



高田博厚のえらべる鑑賞シート 指導の手引き



01/20

もくじ



1 高田博厚のえらべる鑑賞シートについて	01
2 えらべる鑑賞シートの編集方針と各シートの特徴	01
3 「高田博厚の選べる鑑賞シート」の学習活動案	02
(1) レシピのとびら	03
(2) 哲学のとびら	05
(3) 物語のとびら	07
(4) からだのとびら	09
4 「高田博厚の選べる鑑賞シート」を用いた実践の報告	11
(1) レシピのとびら	12
(2) 哲学のとびら	14
(3) 物語のとびら	16
(4) からだのとびら	18

1 高田博厚のえらべる鑑賞シートについて

高田博厚のえらべる鑑賞シートは、福井市美術館常設展「高田博厚の世界」を多くの方に生涯学習の場として活用していただくための教材です。幅広い学習層を「高田博厚の世界」へ誘うために、4種類の鑑賞シートを作成し、それぞれに異なる「学習のとびら」を用意しました。活動の入り口に「学習のとびら」が複数設けられたことで、学習者自らが学習テーマを選択したり、美術鑑賞といった領域を超えた探求テーマを提案したりすることができるようになり、これまでの鑑賞教育のコンセプトとは異なるユニークな学習活動の展開が期待できます。学校教育や社会教育における学習教材としてはもちろんのこと、個人の生涯の学びを応援していく教材としても多くの方に活用されることを願っています。

2 えらべる鑑賞シートの編集方針と各シートの特徴

2-(1) 選べる鑑賞シートの編集方針

①生涯学習のための教材とする。

学校教育や社会教育、美術教育といった枠に固定せず、多世代の生涯学習を支える学習教材とする。個人で活用する学習者には、学習の手引きとしての役割も担えるようにする。

②複数の「学習のとびら」を用意する。

学習者の興味や関心、これまでの学習経験を生かしたものから、「高田博厚の世界」への探求や学習者中心の学習を展開させることができるように、複数の「学習のとびら」を用意する。

③幅広い学習の場として「高田博厚の世界」を提案する。

常設展「高田博厚の世界」は、彫刻作品等の展示を通して、彫刻家のみならず文筆家、思想家としても活躍した高田の生涯が多様な切り口から模索できる場としてデザインされている。この場の特徴を生かすことができるよう、美術教育における鑑賞学習のみならず、幅広い領域とつながる鑑賞学習が提案できるようにする。

2-(2) 4つの「学習のとびら」と各シートの特徴

高田博厚のえらべる鑑賞シートは、次のような「学習のとびら」をもつ、4種類の鑑賞シートによって構成されています。ここでは、各シートの「学習のとびら」とそこから展開するプロセスの特徴について記しました。

高田博厚のえらべる鑑賞シート



レシピのとびら

レシピのとびらは、「高田の作品はどうやって作られているのだろう？」といった「問い」が活動の入り口に用意されます。遠く離れた福井市と東松山市に同じ形の作品がある謎を起点とし、ブロンズ作品制作のプロセスより「型」の存在を知り、何故高田はそのような制作をしていたのかを探ります。さらに、制作プロセスをたどり直すことで、高田が自身の作品に何を求めたのかも探っていきます。制作プロセスを探ることで、作品の新しい見方を獲得し、鑑賞の視野が広がるのが期待できます。



哲学のとびら

哲学のとびらは、「高田博厚の生涯に目を向けて、高田博厚の目に映るものを探ってみよう」といった「問い」が活動の入り口に用意されます。高田博厚の福井での青少年時代とその後の交友関係に触れながら、作品と言葉を読み解いていきます。要所要所で設定された問いには決まった答えは存在しません。しかし、こういった「問い」と向き合うことで、集めた情報から自分なりの答えを見つけ出す力が育まれることでしょう。作品は人間の思索によって生み出されています。作家の歴史や背景から作品を読み解く楽しさを感じてもらえることを期待します。



物語のとびら

物語のとびらでは、「彫刻作品との出会いから、物語をつくろう」といった「問い」が活動の入り口に用意されます。彫刻と出会い、観察を基に想像した彫刻のバックグラウンドを他者と伝え合いながら物語を紡いでいきます。「物語」という視点で鑑賞することを通して、自身と彫刻、自身と他者、彫刻と彫刻の3つの出会いを楽しむことができる活動が期待できます。



