

請分享：
一次你同父母
或子女

玩屋企部 Wii
Sports Resort 呢個
玩到打爛全部電視
一齊玩到
個心都喪曬
嘅經驗。
Tsum Tsum

by High

是你爸(真) 阿皓程

大家都去闖下吧！
青年人，
你今天有什麼
新發現??
「發現」了
「便便」這本
「書超好看」
「拍達——」

請分
感到
戲的
有不
和很
跟隨
自己
段和
一點

耍樂是青年

A GOOD WASTE OF TIME

kaikai play zine
09.2018



視覺傳意之 傳紙仔

藝術家伍啟豪提供

四人以上

材料：A4紙一疊，每人一支筆。

1. 定立主題，如電視節目、職業工種、潮語、有身體部份的成語等。
2. 參加者圍坐，每人發一張紙，於限定時間內各自繪圖表達出定立主題下的一樣東西，只許繪圖，不可寫任何文字或數字。完成後對摺紙張。
3. 各人將紙張順時針傳給下一位，只許揭開紙張一次看上面的繪圖，心中猜想是什麼。
4. 重新對摺紙張，把猜想用文字寫出來，然後再對摺紙張。
5. 各人再順時針將紙張傳給下一位，同樣只許揭開一次看上面的東西，然後重新摺合。在上面再次限時，只許繪圖表達出來，不可寫字，然後又再對摺紙張。
6. 重覆第3至第5項，直至原本的紙張傳回自己手上，大家打開紙張分享討論當中繪圖、猜想、跳出框框的手法、成功或失敗傳意的趣味和發現。下一回合轉另一主題。如此類推。
7. 留意：主持人可提醒參加者，這遊戲與繪畫技巧完全無關，參加者可以放心以任何圖像傳意。

舞動雕塑之 波波蟲帽

藝術家何翊雯提供

人數不限

材料：不同形狀的顏色吹汽球多個（如圓形、長條形、心形等），每人一條顏色薄身彈力襪褲。

1. 把五至七個不同形狀的氣球，吹大到其直徑約手掌大，打結扎好。
2. 把氣球逐個推進襪褲的兩腳，兩邊腳的氣球大小、數量、形狀和顏色，可按自己的喜好排列。
3. 最後一個氣球放在中間褲襠內，然後抓緊褲頭，將整個撐起了的襪褲倒置，腳向上，成為一頂有一對立體觸角的帽。
4. 將褲頭橡筋套在頭頂，即用褲頭前面包著額頭，後面包過後枕，最後圈起褲頭作帽邊。
5. 搖一下頭確保穿戴穩固，唱下歌跳下舞並留意身體舞動時如何令頭上的立體觸角自由擺動。
6. 多人玩法：多吹一個氣球，分成兩隊左右對壘，在兩隊中間的地上用粉筆畫分界綫，各人雙手只可托著觸角作為球拍接球和打球，最後球掉在哪一隊的地上便是輸家。



