

2014【數位創世紀】學術實務研討會投稿論文 (全文繳交)

1. 投稿主題：e 世代數位內容創意與敘事
2. 論文中文題目：〈跨媒介敘事與藝術創作端改編考量：以奧斯卡最佳動畫短片【神奇飛天書】改編為互動式電子書為例〉
3. 論文英文題目：The transmedia narration in pictorial narrative and the aesthetic response of the audience: Using the intermediality of animation -adapted e-book as an example
4. 作者之中英文姓名：賴玉釵 (Yu-Chai Lai)
5. 服務單位及職銜：銘傳大學新聞學系助理教授

〈跨媒介敘事與藝術創作端改編考量：以奧斯卡最佳動畫 短片【神奇飛天書】改編為互動式電子書為例〉

中文摘要

本研究剖析跨媒介敘事之轉述歷程，並著眼藝術創作端如何藉「跨媒介互文性」改編作品。考量動畫【神奇飛天書】曾獲奧斯卡最佳動畫短片之藝術肯定，與美感反應之關懷相繫；另亦慮及本片改編之 iPad 數位繪本曾獲「2011 年前十大虛構故事」App 殊榮、曾獲 iPad 付費下載 App 之冠軍，故以【神奇飛天書】動畫轉述互動式電子書為例，剖析轉述歷程。

以圖像藝術創作端欲對話之「虛構讀者」言之，改編者可藉目標族群熟悉之故事或情節以召喚閱聽人涉入。如改編者臆想之閱聽人熟悉之情節、角色樣貌等，可藉「跨媒介互文性」體現。

以圖像藝術創作端「再詮釋作品」為例，改編者可依動畫之多模組敘事之敘事資源，重塑敘事結構。改編者可參照原作與改編作品之「跨媒介互文性」，模仿圖像／影像及聽覺元素；另可依此為基礎融入電子繪本之互動功能，賦予閱聽人主動性及參與感。

以圖像藝術創作端欲賦予之美感反應為例，改編者可藉「跨媒介互文」激發閱聽人聯想原作圖景或音樂，而享熟悉感並滿足敘事期待；亦可藉互動設置打造「視覺奇觀」，提供閱聽人情感涉入及感官刺激。

關鍵詞：

美感反應、跨媒介敘事、圖像敘事、數位敘事、繪本

The transmedia narration in pictorial narrative and the aesthetic response of the audience: Using the intermediality of animation -adapted e-book as an example

Abstract

Transmedia adaptation is the conversion of an original work into multiple media platforms. The person who adapts the story must employ conversion mechanisms, dialog quotations, or simulacra to reconstruct the original narrative structure. Intermediality plays a key role in the adaptation process, in which the storyteller can determine the similarities among symbols, plots, or art forms and enable the adaptation to echo and engage in cross-reference with the original work.

In addition to focusing on intermediality, researchers of transmedia adaptation endeavor to understand how multiple aesthetic responses can be generated from the audience following adaptation. Storytellers select suitable clips and media platforms based on their expectations and imaginings of the audience, presenting an adapted story. Images from animation are presented using visual elements, single frames, constructs featuring multiple frames and image sequences, and narrative logic that governs image sequences and storyboards, and texts were employed to complement the images. The inviting structures in the animation were derived from the storyboards and frames and integrated with music and audio effects. Text from the animation can be used for developing the context of the adapted work, or converted to narration and audio as references.

Keywords: aesthetic response; transmedia narrative; iconographic narrative; digital narrative; picturebook

〈跨媒介敘事與藝術創作端改編考量：以奧斯卡最佳動畫 短片【神奇飛天書】改編為互動式電子書為例〉

壹、研究動機與問題

一、研究緣起

跨媒介改編乃將原作以不同媒介轉化 (transposition)，改編者藉由審美觀、轉述機制、援引主題、引述對白或擬仿表現風格，重構舊作之敘事結構、形式及各元素，為跨越媒體文本之再創作行動 (黃儀冠, 2012; Field, 1952; Grishakova & Ryan, 2010; McHale, 2010)。

跨媒介轉化乃為「跨媒介敘事」(transmedia narrative) 關切範疇 (Grishakova & Ryan, 2010)。該領域之研究者盼理解相異敘事素材如何轉述為不同平台作品，如書寫類型轉為影像之重構歷程 (Kress, 2010)。

改編因涉及跨媒介轉述情況，故常見媒體間相互指涉及互用 (intertextual reference)，如電影情節引自文字小說情節、圖像文本之畫面 (Gibbons, 2010; Wolf, 2005)。改編者可感知原作特性 (情節、藝術材質、畫風後)，再創作／詮釋並透過媒體轉述 (Gibbons, 2010)。敘事者可藉「模仿情節」、「模仿藝術形式」、「符碼如何相互指涉／呼應」以達改編與原作互涉之效果，如藉「跨藝術互文」(interart intertextuality) 以讓不同藝術作品藉相似媒介形式而達呼應之效 (劉紀蕙, 1997; 簡小雅, 2005)。

近年改編研究倡議需回歸「媒介」類型特質，著重敘事者如何藉合宜改編機制以召喚閱聽人參與 (Kress, 2010; Jones, 2009; Page, 2010)。改編者在同一作品援引不同媒介以相互指涉與呼應 (如同一部繪本之圖文相互唱和)、不同類型及作品間之模擬 (如圖像模擬鏡頭語言概念呈現)、藝術表現與風格之擬仿，即運用「跨媒介互文」(intermediality) 以闡明與原作相承之關係 (須文蔚, 2003; Gibbons, 2010; Grishakova & Ryan, 2010)。

由於跨媒介轉述已影響改編樣貌，或可引發閱聽人相異美感反應 (aesthetic response)；美感反應為有益之心靈愉悅，且無涉現實之功利性，可因敘事作品之元素相關 (林致好, 2006; 洪于茹, 2008; 賀瑞麟, 2012)。敘事者如何藉跨媒介轉述方式，提供閱聽人多元體驗，實為近年跨媒介研究欲探索對象 (林致好, 2006; 洪于茹, 2008)。易言之，跨媒介敘事研究關切媒介如何引導敘事者、敘事策略／歷程、轉述文本、閱聽人與文本之交流歷程 (Ryan, 2004)。

以改編者為例，跨媒介轉述涉及敘事目標、檢選若干元素之考量，亦需慮及類型如何運用、作品如何被重新形塑，模式運用針對何種目標及哪一類之閱聽人 (Kress, 2010)。改編者再述時可「虛構」交流對象，如假想閱聽人之反應而調整敘事策略；改編者可納入目標讀者或許熟悉之背景或媒材、熟悉類型、敘事期待等，以再創造原作之召喚式結構 (Carroll, 2001; Echo, 1994; Iser, 1978;

Williams, 2008)。

改編者亦會面臨文本未充份言喻之處，需回應原作之召喚以補白(洪于茹，2008)。再如跨媒介轉述實需改編者依媒介邏輯以再創作，如憑藉對欲轉述之類型所需而增刪文本，並應用其所知之類型語言、文類框架等加以呈現(許南明，1986；簡小雅，2005)。易言之，改編者如何與原作交流並融入轉述媒介文法，其盼予閱聽人之美感反應均可再探析(洪于茹，2008；Ryan, 2004)。

二、研究問題：探析動畫轉述為電子繪本之美感傳播歷程

隨著「圖像學轉向」(the pictorial turn)興起，圖像敘事之跨媒介平台轉述近年已漸被關注(Dena, 2010; Grishakova & Ryan, 2010; Herman & Page, 2010; Mitchell, 1994; Jenkins, 2006; Kress, 2010)。以圖像敘事之跨媒介平台轉述為例，包括圖像轉為影像、繪畫轉為文字、影像改為口語呈現等，運用不同媒介素材召喚閱聽人涉入(Ryan, 2004)。

圖像敘事乃由視覺元素等組成，再由一連串相關之構圖、角色及時序等串接而來，圖像敘事具戲劇表述潛力(如攝影所帶來之視覺震撼; Baetens, 2003)。繪圖者嘗視聚焦於視覺呈現手法時試圖開拓圖像本文之主體性(Baetens, 2003; Mitchell, 1994; Ryan, 2004)。

以圖像敘事之藝術創作端(即跨平台之改編者)為例，研究者可理解改編者如何轉述影像為電子繪本，依特殊策略而組合或再製而服膺敘事目標。故理解敘事者如何轉換、改變何種文本結構以服膺想像之「虛構讀者」需求，或為跨媒介敘事研究之重心(Cupchik, 1992; Jones, 2009)。

以改編者之「虛構讀者」(fictitious reader)為例，虛構讀者乃敘事者創作歷程中想像之對話族群，敘事者可依此思索閱聽人可能態度或評價而調整呈現策略(Iser, 1978)。易言之，敘事者可因「虛構讀者」而思索圖像敘事之跨媒介轉化策略，盼助閱聽人如何體驗不同呈現形式，享有不同詮釋及多元感動(Hunt, 2000)。

以改編者之「轉述後之文本結構」為例，或可思索相異媒介類型如何強化敘事者何種功能以表述故事(Ryan, 2004)。跨媒介之圖像改編者或可運用「跨媒介互文性」運用科技將抽象概念轉為栩栩如生事物，盼引發閱聽人多元體驗而達再創作之意義(Chapple & Kattenbelt, 2006; Gibbons, 2010)。

