

## 跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探： 以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例\*

賴玉釵\*\*

---

投稿日期：103年9月6日；通過日期：104年1月29日。

\* 本文為科技部計畫〈圖像敘事之跨媒介轉述與閱聽人美感反應：以繪本改編動畫之「媒介間互文性」為例〉(MOST 103-2410-H-130-036-MY2)之部份研究成果。作者感謝評審建議，獲益良多，敬致謝忱；也感謝政治大學傳播學院「老人傳播研究群」師長及成員之建議，作者受益匪淺。

\*\* 賴玉釵為銘傳大學新聞學系副教授，email: raven.claw@msa.hinet.net。

本文引用格式：

賴玉釵(2016)。〈跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例〉，《新聞學研究》，126: 133-198。

## 《摘要》

跨媒介敘事者可藉「互媒」(intermediacy)串接「敘事網絡」，並運用相異平台再詮釋作品，打破單一文本之召喚式結構。

繪本以圖為主且文字較少，故予改編者較多詮釋空間。本研究以獲國際大獎繪本為例，跨媒介改編之敘事策略包括改編者之預期視域、虛構讀者、五感聯想等，均引導建置跨媒介敘事網絡。繪本因篇幅較少，改編者需藉外延文本及內參文本「補白」，填補原作未言及處。改編者可考量類型之慣例表現或反思公式而賦予新義，開展敘事意涵。

關鍵詞：改編、敘事網絡、跨媒介敘事、圖像敘事、繪本

## 壹、研究動機與問題

跨媒介敘事 (transmedia narrative) 乃運用相異媒介形態，改編一系列故事 (Clarke, 2013, p. 1; Jenkins, 2012e, 2014a, 2014b)。<sup>1</sup> 敘事者需因應跨媒介 (transmedia) 之多平台 (multi-platform) 情境，依媒介類型提供合宜內容 (Dewdney, 2011, pp. 97-98; Filice & Young, 2012, p. 55; Jenkins, 2006a, p. 116, 2013g; Jenkins, Ford, & Green, 2013, p. 190; Kattenbelt, 2008, p. 27; Ryan, 2004, p. 1, 35)。先前敘事學多著重單一文本結構，少考量敘事網絡 (story network) 如何藉「媒介」體現意義 (Beddows, 2012, p. 49; Dena, 2010, pp. 190-191; Jenkins, 2006a, pp. 95-96; Ryan, 2004, p. 35)。<sup>2</sup> 跨媒介敘事研究以「媒介」為核心，探索媒介賦予何種敘事資源以協助轉述，強化媒介對「敘事學」重要性 (Booth, 2008, p. 398; Herman, 2004, p. 28; Ryan, 2004, p. 18)。

跨媒介敘事淵遠流長，千年前《聖經》轉述為口語敘事、聖歌、彩繪玻璃等，百年前「讀畫詩」(ekphrasis) 由詩人詮釋圖像後轉述為詩歌，均為跨媒介顯例 (Elleström, 2010, p. 11; Jenkins, 2006a, pp. 121-122; Zaluczkowska, 2012, p. 86)。1980 年代後，比較文學研究探索圖像改編為影像歷程，關切改編者如何引述原作及模仿既有媒介形式 (Branigan, 1992, pp. 76-83; Schröter, 2011, pp. 1-4)。近年因媒介匯流之故，好萊塢等影業盼依跨媒介以打造合宜內容 (如故事可衍生為電影，再延伸為電視、漫畫或網路創作)，激發閱聽人多元消費體驗 (Clarke, 2013, pp. 21-28; Dena, 2010, p. 187; Filice & Young, 2012, pp. 48-49; Jenkins, 2006a, p. 121, 128, 2014a, 2014b, 2014c; Jenkins et al., 2013, p. x)。

跨媒介敘事者需藉「互文」(intertextuality) 模仿既有作品內容與

媒介形式（如畫風、符碼、構圖等），藉相互引述及指涉以建構新義（Grishakova & Ryan, 2010; Kattenbelt, 2008, pp. 20-27）。改編產業強調創收，敘事者需思索如何轉化原有「檔案資源」（database）為多重版本之「互文性商品」（intertextual commodity）而引發經濟效益（O'Flynn, 2012, p. 145; Scolari, 2009, p. 587）。

如前所述，跨媒介敘事研究焦點移往「媒介」，亦讓「互媒」（intermediality）受矚目並引發「互媒轉向」（the intermedial turn; Voigts-Virchow, 2009, p. 147）。「互媒」出自互文概念，專指媒介形式相互模仿（Grishakova & Ryan, 2010）。跨媒介敘事者可思索「互媒」如何引導詮釋，藉由不同媒介轉述而凸顯原作與改編異同，並探索「互媒」如何引發閱聽人多元體驗（Kattenbelt, 2008, p. 27）。

跨媒介敘事者需依美感判斷標準，思索傳達美感訊息之敘事策略，藉圖像作品、影劇及音樂等媒體之相互指涉（intertextual reference）以延展敘事意涵（Gibbons, 2010, p. 285; Pillai, 2013, p. 101, 107, 111; Ryan, 2004, p. 33）。跨媒介敘事可匯聚多平台之表現形式，藉跨媒介轉述原作、系列作品而建構「敘事網絡」，召喚閱聽人共鳴而享更多元體驗（Evans, 2011, p. 38; Jenkins, 2006a, p. 72, 109; Scolari, 2013, p. 48）。敘事網絡乃與「互媒」相繫，藉引用媒介形式、藝術呈現方式、既有符碼及公式等，串接文本脈絡而建構作品關聯（Kattenbelt, 2008, pp. 20- 27; Scolari, 2013, p. 47）。

因「圖像轉向」（the pictorial turn）潮流，圖像敘事（pictorial narrative）之跨媒介轉述已受關注，研究者盼藉視覺文本以闡明此領域獨特處（Ewert, 2004, p. 178; Grishakova & Ryan, 2010, p. 2; Mitchell, 1994, p. 9; Ryan, 2004, p. 33）。圖像敘事由視覺元素等構成，敘事者可運用線條、構圖及角色依時序鋪陳以表述情節（Nanay, 2009）。圖像基

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

本元素為「視覺形式」，包括色彩、線條、亮度、造型、構圖、紋理等（Young, 1982, pp. 14-15）。敘事者可組合不同框格（frame）為具時間序列之圖景，再依圖像序列（visual sequence）鋪陳情節（Nanay, 2009, p. 121; Thorburn & Jenkins, 2004, p. 6）。

就圖像敘事言之，繪本以圖像為主、文字為輔（字數較少或無字），且整體篇幅有限，增加改編者詮釋空間；繪本亦具圖像、場景、色澤等具體形式，便於跨平台之視覺轉化（Marcus, 2012; Townsend, 1996）。本研究盼自繪本結構起始，理解圖文架構如何轉述為不同媒介形式；並闡釋原作者、改編者如何藉跨媒介敘事開展作品新義，延長作品賞析期限。

在「美感經濟」（aesthetic economics）考量下，跨媒介敘事者可詮釋原作以延伸敘事意涵（Clarke, 2013, pp. 20-21; Jenkins, 2010, p. 944; Simonton, 2009）。好萊塢影業曾改編經典繪本，重新詮釋表現形態，考量不同媒介屬性而推出服膺類型特質之作品，召喚原作閱聽人參與（Grainge, 2004, p. 355, 360; Marcus, 2012）。轉述者盼援用原作之敘事資源，改編國際繪本大獎經典作品為電影、音樂 CD、iPad 電子繪本等，<sup>3</sup>拓展多元目標客層（Marcus, 2012）。

國際得獎繪本轉述為電影等不同類型者，如凱迪克大獎作品《野獸國》（*Where the wild things are*; Sendak, 1963）、《北極特快車》（*The polar express*; van Allsburg, 1985）、《野蠻遊戲》（*Jumanji*; van Allsburg, 1981）、《史瑞克》（*Shrek!*; Steig, 2008）、格林威大獎作品《雪人》（*The snowman*; Briggs, 1978），多曾改編為電影、電動玩具、音樂原聲帶、電子書等以拓展「敘事網絡」。

本研究考量「圖像轉向」、「互媒轉向」趨勢及繪本改編之跨媒介敘事形態，盼理解改編者如何藉原作敘事資源以建構敘事網絡，並憑藉

何種敘事策略而作跨媒介轉述。本研究擬探索：

## 一、繪本跨媒介轉述之敘事策略為何？

跨媒介敘事者可藉不同平台匯流而聚合文本，透過相異媒介形式轉化原作主題、概念（Clarke, 2013, pp. 54-57）。跨媒介敘事者可改編原作框格為故事板、依既定構圖安排鏡頭語言，將個別圖畫轉述為連續影像（Szczepanik, 2002, p. 32）。

改編者需考量類型語法（如繪本需慮及圖文互涉，動畫需考量視聽語言等），運用不同平台之敘事元素以轉述故事（Ewert, 2004, pp. 179-185; Kress, 2010, p. 10; Page, 2010, p.1, 9, 11; Ryan, 2004, p. 33）。本研究擬以國際繪本大獎轉述作品為例，探討改編者之敘事策略為何，如何召喚原作讀者、改編作品之閱聽人融入。

## 二、繪本之跨媒介轉述考量為何？

研究者可理解圖像敘事之跨媒介轉述「互媒」歷程，剖析改編者如何擴展敘事意涵（Clarke, 2013, p. 21, 53; Scolari, 2009, p. 587）。改編者如何藉「互媒」建構與原作之承接關係？援引何種圖像、文字、情節、類型等而達「互媒」之效（Clarke, 2013, p. 48, 54, 70, 106; Jenkins, 2006a, pp. 116-117）？

虛構讀者（fictitious reader）可發揮調節作用，協助改編者思索閱聽人可能之態度（Iser, 1978, p. 281）。虛構讀者為改編者再詮釋時「虛構」之召喚對象，想像閱聽人反應而重構敘事策略，如融入虛構讀者熟悉背景或素材、類型公式、敘事預期（Carroll, 2001; Echo, 1994; Iser,

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

1978, pp. 204-205; Rabinowitz, 2004, pp. 305-306)。故剖析敘事者如何藉「互媒」改編原作以服膺「虛構讀者」需求，或為跨媒介轉述考量重心。

### 三、繪本之跨媒介轉述如何建構敘事網絡？

改編者可藉「互媒」等策略，模仿原作圖像形式等以喚起閱聽人對原著記憶及聯想，建立原作及改編作品之敘事網絡（Jenkins, 2006a, pp. 109-110, 120-121）。因跨媒介敘事者可運用不同類型及平台，故改編者如何改編原作以因應跨類型之需？如何運用「互媒」敘事策略，串聯多重版本之敘事網絡？

## 貳、文獻探索

### 一、跨媒介情境下之圖像敘事

跨媒介敘事涉及相異平台之轉述，改編者需考量原作特質、媒介類型，並融入審美價值觀而詮釋及補白（洪于茹，2008；Gibbons, 2010）。圖像敘事之改編者可模擬原作構圖、畫風、符碼以達「互媒」之效，或與相異類型（如鏡頭語言、分鏡表等）「互媒」而再詮釋畫作（Gibbons, 2010, p. 291; Szczepanik, 2002, p. 32）。

#### （一）跨媒介之意涵

「跨媒介」強調「轉述」及連貫性，指文本可因應相異類型而跨平台呈現，並藉「互媒」延續既有主題而串接敘事網絡（Beddows, 2012,

p. 30; Dowd, Fry, Niederman, & Steiff, 2013, p. 3; Evans, 2011, p. 38; Jenkins, 2011f, 2013d; Rajewsky, 2010, p. 55)。跨媒介異於「跨越媒介平台」(cross-media)，後者僅複製／節錄作品於不同通路 (Philips, 2012, p. 19)。

跨媒介敘事者盼藉「互媒」特質，召喚閱聽人涉入 (engage with different media)，即不同媒介引發閱聽人比較／串聯不同版本之體驗、引發對改編作品之敘事期待及推定，提供跨媒介涉入 (transmedia engagement) 契機 (Dowd et al., 2013, p. 30, 41; Evans, 2011, p. 38; Jenkins, 2011c, 2012b, 2013e; Jenkins et al., 2013, p. 116, 144, 146)。如好萊塢影業等改編、漫畫及角色扮演 (含網路展演) 均為顯例 (Jenkins, 2011e, 2012a, 2013a; 2013h; Ndalianis, 2011, pp. 114-115; Philips, 2012, p. 13)。跨媒介敘事者以「故事線」為主逐步擴充內容 (如強化角色性格)，再以「媒介平台」為輔架構敘事網絡 (Bernardo, 2014, pp. 50-54)。

近年跨媒介研究亦開發新媒介議題，比較跨媒介敘事結構、探索作品之轉述歷程，如何轉化內容而形塑價值鍊 (Dowd et al., 2013, pp. 88-95; Jenkins, 2006a, p. 117, 128, 2014a, 2014b)。

## (二) 跨媒介敘事與建立「敘事品牌」

跨媒介敘事者盼系列地改編文本，延伸原作以建構「敘事品牌」，並藉「互媒」整合各平台故事為敘事網絡 (Beddows, 2012, p. 35; Scolari, 2009, p. 586; Simons, Dhoest, & Malliet, 2012, p. 29)。如前所述，跨媒介「敘事品牌」改編策略乃與市場機制相關，具創收之「功利性」務實思維 (Beddows, 2012, p. 34; Jenkins, 2010, p. 945, 2014a; Jenkins et al., 2013, p. 102; Philips, 2012, p. 71, 111; Scolari, 2009, p. 587;



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

Simons, Dhoest, & Malliet, 2012, p. 27)。

以新媒介為例，跨媒介敘事者盼藉「互動」功能以增強閱聽人「涉入感」，透過介面設計、社群涉入 (social engagement)、角色扮演等提供體驗基礎 (Jenkins, 2006a; Jenkins et al., 2013, p. 140, 146, 152, 154; 188; O'Flynn, 2012, pp. 152-153)。以網路為例，網路 (如臉書、YouTube 等) 包括聲音與影像模組 (Dowd et al., 2013, p. 18; Jenkins, 2014c; Jenkins et al., 2013, p. 99, 142)。改編者可轉述某一版本為影像、圖像小說等媒介，再將網路做為整合資訊平台，傳散跨媒介短訊，並改編為其他版本 (Dowd et al., 2013, p. 18; Jenkins et al., 2013, p. 42)。

閱聽人涉入及參與 (engagement and participation) 亦在跨媒介敘事扮演要角。<sup>4</sup>「跨媒介敘事策略」盼引導閱聽人瀏覽不同平台 (含臉書、twitter 等新媒介)，自不同版本拼湊故事梗概，宛如「解謎」般體現故事圖譜 (Jenkins et al., 2013, p. 136)。敘事者運用「跨媒介涉入」予閱聽人刺激，提供不同類型版本助閱聽人想像、參與及詮釋 (Dowd et al., 2013, p.4, 30; Evans, 2011, p. 38; Jenkins, 2013e, 2014c)。<sup>5</sup>

新媒介提供敘事者思索更多元故事風貌，藉互動介面引發閱聽人美感反應 (aesthetic response；如網路故事之角色扮演，促發閱聽人體驗融合虛實之感)；敘事者思索「互媒」元素如何協助閱聽人穿梭於敘事網絡，延伸既存體驗至其他媒介形式 (Jenkins, 2006a, pp. 127-128; Jenkins et al., 2013, p. 197, 200; O'Flynn, 2012, p. 147)。

### (三) 跨媒介敘事之創作情境

跨媒介敘事策略盼藉「互媒」建立敘事品牌忠誠度 (Grainge, 2004, p. 353; Jenkins, 2006a; Jenkins et al., 2013, p. 163, p. 164; Scolari, 2009, p. 589)；如 Jenkins (2006a, p. 72) 引述「八十／二十」創收比例，說明

80% 收益乃由 20% 忠誠消費者完成，若穩固此 20% 忠實消費者則更具機會拓展市場。上述研究者曾聚焦於跨媒介敘事者如何立基既定品牌；隨媒介匯流情境興起，近年研究盼理解跨媒介敘事者之詮釋／再述歷程，再藉跨媒介敘事召喚消費者情感及認同，以穩固敘事品牌（Filice & Young, 2012, p. 49; Jenkins, 2014c; Jenkins et al., 2013, p. xi, 132, 148; Scolari, 2009, p. 589, 600）。

