

「彼得潘光影冒險」——奇美博物館兒童工作坊紀實

Documentary of “The Lights and Shadows Adventure of Peter Pan”

Children’s Workshop at CHIMEI Museum

顏兌蓁 奇美博物館展示教育組

Yen, Tui-Chen Exhibition and Education Department, CHIMEI Museum

2019年炎暑，位於南臺灣的奇美博物館推出籌備已久的《有影無影？影子魔幻展》，展覽主軸聚焦於國內外15位／組影子藝術家作品，串聯6個關於「影子」的提問，從回想是否經常忽略影子為開端，尋思影子是實體嗎？它是否必然反映物體外形？如影隨形特性是否有例外？有彩色的影子嗎？特展後是否改變對影子的原初想像？開展3個月已逾7萬人次參與，開創了大眾擁抱藝術，藝術走入生活的美好可能。

博物館作為傳遞知識的社會教育體系一環，如何轉譯知識與民眾有效溝通，是博物館教育人員責無旁貸的使命。「為大眾而設的博物館」一直是奇美博物館的核心精神，為實踐博物館教育功能，常以「分齡、分眾」方向規劃多元教育活動建立特展與民眾長期互動關係，本文初步以影子魔幻展所推出之「彼得潘光影冒險兒童暑期工作坊」為案例，導引如何透過故事，引發親子觀眾沉浸於特展主題，獲得參與學習的經驗歷程。

「彼得潘光影冒險兒童暑期工作坊」(以下簡稱「彼得潘工作坊」)延續特展對影子的觀察和反思，透過故事和遊戲，利用光、形、影表現「虛與實」、「看見與看不見」等展覽核心，推出「彼得潘光影冒險」和「光影DIY」兩項活動，帶領小朋友打開視野的魔法，展開「與影同行」的冒險之旅。

由於館內以往無合適空間可作大型工作坊使用，適

逢2019年5月，博物館外圍的臺南都會公園遊客管理中心一處約50餘坪的多功能空間「藝小角」修繕完成，串聯鄰近同屬管理中心空間的第二展覽館，成為近150坪的室內場地，不僅舒緩館內空間不足的問題，同時解放了博物館特有的神聖莊嚴感，成為「彼得潘工作坊」最佳活動場地。這個位處於大公園的小角落被大自然所環抱，小朋友一抵達就能感受不同過往館內教育活動的氛圍，顯得更為自在和放鬆。

為學齡前兒童量身打造的「彼得潘光影冒險」工作坊

博物館觀眾向來多元且多樣，即使是兒童觀眾也因成長發展迅速，在短短二、三歲差距中，也有明顯的身心理差異。根據教育學者皮亞傑(Jean Piaget, 1896-1980)提出兒童認知發展階段(表一)，認為2至7歲處於前運思期的兒童具有泛靈觀(Child’s Animism)(王文科，2000)，他們會對無生命的物體賦予生命或意識，喜歡角色扮演、能接受想像的魔法師、小精靈等，對故事容易產生代入感將自己化身為其中的一部分；但這並不代表年長兒童不具想像力或年幼兒童缺乏邏輯，認知發展階段的各種特徵會同時並存，只是隨著年紀增長漸漸改變(許瑛珪；洪榮昭，2003)。此外，



圖1 藝小角位於都會公園充滿綠意的一角



圖2 修繕完成的藝小角

幼兒教育之父福祿貝爾(Friedrich Froebel, 1782-1852)針對兒童提出「遊戲中學習」理論，說明幼兒可透過遊戲與恩物訓練自我發展、自我活動以及鼓勵社會參與；台灣教育學者尚憶薇(2005)統整出遊戲對兒童發展的重要性：適當的遊戲可幫助幼兒學習，從遊戲過程中激發想像力、創造力、判斷力，進一步能夠提出問題和解決問題，並應用在周遭的生活環境中。博物館策畫兒童活動時，需將兒童觀眾進一步分類，才能細緻掌握活動細節，如高雄兒童美術館便是以國小二年級為分界，分別設計不同的教育內容，如能設定明確的目標觀眾，可讓博物館教育活動獲得更高的成效(張淵舜，2016)。綜合以上論述，一個能盡情玩耍、發揮想像力的空間，對學齡前幼童而言不僅符合身心發展需求，也能學習面對未來所需的能力。「彼得潘工作坊」設定以學齡前兒童為目標觀眾，讓他們用遊戲探索影子的魔幻世界，邊玩邊學！

