

親子友善、跨域共創與在地 連結——「郎世寧·到此藝遊」 教育巡迴展

■ 陳彥亘

本文分享國立故宮博物院「郎世寧·到此藝遊」教育巡迴展展覽及教育活動規劃理念，以兒童及親子觀眾為主要服務對象，運用生活化的展示詮釋，結合多元感官體驗設計，創造寓教於樂的境教空間，便於觀眾自導式學習及互動探索，同時，以主角作品風格及生命史所延伸出之「跨域」、「共創」及「新住民」等符號，開啓新的詮釋視角，與不同地域之藝文及學校資源共創展演；此外，將郎世寧畫作藝術能量結合戲劇策略規劃教育活動，使展場可見風景與觀眾行動緊扣展覽內容，猶如三百多年後對郎世寧的迴響與致敬。

緣起

來自義大利米蘭的 Giuseppe Castiglione (1688-1766)，自幼受專業繪畫訓練，加入天主教耶穌會後，為傳頌教義遠渡重洋到中國，取漢名郎世寧，以繪畫專長服事清代康熙、雍正、乾隆三朝，擔任宮廷畫師，運用中國繪畫工具顏料創作，並與中國宮廷畫師合筆，促進中西繪畫交流，發展出成熟的「中西合璧」畫風。他擅長的繪畫主題有人物肖像、動物花鳥、戰爭功績等，對於清代宮廷畫風及工藝題材有深遠影響。郎氏在中國生活了五十餘年，葬於北京，終其一生未返回家鄉。

為了向這位三百多年前的傳奇畫師致敬，故宮近年規劃「新視界——郎世寧與清宮西洋風」（2007 故宮正館）、「神筆丹

青——郎世寧來華三百年特展」（2015 故宮正館）、「藝域漫遊——郎世寧新媒體藝術展」（2015-2017 故宮正館、義大利、香港、松山奉天宮）、「神彩洋藝——清代宮廷畫師郎世寧」（2016 彰化基督教醫院）等展覽。「新視界」與「神筆丹青」綜介郎世寧豐富的作品主題、風格及影響；「藝域漫遊」系列運用當代新媒體藝術作品穿時呼應「跨域」母題；「神彩洋藝」則運用複製畫作及藝術療育活動，為醫護人員、候診及住院病患創造休憩舒心的空間。

2017 年起，為搭配「那些年，我在皇帝身邊畫畫的日子」兒童劇至外縣市巡演，故宮針對四至十歲的兒童及其隨行者，同步規劃「郎世寧·到此藝遊」教育巡迴展（以下簡稱「郎」展），展覽迄今巡迴屏東縣、新

竹市及桃園市三地，延續自 2007 年起教育巡迴展特色如：遊戲探索、多元感官體驗、生活化詮釋、強化觀眾參與等，開啟與在地人文藝術資源的連結。「郎」展於展前數月即運用郎世寧及其作品為題，與在地團體共同創作，並將合作成果於後續展覽及教育活動中再現。「郎世寧·到此藝遊」，除了意指故宮展覽出外巡遊，亦象徵故宮以郎世寧所延伸出的藝術元素，與巡迴當地的藝文團體及展場觀眾進行對話。下文將分享本展以郎世寧為題所開發之策展理念與策略、詮釋視角、展覽架構及教推概況。

從做中學——親子友善的境教空間

綜觀博物館展覽，無論藝術、歷史或科學類者等皆具教育性，「郎世寧·到此藝遊」

展以教育展為名，為兒童規劃展示內容，相對重視展覽的互動性、啟發性及趣味性，鼓勵觀眾從實作中學習，激發創造力、想像力及思考力。觸摸實體物件與動手操作，是兒童於增進學習時所不可或缺的活動，身體感官經驗則是其日後發展抽象思考的基礎，而兒童亦仰賴與成人互動的鷹架作用，開展學習潛能。¹有別於學校此類正式教育機構，博物館的物件與展覽創造了具脈絡、情境式的非正式學習環境，觀眾可於其中進行主動性的學習。

博物館學者福克（Falk, J.）及迪爾金（Dierking, L.）認為，觀眾整體性參觀經驗受「個人脈絡」、「社會脈絡」與「環境脈絡」的影響，²而本展展示概念及規劃設計，亦依循此三項脈絡發展，使觀眾在人與物、人與



