

形

forme

「特集」
実感の体温



日文の実践事例、教科情報

詳しくはWebへ!

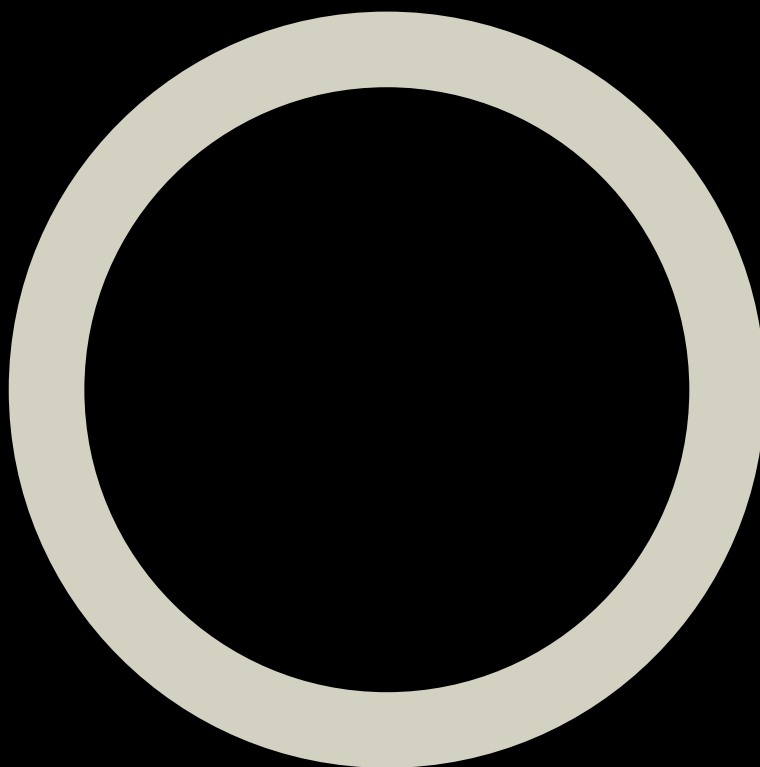
日文

検索

开 + ミ

Nr.05

かたちについて、ここで、あらためて。



concept & design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)
movie: Daisuke Kitayama (THREE IS A MAGIC NUMBER Inc.)



春の、田舎の

大きな河をみるよろこび

そのよろこびを

ゆつたりと雲のやうに

ほがらかに

飽かずながして

それをまたよろこんでみてゐる

（山村暮鳥『春の河』）





絵がどれほど自然に似ているかということなどは、
何の意味も持たない — 絵画を説明することは不可能である — ほかに説明するすべがないからこそ、
その絵が描かれたのだ。

太陽 [油彩・キャンヴァス／452×788cm] 1911～16 エドヴァルト・ムンク [1863～1944] オスロ大学講堂蔵
photo: UNIPHOTO PRESS

実感の体温

作品は、突然できあがりはしない。

つくる人がいて、材料に触れるうちに

思いがわきあがったり、

作品を渡したい人のことを

じっと考えたりする。

そうしてできあがった作品や

「これみて！」の言葉からは、

作品づくりに打ち込んだ熱を感じる。

今回は、実感をもてる題材をテーマに

都内の中学、高校で教える花里裕子先生と

大阪教育大学の佐藤賢司先生に

話し合っていた。

居場所をつくる

佐藤 花里先生が教えておられる高校の文化祭のファッションショーに参加しているのは、美術部や美術選択の生徒だけではなくて、有志の集まりなんです。

花里 高校で美術の授業を選択してないけれど何かつくりたいと思っている子には、美術部に入る以外に方法がないんです。私に何かできないかと思っていたとき、「パピエ・ア・ラ・モード」という紙でつくられたドレスの展覧会を観に行きました。作品は着られないものですが、障子紙で着ることが出来るドレスがつかれないだろうかと自分で試作していると、集まってきた生徒たちがファッションショーをしたいと言いました。二〇〇二年から、有志の文化祭の企画として生徒が「自分でつくって自分で着る」ルールで十二年続いています。

佐藤 僕は大学で美術教育とともに染色も教えていますが、学生には卒業論文だけでなく制作もしてほしいと思っています。そうですね。とくに小学校の先生になる人が多いので、どんどんつくって、つくる中で授業のことを考えたりやりたいことを見つけたりしてほしいと思っています。何年か前の卒業制作で学生が紙で洋服をつくりたいと言ってきたので、花里先生に相談したんですね。ファッションショーの映像を見ると、ファッションだけでなくもつと彫刻のような作品も多くて驚きました。

花里 高校が共学になって、工作が好きな男子生徒も入ってきましたからね。美術選択者だけでなく、ファッションや工



作が好きな子どもにも思い切りつくれる場所になればと思っています。

**誰かに伝えたい、
自分のためにつくりたい**

佐藤 花里先生は中学校と高校で教えていますよね。高校生を見ると中学時代に美術に挫折してしまった生徒も少なくないように感じます。

昔、僕が高校で講師をしていたとき、すごく面白い絵を描いた子に「面白いね」と声をかけたら「嘘をつくな」と言われたことがあります。話を聞いてみると今までずっとダメだと言われ続けていたように、美術に対する自信のなさがとても気になりました。

花里 公立中学校でも勤務するようになって、地域とのかかわりや研修会、展示の機会も増えて学ばせていただいています。ある先生に「学習指導要領を難しくとらえず、先生たちの勇気にしてください」と言っていたとき、その言



「今の自分の心の空」をテーマに描いた



Paper Dress Collection

暗転した体育館の奥をスポットライトが照らすと、赤いカーペットとともに人影がさっそうと現れた。音楽に合わせてランウェイを歩く、その身にまとうドレスは、なんと紙でできている。花里先生が教える高校では、毎年文化祭の日に、三十分だけ体育館がファッションショー会場へと変わる。ドレスだけでなく、照明や音響、ポージングなど演出まで生徒の手づくり。生徒が「つくって魅せる」というファッションの醍醐味を実感できる貴重な場だ。



実感の体温

葉が胸にストンと落ち、「生涯にわたり美術を愛好する心情」を私自身の美術教育の核にしていこうと決心しました。部活でも授業でも、廊下で会う子どもに対しても、その学校で唯一の美術教育者として何ができるだろうと考えるようになりました。

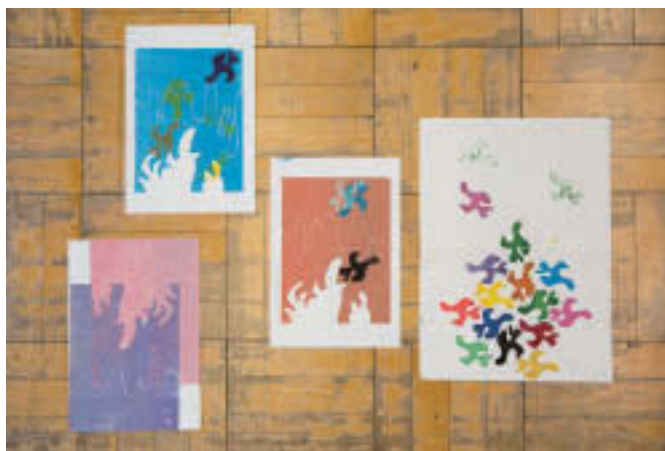
私は子どもに育てられているなど感じます。中学二年生の版画の題材ではタイトルをつけるのに一時間かかる子がいました。本当はその時間で別のことをしようと予定していても、自分の表したい気持ちを、思いつきではない言葉にしようとしているなど感じて、やめさせられなかったです。

