

將主動探究過程應用於博物館劇場的實踐研究——以《保家衛港》的創作經驗為例

周昭倫

香港·香港話劇團

摘要

是次研究，主要是以博物館劇場《保家衛港》的編劇經驗為例，以實踐者的角度來探討如何利用主動探究過程 (active-inquiry process) 來創作互動劇場及設計其互動環節。研究者會擔任該劇的編劇和互動設計，逐一歸納和總結實踐中的經驗。其中編劇分八個步驟：一、發掘令人感興趣或驚訝的資料；二、由不同的角度衝擊既有的歷史觀；三、讓不同觀點產生碰撞，醞釀衝突化成情節；四、創作典型化人物承載不同的觀點與角度；五、由編劇的移情再到觀眾的移情；六、擬定分場；七、邀請演員參與編作；八、整理資料將學習聚焦。而關於互動環節的設計，論文則會闡述互動環節與演出如何分工與互補、利用人物與劇情塑造心理過程的方法，及運用框架促成社會性對話的步驟；至於觀眾人數亦起著不可忽略的限制因素。期望研究能成為互動劇場創作方法的有用參考。

關鍵詞：互動劇場、主動探究學習、香港歷史、博物館劇場

電郵：clchow@hkrep.com

ISSN 2079-9608 print / ISSN 2218-4155 online
© 2020 Hong Kong Drama/ Theatre and Education Forum Limited, Hong Kong
<http://www.tefo.hk>

壹、由博物館的學習基礎出發

發展至今，博物館的教育功能愈益受人重視。眾多博物館學者都認為，博物館在今天可以發揮到更大的教育功能。博物館學家 Hein (2005) 告訴我們，博物館可以讓我們學習及了解不同的想法，令眾人的智慧連結起來，不單可以改變價值觀和態度，亦能宣揚文化共融，發展道德價值。除此之外，博物館亦可增加參觀者的興趣和個人自信，啟發個人對知識和學習的追求。博物館更可為參觀者帶來啟示，對世界有種新的看法 (Bridal, 2004)。故此，受眾如何在博物館中學習知識這類議題日益受重視，以回應現代社會發展的要求。其中一個方向，便是讓受眾在自身經驗中主動探究的學習方法。經驗學派學者 Dewey (2005) 將知識定義為能夠在可經驗的世界中實踐的想法。所以，學習者應將焦點放於由實踐中所得到的體驗，而不只是在自身以外的客觀知識。Freire (2005) 更提倡我們應在現實的經驗中有意識地主動索求知識。其他倡議從經驗中學習的學者相信人有能力從互動中吸收資訊，然後藉著已有的知識或先前的經驗，將混亂或零碎的資訊整理成有意義的新知識。

Hein (2005) 歸納出四種在博物館中不同的學習模式 (頁 25)，其中建構式 (Constructivism) 的學習就是鼓勵學習者主動地透過個人，或跟其他人的互動去建構屬於自己的知識，不單「手到」，亦要「心到」 (minds-on)；運用這模式設計的導覽活動可為參觀者提供真實的經驗，促進參觀者與展品所包含的理念或想法互動，讓參觀者在真實的經驗中主動建構看法，得出結論。

故此，較理想的學習應是一個建構的歷程，其基礎是學習者的先備經驗，再透過學習者與教導者的相互影響主動達成一個共享的理念、信念與價值 (施明發, 2001)。然而，博物館的參觀者是否能夠經歷這樣的學習過程，基本上是取決於策展人對展品及其主題的詮釋與介紹方法。其中一個詮釋方法便是「博物館劇場」，亦是研究者今次研究的個案主體。

貳、博物館劇場的定義與功能

劇場與博物館均含相同的教育目的，將兩者同視為說故事的場合在西方國家已不算新鮮。博物館記錄人類過去的行為，劇場論述人類應有的

行為，兩者的功能同樣是闡述人類的行為 (Hughes, 1998, 頁 10)。故此，博物館與劇場的結合已有本質上的配合條件。

博物館劇場運用戲劇或劇場技術，為博物館參觀者在參觀博物館展覽時，帶來理性和感情的反應。它可發生於博物館的空間，或是展覽的一部分。(Hughes, 1998, 頁 52)

現代的博物館劇場可利用多種方式呈現，或應用於不同的範疇 (Bridal, 2004, 頁 2; Hughes, 1998, 頁 33; 劉婉珍, 2007, 頁 47-48)，包括在特定的空間裡由演員按著預先寫好的劇本表演、穿起了服裝的演員自由走動跟參觀者即興交流，及由演員進行的劇場教育活動。運用不同形式的組合和設計，促成四類教育功能 (Jackson & Kidd, 2008)，包括：展示 (Illustrative)、解說 (Explanatory)、探討 (Revelatory) 和刺激思考 (Provocative)。而劇場正是「探討」和「刺激思考」的有效載體。

參、博物館劇场的特色

劇場能夠把博物館的溝通和詮釋做得更好，主要原因是「把人的要素放進去」(Ford, 2000, 轉引自劉婉珍, 2007)。過往的博物館教育只利用導賞人員講解和示範，缺少了人的元素，例如故事內容及情緒表達，而劇場的而且確可以填補這方面的空白，而且效果尤其佳 (Bridal, 2004, 頁 2)。劇場可以將觀眾的心靈放開，再將複雜的想法利用真實可信的經驗傳達給參觀者，吸引他們注意，刺激他們對特定的問題引起疑問及反思 (Hughes, 1998, 頁 50; Hodas, 2008, 頁 52)。

