

# 龙猫的肚子为什么软绵绵



[龙猫的肚子为什么软绵绵\\_下载链接1](#)

著者:[日]川上量生

出版者:浙江大学出版社

出版时间:2018-3

装帧:精装

isbn:9787308177184

作者介绍:

目录: 第一章 内容的信息量是什么? ——增加 “让大脑愉快的信息”

内容与媒体

关于内容的三个疑问

内容的格式指什么?

内容的格式包括什么

内容的二次利用

内容与创作者

亚里士多德的内容论

内容是对现实的模仿

为什么要模仿现实

内容的定义

动画的信息量是指什么

信息量多点好还是少点好?

信息量大就会百看不厌?

主观信息量与客观信息量

为什么宫崎作品在世界范围广受好评

为什么罗妮娅看到的树木如此巨大?

为什么动画中的飞机比真实影像更有魄力

宫崎骏导演的指示

现实中不存在的构图

神人男鹿和雄先生

男鹿先生的背景美术

动作、声音与信息量的关系

到达内容的本质

第二章 创作者产出了什么? ——“帅哥美女”难画的真正原因

内容真的是对现实的模仿吗?

肖像画到底画了什么

我的肖像画与《鸟兽略画式》

答案就在我们的脑中

优秀的动画人可以画出“应有的动作”

比真正的婴儿更像婴儿的画

画出“应有的动作”必须具备的条件

创作者的使命是什么

北斋为什么是天才?

大脑是怎么认知世界的

“世界的秘密”属于谁

画帅哥很难的

为什么帅哥美女会长成一张脸

近似人工智能的话题

深度学习是什么

谷歌的猫图片

《虞美人盛开的山坡》的自编码

什么是创作者

第三章 内容的套路是什么? ——偏离套路、提高与客户同步率的方法

1 内容要简洁易懂

“画一样的照片”有哪些共同点

简单易懂即是美

结识长户大幸先生

突出那些简单易懂的特征

对于高中生来说, 什么是 “棒棒哒来电铃声”

敏感的人更爱“简洁易懂”  
UGC的后果就是千篇一律  
热门网站“成为小说家！”的上榜作品  
套路即陈腐  
2. 怎样偏离套路  
似懂非懂  
给套路“下套”  
怎样让人摸不清套路  
前所未见的表现手法  
“烧钱”大作和看起来很贵的镜头  
艺术史的循环  
内容的循环  
3. 创作者在哪一点上分出优劣  
是故事情节还是表现手法？  
手冢治虫的功绩  
为什么创作者要死磕表现手法  
影像作家宫崎骏的本质  
庵野秀明的分镜就是广播剧  
动画里的日常戏为什么难做  
重视“世界观”的押井守  
名为凌波丽的世界观  
4. 如何提高与观众的同步率  
《龙猫》大受欢迎的真正原因  
宫崎电影中隐藏的情色  
“移情式电影”与“感受式电影”  
制片人的职责  
缩短与观众的距离  
第四章 原创是什么？——天才的定义，创造的本质是“拼贴画”  
内容的再定义  
想象和信息量  
何谓创作者  
创作者的共同作业  
电影导演的工作是什么  
动画和真人电影的区别  
奇迹一幕  
真人表演正在接近动画片  
手绘动画与CG动画  
CG角色的信息量  
手绘与CG的各自优势  
用理性创作，还是用感性创作  
创意是怎样产生的  
何谓天才  
结论：原创性到底是什么  
尾声  
• • • • • ([收起](#))

[龙猫的肚子为什么软绵绵\\_下载链接1](#)

标签

吉卜力

宫崎骏

日本

思维

艺术

电影

广告文案

创意

## 评论

一本小书，没有什么八卦。是作者(IT男)认知视野下的动画制作。吉卜力所做的并不是夸张地去表现事物，而是绘制出使人脑觉得更自然的事物，所以让观众在视觉上感到非常舒服。基于这种观点，作者认为“为什么《龙猫》能火呢？…真正的原因明明是龙猫的肚子看起来软绵绵的，一摸就会陷进去，特别舒服。”天才就是便宜的模拟器。所谓创作者，即是将脑内印象再现出来的人。所以前言里铃木先生曾表示：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。高畑先生“原始→古典→矫饰主义→巴洛克”的艺术循环观点很有意思。

---

内容是对脑内印象的再现，难的是怎么找到这个印象，更难的是创作脑内没有印象的东西。它不一定要现实一样，而是要求观众看到后跟自己脑内印象的契合。因为人脑的认知有限，所以信息量尽量多一些，这样观众总能获取到信息。如果希望观众产生某种印象，例如饭菜好吃，那么一定要表现出来，不要让观众猜。

