

人生不一样的面孔

- 原文：<http://atsujiya.blog96.fc2.com/blog-entry-672.html>
- 作者：山本貴嗣
- 翻译：XUCHI edeKillAngel
- 编辑：Anar-Isil

前几天在游戏《METAL MAX 3》的研讨会上，游戏设计师宫冈提起了在制作《METAL MAX 2》时的往事。游戏开头，形同主角养母的女士兵玛利亚牺牲的场景里，反派的泰德布洛拉（满脸疤的莫西干筋肉男）把自己顶上的莫西干擢出时，怪叫道：“莫西干~猛打~”。好多玩家都问道：“这里到底是悲剧场面还是搞笑场面啊？”（笑）

实际上，在和METAL MAX系列无关的自己的漫画中，我也被读者问到过类似的问题。那个读者似乎以前读过很多我的作品，举了各种各样的作品的例子，谈到：“主角明明是个硬汉，但周围却全是笑点，不知该说是偏离主线好呢，还是半途而废好呢……”“记得《红壁虎》里的男主角名字是叫玉三郎吧？如果要画硬派的就硬派到底不是更好吗？我觉得（中略）……《戰鬥女神アヌガ》也是，对アヌガ的描写很好，但是男主角却有点不合拍的感觉（中略）……怪兽设计上也有好多地方看得人想笑。”“现在老师的插图作品（驰星周的小说《淡雪记》），那种硬派的风格非常有型呢。我觉得老师现在完全没有搞笑风格的画风其实更好。”内容如上。总而言之就是“要搞笑就整体统一成搞笑的风格比较好”。因为是很有礼貌的邮件所以我也回复的很正式，概括的说——“我是意识到那些地方自觉地画的。那就是我的风格。”

年轻的时候很喜欢美国的漫画家Richard Corben。那是一个号称“空气笔”的魔法师。是以超现实主义的画法，在还没有CG存在的时代，用如照片一般的现实感的画作创作出无数SF和奇幻全彩漫画的人。明明有能用真实画风就从头到尾画成照片一样的本事，却非要将角色夸张化，长得像白痴一样的怪物袭击了主人公他们，然后真的有人死掉了，变成了悲剧……如此这般的作风。我非常喜欢那个人的风格，受到了莫大的影响。以前也提到过，我漫画中的明暗表现（在强烈的日光下巨乳的女性胸部下侧会因为地面的反射光显得稍微亮一点）就是从他的漫画中学到的。因人而异，便会有人问：“为什么在这种严肃的场景会有这种扯淡的脸的怪兽出现啊？”我理解各位的心情。看法每个人不同，这样的心情并不是错的。

但是，我从以前开始便常常思考。人生在任何时刻都有各种各样的面孔。在悲剧的反面有喜剧，喜剧的背后又有悲剧。古语有云：“祸福一线牵¹⁾（不幸和幸福就好像搓在一起的一根绳子一样）”。我觉得这句话不管在广义上还是狭义上都是真理。甜汤中也得加撮盐。光影永远都是一体的两面。

举一个身边的例子的话，这些年我因为老花眼看不清手边的东西。不戴眼镜的话自己手里拿着的范围里，不管是报纸还是书都看不了。虽然远处的东西能看得见（远视的视力是1.2所以裸眼也可以骑摩托）如果距离到焦点那么远的话，又因为字太小就看不清楚了。这样的我如果被放到动作片主角的立场上，拿到写有解除马上就要爆炸的定时炸弹定时器的密码的字条的话。太好了！得救了！来吧赶紧输入密码！要看字条的时候因为眼镜碎了什么都看不清的话？手上有密码。只要输入进去就能得救。但是输入不了。不管是键盘还是字条都看不见。好了各位，这到底是悲剧还是喜剧呢。当然，从失去一个生命的角度来看是悲剧，但某种意义上可笑（我大概会笑）也是喜剧的一个侧面吧。

人生的各种场面都有这种情况。站在某个“受害者”立场的人的悲喜虽然不会联想到喜剧，但是能够以旁人事来看这个场面的第三者，就能够观察到这种喜剧的侧面（如果鲁莽的指出来，就会被人责以不谨慎，不识时务，也会成为“捣乱”“添堵”）多年前，我因为手指得病去看医生。母亲也曾经得过关节炎，我的症状看上去也是关节炎，这样自己的漫画家生涯也完蛋了吧，这样多少受到了一些打击。但是同时也有高兴的地方。那就是“再也不用理会那个地狱截稿日了”在心里某个地方放心了。作为漫画家的生活艰辛，那位水木茂老师（在战争中失去一条手臂和许多战友的水木老师）在采访时回忆自己的漫画家生活“比打仗还要辛苦啊”水木老师这么说也算是一个证据呢。我是在整个人生都作为漫画而活的人，虽然是真心热爱画漫画，但即使如此画不了漫画的时候，也有某种感到安宁、拯救的部分。幸好那个时候手指的疼痛逐渐消失，虽然在医院的检查也是正常，但还是一直记得那时候的感觉。

还有一次得了重病，想着再这么下去自己可能就直接死掉了苦恼是不是要叫救护车的时候，也没有感到任何死的恐怖。这些年，边时刻想着在哪儿死何时死才能不后悔，边每天继续活着。既不是消极颓废的活着，也不是病态般地开朗的活着（既没有毫无根据的希望，也没有轻率的绝望），只是淡淡的抬起头前进，可以这么说吧。所以，在想到可能会死掉的时候，也会想到如果这么死了的话交不了原稿对不起编辑和客人，但是对于自己的死没有一点悲伤活着愤怒的感情。我喜欢漫画到宁可一辈子都这么画下去，但是如果

能够结束这种累死累活的日子也是一个好结局吧。提到在完成画作之前就逝去的漫画家一般都会作为悲剧来说，但是对我来说这也是某种祝福（还是先说一下，我并不信死后能去什么天国）。

说的有点多了，但是我想，人生的悲剧和喜剧不能像上面这样简单的分割开来。许多人想要将之分隔开，或者是觉得能够分隔开，我觉得不管是谁都不能轻率的去决定一个事物的真实。既有带着悲剧的面孔的喜剧，也有以幸福的面孔造访的悲剧。人生不就是如此吗。

最开始引用的来函的朋友，在我回复了上面提到的内容的邮件后又郑重的回复了。山本并不是无自觉的去继续那种作风，而是在理解意识到之上才如此做的这一点，那位朋友似乎也理解到了。

宫冈和我的目标迥然不同，但是将事物看待成多面体，想要以多面体来表现事物的这一点上，可能也会有共通的地方。METAL MAX系列各处都会有诡异和严肃的内容混合凝聚在一起，我想之前的各位爱好者朋友们也都是在理解了这些的同时继续追随我们的（对于不符合喜好的朋友我感到非常抱歉）。

中译, 主创人员文章, 山本貴嗣

¹⁾

其实也可以译成“祸兮福所倚，福兮祸所伏”。

From:
<http://zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:
http://zzjb.com/backstage/different_faces_of_life_yamamoto_atsuji

Last update: **2014/12/30 10:20**

