

繪本與劇場

Picture Book and Theater



鄧宗聖

Tzong-Sheng DENG

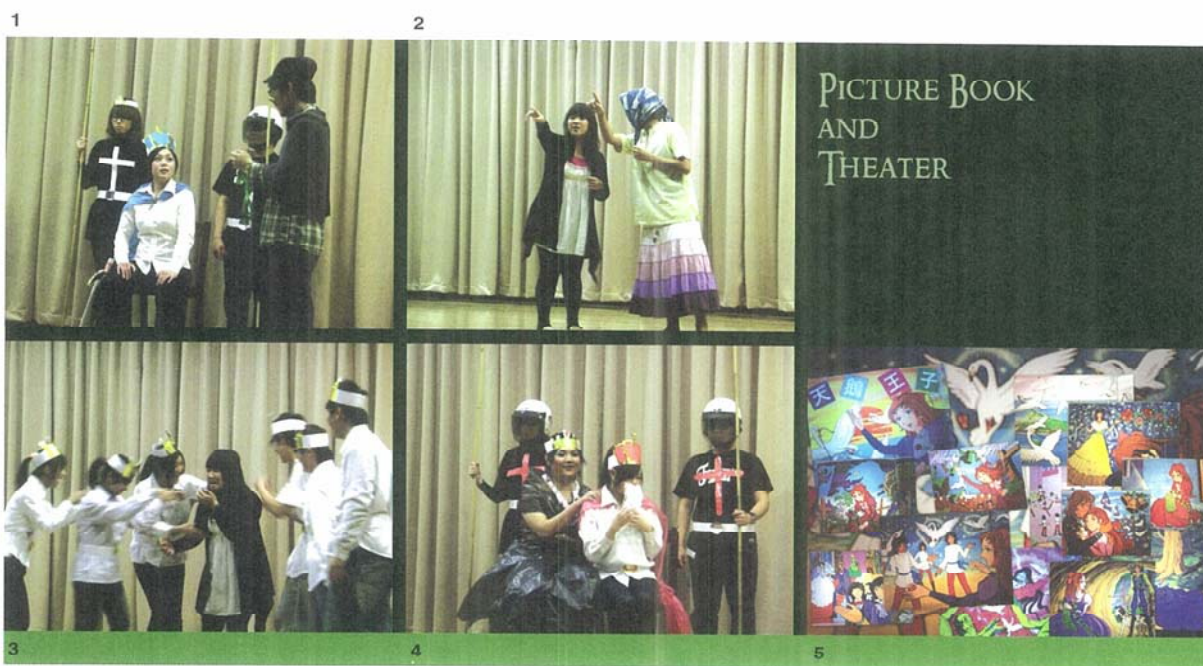
國立政治大學新聞研究所博士候選人
美和技術學院文化事業發展系專任講師

只要有意識地去設計故事與安排情節，並讓目標觀眾能夠前來，它就是一個劇場，我們遊戲的地方。

劇場，它是我們遊戲的地方。

在我們的生活世界裡，劇場向來扮演既娛樂又教育的角色，它既是一個人認識人類文化與價值的鏡子，也是決定文化是否繼續創造的關鍵。這裡

所謂的劇場，簡單而言，它是「展演」的地方，透過它做為溝通的媒介，向預期、設定好的觀眾傳達理念與價值、意義與象徵，它不是國家戲劇院的專利、也不是明星偶像的舞台，它就很自然的發生在我們四周，可以是家庭、學校、圖書館或是戶外廣場，只要有意識地去設計故事與安排情節，並讓目標觀眾能夠前來，它就是一個劇場，我們遊戲的地方。



- 1 《天鵝王子》劇中的大臣向國王建言（鄧宗聖攝）
- 2 《天鵝王子》劇中的公主正探聽失蹤王子的下落（鄧宗聖攝）
- 3 《天鵝王子》劇中的公主找到王子變成的天鵝喜極而泣（鄧宗聖攝）
- 4 《天鵝王子》劇中的國王與皇后正等待王子回家（鄧宗聖攝）
- 5 《天鵝王子》繪本封面（鄧宗聖攝）

繪本的歷史與功能

繪本，它的發展本身就是故事。

繪本（picture book），這個名稱的使用是近十年來才出現的。不過，它在概念上是從「圖畫書」或是「插畫書」演化而來，由於以兒童為主要閱讀對象，所談的主題與內容又多是虛構，或者是古老文化流傳下的故事，故又被視為童書或故事書的一

