

2025年度

# 国内研究報告書

黒坂圭太

『緑子/MIDORI-KO』特集上映

絵画と音楽の即興的遭遇

西湖アニメーション国際ビエンナーレ

新作映画『たらちね(仮)』パイロットフィルム

教育への還元



2026年3月6日

武蔵野美術大学 学長 殿

## 2025年度 国内研究報告書

氏名: 黒坂圭太

所属: 映像学科研究室

職位: 教授

### 研究課題

黒坂圭太作品の特集上映でトークショーをオンライン上演(ダブリン/アイルランド)  
音楽家の即興演奏とコラボでライブドローイングを上演(武蔵野美術大学/東京)  
西湖アニメーション国際ビエンナーレで絵画出品とライブドローイング(杭州/中国)  
新作映画(2022~)の制作を継続(株式会社ミストラルジャパン/東京)

### 研究先

LIGHT HOUSE(映画館)  
武蔵野美術大学(オープンキャンパス2025)  
中国美術学院  
株式会社ミストラルジャパン

### 研究期間

2025年5月5日~11月4日

### 研究目的

新作映画の制作継続を主軸として、その糧となりうる多様な表現活動に参加する。  
退任展に向けて「展示形式による表現」の新たな可能性を模索する。

### 教育への還元

研究期間中も、ピンポイントで自主ゼミ(月1~2回)を開催、学生と交流した。  
研究成果発表を全学科生に向けた特別講義(2025年11月18日)で実施した。  
これらの研究内容は次年度の退任展(2026年6~7月)にも反映される。  
そして、新作映画の完成&公開をもって、ひとまず完結する形になる。  
公開時期は未定だが、おそらく現在の学部1年生が4年生に進学した頃であろう。

## 序文

一昨年に半年間の国内研究員を申請した時点で祈念していたことは、2022年から構想を温めてきた長編アニメーション映画を、本格的に始動することで、それ以外は特に深く考えていませんでした。

いくなれば、半年間アトリエに引きこもって「アニメ仙人」として制作三昧の生活を行う、そんなイメージだったのです。

ところが現実はいえ、妄想していたスタンスとは真逆でした。

新年度が始まると、さまざまな企画が次々と立ち上がり、とても隠遁生活など送れる状況ではなくなったのです。

そこで当初の計画は大きく変更せざるを得ませんでした。

長編アニメ映画を核に据えながら、多様な活動と紐づけする方向性に改変しました。

しかし結果としては、とても充実した意義ある半年間になったと実感しています。

さまざまな未体験の表現に身を投じる事で、そこから得た創造の糧は計り知れません。

これ以前の自分には想像さえ出来なかった表現の高みと深みに開眼できたからです。

そういう事が起こったのは、やはり数多くの方々から受けた恩恵に他なりません。

人、物、場所、事、さまざまな出遭いが紡ぎ出す豊かさは計り知れません。

この期間に於いて、4つの研究活動(表現行為)を行いました。

以下は、それらの報告となります。

2026年3月6日

黒坂圭太

## 『緑子／MIDORI-KO』特集上映

アイルランドのダブリンにある「LIGHT HOUSE」というシアターで黒坂圭太作品の特集上映が開催されました。

アイルランドでは、日本映画といえば、所謂「メジャー」な作品に限られ、拙作のようにマニアックなインディーズ系アニメーションが上映される事は滅多にありませんでした。この企画はダブリン在住の日本人キュレーターS氏の尽力によって実現したのです。S氏は拙作『緑子／MIDORI-KO』を観たことで「人生を救われた」と仰っている黒坂の熱狂的支持者で、この映画を多くのダブリン市民に鑑賞して欲しいとの想いでした。

今回の特集プログラムは、『みみず物語』(1989)、『Agitated Screams of Maggots』(2006)、『輪郭』(2012)、この3本を併映して、ラストに『緑子／MIDORI-KO』というラインナップが組まれました。

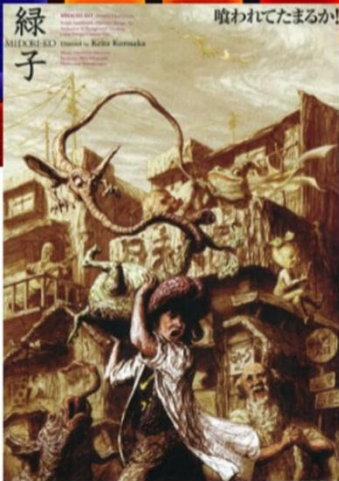
諸事情で渡航は叶いませんでしたが、その代わりとして上映終了後は長時間に及ぶロングインタビューをオンラインで開催する事になり、その映像資料を準備したのです。それは殆ど講義ノートの作成に等しく、作成には多くの時間を要しました。

しかしながら、この仕事は自分にとって有益なものとなりました。

じつは『緑子／MIDORI-KO』だけをテーマとして、講演会の様な形で入念に語る事は、これまで一度も実施した事がなかったからです。

資料を作成していると、その時期に於ける自身の美意識や思考方向を再検証できたばかりでなく、むしろ現在の自分が抱えているリアルな課題と正面から向き合うことが多く、これから臨む新作映画への大きな足掛かりが得られたのは大収穫でした。

とりわけ少年時代の油絵習作が実は『緑子／MIDORI-KO』の起点だったとの気づきは、退任展での展示プランにも有益でした。



## Emmy presents: MIDORI-KO/KEITA KUROSAKA SPECIAL

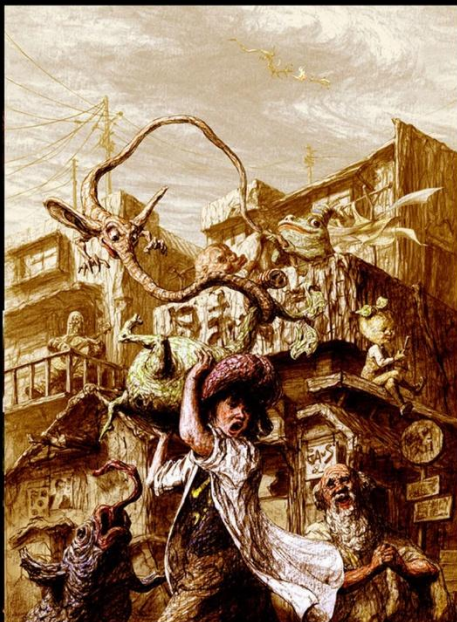
CLUB 18+ 101 min

Director: Keita Kurosaka

Starring:

Released: 05-Jul-2025

[Book now](#)



