



《蜘蛛侠》《金刚狼》《神奇绿巨人》
超级金牌编剧献给漫画迷们的
经典漫画脚本写作宝典！



美国 漫画脚本 写作教程

[美] 乔治·佩雷斯 序 彼得·戴维 著 梁卿 译

上海人民美術出版社



美国漫画脚本写作教程



WELCOME
TO
FEAR CITY
POP. 34,080

SOULSEARCHERS AND COMPANY

43
JULY
\$2.50
\$3.75
CANADA

COMICS
FOR PEOPLE
WHO LIKE
TO READ
COMICS!!



《追爱同盟》(Soul Searcher's & Company), 第43话, 2006年, “克莱普尔漫画公司”版权所有。



CANER & FENISHA

美国 漫画脚本 写作教程

美国首屈一指的地产界大亨

乔治·佩雷斯作序

[美] 彼得·戴维 著 梁卿 译

上海人民美術出版社

what the writer wants on the
Stan Lee and Steve Ditko "Final D

致谢

为了这本书的问世，一部分相关人员付出了超乎寻常的努力。其中：

本书的编辑莫纳·迈克尔（Mona Michael）长期忍受我的折磨，在我们接触期间，他好几次说：“你要再推迟一个月？没问题。”然后耐着性子等到挂断电话，才气得大喊大叫，让情绪释放。

布伦特·弗兰肯霍夫（Brent Frankenhoff）提供了必要的图片，巧妙地弥补了我绘画作品不足的缺憾。

格伦·豪曼（Glenn Hauman）整理了情节和画格样本。

“奇迹”（Marvel）、“黑马”（Dark Horse）、“沃普绘本”（Warp Graphics）、“克莱普尔漫画”（Claypool Comics）和 IDW 公司的同仁欣然准许我使用公司版权所有的作品举例说明。还要感谢杰伊·科根（Jay Kogan）和保罗·莱维茨（Paul Levitz）。

我深爱的妻子凯瑟琳一直默默地帮助和支持我，在本书的编辑修改期间让我保持平静。

虽然玛吉·汤普森（Maggie Thompson）与这本书的出版关系不大，但是如果不是她和唐给我提供《漫画买家指南》（Comics Buyer's Guide）的版面，让我撰写“说点题外话”（But I Digress）的专栏，这本书也许根本无从谈起。

我的特邀编剧马夫·沃尔夫曼（Marv Wolfman）、温迪（Wendy）和理查德·皮尼（Richard Pini）夫妇与编辑安迪·施密特（Andy Schmidt）在百忙之中抽时间撰写了本书的增补内容。

我的书迷，同时也感谢你们。

图书在版编目（CIP）数据

美国漫画脚本写作教程 / (美) 戴维 (David, D.) 著; 梁卿 译. — 上海: 上海人民美术出版社, 2010.11 (动漫洋学堂)

ISBN 978-7-5322-6997-6

I. ①美… II. ①戴… ②梁… III. ①漫画—技法(美术)—教材 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 200176 号
Writing for Comics and Graphic Novels with Peter David.
Copyright © 2009 by Peter David. Manufactured in China. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review.

Right manager: Ruby Ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版
版权所有，侵权必究。

合同登记号：图字：09-2010-343

动漫洋学堂

美国漫画脚本写作教程

著 者：[美] 彼得·戴维

译 者：梁 卿

责任编辑：姚宏翔 丁 雯

封面设计：丁 雯

技术编辑：季 卫

出版发行：上海人民美术出版社
(地址：上海长乐路 672 弄 33 号 邮编：200040)

印 刷：上海丽佳制版印刷有限公司

开 本：787X1092 1/16

印 张：12

版 次：2010 年 11 月第 1 版

印 次：2010 年 11 月第 1 次

书 号：ISBN 978-7-5322-6997-6

定 价：58.00 元

彼得·戴维是创作甚丰的编剧，从事编剧工作 20 多年，作品经久不衰。他的创作涵盖多个门类：电视剧、电影、书（小说、非小说和有声读物）、短篇小说和漫画等，并在各个门类均有建树。