種。不過，我們可以將繪本看做是圖畫與印刷術的結晶，在歷史的發展中逐漸沉澱下來，這裡將繪本發展分為三個時期：

十四世紀前：記錄故事圖畫

繪本的濫觴，可以追溯自史前的洞穴壁畫，這些石器時代的洞穴壁畫，描繪的主題大部分是動物，不過有趣的是，壁畫上的動物與洞穴中所發現

- 6 《凱琪的包裹》繪本封面（鄧宗聖攝）
- 7 《凱琪的包裹》演員在後台化妝準備粉墨登場（閻偉倫攝）
- 8 《凱琪的包裹》劇中凱琪的父母婚禮（鄧宗聖攝）
- 9 凱琪的美國朋友莫在提讀著寄給她的信件（鄧宗聖攝）
- 10 演員周先駿飾演保衛國家的軍人（鄧宗聖攝）
- 11 《天鵝王子》導演莊子儀（右三）、副導演陳莉媿（右二）、演員朱瑋喬；《凱琪的包裹》導演（左二）、副導演林荃輔（左一）與指導老師鄧宗聖（左三）合照。（閻偉倫攝）



6



7



8

的動物遺骸並不相同，大部分是大型動物，如犀牛、馬、鹿等死去的樣子，用以紀念這些獵物給予牠們新的休憩之處表示尊崇，又或者是創作這些壁畫的同時，獵殺的景象再度重演，在歌唱與啞劇中慶祝勝利（Morris, 1994；楊麗瓊，1999）。總之，這些洞穴繪畫，似乎不是日常生活的反映，而是與某些儀式有關，用來記錄一些特別的事件或發生的故事。

從西方的歷史來看，北美印第安人的編年史，就是圖畫文。這種圖畫文通過對人物、動物與景物的描繪，記錄印第安部落歷史上的重要事件，在他們的鹿皮、衣服與帳篷上，還可以看到描繪洪水、戰爭、食物豐收、煩惱與不幸等歷史上發生的各種重要事件（Morris, 1994；楊麗瓊，1999）。用圖像畫，做為一種生活事件的紀錄，很像是當今吸引人的新聞標題，透過它幫助人們喚起記憶，只有參與或記得這些事的人，或聽過對每個圖畫紀錄解釋的人，才能完全理解這些表述的意思。

十四至十五世紀：宣揚題旨的插畫

圖畫經過漫長的演化後，形成抽象、線條化的文字，現今中華文化使用的文字，仍是一種簡化的圖畫，用以代表物體或概念的畫面，不過大部分使用的拼音字母已經在發展過程中消失，無法看到它們的雛形。當文字出現後，圖畫在記錄事件與故事的功能上逐漸退居次位。

儘管如此，但圖像畫仍然沒有消失，像是在宗教的手抄本中，諸如騎士傳奇、狩獵專論、時辰禱書、彌撒經本等多可見到裝飾性的細密畫，常出自頂尖畫家與書法家之手，收藏者多是貴族、教士與富商之流。但是人工作畫耗時且昂貴，若非給達官顯要閱讀，手抄本書籍的圖畫製作不符合經濟效益。不過，印刷術問世後，文字不但能用機械方式印刷，圖畫也可以採用類似的手段複製，早在印刷書出現前，木板印刷是標準化的製作方法，十四世紀至十五世紀，木刻圖版已經能與活字版一併置入待印版內，一次將圖文同時印完，但是大多數木刻圖版的目的是強化內文、具體呈現主題，而非



9



10



11

PICTURE BOOK AND THEATER

為了藝術創作（Febvre and Martin, 1997；李鴻志，2005：116-118、120）。不過，仍有出版商製作出色的插圖書，以全頁的插圖呈現聖經與語言故事的場景，書本的插畫逐漸在傳播過程中占有重要的角色。

十五世紀後：插畫書的擴散與普及

在西方，十五世紀至十六世紀是一個講求華麗的時代，處處可見插畫書，德、法各地受到義大利文藝復興的影響，對於圖版、邊框的雕刻非常講究。起初的插畫書是為了承續雕版書籍而生，出版宗旨與讀者群相同，主要目的在於教化識字不多的大眾。假借圖畫解釋內文，把基督、先知、諸聖生平的不同事件，或者是大家熟知的神話、傳奇人物，具體地呈現出來，這種將時常聽聞、記憶猶新的故事化為明白具體的圖像，其實用價值大於藝術價值，插畫裡沒有光、影、色調的變化，只有少數簡單的線條與特徵鮮明的角色。十五世紀最受人歡迎的插畫書都是勸人虔誠、誨人向善的宗教作品。十六世紀後由於新技術的興起，木刻版式微、銅版