跨媒介敘事因應匯流情境，藉不同版本而補足分配鍊（distribution chain）未及處，以符合消費者需求（Filice & Young, 2012, p. 49; Jenkins et al., 2013, p. 137; Scolari, 2009, p. 600）。跨媒介思辨新媒介、電玩、新媒介等產製層面，考量原作產值、跨媒介附加價值及創收模式（Dowd et al., 2013, p. 186, 204; Jenkins, 2011a, 2012c; Jenkins et al., 2013, p. 116, 243）。如電玩等新科技提供何種角色、考量原作產值，並提供閱聽人參與空間（Dowd et al., 2013, pp. 186-188）。

跨媒介敘事者詮釋、再創造原作，援用不同媒介形式或與既有作品「互媒」，以激發閱聽人多元美感反應（Berleant, 1991; Booth, 2010, p. 374, 378; Kattenbelt, 2008, p. 23）。

「美感反應」實屬美學之討論範疇，如 Kant「無功利說」影響審美哲學迄今，主張美感乃無涉功利計算（Novitz, 1990, p. 9）。若就傳統美學觀點言之，跨媒介敘事者之角色定位或可再討論。跨媒介敘事者除將感動元素置於作品，也需考量閱聽人、市場接受度等經濟層面，其敘事目標以激發多重消費為主，異於單純美感抒發（Jenkins, 2011d, 2012b, 2013c, 2013f; Simonton, 2009, p. 129）。易言之，跨媒介敘事情境實可再思索「美感」與「無功利」主題，理解產製者、消費者、文本（美感質素）關係，並將此思辨歷程運用於文化創意領域，評估敘事者審美判斷、美感經濟與跨媒介產製關聯（Beddows, 2012, p. 23;

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

Ginsburgh, 2003, p. 100; Sandler, 2009, p. 85)。

故往後研究可思索，市場因素如何引導改編者之審美判斷、改編者如何轉化美感反應為具體文本 (Gianfranco, 1993)。關於改編者之審美判斷及召喚閱聽人涉入之敘事策略，煩見其後文獻所述。

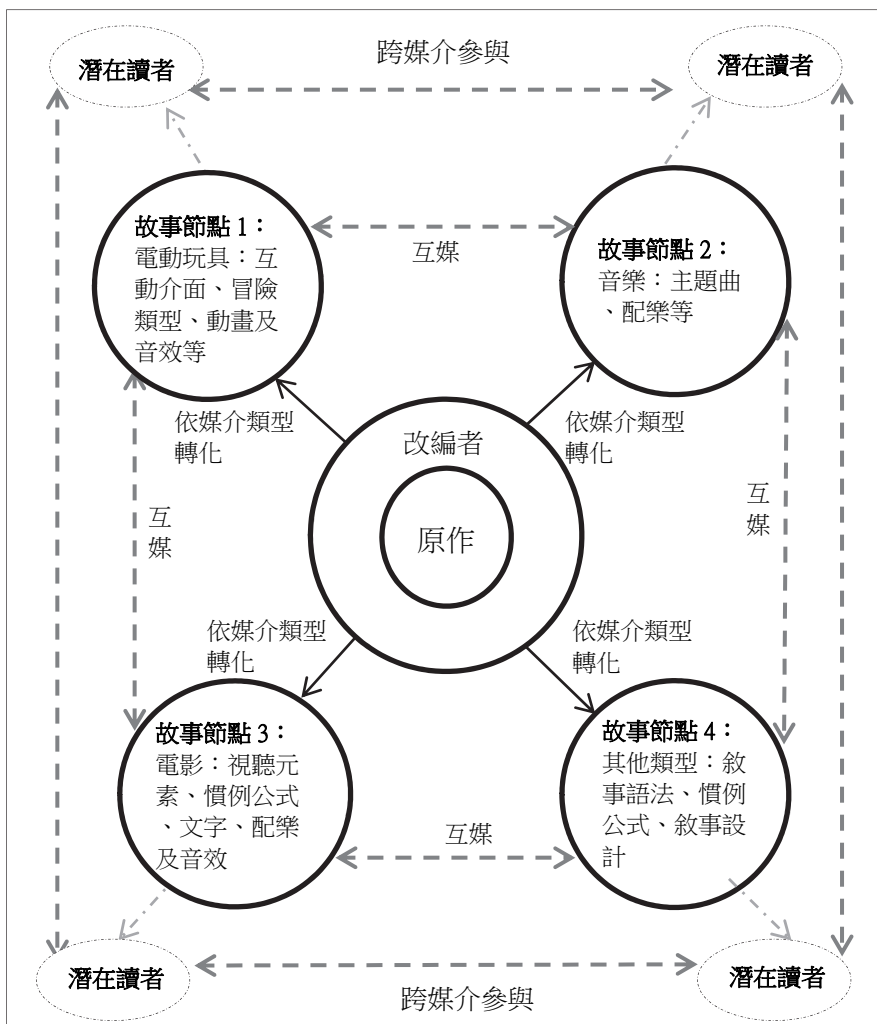
#### (四) 圖像敘事之跨媒介轉述類型舉隅

跨媒介敘事者盼閱聽人將特定版本 (如原作) 之心靈觸動，延伸至其他媒介平台，藉某一版本之媒介形式，引發閱聽人對其他版本之敘事期待 (Beddows, 2012, p. 225, p. 249; Hutcheon, 2006, p. 139; Jenkins, 2006a; Leitch, 2008, p. 116)。

以圖像之跨媒介轉述為例，改編者可運用圖像原作之文字、圖框、符碼、情節等，轉述為影像之字幕、框格、構圖等互媒脈絡 (洪于茹, 2008; Ljungberg, 2010, p. 89; Voigts-Virchow, 2009, p. 139, 146)。跨媒介轉述歷程實涉及「互媒」，如圖像原先即具色澤及框格等形式，轉述之影像新作可包括音樂、語言、框格等元素 (Voigts-Virchow, 2009, p. 146)。

改編者可藉「互媒」串接敘事網絡，如鼓勵閱聽人自不同版本 (如改編版本) 尋找相仿視覺線索、延伸既有敘事意涵以串接文本 (Beddows, 2012, p. 255; Jenkins, 2006a; Ryan, 2004, pp. 31-33)。跨媒介敘事之多平台互動情境下，繪本圖像可因「互媒」串接影視作品、音樂創作 (如主題曲 EP 及 CD)、數位敘事 (如互動式電子繪本、電動玩具) 等敘事網絡，藉此激發閱聽人聯想原作與改編文本關聯而享多元體驗 (Best, Jenkins, & Thorburn, 2014; Murphy, 2004, pp. 88-91)。

圖一：跨媒介轉述與建立敘事網絡概圖



資料來源：本研究整理。

註：上圖之實線表示原作轉述為故事節點時，需經敘事語法等轉化。改編之故事節點可因「互媒」串連，以粗虛線表之。另不同故事節點可能召喚潛在讀者、引發「跨媒介參與」效果，以細虛線表之。原作、跨媒介轉述作品、跨媒介參與，為建立「敘事網絡」要素。

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

如上圖所示，跨媒介轉述可藉「互媒」串接原作與新類型關聯，透過媒介形式之承襲與仿製而形塑「敘事網絡」。各媒介類型均具語法、慣例公式可引導敘事設計，凸顯原作與改編差異（Jenkins, 2010, pp. 943-944; Kress, 2010, p. 122）。

跨媒介敘事關切多元平台之關係，如何相互融合及呼應（Jenkins, 2010, p. 943）。關切焦點由 20 年前之「品牌建立為敘事世界」（brands as narrative worlds），轉為「將敘事建立為品牌」（narrative worlds as brands; Scolari, 2009, p. 599）。

就跨媒介敘事言之，需改編者／轉述者統合／創造相異版本以呈現更多元體驗（Jenkins, 2010, p. 944）。跨媒介敘事可轉述原作為不同文本，但每一版本並非獨立存在，可作相呼應之系列創作而延續賞析期限（Clarke, 2013, p. 21; Scolari, 2009, p. 592）。

跨媒介敘事乃藉「互媒」將 A 版本改編至 B 版本，或 A 與 B 版本之相互引用而促成共同關聯（co-relation; Kattenbelt, 2008, pp. 20-21），故呈現版本可藉「多媒介性」（multimediality，多種媒介）而豐富文本意涵（Clarke, 2013, p. 21; Kattenbelt, 2008, pp. 20-21; Scolari, 2009, p. 600）。建立「故事世界」乃跨媒介敘事之目標，好萊塢作品即為顯例，轉述者可藉由「互媒」及多媒介素材之表現，延展系列及連續作品（Jenkins et al., 2013, p. x, 132, 148）。

以上圖為例，改編者可思索運用「互媒」建立故事節點。其一，改編者可視不同媒介類型以轉述故事，藉多模組／多平台思索「敘事設計」以轉述原初文本為他種類型（Jenkins, 2010, p. 944; Kress, 2010, p. 49; Scolari, 2009, p. 592），如考量不同平台特色、平台間共有敘事元素、轉化語法等（Jenkins et al., 2013, p. 140, 146, 152, 154; Scolari, 2009, p. 592）。

其次，改編者需依敘事語法以改編版本。如《魔戒》由文字延伸為電影，並延伸為電玩等新媒介（Dowd et al., 2013, pp. 186-188）。以改編為網路或電玩媒介為例，跨媒介敘事者轉述電玩遊戲時，可憑藉先前對原初文本、電玩類型之先備知識（科技介面、類型公式、視覺呈現及遊戲規則），並依敘事策略構思故事腳本、發展互動介面（Clarke, 2013, p. 99, 100, 106）。

其三，不同改編版本具相異類型，或可召喚潛在讀者（潛在閱聽人）。若以電玩媒介之故事腳本為例，轉述內容可包括主題、角色、場景、情節、風格等，依故事主線而轉述為多種情節（Dowd et al., 2013, pp. 158-161, 165; Scolari, 2009, p. 592）。以互動介面為例，轉述者可提供易分享介面而利閱聽人涉入及參與，考量閱聽人之便利、可攜性、社會分享度等以利於傳散訊息（Jenkins et al., 2013, p. 188, 197-198, 200; Veryzer & Rensselaer, 1995, p. 640）。

其四，跨媒介敘事之潛在讀者若串接相異版本，或可享有跨媒介涉入體驗，故有別於閱聽人僅接收單一媒介，並享美感反應之情況。若自原作改編為不同版本，不同「故事節點」可提供片面之相仿情節，閱聽人需如「拼圖」般整合故事脈絡（Jenkins et al., 2013, p. 136）。閱聽人接收不同版本後，或可形成「跨媒介涉入」，因比較不同版本而引發多元感動（Evans, 2011, p. 38; Jenkins et al., 2013, p. 137），如從中比對原作與改編作品相異線索、重新回味原作等。

整體言之，跨媒介之敘事網絡乃在建構故事世界、延伸敘事品牌，以多平台之「互媒」形式增加原作產值（Dowd et al., 2013, p. 186, 204）。

以下分述繪本轉述為跨媒介敘事之類型，作為輔證之參考。

以圖像轉述為影像類型為例，跨媒介敘事者可依具體造型或聲音等

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

視聽元素召喚閱聽人涉入，使閱聽人體現「如真」感受，亦可著墨故事軸線起伏、角色生動等特質，或運用聽覺元素渲染情緒（林致好，2006；胡智鋒，2013）。

以紙本繪本轉述互動式電子繪本、有聲書為例，研究者可理解閱聽人賞析紙本書及電子書之交流方式差異（Erickson, 2004, pp. 106-108）。紙本書籍著重閱聽人之圖文整合能力，並保留若干想像與補白空間；互動文本（如電子書）可嵌入遊戲、動畫等類型，衍生多重感官體驗（Crane, 2004; Erickson, 2004）。

以繪本轉述為數位敘事為例，圖像提供既定符碼而供跨媒介敘事者轉述（孫紹誼，2005）。數位敘事可融入電腦繪圖而改編敘事視角、鏡頭語言，或嵌入動畫、互動式介面（Balides, 2004, p. 317; Murphy, 2004, p. 91）。數位敘事亦可重塑閱聽人對原作之視覺體驗，強化互動引發沉浸感，促發閱聽人與原作元素交流而衍生文義（Balides, 2004; Erickson, 2004, p. 111）。

以圖像敘事改編之網路遊戲為例，跨媒介敘事者可考量科技介面、類型特徵、視覺設計等重塑原作，並可思索電玩遊戲之互動規則，如融入玩家競爭關係等（Clarke, 2013, p. 99; Dowd et al., 2013, pp. 88-95）。如繪本《雪人》（Briggs, 1978）改編之電子遊戲【雪人與雪狗】（*The snowman and the snowdog game*; Channel Four, 2013），鼓勵使用者追逐雪花而得分，並在遊戲結束後呈現線上玩家排名。

或以網路媒體為例，閱聽人可因與社群互動而反覆瀏覽文本，並將虛擬文本（或線上角色扮演）感動融入「線下」社會互動及日常生活，而享虛實整合感受（Jenkins, 2006b, p. 152, 177; Philips, 2012, p. 121）。閱聽人扮演虛擬角色時，如與網友共同歷險或破關，可能引發虛擬情誼（Dowd et al., 2013, p. 164）。再如繪本《野獸國》（Sendak, 1963）、

《北極特快車》(van Allsburg, 1985)、《史瑞克》(Steig, 2008)等均曾改編為電玩，使用者成立相關論壇而交換冒險歷程及心得，因社群互動而影響媒介涉入。再如閱聽人整合社群媒體(如臉書、twitter)轉述後之片段故事後，或可在下線後對照原版故事圖文而再三回味，達成線上／線下交融體驗(Philips, 2012, p. 121)。

整體言之，跨媒介敘事研究可自多平台而剖析轉述歷程、衍生商品如何建構敘事網絡(如紙媒、影音及新媒介)，理解文本如何融入娛樂元素、互動形式而延續賞析期限(Clarke, 2013, pp. 20-21; Evans, 2011, p. 38; Jenkins et al., 2013, pp. 163-164; Philips, 2012, p. 71, 111)。

## 二、跨媒介轉述情境與美感傳播：以改編之「互媒」為例

圖像敘事者之跨媒介轉述，「審美判斷」亦佔關鍵因素。改編者考量審美價值、援引題材、引述台詞或擬仿藝術風格，再詮釋舊作敘事結構，為跨越媒介之再創作(Field, 1952; Grishakova & Ryan, 2010)。

跨媒介敘事者為原作之詮釋者，需與原作對話並填補未言明之處，亦可尋找較具共鳴部份，運用「互媒」形式予以轉述(洪于茹，2008；Thom, 2000)。轉述者可考量深受感動之元素而篩選主題，或依個人審美價值而擴增及補述相關情節(洪于茹，2008；Gianfranco, 1993)。故跨媒介敘事者對原作之美感反應，在改編、詮釋及補白歷程扮演要角。

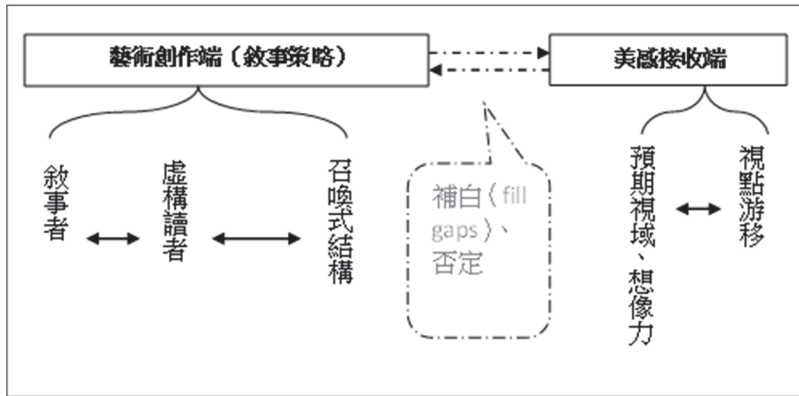
「美感反應」屬「無功利之心靈愉悅」，即閱聽人依憑生命經驗及想像力，而與文本展開交流歷程並衍生美感效果(aesthetic effects；楊恩寰，1993；Iser, 1972, 1978)。關於交流歷程及美感反應乃屬「美感傳播」(aesthetic communication)之討論範疇，包括藝術創作端(artistic pole)、美感接收端(aesthetic pole)、交流歷程(interaction)、美感



效果等四層次（Berleant, 1991; Iser, 1972; 1978）。

「美感傳播」關切「藝術創作端」與「美感接收端」之交流歷程，藝術創作端之敘事者（即書寫者）多半預設「虛構讀者」（盼對話對象），並依此調整修辭及語彙，另藉由語音語調等鋪陳「召喚式結構」（inviting structure），提供概略之文本結構召喚閱聽人涉入（Echo, 1994; Ingarden, 1973, p. 13; Iser, 1972, p. 277, 1978, p. 54）。如圖像敘事之召喚式結構乃由視覺元素等基本單元構成，再構築為呈現角色及場景之「表現客體」並形塑指涉系統，隨框格及頁面遞嬗而衍生「圖式化層次」以表述情節（Fokkema & Kunne-Ibsch, 1977, p. 36; Ingarden, 1973, p. 12; Świecimski, 1976）。

