・新聞學研究・　第一三〇期
2017 年 1 月　頁 187-195　書　評

跨媒介敘事之歷史縱深：評析《跨媒介考古學》

賴玉釵*

書　　名：*Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*
作　　者：Carlos Alberto Scolari, Paolo Bertetti, & Matthew Freeman
出版日期：2014 年
出 版 社：New York, NY: Palgrave Macmillan.

壹、前言：跨媒介敘事之系譜探索

2015 年適逢諸多故事（角色）「大壽」，他們曾以不同改編面貌，呈現於世人眼前。《愛麗絲夢遊仙境》（*Alice's adventures in wonderland*）出版 150 週年，「凍齡少女」愛麗絲滿 150 歲（Carroll & Tenniel, 2015）；史努比（Snoopy）滿 65 歲，電影公司亦推出 3D 動畫「賀壽」；米菲兔（Miffy）滿 60 歲並有巡迴特覽。《納尼亞傳奇》之

投稿日期：104 年 10 月 13 日；通過日期：105 年 2 月 5 日。

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

本文引用格式：
賴玉釵（2017）。〈跨媒介敘事之歷史縱深：評析《跨媒介考古學》〉，《新聞學研究》，130: 187-195。

《獅子、女巫、魔衣櫥》（*The chronicles of Narnia: The lion, the witch and the wardrobe*）滿 150 周年。

跨媒介敘事（transmedia storytelling）需考量不同文化、語境，衍生不同產製歷程（Pearson, 2014），可探尋系列故事發展史及文化脈絡。尤其 2015 年諸多作品出版逾五十載（甚至百年），更值得關注。

Carlos Alberto Scolari、Paolo Bertetti 與 Matthew Freeman 盼以歷史縱深詮釋跨媒介改編議題，合著《跨媒介考古學》（*Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*）鑽研改編故事發展歷程。若加入時間發展之考量，研究者可剖析特定角色在不同文本轉化，並比較角色在不同媒介呈現及形變（Pearson, 2014）。或可探析：跨媒介敘事者拓展故事世界時，如何強化不同元素？如何藉既定元素延伸原作及續集關聯？不同時空環境如何改變故事形貌（Pearson, 2014）？

貳、《跨媒介考古學》內容淺介

《跨媒介考古學》共分五大部份，涵蓋專章、案例說明及未來探索方向。本書首先介紹跨媒介敘事意涵，並輔以著名改編作品發掘文化肌理。專章分別以《王者之劍》介紹英雄角色與跨媒介改編之關聯，以《超人》介紹漫畫英雄及故事世界建構，再以科幻漫畫介紹跨媒介延展。結語則以二十一世紀之通俗文化為焦點，試析跨媒介敘事研究可探索層面。

一、跨媒介敘事之意涵

跨媒介考古學盼理解「跨媒介敘事」源頭，並剖析新敘事形式之挑戰（如重塑文本、消費行為、匯流文化等）（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。自 Henry Jenkins 曾闡釋《駭客任務》、《哈利波特》、《魔戒》於不同平台轉化歷程，因數位匯流而成故事網絡。

本書第一章為〈序論：邁向跨媒介敘事之考古學〉，介紹跨媒介敘事之基本意涵，闡明「跨媒介」（transmedia）與「跨越多種媒介」（cross media）區隔。

「跨媒介敘事」專指故事藉多平台、不同媒介類型轉化，敘事者可為商業等考量而再製文本，如電視劇可改編為電玩、小說、實境遊戲、行動載具戲劇（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。跨媒介敘事盼藉由故事網絡而延展虛構世界，「延展」（expansion）包括「媒介延展」（media expansions）及「敘事延展」（narrative expansions）等二層面，均為跨媒介敘事之成立條件。「媒介延展」為故事改編為相異類型，「敘事延展」增加角色、事件等以延伸故事旨趣（p. 3）。

跨媒介敘事者可有計畫發展原作為系列故事，由多平台、頻道與通路，創造跨平台之娛樂體驗（Jenkins, 2006; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。跨媒介敘事由不同故事群組構成，具「敘事影響力」片段可能為各版本未言明之事，潛藏於相異版本之故事情節；需閱聽人以跨媒介參與而「想像」、「補白」，串接各版本之時序及情節關聯（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。

跨媒介敘事者可運用角色而連貫故事網絡，闡述其他故事而延展原作體系（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。研究者盼剖析敘事影響

力、延展歷程，盼理解敘事者如何延展故事片斷，促使故事長久流佈（Scolari, Bertetti, & Freeman）。2015 年電影【福爾摩斯先生】改編小說《心靈詭計》，BBC【新世紀福爾摩斯】劇集已掀起熱潮並將邁入第四季（Mitch, 2006; Tribe, 2014）。《福爾摩斯》劇集因文化情境不同，美國 CBS 及英國 BBC 均曾改編系列故事，盼符合不同族群之需（Pearson, 2015）。

