

童話的三種敘述： 口語的、書寫的、影像的

Three Narratives of Fairytales: Oral, Literary and Visual

杜明城

Ming-Cherng Duh

國立臺東大學副教授兼兒童文學研究所所長

Associate Professor and Director,

The Graduate Institute of Children's Literature, National Taitung University

【摘要 Abstract】

童話源自於故事敘述的口語傳統，它與神話的區別在於角色（平民 vs. 英雄或神祇）、基調（喜劇 vs. 悲劇），以及主題（日常 vs. 溯源）。然而童話作為一種文學類型有其形形色色的表現方式，其風格歷經兩千年的轉化。即使是在口語傳統中，巴塞爾、貝洛和格林兄弟都以各自的版本重述《小紅帽》或《睡美人》，本文區分童話的各種形式，並且從文化與精神分析的觀點，詮釋其意義。作家童話與口語童話主要的差別在於基調，這個陣營最著名的作家像安徒生和王爾德都很悲觀，而且公開地批判社會，但也有別的偉大作家像托爾斯泰和卡爾維諾，他們的風格藉乎口語與書寫之間，其貢獻標示著兩種傳統的完美結合。另一方面，童話的影像傳統在當代成為最具優勢的形式，它運用了所有的人類感官，對閱聽人施加最大的衝擊。然而作者主張童話的這三種敘述運用了不同的認知方式，也獲致不同的理解，作者並主張閱聽人應該熟悉各種敘述方式，如此他們對於這文類的理解才是最臻完善的。

Fairy tale originates from the oral tradition of storytelling. It differentiates from myth in character (common people vs. hero or gods), mood (comedy vs. tragedy) and theme (quotidian vs. etiological). However, fairy tale as a literary genre has its variant expressions and has been transmitted through diverse styles in the past two thousand years. Even within the oral tradition, Basile, Perrault, and the Grimms retold their own versions of "*The red riding hood*" or "*The Sleeping Beauty*". The article distinguishes various forms of fairy tale and explains its meaning from cultural and psychoanalytical

perspectives. Literary fairytale differs from the oral one mainly in mood. The most notable writers in this camp like Andersen and Wilde are all pessimistic and overtly critical of society. But there are other great writers such as Tolstoy and Calvino whose style crosses between the oral and the literary. Their contribution marks a perfect combination of both traditions. The visual tradition of fairytale, on the other hand, has become the dominant form of fairytale in the contemporary era. It manipulates all of human senses and secures the strongest impact on the audiences. However, the author claims that all three narratives of fairytale apply different manner of cognition and result in different comprehension. The author also suggests the audiences become familiar with various narratives so that our understanding of the genre is the most comprehensive.

【關鍵詞 Keyword】

童話、口語傳統、書寫傳統、視覺傳統、神話

Fairytale, Oral Tradition, Literary Tradition, Visual Tradition, Myth

先從一個故事說起：

古早古早以前，有個國王他有三個女兒，每個女兒都很漂亮，特別是第三位，名叫賽姬（Psyche）。她的美貌遠近馳名，所以就有很多人打老遠來只為了能夠看她一眼，然後就心滿意足了。而在這個王國裡面，也因為公主的美麗，大家開始認為既然有了賽姬，我們何必去祭拜美神維納斯（Venus）？結果維納斯的神殿開始香火冷淡，連她的雕像都佈滿了灰塵。

身兼愛神與美神的維納斯看到自己的神殿那麼冷清，招指一算當然馬上就知道緣故，大為惱怒，就找來她的兒子——小愛神邱比特（Cupid）。這位小愛神就是我們經常會在名畫上看到，長著小翅膀，身體光溜溜的那位。不過這故事裡頭的邱比特已經長成十七、八歲的美少年，維納斯吩咐他：「看凡間那一個小賤人，那些無知的人居然認為她可以比上我的美貌，弄得我香火冷落，你就給我去拿你的箭射她，讓她去愛上最醜陋的人或是野獸都好。」這小愛神雖然調皮搗蛋，倒是很聽媽媽的話，立刻來到了這個王國，看到了賽姬不覺失神，一箭射出竟然回身打中了自己。

再說賽姬這邊，她看到兩位姊姊都很風光地嫁給了國王，可是儘管那麼多人讚賞她，但都只是來瞻仰一下，讚嘆一番就走了，卻從來沒有人提出求婚，這在那個時候當然就是要去求神問卜了。神諭的指點聽來極為可怕，說賽姬命中不祥，註定要嫁給一隻大蟒蛇；神諭還說，必須將賽姬在某個指定的時間送到指定的一座高山腳下，以便和大蟒蛇完婚，否則國家將有大災難。國王當然捨不得，可是賽姬卻接受了這個命運。

時辰到了，一群敲鑼打鼓的行列聽起來好像送葬一般將賽姬送到了指定的地點，留下孤

零零的賽姬。已經是傍晚了，這時來了一陣西風，堆起一朵雲，將賽姬輕輕地托到山上一座巍峨的宮殿。這個宮殿比她的王國美上百倍，這時飄來一陣仙樂，賽姬不覺有點餓了，念頭一動，眼前就出現一桌豐盛的筵席。入夜了，已有睡意的賽姬彷彿聽到耳邊有輕柔無比的聲音，對她敘說種種想念，她覺得很安全也很幸福。

原來，邱比特被自己的箭射中之後當然就愛上了賽姬，他請好朋友阿波羅（Apollo）幫忙，在神殿上傳達了這個神諭，將賽姬巧妙地接了過來。從此，邱比特夜夜與賽姬幽會，直到有一天他這麼告訴賽姬：「妳兩個姊姊要來看妳，請妳千萬不要見她們，不然我們就會有災難。」賽姬一聽說姊姊要來，動了想家的念頭，嘴裡答應卻內心難過。邱比特看了當然捨不得就心軟了，只是交代莫聽她們的話，而且僅此一次。兩位姊姊本來是帶著傷心的心情來的，還能見到妹妹首先是驚喜，見到這宮殿更覺詫異，再看到妹妹容光煥發，就開始充滿嫉疑，問她妹妹夫君的長相，賽姬卻說不上來，就吩咐她自己要警戒，並說好準備下次再來。兩位姊姊現在開始一個埋怨嫁了比父親更老的，另一個埋怨要服侍痛風的丈夫，當然也抱怨賽姬生下來都比她們命好。他們第二次上山的時候就交代賽姬不論如何要看清楚夫君的面貌，以免不明不白半夜被吞噬。夜深了，賽姬知道身邊的男子已熟睡，她小心翼翼地點起蠟燭，手上拿著姊姊交代的匕首，當燭光照射在眼前的美男子時，賽姬真的是既羞愧又讚嘆，那是她有生以來看過最漂亮的男性。想著每晚的溫存，她竟然不相信這身邊的人，真恨不得將匕首插進自己的胸膛。這時，燭淚掉落在邱比特身上，他驚痛而醒，看到賽姬的神態，就知道發生什麼事，很哀傷地說她受兩個姊姊的煽動，不忍責怪，但因此緣分已盡，再不能相見了。