圖二：美感傳播模式概圖



資料來源：本研究整理。

註：閱聽人未必順利補白而體現美感傳播歷程，故以虛線表之。

上圖乃依「美感傳播」核心旨趣，匯整而成。由於文本僅為概略結構，故需閱聽人動員想像力「補白」而弭合文中未言明處（Iser, 1978, pp. 37-38），亦需閱聽人援用「否定性」（negativity），推翻先前之部份預期、適應預料之外之新情節而續與文本交流（Iser, 1978）。

美感接收端則依「預期視域」(horizon of expectation)起始，融入想像力而解讀文本，並隨文本情節轉換而「視點游移」(Iser, 1978, pp. 148-149; Jauss, 1982)。預期視域包括閱聽人對類型表現之期許、類型應包括何種敘事元素或公式，此乃由閱聽人之生命經驗、審美發展等逐步累積而形成「敘事預期」(narrative expectation; Carroll, 2001, p. 131; Hutcheon & Hutcheon, 2010, p. 66; Jauss, 1982, pp. 115-116, 153; Rabinowitz, 2004, pp. 305-306)。

如上圖所示，「美感傳播」僅論及閱聽人詮釋文本交流歷程，並未闡釋跨媒介情境與互媒特質。故下文擬依「跨媒介情境」細緻化調整涵蓋類目，做為分析改編者敘事策略之依據。

若回歸跨媒介轉述情境，或可關切改編者如何再詮釋原作，融入個人(或集體)審美價值觀而再創作(應雄，1998；Faubert, 2010, p. 182, 195)。「藝術創作端」敘事策略或可包括「敘事者」(改編者)、虛構讀者(盼對話之目標群眾)、召喚式結構，另「美感接收端」則可分為「預期視域、想像力」及「視點游移」等項。以下擬分「藝術創作端」敘事策略之「跨媒介敘事者」(改編者)、跨媒介情境之「虛構讀者」、敘事網絡之「召喚式結構」(如援用更多跨媒介元素，依憑「互媒」建構敘事網絡)、「美感接收端」之跨媒介情境「預期視域、想像」與「視點游移」逐一說明。

### (一) 跨媒介敘事策略

如前所述，跨媒介敘事需藉相異平台而延展故事，並需連結不同敘事元素而建立跨媒介文本之宇宙(transmedia universe; Scolari, 2013, p. 48)。敘事策略乃在改編者如何運用類型之模組，以召喚閱聽人融入故事世界(Scolari, 2013, p. 48)。

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

## 1. 跨媒介情境之改編者

以改編者言之，敘事者需重新詮釋、融入新元素以再述故事，藉由「多模組結構」而作「敘事品牌設計」（Beddows, 2012, p. 163, 165; Scolari, 2009, p. 589; 2013, p. 62）。改編者需考量各版本之呼應關係，原作延展至改編版本，將後續版本建立為故事節點（Beddows, 2012, p. 53）。改編者可擷取原作之故事元素（角色及道具等），連結原作與改編版本之關聯，從而串連敘事網絡（Beddows, 2012, p. 53; Scolari, 2009, p. 600）。

## 2. 跨媒介情境之虛構讀者

### （1）「虛構讀者」原初意涵：多針對單一媒介、單一文本

如前所述，虛構讀者（fictitious reader）乃為敘事者藉假想讀者之視角，臆想讀者可能反應、預期及既有期待後撰寫情節（Iser, 1978, pp. 204-205; Smith, 2000, p. 79）。先前虛構讀者之討論，多以單一文本創作為主；即自文學傳統起始，思索敘事者如何藉單一媒介、單一作品而與讀者交流（Iser, 1978, p. 96, 281）。

### （2）跨媒介敘事與虛構讀者

跨媒介敘事情境之「虛構讀者」乃與「媒介匯流」情境相繫，同時與符合多平台之敘事設計、多元美感反應及創收相繫（Veryzer & Rensselaer, 1995, p. 640）。易言之，跨媒介敘事者盼將單一媒介之閱聽人，轉為涉獵多重媒介版本者，盼以多平台之多模組形式召喚潛在消費者（Scolari, 2009, p. 601）。

就敘事設計言之，若就原作（單一文本）之「虛構讀者」言之，跨媒介敘事者乃就故事線加以延伸而召喚原作讀者。跨媒介敘事者試著提

供不同版本之「推力」(push)，鼓勵原作粉絲再尋覓相異版本 (Bernardo, 2014, p. 6, 30-31)。

若就「跨媒介虛構讀者」言之，跨媒介敘事者需依不同版本、增補細節，而讓多平台「虛構讀者」體認「間隙」。若「跨媒介虛構讀者」意識「間隙」(gaps)、故事情節斷裂，方有可能形成推力、閱讀渴望，再涉獵不同版本以「補白」(Beddows, 2012, p. 61; Bernardo, 2014, p. 88; Jenkins, 2006a)。

跨媒介敘事者需考量原作、改編版本之差異，如何延展原作主題並激發更多感官體驗等特質 (Booth, 2008, p. 403; Veryzer & Rensselaer, 1995, p. 640)。跨媒介敘事者召喚「虛構讀者」時，需思索原作版本未言及處，新增線索以「補白」，延展／濃縮原版故事、重組敘事順序 (Scolari, 2013, pp. 59-60)。跨媒介敘事與臆想之「虛構讀者」對話時，需考量間隙作用，此間隙乃存於不同版本之互文線索，或需藉其他故事節點所填補 (Beddows, 2012, p. 61; Jenkins, 2006a)。

跨媒介敘事者思索「虛構讀者」定位時，可基於原作與故事節點 (改編版本) 之「互媒」線索，藉匯流平台／市場、類型 (模組形式) 及故事節點，吸引虛構讀者融入敘事網絡 (Beddows, 2012, p. 166, 212, 214; Scolari, 2009, p. 587, 600)。關於跨媒介情境、圖像敘事與「虛構讀者」之關聯，則煩請參見下文討論。

### 3. 敘事網絡之召喚式結構

如前所述，跨媒介敘事並非僅關切單一文本，而盼藉多平台、相互串連之故事節點而召喚閱聽人參與 (Beddows, 2012, p. 59)。跨媒介敘事者可並改編之「系列」(series) 及「連續」(serials) 作品建構敘事網絡，藉多平台、多模組轉述文本以召喚相異閱聽人 (Scolari, 2009, p. 589; 2013, pp. 47-48)。易言之，跨媒介之敘事網絡乃與單一作品結構

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

相異，需自核心作品（如原作）起始而逐步延展／再述（Scolari, 2013, p. 63）。下文則擬以圖像為例，詳述圖像、敘事網絡及召喚式結構之關聯。

## （二）跨媒介敘事情境之美感接收端

### 1. 跨媒介情境之預期視域、想像

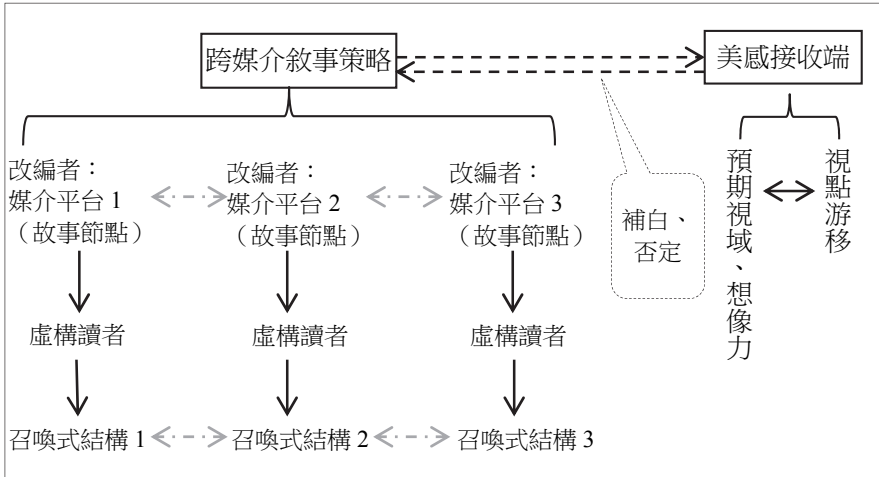
以預期視域、想像言之，閱聽人對改編作品之預期視域（如熟悉之類型、公式等）、先前期待等均可影響跨媒介涉入（Beddows, 2012, p. 65; Jenkins, 2006a, p. 21; Leitch, 2008, pp. 115-116）。

### 2. 跨媒介情境之視點游移

閱聽人可賞析原作及改編作品後，形構不同故事節點，藉「互文」等特質建構意義，而延續對原作之既有美感反應（Beddows, 2012, p. 53, 225, 249）。若閱聽人未賞析原作，或可依類型等線索判定是否為「改編作品」（Leitch, 2008, p. 115），逐步形塑對原作之認知。

若結合「美感傳播」與「跨媒介敘事」旨趣，或可以下圖表之。

圖三：跨媒介敘事與美感傳播模式概圖



資料來源：本研究整理。

註：因「改編者」可參閱不同媒介平台、「互媒」而轉述，故以虛線表之；另「召喚式結構」乃盼因「互媒」而構築為敘事網絡，故以虛線表示；閱聽人未必順利補白而體現美感傳播歷程，故以虛線表之。

以「改編者」為例，改編者亦為原作讀者，可融入審美價值觀、想像或集體創作因素 (Faubert, 2010, pp. 181-182; Kattenbelt, 2008, p. 23; Iser, 1978, pp. 80-81)。改編者亦可考量「虛構讀者」熟悉之原作圖像、畫風等，藉「互媒」特質召喚閱聽人涉入新文本 (Faubert, 2010, p. 181, 189, 195; Iser, 1972, p. xiv; 1978, p. 96)。另改編者構塑新作之召喚式結構為「敘事網絡」時，需先回應原作邀請而以想像力補白，並運用所熟知類型及呈現形式，轉述原作為另一文本 (應雄，1998；Szczepanik, 2002, pp. 30-31)。

### 三、跨媒介轉述與擴展「敘事網絡」之策略

如前所述，跨媒介敘事盼串聯不同版本而予閱聽人不同體驗（Jenkins, 2010, p. 944）。跨媒介敘事「美感傳播」之藝術創作端包括改編者、虛構讀者、新作之召喚式結構，以下擬依此類目探索「互媒」與擴展敘事網絡之關聯。

#### （一）改編者之預期視域

「預期視域」可影響「審美理解」（觀察及體現藝術作品之方式），形構作品應包括之元素、旨趣、類型表現（Jauss, 1982; Leitch, 2008, p. 108, 115; Rabinowitz, 2004, pp. 305-306）。改編者乃為原作詮釋者，其理解旨趣後再依審美標準增刪內容（應雄，1998）。

##### 1. 跨媒介敘事者之類型期待

改編者對「類型」期待即扮演要角，如圖像改編為影像後，或新增動態視覺資訊、增補分鏡表，而增加流暢度（Carroll, 1988, p. 203; Jones, 2009, p. 123, 129）。改編者可自類型知識（如慣例公式）起始，藉類型框架以選擇合適素材予以轉述（Leitch, 2008, p. 107, 116）。改編者亦可思索不同類型之敘事資源，開展詮釋歷程（Herman, 2010, p. 85）。

##### 2. 生命經歷與「互媒」

以互媒為例，改編者詮釋原作時可回聯想相仿之媒介形式（Bernardo, 2014）。詮釋者轉化圖像轉為影像時，可聯想原作情節及相關作品而體現「互媒」歷程（Gibbons, 2010; Ljungberg, 2010, p.

89)。跨媒介敘事者可回想先前賞析之漫畫、圖像小說或電子書，而將圖像、文字及情節轉化為網路版本、遊戲版本及電影等（Bernardo, 2014, p. 11, 51）。改編者可自生命經歷（閱讀經歷）起始，運用「互媒」等線索拓展故事線、敘事品牌。

### 3. 五感聯想與「互媒」

跨媒介敘事者感知視覺元素、框格組合及情節安排後，可轉為「審美理解」而成再述新作之依據（Ndalianis, 2004）。改編者之感官活動可引發不同視覺反應，如自圖像組合元素、語法及圖義等引發五感聯想，如從視覺（色澤等）引發味覺、觸覺、嗅覺、聽覺（感知畫面可能潛藏聲效；Elleström, 2010, 2014）。詮釋者複合多種感官體驗後，或可再結合既有媒介文本（如圖像）而引發更多元美感反應，並融入再創作歷程（Elleström, 2010, 2014）。

#### （二）虛構讀者

跨媒介敘事者可慮及「虛構讀者」之審美期待，如強化戲劇特質、深化主題及刻畫角色性格（胡智鋒，2013）。以「互媒」為例，改編者需慮及想像之「虛構讀者」需求，藉虛構讀者熟悉之媒介表現方式（如經典作品與閱聽人熟悉之原作設定）以建構「互媒」之敘事網絡（Robillard, 2010）。

改編者盼激發閱聽人情感、文化共鳴等，以建立對改編敘事之認同，並維繫與閱聽人較長遠交流關係（Jenkins, 2006a; 2010）。改編者可透過閱聽人熟悉之類型、公式等形式，召喚閱聽人之敘事期待，或融入閱聽人熟知作品等回憶，而引發其後敘事參與（Grainge, 2004, p. 355, 360）。



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

轉述者可思考媒介類型之慣用語法，考慮「虛構讀者」預期之既定公式或創作形態，供閱聽人賞析跨平台之轉述作品（Carroll, 2001; Gibbons, 2010）。易言之，研究者可探索「虛構讀者」與跨媒介轉述主題，敘事者如何臆測真實閱聽人（real reader）之美感反應，以召喚欲對話族群（Benton, 1999; Gibbons, 2010, p. 100; Scolari, 2009, p. 590）。轉述者需依虛構讀者之特質，臆測熟稔、偏好事物或熟知類型，以塑造新作召喚式結構、思考改編版本之必要元素（Herman, 2010; Kress, 2010, p. 44; Scolari, 2009, p. 591）。

故跨媒介轉述之美感傳播歷程，實融合改編者對原作詮釋、虛構讀者、敘事情境（媒介特性）等想像（Faubert, 2010, pp. 181-182, 195; Iser, 1978）。研究者可思索繪本原作之虛構讀者為何、敘事者試圖引發何種美感反應（Benton, 1999），另改編者如何再述原作，建立跨媒介之敘事網絡，均可再思辨。

### （三）跨媒介情境之召喚式結構／敘事網絡

研究者可思索「跨媒介」如何形塑閱聽人理解，影響閱讀歷程及效果（Best et al., 2014; Doloughan, 2010, p. 18; Erickson, 2004, p. 104, 111）。改編者可援用不同媒介形式，補足故事細節或因應媒介特質而增刪故事元素，藉此產生具「互媒」關聯之敘事網絡（Clarke, 2013, p. 70, 138; Faubert, 2010, p. 182; Herman, 2010, p. 95）。易言之，改編者承襲原作精神以模仿旨趣、情節、藝術風格或既有媒介形式等，均為藝術創作端可探析面向。

#### 1. 從單一文本至敘事網絡

「召喚式結構」原初僅考量單一作品之概略結構，如何邀請閱聽人

融入文本世界 (Iser, 1972, p. 274; 1978, p. 54)。就跨媒介敘事策略言之,「召喚式結構」或因考量改編者如何因應媒介特質而詮釋原作、形塑文本供閱聽人參與,促使閱聽人延伸既有感動至另一類型 (Jenkins, 2006a; Jenkins et al., 2013; Sandgren, 2010, p. 111)。

改編者可藉跨媒介轉述以凸顯藝術價值、融入敘事者之美感反應,或為重塑「召喚式結構」重要面向 (洪于茹, 2008; Lothe, 2000)。敘事產製者可思索如何轉述既有美感 (觀賞原作之心靈感動),或聯結其他影像等表現形式,藉互媒形態以召喚閱聽人涉入 (Grainge, 2004, p. 353; Lothe, 2000)。

以圖像改編為影像類型為例,圖像乃由視覺元素組成,藉不同框格呈現相似角色及情景以鋪陳情節,改編者可運用「互媒」模仿藝術風格、筆觸或形貌而轉為影像 (Chapple & Kattenbelt, 2006, p. 12; Gibbons, 2010, p. 299),召喚閱聽人再探原作不同風貌。