當要闡述過去的歷史，劇場的詮釋更具優勢。歷史是已過去之事，不可能再重現，但透過劇場中的虛實效果，令觀眾產生「終止懷疑」(suspension of disbelief) 的心理效果，令過去的事情透過觀眾的想像某程度重現於眼前。那麼，我們便可以重新審視祖先在過去中的對話、行為、處理危機時的態度等等。

不只是單純的資料，劇場更容易激發起觀眾對歷史的想像和情感。當觀眾親眼見證到歷史人物所面對的遭遇和困難，設身處地的想像他們的感受、意圖、觀點，然後對歷史事件的因果關係，作出分析和判斷，這個過

程可令他們對該歷史人物產生認同和感受 (Hughes, 1998, 頁 32), 對其歷史處境也產生了感同身受的「同理心」(empathy) 效果 (Strand, 1993, 頁 51, 轉引自 Hughes, 1998, 頁 32)。這種「神入歷史」(或稱「歷史神入」)(historical empathy) 的心理效果, 就常被運用於歷史思考訓練的過程 (陳新民, 2009)。

研究證明, 人要對事物有全面的理解, 除了理智上認識外, 情感的了解也不容忽視, 在博物館中, 劇場可將兩者有機地融合, 使參觀者得益, 亦能令他們的記憶深刻且延長 (Hughes, 1998, 頁 52)。從此可見, 令參觀者有情緒上的反應絕對可以提高他們的投入程度 (Lipsky, 1994, 轉引自 Hughes, 1998, 頁 53)。有了更高的投入感, 參觀者自然對進行學習會有更好的準備 (Filisky, 1989, 頁 10, 轉引自 Hughes, 1998, 頁 53)。

如前所述, 博物館劇場可以不同的形式呈現和運作, 而其中一種是由職業演員扮演不同角色, 按著劇本演出, 然後帶領觀眾進行預先設計好的包含互動成份的活動。互動環節就提供了機會讓觀眾在演出的中途參與, 使觀眾成為演出不可或缺的部分, 從而進行有效學習。

若觀眾能感覺自己成為演出的一部分, 其實也是種享受, 亦能令他們對演出印象特別深刻, 要達到這種效果, 劇中參與及互動的部分可成為重要的手段。而且, 這種經驗可讓觀眾對過去的歷史有更個人化的感受 (Jackson & Kidd, 2008, 頁 98-99)。除了感受, 當觀眾發現自己原來有機會作出選擇, 可促使他們產生興趣和增強學習效果 (Jackson & Kidd, 2008)。

肆、互動環節的設計原理

博物館劇場有不同類型, 有些是純粹的演出, 演員和觀眾沒有直接的交流; 但有些演員則會跟觀眾進行交流, 觀眾亦可在互動環節中參與活動進行學習, 而今次實踐的形式就是採用後者。因此, 如何設計活動, 如何將活動緊扣演出, 並考慮如何參與等, 都是創作博物館劇場的必要過程。而今次的實踐研究則引用了「主動探究過程」的理論基礎來進行創作。

「主動探究過程」(Active-Inquiry Process) (Neelands & Goode,

2000) 說明要令學習者對某個議題好奇，然後作出回應，就須包含好幾個步驟，每步驟都環環緊扣，缺一不可。第一步是「起點」(Starting Point)，為學生提供有關議題的基本資訊或經驗；第二步是「心理過程」(Psychological Process)，刺激學生對資訊產生心理反應；第三步是「主動想像」(Active Imagining)，提供平台使學生有主動想像及在虛構情境中參與的機會；第四步是「劇場結構」(Theatre Structure)，利用劇場的元素，如符號、張力、象徵、節奏及速度等，去具體呈現學習的成果，最終從學習產生新的意義。

理論框架為是次實踐提供了兩大指引：一、要為觀眾提供足夠的資訊或經驗；二、須有合適的活動或習式 (Conventions) 為他們提供框架，刺激其行動，亦使個人化及社會化的經驗能具體呈現 (Jackson & Kidd, 2011, 頁 16)。然而，這個常用於戲劇教育 (Drama-in-Education) 活動設計的理論框架，如何實踐於互動劇場？當中應如何調適以配合實際的操作環境？亦是今次研究的焦點。

本文將按上述有關博物館劇場的理論，以創作者的角度，探討將「主動探究學習過程」應用於博物館劇場創作的方法；並以《保家衛港》為例整理出具體的步驟，並詳細分析實踐時的收穫與困難。

伍、博物館互動劇場《保家衛港》背景

《日佔香江・再看 1941》計劃乃為紀念香港淪陷的系列式戲劇教育計劃，以增加學生對香港近代史的認識，包括香港人於二戰時期的生活狀況，了解海防博物館原址於戰時的實際作用等，從而鼓勵學生對香港人於淪陷時期所面對的問題作出分析及反思，最後對其國民身分有更進一步的思考。整個計劃包括到校的演前工作坊、海防博物館古蹟徑戶外巡演及於展覽大廳進行的《保家衛港》互動劇場，對象為小學六年級至中學六年級學生。而今次研究的個案就只是針對《保家衛港》互動劇場的編作與互動環節設計而進行。

