

「日本电影配乐大师」

久石让的音乐梦

「日」久石让 | 著 何启宏 | 译

感動
如此創造
久石讓



中信出版社 · CHINACITICPRESS

感动，
如此创造

日本电影配乐大师

久石让

的音乐梦

「日」久石让 | 著 何启宏 | 译

中信出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

感动, 如此创造 / (日) 久石让著; 何启宏译. —北京: 中信出版社, 2012.4
ISBN 978-7-5086-3216-2

I. 感… II. ①久… ②何… III. 艺术-创意 IV. J0-02

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第 013478 号

Kando wo Tsukuremasuka?

© Joe Hisaishi 2006

First published in Japan in 2006 by KADOKAWA SHOTEN Co., Ltd., Tokyo

Chinese translation rights arranged with KADOKAWA SHOTEN Co., Ltd., Tokyo

through JAPAN UNI AGENCY, Inc., Tokyo

本书仅限于中国大陆地区发行销售

感动, 如此创造

GANDONG, RUCI CHUANGZAO

著 者: [日] 久石让

译 者: 何启宏

策划推广: 中信出版社 (China CITIC Press)

出版发行: 中信出版集团股份有限公司 (北京市朝阳区惠新东街甲4号富盛大厦2座 邮编 100029)
(CITIC Publishing Group)

承 印 者: 北京通州皇家印刷厂

开 本: 880mm × 1230mm 1/32 印 张: 7.5 字 数: 86 千字

版 次: 2012 年 4 月第 1 版 印 次: 2012 年 5 月第 2 次印刷

京权图字: 01-2011-2597 广告经营许可证: 京朝工商广字第 8087 号

书 号: ISBN 978-7-5086-3216-2/G · 787

定 价: 38.00 元

版权所有 · 侵权必究

凡购本社图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由发行公司负责退换。

服务热线: 010-84849555

投稿邮箱: author@citicpub.com

服务传真: 010-84849000

序 言

我的职业是一名作曲家。在英文中“作曲家”这个词是“composer”，意指编写音乐的人。通过英文单词的解释，应该比较容易了解我的工作内容。

以电影来说，假设现在有部电影要开拍，而且希望由我来为这部电影配乐时，我的工作第一步就是阅读脚本。如果是宫崎骏导演的动画作品，则是先看画好的分镜头脚本。我也会事先询问导演，他脑海中描绘的是何种景象，或他有什么样的要求。接下来的工作就是针对主题，从整体的角度构思要使用哪种乐器、什么风格的曲调。最后则是决定要在哪一幕配上什么样的乐曲、乐曲长度几分几秒，再与导演商量总共需要几首乐曲，再实际开始创作，将作好的曲子录制、混音。以上就是我的工作。

换句话说，虽然一部电影的配乐制作工作交到了我的手上，却不代表我可以天马行空地创作，完成的作品必须符合整部电影的世界观才行。电影的主控权掌握在导演手中，导演若

是表示“这首曲子完全不对”，即使我觉得再好也没有用，还是要重作。

话虽如此，创作配乐时，也不能一味地遵循导演的想法或画面本身。如果完成的作品只是力求合乎导演的构思范围，就不会是有趣的作品。想要制作电影、从事导演工作的人都充满着创造力，并将自己所有的心力都投入在电影的拍摄工作上；因此我也必须提供毫不逊色的作品。其实导演要的是具有新意的配乐，这份新意要能够突破导演要求与想象的框架。

制作《哈尔的移动城堡》的配乐时，到了要决定主题曲的阶段，我准备了一首曲子，不管是谁听了都会觉得完全适合宫崎骏导演的动画；同时我也提出了另外一首作品，虽然有些担心与电影的主题有所出入，不过我自己还是想用这首作品当成主题曲，最后导演采用了后者。说实话，我感到很高兴。

运用创造力从事重要工作的人不喜欢了无新意的东西，因此我每项工作都是全力以赴。如果要做到全力以赴，就得动用

所有感觉，并将自己逼到极限。超越一般思考架构的作品就是从这种状况之中孕育而生的。与各个行业活跃在第一线的专家合作，虽然会有许多辛苦的地方，却能激荡出超越想象的火花，相当有趣。

我经常说，创作的基础在于感性。无论是感性还是创作，都难以借助语言说明白。但是，人类的思考行为就是通过语言进行的。换言之，我身为一名音乐家，如果尽可能地用语言表达出自己的做法、思考模式、观点及深层的潜意识，不是可以更清楚地呈现出这些部分吗？表现个人想法的方式有很多，我除了作曲之外，有时也弹奏钢琴，或担任交响乐团指挥、举办音乐会，以及负责某项活动的音乐设计，甚至亲自从事导演工作。我认为逐步拓展音乐以外的世界也相当重要。通过各式各样的工作，不断与社会建立起联系的过程中，我想借助文字来呈现自己十几年来不曾说过的想法。

