

世界动漫 经典教程

Perennial

# 理解漫画

(第3版)

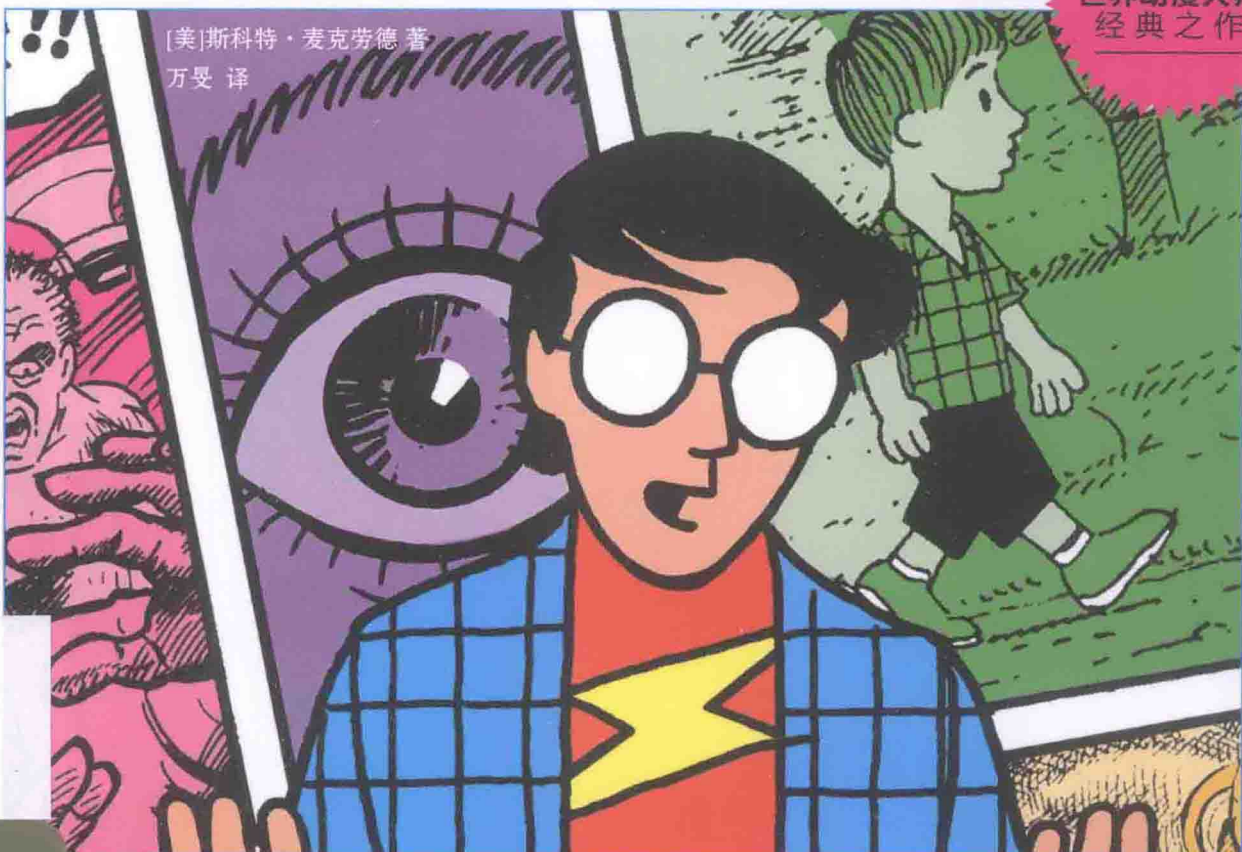
## Understanding Comics

解析漫画艺术的奥秘

### SCOTT MCCLOUD

殿堂级  
世界动漫大师  
经典之作

[美]斯科特·麦克劳德 著  
万曼 译



本书曾荣获漫画界顶级大奖——艾森纳奖和哈维奖，畅销20年  
被译成16种语言出版，亚马逊动漫类超级畅销图书

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

# 世界动漫经典教程——理解漫画（第3版）

[美] 斯科特·麦克劳德 著  
万 旻 译

人民邮电出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

世界动漫经典教程. 理解漫画 / (美) 麦克劳德著 ;  
万旻译. — 3版. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 2  
ISBN 978-7-115-37524-7

