

# 文本中的影像閱讀

## The Reading of Visual Images in the Literature

許建崑

Chien-Kun Hsu

東海大學中文系副教授

Associate Professor, Department of Chinese Literature

Tunghai University

### 【摘要】

人類未識文字以前，係以歌吟、舞蹈和圖繪，來表達個人的情感。文字發明以後，知識、文化、文學的累積，有了依憑，因此忽略了人類本有的知覺功能。近年來由於影像留存技術大大進步，圖像、聲樂，兼及美術、舞蹈、建築等學科重獲重視，發展出多元媒體，用來改編或重新創作文本，影響很大。而現今文本的寫作，也試圖展現「視聽效果」，重視影音、圖像的呈現。

本文從繪本、神話、民間故事、童話、小說、電影不同的文本，指出暗藏「影像」的視聽效果，讀者可以透過故事、場景、人物形象、象徵物等，以及電影運鏡的技巧，來理解文本，增加閱讀的樂趣。如果要獲得此項閱讀樂趣，讀者個人的閱讀經驗的累積，以及「影音資料庫」的建立，不可或缺。

### 【Abstract】

Before the word-sign was invented, human used to express personal emotions by drawing, dancing, and singing. Following the invention of word-sign,

knowledge, culture, and literature started to accumulate solely based on words, and the emotional expressions naturally possessed by human were marginalized. In recent years, due to the advancement of audio/video technology and the development of multimedia, works based on graphics, music, arts, dance, and architecture were once again appreciated. Furthermore, these advancements have a major impact on recreating existing literatures. Recent literature-related works also tend to include the audio-visual aspect by adding pictures and sounds.

In this article, I used picture books, myths, folk tales, fairy tales, novels, and movies to discuss the visual effects of the recreated literatures. Audience and readers often learn the literature-related work more quickly and enjoyably by visually viewing the stories, scenes, character's image, and symbols. To fully enjoy multimedia reading, the accumulation of readers' personal reading experience and a well-established audio-video database are both essential.

**關鍵字：**文本閱讀、影音圖像、大眾接受、多媒體影響

**Keywords:** Literature Reading, Audio-Video, Public Perception, Multimedia

## 壹、前言

嬰兒誕生，先以耳朵聽見了聲籟，以眼睛認識了世界。早期人類的經驗也是，在未識文字以前，係以歌吟、手舞足蹈，或繪製圖畫，來傳述事件與情緒。使用文字以後，有了記載歷史、文化、學術的工具，甚至能以文學書寫的手段，留存思想與情感；對文明保存、傳遞，有了極大的優勢。圖畫的搭配僅存於圖鑑與通俗讀物中；多數讀者也習慣了使用「文字」來閱讀、記憶與思考。

然而在二十世紀晚期以後，錄影、錄音技術有極大的進步，改變了「文字記錄」為唯一方式的現狀。「影音留存」成為簡易而有效的方法，不但可以輔助「文字記錄」，甚至有「臨場感」的優勢，更容易得到閱聽人的喜愛。為了具備「臨場感」，在影音媒體的製作上，圖像、聲音、攝影、剪輯、美術、舞蹈、建築等多元素，都被考慮進來，作品的展現自然是「聲色

俱全，五彩斑斕」。從好處看，人類重新找回視覺、聽覺，來接近文學。但從壞處看，「感知是在腦海裡，而不是在眼睛裡」，人類只仰仗身體官能的接受，沉浸五光十色之中，不耐煩文字閱讀，也無法涵泳於文本的內在思想。

然而多媒時代已經到來，講求聲音、形象直接表現的媒體越來越多，如何能滿足讀者的閱讀習慣，又能引導讀者重新理解文字之美，達到健全學習的可能？讓讀者在文本閱讀時，透過故事、場景、圖像等要素，使「影像」交會於文本之中，而得到閱讀的樂趣，成為重要的課題。

## 貳、繪本的圖像閱讀

圖畫故事書，坊間習以日人所稱「繪本」名之，頗為簡潔。近年來繪本、橋樑書大量出現，可以歸功於國內經濟水平上升，國人重視幼教，也可以解釋為「圖像視覺」重新受到了重視。圖文比例的多少，正好是可以區分零歲、幼兒、小學低年級讀物；也可以作為圖像閱讀、圖鑑閱讀、輔助閱讀不同階段的依據。