圖1 | 以活潑的插畫風格吸引年輕觀眾，並以第一人稱主述增加文案生動性。 作者攝

人、人與環境的互動中，獲得愉悅的參觀經驗，在潛移默化中養成圖像識讀能力與博物館參觀素養。

「個人脈絡」意指參觀者背景、先備知識及興趣動機等。年幼觀眾通常偏好日常熟悉的主題，並對大型物件印象深刻，³而郎氏筆下的動物圖像，許多為大尺寸且具寫實風格，視覺效果突出，故選取此類兒童熟悉、感興趣、與生活經驗較貼近的動植物主題複製畫作為本展主要展件。此外，由於遊戲與扮演是兒童的天性，且能增強其學習動機，故設計許多具探索樂趣的展覽裝置，搭配創意戲劇活動，吸引兒童參與及互動。

「社會脈絡」則與參觀過程中觀眾及其隨行者、導覽員、展場服務人員之互動有關。

「郎」展以插畫風格的郎世寧人像作為圖像學習夥伴（圖1），採第一人稱角度於展示文案中自敘生命歷程、介紹作品並提問，引導觀眾觀看、親近作品；問答形式文案及探索式學習單可作為家長或老師的支持性材料，協助其與年幼觀眾互動過程中，引導觀察、促進對話及共學。此外，由故宮資深導覽志工群培訓巡迴縣市在地志工及館校合作學校學生，⁴於展場提供常態導覽服務；亦與國立清華大學幼兒教育學系共同規劃幼兒導賞服務，結合文物知識及幼兒教學專業，運用手指謠、默契詞等技巧，以數量、顏色、形狀、生活經驗等角度引導四至六歲的幼兒觀察、探索及表達。（圖2）

「環境脈絡」即為參觀者與博物館空間、



圖2 | 與國立清華大學幼兒教育學系合作，鼓勵幼兒於展場觀察、探索與表達。 作者攝



圖3 引導觀眾窺看郎世寧筆下動植物真實照片，營造觀看趣味，認識郎氏寫實功力。 作者攝



圖4 引導幼童觀看郎世寧〈畫開泰圖〉中綿羊毛髮細節，並鼓勵其透過觸摸羊毛豐富身體經驗與感知。 作者攝



圖5 引導觀眾以肢體創作回應郎世寧的畫作，每個人皆可在展場中尋找適合自己的方式「看」展覽。 作者攝



圖6 設置繪本專區，創造親子共讀與溝通的友善空間。 作者攝

軟硬體設備、教育資源間的互動。因幼兒的學習多來自身體的探索經驗，故本展將郎世寧畫作結合視覺（如觀看畫作、圖文說明）、聽覺（如聆聽動物鳴叫）、嗅覺（如嗅聞花朵香氛）、觸覺（如觸摸動物皮毛、花材）、動覺（如操作教具、肢體創作）等體驗設計（圖3～5），鼓勵孩童於展場進行感官探索，從各式身體經驗中內化展覽內容。安全的硬體設計與友善的操作介面，使親子及學校團體可以於展場安心悠遊。此外，展場並設置與動物主題相關之繪本專區，提供親子共讀及溝通的空間。（圖6）

前述三項脈絡非各自獨立，而是在交互影響中形塑觀眾整體參觀經驗，以展覽的友

善性為例，必須考量目標觀眾的興趣、展示語言的易讀性、展場服務與導覽人員適切引導、展示硬體安全性與易操作性等要素，方可創造理想的參觀體驗。「郎」展重視建構觀眾參觀經驗的眾多面向，嘗試以童趣活潑的視覺設計、平易可親的展件主題與展示文案、多元感官體驗裝置，創造適合兒童及其隨行成人的藝術對話空間，鼓勵年幼觀眾從友善的境教空間中習得圖像識讀與參觀素養。

多元詮釋——連結當代精神與語彙

在「觀眾導向」的新博物館學思潮下，當代博物館不斷尋找讓館藏與觀眾貼近的詮釋方式，也帶動了對文物的多元觀看角度。英國博物館學者胡柏－格林希爾（Hooper-Greenhill）認為，博物館可以透過展示的比喻、修辭、內容與風格，產出新的文化意義與價值，展覽的再現及溝通方式，影響觀眾的知識建構。⁵本展考量目標觀眾背景、興趣及在地的文化風貌，將郎世寧及其作品，以古今連結的當代語彙包裝詮釋，產生與當代議題的連結性。

