓，表示故事是向前發展的；可從故事大綱中看出。完整故事圖文，請參閱附件一。

第二節 情節 (Plot)

一旦聽故事的人不能滿足好奇心，在然後...然後...的慣常催眠下，不禁冒出一句「為什麼」破壞了單純的敘述鏈，這樣的一問就牽涉到情節了。佛斯特(2002)認為小說中故事與情節的基本差異是：

情節也是事件的敘述，但重點在因果關係上。「國王死了，然後王后也死了」是故事。「國王死了，王后也傷心而死」則是情節。…對於王后之死這件事，如果我們問：「然後呢？」這是故事；如果我們問：「為什麼？」就是情節。(頁 114)

故事是事件，情節是事件的安排，然當事件按順序來敘述時，其發展並未嚴格制約在單一條件一時間上，而應許事件是往前推展的必要性，事出有因，說明因果關係，使之情緒上的懸宕，終於擱止。

大人們常相信幼兒需要的故事，只要呈現他們所熟悉的及日常生活中的例行活動即可，殊不知四歲以後的孩童，希望能在故事書中發現更多令他們覺得興奮的事物；一個好的情節所製造的衝突 (conflict)，是爲了建立更多的刺激和懸疑，以使得讀者能持續地投入書中所處的情境。(Lynch-Brown & Tomlinson, 1993, p.26)

擇取事件不管大小，或多或少，在經過作家有計畫的安排和設計下，形成有「開端、發展、高潮、結局」的一個組織嚴密、結構紮實的良好敘事體系，這就是情節(蔡尚志，1996，頁 221)。實際上，蔡尚志(1996)補充說明其具有的兩層意義：一層是內在的人物活動或事件發展的系列組織，另一層是外現的故事敘述結構(頁 221)。細究起來，故事發展的過程即是事件的組合，而事件的組合順序會導致不一樣的情節發生。人們常將故事和情節相提並論，有時互爲軀殼靈魂關係，有時骨架血肉稱之，不管故事還是情節，在敘述上，在安排上，都應

具有「開始、中間和結束」組織而成的基本結構。

相同的故事採用不同的情節來表現，就會產生不一樣的效果，童話裡耳熟能詳「從此，公主和王子過著幸福快樂的日子」的結局是一個故事基本模型，不管在過程中歷經了多少作者想要的曲折劇情，讀者總能等到最後將情感回歸於預料中。圖畫故事書不像小說和童話，可以容許作者以大量的文字堆砌來經營複雜的情節，篇幅短小、行文有限的運作下，卻依然能使一個簡單的故事裡承載著單純的情節，提供讀者在閱讀的過程，不時摻雜著屏息後的驚嘆不絕。

《詩學箋註》裡，亞里士多德（1989）有相當多的篇幅談及情節。他認為情節的適當構造是悲劇中最先也最重要的原則。

悲劇為對一個動作的模擬，此一動作本身係屬完整，完整中且具某種長度；…所謂完整乃指有開始、中間與結束。開始為其本身毋須跟隨任何事件之後，而有些事件卻自然地跟隨於它之後；結束為或出於自身之必然，或出於常理，跟隨於某些事件之後，而無事件跟隨於它之後；中間則必跟隨於一事件之後，而另一事件復跟隨於它之後。（頁 79）

這樣的一個完整長度，有開始、結束和中間，在開始和結束之間，穿插或多或少相關的事件，而每個事件結束必有隨之而起的另一事件，直至最終。

一般兒童故事的情節，「開頭」會簡單地介紹一下時間、地點、主角和「要開始發生什麼事」，它可以訴諸感覺、籠統含糊，作為引導耐心有限的兒童，這種簡單明瞭，主要目的是希望能讓讀者盡快進入故事之中（蔡尚志，1994，頁 70）。舉例來說，像《田鼠阿佛》一開始：

沿著那片牛兒吃草、馬兒跑的大草原，

有一座古老的石牆。
在離穀倉不遠的石牆裡，
住著一窩吱吱喳喳的小田鼠。
農莊的主人搬走了，穀倉也廢棄了，
裡頭空空的，什麼都沒有。
冬天已經不遠，田鼠開始忙著收集玉米、
麥穗、堅果和乾稻草。
他們白天忙著，夜裡忙著，他們全都忙著，
——就是阿佛例外。

在這個看似以電影運鏡的手法從遠景、中景，拉至近景的說明中，指出了「地點」，草原旁的古老石牆，離穀倉不遠；說明「角色」，有一窩吱吱喳喳的小田鼠；最主要是在忙碌工作的田鼠群中，點出阿佛的例外，承接上述，埋下「接著要發生什麼事」的伏筆。

通常在一個劇本的開端，可以設定地點、場合、角色、氣氛、主題，這些說明（exposition）功能，設定了一些必要的資料，所含包括交代以前所發生的種種事件，各個角色的來歷如何，以及幕啓這一刻的情勢又將是如何等等（胡耀恆譯，1989，頁 51）。而劇本的開端亦會包含一個「引發事件」（inciting incident），也就是一件發動主要戲劇行動的事件（胡耀恆譯，1989，頁 52）。因此，不一樣的阿佛接下來將引發的這個事件，在戲劇活動中會直接導往全劇中心的主要問題，戲劇行動即以此為中心而展開。

發展和高潮是主幹的部分，是情節安排的重頭戲，它承接開頭，該會發生的事在此正式進行，通常觀眾的注意力會集中在一個疑問、衝突或主題，因此，它最好能始終保持懸疑，「直箭式」的推進，並在高潮處「戛然而止」。這一波波的推進，會讓兒童在心中始終存著「下一個事件是什麼？」的期待（蔡尙志，1994，

頁 72-74)。

在劇本的中段是一連串的錯綜 (complication) 構成，它以一個發現為始，終於另一個發現⁷，在週始的循環裡，這會促使情節的行動方向有所改變；「一個新消息的發現，新角色的加入，新意念的提出，甚至是某種計畫遭到出乎意料的反對，勢必得在該行動中作一選擇的必要性，都會產生錯綜的可能性 (胡耀恆譯，1989，頁 53)。」《田鼠阿佛》結束在「發現」阿佛的例外 (別的田鼠辛苦工作，他卻沒有)，開始於「發現」阿佛的工作內容不同；結束在「發現」他的工作是收集陽光、顏色和字，開始於「發現」寒冬裡那些陽光、顏色、字的功能；最後，結束在「發現」阿佛的工作不同於其他收藏食物過冬的田鼠——他是一個藝術家。

結局是故事展露主題的部分，也是作者提示中心思想的段落 (蔡尚志，1994，頁 74)。佛斯特 (2002) 認為小說裡的結尾寫的不好，是因為精力不足，而且形塑的人物越來越難以駕馭 (頁 126)，一旦在鋪陳的情節裡走不下去，便逕自莫名其妙地匆匆消逝。為了避免不得已的情況，在兒童故事中，蔡尚志 (1994) 提醒我們要特別注意三個原則：「愈意外愈好：期能使讀者留下深刻的印象。簡單明瞭，不留訓示：才不致引起兒童的反感。強調喜悅與圓滿：以培養兒童樂觀進取的情操 (頁 75)。」接著我們來看《田鼠阿佛》的結局：

.....

阿佛一說完，四隻小田鼠拍著手喝采，

他們說：「阿佛，你是個詩人哪！」

阿佛臉紅了，他鞠個躬，害羞的說：

「我知道。」

不同於其他成員的主角阿佛，多虧田鼠們彼此的包容，以至後來能有機會取

⁷ 見胡耀恆譯，布羅凱特 (Oscar G. Brockett) 《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》，頁 53。這裡所謂的「發現」，則是指足以改變戲劇行動方向的重要事件。

得各位同伴的諒解。阿佛是個詩人，前頭所有的安排，都爲了揭示阿佛一路潛藏呼之而出的特質。意外與否不論，印象倒是令人深刻，沒有太多的訓示和反駁，也以喜悅圓滿的方式劃下句點。

劇本在結尾部分通常會很短促，有的時候也可能拖得相當長，然它的作用就是理清故事的千端萬緒，解答先前種種問題，讓觀眾在「時而引發起哀憐與恐懼之情緒」中，「從而使這種情緒得到發散」的效果（姚一葦譯，1989，頁 67）。

情節的安排，乍看之下，高潮迭起，實際上也擬似作文篇幅中的「起、承、轉、合」，當事件合乎邏輯去安排時，情節自會順利的推進延展。而故事裡的情節，也幾乎都是跟隨著主角來發生…，接著該是「人物」登場的時候了。



第三節 角色（人物—Character）

舉凡為我們熟知的故事，無不以一個「人」或以這個「人」為主軸線來鋪述。小說世界中多以人為描摹的主要對象，佛斯特（2002）說：

小說家必須——這與其他藝術家不同——造出許多文字堆（word masses）來概略描述自己（先是概略的，然後才細微精確），他給這些文字堆以姓名性別，清晰可辨的舉止動作，同時使用引號使其說話，或者，還使其行為前後一貫。這些文字堆就是小說家的人物。（頁 64）

基於當時對其他動物的內心活動所知不多，以致引進小說的情況並不十分成功，佛斯特（2002）以此由，概以對小說中的主要對象，順理成章通以「人物」稱之（頁 63）。

時至今日，藉由科學家的開拓，人之外的其他動物，也漸漸走進各種域界悠游在字裡行間。依據教育家的認知，兒童時期是遊戲時期，閱讀行為也成為遊戲活動的一部分。從「兒童閱讀興趣的特質及兒童的需要」來看，林守為（2001）分析各家研究後發現，不管是「以動物為故事的主體」，還是「文章中有動物」出現，或是「動物的生活故事」，乃至「動物的擬人故事」，都是小讀者感興趣的題材，動物的相關題材顯然已趨進兒童閱讀的興趣中（頁 11-14）。蔡尚志（1994）針對兒童故事裡關於〈角色的刻畫〉曾提出：

兒童故事裡的角色，最主要的不外乎兩種，一種是有血有肉的「人」，一種是擬人格的「事」或「物」。

擬人格的「事」或「物」都不是人，但在文學作品裡卻和人一樣，都是有生命的；它們有性格、有思想、有感情、能行動、能言談。（頁 85）

舉凡虎姑婆、蜘蛛夏綠蒂，甚至於伊索寓言中的各種動物，都翩然而至，個個角色印記鮮明，讓人津津樂道言傳至今。圖畫故事書裡的角色無奇不有，包羅萬象，儘管如此，書中的角色不管如何刻劃，都必須「真實可信」，並且「賦予高尚的品德」，使其「具有單純率直的性格」（蔡尚志，1994，頁 85-89），會賦予這些觀點，莫不是以教育的目的性為基準點。運用在本篇論文研究中的四本圖畫故事書，作者李歐·李奧尼選擇了魚、老鼠和毛毛蟲這些生活在他周遭或偶然予以靈感的動物為其發聲，試著想拉近和孩童之間的距離；他並植借書中主角之名以為書名，使讀者對於角色投以關注，移情於自己的世界之中，藉以塑造出成功的典型人物。

作者本身和主角的關係，因其「著重價值」，有了更多生活中的投射；讀者經由閱讀，可以清楚地看到角色以文字敘述如何在書本中作息，繼之在自身找到現實生活中的對應或是經驗印證。人的外顯行為上有普遍性，有特殊性；普遍性是一般人的平常表現——大家都會這麼做，特殊性則是區別出每個人和他人之間不同的依據。小說裡，單純的扁平人物，他就是觀念本身，不僅易於辨認，也易為讀者所記憶，一本書裡只奉行一種哲學來實踐生命，有他和圓形人物⁸互相襯托，當能使小說進一步刻劃更準確的生活面貌（佛斯特，2002，頁 96）。

藝術創作中，小說和戲劇一樣特長於敘事。事就是行動，即有發展過程的情節。行動的主角就是亞里士多德（1989）說的「在動作中的人」⁹，即人物。他更說明：「模擬者的對象表現為動作中的人，這種人當然是或善或惡。蓋複雜的人類的性格往往自此一基本的區別中派生，故善惡之界分足以區分整個人類。從而這些人物所表現的：或較吾人為善，或較吾人為惡，或與吾人相同。（頁 43）」這些因劇情和個性成形出來的角色，不再以刀分法清楚歸類，演變成現今的思考

⁸ 佛斯特在討論中未明確地將圓形人物定義，相對於扁平人物的單一因素，只要比單一因素多，無法用一句話說明此一人物的個性，都將使這個人物趨於圓形。

⁹ 見姚一葦譯註，亞里士多德《詩學箋註》，頁 42-44。所謂「動作中之人」乃是指人類活動的一種普遍樣式。他所企圖複製的是一種內在的程序，一種形於外的心理活動；係出自一種意志的內在活動的動機，或引出一些思想或感覺的活動。

模式時，漸漸混合出「在個別人物事蹟中見出必然性與普遍性」這種「通性」和「特性」的統一上（朱光潛，1989，頁 94）。戲劇中事件的發展大多需經戲劇人物的言語、行動來表現，「造型」成了區別舞臺上各戲劇人物的方法。

找出莎士比亞（William Shakespeare 1564-1616）的劇本《羅密歐與朱麗葉》（Romeo and Juliet）、《奧賽羅》（Othello）、《馬克白》（Macbeth）、《李爾王》（King Lear），書頁一開始 我們會看到「劇中人物」（人物的身份以及人物間的關係），和每一幕發生的「地點」。而劇本《凡尼亞舅舅》（Uncle Vanya）裡，一開始寫著：

劇中人物

亞歷山大·沙瑞布拉可夫：一位退休教授。

海倫娜：他的太太二十七歲。

蘇妮雅：他與前妻所生之女。

佛依茲卡亞夫人：一位樞密顧問官之遺孀，沙瑞布拉可夫前妻之母。

伊凡（凡尼亞）（傑恩）佛依茲基：她的兒子。

.....

此劇以沙瑞布拉可夫的鄉村地方為背景。（鄒淑蘋譯，1985，頁 1）

「退休教授」，表明他的職業，可以推測他的年齡，也透露出當下的境遇，在衣著談吐中，會有一點講究，不會顯得寒碇。這些說明都有利於讓角色扮演起來更有說服力。再進一步看到劇本《動物園的故事》（The Zoo Story）裡，是這樣開始的：

人物

彼得：一個四十出頭的男人，不胖也不瘦。不漂亮也不難看。穿蘇格蘭粗呢製的衣服，抽煙斗，帶有角框的眼鏡。雖正步入中年，但衣著和舉止，都表現出比實際的年紀還輕。

基立：將近四十歲的男人，衣著不俗，但不拘小節。原本非常適度及稍覺消瘦的身體開始發胖了。現在看起來雖不漂亮，但可以看得出，他本來是長得挺帥的。外型漂亮的逐漸消失顯示不出他生活的淫亂，但他感到一身疲勞，一望即知。（嚴影悠譯，1989，頁2）

劇作家對兩位演員所做的描述，隱約中有「過去」也預知「未來」。這兩位四十歲上下的人，看起來好像差別不大，其實不然：彼得的描述重在「外物襯托」下的模樣，基立的描述則側重在「內心影響」之下的外觀。當然，一開始的這些條件都只是粗淺的訊息，到底他們是什麼樣的人？想進一步瞭解，還是得從戲劇動作中去深入探討。

剖析一個角色，我們可以從四個不同的層面來看：

（一）外型上

包括性別、年齡、身材、膚色等

（二）社會的

包括一個人的經濟地位、職業、宗教、家庭關係，所有置於他目前環境的一切因素。

（三）心理的

包括顯露出一個人的習慣反應、態度、欲求、動機、喜惡等，這些在行動之前的內心活動。

（四）道德的

包括自私的、虛偽的，抑或是正直的等面對事情時所做的判斷和行動。（胡耀恆譯，1989，頁56-57）

戲劇行動大多因欲求的衝突而起，因此心理層面便成為人物造型上最主要的

著墨層面¹⁰。戲劇作品中的角色面臨舞臺上的演出，實際上要比任何小說中的人物來得複雜，演員在舞臺上將「文字堆」化爲一連串的動作，實際將「引號中的對話」轉爲有聲的溝通；非戲劇的小說中，其偉大的人物常構自抽象的想像，並不直指任何實際的人，只要他們與人生真相平行不悖就夠了。但戲劇中之偉大的人物，差不多時常採取某個偉大的演員之生理的，大部分是心理的特性，因此他們已經互相肖合（趙如琳譯，1994，頁139），畢竟劇本如果不能透過演員的表演而搬上舞臺，便不足稱爲戲劇了。因此劇作家必須經常考慮：台詞搬上舞臺的效果，瞭解舞臺演出的極限在哪裡，他想塑造的人物必須非常清晰且饒富趣味，所以常根據劇團裡最重要的演員量身定做，去寫出最適合他們的作品。

圖畫故事書中，人物所採用的介紹方式，常以寥寥數語的文字，襯以圖畫做更具體的「展示」。擬人化的動物，外觀如實不變，藉著肢體動作，聲音語調，配合臉部表情，即能感受到他的活靈活現，在《田鼠阿佛》和《阿力和發條老鼠》中，就能從圖畫中看見那些逗趣的臉孔，文字中沒有性別、年齡，沒有宗教信仰，也沒有道德不道德的問題，圖畫直接呈現出他的樣貌和動作。而《小黑魚》和《一寸蟲》裡，凸顯的反倒是大環境裡的渺小自我，這些角色甚至連表情都沒有，不過卻巧妙地點出「天生我才，必有可用」之處。我們可以比對出「戲劇行動大多因欲求的衝突而起，因此心理層面便成爲人物造型上最主要的著墨層面」的說法，同樣的，在這四個作品中，這些主要角色在「心理的」這個層面也描寫得很具體（見表2-2）。

¹⁰見胡耀恆譯，布羅凱特（Oscar G. Brockett）《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》，頁57-58。人物性格的顯現方法可以由舞臺指示、序言、或其他對話與行動以外的資料呈現，而最主要的是，由他的所作所爲呈現。

表 2-2 故事裡四個主要角色心理的具體描述

書名	主角	人物心理的具體描述
《阿力和發條老鼠》	阿力	阿力原本羨慕小威是隻發條老鼠，當他發現蜥蜴傳說，期待自己變隻發條老鼠的心願，在得知舊玩具將被丟棄的命運後，反將心願轉為讓小威變成一隻真正的老鼠 ¹¹ 。
《田鼠阿佛》	阿佛	大家在辛苦工作儲糧準備過冬，看似偷懶的阿佛，所儲的過冬食物竟是陽光、顏色和字，具備詩人特質。
《一寸蟲》	一寸蟲	面臨被吃的命運，利用自身的測量功能，一次又一次的逃離險境，並物盡其用替其他動物測量他們想知道的身體各部。
《小黑魚》	小游	從原本害怕孤單中，到集合同伴一起行動，將自身的異處發展為益處，不再畏懼兇惡的大魚，而再次見識美麗的海洋世界。

劇作家的表達工具，除了對話之外，就是視覺因素了，面對兒童這樣的閱聽者，故事動聽、情節懸疑、人物栩栩都是必備的條件，然在舞臺上的一切要被清楚看到，又該設置哪些東西來吸引大家的目光，足以讓大家能不知不覺地走進情境世界中呢？情境的營造，這就關係到是圖畫故事書和戲劇中另一個共通的元素「場景」。

¹¹ 哈佛大學的史金納教授設計了一個著名的史金納箱，他把小老鼠放進這一個新天地裡，要看他是不是那種富有探險心、披麻斬棘的「鼠」物。經實驗證明：老鼠是有進取心的動物，他不會滿於現狀，他有冒險家的精神和強烈的求知慾。見李達望《動物行為面面觀》，頁 21-22。

第四節 場景 (Setting)

在圖畫故事書中，圖畫在裝飾和補充解釋之外，也漸趨負擔起傳達意義的功能，會衍生出這樣的原因，主要是因面對的閱讀群為文字解析能力尚弱的兒童。圖畫在圖畫故事書中的表現，幸佳慧（1999）歸納出幾點特色：「一、建立場景。二、提供敘事功能。三、提供不同的視點。四、強調人物特性。五、製造氣氛。六、提供趣味的布景事物。七、提供線索與象徵寓意（頁 21-24）。」圖像的首要功能是建立場景，畫出故事發生的時地背景，城鄉、晨昏，乃至真正的蔚藍天空，或是落日餘暉，在文字中抽象模糊的描述，都不如讓讀者在圖像中，尋得確切落實的造型。