## MIDORI-KO KEITA KUROSAKA SPECIAL

『WARM STORY』 15mins (1989)  
『Agitated Screams of Maggots』 4mins (2006)  
『RINKAKU』 7mins (2012)  
『MIDORI-KO』 55mins (2010)  
『A special interview for Lighthouse Cinema』  
20mins / EMMY SHIGETA

**AFTER SCREENING LIVE DJ IN BAR**

みみず物語(1989) / Agitated Screams of Maggots(2006) / 輪郭(2012)  
緑子 / MIDORI-KO(2010) / / ライトハウス シネマ・スペシャルインタビュー

2025年7月5に、アイルランドのダブリンにある映画館ライトシネマで開催されたトークショーに使用されたスライド素材。

これまで語られた事のない『緑子/MIDORI-KO』が誕生するまでの創作余話である。

### すべては1枚のスケッチから始まった…

黒坂作品において「少女と怪物のいる日常風景」というモチーフは初期の『春子の冒険』以降繰り返し扱われている。『緑子/MIDORI-KO』の場合、ヒロインのキャラクターデザインは、幼女から大人まで様々な年齢で試作された。主人公ミドリは少女のように見えるけれど、設定年齢は29才と記載されている。



緑子/MIDORI-KOの原形となった最初のイメージスケッチ(1994)

少女(物語の主人公・貝男の助手)



貝男(箱を追う刑罰)

地球環境を破壊する元凶の「箱」を追って少女は貝男の助手として大冒険の旅に出た。環境汚染がテーマのファンタジー(1997)

女(物語の主人公・年齢30前後)



生物(成長するにつれ変形する)

不燃ゴミ処理工場で誕生した「生物」を飼育する女性。いつか彼女の中には母性愛とも似た感情が芽生えて生物を我が子の様に育て始めるが……(1999)

## 1999



生物が種から発芽し成長する構想は、この時点で殆ど確定していた。しかし両者のキャラクター性は弱く、名前もつけられていない。

1999

当初は集団作業で制作する  
予定で始めたので、分業に  
適した絵柄となっている。



1999

単独作業の制作形態に  
変更された事によって  
絵柄と画材についての  
試行錯誤が始まった。



1999

油絵のような絵柄にする  
方向性が有力となった。  
薄く透明なセルロイドに  
アクリル絵具で作画した。



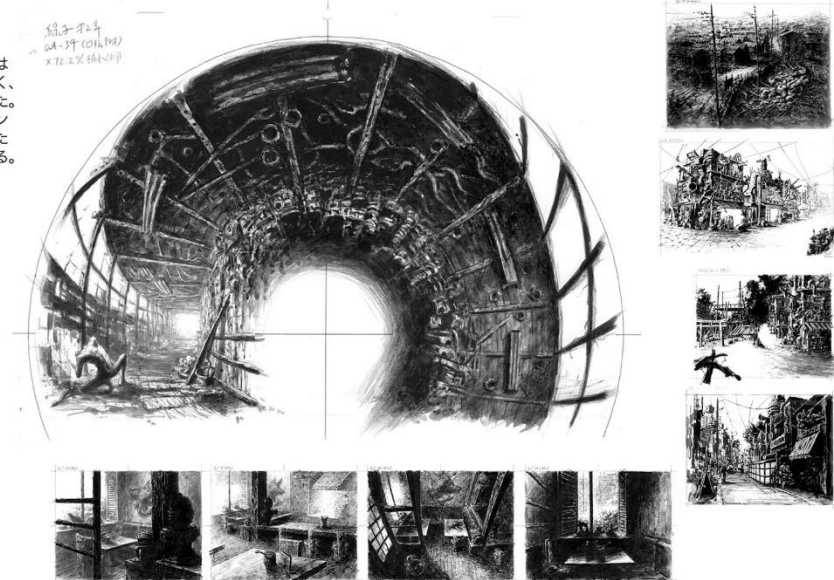
## 2000

画材を水彩絵具と墨汁に変更した。右の絵は回転台に乗せて撮影された。同時期に作画した約5000枚の絵は2002年のスタッフ会議で検討され殆どが「使用不能」となったのだが、唯一この絵だけは本編に使用された。



## 2001

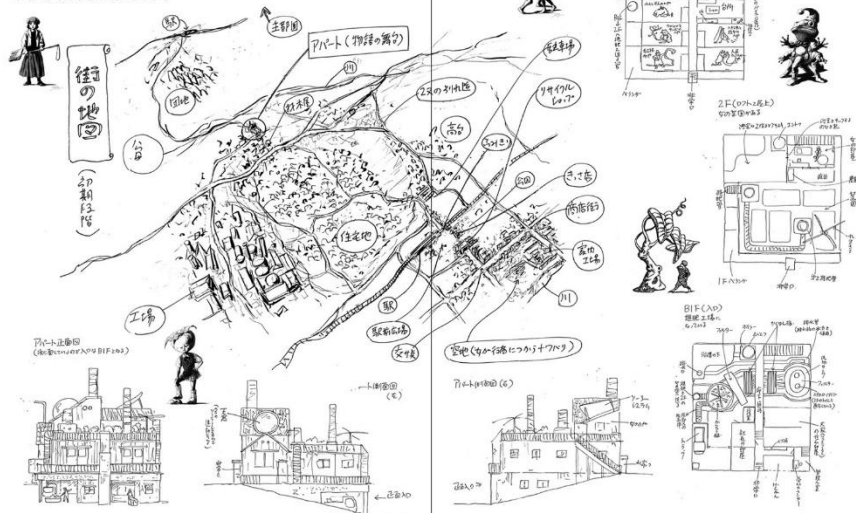
この時期、作者にとって重要なのはストーリーやキャラクターではなく、空気感を如何に表現するかであった。実写の模倣ではなくアニメーションならではの特性を最大限に利用した風景アニメ映画を目指したのである。



