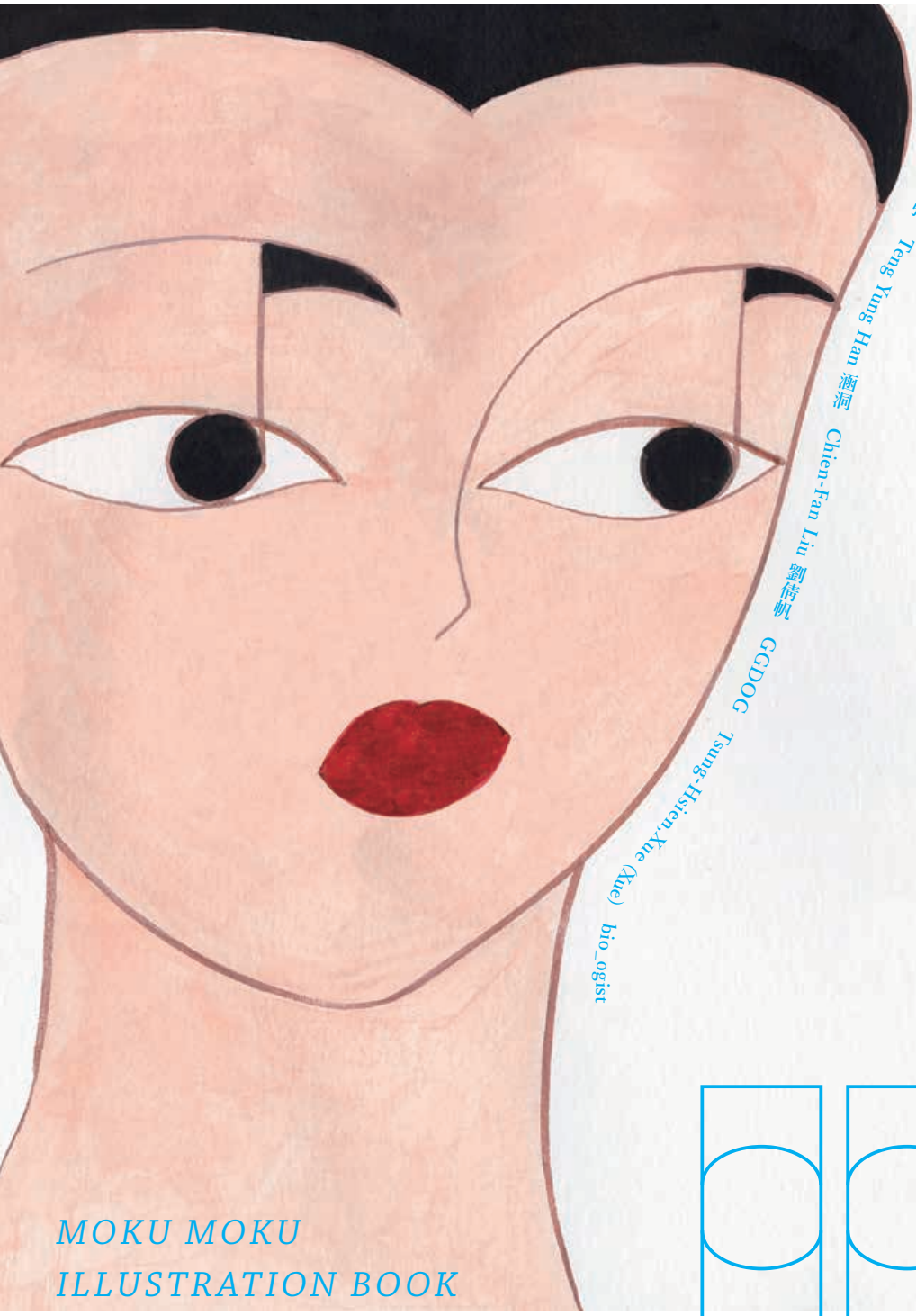
VOL.1 TAIWAN ILLUSTRATORS New Edition



Zhong Xian 鍾弦

Teng Yung Han 滕涵

Chien-Fan Liu 劉倩帆

GGDOG

Tsung-Hsien,Xue (Xue)

bio_ogist

# MOKU MOKU ILLUSTRATION BOOK

「目目 MOKU MOKU ILLUSTRATION BOOK」は、世界のクリエイターを紹介するグラフィック誌です。「目目」とは、目で見るすべてのクリエイティブのことを指し、ここで紹介する新しいイラストレーターに注目してほしい、という 2 つの意味を込めて、漢字の「目」を二つ並べました。人間の目も二つ並んでますしね。

「台湾のイラストレーターを日本に紹介したいんです！」

西陽のあたるデザインオフィスの片隅で彼女は私に言ってきました。雑談のような個人的な話でしたが、その時の私にはこの彼女の情熱が今の時代に必要なものに感じられました。

それは、長年考えていた「若手イラストレーターの作品を発表する場所を作りたい」気持ちと同じだったからかもしれません。そんな二人のイラストレーションへの思いがつながって今回の本作りは始まりました。

デザイナーが本を作るのだから、人気とか流行ではなく本当に「好き」な作家たちを紹介することにしよう。偏ったものかもしれないけど、この小さな「好き」が集まれば、やがて世界を変える力になるかもしれないと願いを込めて。

今回は、アニメーションや漫画、ドリーミーな世界観、不思議なぬいぐるみなど、個性豊かな 6 人の若手作家を集めました。その創作の方法から思想、日常の暮らしまで深く丁寧に取材。豊富なビジュアルと、個性の見える手書きアンケート、同年代のスタッフとのやりとりで引き出された飾らない言葉で作家の素顔が見える内容になりました。そうして出来上がったものは、スタイルの違う 6 人の創作と生き様が交差して、全部読み終える頃には、作品集でありながらまるでオムニバスの短編映画のようにも感じます。どうぞ作品とその背景にある作家の物語を楽しんでください。

私たちはこの本で日本と世界のクリエイターを繋ぐ架け橋になりたいと思っています。気に入った作家がいたらコンタクトをとってみてください。これからの時代の新しいクリエイティブが生まれるかもしれません。

