



MARVEL 漫威

钢铁侠

艺术图鉴

[美] 约翰·雷特·托马斯 著 红盾局长克里斯译

四川美术出版社



MARVEL 漫威

钢铁侠

艺术图鉴

十周年纪念版

[美] 约翰·雷特·托马斯 著 红盾局长克里斯译

四川美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

钢铁侠：艺术图鉴：十周年纪念版 / (美) 约翰·雷特·托马斯著；红盾局长克里斯译. -- 成都：四川美术出版社, 2019.4
书名原文：THE ART OF IRON MAN 10th ANNIVERSARY EDITION
ISBN 978-7-5410-8569-7

I. ①钢… II. ①约… ②红… III. ①电影影片—介绍—美国—现代 IV. ①J905.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2019)第075210号

著作权合同登记号 图进字：21-2019-040



钢铁侠：艺术图鉴（十周年纪念版）

GANGTIEIXIA: YISHU TUJIAN (SHIZHOUNIAN JINIANBAN)

[美] 约翰·雷特·托马斯 著
红盾局长克里斯 译

| | |
|------|--|
| 出品人 | 马晓峰 |
| 责任编辑 | 章锐 陈玲 |
| 责任校对 | 明先林 |
| 封面设计 | 李笑冰 游钊 |
| 责任印制 | 黎伟 |
| 出版发行 | 四川美术出版社 (成都市锦江区金石路239号 邮政编码 610023) |
| 成品尺寸 | 287mm × 254mm |
| 印张 | 13 |
| 字数 | 150千 |
| 图幅 | 240幅 |
| 制作 | 成都华林美术设计有限公司 |
| 印刷 | 鹤山雅图仕印刷有限公司 |
| 版次 | 2019年5月第1版 |
| 印次 | 2019年5月第1次印刷 |
| 书号 | ISBN 978-7-5410-8569-7 |
| 定价 | 158.00元 |