## 2002

スタッフ会議が招集され作品の方向性が見直しとなり制作が休止となる。物語と登場人物の重要性を再認識し、舞台となる世界観の設定を探究した。

### 緑子 / MIDORI-KO の舞台となる町とミドリの住むアパート内部 (初期設定資料)



1975

作者が19歳頃に描いた祖父の絵と実家で再会。これに触発され山本さんの造形が瞬時に閃いた。



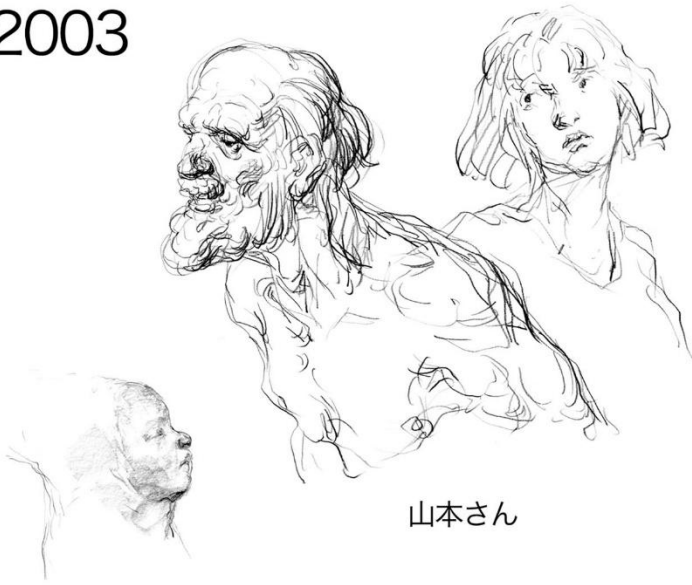
1975

この外観で中身が現在の自分だったらと妄想した。



2003

最晩年の祖父と現在の自分を合体させて山本の風貌が完了。



山本さん

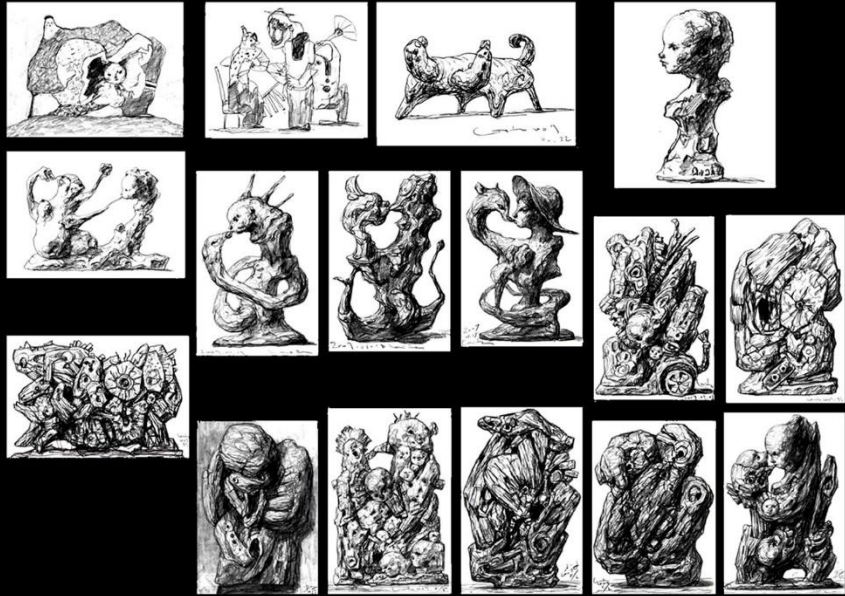




2007

キャラクター裏設定デザイン

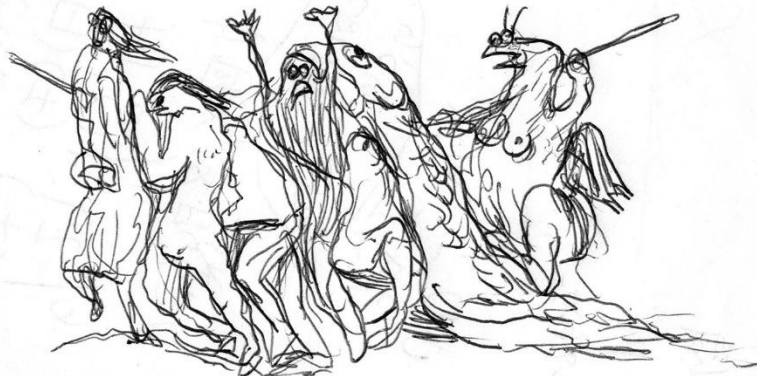
登場人物の諸特徴や生活環境、さらに内面的な精神状態まで描き出すことを探究した結果、このような視覚形態となった。



2007

日常生活の中で「錯視」から生まれた1枚のデッサン

妻が読んでいた新聞の写真は見た事もないイメージだった！その場で素早く描き止めたが、改めて見直してみると普通の日常的な家族写真だったのだ。

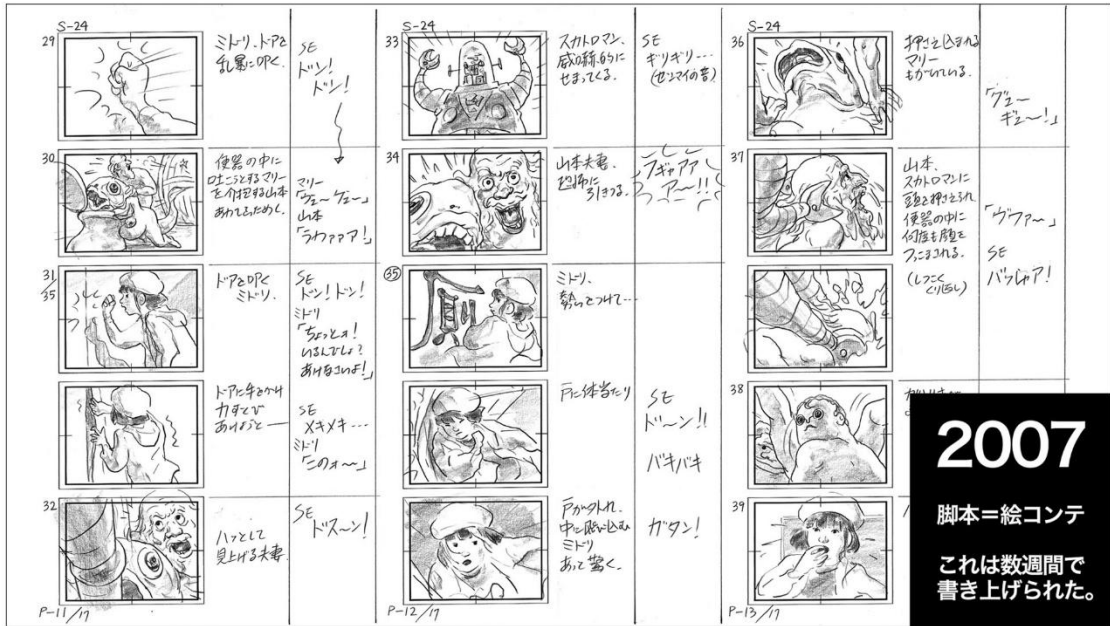


これが、そのまま「マンテーニャの星」の原図となった。そして映画『緑子/MIDORI-KO』の世界観が確立した！

2007

このデッサンを清書して右のイメージ画を描いた。それは本番に使用された。翌年に生まれた娘を入浴させているとき、劇中歌「マンテーニャの星」が脳内に聞こえて来たのだ。このビジョンを核として全編の脚本を完成させた。





