



わたしを、ぶつけろ。

高校生アトライター大賞



筑波大学
University of Tsukuba

優秀作品集

第7回高校生アトライター大賞

高校生アトライター大賞とは

アートについて自分の言葉で考え、伝える力を育む、高校生のためのエッセイのコンテストです。
2005年から一年おきに、筑波大学で開催しています。

課題 アートとあなたとのかかわりを、2000字のエッセイにして送ってください。

募集部門

- ◎制作体験 自分が作品をつくった体験をもとに書く
- ◎作品探究 アーティストがつくった作品について書く
- ◎芸術支援 アートと人々の交流について書く

応募できる人 高等学校ならびにそれに相当する公的教育機関に在籍する生徒。

賞 〈賞状ならびに記念品〉 大賞3編 / 優秀賞17編 / 入選30編 / 学校賞

応募締切 2017年10月11日(水) 結果発表 2018年1月、ウェブ上にて

表彰式 2018年2月3日

選考委員 特別選考委員(五十音順)

内田伸子(お茶の水女子大学名誉教授)
熊倉純子(東京藝術大学教授)
東良雅人(国立教育政策研究所教育課程調査官)

筑波大学教員(五十音順)

李昇姫 石崎和宏 市川絢菜 稲葉信子 上北恭史 大久保範子 太田圭 大原央聡 小野裕子 貝島桃代 加藤研
上浦佑太 菅野智明 國安孝昌 小山慎一 佐藤布武 ジョン・ヨンギョン 武正憲 直江俊雄 中墓久和巨 中村伸夫
花里俊廣 林みちこ 原忠信 福満正志郎 星美加 仏山輝美 程塚敏明 水野裕史 箕輪佳奈恵 村上史明 守屋正彦
山田博之 山本早里 山本浩之 山本美希

学生選考委員 筑波大学生

条件

2000字以内で、個人が日本語で執筆したもの。図や参考文献一覧等は文字数に含まれません。文章の題名を各自でつけてください。
小論文のように論題を設定して論理的に考察しても、体験報告や随想のように個人的な思いを中心に語っても、雑誌や新聞記事のように伝えることを主眼にしたものでも構いません。
「アート」の範囲は、美術やデザインを中心とした視覚芸術を想定していますが、執筆者が自由に判断してください。学校の美術教科書にも、多様な美術の例が示されていますから、参考にしてください。

応募方法

下記ウェブサイトの情報にしたがって原稿を作成し、インターネットから送信してください。
(学校でまとめて応募する場合は、CD-R等のディスクで提出しても受け付けます。下記住所あて、当日消印有効。)

主催 筑波大学芸術専門学群

後援 文部科学省 全国高等学校美術工芸教育研究会 国際美術教育学会 InSEA

協力 COPIC ターナー色彩株式会社 ツールズ筑波大学売店 リキテックス

企画 筑波大学芸術支援研究室

詳しい応募方法やこれまでの入賞作品等は、ウェブをご覧ください。

www.geijutsu.tsukuba.ac.jp/~awa/

個人情報の取り扱い等

インターネットで応募される場合、通信内容はSSLにより暗号化されて送信されます。ご提出いただきました個人情報は厳重に管理し、本コンテストに関する用途のみに使用します。
応募原稿の著作権は、筑波大学芸術専門学群に帰属します。応募原稿を出版物やインターネット等で公開することがあります。

お問い合わせ

〒305-8574 茨城県つくば市天王台1-1-1

筑波大学芸術専門学群 高校生アトライター大賞係

naoe@geijutsu.tsukuba.ac.jp TEL 029-853-2821 芸術支援コース教授 直江俊雄

第7回高校生アトライター大賞 選考結果

2018年1月16日 筑波大学芸術専門学群

応募総数 13 か国 551 編

都道府県	学校名	氏名	題名
大賞 (3 編、五十音順)			
東京都	東京朝鮮中高級学校	コ ユフィ	疑問を形へ
北海道	北海道札幌平岸高等学校	高橋 菜々子	ゴミはゴミ箱
愛知県	愛知県立岩倉総合高等学校	細田 詩織	「見る」ということ
優秀賞 (17 編、五十音順)			
愛知県	愛知県立岩倉総合高等学校	青山 奈央	ルドンと「黒」
東京都	筑波大学附属高等学校	蝦名 絵里花	黒の無限性
北海道	北海道札幌平岸高等学校	大町 龍司	普遍的な語り部
東京都	広尾学園高等学校	大山 未聖	襖絵は私に語りかける
茨城県	茨城県立日立第一高等学校	櫻村 宙子	共に生きる
岐阜県	岐阜県立岐阜高等学校	川合 央記	心をつなぐ折紙アート
京都府	京都府立福知山高等学校	四方 真鈴	美術が与えてくれたもの
熊本県	熊本県立御船高等学校	田中 あかり	風化する感情の美
東京都	東京女学館高等学校	月村 栄理奈	ショーケース。
大阪府	大阪府立港南造形高等学校	戸田 涼子	彫刻をつかむ
兵庫県	神戸市立六甲アイランド高等学校	中井 美咲	世界を繋ぐアートの魔法
京都府	京都市立銅駝美術工芸高等学校	永見 野乃	母体回帰
東京都	東京都立工芸高等学校	西川 菜那	ボロボロ万歳!
東京都	東京朝鮮中高級学校	パク キョンナ	果たして、ついていけるか
埼玉県	埼玉県立大宮光陵高等学校	藤本 恵里沙	「よく分からない」という気持ち
愛知県	愛知県立岩倉総合高等学校	安井 友梨	デザインと生きる
熊本県	熊本県立第二高等学校	山口 はるか	母の背中
入選 (30 編、五十音順)			
愛媛県	済美高等学校	石崎 誠人	筆は魂でできている
熊本県	熊本県立第二高等学校	石橋 優花	私の日常には芸術があふれている
東京都	東京都立小石川中等教育学校	井田 和樹	裏舞台に感じる魅力
ニュージーランド	Morrinsville College	Im Sojin	芸術とは何か
インド	DELHI PUBLIC SCHOOL SONEPAT	VISHAKH A RANA	My Connection With Art
北海道	北海道芽室高等学校	栄前田 優香	爆裂! 渋谷駅
千葉県	西武台千葉高等学校	岡田 梨花	変化していくアートとのふれあいかた
宮城県	宮城県本吉響高等学校	小野寺 穂垂	記憶～巡らせるアート～
熊本県	熊本県立第二高等学校	加来 優汰	私の中の空
埼玉県	埼玉県立大宮光陵高等学校	河田 知美	なぜ私は表現するのか

愛知県	愛知県立岩倉総合高等学校	久保石 華鈴	壊れるから生まれる
静岡県	浜松学芸高等学校	下田 明日香	あの空
熊本県	熊本県立御船高等学校	代住 芙祐香	私の薬
東京都	私立武蔵高等学校	新木 堯琉	「芸術的」→「芸術」その犯人は
静岡県	静岡県立清水南高等学校	先生 佳蓮	立ち止まることで広がる視野
岩手県	岩手県立不来方高等学校	館澤 優依	「芸術がわからない」
東京都	東京朝鮮中高級学校	チョン ユナ	言葉にできないもの
埼玉県	西武学園文理高等学校	長尾 光倫	『青を生きてみる』
埼玉県	明治学院東村山高等学校	原 美咲	フラッシュ
大分県	大分県立芸術緑丘高等学校	久松 加奈	他者を動かす力
北海道	北海道札幌平岸高等学校	尾留川 昂哉	「表現の場」、「残りかす」の話
東京都	東京都立工芸高等学校	松浦 ももか	可愛い子ほど縛りたい。
京都府	京都市立銅駝美術工芸高等学校	松久 碧花	抱かずにはいられない抗体と、 まのあたりにした時と
熊本県	熊本県立御船高等学校	松本 夕佳	脳で見る絵
宮崎県	宮崎県立宮崎北高等学校	満添 至道	シュルレアリスムの精神
香川県	香川県立高松西高等学校	村上 景真	アートと恐怖
千葉県	筑波大学附属高等学校	山本 彩乃	「ひまわり」の懐深さ
滋賀県	滋賀県立膳所高等学校	吉川 航式	毛と恥じらいと可愛さと
静岡県	静岡県立清水南高等学校	米山 由夏	代用可能なアート
兵庫県	神戸市立六甲アイランド高等学校	渡邊 真湖	万人受けという言葉

学校賞 (9校、五十音順)

愛知県立岩倉総合高等学校
京都市立銅駝美術工芸高等学校
熊本県立第二高等学校
熊本県立御船高等学校
神戸市立六甲アイランド高等学校
埼玉県立大宮光陵高等学校
東京朝鮮中高級学校
東京都立工芸高等学校
北海道札幌平岸高等学校

私には探求心や好奇心といったものがある
まりない。

私を感じる疑問は知らなくても良いよう
なものばかりだった。深く追及することも
なく、また探求心も薄かったため、「知っ
ても意味がない」と結論づけていた。

そうして私の中にあった小さな疑問達は
徐々に「意味がないもの」、「知る必要が無い
もの」として闇に葬られ消えていった。

そんなある日、新たな疑問が生まれた。
それは「ミサンガ同士をずっと編み続け
たら、どんな形になるのだろうか。」という
疑問だった。

またしても大したことの無い疑問だった。
しかし、この時、何か私の中で揺れ動
くものがあった。

それは「知りたい」という気持ちだった。
その疑問が今までのものとは違う何か特別
なものだったわけでもないのに、非常に気
になった。

私はこの時、この疑問に対して何か運命
を感じたのかもしれない。

私はひたすらミサンガについて検索し
た。しかし、いくら探しても出てくるのは
普通のミサンガばかりで、私が求める答え
を得ることは出来なかった。

そもそもミサンガ同士を編み続けるな
ど、誰が考えるだろうか。

こんなにも知りたいと思っただけは初め
てであったし、再び闇に葬ってしまうのはと
ても惜しいと思った。普通であれば検索に何
も出ない時点でとっくに諦めているだろう。

しかし、いつのまにか私は普通ではな
くなっていった。

そんな私を見た母の口から意外な言葉
を聞いた。

「そんなに知りたいのなら自分で実際に

やってみれば良い、何かを知ることは必
ず意味があるし、知って損することなど何
もない。」

そして、ただ作るのではなく、作品とし
て出すのはどうかと提案してきた。答えへ
と一歩前進させる言葉だった。

1月に行われる美術部展。テーマは「た
った今」というもので自分が生きている「今」
に目を向け、表現をするという内容だった。

今、周りで起きている様々な事につ
いて、自分には関係ないと知らないふりをし
たり、目を背けず、全ての物事は必ず自分
と関係があると考えてみた。たった今起
きている事を自分と結びつける、という意味
を込め、ミサンガを編み、それを表現する
ことにした。

こうして、部展に向けて私とミサンガの
奇妙な生活が始まった。

毎日、朝晩狂ったように糸を編み全
ての時間を費やした。しかし、8メートル、
243本の糸で81本のミサンガを作り、そ
こから3本ずつ編みながら徐々に一本の
ミサンガにしていくという、膨大な作業
で、部展までには完成することは到底出来
なかった。

結局、部展には未完のまま飾られるこ
とになったが私はあきらめなかった。

この作品をここで終わらせたくない。ど
んなに時間がかかっても必ず自分の手で完
成させようと決心した。

そして、私は夏に行われる美術展にむ
けて6月から再びミサンガ作りに挑んだ。
私は部展の製作期間の時のように血眼にな
りながらミサンガに全ての時間、労力を捧
げた。糸まみれになりながら、ミサンガを
全力で編む私の姿は、家族や友人からした
ら、まるで地獄絵図のように見えていただ
ろう。その姿を見て、友人達が心配して手
伝おうかと声をかけてくれたりもした。そ
れを全て断り、一人没頭し続けた。

ミサンガ作りを始め、約2ヶ月ほどた
った頃、私はある異変に気づいた。

それは、作品制作がほぼ自分の「生活」

になっている事だった。

部展までの製作期間は疲労を溜めないよ
うに、自分の時間や、家で休む時間などは
制作をしないようにしていたが、今回は違う。

家に帰りテレビを見ながら、家族と会
話をしながらもミサンガを編み続けていた。
朝から晩まで、学校の授業や通学時意外は
ほとんど手を止めることなく編んでいたの
だ。そして、ミサンガ作りは私の「日常」
と化し、生活の一部となっていた。

再製作を始め2ヶ月半、夢にもみた完
成だ。

編む手は止めることが出来ないほどの熱
意はどこから来たのか。

1つは全て編んだ後を知りたいという強
い気持ち。何より誰もやらなかったこと
を、自分がやり遂げてみせたいという気持
ちだった。

もう一つ、「知ってもらいたい」という
気持ち。他人からしてみれば馬鹿みたいな
もの、小さなことに過ぎないが、小さな疑
問を形にし、人々に大きな感動を与えた
かった。

