

陳履歡
困獸

Chen Lu-huan
Exit

演出時間 | 2022.6.17 (FRI.) 19:30
2022.6.18 (SAT.) 14:30、19:30
2022.6.19 (SUN.) 14:30

演出地點 | 國家兩廳院實驗劇場 NTCH Experimental Theater

主辦單位 |  國家兩廳院
NATIONAL THEATER & CONCERT HALL

- ◎ 演出全長約60分鐘，無中場休息。
- ◎ 演後座談：6.18 (SAT.) 14:30及6.19 (SUN.) 14:30演後於國家兩廳院實驗劇場。
- ◎ Duration: approx. 60 minutes without intermission.
- ◎ Post-show talk: 6.18 (SAT.) 14:30, 6.19 (SUN.) 14:30 at the NTCH Experimental Theater.

主辦單位保有節目內容異動權 The program is subject to change.

前言

「新點子實驗場」作為兩廳院孵育創作者的展演平臺，專注於培育「原生種」。2019年兩廳院啟動第一屆「新點子實驗場 R&D」計畫，透過公開徵選、創作陪伴、階段性呈現到最終完整製作的過程，期許以持續系統化的研發機制成為創作者強力後盾，讓創作以自由實驗的精神反覆辯證，開拓作品的思考維度。

2022「新點子實驗場」以「好野」代表純粹的靈魂與冒險態度，跟著創作者從創作核心出發，深入創作研發方法，期待透過明確的研究目標，一起挑戰演出新形式，喚醒心中最初、最野性的熱情。

今年節目共四檔，包括第二屆「新點子實驗場 R&D」的三組入選作品：結合線上互動與參與式演出兩種形式，黃鼎云邀請觀眾透過不同角度，論證何為「瘋狂」的《操演瘋狂》；陳履歡以創作者自身運動競技背景出發，窺探生命如同一場賽事的《困獸》；以及洪于雯從「鬼門開」的概念延伸，藉由物件、樂器、裝置的多聲道交疊，建構聲音奇想旅程的《聲妖錄》。另特邀一檔音樂節目《催化效應—融·共感》，由「三個人」以笛、阮、箏與弦樂四重奏，探索音樂、舞蹈與影像的催化效應，再創跨域藝術的融合共感。

新點子，不只是靈光乍現，更是勇敢提問世界、尋找方法面對的大無畏實驗精神。

創作者的話

陳履歡

在運動裡有一個術語「甜蜜點」(Sweet Spot)，指的是：用最有效率的方式擊在會形成最大效果的那個點上。以前在跆拳道對打或踢靶的時候，只要擊中甜蜜點，通常都會得分，很扎實、很響亮的「蹦！」一聲，那一聲就足以是整天的精神糧食、足以衝破某段時期的撞牆、足以讓你深信好幾年的苦練都是物超所值，足以撐起一整個宇宙。

剛開始做這個作品，我一直在找它的「甜蜜點」，但好像不管怎麼踢，連踢、從不同角度踢、改變力道踢，聲音都不對，這時候，教練的臉就會像某種粗獷的精靈浮現在頭頂：「甜蜜點是可遇不可求的。」小時候從來不敢質疑，但現在很想問：「真的不可求嗎？」(教練精靈突然出現在面前)「你當對手是笨蛋嗎？他不會動嗎？每次都有甜蜜點，它還甜蜜嗎？這種比賽你打得爽嗎？」這幾個月的創作過程裡，原來我一直錯把重點放在「找」，對啊！以前競技的經驗，我從來沒有「找」過甜蜜點啊！就是專注、篤定地做好每一天、每一步的訓練，讓自己成為一個強大的變形單元體，在各種時刻都能加大遇到甜蜜點的機率。(教練精靈揚長而去)「笨。」

對我而言，在演出還沒開始前，已經出現第一個甜蜜點了：如此不容易的時刻，觀眾還是願意匯聚在這裡，給一位陌生人和所有辛苦的夥伴，一個說故事和分享創作的機會，這直接先得一分！

主要創作者

導演 | 陳履歡

現為好人好事製作核心團員，國立臺灣大學戲劇學系畢業，曾為跆拳道選手。

2020 年入選兩廳院藝術基地計畫——Gap Year 壯遊，並於同年 Open Studio 發表《尋找一種我創作的方式》，開始建構個人的創作方式與脈絡。隔年，於兩廳院藝術基地計畫——IDEAS Lab - R&D 發表《女僕斯柏特》，實驗競技運動與經典戲劇文本對話的可能。近年導演創作：2019 年臺北藝穗節最佳空間獎《路邊野賭》、2020 年 TPAM 橫濱藝術節 The Flop Training Project 共創呈現、2021 年草草戲劇節《演出辦法》、新竹親子戲劇節《龜兔落跑》、文化部階段性呈現《Round 2——不是你死就是我亡》等。

