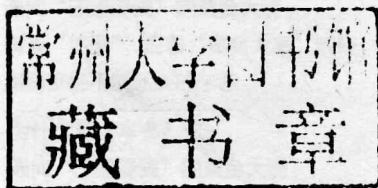


荒木飞吕彦的 漫画术

〔日〕荒木飞吕彦 著 曹逸冰 译



新 星 出 版 社 NEW STAR PRESS

图书在版编目 (C I P) 数据

荒木飞吕彦的漫画术 / (日) 荒木飞吕彦著 ; 曹逸冰译. — 北京 : 新星出版社, 2018.5
ISBN 978-7-5133-3002-2

I. ①荒… II. ①荒… ②曹… III. ①随笔—作品集—日本—现代 IV. ①I313.65

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第051094号

著作权合同登记图字: 01-2018-0833

ARAKI HIROHIKO NO MANGAJYUTSU by Hirohiko Araki
Copyright © 2015 LUCKY LAND COMMUNICATIONS
All rights reserved.
Published in Japan in 2015 by SHUEISHA Inc., Tokyo.
Simplified Chinese translation rights in China arranged by SHUEISHA Inc.
through THE SAKAI AGENCY and BARDON-CHINESE MEDIA AGENCY.

荒木飞吕彦的漫画术
〔日〕荒木飞吕彦 著
曹逸冰 译

责任编辑 汪 欣
特邀编辑 翟明明 陈文娟
装帧设计 李照祥
责任印制 史广宣
内文制作 田晓波

出 版 新星出版社 www.newstarpress.com
出 版 人 马汝军
社 址 北京市西城区车公庄大街丙3号楼 邮编 100044
电话 (010)88310888 传真 (010)65270449
发 行 新经典发行有限公司
电话 (010)68423599 邮箱 editor@readinglife.com
印 刷 北京中科印刷有限公司
开 本 850mm × 1230mm 1/32
印 张 7.75
字 数 134千字
版 次 2018年5月第1版
印 次 2018年5月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5133-3002-2
定 价 58.00元

版权所有, 侵权必究
如有印装质量问题, 请发邮件至 zhiliang@readinglife.com

木画曼

新经典文化股份有限公司
www.readinglife.com
出 品

目 录

序 言

- 1 为什么写这本书？
- 2 通向“王道漫画”的黄金大道
- 3 揣着“地图”，沿着“黄金大道”前行
- 4 漫画家绝不能迷失的东西
- 5 《JOJO》是“王道漫画”

第一章 引子的画法

- 9 我和蚬仔煎老师的差距
- 10 翻也不翻，就把画稿塞回文件袋的编辑
- 11 让编辑翻开第一页！
- 12 如何画第一页：① 画什么样的图
- 13 如何画第一页：② 搜寻有吸引力的标题
- 16 如何画第一页：③ 何谓“好台词”
- 17 第一格的基本元素是“5W1H”
- 18 同时给出多项信息
- 21 第一页是漫画的“预告”
- 22 大胆挑战别人没画过的领域
- 24 第一页要这么画：出道作品《武装扑克》
- 30 如何让读者看到最后

第二章 抓住漫画的“四大基本元素”

- 35 这就是漫画的“四大基本元素”
- 37 不可或缺的角色与世界观
- 38 保持四大基本元素的平衡
- 39 分析热门作品的习惯

第三章 如何塑造角色

- 43 塑造主人公的黄金法则
- 44 他想做什么？
- 45 何谓好的动机
- 46 列一份动机清单
- 48 “勇气”最能引起共鸣
- 48 人类的基本欲望可以发展成动机
- 50 反派的魅力
- 51 拿主角和反派做对比
- 52 英雄注定要孤军奋战
- 54 画面中的男女之别
- 55 独门秘方：个人调查报告
- 59 用六十栏丰满人物形象
- 60 源于“特长”“特殊能力”“必杀技”的“替身”
- 61 可以更改，也可以删除
- 62 试着以自己或朋友为原型
- 63 如何让登场人物各有千秋
- 65 配角的展开方法
- 66 名字的节奏感
- 67 刻画角色的方法：空条承太郎

- 74 连载的关键在于“强大的角色”
- 75 吃“漫画家”这口饭
- 76 福尔摩斯是我的守护神
- 77 因为《魔少年 B. T. 》招人反感
- 78 了解人气漫画成功的原因