徐素霞（2002）在〈圖畫書的圖像傳達藝術表現〉中，分析出圖像的十種表現為：「一、媒材、技法與形式表現。二、造型與角色的塑造。三、肢體動態與表情語言。四、色彩規劃與傳達表現。五、空間營造與情境氣氛表達。六、圖像敘述結構與時間節奏。七、畫面中事物的傳達解說呈現。八、風格的表現與創作者意念。九、圖像與文字互動關係的傳達表現。十、含封面與扉頁的整體表現（頁 49-61）。」這兩者都說明圖像的功能，尤其後者將書的封面以及內頁含括一起，討論的區塊就更細密完整了。圖像具備的這些功能，簡約地說，一個畫面就會產生一個場景，圖畫故事書是收集一系列的場景成冊；戲劇活動則在不同的幕和景中串連，每一幕每一景會經由布景的設計和人物塑造，營造當下的氛圍而釋放出不同的訊息。

不過在舞臺上，有更大量（不只是能見度）的光影問題要處理，也必須將很多東西不成比例的「放大」，以利觀眾做遠距離的視線挑戰。大量由國外引進的圖畫故事書，文字翻譯後，潤飾不了因異地時空、國情、風俗習慣造成的閱讀落差，視野未開，圖畫盡其能彌補不足、未見、難以想像切實的缺漏。現在戲劇的演出，盡可能讓觀眾在安排的線索中去觀察下一刻的戲劇行動，通常這些線索都

隱藏在舞臺上的設置與角色間的互動中。

小說中的場景倒是隨著作者對於情境的安排，緊跟著人物的出現（有時是人物出現之前）順勢鋪陳。除非，作者有意以場景為主要訴求來書寫，否則他們總是投注最多的心力，和書中的「人物」在行為以及內心層面的活動上捉對廝殺。圖畫故事書中的場景，是根據故事情境的設定來成就，文字不一定供給完全的指示，端賴作者與繪者的溝通。通常，一個會寫故事又能自己完成圖畫部分的人，作品中必有更多別出心裁，讓人看了眼睛發亮的巧妙設計，促使文圖互相依存的關係更緊密。當然也會有已經培養出相當默契的合作伙伴，共創出超越以往的視覺佳境。

翻開《阿力和發條老鼠》故事開始的那一頁，故事的文字敘述是：

「救命！救命呀！老鼠！」一聲尖叫以後，一陣匡啷啷。

杯子、碟子和湯匙四處飛。

阿力邁著他小小短短的腳，努力朝著洞口跑去。

接著筆者試著以文字來敘述這一跨頁的「圖像一場景」：



附圖 C2-1

地點是廚房。

上半部漆成淡褐色的牆，下半部是白顏色的地。

有一張桌子。杯子、小碟子和湯匙散落在翻倒的桌下。

一隻灰黑色的老鼠，邁著四隻小短腿，迅速逃離（見

附圖 C2-1）。

這樣粗淺地描述圖像的內容，應該會在閱讀者的腦海裡隱約浮現出畫面。實際上，圖畫故事書中的「場景」，關係到作者的繪畫風格，李歐·李奧尼在此擇取拼貼的手法來布置圖畫內容，複雜的圖案，佈滿在整齊削切的杯盤上，工整的感覺透出器皿是以大量機器來製作；其中尤其明顯的是對比出「阿力」這隻老鼠，以撕貼方式呈現的不規則毛邊，和剪刀剪出的俐落感。李美蓉（2003）說：「藝術的視覺元素中，包括線條、色彩、光線、形狀、量塊、質感、動感與空間等。我們將之分類，是為了方便分析和討論，而不是任何單一元素，即可完成一件偉大的作品（頁 84）。」同樣的，在談論一件作品（包括圖畫）時，人的感覺是來自生活上對各方面的感悟，有許多是文字難以詮釋或表達，必須靠圖像才能顯現，又因感受力的深淺，關乎經驗累積；在劇本閱讀的過程，最後也得經由戲劇行動在舞臺上呈現才能具象化。

戲劇中最早的布景功能，上溯到古希臘劇場時期，一個建於表演區後方的小屋，它的「遮蔽」目的，是爲了讓演員方便改裝或裝扮成其他角色的地方。當這間小屋逐漸被人們擴充和裝飾時，第二個目的「裝飾」於焉形成。到了中古世紀，教堂成爲戲臺，演員由教士擔任，搬演的大部分是聖經故事，或是環繞著教會儀式因而出現了第三個目的「氣氛」。爾後，繪畫藝術中發展出透視法，布景的功能轉爲「提示戲劇動作發生的地點」。近年（代）在現代寫實劇場裡，才精確地描述地點，成了相當重要的因素。剛開始陽光是室外演出的唯一光源，移進室內之後，燭光成爲代替；無疑地，電燈的發明是一個革命性的轉變，今日的燈光設備已然成爲戲劇演出中足以左右全局的關鍵（石光生譯，1986，頁 281-282）。

戲劇中的場景，不單只有布景，人物造型，大小道具，燈光轉換，甚且音效（樂），都該置納其中，在相輔下完成演出。試想，一個非洲土著，光著上身，戴著鴨舌帽，在艾菲爾鐵塔的布景前餵鴿子，四周全是摩托車往來的聲音……，那是處於何種時空下的怪異場景呢？視覺因素是劇作家的表達工具，觀眾若不能眼見行動、人物、燈光、佈景、服裝、道具與空間關係，很可能就不能領略戲

劇的力量所在。視覺背景在十九世紀後日益重要，舞臺指示才在劇本中增多了起來，以幫助讀劇本的人想見戲劇活動的過程（胡耀恆譯，1989，頁 65）。

戲劇中的場景，即是舞臺演出時的空間，它具有哪些作用？

第一，可以提供資料。它決定戲劇行動發生的地點和時間（一間客廳、一所學校、一座監獄；哪個朝代，晨昏晝夜等）…。

第二，有助於人物造型。它可以顯示出人物的經濟情況，社會階級，職業專長等社會層面，並藉著人物的品味（衣飾和屋內擺設等）來顯示他的心理層面…。

第三，幫助設定劇本的可能性水準。抽象的場景暗示，不同於完全寫實的場景，服裝、燈光、演員的姿勢動作等，無一不有助於決定劇本的寫實程度…。

第四，幫助造成劇本的氛圍。場景能暗示戲劇行動的相對嚴肅性，並供給各劇型適當的環境…。（胡耀恆譯，1989，頁 65-66）

場景的描述，隨著戲劇演出時而增減，配合舞臺上演員的走位動線而轉換，究竟會如何呈現，劇作家最後也只能聽任導演的決定。寫實劇場裡，特重場景的描述，劇作家不厭其煩的交代很多細節，期以能完全真實同步於生活的種種，在《慾望街車》（A Streetcar Named Desire）第一場的場景裡，田納西·威廉斯（Tennessee Williams）運用極大的篇幅來開場介紹¹²，不外乎就是事件發生的「時間」、「地點」和出現的哪些「人物」。在兒童戲劇中，有些劇本創作者對於「場景」要求仔細¹³，畢竟是針對兒童觀眾，總希望力求簡明、易懂、不失真；有些

¹² 這個場景的介紹是：紐奧爾良城中一條夾在鐵路與河岸間的名叫艾里仙菲爾茲的街上，在那街道的拐角處有一幢二層樓的房子，現在見到的是這幢房子的外面。……（地點）

這是一個五月上旬的一個黃昏將近的時候。……（時間）

有兩個一白一黑的婦人正站在這幢房子的階梯上舒展心胸。……（人物）。

見司劫譯，田納西·威廉斯（Tennessee Williams）《田納西·威廉斯戲劇選》，頁 9，幼獅月刊編輯委員會編。

¹³ 「舞台正中央搭起一座頗高的平台，四周圍，都有台階兩級，可供演員上下之用，主要演員可以走到平台上去演戲。舞台後面及兩旁都掛著黑色的幕布。平台上面放著兩張黑色椅子。舞台最左邊（以觀眾左右為左右）放著一隻漆有顏色的箱子，上面可以讓報幕人和道具管理人坐著休息。

則隨興勾勒¹⁴，留給執導者發揮想像的空間。文字敘述發生在戲劇舞台的時空背景，經營的是我們的想像力，而在圖像中就會轉變成我們的形象思維。

有時，人們對文字的解讀和對圖像的認知不盡相同，透過「基模」在已獲得的資訊中，會影響我們做下一次要選取什麼的決定（培利·諾德曼，2001，頁61），在圖像中，在舞臺上，有限擷取的歷程裡，對於「場景」這項視覺元素，做越詳細的描述越能縮短閱讀者進入故事情境的時間，進一步幫助大家感受得真切。書的翻閱，可以一而再，戲劇的生命卻只有短短共存的當下；圖畫故事書的圖像是靜止的，小孩可以透過一邊看圖、一邊聽人朗讀，而有了神奇的效果進入一個廣闊的世界¹⁵，戲劇行動時，我們也可以藉著人物對話，逐步參與舞臺事件的發生；當圖像裡的一切動了起來，圖畫故事書也將活生生的踏進劇場中。



舞台最右邊可用欄杆隔開，是五個以上的人組成的樂隊，穿長袍馬褂。樂器不必嚴格限制，有時候也不必用譜，可以自家亂奏一通；但樂器中一定要有一面大鑼舞台上懸吊二個大窗花。右下舞台擺著說書人的桌子、椅子、驚堂木、日曆。」本場景選自劇本〈金龍太子〉，王慰誠著。見《粉墨人生—兒童文學戲劇選集 1988~1998》，頁 35，曾西霸主編。

¹⁴ 有些場景，劇作者將其省略，而置於序幕中說明，有些場景，只提「布景」部分。不過，像莎劇，一開始對於場景雖簡單描寫，卻又在戲劇進行中以對話和動作來清楚建立。

¹⁵ 松居直認為，如果是自己讀繪本，語言和圖畫之間難免會產生落差。因為有時間的落差，所以，往往很難合而為一。見林真美譯，松居直《繪本之力》，頁 59-60。

第五節 小結

傳統的兒童讀物，都是以文字為主，圖畫為附屬品，圖畫被大量運用在書本裡，是繼許多兒童心理學家及教育家大力提倡，將兒童從附屬於大人的世界中剝離出來後才慢慢形成的（葉詠琍，1986，頁 153）。圖畫故事書因為包含圖畫，所以提供的是一種不同於其他說故事形式的樂趣。圖畫書也因為包含文字，所以提供的樂趣不同於其他形式的視覺藝術（培利·諾德曼，2001，頁 250），當圖畫和文字共同成為故事的主體時，每一本圖畫故事書至少包含三種故事：文字講的故事、圖畫暗示的故事，以及兩者結合後所產生的故事（培利·諾德曼，2001，頁 268）。它別於傳統單一符號的闡述方式，增添異於以往的閱讀方式和樂趣。

圖畫故事書和戲劇，兩者都以敘述（表演）「故事」為主，其中都以「情節」來推動故事，都以「角色」來發展情節，且以這個故事發生的時間地點出現「場景」，找到這些相通的元素。第一節中首論故事。故事發展至今，不再以單一論調發聲，從狹義地認為按照時間順序發生的事件，到廣義地成為有機敘述相關的事件，在不管如何敘述的情況下，故事必須以是「發展的」為前提，強調事件安排的合理性，而主要的目的就是製造懸疑，讓讀者期待地想知道下一步將發生什麼。圖畫故事書中的故事由文字和圖畫相襯而成；戲劇中的故事則非得由演員來演出不可。

第二節談到情節。具有「開端、高潮、發展和結局」的情節，開頭簡單的說明，用意是讓觀眾瞭解故事開始之前，發生哪些事，帮助大家進入情境之中。有些圖畫故事書以人先出場，有些以地點亮相開始，而在這開頭部分還會包含一個「引發事件」，延續緊接下來的高潮和發展。戲劇進行視為「中間」的高潮和發展，想當然是目光聚焦情緒緊繃之處，在這裡的錯綜，以一個發現為起點，另一個發現為結束輪替著。結局部分，務求所引起的情緒能得到發散（淨化）作用。

第三節論及角色。圖畫故事書中的角色不單限於人，任何賦予「人性、人格」的萬事萬物，以往「只要真實可信」，「具有高尚的品德」，「單純率直的性格」，皆可為是主角，近來面對予以貼近生活的真實面貌所做的調整，將以往不適合出現的角色，重新在作者的試寫下，躍躍欲出。不過圖畫故事書中的角色，他們的行動力量箝制在「圖像」框裡，而戲劇中的角色，是一個行動中的人，由演員來體現，他們的動作來自現實生活的模擬。

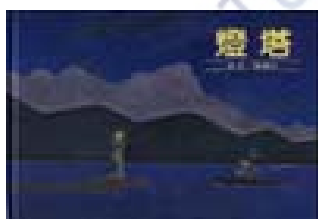
第四節以場景結論。決定故事發生的地點和時間，是場景，它有助於角色（人物）造型，並能營造情境的氛圍。戲劇中的場景，結合行動中的人、燈光、布景、服裝、道具與空間關係。而整個場景的呈現，牽涉到創作者所使用及想要表現的風格。

有關「圖文顯現結合故事」這類作品中，圖畫和文學相互配合，其特點是圖文共同醞釀作品的主題，…形成一個不可分割的整體。內容豐富，有一定的情節長度和較強的故事性。」說明圖畫故事書的特質；亞里士多德曾說：「每一戲劇均包含場面、性格、情節、語法、旋律與思想。此六要素中最重要者為故事的事件的安排。」在兩者之間存在的共通元素，使圖畫故事書的形式，往兒童戲劇的舞臺上發展更添可行性。

實際上，在本章討論的範圍內，我們只能就其平面的二元性質，在文字和畫面的單純敘述上著手，圖像的風格會反應故事內容的真實性和趣味性，放進劇場裡，會影響戲劇的形式和風格。至於在創作技巧和使用媒材上的探究，將跨足美術藝術的領域，實非在筆者亟欲探查的範圍內。實際的進入劇場運作時，我們還有很多東西將面臨探討，一如在人物的表演上，動作所顯現的肢體表情為何，以及導演與作者的關係，或作者之於劇作家，和各設計部門的溝通配合等等。在演出之前，有待我們釐清真正聚合時溝通與表達的相對意義。

第叁章 圖畫故事書改編成劇本的技巧與原則

圖畫故事書的創作，一開始就制約在圖文並呈這樣一個特別的方式上，其後所發展出的樣類多不勝數，在這些之間該如何選擇適合改編的作品？一般啓蒙幼兒的字母書和數字書，有的故事性低，文字串連上的意義較少，我們先刪除；再者是無字圖畫書，這一類的書在構圖裡有主題和中心思想貫穿（例如：林傳宗畫作的《燈塔》¹⁶，以及彼得·史比爾（Peter Spier）的《下雨天》*RAIN*¹⁷），其內容豐富，可供改編的可能性在畫面的容納上更遠博，或根據一個主題，或根據其中一個人物，或根據一個畫面，都可能使之有大幅度的轉變，不過若以「圖文共構」為主要的原則下來探討，其相對地在人物的對話上，無法提供原始的文字資料參考依循，在無法直接挪用必須重新編寫的情況下，其涉及的討論範圍將涵蓋不同的考慮，為免龐雜，不在此討論。



附圖 C3-1



附圖 C3-2

圖畫故事書裡的文字簡約精鍊，圖畫內容無所不包具體而微，儘管基本閱讀者的年齡層已先設定（且以學齡前的兒童和低年級為主要部分），一旦劇本的編寫轉向圖畫故事書時，無疑地也必須在改變中針對這樣的觀眾層去斟酌了。近年來有不少的兒童戲劇，取材改編自童話故事或是民間故事¹⁸，使得兒童文學裡的故事面向以更多型態傳播開來。

¹⁶ 封面見附圖C3-1，林傳宗畫作，上誼出版社。

¹⁷ 封面見附圖C3-2，彼得·史比爾（Peter Spier）畫作，中文版由台灣英文雜誌社出版。

¹⁸ 曾西霸《兒童戲劇編寫散論》，88-90 頁。像是紙風車兒童劇團的《武松打虎》，九歌兒童劇團的《獵人·東郭·狼》，以及鞋子兒童劇團的《年獸來了》等都屬於民間故事。而童話故事方面，有九歌兒童劇團的《魔鏡與雪后》。

在琳瑯滿目的作品中，文體的轉換之間是需要條件的，遠自阿士奇勒斯（Aeschyles, B.C.525-456）¹⁹的第一部劇作出現之後，每部劇作似乎都包含著某些特質，放在戲劇結構中，強調引起衝突、推展戲劇動作、以及吸引觀眾興趣的事件（石光生譯，1986，頁 113）。戲劇故事本身不是敘述的，而是由演員直接把事件呈現出來，姚一葦（1992）將戲劇和小說來做一比較，指出其中的限制：在時間上，在空間上，在表現媒介上，在情緒效果上，以及在幻覺程度上。這些戲劇故事所受到的限制，嚴格說來也就是劇场的限制（頁 18-20）。決定戲劇裡所表現的意圖後，劇作家在創作時，就必須把演員、演出場地和觀眾記在心裡，畢竟小說敘述所引起的幻覺，只要讓讀者激發想像即可，戲劇故事則必須考慮舞臺上直接呈現出來的效果；這也是一般藝術創作時所沒有的限制。

接著我們以戲劇的幾個基本要素中，從「主題和情節」，「人物和對話」，「兒童戲劇的類型」，以及「場景等設計」這些方面來討論，試著將圖畫故事書改編成劇本時必須注意到的技巧和原則做個說明。

第一節 主題和情節

一、主題

任何一種文體都可析出其專屬的結構。兒童故事，由「開頭、主幹、結局、尾聲」來構成，首重主題的呈現，因此創作時，最先要做的就是確立主題。「主題」是一篇作品的中心思想，也是作品所要傳達的基本觀念，更可以說是作家所要提出的主意或理想（蔡尙志，1994，頁 51）。而培利·諾德曼（2000）說：「主題就是意義，而尋找意義則是一種可以應用在文學作品當中，具有建設性的策略（頁 73）。」故事中有主題，圖畫故事書當然也具有主題，在兒童故事中，形形色色的主題都來自人生真實的體驗或心得。每本圖畫故事書中至少會放進一個主

¹⁹ 阿士奇勒斯（公元前 525-456）是作品尚存於今的最早戲劇家。

題，訊息的解讀不同因而產生多樣化的主題，意即每個人依其生活經驗所接收到的訊息不同，而著重在不同的論點。在《阿力和發條老鼠》中，有分享，有友誼，也看得出同理心；《小黑魚》表現出合作的精神，不與海洋中弱肉強食的環境妥協，充滿一個領導者應有的智慧；《田鼠阿佛》裡有包容，有友誼，也有分享，並從精神與物質間去探討藝術的價值和功能；《一寸蟲》表現在處理危機，實用測量，建立自信上等。這些從主要角色身上發現的特質，都可當作故事的主題，由此交疊現象看出，每一個故事中主題已不再單涉其一而同時並存。

主題分類是一件龐雜的大工程，〈圖畫書的主題與分類〉裡，從創作形式、出版類型、材質、編排形式、寫作內容等等，舉出國內外的不同分類法：以日本為例，細分的項目多達三十到五十個主題之多，而國內當時的幾個出版社，像是信誼出版社、臺灣英文雜誌社、心理出版社和宇宙光全人關懷機構都有自己的分類法（鄭明進，2002，頁 33-40），大體上來說就是將人的情感、第一次的經驗、人際互動、自然關懷和幻想部分，做一個約略的區隔。幸佳慧（1998）在其論文中倒是僅對主題明顯的「生活經驗」、「家人朋友情感」、「動物世界」、「民間傳說」、「幻想經驗、奇幻世界」、「幽默故事」、「自然界現象」做舉例陳述（頁 65），事實上，針對幼兒的生活學習，大部分的主題會圍繞在「第一次」的經驗上，像是第一次交朋友，第一次和小動物作朋友，或者是第一次上學之類的題材，藉由閱讀後有了心理準備來化解未知的恐懼。

戲劇的主題，是作者透過戲劇的故事、情節，以及對話等，所表達的中心思想（鄧綏寧，1979，頁 45）。因為一個劇作家不可能避免意念的表達，戲劇人物與事件總會隱含著人類行為的某些觀點。主題在劇本中通常以暗示手法代替直言宣稱，我們可以自人物間的關係，對峙角色所抱持的想法，各種衝突與其結果等方面去發現他的存在，甚至也可以從作品當中的某句臺詞找到該劇的主題。（胡耀恆譯，1989，頁 59-60）

