

# 真實性的轉換-人社院的空間藝術節

陳心婷 107048116

簡于翔 108048121

## 一、前言

關於非真實地景，Zygmunt Bauman 在《液體現代性》中提到「無有之地」的定義為「一個毫無認同的象徵性表達、關係與歷史的地方」；人類學家馬克·歐傑將其稱作為「非地方」。在《台北建築觀察：探索台灣當代城市空間》中，林思駿提到在非地方大多都是僅存「移動功能」的空間。在這些非地方中，身處在同一空間的人大多都與自己毫無關聯、素不相識，但都在進行相同的事情，也就是等待到達目的地。而在移動地過程中，非地方破壞了對於土地及城鎮地連續感覺，例如在捷運中，我們會進入地底下一段黑箱的移動。人們在經歷「黑箱」的移動過程中，經常會錯過許多構成日常生活當中真實經歷的地方、建築物，進而形成對於地景間的斷裂。

不過，林思駿也提到代表著空間中不同元素的平衡和妥協的「多樣性」。他指出人們習慣將建築物以時代和風格來分類，卻忽略了所有的時間其實都被壓縮在「當下」的空間中，而這個「當下」的空間便有了時間、政治、功能等多樣性的堆疊，形成一個看似雜亂其實又具有微妙平衡的視覺效果。人們對於空間的印象，除了奠基在個人有意識的觀看和身體活動，也會因為空間中多樣性所造成的偶然而修正對於空間的主觀感受。

這學期的舞蹈社會學，我們挑選出人社院的「非空間」，重新將空間放回它的功能、物質、歷史、政治四個層面，正視這個空間的多樣性，並以身體實踐來將之轉化為「真實」的空間。除了意凌老師帶我們閱讀藝術、舞蹈、真實性相關的理論，這堂課也邀請江峰擔任客座講師。江峰在課堂中引入行為藝術的概念，擴充我們對「身體」、「舞蹈」的可能性。學生有四周的時間發想演出內容，而所有的作品都在 2022 年 1 月 7 日當天演出。以下將分別介紹四個作品，其空間特性以及作品的意義。

## 二、人社院 C 棟空間：《沉默的與談》與《迴》

### （一）人社院 C 棟的空間意義

人社院 C 棟空間具備高度的穿透性，在一個地方至少可以見到三個角度以及不同樓層，尤其在中央的廣場，能夠同時看見此空間的所有角度與樓層，例如站在一樓時，可以同時看見三到四樓中移動的人們和教室，我們認為頗具有傅柯的全景空間的特質。另外，因為挑高的環境，人的聲音可以廣泛穿越至不同角落。所以在 C 棟空間中，因為具備高度的穿透性，人們的感官體驗不只侷限所處的樓層或教室，而是種整體性的感知。

然而，就以我們自己的經驗與觀察出發，C棟空間的穿透性與人們之間的連結卻是斷裂的。承如在《台北建築觀察：當代城市的空間書寫》所提，現代人們極度依賴地圖或是手機，而非透過空間內部的地景構造去辨認所處的位置，對於空間的認知是片斷的。雖然C棟空間不大，但因現今學生與教職員平時都被制式的時間切割，所以移動經常是單調且以最快的方式抵達目的地，加上現代人不乏看著手機走路，更無心留意經過的地景擺設與變化，例如布告欄上的海報經常無人注意，或是為了追求效率而計畫著最短路徑，也就是說，我們可能直接搭電梯到不同樓層，這就讓C棟的空間變成了被切斷且破碎的格局，完整性也不復存在，而人們對此空間的認識也更為模糊。

所以，C棟空間的地景意義與感知上的斷裂，發生於現代生活被時間切割之後，對於地景的片斷認識以及固定的移動，使其失去了原有的空間意義，成為一個「移動性的空間」，而抽離了此空間的真實性。

## （二）《沉默的與談》作品解說與意義

我們認為C棟空間的真實性在於穿透性高的空間構造，並且藉由人的感知，在此空間的不同角落中重新串聯起彼此的連結。這是基於C棟的全景結構，人的連結可以有更多形式的可能性，例如，我在一樓可以跟三樓的人對話，並不像是平時的對話只能是面對面的形式。也就是說，C棟空間的真實性即在人的連結的多重可能，發生於穿透性高的構造當中。