I. ①世… II. ①麦… ②万… III. ①动画—绘画技  
法—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第017638号

## 版权声明

UNDERSTANDING COMICS: The Invisible Art by Scott McCloud

Copyright©1993 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

《世界动漫经典教程——理解漫画(第3版)》是一本向大众普及漫画艺术的入门教学用书, 书中作者通过形象化的角色带领我们一步步地认识漫画中的各种元素。《世界动漫经典教程——理解漫画(第3版)》内容系统详尽, 介绍了漫画中图形符号的应用、画格的概念、时间的表述方式、线条的合理表现、文字和图画并结合要点, 以及漫画中色彩的运用等内容, 具有很强的趣味性。本书语言幽默诙谐, 作者用简单的画面告诉人们, 这门“连续的艺术”也可以拥有强烈的表现力, 这个看似非常简单的说法, 却展示了漫画中所蕴含的极深的艺术潜力。

《世界动漫经典教程——理解漫画(第3版)》非常适合于动漫爱好者和相关专业的学生与工作人员阅读, 也适合作为动漫相关专业的培训教材。

◆ 著 [美]斯科特·麦克劳德

译 万旻

责任编辑 王雅倩

责任印制 李东

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 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: 13.75

2015年2月第3版

字数: 502千字

2015年2月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2009-6594号

定价: 49.00元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号



# 致 谢

你现在阅读的这本书历经15个月编写完成，其中包含的部分理念已经酝酿了9年之多，因此，想要对所有对此书的编写给予帮助的人表达我的感激几乎是不可能的。此外，由于本书是在漫画界首次出版，所以得到了众多同仁的鼎力支持。很遗憾不能列出所有曾经给予帮助和支持的人，在此一并致谢。

首先，想表达我对Steve Bissette、Kurt Busiek、Neil Gaiman、Larry Marder和Ivy Ratafia的感激之情，他们详细地审阅了我的初稿并提出了很多非常有价值的意见和建议。他们对这项工作所做的贡献无论如何赞扬都不过分。我还很幸运地得到了天才Jennifer Lee对书稿的详细分析，还有Bob Lappan给予了超越职责之外的帮助，对全书进行了审校并提出了很多非常好的建议。还要对高尚慷慨的Will Eisner表示特别的感谢，在本书编写的后期阶段，他给予我无数鼓励的话语，以及众多有价值的建议。多年以来，无论是我个人还是其他众多的艺术家，无不从Will Eisner的作品中获得了大量的创作灵感。Eisner所著的《COMICS AND SEQUENTIAL ART》一书第一次对漫画的艺术形式进行了检验，而这本书是第二本。如果没有你，我不可能完成这些，非常感谢你，Will。

我还应该深深感谢在准备手稿阶段曾给予我诸多建议的朋友和亲人们：Holly Ratafia、Alice Harrigan、Carol Ratafia、Barry Deutsch、Kip Manley、Amy Sacks、Caroline Woolf、Clarence Cummins、Karl Zimmerman、Catherine Bell、Adams Philips和传奇人物Dewan兄弟、Ted和Brian。

在漫画界，我要特别感谢Richard Howell、Mike Luce、Dave McKean、Rick Veitch、Don Simpson、Mike Bannon（技术支持）、Jim Woodring和San Diego'92的所有同仁。感谢众多专家给予本书的支持和认可。我还要特别感谢Jim Valentino、Dave Sim和Keith Giffen，他们借助自己的书为我的工作提供一个讨论的平台。对于本书的零售工作，