主題運用在劇本題材時要能表現其通性，即為「使得一個劇本在寫作後不管多久，都還能夠與觀眾交通的特質」，具體而現是在於人身上的衝突，在自然環境中的與之對抗，甚至是命運的不可更改這種普遍的物質元素上；而故事要顯得真實又有趣，又必須有其個別性，在包含一些與正常經驗相異的素質，才不至在熟悉中落於陳規而淡忘（胡耀恆譯，1989，頁 59-60）。流傳至今的安徒生童話、格林童話在童話世界裡的知悉度，一如在戲劇場域中，永遠會替莎士比亞保有席位一樣，他們橫過時代各種變遷的考驗，就是抓住人們由來一直關注的焦點，人生經驗、生活再現、幻想、神話和真理。一本圖畫故事書，一齣戲，作者早在動筆之前就想好他們想要表達的東西；在故事結尾的地方，在戲劇即將落幕之前，都是作者暗藏想法表達的發射臺。

二、情節

兒童故事中的情節，開頭都要求以明快、奇特來吸引小讀者的注意力，在設計上，蔡尙志（1994）分出五個階段：「第一個階段—衝突（或困難）；第二個階段—佈置障礙；第三個階段—應付障礙；第四個階段—轉機；第五個階段—結局（頁 82-83）。」而情節中的「衝突」分為四種形式：如果發生在主要角色自己身上，則視為個人與自己性格的抗爭（person-against-self），若是發生在大自然裡求生存，則視為個人與自然環境的抗爭（person-against-nature），若是衝突發生在兩個角色之間，則視為個人與他人的抗爭（person-against-person），另一種是面臨社會中的改革或戰爭，而產生的個人與社會環境的抗爭（person-against-society）（Lynch-Brown & Tomlinson, 1993）。當進行到最後，強調結局要圓滿，並且交代得清清楚楚，正好滿足孩童們的正義感和求知慾。

「情節」是戲劇的全盤構造。固然有些劇本的故事和結構不太明顯，每一個劇本卻都有其情節（胡耀恆譯，1974，頁 51）。在上一章提到，戲劇的情節分為「開端—包含『說明』，並置入一個『引發事件』；中段—以錯綜『發現』為主，

砌成『行動危機』；結尾一解決問題，滿足觀眾的期待。」在劇本的開端該安排多少說明，可以由著手點²⁰決定。有的選擇「早著手點」，從故事一開始起，按照時間順序有條不紊地一一道來；希臘悲劇則善用「遲著手點」，只演出故事的後半，前面發生的事件，交由「歌隊」來敘述（胡耀恆譯，1974，頁 52）。

情節是事件的安排或故事中所發生的事件，在複雜和重疊的情節中，當包含「急轉」或「發現」，或兩者兼而有之。亞理士多德說：「急轉²¹在戲劇之中為自事件的一種狀態轉變到它的反面，此種轉變亦正是吾人所謂的在事件的發展中構成蓋然的或必然的關聯。……發現²²則正如字面所示，對於劇中人被註定了的幸運或不幸，由無知變成知，從而產生愛或憎²³。」情節包含的三個部分：急轉、發現與受難，在戲劇結構中的基本要素，情感、戲劇動作、發現與轉變，應該自故事、衝突、意外、危機、轉捩點與高潮之中衍生出來。

在這四本圖畫故事書裡環繞的，都是主角如何處理面對的問題所衍生出的衝突。《阿力和發條老鼠》最大衝突，來自於真正的一隻老鼠與一隻發條老鼠之間的掙扎，擁有的一個願望，該實現「誰變成誰」才能達到圓滿。《小黑魚》最大的衝突是捍衛自己的族群行使在海洋環境裡共生的權利。《一吋蟲》也面臨在自然環境裡如何「自求多福」的衝突。《田鼠阿佛》以爭取一個藝術家存在的價值而衝突。

很多地方處處可見「衝突」：小說、戲劇，每每成為推動故事行進不可或缺之重要因素。「衝突」可以自覺可以不自覺，姚一葦（1992）綜論各家說法後，

²⁰ 所謂著手點（point of attack），就是劇作家選擇來開始敘述故事的時間。見胡耀恆譯，布羅凱特（Oscar G. Brockett）《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》，頁 52。

²¹ 急轉實為一種「對比」：通過動作而示現，即一個事件的過去、現在和未來，或者說一個事件的準備、期待和完成的幾個步驟，如果預期發生之事而結果並未發生，或者預期不會或不應發生之事結果竟然發生，使這一動作或事件作急遽之轉變。見姚一葦譯註，亞里士多德《詩學箋註》，頁 97。

²² 發現，亞氏又指出：最佳發現之形式為自急轉中所帶來者，正如『伊底普斯』中所表現的發現。同上，頁 98。

²³ 詩學第十一章末，情節構成的第三部分加入「受難—為一種破壞或痛苦性質之動作」，那是針對理想中的情節而言。同上，頁 96。

歸納出有關「衝突」的幾個原則：

(I) 戲劇的本質表現為人的意志自覺地對某一目標的追求，或不自覺地應付一種敵對的情勢。無論此意志係自覺或不自覺，均因受到阻礙而造成衝突，並因衝突而引起不安定的情勢或平衡的破壞，從而產生戲劇，此種不安定的情勢及平衡的破壞，即所謂危機。…

(II) 戲劇因衝突而產生。衝突的強度與意志的強度成正比，意志愈強，衝突愈強，意志愈弱，衝突愈弱。一般言之，意志的強度應足以活潑地維持和發展此一衝突，使它達到某一特定的效果。易言之，也就是使它達到不安定的情勢或平衡的破壞，即推向危機。…

(III) 如果某一意志，不能將衝突推向危機或不足以造成平衡的改變，係所謂微弱的意志。但無論此一意志如何微弱，亦必須能維持衝突，以達戲劇的結束。… (頁 57-59)

衝突破壞平衡，將情勢推向危機，其不管大小都需將這股力量，維持到戲劇結束。意志與「自身的」對抗、與「社會的」對抗、與「自然的」對抗，在戲劇中都是衝突的表現形式。戲劇係將事件的發生及其演變，當著觀眾，直接在舞台上呈現出來，瞭解情節中「急轉、發現、受難」等基本元素，再根據主題適度安排衝突的發生，就已先能掌握到觀眾的專注力了。

第二節 人物和對話

一、人物

人物是一切情節的資源。因為戲劇中事件的發展大多要經戲劇人物的言語行動來表現（胡耀恆譯，1989，頁 56）。小說中，扁平人物²⁴和圓形人物的交互襯托，可以把人生刻劃得較接近真實（佛斯特，2001，頁 96）。圖畫故事書中的角色，內容早已脫離以往所謂正反派的絕對說法，逐漸在生活周遭觀察取材。劇作家在描寫人物時，應常常問：「該人物在劇中的作用為何？」每次出場的主要角色，除了外表和社會地位等的外觀形象之外，還需比其他次要角色做更深一層有關內心的描繪（胡耀恆譯，1989，頁 57），那些被設計出發言的人物性格，其特質也一定要能夠解釋他的行為動機和澄清某種思想；每個人有每個人專屬的樣，若是太相近，差別性不大，創造出何用？

什麼樣的人物適合出現在戲劇中？首先，這個人物必須使觀眾有認知的價值：熟知的戲裡講忠孝仁義，這種好的道德通常會以在大奸大惡的對峙下出現，形成張力，因此，極端相反的人不常見，言行舉止間又異於平常，所以會讓人產生認知的價值。好的品德要揚頌，亂德敗行要撻伐，潛藏其中的影響力無能預估；極善大惡對照描寫，讓人效法或引以為戒，都可以收到效果。具有戲劇性的人物，是另一個選擇；一旦一個人的某種性格超越理性部分，而做出異於常人的瘋狂行為即稱之。人有嫉妒心，嫉妒到會殺人，這使得奧賽羅²⁵成為戲劇性人物（鄧綏寧，2000，頁 64-66）。要把一個角色歸置於人類經驗中，有其典型化的必要，因為似曾相識，有一點點熟悉，才有認同；之後再予以個性化，認同之下多了一些些個別的特質，才顯得出與眾不同而複雜（胡耀恆譯，1989，頁 58），劇作家一直得在熟悉度和新鮮感中拿捏分寸。

²⁴ 除了佛斯特的說法，鄧綏寧（2000）將扁平人物亦稱之為典型人物，其簡單的說法，就是把一些具有同類性格之人的特徵，集中在一個人物身上表現出來，而這個足以代表同類性格之特徵的人物，就是典型人物。此「同類性格」指的是這些人共同所有的一種公性。

²⁵ 見莎士比亞劇本《奧塞羅》。

在描述角色上，可用「直接法」和「間接法」。(方寸，1978，頁 41-43) 直接法，是用劇中人物自己的語言，和自己的動作來顯現自己——在劇本的描述上，以文字說明，由演員揣摩其可能會出現的動作，或說明以動作而從行為舉止上體現人物性格，例如：一個性子急的人，不會有長時間坐下來靜候的描述，在談話中，也可能不會有長句的交流。又如，在中國傳統戲劇，上台的演員，以自報家門口述自己是何方人士，年約多少之類的也是。若主角沒有露面以前，藉由其他劇中人的談論夠多，等他上了台，觀眾對他已有了鮮明的印象，這是間接法；對劇中主要角色的刻劃，尤其常用。

人物描寫要「真實」，不僅清楚寫出每個人物視覺上的特徵，還要能區別「藝術的真」和「現實的真」，一個計程車司機的形塑，再怎麼相似，也只是好像，而非意有所指的「某一個真正的本人」。人物描寫「性格前後要一致」，除非強而有力的理由，否則人物性格有其統一性不能矛盾(方寸，2003，44-45)。畢竟說服一個觀眾相信台上的角色所扮演的「他」來自生活裡不折不扣的市井小民亦或是豪門貴婦，是頂重要的事。

戲劇中的人物就是體現動作，而且是完整的動作，即從開始到中間到結束，必要相互關聯而成為一個整體，因而姚一葦(1992)界定「動作」觀念為：

動作乃是人類真實而具體的行為模式，這個行為可以是外在的活動，但亦包含內在的活動，或者說心靈的活動之能形於外者，而且這些活動必要相互關聯成為一個整體，但它不是情節，而是情節的核心部分，是情節所從而模擬的。(頁 79)

圖畫故事書中的人物幾乎都很單純，然單純卻不一定是扁平人物，至少「阿力」、「小游」、「阿佛」和「一吋蟲」不是；阿力羨慕小威，他心中有一個願望，

願望最終是實現了，可已不是當初的夢想。小游，如果和其他小紅魚一樣，只是擔心被吃，而一輩子躲在深水裡，就再也沒有機會看到大海裡其他的面貌。阿佛他也跟所有的田鼠一樣辛苦儲存有形的食物，當明年春天來臨時，還有幾隻推得了門出來，再次看見春來新綠？當然，一寸蟲有膽識，又有智慧，雖然小而不起眼，並不妄自菲薄，每每急中生智度過坐以待斃的宿命。如果由兒童自行扮演，其在個性上和角色應有某種程度的雷同，編寫時作者的描述再怎麼巧妙，仍有其限度，嚴格說起來，我們看得到角色外表上的形似，能聽角色開口說話，其他呢？僅止於此的只有「表現」而不是「表演」，想想人生中有多少抽象的情緒和感覺，是要借助生活中的觀察和體驗的，因此在「動作」的層面上，若施行於兒童的扮演，極可能限囿在只是「完成」，而無法細究表演上的好壞。

二、對話

戲劇的語言是指劇中人物的對白、獨白以及第三者的旁白（方寸，2003，頁47）。戲劇上的對話，即是劇中人物的對白，意指舞臺語言。默劇也是舞臺表演的一種，沒有說話聲音，直接以肢體吸引觀眾的目光，有些人認為，圖畫故事書中的圖像，最切合默劇的形式（徐素霞，2002，頁42），以肢體動作來代替語言傳達，默劇的無語，在諸多條件上，不管是動作或外型，都要比語言作更多、更明白的表示。

劇作家利用對話傳達基本概念，對話有多重作用：「一、它提供消息資料。…二、對話透露人物性格。…三、對話將觀眾的注意力導向重要的情節上。…四、對話透露劇本的主題和基本概念。…五、對話幫助設立劇本的語調與可能性的層面。…六、對話幫助設立劇本的速度與節律²⁶。」對話的訊息，傳達概念與感情，每一個戲劇人物的言詞都反映他對當時情勢的反應，尤以指出「衝突」的所在，因而引起觀眾的期待，在指出可能的結果中創造懸疑的氣氛。劇本重要意義的線

²⁶ 「速度」是指戲劇進行的步伐快慢。「節律」意謂言語的重現類型。見胡耀恆譯，布羅凱特（Oscar G.Brockett）《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》，頁63。

索，或自現實世界抽離多遠，都可由對話窺知概略，除此之外，對話速度快慢所產生的節奏，可以暗示戲劇所要呈現的是輕鬆愉快，還是緊張混亂的場面，在高潮處，絕對不會出現緩慢的氛圍。

從寫實劇看來，任何劇本的對話，無論如何寫實，總會比實際生活裡的日常會話來得抽象而正式，因而劇作家在自然談話時要多做篩選、安排與加強。基本上，對話講求「自然」如口語，要「有作用」不廢話，「精簡」中言必有物（方寸，1978，頁 48-51），在《阿力和發條老鼠》裡，阿力和蜥蜴的對話就顯得非常符合這三個條件，我們如果把情境說明給省略的話，他們在舞臺上就是這麼對話的：

阿力：「蜥蜴，蜥蜴！聽說你能把我變成一隻發條老鼠。是真的嗎？」

蜥蜴：「月圓的時候，帶一顆紫色的石頭來見我。」

一隻會法術的蜥蜴，似乎對一切了然於胸，不必問來者是誰，也不必說服別人或者替自己的能力宣傳；阿力直接說明自己的想法，一個有所求，一個有所應。而在月圓之夜，當阿力找到紫色石頭後再度出現花園去找蜥蜴，對話是這樣子的：

阿力：「蜥蜴，蜥蜴！樹叢裡的蜥蜴！」

蜥蜴：「月圓，石頭圓，你想變成什麼？」

阿力：「我要變成……蜥蜴，蜥蜴，你能把小威變成跟我一樣嗎？」

咒語施法，一切歸於平靜，這個對話還夾著一個本故事的急轉，越簡潔越顯示出它的力道。

對話雖是盡量模擬日常用法，人物的口齒卻要比平時清晰，在感情和思想的表達上也該更為準確。非寫實劇中的對話，有時簡單到像是「電報式」的訊息，

有時卻又冗長到只是大聲說出一連串的話，不具任何和其他角色對話溝通的功能。（胡耀恆譯，1989，頁 64）描寫上，以一件事情的發生情況來側寫，會比語言的空洞白描來得精彩，好比一個人的魅力、氣度這種抽象的形容，嘴巴說說倒不如讓觀眾見識後自行評斷。遇到劇情轉折、高潮、衝突、緊張懸疑之處，適合用連續問句的進逼法（方寸，1978，頁 58），能在逐漸高張的情緒營造中，扣人心弦。

李漁在《閑情偶記》裡說到「語求肖似」，強調劇本中的人物語言是「說張三要像張三，難通融於李四²⁷。」人物開口說話，要切合他們各自的年齡、身份、出身、愛好，要能表現出他們各自特有的思想、性格、品質、風貌，生活的複雜性，繽紛了人物語言的豐富性。劇作者寫的是人物的語言，不是作者自己的語言，劇本中的景物描寫，也是作為人物眼中的「景」而出現的，具體地說「語求肖似」包含幾個方面的意思，馬威（1991）說：

- 一、語求肖似，首先要求人物的語言，要體現鮮明的階級、時代色彩。…
- 二、語求肖似，就是要切合人物獨特的身份、經歷、氣質和風貌，即個性特徵。…
- 三、語言個性化，要求劇作家在設計人物語言時，十分注意他們各自的職業、年齡、興趣和愛好等等特點。…
- 四、語言要個性化，還要注意讓人用自己最喜愛的方式、語氣和腔調來說話。…
- 五、人物口頭語和習慣語的正確運用，也有利於語言的個性化。…
- 六、劇作家要準確地表現人物說話時的語氣和腔調，達到『語求肖似』，重要的是要善於描寫和構思人物說話時的語言環境。…
- 七、語言的個性化，不僅表現在什麼人說什麼話，而且表現在同一人物隨著環境和性格的發展變化，在語言上也顯示出差異來。…（頁 5-20）

²⁷ 轉引自馬威《戲劇語言》，頁 3。

圖畫故事書在行文上，普遍運用兒童所熟悉的真實的語言，即「淺語」的技巧來寫，無非是希望透過以這種最直接的方式來傳達，好降低停頓解說的次數，取此之便，在改編時，文字要作的增刪也有可能並不會太多。在整個故事的內容上，每位作者都盡量試著以小讀者的眼睛來看世界，遣辭用句多已斟酌，只是外譯作品中，有些適齡學習的單字在翻譯後，倒不一定能對應到我們兒童的識字範圍，因此，在改編時可以口語化上的自然流利為考量。



第三節 演出的類別

形式是指藝術作品的處理方式而言，「材料」和「目的」決定不同的形式。（胡耀恆譯，1989，頁 66-67）兒童戲劇的演出和一般的戲劇畢竟不同，最主要是源於觀眾的不同，在欣賞層次上就會顯出差異。取材於圖畫故事書，也因為將最主要的閱讀群放在兒童身上，一旦將其改編成戲劇演出時，也就自然地對觀眾作了區隔。兒童戲劇的種類繁多，通常以「形式」、「創作手法」、「幕的多寡」和「表演者身份」來分類：

一、以形式來看

兒童戲劇的種類繁多，從一般的戲劇的形式來看，林守為（2001）分為：「話劇、歌舞劇、舞劇、啞劇、木偶劇、廣播劇、電視劇」（頁 280-281），而徐守濤（2001）依形式分為「話劇、歌舞劇、舞劇、默劇、偶劇、廣播劇、電視劇」，之外還提到「創造性戲劇」（頁 399-400）。其中，啞劇和默劇都是表演者不說話的方式來演出，木偶劇或是偶劇，差別在製作材質上，其所表現出的細緻手法也因此而有差異。基於兩者的分法幾乎一樣，大略做以下的說明：

（一）話劇，以對話來發展劇情，有時會插入一些歌唱和舞蹈。

（二）歌舞劇，純以歌唱或歌與舞為主來發展劇情。有的完全沒有對話，有的插入簡單的對話。這一類兒童劇最容易得到兒童的歡迎，但寫作時比較麻煩。

（三）舞劇，沒有對話沒有歌唱，僅以演員的肢體動作和表情配合音樂節拍，向觀眾表現劇情。

（四）啞劇，有音樂或音效，除此沒有任何對話，動作表情都會比日常更誇張一些。

（五）偶劇，有人來控制特製的木偶、布偶，配以動作和對話。

（六）廣播劇，以聲音為主，特重對話、音樂或音效來聯想。

（七）電視劇，出現於電視螢光幕上。

二、以創作手法來看

(一) 寫實劇—運用實際生活或歷史故事中可能有的材料，在事實、情節、人物、場景上均合乎常理。

(二) 幻想劇²⁸—多利用象徵手法來表現，將故事的內容演出來，這類包括寓言、童話、神話、科學幻想都是。

三、以幕的多寡來看

(一) 獨幕劇—只有一個重要場景，故事發生在同一個地點。

(二) 多幕劇—有多個不同的場景，以落幕方式更換。

四、以表演者身份來看

(一) 由成人演給兒童看

(二) 由兒童演給兒童看

在初步面對這四本改編作品時，可以根據上述四種分類方式，整理出下表(表 3-1)，試著想想這種形式的可行性，在創作手法上予以多少象徵表現可以傳達清楚，而幕的多寡是否會影響表演者進出場，並考慮在予以兒童參與演出時，該特別注意些什麼。