我們使用雷射筆作為一種溝通媒介，因為雷射筆的光線明顯，可以照射在C棟空間任何牆面上，仿照了前段所說的聽覺與視覺之穿透性。而光點的照射代表一種對話形式，紅點的移動與晃動亦代表個人的對話或生活習慣。這就如同平時對話一樣，接收者與發言者之間必需相互培養出一種默契，否則彼此的連結就會斷裂。回到C棟空間中，我們透過雷射筆的光線仿照人的關係連結，也就是將其具體化，讓光線不只作為對話媒介，也作為連結形式的多樣化表現。另外，因為光線能夠照射在C棟空間中的任何表面上，在追尋光點的過程中，會感知此地景中的任何擺設與凹凸面，有助於重新認識C棟空間，使其不在是一個「被經過」的片斷地景，而是具備完整性且彼此相連的構造。

所以，我們回歸真實性的作法是藉著復甦人與人之間的關係連結與對話，並且試著讓互動形式有更多可能，即利用C棟空間的穿透性特質，讓人們不斷移動和改變位置，同時在不同的樓層與角度又能保持連結，作為活絡空間特質的手法，使真實性回歸於C棟空間。

事實上，我們在實際操作此表演時，為了避免造成觀眾的誤解與困惑，使其辨別得出表演的規則與秩序，簡化了許多原本的細節，僅以「發出紅色光點代表釋放訊息，追隨紅色光點代表接收訊息」的單一模式來貫串整場表演，並使用「熄滅紅色光點」的方式示意「釋放—接收」之身分轉換，然而這樣的更動似乎失去了「對話」的元素，觀眾反而看不出這是一場「與談」，也看不出行為本身賦予表演的能動性，而略顯乏味、缺乏細節，也就是說，當我們去除掉

溝通產生的變因，如：將紅色光點照向接收者觸碰不到的高處，代表結束談話或拒絕談話，使雙方皆進入暫停溝通（表演）的狀態，雖然免除了觀眾在解讀表演的窒礙，卻無謂增添了單調性，導致「與談」的效果不甚明顯。

整體而言，我們在表演後反思，確實應該加入更多的變化，也許是表演者的身體，或對物件（雷射筆）的運用，打造新的詮釋方法，進而產生獨有的意義，一方面持續抓住觀眾的目光，一方面使表演更接近「一場對話」，以下便針對我們對於實作的想法與可改進之處作說明：

首先，我們釐清表演當下對於「追隨紅點」的態度而一致認為，這是一種想要保持對話的慾望。在以往的生命經驗中，由於資訊過量，我們無法完整的接收，只能用極快的速度篩選想要或需要的留下，而生活節奏的加快，同時致使人們並不會特別留心在「溝通」的當下，我們不會專注地盯著別人的眼睛，更不會非常細膩的在意對方的一字一句，總是一邊進行另一件事，一邊含糊的任由對方釋放自己也不一定有聽進去的話語。

有鑑於此，在我們的表演中，當我們專心致志、完全將注意力放在紅點的位移，無形之間，不僅僅象徵「想跟發言者保有連結」，也就是對話真實性的復甦，若回到個人的層次上，更意味著「認真」這個態度的真實，因為我們的確都心無旁騖、全神貫注在「釋放—接收」的對話模式上，任何一個位移都不放過，真正的對話之所以能夠成立，仰賴的是發言者與接收者的連結，若兩者間沒有適切的關係，則對話可以預期會難以進行，另一方面，當表演者越想要保持對話，就必須更專注於跟隨紅點的動向，這樣的謹慎與仔細是假不了的，因為一旦我們的注意力發散，就無法如實的傳遞訊息與完整的接收訊息。

其次，我們注意到「情緒」在表演中的關鍵性，它是實作當下的缺失，卻也使我們的表演會有更多的可能性，同時也能闡釋身為表演者，與紅點的關聯，進一步回應到觀眾回饋的「被動接收」問題。綜上所述帶來的啟發，我們認為在表演中，發言者可以用紅點的變化來表現多種情境，而接收者因著每個不同的情境利用身體或行為來表達自己的情緒，便能使表演有明確的方向與軸線，如此的堆疊亦使觀眾能有繼續看下去的動力，舉例來說，紅點的操作空間可能包含：急閃、快速或慢速移動，甚至是持續在接收者身上徘徊的逗弄，當然，接收者必須自行解讀發言者對紅點的操控所蘊含之意義，兩者之間相互揣測與試探又為表演增添了一層興味。