※本誌は 2022 年に発行した Vol.1 に、新たな作品を加えて装いも新たにした New Edition です。

Masayuki Kuriyama / LULU BOOKS

# contents

003 Preface

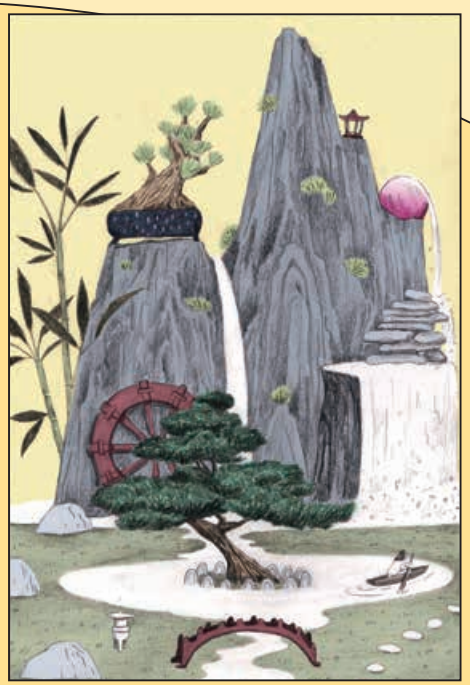
1

006 Zhong Xian 鍾弦

2

028 Teng Yung Han 涵洞

3



050 Chien-Fan Liu 劉倩帆

4

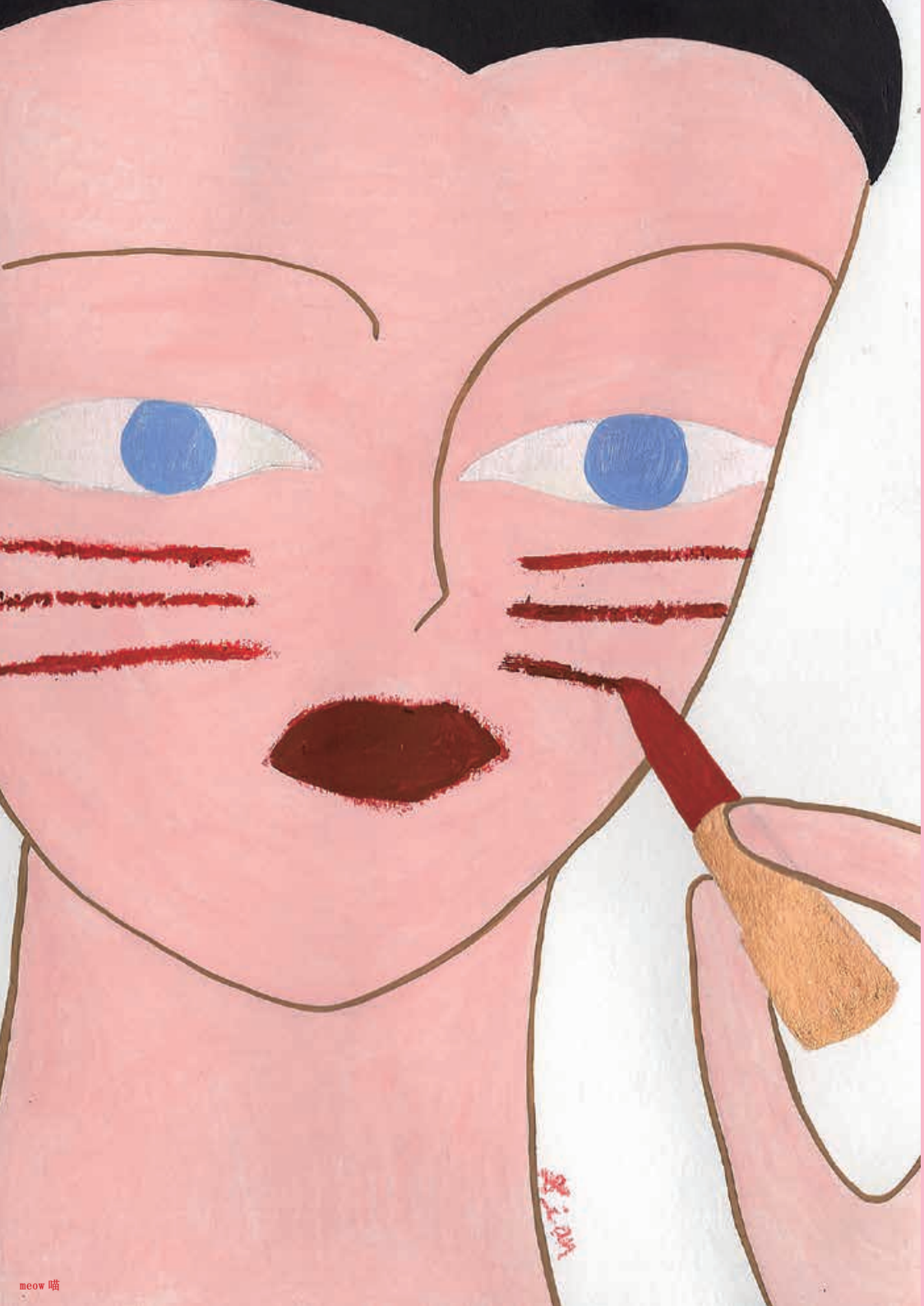
072 GGDOG

5

094 Tsung-Hsien,Xue (Xue)

6

114 bio_ogist



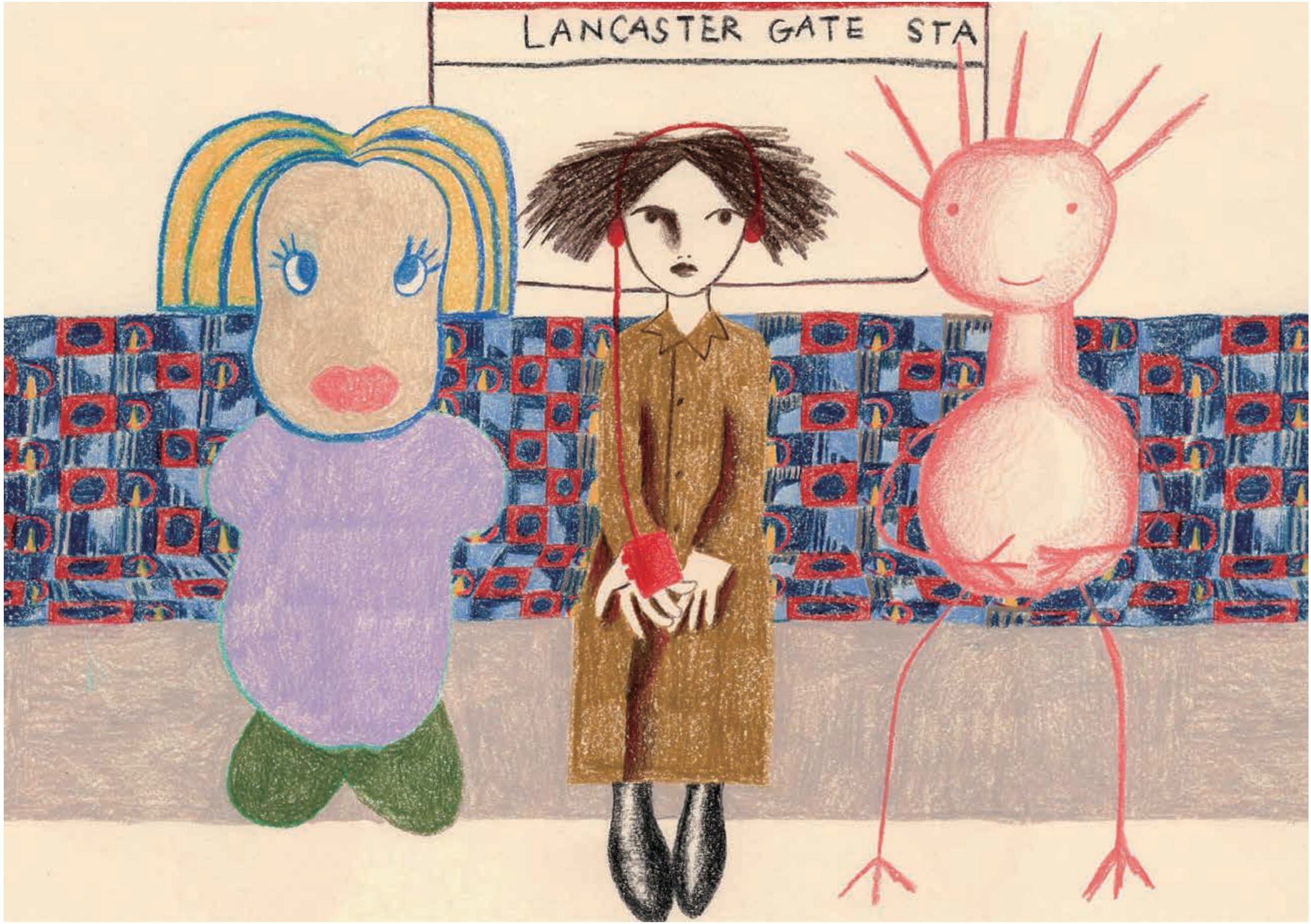

# Taiwan illustrator 1


## Zhong Xian 鍾弦

➡ Gmail: bbirdysd@gmail.com
➡ instagram:t_ipy
➡ web:zhong-xian.info

➡（音読：ゾン シェン）1993年生まれ、台北とロンドンを拠点に活動するアーティスト、アニメーション監督。 大学で哲学を学んだ後、独学でアニメーションを学び、2021年にロイヤル・カレッジ・オブ・アートを卒業。アニメーションは主に紙にクレヨン、アクリル絵の具、鉛筆などを使い、これらの素材を通して、クレージー、素朴、野性的、シュールなビジュアルスタイルで詩的な世界を創り出している。アヌシー国際アニメーション映画祭、オタワ国際アニメーション映画祭、Animest、LIAF など数々の国際映画祭で上映され、2021年のオタワ国際アニメーション映画祭で受賞した第１作に続き、次のアニメーション映画を企画中。

➡ 1993 年生，藝術家和動畫導演，常駐台北和倫敦。大學主修哲學，自學動畫數年後，於 2021 年在英國皇家藝術學院畢業。動畫主要是用蠟筆、壓克力顏料和鉛筆在紙上繪製而成，藉由這些材料創造了一個具有狂野、天真、粗獷，和超現實視覺風格的詩意世界。作品曾在眾多國際電影節放映，包括安錫影展、渥太華影展、Animest、LIAF 和其他等等影展。繼首部作品在 2021 年於渥太華影展獲獎後，正在計畫製作下一步動畫電影。


LANCASTER GATE STA

we need to calm down 冷静



someone may need this seat more

**———可以請您介紹一下自己嗎？**
大家好，我是鍾弦，台灣台北人，興趣是散步和騎腳踏車，最喜歡的食物是火鍋，顏色的話應該是綠色，星座分析我只會相信好的，貓咪跟狗狗我會選貓咪。

**———請問您從是什麼時候開始創作的？**
我的父母都是插畫家，從小就跟著他們一起畫畫。大學時接觸了獨立動畫電影，從 Sarina Nihei、Igor Kovalyov、Priit Pärn 到 Jonathan Hodgson，導演們動畫裡手繪的筆觸深深感動了我，而且看起來非常有趣，成為我開始製作動畫的契機。

**———你的父母會教你畫圖嗎？**
父母從來不教我畫畫，我很感謝他們這樣做；假如他們教我了，或許會因此改變自己對畫畫的喜愛。

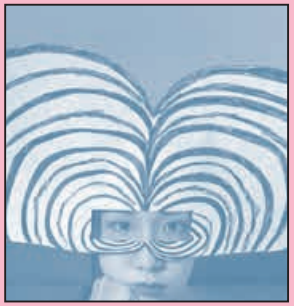
**———什麼樣的契機下讓你在大學時選擇了哲學系？**
從小就很喜歡閱讀，哲學系感覺有機會接觸大量的書籍，於是就選擇了這個科系！

**———有沒有影響你很深的哲學家？**
我很喜歡 Hannah Arendt，她的觀點增加了我觀看事物的全面性。

**———哲學有影響到你之後的創作理念嗎？**
我想一定有的，但無法明確的指出影響為何。或許是在心境上的改變？沒有對和錯、美或醜。

**———平時是怎麼擷取靈感?**
不希望自己成為仰賴靈感的人，為了避免如此情況，養成了我寫筆記的習慣；看完電影後、讀完書、通勤時、睡覺前，都會把想法記錄下來。我的筆記本充斥各種文字和草稿，這些紀錄將成為日後創作的核心，影響巨大。

**———有沒有習慣的作畫方式？**
作畫前我習慣規劃筆記本中的文字和插畫，毫無關聯的文字與插畫結合起來成為了動畫，具有偶然的詩性，既乾脆又簡單。決定好要做什麼後，作畫就會非常快速。
我會利用鉛筆和光桌將動畫畫好，接著直接以黑筆或壓克力顏料描邊上色，再掃描至電腦編輯成完整的動畫。我喜歡讓作品透露出「大家都畫得出來」、「媒材很普通」的感覺，這樣一來，能夠觸發更多人開始拾起畫筆。



**———自己紹介をお願いします。**
こんにちは、私は Zhong Xian です。台湾台北出身、趣味は散歩とサイクリング、好きな食べ物は鍋、好きな色は緑です。占星術の分析では、私は良いものしか信じない。猫と犬なら、私は猫を選びます。

**———いつから作品を作り始めたのですか？**
美術を学んだのは大学院からですが、両親がイラストレーターだったこともあり、子どもの頃から絵は描いていました。 大学時代に、二瓶紗吏奈、Igor Kovalyov、Priit Pärn や Jonathan Hodgson などのインディペンデント・アニメーションに出会い、これらの監督による手描きの自主制作アニメーションに感動し、見るのがとても楽しくて、アニメーションを作り始めました。

