

我在吉卜力思考的事



[我在吉卜力思考的事 下载链接1](#)

著者:川上量生

出版者:積木文化

出版时间:2018-3

装帧:平装

isbn:9789864591213

為何宮崎駿的作品會在全世界都受到喜愛?

吉卜力動畫為什麼讓人百看不厭？

暢銷作品是有創作公式的嗎？

創作者都在做什麼？

電影、動畫、音樂、小說、漫畫、遊戲等，各領域的內容之中，有默默無聞的，也有跨越時代成為經典的；有的受到小眾支持，也有受到大眾擁戴的，這些作品之間的差異到底在哪裡？媒體界新生代創業家、多玩國公司董事兼CTO、NICONICO動畫平臺創辦人——川上量生，為了找出答案而進入吉卜力擔任兩年無薪實習製作人。

以數位時代的眼光直擊吉卜力工作室的製作內幕，藉由與製作人鈴木敏夫，及導演宮崎駿、高畠勳、庵野秀明等人的對談及軼事，思考無數感動人心的畫面究竟如何誕生。阿席達卡騎著亞克路穿過小徑、霍爾在小鎮上空飛翔、比實際尺寸大的飛機、龍貓蓬鬆柔軟的肚子，全都是屬於宮崎駿的魔法，這些不以現實為出發點的構圖，吸引目光的原因全指向一個共同點，就是符合人腦處理資訊的特性，讓人感到舒服。不同創作者的故事發想與表現手法各有特色，打破暢銷創作公式、呈現更高層次的世界觀、讓觀眾產生投射情緒或產生共鳴，都是內容雋永的魅力所在。

透過這些經典名作的幕後創作歷程，除了挖掘出許多發揮創作能量的密技，也讓人在享受觀看各種內容帶來的樂趣時，獲得更深刻的體會。

◎貼身觀察採訪吉卜力工作室的第一手資料

作者川上量生以工學院畢業進入軟體業後創業成立娛樂資訊公司多玩國（niconico動畫母公司）的背景，希望解開內容創作如何打動人心並令人百看不厭的祕密而進入吉卜力工作室擔任實習製作人，以理科人的思維深入觀察試圖歸納出跨媒體內容成功的元素。

◎貼身觀察採訪吉卜力工作室的第一手資料

以清楚易懂的方式解析天才動畫家的創作祕訣

透過與宮崎駿、高畠勳、鈴木敏夫、庵野秀明、宮崎吾郎等大師級人物的問答與談話，發現每個人不同的創作心法。創作者的世界，外面的人看來是架構在旁人所無法理解的感性及品味之上，但深入了解會發現越是傑出的創作者越是理性思考，最後才回到感性判斷。

◎內含8頁全彩吉卜力授權動畫圖片

書中搭配大眾耳熟能詳的吉卜力動畫全彩圖片，並舉日本知名音樂、小說中的例子，仔細解釋天才創作者是如何將現實世界及過去經驗轉化為容易理解又吸引人的內容，並且歸納出讓觀眾產生共鳴的方法。

作者介紹：

川上量生 1997

年成立多玩國股份公司（株式会社ドワンゴ），並開始營運網路服務網站「NICONICO動畫」。現為多玩國股份公司董事兼CTO。同時兼任多玩國與角川集團（株式会社KADOKAWA）合夥的持公司角川多玩國（カドカワ株式会社）董事長（代表取締役社長）。

2011年起拜吉卜力工作室（スタジオジブリ）製作人鈴木敏夫為師，見習期間的首部作品為宮崎吾郎導演的《來自紅花坂》（コクリコ坂から）。亦曾參與製作宮崎駿導演作品《風起》（風立ちぬ）。其後擔任砂田麻美導演以吉卜力工作室為主題的電影作品

《夢與瘋狂的王國》（夢と狂気の王国）製作人，於2013年秋季上映。接著2014年擔任宮崎吾郎導演的電視動畫作品《強盜的女兒》（山賊の娘ローニャ）製作人，榮獲第四屆國際艾美獎兒童類（International Emmy Kids Awards）*佳動畫節目獎。

目录: 前言

第1章 「內容的資訊量」指的是什麼？——增加「讓頭腦感到愉悅的資訊」
內容與媒體／圍繞著內容的三個問題／內容格式是什麼？／內容格式裡到底包含了什麼呢？／內容的二次利用／內容與創作者／亞里斯多德的內容論？／所謂內容是對現實的模仿／為何要模仿現實？／內容的定義／何謂動畫的資訊量？／資訊量是大比較好，還是小才好？／資訊量大就不會厭膩？／主觀資訊量與客觀資訊量／為何宮崎駿的作品會在全世界都受到喜愛？／為何隆妮雅眼中的樹木特別大？／為何吉卜力的飛機看起來比實際拍照的看來更有壓迫感／宮崎駿導演的指示／現實中不存在的構圖／有如仙人的男鹿和雄／男鹿和雄的背景美術／動作、聲音與資訊量的關係／爬梳出內容的本質

