

世界动漫 经典教程

Perennial

重构漫画

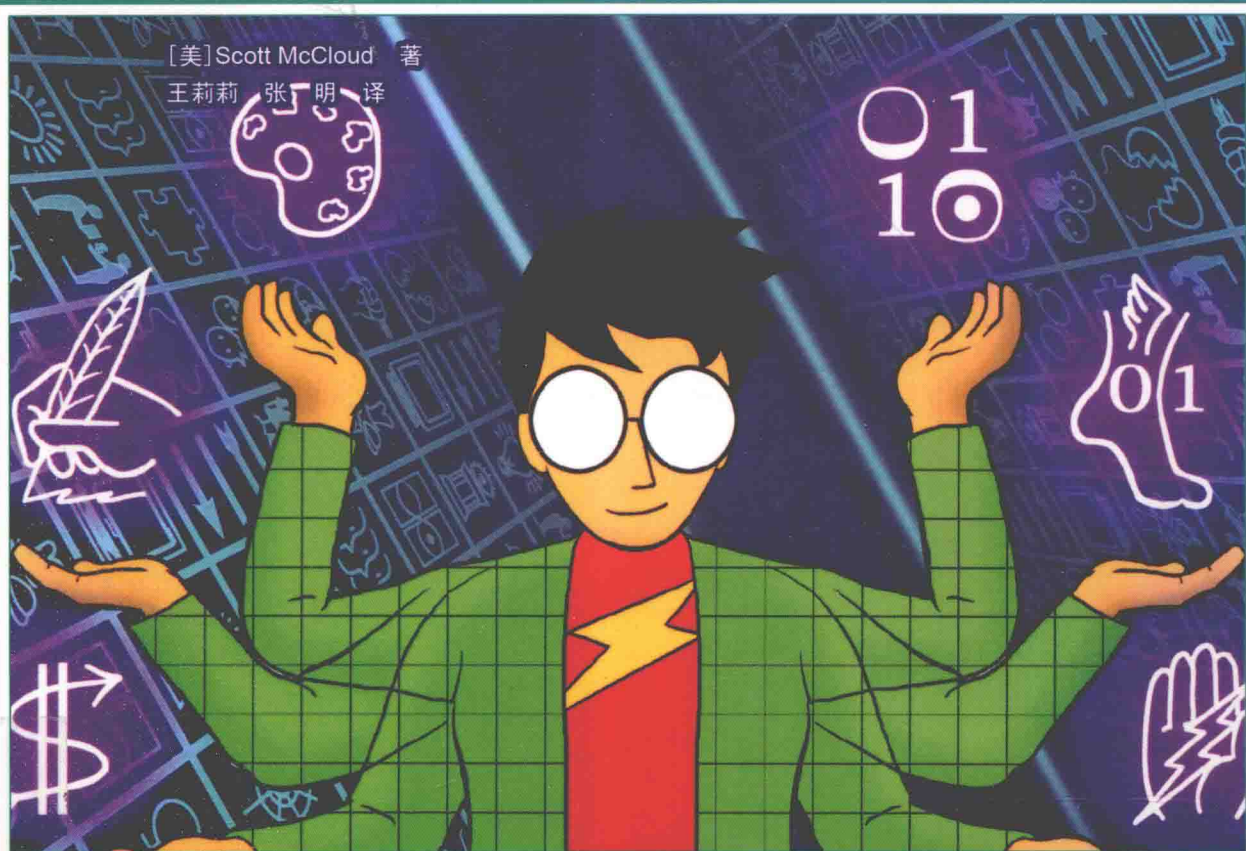
Reinventing Comics

依靠想象力和技术重新构建一种艺术形式

SCOTT MCCLOUD

[美] Scott McCloud 著

王莉莉 张明 译



《理解漫画》作者——Scott McCloud倾力打造
亚马逊动漫类畅销图书

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

世界动漫 经典教程

Perennial

重构漫画

Reinventing Comics

依靠想象力和技术重新构建一种艺术形式

SCOTT MCCLOUD

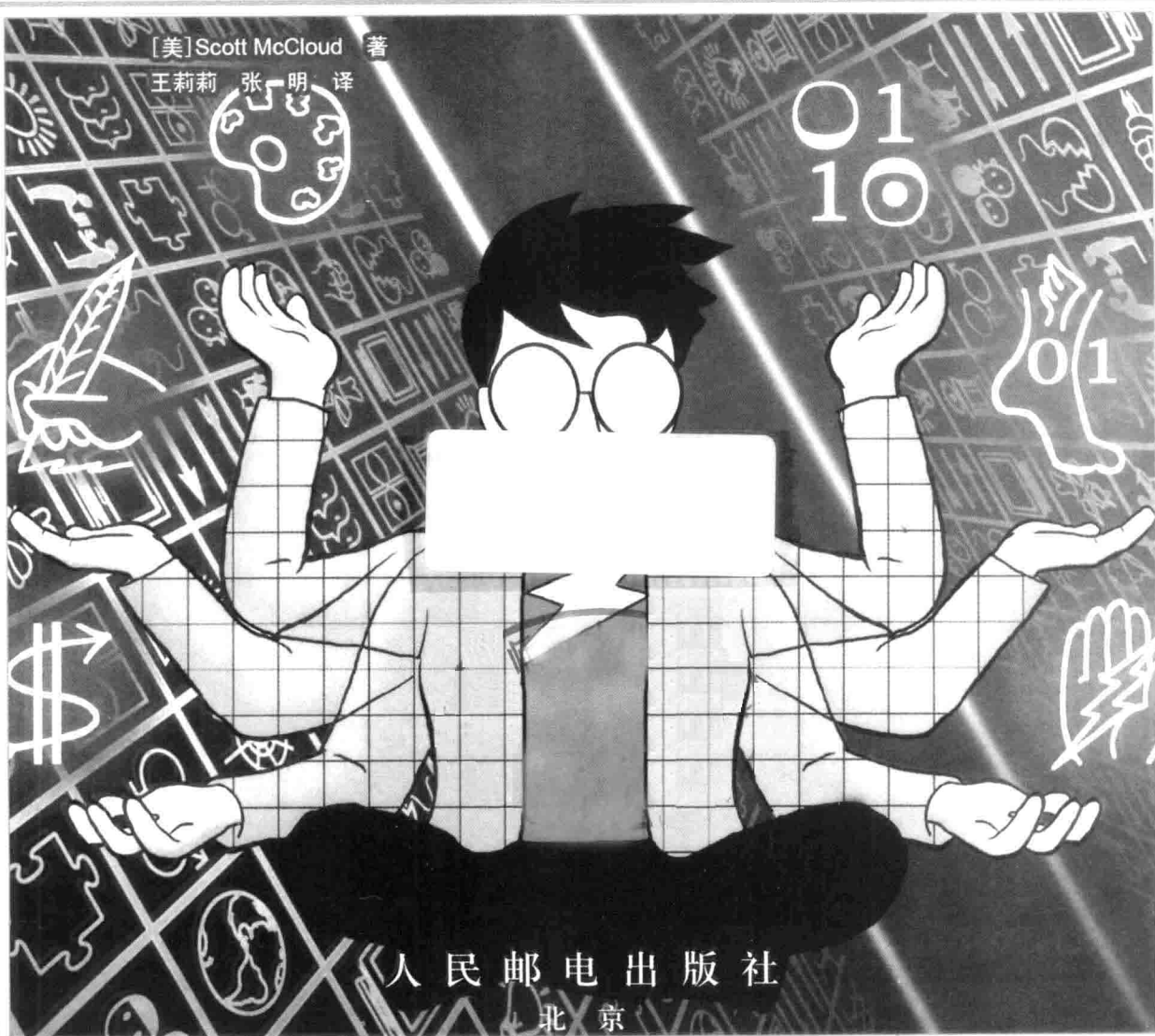
[美] Scott McCloud 著

王莉莉 张明 译



01
10

01



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

世界动漫经典教程. 重构漫画 / (美) 麦克劳德
(McCloud, S.) 著; 王莉莉, 张明译. — 北京: 人民邮
电出版社, 2010. 7

ISBN 978-7-115-22867-3

I. ①世… II. ①麦… ②王… ③张… III. ①动画—
技法(美术)—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第082738号

版 权 声 明

Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form
Copyright©2000 by HarperCollins Publishers, USA

All rights reserved.

本书中文简体字版由 HarperCollins 公司授权人民邮电出版社出版。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

本书继承了《理解漫画》一书幽默诙谐的语言特色, 作者继续通过形象化的角色讲述了漫画行业的历史、状态及漫画创作技巧, 具体内容包括漫画的12次变革、漫画是如何诞生的、漫画的阅读方式、今天的人们对漫画的理解, 以及漫画如何在新千年中开创新的辉煌等。看似非常简单的说法却深刻揭示了如何将个人的想像力和绘画技术赋予一种艺术形式以新生命的主题。

本书非常适合于动漫爱好者、相关专业的学生、工作人员阅读, 也适合动漫相关专业作为培训教材。

世界动漫经典教程——重构漫画

- ◆ 著 [美] Scott McCloud
- 译 王莉莉 张 明
- 责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 15.25
- 字数: 86千字 2010年7月第1版
- 印数: 1—4 000册 2010年7月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2009-6595号

