



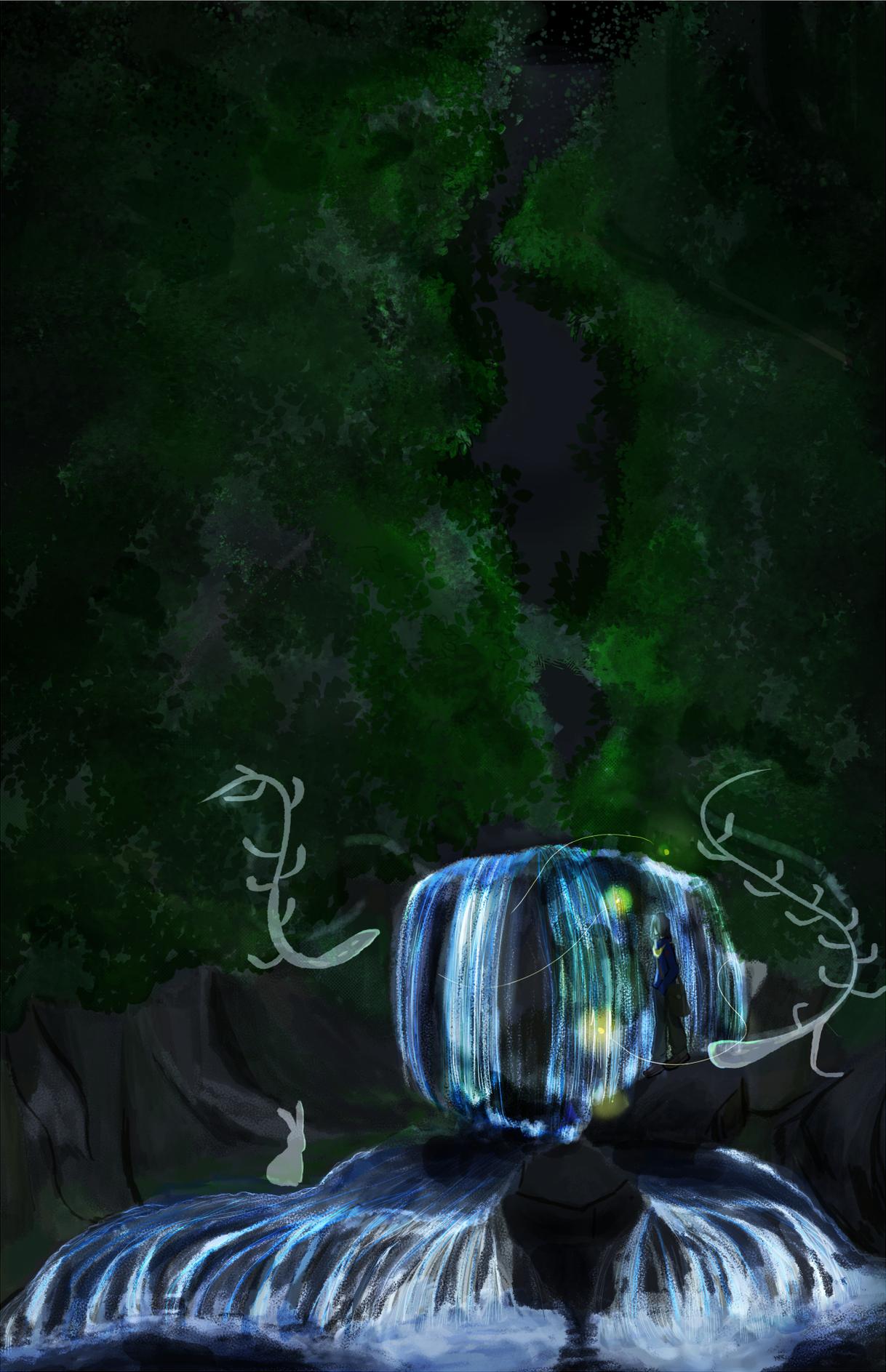
は終ぞ見られぬか、君の去し憂い世は、まだ別れこそ
よ金では別れこそ、君と夢の別れこそ。小さな青空
こでビー玉の星を拾い綿菓子の雲を眺める。ゆく日
い込まれ硝子細工の心だけが知らないままに黄昏れ
るるままに。浜辺の孤独な硝子たち、離れて落ちた
性のあった硝子たち、母の海に抱かれて、その厳し
しさにただ揉まれ生き、知らず知らずに変わり行く
しみの硝子たち、惜しみなく日を受け光るので、拾