からだのとびら

からだのとびらには、「トルソの彫刻作品に、どうしてカテドラルと名付けたの？」といった「問い」が活動の入り口に用意されます。本シートは、高田博厚の代表作品「カテドラル」から見出したこの「問い」を活動の中心に据え、ポーズを真似る鑑賞方法を用いて考えたり、「象徴」といった表現方法の工夫に気づかせたりする活動を通して、自らの身体を通して探求的に作品を鑑賞していく面白さを学びます。

3 「高田博厚の選べる鑑賞シート」の学習活動案

選べる鑑賞シートは、多様な学習領域や探求活動において活用できる教材です。活動の目的や学習者の実態に応じて、各シート的一部分だけを取り出したり、複数のシートを組み合わせたりして活用することもできます。

ここでは、「学習のとびら」の特徴に合わせて、各シートの流れに沿って、全頁丸ごと活用した学習活動を想定し、4つの学習活動案を作成しました。また、学校教育における授業案としても参考にしていただくことができるように、教育課程全体を通して育成を目指す資質・能力として示された

(1)「知識及び技能」、(2)「思考力・判断力・表現力等」、(3)「学びに向かう力、人間性」についても、三つの柱の観点から「期待できる学習者の姿」として記しています。

3-(1) 「レシピのとびら」の学習活動案



「レシピのとびら」のねらい

作家の制作プロセスとそのプロセスの意図を探る活動を通して、自分なりに作品の新たな見方を獲得し、鑑賞の視野を広げることができる。



期待できる学習者の姿



知識・技能

二つの彫刻作品の関連性から、制作のプロセスや作品の特徴を捉えることを理解する



思考力・判断力・表現力

「型」を用いることに目を向け、その利点や表現方法について考えることができる。



学びに向かう力・人間性等

作品の制作プロセスに興味や疑問を持ち、自らの制作や鑑賞にも生かそうとすることができる



学習の展開例

シート

活動の流れ

大切にしたいこと

シート p.1

テーマと課題を確認する

🕒 5分

高田の作品はどうやって作られているのだろう？

あれ？同じ作品が2つ？

テーマや疑問を共有する

福井市と東松山市にある同じ形の作品を例に、本ワークシートでは高田の作品の制作プロセスを追っていくことを提示する。ブロンズという金属について説明した上で、「どうやってこんな作品を作るのだろう？」と興味や疑問を持てるようにする。

シート



活動の流れ

シート p.2-3 上部

彫刻作品の制作プロセスを知る

🕒 10分

彫刻ってどうやって作っているの？

レシピカードを並び替えて
制作プロセスを追う

🕒 5分

レシピカードを並び替えて、
ブロンズ作品の作り方を探ろう

答え合わせをしてみよう



大切にしたいこと

彫刻作品の作り方に興味を持つ

高田は粘土で作品を作っていたことを説明し、柔らかい粘土から石膏へ、石膏からブロンズへと素材が置き換わっていく過程をイラストと共に追っていく。

石膏からブロンズへの過程は、ワークシートより「レシピカード」を切り取り、イラストを見ながら並び替える。並び替える操作を行うことで、金属作品の制作プロセスをより体感的に考える。