我要感谢Direct Line Group的慷慨的成员们，还有很多零售书店，感谢他们在我们的第一次行程中热情的招待，特别是Mighty Moondog本人，还有Gary Colobuono。还要感谢Nexus of All Comic Book Realities的Larry Marder，感谢他对我不遗余力的帮助。

感谢报纸、广播和电视界的广大记者，感谢他们能够以一个全新的视角来谈论此书；还要特别感谢Calvin Reid和PW的所有成员。

追溯到更久远的时间，很多人对本书中的理念产生了非常积极的影响，很难在此处一一列举出来，但他们的贡献同等重要。很久以前，Kurt Busiek将我引入了漫画的世界。《Eclipse》的主编Cat Yronwode在7年的时间中帮助我形成了对《ZOT》的评判能力！他也是在少数漫画创作人中一个能真正理解我创作理念的人。还有Art Spiegelman，和Eisner一样，他为我提供一个针对漫画作为艺术形式的角色模型，此外，他的短篇论文《Cracking Jokes》阐明了漫画作为非科幻小说的潜在可能性，并为我编写此书提供了可能性。其他给我带来积极影响的还有锡拉丘兹大学的Larry Bakke、Richard Howell和Carolina Kalish三位教授。

还要感谢Tundra Publishing、Kitchen Sink Press和HarperCollins的所有人。

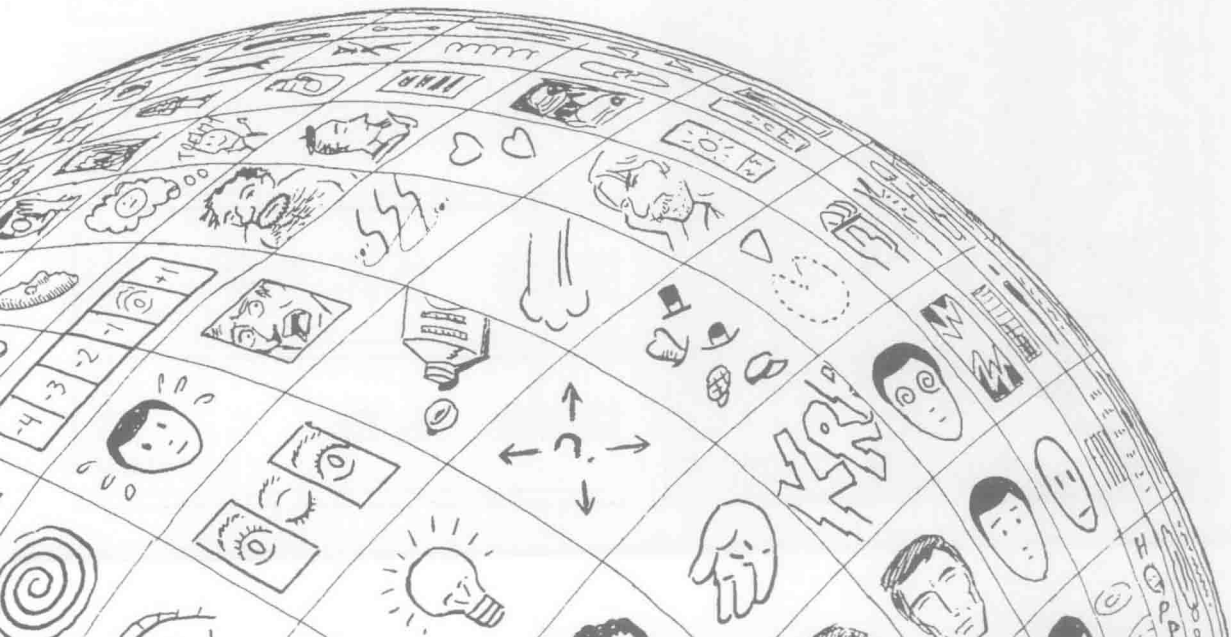
如果没有Kevin Eastman，这本书也许永远不会面世，谢谢你，Kevin。