第四章 如何构建剧情

- 83 当剧情成为阻碍
- 84 角色最怕时代的变迁
- 86 构建剧情的准则
- 88 用身体记住日常的“起承转合”
- 89 正负法则
- 90 主人公“永远往上走”
- 94 以顶点为目标的淘汰赛制有局限性
- 95 《星尘斗士》为何能被读者认可
- 96 剑走偏锋——“弱小的敌人”
- 97 绝不能输给“负的诱惑”
- 98 “碰壁”是一种糟糕的模式
- 99 正负相抵的陷阱
- 100 构建剧情的大忌
- 101 不在娱乐作品中追求现实
- 103 故意挑战“负”
- 103 我为什么画死了乔纳森·乔斯达
- 105 将主人公置于困境
- 106 主人公会自己动起来
- 108 “大结局前夕”比“开篇”更难画
- 109 向海明威学习表现手法

- 111 台词重在自然
- 113 融入漫画特有的味道
- 116 设置悬念的剧情构建手法: 出自《JOJO》第三部

第五章 画能呈现一切

- 123 画是漫画家的“必杀技”
- 124 人气作品的画要满足什么条件
- 125 写实化与符号化
- 127 两手抓的方法
- 128 反复画一样的东西, 会落后于时代
- 129 了解物体的意义
- 130 记住美的黄金比例
- 132 有意识地画“关节会动的机器人”
- 134 不要止步于临摹偶像的画
- 135 怎么画出帅气的枪
- 137 火、水、空气、光、岩石该怎么画
- 142 纸比笔更重要
- 143 评审给我的评语是“画技糟糕”
- 144 在意大利开窍
- 146 姿势为什么能让人印象深刻
- 147 将看不见的东西可视化
- 149 波纹气功与替身就是超能力的可视化
- 150 不要伪装自己的画
- 151 定格永恒的瞬间
- 152 我为何坚持用纸笔创作
- 153 重视实况感
- 154 漫画之神从天而降

第六章 何谓漫画的“世界观”

- 159 何谓世界观
- 160 读者渴望沉浸在作品的世界观中
- 161 《巴欧来访者》的失败
- 162 拼气氛是天才的特权
- 163 调查研究要彻底
- 165 世界观的构建方法
- 168 网上查不到的信息
- 170 美国中西部的距离感与日本不同
- 172 不用把查到的东西都画出来
- 173 把世界观画完之后

第七章 所有元素都与主题相关

- 177 用主题串联四大基本元素
- 178 主题不能动摇
- 179 主题能体现作者的哲学
- 181 “人类赞歌”是偶然的产物
- 182 切勿从畅销的主题入手

实践篇 1 漫画成型之前

——创意、分镜稿、分格方法

- 187 创意从何而来
- 188 关注不同的意见
- 189 创意无穷尽
- 190 与编辑讨论

- 192 在剧本阶段构思台词与分格
- 194 分格要有节奏感
- 198 分镜稿体现了日本漫画的特征
- 200 视点不能动
- 201 把画好的东西忘掉

实践篇 2 短篇的画法

——以“富豪村”（《岸边露伴一动不动》）为例

- 207 从别墅族的对话开始
- 208 边画边敲定剧情
- 210 前三页是“预告”
- 212 信息披露与人物介绍要同步进行
- 214 在作画的过程中爱上笔下的角色
- 215 关键的镜头带来必胜的信念
- 218 露伴的动机是“好奇心”
- 220 主人公、敌人与伙伴
- 222 礼节一定要研究到位
- 223 礼节打造的“战斗漫画”
- 226 以败北告终也没关系
- 227 从短篇到长篇

后 记

序 言

为什么写这本书？

我写这本书的目的是向读者们讲解“王道漫画的画法”。简而言之，这本书是一本“指南”。

既然是针对“漫画画法”的指南，就意味着本书的受众面并不太宽，仅限于一小撮想画漫画的人。看完这本书后，真正当上漫画家的人可能寥寥无几，甚至可能只有那么一位。也许我直接画漫画反而能让更多的读者看到。即便是这样，我也想为了“那个人”写这么一本书。

不过我认为，“王道漫画的创作方法”不仅仅适用于漫画，而是更具有普遍性的技巧。比如，塑造人物、构思剧情的手法，与小说和剧本的写法有许多共通之处；漫画的作画技巧当然也能应用在其他形式的美术创作中；寻找灵感的方法能和其他工作结

合起来；思考世界构成的视角，在考察科学机制和社会体系时也能有效发挥作用。

其实漫画就是在取各家所长的过程中发展起来的，我平时也时刻关注着其他领域。从这个角度看，应该学习“漫画的黄金法则”的人也许不仅限于想走漫画家这条路的人。这本书首先要服务的，当然是想当漫画家的人，但我也希望它能在更广的层面上，成为读者思考问题时的指路明灯，这就是我写这本书的初衷。

