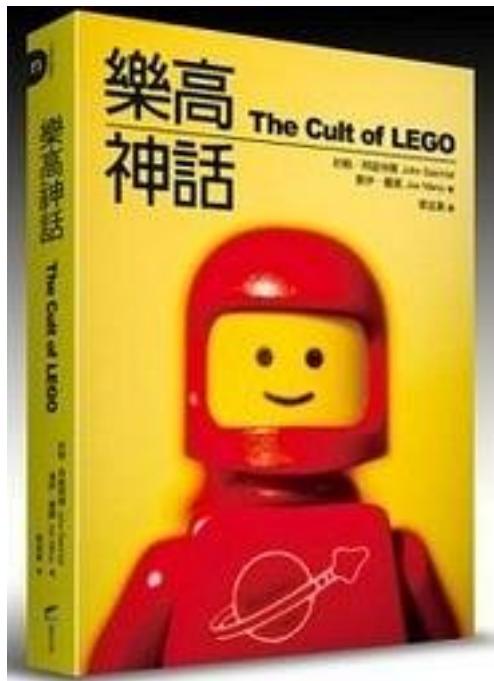


樂高神話



[樂高神話 下载链接1](#)

著者:約翰. 拜區特爾 John Baichtal

出版者:商周出版

出版时间:2012-8

装帧:精装

isbn:9789862721971

《樂高神話》述說一段令人驚奇的故事，是關於樂高這種令人驚奇的玩具，以及因樂高而改變一生的人們。如果你覺得，樂高不過是孩子們的玩意兒，看完本書將會讓你改觀。

簡而言之，《樂高神話》內容是關於一群成人樂高迷，以及他們所熱愛的樂高。這些玩家將玩玩具變成一種藝術〈甚至是貨真價實的藝術品〉，並喚起公眾的注意力。全世界有上萬個家庭，曾經參觀過樂高年會；不僅報紙會報導這些年會中的玩家作品，甚至還會出現在電視的晚間娛樂節目中。他們的作品，每年都表現出更高的野心和技術。

樂高的核心，當然是創造樂高的這間公司。他們是如何將小小的塑膠磚塊，變成全球市

場上最知名、最受尊敬的品牌？本書的第1篇就從敘述樂高的歷史開始，回溯樂高集團如何從一個位於丹麥Billund的裝潢公司，因為從不放棄創辦人的理念，而成功地轉變為跨國企業。

在第2篇重回樂高懷抱單元中，我們提出本書最核心的問題：為何會有這麼多成年人愛上樂高？此間我們探討了黑暗期的概念，也就是在樂高迷的生命中，曾經對玩樂高失去興趣的那段時日。我們也採訪了一些實例，挖掘這些人的感受及觀點。

在第3篇中，我們則探討樂高人偶熱。樂高玩家似乎總是能在作品中，注入人性的光輝；而樂高人偶的存在，顯然讓這些作品更加人性化。這些可以客製化的可愛小人偶，在樂高模型中代表人類。這些人偶的公訂尺寸，是以人類在模型中的實際比例而定。樂高粉絲們會用官方版或非官方版的配件改造人偶，並經常將他們改造成社會名人或電影明星。

第4篇則向那些致力於再現經典的玩家們致敬。樂高一開始是用來給孩子們建造房屋或車子用的，而這些成人玩家們，則讓這個原始的功能更上一層樓，建造出繁複得多的高階模型。他們以馬賽克的方式，點滴建構出他們喜愛的電影中的人物及經典場景；或是以樂高積木複製出辦公大樓及知名的船艦。

相反地，第5篇則呈現由科幻小說啟發、永遠不可能在現實生活中出現的樂高模型。本章中探討構築幻想的境界，從蒸氣龐克〈steampunk是以維多利亞時代為靈感的可愛幻想情境〉式樣，到呈現末日後景象的末日樂高模型。

第6篇中要探討的是樂高藝術，這裡指的是真正的藝術作品。我們研究那些選擇樂高作為創作素材或媒介的公認藝術家們，他們的作品不僅進入博物館及藝廊，也在全世界巡迴展出。這些作品出色得足以在任何展覽中佔有一席之地。這些使用或是描繪樂高的作品，並不因此而減損其成就，或是被輕忽以待。對這些樂高藝術家來說，樂高就是他們用來表現藝術概念的工具。

建造樂高模型的人，也喜歡用樂高說故事。在第7篇中，我們將探討人們透過模型、漫畫或是定格動畫等方式，透過樂高組織及敘述各種故事。我們也探討擬真場景模型；這是一種由玩家們〈或團隊〉所建構的大型模型，裡面包含了數十個故事場景。另一方面，袖珍模型則在很小的尺寸中，呈現故事內容，挑戰建構者的創意和細心。

