

專訪 - 林子竣

我變 我變變變

IP 讓《諸葛四郎》漫畫破格再生

「諸葛四郎」一提起這個名字，彷彿觸動了穿越時空按鈕一般，瞬間帶領許多人回到童年那無憂無慮的時光。由葉宏甲創作的漫畫《諸葛四郎》，在許多 4、5 年級生的心中，是美好回憶的象徵，充滿武俠元素的漫畫，陪伴他們走過童年時光。然而隨著時代變遷，曾經風靡一時的臺灣原生漫畫，如何藉由 IP 變身，走入新世代？

我變：從漫畫走出的「諸葛四郎」 用舞臺劇擬真人物情節

因為一直以來都從事劇場的編導工作，舞臺劇是林子竣最熟悉的場域，最初是因為申請文化部的文學跨界計畫，於是突發奇想，想要將漫畫與劇場結合，而「諸葛四郎」是臺灣本土的題材，所以想要試著將漫畫與舞臺劇結合，試試看是否能激盪出什麼火花。

林子竣

彰化人，畢業於臺北藝術大學戲劇系，大學時期即加入綠光劇團，曾任紙風車劇團副團長，現為「出南方劇團」團長與創意總監。粗曠的外表下，細膩感性，也幽默溫暖。從事戲劇工作 20 多年，編導作品深受大小朋友喜愛。於《諸葛四郎—英雄的英雄》3D 動畫電影擔任編導並帶領團隊完成動畫動態捕捉，同時，也是紙風車劇團《諸葛四郎》舞臺劇之編導。除此之外，還有紙風車劇團《巫頂看世界》、《順風耳的新香爐》、《嘿！阿弟祐》、《跑吧小豬》、《錐城故事》，以及綠光劇團《再會吧北投》、《CLOSER 情迷》等多部編導之作品。



不過因為「諸葛四郎」的漫畫有很多部，在要改編成舞臺劇的時候，確實遇到了困難；在認真研讀完漫畫後，林子竣找出幾個可以改編的方向，一個是保有漫畫情節中的懸疑性，另外一個是抓出漫畫中有趣的地方，然後在不脫離原著漫畫的設定下，再另外新加入其他支線的故事來發展。林子竣說，「原始漫畫的情節中，人物角色的設定有英雄、壞人、內賊，會引起讀者不斷猜測誰是壞人、誰是內賊，這個部分很能引起大家的興趣，於是就變成我們編劇的重點；然後將《大門雙假面》與《大戰魔鬼黨》2 部故事的大元素抓出來，將懸疑、戰鬥的部分放大，又因為是兒童劇，所以再加入親情的部分，畢竟除了英雄冒險的故事外，還是要有一些大人、小孩之間的交流，讓故事更有溫度。」





《諸葛四郎》漫畫充滿著武俠元素，身為編導的林于竣分享，為了不讓觀眾們感到視覺疲勞，會將一些場景以舞蹈的方式呈現，「打鬥場面太多，所以我們有時會把打鬥場面舞蹈化，你不斷在形式上有些不一樣的呈現方式時，他們就會覺得很有趣、很好玩，沒有想到會這樣處理。」

舞臺劇與其他戲劇類型的節目表現形式上最大的不同，就是互動性，當然連同劇情本身也可以視舞臺劇現場的氣氛臨時調整與更動，這也是舞臺劇最迷人的地方。在設計這齣舞臺劇時，因為是漫畫改編，對觀眾來說，已經有許多奇幻的想像空間，再來因為是兒童劇，所以勢必要有吸引小朋友的元素在其中；而執導兒童劇很有經驗的林于竣，針對這樣的性質與故事背景，刻意設定了與孩子們的互動，而他的靈感汲取自前輩的經驗與看完《諸葛四郎》漫畫的感想，林于竣笑著說，「我們在孩子們進場時給他們面具，這個面具等於也是我們的節目單。我們有提供諸葛四郎跟魔鬼黨的面具，然後刻意設計故事橋段，需要小朋友一起變成魔鬼黨，他們就會戴魔鬼黨的面具，一起互動；然後因為魔鬼黨在追殺諸葛四郎，這個時候又需要小朋友幫忙，每個人都變成諸葛四郎，讓他們搞不清楚誰才是真的諸葛四郎，透過這樣的設計，增加與小朋友的互動，讓他們在欣賞舞臺劇的同時有一個真實的體驗。」

