

界

吉卜力的
秘密

龙猫的肚子 为什么软绵

王鹤 / 译

川上量生 / 著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

龙猫的肚子 为什么软绵绵

吉卜力的
秘密

川上量生 / 著
王鹤 / 译

感动世界



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

龙猫的肚子为什么软绵绵:吉卜力感动世界的秘密 /
(日)川上量生著;王鹤译. —杭州:浙江大学出版社, 2018. 3
书名原文:コンテンツの秘密
ISBN 978-7-308-17718-4

I. ①龙… II. ①川… ②王… III. ①动画片—创作
IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 318524 号

Contents No Himitsu

Copyright © 2015 Nobuo Kawakami

First published in Japan in 2015 by NHK Publishing, Inc.

Simplified Chinese translation rights arranged with NHK Publishing, Inc.

through CREEK & RIVER CO., LTD. and CREEK & RIVER SHANGHAI CO., Ltd.

浙江省版权局著作权合同登记图字:11-2017-357 号

龙猫的肚子为什么软绵绵:吉卜力感动世界的秘密

[日]川上量生 著 王 鹤 译

策 划 杭州蓝狮子文化创意有限公司

责任编辑 张一弛

责任校对 陈 园

封面设计 水玉银文化

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路 148 号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州中大图文设计有限公司

印 刷 杭州钱江彩色印务有限公司

开 本 880mm×1230mm 1/32

印 张 5.5

插 页 4

字 数 102 千

版 印 次 2018 年 3 月第 1 版 2018 年 3 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-17718-4

定 价 39.00 元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式:0571-88925591; <http://zjdxcb.tmall.com>

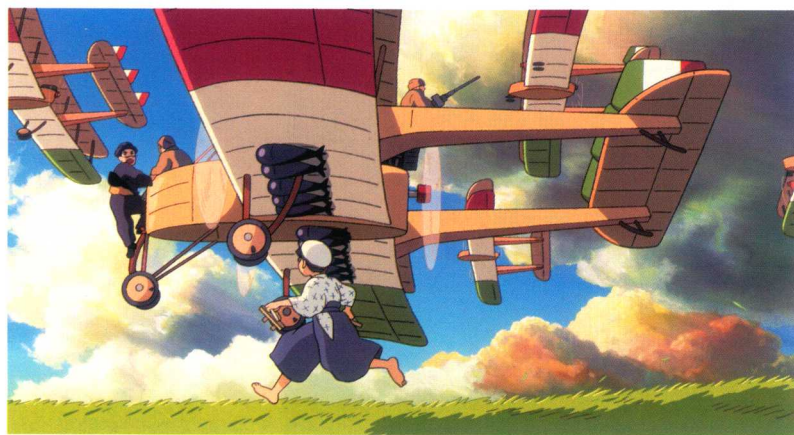
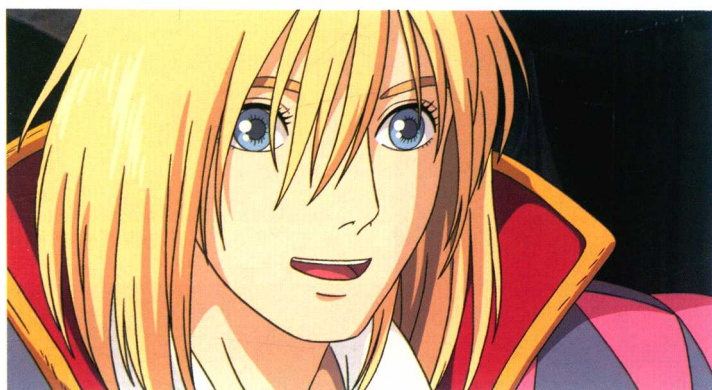