接收者自行解讀紅點呈現的意涵後，便能順應著這些解釋表現出情緒，當作對發言者的明確回覆，而非只是盲目跟隨，否則觀眾會看不出到底有沒有在回應；追隨紅點時表現情緒的方式可能包含：蹲下去、跳起來、轉圈圈、眼神的投射、步伐怎麼移動，甚至有可能是聲音（節奏）的元素，上述行為表現時的輕重、快慢，很關鍵的影響情緒的展演，這樣的展演是外顯並操之在表演者身上的，自然而然會賦予其能動性，也就是說，接收者不再只是被動的接收資訊，也不再是個沒有身分轉換的決策權的「悲情者」，他可以盡情的以情緒的變化或身體的操作來「給出訊息」，即便他不是照射出紅點的那一方。觀眾看到了

表演者自主性的情緒張力，而身為表演者，我們也想告訴觀眾，不管是發言者或接收者，給予其自主意識是相當重要的。

值得一提的是，我們亦討論到要如何使整場表演更貼近「與談」，除了前述提到的情緒展現外，或許可用「閃動」紅點這個簡單的方式，此靈感源自於打摩斯密碼的原理，掌握紅點閃爍的時間長短、閃動的次數等等來表達一個具體資訊，意即變更紅點閃爍的方式，而非只是使其持續開啟且線型移動；除此之外，我們考慮到「身體」之於表演所發揮的功用，誠如前段所言，若我們把四肢的擺動，如：蹲下、跳動、伸手，都視為表演中的工具，乃至於身體的任何部位，都嘗試把它運用在回應發言者所創造出的情境，不僅在表現形式上更多元，更多了與談的味道。

最後，我們留意到在實作過程中，「觀眾意外的參與」似乎起了很大的化學效應，不僅有人一起加入追隨紅點的行列，並與紅點玩了起來，甚至有人拿起另一支雷射筆，產生第三個紅點。這個情況雖然沒有事先預料到，卻為表演增加了些許可看性，身為表演者，我們面對展演過程中的未知，秉持著讓它自然發生的態度，若將其放在「與談」的脈絡下，那麼即是日常對話中的「插話者」，我們很難始終維持日常對話的秩序，於是便讓此意外順其自然的發生，當然，或許這樣的「插話」多少造成了表演者的混亂與錯愕，畢竟我們毫無防備，然而換個角度想，正因為有了外在因素干擾，反而使我們花更多力氣專注在「釋放—接收」的對話模式上，再現了「認真」的真實。

### （三）《迴》作品解說與意義

我們從空間的「功能」出發，來尋找創作靈感。人社院 C 區獨特的空間配置，使得從一樓走至四樓有 3 種選擇、27 條路徑，若是加入下樓的方向就更多了，過去在空間中的經驗讓我們發現：同學之間會因為路徑的多樣而「相遇」或者「不相遇」。於是，多種路徑的行走就成為了我們放入作品中的重要元素，並且試驗不同路徑的「時差」，凸顯「相遇」這件事情在這個空間的獨特存在。

另外，我們發現「行走」本身就是一件可以被拿來討論和思考的事情。回想人社院 C 區的「功能」，它其實就是一個「途徑」、「中間過程」、「銜接」，帶往人們走向目的地。在日常的使用時，我們並不會意識到「行走」這個「過程」本身。因此在之後的作品設計，我們也試圖放入「行走作為一種目的」的概念。

因此，我們捨棄了原本討論的「展演」，而是回歸到最開始的「路徑」並強調作品中「迴」的意象。我們首先將這個空間定義成擁有多條複雜路徑的圓環，而我們作為表演者是其中的一個點，當進行移動時不可避免地會對周圍環境產生擾動，進而讓整個空間動起來。

我們為行走的方式訂立了一套規則：從小舞台上同時出發，各自按照先前規劃的路線行進（路徑的規劃本身也是循環往復的，從一樓走至四樓有 3 種選擇、27 條路徑分別被我們三個人所行走），在移動過程中可能會與其他表演者