ISBN 978-7-115-22867-3

定价: 49.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

目 录

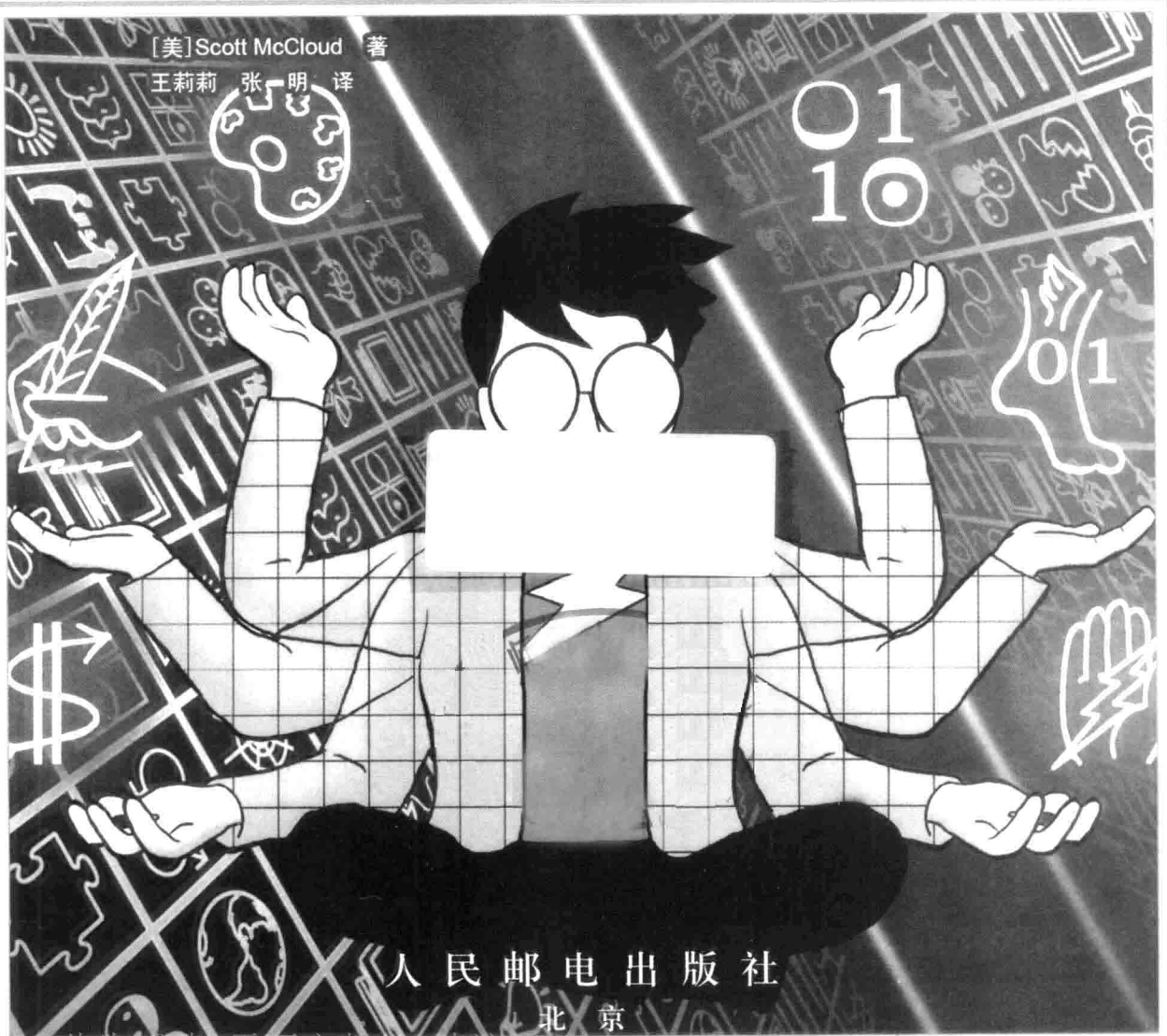
对《理解漫画》的简要回顾	5
简介	10
第1章 风车和巨人	29
设置过程	30
作为文学作品的漫画	32
作为艺术形式的漫画	46
消极的土地	60
漫画著作者的权利	61
行业创新	69
接触漫画	76
社区标准	84
公众认知问题	86
公共机构的关注度	96
谋求多样化的漫画世界	100
漫画中的性别失衡	104
少数群体的表达方式	109
类型多样化	115
第2章 漫画的发展趋势	131
电脑的发展	132
通过那道门——数字化生产	142
非摩擦经济——数字交易	158
画布无极限——数字漫画	204

重构漫画

Reinventing Comics

依靠想象力和技术重新构建一种艺术形式

SCOTT MCCLOUD



[美] Scott McCloud 著
王莉莉 张明 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

世界动漫经典教程. 重构漫画 / (美) 麦克劳德
(McCloud, S.) 著; 王莉莉, 张明译. — 北京: 人民邮
电出版社, 2010. 7

ISBN 978-7-115-22867-3

I. ①世… II. ①麦… ②王… ③张… III. ①动画—
技法(美术)—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第082738号

版 权 声 明

Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form
Copyright©2000 by HarperCollins Publishers, USA

All rights reserved.