陸、《保家衛港》演出流程及內容

演出包括互動環節，長約九十分鐘，於香港海防博物館堡壘大廳中進行。主要情節及活動內容詳列如下：

表一：《保家衛港》演出內容與流程一覽表

場次	演出主要內容
第一場	先由演員用敘事演繹的方式交待香港守軍由抵抗日軍入侵，到港督宣佈投降的經過。演教員解釋參與演出的模式，並邀請觀眾掛上角色掛牌於胸前，準備在互動環節中扮演當年的香港市民。演員扮演日軍，揮動日本旗幟，模擬日軍進駐香港的歷史時刻，並高調宣揚大東亞聖戰的目的。
第二場： 日治下的生活	哥因不願服從日軍的惡行，被打至全身瘀傷。哥對日軍佔領自己的家園深感怨恨。妹想響應日方招募當日文教師，卻被哥責罵；其實她只想換白米糧不致餓死，亦勸哥要識時務，不再跟日本人對抗。哥透露自己已加入游擊隊，不惜犧牲也要保衛自己家園。此時，當米商的叔叔帶同他們爸媽從家鄉寄回來的書信探訪兩兄妹，且送上白米糧充飢。但因他跟日本人有商貿合作，被哥看不起，好意亦被拒絕。演教員用敘事方式講解日本人為了要控制香港人口而實施的「歸鄉政策」。
第三場： 順日還是抗日？	日本軍官邀請由觀眾扮演的華人代表聚集，委任他們成為二十八區區長；也委託「兩華會」代表與一眾區長商議日本解放中國五周年的慶祝活動細節；「兩華會」代表與各區代表討論應否聽從日本人的吩咐。
第四場： 人命何價？	深夜時分，哥率領游擊隊員準備營救集中營裡的戰俘，計劃因有破綻而被識破，但哥卻堅持要繼續行動，其他隊員唯有冒死支持，繼續營救行動。演教員講解香港戰時陣亡人數及戰後集中營的情況。哥最終將一名戰俘營救出來，但卻犧牲了其他游擊隊員的性命。戰俘因戰爭受盡折磨、思緒混亂。他憤斥當權者不仁，要自己的人民走上戰場，認為人不應為這種無意義的行徑而犧牲。演教員講解香港戰時守軍與敵軍兩者軍力懸殊的情況。
第五場： 須付的代價	妹受日本軍官賞識，被邀為日本作間諜，暗中套取叔叔幫助游擊隊的機密資料，但妹不從。日本軍官脅迫她要服從，否則對她和她的家人不利。另一邊廂，哥為了游擊隊員而偷竊食物，結果被捕；叔叔欲為哥解圍，亦同樣被捕，一起被押往日本軍官面前。
第六場： 我的抉擇	演教員邀請觀眾聆聽每位角色的內心說話；然後寫封短信給其中一位，表達自己的看法。演教員邀請觀眾為角色掛牌上的角色選擇立場，再為身處現今香港的自己選擇立場。演教員訪問觀眾，了解他們的想法。最後，演教員交待香港經歷三年零八個月後重光後，寄望所有觀眾也跟戲中人物一樣，不管用什麼方法，也有為自己家園付出的決心。

柒、《保家衛港》的故事建構及劇本編寫

要令博物館劇場成功，首要條件仍然離不開製作出優秀的劇場作品 (Bridal, 2004, 頁 4)，Bridal (2004) 認為博物館劇場應是主動和活躍的，充滿色彩和活力、滿有熱情和投入感。只要建基於正確無誤的史料，創作出形象鮮明，具說服力的人物和情節，再透過學生的想像和投入，他們自然會有所得益 (Hughes, 1998, 頁 116)。今次的劇本編寫跟一般舞台劇的最大分別在於，演出是有責任向觀眾介紹該段歷史的事實，絕對不能只倚靠編劇的想像隨意杜撰。香港共經歷了三年零八個月的淪陷歲月，當中的社會形勢變化，生活其中的人如何自處，如何求存等等都是絕佳的戲劇題材，但在錯綜複雜的歷史事件中如何選擇議題，如何將討論和學習聚焦，如何平衡不同的歷史觀點，都是編劇面對的挑戰。故此，研究者第一步的工作就是要進行大量的資料蒐集。然後將來自不同來源的資料互相參照，編整出香港於日佔時期的大事時序表，作為基本的參考之用。是次研究將實踐經驗整理成有方向可循的八個步驟，羅列如下。

7.1 發掘令人感興趣或驚訝的資料

Hughes (1998) 引用教育家 Jerome Bruner 的概念，認為驚訝是創意事業的保證，建議博物館劇場也要製造「令人驚訝的時刻」(A-Ha Moments)，讓參觀者可以用全新的方法和角度去欣賞博物館的展品。故此，研究者也先用輕鬆無壓力的眼光去閱讀史料，發掘能令研究者感到有趣和意想不到的史料，如日本軍方為了控制香港的經濟運作而強迫香港人兌換軍票；為了減少糧食負擔，吸引港人移居內地和實施糧食配給制度；日軍將香港主要的街道冠以日本名稱；有港人為了換取糧食受聘於日本人等等。這些資料除了是非常值得向學生介紹外，也能幫助他們對該段歷史的實況有更深入的認識，亦成為他們理解劇中人物意圖的重要參考。

7.2 由不同的角度衝擊既有的歷史觀

劉婉珍 (2007) 認為博物館可以記載歷史，亦可將歷史遺忘；全取決於研究人員決定蒐集什麼，不蒐集什麼；及決定記錄什麼，什麼可以被忽視。雖然並非存心篡改歷史，但不完整的記錄容易造成對歷史的誤解。Hughes (1998, 頁 11、50-51) 認為戲劇可以有效地以更全面的角度為參觀者介紹