通向“王道漫画”的黄金大道

在三十多年的漫画生涯中，我进行过各种各样的尝试，走过许许多多的弯路。在这个过程中学到的“王道漫画”的画法，我会在本书中一一介绍。其实这些技巧由来已久，称得上是不可撼动的黄金法则。

如果你也想创作漫画，我希望你能认真学习漫画的黄金法则，带着“走黄金大道”的意识去画，因为这条路会引领你画出让读者长久喜爱的经典传世名作。要是你抱着“火一把就成”的念头，就算真画出了几部热门作品，也无法真正领会漫画的精髓。而且我要先给大家打支预防针——画漫画没那么简单，

用这样的态度对待漫画绝对长久不了。

揣着“地图”，沿着“黄金大道”前行

“黄金大道”跟我们迷路时参照的地图有几分相似。假如你要去爬一座陌生的山，那你肯定会把地图准备好，对不对？再学习一些登山的基础（比如最基本的野外生存技能、关于地形的常识），上山时心里就有底了。故意找一条小路走走，说不定能邂逅意料之外的美景。即便遭遇了危险情况，也能巧妙地躲开，平安抵达山顶。

然而，要是你上山时不带地图，也没有任何知识储备，那就像无头苍蝇一样。且不说能爬到山顶的概率，一不小心走上岔路，恐怕就绕不回来了，甚至还有遇难的危险。

本书介绍的“黄金法则”，是指引大家攀登“王道漫画”高峰的路标。要是连一张“地图”都没有，自然不知道怎么走才正确，很有可能在距离山顶十万八千里的地方栽跟头。这样的例子我见过太多太多了。

我不想看到未来的漫画家们遭遇这样的不幸。当然，大家不一定要完全按照这本书说的画。也许有人看过之后会觉得：“这一段说的不对！”然而，只有知道“正道”该怎么走的人，才

会产生这样的想法。所以我由衷希望，这本书能成为立志当漫画家的人的一张地图。

漫画家绝不能迷失的东西

刚出道时，我也因为难以获得读者的认可挣扎过许久，多亏了“地图”的支持，才走到今天。“地图”之一就是著名法国新浪潮导演特吕弗对悬疑大师希区柯克的采访录——《希区柯克与特吕弗对话录》。这本书堪称“电影教科书”，想成为漫画家的人也应该找来读一读。

这部近四百页的巨著详细介绍了希区柯克是如何拍摄电影的，以及他对电影有怎样执着的追求。他毫不吝啬地与读者分享了埋下伏笔、描写人物心理活动等方面的技巧，每一页上都有令人茅塞顿开的发现。从那时起，这本书就成了我的创作指南，我现在也时不时翻一翻。

当严厉的编辑给我的作品指出各种毛病的时候，我没有一蹶不振，因为我有明确的目标，知道自己想画什么样的漫画。而且我还有《对话录》这样的“地图”，知道要怎么走才能抵达我想去的地方。

对刚走上漫画家之路的新人来说，最糟糕的情况莫过于“不

知道该画什么”。编辑一说“这样不行”，让他们进行修改，他们就懵了，连忙问：“我到底该画什么啊？”殊不知这是最不该问的问题。不知道该画什么，无异于摸着黑在滑溜溜的地上行走。在这种状态下，有地图也是白搭。请大家千万不要忘记画漫画的目的。

《JOJO》是“王道漫画”

《JOJO 的奇妙冒险》已经连载到第八部。看到这一小节的标题，也许会有许多读者惊呼：“什么！《JOJO》难道不是小众漫画吗？”

*在我开始连载《JOJO》第一部的时候，《少年 JUMP》上连载的的确大多数是主流作品。除了《龙珠》，还有《足球小将》《筋肉人》《圣斗士星矢》《北斗神拳》……天才漫画家们创作的主流大作仿佛闪耀在夜空中的群星，让人目不暇接。相比之下，《JOJO》就显得有些另类了，也有很多人将它归为“小众作品”。

但是在创作《JOJO》的过程中，我始终坚信它是一部王道漫画。它看似小众，却有着“王道”的特征。为什么这么说？在本书中，我将通过具体的例子为大家进行解说。

从某种角度看，我要做的事和魔术师透露魔术的机关差不多。

书中也有不少我不太愿意分享的创意与方法论。写这本书无异于公开商业机密,对我来说其实很不划算,但我还是写了这本书,因为我想传达给大家的东西比它可能造成的损失多得多。

我想通过这本书回报漫画界,也希望将我多年来学到的漫画黄金法则传授给新生代的漫画家,帮助他们创作出青出于蓝的作品。如果能以这种形式为漫画界今后的繁荣出一份力,那便是我无上的荣幸。

第一章

引子的画法

[illegible]