本书中文简体字版由 HarperCollins 公司授权人民邮电出版社出版。

版权所有, 侵权必究。

内 容 提 要

本书继承了《理解漫画》一书幽默诙谐的语言特色, 作者继续通过形象化的角色讲述了漫画行业的历史、状态及漫画创作技巧, 具体内容包括漫画的12次变革、漫画是如何诞生的、漫画的阅读方式、今天的人们对漫画的理解, 以及漫画如何在新千年中开创新的辉煌等。看似非常简单的说法却深刻揭示了如何将个人的想像力和绘画技术赋予一种艺术形式以新生命的主题。

本书非常适合于动漫爱好者、相关专业的学生、工作人员阅读, 也适合动漫相关专业作为培训教材。

世界动漫经典教程——重构漫画

- ◆ 著 [美] Scott McCloud
- 译 王莉莉 张 明
- 责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 15.25
- 字数: 86千字 2010年7月第1版
- 印数: 1—4000册 2010年7月北京第1次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2009-6595号

ISBN 978-7-115-22867-3

定价: 49.00元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

致谢

德尼斯·金兹和朱蒂斯·汉森各自让我产生了着手撰写本书的基础想法并且顺利完成写作。

保尔·列维兹及DC漫画给了我出版这本包含多样性观点的勇气。

艾伦·柏格、约尼·赫尔特及吉姆·赫金斯一直关心我并帮助我充实了书中的精彩内容。

库克·布西克使我确切相信了并且重写了一多半第一部分的内容。改完后库克布西克一直还没有看到我的新版本，因为我害怕他还会让我再去修改，而我已经没有这个时间了，希望已经变得更好了。

约翰·罗歇尔提供了最有智慧的字体。

阿米·布洛克威对我提供真诚的艺术方面的指导（及封面设计思路）。

感谢无数的网络设计者、游戏设计者、界面专家及自从1993年以来一直不留情面地纠缠我的搜索专家们，你们帮助我维护了我的滑稽漫画的继承权。

波特·撒德逊提供了简短留言的索引帮助。

威尔·埃恩纳和阿尔特·施皮格尔曼也一直在帮助我。

穆勒·库普先生，在我有机会之时却未能与您见上面，我实在是个笨蛋。

伊维·斯金及温特先生也不遗余力地向我提供了支持与关爱。

我们的父母（我发誓总有一天，我会得到一份真正的工作）。

对于本书的出版提出过鼓舞、建议、逻辑或者技术支持及其进行过有意义的交流的人士（检查所有采用的内容）有：

安娜·阿什利、史蒂夫·贝塞特、Mirage的默里·伯德、科里·布里奇、查尔斯·布朗斯汀、道格·丘奇、克里斯·考奇、塞缪尔·R·德兰尼、Comics Buyer's Guide的海伦·费恩里、凯蒂·盖米尔、卡耶塔诺·加尔萨、施乐公司帕洛阿尔托研究中心的马特·高贝特及全体同仁、尼尔·盖曼、亨利·詹金斯、马克·兰德里曼、Media Lab的珍妮特·默里及全体同仁、海蒂·麦克唐纳、拉里·玛德、德韦恩·麦克杜菲、彼得·莫赫尔兹、杰瑞·米歇尔斯基、弗兰克·米勒、兰德里曼、米歇尔·雅各布、尼尔森·克里斯·欧尔和CBLDF全体同仁、拉曼那·劳、霍华德·莱因高尔德、杰米·里尔、亚当·菲利普斯、Ralph's Comics Corner的拉尔夫和麦克、吉姆·萨利克鲁伯、Wired的杰西·斯坎伦、大卫·斯莫尔、爱德华·塔夫特、里克·维奇、史蒂夫·维勒尔、道格·威尔、弗兰克·乌尔夫、威尔·赖特和伯纳德·宜。

特别感谢所有那些——只有自己本人明白曾经为本书的出版做过贡献的人——由于我的笨拙而未能将其列于感激名单但一定会在本书交付出版后的十分钟内能够记起却再也无法采取补救措施的人。

目 录

对《理解漫画》的简要回顾	5
简介	10
第1章 风车和巨人	29
设置过程	30
作为文学作品的漫画	32
作为艺术形式的漫画	46
消极的土地	60
漫画著作者的权利	61
行业创新	69
接触漫画	76
社区标准	84
公众认知问题	86
公共机构的关注度	96
谋求多样化的漫画世界	100
漫画中的性别失衡	104
少数群体的表达方式	109
类型多样化	115
第2章 漫画的发展趋势	131
电脑的发展	132
通过那道门——数字化生产	142
非摩擦经济——数字交易	158
画布无极限——数字漫画	204

对《理解漫画》的简要回顾

用3页的篇幅做个简要回顾



我们称其为**漫画**的这种艺术形式基于一个简单的**理念**。



这个理念将**图片**按一定顺序排列来阐述随**时间推移**而发生的事



虽然这种理念具有**无限的潜力**，但由于它在**大众文化中的应用很有限**，因此其概念长期处于**模糊不清**的状态。



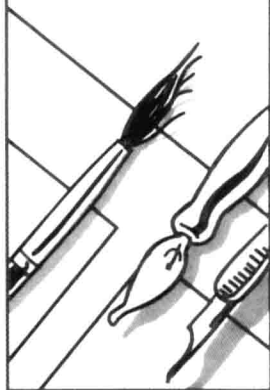
要**读懂漫画**，需要将漫画的**表现形式**从其所表达的**内容**中分割出来——



