

<<乐在工作>>

图书基本信息

书名：<<乐在工作>>

13位ISBN编号：9787538740240

10位ISBN编号：7538740244

出版时间：2013-5

出版时间：时代文艺出版社

作者：(日)铃木敏夫

译者：杜蕾

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;乐在工作&gt;&gt;

## 前言

序——那些潜伏的记忆 我至今似乎从没想过要去回忆整理自己所做过的工作，因为我总觉得无论如何回忆或整理，都会因为记忆本身脱离了事情发生时的情境，而与事实发生偏离。

因此，我从不打算记着自己做过的事，我甚至觉得有些事还是忘掉的好，从而我有时会努力去遗忘一些事情。

清空自己才能更好地向前走，这似乎已经成为了指导我工作的原则。

这样的想法又是源自何处？

实际上我甚至连这个也想不起来了。

或许是源自学生时代读的宫泽贤治的书，又或许是源自寺山修司的影响吧。

从他们那里，我获得了我想要的东西，那就是过去的就让它过去，我们都已经无能为力，眼前活生生的现在才是最重要的。

我和宫崎骏先生相识了近三十年。

这些年我们几乎天天都要谈话，但是从不谈过去的事，我们谈的永远都是现在。

说的都是些现在必须去做的事，或者是有关未来一年的计划。

仅仅是这些，我们就有像山一样说不完的话。

宫崎先生是出了名的健忘的人，不过我认为这正是他创作的秘密。

对于一般人来说，有了像他这样的成就，肯定会背着这些成就往前走，自己的创作手法肯定也只是在原有的基础上不断改进。

但宫崎先生不是，他会像个新人导演一样，去挑战不同的创作方式。

这是宫崎先生的创作风格。

另一方面，这或许也是因为他总记不住自己做过的事吧。

我记得作家吉行淳之介……曾说过这样的话：“被记忆遗忘的事总归不是什么重要的事。

”换句话说，每个人的身体里都有刻骨铭心的记忆和被遗忘的记忆。

对于那些不靠做笔记或是记日记就会遗忘的记忆，那就忘却好了。

吉行先生的原话我已经记不确切了，但正是这样的不知什么时候潜伏在记忆里的东西才是最重要的，不是吗？

身为制作人，做过什么样的宣传画，在什么样的条件下与别人进行合作，以及先例是如何等等，都非常重要。

但是平时并不需要刻意去记得这些，只需在必要的时候去咨询旁人即可，或者是去翻阅当时的材料，需要记起的东西自然会在脑海里浮现。

有工具就尽管利用起来，为此就需要作记录，但记录和记忆是完全两样的东西。

我认为人的记忆容量有限，因此，要用有限的记忆去记更为重要的事情，而那些自己做过的事情则是最没有必要记忆的。

我常常会在与人聊天的时候，用“我突然想起件事儿”这样的话去扩大谈话内容的范围或是转换话题。

实际上，这是因为我的思维就是这样。

我常说说着说着就想起某件事，或者别人的提问会突然让我记忆的某部分复苏。

因为这些都是潜伏在身体里的记忆，这些并非刻意为之，而是不知何时，它们偷偷地潜伏进我记忆里。

正因如此，有的时候对于某件事是在哪儿发生的，当时有哪些人等等这些问题，我不一定会记得很确切，有时甚至连事件的前后顺序也会搞混，但是我总认为重要的还是内容本身。

比如说做计算题， $55+44=99$ ， $2050+1030=3080$ ，有时我们并不需要去记精确的数值，只需要对100或是3000这样的大概数值有个了解就可以。

从月刊《动漫影像》(Animage)创刊开始，我接触动漫世界也已经三十年了，吉卜力工作室成立至今也已二十周年。

在这些年里，什么是我认为重要的记忆，又有哪些东西在不知不觉中潜伏进我记忆的深处？

<<乐在工作>>

接下来我将原原本本地遵从我的记忆，把它们写出来。

如果我说得太唠叨或是叙述得太过天马行空，还望见谅，因为“我突然想起来的事儿”实在是太多。

我也不知道读者是否会觉得这些事有趣或是是否会从中得到启发，我只是单纯地希望读者们能够用自己的方式去阅读本书。

## <<乐在工作>>

### 内容概要

铃木敏夫，这位曾参与制作几乎所有宫崎骏电影的知名动画制作人，是如何踏入动画这一行？又是如何成为宫崎骏、吉卜力工作室不可或缺的得力伙伴？

本书由铃木敏夫亲述他进入日本德间书店后，因为负责《Animage》动画杂志创刊的编辑工作而得以认识宫崎骏、高畑勋等动画家，进而参与动画电影制作的过程。

书中详细叙述他与宫崎骏、高畑勋之间的各种互动，以及宫崎骏伟大作品背后所发生的故事。借此除了可以知道吉卜力工作室制作动画时的状况，更可一窥宫崎骏不为人知的一面，并进一步了解动画大师的创作想法。