二、跨媒介敘事之角色構塑：由《王者之劍》談起

專章〈《王者之劍》：英雄之跨媒介冒險〉言及，「跨媒介敘事角色」穿越於不同媒介形式，相異版本改編、增補細節而延續角色生命（Bertetti, 2014）。Bertetti 指出，敘事者可延續不同故事軸線、行動、事件，開發更多插曲及情節。且敘事者鼓勵閱聽人藉系列故事之相似性，聯想原作並回味先前體驗。

跨媒介敘事之角色可因「敘事延展」而變遷，但需服膺閱聽人對故事發展之期待；故敘事者需判斷閱聽人接受度、角色先前及往後設定是否衝突（Bertetti, 2014）。以跨媒介敘事之角色建構為例，Bertetti 認為敘事者需考量「連貫性」以服膺閱聽人想望；「連續性」可展現於「角色形貌連貫」、「主題連貫」、「關係連貫」及「價值連貫」等。以「角色形貌連貫」與「主題連貫」為例，指涉角色形貌及特質、主題與角色之連貫性。Bertetti 所謂的「關係連貫」為時空關係、角色與其他角色之關聯，如電視劇集（卡通）常出現相同造景及角色；「價值連貫」則指系列故事指向同一深層價值。

以 BBC 改編之【新世紀福爾摩斯】為例，BBC 劇組思索若福爾摩斯生在現代，可能之樣貌、個性、居住設置（慮及維多利亞時代風

格），並構思福爾摩斯如何運用網路等科技理解案情（Tribe, 2014）。易言之，跨媒介敘事者可考量時空環境等變異，盼不悖離原作精神。

三、漫畫改編、多元版本與閱聽人涉入：由英雄人物塑造談起

專章〈《超人》：打造跨媒介之漫畫英雄〉言及，研究者可理解不同媒介如何串接系列故事，剖析故事網絡之拓展歷程（Freeman, 2014）。

跨媒介敘事研究可依「故事世界為核心」（storyworld-centered）為導向，同時也強調閱聽人之跨媒介涉入及效果；如閱聽人賞析雜誌作品後，若再接觸漫畫、廣播劇、電影劇集或收跨媒介賞析之綜效（Freeman, 2014）。Freeman 指出，跨媒介敘事透過漫畫等形式建構故事世界，盼召喚閱聽人對故事忠誠、情感而洞悉角色變化，持續涉入系列故事。

跨媒介敘事之故事群組未必能詳盡描述來龍去脈，不同版本之故事存在間隙（gaps）、相異及斷裂；閱聽人需持續參與及補白以融入故事世界（Freeman, 2014）。Freeman 認為，閱聽人以先前故事原作為背景，有時需否定先前理解之知識體系、調整前見，方能接收新資訊而與相異版本對話。若對照實例，《福爾摩斯》系列已多次改編為電影，其他作者亦作續篇。2015 年電影【福爾摩斯先生】盼與原作達成「媒介間互文性」，以閱聽人熟悉之角色特質為對話基礎。【福爾摩斯先生】翻轉閱聽人熟悉角色形貌，福爾摩斯指稱系列小說乃華生杜撰，他「不抽菸斗」及「不戴獵鹿帽」，並對勞伯勃道尼之電影版本一笑置之。以閱聽人跨媒介參與為例，可對照；並依「角色形貌連貫」思辨小說、經典電影、新版電影之設定，或可享多元體驗。

跨媒介敘事乃源自單一文本，改編者依此延續角色特質、道具設置、時空背景；改編者可依據情節及插曲而建構新角色，衍生更多功能之道具、更富挑戰之情節（Bochman, 2012; Freeman, 2014）。跨媒介敘事亦涉及新媒介、互動式娛樂媒介，盼以多元形式並強化影響力（Freeman, 2014）。對照近年事例，東京鐵塔與《航海王》打造主題樂園，閱聽人可點閱互動式漫畫、觀賞舞台劇展演（〈海賊王「佔領」東京鐵塔　展覽、遊戲、美食吸客〉，2015）。跨媒介敘事之策略可再探析，敘事者如何融入新科技拓展故事網絡。

四、跨媒介敘事與通俗文化

〈結語：二十一世紀之跨媒介敘事與通俗文化〉指出，跨媒介敘事由不同故事序列組成，相異版本可因相似形式、歷史背景、地理元素加以串接（Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014b）。

跨媒介敘事策略核心為「敘事延展」及「媒介延展」，盼藉「媒介間互文性」而延展故事世界，貫串不同媒介平台（Scolari, Bertetti, & Freeman）。研究者未來可鑽研：跨媒介敘事建構系列故事之策略、敘事延展及影響力（Freeman, 2014; Scolari, Bertetti, & Freeman）。