——而且应清楚**不同时代**的人如何应用相同的理念来实现其**美好的目标**——



——还要清楚我们**所处时代**的**理念**和**工具**所具有的**限制**。



漫画是一种**语言**，所有的**视觉符号**都可以成为它的**词汇**——



——包括**卡通领域**和**现实世界**的力量，可以是**各自独立**的力量，或是二者**完美结合**所产生的力量。



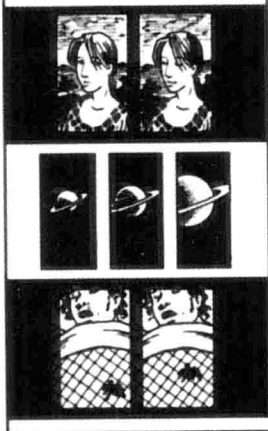
漫画的**核心内容**存在于**画格之间**——



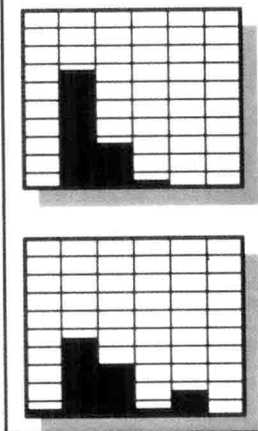
——在这片空间中，读者的**想象力**可以使**静止的画面**变得**生动起来**！



