

2018（平成 30）年度 映像研究科アニメーション専攻 修士小論文/制作記録

子供の視点から描かれる親の未知
Parent's unknown seen from a child's point of view

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3217353

木山 瑞嬉/Mizuki Kiyama

指導教員 山村 浩二

2019 年 3 月 15 日

目次

修士小論文「子供の視点から描かれる親の未知」

要旨／Abstract	4
序論	5
第1章 身体性による表現.....	6
1-1 変幻自在な身体.....	6
1-2 謎に包まれた身体	7
1-3 キャラクターデザイン	8
第2章 距離感による表現.....	9
2-1 近づきたい距離.....	9
2-2 離される距離	10
第3章 得体の知れないもの	11
3-1 アブジェクション	11
3-2 自分だけの存在を確保すること.....	12
結論	13
謝辞	14
参考文献.....	15

制作記録『かえりみち / On the way home』『くじらの湯 / Bath House of Whales』

1. 『かえりみち』	18
1-1 絵コンテ	18
1-2 モデル撮影	18
1-3 背景の色み	19
1-4 キャラクターの動き	19

2. 『くじらの湯』	20
1-1 キャラクターデザイン	20
1-2 初期ビジュアルイメージ	20
1-3 色みの検討	21
1-4 ペイント・オン・グラス作業風景	21

題目 子供の視点から描かれる親の未知

Title Parent's unknown seen from a child's point of view

要旨：

一年次作品『かえりみち』と修了作品『くじらの湯』は、それぞれ筆者の父親と母親をモデルに制作されている。両作品とも主人公である子供の視点から父と母それぞれに対する未知な感覚を表現することが根本的なテーマとなっている。ここでは、子供の視点から感じられる親の未知を表現するために作中にどういった要素を取り入れたのか考察する。

Abstract:

My 1st year film “On the way home” and my graduation film “Bath house of whales” were modeled after my father and my mother. In both works, the fundamental theme was to depict a sense of the unknown about each of them from the viewpoint of their child, who is the main character. In this paper, I will consider what kind of elements were used in both works to express unknown aspects of parents, as seen from a child's point of view.

序論

一年次作品『かえりみち』と修了作品『くじらの湯』では共通して子供視点からの親との関係性を描いた。父をモデルにした『かえりみち』では、父親の背におんぶされた夢うつつの少女が、その脳内で様々なイメージを連想する。その時空間の中で父親と少女は溶け合い、少女が眠りに落ちることで、二人はまた離れていく、といった一瞬の時間を描いたものだ。父親と娘の関係性は親子として身近でありながらも、異性としての隔たりからどこか遠い存在のようにも思える。そんな父と娘が一体化する瞬間はどういった場面で起こりうるのかを作品を通して探ろうという意図があった。

修了作品『くじらの湯』では、在日韓国人である母親と筆者の生まれ育った地域をモデルに、近所の銭湯へ通う母親について行った少女が見る不思議な世界が描かれる。日本人だと思いついていた母親の、周囲とは違う行動から母の知られざる本性の片鱗を垣間見て、最後は海の向こうの国へ行ってしまった母に取り残されてしまうという内容である。子供にとってかつては一体化していた、最も身近な存在が母親である。そんな母親のよく知らない一面を見たときに、そこに感じる未知で広大な距離感と、それに伴う不安感を表現したいと思い制作した。

なぜ、この2つの作品で父と母をモデルにして描いたのかというと、ここ数年筆者自身が誰かの親になっていても十分におかしくない年齢に達していることから、親と子との関係性について無意識的に頻繁に考えるようになったからということが大きい。しかし現在筆者は誰の親にもなっておらず、そういった予定も全くないことから、自分は未だに子供の立場でしかなく、子どもの視点から親を見ているのだということに気づいた。誰かの親になるとはどういうことなのか、全く想像ができない。幼少期より筆者が感じてきた父と母に対する不思議さや未知な感覚は、自分が親の立場になってしまうことで消えてしまうのではないかと思う。そうならない間に、父と母に対する未知について子どもの視点から自由に描き表現しておきたいと思った。