劇團介紹

好人好事製作

成立於 2021 年末的新興創作團隊。核心主旨為透過雅俗共賞的藝術創作，拓展藝術的普及性。力求作品的「真」、「善」、「美」能夠溫柔地觸動大眾，甚至進一步創造「好的循環」。核心團員陳履歡、馬雅、周安迪、陳家寶均為專業戲劇學院背景出身，並藉四人各自不同的學經歷、專長領域相互碰撞，將多元戲劇演出元素結合，建立獨到的戲劇美學，亦持續關注「生活中的藝術」，不只傳統結構的戲劇文本，更從古蹟老宅到地方創生，開發新的表演場域和文本議題。

演出者介紹 (依姓氏筆畫排序)

王筑樺

臺灣臺北人。畢業於臺北藝術大學舞蹈表演研究所，現為表演藝術工作者、大身體製造駐團藝術家。「意識帶領身體行為而產生動作，身體表演如何闡述內心活動」是她現階段關注的表演概念。這份嘗試不僅限於身體上，於舞蹈作品之外也嘗試戲劇作品，以及攝影。

吳靜依

來自嘉義，西拉雅族後裔。僻室 House Peace 成員、自由表演工作者。作品涵蓋劇場、影視、音樂等領域。主演短片《樂園 Somewhere out There》獲第 55 屆金鐘獎迷你劇集／電視電影最具潛力新人獎提名。創作歌曲〈門陣〉，獲 110 年臺灣原創流行音樂大獎河洛語組貳獎。

林素蓮

小事製作副團長，2012-2022 創作，跳舞。

洪佩瑜

高雄人，現為自由藝術工作者。自 2012 年開始與獨立藝術家以及藝文團隊合作，並於 2016 年開始參與廣告、影視等相關配樂配唱。藉由不同切入使用身體的方式、角色切換與合作，以拓展表演可能性的目標持續前進中。

馬雅

好人好事製作核心團員。

近年演出：秋天藝術節：兩廳院製作《神不在的小鎮》、驚喜製造 X 進港浪《微醺大飯店：1980s》、臺南街頭藝術節：僻室 House Peace《玲瓏姊妹愛眠夢》、台灣燈會在高雄：僻室 House Peace《玲瓏姊妹愛眠夢：打狗篇》。

張雅媛

彰化人，老么，現為小事製作團員。

設計群介紹

舞臺設計 | 言行

畢業於國立臺北藝術大學劇場設計學系，主修舞臺設計，曾任復興高中戲劇班兼任老師，目前為自由工作者，主要從事娛樂產業及表演藝術領域之舞臺及道具設計。

燈光設計 | 陳以欣

國立臺灣大學戲劇學系畢業，主修燈光設計。致力於表演藝術及商業活動燈光設計，創作領域涵蓋戲劇、舞蹈、音樂、影像及展覽等形式演出。同時具有舞臺監督、製作規劃、技術統籌之能力。

音樂設計 | 羅棋誼

五歲開始學習小提琴及鋼琴，音樂班畢業，並於臺北藝術大學戲劇系導演組畢業。現為劇場導演、表演者及音樂設計，聚焦於音樂聲響與劇場形式的結合。目前的人生目標是希望自己的名字可以出現在維基百科！

服裝設計 | 陳則好

從事影視及舞臺劇服裝造型，近期參與製作：僻室《半金屬》、《宿舍房號8305》；電影：華映娛樂《早餐》、《永恆之火》、故宮原創奇幻短劇集《故事宮寓》。

舞臺監督 | 孫唯真

於劇場多次擔任舞臺監督一職，同時也具備編導演能力。現任進港浪製作之核心團員。近期合作劇團包括：明日和合製作所、軟硬倍事、驚喜製造、羈舞劇場。

Prologue

As a platform for incubating creators in performing arts, the NTCH IDEAS Lab focuses on cultivating the “indigenous species.” In 2019, we launched the first two-year project of the NTCH IDEAS Lab - R&D, in the hope to become a strong backing for creators with a continuously systematized R&D mechanism through openly soliciting program proposals, mentor instructing, and preliminary presentation to final production. This allows creators to freely and experimentally debate and revise their works to expand the dimensions of thinking.

With the theme of “Ho Yeah” to represent a pure soul and adventurous attitude, the 2022 NTCH IDEAS Lab follows the creators from the creative core to the depth of R&D in creation, aiming to challenge new forms of performance and awake the original and wildest passion for arts by setting a clear objective for research.

