

SCAP-Anime

SUSTech Comic and Animate Party

2024.10.19

Vol:

02

23-24 人气角色 & 团体评选

社娘传说：

魔眼的孩子

Illustration
Collections
2024.1

动画评析：

新海诚作品 & 月色真美

吹响吧！上低音号

Grils Band Cry

葬送的芙莉莲

RWBY

东京教父

漫画推荐：

地 · 关于地球的运动

游戏鉴赏：

ENDER LILIES

悠久之翼

现地：

ZUTOMAYO 泡泡岛音乐节有感

BW 诺言 春日影



SCAP-ANIME

P04 社娘的传说（三）——魔眼的孩子

P08 人气角色 & 人气团体评选（23.6-24.5）

P11 小人物的冬日欢乐颂——《东京教父》观后有感

P12 一篇赠予生者的颂诗——《葬送的茉莉莲》简评及有感

P14 ZUTOMAYO 泡泡岛音乐节观后有感

P15 RWBY 动作戏浅析

P20 关于《地·关于地球的运动》原作感想与推荐

P21 ENDER LILIES 游玩感想

P24 BW 诺言 春日影

P26 “梦想”给“现实”的战书——《悠久之翼》读后感

P29 吹响青春乐章！献给我们每一个人的吹奏乐
——京都动画：吹响吧！上低音号全系列安利与分享

P41 城市的野性——论 Girls Band Cry “不可避”的川崎性

P52 何为纯爱？为何纯爱令人感动？
——观新海诚三部曲 & 《月色真美》有感

P55 Illustration Collections 2024.1

CONTENT

社娘的传说（三）

魔眼的孩子

writer : 龙亥
Illustrator : 吱七八七



一、

坠落

蝉鸣——

携带着热气与潮湿的六月夏日，我坐在靠湖的阳台上，静静地面对凉爽的湖风，听着早早醒来的昆虫们开始他们生命最后的一段高潮。不知道那小小的昆虫眼中的世界是怎么样的呢？我们这些庞然大物在他们的复眼中，会如同万花筒一般的繁富，还是一团疑惑的马赛克呢？湖水中映着我的倒影，一阵阵波浪把倒影和楼台上的天上月亮的光一同搅在一起——然而，这样我反而更能看清水中我真实的样子，而不是那个如同叠加了无数种滤光片的身影。

跳跃——

夜晚的街道并非无人经过，只是一切杂音在浓厚的夜幕下都显得要安静许多。晚归同学的嬉笑声，昆虫生命的喧闹声，树枝随风摇动的悉索声，又是这种熟悉的感觉，世间一切都在

慢慢离我远去，只留一个缓缓飞入无数“星光”和月夜的身影。——啊，这身影依旧让我觉得丑陋，善良的神啊，为什么你要唤醒我身体中的恶魔啊！

咚——

一切的一切在溅起来的水花中结束了，受惊动的鱼群四散逃落，一阵泡沫之后，湖水好像什么也没发生一样，又恢复了往日的平静。
咚——又一声落水声。

二、

我叫霍柏尔，一个普通的平凡人——至少本来是这样。父母是正常的上班族，家境普通，也没遇到过什么重大事故，我在这样的家庭中毫无意外地平凡度过了童年，虽然自认为偶尔有点小聪明，但是无论从特长还是成绩上都看不出什么特别的。不过硬要说特别之处，可以说是记忆力很好，对只见过一眼的人在人群中也能准确认出，不，与其说是记性好，准

确来讲，我看到事物会不自主总结出几个特征记下来，占有了更少的“内存”，自然显得记性好。然而这点小聪明也并没什么用，毕竟在应试考试中，单纯靠几个概括的知识点做不出什么东西，也就说内存够了但是“处理器”不行。但是不行也其实只是普通而已，没什么意外地，度过了小学初中，考上了本地一所普通高中，如果按照期望，普通地考个大学找个工作，结婚生子，简单度过一生，在我心里这样也没什么不好。

三、

——坠落

毫无征兆地，我从三层的教学楼上飞落出去。

起初，只是同学间发生了一点争执，我也不是争吵的对象，只是像个正常人一样去劝架被一肘推开。突然有一瞬，时间仿佛被静止了一般，我耳边听到一句低语，“想要变得特别吗？”

“想！”下意识地，不自主地，明明自己还没反应过来，却回应了那句恶魔般的低语。什么啊，我心中还是有一点小小的期待的啊。

“那么——”还没听清楚下文，下一瞬，时间仿佛是为弥补刚才的短短停滞一样，快速流动起来，窗口突然像是一个巨大的风洞，将我整个吸入了进去。整个过程不到一秒，在场所有人还没反应过来我已经从窗户外飞出去了。我只感觉到，周围的一切吵闹霎那间离我远去，身体失重地漂浮一瞬便急速地开始下坠，对死亡的恐惧一瞬间充斥了我的大脑，什么恶魔的低语啊，要死啦！

接下来，便是一阵强烈的疼痛从身体上袭来，意识几乎瞬间消失，一声尖锐的尖叫声打破了在场所有的宁静，我听到人们跑过来的脚步声，拨打电话的吵闹声，这些声音离我越来越远，我，就要死了吗……

突然，一阵刺骨疼痛从眼睛出来，把我意识瞬间又拽了回来，甚至超乎了坠落的疼痛，让我挣扎地在地面上翻滚。唉，不对，身体怎么没那么痛了，我摸了摸身体也意外地没有哪里出血，四肢也逐渐有了气力，唯一就是眼睛痛得如同千万根针扎一般。我扶着墙逐渐站了起来，听声音围观的人更多了。“同学，你身体还好吗，有没有哪里断裂疼痛？”一个胆大热心的人上来扶着我。“眼睛，眼睛好……啊啊啊！”

下一瞬间，我只感觉有什么液体从眼睛里喷了出来，带着我的意识，随之一同昏迷过去了。

四、

18岁的生日，我拿到了我的大学录取通知书，在高考中算是超常发挥，考了个全校状元，但毕竟不是重点高中，只能说是在家族内光宗耀祖了一把。庆祝的酒席上，父亲第一次喝涨红了脸，我看着桌子旁花花绿绿的人和冒着炫光的菜，揉了揉眼。“我也喝多了吗。”我不禁想，“仅仅这样就算变得特别吗……”

一年前那场坠落的事故，依然历历在目。经过各种检查，身体除了小的磕碰神奇的几乎没受什么伤，眼睛也仅仅是红肿，昏迷了两天才醒的我，一觉醒来除了一点异样感也没什么变化。将我推下楼的同学不出意外地收到了处分，我也回到了学校开始照常的学习生活。

然而正当我认为一切只是个小意外，现实告诉我错了，那句恶魔的低语逐渐展露出来。现在的我，脑子就像通宵完睡到自然醒一般变得从未有过的清晰，可谓是才思泉涌，成绩也是直线上升；然而代价是，我的眼睛坏掉了。

不是说失明了，我的眼睛平常看东西依旧没受什么影响，一开始是发现我记性变差了，即使是熟悉的人甚至亲人也经常想不起叫什么长什么样，逐渐，我发现我提取事物信息的能力没了。不过好在这能力本来对生活没什么影响，而且我现在大脑好使的很，一定会慢慢弥补上来的。

最终结论证明了，虽然存储不够了，但是处理器得到的提升足够让我在同龄人之中脱颖而出，至于眼睛嘛，虽然很遗憾，但是也算是足够特别了，真是期待大学生活呢，一定会闪闪发光吧！

五、

眩晕。

当我第一次从乡下的火车站来到大学所在城市时，看着眼前匆匆赶路的人流，飞速驾驶的车辆，两侧鳞次栉比的高楼，这之中又有多少上班族呢，“人真多啊。”心里只剩了这么一句话。

一瞬，眼睛突然一痛，突然感觉眼前的光景发生了变化，人群被附上了一层反光膜一般，折射出诡异的色彩，两侧高楼的反光也变得异常刺眼。完全搞不清发生了什么，我愣在原地。然而在人群中，突然有一个白色的身影吸引了我的目光，与周遭不同的是，她没有染上任何异样的色彩。仿佛在沙漠中的遇到了甘泉一样，我不由自主地冲向了她，然而被身前什么东西绊了一下，缓过来时一切又恢复了正常，那个身影也消失在了人海之中。

“是眼睛的后遗症吗……不对，我得感觉去学校了。”忙着赶路的我没有细想，满怀着希望与决心开启了的新旅途。

同时悄悄的，恶魔的开关这才真正开启了。

六、

之后便是匆忙的大学学习生活，以及不出所料的，我的成绩并没有在学校里很特殊，业余生活也因为没有什么特长爱好，不如大部分人那样丰

富多彩，每天在迷茫与学习中不得不前进。等我缓过神来，一年的生活即将进入尾声了，而我离那个特别的自己，越来越远了。考试前夕，我木木地躺在床上，看着熟悉又陌生的天花板，一面反复记忆着明天的知识点，一面不自觉地想，如果没有答应那句话，普普通通地在家乡生活下去，会不会过得更开心？

“痛痛痛，眼睛怎么又痛起来了。”被一阵眼睛传来的刺痛弄醒，我挣扎着起来，看了看表，还有一会才考试，室友也还在睡眠之中。揉了揉眼睛，感觉眼前的四周似乎发生了什么变化，愣了愣，算了，还是先下来突击下考试吧。

我习惯在考场突击抱佛脚，看了看书，看了看手机，只感觉早上醒来以来的记忆异常清晰，然而昨晚的复习却记不起来多少了，眼前的教室，同学的身影是这个色调吗，怎么感觉怪怪的，来不及细想了，收拾收拾准备考试吧。

不对劲。

从考场走出来，整个眼中世界都开始逐渐蒙上了诡异的滤镜，而这眼中光景不仅仅是变了色而已，整个世界都在不停向我脑中传递大量信息。大脑一瞬间过载，我扶着脑袋挤进都是刚考完试的人的厕所，胃中食物反呕上来，把住马桶，好似要把刚考完的知识带着脑质一齐吐出来，我眼睛不断传来剧痛，“想要成为特别的自己吗？”脑中只有那句低语在回响。我也不敢睁开再看了。过了不知道多久，只知道外面的喧闹也停止了，眼睛似乎也冷却了下来，但是我依然只敢睁开一条缝，眯着眼睛，似乎是平静下来了。我低着头，手扶着墙走了出去，要去医院看看吗，是不是还得把这两天考试请个假，还是先回宿舍休息再看看？犹豫不决中走出了教学楼，眯着眼睛看了看，一阵强烈的晕眩又一次袭来，然而这次不同的是，在各色迷眩的光景中，我看到了一抹纯净的白色——

一个身姿娇小的少女，披着大大的黑色外套，隐约可见里面浅蓝色的睡裙，在来来往往的人群中低头看手机走着，不过最引人瞩目的还是那头蓬松散落的白色头发，在闪烁着诡异色彩的光景中像朵白花引人瞩目，又犹如风暴中的灯塔一样，吸引着我不自觉向她走去。

内心的冲动覆盖了大脑的思考，只剩眼前那一路尾随的小小的纯洁的身影，我不知道也不在乎她是否发现

了我，啊，多么美丽，那尽力甩开我但是躲不掉的模样，真想，把她独占。一路跟随着不知道走到了哪里，眼看着她走进了一个波纹状表面的建筑物里，我紧紧追上去，“哐！…痛痛痛，什么情况”，我抬头一看，是撞上了一面玻璃幕墙，缓了缓神，眼睛好像彻底恢复了，仔细看了看前面的建筑，原来是走到了图书馆，然而今天不知道什么原因关门了。“刚才的眼睛，纯白的女孩，难道都是幻觉吗？不对不对，痛觉是存在的，记忆的场景也不像是梦，但是刚才那么强烈的反应现在竟然一点后遗症没有。

七、

不对劲。

之后几天的考试生活，似乎又步上了正轨，再也没发生眩晕的病症，但是我逐渐意识到了一件事，一切的变化的起因源于我的眼睛又恢复了。现在看东西又回到了精确提取信息的时候，甚至这次作用更强，看到东西时不时有种信息往脑子里灌的感觉，看起来一切回到了常轨，最近记性也是好的夸张。

不对劲。

天下怎么会有那样便宜的午餐呢？

我终于意识到问题了，人的脑容量一瞬间增长是有限的，那么，想要吸收这么多的信息，只能占用掉以前的存储，换句话说，新记忆在快速掉蚕食我以前的记忆，幼时的记忆，小学的记忆，成长的记忆，都说人格是从记忆中塑造的，恐怕按照这个速度，我的人格也会慢慢蚕食殆尽吧。

“那么——赐予你恶魔的眼瞳，成为我的仆从吧！”想起来了，那句没说完的恶魔的低语，特别的代价，就是舍弃自己的人格吗？

从未这么恐惧过这双眼睛，即使我遮上眼睛，也仅仅是减轻了一点，这双眼睛仿佛能穿透遮挡的一切事物，从外界吸收事物信息。再次睁开眼睛，回到了那个闪烁着诡异光彩的世界，我终于明白，那些诡异的色彩是侵占我记忆具象化的信息，原来那个噩梦般的光景，是那个恶魔眼中的世界模样啊！

八、

是时候结束这一切了。

我来到湖边，仲夏夜的清风仿佛在静静地唱着哀歌，想起来，太宰治也是选择的溺亡，我以前总觉得他的小说好笑，现在多少能理解他的想法了，人从水中出生，最终回到水中，也是作为人，而不是恶魔，最好的结局之一吧？

我闭上眼睛，跳了下去。我已经理解了，我注定获得不了特别的人生，接受生来普通，其实就是最好的结局。——在湖边不远处，其实还有一个白色身影，把一切悄悄看在眼里。

“唉，我为什么要多管闲事呢，算了，之前也是误会他了，就帮个忙吧。”

*落水声

九、

醒来、陌生的天花板。

不知道昏睡了多久，做了好长的一个走马灯一样的梦，对了，最后我不是死了吗？我挣扎地想坐起来，却发现腰上被缠上了什么完全动不了——还有，眼睛，我的眼睛，我左右扭头看了看，眼前的光景正常到不能再正常，也没有信息涌入的感觉了。仔细一看，这间屋子也并不是医院的样子啊，书柜，未关屏幕的电脑，游戏机和不知去哪的手柄，毛毯上散落的光碟和漫画，更像是某个宅男的房间。突然，身下有什么动了一下。

“啊，你醒了…昨晚可真是累死我了……呵~欠。”身下一个白色的的身影翻滚着坐了起来，白色披露的沙发和被子融在了一起，以至于一开始没意识到身下有个人，吓了我一跳。仔细一端详，是一个穿着浅蓝色睡衣的娇小的女孩子，脸上除了刚醒的困倦没什么表情，唉唉，她昨晚在我旁边睡了一晚？我瞬间清醒过来，羞红了脸，脑海中闪过了无数种可能——不对冷静点，我不是跳湖了吗，应该是她救了我？

她看了看我，脸上依旧没什么表情变化，“啊，忘了说了，抱歉读了一下你的记忆，毕竟是治疗必要的一步嘛，你的大致情况我也了解了。”突然感觉到腰上的束缚被解开了，“嗯~我知道你现在有很多疑问，一时半会也不好讲，总之，你的魔眼虽然不能保证完全恢复到正常，但是至少暂时停机了。”她从床上下来，我也挣扎着坐了起来。“还有就是，你其实已经昏睡两天了，现在虽然看起来亮堂堂但是实际在晚上，要不要吃点什

么当夜宵？啊不过只有泡面就是了。”“啊，额，怎么称呼你比较好？”“SCAP 姐，”她犹豫了一下，“姐是指吸血姬哦，我们是依靠吸收数据能量存活的。顺带说一下，你在被恶魔支配时看到的白色身影也是我，毕竟我们都是拥有魔眼的种族，也算是敌对关系。不过，我们可以靠自己独立现界，恶魔们只能像寄生于像你这种人身上。”突然，门被推开。“呀吼，你们俩已经醒了啊！我带了可乐哦，还有薯片和百奇，啊，少年叫什么来着？”一个稍高一点，披着一件相似的黑色大外套，里面是一个印着 SCAP 的白色短衫，同样是头白色秀发，不过是梳成两个马尾的女生蹦跳着拎着零食走了进来。“霍柏尔。”Scap 姐依旧面无表情地答道。“霍伯尔…hobel…，啊对，我是这家伙的姐姐，嘛，我们算是一体不同人格，所以名字也一样，只是在这个结界里我俩能各自单独显现而已。”

“结界，什么结界？”我有点搞不明白情况。“唉，要从这里开始讲起吗？”“姐姐，这家伙是普通人而已啦，虽然眼睛有些特殊，但是确实不是我们这一侧的人。”SCAP 姐妹带着两杯泡面进来，示意着我端走一个，她回到了电脑前。“哎呀，那还真是难办，说起来你可能不信，这里是图书馆哦。不过这只是从外界观测得到的结果，类似于鸡蛋那样，在壳里面蛋黄膜的外面实际还有一部分空间对吧？但是打碎了壳就只会看到蛋黄，现在所处的就是类似于那种地方，一般人进到图书馆就类似于打碎蛋壳，看不到这个空间，不过我们就可以用特殊的方法进入到这里来。”SCAP 姐姐坐下来，一边开了包薯片一边解释到。

“说回你的魔眼，魔眼你可以认为是天然魔化的产物，即使挖掉移植到别人身上也可以继续被使用，很少见，也有很多人在追求寻找。不过不一样的是，你这个属于寄生性的魔眼，有人格在里面，估计是在你出生前恶魔就寄生下来了，不过似乎因为什么意外之前一直没苏醒，你一定遇到了什么特别的情况才把他唤醒了吧。不过还真是幸运啊，普通人没有对魔术的防御很容易被这类魔眼反夺舍，你竟然还保留有意识。”

“他其实是与恶魔同归于尽了。”SCAP 姐妹边吃边补充道，“恶魔苏醒的原因估计就是坠落时濒死的求生欲，不过这一次他直接选择自杀把恶魔吓了一跳，我救他出来的时候，恶魔其实已经半停机了。不过恶魔只是暂时停止了而已，只要你不死估计他都会一直与你在一起，人格我也试过不能剥开——嘛，作为吸血姬，安定个恶

魔还是简单的，我给你体内输入了一段虚拟空间影像，恶魔即使醒来看到的也只是这块无尽的虚无，影响不到你的记忆。为了预防万一，你还得时不时来这里给你检查一下。”SCAP妹妹虽然脸上表情没什么变化，我才注意到背后那跟usb接头一样的尾巴，竖起来摇来摇去，好像是用这个传递表情？

“啊，不过你不会觉得这手术是免费的吧？”SCAP姐姐突然盯着我露出了个坏笑，我不禁身子一颤，“哎呀，放轻松放轻松，对于普通人我们也不会要什么高昂的物品的，不过，如你所见，虽然我们也能吃饭，但是大部分只是过过嘴瘾，效率实际很低，我们的能量来源大部分是通过吸收数据，比如书本啊互联网啊，人啊。”她特意强调了一下最后一个词，让我不禁

想起了电影里看到的吸血鬼样子。“不要要我，去把人敲晕了带进来吧？”SCAP妹妹瞪了姐姐一下，“哎知道了知道了，我只是吓唬吓唬他嘛。说到底，解决掉一个恶魔威胁对我们也是有利的，不过我们吸血姬也是隐居的种族，无论如何也不能把我们的事暴露出去，否则将会清空你的记忆，这是第一条。第二，无论恶魔还是我们吸血姬，说到底都是吸收人类情感的种族，恶魔实际是被你的自卑和渴望所吸引苏醒，快乐，痛苦，自卑，兴奋，人类毕竟还是情感太丰富了啊，好像有无穷的喜悲一般——所以，你就通过记录人间各种有趣的奇怪的事来偿还这次手术吧，约定好每个月来检查时交付。”“补充一条，零食和起居也拜托了。”

就这样，经过调整一段时间后，

我的眼睛终于告一段落了，虽然我的能力没了很遗憾——唉不对，为什么看人还是会得到一些信息……

“嘛，那算是我附赠的礼物了，毕竟我们也算是把你魔眼夺走了，给你交换了个能力，大致是‘看到对象最近的情感变化’，应该对你挺有用，具体怎么使自己研究去吧！”得到了这样的回答。

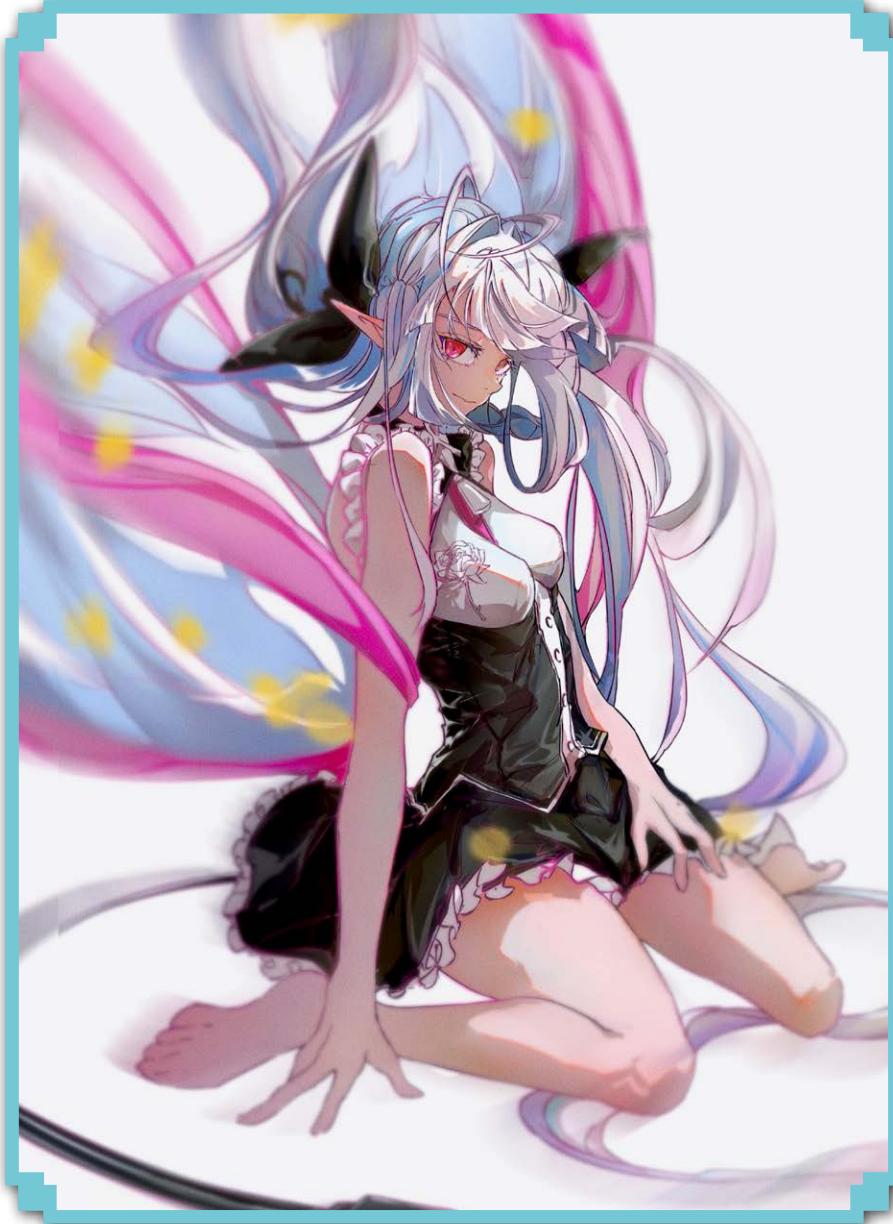
+

我现在正坐在电脑前，焦虑着这个月的交稿任务。

“哎呀呀，你这文笔也太烂了，我知道你想添点奇幻元素，但是你这本身的形象描写情感描写不过关啊，女主要吸引人，要可爱，要么怎么会有读者，情感迟钝的家伙，重改！”

