



跨文化探索： 走訪桃太郎的故鄉

From Momotaro to Integrated Art Lessons: Preparing a Cross-Cultural Study

王士樵
Shei-Chau WANG
美國北伊利諾大學美術教育系副教授
Associate Professor of Art Education, Northern Illinois University, U.S.A.

在這個「地球村概念」的時代，跨文化與跨領域的知識探索應該是一件有趣的學習活動，但是一般教師並不熱衷此類課題，因為它的準備工夫費時、費力，有時還相當費錢；如果要做，老師們則傾向使用教科書出版商準備的現成教材與資料，經由整理與重組即可「端到」課堂上，許多在研討會、教育刊物或網站中發表的教學案例，就出現這類「蜻蜓點水」或「隔靴搔癢」的問題，此現象應該是由於教師沒有意願或不知如何自編教材——要教課本或教學指引以外、沒有詳細書寫的文化內容，有太多不確定的因素，老師們自然就卻步了。涉及文化的課題一向很難準備，也有很用心的老師以在地資源為基礎，用有限的條件發展出與社區或環境結合的校本課程，其敬業精神與教學成果值得肯

定。若能從上述積極的態度出發，將探索的範圍延伸到其他（或陌生）的地區與文化，教師當然需要付出更多的心力，不過站在專業發展的立場，能夠學習新的文化知識並從中開發出教材與課題，應該是一件令人期待的事。

音樂以及戲劇或表演則是輔助學生認識日本文化的媒介，當然，這些藝術表現形式是文化成分之一，也是教學活動的重點。

繪本書的啟發

執行這項跨文化教學試驗之前的一年半，我便展開準備工作，第一個任務是尋找英文版的桃太郎故事。不能免俗地，我先從網際網路搜尋，收集到幾種針對不同年齡讀者所寫的版本，此反映了民間傳說通常不是出於一人之手，在基本情節不變的原則下，經過口耳相傳會發展出多樣的故事內容。在掌握故事大綱之後，需要找書來佐證。我從本地的圖書館找到三種版本的桃太郎繪本書，寫作的水準大概是十歲兒童能讀懂的程度，插圖繪製的手法則以寫實的風格描繪美國讀者能理解的日本樣式。後來我有機會到日本大阪，在當地大型的書店找到近二十種桃太郎繪本書，非常驚訝於日本出版品的豐富與多樣。在翻閱每一個版本之後，我將繪本的表現形式大致分類，選擇性地購買七種版本，此時我已觀察到繪本的表現風格，會直接傳遞繪圖者對故事的詮釋，並藉由故事人物的造型與服飾展現一種層面的日本文化。下面以創作風格、人物表現手法與文化元素三面向來分析：

桃太郎故事的知識網

在師資培育的課堂上，我為美國學生準備一堂跨文化的藝術統整課，首先規劃兩條學習的軸線，一是知識，另一是製作，此架構呼應課程設計中的學習目標——分有知識目標與能力指標。本文主要討論的是知識探索的部分，即是，教師如何收集資料，分析與理解他文化，最後將所學得的知識變成上課的教材。這裡使用日本的桃太郎故事為案例，理由有二：一、日本文化對我們而言（台灣老師與美國學生）都算是外國文化，在教學上可達到示範的作用；二、桃太郎除了是一則民間傳說的主角，也是日本傳統文化與民族精神的象徵，其能見度與影響範圍都具有代表性。

在釐清知識的脈絡之後，下一步則是構思一個教學知識網。我以腦力激盪的活動開始，設定桃太郎為一個文化的概念，將所有想得到與桃太郎或與日本相關的議題全部列出來，再用不同顏色的線條畫出各種議題與桃太郎之間的關係，最後將議題歸納成幾個學習區塊。由於這一堂課鎖定在藝術與文化的範圍，所以排除沒有直接關連的區塊（如：經濟、工業、科技等等），並以日本文化與藝術教學領域作為知識網的兩端（見圖1）：「認識日本文化」是這堂課的主要目的，透過桃太郎的故事，我們將探索該文化中的歷史、信仰與社會價值以及文學或民間傳說；「藝術教學領域」中的視覺藝術、

