

东方Project：火药、少女与清版弹幕游戏

东方Project将射击游戏的军事世界转移到少女乌托邦中，星际冲突化为彗星芭蕾，战争与表演也被重新演绎。



東方Project 粉絲作品darkMyke (creative common)

特约撰稿人 Angelo Careri 翻译 黄美心刊登于 2023-08-24

[#Game On # 游戏](#)

编者按：电子游戏常常被视为现代科技文化的产物，但在媒介考古学家和艺术史家的显微镜下，我们看到搭建游戏的符号、形式以及刺激玩家的游玩机制，其实在人类文明史上早就其来有自。本期Game On，来自法国的电子艺术家和巴黎视觉传达艺术学院的学者 Angelo Careri 阐释他钟爱的系列游戏《东方Project》（也被称为《东方幻想乡》）如何脱胎于炼金术、神道教精神、烟花艺术与少女文化。Angelo Careri 也是法语游戏文化杂志Immersion的主编，本文部分内容出自这本杂志的最新一期《Immersion 7 : Adolescences japonaises》

火之梯 (Une échelle de feu)

“烟花”诞生于炼金士的熔炉之中，继承了炼金幻想和普罗米修斯的冲动——人类亵渎大地以获取财富和不朽。它们与战争紧密相连，又将毁灭转化为娱乐，将死亡变成奇观。

自古以来，炼金士尝试排列混合蜂蜜、硝石、朱砂，蒸馏水银，酒和砷，用以创造黄金，最终目标是实现长生不老。公元前142年，中国僧人魏伯阳偶然发现“火药”的配方，这是由煤、硫化物和硝酸盐组成的沉淀物，具有惊人的爆炸能力。接下来的几个世纪，黑火药在中国蔓延：点了火的火箭、燃烧的火药引线、喷着赤焰的火箭侵入各种战场，开启了一整个愤怒和喧闹的时代。几个世纪后的唐代，浏阳匠人李暉在竹杖中填充硝石，发现烟花的原理。每逢宗教节日、祭祖仪式、崇拜皇帝的庆典中，黑火将天空染得绚烂，飞舞的蜘蛛和飘零的火花叠加在山丘茂林之上，倒映在夜色水面中，创造出转瞬即逝的顿悟。



蔡国强天梯。

这种工艺传播到日本、意大利和法国。王室争相邀请掌握这门艺术的大师——如佩罗家族 (les Perrault)、亨德尔家族 (les Händel)、鲁吉耶里家族 (les Ruggieri)，制作这种彰显君主神性的综合艺术。烟花成为权力的象征、控制与掌握的象征。它们也寄托了一种疯狂的人类理想：自我升华、与天比肩。西方文献中记载了一位明朝官吏，名为万户 (Wang Hu)，他坐在47枚彩色火箭推动的宝座上冲向苍穹，最终永远消失在天幕中。也是在明朝，基于一位道士的提议，福建沿海城市泉州决定建造一座高耸入云的塔楼，“刺破”周边与其竞争的城市，保护自身的繁荣。这个传说深深影响了当代艺术家蔡国强，他于文化大革命期间在泉州长大，沉浸在“火药同时被用于善与恶、重建与摧毁”的环境中。2015年，蔡国强的《天梯》——一座近五百米高的火焰楼梯冲天而起，矗立在湄洲湾的天空中。这是他献给百岁祖母的礼物，她几天后与世长辞，借着孙子设计的火焰天梯进入来世。

火箭时代 (L'âge des fusées)

