

中学校美術における「身にまとうアート作品をつくる」 をテーマとした授業実践について

中野 良寿・田中真理子^{*1}・中山恵美子^{*2}

About the class practice which made the theme of "An art work fitted on a body" in the class of
the junior high school fine arts

NAKANO Yoshihisa, TANAKA Mariko^{*1}, NAKAYAMA Emiko^{*2}

(Received December 20, 2019)

キーワード：中等美術、現代アート、造形表現

はじめに

本稿は中学校美術教育における「身にまとうアート作品をつくる」をテーマとした授業実践の一事例をまとめたものである。絵画や彫刻と違い、現代アートの領域では単体の平面や立体としての作品の扱い方とは別にインスタレーションという空間全体を使った表現形式が1970年代頃から始まり、現在では一形式として定着している。日本の具体美術協会に所属したアーティストの田中敦子の電気服に触発された、本学における田中真理子は自身の作品制作の一環として透明ビニール服のような作品を制作し、通常の鑑賞の仕方ではない作品の鑑賞方法を提示した。作品を着ることにより、鑑賞者自身のアイデンティティーや鑑賞される側に立つことへの居心地の悪さなど、作品を通して様々な問題提起を行うような作品である。

本作を美術教育の分野における教材として応用し、参考作品やワークシートを使って様々な発想を促せるような授業を行った。具体的な成果物として人型をベースにしたマケット（雛形）を作り、それぞれの発想を鑑賞、相互に議論することもこの教材の主旨である。実際の授業実践を通して、このような教材による生徒の発想力や、あえて自己を客観的かつ内省的に観察することの意味について美術教育としての一考察となることを願っている。

1. 中等美術教育における現代アート作品の鑑賞を元にした授業実践（田中）

アートは、今や「アートとは何か」という議論に終着がつかないほど、形や概念が定まらないものである。「現代アート」を志向する現代に生きる芸術家たちは、それぞれの視点から作品制作を続けており、そのために日常の生活の中で個人的、社会的な出来事を体験しつつ、テーマや素材を選択している。どうなれば作品であるか、完成なのか考えること、形や概念が定まらず、答えを探し制作することは、作者に委ねられている。このような不定形の問いに対する態度は、これからの人間の生き方に必要とされている力に直結しているともいえるのではないだろうか。

一般的にも多くの生徒たちにとって「現代アート」は日頃あまり触れたことのない分野であり、難しそうに分からないものだというイメージがあると思われる。しかし先に述べたような性質をもつ「現代アート」は授業のテーマとして、中学時代の自分自身のことを考えつつ社会に目を向けて多角的・多面的に思考し、様々なことを選択していくことを学ぶ中学生という時期にふさわしいテーマだといえるのかもしれないと思い、本授業の課題を設定した。

*1 山口大学大学院教育学研究科教科教育美術教育専修 *2 山口市立白石中学校

1-1 課題設定の理由と目的

本課題は、メッセージ性を持った美術作品を鑑賞し制作する過程を学び体験することを通して、作品のコンセプトやメッセージを伝えることの困難さと価値を感じとることねらいとしている。現代美術の作品の中には、作者の個人的な体験や知識、時代背景などから、意見や宣言を表現しているものがある。それらの作品の作家らは自らが直面した解決し難い問題や個人的な実現し難い願いについて苦難して考察している。言葉では言い表し難いようなことを強いメッセージ性をもって造形的に作るという行為で表現し、これは自らの抱えた問題に対し、創造的に解決しようとする態度であるともいえる。作品を鑑賞し、自身の感情を表現する制作過程を学ぶことで作品制作に限らず、日常的に自分自身の発信する様々なことに生かされる経験の糧となることをねらいとする。

鑑賞作品の『電気服』(1956)は、第二次世界大戦後に活躍した田中敦子(1932-2009)の作品である。具体美術協会^{註1}に所属し「誰もしたことの無い作品をつくる」というグループの趣旨の中で表現方法を突き詰め自らをみつめた作家の代表的な作品である。