一、繪本的創作風格

我從藝術發展的角度，分析收集到的十個版本之創作風格（三本英文版，七本日文版），由傳統到現代依序可歸納出浮世繪、水墨畫、寫實、漫畫、簡化造型與卡通動畫等七種表現形式（見圖2）。有一英文版繪本是浮世繪風格，它將日本獨特的版畫表現形式融入插畫中，讓外國讀者可以明



圖1 桃太郎故事的知識教學網。（王士樵製）



圖2 桃太郎繪本的創作風格之比較。（王士樵製）



圖3 各繪本的封面。(王士樵製)

顯感受到日本風；另兩本英文版則是寫實形式，主要是圖說的功能。在日文版中，插畫的複雜程度與書中文字的難易程度成正比，是一個有趣的現象，比如有一本人物描繪非常精細的書，其文字的分量相當重，顯然是給年齡較大的兒童閱讀；有兩本書中的主角以可愛、簡化的造形表現，其文字的分量極少，應該是幼兒讀本。讓我驚奇的有水墨畫與卡通動畫兩種風格，有一本是以仿浮世繪的平塗方式製作的水墨繪本，表現典型故事插畫的形式，另一本是用詼諧的水墨筆法，以變形的人物造形表現出類似漫畫的風格，這兩個版本把幾種日本傳統藝術形式與精華巧妙地連在一起。由於日本的卡通動畫產業相當發達，用電腦將桃太郎繪製到動畫的場景中，表現出卡通影片的效果，反映日本當前文化的特色。

二、繪本中人物的表現手法

在排列出各版本的創作風格與日本藝術發展脈絡的關係之後，我針對每一本書的封面、人物、桃太郎的追隨者、惡魔以及戰鬥的場景等主題進行解讀。雖然每一版本在詮釋故事時，使用不同的繪圖風格，繪本訴求的對象也有年齡的區別，但是所有書中桃太郎的基本造形、服飾與配件，像是桃太郎的頭巾、背心、武士刀與桃子軍旗的樣式，竟然大同小異，似乎說明這就是日本人所推崇之武者或英雄的典型，即使兒童插畫家也有這樣的共識（見圖

3）。另外，插畫家們畫惡魔亦相當有共識，其膚色皆異於常人，分別有紅、藍、綠、紫等顏色，而且惡魔的頭上都長一對角，唯一的例外是一本幼兒版繪本中的小惡魔，由於還在襁褓中，所以只長一隻角，這種詼諧是沿襲自民間漫畫的幽默感。

三、文化元素的原味

桃太郎在前往惡魔島的途中，遇到一隻秋田狗、一隻獼猴與一隻日本綠雉，這三隻動物後來都因桃太郎與牠們分享飯糰而成為他的追隨者。不同地方的人對動物的概念，其實是有不同的刻板印象，美國學生在看完紙本的故事之後，在製作桃太郎故事的道具時，並沒有考慮到日本人的動物觀，隨手做出在美國看得到的狗與鳥的造型，使我相當驚訝——原來他們是用既有的知識與概念去讀日本故事書。我從三本英文版的繪本書中也發現，有一本把雉變成了鷹，把秋田狗變成了米格魯狗；另一本則是用杜賓狗代替秋田犬，看了令人莞爾，也難怪美國學生會把桃太郎的故事「美國化」。

我們在介紹他文化的時候，儘量要忠於原味，雖然不一定有辦法追求到其真正的文化精神，卻要保持積極求知與求真的態度。有一位學生自願扮演桃太郎，在研究其服裝與配件之後，決定穿一件芝加哥小熊棒球隊一號球衣，當成桃太郎的背心，他解釋這是他唯一能找到與日本有關的物品，原來小熊隊背號一號是日本籍球員福留孝介，福留今年

