

當戲劇與博物館相遇—— 當代博物館戲劇的演繹與模式

林玫君¹

摘要

近年來臺灣有許多的博物館開始嘗試運用「戲劇」做為策展與教育推廣的媒介，這種新型態的博物館詮釋方法，一般稱為「博物館戲劇／劇場」。它主要是以「戲劇情境」和「角色扮演」來詮釋策展的主題，同時藉著多元互動的身心體驗來吸引觀眾的參與興趣，因而開創了博物館展品主題和觀眾間的一種嶄新的互動模式。這類博物館戲劇／劇場的發展，其實和近代劇場發展中「觀眾」與「演員」關係的轉變有著密切的關連，本文企圖針對這層關係做進一步的詮釋分析。

全文將先從幾種當代博物館戲劇／劇場類型切入，讓讀者對這些新的模式有一些概念。接著，再回溯「近代戲劇／劇場」的發展脈絡，並分析其和「博物館劇場」的關連。最後，會針對「博物館戲劇／劇場」的創作概念與設計做介紹，希望對有志於進行「博物館戲劇／劇場」的創作者，或有機會接觸相關活動的參與者，提供具體的建議與參考方向。

關鍵詞：博物館戲劇／劇場、互動式戲劇策略、戲劇教育、博物館教育

前言

一般人到博物館參觀的經驗，往往是觀看一些物件或聆聽導覽者或導覽器的說明，對特定的展品或主題進行理解。然而，為了吸引大家的目光、提昇觀眾的參與，並引發有效的溝通詮釋，有些博物館也開始嘗試新的做法，強調以感官和動態展示做為博物館學習的媒介。

在各類博物館的展覽方法中，除了運

用「視覺的媒介」來吸引目光外，「戲劇／劇場」也常被使用於博物館中。一般最頻繁使用於博物館中的戲劇／劇場形式包含電影、影片播放類的劇場、實驗／演示類的劇場。另外，也有博物館嘗試運用不同的戲劇表演來傳達展示的主題，如：說故事、偶戲或默劇等形式。這些形式雖然有趣，但是其展演方法還是以傳統「戲劇表演」為主，希望透過演出來傳遞展覽的資訊或知識，而對觀眾的期待仍多偏向於

¹ E-mail: imaginclin@gmail.com

被動的「接收」。

近代教育思潮的觀點也具體影響了近代博物館的發展。建構主義提出知識不該只是對於理想狀態下所存在的現實的接收，而是要由學習者主動去建構。當建構主義運用在博物館教育與設計時，需要考量個別參觀者是如何學習的，亦即考量其不同的文化、社會與個人的背景，甚至還必須包含個人的價值觀及其如何擷取意義的方法 (Hein, 2001)。換言之，一般人對於知識的理解，不能只經由閱讀和空想，而是必須透過個體和環境的互動，而建構出自己對知識的理解與詮釋。其實這個當代建構主義的觀點是深受杜威 (J. Dewey) 教育哲思的影響，認為知識乃是一種過程，是經驗或經驗發展的結果；並強調人的思考需要透過和環境的互動，從做中學、學中做，知識才能具體並為自己所用 (單文經譯注，2015)。

當代博物館教育的目標，正是為提供一個讓觀眾成為主動學習者的環境，不但能從展示空間和策展主題來體驗知識，並能透過精心策劃的活動來引發深度的思考和個人的意義，也就是劉婉珍 (2001) 曾提到的「從以『機構』為中心到以『學習者』為中心」。而如何運用跨界形式並統合各種傳達的媒介，來進行這類推廣教育的任務，則是當代博物館設計的重要議題。

近代博物館戲劇的設計觀點，也呼應了當代博物館的理念，強調與人的互動關係，重視觀眾的主動地位，將原本「以物為主」變成「以人為主」，「大敘述」轉變為「小敘述」，希望讓博物館的觀眾進一步成為參與者的角色，真正進入到展場的主題內容當中，與之進行更多的互動和交流。近年來臺灣有許多的博物館也啟動了一連串實驗計畫，從「學習者」的角度出