彼得出版了 70 多部小说，有《虎心》（Tigerheart）、《光之黑暗》（Darkness of the Light）、《爱普鲁普先生》（Sir Apropos of Nothing）、《骑士生活》（Knight Life）、《疯嚎》（Howling Mad）和《皮西人》（Psi-Man）等系列图书，多次荣登《纽约时报》畅销书榜单。他是《星际迷航：新边界新》（Star Trek: New Frontier）等畅销口袋书系列的合作编剧，还写过《Q 平方》（Q-Squared）、《围困》（The Siege）、《Q 姻亲》（Q-in-law）、《世仇》（Vendetta）、《我》、《Q》[与约翰·德兰西（John de Lancie）合著]、《岩石极地》（A Rock and a Hard Place）和《伊姆扎迪》（Imzadi）等《星际迷航》的系列小说。他出过《巴比伦 5 号：圣塔利共和》（Babylon 5: Centauri Prime）三部曲小说，发表了《惊石》（Shock Rock）、《惊石 2》（Shock Rock II）和《奥瑟维尔》（Otherwere）等短篇小说，还有作品散见《阿西莫夫科幻小说》（Asimov's Science Fiction）和《奇幻与科幻杂志》（The Magazine of Fantasy & Science Fiction）等刊物。

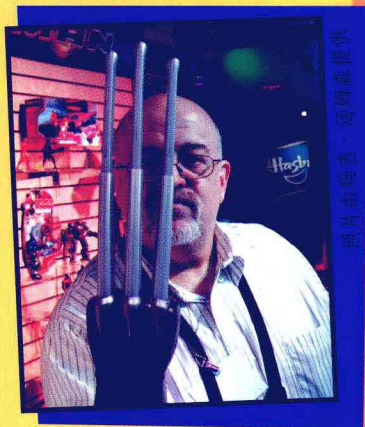
彼得编写的漫画书有连载 12 年的获奖作品《神奇绿巨人》（The Incredible Hulk）及许多题材各异而广为流传的作品如《X 因子》（X-Factor）、《女绿巨人》（She-Hulk）、《堕落天使》（Fallen Angel）、《好邻居蜘蛛侠》（Friendly Neighborhood Spider-Man）、《女超人》（Supergirl）、《间谍男孩》（SpyBoy）、《少年悍将》（Young Justice）、《追爱同

盟》（Soulssearchers and Company）、《水行侠》（Aquaman）、《蜘蛛侠 2099》（Spider-Man 2099）、《神奇船长》（Captain Marvel）、《金刚狼》（Wolverine）、《幽灵》（The Phantom）、《萨克与维奥伦》（Sachs & Violens）等。彼得还编写过斯蒂芬·金（Stephen King）的《黑塔》（The Dark Tower）系列小说的脚本，写过与漫画书有关的小说如《神奇绿巨人：恶兽》（The Incredible Hulk: What Savage Beast）。除此之外，他的专栏“说点题外话”从 1990 年起就在行业报纸《漫画买家指南》上连载，至今不辍。

该专栏深受读者喜爱，专栏文章也结集成册正式出版。

彼得获得多项殊荣和奖励，包括 2007 年“朱莉奖”（Julie Award）、1996 年（西班牙）“哈克斯特”（Haxtur Award）最佳漫画编剧奖、1995 年（澳大利亚）OZC（OzCon Award）最受欢迎外国作家奖、1995 年《漫画买家指南》书迷最喜爱的作家奖、1993 年“魔幻书迷奖”（Wizard Fan Award Winner）、1994 年“青少年系列漫画金鸭子奖”（Golden Duck Award for Young Adult Series）[星云学会（Starfleet Academy）所授]、1993 年“英国漫画艺术奖”（UK Comic Art Award）以及 1992 年“威尔·埃斯纳漫画业界奖”（Will Eisner Comic Industry Award）的“最佳编剧画家搭档奖”（Best Writer-Artist Team）等。

彼得现与妻子凯瑟琳和 4 个孩子莎娜、格温、阿里尔和卡罗琳生活在纽约。访问网址请登录 www.peterdavid.net。



献辞

我的妻子凯瑟琳和女儿莎娜、格温、阿里尔和卡罗琳。
孩子们都知道这句话是什么意思：“爸爸在赶稿子。”

第四章

序 8

前言 10

内容简介 14

1 | 他们那些奇奇怪怪的点子是从哪里来的？ 18

写信到斯克内克塔迪·不要把世界看作本来的样子，要看作可能的样子·好作家有真东西·讲大背景下的小故事·超越个人视角·接下来发生什么

2 | 角色：让英雄和坏蛋活起来 36

坏蛋推动情节发展·英雄是什么样的？·让角色活起来·写你了解的：你自己·从朋友身上汲取灵感·从偶像人物身上汲取灵感·神话原型的永恒力量·描绘角色的成长和发展·对既定的角色作出你的诠释

3 | 冲突和主题 60

什么是冲突？·主题是什么？·冲突：人与人·冲突：人与自然·冲突：人与自己·冲突的组织·构思两两相对的冲突·英雄和坏蛋：阴暗的思想



《间谍男孩》(SpyBoy) 第2话，第9页，“黑马漫画公司”版权所有。

A woman in a red hooded cloak stands in a dark, gothic setting, possibly a cathedral or castle interior. She is holding the edges of her long, flowing red cloak, which is illuminated by a bright light source, creating a dramatic contrast with the dark background. The scene is framed by a dark, textured border.