①《风之谷》的主人公娜乌西卡(上)、《哈尔的移动城堡》中的美青年哈尔(中)。很明显,这20年来,线条(信息量)的数目有所变化。

→第一章

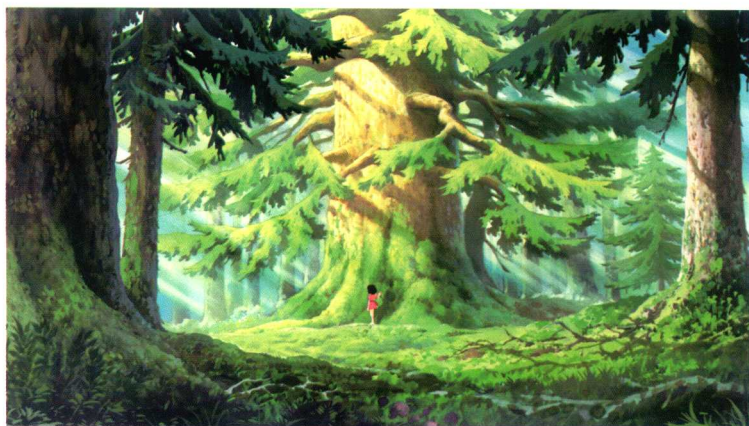
(©1984 Studio Ghibli-H、

©2004 Studio Ghibli-NDDMT)



②《起风了》中登场的飞机。剧中描画的飞机比现实中的飞机的等比缩尺更大,给人留下了深刻的印象。→第一章

(©2013 Studio Ghibli-NDHDMTK)



③《绿林女儿罗妮娅》中,考虑到罗妮娅的视角,将树木画得非常巨大。对于成年人来说算不得多高的山崖在罗妮娅看来仿佛地狱的深渊。这些从小孩子的主观意识来说,不正是最正确的大小吗? →第一章

(©NHK·NEP·DWANGO, licensed by Saltkrakan)



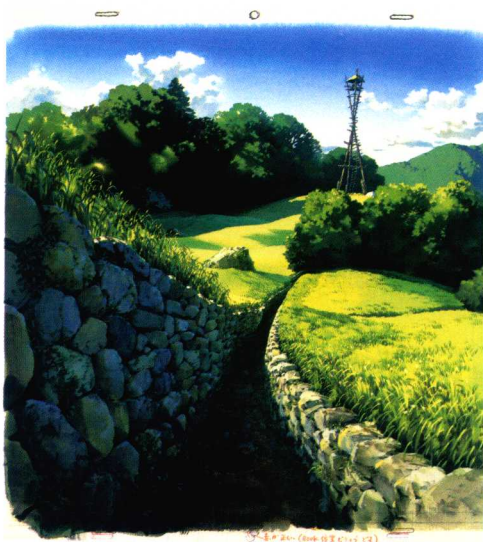
④《幽灵公主》中登场的犬神莫娜,会根据场景自由变化大小。→第一章

(©1997 Studio Ghibli-ND)



⑤《哈尔的移动城堡》(下)中,背景的城市景象与主人公哈尔的大小平衡掌握得很好。本来以哈尔这个位置和大小来说,画面是不能收入这么多城市的景色的。《起风了》中的堀越二郎与妹妹加代也是被这样描画的(上)。两者的构图都是现实中不存在的,人物很清晰,而背景收入的景色比实际范围更大,这样比较容易理解。→第一章

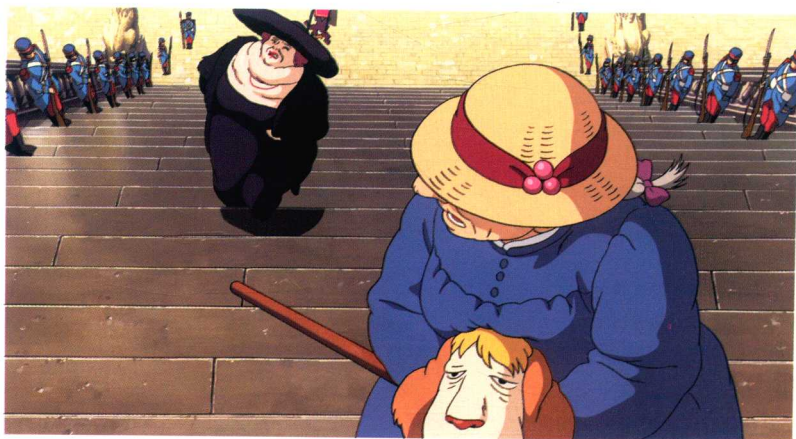
(© 2004 Studio Ghibli-NDDMT、© 2013 Studio Ghibli-NDHDMTK)