本书的内容是否能够确实得到读者认同，我难免会感到些

许的不安。但若是希望生活充满创意的人，我想所追求的目标在本质上并不会有任何不同，同样都是为了达到某个目的，尽自己最大的努力，以期能够得到最佳结果；即在合理范围中，寻求能够颠覆自己原先想法的灵感。为了激起这一丝灵感的火花，时时刻刻都得淬炼琢磨自己的感觉与品位。前述各点无论是在作曲还是商业的领域，都是共同的要求。

针对“何谓创造力”、“何谓感性”这类问题，我希望从一名音乐家的角度出发，通过本书呈现自己每天在艰苦奋斗的过程中所想、所做的事情，与读者分享一些个人的看法。

序 言 — v

第 1 章 正视自己的“感性”

- 创作者的态度 — 3 所谓的创作工作 — 7
- 不受情绪起伏的影响 — 10 心灵的基本建设始于规律的生活 — 12
- 作曲并非为了讨人欢心 — 15
- “久石老师真是位中规中矩的人啊” — 17 感性的含义 — 20
- 重要的第一印象 — 24 好的想法会在无意识中闪现? — 26
- 超越人脑思考出的“好” — 28 产生绝对信心的瞬间 — 31
- 掌握气氛的瞬间 — 34 作决定的关键 — 37

第 2 章 训练直觉能力

- 扩展自我的关键：量胜于质 — 43 意外的启示 — 46
- 锻炼感受能力 — 48 完美的乐谱呈现出动听的音乐 — 50
- 束缚住自我的“羞耻感” — 53 敢不敢将杯子说成花瓶 — 55
- 另一个自我——第三者的思考 — 58
- 第一印象绝对正确——我的“三明治理论” — 60
- 直觉的力量能招来幸运 — 63 伴随直觉而来的关联性 — 66
- 愚蠢会传染，水平也会因此降低 — 68
- 失败的原因必定出在自己身上 — 71
- 锻炼知性才能拓展人生宽度 — 74

第 3 章 影像与音乐共存

- 写实的拍摄手法 — 79 虚假之中的真实 — 82
- 黑泽明电影中的优质配乐 — 84 诱发想象的音乐 — 86
- 电影配乐的创作流程 — 89 从整体协调的角度规划架构 — 92
- 由一首主题曲连贯全片的电影:《哈尔的移动城堡》 — 95
- 配乐依据的是主题或人物 — 99
- 世界观决定在开始的 5 分钟 — 102
- 借助通力合作开拓个人的可能性 — 104
- 身为一名专业人士的自负 — 108
- 导演的生理节奏 — 111 电影节奏能否反映出国家的风格 — 113
- 作品的“人格” — 115 由音乐家观点执导拍摄的《四重奏》 — 119
- 执导后的体认 — 122 电影原有的剧情 — 124

第 4 章 不可思议的音乐

- 音乐是记忆的开关 — 129 相辅相成的戏剧与音乐 — 131
- 古典音乐为何如此多? — 133
- 处于轮回旋涡的自己 — 135 凭借节奏风靡世界的流行音乐 — 138
- 崭新的挑战 — 141 作曲风格的变迁 — 143
- 表演活动上的弹奏与指挥 — 146 “你是世界最棒的!” — 149
- 商品的考虑 VS. 创作者的成就感 — 151 直觉式经营的优缺点 — 153
- 最佳听众是自己 — 156

第5章 日本人与创造力

- 难以掌握的传统乐器 — 161 身为亚洲一分子的立场 — 164
世界唯一的五弦琵琶 — 166 不擅长创意功夫的日本人 — 168
将传统流传后世的再生法 — 171 巴厘岛上的领悟 — 174
一句改弦易辙，过去就被抛到脑后 — 177
进一步提高实质工作效率 — 180 所谓的音乐诠释 — 182
传达的信息远比技巧好坏重要 — 185
直探日本人本质的“道” — 187 让孩子进步的方法 — 190
拯救面无表情的孩子 — 192 培养自我规划能力 — 195

第6章 掌握时代的潮流

- 呼吸着亚洲吹来的风 — 201 “万恶化身”的美国 — 203
感受韩国电影界的热力 — 205 混沌不明的亚洲动力 — 207
主题设定为亚洲 — 211 只想成为“only one”的陷阱 — 213
身为一名活在现代的作曲家 — 217 不会枯竭的创作源泉 — 220

第 *1* 章

正 视 自 己 的
“ 感 性 ”

创作者的态度

创作的态度有两种。

一种态度是以个人的想法为骨架，进而创作出自己想展现的作品。创作者依循个人的信念、价值观，追求令自己满意的作品。以此态度创作出的作品可能让人无法理解，也可能会花上无止境的漫长时间才能完成一部作品。因此，秉持这种态度创作时，必然不会考虑成本及产量多寡的问题。所谓的艺术家，指的就是朝此方向前进的人。

