

序 幕

當我們在此編織史詩

當我們在此編織史詩

他鑄出大地、天空、海洋，不知疲倦的太陽和盈滿溜圓的月亮，以及眾多的星宿。——荷馬《伊里亞德》

荷馬(Homer)史詩《伊里亞德》(Iliad)第十八卷中，描寫為了讓阿基里斯(Achilles)重回戰場。其母海洋女神特提斯(Thetis)來到火與工匠之神，赫菲斯托(Hephaestus)的居所，懇求一副新的鎧甲武器。詩人花了百餘行的篇幅，敘述了阿基里斯之盾，以及其上的圖騰：赫菲斯托在那有限的空間裡，將世界樣貌，如實刻印在黃金的盾面上。而劇場，也如同阿基里斯之盾，從有限的空間，延伸無限的可能。

王榮裕，金枝演社創辦人與藝術總監，劇場界人稱「二哥」，母親為歌仔戲知名小生謝月霞。即便自承曾經與母親相處得不快，無法理解母親的表演，然而母親代表的傳統文化，以及野台戲班的表演藝術，無形中仍成為他日後創作——以「土地」、「情感」為核心——的重要養分。而幼時種下的戲劇藝術根苗，更在日後使二哥理解了母親，理解了她的表演藝術，也理解了她的生命。

投入劇場前，王榮裕原本是高薪的電腦工程師。但源自對生命的不滿足，令他到處嘗試宣洩的各種可能。一九八八年，二十八歲的二哥招考進入蘭陵劇坊第五期表演人才培訓班，並於同年進入優劇場，成為團員，後期亦擔任訓練指導。

一九九三年，他創立金枝演社，將源自母親謝月霞的民間歌仔戲養分，帶入作品當中，使得金枝作品帶有濃厚的「胡撇仔」(Opera)風格，與濃厚的台灣原生特質。經過幾齣作品的草創與實驗，王榮裕在一九九六年推出《胡撇仔戲——台灣女俠白小蘭》(以下稱《白小蘭》)，不只是台灣劇場將胡撇仔戲搬上現代戲劇舞台的先河，更打破傳統鏡

框思維，走出黑盒子劇場。《白小蘭》以一輛小卡車為舞台，車開到哪，舞台便帶到哪；舞台帶到哪，戲便演到哪。不但落實傳統歌仔戲班隨處做場的靈活性，舞台的流動可變，更為之後的環境劇場創作，帶來啟發。隔年，《古國之神——祭特洛伊》於華山廢酒廠（現今的華山文創園區）搬演，一個舞台美學的衝撞與嘗試，從此開啟一部戲、三代人，二十年的歷程。到頭來，搬演史詩這件事，本身也成為一部台灣劇場界的史詩。

一九九七年是一個快速變動的年分。解嚴屆滿十年，總統民選也已是一年前的事，一切似乎朝更好的方向前進。但人們仍然不確定，前方到底有什麼在等待自己。那是屬於世紀末快速變遷的時代問題，為了因應轉變以及尋找出處的焦慮，「新」與「變」充斥人們的生活。台灣，做為一個多元融合的環境，王榮裕也於此時不斷反問自己，我們立身的這塊土地，到底擁有怎麼樣的故事，源頭又是什麼？做為一個藝術家，於是，他開始精神上的尋根，或者說是考古的旅程。



《白小蘭》是台灣劇場將胡撇仔戲搬上現代戲劇舞台的先河



《白小蘭》舞台流動可變，為之後的環境劇場創作帶來啟發

我想知道關於土地的故事，我想好好了解土地。既然如此，我就必須知道她的源頭是什麼。我必須從源頭下手。

為了這個問題，他決定整理每一個影響過台灣的文化，試圖尋找答案。最終，二哥得到一個結論：台灣文化，就是東西合併，加上原住民文化。其中西方文明的起源，便是希臘，那些關於天神、英雄、美人與怪物的神話。在閱讀了無數希臘神話故事後，美國學者漢米爾頓（Edith Hamilton）於《希臘羅馬神話故事》（*Mythology: Timeless Tales of Gods and Heroes*）一書的描述「距今三千年前，在靠近地中海的小亞細亞東端，有一個大城市，其富庶和強盛舉世無匹，甚至今日，也沒有一個城市比它更出名。該城名叫特洛伊（Troy）。」吸引住了他的眼睛。