歷史，為他們帶來新鮮感；亦能提供自由的環境，使學生在不受任何威脅下討論不同的歷史觀，及思考道德的兩難等。故此，對自己誠實，在作品中賦予平衡的觀點，並且明白創作的動機是至為重要 (Hughes, 1998, 頁 125)。務求使演出不單只令歷史活現，亦能重現歷史的多面細節，使觀眾聽到不同的聲音，見證不同的行為反應，從而引發更多問題，讓觀眾繼續討論歷史的成因及經過，最後令他們更願意和更懂得對歷史作出評價 (Jackson & Kidd, 2008, 頁 73-74)。

所以，在創作的過程中，最重要是先審視研究者自身對日本侵華及日本佔領香港這段歷史的既有觀念，然後反思這是否就是歷史的全部？是否因著多年教育的薰陶已將某種觀點拒於門外？自身對歷史的理解是否足夠客觀，持平？若果只是以偏概全，又怎能鼓勵觀眾有獨立和全面的思考呢？

接著就是閱讀具不同歷史觀點的專書，發掘和突顯不同的歷史觀點，例如妹寧願由日軍入城前打家劫舍的「勝利友」¹ 管束，為香港帶來穩定；她又認為不應為了面子而違抗日本人的命令，這樣只會令自己受不必要的皮肉之苦；而跟日本人的僱傭關係，是可以跟戰時的民族情緒劃清等等。

另外，在華人世界，日本攻佔東南亞國家長久以來都被冠以「侵略」之名；但在此劇中，學生則可以清楚聽到日本對這次戰爭的官方說法，這是場將東南亞國家從歐洲列強手中解放出來，建立大東亞共榮圈的聖戰。研究者期望觀眾能在多聲道的歷史陳述中，看到不同的觀點，這樣才有機會建立屬於自己的歷史觀，重新擁有詮釋歷史的權利。

7.3 讓不同觀點產生碰撞，醞釀衝突化成情節

沒有衝突，便沒有戲劇 (Hughes, 1998, 頁 51)。但這衝突不只屬於外在構成戲劇情節的衝突，更應為觀眾展現人物內在的心理衝突，這樣才可有效呈現歷史不為人知的陰暗面。戲劇要將觀眾帶回過去，見證角色所感受到的恐懼、憤怒、混亂、迷惘和痛苦，更了解歷史事件背後的動機和原因 (Bridal, 2004, 頁 155)。所以，創作和確立不同的人物時，除了要建構他的個人信念之外，亦要鋪排戲劇事件令他的信念動搖及內心產生強烈的掙扎。

角色絕不能黑白分明，而是每個人做不同決定時都有他背後的一些因素和矛盾，他們亦應有表明立場的時候，編劇就是要寫不同類型的人（許瑞芳，2009）。

表二：人物立場一覽表

人物	人物心聲／立場
哥	我沒有選擇的餘地。我是中國人，中國被侵略，我就要起來反抗。說實話，我也不想就此喪命……但若我不這樣做，中國可能會在這世界上從此消失。
妹	我必須答應做日本人的間諜，否則他們一定會對我不利。由第一天開始，我以為替他們做事，便可解決生活上的問題；但後來我才慢慢發現，原來我要犧牲這麼多。出賣同胞，出賣祖國的污名會伴隨我一生。
叔	我是商人，跟日本人做生意就是我的生存之道。正因為有這個機會，我才能從外地多運糧食進境，救濟香港的窮人。別人說我是「漢奸」又怎樣？個人榮辱又有何干？我只相信，要用最有效方法救最多人。

從以上台詞，就知道角色雖有其堅定立場，也有其恐懼和掙扎，令人物變得立體和具血肉。

7.4 創作典型化人物承載不同的觀點與角度

究竟應利用真實的歷史人物，還是虛構的人物去陳述故事呢？為了避免真實 (authenticity) 與詮釋 (interpretation) 間的無謂爭拗，Hughes (1998) 建議利用虛構的人物來表達一般人 (ordinary people) 的狀況，而非只專注塑造某幾位知名人士。（頁 17）故此，劇本中並沒有影射任何知名人士，甚至角色連名字也沒有，期望可增加其代表性和想像的空間。真實的歷史人物只是研究者在塑造角色時的參考對象。

表三：劇中人物與歷史人物比對一覽表

劇中的主要人物 (虛構的代表性人物)	參考對象 (真實的歷史人物)	性格特徵 (具普遍性的價值觀)
哥	廖承志 (戰時的地下游擊隊成員)、苦力、工人	知識水平及社會地位皆低微； 滿有熱誠，對國忠心，可為國家付出一切，甚至自己的性命。
妹	林柏生 (《南華日報》負責人)	擁有相當高的知識水平，主張要在戰時先要求存，才可說理想。
叔	周壽臣、胡文虎、李子方 (戰時與日本人合作的商人)	香港富商，掌管香港的主要經濟運作；主張和平，用懷柔手段為國家出力。

7.5 由編劇的移情再到觀眾的移情

情感的元素在一般的博物館展覽中常被忽略，而戲劇演出正正可彌補這方面的缺乏，提供合適的渠道為參觀者或觀眾進入歷史的情感領域 (Bridal, 2004, 頁 157)。要達到這效果，先要通過閱讀和想像，創作每個角色的詳細背景，然後嘗試代入他們的處境，親身感受他們的感受，這是編劇常用的移情 (empathy) 技巧。曾對角色的感情有深入體會，才能寫出有血有肉、滿有情感的人物，通過這些藝術形象，觀眾的情感就能被打動，有所共鳴。當觀眾欣賞演出時，下意識地代入某些人物，感同身受地面對這人物因歷史處境而產生的情感，了解他們的意圖和觀點，造成神入歷史 (historical empathy) 的效果 (Jackson & Kidd, 2008；陳新民, 2009)。

