

談小故宮幻想曲影片製作

劉家倫



國立故宮博物院為拉近古文物與小小小朋友的距離，同時宣傳推廣院內既有兒童相關服務設施，二〇一三年特別為幼齡兒童製作一部全新動畫影片「小故宮幻想曲」，並於二〇一四年新春開始於兒童學藝中心導覽劇場放映。本文記錄、分享該影片的計畫緣起、需求規劃、創作概念、執行製作，並討論影片上映後觀眾的反應。

計畫緣起——催生一部給幼齡兒童的動畫影片

故宮兒童學藝中心每年都會透過展覽與教育活動的規劃，對博物館兒童教育進行各種可能的想像與實驗。兒童學藝中心作為兒童及親子觀眾參觀故宮的前置學習空間，展場內運用故宮豐富的典藏及教育資源，以實體操作及數位科技的互動方式，引起小

朋友的興趣與共鳴，並以一種全新的模式體驗故宮文物。隨著館內幼齡參觀人口的逐漸增加，如何為小小朋友量身打造適宜的教育服務內容，使其在博物館中也能找到屬於自己的驚喜與感動，自然成爲一項不容忽視的課題。

除兒童學藝中心之外，故宮亦有許多針對兒童設置的服務，如兒童語

音導覽、兒童園地網站、兒童出版品及各類兒童教育推廣活動等，在在都體現故宮對兒童觀眾的重視。然而，這些服務卻未必廣爲觀眾所熟知，著實有擴大宣傳與推廣的必要性。爲了締造兒童及其陪同成人於博物館內參觀的美好經驗，如何透過有效的傳播媒介，溝通整合院內各項兒童服務設施，使其因瞭解而善用，並感受到

小故宮幻想曲

Fantasia in the NPM

2014全新動畫



國立故宮博物院
NATIONAL PALACE MUSEUM



兒童學藝中心
CHILDREN'S GALLERY

放映地點：兒童學藝中心導覽劇場



圖二 「小故宮幻想曲」描述阿妹仔在列車上與故宮文物巧遇的奇幻故事。



圖三 車廂內同樂會場景設計手繪草圖

廣的功能，乍看之下似不合理也不行。但在經費有限的情況下，也只有化不可能為可能。在院方人員與影片製作團隊的溝通、討論後，最後決

定將影片採兩段式處理，前段十分鐘呈現與文物相關的動畫故事內容，後段三分鐘則介紹故宮相關兒童服務設施。完整版十三分鐘影片主要在兒童

學藝中心導覽劇場常態性放映，另剪輯成的一分鐘廣告宣傳版及三分鐘教育推廣版，則置於故宮 YouTube 網站播出，並可攜至學校推廣。



圖一 藉由動畫的詮釋，故宮文物幻化成兒童的好朋友。

需求規劃——一魚兩吃化不可能為可能

基於上述背景，本片製作在規劃之初即明訂兩大需求：一是影片需做為故宮針對幼齡兒童來院參觀或到校服務的推廣教材；二是影片需宣傳故宮兒童學藝中心及兒童相關服務設施。然而，一部十三分鐘的影片，要一魚兩吃同時兼備廣告宣傳與教育推

博物館對兒童及親子觀眾的友善與用心，也是我們取思精進的目標。

二〇一三年製作的「小故宮幻想曲」影片，可說是在此意識背景下所誕生的作品，也是兒童學藝中心該年度的展示更新計畫之一。全案由院內教育人員主導，協同資訊、研究人員的力量，結合院外兒童教育專家及動畫影片製作團隊，從招標、企劃、製作、完成到上映，共歷時八個月。期待藉由動畫的詮釋語彙與影片說故事的魅力，為小小朋友開啓與故宮文物溝通、對話的可能，同時幫助他們找到鑰匙，走入藝術寶庫一窺堂奧，與故宮文物成爲一生的好朋友！（圖一）



圖四-1 透過擬人化的手法，動畫賦予故宮文物不同的性格與生命。院藏〈銅蓮枝燈〉及擬人化設計圖。



圖四-2 院藏鼻煙壺及擬人化設計圖。

附表 「小故宮幻想曲」劇情大綱

| 段落 | 內容說明 |
|---------|--|
| 片頭 | 阿妹仔帶著玩偶熊與爸媽出門前往故宮參觀。 |
| 初遇 | 阿妹仔經過車站故宮展覽資訊燈箱，對文物們產生第一眼印象，玉人對阿妹仔眨了眼睛。 |
| 奇想 | 車廂內，隨著擬人化的故宮文物角色陸續上車，阿妹仔覺得好奇，與文物展開一連串的互動與對話，並結識了新朋友—玉人與熊。 |
| 同樂會 | 阿妹仔跟隨眾文物的腳步，意外參加了一場同樂會。熱鬧喧嘩的車廂內，玉人與黑玉熊卻走散了。在阿妹仔的協助之下，玉人與熊再度重逢。最後，眾文物一同沉浸在派對歡樂的氣氛中。 |
| 夢醒 | 當大家同歡起舞時，電車嘎然而止，阿妹仔跟著眾文物下車，來到了故宮，卻發現身旁那些擬人化的文物都消失不見了。阿妹仔懷疑自己是否在作夢… |
| 重逢 | 阿妹仔與爸媽來到兒童學藝中心，眾文物在展場入口熱情招呼。經由玩偶熊的指示，阿妹仔看見故宮各項兒童服務設施。 |
| 兒童設施 | 畫面快閃介紹故宮各項兒童服務措施。 |
| 片尾—文物總覽 | 並列影片中擬人化的文物角色與故宮真品的對照圖，同時秀出文物的名稱及年代。 |