特洛伊城，傳說中天神宙斯（Zeus）懲罰海神波賽冬（Poseidon），與太陽神阿波羅（Apollo）在此進行一年的勞役。波賽冬為特洛伊建立堅固的城牆；阿波羅則於山野之間彈琴歌唱，將藝術、美好與歡樂注入特洛伊之中。那是海天一隅的珍寶，為太陽與大海所眷顧的所在。有關

這座城市的種種形容，都令王榮裕聯想到海洋之島的台灣。描述特洛伊之戰的荷馬史詩《伊里亞德》，既是記錄著文明源頭的經典，亦是文學藝術的起源。既然要尋找根源的所在，既然要挖掘屬於土地的故事，他決定以《伊里亞德》為創作取材搬演。

一九九七年一月，為了呈現他腦海裡的作品意象，王榮裕走訪各個非典型場域之後，看上了金瓜石的「禮樂煉銅廠」，卻因為廠方慘痛前例不肯再出借而作罷。其後經歷無數次的勘訪場地、商借未果的挫折，幾經波折，終於覓得華山廢酒廠，成為他心目中理想的表演空間，並順利向當地里長取得租借同意，承租下原為米酒作業場的廠房做為排練及演出地點。

《古國之神——祭特洛伊》於廢墟首演的創舉，為日後國內閒置空間再利用的發展，打了漂亮一仗。如同赫菲斯托於盾牌上打造整個天地世界，王榮裕也將華山酒廠做為自己的「阿基里斯之盾」，將廢墟的種種限制，轉化為特洛伊古城遺跡。而在廢墟演出的成功經驗，也為金枝演社的環境劇場製作美學，打下深厚根基。



《古國之神——祭特洛伊》首演。將廢墟的種種限制，轉化為特洛伊古城遺跡

二〇〇五年，國民大會走入歷史，金枝演社先後於淡水滬尾砲台、高雄旗後砲台重製搬演此劇第二版，並以《祭特洛伊》為作品正式定名。古砲台深厚的戰爭意象，與史詩描述的死亡暴力美學遙相呼應。比之一九九七年的拼貼碰撞，第二版的《祭特洛伊》更加凸顯戰爭的意象，以及背後所隱喻的，關於強與弱、暴力與文明的對比意旨。

向前！特洛伊人，為著自由，踏向前！

劇本中，特洛伊王子赫克托（Hector）對著族民喊道。雖然最終赫克托殞命，特洛伊城滅亡，然則他們所揭示的，為理想抗爭、搏鬥的精神，卻精準點出台灣當下，動輒得咎的境地。

二〇一五年，雲門劇場開幕元年。雲門舞集創辦人林懷民邀請王榮裕與金枝演社至雲門擔綱戶外劇場開幕演出。到了現場，二哥這才發現，原來與雲門劇場一牆之隔的，便是十年前《祭特洛伊》的演出場地——滬尾砲台。彷彿感受到古國的召喚，二哥決意第三度搬演這個作品，



特洛伊王子赫克托為理想抗爭、搏鬥的精神，精準點出台灣當下的境地

以第二版既有的基礎，重新發展、編劇、設計，終於在相隔十年後重現經典。

第三版的《祭特洛伊》，除繼承前作的暴力、死亡美學，更是薪火傳承的深厚底蘊。一九九七版便參與《祭特洛伊》演出，自戲班說書人演到特洛伊老王普里安的「媽媽」謝月霞，以及從華山廢墟到古砲台的燈光設計「桃叔」張贊桃，皆已先後辭世。然而他們的角色也各自有了最合適的繼承者：二哥之子王品果飾演引渡少年，帶領觀眾出入戲裡戲外，一如祖母於華山扮演的說書人角色；而於第一版擔任桃叔助理的車克謙，則擔起第三版《祭特洛伊》的燈光設計，不同的風格，相同的是師徒之間，對「美」與「藝術」的執著。一部戲，幾代人，《祭特洛伊》串連他們的生命記憶，一如特洛伊史詩的延續，也將不斷流傳繼承。