为了偿还债务记录的生活，被SCAP姐姐一句“看起来还不错，投个稿试试”通过各种手段发表了（毕竟是在图书馆生活，总有意想不到的途径吧），现在她变成了编辑，我成了小网站上不太热门的作者，但是说回来，毕竟我是理工科出身怎么想我也写不了什么细腻的文章啊！

“你是否还在怀念，以前那个普通生活的自己——”“不，恶魔，谢谢了，你再怎么诱惑我也没用了。长期的人间观察，我已经明白了，每个人生来就无关特别与普通，与其想着一鸣惊人的生活，继续走好自己的路，慢慢接受旅途上的一切，记录好那些容易错过的生活中的闪光。当然，还需要遇到那个



「特別的
她 — 他」

人气角色 & 人气团体评选

(23.6-24.5)

评分规则：先提名，后投票。角色 & 团体应在 23.6-24.5 期间动画作品中出现。

投票时每人有 10 票角色票，3 票团体票，不可弃票。

在此特别感谢参与本次投票活动的 SCAP 动漫社社员、南科大校友，
以及哈工深、港中深、深技、暨深、深大的同好们。

(投票仅供参考)

人气角色



芙莉莲 (84) 《葬送的芙莉莲》

芙莉莲：芙芙太可爱，就喜欢这种睡不醒的可爱老婆。辛夫人是真的幸福。

芙莉莲可爱捏

芙莉莲 这个老东西不爱上的也是神人了

芙莉莲我最喜欢的白毛大饼精灵，没有你我该怎么活啊

1

安和昂 (79) 《GIRLS BAND CRY》

486，我们喜欢你，我们喜欢你呀，我们喜欢你

486 我真的好喜欢你啊没了我的日子你也一定要好好生活啊

486 是我爹

是了 我是 486 的长筒袜



昴门

2



丰川祥子 (64) 《BanG Dream! It's MyGO!!!!!!》

小祥 祝你幸福

素世：祥子你能不能不要走哇祥子没有你我怎么活哇祥子你能教我弹钢琴吗祥子你能教我客服高情商话术吗祥子你能教我作曲吗祥子你能再和我一起品茶吗再一起唱 k 一起练习吗祥子你能把我拉到母鸡卡乐队吗我保证不会破坏你们世界观的欧内该…如果没有了祥子…瓦达西为了你我什么都愿意做

祥子：这样吧素世，我发起一个人气投票，如果你输了，你就要把你的复式高层给我并且向我道歉。

素世：……

祥子：呵果然，你这个人还真是满脑子都只想着自己呢

3

菲伦 (60) 《葬送的芙莉莲》

总有一天，人人都会控大喷菇的

魔法天才，上得了战场，除得了魔族，会做饭，照顾老人和千年萝莉，还拿捏叛逆少年。所以你和休塔尔克什么时候交往



细腻又温柔，强大而可靠，如果能和肥伦在一起的话，会很幸福吧（泪

4



井芹仁菜 (56) 《GIRLS BAND CRY》

井芹仁菜 女人中的小孩，雌性中的未成年，乐队中的支配者！乐队的统治者，乐队之主，乐队的终结者，王，大师，女神帝王，魔王，初中毕业的学历，人类动画建模史上永垂不朽的巅峰！！

井芹仁菜 苦呀西苦呀西！

井芹仁菜 井仁芹菜 芹菜韭菜 虾仁芹菜 西芹炒菜 饿了

5



千早爱音 (52) 《BanG Dream! It's MyGO!!!!!!》

anon 可爱捏

Anon 你是一只阳光小狗，虽然有些小心机，但 mygo 没你真得散，伟大无需多言。我大概一辈子都忘不掉圣爱音了

6



洛琪希 (51) 《无职转生 II 第 2 部分》

洛琪希 真是可爱呜呜呜

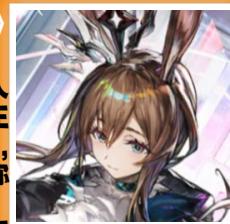
加入洛琪希神教吧，现在入教还可以送圣物哦

洛琪希！教我水魔法

7

展示一下你的无吟唱水魔法

阿米娅 (49) 《明日方舟：冬隐归路》



阿米娅，我亲爱的女儿，敬爱的魔王，我不允许任何人辱骂你，不允许任何人欺凌你，不允许任何人反对你，不允许任何人忤逆你。神会保佑你，初生会保佑你，岁相会保佑你，耶拉冈德会保佑你，王庭之主会保佑你，蒸汽骑士会保佑你，兽主会保佑你，巫王会保佑你，教宗会保佑你，可汗会保佑你，酒神会保佑你，普瑞塞斯会保佑你，特蕾西娅会保佑你……后面忘了总之兔子宝宝我亲亲亲亲热你

阿米娅兔兔可爱捏

8



高松灯 (44) 《BanG Dream! It's MyGO!!!!!!》

我大概一辈子也忘不了 mygo 了吧。

高松灯纯魅魔啊，很少见到这种完全不在 xp 上纯靠角色塑造也能惹人怜爱的角色

偷摸零在这里待着也太可爱了吧，偷摸零我的偷摸零

9



黄前久美子 (38) 《吹响吧！上低音号 第三季》

黄部长的伟大光辉永远闪耀！

黄前久美子 忠诚！

让久美子再闪闪发光一次吧！

10

11. HINA (37) 《GIRLS BAND CRY》

14. 艾莉斯 (35) 《无职转生 II 第 2 部分》

11. 宝箱怪 (37) 《葬送的茉莉莲》

15. 长崎爽世 (34) 《BanG Dream! It's MyGO!!!!!!》

13. 河源木桃香 (36) 《GIRLS BAND CRY》

16. 海老智冢 (32) 《GIRLS BAND CRY》

人气团体



MyGO!!!! (91)

《 BanG Dream! It's MyGO!!!! 》

压力怪，电波女，心机女，混子，野猫 ...mygo(迷失)大抵就是这些问题少女的人生写照罢

周末的下午，我一口气从第一集看到第十集，看完那一刻，我知道，我恐怕一辈子忘不掉 MyGo 了

1

或许后悔，或许痛苦，或许开心，或许幸福，纵使身处迷茫，也要不断前进。一次 MyGO，一起 MyGO，一生 MyGO

Ave Mujica (65)

《 BanG Dream! It's MyGO!!!! 》

支持海玲姐扣死我。期待明年你们的表现

现在把我一棒子打昏，等我 2025 醒来的时候就可以看母鸡卡啦！

大祥老师黑化之后更帅了



2

Crychic (46)

《 BanG Dream! It's MyGO!!!! 》

我是来退出乐队的，你们要干什么。

crychic 已经死了。v 我 50 助力 soyo 复活苦来兮苦

为什么我想用 4:3 截左边这张图的时候，soyo 和祥子永远不能同时在一起出现？？



3

名为 Crychic 的雨还在下，连绵不绝

TOGENASHI TOGEARI (44)

《 GIRLS BAND CRY 》

竖起中指，被生命刺伤，然后绽放

一起向这个 ** 的生活竖起小拇指吧

像刺一般扎入心灵，然后绽开生命之花



4

5. 罗德岛 (37)《 明日方舟：冬隐归路 》

6. 北宇治管乐团 (26)《 吹响吧！上低音号 第三季 》

7. Diamond Dust (24)《 GIRLS BAND CRY 》

8. 新川崎 (仮) (21)《 GIRLS BAND CRY 》

9. U149 (14)《 偶像大师灰姑娘女孩 U149 》



小人物的冬日歡樂頌

—《東京教父》觀後有感

by：三點難美夢

近来对今敏的动画作品颇感兴趣，相继看了《未麻的部屋》和《东京教父》两部作品。加上之前看过的作品，也基本上算是把今敏的作品补完了。而在这其中，带给我最大惊喜的则是《东京教父》这一部颇为接地气的喜剧。

与今敏其它几部经典的作品相比，《东京教父》从头到尾只是单纯讲述了三位流浪汉为被遗弃的孩子“清子”找生母的简单故事。主线清晰而明了，但简单的故事结构却并未让故事的有趣打折扣。主人公们的设定本身就颇具幽默感——毒舌老头、人妖、再加上一个离家出走的女孩，三个人本身就是一台戏。同时，剧中的人物也足够接地气。面对神父，“他懂什么呢！”“我才不稀罕呢！”电影开头寥寥几句话就已经勾勒出了一个对现实生活失望的流浪老头的形象。相比于《千年女优》中女主人公身上所具有的“千年”的历史性，又或是红辣椒身上那一抹颇具浪漫性的梦幻色彩，这三位流浪汉可以说是实实在在的小人物了，甚至可能人生境遇还不如你我。也正是如此，他们的故事才更加读来有趣。



o.O 富有喜剧感的人设

《东京教父》的 ED 曲是从欢乐颂改编而来。我则认为，在电影中被不同人不约而同地命名为“清子”的婴儿便是这曲冬日欢乐颂的主旋律了——她为剧中几乎所有人都带来了幸运。不论是流浪的三人为了寻找照料清子所需要的物资而遇上被困的富人，还是因清子哭闹而被赶出便利店而免遭车祸，都无一例外是清子带来的奇迹。同时清子不仅仅是为各位角色带来幸运。更是为剧中几乎所有角色都指引向了他们更有希望的前路。与亲人失散者重逢、无亲无友者找到归宿、意欲了结自己者终放弃此念头。正如剧中所说的那般——清子是一份给所有人的幸运的圣诞礼物。



改编自欢乐颂的 ED 曲

这部电影于03年上映，日本在经历了泡沫经济的破裂之后，许多人也正像流浪三人组一样对未来的生感到茫然，不再有什么盼头。而想必今敏大师的这部作品就如同作品中的清子一般，慰藉了不少人，给他们带来了新的生活的力量。





一篇赠予生者的颂诗

— 《葬送的茉莉莲》 简评及有感
by: 玖嶋

在 anytime anywhere 舒缓且温暖的动人歌声中，《葬送的茉莉莲》的动画也就此告一段落。

冬去春来，在这半年中，茉莉莲的故事不仅是生活的调味品，也似乎成为了我这段时间的生活之中不可或缺的一部分，引发了我无数的思考与遐想。

就故事脉络而言，《芙莉莲》的展开十分清晰，整篇动画都以主人公芙莉莲为线索角色，将不论是当下发生、亦或是过去回忆之事结合在一起。而作者有机会以一个人的视点展现如此庞大的时间经纬，则得益于本作的一个核心设定——寿命论。

在她漫长生的一个微不足道的小角落中，芙莉莲应该还会记得她曾与两支不同的队伍冒险的经历吧。一开始与辛梅尔冒险讨伐魔王，和后来再次与菲伦一行人前往北方，对于芙莉莲的人生长度而言几乎是同时发生的两次冒险活动，却在心境上有着截然的不同。最初的芙莉莲并不甚是懂得何为“人生如朝露”，也不懂得珍惜当下。在与辛梅尔同行的日子中，芙莉莲当时与人类的深交甚少，因此还不明白何为人生短暂的她即使浸润在一路的美好经历之中也不自知，没有发觉与辛梅尔一行人在一起的幸福与美好，更不用提及“爱”这一情绪了。但在经历了辛梅尔和神父海塔的离世之后，曾与他们朝夕相处过十年的芙莉莲心中名为“人生短暂”的种子也萌发了。甚至对于她来说，这种冲击来的更激烈、更纯粹——对于她还是不久前共同凯旋的战友、是邀约她再次欣赏流星之美的同伴，却在转瞬之间已化作冢中枯骨。

而芙莉莲与新的伙伴踏上旅途，则浇灌了这颗“人生短暂”的种子，使其开始不断地向芙莉莲的内心深处扎根。在动画中花费了大笔墨所描写的芙莉莲与菲伦一行人冒险的经历，以一种后日谈的笔调，精雕细琢地塑造了性格迥异的一批新生代角色。诸如善解人意而又略带孩子气的菲伦，以及平时粗心胆小却也有着细嗅蔷薇、勇敢不屈一面的修塔罗克。面对着这些朝气的后生青年，以及一路上许多曾相识的事情的再发生，芙莉莲自然而然地也回想起了曾经的故友同伴。特别是面对着繁盛的花田时，她的心中即使不是有万千难以倾诉的话语致以作古多年的同伴，也定会渴望曾经的老友能够再次看到这一幕胜景，只可惜“年年岁岁花相似，岁岁年年人不同”，昔人已经逝去，即使是在有着魔法的世界中也想必难以得到重来的机



会。不过，芙莉莲也学会了珍惜当——过去的遗憾难以挽回，便不让自己在当下再次留下遗憾。从再次踏上冒险的征途开始，芙莉莲也便学会了一些爱与被爱，她为菲伦庆生、为菲伦修复宝贵的法杖……点点滴滴的细节却在无声的叙述着她的改变。

我们并没有芙莉莲的长寿，但想必不少人也是曾经不明白、甚至现在也还未清楚意识到何为“人生如朝露”。也是在不久之前，我才突然深刻意识到了这一件最为可怕的事情。随之而来的则是深深的虚无感以及对人生追求，以及人生意义的自省与长足的思考。但这显然不是一件易事。屋漏偏逢连阴雨，接踵而来的源自学业以及各种繁杂事物的外力里应外合，似乎马上要将我击垮，我也甚是感到荒唐与孤独无助。直到有一次，夜半时分从校外回寝时，经过校园路边的一片小花圃时，我倏然联想到了芙莉莲所热爱的那一抹花田之景，也随之领悟了花田的意象所传达的期许。师祖赛丽艾曾认为花田的魔法不过尔尔，但这一平平无奇的法术却成为了芙莉莲最喜爱的魔法。想必我们的人生也是如此。但有时我们却过度执着于让人生产生最高的价值，甚至是寻找死后的意义；但是我们却忘却了当下所作所为的意义和价值，这种片面的“远视眼”，也使得不少人深深陷入到了焦虑与虚无的泥淖之中难以自拔。但虽然你我都终将逝去，却不能否认每一件小事所创造的瞬息的幸福亦或苦痛曾经客观存在，并且也曾影响了你我与世间万事的发展与走向。就像是没有花田的魔法，或许芙莉莲就不会与勇者一同踏上征途。普通也有意义，平凡亦可闪耀。

芙莉莲的探险仍在继续，你我的岁月也还在大好年华之中。祝愿你我都能在明白人生的短暂后，仍然寻找到每一瞬息之间美好的价值，踏上我们人生的探险之路——毕竟

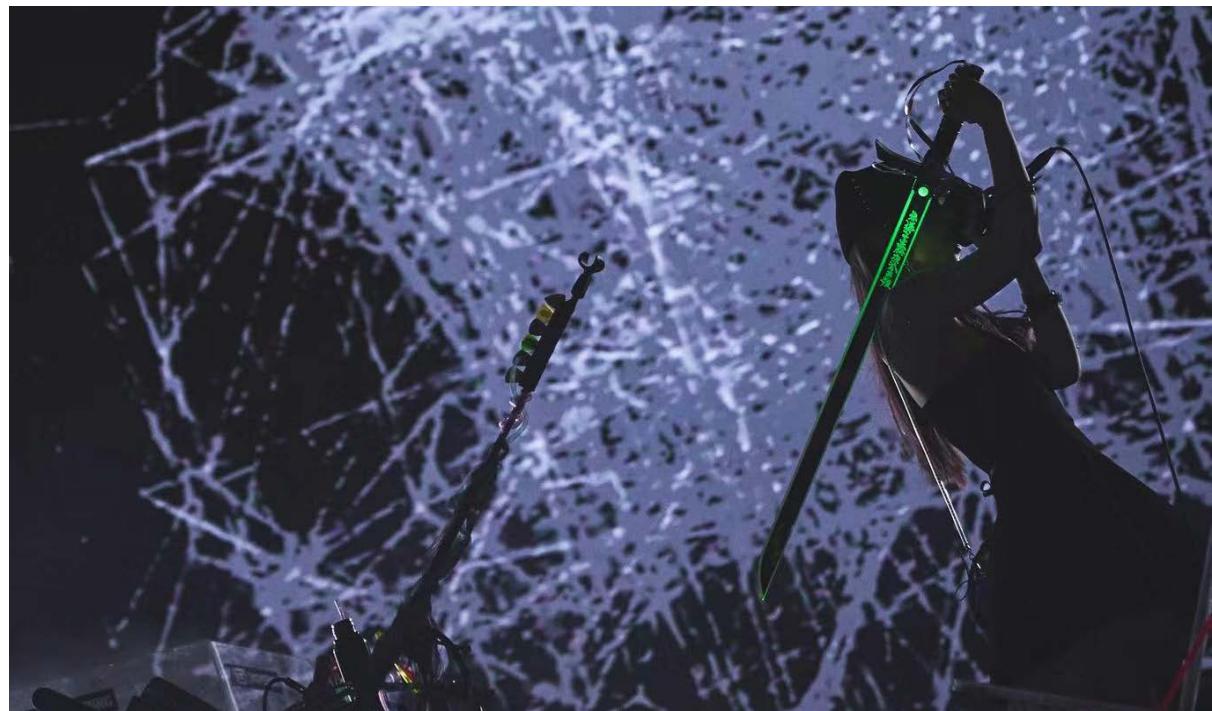


哪怕人生的尽头是灰烬
在这灰烬之中也能找到光芒

ZUTOMAYO

泡泡岛音乐节观后有感

by 西Kiki



怀揣对“永远是深夜该多好”的美好希冀，我写下这段文字：

ZUTOMAYO 可以确切的说是我入 Jpop 的引路人，而我与 ZUTOMAYO 的初识，大约要追溯到三年前。B 站的一个视频使用了《MILABO》当背景音乐，轻快灵动的旋律使我正要点击退出的手霎时一停。循着评论区的线索点开网易云，顺理成章的给予歌曲红心并关注乐队，遂缘起。

早期，ZUTOMAYO 给我最深的印象就是 acane 别具一格的高音，炸裂的爆发瞬间总能在副歌给予人意料之外的颅内欢愉。初识的确惊艳，但反复循环后，“吵”似乎逐渐替代了我对他们的印象，再加之早期 acane 略显不稳的唱法，ZUTOMAYO 逐渐淡化在我的视野中。

众所周知日音听旋律，日推中，我邂逅了《靡靡盛夏》。再一次，带着海风咸湿的惬意曲调重新吸引了我，我也像发掘宝藏一样从《镜像调》、《残机》、《秒针会喘心》、《不法入侵》等一系列作品中重拾了对 ZUTOMAYO 的热情。主动接触后，发现这竟然是一个全员不露脸的乐队，神秘感的加持下，我对主唱 acane 也产生了浓厚的兴趣，好奇她娇小的身躯如何能对爆发力极强的高音信手拈来。就这样，真夜中成为我狂热持续关注的对象。

隐约记得应该是高考的第二天，恰好 ZUTOMAYO 发歌，现在想来对当时的我一定有着莫大的鼓励，可以说 ZUTOMAYO 已然在我的人生中落下不可或缺的一笔。所以，在听到南宁泡泡岛嘉宾有真夜中的时候第一反应就是完全的难以置信，随后迅速找亲友帮我抢票了（谢谢大家！！）最后成功拿下了今天的门票。

很喜欢一群毫无关联的人因为共同的目标不约而同地齐聚一堂。从全国各地来看 ZUTOMAYO 的老师真的热情到了极点，各种精美物料让我自愧厨力的不如。一下午的等待后，大屏幕上“NEXT ずっと真夜中でいいのに”一行字跃然而出的瞬间，欢呼声直震耳膜。大家并没有因长时站立而疲惫，《秒针》前奏响起的那一刻，红白强光交替闪烁，目眩神迷，身体随着本能跃动，即使阿卡内还未上场，在现实中听到朝思暮想熟悉无比的旋律，也足以令人疯狂。一曲终了，acane 身影从黑暗中出现的瞬间，铺天盖地的狂呼让我确

信了朝思暮想的那个人她的的确确就在我的眼前。

我想我会用万众瞩目来形容今晚的 acane。黑色中短裙卷着边，将她窈窕的身影修饰得无可挑剔，让她成为被月色簇拥的夜之精灵。一群人为了一个人而痴狂——今夜是对这句话的最好诠释。“舞台美学”四字在 zutomayo 的场地布置上体现得淋漓尽致。万人同场，像是构筑起一场大型舞会，而 acane 便是拥有绝对权威的主指挥。场面的热烈像是另一种朝圣。《MILABO》响起的瞬间，情绪一向不喜外露的我瞬间泪流满面，命运的丝线将我与三年前重连，来不及适应梦突然实现的恍惚感，副歌撞入耳膜，伴着“真 p”们的打 call 声，我选择将留恋留在未来，将身体交给现在。心跳迎合着鼓点，呼吸配合着旋律，纵情享受当下。

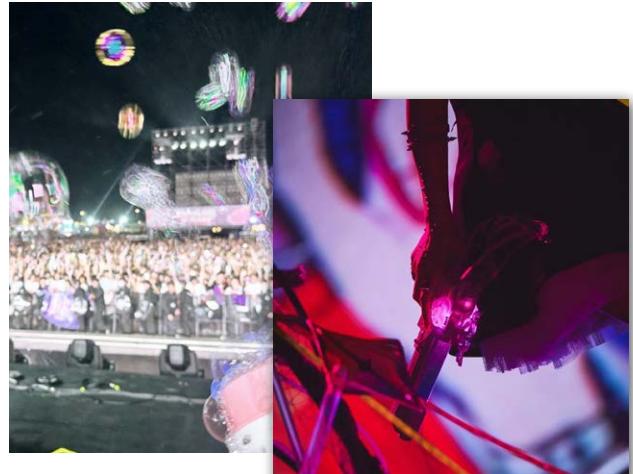
《同学会》中突然的万籁俱寂与阿卡内长达十秒的鞠躬让泪腺彻底崩坏，我看到了无与伦比的诚意。作为 Jpop 区顶流，她真的很用心在对待这次中国行，从道具，舞台，再到演出呈现，无不完美的存在，最终缔造了这一场会烙印在我心中一辈子的演出。