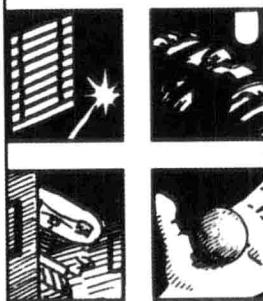
这是一个可以进行量
化、分类的过程——



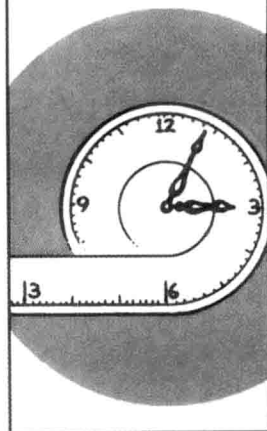
——甚至可以精确
测量——



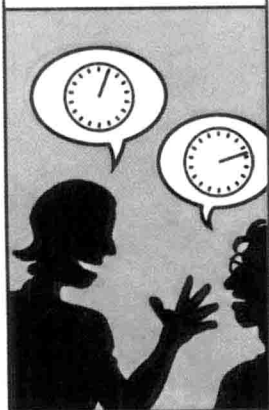
——漫画以绘制想
象中画面的方式保
留其绝对的神秘状
态。



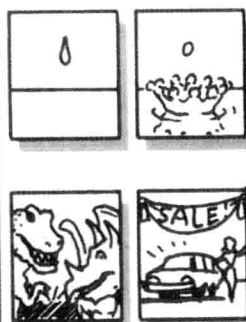
依靠视觉序列，漫画
用空间取代时间。



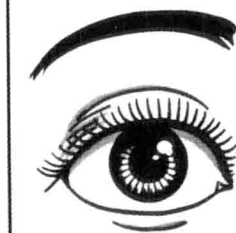
但是并不存在转换图
表，时间的流逝通过
画格来表现——



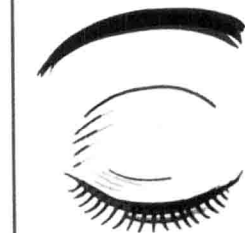
——其方式多得令人
吃惊。



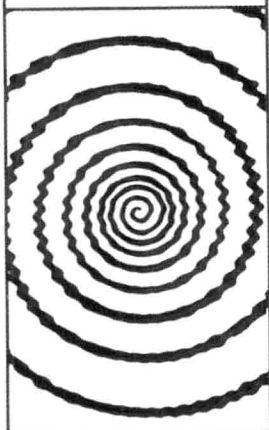
只需使用一种感官去
感受静止的图像——



——漫画能够表达
人的各种各样的感
觉——



——通过线条本身去
表达——



——漫画向世人传达
了人类无形的感情世
界。



线条以恰当方式演化
成各种符号——



——这些符号周围又
逐渐跳出了新面孔，
称为：



经过数千年的支离破碎之后重新获得统一——



——以一种远比其他任何形式更为密切的关系存在。



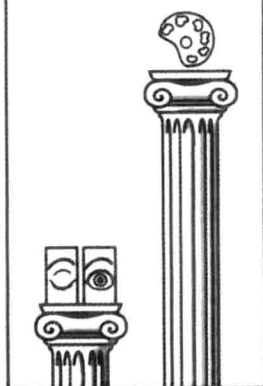
与其他的艺术形式一样，漫画仅仅是一种简单的理念——



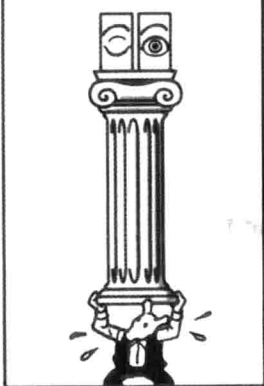
——寻求某种复杂的应用——



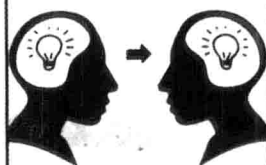
——在传统智慧看来，漫画仍然不被认为是一种艺术形式。



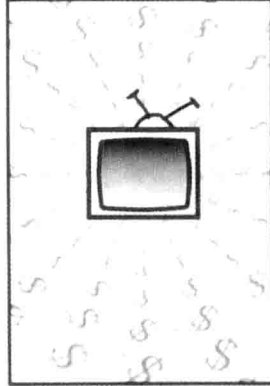
某种程度上只是一种想努力脱颖而出的状态（尽管其被特定人群所喜爱）。



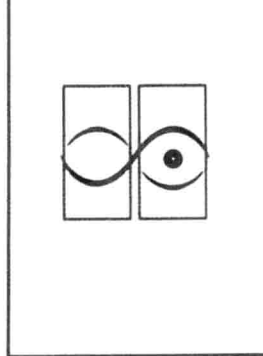
虽然还只是作为个人之间的少数几种交流形式之一，但漫画在社会上的地位是极其重要的——