表 3-1 以兒童戲劇的分類看四本圖畫書改編成劇本的考量：

書名/分類	形式	創作手法	幕的多寡	表演者身份
阿力和發條老鼠	話劇	幻想劇	多幕劇	兒童演給兒童看

²⁸ 此為徐守濤的寫法，林守為(2001)寫的是「童話劇」(頁 288)。

一寸蟲	偶劇	幻想劇	多幕劇	兒童演給兒童看
小黑魚	話劇	幻想劇	獨幕劇	兒童演給兒童看
田鼠阿佛	話劇	幻想劇	多幕劇	兒童演給兒童看

上表所述之選的考量在於：以話劇的方式，能讓兒童本人直接站上舞臺，利用肢體、聲音、表情活生生的呈現。以偶劇是利用不同的材質來刻劃角色形象，由操控者配上聲音來演出。根據《一寸蟲》書裡所有被測量物的大小來作業，總要想想，當一條讓大家看得見的蟲，在舞臺上要放大多少啊！如果選擇由真人來扮演，知更鳥會變成一隻複雜難以控制的機器鳥，非實際教室現況能承做下來，而「人蟲」的測量行動，光是附著就將是一個棘手的問題，所以在現實的考量下，以偶劇的方式來表現。

雖然以歌唱或歌與舞為主來發展劇情的歌舞劇，是最容易受到兒童歡迎的形式，但這一類兒童劇面臨編寫後和舞蹈及音樂創作的各部分工，比較麻煩。如果視作品本身的需要編寫：在傳統話劇中多加一些歌舞，但不以歌舞為主，仍然可以增加場面的熱鬧氣氛。筆者在《阿力和發條老鼠》和《田鼠阿佛》中，遇到原作者輕描淡寫的部分，就嘗試在人物的對話中加入「唱答」的方式，以增加對話的層次感。前者是因為兩個角色在故事段落中，具有同等的重要性，唱答可以透露在彼此之間相對的重要性；而《田鼠阿佛》中，利用音樂性較強的方式來表現一群人的工作，可以顯影角色在戲劇進行中的反差，即在於群鼠「收集食物」時的勤奮動作對照阿力無法外顯的思考和有點懶散的態度上。

創作手法上，藉著老鼠、蟲和魚，這類非現實的人來表達作者的想法，李歐的作品幾乎都被視為寓言故事，在此的四個作品全歸為幻想劇。至於幕的多寡決定的因素，將在下一章節中仔細說明，不過針對兒童專注力的持續不易上，儘管故事中依時地分出多幕多景，在舞臺上的處理將可經由和導演的磋商後的決定方式來處理。這些改編後的戲劇演出，時間都不長，在三十分鐘內定能呈現完畢，

因此也不需要考慮中場休息的問題。在表演者身份的這個部分，跨足圖畫故事書這塊版圖，原先用意就是希望改編後的劇本能落實在教育現場上，因此演出人員全以兒童為主要參加對象。

不管以何種形式演出，兒童戲劇有別於成人戲劇在觀眾、教育目標和活動方式上，只要能發揮兒童戲劇的特質，具趣味性，有一個溫馨圓滿的結果，滿足兒童好奇、純真、善良的心，幕前幕後、台上台下都能引起共鳴，即是達成娛樂、教育和藝術的價值（徐守濤，2001，頁 396-398）。



第四節 場景的設計

劇作家是劇本的文字導演，在創作過程裡，必須將舞臺、演員和觀眾時時記在心中，要常常想到在劇場裡的實踐能力和效度做調和。圖畫故事書裡的場景，說明的功能大於一切，端賴作者在文字和圖畫中保留和顯現；當它出現在劇場裡時，畫面總括為「舞臺設計」、「燈光設計」和「服裝設計」。除了這些，在現場演出具有畫龍點睛之效的，還有聽覺上的「音樂和音效設計」。

一、舞台設計

現代劇場的舞臺，由古希臘時期的環形劇場一經莎士比亞所處的伊麗莎白時期的英國劇場，到文藝復興之後，逐漸以鏡框式舞臺收而為一，這是大家公認分隔演員和觀眾最方便的方式（邱坤良主編，1998，頁 1-7）。

舞臺設計的目的在於，幫助觀眾的瞭解，和助於整體演出以表達藝術的特質。設計者必須根據劇本的內容，深入研究故事的時空背景、角色個性和人物之間的關係，規劃出流暢的動線和表演區。

利用布景，適當的家具和道具可以創造出一個與故事發生時代相同的環境。像《阿力和發條老鼠》裡那面牆，有了桌子和掉落的杯、盤、湯匙，讓地點清楚顯示出來是廚房。而在阿力的洞前，一堆的空酒瓶置放，可以看出那是一個角落。至於，安妮的房間以美麗的壁紙花和阿力的房間裡呈現的漆黑、髒亂，對照出兩隻老鼠不同的生活環境。花園有石頭、枝葉和蜥蜴的點綴，出現圓月，絕對是室外的景。

每次人物出場到哪兒去或入場從哪兒來，都應不妨礙觀眾明瞭台上與後台的空間關係；而舞臺上的階梯和講台，比平面更適於強調和組合去表明人物間的關

係和情況。至於其藝術特質，就是透過線條、顏色、形體，以及空間關係，呈現劇本中的類型(喜劇、悲劇或通俗劇)、風格和主題(胡耀恆譯，1989，頁 626-627)。

舞臺進行設計之前，劇本研讀是首要工作，接著就是收集資料，誠如其具有表達該劇的藝術特質，設計者可以將自己從劇本中形成的構想，在設計會議上和導演溝通。定稿之後，詳細記錄布景、道具的量，著手進行準備。要求兒童爲了登台演出而製作出布景和道具，實是冒險也煞費工程，原則上，能夠從日常生活中找現成的東西或替代品是最好的，畢竟，需要一頭牛或一輛車時，現場可是無法允許他們上台的；而那些被設計要掉落的器具，當然也不該拿會碎裂的玻璃和陶瓷品之類的真實物品，使用上的安全性，也在舞臺設計關心的範圍內。

二、燈光設計

太陽光源的主要功能就是照明，演出由戶外移進室內後，隨之而起的燭火、油燈、煤氣燈和瓦斯燈，仍承襲照亮舞臺、照亮演員讓觀眾看得見的功能而已。燈光正式存在於劇場，或說燈光開始有了設計，是在電燈被發明進而普及之後(邱坤良主編，1998，頁 1)，沒有燈光明照，看不到什麼的戲劇，應該不存在。

燈光設計的目的同於其他設計一樣，是協助理解和表達劇本—具有藝術性的燈光，應當能正確強調出戲劇所蘊含的情感與心理的特質。燈光可以顯示時間(早晨、中午、午後、夜晚)，表示光源種類(太陽、月光、燈泡、燭火)，可以代表故事發生的年代(舞臺上的燈源設置，是油燈、蠟燭，還是電燈)。光源最能營造出戲劇的氣氛，分配亮度、顏色；明亮而溫暖的顏色通常代表歡悅，強度微弱的寒色，則造成嚴肅的氣氛(胡耀恆譯，1989，頁 681-682)。當燈光設計師看到《阿力和發條老鼠》中蜥蜴出現的場景時，爲了配合牠的神秘身份，又在夜晚，設計者一定會選擇強度微弱的寒色，來營造那種靜謐中帶點陰森氣氛的情境。在《田鼠阿佛》裡，阿佛在洞裡講他收集的「顏色」時，也會是燈光設計的重點之

一。那些喜歡聽鬼故事時的小孩，似乎也都知道手電筒的光源由下往上照時，那種角度最具嚇人的效果，而在聽故事的現場中頻頻使用。

圖畫故事書裡，由於繪者採取不同的視角，造成的光影效果突出，猶若燈光設計幻化舞臺，讓人時空錯置縱橫其中。在一般的演出，在晚上讓人感受（覺）最好最適合，學校禮堂或可以表演的場地，燈光主照明，談不上可以作多大的變化。當然，燈光控制的器械複雜，非專業人士無可勝任，在我們的演出中，保持看的見是基本要求。

三、服裝設計

從服裝史的記載上，服裝的樣態會反映當代生活的流行。放大來看，演一齣古裝戲，特重考究功夫；細微計較，一個人的穿著反應人物性格。服裝同面容一樣，在第一次接觸時，就會產生既定的印象。

若其他設計表達的目的相同，服裝可以說明地點（城鄉、國別），依職業塑造社經地位，顯示年紀，表人物關係，或利用服色的不同來強調和反襯，點明劇中人物相對的重要性（胡耀恆譯，1989，頁 660-661）。設計者要熟悉不同的色彩如何配置，顏色將對觀眾引起何種心理反應，所有對戲演員服裝顏色的協調性和統一性，更重要的是，演員的服裝，得足以與布景形成對比，或者顯得突出（石光生譯，1986，頁 297），否則人物會在燈光下「融」進布景，而看不見演員的身影。我們知道，《田鼠阿佛》描述冬天的天空灰灰的，石縫裡的石頭也是灰灰的，而這一群田鼠也是灰色的，如果，設計師沒有謹慎區別而「灰」得千篇一律，人和景全雜混在一塊兒，就失去服裝設計的意義了。

四個作品的角色全是動物，對服裝造型是一大挑戰，喬裝成一隻完完全全的老鼠大費周章，倒不如取動物在觀者中印象深刻的部分，像是耳朵，鬍鬚，大板

牙和長尾巴，再加上化妝，模擬形似比偽裝形像好處理也討巧。俗說：人要衣裝，佛要金裝。服裝設計家使演員穿著與時代吻合的服飾，同時使演員看起來就像他所刻劃的人物；服飾所指，衣服、配飾，甚至髮型、化妝都統籌在服裝設計範圍。表演者穿上戲服的那一刻，會更接近他所飾演的角色，想想一個平常隨性慣了的人，一旦制約在窄裙和高跟鞋的上班族身份，至少會顯得規矩多了。我們不能希冀扮演的人，如實地像圖畫故事書裡一模一樣的形象，舞臺形象和動作，會影響設計和實際運用的差距，因為圖片中靜止的人，不必擔心服飾在行動中帶來的不便和危險，在舞臺上，只要裝扮不突兀，造型不會不合理，扮演的樂趣依舊在。

四、音樂和音效設計

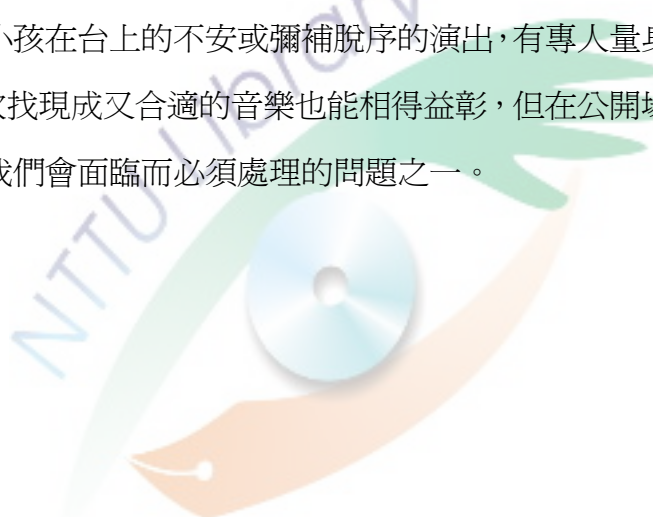
一次演出的全部聲音可以分成三類：演員的聲音、音樂和抽象的聲音、具體的聲音，基本功能是協助構成氛圍與風格，及用作說明。說明的聲音都是具體的，像是電話鈴聲、槍聲、汽車喇叭、杯盤交碰、門鈴和這一類的聲音，能預告舞臺上的行動或說明在舞臺以外發生的事情（胡耀恆譯，1989，頁 704-705）。在時間（鐘響、雞鳴）和地點（火車笛鳴、公共場所的廣播員、電車經過）的指明上，也有幫助。

音量應該保持在一個能與舞臺上的語言與行動配合的程度上，不能壓過演員的聲音，也不能分散觀眾的注意力。聲音不能來自錯誤的方向，不然會破壞所製造的幻覺空間；事先預錄或是現場製造，各有利弊，不管選擇哪一種可視效能而定，需專注意效進出的時間點，錯過無法重來。

兒童戲劇中最重音樂和音效，聽覺的催化機制會讓象徵性的動作，或想像的空間，在剎時一度成真，它可以美化任何一點點的失常，更易激發不同的情緒。燈暗，幕未起時，音樂進，觀眾在未見舞臺的陳設時，已經做好看戲的心境預備，這就是音樂的功能，音樂足以孕育情境，製造危機，安排段落，有時候尙能經營

演出的基本韻律。有時，不說話的演員，可以靠音樂處理情緒，甚至是強化舞臺動作。對於還無法掌握人物說話的語氣、節奏的表演者，也可以找合適的音樂來練習增強。

戲劇在滿足視覺觀感「身歷其境」外，更希望能藉助音樂（或音效），完成「身歷聲」面面俱到的效果。兒童戲劇裡講究熱鬧，歌舞常成為吸納的元素，音樂更是不可少的元素之一，我們看圖畫故事書中所感受的聲音，或由圖像或由文字，透過自身在聽覺上的經驗，得以出現。特地為兒童戲劇而寫的音樂，也表現出和戲劇要素的相容性：隨著戲劇一開始的揭示，中段衝突、危機、轉折的佈局，和結束時的宣示，予以結構和形式上的完整性（鄭啓宏，2005，頁 34-35）。音樂確實可以鎮定小孩在台上的不安或彌補脫序的演出，有專人量身定做當然是上乘之選，退而其次找現成又合適的音樂也能相得益彰，但在公開場合播放會涉及版權問題，這是我們會面臨而必須處理的問題之一。



第五節 小結

圖畫故事書的形式，畢竟不同於劇本內容要擺進舞臺，延續第貳章各小節中談論的基本元素，反貼到戲劇行動上，進分細枝，深入「主題和情節」、「人物和對話」的探討，繼而在「演出的形式」及「場景等（包括舞臺、燈光、服裝、和音樂）設計」上剖析舉例。

主題，是衍生故事的主體，在戲劇中，整個劇情也是環繞主題而行。「情節」首重衝突，衝突不管自覺或不自覺，可分個人（或集團）和自身的、個人（或集團）和社會的、個人（或集團）和自然的衝突；有衝突才有戲劇，衝突也是造成戲劇高潮的關鍵點。

戲劇中的人物在「對話」上尤其講究，推動故事發展是情節，而力量來自人物，人物造型是外觀形象，來自第一眼的印象，開口說話，可以明白角色和角色之間的關係，更甚而織出事件的來龍去脈；對話可以透露出劇本的主題和基本概念，將觀眾的注意力導向重要的情節上；對話可以去除觀眾心頭的謎團，可以架構情感的出口。

演出的形式，以兒童為主要對象。最受兒童歡迎的歌舞劇，以歌或歌舞為主來推動劇情，歌詞必須更淺白，方便譜曲和配唱，加上舞蹈動作的設計，在人力物力都能支援下才製作，否則以平常的話劇形式，在對話中加入一些歌和一致性的動作（不一定是舞蹈），配合劇本選擇適當的表現手法，還是可以達到娛樂的、教育的、藝術的價值。

戲劇演出，要考慮更多「行動」的因素，幕景之間，對於舞臺上的布景、道具，前後台、進出場的規劃，對於燈光明暗、寒暖的轉變所形成的氛圍，對於人物造型合時合地的穿著打扮，都該有其統一性及連貫性，負擔起文字說明外的整

體功能。

根據上述的條件分析之後，找出主題，安排情節，造型人物，編寫對話，注意各設計部門搭配出場景，置於適當的演出形式中，把它們一一組合起來，運用這些通則，故事即將從圖畫故事書的形式，轉換而為戲劇形式了。



第肆章 圖畫故事書改編成劇本

有了一個主題或一個故事之後，作者會選擇最適合的表達方式來完成作品。圖畫故事書和戲劇擁有絕大部分的相容性，但畢竟文體不同，還是需要透過取材之後加以修改，以利「戲劇行動」。馬森（2000）說：「沒有好演員，自然演不出好戲；沒有好劇本，同樣會使戲劇演出流於草率、淺薄！」因此「劇本仍然是戲劇的靈魂（頁 130-134）！」爲此，必先著手改編成劇本的部分。

林文寶（1989）認爲「改寫」是：

改編，或稱爲改寫，是就原有材料加以改編，或長篇改短篇，或短篇改長篇，甚至可以把散文改韻文，或韻文改散文。改編，可以說是介乎翻譯與創作之間。既不似翻譯受制於原文，也不似創作之凌空。（頁 4）

曾西霸（2002）在〈兒童戲劇改編探初〉中，再根據上述「改編」說明其重要的精神是「改變」，如果只有形式上的轉換，並沒有達到改編的目的（頁 91）。筆者相信，完整的對話除了塑造人物性格外，更關係到故事敘述的流暢性和完整性，利用形式的改變方便於戲劇活動的進行，應該還是可行的；或者說，經過「戲劇」安排過後的作品，會不會反倒能讓人進入一個作品中的深層思索，這個過程的浸淫甚至可以高過自行閱讀的興味？因書本的不同而著眼在不同的問題，或重於意象，或重於敘述，我們一律處理成可以「在舞臺上」的可能性來考量。培利·諾德曼（2000）說過，善用我們的閱讀策略和訊息的詮釋體系，來閱讀出文本中的空隙（頁 61-64），並可依照閱讀者的基模來填補其中。因此改編者如果能夠編寫出合邏輯又可信的情節和對話，照樣能推動戲劇的行進至終結。

在上述章節裡所試論過的原則和技巧，掌握住緊要的幾點，對形成一個劇本而言，離不開的就是根據「主題」、安排「情節」、有了「人物對話」和活動其中的「場景」設計，組構這些部件，應該就能夠進入戲劇比較理想的樣態。就以下

面四個作品為例，改變其圖畫故事書的形式之後，過程中考慮了哪些可變因素，而選擇哪些對策做了不同的調整，將分別以劇本部分試說明之。

第一節 編寫圖畫故事書《阿力和發條老鼠》

一、劇本部分

《阿力和發條老鼠》

三幕八場

人物：

阿力（一隻普通老鼠）

小威（一隻有發條的老鼠）

蜥蜴（傳說五彩繽紛的外貌，擁有法術）

女主人

場景：

廚房

阿力的鼠洞（鼠洞可以安排在廚房某一面牆角）。

小主人安妮的房間

花園盡頭的黑莓叢

序幕

時 間：晚上用完餐後

地 點：廚房

人 物：女主人、老鼠阿力

（一開始，幕未啟，杯盤掉落，女主人的尖叫聲從翼幕裡側傳來）

（音效進：杯盤器具掉落聲）

女主人：（O.S.）救命！救命呀！老鼠！

（老鼠阿力跑到幕前舞臺中央處，氣喘吁吁，幾度回頭觀看）

阿 力：我所要的，只不過是一些麵包屑，但是人們一看到我，不是尖叫著喊救命，要不就是拿著掃把趕我走。唉！怎麼會這樣呢？

（阿力咬著搶到的食物）

（此時女主人在幕後一面大聲唸著，一面高舉著掃把追出來）

女主人：老鼠，老鼠，可惡的老鼠，又來廚房偷東西吃…，看你往哪兒跑！

（看到阿力，兩者追逐，從右側跑進）

幕啓

（當幕啓時，舞台上已有散至一地的杯子、盤子、湯匙等東西）

（講完話的阿力，由原來右側再回到舞台上，他從洞口跑出，在廚房尋找著食物，一下子爬上桌面，一下子爬到流理台上，當遇見女主人時嗅了嗅，匆匆回到挨打追逐的場面中）

女主人：你這個可惡的東西，看你往哪裡跑！

（阿力躲回洞中）

（女主人在洞口等待一下子，不久把掉落的東西收拾好）

（燈調暗）

第一幕 第一場

時 間：第二天白天

地 點：小主人安妮的房間

角 色：小威、阿力

（阿力老鼠和往常一樣出了洞口，在尋找某種東西）

阿 力：沒有人，沒有人，今天家裡沒有人。廚房裡，客廳裡，鑽來鑽去任逍遙。

東瞧瞧，西咬咬，餅乾乳酪吃到飽...