**———絵の描き方は両親から教わったのですか？**
親から絵の指導を受けたことはありませんが、もし受けていたら、もしかしたら反発して好きにならなかったかもしれないので、そこのところは逆に親に感謝しています（笑）。

**———大学で哲学を選んだ理由は何ですか？**
子どもの頃、本を読むのが好きだったので、もっと本を読む機会がほしいと思って、哲学を選びました。

**———あなたに深い影響を与えた哲学者はいますか？**
私はハンナ・アーレント（Hannah Arendt）がとても好きです。 彼女の視点は、私の物事に対する全体的な見方を高めてくれます。

**———哲学はあなたの作品に影響を与えたのでしょうか？**
影響はあると思うのですが、何が、どうしてかは明確に言えません。 心境の変化かも？　正しいとか間違っているとか、美しいとか醜いとかのこと、絶対とは言えません。

**———インスピレーションはどうやって受けますか？**
ひらめきに頼る人間にはなりたくないので、そうならないように、毎日メモをするようにしています。 映画を観た後、本を読んだ後、通勤中、寝る前、必ずメモを取ります。私のノートは、いろいろな言葉や下書きでいっぱいで、とてもごちゃごちゃしています。このノートは、今後の私の創造の核となっていくと思います。

**———絵の描き方の習慣はありますか？**
描く前にノートに文章やイラストの構想を練っています。 お互い関連性がない文字やイラストを合体して、ひとつのアニメーションができます。偶然な詩的な感じで、はっきりとしてシンプルです。やりたいことが決まると、とても速く描けます。 鉛筆とライトテーブルを使ってアニメーションを描き、黒いペンやアクリル絵の具でエッジに色をつけ、最後にコンピューターにスキャンして、アニメーションを編集します。「誰でも描ける」「画材が普通」のように見えることで、一緒に描きたいと思う人が増えるので、いいなと思います。



**———アニメーションの制作期間の目安を教えてください。**
ストーリーのある中編長編だったら半年かかることもありますが、短編だったら１日で終わります。

**———作品を作る上で、特にこだわっていることはありますか？**
あまりレイアウトをデザインするのは好きではありません。私が干渉することで、イメージの誠実さが損なわれてしまうかもしれないから。だから、絵を描くときは、ルールを守ることよりも、自分の直感を大切にしています。単純に自分はデザインが苦手ということもありますが（笑）。

**———デザインレイアウトというのは、構図のことでしょうか？**
そう！　絵の構図というのは、描いているうちに自然にできてくるものだと思うので、描いているうちに自然にできてくるようになればいいと思っています。

**———アニメーションの監督になろうと思ったとき、最初にしたことは何ですか？**
健康診断を受けて、健康であるから仕事に全力投球することを確認したことです。

**———その後は？**
ジム・ジャームッシュの『ミステリー・トレイン』、北野武の『HANA-BI』、二瓶紗吏奈の『Small People with Hat』、プリート・パルンの『ガブリエラ・フェッリのいない生活』など、お気に入りの映画をたくさん繰り返して観て、多くのことを学びました。この４つの映画の中では「愛」、「暴力」、「ユーモア」を見つけました。この３つは私もテーマにしたいです。なので、この３つのテーマが詰まった物語を自分なりに考えてみたのですが、「意味」はあまりなく、偶然と事故が織り成す物語にしたいと思いました。私にとって、映画にはあまり大きな意味や教育的価値は必要なくて、ストーリーや雰囲気、感情を伝えるだけで良いと思っています。

**———「アニメーションの監督になりたい」と言う人がいたら、どんなアドバイスをしますか？**
そんなに深刻に考えないで、楽しければいいんです！

**———アニメーションの制作を始めた当初は、何か問題はありましたか？**
制作当初は、観客の目線でアニメーションを見ることを忘れてしまうことがよくありました。 最初の頃は、あるシーンで左手でドアを開けるのに、次のシーンでは右手だったり、木があるシーンでは左にあるのに、次のシーンでは右にあったりと、うっかり見落としてしまうような細かいところがたくさんありました。 これらはとても基本的なことですが、ついつい見過ごしてしまいがちなところです。ディテールは、観客の心を揺さぶり、物語の世界への没入感を与えるとても大事なことです。

**———你的動畫製作期間大約會多長？**
具有故事性的中長篇可能需要半年，短篇一天就可以完成了。

**———創作時有沒有特別顧慮的地方？**
我不喜歡過度設計版面，畫面的真誠可能會經過創作者的干涉而有所減弱。所以在繪畫時，我會更在乎自己的直覺，而不是遵守一些規則。(也可能單純是我的設計很爛哈哈哈！)

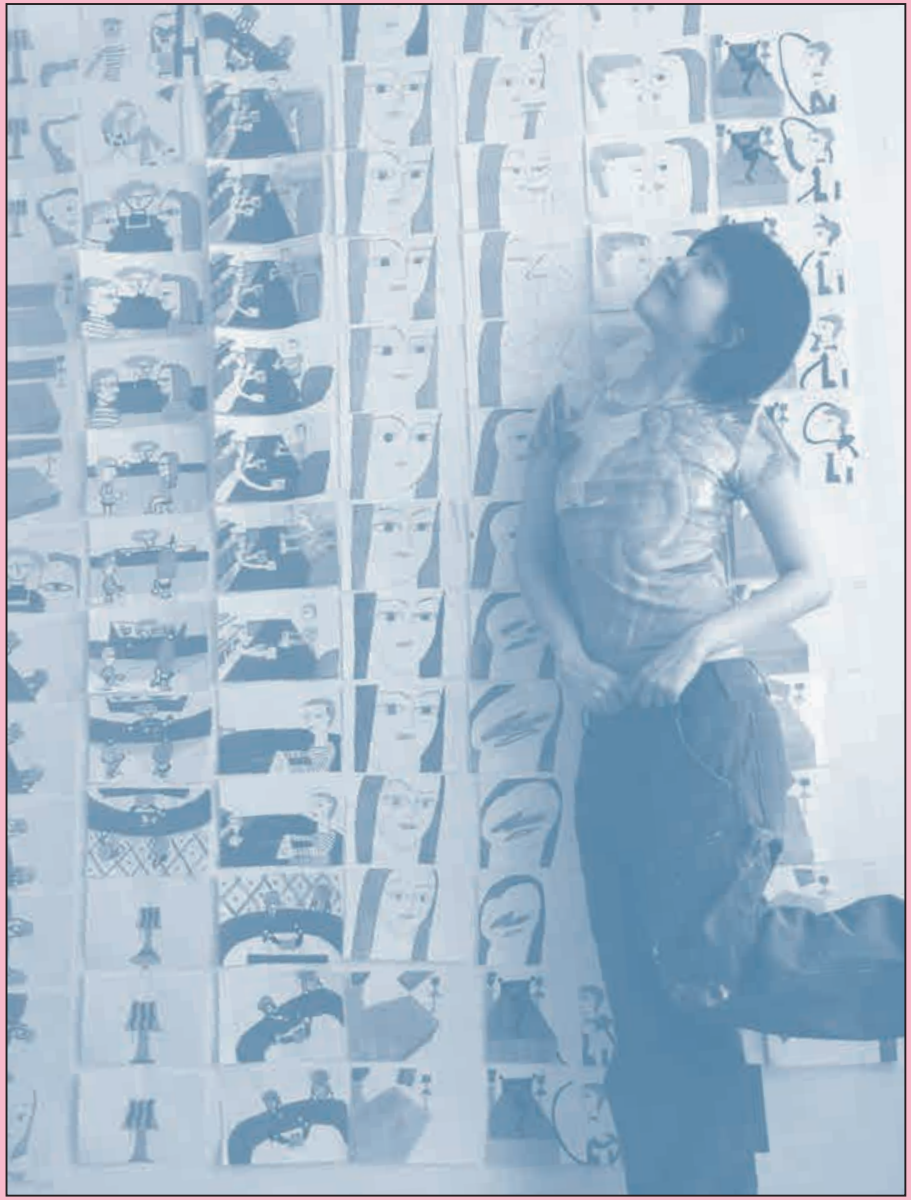
**———你說的設計版面是指構圖嗎？**
是的！我認為圖面的結構是在繪畫過程中自然就能形成的東西。

**———萬事開頭難，你決定要成為一個動畫導演時，首先做了什麼事情？**
我做了一趟身體檢查，確認身體是健康的，才可以全心投入工作。

**———之後還做了什麼呢？**
之後重新看了喜歡的電影，其中吉姆賈木許的《神秘列車》、北野武的《花火》、二瓶紗里奈的《small people with hat》 和 Priit Pärn 的《Life Without Gabriella Ferri》，帶給我許多啟發。四部電影，不約而同呈現了「愛」、「暴力」、「幽默」三種我很想要探討的主題，所以我也嘗試以自己的方式，講述一個充滿「愛」、「暴力」、「幽默」三種主題的故事，並且試著讓故事不要那麼「有意義」，希望它看起來像是在偶然下交織而成的。對我而言，有時候電影不需要過多意義或教育價值，只要能傳達一個故事、氣氛或感受就足夠了。

**———如果現在有個人跟你說也像要變成一個動畫導演，你會給他什麼建言？**
不用那麼嚴肅，好玩最重要！

**———剛開始進行動畫製作時有沒有遇到什麼樣的問題？**
製作初期，很容易忘記要站在觀眾的角度看動畫；也有很多不小心畫錯、忽略的細節，像是開門的手上一幕是左手，下一幕卻變成右手，或是上一幕樹本來在左邊，下一幕卻在右邊，這些很基本的東西。而上面講到的錯誤都會使觀眾齣戲，影響他們沈浸故事裡的感受。



**———那你之後怎麼改善那些問題的呢？除了細節的問題，還有沒有遇到其他的問題？**
我認為「保留空間給觀眾解讀故事」也很重要，一開始不太清楚如何保留「留白」空間給觀眾，也就是讓觀眾自我解讀故事情節。說故事時，總是想把內容填滿，放入太多創作者的想法，後來才意識到，保有適度的空間，能夠讓故事變得更美，交由觀眾跟故事溝通即可。