<<乐在工作>>

作者简介

作者：（日本）铃木敏夫 译者：杜蕾铃木敏夫，极其成功的制作人、漫画家。  
1948年生，早期于德间书店的《Animage》上担任总编，期间出席了《风之谷》的首映。  
1989年加入吉卜力，担任过《魔女宅急便》、《幽灵公主》、《千与千寻》等数部宫崎骏的制作人。  
现在是吉卜力执行董事。

## <<乐在工作>>

### 书籍目录

序——那些潜伏的记忆 一 “工作上公私不分/拜托的话就全权拜托”——《动漫影像》创刊时期 二 “既然认识了，就希望能够学到他们的素养”——我与高畑勋及宫崎骏的相识 三 “最重要的是成为导演的伙伴”——由《风之谷》发端的吉卜力工作室 四 “方圆三米以内到处是故事题材”——宫崎骏的电影创作方法 五 “动画制作就是大家一起从斜坡上往下滑”——高畑勋的理论与实践 六 “人就是背负着沉重的行囊向前走的”——德间康快的生存之道 七 “小公司才能制作出好作品”——“小工厂”吉卜力 引用文献一览表 铃木敏夫履历 后记——诞生于闲聊中的作品

## &lt;&lt;乐在工作&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：灵感从细节中采 制作电影时，宫崎骏的灵感总是从细节展开。

人物要穿什么衣服？

梳什么样的头发？

吃什么食物？

住在什么样的房子里？

故事情节都是从这些细节里丰满起来的。

我曾写过一篇文章，叫作《漫画电影与动画电影》（2004年）。

现在我自然也会想到宫崎先生的电影制作方法。

把一个人的想法传达给大众，这就是日本的长篇漫画电影的最大特征。

并且它们都会非常强调细节，或者换句话说，这些作品通常都是从具体的细节开始去发展故事情节。

比如，在作品的主线还没完成前，在剧本没有完成前，先把主人公的衣服设计、女主角的发型、他们所处的世界都先描绘出来，之后这些描绘与剧本之间就会产生互相影响。

也就是说，故事的主题其实是在创作过程中才被发掘出来的。

所以在日本，即便剧作家把故事的剧本先写出来，也不能成为剧情的主导。

宫崎先生常会突然问我：“铃木君，这次的女主角是个什么样的人呢？”

”每当我这样问我，我知道他其实是想问女主角到底该梳什么样的发型。

到底是梳小辫还是剪娃娃头，还是留长发呢？

但是连故事情节都还不确定就要帮女主角选择发型，真是令人伤脑筋。

但对于宫崎先生来说，这确是非常重要的事，他甚至会为此陷入沉思。

到后来，我才发现原来女主角的发型存故事里被赋予了深层的含义。

源自记忆的原创建筑模型 很特别的一点是，当他创作动画里的建筑时，他不去查阅任何资料。

只是以迄今为止所掌握的知识和脑海中的印象为基础，凭记忆去描绘出原创的建筑。

比如《幽灵公主》中的达达拉的建筑、《神隐少女千与千寻》中的澡堂、《哈尔的移动城堡》中的城堡等，这些建筑的新颖设计都广受好评。

但其实这些建筑也都是源自于记忆的原创。

对于他来说，重要的不是记录而是记忆。

我记得曾经有过那么一段往事，已经是大概20年前（1988年）的事了吧。

宫崎先生和我们一行几个人一起去芬兰的阿兰岛。

阿兰岛位于爱尔兰的西边的尽头，以阿兰编织风格的毛衣闻名，这里的人口只有800左右，因而没有任何公共交通设施。

那是发生在某天晚上的事，我们一行去了酒吧，在回来的路上，走着走着，视野里出现了我们居住的民房。

虽然当时已经是夜里10点了，但在6月的芬兰，天空依然很亮。

那栋我们原本认为没有什么特别之处的房子，此刻看着却散发出异样的光彩。

## &lt;&lt;乐在工作&gt;&gt;

## 后记

后记——诞生于闲聊中的作品 为什么我要出版这样一本书呢？

我根据笔记上记载与岩波书店负责销售的井上一夫先生的初次见面是在2005年12月16日，距离现在（2008）大概是两年半以前的事了。

当时我们正在谈有关电影《地海巫师》合作的事，他突然冒出一句：“要不您在岩波出本书吧？”我马上就拒绝了他。

但是他那时还是给我留下了很特别的印象。

理由之一是我听说当他还在编辑部里工作时，是当时最畅销作品《大往生》（永六辅，1994年）的主编。

这令曾同为编辑的我记忆颇深。

因为对于作为前编辑的我来说，对“最佳畅销书”这样的名头还是很在意的。

我跟他聊了一会儿，心里就明白了，他是个善于抓住事物本质，而对那些无关紧要的小事又舍得放弃的人，看得出他在抓大局上做过相当充分的训练。

换言之，他是个非常善于把握分寸的人，但同时又具备观察事物的细致性，而且他跟人交往的时候很注意照顾别人情绪，给人和蔼可亲的感觉，是个非常细心体贴的人，简直可以说是个理想的编辑，再加上他和我同龄，我对他印象很深刻。

