

新锐插画师萌生创作迭代

■中国出版传媒报记者 孙珏 采写/整理

当数字原住民成为创作主力,童书插画正经历一场由Z世代主导的视觉革命。本期专题聚焦20~30岁新生代插画师群体,他们以电子笔代替传统颜料,用新生代审美解构经典童话,在儿童出版领域掀起“新国风赛博”浪潮。这些年轻创作者擅长将短视频时代的视觉语法融入纸质媒介:动态分镜式构图、高饱和渐变色的运用、扁平化角色与立体场景的混搭,打破了传统童书“低幼化”的刻板印象。更值得注意的是,其作品在社交媒体传播中常引发“成人收藏热”,印证了“全龄化童书”的市场潜力。我们深入访谈了多位商业价值与艺术性兼备的新锐插画师代表,解析他们如何通过IP孵化、设计交互、潮玩联动等路径,让插画从书籍配角升级为跨媒介叙事核心。这场由技术思维与童年记忆共同催生的创作迭代,或许正重新定义“给孩子看的艺术”标准。



马鹏浩

美育工作者、绘本作者,喜欢植物与幻想。小时候家里有一个阁楼,常常在这个秘密空间绘制自己的奇幻世界。已出版有《桃花鱼婆婆》《小熊,快跑》《孙悟空打妖怪》等20余部作品,当当影响力绘本画家。作品入选国家新闻出版署全国青少年推荐书目、中宣部“农民喜爱的百种图书”与“原动力”计划;获中华优秀出版物图书提名奖、丰子恺图画书佳作奖、图画书时代奖,入围信谊图画书奖等。

卢心远

绘本创作者,插画师。已出版作品有《这里,那里》《虫虫艺术家》《下潜,潜入夜海》《声音里住着小野兽》《我喜欢做个小孩》,涵盖中、英、法、韩、俄、意等多语言版本。作品曾获包括博洛尼亚插画展优胜作品奖、《纽约时报》十佳绘本奖在内的多种奖项。



在废书集散地挖宝“绘本”

童年最喜欢的绘本/动画角色/童书是?

漫画:《丁丁历险记》《七龙珠》;动画:《千与千寻》;绘本:《赶牛车的人》

长大后,最喜欢的绘本创作者是?

朵特梅(打开我绘本创作的大门)、塔莎奶奶(喜欢她的生活状态)、科薇塔奶奶(代表对自由创作的向往)。

创作时必备的“灵感燃料”?

周围必须有植物。

儿童书
快问快答



聊 聊 作 品

最新作品是《皇城猫卫士》和“悟空空小西游”系列。《皇城猫卫士》今年6月出版,很快要与大家见面了。这套书是工作室团队创作,也是我第一次尝试图像小说创作模式,我们三四个人画了整整4年之久,是一部大长篇。其中投入的人工成本有20万~30万元。我一直很纠结,作为一名创作者,这种创作模式是否不够艺术纯粹,但我又喜欢大体量的IP构建,一个人绝对完成不了,所以我组建了团队并进行商业化操作。在这个过程中,我体验到了全新的乐趣,比如团队管理也是“艺术”的一部分,团队协作的创作模式能打破个人局限性,尊重每个人的特长和兴趣点,使“创作者”个体不断充盈扩大,非常有挑战性。“悟空空小西游”系列也很有意思,有很多传统题材是很多人反复创作过的。比如《西游记》《山海经》等,所以一直在思考这些被人反复拿来创作的题材有没有再画一遍的必要。《悟空空》是我借由西游题材给低幼年龄段孩子创作的作品。比如在“金角大王银角大王”篇章里我发现原著里经常出现口头上的戏码,比如孙悟空伪装成行者孙、行者孙等骗取宝贝,我发现低幼年龄段的孩子

们也常常有这种口头上的欺骗行为,所以用这本书探讨“撒谎”话题;“女儿国”篇章,我则用来探讨低龄孩子常常会在玩耍时提出的“你只能跟我玩”这样的对友谊的占有欲话题。

话 题

在创作中更倾向使用数字化工具还是传统手绘技法?