在郎世寧數十年的宮廷畫家生涯中，運用中國畫筆、顏料與紙絹，將西方寫實、光影明暗、透視的繪畫技巧，融入具中國傳統題材的畫作，同時也奉命傳授畫藝予班達里沙、孫威鳳、王玠等宮廷畫家。⁶成熟的「中西合璧」畫風，象徵相異領域對話的成果。本展以「跨域」精神詮釋其事蹟，並在展覽及教育活動中結合不同專業，與表演藝術、數位科技、自然生態、在地人文、文學、學校教育等領域激盪出具新意的火花。

清乾隆年間，郎世寧多次奉命與中國宮

廷畫師如方琮（1686-1755）、金廷標（?-1767）等人從事合筆畫。⁷（圖7）雖然郎氏在皇帝的強勢主導下，並無高度創作自由，但將彼時合筆概念以當代「共創」精神轉化後，鼓勵展覽觀眾以及教育活動參與者再思考「共創」的意義與形式；而故宮亦從與在地單位合作設計佈陳、與藝文團體共創教案的過程中，實踐了跨域共創的精神。

遠離位於今義大利米蘭的家鄉，帶著虔誠信仰與神聖使命踏上中國土地，長待五十餘年最終葬於北京的郎世寧，如同今日在臺移工、外籍配偶等，必然在追求理想之際，經歷在地適應的過程，並在日常社會參與中，或多或少影響了在地社經與藝文發展。本展



圖7 清 郎世寧 畫孔雀開屏 軸 國立故宮博物院藏 由郎世寧畫孔雀花木，方琮及金廷標補繪餘景，為中西合璧上乘之作。

以「新住民」角度詮釋郎世寧，將這位存於遙遠時空人物的距離拉近，促發觀眾對這塊土地上人文時事的關懷，透過展示文案的鋪陳、教育戲劇策略的引導，喚起觀眾對新住民生活適應議題的關懷與同理。

為了拉近展覽主角郎世寧與兒童及親子觀眾的距離，本展以郎氏生命史及作品特質等角度切入，與現代語彙「跨域」、「共創」、「新住民」連結，進行多元詮釋，期待觀眾在觀展、參與教育活動時，接軌日常生活既有知識與經驗，整合郎世寧作品元素中的傳統與現代性文化象徵意涵，建構對郎氏畫作的獨特詮釋。

「郎世寧·到此藝遊」展覽概述

以前述親子友善與連結當代生活的概念為策略，集聚並分類郎世寧身上的文化符號，結合故宮實體與數位教育資源，「郎世寧·到此藝遊」展六大主題架構於焉成形，內容概述如下：

- 一、「誰是郎世寧」：說明郎世寧生平、身處之時代背景，介紹其身兼天主教耶穌會修士及清代宮廷畫師的雙重身份，以複製畫作與拓印教具呈現其對中國繪畫與工藝的影響。
- 二、「郎氏畫作的魔法」：以兩組複製畫作對比、以及焦點透視法教具，呈現中西繪畫透視法及光影處理的差異，說明郎



圖8 「神奇百駿」數位互動投影牆——以郎世寧〈百駿圖〉為素材，觀眾將所畫駿馬掃描上傳後，即化為3D動態影像，融入四季與晴雨主題的插畫背景，象徵故宮與觀眾共創，呼應郎世寧與中國宮廷畫師共筆意象。 作者攝

- 世寧集中西合璧風格大成之概況，提供郎世寧畫作的立軸、手卷及冊頁教具，使觀眾從操作中認識中國書畫裝裱樣式。
- 三、「郎世寧與他的動物夥伴們」：展出精選郎氏動物主題複製畫作，並結合視、聽、觸、嗅、動覺體驗裝置，搭配播放「國寶神獸闖天關」動畫影片。
- 四、「尋找身邊的郎世寧」：於展前與在地團體合作，再現在地生活環境中運用「跨域」及「共創」精神再現的藝術作品，如：屏東縣新住民藝術創作展、新竹市館校合作成果〈香山百駿犬〉、桃園市藝術創作課程成果〈國寶神獸再現〉等。
- 五、「Fun 心藝起玩」：以展品為發想元素，規劃實體教具如平面及立體拼圖、魔鬼氈布枕、磁性拼貼、手指偶戲臺等；數位互動裝置如書畫數位互動桌、VR 體驗裝置、數位互動投影牆（圖 8），鼓勵觀眾從遊戲中學習，開啟多元感官體驗。
- 六、「郎客共跨 MINE」：以郎世寧作品引發對話及創作靈感，透過多元媒材（跨域／混搭）的共同創作（共創），鼓勵觀眾以文字、口語、肢體及多媒材進行