表四：人物情感基調一覽表

人物	情感基調
哥	熱情、具決心、衝動、魯莽、固執
妹	頭腦冷靜、喜歡辯駁、圓滑、愛家庭
叔	務實、愛國、寬容

7.6 擬定分場

為了令觀眾容易明白真實的歷史時序，了解事件發生的因由而避免混淆，故選擇了順序的情節發展。另外，受著劇場演出的限制，亦不能將整段歷史搬上舞台，故只能選取某幾個重要的情節來呈現歷史的整體（周昭倫等，2010）。這些重要的情節，包括一些特別容易觸發人物情緒反應，或迫使人物面對兩難而必須作出選擇的歷史時刻。如第二場「日治下的生活」，米糧配給及軍票制度剛剛實施不久，角色們對這些生活上的種種改變仍未習慣，嘮嘮叨叨。另外，第三場「順日還是抗日？」則設定於一九四二年，「華民代表會」及「華民各界協議會」成立之日，亦是慶祝日本軍事侵略中國五周年的前夕，讓兩會代表及剛委任為區代表的觀眾討論應否為日方舉行慶祝會？這些情境都可迫使現場觀眾在互動的過程中作出選擇。

7.7 邀請演員參與編作

Hughes (1998, 頁 53) 認為若演員對演出所談及的議題沒有興趣，必定會削弱活動的成效。所以，在創作劇本的初期，研究者邀請了演員們成為編作演員，讓他們能參與部分的劇本創作，增加他們對整個計劃的投入感。首先，由研究者向他們詳細講解整個活動的理念，分享研究者對日本侵華歷史的看法等等，然後給予足夠空間讓他們共同交流。然後，簡單講解研究者為他們度身訂造的角色，再由他們去蒐集自己將要飾演的角色的背景資料。這個安排不單可集合大家的力量去擴大蒐集資料的層面，亦能善用他們的喜好，如飾演被救俘虜的演員本身對戰爭的種種特別有興趣，這對創作戰事的內容相當有幫助。而另一名演員仔細了解過當時與日本人合作的香港富商的資料後，明顯加強了他飾演叔叔的說服力。

7.8 整理資料將學習聚焦

要能夠將大量的歷史資料篩選放入情節，使演出成為具教育意義的活動，最重要的就是焦點問題 (Key Question / Focus Question)。這焦點問題跟過程戲劇 (Process Drama) 的焦點問題大同小異，能夠令活動朝著一個清晰的目標。有了這個問題，不單有清晰的框架去創作劇情，也能幫助演出中的互動設計。

經過仔細考慮，這個演出的焦點問題確定為「在這個獨特的歷史環境下，我們應怎樣為自己的家和國付出？」從這個問題延伸，研究者便可以創作出不同的人物，再發展出他們為家和國所採取的不同選擇，亦即他們的戲劇行動和劇情中的主要事件。

表五：人物與戲劇行動一覽表

人物	戲劇行動
哥	參與游擊隊，用武力保護家園，維護自己國家的完整性。
妹	為日本人服務，在亂世中先求自保，為家人爭取足夠的資源，確保有生存的條件。
叔	善用自己已有的條件，與日本人洽談生意，爭取改善窮人的生活環境；另一邊廂暗中資助地下游擊隊的運作。

有了焦點問題，不單可確定劇本的內容，更能讓學生有具體的參照。當邀請他們作出回應或進行互動時，更能提供合適的框架和基礎。

將屬於過去的意念和感受透過歷史人物的行為立體呈現，令觀眾能與歷史「對話」，增強他們對歷史的移情和關心，就是創作這個劇本的基本精神。

捌、互動環節的設計

為博物館劇場演出的內容定了初步的框架後，便可考慮加入互動環節，促成更全面的教育效用，如探討及刺激思考。按主動探究過程的理論 (Neelands & Goode, 2000)，觀眾應先要得到足夠的資訊和經驗，才能達致「主動想像」和「劇場結構」的步驟。剛才所解釋的編劇工作，就是負起了提供足夠的資訊和經驗的責任。由演員表演的內容除了交代了歷史的事實，亦透過戲劇人物的行為和反應，呈現了當時人們的情感，使觀眾對該段歷史有情和理的認知與感受，再加上真實的歷史建築場景，期望產生出獨特的個人觀劇經驗。然後，再針對焦點問題安排合適的活動或習式，才可將學習由空泛的抽象觀念，變成可具體呈現的學習成果。依據「主動探究過程」理論 (Neelands & Goode, 2000)，互動環節主要肩負整個過程的第三和第四步，即「主動想像」和「劇場結構」這兩部份。因為習式，無論在設計和帶領方面都是採用開放的原則，演教員不會提供標準答案，鼓勵觀眾在參與時主動想像。因此，只要在適當的位置安插包含習式的互動

環節，都不難在演出中做到「主動想像」的效果。然而，應選擇什麼習式？如何將習式跟演出有效配合，使觀眾得到完整和流暢的學習體驗？設計互動環節時還需要考慮什麼因素？下面研究者會將所得的發現、遇到的困難和思考逐一說明。

8.1 互動與演出的分工與互補

首先，研究者發現習式與演出同時對主動探究過程起著分工的作用，只要運用得宜，將兩者有機地扣連，就能促成 Neelands 與 Goode (2000) 所提倡的主動探究過程。首兩個階段，包括「起點」和「心理過程」，就是由演員負責表演內容。觀眾在欣賞演出的過程中吸收足夠資訊，經歷心理過程，才有足夠的準備進行互動。至於另外兩個步驟「主動想像」和「劇場結構」，則發生於互動環節中的習式。現將演出內容連同互動環節的流程羅列如下，並說明在主動探究過程中所起的作用：