第2章 創作者都在創作些什麼呢？——「俊男美女」很難畫的真正理由

內容真的是在模仿現實嗎？／肖象畫畫的是什麼／我的肖象畫與《鳥獸略畫式》／答案就在腦中／傑出的動畫家畫得出「適切的動作」／比真實的嬰兒更像嬰兒的畫／畫出「適切的動作」所需的條件／創作者的使命為何？／為何北齋是天才／人腦如何觀看世界？／「世界的祕密」屬於誰？／為何俊男難畫？／為何俊男美女都長得差不多？／在人工智慧的領域也有類似的議題／深度學習是什麼？／Google的貓畫面／從自動編碼演算的角度來談《來自紅花坂》／創作者是什麼？

第3章 內容的模式是什麼？——打破模式，讓觀看者產生共鳴的方法

1 內容的難易度

「像幅畫的照片」之共通點／容易理解便是美／認識長戶大幸／強調容易理解的特徵／對高中生而言，什麼是「好的來電鈴聲」？／敏感的人更是喜好「容易理解」／UGC容易陷入單一模式／大受歡迎的UGC網站「來當小說家吧」名列前茅的作品／固定模式會失去新鮮度

2 如何打破固定模式

似懂非懂的東西／在模式中設「障礙」／讓人預測不到是何種模式／前所未見的表現手法／大製作與昂貴的一幕／藝術史的循環／內容的循環

3 創作者要以什麼來決勝負？

故事還是表現手法？／手塚治虫的功績／為何創作者會執著於表現？／影像創作者宮崎駿的本質／庵野秀明的分鏡圖好比廣播劇／動畫中呈現日常劇之困難／注重「世界觀」的押井守／綾波零的世界觀

4 如何與觀眾產生共鳴？

《龍貓》歷久不衰的真正理由／宮崎駿電影中隱含的性感／「情緒投射的電影」與「情緒共振的電影」／製作人所扮演的角色／縮短與觀眾之間的距離

第4章 何謂原創性？——天才的定義、創造的本質是一種集合體

內容的再定義／心象與資訊量／誰是創作者／創作者的共同作業／電影導演的工作是什麼？／動畫與電影的不同／有如奇蹟的一景／真人拍攝電影與動畫越來越接近／手繪動畫與CG動畫／CG人物的資訊量／手繪與CG各擅其場／是靠理性還是感性？／創作的靈感如何擠出來？／何謂天才？／結論：原創是什麼？／補充

主要參考文獻

• • • • • (收起)

[我在吉卜力思考的事](#) [下载链接1](#)

标签

动漫

艺术

电影

宫崎骏

商业

★虚構-漫畫

想象力

动画

评论

作者非常细致地通过自己在吉卜力的经历讲述了动画的“内容”，包括资讯量的分析，人脑对动画的感知机制分析，宫与高为代表的动画模式分析，复原“心象”的创作分析，很多观点都大开眼界！

这本书很早之前看了一半，当时深感莫名其妙，却怎么也找不到合适的语句去形容。直到前阵子看了宫崎先生新的纪录片里，川上量生带着同事来吉卜力展示新的CG动画技术，被宫崎先生痛斥到一时无语，才恍然大悟当时读这本书时奇怪的感受。川上君是一位实业家，务实而理性，他在吉卜力思考的事情，是在窥探秘密，试图加以总结和输出。这个行动本身就很存疑，我实在是不认为吉卜力是可以归纳总结后加以量产的智慧。

这本书适合倒着看，先明确打动人心的目标，了不得的天才创作秘密似乎变成了老生常谈——把一切变成你的灵感，尽量吸收并努力再努力地让你的心象变成实型。但，要做到针对创作内容，受众感知特点，和创作者自身特点来落地成行，则是路漫漫，这本书碎碎念地解密了吉卜力工作室的创作黑匣子，让读者可以管窥一二，或也融会贯通。p.s.感谢遇到的天才大师，和每个帮忙带书的朋友，也吐槽摸鱼看书的自己～～

好厉害好厉害的一本书！！！直面问题给出答案

完全就是被目录页唬了。原以为会是富有节奏感的思辨，结果硬是被写成了家长里短的单元剧。

[我在吉卜力思考的事](#) [下载链接1](#)

书评

[我在吉卜力思考的事](#) [下载链接1](#)