賽姬孤零零地到處去尋找邱比特的蹤跡，別的神不敢得罪維納斯都沒有出面指引。她前後找到兩個姊姊，說邱比特已經離開她了，還說他真正想娶的人根本不是她，兩個姊姊欣喜若狂，匆匆來到以為可以見到邱比特的懸崖邊，結果就先後墜落到谷底，摔成粉身碎骨了。倒是邱比特回到維納斯那裡，維納斯看到兒子的模樣當然就瞞不過她了，當然把兒子好好地講了一頓，然後氣沖沖地找上了賽姬。賽姬求維納斯原諒，只要能見邱比特一面，做什麼她都心甘情願。維納斯當然存心刁難，先出一道難題，眼前出現一堆堆混雜在一起的穀類，她要賽姬在天黑以前將這些穀物一堆堆分好。賽姬正在煩惱的時候，只聽到地面上「沙沙沙」的聲音叫她不用擔心，原來不知道哪裡出現的螞蟻已經開始在幫忙搬運分類這些穀物了。當維納斯傍晚出現的時候，一堆堆的穀物都已經分得整整齊齊，維納斯當然更生氣了，就交代第二道難題，說在山澗邊，有一群金羊，她必須在日落之前裝一籬筐的金羊毛，這些神羊跑起來快如閃電，見人就躲，這當然是一道不可能的任務了，這時賽姬又聽到風吹草動的聲音，原來是水邊的蘆葦在發聲，告訴她不要慌，神羊在這附近玩兒，羊毛會留在蘆葦上。賽姬只要靠近蘆葦就可以蒐集到現成的羊毛。第二項任務又完成了，可想而知維納斯也更生氣了，她對賽姬說：「不要高興得太早，妳在天黑以前必須到對岸的懸崖下，接一瓶水瀑下的泉水。」這時天神朱彼特（Jupiter）派出的鷹就出現在賽姬面前，啣著水瓶飛到懸崖邊，裝滿一壺仙泉水。三項任務都達成了，這下維納斯總該滿意了吧！才不呢，她說：「這三件事都是別人幫的，不能算數，妳必須到冥府去，帶著這個盒子找到冥后赫塞芬（Persephone），

請她裝一點永保美貌的東西給我。」賽姬為了贖罪，就算下地府她也願意，依照其他神的指示，果然見到冥后赫塞芬，她帶著那個盒子，不禁又興起好奇之心，也希望能保有自己的美貌，就把盒子打開瞧瞧。這時一股睡意襲來，她就暈死了。邱比特再也看不下去了，他知道跟媽媽求情無用，就直接上奧林帕斯山（Olympus）見天神朱彼特。朱彼特哈哈大笑，說：「小子，你也有這一天。」但他很樂意成全，就把維納斯找來，這時其他的女神也來嘲笑維納斯，說她貴為愛神，卻不肯成全別人的愛，而天神願意讓賽姬為神。維納斯心想：這樣也好，以後她在人間的香火就又可以重新鼎盛了。於是賽姬當然有了不死之軀，從此和邱比特過著幸福快樂的日子¹。

壹、童話的意義

這一則故事出自羅馬時期作家阿普留斯（Lucius Apuleius）的《變形記：金驢傳奇》（原書名 *Metamorphoses*，或作 *The Golden Ass*），它算是神話呢？還是童話？大多數人一定認為這是神話，似乎從故事的人物角色就很輕易地讓我們下這個論斷。事實上有的故事究竟該怎麼歸類，分際頗為模糊，所以，有的人會說，這既是神話也是童話。但我們如果仔細去分析一般神話的共同特質，就會相信這一則故事並不是那麼典型的神話。從故事的開端我們看到了某個王國、三個公主，其中最小的那一個最為突出，我們也看到女主角她在這個成長歷程裡，首先必須通過三個考驗，而愛神維納斯這個角色和童話中破壞好事的女巫頗為相近，還有兩個心懷不詭的姊姊遭到了報應，而最後男女主角經過一番周折終於永遠過著幸福快樂的日子。這些都是很典型的童話情節，也難怪西方最重要的童話學者之一齊普斯（Jack Zipes）在他《魔咒：西方文化中的奇妙童話》（書名暫譯，原書名 *Spells of Enchantment: the Wondrous Fairy Tales of Western Culture*）要將這一篇擺在西方童話傳統的首篇了。

神話與童話的區分當然不止於此，就精神面貌來看，神話表現的是悲劇精神，神話中的人物像普羅米修斯（Prometheus）或是薛西佛斯（Sisyphus），都是為了人類的福祉而犧牲，甘受天神的懲罰，所以神話英雄的作為是超越個人福祉的。反觀童話，喜劇才是它的基調，箇中的人物可以無名無姓，最後的快樂也都是屬於個人的，神話象徵人類面對外在威脅的反抗，而童話則象徵人類普遍欲求的實現。另外則是神話故事中的諸神與英雄都可以追溯到其中的系譜，交代萬物的起源，而童話則是單篇獨立，故事的角色不聯結別的故事，也不自行扣上開天闢地的大帽子²。神話與童話究竟何者比較古老並沒有定論，但顯然人類的心靈對於童話比較偏愛。童話也可以稱之為魔法故事（Magical Tale），故事裡頭有會說話的動物、可以許願、人物可以變形，被吞噬的人可以完好無缺，貧窮的小子可以一夕致富，傻漢子有檔不住的運勢……這些童話中慣於出現的魔法最能符合一般人夢想成真的期盼。故事的主角大多是不起眼的人物，就算有名字也都是像約翰、漢斯這麼尋常，這意味著平凡如你我也有

¹ 詳細故事請參閱阿普留斯（Lucius Apuleius）著，張時譯的 **變形記** 或 **金驢傳其**，第七章與第九章。此書於 1999 年由台灣商務印書館出版。

² 相關的論點可參考哲學家蘭格（Sussane Langer）於 1957 年，由哈佛大學出版社出版的“Philosophy in a New Key”。

可能遭逢的經歷。

童話是一種文學類型，它的體裁強調簡潔、語詞間不做過度的修飾，大家熟悉的故事開頭大致都是「很久很久以前」，發生的地點為何並不重要，結尾則是我們熟知的「從此過著幸福快樂的日子」，至於如何的快樂法，也不需要作具體的描述，說一座山很高大，或者是一個巫婆很醜陋，用一兩個形容詞也就交代過去了，不會有太多的筆墨在形容如何地高大與醜陋。這種簡潔的特性正好可以造成一種普同性的效果，言詞的簡單反而讓事物的本質更加清晰，而且敘述的力量反而更能彰顯。但是簡潔並不代表淺薄，童話其實是一種非常洗練的文學風格，它將人類生活本質的一些問題都化為隱喻或象徵，比如說上述故事中賽姬在面對三個考驗時幫助她的貴人先後包括螞蟻、蘆葦與老鷹，這代表著賽姬經受考驗之巨大分別來自地面、水上和空中，最後她必須進入冥府，親自經歷死亡才得以重生，並重新獲得她的愛情。當然，童話是來自於口語傳統，它最初講述的對象是針對一般不識字的大眾，所以在風格上當然必須要淺白易懂，太多細節的描述都會傷害到這種效果。

貳、童話的敘述型態

童話最初是口語傳統的一部分，說故事者與聽眾往往都不識字，講的人為觀眾營造一種氛圍，透過聽覺帶進一個想像的世界。後來的童話作者將這些民間故事加以收集、整理及改寫，成為具備各地文化風格，也帶有作家個人特色的民間童話。此以格林兄弟（Brothers Grimm：Jacob Grimm and Wilhelm Grimm）為最著名的代表。而另有一批作者，像安徒生（Christian Anderson）、王爾德（Oscar Wilde）等人，創作了這種體裁的文學童話。經由書寫的童話可以被公開朗讀，也可以獨自閱讀，其主要的感官媒介為視覺。二十世紀中葉以來，影像媒體大行其道，以民間童話或作家童話改編的動畫、影片蔚為風潮。藉由觀看的方式接受童話，往往成為閱聽人首度接觸童話的橋樑。

當然，童話的敘述不僅止於這三種方式，它也可以被改寫為劇本成為舞台上的表演藝術。但是劇場上的童話限制較大，不容易普及於大眾，所以本文的討論就限定在童話最基本的三種形式，也就是將童話作為口語文學、書寫文學或是影像文學來探討。