若說「兒童工作坊」主要參加對象是幼童，家長便是次要目標對象。學齡前幼童需要成人的照護，父母的陪伴能讓幼童更安心的探索遊戲。親子遊戲對親子教養的助益包含增進子女內在感受的溫暖感及信任感、促進兒童發展自制力及責任感等(阮慧貞，2002)。親子活動有益增進親子關係，而親子共同學習可強化學習效益等優點，成為近年國內日益重視親子活動之因

表一 皮亞傑之認知發展階段的特徵(引自：許瑛珪；洪榮昭，2003)

感覺運思期	0-2歲	✓透過自己的動作和感覺來認識環境 ✓認為「物體永存」
前運思期	2-7歲	✓開始運用符號及語言文字進行思考 ✓以自我為中心 ✓無「守恒」概念
具體運思期	7-11歲	✓具有「守恒」概念 ✓能依物體的屬性來分類，而非單以物體的外型作分類依據 ✓有清楚的邏輯思考能力 ✓逐漸明白物理變化是可逆的
形式運思期	12歲以上	✓能夠運用抽象的邏輯推理方式進行思考 ✓知道如何形成假設及假設驗證

素，越來越多父母選擇親子活動、特別是具教育意義的活動作為娛樂休閒首選。為貼近親子觀眾的需求，彼得潘工作坊推出一位成人與一位兒童共組的「親子票」(新台幣890元)為報名單位，考量有些家庭兩大小或一大兩小的情況，特別規劃「陪同票」加購價(100元)，價格合理且不限年齡使用，希望在不增加經濟負擔的情況，讓一家人可以在彼得潘工作坊留下精彩的回憶。

以故事帶領觀眾沉浸於光影劇場中

既然決定要以故事體驗打造兒童工作坊，接下來就是決定寫什麼故事。與其編寫全新的故事腳本，改編經典故事更容易在短時間增加熟悉感。初期曾考慮配合奇美博物館的希臘羅馬藝術建築風格，以希臘神話為腳本主軸，但進一步發展卻發現希臘神話繁雜不易簡化，同時台灣孩童對希臘諸神並不熟悉，只好忍痛放棄重新尋覓。正當規劃團隊苦惱時，同事靈光乍現



圖3 出發準備前往「光影冒險」囉！

提出「小飛俠彼得潘」！彼得潘一角出自1911年英國經典小說《彼得潘與溫蒂》，作者為蘇格蘭小說家詹姆士·馬修·巴里(J. M. Barrie, 1860-1937)，這部小說百年來改編為無數戲劇、繪本與動畫，「永遠的男孩」彼得潘帶著溫蒂在星空下飛翔、與虎克船長對決的經典橋段深植人心，其中一段「彼得潘的影子因為喜歡聽溫蒂說故事，而不願隨彼得潘離去」的關鍵劇情，讓規劃團隊決定以彼得潘的故事發展兒童工作坊的內容。