相遇，此時彼此間會以擊掌的方式提供回應，沿著軌道走回原點時在小舞台上依照走的圈數繞圈，並開始自己的下一趟旅行直到三人相逢，並在表演的最後走向各自的起點象徵下一個「迴」的開始。行走開始前與結束，當三人同時處於表演展台時，會有彼此手牽手互相纏繞而後散開的舞蹈，用非日常的手法刻畫「相遇」。

在實際表演過程中，我們一開始請觀眾盡量站到高處或跟著我們一起走，這個舉動關係到整個作品的完成：如果觀眾不與我們一同動起來，或只是在底下看著，便無法達成把整個空間動員起來的效果。而在過程中觀眾的互動比我們預期中的還要更多，比如搶占電梯來干擾演出、故意阻擋表演者前進等等，這些都是我們希望看到的互動，在干擾的過程中，觀眾必須尋找周圍有那些東西可供利用，進而與該地方發生了互動。

對我們來說，每個樓梯、每個不同的路徑，都是讓我們融入於這個空間的工具，因為走路而使用的這個空間變得更加具體與真實。因為獨特的設計，若是不同的路線，就會有不同的際遇，也造成了時差的出現。同時出發、目的地相同的我們，因為時差的關係，這趟小旅程就會充滿著各種相遇以及不相遇的事件。雖然可能會相遇，但是相遇並不是我們的目的地，我們要的是持續的行走，走到我們會合在一起。也因此相遇的事件就像是中途的綠洲，讓走路的過程增添一點能量。因此在這裡，觀眾看著我們的走路，也看著我們彼此之間的相遇，最後可能也會裝成路人也來與我們相遇。

而相對於走廊上的日常行走，中間的展場有著「表演」的身體，也因為表演，而讓展場作為展場的功能呈現出來、變的真實。走路後於此地的相遇，是戲劇化的、表演化的相遇，並非是走路時日常的相遇。但是我們日常的行走為何會走到這表演性的地點，還需要再多做一些思考。觀眾在這裡好像也會想與我們有表演化的相遇，但因為這種表演化的相遇，就會不知道要看我們「表演」，或是我們「行走」。

總和上述，我們最底層到底是想要說甚麼呢？目前我們的感覺是，我們把身體織進了人社院裡面，不論是行走或是展演台的部分都是，這一切都是為了要讓這裡變的真實。

### 三、 人社院 A 棟電梯：《音樂盒／Ballerina Box》

#### （一） 電梯的空間意義

人使用電梯基本上只有一個目的，也就是移動至不同樓層。在這樣的情況下，人在電梯裡多是扮演「陌生人」，在使用電梯時，大家總是會盡可能地避免與其他人對視，例如保持足夠的距離、假裝滑手機（就算根本沒有訊號）、讀公告等。或是即便電梯會自動關門，但通常只要人一離開，就會有人主動按下關門鍵，減少等待的時間。除了幫人按著電梯的「開」，或是跟幫忙按著電梯的人說聲謝謝，但這些行為的目的皆是為了維持基本禮貌、不觸犯到彼此的界線。多數人都會盡可能躲避一切互動的可能，撐過進電梯到出電梯的短短幾十秒，

以免創造不必要的互動。電梯對於搭乘者來說毫無歸屬感、認同感，也經常消失在人們對建築的印象中。

除了住家大樓、學校等，可能會因平時建立的關係使得人們會在電梯內互動，在充滿陌生人的電梯裡，需要透過一些「意外」才能打破這道陌生人的隔閡，與其他人產生互動。因此雖然彼此之間並非如此熟識，但在某些情況能引發共鳴的情況時，還是能有機會能建立起嶄新的互動模式。而綜合以上的觀察，我們發現似乎越「非地方」的電梯，就需要越特殊的事件才能建立互動。

