

吸引力！ 绘本设计

构思 × 形式 × 创意表达

[日] 南云治嘉 著

龚娜 译



 中国工信出版集团

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

吸引力！ 绘本设计

构思 × 形式 × 创意表达

[日] 南云治嘉 著

龚娜 译



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

吸引力! 绘本设计: 构思×形式×创意表达 / (日)
南云治嘉著; 龚娜译. — 北京: 人民邮电出版社,
2015. 8
ISBN 978-7-115-38900-8

I. ①吸… II. ①南… ②龚… III. ①漫画—技法 (美术) IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第063200号

版权声明

タイトル: 絵本デザイン

著者: 南云治嘉

Children's Book Design

© 2006 Haruyoshi Nagumo

© 2006 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

This book was first designed and published in Japan in 2006 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

This Simplified Chinese edition was published in 2006 by Posts&Telecom Press

内 容 提 要

优质的绘本能经久不衰, 历久弥新。仔细观察, 我们就会发现, 这些令人印象深刻的绘本有着许多共同之处。这些共同之处就是优秀绘本设计的秘诀。

《吸引力! 绘本设计: 构思×形式×创意表达》就是一本专门讲述绘本设计要诀的技法书。全书共8章, 向读者展示了绘本的诞生与历史、绘本的创意形成到制作的过程、绘本的常见类型和特殊类型, 以及优秀的绘本能带给人们怎样的启示。这些内容将唤起读者对绘本的热情, 指导读者如何实现从最初的绘本构想到完成最终的创意表达, 启发读者制作多种形式的绘本。同时, 全书推荐了230多种有特色、值得研究的绘本, 让读者在被这些绘本打动的同时, 学会制作出令人难忘的绘本。

本书适合设计专业的学生和图书装帧设计行业的从业人员阅读。

-
- ◆ 著 [日] 南云治嘉
译 龚 娜
责任编辑 董雪南
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京缤索印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 8 2015年8月第1版
字数: 307千字 2015年8月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2014-4710号

定价: 48.00元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315

目录 / CONTENTS

前言——比绘画天赋更重要的是创作者的内心	2
本书使用方法	3
目录	4
常用设计与绘本	6

第1章 绘本的魅力

1. 令人难忘的绘本	8
2. 令人感动的绘本	10
3. 名人名作	12
① 柳濑嵩	12
② 五味太郎	14
③ 西卷茅子	16
④ 饭野和好	18
⑤ 名家之作	20

第2章 绘本是什么

1. 绘本的意义	22
2. 诞生与历史	24
3. 作用与功能	28
4. 种类与样式	30

第3章 从创意形成到制作

1. 创意形成的方法	34
2. 阅读对象的设定	36
3. 故事内容的推进	38
4. 文字的创作	40
5. 插图的绘制	42

① 插图的作用	42
② 表现的形式	43
③ 常用的绘画媒材	46
6. 页面的布局	50
7. 配色与效果	54
8. 画面的推进	58
① 从定点视角开始	58
② 变换视角“俯视”	59
③ 变换视角“仰视”	60
④ 聚焦特写	60
⑤ 渐隐处理	62

第4章 动手制作绘本

1. 蛇腹绘本	64
2. 立体绘本	66
3. 卡片绘本	68
4. 布质绘本	70
5. 跨页绘本	72
6. 骑马订绘本	74
7. 绘卷绘本	76
8. 圆形绘本	78
9. 印章绘本	80

第5章 绘本的创意

1. 教育用绘本	82
2. 教养用绘本	86
3. 玩耍用绘本	90
4. 知识用绘本	94

5. 游戏用绘本	98
----------	----

第6章 特殊绘本 101

1. 立体绘本	102
2. 折叠绘本	104
3. 挖洞绘本	106
4. 拼贴绘本	108
5. 翻翻猜猜绘本	110
6. 触觉认知绘本	112
7. 联动绘本	114
8. 袋子绘本	116

第7章 观察读者的反应 117

1. 发现	118
2. 惊讶	119
3. 感动	120
4. 欢笑	121
5. 哭泣	122

第8章 资料篇 123

世界名著	124
------	-----

后记	127
----	-----

※ 本书对于绘本相关作者等的简略标示如下：

- 故事创作者或文字作者→文
- 插图作者→图
- 以上为同一人者→作

吸引力！ 绘本设计

构思 × 形式 × 创意表达

[日] 南云治嘉 著

龚娜 译

人民邮电出版社

北京

前言——比绘画天赋更重要的是创作者的内心

孩子们生平第一次接触到的文化，就是绘本。故事的发展令人激动不已，孩子们瞬间就会沉醉其中。他们在绘本中经历各种各样的探险，这种体验多年后依然难忘。在孩子们的房间里，一定会摆放着绘本。即使长大后，这些绘本也依然会留在他们的房间里。