首先還是必須先釐清童話（Fairy Tale）這一詞的概念，因為詞語的使用往往會造成對那個概念的刻板印象。就以童話來說，英文的 Fairy tale 就字面上來看是仙子故事，或者像日本人所說的妖精故事。但在中文語彙裡，仙子常被理解成漂亮的女神，而不是在西方故事中長著一對小翅膀翱翔於花間的精靈；而妖精則多少帶有愛捉弄人或是害人的負面意義。童話一詞是五四時期周作人先生的譯法，沿用至今造成一些誤導，顧名思義，它可以被理解成是為孩子說的故事，這種理解顯然是與該文類發展的歷史不符。童話作為民間故事的一環，與笑譚（Joke）、寓言（Fable）、傳奇（Romance）一樣，最初並沒有設定講述對象的年齡，講故事的人與聽眾是一種平等互動的關係³。理解這一點非常重要，這一來可以開闊我們對於

³ 關於民間故事的分類，童話學者瓊斯（Steven Jones）有很精簡的敘述，可參考其專著“*Fairy Tale: the Magic Mirror of the Imagination*”，該書 1995 年由紐約 Routledge 出版社出版。

童話的界定，另一方面也可以拉近講故事的人與閱聽人間的距離。

參、童話的版本問題

童話既然是反應人類普同的心靈架構，當然同樣的故事型態就會在不同的文化先後被發現。就以大家所熟知的〈灰姑娘〉來說，民俗學家作出統計就有兩千兩百多種類似的故事，而這種故事的最初型態就出現在中國唐朝段成式《酉陽雜俎》的〈葉限〉，當然相同類型的故事會因為文化的差異而呈現各種變體，比如說像〈小紅帽〉的故事，貝洛（Charles Perrault）的小紅帽和格林兄弟的版本不管是在敘述的風格、情節的變化或是故事的結局都頗不相同。貝洛的故事收集在《貝洛民間故事集》（原法文書名：Histoires ou Contes du temps passé），而格林童話最初是收錄在《格林兄弟童話故事集》（原德文書名：Kinder- und Hausmärchen）。貝洛的時代稍早，故事反應的是當時的宮廷趣味，也對當時的沙龍頗多影射，而格林故事的版本加入了小紅帽和她祖母獲獵人拯救的情節，從書名就可以知道它帶有家庭教育的目的。我們不必非得劃分兩者的優劣，但是從兩個文化最主要的童話代表人物可以看得出來它演變的痕跡，前者更直接承襲民間的口語傳統，而後者很明顯地加入教育的目的。

「睡美人」的故事更能夠說明不同童話版本的文化差異，先說我們最熟悉的格林兄弟版本好了：

很久很久以前，有一個國王和王后，他們祈求能有孩子的願望一直未能實現，有一次王后坐在浴池裡，一隻青蛙從水裡爬出來對她說：「妳的願望會實現的，一年之內妳會生下一個女兒。」

一年之後這個願望果然實現了，國王打算邀請十三個會算命的女人為公主祈福，但因為王府只有十二個金盤子作餐具，所以，其中一個就只好留在家裏。每位到場的算命女人都贈與孩子美好的祝福，包括善德、美貌、財富等等，當第十一個女人說完她的祝福時，第十三個突然闖了進來，她因為沒有受到邀請就前來報復，到場就下了一個詛咒：「公主到十五歲時會被紡錘刺到倒地而死。」

大家都嚇呆了，這時第十二個走上前，因為她沒辦法消除前面那個惡毒的詛咒，只能夠加但書說：「公主不會倒地而死，而是沉睡一百年。」國王為了保護小公主，只好下令把全國的紡錘全部燒掉。公主一天天長大，所有她出生時獲得的祝福都應了驗，十分惹人喜愛，就在她十五歲那一年某天她上了一個古老的鐘樓，進入一扇門，屋子裡面坐一位老太婆正在低頭紡麻線，她看著那紡錘有趣，也想要試看看，但就在碰到紡錘的時候詛咒應驗了，紡錘戳進了她的手指，就在那一刻，她沉睡了過去。這個沉睡迅速傳遍了整個王宮，而王宮的周圍開始長出茂密帶刺的樹叢，一年比一年高，把王宮圍得嚴嚴實實，這個國家就一直流傳著睡美人的傳說，時常有王子想穿過叢林進入王宮，但因為被這些荊棘纏住，只能悲慘地死去。整整一百年過了，有一個王子來到了這個國家，他聽過睡美人的傳說，堅決要進入這個王宮，當王子走進荊棘樹叢的時候，叢林開出大朵大朵的鮮花，相互盤繞的荊棘自動分離開

來。他走進王宮的院子，看到一切都在沉睡的狀態，睡美人躺在那裡，王子目不轉睛地注視著她，他俯下身吻了她一下，睡美人就甦醒過來，親切地望著他。他們攜手走下鐘樓，國王、王后及所有的人都甦醒了，其它的事物也馬上恢復了生氣，王子和睡美人舉行盛大的婚禮，從此，他們在一起過著美好的生活。

這是十九世紀的版本，當時是浪漫主義盛行的時代，格林兄弟的故事也反映了這樣的時代風格。前面提過童話的風格在於簡樸，但這一則故事有部分的描述卻看得出作者改寫的藝術，就是在整個王宮陷入昏睡以及經過百年之後悠悠醒來那兩段，我們可以來作一個對照。

國王和王后剛一回來，跨進大廳就睡著了，王宮裡所有人都跟著他們一起睡了。接著，馬廄裡的馬、院子裡的狗、屋頂上的鴿子、牆上的蒼蠅都睡了。連爐灶裡燃燒著的火焰也靜靜地睡著了，烤肉不再嘶嘶作響，廚師正要揪一個做事馬虎的幫手的頭髮，揚著手就睡著了。風靜止下來，王宮前樹上的葉子一絲不動……

……他們一起走下鐘樓，國王醒了，王后也醒了，宮殿裡所有的人都醒了，他們睜大眼睛互相望著。院子裡的馬站起來，抖抖身子，獵狗跳起來，擺動著尾巴；屋頂上的鴿子從翅膀下擡起腦袋，四下張望，飛向了田野；牆上的蒼蠅開始爬動；灶裡的火苗又跳動起來，呼呼直竄著燒菜煮飯；烤肉又發出嘶嘶的響聲；廚師給了幫手一記耳光，幫手叫了起來；女僕接著拔完雞毛。

（遠流版格林童話故事全集：四之二，頁 18 與 20）

這兩個景象的書寫一靜一動，觀察入微，意象極為豐富，已經跳脫口語傳統的格局，從聽講的趣味轉變為閱讀的趣味。不過格林兄弟他們的角色主要是在蒐集民間故事，太多文學手法的雕鑿就會喪失故事原有的韻味，所以類似這種景物的白描在他們其他的作品也並不多見，在那一段精彩的由靜而動的描述之後，馬上就回到一般童話的軌道。

貝洛版的故事《森林中的睡美人》故事開頭有相同的套式，只是仙女的人數不一樣，公主也一樣受到詛咒必須睡上一百年。漫長的時間過了，王子進入了傳說中的王宮，地上躺著睡著的人和動物，最後王子來到金碧輝煌的寢室，看到十五、六歲的絕世美人。王子宛如作夢，在公主身邊跪了下來，這時公主一下子睜開眼睛，然後一點也不像初次見面，含情脈脈地凝視著王子說：「你就是我的王子嗎？我已經等你很久了。」王子只能說：「我愛你勝過愛我自己。」王子比公主還要不知所措，這沒什麼好奇怪的，因為公主已經想好遇到王子的時候該說什麼，因為善良的仙女在睡美人快醒時一直在她耳邊敘說著王子的即將來到。然後，全宮殿的人都醒來了，雖然公主穿著非常華麗的衣裳，不過在王子看來，那就像他祖母穿得那樣，顯得古老極了，但王子沒有說出來，因為公主即使穿著古裝也還是美到無法形容；而他們用餐時演奏的樂曲，儘管動聽，也是一百年前的古樂。王子回去之後並沒有向國王坦白這件事情，只是每天出門打獵，在外面一住就是兩、三個晚上。他們就這樣生活了兩年多，生了一女一兒。王后是食人族的後裔，會有食人肉的衝動，所以他都不敢對王后說，一直到國王駕崩之後，睡美人就成了新的王后。