著作权所有，违者必究

本书为引进版图书，为最大限度保留原作特色，尊重原作者写作习惯，故本书酌情保留了部分外来词汇。特此说明。

艺术，让生活更美好



更多书讯，敬请关注
四川美术出版社官方微信

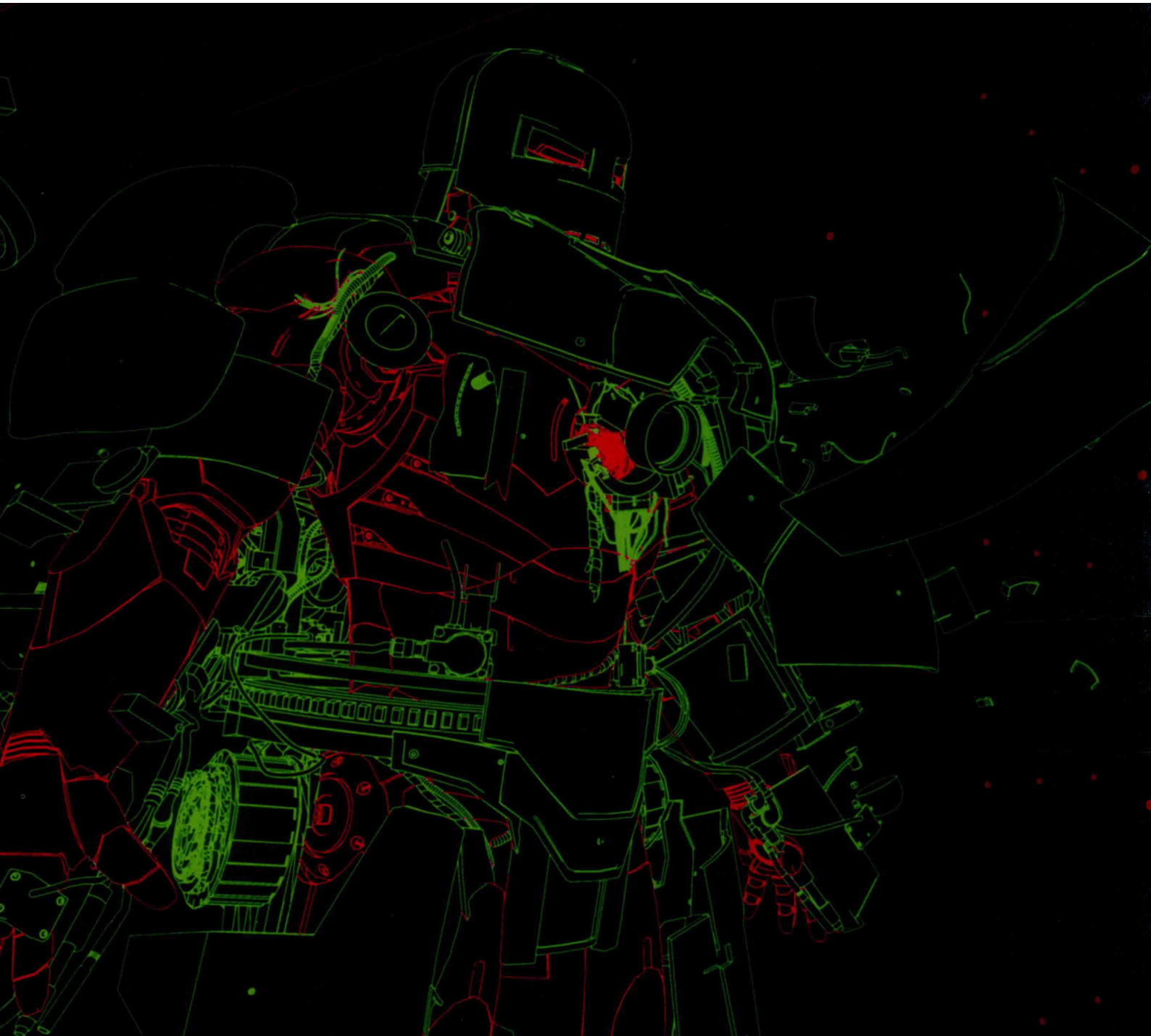


THE ART OF

MARVEL STUDIOS

IRON MAN

10TH ANNIVERSARY EDITION



钢铁侠

艺术图鉴

十周年纪念版

作者 约翰·雷特·托马斯

图书设计 设计公司

2018年版导言 路易斯·德斯波西托

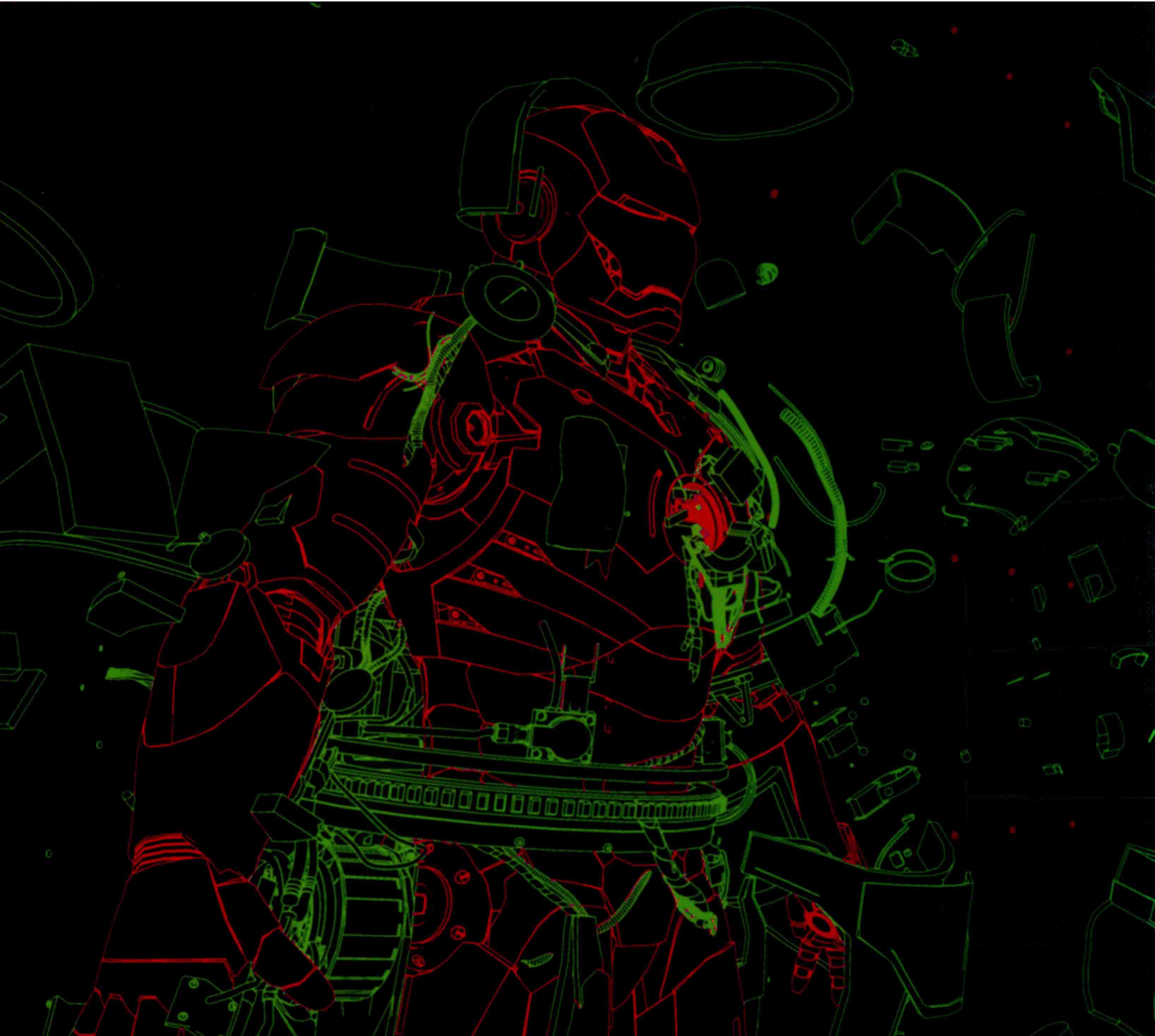
2008年版导言 乔恩·费儒

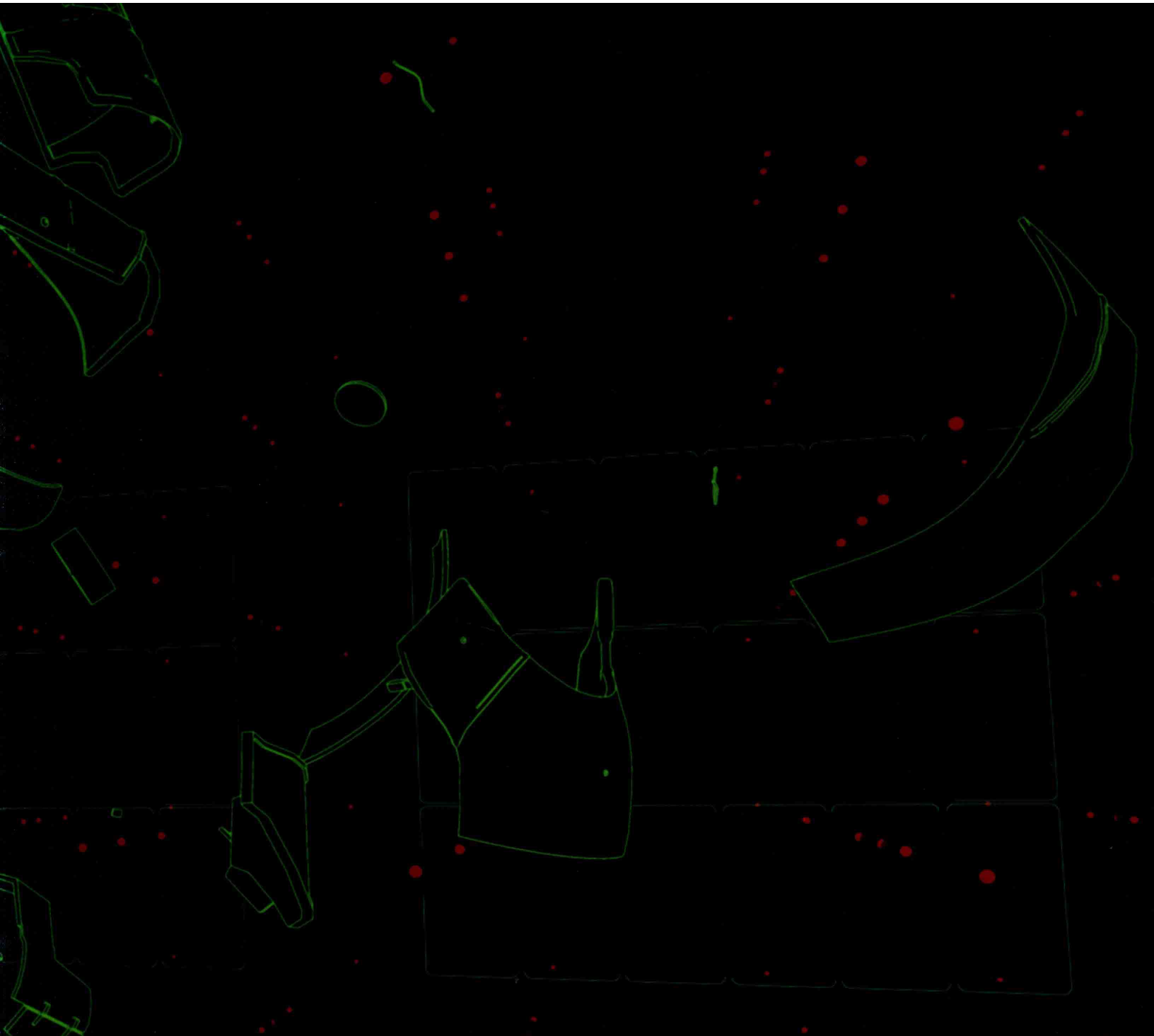
