



刚看完《蜘蛛侠》的你想没想过，为什么漫威的作品有创意又好看？

图片：《蜘蛛侠：英雄归来》

## 漫威（Marvel）漫画工作室是如何进行创作的？

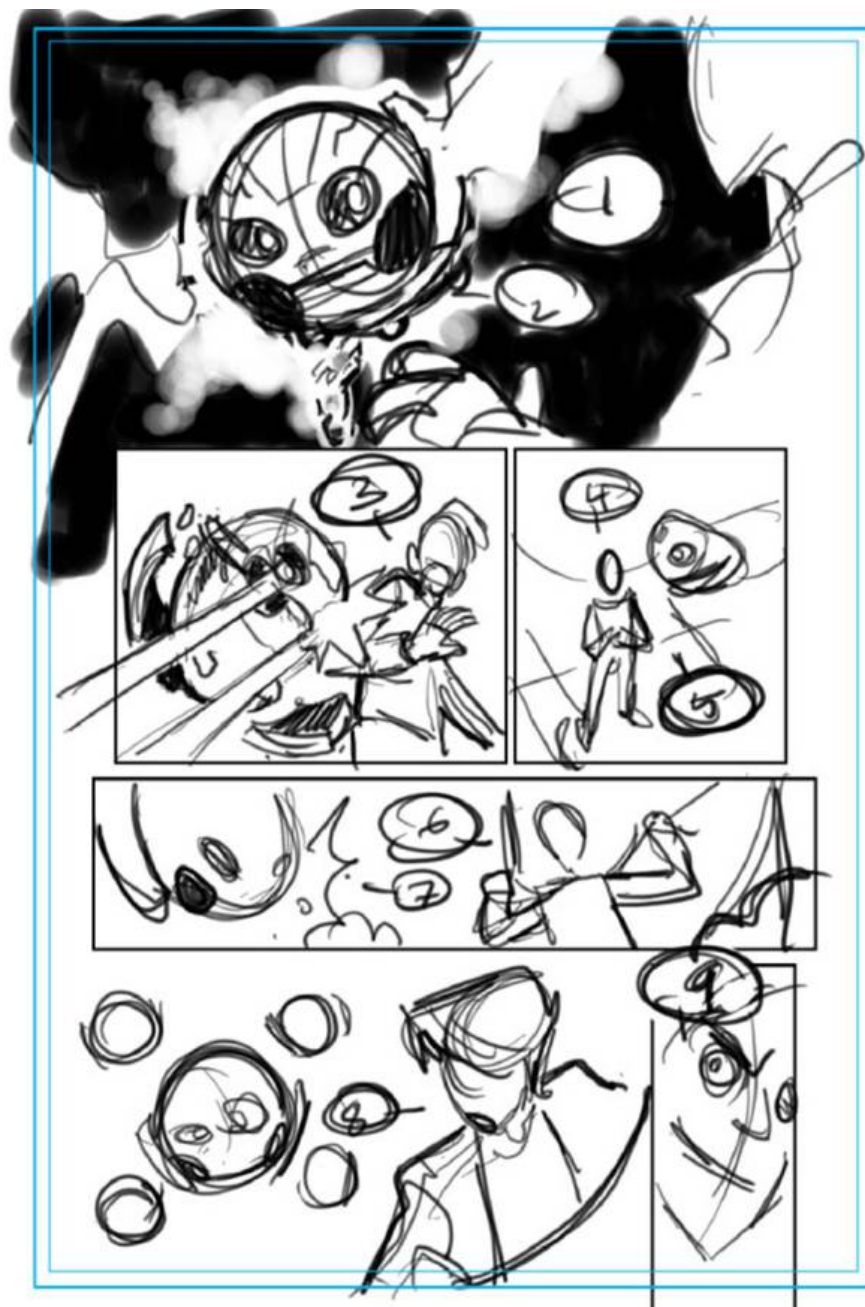


CB Cebulski，漫威高级副总裁

漫威的漫画创作方式是很特殊的。很多欧洲、日本、中国的漫画基本都是一个人完成的，即一个人完成故事创意、绘制、上色等工作，而漫威漫画，或者说美国漫画，是由一个小组共同完成的。

通常来说在漫画的创作过程中，这个小组会有 6 个人：首先需要由作者来创作出故事；其次会由绘者用铅笔勾勒出、画出故事；接着有画家进行上色——过去要用到颜料，现在则是运用电脑里绘图软件；之后文案会加上漫画的配文；最后则需要编辑来掌控好整个流程中的各个部分，确保每个环节都能在截止时间前顺利完成。在这 6 位成员中，编辑都是漫威的正式员工，其它 5 个职位则由自由作家、自由画手来担任。

（通过以下例子可以略知一二）











创建这样的小组一般有两种途径。而要说清这两种途径，需要先了解漫威的整个组织架构。漫威有 6 个单独的编辑部门，分别负责《复仇者联盟》、《蜘蛛侠》、《X- 战警》，负责版权许可等事宜的特殊项目部门，以及负责“独立人物”——例如惩罚者（Punisher）等角色创作的部门。每个编辑部门中通常有 3-4 位编辑，所以编辑总人数一般是在 16-24 人左右。值得一提的是，现在我们的编辑部门中有一半是由女性来领导的，这是过去十年以来一个非常大的转变，同时漫威漫画中的女性角色也越来越多了，这是前所未有的大变化。