如前文論及，閱聽人可從單一文本之角色及設置起始，隨著系列故事演變而理解新事件；閱聽人若因涉入故事而購買產品，乃為多元體驗之始（Jenkins, 2006; Scolari, Bertetti, & Freeman, 2014a）。富士電視台開設《航海王》主題餐廳，餐廳名「Baratie」乃出自動漫之海上餐廳；另菜色設計參考劇情、動畫圖像，如甜點仿造動漫「惡魔果實」造型，吸引漫畫迷目光（フジテレビ番組動畫，2013）。跨媒介敘事如何與美食設計結合，藉劇情開展「角色造形連貫」亦可研析。

參、思辨與評析：跨媒介考古學與傳播研究之對話

一、傳播科技與深化「跨媒介考古學」

本書介紹「跨媒介考古學」之研究取徑，或可再思索傳播科技對轉述之影響。如日本影業紀念藤子不二雄誕生八十周年，將 2D 電影【哆啦 A 夢 Stand by me】改為 3D 版本（Mook, 2015）；《小王子》改編者於 2015 年推出 3D 同名動畫、AR 互動遊戲書。上例可見傳播科技之於「虛構敘事」影響力。3D 數位動畫提供建模、製作紋理、特效、打燈等敘事資源（楊錫彬，2015），故新科技引入或讓角色以更立體呈現（有別於 2D 手繪平面風格）。易言之，改編者如何維繫角色形貌之連貫程度，或為「跨媒介考古學」可探索方向。

二、敘事者之生命經歷與「跨媒介考古學」

本書較少言及創作者如何影響「跨媒介敘事」之產製歷程。若以「跨媒介考古學」（特定故事系列及角色系譜）發展為例，似可加入敘事者之生命體驗、審美判斷對改編之影響。電影【刺客聶隱娘】出於僅千字之唐代傳奇；原作側重快意恩仇、道術文化等描寫，【刺客聶隱娘】編劇群則融入對人際互動、物我互動而形塑「聶窈七」（謝海盟，2015）。【刺客聶隱娘】編劇群考究植物傳佈史，發現玉米在唐代未傳入中土，故明言道具擺放「玉米不行，蘿蔔可以」（謝海盟，2015）。跨媒介轉述為「再創作」歷程，改編者為何選擇特定橋段作大、刪減、具體化，可從其生命體驗予以剖析。

參考書目

〈海賊王「佔領」東京鐵塔　展覽、遊戲、美食吸客〉（2015）。取自《TVBS》https://www.youtube.com/watch?v=qBrDrrStMwU

フジテレビ番組動畫（2013）。*One Piece restaurant Baratie* [Motion picture]. (Available from フジテレビ番組動畫 channel https://www.youtube.com/watch?v=vHACS7uJ8mc)

楊錫彬（2015）。《3D 電腦動畫理論》。台北：五南。

謝海盟（2015）。《行雲紀：【刺客聶隱娘】拍攝側錄》。台北：印刻。

Bertetti, P. (2014). Conan the barbarian: Transmedia adventures of a pulp hero. In C. A. Scolari, P. Bertetti, & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 15-38). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Bochman, S. (2012). Detecting the technocratic detective. In L. Porter (Ed.), *Sherlock Holmes for the 21st century: Essays on new adaptations* (pp. 144-154). Jefferson, NC: McFarland and Company.

Carroll, L., & Tenniel, J. (2015). *The complete Alice*. London, UK: Macmillan Children's Books.

Freeman, M. (2014). Advertising the yellow brick road: Historicizing the industrial emergence of transmedia storytelling. *International journal of communication*, *8*, 2362-2381.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.

Mitch, C. (2006). *A slight trick of the mind*. London, UK: Random House.

Mook（2015）。《映畫「Stand by me ドラえもん」visual story：未來の國からはるばると》。日本：幕客。

Pearson, R. (2014). Forward. In C. A. Scolari, P. Bertetti, & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. vi-ix). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Pearson, R., & Smith, A. N. (Eds.). (2015). *Storytelling in the media convergence age: Exploring screen narratives*. London, UK: Palgrave Macmillan.

Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014a). Introduction: Towards an archaeology of transmedia storytelling. In C. A. Scolari, P. Bertetti, & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 1-14). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Scolari, C. A., Bertetti, P., & Freeman, M. (2014b). Conclusions: Transmedia storytelling

and popular cultures in the twentieth century. In C. A. Scolari, P. Bertetti, & M. Freeman (Eds.), *Transmedia archaeology: Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines* (pp. 72-77). New York, NY: Palgrave Macmillan.

Tribe, S. (2014). *Sherlock: The chronicles*. London, UK: Random House.