第 32 回高校生学園祭ポスターコンテスト講評

受賞された各校の皆さま、誠におめでとうございます。また、今年も多数の作品をご応募いただき、ありがとうございました。

今年もお送りいただいたデータを PC 上で一枚一枚拝見し、各賞を決定いたしました。画面上での審査ではありますが、作者の皆さんが文化祭に込めた思いや、学校ごとの個性が伝わってくるようで、楽しく審査させていただきました。

今回は、「Z 世代」と呼ばれる皆さんのポスターが、10 年ほど前と比べてどのように変化しているのかも意識しながら作品を拝見しました。Z 世代とは、スマートフォンや SNS、画像や映像に親しみながら育った若い世代を指す呼び方です。今回応募してくださった皆さんは、その中でもいわば「後期 Z 世代」にあたり、より若い「α 世代」に近い年代です。

しかし、今回の作品を拝見して感じたのは、意外にも、ポスターの表現そのものには 10 年前と比べて大きな変化がないということでした。

人物を中心にした作品、アニメーションやコミックを思わせる表現、鮮やかな色彩、少し不思議な世界観など、以前から見られた表現は現在も健在です。一方で、独自の構図や仕掛けを加え、自分たちの文化祭として表現しようとする工夫も随所に見られました。

懐かしさを感じさせる作品、幻想的な作品、強い構図で見る人を引き込む作品など、表現方法はさまざまですが、どの作品にも「自分たちはこう表現したい」という意思が感じられました。

今回の審査を通して、文化祭を取り巻く環境についても考えさせられました。

現在の文化祭では、保護者を対象とした公開や、一般公開での事前登録、予約、時間指定など、それぞれの学校が安全面や運営上の事情を考えながら、さまざまな工夫をされています。こうした変化の中で育った皆さんを、単純に「個性を重んじる世代」とだけ考えてよいのだろうか、とも感じます。

今回のポスターで興味深かったのは、個性的な作品が学校の文化祭を代表する一枚として選ばれていることです。制作するのは一部の生徒であっても、公式ポスターになるためには、周囲の人たちが「これを自分たちの文化祭の顔にしよう」と認める必要があります。そこには、「個人の表現」と「集団としての承認」が同時に存在しています。

今回の作品から見えたのは、「10 年前とはまったく違う高校生」ではありませんでした。受け継がれてきたさまざまな表現を自分たちなりに組み合わせ、新しい感覚を加えながら、自分たちの文化祭を表現している高校生の姿だったように思います。

ポスターは単なる案内ではなく、その学校がその年の文化祭を「自分たちはこうやります」と外に向かって示す、一枚の宣言でもあります。今年の作品からも、それぞれの学校の個性と、作者一人ひとりの自由な発想を感じることができました。

受賞された皆さんには今回の評価を励みにしていただき、惜しくも受賞に至らなかった皆さんにも、これからも自分の表現を大切にしていただきたいと思います。

また来年、新たな作品、新たなポスターに挑戦していただけることを楽しみにしています。

改めまして、受賞された各校の皆さま、本当におめでとうございました。

［講　評］（以下学校名敬称略）



■最優秀賞　埼玉県立熊谷女子高等学校

文字情報が多く盛り込まれているにもかかわらず、それぞれの要素が整理され、視線の流れまで計算された完成度の高い作品です。

にぎやかでありながら騒々しくならず、ノスタルジックな趣が全体に品格を与えています。基調となるカーマインレッドを画面の適所に配置することで、多くの情報が一つの世界としてまとまりました。衣裳の色彩から白抜きのインフォメーションまで、細部に至る色と形の扱いも巧みです。

情報を伝えることと、ポスターそのものを楽しませることが両立した、見るほどに新しい発見のある華やかで親しみやすい作品です。



■優秀賞　埼玉県立川越工業高等学校

1970 年代のグラフィックデザインを思わせる、懐かしくも現代的な感覚を持ったアーティスティックな作品です。

人物をモチーフにした作品が大多数を占める中、この作品は二つの存在が結び合おうとする一瞬を捉えています。そこに生まれる緊張感や期待感が、スパークのように色彩となって放たれる様は、ミケランジェロの『天地創造』において、アダムと神の指先が触れ合う瞬間も想起させます。

文字の多い構成ながら、白地を効果的に残すことで余白が生まれ、気持ちのよいバランスを保っています。

とりわけ、タイトルと中央の掌を彩るグラデーションが呼応し、作品の中心からエネルギーが広がるような力を感じさせます。



■佳作　埼玉県立鴻巣高等学校

画面全体をジグソーパズルのピースで覆う発想が目を引きます。単なる装飾ではなく、「最後の一片が嵌(は)まる瞬間」を物語の中心に据えたことで、完成を待つ期待と、その瞬間の歓びが伝わってきます。

さらに面白いのは、ピースそのものが光を放つように描かれていることです。その光が手前のピースや中央の女性を照らし、夢から現実への移行を思わせる幻惑的な世界を作り出しています。

そして何より、最後のピースを嵌めようとする少女の表情が素晴らしい。期待と歓びが入り混じった、わずかに火照ったような表情が作品の物語性を高めています。



■佳作　埼玉県立松山女子高等学校

画面手前に大きく差し出された手が、まず鑑賞者の目を捉えます。大胆な遠近感によって、手が画面の外からこちら側へ伸びてくるような迫力が生まれています。

背後の景色も丁寧に描き込まれ、現実の風景が別の時代・次元へ滑り込む「タイムスリップ」の瞬間が巧みに表現されています。現代と過去、そして未来までも、見る人の意志や想像力によって自由に行き来できるような世界観が、期待と不安に揺れる少女の表情とともに印象的です。

文字情報の背後に置かれた光彩は、文字を浮かび上がらせ、読みやすさも高めています。絵の世界観を損なわず、必要な情報を伝える工夫が見られます。



■佳作　開智未来中学高等学校

「頭が開く」というアイデア自体はさほど珍しくありませんが、昭和のシュールなイラストレーションを思わせる作品に仕上がりました。

モチーフの質感や配色が巧みで、単なる面白さに終わらず、レトロな感覚で全体を包み、一つの世界を成立させています。

ポスターというより、文芸や詩の雑誌の表紙を思わせる構成も魅力です。グリーン系の背景と鮮やかな薔薇（ばら）の取り合わせが美しく、人物を際立たせながら色彩そのものでも目を楽しませます。情報を必要最小限に絞って画面の周囲に配置し、中央のイラストを思い切って見せる潔さも印象的です。

絵を見せることに特化したことで、作品の個性が強く伝わってきます。



■佳作　埼玉県立吉川美南高等学校

女性の顔を正面から大きく捉えた、ありそうでなかなかない作品です。真正面から鑑賞者を見つめる人物は、通常なら笑顔や親しみやすさを表現するところですが、この作品では謎めいた表情でこちらを見返しています。その選択が挑戦的で、見る側の意識を強く引き寄せます。

美しいというだけでは括(くく)れない、妖(あや)しさと不思議さを帯びた人物像です。さらに画面の表面を剥がしていくと、その奥から金髪カラコンの別人格が姿を現します。誰にもある二面性の表現が「楽しすぎて滅！」というコピーと呼応し、作品に奥行きを生み出しています。

また、作品そのものとは別に、「小・中学生」に来場を呼び掛ける告知も珍しく目を引きます。文化祭を自分たちだけのものにせず、次の世代へ開こうとする意識が感じられました。