圖像的存在，可以建構故事的「實境」，使孩童自行閱讀時有了依靠。此所以插畫者的筆觸、構圖、用情、思考，會影響繪本的完成。但如果是好的插畫家，所提供的閱讀趣味，恐怕不只是故事的解讀而已。

舉例來說，由日本筒井賴子寫作，林明子插圖的《第一次上街買東西》。此書係鄭明進先生引進，在慈恩兒童文學研習營中作為講述的教材。漢聲英文社翻譯為中文，1984年元月發行。故事約略如下：五歲的小惠幫媽媽到街上買牛奶，因為弟弟肚子餓了。途中遇見同學小毛；躲開腳踏車的衝撞；在上坡處，不小心摔了一跤，撿回滾出去的錢幣。到了商店，在墨鏡人、胖太太之後，買到牛奶。老闆娘追出來，找還零錢。快速跑回家，媽媽抱著弟弟來迎接。

這個故事本身，有鮮明的人物，有動機和行動路線，也有對話，已經很有畫面感。林明子在圖畫上又做了許多表現：媽媽從市場回來，裝在牛皮紙袋的青菜還擺在地上，弟弟哭著要吃奶，爐上鍋子裡的水正沸騰，吸塵機丟在一旁。小惠陪伴自己的娃娃，一旁安靜的畫圖！幫助媽媽出門到街口雜貨店，買瓶牛奶回來，「第一次上街買東西」的理由，就十足有力了。小惠不

小心跌跤，有沒有受傷？痛不痛？到了雜貨店門口，老闆娘為什麼沒有聽見她的聲音？林明子在圖畫裡已經暗藏了答案。

除此之外，林明子處理了街景。小惠家與鄰居有何不同？花店緊鄰著飲食店。商店在轉角上坡處，廣告招牌顯眼。透過窗口，可以看見房子裡有孩子在彈鋼琴、畫圖、拉小提琴；失去鸚鵡的大人對外張望。當然她也安排了蹲伏在鄰家花園的小狗、走在圍牆上被尋找的貓咪、掛在電線上的鸚鵡、被墨鏡人嚇走的黑貓。在這些細節的後面，其實是展現了日本人的庶民生活、居家文化、親子關係，以及如何積極有效的鼓舞孩子認知學習。

再舉張玲玲改寫、劉宗慧繪圖的《老鼠娶新娘》。這是個老掉牙的故事，大年初三老鼠娶新娘。老鼠村長讓女兒拋繡球找丈夫，可有隻貓來肆虐。村長決心找個全世界最強壯的女婿來保護女兒。牠找了太陽、烏雲、風和牆之後。牆告訴村長說：老鼠打牆最厲害。因此，村長高高興興的把女兒嫁給老鼠族人。

面對這則民間故事，劉宗慧採取了後設技巧，她以寫實的手法畫大戶人家的庭院、拋繡球的高台、迎娶的花轎、新娘子富麗的鳳冠霞披；然後以光怪陸離的畫風處理村長找太陽、雲、風和牆說親的場景，再用圖騰化的手段，把貓隱藏在每張畫面之中，來聲告貓對老鼠世界的威脅。為了顯示故事古老以及老鼠世界的特徵，她把每幅圖畫的邊框都處理成焦黃破碎和齒嚙的痕跡，饒有趣味。

但這樣還不夠，為了表現「強中自有強中手」與「人生盛衰起伏無定數」的主題思想，她蓄意對比人與鼠、成人與小孩、貧與富、強與弱、歡樂與危險，表現傳統中國人的哲學思想。所以出現了：孩子的眼睛看著老鼠拋繡球；而乞丐正睡在大戶人家門口夢南柯。坐轎子出嫁的老鼠新娘；轎子卻是乞丐遺失的草鞋。貓殺害老鼠的時刻，而蚊子正在叮咬惡貓。婚姻的喜訊，兼伴著家族的危機。