發，運用多元的「戲劇教育策略」或「互動性劇場」來進行博物館劇場的設計。其目的就是希望觀眾不只是被動地透過「戲劇的展演」而從中「接受訊息」，而是透過「戲劇／劇場的互動」來進行主動的參與和詮釋。這類的設計主要透過精心建構的「戲劇情境」、「角色扮演」、「百寶箱道具」、「觀點角度」、「會議」、「坐針氈」等技巧，觀眾會進入不同的時空，參與歷史事件或與創作者的對話，以引發主動的討論來理解並詮釋自己的想法，在多元互動的身身體驗後，加深了觀眾在博物館中的參與經驗。這種「戲劇體驗」的模式，不僅是博物館戲劇／劇場和觀眾間的一種嶄新的互動模式，也和近代戲劇／劇場發展中，「觀眾」與「演員」關係的轉變，有著密切的關連，本文將會對這層關係在文後做進一步的詮釋分析。

為了讓讀者理解這些新型的博物館戲劇／劇場模式，筆者將先從自己的經驗出發，介紹幾種常見的互動性博物館戲劇或劇場導覽模式；接著，再回溯「近代戲劇／劇場」的發展脈絡，並分析其和「互動性博物館戲劇／劇場」的關連。最後，再針對「博物館戲劇／劇場」的創作概念與設計做介紹，希望對有志於進行「博物館戲劇／劇場」的創作者，或有機會接觸相關活動的參與者，提供參考。

當代博物館戲劇／劇場的形貌與互動式設計

筆者在擔任國立臺南大學戲劇創作與應用學系創系主任期間，有緣與當時正在籌備中的國立臺灣歷史博物館（以下簡稱臺史博）合作，結合系上的「應用劇場與戲劇教育」的特色及師資，與臺史博進行了多次的合作計畫²，也為當代博物館戲

² 相關計畫如下：林玫君、王婉容、許瑞芳，2009，國立臺灣歷史博物館展場戲劇展演計畫，臺南：

劇的形式進行了各種不同的實驗與應用。下面介紹過去進行的幾項計畫與設計，也是目前在臺灣常見的博物館戲劇或劇場的互動模式。這些設計的觀點主要是源於當代戲劇教育與劇場發展的理念，應用多元的戲劇策略，隨著展示品、策展主題與空間各種不同的條件，來進行規劃。以下將先從最普遍的「戲劇導覽模式」開始，說明戲劇如何在博物館展場的定點中進行與觀眾的對話互動。接著，再介紹「TiE 教習劇場」，這是源於近代史詩劇場的概念，打破觀眾「被動地」接受固定的觀演關係，透過特定的策略來引發觀眾「主動」進入戲劇情境，對展示的內容進行互動思辨。最後是「戲劇百寶箱」，將說明如何將博物館策展主題，濃縮在一個可以進行「戲劇互動」的教具箱中，讓博物館出走至學校社區，以發揮更大的教育功能。

一、以展場定點為主的戲劇導覽

博物館戲劇導覽是運用戲劇化的手法，引導觀眾進入特定情境，對博物館的主題作品進行理解、詮釋與體驗，以達到知識建構、批判思考及情感連結等目的。它和傳統直接透過導覽員為觀眾進行「知識性」解說的導覽方式不同。大致可分為兩種形式，一種由導覽員直接入戲扮演，共同演出設定的故事和情境，以引發觀眾對展覽的物件、歷史背景或藝術作品，產生認知與情意上的連結。另一種是由導覽員引導觀眾一起入戲扮演角色，假裝進入歷史情境或展品的故事之中，共同在戲劇情境中進行對話和互動。這類戲劇導覽著重運用展場的空間設備以營造出不同的氛圍，讓參觀的民眾除了有身歷其境的感受

外，還有豐富的情感互動及多元的思考。

觀眾在戲劇導覽的過程中，不論是目擊劇中人物的遭遇、參與歷史事件中的抉擇，或體驗、感受藝術家的創作，都能以直觀的方式，從自身的「感官與情感經驗」出發，在脈絡化的情境下進行思考和體驗。有時，在導覽的尾聲，導覽員也會跳出戲外，直接以提問的方式讓觀眾對展覽內容提出他們自己的看法和見解。

在空間規劃上，博物館各個展區或公眾空間均可運用，如大廳空間、常設展的展場，甚至是博物館的中庭或戶外的綠化區均有可能，演出空間的選擇決定於事件發生的時空背景和自然環境，並於演出時視空間實際狀況或動線而調整。