**———その後、それらの問題を改善するためにどのようなことをされましたか？　細かい点以外では、他の問題がありましたか？**
最初は、観客が物語を解釈するための空間、つまりプロットを観客に解釈させるための空間をどう保てばいいのか分かりませんでした。私はいつも「ストーリーをしっかり伝えたい」と言いながら、自分の思いを込めすぎてしまうのですが、実は余白を残すことでストーリーがより美しくなり、観客とコミュニケーションが取れることを後から知りました。



**———ご自身の作品の中で、一番のお気に入りはどれですか？　また、その理由は？**
イラストの作品では、一面に顔を大きくを描くことが好きです。描いていてとても落ち着きますし、大きな色のブロックを描くときも同じような感覚になります。アニメーションの作品では、一番のお気に入りが去年完成した長編作品「吸血鬼」（vampire）です。人間関係の愛と憎しみをテーマにした、エロティックで暴力的なブラックユーモア･アニメーションで、制作を通して多くのことを学びました。この作品では、セリフがない語り方を使いましたし、初めて５分間を超えた作品です。制作的には、最初からとてもシュールで抽象的な設定になっています。こんな感じで作ると面白くなるから（笑）！
エロティックで暴力的なシーンが多いのは、こうした行為や考え方が、誰にでも何らかの形で訴えかけるものがあると思うからです。「吸血鬼」（vampire）の場合、セリフがない分、見る人に解釈の余地を与えているので、自分なりの答えを見つけるため２回目も見たくなる視聴者もいると思います。

**———どのような仕事がきますか？**
最近はアニメーションの制作が多いです、だいたいバンドや歌手のミュージックビデオを作ることが多いですね。ミュージックビデオの仕事がとても好きです！　ビジュアルで音楽が引き立つことが素晴らしいと思います。最近では GIF の仕事もたくさんあって、ブランドがこれを繰り返して放送して広告で使っています。たった３秒でブランドの理念を伝えたり、ストーリーを作ったりできるのは、面白いチャレンジだと思います。

**———1日をどのように過ごしていますか？　仕事をしているときと仕事がないとき。**
私を含めて、フリーランスの方は、休日というものはないのでしょうね。毎朝起きると、休みの日でも仕事のことを考え始め、頭の中はいつも「次は何をやろうか」ということでいっぱいなんです。 時には休日を過ごすことに罪悪感さえ感じます。フリーランスは会社に行かなくてもいいとはいえ、実際には毎日仕事をしているわけですから、自分で自分を律する必要があります。
私自身は、夜更かしよりも朝の仕事が好きで、窓から差し込む太陽の光が机の上にあると､気持ちが落ち着くんです。仕事をしているときは、だいたい朝６時に起きて、９時から11時くらいに仕事を始めて､夕方５時には休んで家族（と猫）と過ごし、仕事がないときや友人に会うときは、丸一日休むようにしていますが、それでも突発的にアイデアを思いつくこともあるのでいつもノートは持っています。 考えてみれば、私はほとんど毎日絵を描いていますね。

**———自己的作品中，最滿意的是哪一個？為什麼？**
插畫作品中，我喜歡畫滿版的臉，那會帶給我很大的平靜感；畫著大色塊時，也有相同的感覺。動畫作品的部分，去年完成的長篇作品《吸血鬼》(vampire) 是近期最滿意的。它是一部充滿情色和暴力的黑色幽默動畫，主要講述關係中的愛與恨。整個製作過程帶給我許多成長，除了有機會使用無對白敘事手法，也是首部片長超過 5 分鐘的影片。最初即設定好要以超現實和抽象定調動畫風格，至於為什麼裡頭充斥象徵情色和暴力的畫面，是因為我相信這兩種行為和想法或多或少吸引著每個人，再加上動畫少了對白，所以觀眾自行解讀的空間又更多了，我很喜歡這點，沒有答案的電影，會想讓人再看第二遍。

**———平時會接案嗎？如果會的話，大多都是接什麼樣的工作？**
會！由於近期作品多和動畫有關，因此接洽的案子都是和樂團、歌手合作的 MV。我非常喜歡製作 MV，能夠用視覺襯托音樂是相當美好的經驗。如此之外，還接了繪製小動畫 GIF 的案子，品牌方喜歡利用 GIF 動畫當作廣告宣傳，也是一種不錯的合作方式。短短 3 秒鐘就能傳達品牌氣質，或是創造一個故事，是很有趣的挑戰。

**———你的一天時間怎麼安排的？有工作時和沒工作時。**
我相信對其他自由工作者來說，應該也沒有所謂的休假。
一早睜開眼睛，腦海就會開始思考關於創作的事情，即便度假依然如此，總是充斥著下一步該做什麼的打算，甚至還會對「放假」感到罪惡。自由工作者看似不需要進入公司上班，在這樣的環境下，就需要透過「自律」約束自己。
以我而言，相較於熬夜，更喜歡在早上工作，太陽的溫度從窗戶灑到書桌使我感到平靜。工作時，固定早上 6 點起床，9 點到 11 點開始工作，一直到傍晚 5 點休息，陪伴家人和貓咪；沒工作時，我會試著讓自己好好休息，不過仍會帶著筆記本在身上，以免靈感突然降臨。仔細想想……，我幾乎每天都會畫畫。

# Q&A Time

イギリスにいる時、バーで抹茶を注文したら、誰も私と飲みに行かないことになった…（悲しいストーリーです）

① 說到日本會想到？

日本といえば？

在英國時，在酒吧點了抹茶後，就再也沒朋友約我去喝酒了（一則悲傷故事）

## 煙火 抹茶

花火

② 你的創作有受到哪位日本藝術家影響？

影響を受けた日本の作家やアーティストは？

## Sarina Nihei 二瓶紗吏奈

## Takeshi Kitano 北野武

③ 喜歡的媒材？ 好きな画材や道具は？

## 平易近人、便宜的

親しみやすい、値段安いもの

④ 心情轉換時，會做什麼？

気分転換に何をしますか？

散歩する、自転車に乗る、ひとりデート、展示会に行くこと。

## 散步，騎腳踏車、一個人約會、看展覽

⑤ 最近有沉迷的事物嗎？

最近ハマってるものは？

## 路上戴口罩唱歌

街でマスクして歌うこと。

⑥ 最近在聽什麼音樂？ 最近は何の音楽を聞いていますか？

Gorillaz Blood Orange

L'Impératrice

A Charlie Brown Christmas (2012 edition)

Zombie-Chang

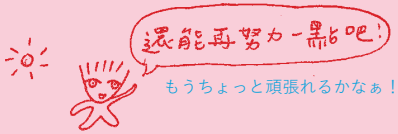
Ramsey Lewis (album: Mother Nature's Son)

久石讓 FKA twigs

⑦ 想對十年前的自己說什麼？

10年前の自分へ＆10年後の自分へ、何を話したいですか？

## 10年前




もうちょっと頑張れるかなぁ！

## 10年後

お疲れ様でした～

## The Ma! (2019)

由英國 BBC 提供錄音，一位母親詢問她兒子為何那麼喜歡發出『MA~~』這個聲音 母親が息子になぜ「マ〜〜〜」という音を出すのが好きなのか聞いている様子（BBC より収録）

## I want a cat (2020)

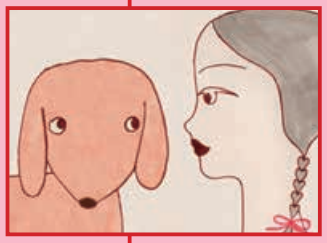
自畫自唱的小動畫 MV，敘述一隻像人的貓 人間のように見える猫をテーマにしたアニメーション弾き語りのビデオ

## Space (2020)

第一部長篇動畫，敘述個人空間在一段關係中扮演著重要的角色，於 2021 渥太華影展獲獎為最佳學生動畫獎。 人間関係におけるパーソナルスペースの役割を描いた初の長編アニメーション。2021 年オタワ映画祭で最優秀学生アニメーション賞を受賞した

## Vampire (2021)

描述關係中愛與恨的驚悚喜劇。女人消失已久的男友有天突然以吸血鬼的模樣回到她身邊，怪事便接二連三的發生。愛と憎しみの関係を描いた、スリリングなコメディ。ある日突然、行方不明だった恋人がヴァンパイアの姿で戻ってきた女性のもとで、次々と奇妙なことが起こる



## superdog (2023)

改編自作者十歲時寫的故事，超級狗是一個關於一個女孩與他的狗的故事。作者が 10 歳の時に書いた物語を元にした『スーパー犬』は、女の子と彼女の犬についての話



# ( animation )

## Born To Love (2023)

與台灣品牌 mini matters 於 2023 年夏季活動合作之動畫。2023 年夏季に台湾ブランド mini matters とのコラボレーションで制作したアニメーション

## 管好自已 (2023)

台灣說唱歌手 POPO J 合作之動畫音樂錄影帶。台湾のラップ歌手 POPO J とのコラボレーションによるアニメーションミュージックビデオ

# ( products )

1.《痊癒》踢恤 與英國品牌 EVERPRESS 合作之 T恤。『ヒーリング』Tシャツ 英国ブランド EVERPRESS とのコラボレーション（2022）
2.《玫瑰》鑰匙圈 於臺北荒花書店舉辦之個展主視覺。『バラ』キーホルダー 台北の荒花本屋で開いた個展キービジュアル（2020） 3.《玫瑰》方形海報 受上海「野餐藝術季」邀請所製作海報。『バラ』スクエアポスター 上海のピクニックアートフェアとのコラボレーション（2019） 4.《蝴蝶》年曆 受臺北荒花書店邀請所製作。『バタフライ』カレンダー 台北の荒花本屋とのコラボレーション（2021）

Puro

# Taiwan illustrator 2


## Teng Yung Han 涵洞

➡ Gmail: tengyunghan@gmail.com
➡ instagram:han_teng
➡ web:tengyunghan.com

➡（音読:トウ ヨン ハン）1995年生まれ、台北在住アーティスト。 主にイラストを制作するほか、インスタレーション、ビデオ、大型人形も制作。 2019年に個展『流行涵的生活』を開催。水原希子さんの率いるOffice Kikoの『OK Halloween Party』のメインビジュアルを担当、細野晴臣さんと Vampire Weekend の『Watering a flower 2021』ビニールレコードのジャケットイラストを制作。最近は陶器作りに夢中になっている。いつの日か人間がお互いを理解し、世界が平和になるという大切な願いがある。