第1章 身体性による表現

1-1 変幻自在な身体

一年次制作『かえりみち』では、父親の姿を変幻自在な身体として描いた。

多くの場合、娘にとって父親とは最も身近な異性である。筆者自身、幼少期には父親と自分の身体は似ているようで全く違うと感じていた。大きな骨格や筋肉、毛深い四肢に反して磨耗した肌色の頭頂部と、それを囲むように側面に生えている髪は正面から見ると動物の耳の様に見えた。父の姿を絵に描くときには顔の輪郭としての楕円に肌色の耳と黒色の耳を合計4つ描いていた。自分の記憶には無いが父の頭頂部に髪が無いのは3歳頃の筆者が無邪気に抜いていたからだと母から教えられた。それと関連して思い出すのが、父との遊びはダンスや体操など、主に身体を使ったものであったことだ。父の体をアスレチックのようにしてよじ登り、進む方向を指示する遊びは最も頻繁に行われていた。当時の感覚では、父の身体は自分とは根本的に違うクリーチャーのようなものと認識していた。髪を抜く、身体によじ登るなど、自らの好奇心を行為として素直にぶつけ、全体重を預けていた。

一方で母親に対しては、全く違う態度であったことを覚えている。特に思い出すのは、家族で市民プールに行った際、浴槽の壁際で休んでいる母の着ていた水着の裏地が気になったことで、水中に潜りながら無理矢理見ようとする、誤って彼女の指に小怪我をさせてしまったことである。ふやけた皮膚が薄く捲れた程度の傷であったが、その瞬間に私はまるで自分が傷付いたかのように痛みを感じ、深く反省した。何故だか母親の身体は自分の一部のように繋がって感じていたし、未だにその感覚は持ち続けている。これは同性としての共感なのか、子供にとっての母親への共通する感覚なのかどちらであるのかは分からない。いずれにせよ、父親に対する態度とは正反対であり、痛みの共感度は母親に対してよりも父親に対しての方が鈍感であった。

『かえりみち』ではそういった「父親の痛みへの鈍感さ」が描写の根底にあり、作中では背中に張り付く、首を回す、喉に手を突っ込むなど、子供の好奇心の赴くままに展開し、それに応じて父の身体は変幻自在にメタモルフォーゼしていった。幼少期に父をクリーチャーとして絵に描いたり身体的に戯れたりしていた時と同様の感覚をもって、この作品を作っていた。

1-2 謎に包まれた身体

『かえりみち』とは反対に、修了制作『くじらの湯』では、母親の姿は謎に包まれた身体として描かれている。夢の中の世界のように物理法則の破綻した『かえりみち』での描写方法に比べ、『くじらの湯』は一見すると現実的な見え方で世界が描写されている。作中では普段の日常における室内や町中、銭湯の中は色面と陰影によって写実的な絵として描かれ、その中に暮らす人々や娘や母の姿もまたそこに溶け込むようにして描かれる。しかし所々のシーンにおいては娘の視点からの光景に切り替わり、それまでの光景とは異質な描かれ方が混在する。例えば冒頭のシーンにおける娘のみる夢の中の描写では、洗濯物を干しながら海峡を横断してくる母の姿は白い身体と黒い髪が色面ではなく輪郭線によって浮かび上がるように描かれ、その姿は裸体なのかそうでないのか、また人間なのか動物なのかははっきりと認識できるものではなく、曖昧である。その他にも銭湯の中でアカスリをする母親を含む女性たちの姿や、湯に潜った後に訪れる空間の中で歯を磨いたりシャワーを浴びたり、浴槽で泳いだりして自由奔放に入浴する女性たちの姿、サウナから出た後に娘の元を離れ海の向こうへ泳ぎ去る母の姿なども、輪郭線によって曖昧に描出されている。

幼少期、母と銭湯に行く機会は頻繁にあった。幼い頃の筆者はどちらかと言うと、生暖かくヌルヌルとした銭湯という空間が好きではなく、頭や体を洗う、浴槽に浸かり体を温めるなどの必要最低限のステップを踏んだ後は何をすればいいのかわからなかった。母の銭湯での平均滞在時間は2時間半から3時間ほどであり、それは当時の筆者にとってあまりにも長かった。滞在時間が長くなる要因としてはサウナと水風呂の往復を繰り返しているからであるが、何より、17℃前後の冷たい水風呂から水を汲んで頭から浴び、臆する事無く浴槽へ浸かって体全体の熱を冷やし、すぐさまサウナの中へ戻って行く母の感覚が最も理解し難かった。1-1で述べたように、自分にとって最も身近であり身体的な共感を持てる相手であるのが母親である。しかし身体的な共感があるからこそ、銭湯の中での彼女の豪快なふるまいを自分の感覚では理解できず、彼女の身体はどうなっているのか、よく知る母の姿ではない別の生き物のように、さらに謎に満ちて感じられた。そういった感覚を表現するため、作中における娘の視点から見た母親の姿は、人間のようにも、冷たい海中を泳ぐ動物(くじら)のようにも捉えられるような、曖昧で謎めいたものとして描いた。