劉宗慧以婚姻禮俗再現、圖像符碼新創，重建民間故事場景，也展現了老莊的處世思想。可見圖像的「述說」，亦足以使文本閱讀益加豐盛。

## 參、神話、民間、童話故事的圖像閱讀

故事文體的成熟，依序是寓言、神話、民間故事、童話、小說。故事構成提供了影像活動的軸線，場景是演出舞台，角色則帶動了故事進展。舉例來說，「龜兔賽跑」是典型的、最早的寓言型態。但如果加上賽跑的理由，使故事有了動力；路線的安排、起點與終點的設計，才可以使故事獲得具體的印象。參賽的烏龜與兔子造型如何？在場景、人物上圖像模糊，所以有許多可以填補的空間，成為「龜兔賽跑」不斷被後人反覆改寫的原因。

神話形式的完成，比寓言稍晚，發生在人文思想抬頭以後，為了解釋宇宙洪荒，旱災、水災、地震、海嘯的產生，同時也生成后羿射日、大禹治水、諾亞方舟的故事。為了解說物種由來，產生如精衛、玄鳥、赤鳥、玉蟾的故事。為了解釋生命源起，原生、化生、神造的解說，各具其趣；靈魂的不滅、再生、轉世，甚至是天上神仙謫凡、星宿墜落，都被編寫出來。而這些神話圖像都是建立在各民族的文化意識與圖騰信仰的上頭。民間故事也是，絕大部分建立在農漁牧的背景下，企求建立一個先民辛勤工作與良好社會秩序的印象。主角們耕作織造、安貧守道、仁慈孝順、抵抗暴力，成為勤奮與堅貞的圖像，與反派角色貪婪、掠奪、殘暴、苛刻的形象，形成鮮明對比。

眾所週知，最初被命名為「童話」的故事，係由德國格林兄弟採集民間故事編寫而成。稍後，丹麥安徒生繼續改寫與創作，而形成新的文體。童話中遊戲性加重了，懲戒、刑罰的印記收斂了，提供趣味性。為了增加閱聽者的親和力，人物採取「老三公式」，楚楚可憐的小王子、小公主、小弟弟，可以奇妙的躲過後母、哥哥、姊姊的欺凌；而情節也常常使用「三段反覆法」，使閱聽者在聽覺上反覆沉浸於同一個基調中，造成旋律感；在視覺上宛如見到一匹反覆印染鮮亮的花布。

舉日人安房直子（1943-1993）寫的〈狐狸的窗戶〉為例。故事說，獵人在山上迷路，熟悉的杉樹林變成寬廣的原野，還長著一片藍色桔梗花。忽然發現被追逐的小狐狸裝扮成印染店的小店員。小狐狸熱情的招呼，向獵人

建議把物品染成藍色！狐狸示範染藍的四根手指頭，搭出菱形的窗戶，可以看見思戀的人。獵人勉強張望，「窗戶」裡卻是一隻美麗的狐狸，好久以前被獵人獵殺的媽媽。獵人感到慚愧，同意讓自己的手指也染成桔梗花色。這下，獵人透過自己的手框，看見了一位熟悉的卻不能再見到的女孩。獵人想付點報酬，狐狸卻要走了槍。獵人離開後，找到回家的路，再用手指搭成窗框，這回看見了童年的舊家、雨靴，還有死去的妹妹。後來，獵人不小心洗去藍印子，他想再找小狐狸幫忙，卻怎麼也找不到了。

這段故事可以說得簡短明白，是因為森林、原野、花田、白狐狸、獵人、獵槍、雨鞋、母親、妹妹、桔梗花、印染店，對一般讀者都有既定而熟悉的概念；用文字連綴起來，反覆「吟唱」，使某些舊有的記憶，在腦海中鮮活的復現。故事中想表現的主題，人性、親情、愛物、保育、心靈故鄉，也不言而喻，深深印入讀者的心坎。

## 肆、小說文本的影像閱讀

失去插圖佐助的故事書寫，或許還以描寫的手段，使情節、人物、主題，在「典型化」的組構中，讓讀者重獲印象。然則小說的創作，建立在個人經驗的傳述，也刻意玩弄「新穎的」表述技巧中，讓讀者迷失。這樣的創作與閱讀趣味，在於作者尋找知音，寫給看得懂他文字的人閱讀，越變越小眾化了。

