

美術専攻 立体芸術研究領域

ヌカタ ヒメカ

額田 姫歌



なないろラッコランド

樟、石粉粘土、ダンボール、発泡スチロール、合板、タブレット

なないろラッコランド

見渡す限り、真っ白い空間。どれだけ歩いて、どれだけ時間が経っても、景色は全く変わらない。そんな空間に『私』が一人、寝転がってはぼーっと過ごす。『私』が空想を膨らませれば、どこからともなく草原が、無数のビルが建つ都会が、人気のない静かな海が姿を現す。この真っ白い空間は『私』の精神世界。今日も明日もその先も、存在しない友達みんなとくだらだら過ごす。

真っ白い空間に『私』ではない子がやってきた。『私』が無意識下で呼び出した、ラッコのような見た目をした妹のような存在。そんな彼女のことが大好きな『私』は、彼女のために楽しめる空間を用意するべく遊園地を考案した。

ここはなないろラッコランド。色鮮やかで海にまつわるものが多く存在し、遊園地内は興味をそそられる施設が立ち並び、現実を忘れられる空間と化す。見たことのない遊具で一頻り遊んだ後は美味しいご飯を頬張って、ここで得たきらめきを忘れないようお土産を見繕って大事にしまっておく。遊園地でありながら家のような、居心地の良い『私』と彼女だけの居場所となる。

私は楽しいこと、面白いことを可視化させることをテーマにキャラクターを用いて制作をしている。何のために制作するのか、これは私が制作する必要があるものか、社会とどのように結びつくのか、それらの解答として私は私を筆頭に見た人にとって心に残るきらめきを生み出すためと言及したい。この場合のきらめきというものは、一目見た時、触れてみた時の形容し難い高揚感や興奮状態による個々の感性や記憶に影響を与える体験を指す。

私はよく空想に耽る幼少期を過ごしていた。そのため周囲を認識できなくなり、気付けば一人で過ごすことが次第に増えていった。しかし私の家族はそんな私を否定せず、安心できる居場所を私に与えてくれた。そうして生きていく中で目にしたもの、触れたもの、体験したもの、その全てが私になり、たとえ全てを鮮明に思い出せずにいてもその時に感じたきらめきはいつまでも忘れず心に残る。この体験から得られるきらめきはどれほど高価な宝石よりも圧倒的に価値があり、代替不可能と私は考える。このきらめきが得られるものを具現化したものが、本作の遊園地を基に生まれたなないろラッコランドである。

遊園地が持つ独自の煌びやかさは、一人の力では生まれない。しかしもう一人の誰かが存在し、笑い合うことで、より煌びやかさに磨きがかかり、魅力を引き立てるのではないか。豪勢なアトラクションに加え、それらに人々が関わることできらめきが生まれてくる。これは美術作品にも似たようなことが言えるのではないかと考える。

遊園地はきらめきが多く生まれる場所。この一端となるものを私は作り続ける。