有關微型／巨型的尺寸問題，則在第8篇中討論。在建構模型時，有些玩家傾向越大越好，畢竟，看到一個由100,000個組件構成的模型時，怎能不讓人印象深刻、發出「哇嗚」的驚嘆聲呢？相反地，有些人則喜歡越小越好。這些玩家喜歡以盡量有限的組件，構築他們的異想世界，並在越小越好的範圍內，建構出富於細節的作品。

如果去掉了塑膠積木，樂高還是樂高嗎？第9篇數位積木，將探討樂高集團另一個傑出的面向：勇於以現有的產品為基礎，進行創新。從九〇年代開始，他們就以一系列遊戲和建築程式，娛樂一干玩家們。他們甚至建構了多人線上遊戲「樂高宇宙」，讓玩家們可以化身樂高人偶，在虛擬世界中冒險犯難。許多粉絲也加入有趣、富創意的線上3D模型工場，用官方或非官方的組件進行建構，並用3D印表機列印出來。

第10篇依然是科技的天地。樂高機器人：建構聰明模型，這又是另一個樂高集團在原來的產品上，轉型發展的領域，近幾年來已發展出許多組機器人套件。其中一個系列「動腦」（MINDSTORMS），更成為該公司銷售量第一的商品，目前已有許多該系列相關的社團組織及活動。為這種風潮推波助瀾的產品也列入本章中，如：樂高無人飛機、可解開魔術方塊的機器人，以及一種可以浮在水面上清除惱人小蟲的玩意兒。

在第11篇集會中，集結了樂高年會的編年大事。只要樂高迷存在的一天，他們就會不停的聚會分享。在這些年會中，樂高迷進行技術交流、共同哀悼遭停產的產品線；還有最重要的：秀他們的新作品。這些年會也成了樂高迷向世界展現嗜好的管道，現在幾乎每

個樂高年會都有所謂的「大眾日」（public days），將作品開放大眾參觀。

透過本書，讓人驚訝地發現，玩樂高不只是個嗜好，它的功能更遠遠超出死忠樂高迷的領域。在12篇中，深入探討了嚴肅玩樂高的議題，本章的主題和奇門巧思、樂趣都無關。看看自閉症的孩子，如何透過與他人共同建構樂高模型，從而建立社交技巧；行銷部門又是如何透過樂高模型，宣傳新產品；學生們則利用樂高，進行科學實驗，探討大氣現象。這些案例再道出樂高驚人的影響力，已從遊戲時間，跨入科學與藝術的範疇，並讓人們的生活更加美好。

在《樂高神話》一書中，讀者將充分感受到這種玩具的不凡——它很可能是史上最偉大的玩具——並因著樂高迷的熱情，而使樂高成為一種藝術。

開始感受吧。

本書特色

樂高可不只是個玩具——它是種生活方式。《樂高神話》帶你經歷一場眩目的視覺旅程，飽覽樂高社群和他們的精心創作。你會看見各種生活層面中的樂高玩家，例如專業的樂高藝術家納善·沙瓦亞、積木影片製作人大衛·帕加諾、神祕的伊果·李奧納多，還有許多其他熱心的阿福們（成人樂高玩家簡稱），他們花了無數的時間，創作他們的模型傑作。

一頁又一頁全彩的精美圖片，呈現樂高社群富有創意、又複雜的精巧模型：一比一的劍龍、微型的洋基球場、22英呎長的二次大戰船艦、動腦機器人系統打造的巨型西洋棋組，還有可以用遙控器控制的爪哇沙戰車（裡面還有會動的輸送帶）！這些模型讓人讚嘆連連。本書還會帶你參觀樂高年會，樂高玩家們就是在此齊聚一堂，聯繫感情並展示作品。最後，你會發現樂高也有嚴肅的一面，可以拿來用在治療上、用來製作產品原型，或是凝聚團隊向心力。

不管你是個有牌的正宗阿福，或者只是深情懷念著家中那盒塵封已久的積木；約翰·拜區特爾和喬伊·曼諾，將帶你經歷的不凡旅程，會讓你想要重拾這些小方塊，組合個什麼厲害的東西來瞧瞧！本書收錄樂高認證積木大師納善·沙瓦亞（Nathan Sawaya）以樂高積木為創作媒材，利用繽紛多彩的積木方塊，創造無限驚奇，堆疊出各種不可思議的藝術作品，以及多位樂高創作藝術家的訪談。