如果没有Ian Ballantine，也不可能出现你手中正阅读的这本书，谢谢你，Ian。

此外，还有你，Ivy，如果没有你，不可能发生这么多有趣的经历。在此，真心表达我对你的热爱。



斯科特·麦克劳德



# 目录



## 导言

### 第1章 为漫画正名

2



### 第2章 漫画词汇表

24



### 第3章 漫画的语法

60



### 第4章 时间构成

94



### 第5章 线条的生命

118



### 第6章 表现和陈述

138



### 第7章 六步法则

162



### 第8章 色彩浅谈

185



### 第9章 合成

193





# 导言



某天，我的老伙计马特·菲泽尔打来电话。

斯科特，ZOT完成后你准备画什么？



该怎么形容呢，这是一本关于漫画的漫画书！

像是漫画史？



不完全是，虽然里面有一些关于漫画的历史，但更多是关于漫画的艺术形式、作用，以及实现方法。



比如我们怎样定义漫画，漫画的基本元素，人类思维如何处理漫画的语言，诸如此类的事。



我即将完成的这章是关于画格之间的故事，另一章是讲漫画的时间流程，还有一章是讲文字、图片，以及叙事之间是如何互动的。



我甚至提出了一套新的、全面的创作理论，它不仅适用于漫画，也涉及广义的艺术！！



噢。



你不觉得年纪轻轻就做这个早了点吗？



# 第1章

## 为漫画正名



当我还是个小孩的时候，我就已经完全懂得了什么是漫画。



漫画就是表面颜色鲜艳，里面全是垃圾艺术、白痴故事和一群紧身裤猛男等内容的杂志。



而我只读那些真正的书，对我来说，漫画太小儿科了！



但当我读八年级时，有个朋友（比我聪明得多）劝我再看一下漫画书，并把他的收藏借给我。