角色的发展成长与故事链·节奏·基本的故事结构·三幕剧结构·第一幕·第一幕的转折点·第二幕·第二幕转折点过渡到第三幕·第三幕、高潮和反高潮·真正的故事链·连续、追溯和保留

脚本格式·对话·打斗场面的对话·打斗语言；挨揍时说话·打斗语言；不要太密集打斗对话——仿真法·脚本的细枝末节；零星实验·对话框；表达自己的几种方法·对话框的放置·拟声·脚本描述要精确

主题索引 189

如果……会……?	23
关掉电视	29
构思一个坏蛋	39
了解你的角色	43
用朋友来编故事	49
以神话故事为基础	54
创作自己的灾难漫画	85
角色分析	127
阿伦·索尔金式对话	155

what the writer wants on the
Stan Lee and Steve Ditko "Final [

哇噢！说来吓人，彼得·戴维居然请我给他写的漫画脚本写作教程作序！一名获奖无数的编剧居然请一位漫画家（重音落在画家两个字上）给自己的漫画脚本写作教材作序！是的，这就是让我诚惶诚恐的地方。

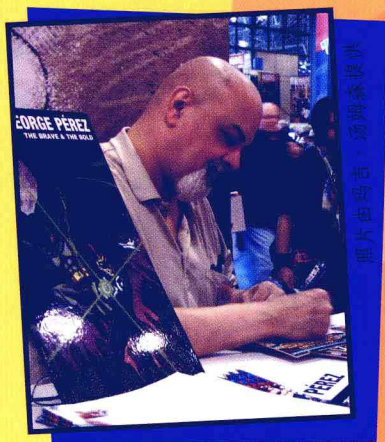
话说回来，我一向在彼得·戴维面前有点诚惶诚恐。我的爱妻卡罗尔非常喜欢《星际迷航：下一代》（Star Trek：Next Generation）系列图书中彼得写的那一本，她建议我争取跟彼得合作一个漫画项目。我妻子读书如饥似渴，尤其爱看科幻、奇幻和超现实题材的小说，她这方面可谓博览群书，所以很难轻易打动她，但是连她也对彼得赞许有加。我在漫画书大会之类场合见过彼得几次。老实说，我不知道他愿不愿意跟我合作，说得具体一点，我不知道我们两个搭档能否做到配合默契。不管怎么说，我还是给彼得打了电话，留言转达了妻子给予他的美誉，我还说将来如果有机会，很希望跟他合作。

只等了5秒钟，彼得就回了电话，并表达了合作意向——我们首次合作的漫画是《神奇绿巨人：未来不完美》（The Incredible Hulk：Future Imperfect）。这个特殊题材此前一直在做，是他与另外两名画家断断续续地合作创作的。出于种种原因，两位画家先后退出，项目没了画家，只好暂时搁置。他给我的电话改变了这个项目的命运。

于是我得到一次绝无仅有的机会。这个漫画故事的情节虽然我没有参与创作，但是光看脚本，却并不觉得生疏。彼得极具天赋，他位居漫画编剧佼佼者的行列实至名归。他在编剧时非常注意画面感。他明白漫画的语言，懂得掌握故事的节奏，控制场景，协调画面与文字信息的结合。这些看似属于

漫画编剧的基本功，但是实际上，能够做到不急不缓、得心应手的编剧寥寥无几。我读着彼得编写的情节，脑子里马上就能想出自己该怎么画。他的脚本触发了我的灵感，让我想到了怎么用画面来表达，只剩下用铅笔和墨水，把图画落在纸上，使之栩栩如生即可。

彼得的情节安排令我折服的同时，他在插图画好以后提交的添加了对话的脚本则让我大吃一惊。彼得的对话以体现人性、见解深刻、简洁干脆而又机智幽默而为人称道（他与人交谈、他撰写的评论比如“说点题外话”的专栏文章也体现了这些特点，他懂得用什么方法打动读者）。事实一目了然：最后的脚本既加强又凸显了我的插图效果。我们是一对讲故事的搭档，两个人既争强好胜，不甘示弱，又不愿抢夺对方的功劳。漫画书的画家喜欢这样的合作关系，希望次次都能留下类似的美好记忆。



可是，由于我和彼得的日程表都排得满满的，我们后来只合作过一次，即编写光怪陆离的都市历险故事《萨克与维奥伦》。我与彼得·戴维的第二次创意合作也是我的一个人生亮点，它让我发掘未知的潜能，把我拉向以往很少涉猎的方向。

跟彼得·戴维合作让我长进不小，使我讲故事的技巧大有进步。为此我应邀给这本书作序。

希望我写到这里比写前面几段时有所长进。敬请读者开卷研读——你定会从中受益。

——乔治·佩雷斯（George Pérez）

to tell

the second is c

me

A: Rick

Banner

styles of p

that's go

director.