字短情长。一切结束得宛如泡沫幻影。最后直抒胸臆吧。

我会用一生来单推这个今夜为我们穿着小裙子的天使。

我们必将重逢，在不远的将来。

（关注 zutomayo 谢谢喵，一定会给你一个不一样的日音体验！）



R W B Y



by:名片已改

应邀为校内 RWBY 放映会写点介绍，放在推送吸引大家来看。那就简析一下 RWBY 的动作戏吧。因为大概 S3 之后的部分都没有看过，且 S1-3 毕竟是那么多年前的动画了，虽然为写东西回顾了 S1 的全部动作戏，但也仅限于此了。对 Monty 和 RWBY 的理解肯定赶不上 MO 学家们，文字仅作对自己感想的记录。

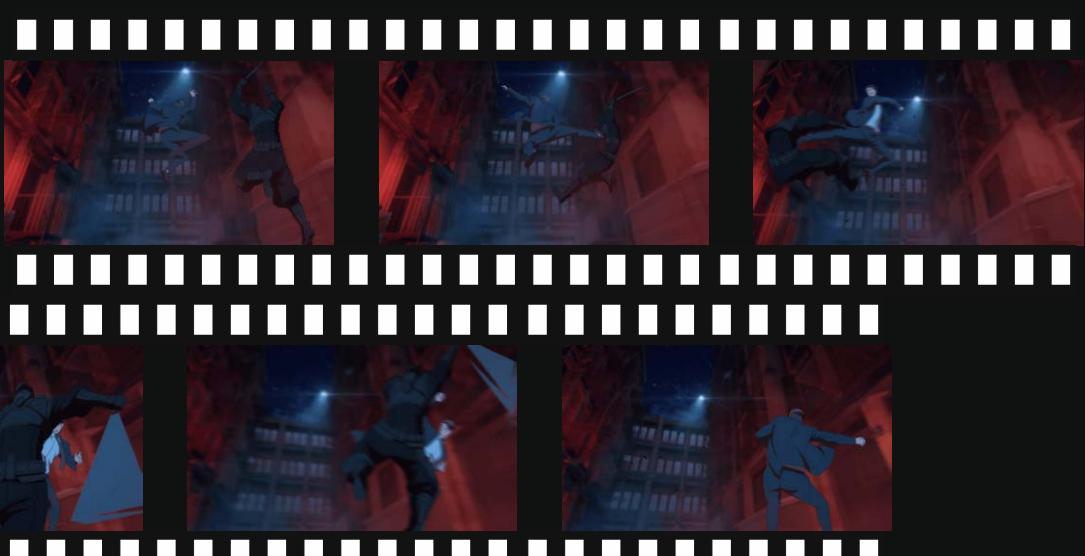
受观影经历影响，本人赏析的坐标原点是日本动画。另，我对参与 RWBY 制作的动画师及分工不甚了解，为方便指代，文中提及的所有 RWBY 动作设计相关呈现均被认作 Monty 的工作。

Monty 在 RWBY 中的工作，尤其是动作戏的设计（包含动作、场景设计和镜头运用等）被公认为十分优秀且极具个人特色，个人总结其主要原因有两点：一是连续、真实又富有想象力的动作设计；二是在前一点的基础上，在偏向真实系的动作场面中加入如异能战斗般的夸张角色个性。这也可以说站在异能战斗的视角表述为：用真实系的战斗编排串起了异能战斗。前一点撑起了 Monty 动作戏在逻辑上的流畅性和说服力，构成了理性的爽点；后一点带来了视觉上的华丽和冲击，构成了感性的爽点。虽然说白了就是真实系和异能系战斗的平衡问题，但找到一个完美的坐标显然不是件简单的事。

真实物理

设计真实动作逻辑看似简单，实则陷阱重重。首先，保持物理表现的真实性就足以难倒许多新老动画师。正巧近日有关朴性厚的讨论正火热，此处选取《忍者神威》EP1 朴的一卡（cut，镜头）为反例。

动 作 戏 浅 析





我们将这卡拆分为三次攻击讨论。飞在空中的西装第一击踢飞了迎面冲来的武装忍者，然而其飞行速度和方向几乎丝毫未变。如果西装的动作是“借力”让开忍者，旋转踢击的着力矢量与自身运动矢量方向正相反，那么这是合理的。然而忍者是向西装前进方向的左侧面飞走的，这说明西装理应受到了向另一侧面的反作用力，且以武装忍者的质量估算，该冲量绝不是西装能纹丝不动的大小。另外，要将忍者从这个方向踢飞，西装的旋转方向也应该反过来。这是第一击的物理破绽，相对不太显然，乍一看也不会带来很明显的违和感。然而衔接在此之后的第二击的动作就明显有些别扭了。飞在空中的西装用旋转踢击轻易地踢飞了第一名忍者，而自身的运动轨迹还没有改变，此时对物理再迟钝的观众也应该会感受到西装巨大的旋转惯性。然而下一张画面，西装戛然止住了这个旋转，敏捷地从反方向用同一条腿踢飞了第二名忍者，仿佛在空中有看不见的支点借力，其体术行在天上，如同行在地上。当然，在忍者世界拥有这样的体术或许并不罕见。即便如此，第二击无论严谨推导还是仅凭直觉，也都会感受到至少用左脚踢击会更自然更有力。朴未能察觉这点。对惯性的忽视持续到了这一击的收尾动作，快速踢飞第二名忍者之后，西装又神奇地立刻停止了旋转，稳稳地双脚着地了，看不到一丝一毫调整重心的动作——即使他落地的姿态其重心看起来并不是很稳固。这一连串动作在物理常识下处处充满破绽，尽管观众在正片中观看这么短的一卡时并不会认真地推演，但破绽也大到足以通过直觉感受到违和了。第三击重演了这个错误，继续颠覆着观众对西装和武装忍者两者重量的直观感受，再加上一只无处安放、扰乱重心的右手，进一步引发了违和感。以小见大，透过这卡我们大抵可以猜到许多人评价朴性厚的动作“飘”，“主角在乱舞，敌人在往上撞”的感受是从何而来了。

其实为了更高速地表演更多动作，同时不让打斗因写实而显得粘滞，或是单纯为了凸显主角的强力，朴这种程



RWBY

© 2013 ROOSTER TEETH PRODUCTIONS, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.





度的“物理改写”并不算过分——角色已经拥有异能了，违反部分物理直觉的爽快战斗无可非议。换言之很多时候这样的处理应当被视作动作戏风格选择的一环。当然本文主题并不是分析朴的作画，接下来我们截选RWBY的一卡与前例形成对比，分析其动作逻辑在达成同样演出目的时为何更真实。

这一卡（上下图）Yang（黄发）与敌人的质量差更加悬殊，但是依然达成了让主角位置相对固定，动作相对流畅，不因击打巨大质量敌人的反力而拖泥带水的演出目的，同时又不失物理逻辑上的真实性。关键在于Yang的道具——即有推进作用的拳套——的引入。通过在每一次击打时让这个推力不知几何的拳套爆发，给观众下意识的物理演算引入一个常识外的变量，从而让以小博大却十分流畅的攻击变得具有说服力。另外，注意Yang第一次出拳前的蓄力动作：想要击飞如此大型的敌人，理应有这样的蓄力。反观反例中的旋转起跳，蓄力的过程缺席了。当流畅的combo节奏中不允许拖沓的蓄力动作出现时，观察Yang的第三拳，拳套的爆发推进这次并不是发生在击打命中时，而是在击打前，通过爆发带动右拳产生了Yang身体的旋转，旋转的右拳击中了敌人，但如此快速的旋转因其惯性并未就此停下，下一个衔接的动作是顺着旋转方向的左腿踢击。旋转最终因踢飞巨大敌人而停止，镜头追随飞出的敌人向右摇镜，但画面边缘，Yang正因为这沉重的一击调整姿态落地——这个状态下是无法勉力完成一次反方向踢击的。这一系列物理上合理的动作与反例中几次反直觉的旋转变向和超跑般不讲道理地稳固的底盘形成鲜明对比。

通过对比我们可以发现，尊重真实的物理对于需要拳脚对攻，出招拆招的动作戏来说，对说服力和信念感的影响相当大。让人相信这段动作戏是故事中的





角色能做到的、会这样做的，从而更好地理解或者带入情节，这是动画作为故事载体对一段戏的基本要求。RWBY 的动作戏很好地做到了这点，这是其动作戏让人感到身临其境，刺激爽快的极大助力。

真实动作

当然，刻意挑选有动力道具的 Yang 的战斗镜头不免被指取巧，没有动力道具的辅助，RWBY 中的物理表达是否仍能兼顾正确和流畅？Monty 通过合理运用真实武术和运动动作来达成这个目的。请看下面这卡（上图）。

这一卡里，Jaune（男）和 Pyrrha（女）各自用盾牌接下了巨型敌人势大力沉的一击，然而（剧情中此时）瘦弱的 Jaune 并没有大幅度的格挡缓冲动作，Pyrrha 甚至一边防御攻击一边顺利前进，十分流畅。即便实现上有些合理的夸张，这些动作看起来并没有显得物理上不正确。因为他们都是用盾牌偏移了敌人的攻击，而没有选择正面格挡。尤其注意 Jaune 的盾牌上侧面受击后，其顺势翻转并借力向外弹开的动作。这些动作是十分真实的，有一点接近现实兵击。有意识地参考并设计出这样的动作听起来并不是多么值得称赞的成就，但其实许多没有经过太多观察，过于依赖想象或虚拟体验（比如电子游戏）经验的动画师常常会在这些地方犯错误。像是画出正面用盾牌硬接重击，之后还能立刻灵巧反击之类的作品。这卡还可以额外观察 Pyrrha 跳跃重击敌人之后落地受身的动作，再次与反例中将着甲敌人踹飞老远后轻轻（而不是轻巧，因为没有技巧动作）着陆的西装形成动作设计上的对比。

事实上，关于 RWBY 对真实武术动作的运用的分析讨论已经很多了，对武术一窍不通的我就不加赘述了。对动画片来说，借鉴现实动作并不少见，最难能可贵的是动作编排的能力。武术动作的素材是现成的，将这些动作编排起来，

在尊重真实物理、保持动作逻辑清晰的同时构造超越现实情况的高速战斗，这才是 RWBY 动作戏的优势所在。动作戏的爽点，视觉上的是最直观纯粹的。飞冲爆，或者无双割草等等场面无论是谁看了都会感到爽快。而拳脚对攻，出招拆招等等编排如果在视觉上落得下乘，同时观众不集中注意力思考战斗双方的能力，性格，关系，剧情背景等等，是很有可能看闷的。Monty 对真实动作的运用正如我开篇所说，在这中间找到了很好的平衡点，使 RWBY 的动作戏不仅视觉上爽快，也经得起推敲和反复回味。

角色个性

思考战斗双方的能力特色不只是观众的任务，更是创作者的工作。Monty 在 RWBY 里为每一个本就个性鲜明的角色分别设计了明晰的独特战斗风格，从而让每一个战斗过的角色都拥有了极高的辨识度和角色魅力，极大程度上保证了 RWBY 这个弱剧情动画里没有真正意义上的龙套角色。然而独特战斗风格的设定和遵守是一件相对琐碎，且跟传统的角色设计强相关的事。关于 RWBY 角色本体设计上的成功之处种种，博览现代日本动画的观众们应该已经熟识这一套以个性丰富的角色为中心的体系和理念，我不便再多叨扰（懒）。

但 Monty 对冷热武器结合，变形，以及结构合理性的追求仍值得一提。我认为，Monty 应该受到了一些现代动作游戏，如《鬼泣》，《怪物猎人》，《猎天使魔女》等的影响（卡普空得一分）。尤其是鬼泣那枪械和近战武器或交替或结合的、风格华丽的战斗动作。Monty 从中汲取了冷热兵器兼用的点子，以及极富“逼格”的夸张动作风格，将其活用融合在了自己更具写实考量的世界观设定和动作设计中。最能体现其设计巧思的显然是冷兵器和热兵器融合在一件武器上，并且能通过变形切换功用的设定。这不仅本身就是一个很酷的，迎合少年少女中二幻想的想法，更是为 RWBY





的动作戏引入了类似魔法少女变身一般的展示环节，极大地方便了角色个性和魅力展现。在此之上，Monty 有些一丝不苟的严谨设定让这些武器即使在细品之下也能拥有说服力和吸引力，从而能够跨越一代人的时间成为经典。看过 RWBY 的观众应该都能对自己喜欢的角色的武器变形和运用方式如数家珍。本人当年也曾对 Ruby 的镰刀“新月玫瑰”魂牵梦萦。对每把武器的具体分析介绍在萌娘百科已有相当完善的资料，感兴趣的朋友可以移步。

如果角色本身和打斗动作的设计还能说是 Monty 多年经验的积累反馈，那么武器的设计就不得不令人感慨其天马行空的想象力和细致入微的具象能力之天赋异禀。许多时候，我们会感慨 Monty 能让这么多角色在同一场戏里大展身手，角色之间的攻防与连携行云流水天衣无缝。然而或许当一个对角色们了如指掌的动画师将他们放上想象的战场，他们自己便会在动画师的脑内漂亮地打起来。凡人只得一边欣赏夸赞，一边艳羡不已。

镜头运用

当然，光是把角色们放到场上打起来还是不足以拍出一集动画片来的，用镜头把他们的身姿框住并记录下来才能播给别人观看。三维动画的形式赋予了 RWBY 一些优势，而能够灵活运用镜头显然是其中最重要的一个，或者之一。想想二维动画光是为了实现背景动画和人物的协调需要花费多少精力，而三维动画只需要在正常流程的基础上额外编排镜头运动就能实现具有说服力的背动，而且不会有任何透视问题。许多动画，尤其是日本二维动画的动作戏，每一卡的动作相对独立，甚至有些互不相关。即便是在一段连续的打斗之中，每一次切换镜头，角色的状态，位置等都可能产生变化。这很可能是因为不同卡的动画是由不同原画师或动画师完成的。三维动画在这一点上已经有一些优势，镜头的编辑独立于动作的编辑，更难出现穿帮。但一段完整的动作戏仍然需要全程连续编辑才能使整场戏完全连贯。这很可能需要依赖极强的统合管理或者高强度的个人劳动。在这点上，RWBY 的动作戏是珍贵的。

RWBY 中的战斗十分高速，动作时常变得复杂。为了让观众更好地看清动作，减少基本的理解负担，镜头运动其实比较克制。大多数时候，当对攻双方在近距离交锋，镜头总是平视的中远景，通过摇镜或平移追随角色互动。当然，镜头配合动作会有一些缩放和晃动来增强表现力和临场感，但从未滥用到让人感到晃眼。RWBY 对轴线的意识也十分强烈，甚至能做到整场激烈的动作戏都不发生越轴。即便互动的角色多次发生改变，动作交互时也多次移轴，镜头也会通过合适的运动和线索引导来尽快让角色回到轴线一端。同时，进攻和防守的处境也会时常配合移轴保持在同一段。S1 EP16 07:00 开始的码头对战，以及 S2 EP1 06:00 开始的食堂混战这两场戏是很好的例子。码头一战，右侧一方掌握进攻主动权，左侧一方处在防守状态。一开始，Roman（拐杖）趁 Blake（黑猫）不意发动先攻，短暂处于右侧。随着 Blake 躲藏以及 Wukong（黄毛）从天而降加入战斗，Roman 在被踩倒的同时来到轴线左端。随后他在主角一方的连番进攻中便始终处于防守反攻的状态并一直保持在轴线左端。注意 Blake 和 Wukong 接连进攻 Roman 的一个长镜头，镜头的运用是多么的简单和恰到好处。我们经常会见到一些好莱坞电影的动作戏，镜头变换频繁，运用大量特殊机位和视角，中近景动作时镜头晃动严重，让人看不太清具体的动作——即便动作设计已经十分单调了。这些一定程度上是为了补足动作本身的乏味。显然，Monty 精彩的动作设计并不需要这些粉饰。另一方面，对镜头运动的克制并不意味着死板。同样是在码头一战，在主要角色难分胜负的交锋之外，当杂鱼俗套地一拥而上围攻 Wukong 时（08:08），镜头变为围绕 Wukong 的旋转。配合 Wukong 的绕身花棍，很好地表现出了他的从容不迫和行云流水。这段戏的最后通过拍地衔接用上了鸟瞰镜头来更好地展现 Wukong 的地板技和倒地的大量敌人，给俗套的固定展开带来一丝惊喜，令人来不及感到无聊。

RWBY 的镜头运用忠实地、清晰地呈现了其动作戏的魅力，没有喧宾夺主地模糊掉动作设计本身的主体地位。稳定、遵从基本原则的镜头让观众的观影体验更加平滑舒适。适当的灵活运用为一些平淡动作场面增添了风味。



以下内容皆无剧透，请放心食用。《地·关于地球的运动》（以下简称《地》）将在十月动画化，作为其漫画的忠实读者，我衷心希望米娜都能来阅读这部在我心中称得上神作的作品。

一部荡气回肠的史实改编作品，一曲动人心弦的人类赞歌。没有任何“超能力”和“异格”元素，仅仅描述人类历史的动漫作品确实罕见，而《地》也并没有辜负我对其的期待。角色方面，故事以12岁的天才少年拉法尔在宗教信仰盛行，地心说大行其道的背景下接触被视为“邪教”的日心地动说开头，过

关于《地·关于地球的运动》 原作感想与推荐

by: 星谷鹤

渡到之后为了达成地动说证明的目标而一代代努力的主角们。多主角的设计让其中的每个角色都很饱满立体，其中有因为地动说而改变人生信仰的普通打手；因为被卡性别无法发表自己论文的女性学者；被教会烧毁一只眼睛却仍要致力于通晓世界全貌的神职员人员等等。同时，原作对阻碍他们进行天文研究的固执守旧派代表

角色的刻画也从多角度进行，从而使该人物的形象非常立体圆润。剧情主旨方面，我作为理科生一开始看的时候还在担心这种人文作品是否会让我觉得无聊（笑），后来发现并不是这样，对于人类探索世界的那份感动是不分学识和性别的，在天文学和星星的加持下，这篇作品虽然力透纸背但又不失浪漫和应有的感人之处。一共8本漫画，每一本的结尾几乎都是小高潮和反转，能将这一本的情节推上顶峰，极大地增强了感染力，我当时的感触大概就像“让我快点看到下一本吧，我什么都会做的.jpg”。除此之外，《地》的时间线前后拉的很长，从而能在最后与现实的历史进行衔接。作品里充满了殉身而求得真理，薪火相传的例子，鲜明地展示了真理的背后是无数人血肉的堆积和穷尽一生精力，即使是错误也要力求尝试的不断探索。并且，漫画对于“文字”和“书籍”的魅力赞赏打动人心而不老套，在原作欧洲文艺复兴时期的背景下这样的主旨显得更为难能可贵。漫画作画方面，作者鱼丰老师在分镜，场景和人物张力等方面都表现地非常出彩，但略有不足的可能是人体（或者说面



部？）构图方面有些欠缺。同时，漫画为了表现大背景用了一些极具冲击力的画面，不知道动画化后这些画面能否正常播出（蚌）。对于动画化的期待，本人在看完pv先导后心已经凉了一半。感觉疯房子的基础制作力在这部作品上没有体现，很难想象这是和茉莉莲同样的制作公司（叹气）。希望动画能把原作里鱼丰老师的一些分镜尽可能还原，我相信只要把漫画的主题内核表现出来就是好作品。今年十月新番比较令人期待的续作就是re0的第三季，而在新作品的竞争中，我盼望着《地》能够占有一席之地。

用但丁《神曲》中的话结尾，Se tu segui tua stella（追随自己的星吧），希望大家都能在科创强国的当下不断思考，在试错的过程中向内心中的真理靠近。如果能在看完我的推荐后去支持原作，我将不胜感激。

ENDER LILES 游玩感想

by .. Elosia

界合
世百的的
音升无盛

总体而言，这是一款美术音乐优秀，剧情动人，战斗不错的一部类银河恶魔城游戏。说实话，我当初入坑只是因为在 b 站刷到 ENDER LILES 的游戏视频，注意到了其中的角色一袭银白的头发，同时打开 steam 发现恰好在打折，于是果断入手了，毕竟…谁不喜欢白毛萝莉呢？这个游戏对我来说之所以特别，可能是因为这或许是我第一个全收集的游戏，也可能是因为剧情是我感触颇深。

音乐和美术

本游戏音乐是由 Mili 负责。背景音乐与美术完美地塑造了黑暗哥特风的氛围，同时赋予了每一个区域独特的感觉，奇幻美好的魔女森林，风雪覆盖的双生堡垒，令人不安的禁区都让人仿佛置身其中。对于每一个 boss 战都有相应的 BGM 与前景，最让我印象深刻的是狂骑士狼前的鲜红花丛，随风飘动，配合悲伤的小提琴，心中不免泛起忧伤的涟漪。如此的音乐与美术，简直是物超所值。而 ed Bulbel 则更是在游戏结束时让人眼前一亮，听着有一种净化的感觉，呢喃、咏叹、质问，变化的语言，简洁的语言，表达了“莉莉”与 Liles（白巫女们）的感受和想法，即便完成游戏许久后再听都令人感触颇深。对于音乐与美术，直接欣赏与在游戏中体验带来的感受差异是巨大的，有许多感受都难以用文字言表，其中或许蕴含着一种感动。

战斗系统

主要基于格挡，闪避以及替身技能，而作品中的主角莉莉则不直接攻击。从主角莉莉待机及行走动作，战斗时的攻击动作等等都可以看出制作对于莉莉是下了很大功夫的，可爱、天真、柔弱、而被污秽逐渐侵蚀的模型也惹人怜爱。设计上白色的头发和长裙也是基于白巫女和百合花这一意象而绘制的，人物设计完善，这是本作的一大优点。本作战斗系统基本复刻了部分盐之牺牲的感觉，然而手感显然未打磨完善，而在后期的时候人物数值的成长曲线太低了，导致基本上就是刮痧和被两刀秒的局面，必须得在收集度进一

剧情概述以及感想

很久很久以前，有个名为“边陲之国”的地方。

突然从天而降的“死亡之雨”，

将生物转变为狂暴的活尸“秽鬼”。

在这场超出人类智慧的悲剧中，王国毫无对策，被摧毁了。

雨永远没有停止，就如被诅咒一般。

在废墟世界的一个教堂深处，

一名女孩“莉莉”醒了过来。

以上是官方对于游戏的概述，而前因后果以及结局则等待着玩家去探究，去抉择。

莉莉不断的旅行，在路途上击败一个个被污秽感染的boss，并将其净化，而随着不断对他人的净化，自身则逐渐被污秽侵蚀。基于碎片化叙事，随着一个个boss的攻克，以及遗物与文字的不断收集，过去的事件也逐渐被揭露。故事的核心主要围绕污秽与净化，在这片土地上居住着古老的民族，他们世代对抗污秽，白巫女有净化污秽的能力，而人类可以与白巫女签订契约作为白巫女的守护者，死后复生。王国