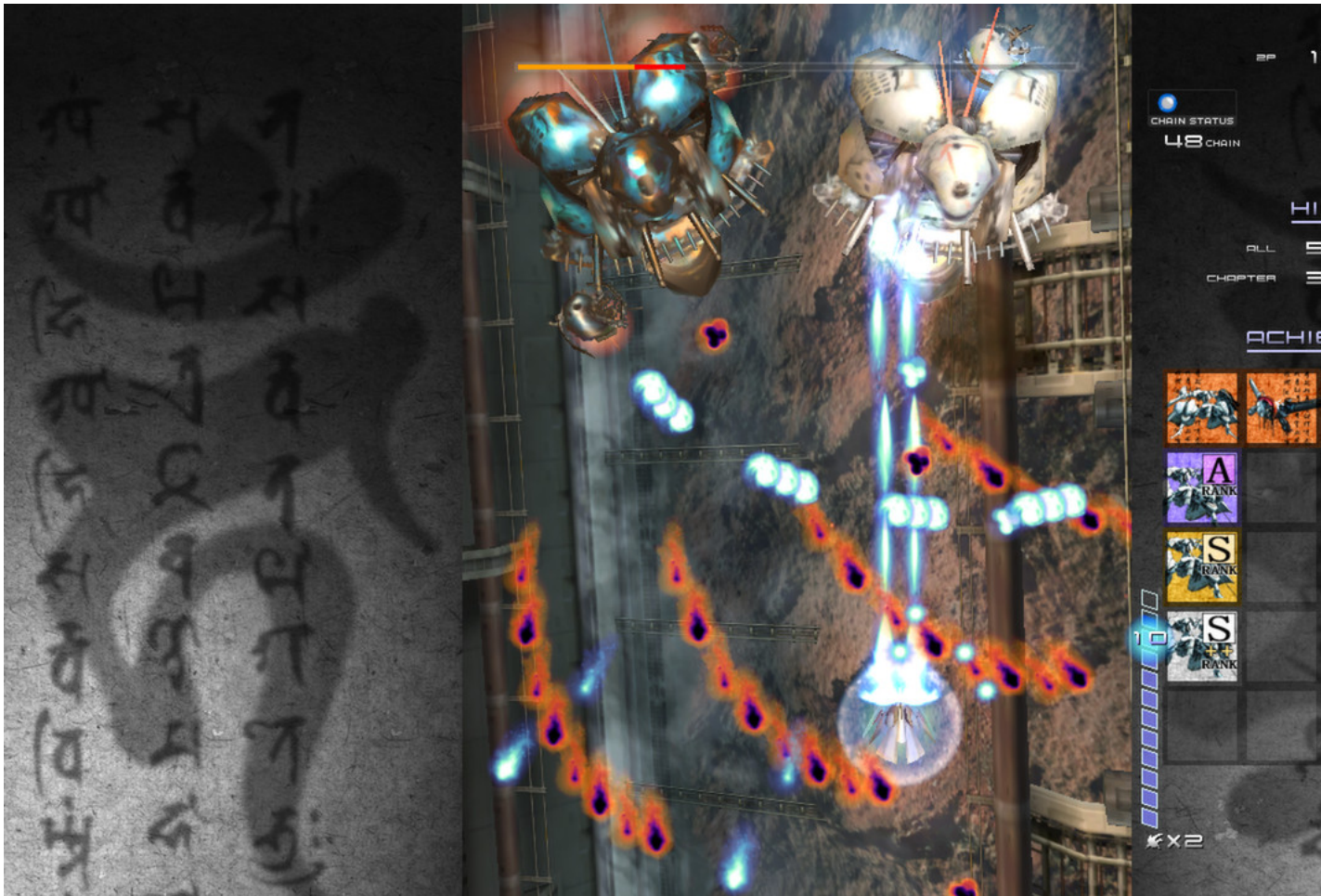
20世纪是原子弹的时代，也是景观社会的时代。在这两股力量的交汇点上，电子游戏诞生了。在航空、弹道还有监控程序发展的同时，美国研究人员研发出最早的交互式图形显示器。这些技术旨在安抚民众，因为计算机对他们而言代表着令人不安的核战争。那些最早的游戏的前身，如《网球对战》(1958) 或《弹跳球》(1960)，都表明美国人想要化解苏联导弹威胁、将机器工作转化为娱乐景观的渴望。

游戏史最重要的篇章发生在1960到1962年间的麻省理工学院 (M.I.T)。它始于“明斯基仪” (Minskytron) 和“雪花” (Snowflake) 这两个可视化演示程序，它们本是用来显示雷达屏幕。“明斯基仪”能产生奇特的正弦波彗星形纹路，纹路上的光子在与浸渍于阴极屏幕的磷接触时消失，呈现出一场牡丹花飞舞般的舞蹈。而“雪花”中，绿色的纹线随着脉冲算法的节奏扭曲和重组，即兴地勾勒出类似菊花、晶体或精致而冰冷的虫群的飞舞造型。