在美國職棒大聯盟表現優異，這位學生就是他的球迷。由此可見學生社群流行的文化，也會影響他們解讀他文化的面向。

桃太郎的故鄉

幾年前我有機會造訪日本岡山市，留下深刻的印象。這個城市在古蹟方面有日本三大名園之一的後樂園與「烏城」之稱的岡山城，在文化方面就屬「桃太郎」最著名，這裡據說就是桃太郎的故鄉。岡山市裡到處都有與桃太郎相關的圖騰，比如：火車站前有一尊他與追隨者的銅像，表現他們捍衛家園的意志；街道上的人孔蓋也是桃太郎故事的浮雕；郵筒上則有可愛的桃太郎塑像；許多公園、橋墩都可看到小型的桃太郎雕塑；岡山市的遊客指南則由漫畫版的桃太郎當導遊。由一個民間傳說轉化成一個城市的文化象徵，當地居民在凝聚共識的同時還要感到自豪，才能將此傳統延續下去，這也是文化創意產業能夠永續經營動力。

我在組織桃太郎教案時，特別納入親身遊歷時拍攝的照片，一方面帶領學生一趟「視覺旅行」，另一方面則透過詳細的介紹，讓學生深入思考在地文化對當地人的意義。有很多細膩的文化成分，若沒有研究其脈絡，便無法看到全貌，譬如：桃太郎之所以會在岡山出生，是因為當地出產日本知名的白桃，通常一個地方的特殊農產品，會有一個守護神的傳說，桃太郎的故事在此背景下產生應該很合理，岡山市附近有一座

桃太郎神社，亦呼應了這個推測。經過時間的琢磨，桃太郎的故事所影響的層



圖5 岡山市街道上的人孔蓋。(王士樵攝)



圖4 日本岡山市火車站前的桃太郎像。(王士樵攝)

面，已不只是忠、信、和、義等日本人引以為傲的民族精神，它還帶來文化產業的影響，像是各種口味的栗飯糰、陶型玩偶與鈴噹、公仔與電子遊戲，這些產品拜桃太郎之賜隨著時代的發展一直進化，不會因故事「舊」了而退流行，這是另一個很特別的日本文化——傳統與創新可以同時存在。每年八月初岡山市會舉行桃太郎節，在街上可以看到故事人



圖6 可愛的桃太郎郵筒。(王士樵攝)



圖7 桃太郎藝術統整學習試驗之一，學生戴著自製的帽子學樂器。（王士樵攝）



圖8 桃太郎藝術統整學習試驗之二，美術教育系學生著裝上音樂課的情形。（王士樵攝）



圖9 桃太郎藝術統整學習試驗之二，演員大合照。（王士樵攝）

物的大型花燈，也有遊行與表演。從岡山市官方網站的資料可看到，最近幾年為了符合時代的趨勢，節目開始加入啦啦隊表演與同人誌的活動，桃太郎節是屬於兒童與青少年的慶典，節目當然要考慮到新生代的口味。

藝術中的桃太郎

以桃太郎為主題的傳統木刻版畫，在日本各地的藝品店都可看到，藉由桃太郎的故事介紹日本的水印木刻版畫與浮世繪，不失為一石二鳥的教學策略。如果用心收集，也會發現桃太郎的圖像出現在電話卡、交通悠遊卡、公司商標、甚至選舉用的競選傳單上，然而這些直接引用具體圖像的方式，只能加強觀者或產品使用者對故事的印象，除非是第一次接觸桃太郎故事或日本文化的外國人，否則無法引起太多的討論。就藝術創作的角度來看，介紹野口勇（Isamu Noguchi, 1904-1988）的桃太郎作品（Momo Taro, 1977-78）應該最具挑戰。

野口勇是日美混血的雕塑家，童年在日本度過，桃太郎的歌與故事是他「母語」的記憶，雖然創作生涯大部分是在歐美發展，當他在晚年接受這件作品的委託案時，不難想像喚起他的童年回憶的，是還能琅琅上口的桃太郎兒歌。在一部紀錄片中（Bassett, 1990），野口勇解釋構思這件作品的