この気持ちと熱意で私は最後までやり
遂げた。

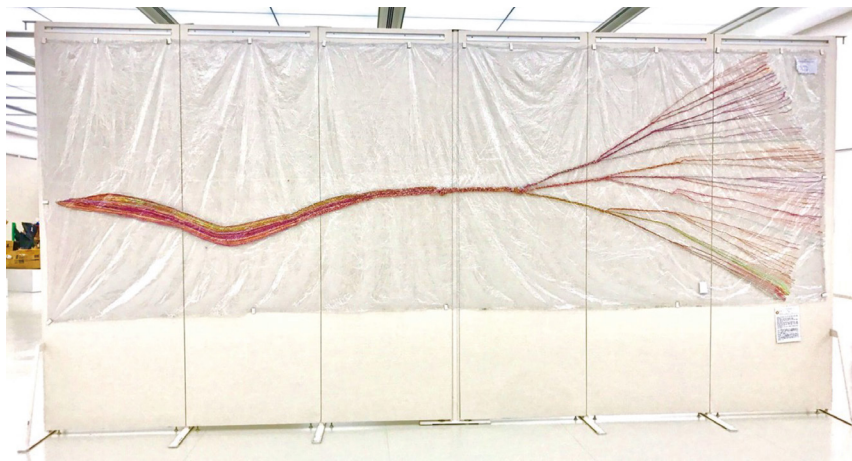
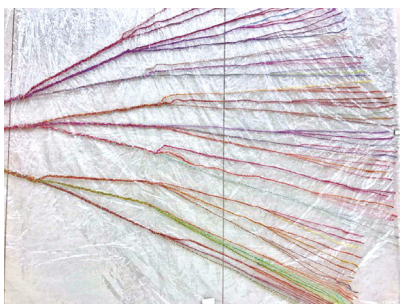
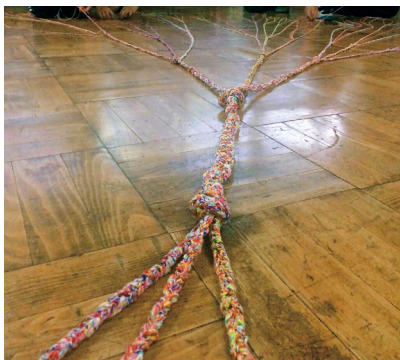
小さな疑問から始まった私のミサンガ
作りは、最後には243本の糸で出来た6メ
ートルにも及ぶ大きなミサンガとなった。
そして、ミサンガの作品は完成後、賞を頂
き全国の展示会をまわることになった。

作品は口で語ることはないが、人よりも
多くの事を知らせてくれる。直接語らな
い分、多角的に人々が捉える事で深く、広
い視野で考えさせてくれる。

私の作品も人々の心に感動を与えるこ
とが出来ればと思っている。

私が何も知らずとしないうちに、ただ生
きてきた18年間より半年ほどの制作期間
が私を大きく成長させてくれた。

私はこれから「知りたい」から始め、
それを具現化し、人々に何かを伝えてい
きたい。



コ・ユフィ 「絡」 6m × 1.6m 糸、ビニール 2017年

大賞

ゴミはゴミ箱

高橋 菜々子

北海道札幌平岸高等学校

「俺は友達なんていらぬ。宿題を見せてくれるヤツがいればそれでいいよ。」

これは私の友達が真顔で言い放った言葉だ。余りにも自分本位が過ぎたこの言葉にコイツは紛れもなくクズだなと思って引いてしまったが、妙に自分の心にピンと来るものがあった。

大量生産、大量消費。これは現在の日本の形態である。百円均一の商品を顕著な例として、ボールペンや傘、服など様々なものが数度使っては捨てられている。けれど、何もモノに限ったことではないのではないのか？ 巧妙な手口でお金を吸い取られる詐欺の被害者、上司に責任を押し付けられて首を切られる部下、身勝手な理由で遺棄される乳児。モノを軽々しく捨てる人間が、逆に軽々しく切り捨てられることもある。私たち人間は生きていく限り、誰かにいいよ



図1：使い捨て女子高生

うに使われて、必要とされなくなれば容赦なく切り捨てられる可能性を秘めて生きていくのだ。友達の発した言葉は、『人間もモノも根本的には同じ、生活を豊かに・楽にするもので必要なくなれば捨てることができる。』という一つの結論を導いてくれた。

『使い捨て女子高生』はこの考えの延長から生まれた作品だ。女性は流行に敏感で、様々なものに手を出す、すぐに飽きて見向きもなくなる。写真を撮るためだけに購入され、口を付けずに無残に捨てられる食べ物や社会問題になっている「インスタ映え」への拘りも、使い捨てに近いものがある。世の中には大勢の女性がいるが、その中でも高校生は突出して酷い。女子高校生は本気で友達を捨てることが多々ある。いじめがその最も酷い例だ。いじめる対象がいなくなれば、一緒にいた自分の仲間さえ、新たないじめの対象に仕立て上げられてしまう。私はそんな女子高生達に自分の置かれている状況を自覚してもらうべく、ゴミ袋で服を作り上げた。

「あなた達はいつ捨てられるかもわからないんだよ。」なんて。

女性は、同性だけではなく異性から捨てられることも多い。結婚詐欺の被害に遭い、別の女性と浮気をされて離婚を迫られる。望まない妊娠をしてしまった若い母親が、夫からの金銭的支援を受けられずにシングルマザーに…と、女性は結婚というイベントに関わって何かと捨てられることが多い。それならばいっそのこと、捨てやすいようにしてやろうと、ゴミ袋でウエディングドレスを作ろうと決意した。

ゴミ袋で服を作るのはかなり難しい。糸を引く力でビニールが破れてしまうため、ミシンは使えない。手縫いの力だとビニールが伸びて針は上手く刺さらない。さらに困ったことに、シワ伸ばしや印付けのためにアイロンをあてられないし、布と違い一度針で穴を開けてしまえば穴は開いたままになってしまう。そのため、裏地と表地の位置や針を刺す角度など細かく確認しながらの作業になる。手縫いのために進みが遅い。普通に洋服を縫う数百倍神経を磨り減らす精神的に辛い作業の繰り返しだが、手元のゴミ袋がドレスとして少しずつ形を成していく過程は気持ちの良いものである。

しかし、一時期その作業がどうしても苦痛な時があった。製作途中のドレスのパーツがほんの一瞬のうちに捨てられてしまった時のことだ。まさか自分の作品が捨てられてしまうなどと考えていなかった私は、大変なショックを受けた。幸いにも、無くなったその日のうちに新しく無くなったパーツを揃えることができた私は、そこまで大幅な遅れにはなっていないからと気持ちを切り替えて続きに取り掛かろうとした。しかし、自分の作品がゴミと認識されて呆気なく捨てられてしまった事実から、私はこれ以上制作を続けても周りから作品とは認められない、ゴミしか作れないのではないかと思った。それからしばらくは縫えば縫うほど心が虚しくなり、作業に熱が入らなかった。

今回の私の作品は『使い捨て』、詳しく言えば『人間もモノと同等に扱われ、簡単にゴミとなる』ということがテーマだったため、完成形から見えこしないが、アクシデントそのものも作品の一部なのだと考え、作品の中に取り込んでしまうことにした。それからは紛失が起こる以前のように作業ができるようになったが、自分がどれだけ傑作と思っている作品も、周りの人間が作品だと認識していなければ、結局それは無価値なのだ痛感した。だが、私は自分が表現したいこと全てを表現しきれていない作品こそ、真に無価値で無意味な作品であると強く思う。だから私は、(授業作品としての評価を含め)他人からの評価を気にせず、自分の思うこと、考えたことを全て作品に反映できる表現者になりたい。

大賞

「見る」ということ

細田 詩織 愛知県立岩倉総合高等学校

「見る」とは何なのか。私は他人よりもそれについて熟考する時間がたぶん多いが、未だに真相には辿り着いていない。

3歳頃から近視によって私の視力は低下傾向にあった、と母は言う。その後近視が進行し、現在では眼鏡無しでの生活はできないほどの深刻な状況にある。近視とは、眼の水晶体の焦点距離が短すぎる、あるいは網膜に至る距離が長すぎるために鮮明に物を見ることができない状態を言う。この近視の状態にある人間の見え方を視力の良い人間に説明するのは難しい。だが簡単に言うと、近視が進んでいくとだんだん物の輪郭がぼやけていき、やがて私の進行度だと裸眼では色や光の方向が認識できるのがやっとになる。近視は凹レンズによって矯正することができるものの、視力の低下がより激しくなるとゆくゆくは眼に合う度数もなくなり眼鏡でも矯正できなくなるらしい。このまま近視が進めば、やがて私の眼は何も見えなくなるかもしれない。現段階では眼鏡の度数が合うことである程度は見えているが、近視が進行しているであろうことは私にだってわかる。ある日突然何も見えなくなるのは怖い、私にとっては身近な話なのだ。

「見えなくなる」とは、どういうことか。

「見る」と「見えない」の境界線は実はかなり曖昧である。例えば私と他の誰かの目の前に林檎が一つあったとする。それが「林檎」だとして私の目に映って見えていたとしても、他の誰かの目には「赤い何か」とか「球体」としか認識されていないかもしれない。それはその誰かには林檎が「見えていない」と同じだ。

人間が外界から得る情報の約8割は視

覚情報である。その視覚情報が他人と全く同じであるかどうかは、この例が示すように必ず同じとは限らない。他人と見た物の情報を完全に一致させることは不可能である。自分と他人では目のつけどころや視線の注ぎ方、物を見たり考えたりするときの立場が違うように、視覚情報での見え方の判断の仕方も十人十色だからである。

高校1年生の時、授業で美術館観賞会に参加した際、モーリス・ルイスの「デルタ・ミュウ」という作品について話し合ったことがある。その作品は横に広がる大きなキャンパスの左右に何本かの色の柱が半弧を描くように垂れ流れるようにして描かれているものだったが、私にはただ幾つかの色彩がアーチ状になって走っている虹のようなものにしか見えなかった。しかしある友達曰く、それは「ピースサインをした時の指紋の一部を切り取ったもの」に見えたそうだ。そんな見方もあったのか、どうやったらそんな見方ができるのだと、当時大きな衝撃を受けたことは今でもはっきりと覚えている。

物を「見る」と物の見え方は同じではなく、寧ろ全く異なるものなのである。

美術は自己を主張するためではなく他人から共感を得るためにある。自分の存在をアピールするだけなら美術じゃなくても出来るが、その主張で他人に意味をのみこんで理解してもらい、それを心から受け入れて納得されて共感を得ようとするために工夫を凝らせるのが美術だ。しかし、ひとつの作品でどれほど多くの人から共感を得ることができるだろうか。もちろんどんな人間からも同等の共感を得る作品なんてこの世にはないだろう。前述した通り、ものの

見方は十人十色だからだ。理解や納得なしに他人から作品を評価されることはない。その作品でどれだけの人を理解・納得させられるかが作り手にとって大きな課題となる。

美術には「見る」ことが欠かせない。「見る」とは、自分の目で確かめ判断することで、自然に目に入った状態の「見える」とは異なる。作り手がじっくりと観察するように描きたいもの、あるいは自己を見なければ作品は完成しない。作品は制作者の小さな分身だ。作者の制作時のすべての技術や感性が作品にそのまま投影されるからこそ、自分について深く知り、心の奥まで見つけることが作品を制作する上で最も重要なことだろう。そしてそれを受け取る側、つまり作品を見る他人がいなければその作品は作品として成り立たない。「見る」美しさを伝えること、それが美術なのである。

私にとって「見る」とは何なのか。

私には「見る」こと事態が生きていることに繋がる。私は「見る」から絵を描くし、絵を描くから「見る」。誰かに何かを伝えて共感を得ようとするから、自然と物を「見る」し、自分にとってどんな伝え方ができるだろうかと自己を見つめ、絵を描いたら誰かとその感情を共有したいのだ。

私のように輪郭がはっきり見えない人は、多くないのかもしれない。視力が失われてしまうのは恐ろしいが、はっきり見えないから見えてくることもある。はっきりしていないから、自己を見つめなおそうと思うのだ。ゆっくり時間をかけて見ようとされて生まれた作品は他人から共感を得るだろう。

これが、今の私が辿り着ける唯一の「見る」の答えである。

著作権保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

優秀賞

ルドンと「黒」

青山 奈央 愛知県立岩倉総合高等学校

「黒」とは人々が思う以上に無限の可能性を持っていると私は思う。高校生二年の夏、「巨匠の作品を模写する」という課題で私はルドンの作品に魅了された。「ペガサス」という画面の真ん中に赤や青の羽をもった馬が描かれていて右下にマグマのような赤が塗られているのが印象的なパステル画だ。最初全体のイメージとなる茶褐色で雰囲気を作ろうとやりかかったが私は一つの問題に当たった。ただ単純に作品を見て見える色を塗っていただけでは奥行き感が出ないということだ。この作品ができるまでには沢山の塗り重ねがあっただろう。先を見通した下地をつくることの大切さここで気付いた。ルドンは今の私が絵を描くために必要なことを教えてくれると思い、私はルドンの生涯について調べてみることにした。

ルドンには「笑う蜘蛛」「眼＝気球」などの代表作が生まれた「黒の時代」と呼ばれる「黒」に無限の可能性を求めた時期があった。この時期に描かれた作品はどれも不気味だが、逆にそこが黒の漂わせる怪しさがよく表れていて私はすごくひかれた。それに何か不安な気持ちになる。ルドンのこのころの作品を描いていた時の心境が絵によく表れている。ただ私は余白の白があるからこそ黒の良さがより出ていると考える。それにより生きていた時代の全く違うのにルドンが生きていた毎日の空気感がじつと作品を見つめると伝わってくる。しかしなぜ、色彩で描かれていないのか、「黒」がもつ無限の可能性とは何なのか。

