



從白雪公主到赤崁樓

蕭百芳

通識教育中心社會科學組專任教師

數週前，學生跟我說她們的報告主軸是《白雪公主》，一個溫馨又可愛的主题。當然，老師免不了要問這組同學，你們要怎麼報告《白雪公主》？組長小心翼翼的說，想演有笑點的《白雪公主》。既然要有笑點，就得改編劇本，《全民最大黨》似乎是最佳範本，事實證明運用了《全民最大黨》的模式，這週的報告成果，效果與笑果突出。一般而言，學生作報告的能力就僅止於此，但是《白雪公主》這個主题實在是太知名了，於是趁機要她們去發掘《白雪公主》童話的源流——《格林童話》；還有說說 1937 年迪士尼推出的第一部動畫《白雪公主》的時代意義；恰巧九歌兒童劇團將於 12 月公演《愛上白雪公主的小矮人》，部份演出有《獅子王》音樂劇偶戲元素的影子，也請她們對九歌兒童劇團的此次公演作介紹，順便與自己的演出可作個比較與交流。

那麼白雪公主到底住在那裡？那得問問原創她的格林兄弟，格林兄弟出生在德國萊茵河畔的哈瑙，哥哥為史家，弟弟為文學家，合力把十九世紀流傳於民間的故事收集與撰寫，1812 年誕生了《格林童話》的雛型。其中《白雪公主》、《睡美人》、《小紅帽》、《灰姑娘》、《青蛙王子》是最為我們所熟悉的童話。因此我們從小熟知的白雪公主可是德國人，當然住在德國，而且白雪公主是住在德國「童話之路」的巴特維爾東根 (Bad Wildungen)，七個小矮人則來自貝格弗萊海特 (Bergfreiheit)，目前這裡有後來建造的白雪公主村。

「童話之路」，是德國為了紀念格林兄弟 200 歲冥誕，特地於 1975 年所規劃出來的道路，這條「童話之路」的起始點就是格林兄弟出生地哈瑙，往北延伸一直到《不萊梅音樂家》這個童話故事的發生地——不萊梅，約有 600 公里。這條「童話之路」包括與格林兄弟相關的城鎮，也包含了《格林童話》故事中創發地的鄉鎮，大大小小至少有 65 個城鎮。2004 年曾造訪過數個小鎮，回國後的那一學年就以德國為例，上了「台灣古蹟的省思—以德國古蹟經營為例」的單元，當然「童話之路」也列入了德國古蹟的單元裡。「童話之路」的眾多小鎮，我特別挑選了創造《彩衣吹笛人》這則故事的小鎮—哈默爾，給的標題是「童話之路—觀光經營手法將古蹟動起來的佳例」，為了配合這個主题，還讓學生作台灣古蹟的專題報告。《彩衣吹笛人》的故事得從 1284 年說起，哈默爾小鎮的兒童全部都不見了，原來是 1284 年年初，哈默



教學頻道 教學頻道 教學頻道 教學頻道 教學頻道 教學頻道 教學頻道 教學頻道

爾整個小鎮鼠滿為患，請來彩衣吹笛人用笛聲將老鼠驅走，鎮民原本答應吹笛人要給酬勞，但是當老鼠全部不見後，鎮民心想已經沒必要給酬勞，搞得吹笛人一怒之下，用笛聲把全鎮小孩拐走。

那「哈默爾」是個怎樣的城鎮？當你踏入小鎮映入眼簾的是一座 15、16 世紀、保存完好的小鎮，我要強調的是一整座古蹟的小鎮，而不是一棟古蹟，因此會讓人錯以為真的來到了格林童話的故事裡。這個小鎮顯然以觀光聞名，也以觀光維生，因此小鎮居民自發性的將自己的家，保持在最佳的狀態，也就是讓建築物的外觀維持了 16 世紀的原貌；所以鎮民每年都自發性的重新粉刷外牆，外牆的顏色則是依照 16 世紀以來五顏六色的夢幻色彩加以重漆，讓遊客彷彿走進童畫故事的場景裡。（見圖 1）再走進市鎮，德國傳統的木構房子保存的相當完整，尤其是老市區兩邊的童話造型房舍依然完好，這種叫「法赫威克」的老房子（圖 2）現僅存於德國和荷蘭。這種居民自發性的公民美學與公共空間美學的呈現，以及所謂閒置空間的再生，是台灣非常欠缺的，所以藉由這個課程單元來教育學生閒置空間的再生、社區意識與公民美學的重要性。