概念，他用一塊有一圓形凹洞的巨石和另一塊表面磨亮的半圓巨石，以及幾片較小的石塊，組合成桃太郎跳出桃子的景象，這一陰一陽的結構可影射為惡魔的陰沉與桃太郎的光明性格。這件作品陳設在美國紐約州著名的雕塑公園Storm King Art Center（Mountainville, New York），野口勇特別考究圓石反射陽光的角度，以彰顯桃太郎在日本文化（日出之國）上有著太陽神的象徵意義，他還語帶玄機地透露，參觀者若爬進那個圓形凹洞，還可以聽到「空谷足音」。學生在熟悉桃太郎的故事之後，通常能對這一件抽象的雕塑有所感受。

教學試驗概況與結語

在教學資料準備齊全之後，我與音樂教育系的老師合作，分兩學期對兩班美術教育系的學生進行兩次試驗，第一次試驗以音樂為主、美術為輔，第二次則以美術為主、音樂為輔。在執行第一次試驗時，我在上課前一週先列出故事中必要的角色，讓學生選擇並針對該角色收集圖像資料。上課時，學生便著手製作所選角色的帽子，我們決定以帽子的樣式來表現，是因為該學期只有六名學生，人數不足以演出完整的故事，每一位學生要同時演戲、唸台詞、唱歌、並為自己伴奏，這種多元挑戰一定要空出手來操作樂器。當帽子完成之後，全班到音

樂系由音樂老師負責接下來的教學。學生先學唱日語版的桃太郎之歌，在認識基本的日本音樂風格之後，開始練習與桃太郎故事相關的演奏，大部分的配樂是使用現場僅有的奧福樂器，最後由老師唸故事、學生配樂演出整個故事。學生在課後認為除了認識桃太郎的故事之外，他們學到許多日本音樂文化的知識，也看到音樂與美術在文化學習上可扮演的角色。

有鑑於第一次試驗時，重心放在音樂的作用，學生沒有機會真正享受表演的樂趣，第二次試驗時，特別安排學生表演的時間。這一次的對象是另一班17名學生，他們首先聽了桃太郎故事的英文有聲書，記下故事中所有的角色並自行分配擔綱的人物，我則提示學生針對故事中的服飾與道具，仔細研究日本文化風格。正式上課那一天，學生將手邊可找到的材料帶進教室，動手製作自己的簡易戲服，他們用床單還有其他現成品改造成和服，充滿同人誌的趣味，看來令人莞爾。學生在工作時要求播放桃太郎的有聲書，所以在戲服完成之後，他們已經相當熟悉整個故事的脈絡，一群人就著裝浩浩蕩蕩地走到音樂學院去上課。音樂老師根據前一次試驗的反應，修改上課的程序，讓學生邊學樂器邊學日本文化，同時演練了表演時所需的歌聲與音效。學生此時對演出已經胸有成竹，未經完整的排練就急著想出去表演。這群大學生並沒有完全照劇本演，卻掌握到了故事的重點，由於他們的服裝、

道具與製造出的聲響，引來許多路人的圍觀，學生們也樂於這種即興的演出。課後他們表示，沒想到結合美術、音樂、文學與戲劇的學習活動那麼有趣，將來他們在自己的班上也要嘗試嘗試。

在兩次教學試驗結束之前，我都將個人收集、分析與整理的桃太郎相關資料（如繪本書等）與學生分享，讓他們的學習與致能延伸下去。有學生因而著迷於歌舞伎的藝術表演形式，看遍在YouTube上所有的歌舞伎影片；也有學生發現日本的同人誌比美國的化妝派對「酷」多了，就在自己宿舍的地下室辦了本地的Cosplay。生長在網路發達的當代學生，老師用「正經」文化帶他們入門，他們竟然可以受到啟示而開展他們跨國的次文化探索，這是設計這堂課時始料未及的。難怪現在介紹日本的三味琴，不能只看樂師穿古裝一本正經地彈奏，也要播放吉田兄弟用三味琴為Wii所錄製的遊戲配樂，以拉近學生與藝術間的距離。

（本文作者信箱：scwang@niu.edu）

參考文獻

Bassett, B. (Producer). (1990). *Noguchi: Isamu Noguchi* [Video]. Glenview, IL: Crystal Productions.