明斯基仪

麻省理工的研究人员本可以围绕于这些造型继续实验，但他们更想直接控制在屏幕上来回的奇特飞行物像。计算机学家史蒂夫·拉塞尔 (Stephen Russell) 接受《滚石》杂志采访时表示：“我们决定在二维空间中创造出可以操纵的东西，而最自然、最显而易见的东西就是宇宙飞船。”他的作品便是史上第一款电子游戏《太空战争》(1962年)。在这个游戏里，“明斯基仪”和“雪花”的雷达舞蹈变成加载着火箭的武装飞船，在黑暗太空激烈对战。不久又出现了《清版射击游戏》(shoot'em up)，玩家需要驾驶飞行器、射出子弹摧毁目标物，同时也要躲避朝自己射来的子弹——这种玩法现在已经是经典的游戏形式，长期以来主导整个西方游戏产业。



斑鸠。

然而，如果我们仔细观察诸如《大蜜蜂》(Galaga, 1981年)、《异形战机》(R-Type, 1987年) 或《斑鸠》(Ikaruga, 2001年) 这些清版射击游戏的经典之作，我们仍然可以看出其其他源起的痕迹。这些游戏本身是一种排列艺术，一种展开成烟花和迷幻场景的几何诗作。从90年代开始，清版射击日本出现了一个流派——弹幕射击游戏 (bullet hell)。这和今天视频网站的“弹幕”不同，指的是游戏在银幕上投射炸弹。最早的作品包括《Batsugun》(1993年) 和《首领蜂》(1995年)，由日本“东亚企划”和“山洞互娱”两家公司的游戏烟花师首次推出。在这两个射击游戏中，重要的不是飞船，而是“炮弹”。虽然游戏背景里的军事色彩仍然存在，但屏幕上充满了色彩斑斓的弹幕洪流、粉色和蓝色火箭的各种爆炸以及万花筒般地优雅图式，玩家需要在这些视觉效果中找到自己的前进道路。这是一种躲避和走位的游戏，不太像战斗中的较量，反而像一种新形式的舞蹈。

东方Project

太田顺也 (Jun'ya Ōta) 以ZUN的昵称闻名于电子游戏产业。当他还是数学系大学生时，就加入自称“娱乐创作人”的学生俱乐部，为电子游戏谱写音乐。ZUN完全自学游戏设计，他之后放弃学业和在游戏公司太东株式会社的初期职位，专注研发世纪之交最引人注目的跨媒体作品之一：东方Project。

东方Project于1997年首次亮相，由“上海爱丽丝幻乐团” (Team Shanghai Alice) 领衔出演。上海爱丽丝幻乐团并不在上海，只有ZUN一个成员。乐团在NEC制造的PC-98系列个人电脑上发布第一号作品是《东方灵异传~Highly Responsive to Prayers》。这是一系列将近24件正式作品的开端。东方Project承袭了山洞互娱“弹幕射击游戏”的传统，但完全摒弃了战争主题，转而踏入宗教和幻想的领域。



《东方灵异传~Highly Responsive to Prayers》

故事的主要角色博丽灵梦 (Reimu Hakurei) 是年轻的神社守护者，她使用净化法杖“御币”和“阴阳玉”战斗，与其他妖怪 (yokai) 魔法对决。妖怪总是以萌系美少女形象出现，这一系列设计产生了一种连续“弹幕” (danmaku) 的视觉奇观，使游戏因超高难度和令人印象深刻的视觉效果而闻名，这种视觉效果让人想起美国动画艺术家约翰·惠特尼 (John Whitney) 的排列艺术。

ZUN独自负责创作游戏的所有方面 (音乐、视觉、编程)，自称是业余创作者，并将这种创作方式确立为一种典范。他在同人大会期间免费发布游戏——“同人”指的是致力于创作漫画 (mangas)、同人志 (fanzines)、游戏或角色扮演装扮 (cosplay) 的业余创作团体，通常以现有作品为基础再进行创作。东方同人主要聚会地点是每年在东京举行两次的巨大活动“Comiket”，这个跳蚤市场般的地方可以聚集数以十万计的粉丝。