1-3 キャラクターデザイン

『かえりみち』では色鉛筆やデジタル彩色、『くじらの湯』ではペイント・オン・グラスといった異なる技法によって描かれ、絵のタッチからそれぞれ世界の見え方は違っている。しかし両者はあくまでも同じ主人公（筆者）の経験を通して半ドキュメンタリーとして描かれた世界であり、筆者の中で断絶はない。同じ次元の中で地続きとして描かれた2つの世界であるが、その中でメインキャラクターとなる父と母のキャラクターデザインの意図には違いがある。

『かえりみち』での父親のデザインは7頭身程の身体や禿げた頭、顔の描写、衣服、どれをとってもとりわけ2次元のキャラクターとして誇張されることがなく筆者の父親の特徴をそのまま形にしたようなものになっている。なるべくリアルな印象にしたかった意図としては、映像の中で行われる父に対する娘の行為（頭を回す、伸びた首に腕を巻きつけて喉に手を突っ込むなど）の視覚的な衝撃を、二次元的なデフォルメにすることで和らげたくなかったということが挙げられる。また、デフォルメの必要性がないくらいに実際の父の見た目にはインパクトがあり、それ故に彼への興味をそそった幼少の頃感覚と同じ体験をしてほしいという鑑賞者への願いからくるものでもある。

一方『くじらの湯』では、母のデザインは大きな体に極端に小さな頭、異様に長い髪といった、現実には存在しないような人体のバランスがやや誇張されて描かれる。これは実際の筆者の母の身体的な特徴がデフォルメされている訳ではなく、タイトルとなっている「くじら」の黒くて大きな、縦に長い形態に寄せてデザインされたからである。作中においてこのようなキャラクターデザインは主人公の母親だけではなく、銭湯の中で登場する何人かの女性たちにも見られる。「くじら」に似たデザインを持つのは韓国系のルーツを持つ女性たちであり、作中ではそれをはっきりと明示しないものの、一般的な人々の中にある特徴が共通する集団が存在することを、鑑賞者に明快に認識させるためという意図がある。半ドキュメンタリーという制作意図からして、「くじら」の形態の女性たちが存在していること自体が重要なのではなく、共通するデザインで集団が描かれていることの意味に意識を傾けてもらうことの方が重要なのだ。あくまでも鑑賞者を意識した比喻表現であり、作中の主人公の娘をはじめとする登場人物たちが「くじら」の形態をした母親たちの姿を「くじら」の形態として認識しているわけではない。

『かえりみち』では娘の視点を再現するためのデザインを、また『くじらの湯』では娘の置かれた世界観を画面の外の鑑賞者に説明するためのデザインを行っており、両作品にお

けるキャラクターデザインの意図は異なる。

第2章 距離感による表現

2-1 近づきたい距離

『かえりみち』では、父に対する「近づきたい」という思いを反映させた。序論や1-1でも述べたように、父親と娘の親子関係の間は親密ながら、身体性からくる感覚として母親とは違いどこか遠い他者のような距離感がある。肉体的な痛みや心情に対し母親ほどの鋭い共感を父に抱けないということは、仕方のないことであっても、父に対し家族としての深い愛情を抱いている娘の立場からして、やはり切ないものである。そういった感情が制作のきっかけとなったこの作品では、肉体的な壁を超えて精神世界の中で溶け合い一体化していく二人の様子を描こうと試みた。作中では、現実世界と夢の世界の境界を揺れ動く娘の意識のあり様が描かれている。作品の序盤ではまだ意識のはっきりしている娘は、父の背中におぶさってその背中に指で落書きをしている。しかししばらく歩いたところで娘の体が画面手前へ引き離され、そのまま歩く父親の周りを周回し、再び背中 of 定位置に戻る。この時点で娘の意識は現実と夢の境の曖昧な場所に入り始めている。その後娘の平手によって父の首が回され相撲に変化し、なわとびや唐突に伸びる首、体内の金魚、風船の様に破裂する顔など、現実にはありえない様な音とイメージの連想が続き、時折下町の光景に戻りながら展開していく。娘が鳥の様に空を飛びながら父の頭上を飛び越え、その向こうの海へ飛び込んでしまうとそれまでの目まぐるしい連想の連なりが止まる。このシーンは娘が完全に眠りに落ちてしまい夢と現実の境の曖昧な精神世界が終わったことを表しており、遙か遠くの地点で海に飛び込んだ娘とそれを見つめる父との距離は遠く、両者の距離が再び引き離されてしまったことを意味する。そして、場面は下町を歩く親子のいる現実の風景に戻ってくる。