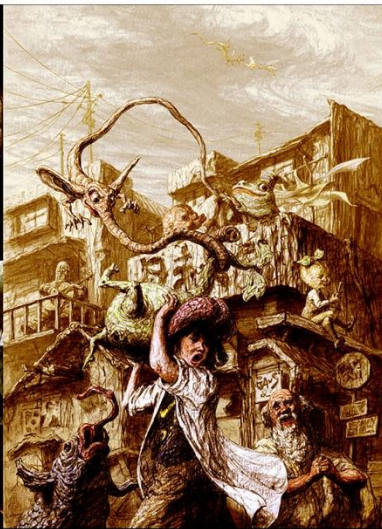
**2007**  
脚本=絵コンテ  
これは数週間で  
書き上げられた。

# 2011

キャラクター画  
映画館の公開時  
パンフレットに  
掲載されたもの。



マスコミ試写会ポスター (2010年)  
(※ミストラルジャパン)



映画館公開ポスター (2011年)  
(※ミストラルジャパン)



日本の自主制作アニメーション (2014年)  
DVDパッケージ (※カルトブランシェ)

7/12 (sat.) 15:00 - 16:30 / 7/13 (sun.) 15:00 - 16:00 + Talk アニメーション  
12号館1F ビデオアトリエ ※2日間の内容は異なります

×メディアアート 領域横断ライブイベント2025

武蔵野美術大学 映像学科

アニメーション作家 作曲家・演奏家  
黒坂圭太 × 伊藤駿社



絵画と音楽の即興的遭遇

的遭遇

かいがと  
おんがくの  
そつぎょう  
そ

## 絵画と音楽の即興的遭遇

音楽家の即興演奏を聴いた画家が、音のイメージを絵に描き、それを見た音楽家は画家が描いた絵を楽譜代わりに演奏を続行する……その結末は演じる者たちにも想像だに出来ない、往復書簡のような構造のライブ・ドローイング。

高谷智子専任講師のプロデュースによる「黒坂圭太退任記念イベント」の一環として、オープンキャンパスで「映像学科特別ライブ」として上演しました。

音楽家は今春ムサビ映像学科を卒業した伊藤駿杜で、発端は卒制の講評会でした。伊藤君の卒業制作は、1時間の即興演奏によるサウンド作品で、黒坂の講評メモは、とても文章で表現できず、気が付いた時には20数枚のドローイングとなっていました。それを見た彼の「ここから音楽が生まれる！」という何気ない一言から始まったのです。

ライブは土日の2日間にわたり、夕方から上演されました。

初日「木炭デッサン編」は、暗闇で4枚のカルトンに順次デッサンしていく作画工程をピンポイントの照明が追いかけて、一緒に観客も移動するという演劇的な演出でした。

1枚を描くのに所要時間を予め設定し、タイマーを鳴らすというシステムチックな進行だったせいか、ほぼ定刻通りに終了したのです。

2日目の「水性ペイント編」では照明を固定し、約300号の木製パネルに、50分間を目安として、あまり細かくルールを定めず見切り発車でスタートしたのですが、途中で不測のアクシデントが発生し、上演時間は何と80分もかかってしまったのです。

最後に画面を白で塗り潰して終わるという結末は予め打ち合わせた通りでした。

しかし決定的に想定外だったのは「白」の意味するものです。

当初は「無に帰する」という意図でしたが、このライブでは「消しても痕跡は残る」という真逆のメッセージが、無意識の描画から打ち出されていたのです。

これまで自分の中に存在しなかったテーマの誕生でした。

今回を機に私は自身のライブドローイングを「画劇」と名乗ることにしました。

予め用意された物語に絵を乗せるのではなく、この「描く」という行為それ自体、つまり絵が生成するまでの課程そのものが「ドラマ」なのでは、という気づきです。

この「画劇」は今後の創作活動に於いて、アニメーション映画制作と併行して行うべきライフワークとなりそうです。



## 絵画と音楽の即興的遭遇 【木炭デッサン編】

黒坂圭太(即興素描)X伊藤駿杜(即興演奏)

2025年7月12日 / 武蔵野美術大学







## 絵画と音楽の即興的遭遇 【水性ペイント編】

黒坂圭太(即興素描)X伊藤駿杜(即興演奏)

2025年7月13日 / 武蔵野美術大学





# 西湖アニメーション国際ビエンナーレ

2025年10月24日～11月7日

中国美术学院（杭州／中国）





## 西湖アニメーション国際ビエンナーレ

3月に本展プロデューサーの山村浩二氏(アニメーション作家/東京藝術大学教授)から招聘を受け、拙作の原画展示とライブドローイング上演を実施しました。

原画は『緑子/MIDORI-KO』をはじめとする2010年代に手掛けたアニメ作品の撮影素材やイメージボード、出版媒体のイラスト等が主となりました。

いずれも最新の高画質プリント技術によって、原画の材質感が忠実に再現されており、それは美しい仕上がりでしたけれど、内容的には、どちらかといえば「よそ行きの顔」という印象を否めませんでした。

しかし、ライブドローイングに関しては、お客様に「今の自分」をご高覧いただける充実した上演になったのではと自負しています。

まず最初10分間は、画家(私)が白紙の上に木炭をゆっくりと走らせ、曖昧な染みを描いていきます。

会場のお客様に挙手いただき、ここまでの絵を見て脳内に思い浮かべた「喜怒哀楽」の様な抽象的感情を言葉にさせていただきます。

たとえば「憧れているのに手が届かない焦燥感」とか。

その言葉から閃いたイメージを、画家は更に描き足していきます。

この様なキャッチボールで、1時間ほどのライブドローイングを行いました。

音楽はありませんでしたが、あとで動画を確認すると、木炭を擦りつける音が生々しく、完全シンクロした効果音となっている気がしました。

会場のエントランスで上演したので、周囲の展示された絵画とのコントラストが明確に打ち出せたと思いました。

観客の殆どは美大生でしたが、「羨望」や「嫉妬」といった芸術家にありがちの感情は日本人学生と全く変わらないと思い、また中国に親近感を覚えた時間でした。

# 序文

この展示では、日本のアニメーションの現在の形を、世代を跨いでインスタレーションやアニメーションの原画を通じて深掘りする。

日本で展示型のアニメーションが活発になったのは、パイオニア的存在である久里洋二を除けば、80年代末から、当時の実験映画やビデオアートの文脈で多くの作家が台頭し、その後メディアアートの流れへと展開している。

インディペンデントアニメーションの流れも似ていて、1960年代の久里洋二の活動以降、次世代のこの展示で参加している黒坂圭太や山村浩二らが、80年代末から活動。その後その世代がアニメーション教育にも関わりながら、次世代が2010年以降再び活性化する。