封面原画: 瑞安·梅纳丁

主标题艺术设计: 序言公司

MARVEL STUDIOS

第一个十年





FOR MARVEL PUBLISHING

JEFF YOUNGQUIST, Editor

CAITLIN O'CONNELL, Assistant Editor

SVEN LARSEN, Director, Licensed Publishing

DAVID GABRIEL, SVP of Sales & Marketing, Publishing

C.B. CEBULSKI, Editor in Chief

JOE QUESADA, Chief Creative Officer

DAN BUCKLEY, President, Marvel Entertainment

FOR MARVEL STUDIOS

KEVIN FEIGE, President

LOUIS D'ESPOSITO, Co-President

VICTORIA ALONSO, Executive Vice President, Physical & Post Production

RYAN POTTER, Vice President, Business Affairs

ERIKA DENTON, Clearances Director

WILL CORONA PILGRIM, Manager, Franchise & Publishing Partnership

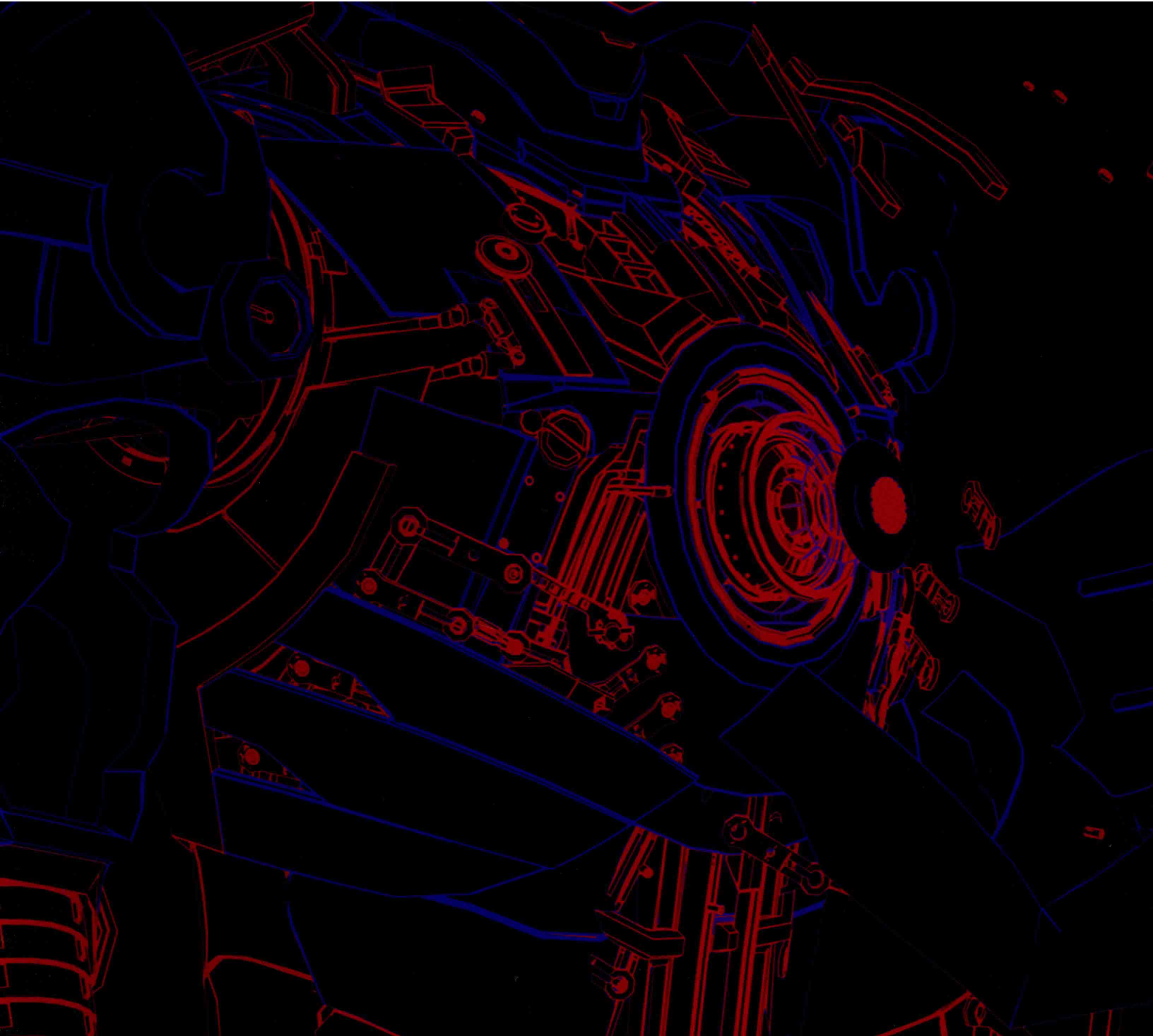
RANDY MCGOWAN, Vice President, Technical Operations