优质的绘本会经久不衰。因为畅销，所以需要反复重印。仔细观察，我们就会发现，优质的绘本都有一个共同的特点，那就是深受孩子们的欢迎。无论大人还是儿童文学家做何评价，只有受到了孩子们的喜爱，绘本才会超越时代，在历史的长河中留下痕迹。

关于这一点，本次我们采访的两位绘本作家柳濑嵩老师和西卷茅子老师都进行过如下相同的阐述：“虽然老师、父母、评论家并没有说过我的作品好，但是孩子们却会主动去图书馆找到它们，然后反复阅读。后来，这些作品就受到了大家的欢迎。”

浏览一下绘本作家的履历，我们会发现从设计师转为绘本作家的情况很多。李欧·李奥尼老师如果没有设计师的背景，是很难创作出《小蓝和小黄》这样的作品的。

五味太郎老师和饭野和好老师如果不是设计出身，也不可能创作出如此受孩子们欢迎的作品。过去在介绍绘本时，我们一直没有从设计的角度出发。实际上，作家在绘本创作过程中，如果融入设计的理念与手法，就会创作出更加符合创作目的的作品。

我相信，对于致力于绘本创作的人来说，本书作为以设计为主题的技法书，一定非常实用。而创作者进行创作时的心意，则同妈妈们期望孩子茁壮成长的心意是相通的。更贴切地说，就是“追求孩子们的喜悦”。

“自己没有绘画天赋，所以创作不出好的作品”，这种想法是错误的。笔者希望大家能够从本书中得到收获，即使不是大师，也能够创作出优质的绘本。



《小猫皮皮》

作：汉斯·费舍尔 译：石井桃子（岩波书店）
皮皮是一只刚刚出生的小猫。孩子们会变成故事中的主人公，随着皮皮一同经历紧张而又激动的大冒险。在孩子们心中形成的作品印象直至他们长大后也不会忘记。本书的部分页面中不含文字，读者可以展开自由想象。

● 本书特点

本书以帮助创作者基于设计的理念进行绘本创作为目的。对于绘本创作，介绍创作者的个人技法的书籍非常多，而本书是以设计为中心进行介绍的。

如今，对于绘本优质与否的判断已经不再仅仅局限于“美丽”或者“可爱”，而是受到从主题の設定到故事内容的推进、配色的方案等全部设计环节的影响。只要采用设计的手法，那么无论是谁都可以创作出有深度的优质作品。

在本书收录的绘本范例的选材上，笔者参考了大众推荐以及来自幼儿园和托儿所的各类信息。

我们选择的绘本并不是专家推荐的作品，而是令读者铭记于心的作品。绘本的读者都是普通人（即孩子），而形成的作品印象与回忆也因人而异。首先，试着回想一下你儿时最喜爱、现在依然铭记于心的绘本，创作就从这里开始。本书的目标就是教大家创作出深受孩子们喜爱的绘本。

■ 为了灵活运用本书

● 本书的目标

解说如何应用设计手法

传递绘本是信息载体的观点

介绍有效的技法

■ 更加深入地学习教材

● 页面布局及印刷工序

→ 《宣传单设计》

● 基础设计

→ 《视觉表现》

● 配色技法

→ 《色彩表现》

→ 《色彩设计》

※ 以上书籍由 Graphic 社出版

■ 深入了解设计知识

● 21 世纪的设计

《常用设计》(Graphic 社)

● 了解设计的本质

《解决 100 个烦恼的 100 种设计》

(光文社)

● 准备创作

在阅读本书时，请避免从中途开始阅读。即便是有创作经验的人，也请从第一章开始阅读。时刻保持不忘初心，是绘本创作的原点。

本书随着内容的递进介绍了设计的全部工序。为了扎实掌握每一环节，就需要反复从头开始阅读。在彻底掌握了设计的全部工序之后，再将精力集中在绘本创作上。

作为对各项观点的支持，在各部分加入了绘本范例。如果条件允许，请读者参阅这些作品的原著。在阅读原著的过程中，读者更加容易体会到创作者的用心。

在确定好目标群体后，再参照各部分的绘本范例开始创作，这样才能够对绘本范例的特点有深刻体会。对于创作出来的作品的效果，不要让大人们做评价，而是要观察孩子们的反应。随即在接下来的创作中不断改进，这一点非常重要。