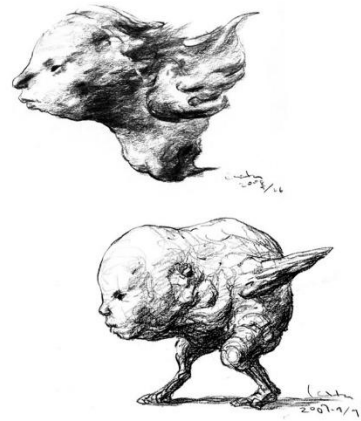
今回の展示は、インスタレーションやワークショップで活躍する、トーチカのナガタケシとモノノカズエ、若い世代では和紙と墨絵で奇妙な人物を描き、アニメーションの原画をオブジェ化する中澤ふくみが、インスタレーション作品を展示する。トーチカは中国美術学院の学生とのワークショップで制作した作品をプロジェクションする。

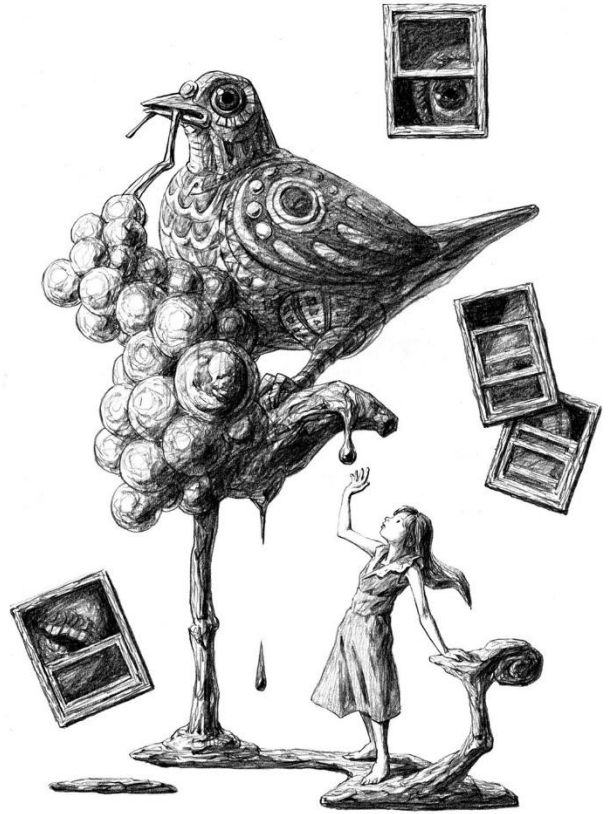
アニメーションの原画は、黒坂圭太の「緑子」の原画プリントと、山村浩二の「頭山」「カフカ 田舎医者」「幾多の北」の原画やイメージスケッチ、若い世代では、ニヘイサリナの「Polka-Dot Boy」の原画を展示する。

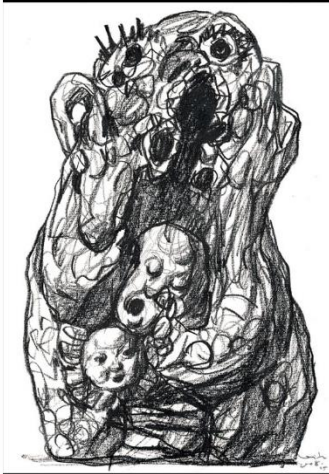
日本のアニメーションアートに焦点を当て、この展示が日本のアニメーションの特異性と魅力を理解する助けとなることを期待する。