以臺史博「102-103 年常設展教育推廣計畫」為例，設計者以「與異文化的相遇」為主題，配合展場的空間，定點式的規劃數個導覽段落。如「16 世紀異文化相遇，族群間的三角關係」一段，運用展場圓形空間擺放不同族群的雕像，代表 16 世紀臺灣的時空背景，由導覽人員入戲演出臺灣與多元族群交會互動的情境，引發參與者思考臺灣地處東亞航線樞紐位置的意義。又如「漢移民」一段，利用館內某區的斜坡與平臺空間，導覽員先請參與者想像自己是欲渡海來臺的移民，並在紙片上寫上年齡、性別、來臺目的及同行者，接著說明當時的渡臺政策與渡海來臺的過程，再請參與者想像自己搭船的情形（林玫君、許瑞芳，2013-2014）（圖 1、2）。

二、以劇場參與為主的教習劇場

教習劇場（Theatre-in-Education，簡稱 TiE）³ 源於英國，是運用劇場來進行觀演互動與議題思辨的一種近代劇場模

國立臺灣歷史博物館；林玫君，2010，霧社事件 80 週年巡迴展教育活動：歷史百寶箱，臺南：國立臺灣歷史博物館；林玫君、許瑞芳，2013-2014，102-103 年常設展教育推廣計畫，臺南：國立臺灣歷史博物館。

³ 教習劇場一詞的中譯，參考蔡奇璋、許瑞芳編著的《在那湧動的潮音中：教習劇場 TiE》一書。作



圖 1. 臺史博「16 世紀異文化相遇，族群間的三角關係」戲劇導覽定點。（圖片來源／臺史博提供）



圖 2. 臺史博「漢移民：渡海移民」戲劇導覽定點。（圖片來源／臺史博提供）

式。它透過互動式的演出與討論，讓觀眾可以進出舞臺的空間，對戲劇的議題進行探索和思考，從而建立自我的判斷或澄清偏見。在近代也常被運用於博物館戲劇當中，透過教習劇場的演出，讓博物館的觀眾能夠被放置於展覽主題的時空脈絡中，引發其更多的討論、思辨和參與做決定的機會。

當教習劇場被運用在博物館戲劇時，在設計上主要有兩個部分。一個是劇場的內容，必須要有專業劇場及戲劇教育的人員，針對展示主題進行研究、蒐集和分析後，依據主軸發展相關的劇情，並能運用各種戲劇元素，營造表演張力及觀眾入戲的氛圍。同時運用戲劇教育手法，如坐針氈、訪談、論壇、會議、百寶箱等，製造觀眾參與的情境，使其在「感同身受」的戲劇過程中，能針對議題主動提供他們的想法與意見，建立其多元思維的探索行動。

此外為了讓參與的觀眾對主題有相關的瞭解，通常會另外進行前置或後續的教學作業。如事先進入學校向老師、學生介紹此節目，並進行一些互動活動、訪談等；以及事後對參與者進行演出後的追訪、評估的工作等。在整個創作過程中，需要進行縝密設計與反覆檢視，確保展演作品能真正吸引兒童或青少年觀眾，達到教育目標。

在空間規劃上，一般以容納 30 位觀眾為上限的博物館展廳、小舞臺、博物館以外的空間或學校內合適的空間等。依據情節的需要，各場景會有所變換，演教員也會邀請觀眾們參與戲劇活動、討論甚或上臺演出，因此博物館之展場空間不僅化為戲劇場景的一部分，亦是學生們參與議題、分享交流觀點之場域。

例如臺史博「展場戲劇展演計畫」中的教習劇場作品《彩虹橋》⁴，是以霧社事件後的臺灣日治時期為背景，藉 3 位泰

者將 theatre-in-education 譯為「教習劇場」，「以強調此類劇場活動中演教員 (actor-teacher) 和參與者間絕對必要，而且較為對等的互動關係，並與英文裡所謂的 educational theatre 做一區隔，避免理念展述間不必要的混淆及困擾」（2001: 導讀 vi）。本文亦考量與「教育劇場」之差別而使用「教習劇場」一詞，以表示為結合教育的內容且是戲劇的「習式」(conventions)，而與一般的「教育劇場」的互動手法不盡相同。但仍有使用者普遍以「教育劇場」稱呼之。