● 本书页面的构成



● 训练重点

高质量绘本范例

用于绘本创作的启发。
对设计特征的解说。
* 本书收录了 230 部绘本作品，每一部作品都有值得学习的地方，请务必仔细阅读。

课题

请参照动手制作绘本的页面，进行绘本制作。

用语解说

通过相关用语的解说拓宽知识面。

设计出众的绘本范例

通过因不同用途和目的而创作的绘本范例学习构想及故事推进的方法。

● 动手制作绘本

从第 4 章开始能够学习自己动手制作绘本。

目录 / CONTENTS

前言——比绘画天赋更重要的是创作者的内心	2
本书使用方法	3
目录	4
常用设计与绘本	6

第1章 绘本的魅力

1. 令人难忘的绘本	8
2. 令人感动的绘本	10
3. 名人名作	12
① 柳濑嵩	12
② 五味太郎	14
③ 西卷茅子	16
④ 饭野和好	18
⑤ 名家之作	20

第2章 绘本是什么

1. 绘本的意义	22
2. 诞生与历史	24
3. 作用与功能	28
4. 种类与样式	30

第3章 从创意形成到制作

1. 创意形成的方法	34
2. 阅读对象的设定	36
3. 故事内容的推进	38
4. 文字的创作	40
5. 插图的绘制	42

① 插图的作用	42
② 表现的形式	43
③ 常用的绘画媒材	46
6. 页面的布局	50
7. 配色与效果	54
8. 画面的推进	58
① 从定点视角开始	58
② 变换视角“俯视”	59
③ 变换视角“仰视”	60
④ 聚焦特写	60
⑤ 渐隐处理	62

第4章 动手制作绘本

1. 蛇腹绘本	64
2. 立体绘本	66
3. 卡片绘本	68
4. 布质绘本	70
5. 跨页绘本	72
6. 骑马订绘本	74
7. 绘卷绘本	76
8. 圆形绘本	78
9. 印章绘本	80

第5章 绘本的创意

1. 教育用绘本	82
2. 教养用绘本	86
3. 玩耍用绘本	90
4. 知识用绘本	94

5. 游戏用绘本	98
----------	----

第6章 特殊绘本 101

1. 立体绘本	102
2. 折叠绘本	104
3. 挖洞绘本	106
4. 拼贴绘本	108
5. 翻翻猜猜绘本	110
6. 触觉认知绘本	112
7. 联动绘本	114
8. 袋子绘本	116

第7章 观察读者的反应 117

1. 发现	118
2. 惊讶	119
3. 感动	120
4. 欢笑	121
5. 哭泣	122

第8章 资料篇 123

世界名著	124
------	-----

后记	127
----	-----

※ 本书对于绘本相关作者等的简略标示如下：

- 故事创作者或文字作者→文
- 插图作者→图
- 以上为同一人者→作

本书的内容基于常用设计的理念。常用设计，是指引了 21 世纪设计方向的设计手法。在计算机不可或缺的今天，可以说体现设计师思想精髓的，或者说对其理念起到支撑作用的，正是常用设计。

常用设计的理念是“无论何时”“无论何地”“无论谁”这三点。计算机技术令这个理念变为可能。也就是说，在当今时代，即使不是设计师，也可以通过计算机技术设计出优秀的作品。

通过计算机将专业领域和非专业领域结合在一起，就是常用设计。曾经必须由专家完成的技术部分，如今通过计算机技术，任何人都可以完成。

专业的绘本设计不是浮于表面，而是要能够直接传递出作者想要表达的信息。最理想的设计效果就是令读者能够轻松阅读并理解。这并不是技术上的问题，而是内容上的问题。

诚然，图案和色彩不可或缺。但在此基础上，创作者还需要考虑设计目的和读者群体。

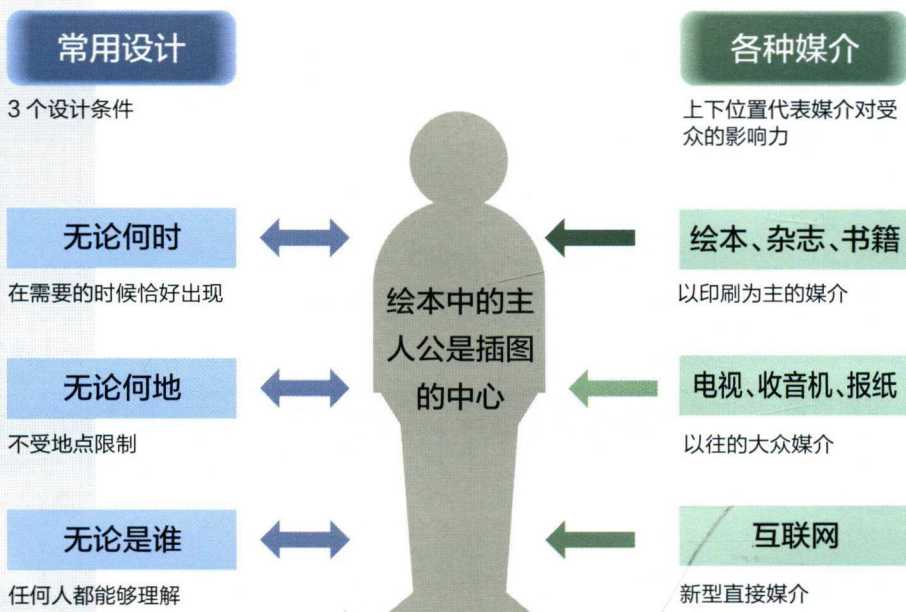
迄今为止，很少有人认为绘本是一种设计。这主要是由于在绘本作家中，儿童文学作家、画家非常多的缘故。然而，不懂绘画就不能创作绘本吗？当然不是。这就是设计的卓越之处。

