变成孩子

——印第安那波利斯儿童博物馆札记

本报特约撰稿人：崔璨

博物馆内儿童水上游戏区，在这里孩子们可以学习做简易帆船，修建“水坝”控制水流等。

在“带我去中国”展厅，孩子们在志愿者的帮助下了解中国传统乐器古筝的音色和弹奏方式。

印第安那波利斯儿童博物馆是世界上最大的儿童博物馆，入口处的巨型变形金刚和恐龙模型是它的醒目标志。

就算是个学博物馆学专业的，对于儿童博物馆，我也一向退避三舍。记得一个时期，整个寝室都埋头在各自申请的学术项目里，我对面室友的题目便落在儿童博物馆。只要我一转头，看到的便都是花花绿绿的网页和各色卡通造型的宣传册。桌上堆着的书讲的都是教育理论和人格培养。我觉得那一定是我生娃之后义不容辞的功课，至于现在，还是抓紧时间，保持些雅致闲情，看我的名画或者当代艺术之类的为好。不过，我的室友总能在那些花绿与卡通之间看到些人迷之处，甚至俯仰惊叹。听到我要来印第安纳，她求我必须替她去看看印第安纳波利斯儿童博物馆，我答应了。

“儿童博物馆”的概念始于美国，第一座儿童博物馆1899年在布鲁克林建成开放。目前全世界百分之七十的儿童博物馆坐落于美国。无论从理念还是实践上来看，美国的儿童博物馆都代表着世界水准，而印第安那波利斯儿童博物馆（the Children’s Museum of Indianapolis）确是其中翘楚，是全球规模最大、同时也是最负盛名的儿童博物馆。

最大的规模不仅是指它的面积，也包括参观人数和收藏量。这个占地29英亩，展厅面积近50万平方英尺的儿童博物馆在全球也无出其右者。一进大门，17英尺高的变形金刚大黄蜂便向你问好，两个真实大小的恐龙模型从入口处“破门而入”，跟随你进入展馆。每年，超过120万的孩子和他们的家人来此参观，体验并分享博物馆带来的新知与乐趣。同时，印第安那波利斯儿童博物馆致力于收藏真实的展览对象，其幼年与成年恐龙的化石收藏量为全美第一，各类收藏和标本总量达到12万件。

至于何以负有盛名，这似乎难以回答。优秀的标准或有不同，但儿童博物馆既然将儿童作为分类服务的对象，当务之急便是根据儿童的需求和认知方式进行设计和展示——印第安那波利斯儿童博物馆做得很周到。一进入场地，鲜艳的色彩便抓住了孩子的注意力；这里每一位工作人员的声音都像动画片里配音演员一样顿挫洋溢；馆内不设楼梯，取而代之的是旋转向上的坡道，方便儿童推车在各层展馆间通行；家庭卫生间还设有专为幼儿设计的迷你马桶；顶层设置一块娱乐教育场地，专为婴儿游乐。除有能力培养功能的娱乐区域，还有专门的位置供哺乳、换尿布，同时还考虑到了稍长的孩子等待弟妹时的阅读与游戏需求。

儿童博物馆本是儿童教育理论的实践场。目前来看，最为经典的儿童学习方式仍然绕不开杜威理论中强调的“做中学”，还有蒙台梭利对于学习过程中操作器械的重视；而博物馆对这些理论的主要实践方式便是多层级的互动和参与。在印第安那波利斯儿童博物馆，我们不难看到对互动的深刻考量。

“恐龙星球”（Dinosphere，也有译作“弧形天顶恐龙馆”）是此博物馆最为著名的展厅，耗资两千五百万美金。这里你可以看到真实的恐龙化石制成的骨架，笼罩恐龙的穹幕会以每十分钟对应一小时的速度展现全天的天色。这里的互动首先考虑到了对年龄的分层。儿童整体上有相对于成人的区别，但不同年龄层的儿童之间仍要细分。比如学步的孩子和青少年都是孩子，但却有不同的认知区隔。不同的互动项目会针对不同年龄阶段的特性展开：比如可以穿上扮成恐龙的道具服装在恐龙窝里孵蛋；可以带上防护眼镜在沙墙上模仿考古学家挖掘化石；可以闻闻当时不同恐龙和植物的气味，可以听讲解课或是钻进挖好的洞穴中，再从恐龙的丛林里探出头来；再或者，还可以走进科学家的实验室看科学家清理分析化石……凡此种种，不仅关照到了不同年龄儿童喜欢装扮、喜欢运动等等的特性，还考虑到不同感官的综合互动。综合视、听、嗅、触等各方面的体验；既十分有趣，又激发出更深层的长时记忆，加深了学习的果效。