## （二） 《音樂盒》作品解說與意義

這個作品分成兩個部分呈現，第一是一支預錄的表演影片。影片中有兩個人在電梯內，一個人唱歌，一個人轉圈，分別呈現音樂盒的聲音與在音樂和中轉圈的小玩偶。電梯代表的是音樂盒本身，進入電梯的人就像打開了音樂盒、進入音樂盒的世界，而當電梯關門，待在外面的人就像是看著一個合起的音樂盒（沒有音樂、沒有轉圈）。此部分的表演總共會唱三首歌，時長約十分鐘。一開始，同學被帶進教室裡觀看預錄好的影片。等待第一首歌播畢，會有一個人告知同學可以到現場找演出者，也可以選擇留在教室繼續看影片。第二個部分則是現場的表演。一個人在電梯中拿著打開、播著音樂的音樂盒。這個人的功能單純只是旋轉發條，讓音樂盒能持續播放音樂，類似戲劇表演中的黑衣人。在這個場景中創造了不同層次的音樂盒，拿著音樂盒本身是一個，電梯也可以是一個（電梯打開時能聽到聲音、關起來時聽不到）。另外，在兩個表演時組員都會拿著一個打賞箱，觀眾能自由投入各種東西。此次表演結束後有收到雞精、蛋糕、糖果等。

在預錄表演時，電梯門打開的當下，觀眾們皆先是愣住，接下來的反應分為三種：逃離現場放棄搭乘、默默走入、透過組員眼神加上口頭示意後才敢進入搭乘。在三首歌演唱、觀眾搭乘電梯的過程中，觀眾完全沒有跟我們有任何互動，使用時大多會縮在電梯的角落，而非站在電梯中間或是靠近我們三位其中一位的位置。特別的是有一位觀眾在表演過程中進來搭乘兩次，第二次顯得較不驚訝，但站的位置仍是在角落。

而在現場表演時，從教室到電梯的同學，可能會預期會看見有人在裡面唱歌、轉圈，然而他們只會看見一個人拿著音樂盒。他們帶著有點困惑的表情走進來，上下打量拿著表演者（拿著音樂盒的人）和音樂盒。有人出於好奇觸碰表演者、或把音樂盒闔上，但拿著表演者無動於衷，只把音樂盒打開讓他繼續發出音樂。有人進電梯後找不到另一個轉圈的人，而去其他電梯尋找另一個表演者。在現場的表演時間與預錄影片一致，當時間一到，表演者便默不作聲地離開電梯，結束表演。

這個作品運用了電梯密閉性和門的開關的特殊性質進行呈現。不只是音樂盒，其實門的開關也象徵著拉開舞台的布幕，帶領觀眾來到表演的場域內。藉由轉換電梯的功能以及打破電梯使用的常規，將電梯從非真實地景變得真實。

首先，非真實其實是一個相對性、關係性的概念，在同個空間中互動的行動者可以把同一物理空間轉換成不同的社會空間。但在現代社會中，空間經常會有一個特定的互動腳本，人們知道在某些場合更適合以某種打扮、態度與互動出現。因此在非真實的空間中，若是打破其中的互動腳本，就有可能將地景變真實。在電梯內唱歌、跳舞（旋轉）即是打破了常規。然而，但在預錄時，因為學校這個空間可能會遇到認識的老師、同學，且當時正值期末，而此使進入電梯的人產生「他們可能在做作業」的想法。再加上我們的表演拿著相機錄影，看起來有個明顯的操作目的，使得我們的「怪異行為」似乎變得合理。像是打賞我們雞精的是組員認識的學長，是在認為我們在做作業的前提下給我們雞精的。而現場的表演因為沒了攝影機，就成功地突破了使用電梯原本的框架，成功讓非真實地景變得真實。另外因為現場表演時原本在電梯裡轉圈的老同學不在電梯內，使得觀眾跑到人社院別的地方找人。這樣對於其他空間的擾動，也許也使其他非真實地景變得真實。

再來，因為電梯像是一個傳送門（portal），將人從一地傳輸到另一地，因此預錄的表演透過影像的複製，也呈現了影像的傳送，呼應電梯傳送門的意象。而在現場的表演又能與預錄的表演進行對比，現場的表演有靈光，是在空間內獨一無二的存在，而機械複製的表演失去了靈光，但也滿足了欣賞者在各自不同的情況下所出現的需求，能夠超越時間與地點，也能呈現現場可能看不到的細節。