若從靜態圖像轉述至其他類型,改編者可考量審美價值而選擇轉述題材 (Chapple & Kattenbelt, 2006, p. 12; Gibbons, 2010, p. 300; Lowe, 2010, p. 105)。改編者可與原作者商議主題、選擇關鍵軸線,或與原作者協議如何將場景具體呈現、增加角色描述,另可參酌「互媒」特質建構故事板,以打破或延伸框格 (Jones, 2009, pp. 123-132; Kuskin, 2010, p. 49; Marcus, 2012)。

如電影召喚式結構包括視覺與聽覺等二層面,前者由視覺元素 (線條、構圖、光線、色彩等) 建構為表現客體、欲指涉之系統,並鋪陳情節轉折;後者則考量聲音、對白及電影配樂 (Berleant, 1991; Fry, 2011)。音樂可藉由音調、高低、音韻、速度、聲量強弱等,召喚閱聽人之參與而引發共鳴 (Berleant, 1991)。

跨媒介敘事形態之運用,提供轉述者更多詮釋空間,彰顯再創作潛

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

力 (Toolan, 2010)。故繪本轉述為跨媒介類型時，或可藉「互媒」重塑召喚式結構，如將原作（單一文本）召喚式結構，轉為「敘事網絡」之多重文本以邀請閱聽人參與。

## 2. 跨媒介敘事者與原作之交流歷程及效果：補白及否定性

以跨媒介轉述之美感交流歷程為例，交流歷程涉及詮釋者補白歷程，以其審美標準評析作品而建構意義。以補白言之，改編者或可參照原作旨趣、情節及圖像等「互媒」線索作為轉述基礎；以否定性言之，改編者或可因審美理解之變異，推翻先前設定之敘事軸線 (Booth, 2008; Szczepanik, 2002)。

### (1) 補白歷程

繪本乃以圖為主訴說故事，故改編者需彌合圖像序列之關聯，如體驗故事連續性、圖像序列轉為連貫主題，文字多半具補述作用，文字如何引發詮釋繼而為圖像補白，亦值得關注 (Nodelman, 1988; Nodelman & Reimer, 2003)。

改編者可援用原作或其他文本等「外延文本」之媒介符碼、情節等加以補白，如因審美考量、背景知識而融入「互媒」因素，串接原作與改編作品為敘事網絡 (Dhoest & Malliet, 2012, p. 28; Klütsch & Savannah, 2012, p. 354)。

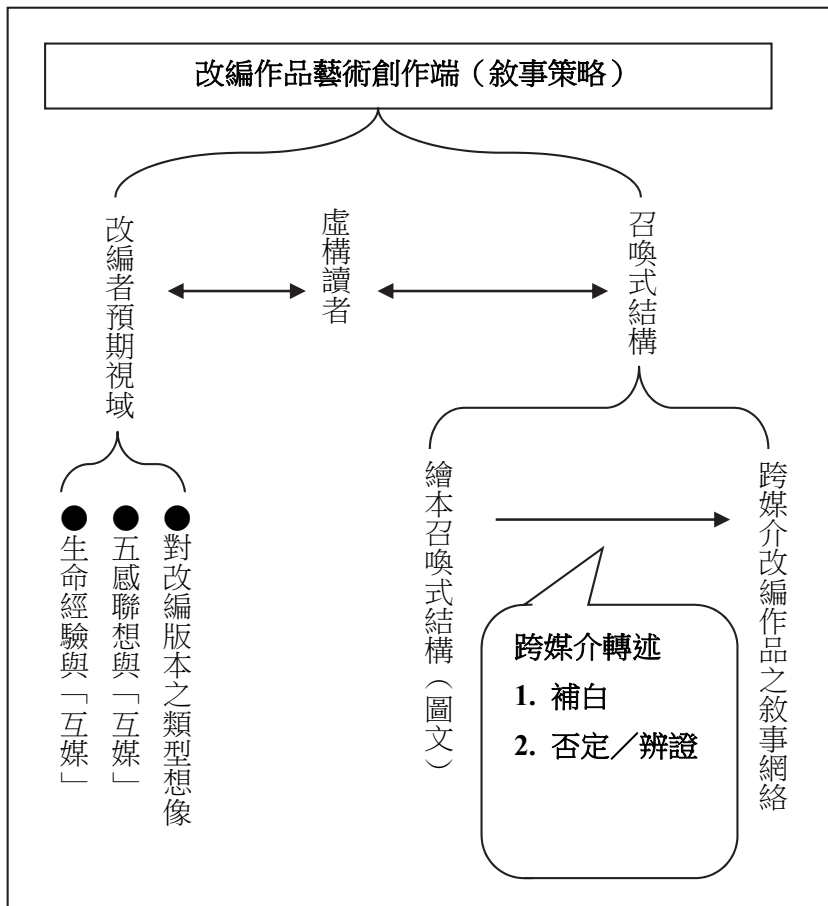
整體言之，改編者感知圖像特徵而引發美感反應後，可融入過往賞析經驗、五感聯想、對轉述類型期待等加以解讀。

### (2) 否定／辨證歷程

詮釋者之審美體驗可由先前熟知劇情起始，隨接收訊息而展開思辨／否定預期視域，繼而修改之前審美期待 (胡智鋒, 2013; Jauss,

1982)。改編者轉述圖像為跨媒介之召喚式結構時，需慮及原作者設定、補白歷程、虛構讀者所喜而反覆調整，或因不斷賞析作品而又援引其他「互媒」特質等，此皆為否定／辨證歷程（Booth, 2008; Szczepanik, 2002）。

圖四：跨媒介轉述圖像原作之敘事策略



資料來源：本研究整理。

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

由上圖可知，改編作品藝術創作端之敘事策略可分為三層次。其一為改編者預期視域，包括原作「互媒」特質、生命經驗（如過往賞析經歷）、五感聯想或對類型期待等。其二為改編者欲對話之「虛構讀者」，虛構讀者之喜好、對原作體認與想像亦可影響轉述歷程。其三為改編者欲重塑之「召喚式結構」，藉互媒而形塑敘事網絡。整體言之，改編者可考量互媒特質，融入類型想像、生命歷程，慮及虛構讀者而建構敘事網絡。

## 參、研究方法：跨媒介敘事之文本分析

跨媒介敘事研究者主張，可比較不同媒介類型之文本差異，理解跨媒介轉述如何藉「互媒」串接敘事網絡（Beddows, 2012, p. 254; Clarke, 2013, p. 48）。本研究盼理解繪本敘事之跨媒介轉述策略及考量，如何藉「互媒」召喚閱聽人「串聯」眾多版本而強化既有意涵。

研究方法可分兩層面，其一說明「繪本跨媒介轉述之文本分析」方法及指標；其二闡釋「繪本跨媒介轉述之敘事策略分析」面向，如何運用改編者（團隊）自述等紀錄片、報刊所載之訪談資訊，剖析「互媒」及敘事網絡建構關聯。

以文本分析言之，本研究擬剖析的是，其一，比較跨平台類型之敘事方式及異同，繪本原作提供「互媒」基礎；其二，剖析相異媒介類型提供之敘事資源；其三，理解改編者如何選擇敘事元素而建構「互媒」敘事網絡（Scolari, 2009, p. 599）。本研究擬比較繪本原作、跨媒介轉述文本差異，探索面向有三：繪本原作提供何種敘事資源（如圖文等）有助於轉述歷程；相異媒介系統供給何種再現形態、模組類別（如電影、互動式電子書、音樂、電動玩具等），以助改編者補白及詮釋；改

編者如何選擇敘事元素達「互媒」特質，串接敘事網絡。

以敘事策略言之，本研究擬以改編者（改編團隊）自述之訪談資訊為例，對照文本分析結果，以闡明「互媒」如何體現。

## 一、繪本跨媒介轉述之文本分析

研究者可理解轉述者如何運用「互媒」串接不同敘事系統，比較相異模組如何召喚閱聽人涉入（Doloughan, 2010; Page, 2010, p. 11; Szczepanik, 2002, pp. 30-32）。就跨媒介轉述情境言之，實可比對圖像敘事原作之模組如何轉換，探析轉化後作品相似性及相異度（Branigan, 1992, pp. 76-83; Lowe, 2010, pp. 99-100; Schröter, 2011, pp. 1-4）。

跨媒介敘事者可藉圖像及文字「互媒」以串接敘事網絡，援引科技形式再造多元美感價值（Beddows, 2012, p. 15; Chapple & Kattenbelt, 2006, p. 12; Faubert, 2010, p. 189）。如對照圖一之架構圖，繪本可提供「圖像」作「動畫」及「影像」基礎，「文字」則可延伸為「聲音」及「音效」；不同媒介類型亦提供殊異敘事資源（如電影可搭配音樂），協助改編者補白及再詮釋。故分析類目有三：圖像如何轉述動畫／影像、文字如何轉為聲音及音效、相異類型如何協助補白。

## 二、繪本跨媒介轉述之敘事策略分析：以改編者自述等次級資料為例

如前所述，「互媒」研究嘗試了解媒介轉化及相互援用情況，故跨媒介敘事分析可著重「改編者」、「文本如何轉述」（如圖像轉述為影像，可強調動作等連貫細節）、「改編者欲對話之閱聽人」、「新舊文

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

本如何串接為體系」（Filice & Young, 2012, pp. 48-49; Simonton, 2009; Voigts-Virchow, 2009, p. 147, 149）。

因跨媒介轉述涉及改編者（團隊）之敘事策略考量，亦可能牽涉與原作者之討論及協商。本研究擬對照文本分析結果，並參照文獻探索之「跨媒介轉述圖像原作之敘事策略」架構圖（圖四），藉改編者（團隊）之紀錄片、受訪報導資料（含影音報導）等資訊，以闡明敘事考量。就跨媒介敘事策略分析言之，本研究擬參考上述資訊，分述「改編者預期視域」、「改編者欲召喚之虛構讀者」、召喚式結構與「敘事網絡」（含「跨媒介轉述歷程」）等層面。

### 三、案例選擇

如前所述，國際得獎繪本作品轉述為電影／動畫、電子繪本、漫畫、有聲書、音樂 CD 等。國際大獎繪本《野獸國》（Sendak, 1963）、《雪人》（Briggs, 1978）、《野蠻遊戲》（van Allsburg, 1981）、《北極特快車》（van Allsburg, 1985）等均轉述為電影、電玩或音樂等跨媒材作品。上述案例多屬經典繪本，包括已出版逾 50 年者。繪本雖以兒童為訴求，但跨媒介敘事者盼拓展成人市場（喚起讀者之兒時回憶）、改編後融入「親子共賞」元素而擴增閱聽眾（Marcus, 2012; Teachingbooks, 2011）。

《野獸國》曾獲 1964 年凱迪克大獎，原作者 Maurice Sendak 曾在 70 年代獲國際安徒生大獎（Hans Christian Andersen medal; The Huffington Post, 2012）。該繪本於 2009 年改編為電影【野獸冒險樂園】（*Where the wild things are*; Hanks et al., 2009）、電影配樂音樂 CD、互動式劇情介紹 App、歌劇、動畫、有聲書、Wii 電動玩具；

Sendak 生平及作品曾獲 Google 首頁介紹，實具顯著度。

Briggs 的繪本《雪人》改編為同名動畫（BBC 出品），迄 2013 年播映滿 30 週年，並推出新改編動畫【雪人與雪狗】（*The snowman and the snowdog*; Coates, Jackson, & Audus, 2013），可見受歡迎程度（Snowman Enterprises, 2013）。【雪人】獲「奧斯卡獎最佳動畫短片」提名，自 1982 年起於 BBC 第 4 頻道播映，迄今 BBC 每逢耶誕節仍播映該片（Dredge, 2013, December 15; nickis4kids, 2011）。《雪人》已改編為舞台劇、iPad 電子書、iPad 版本電動玩具【雪人與雪狗】（*The snowman and the snowdog game*; Channel Four, 2013）。據《衛報》報導，《雪人》改編電玩為 2013 年英國兒童類 App 前 10 名（Dredge, 2013; nickis4kids, 2011）。

《北極特快車》及《野蠻遊戲》作者 Chris van Allsburg 認同繪本可轉為娛樂產業，2 部繪本作品除獲美國凱迪克大獎肯定，也改編為同名電影及電動玩具等（Momby Games, 2004; NME, 2011; Teachingbooks, 2011）。電影【野蠻遊戲】（*Jumanji*; Cort et al., 1995）於 1995 年上映，電影藉特效如實呈現野生動物及叢林等場景。該片之全球獲益突破新台幣 2 億元，故哥倫比亞公司擬依原作「桌遊」梗概為軸，以現實背景重新翻拍【野蠻遊戲】（NME, 2011）。茲將國際大獎繪本之跨媒介轉述類型，表列如下：



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

表一：繪本原作與改編類型（原作者參與改編歷程）

繪本原作	獲獎紀錄	繪本原作內容	跨媒介改編類型	原作者於改編扮演角色
《野獸國》（ <i>Where the wild things are</i> ; Sendak, 1963）	美國凱迪克大獎，原作者榮獲安徒生大獎（Hans Christian Andersen medal）。	藉簡單圖文呈現每人心中均有一隻小獸。藉由奇幻場景，闡明紓解負面情緒歷程。	電影【野獸冒險樂園】（獲北美當季票房冠軍）、電影原聲帶、歌劇、有聲書、Wii 電動玩具、互動式 App。	改編電影之共同製作
《雪人》（ <i>The snowman</i> ; Briggs, 1978）	英國格林威大獎，原作者榮獲安徒生大獎。	男孩早晨時堆砌雪人，夜間雪人與男孩展開冒險旅程，雲端漫步共賞城市造景。	動畫【雪人】、舞台劇、電子繪本、電動玩具、Line 貼圖。	諮詢及討論
《北極特快車》（ <i>The polar express</i> ; van Allsburg, 1985）	美國凱迪克大獎	男孩相信耶誕老人的存在。在平安夜時，他搭上前往北極列車而展開冒險之旅。	電影【北極特快車】、電影原聲帶、電動玩具、桌上遊戲。	改編電影之執行製作
《野蠻遊戲》（ <i>Jumanji</i> ; van Allsburg, 1981）	美國凱迪克大獎	桌上遊戲潛藏著奇幻世界。參與者歷經叢林等冒險，成功通過考驗。	電影【野蠻遊戲】、電影原聲帶、電動玩具。	改編電影之編劇

資料來源：本研究製表。

本研究擬以上述繪本為主，理解跨媒介敘事者如何運用不同表述類型，並藉「互媒」串接敘事網絡。本研究盼彰顯原作者在改編歷程之影響，故亦納入原作者未參與轉述歷程者加以參照。如美國凱迪克大獎作品《史瑞克》（Steig, 2008）、《猜猜我有多愛你》（*Guess how much I love you*; McBratney & Jeram, 2008），均因「互媒」而構塑敘事網絡，並因熱賣或長銷而打造故事品牌。以下簡附作品之相關紀錄。

表二：繪本原作與改編類型（原作者未參與改編歷程）

繪本原作	獲獎紀錄	繪本原作內容	跨媒介改編類型
《史瑞克》（Steig, 2008）	美國凱迪克大獎	史瑞克為「反英雄」（anti-hero），是臉上長滿疣的怪物。	電影【史瑞克】（共4集）、電影原聲帶、4D劇場。
《猜猜我有多愛你》（McBratney & Jeram, 2008）	美國凱迪克大獎	大兔子和小兔子聊天，討論彼此愛誰比較多。	電視影集【猜猜我有多愛你】、光碟。

資料來源：本研究製表。

## 肆、跨媒介文本分析與討論：繪本原作轉為敘事網絡之策略

本研究盼以國際大獎繪本轉述為電影、電影繪本、有聲書、電影配樂及劇情 App 為例，理解轉述者之跨媒介敘事策略。《野獸國》、《雪人》、《野蠻遊戲》與《北極特快車》繪本原作畫頁均不及 40 頁，文字甚至不及 400 字（或無字），增加編劇團隊再創作空間（Dargis, 2009, October 15; nickis4kids, 2011; Rose, 2009, December 5; Thorpe, 2009, December 6; van Allsburg, 1981, 1985）。<sup>6</sup>

## 一、繪本跨媒介轉述之文本分析

跨媒介敘事透過「互媒」（原作主題、情節、角色、設置、風格），召喚閱聽人聯想原作及改編作品之關聯（Dowd et al., 2013, pp. 88-95, p. 186-188; Faubert, 2010, p. 181, 195; Jenkins, 2006a, pp. 127-128, 302）。以下擬自繪本圖像、文字、相異類型與補白／再詮釋起始，分析繪本與跨媒介轉述文本之差異。