➡ 1995 年生，住在台灣台北的藝術家。主要創作插畫，也製作裝置、影像、大型人偶。於 2019 年舉辦個展《流行涵的生活》，曾為水原希子的品牌 OFFICE KIKO 製作過Halloween Party及Opening Ceremony聯名主視覺，也為細野晴臣與 Vampire Weekend 合作的《Watering a Flower 2021》黑膠唱片製作封面。最近迷上做陶。心中小小的願景是人類有一天能夠互相理解，世界和平。

Hibiscus Girl

Parabola (Galileo_s Cipher)

Ribbon, Whisper, and Calm

How much you know without telling

The Saxophone Player

**———請問您是從什麼時候開始進行創作呢？**
印象中從很小的時候就開始畫畫了，還可以記得坐在娃娃椅上拿著蠟筆的感覺。那時候畫了各式各樣的繪本，故事裡有兒時最好的朋友、電視上播放的卡通人物、模仿少女漫畫歪七扭八的練習，還有一些無從探究的奇怪想像。
對我來說，每一本都是最珍貴的寶貝，假如去無人島上只能帶一樣東西，我會選擇帶走它們。

**———平時都是怎麼汲取創作靈感？**
有人說過「記憶的本質就是遺忘」，另一個說法是「記憶加上遺忘就等於想像」。無論哪一個說法我都很喜歡，我不是記性很好的人，但喜歡的東西卻可以一直喜歡下去，如同永遠吃不膩的早餐店薯餅蛋餅，靈感應該就是像薯餅蛋餅一樣的東西吧！

**———有沒有習慣的作畫方式或喜歡的創作媒材呢？**
如果今天的心情是水彩，那就是水彩的日子了。但有時候也會遇到「水彩的心情」卻是「色鉛筆的手」這種困境，運氣好的話，可以畫出連自己都意想不到的作品，運氣不好一整天就會陷入低谷。假如有「習慣的方式」的話，是不是就能穩定的控制自己的創作呢？不過「出其不意」也相當有趣，所以「保持習慣」跟「打破習慣」是需要同時存在的。順道一提，今天的心情是麥克筆。

**———いつからイラストを描き始めたんですか？**
幼い頃から絵を描いていました。ベビーチェアに座ってクレヨンを持っているシーンをまだ覚えています。そのとき、絵本をたくさん描きました。絵本の世界には子供の頃の親友やテレビで放送された漫画のキャラクターがいたり、少女漫画の模倣の練習も。そして、いくつかの自分の不可解で奇妙な想像が描いてあります。それぞれがとても大切な宝物であり、もし無人島に行くことになったら、私はそれらを持っていきたいです。

**———インスピレーションはどうやって受けますか？**
「記憶の本質は忘れ去られる」と言われることがありますが、一方では「記憶と忘却は想像力に等しい」と言われます。私は記憶力が悪いですが、好きなものはずっと好きでいられます。決して飽きない*朝食屋のハッシュポテトと*タンピンのように。インスピレーションはハッシュポテトとタンピンみたいなものでしょう。

**———好きな絵の具はありますか？**
今日の気分が水彩なら、水彩画の日です！ でも、「水彩画の気持ち」なのに「色鉛筆の手」というジレンマに遭遇する場合もあります。運が良ければ、自分でも思いがけない作品が描けますが、運が悪いとスランプになってしまいます。「慣れ親しんだやり方」があれば、自分の作品を安定的にコントロールできますが、「意表を突く」のも非常に興味深いので、「習慣を保つ」と「習慣を破る」の両方が必要だと思います。 ちなみに、今日の気分はマイクペンです。

★台湾は外食文化なので、朝ごはんはほどんど外で食べます。朝ごはん屋が多いです
★タンピンは台湾式玉子巻きクレープといわれ、台湾の朝ごはんの定番料理です

這是工作室的電腦，電腦上正在播放haruka nakamura的《twilight》，牆上貼滿各個時期的作品，還有幾隻小精靈跟森林家族們寄居在此
スタジオのパソコンではharuka nakamuraの「Twilight」が流れ、壁には様々な時代の作品が飾られ、森の家族とともに小さな妖精が数人住んでいます

**———絵を描くときに特に心掛けている点はありますか？**
仕事関係の場合だと、自分が楽しい時を過ごせて、相手も満足すること。つまり、「天人合一」の状態に達するためには、かなりのプロフェッショナリズムと相互信頼が必要です。私もまだ勉強しています。個人の作品の場合だと、「自分のこころに嘘つかない」とずっと思っています。誠実は大事なことです。自分の作品に誠実にできなかったら、どうやって他の人にも信じてもらえますか？ たとえそれが単なる光であっても、それは自分が信じる光です。 クリエイターはストーリーテラーであり、良い作品は時間を経て、言葉を超えて行くことができます。もともと本質がすばらしい物事を、意図的に光の輪を模倣したような物に創り上げたとしたら、それはつまり、魂が腐敗したゲームです。私は、そんな人間にはなりたくありません。

**———以前の作品は、性的な描写が結構多かったですが、最近の作品はほとんど見ないですね。**
そう、今は徐々に仏になった気がします（笑）、精神的に。 以前の作品は、過激な青春の中で、自分が何をしたいのか知っているのに、心は混乱していました。近年は大きな手術を受け、今は落ち着くことが一番いいことと思います。

**———落ち着いたことは、あなたの作品に影響を与えたと思いますか？**
はい、今はキャラクターを描くとき、彼らは仏像のように目を閉じています。自分がこんなこと言うのはちょっとウケますが……（笑）漫画の影響も受けているかもしれませんが、私はキャラクターを描くのが大好きで、前の作品のキャラクターは生き生きとしていて、ずっと私の頭の中で大きな叫び声をあげていました。今は休みたいだけです。

**———昔から今までのイラストのやり方にどんな変化がありましたか？**
以前、いろいろ試してみましたが、描くことではないかな。大学では美術学科に通っていましたが、純粋な絵画だと、あまりにもつまらないと感じて、絵を描く場合でも、このフォームを突破したり、他のフォームと組み合わせたりします。当時、大学ではそんな空気がありました。また、子供の頃から絵を描くのが好きでしたが、無意識に自分が絵を描くのが好きなことを隠していました。今考えたら、絵を描くことはあまりにも貴重なことなので、誰にも自分を評価してほしくなかったんだと思っています。大学時代はビデオ撮影や複合媒体作品を作っていましたが、プライベートでは、絵は自己解放のようなものだったのでしょうか？ その後、『月刊漫画ガロ』という日本の漫画雑誌に影響を受けて描かれたものは刺激的なものばかりです。そして、段々と自分のペースを見つけました、その中で、自分には何が必要かどうかわかるようになって、必要ではないものをひとつひとつ抜きました。今の自分は絵を描くことが大好きなのかわかるようになったので、隠さなくなりました。もちろん、他のこともやっていますが、絵を描くことは一番自由で気ままであると思っています。

**———在畫圖時有沒有特別顧慮的地方？**
若是合作關係， 會希望自己玩得開心，對方也滿意，也就是達到「天人合一」的狀態。那需要相當程度的專業及對彼此的信賴，我仍在學習；個人創作的部分則是「不能夠愧對自己的心」。誠實是必要的，無法對作品誠實，又該如何讓人信服？就算只是道光，也該是你所相信的光。創作者是說故事的人，好的作品可以超越時間、言語。本質美好的事物，若刻意營造成創造光環的模仿便是腐敗心靈的遊戲，我不願成為那樣的人。

**———我在看你的作品時，發現以前的作品會滿常提到性方面的，但最近的作品幾乎是看不到。**
對啊，感覺現在已經慢慢成佛了（笑），以前作品會出現與「性」相關的主題，我認為和當時正處於激進的青春裡有關，理性上知道自己想做什麼，內心卻是混亂的。那樣的狀態沒有不好，反而有股生命力。近年經歷了一場大手術，現在反而覺得，能夠靜下來是最好的事情。

**———那你覺得靜下來之後有沒有因此影響到你的創作？**
有喔。現在在畫人物的時候，發現自己會不自覺把角色畫成閉上眼睛的樣子，如同佛像一般。雖然自己這樣講有點好笑， 以前筆下的角色比較活潑，在我的腦海中他們總是呈現大叫的狀態，最近呢，我發現角色們只想要休息。

**———從以前到現在的創作模式有什麼改變嗎？**
以前什麼都想嘗試，但比較不會想用畫畫的方式呈現。大學雖然就讀美術系， 系上卻感覺沒有這麼推崇純繪畫，當時感受到的風氣是——要在繪畫過程中嘗試突破形式，或結合其他的元素。 加上從小到大雖然喜歡畫畫，但不太會去刻意展露，反而是有意無意的藏著。後來想想，可能畫畫這件事對我來說太珍貴了，不想受任何人批評和滲入雜質，希望這單純只是一件個人熱愛的事情。大學期間都在拍攝影像和做些複合媒材的作品，畫畫是私底下才會做的，像是種自我解放。記得那時受到《GARO》的影響，畫出來的東西滿尖銳的，後來慢慢找到自己的步調。在路上，會越來越明白什麼東西是不需要的，一件一件踢掉，才會越走越順。現在很清楚知道自己最喜歡的就是畫畫，也可以大方表達出來。當然還是會試著做其他的創作，但只有畫畫的當下最自在。心路歷程差不多是這樣。