上記のように本作には「父と娘の距離感を近づけ一体化する瞬間を作る」という重要なテーマがあり、娘の精神世界の中を描いた。その世界は父と娘という二人の姿のメタモルフォーゼによって展開されていき、次の瞬間に何が起こるかといった、イメージの成立の全ては

二人の存在に掛かっている。よって、そこは完全に二人だけの世界であり、流体のように変化し続けていく、言わば両者が溶け合っている世界の瞬間が描かれているのである。しかし、形となったものを顧みると反省点が多々あることに気づく。鑑賞者が本作を見て、唐突に繰り広げられるメタモルフォーゼのイメージの中を、夢うつつの娘の脳内で起こっている連想世界なのだというのに気付きにくいということが、まず前提としての欠点である。そしてイメージの連鎖の中で父と娘が身体的に一体化しているシーンは、父の首から体内に手を潜り込ませ口元を引っばるというシーンで、9秒ほどの短い瞬間のみなのである。もう少し父親の体内に入り込んでいるシーンに様々な展開を描いていれば、そこが大きな見せ場として際立ち、ラストの海のシーンとの対比にもなり、より分かりやすくテーマを伝えられたのではないだろうか。

2-2 離される距離

『くじらの湯』では母親への親密さと、日常のふとした瞬間に感じてきた、突き放されるような未知なる距離感を描くことを試みた。筆者が母親に対し距離感を感じる瞬間というのは、彼女の母国が韓国であることから、自分や身の回りの人々とは違う考え方や振る舞いが見られたときに起こるものだった。そういった母の違和感に気づいていったのは筆者がある程度成長してから学校など家の外の世界を知ってからのもので、作中に登場する主人公の少女よりももっと成長してからであった。当然のことではあるが、生まれて間もない頃は家庭が世界の全てであり、父や母の行動を見て何の疑いもなく過ごしていた。その後外の社会に触れ自我を形成していくうちに、大多数の人々と母親との差異に気づいていった。母のよく知らない本質の姿は、とりわけ銭湯の中で顕著に現れていたのだ。よって本作は、実際には成長してから幼少期の経験を振り返ったときに感じた違和感を形にしたものであり、作中に登場する娘は母親の異質な行動をただ目撃し、無意識下で感じ取った少しの引っ掛かりがきっかけで、不意に迷宮の世界へ入ってしまうのみなのである。

1-2でも述べたように、筆者は銭湯があまり好きではなかった。母を含む韓国系の女性たちの豪快な入浴スタイルに対し、自分も歩み寄るというよりは受け止めきれないようなネガティブな感情が働いていた。自分と母との相容れない部分が浮き彫りになるたびに、彼女を遠い存在のように感じていた。本作ではこのような親密さと距離感を表現している。

作品は娘の見る夢と家の中での日常から始まり、銭湯に向かう母と娘と、その後銭湯の中で過ごす時間が描かれている。『かえりみち』では娘は終始父親におんぶされながら

ったりとくっ付いており、自らの手でも父の身体へ触れていったが、『くじらの湯』では娘が母の身体へ触れることは全くない。作中では母親の側を離れずに後をついて歩いたり、母の行為を真似たりする娘の姿が描かれている。それによって身体に直接触れることは無くとも、娘にとって母親が絶対的な存在であり、親密な親子関係であるということが表現されている。時折、不思議な行動として現れるのがアカスリやジャグジー、水中に潜って泳いでいく光景である。描写される風景がガラッと変わるように、娘は驚きつつもその流れに身を委ねたり、自ら一緒に泳いだりして母のいる世界に馴染もうとする。しかし実際の筆者がそうであった様に、この娘もその全てを受け入れる事は出来ない。サウナの中で鼻血を垂らしているのは、銭湯の中で見た様々な光景が自分の容量を超えてしまったことを意味し、その後母は遠くの国へ泳ぎ去り、両者の距離は広大に開いていく。