只要导入了常用设计的理念，任何人都能够创作出绘本。

例如，母亲想为孩子制作绘本，这时就适合运用常用设计。母亲对孩子的爱，就是绘本构想的出发点。只要有爱，就能创造出绘本。

本书是常用设计概念的延伸。绘本不仅从鉴赏的角度带给读者乐趣，更能带领读者体验一场心灵之旅。这便是源自于创作者的信息。通过绘本，孩子们能够原本地接收到这些信息。绘本并不是简单的装饰品，而是传递信息的载体。

● 常用设计与绘本



常用设计具备 3 个条件。绘本设计者的工作就是创作满足这 3 个条件的媒介（即绘本）。绘本是存在于孩子身边的媒介，通过反复阅读，向孩子们源源不断地传递着信息。

第1章 绘本的魅力

如今绘本的畅销势头不减当初。

在出版物减少的趋势已蔚成话题的今天，

绘本依然一枝独秀，持续畅销。

即便是早期的作品，只要是经典，世界各地的读者都会拜读。

为何绘本如此受人喜爱？

这是因为它的设计出众。

设计的基本概念体现于“大量应用”和“整体策划”。

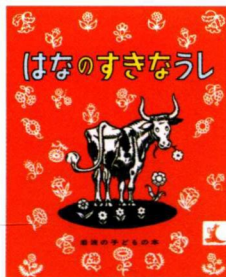
其目的是“为读者创造幸福”。

对设计的意识日趋加强，

这将是绘本创作的未來趋势。

1. 令人难忘的绘本—P8
2. 令人感动的绘本—P10
3. 名人名作—P12

1. 令人难忘的绘本



《爱花的牛》

●什么是令人难忘的绘本？

儿时看过的优质绘本，一定会令人难忘。长大以后，大人们自然能够辨识出哪部作品令人难忘。父母会把自己难忘的绘本传给孩子看，这样，优质的绘本就会经久不衰。

所谓优质的绘本，是指对孩子来说有意义的绘本。这样的绘本能够陶冶孩子的情操，培养孩子对美的感性认识。

绘本若要做到令人难忘，感动必不可少。令人感动的作品，一定满足某些条件。只要读者回忆一下过去令自己感动的绘本，就自然会发现这些条件。

很多绘本作家穷尽一生都在致力于创作出这种优质的绘本。年复一年，绘本的出版数量惊人，但只有作品达到令人难忘的程度，才有可能成为长期畅销的书籍。

经久不衰的作品，其魅力足以超越时代，感动所有的读者。如果能够辨识出这些作品的魅力并掌握这种创作的能力，这对于创作者来说将受益匪浅。

●如何做到令人难忘？

绘本要做到令人难忘，需要满足三个条件。

首先，最重要的是精彩的故事内容。内容是否精彩，是吸引孩子的关键。

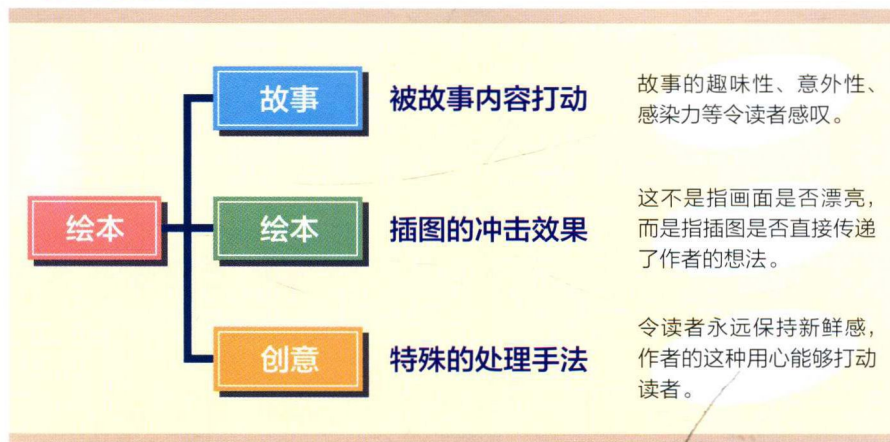
在绘本中，故事内容是孩子与主人的共同经历，因此不能马虎了事。故事的递进方式不单单依靠文字，如果页面布局的变化能够像绘本《壁橱里的冒险》那样扣人心弦，孩子就会聚精会神地阅读。