中学生は、子どもの頃からクレヨンや色鉛筆などの描画材で線を描いたり、色の性質や作用の基礎を学び、日常的にさまざまな物質に触れてすでにテクスチャの違いをそれぞれ感じる経験をつんでいる。この課題では、それらの経験を活かしつつ日常で自分たちが経験し感じていることの寄せ集めから作品が生まれることや、自分の感情を立体的に色や形、事物によって表現するために検討していく過程を経験する。作品を作り出す前の構想という段階から自分自身について考察し複数の要素を削ぎ落としたり付け加えたりする行程も含めて主体的に考えた作品の意味やコンセプトから形を生み出していく。

1-2 授業内容

導入ではまず生徒の個人的な希望や悩みをワークシートに箇条書きさせる。身にまとうアートについて理解するために、日常的に身にまとう衣服の役割を振り返り、身にまとうアート作品について説明する。(資料1) その際に個人的なメッセージ性のある身にまとう作品として田中敦子『電気服』提示し、時代背景や作者の願望が作品へとつながっていったことを理解させる。参考作品の鑑賞では、授業者自身の作品を希望や悩みがスケッチや言葉によるメモを経て作品となっていく過程とともにスライドで具体的に示し、自分の希望や悩みから作品を構想していく過程を意識させる。(資料2)

次にワークシート(資料3)で個人的な悩みや希望から、解決し難いものひとつを制作のテーマとして選択し、そのテーマのキーワードからイメージマップ^{註2}でことばを広げていく。これによりテーマに関係する言葉を広く獲得し、具体的な形にするためのヒントとする。そのヒントから得られた形や材料や意味から発想したり、イメージマップによって広げられた言葉の中から特に注目する言葉を選択したり、スケッチとメモで作品案を考える。いくつか考えた作品案を元に完成図案を描き、模型サイズの立体作品として制作する。針金や麻ひも、新聞紙などで基礎を作り、基本材料を粘土とし、他に個々人で使用する材料を考えて制作に取り組んだ。

1-3 ワークシートに取り組む生徒の感想(対象の生徒 第3学年30人学級3クラス)

感想をまとめていくと、構想の活動に関して、主に2通りのニュアンスで感想があった。

(1) 構想について困難さを感じた生徒

例：・自分の中のことを考えることができた。意外とむずかしいことでもある。

- ・自分の思いを書くことがこんなにも難しいと思わなかった。
- ・自分のしたいこととか希望とかは考えてみるとあまりないことを知った。
- ・発想を広げるのがとても難しかった。全然思いつかなかった。難しかった。

(2) 構想について楽しさを感じた生徒

例：・ひとつアイデアが出たら2つめ3つめ…とどんどんイメージがふくらんでいきました。

- ・イメージマップをするといっぱい出てきてとても楽しかった。

さらに、3回の授業で構想を進めていくなかで、構想への感じ方が変化した生徒も見られた。(①②③は授業の時間数で①の後は1時間目の感想。)