佐藤 一時間かけて作品のタイトルを考えたことを、きつとその子は一生忘れないでしょうね。僕は、「生涯を通して美術を愛好する心情」の根っこはそういうところにあると思います。なにも名画が好きとか、美術館に行くことだけではないですね。

花里 ファッションショーのメンバーで「図工の先生になりたい」といつて美大に進学した子がいます。美術選択ではなかったのですが、友だちと一緒に作り上げた楽しさを子どもたちに伝えたいと思ってくれたのだと思います。

ライトアートを体験したあとに、妹に教えてあげたいと道具ややり方を聞きにきた子もいました。楽しかったり工夫のしがいがあると思ったりしたときに人に伝えたいと思うんじゃないでしょうか。だから、なるべく身近な材料でできる題材を考えたいと思っています。

佐藤 附属中学校の鑑賞の授業で、美術



版画の作品。生徒によって刷る枚数は違う

館に行つて面白かった作品を同じ附属の小学生に伝えるポスターをつくる授業がありました。どのポスターも非常に具体的で、個性的な切り口で描かれていて面白い作品ばかりでした。授業の課題で書くレポートではなく「人に伝えるためのもの」というところが大事で、美術室の中だけで終わってしまうのではなく、もっと発展して広がっていくことが大事。よくわからない誰かのためにではなく、具体的に身近な、リアリティのある「誰か」のためにならモチベーションが上がるでしょうね。

花里 もうひとつ付け加えるなら、私は中学生や高校生にとって「自分のための表現」もとても大事だと思っています。例えば爪楊枝を積み上げた作品を美術室の片隅に飾っているのですが、これは評価のためにつくられたものではありません。こういうことがすごく中学生や高校生にとつて大事なんです。小さなものでも、彼らが「何かやっている」のを先生や周りの大人が「面白いね」と声をかける、そんな雰囲気をつくりたいと思います。

中学高校でこそ材料体験を

——「誰か」という言葉が出てきました。が、他者への意識というものはどのような芽生えるのでしょうか？

佐藤 芽生えるというよりも、僕らは本来そういうものだと思います。例えば展覧会が面白かったら、誰かに伝えたい。それは大人も子どもも同じ。人は、人と

実感の体温

並び見て語ることで言葉を獲得していくといいますが、そこには他者がいるんです。ある年齢までは自分だけの表現をしていて、成長と共に誰かの存在を意識するというよりは、つくることでの気持ちの外に開いていたり、他者に伝えたいという思いが芽生えたりするのではないのでしょうか。それが地域や社会へと広がっていくとデザインの機能を帯びてくるかもしれません。小学生が「先生、できた!」と言ってくるのは、自分がつくったものを誰かに見せたいんですよね。何を言ってくれるか気になるし、言ってくれた一言で自分のつくったものに対する価値を広げていくことになる。そこで先生が「上手にできたね」ではなく「とてもいいね。とくに先生はこの色が好きだな」と言ってくれたら、子どもは「先生はここが好きなんだな」と思う。自分の作品への他者の思いを受け入れることで、価値観が豊かになり、その連鎖で自己も開いていくのだと思います。発達に伴っ



天井からも作品が…

て社会や他者を意識するという言い方もできますが、その根っこにあるのは「人は伝える生き物」だということです。

花里 さきほどの話と通じますが、紙の服づくりでも、誰に見せるつもりもなく何かをつくる子どもがいます。高校二年生の女の子がポリ袋と緩衝材を見つけてきて「なんか海みたい。わぁ泡みたい」とブツブツ言いながら触っていたんです。それがまるで材料とかかわる造形遊びをしているようでした。

佐藤 前に中学校の先生から聞いたのですが、小学校で思いきり造形遊びをやってきた子どもたちは、中学校に入学してからも美術室で材料を漁るのだそうです。以前はあまりなかったのだけれど、最近そういう子どもが出てきたと言っていて、造形遊びの授業が増えてきたことで、ある能力がつかって現れてきているのだろうと思いますね。それにしても、高校生なのにかわいいですね(笑)。

花里 私も驚きました(笑)。

高校の授業でブラックライトを使って「これでどんな面白いことができるか考えて、みんなにプレゼンしてみて」といったら、みんなで楽しめるアイデアがたくさん出てきていろいろな発見があり、もっとこういう授業をしないといけないと思いました。

はじめて見るような新しい素材と、ひたすらかわかることで発想したり、表現を広げたり、発見したことをほかの人に紹介したり、そういうことを高校の授業でやっていなかった。もっとこういう機会を与えれば、自分ができることややっていて楽しいことの選択肢が増えて、挑



木の指輪。ディスプレイも工夫する



戦や試行錯誤も楽しめます。

佐藤 そうかもしれませんね。中学生と高校生にとっては意味が違いかもしれませんが、造形遊びって小学生にとっては全身を使って自分で世界をひっくり返して世界に働きかけるすごい体験なんですよ。

花里 中学や高校でも、導入で素材と能動的にかかわったり、はじめての表現を試したりすることで、題材に入りやすくなる場合があります。例えば、木版画で抽象画という課題の導入に、色鉛筆をほかす描き方で、自分の心の中の空を描かせました。筆洗油をつけてほかすのですが、私が中学生のときに見つけた方法なんです。絵本の『ごんぎつね』の絵を描いた黒井健さんと同じ方法だったのをテレビで知ってとても嬉しかった。そんなエピソードと一緒に技法を紹介しました。

生徒は版画にも抽象画にも苦手意識がありました。身近な材料に触れて試していくうちに発想を広げるのが楽しかったようで、それぞれ違う空の色や雲の形ができて、版画への不安感がなくなったようでした。

佐藤 これは面白いですね。描画のスキルのなハードルが少し下がるだけで、これだけ発想が広がるんだなあ。反対にハードルが高すぎると、やりたいことが見えていのにそこに行けないというしんどい思いをさせてしまうんですね。

実感をもてる題材

花里 そのハードルを外せたらいいなと思っています。デザインの領域で何年も絵文字の題材をやっていますが、今まではアクリル絵の具でどこまで描けるかで見えていました。はみだしは直してあるか、作品としてまとめられているか、きちんと仕上げているか。もちろんきれいな仕上げは大事です。汚れがあったら伝えたいことから逸れてしまう。でも自分も生徒も、そこにばかり目がいつてしまっていたのに気が付いて、画材を解禁しました。鉛筆やボス力で描いた子もいます。

以前は、自信を付けさせるためにアクリル絵の具を筆で平塗りして仕上げることを「ここまでできるんだからやってごらん」と、やらせていたんです。でも同時に自分の描きたいかたちに完成できなかった子どもは、気持ちが挫けてしまう。限られた時間でどこまでできるか。発想を広げて、たくさんアイデアを出して、一番自分の描きやすい画材で描く。自分