聚精会神就会记住，然而记住并不代表难忘。如果不伴随着感动，作品印象就不会深入读者脑海。

其次，是插图效果。故事是通过视觉效果表现的。当然，绘本的主要构成要素就是插图。插图必须具备震撼人心的冲击效果，或者说跃动感。为了形成这种效果，需要依靠图案和配色。

最后，就是创意。其作用就是形成作品的趣味性和新鲜感。创意是绘本创作的首要环节，其作用非常大。

◆令人难忘的原因

□灵感□
Inspiration

突然受到启发想到了故事，或者突然想出了精彩的故事，这就是灵感。灵感直接影响创作。要获得灵感，就要有感知美好事物的意识。优质的创意就源于这种意识。

例如，在经过一个美丽的地方时，如果路过的人没有感知美好事物的意识，那么他就不会认为这个地方美丽。意识能够激发人们对各种事物的兴趣。

令人铭记于心的3个条件：

令人感动

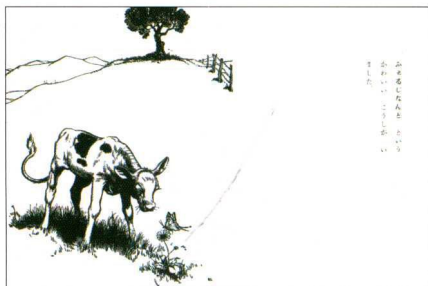
×

意外性

×

冲击效果

令人铭记于心的作品印象必须符合这3个条件。经久不衰的绘本就符合这些条件。



P4-5

创作者想创作出什么样的绘本，想向读者传递什么样的感动，都需要创意。这一环节已经决定了绘本的方向及其所要传递的信息。

在绘本的创作过程中，插图和文字分别由不同的人负责，这种情况非常常见。负责文字部分的，通常都是创意的创造者。当然，也有单独提供创意，而插图和文字部分都由其他人完成的情况。

这也充分体现了创意的重要性。

●令人铭记于心的因素

优质的绘本，会给人留下深刻的作品印象。有的作品是故事内容令人印象深刻，也有的作品是插图令人印象深刻。而在大多数情况下，还是后者居多。

虽然故事内容逐渐模糊，但读者却还能够回忆起一些场景，这是有其



P68-69

原因的。文字属于理性表达，而插图属于感性表达。理性的记忆会逐渐模糊，而感性的记忆往往会逐渐加深。当然，这一点并不绝对，一些特别的词句也能够给人留下深刻的印象。

为了令人铭记于心，绘本也需要具备3个条件。其一就是令人感动，动人的画面令人难忘。在绘本《下雪天》中，穿着红色衣服的小男孩令人难忘，这就是因为画面的配色效果令人印象深刻。

另一个条件就是意外性。在绘本《爱花的牛》中，故事内容本身出人意料的效果对于读者来说有很大的吸引力。

其次是冲击效果。具有感染力的构图、有效的配色方案、充满吸引力的人物形象，这些都能够产生强烈的冲击效果。

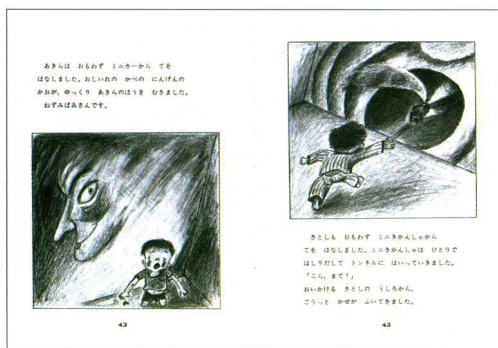
文：曼罗·里夫 图：罗伯特·劳森
译：光吉夏弥（岩波书店）

●柔和是时代的需求

本书创作于1930年，自在日本出版至今已经过了50年，重印了50次。故事讲述了一头与众不同的公牛，它并不喜欢角斗，它只喜爱牧场中的鲜花，然而它却被当作斗牛带走，后来终于回到了牧场。罗伯特·劳森的插图给人留下的印象非常深刻。