⁴ 2009 年許瑞芳與史博館合作，完成《一八九五開城門》與《彩虹橋》這兩齣教習劇場形式的博物館劇場演出，開啟臺灣的博物館以教習劇場互動形式探索歷史議題的先例。由於當時臺史博建館尚未完工，因此先以替代空間進行展演，直到 2012 年配合臺灣文學館與臺史博的館內展覽，分別於 9 月、12 月在兩館內演出《彩虹橋》，於 2013 年年初在臺史博演出《一八九五開城門》。

雅族孩童在面對殖民者的理蕃政策與傳統文化之間的衝突及其所做的抉擇，來設計劇情的脈絡。並於其中運用互動式戲劇策略，如「坐針氈」、「選邊站」等活動，讓觀眾可以進入舞臺空間，替代劇中人物泰雅族孩童的立場，針對代表傳統的紋面與代表文明的上學兩件事，進行思考和討論。同時也透過這些互動式戲劇策略，幫助參與者重新看待臺灣原住民的處境（許瑞芳，2011）（圖3、4）。

三、以教育行動為主的戲劇百寶箱

前文介紹的展場定點的戲劇導覽，其操作重心在「人」（導覽員），而劇場為主的教習劇場，其操作重心在「事」（歷史情境）。然而我們不可忽略「物」在博物館中的重要性，因為博物館主要的功能就是做為一個展示「物件」的空間。

所謂的百寶箱原是收納和某個展覽主題有關物件（複製品）的一個箱子，以便讓觀眾能夠近距離的觸摸、觀察或認識，並進一步對展覽主題產生興趣或深入的理解。而「戲劇百寶箱」就是以戲劇教育的策略，串聯箱中的物件或道具來建立一個虛擬的情境，一方面凸顯展示主題中「人、事、物」的關係，二方面增進觀眾與物件或主題的互動，讓其體會並反思其中的意義。至於這個箱子的名字，在其他地方也有不同的名稱。張淑卿（2012: 174）

曾整理博物館戲劇百寶箱的不同名字，如「資源箱」、「探索箱」、「教具箱」或「教材箱」等。但本文仍強調使用「百寶箱」，因為百寶箱一詞更顯得箱中之物的珍貴，值得以珍而重之的態度細味箱中的每項物件，而箱中各樣物件也能帶給每個人不同意義，百種人從中可能獲得百種意義，產生百種想法。

並且為了讓觀眾在進入正式的展場空間前，能對策展主題或展示物件有初步的認識，通常工作人員會在一個彈性的空間中，運用「戲劇百寶箱」中的複製物件和事先設計好的教案，進行戲劇活動。博物館則可以透過出借百寶箱到學校的方式，讓博物館進入學校中。關於戲劇百寶箱進入學校的部分，我們將在後續的文章詳細討論。

以澎湖生活博物館的《山海人生：做山討海澎湖人》百寶箱為例，內容便包含有叉手網、砵砵石、手套、戳蛤仔、假餌、蚵膏、魚籃等，透過這些物件的引入，讓學生認識澎湖在地人的日常工作與生活特色。並結合教案的活動設計，讓學生在具體可見、可觸摸教具的環境中，瞭解不同漁具的用法及模擬捕魚過程的感受，進而引導學生思考澎湖獨有的維生方式和可能面臨的挑戰（林玫君，2015）（圖5、6）。



圖 3. 2012 年教習劇場《彩虹橋》劇照（圖片來源／國立臺南大學戲劇系）



圖 4. 2012 年教習劇場《彩虹橋》劇照（圖片來源／國立臺南大學戲劇系）



圖 5. 運用百寶箱物件在教室進行互動教學（攝影／林純華）

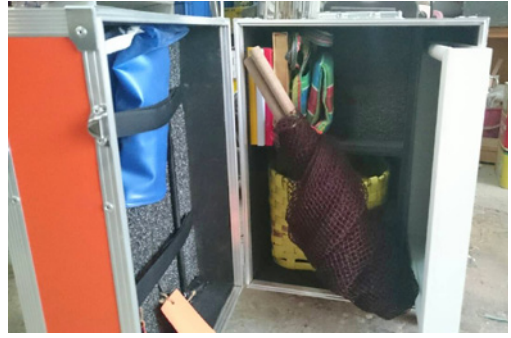


圖 6. 《山海人生：做山討海澎湖人》百寶箱物件（圖片來源／林玫君，2015）

近代戲劇／劇場的演繹與博物館劇場的定位

當代博物館戲劇強調與人的互動關係，以及重視觀眾主動地位，開始運用互動式設計與戲劇策略的演進，其實是受到近代戲劇思潮轉變的影響。下面我們將回溯近代戲劇的脈絡，其企圖突破傳統劇場的觀演關係，強調觀眾的參與互動和批判思考，由此影響了博物館戲劇／劇場的形式和面貌。