剛好這時和鄰國發生戰爭，國王一出發到戰場，太后就吩咐廚師長把小女孩料理了吃，又過了一星期太后又對廚師長吩咐要吃第二個小孩，最後太后甚至動起念頭要吃年輕的王后了。廚師長向王后道明來意，王后想到她的兩個孩子都被吃了，覺得自己活得也沒什麼意思，這時廚師長才告訴她真相：原來兩個孩子都還健在，前兩次他都拿著小兔肉去搪塞，這次，他就讓王后和她兩個孩子團圓。

一天晚上，太后在城堡裡閒逛，忽然聽到一戶人家傳來小孩的哭聲以及王后講話的聲音，於是她準備了一個木桶，裝了各種毒物，準備將王后和她的孩子們丟進木桶。這時國王出乎意料地提早回來了，食人族太后看大勢已去，自己跳進木桶，眨眼間被自己放進去的毒物咬死。太后畢竟是國王的母親，所以國王還是非常難過，不過有美麗的妻子和孩子，過不久他就忘了心中的悲傷。

前面提到貝洛的作品頗能反映那個時代宮廷與沙龍的風尚，當睡美人甦醒時與王子的那一段對話，讓人很容易聯想到貴族男女調情的景況。兩個版本的故事都提到睡美人因為誤觸紡錘而昏睡過去，長眠百年，當代的讀者很難理解何以紡錘是如此可怕的禁忌。依照民俗學家的說法，紡織坊是當時女工齊聚的場所，那裡也成為男女幽會之地，許多的私生子都來自紡織坊，因此紡錘就形成了一個貞操的象徵。王子觀察到的睡美人服裝及聽到的音樂顯露出一種放浪的幽默。當然貝洛在結尾也還是歸結到男女主角團圓的結局。故事裡頭的太后有食人族的血統，這在許多的童話裡頭都頗不尋常，但是飢餓經常是童話故事反覆出現的主題，民俗學家發現在貝洛寫作的年代，一般人平均每年僅能吃到兩次肉，所以食人族太后這種角色當然就具有生動的文化意涵。

以睡美人為主題的故事還可以往前延伸到更早的義大利作家巴塞爾（Giambattista Basile），他的故事前半部與貝洛和格林兄弟的版本略同，當睡美人昏睡過去時，國王傷心到拿了一個桶子盛自己的眼淚，把他的夏宮封鎖起來，好永遠永遠忘掉這一段傷心事。百年過後，一個國王在狩獵的時候，他掌上的老鷹飛到一座城堡，國王相信裡面有人，但敲門並沒有應答，因此，他就命手下幫他找來一個梯子爬進去。最後，他到了睡美人的房間，怎麼搖、怎麼叫都無法喚醒她，但她的美貌激起他的情慾，就侵奪了她的身體，事後又將睡美人放回她的床鋪，並且就將這件事情給淡忘了。結果九個月之後，名叫塔莉亞（Talia）的睡美人生了一對雙胞胎，兩個仙女讓嬰兒可以吸到母乳，有一次雙胞胎找不到乳頭，他們就抓住睡美人的手指吸允，因此把手指頭裡的纖維吸了出來，塔莉亞就這樣醒了過來，看到旁邊兩個小嬰孩，她全心地疼愛他們，但是她絲毫不知道發生了什麼事，因為她就孤零零地和兩個嬰孩一起，然後似乎有看不見的手幫她帶來吃的喝的。

這一則故事比貝洛的版本聽來更富於情色，在書寫的方式上也以誇大為能事，作者的創作年代相當於藝術史上的巴洛克（Baroque）時期，所以在情節的描述色調較為強烈，也善於用鋪張的手法，像「傷心的國王用桶子來盛眼淚」以及「封鎖城堡」的種種描述，都投射出那個時期的藝術趣味⁴。

⁴ 睡美人故事的這三個版本，瑞士童話作家路季（Max Lüthi）的論述非常精彩，本文採用了他的部分觀點，可參閱其專著“*Once upon a Time: on the Nature of Fairy Tales*”，於1976年由印地安納大學出版社出版。

以上三種版本的《睡美人》童話都來自於口語的傳統，當然我們從它們的敘寫方式可以發現到由簡入繁的趨勢，就長度來看，貝洛的版本又長於格林兄弟，但是就細膩的程度來看，格林兄弟勝於兩者。這三個版本的比較看得出來只有格林的版本最適合兒童，這就說明了為什麼它在當代的普及度最高，但這也揭示了一件事實，就是童話本來就不是為兒童而作。

肆、作家童話與民間童話

作家童話常常被用來和民間童話作對照，前者以安徒生、王爾德為代表，後者則是奉貝洛、格林兄弟為圭臬。其實這只是一個比較簡略的區分，被歸類為作家童話的安徒生也未嘗沒有改寫過民間故事，而宣稱只負責「紀錄」口語故事的童話作者也會不免技癢，不斷加入自己的藝術手法。一般讀者未必會去區分兩者的差別，不過作家童話比較有意識地要透過童話來進行社會批評，作品常常反映作者對於事情的一些見解，《國王的新衣》、《快樂王子》都屬於此類。有的作品則帶有作者自傳的成份，譬如《醜小鴨》、《堅定的錫兵》或者是《夜鶯與薔薇》。童話故事雖然說具有人類普同的性質，但是除了文化差異之外，也顯現地理條件的影響，譬如說安徒生和王爾德一在丹麥、一在愛爾蘭，都是極度冰冷的北國，所以在故事中酷寒往往成為經常出現的主題，像《快樂王子》或是《賣火柴的女孩》。作家童話儘管作者因為喜好這種文類而師法其風格，但是另一方面卻又不避諱去表現個人的色彩，像王爾德的童話箇中人物的對話讀起來有如劇本，畢竟他主要是一個劇作家。作家童話與民間童話往往在結局的安排上呈現的差異頗大，我們讀到的安徒生和王爾德的故事以悲劇收場的占了相當高的比例，主角的結局常常是蒙主寵召，而不是過著幸福快樂的日子。

從精神分析的立場來看，神話和這一類的作家童話對於兒童的成長都不適宜，前者讓兒童產生嚴重的挫敗感，因為充當神話的英雄太過慘烈，命運太過沈重，不是他們扛得下來的；而後者中許多作家童話讀來又太過哀傷，無法帶領兒童安穩地度過需要安全感伴隨的童年。我們從較早的民間童話一直到格林兄弟的作品，看得到從口語文學到書寫文學演變的痕跡，到了安徒生和王爾德，新的文學體裁（特別是小說）已經大行其道，作家童話沾染到更多小說的筆法，也就不足為奇了。作家童話意味著童話已經由以口說為主，變成以閱讀為主。精神分析的童話學者非常重視童話於人格發展所起的作用，而這一個部分應該也是身為教師與家長最感關切的，我們不妨就以幾則故事來說明這一層意義。

伍、童話與少年成長

格林童話有一個故事叫做〈三種語言〉，故事是這樣開始的：

在瑞士曾經住著一位老伯爵，他只有一個獨生子，但這個獨生子很笨，什麼也學不會。

一次，父親說：「聽著，我的兒子，我想試著教你學些東西，可是你的腦袋裡什麼都裝不進去。你得離開這兒，我為你找了一位有名的師傅，他試著教教你。」

男孩被送到了另一座城市，在師傅那兒待了一年。一年後，他回到家，父親問他：

「怎麼樣，兒子，你學會什麼了？」

「父親，我學會了狗叫。」他回答。

「上帝啊，發發慈悲吧！」父親忍不住叫道，「我得把你送到另外一個城市去，換一個師傅。」

男孩被送到另一個師傅那兒，又待了一年。他回來時，父親問他：「兒子，你學會什麼了？」

「我學會了鳥語。」他回答說。

父親惱火透了，說：「哎呀，你這個沒出息的傢伙！把寶貴的時間浪費了，什麼都沒學會還來見我，你不害臊嗎？我送你到第三個師傅那去。這次，你要是還什麼都學不會的話，你就不再是我的兒子了。」