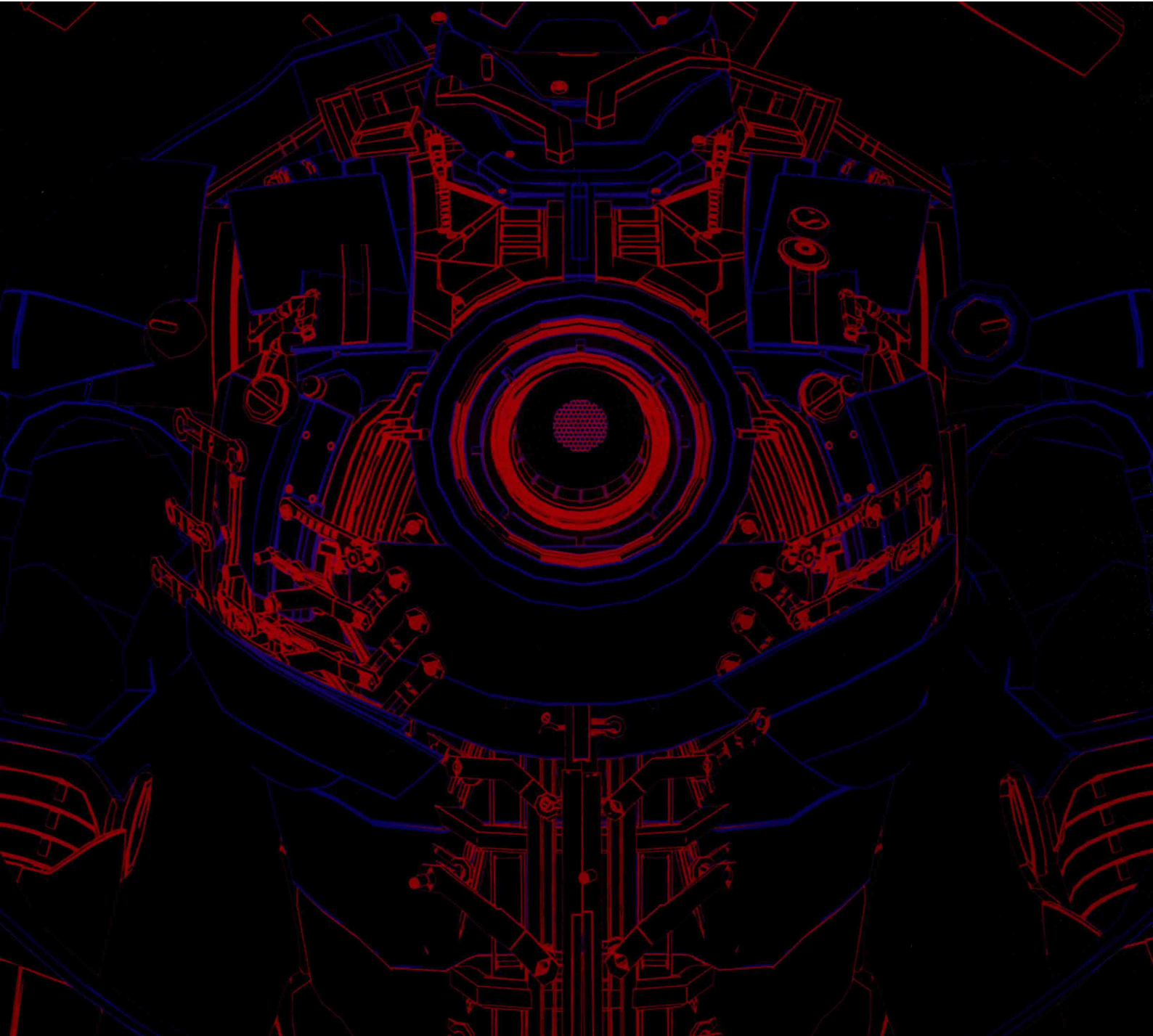
DAVID GRANT, Vice President, Physical Production