Not so with

second is called "full script."

what the writer wants on the

Stan Lee and Steve Ditko "Final

欢迎阅读我写的这本漫画脚本写作教程的第二版。

书名添加了“插图小说”几个字，但是我要老实告诉诸位（谈论编剧问题，除了老老实实，我实在不知道还有别的方式）：我们没有专门针对“插图小说”对原书做任何修订。只不过市场部门觉得书名添加“插图小说”几个字，可以吸引更加广泛的读者群。他们的这种认识对不对，只能由读者你来判断了。如果你拿起这本书，就是因为看到了书架上的“插图小说”几个字，那么他们的目的就达到了。

反正这世界好像很多事物都改了名称，例如“弹震症”（shellshock）成了“创伤后紧张症”（post-traumatic stress disorder）。“二手车”（used car）如今叫作“曾被拥有”（previously owned），意思可能是某人买了车，只为停在车道上展示，从来没有上路开过。“漫画书”这个词也许几十年前就被淘汰了。当年的漫画是……风趣幽默的，所以才叫漫画。而今天的许多漫画书——除了一部分日本漫画和美国的“阿奇·安德鲁斯连环漫画”（Archie Andrews）之类依然具有讽刺性——内容多半很严肃。男主角参加生死攸关的战斗，丢掉性命（当然后来总会死而复生），美国人眼中从真理到正义的一切立身之本都受到挑战。所以，“漫画故事”这个词和一大堆类似的词汇包括“插图小说”等，其实都有点含糊。当然，“绘本”也可以具有多层涵义。插图小说里有动作场景或者性画面，就说明它宣扬暴力或者性吗？我不知道。还有一个问题我也搞不明白：为什么你的社区开一家“成人之家”没有问题，可是如果开一家专卖黄色书籍的书店，人们就会闹翻天。这个问题很值得思考。

我这里给出的建议适用于从小说到电影剧本的一切门类，自然也适用于插图小说。插图小说只是换了一种形式的漫画书而已。没有奥妙，没有密码，你为了写插图小说必须掌握的一切技巧，跟你画 20 页纸的漫画要掌握的知识没有本质的区别，就好比长篇小说和中短篇小说的写作大同小异一样。是的，有抱负的作家会提出一个问题：一篇短故事怎么扩充成一部长篇小说？答案是，不必扩充。故事自有它合适的篇幅。[举个例子，《献给埃基尔依的花》（Flowers for Algernon）本是短小精悍的短篇小说，依我看，扩充成长篇小说以后几乎不忍卒读。]你只要勤于写作，故事就会越写越长，因为你看到了情节之中各种各样的可能性可供探索和挖掘。你还会掌握技巧，学会克制，学会有条不紊地展开论述，传达你的思想。通常这些才能不是一蹴而就的。