以出版趨勢為例，繪本轉化為電影或電子繪本事例漸多。如動畫【神奇飛天書】(*The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*)獲得2012年奧斯卡金像獎之最佳動畫短片獎，亦改編為同名iPad互動式電子繪本、再轉化為同名紙本繪本(Joyce, 2012; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。

iPad版本《神奇飛天書》模糊傳統繪本與動畫之界線，其中iPad提供之動畫與攝影工具扮演要角，融入接觸、上捲、翻頁等元素，激發閱聽人與iPad螢幕互動之身體感(Missingham, 2011; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。【神奇飛天書】由Moonbot Studios製作，故事腳本則由William Joyce，並由William Joyce與Brandon Oldenburg共同導演(The Big Cartoon Database, 2012)。共同導演

Brandon Oldenburg 指出，iPad 等軟體提供更多元敘事資源，促發閱聽人可享有相異之體驗（Interactive Ebooks, 2011）。

《紐約時報》及《時代雜誌》對 iPad 版本之《神奇飛天書》均有極高評價（Rich & Madrigal, 2011）。iPad 版本亦提供更多敘事資源，供創作者再創造故事；敘事者盼藉由數位科技讓「故事復興」（Rich & Madrigal, 2011）。2011 年前十大「虛構故事」（fiction）App 之排行榜；另亦得《紐約時報》讚譽，如融入圖像故事、繪本質感，另閱聽人也可透過觸控式面板與動畫互動（Anderson, 2012）。電子繪本亦獲選為《Apps 雜誌》（Apps Magazine）年度 App，及 ipadinght 網站選拔之 2011 年最佳 iPad App（Apps Magazine, 2011; iPad Insight, 2011）。《神奇飛天書》iPad 版本曾獲 2011 年 7 月之 iPad App 付費排行榜第一名，亦榮獲 iPad App 瀏覽排行榜第二名（Business Wire, 2011）。

表 1 【神奇飛天書】影片及互動式電子繪本之出版資訊

作品名稱及中譯	作者群	動畫形式	故事內容	動畫作品得獎紀錄	改編電子繪本之銷售紀錄
【神奇飛天書】（ <i>The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore</i> ）	Moonbot 工作室，共同導演、故事創作者為 William Joyce	動畫式彩色影片，片長 15 分鐘。	Morris 捲入書本奇幻場域，並寫下生活所感。Morris 老邁後，在飛翔書頁護送下翩然離世。	奧斯卡金像獎最佳動畫短片。	1. 2011 年 7 月之 iPad App 付費排行榜下載第一名。 2. iPad App 瀏覽排行榜第二名。 3. 2011 年前十大「虛構故事」App。

（資料來源：本研究製表）

研究問題包括：以改編作品之圖像藝術創作端言之，似可探詢：改編圖像作品之藝術創作端之敘事策略如何體現？

1. 藝術創作端之虛構讀者（欲對話族群）為何？

敘事者如何臆測虛構讀者所需，以與想像之閱聽人之交流；並透過敘事資源以形塑或再現文本，而服膺閱聽人之審美反應及既定視域，均可再探詢（Kress, 2010; Ryan, 2004）。

2. 藝術創作端改編機制為何？如動畫轉化為互動式電子繪本時需經何種轉譯機制？

若將靜態圖像轉為動態敘事，實提供敘事者更多科技或媒介轉述空間，彰顯更多敘事潛力（Toolan, 2010）。敘事者可透過影像提供之視聽元素以組織敘息，運用繪本原作既定元素及互文關係而再創作文本（Kress, 2010）。

動畫語言則擁有視聽元素，具更多元組合形態（Jones, 2009）。也因視聽元素等特質，動畫實可再轉化為其他商品而構成「產業加值鍊」；如轉為電子遊戲或電子繪本等增其製作價值、藉跨媒介轉述而再其傳播價值，另改編版本亦可視為衍生產品而延展動畫之賞析期限（陳淑姣、竇巍，2013）。故若轉述為電子繪本，則改編者欲融入之視聽元素、如何將對白及主題音樂轉述為文字或特效等，詮釋歷程皆可再思辨。

3. 藝術創作端改編時欲再創作之文本為何？

從圖像敘事為例，改編者如何運用「跨媒介互文性」以擬仿原作而召喚原作閱聽人，或為敘事策略之考量因素。若以動畫轉述電子繪本為例，改編者如何藉對類型之想像以重建文本結構？改編者補白歷程為何？另重置原作畫面與改編影像時，是否需承襲既有圖像設計以實現「跨媒介互文性」，便於閱聽人聯結改編與原作之關聯？

本研究擬剖析跨媒介平台之改編歷程，思索以藝術創作端之轉述動畫敘事為電子繪本策略，包括欲對話之目標族群、涉及之改編機制（如考量再製文本之既定類型與公式）、敘事者欲構塑再創作文本樣貌等。

貳、研究價值

傳播研究經歷「語言學轉向」，八〇年代後則有研究者倡議「圖像轉向」（pictorial turn; Mitchell, 1994）。以「類型研究」為例，「類型」定義有其歷史脈絡，如前期研究者援引 Aristotle 對類型討論作為分類之標的；八〇年代研究者認為語言學分析未必適用於視覺形式等作品，故思考視覺特質、機械／媒介、文本與多模組敘事之關聯（Mitchell, 1994; Doloughan, 2010）。

回顧「電影類型分析」的發展，可略成為兩階段：其一以文學批評為參照對象，其二以圖像學為研究取徑（Buscombe, 1986; Bywater & Shobchack, 1989）。文學批評傳統以主題、情節、人物性格等作「類型分析」基礎（Lacey, 2000）。類型概念出於文學，如 Aristotle 在《詩學》中盼區分詩歌種類，以理解其基本特性；Aristotle 亦主張，悲劇等類型亦具基本元素及構成結構，前者包括事件活動、角色特質，後者可包括情節、特定形式等敘事結構（蔡琰，2000；Lacey, 2000）。敘事傳統區分語言表層及深層結構，透過文法及隱喻鋪陳情節結構（Longacre, 1983; Page, 2010）。

圖像學傳統則以「可見的」視覺形式為依歸，包括戲服、明星、道具、場景、地域、時間、光線、鏡頭語言等「外在形式」（outer form; Buscombe, 1986; Hansen, Cottle, Negrine & Newbold, 1998）。另情節、主題等則被歸為「內在形式」（inner form），為理解創作者敘事策略之一環（Buscombe, 1986）。

面對「文學形式」過渡到「視覺形式」的現象，文獻大多以類型分析「引入圖像學」名之（Lacey, 2000）。若著眼於「媒介混用」之「跨媒介情境」，「類

型分析」研究似可反思影像類型之預設，並省思分析架構。「跨媒介互文性」促使研究者再思索傳統之分類方法，是否單從外在形式(角色、設置、公式物件)、內在形式(情節、主題)分析之？反思「跨媒介互文性」與「類型知識」角色，可彰顯類型亦為「媒介」產製之產物；除了思索創作者與閱聽人接收層次，開創另種討論空間(Young, 2008)。

故在跨媒介敘事情境中，研究者實可思考：「跨媒介互文性」如何被展現？敘事者如何從傳統媒介改編為影像媒介，此與多模組之關聯為何？另外，多模組之互動關係／再媒介化與單一模組文本亦可再比較，包括單一模組／傳統文本如轉化為多模組文本(Herman & Page, 2010)？

如跨媒介敘事著重故事再現之方式，彌補傳統敘事理論著重結構、缺乏對媒介關切之不足(Dena, 2010)。研究者可再思「敘事媒介」意涵，如敘事實與媒介相關，藉由媒介產製若干敘事效果；包括情節／故事、論述、敘事科技，將敘事轉化為展演或語言(Doloughan, 2010; Ryan, 2004)。

易言之，研究者亦可比較不同類型，更細緻化描述「跨媒介互文性」之特質(如電影與其他聲光媒體關聯)。易言之，跨媒介情境之浪潮中，研究者似可反思動畫類型之轉述歷程與再現形貌。

參、文獻探索

如前所述，藝術創作端設計文本時之考量，可引導閱聽人與藝術品後續交流與反應(Carroll, 2001)。改編者之敘事策略可思索「媒介」提供何種資源或需增刪何種元素，而啟動再創作歷程(Herman, 2010; Salway, 2010)。易言之，改編者如何承襲原作精神，嘗試模仿題旨、情節、藝術質感或舊有媒介形態等，均為藝術創作端可探析之焦點。

一、跨媒介圖像敘事者改編之考量因素

藝術創作端需依目標群眾之特質，臆測其熟悉、喜好事物或對類型之想像，以打造召喚式結構或思索改編版本應有何種元素(Berger, 1996; Gibbons, 2010; Herman, 2010; Huisman, Murphet, Dunn & Fulton, 2005)。藝術創作端可思考媒介類型之慣常語法，慮及「虛構讀者」推定之慣常公式或創作方式，供閱聽人適應不同媒介平台以賞析作品(Carroll, 2001)。

研究者可探索「虛構讀者」與圖像敘事之關聯，即敘事者製碼時如何臆測欲對話族群之美感反應，以召喚目標族群(Benton, 1999; Booth, 1961; Gibbons, 2010; Iser, 1972; Williams, 2008)。目前研究較少著墨敘事者對「虛構讀者」想像及其如何引導轉述歷程；故未來或可著墨於敘事者如何推定假想之目標群眾特質，此層想像又如何落實至轉述策略。