### （一）靜態圖像轉為動畫及影像

改編者可援引圖像之視覺特徵，做為「互媒」之轉述依據；另如改編者感知之外在特徵、類型公式、先前接觸之作品，均在「互媒」歷程扮演要角（Faubert, 2010, p. 182, 189; Voigts-Virchow, 2009, p. 140, 146）。

無字繪本《雪人》依卡通分鏡形式呈現，具擬仿動畫類型之「互媒」特質（nickis4kids, 2011）。《雪人》呈現形態因似分鏡表，或可作改編動畫之故事板等依據。如將繪本版與動畫版相比，動畫版加入更細緻支線、連續動作，並融入鏡頭遠近、角度等彰顯動感。動畫版【雪人】轉述原作時，承襲原作手繪畫風、故事情節、用色及粉彩質感。整體言之，《雪人》原作故事線、圖像風格、角色設定、媒材表現等均為動畫承襲，藉互媒建構敘事網絡。

以繪本《野獸國》跨媒介改編為例，電影版【野獸冒險樂園】、電玩版本、iPad 互動式介紹均援用原作圖像設定。電影及 iPad 互動式劇情融入真實世界及真人拍攝，但角色設計、衣著、道具、冒險情節主線等，多以原作為藍本而達「互媒」之效。另電玩版本乃承襲電影版之情

節設定、圖像樣貌而來，附加打鬥及冒險功能。易言之，《野獸國》改編者依「圖像」互媒特質，仿自原作之怪獸造型、主角服裝與道具，另兼顧「情節」互媒特質。

繪本《北極特快車》已暢銷 20 年，被譽為耶誕時節必讀佳作（Sony Pictures Imageworks, 2005, p. 2）。《北極特快車》約 15 張圖像，圖像質感類似蠟筆及油彩勾勒之效。電影【北極特快車】（*The polar express*; Starkey, Zemeckis, Goetzman, & Teitler, 2004）模仿原作圖像特質，雖以真人演出，在後製階段仍透過特效轉為近似蠟筆效果（Sony Pictures Imageworks, 2005, pp. 2-3）。電影版本承襲原作設定，如耶誕老人樣貌、耶誕夜之極地奇幻旅行情節。電玩版本則參照原作之角色設定及情節，影像質感近似電影畫面再數位處理之效。粗略言之，《北極特快車》跨媒介轉述之風格及情節可與原作「互媒」，藉畫面特徵及情節促使閱聽人聯想原作而建構敘事網絡。

如前所述，繪本具圖像及景框等元素，與鏡頭語言等電影元素「互媒」。故就原作初衷言之，即因「翻頁」而呼應「分格播映」概念，初步可見繪本與影像「互媒」之效。《野蠻遊戲》冒險情節可見跨媒介轉述作品（如電影、桌遊等版本），但原作圖像乃屬黑白呈現，則未受電影承襲。因改編者考量電影需具感官刺激，故以全彩及特效呈現（Teachingbooks, 2011; Townsend, 1996）。故圖像與影像「互媒」除考量原作設定，以召喚原作讀者熟悉感，盼藉媒介特質彰顯感官刺激。

上述作品之改編歷程均有原作者參與，《史瑞克》改編為電影【史瑞克】（Williams & Jenson, 2001）則無作者介入。《史瑞克》原作屬平面構圖、手繪畫風，較不強調立體感。就史瑞克耳朵及衣著、驢子樣貌、顛覆童話元素言之，原作讀者仍可依此為「互媒」線索，串接敘事網絡。然因改編版少原作者參與，或可彰顯「美感經濟」影響及再創作

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

空間。就角色設定言之，繪本原作之史瑞克臉部長滿疣、憤怒時會噴火，凸顯反英雄性格，但改編電影、4D 動畫劇場之史瑞克，3D 效果呈現出臉部光滑、身材圓胖等特質，且面部表情更為喜感。整體言之，改編版增加娛樂及討喜等元素，服膺好萊塢喜劇電影特質及閱聽人偏好。

## （二）文字轉為聲音或音效

跨媒介敘事者可針對熟悉原作之閱聽人，因「互媒」串接原作與跨媒介轉述作品之關聯（Hutcheon, 2006; Leitch, 2008, p. 116）。

《野獸國》等改編為有聲書，即以聲音形式之表現、對話方式轉述及創作（Grimes, 2007）。若閱聽人熟知繪本原作，可理解有聲書乃朗誦核心情節。

《北極特快車》轉述為電影、電玩等版本，並援用原作名稱及文字情節作「互媒」之效。原作中男孩接獲耶誕老人所贈之鈴噹，繪本提及鈴噹聲、耶誕老人台詞則再現為電影音效及聲音。

《野蠻遊戲》轉述為電影、電玩、原聲帶，改編劇情亦與原作描述「互媒」，起始點均為桌遊展開冒險情節。另原作提及之叢林情境、野獸吼聲等，亦轉為電影之聲音元素。

《雪人》乃屬無字繪本，故文字僅能見繪本名稱與改編作品「互媒」。《雪人》無聲響描寫，故改編者僅能就圖像線索（如飛翔於天際、雪地）延伸對聲音想像後具體呈現。

上述作品皆有作者參與改編歷程，繪本《猜猜看我有多愛你》若干劇集則無作者參與（包括繪畫、撰寫劇本、繪製故事板、譜曲等）。改編影像藉由劇名與原作「互媒」，但改編團隊融入四季篇、眾多動物朋友而擴充情節。改編版本遵循繪者之敘事主題，但自原著文字、情節等作更多元發想。

整體言之，繪本因篇幅之故多提供概略架構，改編者可遵循原作圖像、情節、台詞、主題及基調等；原作畫風為改編者之故事指南，落實原作者之美感判斷（Tibbetts, 2011, pp. 234-236）。因繪本文字較少，故轉述者多具體呈現主要台詞及聲效等，融入自身想像以融入音效、音樂，增加奇幻及冒險等氛圍。

### （三）相異類型如何協助補白／再詮釋

跨媒介敘事涉及眾多平台之整合，媒介系統又蘊藏圖像、文字、聽覺系統等不同模組（Kress & van Leeuwen, 2001, p. 2, 111; Page, 2010, p. 1, 4）。前述繪本案例多改為互動式媒介（電子書、電玩）、電影等類型，下文擬以上述改編類型為例，闡釋不同媒介模組賦予之詮釋空間。

#### 1. 互動式媒介、多模組與詮釋空間

跨媒介敘事者可藉由多重媒介平台再製故事，轉為數位圖像等形態，盼予閱聽人不同感動（Booth, 2008, p. 399, 403; Ndaliansis, 2004, p. 366, 368）。

《雪人》改編為電子書、電動玩具【雪人與雪狗】等多種娛樂媒體，【雪人與雪狗】以《雪人》飛翔場景為主軸，閱聽人可選擇雪人飛行方向及起始點，若抓取雪花即可得分，最終得分將顯示於玩家排行榜，增加社群互動及娛樂成份。故跨媒介轉述程度實可關切不同媒介如何延展主題（如「冒險」為原作重要情節），增加視聽感官之豐富度（Booth, 2008, p. 403; Scolari, 2009, p. 587）。

《野獸國》電玩改編者保留電影場景、情節設計，融入冒險及打鬥關卡而改編為電玩類型（Welkner, 2009）。<sup>7</sup> 電玩強調使用者可選擇起始場景，並融入體感等互動元素，藉此延伸原作讀者之體驗。【野獸冒

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

險樂園】使用者隨主角登上小島後，遇上不同怪物而展開一連串冒險，隨科技介面及互動體感而享多元感官刺激。使用者若熟知繪本原作及電影劇情，或可因「互媒」之效而融入電玩故事主軸，或可投射自身為某角色，與其他劇中角色共同參與虛擬世界之冒險歷程。

## 2. 電影／動畫、多模組及詮釋空間

電影模組包括視覺元素及聽覺元素，前者如光影、色調、角色、場景、動作、鏡頭語言、特效等，後者如音樂、語言及音效（Berleant, 1991; Canemaker, 2010; Fry, 2011）。3D 科技可助改編者如實再現場景，也助閱聽人體驗空間及臨場感（Canemaker, 2010; Dewdney, 2011, p. 105）。

《北極特快車》與《野蠻遊戲》改編為真人電影，前者亦曾運用數位科技轉化拍攝實景為 3D 形式（Tibbetts, 2011, p. 235）。由於繪本圖像及文字僅提供概略情節，故電影改編者實可透過動畫等科技再現場景，補白原作未言及處。

以視覺元素言之，【北極特快車】的光影、色調、角色設定等多參照原作，角色詮釋、鏡頭語言、場景設計、特效等運用則多更多詮釋空間。繪本原作提供簡易之鏡頭語言概念，電影改編者可視劇情所需加以延伸及擴充，融入特寫等彰顯冒險情境、角色心境。另就特效言之，電影【野蠻遊戲】融入數位科技、化妝等大量特效，強化感官刺激。

以聽覺元素為例，《雪人》改編為同名動畫時乃融入對白、音樂及音效等，為原作（無字繪本）補白。主題曲〔空中漫步〕（*Walking in the air*）則融入唱詞「我們漫步在雲端，漫步在月亮旁邊」，與雪人及主角飛翔畫面達「互媒」之效。或如演唱者之純靜嗓音、鋼琴伴奏之主題曲，可呼應雪地清冷情境。改編者轉述圖像而譜曲／配樂之敘事策略，實可再深入剖析。

《野獸國》改編為真人電影時，改編團隊需將繪本少量文字轉化為情節及對白。繪本原作描寫男孩與母親起衝突，帶入母親責罵「你這隻小野獸」、男孩回嗆「我要吃掉你」等文字，其後男孩幻想來到「野獸國」，當起「野獸國王」並大鬧一場，但最終仍記得回家吃晚餐。上述文字多改編為劇中台詞，改編者為何選用上述元素而彰顯現實氛圍（不若傳統好萊塢改編以娛樂取向），箇中原因亦可探索。

《雪人》、《野獸國》、《北極特快車》及《野蠻遊戲》原作者均參與改編歷程，但《史瑞克》作者則未參與跨媒介再述歷程。若以電影言之，【史瑞克】動畫增加更多羅曼史及冒險公式，增加傳統童話角色以強化顛覆色彩。或以互動式媒介（如 4D 劇場版）為例，強化驢子角色之喜劇元素，當驢子對著閱聽人口沫橫飛時，劇場亦配合撒水，讓閱聽人感知「驢子飛沫」而增娛樂效果。改編者轉述《史瑞克》時，是否因缺少原作者參與而更傾向好萊塢類型及公式，亦可細究。

「文本分析」揭示改編者多忠於繪本圖像、文字、情節而達「互媒」之效。文本分析發現：

- (1) 繪本圖像之角色設定、用色、畫風、媒材等多為改編作品承襲，外在視覺特徵為「互媒」之關鍵考量。繪本文字及情節亦可成聲效、對白、劇本來源，即改編者藉「互媒」特質擴增原作梗概。
- (2) 跨媒介敘事之類型與多模組資源言之，相異媒介系統可提供之多模組及敘事資源。
- (3) 改編者可參照原作畫風、故事基調而延伸聽覺元素等面向。
- (4) 改編者可參照既有類型（如冒險主題電玩）而再述作品。
- (5) 若原作者參與改編歷程，或可保有更多思辨／否定空間，未必完全服膺好萊塢娛樂之類型公式。

下文則擬依「文本分析」結果起始，理解改編者傾向維繫原作畫



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

風、依原作風格加以補白歷程。另在「敘事策略分析」擬依現有紀錄片及新聞報導等訪談資訊為例，以「互媒」為軸分述「改編者視域」、「虛構讀者」、「跨媒介敘事轉化歷程」及「敘事網絡」交流歷程，盼深化文本分析之發現。

## 二、敘事策略分析：以改編者自述為參照起點

改編即詮釋之歷程，故再述者對類型體認乃扮演要角，如不同類型之框現可引導產製內容及結構，引導閱聽人接收與反應歷程（Kress, 2010, p. 130）。以下擬依「改編者對類型之想像」、「改編者聯想其他作品之互媒經歷」、「改編者因互媒而興起之五感聯想」，說明改編者再詮釋／再創作敘事網絡之方式。

### （一）改編者預期視域

#### 1. 改編者對類型之想像

如文本分析所述，改編者可援用既有類型而轉述作品。下文擬引述改編者之自述，說明既有「類型」如何引導改編歷程，繼而彰顯「互媒」特質。

改編者轉述時亦需考量類型知識，需慮及公式、類型既有特徵（Leitch, 2008, p. 107, 115; Voigts-Virchow, 2009, p. 146）。改編者在轉述時亦回應原作之召喚，以熟稔之敘事期待、故事情節等先備知識，納入改編策略之考量（Leitch, 2008, p. 108）。故原作之類型內容實可引導轉述者詮釋歷程，憶起媒介特性、敘事期待及呈現方式等推論（Ryan, 2004, p. 19, 33）。

《野獸國》作者 Sendak 積極參與跨媒介敘事歷程，為編製團隊之

靈魂人物 (Jablonski, 2009)。Sendak 在數年前便計劃將繪本改編為電影，藉跨媒介敘事以拓展映演市場，但改編前提為新版本需呼應原作「真實人生」旨趣 (The fan carpet, 2009)。【野獸冒險樂園】製片 Vincent Landay、導演 Jonze 及拍攝者 Lance Acord 與 Sendak 共同討論後，模仿「紀錄片」手法運鏡，盼呈現真實質感，並安排角色在叢林間穿梭。改編團隊慮及貼近敘事旨趣，故參照特定類型之互媒特質予以呈現。

《雪人》原作者亦參與跨媒介轉述歷程。Channel 4 執行長 Jeremy Issacs 則分析，【雪人】改編團隊依照「動畫類型」強調動態及影像連續性，並依《雪人》繪本框格增補細節 (nickis4kids, 2011)。故《雪人》跨媒介轉述乃參照團隊對「動畫」想像，融入他種類型之「互媒」因素而擴充繪本意涵。整體言之，改編者可參照之「類型」特質亦在擴展原作意涵，發揮「互媒」效用。

## 2. 改編者如何運用生命經驗與原作對話：以其他作品之「互媒」為例

敘事者可因生命歷程而聯想相似之角色、場景及情節，或自某類作品展開敘事預期、推衍敘事慣例，融入個人體驗以詮釋作品而與作品交流 (Benton, 1999)。改編者之生命經驗 (如賞析原作之美感反應) 或作詮釋素材，融入彼時體驗而與原作對話。《野獸國》迄今已長銷 50 年，也為跨媒介改編團隊幼時閱讀回憶。【野獸冒險國】導演 Spike 追想幼時體驗，做為「補白」起始 (Smith, 2009)。

## 3. 改編者之五感聯想：以互媒為例

如文本分析所述，改編者可參照原作圖像、文字線索、故事調性而設定聽覺元素。改編者可藉電影配樂以激起閱聽人情感反應及共鳴

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

(Smith, 2009)，其跨媒介轉述來源包括原作之敘事目標、表達形式、畫面框格與因果關係 (Channel 4 News, 2012; Elleman, 1986, p. 1548)。<sup>8</sup>

【雪人】製作人 John Coates 表示，改編團隊藉故事板之概略情節，發想聲音元素 (nickis4kids, 2011)。主題曲〔空中漫步〕作曲者 Howard Blake 考量原作情節及風格，呼應「純真」主題，即藉原作畫面衍生聽覺元素，建構繪本與改編作品之互媒關係 (nickis4kids, 2011)。

《野蠻遊戲》原作者 van Allsburg 盼詮釋者自繪本圖像聯想喧囂等聲音元素，他肯定電影版本增加冒險、情感、聽覺等元素，音樂及聲音均在敘事歷程發揮影響力 (Teachingbooks, 2011)。

## (二) 虛構讀者：跨媒介敘事者欲對話群眾

轉述者之敘事設計需考量原作意圖、原作者盼體現之美感，亦需思慮閱聽人需求及市場導向 (Veryzer & Rensselaer, 1995, p. 640)。易言之，轉述者可藉跨媒介敘事情境，以自身審美觀再詮釋原作，但亦融入對「虛構讀者」想像以調整先前視域。

《野獸國》作者 Sendak 盼改編電影題旨服膺繪本，反映童年不盡甜美實情 (CBS NEWS, 2012, May 8; Fendelman, 2009; The Huffington Post, 2012)。改編者考量《野獸國》長銷 50 年，已屬敘事品牌，故電影【野獸冒險樂園】主要訴求對象包括繪本原作讀者及成年人 (Thorpe, 2009, December 6)。圖像文本具多重詮釋空間，故即便作品目標族群為兒童讀者，亦可能召喚成人內心之兒童參與，體現兒童文學之「雙重讀者」(dual readership; Nodelman & Reimer, 2003; Townsend, 1996)。在維持原作基調下，Sendak 亦參與共同製片，並檢閱不同版本之剪輯片段；電影導演將其延伸想像提供予 Sendak，反覆修改劇本後再拍攝 (Anders, 2010)。