表六：演出流程與主動探究步驟關係一覽表

場次	流程設計	主動探究的步驟
第一場	<ul style="list-style-type: none"> • 陳述史實，讓觀眾了解。 	<ul style="list-style-type: none"> • 起點 (Starting Point)
第二場： 日治下的生活	<ul style="list-style-type: none"> • 繼續從劇情中提供歷史資訊，以達到解說和展示的功能； • 透過演員的表演，令觀眾明白日治下的生活實況，並體會人物的心情。 	<ul style="list-style-type: none"> • 起點 (Starting Point) • 心理過程 (Psychological Process)
第三場： 順日還是抗日？	<ul style="list-style-type: none"> • 利用戲劇習式「會議」，在戲劇情境中討論：「如果你是區代表，你會支持並協助舉行日本侵華的慶祝會嗎？」 • 討論焦點包括：香港人與中國的關係、民族尊嚴與自身利益的關係、在亂世中自處的方法等。 • 以戲劇習式「立場選擇」來總結討論結果及呈現代表們的選擇。 	<ul style="list-style-type: none"> • 討論問題及焦點：主動想像 (Active Imagining) • 討論過程：劇場結構 (Theatre Structure)

第四場： 人命何價？	<ul style="list-style-type: none"> • 讓觀眾代入游擊隊的處境，產生情緒反應； • 繼續提供資訊，令觀眾對議題有更深入的了解，刺激他們思考戰爭的價值與禍害。 	<ul style="list-style-type: none"> • 心理過程 (Psychological Process)
第五場： 須付的代價	<ul style="list-style-type: none"> • 讓觀眾代入妹的處境，產生情緒反應； • 刺激觀眾思考游擊隊願意捨身為國的原因。 	<ul style="list-style-type: none"> • 心理過程 (Psychological Process)
第六場： 我的抉擇	<ul style="list-style-type: none"> • 透過戲劇習式「寫信」，幫助觀眾主動想像，並與劇中人進行思想對話； • 透過戲劇習式「立場光譜」令反思更聚焦； • 刺激觀眾思考自己的立場。 	<ul style="list-style-type: none"> • 主動想像 (Active Imagining)

研究者沒有刻意在演出中安排太多互動環節和習式，只是在第三及第六場加入，主要原因是觀眾為高小至中學生，假設他們大部分都對這個議題的歷史背景沒有先備的認知，要他們作有意義的回應前，必須先提供足夠的資訊及讓他們有充足的心理準備。相反，研究者更在意互動環節是否在適當的時候為學生提供了回應的機會，促成學習。

8.2 營造內化的心理過程

在一般過程戲劇的主動探究過程中，「心理過程」的步驟最重要是讓參加者對資料來源 (source) 作出初步的回應，建立參加者對議題的歸屬感 (ownership)。如前所述，今次演出的觀眾人數比一般過程戲劇的參與人數多，難以讓所有觀眾在「心理過程」的步驟中有回應的機會。但引用 Jackson 與 Kidd (2008, 頁 92) 及 Hodas (2008, 頁 47) 的主張，觀眾的參與其實可以是內化的過程，只要情緒上讓觀眾投入，就未必一定需要口頭或行為上的外在回應。在劇情的鋪排上，研究者先透過角色的遭遇，產生角色的合理情緒反應，再感染觀眾的情緒。例如，哥輪候購買糧食時插隊與人起爭執，又因不肯向日本軍人行禮而被毆打，知道妹想應徵當日文教師而義憤填膺。這些都是因為當時的特獨歷史情勢而引起的爭端，又可激發起角色的強烈情緒，從而感染觀眾。

接著，為角色建立了清晰的立場後，研究者再刻意安排不同的事件，去衝擊他們原有的信念，令角色們感受兩難的跌宕，使觀眾也產生相應的思考衝擊，達到刺激思考及內化的互動效果，去代替口頭或行為的外在回應。

表七：人物遭遇衝擊一覽表

角色	遇著的衝擊
哥	因為魯莽和衝動的性格，在支援不足的情況下仍堅持營救行動，結果間接令游擊隊員全部喪生；冒險營救出來的軍人全無志氣，只求偷生，使他質疑自己所做的事情是否值得？
妹	被日本人以壓迫的手段，包括危害自身和哥的安全，威脅當間諜，出賣親人，出賣國家；雖然潔身自愛有其原則，但亦難以避免被冠以「漢奸」之名。

利用戲劇手段營造充份的衝突，使觀眾在內心跟角色同感和掙扎，做成內化的參與。雖然觀眾在這過程中未有機會即時作出可見的回應，但就為接著的「主動想像」過程作好準備。

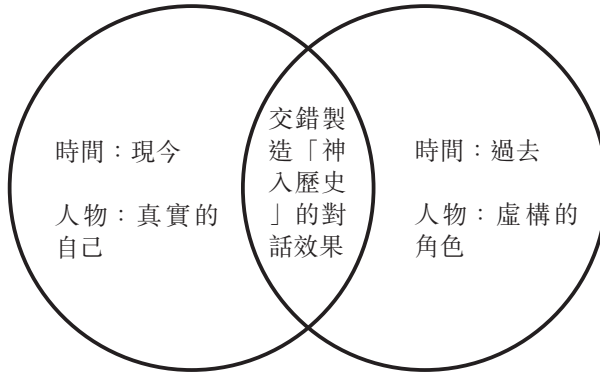
8.3 運用框架造就對話

Jackson 與 Kidd (2008, 頁 94) 認為從來沒有能令觀眾參與的不二法門；相反，設定適當的框架就肯定是成功的要素。而框架的使用在「立場選擇」的習式更顯其重要性，亦因為建立了清晰的框架才能夠造成時間和人物的交錯（包括現實的自我與虛構的人物以及現今與過去），造就出 Vygotsky (1978) 的社會建構論 (Social Constructivism) 中的情境「對話」，造就了「神入歷史」的效果，形成學習。以下是第六場「我的抉擇」中演教員引導觀眾進行反思的步驟，當中可見到框架設定和「對話」效果的關係。