シート p.2-3 下部

「うづくまる女」を例に、
高田博厚レシピを探る

🕒 15分

下の3つの作品について
考えてみよう！

3つの作品のそれぞれの印象は
どんな風に違うだろう？

実際の作品から、
高田博厚レシピを探る

「うづくまる女」「うづくまる女のトルソ」の3つの作品を提示し、手足や頭部がなくなることで印象がどう変化しているのかを考える。

シート p.4

高田博厚の制作への思いを探る

🕒 15分

高田博厚レシピはなぜ生まれた？

どうして同じ形や似た形の作品を
いくつも生み出していたんだろう？



高田が制作で大切にしていたことを探る

制作プロセスを追ってきた中で、なぜ高田は「同じ形や似た形の作品をいくつも生み出したのか」というレシピの謎を探る。

レシピが生み出された理由を、やってみよう②の活動を基に考えることで、高田が彫刻作品の制作でどのようなことを大切にしていたのかを考える。



3-(2) 「哲学のとびら」の学習活動案



「哲学のとびら」のねらい

作家の歴史や作品制作の背景から作品を読み解く活動を通して、作家の思索や表現したかったものについて自分なりに解釈できる。



期待できる学習者の姿



知識・技能

作家の生涯を記した資料を、「高田の目に映るもの」が何であるかと結びつけながら読み解くことができる。



思考力・判断力・表現力

作家の生涯を記した資料を元に、作家の心情や大切にしたものについて豊かに想像し、自分なりの答えを見つけることができる。



学びに向かう力・人間性等

作品だけでなくその元となる作家の思索に目を向け、作品鑑賞をさらに深めることを楽しむことができる。



学習の展開例

シート



活動の流れ

シート p.1

テーマと課題を確認する

10分

高田博厚を知っていますか？
どんな作品を作った人ですか？

高田博厚と福井にはどんな関係があったのだろうか？

高田博厚は
何を見てきたのだろうか？

大切にしたいこと

全員が課題を共有できるように

・ どうして福井市美術館の常設展で高田博厚が取り上げられているのか？という疑問から彼について知る機会を得る。福井にゆかりのある作家だというだけでなく、作品制作のための精神の土台をつくりあげた場所が福井であることを理解し、親しみを持たせる。

・ 高田の作品を見て回り、どうして人物ばかり制作したのか、またどんな人物を制作したのか疑問を募らせる必要がある。その上で、高田が人生の中で何を見てきたのか探る、という課題を共有する。高田の「目に映るもの」はつまり高田が人生において大切にしていたものであることも押さえておきたい。

シート



活動の流れ

シート p.1

高田博厚の青少年時代を探る

🕒 20分

まず、年表を辿ってみよう

高田は青少年時代、どんなことに興味があったのだろうか？

青少年時代の経験は、高田をどんな人間にしたのだろうか？

大切にしたいこと

自らの青少年時代と照らし合わせて

・精神の土台を築き上げたのが、福井に住んでいた青少年時代である。高田が何に関心を持ち熱心に取り組んだのか、また自らの意志には関係のない幼少期の環境や自ら進んで取り組んだものが、彼の人生に何をもたらしたのか、思いを馳せてもらいたい。

・青少年時代には、誰もが生を受けた環境で成長し、義務教育を経験する。鑑賞者と高田の人生を照らし合わせるのに、一番実感が湧く時期である。自らの青少年時代とどう違うかを感じるところから、高田の興味関心や性格について想像してもらいたい。他の鑑賞者と話し合いをするのも有効である。



シート p.1

高田博厚の交友から探る

🕒 20分

まず、年表を辿ってみよう

高田はどんな人と出会い、どんなことを語り合い、どんな時間を過ごしたのだろうか？

高田にとって様々な方面で活躍する知識人と交流することはどんな意味があったのだろうか？

高田と友人達の関係性をより身近に感じられるように

・高田は画家や彫刻家だけでなく、詩人や随筆家、哲学者など様々な知識層の人々と出会い、交流した。高田はその人々の肖像を後に多数制作するのだが、その中には実際に会ったことはなく、著書を読んだだけの人物もいる。高田にとって人との「出会い」は何を意味していたのか考えてもらいたい。

・ただ各々が年表を読むだけでなく、高田と友人達の交流した様子を、他の鑑賞者と再現してみるのも有効である。仲が良かった事実だけでなく、どのような会話をしたのか想像し、彼らの関係性をより身近に感じてほしい。



シート p.1

高田博厚の作品・言葉から探る

🕒 15分

高田の残した言葉を見よう

この言葉には、高田の作品制作に対するどのような思いが込められているのだろうか？

高田は、生涯をかけて何を探った人だろうか？

これまでの活動をふまえて、高田の生涯を自分の中で総括する

・高田はアカデミックな修行はしておらず、実際の人物の容姿には似つかないことも多々あったり、人体解剖学の視点で見ると辻褄が合わなかったりしたことから、形に対するこだわりが最上位ではないことが推測される。では高田は何のために作品制作をしていたのか、考えてもらいたい。

・最後にこれまで調べてきたことを総括して「高田博厚は〇〇を探った人」という欄を記入する。これによって、高田の生涯が鑑賞者の目にどう映ったのか考えてもらう。高田と鑑賞者の関係性を構築してもらいたい。

3-(3) 「物語のとびら」の学習活動案



「物語のとびら」のねらい

物語創作の過程で、五感スコープを用いて
作品を観察することで、
五感を用いて作品を捉える鑑賞の方法を学ぶ。



期待できる学習者の姿



知識・技能

五感で観察することを通して、
作品の魅力を捉えることができる。



思考力・判断力・表現力

作品から観察したことを基にキャラクターの
アイデンティティを想像し、他者に伝えることができる。



学びに向かう力・人間性等

他者と交流することを通して、
さらに想像力を膨らませることができる。



五感スコープについて

活動②の選んだ彫刻を観察する場面で用いる。其々の感覚ごとに、穴から覗いたり（視覚）鼻を当てたり（嗅覚）して使用する。其々の感覚を意識することで、自身で問いを立てながら見る力をつけることが可能になる。