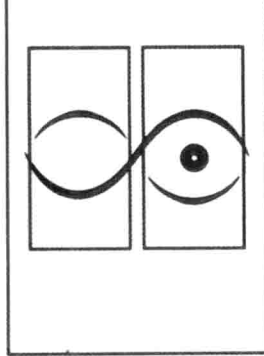
——在这个充满条条框框的、自动化程度高以及需要合作的大众市场中。



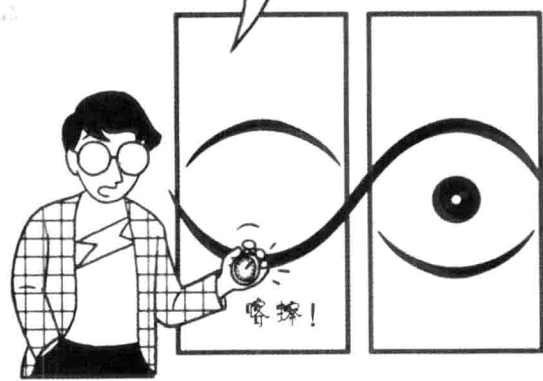
漫画为作者提供了一种拥有巨大思路空间和控制的媒介——

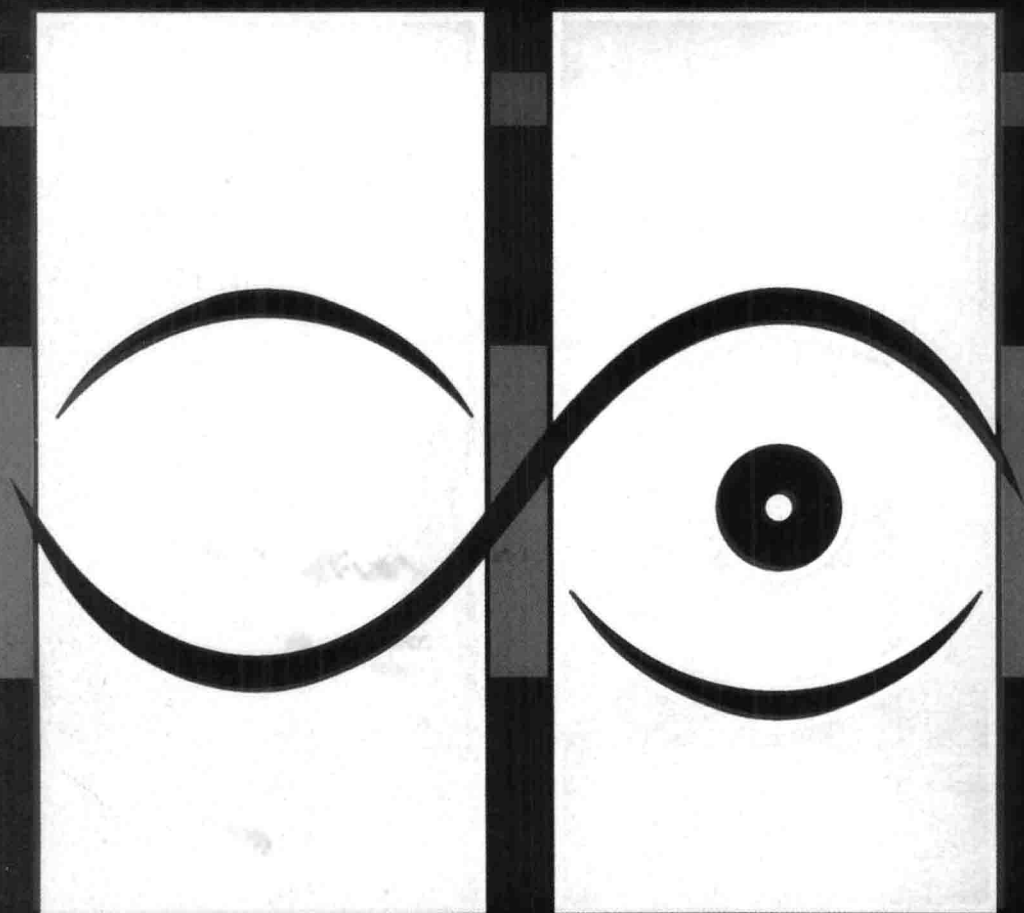


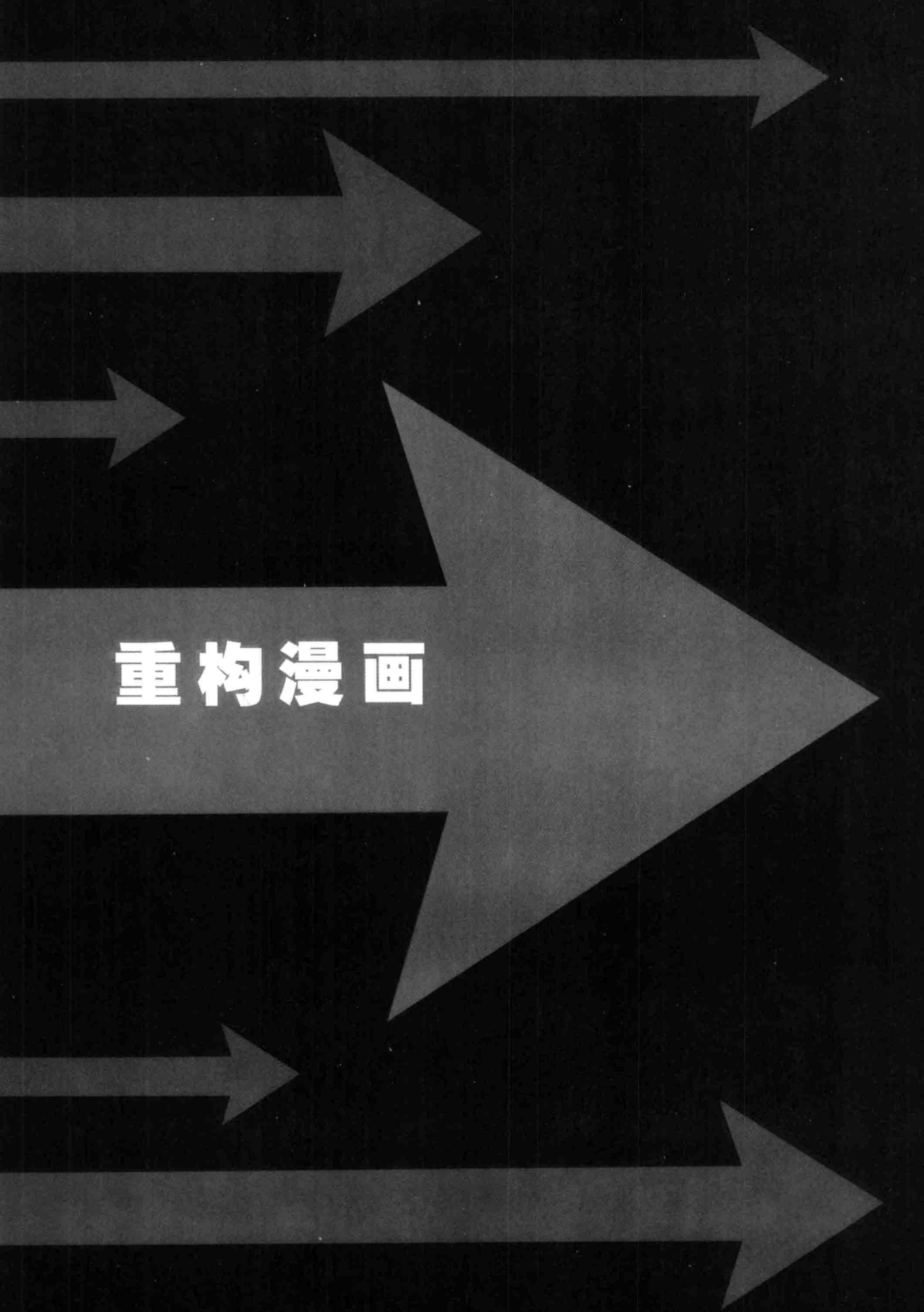
——一种独特的、能够与读者建立亲密关系的媒介——



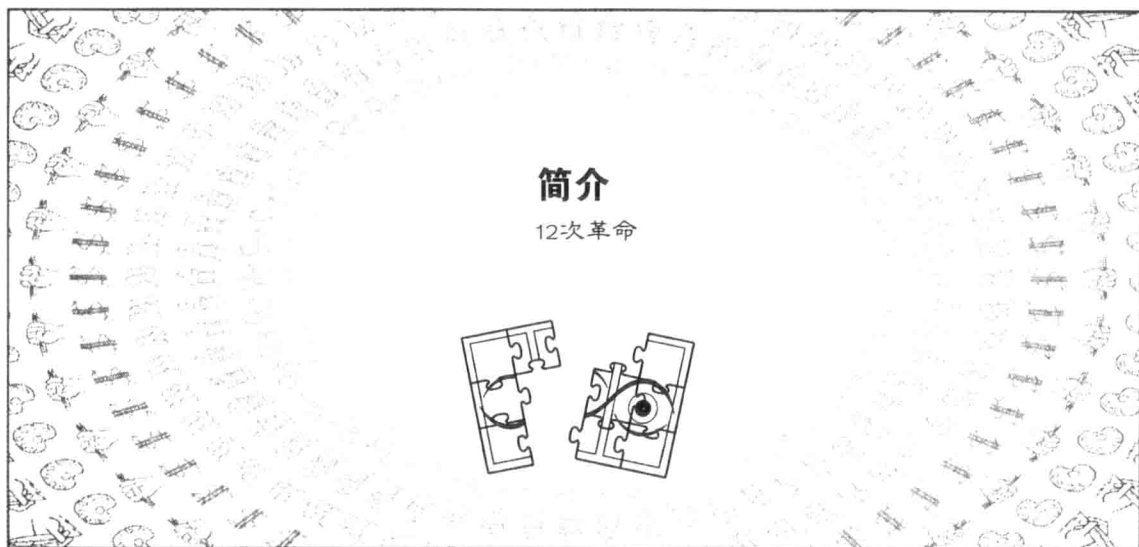
——它的潜力是如此巨大，如此令人鼓舞，但是也会让人为之纠结。





The background is a solid black field. Overlaid on this are several large, light gray arrows. One large arrow originates from the bottom left and points diagonally towards the top right. Four other smaller arrows are positioned horizontally: one at the top, one below it, one below