---

2018年读书021。这本书只有152页，排版也像很多日系书一样疏松。但是，这恰恰是更要推荐的理由。这里什么都没有？才怪，这里有很多东西。但也不要被夸张的主副标题迷惑，这东西并不新鲜，但是相比于很多厚重的创作论，它易于被读者把握，并以此

收获自己的理解(这跟本书的一大表述重点直接呼应)。我一开始想看这书，其实是基于想了解电影如何让怪物显得不可怕——龙猫是可以很可怕的，但为什么宫崎骏的龙猫绝非如此。这本书回答了这个问题——但并不是它想回答的问题，也就是说，它的简练，给了读者自己挖掘纵深的可能。而对于商业电影批评，第二第三章也有不少启示点，足以令人找到更有信服度的批评方式。

台版《我在吉卜力思考的事》，去你大爷买了两本。不过内容真的不错，信息量超大。

一个日本IT高管与吉卜力工作室工作很久之后写下的东西，非常理科生的思维，但也许说明了问题的本质。

绝对震撼绝对本质的对内容、创作的剖析。强烈推荐给每个内容创作行业的人读！

如果说有谁的动画能让人看一辈子，我想我只认宫崎骏。同样只有色彩和线条，他的动画里到底多了什么，能够跨越年龄和时间，在这个日新月异的时代里创造长盛不衰的神话？弹幕的发明者川上良生，怀着和我一样的困惑走进了吉卜力工作室。“你来到这里做什么？这里什么都没有噢。”故事从宫崎骏的一句半玩笑半认真的话开始，我也豁然开朗，跟着作者一起接近更真实的自己。

内容创作，媒体；语言直白，但经验总结还挺诚实有启发

1内容提供模拟 2创作者提供的是主观信息

创作者就是表达者。要记住这句话。

这本书为什么神叨叨

原书是有参考彩图的，但是豆瓣阅读的这个电子版没有。真的很失望。必须打差评。

-----  
亚里士多德《诗学》：叙事诗与悲剧诗，喜剧与酒神赞歌，还有阿夫洛斯管与基萨拉琴的乐曲的大部分，全都可以被称为模仿。不过，有三个要点使它们互不相同：1.媒体不同；2.对象不同；3.采取不同的而不是相同的表达方式。  
吉卜力的电影信息量很大，只看一次无法完全理解，所以观众会到电影院看很多次，而且即便在电视上重播多次，收视率也不会下降。

-----  
以为是宫崎骏动画解析，结果是大众媒体行业的内容创作指南。

-----  
内容是创造者将脑内想象展现出来的世界，是媒介展现的游戏。

-----  
1.内容是创作者脑中存在的信息经由一种媒介承载，读者由媒介接受到的信息。2.原创灵感，是不断接受别人优秀的套路，以此基础上刺激自己的灵感

-----  
拖沓，啰嗦，不断重复的内容，翻译也一般般。作者的文笔着实不太好，还是做回IT人比较适合，怪不得参与的动画也评价不高。

-----  
提供了很不错的观点 还不难懂 结尾收得有点草率

-----  
空手推荐。1内容即对脑内印象而非外部真实世界的再现，这里有个主客观二元论的认知哲学问题。联想到在上一本书《艺术家那样思考》里也有一句:一切都是对生活的模仿。2内容三大核:对象 媒介 表现方式，前两者是容易被穷尽的，表现手法则出路很多，所以创新容易在这里衍生。3还谈到了怎么样偏离套路，这些都是作者自己的思考，以及和身边高手交流后的产物，所以与人合作也非常重要。作者是弹幕的发明者，IT出身，是个死理性派。4提到了艺术史循环及内容循环，定不能忘一开始的对象是什么而陷入矫饰繁复的表现手法中。由此想到了黑格尔。5 创意是怎样产生的？什么是原创？什么是天才？

-----  
“只有在内容还被视为生活中的奢侈品的时代，人们才会认真地思考内容的本质”

-----  
[龙猫的肚子为什么软绵绵\\_下载链接1](#)

书评

宫崎骏的动画为什么那么好看，因为龙猫的肚子软绵绵。  
“为什么《龙猫》能火呢？很多人分析了各种各样深层的原因，什么昭和时期的风景还原啊，现代人回归自然的渴望啊。但是，我觉得这些分析都错了。真正的原因明明是龙猫的肚子看起来软绵绵的，一摸就会陷进去，特别舒服。” ...

-----

-----

-----

-----

-----

-----  
这本书讨论的内容是有趣的，记录的方式是理性的。为什么龙猫这个形象能收获大家的喜爱？铃木敏夫给了一个简单至极却颇得我心的答案：因为龙猫的肚子软绵绵，看上去摸着舒服啊！制作动画的这帮成人往往有着我们想象不到的童真，他们看待问题的角度是更加纯粹的。我一直认为很多...

-----  
[龙猫的肚子为什么软绵绵\\_下载链接1](#)