(3) 困難さを感じていたが、楽しさへと変化した生徒

例：・①イメージがもう少しふくらむと良かった。②考えがたたくてあまり考えられなかった。

③今日はアイデアがたくさん出てきた。色ぬりもできた。

- ・①あまり思いつかなかった②自分なりに考えられた。

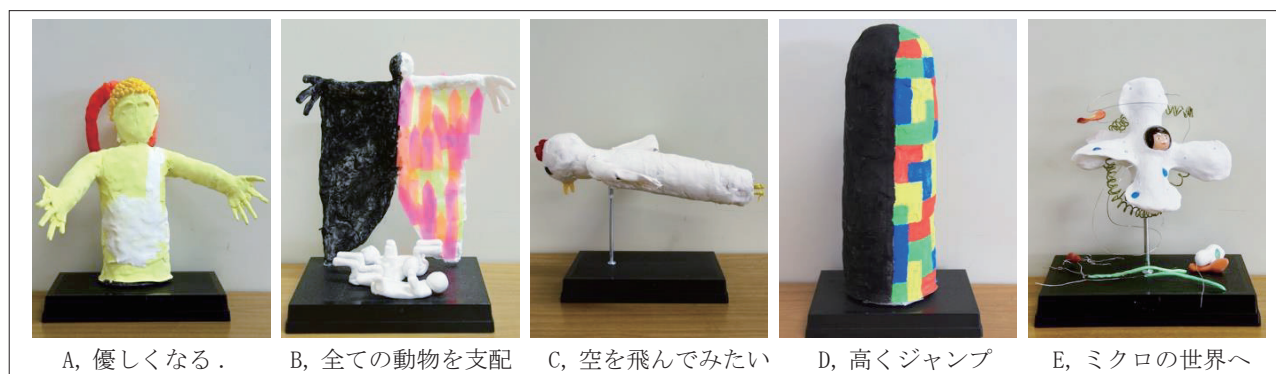
(4) 楽しさを感じていたが、困難さを感じるようになった生徒

例：・①イメージがわいて楽しかった。②あまり発想がわかなかった。③何色にすればいいかわからない。

- ・①いろいろな発想ができて良かった。次も色々考えたい。②あまりイメージすることができなかった。③あまり進まなかった
- ・①結構進められてよかった。②あまり進まなかった。③同じ

1-4 生徒作品の傾向と特徴

生徒の作品についてテーマの系統別に分類し特徴的な作品を5つ(下図A~E)についてその作品のテーマと共に抽出した。



作品のテーマを系統別に分類したものを3つの傾向にまとめた。ひとつの作品に複数の傾向が混在することもあるがおおよそこの3つの傾向があると考えられる。①~③で5つの作品に照らしてまとめた。

① 自己の日常改善 (A)

性格改善, 承認欲求など自己の内的な悩みを表現した作品や、日常生活の外的な不便さ、例えば「移動」「時間」などに関する悩みを解消したい気持ちを表現した作品。

② ファンタジー (B, C, D, E)

この要素をもった作品が最も多く見られた。特に「時間(未来)」「飛ぶ」「(人間以外の生物や空想世界)になる(入る)」などのテーマを持つものと「自由や力」に関するものもあった。

③ 他への知見獲得 (E)

世界や宇宙、自然、他の動物や生物などに興味があり②のファンタジーな要素も持ちつつも現実世界の自分以外のものへの興味を表現する作品。

次に造形的な特徴についてテーマである希望や悩みとの関係で、解決方法が、直接的-間接的、造形的な面で、具体的-抽象的という観点で、上図の5つの作品について考えてみると作品Aは間接的で具体的、B, C, Eは直接的で具体的、Dは間接的で抽象的ということになる。間接的な解決方法を表現した生徒は、悩みや希望の言葉を広げるイメージマップの際にテーマの言葉に縛られない連想から考え表現していた。直接的な方法で表現した生徒はイメージマップの際、テーマの言葉を掘り下げ深めたり付け加えたりすることで形にしていた。形態に関しては具体的な形で表現された作品が多かったが、例えば、作品Dの「ジャンプ」「高く」という言葉から連想された「ビル」「ブロック」「ロケット」を抽象的に表現したような作品が複数見られた。また、作品B, Dのように、形や色、意味(例: 自然と機械物)を用いて、左右や前後で2つに分かれた表現をする生徒が多く見られた。

1-5 生徒の作品制作から見えて来たこと

まず、個々人の感想をみていくと簡単だと思っていたものが難しくなったり、難しいと感じたことが簡単になったりと、制作の過程で自分のことを表現する構想について、困難さの感じ方に変容が見られる。また、自分の頭の中にある希望や悩みを、紙の上のスケッチやメモでの構想する段階、そして立体として目の前に出来上がっていく段階のそれぞれの過程を体験する中で、考えていることと実際に可視化されていく形にギャップを感じていたと思われる。それは、したいことを完全に表現することが出来ないもどかしさであり苦しさである。それが感想や会話のなかでの「難しい」「わからない」という言葉や制作での生徒の表情に表れていた。人はものを「造る」という行為を原始時代から重ねてきた存在である。困難さを感じながら制作し、完成に向かっていく経過のなかで徐々に現れてくるものを目の当たりにしたとき、達成感を感じるのであろう。