「我一直覺得，從來都是戲選擇我，不是我去選擇它。不是我說要做什麼，是戲跟我說它想要我做什麼。」回首前後二十年的歲月，對於這部《祭特洛伊》，二哥感性地說著。從首版的拼貼衝撞，二版的戰

爭意象，到三版獻予土地的禮讚，《祭特洛伊》歷經二十餘年的探尋，將荷馬史詩以台灣獨有的語言、肢體，移植台灣海峽。它不只是一部搬演希臘史詩的戲劇，更是一部由三代劇場人，一同於這塊土地上編織的劇場史詩。

《祭特洛伊》是一部由三代劇場人，一同於這塊土地上編織的劇場史詩





第二幕

一部戲，三代人

古國的召喚

女神啊，請你歌詠珮琉斯之子，阿基里斯的憤怒。

——荷馬《伊里亞德》

二〇一五年十月，雲門戶外劇場。點燃的艾草清煙自鐵盆中冉冉升起，伴隨秋颺接近而產生的水氣，以及淡水的霧靄，形成一道可見可聞的結界。八點鐘整點，鐘聲敲響，臉上帶妝的演員，有的半著服飾，有的只穿黑色工作服，以金枝演社資深演員高銘謙為首，捧著沉香，帶領眾人，朝著東南西北四個方位，虔敬頂禮，「一拜、二拜、三拜。」四個方位，十二回合的禮拜，當第十二回結束時，原本飄著的細雨停了，接著微風吹起，好似真有四方神靈，應邀來到現場。

這是《祭特洛伊》二〇一五年在雲門戶外劇場演出的情景。自一九九七年華山廢墟首演以來，經過三度改版重演的劇碼，從原始的版本，一步一步跟著金枝演社一同成長演變為如今的樣貌。中間交織的，是二十年來，台灣這塊土地發生的大小歷史局勢，是人與人之間深刻的情感與傳承，更是藝術家們與土地、與人之間的連結、叩問。

一九九三年，金枝演社成立，創辦人王榮裕因為自己的成長背景與藝術養成，以及在優劇場接受劉若瑀帶領的「溯計畫」啟蒙，在他的作品中，除了屬於台灣本土的符號與元素，更強烈地還有他做為藝術創作者的個性：不甘受固定框架拘束，且樂於衝撞與挑戰。翻開他的創作履歷，從一輛三噸半的卡車，到酒廠廢墟、古蹟砲台、高樓天台……，每部作品的背後，都是對於藝術與空間對話的嘗試和開拓。在王榮裕的理念中，戲劇，可以發生在任何一個角落。

一九九七年的《古國之神——祭特洛伊》（以下簡稱《古國之神》），形式上繼承了前一年發表的《胡撇仔戲——台灣女俠白小蘭》（以下簡稱《白小蘭》）。後者以一輛三噸半的卡車為舞台，在各種場地均可靈活搬演；

而前者同樣走出制式的室內劇場，挑戰異質空間的可能性與極限。《白小蘭》舞台依靠更多的是三噸半卡車，只要車能到，舞台便能搭，戲便能演。但《古國之神》則不然，演出空間的每個角落，都得經過縝密的計算與規劃。這種利用既有建築、空間做為舞台的概念，一部分來自二哥擔任雲門舞集《流浪者之歌》客席表演者，一九九五年隨舞團到德國漢堡藝術節，在前身是廢棄工廠的劇場演出之刺激：廢棄的工業感，與藝術的精緻，這樣衝突的兩個世界竟然可以和諧地融合在一起。另一部分，則是深植於他血液中的「衝撞」性格：對規範的衝撞、對空間的衝撞。而這都歸因於他對戲劇的觀點：就像野台歌仔戲無處不能演。深信可以在台灣拓出這樣可能性的二哥，帶著劇組人馬，開始了藝術拓荒之旅。