东方Project的同人游戏。

在这个社群中，ZUN创造的宇宙以名为幻想乡 (Gensokyo，意为“幻想之国”) 的平行世界为基础，取得了前所未有的成功。他个人草草画出的女主角的冒险故事在数百部漫画、视频剪辑、同人志和梗图 (mèmes) 中展开。ZUN鼓励回复并积极参与到粉丝的创作。粉丝们尊称他为“博丽神社的大神官”。这种态度和行为不仅体现出类似于神道教精神的无私态度，也使他成为日本反文化的象征。他宣称“自己的创作也是粉丝作品，因为他从周围的事物中获得灵感”，打破了作品和衍生物之间的界限，迅速成为同人界先知。2000年代初，东方Project成为Comiket上最大的同人圈，进而成为世界上最庞大的粉丝社群之一。

极乐东方 (L'extase Touhou)

东方Project的世界是一系列悖论逐渐积累出来的结果。它属于法国艺术史家亨利·福西雍 (Henri Focillon) 所说的那种“旅游的形式” (formes voyageuses) ——这个世界随着自己的扩散而改变意涵，并获得新的、有时相互矛盾的意义。在东方Project中，战争与表演、侵略与高潮被重新演绎。

东方Project将清版射击游戏的军事世界转移到少女乌托邦中，星际冲突化为纯真的彗星芭蕾，还伴随着可爱少女之间的幼稚对话。尽管她们的“可爱”无疑是游戏成功的关键之一，但东方Project要比大多数其他清版射击游戏更加困难。玩这些游戏就像极限操作，你不仅要每个图式熟记于心、还需要每天练习，否则很快就会失去肌肉记忆，无法把行动精准定位到特定像素位置上所需。



-キャラクターの種族



东方Project 符卡。

每个关卡都与某种角色 (妖怪、巫女、奇幻生物) 关联，触发一系列被称为“符卡” (Spell Cards) 的图像。这些图像通常用浪漫的公式来装饰，翻译成错综复杂的英语，形成一系列视觉系诗歌。愈发美丽和难以应对的“符卡”，在独特音乐的伴随之下，发起连续攻击。ZUN令人难以置信地多产，他发展了专属自己的音乐风格，特点是快速的旋律，带有日本音乐的色彩，以及一连串华丽的琶音弦乐。所有这些，都配以“快节奏”或“鼓打节奏”的旋律，并使用低质量的虚拟乐器库，其中又以钢琴和小号的音色为主导。

就这样，ZUN孕育了一个完整的、独立的景观，数百个同人团体和制作人，一起将东方Project重新“混音”成各种风格——爵士乐、无伴奏合唱或硬派电子舞曲，并创作出许多原创曲目。东方Project的音乐也与全球的梗文化密不可分。比如病毒视频《疯狂麦当劳》 (Ronald McDonald Insanity)，这是经过疯狂剪辑日本广告制作而成的混音作品，它运用《U.N. Owen Was Her?》的主旋律，形成了一串串音节和尖叫声相叠加在原始音轨之上，伴随这样的音乐麦当劳小丑跳着奇怪舞蹈，搞笑地模仿游戏模式中的盘旋状态。

《疯狂麦当劳》也能让我们能够理解东方Project如何将其粉丝带入独特的生理和心理状态。这种迷因形式的视频进一步强调了游戏中随处可见的“过剩”：过量的彩色流弹、过量的音符、过量的信息划过屏幕，过高的游戏难度，过量的可爱和讨好——这都是想要造就过度兴奋的状态，在这样的兴奋下玩家还需要极度专注，于是进入了一种接近狂喜的中间状态。这和大家熟知的“心流” (flow) 不同。心流能将专注与愉悦融为一体，消除对时间的感知。而玩东方Project游戏，是一种更加强烈的体验，类似宗教节日特有的狂喜。

情迷美少女 (Lost in bishōjo)

为了理解在东方Project中的视觉和心理语法，让我们借用诺贝尔文学奖得主伊利亚斯·卡内提 (Elias Canetti) 的“群体理论”。游戏画面里，构成大多数符卡的锥形和圆形图式自然而然地形成，就像一圈圈扩张开来的群体，将游戏角色包裹其中融为一体。玩家的真正目标并不是逃离包围，而是深潜进入这股洪流，蜷缩在那里，同时在人群中保持均衡，使自己成为火箭群中的一只。通过擦过流弹、尽可能地接近而不是回避它们，我们就可以获得额外的分数。