第3章 得体の知れないもの

3-1 アブジェクション

ここでは、筆者が制作時に心の奥底で意識していた「アブジェクション」について書く。この言葉の定義について、いくつかの文書から引用する。

アブジェクション (Abjection) :

“ブルガリア出身の思想家ジュリア・クリステヴァ(1941-)が著書『恐怖の権力_〈アブジェクション〉試論』(1980)のなかで用いた概念。一般的に、対象に関わる場合は「おぞましいもの」、行為に関わる場合は「棄却」と訳されるが、原語の*abjection*(仏:アブジェクション、英:アブジェクション)にはこの対象、行為双方のニュアンスが含まれる。「アブジェクション」とはもともと精神分析の用語であり、主客未分化の状態にある幼児が、自身と融合した状態にある母親を「おぞましいもの」として「棄却」することを意味する。”
 <星野太『アブジェクション/おぞましいもの』より一部抜粋>

“おぞましくも魅感的なものを排斥すること。前エディプス期の子供がおぞましきものとして母をしりぞける行為が典型だとされる。母性棄却。”＜コトバンク「アブジェクション【abjection】」より引用＞

アブジェクションという言葉は通常「放棄される状態」として理解されるが、訳すことが極めて困難な単語であるという。「アブジェクト(abstract)」が「サブジェクト・主体(subject)」でもなく「オブジェクト・客体(object)」でもない主体と客体の間に存在し、いつも流動的であることを示す。アブジェクトは社会の中の様々な事物を指し、それは具体的な物や行為、思想、属性であったりする。筆者の大まかな理解としては、「ある対象に対し主観的にも客観的にもなれない時に生じるおぞましさなどのネガティブな感情から、その対象を排斥すること」で、それは母性棄却を通して主客未分化の幼児の頃から本能的に根付いている感覚が発展したものなのではないかと考えている。

3-2 自分だけの存在を確保すること

2016年11月の筆者の日記にはアブジェクションに関連した文章が書き写されていた。

“母親と融け合っていた頃を思い出させる汚物や腐敗したもの、ヌルヌルしたものを〈おぞましいもの〉として自分から遠ざけ、自分とは無縁のものとみなす。それによって初めて子供は自分だけの存在を確保できるようになる。このとき外部に捨てられたものは、かつては自分の一部であったものだから、おぞましさと同時にそこはかかない魅力をそそる。”

当時は新作の構想を練っていた頃で、その時に考えていたものが約3年後に『くじらの湯』として形になった。このときアブジェクションという言葉と出会い、それについて検索し何件かヒットしたうちの一つを書き写したものとみられるが今となっては出所のページが消えてしまっている。

このような感覚は実際にテーマとして取り上げるほど意識したわけではなかったが、作品が完成した後に振り返ると少なからず関係しているように思う。

幼少の頃から現在まで筆者に銭湯に対しての苦手意識があることは変わらない。風呂場の独特の湿度やヌメリ、足の裏の不安な感触、排水溝の堆積物など得体の知れない物たち

と一体化してしまうかのような不快感に常に苛まれるからである。そういった場所でのびのびと入浴する母親たちに対しての得体の知れなさも加わり、銭湯から出た後の乾燥した世界は本当に気持ちよく、救われたような気さえした。その感覚は、母体から生まれることのように、自分だけの存在が確保される爽快感と似ている。苦手意識があるにも関わらず風呂場を題材として取り上げ絵に描いていったのは、有機的で得体の知れないものに対しモチーフとしての魅力と自分への親密性を感じているからであると考ええる。

『かえりみち』と『くじらの湯』、両作品においてもラストシーンでは娘は親から離れて一人の状態になる。『くじらの湯』で海に一人で佇む娘は去り行く母親に距離を引き離されたように見えて、個人としての存在を確保し自己を見つめているシーンとも考えられる。また、『かえりみち』で眠りに落ちる娘についても、父と一体化していた流動的な時空間から抜け出すように、自身を孤立させ自分だけの存在を確保しようとしている。