最後，電梯內的表演使得電梯跳脫生活世界（life world），也因為電梯的密閉性，表演者得以創造出一個界限分明的表演的世界。在觀眾踏進電梯甚至只是電梯打開時，感知到的畫面就使他們產生了所謂的跳躍（leap），從原本的生活世界進入了表演的世界。

我們希望透過「音樂盒」這個作品，利用電梯「開關」、「傳送門」的性質，將進來的乘客帶到另一個音樂世界，打破乘客原有的搭電梯的慣習，以轉化電梯這個很「非地方」的空間。而我們也透過影像的複製，超越時間與地點的限制，再一次將畫面、音樂「傳送」出去，也讓表演有更多的層次。在沒有靈光的影像裡，我們將「音樂盒」的概念具象化，讓真人在電梯這個空間裡唱歌、旋轉；在有靈光的現場表演裡，是在空間內獨一無二的存在，然而卻只有音樂盒在場。

#### 四、 人社院公車站：《魁儡遊戲》

##### （一） 人社院公車站的空間意義

人社院公車站。此地是半開放的空間，有條約可容納五六人的石長椅，有屋頂可擋住陽光和雨水，外面的排隊線則沒有屋頂的遮蔭，公車站與隔著一條兩線道的馬路與生命科學院對望。

公車站的功能相當明確，就是提供欲搭車的人等候公車的空間，它本身的

目的雖然明確，建立的原因卻不是為了它自己，而是為了會移動的載體，也就是公車。具有清楚功能設計的空間，似乎特別容易變成非真實地景，因為它難以容忍人們在此發揮創意、發展其他功能。

至於政治性，我們首先注意到的是，地上藍色漆的「校園公車」與紅色漆的「南大校區區間車」兩條排隊線。這兩條線要求人們，一定要站在線內等車，才能搭上車。突然，育賢想起來，這裡以前沒有排隊動線，大概是二零二零年才漆上去的，之前只有等候公車人數較多的第二綜合大樓才有畫。這兩條線就像是學校所要求的秩序，要學生有秩序、服從地排在線內，才能擁有搭上古車的權利，同時排隊線也有功能性，等車的人只要站在線內，不必揮手，司機就會停下車讓你上車。佳言想到，物理館與台達館之間的區隔行人與腳踏車的白色繪製線，似乎也有類似的政治性，不過，該處與人社院公車站仍有差別，前者少有人遵守規則，但後者則是多數情況下人們都會主動站在線內排隊。

真的嗎？人們一定會站在線內等公車嗎？排隊和公車種類有關，往南大的公車班次較少，往往需要排隊；排隊也和時段有關，比如說一定得排隊，才能搭上那班晚上六點半往南大、常常滿座的班車。

那人社院公車站什麼時候會比較多人？早上 9:50 到 10:10 是尖峰時段，許多趕著上課的同學會「經過」這個公車站；至於等車，頻繁往來校本部與南大的育賢說，十二點的南大公車常常滿座，他都會先往校門再往回搭車回來，除了前述提過的晚間六點之外，下午三點也是個尖峰時段。

公車站還有另外一個展現政治性的空間，就是無障礙坡道。這裡的無障礙坡道完全被竹林所擋住，即便將竹林砍掉，沿著坡道向上爬升後，沒有其他供銜接的電梯或坡道，僅有一道很長、約三層樓高的樓梯。

物質面向我們首先關注到的是，公車站建築以中國風為主要的風格，有竹林、陶甕紅磚等組成；日間陽光能完全照見公車站空間，晚間則僅有幾盞微弱昏黃的燈光；此處的風像是用「灌」的、特別強烈，或許是因位處人社院與生科院兩建築之間；公車站亭內部與階梯的鋪面都是稍深的灰色，和馬路平行的人行道與等車線空間的淡灰色是一致的，階梯與公車站亭中間的銜接則是紅磚鋪面，與整座公車站建築的紅磚能相互呼應。

## （二）《魁儡遊戲》作品解說與意義

我們首先想的是，如何讓等車的人更容易加入我們？我們決定參考江峰老師的作品《東方身體日記》。以猜拳的方式決定三人誰當領導者，其餘兩人就負責執行音檔內容，領導者可以決定當下要播放什麼樣的音檔，音檔內容包含純粹的動作（跑步、走路、向左邊跨一步等）和與等車之人互動的（比手畫腳、老師說、跳跳 tempo 等遊戲）等兩大部分。只要一班公車開來，我們就重新猜拳換領導者，和平移交權力。