花里先生が普段教える中学校の美術室には、所狭しと作品が並ぶ

が表したい内容に合っている画材ならそれでいいということにしました。正直、画材を自由にしてよかったのかとも悩みましたが、本当に学ばせたいことはそこではないかと思いつてみたら、「やりきった！」という笑顔と、平塗りだけではできない、工夫にあふれた作品が出てきました。

佐藤 絵文字のデザインでは、伝えたいことを表すためにどんなアイデアにするのか、発想や構想がとても重要ですね。だから、授業の中で大切なのは、何を伝えたいかをどう実感させるかではないでしょうか。

花里 実感を伴う題材についてよく考えます。ひとつ例として指輪の制作があります。六十年前にこの中学校に植樹された記念樹を剪定した枝があつて、それを私がカットして材料にしました。「願いを込める形ってなんだろう」という問いかけから始めて、木の話や円空仏などの仏像の話までしたのですが、生徒の中にスーッと入っていった気がします。

佐藤 先生自身が木を切ったということも大きな要因だと思えますよ。誰かが切つて乾かして自分たちのために用意してくれた。美術ってそういうところがあつて、突然ものが目の前に現れるわけがなくて、誰かが時間をかけてつくりたいと存在しえない。

授業中にクラスの子ども同士で鑑賞することが大切だと言われますが、僕はものすごく大切なことだと思っています。互いに同じ時間に同じことをしているから、作品を見るときそれにかけた時間を重ねて見ることができる。自分はこれだ



佐藤賢司 さとう・けんじ
大阪教育大学教授、美術科教育学会理事、日本テキスタイルカウンスル理事、上越教育大学助手などを経て現職。著書に『美術教育概論』（編著・日本文芸出版）など。美術教育、工芸に関する論文多数、国内外での作品発表も続ける。



花里裕子 はなざと・ひろこ
都内の私立高等学校、中野区立第五中学校の両校にて非常勤講師。武蔵野美術大学造形学部油絵学科卒業後、私立高校美術科の専任教諭を経て現職。また、イラストレーターとしても活動し、小学生のための造形ワークショップなど幅広く手がける。

けやって大変だったんだから、友だちはここまでやってどれだけ大変だったのかというふうな。そういう見方が広がっていくと、いろいろな作品を見ると意識することができるようになるんですね。

花里 そうですね。生徒たちには、子どもが思い切つて表現する場をつくつてあげられる大人になってほしいんです。授業だけでなく、校内の掲示物から行事、発言や声かけも生徒が将来の夢や希望を語るきっかけになると考えて、私がやること、やらなければいけないことはたくさんあると思っています。中学校三年間が人生で最後の美術の授業になるかもしれない。けれど、人間は一生表現し続けます。美術を通して、自己実現の楽しみや勇気をもたせたいのです。

「設 場」 「定 の」

土ねんどの準備編

文
名達英詔

北海道教育大学 旭川校 教授

イラスト
後藤恵



造形材料としてお馴染みの土ねんど。その魅力としては、水分の調整で固さを変えられることや量をたくさん用意できること、繰り返し使える勝手のよさなどがあげられるでしょう。

日頃用いないときは、ふたのある大きな容器に入れ、水加減などを見ながらストックしておきます。乾燥したときは、浸る程度の水を加えて数日置くと柔らかくなります。大きな固まりは木槌で砕いて浸すと浸透が早まります。逆に水分が多いときには乾燥を促します。小分けにして乾かすと乾燥も早まります。柔らかくなったら練り、手にべつつかない、耳たぶ程の柔らかさにまとめて容器に入れます。実際に手に取り、体験しながら感覚をつかみたいところです。

活動前と片付け

活動前になったら早めにねんどの状態を確認し、必要があれば再調整します。事前に取り出しておくときには、ビニルでおおって乾燥を防ぐなどしましょう。

片付けは、ねんどを集めて容器に戻します。こびりついたねんどは、へらで取ったり、細かなかけらは、ねんどの固まりでトントンたたいたりして集めることもできます。ねんどべらなどは、大きなバケツなどで下洗いをしてから流して洗うと、排水溝の詰まりも少なくなります。

土ねんどは重量もあります。安全や取り扱い扱いも考えるとストックや活動は、換気や採光、水場、動線が確保できる図工室などが適しているでしょう。

準備や片付けを学習の場に

準備や片付けは、学習活動の場として表現活動とともに魅力的です。新しい経験が大好きな子ども達にとって、やりがいのある活動となりますし、何より、質感の変わるねんどの様子や練る楽しさに触れることで、材料そのものの魅力や活動場所の使い勝手を感じることができるようになります。それは子ども達の創造性を支えるリァリティーを生み出す場、原風景ともなることでしょう。子ども達には積極的に声をかけ、準備や片付けの場をとにも過ごしていきたいものです。



先 ず 見 る 之 凡 目 凡 第八回

価値攪乱者の治療力

「ラッカス・マンハッタン（大騒動のマンハッタン）シリーズ」はレッド・グルームスとその仲間によって一九七五年から一九七六年にかけて制作され発表された。

それはニューヨークのロウアー・マンハッタン（マンハッタン）の街並みや人々の営みを、床から天井まで、壁から壁まで部屋いっぱい立体的に再現したものである。《ステタン島フェリー》をはじめ今はなき《世界貿易センタービル》、《ウールワース・ビルディング》、《ウォール街》、《自由の女神像》、《ブルックリン・ブリッジ》のほか、《地下鉄》、《観光客》、《四丁目》もつくられた。グルームスによって奇妙に変形され鮮やかに彩られた町並みの中を観客は自由に歩きまわることができる。そこには、町の歴史や事件、そこで生活をする人々の様子が、グルームス流のユーモアあふれる表現によって描写される。

哲学者で美術批評家のアーサー・ダントは次のように書いている。

「一九八七年のグルームスの回顧展の際、ホイットニー美術館のエレヴェーターの扉が私の目の前で開いたとき、私はたとえようもない狂喜に襲われ—私の喜びというのは結局のところプロの哲学者の世界のそれなのだが」と。

そう。グルームスの作品の魅力は観客に喜びを与えることである。芸術に古くからある、そして現代美術が失ったこの役割をグルーム



右) ウールワース・ビルディング (背面・部分) [ミクストメディア／566 × 400 × 500cm] 1975～76 レッド・グルームス [1937～]
名古屋美術館蔵



スはみごと現代に復活させた。

グルームスの芸術の中には、大衆芸術が持っている様々な要素が入り込んでいる。ボードビル、サーカス、大道芸、そしてカーニヴァルのような祝祭、それらは現代の都市生活者から奪われてしまった始原的な生命力へとつながるものを持っている。それはアメリカ的で粗野であるが、しかし活力や生命力にあふれている。それを彼は「ラッカス」と名づけた。「ラッカス」とは価値の攪乱、転覆のことにほかならない。それによって彼は、分断され規範化された神経症的な生活を生きる現代人に対して、トータルなもの、根源的なものを提出し、暴力へと向かう負のベクトルを正のベクトルへと転換する。それは都市の芸術であることによって都市生活者に対する治癒力を発揮する。