「彼得潘」結合「影子」概念發展是工作坊的主軸，在鼓勵兒童邊玩邊學的設定下，如何讓小朋友經歷一場生動的光影冒險之旅？主題式的情境營造對人的感知有極大影響力，隨著特定的情節，營造身歷其境的環境氛圍，更是體驗活動中不可獲缺的成功關鍵。情境式展場設計在博物館界早已行之有年，經常以仿真場景與真實物件搭配，創造令人震撼的視覺效果，例如本館動物廳，便以自然生態造景搭配栩栩如生的動物標本，成為館內最受小朋友歡迎的人氣展廳，但「被動且單向的觀看」仍為情境式展場的主要互動模式。如何讓觀眾身處事件中心，在故事脈絡裡採取參與行動，而不只是單純的「接受與感受」，我們參考了「沉浸式劇場」(immersive theater)的概念，模糊「展示」與「觀看」的界線，在演員近距離的引導下，觀眾成為故事的一部分，必須積極互動、主動完成任務才能推進劇情，有如走進劇場的世界中(汪俊彥，2018)。而深度體驗的效果，取決於一個能完整詮釋故事氛圍的空間，在釐清故事呈現手法、對「光影冒險」有了具體的想像後，我們邀請阮劇團加入團隊，接下來的跨域合作，更讓我們的想像力升級為超能力。

「以沉浸式劇場打造兒童工作坊」是彼得潘工作坊的基調，與劇團的跨域合作為工作坊補上最重要的一片拼圖。阮劇團成立於2003年，是一個年輕充滿活力的當代劇團，除了戲劇創作外，也具備豐富的戲劇教學

經驗。合作方式基本上由博物館負責故事腳本與活動執行，阮劇團則改寫劇本、劇場設計與演員培訓；專業戲劇人員加入提供許多專業上的協助，例如調整故事內容，刪除了大量角色和劇情，改以一位「歷險導遊」帶領觀眾闖關、互動，彼得潘與其他配角多以錄音方式加上影子呈現，完整串起整場故事內容，並將演出人力和預算控制在可執行的範圍內，最後我們留下4個情節依序是「溫蒂的房間」、「星空飛翔」、「海盜船大作戰」和「森林舞會」4個關卡。



圖4 在「溫蒂的房間」玩手影遊戲



圖5 在星空下飛翔



圖6 小朋友勇敢挑戰巨大的虎克船長

在這個活用「影子」特性的兒童工作坊，每個關卡皆採取不同的光影手法串聯故事和考驗。第一關「溫蒂的房間」有如現實中小女孩的房間，但房間主人剛好不在家，一開始歷險導遊先從手影遊戲來破冰、建立影子的基本概念，再邀請小朋友扮演溫蒂說故事，開始帶起氣氛進入劇情，此時彼得潘被說故事的聲音吸引而來，現聲但不現身，與小朋友分享聽故事的樂趣，這裡的破關條件是協助彼得潘尋找他頑皮的影子，小朋友需要發揮觀察力在快速的動畫投影中找到影子，



圖7 利用投影片投影機組合創意鬼臉



圖8 一起在森林舞會跳舞！

才能獲得魔法金粉「飛」向下一關！第二關「星空飛翔」象徵從現實轉換到想像的過道，撒上魔法金粉的小朋友，張開雙手，在歷險導遊的帶領下，模擬各種飛行翅膀，想像蜜蜂、蝴蝶、麻雀、老鷹等各種生物的飛行姿態，在閃爍的星空中奔跑、飛行，同時觀察四周影子的變化，此時身體的界線模糊了，幻化成一道道的流影，在空間中盤旋。接下來「海盜船大冒險」，前往夢幻島的途中經過黑暗叢林，小朋友卻聽到彼得潘被虎克船長抓走呼救的聲音，眼前忽然出現虎克船長巨大的身影，張牙舞爪的想和小朋友一起玩「阿花阿花幾月開？」、「紅綠壞掉燈」等怪怪遊戲，為了拯救彼得潘，小朋友必須打敗虎克船長，利用羽毛、樹葉、積木、直尺等各種小物件，在透明片投影機上投影出創意鬼臉，受到驚嚇的虎克船長在哀號中漸漸縮小身影，最後倒地消失；該關卡運用了兩種光影遊戲，是最受歡迎的關卡！最後來到「森林舞會」，在舞台燈光的照映下，穿戴花冠和樹葉臂環的小朋友會產生猶如妖精般非現實的人影，閃爍在灌木叢、草地中，有如歡樂的影子魔幻舞會。最後小朋友與彼得潘告別，離開夢幻島重返現實世界。