东方Project 弹幕

弹幕游戏的一个细微之处在于，角色的命中框（hitboxes，确定两个物体何时接触的像素点）非常小。这种系统设定使得即使玩家没有触碰到也能造成接触，因此好像在一个看似无法渗透的彩虹玫瑰火环之中任意穿梭。这种经验让我们感受到主体与物质之间界限的消解和穿越。在紧张的时间限制下，每个符号都会爆裂并带来强力的冲击波。这种极端的、冥想式的专注是过关的必要条件，因此会被多巴胺的突然爆发所打断。随着角色之间的小场景变换，玩家可以获得暂时的放松：可爱的元素在此处发挥了作用，因为在日本它与“物哀”意识（物の哀れ，“转瞬即逝”）一样，与感觉短暂或脆弱的情绪相关联。

当谈到东方Project狂喜的维度，无法不考虑到它归属在“少女”（shōjo）的类别之下的这个事实，少女类别指的是出现在第二次世界大战之后并发展成为御宅文化核心的表现女性形象的方式。“少女”的含义仍存在争议：如果在西方常常少女代表着被视为对女性身体的刻板印象化和恋物癖化，在日本少女则被解读为一种具有颠覆性、甚至解放性的美学。这至少是作家如小谷真理（Mari Kotani）和齐藤公子（Kumiko Saito）的解读，她们认为少女形象代表着日本父权社会里的缺陷，因为它传递的价值观包括：拒绝自我牺牲和顺从男性、拒绝母性。



东方Project 的少女角色。

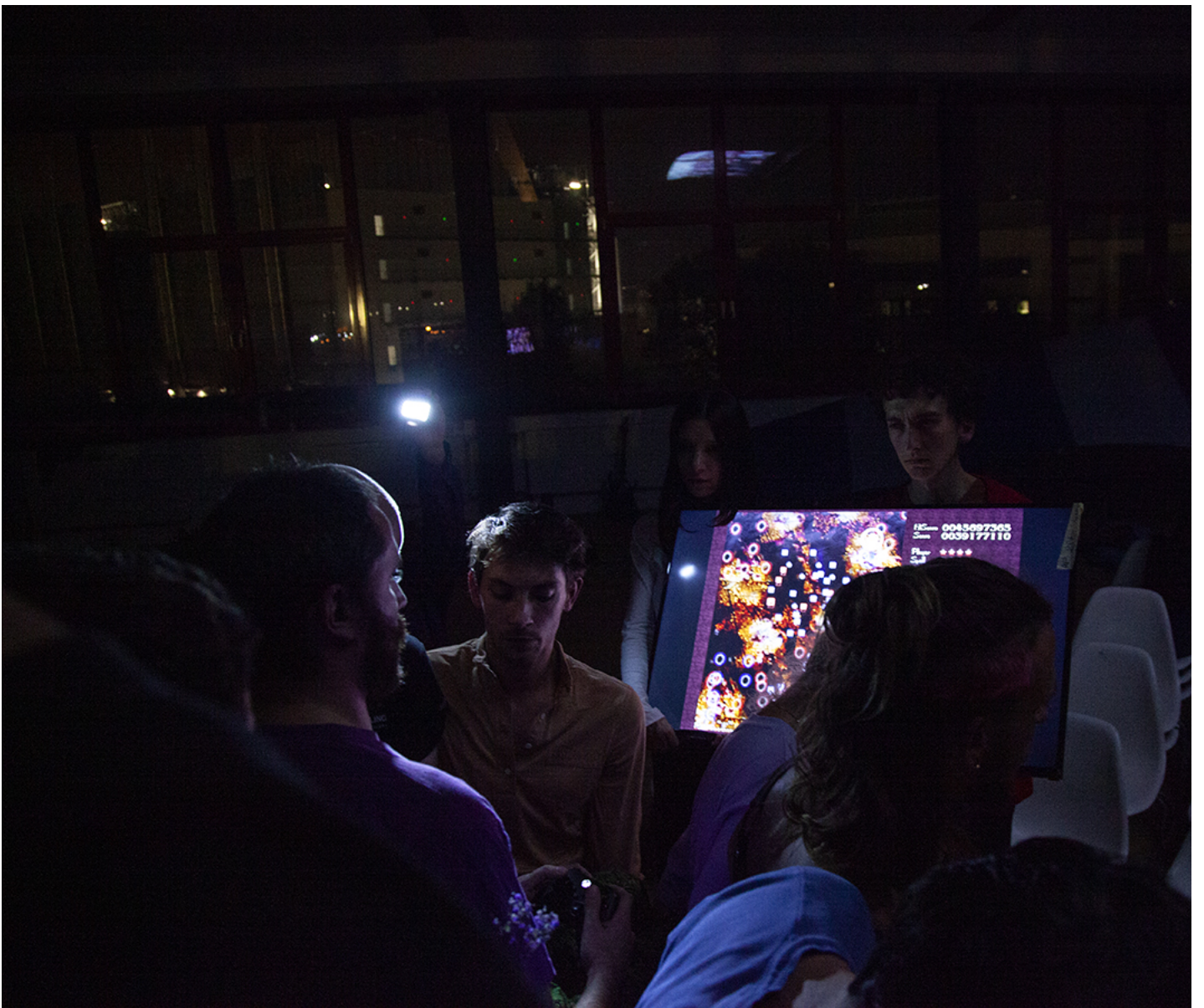
东方Project中的180个角色完全由女性组成，她们生活在遥远的疯狂国度幻想乡中，远离绝大部分男性的世界。但游戏同人社群中极端活跃的角色扮演社群，扮演这些少女的几乎全部都是男人。这种性别的跨越也类似于宗教节庆里，人们脱离自我的各种仪式和表演。在游戏的非日本粉丝中，有不少人提到东方Project帮助他们摆脱异性恋规范，摆脱性别的刻板印象。在《为何跨性别群众热爱东方Project》的博客中，Béatrice Déraciné也从自己的经验出发，阐述了饱受性别焦虑之苦的人如何受到东方Project的吸引。