私は黒を今まで影など色が見えないところに使ってきた。だがルドンは陰影だけでなく「黒」に大事にししっかりと意味を持たせ使っている。それは、命だ。ルドンが「黒」で描く作品には心が表れている。「笑う蜘蛛」を例に挙げて説明すると、光と陰を表すために「黒」を使っているのだが蜘蛛も「黒」で描かれている。これは蜘蛛は生き物であるからだ。にやりと不気味に嘲笑っている表情だけでも不気味なのだが「黒」で描くことで恐怖、異様なさま、あるいは愛らしいと感じる人もいると思う。このように「黒」は多くの感情を伝えてくれる。ルドンも生命・肉体・精神などあらゆる面における本質的な色彩ととらえているといわれている。だからルドンは「黒」でいろいろな奇妙な見ている人に何かを伝えるような生き物を描いたんだと思う。

一九八〇年に次男が生まれてからルドン

の作品には今までとは打って変わって色彩豊かになり油画やパステル画が多くなった。その中でもルドンは黒を使いこなし画面の中に空間を感じさせる。特に花瓶に花が生けてある絵の「黒」の使い方に私は魅力を感じた。一見沈んだような重い黒を置いているように見えるが、逆にそれがあることで花の奥にも手が入り込むような雰囲気を作り上げているようだ。同時代に活躍したモネと比べてみると、モネは色の中に黒が溶け込むようになじむように使われているため、柔らかく優しい印象を受けた。それに重く力強いような印象のルドンとは違い、透明感がありすっと入り込める空気感を感じる。

色彩豊かになったルドンの中の絵の「黒」は「黒の時代」と何が違い何が共通しているのか考えると、色彩を使うようになったルドンは茶色、黄土色、焦げ茶色も「黒」に似たような役割を持ち使っていると考えられる。それにより黒が画面に溶け込みやすく、黒の時代のころよりも黒の主張が激しくなく不気味という印象を受けず、幻想的な印象を受ける。共通している点としては黒を躊躇することなく一目見た時に目を引く使い方をするところだと考える。

ここまでルドンの作品を見てきてルドンは茶色などを使って雰囲気を作ってから最後にはっきりと鮮やかに見せたい色、主張したい色を乗せていることが分かった。だからこそルドンの作品には濁った色がなく、はっきりと表れ画面になじみ不思議な雰囲気を作り出す。ルドンは色彩について「黒には欠けている空間的価値である。」「やわらげてくれるような喜びが含まれている。」と述べている。あくまでルドンにとって作品に色が表れても「黒」が主体となっていると考えられる。

私はルドンの色の使い方を知ったうえで「ペガサス」を見ると少しだがどういう手順で描いていたのかがわかった気がした。この絵に使われている黒はあまりはつきりとはしてなく、他の主張したい色をよりよく見せるために使われていると考える。そうした使い方により黒自体に使う意味を持ち、他の色ともなじみあい、見てみるとこの絵の世界感、空気感に入り込んでいくような感じがする。そしてルドンが始めに考えていたような命を意味した黒も表面上には見えないが制作していく段階で使ったのではないかと思った。

ルドンの色の使い方では私に今までに使っ

著作権保護のため図を省略
(高校生アールライター大賞選考委員会)

たことのないような色彩で描けそれぞれの色の意味、役割も考えながら描けたと思う。今まではきれいだと思わずあまり使っただけでこなかった黄土色を積極的に使いたく思えたとし、筆をキャンバスにポンポンと軽くたたいてなじませるような描き方を発見した。雰囲気を作る段階ではルドンっぽさが出るように気を付けながら描けた。次に黒や黒に近いこげ茶で線を描いていくところでは、筆の使い方が甘く太く描きすぎてしまった。でもそのあとで色で線に緊張感を出したり不必要なところの線は消したりすることでぐぐっと空間感が出た。最後に鮮やかな色を重ねることでルドンみたくに夢の中のよう不思議な世界観を作ることができた。これもまた「黒」を使ったからこそ奥行き感や重量感が出たためだろう。

ルドンは「黒」に多くの意味を生み出しそれを私たちに伝えようとしている。だが、絵を描く段階は一般的に黒は影や闇のようなどころに使ってしまい、色を使うことばかり意識してしまうだろう。ここでルドンのように人々が「黒」の存在する意味、あることで何を伝えてくれるのか。私もこれからそこを気にしながら描いていきたいと思う。黒は無限の可能性を持っているのだから。

<http://www2.plala.or.jp/Donna/redon.htm>

「デッサンというのはね、白と黒とで表現される世界なんだ。この紙の白と、この鉛筆の黒とでね。でもね、この鉛筆の黒は、ただの黒一色じゃない。無限の色になれる黒なんだよ。」

先生は一本の鉛筆を持ちながら真っ直ぐ私のことを見てそう言ったのです。これが先生から私への初めてのアドバイスでした。

その日私は、初めての画塾で、初めてのデッサンを体験していました。目の前に置かれたリングをまじまじと見つめていた私は、しかめっ面で、そんな赤い顔の彼とひとり格闘し、苦戦を強いられていたのです。目の前の彼は、鉛筆数本では足りないと思わせるのに十分なほどの色彩を持っていました。赤、緑、茶、黒、黄。見れば見るほど、たくさんの色が溢れてきます。そんな多彩な波に飲み込まれながら「こんなたくさんの色をもったものをどうやって黒だけで描くっていうんだ」と、ちょうどそんなことが頭をよぎり、「う〜ん」と頭を悩ませていたときでした。先生は私の隣にくると、その椅子に座り、こちらを見てあの言葉をかけてくれたのです。きっとあの時、私はきょとんとした顔をしていたことでしょう。「黒が無限？グレーってこと？」そんな風に考えていたものだから。そして先生は、

「リングを表現するにもいろいろな方法があるんだよ。例えば、リングは立体物だから手前と奥がある。こっちは茎より手前、向こうは奥。」

そう言って、先生は白い紙に3Bの鉛筆で、同じ濃度で塗りつぶされた小さな四角形を二つ描きました。そしてティッシュを1枚取り出すと、自分の指に巻き付け、2つあるうちの1つの四角形を擦りだした

のです。

「ほら、右側の四角だけ、遠くに行っただろう？」

その通りでした。右側の四角形は、左に比べて奥にあるように見えました。そして先生は、私の描いていたリングに、説明を交えながら手を加え、「これでどうだろう？」

そう言って、先生は絵をこちらに向けました。すると、白と黒だけだったリングは、多様な色を放ちながら紙の上に起き上がったのです。鉛筆の黒だけで描かれたはずのその白黒のリングは、目の前に転がる赤い顔をもったリングに近づいたように、私には確かにそうはつきりと見えたのです。そしてそれと同時に、黒の無限の可能性を、私は真正面から魅せつけられました。

黒だけれど、黒でない。目の前の紙に広がっていたのは、そんな不思議な世界でした。今まで手に握っていたこの道具も、無限の色を生み出すことができる魔法のような道具で、この紙の上にもまた、無限の可能性が広がっているんだ、と。この無限の道具を自在に扱えるようになりたい。私も、この無限の世界の住人になりたい。私の心に溢れてきたのは、そんな思いでした。それから、黒の無限性を紙の上に出すことを意識しました。すると、鉛筆の黒が紙にのるたび、その“ただの黒”は“多彩な黒”に姿を変え、今まで2つしか色を持たなかった世界が、無限の色を持った、とてもカラフルな世界に見えてきたのです。私の目の前に広がったデッサンという初めての世界は、とても面白く、楽しく、興味深い、たくさんの可能性を秘めた無限の世界でした。

それから私は、少しでも時間があれば、目の前にあるものをデッサンするようになりました。ただの黒を、無限の黒に変えて

いくために、その世界を見るために、何度も何度も描きました。色々な黒の顔を見れたときもあれば、そうでなかったときもありました。それでも私は、黒の魅せる無限の可能性に惹かれて、黒のあとを追い続けました。そして、色々描き続けるうちに、それは黒だけではないことにも気が付きました。どの色もそれぞれたくさんの顔を持っていて、それぞれが多彩な色だということです。それを私は、無限の黒から教わりました。

私は、あのときの感動を、先生が見せてくれたあの世界を、きっと忘れなと思います。なぜなら、描くことの楽しさ、面白さを再確認し、その可能性に気付かされた瞬間だったのだから。私は、あのときの感動を心に留め、これからも描くことの可能性・無限性を追いかけていきたいと思えます。私が魅せられたあの世界を、他の人にも魅せようために。

皆さんは被爆人形を知っているだろうか。被爆人形とは広島平和資料館で1973年から展示されてきた被爆再現人形である。この人形は長い間人々に戦争の悲惨さを伝えつづけてきた。しかし、今年の四月この人形は館のリニューアルに伴い撤去されてしまった。

僕は二年生になる前の春休みに広島に行った。一人旅は怖かったけどこれだけは一人で見たいと思い、親に頼んでなんとか実現することができた。呉市や大久野島などに行ったが、一番印象が強かったのが広島平和記念資料館で、とりわけ未だに忘れられない展示が被爆人形だった。写真や遺品などが並ぶ中で被爆人形は僕にはあまりに特異な存在に感じられた。真っ赤な背景の中で溶けた腕を突き出して歩く姿はとても真に迫っていて、僕は胸が苦しくなったのを覚えている。特に僕は右側の女学生のあの目が忘れられない。最初に目があったとき、何かとても重要なことを訴えているような気がした。僕も目をそらしてはいけないと思って、とても長い間見つめていたと思う。展示室を出ようと後ろを向いてもあの人形は見つめている気がして、それぐらいあの人形には戦争の悲惨さを親身に感じさせてくれる存在感があった。僕は今でもあのときのことを思い出すと暗い気持ちになる。

なぜあの人形は撤去される必要があったのだろうか。その理由としては資料館のリニューアルによって展示の方針も被爆した方々の写真や、当時の方々が実際に着用していた衣服、破壊されたレンガ壁など当時の実相をより重視した展示に切り替わるからだそうだ。あの人形については、当時を生きた被爆者の方々からは「こんなものじゃなかった。」「もっとひどかった。」とも言われていて、確かに当時の被爆者の方々の写真や絵と人形を比べると顔が綺麗に思

えたり、もっと服が破れている人もいたのだろうと思う。あるいは再現するには人数が足りないという人もいるかもしれない。でも少なくとも僕にはあの被爆人形が一番衝撃的だったし、遺品や写真も大切だけど被爆人形ほど直接的に当時の様子を再現できるものも少ないと思う。むしろ僕は人形を見てから「こんなものじゃなかった」と聞いてぞっとしたくらいだ。もう撤去されてしまったものは仕方ないけれども、僕が言いたいことは撤去されたあの人形は他の展示物と違って伝えるために作られたものだということだ。そこに実際との差があつてとしても、あそこから感じる恐怖は間違いなく人々に核の恐怖を植え付けていたと思っっている。あの人形を作品という人は少ないと思うけれど、実際との差異があつたとしても、僕はあの人形は実際に見た人にか作れない唯一無二の作品だと思っっている。

最近「この世界の片隅に」というアニメ映画を見た。戦争前後の広島市と呉市を舞台にした作品で、戦争でどんなことがあつても強く生きる庶民の姿がずっとという女の子を通して描かれている作品だ。僕はこの映画を見て当時に対する考え方がとても変わった。当時のことを調べるといつも悲惨な写真ばかりが出てきて、最初から殺伐とした気持ちになっていたけれども、この作中の庶民の生活の描写はなにより生活の実感があつて、怒ったり、笑ったり、恋をしたりする姿を見て、戦争以外は何も変わらない生活だったのかと驚いてしまった。僕がここまで「生活の実感」を感じられたのはこれが資料や写真ではなくアニメ映画という表現だったからだと思う。この映画自体はフィクションかもしれないけれど、僕はこの映画を見てより当時の実景が見えたような気がする。

戦争を伝える表現として、芸術はとても

著作権保護のため図を省略
(高校生アトライター大賞選考委員会)

図2 「この世界の片隅に」公式サイトより

大切なものだと思う。僕は絵ばかり描いているので他の分野はよくわからないけれど、戦争の悲惨さを伝えるものとしてはゴヤの「マドリッド 1808年5月3日」やピカソの「ゲルニカ」など未だに人々の胸を打ちつづける作品がある。これらの作品には、資料や写真などに比べるとあまりにも具体的な説明がたりないし、事実とは異なったニュアンスや情景などが描かれていたりもする。しかしそこには具体的な説明を必要としないもっと根源的な戦争の憂鬱が描かれていると思う。そのために僕たちはそれらの作品を前にして自分が実際に体験しているかのような恐怖や戒めを心に感じることができるのではないだろうか。

戦後72年の現在、戦争体験者の高齢化が進み、生きた証言が聞ける機会が激減している。それに伴って、当時の具体的な状況を知る術が減りどんどんあの戦争は風化していると思う。そのために広島平和記念資料館のように具体的な資料を用いて戦争の恐怖を伝える施設も必要だと思う。しかし、僕は芸術という表現によって根源的な恐怖を人々に植え付けることも必要だと思う。戦争の歴史はつづいていて、現在も、これからもつづいていくと思う。そのときに生きた証言が聞けるとは限らない。しかし、被爆人形や「この世界の片隅に」のように表現という形に変換することで、それらは普遍的な語り部としていつの時代の人々にも戦争の恐怖を語り継いでいくことができると思う。僕は戦争は嫌だ。生きている間に一個も経験したくない。でもそう心から思うことができるのも、先人の方々がさまざまな試みで今まで語り継いでくれたからだと思う。それだけに、普遍的な語り部としてそれを伝えてくれたあの人形が撤去されたことは残念だけれど、その分これからは僕たちがあの戦争を語り継いでいく責任があるのだと思う。