キュレーター 山村浩二 ゲルベン・シェルメル  
2025年10月







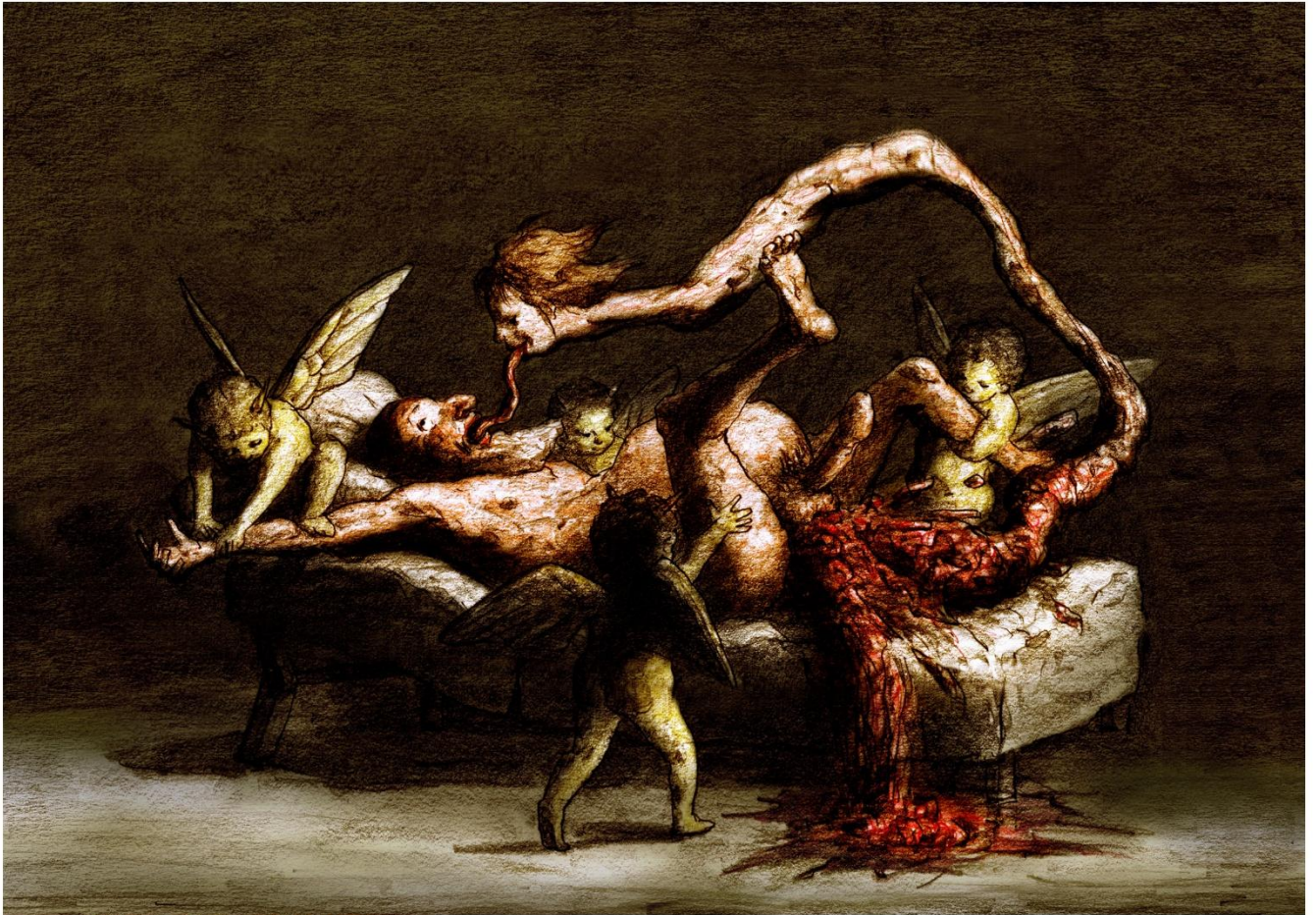














黒坂圭太  
ライブ・ドローイング  
上演案1

展示会場の壁面で行う場合  
上演中は会場照明を少し落とし、  
作画面だけ明るく照らす。



黒坂圭太  
ライブ・ドローイング  
上演案2

別室の小会場で行う場合  
完全に消灯した状態で作画開始。  
作者の手元を助手がペンライトで  
照らしながら移動し続ける。  
作者自身も全体像を把握できない。  
描き終わると会場が明るくなる。  
そこで初めて何が描かれたのか  
来場者すべてに明かされる。

**我只能看到現在!!  
現在しか見えない!!**







出品&出演:黒坂 圭太

司会:毛利 華子

通訳:熊 桜(シヨン イン)

展示&上演協力:李 タクコウ

企画&主催:山村 浩二/中国美術学院



上演日

2025年10月26日

展示期間

2025年10月24日~11月7日

長編アニメーション映画

# たらちね



## 新作映画『たらちね(仮)』パイロットフィルム

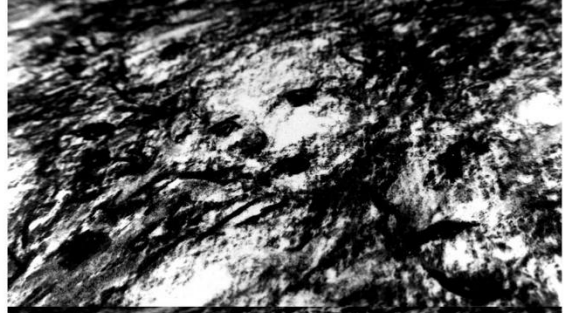
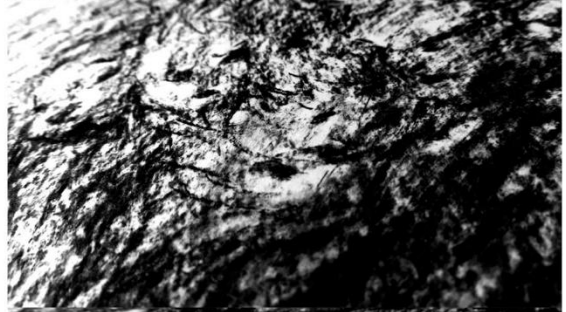
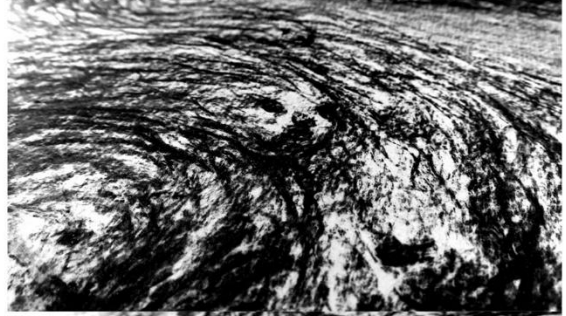
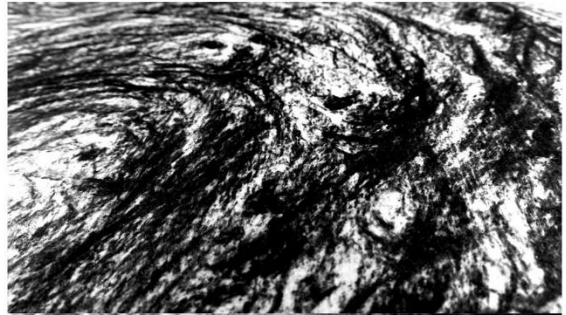
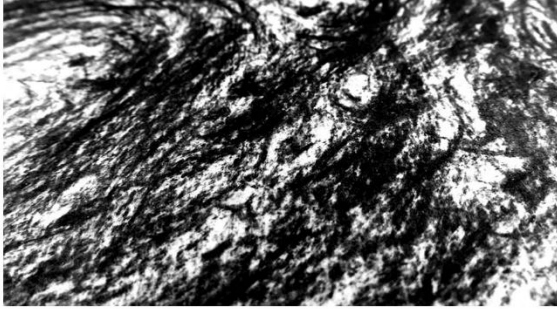
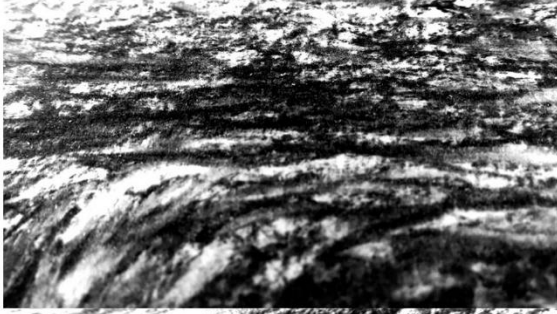
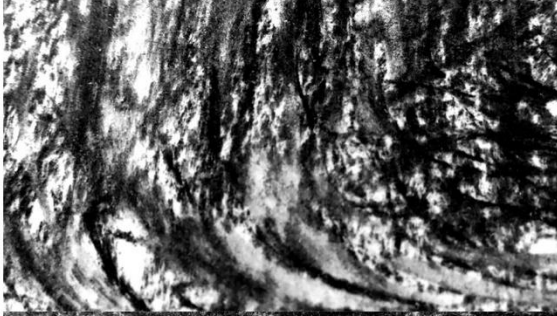
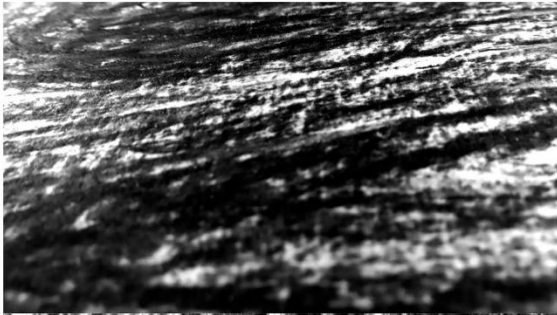
本作は、2022年3月末に自宅の近所で発生した「ある事件」に端を発します。それは事件と呼ぶにはあまりに小さく、多くの人にとっては、ありふれた「日常雑記」の1コマに過ぎなかったのでしょう。