（音效進：吱吱叫聲，漸大）

（阿力尋聲溜進安妮的房間）

（小威轉著圈子，待發條鬆了，小威剛好轉到阿力面前）

阿 力：你是誰？

小 威：我是發條老鼠小威，是安妮最喜歡的玩具。

阿 力：玩具？

小 威：他們把我抱在懷裡，或是轉動發條讓我繞著圈子跑。到了晚上，我躺在洋娃娃和毛毛熊中間，睡在軟軟的白枕頭上，溫暖又舒服。每個人都愛我。

（阿力神情憂傷後轉為欣喜）

阿 力：真的？他們不喜歡我。但是我很高興找到了一個朋友。我們一起到廚房裡去找點麵包屑吧！

小 威：噢，不行，沒人替我上發條，我就動不了。不過我不在乎。每個人都愛我。

阿 力：嗯……那…

小 威：沒關係，我會一直在這裡。

（阿力漸漸移向廚房）

（接下來大部分以動作呈現，沒有聲音對話，襯有因應舞台動作所需的音樂）

（阿力在廚房裡談他的廚房追逐歷險記，小威在安妮房間敘述認識的企鵝和毛毛熊的故事）

（唱答一樣念和出來）

阿 力：廚房冒險只為麵包屑，女主人的掃把加救命；
我逃來逃去鑽進鑽出，忙著保命忙著填飽肚；
沒想到在這兒遇見你，好朋友發條鼠是小威。

小 威：一二三四呀轉了又轉，上緊發條的我像在飛；
舒服的床鋪夜裡安眠，小主人安妮最愛小威；
毛毛熊企鵝還有阿力，全都是小威的好朋友。

第一幕 第二場

時 間：當天晚上

地 點：阿力在老鼠洞前

角 色：阿力

（音樂聲停止時，阿力在洞前一邊嘆息，一面往自己的洞裡望）

阿 力：唉，我為什麼不能像小威一樣是隻被人摟著、愛著的發條老鼠呢？

（重複響著玩樂時的念詞，音樂進）

（以月亮的圓缺來顯示一天天的過去）

第二幕 第一場

時 間：第三天白天

地 點：安妮的房間，室外

角 色：小威、阿力

（或以鳥叫表示新的一天又來了）

（這時場上的氛圍有點神秘和詭異）

（小威神秘兮兮地看著阿力到來）

阿 力：小威，我告訴...

（小威打斷阿力的話）

小 威：阿力！我聽說，（停頓）花園裡，碎石子路的盡頭，黑草莓叢附近，住著一隻有法術的蜥蜴。他可以把一種動物變成另外一種。

阿 力：你是說，他可以把我變成跟你一樣的發條老鼠？

（小威點頭示意）

（阿力馬上跑出去找）

第二幕 第二場

時 間：同上

地 點：花園

角 色：阿力、蜥蜴

（阿力小心翼翼走到花園盡頭黑莓叢附近）

阿 力：蜥蜴，蜥蜴

（蜥蜴出現）

阿 力：聽說你能把我變成一隻發條老鼠，是真的嗎？

蜥 蜴：月圓的時候，帶一顆紫色的石頭來見我。

（阿力在花園開始到處找石頭）

阿 力：只要這樣就可以了嗎？

（蜥蜴沒有回答，蜥蜴消失）

（沒有任何回應，阿力回看剛剛遇見蜥蜴的地方；再繼續找石頭）

阿 力：黃色的石頭...，藍色的石頭...，綠色的石頭.....紫色，紫色，老天保佑，
我要紫色的石頭！

（燈暗）

第三幕 第一場

時 間：幾天之後（月圓當天傍晚）

地 點：廚房角落，一個箱子，裡面全放著舊玩具

角 色：阿力、小威

（滿月掛在台上）

（找得又累又餓的阿力，回到廚房想找食物，看見箱子裡舊玩具堆中的小威）

（阿力神情轉為驚訝）

阿 力：發生什麼事了，小威？

（小威嘆了口氣）

小 威：安妮過生日的那一天，每個人都送了她禮物，第二天，好多舊玩具都被
扔進了這個箱子，我們就要被丟掉了。

阿 力：多可憐的小威啊！

（話說完時，阿力繞著箱子周圍來回走著，他時而看看小威，也察看箱子裡，在
他豎起箱子攤開的紙板時，踏到硬硬的東西，低頭時看到了尋找已久的紫色小
石頭）

阿 力：這不是...，沒錯！是一顆紫色的小石頭。

（阿力撿起石頭看了看，他趕忙跑到花園）

第三幕 第二場

時 間：同上（晚上）

地 點：花園裡

角 色：阿力、蜥蜴

（阿力氣喘吁吁來到花園，上氣不接下氣，急切地找著蜥蜴）

阿 力：蜥蜴！蜥蜴！樹叢裡的蜥蜴！

（一陣唏噓的聲音之後，蜥蜴出現）

蜥 蜴：月圓，石頭圓，你想變成什麼？

阿 力：我要變成...

（阿力停了一下，忽然改口說）

阿 力：蜥蜴，蜥蜴，你能把小威變成跟我一樣嗎？

（蜥蜴聽完後，眨眨眼睛，出現一道刺眼強光，紫色小石頭不見了）

第三幕 第三場

時 間：同上

地 點：廚房

角 色：阿力、小威

（廚房裡的舊箱子空了）

（阿力心情沈重，看了看箱子）

阿 力：啊！太遲了。

（阿力走向洞口）

（音效進：吱吱叫聲）

（洞口有一條尾巴出現）

（阿力害怕地問）

阿 力：你是誰？

小 威：我的名字叫小威。

（此時小威不再是一隻發條老鼠）

（阿力興奮地叫著）

阿 力：小威！是我認識的小威嗎？蜥蜴...蜥蜴成功了！

（兩隻老鼠緊緊擁抱，一起跑到花園的碎石路上跳舞）

～幕落～

二、圖畫故事書裡的幾個重點整理

首先，我們可以從圖畫故事書中先整理出「人物」、「場景」、「時間」和「衝

突」這幾樣相關重點：

人物：阿力、小威、女主人、蜥蜴

場景：廚房、小主人房間、老鼠洞、花園

時間：一天用完晚餐、第二天的白天、第二天的晚上，第三天白天、第三天下午，
月圓當天傍晚、月圓的晚上

衝突：

女主人—女主人廚房遇到老鼠阿力

阿力—找食物被女主人發現逃命；想當一隻發條老鼠；月圓之夜即臨，
未找到紫色石子，而小威又面臨被丟棄的命運；願望從改變自己
到改變別人

小威—面臨小主人淘汰舊玩具。

三、幕和場的分割

分幕和分場是一大挑戰，圖畫故事書中圖畫的跳躍性，讓一頁即成一景，光是廚房，作者以局部五景來勾勒：（見附圖 C4-1-1，C4-1-2，C4-1-3，C4-1-4，C4-1-5）掉落的碗盤，堆置空酒瓶的角落，和即將廢棄的玩具箱角落，李歐·李奧尼幾乎讓「器物」佔據右邊大部分畫面，僅以左下比例上看來的小範圍安排成阿力的活動空間，在視覺上，顯出老鼠的渺小和無力感，尤其是面對淹沒在箱子中的小威時，彷彿面對更大的壓力；不過在圖 C4-1-4 中，阿力的居高臨下，似乎先預告讀者，阿力面對的「空箱子」，藏著令人意想不到轉變，隨即在下一頁的圖中（圖 C4-1-5），經由畫面中左右兩邊林立的空酒瓶，迫使讀者的視線，聚焦在洞口前的阿力和由洞口伸出的半截尾巴上。安妮的房間有四張圖片，花園也有四張圖片；洞裡一景，在舞臺上可省略內部擺設的細節，只要從外面看得出是一個老鼠洞就好。



圖 C4-1-1



圖 C4-1-2



圖 C4-1-3

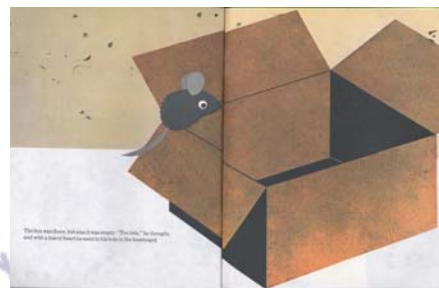


圖 C4-1-4



圖 C4-1-5

幕和景如果太多，會干擾觀眾看戲幻覺的連貫性，三幕八場是依照每個事件發生的地點轉換當分隔，雖分得如此之多，所有的場景並置於舞臺上可減少中途換景的頻率，三分之一是廚房，中間是安妮的房間，剩下的空間則是室外的花園。在燈光設計資源許可的條件下，給予充分光源的地方，即是戲劇行動發生的所在。若無此條件，導演在演員走位上的安排，就需注意行進動線，只要有人和對話，觀眾的目光就會隨著移動。

四、基本元素分析及論述

表 4-1 劇本《阿力和發條老鼠》基本元素分析簡表

三幕八場	時間	地點	人物	情節/衝突
序幕	用完晚餐之後	廚房	女主人、阿力	爲了找食物， 和女主人展開 追逐戰
第一幕第一場	第二天白天	安妮房間	阿力、小威	認識一個新的 朋友
第一幕第二場	第二天晚上	阿力的洞	阿力	羨慕人人愛的小威，恨不能 變成發條老鼠
第二幕第一場	第三天白天	安妮房間	阿力、小威	小威告訴阿力 「蜥蜴傳說」 可以找牠實現 願望
第二幕第二場	第三天下午	花園	阿力、蜥蜴	阿力尋找蜥蜴 許願，需要照 「條件」來
第三幕第一場	月圓當天傍晚	廚房	阿力、小威	阿力找不到紫色石頭，小威 難逃丟棄命運
第三幕第二場	月圓當天晚上	花園	阿力、蜥蜴	找到紫色小石頭，願望改變 期待小威會變成和他一樣的 普通老鼠
第三幕第三場	同上	阿力的洞	阿力、小威	願望實現，兩 個人興奮到天 明

筆者試著以上列的這個簡表（表 4-1），來稍作檢視，嘗試從中清晰觀察時間的安排是否妥當，人物是否有進出場的問題，且每一個事件中是否包含一個完整的動作，也希冀可以供導演作初步的參考和整理。大部分時候，改編者和導演常為同一人，因此他比較容易掌握如何以動作處理（表達）文字敘述。

五、改編時，筆者遇到的問題和處理

（一）時間上的安排

書裡的時間也許不重要未明確著墨，繞著月圓之夜前後幾天，成了憑據，爲了避免犯下不能確實清楚交代「幾天」的過程，試將「時間過程」擬以「音效」和「燈光」的變化來暗示。

（二）對話上的安排

書裡的人物說不了多少話，實也不需要說太多話，前面提過，因為對象設定，所以淺語也口語化，不必作什麼更改；但對話造成的互動太少，形塑角色的功能較弱，不過對於扮演的兒童來說，記憶台詞的份量不會造成負擔。

（三）人物進出场的安排

阿力幾乎貫穿每一幕每一景，如何安排他安然退場，合理進場，必須很清楚地去思考和安排，當沒有燈光暗場時，會是一大考驗；在此，蜥蜴的神秘出沒，作者在處理這個角色，選擇外飾上的七彩繽紛，予以面對阿力的「灰頭土臉」，的確作了法術高強不作他人之選的最有力證明。

（四）場景的安排

一個場景過渡到一個場景，得設法讓阿力從安妮的房間到花園去找蜥蜴，怎樣區隔在不同的表演區裡，有時需要借助表演者的動作和語言來說明，觀眾就在表演者的帶領中，實際進入當下的狀況。

第二節 編寫圖畫故事書《一吋蟲》

一、劇本部分

《一吋蟲》

一幕三場，以操偶演出

人物：

一吋蟲

知更鳥

火鶴

大嘴鳥

蒼鷺

雉雞

蜂鳥

夜鶯

場景：

樹林枝葉

草叢

第一幕 第一場

時 間：一天清晨

地 點：樹林細枝間

角 色：知更鳥、一吋蟲

（晨時清新的蟲鳴鳥叫聲，音效進）

（在樹的細枝上，有一隻顏色綠得跟寶石一樣的蟲）

一吋蟲：都說「早起的鳥兒有蟲吃，早起的蟲兒被鳥吃，我是早起的蟲兒，被鳥吃…」不～會～吧！

（知更鳥看見停在細枝上的一吋蟲，狀似要吞掉他）

知更鳥：真幸運，一大早就有食物自己送上門。

一吋蟲：不要吃我！

知更鳥：爲什麼不？

一吋蟲：我是一吋蟲，我可是很有用的，我會量東西。

知更鳥：是這樣子的嗎？那你來量一量我的尾巴！

（知更鳥尾巴降低，讓一吋蟲可以爬上去）

（一吋蟲費力的爬，一面回答說）

一吋蟲：那容易！

（待他爬上後，一面量一面數著）

一吋蟲：一…二…三…四…有五吋！

知更鳥：真的呀！我的尾巴是五吋長！這樣好了，我載你到處去看看，一定還有誰需要量一量的。

（知更鳥載著他到處飛）

第一幕 第二場

時 間：同上

地 點：叢林

角 色：火鶴、大嘴鳥、蒼鷺、雉雞、蜂鳥

（他們倆飛著飛著，先是遇到火鶴）

知更鳥：是火鶴，瞧他！

（一吋蟲移到火鶴的脖子上）

一吋蟲：長長的脖子有幾吋？一二三四五六七八……

（再飛）

知更鳥：是大嘴鳥，怎麼樣！

（一吋蟲移到大嘴鳥的嘴上）

一吋蟲：這大大的嘴巴有幾吋？一二三四五六七…

（繼續飛）

知更鳥：是蒼鷺，喔！

（一吋蟲移到蒼鷺的腳上）

一吋蟲：這又細又長的腿有幾吋？……五六七八…

（隨後移到雉雞的尾巴上）

知更鳥：是雉雞，他的尾巴比我的還要長嗎？

一吋蟲：雉雞的尾巴有沒有比知更鳥的尾巴長呢？.....四...五....

（雉雞尾巴太長，一吋蟲休息了一會兒）

（蜂鳥恰在此時飛過）

蜂 鳥：換我了，換我了！

（一吋蟲移到蜂鳥背上）

一吋蟲：一...二...

（未數到三時，差點摔下來，因為蜂鳥的身長短了些）

第一幕 第三場

時 間：隔天清晨

地 點：草叢裡

角 色：夜鶯

一吋蟲：都說「早起的鳥兒有蟲吃，早起的蟲兒...」

（一隻站在支架上的夜鶯打斷一吋蟲的話）

夜 鶯：量量我的歌。

（一吋蟲吞吞吐吐地說）

一吋蟲：我該怎麼做呢？我只量東西，不量歌。

夜 鶯：量我的歌，不然我吃掉你當早點。

（一吋蟲想了想，有了個點子）

一吋蟲：我願意試一試，開口唱吧！

（夜鶯清清喉嚨，擺好姿勢，開始唱起了歌）

（一吋蟲邊走邊量）

一吋蟲：一吋...兩吋...繼續唱，三吋...繼續唱，繼續唱....

（夜鶯的歌聲聽起來漸遠）

（一吋蟲慢慢離開夜鶯的視線範圍，也離開觀眾的視線範圍）

～幕落～

二、圖畫故事書的幾個重點整理

首先，我們可以從圖畫故事書中先整理出「人物」、「場景」、「時間」和「衝突」這幾樣相關重點：

人物：一吋蟲、知更鳥、火鶴、大嘴鳥、蒼鷺、雉雞、蜂鳥、夜鶯

場景：樹林枝葉、草叢

時間：一天清晨、隔天清晨

衝突：

一吋蟲第一次遇到知更鳥想吃牠，因本身具有「測量」東西長度的用途，逃過一劫。第二次遇到夜鶯，「測量歌聲」是何等刁難的苦差事，但化險為夷，再逃一次鬼門關。兩次重要衝突，都讓一吋蟲面臨生死關頭上。

三、演出形式的決定

按照操偶可控制的範圍內，就必須依照演出地的空間來取決舞臺大小。這裡的幕場安排有明顯的依據，以事件發生屬性較接近的放在一起而分為一幕三場。例如：一開始和知更鳥對話的地方，屬一個事件；為各種動物測量時的行為，歸為另一個事件；而在第二次危機，也就是情節推到高潮至高點，遇到夜鶯到結尾的部分，再為一個事件來看待。

這本圖畫書裡的特點，就是把每一種動物的特徵作局部放大，像是火鶴的頸子、大嘴鳥的長喙、蒼鷺細瘦的腳、有更長尾巴的雉雞（在數學中已進入數量的比較），和身長較小的蜂鳥，以格放效果聚集觀眾的目光；《電影閱讀美學》裡對於「特寫」的效能有這樣的描述：「特寫呈顯細節，特寫呈顯對比，特寫是作者的介入（簡政珍，頁 67-68）。」由於電影特寫可以呈顯細節，無形中將觀者導入一個以前常被肉眼所忽視的世界，正如現代文學將讀者引入一個突破表象的內心世界一般（簡政珍，頁 68）。觀眾所看到的景象有其限制，因此而能仔細觀察框限裡的形形色色，物體局部出現，除了引我們仔細觀看，更刺激我們的想像—以小窺大。

四、基本元素分析簡表

表 4-2 劇本《一吋蟲》基本元素分析簡表

一幕三場	時間	地點	人物	情節/衝突
第一幕第一場	一天清晨	樹林枝葉間	一吋蟲、知更鳥	知更鳥想把牠當早餐吃了，有「測量」功能救了他
第一幕第二場	同上	叢林	紅鶴、大嘴鳥、蒼鷺、雉雞、蜂鳥	知更鳥載著一吋蟲到處幫其他動物測量所需
第一幕第三場	隔天清晨	草叢	一吋蟲、夜鶯	夜鶯希望一吋蟲會量牠的歌聲，最後離開視線範圍，再一次自救

五、改編時，筆者遇到的問題和處理

（一）演出形式的安排

在此書中的歷時性也出現模糊的狀態，不過因為事件集中，少掉不知道該怎麼處理的「一段時間」的問題。如果我們的一吋蟲由真人實際演出的話，所要製作的道具布景，可能得比照故事屋裡模擬進入童話世界中的真人實境，因此要比實物放大到多少，一樣由演出場地來決定。戲臺子，盡量拉近觀眾席，操偶者著單色衣，布景是樹枝叢林景象，鳥兒飛行時由人操作；應該不需換景。

（二）無言還是得呈現對話

第一幕第二場中，圖畫故事書的圖文搭配巧妙，可以清楚明瞭測量物正被一吋蟲測量，當一頁換過一頁，也遞移不同的被測量物，這其中的銜接是利用知更鳥和一吋蟲之間的問題，交代所產生連續的、重複的句型，可以藉此引導小觀眾們，留心注意作者精心設計之處。句子使用上的進逼功能，也促使施壓的一方加諸於壓迫者更危險的情勢中，像是夜鶯強人所難的說：「量我的歌！」...第二次再說：「量我的歌，要不然我吃掉你當早點。」語言很清楚傳達了夜鶯的蠻橫，透出生命的威脅更甚！

（三）一吋蟲的行動方式設計

一吋蟲以蠕動來行進，在製作上要能看出牠的移動；一吋蟲在具其能見度又不能太大的情況下，比例應該多少取決於和各被測量物同時呈現的關係上。

（四）場景的安排

布景如上「形式」中所述，作者在本書仍以拼貼的方式來表現畫面，不同於水彩和蠟筆的混搭，摻以圖描製造出來的紋路，讓樹葉看起來具有立體感（見圖 C4-2-1），而在夜鶯出現的枝頭，以瓦楞紙這種實物當作材料，立於舞臺上當枝幹，在空間的安排也襯托出一種相疊的層次感（見圖 C4-2-2）。局部出現的被測量物，可以圖片製作，或以絨布填充玩偶替代，只要考慮一吋蟲能「附著」其上測量，沿襲作者的匠心獨具，演出時仍以局部出現其中（見附圖 C4-2-3、C4-2-4、C4-2-5、C4-2-6、C4-2-7）。



圖 C4-2-1



圖 C4-2-2



圖 C4-2-3



圖 C4-2-4



圖 C4-2-5



圖 C4-2-6



圖 C4-2-7

第三節 編寫圖畫故事書《小黑魚》

一、劇本部分

《小黑魚》

獨幕劇

人物：

說書人

小游（一隻小黑魚）

一群小紅魚

鮪魚

水母

大龍蝦

鰻魚

海葵

場景：

海底世界

第一幕

時 間：某一天

地 點：海底世界

角 色：說書人、小游、一群小紅魚、鮪魚

（音樂進，「魚兒魚兒水中游……」）

（一群魚兒，有大有小，游過來游過去，嘻遊海底世界，相遇時還會互相打招呼）

說書人：住在大海深處的某個角落，有一群快樂的小魚，他們都是紅色的……

（小紅魚中，此起彼落地說）

小紅魚：就是我們哩！

說書人：其中只有一隻，黑如淡殼菜。

小紅魚：你怎麼長得跟我們不一樣？

（小紅魚們紛紛指著小游說）

(小游游過其他同伴身旁，速度很快地就超越他們)

