掲載許可番号：d20250414-05

アートが果たす役割（2）

前回、幼児教育におけるアートの活動が目指すのは、技量の優劣を比べることではなく、人との出会いや日常の新たな気付きを促すものであるとお話ししました。

私は２０１９年よりＤｒｉｌｌ―ｍａｓｕｍｏｔｏ（ドリル―マスモト）という名前で作品を発表しています。この作家名は、私のイメージ戦略の一端です。数多くの制作者の中でも記憶に残る名前にしたいという意図からこのように名乗ることにしました。氏名をすべて平仮名やカタカナで表記する先行事例が多く見られますので、私は制作でよく使うＤｒｉｌｌ（ドリル＝穴をうがつ道具）と組み合わせた英語表記としました。無国籍風で微妙な脱力感もあり、あまり強くないレスラーのリングネームのような響きもあって気に入っています。

展覧会場で、年配の方が私の作品のキャプションカード（題名や作者名が書いてあるカード）をご覧になられ「あら、この人は外国の人やろうか？　Ｄｒｉｌｌなんとかって書いてあるが」と話し合っておられたことがありました。そのことを大変面白いと感じると同時に、言葉によるイメージ形成の重要性を再認識しました。その場にたくさん並ぶ作家名の中で、このように目に留めていただけたということは、この名前の存在感はひとまず合格だと言ってよいでしょう。

このささいな出来事も、アートが担う「人との出会い」に一役買っていると考えます。作家名が与える印象も作品の一部なのです。

私は幼少期から手先は器用な方で、外で遊ぶよりも、室内で粘土を扱う方が好きな子どもでした。小学校に上がってからもこの流れで図工がとても好きになりました。当時は先生や周りの大人から「子どもらしい作品」を今よりもより求められていた時代でしたが、私はどちらかといえば写実表現を好む方でした。例えば、木の板を彫刻刀で彫って飾り板を作った時など、実際に釣ったことがあるカレイを見たままに再現しようと考え、現実のカレイのくすんだ微妙な色を、小学生なりに頑張って再現して達成感を感じていました。ところが、当時の担任の先生がクラス全体に紹介するお手本の作品は、私のカレイではなく、もっと鮮やかな色合いの明るい作品でした。

今思えば、それは一般的に大人が安心できる「子どもらしい元気な作品」だったのでしょう。

私の作品は大人には地味に見えたようですが、子どもながらに実物のカレイの色合いを苦心して写実的に再現し、日常を見つめ感動体験を形にしたものでした。子どもの表現活動は動機も方法もさまざまです。当時の私はその「見つめる目」をもっと褒めてほしかったのです。

（増本　達彦・松山東雲女子大教授・彫刻家〈Ｄｒｉｌｌ―ｍａｓｕｍｏｔｏ〉）