男孩在第三個師傅那兒又待了整整一年。當他又回到家時，父親問他：「兒子，你學會什麼了？」

「親愛的父親，在這一年裡，我學會了青蛙呱呱叫。」

父親聽了，暴跳如雷，喊來他的隨從，說：「他不再是我的兒子！我要把他趕出去！你們把他帶到森林裡殺掉。」

男孩被帶進森林裡，可是那些人可憐他，就把他放了。他們割下一隻鹿的眼睛和舌頭，作為憑證帶回去給老伯爵。

（遠流版格林童話故事全集：四之一，頁 253-4）

這篇故事與其他童話略為不同之處在於點明故事發生的地點「瑞士」，但也僅只於此而已，裡頭的主角很笨，什麼都不會，有錢的父親讓他出外去歷練，每一年都學到令他父親大為失望的技能，最後父親像很多民間故事的暴君一樣，差人要把孩子殺掉，而授命殺他的人犧牲動物交了差。我們在這裡反覆地看到了「三」這個數目字，孩子學到的三種語言自然也別具意義，果然年輕人後來遊蕩到狂犬亂吠的城堡，他自願進入那被施了魔咒的鐘樓，探知眾犬狂吠的原由，取出了藏著的財寶，並被城堡的主人收養為子。過了一段時間，年輕人要去羅馬，路經一個沼澤地，聽到青蛙呱呱聲，明白他們說話的內容，感到憂心忡忡。然後，在他到了羅馬的時候，正好教皇駕崩，主教決議要選出一位具有神蹟的人接任教皇，這時一對白鴿降落在年輕人的雙肩，正呼應了所謂的神蹟，年輕人被選為教皇，而兩隻白鴿在他耳邊告訴他在慶祝典禮上彌撒的歌詞。

三種動物的語言其實可以讓我們聯想到賽姬與邱比特的故事，狗、青蛙和鴿子分別代表著陸、水、空三界，或者按照精神分析學者貝多漢（Bruno Bettelheim）的看法，狗象徵自我、青蛙象徵本我、白鴿象徵超我，分別代表人格發展的三種面向，以及經歷其過程所獲致

的圓融⁵。年輕人面臨的考驗必須具備精熟這三種條件，這讓我們想到格林童話另一個類似的故事，叫做《白蛇》：

有一個智慧過人的國王，大家都認為他無所不知，但他有一個古怪的習慣，每天午飯後會有一個侍從送來一支碗，碗裡裝什麼沒人知道，國王都等到沒人的時候吃裡頭的東西。有一天侍從禁不住好奇，小心地揭開碗蓋，看見碗裡是一條白蛇，他不禁想嚐嚐看，於是就切了一塊白蛇肉放進嘴裡。蛇肉一入口他就聽到各種動物的聲音，從此他懂得所有動物的語言。有一天，王后掉了戒指，懷疑是他偷的，國王說如果隔天找不到就是他偷的，要被處死。他辯白無用，焦慮害怕，正好一群鴨子游過去，聽到其中一隻說：「肚子沉甸甸的，不小心把王后的戒指吞下去了」。侍從聽之之後，馬上把這隻鴨子抓了放到廚房，剖開肚子，取出戒指，交給國王。國王因誤會他而過意不去，答應他可以提出一項要求。他不要別的，只要一匹馬和一筆旅費到外地走走。

這一則故事到這裡為止，開頭要比〈三種語言〉複雜許多，侍從通曉動物語言的能力是無意間獲得的，而不是經過年復一年的學習。相同的是他們都到了生命的啟蒙階段，必須出遠門去遊歷。

年輕人上路了，經過祠堂的時候他聽見三條被蘆葦纏住的魚正在哀嘆他們將要痛苦地死去，他於是就下馬把魚放回水中，魚兒在水裡亂跳，不忘伸出頭說報答他的救命之恩。他繼續向前走，聽見沙地上的聲音，一隻蟻王正在抱怨人類用馬蹄踐踏著他的子民。他聽著就下了馬走別的路，蟻王說：「我們會報答你的。」他接下來經過一片樹林，烏鴉夫婦正把小鳥往外扔，說沒法再餵養他們了。年輕人聽見小烏鴉的哀鳴，就下馬拔出劍殺死自己的馬，把馬肉留給小烏鴉作食物，他們都喊著會報答他。

年輕人現在只能徒步旅行了，他到了一個大城市，一個騎馬的人過來宣佈國王要選駢馬，但求婚者必須先完成一項艱鉅的任務，不然就得把命賠上。年輕人一見到公主就為之傾倒，許多人都送了命了，但他還是來求婚。他被帶到海邊，一隻金戒指被扔進大海，國王說：「你如果沒撿到金戒指就回到岸上，你會被扔到海裡，直到被海浪淹沒。」大家都在為年輕人嘆息的時候，突然看到迅速游來三隻魚，中間那一隻嘴裡還銜著貝殼，放到沙灘上把貝殼打開，正是那一隻金戒指。公主嫌他出身微薄，要求他再完成一項任務。她走到花園，將十袋小米撒在草地上，要他在天亮之前把小米都撿起來，一粒也不可少。當太陽的第一道光芒射進花園時，原來在等死的年輕人忽然看見十個裝滿小米的袋子並排在那裡，地上一粒都沒了，原來是蟻王帶著他的子民來報恩。驕傲的公主還是不情願嫁他，要求他到生命樹上取來一顆果子，年輕人根本不知道生命樹在哪裡？但是他還是一路走了下去，穿越了三個王國，這時聽到樹枝間的聲響，一個金蘋果掉到他手上，三隻烏鴉飛了下來：「我們就是你曾救命的小烏鴉，聽說你在找金蘋果，就飛越海洋飛到天邊幫你取來了。」年輕人高高興興地

⁵ 童話的精神分析觀點以貝多漢的“*The Uses of Enchantment: the Meaning and Importance of Fairy Tales*”以及佛洛姆（Erich Fromm）的“*The Forgotten Language: an Introduction to the Understanding of Dreams*”最具代表性，但精神分析的論述往往欠缺文化史的證據，可參考鄧迪斯（Alan Dundes）的《民俗解析》和達恩頓（Robert Damton）的《屠貓記》對其論點之補充與批判。

上路回家，把金蘋果交給了公主，他們分吃了生命果，公主對他也充滿了愛慕，從此幸福地生活在一起，永不分離。

後半部的這一些情節和三種語言也有雷同之處，不過似乎也有來自賽姬與邱比特的靈感，同樣也是代表著水、陸、空三界的動物成全了主角的幸福。不過這個故事中間有一個較讓人不能理解的段落，年輕人聽得懂所有動物的語言，而故事中的馬卻似乎是沒有聲音的。以牠作為犧牲餵養飢餓的小烏鴉，這對於陪他一起上路的馬來說不僅不公平，也未免過於殘酷。不過民間童話有些情節未必需要符合邏輯，之所以如此安排可能別有更深層的意義。我們說這兩則故事都可以算是少年成長的童話，那麼年輕人為了要尋求更完整的自我，是不是應該排除對馬的依賴，孤獨地上路，進行生命的探索呢？故事的開頭關於國王那一個部分就沒有再交代了，白蛇的肉何以能提供通曉動物語言的能力也隻字未提，這其實正是童話與小說不同之處，他可以不用顧慮一則故事的完整性，也不用計較情節是否合乎邏輯，他在意的是更深層的啟示。《白蛇》這一則童話較少聽人提到，或許就是因為他的佈局較沒有辦法說服講究理性的現代讀者之故。

