

動力展演
Energy Performance

它雖然年華已老邁， 但新芽確實在萌生

Although It's Old, There Indeed is New Bud Producing.

陳亮勳

Liang-Hsun CHEN
極光藝術空間創辦人



傳統創意舞劇《宋江鎮!?!》演出（王建揚攝）

「劇場」一直給人一種莊嚴的距離感，因為神聖，因為藝術，它始終與人隔離著一座無形的城牆，反之，座落在南海學園區的「藝教館」，右依歷史博物館，背靠台北植物園，更長期與建中比鄰而居，這樣先天環境優良的文化渲染，居然讓身為「劇場」的藝教館，沒有半點莊嚴的距離感，反而倒是有種「家」的溫暖。

「藝教館」一個再熟悉不過的名字，它是台灣表演藝術家的「窩」，60、70年代，在台灣經濟正要起飛的同時，它已經是現代戲劇的發表重鎮了，它是台灣表演藝術的發源地，過去的50年來，為許多劇場人，實現了許多夢，許多知名的劇場大師；許多的知名劇作，或許現在的它，沒國家劇院的設備先進，沒

新舞台的服務優良，沒城市舞台的交通便利，但它卻是劇場人共同擁有溫暖的回憶。

2006年初夏，正是藝教館的50大壽前夕，年華已逐漸老去的它，沒任命運宰割著，卻反其道而行，想出許多創新的點子，提供了新一代藝術家的表演舞台，而「2006孕育新世紀 — 藝術家全國大專校院學生『創藝本色』活動甄選」，給了我一個實現夢想的機會。我是個大四生，因為對於創作的熱愛，對於表演的瘋狂執著，於是我作了一個不可能的夢，「極光藝術空間」是夢中的主角，它集合了許多跟我有共同夢想的藝術家，藝術家本身是個極度怪異的個體，因為他擁有別於凡人的行事風格，擁有另類的創意點子，所以一般人給了這一群藝術家，一個美麗的綽號



月台上彩排（王建揚攝）

—「怪ㄅㄚˇ」，而藝教館卻因『創藝本色』，給了這群「怪ㄅㄚˇ」一個初試啼聲的機會。

2006年7月21日晴天，極光藝術空間《亂槍打鳥》首演，此刻的我應該是雀躍萬分的，但我沒有，我感慨！我感慨努力了那麼久，我終於做到了！我感慨人人都知道史博館…人人都知道建國中學…人人都知道植物園…，卻沒有人人都知道藝教館！一個如此風光明媚的劇場古蹟，一個讓許多劇場人用血淚編織的歷史城堡，而我們這群文化菜鳥，居然成為了讓許多人今晚第一次前來的關鍵，或許這是個好的開始，我們的演出沒有誇張到爆滿，但卻也讓將近四百五十個觀眾，感受到藝教館的第一次溫暖。

藝教館劇場的舞台不大，是個中型劇場，它是全台灣與觀眾席最近的「鏡框式舞台」，也因如此，讓我愛上這樣的環境，台上演出者的功力，牽引著台下看好戲的觀眾，這樣如此近的距離，考驗著演出的成功與否，幕起了，觀眾的呼吸聲，清楚的依稀聽見，舞者盡力的喘息聲，讓觀眾一次次不由自主的歡聲雷動，這樣複雜糾結不清的關係，是一種不一樣的經驗回憶。藝教館給了我一個很大的創作考驗，首先我必須要克服的最大問題，就是「距離」！打著創意的口號，作了一場名為跨界創作《亂槍打鳥》的演出，要怎麼讓觀眾感受到我們的創意，是在演出前所要做的最大功課，因為與觀眾近距離接觸，所以我在極度腦力激盪之下，我決定要打破許多劇場的現有禁忌，我要「玩舞台」。大家都知道進劇場看表演不准吃東西、不准講電話、不准幹嘛幹嘛的…，偏偏我就要反其道而行，我用了不一樣的方法教育觀眾，偏把這些在劇場不准做的事，大刺刺明目張膽的進行

著，也因這樣，激發了我創作的源頭，我也用另類的開場，開啓了演出的序幕；第二個要玩劇場的遊戲是，當大家都已經有先入為主的刻板印象時，我要怎麼去突破，人人都知道，「當演出開始時，演出者只會出現在舞台上！」這樣的觀念，好像打從不知西元幾百年前就已經根深蒂固了，所以當我心中那股搞怪的血脈開始作祟時，我就一心一意的一定要改變它，所以在這場演出中，我大量地把演出者搬下觀眾席，讓演出一再地發生在觀眾席，讓觀眾有參與感，或許這就是我一廂情願地以為這樣就能改變鏡框式舞台的手法，雖然這不是一個最好的答案，但當下看到觀眾與演出者的交流而產生的喜悅，一切都夠了！

藝教館編織了許多人的夢，如今的它，猶如一棵年邁的老松，雖然結實累累，但也年華老邁，50年來，它培養了許多大師級的藝術家，諸如李國修、金士傑、賴聲川、羅北安…，皆曾與它美麗的邂逅著，沒有藝教館，不會有現今繁華的表演藝術界，它是大家的「家」，它給大家一個千金難買的「溫暖」。見證著台灣表演藝術發展已經半世紀的藝教館，未來或許因為它年歲已老，面臨淘汰的命運，但它為台灣表演藝術帶來可歌可泣的歷史回憶，卻是永遠存在的故事，今日感謝藝教館這個年邁已老的母親，給了我們這群來自極光藝術空間年輕小鬼的機會，在它五十歲生日的前夕，我們衷心地祝福著，藝教館生日快樂！同時我們也為它偉大的奉獻，無私地培育人才，這樣至高無上的精神，感到無比的敬佩，今日的我們，也因藝教館給了一個難得的機會，極光藝術空間正要從藝教館這個溫暖的家，展翅高飛！