著作権保護のため図を省略
(高校生アトライター大賞選考委員会)

図1 撤去された被爆人形 広島平和記念資料館所蔵

優秀賞

襖絵は私に語りかける

大山 未聖 広尾学園高等学校

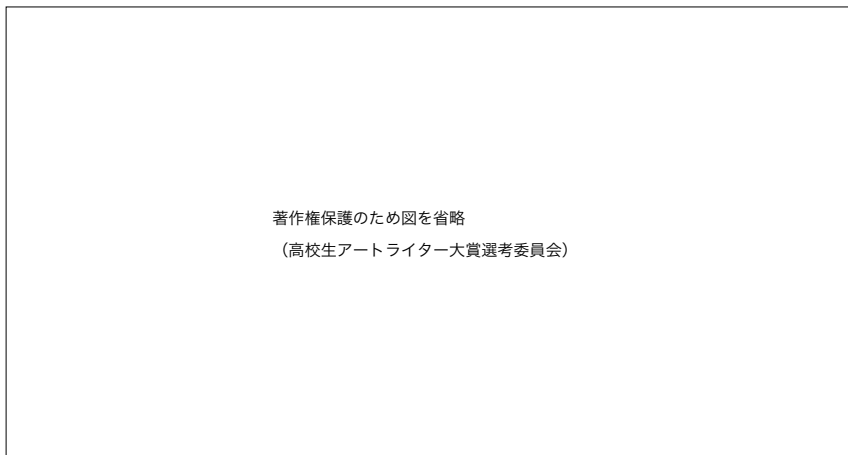
「襖絵は、インテリアであり、アートである。十六面のパノラマスクリーンを使って、季節のストーリーができていく。なるほどなるほど。諸君、今からでも遅くはない。いいから、ここに来たまえ。」

これは昨年二〇一六年七月上旬に流れていたテレビコマーシャルの台詞だ。このコマーシャルを見て、軽快かつどこか重みを感じさせる庄のある音楽と共に、黄金色に輝かんばかりの襖絵が、私の目に飛び込んできた。生き生きと描かれた鳥たちに、漆塗りの床に、襖絵がまるで池の水面に反射しているかのような美しさで映り込むさまに、まんまと目が奪われたのだった。

この襖絵は、京都にある大徳寺聚光院で創建四五〇年を記念し特別公開される、狩野松栄・永徳父子による国宝障壁画である。期間は三月から始まり約一年間。美術進路を高校一年生から本格的に目指し、授業で日本史を選択していたため日本画にも興味を湧いていた私は、行くしかないと思い立ち夏休みの期間を利用して京都に旅立った。

八月十四日、京都駅に大きく貼られた聚光院のポスターに、あのコマーシャルの絵の実物が間近で見られるのだと思い、胸が躍った。実際に襖絵を目の前にしてみると、テレビで見たような絢爛豪華で見た者を瞬時に圧倒する雰囲気とは異なり、非常に落ち着いた空間がそこにはあった。煌びやかさや派手さは無かったが、そこには人の手によって四五〇年間大切に扱われてきたであろう「インテリア」が、同時に「アート」が確かに存在していた。

部屋と部屋とを仕切る襖に、四季の絵を描く。その絵の中にどこかストーリーを感じさせる。その行為は昔の人々にとって、次の季節を心待ちにする「空間の楽しみ方」の一つの表れであったのではない。私は、あれほど静謐な空間は此処以外にどこにもないと感じた。今まで行ったことのある何処よりも洗練された静かな空間がそこにあった。それは一体なぜか。きっと、四五〇年という時を経ても、四季折々の描かれた襖たちが私に「日本の美」を語りかけてきたからではないかと思う。日本の美とは連綿と続く歴史と伝統を受け継ぎ、見る者を穏やかにしながらも強烈に圧倒する



著作権保護のため図を省略

(高校生アートライター大賞選考委員会)

図2 千住博「滝」

ものだと、今回の経験を通して私は考えた。狩野松栄の広々として奥行きをどこまでも感じさせる画風は、松栄の父である狩野元信によって確立された大画面構成を継承したものと言われる。一方、狩野永徳の『花鳥図』に表れている潔い筆致による躍動感溢れる画風は、室町時代に盛んであった水墨画と、日本古来の大和絵とを融合させ大成させたものと言われる。やがて狩野永徳は桃山時代の日本画に大きな影響を与えて桃山美術を牽引していったが、それはそこに「新しさ」があったからではないだろうか。

ところで聚光院で見た中で衝撃を受けた「インテリアであり、アート」なものも一つある。それは世界的に活躍する日本画家である千住博の描いた書院障壁画『滝』だ。鮮やかな群青色の襖に、白の滝。真っ青な襖など、かつて見たことがあつたらうか。「襖は淡かったり渋かったりする色で、普段過ごしていて落ち着くことの出来る空間を演出する」という私の固定観念は、見事に打ち砕かれた。その空間で最初に感じたのは正直、違和感と落ち着かなさだった。しかし其処にいればいるほど、流れる滝の一瞬を切り取った絵である筈なのに、襖か

ら激しい滝の音が聞こえて来るような気がした。山中でしか聞くことが出来ないような、水が岩にぶつかる苛烈な水音が、静かな寺の境内で聞こえることなど本来、有りえない。それでも季節はちょうど夏だったので、冴えた青に涼しさが想起されて次第に不思議な心地よさすら感じ、最後はもっとこの空間にいたいと思う程だった。

千住博の襖には狩野松栄・永徳父子の静穏な襖とは違った清々しい壮観さという良さがあるが、「その時代において新しい」「伝統を踏襲しつつ自らのスタイルを確立している」「見る者を感動させる」という共通点があるのではないかと。

私もいつか人を喜ばせ人の心を動かせるような「新しい」絵やものを生み出せたら良いと思っている。ただ自分が考え出したという「新しさ」のみではなく、伝統を学び、受け継いだ上での「新しさ」を探求したいと思う。それは、残されてきたものには、大事にされてきただけの理由と心に響く美しさが必ず存在すると考えるからだ。

美術を勉強してきて、新しいものを生み出すのは簡単ではないと今では心から理解しているし、新しいものを生み出すまでに何年かかるか、全く分からない。死ぬまで成し得ないかもしれないし、途中で挫折するかもしれない。今まででさえ創作活動の最中、上手いはずに放り出してしまいたいと感じる時は何度もあった。しかし絵が好きで、今まで以上にアートの魅力を知ったからこそ、初心を忘れずにやり続けたい。そうすることで、社会そして人との関わりを持った新しい表現を模索していきたい。

著作権保護のため図を省略

(高校生アートライター大賞選考委員会)

引用・参考資料

創建四五〇年記念特別公開大徳寺聚光院 パンフレット

図版出典

図1・図2 「そうだ 京都は、今だ。」 創建450年記念特別公開大徳寺聚光院 ホームページ (<http://souda-kyoto.jp/other/jukoin.html>)

図1 狩野松栄・永徳筆 聚光院本堂障壁画

優秀賞 共に生きる

樫村 宙子 茨城県立日立第一高等学校

いつからだろう？こんな思いを持ち始めたのは…。

私の父は高校の美術の教師だ。その傍ら、個人で作品制作も行っている。そのせいもあってか、記憶もおぼろげな時期から、美術館や芸術活動の場によく行っていた。また父の周囲には、美術館学芸員やアート制作活動に従事する知り合いがおり、週末となれば県内や首都圏近郊の彼らの展覧会に足を運ぶことも多かった。自宅には、沢山の作品集や美術書があったので、いつでも国内外の様々なジャンルの作品に触れることができた。特に父の専攻が現代彫刻だったこともあり、具象から抽象、その他立体作品に関わる書籍や資料が多くみられた。また、壁には父自ら制作した小作品も何点か飾られていた。(どれもレプリカだと思うが…) ウォールホールのシルクスクリーンやロスコのポスター、エッシャーのリトグラフなども掛けられていた。そして、カルダーのモビールが室内の僅かな風に漂いゆらゆらと揺れていた。…ゆらゆらと。それまでの私は、父からの強い影響と、父を取り巻く環境の中で美術と共に生きてきた。私自身の意思は無視して…ただ、ゆらゆらと。

私は美術が嫌いだった。何者かに押し付けられている感じがした。かといって、父が嫌いなわけでもなかったし、反発や反抗心の表れでもなかった。むしろ、美術に関わる父を尊敬していた。友人と美術談義する姿に、憧憬の念を抱いていた。父は一人で作業することを好んだ。だから自宅にアトリエはなく、制作する姿をほとんど目にすることもなかった。幼稚園、小学校時代の夏休みのポスターや絵画制作は、父がアドバイスをくれたおかげで入選、入賞することが多かった。父の言葉は「丁寧に、集中して作品と向き合うこと」だった。「静かに黙々とひとり(独り)でつくること」が、

当時、父から受けた私の美術だった。高校生になってからは、家で絵を描くことが少なくなっていた。そのかわり、学校や予備校などで描く機会が増えた。気の合う仲間とおしゃべりしながら、気楽に自分で思うがまま描くことと、今まで感じたことのない自由さを満喫することができた。その一方で、いつもどこかで美術に対して後ろめたい感情を覚えていた。

よく行く美術館の中でも、水戸美術館は私にとって特別の場所だと思う。今でもここに来ると、親戚の家に遊びに来たような落ち着いた感覚に包まれる。高校1年生、私の居場所がここにあった。高校生ウィークに参加したことがきっかけとなり、水戸美術館主催の様々なイベントに参加する機会ができた。延べ2年間に渡り、「おとなの美術部」や「ぶぶんぶんかさい」、「面白建築研究会」の参加、スタッフとして関わってきた。なかでも「おとなの美術部」は、私自身の思いに見合ったイベントだった。テーマや活動場所は様々、様々な職業の様々な世代がここに集まり、意見を交換し合う。私など考えつかないような面白いアイデアもあれば、くだらないアイデアもあった。その空間が新鮮で好きだった。完全に、これまで関わってきた美術とは異なる形だった。現実には、何も描かない。ものを作らない。そのかわり、皆で出し合ったアイデアがイメージとなって新しい何かを生み出していく。最初はぼんやりとしたイメージが、全員の頭の中ではっきりと見えた時の感動は計り知れない喜びだ。それはまさに「創造するコミュニティ」の理想的なカタチだった。ここでの北澤潤氏との出会いは、以後の私に大きな影響を与えてくれた。

昨年開催された「県北芸術祭」でも、北澤氏監修のプロジェクトに参加した。今回の「県北芸術祭」のプロジェクトには、地

域密着型の強い思いを持って参加したアーティストもおり、近隣の地域住民との関わりなくしては成り立たない作品も多く見られた。私が参加した「リビングルーム」も、そんな地域密着型プロジェクトの一つだった。歴史ある古めかしい商店街の一角に佇む空き店舗。以前は賑わっていたであろうその店内に、近隣から集められた家財や日用品が並ぶ。訪れる地元住民は、思い思いの「かけら」を持ち寄る。時には「わらしべ長者」のごとく、物々交換をしたりして。何もなかった空間が「ひらかれた居間」へと変貌していった。ただ人々が商店街を往来し、店舗＝作品に出入りすることで、作品を完成へと導いていく。この場にいと、どこか懐古趣味をくすぐられたかのようで、私も含めた全てが穏やかな空気に包まれた。「初めにアートありき…ではなく、多くの人が集い、そしてアートが生まれる。」探し求めていた答えに、やっと出会うことができた。そして、私のこころは充実感と安堵感で満たされた。今、私は美術が好きだ。

常に、人は何かと共に生きている。私は生まれた時から美術と共に生きてきた。美術と共に生きる。それは特別なことではなく、人々の日常に溢れているありふれたことなのだ。今後も、私は美術と人々の橋渡し役として、彼らと共に生きていきたい。

引用・参考資料

北澤潤八雲事務所 (<http://www.junkitazawa.com/>)

リビングルーム | 商店街の空き店舗を「居間」に変えるアートプロジェクト

(<http://www.livingroom.junkitazawa.com/LIVINGROOM/top.html>)



プライバシー保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

北澤潤《リビングルーム鯨ヶ丘》(左：外観、右：室内の様子)
2016年9月-11月 茨城県常陸太田市鯨ヶ丘商店街 旧コウワ(店舗)

優秀賞 心をつなぐ折紙アート

川合 央記 岐阜県立岐阜高等学校

たった一枚の紙からアートが生まれる。折紙は誰もが手にしたことがあるだろう。僕は物心ついたころから折紙を折っていた。幼少の頃母がよく折紙を作るところを見せてくれた。僕は母の手先と折図をじっと見ながら自分にもできるかもしれないと思った。幼稚園になって初めて一人で折図に沿って作品を作った。順番に折ればできるのだと折紙の面白さに目覚めた。

それからというもの、毎日折紙を折った。図書館にある折紙の本を片っ端から折った。物足りなくなると海外から本を仕入れたりした。折紙は何枚かの折紙を合わせて作品を作るユニット方式がある。僕はユニットも好きだが、やはり、一枚の紙ではさみも使わずに仕上げる方式が好きだ。90度の角を45度に折り、22.5度に折り、次第に無機質な線が立体になるのが楽しい。多いときは250以上の工程をひたすら折図と対話する。