⑥《幽灵公主》中男鹿和雄先生的背景美术。进入观众视线的主人公阿席达卡通过的道路两旁的石墙被画得十分精细,背景森林却非常模糊。这种张弛感非常棒。→第一章
(©1997 Studio Ghibli-ND)



⑦《哈尔的移动城堡》中,大塚伸治先生所绘制的荒野的魔女与主人公苏菲一起上台阶的场景。→第二章
(©2004 Studio Ghibli-NDDMT)





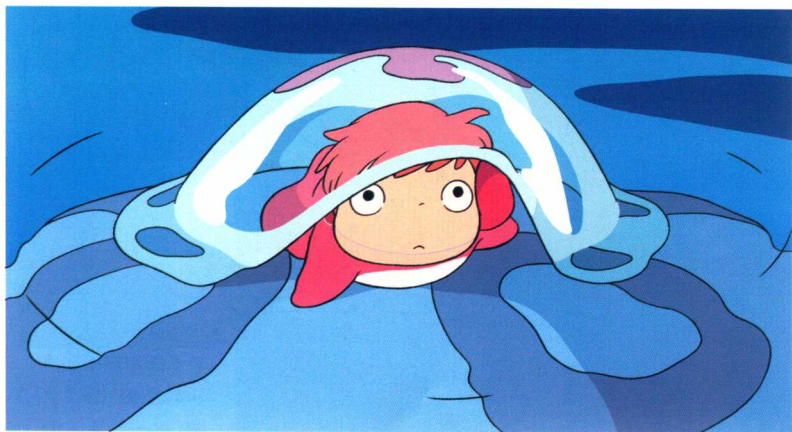
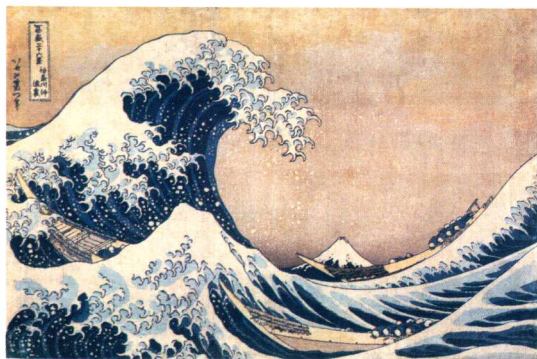
⑧《辉夜姬物语》中(左),巧妙地表现出了婴儿“应有的动作”。

→第二章

(©2013 Hatake Jimusho-Studio Ghibli-NDHDMTK)

⑨《富岳三十六景 神奈川冲浪里》(下)与《略画速成指南》(右)。据说,葛饰北斋的真本事在于用圆规和规尺画出精致的画。→第二章

(千叶市美术馆;立命馆大学 ARC Collection)



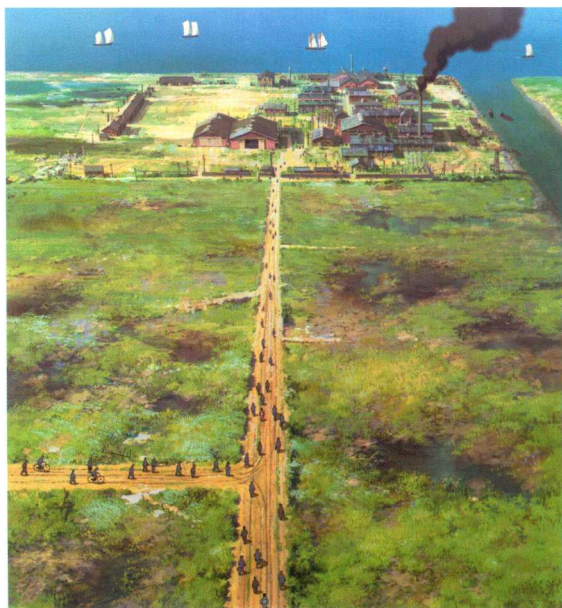
⑩《悬崖上的金鱼公主》。画面中的线条并不平滑,而是采用了“有变化的线条”。→第三章
(©2008 Studio Ghibli-NDHDMT)