that, and one at the bottom. All horizontal arrows point towards the right. The title '重构漫画' is centered horizontally and partially overlaps the large diagonal arrow.

重构漫画



简介

12次革命



嗨，我是
斯科特·麦
克劳德。

欢迎来到我的
工作室。

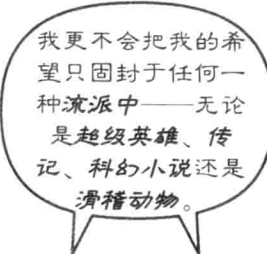
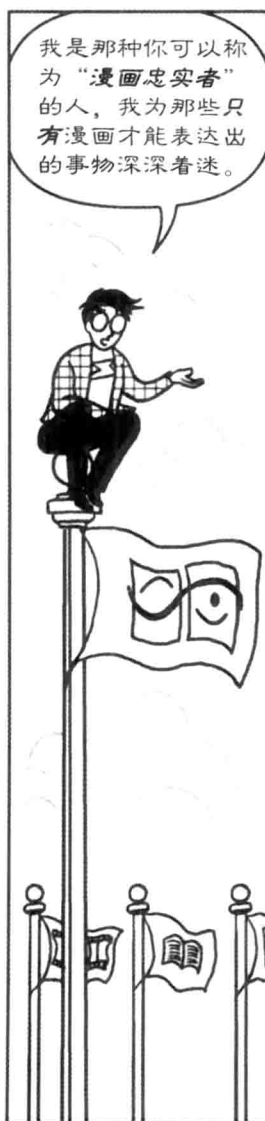


我创作漫画已经有15个年头了。是有
幸能在整个漫画生涯中谋得体面生活
的少数幸运儿之一。



最近，
我特别想知道，像
我这样一个人还能
在漫画事业上坚持
多久。

漫画的商业运作
情况仍然并不十
分乐观。



当我还是个孩子的时候，我就更加关注漫画的将来，而不是它的过去与现在。



作为一个爱好美国主流漫画的年轻人，我常常把艺术家当成怪人，认为他们更具创造的风格。



起初，最吸引我的是那些具有冒险精神、被我称为**超级英雄**的艺术家——



——然后，对国外更具挑战性和/或惊心动魄的打斗幻想作品感兴趣。



很快我又发现了早期艺术先锋们的**前卫思想艺术**——



——受其鼓舞，最后探寻到了漫画领域的**最边缘的角落**。