筆者が制作をするときには、自分の手をつくった、自分の内面を含んだものを表現しようと形になったものが現れていく様を目の当たりにしたとき、言葉で表すと達成感に恥ずかしさを足したような、喜びや幸せに苦味を足したような独特の気持ちを体感する。その苦しさからくる心地よさの様なものをつくることを人に続けさせているのだと思う。この課題の中で、少なからず感じる困難さの経験こそが今回の最大の価値と考えている。

イメージマップや制作で発想を広げる活動を行った生徒は、発想を広げる経験とこの課題以前にはなかった様々なアイデアを構想することを実感することができた。この次の段階として発想を広げることだけではなく、発想の中で出てきた様々な要素を精査し、必要な要素だけを残して削ぎ落とし、また新しい要素付け足すことを繰り返す過程を経験し学ぶことが必要であり、この課題はそのための大切なステップとなったと考えている。

2. 授業への取り組みを振り返って（中山）

今回の「身にまとうアート作品」は、中学校3年生にとって中学校生活の思い出に残る作品になり得ると感じた。本校の3年生は1学期に自画像を描くことで、ある程度自分のことを見つめてきた。しかし、見つめた分だけ、自分への不満や将来への不安、または目の前に迫ってきた進路選択…など、口には出さなくても、漠然とした不安を多くの生徒が抱えている。そんな時期に粘土を使ったアート作品を作ることで、自分自身をもう一度見つめ、悩みや不安を具体的な形にすることができた。

授業の導入では、何を書いたらよいのが戸惑う場面があったが、徐々に自由に発想を広げ、自分の作りたいものを作ろうという意欲が高まっていった。参考スライドがわかりやすく、「自由に作っていいんだ!」という前向きな気持ちを多くの生徒が持つことができたようである。授業が進むにつれて、自分なりの工夫を加え始める生徒が増え、それを見た生徒がさらに工夫を加えるようになってきた。近年の中学生の特徴かもしれないが、生活経験の不足からか、ペンチや針金、新聞紙、粘土などの材料や工具の扱いについては、不十分な生徒が多い。しかし、この授業を仕組んだおかげで、中学校では使ったことのなかったものを使ったり、使い方を工夫しなければできないことがわかったりと、作品の制作過程の中にも大いに学ぶことが多かったと思う。

制作も終盤にさしかかり、「さらによい作品にしたい」という生徒が増えてきた。最初のできあがり予想図とは、かなり変わってきた生徒もいるが、これは「よりよくなった」と捉え、生徒の意欲を褒めてやりたい。粘土以外にも、布やビーズ、ガチャガチャのケース、ボルト、ナット、綿、などなど、教師側が予想した以上の準備をする生徒が増え、これも生徒の「表現のひろがり」につながった。

「身にまとうアート作品」は中学生生活の集大成ともなる作品になり、今後中学校を振り返るとき「あのとき、あんな作品をつくったなあ」「こんな気持ちだったんだ」と振り返ることができると思う。

おわりに

本稿の課題は、従来の中学校美術における、「人の仕草を捉える」「人の躍動感を捉える」などの課題における針金を芯にして新聞紙や紙粘土で肉付けする人体人形の制作、また自画像などの課題における思春期の自分自身を内省的に見つめるテーマと対応する内容になっている。中学校学習指導要領（平成29年告示）

においては第二章第6節美術における〔第二学年および第三学年〕の2内容A表現における「(ア)対象や事象を深くみつめ感じとったことや考えたこと、夢、想像や感情などの心の世界などを基に主題を生み出し、単純化や省略、強調、材料の組合せなどを考え、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。」に対応する内容となっているだろう。導入に引用される具体美術協会に所属していた田中敦子の電気服の作例は、日本のみならず現代アートで世界的な認知・評価の高い具体美術協会の吉原治良による「他人のまねをするな」というスローガンに基づき、それまでだれも発想しなかったネオンや光を身体にまとうという行為自体に触発され、作者自身の内面の心情を外在的に表現した好例となっている。授業者自身による身体にまとう服そのものを創造的に制作したのも事例にあげ、中学3年生の14,5歳における内面の感情表現を実際の作品のマケットとしての人形制作を自画的に行うことによって他者に伝えやすい形にしている。