如此一來，我們作品的權力秩序關係，就較為簡單易懂。三人看似皆可能



擁有操控現場的權力，其實三人並沒有太大的差別，所應用的策略與模式其實是同一套音檔。「傀儡遊戲」這個作品名稱的第一個層次是，雖然以遊戲的方式包裝，但當場等車的人和非領導者的兩位表演者，其實都是領導者的傀儡；至於第二個層次則是，三位表演者無論誰擔任領導者，看似擁有權力，其實都只是被音檔所控制的傀儡而已。

一月七日下午三點左右，我們開始演出。我們三人先猜拳，依照結果，佳言擔任負責操控按鈕的角色。佳言一開始按了些起立蹲下的指令，後來直接進到「老師說」的環節，甚至要育賢和方曉躲起來，可惜的是手機的音量太小，育賢和方曉聽不見結束的指令，佳言只能走到兩人身邊再按播放鍵。

接下來，仍然沒有任何等車的人，猜拳獲得操控權的是方曉。方曉決定要到對面生科院的公車站，他首先邀請排隊動線的第一位同學，按下音樂的播放鍵，接著要大家一起來玩「老師說」的遊戲。但一台公車開來，這些排隊的同學上了車，我們的作品又被打斷。

重新猜拳後，佳言又獲得操控權。他看了看人社院的公車站，有位同學在等往南大的校園公車，於是又回到人社院公車站，接著請該位同學按下音樂播放鍵，育賢拿糖果發給那位同學，接著，佳言播放了「現在來玩跳跳 Tempo」的音檔，育賢、方曉和那位等車同學便一同加入遊戲，南大公車的線代表的是圈，而校園公車則代表的是叉，佳言依序播放音檔「以下哪些圓形的東西？」、「圓圈圈」、「甜甜圈」、「演藝圈」等，方曉和育賢陸續跳錯位置，最終等車同學取得最終勝利，育賢再度發糖果給他。佳言提議結束演出，育賢和方曉同意後，演出正式結束。

我們最後一月七日的演出是成功的嗎？回到意凌老師最初設定的目標，將非真實地景變真實。我們成功地與一位等車同學利用排隊動線玩「跳跳 Tempo」，從這位等車同學的觀點來看，人社院公車站不再只是個等車的地點，他可能會遇到像我們一樣的「怪」人，要他和我們一起玩遊戲，於是他對公車站產生了別於等車的記憶。

然而，我們並沒有向他傳遞出關於秩序的想法。透過遊戲，我們挑戰公車站既定的秩序，但演出時間似乎不夠長、參與的人數也不夠多、當場的指令播放聲音也太小，與 12 月 24 日演出同樣的是，我們所創建的新秩序不夠強烈、明顯。從這個角度來看，我們的作品是失敗的。

除了挑戰外在秩序，對我們來說更重要的是，這個作品也在挑戰我們的勇氣。無論是以聖誕裝扮示人、在公車站跳健康操、還是在公車站玩遊戲，這些對我們來說都是件異於常態，會被歸類成丟臉、羞恥、尷尬的事情，但我們還是鼓起勇氣將作品完成。

## 五、 結語

人社院空間就是一個空間肌理豐富、具有多樣性的地方，像是走廊可以看到不同時間的海報、演講資訊，亦或是有不同功能性的空間（展演平台、樓梯

等)，但他對於大多數學生來說僅僅是一個只有移動功能的「非地方」，往往忽略了空間的變化。如何將人社院帶來不同於以往的意義，正是我們這次表演的重點之一。

因為第一次接觸到「行為藝術」的概念，使得我們在過程中有些迷茫，甚至為了作品的概念而有「失去身體」的經驗。雖然我們不一定產出了一個「成功」的作品，但從最終演出的結果來看，我們骨氣勇氣挑戰外在秩序，而過程中那些害怕尷尬、擔心丟臉、提起勇氣等情緒都是無比真實的。透過這次的嘗試，我們重新探索了自己的身體、思考空間的不同面向，也讓自己與他人注意到早已存在，但未曾察覺的事物。