印刷興起，且能更細膩精緻地呈現圖像，於是十七世紀銅版的應用與版畫交易逐漸國際化，內容也逐漸從宗教、歷史等發散到不同場合目的之日常生活，甚至是藝術作品（Febvre and Martin, 1997；李鴻志，2005：116-118、120）。

繪本成為教育的媒介

我們可以知道，圖畫是故事的媒介，甚至它比文字語言更早出現。不過，我們現今稱之的「繪本」，其實與「圖畫書」與「插畫書」有著不同的意義，在功能上，它自成一格，輔助文字的意義逐漸褪去，甚至自成故事的主體，這一點，我們可從版面空間的分配的比較上窺知一二。除了語言的教學功能外，它逐漸獲得特殊意義，它不但是藝術教育的一種媒介，成為促使藝術教育開展的創作品，如製作繪本、說故事，同時，也做為活化教育的技術，透過應用融入在生命教育、品德教育、公民教育等重要議題中。

用繪本做劇場

看進去繪本裡面，每張插畫具解讀的豐富性。它開啟了我們的想像力，並且引發我們活潑的心智。

好繪本，它即使沒有太多文字，也能夠用插畫來表達故事。

有位老畫家他很喜歡讓小朋友寫生和畫想像畫。為了刺激小朋友的想像力，他會尋找一些圖畫書來，一面講故事，一面翻給小朋友看，結果發現效果出奇好。

人們在學習歷程中，還沒有認識文字前，就開始用身體感官接收世界的給予的訊息，從這些訊息中自然地接納感受，就好像久雨過後，我們欣見溫暖的太陽、在炙熱陽光曝曬後，喜歡到樹下乘涼。於是，我們的視覺經驗，賦予我們眼前每個畫面，一種意義。欣賞繪本中插畫的趣味，不在於我們看懂了文字解釋，而是每個畫面都彷彿在訴說著一個故事發生或結束的關鍵畫面。

關鍵畫面，它是繪本的意義所在、視覺焦點的凝結。每個插畫家，總是會想如何用一張圖片能象徵千言萬物，裡面的每個角色、每個場景到每個物件，擺在這個畫面裡是有意義的。當我們看進去繪本裡面，每張插畫具解讀的豐富性。它開啟了我們的想像力，並且引發我們活潑的心智，讓我們開始去連接生活經驗以及喚起感受豐富的內在世界。

繪本向我們訴說故事，但它的意義不在於畫了什麼，而是我們用什麼樣的角度去閱讀它。但為什麼要用繪本做劇場呢？這裡提出三個理由。

生活智慧的教育：故事外跳進故事內

如果說繪本是一個將觀察與思想圖畫化，那麼我們可以將繪本演出，當做將閱讀、思考與詮釋角度的生活化，創造經驗的過程。

我們可以想像，在閱讀繪本的時候，想像力是發生在腦海中，因此所處的環境是孤獨的，我們透過自我對話來採取對繪本解讀。當我們聽著別人講著繪本故事的時候，我們開始可以與說故事的人對話、討論著這個繪本的意義，儘管我們觀看繪本

的角度變多了，但仍然站在故事之外來看著這個故事。但是，一旦採取劇場的形式，必須演出這個繪本故事，因此，我們不得仔細體察繪本故事的各項細節，包括人物角色、關係發展、衝突觀念，我們從故事外跳進故事內閱讀。

從看繪本故事到演出繪本故事，這是生活經驗再創造的過程，我們除了能讀出繪本故事的意義，也得學習將這個意義透過表演傳達給別人，而表演的過程使我們開始獲得處世智慧，這就好比我們看得懂食譜上面寫什麼，但如何炒出這些菜卻成為一個問題，當我們實際去練習炒出這道菜時，處理這道菜的各種細節，如食材處理的先後順序、溫度控制、調味料的使用量、工具的操作，都會有具體且豐富的獲得。