此外，為了和故宮既有動畫影片如「國寶娃娃3D系列」有所區隔，「小故宮幻想曲」將觀影年齡鎖定在五至七歲，畫面風格走2D簡單清新路線，並希望全新的影片製作能夠開創、形

塑更多國寶明星。為喚起幼齡兒童的興趣與共鳴，故事需以想像、趣味為原則，不需太多對白，不強調文物知識性，以貼近該階段兒童的生活經驗與學習發展之需求。

創作概念——如何引發兒童的共鳴？

有鑑於兒童的世界充滿想像力及好奇心，影片製作團隊在經過兒童學藝中心實地場勘及對故宮現有動畫影片內容進行分析後，決定由以下角度切入，來引發小朋友的共鳴，使其在觀影後，能對故宮古文物產生好奇，進而參觀故宮與學習。本片創作概念說明如下：

一、以魔幻超現實的動畫呈現，引起興趣：藉由動畫呈現，搭配上生動活潑的對白，自然地讓觀者走進影片的情境中；以真似幻的角色，表現各自不同的個性與特色，勾起觀者的興趣；魔幻寫實的情節，化不可能為可能，亦可讓觀者的想像力無限延伸。

二、以貼近兒童的生活經驗，激發共鳴：將主要場景設定在電車上，營造故宮文物擬人化後也如一般大眾搭乘電車上班去，並在車廂中發展出一連串奇幻、不可思議的情節。希望藉由小朋友日常生活搭乘捷運的經驗，激起共鳴感。

三、透過主角眼睛看故宮，身歷



圖四-4 院藏〈玉人與熊〉及擬人化設計圖。

幫助玉人找到走散的黑熊等情節，展現了小朋友生活經驗中關懷他人、熱心助人的溫馨之情。

一部影片是否精彩，人物角色的刻劃深刻與否至為關鍵。本片角色考量故宮既有動畫影片主角多為男性，為達性別均衡，特選定兒童學藝中心平面代言人阿妹仔為主角，賦予其更鮮明的個性與活力。至於文物角色方面，共動用了故宮二十件文物，除廣為熟知的展品外，如翠玉白菜、肉形石等，也企圖開發新的角色，如玉人與熊。為避免角色過多失去焦點，角色有主從之分。每個角色在形塑的過程中，無論造型、色彩均得參照故宮文物本尊的細節與特性加以繪製，以增加動畫的可看性。(圖四)擬人化後的文物擁有各自的性格與生命，如翠玉白菜幻化成舞林高手、玉人與熊成了感情深厚的麻吉、子犯鉢鐘變身為打擊大樂隊、鼻煙壺成了調皮可愛的小搗蛋、蓮花式溫碗則化身為優雅的淑女；為詮釋故宮文物增添了無限想像的可能。

一部影片的畫面再精彩好看，也



圖四-3 院藏〈霽青刻花蓮瓣紋滴壺〉、〈祭紅刻花蓮瓣紋滴壺〉及擬人化設計圖。

其境：將主色設定為與觀影者年齡相仿的小女孩，即兒童學藝中心的現有代言人之一「阿妹仔」，增加小朋友的認同感。透過她的眼睛去觀察故宮文物，甚至和文物互動，讓觀者有身歷其境的臨場感受。

四、藉由文物擬人化，拉近距離：將故宮文物擬人化，活靈活現的樣態，可增加小朋友對文物的親切感。甚至在日後參觀故宮展覽，看見相同文物時，能夠辨識出文物的特徵，無形中拉近小朋友與文物之間的距離。

執行製作——透過動畫語彙，重新想像、詮釋文物

一部影片成功與否取決於是否有好的故事支撐。本片劇情主要敘述小女孩阿妹仔，在與父母親一起前往故宮參觀的途中，於電車上與故宮眾文物相遇，意外展開一場奇幻旅程。(圖二)內容大綱可分為「初遇」、「奇想」、「同樂會」、「夢醒」、「重逢」等數個橋段。(附表)因為幼齡兒童最容易對手邊物自言自語，編織幻想故事，所以本片藉由主人翁手上的玩偶熊，突然開口說話，將場景從現實世界轉入魔幻想像的情境中。另以幽默的擬人化手法，讓原本靜默不語的故宮文物，搭電車上班，並於電車車廂內大開同樂會，盡情表演，各擅所長。(圖三)此外，影片為配合幼齡兒童發展階段的需求，降低了文物知識性的學習內容，在文物角色出場時刻意不秀出名稱，讓故事回歸到最單純的狀態。所有文物相關資訊，都集中到片尾文物角色輪番謝幕時，才一一向觀眾交代。同時，透過片中主人翁與文物的互動，如阿妹仔照顧跌倒的鼻煙壺小孩，及