說書人：他游得比其他兄弟姊妹還要快，他的名字叫「小游」。

(緊張的音樂聲進)

說書人：那是一個倒楣的日子，從波浪中衝出一條又快、又兇、又餓的鮪魚。

(鮪魚出現，張大嘴巴一吸，魚兒紛紛向前又倒退，啊啊啊的叫聲此起彼落進到鮪魚的嘴巴)

說書人：他一口啊，把所有的小紅魚都吞到肚子裡，只有小游逃掉了。小游躲在黑忽忽的深水裡逃走了。(音樂轉為悲傷)他又害怕、又寂寞、又難過。

小游：我其他的同伴呢？(小心翼翼地喊著，在石縫中找著)喂，你們在哪裡？
喂，有誰在那裡嗎？

說書人：可是，大海裡充滿了奇妙的生物。小游游啊游，碰見了各種稀奇古怪的事，所以他又高興起來了。

(音樂聲開始轉為輕快活潑)

(小游看了看，去摸了一下水母)

說書人：他看見了像彩虹果凍似的水母……

(小游跟在大龍蝦後面)

說書人：走起路來像怪手似的大龍蝦……

(像是被小游牽著一樣)

說書人：像是被看不見的線牽著游的怪魚……

(游到漂亮的岩石上坐著，並穿梭在水草間)

說書人：像糖果一樣漂亮的岩石上，長著森林似的海草……

(小游游到鰻魚前方，再游到後方；看著自己的尾巴，繞了幾圈)

說書人：長得幾乎不知道自己尾巴在哪兒的鰻魚……

(躲到樹下乘涼的樣子)

說書人：還有海葵，就像粉紅色的棕櫚樹在風中搖曳。

(突然在岩石和海草間看到其他小紅魚)

說書人：後來，他看到一群跟他一樣小的魚，躲在岩石和海草的黑影子裡。

(小游很高興看見同伴)

小游：來，我們一塊兒游出去，到處玩玩，到處看看！

小紅魚：不行！大魚會把我們統統吃掉！

（小游看了看四周）

小 游：可是，你們不能老待這兒啊！我們一定得想個辦法。

（小游上下來回游著；遇到大魚時，他躲在石頭縫和水草中，並且觀看他們來來去去的經過）

說書人：小游想了又想，想了又想。突然……

小 游：有了！我們可以游在一塊兒，變成海裡最大的魚！

（小游開始分配每隻小紅魚該站的位置）

說書人：他叫他們各就各位，密密的游在一起。

小 游：等到大家都熟練了，能游得像條大魚以後，我來當眼睛。

（小游喊著小魚變大魚，大家就排出隊形；喊：「散」的時候，每隻魚又分開來各自游了）

（在一起行動變成大魚時，游過之處，其他大魚，有的閃避一旁讓他們先游，有的停下來看他們經過）

說書人：於是，他們在清涼的早晨裡游，也在充滿陽光的中午裡游，把大魚都趕走了。

（音樂聲漸小至消失）

～幕落～

二、圖畫故事書的幾個重點整理

首先，我們可以從圖畫故事書中先整理出「人物」、「場景」、「時間」和「衝突」這幾樣相關重點：

人物：說書人、小游、一群小紅魚、鮪魚、水母、大龍蝦、鰻魚、海葵

場景：海底世界

時間：似乎不是很重要

衝突：

這裡的衝突不只是小游的，也是所有小魚們都會面臨的衝突—跟自然環境的衝突，一個弱肉強食的世界。每一個海底世界的一份子，都享有生存權，有的小魚卻常成為其他魚類的食物，有了生命上的威脅。但海底世界如此神奇美妙，可

以和平共處的群類仍有很多，怎能躲藏起來，自生自滅？

三、幕和場的分割

圖畫書中的海底世界，令人美不勝收，因以獨幕劇試作。在一次失去同伴的陰影中，一隻小黑魚曾經孤獨害怕的活在深水裡一個陰暗的小角落，踏出去，讓他有機會再看到世界的美好。外表和別人不同，並不一定不好，小游反而利用了這樣的特點，行特別的任務。眼睛，在人體構造上，是何其重要的一樣器官，想出這個點子集合大家一起行動的，不也就是小游？他似乎注定居於領導人的這個重要職位。合作力量大，不自棄，天生我才必有所用。

四、基本元素分析簡表

表 4-3 劇本《小黑魚》基本元素分析簡表

獨幕劇	時間	地點	人物	情節/衝突
第一幕	似乎不很重要	海底世界	小游、一群小紅魚、鮪魚、水母、大龍蝦、鰻魚、海葵	小魚爲了躲過大魚對其死亡的威脅，深藏海底，小游集合大家聚成一條大魚，再次見識美麗的海洋世界

由上述簡表（表 4-3）看來，時間在此並不特別點寫出來，是因為這是一個小魚們普遍會關心的切身問題，不管時間長久或哪時，這都是他們得面對的。

五、改編時，筆者遇到的問題和處理

（一）決定演出的形式

雖然「有很多海裡生物」，還是認為真人可以作更多的肢體變化，小游幾乎幻化成一位舞者，曼妙輕盈地優游在大海裡。他是一隻活潑聰明、充滿好奇心的魚，幾乎所有的戲劇動作都以他的行動而行動；個別的小紅魚是一隻一隻，也就是由一個人演一隻魚，成群時，就在人的身上成聚一小群一小群，集合的是人身上的圖樣。很適合量身打造變成「音樂劇」，說書人這個角色適存與否可再調整。

（二）對話和動作的安排

描述主題的這件事，怎樣「去做」比怎樣「去說明」的完成更清楚，對話在這裡的使用上明顯地減少，所以安排一個說書人的身份，來當串場人，說書人「演」的部分還是交給角色去完成，否則觀眾會只是聽故事，而忽略「看故事」的實質意義。

（三）場景的設計

主要布景可以將圖畫故事書中的畫面直接依樣彩繪和拓印，像是封面（見圖 C4-3-1）、裡頁的海草（見圖 C4-3-2）等，都給了最直接的圖像可以應用。爲了製造寬廣的感覺，我們甚至可以讓布景由左至右轉動，配合生物游動時的動感和節奏，這會是舞臺設計隱藏機關出現的地方。



圖 C4-3-1



圖 C4-3-2

（四）人物造型的設計

在這裡只要看得出「像」就好了，像果凍的水母，材質選擇要注意，海底世界的美妙，可以在光影的設計上作變化，引現水母透明的空靈性；像怪手的龍蝦，手的整形是重點，其他林林總總留待設計專擅者，其在總體視覺設計上的感覺很強烈。



第四節 編寫圖畫故事書《田鼠阿佛》

一、劇本部分

《田鼠阿佛》

二幕

人物：

春田鼠

夏田鼠

秋田鼠

冬田鼠

阿佛田鼠

場景：

穀倉外面石牆

躲藏過冬的洞

第一幕

時 間：冬天即臨前

地 點：穀倉外靠近石牆處

角 色：五隻田鼠

（在離穀倉不遠的石牆裡，住著一窩吱吱喳喳的小田鼠）

春田鼠：農莊的主人搬走了，穀倉也廢棄了，裡頭空空的，什麼都沒有。

冬田鼠：冬天已經不遠了，我們應該開始收集食物了。

（田鼠們散在穀倉附近，開始忙著收集玉米、麥穗、堅果和乾稻草）

（這時可以編一首工作時的快樂歌，此時有動作有樂聲，田鼠們彼此幫忙，彼此應答）

春田鼠：收集玉米。

田鼠們：收集玉米喔！

夏田鼠：收集麥穗。

田鼠們：收集麥穗呦！

秋田鼠：收集堅果。

田鼠們：收集堅果呢！

冬田鼠：還有乾稻草。

田鼠們：收集乾稻草囉！

（大家都在忙著收集工作，一天又一天，阿佛並不像其他小田鼠一樣努力在收集食物，他蹲在一旁，閉著眼睛思考）

春田鼠：阿佛，你怎麼不工作？

阿 佛：我在工作啊，我在為寒冷陰暗的冬天收集陽光。

（大家又開始工作，扛玉米的、撿稻穗的；不久又看見阿佛背對著觀眾，呆呆坐在一塊大石頭上）

夏田鼠：那現在呢，阿佛？

阿 佛：我在收集顏色，冬天總是灰灰的。

（音樂再進，大家又開始工作；這一回，阿佛看起來像是要睡著了）

（田鼠們責備的語氣問）

秋田鼠：阿佛，你在做白日夢啊？

阿 佛：哦，不！我正在收集字，冬天的日子又多又長，我們一定會找不到話說。

第二幕

時 間：冬天來了

地 點：石牆的窩裡

角 色：五隻田鼠

（場上的燈光轉為寒色）

（阿佛最後一個躲進洞裡，冬田鼠在洞口望著外面下雪的景色）

冬田鼠：這雪不知道會下多久？

春田鼠：我們收集的食物不知道夠不夠？

（音樂進）

（田鼠們圍聚一起，一面吃東西，一面聽故事唱歌，然後睡覺）

（重複兩次或三次之後，把冬藏的食物吃的差不多，石牆裡很冷，大家都不想說話了）

冬田鼠：好冷！

（隨後找一個地方窩著）

春田鼠：好冷！

（隨後縮在一角睡覺）

秋田鼠：冷死了！

夏田鼠：好冷唷！

（夏田鼠和秋田鼠，撞在一起取暖，一起去找剩下的食物殘渣；看到一旁的阿佛，突然想起的問）

秋田鼠：阿佛，你收集的那些東西呢？

（冬田鼠、春田鼠、夏田鼠都往阿佛這裡靠近，看著他）

田鼠們：對呀，你收集的那些東西呢？

（阿佛一面說，一面爬上一塊大石頭上）

阿 佛：閉上你們的眼睛。

阿 佛：現在我把太陽的光灑給你們，那在田野上的太陽光...你們是不是也感覺到那金色的光芒.....

（舞臺上的燈光由寒色轉亮轉暖，四隻田鼠不再縮著打哆嗦，開始覺得暖和多了）

夏田鼠：那是阿佛的聲音？還是魔術？

秋田鼠：那顏色呢？阿佛？

阿 佛：再閉上你們的眼睛。

（阿佛每說出一樣東西，田鼠們就翻出藏在身上的色塊）

阿 佛：想想藍色的長春花，黃色麥田裡的紅罌粟，和莓子樹叢裡的綠葉子。

（田鼠們清楚地看見如同這些顏色塗上了心頭）

春田鼠：字呢？阿佛？

（阿佛清了清喉嚨，彷彿站在一座舞台上）

（特別注意燈光效果的轉變，音樂聲進）

阿 佛：誰灑下雪花？誰融化冰霜？

誰把天氣搞壞？誰讓天氣轉好？

誰在六月長出四瓣的幸運草？誰把日光弄暗？誰把月亮點著？

是四隻住在天上的小田鼠，四隻小田鼠，就像你和我。

春田鼠把陣雨擰開，

夏田鼠把花兒畫好，

秋田鼠帶來小麥和核桃，

冬田鼠，有著一雙小冰腳。

我們多幸運，一年有四季，不多也不少！

（四隻小田鼠，拍手喝采）

田鼠們：阿佛你是個詩人哪！

（阿佛臉紅，鞠個躬，害羞地）

阿 佛：我知道

（幾隻田鼠，一邊拍掌一邊喝采，直到音樂歌聲漸逝）

（燈漸暗）

～幕落～

二、圖畫故事書的幾個重點整理

首先，我們可以從圖畫故事書中先整理出「人物」、「場景」、「時間」和「衝突」這幾樣相關重點：

人物：春田鼠、夏田鼠、秋田鼠、冬田鼠、田鼠阿佛

場景：穀倉外面石牆、躲藏過冬的洞

時間：冬季來臨前、冬季來臨時

衝突：

田鼠們一分工合作大家有飯吃，不工作不勞動的阿佛，加重每個人的負擔，大家可以分到的穀物減少了。

阿 佛—每個人負擔不同的生活條件，物質有形，精神無形，工作，大家都在工作，唯有信任彼此，緊要關頭真能互通有無。

每位創作者都是藝術家，藉由各種形式表達自己對萬事萬物的看法，及對生活的關心，藝術家是個不被鼓勵的行業，卻是這個世界不能或缺的人們！眼見為信被重視，心靈洗滌，在不虞匱乏之後，感受有層次，真正撞進心坎裡的，一輩子受用。這群田鼠朋友努力收集食物時，信任阿佛潛藏在心的另類工作，食物有時盡，收集陽光、顏色和字，並不是人人可為，更何況將其表現得更淋漓盡致；

阿佛的朋友能感受，他們正向藝術之路前行。

二、幕與場的分割

在此幕的分割，依據上很明確，時間和地點都正好到達分界點，時間遞移（冬將至/冬已至），地點也跟著搬遷（石牆附近/牆裡的洞）²⁹。人物制約在單一族群裡，辨別出同一典型中的個別性，印證「典型的性質使一個人物得到觀眾的認可與熟悉感，而個別的特質則使他顯得與眾不同而複雜」（胡耀恆譯，1989，頁 58）的這種說法。

四、基本元素分析簡表

表 4-4 劇本《田鼠阿佛》基本元素分析簡表

二幕	時間	地點	人物	情節/衝突
第一幕	冬天即臨前	穀倉附近石牆	春田鼠、夏田鼠、秋田鼠、冬田鼠、田鼠阿佛	冬天即臨，所有的田鼠們都在辛苦儲糧，只有阿佛例外；但他聲稱自己也在工作，他儲存陽光、顏色和字
第二幕	冬天來臨時	石牆裡的洞	春田鼠、夏田鼠、秋田鼠、冬田鼠、田鼠阿佛，	下雪的冬季，食物漸漸耗盡，阿佛收集的「精神食糧」派上用場

²⁹ 戲劇的時空處理是戲劇形式上的一個重要問題，不但關係到幕的分割，尤其關係到戲劇的整個構成。見姚一葦《戲劇論集》，頁 1。

在簡表（表 4-4）中，這群田鼠，本只有阿佛（Fredrick）有名字，春夏秋冬是詩人借字於季節，剛好巧妙地鑲進詩句中，基於對話上指派說話者的方便，特以將其他四隻老鼠，安上春田鼠、夏田鼠、秋田鼠和冬田鼠。

五、改編時，筆者遇到的問題和處理：

（一）如何表現藝術家

抽象形容抽象，符號介紹符號，除去文字敘述，藝術家會有哪些外顯行為？別人工作，他也在工作嗎？（見圖 C4-4-1、C4-4-2、C4-4-3、C4-4-4、C4-4-5），在任何一張畫面看起來，不明就理的人都一定會斥責阿佛這種窩在一角、背對工作者，一副「事不關己、置之度外」的態度。可是，該他有所貢獻時，好比當他運用想像力使大家沐浴陽光，被顏色包圍，字字傳誦時，作者改變了主角的眼神，其透出品亮所產生的魅力，也感染群鼠和讀者的心境（見圖 4-4-6）；畢竟不是所有的藝術家都有機會發光發亮！



圖 C4-1-1



圖 C4-4-2



圖 C4-4-3



圖 C4-4-4



圖 C4-4-5



圖 C4-4-6

（二）很靜態的戲劇動作

主角阿佛在生活態度上沒被挖掘出的積極面，若不以對話來說明，根本無法取得諒解，閉著眼睛，常靜靜一旁思索不參與運糧的阿佛，究竟是不是偷懶打混仗？後來，有了逆轉，這是整體上的轉變，在肢體、在語言、在動作、在神情上都必須仔細揣摩其微妙之處。

（三）場景的安排和呈現

這裡的場景不複雜，簡單的石頭縫裡，老鼠顏色的單一，石頭顏色單一，如此全靠「藝術家」的省思來幻化每個觀眾同其他田鼠們一般的進入魔化地域。在這兒，服裝設計師要和舞臺景物配合，選出不同的「灰」，質感或裝飾；而燈光的變化，佔了舉足輕重的地位。

第五節 小結

這四本圖畫故事書，最先編寫完成的是《阿力和發條老鼠》，接著是《一時蟲》和《小黑魚》，最後是《田鼠阿佛》。不因隨機，或偶有出現些個人偏好，根據圖畫故事書的內容，尋出能從文體中能析出最多養分轉介到戲劇場域裡。

《阿力和發條老鼠》一書，不管是人物的設計，情節裡安排的危機和衝突，都很有利地平行轉移成戲劇模式，其中主角阿力和各個人物之間對話較多，幾乎全數直接挪用為舞臺語言。

《小黑魚》主要的場景是遼闊大海，以獨幕劇處理，希望讀者藉此過程認識很多的奇妙世界，透過小游的視察觀點來探索。裡面的對話很少，所以借用「說書人」的穿插來開始和結束表演。有特寫³⁰效果的《一時蟲》，則採用偶劇，在鏡框中只出現每位角色的特徵，經由測量的動作，好讓觀眾去認知每種動物在初次接觸時會令人特別多看一眼的部位。而《田鼠阿佛》，則著眼在阿佛置於現實生活中「藝術家」的特別身份，這樣的主題，要考慮到主要角色在舞台上的語言魅力和肢體動作的表達，尤以在情境的揣摩時，能透過舞台燈光來營造寒冬，亦或是洞裡陽光的氛圍，定更相得益彰。

圖畫故事書和戲劇之間的關係很微妙，以演出為目的是每一劇本與生俱來的使命，他的生命歷程還需由導演、演員、各技術人員（還包括演出時的行政工作人員，當然更包括每位看戲的觀眾）來填實豐厚。圖畫故事書的每一頁，就像是集合每一幕一景的精彩劇照顯影，同時鎖定時空羅列織就。

當創作者手邊有一個故事的時候，他會自然而然地很快就找到主題，去發展出最適合的文體，這一路探討圖畫故事書裡和戲劇產生交集的基本元素，這些基本元素運用到各方面都有異曲同工之妙，端看以何種面容面世最優。劇本，制約

³⁰ 見簡正珍《電影閱讀美學》，頁 63-68。

很多東西，熟讀編寫法，通曉條件說，現成的材料端出來，組合出來的不一定可用，就好比依食譜烹調的菜餚，看起來色香俱全，沒有親口嚐嚐，未必入得了口。劇本寫完，就是得面臨演出的考驗，可用？修改後可用？或是不可行。圖畫故事書，筆者在此作最基本的修改，無不希望躍躍欲試者也能大膽嘗試，並以演出檢驗改編的得失。

從每小節中所列的簡表看來，由於圖畫故事書內容不多，經改編後演出的歷時性也不會太長，在古典戲劇三一律³¹的限制下，不會有演出時空的問題，戲劇動作的時間很快，但照顧到的細節，絕對比自行閱讀令人印象深刻。編寫的過程中，最感痛苦就屬對話部分，想來觀察人生的功課有待加強，而另一方面，戲劇中應有的文學性也難以顧及，這是受制於原作，未做大篇幅增刪必面臨的窘境。一般在演出時，雖然演員的表現關係戲的好壞，對於扮演的小孩我們應待以和氏璧，在璞玉上琢磨，不強加諸任一模式而違背他們的自然天性，圖畫故事書中的人物，沒有無惡不作的大壞蛋，關注的是普遍的人性，兒童的生活經驗亦如是。小孩喜歡擁有自己的故事，也絕對喜歡自己演過的故事；他們會小心翼翼地保存捍衛屬於他們的故事，超越作者所處的國界語言和風情文化。

關於場景方面的建議，在繪製布景時集結出的團隊精神，能凝聚出最大的效能，以作品展示和本人站在台上是一樣令人感覺風光。黃春明在二〇〇五年七月推出改編自其童話創作《小駝背》時，當時有幾幕，即以書裡的撕畫原貌放大呈現在舞臺上為主要布景，更讓書中圖像活（化）在現場。

小說原著搬上螢幕已屢見不鮮，當一個讀者的想像和當一個觀眾實際觀看有很大的落差，原因在於小說利用文字幻化的氛圍，無法僅以導演的個人認知來滿足每一位讀者（觀眾）以想像力所構築的幽靈空間。圖畫故事書在這個條件上卻略勝一籌，並不是因為小孩在領略感受上的差異性，而是在於從平面活跳出的具體形象讓人信服，此種動能拉近了閱讀者和文本真實性之間的距離。

