

《THE FIRST SLAM DUNK 灌篮高手》演出家宫原直树专访

动画电影《THE FIRST SLAM DUNK 灌篮高手》无论在日本或是在台湾，都让看过的观众着迷不已。外媒natalie专访在电影正式制作之前就参与企划的演出家宫原直树，他担任的职位需要汲取导演的想法，并且提升作品整体的品质。更表示初次担任导演的井上老师对于画面的思考流露出意想不到的老练，还有与工作人员沟通时的柔软态度，就像是安西教练一样。



我觉得完成电影的可能性大概只有一半

Q：最早，制作人松井俊之是在2009年向井上雄彦老师提出电影企划及概念片。据了解，之后做了三支试作影片，直到2014年的第四支影片收到井上老师OK的回答，才确定进入正式制作，实际开始制作电影则是到2018年夏天了。宫原先生是从何时开始参与制作的？

宫原：四支试作影片的第一支大概是2010年左右吧。制作同时也参加了许多别的企划，不过《灌篮高手》是我参与的企划里制作时间最长的一部，我当时认为电影完成的可能性大概只有一半呢（笑）。

Q：回顾第一支试作片，可以告诉我们当时是怎样的内容吗？

宫原：就是呈现樱木花道原本的样子。当时是以到底该如何将原作影像化、如何再现为主要考量来制作的。第一支试作片就以衔接原作为主轴并且固定下来。

Q：井上导演的剧本能搏得制作团队信任，是因为他有准备文字版的剧本吗？上映后发售的电影设定集《THE FIRST SLAM DUNK re:SOURCE》中的访谈里，井上老师表示他一开始就绘制了分镜草稿。

宫原：就我的认知来说，从头到尾完全没有一本可以被称为剧本的东西存在。但我也不能断言完全没有，因为我有看到部分的分镜草稿。他画了宫城的成长过程，尤其关于小时候的故事篇幅还不少。



Q：知道主角是宫城的时候有吓到吗？

宫原：当然是吓到了。不过我看了《REAL》和《浪人剑客》后，知道井上导演现在想要以不同的角度描绘《灌篮高手》，所以主角不是樱木这件事也就能够理解。分镜草稿中确实传达了宫城理所当然地成为主角的样子。

Q
：分镜草稿其实比电影本篇多上十倍、二十倍，可以描述一下完成版中拿掉了哪些、又是如何描写的吗？

宫原：我没有办法具体清楚的讲出来（笑）。但我有印象的是，良田与哥哥宗太互动的场景中，有个相当奇幻的表现手法。从这段开始我们研究出比赛段落该如何表现，回忆片段又该有多少篇幅，慢慢将内容调整成形、去芜存菁。



光是构成就花了相当多的时间

Q
：宫原先生担任演出家，不仅要检讨故事纲要，也要取舍选择剧情成分。山王一战和宫城的回忆交错的这个点子是何时出现的呢？

宫原：这个构想一开始就有了。首先将山王战分段，再于其中的几个点安插宫城的故事。案子交到我们手上的时候，井上导演已经将这个构想确定了。我则是将导演画的草稿变成正式的分镜，并且作成动画式的表现，像是排序要这样比较好，这样运镜比较好等等，提出影像化时应该如何制作的方针。

Q
：电影在比赛后半段的展开和回忆画面的表现也变得相当复杂。将宫城的故事先暂停，焦点移到赤木、三井的故事和比赛攻防，接着又回到宫城的回忆。这可以说是相当惊人的故事构成，当时是如何制作的呢？

宫原：关于这边的结构，真的花了很多时间。以一般的动画电影来说，导演画好分镜后，就照着他的分镜去进行制作，一边作细微的调整；这次则是以井上导演的草稿和原作漫画为本，由演出家来画分镜。



分镜稿不仅是以画来表现，也包含导演简单的注记，所以材料还不少。将上面这些整理编辑过后，再给导演跟动态捕捉演员看，这样的作业需要重复许多次，到这个时候我们注意的是画面的平衡、有没有要替换的画面、缩减故事的长度。而这样的过程，无论影像制作到哪个阶段都会进行。