《鐵漢斯的故事》較長，同樣可以歸之為成長的童話。故事是這樣的：

從前有一位國王，王宮在森林旁邊，森林裡有各種野獸，有一次他派一個獵人到森林去獵鹿，獵人奉命行事就再也沒有回來。第二天，他派了兩個獵人去找，怪的是這兩個獵人也失去了蹤跡。第三天，他召集所有的獵人到森林裡，結果所有的人都消失了，連獵狗也沒有回來，從此再也沒有人敢到這個森林裡去了。

幾年過後，來了一個外地的獵人說他想到這座森林裡打獵，國王不答應，因為太危險了，但獵人說他喜歡冒險，於是他帶著獵犬進入森林。沒過多久獵犬就發現野獸的腳印，獵人緊緊跟上走到水潭邊，一隻胳膊伸出水面把獵犬抓住拖下水去，獵人看到這一切，回去找了三個男人提著水桶，準備把水潭的水通通舀出來。在舀到潭底的時候，就看到一個粗野的男人，褐色的皮膚像鐵一般，亂髮遮住了臉一直拖到膝蓋，他們把野人帶回王宮，國王將他關在鐵籠子，鑰匙由王后親自保管，於是森林又太平無事了。

國王的兒子才八歲，在宮裡玩的時候，不小心把金色的球踢到野人的籠子裡，孩子對野人說：「把球遞給我。」野人不答應，說：「那你要先幫我把門打開。」孩子說：「不行，國王不准。」說完他就跑開了，第二天也一樣，到了第三天，孩子去要球的時候，說：「就算我想幫你，我也開不了啊，鑰匙不在我這裡。」野人告訴他在王后的枕頭下可以找到，孩子一心要球，果然就幫忙開了籠子。

野人從籠子跑了出去，把球交給孩子就朝宮外跑去。可是孩子害怕了，說：「可是你走了我會挨罵的。」野人轉身回來，把孩子舉在脖子上朝森林走去。國王回來看到籠子空了，找不到鑰匙也看不到王子，到處都看不到人影，整個王宮陷入悲傷。

野人在森林裡對孩子說：「我會照顧你，因為是你救了我，你照我的話做就會有好運的，我有很多財寶，比任何人都多。」第二天野人帶王子來到一口井邊，說：「這口井很明亮、乾淨，你幫我看著不要讓任何東西掉到井裡。」王子遵照吩咐，他看水井裡面的魚或蛇在水裡游動，小心不讓任何東西掉進去。可是這時候他的手指突然痛了起來，他就把手伸到

井水裡去，當他把手抽出來的時候，發現手指鍍了一層金，怎麼抹都抹不掉。鐵漢斯回來了，他什麼都知道，說：「你把手浸到水裡去了。這次就算了，以後要小心。」

第二天王子又坐到井邊，看著這口井奇怪手指又痛了起來，他把手舉到頭頂，但不小心頭髮掉進水中。鐵漢斯回來，他什麼都知道，說：「這次我也會原諒你，但不能再有第三次了。」

第三天，王子又盯著那一口井，看著水中自己的影子，王子想從水中找到自己的眼睛，身體越趴越低，長髮垂下來浸到井水中。他起身發現頭髮都披上金色的閃閃發光，他掏出手帕把頭包起來，想躲過鐵漢斯的眼睛，但鐵漢斯什麼都知道，不再原諒他，說：「你經不起考驗，不能再待下去了，你要出去看看這個世界，看看貧窮到底是怎麼一回事？不過如果你在外面遇到什麼困難，只要到這座森林裡喊鐵漢斯，我就會去幫忙你。」

王子只好離開森林，他走啊走，來到了一個城市，什麼工作也沒找到，最後他到一個王宮的院子請別人收留他。有一次廚房的幫工不在，人家就叫他給國王送一盤菜去。從來沒有人可以在國王面前戴帽子的，他就對王子說在國王面前必須摘帽子。王子說：「我不能摘掉帽子，因為長了毒瘡。」國王把廚子叫來罵他一頓，並且要少年離開這裡，但是好心的廚子讓他到花園裡工作，每天就種花、鋤地、澆水。

有一天，王子在花園裡工作時熱得不得了，只好摘下帽子，沒想到頭髮被陽光一照發出萬道金光射到公主的臥室，公主不知道怎麼回事看到了花園的男孩，要他幫忙摘一束鮮花。園丁過來叫他挑最珍貴的一束送過去，可是王子說野花更香。他到了公主的臥室，公主說：「把帽子摘下。」他說因為長了瘡不能遵命。公主就伸手過去，把他的帽子摘了，露出滿頭的金髮，王子驚慌失措，公主把他抓住並給了他一把金幣，他把金幣都給園丁。

第二天公主又要他送花。這次他用雙手緊緊保護自己的帽子，公主又送他金幣，他照樣把它們當玩具送給園丁的孩子。到了第三天，公主沒辦法摘掉他的帽子，而他也不肯接受她的金幣。過不久國家發生戰爭，小園丁也想上前線，要求人家給他一匹馬，大家都笑了起來，他們走了之後，王子果然在馬廄裡找到一匹馬，只是這馬其中的一條腿是壞掉的，走起來一拐一拐的。王子朝森林方向走，大聲對著森林喊了三聲鐵漢斯。野人出現了，問他需要幫什麼忙？他說要一匹強壯的馬。他騎著這匹駿馬往戰場奔去，這時國王的士兵在戰場上潰不成軍，王子一出現就把敵人打得七零八落，之後，他把鐵漢斯給他的馬和士兵還回去，要回那一匹三條腿的馬。

國王回去後公主出來迎接，國王說有一個陌生的騎士幫他打了這場勝仗，公主想知道這個騎士是誰？因為她想到了那個園丁。公主在打聽小園丁下落的時候，大家都在笑說他騎著三條腿的馬回來，還誇口說沒有他這場仗還打不贏。國王就說要舉行三天的慶祝會，在會上拋出金蘋果，也許陌生的騎士聽到了會來的。王子又來到了森林邊請鐵漢斯幫忙，因為他想要那一隻金蘋果。鐵漢斯給了王子一套紅盔甲，那一天公主把金蘋果拋出去就好像特意拋給他似的，他騎著馬飛快地離開人群。

第二天他打扮成白色騎士接住了金蘋果，又是匆匆離去。第三天，他身穿黑盔甲，騎著黑駿馬再度得到公主的金蘋果，這時國王的手下追上去還把他刺傷。王子衝了出去，馬跳躍

得很厲害，王子的頭盔掉了下來，所以大家都看到他有一頭金髮。

過了一天，公主又向園丁打聽送野花的少年，他們說：「這小子宣稱在慶祝會上得到三顆金蘋果，還給我們的孩子看過呢！」國王聽了就把他找來，他頭上仍戴著那頂帽子，公主伸手摘掉他的帽子，金色的頭髮滑了下來，長得多美啊！國王就問他：「是你把三個蘋果都接住了嗎？」他說：「蘋果都在這裡，我身上的傷痕也是另一個憑證，在戰場上我幫你打了勝仗。」

「那麼告訴我你的父親是誰？」

「我父親也是國王，你可以把女兒嫁給我作妻子嗎？」

公主笑咪咪地說：「毫無問題，我看到他的金髮就知道他不是一個小園丁。」

在婚禮那天，王子的父母都興高采烈地來了，他們都不敢相信還能見到自己的兒子。當大家要開懷痛飲的時候，有一個高大威武的國王帶著侍從走了進來，他抱著王子說：「我是鐵漢斯，過去被人施了魔法變成野人，是你幫我從魔法中解救出來，我要答謝你，我的所有財產現在起歸你所有。」