³¹ 三一律為「時間律、場地律、單一動作律」，見姚一葦《戲劇論集》，頁2。

第伍章 結論

第一節 研究結果—從戲劇到圖畫故事書之間的逡回

一、基本元素的探析

原來一個故事，時而出現在小說，時而出現在圖畫故事書裡（也隱藏在圖畫中），時而變身在戲劇動作中；可以用看的，可以用說的，也可以用演的。本論文，主以圖畫故事書和戲劇共通的特質，逐步循跡到編寫劇本時需關注的向度，再依這些條件實際編寫圖畫故事書。這些特質包含一個敘述的故事，安排一連串相關事件的情節，把每個相關事件扣在一起的人物，以及故事發生時的所處的環境—場景。

元素依照不同的形式變化組合，佛斯特討論小說中的故事、情節、人物...多本著亞里士多德在《詩學》中，強調悲劇形式所結論出來的戲劇六大要素，「場面、思想、情節、人物、語法、旋律」。現今兒童文學深入研究一個作品，其所沿襲的「情節、人物、敘事者的觀點、場景、風格」，也多從戲劇元素中變身而來。有些故事起於一個事件，再慢慢帶出相關的人物和情節；有些故事以人物開口說話，道出暗藏玄機的發展；而有的故事以一個地點—當作開場白。《阿力和發條老鼠》從尖叫聲帶出一個事件：老鼠的宿命—找食物躲主人，宿命中的突破，是遇到一個真正的朋友。《一寸蟲》始於一個時間點帶出一個事件：清晨，一隻蟲遇到一隻鳥，蟲的宿命是被鳥吃，突破宿命在於他有智慧，逃離敵人的視線範圍。《小黑魚》以第三者的敘事觀點，點出的事件是：說一隻不同於自己族群的魚，躲過大魚吃小魚的宿命，以毅力團結群魚的力量共逞海洋之樂。《田鼠阿佛》則以地點—在一個廢棄的穀倉附近，和時間—離冬天不遠，帶出阿佛不甘於收集平常過冬的食物，以陽光、顏色和字，成就一位藝術家存在之必要的事件。

四件作品的角色，單以一個主要角色和一、兩個次要角色的互動為主，《阿力和發條老鼠》，阿力和小威，再加上一隻蜥蜴；《一寸蟲》裡，一寸蟲和知更鳥及夜鶯；《小黑魚》，小游多和一群落的小紅魚互動；《田鼠阿佛》，阿佛和四隻小田鼠共處。當作者李歐創作出的對象，希望讀者能多些關注時，角色似乎（通常是主要角色）就會予以更貼近人性的行為，例如，取個名字。有了名字，就顯出這個角色的不凡，注定要有異於平常人的一番作為，因此在這裡出現的角色，都具有在一般群體的普遍性，卻又深具自身的特性而突出；在戲劇中這種「戲劇性」的人物，也正是觀眾目光所及的對象。

這些故事發生的場景（時、地）—在地點的描述上，幾乎都比在時間上來的具體。地點配合動物築居依存之地而產生：老鼠居於洞穴，魚群居於海洋，一隻蟲生活空間在樹枝上。時間上的不經意忽略，可能因著故事隨時會發生，每當月圓、每個清晨、每年冬天，而在海裡，時間和季候的轉換，比起海水的溫度恐怕還更容易被輕忽。

這些元素名目相通，定義的內容相去不遠，居於不同的形式，便以不同的樣貌存在：小說的世界以文字為主；圖畫故事書裡，圖像和文字均分故事的呈現；在戲劇舞台上全然是以動作和對話為主。這些文類一旦牽涉到作品改編，除了形式的變動，對於原作品勢必也會有增刪之處，不過，筆者認為，圖畫故事書在改編成兒童戲劇的互容性，應該算是最大的。

二、實際操作

做為戲劇改編的劇本，李歐·李奧尼的四本得獎作品，《阿力和發條老鼠》、《一寸蟲》、《小黑魚》和《田鼠阿佛》，有豐富的原料可供挪移轉用，同樣針對兒童為對象所創作出來的故事，自然而然在改編成劇本時也能蒙受其利。很多作者的說明描述，直接成為戲劇動作的舞台指示，像是《阿力和發條老鼠》一開始：

「救命！救命呀！老鼠！」一聲尖叫以後，一陣匡啷啷。

杯子、碟子和湯匙四處飛。阿力邁著他小小短短的腳，努力朝著洞口跑去。

在劇本中，「救命！救命呀！老鼠！」代表女主人的呼救聲，尖叫聲完之後緊接著音效「匡啷啷」進（在現場實際扯翻一堆杯子、碟子的聲音會在舞台的大空間中散開而模糊聽不清，所以改採音效播放），接著看到的是阿力在跑；小小短短的腳是外形的描述，屬於人物造型，不是戲劇動作。所以在劇本中呈現便為：

（一開始，幕未啟，杯盤掉落，女主人的尖叫聲從翼幕裡側傳來）

（音效進：杯盤器具掉落聲）

女主人：（O.S.）救命！救命呀！老鼠！

（老鼠阿力跑到幕前舞臺中央處，氣喘吁吁，幾度回頭觀看）

會這樣處理是因為回溯事件發生之前有可能的「戲劇動作」，我們看到的「結果」究竟是為了什麼樣的原因而產生；阿力跑到幕前，幕並未開啓，交代自己的心聲，再回到幕裡面，開始接下來的事件。些許的倒敘，是爲了說明主人和老鼠之間一直有的衝突，不管什麼時候，你追我跑是稀鬆平常的事。這樣的安排，一方面兼顧書中的文字訊息，一方面在常理中有根據的去猜測。

編寫一個劇本，或從人物著手，或從故事著手，或以一個主題來佈局，任何一條靈感的來源都可以當做起頭；故事單純，主題明確的圖畫故事書，由於必須在有限的字數空間經營完整的情節，文字表現的簡潔精鍊，反應在故事進行中的節奏也會相對的明快，再增加相關事件以衍充戲劇呈現的時間，不一定有必要，端賴戲劇連貫上的需要，塞得多倒不如添得巧。《阿力和發條老鼠》基於如此考量，一旦書中出現「度過許多快樂的時光」這種一語帶過的情節，原想試著以具體的事件來補充其重要性影響著阿力想變成發條老鼠的動力，但是又牽念主要

事件的發展必須持續進行，因此編寫時處理成了阿力和小威之間的唱答（音效），動作依舊延用著阿力談廚房的冒險經過和小威說著毛毛熊、企鵝以及小主人安妮的種種時的情境，因為場上兩位角色不出聲，僅以肢體展現，排練場上導演要視演員的能力特別設計「劇情動作」——簡單明瞭。

對話的編寫，是筆者認為所有改編過程中最不容易的部分，日常口頭上說的話不應該太精鍊，尤其是小孩用詞本就有失精準，但基於舞台語言每句話都要發揮作用不能吱唔含糊，因此在圖畫故事書中的對話也以言之有物，和推動劇情為主。穿插對話的方式來書寫，通常能將一件事作更具體的描摩，不過圖畫故事書的文式，不允許冗長的「對話」過程，像是「小威和阿力」相遇時、「阿力和蜥蜴」求應之間，「阿佛和其他田鼠」之間。角色一旦開口，似乎就會交代一種狀況，這個狀況，有時會涵蓋一個小事件的起因，或是成為發生事件的觸媒，潛藏一份引動的力量，成功地更迭每一轉場在角色的心境變化。

對話中的用字，摻著複雜的語氣背景，用字決定了說話的態度，更多時候，顯影的是作者個人的想法。《小黑魚》裡的小游在石縫中遇到一群小紅魚時，牠極力說服同伴的態度，有了「毅力」和「不服輸」的精神。《一吋蟲》裡，知更鳥只被說服一次，就滿心歡喜地載著一吋蟲去工作；可是當夜鶯出現，重複聲明的威脅，一度讓之間的對峙氣氛升高，壓力之下，也使得危機中有了轉機。《田鼠阿佛》裡的阿佛，表現出在冬天的活躍性，也起自於藝術家「有適當機會，一定會好好奉獻」的心語，畢竟他們要求的是內心感受重於一切。

由於劇本是不斷的對話和一連串動作所組成，在面臨主角說的一大段的話，就必須拆（猜）解開來，分布在每個下一句中；有時必須無中生有，這個「有」得利用圖畫故事書文本中的空隙來填補而使其合理。《一吋蟲》在圖畫故事書的一開始是：

有一天，一隻飢餓的知更鳥看見了一條一吋蟲，碧綠綠像是祖母的寶石，
停在小樹枝上。他正要一口吞掉牠。

「不要吃我。我是一吋蟲。我很有用，我會量東西。」

「真的喔！」知更鳥說：「那你來量一量我的尾巴」

「那容易。」一吋蟲說。「一、二、三、四、五吋」

而在劇本的表現，筆者試著以下的方式來呈現：

（晨時清新的蟲鳴鳥叫聲，音效進）

（在樹的細枝上，有一隻顏色綠得跟寶石一樣的蟲）

一吋蟲：都說「早起的鳥兒有蟲吃，早起的蟲兒被鳥吃，我是早起的蟲兒，
被鳥吃…」不～會～吧！

（知更鳥看見停在細枝上的一吋蟲，狀似要吞掉他）

知更鳥：真幸運，一大早就有食物自己送上門。

一吋蟲：別吃我！

知更鳥：為什麼不？

一吋蟲：我是一隻一吋蟲，我可是很有用的，我可以測量東西。

知更鳥：是這樣子的嗎？那來替我量量我的尾巴！

（知更鳥降低尾巴，讓一吋蟲可以爬上去）

（一吋蟲費力的爬，一面回答說）

一吋蟲：那並不難！

（待他爬上後，一面量一面數著）

一吋蟲：一…二…三…四…有五吋！

一吋蟲面對危機「臨危不亂」，機智加上勇氣，逆轉緊張的局勢，放進一點「笑看人生」的泰然，長時間和自己的天敵相處，簡直是活在戰慄空間，有了一種信念支持來對抗威脅，所以安排牠「隨遇而安」地面對所處的環境；因此能自我解

嘲地說出：「早起的鳥兒有蟲吃，早起的蟲兒被鳥吃」，卻又不宿命地衝破這個死咒。一寸蟲活在每一雙盯著牠工作的眼睛下，其壓力之大，應是不可言喻。在對話中，因為圖像記憶，可以清楚地分辨哪些角色以何種表情在說話，做了哪些事，以往閱讀中模糊的輪廓，重新建立形象和動作。

圖畫故事書和戲劇的確有著最大的互容性，而這些有力的條件，也的確帶來相對的限制，有時會跳脫不了圖像和文字表面的意思，以致未曾進一步作可能的揣想和推衍。

文學作品本身都有其基本組合，在分析該作品的基本元素後，找一個切入口就可以動筆去改編，等初步改編告一段落，再以戲劇條件作一番檢視，逐項細究修改，如果一開始就被寫劇本的條件箝制住，考慮太多的情況下，作品可能永無面世的機會。凡有規則必有例外，畢竟劇本的好壞不在寫完的當下，而是取決於上台演出幕落之後。



第二節 自省與建議

一、自省

嘗試，是爲了在困境中殺出一條生路，圖畫故事書發展到現在，多少人莫不是爲了開發他的可能性絞盡腦汁，從單純的床邊故事進到校園晨光時間，引進家庭、社區親子共讀，引進大學藝術欣賞的課堂上，由圖像風格看到每個繪畫時期主義的興衰，或就書本裡的故事，結合說演在校園中蔓延開來，而閱讀習慣的培養也由圖畫故事書打頭陣。相對地在出版業者的著眼點，慢慢地從客服人員的逐門拜訪，轉爲新途徑地試以戲劇活動來介紹圖畫故事書以達促銷的目的。

圖畫故事書雖具特殊身份，但在兒童文學的領域中，是否真比其他文類，例如童話，更適合作戲劇的改編嗎？其圖像的存在，是否在改編上也產生相對的限制性？筆者當初只是一個很單純的念頭萌生，針對於善祿（2004）在〈劇本的閱讀與出版在台灣〉所言：「以文字閱讀的角度來看，很多人無法習慣劇本的書寫形式，他們沒有辦法在諸多角色之間分辨清楚『誰在場』、『誰不在場』、『誰講話』、『誰沒講話』，就算有再清楚的舞臺指示，化為了文字書寫與閱讀的形式之後，都將成爲一種閱讀障礙，因為缺乏劇場、身體與表演的經驗想像（頁48）。」一般人沒有辦法依附劇本想像戲劇在舞臺上的演出，因此文字敘述佐以圖像，以其移植舞臺的空間，感覺似乎比較容易，好比大人們運用這類讀物爲入門階，來訓練亦或是培養兒童的閱讀和認知一樣。越多的引導，當然就有越多的條件限制，圖畫故事書中的圖畫提供線索，無形中也是創作的一種綑綁，不過所有的學習都從模仿開始，在此只是找到一條嘗試的途徑。

鄭黛瓊（2003）在〈游溯戲劇教育的原鄉—英國戲劇課程扎根現況〉中提到：「有系統發展戲劇教育的國家，英國應該是先驅國家之一。」戲劇教育在英國已行之有年，小學因爲語文教學的需要，因而發展出一系列戲劇教學的嘗試，這些

嘗試的共通點是大量使用即興創作、角色扮演，...（頁 43-44）。筆者相信藝術教育往下紮根的必要性是刻不容緩的事，但就馬森（1998）在其〈戲劇與教育〉中論及，「我國自建國以來的新學制，模仿西方，把體育、音樂、美術列為必修，不知何故獨獨遺漏了戲劇，致使中小學中沒有戲劇課程，各級師範學校中沒有戲劇科系（頁 280）。」歷年變革的學制直至九年一貫的施行，有了「藝術與人文」的課程，才將表演藝術納入其中，當時面臨的問題現在已移轉到師資方面，一般的藝術學院授課，以劇場模式指導學生了解各部門的分工和實際操作，並培養一個劇場工作者為職志，對於非劇場環境中戲劇活動的運用，實難提供有效的人力資源進以輔導，反觀一些劇團（像是果陀劇團）自行興辦戲劇課程班，吸收對戲劇有興趣的一般民眾，因而間接普及戲劇活動的能量於學院之外。

對於站在第一線的教育工作者來說，戲劇師資的培訓應是刻不容緩的現在進行式，大多數對以戲劇方式教學的老師躍躍欲試，卻都有不知從何著手的困擾，筆者因其背景，曾經在校園中試以多次的戲劇活動帶領孩童在課程中的學習，也曾以圖畫故事書為宗，嘗試編寫的工作，以《愛心樹》為主題來討論樹的功能，集合一些與「樹」有關的圖畫故事書—《樹逃走了》、《被遺忘的森林》、《我們的樹》和《大樹之歌》串成一個「感恩於樹」的戲劇演出，在一個月的排練和製作期間，看到的點點滴滴，以致最終圓滿的演出，一個班級的向心力因此凝聚，只有親自參予其中的人最能見證。

這樣的通則，是否就能建構改編圖畫故事書為戲劇的準則呢？對於將其他形式的文學作品改以戲劇演出，目前仍有不少人在不斷的嘗試和實驗中。不管「戲劇」為教學過程，或為學習對象，兩者在實質上的結合，對於目前教學環境的推動學習已漸漸形成一股助力。基於上述種種的理由，結合圖畫故事書所產生的戲劇活動，有其實際運用的可行性，寄望提出本篇論文產生磁石效應，活化圖畫故事書的多元面向，也期能幫助兒童戲劇在取材上開發長期以來的短缺狀況。

二、建議

（一）在改編和演出上

在本論文第叁章一開始就曾說明，在此並不是將所有的圖畫故事書都納入改編成戲劇演出的討論中，若有人對字母書感興趣，想凌空編一個賦予「字母」全新的生命，組構成奇異的戲劇事件，不妨試試；若是對無字書裡包羅萬象的世界，想藉戲劇形式一窺究竟，也可以試試；甚至著迷於書裡的某一主題，或某一形式，也可以根據戲劇編寫的條件，重新設計一個新的戲劇事件和行動。

再則提醒有志改編者，在編寫的強度上儘可能發揮圖畫書行文中的文本空隙，編寫一些可以朗朗上口念來鏗鏘有調的，類似兒歌一般的短詩韻文，以增加「語文練習」，充實作品的文學性，多些層次而顯得更活潑。

最後，就是不要忘了，劇本當初在編寫伊始即注入被期待演出的生命，一旦有了編寫的念頭進而動手去做時，一定也要在心中點燃使演出成為可能的企圖心，唯有如此鞭策，編寫過程中，才能牢牢記住觀眾、演員和舞台的關係。

（二）在未來研究方向上

圖畫故事書目前開發出來的實用部份，可以為說故事的題材，可以當作上課教材，也可以拿來改編後以戲劇形式演出等方面的功能，而其被研究的部分，有的探討其形式、有的研究圖畫風格、版面設計、圖文的關係，或者分析圖畫象徵意義等，圖畫故事書應該還有哪些值得再被開發的向度呢？這是未來有心想研究圖畫故事書的人，可以靜思琢磨一下的。

而除了圖畫故事書之外，童話、兒童小說，在兒童文學裡其他文類的戲劇改編又潛藏多少執行的可能性呢？有興趣者，也可以朝這方面下手。

既然圖畫故事書被改編，一定得面對演出的考驗，因此延續本論文元素探析，實際改編之後，最重要的就是評量改編劇本的實用性，當面對不同年齡層的孩童排練，會擦撞出什麼樣的火花，因此排練過程，包括認知引導，戲劇相關活動的訓練、舞台動作的排練和各部門製作，都應追蹤紀錄下來；這也是筆者對於自我未來實踐力上所寄予一份深切的期許。



參考書目

一、作品

李歐·李奧尼（1998），孫晴峰譯。《阿力和發條老鼠》。台北市：上誼文化實業股份有限公司。

李歐·李奧尼（1998），張劍鳴譯。《小黑魚》。台北市：上誼文化實業股份有限公司。

李歐·李奧尼（2003），孫晴峰譯。《田鼠阿佛》。台北市：上誼文化實業股份有限公司。

李歐·李奧尼（2006），楊茂秀譯。《一寸蟲》。台北市：大穎文化事業股份有限公司。

二、專書部分：（按作者姓氏筆畫排列）

方寸（1978）。《戲劇編寫法》。台北市：東大圖書有限公司。

方衛平、王建昆主編（2004）。《兒童文學教程》。北京市：高等教育出版社。
台北市：心理出版社股份有限公司。

石光生譯（1986），愛德華·賴特（Edward A. Wright）著。《現代劇場藝術》。台北市：書林出版有限公司。

朱光潛（1989）。〈典型環境中的典型人物〉《朱光潛美學文集》第五卷。上海：新華書店。

佛斯特（E.M. Forster）（2002），李文彬譯。《小說面面觀》。台北市：志文出版社。

李永豐（1993）。《哪吒鬧海》。台北市：周凱劇場基金會。

李立亨（2000）。《我的看戲隨身書》。台北市：天下遠見出版股份有限公司。

李美容（1993）。《視覺藝術概論》。台北市：雄獅圖書股份有限公司。

李達望（1986）。《動物行為面面觀》。台北市：桂冠圖書股份有限公司。

林文寶（2000）。《兒童文學故事體寫作論》。台北市：財團法人毛毛蟲兒童哲學

基金會。

林文寶等著（2001）。《兒童文學》。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

林守為（2001）。《兒童文學》。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

林良（2000）。《淺語的藝術》。台北市：國語日報社。

林真美譯（2005），河合隼雄、松居直、柳田邦男著。《繪本之力》。台北市：遠流出版事業股份有限公司。

邱坤良主編（1998）。《台灣劇場資訊與工作方法—舞臺設計手冊（七）》。台北市：行政院文化建設委員會。

邱坤良主編（1998）。《台灣劇場資訊與工作方法—燈光設計與操作手冊（九）》。台北市：行政院文化建設委員會。

姚一葦（1969）。《戲劇論集》。台北市：台灣開明書店。

姚一葦（1992）。《戲劇原理》。台北市：書林出版有限公司。

姚一葦譯註（1989），亞里士多德著。《詩學箋註》。台北市：國立編譯館。

胡耀恆譯（1974），布羅·凱特（Oscar G. Brockett）著。《世界戲劇藝術欣賞—世界戲劇史》。台北市：志文出版社。

徐素霞編著（2002）。《臺灣兒童圖畫書導賞》。台北市：國立臺灣藝術教育館。

馬威（1991）。《戲劇語言》。台北市：淑馨出版社。

約翰·柏格（John Berger），陳志梧譯（1989）。《看的方法》。台北市：明文書局。

馬森（2000）。《戲劇—造夢的藝術》。台北市：麥田出版。

培利·諾得曼（Perry Nodelman），劉鳳芯譯（2001）。《閱讀兒童文學的樂趣》。台北市：天衛文化圖書有限公司。

梅子涵等著（2001）。《中國兒童文學5人談》。天津：新蕾出版社。

許義宗（1977）。《兒童文學論》。台北市：自印本。

斯劫、藍瑪合譯（1980），田納西·威廉斯（Tennessee Williams）著。《田納西·威廉斯戲劇選集》。台北市：幼獅文化事業公司。

曾西霸（2002）。《兒童戲劇編寫散論》。台北縣：富春文化事業股份有限公司。

曾西霸編（2000）。《粉墨人生—兒童文學戲劇選集 1988~1998》。台北市：幼獅

文化事業股份有限公司。

葉詠琨（1982）。《西洋兒童文學史》。台北市：東大圖書股份有限公司。

葉詠琨（1986）。《兒童文學》。台北市：東大圖書股份有限公司。

鄒淑蘋譯（1985），安東尼·契訶夫（Anton Chekhov）著。《契訶夫戲劇選集—凡尼亞舅舅》。台北市：淡江大學出版中心。

維薇安·嘉辛·裴利（Vivian Gussin Paley），楊茂秀譯（1999）。《手拿褐色蠟筆的女孩》。台北市：財團法人成長文教基金會。

趙如琳譯著（1977）。《戲劇藝術之發展及其原理》。台北市：東大圖書有限公司。

蔡尙志（1994）。《兒童故事原理》。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

蔡尙志（1996）。《童話創作的原理與技巧》。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

鄭明進（2002）。〈圖畫書的主題與分類〉《臺灣兒童圖畫書導賞》。台北市：國立臺灣藝術教育館。

鄧綏寧編著（1979）。《編劇方法論》。台北市：正中書局。

簡政珍（2004）。《電影閱讀美學》。台北市：書林出版有限公司。

嚴影悠譯（1989），愛德華·阿爾比（Edward Albee）著。《阿爾比戲劇選集—動物園的故事》。台北市：淡江大學出版中心。

三、英文專書

Lynch-Brown, Carol. and Tomlinson, Carl M.(c1996) *Essentials of Children's Literature*. Boston : Allyn and Bacon.