親子齊動手，共創「影子夜燈」

上半場「光影冒險」結束後，觀眾將從黑暗的劇場環境走到充滿綠意的戶外空間，再回到一開始的報到處「藝小角」進行下半場DIY活動，此動線象徵回到熟悉的起點，透過空間的切換增加環境變化，除了豐富觀眾的感官體驗，同時也能醞釀下一段的創作情緒。

DIY活動核心價值來自教育學者杜威(John Dewey, 1895-1952)提倡的「動手做」(Hands on)教育概念，許多學者研究指出「動手做」對學習動機、學習成效、創造力、認知理解等都有正面顯著的影響，DIY操作意

義與價值是讓觀眾引起操作的動機、觀察現象，並與觀眾的既有知識產生連結(葉蓉樺，2008)。「光影DIY」延續上半場探索影子的精神，引導兒童尋找自己的「彼得潘」，創作自己的光影故事。DIY主體為特展限量商品「影子夜燈」之教育延伸版，呼應特展中「有彩色的影子嗎？」的提問，利用剪刀、塑膠片和透明貼紙等簡單的工具素材，以深入淺出的教學方式帶出彩色光影概念，鼓勵親子自己設計光影圖案和燈片造型，製作屬於自己的影子燈，是奇美博物館獨家開發的原創課程。親子DIY活動重心在於創作過程的互動與對話，在活動中，家長不只是陪伴角色，需要和孩童一同構思、創作。因此在課程引導時，講師除了仔細說明素材特性，也要提點親子夥伴的明確分工，讓參與活動的每一個人都享受到動手做的樂趣。每當

完成燈片創作，開燈瞬間，那聲充滿成就感的驚呼聲，便成為大人小孩對整場工作坊最閃亮的回憶。

觀眾的回應，鼓勵我們向前

「彼得潘光影冒險」兒童工作坊活動時間自2019年7月13日起至9月1日止，包含光影冒險、光影DIY，並加贈《有影無影？影子魔幻展》特展門票，以親子觀眾為目標族群，主打親子魔幻營平日場與周末場，亦有規劃給學生團體的奇美一日魔幻營，整體規劃如表二。

由於彼得潘工作坊包含演出人員、幕後協助、DIY執行、特展導覽等，執行流程相當複雜，人力調度亦是規劃重點之一。「光影冒險」將故事角色減至最少，但單日執行人力最少5人、最高8人，其中「光影冒



圖9 講解光影DIY作法



圖10 親子共同製作創意燈片



圖11 親子共同設計的彼得潘小夜燈

表二 彼得潘工作坊活動規劃(筆者整理)

屬性	親子魔幻營	奇美一日魔幻營
對象	親子散客	10人以上學生團體
收費	890元/組，贈送特展門票2張 ★可現場加購陪同票100元/人	10-14人特價890元/人 15-20人特價790元/人 師長陪同價350元/人(無DIY材料)
名額	每場10組親子	每場10-20人
場次	平日場13:00-15:00 週末場10:00-12:00、14:00-16:00 (週三休館無場次)	平日10:00-14:00 每日僅收一團，以網路表格預約 (週三休館無場次)
內容	1. 光影冒險 2. 光影DIY ★以上活動各一小時	1. 光影冒險 2. 光影DIY 3. 藝小角午餐 4. 影子魔幻展專人導覽 ★以上活動各一小時

險」含歷險導遊和幕後人員約3至4人，「光影DIY」與藝小角含講師約2至3人，一日魔幻營再另外安排特展導覽員1人；故彼得潘工作坊執行人力(不含館員)總數約30人，再輪值排班分工。