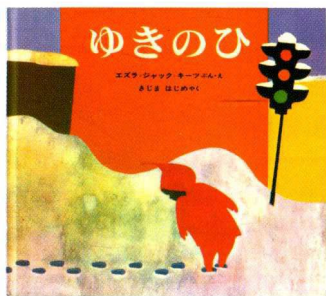


《壁橱里的冒险》

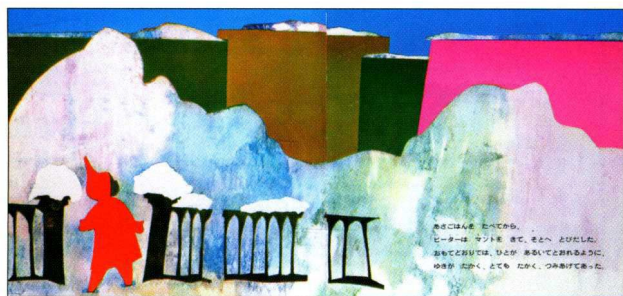


P42-43

作：吉田足日、田·精一（童心社）
故事内容以孩子身边的壁橱为舞台展开。壁橱突然变成了通向未知世界的入口，这种意外牢牢抓住了孩子的心，能够给孩子留下强烈的印象。



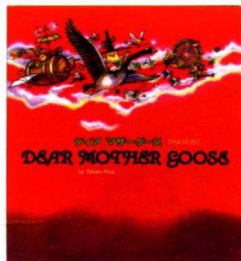
《下雪天》



P6-7

作：艾兹拉·杰克·季兹
译：木岛始（偕成社）
本书通过黑人小男孩在下雪天中玩耍的情景传递了自然的乐趣。由拼贴和彩色颜料构成的画面非常独特。本书的特点是配色效果出色。深刻的画面印象由此形成。

2. 令人感动的绘本



《亲爱的鹅妈妈》

● 感动的重要性

在绘本创作过程中，需要时常具备要带给人感动的意识，不能令人感动的绘本是无法流传下去的。作者要时常思考如何打动读者，并要为此倾注大量的热情。

感动带给人直面人生的力量。换言之，可以说人是为了感动而活。正因为有了感动，人们才能够忍受每日的辛苦。

感动是通过感性来感受的，这种感性，是指感受美的内心。也就是感性的天线接收到广义意义上的美，并随之而产生感动。

令人感动的事物没有固定的形式。人们通过各自的感性来感受感动。也就是说不同的人通过感性天线所感受到的美的频率是不同的。

所谓频率是指在人心中积累的经验 and 知识的总和。频率的不同是因为不同人的经验的宽度和深度不同。

即使同样的绘本，有人读了会感动，有

人就不会感动。要做到令每一个人都感动，这是不可能的。因此，为了感动更多的人，创造的“美”就要符合大多数人的频率。

畅销的绘本，符合大多数人的频率，因此会感动大多数人。

● 为了产生感动

为了产生感动，就需要“美”。“美”的种类有很多，可以说是无穷无尽的。如果想 在绘本中创造“美”，首先要掌握“美”的种类。从“美”的频率这一角度对此进行思考比较容易理解。