近代戲劇的變革主要是打破觀眾與舞臺間「鏡框式劇場」的界線，從觀眾單向接受臺上的演出，變成鼓勵觀眾參與，甚至與演員互動的手法。這種突破傳統的觀演關係，回歸觀眾與劇場「當下即時」(here and now) 的歷程，且重視劇場空間對觀眾的影響，促成了各種現當代劇場的實驗。

德國現代劇場導演布萊希特 (Bertolt Brecht) 就是這種實驗的先導者。他提出「打破第四面牆」的概念，期待觀眾或演員能突破傳統上下舞臺的限制，在觀戲／演戲的當下，能理性覺察並審視自己在戲劇中的存在。在戲劇演出中，他嘗試運用一些手法，讓觀眾不停地由被動狀態轉為主動思考與批判，並進而採取行動（胡耀恆譯，1974；賴淑雅譯，2009）。如《措

施》一劇中，布萊希特讓參與者輪流扮演被告、原告、證人、法官等不同的角色，使參與者能夠經驗不同角色的處境，在「認同」與「去認同」之間，建立其辯證觀念，讓其意識型態無以生根（藍劍虹，2002: 404）。布萊希特也提出「教育劇」(Lehrstücke) 的概念，被視為當代「教育劇場」(Educational Theatre) 的啟蒙人物。

另一位巴西劇場導演波瓦 (Augusto Boal)，也是「打破第四面牆」的倡議者，只是受到巴西政治氛圍的影響，他比布萊希特更為激進。波瓦在 1974 年提出「被壓迫者劇場」(Theatre of the Oppressed) 的理論，修正了布萊希特的戲劇理念，進一步提出「革命行動」的劇場形式，讓劇場成為「革命的預演」。

千禧年後，當代戲劇／劇場逐漸與「環境劇場」及「特殊場域」表演的概念結合，另外也擷取發展近百年的戲劇教育設計方法，運用「即興編創」及「互動性戲劇策略」的手法，朝向跨領域多元發展，廣及社區及各類教育機構，形成所謂的「應用戲劇／劇場」(Applied Drama / Theatre)。

紐西蘭教育部 (The New Zealand Ministry) 認為應用戲劇是「戲劇教育領域的一部分，它包含了在企業、法人組織、社區的實踐」(Nicholson, 2005: 3)。國際戲劇／

劇場教育聯盟（International Drama/Theatre and Education Association，簡稱 IDEA）更進一步表示，應用劇場是指非傳統背景下、為特定的觀眾或參與者演出的戲劇和劇場，通常會因應各類社會背景的需要，其演出的地點可能會在劇院舞臺之外的特殊場域⁵。澳洲學者奧托爾（John O'Toole）則定義應用戲劇是「為了特定的範疇、目的和觀眾所創造的戲劇與劇場的演出，通常都發生在傳統的劇場之外，經常涉及與觀眾的互動」，並指出應用戲劇具有娛樂、教育、慶祝以及社會批評等的目的，能滿足個人或群體的需要（王婉容譯，2007: 21-24）。

應用戲劇／劇場與當代劇場的區別，在於前者多半是為了特定的對象或社會目的，在劇場外的「另類空間」或「特殊場域」（site-specific）進行演出或活動，並特別強調其觀眾角色的主體存在及參與程度。

總結近代戲劇的演繹是劇場空間從「鏡框式舞臺」到「打破第四面牆」，再到「環境劇場」或「特殊場域」；觀眾則從「單向的接受」到「部分的喚醒」，再到「主動的思考」、「互動的參與」，甚至是「革命性的行動」等，在觀演關係上都產生了極大的變化。而當代應用戲劇／劇場更是跳脫傳統劇場的框架和舞臺演出的刻板印象，依據特殊展演的場域空間、訴求對象、目的及形式，發展出多元的戲劇／劇場設計模式，讓劇場廣及民眾的生活空間，完成更多的社會實踐。圖 7 即表示戲劇／劇場與觀眾及空間關係的轉變。