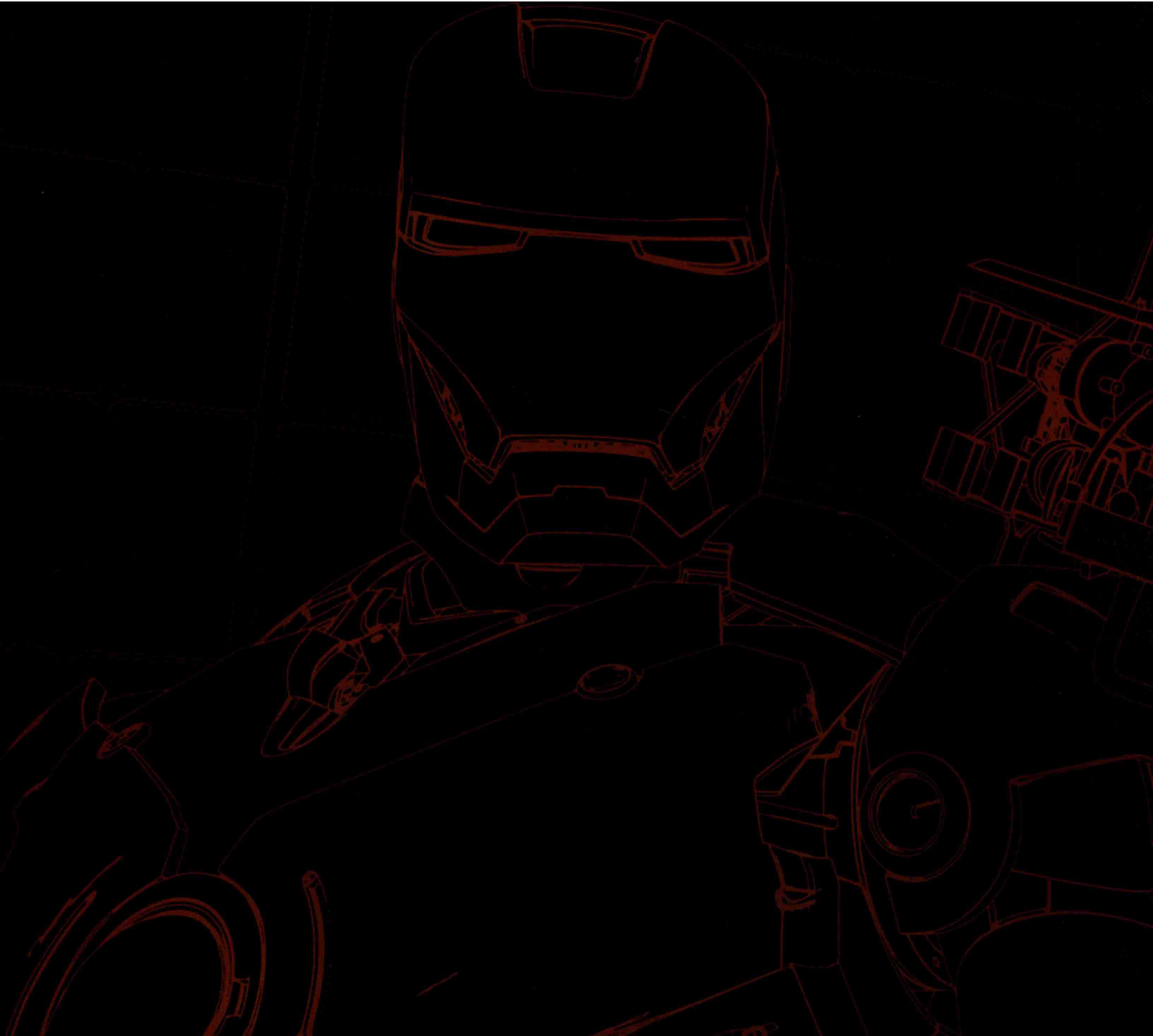
MITCHELL BELL, Vice President, Physical Production

ALEXIS AUDITORE, Manager, Physical Production

ALEX SCHARF, Production Asset Manager







2018年版导言

个人如果不懂感恩，就不会有真正的快乐。对于能参与漫威电影宇宙这件事，我简直不能再感恩了。一切的起点是《钢铁侠》。今年五月（2018）标志着它已上映十周年，但是总感觉，我们一小群人由乔恩·费儒领头，开启一段最终通向二十二部电影传奇的旅程这件事仿佛才刚刚发生。当人们问起“你想过能取得如此辉煌的成功吗？”的时候，答案当然是“怎么可能呢？”虽然制片方谋划了未来的电影，但我们聚焦的都是眼前的事情。《钢铁侠》必须取得成功才能让漫威影业继续下去，所以我们唯一的任务就是拍出一部全世界都喜欢的电影。我觉得我们达成了那个目标。

我为《钢铁侠》工作完全是一次偶然。当时我为另一部电影做了大概三个月的前期开发，但那个项目突然取消了，任何身处那种情况的人都会感到相当沮丧。但幸运的是，就在同一天，我跟乔恩·费儒联系上了。乔恩告诉我他正在执导《钢铁侠》，然后问我想不想加入。我之前跟乔恩合作过《太空飞行棋》，很熟悉他非凡的叙事能力，所以我的回答当然是响亮的“可以”。打完电话后不久，我就跟乔恩和凯文·费吉见面了。我们聊了这个项目的总体情况，然后立即开始投入《钢铁侠》的具体工作。我当时还不知道这部电影会彻底改变这个电影门类以及我的职业道路。

每个电影项目都是充满爱的劳动，由于某些原因，这部电影在这一点上程度更甚。这部电影是我们的第一个孩子——一家新成立的制片厂的第一部作品，我们希望它能与众不同。当时我们是漫威（影业）中的一个小团队：由凯文、我、杰瑞米·拉查姆还有维多利亚·阿朗索组成。大家不知疲倦地跟着乔恩和彼得·比林斯利工作，遵循着乔恩安排的新章程。到现在，我们已经把那些章程当做漫威影业的操作标准，把它们传递给了同我们合作过的所有电影人。每周的美术部门、戏服、视觉特效和分镜故事脚本评议会举行时，我们大家都聚在一个会议室，一起点评美术设计、动作戏编排和概念艺术。这种方式会让你遵守纪律，保持专注，吸收最好的创意，用于完善电影的美术设计以及故事。这种工作方法充分协调了各个部门，对漫威的成功大有帮助。