結論

本論文では、父と母に対する未知の感覚を子供の視点からどう描いていくか、というテーマのもと制作した二本の作品について掘り下げ、各要素とその意図を考察した。その結果、自分が制作において深く意識していたのはアニメーションの技術面というよりは親に対する自分の深層心理であることがわかった。しかしながら、今回考察した内容を振り返るとそれらはアニメーションという表現手法だからこそ形にできたものが多いのではないかと考えている。そう考えた理由として一つ目は、形が常に揺れ動くアニメーションの中で、キャラクターが変幻自在にメタモルフォーゼする、もしくは唐突に曖昧な抽象的表現に切り替わるなどの非現実的な事象を描くことで、キャラクターへの不安定さや謎めいた印象を与えられること。二つ目は、キャラクターのデフォルメを調整することのできるアニメーションにおいて、そのキャラクターたちが世界に溶け込み暮らしている様を違和感なく描くことが出来、またそのデフォルメの度合いによって作品世界の意味合いに変化をつけられること。三つ目は、登場人物の仕草や状況、風景などを実写映像と同じように表現できるアニメーションにおいて、完全なる身体的融合やキャラクター間に広大な距離

が発生する、などの非現実的な展開を作ることで、身体的な距離と心の距離を実写映像以上の独自性をもって表現できること。四つ目は、得体の知れないものに対する個人的な恐怖心やおぞましさを独自のフォルムや色彩で表現したり、対象を抽象化させることで曖昧さをより強調させられること、などが挙げられる。

筆者は普段の日常生活において自身の深層心理について深く意識することはなく、「なんとなく腑に落ちる」という直感を信じて作品の方向性を決めていく。制作中は方向性の必然性がわからなくなる時もあり、無計画なため辛い思いをすることが多くある。しかし最終的に形になったものから、人間というものに対し自身が無意識下で感じてきたことや他者との共通性に気付かされ、つじつまが合うことがよくある。そういったときに、自分がなぜ創作活動をしているのか、その理由と意義を感じられる。これからもアニメーションという大きな可能性を秘めた表現手法の中で自身の感覚をどう形にするか探求するとともに、自身の作品だけでなく他者の作品についてもその深層を考察し味わっていきたい。

謝辞

大学院の2年間で作品を制作するにあたり、様々な方々にご支援をいただきました。音楽環境創造科の加賀田直子さんは『かえりみち』と『くじらの湯』の両作品の音響に進んで携わってくださり、イ・テイルさんは『くじらの湯』の音楽を、筆者の未熟な指示をもとに見事に形にしてくださいました。韓国へ短期留学した際には、江口先生やアン先生、また韓国芸術総合学校の先生方やスタッフの方々に大変お世話になりました。山村教授、伊藤教授、岡本教授、布山教授は的確なご助言・ご指摘から作品を完成へ導いてくださいました。この二本の作品で、自身の生い立ちを堂々と題材に出来たのは、周囲の全ての人々があたたかく、自分を受け入れてくれる環境だと感じられたからです。この大学院で私と携わってくださった全ての人々に深く感謝申し上げます。

参考文献

- ・ 星野太『アブジェクション/おぞましいもの』 artscape.jp/artwork/index.php/ (2019年3月確認)
- ・ コトバンク アブジェクション【abjection】 <https://kotobank.jp/word/アブジェクション-197939> (2019年3月確認)