路線圖設計之 自創飛行棋

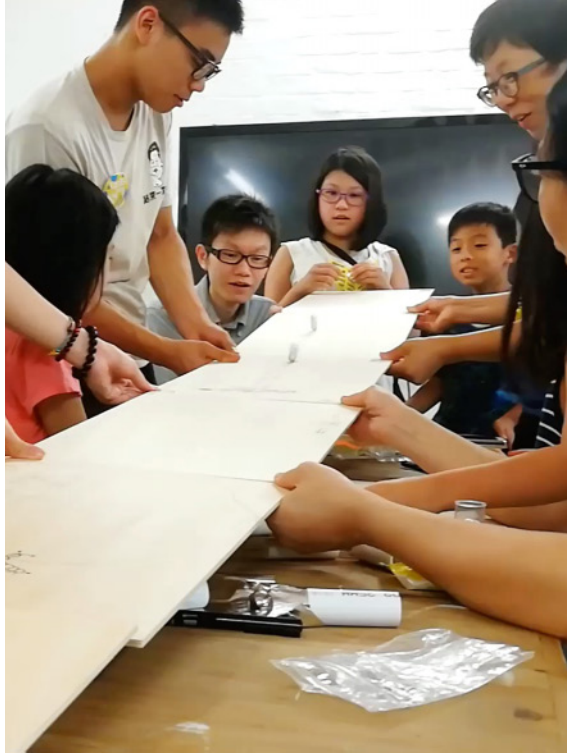
藝術家余迪文提供

四人或以上

材料：骰仔一粒、約A1大紙一張、post-it一疊。
每人不同顏色水筆一支、不同顏色星星貼紙最少六粒和硬幣一枚。各人需選定代表自己的顏色。

1. 圍坐桌子，大紙放桌面。主持人用黑色水筆在紙中央畫個圈作終點，每人在兩張 post-it 上分別寫上最想去和最怕去的地方，然後對摺 post-it 寫名，放在終點圈內。
2. 各人把一粒星星貼在近自己的紙邊上，星星會成為起點，再用顏色筆在起點和終點之間隨意畫一個比硬幣大的正方形，成為轉線站。
3. 各人把一粒星星貼在硬幣上作棋子，並放在起點。隨意把餘下的星星貼到紙上，成為自己路線的各個中途站。
4. 輪流用顏色筆把自己的起點連上中途站，將代表自己的顏色和一個其他顏色的正方形連上成轉線站，最終再連上終點圈。各人必須遵守以下設計規則。每人每次只可連接站與站之間的一小段，只容許在轉線站橫跨別人的路線。參加者可一起商量、協調、甚至改動已連成的路段，以達至最終所有人成功按規則完成自己路線。
5. 各人可於紙上空白地方繪畫自己路線旁希望經過的地方，如環境地標、城市鄉郊、公共設施等。主持人有權另外繪上一些社會內不起眼的地方，如垃圾處理、喪殯設施等。
6. 按以下遊戲規則輪流擲骰，在自己路線上行棋：如行棋站數超越終點便要回頭行至完成該次站數。棋子停留在誰的轉線站便可以打開誰的 post-it，讓上面的地方成為該時段的終點，看誰最快到達甚麼終點！





動能藝術之 百厭豆豆

藝術家高便蓮提供

人數不限

材料：錫紙、較剪、油性水筆。每人波子一粒和硬皮書一本。

1. 剪一條長方形錫紙約4.5cm高 x 7cm長。
2. 把7cm長錫紙圍成一個小圈，直徑剛好可以讓波子上下移動，把頭尾封好，令它不能滾出來，成為一粒矮小的豆豆。
3. 將封好頭尾的豆豆輕輕放在手掌心，輕握拳頭上下輕輕搖動，讓波子在錫紙套內上下移動，令豆豆的頭尾圓滑一點。
4. 在錫紙面繪畫豆豆的表情，令其生動有趣成為一粒百厭豆豆，然後把它輕輕放在一本書上，左右搖擺，它便會一起一伏的跑動。
5. 多人玩法：每人用手托起一本書，書接書排成一條由高至桌面的斜路，主持人把豆豆逐粒由高位放下，各人合力確保豆豆安全跑到桌面。



紙雕初探之 站起來的故事

藝術家劉銘鏗提供

人數不限

材料：舊報紙雜誌一疊、A4紙一疊。每人小電筒、較剪和漿糊筆各一。

1. 各人一張A4紙，隨意用手撕出一個不規則甚至穿窿的形狀，互相分享形狀看似甚麼、有趣感覺或令人聯想的事物。
2. 各自把撕出的形狀，用自己方法令它不需依靠任何東西「站立」起來，不再是平面，成為立體。
3. 把燈光關掉讓室內成為黑房，每人拿電筒照著自己的立體形狀，從不同角度觀察它與光影，及平面與立體之間的變化，再次分享。
4. 開燈，各人從報紙雜誌中尋找剛才分享時曾用過的相關文字，剪下、串連、拼貼到另一張紙上，創作一句關於自己的紙雕塑的簡介。



定向攝影之 油街實現

卓穎嵐提供

人數不限，在砲台山油街實現進行

每人一張定向圖（中間內頁），自攜可上網和攝影的手機。

1. 每人先閱讀定向圖，理解它所標示的油街實現和方向。
2. 按圖中各位置的提示，做些資料搜索和運用想像力，在油街實現範圍內尋找各個地標。
3. 到達每個地標後，用手機向東南西北四個方向拍一張照片，上傳最能代表地標的一張到自己的 Instagram，並加上「# 該地標的相關提示」和地點，如 **#蜻蜓之眼 @油街實現**。
4. 二十分鐘內看誰人到達最多地標，或誰人最快去完所有地標，並成功上傳資訊到 Instagram，再互相比較和分享。
5. 留意：如有需要，可向駐場的油街大使查詢或上網搜查油街實現過往的項目和參展藝術家；如地標於該時段不對外開放，只拍下該告示亦可。
6. 如要對照正確地標，可到 Instagram 耍樂是青年的帳戶 @kaikaipay，或以 **#定向攝影之油街實現** 作搜查字了解一下。