制作内容については、アイデアスケッチやイメージマップで具体的な造形のコンセプトや形を2次元的にまとめて、三次元の造形として針金による造形人形を制作した。結果として「自己改善」や「移動」、「ファンタジー」、「飛ぶこと」、「自由・力」、「空に上る」、「～になる」などのキーワードに分類されるような作品が多数制作された。その中でも羽をはやすことにより飛行を可能にするアイデアやファンタジー、移動など重力や日常を離れたい欲求を満たすような造形も多くみられた。

また、思春期および成長期における自身の時間について意識したようなアイデアも多くみられた。自身の身体が基になっている課題であるが「高くジャンプする」という上昇や下降、移動に関わるイメージを立体作品とした生徒もいるなど、不定形や幾何学をつかった抽象的な表現も多く見受けられた。このことは指導者のイメージする定形を押し付ける形になっていない授業が行われたことを示しているように思えた。

惜しむらくは、この単元では人体を変形したイメージを制作するに留まったが、展開出来る要素として実際に身にまとえるサイズの実作を作る機会が与えられたなら、生徒のイマジネーションと素材に対する理解、社会に対するメッセージ性を持つ作品を作ることがより理解できるだろう。今後の展開に期待したいと思う。(中野)

謝辞

本論文は、山口大学大学院教育学研究科の教育実践特別演習において、田中の配属校である山口市立白石中学校の指導教諭・中山恵美子先生のご理解とご協力により、実践させていただいたものです。ここに改めて感謝申し上げます。

参考文献

- (1) 芦屋市立美術博物館(加藤瑞穂)、静岡県立美術館(南美幸)編:『田中敦子 未知の美の探求 1954-2000』, 田中敦子展実行委員会, 芦屋市立美術博物館, 静岡県立美術館, 2001.
- (2) 中ザワヒデキ:『現代美術史日本篇 1945-2014』, アートダイバー, 2014.
- (3) 美術手帖:『現代アート事典』, 美術出版社, 2009.
- (4) 文部科学省『中学校学習指導要領(平成29年度告示)解説 美術編』, 日本文教出版, 2018.

出典元

[資料2:『身にまとうアート作品』説明用プレゼンテーションの流れ(略)]

図1: 田中敦子〈電気服〉1956(1986再制作), 芦屋市立美術博物館(加藤瑞穂), 静岡県立美術館(南美幸)編『田中敦子 未知の美の探求 1954-2000』, 田中敦子展実行委員会, 芦屋市立美術博物館, 静岡県立美術館, p. 62, 2001.

図2: 田中敦子〈電気服〉1956, 同書, p. 63.

図3: リー・ウェン〈奇妙な果実〉2003, 『サンシャワー: 東南アジアの現代美術展 1980年代から現代まで』カタログ, 国立新美術館, 森美術館, 国際交流基金アジアセンター, 2017, pp. 106-107.

図4: 〈JR尾道駅前を練り歩く折元立身さん(右端)らのパン人間=広島県尾道市で、瀧脇直樹撮影〉2017.9.24, 毎日新聞, 毎日新聞のニュース・情報サイト <https://mainichi.jp/> (2019年11月19日閲覧)

図 5-9: 田中敦子〈手帖〉1955-1956, (2001), 前掲書, pp. 77-82.

図 10: 田中敦子〈「電気服」のための素描〉1956, (2001), 前掲書, p. 65.