旁史别传（Une autre histoire）

东方Project 让我们看到，电子游戏不仅仅是一种媒介、一种语言系统、一种表达事物的方式。它本身由一系列符号组成，其意义随着时代不同而变化，既可以在节庆文化中找到，隐藏在烟火的秘密中，也能被心理学揭示。从这个角度来看，我们有理由假设，也许电子游戏、至少是清版设计游戏，并非在20世纪的美国“诞生”，而是出现在唐朝的中国，或者更早的炼金炉里。



作者在法兰克福的游戏表演现场。



作者在法兰克福的游戏表演现场。



作者在法兰克福的游戏表演现场。



作者在法兰克福的游戏表演现场。



2021年在法兰克福，我参加了一场近12小时的表演活动。我坐在装饰着花朵和丝带的游戏椅上，由十几个表演者抬着，腾空而起。我手握游戏手柄，开始玩《东方永夜抄~ Imperishable Night》，这是系列的第八部，也是我最喜欢的一部。在一圈由满是大汗淋漓、呼吸嘶哑和表情严肃的人群中，我感觉到自己的重量成倍增加，又感觉自己像仙女一样地轻盈。在我们头顶上，播放着一条视频，展示着“水晶吊灯”（Candelieri）仪式，这是每年我家乡撒丁岛的萨萨里（Sassari）举行的宗教庆典——男人们会一整天扛着装饰着花朵的巨大木柱，在笛子和鼓声中围成圆圈跳舞。

事后看来，我意识到这场游戏表演其实是一次“历史再现”，我们在重新演绎那位明朝官员万户的实验——当他坐在椅子上，在烟火的喧嚣中腾空而去。

[#Game On #游戏](#)

本刊载内容版权为端传媒或相关单位所有，未经[端传媒编辑部](#)授权，请勿转载或复制，否则即为侵权。

端傳媒八週年 | 另一個世界仍然有可能

訂閱端傳媒，期待改變的你，
與亟待突破的我們，共同撐起另一個世界。

8週年尊享會員 特別優惠 **20%OFF**

立即訂閱 →

端傳媒的下一程，需要你的守護。今天就成為訂閱會員，支持我們走下去，支持華文世界不可或缺的深度報導和多元聲音。點擊了解更多[會員計畫](#)