步提升后，才能略微改善，因此只能寄希望于自己变强了 XD。本人游戏技术不高，因此一路都是反复挣扎过来的，特别是到了禁区以后，快速的烧血和密集的怪海让我受到了极大的震撼，为了探图在同一个存档点复活个几十次已经变成了家常便饭，到最后路和怪都背下来了，值得一提的是 Ender Lilies 的存档点设计和空洞一样是椅子设计，同时会随着不同场景变化。



地图与收集

地图的架构总体而言非常清晰，基本遵循从左到右，中间伴有并列的分叉，同时安排最终的地图区域在前述地图的下方，对于剧情的衔接的顺序比较清晰。然而，本作小地图则是重大的缺点基本是一个较大的区域用一个方格表示，联通的路径用线段连接，没有地形和位置的标记，很容易迷路，唯一有助于收集的就是单格全收集后会变色，对于以上的问题饭制的活点地图很好地缓解了这个问题。收集部分由于地图以及埋藏点位设计问题，使得自行搜刮变成了无趣而又耗时的行为。

入侵，将大陆分为六国，将此国命名为边陲之国，古代民族被灭后，污秽滋生，这时一名金色头发的白巫女出现并将污秽净化，她便是黎明之白巫女，原是国王从古代民族手中夺来的婴儿。黎明生下风之白巫女，后者在净化污秽之王时守护宝具破碎，身体状况虚弱，进入禁区接受以“治疗”为名的人体实验，最后成功在泉白身上使用了一种复制生命的咒术，获得了九个小白巫女，于是国王将其派往国家各处，结果不久后泉白难抵污秽之王的侵蚀，爆发了死亡之雨，于是生物变为秽鬼，至此生灵涂炭，而在白教的教堂深处，莉莉醒来。值得注意的是，主角的名字莉莉是继承自其姐姐，根据莉莉这一小白巫女的日记来看，最后苏醒的小白巫女是她的妹妹。

而这个已经崩塌的国家中有许多故事可供诉说，老骑士与风白并肩作战，建立了双生堡垒抵抗污秽。泉白承诺要给魔女伊莱恩画一幅画，并一直挂念着。

尤利乌斯，作为暗部族人与国王私生子，一路拼到了骑士长，在刀锋指着贪图私欲的国王时才得以让国王正眼看他。天才咒术研究者法腾与其变为蝴蝶的秽鬼的伴侣迷瑞尔。为泉白守护花园的狂骑士狼。还有古老民族仅存的最后一人费林，放弃杀死莉莉解脱自己，陪伴她一同结束这一切。一个个人物之间的关系错综复杂却不嫌累赘，即有真挚的感情，也有反目的仇恨。

多个结局向我们展示了不同的可能，也让我们更加接近真相。这个游戏一共有三个结局，鉴于玩家的探索地图的顺序，通常是按 ABC 解锁的，然而 BC 结局由于在禁区，因此要想达成还得吃不少苦头。在此处，又不得不称赞美术，游戏中将结局的字母嵌入到了结语中。同时不同的结局的背景不同，其中 C 是一朵盛开的百合花。而在完美通关后，主页面则会变为彩色的画面。



A 慈爱：到达暗部中小白巫女未曾抵达的边境之泉，泉白承担了莉莉的污秽，少女离开了这里，但污秽依旧存在。这饱含泉之白巫女对莉莉的母爱，她心中深知这并非一个完美的答案，但是她给了莉莉一个自由，独属于她的自由。



C 黎明祈祷：修复宝具，净化国家与母亲，故事至此迎来终局。世界已经崩溃，往日不再，留下的只有费林的陪伴，与怀抱着希望的明天。

结语

泉之白巫女说，希望莉莉生活在一个无需背负污秽的世界，这看似遥不可及的愿望成了现实。死亡之雨停后，在废墟上，一朵纯洁的百合花开放，在污秽净化后，方晓平凡之可贵。

Fin





KOHINATA

原本想记一些东西来回忆纪念 7 月 13 日的 BW，然落笔后徒剩大把流水账，不甚满意。暂且先这般简记一二。

我是什么时候开始喜欢蜜柑的好像已经记不清了。是她为哪一次 live 落泪吗？是她一直为 BanG Dream 梦想努力吗？好像是在那个深冬，那个偶然一瞥，春暖花开。

第一次知道，有一个少女，她曾经做过料理学徒，做过超市的店员，但为梦想仍鼓足勇气，放手一搏；第一次知道，有一个少女，她孤身一人，住着宿舍，到东京学习成为声优的技艺，追逐着她的梦想；第一次知道，有一个少女，她怀揣着高中时的 BanG Dream，毅然地向着加入邦多利而前进；第一次看见，那个已经成为长崎爽世的她，在舞台上泪眼婆娑，感怀着一路的经历，功成而泪落。我大抵彼时已经被她捕获了吧。

多年以后，当她已然垂垂老矣，是否还会想起在上海许下的要 5 个人一起来中国开演出的诺言？当她看见合照时，会不会想到那个千余人合唱春日影的午后？

很幸运、很幸运地，这一次的 BW 同时在主舞台和邦多利舞台都扒上了第一排的栏杆。从十点开始就站在了主舞台的栏杆旁，六个多小时的站立曾让我一度想放弃，但在看见蜜柑的那一刻，却是扫清掉了一切的疲惫。化棒在栏杆被敲亮，被挥舞着，我们呐喊着。想来一开始，蜜柑应该是已经注意普票看台边缘上的成片光棒了，笑着向我们这边挥了手，打了招呼。真的很治愈啊！不同于有点盐的凛酱笑出来的可爱，蜜柑笑的时候，

BW 诺言春日影

by:Fuyu

总是会给人一种阳光的感觉呢。啊，像是向日葵一样的温暖感呢。中间也是很努力地参与了活动，几度吼到嘶哑。马上要结束的时候，蜜柑转向了我这个方向，眯着眼睛大抵是看到我举的蜜柑舞台剧的A4生写板了



吧。随后，是阳光明媚，我心温暖。
ドキドキ。

道是好事成双，在邦多利舞台我也是混到了第一排的位置。在蜜柑上台的那一刻，大抵她看见了我举的A4生写板，绽放着笑容，冲我打招呼挥手，我也向蜜柑欢呼着，笑着，拼命地挥着。而在打邦对战活动的间隙时刻，我又一次地举起了生写板，和蜜柑挥手，没想到蜜柑也挥手回应。给蜜柑比心，嘶吼着喊了「一生、みかんちゃん、好き」蜜柑冲着我，我也面对着蜜柑。我笑得开心，她亦然。

很遗憾的是，运气没好到被抽中上台参与节目，但是能够在不到2m的距离看蜜柑和立石凜，也是分外幸福了啊。蜜柑保护的模样，蜜柑使坏的模样，蜜柑发嗔的模样，蜜柑开心的模样，还有那句「愛音ちゃん、ラブ」都印在脑子里了！超可愛い！我大抵是再也忘不了蜜柑了啊。结束时分，趁着时机，喊出来了「美香ちゃん、ラブ」她听见后看着我，我看着她，她又笑了，还是那样的灿烂，还有一个眼神的交流，我被击沉了，脑海里只余下一片空白。哦，还有她的笑。那一瞬间仿佛世界只有二人：如呢喃，但清晰；似细语，却轻软。

时至今日，依旧久久难以平息，想来是激动吧，能够在这般近的距离下看见蜜柑。四季有时，春去秋来冬终至。春日的相识，暑夏的相遇，总是在记忆里逐渐地淡去。凛冬或至，不惧，笑颜犹存，春日可在。

再度感谢每一个一直支持着她们的粉丝，你我摩肩接踵，共塑春日光影。
冬天到了，春天还会远吗？
愿：你我在下一个春天重逢。

(2025年春，4月26日 - 4月27日，MyGO与Ave Mujica将于Kアリーナ横浜对邦)



小日向美香 (Kohinata Mika): ARIA Entertainment 芸能部 S (原株式会社 S) 所属声优，因美香 (mika) 音似蜜柑 (mikan)，所以也有蜜柑的称呼。2020 年从声优学校 PineS 毕业，2023 年公布为《BanG Dream It's MyGO!!!!》的主役之一，负责长崎爽世的部分，这也是她首个主役角色。特别喜欢吃蜜瓜包，喜欢到可以分辨出不同便利店蜜瓜包口感的地步。同时有极强的情绪感知，多次在 Live 结束的环节落下激动的泪水。

MIKA



■经常出现在 MAD 中的天使的阶梯

出自新海诚操刀的《ef - the latter tale.》开场 OP, 4K120 帧图源自 BV1FC4y1Y7hF.

ef

“梦想”给“现实”的战书

by:Firelife

——《悠久之翼》读后感

《ef - a fairy tale of the two》

作为一部分为上下两篇，分别在 06、08 年发售的游戏，开辟了一个属于 Minori 社的时代，在十余年后今天的依旧如此瑰丽。Minori 社恰如其名，坚守着“Minority”的作风，在游戏中追求“电影感”，使用高质量的 CG 与配乐，尤其是广为流传的精美 OP 去配合一个又一个或感人至深，或引人深思的作品，与业界多少有些格格不入。直到会社倒闭，社长酒井伸和仍感叹“想做的游戏与玩家理想的游戏背道而驰”。无论如何，Minori 社的时代都已成过去，还是为它献上一句“R. I. P.”吧。

回到 ef，作为 Minori 的巅峰之作，其下篇在 Bangumi 斩获 8.4 分的高评分，位列 Galgame 榜第 154 名，也算得上是“神作之壁”的水准了。如果用两个字来概括这部作品，那就一定是“梦想”。如果字数再多些，那就是“梦想、现实与未来”。在 ef 中，剧本家御影从不吝啬笔墨去描绘世界的残酷。天灾、人祸，种种不幸发生在小镇音羽与众人身边。如果说第一部是在教给读者何为梦想，以及如何为了梦想而选择；那么第二部就是在告诉众人如何在没有选择时带着梦想而活。从第一部的纮与宫子，京介与景；到第二部的莲治与千寻，久濑与瑞希，夕与优子。他们所面临的痛苦与绝望是递增的。但令人欣慰的是，他们都咽下了曾经与现在的苦痛，再一次选择相信明天——尽管有人用了数月，有人用了数年乃至近半生。

第一部里，四位主角的故事聚焦于日常生活，其

有关“梦想”的探讨也都出于正处迷茫的学生们，因此这或许是最容易让我们这群妮可牛蛙共情的部分。四位主角代表了四类人：广野纮代表持有梦想之人；宫村宫子代表尚无梦想之人；提京介代表为梦想所困之人；新藤景代表失去梦想之人。他们的迷茫各有不同，但是他们的目的都只有一个：去追求自己所认为的幸福。

在游戏中，纮与京介为好友，二者的境况也颇有些类似，他们都有一个具体的“梦想”。纮希望能够成为漫画家，京介希望能够拍摄出动人心扉的影片。但是，他们也常有疑惑：自己为何要坚持这样的梦想？这点或许在纮的身上体现得最深。以学生身份成为兼职漫画家的他似乎已然实现了梦想，但他眼中的世界却早已失去了色彩。游戏开篇，在音羽学园的天台上，当他拖着疲惫的身体赶稿时，他不禁质疑自己为何要如此痛苦地坚持下去。在半睡半醒之间，他回答到“为了当初怀有梦想的自己”。这句话看起来颇有道理，但实际上是否认了自己当下的努力，认为现在所做的一切只是在为以前“还债”。笔者认为梦想不能用具体的事物代表，它只能是抽象的、形而上的一个概念。人们所做的一切具体而有形的选择——不论是职业还是一种生活方式——都只是为了实现自己想象中的这一概念所付出的实践。在游戏中，剧本家通过设置宫子与景的情感矛盾，逼迫纮做出选择。在这次选择中，他才得以意识到自己“既要也要”的想法无疑是天真可笑的。他给自己背负了过多的责任——学生的责任，漫画家的责任，“兄长”的责任，恋人的责任。正如优子所告诫的那样，人在选择什么的时候，也必然会

失去些什么。他兼职漫画家的生活也只是仍然不敢跳离“学生”身份之下所做的“半吊子”行为而已。他的梦想从来都不是“画漫画”，而是能够在自己天赋极高的画家家庭中独立，找寻到属于自己的位置，不再是父亲与姐姐庇之下的某个存在。而兼职的生活永远无法做到真正的独立，他其实仍在畏惧未知的独立生活，因此从来没有真正实现过自己的梦想。所以，在故事的最后，他才会选择退学成为全职漫画家，真正地为自己的梦想而活。

最让笔者共鸣的便是广野纮这一角色。或许，第一部的魅力就在于设置了这四位境况各不相同的主角，玩家能够在游玩过程中与境遇类似的主角共鸣，深刻体会到剧本家想要传达给读者的思考。

在第二部中，诸多伏笔被回收，音羽镇的历史以及各个角色的过去被一一揭示。这一部涉及六位主角的三则故事：麻生莲治与新藤千寻，羽山瑞希与久濑修一，火村夕与雨宫优子。他们的故事主题分别对应



■广野纮与宫村宫子
纮与宫子的故事最甜，笔者最为喜欢，不过其它角色的故事依然精彩。

记忆、时间与生死。相比于前一部的青春迷茫，这一部的主角们面临的是更加残酷且无法改变的现实。好在，他们都依靠自己的力量，在冷漠的现实中寻到了一丝温暖。

但是并不是所有人都能如此释怀。雨宫明良的灵魂便早早地与明里一起，永远地死在了音羽的那场地震中。他也被残酷的现实压垮，成为了扭曲的疯子与恶魔，在对优子犯下种种罪行之后选择了自焚。这样的故事自然是游戏中夸张化的表现，但作者也依靠着“夸张”很好地体现了世间险恶。毕竟艺术永远来自于生活：或许此时此刻，在某些战乱地区，就有人正在经历生离死别之痛。造化弄人，曾经的美好刹那间烟消云散，又有谁能够保证自己不会被压垮呢？

不过这类人的结局始终是可恨可怜亦可惜的。与这一极端相反，作者便塑造了火村夕这样一个坚韧又理智得近乎完美的角色。当他亲手将过去埋葬时，新

的灾祸又接踵而至。优子与腹中的孩子永远地死在了教堂，夕所能做的也只剩带着优子的那份思念，孤独地活下去。然而至亲的死亡与挚爱的逝去都未曾令他沉沦在绝望中。优子付出生命救下的未来，也是夕愿意相信的“未来”。这个世界上固然没有神与奇迹，那么无论现实如何，只有尚未发生的未来是值得相信的——因为这是唯一可以通过自己的双手去缔造的、可以弥补过去创伤的世界。“最初的最初，什么都是从梦想诞生的。创造什么东西的时候，为什么东西而奋斗的时候，一开始都是两手空空的。”便是带有这份信念，夕才建成了第二音羽，替已逝的优子迎来了夏日的圣诞节。一切的一切都是依靠“人”的力量，一点点地将这个世界改变。“希望他人能获得幸福。”这是夕与已成天使的优子最后的愿望。或许正是因为他体验过痛苦，他们才会虔诚地为他人献上祝福。



夕：“创造什么东西的时候，为什么东西而奋斗的时候，在一开始都是两手空空的”

■火村夕与羽山瑞希俯瞰第二音羽
尽管在这里经历了诸多苦痛，火村夕仍然深爱着音羽小镇。在音羽度过一个夏天，是对过去的告别，也是他对未来的承诺，是他对优子的希冀。



“能出生在这个不完全的世界太好了，我真心这么认为”

■羽山瑞希
羽山瑞希在上篇中作为次要角色出现。并且在下篇中作为主角，其身世现已成为联系起音羽的过去与现在的桥梁。瑞希在爱丽丝的帮助下升华了主旨的重要角色之一。

“正直与愚昧，强大与弱小，梦想与现实——这些大概都如同翅膀一样。仅仅一只翅膀是不行的。只有两只成对才能展翅飞翔。”世界终究是残缺的，尽管并不美好，但也要依然爱着这个世界，追寻着自己的梦想与重要之物，并为更好的未来而献以希冀与祈祷。ef之所以能够成功，就在于这一个个痛击读者的悲剧，以及在悲剧的焦土之上，同过去和解，并放眼明天的主人公们。后日谈中，瑞希在爱丽丝的帮助下做了一个长长的梦。在梦中，她所希望的温柔而美好的世界诞生了：优子活了下来；甚至在另一个梦境中不止优子，明里、茜、水姬也都活了下来，瑞希仍叫作未来，明良可以继续当个妹控，庇也不再孤独，所有人都找到了自己的幸福。但是无论多么美好的if线都只是梦境。当她被夕叫醒时，恍若隔世。她仍活在这个不完美的世界中，她仍活在这个她所爱着的不完美的世界中。



■雨宮优子
雨宮优子是贯穿整部作品的关键人物，在上篇中作为悬念存在，在下篇中其身世被揭露。她柔弱娇小，却又无疑体现了人性的坚韧、善良与博爱，是真正的天使。

在ef的改编动画下，有评论认为Clannad是诗一般的现实，而ef是现实一般的诗。笔者曾深以为然，因为ef的确有着诗一般的优美。不论是每个故事的设计，人物之间的对话，还是CG里细腻交错的光影，电影化的镜头语言以及天门优秀的弦乐，都为作品蒙上了一层朦胧的、神秘的，却又曼妙而轻柔的面纱——作者想传达给读者的东西就在这样的氛围下娓娓道来。但现在笔者改变想法了，ef只能是现实——无论有着多么梦幻的氛围，它都只能是诗一般的现实。因为，ef中没有神明，没有奇迹，恰如现实一般，我们改变不了过去，只能从此刻开始，满怀对下一刻的憧憬，亲手编织一个别样的未来。

世界虽然一成不变，但是，身处这个世界的我们却在不停变化。所以，就这样怀抱着梦想去相信吧，满怀期待地相信明日的自己吧。

fin



■宮村宮子
宮村宮子因家庭不和，内心空虚，寻找不到生活的意义。所幸，宫子最终在纮身边找到了归宿，也填补了纮在梦想道路上的心灵空缺。二人的相互救赎可谓佳话。

吹响青春乐章！ 献给我们每一个人的吹奏乐

——京都动画：吹响吧！上低音号
(響け！ユーフォニアム)
全系列安利与分享



by: 園城寺冬

Euph
onium

写在前面：

2024年4月7日，《吹响吧！上低音号》（京都动画）（以下简称京吹）第三季开播，13周后，第三季完结，宣告着京吹的全系列完结（目前是这样，且官方并无新作计划）。作为京吹厨、吹学家（水平不够），希望为京吹的完留下一些印记，也希望更多的人知道这部作品，怀着如此真挚情感，于是有了这篇。以下内容，我将主要基于京都动画公司制作的京吹动画版，进行安利与分享，且关注重点并非京都动画的制作实力上；这将区别于武田绫乃原作小说（以下简称武吹）。本文旨在介绍动画作品的魅力。

本篇大体分为三个部分，第一个部分，我将介绍京吹的基本背景，故事简介，特点，在尽量避免剧透的情况下，尽力尝试将这部作品的魅力传达给读者，希望挑起读者对这部作品的兴趣；第二个部分，我将细致地介绍京吹的圣地巡礼相关，旨在为入坑后的读者朋友，以及已经是该作粉丝的朋友，提供一个简单的圣地巡礼指南，帮助大家走进京吹的世界；第三个部分，我将与各位分享我对于京吹第三季的一些想法，仅此作为番评，欢迎各位友好讨论；第三季比较敏感，各抒己见，仅此而已；最后则补充一些京吹的相关信息或名词解释等，可视作附录。特别说明：第三部分非常不建议未入坑本系列作品及未观看第三季的读者观看，请跳过第三部分。

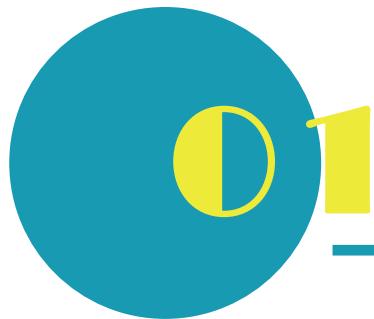
Hibike

文学作品，自然存在不同的观点与看法，如果您有不同意见，欢迎讨论；另外，本人作为“吹学家”尚且不够严谨，学识不够充分，如果有错误，也欢迎批评指正。

诚实地说，写作水平有限，我有愧于京吹；
谨以此，表达我对京吹的爱。

欢迎走进北宇治吹奏乐部的世界：

そして、次の曲が始まるのです！
然后，下一曲即将奏响！



よろしく ユーフォニアム (请多指教 上低音号)

一、从零开始的久一年 [1]

人真是单纯，一旦知道有回报，就会去努力，努力若有成果，就会加倍努力

——黄前久美子

而想法避开高坂同学；她会见到青梅竹马 [4] 咋舌，在笑骂之间体现其关系亲密……就是这样的一个普通女高中生，在上高中的第一天她还在在意自己的胸部是否会成长（不是），却在一个水平很差的吹奏乐部，开始了她今后三年的、向着特别而前进的，拼搏与奋斗的青春。



这是一个“普通人”与“特别的人”产生碰撞，发生改变的故事。

故事随着主人公黄前久美子的高中 [2] 生活而展开。

作为一个“性格糟糕”的新人女高中生，她高兴看见自己所在的吹奏乐部拿金，尽管只是废金 [3]；她会在看到身边的高坂丽奈同学，同样因为废金而哭得很不甘心的时候，对自己下意识说出的话感到后悔，

高中的新朋友，原初中体育部，高中想进吹奏乐部被骗去吹大号 [5] 的加藤叶月；曾在名校就读的低音提琴高手，开朗阳光但是在意自己名字发音的川岛绿辉 [6]（绿 / ミドリ）。三人一同前往吹奏乐部参观，久美子却仍然遇到了高坂丽奈……

本无意加入吹奏乐部的久美子，和新朋友来到了新的吹奏乐部，本不想继续吹上低音号，却因为“长得像上低音号”而仍然拿起上低音号的久美子，新关系与新目标，青春三年的故事就此展开。

伴随着久美子高中生活的展开与社团活动的进行，我们随着久美子的步伐，听她亲自讲述着吹奏部的故事。这里有久一年的三年级的管理层，曾经发生过重大事件的二年级，新来的一年级与新来的指导老师。一个松散的团体，就在一天又一天的社团活动中，发生了不得了的变化，人员变动、新的关系、新的规矩、新的方式……一件件的事件，发生在各个吹奏部成员的身上，这些事件或许也曾发生在你我身边。久美子带领着我们亲历这些事件，又解决一个个事件，曾经一蹶不振的北宇治，逐渐踏上了正轨，重新扬起了帆。