⑪《辉夜姬物语》中“巧妙运用留白的场景”。削减多余的信息,展现水墨画般的美。

→第三章

(©2013 Hatake Jimusho-Studio Ghibli-NDHDMTK)



⑫《起风了》中铃木敏夫先生所说的“看起来很贵的场景”。在俯瞰的构图中,人物与风景被精细地描绘出来。

→第三章

(©2013 Studio Ghibli-NDHDMTK)



⑬《千与千寻》里出场的“汤婆婆”。身份不明的魔女，象征着这个充满了谜团的世界。

→第三章

(©2001 Studio Ghibli-NDDTM)



⑭《龙猫》中龙猫的肚子软绵绵的，看起来手感特别好，直接唤醒观众的身体感觉。

→第三章

(©1988 Studio Ghibli)



⑮《魔女宅急便》里，魔女琪琪在这时重新飞了起来。这里作为剧中的高潮，让观众兴奋不已。→第三章

(©1989 Eiko Kadono-Studio Ghibli-N)



⑯《地海战记》第一弹海报。导演宫崎吾朗从父亲宫崎骏的作品中获得灵感，制作出了这张海报。

→第四章

(©2006 Studio Ghibli-NDHDMT)

前 言

何谓内容？创作者又是何许人也？所谓的天才创作者与普通创作者，差距在哪里？这是师从吉卜力工作室的铃木敏夫制片人之后，我每天都在思考的问题。

当然，世界闻名的动画导演宫崎骏大师就是吉卜力工作室的。第一次来到吉卜力位于东小金井的工作室上班时，铃木敏夫先生带着我去拜访了宫崎骏大师的事务所“二马力”。

宫崎骏大师坐在我面前，目光锐利地打量着我，说出了让我此生难忘的这句话：

“你来这里做什么？这里什么都没有噢。”

这就是前几天刚迎来七十岁生日，却仍然忍受着创作所带来的日夜煎熬，坚持在一线创作的老一

辈创作者的态度。

“就算像块干抹布一样，一滴才能也拧不出来了，我还是要持续创作。”面对曾说出这样的话的宫崎骏大师，当时的我抱着一定要说些什么的想法，拼命地说了很多。

但到底说了些什么，现在却一点都不记得了。

就这样，我开始了作为吉卜力制片实习生的工作经历。



我在惠比寿的公寓租了一个开间，那里离铃木先生的事务所“砖屋”很近。因为我只有每周三才会去多玩国(DWANGO)上班，所以一周其余的每一天，都会跟铃木先生泡在一起。

早上九点，在惠比寿砖屋前的停车场蹭坐铃木先生的车，一起前往东小金井。这就是每一天的开始。

去程的一个小时里，我总会与铃木先生畅谈各种话题。而到了吉卜力工作室之后，铃木先生的会议也几乎都有我同席。虽然不是很清楚状况，但我也被算作了参与讨论的一员。

午休的时候，与铃木先生、制片办公室的其他同事一起出去吃午饭，并继续上午的讨论。

铃木先生是位很爱表达的人，几乎没有沉默寡言的时候。基本上，他一直在发表意见。

虽然他偶尔也会倾听别人的言论，但一旦丧失兴趣，就会马上回到自己的话题。如果没有和他一同开会，我就会闲下来，一直与制片办公室的女孩子们聊天。

傍晚四点或者五点左右的时候，铃木先生就会离开东小金井的工作室，返回惠比寿的砖屋。

在砖屋，也有很多会谈等着铃木先生，其中绝大部分我也要同席。大家会一起吃晚饭，然后晚上一起看一部电影。有的时候会看上两部。

然后，又是聊天。每次等回过神来，都已经到了半夜两点。于是大家解散，我就回到附近的惠比寿公寓睡觉。



这种生活在两年之中周而复始，可以说是我的人生中奇妙梦境般的特别时期。

那段时间，吉卜力工作室对外发表了《虞美人盛开的山坡》，对内则开始了《起风了》《辉夜姬物语》这两个电影项目，并计划同时发表。这对于吉卜力工作室来说，也是史上最大的挑战。