“美”的种类共有6种：“美感效果”“成就感”“理想的实现”“共鸣”“连动感”和“欢笑”。

“美感效果”就是产生感动的美好的事物、环境、人物姿态、语言等。

“成就感”是指解决问题后所唤起的感动。

“理想的实现”是指理想变成现实。

“共鸣”发生在故事同读者自身经历发

◆ 产生感动的因素

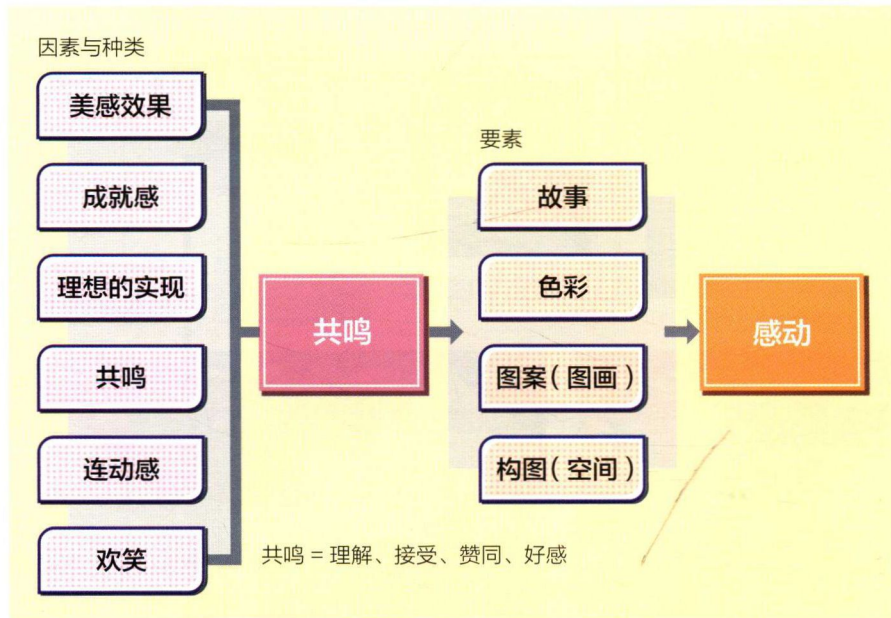
□ 共鸣 □
Sympathy

如果作品受到读者喜爱，其原因必定是读者产生了共鸣。

对于绘本当中的故事，当读者从感性或者内心出发，意识到自己也有同样的感觉时，就会产生共鸣。

当读者能够理解创作者的经历和想法，并具有同感的时候，就会产生共鸣。很多情况下，读者是在阅读作品时不自觉产生共鸣。好的作品能够令读者产生共鸣，进而升华为感动。形成共鸣的条件就是创作者和读者要拥有共同的语言或者相同的思维方式。

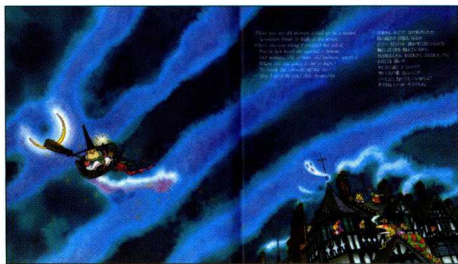
所谓“唤起共鸣的作品”，正是这样的作品。



人们只有在产生共鸣的时候才会感动。无论在多么美好的环境中，如果没有共鸣就不会产生感动。



P18-19



P86-87

作: Hirai Takako (架空社)

●用文字和色彩创造感动

本书的创作基于鹅妈妈诗篇。本书使用彩墨进行绘画,读者首先会被彩墨的色彩效果打动。随着页面的变化,配色也会发生恰当的变化。其配色方案令人赞叹。书中收录的每一首鹅妈妈诗篇都荡漾在读者的心中,令人感动。

生交集的时候。

“连动感”发生在读者意识到周围人也拥有同样想法的时候。

“欢笑”能减少痛苦,增加幸福,一般来讲,人们都爱笑。

绘本就是以这些“美”为主题的。当然,主题一般不只有一个,很多情况下,一本书中会有多个主题。多个主题穿插在一起,就形成了故事。

●增强感动的振幅

每个人的内心都类似一个“共鸣箱”。人们通过感性感受到“美的频率”,它会在人们心中产生共鸣,感动随之而生。

以绘本《小狐狸阿权》这本书为例。对于自己搞的恶作剧,小狐狸想要勇敢地进行补偿。读者会对小狐狸这种态度产生共鸣。“我也曾经搞过类似的恶作剧呢”,

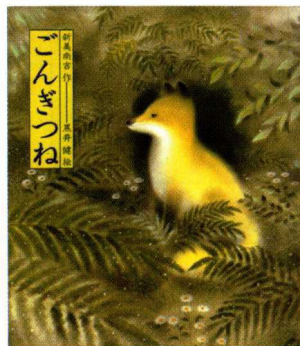
这令读者回忆起自身的相似经历,这就起到了“共鸣箱”的作用。

人们通过感性感受到“美的频率”,再通过“共鸣箱”增大其振幅。如何增大“美的振幅”,这就要依靠设计的魅力。在绘本创作当中,设计的魅力取决于4个要素。

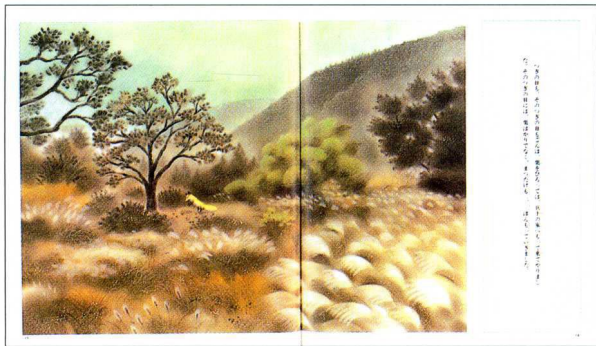
第一是绘本中的“故事内容”。人们会对自己感兴趣的故事产生共鸣。对于读者本来就不感兴趣的事物,由于在其心中并没有形成“共鸣箱”,因此就算其他人对绘本的评价再高,读者自身也不会产生共鸣。