誰也無法意料到，這場拓荒竟持續超過二十年之久。

最一開始，二哥鎖定了位於金瓜石的「禮樂煉銅廠」。地處濱海公路上的廠區，緊鄰現被稱為「十三層遺址」的水涵洞選煉廠，所在海域是著名的水涵洞陰陽海，因海灣地形的關係，礦物難以散去，使得海



一段藝術拓荒之旅，任誰都無法預料，持續超過二十年之久

水變色，一深一淺宛如陰陽。煉銅廠的陳舊氛圍與金瓜石野地的蒼涼感，在在吸引著二哥的眼睛。

我是藝術家嘛，藝術家做事就是一腔熱血，夢想遠大。我那時候看到禮樂煉銅廠，就覺得，哇，好棒的場地，我一定要在這裡做我的戲。你說觀眾要哪裡來？那四周是很荒涼，我也沒管那麼多，頂多叫車把觀眾送過來，反正我就是要在這裡演。結果去了之後，對方才說不再外借。

一九九七年一月，劇團與禮樂煉銅廠的交涉鎩羽而歸。對方因過去出借團隊拍攝，卻發現團隊在場地內進行爆破動作的慘痛經驗，堅持拒絕申請。二哥只好繼續逐一尋訪各個可能的演出場地。最終，經歷多次場勘及碰壁的創作團隊，在彭雅玲導演的推薦下，知道當時有個里長租了華山酒廠前方空地做停車場，後面廢棄的舊工廠應該適合。抱著姑且一試的心情，當一行人抵達現場後，見到八德路與忠孝東路上繁華熱鬧的車流與酒廠的荒煙蔓草，形成一種反差極大的荒謬感。廢墟裡的時間與空間一切靜止，似乎與外在沒有任何交集。如此巨大的張力，讓二哥當

下便認定這裡就是他尋找的演出場地。在與里長洽談並順利承租了原為米酒作業場的空間後，二哥帶領劇組人馬進駐一片荒蕪的酒廠。

二十多年後的現在，已和無數非劇場空間打過交道的二哥，對於這樣的演出方式，有著自己一路走來的體悟：

其實每一個場地都有它的個性跟脾氣，它自己會決定自己的樣子要怎麼展現。我們只是去看，去感覺，然後思考該怎麼讓戲發生在這個空間裡面。做這種環境劇場很有趣，不是我們人在挑場地。是這部戲，它自己有自己的想法跟意志。它透過我們的眼睛去看，然後決定要在哪裡搬演。

當思考藝術之於人，之於空間到底是怎麼一回事，二哥這樣的體悟，應是一種藝術家對於創作、世界的謙卑。藝術本身的偉大並不在於創作者口頭的宣稱，而在於必須先對我們從事的一切心懷敬重，它的價值才會為其他人所看見。或許是多次處於這種「蠻荒野地」的經驗，與金枝長期合作的創作團隊，對於創作都有著一種純粹、虔敬的心理。



廢墟裡的時間與空間一切靜止，場地自身充滿巨大的張力

也因此，每當回憶以前的創作過程，他們總有說不完的故事可以分享。

人家都說好事多磨，好事多磨。其實要完成一件事情，本來就不容易。

書畫藝術家張鶴金，或者舞台設計張忘，不同領域有著不同名字的資深藝術創作者，最開始與二哥在優劇場結識，直到今天，張忘仍與金枝演社保持密切的關係。而在《祭特洛伊》的創作團隊中，他更橫跨三版，二十多年來與二哥一同見證作品的變化、發展。「我覺得我和榮裕應該算是比較互補的吧。」細細回憶與二哥合作以來的種種，張忘這樣總結。「雖然我們都學太極啦，不過他（二哥）有時會比較急，像我就是，你有什麼，我就用什麼。」而當比較這部作品長達五分之一世紀的變化，張忘對於上個世紀末，以有限資源完成的第一版，言談中仍是滿滿的得意：