しかし私にとっては、自身の存在理由を揺るがす甚大この上ない惨事だったのです。だからこそ、それを映画にしなければと思い立ちました。この時期の私は、数年に1度のスランプ状態に陥って創意が減退していたのですが、この件によって瞬時に解消されたのです。

本作の中枢を成すのは罪悪感と自虐の妄想です。シナリオは、かつて体験した事がない程に難航しています。初期段階では幻想的で耽美なイメージ主導の表現だったのですが、それでは本質に迫れないと自己否定を重ねていった挙句、ようやく最近になって断片的だった視覚と文脈が有機的な「絡み」にまで成長してきました。

国内研究員の半年間を活用し、約7分間の「パイロットフィルム」を制作しました。主要キャラクター、世界観を示すイメージ、テーマを仄めかす台詞、等々を織り交ぜた、かなり贅沢な内容になったと思います。表現手法的にも、手持ちによるカメラワークで静止画に動きを与える等、これまでの自分なら絶対に近づかなかった身体性と直結するテクニックを導入しています。川越で「五百羅漢」を数日にわたって取材できた事は収穫でした。

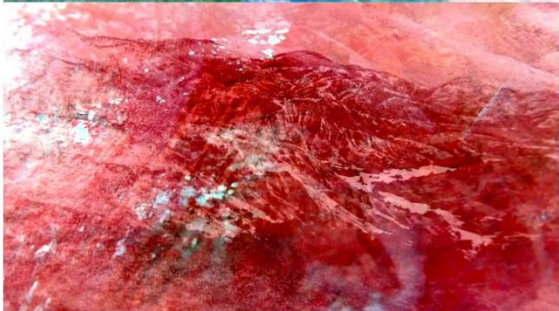
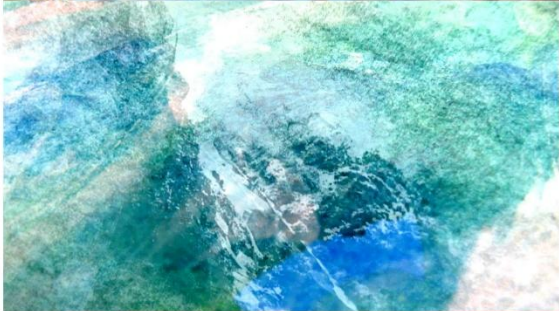
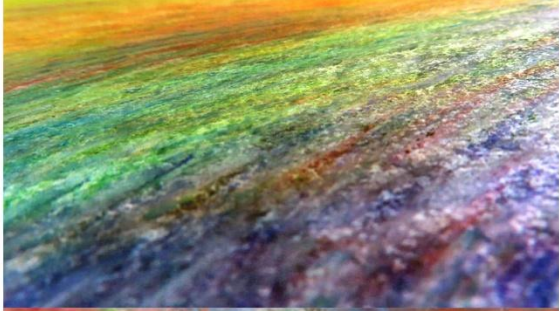
パイロット版を制作した事で、作品の「肉体」に大きく歩み寄れた気がします。たぶん、ライブドローイング(=画劇)で体得した呼吸方法も有益だったのでしょう。しかし、それ以上に重要なのは、ここで開眼できた「存在」への意識です。現象は色褪せても存在は消えない。見えないから感じられる。長編アニメーション映画『たらちね(仮)』は、そんな作品となりそうです。

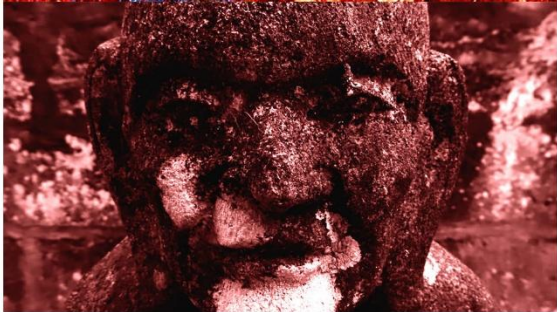


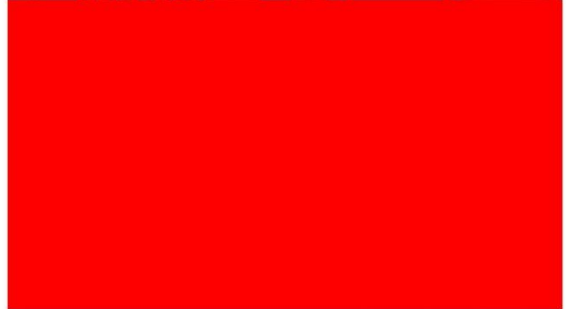
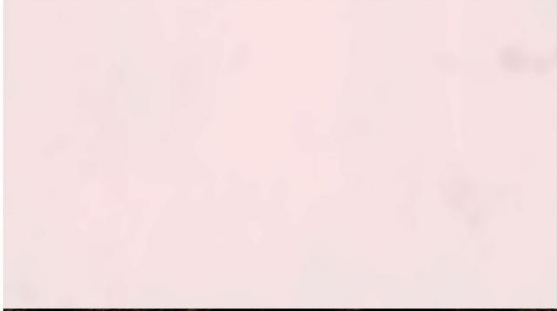


たらちね  
TARACHINE









## 大学授業における研究成果の還元

私は次年度に開催される退任展を、本学での「最終授業」でもあると考えています。しかしながら美術館の改修工事などの事情により、在職中には開催できませんでした。したがって開催時期に黒坂は退職していますが、現時点で修士1年と学部1～3年の学生諸氏は普通に鑑賞できるし、卒業生も数多く来場いただけると考えています。

それとは別途に、いま担当している全学年へ向けて「年度内」に届けたいという思いから、昨年11月に学内で特別講義を実施しました。数多くの学生諸氏が聴講してくれて、終了後は様々な対話を行いました。

また後日に沢山の学生から感想文が届きました。自身の創作研究に少なからず役立ったというコメントは教師冥利につきます。その一部を以下に紹介する事で、この報告を終えたいと思います。

最後までお読みいただき誠に有難うございました。

2026年3月6日

黒坂 圭太

### 【修士2年／留学生／女性】

新作の予告編を拝見して、胸の奥がうまく言葉にできないような震えを感じました。

最初の反応はやっぱり「これは先生の作品だ」と。

手描きの線や、形の変形、動きのリズム、抽象と具象が交差するあの感じ、一目で先生だと分かりました。

でも同時に、まったく新しい感覚もありました。

特に今回の映像にある 澄んだ、明るい、どこか癒しのような実験的な質感が、サスペンスや恐怖の雰囲気と重なったときに生まれる、とても不思議で、でもすごく惹きつけられる感情。