第二是“优秀的配色”。色彩会直接令人产生共鸣。人类从生下来就一直在感受着色彩带来的感动。

第三是“图案”,也就是“图画”。这一点与第四点,即“构图的美感”都是产生共鸣的要素。



《小狐狸阿权》

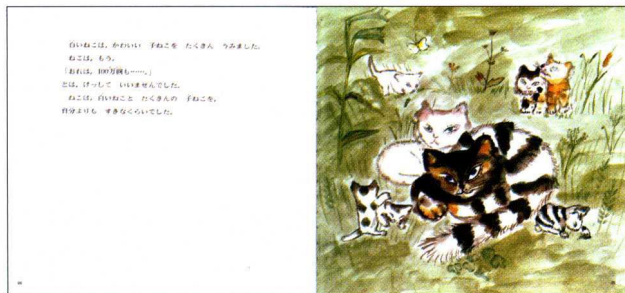


P24-25

文: 新美南吉

图: 黑井健(偕成社)

本书除了故事内容本身,插图画面也能够唤起读者感动。小狐狸阿权的故事由日本民间故事改编而成,描写了一只小狐狸想要弥补自己做下的恶作剧却被错杀,故事是一个悲剧。彩色铅笔柔和的笔触效果画出了淡淡哀伤,萦绕人心,唤起感动。

《活了100万次的猫》
版权: 佐野洋子/讲谈社

P24-25

作: 佐野洋子(讲谈社)

产生感动的前提首先是故事能够令人产生共鸣,其次是插图的冲击效果能够打动人心。本书两者并存。尤其是插图的笔触自由伸展,创造了感动。由此体现了插图的重要性。

3. 名人名作

人物介绍 1

柳瀬嵩



《梦想啊，我们做个朋友吧》
银之铃社

虽然并没有被记录在《100本绘本》这部绘本大全当中，但是“《面包超人》系列作品”依然是毋庸置疑的不朽名作。孩子们对这部作品的喜爱超越了很多绘本。这并不是父母刻意让孩子读的，而是孩子们自己选择的结果。通过这个现象，我们就能看到优质绘本的本质。

在创作绘本时，柳瀬嵩老师保持和孩子们相同的视角。在创作中，就连他本人都会感到紧张和激动。这种感受通过绘本原原本本地传递给孩子。不刻意讨好孩子，绘本的原点就在这里。

柳瀬嵩老师这样向我们讲述《面包超人》的创作背景：

“儿时，我就是—个非常安静的爱画画

的孩子。后来我从充满自然风光的高知县来到了东京这座大城市。在这里，我的其他科目的成绩都下降了，但是绘画的成绩却很高。这也直接促成了我后来进入绘画学校学习。

在开始的时候，受横山隆一老师的影响，我希望成为一个漫画家，但是我的作品并不受欢迎。那时，我发现了自己一定要与众不同的事。于是我开始思考自己和其他人不同的地方在哪里。

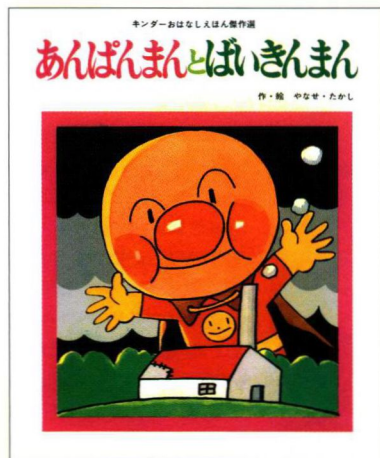
我认为自己能够做一些抒情方面的创作，所以就开始写诗。后来这些诗受到三利欧公司（译者注：日本知名造型人物品牌发行商）辻社长的关注，并被编入了一本名为《诗与童话》的杂志。



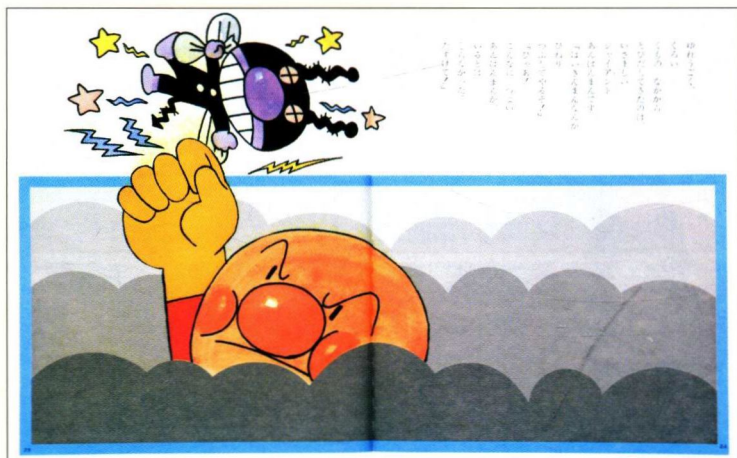
《面包超人和飞翔的青梅》FROEBEL 馆



P2-3 出人意料的情节发展，紧紧抓住了孩子们的心。



《面包超人和细菌超人》FROEBEL 馆



P24-25 虽然细菌超人是反面角色，永远也打不死。但意外的是，这个角色受到了孩子们的喜爱。