再如《北極特快車》作者 van Allsburg 訴求對象為 8 歲左右的讀者，但盼藉跨媒介改編延展賞析年限，故【北極特快車】改編團隊融合奇幻冒險元素、3D 特效以擴展故事軸線（Silvey, 2004; Sony Pictures Imageworks, 2005, p. 2）。

易言之，經典繪本改編影片除以兒童為訴求，題材選擇（如增加大眾文化質素、忠於原作質感、承襲先前敘事意涵等）或可召喚成年閱聽人涉入。

### （三）跨媒介敘事者之轉述歷程：以「互媒」為例

如前所述，跨媒介敘事者「轉化」原作時，或可運用圖文等既定線索而達「互媒」之效，並運用媒介科技轉化為敘事目標（Jenkins, 2006a, p. 110; Thorburn & Jenkins, 2004, p. 6, 11, 12）。以下擬依先前分析架構圖，以「轉述之補白歷程」、「轉述之否定／思辨歷程」詮釋「互媒」扮演之角色。

#### 1. 轉述之補白歷程：以「互媒」為例

「互媒」包括引述其他作品之外在特徵，或援引相關典故、情節、類型與主題（Fornäs, 2004, p. 132）。「互媒」涉及「向外指涉之互媒特性」（extra-compositional intermediality），如模仿既有形式而援用外延文本，或涉及「向內指涉之互媒特性」（intra-compositional intermediality），考量前後影像／圖像之接續關係而建構內參文本（Fornäs, 2004, p. 132; Voigts-Virchow, 2009, p. 148）。

##### （1）對外指涉之互媒特性

如文本分析顯示，改編版本喜承襲繪本圖像之視覺特徵，多為「互媒」首要考量，也可引述繪本文字作聽覺元素及劇本寫作之來源，亦為

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

「互媒」策略展現。以下擬引述改編者自剖之報導及拍攝歷程之紀錄片，做為詮釋文本分析之參考。

其一，因繪本以圖像為主、文字為輔，相較而言，圖像就易成改編主要參考線索，或可詮釋「圖像特徵」及「互媒」首要考量之關聯。

其二，跨媒介敘事雖再創造敘事元素，但盼與原作「互媒」而保留承襲關係、延續原作之敘事品牌及基本讀者群（Branigan, 1984, p. 41; Philips, 2012, p. 71, 111; Scolari, 2009, p. 589）。【雪人】改編團隊保留手繪、粉彩筆質感、角色設定及用色等，盼呼應原作樣貌（Channel 4 News, 2012）。再如【北極特快車】雖屬真人拍攝電影，但在後製、特效仍以數位科技處理以服膺原作畫風（Sony Pictures Imageworks, 2005, p. 3; Tibbetts, 2011, p. 235）。視覺特效乃源自軟體「動作捕捉」（motion capture）協助，後製人員在演員身上放置感應器及貼片，真人表演後轉為 3D 檔案作後製處理（Sony Pictures Imageworks, 2005, pp. 12-21）。原作者盼拓展繪本之跨媒介轉述並延伸讀者賞析歷程，故肯定【北】劇賦予原作更多「動感」（Silvey, 2004; Tibbetts, 2011, p. 235）。轉述者改編著重畫面與原作圖像「互媒」，藉質感、紋理、構圖及情節等而串接敘事網絡。

其三，原作者參與編劇及角色設定歷程，亦影響繪本圖文及改編作品「互媒」歷程。原作者可協助改編者體現故事哲學、延展情節及角色特質，確保改編之忠實度（Tulloch & Jenkins, 1995, p. 175-195）。【野獸冒險樂園】野獸造型與場景，乃參照繪本作者 Sendak 建議，故改編團隊力求忠於 Sendak 作品原貌，設計角色、場景及故事背景等（Jablonski, 2009; Wloszczyna, 2009, March 22）。再如《野蠻遊戲》原作者 van Allsburg 參與【野蠻遊戲】劇本寫作，盼改編電影提供閱聽人體現實地探險感（Teachingbooks, 2011）。

## (2) 對內指涉之互媒特性

如文本分析所述，跨媒介敘事涉及多平台呈現，故媒介系統如何提供多模組及敘事資源亦可探詢。以「對內指涉之互媒」言之，改編作品之角色樣貌、色澤、光線、紋理等視覺模組，亦屬跨媒介轉述之敘事資源。

【雪人】製作人 Coates 表示，該動畫援引原作框格，並補述故事板以增加流暢情節 (nickis4kids, 2011) 。【雪人】動畫團隊將角色動作繪於透明畫紙，反覆翻閱及修圖盼達影像流暢度 (nickis4kids, 2011) 。整體言之，跨媒介敘事轉述者可運用不同媒介詮釋原作 (甚至塑造視覺奇觀)，召喚閱聽人融入文本世界 (Jenkins, 2010, p. 945; Ndalians, 2004, p. 368) 。

### 2. 轉述之否定／思辨歷程：以「互媒」為例

如文本分析所示，原作者若參與改編或可保有思辨及協商空間，故轉述作品未必完全符合好萊塢影業之敘事公式。

跨媒介敘事者需依憑先前知識而與文本交流，如自原作之情節、符碼、構圖、類型及視覺公式等「互媒」線索思辨文本改編策略 (Leitch, 2008, p. 108) 。轉述者可考量對原初作品之忠實度，同理原作者之敘事策略，若需融入新元素或詮釋，實需翻轉既有之敘事期待 (Leitch, 2008, pp. 115-116) 。

以《史瑞克》跨媒介轉述為例，原作者 Steig 僅將史瑞克設定為反英雄角色，另未參加改編歷程。電影【史瑞克】系列等均屬傳統「家庭電影」(family film)，為適合全家觀賞之喜劇賣座片，改編版本遵循英雄旅程公式，英雄出手相救、剷除難關，再加上羅曼史圓滿結局 (Knafo, 2009, September 2; Rose, 2009, December 5) 。

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

【野獸冒險樂園】投資者華納兄弟盼《野獸國》比照《史瑞克》方式依歡樂調性拍攝，翻轉原作強調負面情緒與真實（Knafo, 2009, September 2）。但原作者 Sendak 強調改編電影【野獸冒險樂園】需再深度詮釋負面情感（即「野獸」之喻），未能接納純娛樂取向（Knafo, 2009, September 2; Thorpe, 2009, December 6）。在 Sendak 強力建議下，導演 Spike Jonze 冀望深入呈現「心中野獸」旨趣，並不試圖將本片改編為「兒童電影」（children's film; Fendelman, 2009）。華納兄弟影業對改編旨趣持保留態度，憂心驚嚇兒童而失消費群，但在 Sendak 及改編團隊衡量下，仍未依「家庭電影」類型呈現（Knafo, 2009, September 2; Thorpe, 2009, December 6）。

整體言之，原作者或可影響改編團隊之否定／思辨歷程，改變補白之既定方式。細究其因，或許因某些繪本已具敘事品牌（如凱迪克大獎等肯定）、長銷數十年（如《野獸國》長銷 50 年），改編團隊兼顧既有讀者之敘事期待而調整轉述方式，故儘可能保有原作氛圍、未必融入「家庭電影」質素。

#### （四）跨媒介敘事者欲形塑之文本結構：從單一召喚式結構至敘事網絡

如前所述，「互媒」可助「熟悉原作之閱聽人」聯想原作等媒介形式，若閱聽人知悉原作，可據既定視域填補作品間隙、引發敘事預期（Hutcheon, 2006, p. 139; Leitch, 2008, p. 108）。

改編涉及轉述者詮釋／再理解歷程，另再述歷程亦受媒介類型、敘事資源影響。以「再述／互媒」為例，改編者詮釋時可帶入對故事題材之理解、自繪本圖像延伸而來之影像想像／分鏡表、文字賦予之敘事時間等「互媒」線索。改編者亦需考量媒介類型特質（如參照慣例公式及

視聽元素等），選擇合宜形式凸顯改編作品特質。改編者亦可自圖文「互媒」聯想五感體驗，融入跨媒介轉述之故事支線。整體言之，跨媒介轉述涉及「再述／互媒」歷程，促使新版本可與原作相互連結，形成敘事網絡之基礎。

若以跨媒介改編者之「詮釋」歷程為例，實涉及因「互媒」而起之補白活動及否定性歷程。如前所述，改編者補白活動可參照外延文本（如原作等）作「向外指涉之互媒特性」，亦可依內參文本（如視聽元素之貫串）而體現「向內指涉之互媒特性」，呈現更細緻之動作連戲。此外，改編者補白活動亦涉及「否定性」，如需打破對既有類型之公式與框架，憑藉與原作者、原作圖文而作討論基礎。

跨媒介敘事乃與「美感」及「經濟」相繫，如敘事設計者盼開拓市場、打造故事品牌、應用跨媒介技巧而達創收利益（Kress, 2010, p. 69; Scolari, 2009, p. 589），亦盼藉敘事網絡激發閱聽人之跨媒介涉入、情感等美感面向（Philips, 2012, p. 71, 111）。故跨媒介敘事自「美感反應」起始，展開一系列創收歷程（Clarke, 2013, p. 20; Ginsburgh, 2003, p. 100），體現「美感經濟」。

就跨媒介敘事之情境脈絡為例，改編歷程可建構「文化創意產業價值鍊」。轉述者盼召喚「虛構讀者」之美感反應，故可思索「虛構讀者」審美期待（如類型期待或創新期待）、敘事預期等；改編者盼予閱聽人更多美感體驗，以刺激閱聽人不斷接受、消費新版本。故跨媒介轉述者除需考量審美判斷（如何改編為宜、叫好且叫座等），並將判斷轉化為創收機制以服膺「美感經濟」脈絡（Simonton, 2009, pp. 129-135）。

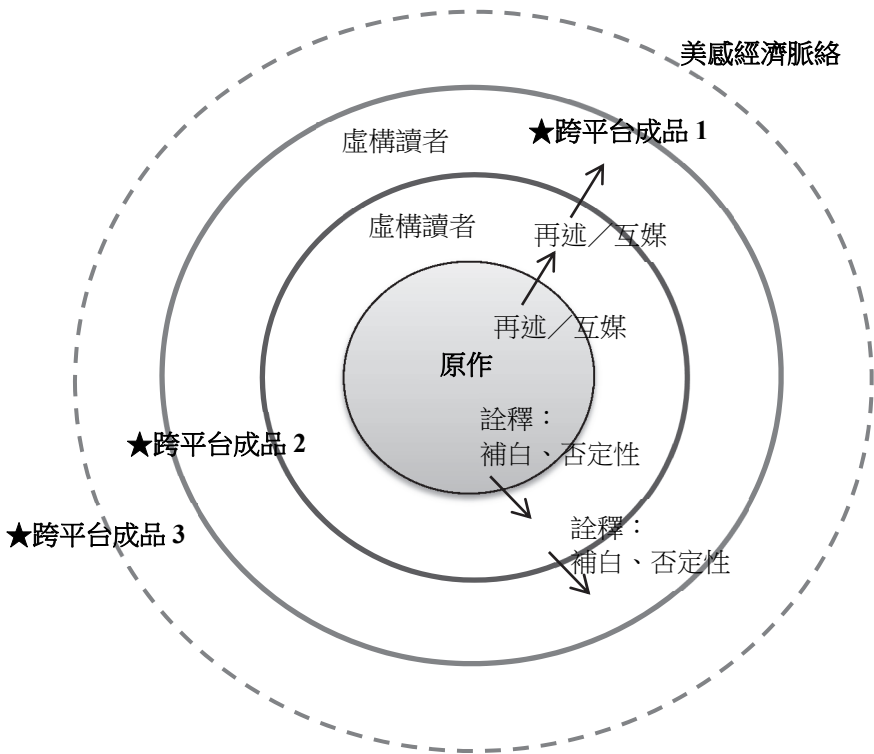
以原作為核心，跨媒介敘事者在「再述／互媒」及「詮釋」或可思考新作之故事主線，並慮及「虛構讀者」而創作「跨平台成品」，若依



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

此擴散方式，或可再創作其他跨平台成品。跨媒介敘事者轉述繪本歷程，或如下圖所示：

圖五：跨媒介敘事之轉述策略



資料來源：本研究整理。

如上圖所示，跨媒介敘事盼融合其他版本而達「互媒」線索，並激起「虛構讀者」之跨媒介涉入與美感反應。

跨媒介敘事者可自「原作」起始，「再述」不同故事版本、建立故事節點（即「跨平台成品」）。「再述」歷程乃與「互媒」相繫，如擷

取原初版本元素後，援用不同媒介類型以描述細節、產製系列故事（Clarke, 2013, p. 70）。

若以「補白」為例，跨媒介敘事者可整合多種版本之故事、傳說、閱聽人記憶等「補白」，以打造敘事品牌（Jenkins et al., 2013, p. 102; Scolari, 2009, p. 589）。若以「否定性」為例，敘事者可因思索不同類型之表現，推翻對原作之想像。

以跨媒介轉述者之「虛構讀者」為例，改編者亦可考量成人「雙重讀者」特質，召喚其融入繪本改編作品，亦可藉由「虛構讀者」對改編類型之期待，融入視聽效果等以激發閱聽人參與。跨媒介敘事者轉述故事時，可視「虛構讀者」對類型期待、原版故事想像以建構故事節點（跨平台成品 1、2、3 等），亦可慮及「虛構讀者」跨媒介參與（如鼓勵「虛構讀者」回想原作情節而為新版本「補白」），延續閱聽人既有美感反應至新版本而達「跨媒介涉入」。

跨媒介敘事講求美感經濟，乃異於「美感之無功利性」（Ginsburgh, 2003, p. 100）。創作者／改編者慮及審美判斷而展開跨媒介轉述歷程，但「美感經濟」考量功利性，盼將想像力及美感轉為商品，與傳統美學訴求相悖（村上隆，2002／江明珠譯，2007；李豔，2012，頁 60）。目前美學多引自 Kant 學說，視「美」為純粹價值，少論及美學、經濟與閱聽人需求關係（Carroll, 2001, p. 54; Novitz, 1990, p. 9）。如 Kant 論及「自由美」（純粹美）與「依存美」，後者可為宗教等現實利益服務，異於前者感知自然律則而享心靈暢快（李豔，2012，頁 51；Kant, 1974／鄧曉芒譯，2004，頁 68）。

就美感經濟言之，美感、無功利性、市場脈絡如何引導審美判斷，實可再思索（Dobson, 2007, pp. 43-45）。藝術「產業」雖具功利性，創作者／產製者仍需援用心靈感動、無功利之心靈暢快，繼之與作品交

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

流，亦不可避免將受「虛構讀者」（想像之目標群眾）影響，臆想閱聽人之敘事期待、審美需求等。考量改編作品與市場關聯，如創作者可依「無利害」作審美判斷基礎，並衡量「具現實利益」之藝術產製行為（李豔，2012，頁 60；凌繼堯，2007，頁 219）。

本研究發現，藝術創作端之敘事策略可因考量「美感」而生（如激起改編者感動之畫面及橋段），但再述方式乃在「美感經濟」脈絡，故兼以「功利性」之辨證與考量。改編者處於「美感經濟」之敘事情境，若回歸「美感傳播」之理論結構，實則涉及眾多轉述、理解／詮釋及互媒之歷程。改編者可依原作提供之敘事資源為核心，並將情節或圖像等作「互媒」設計以與原作連結，另轉述時亦需考量「虛構讀者」，理解其所需／所喜、對原作之熟稔度。改編歷程除涉及補白活動外，也包含否定性歷程，需與原作者、虛構讀者等反覆交流。改編之補白則涉及「向外指涉之互媒特性」及「向內指涉之互媒特質」、否定性則展現於改編者對原作思辨，最終由「跨平台成品」展現而共構敘事網絡。

## 伍、結論

跨媒介敘事乃涵蓋多種媒介平台，藉由不同類型以轉述原作而成敘事網絡。跨媒介敘事情境中，眾多改編版本均提供閱聽人想像及體驗素材。閱聽人或可因某一改編版本而享愉悅，或匯整眾多版本之「互媒」線索而洞悉敘事整體之關聯（Jenkins, 2010, pp. 944-949）。