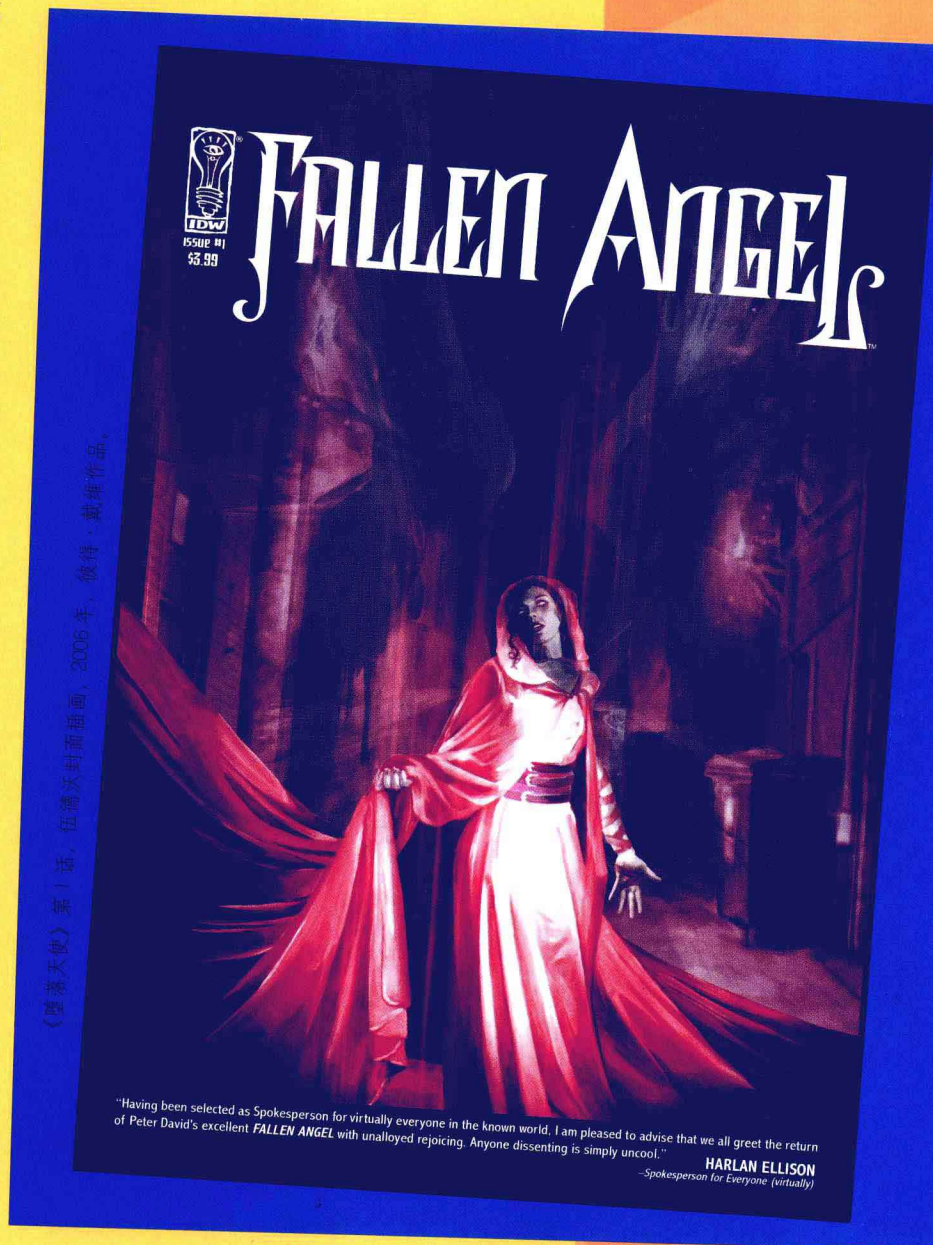
把你的想象力想成肌肉，就像你自己身上的肌肉。你要不断地使用它，

它才会越来越发达。你越用心，编故事的本领就越强，就越能把故事写得一波三折，令人荡气回肠。如果肌肉抽筋，就好比作家遇到了写作瓶颈。对待写作瓶颈跟对待肌肉抽筋的道理一样：坚持一下，反复按摩直到疏通。

漫画故事如果只有一期，就好比一次短跑。长期连载的漫画小说就是马拉松。要写过大量的小故事，才能准备好编写长篇故事。

说到读者提问（前面几段都是对读者提问的回答），我打算在这本书里留出一些篇幅，专门用来解答读者的疑问。我在网站上发布邀请，初版的读者只要发现我可能遗漏的问题，都可以提出，以便修订版及时增补。于是就有了这本书后面那些见解深刻、引人思考的问题。

在这本书的第一版问世之后收到大量读者的来信，书后附录只是其中的一小部分，现在仍有读者不断地写信给我。我在全国开办过几次研讨会，“奇才”（Wizard）大会期间基本上每次都有我举办的研讨会，其他时间和地点也有，此外还不提“因帕克大学”（IMPACT University），它几乎成了圣地亚哥动漫节的主要营地。



second is called "Full script."