要搭配適當好聽的音樂才完整。本片雖為幼齡兒童而製作，在配音、配樂上並沒有降格以求。為符合兒童活潑、可愛的特性，本片音樂風格以輕快、愉悅的旋律為基調。針對不同文物角色性格與出場方式，選擇以不同的樂曲來搭配烘托，並在不同的橋段置入適當的音效，為影片營造輕鬆、逗趣的感覺。此外，本片將不必要的對白及配音干擾減至最低，以優美的音樂帶動畫面，騰出更多想像馳騁的空間，讓兒童影片不一定要充斥兒語及活潑吵鬧聲。

放映後的反應——聽聽觀眾怎麼說

為檢視影片製作是否有達成計畫預期的目標與效益，我們在「小故宮幻想曲」上映後一個月內，於兒童學藝中心現場進行觀眾問卷調查。根據二二〇份問卷(兒童與成人觀眾各佔一半)量化統計分析的結果，觀眾的反應討論如後：在影片整體評價方面，有百分之八十二覺得這部影片非常好看或好看、百分之十八認為



圖五 阿妹仔與白菜共舞一幕，深受小朋友喜愛。



圖七 影片做為兒童參觀博物館的入門教材，旨在引發文物學習的興趣與動機。



圖八 影片整合宣傳故宮兒童各項服務設施，鼓勵親子善用博物館的資源。

片製作經驗恰可視為故宮建立與小小觀眾詮釋溝通模式的實驗開始。面對觀眾的高度期待與殷切建議，接下來我們思索採取的行動是透過完善的整體配套措施，將影片內容延伸發展為教育展覽及兒童繪本，甚至開發成商

品或其他教育媒材，藉由影片所開發的文物角色，做為故宮文物的代言人，來引導幼童走進故宮文物的奧妙世界。從經驗累積中深化幼齡教育的區塊，向下紮根，及早建立小小觀眾與故宮的關係。

本案承蒙國立臺灣大學施靜非副教授、國立臺灣師範大學江學濬助理教授、本院教育展覽處、書畫處及器物處同仁、本院志工提供寶貴意見，楊奇璋導演與太乙媒體事業有限公司參與製作，與本處替代役同仁協助觀眾意見調查，謹申謝忱。
作者任職於本院教育展覽處



圖六 阿妹仔誤夾〈肉形石〉之影片畫面

普通或不好看，百分之八十七會想將這部影片推薦給親友；在動畫內容品質方面，有百分之八十二覺得很好或好、百分之十八覺得普通或不好；在配音、配樂方面，有百分之八十四覺得很好聽或好聽、百分之十六覺得普通或不好聽；在十三分鐘影片長度方面，有百分之七十六覺得剛剛好、百分之二十三覺得太長或有點長、百分之十一覺得有點短或太短；在引發參觀動機方面，有百分之九十二表示看完影片後，會想進現場參觀故宮文物；在兒童服務設施宣傳方面，有百分之九十表示這部影片有讓他們更了解故宮的兒童服務設施(圖八)；有關影片中最受歡迎的角色，前五名依序為阿妹仔、黑玉熊、白玉人、翠玉白菜、鼻煙壺；最受歡迎的場景，前三名依序為阿妹仔與白菜跳舞(圖五)、白玉人找黑玉熊、子犯蘇鐘表演。

概括而言，兒童普遍對影片反應良好，覺得內容有趣，對畫面品質與細節較無要求，且不在乎文物知識，對影片中呈現現實生活無法做到的事情會感到興奮，如銅連枝燈於車廂內表演丟火球等。反觀成人，大多數反應可理解影片是以幼童為主要訴求對象，所以應以幼童意見優先，肯定影片適合給幼童觀賞。但也有少數成人對影片品質有所要求，會與故宮之前製作的3D動畫影片做比較，並希望對文物知識有更深入、豐富的介紹，容易以現實生活中的規範與框架評判影片中天馬行空的想像內容，如認為阿妹仔在車廂內想吃東坡肉(圖六)是產生誤導的違規行為等。從觀眾回饋意見所呈現出兒童與成人觀點的差異性，固然本片是為幼童特製的文物入門影片，但陪同的成人也會一起觀賞，如何兼顧二者需求是未來可努力的目標。

結語——接下來的行動

本影片以幼齡觀眾為主體，藉由兒童易懂的動畫詮釋語彙，讓文物成為兒童親近的好朋友，同時連結故宮正館展間文物，發揮了兒童學藝中心做為參觀故宮入門學習空間的功能。(圖七)學齡前兒童相對於學齡兒童在博物館教育是另一個專業領域，本