第一次合奏

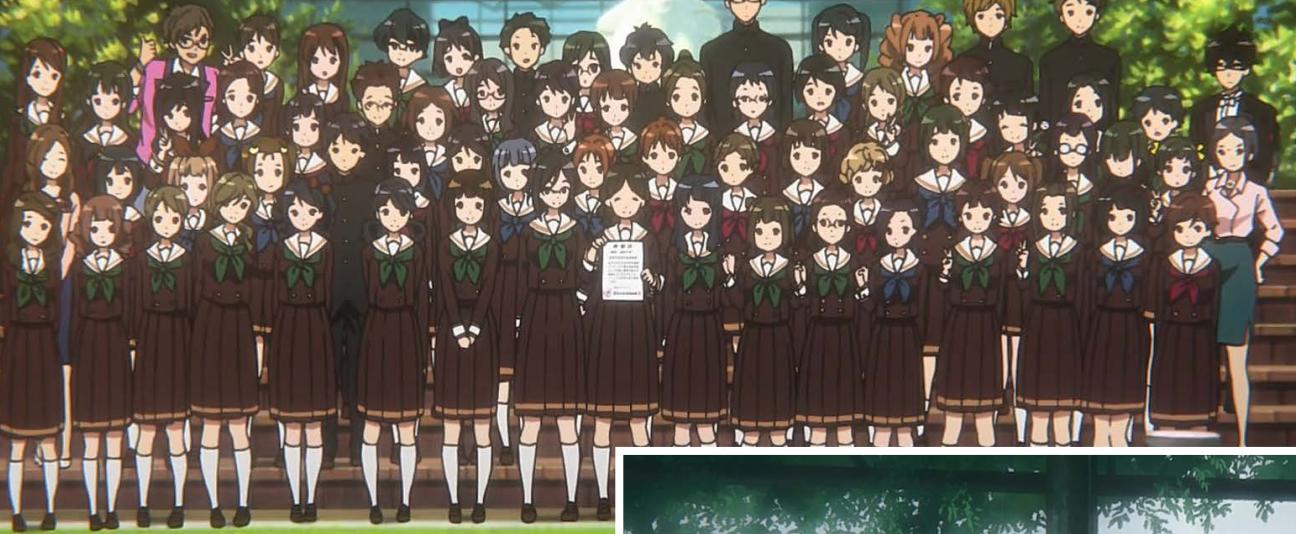
新北宇治



在逐渐认真起来的北宇治，久美子也在成长，宇治桥上一定要留下久美子的泪水，宇治川上一定要回荡着久美子的呐喊，这是属于京吹的浪漫。声优黑泽朋世把久美子这个角色表现得活灵活现，无论是性格糟糕的声音[7]还是充满感染力的呐喊。久美子的声音，我认为也是久美子这个角色的一大特点，这是动画带来的独特体验。



恋爱的烦恼，祭典的热闹，泳池的欢声，合宿的喧闹……这些富有高中生活色彩的活动，吹奏部们也没有落下；在这些特别的日子里，总会发生一些特别的事情，产生一些特别的情感和故事，京吹的人物关系也逐渐向我们展开。



久一年全国铜奖的大合照

既然是动画，那么精致的画面和配乐，也是京都动画的一大特色。京吹作为一种特别的音乐番，配乐是一定要提的。无论是松田彬人高水平的作曲，还是洗足音乐大学的专业演奏，都使得京吹作品本身更提高了一个层次，《三日月之舞（新月之舞）》更是成为了每个吹学家绝不会忘记的旋律。

优美精致的画面，辅之以高水平的音乐，在京都动画的表现下，平静而暗流涌动的北宇治吹奏部的日常与比赛，被刻画的淋漓尽致，将这些融合在一起的作品——京吹，无疑会带来一个绝佳的看番体验。



二、仓促的久二年

就算你拼命练习，努力努力再努力，却没能取得成果，这种事任何人都可能遇到啊！大部分事情都是这样的啊！我的脑海里总是会冒出声音，告诉我说努力可能会徒劳，愿望可能会无法实现，都这样拼命练习了却没有满意结果该怎么办！没能顺利达成目标又怎么办！但是，我相信只要努力，就肯定能有收获，这些绝对不是徒劳的。

——黄前久美子

久二年，久美子升上二年级。新的管理层、新生、不变的指导老师、成长中的久美子、成长中的北宇治。

久二年核心的故事，不同于久一年的用两季TV制作，而是只使用了一个剧场版来呈现。所以我称之为仓促的久二年。而久二年的核心事件京都动画却没有丝毫含糊，“我们的社团，是以全国大赛为目标。

如果小奏比我和夏纪学姐更强，北宇治就应该选择小奏！”（黄前久美子语）其塑造无疑是成就久三年的关键一笔。久美子也逐渐展现出其本人的特色，她作为一年级指导，展现了其出色的“工作能力”。逐渐成为各种故事的参与者，并在其中顺利地解决问题。

剧中的音乐《利兹与青鸟》也依然不负众望，特别是双簧管与长笛的独奏片段，也是吹学家们耳熟能详的旋律。

三、属于两个人的久二年——利兹与青鸟

ああ、神様、どうして私にカゴの開け方を教えたのですか。

神啊，您为什么要教会我打开鸟笼的方法呢。
——伞木希美

童话名为《利兹与青鸟》，作曲家为这个童话作曲，亦称“利兹与青鸟”，乐曲四个乐章：平淡的日常、新的家人、因爱而作的决断、向着遥远的天空。

四个乐章，用音符为我们讲述了利兹与青鸟的故



disjoint
相交

事，一个因她而变的日常，一个因她而作的决断，一个遥远的未来……

这是只属于利兹与青鸟的故事，导演山田尚子将属于她们二人的故事向我们娓娓道来。没有繁杂冗余，干干净净、平平淡淡；反应少女心理的微小动作，体现人物特点的声音与行为，塑造整体气氛的精致配

乐；这实在是一部需要静下心来欣赏的好作品。

有人说这是百合，我不同意。诚然，这是属于两个女孩子深深的感情与羁绊，但是这并非就要被简单地以百合来判断。我并非不赞同粉丝磕百合cp，或者否认这部作品本身的百合元素，但是我更希望第一次欣赏这部作品的观众，不要被任何先入的观念影响。让这部作品，就像作品本身的节奏那样，缓缓地、轻轻的走进你的内心，在你观看后又轻轻地离开你的内心；一行 disjoint，不带走一片云彩，却在你心中激起万丈波澜。

Happy ice-cream!



リズと青い鳥

四、京阿尼的重生？我们的黄前部长

窓開けるのうまいんね。

你很擅长开窗啊。

——铠冢翼

这里是介绍《特别篇 吹响吧！上低音号～合奏比赛～》，这部2023年8月的作品，虽然仅有不到一个小时，吹学家们却无比激动。在久二年的作品结束时，京都动画曾明确表示过，要继续把这个故事做下去。从此，吹学家们开始了漫长的等待，其中还有2019年京都动画的不幸火灾。而2023年这部剧场版，虽然画面不如前作那么精致，但是至少京吹仍然存在。他们如凤凰般涅槃，继续讲述着久美子的故事。

从这部开始，黄前久美子正式成为部长。

作品本身无可指点，作为一部过渡的承上启下作品，它一方面很好地回应了粉丝的期待，另一方面又为黄前部长时代做好了铺垫。



五、京都动画的重生？久三年与伟大的黄前部长

我觉得，部长是她真是太好了。

——义井沙里

久三年，北宇治高中吹奏部，部长，黄前久美子；副校长，冢本秀一；领队，高坂丽奈。这是三年级的领导团体，他们带领着北宇治，终于实现了三年来、全国大赛夺金的愿望。

作为京吹系列的终章，真的感慨颇多。

第三季的表现，我认为不能影响京吹本身是一个好作品，京吹系列仍然是值得一看的优秀番剧。

黄前部长是伟大的，引几句吹学家的“口号”，权当消遣：

“不要问吹奏部能为你做什么，而要问你能为吹奏部做什么”

“两年前，全京都最自豪的一句话是，我是个立华吹奏部人。今天，在黄前部长时代，最自豪的一句话是，我是个北宇治吹奏部人”

“我来，我演奏，我征服”

“我接受一个过不了京都府大会的吹奏部，却留下一个全国大赛金奖的吹奏部”

久三年夺得全国金的北宇治



六、结语：青春与吹奏部

我们高中生生活的大半时间，都花在社团活动上，所以我不想后悔，也不想让你们后悔。

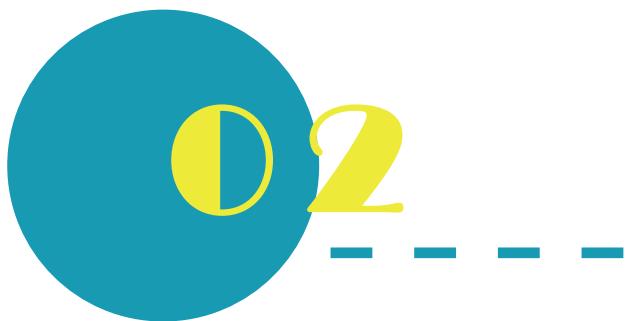
——黄前久美子

这些可爱可敬的高中生，把高中将近一半的时间放在吹奏乐部里，他们为了同一个目标，不断地训练；贴满照片写满话语的乐谱，带在身上的护身符，打在身上的聚光灯；闪着光的乐器照应出他们比赛时坚定的眼神和决胜的意志；演奏的音符描绘着青春的剪影。他们有过烦恼，有过争吵，有残酷的竞争，有不甘的呐喊，有无奈的别离；但他们也有过温馨，有过欢笑，有县祭的烟花，有海边的欢闹，有夺金的喜悦。就是这样每一个每天都在发生各种事情，又各自向着同一个方向前进的，充满青春跃动的吹奏部。他们演奏的每一曲，都是青春的乐章，不仅是他们的乐章，更是你我每一个人的青春乐章；他们歌颂着奋斗的青春，赞美着坚持不懈的努力。希望在困难的时候、在迷茫的时候，或者在下定决心的时候、勇往直前的时候，北宇治吹奏乐部吹响的每一个音符、久美子他们的每一声呐喊，都能深深震动我们的内心。青春还在，尽请飞翔。

第三季的最后一集，我们不再能听到久美子那句「そして、次の曲が始まるのです！」作为动画、它或许真的完结了吧。

但是，久美子的故事仍在，吹学家们仍在；成为顾问的久美子老师这样说到“各位新部员们，欢迎你们来到北宇治高中吹奏乐部”。

属于我们的京吹故事还在，欢迎你来到北宇治的世界。下一曲，仍将吹响！



如果您心血来潮，来到了宇治，那么您一定不要忘记在宇治的京吹圣地巡礼。当动漫里出现过的场景，在你的面前一一呈现，你也可以坐久美子坐过的，远近闻名的久美子椅；你也可以跑“苦呀西”桥；你也可以和久美子在同一个站台等车……这一定是一趟别样的旅行。

下面我们赶紧开始正文吧：

相信大多数人到宇治的方式，都是通过JR，现在我们假设，您不论是从京都出发还是大阪出发，已经到达了JR宇治站，这里，你可以把GoogleMap定位到宇治桥；但是我们现在不着急出发，出JR宇治站之后，面对站台大楼，右手侧有一个观光案内所。

注：

- [1] 久一年：吹学家们用此纪年法，久一年表示久美子的高中一年级，另有纪年法为黄前十五年（或又有记2015）。
- [2] 高中：久美子初中为大吉山北中学校，高中为北宇治高等学校（北宇治高中），二者距离远，久美子是特地选择北宇治的。
- [3] 废金：吹奏乐比赛，分铜银金三奖，得金奖者只有部分会被选拔出，作为参加下一个更大区域的比赛的地区代表。没被选上的则称废金。
- [4] 青梅竹马：指的是冢本秀一，初中曾说久美子“丑”，“别跟我说话”（最后还是表白了，唉）。

- [5] 被骗去吹大号：因为其本人为完全的萌新，误买了大号的号嘴，被明日香学姐“骗”其和大号有缘，而吹大号。

- [6] 川岛绿辉：其本人不喜欢名字的发音（Sapphire），而且特别在意，让大家称她为绿（ミドリ Midori）。

- [7] 性格糟糕的声音：据传，当时选拔声优时，导演称黑泽小姐的配音非常适合久美子，声音就能表现出久美子性格糟糕（或称恶劣）的特点。

- [8] 原作小说的简介：

高中一年级的春天。

曾在初中时代属于吹奏乐部的黄前久美子，和同班同学加藤叶月、川岛绿辉一起到吹奏乐部参观学习。

久美子在那里见到了以前的同学高坂丽奈的身影。

叶月和绿辉打算加入吹奏乐部，但久美子仍然犹豫不决。

她回想起了初中时在吹奏乐比赛中与丽奈一同遇到的事情。

通过在吹奏乐部的活动所找到的，无可替代的事物。

这是，真心努力拼搏的少女们的，青春物语。



走进了宇治 也走进了京吹



这里曾是叶月和秀一约着见面的地方(县祭那一天,详见第一季);然后,我们进入观光案内所,这里边是可以拍照,并且宣传册和地图是可以免费领取的,里面有久美子等的大立牌,更关键的是它有圣地巡礼地图:

请务必记得领取。

领取后,你可以按照地图的标记,也可以继续参考我下面的内容:我们根据刚才的导航,走到宇治桥,这里就是大名鼎鼎的苦呀西桥了,(可以在这里跑一下、本地人估计习惯了 x)



逛完京阪宇治站,我们再穿过宇治桥,返回桥西侧,然后现在把定位改为宇治观光中心(宇治市觀光センター)或者久美子椅(久美子ベンチ),久美子椅可是 in GoogleMap 上被标为了风景名胜,然后可以沿着导航的指导出发。



- 走过这个桥,左手边就是京阪宇治站了;虽然现实中大家应该很少需要坐到这里,但是这个站在动画里出现的次数可是太多了,如果运气好还能赶上京阪电车和京吹的联动,有联动大立牌以及涂装的电车(电车可能不跑这条线),所以可以在京阪电车官网上确认相关信息。

这些转过之后,宇治川的这一侧基本上就转完了,然后我们先把目光集中放在跨国河川的这几座桥上,这几座桥各有各有名:什么秀一的表白、丽奈的部长失格,都在桥上,但应该不是同一座桥。

看完了桥,来到对岸,便是宇治神社、宇治上神社、源氏物语公园...接下来的巡礼,则都是长距离,耗费体力的了。



- 途径的一些抹茶的店,以及平等院也推荐去参观,这条路上好几个点都被动画取景了,可以参考领取到的官方巡礼 Map,也很建议自己去探索官方没有标注出来的地方。

- 县神社也是一个巡礼点,千万不要忘记。



下一站则是大吉山展望台了，虽然山并不高，但是路也并不那么好走，请注意安全；不到山顶，则能看到展望台了，如果你运气好，则能碰到一起来巡礼的吹友，请不要担心，试着和他们搭话交流吧，都挺友善的，平时应该有些老人上山下山散步。

在山上拍够了照片（不是），就要奔赴下一站，我的个人建议是直接前往学校，但是从展望台出发到学校，要走路步行四十多分钟，请务必提前做好准备。当然你也可以参考巡礼 Map

前往学校的路上，部分也是在动画中出现过的场景，请务必也留心观察。到学校后拍完照，我们没办法进去，只好离开，然后前往黄檗站；如果你觉得累/不想走那么远，可以直接前往黄檗站，（但我还是很建议你去一趟学校原型）；从高中出来，前往黄檗站，一路上可以遇到711和京都大学的分校区（跟地图走，不要全程原路返回），然后我们不要前往JR黄檗站，要前往京阪黄檗站。同时，这一路也和久美子她们的放学路非常相似，请也务必留心观察。

沿黄檗站，坐电车，到六地藏站，可以找到久美



子家取景地；到三室户站，可以前往水管桥、羽户山绿地展望台。但总之都需要你走很久的路。

如果对这两个地方感兴趣，也可以直接导航地名去看看，右图为吹奏部合宿场所。

还有另外两个值得去的地方：

一个是个人爱好者开的以京吹为主题的饭店：

店名：お肉ダイニングきく

地址：〒611-0021 京都府宇治市宇治妙楽4-4 協栄ビル 2F

再就是义井沙里的家：

许波多神社

〒611-0002 京都府宇治市木幡東中 1番地

由于这两个地方我并没有去过，并且距离主要的巡礼地区距离较远或不太方便，请各位自行规划。

另外，回到京都后，京都塔可能有与京吹的联动，有联动的门票和周边售卖，也务必记得提前在官网确认；京都塔联名的主题酒店，如果读者朋友非常富有（不是），也务必入住体验一下。

最后，如果你是夏天去的，记得做好防蚊虫的工作。祝你在京吹的世界过得愉快。

注：图片部分源于网络（群友）、部分源于个人实拍。

03

三年的努力 换来的究竟是什么： 为何我反对第三季如此改编

我原本做了一个13集的梦：大厅里，丽奈和久美子的独奏，镜头往上打被金色的光盖过，到了宣布结果的时候，大家很紧张，主持人念着名单，京都府代表——北宇治，全国金奖，久美子眼瞳特写，颤抖着领奖…开始日后谈催泪卖情怀，白屏五年以后…镜头再次回到了吹奏部，新的面孔，新的大家，老师站在里面让大家保持安静，宣布着今天有一位新的指导老师要来，然后特写脚步声搭配着吹奏部内的响动，吹奏部的门被打开，脚踏进来，她向大家有些慌忙地做了自我介绍，黄前久美子……她拍了拍黑板，学着泷指导和自己学生时代的话语，说吹奏部需要大家自己制定今年的目标，在黑板上写下了全国金奖…最后镜头逐渐拉进久美子脸部，直至眼瞳，大部分学生举起手投影在她眼瞳中，响起了最后一句台词，所以下一曲，即将奏响……现在这个梦碎了。

——出自 Tsundere 枫（B 站评论）

借用网上的一张图，我认为京吹第三季，一图以概之，即是如此。

可怜我黄前部长为吹奏部操碎了心，身边同伴仅此两三个而已。

我认为，京都动画没有搞清楚，他自己想要在第三季讲好一个什么样的故事。

我并不简单地否定黑江真由吹独奏，但是反感京都动画所谓投票方式选择，更何况是在二人水平不相上下的情况下。在泷指挥无法断定更应该选择谁的情况下，竟然由高坂丽奈来判断了人选，整个投票的过程就像个笑话。你们把部长拿出来，摆在台面上，深深地伤害，然后又要让部长说出那般伟大的话语，最后再安排营业高黄百合。整个京吹三年的故事，我们的黄前久美子，是那么的“想要吹的更好”，于是三年过去了，以如此委屈的方式，让我们的部长努力成空，最后的全国金，和我黄前部长又有何关系？黄前久美子难道真的就没有遗憾和后悔了？部员们仍会想起，天降的高手，带领北宇治取得全国金。那么他想讲的故事又是什么呢？

如果他希望黑江吹独奏，他早可以在设定上就提高真由的实力，让整个相处的过程更加和谐，也更加合理。但是他在真由与久美子之间摇摆不定，让本来可以讨人喜爱的真由受人讨厌，让本来快乐的久美子仍在流下不甘的泪水，让北宇治在关键一年的全国金蒙上了一层阴影。没有得罪任何人的各个角色，在编剧等制作人员的莫名的坚持下，成为了最终的受害者，难受的只有那些热爱的观众们。



当然，他的安排并非是为了让真由吹独奏。有人说，这是将实力主义贯彻到底。你当然可以讲实力主义至上的故事，但是，不是这种讲法。且不说网上有如此多的专业演奏者在分析两段音乐，就单说结果，难道我黄前久美子被选上，就一定是包庇，而非真正的实力？难道设定上就不会更干净利落些地交代？难道实力主义至上就一定是牺牲部长？第十二集的前半，久美子为真由开窗，个人的迷茫也已经解决，为何音乐会摇摆不定？十三集那么紧凑的剧情编排，你该讲的不讲，自己加进去那半集想要讲的故事究竟是什么？实力主义如果要牺牲部长，难道就应该是高坂丽奈来做这件事，之后再要强行营业百合？我看的，只有久美子的泣不成声！可以试想一下，如果两个顾问老师也参与投票，他们二人投票给真由，而丽奈投票给久美子，一票惜败，我认为姑且还可以接受这个结局，接受所谓实力主义至上的解释。事实上，制作方对此，也没有给我们以满意的解释。

第十二集播出不久，原作者武田发推，称“动画是动画，小说是小说”；不久后花田与石原依次发推称“石原监督同意如此改编”、“他们二人对此都同意，我也没办法”。这实在是让人失望。更不要说演奏画面缺失等问题了。

如果说仍要讲努力与成功的故事，那更是一个笑话了。

我对第三季仍存在以下疑问：水平如此难分上下，为何不为了部内的士气选择部长？此乃第一问；高坂丽奈如此选择，为何要插入久美子那句“如果我背叛了你，你就杀了我”这句回想，最后又要交代已经听出哪个是久美子？此乃第二问；如果只剩下伟大的部长，那全国金对于久美子的意义又有多大，我们的久美子真的如愿完成了她的高中生活吗？此乃第三问；为什么没有冢本的戏份，难道强行营业的高黄在这种情况下还真的那么得人心吗？此乃第四问。你京都动画究竟是要讲努力就不会徒劳，还是要讲北宇治改革与实力主义至上？此乃第五问。

以上五问，我对第三季是又不理解，又感到失望。如此的IP，即使完全按照小说，顺利“包饺子”，都会是京都动画十分成功的一部作品，如今却成为了这个样子。

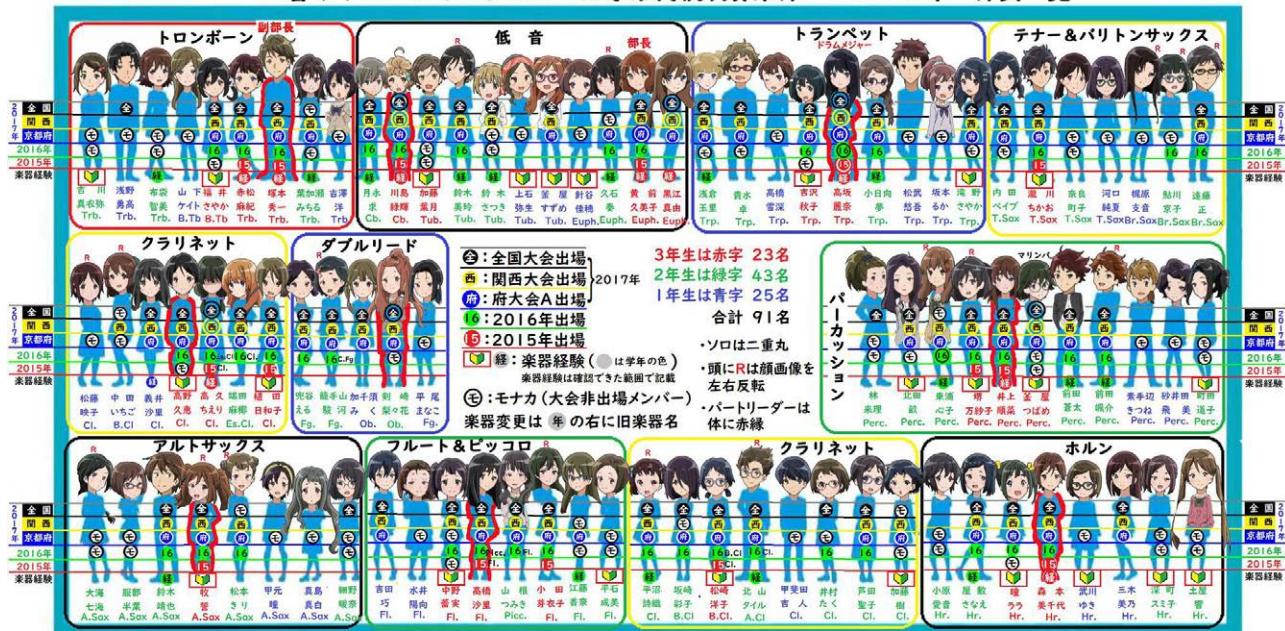
再看看那张图吧，当上部长的久美子，让自己努力成长着，适应着，解决部内的问题，撑起整个部内在如此压抑环境下的正常活动，最后被自己的挚友直刺一刀……黄前部长不是伟大的传说，而是一个普通的女高中生，她有升学的压力、社团的压力、对未来的迷茫、承载着三代人的期望、自己的目标……为什么在圆满的结局里，只有久美子需要哭泣，她努力三年换来的成功，全国金？不，我想不是的。全剧重复无数次的“我想和久美子在全国的赛场上吹这段独奏”最后终究成了笑话，和冢本的恋情也只能在短短几秒内被一带而过……