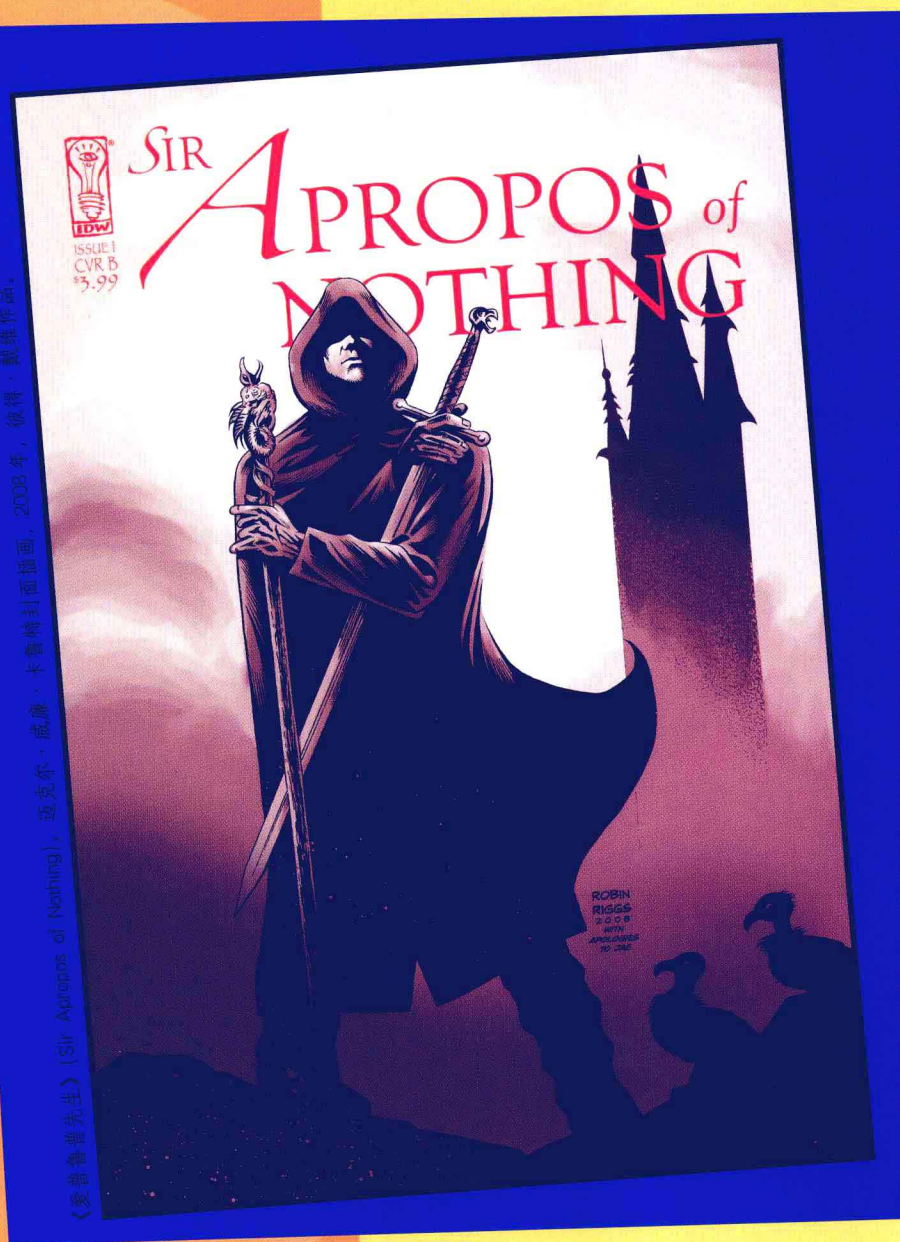
what the writer wants on the
Stan Lee and Steve Ditko "Final D

...writing
...the page
...nal Draft"
...If you're writin

新手作家总是向我请教怎么处理这个、怎么处理那个之类问题，我必须不断思考。我想假装自己什么都懂，却装不来。没有人什么都知道。对于有些职业，也许掌握了必备的具体技能，就可以终生受用。写作却不属于这一类。

由于周围世界的变化和作家自身的生活阅历使然，他会成长变化。举个例子：我当年受聘为斯蒂芬·金的《黑塔》写脚本时，我马上坐下来把全套

7本书一口气读完。好吧，不是一口气；我中间好几次站起来，在房间里走一走，活动活动手脚。我想说的是，那套书是斯蒂芬·金花了几十年的时间写成的，它精彩地再现了一名作家的成长之路。随着时间的推



《圣普鲁斯先生》(Sir Apropos of Nothing)，迈克尔·威廉·卡普特封面插画，2008年，彼得·戴维作品。

移、年龄的增长，他的笔触起了变化，小到寻找合适的叙述口吻，大到差点让他丧命的车祸，大大小小的变化都会影响他的创作。最后呈现在读者面前的整套丛书绝非一个简单的故事：它是一篇高深的论文，鞭辟入里地阐述了艺术如何作用于生活，生活如何作用于艺术，两者如何相互影响以至于达到难分难解的地步。无论你是否察觉，现实世界会干预你的写作，它也影响到读者对你的作品的评价。