透過近代戲劇的演繹，我們可以定位 TiE 教習劇場及博物館戲劇／劇場乃屬於應用戲劇／劇場的範疇。如發生在博物館展場的「戲劇導覽活動」，可以呼應特殊場域的表演或環境劇場的概念，是一種結合戲劇活動所在場域（即博物館）的環境條件、氛圍、脈絡，並強調觀眾的參與

劇場 觀演 關係	傳統劇場	現代劇場	當代或應用劇場	
空間	鏡框式舞臺	打破第四面牆	可進出的舞臺空間	劇場之外另類空間
觀眾角色	觀眾多為單向接收	觀眾需要主動思考	觀眾需要與演（教）員互動	特定觀眾或參與，參與以完成作品意義
劇場形式		史詩劇場	TiE教習劇場	site-specific、戲劇教育、戲劇百寶箱

圖 7. 戲劇／劇場與觀眾及空間的關係（圖片來源／林玫君繪製）

⁵ 參考 IDEA 網站對電子期刊 Applied Theatre Research (Journal) 的介紹，<https://www.intellectbooks.com/applied-theatre-research>（瀏覽日期：2019/08/12）。當中提到的各類社會背景，例如教育、發展中國家、工商業、政治辯論和社會行動等；而因應各類背景的演出場域可能發生於街道、會議、戰區、難民營、監獄、醫院、社區廣場及專門建造的劇院舞臺等地點。

以完成演出作品的意義。而受到布萊希特和波瓦影響的「教習劇場」，則可以運用博物館的主題或議題形成劇本，加上戲劇手法在戲劇演出中安插不同的橋段，讓觀眾有機會對劇中人物或情節產生同理並進而醞釀自己的想法。其中，還可以透過論壇、坐針氈等手法，鼓勵觀眾上臺替代演員來面對「劇中人物」的兩難情境，進而達到個人思辨及社會參與的目的。「戲劇百寶箱」更是結合當代戲劇教育的概念與設計，讓博物館出走成為「行動博物館」，普及與最大化可接觸博物館教育的觀眾群，並以互動式戲劇策略，讓參與者在戲劇活動中，達到批判思考或情感交流的目的。正是這些應用戲劇／劇場的精神與手法，進一步落實了博物館劇場中的觀演關係之發展。

當代博物館劇場的設計考量

當代博物館戲劇／劇場一方面強調觀眾的參與，並以互動式設計為主軸，另一方面也不可忽略戲劇／劇場的設計元素，原本就包含了人物、情節、地點以及所要表達的主題內容，因此在進行設計時，很難只運用單一的戲劇元素，需要依照想要凸顯的重點做考量。下面將透過實際案例，介紹國內外常見的博物館劇場設計形貌。不過在博物館劇場的實際創作上，這些設計並非截然區分，而是就實際的需要進行綜合性的運用。

一、以地點為主的設計

當博物館的展出主題以自然或環境展示為主時，演員會儘可能精確地扮演當時或當地真實的生活事件。這些劇中的角色必須完全融入博物館所訴求的歷史或科學情境，並與往來的遊客互動。演員會一整天根據劇本演出，並且與其他演員互動。在觀眾經過時，兩個演員可能有即興

對話，或是與觀眾即興發揮。這也是歐美國家行之有年的一種博物館劇場形式——活的歷史(living history)，讓觀眾像過去人物穿越時空，並與過去的人有所交會(Stinson, 2008)。