我对第三季是又爱又恨。我爱久美子，作为部长，她真的成长了很多，看到那样的她、再次听到久美子的声音，是一件很欣慰的事情；我恨第三季，如此的制作，我为北宇治吹奏部的每个人而悲伤。

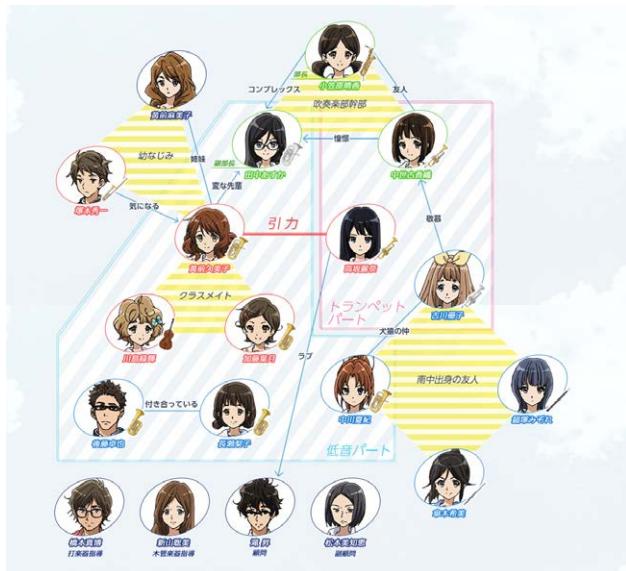
希望在北宇治的世界里，黄前十七年的久美子，取得了属于她自己的那份成功。



響け！ユーフォニアム3 北宇治高校吹奏楽部 2017年 部員一覧



2024.8.14版



京吹人物关系图(久一年)

京吹与武吹的对照关系

名词解释：

开窗，出自《吹响吧！上低音号 合奏比赛篇》，霽前辈语：“黄前擅长开窗”，后被吹学家用于形容黄前部长善于走进别人的内心，沟通解决内心问题。

参考网站：

萌娘百科 <https://mzh.moegirl.org.cn>

京吹学报 京吹学报 (hibikilogic.github.io)

推荐阅读：<https://www.bilibili.com/read/cv15698208/> (利兹与青鸟)

注：本文引用部分图片与信息来源网络，部分未能与原作者取得联系。本作仅供学习交流使用，如有侵权，请联系删除。

写在最后：

想要讲好京吹这样一个复杂立体的作品，不是一件容易事。特别作为一种创作出的“文学作品”，它固然存在着只属于它的受众，也存在着许多的优点与缺点。现在看来，我似乎非常是这部作品的受众，但我也同时认为，其作品的魅力，一定也能感染更多的人。

我希望，多年以后，当我再次听到有人提起京吹，我能够庆幸，如今写下了这样的一篇东西。

园城寺冬
2024年8月于石家庄

ガールズバンドクライ

GIRLS BAND CRY



by : Jacky_star

城市的野性

——论“不可避免”的川崎性

《Girls Band Cry》（以下简称 GBC/gbc）这部作品相信大家已经很熟悉了。作为今年四月关注度最高、最火最出圈的新番，对其剧情的阐述与分析已经足够，这里就不再老调重弹。然而，“真实感”、“现实”，这类在评论中频繁出现的字眼却是我们不能忽视的。除了生动的 3D 以及高中辍学、都市打拼这样情节上的现实，GBC 在背景设定与美术层面上的真实同样值得关注。

GBC 的舞台在哪里？想必对空间较为敏感的观众都会回答：在川崎。没错，不是动画一开头所展示的东京，而是川崎。川崎是什么地方呢？虽然名义上属于首都圈 / 东京都市圈，实际还是位于神奈川县东北部，不属于东京都。不过川崎与东京仅一河之隔（即第二集出现的多摩川），且人口为日本第七，与京都神户相当，可以说是个相当繁华的都市了。

然而川崎终究不是东京。川崎之于东京，就好比燕郊之于北京、佛山之于广州、昆山之于上海，好比你科之于C9华五，之于中上 985！只是距离看起来近罢了，不仅不是同一行政区，实际的空气 / 氛围也差别明显。无论是建筑、交通、治安，还是就业、上学等等，川崎无疑与身为“首都”

的东京有着天壤之别。



川崎的位置



东京 23 区

现在，让我们回到 GBC 的第一话。孤身一人从熊本一路坐电车到川崎追求梦想的主角——井芹仁菜（后称 nina）自然流露出一股无助、漂泊的气质，在我国语境下可以说是“北漂”，对应到日本大概就是“东漂”了吧。有趣的是，不单 nina，有刺无刺五人的家乡全都不在东京都市圈，甚至离川崎 / 东京很远：nina 是南端的熊本，桃香（后称 mmk）是北部的北海道旭川市，海老塚智（tomo，后称 小智）是偏北的仙台，南亚出身的 rupa 就更不用说了。就连本以为是地地道道东京爷的安和昂（后称 486），其出身也是偏南的神户。这样刻意的出身设定似乎直指东漂，然而这部作品最终却选择了隔壁的川崎，即“川漂”。

如果说背井离乡到外地漂泊是对旧生活的反叛，那在此基础上抛弃东京前往川崎则是进一步的反叛，对东漂的反叛。是对人云亦云东京的厌烦，希望小众摇滚的感觉？还是觉得东京已经利用殆尽，希望开发新市场？说到底，GBC 为什么要选择漂泊题材？又为什么会选择川崎这座城市呢？事实上，我们可以从制片人平山理志与系构花田十辉的访谈中找到些许答案。

—GBC 的创作背景是什么？

实际上，本作原定是在东京奥林匹克运动会结束的第二年，也就是 2022 年播出。平山认为这次奥运会后也会出现经济低迷的情况，¹因此希望在这生活不景气、前途一片黯淡的时代创作一部可以贴近在未来社会中感到迷茫的人们的内心，给予他们生活勇气和动力的作品。²GBC 就是一个在逆境中拼命挣扎活下去的女子摇滚乐队的故事，这是音乐的力量。令人感叹的是，由于新冠疫情，这种设想的确变成了事实，甚至更加恶劣。

—那作品的具体设定又是怎么确定下来的呢？

平山：某天，花田先生向我提议说：“做一个以来到东

京的女孩子为主角的乐队故事怎么样？”考虑到今后社会在经济上将会变得相当困难吧，那么，在这样的社会中，尤其是 10-39 岁的年轻群体会怎样生活呢？我觉得以“来京女孩为主的乐队”为题更能让角色贴近现实，因此会用这种方式去描绘作品中的年轻人。³

—故事的舞台设定在川崎，是因为那里有特别的情感吗？

花田：去实地考察后，感觉那里有很好的地方氛围感，非常容易想象角色们生活在这里的景象。而且那里有「CLUB CITTA'」，与乐队的亲和性也很高，所以很容易创作。⁴至于平山，他的理由是：处于困难环境下的女孩子突然在东京生活，在房租等方面有不协调感。而川崎市是东京和横滨之间很有活力的城市，全国闻名，人口很多，商业设施也很完善，有房租从 3 万日元起就能住的公寓，是一个非常适合居住的地方。³

并且在川崎能见到各种各样的面孔，是个有着多个国家的各种人生活在一起的地方，如果想要去表现现代日本的社会环境，是不是也有必要对不断增长的海外来客们下点墨笔呢，Rupa 来自南亚这个设定就是从这个想法中诞生的。²包括城市的气氛在内，能够表现出现实的世界观，这也是选择川崎市的理由。³

在平山和花田的对话原文中，有两个字很值得深究：“上京”。把“上京”翻译成“来到东京”是不够准确的。虽然现多指前往东京，但东漂的目的地并不一定就是东京，更多代表的是一种为了实现梦想而离开老家的决意。

再加上平山对圣地巡礼的观点：尽管「这是个什么都没有的城市」「不适合当成功动画舞台」，但城市有趣的地方是切实存在的。将城市本来蕴藏的潜力以动画的表现手法描绘出来，不仅是来圣地巡礼的游客，也让当地人们重新喜欢上了自己居住的地方。观众们花费宝贵的钱财远路而来，能够在真实存在的地方亲身体验作品的世界，会变得更加喜欢作品。让观众感觉角色是「真实存在」一般，作品与观众的联系也会变强。真实存在的风景可以巩固作品。而关于川崎，这座城市的整体气氛非常好，所以决定描绘出我们喜欢的优点。另一个关键点是川崎位于东京与横滨之间这个优越位置，过了多摩川就是羽田机场，非常近，对外国游客来说很方便。一直在考虑方便观众们来访的城市究竟是哪里，川崎就很合适了。⁵

这应该就是 GBC 将川崎选为舞台的原因了——在黑暗与逆境中「上京」寻找梦想，但更贴近现实，同时希望藉作品发掘出川崎这座城市隐藏的「雾团气」。事实上，川崎虽为日本前十城市，将其作为参考背景的动画作品却寥寥无几，在圣地巡礼地图上也只找到《月影特工》这一部。⁶如平山所讲，被横滨与东京夹在“中间”这样一个尴尬的位置，以及老牌工业城市的名号都可能是原因之一。不过我们不得不佩服他眼光的犀利。从结果上看，这部作品成功地反映了现实中的川崎性：对车站前表演音乐的包容、随处可见的公园、来自外国文化的 rupa、第一话中与 mmk 同居的男同性恋租客……

更进一步说，选择川崎而非东京是一种“讨巧”的选择。对于后者，一方面，正如平山“首先把著名观光地排除以过度旅游”的圣地巡礼观点，东京这座城市有点太城市化、现代化了。⁷发展过快，无论是人口、旅游还是经济都处于过度状态，将东京作为圣地巡礼的作品简直数不过来。另一方面，尽管东京 23 区本身面积并不大，但作为目前全球规模最大的都会区，其内部过于庞杂。想想看，连下北泽这样一个连区都谈不上的地方都能拥有其独特的气质——亚文化、吉着、音乐，此事在《孤独摇滚》中亦有记载，更不用说银座、秋叶原和池袋这类小地区了。光是区以下的街道地域都有作品专门将其作为背景，提取出鲜明的特征，如此明显的分化，二十多个区之间自然更大，更不用说将其全部包容的东京本身了，其内部的复杂简直难以想象。从建筑密度极高，同时绿化区域支离破碎、将城市分为块状而非线状交错的行政区划中，我们大概也能感受到，宛如拼图般填满了整个城市的，东京的冷漠与难以捉摸。

比起东京的纷繁复杂，川崎则显得相对平淡，并没有完全被商业化、城市化所吞噬。“不是东京而是川崎”，GBC



这种对现代化大都市的背离与反抗并不是空穴来风。事实上，无论是动画 op 的歌词“腐败的街道，泥水让人感到冰冷”、“像极了深信谎言的傻瓜，我们这座城市早已无可救药”、“反正这座城市早已到了结局，纵使放弃也无法改变”，还是第七话 live 中「皆无其名」的歌词“我选择纵身跳入这个充斥着令人作呕、谎言遍布的城市，在夹杂着恶臭的杂音中孤独地呐喊”，都充斥着对城市的嫌恶，op 的歌名「熙熙攘攘、我们的城市」更是直接明确了城市这个主题。不仅如此，GBC 早在第一话就向观众多次强调了川崎与东京的区别：吉野家、进 mmk 公寓、领钥匙的环节都出现过。剧情上，就 mmk 为什么早在 diadus 时期就选择租川崎的房子来说，尽管动画中没有给出解释，但想必也是类似的理由吧。过于商业化、现代化城市的冷漠令人厌恶，想要远离，而退而求其次，川崎还保留着它作为城市整体紧密相连的，淳朴的气质，一种“野性”，正是极好的方案。

然而需要思考的是，让人感到冰冷的腐败城市仅仅是东京吗？大阪呢？神户呢？进一步讲，作为全国人口前十、神奈川县 top3 以及坐拥东京横滨之间绝佳地理位置的都市，难道川崎自身就不是令人厌恶、想要逃离的地方了吗？无论是京滨工业地带的工厂基地，MUZA 川崎交响乐厅还是川崎站下的巨大购物中心 Azalea，其都无疑是现代化都市的一个侧面。当主角们在商店与人群中穿梭，在 live 的舞台上蹦蹦跳跳时，我们难道就能认同川崎那非城市的野性了吗？显然不能。



第七话中诹访的夜景

这种城市性的矛盾在第七话时愈发凸显出来。到了夜晚，诹访街道的灯光依旧丰富且亮眼，仿佛来到的并不是一个位于山区偏远地区的小城市，而是仍留在川崎。当镜头向上仰望，画面内明明出现了三盏明亮刺眼的白色路灯，夜空中的星辰却干净得明晰可见。随着台词与音乐的推进，一根线条就这样普通地划过夜空，违和感就此诞生。当 nina 穿过彩色霓虹灯跑到湖边，一排远处的五彩灯光、近处耀眼的路灯与绚烂的花火也显得格



外突兀。事实上，诹访本是长野县一个人口密度低的小城市，最出名的大概就是作为君名系守湖的原型——诹访湖与充满乡土气息的神社、群山和温泉吧。在这里，GBC 虽然试图向我们展示静谧的夜空与风景，但对灯光与 livehouse 的过分表现，这种无法割舍的城市性，难以融入这座小城市宁静安逸的环境。

其实，这种无法摆脱的城市性不难理解。毕竟，有刺无刺还是个乐队，GBC 也是个 2.5 次元商业企划，终究无法摆脱商业性与现代性。如果真把舞台选在小城市，甚至乡下，乐队该在哪里练习、表演？线下联动又该如何进行呢？因此大城市的选项是十分自然的。这也是为什么说川崎这个选择很“取巧”，既远离了人云亦云、难以捉摸的东京，找到了属于自身的一丝“野性”，又不至于沦落到像诹访这样资源匮乏的小城市，保留了现代化的城市性。从这个层面上讲，川崎就是一座处在“城市”与“野性”之间的都市。**这种矛盾、犹豫不决与取巧的姿态，‘间’的感觉⁷，大概就是 GBC 的川崎性吧。**

而这种川崎性与本作反复强调的另一个关键词——摇滚，某种程度上也是一致的。对摇滚的定义在这里难以明确，但可以肯定的是，剧中的 nina 愈是重复着“摇滚”，就愈发地暴露出真正的反叛精神，或者说摇滚精神的缺失与贫乏（这里可以给大家推荐一篇有关摇滚和 GBC 的文章⁸）。

让我们回想下，mmk 当初为什么会退出 diadus？是因为不想被商业化束缚，想坚持自己的音乐风格，而接受 mmk 离开的新 diadus 就这样包装成偶像系少女乐队出道。在这里，新 diadus 仿佛就是东京的化身，是商业化与现代化的标志，而有刺无刺就像是川崎的代言人，在这座城市内寻找着自己的野性。然而，正如上文对川崎性的分析，如果将本作的摇滚仅仅认作一种反叛，一种对现代性的逃离或者说野性，这种忽略了川崎自身城市性的说辞是单薄且无力的。剧情上也是同理：身处川崎 nina 的目标反倒成了登上位于东京的武道馆，击败身为东京的新 diadus。可是，如果已经认同，甚至渴望东京，又怎能打倒东京呢？无论 mmk 再怎么哭泣，nina 再怎么正论，都难以反驳作为音乐与乐队企划，成名后面向更大舞台定将失去“摇滚”初心的事实。明明扎根于川崎，却梦想着抛弃川崎，矛盾与混乱可见一斑。

类似地，GBC 的矛盾与混乱还体现在很多方面。明明精细的人物建模费尽了无数 k 帧帕鲁，抹掉材质颗粒度的衣物与光源噪点处理却那么粗糙；不少画面都被莫名其妙的边缘色散效果包裹，不知缘由；live 画面如 mv 般的用力设计

与拉胯到脱出现场叙事的音响处理；明明第一话竖着笔直的中指，到了第二话就为保险而圆滑地改为举起弯曲的小拇指，而 mmk 的吉他上似乎是不服输般，仍保留着「竖起中指吧！」直至结尾；nina 反复喊的「我没有错」到底是什么错？真的有错吗？；mmk 的形象也摇摆不定，前几集塑造得像成熟的大人，到了第八话就突然暴露出怯懦与软弱；就连乐队名“有刺无刺”也令人疑惑，到底是有刺？还是没刺？甚至这个名字本身还来自于观众的衣服而非成员商讨。以及第十三话的奇怪空间——光线灰暗而又明亮，看上去有些空旷，但五人实际的位置又狭小拥挤。无论是语言还是动作，到处都诉说着奇怪的气息。后面 nina 的热泪、唐突演奏和 mmk 惊讶瞪大的眼神，与 486 和小智冷漠眼神带来的反差，再加上突兀的光效，这种矛盾、混乱与奇怪的尖锐就如同整部 GBC 的缩影，最后一脚踩空摔下桌去。

除了从地域角度出发，用上文分析的“川崎性”解释，这种矛盾的来源也可以从另一种角度思考。作为带有现实乐队的跨媒体企划，GBC 必须受到现实的束缚，无论是花田，酒井还是平山都知道这一点。即便是从零开始的原创，他们也不能扛着红旗反红旗，触碰到那些危害到，或者说把现实乐队、企划方作为对立的敌人面的东西。花田自己就在访谈中举了一个有趣的例子：⁴

——花田先生是否从现实乐队活动中获得灵感，并融入作品中？

花田：没有，我尽量避免这样做。因为和动画中不同，现实的乐队红不起来可就麻烦了（笑）。仁菜她们会说「就算红不起来，我们也会坚持下去！」，现实中不能把两者混淆……

前些日子，J 联赛中场休息时，刺刺成员们上场进行应援活动。换成仁菜的话肯定会吼「我们才不是为了这种事组乐队的！」然后冒出刺刺吧（笑）。

不能把角色和现实混在一起，这样对非常努力的声优们不公平。

因为是动画，所以可以随心所欲——这样的想法是行不通的，GBC 难以反抗由企划方、导演和花田立在“那里”的规则，而前者又受到更大的、不可动摇的，现实世界中大人规则的束缚。所以剧中的“摇滚”更像是一种逃避，一种释放，而非堂堂正正的反抗。这与川崎性的来由类似，都是受到现实的约束，都是一种“不可避”。

现在回过头看第七话，本应宁静的诹访不能自己地表现出城市的风景，正是这样一种西西弗斯般“不可避”的困境。但，诹访为什么无法摆脱城市性？与企划缘由什么的不同，这种实际制作层面出现的内容总该跟现实什么的没关系了吧？然而事实并非如此。这便是 GBC 另一个极为重要的“不可避”：对现实空间的过度参考 / 仿照。

如果说东京这座城市有点太城市化、现代化了，那么作为一个国家，日本更是有点太城市化、现代化了。据数据统计，日本的城镇化率已经达到 93% 左右，全球最高。东京、大阪、川崎这些大城市暂且按下不表，就连诹访这样被山包围的小城市建设都如此之好：尽管建筑平均高度不高，没有大城市那么繁华，但从上空俯视住宅区，布局井然有序；亲自穿过房屋街巷，干净整洁，行人寥寥无几；可一旦到了夜晚，在接近纯黑的夜空下，万家灯火又如此耀眼。这么一看，GBC 第七话简直如出一辙地还原了诹访的风景，也还原了这座城市的矛盾。

为什么会这样？这里引用一篇知乎上对日本城镇的考察：在日本的大多数地方城市，居民住宅区、商场、大超市、市政府、街道、公寓、工厂、农田、果园、森林、学校、医院等，相互交织、互相镶嵌，你中有我、我中有你。无法严格区分城市、镇上和乡村的地域——不妨说成是“农村城市”吧，因为多数地方城市的所谓行政区，森林比农田多、农田比建筑多，整个就是分散的大农村。¹⁰

这种建筑上的密集与人口稀疏造成的空旷、城市与乡村之间的矛盾就这么被 GBC 捕捉到，然后忠实地反映到动画中。只出现了一集的诹访尚且如此，那作为作品主舞台的川崎就更不用说了。而正是从作品对川崎大量“不可避”的再现中，我们得以一览现实中川崎的风景，以及 GBC 那浓烈的川崎性。

在思考 GBC 与川崎之间的联系有多紧密之前，让我们



先看看杂志是怎么评价这种“对风景的还原”的。

实如外景般的画面制作

本作几乎都是去拍摄与手绘分镜图相同构造的实景照片，并在此基础上来进行画面制作的，是一项非常费时费力的工程。“因为想要真实的展现出生活在这城市的女孩们‘活生生’的故事，所以就放手去做了！”（平山）

虽然这种制作手法本身比较常见，但迄今为止，像这部作品这样彻底地无限接近实景般去制作作品的还是很少见的。²

只能说杂志还是太谦虚了。事实上，动画对现实风景的复现已经到了极为恐怖的地步。观众能看见的每一栋建筑、每一处地点，只要不是学校，不在室内，就必然是参考现实中存在的景物与位置，周边的环境都几乎一模一样。就连 mmk 租的公寓也跳不出这种参照：即便外形发生变化，动画还是将其安置在了一个实际存在的场所，公寓周边的环境完全一致就是最好的证明。¹¹ 在背景的具象基础上，动画还会把主角一行前往场所的各种属性，如名字、功能等在台词

中详细说出来，仿佛恨不得让观众找到所有动画在现实中的对应之物。最典型的例子就是吉野家。对吃饭在哪里吃，吃了什么都要真实再现的描述太过突出，以致有些反常。每一集片尾密密麻麻的协力表正是这种对现实过度参考的绝佳体现。