這一則故事篇幅甚長，可以說是格林童話之最。就口語文學來看，實在是不具典型，這大概就是它較少被人提到之故。然而，本篇寓意甚深，詩人布萊（Robert Bly）曾經寫過專書評論，在這裡就不再贅述⁶。故事的主角較前面兩則故事更為年輕，是僅有八歲的男童。他出身高貴，以金球做玩具、一頭金髮，這都與全身毛茸茸的鐵漢斯形成強烈的對照，從母親的枕頭下偷得鑰匙，打開鐵籠子，意味著成長必須跳脫高貴的環境，進入沼澤，闖進森林，貴族必須融合野性才能完整。當野人扛著孩子進入森林，小孩映照著井中的自我，這代表著一種自憐，脫離不了鏡裡的方寸之地，所以男童必須把金髮包起來，視為羞恥，不敢示之以人，也因此野人再給他三次機會之後，還是要他去看看外頭貧困的世界。三條腿的馬意味著主角的殘缺，必須借助於野性的力量，接下來這是連番的考驗獲得象徵圓滿的金蘋果。公主第一次在他不注意之下掀開他的帽子，但第二次、第三次他就有意識地保護住。在他經過成年的洗禮之後，金髮就不必像惡瘡一樣必須要隱藏起來，他就可以很瀟灑地讓滿頭的金髮垂落到雙肩上，讓眾人讚嘆驚羨。至於鐵漢斯呢？他最後回復國王之身，贈與王子所有的財物，因為王子幫助他解除了魔咒，這個魔咒是什麼呢？故事中並沒有提到，也根本不需要去提，明白的事實是他變成了十足的野人。野性是與理性相對的，所以王子的成長得野性力量之助，而鐵漢斯則吸取了理性的元素，回歸正常的身分。理性與野性相繼，生命才有終極的圓滿。

安徒生的《堅定的錫兵》讀起來像是一篇具體而微的成長小說，故事的主角是個斷了腿的玩具錫兵，他到主人家的時候，愛戀上高舉著腿的舞孃，被看他看不順眼的黑妖精推到陰溝裡，衝進下水道，沿途有可怕的老鼠，最後被吞進了魚肚，也不知經過了多久，錫兵眼前一亮，聽著小孩子喊：「錫兵！」原來他從被剖開的魚腹中重見光明，回到了主人的家。但是黑妖精並沒有放過他，錫兵被拋進了火爐。

⁶ 可參考布萊著，田國力等譯，上帝之肋：一部男人的文化史，2006年由重慶出版社出版。

錫兵站在那兒，全身亮起來了，同時他感到一股可怕的熱氣。不過這熱氣是從真實的火裡發出來的呢，還是從他的愛情中發出來的呢，他完全不知道；他的一切光彩現在都沒有了。這是因為他在旅途中失去了呢，還是悲愁的結果，誰也說不出來。他看著那位嬌小的姑娘，而她也看著他。他覺得他的身體在慢慢地熔化，但是他仍然扛著槍，堅定地立著不動。這時門忽然開了，一陣風闖進來，吹起這位小姐。她就像西爾妃德一樣，飛向火爐，飛到錫兵的身邊去，化為火焰，立刻就不見了。這時錫兵已經化成為一個錫塊。第二天，當女傭把爐灰倒出去的時候，她發現錫兵已經成了一顆小小的錫心。那位舞蹈家留下來的只是那顆亮晶晶的裝飾品，但它現在已經燒得像一塊黑炭了。

（遠流版安徒生故事全集：四之四，頁 88）

這一則故事的前半部描述錫兵離家—返家的冒險歷程，從進入下水道的黑暗到衝出水溝、進入河流時的突見光明，然後再遭大魚吞噬，進入更深的黑暗與絕對的封閉，這一段令人想起聖經中約拿的故事。然而這畢竟是一篇極為感傷、無奈，帶有自傳色彩的愛情故事，它的結局剛好和民間故事的喜劇收場相反。錫兵到後來只化成一個錫塊，或者是一顆小小的錫心，至於女主角則是化成了一塊黑炭。安徒生這一則故事可以讓我們一窺他的藝術風貌，但確實就如貝多漢所主張的，他的作品確實無法為少年的人格發展提供積極正面的意義。

陸、民間童話與作家童話之間

大作家動念試筆寫童話者自古有之，而且為數不少，盧騷（Jean-Jacques Rousseau）、伏爾泰（Voltaire）、歌德（Johann Wolfgang von Goethe）、薩克萊（William Thackeray）、馬克吐溫（Mark Twain）、霍桑（Nathaniel Hawthorne）、狄更斯（Charles Dickens）（他的小說讀起來就像童話）、赫塞（Hermann Hesse）……可說是琳琅滿目，但他們都宛如大廚烹小鮮淺嘗即止，只有像托爾斯泰（Leo Tolstoy）、卡爾維諾（Italo Calvino）這兩位頂尖的小說家將童話做為他們重要的文學志業。這兩位小說家都具有有一些學者的性格，他們蒐集編寫民間童話嚴格地遵循制定的一套規則。以托爾斯泰來說，他認為孩童與農民的語言最為質樸，這種不經雕飾的語言最真最美。所以，他會講述民間故事給這些人聽，再請他們回述，由他親自記錄下來。卡爾維諾的《義大利童話》蒐集了各省的作品，不過他會依故事的型態決定自己應該增補的比重，某些地區的童話實則只有頭尾，由他補進大部分的內容。之前提到從童話作品我們可以看到文化因素與地理條件的呈現，像在格林童話許多故事的場景都是在森林，而義大利童話裡海洋常常是構成童話的情節與基調，而俄羅斯童話似乎只能感受到廣漠的天地。托爾斯泰的民間故事讀起來比較像寓言（Parable），它常常包含了宗教的訓示，有些學者像齊普斯就沒有將他納入西方的童話傳統裡，但是我認為托爾斯泰的童話是因簡樸而深刻的最佳典型。他的〈獸子伊凡〉包含了許多童話的要素，包括粗俗愚笨的主角、以三為單位

的角色和考驗、結局則是另一種類型的幸福快樂日子。故事的時間、地點當然沒有敘明，符合童話普同性的原則，但就在這種樸實的敘述中，托爾斯泰提出了他理想國的主張，稱〈馱子伊凡〉為童話中的史詩絕不為過。卡爾維諾的作品自然也呈現了義大利的民族風格，地中海愉悅的風格蘊含著情色的趣味，可以和十七世紀初巴塞爾的作品遙相呼應，也和北歐那種沉悶、陰霾的氛圍形成一個尖銳的對比。不過兩位作者雖然宣稱以模仿民間故事為尚，但是作家的個人風格卻是躍然紙上。小說是書寫的藝術，而不是口語的藝術，而兩位文學巨匠畢竟是一流的小說家，他們的作品恐怕還是更適合閱讀勝於聽講的。

卡爾維諾的故事承襲民間童話的框架，但其內容所傳達的精神卻頗有自己的創新，具有時代意義。在他創作成份最高的「利古里亞西海岸」地區的故事最能說明這一點，其中有一則叫做〈七〉的童話，故事開始如下：

從前有一對母女，女兒又高又胖，吃得又多。媽媽端上的肉汁菜湯，她吃了一盤、兩盤、三盤，還不停地要。而媽媽邊為她盛，邊說：「三！……四！……五！……」當女兒要第七盤湯的時候，媽媽沒有盛，而是用棍子敲了一下女兒的頭，大喊：「七！」

一個穿著體面的小夥子從這裡路過，從窗外看見媽媽打著女兒喊：「七！」

看見這個高大豐滿的女兒挺漂亮，小夥子一下子就喜歡上了，她走進姑娘的家，問道：「七個什麼？」

媽媽因為自己有這麼個貪吃的女兒而羞愧，就說：「七個線錐啊！我的女兒是個工作狂，她甚至能到羊身上去紡毛線！這不，今天早上她已經紡了七錐線了，可是還沒完沒了地幹！為了讓她停手，我才打了她一下！」

