

## 私の創作作法

# タネが「作品」に育つまで

—『ぼく、ちきゅうかんざつたい』の場合—

松本 聡美



「創作作法」との依頼に、おこがましくて身が引けました。でも思えば、私自身も実に多くの先輩、仲間から教えや刺激を受けてきたのです。私の作品作りの過程が、誰かの「刺激」になってくれれば幸せです。

具体例として、二〇一七年出版の『ぼく、ちきゅうかんざつたい』（出版ワークス）を選びました。あらずじは次のようになります。

—一年生のトモヤは、病気で寝ているおじいちゃんとへちきゅうかんざつたいごっこ）をしています。トモヤは隊員1号。外で見てきたことを、毎日、隊長のおじいちゃんに報告します。ある日、おじいちゃんはいいます。「もうすぐ、宇宙本部の隊員に選ばれるかもしれない」。その後、おじいちゃんは亡くなりますが、トモヤは「かんざつすること」によって、悲しみから立ち上がっていきます。—

お話の「タネ」がどこから来るのか、と聞かれることがあります。「タネ」は幼いころの体験だったり、テレビ・

新聞からの情報だったり、ふと出会った光景だったり様々です。この作品の場合は、ある日、冒頭場面がぼつと思いつかびました。—タッタツと男の子がランドセルをしょって、大通りからわき道に入ってくる。パン屋、床屋の前を走り抜け、玄関の戸をがらりと開ける。男の子の家は一軒家。廊下をタッタツと走っていくと和室にベッドがあり、おじいちゃんが横になっている。「たいちよう ほうこくです！」、男の子はおじいちゃんに敬礼して、帰り道で見たタンポポのことを話し出す。—ここまですぐに頭の中に入りました。二〇〇九年のことです。

このあとすぐに、作品へと書き始めたかというところではありません。それはその形のまま、じーっと私のパソコンの中に収められていました。忘れていたわけではないのです。電車の中で、家事の合間に、私はその場面を頭の中