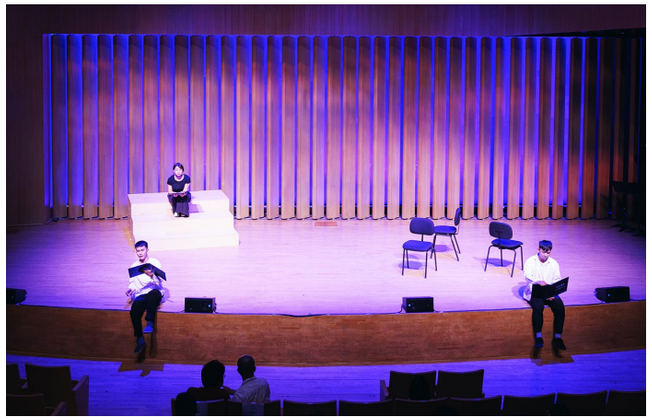

今年 3 月，專業的讀劇演員，於衛武營進行 20 篇性別文學改編劇本的讀劇呈現。

爲此臺文館及衛武營進行合作，善用兩館不同資源，共同培植編劇新秀，爲期三年的文學劇本改編工作坊，從兩梯次的課程與練習，到三個月的師徒指導實際劇本改編，再交由經驗豐富的劇場演員排練與讀劇，成爲一套完整的研習脈絡。2021 年因首次辦理，雖然帶有實驗性質，然而 20 位來自各地、不同背景的學員，他們將李昂、白先勇、廖輝英、林佑軒、陳玉慧、袁瓊瓊、曹麗娟等名家二十篇左右的性別文學作品，進行舞台劇劇本改編的讀劇演出，雖然只有短短的 6 分鐘，但表現不俗，時而詼諧，時而催淚，每個編劇都有不同的關照角度，也許下一個文學劇本改編新星就藏在其中。

耿一偉、詹傑、鄭芳婷、陳彥廷、許孟霖、林孟寰等名師的「師徒指導」，是這個工作坊的一大亮點，除了戲劇系所之外，一般大眾較無貼近舞台劇劇本創作的機會，能在幾段對白之中精要交代了故事和角色之間的關係，相信那絕對是百般錘鍊後的心血，同時也有一定的秘訣。

第一屆學員的劇本作品加上表演導引跟改編構想後，將整理結集，編輯後放置在臺文館官網學習中心，供各級教師們未來可以作爲教材及運用，此批作品或許可以作爲認識性別文學作品的另一個窗口。

從文學原著到戲劇改編，會有多大的距離？今年的改編工作坊配合 6 月開展的「臺灣動物文學特展」，以動物文學爲讀本在暑假舉辦。故事裡的各種「動物」主角，在劇場中的表演又會是怎樣的挑戰？改編時，又遇到什麼樣的難題？也許對文學的熱情以及改編技巧的精進和學習，可以縮短這樣的距離。

藏品轉故事，遊戲傳文學

| 文學筆記

From Collection to Story, from Literature to Games

| On Notes

文：劉玉雯（臺文館）、蔡孟儒（2021 數位遊戲腳本徵選首獎）
圖：臺文館

當藏品僅是博物館的物件，它就僅是一個物件，需要經過詮釋和轉譯，才能讓外頭的人知道故事，然而故事不一定容易被人聽見或是聽懂，還需要有人轉化。臺文館自 2019 年開啟了「臺灣文學數位遊戲腳本徵選」的系列活動，讓不同種類的藏品有機會，成爲大人小孩都有興趣的內容。劉玉雯以〈文學從轉譯到轉生〉，談談孩子與大人的視界，如何與科技化的文學相遇；2021 年的得主陳世華、蔡孟儒，將分享共同創作的〈藏字人・搜妖錄〉，初心和方法，讓大家知道趣味如何與文學藏品結合，遊走虛擬和實境。