グルームスは純粹芸術と大衆芸術、ハイカルチャーとサブカルチャーとを区別する価値そのものを破壊する価値攪乱者である。彼はあまりにも知的になってしまった現代美術に対して、心と仕事の重要性を復活させた。大衆芸術と彼の芸術に違いがあるとすれば、それは彼の造形力が芸術的であること、そして主題の選択と同様にその表現方法においても現代的であることである。

山脇一夫 やまわき・かずお
一九四八年愛知県生まれ。金城学院大学文学部教授。東京大学美術史学科卒。兵庫県立近代美術館、名古屋市美術館学芸員を経て現職。一九九三年名古屋市美術館などで「レッド・グルームス展」を企画、開催。

左) ウールワース・ビルディング (全体)

授業実践

学びのフロンティア

小学校 5・6 年向き

ゆがんだってにじんだっていいじゃない 墨と和紙で絵に表す

鳥取県西伯郡大山町立中山小学校 妻藤純子

はじめに

高学年になるにつれ、子どもは見えることを見えたままに表したいと思うようになるとともに、細部までこだわってかくこともできるようになってきます。線が歪まないようにしたり、輪郭線から色がはみ出さないようにしたりしてかこうとします。しかしその分、作品全体の印象が堅く、こぢんまりしてしまうこともあります。そこで、この時期の子どもが失敗ととらえがちな歪みやにじみなどの表現の面白さに気付かせることは、さらに表現の幅が広がるのではないかと考え、本題材を設定することになりました。

授業実践

墨の線で遊ぶ

多様な線に気付かせるために、墨で新聞紙の上にいろいろな線をかかせました。線種、太さ、速さを変えてかくことができるように「ものす

ごくゆっくり進むいも虫」「猛スピードで山を駆け上がるイノシシ」といった動きをイメージするテーマを出し、それに合った線をかくようにしました。子どもたちは友だちの線との違いを楽しみ、互いにテーマを出し合ってかく姿も自然と生まれま

かき直しができない状況

和紙に墨を使って、地域に伝わる妖怪をヒントにしてかくことにしました。簡単なアイデアスケッチをかくようにしましたが、そのとおりにかこうとしても、画面の大きさや画材が変われば、同じようにはいかないものです。例えば歪みが生じても、かき直しができないのですから、それを生かさなければなりません。この活動は子どもたちの「こうあらねばならない」という気持ちを徐々に解していききました。歪みを生かすことでイメージもさらに膨らんでいきました。

和紙の特性から生まれる表現に気付くこと

次に、使い慣れている画用紙ではできない「裏彩色」で表現することになりました。ときどき表を確認しながらかくことで、墨の線が水彩絵の具で隠れないことや、絵の具の浸透の違いによって色むらができること、にじみでグラデーションになること、輪郭線から色はみ出すことで想定していた印象と変わることなどに気付いていきました。子どもにとって最初は偶然的表現でしたが、意図的



に色むらや刷毛目をつけたり、にじませて混色したり模様をつけたりするようにになりました。偶然が意図的な表現に変わること、表現技法が増えたといえるでしょう。

客観的に自分の作品や製作過程を見ること

完成した作品だけでなく製作途中でも自分の作品を鑑賞し、作品を客観的に見ます。友だちに作品を持つ





指導計画	
時間	8 時間
領域	A表現 (2)
材料	和紙、新聞紙、墨汁、習字用筆、刷毛、水彩絵の具
学習目標	線の太さやかく速さを変えながら、線や形の歪み、色のにじみを生かして想像した妖怪を表す
主な学習内容	●地域に伝わる妖怪伝説を基に、かきたい妖怪を考える。 ●墨と絵の具を使って、想像した妖怪に合うように線や色を工夫しながら和紙にかく。
主な評価の観点	●いろいろな線や色を使ってかき、歪みやにじみの面白さを楽しもうとしている (造形への関心・意欲・態度) ●妖怪の特徴が表せるように、線や色のかき方、大きさや配置などの構成を考えている (発想や構想の能力) ●線の太さやかく速さを変えたり、混色やにじみを生かしたりしながら表している (創造的な技能) ●友だちと作品を紹介し合い、表された線や色の特徴やその効果を感じ取っている (鑑賞の能力)

この題材設定のきっかけは、高学年の心の解放を意図したものでありました。丁寧に細部まで気を配った表現のよさと、歪みやにじみの面白さを共にわかって表現できることは、表現の幅を広げるだけでなく、表現の自由さの獲得にも繋がると考えたからです。線を工夫しながらかくことや全体の画面構成など高学年としての表現へのこだわりを持ちながらも、自由さを楽しむ活動になったと思います。

おわりに

でもらうことで和紙が透けて見えるので、かきながら作品を上から見るときとは異なった鑑賞ができます。また、作品を太陽光だけでなく暗い部屋でろうそくの光を当てることで、見え方が変わることにも気付くことができます。



授業実践

学びのフロンティア

中学校 2・3 年生向き

ボックスアート ～心・夢・未来～

材料や技法を生かした、自分だけの箱づくり

岩手県盛岡市立北陵中学校 上野行知

はじめに

「自分作文?」「何書けばいいの?」などと言いながらも、「好きなことは、宇宙の謎について考えること。将来は宇宙に行ってみよう」とか「夢は臨床心理士。悩みがあったら人は幸せになれないから」、「庭の花の香りや、夕焼け空でグライダーションがかかった空の色や、水滴がついた葉っぱなんか美しいな、と思います」、「家族でさんさ太鼓のパレードに出たのが一番の思い出です」など、たくさん夢や未来、思い出などを黙々と書き始めるところからこのボックスアートの制作は始まります。

授業実践

生徒に提示する学習課題は「自身の感情や希望、夢、大切なモノ、未来などを様々に考え、素材や多様な表現技法を生かし、自分自身が(他の人が)観て、美しさや個性的な表

現を感じられるようなボックスアート作品を創造する」としています。

「自分作文」を書いたあとには作品テーマを考えます。「もつと強くなりしたい。だから、今の心のもろさを表現したい。箱もボロボロにする」、「箱の中に胎児をつくって、産まれた頃から今後の人生までを表現したい」、「自分の心の中のたくさんの感情をポロクみたいな模様の箱の中に表現したい」など、まさに生徒の数だけテーマが生み出されます。

テーマを考えたあたりで、マープリングやスパッタリングなどの技法体験とシュルレアリスムの作家の鑑賞を行います。小学校の頃に技法体験してきた生徒は、得意顔で友だちに教えたりなんかもしています。マープリングの作品を見せた時に生徒たちが見せる、きょとんとした顔を見るのも教師のひそかな楽しみの時間です。

そして材料の提示です。

針金、粘土、ビーズにモール、ビーズ、造花、和紙や折り紙、マニキュア、ラメのり、つけまつげ、布や毛糸に綿、フェルト、竹の葉、マスキングテープ、etc……。

様々な素材に、生徒たちは目をキラキラさせます。「そこ、キラキラモール首に巻きつけなさい!」と注意する場面は毎年のお約束です。

アイデアスケッチをほぼどのように描いたあとは、生徒たちは自分で用意した箱の中にどんな「自分」を表



現していきます。幼稚園の頃にお友だちからもらった手紙や、海に行つて拾い集めてきた貝殻など、生徒が自分で用意するオリジナルな材料に感心させられることも多々あります。手が動かず困っている生徒も、作品テーマの交流会や、友だちのアイデア鑑賞などに触発されて、なんとかかんとか制作に取りかかります。