小学生の頃、あまりにも折紙に夢中になっている僕を見て父は折紙学会のイベントに僕を連れて行ってくれた。そこでは、日本を代表する折紙作家たちが新作の作品を発表したり、直々に僕たちに教えてくれるという教室が開かれていた。そのとき、ぼくはただ折れるだけのひよっこである事に気が付いた。僕は本でしか見たことのない折紙作家の講義を受けながら必死に折った。講師の人だけでなく参加している人も自分なんかよりずっとレベルが高かった。僕が使う折紙より遙かに小さな折紙で精巧に薔薇を作る人、展開図だけで立体にしていく人もいた。こうやって僕の小学校時代は全国あちこちの折紙学会のイベントに参加して様々な作品を鑑賞し、自分の腕も磨いていった。

僕が折紙作家の中でも好んで折るのは神谷哲史さんの作品だ。神谷さんの作品は空想のものが多く、例えば、ペガサスやドラゴン、不死鳥などがある。ギリシャ神話に出てくるものもあり、僕はその作品を折るときまるで異次元を飛んでいるような感覚に襲われる。誰も見たことのない空想の世

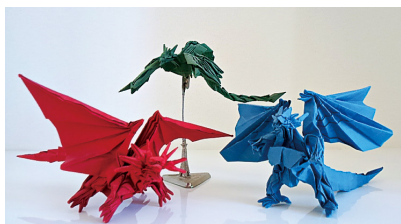


図1 川合央記(折図 神谷哲史)

界を一枚の紙で表現するのは紙による神への挑戦だ。

ちなみに折図で公開されていないので折ったことはないが、エリック・ジョワゼルさんの作品は神々しさを感じる。無題の作品だが、盾と斧を持った長い鬚の銅像はその精密さに目を奪われる。西洋の有名な銅像にすら見える。一枚の紙をここまでアートに昇格させる彼の力量に感嘆するばかりだ。

残念ながら、まだ僕は独自の作品というのを作っていない。折図通りに折るのと新たな作品を折るというのは別次元のことのようだ。それでも、僕にとって折紙は人と人をつなげる大切なツールとなっている。中学生のときは、クラスメートや保育園に折紙をあげたりしていた。リクエストを受け付け、好きな色を聞いて折る。空想の生物ペガサスは人気で僕は一時間ぐらいかけて折る。リクエストしてくれた人のことを思いながら心を込めて折る。きちんと独立して立てるように調整をしビニール袋に空気を入れて壊れないように折紙をそっと入れる。そして、リクエストしてくれた子に作品を渡した瞬間、ぱっと笑顔になり有り難うと言ってくれる。僕は、それだけで嬉しう。だから今でも頼まれると時間が許す限り折るようにしている。

でも、僕には一度も折紙をあげたことのない男の子がいた。彼は同じ学年だったが、発達障害で別のクラスにいた。たまに音楽と一緒にいるぐらいでしゃべることもなかった。

僕は今年晴れて高校生になった。彼は特

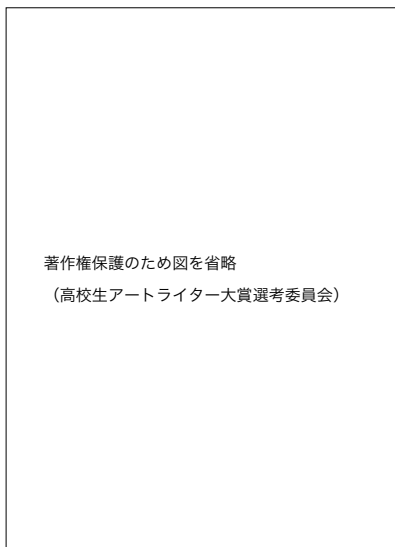


図2 エリック・ジョワゼル

別支援学校に行ったようだ。しかし、入学してしばらくして急に亡くなってしまった。僕はその話を母から聞き、どうしてこんなに若くして亡くなる人がいるのだろうと悲しくて仕方がなかった。母は彼の母親と親しかったので、お参りに行くと言った。僕は迷わず一緒に行くことにした。でも、その前に僕ができることは何だろうと考えた。折紙しかないと思った。何色が好きだっただろうかと考えた。彼に合う色は水色だと思った。何がいいかと考えた。中学のときみんながリクエストしたペガサスにした。僕は彼の事を思いながらひたすら折った。

お参りの時、僕は、彼のお母さんに彼にこの折紙をあげてほしいと言った。お母さんはびっくりした顔をされてこう言われた。「これはあの子が好きだった色よ。どうして分かったの」

彼は空が好きでブランコに乗るときや風船を持つとき空をよく眺めていたとのことだった。

「早くお空にいつてしまったけど、ペガサスと一緒に飛び回るよ。有り難う」お母さんは彼の位牌の横に僕の折紙を置いてくれた。

僕の折紙をアートと呼ぶのはおこがましいが、折紙は時を超えて想いを伝えることができるものだと思う。今後も一枚の折紙から心に響くアートを鑑賞したり作っていききたい。

図版出典

図1 『神谷哲史作品集』おりがみほうす 折図に沿って川合央記が折った作品(左からエンシェントドラゴン・不死鳥・ディバインドドラゴン 2015年作)

図2 『折紙のマジシャン エリック・ジョワゼル』(<http://www.origami.ro/> 2017年10月5日アクセス)

優秀賞

美術が与えてくれたもの

四方 真鈴 京都府立福知山高等学校

中一の秋、バスケットボール部を辞めた。理由は突発性難聴になり、頭痛やめまいで運動が思うようにできなくなってしまったからだ。私の通っていた中学校は全員何らかの部活動に入らなければならなかった。運動ができなくなった私には、美術部という選択肢しかなかった。なぜなら、文化部は美術部しかなかったからだ。絵が得意でない私にとって、乗り気にはなれない選択だった。私は正直「嫌だなあ」という気持ちがあった。仲の良い友達と一緒にバスケットボール部に入部していたので三年間楽しみながら部活動を頑張ろうと思っていた。しかし、急に病気になり、学校へ元気に行ける日も減り、大好きだったバスケットボール部を退部することになった。なんだか今までと全く違う暗い世界に放り込まれたように感じ、十三歳の私は、今まで感じたことのない孤独な世界、閉じ込められたと感じた。

私は人物や風景、動物などの写実的な絵がどうしても苦手だった。だから、美術部に入ってもやっていけるかととても不安だった。しかし、美術部に初めて行った日、先生から渡されたのは、画用紙ではなかった。「何でもいい。皿でもコップでも花瓶でも、好きなものをつくってごらん。」と渡されたのは陶芸用の土だった。私の心の中を表現していると思うくらいその土はひんやりしていた。始めは何を作ろうかぼんやりしながら土をこねていた。そのうちだんだんと夢中になり、時間を忘れていた。いつの間にか土は皿になっていた。ただの塊だった土が、私の手で皿になった、なぜかそれだけのことが嬉しかった。それから徐々に放課後の部活動の時間を楽しみに思うようになっていた。入部したばかりの頃は楽しくお喋りする友達はいなかったが慣れてくると、私に話しかけて来てくれるように

なった。そして制作をしている時もたくさん話をした。ある時、ふと美術室の中を見渡してみると、おだやかで優しい笑顔であふれていた。

私は美術部でたくさん作品を作った。それは今でも家に置いてある。それを見るたび、私は中学時代を思い出す。病気になって、とても辛かったこと。身体だけでなく、普通に元気に部活動をしている同級生を見て心が痛んだこと。しかし、美術部の私が作った作品にはそんな悲しみはこもっていない。美術部で友達と話して楽しかったこと。作品作りを心から楽しむ自分がそこにはいる。作品を作り、友達と話しているうちに、だんだんと心を開いていった。私は美術部での活動で癒されていたのだろう。

最近、「アートセラピー」という言葉を知った。アートセラピーとは、言葉にできない心の中のモヤモヤしたものを、絵に描いたり物を作ったりすることで表現し、目に見えない心の傷を癒す心理療法のひとつだ。十三歳の孤独を抱えた私は美術室でアートセラピーを受けていたのだ。好きな色や形、柄を使って作品を作ることで当時の心のモヤモヤを発散していた。暗い世界にいた私を救ってくれたのは美術室で過ごした時間だった。当時の美術の先生は美術室に集まってきていた生徒に一番必要なのは描写力を高める指導ではなく、心を自由にする時間をつくってやることだと思っていたのだろうか。だからあえて写実的な絵は描かせず、自由に表現できる制作をいつも用意して待っていてくれていたのだろうか。とてもありがたいと思う。そのおかげで私の心の傷は癒え、元気を取り戻し、高校受験に向けてエネルギーをもらえたのだから。

高校二年生の現在の私は、憧れだった高校に進学し、放送部に入り、サッカー部の

マネージャーもしている。中一の私には想像できないくらい高校生活を謳歌している。体調は良くなって元気に運動もできる。「高校生活って楽しい！」と思える。あの時、あのまま暗い世界にいたら今こんな風にはなっていない。一度抜け出せたから前に進んで行けるのだ。

私は大学で心理の勉強をしたいと考えている。人間の「こころ」を学び、他人の苦しみを理解し、寄り添える人になりたい。そして将来はスクールカウンセラーになり、悩んでいた、苦しんだりしている子ども達の力になりたい。そのために一番興味のあるアートセラピーを学びたいと思う。アートセラピーを使い、傷ついたり子ども達に力を与えたい。悩みや苦しみは簡単に言葉にはできない。しかし、色や形に表すのは意外とできる。そして生徒には、心を開いて学校生活を送ってもらえるようにしたい。私は、自分の経験からそう考える。

美術が私に与えてくれたもの、それは楽しさであり、癒しであり、友達であり、心の開き方であり、元気であり、将来であり、未来であった。私は美術に救われた。救ってもらった。だから、苦しんでいる子を同じように救って生徒達が前に進んで行けるように力になりたい。私は美術の力を信じている。

優秀賞 風化する感情の美

田中 あかり 熊本県立御船高等学校

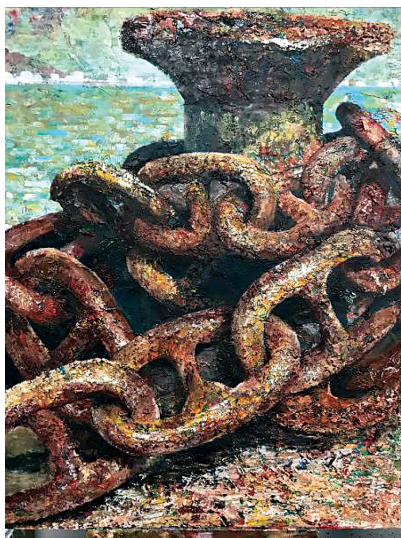
錆と人間はよく似ている。私は、錆と失恋した女の子の姿を描きたいと思った。

錆は長い時間によって生み出される。私はあの風化した重々しさが好きだ。

雨に打たれ、カンカン照りの日差しに晒されいつのまにか、ピカピカだったはずのものが分厚い錆に覆われている。人間も同じだ。はじめは真っ白だった心も、辛いことがあったり、悲しいことがあったり、楽しいことがあったり、ひとを妬んだり、たくさん感情が重なっていつのまにか汚れてきびていく。一見すると悪いようにも感じるが、私は純粋な人間よりも多少汚れている方が深みがあって好きだ。両者の違うところといえば、経過した年数や環境そして表情。錆の表情を感じるのは難しい。しかしよく見ると色や質感がそれぞれ違う。赤茶色だったり、金色だったり、白っぽかったりしている。

これまでに、錆びた鎖の絵を描いたことがある(図1)。描いていく中で錆のちょっとした変化や、場所によって様々な質の違う錆があることが分かった。その変化が面白いと感じた。

一方人間には沢山の表情があり、「喜怒哀楽」に例えられるが、それだけでは言い表すことのできない複雑な感情もある。私にとって人間の最も美しい表情の一つは失恋した人の顔である。「幸せだった」「別れて正解だった」「あなたしかいない」「もう一回遊園地に行きたい」。そんなことを想っているような表情がなんともいえない美し



(図1) 田中あかり《経過》
F50号 油彩 2017年

さだ。

先日、友人の女の子が失恋した。私は彼女に写真を撮らせてもらいたい頼み、二日間で465枚を撮影した。どの表情も私の心を動かす。その中で一番目を引いたものがあつた。私は作品の主演としてそれを使うことにした。そして背景には大きな錆を据えた。

錆の上で白いワンピースを着て失恋した女の子がリングに手を伸ばし見つめる(図2)。ごく普通の構図かもしれない。「面白くない。」と、ドガなら笑うだろう。確かにドガほど面白い構図ではない。でもこれにはものすごく拘りがある。作品の題名は「生きる」。この作品は失恋した彼女の感情そして錆の強さを表す。

「白いワンピース」

これは無感情を表す。脱力感。「もうあなたの色には染まりません」、「あなたに興味はありません」、「あなたのことは忘れません」。白のワンピースだけでこんな言葉が聞こえる。無感情の中で強く生きる姿を見出す。

「りんご」

リングというとうやう白雪姫というイメージが強いらしい。だがここではリングの赤とワンピースの白は、感情の有無を表わす。赤は情熱的な感情を持つ色であり、りんごは当時彼女が交際をしていた彼に例えている。彼女からは感情というものが消え、一方の彼はきっと他の子を好きになる。

「髪は女の命」

そんな言葉があるが、その髪は左右に振り乱されている。命である髪にすら意識が届かない状態が彼女の悲しみを通り越した無感情を表す。

「錆」

背景は分厚い積層となり、崩れそうな体を鎧のように守っている。今の彼女を支えられるのはそんな錆しかいない。

錆の上で辛い顔でリングを見つめ、手を伸ばす。頭の中では彼への未練を断ち切っている、心の奥底では彼のことを忘れられずにいるのだ。「離れたくない」「置いていかないで」そんな様子だ。彼女の身の上話を聞いていなくてもどれほど辛かったこ