後欄的小矮人

請觸碰
但切勿攀爬

禁室陪育



蜻蜓之眼

數日子 * 解不了

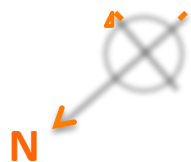
展覽中黑暗中的身體
反重力前傾45度角

結婚照勝地

六舊腹肌的秘密

鐘架

區瑞強的最強武器



一排農夫的孩子

無聲彷彿有聲
有字彷彿無字

斷口
(北緯 22°17'19.38")

無氣力的滅蟲專家

托比亞斯 · 克萊恩

The best is yet to come 的《火花！耍樂是青年》

張煒森

道街實現的《火花！耍樂是青年》，單看中文展題，將耍樂與青年兩者掛勾，頗為觀眾帶點思考空間，語帶相關可以是狀態、行動或心境的描述。當你走入展場，首先看到的會是門口位置袁永賢的《鋪鋪打救你》，以低技術兼「小學雞」美學做了隻只要按不用想的2D電子遊戲，就像「Droste Effect」一樣，你在遊戲中控制著遊戲中的父母阻止一個正在打機的兒子。繼而何翊雯的《六塊腹肌的秘密》，裝置就像個小型遊樂場，靠的不只是視覺，還有觀眾的體感經驗，毛氈手感加上糖衣一樣的粉色裝置，實際上卻有點造作詭異。加上劉銘鏗以摺紙為概念的空間設計，這種充滿玩味的展覽，你大概不會覺得嚴肅，甚至你有沒有想過「咁都係藝術」？一下子將藝術由高位拉到凡間，這種帶點刻意的氣氛下，雖不至於令觀眾進入主題公園那種脫離真實的虛幻中，但我不其然想起黃炳或王浩然的創作，「X X 眼中的YY？」，不知哪來的感覺直衝腦袋。

這次展覽由余迪文策展，找來六位藝術家卓穎嵐、何翊雯、高便蓮、劉銘鏗、伍啟豪、袁永賢參與。這次的策展主題也夠貼地，沒有深奧難懂的概念，而是從遊戲及互動這具體的策展框架

與主題讓藝術家發揮。從單一作品來看，你會看到各藝術家對遊戲不同的理解與引伸。如卓穎嵐《安娜的房間》與伍啟豪《物理極限》直指遊戲過程中玩者「愈要驚愈要玩」的心理狀態，前者仿如走進鬼屋，後者讓觀眾有沒有膽量測試膠手套的拉扯極限；袁永賢、何翊雯與高便蓮的作品，則向想像世界、啟發性方向發展，也有點還原基本的傾向。袁永賢的低技術電子遊戲擾亂普遍大眾對手遊等的想像與秩序，彰顯遊戲與啟發兩者跟視聽享受沒有必然關係；高便蓮的作品有點回應她兒時及生活經驗，將身邊接觸到的日常物件改裝成不同的小玩意，此情此景，不知年輕一代可有共鳴？

再細看一次策展概念，我自行梳理了幾個關鍵出來，當中包括：

1. 互動遊戲有其啟發性；
2. 互動在當代藝術脈絡中能引發觀眾積極的觀展經驗；
3. 在不同的場域中我們能否投入玩耍，從中而有所得益。

在我某月某日以短暫有限的時間觀察展覽下，「積極的觀展經驗」還是肯定的，觀眾固然自得其樂，他們自有一套看作品的方法，有人打卡、有父母向幼小的子女說當年、有情侶在何翊雯的作品上互相影相自得其樂，然後歡樂過後，留下是什麼才重要，正如觀眾樂於追捧黃子華的棟篤

笑，但大家不去反思發笑原因不去思考箇中玄機，一切都徒勞。

誠然，在互動與遊戲成為藝術創作的前題下，每位藝術家的作品均有很強的類比與功能性，即是觀眾很容易將作品聯想／對應到某些現實的位置與處境上，而作品的呈現形式也會落於互動及應用的功能之中。藝術與現實間的角力、比讀的情況也會突顯出來，相比起真正的遊樂場，如卓穎嵐的作品「驚嚇」程度當然不及主題公園的鬼屋相比；伍啟豪《物理極限》或會令人聯想到科學館的展品（幸好科學館的展品也夠落伍）。

如果我將焦點再放大到整個藝術操作的脈絡裡，除了雙年展或大型藝術展覽等主攻話語形構的體系外，其他展覽的主題大概有跡可尋，其一是面對的主題快要消失，其二莫過於彰顯一些被忽視或小觀的事物現象上。這是否暗示耍樂的狀態與心境已經不復在？另一方面，這次展覽對藝術空間、策展人甚至藝術家來說還是一次很好的經驗。貼地與具體的主題對大眾而言可以容易代入及產生共鳴。耍樂為題反映出策展人的心思，也是一種挑戰，因這種題材及操作不常在藝術空間中出現，彷彿你沒有嚴肅的題材就不夠「酷」。但與此同時，互動的元素對藝術空間及藝術家構成考驗。如果耍樂某程度上是建基於不限規矩自由發揮，甚至挑