具体的全地点参考可以搜网上的圣地巡礼地图（见文末），也可以看 B 站 @ 我真的吃不下了鸭 的谷歌地图巡礼视频，这位把路线都标出来了，真的很详细。看着川崎站、吉野家（川崎西口店）、岛村乐器店、矢向汤、多摩川这些熟悉的地名，不知道大家的脑海中是否能蹦出看 GBC 时的回忆呢？

然而 GBC 的恐怖远不止于此。除了对风景的还原，动画甚至模拟出了一个虚构的“真实空间”。在这个空间内，角色们的日程表，在城市与建筑间穿梭的路线、距离，甚至花的时间都被计算得一清二楚。



举个例子。在第六话中，不知道有没有人好奇过，为什么 486 和 nina 要在从武道馆回家的途中，半路下车商量（就是两人“格斗”的那段）呢？原因当然是对现实的还原——486 要继续坐山手线回东京（涩谷？），而 nina 则是要换乘京滨东北线（JK）回川崎。¹² 设计上的细节令人惊叹不已，然而对实际每天在首都圈乘电车上班的人来说，这样详细的描述就和喝水一样简单。是啊，从脚本家的角度思考，假如已经对川崎和东京了如指掌，再加上对现实的有意还原，花田想到 nina 和 486 在品川站分开简直是再自然不过的事情。而这种信手拈来，也恰好说明了 GBC 对现实空间的认识与搬运太过熟练，已经到了令人发指的地步。

不仅仅是空间，GBC 对距离与时间的精确掌控也难以想象。这种控制甚至精准到，在第一话，如果从仁菜戴耳机开始播放空之箱，就可以无缝衔接到底桃香的现场弹唱。¹³

为什么 GBC 如此执着于还原现实？从美术的角度考虑，如果只是省了从零构思的功夫，用 3D 方便复用背景素材的话，也没必要像平山说的这么“费时费力”。在此之上，营造出无限接近现实的场域就更复杂了。若要找寻其中的缘由，我们难以绕过一个名词——Media Mix。Media Mix，即跨越多种媒体和平台，以多种载体形式推出产品群的商业模式。¹⁴ 与之最为接近的通俗解释，就是“IP 的跨媒介开发或改编”；放在动画上，便可以指动画所具有的，屏幕之外的消费谱系和消费生态。¹⁵ 而 GBC，正是这样一部超出了屏幕中的影像，在 Media Mix 的某个方面达到了极致的作品。这个方面便是圣地巡礼。

圣地巡礼是什么？原指前往宗教中的圣地进行礼拜，即「朝圣」，在 ACGN 圈中则演变成一种亚文化，指的是爱好者们实际前往喜欢作品的取景所在地。从 20 世纪 90 年代

开始，以2002年的《再见了老师》和2007年的《幸运星》为代表，圣地巡礼逐渐走入大众视野。现如今，圣地巡礼已经成为日本二次元文化中不可或缺的一环。

把没有任何特点的铁道口、楼梯与天桥当做圣地去巡礼，我们该如何思考这种行为？up主潜在狗子对此有着极为深刻的洞见：“圣地巡礼是一种基于虚构的巡礼，但巡礼的目的地本身是现实得不能再现实的场所。宇野常宽说的非常正确，在这里重点在于：圣地巡礼追求的不是反现实，也不是‘不是现在不在此处’的虚拟现实，而是一种扩张现实，是现实的多重化和扩大化。不是追求另一个世界，而是重新理解现在的世界。”¹⁶没错，圣地巡礼正是对日常中风景的“再发现”，赋予原本平平无奇的风景以特殊的意义。正如狗子所言，“巡礼是一种旅行，用更正式的说法来说是观光。正如日本的二次元文化整体基于一种二次创作一样，观光本身就是一种二次创造，因为观者总是试图发现新的价值。”

给现实中的风景以动画中的意义，这种圣地巡礼的商业模式当然也是一种Media Mix。在这里，新的载体，或者说媒介，便是早已存在的现实空间。但之前有哪部作品像GBC这样夸张吗？追溯圣地巡礼的历史，我们可以发现，最早在作品中加入地名大多出于设定需要，也有少部分作品试图描绘具体的风景，新海诚、京都动画便是其中的佼佼者。到了后来，发现圣地巡礼潜力的作品开始与地方合作，有意识地加入现实场景，不单单是粉丝自发的考据，而是与经济利益挂钩，形成了线下联动、活动祭典这样的模式，也就是所谓的“地方振兴”。当然，不是所有出现地名的作品一开始就抱着圣地巡礼的念头，有不少都是作者本人亲自生活、经历过的地方，他们在这里有自己独特的感受与思考，还有作者大力推介自己家乡的呢。

但GBC的情况并没有这么简单。事实上，我们可以从最近播出的几部动画中发现，圣地巡礼仍在不断进化。近些年来，随着动画技术的进步，尤其是3D软件的发展，使用3D制作背景变得司空见惯，效果也越来越逼真，再加上圣地巡礼概念得到承认后政府、地方的通融，动画对现实的还原程度在不断增加。不单单是固定的场所，还包括场所周边的环境，乃至场所之间的风景都能再现。但对于现实中的商业来说，怎么可能将动画中出现的每个地点都进行宣传呢？更不用说有些地方都不是景点，只是矗立在那里的基础设施罢了，几乎不可能进行联动宣传。在这些作品中，现实中的建筑只是作为一种装置，或者说，一种天然存在、内化于其中的背景而出现，但圣地巡礼却会将这些建筑视作珍宝，尤其是重要剧情发生的地方。换言之，现在的圣地巡礼不再是单纯地宣传旅游景点、贩卖商品，而是演化成了一种与地方的融合：地方支撑着作品的内容，作品又反过来让观众领略到了地方的魅力，形成双赢。

GBC这部作品正是这样的情况。虽然花田、平山与环球音乐（日本）并未身处川崎，但他们为GBC、为有刺无刺打造了川崎这个舞台，试图构建一个与川崎共生的宏大世界观。尽管也有像《LoveLive! Sunshine!!》这样不仅与当地

合作深入，还在线下举办偶像活动，专门打造了沼津这个地方舞台的作品，但水团只是戴上了地方的名片，还没有完全融入沼津。而平山的野心显然更大。



《MyGO》中的“想成为人类”桥



吉野家
岛村乐器店

除了动画中对现实风景的还原，GBC对川崎的塑造还在动画之外，也就是三次元的现实世界。动画播出前就在川崎站与市役所的大屏幕上宣传，¹⁷剧中出现的店铺：丸福咖啡店、吉野家、居酒屋登利亭、天龙饺子馆、livehouse、矢向汤、卡拉OK、岛村乐器店等也在动画播出后各自进行了

不同程度的联动，其中有不少店铺官方（有刺无刺五人）都巡礼过。说到官方，就不得不提日本经典的声优大法了：广播剧、节目、推特都有营业，频繁提及川崎的同时还在当地办过多次线下小活动，其中也不乏川崎 FM 和ファイト！川崎フロンターレ这样为川崎前锋应援的地方台节目（例证太多，这里就不全放了，nga 和 B 站基本都能搜到）。

并且，不仅仅是声优，别忘了有刺无刺本身还是个乐队啊！在高校生バンド王 vol.4 in かわさき（川崎）、Get to



川崎市长与有刺无刺部分成员的合影



川崎市标与新川崎（仮）队标

KAWASAKI 2023 中作为嘉宾出演，并且还在川崎市制 100 周年纪念飞跃祭中的 fes 中出场，与市长合影。¹⁸ 更有意思的是，在 100fes 的官方文件中，有刺无刺还被归到了“地域の音楽団体”。¹⁹ 这当然是个误会，有刺无刺当时可能还未确定参加，不过，“川崎地方乐队”这样的见解倒或许名副其实。我们都知道，GBC 每一话的标题都是一首经典

摇滚，但它们之间的共性不仅仅是摇滚。在对乐队和歌曲进行考据后，有位 up 主发现了惊人的事实：这些标题对应的艺人，或者乐队，全部都在川崎的 livehouse——「CLUB CITTA」演出过，其中不少乐队还在这里多次演出。²⁰ 这同时也是花田在访谈中提到的场所。而第十三话中，有刺无刺也的确登上了这座极具传说性的舞台，完成了最具宿命感的收尾。实际上，有刺无刺的第二次专场 live 就在川崎「CLUB CITTA」举办。这种惊人的一致性，无不呼应着川崎这个主题。

行走在川崎的街头，总是能不经意间看见 GBC 的海报。向上仰望，是播放着宣传片的大屏幕；向下俯视，是印着川崎市标的下水道井盖。当猛然发现井盖上的红绿蓝三条竖杠就是剧中新川崎（仮）的队标时，GBC 那究极的川崎性便诞生了。我们不禁被 GBC 与川崎之间密不可分、牢不可破的联系所折服，动画与现实的连接就此成立。

第九话，伴随着夕阳与略显蹩脚的拨奏，染上橙红色的多摩川见晴公园是那么令人动容；第十二话，在决定与新 diadus 对邦时，随着 mmk 袒露内心的不安，有刺无刺五人在神社理解、释怀、许下心愿，又重新团结在一起，令人倍感安心，仿佛是摇滚之神显灵般，让人相信她们一定会取得成功。难道本地神社不是最能体现地方性的场所吗？第十三话，当 nina 讲述完自己的过去，站在偌大土地上的五人显得那么渺小。尽管渺小，但并不是孤身一人，抱在一起的她们是那么温暖，以至于透过屏幕传递过来。具有浓厚川崎性的神社仍在发挥它那神奇的力量，让人感觉到她们与脚下的土地有着牢不可破的联系：啊，这就是川崎，这就是有刺无刺，这就是 gbc！

至此，gbc 这部作品已经与川崎牢牢绑定在一起，水乳交融，成为川崎不可分割的一部分。gbc 就是川崎，川崎就是 gbc，你中有我我中有你，难以割舍。gbc 无处不在地呼唤着川崎这座城市，川崎也无时不刻地讲述着 gbc 的故事。当我们在川崎的街头行走时，又何尝不是在感受这部作品呢？

这就是平山的构想。如果说大塚英志的《多重人格侦探》是在虚假与现实之间来回切换，利用碎片般的丰富信息让人迷失其中，那平山就是直接将整个作品的世界观建立于现实之上。这种世界观不单单将现实中的场所作为故事发生的背景，而是试图忠实地再现现实中的每一处风景，并进一步营造出更宏大的空间。在这个空间内，media mix 不再是简单地为了宣传与盈利，而是为了让作品与现实近乎完美地融合在一起。其所做的一切只是让观众更深入这个以现实中的川崎为主导的“完整”世界观，从而难以分清虚拟与现实。于是 gbc 走到了圣地巡礼的极端，前所未有的、究极的 media mix 诞生了。

但为什么？gbc 为什么要做到如此疯狂的地步？其实早在平山的采访中，答案就已多次出现：“希望在这个生活不景气、前途一片黯淡的时代，贴近现实的世界观，给予观众勇气与动力。同时，能够在真实存在的地方亲身体验作品的世界，会变得更加喜欢作品。让观众感觉角色是‘真实存在’一般，作品与观众的联系也会变强。”概括一下就是四个字——直指现实。没错，GBC 这庞大的川崎性正是对现实的无限逼近。我们可以说 gbc 的故事不真实，但决不能说这部作品作为整体不贴近现实。

或许正是因为这种厚重的现实性，gbc 在宣传上才更注重国内而非海外。而平山说的什么面向海外都是糊弄人的：

油管上 mv 的百万千万播放量全是买的，海外观众根本找不到正版观看途径。²¹因为他早就知道，只有身处日本的观众才能切身体会到 gbc 与现实交织的美妙之处。也就是说，从一开始海外就处于弱势！当然，这种倾向恐怕也与东映身为老牌公司的守旧与地方性，甚至日本性脱离不了干系。这也是为什么 gbc 的线下宣传这么给力。²²

然而 gbc 这种与现实的完美融合能成为 media mix 语境下的一种叙事方式，或者元结构吗？似乎不能。虽然都是难分真假的世界，但与大塚英志不同，gbc 并没有对 media mix 的元反思，也没有主动构造世界观，而是直接照搬自现实。¹⁵现实世界一开始就存在，需要主动构造的只是穿梭于其中的人物（美少女），这是 gbc 对现实的一种消费。²³

值得注意的是，gbc 不仅无法构造现实，也无法违抗现实、逃离现实。在第十三话中，面对残酷社会和现实的打压，如果仅凭理想，nina 她们是无法跨越「现实」这座高墙的。但该如何跨越？花田并没有给出好办法。事实上，在本文一开始，平山也提到了这种无法逃离、无法反抗的现实。无论是经济下行的背景还是疫情，我们都无法改变这样的现实，而 gbc 正是在这不可抵挡的现实世界中，对人们挣扎着生活的真实反映。

回顾日本动画的发展史，从 21 世纪初个人与世界命运紧密相连的世界系，到脱离宏大叙事、从残酷现实逃离以得慰藉的空气系，再到逐渐走向工作的《白箱》，揭露痛感、打破永无止境美好日常的新日常系《结城友奈是勇者》等，我们可以发现：动画正随着时代的变迁不断进化，紧跟时代的潮流。创作者们的想象力也是如此。

那么，现在是怎样的时代？一方面，随着交流媒介的变化，手机与互联网逐渐进入我们的生活，《摇曳露营》《孤独摇滚》《水母》《深夜重拳》这样的作品开始出现。作为必经之路的校园不再重要，毕业也不再重要。^{23 24}「毕业典礼不是人生的终点」，我想写如何面对这之后的社会——花田十辉。⁴另一方面，随着信息的不断产生，现代社会的网络也跟着膨胀。现实变得巨大而复杂，混乱且难以捉摸，但矛盾依旧存在，反而诞生出一种奇怪的尖锐。

而这种现实也逐渐侵入到如今的作品中。不难发现，现在的作品正从有意排除社会、只强调关键角色间的关系的境况中脱离，转变为无法避免现实社会带来的影响。从动画脚本的角度看，现在也更强调如“自主”“呐喊”“独白”这样的概念与长段台词，但这种呐喊与独白并不是对着世界大喊“我在这里！”，而是“我只是在这里”。

事实上，面对庞大的现实，我们的确不能指望个人能对抗什么，社会团体也难以在这个后现代的社会中伸出实质性的援手。因而越来越多的作品开始回归小团体，就像《蓦然回首》动画制作中所展现出的小规模统一性那般，家族的概念再度复兴。而 gbc 中的有刺无刺正是一家人形象：桃香是爸爸、RUPA 是妈妈，昴是长女、仁菜是长男、智是次女。所以，爸爸和长男总是吵架，其他三个女孩在旁边看着，长女昴会出来劝架。⁴尽管没有特别的血缘关系，也不一定理解他人，五个人之间却总能互通有无、互相支撑着彼此。这种小规模“共同体”的形成，正是 gbc 反映时代的地方，反映着我们正处于现实无法改变的后现代社会中。

然而现实真的无法被改变吗？与其说现实无法改变，不如说是现实太过复杂，复杂到难以动其分毫。而 gbc 正试着呈现这种复杂。在动画第十三话中，花田本可以将残酷社会和现实的打压归结到某个制作人或高层上，但他不愿这样写。事物不能被简单地划分，不是像「LoveLive！」那样，“谁都不是反面角色”。⁴表现出成年人暧昧说话方式的音

响 staff 也说明了 gbc 对真实大人世界的靠近。²⁵而在大人的世界，就要有大人的抗争方式——第八话中为客人鞠躬道歉的 rupa 看似不得不屈服于现实，但紧接的一句“所以，我也需要摇滚”，一下子就把 rupa 的形象立了起来。或许 gbc 展现出的矛盾与混乱，正是对复杂现实的真实反映吧。

在动画第十三话中，当主角一行人来到对邦前最后的吉



野家时，nina 站在门口，坚定地对 mmk 说道：“我喜欢这座城市。这座城市让我遇到了可以欢笑、可以哭泣的朋友，我最喜欢它了。”“川崎啊。”还记得 op 中的歌词“腐败的街道，泥水让人感到冰冷”吗？在 nina 从初到川崎到组建有刺无刺再到与新 diadus 对邦，一路走下来的当下，真的还能说城市腐败、冰冷到无可救药吗？是啊，城市并不是完全令人作呕的，在冰冷与腐败之下，还蕴藏着它独有的温柔。城市本身就是复杂的集合体，不是吗？

同样是最终话，动画的最后一首新曲——「命运之花」正是对复杂现实的绝佳体现。“命运相互纠缠，轰然将其余道路蚕食殆尽。我余下的人生，就用来与你一同歌唱。纵使被摘下，终有一日会依在此地绚烂绽放。只因与你相逢而绽放的命运之花……”每个人都都有着自己的命运，而不同人的命运又相互交织、缠绕在一起，形成更复杂，也是更美妙的现实。



作为人物的 nina 与作为背景的雨滴分离

了解了现实的复杂后，我们又能做什么呢？gbc 难道就顺其自然、无能为力了吗？当然不是！除了矛盾、混乱、不可避与复杂，gbc 还有一个明显的特征：尖锐。这种尖锐体现在 nina 的退学，体现在第一话的竖起中指，体现在有刺无刺追求的“摇滚”与“野性”，还体现在动画中人物与背景的分离。无论是第一话末尾雨中的空之箱还是第七话美雪太太在诹访石旁的踱步，都出现了明显的，作为前景的人物与作为背景的美术分离的情况。

作为同样还原现实到极致的细节狂魔，京都动画的作品却没有这样的情况。事实上，我们可以发现，京都动画在制作动画时，不仅没有将人物与背景分离，而是反过来，利用模糊的美术和精细的摄影，让人物与背景融为一体，自然而然地流露出现实性，从而不知不觉进入城市的场域之中。从对“手”的写实描绘与细腻的演出手法中，我们也能感受到一种自觉。16 这种统一，大概就是京都动画的地域性，同样也是作为动画制作公司的京都性吧。



尽管京都对现实的再现更加自然，更润物无声，但这种模糊反而让人看不真切。而gbc的尖锐或许正可以撕开现实那朦胧的面纱，揭露出现实世界的复杂性。虽说尖锐的、纯粹的反抗在不能自己的现实中本就不存在，但至少说明了：面对不可避的现实，gbc并不是无所作为。

尽管身处矛盾与混乱之中，展现出尖锐“带刺”形象的gbc却从未放弃对生活的希望。难道gbc真的没有意识到自己所处的尴尬境地吗？op歌词其实早已指明：

“像极了深信谎言的傻瓜，我们这座城市早已无可救药。即便如此，我仍试着去亲眼见证，用这双手去亲手触碰。”尽管现实无法被轻易改变，“在一成不变的世界里，今天我依旧要选择活着。即使不去依靠他人伸出手臂，这双手就属于自己。一切并非无法改变，伸出手吧！”每个人都切身生活在



这个世界上，现实再复杂，再不可反抗又如何？总要向前走的。gbc就在对现实世界的真实反映中引起共鸣，“在复杂的现实中心呼唤爱”。

或许，聚焦于时代，在意识到“不可避”的复杂现实后，希望给予观众慰藉与直面现实的勇气，这份真挚而质朴的情感，才是gbc真正的川崎性，真正的gbc吧。

如果说二十一世纪 10 年代的动画电影是带有主观而蠢欲动的“真实幻象”，那么 gbc 这部 20 年代有着电影制作水准的 TV 动画则是立于真实幻象的延长线上，试图还原现实的复杂性。不单单是“幻象”，而是更复杂，且绝对真实的现实社会。

正如钻石和中割 production 评论的那样：不只是美少女动画在「告别乌托邦」，各个领域的日本动画都在靠近社会，靠近大众，这就是当下的二次元文化的主流命题……时代的想象力盘旋在我们头顶，我们不知道何为闪耀，面对着终将社会化的自己，可以做的就是把满腹的牢骚和话语，一股脑子的唱出来。

有趣的是，今年七月新番《败犬女主太多了》也与 gbc 有着异曲同工之妙：不仅同样把宣传海报挂到了市政府门口（丰桥），还有着与 gbc 类似的精准计算——八见奈每一集摄入的卡路里。说不定我们现在正站在动画的另一种潮流之上，而这种矛盾、混乱与尖锐并存的趋势，我们或许能在 gbc 这部作品中一睹其容。

所以，gbc 带给了我们什么呢？不知道大家是怎么想的，但至少对于我来说，平山和花田无疑是成功的，因为他们的确带来了三个月的快乐时光，在迷茫的现实中带给了我慰藉与力量。

让我回到那个四月，再看一遍 gbc 吧。

后记：

首先，感谢大家能耐心读完这篇文章。不难看出，这篇文章越到后面越混乱，有些地方明显前言不搭后语，但如果各位能大致察觉到本作的写作方针，从杂乱的文字中发现些许洞见与乐趣，那就再好不过了。

当然，也要感谢小鱼儿为 gbc 做的字幕，本文所有出现字幕的动画截图均为小鱼儿制作；感谢 B 站 @Aki 惊蛰，本文出现的所有歌词均为 Aki 惊蛰翻译的版本；以及感谢所有爱着 gbc 的人，感谢他们为 gbc 做的贡献。没有他们，就没有这篇文章。

在一步一步推进、一段一段读着文章的过程中，笔者和大家一样，都在逐步探索着 gbc 的内涵。这种逐渐深入川崎、深入 gbc 的过程，向着终局不断构造理论的体验与乐趣，是笔者希望分享给大家的。相信看完这篇文章的时候，关于 gbc 的川崎性已经不用再说什么了，无需总结，也难以总结。这种难以言说的复杂说不定也是一种“川崎性”呢（笑）。

本文同时发布在 B 站专栏，标题同名，更方便、完整的引用链接可以前往 B 站观看。

总之，希望大家读得开心！非常感谢
(竖中指)



附：

GBC 圣地巡礼地图推荐：
<https://aurakaze.blog/girlsbandcry-jyunrei1/> 针对动画的圣地巡礼考察，很详细

<https://negitap.hateblo.jp/entry/2024/05/02/002403> 聚焦于川崎的圣地巡礼地图

<https://www.motsu-tanbou.com/entry/pilgrimage-girls-band-cry> 对比图拍的很不错

B 站 @ 我真的吃不下了鸭 个人空间：
<https://space.bilibili.com/676421> 谷歌地图巡礼合集，详细的同时还有讲解，只可惜没有字幕