而且我记得，他在阐述自己想制作出版我所写的书的动机时，竟然能够把一些常人难以启齿的理由笑嘻嘻地说出来：“我对高畑先生和宫崎先生都没有兴趣，但我对您非常感兴趣。

因为像高畑先生和宫崎先生那样的天才，常人是无法复制他们的模式的，但如果是铃木先生，常人还是可以模仿的。

”乍一听真是大不敬的话，而他竟然能若无其事地说出来，真是服了他。

不过，再转念仔细想想，似乎我也常对初次见面的人这样直言不讳，于是很自然地就记住了井上夏先生。

后来，高畑勋和宫崎骏的书都在岩波相继出版发行，就是《漫画电影的志向》和《布拉卡姆的的轰炸机》。

在我看来，井上既然连不感兴趣的两个人的书都出了，可见是放弃劝我出书的事了，心中暗自得意，在此事上是我胜了他。

那以后，井上也没有再来找过我。

后来有一天，为了庆祝《漫画电影的志向》一书工作的完成，高畑先生和吉卜力出版部的田居因还有我三人去位于岩波书店附近的中国料理店吃饭。

回来的路上，我们遇到了井上，他突然神秘地靠近我耳边悄声说道：“接下来就轮到铃木先生你啦！”

我大吃了一惊，不知道说什么好。

正如刚才所说的，我还以为出书的事已经结束了，没想到井上并没有忘记。

就在我一时不知说什么好的情况下，不知怎的，就演变成我跟他约好下回详谈的局面了。

之后，高畑先生也靠过来对我说：“看来井上君的真命天子是你啊！”

”当时是2007年的夏天，本书的写作就这么开始了。

井上的方案是采取口述记录的方式，他不仅要担当采访人还要自己执笔原稿。说真的，我还真有点怀疑，身为销售负责人的他还要做这些事，能否忙得过来。

他回答：“这些工作都留到下班后去完成。”

”没想到他为此竟然要承受如此大的工作量。

采访时在场的还有古川义子，她负责记录采访的过程和整理采访内容。

吉卜力方面，则是由在《动漫影像》时期曾与我共事过的田居君参加。

我的助手白木伸子则是负责收集我曾写过的文章和杂志上刊登过的对我的访谈，并提供给井上。

采访一共进行了好多回，事情很顺利地往前推进着，但我突然有种不好的感觉。

以往我担任过编辑，而现在制作人，但在这件事上，我作为被采访者，有种“人为刀俎我为鱼肉”的感觉，压力还是很大的。



## &lt;&lt;乐在工作&gt;&gt;

不久，我有了解压的好机会。

那年10月，在经济产业部主办的日本国际电影节上，有一个环节叫“三小时剧场秀”，我收到了邀请函。

它的主题是在三小时里可以选择你自己喜欢或愿意表演的节目去表演。

如果是在一般场合我肯定会拒绝，但这次比较不一样，传话给我的人是前段时间我刚麻烦过他的重延浩先生，而且据他说，是日本电视台的氏家齐一郎向主办方推荐我的。

经过考虑，我萌生了一个主意：不如就把关于这本书的采访现场搬到节目中去吧！

也就是让井上在节目中表演。

我暗暗地觉得这真是个一石四鸟的好主意，这样一来我对主办方也有了交代，书的内容也有了，而且还能反过来把井上变成砧板上的鱼肉，这样我的压力自然也会消减。

虽然我的如意算盘是这样打的，但井上是个跌倒也不会空手而回的人。

后来事情的发展果然没依我所想。

井上为此做了很多准备，包括整理了之前做过的采访内容，我却什么都没有准备，而且事前对井上要提的问题也一无所知。

结果当然可想而知：我再度成了砧板上的鱼肉。

会后，我们参加了重延先生举办的宴会。

在宴会上，我从井上那里听到了这样有趣的一段话：“我认为把英语中的Editor翻译成日语的编辑是不正确的。

因为欧美的Editor是指编辑文字的人，而在日本，大多数情况下编辑并不只是干这样的活。

”这话让我印象深刻，我脑海里浮现出了井上所说的日本编辑的形象。

一般来说，日本的编辑大多都要与作者闲聊，作品多半诞生于这样的闲聊过程中。

而欧美的Editor则是从作品的主题开始与作者交涉，这与日本的编辑完全不同，我觉得井上应该是对日本编辑的做法感到很骄傲。

这样想着想着，我想我明白了他要制作这本书的意图。

我想起他曾对我说过：“我对您说的自己是个编辑型制作人感到很有兴趣。

”我很赞同他的观点。

在日本，制作人的含义也与欧美有很大不同。

在欧美国家，电影大多是以制作人的意思为主导来创作的，而电影导演不过是受雇于制作人罢了。

而在日本，电影的主题大多是在制作人和导演的闲聊之中产生的，并以导演为中心来展开制作。

NHK的《专业人士的作风》栏目中，做到采访我的那一段时，宫崎骏先生曾这样评价我：“他总是不露痕迹地让你去做事，不露痕迹地催促你做事的进度。

”最后我终于下定决心把书的事都拜托给了井上。

<<乐在工作>>

编辑推荐

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>