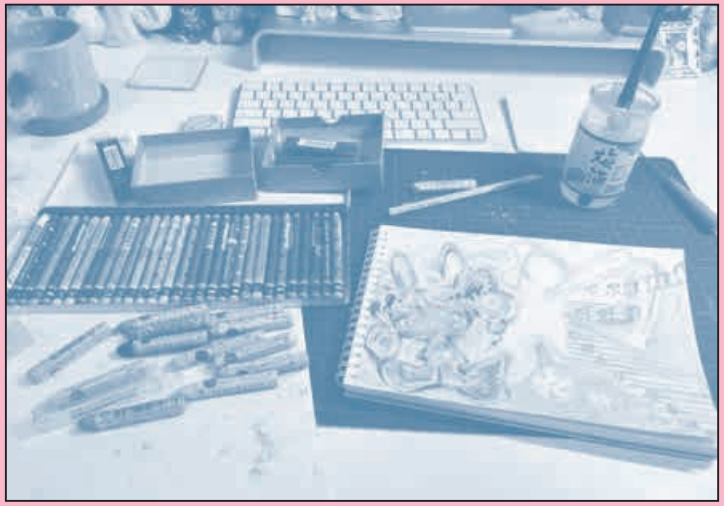
**———以前在聊天常常提到漫畫，知道你很喜歡看漫畫。小時候和這近幾年最喜歡的漫畫或動畫是什麼？**

小時候最喜歡的漫畫是《玩偶遊戲》。我算是標準的鑰匙兒童，回到家用鑰匙打開家門，裡面也不會有人，童年大部分都是在這種時光度過。由於家裡空空蕩蕩，養成我一定要聽到電視聲才會安心的習慣，因此攝取了大量的動畫，接著也看了許多漫畫。會特別喜歡《玩偶遊戲》，大概是主角是和我當時年紀差不多的小朋友，但是它探討的主題並不幼稚，而是關於兒童的痛苦，以及他們如何用幼小的心智面對這個世界。主角紗南其實是一個孤兒，為了讓收養她的媽媽快樂和繼續被愛著，心裡有非常多的負擔與寂寞無法言說，只能透夠搞笑來壓抑自己。當時年幼的我非常能夠同理這份心情，因為身邊沒有大人陪伴，加上又是獨生女，總覺得只有動畫和漫畫裡的人物才能理解自己。長大後重看還是覺得非常深刻。現在則是喜歡岡崎京子。他的作品相當有文學性，像是在閱讀短篇小說，我很喜歡他運用了許多留白的創作方式！如果要選一部最喜歡的，可能是《我很好》作品裡的日本正值經濟泡沫時期，跟當今世界的狀態很相似，越來越虛無——人們享受著物質生活、科技和時代快速向前，萬物看似往前移動，事實上我們的心靈卻無法跟上，形成巨大的拉扯。真的跟現今社會很像，不是嗎？

**———子供の頃と近年のお気に入りの漫画やアニメは何ですか？**

子供の頃のお気に入りの漫画は《こどものおもちゃ》でした。 私は標準的なカギっ子だったので、学校から帰っても家には誰もいませんでした。なので、テレビっ子になりました。私はテレビを観るのが大好きで、家に帰るとまずテレビをつけ、テレビの音を聞くと安心しました。また、アニメーションをたくさん観たら、漫画も読みたくなるので、漫画もたくさん読みました。特に《こどものおもちゃ》は、主人公が私と同じ年齢の子供で、内容的には”子供っぽい”内容ではなく、子供の苦しみや、彼らが若い心で世界に直面して対応していくストーリーでした。 主人公の倉田紗南は、実は孤児で、今の母親の養子になりました。彼女は母親を幸せにしたいのと、自分も愛され続けるために、明るいムードメーカーのキャラクターでいました。ですが、心には非常に多くの負担と孤独を持っていました。でもそれを人に話さないし、顔に出すこともしませんでした。子供の頃は、周りに大人はいなかったし、一人っ子だし、アニメや漫画のキャラクターだけが自分を理解できると思いました。 今またあの作品を観たら、深く感じると思います。

今だと、お気に入りは岡崎京子の作品です。彼女の作品は、短編小説のように非常に文学的であり、多くの余白を使用して、私はこんな作り方が大好きです。もし強いていうならお気に入りの一つを選ぶと、おそらく《リバーズ・エッジ》。この作品中の日本はちょうどバブル経済の時で……うーん、現在の台湾や、全世界の状態は、ますます虚無になっています。私たちは、多くの物質、高速ネットワーク、時代の進歩に人々の心が追いつくことができず、巨大な引き裂きが生まれ、人と人との距離がますます遠ざかっているかもしれません。今の私たちはそう強く感じます。



我正在畫一隻精靈，牠看起來有些落寞。Sennelier 的油性粉彩非常好用，可以疊很多層顏色，是最近的心頭好；Caran d'Ache 的蠟筆顯色一極棒！色鉛筆也是
ちょっと寂しそうなエルフを描いています。Sennelier のオイルパステルはとてもよくて、たくさんの色を重ねることができ、最近お気に入りです。カランダッシュのクレヨンも素晴らしいですよ。色鉛筆もそうです

**———どうやって暇つぶしをしますか？**

映画を観たり、漫画を読んだり、食べ物を食べることですね、近年観た映画の数は漫画より多いです。

**———近年のお気に入りの映画は？**

昨日、台湾の映画監督アン・リーの「推手」を見ていました。アン・リーは父親三部作を持ち、このシリーズの最初の作品である「推手」の後に「ウェディング・バンケット」と「恋人たちの食卓」が続きます。私のお気に入りは「恋人たちの食卓」で、その中で一番★炉火純青と感じました。衝撃を受けた作品は、アンドレイ・タルコフスキーの「ストーカー」です。彼は人間とは何か、世界とは何か、何が生きているのかをテーマにしています。SF でこのような大きなテーマを伝えるなんて、とても素晴らしいと思います。自分の中のランキングでは、この映画は近年見た中で最高の作品です。

★学問、技術や物事のやり方が熟達すること

**———你的消遣方式是什麼？**

看電影，看漫畫，還有吃東西；近年看的電影數量應該比漫畫還多。

**———那你近幾年最愛的電影是哪部？**

採訪前一晚我正好在看李安的《推手》。李安的電影有個「父親三部曲」，《推手》是這系列第一部，接著是《喜宴》和《飲食男女》。《飲食男女》是裡面最爐火純青的一步，也是我最喜歡的。但近期大受震撼的作品是塔可夫斯基的《潛行者》，作品探討著「什麼是人」、「什麼是世界」、「什麼是活著」。整部電影用簡單的科幻故事講述如此深奧的主題，很了不起。是我近年看過最好看的電影。

《NEOHAN FLOWER VASE》是我為 OFFICE KIKO 於澀谷 PARCO 舉辦的 POP UP 活動特別製作的系列作品，一共有 12 隻，每隻都有專屬的名字跟個性，有時候會想念他們，希望在新主人那裡都能過得很好。

『NEOHAN FLOWER VASE』は、渋谷パルコで行われた OFFICE KIKO の POP UP イベントのために制作した、それぞれに名前と個性を持つ 12 点のシリーズです。それぞれに名前と個性があるので、時々寂しくなりますが、新しい飼い主のもとで楽しく過ごしてほしいと思っています。

Q：說到日本你會想到？

A：壽司！滿滿的壽司！如果每天都能吃壽司的話，會不會被壽司之神赦免，人生少一些苦痛呢？像是變成一顆漂亮的玉子燒。

Q：你的的創作有受到哪位日本藝術家的影響嗎？

A：高中的時候非常喜歡橫尾忠則，到現在還忘不了第一次看見他作品時的衝擊。

Q：喜歡的媒材？

A：色鉛筆、蠟筆、彩色筆、墨汁都很喜歡，有時候會突然喜歡上水彩，有時候變成鉛筆。

Q：心情轉換時會做什麼？

A：心情不好的時候，會搭捷運隨意挑一站下車，散個步或是騎腳踏車。

Q：最近有沈迷的事物嗎？

A：最近迷上了做陶，做陶很有趣，我常常在捏陶的時候想著，上帝創造第一個人的時候，會是一樣的心情嗎？接著想到，人類創造機器人，是不是也跟其中有什麼關聯呢？想著想著就覺得做陶真是太有趣了。

Q：最近在聽什麼音樂？

最近何の音楽を聞いていますか？

A：2021最常聽的一首歌是 Woesum & Oklou 的《Empty Lightning》。
第二名是 Björk 的《Hyper-ballad》。
低潮的時候會聽 Rihanna 的《We found love》。

Q：想對10年前的自己說什麼？10年後的自己呢？

10年前の自分へ＆10年後の自分へ、何を話したいですか？

A：你順利地活下來了而且沒有死掉 —— 對10年前的自己說。
你一定要努力地活下來不要放棄 —— 對10年後的自己說。

## (Q&A)

Q：日本といえば？
A：寿司！ 寿司がいっぱい！ もし毎日寿司を食べたら、寿司の神様に赦しを与えられて、人生の苦しみは少しでも減るかな？ 綺麗な卵焼きになるとか……。
Q：影響を受けた日本の作家やアーティストは？
A：高校生の時、横尾忠則さんがとても好きでした。今でも最初に横尾忠則さんの作品を見た衝撃は忘れていません。
Q：好きな画材や道具は？
A：色鉛筆、クレヨン、カラーペン、インクが好きです。時々水彩を好きになったり、鉛筆になったり。
Q：気分転換に何をしますか？
A：機嫌が悪い時、電車に乗って、適当に駅を選んで降りるとか、散歩するとか、自転車に乗るとかですね。
Q：最近ハマってるものは？
A：最近陶芸作品を作るのにハマっています。陶芸は楽しいですよ。作りながら、神様が最初の人を作る時も私と同じ気持ちだったでしょうか？ と常に考えます。そして、人がロボットを作る時も何か関係あるかなと……そう考えたら、陶器で作品を作ることはとても楽しいです！
Q：最近は何の音楽を聞いていますか？
A：2021年、よく聞く曲はWoesum&Oklouの『Empty Lightning』です。二番目はBjörkの『Hyper-ballad』です。スランプの時はRihannaの『We Found Love』を聞きます。
Q：10年前の自分へ＆10年後の自分へ、何を話したいですか？
A：あなたは順調に生きてて、死んでない！—10年前の自分へ
あなたは絶対頑張って生きて、諦めないで！—10年後の自分へ

1.

2.

3.

4.

5.

6.