Sutherland, Zena, (1997). *Children and Books*. New York : Longman.

Hamilton Clayton,(1976). *The Theory of the Theatre*. New York: Octagon

Leo Lionni, (1997). *Between Worlds the Autobiography of Leo Lionni*. New York:Alfred A. Knopf.

四、學位論文

- 幸佳慧（1998）。《兒童圖畫故事書的藝術探討》。台灣：國立台南成功大學藝術研究所碩士論文。
- 林永昌（2001）。《高雄縣校園皮（紙）影戲競演劇本研究》。台灣：國立台南成功大學藝術研究所碩士論文。
- 楊佳惠（2000）。《創作性兒童戲劇研究》。台灣：國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 楊壁菁（1997）。《創造性戲劇對小學三年級學生表達能力之影響》。台灣：國立藝術學院戲劇研究所理論組碩士論文。
- 詹美鈴（2002）。《青少年對創作性戲劇的詮釋與展現》。台灣：國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 蔡孟谷（2003）。《角色扮演對童話創作的影響》。台灣：國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 盧貞穎（2003）。《看東西說故事—現成物拼貼在圖畫書中》。台灣：國立台東師範學院兒童文學研究所碩士論文。
- 謝華馨（2003）。《應用創作性戲劇說故事教學活動之研究》。台灣：國立台東大學兒童文學研究所碩士論文。

五、期刊

- 于善祿（2004）。〈劇本的閱讀與出版在台灣〉，《文訊》第 225 期。
- 幸佳慧（1999）。〈看誰在說話—圖畫在圖畫故事書中的表現〉，《中華民國兒童文學學會會訊》15 卷 5 期。
- 鄭啓宏（2005）。〈歡喜開鑼—細說兒童戲劇音樂〉，《美育》第 148 期。
- 鄭黛瓊（2003）。〈游溯戲劇教育的原鄉—英國戲劇課程札根現況〉，《美育》第 135 期。

附錄一

《阿力和發條老鼠》



「救命！救命呀！老鼠！」一聲尖叫以後，一陣匡啷啷。杯子、碟子和湯匙四處飛。

阿力邁著他小小短短腳，努力朝著洞口跑去。



阿力所要的，只不過是一些麵包屑。但是人們一看到他，不是尖叫著喊救命，就是拿著掃把趕他走。



有一天，屋子裡一個人也沒有，阿力卻聽見安妮的房間裡，傳來吱吱的叫聲。他偷偷溜進去，你猜他看見了什麼？

一隻老鼠。

但是，那並不是像他一樣的正常老鼠。它沒有腳，卻有著兩個小輪子，背上還插著一支鑰匙。

「你是誰？」阿力問它。



「我是發條老鼠小威，安妮最喜歡的玩具。他們把我抱在懷裡，或是轉動發條讓我繞著圈子跑。到了晚上，我躺在洋娃娃和毛毛熊中間，睡在軟軟的白枕頭上。每個人都愛我。」

「他們不喜歡我。」阿力憂傷的說。但是他很高興找到了一個朋友。「我們到廚房裡找點麵包屑吧？」他說。

「噢，不行，」小威說：「沒人替我上發條，我

就動不了。不過我不在乎。每個人都愛我。」



阿力也喜歡上小威了。只要一有機會，他便去找小威。他告訴小威那些掃把、飛盤子和老鼠夾的冒險經驗。小威則告訴他企鵝和大毛毛熊的故事，不過，它談得最多的還是安妮。這兩個朋友一起度過了許多快樂的時光。



可是，當阿力孤獨的待在黑漆漆的洞裡時，他總是會滿懷羨慕的想起小威：「唉，」他嘆口氣說：「我為什麼不能像小威一樣，是隻被人摟著、愛著的發條老鼠呢？」



有一天，小威告訴阿力一個奇怪的故事。

「我聽說，」它神秘兮兮的說：「花園裡，碎石子路的盡頭，黑草莓叢附近，住著一隻有法術的蜥蜴。他可以把一種動物變成另外一種。」

「你是說，」阿力問：「他可以把牠變成跟你一樣的發條老鼠？」



當天下午，阿力跑到花園裡去。到了碎石子路的盡頭，他小聲的喊著：「蜥蜴，蜥蜴！」話剛說完，一隻五彩繽紛的大蜥蜴出現了。

「聽說你能把我變成一隻發條老鼠，是真的嗎？」阿力的聲音微微顫抖著。

「月圓的時候，」蜥蜴說：「帶一顆紫色的石

頭來見我。」



一天接著一天，阿力每天都在花園裡到處找紫石頭。但是，沒有用，他找到了黃色、藍色和綠色的石頭，就是沒有紫色的。



他找得又累又餓，只好回到屋子裡。廚房裡放著一個滿是舊玩具的箱子，小威竟然也夾在娃娃和積木的中間。

「發生什麼事了，小威？」阿力很驚訝地問。

小威告訴他一個悲傷的故事。安妮過生日的那一天，每個人都送了她禮物。「第二天，」小威嘆口氣：「好多舊玩具都被扔進了這個箱子。我們

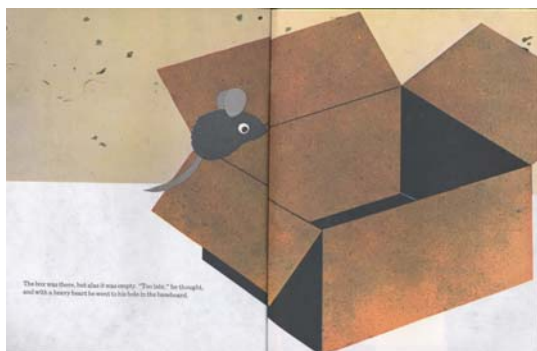
就要被丟掉了。」阿力幾乎要哭出來了。「多可憐的小威啊！」他想。突然，有件東西吸引了他的視線。難道.....沒錯！是一顆紫色的小石頭。



阿力緊緊的摟著那顆紫色的寶貝，興沖沖的跑進花園裡。一輪滿月高掛在天空中。阿力跑到黑草莓叢邊，氣都快喘不過來了。「蜥蜴，蜥蜴！樹叢裡的蜥蜴！」他急切的叫著。樹葉一陣唏嗦作響，蜥蜴出現了。「月圓，石頭圓，」蜥蜴說：「你想變成什麼？」「我要變成…」阿力停了一下，忽然改口說：「蜥蜴，蜥蜴，你能把小威變成跟我一樣嗎？」蜥蜴眨了眨眼睛，頓時出現一道刺眼的強光，然後一切平靜下來。紫色的小石頭也不見了。



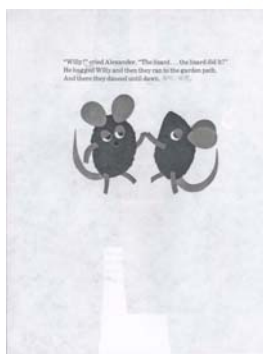
阿力使出所有的力氣，飛快的跑回屋裡。



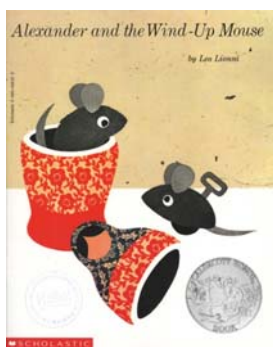
箱子還在那兒，但是——啊！裡頭卻是空的。
「太遲了，」阿力想著，心情沈重的走向牆角的洞口。



是什麼在洞裡吱吱叫？阿力小心的走到洞口一看，竟然是一隻老鼠！
「你是誰？」阿力有點兒害怕。
「我的名字叫小威。」那隻老鼠說。



「小威！」阿力興奮的叫著：「蜥蜴…… 蜥蜴成功了！」
他緊緊的擁抱著小威，兩個好朋友一塊兒跑到花園的碎石子路上。
在那兒，他們跳著舞，直到天明。



《阿力和發條老鼠》原文版封面

《一寸蟲》



有一天，一隻飢餓的知更鳥看見了一條一寸蟲，蟲碧綠綠像是祖母的寶石，停在小樹枝上。牠正要一口吞牠。



「不要吃我。我是一寸蟲。我很有用，我會量東西。」
「真的喔！」知更鳥說：「那你來量一量我的尾巴！」



「那容易。」一寸蟲說。
「一、二、三、四、五吋。」



「真的呀！」知更鳥說：「我的尾巴是五吋長！」
然後，載著一寸蟲，牠飛去別處找也要量一量的鳥。



一吋蟲量了火鶴的頸子。



牠量了大嘴鳥的喙…



蒼鷺的腳…



雄雞的尾巴…



還有蜂鳥的全身。



有一天早晨，夜鶯遇見了一吋蟲。

「量我的歌。」夜鶯說。

「歌要我怎麼量呢？」一吋蟲說：「我只量東西，不量歌。」

「量我的歌，要不然我吃掉你當早點。」夜鶯說。

趕緊，一吋蟲想到了一個點子。

「我願意試一試。」牠說：「開口唱吧！」



夜鶯開口唱，一吋蟲動身量。



牠量啊量，量啊量...



一寸又一寸...

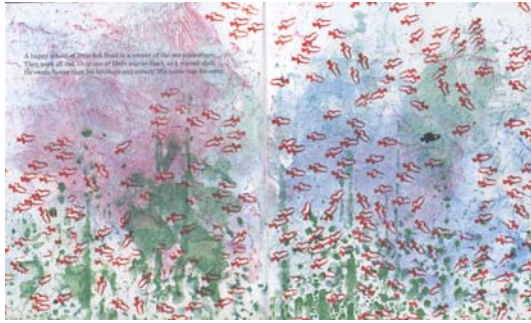


一直量到了不見蹤影。



《一寸蟲》(Inch by Inch) 原文版封面

《小黑魚》



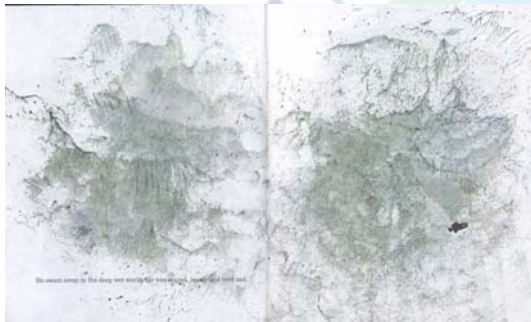
有一群快樂的小魚，住在大海的小角落裡。

他們都是紅色的，其中只有一條小魚，像淡菜殼那麼黑。他游得比所有的兄弟姊妹都快，他的名字叫「小游」。



在一個倒楣的日子裡，從波浪中衝出一條又快、又兇、又餓的鮪魚。

他一口就把所有的小紅魚都吞到肚子裡，只有小游逃掉了。



小游躲在黑忽忽的深水裡逃走了。

他又害怕、又寂寞、又難過。



可是，大海裡充滿了奇妙的生物。小游游啊游，碰見了各種稀奇古怪的事，所以他又高興起來了！

他看見了像彩虹果凍似的水母……



走起路來像怪手似的大龍蝦……



像是被看不見的線牽著游的怪魚……



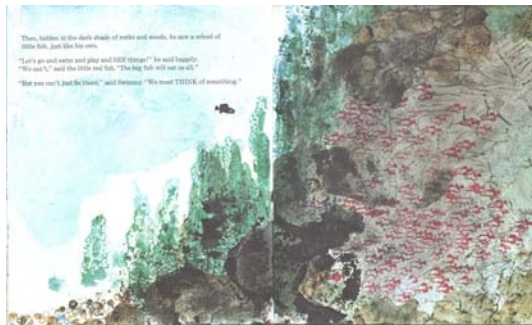
像糖果一樣漂亮的岩石上，
長著森林似的海草……



長得幾乎不知道自己尾巴在哪兒的鰻魚……



還有海葵，就像粉紅色的棕櫚樹在風中搖曳。



後來，他看到一群跟他一樣小的魚，躲在岩石和海草的黑影子裡。

「來，我們一塊兒游出去，到處玩玩，到處看看！」他高興的說。

「不行，」小紅魚說：「大魚會把我們統統吃掉！」

「可是，你們不能老待這兒啊！」

小游說：「我們一定得想個辦法。」



小游想了又想，想了又想。

突然，他說：「有了！」

「我們可以游在一塊兒，變成海裡最大的魚！」



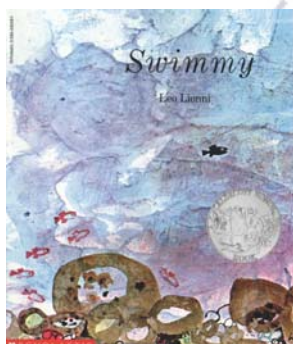
他叫他們各就各位，密密的游在一起。



等到大家都熟練了，能游得像條大魚以後，他說：「我來當眼睛。」

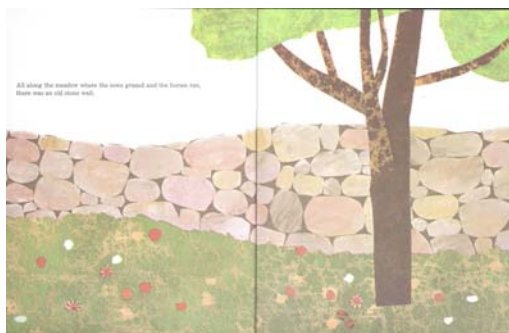


於是，他們在清涼的早晨裡游，也在充滿陽光的中午裡游，把大魚都趕走了。」



《小黑魚》原文版封面

《田鼠阿佛》



沿著那片牛兒吃草、馬兒跑的大草原，
有一座古老的石牆。



在離穀倉不遠的石牆裡，
住著一窩吱吱喳喳的小田鼠。



農莊的主人搬走了，穀倉也廢棄了，
裡頭空空的，什麼都沒有。
冬天已經不遠，田鼠開始忙著收集玉米、
麥穗、堅果和乾稻草。
他們白天忙著，夜裡忙著，他們全都忙著，——就
是阿佛例外。



小田鼠問：「阿佛，你怎麼不工作？」
「我在工作啊，」阿佛說：「我在為寒冷、
陰暗的冬天收集陽光。」



當他們看見阿佛呆呆的坐在那兒，
凝視著大草原，又問：「那現在呢，阿佛？」
「我在收集顏色，」阿佛簡單的回答：
「冬天總是灰灰的。」



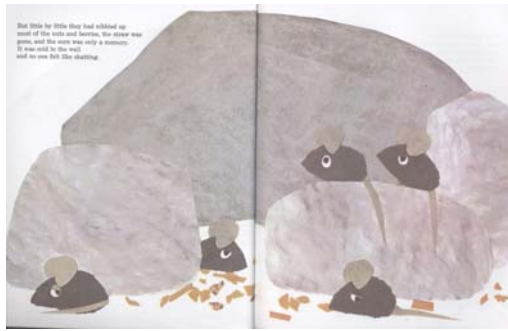
有一回，阿佛看起來像是快睡著了。
他們責備他：「阿佛，你在做白日夢啊？」
「哦，不！」阿佛說：「我正在收集字，
冬天的日子又多又長，我們一定會找不到話說。」



冬天來了。
當第一場雪下下來時候，
五隻小田鼠躲進了石牆的窩裡。



一開始，
他們有很多東西可以吃，
還有許多笨狐狸和傻貓咪的故事可以說。
他們是個快樂的家庭。



但是，一點一點的，大部分的
堅果和梅子都啃光了，
稻草用完了，玉米也只能在記憶中回味了。
石牆裡很冷，
誰也不想開口說話。



然後，他們想起阿佛說過的
陽光、顏色和字。他們為：「阿佛，你收集的那些
東西呢？」

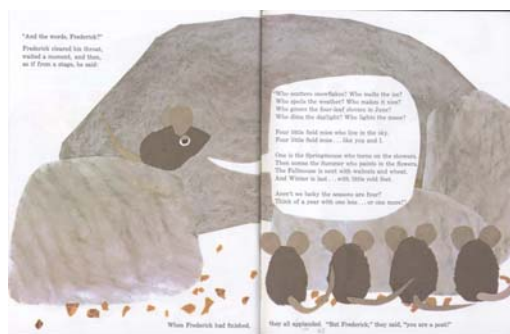


「閉上你們的眼睛。」阿佛一邊說，
一邊爬上一塊大石頭。
「現在我把太陽的光撒給你們，你們是不是也感覺到那金色的光芒……」
當阿佛說到太陽的時候，四隻小田鼠開始覺得暖和多了。

那是阿佛的聲音嗎？還是魔術？



「那顏色呢？阿佛？」小田鼠焦急的問。
「再閉上你們的眼睛。」阿佛說。
阿佛說起藍色的長春花，
黃色麥田裡的紅罌粟，和莓子樹叢裡的綠葉子。
阿佛說著，田鼠他們清清楚楚的看到所有的顏色，
彷彿有人把顏色塗在他們的心頭似的。



「字呢？阿佛？」

阿佛清了清嗓子，停了一會，然後，彷彿他正站在一座舞台上，他說：

「誰灑下雪花？誰融化冰霜？

誰把天氣搞壞？誰讓天氣轉好？

誰在六月長出四瓣的幸運草？

誰把日光弄暗？誰把月亮點著？

是四隻住在天上的小田鼠，四隻小田鼠，就像你和我。

春田鼠把陣雨擰開，夏田鼠把花兒畫好，秋田鼠帶著小麥和核桃，冬田鼠，有著一雙小冰腳。

我們多幸運，一年有四季，不多也不少！」

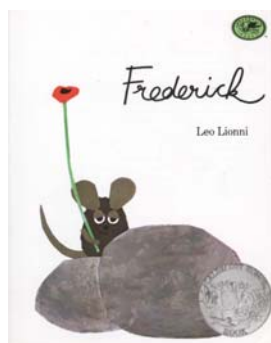
阿佛一說完，四隻小田鼠拍著手喝采，

他們說：「阿佛，你是個詩人哪！」



阿佛臉紅了，他鞠個躬，害羞的說：

「我知道。」



《田鼠阿佛》原文版封面