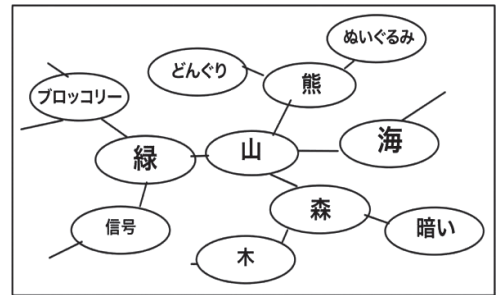
注釈

注 1 具体美術協会

1954年に兵庫県・芦屋で結成された。メンバーは吉原治良を代表とし、吉田稔郎、嶋本昭三、白髪一雄、田中敦子、村上三郎など。吉原治良は、周囲の美術家たちに「決して人のまねをしない」ことを徹底させた。

注 2 イメージマップ

マインドマップとも呼ばれトニー・ブザンが提唱した思考・発想法の一つ。ひとつの言葉から、連想される言葉をつなげ、連想された言葉からさらに連想される言葉をつなげていく。このプロセスを紙面上に放射的なマップが出来るような形で繰り返すことで、関連する言葉が浮かび上がりやすくなり、思考をひろげ、アイデアを組み立てていくことに役立てられる。「新学習指導要領における学習評価の進め方(中学校 美術科)」佐賀県教育センター, 2012、太田景子, 末口久美子, 鈴木貴久, 熊谷佳子, 図画工作・美術科研究会議「[共通事項]を生かして感性をはぐくむ図画工作・美術科の授業」, 川崎市総合教育センター, 2011、永山良子, 三根和浪, 「豊かな発想を生み出す題材に関する考察」, 『広島大学附属東雲中学校研究紀要「中学教育第49集」』, pp. 39-46, 2018、などの文献などで取り上げられ図画工作や美術科での発想を膨らませる活動の際に活用されている。



資料1：指導案

第3学年 美術科学習指導案

指導者 田中 真理子
場所 美術室

- (1) 主眼 鑑賞作品に込められたメッセージから感じたことを生かし作品を構想する活動を通して、自分の伝えたいことに合った作品制作をするためのヒントを見つける。
- (2) 準備物 パワーポイント、ワークシート、筆記用具
- (3) 学習過程

学習活動・内容	予想される子どもの反応	指導上の留意点
<p>1 悩みや希望を書き出す</p> <p>2 構想の過程を知る</p> <div data-bbox="207 779 539 904" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>「日頃着ている衣服には、どのような役割があるか言おう」</p> </div> <p>鑑賞 田中敦子『電気服』</p> <div data-bbox="220 1025 529 1151" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>「作品について気づきや感想を言おう」</p> </div> <p>参考作品で制作過程の再確認</p> <p>3 作品を構想する</p> <p>ワークシートに記入</p> <div data-bbox="165 1420 539 1630" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>1. 希望や悩みを複数表出 2. 1つ選択しイメージマップピングをする 3. 解決のアイデアを練る 4. 完成図を描く</p> </div> <p>4 ふりかえりシートの記入</p>	<p>○ 次のような姿が見られるア、悩みや希望が浮かばないイ、たくさん浮かんでくる</p> <p>○ 次のような意見を表出するウ、身を守るためエ、着飾るためオ、立場を示すため</p> <p>○ 次のような意見を表出するカ、キラキラしているキ、色とりどりの電球があるク、迫力があるケ、怖い</p> <p>○ 次のような姿が見られるコ、切実な悩みが出てくるサ、実現が簡単な悩みや希望を選択しているシ、悩みや希望の選択に迷う</p> <p>○ 次のような考えがみられるス、伝えたいイメージにあった作品を考えたいセ、自分のこと考えてを形にすることはむずかしい</p>	<p>○叶えられないようなことも含めて希望や悩みを複数書き出させる。</p> <p>○日常的にきている衣服の役割を振り替えさせることで、身にまとう作品との比較に繋げる。</p> <p>○自分たちが普段きている服と作品の形や役割の違いに注目させる。</p> <p>○作品をみて気づいたことを発言させ作品の特徴を感じとらせる。</p> <p>○パワーポイントを活用し、作者や制作された時代のことについて理解させる。</p> <p>○再度、作品をみせ初めのイメージと、作品のメッセージのつながりや違いについて深めさせる。</p> <p>○鑑賞作品の制作スケッチを見せることで構想過程を理解させる。</p> <p>○『電気服』の例を踏まえながら、構想の過程では、スケッチや言葉のメモを活用しながら、いくつか案を出して考えていくことが有効であることを理解させる。</p> <p>○書き出した悩みの中から、現実では難しそうなことを、作品によって示す方法を考えさせる。</p> <p>○希望や悩みのキーワードから、言葉などでイメージを広げさせる。</p> <p>○選んだ希望や悩みに関して材料や形を決めかねている場合は考えた過程を言葉にさせ、その会話から制作のアイデアをいくつか提示し自分で選択させ考えを深めさせる。</p> <p>○構想の完成図案スケッチでは、メモを書き加えさせることで、自分自身が考えていることをなるべくわかりやすく描きだすように促す。</p> <p>○完成図案で形をうまく描けない場合は、メモで捕捉させる。</p>