表八：習式、框架與對話效果一覽表

反思步驟／習式	台詞提示	框架的設定	「對話」效果
引入	我希望你可以為自己思考一個非常重要的問題：如果你跟戲中的角色一樣，生活於香港的淪陷時期，你願意為香港做些什麼呢？你會認同哪位角色的做法，贊成哪位角色的立場呢？	時：過去（淪陷時期） 地：香港 涉及人物：自己	
書信寫作	大家已經聽過他們的心聲或心裡的掙扎，你認同還是反對？場刊入面有頁空白頁，讓你寫封短信給其中一個角色，跟他說出你對他的看法，可以認同或者反對。請用三分鐘去完成。開始。	時：現今及過去 地：香港 涉及人物：自己與劇中角色	因為時間的重疊，營造了自身與人物的交匯，創造了思想上的「對話」。
立場表達	各位，請先看清楚掛在你們身上的角色掛牌，然後想想：「你」認為「這人物」在當年，會認同哪位角色的立場？然後請你將掛牌交給那位被認同的角色（演員）。	時：過去 地：香港 涉及人物：掛牌角色	代入當時的人物，關心他們，為他們作出選擇，造就「神入歷史」（historical empathy）的效果。
立場光譜	各位觀眾，接下來我也想了解你本身的想法。身處「今天的香港」，「你本人」又會比較認同哪位角色的價值觀呢？請你們站在適當的位置來表達你的立場。如果你認同哥，請你站近他；如此類推。如果你還未能夠作出決定，或者他們三個都不能夠代表你的立場，請你站在中間。	時：現今 地：香港 涉及人物：自己	以虛構人物的價值觀為參照，塑造自身的價值觀，並預視將來的影響。

圖一：框架交疊示意圖



只要運用得宜，框架就可助觀眾跟自我和角色，在不同的歷史處境下作有意義的交流。

8.4 人數的考慮

在設計互動環節的過程中，研究者發現參與人數是一大限制因素。主辦方為了讓學校更容易安排學生參加及善用資源，限定每場活動的參加人數為一百六十至一百八十人，大約就是全級學生的總數，這樣有利老師同時安排全級學生一起參加。在這個先設的觀眾數目下，能採用的習式不多，進行時亦要考慮參與人數的多寡；研究者是在是次實踐中，配合演出的流程只選擇了四項習式，而參與的人數和操作方式羅列如下：

表九：習式、參與人數與操作方式一覽表

安排	戲劇習式	參與人數	操作方式
第三場	會議 (meeting)	20-25 人	預先在觀眾席中以隨機方式選出代表進行。
	立場選擇 (take sides)	20-25 人	緊接會議進行，邀請有參與討論的代表公開選擇立場。
第六場	寫信 (letter writing)	160-180 人	所有觀眾一起進行的個人任務 (individual task)。
	立場光譜 (spectrum of difference)	160-180 人	邀請所有觀眾動起來，走到適當位置，代表其立場。

博物館劇場形式不限，有些是純演出的節目，也有些是會與觀眾互動的形式，就好像今次《保家衛港》的演出。但在研究者今次的實踐經驗中，互動形式與觀眾人數，造成了相互限制的情況。為了有更深入的探討和思考，研究者採用了會議習式進行互動，但因為現場人數過多，只能挑選部分觀眾參加，其他觀眾只能被摒棄在外，迫不得已變成了旁觀者。

玖、總結討論

博物館劇場的創作，有別於純藝術創作，為了達到有效的學習，創作人除了要有專業的技藝，願意花大量時間做資料蒐集外，也必須懂得運用相關的學習理論去支撐工作過程，而今次的實踐研究就是嘗試將「主動探究過程」應用於編劇及互動設計的創作過程中，並探討其效用。研究者發現，要創作博物館劇場，創作者首先要對相關議題有充份的好奇心，其實這也正是「主動探究過程」的核心精神。研究者在創作時充滿好奇，加上不斷發問，再將紛亂的眾多問題透過不斷修正、歸納和統整，提煉成演出的焦點問題，再配合需要選擇習式，提供空間和平台讓學生逐一解答，成為了主動探究的學習過程。上述所提到「將資料整理成焦點問題」的創作步驟，確實是研究者在創作中途，遇到瓶頸時的重大突破。當找到了合適的焦點問題，往後的創作就相對順利，從焦點問題引發出其他問題，造成螺旋式提問。主動探究的精神為博物館劇場創作提供了最大的原動力。