安迪·施密特为人大方，他特意抽出时间，修改了他写的论漫画入门的文章。市场已经改变，今后还将继续改变，如果这本书几年以后有幸再版，希望我们可以再度合作修订。

这本书的初版和现在的修订版以及我开设的课程，是个不断学习、改进写作编剧技巧的过程。祝愿各位一帆风顺，好运连连。

——彼得·戴维

second is called "full script."

what the writer wants on the

Stan Lee and Steve Ditko "Final

许多人不了解上墨师的工作，以为他只是描摹别人画好的线条，孰不知高明的上墨师可以让草稿绽放光彩，相同的线条如果交给蹩脚的上墨师，则可能彻底毁掉[我本人连个基本的人形都画不好，可是如果请汤姆·帕尔默(Tom Palmer)给我着墨，我的画看起来也许不亚于达·芬奇]。同样，许多人也不了解编剧在漫画中的作用。

是的，我经常碰到一些“外行”(通常是飞机上的乘客)，他们一听说我是个作家，就问我写过什么书。我总是最后才提到漫画。因为他们总会一脸茫然或者诧异地问：“你是说，你写漫画？”

“我，我写漫画。”

“漫画要写吗？”

答案是肯定的，漫画要写。编剧是漫画创作团队的一员。我知道这一点，因为我1992年与戴尔·基翁(Dale Keown)双双赢得了“埃斯纳奖”的“最佳编剧画家搭档奖”。但是这个奖项不久后取消了。那么就随便你怎么想吧。

漫画对白打字员

如果你认为电影明星罗德尼·丹杰菲尔德(Rodney Dangerfield)没有得到应有的尊重，远远没有……那么，我要告诉你，身为漫画编剧的待遇比他还要差，特别是在不了解内情的“外界”眼中。

没有一位编剧像美国的漫画英雄之父斯坦·李(Stan Lee)那样众望所

归，受到普遍的认可和爱戴。他创作了《奇异宇宙》(Marvel Universe)、《神奇四侠》(Fantastic Four)、《蜘蛛侠》(Spider-Man)等经典作品。斯坦不是画家，所以，这些形象自然不可能从漫画书里自动蹦出来。它们是斯坦和另外几位传奇人物比如史蒂夫·迪特科(Steve Ditko)以及绰号“国王”的大名鼎鼎的杰克·科比(Jack Kirby)一道创作的。

几年前，关于编剧和画家各自对漫画角色的诞生作出了哪些贡献有过激烈的争议。争议主要由“奇迹漫画公司”想收回科比漫画插图的版权引起。现在，但凡参与过合作创作的人都会告诉你，在作品完成几天以后，遑论几十年，就根本想不起谁构思了哪个细节

“**编剧必须绞尽脑汁、搜肠刮肚，
从虚空当中、从自己大脑的隐秘角
落把故事又拉又拽地拖出来，
让它落在纸上。**”

了。但是，从未亲眼目睹过合作创作，或者漫画创作之际尚未出生的评论家们却不肯善罢甘休，他们纷纷表明立场，为一方或者另一方邀功请赏。因为争议双方是“奇迹漫画公司”和科比个人，斯坦属于“奇迹漫画公司”，许多站在科比一边的评论家就对斯坦愤愤不平。

最值得一提的就是权威感十足的《村声周报》(The Village Voice)。这家美国知名的反权威报纸居然把斯坦·李叫做“漫画对白打字员”。它就这么称呼斯坦·李，一字不差。按照《村声周报》的观点，斯坦的贡献就是个漫画对白打字员。

编剧对漫画的重要性

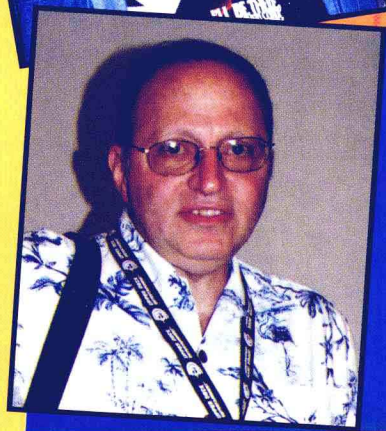
有个简单的事实请大家想一想：编剧是漫画创作团队的一分子，但是，只有编剧是从一张白纸做起。草图师有可供参考的脚本，上墨师有草图，文字书写员有对话，着色师有画好的插图，编辑负责全面统筹。只有编剧必须绞尽脑汁、搜肠刮肚，从虚空中、从自己大脑的隐秘角落把故事又拉又拽地拖出来，让它落在纸上（打在电脑屏幕上），然后其他人才能各司其职，分头行动。编剧是少不了的。你可以只用草图制作漫画，没有彩色，没有声音，只要故事编得好，照样精彩。你可以制作没有插图的漫画故事，那就是小说了。可是，如果漫画没有故事，就成了一本美女图册了。当然，美女图册也有它的价值，不过如果你只想要一本美女图册，我建议你别画漫画，直接去《体育画报》(Sports Illustrated)的泳装部分谋职好了。在新手眼里，她们是真正的女人。