另一种创作态度则是将个人定位为社会的一分子进而从事创作。创作者意识到社会的需求与供给，看准现今社会希望创作者提供的方向，将自己置身在此方向中，自然就会以商业角度为考虑。社会上大多数的专业人士都可归为此类。

身为一名音乐家，我所秉持的态度为后者，但这并不表示我纯从商业角度进行作曲，创造性当然是我最重视的部分。

要成为一名艺术家并非难事。姑且不谈作品内容，在这个社会上，艺术家只要自己说了算就行。即使得不到别人认同，

能够说服自己就够了，可见有多么容易。从表示“我是位艺术家”的那一瞬间起，那个人就是位艺术家了。说得极端一点，就算没有任何作品也无所谓。

相反，若从商业角度从事创作工作，即使拼命表示自己是“此领域的专家”、“具备专业的自信”，一旦接不到工作，或能力未获认同，就没有任何意义。如果能得到“这家伙还蛮有趣的，让他试试”、“做得还不错，好吧，就把工作交给他吧”这样的认同，就得在实际承接的工作中展现成果。至于接到的是否是好工作，有资格下结论的绝对不是你自己，而是发案的客户，或视社会的需求而定。创作的目的并不是要触动多少人的情绪，但仍必须不断意识到这点。创作者经常摆动在创造性及需求的夹缝中，苦心思索自己能创造出怎样具有创意的作品。

无论是哪一个方向，创作者期望创作好作品的心情并没有不同。差别在于每个人在生命中对于有价值、有意义的东西的认知不同。

年轻时，我曾有一段时间只从艺术的角度创作音乐。

从大学时期至30岁左右的年纪，我一头栽进现代音乐，大步朝着这条很难得到一般大众理解的路线迈进。

现代音乐的领域里，前卫艺术是我最想走的方向。例如

约翰·凯奇 (John Cage)^① 的作品《4分33秒》，演奏者上台后，坐在键盘前面什么都没弹就下台走人；或者是“偶然操作” (chance operation) 在舞台上演奏格洛波卡 (Vinko Globokar)^② 的乐曲时，同时也摔椅子。创作家在此领域追求着音乐的可能性，因此进行许多实验性质的尝试。

我当时创作的音乐属于“极简音乐” (minimal music)，这类音乐将简短的乐句或节奏稍作变化，接着不断地重复。极简音乐有着古典音乐所丧失的节奏，也具备充满迷人调性的和声。第一次听到时，身体受到的冲击犹如电流通过，我立刻为之着迷。

但在离开音乐大学后，经过持续10年左右的创作过程后，我似乎走进一个死胡同，让我重新思考从事音乐创作的意义。若要将自己在音乐上所做的实验合理化为前卫艺术，平日就得要思考如何在音乐世界中以理论证明，或如何以语言推翻别人的逻辑；对我而言，这已经无法被称为音乐了。

我本来就不是样样精通、能够同时兼顾许多事的人。如同钟摆在大幅度地摆动时，不是向左就是向右。当时的我亦是如此。我舍弃将音乐视为艺术创作的这条道路，决心成为一名“街头音乐家”，尽可能创作出接受度高、可以拥有许多听众的音乐。

与现在相比，我年轻时更加死心眼，所以也就没想过街头音乐家与极简音乐创作可以并行。

就这样，接下来的项目我都不打算放过，抱着这种态度从事作曲工作时，我接到电影《风之谷》（宫崎骏导演，1984）的作曲委托工作。

原本是想成为一名追求极简音乐的艺术家的，虽然在这条道路上暂时迷失方向，但在电影配乐的领域里，我却能以不同的形态，活用自己的敏锐度。如果当初拘泥于艺术的角度，应该发展不出今日的风格吧。

① 约翰·凯奇：美国前卫作曲家，生于1912年，卒于1992年。

② 格洛波卡：南斯拉夫前卫作曲家，生于1934年。

所谓的创作工作

如果有人问我：“作曲家摆在第一位的是什么事情？”我一定会毫不犹豫地回答：“总之，就是不断地创作。”

现在，我所从事的音乐创作属于娱乐范畴。就音乐类型而言，归类于流行音乐中。这么说来，我创作的目的是为了赚钱，或写出畅销的曲子吗？我无法完全否认，但如果只是用是否畅销来衡量创作的价值，这样的志向就显得有点可悲。

我打从心底想要创作出完成度更高的“好音乐”。完成的作品若能令人感受到喜悦，对我来说再高兴不过了。

如果我的目标只是想专心创作自己想要的东西，我应该就不会视作曲为职业，而是到学校当个音乐老师，花个一两年写出一首交响曲吧。如果只是想要创作自己想要的东西，最好不要将创作当成职业。