然而，研究者也發現當真正演出時，利用劇場元素去具體呈現學習成果，即主動探究過程的第四步驟「劇場結構」，是遇到的最大困難。「劇場結構」原意是利用劇場元素去具體呈現學習的成果 (Neelands & Goode, 2000)。在一般的戲劇課堂中，都可以運用具創造性的習式來達成，如「二人即興對話」，「情境重現」等，因為學生可以使用角色扮演、符號、張力、象徵、節奏及速度等去表達他們的學習成果。然而，當運用於博物館劇場時，正因為不同因素的限制，大部分時間只能夠停留在「主動想像」的步驟。其中一個最大的限制因素就是觀眾人數。先前也曾提及，每場的最少觀眾人數受著學校行政所影響，學校認為全級學生一起參加比較好；再加上，主辦方亦以善用資源的原則，將每場最少人數定為一百六十。研究者在考慮互動環節時第一個要去解決的問題就是：如何讓這麼多觀眾參與互動環節？而現在的互動設計，坦白說大部分都是按客觀環境而作出了犧牲的做法。只是在第三場時，部分觀眾因為代入了「華人代表」的角色來進行

討論，才有機會產生「劇場結構」效果。再者，因為人數影響了成果呈現的「劇場結構」步驟，導致學習成果難以準確評估。依研究者意見，這不單只出現在今次的博物館劇場實踐研究，在香港大部分的應用劇場中也出現類似的問題，相信這也是應用劇場難在香港順利發展的其中一個主因。故此，如何在應用劇場中運用「劇場結構」去有效呈現參與者的學習成果，在要保證資源運用效益最大化的前提下，都是我們同業現正及將來須要解決的問題。

另一方面，研究者亦發現當互動環節在第三場融入演出時，某些觀眾在參與時頓時成為了其他觀眾的焦點，引起不必要的心理壓力，影響了參與時的表現，如表達個人意見時的清晰度和順暢度。當部分觀眾飾演華人代表參與討論，要表達個人意見時，就有此情況出現。因此，在眾多觀眾人數，及有明顯的觀演關係的狀況下，實際的互動操作方法還需持續透過實踐去研究及改良，包括「如何誘導觀眾順利參與互動環節？」「如何減除參與時不必要的心理壓力？」等等。

雖然是次實踐仍有不少限制，但博物館劇場在香港確實是逐漸受策展人注意。研究者完成是次實踐後，亦能獲各展館邀請，繼續進行博物館劇場的探索，包括探討本土文化變遷的《移風，易俗？》及趣說東西方皇宮發展的《細說從頭—羅浮宮與紫禁城時光之旅》等。這些作品都運用了戲劇元素將展覽內容鮮活地展示在參觀者面前，為他們帶來別開生面的博物館體驗。研究者期望是次實踐經驗能為博物館劇場的發展提供有用的參考依據。

注釋

1 「勝利友」為英國戰敗投降後，日軍入城前，在香港市面出現的流氓搶匪。

參考文獻

- 周昭倫、張愛月、蘇彩妍、孔志豪 (2010)。戲劇工作坊。香港教育圖書公司。
施明發 (2001)。建構主義學習理論對於博物館教育的啟示。博物館學季刊，15 (2)，25-38。
陳新民 (2009)。從一個案例看歷史神入的教學策略。歷史教學 (上半月刊)，8，29-31。
劉婉珍 (2007)。博物館就是劇場。藝術家出版社。

- 許瑞芳 (2009)。一八九五開城門。國立臺灣歷史博物館。
- Bridal, T. (2004). *Exploring museum theatre*. AltaMira Press.
- Dewey, J. (2005). *The quest for certainty: A study of the relation of knowledge and action*. Kessinger Publishing.
- Freire, P. (2005). *Education for critical consciousness*. Continuum.
- Hein, G. (2005). *Learning in the museum*. Routledge.
- Hodas, L. (2008). *In the moment: Encouraging civic dialogue through museum theatre*. [Unpublished master's thesis]. John F. Kennedy University.
- Hughes, C. (1998). *Museum theatre: Communicating with visitors through drama*. Heinemann.
- Jackson, A. & Kidd, J. (2008). *Performance, learning & heritage*. Centre for Applied Theatre Research, University of Manchester.
- Jackson, A. & Kidd, J. (Eds.). (2011). *Performing heritage*. Manchester University Press.
- Neelands, J. & Goode, T. (2000). *Structuring drama work*. Cambridge University Press.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.

This is the translated abstract of the previous text.

A Practical Study of the Application of Active-inquiry Process on Theatre Play: Using the Experience of Creating the Play, *Battle for Hong Kong 1941*, as an Example

Chiu-lun Chow

Hong Kong Repertory Theatre, Hong Kong

Abstract

The study draws on the playwriting experience of the play for museum theatre, *Battle for Hong Kong 1941*, to examine the creation of interactive theatre and the design of the interactive section through the active-inquiry process from the point of view of an implementer. The researcher is also the playwright and the designer of the play's interactive section. He summarises and reflects upon the experience. The playwriting part is divided into eight steps: (1) discover intriguing or surprising materials; (2) challenge the existing interpretation of history from various angles; (3) allow various interpretations to crash with each other and turn the resulting conflicts into plots; (4) create archetypal characters that embody the various interpretations and points of views; (5) move from the playwright's empathy to audience's empathy; (6) divide the story into scenes; (7) invite actors to join the devising process; and (8) organize the material to develop a specific focus for the learning process. Regarding the designing of the interactive section, this article demonstrates the division of work and complementation between the interactive sections and the acting parts, the method to trigger the psychological process through characters and plots, and the steps to encourage social dialogue

by using frameworks. Moreover, the number of audiences place a non-negligible limitation on the live performance. The author hopes this research will become a useful reference material when creating interactive theatre.

Keywords: active-inquiry process, Hong Kong history, interactive theatre, museum theatre,

Email: clchow@hkrep.com

(Translated by Jenny Ng)

