掲載許可番号：d20250424-03

アートが果たす役割（4）

アートの役割として「面白さや新しい価値を見いだす創造的な営み」も忘れてはいけません。

新年度になり大学にも新入学生たちが加わりました。私が担当する図画工作や造形表現に関する科目では「これで正解ですか？」という質問が特に新型コロナウイルス禍以降は目立って増えています。幼児の造形教育の視点からは、一人一人の違いを大切にしますが、学生たちは常に何か一つの「正解」があるのだと考えており、その正解に早く楽に到達したいと思って急ぎがちです。失敗したくないという気持ちも強く伝わってきます。

しかし造形表現活動において明確な正解は存在せず、何よりも試行錯誤することが重要であり、早く楽に目指すところに至ることなどはまずありません。学生たちがこれまで受けて来た美術教育では、過去の大家の作品について学ぶ座学や美術館等での鑑賞体験、多様な素材・表現技法による自己表現活動、そして表現された成果物（作品）をお互いに鑑賞して味わうなど、豊かな人生を送るために不可欠な学びが多くありました。そこでは自分の意見を述べ、他者の多様な考え方や感じ方に学ぶ姿勢も養われてきたはずです。

しかし、実際は時短や経済的な価値を基準にした「一つの正解」があるという捉え方にとどまる印象が拭えません。もう少し表現に自信を持っていいのです。多様性を重要視する機会が増えてきた昨今ですので、これからはアートの視点が生かされ、多様な捉え方が広まることを期待しています。

ところで、アートの役割としての面白さとはどのようなことでしょうか。これについて端的にお話しするに当たって、私はやはり「自由さ」を挙げておきたいと思います。例えば、展覧会をどこでどういう形で実施するか。これも自由なことで、美術館でなければいけないわけではありません。私は昨年の秋に宇和島の三間町にある築２７０年を超える毛利家という古民家で彫刻作品を発表しました。

私の作品は木や石などを素材とし、過去や未来のイメージにとらわれない生き物のようなフォルムを持つ立体表現です。こうした作品を古くからの歴史がある場所（空間）に展示したら一体どのような見え方になるのかという点に興味を持ちました。結果、思った以上に場所と作品の相性は良く、面白い空間になったのですが、この場所での展示を経験できたことにより、私は毛利家にかつて暮らした方々の人生や、三間町における毛利家を取り巻く歴史についてもさらに深く興味を持ちました。

これは、アートの役割「面白さや新しい価値を見いだす創造的な営み」の一例としてご紹介できることだと思います。

（増本　達彦・松山東雲女子大教授・彫刻家〈Ｄｒｉｌｌ―ｍａｓｕｍｏｔｏ〉）