很快，我就上瘾了！



不到一年，我就被漫画彻底征服了！我立志成为一名漫画家并开始练习，练习，再练习！



我感觉漫画里藏着一种东西……从未被人发掘。

某种神秘的力量！



但每当我试着解释这种感觉时，又不知从何说起。



当然，我明白漫画通常所代表的意思，比如制作粗糙、没文化、不值钱、可以随便丢弃的小孩玩意。

但是，

它们完全可以是另外一个样子啊！

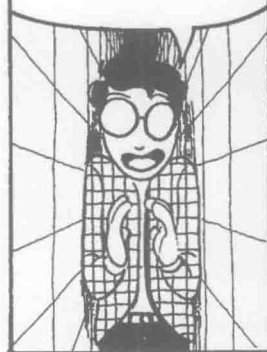


可问题是大多数人确实是那么理解漫画的啊！

严肃点！别给我整那套漫画式的玩笑！



如果说人们不能理解漫画，那是因为他们对漫画的理解太狭隘了！



如果能给它下一个恰当的定义，也许就能推翻这种思维定势，

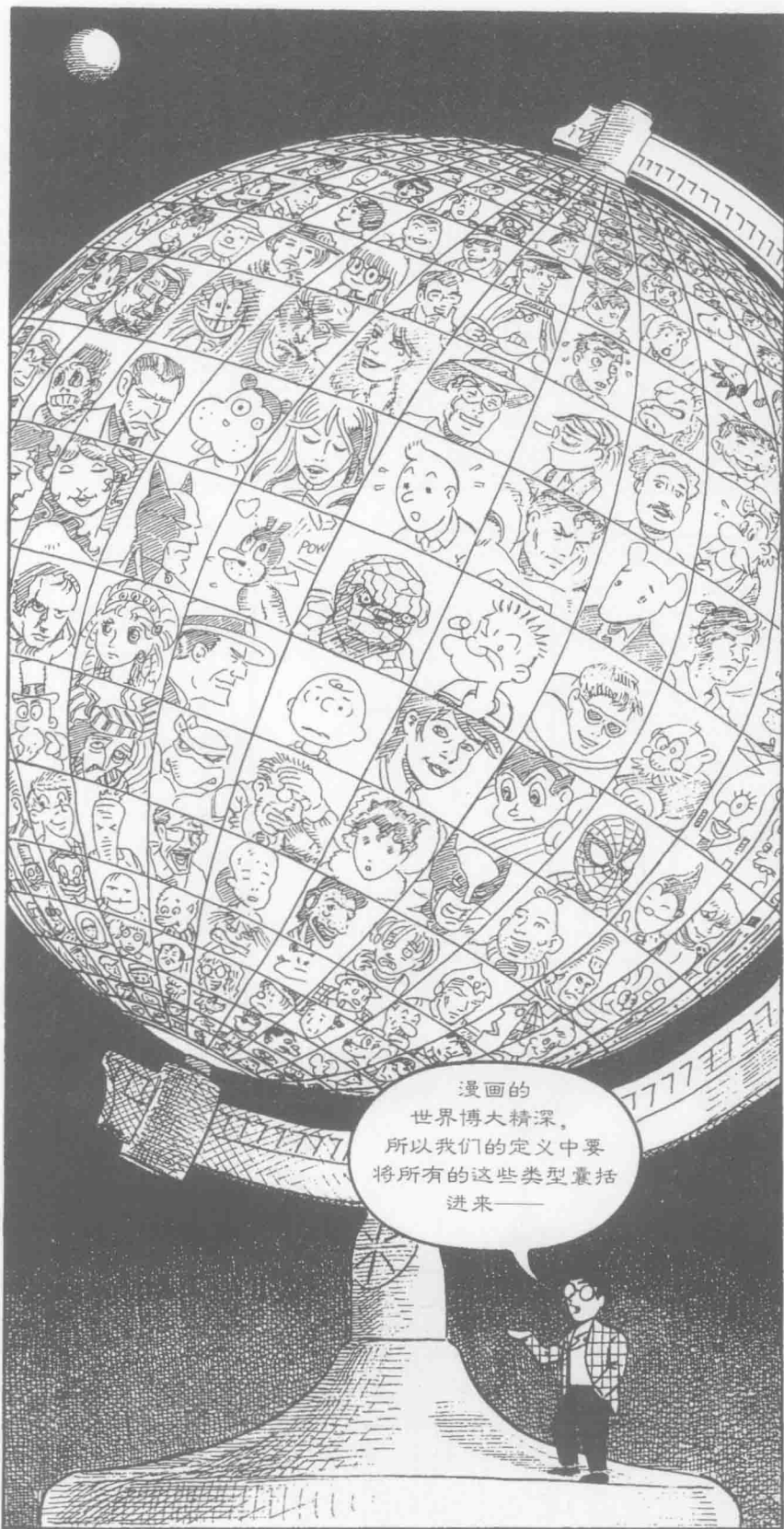
从而展现漫画的无限潜能！



我们的旅程将由此开始。







漫画的  
世界博大精深，  
所以我们的定义中要  
将所有的这些类型囊括  
进来——

——同时又没必要涉  
及那些与漫画毫无关  
系的东西。



需要给漫画下一个  
定义，它是一种媒  
介，与漫画书和连  
环画这样的具体事  
物不同。

每个人都会看漫画。



但是——  
——什么是——  
——漫画呢？

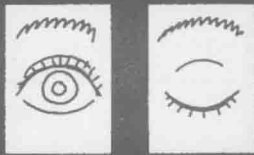
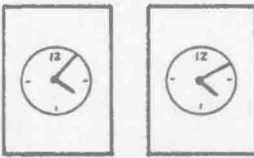
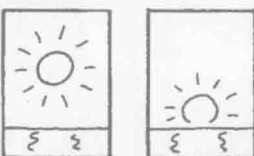
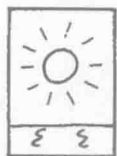
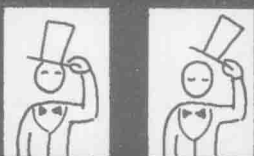