とかと想像できる。

果たして私に描けるのか。彼女と同じ感情を持って描けば少しは伝わるはずだが、私はまだこんな感情を抱いたことがない。不安だ。いつそこんな感情になってみたいと思った。かく言う私も以前失恋したことがある。でも私は何とも思わなかった。悲しくもない。辛くもない。いつもと変わらなかった。私は彼女のような感情にはなれなかった。単に「信じていた人からの裏切り」。私にとってはこれが失恋だ。

幼い頃はひたすらに明るかった。沢山の人が笑っている、そんな楽しい状況が好きだった。まして錆なんて眼中になく、むしろ嫌いだった。どちらかと言えば一般的に綺麗とされるものが好きだった。自然風景というなら「海」、絵画で言うならルノワールの「ピアノに寄る少女たち」である。「学校」という狭い世界で辛い経験をし、私は変わったのかもしれない。でもそんな自分を嫌いになったことはない。そんな自分には今しか巡り会えないと思っているからだ。

私と彼女のおさまりきれないくらい大きな感情はF80号のキャンバスに詰め込むことにした。本当に私に描き切ることができるかとても不安だ。でも、それ以上に描きたい気持ちが今は勝っている。そして作品を見て、多くの人に彼女の生きる強さを感じてほしい。



(図2) 田中あかり《生きる》
F80号 油彩 2017年

優秀賞 ショーケース。

月村 栄理奈 東京女学館高等学校

母がファッションデザイナーであることに何度押しつぶされそうになったことか。母お手製のバスカードをもらう時でさえ、その表紙のデザインを見て少し悲しい気持ちになった。私には絶対描けないから。灰色のねっとりしたようなものが私を包んでいくようだった。劣等感だろうか。小学校の頃図工での作品作りでは、悔しい気持ちはするものの、毎回母のアドバイスを参考にした。そのお陰か、私の作品は常に生徒代表として玄関に飾られていた。はあ、悔しい。もちろん制作は自分一人でやったのだが、原案は母。誰にも言えず、ひたすらみんなからの褒め言葉が結果的に私を責めるように感じた。『ママの作品なのでは?』と。

しかしその感情が私を突き動かしてくれた。自分にしかできないアートを求めるきっかけになった。つまり手当たり次第いろんな作品作りに挑戦した。そのうち、『ツッキー(友達から呼ばれている愛称)は我が道を行くって感じがする!』と言われたときは意識的にそう見られようとしていなかったからか、涙が出そうなくらい嬉しかった。報われた気すらした。動物の横顔をテーマにした線画の作品を立案から制作まで一人で無我夢中になって創作した結果、あるコンテストで入選することもできた。嬉しい限りだった。でも私は、まばらなアート活動をするよりも母のように<何か一つ>を極めたい。そんな中で出会ったのが刺繍だった。極めるという行為はとても難しいが刺繍し始めて2年、やっと自分のものになってきたと思う。

私の<刺繍アート>は、制作過程のどの瞬間を切り取っても一つの作品となりうると自負している。まだ刺していないむき出しになっている白い部分は、それまでに形作られ浮き出ているものを引き立たせ、それはそれで<アート>として成立しているかのように感じる。(図1)制作するとき



図1 制作途中

は常に、刺繍がアートとして成立するために必要なものは何かという疑問を念頭に置いている。つまり衣服のワンポイントに刺繍をする、ハンカチに名前を刺繍することとははっきりとした違いを生み出したいのだ。刺繍アートという行為は、一つの立派な『作品』としての魅力や意義を兼ねられたとき、その作品が自分にとって誇らしく宝物のように感じられ充実感でいっぱいになる。

『牡馬の横顔』(図2)では三ヶ月という比較的長い制作期間を経て完成させた。平面的であるはずの刺繍を立体的にするためには趣向をこらす必要があったからだ。でも結局、配色・モチーフなどは自分の中で用意されていてそれをそっくりそのままひと針ずつ写し取っていくだけに過ぎないので単純作業が続く。創造していくうちに沸いた感情が作品についてきては作品が感情を追い越す、そんな感覚だろうか。不思議な感覚である。掴みようのないものに手を伸ばしたはずなのに、手の中にはしっかりとそのものが感じられるというよう。これがインスピレーションと呼ばれるものかもしれない。単純な作業だと述べたが、ひと針またひと針と縫っている間は自分でも全てを把握できないほど、頭の中で様々な空想や妄想を巡らせている。するとふとした瞬間に、考えていることとその針を通して目の前の作品が、雰囲気だったり意味合いだったりのところで合致することがある。それは不透明で見えにくい、私にとってそういう合致は制作過程において、より作品に重みを出すのに大変重要な行程となる。ここまで刺繍に投身するようにな



図2 『牡馬の横顔』



図3 制作途中

ると、自然とプライドが育ってくるようでそれがまた次の作品へつながって行く。現在制作途中である作品(図3)では前回作品を超えられるようにサイズ感と精密さのレベルアップを図っている。

幼い頃、もはや私を苦しめるだけの攻撃だった母のアドバイスは今や欠かせないアイデアの一部となった。もはや敵だったアートは今や欠かせない生きがいとなった。論理的にアートを語るのではなくガンガン自分なりに突き進んで行くこの感じ!絶対に<アートをする>ということは何にも変えられない。ああ、本当に楽しい。

私は、私に大事にされなかったショーケースの中の私の作品たちを懐かしく思う。自分の手から離れたところにポツンと置かれてしまっていたあの子たちは、今、紛れもなく私の原点となっている。

深い、これは底があるのかもわからないな。そう呑気なことを言っている間にわたしは彫刻・立体に溺れてしまった。

彫刻を始め、水粘土を捏ね始めたのは高校に入ってからだ。ずっと彫刻がやってみたかったわけではない。立体物をつくるのが特別得意だったともいえない。しかし自分もなにか作ってみたいという呑気な好奇心をきっかけにこれほど視野は広がっていくのかと、これほど道は広がっていくのかと思うと内心ぞつとした。好奇心や興味の基準は自分の中にあるが、広いほど知らなかったことを知ることが出来るいい機会を設けられ、その中で出会ったものにビビッとくる感覚である日から突然目覚める、ということがある。その間で、私が美術の道から逸れたり、また彫刻とは別のものに目覚めることが起きるといことも考えるうるなんて思えない。それほど、彫刻と出会えたことで広がった世界や、尊敬する部活の先輩や顧問の先生、展覧会などで知り好きになった作家や作品との出会いがいまの私を成形する上で必要不可欠なターニングポイントなのである。

今年の夏、年に一度の高校展のため制作した作品がある。

「息をひそめる」

粘土で原型を作り、石膏で型を取り、樹脂で完成させる。昨年の夏、冬、から三回目となる樹脂作品だ。前回の作品のリベンジがしたくて、今回も粘土で原型を制作し始めた。表現したいことは、息を潜ませている空気、それを取り巻く喧騒のような緩やかな棘のようなもの。前者を人体で、後者を地山から湧いてくるようなイメージで表現をする。テーマを深く追及するため考えていたことは、なぜそのモチーフに魅力を感じるのか。作ろうと思っていたのは中

性。女か男かという枠に囚われなくとも輝く美しさを創りたかった。天使のように、どちらでもないがどちらでもあるという存在。現代社会の大きい流れの中力強く立っている一本の木のような存在感を放つ、という印象もあった。そんな遅しさがいいと思った。制作に取り掛かった。ポーズは自然とできていた。モデルは友人のあの子に頼んでみよう。

骨組みや、内臓を意識して肉を付けていく。肉を付けていくとだんだんいいところで皮膚という表面が顔を出し中の構造については考えているのかいと問いただしてくる。ああ、聴いてほしくなかった。鎖骨や肩甲骨の動き方やハリがわからない。手が止まってしまった。写真の資料だけでは…どうしたものかと、解決策を練るために校内を歩いてたら丁度三年生の優秀なポートフォリオの展示がされていた。彫刻部の先輩の名前だ。そうやって先輩方の経緯を辿ってゆき、目に留まったのは先輩が私と同じ学年の時に制作された作品のモデルを精密に温かみを帯びて捉えているスケッチ。感謝をするようにそこを後にしすぐに部室に戻った。撮らせてもらった写真と人体の本をもとにスケッチをする。ここが暗くなるということはへこみが大きいということではないか、肩を変えるべきだ、こここここの筋肉は繋がっているなど発見だらけであった。こんな基礎的なことを怠っていた自分が恥ずかしい。だから冬に作った人間の腕の関節は取れてしまったのだ。その後やはり写真を撮り直し制作に取り掛かった。やはり肩甲骨がうまくいかない。面をとらえるとわかっているのだが停滞してしまう。それと同時進行で地山を盛っていく。彫刻・立体を鑑賞、制作していくなかで不思議だと思ったのは、手や目、筋肉でさわる、という感覚だ。今自分がおもう

それはざらざらしているかツルツルしているか、直線的であるか変化があるのか。私の思う、息をそっとひそませる脅威について考える。それと同時に、空間に落ち着いてしまっている「静」となる人体が構成する空間に、バランスがいいように私の中の「動」という空気の変化を流動的に落とし込む。

そしてまた肩甲骨と対峙する。心地よい。苦しくもがきながらも私たちは作品を制作するというをやめない。ここはどこだろうか、彫刻とはいったいなんだろうか。突き放されながらもしがみつこうとする。そう、激しい大海原だ。時に私を基礎で殴り、時に難題を押し付けては自分でつくるといったことだろう！と言ってくる。確かにそうである。アートの激しさ、寛大さ、厳しさだ。しかし彫刻、ここにきて良かった。圧倒的な流れに身を任せるのではなく、いっそ潜水をしていった今年の夏。苦しみのなか進んでいくことで今までやってきたこと、後悔したことが実になった感覚がある。

結果は初の奨励賞であった。全部繋がった、と思った。海の中でふと息ができるようになった先で改めて感じる、本当に底がなさそうだなという恐怖感。それと同時にやってくるこれだけまだ自分を受け入れてくれるのかという安心感。それからはもう逃れられない。彫刻に、溺れる。そういえば一年生の時、部活紹介のパンフレットでみたフレーズであった。

優秀賞

世界を繋ぐアートの魔法

中井 美咲 神戸市立六甲アイランド高等学校

「アート」は自己と外界を繋げるコミュニケーションのきっかけを創造する「魔法」である。現代におけるアートとは作品を通して間接的に鑑賞者の心に問いかけるものであり、社会にも何らかの影響を与えるものである。そこで私はアート作品が発生させるコミュニケーションについて着目した。

現代のアート作品は、表現技術の能力の高さよりも、アートと人が生きる現代社会の関係を持たせることで芸術的価値を追求することが、全体的な傾向となっている。鑑賞者が作品のコンセプトを理解してはじめて作品の価値を見いだす。鑑賞者の「思考」を促す作品が増え、アート作品と人との繋がりがより重要視されるようになった。

アートと人間の関係性を象徴するような作品がある。レアンドロ・エルリッヒ作の『スイミング・プール』だ。この作品は、一見深く水で満たされているただのプールのように見える。しかし実際はガラスの上に水を10cmほど張り、ガラスの下は空間になっていることにより、ガラスの上にいる鑑賞者が下の空間にいる鑑賞者を見ると、あたかも水の中に人がいるように魅せる作品だ。(下図)

私はこの作品を通して印象的な出来事を経験した。私が16歳の頃、金沢21世紀美術館を訪れ、同作品を鑑賞していた時のことだ。周りには騙し絵のような作品の構造を面白がっているのか、小さな子供が沢山いた。そのうち子供の一人がプールの中の人に向かって手を振っていた。プールの中には外国人観光客の集団がいて、彼らも

また水面の上にいる子供に手を振っていた。その光景を目にした私は強い驚きと感動を感じた。子供と大人、日本人と外国人。年齢も国籍も違う者同士がアート作品を通してその瞬間確かに「繋がった」のだ。私も、水中に向かって手を振ってみると、カメラを手にしていた女性が手を振り返してくれた。普段は学校の廊下ですれ違う全く面識のない同級生に手を振ろうなんて絶対に考えないことなのに。

『スイミング・プール』は人と人を一枚のガラスと水で区切ることで、通常の生活なら起こり得ないようなコミュニケーションを発生させたのだ。

このようにアート作品は、自己表現だけの領域には留まらず、作品に向き合う人に新たな視点を展開させそこから得た発見や驚きを共有させることで、人と人との関わりを誘発させる側面をも持つ。アートは人と人を繋ぐ魔法を手にしたのだ。その非日常的な存在が放つ魔力は、人を取り巻く様々な制約を打ち払い、やがて世界へと伝染していく。

近年、人々のコミュニケーションツールとしてインターネットが急速な発達を遂げた。それは世界中の人との繋がりの幅を容易に拡大する結果になったが、アートもまた、新しい形のコミュニケーションツールとしてさらなる発展を深めているのではないだろうか。

アートはコミュニケーションそのものだ。人々が言葉を使うことと同じように、アーティスト達は自身の作品で人々との対話を図ろうとする。言葉を交わさないゆえに伝わることや、裏を返せば、言葉に頼ら