在少年小說的書寫，還是考慮到讀者接受，作者在小說文本的描寫，試圖提供讀者想像的空間。北大教授曹文軒有篇成名作〈紅葫蘆〉，故事結構極為簡單，述說妞妞在河邊認識了灣，背著母親成了好友。直到有天兩人游泳過河，灣抽掉妞妞支撐浮力的紅葫蘆，致使妞妞驚恐呼叫，因生嫌隙。獲救的妞妞後來在祖父言談中，理解游泳要訣，也體會了灣的用意。再回河邊，灣已經燒掉茅草屋遠離該處。在這篇小說中，紅葫蘆、河流、游泳、潛水、菱角、荒島、家家酒、火燒屋、牧童，都有鮮明意象，作為人世漂泊、生命流逝、童年成長，或救苦津閥的象徵物，呼之欲出，其中描寫了男女友誼、母女親情、信任與背叛、白色謊言、成長與告別，讓人留下深刻的印象。

曹文軒作品中很重視「視覺效果」。他不耐煩以太多的文字去敘述情節

演變，所以常用短短的字句，片段的描寫，錯綜排列，造成電影中所謂「蒙太奇」效果。

利用遠景、近景、特寫、交疊，拉動鏡頭，讓讀者在腦海中嵌入清晰的影像，也認識了故事中主角的性情與長相。這種電影接拼手法，加上強烈的聲色背景，對少年情懷，以及現實生活中的苦澀，都有很好的填補效用。

再舉中國兒童電影製片廠編劇兼文學部、創作辦公室主任張之路的作品〈臨窗的樹〉為例。小說中的王達芳老師極為盡職。為了鼓勵學生努力學習，她在教室後張貼榮譽榜，公佈考試成績，或者在教室裡按成績排定座位，來刺激學生學習。但這些舊式的獎勵或懲罰，會傷及落後孩子的自尊心，已被現今的教育理念所禁止。王老師並不灰心，她又創出一套新的獎勵辦法，分優秀獎和進步獎，全班四十五個孩子，有三十五個可以得到獎狀。一個秉性善良、失去母愛，學習又是後段班的孩子蒙振江，期望在選拔中脫穎，可以獲王達芳老師的關愛。他與常雙松、對柳合謀，相互推舉，希望都可以進入獲獎行列。雙松、對柳已有前科，王老師不能忍受他們合謀，取消獲獎資格。兩兄弟以為蒙振江出賣他們，因此聯手打他。當蒙振江獨自清洗沾了血漬的襯衫時，王達芳老師看見了，也理解自己的疏失。

這篇校園小說，想要討論獎賞辦法中，鼓勵的是優秀、進步的孩子，但也給予落後生極大的壓力。落後生落後的原因，又不全然是個人懶惰、不求上進，家庭因素、智商阻滯，恐怕須要更多的幫助。張之路筆下的王達芬老師，已屆退休之齡，桃李滿天下，此刻才發現「楊樹這一面」，還是有許多弱智、落後的孩子等待老師的關愛。愛，不是可以用「升學成績」來衡量！

為了這個議題，張之路選擇書寫策略，他將鏡頭先聚焦在北京城裡特有的楊樹上。墨綠色的葉子，沙沙作響，鏡頭拉近灰色的樹皮，菱形的裂痕特寫，再融入孩子的眼睛。鏡頭拉遠，校園生活中孩子歡愉跑跳的情景映現。鏡頭轉向遠方的紅磚小屋，再拉近，透過明亮的窗，漸漸看清楚王老師臉龐的特寫。故事便開始了。故事結束的時候，楊樹的景色再出現一次，襯在拉遠的鏡頭下，點醒主題。