圖 1：剛進入哈默爾的街景



圖 2：市鎮中心街景

《彩衣吹笛人》故事的主角，不外乎是老鼠與吹笛人，整個小鎮的觀光行銷就是以這兩個主角為重點，加以延伸。首先，小鎮的行政主管規畫了認養老鼠計畫，由商家自行認養，認養後就是在自家店前搞出一隻老鼠，足以代表自己商店的特色，總共有 67 隻老鼠矗立在哈默爾的市鎮內，籌劃整個老鼠雕塑展的規畫小組，其細膩度與完整度，是很值得我們學習的。譬如踏入這個小鎮觀光客所看到的第一隻老鼠是地圖鼠（圖 3），很貼心的設計，觀光客可憑這隻老鼠身上的地圖，規劃如何逛這個小鎮。其他的老鼠爭奇鬥豔，每一隻老鼠都會吸引觀光客的目光，自動停下腳步按下快門。最有特色的是藥局前的拿著膠囊的藥鼠（圖 4），冰淇淋店前的甜筒冰淇淋老鼠（圖 5），從遠處就知道前方商店是藥局，與冰涼甜心的冰淇淋，行銷手法百分百。如何尋找 67 隻老鼠？好窩心的設計，只要按著地上老鼠記號走（「捕鼠人路線圖」），就能與 67 隻



圖3:市區地圖鼠



圖4:拿膠囊的藥局鼠



圖5:甜筒冰淇淋老鼠

老鼠相會（圖6）。除此之外，在夏天旅遊旺季期間，會有志工扮成吹笛人，每隔一小時出現在小鎮裡，吹著當年趕老鼠的笛聲，許多觀光客會不由自主的跟著他走。為了讓來哈默爾的觀光客，都能知道過去哈默爾曾發生過的故事，週六週日小鎮的鎮民都會在露天舞台（圖7）上參與演出《彩衣吹笛人》的童話故事，演出時觀光客通常會把小鎮的街道擠爆。這個小鎮還有「捕鼠人之家」餐館，推出的招牌菜，就叫作「老鼠尾巴」，這個「捕鼠人之家」可是當年格林兄弟在此用餐，聽到《彩衣吹笛人》的故事，而把它納入《格林童話》裡的重要場所。



圖6:老鼠路線圖



圖7:露天舞台

看完哈默爾古蹟保存與觀光行銷的簡單介紹，你是不是想造訪呢！學生上完這單元受到刺激後，努力的參觀台南古蹟，作報告，當時的赤崁樓在週六日的夜間，已有一些音樂性質的表演，當時(2005年)的學生總是覺得赤崁樓無法跟童話之路比。三年後的今天，你若夜晚時刻從赤崁樓經過，昏昏沈沈隱隱約約的夜燈，打在赤崁樓斑駁的牆面，在微光中感染了一股幽幽之情，在黑夜中頗能吸引住路人的目光，加之門口廣場前傳來不知名樂團的樂聲，成了當晚焦點，不少人因此停下腳步聆聽音樂。從最近學生交來的報告中，也不難發現赤崁樓從三年前單打獨鬥的一級古蹟，開始有



了戰友，改裝的老紳羊肉、跑來湊一腳的大灣花生糖、松村的燻鴨、赤崁擔仔麵，還有一條頗具老街風味的 208 巷，整個赤崁樓區雖然還是難登大雅之堂，至少有些許進步，也看到了社區意識與市民美學的曙光。

看看童話之路、看看白雪公主村、看看哈默爾的老鼠城，他們成功來自於三個層次，第一是愛惜文化資產的政府，懂得在格林兄弟 200 歲時，有遠見的規畫出一條長達 600 公里的童話之路。第二是各童話之路的城市政府能利用當地的文化資源，作了既能保存文化資產又能行銷觀光的在地化的深遠規畫，諸如哈默爾的老鼠雕塑、諸如新建白雪公主村。第三是在地居民的社區意識與公民美學的展現，譬如哈默爾居民對於古蹟維修的使命感。反過來看赤崁樓，至少看得出台南市政府是想作些什麼，也看得出赤崁樓附近商家的社區意識在成長，但是很可惜的是各自有成長卻力量不集中。或許文化局該多多參考成功的案例，多多走訪府城古蹟，了解在地文化與居民生活，然後作出一套完善的規畫，將萌芽的市民美學凝聚。另一方面，居民的社區意識與美學涵養也須要再教育，這樣才能創造令人驚豔的赤崁文化區。

或許文化局作規劃時，該思考新與舊的問題，單看赤崁樓一側頗具思古幽情（圖 8），但是若整體來看，整個赤崁樓似乎融不進附近的商區。所以赤崁文化園區到底該像阿浚師魯麵保存古色古香（圖 9）？還是要像松村燻味新意裡透點古意（圖 10）？或許蔡家豬血攤的完全仿古也是一種模式（圖 11）？或者將三種綜合才是最好方案？都值得讓府城的文化局細細深思。



圖 8：赤崁樓一角



圖 9：赤崁樓斜對面的阿浚師魯麵



圖 10：松村燻味



圖 11：蔡家豬血湯