指導計画	
時間	17 時間
領域	A表現(1)(3) B鑑賞
材料・用具	箱、もしくは箱の材料・各種材料、各種彩色用具・各種造形用具など
学習目標	自分自身の心や夢、未来などをもとに題材の構想を練り、鑑賞活動や多様な表現技法、材料を生かし、心豊かに造形活動に取り組む
主な学習内容	●題材を理解し、構想を練る ●級友の構想からも学ぶ ●様々な彩色技法を体験し、シュルレアリスムについて知る ●材料や技法を生かし、題材の制作を行う ●自他の作品鑑賞を行う
主な評価の観点	●自分を表現することに関心をもち、主体的に表現や鑑賞しようとしている(造形への関心・意欲・態度) ●自分を見つめ、感じとったことを基に主題を考え、表現するための構想を練っている(発想や構想の能力) ●表現意図に応じた表現方法を工夫し、主題を深めながら創造的に表現している(創造的な技能) ●互いの作品の造形的なよさや美しさを見つめ、その思いを交流する中で、主題や表現の工夫などを認め合い、その価値を感じ、味わっている(鑑賞の能力)

試行錯誤しながらモノと関わり、表現を追求することは、自己を追求することであり、「自己実現」を図るきっかけになるのだと思います。また、他者とも関わり、自他の価値を理解することにもつながります。

しかし、その指導として、小学校の「造形遊び」での様々な材料体験が中学校で生かされず、「技術の指導」に終始した題材を見ることがもあり、残念な気持ちになることもあります。

おわりに

お菓子の箱、アクリルケース、ハート型の箱……、様々な形、素材の箱の中に(外にも)詰め込まれた、たくさんの心・夢・未来。

作品鑑賞会では、友だちの作品に驚きながらも、自分の「箱」を自信を持って堂々と語る生徒や、ちょっと照れながらも、嬉しそうに語る生徒の笑顔を見ることができました。



ます。楽しかった「図工」での学びをベースにして、中学校では「知性」の高まりを感じさせる「造形遊び」が必要なのではないかと考え、生徒が夢中になって取り組み、記憶に残る、この題材を大切にしています。

鑑賞の形

久永一郎

大日本印刷株式会社
C&I事業部 コンサルティング本部 I M & S コンサルティング室室長

第2章

開発の流れ

ルーヴル—DNP ミュージアムラボ（以下LDML）では一つの作品（あるいは一つのテーマを掘り下げるための最少展示物数点）に対して十種類前後の鑑賞テーマを設定し鑑賞システムの開発を行ってきました。

ルーヴルの学芸員と実際の作品を展示室で見学するところから始め、膨大な議論を重ね約九ヶ月で東京・五反田での展覧会を組み立て、開発します。一般公開を六ヶ月間行い、来場者の反応、操作行動、機材から得られる履歴などを元に改善を施し、一部をバリのルーヴル美術館に設置します。開発の議論の中で「トラップにした方が楽しめる」「模型の方が

わかりやすい」と判断したものは無理にマルチメディアにはしません。

プロジェクトでは、実際の作品があるところで提供されるコンテンツに集中してきました。それは、足を運んだものの鑑賞すればよいかかわらずに作品の何を素通りしてしまう来館者に、如何にその場で美術鑑賞の楽しさに引き込むかが課題の中心だったからです。また、きっかけは展示されている作品を楽しむことでありながら、ほかの美術館に行っても使える知識・興味のポイントを考えてきました。

へうさぎの聖母

第三回展、ティツィアーノ作へうさぎの聖母を例にとると、聖母の服装について「ここにハイライトを乗せることで見事な布の質感が生まれている」と説明



されれば、確かにそこにハイライトを発見して質感に感心することになりますが、「当時、赤い服に青いマントは聖母マリアを表す」と説明されれば、ルーヴル美術館の大量の作品で聖母マリアを発見できそうです。また「当時、ラピスラズリという青い顔料は貴重な品で」といった情報を付け加えることで、貿易に話題を広げたり、日本の紫に置き換えて理解を促したりできるなど、説明内容ひとつで鑑賞に興行きを与えることができます。

この作品では、議論の際に学芸員が「この絵を深く鑑賞すれば、ベネツィアの濃厚な湿気を感じられる。君たちは感じないかね？」まだ絵の中に飛び込めないようだと発言しました。この感覚はどこからくるのか、更に議論を重ねる中で、遠近法のことであること、そして、多くの人が絵の中に飛び込むような空想



を絵の前で行っていることが分かってきました。

そこで我々は人間が興行き（遠近）を感じ手がかりは何なのか、心理学や認知科学などの研究論文を読みあさり、両眼視差や肌理の勾配、遮蔽関係、運動視差など十九ほどの分野の研究を見付けました。これらを元に作品の印象を損ねない程度に、絵画を舞台の書き割りのように分解しその中を歩き回れる装置を開発しました。この装置は絵を通り抜けて背景だけを見ることができ、それまで感じ取りにくかった背景の緻密な描写に注目させる効果もありました。

この仕組み「絵の中に入る」は実際ルーヴル美術館の企画展に導入され、観察調査を行いました。小学生の団がマルチメディアを楽しむとともにオリジナルの絵の前に戻り装置の中で発見した絵画のディテールを話し合い鑑賞時間が非常に

長くなったという結果がでています。

新たな（メディア）シオン

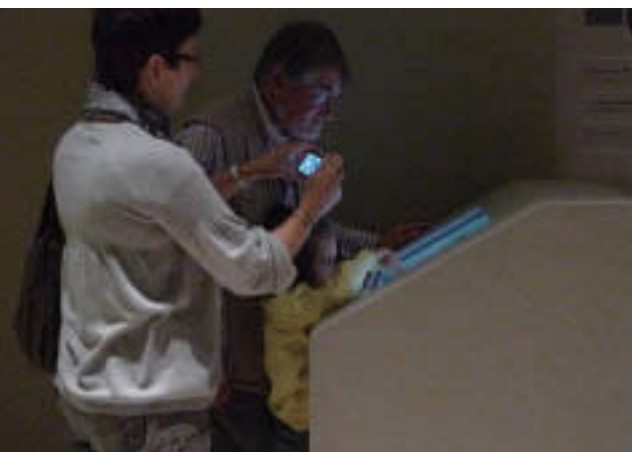
当初、ルーヴルの学芸部門の中には、マルチメディアの導入は本物を鑑賞する行為を妨げるのではないかとという否定的な空気もありましたが、調査結果は全く逆でした。子どもたちに「よく見て興味をもちなさい」というのではなく、何らかの方法で興味を持たせてから本題（説明）に入ることが有効だと確信を持ってた出来事でした。

ただ、すべての人がマルチメディア導入に肯定的というわけではありません。自ら鑑賞力を身に付けた方からは、鑑賞方法を押し付けている、自ら鑑賞力を身に付けようとする人の邪魔をしている、という批判もありました。これもまた真実でしょう。