（本書為非官方書籍，未經樂高集團贊助或授權。）

作者介绍：

本书作者约翰·白赫泰（John Baichtal）是MAKE Magazine 和Wired's GeekDad blog的创始者，也是里程碑式的游戏杂志Dragon and Dungeon等的编写者。

另一位作者乔·梅娜（Joe Meno）是BrickJournal以及乐高烧友杂志的创立者。同时，他还组织和管理着乐高烧友的一些活动，有时也帮助设计乐高

目录: 本書目錄

前言

馬克·法藍殷菲爾德撰文

簡介

1樂高的歷史

畢蘭：泥炭沼澤和樂高的家鄉

只有最好的才夠好

樂高集團真實面：改變總在發生

不過是另一塊積木？

仿樂高

2重回樂高懷抱

阿福群像

女性玩家

費?羅德斯訪談錄

寶藏妥收藏

樂高生活妙點子

混血樂高

樂高出版品

樂高網絡

樂高字彙表

3樂高人偶熱

人偶邁向30大關

人偶二三事

人偶爭議

流行文化中的樂高人偶

長得不像爸媽的人偶

方頭帥哥：幾何化的卡通人偶

分身人偶

人偶黑市

名人人偶

人偶比例模型

4再現經典

樂高狂人 卡爾

再現建築物

樂高火車

堆疊經典之作

電影靈感

5構築幻想

樂高對幻想的禮讚

載人機械人

一股風潮：蒸氣龐克式樣

末日樂高

6樂高藝術

歐拉福?愛利阿森的集體創作專案

道格拉斯?柯普蘭對時間及樂高的思索

「AME72」的樂高塗鴉藝術

伊果?李奧納多

納善?沙瓦亞的積木藝術

形而上的建築

茲比格涅夫?利伯拉的樂高集中營

7用樂高說故事

袖珍模型

背景說明

漫畫

政治樂高

用擬真場景模型說故事

積木影片

8微型／巨型

微型模型

微型場景模型

合作微型模型
巨大模型
真實比例的樂高
樂高世界紀錄
9數位積木
電玩遊戲
組建模型遊戲
電腦輔助模型
樂高字體
印製你的積木
樂高玩家資源
樂高宇宙
10樂高機器人：建構聰明模型
動腦系列
其他機器人產品
樂高機器人作品
弗斯特樂高盃
成功的副線產品
11集會
一切始於網路
樂高玩家團體
樂高年會的發展
年會活動內容
積木幫
12嚴肅玩樂高
自閉症治療
樂高玩行銷
為太空升降機製作草模
高空樂高
摩天大樓視覺化
開放碼義肢
樂高「認真玩」
安德魯?卡羅的機械電腦
尾聲
· · · · · (收起)

[樂高神話](#) [下载链接1](#)

标签

LEGO

创意

乐高

積木

玩具

樂高

約翰·拜區特爾

历史

评论

这才叫“致青春”好不？国内发行的版本删减了一些涉政内容。谢谢vivi赠书~

從小玩具到太空升降機模型

排版得体的书评分都不会太差。

“如果你看完本書，沒有一股衝動，想要馬上拿些樂高積木來胡搞瞎搞，那我鄙視你。”.....看完这本书，觉得自己没钱没智商没时间玩乐高，根本就！

挺恐怖的书

有钱真好~

这本书好棒、好酷！书名的原意是「乐高xie教」，不管是台湾的繁体中文版，还是大

陆的简体中文版，都统一译成「乐高神话」。在读这本书之前，我完全想象不到乐高的亚文化竟然发达如此程度，这是原有的传统商业文明在互联网时代被串联起来、并且形成独特生态圈的又一个代表。一家丹麦小镇的玩具公司，仅仅依靠她不变的品质、标准化和个性化兼具的产品，就创造了现今的「神话」——从最初的玩具，到周边，到主题公园，形成了一个受众不分种族的大「IP」，这肯定是乐高的创始人始料未及的。我真的是很喜欢这本书，喜欢书里介绍的一切，好酷。2016年3月读，借于library@orchar

读完更确信复杂的乐高只是成人的玩具。

内容算是比较全面～对机器人系列无感…但非常佩服乐高艺术家们的创意。我果然还是最喜欢建筑模型和场景啊……

不错的乐高入门书，没想到小小的积木后面学问这么大

本以为是乐高企业的发家致富史，没想到像是看了个有趣的主题展又吃了一堆安利。

LOL so boring

从此开启乐高征途。

经典玩具果然是有其存在的理由

就乐高创造的品牌文化，不是三言两语可以说得完。但是，传奇仍旧在续写。随着时代的演变和发展，人们依然热爱并享受拼装创新这一过程。

[樂高神话 下载链接1](#)

书评

[樂高神話 下载链接1](#)