漫画大师威尔·艾斯纳将漫画称为“连续的艺术”。

把下面的图片单独来看，就是几幅简单的图片。

但是，如果将它们组成一个序列，即使是由两幅图组成的序列，情况马上就不同了：它们变成了漫画！

注意，这个定义与风格、质量或主题无关。



各种漫画艺术学校所教的都是那些与特定的艺术家、特定的题材、特定的趋势……有关的内容。



要给漫画下一个定义，必须先给审美观做个小手术，将形式从内容中分离出来。



这种被称为“漫画”的艺术形式——  
这个媒介——  
是一个可以容纳无数理念和图像的容器。



这些图像和理念的  
“内容”取决于创  
造者，而且我们又  
口味各异。



咕嘟……  
咕嘟……



呸！！



恶~  
味！味！  
呃啊……



啊哈

诀窍就是不要将  
内容——



——误认为是  
容器。



实际上，  
在不同的时期内，  
所有那些伟大的媒介形  
式，其内涵和本身  
都经历过这种批判  
式的审视。



但对于漫画来说，  
很少有人给予它相  
应的重视\*。

看看我们是否能改  
变这种局面。



\*被艾斯纳称为“连续的艺术”的漫画除外。



\*并置=相邻，很牛术语。





**Comics (漫画)** —— 名词的复数形式，与单数动词连用。

1. 经过有意识排列的并置图像及其他图像，用来传递信息和/或激发欣赏者接受美学。
2. 服装艳丽的超级英雄与反派作战最终拯救世界，充满紧张刺激的打斗场面！
3. 超可爱的小兔子、小老鼠和小胖熊蹦蹦跳跳，跳跳蹦蹦。
4. 腐蚀我国青少年的糖衣炮弹。