創作，回應與詮釋故宮典藏，與他人共享獨特的個人博物館經驗（MINE），並以文字或圖畫回饋於留言板及留畫板。（圖 9）

在地連結——尋找身邊的郎世寧

如前述，為串接當代語彙與在地關聯性，本展規劃「尋找身邊的郎世寧」展示單元，呈現與在地藝文資源連結中，運用「新住民」、「跨域」、「共創」等精神共創之成果。同時，教育活動的規劃，也以與在地團體合作為優先，發展文物導覽、戲劇詮釋、肢體創作、藝術創作等教案。（表一）以下概述各縣市此單元內容：

以屏東縣為例，以新住民及跨域（跨文化）角度串聯，與屏東縣好好婦女權益發展協會合作，展出屏東新住民藝術工作者結合其母國文化與臺灣在地文化特色的作品，如：俄羅斯尤湯雅結合金屬線纏繞藝術與臺灣排灣族琉璃珠，製作飾品，亦有與東方禪意結合的平面及立體作品，並開設畫室教導屏東市當地學童畫畫；來自泰國的徐麗麗，引入泰國椰殼藝術工作者的環保概念，引導屏東縣長治鄉長者關注廢棄椰殼議題，創作再生藝術作品及日用容器；內蒙古的林峰，活用廢棄木材角料，創作具內蒙古草原文化的木雕藝術品，推動綠色工藝。（圖 10～12）展示文案並呈現了創作者與在地社區居民的互動及來臺定居的心聲。

在新竹市則以跨域（跨媒材）及共創為主軸，與新竹市香山國小師生透過館校合作共譜成果。從〈百駿圖〉出發，學習郎世寧對動物姿態的細膩觀察，師生經討論後選擇



圖9 觀展後，觀眾可透過文字或繪圖回饋，與郎世寧「對話」或「對畫」。作者攝

表一 「郎世寧·到此藝遊」展與巡迴在地團體合作內容

作者整理

巡迴地點／時間	合作對象	形式	場次
屏東縣政府文化處／ 2017.8.26-9.17	屏東縣好好婦女權益發展協會	「尋找身邊的郎世寧」展示單元—屏東新住民藝術工作者創作展	1 檔
	屏東箱子兒童劇團	戲劇導覽、故事劇場、肢體創作、繪本導賞、藝術手作	16 場
	屏東縣政府文化處志工	定時導覽	38 場
新竹 241 藝術空間／ 2017.11.2-11.30	新竹市香山國民小學	「尋找身邊的郎世寧」展示單元—香山百駿犬	1 檔
	巫婆戲劇魔法故事屋	創造性戲劇、教習劇場、故事劇場	30 場
	國立清華大學幼兒教育學系	幼兒導覽	12 場
	雲門舞集舞蹈教室	肢體創作	8 場
桃園市兒童美術館／ 2018.5.19-8.29	桃園市美術協會	「尋找身邊的郎世寧」展示單元—1. 國寶神獸再現、2. 共創現代郎世寧、3. 假如我有一隻馬、4. 郎世寧的瓶花真漂亮	4 檔
	大象兒童劇團	故事劇場	10 場
	紅蘿蔔布偶劇團	偶戲導覽	8 場
	桃園市兒童美術館志工	團體套裝導覽（導覽+手作）	65 場
	桃園市美術協會	藝術手作	15 堂



圖10 俄羅斯藝術工作者尤湯雅於展場進行創作示範。 作者攝



圖11 泰國徐麗麗運用廢棄椰殼製作再生藝術。 作者攝



圖12 內蒙古藝術工作者林峰，特別為本展創作烙畫〈望〉，呼應郎世寧擅長題材。 作者攝

以生活中熟悉的動物「狗」作為主角，並將喜愛的校園風景轉化為犬隻身上的圖案，運用報紙及壓克力顏料，共創〈香山百駿犬〉。創作者並為其命名與賦予作品個性，將在地的文化元素加諸其上。（圖13）

於桃園市的展出，亦以跨域（跨媒材）及共創為切入角度，與在地美術協會藝術教育師資合作規劃展前及展期中多項藝術課程，賞析郎世寧作品如〈百駿圖〉、〈畫十駿犬茹黃豹〉、〈畫交趾果然〉、〈畫瑞麴〉等畫作及「國寶神獸闖天關」動畫，觀察動物特徵及習性，創作「國寶神獸再現」等作品，運用多樣媒材如油性筆、珍珠板、水泥漆、鈕扣、卡典西德，及技法如剪摺紙、馬賽克拼貼、凸版及