(一) 改編者如何與虛構讀者對話

敘事者與「虛構讀者」交流時，可因類型異同、作品所需調整寫作策略，

以引導閱聽人感知與評價（申丹，2011；Booth, 1983）。

敘事者與「虛構讀者」對話時，可適時地意識閱聽人所需，如依閱聽人敘事期待建構角色形象（劉雲舟譯，2010／Gaudreault, 1999; Booth, 1983）。敘事者轉述文本時，亦需考量敘事內容、媒介特質、轉述語法（如媒介可提供之模組或敘事結構）以建構作品整體（Chatman, 1990; Page, 2010）。敘事者可能預設「虛構讀者」熟悉事物、美感評價，整合為跨媒介轉述之環節（Prince, 1982; Grishakova & Ryan, 2010）。

（二）改編者如何詮釋原作主題

敘事者可選擇特定元素、角色行為、事件起因及後果，因其敘事邏輯加以組合為某類狀態（Prince, 1982）。改編者亦為原作之讀者，需回應原作之邀請、並動員想像力而詮釋原作（洪于茹，2008）。以視覺作品改編為例，改編者可藉不同構圖再現文本，引導閱聽人感知相異之視覺元素樣貌、象徵、組成形式等均可探析（Painter, Martin, & Unsworth, 2013; Kress & van Leeuwen, 2006）。

1. 改編者欲凸顯何種視覺／聽覺線索？刪減、增加何種支線？改編者補白歷程中，如何想像箇中細節？

改編者重構動畫為電子繪本時，跨媒介互文性或扮演要角。研究者曾云，跨媒介轉述之「跨媒介互文性」或可促使閱聽人聯想不同類型系統，如聯想原作相關特質及情節以填補新作之文本間隙（劉紀蕙，1997；簡小雅，2005；洪于茹，2008；張梨美譯，1997／Stam, Burgoyne & Flitterman-Lewis, 1995）。

研究者可參照原作與改編版本之差異，理解轉述者如何選擇元素及其敘事考量（Page, 2010）。敘事者需藉媒介提供之「模組」（mode）以呈現資訊；模組乃為符號系統，具慣常援用之敘事形態或結構（Dena, 2010; Herman, 2010）。「模組」亦提供各類敘事資源，如文字模組可依線性邏輯以鋪陳因果關係，圖像模組可援用連續圖框而表達事件轉折（Painter, Martin, & Unsworth, 2013）。

改編者轉述作品為他種類型時，則牽涉「跨媒介模組」（transmedia mode）應用，即藉不同模組詮釋原初之敘事元素（Dena, 2010）。易言之，改編者如何因應「跨媒介模組」而增刪原作元素，如何因應「跨媒介模組」之需加以補白，實值得探析。電影類型具連續影像、文字、語言、配樂與音效（劉雲舟譯，2010／Gaudreault, 1999），或可探究：改編者轉述至不同媒介時，如何因應相異模組而增刪相關支線，而補白／增刪等詮釋活動從何而生（如參照何種作品而達「跨媒介互文」特質）。

2. 改編者如何藉「多模組」轉述原初敘事？涉及之改編機制為何？

敘事者詮釋事物時需考量類型特質，如類型具何種語言結構、並依此整合各元素之敘事時序（Prince, 1982）。

如前文所述，改編版本除需考量跨媒介模組形態；另敘事者對改編版本之類型想像，亦引導轉述歷程。轉述類型若屬「多模組」（multimodality）類別，多模組類型實可提供改編歷程更多元之敘事資源（Dena, 2010; Kress & van Leeuwen, 2001）。多模組敘事盼關切圖像、影像、聲效、文字等元素之整合，

亦盼理解元素間之互動如何推動故事情節發展 (Herman, 2010)。

跨媒介轉述時，改編者需考量多模組特性，整合不同模組為相互呼應之網絡；如圖像作品轉述其他類型時需慮及圖文如何結合，如何藉視覺設計、佈局與構圖傳達敘事意涵，彰顯改編者欲凸顯之敘事主題 (Painter, Martin, & Unsworth, 2013)。

以動畫轉述為互動式電子繪本言之，動畫之多模組可包括影像及聲音元素，後者則具輔助敘事之功能；另則互動式電子繪本則可整合文字、動畫、超連結或科技介面等予以呈現 (Dena, 2010; Page, 2010)。

以動畫改編為互動式電子繪本言之，或可探詢：敘事者轉化歷程中，是否具「轉述／敘事」之語法 (Prince, 1982)？動畫提供何種多模組敘事形態？如視聽元素等敘事素材可協助改編？另電子繪本（如 iPad 版本）提供何種模組形式？如觸控式螢幕、軟體語法、科技工具（如「遮罩」等使用）等多模組敘事資源，如何協助改編者轉述為其他版本？

3. 改編者詮釋圖像時，「跨媒介互文性」如何實踐？如情節、藝術表現、原作風格、原作媒介表現之模仿等。

改編者可參照原作之構圖、符碼或情節等，作跨媒介互文之指涉，以闡釋與原作之承襲關係 (Gibbons, 2010; Grishakova & Ryan, 2010)。改編者亦為原作讀者，故詮釋圖文時可自原初文本之符號起始，因「互文」之故聯想至其他系統 (Holthuis, 2010)。即便原作未提及確切之互文成份，改編者仍可自賞析歷程中延伸其他詮釋。

改編者可因「類型 (typological)」想像而建立跨媒介互文，亦可藉內容之「相互指涉」而建構互文特質。前者指改編者詮釋時參照某類型之系統、該類型含括之元素、表述功能，而達「類型互文」特質；後者為改編者可援自某一文本之引語、典故或意象，達「內容相互指涉」之「互文」(referential intertextuality; Holthuis, 2010)。易言之，改編者可依「類型互文」及「內容相互指涉互文」而建構互文關聯。

(三) 改編者欲藉媒介轉述歷程（如「跨媒介互文性」），達成何種美感效果？

改編者藉由跨媒介歷程轉述文本時，盼賦予改編版本不同敘事形式，以激發閱聽人更多元之美感反應、增加作品賞析期限 (洪于茹, 2008; Holthuis, 2010)。研究者可理解藝術創作端如何運用圖像／影像詮釋原作，從而選擇／加工以再創作 (Doloughan, 2010)。

敘事者組裝、表達及整合之相異形式，可賦予閱聽人之不同美感歷程 (Prince, 1982)。改編者可思索跨媒介敘事如何兼具形式美，詮釋歷程如何藉「互文」而激發閱聽人美感反應 (周德禎, 2012)。

研究者亦可再比對數位動畫創作歷程之「混用」或「跨媒介互文」現象，理解敘事者如何轉引或挪用其他文本，豐厚動畫敘事之意涵。故或可從創作者運用之「跨媒介互文」脈絡起始，從中延伸改編歷程之面向。

二、跨媒介圖像敘事者之改編機制：以動畫改編至電子繪本為例

如前所述，「多模組敘事」混合不同敘事模式，需匯整各類素材並將其統整為具主題之符號系統（Dena, 2010; Page, 2010; Kress & van Leeuwen, 2001）。研究者可理解跨媒介圖像敘事之轉述語法、多模組系統間之轉化機制，以理解多模組之圖像、影像與文字系統，再應於用不同類型之文本（Painter, Martin, & Unsworth, 2013）。

跨媒介敘事各元素之轉述，乃參照敘事者對各元素之選擇，或如何擷取自原先脈絡（Page, 2010）。轉述歷程牽涉各符號資源整合，首要關切各元素間互動關係；其次則可關切各元素如何轉化，作為理解敘事進程之依據（Herman, 2010; Page, 2010）。

以動畫轉述為互動式電子繪本為例，則需涉及動畫模組如何轉化為電子繪本模組歷程。動畫敘事結構旨在提供更多細節予觀賞者，其敘事機制伴隨燈光、色澤之轉換、動作表現之細密質感，以呈現更真實之感受（Jones, 2009）。另轉述歷程則可包括「統合主題」以尋找改編敘事軸心，並「選擇」欲改編之視聽元素另依「跨媒介平台」加以轉化；改編者需「合併或突破」既有框格（frame）或輔以視聽元素「延伸」既有畫面意涵、強調角色特質等；改編者亦可參照原作之圖像設定，如依照「跨媒介互文」特質而「現實化」角色與場景（許南明，1986；簡小雅，2005；Field, 1952; Jones, 2009）。

電子繪本亦可搭配音樂形式，協助閱聽人賞析。如音樂聲響可助閱聽人建構具意義之時序，而感知敘事者欲表述之意義及情感；音效亦可引導閱聽人注意力，從而建構敘事邏輯（Kafalenos, 2004; Rabinowitz, 2004; Tarasti, 2004）。

三、圖像敘事者如何藉動畫再造電子繪本之文本結構：原作隱含之轉述資源

圖像敘事可運用視覺元素及景框概念以闡釋故事；分析不同敘事元素如何共融與互動，亦為影像敘事可關注主題（Nørgaard, 2010）。

（一）動畫之視覺元素

創作動畫猶如繪畫的延伸，需考量到動作及時間感（如動作需加以連貫，以構成完整故事），這也讓動畫有別於傳統繪畫（Taylor, 1996）。如早年敘事者則從「手翻書」的方式創作，以測試動作連貫與否；故動畫敘事除得由形狀、顏色等表現外，也經需考量到整體動作設計（Taylor, 1996）。動畫製作可先延伸故事大綱並編寫劇本；亦可藉故事板（story board）將情節以連環圖方式呈現，之後再邁向視覺發展（visual development）階段，如考量角色設計及配色、道具佈景及整體美術呈現等（王受之，2009）。