甚至挑戰固有法則，君不見展場內的標語叫觀眾不要攀爬，膠手套到展覽後期已無法供應給你「吹脹」，作品能否如期操作也是未知之數，亦顯示出這類好玩的題目在公營的藝術空間甚至制度化的藝術操作中，其實並不算得上那麼辛辣自在。



伍啟豪作品：物理極限

兩個與時間的價值有關的展覽

平行閱讀《火花！數日子》與《火花！耍樂是青年》

王基信（原文英文，譚美卿譯）

一個是粉紅、白和紫色，布料與塑膠；另一個是啡、黑和灰色，木與金屬。一個是關於玩樂的展覽，輕鬆而且天馬行空；另一個展覽就與居港的異鄉人有關，嚴肅凝重。兩個展覽無論從外觀與感覺都大相逕庭。然而，其相異之處也許只屬表面。本文把正於「油街實現」舉行的兩個展覽：《火花！耍樂是青年》與《火花！數日子》來一次平行閱讀。讓我先比較我的觀賞經驗，然後再討論兩個展覽的主題及背景。

《耍樂是青年》

《耍樂》不但好玩，在設計上更是引人參與的。策展人余迪文解釋這個展覽是希望顛覆人們普遍認為玩樂等於浪費時間的觀念，反而它可以：

… 激發 [觀眾的] 探究精神、想像和創造的潛力，甚至有助身心健康和人際關係；與此同時它也具有撤防能力，隱含挑戰性，或需細心參與，甚至考驗人承擔風險的心志… 期望觀眾能在耍樂中有所發現。

由研究哺乳類動物及人類行為，及至兒童發展的科學家都有力地證實出玩耍對人有生存性的重要性。它可以令人放鬆、建立及測試個人技巧，甚至調和人際關係。展覽中不同作品更帶出了玩耍背後一些矛盾的概念，好像接

受挑戰但又能放鬆、安全要緊但又耍冒險。不過可能由於藝術多是個人的領受，作品未能明顯帶出玩耍與人際之間的關係。

然而，觀眾必須透過與作品互動才能真正有所感受。樂趣就像美與快感一樣，每人各有所好，難以一概言喻。所以，除非觀眾在展覽中自己投入去「耍」，否則「樂」是不會發生的，觀賞經驗亦因而變得不完整。

參觀過《耍樂》的讀者們，你覺得展覽好玩嗎？有沒有樂在其中？高便蓮的膠水管作品浪費時間與材料嗎？抑或她是在實驗物料的完整性？同樣，伍啟豪的膠手套作品又如何？

「玩」是甚麼呢？最近在與我一歲半的孩子談話時，我察覺到她毫不明白我以「玩」來形容她的手肌活動和探索行為。對她來說，砌積木是一件認真的事宜，而我卻把我的批判加諸在她的行為上，情況就好像公眾對年青的示威者以及立法會候選人的指責，認為他們是在瞎鬧。

「玩」是有用還是無聊？有用地玩還是無聊地玩比較好？它真是一個令人難以捉摸的概念。

《數日子》

在富裕的移民家庭與被戰亂蹂躪



上圖，高便蓮作品：我的遊樂場

下圖，何翊雯作品：六塊腹肌的秘密



上圖, 袁永賢作品: 鋪鋪打救您!

下圖, 卓穎嵐作品: 安娜的房間

的家庭兩個極端之間，究竟存有多少不同層次的故事？離鄉別井從來有容易過嗎？

展場一眼見到四語標題和文字，突出也顯示了策展團隊花了不少努力，讓展覽觸及到的族群也可以理解展覽內容。展覽中四語翻譯的文字，感覺剝有介事，情況好像個多語國家的政府必要地責任溝通一樣。

這展覽名副其實是一趟文字的旅程。追蹤著展覽的文字的確令人有所得著，然而卻需比一般更強的動機去開始和完成整個旅程。燈光的對比、（大部份）以文字所貫穿的故事以及樸實的木與金屬的佈置成為了這次旅程的背景，訴說著這個城市的掙扎與不公。展覽把不同移民的個人故事拆開，再將類同的故事與展覽同步推進。這樣避免了把所牽涉的移民社群按類劃分，再將之分配到展場裡不同空間的常見問題。整體的效果是，在我逐步經歷展覽之際，發現自己看到的只不過是無數他者中的一位的故事，同時見不到解決的方法。