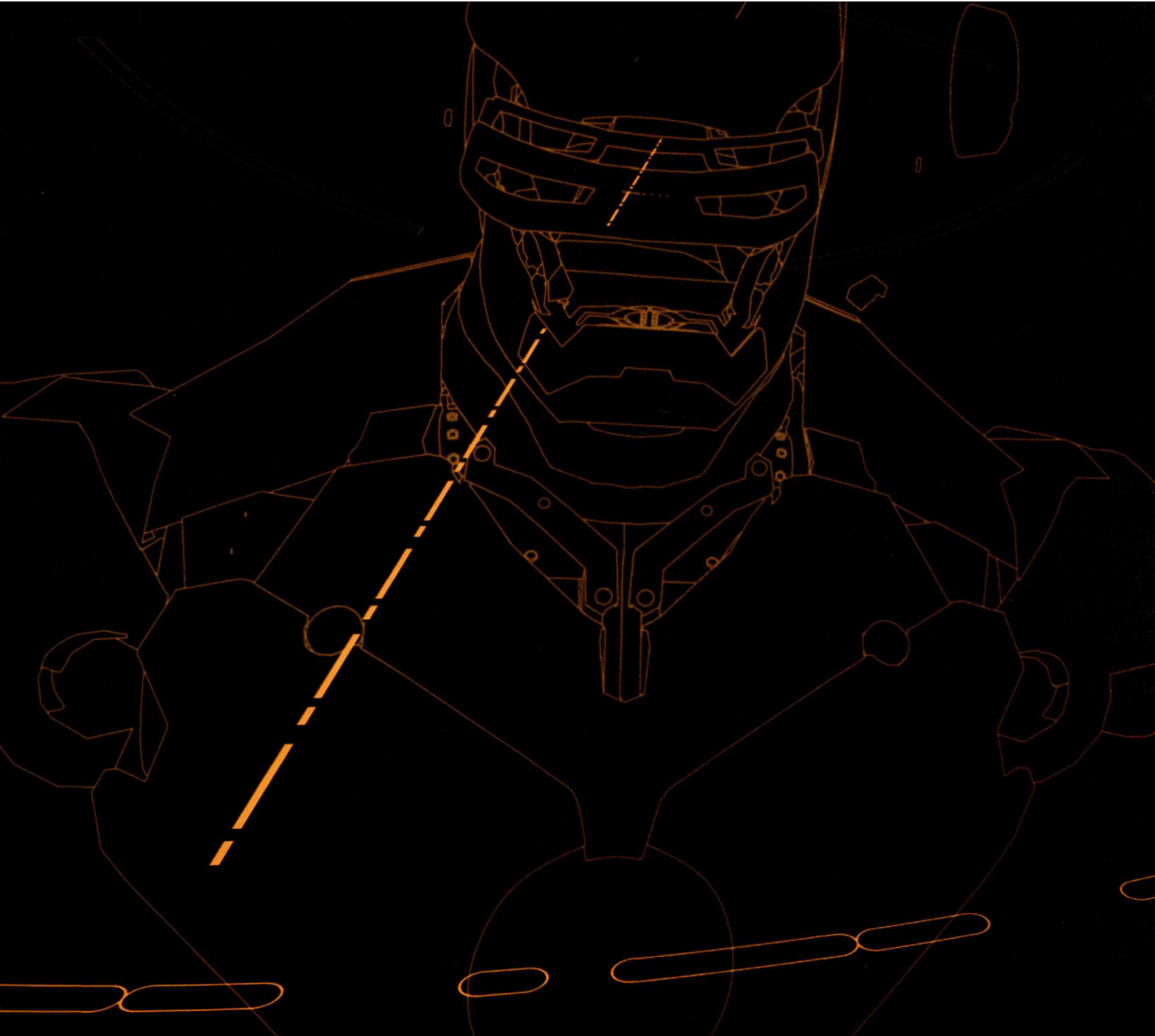
在《钢铁侠》启动之初和制片厂创立的时候，需要解决的最重要的问题是“谁来演托尼·史塔克？”现在有谁能想象钢铁侠是小罗伯特·唐尼之外的人扮演的呢？我觉得没有。罗伯特已经成了托尼·史塔克的同义词，这是对他的才华和能力的肯定。但是在当时——开拍迫在眉睫，那是制片厂需要进行的最重要的决定。那是我们的第一部电影，我们想让全世界知道，漫威对于那些深受大众喜爱的角色由谁扮演这件事是认真的。我们的决定不能更好了。塑造漫威历史的是一群伟大的演员，而小罗伯特·唐尼是其中的基石。