其实，在很久  
很久以前！

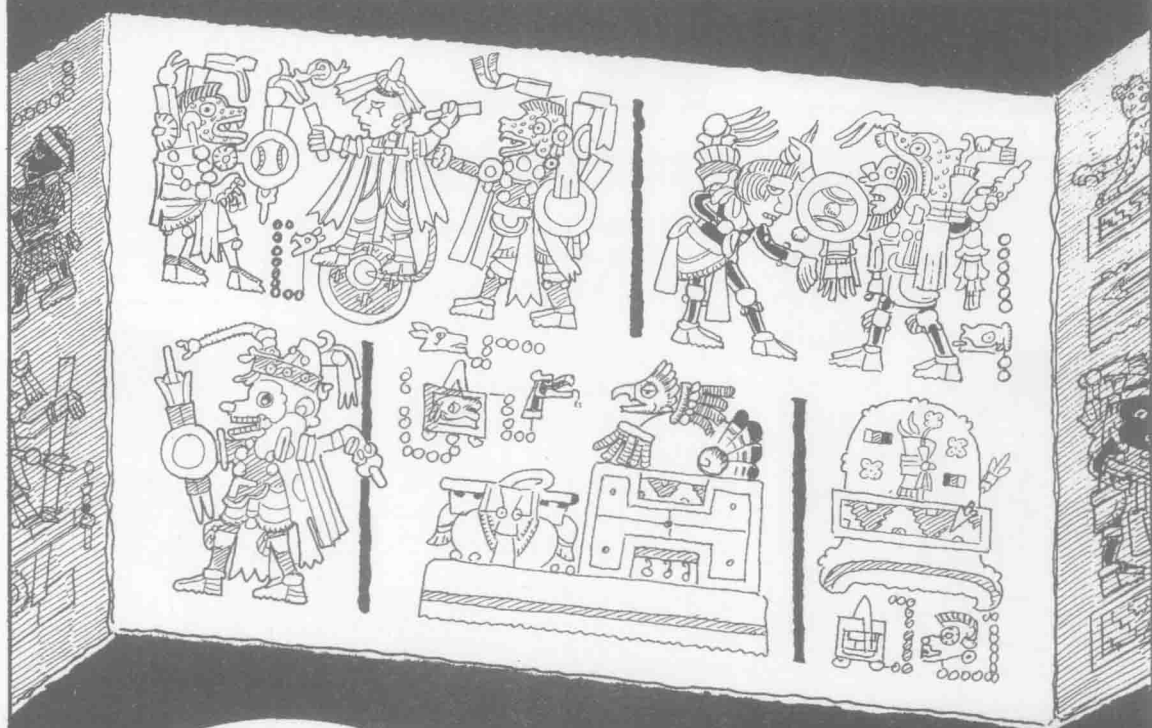
1500

1600

1700

1800

1900



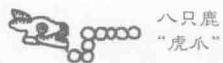
这是一幅1915年  
前后由科尔特斯发现的  
玛雅史诗画卷原稿。

这幅30英尺长、色彩鲜艳的画卷讲  
的是大英雄八只鹿“虎爪”的故事\*

这是漫画吗？必须是啊！我们  
甚至可以看懂一些呢！

\*根据来源不同，有的称为“猫爪”。

首先，我们将文字从  
图画中分离出来。



八只鹿  
“虎爪”

(指人名)



十一座房屋十二只猴子  
(指日期)



西沛神之  
束缚

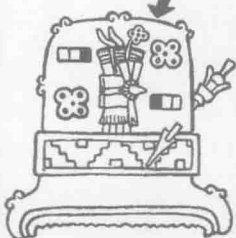
(未知的地名，象形文字)

然后反过来读  
(从右向左之形顺序)