Q：即使已经制作到最后也还是经常会替换画面？

宫原：是的。尤其是主要场面的编辑，我们做了很多次，比一般的电影还要多，每次都会大幅度改动顺序。而细节部分则是最后的最后才替换。

Q：这么说来，后半也有相当大篇幅的改动啰？

宫原：我在看试映时落泪的场面，比现在的完成版里情绪还要更满、更激昂，导演认为这样的段落要内敛一点，所以更改了。我也记得制作中曾经收到让人情感沸腾的段落不要太煽情的指示，完成版确实有好好的表现出来呢。

Q：山王战比赛场面中绝对不能遗漏的看点是哪些？

宫原：画面后方的选手们要如何移动，我们也花了许多时间在设定这些动作。比方说河田美纪男在开球失败后，哥哥跟他说「要这样做」的指导画面，以及在动态捕捉收录时也有演员们即兴演出「比赛中可能会有这样的动作」，最后留下来的片段。希望大家可以注意到这些地方。

CG模型如何重现「井上雄彦笔下的画」

Q：想请问宫原先生关于角色模型监修的问题。这是为了让CG动起来而特别制作的人物模型吗？

宫原：是的。一般的动画流程是在有了角色设计后会为其制作角色模型，再当作基础。不过这部作品，由于角色设计在初期并没有参与，所以用3DCG模型尽可能的重现「井上雄彦的画」，并以此为主进行监修。

Q：然后再将CG 模型打磨、精炼，变成现在的样子？

宫原：由于原作漫画和现在的井上导演所画出的画已经不一样了，完成版比起我当初为了重现原作而监修的东西有了更大的进步。模型的制作上，湘北五位主要角色各自有专属的负责人，可以将导演现在的画风细

节也加进模型里，虽然非常辛苦但也做得很开心。



Q：这五位主要角色中，模型的容易制作跟难作差别在哪里？

宫原：身为监修的立场，像赤木这样骨架明显的角色，容易做得像，也容易想像他的动作，比较好做，在制作中就能感受到乐趣。比较困难的是原作中的两位主角，樱木与流川只要一个细节就能让他们的表情走样。这次的主角良田是比较简单的那边，因为他的特征很明显。

Q：宫城的特征是什么呢？从一般人的眼中来看，五个人其实都各有其特征。

宫原：这么说也是啦（笑）。简单来说就是主角脸跟配角脸的差别，主角有很多只有主角才会有的细节和差异；只要有一点偏掉就会看起来很奇怪。良田则是身于这两种之间，他有显而易见的特征，身为主角也有单纯的一面。这次由功力高超的建模师制作的良田，从一开始就很有灵

魂，我认为作品会成功，这位建模师要算是首位功臣。

Q：井上导演对各个角色的表情，有什么特别坚持的地方吗？

宫原：他对于眼睛这部分特别坚持。以构想上来说，宫城是眼皮较厚的下垂眼；流川则是特别注重睫毛的数量，脸部较近的画面会视情况增加，或是针对眼睛的尺寸拔掉一两根眼睛外侧的睫毛，像是这种枝微末节的细节导演也相当坚持。实际比较之后，也都会说「原来如此，是这样子啊」，全盘理解也接受这样的调整。

Q：电影中有原原本本呈现井上导演的画的场景吗？

宫原：开头的手绘动画就是他画的，正片中也有「原原本本」的老师作品。像是宗太的照片和高中联赛海报等等，如果有必要的话，井上导演就会快速的接下任务并画好。

导演 井上雄彦本人的存在感就像安西教练一样

Q

：在官方网站刊出的访谈中，宫原先生曾说过「井上导演要是对我提到『下一部作品』的话，那就是我们的胜利。」离那篇访谈刊出到电影上映，也差不多过了半年以上，请问这边说的「下一部作品」是指什么呢？

宫原：在电影的第一场试映之后我就没机会跟井上导演见到面了，这句话其实是想表示「制作电影真有趣啊」的心情，要是有机会再跟井上导演合作的话我会很开心。也想要跟一路打拼的工作人员们再一起创作出好作品。



Q：身为喜欢电影、喜欢漫画的人，会想要看到《THE FIRST VAGABOND》（意指《浪人剑客》的井上导演版）之类的作品吗？

宫原：我会很想看耶（笑）。实际上一起工作之后，我也学到了不少叙事手法。不只是动画，也想会很想看看井上导演执导的真人拍摄作品。他有着积攒了各种经验的老练导演般的气场，在为人处事上的态度也非常柔软，就像是安西教练和《浪人剑客》中的泽庵和尚那种角色。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167826301511548.html>