



商業底下的傑作 偶像大師

2015-10-25 記者 周書賢 文



在提及日本娛樂產業時，由動畫、漫畫、遊戲三者合一的御宅產業和偶像文化都是該產業中令人印象深刻的一部份，而在動漫畫作品中結合了偶像文化題材的作品也不少。例如：【超時空要塞F】（マクロスF）、【LoveLive! 學園偶像祭】（ラブライブ!）、【勁歌貴公子】（うたの☆プリンスさまっ♪）等。不過這些作品中的偶像要素通常是屬於額外或是複合性的要素，以

【超時空要塞F】為例就同時結合了科學幻想、偶像、三角戀的要素。單純以偶像作為主軸的作品反而是較少的，而其中又以【偶像大師】（アイドルマスター）在此類作品中有著突出於其他作品的表現。

【偶像大師】是由萬代南夢宮娛樂（Bandai Namco Entertainment Inc.）旗下的同名遊戲所改編的作品，故事主要在描述765事務所的十二名偶像從無名小卒成長為獨當一面的偶像其中的過程。不過單以故事劇情來看是無法看見這部作品的突出之處，【偶像大師】作為一部偶像動畫最成功的地方是製作團隊對於作畫細節的要求、對於演唱會的表現。這些是讓【偶像大師】能夠在眾多偶像動畫中展現異彩的部分。

老梗劇情 不凡演出

【偶像大師】的劇情和集數安排所使用的套路，基本上是以商業手法的編排下去製作，所以要在其中尋找像細田守或是今敏那樣具個人風格及寓意的表現是不可能的。【偶像大師】雖然擁有兩季共二十五集，比起現在大多數的動畫有著較多集數的自由，但仍是使用日本動畫常用的公式，第一話至第五話用來介紹角色等平穩和輕鬆的劇情，第六、七話為劇情小高潮，八、九、十話延用前五話風格，最後十一到十三話則是結尾的高潮，屬於正統的三幕劇結構。這樣的結構配上日本動畫產業習慣於以消費角色特色作為賣點的生態，很容易會出現所謂的「角色個人回」：在非高潮的話數專門用來宣傳特定角色且，和故事主線無關，呈現出一種高度的商業性。

除此之外在劇本安排上，雖然【偶像大師】是以偶像為題材的作品，但是關於「偶像」這個行業黑暗及爭議的地方卻是沒有被描述到的。即使是不同事務所間的同行競爭也以輕鬆的方法帶過。所呈現出來的幾乎只有偶像的光彩而沒有陰影，讓劇本較為缺乏合理性，這樣的情況幾乎普遍的發生在所有與偶像題材有關的作品上。可能是因為在現實中我們對於演藝人員牽扯到負面資訊時也會對其觀感不好，像少數提及陰暗面的作品如【Wake Up, Girls!】（ウェイクアップ、ガールズ!），雖然劇本特殊卻沒贏得觀眾的共鳴。

取而代之，【偶像大師】的劇情演出重點都放在核心角色的心態轉變上，而除了天海春香、如月千早、星井美希這三個核心角色是以和主線緊扣的方式去呈現人物的成長外，其他的角色則是用「角色個人回」的方式以一話呈現出該人物的變化。雖然主線的發展和三個核心人物的心路變化過程有點過於老梗，但是在動畫中的演出卻不凡。

最具代表性的一段演出是如月千早因為敵對公司的流言導致失聲，最後在同伴們的幫助下再次站上舞臺的片段。重新站上舞臺的如月千早，仍舊無法擺脫心中的陰霾，就在即將再次於觀眾前崩潰的瞬間，同伴及時站出以為千早所寫的合唱曲鼓勵她，讓她能夠唱出樂曲。雖然劇情的發展有些俗套，但是透過人物表情的細緻作畫、氣氛的掌握、聲優的演技，讓千早再度開口前那段無聲能夠緊緊的糾住觀眾的心，而隨後出口的歌讓人為之感動。

雖然三個核心人物在劇情上所發生的事件不太相同，但基本上都是圍繞著演唱會和同伴這兩個要素，緊扣著【偶像大師】的兩個主要元素「偶像」和「團結」，但是透過熟練的演出手法將王道發展的劇情發揮到淋漓盡致。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 國內外電競 觀念大不同
- 粗糙的雙手 陌生的童年
- 獨特解析的創作者 周琳晏

總編輯的話 / 林謙耘



本期為二二四期，共三十篇稿件，期中以照片故事與心情故事居多。本期側邊廣告以難民潮為題，讓讀者了解難民潮的來龍去脈。

本期頭題王 / 許馨仁



我是許馨仁，台北人。鼻子過敏，很愛喝開水，食量很大，很杞人憂天，但看待事情很理性。是最不像雙魚的雙魚座。

本期疾速王 / 唐宜嘉



完美主義、強迫症、相信少說多做。
Work hard in silence, let success be your noise.