マルチメディアは（メディア）シオンであって、興味は鑑賞者の心の中にあり、答えは本物の作品と向き合った鑑賞の中にあるべきです。これまでのマルチメディアとの違いは全部を説明しきってしまうのではなく、興味のきっかけを作り出すことに集中しているところにあります。

つづく

forme編集部では、本コーナーで紹介してきたルーヴル・DNPミュージアムラボの活動成果を、DNP五反田ビルにて見学するツアーを企画中です。詳しい情報は、後日、日本文教出版株式会社のHPにてお知らせする予定です。





1+1

127,097,558

文：田野隆太郎

写真：高橋宗正

第八回

淀川テクニツク

パフォーマンス性豊かなフロントと、技巧が冴えるバックキング。
このコンビ、例えるならばバンドマン。

成り上がるため手に取ったのは、楽器ではなくゴミ。

ゴミを愛で、武器とした十年。行き着く先、彼らはゴミになった。

郷里を捨てさせた好奇心は、彼らをさらに新しいステージへと導く。

日本人の平均寿命、八十四歳。その半分を人生の折り返し地点とするなら、筆者はすでに通過した。進学、仕事、結婚。そんな言葉が並ぶと、この人生に迷いがなかったように思える。でも、自分の中を覗くとどうか。いくら歳を重ねても、別の人生があったかもしれないと邪念が沸く。どこかに、これを沈静化する言葉はないのか。

淀川テクニクは、柴田英昭と松永和也からなるアートユニットだ。大阪を拠点に、活動は十年を越える。彼らは、淀川に漂着したゴミで巨大なオブジェを作る。代表的なモチーフは魚。ペットボトルにタイヤ、食器、傘の柄……さまざまなゴミを巨大な構造体に接着し、チヌ（黒鯛）に見立てる。ジョグジャカルタ、ハンブルク、モルディブ……日本以外で制作する時には、その国に棲息する魚を模す。

どこで制作しようが、スタートはゴミ拾いから。材料のすべてを現地で調達、滞在期間中に作り上げる。屋外に設置すれば、パブリックアートの類。素材のゴミは、アートイベントの参加者と拾うこともあり、環境問題にコミットする活動にもとらえられがちだが、彼らに清掃の意識はない。関心があるのは打ち捨てられたゴミ、それ自体だ。

人間が作り続ける製品。それが廃棄され、川に漂流するうち、欠け、丸みを帯び、色が落ち、ともすれば自然界にずっと存在したかのように

変貌する。二人は、その姿を愛おしく思う。だから、拾い上げ、光を当てる。だが主張はさせない。加工してモチーフの一部に収める。

二人には共通点も多い。地方の生まれ。そして、工業高校の出身。

柴田は、定員割れだったからという理由で電気科に入学。三年間、専

蹴り、入学した先ではバスケットに励んだ。「ひねくれていたんです。『節水』がテーマのポスターでも、キュービズム風な水滴だけを大きく描いたりして。でも、なぜか美術の先生だけは許してくれました」と話す彼もおのずと生きづらさを抱えるタイプだった。



攻に興味が向くことはなく、山岳部で山登りをしていた。「父親は公務員だから、本当は堅い仕事につかせたかったんですよ。でも、就職のために地元の工場を見学した時、無菌室でずっと検品を続けている人を見て、ここにいたら死んじゃうと思った」と話す彼にとって、郷里は自分を持てあますだけの場所だった。松永は、野球推薦の話もあったが

二人とも工作が好きで、手先は器用。両親には「手に職をつける」と、大阪の服飾専門学校に進学を認めてもらった。だが、「なぜ服なのか？」という疑問には、互いに「ファッション系の雑誌を読んでいたくらいで」と、こだわらない。何でもいい、ここから「外」に出たかった。専門学校では、二人は「ゴミ拾い」の仲間だった。今の活動につながる

話ではない。粗大ごみの日に自転車走らせ、生活用品を拝借するという、貧乏学生によくあるエピソードだ。服作りを覚えた喜びもあったが、深く掘り下げることなく卒業した。

松永は、夜にバイトをしながら、日中はオリジナル家具を制作、販売する工房で鋳物の技術を学んでいた。人員募集はしないというところに無理に志願したため無給だったが、満足感はあった。柴田は、テキスタイル会社に就職。だが、ニット生産の機械を管理するだけの毎日に嫌気がさし、一年で辞める。そして、「これがアートちゃうかな？」と思うものを、手探りで作り始めた。

そんな柴田が、自己表現の場としたのがフリーマーケット形式で発表するアートイベント。運営側に数千円のブース代を払い、スペースを得た。「そのイベントではポストカードを売るのが普通なのに、上半身裸でジパン姿の柴田君だけが異様な雰囲気。大きくて下品な絵を墨で描いてました」とは、設営を手伝った松永。柴田は、「オシヤレなイベントをぶっ壊したい気持ち」と、ひとり意気込んでいた。しかし、その無軌道さがアクシデントを生む。たまたま通りかかった外国人に絵が売れたのだ。「ライブペインティングで描いた一八〇センチ角の絵が、一枚二十五万。ポストカードを何枚売ったらその値段になるのか。やったった感がありました」。

トイベント『GEISAI』に進出。今度は「純粹な線画風の絵」を抱えての道場破りだったが、相手にされなかった。やっぱり目立たないとダメだと再認識。ならば、と町に立体を置き、通行人に勝手に落書きしてもらおうという作品を続けて出展。作品を作るという行為自体をパフォーマンス化した。

だが、いずれも「作品未満の作品」といった。「誰も見てくれない。見てくれないと何もそこから生まれない」。柴田はいつも自分にそう言い聞かせ、「外」の世界と対峙できる強固な作品を作ろうと躍起だった。

松永も、柴田に呼応するように動き出した。工房近くの河原。そこに落ちていたゴミをポリエチレンの袋に詰め、台形状に積み上げる。さらに先端を尖らせ、山に見立てた。富士山、河原、飛ぶ鳥……頭にあったイメージを具現化したい。写真に撮り、「ゴミ富士」と題した。

「どこかの展覧会に持っていくわけではなく、ただ作りたかった」という表現の発露は、別の友人を巻き込み、その後、淀川や西成区の公園でも試すことになる。そこでは、公共の場所に住みついた人々を説得、協力を仰ぎながらゴミ富士を作った。

松永に湧きあがった熱。それは、何かなんでも自己表現を試みたいというよりは、「ゴミ」とかわる延長線上に、無理なく自分と「外」をつなぐ回路があることを教えてくれた。

そして、初めての共同作業が訪れる。柴田は、それまでも制作費節約のため、作品の素材をよく拾っていた。淀川区で展覧会をしていたある日、「淀川のゴミで何か作りませんか」と声をかけられる。河原で行われるフェスティバルの実行委員だった。イベントで展示する作品の依頼。柴田は、作品の一部に必要なゴミを探すのではなく、落ちているゴミから作品を

作ることに興味を持った。そういえば、松永はゴミをすでに扱っている。松永を誘うと、彼も当然のように頷いた。

イベントまでの二週間、淀川をアトリエにした制作が始まった。深夜バイトの柴田は、日中。工房で働く松永は、その逆。バトンを渡すように制作したのは、『フセちゃん』像。

「ちようどイラク戦争の時で、フセイン像が倒される映像がよく流れていた。地元の祭りだし、最後に皆で引き倒そうかというノリ」と柴田。「出来はイマイチ。でも、とにかく二人で作ることが刺激的で。このゴミは顔に見えるよな、なんて考えるのが面白かった」と松永。