回過頭來看二十多年前的這部戲，我還是覺得它很多概念是我很喜歡

的。即使後續又做了兩個版本，但九七年的這一版有它不可替代的地位……那個時候真的很像在拓荒。尤其一九九七年那個場地，本來就不是很具戲劇性的，在都市裡頭，有一個這樣的廢墟，別的不說，光是這點就很有的一種啟示意味。

做為一個創作者，在身處動盪與轉變的年代，面對這樣充滿衝突的場地，心中的激動是可以預期的。但這些畢竟是後話，談起過去雖然可以雲淡風輕，但回到一九九七年那個當下，如何打造出合適的舞台，的確不是一件可輕忽的工程。而這又與創作初期，二哥與蕙芬對於《古國之神》的作品底蘊該如何設計息息相關。「一開始在排練的時候，二哥常常會想到要加入一些新的元素，後來看一看又覺得應該刪掉。就這樣刪刪改改了好多次。」擔任製作人兼編劇的蕙芬，回憶當時與二哥一起工作，劇本先由周曼農完成初稿，但二哥覺得還不是他想要的樣子，於是又把她找去接手，由二哥口述概念，蕙芬書寫增刪文本，只是反覆修改仍遲遲無法定調。對於任何創作而言，沒有辦法確定核心概念，創作上便猶如隔靴搔癢，直到張忘自希臘遊歷歸來。

在希臘遊歷的經驗，使張忘得以親眼見到古代遺跡的宏偉，那些劇場、神廟，無一不顯示著文明的盛衰。英雄美人都將遲暮逝去，但這些建築則留了下來，讓人類得以從考古中，找到這些文明的印記。「考古」與「遺跡」，正是張忘為作品定下的基調。即便在創作《古國之神》時，因經費有限，沒辦法有太多華麗的布景道具，但做為一個善於使用空間的創作者，他知道，比起華麗的布景，更重要的是將場地特色最大化，並且與作品內涵互相呼應。

我常說這種事，有很多種搞法。你給我一百萬，有一百萬的玩法；剛成立的團體沒有多少經費，但也可以把它做得很精緻。我那時候其實算是通包。我想了想，重點還是要好好利用酒廠那種廢墟感。剛好那時討論之後，整體作品的風格很有「考古」的感覺。一個劇團，在一個古國遺跡搬演古國的故事。你要說是發掘也好，但我就是從中聯想到很多古城遺跡，像是龐貝城。那我要做的就是如何在這個場地上塑造出那種感覺。

發揮自己獨特的美學創意，張忘將石膏塗在演員的局部肢體上，等到

比起華麗布景，更重要的是將場地特色最大化，與作品內涵互相呼應



乾了之後再將其取下。之後，再將這些肢體的拓印，四散在演出的空間。整個酒廠廢墟，彷彿化成一座剛剛考古出土的古城遺址。

那個版本（一九九七年版本），我覺得還是三個版本裡面最有趣的。因為它的拼貼是最明顯的，什麼都玩，什麼都可以放進去，像是台灣陣頭會有的大仙尪仔，甚至摩托車直接騎進演出空間，還有二哥的媽媽也有演，演一個說書人，那就給了這部戲一種戲班的氣氛。

同時，配合只打局部強調焦點的燈光設計，華山酒廠宛如一座被歷史洪流所淹沒的古文明城市。燈光，直接決定了一部戲呈現給觀眾的畫面，明與暗，冷與暖，哪一場戲得打怎樣的色調，哪一個人物必須聚焦，優秀的燈光設計依照著劇情的走向，用燈光勾勒出一幅一幅的圖象。而在廢墟演出，既要照顧到演員，又要兼顧空間本身的個性以及舞台設計的裝置，更是艱困。一九九七年，一手操辦《古國之神》燈光，在華山廢墟創造出一場光影藝術饗宴的，是被國際盛讚為「燈光界的繪畫大師」、雲門舞集前駐團燈光設計的「桃叔」——張贊桃。



肢體的拓印四散在演出空間，酒廠廢墟彷彿化成一座剛出土的古城遺址



局部強調焦點的燈光設計，依照著劇情走向，勾勒出一幅一幅的圖象