与此同时，铃木先生还有一个企划是协助庵野秀明导演，使特摄博物馆于2012年夏天开馆。

但我每天在铃木先生口中听到的，有一大半内容都与工作无

关。其中三分之一是宫崎骏大师与高畑勋大师等铃木先生周围的人的近况。基本上就是闲话。没错,完全就像是“村落文化”。还有三分之一是他和宫崎骏大师、高畑勋大师的旧事。最后三分之一则是日本是个啥国家,人类是个啥,现在又是个啥时代这一类的话。工作相关的话,他只在开会的时候说。

铃木先生很久以前曾担任过杂志 *Animage* 的主编。我提起 niconico 动画的事时,他马上表示:“这跟我以前做的工作一样嘛。”

niconico 动画被称为是“用户原创内容”(User Generated Contents,UGC),即如本书第三章中所详述的那样,是为用户提供互相分享自己制作的视频的服务平台。*Animage* 也是这样的一个服务平台,它似乎是第一个以读者投稿栏为卖点充实其内容的杂志。

“niconico 超会议”也被 *Animage* 抢了先,*Animage* 以前也办过类似的活动。

虽说 *Animage* 不过是一本杂志,但也曾每年一次召集读者们在武道馆举办现场演出活动,在当时似乎非常受欢迎。

“川上君也到了从策划方转向制作方的时期了吧。我也有过这个阶段呢。”最开始的时候,铃木先生经常这样感慨。

所谓制作方是指什么呢?铃木先生曾表示:宫崎骏大师认为自己不过是个小工厂的工头,才不是什么艺术家。

也就是说,宫崎骏大师自认为并非是创造艺术作品的艺术家,

而是在制造娱乐作品的工匠。那么,艺术作品与娱乐作品有何区别呢?



我与宫崎吾郎先生合作的项目 NHK 动画《绿林女儿罗妮娅》的制作终于开始了。

撇开拥有一个世界闻名的天才父亲,宫崎吾郎先生本人也是个非常有趣的人。

宫崎吾郎先生的成就是沾了父亲的光呢,还是真的遗传到了父亲的天才属性呢?话说回来,天才到底能不能遗传本来就说不清,而且天才到底是什么意思呢?

吾郎先生自己倒是表示并没有能与宫崎骏、高畑勋比肩的才能。这是真的吗?

他在设计公司做园林设计到三十多岁,进了吉卜力工作室之后又设计了吉卜力美术馆并担任馆长,如果真的没有才能,凭着如此的经历,他是如何成功执导《地海战记》的呢?

吾郎先生真的是天才,或者说有着成为天才的素质;还是说,他只是做了谁都能办成的事情呢?

通过这样的经历,我对创作内容这一行为,以及创作内容的创作者这类人,逐渐产生了兴趣,也产生了各种各样的疑问。

比方说,与创作者们对话,你会发现每个人的创作方式大相径庭。有以理性为基础进行创作的人,也有凭感性进行创作的人。那么,根据他们创作的内容来看,理性与感性的差异在哪里呢?

又比方说,所谓内容,可以分为电影、动画、音乐、小说、漫画、游戏等诸多种类。而各个领域,既有超越时代的名作,也有一文不名的作品;既有针对小众人群的作品,也有针对大众的作品。那么差异到底是在哪里呢?

每天,我就一边思考着这些事,一边理所当然地继续着吉卜力制片实习生的生活。



NHK 出版社的大场先生来找我,问我要不要写一本相关的书,正是在那个时间段。一开始我是拒绝的,因为并没有什么我能写的主题。不过,我还是和他聊了一些我在吉卜力的时候收集的对内容的认识。

这些认识虽然在我看来非常有趣,也都出自如今被视为一流创作者的相关制作人员之口,却无法成书。因为写出来的东西不过是我个人的主观记录罢了。如果真的想要写成一本书,必须要收集大量的证据才行。收集大量的证据需要相当多的时间,而我却没有时间去做这件事。当时的我就这样谢绝了大场先生。