ずに自身のメッセージを伝えることへの歯痒さがあるが、その葛藤と向き合うことこそが醍醐味であるといえるだろう。アートは独立した個人領域だけの物語ではない。作品は必ず鑑賞者である他者の存在が必要不可欠だ。私にとってのアート作品とは、その価値を常に他者に依存しているものであり、人が向き合い、心を揺り動かされることで初めて成立するものだ。つまりアートは人と人を繋げるだけでなく、自身も繋がられた世界の一部であると再認識させるものでもある。アートの魔法は鑑賞者だけではない。それを生み出す作者にも作用するのだと私は考える。

私は、将来はアートを通して人が生きる社会に寄り添い、社会な蔓延している様々な問題を解決できる仕事に就きたい。それを成し遂げるために、アートへの向き合い方、自分にできることを作品制作のなかで模索している毎日だ。そうした日々を繰り返す果てで、いつか私は私の生きる世界に問いかけたい。人々が見落としている世界中の様々な魅力を。そう人々に問いかけることで、私が発見するに及ばなかったさらなる魅力を知るきっかけを与えられるかもしれない。その瞬間、その人にとっての世界はととても新鮮な輝きを与えるものになり、新たな繋がりも生まれるだろう。

世界の魅力の再発見、それは私が目指す魔法のかたちであり、世界に対してのコミュニケーションだ。

著作権保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

著作権保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

優秀賞

母体回帰

永見 野乃

京都市立銅駝美術工芸高等学校

夕暮れ時の東京、六本木。無機質な高層ビルの谷間にはいささか不似合いともとれる大グモの彫刻が目の前に影を落としている。幼い私はそのごつごつした足にすがりつくようにして必死によじ登っていた。誰かに引きはがされようともやめられなかった。

それから時は流れ、芸術の道を志すようになった私は高校の授業で再びこの大グモと対面することになる。生みの親はルイーザ・ブルジョワ、彫刻の名は「ママン」。「ママン」とは「母」という意味であり、作者の少女時代の記憶をもとに制作されたと習った。見る者を自分の傘下（足元）にとらえて離さないグロテスクな怪物を母に見立てるなんて、作者は一体母親にどんな目に遭わされたのだろう。さぞかし辛い思いをしたに違いない。私はそう考え、勝手に妙な感情移入をして惹かれていた。ちょうど、母との衝突が激しかった時なので強いシンパシーを感じたのだった。

しかしブルジョワと「ママン」について調べていくうちにそれはとんだ勘違いであったことに気付いた。彼女は私や、思春期の反抗心の強い子供たちと違い母を尊敬していたという。横暴な父とその愛人を含めた家庭生活は幼いブルジョワに確かに大きな傷跡を残した。そんな歪んだ環境の中で耐え続けた母。ブルジョワを守ってくれた母。ブルジョワはそんな母の姿を自身が大嫌いであったという蚊を仕留めて食べてくれるクモになぞらえたのである。異形であろうが虫であろうが人間の感情の醜さに比べればはるかに美しい。ブルジョワが訴えたかったことはそのようなことなのかもしれない。

沢山の人々に支持され、高い評価を受けているアーティストたちについて調べていくと、幼少期や少年、少女時代の暗い記憶を抱えている人は少なくない。絵画や彫刻のみならず音楽や映画の分野にもそのような傾向が見られると思う。親との軋轢や死別、複雑な家庭環境、虐待、いじめ…ブルジョワもなぜ彫刻家になったのかという問いに「そうしないと切り抜けられなかった。生き延びるためにはこれしかなかった」と

語っている。雑誌のインタビューなんかで語られる芸術家たちの生々しい過去を読んだ後、もう一度彼らの作品に触れた時、私は一つ大事なことを理解した。彼らは何故今ここで生きて表現をしているのか？その意味がずっと、入ってきた。

血のにじむような辛さや悲しみは、表現へ向かう原動力になり得るのだ。それはやがてアーティストにとって生きる原動力となり、自分が存在する意味へとなっていく。表現を、作品を見る人がいる。辛いから絵に、音に、カタチにそれを吐き出す。最初は誰かを見返すため、復讐、欲求不満の口。そんな入り口であったとしても、自暴自棄にならずに表現を手にした人はもう弱くない。自分の力で世界をつかんでいけるからだ。

アーティストだけではない。表現を見ることも、生きる意味になる。実際、見る側の私達は日々様々に芸術に心打たれ、一喜一憂し、また明日も頑張ってみようか。そう思うことがあるではないか。例えその作品が暗く深い哀しみや痛みから生まれたものであったとしても。

「ママン」はバージョン違いが9匹存在する。私が目にした六本木の他にカナダ、ニューヨーク、ロンドンなどの美術館に常設されており、ときおり世界各地を巡回しているのだという。街行く人、美術館を訪れる人…沢山の人々の目に鮮烈に、写っていることだろう。彼女の作品は見た目が見た目だけに、いぶかしげに見る人もきつといるだろう。これが母か、この醜い怪物が母なのかと。はたまたユニークだと両手放して楽しめる人もいるかもしれない。確かにルネサンス期の宗教画に代表されるようなあたたかでふくよかな聖母のイメージ

とは程遠い。しかし今の私には、ピエタのマリアのようなイメージで見えてしまう瞬間があるのだ。

以前の私のように、この作品の背景を知らない人からしてみれば勘違いにも似た見方は様々なはずだ。それはこの作品だけに限った事ではなく、またそれが美術作品の面白さの一つであることは間違いない。もちろん作者の人物像と作品が出来た背景を知ってからまた違った見方ができることも。これを見に訪れた家族たちは何を思うだろうか？

人が一人存在するには必ず一人の「母」が存在しなければならない。哀しいくらいに泣きじゃくりながら母を呼ぶ子供の心というはいくら大人になってもどこかしらに残っている生き物の宿命であると思う。巨大な銅製のグモに、私は恐れとともに母なるものを感じとっていたのかもしれない。生きとし生ける者が皆、いくつになっても追い求めてやまない母性。一度しがみつけば涙が出るほど安心する存在。自分が生まれてきた場所。母を早くに亡くしたブルジョワは表現を手にして、生きた。生きることと表現をすることは直結している。私にそう教えてくれた彼女や長年親しんできたアーティストの作品を抱きしめて、私も歩んでいきたい。「母」の足から離れられなかった、あの日の自分のように。

全ての子供たちの為に、「ママン」は今日もそこに在る。

図1 ルイーザ・ブルジョワ「ママン」
2002年（1999年）ブロンズ、ステンレス、大理石
www.roppongihills.com

著作権保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

図1

優秀賞

ボロボロ万歳！

西川 菜那 東京都立工芸高等学校

ぐずぐずに錆まみれな鉄製用具がよい！
ガタガタなコンクリートは最高のテクスチャー！私にとってアートとは「朽ちてゆくこと」。またそのために経過する、計り知れない長い長い時間だ。

以前、通学路に古びた井戸のポンプがあった（写真）。本体とも言える井戸は取り壊され、汲み上げるポンプだけがそこにあった。土台から斜めに傾いた様子や、赤茶けた錆のまだら模様が幾年もの時間の経過を物語っていた。井戸用ポンプという本来の役目を終えてから、どれほどここに放置されていたのだろう。この傾きは車がぶつかって曲がってしまったのだろうか、はたまた誰かがどうにか退かそうと躍起になって途中で諦めてしまったのだろうか。少しのバランスの崩れや汚れのひとつひとつが、それらが形作られるまでのドラマを想像させる。私にとって、目の前のガラクタに釘付けになることは美術館で名画に見惚れるのとまったく同じことなのだ。西日を背にゴツゴツのアスファルトに影を伸ばす古いポンプは、この上なく心揺さぶられる“アート”だった。

しかし今ポンプは取り壊され、そこには新品のカラーコーンが置かれている。ひび割れていた周囲のアスファルトも舗装され、皮肉なほどに歩きやすくなった。塗り



替えられ生まれ変わってしまった光景を初めて見たとき、私は心底がっかりした。こんなにもつまらないものはないと思った。年月をかけてじっくりと朽ちてゆき、二つとない美しさを見せてくれた場所だったのだ。あわよくばこの先も何十年も観察を続けて、私が死ぬのが先か、ポンプがボロボロになってしまうのが先か、といったことを楽しみたいとまで思っていたのに。あの古いポンプの傾きはもう二度と見られない。

綺麗に整っていること、そればかりが“美”ではないと思う。人工物が年月を重ねて人知れず劣化・風化し、廃れたり朽ちたりしたもの。その美しさを私は主張したい。

かといって、新しいものや整然と揃えられたものの美しさを否定するわけではない。むしろ、整ったものほど朽ちてゆくさまも美しいものだ。そのため奈良や京都にある美しい寺社で改修工事が行われるのも、必要性こそ理解しているものの正直あまり好ましく思わない。人の手によって造られた豪華絢爛な栄華の象徴もいつかは減んで無くなり、忘れ去られてしまうかもしれない。その人間としての儚さと、圧倒的な自然の力を同時に噛み締められるのがよい。半ば平家物語的な考え方である。

さらに、考えてみてほしい。何万年単位の長い年月をかけて形成された鍾乳洞や森林を神秘的で美しいと思ったことはないだろうか。実は、朽ちるということにもそれらと同等の、いや、それ以上かもしれない神秘があるのだ。

鍾乳洞や森林はわずかずつでも日々新しく造られていくので未来が果てしない。それに対して朽ちるということは真逆で、日々終わりに近づいている。なぜなら、朽ちることにはその対象が「完全に風化する」

という明確な“終わり”があるからだ。終わりに近づくに従ってどんどんボロボロになる。どこか人間のようでもある。そして、対象が最も朽ち果て、最も魅力的になる姿、それは完全に風化する直前だ。そこまで行ったら、きっともともと何だったのか見当もつかないただの鉄くずに見えるだろう。しかしそこには、まっさらな工業製品が鉄くずになるまでの計り知れない長い長い時間が凝縮されて詰まっているのだ。「朽ちてゆくこと」の最終地点の瞬間なのだ。実に神秘的である。人の手によって生まれた物が、長い歳月の果てに自然の力によって無に帰されるのだ。その瞬間は“アート”と呼ぶにふさわしい。

刻まれた傷や錆のひとつひとつ、そしてそのために流れた時間。「朽ちてゆくこと」は人のイマジネーションを掻き立て、感動させ、神秘をも感じさせる壮大な“アート”であることをここに主張する。道端に転がったボロボロの鉄くずがあったなら、立ち止まってよく見てみてほしい。赤茶けた錆のまだら模様があなたに語りかけてくるはずだ。

優秀賞 果たして、ついていけるか

パク・キョンナ 東京朝鮮中高級学校

「浸食」

私が制作した作品の一つだ。

タイトル通り、何か大きいものがそれより小さなものに喰われている…浸食されているのが伺える。

さてこの絵、何が描かれているかと言うと、鹿という大きな動物と、カタツムリや虫、小鳥等が挙げられる。しかし、鹿の身体を小さいはずのカタツムリは貪っている。「ありえない」「空想だ」なんて考えるだろう。否、ありえない事は無いのだ。

この作品は私が高校一年生になったばかりに描いた初めての作品である。

当時の私にもわかるくらい目まぐるしく、世界というものは随分と変わったと感じている。今はどこでも普及しているスマートフォンも、そしてドローン等も、少し前であったのなら未来の事であったり漫画の類のものだった。子供の戯言と言われていたものだった…が、今はどうなのか。あって当たり前、無くてはならないものとなっている。

スマホなどは無くなってしまっただけで生きていけないと言う重症患者もいるほどで、とても今の社会から取り除けない代物となっている。

何が言いたいのか？それは今の「当たり前」や「ありえない」はすぐに凌駕されるという事である。そしてこれらは絵空事だと人に見向かれもしない、それでも自身の希望

と夢に縋ってきた者たちの成果なのだ。この事実は人類社会的にはとても良いことだろう。

しかし同時に考えることがある。

凌駕されて、と思いきやまた凌駕され…あまりに速い社会の進化と進歩に、果たして私達人類はついていけるのだろうか、と。例えばAI 同士の会話の実験で、AI は自らの言語を生み出していた事が判明した事例があった。更にそれはコンピューターでログを見て判明したことで、暗号化されていたそう。

私はこの記事を見て怖いと感じた。

誰かわからないというのは恐怖心を駆り立てる素材だと誰かが言った。それは同時に想像力を働かせる糧ともなり得ると私は考えた。

ならば、この絵に物語をつけようと考え、流動性のある構図にした。

そして不気味さ。

これらを表すために模様で描くという形式をとった。

物語とは、何故か肥えた小動物や虫達が己より大きい生き物を喰らっている様子を描いているのだが、その後は？

私には見当もつかない。あるいは想像するのが恐ろしくて思考を停止しているのだろう。何故なら様々な可能性があるのだから。

私が作品を作るにあたって一番考えて

いるのは「どんな形であれ他者の脳にこびりつかせる。」というものである。単純に遠くから見て「なんかすごい」と感じるのもよし、間近で見て「気持ち悪い」と感じるのもよし…

綺麗、美しい等も確かに脳に記憶されるが、嫌悪というのは結構頭から離れないものだ。トラウマとでも言おうか、その様に確実に他者にこびりつかせる作品にしたいと毎度思っている。