小夥子說：「要是這樣，您把她交給我吧！我試試她，看她是不是真的這麼能幹，如果是真的，我就娶她為妻。」

（時代版義大利童話 I，19 頁）

當船長的小夥子並沒有馬上娶她，說自己要出海去，把她關在裝滿珠寶的房間，並要她紡麻，好吃懶做的姑娘一直到小夥子回來的前一天仍是什麼事都沒做，想到船長就不要她了，自然失望地痛哭起來。這時來了一位長眉毛的婦人，當晚就幫她解了危，這種難關總共經歷了三次，由另外兩位垂著嘴唇和牙齒著地的婦人即時出來幫忙，她們只要求姑娘在結婚時務必邀請她們出席，不然就會大難臨頭。船長回來了，對姑娘的工作非常滿意，但被快樂沖昏頭的姑娘卻將三位恩人的名字給忘了，很著急地要求將婚期延後。小夥子也不知道這姑娘為何悶悶不樂，到森林散步時見到那三個長相古怪的婦人，她們互道姓名，抱怨姑娘過河拆橋。小夥子很高興的跑回去，想著這景象一定可以讓姑娘快樂起來。姑娘聽到名字果然開心了，要求未婚夫請她們參加婚宴。

船長派人去了。他們為這三個老婦人專門安排了一張圓桌子，但在三個婦人長長的眉毛、嘴唇和牙齒之間，這張桌子就顯得太小了，人們不理解她們是如何吃飯的。

婚宴結束以後，新郎問哥隆比娜：「好心的夫人，請告訴我，您怎麼會有這麼長的眉毛呢？」

「是因為撚線的時候要盯著細細的線看才會這樣。」哥隆比娜說。

「那您呢，您的嘴唇怎麼會有這麼長呢？」

「是因為撚線的時候要不停地在嘴唇上沾濕手指」哥隆巴拉說。

「那您呢，您怎麼會有這麼長的牙齒呢？」

「因為老是要用牙齒咬線結。」哥隆布恩說。

「我懂了，」新郎說道，他轉向妻子，「你去把那些線錐拿來。」新娘把線錐拿了出來交給新郎，新郎把它們扔進壁爐的火裡，說：「你這一生中再也不要紡線了！從那以後，這位又高又胖的姑娘就過著樣幸福美滿的生活。

（時代版義大利童話 I，23 頁）

卡爾維諾講述這則故事有我們熟悉的情節，三次考驗、三個福星、不知名姓的男女主角、快樂的結局，讀者完全可以不用擔心主角未來的命運。但女主角似乎沒有什麼德性可言，男女之間也有點爾虞我詐，重點在於交代那三位帶有魔力的老婦人何以長相如此古怪。這讓我們想到睡美人故事中那會導致惡運降臨的紡錘，在巴塞爾、貝洛和格林兄弟的故事中，那是女人的禁忌。而在這故事，紡織卻成了對男人的訓誡：不想讓情人變成那付怪模樣，就不要叫她們做那份苦差事。這則故事傳達的訊息充滿著顛覆的色彩，也擺脫了男性中心的思考格局，讓我們見識到 17 世紀到 20 世紀童話演變的一幅側影。

柒、結語

我們在前面討論到的童話當然都是透過書寫流傳下來的，只是作者在不同的程度上保留、維持或者模仿了說故事的語調。本文對若干故事的重述，儘管也嘗試著這麼做，但畢竟文章就是文章，它的趣味還是來自閱讀。故事的口語傳統，不需要任何紙筆的工作，而只是藉著語調的變化就能營造一幅魔幻的世界，所謂文學（Literature），來自文字書寫（Literacy），口語文學或者是影像文學只是這個字的延伸用法。我們在欣賞這三種「文學」型態時，運用著不同的認知媒介。這部分涉及的認知科學問題十分複雜，不在本文討論的範圍，但可以簡略地說，口語傳統建立在聽者與敘說者的交感互動，敘說者的音調高低、速度快緩、神情輕重、處處牽動聽者的解讀與情緒。情節不能過於複雜，所以經常出現的三，就是透過反覆加強故事的印象。細節也不做太多描述，因為聽者無法觀照那麼多枝節，這部分是由聽者主動經由自己的心思去填補的，而聽故事的趣味也泰半得自於此。

書寫的傳統則是建立在讀者與作者的互動，閱讀的型態可以反覆，閱讀的速度讀者可以自行決定。聽故事可以與人同樂，而讀故事則是個人的獨享，在字裡行間中尋找樂趣。口述的故事不宜太長，除非它是系列性的講述像《一千零一夜》或是中國的話本。但書寫的故事就沒有這一層限制，當然童話來自口語傳統，書寫太長則失其原味，只能說是童話小說了，

我們前面提到《鐵漢斯的故事》就是篇幅太長，很難被認定為格林童話的典範。口語童話像是一幅草圖，讀者必須自行添筆加畫才能見到清晰的輪廓，而書寫的童話則像工筆畫，讀者必須去理清每一線條的用心方能盡得其趣。前者運用了聽覺，而後者靠的是視覺在心靈加工，使故事產生豐富的意義。

影像的故事則似乎必須動員閱讀人的所有感官，在觀賞影片時，感官成了被動的觸體。影像故事的性質是瞬間的、全面的，但這並不意味著它的趣味高於前兩者，當每一種感官都同時在作用的時候也就意味著每一種都沒運用到極致，加上影像所傳達的畫面極為武斷，閱聽人心靈創造的空間就受到絕對的壓制。影片的故事倚重音樂之處甚多，即使是默片也需要音樂才能傳其意。影片觀賞的形式有別於聽與讀，它需要一定的長度，所以童話必須經過加長、改編或拼湊才能成戲。再以迪士尼版的「睡美人」動畫為例，這部電影主要是根據格林童話的版本，其中城堡陷入昏睡以及百年之後甦醒的影像敘述與格林童話版極為神似，故事賦予女主角一個名字：奧羅拉（Aurora，意指黎明），三位長著翅膀的仙女模樣像富態可親的中年太太，故事最吸引人之處在於穿梭在進行之間的柴可夫斯基「睡美人芭蕾舞曲」，閱聽人的情緒就隨著樂曲的輕快與哀怨而起伏。但是故事中的王后就比較像貝洛童話的版本，但影片並沒有交代她是否有食人族的癖好，而是被描繪成既高雅又邪惡的女巫。最後那一段王子寶劍屠龍則又借用其他童話的故事，如此串成一部 75 分鐘的電影。可以說影像版的童話都是經過改頭換面的，它的趣味有相當大的成分是由傳播科技帶來的，趣味和口語童話或者是書寫童話都有很大的差別。筆者無意貶低影像童話的美學價值，但它的力道最強、影響最直接，是當代童話敘述的主流，許多的孩童都是先看過影片才接觸其他敘述形式的，或者是正因為他們先承受了這種強有力的敘說媒介，而放棄了口語與書寫的閱聽⁷。

身為 20 世紀與 21 世紀之交的現代人，能夠同時欣賞到童話的三種敘述，是其他時代人所沒有的福氣，但是影像文化可以說是當代的主流文化，在我們不知不覺接受主流價值時，就難免對於過往的文化特色有所偏廢。而無論是口語敘述時代，或者是書寫時代，都有極為輝煌的文學成就，就童話這個文類來看尤其如此，然後再就童話做為一種教育，這三種文化要素若能同時融會，才能培養全方位的認知能力，童話敘述之必須求得均衡正在於此。

⁷ 關於口語敘述、書寫敘述與影像敘述對人類認知的影響，可參閱 Walter Ong *Orality and Literacy* 中的精彩論述，本書於 1972 年由倫敦 Routledge 出版社出版。