感謝網路的便捷，活動一發布便引起目標族群的注意，開放不久週末場即全部額滿，不僅有許多家長平日包場，甚至有從台中遠道包遊覽車組團參加，顯現家長口耳相傳的力量超乎想像。

為了瞭解觀眾的體驗經驗，本活動採隨機抽樣問卷和訪談的方式，輔以網路報名資訊分析，得知73場體驗活動，每場平均21位親子觀眾，共1,527人次參與。觀眾以台南為主，佔65%，其次高雄12%；兒童以3至5歲最多，其次是5至7歲；家長以35至45歲區間女性家長為主；宣傳管道以 facebook 粉絲頁42%、官網27%。滿意度調查部分，共有80位親子觀眾完成調查，在整體活動滿意度部分，81%給予滿意以上評價；對收費價格(每組親子890元、陪同票加購價100元)感到合理，甚至超值；最受歡迎的關卡為「海盜船大作戰」，最喜歡的活動是「光影DIY」，有家長留言「DIY好豐富，小孩玩的很有成就感」。最需改善的是空氣品質與空調設備，由於台南的暑假豔陽與驟雨交替，期間曾因颱風與豪雨警報取消二日活動，管理中心建物老舊使得戶外天氣亦會影響室內活動，造成空

調與設備短暫失常，成為本次活動最耗心力之處。

除了回饋改善建議外，也有家長表示「活動設計、場地佈置很用心，工作人員很辛苦」、「工作人員熱情親切，感覺很溫暖」等，這些溫馨的回饋成為我們最大的鼓勵，為了不辜負上千位親子觀眾的期待，彼得潘工作團隊每天都以兢兢業業的態度迎接每組客人和處理每個環節，以及種種大大小小的後勤與服務(包含設備維修、場地清潔，為迷路的觀眾接駁等)。當然，一場美好的活動體驗，更需要館方各組同仁、志工、協力單位的全力配合才得以圓滿呈現。

小結

「彼得潘光影冒險兒童工作坊」延續影子魔幻特展主旨，針對學齡前兒童量身打造以彼得潘為腳本的「沉浸式劇場」，結合光影遊戲鼓勵兒童邊玩邊學，再透過光影DIY活動，鼓勵親子共創「影子夜燈」，種種一切都成為活動中最閃亮的回憶。籌劃執行過程中，感謝阮劇團與我們一起合作激盪故事內容，處理場景，在有限的空間、經費、人力下突破重重困難，完成任務。整個暑假彼得潘工作坊陪伴了1,500多位親子經歷奇幻冒險，期許未來再發揮相關經驗，開拓博物館兒童教育活動更多可能性，再次飛向下一個夢幻島！

參考資料——
張淵舜，2016。啟動五感談兒童藝術展示：以高雄兒童美術館為例。臺灣博物季刊，第131期，頁15。
尚憶薇，2005。探討幼兒遊戲的類型與價值3。皮亞傑認知發展階段的新詮釋。科學教育月刊，260期，頁7-8。
王文科，2000。「兒童的泛靈觀」條目。雙語詞彙、學術名詞暨辭書資訊網，國家教育研究院。<http://terms.naer.edu.tw/detail/1306120/>。
尚憶薇，2005。探討幼兒遊戲的類型與價值。學校體育，第15卷，第1號，第86期，頁92。
阮慧貞，2002。親子遊戲環境中親子遊戲互動相關因素之探討。國立臺灣師範大學工業教育研究所學位論文。
汪俊彥，2018。沉浸式場域中的表演與觀眾角色變遷。ArtMap 藝術地圖，<http://www.artmap.xyz/tw/index.php/features/1/feature/item/2018-12-27-07-20-20/493.html>。
葉蓉樺，2008。操作式科學展示對「電與磁」相關概念學習輔助探討：中小學教師的觀點。物理教育學刊，第9卷，第2期，頁35-56。