最初は、遊びの延長だったのかも。しれない。だが、ゴミを触るうちに魅了させられてしまった。二人は、ゴミを発見した時から広がる創造の世界を共有したのだ。誰もゴミで作品を作ろうなど考えない。こんな面

白いことが、「外」と戦うための武器になるのなら、それに越したことはなかった。

そこから十年。昨夏、二人は大阪の国立国際美術館で『Let's become Baghdad』（みんなでゴミになれ！）を発表した。六メートルの巨大パネル全面に、隙間なくゴミを貼りつけた作品。まるで、淀川の河原をそのまま再現したかのようだった。チヌに加工されていたゴミが、ここでは主役に取って代わった。

「このゴミで何ができるのだろう」。これが、彼らの基本姿勢だ。ゴミを探し、発見した瞬間に湧きあがる気持ち、最優先したい。だから、原点に戻りゴミをゴミのまま見せた。数量から見ても集大成。ゴミを主役に、これ以上の作品ができるのか？

心配は無用だ。大阪では同時に小作品も発表した。ワイヤーを用いてゴミを吊るした連作『JUST HANG GINING』。中でも、動物がモチーフ

ひねくれていたんです。

「節水」がテーマのポスターでも、キュビズム風な水滴だけを大きく描いたりして。でも、なぜか美術の先生だけは許してくれました。

——松永





「素材なんてそこら辺で手に入るゴミでいいやん」
だったんですけど、
だんだん「ゴミで作らんとあかん」
という変な縛りが出てきた。
最近では、ほかの作家の作品を見て
メッチャ面白いと思い始めて。
だから、やっとアートに興味をもったんです。

—— 柴田

の一作は、頭部は鹿の骨、胴体はバケツ、足は野球のバットで「鹿のような形」を構成した。「ゴミ」をそのまま扱いながらも、「鹿」にも見える絶妙な状態を提示。鑑賞者に「これは何だろう？」と、自問させる仕組みだ。もはや、「ゴミ」でできたチヌ」を前にして受けた明快さはない。あるのは、古くは『もの派』の作品群につながるような静謐さ。数や大きさではなくコンセプトを重視。作風を百八〇度転換させた注目すべき作品だ。

柴田が照れながら言う。「最初は、『素材なんてそこら辺で手に入るゴミでいいやん』だったんですけど、だんだん『ゴミで作らんとあかん』っていう変な縛りが出てきた。一歩引いて、アートという枠で考えると特に。最近では、ほかの作家の作品を見てメッチャ面白いと思い始めて。だから、やっとアートに興味をもったんです」。

二十年前、都会に出た二人には未知の世界が広がっていた。そこで、自分を賭けることにしたのがアートだった。自己表現とアートは、容易につながった。だが、入り込んでいくと、簡単に交じりあえるほど甘いものではないことも分かった。人と一緒にでは、はじき出されてしまう。そこで生き続けるには、何かに抜きの必要がある。アティスットとしての「個性」とは何だろう。それは作家個人ではなく、作品自体が持つ性質のものだ。人間にとつての「身体」のように、作品には、生来与えられた個性はない。だから作家は、それを掴むために、自己表現とアートとの間で常に自分を動かさざるを得なくなる。

二人がこの十年で掴んだことは、地位や名誉ではなくて、アート界の中で、あるひとつの個性を掴み取ったという自信ではないだろうか。それを得た今、彼らが今後ゴミ以外の

テーマを取り込むことになっても、必ず彼らのやり方で物にできるに違いない。

二人の話を聞き、筆者もまがりなりにも、人生を積み重ねてきたのだと思ひ直した。だが、今の状況には満足できない。変化させたいと思うなら、まずは、この人生以外にはなかったのだという諦念をもつしかない。その上で、もがいてきた自分を肯定できれば、成就できずこぼれ落ちてしまった個性にも頷くことができる。

若き頃の自分は、もう別の人生を生きて欲しいなどとは思っていない。これまでの人生で自分なりに掴んだ個性を少しずつ更新しながら、八十四年生きることを望んでいる。そうすれば、少なくとも成功や失敗という言葉で、人生を評価することはないだろうから。



JUST HANGING No.6
2014
撮影・加藤成文
Courtesy of the artists and YUKARI ART

淀川テクノック よどがわてくにつく
柴田英昭（しばたひであき、一九七六年、岡山県生まれ）と松永和也（まつながかずや、一九七七年、熊本県生まれ）によるアートユニット。二〇〇三年結成。大阪の淀川に落ちている漂流物で作品を作る。現在は世界各地に滞在し制作。また、東日本大震災で被災した防風林を使った作品も発表。キリンアートプロジェクトグラフィ等受賞歴多数。

●ともに学ぶ

図工・美術の先生と子どもが、ともに作りだす学びの日々。

●材料との出会い

造形遊びの授業をしていても思うのは、材料とどうやって出会わせるべきか、ということです。

トウモロコシデンプンでできた緩衝材を大量に準備したときも、あまり夢中にならずに終わってしまう子どもがいました。そこで、始めにほんの少しだけ全員に配り、一斉に遊ばせ、現れた様々な形を認めクラスで共有することで、子どもたちは安心してたくさん材料に没頭していききました。

また、液体粘土を初めて扱ったときには「子どもたちはさぞ、夢中になるだろう」と、材料そのものに頼り切っていたのか、あまり盛り上がりませんでした。授業を終えて、皆で片付けの作業に入った途端、バットに入っていた液体粘土に両手をつまみ、歓声を上げながら遊んでいる姿が見られた時は、衝撃でした。どんなに材料が魅力的でも、授業の導入をしくじると子どもたちは心から安心して活動に没入できません。造形遊びの授業では、材料に馴染めるように上手に導入すること、材料との出会いを大切にさせる工夫は、大変

重要です。子どもたちと材料との間にある壁を乗り越えさせ、遊びの活動に没頭させる導入の工夫は最も大切にすべきことなのかもしれないと感じました。

神奈川県厚木市立依知小学校 押田彰子

●人の幸せを願う美術

自分の美術授業の実践を振り返る中で、十年ほど前に始めた「張り子」をつくるという実践が面白かったです。

お正月に飾られる干支の張り子や郷土玩具の犬張り子、首を振る寅や牛の赤ベコが有名ですが、生徒たちには好きな動物や自分の干支からオリジナルの「幸せを運ぶ張り子をつくろう」と呼びかけました。この中で一番大事にしたかったことは「美術」が日本の生活文化の中に息づいていること、人の幸せを願うことの中に美術で表現されていることがたくさんあるということを生徒に伝えたいのです。

