

《魔蹤傳奇》——以時光旅行 探索台灣原住民族神話故事

『魔蹤傳奇』——タイムトラベルで台湾原住民族神話の探検
Traces, Exploring Legends of Taiwanese Aborigines by Traveling Through Time

文 | 姚孟超 (《魔蹤傳奇》製片)

圖 | 冉色斯動畫公司

製作 《魔蹤傳奇》動畫片，有感於台灣動畫長期以來都是做外國動畫的代工，而無本國自行製作的動畫片，且一方面亦試圖把台灣動畫推向國際。因此，台灣的冉色斯動畫公司特別邀請瑞士Animagation公司負責人Robi Engler共同合作。

跨國合作 將台灣動畫推向國際

要把台灣動畫推向國際，最具特色的莫過於台灣原住民族文化與故事。尤其對歐洲國家而言，16-17世紀的台灣——「福爾摩沙」並不陌生，因此，鎖定此時期做為故事的時代背景。恰巧Robi Engler有一個時空轉換的構想，與台灣漫畫家邱若龍協力，把時空設定結合台灣原住民族及平埔族文化與神話，形塑一部以時光旅



《魔蹤傳奇》動畫影集海報。

行的方式，藉由現代青少年回到古時候探索原住民族文化及其神話的故事。

故事的主角東東與凱莉在一個偶然的機緣下，經由考古遺跡的隧道穿越了時空，進入一個個奇幻的古文明國度，與正義的鬥士——「貓女歐娜」，一起對抗邪惡的總督——「烏鴉寇布」。東東和凱莉必須協助歐娜結合動物們的力量，對抗寇布的邪惡魔法，以保護善良的村民與大自然不被惡勢力所迫害。



《魔蹤傳奇》動畫影集場景。



《魔蹤傳奇》在美術設定部分，是走簡潔路線的動畫風格。



代表西部的西拉雅族美術設定。(邱若龍繪)

概念式的美術設定

在編寫劇情的時候，為了讓動畫裡的現代人物能夠融入原本的傳說故事，以及為了讓劇情有比較高的張力與精彩度，我們盡量以吻合故事原來精神的方式加以改編，希望透過精采的劇情，讓小朋友喜歡上這部動畫，同時又可以感受到台灣原住民傳說與文化的精神與趣味。

在美術設定部分，一方面動畫風格是走簡潔路線，一方面也因為我們在故事上做了改編，並不是百分之百的考據，所以動畫裡的原住民服裝設定也就不採用考據的方式，而是採用概念式的方式來做調整與運用。古代的台灣原住民族有好幾十個族別與部落，因此將各族地理分布簡化與區分為西部、東部、高山地區三大塊；我們分別挑選了西拉雅族代表

西部，撒奇萊雅族代表東部，以及鄒族代表高山族，成為美術設定上的基礎加以調整與設計。

因此發生在邵族的大白鹿傳奇故事，或是神鳥等故事，就由代表高山地區的鄒族來演出；而東部多羅滿的探金傳說，就由代表東部的撒奇萊雅族來演出；至於換鹽記，跟水賽跑的勇士等，發生在西部平原的故事，就由代表西部的西拉雅族來演出。

募集歐洲資金 將拍攝電影版

台灣與瑞士攜手合作的原創動畫《魔蹤傳奇》，日前除了入圍台灣金鐘獎最佳動畫片與中國杭州美猴獎外，今年6月更於公共電視首播時創下亮眼的收視率，《魔蹤傳奇》的音樂作曲家Thierry Fervant亦自瑞士訪台。

《魔蹤傳奇》動畫影集的第一次跨國合作，由台灣的冉色斯負責人姚孟超製片、蘇俊旭與瑞士Animagation公司負責人Robi Engler共同導演；創作團隊包括漫畫家邱若龍老師，以及瑞士的Animagation、Studio Maunoir等。此團隊將前進歐洲，與法國以及法國在亞洲的香港發行商All Rights Entertainment公司合作，預計募集歐洲的資金以製作電影版《魔蹤傳奇》，期待能將《魔蹤傳奇》動畫影集推向國際的舞台。

《魔蹤傳奇》DVD將於今年7月發行，並預計7-8月在有線電視頻道MOMO台與中華電信的MOD播出。本動畫片是由國人自行製作，與瑞士合作的動畫作品，值得與大家一起分享。◆