皮肉と弔い 薫風過ぎて

3月のカレンダーとして制作した作品。(下)
3月ごろ咲き始める勿忘草とこの時期特有の別れ、より。

パネル作品 (左)
凡そ怪異や妖などの目には視えない存在を意識。





開闢

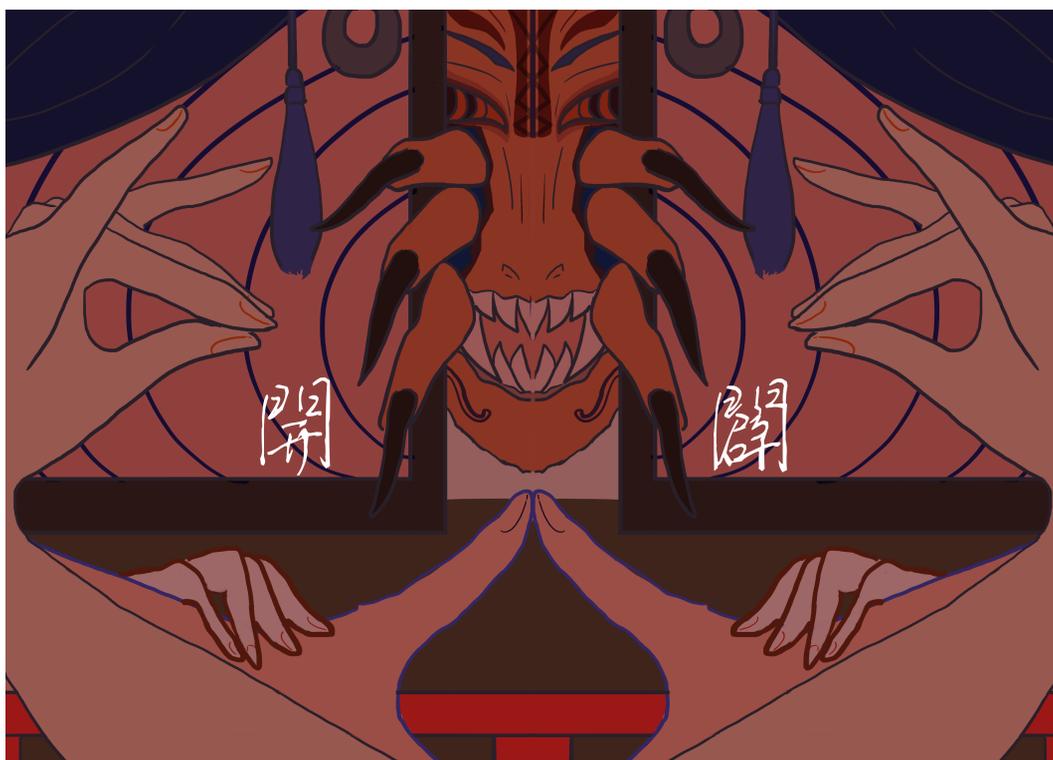
決別

信仰をテーマに表紙と一緒に描いたもの。(下)

邪心や盲目的な部分をひっくるめ、信仰。

別れをテーマに描いたもの。課題。(左)

平等に、予期なく訪れる喪うという事に心まで着いて行かず虚と現実で迷子になってしまう。



御霊我が身と別れこそ、

今と君の生きてこそ、

この世の闇すら捨て難き、

桜は終ぞ見られぬか、

君の去りし憂い世は、

まだ別れこそ知りはせぬ。

友よ全ては別れこそ、

君と夢の別れこそ、

我が身引き裂く壁と言つ。



蠱祖（創作ゲームラフ）

日本武尊（キャラクター）

課題

怨嗟と憂世をテーマにラフ制作。（下）

実態の無い負の感情と共生する。

炎と日本武尊（左）

蠱 祖

怨嗟が執着の蔓延る世界で、
その多大な力をおろそかにするため、怪異が怨嗟と真の物語



怨嗟を恐ろしき執着心とが蔓延る憂世。今世、帝。
怨嗟の均衡を保つため、そして怨嗟を断ち切るため、限られた人間たちは怨念・怨嗟と契約を結ぶ。

「目には目を、歯には歯を」 「毒をもって毒を制す」

契約した怨念たちはその契約者との役目を終えると怨を断ち切ることが出来る。
限られた人間というのほかつ怨嗟と関係が深く、それによって怨念に飲まれない人々を言う。
最初の登場人物は三人