我本人更倾向于传统手绘技法,我感觉随着AI等高科技手段的出现,更考验个体的审美力,以及用手的温度传递的人文关怀。但这需要创作者付出更高的专注度和深入探索,不过我们确实可以利用数字工具提升效率,比如我最新的图像小说作品《皇城猫卫士》,在创作过程中需要了解大量的实地数据(比如故宫金水桥有多少根柱子?故宫未开放区域的图景等),我会用故宫的数字实景建模去验证一遍,这弥补了我在创作阶段采风遗漏的细节问题(虽然我实地采风过几次,但创作过程中总有新的疑问需要去考证)。配色时,这套书有大量角色形象设定,我有时会用电脑模拟一遍配色,再确定最合适的方案。

是否尝试过AI辅助创作?

目前还未尝试过AI辅助创作。但时代的车轮滚滚向前,我们也不应该排斥这种进步。个人觉得,新的技术手段一定会创造出新的创作模式,只是这种模式需要具备的技术还未普及到普通创作群体。我相信将来虚拟世界构建的个人价值观和世界观会是个很不错的创作出路。目前我们利用传统手段比如绘本、电影等作品传递个体的价值观,但有一天虚拟世界会像以前的博客或朋友圈一样,每个人都可以构建自己的世界,并邀请朋友来探索和体验。这会是一件很有趣的事情。



由飞翔的能力。她对对父亲的依恋和复仇的欲望中解放出来,成为独立自由、追求自我实现的精卫。《精卫填海》不仅是写给孩子的成长史诗,更是对家长的寄语:当他们长大的那天到来,请放手,并守望他们飞行的姿态吧。

话 题

在创作中更倾向使用数字化工具还是传统手绘技法?

会将数字工具和传统手绘技法结合起来。手绘是无可替代的,手绘拥有数字绘画所不具有的第三个维度,它能够传达最朴实的情感、最真挚的温度、最有趣的意外。手绘使画面不完全可控,但是不可控的部分正是童书中“美”凝聚的地方。数字工具为我的创作带来了很多便利,例如《精卫与海》中的精卫鸟都是使用金色糖纸粘贴制作后,使用数字绘画放置在画面中,可以有效避免画面变脏、位置难以修改等等问题;通过数字绘画,画面的色彩可以更加靓丽,甚至如同真正在发光一般,这也是精卫鸟如同将阳光披在身上一般闪闪发光的秘诀;数字绘画还可以将画面中我们真正不想要的部分去除,保留优秀的部分,甚至可以调整色彩,挽回手绘时的失误。

是否尝试过AI辅助创作?

由于我本科的专业是数字媒体艺术,我对AI创作有一定了解。我认为AI的优点在于它背后的大数据,这些数据可以让我们很快了解到最大众、最经典、最基础的信息,无论是想要让画面更贴近大众认知,还是想标新立异,规避最经典的道路,AI可以提供最便捷最直接的答案。AI的发展空间仍然是巨大的。在AI并未发展得那么尽如人意时,版权问题俨然已经成为最严重的问题之一。

在剑桥艺术学院学绘本专业

儿童书
快问快答



童年最喜欢的绘本/动画角色/童书是?

我小时候,其实还没有“绘本”这个概念,幾米的作品对我来说是最宝贵的“带图的书”。最喜欢的是《又寂寞又美好》。

长大后,最喜欢的绘本创作者是?

每隔一段时间,我喜欢的都会变,最近很喜欢凯蒂·克劳泽。我喜欢她安静的、似乎没有起伏的构建故事的方式,还有她带有动感的线条。

创作时必备的“灵感燃料”?