利用風吹動楊樹的景象，變成了校園裡師生的合唱。如果讀者熟悉電影鏡頭的運用，相信更可以獲得良好的視覺效果。故事中談論校園管教、教師的

用心或忽略、孩子的誠實或欺瞞、教育良知的發掘與實踐，都從眼前流過。

從以上兩個實例，證明小說的暗寓手法、象徵物的設計，如果還能借取電影運鏡技巧，可以獲有更好的表現。

## 伍、電影文本的影像詮釋

玄奘大學資訊傳播研究所曾西霸教授說：「在小說裡，讀者從思想中獲得形象；在電影裡，觀眾從形象中獲的思想。」他的意思是，讀者透過閱讀，從作者的文字表達中去揣摩主題思想，再利用自己的思覺經驗，重新去建構形體意象；然而電影是導演形塑影像，觀眾則從影像中去獲得編劇、導演試圖表現的思想意涵。

一齣電影演出，訴諸於觀眾的視聽接受，故事主題要單一，劇情動作要集中。觀賞時間以1.5小時到2.5小時之間為宜，不能夠有散緩的情節和漫無天際的哲理論說。小說改編為電影，往往縮減故事流程，單純化主題。如導演馬修范恩改編尼爾蓋曼的《星塵》，他把故事中半年以上的旅程縮減為一星期；讓九年開放一次的小鎮市集，變成人間與精靈永不往來的界域。范恩還強化兩個角色：一個是黑暗女王拉米雅，由美豔的蜜雪兒菲佛演出；一個是飛行船珀迪塔號船長，由勞勃狄尼洛飾演。電影中選用大卡司，也是要給觀眾具體而鮮明的形象。范恩最大的貢獻，使許多魔法場面變得「如幻似真」，海盜飛行船在雲雨中收集電力，製成「集電筒」，真是個好「發明」；他處理海盜的純真善良，同時也諷刺宮廷內鬥而死的諸王子鬼魂；最後，他還給觀眾一個歡愉的結局，也不像比爾蓋曼在小說中不斷嘲弄糊塗的愛情和短暫的生命。

電影文本的構成，不僅是演員卡司、對話的腳本而已，還需要包括故事、場景、運鏡、燈光、音效等等要件，是種多媒體活動。導演以鏡頭敘述故事，以「影像處理」代替了「文字書寫」。

舉宮崎駿拍攝的《神隱少女》為例。千尋不願搬家轉學，更不希望爸爸探訪荒廢的城堡。暮色中，爸媽吃了食物變成豬。幸虧白龍協助，指示千尋進入湯屋，尋求湯婆婆的諒解，伺機救回爸媽。湯屋裡，有鍋爐爺爺、小玲的幫忙，克服許多困難。河神、無臉男進入湯屋洗浴，帶給了故事高潮。為

拯救受傷的白龍，以及帶離找麻煩的無臉男，千尋等人搭乘電車，去找錢婆婆，請求原諒。歸程，白龍恢復了記憶，千尋也成功的救回爸媽。

觀賞這部卡通，看見了宮崎駿對自然生態的關懷，也對經濟過度泡沫化提出警訊。對於家庭成員的互動更表示關注，當然也會被他的藝術表現所震撼。在整部作品色彩豔麗的圖像後頭，藏有日本文化的元素。故事的場景在「油屋」，是日本人遊憩、洗浴、飲食的好地方，建築的型態宛如日本古代的城堡，通過護城河，接受檢查，進入正廳。屋內有幾層樓板，沿著階梯而上。每個廳房門楣、匾額、牆壁，都有漢字書寫；糊紙的窗門，則有日本的浮世繪風景、人像。所有的菜餚、碗盤、桌椅擺設，都有古代的印記。當夜幕低垂，晶亮熠熠的輪船搭載各路的神明到來，面具、服飾、儀態、神情，都重新賦予日本神明的現代形象。在這些美麗的圖像印記後頭，我們看見了親子溝通、日本文化、民族圖騰、環保議題、幻境遊歷、人情重現等議題，是場豐盛的文化之旅。