今回、不気味さという奴を出すために模様で描くという形式をとったが、しかしただ白い板に、というのはしっくりこない。

白というのはゼロであり、無であり、始まりという考えが私の中にはある。

ここに描こうとしているのは今までとこれからの一端であり、初めっからというものではない。ならば白に塗り直さずベニヤ板に直接描こうと思ったのである。

この作品を手がける上で1つの後悔があるとすれば、先生のアドバイスを意地を張り聞かなかった、というものである。私はこの浸食し、されているもの達を目立たせたいが故に背景は描きこまず、彼らだけを目立たせてしまった。意地を通す余り、一点しか視えていなかったのだ。しかし気づいた時にはすでに遅く、出展。その後、雑誌、TV 等で一時の間ではあるが取り上げて頂いた。とてもありがたいことではあるが、やはりあのとき先生の言葉を聞かなかった事がとても悔やまれる。

この機会はとても良いものであった。何故なら己の思考を見直す機会となったのだから。先生は私に色々なものを作れと言ってくれた。

今はその言葉が作品制作するにあたって、怠け者な私の背を押して突き落としている。

やれ。やらねばと。

私にしか表現できないかもしれないのに、誰がこの世に晒すのだと。

今後も人の言葉や意見を吸収しつつ、制作にとりかかりたい。



パク・キョンナ 「浸食」 90cm × 180cm 2016年 板、インク

優秀賞 「よく分からない」という気持ち

藤本 恵里沙 埼玉県立大宮光陵高等学校

日本語の響きが好きだ。サ行の響きを感じるものとマ行の響きを感じるものは、ぜんぜん違う。鋭く尖っているものもあれば、乾いてあたたかいものもある。しっとりしていたり素っ気ない感じがしたり、毎日の中に妙に惹かれる言葉がボールのように転がっている。

その拾った言葉をずらずらとクロッキー帳やメモ紙のはしに書き留めておくことが私の日課であり、いわゆる宝探しのような感覚のものだ。私のクロッキー帳に絵より言葉の方が多く書かれているのはこのせいである。そんな言葉からくる不思議な感覚は、逆にそれを言葉で表せと言われても六十パーセントくらいしかできないだろう。また、音楽に感じるものもそれと似ている。名前のない感情で涙したり、暗い霧に包まれたり、きらきらと星が降ってきたり、時には頭の中でバレリーナが踊ったりするのだ。このように私の頭の中に起こる現象は、自分だけが知っている特別なものであり、私が魅せられた世界なのである。この言葉で表現できないものを形にしたい。いつしかそう思うようになっていた。

私は今、美術科のある高校に通っていて、主に彫刻を学んでいる。空間を巻き込んだ立体造形に魅力を感じ、「風をみたひと」という合唱曲を題材にFRP（繊維強化プラスチック）という素材で人物像を制作した。クリスティナ・ロセッティ（木島始訳）作詞のこの曲は「風をみたひとがいるから あなたもわたしも見ちゃいませんで も木々があたまでおじぎをしていたら風が吹きすぎているのです」という言葉で始まる。見えないものをみる。聞こえないものをきくといった「大切なものを、目を閉じて感じて見つけてみて？」と問いかけられ

ているような気がした。

幸運にもたくさんの方々はこの作品を見られる機会を頂き、自分を見つめ直すきっかけとなった。ほとんどの方が女性像として解釈をしてくださるのだが、私にとっては男でも女でもない中立的なイメージである。思春期の心身ともに不安定な少年。少女から大人の女性に変わる曖昧な瞬間。いつ千切れても絡まってもおかしくないその境界線の危うさに無意識的に惹かれ中性的な人物像を作りたかったのかもしれない。

最近、うまく言葉にできず、もやもやした気分になることが多い。考えれば考えるほど頭の中の引き出しが忙しく開いたり閉まったりして、余計に分からなくなってしまうのだ。「面白い」「怖い」「好き」それだけじゃないのに何度使ったのか数え切れないような言葉しか出てこないのである。言葉や音楽から感じる複雑な感覚を表すことに今の私が知っている言葉では追いつかない。その感覚と似ているものを言語化したくて本から見つけ出そうとしたり、立体

造形物に置き換えられるのか考えてみたり…自分なりにこの感覚を誰かに伝えたいという本能的ななにかが働いている気がする。

言葉にできない「よく分からない」という気持ちを持っている人は、私以外にもたくさんいるはずだ。小さい頃の記憶が脚色だらけであったり、その時感じた衝撃が記憶の中で膨らみにふくらみ妄想と呼ばれてもおかしくないこともある。そのとき感じた衝撃が今になっては単純な石ころに見えてしまったり、逆に恐ろしいと感じていたものは、ゾッとさせられる美しさが変わっていたり、そういうことが面白さであり、大切なことだと考える。

高校生という、まだ大人になりきれていない今だからこそ感じとれるものがあるのではないだろうか。この「よく分からない」気持ちはなんだろうと模索し続ける時間はきっと他には変えられないものだと思う。「はてな」は世界を美しくしていく欠けてはならないものなのだ。

これからも私は、「よく分からない」気持ちと作品制作を共にしていきたい。



「風をみたひと」FRP 2016年制作

優秀賞 デザインと生きる

安井 友梨 愛知県立岩倉総合高等学校

私のデザインに対する価値観を大きく変えた一枚の写真がある。タイヤの形をしたタンクを転がしている女性の写真。そこには「今、少しでも水汲みが楽になる方法」とつぶられていた。

途上国と呼ばれる多くの国では、遠くの川へバケツで水を汲みにいく女性や子供が沢山いる。生活用水を手に入れるために、二十リットルもの量の水を頭や肩の上のせて運ばなければならない。体に非常に負担がかかり、病をまねくことも少なくないという。この状況を打開したのが写真の正体、「WelloWater」である。このデザインのおかげで運べる水の量が増え、持ち運びが楽になった。しかし変えたのは機能面だけではない。辛いだけの労働の時間を遊びのような楽しい笑顔の時間に変えたのだ。それは人々の何よりも心の支えとなった。

「良いデザイン」とは時代の変化に取り残されることのない目新しい発想から生まれると私は思っていた。だが、このデザインは単に「美しい」とか「新しい」「機能的だ」とかでは終わらない。「人を思う愛から生まれたデザイン」である。懸命に今を生きようとする人にデザインを通じて幸せを届ける。これこそが「良いデザイン」なのだ。

私たちの身の回りにあるデザインはどうだろうか。近年、メディアの発達が目覚ましく、特にインターネットはありとあらゆるものを繋ぐ存在になり、また、テクノロ

ジーの面では想像以上に速いスピードで進化を続けているのが現状だ。スマートフォンなどを使えば、指でタッチするだけでおびただしい数の中から欲しい情報を得ることが簡単になり、世界がまるで、手の中で収まる小さな社会へと変化していった。私たちは便利さを次々と欲し、それでもなお、欲望は止まることなくさらに物質的な豊かさを追い求めるようになった。また、数々の流行が生まれる度に、それに合わせてモノをデザインし、売り上げという数字に左右される競争社会になった。これは、一時的な流行や欲で覆われた多数が好むデザイン＝良いデザインであるといえる。

だが、私たちはそのような現状にばかり気を取られてしまうことでデザインの本質を見失っているのではないか。デザインは私たちの生活に密接に関わっている。例えば、水。原始時代では手ですくっていたが、今ではあたり前のように容器がある。さらに現在では体に障害がある人を補助するための道具がデザインされてきた。これらのように本来デザインとは「人間らしく生きるための問題解決」の手段でなくてはならない。たしかに、流行的なデザインは「今」目の前にある欲望を満たし、目新しい感動を与えてくれる。しかし、戦争・教育・貧困・衛生など、昔から要求されている課題に対して私たちは「誰のためのデザインなのか」「本当に必要なことは何をどうデザインすることか」を自分自身で意識するところから解決への道を始めなければならない

い。だが、欲望だけが先走って支配するような現代社会では、それが麻痺しかけており、ズレが生じてしまっているのだ。

「もし、今あなたが何でもできると仮定したら、あなたは何がしたい？」この問いに対し、途上国に住むある女性の答えは、食でもなく、金銭でもなく、ただ一つ「お化粧がしたい。」であった。その時初めて、「美」のチカラというカタチないものがこれほどまでに生きるためのチカラになり得るのだと気がついた。そして誕生したのが「CoffretProject」である。これは化粧品を通じて途上国で生きる女性たちに、美しくなることの喜びや自信を持って生きるきっかけをつくるという支援である。具体的な目に見える形にはならない方法で「人間らしく」そして「幸せに生きるためのデザイン」だ。

デザインのチカラは物質的な要素だけでなく、精神的な豊かさまで貢献できる。生きる楽しさや喜びは世界に共通することであり、むしろあらゆるモノがデザインされている現在にとって一番なくてはならない。世界の人と気軽に繋がること出来るようになった今だからこそ、直接現地に行き、コミュニケーションをとることで、そこで出会う人々の生き方や感情と向き合うことになる。そうすればまだ見ぬ新しい解決の切り口がみつかるかもしれない。全部の問題を解決しようとするのは難しい。しかし、デザインにふれたその一人を笑顔にすることができたらそれは幸せなことだ。こういった信念がデザインの本来あるべきカタチを生み出すと私は信じている。

きっと「豊かさ」を生み出すことは私たちが考えるよりずっとシンプルなのだ。人と人を思う気持ち、例えばまだ出会ったことのない人の心に遠いこの場所から寄り添えたらと願うような気持ちや愛から生まれるのではないだろうか。時にモノは誰かの支え、助けとなり、幸せを生むチカラを持つ。そのチカラをデザインすることがデザインと生きることであり、今もこの先も人が人である限り必要とされ続けるはずだ。

著作権保護のため図を省略
(高校生アートライター大賞選考委員会)

優秀賞

母の背中

山口 はるか

熊本県立第二高等学校

私の母の背中には、ケロイドがある。ケロイドとは、火傷・外傷など皮膚に受けた傷が後になって盛り上がってくる状態のことだ。蟹の足のような形をしていることから、蟹足腫とも呼ばれている。一般的には外傷が原因で発症するが、原因不明のケロイド病変の発生もある。ほんのり赤みがかったりしている。

母の背中には若いころからこのケロイドがある。原因は不明であった。もう治ることはほばないそうだ。

私は生まれた時から、母の背中ケロイドを見てきた。他人から見れば、言い方は悪いが、気持ち悪いと言われそうな見た目かもしれない。だが、母の背中にはこれがある。それが当然だった。だからなんとも思っただけはなかった。小さい頃から何とも思わず見てきたのだ。

中学校一年生の頃、家で家族とくつろいでいた。家族みなラフな格好であった。母の背中が少し見えており、同時にケロイドが顔を出していたのが目に止まった。母に背中に寄り添って、それを改めてしっかり見た。確かにひどい。お世辞でも綺麗とは言い難い背中だと思った。すると、母がある話を話し始めた。私も少し覚えがあるような話だった。

私をもっと幼かった頃。私がさっきのように母の背中に寄り添って、ケロイドをまじまじと見つめていた時があったという。そんな私に母は、

「それ、気持ち悪いでしょ？ひどい見た目だね。」と言った。幼い私はこういったという。

「全然ひどくないよ。気持ち悪くもないよ。金魚みたいで綺麗だよ。」

母はその言葉がとてもうれしかったそうだ。私も少し覚えている。私がそう言った後、確か母は、少し悲しそうな表情からとても優しい笑顔に変わって、「うれしい。」と言った。その時の笑顔は、本当によく覚えている。

そんな話を聞いて、いろいろ思った。幼い頃はケロイドを当然のように見ていて、なんとも思っただけはなかったけど、話を聞いてからいろいろ考えた。

このケロイドに、母はどれだけ悩まされてきたのだろうか、と。もう治らないと聞いたとき、若い一人の女性はどう思っただろう。服を買おうと試着したら、背中のケロイドが見えてしまうからと服を断念したとき、どう思っただろう。将来を共に過ごすパートナーができて、背中のことを伝えるとき、どう思っただろう。

いろんなことがポンポン浮かんできた。そして、自分にはケロイドがなくてよかったと、ひそかに思ってしまった。

いろんなことを思いながら、そっと母の背中のケロイドに触れてみた。そしたら一枚の絵が浮かんだ。

その絵が、今制作している絵だ。真っ青な背景に一人の女性が右手を左肩に乗せ、少し横を向いている。その女性の周りを数匹の金魚が舞っている。その女性は、当時思いついたときは母だった。だが、今描いているのは私だ。この思い出は私と母だけの思い出だ。私と母の関係性を持たせなかった。だから母の遺伝子を受け継ぎ、少し母の面影が残る私を描いた。これで私の中に母のことも表した。



今、とても楽しい。思いの強い絵だし、もっと良くしたいからたくさん悩むけど、絵を描くことがとても楽しい。なんだか、ただ描いているだけじゃない。自分の絵を見るたびに、今私は思い出を描いているんだ、と思う。筆をキャンパスにおくたびに、気持ちが絵に入り込んでいくのを感じる。中学校一年生の時から描きたいと思っていた絵だ。第二高校に入学して、この絵を描こうと決めていた。素晴らしい作品にしたい。

今でもたまに母の背中を眺める。もちろんケロイドもだ。他人から見たら、やはり言葉は悪いが、気持ち悪くてひどい見た目かもしれない。だが、幼い頃の私はやはり私なのだろう。今でも鮮明に見える。母の背中を舞う、美しい金魚たちが。

どんな人たちにでも、どんなに大勢の人の前でも、胸を張って言える。

私の母の背中、誰よりも美しい、と。

第7回高校生アートライター大賞優秀作品集

表紙作品 服部真知《力士像I》2016（芸術専門学群卒業制作）

編集・発行 筑波大学芸術専門学群 2018年2月3日