研究發現，繪本跨媒介轉述之敘事策略包括「改編者預期視域」、「虛構讀者」及建構「跨媒介情境之召喚式結構／敘事網絡」。以改編者預期視域言之，改編者對類型元素之期待實扮演要角，另改編者賞析原作或其他作品之經歷，或因「互媒」引發之五感聯想，亦影響預期視

域。以「虛構讀者」言之，繪本跨媒介轉述者可嘗試召喚熟悉經典作品之閱聽人。以「跨媒介情境之召喚式結構／敘事網絡」為例，改編者可建構跨越不同平台之敘事網絡，未必僅限於改編單一類型之文本結構，亦可藉「補白」及「否定性」（推翻敘事預期）以詮釋原作。

以繪本跨媒介轉述考量言之，跨媒介敘事者詮釋原作時，可思索原作畫風、敘事旨趣等「互媒」特質。本研究藉繪本之跨媒介文本分析，發現改編者延展敘事意涵時，可運用繪本「圖文系統」及情節作為互媒基礎，另亦可藉媒介類型、虛構讀者等考量，將繪本轉化為電影、有聲書、音樂、新媒介而形塑「敘事網絡」。

整體言之，跨媒介敘事者實可藉互媒機制延展文創產業之價值鍊，亦再詮釋原作而予閱聽人不同美感反應，延長作品之賞析期限。

## 陸、研究價值與建議

### 一、理論價值

以理論價值言之，跨媒介敘事研究可理解轉述者「詮釋」原作，如思索跨媒介轉述、互媒機制、延展敘事意涵等歷程（Faubert, 2010, p. 182）。本研究擬藉由國際繪本大獎之案例，理解轉述者如何運用「互媒」特質而建構跨平台之「敘事網絡」，盼細緻化圖像敘事之跨媒介歷程。

如以「美感傳播」言之，先前研究乃聚焦於「單一文本」之召喚式結構，理解敘事者如何安置情節、角色、場景等供閱聽人涉入。若以跨媒介敘事情境為例，召喚式結構可藉原作「互媒」加以延伸，增加閱聽人「跨媒介涉入」及美感反應，轉述者亦需考量改編類型特質，參照

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

「向外指涉之互媒」及「向內指涉之互媒」而予以補白。本研究納入跨媒介轉述情境，故往後思索改編文本結構時或可往「敘事網絡」思索，跳脫以「單一文本」為思考向度之召喚式結構。

本研究反思「美感傳播」之「敘事者」定位，若處於「美感經濟」脈絡下，敘事者／改編者未必純然以出自「無功利心靈暢快」之美感反應創作，其盼交流之「虛構讀者」亦佔影響力。故反思「美感」意涵並結合「美感經濟」情境，亦為本研究之理論價值。

## 二、實務價值

就實務價值言之，跨媒介敘事之轉述實可視為產業鏈一環，另亦呼應媒介匯流之社會脈絡（Clarke, 2013, p. 90）。近年亦有研究者倡議，理解轉述者如何參照原作「再詮釋」歷程，以期將單一文本「擴散」為整體敘事系統（Faubert, 2010, p. 182）。

轉述者可從圖書著手，選擇原作之敘事元素、運用互媒機制並改編為其他媒介，而形成跨媒介之加值系統（吳曉杰、劉雙紅，2011，頁105）。本研究以著名國際繪本大獎作品為例，剖析產業鏈加值歷程，或與實務脈絡呼應。

本研究亦可呼應「跨媒介敘事」實作及課程設計趨勢，如未來可鼓勵學子創作跨媒介創作，並從中體驗跨媒介敘事之意涵（Jenkins, 2010, pp. 945-949）。如回歸敘事本質，理解圖像作品之素材、表現手法、原作者旨趣（陳朝平，2002；羅美蘭，2009）。或可將相關討論延伸至敘事者與虛構讀者交流歷程，理解敘事策略及閱聽人補白等層面（Benton, 1999, pp. 93-94）。

## 註解

- 1 「跨媒介敘事」(transmedia storytelling 或 transmedia narrative) 意涵, Jenkins (2006a, pp. 98-99) 初始定義包括「跨媒介為多重平台組成, 每一新文本均對故事有所貢獻」、「每一媒體均各司其職」、「成為電影改編為電視、小說、漫畫等」。Jenkins (2006a, pp. 121-122, 125) 亦指出「跨媒介敘事並非新事物」, 如荷馬史詩及奧德賽迷航記等再述歷程均為跨媒介表現。  
跨媒介敘事研究範疇可分為：(1)「市場」層面, 如以好萊塢等產業為研究面向, 介紹產業鍊關切創收模式 (Jenkins, 2011a, 2012c, 2012d, 2013c)；(2)「改編者」層面, 理解改編歷程、類型轉述、敘事網絡如何延伸 (Jenkins, 2011b, 2013a)；(3)「敘事文本比較」範疇, 改編版本之類型及結構殊異 (Dowd et al., 2013, pp. 158-161)；(4)「科技及多平台」範疇, 科技／通路如何引導《哈利波特》及《魔戒》呈現 (Jenkins, 2011e, 2013h)；(5)「閱聽人交流與反應」層面 (如「跨媒介涉入」), 盼以不同介面召喚閱聽人融入、激發更多體驗 (Jenkins, 2013b)。
- 2 「敘事網絡」又稱「故事世界」(story world) 或「敘事宇宙」(narrative universes), 指不同版本構成串流體系 (Jenkins, 2006a, p. 116, 2010; Jenkins, Ford, & Green, 2013, p. 132; Scolari, 2009, p. 599; Zaluczkowska, 2012, p. 89)。
- 3 此處論及之「國際繪本大獎」包括凯迪克大獎 (美國繪本最高榮譽)、格林威大獎 (英國繪本最高榮譽)、波隆那插畫展、國際安徒生大獎 (繪本界之小諾貝爾獎), 皆以視覺藝術為導向；部份獎項要求參賽者將繪本轉為動畫, 展現繪本之跨媒介潛質 (王昭華, 2005; 許玉婷, 2012 年 6 月)。
- 4 Jenkins et al. (2013, p. 136) 章節〈媒介涉入之價值〉(The value of media engagement) 說明「涉入」(engagement) 意涵。「涉入」起因不同版本媒介提供相異內容, 促使閱聽人瀏覽不同媒介形式。Jenkins et al. (p. 149) 關切跨媒介敘事之創收形式, 如何吸引閱聽人賞析 A 版本後一併觀賞 B 版本。
- 5 跨媒介敘事者需因應類型 (網站、臉書專頁、twitter 等形式), 鼓勵閱聽人「跨媒介涉入」、拓展敘事品牌之意涵。如 Pottermore 網站、臉書專頁及 twitter 即為跨媒介轉述顯例。Pottermore 提供《哈利波特》系列之相關細節、遊戲與電子書, 版權為 J. K. Rowling 持有。Pottermore 網站 (<https://www.pottermore.com/>) 匯整資訊, 也運用網站等敘事資源 (如融入霍格華茲魔法學校之場景動畫、聲效、分類帽程式與魔杖挑選等互動裝置、四大學院新訊息)、電子書下載等資訊, 建構另一故事世界。臉書專頁及 twitter

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

(<https://twitter.com/pottermore>) 介紹原作、改編資訊，也轉述哈利波特之新故事（如萬聖節時釋出哈利波特人物之秘辛等）。粉絲專頁也分別建置霍格華茲魔法學校之四學院頁面，鼓勵書迷們參與競賽及遊戲，並頒發學院盃（House Cup）獎勵。整體言之，跨媒介敘事有別於單純圖像複製、文章轉貼，需因應類型而建構不同版本故事。

- 6 在 nickis4kids (2011) 影片檔案 (5:02 秒後)，製作團隊說明「故事板」之創作情節。van Allsburg (1981, 1985) 乃參考其繪本著作，字數、頁面為本研究核算而得。
- 7 關於電玩場景、情節設計與冒險橋段，請參閱 Welkner (2009) 影片第 33 秒後介紹。
- 8 Channel 4 News (2012) 影片訪談《雪人》繪本創作者，並請其評論改編段落。此可見影片 3:20 秒後之說明。

## 參考書目

- 王昭華 (2005)。《無字圖畫書視覺與風格表現之研究——兼論其與動畫形式之關係》。彰化師範大學藝術教育研究所碩士論文。
- 江明珠譯 (2007)。《藝術創業論》。臺北：商周。（原書：村上隆[2002]。《藝術起業論》。東京：幻冬舍。）
- 吳曉杰、劉雙紅 (2011)。〈在媒介間性視野上開發新的文化意義〉，《中北大學報》（社會科學版），27(3): 104-107。
- 李豔 (2012)。《美與物：論藝術產業中的審美與經濟》。北京：北京大學。
- 林致妤 (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。
- 胡智鋒 (2013)。《電視美學概論：觀眾審美篇》。台北：新銳文創。
- 孫紹誼 (2005)。〈新媒體的敘述：浮沉在影像庫中的千面城市〉，孟建（編），《視覺文化傳播的理論詮釋》，頁 171-175。上海：復旦大學。
- 凌繼堯 (2007)。《美學的十五堂課》。台北：知識風。
- 許玉婷 (2012 年 6 月)。〈認識國內外童書大獎〉，《親子天下實戰教養系列》，17: 80-82。
- 陳朝平 (2002)。〈視覺藝術教學研究〉，黃王來（編），《藝術與人文教育（下）》，頁 439-462。台北：師大書苑。

- 楊恩寰 (1993)。《審美心理學》。台北：五南。
- 鄧曉芒譯 (2004)。《判斷力批判》。台北：聯經。(原書 Kant, I. [1974]. *Kritik der ureilskraft*. Hrsg. DEU: Philosophische Bibliothek.)
- 應雄 (1998)。〈意義歸諸何物：對接受主體的系統性放逐〉，杜書瀛 (編)，《文藝美學原理》，頁 245-266。北京：社會科學文獻。
- 羅美蘭 (2009)。《視覺藝術教育的理論建構與實踐：審美關懷教學行動研究》。台北：國立編譯館。
- Anders, C. J. (2010). The one “wild things” change that bothered Maurice Sendak. *io9 Web site*. Retrieved from <http://io9.com/5371745/the-one-wild-things-change-that-bothered-maurice-sendak>
- Balides, C. (2004). Immersion in the virtual ornament: Contemporary “movie ride” films. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 315-336). New York, NY: Routledge.
- Beddows, E. (2012). *Consuming transmedia: How audiences engage with narrative across multiple story modes*. Doctoral dissertation, Swinburne University of Technology.
- Benton, M. (1999). Readers, texts, contexts: Reader-response criticism. In P. Hunt (Ed.), *Understanding children’s literature* (pp. 81-99). New York, NY: Routledge.
- Berleant, A. (1991). *Art and engagement*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0: How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling*. London, UK: beActive Books.
- Best, K., Jenkins, H., & Thorburn, D. (2014). Rethinking media change: The aesthetics of transition. *Canadian Journal of Communication*, 29, 436-438.
- Booth, P. (2008). Intermediality in film and internet: Donnie Darko and issues of narrative substantiality. *Journal of narrative theory*, 38(3), 398-415.
- Booth, P. (2010). Memories, temporalities, fictions: Temporal displacement in contemporary television. *Television & New Media*, 12(4), 370-388.
- Branigan, E. (1984). *Point of view in cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film*. New York, NY: Mouton.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. London, UK: Routledge.
- Briggs, R. (1978). *The snowman*. New York, NY: Random House.
- Canemaker, J. (2010). *Two guys named Joe: Master animation storytellers Joe Grant and Joe Ranft*. New York, NY: Disney Edition.
- Carroll, N. (1988). *Nysifying movies: Fads & fallacies in contemporary film theory*. New York, NY: Columbia University Press.
- Carroll, N. (2001). *Beyond aesthetics: Philosophical essays*. New York, NY: Cambridge University Press.
- CBS NEWS. (2012, May 8). Maurice Sendak, author of “Where the wild things are,” dies at 83. *CBS NEWS*. Retrieved from <http://www.cbsnews.com/news/maurice->



跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

- [sendak-author-of-where-the-wild-things-are-dies-at-83/](#)
- Channel 4 News (2012). Jon Snow Meets The Snowman. *Channel 4 News Web site*. Retrieved from <http://www.youtube.com/watch?v=ZdC57YQ32Ls>
- Channel Four (2013). *The snowman and the snowdog game*. London, UK: Big Bit Limited and Channel Four Television Corporation.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (Eds) (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Amsterdam, NL: Rodopi.
- Clarke, M. J. (2013). *Transmedia television: New trends in network serial production*. London, UK: Bloomsbury Academic.
- Coates, J. (Producer), Jackson, D., & Audus, H. (Director). (2013). *The snowman and the snowdog* [Motion picture]. United Kingdom: Universal Pictures.
- Cort, R. C., Field, T., Teitler, W., Franco, L. J., Kroopf, S. (Producer) & Johnston, J. (Director). (1995). *Jumanji* [Motion picture]. United States: TriStar Pictures.
- Crane, G. (2004). Historical perspectives on the book and information technology. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 117-136). New York, NY: Routledge.
- Dargis, M. (2009, October 15). Where the wild things are (2009). *New York Times*. Retrieved from [http://www.nytimes.com/2009/10/16/movies/16where.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/10/16/movies/16where.html?pagewanted=all&_r=0)
- 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.
- Dewdney, A. (2011). Transmediation: Tracing the social aesthetic. *Philosophy of Photography*, 2(1), 97-113.
- Dobson, J. (2007). Aesthetics as a foundation for business activity. *Journal of business ethics*, 72, 41-46.
- 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.
- Dowd, T., Fry, M., Niederman, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers*. Burlington, MA: Focal Press.
- Dredge, S. (2013, December 15). The 50 best apps of 2013. *The Guardian*. Retrieved from: <http://www.theguardian.com/technology/2013/dec/15/50-best-apps-2013-iphone-android-observer>
- Echo, U. (1994). *Six walks in the fictional words*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Elleman, B. (1986). Picture book art: Evaluation. *Booklist*, 8(2), 1548.
- Elleström, E. (2010). The modalities of media: A model for understanding intermedial relations. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 11-48). New York, NY: Palgrave Macmillan.

- Elleström, E. (2014). *Media transformation: The transfer of media characteristics among media*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Erickson, P. (2004). Help or hindrance? The history of the book and electronic media. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 95-116). New York, NY: Routledge.
- Evans, E. (2011). *Transmedia television: Audience, new media, and daily life*. London, UK: Routledge.
- Ewert, J. (2004). Art Spiegelman's Maus and the graphic narrative. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 178-193). Lincoln, NB: University of Nebraska Press.
- Faubert, P. (2010). 'Perfect picture material': Anthony Adverse and the future of adaptation theory. *Adaptation*, 4(2), 180-198.
- Fendelman, A. (2009). Interview: 'Where the wild things are' director Spike Jonze sits with stars Max Records, Catherine Keener. *Hollywood Chicago Web site*. Retrieved from <http://www.hollywoodchicago.com/news/9033/interview-where-the-wild-things-are-director-spike-jonze-max-records-catherine-keener>
- Field, A. E. (1952). *Hollywood, U.S.A: From script to screen*. New York, NY: Vantage Press.
- Filice, M., & Young, S. (2012). From mainstage to movies to media: Sustaining the live and performing arts through artistic convergence and the Balaban and Katz philosophy of continuous performance. *International Journal of Arts Management*, 14(2), 48-56.
- Fokkema, D. W. & Kunne-Ibsch, E. (1977). *Theories of literature in the twentieth century: Structuralism, Marxism, aesthetics of reception, semiotics*. New York, NY: St. Martin's Press.
- Fornäs, J. (2004). Intermedial passages in time and space: Contexts, currents and circuits of media consumption. *Nordicom Review*, 25, 123-136.
- Fry, R. (2011). *Vision and design*. New York, NY: Dover Publications.
- Gianfranco, M. (1993). *Aesthetics and economics*. Dordrecht, NLD: Kluwer Academic.
- Gibbons, A. (2010). The narrative worlds and multimodal figures of House of leaves: "find your own words; I have no more". In M., Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 285-311). New York, NY: De Gruyter.
- Ginsburgh, V. (2003). Awards, success and aesthetic quality in the arts. *Journal of Economic Perspectives*, 17(2), 99-111.
- Grainge, P. (2004). Branding Hollywood: Studio logos and the aesthetics of memory. *Screen*, 45(4), 344-362.
- Grimes, T. (2007). *Where the wild things are* [CD]. New York, NY: HarperCollins publication.
- Grishakova, M., & Ryan, M. (2010). Editors' preface. In M., Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 1-7). New York, NY: De Gruyter.
- Hanks, T., Goetzman, G., Sendak, M., Carls, J., & Landay, V., (Producer), & Jonze, S.