如前所述，動畫之視覺元素包括角色、道具、場景、背景、光線及鏡頭語言（Young, 2008）。改編者可視轉述歷程闡釋視覺元素、組裝不同情節，並引發不同行動、事件及敘事進展歷程（Doloughan, 2010）。

（二）動畫之聽覺特質：動畫文字、配樂、聲效

在欣賞電影之歷程中，「聽覺元素」也扮演著重要角色。研究者 Chion 認為，電影「聽覺元素」乃為「戲劇效果有關的動作或影像」服務，難以「自給自足」成一體系（Amount & Marie, 1988／吳珮慈譯，1996）。

觀眾能接收電影中的聲音，並可結合當下所見，收入「感知系統」中予以整合（Amount & Marie, 1988／吳珮慈譯，1996）。對話等音效亦與演員面部表情結合，可建立之共時關係而構塑臨場感（Jones, 2009）。聲音亦能引發觀眾之「期待心理」，若影片中出現「開門聲」時，觀影者會自然的設想「門應開啟了」；假使此刻影像中出現了緊閉的門，觀眾會覺得矛盾或疑慮（Bordwell & Thompson, 2010）。易言之，觀眾可將「影像」為主、「聲音」為輔，連結兩者間的關係；包括配樂、旁白或聲效呈現，均有輔助影像呈現之效（Amount & Marie, 1988／吳珮慈譯，1996）。

(1)語言：

文字與影像依憑共時關係，融合後產生新修辭或相互影響而衍生新義（Lehtimäki, 2010）。以動畫敘事與語言為例，若聲優能配合角色性格、環境等轉變語調，或可助觀眾直觀聯想角色特質而融入文本世界（陳瑛，2008）。故旁白／對白亦在電影敘事之歷程具跨媒介指涉之效，亦可作為改編者轉述為他類型之依據（如轉述為文字情節等）。

(2)電影音樂：

音樂交流歷程乃涉及傳播歷程，如敘事者與隱含聽者之交流（Tarasti, 2004）。音符之所以能構成「音樂」，乃因其組成結構（如慢板的結構）及隨敘事時間演進逐步疊合（Ingarden, 1986; Tarasti, 2004）。由於聲音群組、特殊節奏的結構，使聲音能形成更高層次的組合單位，形成相互依賴的體系（Ingarden, 1986）。就接收歷程言之，聽者接收到聲音（物理現象）後可形成腦海中的聽覺訊息，爾後經其基模加以整合可形成個人之聽覺經驗（Ingarden, 1986）。

研究者認為，電影音樂本質乃輔助影像呈現，能引導觀眾解讀電影之方向，替影像之意義「定錨」以減低觀影的不確定性（張岳，2002；久石讓，2006／何啟宏譯，2008）。

電影音樂盼傳達影片之主題思想（表達作者對某事件或人物的態度）、傳達情感、渲染氣氛、描繪景物、表達人物心境、加強戲劇效果及整體結構之連貫性（王樂文，2002；張岳，2002）。以配樂（主題曲）亦可與文本之互涉，藉歌詞、主題曲可助閱聽人理解改編文義及中心思想（林致好，2006）。

(3)音效：

跨媒介敘事研究者主張，敘事內容可因科技轉述而有所改變，如不同媒體、轉化元素、轉述語法等敘事資源可影響情節設定。上述跨類型轉換歷程，涉及媒體形式及公式之表述歷程（Herman, 2004）。多模組敘事形態之新科技運用，提供敘事者更多詮釋空間，如增加數位音效或摹聲等（Toolan, 2010）。

四、小結

若就動畫改編為電子繪本言之，亦可見「跨媒介互文性」之效。如動畫乃由連續圖像組成，有助改編為電子繪本之圖像或影像；另動畫情節、語言或聽覺摹寫等，亦有助轉為電子繪本聲部。再若電影配樂之音樂敘事（如搭配畫面之主題曲等），亦可詮釋電子繪本影像而形成主軸一貫敘事。

以圖像藝術創作端欲對話之「虛構讀者」言之，圖像敘事臆想目標群眾需求，依照敘事目標及閱聽人熟悉之類型等重塑文本（Kress, 2010）。改編者可依據閱聽人對類型之想像，思考改編版本之公式、媒介文法等敘事策略。故跨媒介轉述者對「虛構讀者」之預期如何引導敘事策略，乃為探索重點之一。

以圖像藝術創作端之「再詮釋作品」為例，改編電影需與原作具承襲關係，以彰顯「再創作」之意義；而如何運用合宜跨媒介轉述以彰顯藝術價值，即為改編機制需關切面向（Lothe, 2000）。

以圖像藝術創作端欲凸顯之「美感反應」為例，改編者可藉跨媒介轉述歷程，融入相異媒介之模組形式而重塑敘事設計；閱聽人可因聯想原作而興起敘事預期，亦可藉不同模組之設置引發更多元之賞析體驗。

以圖像藝術創作端可運用之「敘事資源」為例，改編者重構動畫為電子繪本時，跨媒介互文性或扮演要角。敘事者興趣引導對內容之形塑，產製／選擇各類元素以形塑訊息，框現各個元素；亦引導轉化歷程而衍生新文本（Kress, 2010）。以動畫「視覺元素」言之，動畫乃由多幅圖像快速播映而產生連戲之效，故動畫轉述為電子繪本時或可援引原作畫面而達「跨媒介互文性」並召喚原作之閱聽人參與。以「聽覺元素」言之，電影之聽覺元素包括語言、電影配樂與音效。電影配樂之主題曲亦可電子繪本與畫面及情節互相指涉；音效可呈現閱聽人期待之聲響，或融入電子繪本互動式設計。

肆、研究方法與分析架構

多模組文本分析（Multimodal discourse analysis, MDA）為近年迅速成長之領域（Painter, Martin, & Unsworth, 2013; van Leeuwen, 2005）。研究者可從比對文本之敘事形態，剖析敘事者引用何種多模組加以改編等，理解敘事者如何建構意義（Baldry & Thibault, 2006; Bednarek & Martin, 2010）。

以前述多模組敘事結構為例，剖析轉化後互動式電子繪本之影音整合形式。本研究擬比較動畫轉述為互動式電子繪本之過程中，改編者如何因應「媒介」特質而調整敘事策略；並依比較文本結果，輔以電子繪本幕後製作、改編者自述為例，說明圖像敘事之跨媒介轉化可能因素。

一、多模組敘事分析指標：以動畫轉述為互動式電子繪本為例

研究者可關切改編者如何詮釋敘事、轉化後各元素之交互關係，並探索多模組敘事形式提供何種再述資源或限制（Herman, 2010）。研究者可剖析多模組系統之文本形式、敘事元素之互動網絡，理解單一敘事元素如何構成符碼，最終再匯總為整體系統（Painter, Martin, & Unsworth, 2013）。

本研究考量「多模組文本分析」方式，故擬依前述之「動畫多模組」及「電子繪本多模組」起始，拆解各別之敘事結構。另針對跨媒介情境之轉述部份，研究者可從「跨媒介互文」之共享「基因」（intermedia generic）起始，理解詮

釋／生產、其他媒介提供之創作資源 (Young, 2008)。故研究者可藉由不同媒介比較，媒介平台／物質資源如何協助符號產製或敘事設計 (Kress & van Leeuwen, 2001)。

以下擬先闡釋「動畫多模組結構」及「電子繪本多模組結構」，再說明「跨媒介互文」如何落實於轉述之分析指標。如前所述，「動畫多模組結構」可分為「動畫影像」及「聽覺元素」兩層面，前者由「視覺元素」(如角色、道具、場景、服裝、光線、鏡頭語言)起始，構成「單一框格」後堆疊為「多幅框格」而為「連續動畫」；後者由「旁白／對白、電影音樂、聲效」構成，為影像模組服務。

改編之「電子繪本模組」則可融入科技之敘事資源，圖像／影像除以「視覺元素」組成外，亦可取自原作之單一頁面、動畫、或藉互動式形式衍生插曲或遊戲等。另「聽覺元素」亦可包括取自原作之文字、主題曲、對白／旁白及聲效。

再如前文論及，敘事者轉述考量包括「欲對話之虛構讀者」、「改編機制」、「預期之美感反應」；同時因互動式電子繪本之故，分析轉述考量時應需包括科技賦予之敘事資源(或限制)。茲將研究架構圖呈現如下：