制作記録

『かえりみち / On the way home』

『くじらの湯 / Bath House of Whales』

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号 3217353

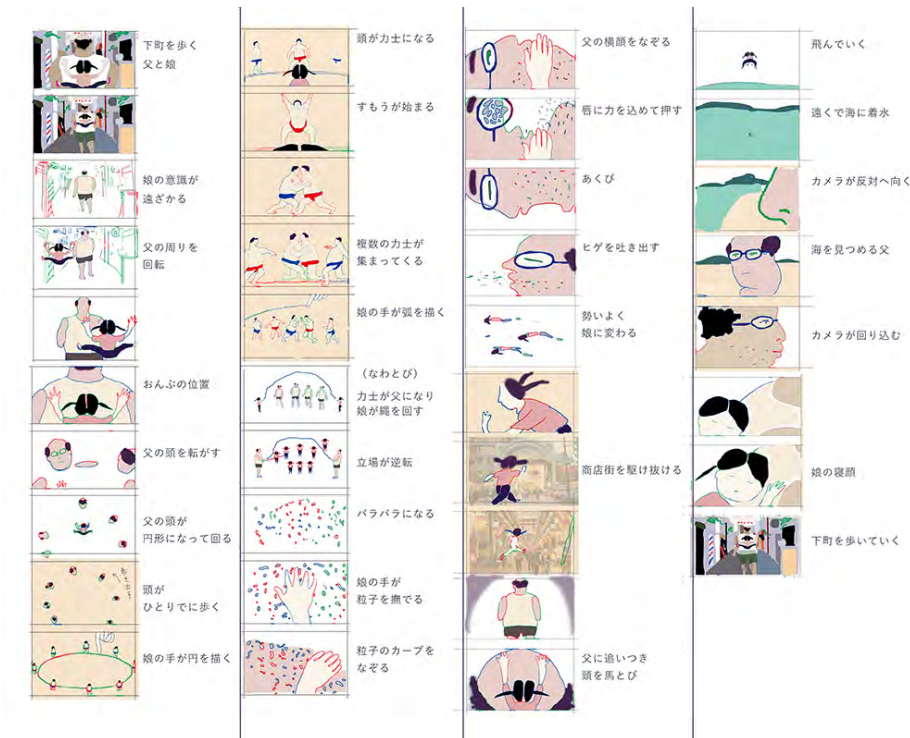
木山瑞嬉/Mizuki KIYAMA

指導教員 山村 浩二

2019 年 3 月 15 日

1. 制作記録『かえりみち』

1-1 絵コンテ



1-2 モデル撮影



作画の参考のため、地元の商店街と父の存在感を実際に体験。

1-3 背景の色み



初期の背景の色指定。グレーでリアルな色調を考えたが、派手な大阪の街を演出するため、カラフルな配色に変更した。

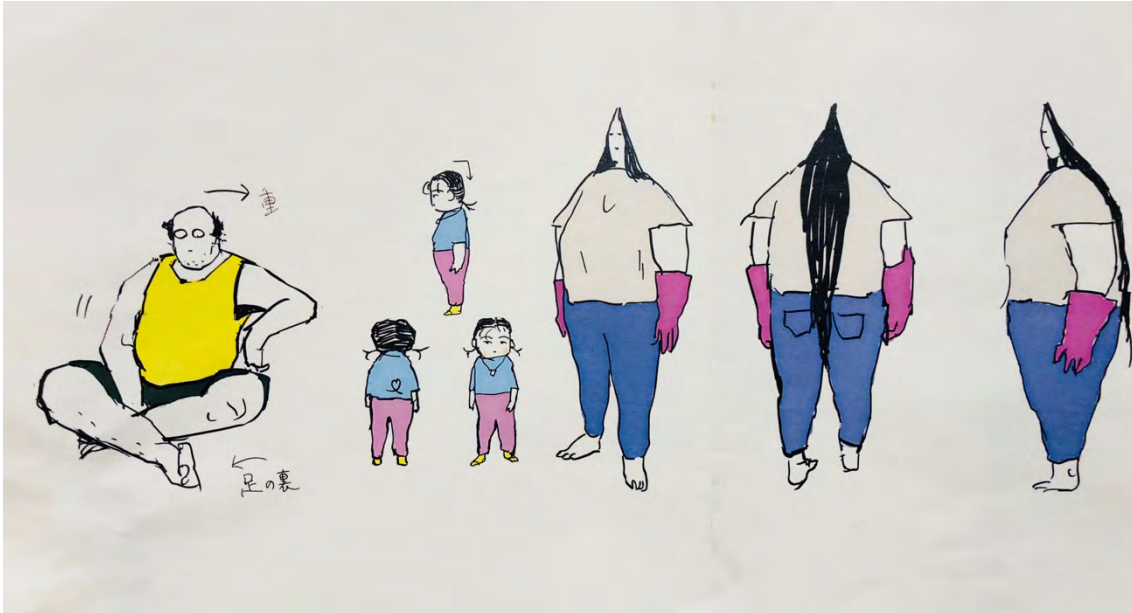
1-4 キャラクターの動き



娘をおんぶしながら歩くループアニメーション

2. 制作記録『くじらの湯』

2-1 キャラクターデザイン



2-2 初期ビジュアルイメージ



2-3 色みの検討



2-4 ペイント・オン・グラス作業風景