文學從轉譯到轉生

／劉玉雯

每一位小孩的誕生，同時也會誕生數名翻譯家。對初降落到這個星球的小人來說，一切既陌生又新奇。此時，身邊的成人，幾乎像是創世之神一般，在渾沌之中，用語言將萬物各從其類。語言是轉譯的功夫，把陌生又新奇的包羅萬象，從渾沌飄渺的大哉問「那是什麼？」中，轉譯成小人可抓握並理解之質地。翻譯，爲的是帶來溝通與連結，像德勒茲與瓜塔里哲學概念裡的塊莖（rhizome），既不斷連結，又重劃疆域。

那些願與小人一同下降至他們視界的大人們，把宇宙萬物盡可能地傳達給小人時；甚至，隨口哼唱出的歌謠、出於各種目的而講述出來的故事，何不是「民間文學」的傳承？不知不覺，這些大人們，其實也已經成爲了超帥的業餘翻譯家和文學人。文學其實不在遠方，有時它也是生活的濃縮、匯聚、轉譯成文。只是我們很少被教導過，要低頭看生滐多多的蕃薯——這充滿能量的塊莖。

臺灣文學，因爲種種歷史框架的擺置，使其確實如塊莖般「地下化」。但生滐的能量，在生態的堆肥滋養下，終能破土而出，舒枝展葉。然而，「地下化」所造成與外在科技生發速度的時間差，讓多數人講到「文學」時，彷彿在遙想古早的菜櫥記憶。

不，既然是塊莖，就勢必自帶層出不窮各種鬚枝，如神經突觸，準備連結、可以連結。臺灣文學破土後的時間差，不代表某種落後與缺席，否則就太小看突觸的連結性與跨界結盟的強大潛能。自 2018 年起，臺文館便嘗試著將文學家的藏品，轉譯爲活潑的遊戲腳本，並將塊莖的鬚枝觸伸至數位遊戲版塊。文學與數位／遊戲，看似無法逼近的兩者，卻相互邂逅、彼此結盟，共生演化。

此共生，並非只串連了文學與科技，「人類」也成了串連繩的一個節點，一個媒介，一個轉譯的介質。從 VR 的射擊遊戲〈夢獸之島〉，玩家拎著姚一葦的渡海皮箱，在 VR 打造的視界，一路拾取林海音、張深切、龍瑛宗與葉石濤的館藏寶貝。在〈1940〉的解謎遊戲中，玩家穿越到 1940 年代，沉浸在 40 年代的氛圍裡（特別是遊戲中的音樂）。以吳瀛濤的門牌爲發想的〈生命之鳥〉，在體感科技中，玩家必須動手動腳，觸碰吳瀛濤的文學世界。今年即將推出的〈藏字人・搜妖錄〉，以李獻璋的《臺灣民間文學集》，要玩家唱唱跳跳，用身體感官記憶文學。

這些臺灣文學數位遊戲，雖然一開始的設定爲「親子共遊」，但在遊戲現場，卻看見科技與遊戲對成人的吸引力。也許，在臺灣文學數位遊戲之前，所有人類，都新的像小孩一樣吧！在共同參與文學—遊戲—科技的過程中，玩家也不知不覺成爲臺灣文學的載體，等待他日成爲觸角。

臺灣文學、數位科技、人類玩家，三者的串連，借用哈洛威（Donna Haraway）的話，何嘗不是某種「觸生世」——三者的邂逅、碰觸（字面與象徵層），在轉譯之間，抵達了「轉生」。

作家轉起來，藏字人的浪漫宇宙

／蔡孟儒

親子體感互動遊戲〈生命之鳥〉，讓大小朋友透過遊戲認識文學。

「所謂民間文學，可以說是先民所共感的情緒，是他們的詩的想像力的總計，也是思維宇宙萬物的一種答案。」

——李獻璋，《臺灣民間文學集》〈自序〉，1936。

如果日治時期的臺灣作家們，暗地裡有個秘密結社，偷偷封印民間故事中的各種妖獸，眞正化筆爲劍，守護這座島嶼的和平，這超帥的對吧？

嗯……如果覺得不帥也沒有關係。

但「轉」的起點，往往就是從一句「如果這樣超帥的吧」開始。

已經有許多厲害的前輩們討論過什麼是「轉譯」，怎麼做文史遊戲化的「轉換」。而對我來說「轉」的本質，就是「腦補」，對某件事情抱持熱情，並建立於基礎知識與文本上的想像力延伸。