戊年の私には来年、成人式を迎える息子がいますが、ちょうど二十年前、自分と同じ戊年に生まれてくるであろう我が子の誕生への安全や幸せを願って

いました。その年、たまたま職員旅行で金沢に行った時、土産物店で見つけた犬張り子を買って帰ったものを、いつか美術の授業教材にできないものかと温めていたのです。

今、グローバル化に対応した教育が叫ばれ、英語教育の強化が図られることも大事ですが、まず日本の文化をしっかり教える時間が必要です。日本の文化を教える中には「美術」の時間にかかせられないことがあります。造形的表現力と創造力を育む教科性、人の幸せを願い、形にする心の教育としての教科性、文化を理解する教科性がある「美術」をしっかりと中学生に教えることが今、美術の教師として大事ではないのかなと思っています。

京都府南丹市立美山中学校 教頭 岩田高明

●子どもと共に

生かせてもらった人生に感謝

長年、中学校の美術教師として「次はどんな楽しい授業をやるのか」といつも新しい教材開発に夢中になっていました。どこへ行っても「これは授業に使えるかもしれない」という目でものを見

てしまいます。目の前の生徒をイメージしながら「これならいけるかな?」「どういう展開で進めるとくいついてくるかな?」といった具合です。長期休業中は試作品づくりに没頭していました。生徒にも「こんなことは他の学校ではやっていないけど、こんなおもしろい作品ができるんだ」といつてやる気を起こさせながら……。

今は小学校教頭として図工にかかわれるのは「クラスのみとなりました。寂しい限りです。先日は光の美しさを感じ取らせるために「紙を使ったランプシェード」の試作品をつくりました。画用紙に窓を開けたり、切り込みを入れたりする単純な作業ですが、子どもたちの反応を頭に描きながら製作していると、とてもワクワクした気持ちになります。授業で試作品を見せると「すごい!」「早くやってみたい!」という声。心の中でこちらは「やったー」と叫んでいます。子どもと共に生かせてもらった人生に感謝です。

愛知県春日井市立小野小学校 教頭 林幸秀

研鑽

駿東地区図工美術研究部

文 渡邊千春（静岡県清水町立南中学校）

美術館との連携

駿東地区の研究部では、ベルナール・ビュフェ美術館、ヴァンジ彫刻庭園美術館などが集まっている地の利を生かして、美術館と連携した研修を行っています。きっかけは二〇〇〇年に開催された、関プロ静岡大会で鑑賞分科会を担当したことでした。学芸員の作品解説を聞く受け身の活動ではなく、学校、美術館がめざすものを話し合い、学芸員が学校で授業を行ったり、教師がつくったワークシートを美術館に置いたり、積極的なかわり合いを大切にしてきました。ビュフェの作品を利用して鑑賞キットをつくり、長泉町内の小中学校で利用する試みはその成果の一つです。「アート・カードで鑑賞の授業が身近になった」との声が聞かれたり、アート・カードを鑑賞だけでなく、表現の導入にも利用する試みが出てきたりといふ変化を感じます。一方で「レプリカ作品での授業は知識や

馴れがないと難しい」との声も。成果も課題もありますが、今後につなげて研鑽していきたいと思っています。



ベルナール・ビュフェ美術館でのアート・カードを用いた研修

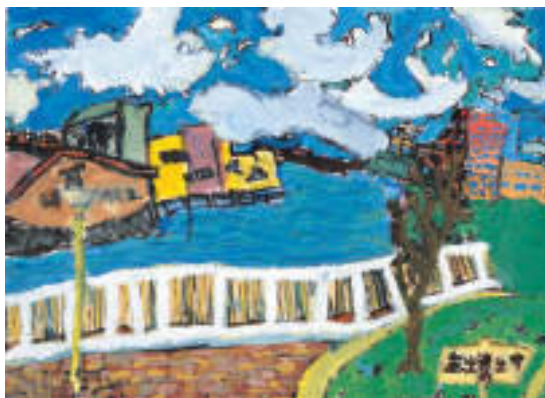
スマートフォンやタブレットをかざすと動画が楽しめる！

- 1 スマートフォンまたはタブレットで、ストアアプリを立ち上げます。
- 2 「カザスマート」で検索し、アプリをダウンロード。
- 3 「カザスマート」アプリを立ち上げます。
- 4 該当ページにかざすと動画がはじまります。

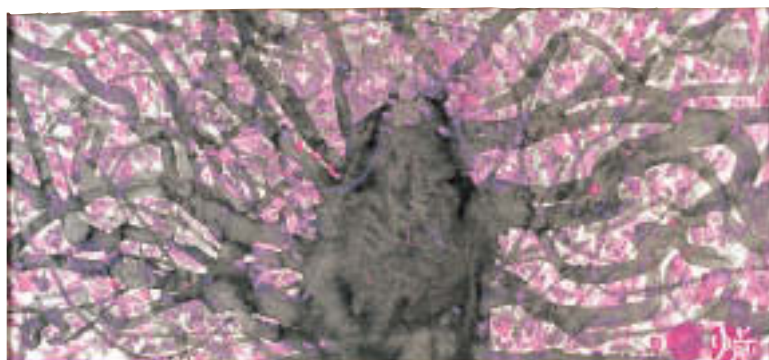


カザスマート 🔍





小学校5年 「図画工作5・6上」P.10掲載



小学校5年 「図画工作5・6上」P.11掲載

児童・生徒作品 私の見方

雲が大胆にえがかれた作品からは、雲の勢いや形に対する率直な感動と同時に、同じ白い画面要素である柵との関係性が、本人が感じ伝えたい表現内容として重要であることも伝わってきます。雲と柵の対比は、製作者の心情と重ねると、変化・期待・未来に目を向ける本人の気持ちと保守性との対峙であるようにも感じます。

桜を見上げた作品は、大地の水分を導管で汲み上げる桜の木の生命感が瑞々しく画面に映し出され、また作者と対象物の大きさの差が歴然と表されたことにより、桜の存在感と同時に本人の存在も臨場感豊かに映し出されています。桜の木の全体像ではなく、太い幹からしなやかに、そして力強く伸びる枝の部分だけをかいたことで、本人が感じた事が何であつたのかが明確に伝わってきます。

「感じたことを伝えたい」という題材名の作品例にふさわしく、製作を通して、作者が感動したことをさらに明確にして、本人の主張として表現することの大切さがどちらの作品からも伝わってきます。

みなさんはどう感じますか？

文 千葉大学 教授 加藤修

形 forme No.305-2015

日文教育資料[図画工作・美術]

平成27年(2015年)1月10日発行

編集・発行人 佐々木秀樹

発行所 日本文教出版株式会社

〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5 TEL:06-6692-1261

本書の無断転載・複製を禁じます。

Cover photo: Kazue Kawase (YUKAI)

Design: Kazuhisa Yamamoto (Donny Grafiks)

CD33250

日本文教出版 株式会社

<http://www.nichibun-g.co.jp/>

大阪本社 〒558-0041 大阪市住吉区南住吉4-7-5
TEL:06-6692-1261 FAX:06-6606-5171

東京本社 〒165-0026 東京都中野区新井1-2-16
TEL:03-3389-4611 FAX:03-3389-4618

九州支社 〒810-0022 福岡市中央区薬院3-11-14
TEL:092-531-7696 FAX:092-521-3938

東海支社 〒461-0004 名古屋市東区葵1-13-18-7F・B
TEL:052-979-7260 FAX:052-979-7261

北海道出張所 〒001-0909 札幌市北区新琴似9-12-1-1
TEL:011-764-1201 FAX:011-764-0690