做书时,我喜欢在熟悉的地方、小空间里工作——最好是家里的书桌。小空间里要有一些我熟悉的摆设,桌面是有规则的、整理过的,不能太杂乱。

我从小就很喜欢画画,工作后也把画画当作休息日的放松方式。可以说,“做绘本”的可能性和愿望一直都在我的身体里,只是之前觉得这是遥不可及的事情。在工作中,我接触到了一些与儿童设计有关的项目。我明显感觉到自己在做这种项目时更开心、更有兴趣。渐渐地,我萌生出去国外学习与儿童相关专业的想法。在寻找学校时,朋友向我推荐了剑桥艺术学院绘本专业——这不仅能满足我想做点和儿童有关的事情的愿望,还能满足我从小到大画画的热情。于是,2019年,我去英国读书,毕业后便一点点把工作重心转向绘本创作与出版。

我小时候有很多“玩”的时间。暑假里,妈妈怕我在家看电视会导致近视,总把我“赶出”家门去玩。回想小时候,我有很多时间在海边玩,很疯的那种。周末爸妈还经常带我去爬山。现在,我的创作里有很多关于自然的元素,也有着自在的气质和自信的表达,我觉得这些都来自我小时候在外面“玩”所沉淀出的性格。

在我看来,大多数传统绘本是以“讲一个故事”为骨架;故事里有角色,伴随着起因、经过、结果的线索,角色遇到问题也经历改变。即便绘本所讲述的内容不一样,但如果解构后再去看叙事骨架,会发现这些绘本的骨架是类似的。现在的绘本体裁有更多样的变化,很多完全跳出了“故事”的范畴,在叙事结构上也有很多创新。例如,有并列铺陈的概念绘本,有游戏感很强的互动绘本,有的绘本可以从头或从尾双向阅读,有的绘本是诗歌,有的绘本分为了篇章……大家已经开始不在画技上探索,而是把绘本当作一种创作媒材,在内容形式上也有很多新趣味。

聊 聊 作 品

我最新的一本书(也是最纠结的一本)是刚刚在奇想国童书出品的绘本《我喜欢做个小孩》。这本书的文字作者是美国已故作家夏洛特·佐罗托。我很久前因为她的作品《一遍又一遍》而爱上她文字中平实又克制的感情。因此,在接到奇想国的约稿时,我非常惊喜。但这本书的创作过程却并不是那么顺利。佐罗托的文字有一定的年代感和复古气质。我与她有如此大的时代错位,这本书理应既有“当下”我的解读,又不错失“曾经”

的佐罗托的韵味。我给自己定下目标,希望这本书在画面风格上能带给读者“古典又自由”的视觉观感。为此,我采用了很多像午后记忆般黄色的色彩,结合旧纸拼贴和剪纸元素,来铺设这种古典基调。在人物造型和背景处理上,也尽可能地弱化边缘轮廓,让笔触显得灵活自由。风格上每一种细节调整都为书的整体气质服务。作为这本书的图像作者,更重要的工作之一便是构建图文关系,思考是否能用图像创造文字之外的意义。在这本书的开头和结尾里,我设计了一只与小女孩亲密互动的大手。这只大手的意义很模糊,它可以代表“妈妈”,你也可以把它理解为长大后的孩子,理解为“想起了自己小时候”的大人……因为我觉得这本书不仅仅可以送给孩子,也可以送给每一个“曾经是小孩”的大人。我也总希望我的书可以成为一根枝条,从孩子延伸到成年人。

话 题

在创作中更倾向使用数字化工具还是传统手绘技法?

我主要在纸上绘画。从分镜到草图,再到完整的成稿,90%都是在纸上完成的。对我来说,比如Photoshop、Procreate这种“数字工具”是一种“兜底”的安全剂,它们在偷偷地跟我说:没事的,如果哪里画得不满意,还可以在电脑里修改一下。数字工具对我说的这种悄悄话让我在纸上绘画时更放松,不用担心每一笔都要完美。当然,有时候数字工具也可以用来完成纸上绘画工艺无法实现的部分。例如在《下潜,潜入夜海》这本书中,黑白画面完全是用版画完成的。但黄色的灯光、珊瑚的荧光则是在Photoshop里绘制的。它帮我完成了干刻版画没办法实现的叠色效果。

是否尝试过AI辅助创作?