再以美國導演彼得傑克森執導《蘇西的世界》為例。原作艾莉絲希柏德選擇以14歲少女蘇西沙蒙來述說被殺害的經過。導演忠於原著，把少女遇害、家人緝凶、父親意外被攻擊、母親離家、弟弟被忽略、歹徒在意外中身亡，帶有濃厚的鬼魅色彩與靈魂不滅的觀念，都展現在觀眾眼前。他把社會治安問題、懸案多起、辦案遲滯無解、情緒管理失控、親子教育、靈魂感應，都有很仔細的描寫。然而他必須掌握「蘇西事件」為中心，所以將蘇西暗戀的印度男友雷的家中成員、媽媽與警探的戀愛、妹妹與男友的故事，以及歹徒的童年與心理疾病，通通刪去了。

象徵物的應用，變成了強化主題線索的媒介。電影開端，幼年的蘇西面對桌上的雪花水晶球，一隻小企鵝兀立其中。爸爸說：「別擔心，圍住牠的是個完美的世界。」已經暗藏隱語，水晶球裡是孤獨、無援，被困住的。接著蘇西以OS開始自述，十四歲，1973年12月6日被殺害；鏡頭裡我們看見了蘇西漸漸長大，爸爸開車載着蘇西和弟弟去落水坑丟棄冰箱。當冰箱轟然滾落時，誰也有沒想到這是為故事結局所作的伏筆，蘇西的遺體也要被丟進這個天坑。

蘇西的爸爸喜歡製作玻璃瓶帆船，有時候他會找蘇西來幫忙。當蘇西的

死訊確定，緝凶無望，他將櫥子裡的玻璃瓶全數掃落。電影中出現了偌大的玻璃瓶，在險惡的峽灣中碰撞，玻璃粉碎，船隻沉沒。暗寓傑克自我封閉以為安全無虞的世界，遭受摧毀。兇手哈維製作地窖、帳篷，來當作陷阱，更擅於製作袖珍的模型屋。他也是活在自己設定的封閉小世界。

蘇西死後，靈魂住在天堂。場景常替換，在玉米田、沼澤地、草坡上或森林裡，在春陽、麗日或月光下，然而都棲息在一個像鴿籠般的涼亭。表示他被困在此處。有一次，爸爸和哈維對話，蘇西讓爸爸碰觸枯萎的天竺葵花時，花朵瞬間豔放。電影中接著交代這朵天竺葵花被放進了保險櫃，那是禁錮蘇西藏匿屍體的地方。

天坑、廢冰箱、水晶球、玻璃瓶帆船、模型小屋、鴿子籠涼亭、枯萎的天竺花、保險櫃，都指向現實社會人際的閉塞，無辜的生命被剝奪。這部電影沒有演員大卡司，卻有了作者與導演的慧眼，讓我們透過象徵手法，更深刻的去體會主題。

從上述的例證可知，電影當然是以「影像」展現，場景、人物、事件之外，從象徵手法與象徵物的安排，更可以「讀」出導演對故事主題詮釋的態度，讀者在觀賞影片之際，不再是故事的接受而已。

## 陸、文本閱讀時影像接受的訓練

本文從繪本、神話、民間故事、童話、小說、電影不同的文本，指出均有暗藏「影像」的視聽效果，讀者可以透過故事、場景、人物形象、象徵物等，以及電影運鏡的技巧，來理解文本，增加閱讀的樂趣。

讀者的閱讀活動，其實是一種再創作，對個人而言，是獨享的、自發的積累。讀者進行「再創作」之前，顯然需要擴展一個「資料庫」，來幫助自己，如何將眼睛、耳朵所得到的文字、影像諸多信息傳輸給腦部？腦部又如何解析並映現符碼，理解意義，都要靠「資料庫」的運作。

「資料庫」可以因個人的閱歷、讀書、行旅而擴充。但如何執行記憶、儲存、提取的功能呢？用類比的方法，把相似性高的集中存放，差異性大的另件處理；觀察、分析與歸納，可以使資料堆棧更有效果。如果能夠像圖書