1.Treasure House（2022） 2.ANGEL TYPE（2022） 3.AUSHAN DOLL 與 AUSH 以「AUSHAN」名義發表之手工玩偶。AUSH と「AUSHAN」 名義で発表されたハンドメイドドール（2022） 4. Static Doll 個人作品。シーンセットIII　個人制作（2020） 5.Drowsy Tree Spirit House（2022） 6.Drowsy Angel House（2022）

untitled

# Taiwan illustrator 3


## Chien-Fan Liu 劉倩帆

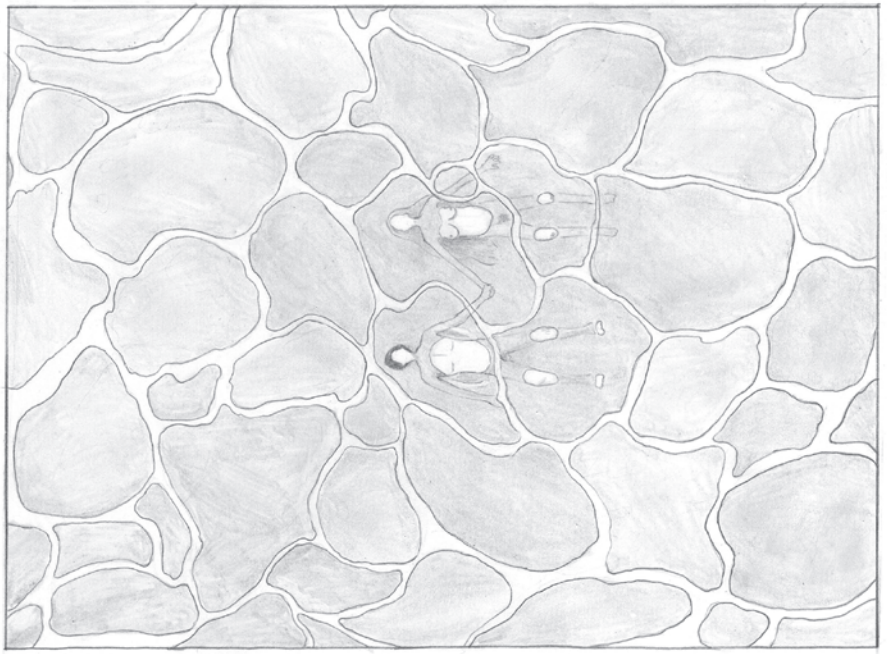
➡ Gmail: chien.fan.liu@gmail.com

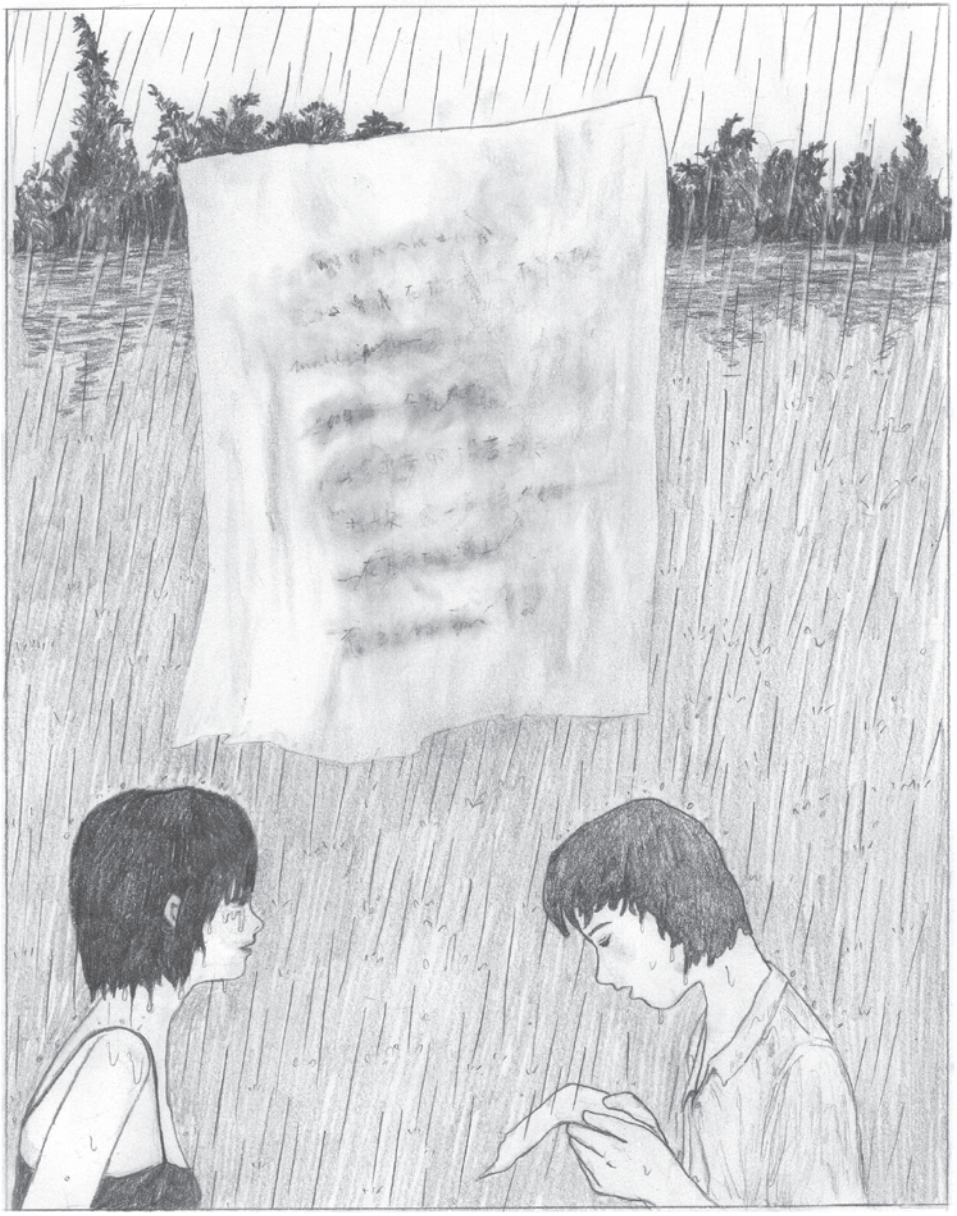
➡ instagram:cfan.liu

➡（音読：リュウ チェン ファン）現在はフルタイムのクリエイターとして活動中で、イラスト・マンガ・アニメーション制作に専念している。商業イラストの仕事に加え、自主制作のマンガ出版にも情熱を注いでいる。2018 年、フランス・アングレーム国際漫画祭でデジタルコミック部門第 2 位、スイス・ローザンヌ漫画祭で新人賞銀賞を受賞したことをきっかけに、本格的にマンガ制作へと取り組むようになった。また、漫画家の藍尼さんと共に《BO_ING COMIX（波音漫畫誌）》を共同創刊。2021 年にはスロベニアのマンガ雑誌《Stripburger》に作品が掲載され、2022 年には日本で個人マンガ選集《融化夢想》を出版。2023 年には日本のマンガ雑誌《Lumbar Roll》の台湾特集に参加し、同年に個人作品集《愛是塑膠》および《海邊的森林》を発表。

➡目前為全職創作者，專注於插畫、漫畫及動畫創作。除商業插畫合作外，也熱衷於獨立出版漫畫刊物。2018 年獲得法國安古蘭漫畫節數位漫畫第二名及瑞士洛桑漫畫節新秀獎銀獎的肯定後，便全心投入漫畫創作，並與漫畫家藍尼共同創辦《波音漫畫誌（BO_ING COMIX）》。2021 年作品收錄於斯洛維尼亞漫畫雜誌《Stripburger》，2022 年於日本出版個人漫畫自選集《融化夢想》。2023 年參與日本漫畫雜誌《Lumbar Roll》台灣特輯，同年出版個人漫畫作品選集《愛是塑膠》與《海邊的森林》。

火山天鹅船





SMILE
DENTAL CARE
神前

**———自己紹介をお願いします。**

趣味は散歩中に通りにある古い家や丸窓を眺めること、朝4時に寝て、目醒めたら必ずコーヒー一杯を飲むこと、映画を見ること。よく言葉を書き間違えます。将来の夢は海沿いの森の家に住むことです。

**———いつからイラストを描き始めたんですか？**

小さい頃はノートを買って日本のアニメを真似て絵を描いたり、中学生や５年制高等専門学校の頃には絵本を描いてコンテストに出したりしていました。大学でデザインを学び、フランスでアートを学んだ後、様々なクリエイティブを学び、探求するようになりました。その間で、写真や映像、油絵など多くの創作メディアを試し、グラフィックペインティングを中心に意識的に制作するようになったのは、2015 年の卒業後でした。

**———好きな絵の具や描き方の習慣とかはありますか？**

近年は、紙に鉛筆で描き、パソコンで色を塗ることに慣れてきました。たまにパソコンで描くこともありますが、パソコンで描くことにあまり満足したことがないです。

**———絵を描くときに特に心掛けている点はありますか？**

構図かなぁ、いつもレイアウトを気にしてしまって、思い通りに描けません。

**———可以請您介紹一下自己嗎？**

除了創作，平常也喜歡一邊散步一邊欣賞路上的舊房子和圓形的窗戶；通常在半夜 4 點睡，起床必須喝一杯咖啡、愛看電影、常常寫錯字，夢想是未來能夠住在靠近海邊的森林小屋裡。

**———請問您是從什麼時候開始進行創作呢？**

其實小時候開始就會在筆記本畫圖、模仿日本卡通，就讀國中和五專時期也曾經參加繪本的投稿比賽。至於創作，是一直到大學進入設計系至後來前往法國專攻藝術，才慢慢嘗試和摸索創作形式。過程中接觸過許多種創作媒材，如攝影、影像、油畫等等。直到 2015 年畢業後，才開始有意識的專注在平面繪畫的創作上。