相信大家或多或少，都有在看作品時或是現實生活中，對故事情節或是周遭人事物進行腦補的經驗，不過腦補要如何發展才足夠完整呢？或如何對資料文物產生熱情呢？

無論是遊戲、漫畫、小說、非虛構寫作，其實都已經有夠多夠好的作品可以做爲範例。常常想事情和寫東西會卡住的人，不知道應該要如何開始「轉」的話，以下分享兩個實作上的親身經驗。

第一：不是先思考故事，而是先取材

如果想要煮菜，一定要先買材料。

在文史轉換的作品中，資料蒐集就是最重要的基礎。

以〈藏字人・搜妖錄〉爲例，在選定媽祖像爲主題後，我們便開始大量蒐集關於李獻璋及《臺灣民間文學集》的研究資料，並從中提出可用的概念。

什麼是可用的概念其實並沒有一定的標準，我們的挑選原則是將「覺得有趣的」材料挑起來，再試著將這些概念進一步發展。

例如，當初李獻璋爲了《臺灣民間文學集》在全臺各地四處奔走蒐集。我們便從這點開始發想，也想讓玩家感受到奔波的辛苦，配合這次體感遊戲的形式，在第一關中選擇使用了跑酷的玩法。

另外在故事架構的部分，我們發現《臺灣民間文學集》中記載了許多，如〈石龜與十八義士〉、〈鴨母王〉、〈林投姐〉等等與妖異神怪相關的故事，便開始想像，李獻璋或許並不是單純記錄下這些故事，而是透過書寫的方式將這些神怪封印在故事裡，整個「藏字人」的宇宙也從這個點開始慢慢成形……。

確定了故事框架後，接下來就會容易許多，會更清楚地知道那些材料適合這個框架，再隨著情節發展放進對的位置裡，讓故事逐漸完整豐富起來。

第二：寫不下去的時候，不如看看熱門動漫、通俗喜劇或聽聽口水歌吧！

身爲一個創作者，常常在思考的是如何創作出一件屬於自己的藝術品。但如果你想要「轉」起來，這概念反而是相反的。在想要創造自己的藝術品之前，應該要先思考的是，怎麼樣才能說出大家都聽得懂的話。

因爲轉換通常是由難轉易的過程。最難的地方其實是怎麼讓你的原始資料（史料、文本、或是文物），讓大家可以看得懂，並且感到有興趣。

這個過程與其說是在創作，不如說是在溝通。首先要知道你的作品是想對誰說話，然後想想要說什麼，對方才可以比較能夠接受或感興趣。

熱門動漫、通俗喜劇、口水歌，之所以能夠受大眾歡迎，正因爲他們說的是大部分人們都可以理解，或產生基本共感的事。文史轉換（或是任何專業知識轉換）的核心精神亦同，我認爲是如何讓一般大眾或是非專業領域的人，也可以透過較平易近人的形式，感受到當中的趣味。

有愛很重要

文史轉換成遊戲的方式有很多種，單純就這次的經驗做簡單的分享。作爲一個常常卡關的人，認爲在思考各種細節之前，在創作時找到自己所關注或喜愛的點非常重要。

這個點，或許可以成爲讓別人也能感到興趣的一個觸發。例如戀愛遊戲的玩家，或許可以發展臺灣文學中角色的戀愛遊戲；喜歡 CP 配對的人，或許可以發展文物擬人化的 CP 相關超展開。

在這種文史轉換的工作上，感到有趣相當重要。如果自己無法很中二地說出「如果這樣超帥的吧！」、「這個 CP 超讚！」，可能也很難說服其他人感到興趣……但若眞的無法說服其他人，至少也寫出了讓自己開心的作品，也是沒有吃虧啦！