筆者在一次參訪荷蘭時，曾參觀尼德蘭一座戶外露天博物館(Nederlands Openluchtmuseum)，整個博物館就像一個仿古村落，呈現古時荷蘭人生活的樣貌。首先，我們走到製作馬車車輪工作室的地點，一名工人穿著當時的工作服，正在使用那時的機器製作車輪。工人一面工作一面向我們解釋，他是如何完成製作。之後，我們前往鐵匠工作室的地點，一位身著工作服的演員，以鐵夾將鐵塊放入爐火中，用鐵鎚敲打，最後展示成品並與我們閒話家常。接著，我們坐上村中的小火車，沿路經過荷蘭不同歷史時期的建築物，而後到達一棟宿舍的地點，一位扮演廚師的演員，向我們介紹印尼人移民至荷蘭的一段歷史，以及當時的食物食材(如今荷蘭菜色亦時常混雜有印尼的香料)。最後，我們走進一座很大的穀倉地點，裡面設置有約20人座的簡易觀眾席和些許燈光道具。開演前，扮演農人的演員向觀眾簡單介紹後，便在燈光音響的特殊氣氛下，開始15分鐘的個人演出。觀眾則透過他一邊演出、一邊敘述的方式，瞭解當時農人的歷史(圖8、9)。

二、以劇情或人物為主的設計

除了從地點的考量外，有許多博物館劇場在設計時，也會從劇情或人物出發。演出過去歷史當中與人相關的事件及事件的後續，運用故事的情節、人物的張力，創造出一段博物館戲劇的橋段。在演出中，演員多半以獨白的形式，告訴觀眾他是誰、他生活的情況和時代背景，讓觀眾慢慢地和這個人物產生連結。有時也使用兩難情境讓觀眾提出對歷史人物的疑問、



圖 8. 尼德蘭博物館的鐵匠工作室，演員扮演當時鐵匠在打鐵。(攝影／林玫君)



圖 9. 尼德蘭博物館的穀倉地點，演員扮演當時農人進行演出。(攝影／林玫君)

做選擇或是更深層多元的思考。並且在演出中或之後，觀眾也會有機會向演員提出問題。這種讓演員再現歷史人物，營造歷史當下氛圍的博物館劇場形式，在歐美被稱為重演再現 (reenactments) (Stinson, 2008)。

在臺史博的《唐山過臺灣》設計案例中，乃是透過博物館本身的相關圖片和史料，創造了虛擬人物阿福，設計他在面對渡海來臺的未知前景下，和客頭簽下合約及離家前的準備工作等情節。另外也設計

如〈餌魚〉、〈放生〉及〈種芋〉等，描述漢人橫渡黑水溝時可能遭遇的危險事件和致命情況，據此發展劇情張力並設計兩難情境，幫助參與者投入故事當中，並與這段歷史產生連結。

另一個在澎湖生活博物館的《大船入港：澎湖船的生活軌跡》的案例中，為了讓觀眾認識當時澎湖海域的貿易歷史，與當地時常因船難而引發的糾紛，創造出金同發的人物角色。透過教師入戲扮演「金捷登號」船主金同發，陳述其因商船擱淺造成嚴重損失的經歷，以及對於是否要求對方賠款的兩難處境，讓觀眾從不同角度思考問題並嘗試解決問題。

三、以實證為主的設計

在博物館劇場的形式中，最常使用的還有論證示範 (demonstrations)，它是由演員直接對觀眾示範並溝通的一種呈現形式 (Stinson, 2008)。尤其是在科學類博物館所進行的劇場，通常會以科學與自然主題，進行實證演出或示範性的解說。在戲劇的設計上，常會創造某個人物 (角色)，由他來說故事 (表演情節)，但重點仍在推演、展現科學客觀事實的部分。通常這類知識及討論性較重的演出，需要設法增加一些趣味，以吸引觀眾的注意力。

筆者曾在美國的博物館看過一場論證示範的演出，主題是關於 DNA 的問題，運用觀眾的 DNA 進行實驗模擬，並給予一些問題讓觀眾討論與思考。還有香港科學館的科學劇場，由一位演出者現場進行各種爆破和煙幕表演，同時向觀眾講解技術背後的科學原理，帶給觀眾即席的感官刺激⁶。這類的表演在科學知識的部分要相當清楚，但不要求觀眾做出決定，只要能正確理解事實即可。

⁶ 參考 2018 年香港科學節網頁，<https://hk.science.museum/ms/csw2018/scienceshows.html> (瀏覽日期：2019/01/09)。