館一般，有大量的存書，同時也有分類編日的概念，提存都很方便。

舉例來說，要讓孩子了解中日戰爭。管家琪《小婉心》寫了隨著政府來台的孩子故事；周姚萍寫《日落臺北城》、《臺灣小兵造飛機》，說了戰爭期間台灣的孩子；馬景賢《老郵差與小英雄》，寫淪陷區的孩子；美國邁德特狄楊《六十個父親》寫戰爭中孩子與美國飛行中隊隊員的故事。日本松谷美代子《閣樓裡的秘密》，說了日本駐守東北七三一部隊的惡行；另一本《兩個意達》，寫核爆中受害的日本孩子。野坂昭如《螢火蟲之墓》、妹尾河童《少年H》，寫生活在東京附近受苦的孩子。如果能把觸鬚伸出，史蒂芬史匹柏拍攝《太陽帝國》，描述英國孩子流落在中國戰區，四分一節子拍攝《玻璃兔》，寫出東京轟炸中孩子的生死流離。

隨手可得，便有這十一個故事。如果要擴大認識二戰歐洲戰場，荷蘭安妮法蘭克《安妮的日記》、美國柯萊麗比夏普《二十個孩子的祕密》、義大利英諾桑提《鐵絲網上的小花》，澳大利亞馬格斯朱薩克《偷書賊》，都提醒我們戰爭的不人道。相關電影《辛得勒名單》、《紐倫堡大審》、《戰地琴聲》、《英倫情人》、《最長的一日》、《坦克大決戰》一長串的作品，也足以幫助我們牢牢記得二戰的傷痕。

## 柒、結論：掌握視聽影像，增強文字閱讀以外的體會

當我們通過「視聽影像」的認知，在聯想、類比與接拼之間，可以增強對文字文本理解的管道。關注多媒體的閱讀方法，很適合親子互動，當全家人進行閱讀，可以共享認知、想像與專注，快樂無法形容。

近年來，在國際閱讀教育PIRLS、PISA的評比，國內閱讀成效仍嚴重下滑，表示專注在課本範文的教學，講求語法、字詞解釋，有了瓶頸。學生往往缺乏聯想與組合能力，如果能夠開啟「影像閱讀」的途徑，可以讓孩子善用視、聽、心覺，能縝密的觀察、分析與敘述，加強「圖像記憶」來輔助「文字思考」的枯竭。讓「閱讀」活動，如「看電影」；同時在觀賞「影視」之際，也懂得把握圖像，獲取資訊、對話與思考的機會。

## 本文所列舉的文本

1. 日本筒井賴子，林明子插圖《第一次上街買東西》，台北：漢聲雜誌，1984年1月。
2. 張玲玲改寫、劉宗慧繪圖《老鼠娶新娘》，台北：遠流出版社，1992年10月。
3. 安房直子〈狐狸的窗戶〉，收在安房直子著，彭懿譯《風與樹的歌》，台北：時報文化，2005年6月。
4. 曹文軒〈紅葫蘆〉，收在《紅葫蘆》，台北：聯經出版社，2010年5月再版。
5. 張之路〈臨窗的樹〉，收在《懲罰》，台北：聯經出版社，2010年7月再版。
6. 宮崎駿《神隱少女》，吉卜力工作室製作，首映2001年7月，台北博偉發行。
7. 尼爾蓋曼著，蘇韻筑譯，《星塵》，台北：繆思出版，2005年6月。（電影由馬修范恩導演，2007年10月首映，派拉蒙發行，台北得利代理。）
8. （美）艾莉絲希柏德著，施清真譯《蘇西的世界》，台北：時報文化，藍小說81號，2003年9月初版。（電影由彼得傑克森導演，2009年11月上映，夢工廠發行。台北得利代理。）

## 參考書目

1. 裴利諾德曼著，楊茂秀等譯。《*話圖：兒童圖畫書的敘述藝術*》。台東：兒童文化藝術基金會，2010年11月。
2. 溫蒂威廉著，杜沐譯。《*如何讓孩子養成閱讀好習慣*》。新北市：業強，1997年8月。
3. 莫尼克卡爾科馬賽爾等著，劉芳譯。《*電影與文學改編*》。北京：文化美術，2005年3月。
4. 王亞南。《*思維的心理機制研究*》。合肥：安徽人民，2006年12月。
5. 馮際罡編譯。《*小說改編與影視編劇*》。台北：書林書店，1988年4月。
6. 龍協濤。《*文學讀解與美的再創造*》。台北：時報出版，1993年8月。