The 2022 NTCH IDEAS Lab features four programs, including three works nominated for the NTCH IDEAS Lab - R&D: Huang Ding-Yun's *Performing Insanity*, which combines online interactions and participating performance to verify what insanity is from various perspectives; Chen Lu-huan's *Exit*, where the creator explores the life as if it were a competition based on her own experience as a competitive athlete; and Hung Yu-wen's *Parallax Archeology*, where Hung constructs a fantasy journey of sounds through multiple layers of objects, music instruments, and installations. In addition, the specially invited music program, *Catalysis: Fusion of Senses* by 3PEOPLEMUSIC, explores the catalysis effect of music, dance and video by Dizi, Ruan, Zheng, and string quartet

to build the integrated sense of cross-disciplinary arts.

IDEAS Lab is not only where we look for sparks of eureka but also a platform for us to fearlessly venture into the world and find ways to face it with experimental spirits.

Words from the Creator

By Chen Lu-huan

“Sweet Spot” is a jargon used in sports, referring to a point or area where the most efficient hit will create the most effective result. While practicing Taekwondo, whether it is pair exercise or kicking the target, you will normally score points if you hit the sweet spot. The loud and clear sound of “bang!” is enough for you to survive the whole-day training, to beat the bonk, to make you believe that all the hardship for years is worth it, and to even support the whole universe.

When I started the project, I had been looking for the sweet spot. However, no matter how hard I kicked it – double kicks, kicking from different angles or changing the strength – I was unable to find the right sound. At such moment, the face of my coach would appear overhead like a rough angel, saying to me: “A sweep spot can only be found by chance but not by choice.” When I was little, I dared not to challenge him, but now I would like very much to ask: “Is it true that we can't seek a sweep spot?” (The coach angel suddenly appeared in my face.) “Do you think your rival is an idiot? Can't she move around? Would it still be sweet if you can find the sweep spot every time? Would you enjoy such kind of games?” It turns out that I

have made a mistake in trying too hard to “look for” the sweet spot during the creative process for the last few months. Right! I had never “looked for” a sweet spot in my experience as a competitive athlete. What I did was simply concentrating on the training at every step every day to transform myself into a stronger unit to increase the chance of hitting the sweet spot every time. (The coach angel turned and went away.) “Stupid!”

As for myself, I have already found the first sweet spot even before the show begins. That is, at this difficult moment, audiences are still willing to get together to give a stranger and all the hard-working partners a chance to tell a story and share their creation. One point scored!

creative approach and contexts. The next year, she presented *The Maid* in the NTCH IDEAS Lab - R&D, exploring the possibility of dialogues between competitive sports and classic theater texts. Her recent works as a director include *The Only Gamble in Town* (winner of the Award for the Best Space in the 2019 Taipei Fringe Festival), joint creation of *The Flop Training* in the 2020 TPAM Festival (Performing Arts Meeting in Yokohama), as well as *What Are We Going to Do?* in the 2021 Grasstraw Festival, *The Hare And The Tortoise—Run* in the 2021 Hsinchu County Parents-Children Theater Festival, and *It's Either You or Me—Round 2* work-in-progress presentation sponsored by the Ministry of Cultural Affairs.

Main Creator

Director | Chen Lu-huan

Graduated from the Department of Drama of National Taiwan University, Chen used to be a competitive athlete of Taekwondo and is now a core member of 4 Goods Studio. She was selected by the NTCH Gap Year program in 2020 and then delivered *Looking for My Way of Creation* in the same year, starting to build her own

團隊製作名單

導演 | 陳履歡

表演者 | 王筑樺、吳靜依、林素蓮、洪佩瑜、馬雅、張雅媛

戲劇構作 | 汪俊彥

表演指導 | 王世緯

舞台監督 | 孫唯真

舞台設計 | 言行

燈光設計 | 陳以欣

音樂設計 | 羅棋誼

肢體設計 | 張雅媛

服裝設計 | 陳則好

妝髮設計 | 陳珍瑩

主視覺設計 | d: States kelvin chih

導演助理 | 陳暄雅

舞台技術指導 | 葉岫穎

燈光技術指導 | 江宜軒、吳子嫻

音響技術指導 | 陳宇謙

舞台技術人員 | 吳昱穎、周冠志、周子揚、許派銳、陳賢達、陳冠廷、張晏禎

燈光技術人員 | 管翊翔、劉宇凡、周侯辰、黃俊諺

音響技術人員 | 張稚暉

服裝管理 | 陳威宇

平面攝影記錄 | 林育全

製作人 | 鄭伊婷 (Ella)


製作單位 | 好人好事製作

[持本場館當日節目票觀眾，請至廳內折抵機辦理停車優惠](#)

歡迎掃描 QR Code
線上填寫
「觀眾意見調查表」



感謝您
費心填寫！

友善環境 | 國家兩廳院印刷品皆選擇使用大豆油墨物料。 

共融場館 | 國家兩廳院與綠藤生機「低敏潔膚產品」及台灣康匠「透明友善口罩」
跨界共好合作，歡迎大家成為共融・平權的一份子。