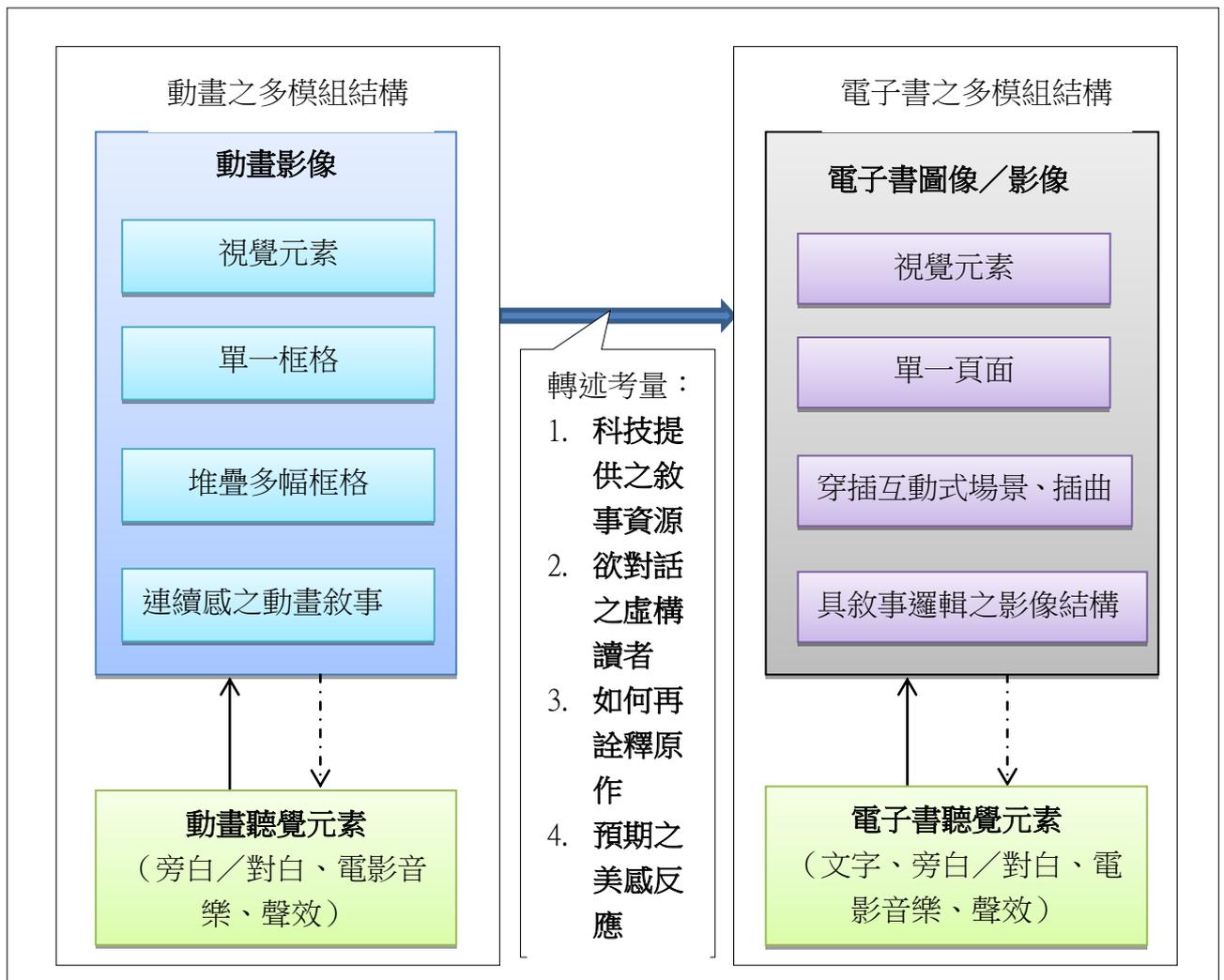


圖 1 多模組敘事之轉述概圖
(資料來源：本研究整理)

若回歸跨媒介轉述情境，研究者實可考量「跨媒介互文性」以理解敘事者選取元素，又如何增刪及型變 (transformation)。研究者可關切敘事者如何將傳統媒介改編為數位媒介，且如何以數位媒介之多模組加以呈現；另轉述後之多模組文本之各元素樣貌，如何整合及互動均值得探析 (Doloughan, 2010; Grishakova & Ryan, 2010; Herman & Page, 2010)。以圖像敘事為例，研究者可剖析圖像／影像與聲部之關係，並剖析改編歷程如何改變原先

故動畫改編至數位繪本之分析指標，似可分為：圖像／影像、聽覺元素之「跨媒介互文性」加以釐清，如圖像／影像包括視覺元素、單一框格、多幅框格、連續動畫之變造關係，又融入何種互動式形態；聽覺元素則可比對原作之文字、旁白／對白、音樂或聲效等，如何藉不同媒介載具呈現。

二、個案分析與討論：動畫轉述為互動式電子繪本之敘事策略

下文擬依改編者欲對話之「虛構讀者」、「改編機制」、「再創造之文本樣貌」

等起始，並於「改編機制」中融入「跨媒介互文」分析指標，探索「動畫多模組」轉述為 iPad「互動式電子繪本」歷程。

(一) 圖像藝術創作端欲對話之「虛構讀者」

如前所述，敘事者需思索不同媒介平台如何呈現場景、動作與事件；如視虛構讀者之需，適時提供文字、旁白以輔佐圖像，便於閱聽人體驗文本世界 (Herman, 2010)。互動式電子繪本著眼閱聽人之主動性，另其新增之插曲或參與或可引導不同詮釋文本之方向。故敘事者或可考量閱聽人與文本之互動方式，融入改編機制等敘事策略，以召喚閱聽人涉入文本。

William Joyce 指出，Moonbot Studios 製作團隊盼藉由 iPad 機制提供不同敘事經驗，提供閱聽人賞析繪本不同之悅讀經驗 (Missingham, 2011)。William Joyce 指出，製作團隊盼整合敘事與娛樂走向，並依此設計 iPad 版本之互動裝置 (Missingham, 2011)。William Joyce 認為「故事才是王道」，iPad 互動設計、遊戲、功能等乃輔助閱聽人融入故事，或促進閱聽人理解故事情節 (Missingham, 2011)。

App 則由動畫原作改編而成，複合動畫及繪本之設計。iPad 版本運用互動式科技創作本書、創新遊戲部份，但保留動畫之音樂 (MORRISLESSMORE, 2011)。轉述者仍盼吸引大人與兒童之參與 (MORRISLESSMORE, 2011)。iPad 沿用電影畫面、音樂、動畫，而維持影像流暢度 (Ritter, 2012)。而改編之 iPad 版本又可與繪本類型呼應，如以文字闡釋故事、並融入靜態圖像呈現。另則 iPad 版本則加入互動式裝置，呈現敘事兼互動特質 (Ritter, 2012)。

(二) 圖像藝術創作端如何再詮釋原作：改編機制及「跨媒介互文」之應用

以下擬依前述研究架構之「動畫多模組」及「互動式電子繪本模組」轉述機制，分以「圖像／影像」及「聽覺元素」之跨媒介互文性，闡釋改編者如何詮釋原作。

1. 電子繪本圖像／影像：

Moonbot Studios 並沿用動畫景框，將 27 個畫面轉述為 iPad 版本，並於 2012 年再轉述為紙本繪本 (Interactive Ebooks, 2011)。William Joyce 亦肯認動畫類型對兒童之吸引力，如其觀看【雨果的冒險】動畫設計時，發現動畫有助兒童融入賞析歷程 (Hellard, 2012)。

(1) 視覺元素與跨媒介互文性：

(a) 角色：

影像及 iPad 版本與傳統文學即構成「媒介間互文特質」，如援用英國兒童文學對「蛋頭人」(Humpty Dumpty) 造型 (KIRKUS, 2012; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。蛋頭人為英國童詩、《愛麗絲夢遊仙境》出現之角色，為兒童所熟知 (Hellard, 2012; Interactive Ebooks, 2011; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。

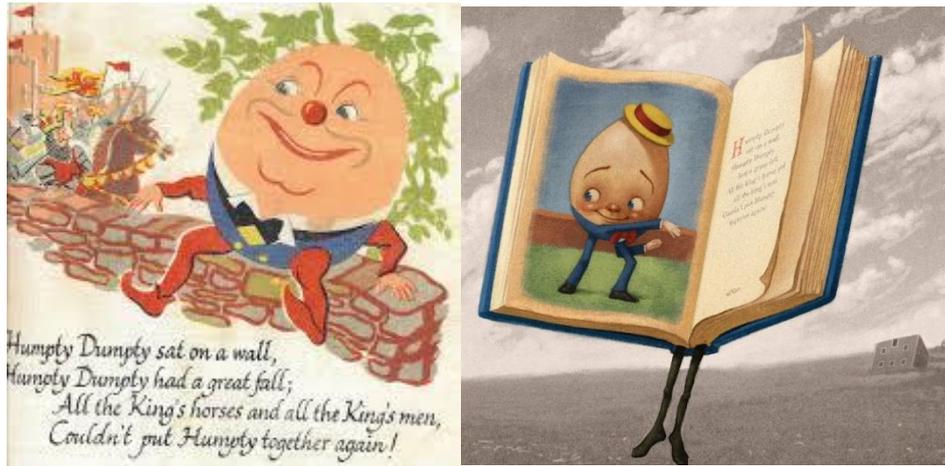


圖 2 「蛋頭人」(Humpty Dumpty) 之跨媒介互文性展現
(資料來源：

<http://freevintagedigistamps.blogspot.com/2012/07/free-vintage-printable-humpty-dumpty.html>)

敘事者也將其融入影像及 iPad 改編版本中，盼召喚兒童等閱聽人之熟悉感而增加涉入度 (Pramono, 2012)。William Joyce 加入「蛋頭人」等角色設計，召喚閱聽人童年記憶 (Hellard, 2012)。

(b) 場景：

動畫也與美國兒童文學《綠野仙蹤》互涉，融入龍捲風襲擊城市後，房屋落地之場景 (KIRKUS, 2012; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。如仿自《綠野仙蹤》之龍捲風場景，鋪陳奇幻故事之開端 (Rich & Madrigal, 2012)。

(c) 光線：

當 Morris 逐步走出田野時，閱聽人可在黑白佈景中用手指塗抹，塗抹之處則轉為藍色。而在動畫軟體中，實可依不同遮罩 (mask) 達成；如灰色、藍色等遮罩所組成。



圖 3 電子繪本取自動畫之部份景框並融入互動式裝置

(資料來源：取自《神奇飛天書》)