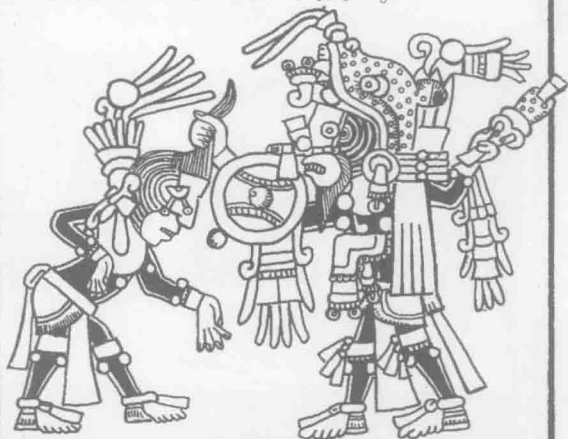
年代：公元1049年

日期：5月3日\*

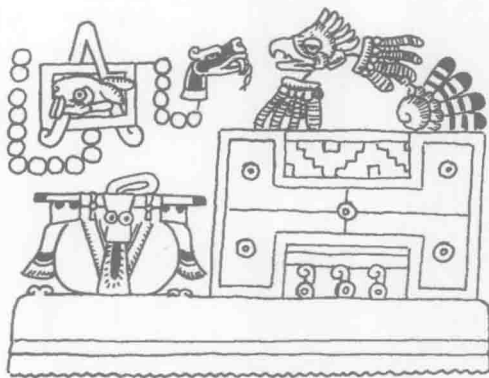
地点：这里！



我们的大英雄八只鹿“虎爪”征服了该部落并  
抓获九岁的王子四面风“火蛇”。

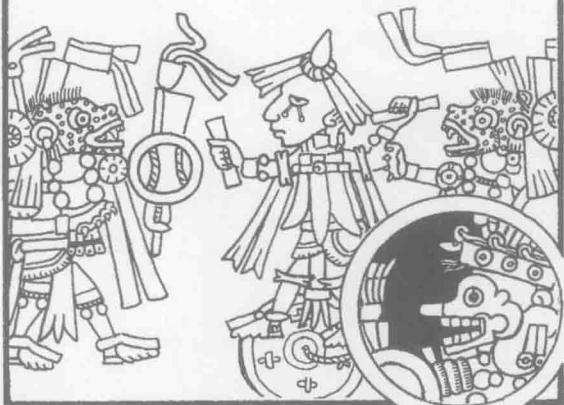


八只鹿还抓获了王子的长兄十只狗和六间屋  
“石刀”，并将他们放在冰块上。

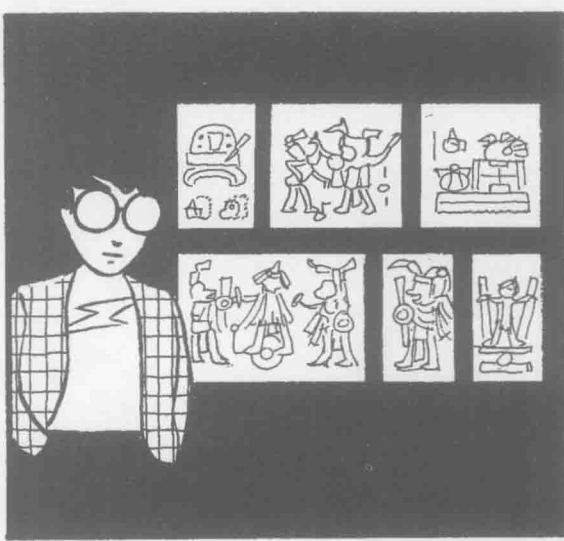
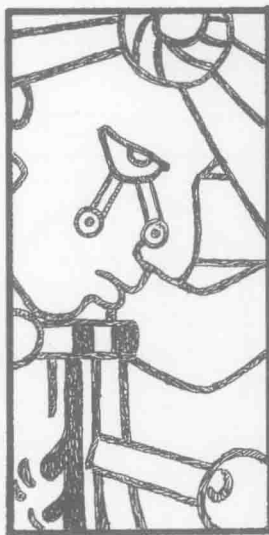


(此处引用译者的原话)

第二年，八只鹿和他的兄弟（猜测）装扮成  
老虎，与十只狗王子和另一个装扮成死神的  
勇士进行剑术决斗。



八天后八只鹿杀死了  
另一个王子六间屋  
“石刀”。



\*年代是已知的，日期是我根据《十二猴军》的内容猜测的。



其实在科尔斯特开始收集漫画数百年之前，法国人就开始创作出与其惊人相似的作品——巴约挂毯。

这个长230英尺的挂毯详细讲述了1066年发生在英格兰的诺曼征服。



(战争的狂暴)

(主教在鼓舞士兵的气势)

说它们是漫画并没有贬低之意。我觉得现代漫画家应该注意这种整页布局的价值。与古人相比，现在没有几个艺术家会很好地利用它！

哪个人是王子？

永远的例外 威尔·艾斯纳



我去找警察

不！

给我！

你要做什么？

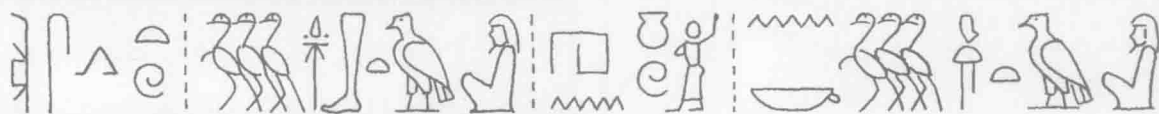
你以为报警就可以解决问题了吗？

怎么连马都没有？

不可！这只是一个小小的开始！

寻找上世纪的漫画可不是件容易的事。

000 1100 1200




经过有意识排列的并置图画以及其他图像？

看上去古埃及象形文字完全符合这个定义。

但也要看看我们如何使用“图画”这个词。

我用它表示与被描画对象相似的图形。但这些古文字只表示读音，与字母表类似。

 = "ba'u"

 = "nek"