本期熱門排行



C式人生 行動派大藝術家
薛如真 / 人物



飲料新風潮 時尚健康兼具
許馨仁 / 文化現象



我的娃娃夢
唐宜嘉 / 心情故事



威風凜凜 執干戈以衛社稷
徐義薇 / 照片故事



獨特解析的創作者 周琳晏
楊淑斐 / 人物

如月千早重新站上舞台的片段。(影片來源/Youtube)

無法移開目光的舞臺

而最為【偶像大師】這部作品所津津樂道且在同類作品中難以超越的部分，便是它純手繪的演唱會部分。在動畫中演唱會的場景其實並不少見，而且風格和呈現的方式都各有不同。例如：在一九九三年的作品【偶像防衛隊】(アイドル防衛隊ハミングバード)中就有五人同台的演唱會場景，雖然是五人同台但是畫面基本上是以各人物單一的動作特寫為主軸，較少出現五人同時動作的場景，舞步和運鏡也較為簡單。

【偶像防衛隊】中的早期演唱會呈現。(影片來源/Youtube)

而【超時空要塞F】和【涼宮春日的憂鬱】(涼宮ハルヒの憂鬱)也是在提到演唱會場景時會提到的兩個作品。前者在處理演唱會時，會透過使用大量的光影效果和特效增加畫面色彩，創造出近似未來風的演唱會呼應其科幻的主題。而這些豐富的色彩可以使畫面中的角色即使沒有做出豐富的動作也能展現出動感的演唱會。而【涼宮春日的憂鬱】中的演唱會則直到現在仍然是其製作公司旗下最具代表性的一幕，歌手高品質的表情作畫、超乎同期作品水準的樂器的獨奏片段，加上透過交互臺下觀眾和臺上演奏者的畫面切換，雖然角色並沒有太大的動作卻成功的將氛圍演繹出來。

【涼宮春日的憂鬱】該片段仍是目前其製作公司的招牌之一。(影片來源/Youtube)

各式各樣的演唱會表現手法其目的都在於要如何讓演唱會擁有動感，而動感的表現就是【偶像大師】的演唱會演出超越其他作品的地方，複雜但完整的編舞、舞臺上的走位、流暢多角度的運鏡以及演唱會中各角色不同的表情變化，這些要素為【偶像大師】的演唱會帶出了極大的張力。其中又以【偶像大師】第二十五話中長達二分鐘、十二個角色同時登臺的表演最具代表性。透過動接動的方式呈現舞蹈動作到一半時的鏡頭切換，讓整體的動作是持續性而非中斷，而角色在舞臺

上的順暢走位增加整體的活動性，而在演唱中間的鏡頭變化則是該段演出的最高潮，透過鏡頭三百六十度的角度變換觀看舞臺並且臺上的十二名偶像不僅動作流暢還能夠有各自的動作。

【偶像大師】第二十五話中的演唱會場景。（影片來源／Youtube）

雖然透過3D的技術，在製作動畫演唱會時也能夠帶入較多的動作和複雜的鏡頭切換，像【LoveLive! 學園偶像祭】在大部分的舞台表演上就是使用3D製作，而且使用3D製作在成本上也比聘用動畫師來的低。但是目前動畫使用3D技術所表現出來的畫面，還是很難比得上以手繪呈現出來的生命力。而這也是【偶像大師】的舞臺表現仍然是經典的原因。

雖然【偶像大師】並不像宮崎駿或今敏的作品那般具有藝術價值，或是像【新世紀福音戰士】（新世紀エヴァンゲリオン）在商業上有著極大的成功。但是在偶像動畫的類目之中，它的確是佔有一席之地。



牙齒的小鑽石 閃亮笑容

喜愛笑容的女孩，就算戴著牙套，依舊自在地展現自己。

世界腦麻日 全臺逗陣行



二〇一五年世界腦麻日活動，盼為腦性麻痺患者帶給更多勇氣及希望。

▲TOP