對於插畫家來說，繪本是人生智慧的濃縮，對於表演家來說，表演是人生智慧的再現，這是創造性的過程。劇場用角色扮演來說故事，這有助於參與者進行想像、選擇情節、重新組織的能力訓練。當我們將繪本視為激發表演的媒介時，參與表演的人將注意到自己內在的情感以及表現於外的語言與動作，它能夠為聽故事的人帶來娛樂與意義的認知。

社會文化的教育：書與非書間的「學習空間」

人類自有文化以來，任何民族的教育都包括兩個面向，一個是謀生能力，另一個則是培養兒童、少年、青少年的道德、智力、社會文化信仰與價值。

為了實現兩方面的目的，發展的教育方法非常多樣，即使在最原始的社會，還沒有任何職業老師的出現，這些教育就已經存在。他們所依賴的不是印刷品，而是人與人之間的互動與學習，像是父母、長輩與同儕間的言傳身教就會產生重要的作用。

早期的表演活動，離不開對大自然信仰與鬼神崇拜。於是戲劇、舞蹈這類的表演，就成為儀式性的活動，人們從參與的過程習得對大自然與鬼神崇敬的觀念與價值。文藝復興後，人們逐漸關心世俗的生活，並且對現世生活發生興趣，表演活動也就漸漸反映了當代的思潮與看法。

於是，表演，它用藝術的形式，展現了社會與文化的功能，是書與非書間的「學習空間」。它提供的不只是藝術學習，在創造的過程中獲得觀看世界的另外一種角度，在此同時，它還提供對社會文化議題的深入理解，像是性別角色、人際關係、生命意義、環境生態、在地文化等。

藝術的全人教育

藝術，它的內涵是觀看世界的角度，不只是表現形式的問題。但為什麼許多人誤以為藝術只是表現形式的技藝呢？

因為，藝術家會嘗試利用不同於文字與口語的表達材料，如舞蹈、繪畫、雕塑、工藝、電影等，寄情於物，但同樣卻是表達對於世界的感知，甚至是人文社會的關懷。這種使用不同表現方式的過程，如何不只有觀念，還能具體化在不同的表達材料上，這樣嘗試不同材料創作的行為本身，就是一種拋棄習慣而勇於用不同角度看世界的實踐。

在從閱讀繪本到創造戲劇的過程，我們重視獨立思考與犯錯。

在過程中，我們需要每個人貢獻自己的思想、理念與行動於整個創作過程中，每個人的思考都會受到重視，而即興創作的表演中，時常詢問的問題是：我是誰？我在哪？我在做什麼？為什麼？時常就需要參與者貢獻自己的意見，對獨立思考培養有莫大的幫助。

而每個繪本一旦成為故事，多少都具有戲劇的特性，即「衝突」。通過角色扮演，我們就加入了繪本故事提供的情境，因此，我們必須得去深入地認識這些衝突。因此，參與者無形中就進入問題解決的情境，我們可以嘗試拋棄繪本書的設定，討論新的理念、方法去解決衝突，而變成一種新創作。在現實生活中，不是每個情境都能不斷犯錯與摸索，像是人際與親密關係的建立。但是在表演活動中，假設性的情境，透過戲劇的方式就能嘗試錯誤，無須擔心失敗後的後果。

繪本到劇場的創作過程，不斷提供參與者去拓展、經驗與表達的機會，重視人格的健全與成長，應用「如果」以及「假使」的想像力，異地而處地

去理解他人的想法與感受，進而拓展在真實人生中可能遭遇的各種困難與情境，因而有機會去選擇適當的態度來面對它、處理它、放下它，避免過度自我中心，並促使思想得以成熟。

藝術，它總是用人們生疏的語言去想事情，但因為陌生所以使人好奇。用言教的故事只能想像，用身教的故事讓人刻骨銘心。繪本劇場，則以潛移默化的方式進行藝術與全人教育。

繪本劇場的工作

繪本，用插畫觸動讀者內心世界，但是劇場用行動尋找屬於自己內心的小宇宙。

繪本劇場的工作大致可以分為：發現故事、選擇主題、創作構思與整合展現四個階段。不過這裡著重「繪本轉化成表演」的過程，因此，繪本繪製則不放在繪本劇場的工作中。

由於繪本創造的風氣與環境逐漸成熟，各類教育者可利用繪本劇場做為教室內學習的活動，藝術教育者則可以使用它來引發新的創作。由於重視實踐創作的過程，這裡將此四個階段做定義與介紹：