凹版版畫製作等，以創意活現郎世寧筆下動物姿態。本單元為師生共創成果，再現了郎世寧與清代宮廷畫家共筆行為。（圖14）

「郎」展將郎世寧複製畫作及新媒體藝術作品，與當代新住民藝術家創作與事蹟並置，是為提醒觀眾，不同時空中皆有如郎世寧此等人士，結合跨域元素，為世界創造新的視野。清代宮廷文獻以皇帝為中心著述，致使後世對郎世寧樣貌、個性及原生文化認識並不多，但在資訊發達的當代，懷著開放胸懷與好奇心，即能發現周遭的「現代郎世寧」；而以「跨域（地域／領域／媒材／技法）」及「共創」等精神所再現的藝術作品，則開啟參與者對多元媒材的認識與運用，及



圖13 | 〈香山百駿犬〉：學生從平面線條描繪延伸到立體創作，再現郎世寧對動物姿態的細膩觀察。 作者攝



圖14 | 〈國寶神獸再現〉：學生以大型紙板摺出立體動物主角並裝飾，老師於牆面繪製背景植物，呼應郎世寧與清代畫家共筆行為。 作者攝

為連結與再現在地化元素而展開的探索與關懷過程。共創過程中的溝通修正成果，呼應郎氏彼時嘗試以中國繪畫工具創作，及其與中國宮廷畫師合作的生命歷程。在此古今對應的藝術行動中，郎世寧的特質與作品精神逐漸內化，與參與者生命經驗更貼近。

跨域共創——博物館就是劇場

如前所述，為呼應郎世寧作品所延伸出的「共創」精神，本展與多元領域結合，發揮視覺藝術應用創意。本節主要分享以戲劇策略跨域詮釋郎世寧及其作品之成果。

於教育活動中融入戲劇策略，在世界多數博物館已蔚為風潮，目的是為增進觀眾與展覽情境及展品之間的互動。以戲劇性導覽為例，常見方法有：第三人稱解說、第一人稱解說、腳本演出、觀眾入戲、歷史再現等。⁸ 與單純

欣賞展品相較，透過戲劇的轉化，易開啟觀眾對文物的觀察力、想像力及對歷史情境的同理與融入。

「郎」展迄今與巡迴在地劇團攜手開發戲劇詮釋活動之形式如下：

- 一、戲劇導覽：團員扮演乾隆皇帝及郎世寧，以第一人稱角度，引導觀眾賞析畫作，並帶出郎世寧在乾隆時期（1735-1795）光影處理技法的調整（圖 15）；亦有以戲偶扮演郎世寧，主講畫作內容，運用即時問答及肢體創作導引，增強與觀眾間的互動性。（圖 16）
- 二、故事劇場：搭配展覽敘事軸線撰寫腳本，以第一人稱（郎世寧、乾隆皇帝）及第三人稱（說書人）角度交替演出，除了呈現郎氏生命史、繪畫技法的演變，亦引導觀眾觀察畫作構圖進行肢體創作。



圖15 | 劇團成員化身郎世寧及乾隆皇帝，為幼兒觀眾解說畫作意涵。 作者攝

三、教習劇場：⁹先以戲劇百寶箱引導，請觀眾觀察及說明中西繪畫工具差異，並以邊說邊演的方式，呈現郎世寧抵華前的故事，接著運用觀眾入戲策略，讓參與者透過角色扮演，體驗郎世寧初到中國時可能面臨的文化衝擊，並以肢體創作詮釋內心想法。在劇情進行至皇帝反對郎世寧涉入天主教教務，郎世寧獨白內心掙扎時停格，接著分組討論，若身為郎世寧，遇此不利情況下將做出何種抉擇。學生須於留在宮廷專心擔任畫師抑或返回義大利專心服事天主兩種選項中抉擇，同時說明理由並相互辯證。（圖 17）

四、創造性戲劇：引導親子觀眾進入郎世寧生平故事情境後，邀請觀眾以肢體再現其所觀察的畫作構圖，並以口語分享所想像的畫作情境與動植物情緒。（圖 18）



圖17 郎世寧於內心掙扎之際定格，學校師生分組討論若身為主角會做出何種抉擇。 作者攝

多樣化的戲劇詮釋形式，讓兒童及親子觀眾在欣賞郎世寧生動寫實的動物與花卉之際，浸淫在戲劇鋪陳的環境脈絡中，與郎世寧作品激盪出創意火花，豐富身體及心理的感受與創意。觀眾在啟動視、聽、觸、嗅、動覺等多元感官的展覽空間中參與戲劇活動，相較於單一