希望導入客家元素，
再次帶領觀眾進到戲院，
看到說客語的「諸葛四郎」。

這齣舞臺劇的另外一個亮點，就是將武俠劇中很多的打鬥的場面，用舞蹈方式來設計；林于竣說，「這是一個很大的突破，把武打與舞蹈結合，用舞蹈的形式來處理演員的肢體動作，不會只是一直打打殺殺。因為在形式上有一些不一樣的呈現方式，觀眾會覺得有趣，印象也會比較深刻。」也因為別出心裁的設計，讓《諸葛四郎》舞臺劇獲得廣大的迴響，來到劇場看戲的大人們，尋回兒時的回憶；孩子們獲得無限的想像與角色互動上的滿足，也增進了親子間的話題。這齣舞臺劇的成功，也吸引了客委會的注意，找上紙風車劇團一同合作，希望導入客家元素，再次帶領觀眾進到戲院，看到說客語的「諸葛四郎」。

不過舞臺劇要全部說客語，在執行上有些難度，站在想要推廣客語來說，這個立意很好；但站在孩子的角度來說，一方面希望故事可以吸引孩子們，另一方面又要讓他們同時學習客語，孩子們是否能同時兼顧到這麼多面向，需要仔細思考。林于竣的想法是，語言是溝通的工具，這齣舞臺劇的精髓不在於學習語言這件事，而是在於要認識所要傳達的這個故事；另外站在推廣角度來說，要先讓觀眾喜歡這個題材，並且有興趣進來觀賞。林于竣說，「要讓其他不是客家族群的人，可以去認識跟了解這個部分，所以我會找到中間的橋梁，而不會純粹為客家而客家。」在舞臺劇的呈現上，他用 keyword 的方法，將客家話帶入，讓觀眾看得懂劇情外，也藉由看戲的過程，學習到客家話，甚至勾起親子之間的相互探詢與學習，以這樣的方式更能達到推廣客家（客語）的效果。



「我就是想要做比較在地化的東西，
且我覺得臺灣沒有童話，
所以臺灣童話需要被創造出來，
希望可以有更多原生文化的內容。」

為了追求更流暢的肢體動作，《諸葛四郎—英雄的英雄》3D 動畫電影探動態捕捉技術，由舞臺劇演員先演繹、進行動態捕捉，再運用即時運算技術呈現。圖 1 為飾演魔鬼黨的演員，圖 2 為動畫即時運算的畫面。



我再變：舞臺劇的擬真帶動更多想像 動態捕捉滿足動畫電影夢想

60 年前的漫畫，不僅變身舞臺劇，且效果還奇佳無比，也因此激發了原著作家的兒子葉佳龍先生，進一步希望改編成動畫電影，讓這部漫畫的 IP，有更多的可能性。

從紙本漫畫到 3D 動畫，過程中遇到不少狀況與困難，因為是武俠劇，動作相當多，原本的動畫師在畫出來之後，動作上不像演員表演那般流暢，經過多次討論，林于竣做了全新嘗試，以他自己熟悉的舞臺劇方式，由演員真人演出、進行動態捕捉，再搭配電玩遊戲的即時運算技術，讓武打動作戲「躍然紙上」。他說道：「所謂的動態捕捉，這樣的技術在國外早就已經在用了，但臺灣尚未有這種嘗試。我們在做法上採用雙導演，戲劇導演指導動作，動畫導演依照動態捕捉的動作設定之後，再去做分鏡。」這也是臺灣動畫長片極為特殊的製作方式，這樣前後花了 2 年的時間，才真的完成這部動畫電影。

我持續變：科技發展讓載體更多元 播下 IP 種子使其遍地開花

IP 讓文本有新的生命，不同載體呈現各式表現形式，風靡一時的漫畫「諸葛四郎」，從最先的戲劇改編，到近代以舞臺劇呈現，然後再度轉身，變成動畫電影，不同的表現形式，不斷地驚艷大眾；在這不斷轉譯的過程中，林于竣也從中習得不少寶貴經驗，對於文本的開發與轉譯也愈來愈嫻熟。

本身是彰化人的林于竣，選擇在高雄居住，除了想要立足南臺灣，林于竣也希望帶起南部的舞臺劇尤其是兒童劇的風潮，他說道：「我就是想要做比較在地化的東西，且我覺得臺灣沒有童話，所以臺灣童話需要被創造出來，希望可以有更多原生文化的內容；我們都接受太多外來的文化了，我覺得你要國際化，你就要先在地化。」

不論是在劇場，或是公園，甚至到社區，林于竣都可以有一套屬於他的演出模式，目的就是要將有趣的故事，轉變成各種表演形式的可能，推廣到臺灣各地，就像隨風飄散的種子，落到各地開花結果。