資料2：『身にまとうアート作品』説明用プレゼンテーションの流れ（略）

1. 身にまとうアート作品について

(1) 日常の「身にまとう」について

身にまとうアート作品 …「身にまとう」についての説明をする

日頃着ている衣服って
どんなもの？

(2) 田中敦子『電気服』の鑑賞

発問

「作品を見てどう思ったか」
「材料は何か」

身にまとうアート作品
自分の身体につけたり、着たり…
自分の身体と創造物=作品

テーマや表現したいことを、
それにあった自由な形、素材でつくる



(3) その他の「身にまとうアート作品」




2. 作品の制作過程

(1) 田中敦子の『電気服』のテーマが決まる過程（仮定）

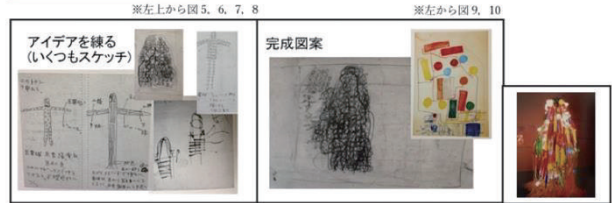
『電気服』 田中敦子 どんな時代につくった？ 1953年頃 ・第二次世界大戦後(1945年) ・高度経済成長が始まる	「電気服」 田中敦子 ・発展していく街の風景 ・「電気」に夢中」だった ・「誰もしないことをする」ことを求められる	アイデアを練る 「電気服」 田中敦子 キラキラした風景の一部になりたい！ 色とりどり 街 光 電気 ごちゃごちゃ
--	--	---

※左上から図5、6、7、8

※左から図9、10

アイデアを練る
(いくつもスケッチ)

完成図案



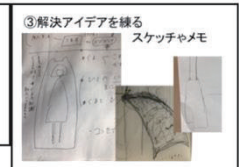
(2) 参考作品で制作過程の振り返り

①希望や悩みを書き出す！

- ・海外旅行に行きたい。
- ・自然のなかで暮らしたい。
- ・猫と暮らしたい。
- ・子どもの頃に戻りたい。

②テーマをしぼり、解決法を考える
子どもの頃に戻りたい！
小さい
かわいい
遊ぶ
遊ぶ
遊ぶ

③解決アイデアを練る
スケッチやメモ



④完成図

目にはボタン
ひらひらなるように縫う

全身が隠れるようにする
(162cm)

手が出る→

糸は赤、ピンク、黄

色や柄をバラバラに配置

『クマのスーツNo.1：子供の頃』



資料3：ワークシート

『身にまとうアート作品をつくろう！』

1. 自分の希望や悩みを書き出そう。(〇〇したい。〇〇できたらいいな。)

- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

2. 希望や悩みを創造的に解決する方法を考えよう。(イメージマッピングなど)

選んだ希望や悩み： _____

3. 身にまとうアート作品を考えてみよう。(スケッチやメモ)

--	--	--

年 組 番 氏名 _____

4. 作品の完成イメージをスケッチ、メモで表現しよう。

題名 [_____]

感想