(d)道具：

電子繪本設計者盼閱聽人覺得自身受重視，藉互動拉近與閱聽人距離、涉入故事情境 (Rich & Madrigal, 2011; Wu, Mallan, & McGillis, 2013)。iPad 版本中加入更多互動式元素，同時也鼓勵閱聽人涉入及參與；如 Morris 拿著碗餵食英文字母給書本時，閱聽人在 iPad 版本中亦可拿著碗來餵食書本 (Rich & Madrigal, 2011)。



圖 4 電子繪本以閱聽人視角改編場景並融入遊戲設計
(資料來源：取自《神奇飛天書》)

(e)戲服：

「互文性」乃指敘事者可藉不同媒介平台重構某一(組)文本，供兩作品構成「互文」關係或相互指涉 (黎湘萍，1998)。故動畫改編為電子繪本時，實可取自戲服等「跨媒介互文性」，延續原作與改編版本之承襲關聯。【神奇飛天書】動畫改編至同名電子繪本時，依然沿用動畫之戲服等視覺元素；若閱聽人先前即賞析動畫，或可喚起閱聽人之敘事期待，並隨互動式裝置融入而享有多元閱讀體驗。

(f)鏡頭語言：

「互文性」乃指文本意義並不能獨立存在，而需以其他文本互涉；透過模擬其他文本之圖像、符碼及情節，藉「跨媒介互文」擴充更多元面向 (劉紀蕙，1997；周平，2012)。

以鏡頭語言為例，電子繪本《神奇飛天書》多取自動畫某一畫面加以呈現，延續與原作相仿之表現形式；但改編者則融入互動式裝置，在電子遊戲插曲中改編閱聽人視角參與故事 (如上圖之觀視碗盤視角，即暗示閱聽人以正上方觀看)。故改編者可藉「跨媒介互文性」延續原作表達形式，另藉互動式裝置而為閱聽人「主動性」加分。

(2)單幅頁面與跨媒介互文性：

而 iPad 電子繪本實則由電影之 27 格靜態畫面轉化，即承襲動畫原作之畫面、與文學互涉之特質，以建構電子繪本之敘事線（KIRKUS, 2012）。手繪加 CG 製作影片，另 iPad 轉譯版本除沿用影像框格及畫面外，每頁均加入互動裝置設計（Rich & Madrigal, 2012）。

(3) 穿插互動式場景、插曲與跨媒介互文性：

跨媒介敘事之新增文本／元素，或可在敘事鋪陳歷程扮演要角，並賦予閱聽人更多元體驗面向道（Dena, 2010; Jenkins, 2006）。如傳統多半視閱讀體驗等同於閱聽人賞析紙本文學作品歷程，少言及閱聽人身體感、媒介特質（如媒介之物質特性等）、互動及反應（Gibbons, 2010）。

以《神奇飛天書》iPad 電子繪本版本為例，幾乎每頁動畫均具互動遊戲（Anderson, 2012）。App 運用閱聽人參與之互動元素，吸引閱聽人涉入文本（Ritter, 2012; Wu, Mallan & McGillis, 2013）。包括簡單之觸控翻頁，或讓故事角色翻轉、改變，另在改變場景時伴隨聲響等（Ritter, 2012）。

iPad 版本電子繪本則運用電腦動畫等技術，將電影場景（如龍捲風襲擊、主角在書中飛翔旅程）轉為電子繪本畫頁（Heller, 2012）。開場時，閱聽人由左向右輕觸面板，則畫面會順勢刮風，開展其後龍捲風吹襲場景。即 iPad 面板接收觸控式訊息後，可啟用動畫播映。之後建築物受龍捲風侵襲，則加入動畫之搖晃效果（如以不同畫面，以搖晃效果加以轉置）。另如黑白書本翻開後，閱聽人可在其上寫字、繪圖；則運用可繪圖軟體，作出呈現文字之效果。



圖 5 電子繪本取自動畫圖像並融入繪圖軟體設置
（資料來源：取自《神奇飛天書》）

圖像敘事更加強化「感官」面向，著重大腦感知歷程、閱聽人如何與文本互動，整合框格為主題一貫之形式（Gibbons, 2010）。在【神奇飛天書】動畫轉述為電子繪本時，閱聽人可藉原作與改編版本情節「跨媒介互文」，貫串遊戲之整體場景；改編版本中，凸顯閱聽人之身體感（視覺、聽覺及觸控）及文本互

動面向，賦予閱聽人更多重感官刺激。

(4)電子繪本敘事邏輯與跨媒介互文性：

閱聽人在 Morris 修復書本之歷程中，也可用拼圖遊戲參與書頁修復之歷程，隨後得見 Morris 飛翔與書頁之中 (Ritter, 2012)。當 Morris 頭一次走入電子圖書館時，閱聽人也可以標記自己熟知書名 (如莎士比亞等) (Ritter, 2012)。再如最後一景，閱聽人手指若點開窗戶，則可將夜晚轉為白日；而在軟體製作歷程中，實可藉兩幅圖景 (白天與黑夜) 切換而成。

2. 電子繪本聽覺元素：文字、旁白／對白、配樂、聲效

或如閱聽人可跟著「蛋頭人」引導，隨著觸控式螢幕之紅色鋼琴鍵，彈奏主題曲後繼之賞析故事 (Ritter, 2012)。而蛋頭人彈琴場景，則可藉軟體程式書寫者創作腳本，藉由音符上之紅點、琴鍵之紅格引導閱聽人彈奏主題曲；若閱聽人彈奏正確音符，則再轉置下一琴鍵，開始不同彈奏歷程。

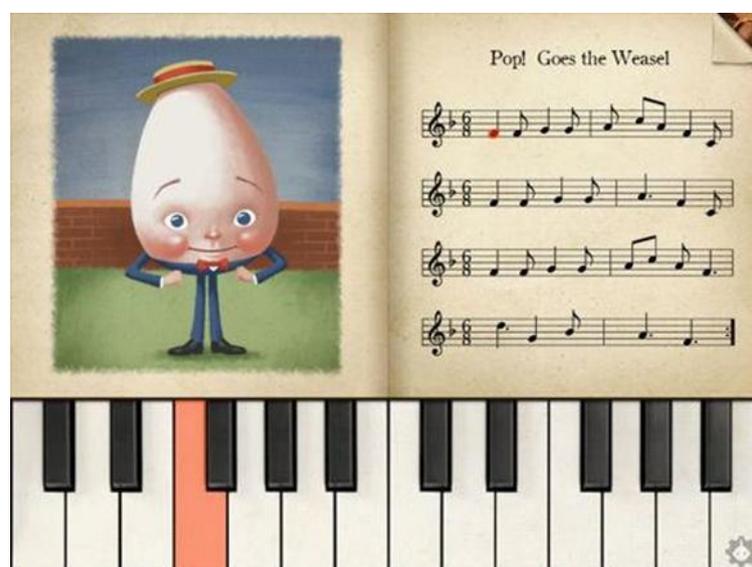


圖 6 電子繪本遊戲取自動畫主題曲並搭配互動式裝置呈現
(資料來源：取自《神奇飛天書》)

音樂之聲響形式之連續性，可助閱聽人建構具意義之時序；從而感知敘事者欲表述之意義及情感；聲響亦可引導人們注意力，開展及建構閱聽人之敘事期待 (Kafalenos, 2004; Rabinowitz, 2004; Tarasti, 2004)。

圖像敘事若無旁白或文字輔助，閱聽人仍可依圖像呈現之一致性角色、場景演變，而洞悉敘事時間推展歷程 (Herman, 2010)。動畫《神奇飛天書》並無旁白，故在互動式電子繪本部份則加入各國語言之朗讀；並在互動裝置中加入聲效等配置，並在圖像下方加入文字說明，服膺繪本圖文並呈之形式 (Wu, Mallan & McGillis, 2013)。

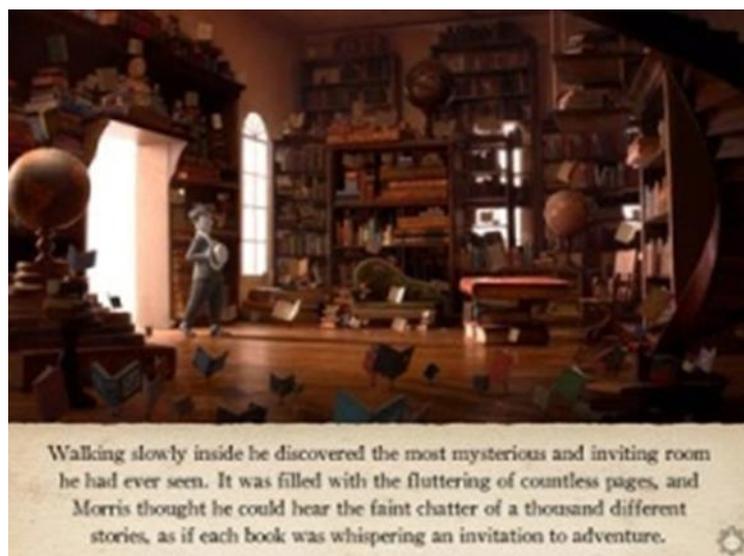


圖 7 電子繪本仿自傳統繪本之圖文整合樣貌
(資料來源：取自《神奇飛天書》)