**———平常作畫或使用創作媒材，有沒有習慣的方式呢？**

近年來我創作的過程都是先使用鉛筆在紙上作畫、進電腦上色，偶爾會使用純電腦繪圖。上述過程已經成為了一種習慣，但是……，一直不太滿意用電腦畫圖的感覺。

**———在畫圖時有沒有特別顧慮的地方？**

應該是構圖吧，總是很在意空間版面的配置，不太會隨心所欲的畫圖。

⬅⬅ 2020 年在法國安古蘭漫畫節的 Spin Off 市集擺攤。2020 年にフランスで開催されたアングレーム国際漫画祭の Spin Off マーケットに出店
⬅ 2019 年於台南辦波音漫畫誌的原稿展。2019 年 Bo_ing コミック原画展 in 台南
（左）藍尼さん

Bo_ing COMIX 誌

**———インスピレーションはどうやって受けますか？**

日常生活で、本を読む、大量の映画を鑑賞することです。

**———藍尼さんとはどのように出会ったのですか？コミック誌をやりたいと思ったきっかけは？**

2018 年に受賞したので、フランスで開催されたアングレーム国際漫画祭に初めて行って、藍尼さんが現地の「作者の家」（台仏共同企創のアーティスト・イン・レジデンス）に滞在していた時に出会いました。コミックのスタイルやテイストが似ていること、漫画祭でヨーロッパのインディーズコミック誌から刺激を受けたことを知り、台湾のコミックコンピレーションのアイデアが浮かび、私が台湾に戻ったときに藍尼さんを誘って、BO_ING COMIX という漫画誌を共同制作することになりました。

**———大学卒業後、なぜフランスに行くことを選んだのですか？**

５年制高等専門学校の時はフランス語学科です、あの時から、いつかフランスに行って暮らしたいと思っていました。卒業後、デザイン学科に転向し、1 年間働いてフランスに行くための資金を貯めました。当時は、単純にフランス語の上達とフランスの生活を体験したかったので、語学学校を選びました。在学中に家族から学位取得を勧められ、地元のアート学校に応募してみたところ、運良く入学することができました。

**———フランス留学中に文化の違いを感じたことはありますか？**

フランスでは結構ストライキがあります。ちょっと困りますがみんな慣れてる感じですね。自分の権利のために戦ったり、個人的な見解を表明したりすることは結構台湾と環境が違いますね。車が歩行者に道を譲ることにも、カルチャーショックを受けました。

**———平時都是怎麼汲取創作靈感？**

從日常生活、書籍和看大量的電影。

**———怎麼和藍尼相遇的呢？怎麼會開始想要做漫畫雜誌？**

2018 年因為獲獎前往法國安古蘭漫畫節參展，而藍尼當時在當地的作者之家駐村，我們就是在那時候認識的。聊天時發現彼此喜愛的漫畫風格相近，且同樣在漫畫節期間受歐洲獨立漫畫雜誌啟發。因此開啟了製作一本台灣漫畫合輯的念頭，回國後便邀請藍尼一起創辦《波音漫畫誌》。

**———大學畢業後怎麼會選擇去法國呢？**

理由很單純，但過程有點奇幻。先說說五專時期我念的是法文系，心裡一直存在著「想到法國生活看看」的念頭。畢業後接續就讀設計系，出了社會一邊工作一邊存錢實現去法國的夢想。當初只是想精進自己的法語能力和體驗在地生活，於是選擇了語言學校。期間家人不斷鼓勵我再攻讀一個學位，抱持著試試看的想法申請當地的藝術學校，結果幸運的收到了入取通知，因此開啟了法國的藝術學習之路。

**———在法國讀書時有沒有感受到什麼文化差異？**

最大的文化差異應該是「罷工抗爭」吧；法國人勇於捍衛自身權利和發表個人意見的社會氛圍，這一點和在台灣的生長環境不太一樣。還有會禮讓行人的交通讓台灣人我剛開始去的時候好震驚啊～

①我每天畫圖的地方是住家公寓裡的一間小書房　私が毎日絵を描いているところはマンションの中の狭い書斎です
②正在進行的工作以及使用的鉛筆們　制作途中の作品と使用した鉛筆ら
③刻了自己的名字的桌邊　名前が刻まれたテーブルエッジ
④畫圖時的樣子　絵を描いているようす
⑤窗邊的仙人掌　窓辺のサボテン

**———從以前到現在的創作主題或是想法有什麼變化？**

我覺得自己在創作時總是圍繞著幾個特定的感覺或主題，像是生活中的魔幻體驗、破敗，或是不完美世界中的浪漫，上述是我在創作時一直希望能保留在作品中的元素。

即便畫著不同的故事，無論虛構還是寫實，這樣的想法都沒有被動搖過。

**———你的消遣方式是什麼？**

近期的消遣應該是做白日夢吧。一直很想養一隻狗，但礙於現實或心理方面都尚未準備好，所以遲遲沒有動作。最近搬到大一點的房子後，養狗的念頭又浮出來了，於是常常上網瀏覽等待領養的狗，想像自己領養了牠們（這樣算消遣嗎哈哈）。還有！我也很喜歡打開房子的出租網站，看著照片裡的空間，想著如何裝修成自己喜歡的樣子，可能會是一間咖啡店或是書店～

**———有沒有推薦的電影或書籍？**

我想先推薦兩部由漫畫改編的電影，一部是 Michel Gondry 在《Tokyo！東京狂想曲》中的短片《Interior Design》，以及改編自 Daniel Clowes 漫畫的《Ghost World》，這兩部是我很愛很愛的電影。另外，有幾部電影我也反覆看了好多次，分別是 Jim Jarmusch 的《Paterson》、Sofia Coppola 的《Lost in translation》和 Michel Gondry 的《Eternal Sunshine of Spotless Mind》。而最近愛上的電影導演則是日本的濱口龍介先生。

**———昔から今までのイラストのやり方に変化はありましたか？**

私は作品を作るとき、人生のイリュージョン感や壊れた不完全な世界のロマンスなど、いくつかの特定の感情やテーマに焦点を当て、それを常に作品で示したいと思っています。フィクションでもドキュメンタリーでも、さまざまな物語を描いてきましたが、この考えは変わらないようです。

**———どうやって暇つぶしをしますか？**

最近の楽しみは、白昼夢です。

犬を飼いたいとずっと思っていたのですが、現実的にも精神的にもまだ準備ができていません。最近、広い家に引っ越して、犬を飼うという考えが再浮上してきました。なので、よく保護犬のサイトを見ては、里親を待っている犬たちを眺めて、犬を飼ったと想像しています（それは暇つぶしでしょうかね、笑）また、不動産のサイトを見ながら、店舗をリフォームして本屋さんや喫茶店のインテリアを想像するとか、世界各国の美しいインテリアを見ることも好きです。

**———おすすめの映画や本があれば教えてください。**

おすすめしたいのは２つの、漫画原作で実写の映画です！　ミシェル・ゴンドリー監督の短編映画『TOKYO！／インテリア・デザイン』の中の Interior Design とダニエル・ギレスピー・クロウズの原作漫画を実写にした『ゴーストワールド』という映画です。 ジム・ジャームッシュの『パターソン』、ソフィア・コッポラの『ロスト・イン・トランスレーション』、ミシェル・ゴンドリーの『エターナル・サンシャイン』などは何度も観ている作品で、最近では日本の濱口竜介監督に惚れ込んでいます。

Q：說到日本妳會想到？
日本といえば？

A：富士山、日本料理、生魚片、拉麵之類的美食。
富士山、日本料理、刺身、ラーメンなどのグルメ。

Q：妳的創作有受到哪位日本藝術家的影響嗎？
影響を受けた日本の作家やアーティストは？

A：近期在漫畫創作上受柘植義春很大的啟發。
最近は漫画の作りではつげ義春さんにとても影響されています。

Q：喜歡的媒材？
好きな画材や道具は？

A：鉛筆。

Q：會做些什麼事來轉換心情？
気分転換に何をしますか？

A：散步、做家事或是沖澡。
散歩する、家事をする、シャワーを浴びます。



## （Q&A）

Q：最近有沈迷的事物嗎？
最近ハマってるものは？

A：最近沉迷種植物，想把客廳種成森林。
最近は植物を育てるのにハマっています、リビングルームを森にしたいです。

Q：最近在聽什麼音樂？
最近何の音楽を聞いていますか？

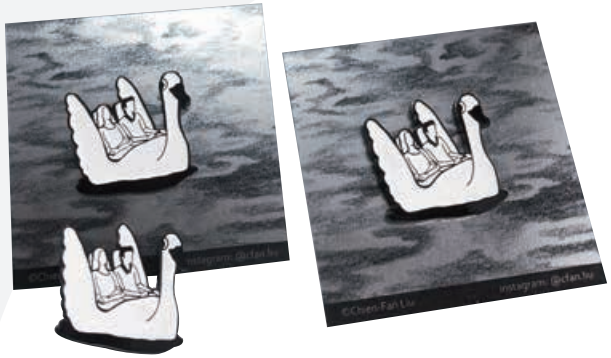
A："Aline" by Jarvier Cocker

Q：想對 10 年前的自己說什麼？ 10 年後的自己呢？
10 年前の自分へ & 10 年後の自分へ、何を話したいですか？

A：不要花時間想人生的意義了，十年後還是沒有答案的！(但是會放棄尋找)
時間をかけて人生の意味を考えるな、10 年後も答えがないよ！（考えるのもう諦めました）

希望妳住在一棟有花園的海邊小屋內。
ガーデンがある海岸の家に住んでいることを願っています。

1.



2.

3.

4.

5.

1. 天鵝船別針 自主製作。スワンボート・ピン 自主製作（2020）
2.《愛是塑膠》獨立出版刊物、布海報。『ラブ・イズ・プラスチック』独立出版物、布ポスター（2019）
3.〈安妮新聞〉封面插畫 收錄於《週刊編集》雑誌副刊。The Anne Times 雑誌「週刊編集」の付録に収録されている（2020）
4.《融化夢想》個人漫畫選集日文版。《融化夢想》個人短編漫画集日本版（2022）
5. 獨立出版漫畫《海邊的森林》独立出版漫画『海辺の森』(2023)