這個展覽無疑令人沮喪，但這是必須的。希望是存在的，儘管飄渺。

兩個展覽的「優美之處」

純粹以視覺藝術的標準來評論的話就捉錯重點了。《耍樂》的美在其玩味；而《數日子》則在其殘酷的現實性。我以「優美之處」來形容這兩個展覽是義無反顧的，

因為兩者各以不同的方法喚起了我一些說不出的驚嘆，教我不能形容當中的歡樂和沮喪。

回家路上，兩個迥異的展覽經驗開始縈繞著我的心頭。它們之間彷彿有著某些聯繫。對我來說《耍樂》無疑是好玩及吸引，然而《數日子》卻把我的情感掉進了一個由大陸來港撫育孩子的女人，以及希望可以財政穩健地還鄉的菲籍女傭的世界裡。接下來的幾天，我反覆思量著那無以名狀的聯繫，直到一個晚上，靈感終於湧現：到底誰有機會玩樂？

這兩個展覽與誰有關？

《耍樂》並非與藝術家，而是與會和作品互動的觀眾有關。這個展覽似乎比較適合較年長的青少年，以及較年長人士。某些觀眾可能對部分作品更易找共鳴，例如：袁永賢的《鋪鋪打救您！》之於電子遊戲玩家；伍啟豪的《彈性極限》和高便蓮的《我的遊樂場》之於在家中常與不同工具為伍的人（就像典型的「裝修佬」及家庭主婦）。對策展人而言，大家都應該重新審視我們對於玩樂的態度。

《數日子》則對居港的異鄉人有著明顯的尊重與關懷，除了能感動本身已關注類似議題的觀眾，還可能令其他人士改觀。展覽以毫不說教的調子開始，而且透過作品的敘述，很自然地將當中的政治現實呈現出來。展品由協作的藝術家和參與活動的移民所製作，所表達的訊息予以所有願意

聆聽的人。

不同的人有著類似的關注：
時間流逝、社會裡的不公與荒謬

《耍樂》與《數日子》同樣探討
人們對時間流逝的觀感。

《耍樂》質疑何謂把時間花得其所的主導思想。這展覽要求觀眾把焦點放在「此時此地」，以身試玩，全情投入眼前的任務，並相信過程是好玩和值得的，更鼓吹觀眾在日常生活中應有更多類似的耍樂狀態。《數日子》呈現了個別人士數著日子等待著某些更美好事情的來臨。「此時」是一個必要的過程，當「那時」來臨的時候，便會看見其價值。

儘管有不同的因由，並且觀點各異，但兩個展覽都是關於一些被困在某些思維模式及社會結構裡的人。他們正處於一個焦慮遠比可以珍視的東西為多的時代裡。

我們社會裡的不公與荒謬在《數日子》裡開門見山地展現在眼前。心不甘情不願（有時甚至被迫）的移民是一連串與教育、勞工等有關的問題，無論在本地還是國際性的層面都似乎是一個牢不可破的循環。

《耍樂》亦同樣地探討社會裡的不公與荒謬。我們的社會不知怎的建構於一個永不滿足的「賺錢為了耍樂」的循環之上，而我們好像還逆來順受，這一切難道不荒謬嗎？在這追求「多玩樂少做事」的奮鬥裡，社會權貴經已建

構一種以犧牲別人的玩樂時光而令自己可以更多耍樂的城市生活。因此，很多人要「數日子」，直至他們可以玩樂、有地方玩樂、與玩伴碰面、獲准玩樂和有精力玩樂。《耍樂》暗地裡是一個顛覆性的展覽，以耍樂來揭示耍樂的政治，而廚房和五金材料的運用正好用來慶祝甚麼地方和甚麼東西都可以用來耍樂的精神。

《數日子》中也不無充滿玩味的時刻。參展的作品、展覽裡的四格漫畫和錄像清楚地顯露著玩樂的痕跡：創意、專注、啟發、技巧、社交連繫以及我敢說的喜樂。從這個意義上，創作過程當中的社群和社會性的參與其實是公義的實現，其影響既真實又具象徵性。

藝術可改變事情嗎？

事情是怎樣作出改變的呢？假如我們能開始整理出一個答案，那麼我們也會開始明白這兩個展覽可以做到甚麼。當然，我們可以抱有「在展覽中玩耍一下應不會令人重新審視他們對耍樂的觀點」或者「逗樂的參與過程只會平息對徹底改變的渴求」的懷疑，不過這兩個展覽並非關於厭膩了的旁觀者在對社會指指點點，而是關於不同的人走在一起，通過對話與玩耍而期望更美好的將來。