圖16 偶戲導覽吸引幼兒與「郎世寧」互動對話。 作者攝



圖18 | 展場化身為觀眾肢體創作的舞臺，透過對畫作的觀察與再現，促進家庭成員互動。 作者攝



圖19 | 「郎」展創造兒童親善的境教空間，潛移默化參觀素養，將藝術向下扎根。 作者攝

感官學習，具深化學習記憶的優勢，¹⁰ 透過戲劇所建立的「替代情境」，模擬歷史現場，想像、覺察及同理郎世寧內心可能曾有的掙扎與衝突，深化身體記憶並統整學習經驗之際，¹¹ 也可開啟對郎世寧新的觀看方式。

結語

「郎世寧·到此藝遊」教育展以兒童及其隨行者為主要服務對象，無論展示或教推活動，皆圍繞著主角「郎世寧」所延伸出的特質——「共創」、「跨域」及「新住民」等，連結在地戲劇詮釋、幼兒教育、肢體開發、藝術創作等資源，共創跨域美學詮釋與多元藝文體驗。本展運用可再製的高解析度複製畫作及實體與數位互動裝置，建構具美感的境教空間，鼓勵親子及師生於展場內共遊、觀察、操作、探索、發現與對話，提升觀眾圖像識讀及表達能力、培養博物館參觀素養。（圖 19）

本展以多元角度詮釋郎世寧及其作品，呼應了 2018 國際博物館日主題「超連結的博物館：新方法、新公眾（Hyperconnected museums: New approaches, new publics）」，與在地劇場、幼教、藝術教育、導覽人力等資源結合，以創意展演的形式，嘗試連結新觀眾。經由觀眾參與互動而新產出的符號，不斷與既有的展示內容交織，為「郎」展展示風景持續注入新意及動能，觀眾在共玩共學之際，達成對話與情感交流，開啟想像力與同理心，甚至成為未來行動（如：成為博物館經常性觀眾、關懷新住民議題等）的起點。在這裡，觀眾除了是展覽的觀看者，也是展覽的參與詮釋者，在探索與對話中，與故宮共創當代展示溝通的多重面貌與意義。

作者任職於本院教育展覽處

註釋

1. 呂憶皖，〈當幼兒與美術館相遇——幼兒美術館學習的理論與實務〉，《博物館學季刊》，23 卷 4 期（2009.10），頁 43-63。
2. Falk, J., & Dierking, L., *Learning From Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, (Lanham: AltaMira Press, 2000), 1-68.
3. 呂憶皖，〈當幼兒與美術館相遇——幼兒美術館學習的理論與實務〉，頁 49。
4. 感謝本院資深志工吳明秋、陳美俐、劉兆淬、林芳美、張淑玲、蔡佳玲等老師支援本案合作單位之志工導覽培訓及定時導覽，謹致謝忱。
5. Hooper-Greenhill, E., *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, (New York: Routledge, 2000), 4. 轉引自李靜芳，〈花花世界玩布樂——美術館教育展策畫理念及觀眾回應之研究〉，《藝術教育研究》，28 期（2014.12），頁 104。
6. 聶崇正，〈郎世寧的繪畫藝術〉（北京：人民美術出版社，2017），頁 13。
7. 參林莉娜，〈清 郎世寧 畫孔雀開屏〉，《神筆丹青——郎世寧來華三百年》（臺北：國立故宮博物院，2015），頁 208。
8. 趙美芳，〈運用戲劇策略於參與式展示導覽——以高雄兒童美術館「聲音！有藝思」展示導覽為例〉（臺南：國立臺南大學戲劇創作與應用學系碩士論文，2013），頁 30-31。
9. 教習劇場（T.I.E., theater-in-education）源於英國，目的是讓人們透過劇場經驗進行對某些議題的學習。觀眾並非僅作為觀看者，亦須加入討論，並在演出方的引導之下互動，引發思考與行動。引自「臺灣大百科全書」網站：<http://nrch.culture.tw/twpedia.aspx?id=15388>，檢索日期：2018 年 7 月 1 日。
10. Hooper-Greenhill, E. *Museum and Their Visitors*, (London: Routledge, 1994), 144-145.
11. 林孜君，〈運用「戲劇百寶箱」讓博物館走進教室中〉，《美育》，212 期（2016.7），頁 72。