

公開實驗室③後記：以實踐去代替口頭匯報的實驗

文/陳鈞鍵 Freddie

在這次創作、構思的過程，我們「希望參加者作出跟第一和第二次公開實驗室不一樣的體驗和回饋」，尤其是在回饋方面，與其安排他們純粹商量和回報，不如提供時間和空間讓他們可以構思、創作，甚至讓其他朋友也有試玩的機會。既然如此，第三次公開實驗室在試玩的過程都要跟上兩次不樣。

我們就於創作第三次公開實驗室的體驗階段時，重新研究《愛麗斯夢遊仙境》這個故事，最後創作了「Alice 的父母離異時，她大約 10 來歲，正沉迷《愛麗斯夢遊仙境》這部兒童文學」的情節。我們以此作為起點，慢慢「規劃」Alice 往後的故事。

可能因為有《愛麗斯夢遊仙境》這個故事作為前文本，我們在創作階段都頗順利的，我們亦進一步擬定反思題目，這些題目都和「孤獨」有密切關係：

1. 孤獨其實是什麼？身邊沒有人才算是孤獨嗎？活在熱鬧的群體中可以感到孤獨嗎？
2. 當感到孤獨時可以做什麼？找人陪？接受孤獨？做自己一個都可以做的事？
3. 孤獨感可以讓我們發現些什麼嗎？

最後，我們設計了一個迷宮般的空間，當中有不少小站(Station)，每個 station 都設有 AR CODE (外貌是一幅圖畫)，參加者掃描這些圖畫後，便能看見一些 Alice 零碎的成長片段，部分片段是 Alice 和母親的對話、部分是 Alice 的夢境、部分是 Alice 分別在大學和工作時的片段。參加者會被安排在不同的 station 作為起點，他們要在指定時間內都掃描所有 AR CODE，並重整故事的次序。希望參加者從中進一步反思「孤獨」和他們自身的關係。

在下午回饋環節，參加者要分組修改我們構思的體驗環節，但這次不是純粹討論和匯報，而是要落手落腳去創作，更要讓其他組的組員试玩。我認為這個回饋活動比起第一和第二次公開實驗室完全不同，頭兩次實驗室只作口頭匯報，我們需要把他們的提議再附加想像，才能知道他們的想法可取或需要改良的地方；而在第三次實驗室當中，他們要確切地把構思的點子實踐出來，而其他組別的參加者亦需要去试玩，這樣具體地呈現能令大家更確切地知道他們改良的方案，也令之後的討論更加深入。我認為這個安排會有助參加者更加會投入故事當中，因為他們可以把創作的點子實踐出來，還可以讓其他組員试玩。

三次公開實驗室的創作內容，實在有賴之前跟第一和第二次公開實驗室的安排和試驗，因為那兩次實驗室的回饋部分，都是討論和口頭匯報為主，而三次公開實驗室就可以落手落腳去創作、去試驗，兩者的分別，在於第三次實驗室為參與者能夠把想法付諸實行，此舉有助測試他們的想法是否能夠有效地改善我們早上為他們而設的實驗，而相對於口頭匯報，他們亦能具體將之呈現出來，我認為更具「實驗」的味道。