漫画书的编剧普遍受轻视吗？

绝对不是。说起马夫·沃尔夫曼、莱恩·韦恩(Len Wein)、加德纳·福克斯(Gardner Fox)、奥托·宾德(Otto Binder)、尼尔·盖曼(Neil Gaiman)和艾伦·穆尔(Alan Moore)等名字，人们会微笑致意，甚至露出肃然起敬的表情。这类编剧(包括《村声周报》极力诋毁的斯坦·李)是插图文学界的中流砥柱，他们相当于给现代神话奠定了基础。“超人”和“正义联盟”(the Justice League)难道不是现代版的约瑟王和圆桌骑士吗？蝙蝠侠难道不是福尔摩斯和佐罗的结合吗？蜘蛛侠在精神上难道不是与古老的郊狼(Coyote)、野兔(Brier Rabbit)等经典童话一脉相承，靠智慧的头脑随机应变打败对手吗？

就像这些神话，编剧参与进来，在早已奠定的基础上补充完善，润色加工。他们从各个渠道引入新元素，把它们变成公认的、好像久已存在的

莱恩·韦恩创作了《沼泽奇侠》(Swamp Thing)、新的《X战警》(X-Men)，哦，还有《金刚狼》(Wolverine)，是位神一样的人。



马夫·沃尔夫曼创作了《少年泰坦》(Teen Titan)、《刀锋战士》(Blade)、《无限地球的危机》(Crisis on Infinite Earths)等，是业界翘楚。

second is called "Full script."

what the writer wants on the
Stan Lee and Steve Ditko "Final I

writing
the page
nal Draft"
"PANEL
d gapes at Bruce
more words in
Alan Moore
rything
are the
logue

经典。亚瑟王的传说中原本没有兰斯洛特（Lancelot）这个人物，后来法国人认为，圆桌故事中应当有一位法国骑士，此人英勇过人，还要给国王戴绿帽子（这是石破天惊的修改）。同理，“氪星”（kryptonite）如今是超人故事中被广为接受的元素，最早的漫画里并没有，是超人系列广播剧的编剧们想出来的。

所以，如世间万物一般，要想当漫画书的编剧，就得紧紧地握好一柄双刃剑。一方面，你加入了伟大的史诗创作者的队伍，只不过你讲的故事是发生在史前时代的宇宙而已。你可以编各种离奇古怪的故事、角色，设计你心目中的宇宙，就像麦克·巴伦（Mike Baron）的《魔枢》[Nexus，与史蒂夫·鲁德（Steve Rude）合作]和乔斯·惠登（Joss Whedon）的《冲突》（Fray，《吸血鬼猎人巴菲》的延伸）等。

另一方面，如果你不是一名编剧兼画家，就要做好心理准备，你会碰到很多人，他们根本不了解你的工作性质。就我本人来说，有时候连我自己也得想一想这个问题。不过，我会尽量把我对漫画编剧工作的理解和认识传达给你。当然这只代表我的个人观点，就像影视剧本作家威廉·戈德曼（William Goldman）对娱乐业公开坦言的一句话：“无人知晓任何事。”不过，就算我知之甚少，我也会尽量把我知道的告诉你。

因为我从事过多个门类的创作工作，因此人们常常问我最喜欢哪一种写作门类。我想了很久，得出了结论，我给出的诚实回答是：小说。虽然在了一本论漫画脚本写作的书里提到这句话有点不合时宜，但这却是一句大实话。除了公开朗读的场合，即坐在台上，给聚精会神的听众大声朗读自己的故事，小说是最纯粹的创作形式。写小说时，只有你和读者。只要排字工人没有让你的小说充斥印刷错误（相信我吧，如今这一条已经不是基本要求了），你和读者之间就毫无阻隔。它就相当于在没



尼尔·盖曼是作者中的作者。凡迪·布列缇煦（Veddy British），也是大受好评的《睡魔》（Sandman）创作者，还是我的一个很要好的伙计，每五次总能记起我名字两次。