發現故事

每一個繪本，都在講一個故事。許多以傳統寓言或神話做成的繪本書，如安徒生童話、伊索寓言、中國神話等，都試圖利用簡單的故事闡述意義與價值。

不過相同的故事，對每個參與者的感受是不一樣的。就像是每個人都聽過三隻小豬的故事，不過有些人會解讀成不怕辛苦、要勤勞（不要偷懶怕辛苦），但有些人會解讀成如果要做就要做到最好（建最牢固的房子），或是有些人批判思考說，「為什麼野狼能吹垮木頭房屋」。每個人在選擇繪本故事的時候，會思考最有意義的部分，進而透過闡述這個故事的意義，來表達他對解決問題的看法。

因此，在此階段，我們要鼓勵參與者每個人都

要去閱讀繪本書，透過比較的過程，選擇自己比較喜歡的繪本。

選擇主題

當繪本選擇好了以後，我們將透過分享的过程，讓每個人都有機會表述自己的想法與意見。

不過，不是每一個繪本故事都能夠成為劇場表演，因為故事需要透過團隊合作才能演出，因此我們必須在此階段做一個選擇。

大家通過討論，除了思考不同繪本故事的思想、價值與教育意義，並且考慮到實際演出的各種因素，如共同意願與意見，然後共同決定出繪本劇場的主題，以及關於此繪本故事的關鍵問題，比方說，繪本《失落的一角》是一個由非人的圓形、三角形等各種幾何圖案所構成個角色故事，因此如何詮釋抽象的角色，反映現代人孤寂心靈的主題。

此外，場景分段、共同的創作時間表、創作團隊建立、行政工作分配等，則是這個階段重要的工作。

創作構思

當確認故事主題後，隨即而來的是如何創作的問題。

在傳統戲劇演出中，劇本是先於任何演出活動。但在繪本劇場中，我們著重「即興創作」，每個參與角色對於繪本故事設定的了解！繪本劇場不需要先創造對話，而是透過創造角色然後產生即興表演。在這過程中，繪本就是劇本，即使沒有一個能夠對話腳本，對繪本劇場而言都是無傷大雅。

但是在創作構思中，所有成員要參與討論，並且決定是否遵循故事情節的發展與結局，以及角色人物解決問題的方式。無論結果如何，在過程中會經歷角色設定、情節設定、劇場遊戲、即興表演訓練以及走位、排練與整排的過程。

整合展現

即興創作的過程，只能說是「玩」，若有能夠達到有表演的水準，角色之間的默契、對於故事演出掌握的熟練度都是需要努力的。

在此階段，如何能有生產力地將大家創作的內容，包括對話、動作以及其他技術性的安排（燈光、音樂、音效）做定型，然後透過不斷演練，將各種創造出來的演出整合起來、不斷演練、招攬觀眾到正式表演，則是這個階段的主要歷程。

未來展望

繪本，用插畫觸動讀者內心世界，但是劇場用行動尋找屬於自己內心的小宇宙。繪本劇場演故事給人看，目的是要參與者創造智慧，讓每個人都能記得當我碰到類似的問題知道該怎麼輕鬆化解。每個演出者，會跟隨、專注觀眾的反應而變化，更了解如此表達才能引起注意力。在自然互動下，演出者與觀眾都能從繪本劇場中獲得意義。

當演出結束後，「你從這個故事立即學到什麼？」，這個問題並不重要。因為，參與的歷程就是收穫，它不應該馬上變成像是一種責任，引發喜愛創造力與藝術的興趣更是重要。我們期待，經由繪本劇展的過程，可以展現自信與自我，透過繪本故事與表演，嘗試各種媒材、培養美學觀念。

未來，繪本劇場將做為一種教育方式，相信會愈來愈受重視。繪本具有故事性，使得不同教育主題得以進入。

■參考文獻

- Desmond Morris (1999)：人這種動物（楊麗瑛譯）。台北：商務。（原書Desmond Morris [1994]. *The human animal*. BBC Pubns; Book Club.）
- Lucien Febvre and Henri-Jean Martin (2005)：印刷書的誕生（李鴻志譯）。台北：貓頭鷹出版社。（原書Lucien Febvre and Henri-Jean Martin[1997]. *The Coming of the Book: The Impact of Printing 1450-1800*. London; New York.）