本书充满了无与伦比的美术设计，它们描绘了我们的电影，最终呈现出了我们的制片厂。我敬佩做出贡献的所有人，他们在自己的领域都是真正的大师，我非常自豪能跟他们合作十多年。

谨以本书献给我们所有的粉丝、电影爱好者、漫威宅、电影工作者，尤其是有抱负的电影工作者。我们为每一部电影都奉献了血汗和泪水，但《钢铁侠》是一切的开端，它会永远在我心中占据一个特殊的位置。我因为它而拥有了最美好的记忆，交到了一辈子的好朋友——在十多年的光阴里跟同一批人共事，创作我们喜爱的电影。这家不可思议的制片厂的领导者凯文·费吉是一个真正卓越之人，能成为其中的一员是我莫大的荣幸。我希望十年后我能应邀来写二十周年庆的导言，我确定自己仍会初心不变。

路易斯·德斯波西托





2008年版导言

制作《钢铁侠》是改变一生的体验。要描述的话，最好的比喻是我们就好像在一边改装一台赛车，一边开着它狂飙。在大多数时候，它是那种没到拍摄和剪辑的时候剧本都不会完全确定下来的电影。制作这种电影需要大量的直觉以及许多才华横溢的搭档。这种类型的电影与其说是按剧本拍的，不如说是从涂涂改改的分镜故事脚本、鸡尾酒餐巾纸上的笔记、夜里随手写下的对白和片场悬挂的启发灵感的关键帧图片中诞生的。该片从文字和绘画元素中慢慢筛选出了构成故事的内容。

我们雇用的编剧才华横溢，在电影开发初始阶段做出了很多贡献。感谢强大的工会，他们的名字在片头鸣谢字幕里就被提到了。但是，还有很多人也对电影中的画面做出了贡献，这本书就是献给这些幕后英雄的。但这本书不是为他们而写。这本书是为志向高远的电影工作者而写，既包括那些追逐梦想的人，也包括还没意识到可以靠这份工作安身立命的人。我曾经就是他们中的一员。我读《星志》，我是个好奇《银翼杀手》里的回旋飞车是如何飞行、好奇真正的进取号微模型跟我用胶水粘起来的模型像不像的小粉丝。我太喜欢这些电影了，哪怕是躲在帘子后面观看也没有破坏我的体验。正好相反，这让我更加喜爱和欣赏它们。

在后期制作的时候，曾经有一段时间，感觉一切都是贫乏暗淡的。我们没有得到满意的剪辑版本，特效也还没做好。这是整个过程中非常糟糕的一个时期。在多年的辛勤工作之后，你会徘徊在恐惧之中，担心即便有不屈不挠的奋斗和精心的规划，仍然可能出大问题。就在那个时候，凯文·费吉（制片人兼漫威老板）给了我一本《制作〈星球大战〉》，这本书里有电影成为大片之前的采访和照片。那时候一切看起来都错得很严重。但其实不是。大部分人都会说，其实一切都进展得非常顺利。阅读这本书给了我制作一部成功的电影（还有打造成功人生）最需要的东西：信念。

这种现象太普遍了，甚至可以被预测。你运筹帷幄。有些事情进展不错，但也有很多没有。最后，电影也许成功了，也许没有，而你在经历这些的时候，并不知道哪里才是临界点。成功和失败会给你带来同样的意外。所以，专注于制作电影才是最好的。那些对制作电影感兴趣的人，请读下去吧。

还有，谢谢你，斯坦·温斯顿，你音容宛在。

乔恩·费儒

悬疑故事

谁？或者说，什么才是所有
超级英雄中最新、最惊人、最轰
动的……？

在电影中首次亮相并横扫票房之前，钢铁侠并不像璀璨夺目的美国队长一样家喻户晓，能被立即认出来。后者极高的知名度早在第二次世界大战爆发时就传开了。他也并不像漫威时代的现象级角色蜘蛛侠那样有标志性意义——蜘蛛侠通过漫画、动画、电影以及各种形状尺寸的玩具赢得了全世界流行文化爱好者的欢心。钢铁侠从没有像金刚狼和 X 战警一样无所不在，也没有绿皮肤的巨人浩克那样引人关注。不过，托尼·史塔克在穿上装甲后的另一个自我仍然是漫画圈子里最流行、最持久的形象之一。在美苏冷战的高峰时期，斯坦·李和他在白银时代的固定搭档以创新的姿态创作出了钢铁侠。直到今天，钢铁侠仍然在市场上表现强劲——实际上，比以往任何时候都要强劲。而在连续出版了45年之后，漫画迷最喜爱的角色之一终于得到了大众的喜爱，那是他应得的褒奖。