我从来没有长时间只专注于漫画的某一种流派，我觉得每一种流派都只是**拼图**的一小块。



20世纪80年代初期，当我刚开始从事漫画创作的时候，就像那个年代的许多同龄人一样，我觉得美国漫画开始大规模地**杂糅**在一起。



版画2：吉姆·斯大林（Warlock）。版画3~6：吉姆·斯特兰科绘制的《绿巨人》（脚本由斯坦·李创作）；丹·欧班诺和莫比斯的《无尽的明天》；威尔·艾斯纳的《闪灵侠》、水木茂的《鬼太郎》



由于具有冒险精神的主流漫画不断增加以及某些限制条件的放宽，漫画的公众形象开始膨胀。



《黑骑士归来》
弗兰克·米勒



《守望者》阿兰·摩尔、戴夫·吉布森著



《忍者神龟》凯文·伊斯特曼、彼得·拉尔德著



——同时其他漫画作家们创造了许多寻求超越漫画界线的更加独立的漫画著作，作品触及到了人们的现实生活的外围线。



《毛斯：一个劫后余生的故事》
(Mousa Survivor's Tale)
阿尔特·施皮格尔曼著



《爱与火箭》
(Love and Rockets)
贺尔蒙德斯著



《8号球》(Eightball)
丹尼尔·克罗斯著



《豆世界的传说》
(Tales of the Beanworld)
拉里玛德著



《美国荣耀》
(American Splendor)
哈维·皮卡·戴若瑞斯著



《美味的皮毛》
(Yummy Fur)
切斯特·布朗著