結語

本文主要介紹了以互動式戲劇策略為設計主軸的 3 種博物館劇場／戲劇形式，比較三者的展演手法、特色以及空間的規劃與使用，大致可區別為——以展場定點為主的「戲劇導覽」接近於一般在博物館內參與的活動；以劇場參與為主的「教習劇場」接近於一般劇場形式的演出；以教育行動為主的「戲劇百寶箱」，則是可以使用在彈性的場域，供老師出借、讓博物館出走的迷你教具箱。它們皆是透過劇場性的元素及戲劇互動的策略，將博

物館中的文物、歷史、藝術的資產或科學的真理，進行轉化與編創，藉此引發觀眾或參與者的興趣，真正讓「觀眾走入博物館」，如同近代戲劇的觀演關係之發展，觀眾與博物館（舞臺）、與博物館策展（演出內容）有更多的互動和交流，能深入體會其中的教育意義和價值。

誌謝

本文感謝兩位匿名審查委員惠賜寶貴意見。

參考文獻

- 王婉容譯，O'Toole, J. 原著，2007。應用戲劇：新觀眾的新戲劇形式，載於「2007 應用戲劇／劇場國際研討會：跨文化的對談」大會手冊。臺南：國立臺南大學戲劇創作與應用學系。
- 林玫君，2010。霧社事件 80 週年巡迴展教育活動：歷史百寶箱。臺南：國立臺灣歷史博物館。
- ，2015。澎湖生活博物館常設展教案及教具箱委託研究製作案。澎湖：澎湖縣文化局。
- 林玫君、王婉容、許瑞芳，2009。國立臺灣歷史博物館展場戲劇展演計畫。臺南：國立臺灣歷史博物館。
- 林玫君、許瑞芳，2013-2014。102-103 年常設展教育推廣計畫。臺南：國立臺灣歷史博物館。
- 胡耀恆譯，Brockett, Oscar G. 原著，1974。世界戲劇藝術欣賞。臺北：志文出版社。
- 張淑卿，2012。歷史類教育活動設計初探：以國立臺灣歷史博物館「聞眾之聲：霧社事件八十週年特展」為例，博物館學季刊，26(3): 167-187。
- 許瑞芳，2011。教習劇場與歷史的相遇：《一八九五開城門》與《彩虹橋》導演作品說明。臺北：秀威資訊科技股份有限公司。
- 單文經譯注，Dewey, J. 原著，2015。經驗與教育。臺北：聯經出版公司。
- 劉婉珍，2001。以展覽為核心的博物館課程，博物館學季刊，15(4): 3-18。
- 蔡奇璋、許瑞芳編著，2001。在那湧動的潮音中：教習劇場 TIE。臺北：揚智文化事業股份有限公司。
- 賴淑雅譯，Boal, A. 原著，2009。被壓迫者劇場。臺北：揚智文化事業股份有限公司。
- 藍劍虹，2002。回到史坦尼斯拉夫斯基：人做為一種技藝。臺北：唐山出版社。
- Hein, G. E., 2001. Constructivism: More than meaning making. *Museological Review*, Issue 7: 1-17.

- Nicholson, H., 2005. *Applied Drama: The Gift of Theatre*. London: Palgrave Macmillan.
- Stinson, M., 2008。Museum theatre，發表於「2008 戲劇教育與應用國際學術研討會」工作坊「應用戲劇於中小學課程」。臺南：國立臺南大學戲劇創作與應用學系。

作者簡介

林玫君現任國立臺南大學藝術學院院長。

When Theatre and Museum Meet: Evolution and Model of Contemporary Museum Drama

Mei-Chun Lin*

Abstract

In recent years, many museums in Taiwan have attempted to make use of drama in exhibitions and education. “Museum drama/theatre” is a new method of interpreting exhibition themes using “dramatic situations” and “role plays” that attracts audiences through diversified and interactive experiences. The development of museum drama/theatre has come close relationships between audiences and actors and a new interactive model between museum exhibition themes and audiences. The aim of this study is to interpret and analyze these relationships.

First, several types of contemporary museum drama/theatre are introduced. Then, the developmental context of contemporary drama/theatre is traced and the connection with museum drama/theatre is analyzed. Finally, creative concepts and design of museum drama/theatre are explored. Specific suggestions and references are provided for museums and relevant participants in implementing the museum drama/theatre model.

Keywords: museum drama/theatre, interactive drama strategies, drama education, museum education

* Dean, College of Arts, National University of Tainan; E-mail: imaginelin@gmail.com