明るさがあるからこそ闇がより深く見え、柔らかい質感だからこそ恐怖がより現実的に感じられるようでした。

さらに、授業で先生がよく実演されている「手描き → 撮影 → 連続写真の小さなアニメーション」の手法が、今回の作品の中でそのまま活かされていて、手描きの温度と写真のリアルな質感が共存しつつ、曲線の張りやアニメーションとしての動感はずっと失われず、まるで自然に生まれてきた映像のように感じました。

映像を見ているとき、ずっと「言葉にならない何か」を感じていました。

それは単純な恐怖でもなく、テンポに引っ張られる緊張だけでもなくて、もっと複雑で、持続する感情。

短いパイロット版なのに、その片鱗だけで強い感情が伝わってくるようでした。

そして、先生が以前の授業や発表でお話しされていたテーマ「罪悪感」を思い出しながらあの映像を見返したとき、「なるほど、そういうことだったのか」と、すごく腑に落ちるものがありました。

先生、完成した作品を本当に楽しみにしています。

この予告だけで、先生からまたひとつ大切なことを学ばせていただいた気がします！

### 【学部4年／女性】

貴重なパイロット映像を見せていただきありがとうございました！

テーマとして取り扱っている「罪悪感」の痛みがヒリヒリ伝わっている映像でした。

こちらを見つめる少女と画面いっぱいの大きな瞳。

罪悪感を抱いているのは、あの大きな瞳の持ち主なのではないでしょうか？

少女とのクロスカットが、過去との対峙の瞬間のようで緊張感がありました。

また、セリフと共に街や学校を巡るシーンには絵画をコマ撮りした映像が重なっており、その色使いや動きには目を閉じた時の残像に近い感覚を覚えました。

目を閉じても逃れられない記憶が自分の脳内を駆け巡っているようで、過去の罪は自分を逃してくれないのだと突きつけられた気持ちになりました。

個人的な感想にはなりますが、抽象表現のカットを卒業制作に取り組みたいと考えて

いたので勉強になる場面が多く、このタイミングで新作を見せていただけたことがすごくモチベーションになっています。

本当にありがとうございます。

言葉にまとめられないような画面から溢れ出る熱量が凄まじく、これまでにいただいたアドバイスや言葉がより強度を持って自分に響いています。

完成を楽しみにしています！

#### 【学部4年／女性】

お話は貴重なことばかりで、新しい視点につながるような刺激や共感をたくさん受け取ることができ、聴きにいけて本当によかったです…

7月13日のドローイングパフォーマンスを観て、そして今回スクリーンで編集された状態のを改めて目の当たりにしたのですが、大画面で迫ってくる線と筆先に伝わる黒坂先生の振動、目を離せない高揚感を強烈に感じていました。

特にぐっと引き込まれていったのはラストにかかる白で塗り重ねるパートです。

光を見つけるような眼差しと筆運び、前半部分の、黒い線からだんだんと浮かび上がってくるイメージとは対照的に、黄色が乗って、赤が乗って、と色とりどりになっていった痕跡を撫でるように大事そうにしているように私の目には映って、印象的でした。

それで、全てを塗り終えたあとで、抱きしめるようにキャンバスに向き合ったシーン。

黄色で描くシーンもそうだったのですが、ここがなんだか泣きそうになって。

先生がコメントで、白で塗りつぶして無かったことにすることについて、意味がだんだんと変わっていった、と仰ったのを聞いてその感覚が腑に落ちるような気がして、そして同時にたくさん頷きたくほど共感の気持ちにもなっていました。

新作の映像も拝見し、鼓動や駆け巡る記憶のように次々と色彩、絵が動いていくのが迫るものがあり、美しいということ、について考えさせられる画面だと感じました。

殴られるような感覚になるタッチの画面と音と、色の移りかわりのコントラストが痛みを伴うように感じたのですが、キャラクターの目がアップに映るシーンで、一緒に深呼吸して俯瞰的になれるような気がして、その痛みがより生物(なまもの)に感じられました。

また、ことばとイメージのレイヤリングについても、新たなイメージが浮かび上がる感覚を覚えたことがあるのですごく共感する部分でした。

ありがとうございます！

#### 【学部3年／留学生／女性】

先生の新作の一部を見ることができて、とても嬉しかったです。

私は先生の『わたしの顔』という作品が個人的にとっても好きなのですが、新作にも似たような顔の変形のシーンがあって、思わず見入ってしまいました。

先生は、今回もお一人で全ての作業を進めていらっしゃるのでしょうか。  
私は最近、他の課題も進んでいて、一人でできることに限界を感じ始めており、一緒に協力してくれる人が欲しいと思い始めた。  
そして、講座の最後の質疑応答のとき、何をどう質問すればよいのか整理できておらず、うまく伝えられなかったかもしれません。  
私は普段、家族や友人をモチーフやイメージとしてアニメーションに描き込むことが多いのですが、先生の作品は恐怖表現でありながら、どこか先生の日常にもつながっているように感じられ、初めてその「恐怖」と生活の近さに気づき、不思議で刺激的でした。  
ありがとうございました！

### 【学部2年／男性】

パイロット映像の序盤中盤の抽象的なところがとても良くて衝撃を受けました。  
要素は少なめですが、情報がとても多くて、絵画的？だったと思います。  
実写でもあのような時間を取り入れてみたいです。  
全てのことがあつという間に消費されていくような現代で、あれほど圧倒的な 余白(本当は余白の真逆ですが)が見られるのは嬉しいです。  
また、セリフの鋭さが圧巻でした。  
ぐいっと作品に意識を持ってかれるようで、苛烈な力強さがありました。  
セリフから窺える憎しみのような感情には、世間にあるありきたりなラブストーリーよりもよほど共感できました。  
やはり愛と憎しみは表裏一体なんだろうと思います。  
最後にテーマについて、罪悪感とのことでしたが、自分の27年間でも直接謝ることができない人がいます。  
その倍以上生きている先生にはもっというのだろうと思います。  
加えて、誰に謝るべきでもないが、無罪ではないような感覚のことであれば、なんとなく分かるように思います。  
その瞬間にしか作れないものが確かにあるはずで、先生が今しか作れないものを作ろうとしていることが想像できました。  
完成が楽しみです。  
1日経っても感想が溢れるほど出てくるようなものが見られてとてもよかったです。  
ありがとうございました。