所以创建小组的两种途径是：其一，先是编辑有了一个想法，例如创作蜘蛛侠、美国队长的新系列，于是开始筹建创作小组，找到自己心仪的作者和漫画家。并且通常是编辑先联系作者，共同明确想法，然后确定想要联系的漫画家。有时他们想要联系新的艺术家时便会来找我，因为我负责的是人才管理，即找到优秀的、合适的艺术家。

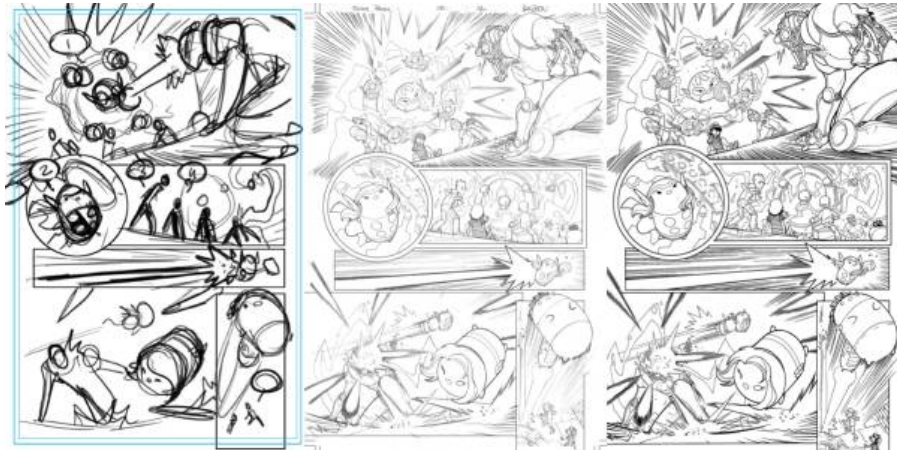
另一种方法就是，作家、漫画家们有一个全新的想法，于是他们主动联系《蜘蛛侠》、《X-战警》等部门的编辑，告诉他们自己的想法。编辑会把这些想法和其他编辑一起讨论，看看他们是否喜欢这个想法，和其他编辑正在创作的作品是否有任何冲突或者相像的地方，再来决定是否采纳这个想法。如果这个想法得到了认可，他们就会开始着手将这个想法变为现实，创作出全新的漫画作品。

所以，创建小组要么是编辑发起的，要么就是创作者发起的。而现如今，绝大多数情况下我们的漫画小组都是由创作者发起的。漫威是一个由创意驱动的公司，即使纳入了迪士尼这样一个庞大体系，也依然保留了创意的自由空间。漫威一直以来在创意领域享有较好的声誉，就是因为我们会给来自不同国家的、不同风格的创作者们机会。我们不喜欢固守陈规。

而在编辑小组初步建立之后，还需要开一个更大的编辑会议。那是因为所有的漫威人物都是相互联系的，例如在电影方面，我们既有独立的《钢铁侠》、《美国队长》，也有把这些角色融合在一起的《复仇者联盟》，很



多角色在以其它角色的名字命名的电影中客串。所以当编辑小组有了一个新故事的想法，他们需要在全体编辑会议上向大家诠释自己的想法，以此来确定没有其它部门也想到了类似的创意，以及确保这个想法适合整个漫威宇宙体系。



漫威已经有了 78 年的历史了，现在漫威每个月都有 75-90 本漫画出版，在这个过程中几乎每个星期都有至少一个新的角色被创造。我们既面对着读了 70 年漫威漫画的老读者，也需要不断接纳因为看了电影而对漫威漫画有兴趣的新读者，因此每一次创作我们都要把它当作一位新读者的第一本漫威漫画，同时也要确保漫威宇宙的连贯性。此外，我们还需要考虑全球读者的需求，创作出和全球各地读者有关系的、不同背景的人物角色，而非只是美国的人物。

\* 谢谢我的同事帮我翻译整理~

\*\* 文中贴图均来自《Marvel Tsum Tsum》

关于我自己

我是 C.B. Cebulski，亚洲地区漫威品牌管理和发展部的副总裁，致力于在大中华区，日本，韩国和东南亚发展漫威品牌和业务，常常在不同国家之间寻求漫威的业务发展机会和新市场的开发机会，同时也在为满足公司的艺术需求寻找最优秀的人才。欢迎大家在知乎和我互动，提问，我的同事

会帮忙翻译给我。

我业余时间喜欢玩 Dig Dug，以及在自己的网站 [EATAKU](#)记录我的全球吃货之旅。

[查看知乎原文（4 条讨论）](#)

客官，这篇文章有意思吗？

好玩！下载 App 接着看 (๑•H•) ♡

再逛逛吧 ‘\_>’

[阅读更多](#)

面试时，销售经理让你把一瓶矿泉水卖 300 块，该怎么做？



[下载「知乎日报」客户端查看更多](#)