一人目、禍宵（かしょう）・・・災いと闇、禍津日神（まろつひのかみ）を嫌った怨嗟と契約

二人目、虚縁（きょえん）・・・虚な心と縁切り、事解野命（こととのをのみこと）への恐れと信仰の怨嗟と契約

三人目、深懼（しんく）・・・人々の世界に対する恐怖心、蠱毒のための犠牲となった犬神の怨嗟と契約

正道を求めた訳では無い、正義を執行する訳でも無い、己が勝手に救われる為に今生きる話。
彼らはただ、自分自身からその怨嗟を断ち切り消し去る為に怪異や怨といった化物（人の心）といたむるに向き合っている。

これは正義のヒーローの話では無い。どこまでも人間を見つめる為に存在する

登場人物

一禍宵（かしょう）
「これが、応報？」
一最初に出逢う。禍津日神と嫌う怨嗟と契約した人間。

キャラクターデザイン依頼書

■仕様設定からバリエーションを考え出そう■

現代にいる主人公(プレイヤー)が世界各国の英霊を召喚し戦う設定

依頼内容は「英霊」のキャラクターグラフィックデザイン

過去に実在した人物をモチーフにすること

4:3の比率の四角内にエフェクト込みの全身全てが入るようにデザインする

絵柄は自由だが、線画のあるグラフィックにすること

服装、持ち物、乗り物、エフェクト(属性や斬撃など)を画面にバランスよく配置する

必ず、火・水・雷から一つ属性を選び、デザインに取り入れること

同じキャラクターコンセプトで、動きやポーズを3パターン生み出し、

3つのラフを使ってキャラクターグラフィックを仕上げよう!

キャラ名 日本武尊

属性 炎



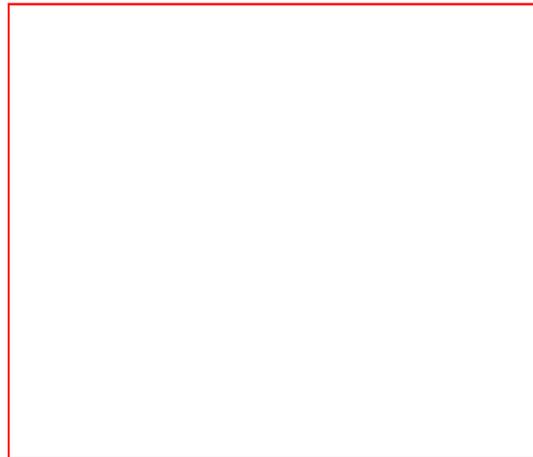
ラフ1



ラフ2



ラフ3



仕上げ用

静謐

ぐるぐる

課題

小説と小物をモチーフに制作。(下)

檸檬を読んだ時の何とも言えない静謐さと秘匿性。

ハロウィンとアイコン (左)

ハロウィンの時期に SNS で使用できる、パッと見た時ハロウィンだとわかるように。





ラフ・その他



兄弟、をコンセプトとし製作中（左）
「それが一縷の希望とならずとも」
イメージは5月、年中行事、錦鯉（鯉のぼり）

4月のカレンダーとして製作中（下）
「春、来る。つつがなしや」
イメージは、単調と無機質の街に暮らしが
確かに存在している。





逃避行おテーマに製作中（上）

鏡、現実、願いのワードを中心に置き、目を逸らしたい現実世界をイメージ。

壮大と孤独（下）

人の無力さとどうしようもない小ささをイメージ。

作品タイトル

どこへ越しても住みにくいと悟った時、詩が生れて、画が出来る。意地を通せば窮屈だ。とにかく人の世は住みにくい。住みにくさが高じると、安い所へ引き越したくなる。