注释

- 1 【杂志采访】Megami 杂志七月号 GBC 平山导演采访部分 <https://bgm.tv/blog/340621>
- 2 歌声赋予前行的力量（与歌同行）一东映动画制片人平山理志杂志访谈 <https://bgm.tv/blog/337242>
- 3 【搬运】东映以《GIRLS BAND CRY》目标，以日本原创 CG 动画表现力为目标——引入尖端技术 <https://bgm.tv/blog/330185>
- 4 『GIRLS BAND CRY』花田十辉访谈 <https://weibo.com/1886672467/Oqt5hvB5S>
- 5 『GIRLS BAND CRY』制片人平山理志访谈节选（关于作品舞台）<https://weibo.com/1886672467/OqV8F9NLc>
- 6 <https://anitabi.cn/map>
- 7 “我们”的现实正蠢蠢欲动（一）https://mp.weixin.qq.com/s/PrRQHPat0rQWBwBy2RRx_g
- 8 【译文】仁菜应该向谁竖起中指——评《Girls Band Cry》<https://mp.weixin.qq.com/s/IEVEx4-XbxzlpArHzHL0Og>
- 9 【Vlog | 八年！回到梦开始的地方，在距离你最近的地方，我终于再见到了你 | 你的名字圣地巡礼 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1T9vaeSEsV>
- 10 【日本的城镇化率 93%？你怕是有什么误会吧！ - 知乎】<https://zhuanlan.zhihu.com/p/348873919>
- 11 【地图巡礼】《哭泣少女乐队 /Girls Band Cry》警方突袭 GBC 头目家中 - 哔哩哔哩 <https://www.bilibili.com/video/BV1Hb421H7Vk>
- 12 【地图巡礼】《哭泣少女乐队 /Girls Band Cry》在地图上找到 Rupa 和小智家 - 哔哩哔哩 <https://www.bilibili.com/video/BV1ry411Y76r>
- 13 【如果第1集从仁菜戴耳机开始播放空之箱，可以无缝衔接到底桃香的现场弹唱 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1jKWee3EN5>
- 14 【被诅咒的「Media Mix」：资本如何用 IP 奴役内容创作者？】<https://zhuanlan.zhihu.com/p/112173373>
- 15 【Media Mix: 改变日本动画的关键概念 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1hv411A7a6>
- 16 【新海诚、京都动画和圣地巡礼的哲学：二次元的主体间性——观光、二次创作、哀悼 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1qW4y187cY>
- 17 <https://bbs.nga.cn/read.php?tid=39453883&page=132&rand=491>
- 18 <https://kawasaki-city100.jp/wp-content/uploads/2024/07/%E2%91%A3%E4%BB%A4%E5%92%8C6%E5%B9%B45%E6%9C%8814%E6%97%A5%E3%80%8C%E3%83%88%E3%82%B2%E3%83%8A%E3%82%8B%E3%83%88%E3%82%8B2%E3%82%A2%E3%83%AA%E3%81%8C%E3%80%8C%E3%81%8B%E3%82%8F%E3%81%95%E3%81%8D100%E3%83%95%E3%82%A7%E3%82%8B9%E3%80%8D%E3%81%8B%E3%81%AE%E5%87%BA%E6%BC%94%E6%B1%BA%E5%AE%9A%E3%82%92%E5%B8%82%E9%95%B7%E3%81%8B%E5%A0%B1%E5%91%8A%E3%81%97%E3%81%BE%E3%81%97%E3%81%9F%E3%80%8D.pdf>
- 19 <https://www.city.kawasaki.jp/templates/press/cmsfiles/contents/0000164/164040/houdouhappyousiryou2.pdf>
- 20 【哭泣少女乐队的大结局，可能早已在协力列表中暗示了 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1tH4y1w7dh>
- 21 【【GBC/ 熟】国外老哥对于看不了「GIRLS BAND CRY」的想法 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1LS411N7V8>
- 22 【Girls Band Cry 的宣发力度 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1nC411n7MV>
- 23 【为什么是中专摇滚？影之实力者的时代不再需要箱庭了！《Girls Band Cry》完结漫谈【壁侃新番】 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1zy411q7fV>
- 24 【【杂谈】从《露营》到《水母》看媒介环境的变迁——毕业不再重要的时代 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1Yx4y1x7fZ>
- 25 【【中字熟肉】Animedia9月刊 - 花田十辉访谈 - 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/read/cv37129674>
- 26 “我们”的现实正蠢蠢欲动（三）<https://mp.weixin.qq.com/s/Y1IecOxo-wSXzhff38945Q>
- 27 【Chat03. 20 年代少女乐队动画概论 feat. 中割 production- 哔哩哔哩】<https://www.bilibili.com/video/BV1PS411K7Kt>

何为纯爱？ 为何纯爱令人感动？

——观新海诚三部曲 &《月色真美》有感

by：开扎古的林有德

漫长的暑假，动漫能让人从生活中的各种压力中解放出来，寻找所热爱的事物。恰逢新海诚著名佳作《你的名字》重映，和久别一年的高中同学相约观看重映的纯爱佳作，大受感动和震撼后一口气将三部曲剩下两部一起补完的同时又高强度补老番《月色真美》，对纯爱作品有些鄙见，希望能够在这份刊物上书写自己的感想——为何纯爱令人感动？答案是人们对美好事物的天然的憧憬让这一类型的作品永远能够产生震撼人心的魄力和感染力。

纵观新海诚三部曲，贯穿始终的特色便是避开争议性的话题，在城市与乡村的对比中将男女真情夹杂在人文关怀下，同时通过优秀的叙事和故事架构、丰富立体的人物设计和音乐、风景等意象进行情感渲染，将最单纯也是最真挚的男女情感嫁接在各种奇幻故事之上，实现了纯粹的恋爱故事与日本独有的灾难人文关怀的结合。不仅在商业化上十分成功，三部曲也或多或少保留新海诚过去的文艺作品气质：《你的名字》里有草蛇灰线的叙事、描述核心概念时拉远镜头给的枫叶和各种线等作为意象与伏笔、以及无处不在的环境描写对比东京的喧嚣繁华与乡镇的优美景色，《天气之子》以及《铃芽之旅》中有对普通人的细致描写并穿插进核心剧情推动情节发展，都是相对有艺术感的巧妙构思。

但商业化作品终究是商业化作品，新海诚一直在写一个个大同小异的故事。不论是最初的《你的名字》里跨越时空只为拯救被陨石这样的无可挽回的灾难摧毁的小镇（毕竟立花泷没有牛高达，扯远了）的奇迹，还是《天气之子》这部颇有预言性质的作品中为了一个人的生命选择挑战上天最终从所谓神明手中救下心爱之人（某种意义上的电车难题）的传奇，亦或是《铃





《你的名字》中两位为了抑止地震跑遍全日本甚至跨越生死鬼门关的旅途，新海诚式作品整体的结构其实十分大同小异——典型的“boy meets girls”（君名算是某种意义上的跨越时空的相遇）故事加上经典的灾难和生死相隔、最后由一方突破生死和因果界限拯救另一方结尾，同时加入城乡发展不平衡、扎根在日本历史的灾难观以及代际之间如何互相理解的既不过于沉重又有一定深度的课题。虽然说来滑稽，许多内容单拎出来也能构思出好作品，把融进去的每一点都讲深刻新海诚的也会到达更高的高度，然而作为商业化作品新海诚还是扬长避短将自己擅长的感情故事写到了极致，但也成就了三部曲对男女之情或者名为纯爱的作品的极致刻画。

完成了对三部曲大体上的分析，接下来该进入正题探讨纯爱的问题了。简单概括为“boy meets girl”的模板，相当于模糊了角色本身的塑造和故事本身的内容，无法说明同一模板作品质量良参不齐的问题。而且这一模板在番剧以及视觉小说（俗称galgame）中的使用频率远高于动画电影——这样的创作流程早在上世纪的《福星小子》（笔者查到的最早可以归为这一类型的作品）开始就被各位编剧不断塑性、打磨，形成了固定的故事结构——例如《fate:stay night》中阿尔托莉雅与卫宫士郎，《月色真美》中安昙小太郎与水野茜的相遇、相识、相知、相爱的过程，无不是一集集故事推演下将男孩和女孩的距离在一个个单元回中拉近，再在主线里跨过一个又一个里程碑，关系逐渐从亲近昵昵变成无可替代（优秀的作品会短暂插入其他角色衬托，笔力不足的甚至会搞出疑似第三者的剧情），最终修成正果的相似情节。但是，轻小说与视觉小说、漫画等作品无不是需要几十小时甚至几百小时的阅读才能完成的作品，改编的番剧兴许压缩到十几小时乃至几个小时，然而仍然超出2小时的动画电影的时长限制。当然，《月色真美》总时长也才5小时，也是极限压缩、同时观感极佳的纯爱作品。那么这一类短时长作品是做了什么取舍呢？

答案出乎意料的简单——正是上文讲述的新海诚以及《月色真美》兼具的极具艺术感的叙述和安排。《你的名字》和《天气之子》都用了类似的策略——在描

述主人公相处的过程中用短短十分钟以内的镜头通过音乐和风景以及大视角记录（三叶和泷的交换身体过程中的生活日常、帆高阳菜的打工求晴经历）将原本生疏的二人关系迅速拉近到相识乃至相知的过程，同时埋下的巨量伏笔和草蛇灰线并以蒙太奇式讲述配角剧情，压缩了正常 BMG 剧情中最易于浪费时间同时也最方便精简的过程——当然新海诚笔力在那里，《秒速五厘米》、《言叶之庭》等过去的作品为他积累了足够的编剧经验，能迅速编写出足量的情节安排在短短的主题曲中。《月色真美》也是类似，讲了四分之一的剧情就让二人成功交往，但并非头脑一热的冲动（当然两个初中生的爱情故事在成年人看来多少有些头脑过热），而是从第一集开始，餐厅相遇、学校相识、互帮互助，水野参加运动会和小太郎参加神社表演时二人促进的互动（当然配角的推动也必不可少甚至以草蛇灰线的形式埋下了不少伏笔），最后修学旅行前后达成了相识到相知的关系，仍旧是合理且节奏合适，且将更多的笔力和时间留给之后的精彩部分。当然优秀的纯爱剧场版不在少数，但通常有两个特色：一部分是有番剧进行前期铺垫，例如《玉子爱情故事》、《中二病也要谈恋爱！》以及《境界的彼方》剧场版；还有一种是更高级的 bad end 美学，代表作品《我想吃掉你的胰脏》（《烟花》其实也算，但甚至是改编真人短剧）。宫崎骏的许多作品虽然也符合条件，但主题更为宏大，已经不是普通的恋爱纯爱故事而通常富有政治隐喻，不做讨论。

除此之外，角色形象的塑造也是新海诚三部曲以及《月色真美》获得成功的重要因素。虽然题材本身就能激发人类心中对美好事物的感动，但角色塑造的优秀则更是锦上添花。《你的名字》里看似冒冒失失却敢闯敢试的泷、看似老实善良其实也有腹黑和胆魄的三叶，以及那些有声有色、有情有义的配角，不仅让这场跨越时空的救援作战十分惊心动魄，同时让两人跨越时空逐渐靠近的剧情更加立体——作为男孩子的泷生活在女孩子的身体里和作为女孩子的三叶生活在男孩子的身体里从互相感到尴尬到逐渐熟悉且适

应、相互配合过好对方和自己的生活，虽然违反了一些因果时空规律，但衔接的故事带来的救赎感和相识相知、跨越大半个日本相认相恋（彩蛋了）的温馨日常的感动都是建立在两个年轻气盛的性格讨喜的孩子身上实现的；相较之下《天气之子》和《铃芽之旅》，都因为有失偏颇——帆高的成长颇为唐突，阳菜过于完美的人设让当初电影的口碑不甚如意；铃芽的角色形象定位过于复杂也让亲情和恋情两条分支较为难处理，而且两头都没处理好，关于灾难的价值观也没有足够的空间传递——因此带给人新海诚江郎才尽之感。当然事实上，新海诚的三板斧——BMG、灾难、超自然因素

的结合仍然有其感染力。

《月色真美》则极尽角色塑造之功，因为两个初中生的故事本身实在平平无奇：小太郎的神社祭祀、文学创作，水野的赛跑本身便是日常故事，而且叙事空间也没有足够的宽度进行整体的精耕细作，例如不论是小太郎如何成为文学少年还是水野如何锻炼成短跑健将的都没有描述，直接成为人物设定，同时这些设定也为后文设下足够铺垫，包括水野的人际关系和小太郎因为太宰治的文章“开窍”。但是第三、四集就建立了恋人关系，后文要如何填充？答案是一波三折的培养感情的过程，将小太郎从一个生活中只有自己的小圈子、写文学小说的小男孩变成善解人意、体谅水野、懂得变通的成熟青年，水野从一个不懂得人际交往、只关注体育名次的少女变成陪伴小太郎、看开体育竞争的成熟女子的过程。但相较于新海诚的动画电影，番剧实在拥有太多的时间进行角色的刻画，因此最大化利用已有资源就能塑造出一群有声有色有血有肉的角色，通过这些真实感极佳的角色带来纯爱作品

的震撼。

最后，笔者想聊聊对于纯爱这一概念，超越了作品本身的看法。固然不论是 NTR 还是后宫亦是竞争扭曲，ACGN 亚文化里有各种各样的满足人们需求的幻想类作品，每个都有存在的意义和受众团体，都有自己的艺术性所在。当然不可否认的是，不同作品之间自然有冲突，但是只要大家理性看待不同作品的创作性质，友善看待其他作品，而不是一味排斥、攻击自己不喜欢的作品类型，也许我们能尽量减少一些无谓的争端，让更多的人理解欣赏自己喜欢的作品。但是，作为纯爱爱好者，同样是恋爱喜剧，双方平等的交流、相互的信任，更少的勾心斗角、更多的互相理解支持，实在是这个信息时代不可多得的珍品。《逆袭的夏亚》里，被当作篮球打的夏亚总帅看见阿克西斯奇迹时，曾经感慨相互理解、通过精神感应框架停止下坠的阿克西斯的人类如此温暖却在破坏地球，终有一天将让地球崩溃，阿姆罗则反驳他“因此更要全世界看到人类内心的光明”（奥古和提坦斯以来就有的辩论了属于是），让人不得不联想：除了让所有人都变成 new type 互相理解这样漫长的过程，人类自己也要迈出合作的那一步，虽然恋爱作品到达不了这样的高度，但相互理解的追求，我想也是相似的。（高达中因为情感上没有互相理解导致的悲剧，也不乏少数，感慨）

洋洋洒洒写一大段，看到这里的各位，实在是十分感谢。同时感谢 SCAP 动漫社提供给大家这样创作的渠道，让想法从笔尖流出，传达给想看的人。



Illustrations 2024.1

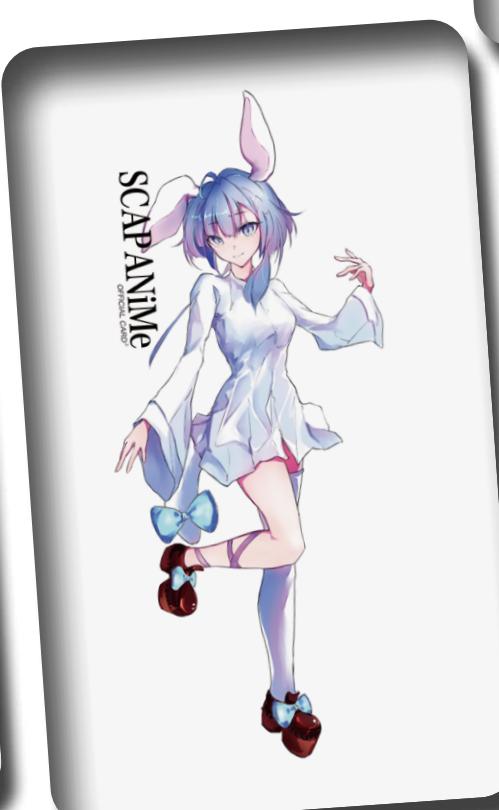
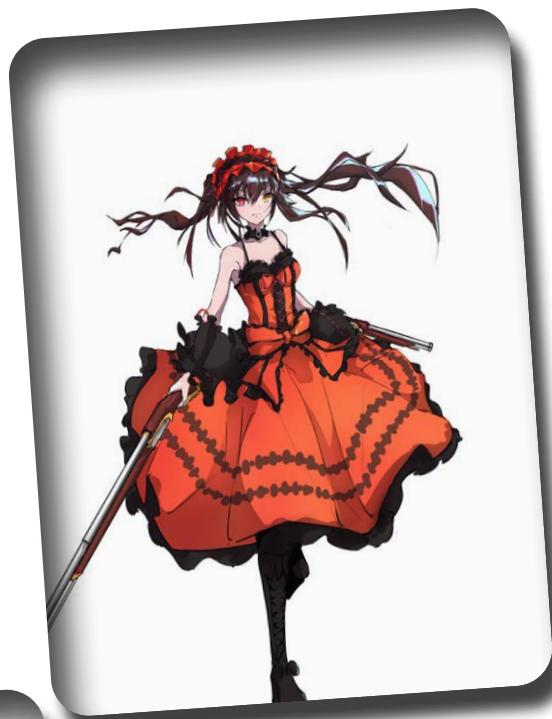
SCAP Anime



Illustrator: 咕七八七



— — — — —



Illustrator:
咲七八七

SCAPANiME
OFFICIAL CARD



ARCAEA

Two young girls explore a shattered world
filled with sound:
a past to be uncovered



ARCAEA

Two young girls explore a shattered world
filled with sound:
a past to be uncovered



ARCAEA

Two young girls explore a shattered world
filled with sound:
a past to be uncovered

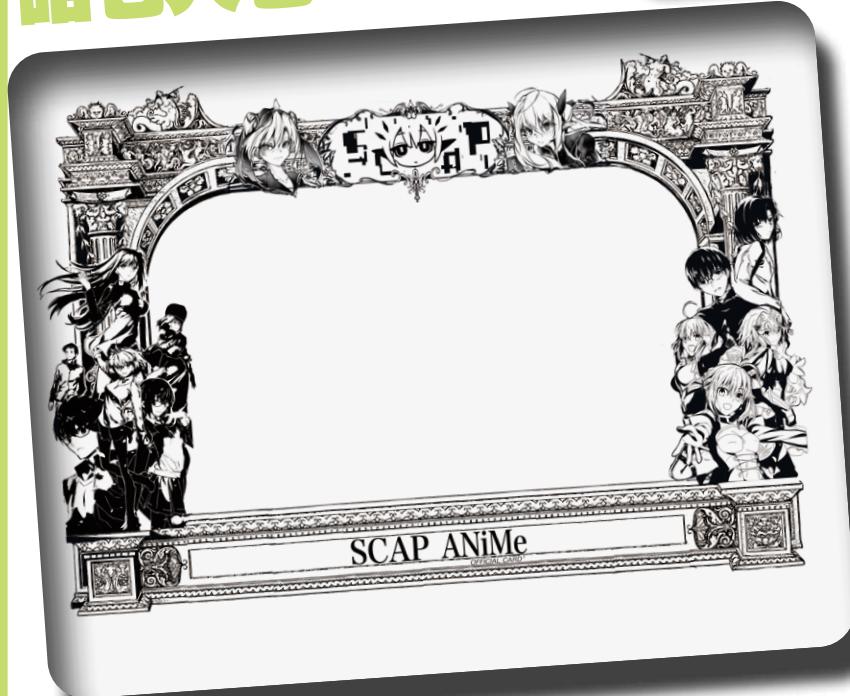
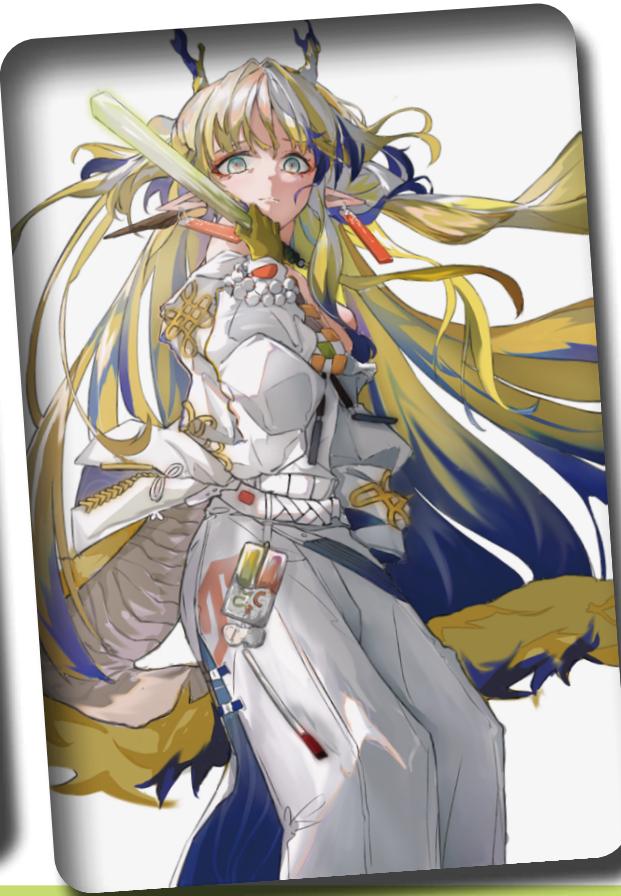


ARCAEA

Two young girls explore a shattered world
filled with sound:
a past to be uncovered



Illustrator:
咵七八七

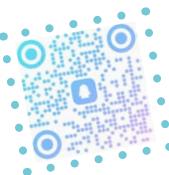




Illustr:
清祀

FIN

立宣麻雀社(幻麻雀的)
QQ 群号: 515235963
群二维码



Enomous Touhou Club

(玩东方的)
QQ 群号: 521687366
群二维码



birth & bud
Enormous Touhou Club

SCAP-ANIME

相关社团 / 上期答案

Click 音游社(幻音游的)

QQ 群号:
群二维码



上期麻雀答案:

8s, 每牌价值最高

8s, 唯一浮牌

12m, 领型 nomi 一向听价值太极, 返回向北, 贡到 25s 之后进张增加

679m2356p 的主好型进张, 不能留安



SCAP 动漫社二号机 社团主群

为什么是二号机因为一号机炸了
本群为 SUSTC 内部实名群
旨在创造一个良好和谐的 acg 讨论环境
QQ 群号 : 711838743



南科大 SCAP 创作群 社团小群

一个用于投放社团产出的无实名群
旨在创造一个良好和谐的 acg 讨论环境
但是没有主群的诸多限制
QQ 群号 : 834408040



动漫社相关群聊导航: 「世界上最好的路由器品牌邦多利 Bandori」

BanG Dream! !--- 838068069
白夜极光 ----- 621390847
明日方舟 ----- 959539198
影之诗 ----- 730520573
gbf 和 pcr ----- 654250574
偶像大师 ----- 596402403
coc、dnd ----- 585439179
VTB ----- 1012975759
日麻 ----- 515285963
东方 ----- 521687366

轻音社 (乐队) ----- 92158100
战舰世界 ----- 436757928
少女前线 ----- 542523839
V 家 ----- 580187015
舰 r ----- 854491112
魂系列 ----- 716052751
Steam ----- 198498987
崩坏 3 ----- 591645952
FGO ----- 152116453
碧蓝航线 ----- 653281830

小马 ----- 490930433
轻小说 ----- 727710822
魔法记录 ----- 491421038
原神 ----- 320831921
音游 ----- 576195176
生化 ----- 1043492160
万智牌 ----- 464720337
爆裂魔女 ----- 729492411
特摄群 ----- 879192427
漫画群 ----- 839215949