(三) 圖像藝術創作端盼賦予閱聽人之美感反應

William Joyce 認為，製作團隊盼滿足不同年齡階層群眾之需求，如運用 27 格電影動畫以轉化為互動式版本，盼營造「視覺奇觀」(Interactive Ebooks, 2011; Wu, Mallan & McGillis, 2013)。共同導演 Brandon Oldenburg 亦盼結合書籍、互動裝置、遊戲等敘事形態，以激發更多元視覺美感反應 (Business Wire, 2011)。製作團隊將 iPad 視為呈現不同敘事參與、賦予不同敘事體驗之設計，盼藉互動式故事提供閱聽人更多情感涉入、想像空間 (Interactive Ebooks, 2011)。

以電子繪本或 iPad 版本為例，科技發展重新定義如何閱讀、敘事者表現方式、閱聽人如何接收資訊(如以觸控式面板取代傳統紙本)，提供不同美感反應、交流形態 (Salisbury, & Styles, 2012)。敘事者可建構不同支線(如閱聽人點選門扉後又發現另一片天)，突破線性敘事之概念 (Salisbury, & Styles, 2012)。閱聽人可探索、擁有更多元之體驗，此感官刺激乃與接觸立體書相異 (Salisbury, & Styles, 2012)。

動畫之文化創意產業價值鍊 (value chain) 包括創作及相關衍生商品 (遊戲或主題曲) 等層面，可視目標群眾而改變作品類型、呈現樣貌 (陳淑姣、竇巍, 2013)。iPad 轉化之故事線由原作者操刀，多模組提供敘事者更多表現元素，供閱聽人涉入 (Rich & Madrigal, 2012)。William Joyce 曾參與【玩具總動員】(Toy story) 製作 (Heller, 2012)。動畫設計者乃出自 Pixar，但其角色設計、短片故事線仍與 Pixar 有所區隔 (Rich & Madrigal, 2011)。故 Moonbot Studio 之創收途徑，如工作室執行者自 Apple 取經，將動畫故事轉述為 iPad 版本、開創更多元加值條件，亦與 Pixar 有所區隔 (Rich & Madrigal, 2011)。

William Joyce 也認為 iPad 等數位敘事之市場正成長中，故未來可有更多元之數位敘事方式，猶待測試及開展（Missingham, 2011）。Moonbot Studio 盼將電子繪本與遊戲結合，開創更多元加值鍊；而 iPad 等敘事資源、軟體融入，則提供故事創作團隊發想的契機（Anderson, 2012; Ritter, 2012）。iPad 版本複合冒險、奇幻、動畫故事、遊戲等元素（Anderson, 2012）。

伍、小結

本研究盼剖析跨媒介敘事之轉述歷程，並著眼藝術創作端如何藉「跨媒介互文性」改編作品。本研究分以「圖像藝術創作端欲對話之虛構讀者」、「再詮釋作品歷程」（改編機制）、「欲賦予之美感反應」等，剖析圖像敘事之跨媒介轉化歷程。

考量動畫【神奇飛天書】曾獲奧斯卡最佳動畫短片之藝術肯定，或與美感反應之關懷相繫；另亦慮及本片改編之 iPad 數位繪本曾獲「2011 年前十大虛構故事」App 殊榮、曾獲單月 iPad 付費下載 App 之冠軍，故以【神奇飛天書】動畫轉述互動式電子繪本為例，剖析轉述歷程。

以圖像藝術創作端欲對話之「虛構讀者」言之，改編者與「虛構讀者」交流時，可考量動畫與電子繪本之閱聽人而調整敘事策略。如改編者藉閱聽人熟悉之童話角色樣貌（即「跨媒介互文」展現）、強化童話場景之互動效果，盼召喚閱聽人涉入。

以圖像藝術創作端「再詮釋作品」為例，改編者可依動畫之多模組敘事、互動式電子繪本之敘事資源，重塑敘事結構。改編者可參照原作圖像、符碼或情節等以達「跨媒介互文」之效，闡明與原作之傳承關係。如改編者可自動畫模組擷取靜態圖像，輔以文字而呈現電子繪本；改編者亦可融入互動式繪圖軟體、遮罩、動畫等功能，賦予閱聽人主動性及參與感。

以圖像藝術創作端欲賦予之美感反應為例，改編者可藉「跨媒介互文」激發閱聽人聯想原作圖景或音樂，而享美感反應；亦可藉互動設置而打造「視覺奇觀」，提供情感涉入及想像空間，賦予閱聽人不同之賞析體驗。

參考書目

- 王受之 (2009)。《動漫畫設計(上)》。台北：藝術家。
- 王樂文 (2002)。〈電影音樂音響化和音響音樂化〉，姚國強、孫欣(編)，《審美空間延伸與拓展——電影聲音藝術理論》，北京：中國電影。頁 220-232。
- 申丹 (2011)。《敘事、文體與潛文本：重讀英美經典短篇小說》。北京：北京大學出版。
- 何啟宏譯 (2008)。《感動，如此創造：日本電影配樂大師久石讓的音樂夢》，台北：麥田。(久石讓 [2006]。《感動をつくれますか?》。東京：角川書店。)
- 吳珮慈譯 (1996)。《當代電影分析方法論》，台北：遠流。(Amount, J. & Marie, M. [1988]. *L'Analyse des films*. Paris: Fernand Mathan.)
- 李士軍 (2010)。〈接受美學中伊瑟爾的文本審美閱讀理論探微〉，《重慶郵電大學學報(社會科學版)》，22(5): 93-97。
- 周平 (2012)。〈論述分析〉。《社會及行為科學研究法(二)：質性研究法》，瞿海源、畢恆達、劉長萱、楊國樞(編)，台北：東華書局。頁 93-131。
- 周德禎(編) (2012)。《文化創意產業：理論與實務》。台北：五南。
- 林致好 (2006)。《現代小說與戲劇跨媒體互文性研究：以《橘子紅了》以其改編連續劇為例》。東華大學中國語文學系研究所碩士論文。
- 洪于茹 (2008)。《幾米圖像創作品跨音樂舞台劇之再創作研究》。台灣藝術大學應用媒體藝術研究所碩士論文。
- 張岳 (2002)。〈美術片聲音元素解構——淺談動畫片的聲音元素及其運用〉，姚國強、孫欣(編)，《審美空間延伸與拓展——電影聲音藝術理論》，北京：中國電影。頁 150-168。
- 張梨美譯 (1997)。《電影符號學的新語彙》，台北：遠流。(原書 Stam, R., Burgoyne, R. & Flitterman-Lewis, S. [1995]. *New vocabularies in film semiotics: Structuralism, post-structuralism, and beyond*. New York, NY: Routledge.)
- 許南明 (1986)。《電影藝術辭典》。北京：北京中國電影出版。
- 陳淑姣、竇巍 (2013)。《動畫產業鏈構建研究：以北京動畫產業為例》。北京：中國社會科學出版。
- 陳瑛編著 (2008)。《動畫的視覺傳播》。湖北：武漢大學出版社。
- 賀瑞麟 (2012)。〈美學與文化創意產業〉，周德禎(編)，《文化創意產業：理論與實務》，頁 67-86。台北：五南。
- 須文蔚 (2003)。《台灣數位文學論》。台北：二魚文化。
- 黃儀冠 (2012)。《從文字書寫到影像傳播——臺灣「文學電影」之跨媒介改編》。台北：學生書局。
- 劉紀蕙 (1997)。《跨藝術互文與女性空間：從後設電影談蘿茲瑪的藝術相對論》。《中外文學》，25(12)，52-81。

- 劉雲舟譯 (2010)。《從文學到影片：敘事體系》，北京：商務。(原書 Gaudreault, A. [1999]. *Du littéraire au filmique, système du récit*. Paris: Méridiens Klincksieck.)
- 蔡琰 (2000)。《電視劇：戲劇傳播的敘事理論》。台北：三民。
- 黎湘萍 (1998)。〈審美價值論〉，杜書瀛 (編)，《文藝美學原理》，北京：社會科學文獻出版社。頁 185-205。
- 簡小雅 (2005)。《鄉土小說改編成電視劇之研究—以《後山日先照》為例》。中央大學中國文學研究所碩士論文。
- Anderson, P. (2012, February 28). Louisiana governor salutes Moonbot on Oscar. *Big Cartoon News*. Retrieved from <http://blog.bcdb.com/louisiana-governor-salutes-moonbot-oscar-3268/>
- Apps Magazine. (2011). *Apps Magazine selects Fantastic Flying Books as app of the year*. Retrieved from Apps Magazine Web site: http://www.imagine-publishing.co.uk/news/251/apps_magazine_selects_fantastic_flying_books_as_app_of_the_year
- Baetens, J. (2003). Illustrations, images, and anti-illustrations, In M. E. Hocks & M. R. Kendrick (Eds.), *Eloquent images: Word and image in the age of new media* (pp. 179-199). London, UK; Routledge.
- Baldry, A. & Thibault, P. J. (2006). *Multimodal transcription and text analysis*. London. UK: Equinox.
- Bednarek, M. & Martin, J. R. (Eds.)(2010). *New discourse on language: Functional perspectives on multimodality, identity, and affiliation*. London, UK: Continuum.
- Beech, B., Harrison, C., & Hill, W. (2009). *Art and text*. London, UK: Black Dog.
- Benton, M. (1999). Readers, texts, contexts: Reader-response criticism. In P. Hunt (Ed.). *Understanding children's literature* (pp. 81-99). New York, NY: Routledge.
- Berger, A. A. (1996). *Narratives in popular culture, media and everyday life*. London, UK: Sage publications.
- Booth, W. C. (1961). *The rhetoric of fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Booth, W. C. (1983). *The rhetoric of fiction*. Chicago, Ill: University of Chicago Press.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2010) . *Film art: An introduction*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Buscombe, E.(1986). The idea of genre. In Grant, Barry K. (Ed.), *Film Genre reader*(pp.11-25). Austin: The University of Texas Press.
- Business Wire. (2011). *Moonbot Studios' "The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore" iPad app soars to the top of the app store*. Retrieved from Business

Wire Web site:

<http://www.businesswire.com/news/home/20110718005545/en/Moonbot-Studios%E2%80%99-Fantastic-Flying-Books-Mr.-Morris#.UvNRZtLNtpw>

Bywater, T. & Sobchack, T. (1989). *An introduction to film criticism: major critical approaches to narrative film*. NY: Longman Press.