我几乎没有用AI辅助过视觉上的创作。相比之下,我常用AI辅助做文本翻译,因为我经常需要把创作的新书内容推荐给国外的出版社。AI在文字创作方面给了我很大的帮助。如果把插画、绘本创作纯粹当作赚钱维生的工作,那AI的速度和效率的确会带来冲击。只要我自己真正享受这样的过程,就不会太在意行业中的其他人是否用AI快速得到了“结果”,也不会太在意“挑战”或“威胁”了。(下转第15版)

秦坎(原名翟雨佳)

江苏苏州人,毕业于四川美术学院。出版作品《精卫与海》《鲲鹏与九重天》。作品《精卫与海》获丁聪艺术基金收藏,《馒头大厨》入围2024BIBF国际插画大赛长名单。

创作时听音乐,方便自己进入心流状态

儿童书
快问快答



童年最喜欢的绘本/动画角色/童书是?

童年最喜欢的绘本是《爷爷一定有办法》,虽然没有台词,老鼠一家故事伴随着主人公的变化也在变化着,非常引人入胜。

长大后,最喜欢的绘本创作者是?

长大后最喜欢的绘本创作者是白希娜和熊亮。白希娜的作品我小时候就阅读过,她常常将图像或雕塑与摄影相结合。我一直认为做绘本像做菜一样,经过越多工序就会越发富有质感,也越发让人难忘。白希娜的作品像用了很多层滤镜,让人不自觉地置身于她创造的故事空间中。熊亮作品中速写式的自由手法和富有国风的色彩非常吸引我。由于我自己从小学习国画,又喜爱速写,非常钟情熊亮的表达手法。

创作时必备的“灵感燃料”?

由于我家人口比较多,会选择在安静的时候开始创作,借着一股“冲劲”一口气画到国为止。我为自己定下几条规则:材料准备齐全再动笔;在创作时不要看新作品;至少一个月要去一次书店。创作时我会听一些不太动感的音乐,方便自己进入心流状态。另外,在创作时基本不进食,否则会打乱自己的节奏。

聊 聊 作 品

我的作品《精卫与海》是我第一部正式的绘本作品,开启了绘本创作的大门。这个故事一直以来都被人们传颂并称赞女娃的持之以恒,这自然是故事带给我们最大的印象,但是在此之下我们也能窥见人与自然博弈又和谐的生存关系,人们对和平美好生活的向往,以及女娃强烈的信念与生命力。

我从小就抱有几个疑问:为什么女娃会溺水?精卫现在去了哪里?她还在向大海复仇吗?还是去了别的地方?这些问题前人都没有回答,于是我就有了自己的想象。在这个作品中,文字作者与我向大众传达了我们的猜测:女娃是为了她所尊敬的父亲、部落的首领、太阳的化身炎帝,为了抓住金色的海平线献给父亲才溺水的。“化而为鸟”后,她为了复仇而奔波,但在这过程中,她逐渐发现自己拥有自

我从小非常爱看书,但长大后很少阅读。在四川美术学院就读期间,一次选修课让我遇到了我的导师,在她的绘本课上我的创作得到了很高的评价。后来学校开办特色工作室,于是毫不犹豫就加入了,并在工作室学习了约两年。

童年时期上海美术电影制片厂的作品对我影响极大。我童年时学习写意花鸟国画,所以也很钟爱上美的《小蝌蚪找妈妈》等传统动画。上美将中式风格与动画结合得相当好,“上美风”更是一代人的童年记忆,其华丽的配色,丰富的传统符号,几何化人物设计,工笔式的线条都对我的审美产生了巨大影响。新生代插画师作品相对传统作品而言,更敢于使用时尚语言。新生代插画作品很多都不拘泥于几何的构成,它们大胆地使用了具有冲击性的镜头和更立体的构图方式,甚至更具有电影感。