这样深入考量的互动还强调了真实性。一方面是展品的真实性。印第安那波利斯儿童博物馆的收藏量和那些美术馆和自然博物馆或许没法比，但却是儿童博物馆中的第一名。事实上，全球进行收藏活动的儿童博物馆只有三家。可以理解，以儿童教育为核心功能的儿童博物馆并不考虑收藏任务。但显然，印城的儿童博物馆认为，比起复原的样品和图文的介绍，真实的藏品能更有效地传递准确的知识。一个实例便是此馆曾借展过西安的八件兵马俑文物实物，用以儿童考古知识的教育，这对于非国际大型艺术展览馆来说是极为少见的。真实的海底沉船，真实的赛车，真实的兵马俑，真实的旋转木马——是真实的它们带来了真实的氛围，这一切的游戏都不再只是有趣，而是和馆外的某处、和过去的某刻紧密联系着的——这就是实物难以替代的魅力。另一方面是科学文化氛围的真实，这或更为难得。恐龙骨架的组合是在学术团队的指导下计划和设计的，这个团队里包括了古生物学、非正规学习、科技教育和古生物艺术的专业人士。作为华人观众，不应错过“带我去中国”（Take Me There @China）。这是此馆四年一度的Take Me There的系列展览的一期，上一期是从2009到2013年的“带我去埃及”。展厅的入口是一架大飞机，“登机”坐定后，你能透过舷窗看见中国的景色。除了对脸谱、书法、茶道、熊猫等专题的介绍和对应的互动游戏（比如在多媒体设备上拍照做电子戏剧脸谱、给幼年熊猫玩具喂奶）之外，展厅呈现了一个典型的中国家庭。通过复原，你可以跟着这家11岁的孩子Jackie走进每个家庭成员的屋子，看看中国居所窗外正在建筑施工的景色，祖父房里的红木摆设等等。馆方人员用超过十年的时间研究调查，走进中国近十个城市，极力真正做到让每个观众走进一个无法通过书本、电视和网络置身其中的中国。作为一名中国观众，我看到的不是单一的对中国传统文化的关注，也不是对中国现代化问题的一味批判，这两类在中国主题展示中常见的偏颇在这里被生动实际的文化氛围稳妥地替代了。真实的展品真实的氛围才能激发最贴切和深入的文化理解，这恐怕是印城儿童博物馆强调真实的重要原因。

印第安纳儿童博物馆的使命是：在艺术、科学和人文领域创造非同寻常的学习体验，是指能够改变每个家庭和孩子的生活。所有的互动和设计最终都是为这个教育理念服务的，这在人文教育领域尤为凸显。“成就改变：儿童的力量”（The Power of Children：Making a Difference）讲述了三名了不起的孩子的故事：第一位是写《安妮日记》的Annelies Marie Anne Frank，这名二战期间躲在密室的犹太女孩儿，选择用自己的日记描绘她的困惑和向往，并以此抵抗战争的恐怖和孤独；第二位是Ruby Bridges，这名在六零年代的美国黑人民权运动中第一个走进全白人学校的女孩儿，用坚定抵抗种着种族歧视的种种挑战；Ryan White，是一个因输血罹患艾滋的印州男孩儿。他在公开场合谈论关于艾滋的知识，反击着八零年代以来健康教育的匮乏和对艾滋的偏见。整个展馆用巧妙的策展方式把这三个孩子的贡献分别概括为“文字的力量”、“行动的力量”和“语言的力量”，在这个场域中与观众一同探讨偏见与歧视的话题，并寻求解决之道。展厅陈示了大量的实物展品。2001年，馆方将Ryan White屋子里超过500件生活用品搬至展厅，复原了Ryan的生活场景，并设有与之配合的现场短剧。这种原境与表演的组合使得更深入的了解和触动成为可能。整个馆并没有结束在历史故事的复述上，展线将人们带至“承诺树”（Tree of Promise）旁，让孩子们许下一个小小的承诺，做出一个积极的改变。看着Anne、Ruby和Ryan用过的物品，观看他们的影片，向演员进一步询问他们的故事，不得不感慨，他们的确曾经，并且正在，甚至还将继续塑造我们的历史，而每一个我们都可以成为他们。

对自己的观展做一次简单回顾，不由承认：学习博物馆学是一种矛盾的体验。你是研习者，却也是观众；永远提醒自己站在远观的视角观察，又不免陷入。这就像情感专家陷入了恋爱——总是提醒自己旁观者清，掌握所有技巧和手段，但身处其中却又颠倒神魂。但也同样的，博物馆和爱情这种东西类似：我们强大的关于远观的自我提醒越强烈，那么这种陷入所代表的美妙滋味也就越醒目。当我们终于回过神来的时候，一边后悔自己的不专业，一边不免感慨，这就是它美妙之处。

我很是感谢那个力求我一定来看印第安那波利斯儿童博物馆的室友，若非如此，我不会晓得：那些理论上给孩子设计的游戏，我却也一样无比享受；这个原本以为离我无比遥远的主题，让我自己沉醉其中，重新成为一个孩子。《小王子》中有一句话：“每一个大人都曾是个孩子，但他们都忘了这一点。”印第安那波利斯儿童博物馆让孩子成为更好的孩子，让大人想起他们本不该忘记的曾作为孩子的憧憬与力量，这大概是更高级的成功。

（印第安那波利斯儿童博物馆公关和媒体部主任Kimberly Harms Robinson女士为本报记者的采访提供了大力帮助，特此鸣谢。）

Kimberly Harms Robinson女士接受本报记者采访。后为“世界上的国家地理宝藏”的中国兵马俑部分。孩子们可以在此对兵马俑进行模拟的挖掘和拼接，培养对文物及其发掘的兴趣。