Carroll, N. (2001). *Beyond aesthetics: Philosophical essays*. New York, NY: Cambridge University Press.

Chapple, F. & Kattenbelt, C. (2006). Key issues in intermediality in theatre and performance, In F. Chapple & C. Kattenbelt (Eds.), *Intermediality in theatre and performance* (pp. 11-25). London, NY: Rodopi.

Chatman, S. (1990). *Coming to terms: The rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Cupchik, G. C. (1992). From perception to production: A multilevel analysis of the aesthetic process. In C. Cupchik, & J. László (Eds.). *Emerging visions of the aesthetic process: Psychology, semiology, and philosophy* (pp. 83-99). Cambridge, UK: Cambridge University.

Dena, C. (2010). Beyond multimedia, narrative, and game: the contributions of multimodality and polymorphic fictions, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 183-201). London, UK: Routledge.

Doloughan, F. J. (2010). Multimodal storytelling: Performance and inscription in the narration of art history, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 14-30). London, UK: Routledge.

Echo, U. (1994). *Six walks in the fictional words*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

Field, A. E. (1952). *Hollywood, U. S. A: From script to screen*. New York, NY: Vantage Press.

Gibbons, A. (2010). "I contain multitudes": Narrative multimodality and the book that bleeds, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 78-98). London, UK: Routledge.

Grishakova, M. & Ryan, M. (2010). Editors' preface, In M., Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 1-7). New York, NY: De Gruyter.

Hansen, A.; Cottle, S.; Negrine, R. & Newbold, C. (1998). *Analyzing the moving image: genre*, Washington Square, NY: New York University Press, *Mass communication research method*, pp. 163-188.

Hellard, P. (2012). *CGSociety: Production focus*. Retrieved from CGSociety Web site:

http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/morris_1essmore

- Heller, N. (2012, August 23). Hanging on Every Word: ‘The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore’. *The New York Times*. Retrieved from http://www.nytimes.com/2012/08/26/books/review/the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore.html?_r=0
- Herman, D. & Page, R. (2010). Coda/ Prelude: Eighteen questions for the study of narrative and multimodality, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 217-220). London, UK: Routledge.
- Herman, D. (2004). Toward a transmedial narratology. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media*(pp. 46-75). Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Herman, D. (2010). Word-image/ utterance-gesture: Case studies in multimodal storytelling, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 78-98). London, UK: Routledge.
- Holthuis, S. (2010). Intertextuality and meaning constitution. In J. S. Petöfi & T. Olivi (Eds.), *Approaches to poetry: Some aspects of textuality, intertextuality and intermediality*(pp. 77-93). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Huisman, R. E. A., Murphet, J., Dunn, A., & Fulton, H. (2005). *Narrative and media*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hunt, P. (2000). Futures for children’s literature: Evolution or radical break? *Cambridge journal of education*, 30, 111-117.
- Ingarden, R. (1986). *The work of music and the problem of its identity*. London, UK: Macmillan.
- Interactive Ebooks. (2011). *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*. Retrieved from Interactive Ebooks Web site: <http://www.bestinteractiveebooks.com/2011/07/the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore/>
- iPad Insight. (2011). *Best iPad app of 2011*. Retrieved from iPad Insight Web site: <http://ipadinsight.com/ipad-apps/best-ipad-apps-of-2011>
- Iser, W. (1972). *The implied reader: Patterns of communication in prose fiction from Bunyan to Beckett*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Iser, W. (1978). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jones, M. (2009). *Found in translation: Structural and cognitive aspects of the adaptation of comic art to film*. Saarbrücken, Germany: VDM Verlag Dr. Müller.
- Joyce, W. (2012). *The fantastic flying books of Mr. Morris Lessmore*. LA: Moonboot Studios.

- Kafalenos, E. (2004). Overview of the music and narrative field. In M, Ryan (Ed.), *Narrative across media*(pp. 275-282). Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- KIRKUS. (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Retrieved from KIRKUS REVIEW Web site:
<https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/william-joyce/fantastic-flying-books-mr-morris-lessmore-joyce/>
- Kress, G & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London, U: Hodder Arnold.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design*. London, UK: Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London, UK: Routledge.
- Lacey, N. (2000). *Narrative and genre: key concepts in media studies*. London: Macmillan Press.
- Langacre, R. (1983). *The grammar of discourse*. New York and London: Plenum.
- Lehtimäki, M. (2010). The failure of art: Problems of verbal and visual representation in *Let us now praise famous men*, In M., Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 183-207). New York, NY: De Gruyter.
- Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks: Picturing text*. New York, NY: RoutledgeFalmer.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film: An introduction*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- McHale, B. (2010). Narrativity and segmentivity, or, poetry in the gutter, In M., Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 27-48). New York, NY: De Gruyter.
- Missingham, S. (2011). *Q & A with Joe Bluhm, lead artist on the Morris Lessmore iPad app*. Retrieved from FUTUReBOOK Web site:
<http://www.futurebook.net/content/q-joe-bluhm-lead-artist-morris-lessmore-ipad-app>
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago, Ill.: University of Chicago Press.
- MORRISLESSMORE. (2011). *The iPad App*. Retrieved from MORRISLESSMORE Web site: <http://morrislessmore.com/?p=app>
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. New York: Routledge.
- Nørgaard, N, A. (2010). “I contain multitudes”: Narrative multimodality and the book that bleeds, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and*

- multimodality* (pp. 78-98). London, UK: Routledge.
- Page, R. (2010). Introduction, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 1-13). London, UK: Routledge.
- Painter, C., Martin, J. R., & Unsworth, L. (2013). Reading visual narratives: Image analysis of children's picture books. London, UK: Equinox.
- Pramono, E. (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Retrieved from geeks with juniors Web site:
[HTTP://WWW.GEEKSWITHJUNIORS.COM/BLOG/2012/9/24/THE-FANTASTIC-FLYING-BOOKS-OF-MR-MORRIS-LESSMORE.HTML](http://www.geekswithjuniors.com/blog/2012/9/24/the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore.html)
- Prince, G. (1982). *Narratology: The form and functioning of narrative*. New York, NY: Mouton.
- Rabinowitz, P. (2004). Music, genre, and narrative theory. In M, Ryan (Ed.), *Narrative across media*(pp. 305-327). Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Rich, S. & Madrigal, A. (2011, November 2). How to Build the Pixar of the iPad Age in Shreveport, Louisiana. *Rich & Madrigal*. Retrieved from
<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/11/how-to-build-the-pixar-of-the-ipad-age-in-shreveport-louisiana/247749/>
- Ritter, C. K. (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore app review*. Retrieved from The Horn Book Web site:
<http://www.hbook.com/2012/10/choosing-books/app-review-of-the-week/the-fantastic-flying-books-of-mr-morris-lessmore-app-review/>
- Rome, E. (2012, January 23). Oscar shorts: 'Morris Lessmore' has hybrid animation, iPad app. *Rich & Madrigal*. Retrieved from
<http://latimesblogs.latimes.com/movies/2012/01/oscar-short-films-fantastic-flying-books-morris-lessmore-animation.html>
- Ryan, M. (2004). Introduction. In M, Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 1-39). Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. London, UK: Laurence King.
- Salway, A. (2010). The computer-based analysis of narrative and multimodality, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 50-64). London, UK: Routledge.
- Shreveport Times. (2012). *William Joyce talks about the book release for "The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore."*. Retrieved from Shreveport Times Web site:
<http://www.shreveporttimes.com/VideoNetwork/1684643695001/William-Joyce-talks-about-the-book-release-for-The-Fantastic-Flying-Books-of-Mr-Morris->

[Lessmore-?nclck_check=1](#)

- Tarasti, E. (2004). Music as a narrative art. In M, Ryan (Ed.), *Narrative across media*(pp. 283-303). Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.
- Taylor, R. (1996). *Encyclopedia of animation techniques*. US: Running Press Book Publishers.
- The Big Cartoon database. (2012). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. Retrieved from The Big Cartoon database Web site:
<http://www.bcdb.com/bcdb/cartoon.cgi?film=133292>
- Toolan, M. (2010). Electronic multimodal narratives and literary form, In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 127-141). London, UK: Routledge.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. London, UK: Routledge.
- Williams, S. J. (2008). It's all coming together: An encounter between implied reader and actual reader in the Australian rainforest. *Literacy*, 42(3), 156-161.
- Wolf, W. (2005). Intermediality. In D. Herman, M., Jahn & M, Ryan (Eds). *TheRoutledge Encyclopedia of Narrative Theory* (252-256). London: Routledge.
- Wu, Y., Mallan, K., & McGillis, R. (2013). *(Re)imagining the world: Children's literature's response to changing times*. Berlin, Germany: Springer.
- Young, P. (2008). Film genre theory and contemporary media: Description, interpretation, intermediality. In R. Kolker. (Ed.), *The Oxford handbook of film and media studies*(pp. 224-259). New York, NY: Oxford University Press.