- (Director). (2009). *Where the wild things are* [Motion picture]. United States: Warner Bros..
- Herman, D. (2004). Toward a transmedial narratology. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 46-75). Lincoln, NB: 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.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. London, UK: Routledge.
- Hutcheon, M. & Hutcheon, L. (2010). Opera: Forever and always multimodal. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 65-77). London, UK: Routledge.
- Ingarden, R. (1973). *The cognition of the literary work of art*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- 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.
- Jablonski, S. (2009). *Making where the wild things are*. *Dazed Web site*. Retrieved from <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/6083/1/making-where-the-wild-things-are>
- Jauss, H. R. (1982). *Aesthetic experience and literary hermeneutics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 24(6), 943-958.
- Jenkins, H. (2011a). Brian Clark on transmedia business models (part one). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/11/installment\\_1\\_transmedia\\_busin.html](http://henryjenkins.org/2011/11/installment_1_transmedia_busin.html)
- Jenkins, H. (2011b). Back to school special 2: Syllabus for my transmedia entertainment class. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/09/back\\_to\\_school\\_special\\_2\\_sylla.html](http://henryjenkins.org/2011/09/back_to_school_special_2_sylla.html)
- Jenkins, H. (2011c). Transmedia 202: Further reflections. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Jenkins, H. (2011d). Keeping your sanity while engaging your audience through transmedia. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/06/keeping\\_your\\_sanity\\_while\\_enga.html](http://henryjenkins.org/2011/06/keeping_your_sanity_while_enga.html)

- Jenkins, H. (2011e). A remediated, premediated, and transmediated conversation With Richard Grusin. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/03/a\\_remediated\\_premiated\\_and\\_t\\_2.html](http://henryjenkins.org/2011/03/a_remediated_premiated_and_t_2.html)
- Jenkins, H. (2011f). Comics and graphic storytelling: A sample syllabus. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2011/11/comics\\_and\\_graphic\\_storytellin.html](http://henryjenkins.org/2011/11/comics_and_graphic_storytellin.html)
- Jenkins, H. (2012a). Superpowered fans: The many worlds of San Diego's comic-Con. *A Journal of California*, 2(2), 22-36.
- Jenkins, H. (2012b). More spreadable media: Rethinking transmedia engagement. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2012/12/more-spreadable-media-rethinking-transmedia-engagement.html>
- Jenkins, H. (2012c). Creating transmedia: An interview with Andrea Phillips (Part One). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2012/11/creating-transmedia-an-interview-with-andrea-phillips-part-one.html>
- Jenkins, H. (2012d). Videos from Transmedia Hollywood 3: Rethinking creative relations. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2012/07/videos\\_from\\_transmedia\\_hollywo.html](http://henryjenkins.org/2012/07/videos_from_transmedia_hollywo.html)
- Jenkins, H. (2012e). Announcing Rio's Henry Jenkins transmedia lab. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/2012/04/announcing\\_rios\\_henry\\_jenkins.html](http://henryjenkins.org/2012/04/announcing_rios_henry_jenkins.html)
- Jenkins, H. (2013a). What transmedia producers should know about comics: An interview with Tyler Weaver (Part One). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/02/what-transmedia-producers-should-know-about-comics-an-interview-with-tyler-weaver-part-one.html>
- Jenkins, H. (2013b). "From imaginary to virtual worlds": An interview with historian Michael Saler (Part Three). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/12/from-imaginary-to-virtual-worlds-an-interview-with-historian-michael-saler-part-three.html>
- Jenkins, H. (2013c). "Media mix is Anime's Life support system": A conversation with Ian Condry and Marc Steinberg (Part One). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/11/media-mix-is-animes-life-support-system-a-conversation-with-ian-condry-and-mark-steinberg-part-one.html>
- Jenkins, H. (2013d). *Building imaginary worlds: An interview with Mark J. P. Wolf (Part One)*. Retrieved from The official weblog of Henry Jenkins Web site: <http://henryjenkins.org/2013/09/building-imaginary-worlds-an-interview-with-mark-j-p-wolf-part-one.html>
- Jenkins, H. (2013e). Transmedia storytelling and entertainment: A new syllabus. *The*

跨媒介敘事與擴展「敘事網絡」歷程初探：以國際大獎繪本之跨媒介轉述為例

- official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/08/transmedia-storytelling-and-entertainment-a-new-syllabus.html>
- Jenkins, H. (2013f). The “creative child” meets the “digital native”: An interview with Amy Ogata (Part One). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/05/the-creative-child-meets-the-digital-native-an-interview-with-amy-ogata-part-one.html>
- Jenkins, H. (2013g). How sound can “unify” transmedia: Christy Dena on authentic in all caps. *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/02/how-sound-can-unify-transmedia-christy-dena-on-authentic-in-all-caps.html>
- Jenkins, H. (2013h). Once you open your laptop... Activities from my technologies and culture class (part two). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2013/01/once-you-open-your-laptop-activities-from-my-technologies-and-culture-class-part-two.html>
- Jenkins, H. (2014a). What world wrestling entertainment can teach us about the future of television (Part Two). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2014/01/what-world-wrestling-entertainment-can-teach-us-about-the-future-of-television-part-two.html>
- Jenkins, H. (2014b). The value of media literacy education in the 21st century: A conversation with Tessa Jolls (part three). *The official weblog of Henry Jenkins Web site*. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2014/09/the-value-of-media-literacy-education-in-the-21st-century-a-conversation-with-tessa-jolls-part-three.html>
- Jenkins, H. (2014c). Rethinking ‘rethinking convergence/ culture’. *Cultural Studies*, 28(2), 267-297.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture*. 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, DE: VDM Verlag Dr. Müller.
- Kattenbelt, C. (2008). Intermediality in theatre and performance: Definitions, perceptions and medial relationships. *Culture, Language and Representation*, 6, 19-29.
- Klütisch, C., & Savannah, S. (2012). The point as transmedia transaction: Remarks on Kandinsky’s aesthetics and the notion of life. *Technoetic arts: A journal of speculative research*, 10(2 & 3), 351-357.
- Knafo, S. (2009, September 2). Bringing ‘Where the wild things are’ to the Screen. *New York Times*. Retrieved from <http://www.nytimes.com/2009/09/06/magazine/06jonze-t.html?pagewanted=1&r=2&partner=rss&emc=rss&>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London, UK: Routledge.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of*

- contemporary communication*. London, UK: Hodder Arnold.
- Kuskin, W. (2010). Vulgar metaphysicians: William S. Burroughs, Alan Moore, art spiegelman, and the medium of the book. In M. Grishakova, & M. Ryan (Eds.), *Intermediality and storytelling* (pp. 49-77). New York, NY: De Gruyter.
- Leitch, T. (2008). Adaptation, the genre. *Adaptation*, 1(2), 106-120.
- Ljungberg, C. (2010). Intermediality strategies in multimedia art. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 81-95). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film: An introduction*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Lowe, V. (2010). 'Stages of performance': Adaptation and intermediality in Theatre of Blood (1973). *Adaptation*, 3(2), 99-111.
- Marcus, L. S. (2012). *Show me a story!: Why picture books matter: Conversations with 21 of the world's most celebrated illustrators*. Somerville, MA: Candlewick Press.
- McBratney, S., & Jeram, A. (2008). *Guess how much I love you*. Cambridge, MA: Candlewick Press.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: Essays on verbal and visual representation*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Momby Games. (2004). Jumanji (Windows 3.x). *Momby Games Web site*. Retrieved from <http://www.mobygames.com/game/jumanji/adblurbs>
- Murphy, P. C. (2004). Books are dead, long live books. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 81-93). New York, NY: Routledge.
- Nanay, B. (2009). Narrative pictures. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67, 119-129.
- Ndalianis, A. (2004). Architecture of the senses: Neo-Baroque entertainment spectacles. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 355-373). New York, NY: Routledge.
- Ndalianis, A. (2011). Why comics studies. *Cinema Journal*, 50(3), 113-117.
- nickis4kids (2011). The Making of The Snowman (1982)- Raymond Briggs. *nickis4kids Web site*. Retrieved from [http://www.youtube.com/watch?v=hIrbQ\\_9LSLU](http://www.youtube.com/watch?v=hIrbQ_9LSLU)
- NME. (2011). 'Jumanji' reboot in development: Columbia Pictures plans to 'reimagine' the 1995 fantasy movie and 'update it for the present'. *NME Web site*. Retrieved from <http://www.nme.com/filmandtv/news/jumanji-reboot-in-development/276232#8SBKszOjOEjmySVK.99>
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*. Athens, GA: University of Georgia Press.
- Nodelman, P., & Reimer, M. (2003). *The pleasures of children's literature*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Novitz, D. (1990). The integrity of aesthetics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*,

48, 9-20.

- O'Flynn, S. (2012). Documentary's metamorphic form: Web doc, interactive, transmedia, participatory and beyond. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 141-157.
- Page, R. (2010). Introduction. In R. Page (Ed.), *New perspectives on narrative and multimodality* (pp. 1-13). London, UK: Routledge.
- Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Pillai, N. (2013). 'What am I looking at, Mulder?' Licensed comics and the freedoms of transmedia storytelling. *Science Fiction Film and Television*, 6.1, 101-117.
- Rabinowitz, P. (2004). Music, genre, and narrative theory. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 305-327). Lincoln, NB: University of Nebraska Press.
- Rajewsky, I. O. (2010). Border talks: The problematic status of media borders in the current debate about intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 51-68). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Robillard, V. (2010). Beyond definition: A pragmatic approach to intermediality. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 150-162). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Rose, S. (2009, December 5). Spike Jonze: 'I'm never going to compromise'. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.theguardian.com/film/2009/dec/05/spike-jonze-wild-things-are>
- Ryan, M. (2004). Introduction. In M. Ryan (Ed.), *Narrative across media* (pp. 1-39). Lincoln, NB: University of Nebraska Press.
- Sandgren, H. (2010). The intermediality of field guides: Notes towards a theory. In L. Elleström (Ed.), *Media borders, multimodality and intermediality* (pp. 111-123). New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Sandler, K. (2009). Teaching media convergence. *Cinema Journal*, 48(3), 84-87.
- Schröter, J. (2011). Discourses and models of intermediality. *Comparative Literature and Culture*, 13(3), 1-8.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C. A. (2013). Lostology: Transmedia storytelling and expansion/ compression strategies. *Semiótica*, 195, 45-68.
- Sendak, M. (1963). *Where the wild things are*. New York, NY: Harper & Row.
- Silvey, A. (2004). A Conversation with Chris van Allsburg. *Houghton Mifflin Harcourt Web site*. Retrieved from <http://www.houghtonmifflinbooks.com/features/thepolarexpress/cvaconversation.shtml>
- Simons, N., Dhoest, A., & Malliet, S. (2012). Beyond the text: Producing cross- and transmedia fiction in Flanders. *Northern Lights*, 10, 25-40.

- Simonton, D. K. (2009). Cinematic success, aesthetics, and economics: An exploratory recursive model. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 3(3), 128-138.
- Smith, C. S. (2000). *Understanding: Alain Robbe-Grillet*. Berkeley, CA: The University of South California Press.
- Smith, K. (2009). Spike Jonze discusses Where the wild things are. *Vanity Fair Web site*. Retrieved from <http://www.vanityfair.com/online/oscars/2009/10/spike-jonze>
- Snowman Enterprises (2013). The snowman. *The snowman Web site*. Retrieved from <http://www.thesnowman.com/>
- Sony Pictures Imageworks (2005). From Mocap to movie: The polar express. *Sony Pictures Imageworks Web site*. Retrieved from <http://library.imageworks.com/pdfs/imageworks-library-from-Mocap-to-Movie-The-Polar-Express.pdf>
- Starkey, S., Zemeckis, R., Goetzman, G., Teitler, W. (Producer) & Zemeckis, R. (Director). (2004). *The polar express* [Motion picture]. United States: Warner Bros. Pictures.
- Steig, W. (2008). *Shrek!*. New York, NY: Square Fish.
- Świecimski, J. (1976). Museum exhibition as a work of art and a subject of 'specific aesthetics'. In A. Tymieniecka (Ed.), *Ingardeniana: A spectrum of specialized studies establishing the field of research* (pp. 165-186). Dordrecht, NL; Boston, MA: D. Riedel.
- Szczepanik, P. (2002). Intermediality and (Inter) media reflexivity in contemporary cinema. *Convergence*, 8(4), 29-36.
- Teachingbooks (2011). Chris van Allsburg: In-depth written interview. *Teachingbooks Web site*. Retrieved from <http://www.teachingbooks.net/interview.cgi?id=92&a=1>
- The fan carpet (2009). Wild things, where mischief reigns and Max rules. *The fan carpet Web site*. Retrieved from [http://www.thefancarpets.com/q-and-a/wherethewildthingsare\\_interview](http://www.thefancarpets.com/q-and-a/wherethewildthingsare_interview)
- The Huffington Post (2012). Maurice Sendak dead: 'Where the wild things are' author dies at 83. *The Huffington Post*. Retrieved from [http://www.huffingtonpost.com/2012/05/08/maurice-sendak-dead\\_n\\_1499243.html](http://www.huffingtonpost.com/2012/05/08/maurice-sendak-dead_n_1499243.html)
- Thom, P. (2000). *Making sense: A theory of interpretation*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Thorburn, D., & Jenkins, H. (2004). Introduction. In D. Thorburn, & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking media change: The aesthetic of transition* (pp. 1-16). New York, NY: Routledge.
- Thorpe, V. (2009, December 6). Spike Jonze: Master of the wild things. *The Guardian*. Retrieved from <http://www.theguardian.com/theobserver/2009/dec/06/spike-jonze-observer-profile>
- Tibbetts, J. C. (2011). *The gothic imagination: Conversations on fantasy, horror, and science fiction in the media*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- 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.
- Townsend, J. R. (1996). *Written for children: An outline of English-language children's literature*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.
- Tulloch, J., & Jenkins, H. (Eds.) (1995). *Science fiction audiences: Watching doctor who and Star Trek*. London, UK: Routledge.
- van Allsburg, C. (1981). *Jumanji*. New York, NY: Houghton Mifflin.
- van Allsburg, C. (1985). *The polar express*. New York, NY: Houghton Mifflin.
- Veryzer, R. W., & Rensselaer, J. (1995). Product design, aesthetics, and consumer research. *Advances in Consumer Research*, 22, 640.
- Voigts-Virchow, E. (2009). Metadaptation: Adaptation and intermediality—Cock and Bull. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, 2(2), 137-152.
- Welkner, R. (2009). Where the wild things are- Game producer interview. *Dailymotion Web site*. Retrieved from [http://www.dailymotion.com/video/xaqifv\\_where-the-wild-things-are-game-prod\\_videogames](http://www.dailymotion.com/video/xaqifv_where-the-wild-things-are-game-prod_videogames)
- Williams, J. H., (Producer) & Jenson, V. (Director). (2001). *Shrek* [Motion picture]. United States: DreamWorks Pictures.
- Wloszczyna, S. (2009, March 22). Director's 'wild' vision drives movie's creation. *USA TODAY*. Retrieved from [http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2009-03-22-wild-things-side\\_N.htm](http://usatoday30.usatoday.com/life/movies/news/2009-03-22-wild-things-side_N.htm)
- Young, D. E. (1982). Aesthetic response as coping behavior: An anthropological perspective. *Studies in Art Education*, 24(1), 5-15.
- Zaluczkowska, A. (2012). Storyworld: The bigger picture, investigating the world of multi-platform/ transmedia production and its affect on storytelling processes. *Journal of Screenwriting*, 3(1), 83-101.

# Preliminary Investigation of Transmedia Narratives and the Process of Narrative Brand Expansion: Transmedia Adaptation in Picturebooks

Yu-Chai Lai\*

## ABSTRACT

Transmedia narrators can use the intermediacy of images and text as a foundation to develop story networks. These narrators can also use various forms of technology to recreate a variety of aesthetic responses in readers.

In this study, we analyzed the narrative strategies of adaptation in examples of transmedia adaptation among winners of international picture book awards. In artistic terms, the horizons of expectation of adapters, the readers of fiction, and the inviting structures extended from intermediacy play key roles in aesthetic communication. How adapters use the materials of intermediacy as filler or to expand on negative speculation also influences the relaying process. In this study, we clarified that in addition to considering aesthetic judgments, adaptation must also adhere to the economy of aesthetics.

**Keywords:** Adaptation, pictorial narrative, picturebook, story network, transmedia narrative

---

\* Yu-Chai Lai is Associate Professor at the Department of Journalism, Ming Chuan University, Taipei, Taiwan.