目のマーク

視覚（目で物を見る感覚）



耳のマーク

聴覚（音を受感する感覚）



手のマーク

触覚（物に触れた時に起こる感覚）



鼻のマーク

嗅覚（においに対する感覚）



唇のマーク

味覚（舌で物の味を感じ知る感覚）



中央マーク

全ての感覚



学習の展開例

シート



活動の流れ

シート p.1

課題の順番を確認する

🕒 10分

物語をつくろう

活動の流れを確認しよう

大切にしたいこと

活動の流れを共有する

本ワークシートで「出会い」をテーマとした物語を創作することを提示する。イラストの女の子と共に活動の手順を追うことで、活動への見通しを持つことが可能になる。

登場人物を選ぼう！



シート p.2

作品選び

🕒 5分

登場人物を選ぼう

作品に興味を持つ

A「萩原朔太郎」、B「アンリエット」、C「美しきエミーII」、D「室町澄子」の中から物語の登場人物を選ぶ。(福井市美術館で行う場合は、選択肢に制限を設けない。)

五感で観察しよう！



シート p.3

作品観察

🕒 10分

紹介カード記入

🕒 10分

自ら問いを立て作品を深く観察する

選んだ作品の人物像を想像するために、五感スコープを用いる。其々の感覚で問いを立てながら観察を行う。

出会いの物語を想像しよう！



シート p.4

ペアと紹介し合う

🕒 5分

ペアと物語を作る

🕒 10分

友達とお互いのキャラクターを紹介しよう

友達と物語を作ろう

作った物語を発表しよう

他者と共に想像を膨らませる

自分と友達の紹介カードを基に、作品から想像したキャラクター同士の出会いの物語を書く。「いつ」「どこで」「どのように会おうか」など想像をふくらませることにより、独自の物語が完成する。

3-(4) 「からだのとびら」の学習活動案



「からだのとびら」のねらい

高田博厚の彫刻作品に名付けられた作品タイトルの謎を楽しく探求していく活動を通して、「カテドラル」の造形的特徴などを自らの身体で捉えていく鑑賞方法を理解したり、「象徴」といった表現方法の工夫に気づいたりすることができる。



期待できる学習者の姿

- | | |
|---------------------|--|
| 知識・技能 | 作品の造形的特徴を捉えてポーズを真似る活動などを通して、自らの身体を通して、全体のイメージや作風を捉えることを理解する。 |
| 思考力・判断力・表現力 | 作品ポーズと制作背景を関連づけながら、タイトルに込めた作者の思いや表現の工夫などについて考え、見方や感じ方を広げることができる。 |
| 学びに向かう力・人間性等 | 地域の美術館や身近にある作品から「問い」を見つけ、多様な他者と見方や感じ方の違いを楽しみながら、共に探求していこうとする鑑賞態度を養う。 |



学習の展開例

シート

活動の流れ

大切にしたいこと



シート p.1

「問い」と探求方法の共有

🕒 10分

トルソン作品「カテドラル」を見て感じたことを伝え合おう

銅体の像なのに、聖堂を意味する「カテドラル」というタイトルが付いている。なぜだろう？

自分の身体を使って作品をよく見てみよう

「問い」と探求方法への興味を抱かせる。

・最初に抱いた印象をしっかりと受け止めた上で、「なぜ、カテドラルと名付けたの？」といった「問い」への興味を抱かせたい。

・トルソンのもとになったポーズを探るために自らの身体を活用することを理解させたい。

シート



活動の流れ

シート p.2-3

「問い」に対する自分なりの考えを
深めるプロセスをつくる

🕒 5分

自分の身体をつかって作品のもとに
なったポーズを探りながら、
作者が「カテドラル」と名付けた
理由を考えてみよう

創り出した身体のポーズに
名前をつけてみよう

ポーズをとって感じたことや
制作の背景を踏まえ、さらに
「問い」に対する考えを深めよう

大切にしたいこと

作品写真や虎の巻を参考にしながら、
どのような造形的視点から
作品を捉えていくのかを考えさせる。

・作品から捉えることのできる造形的視点と身体を真似てみることで捉えられる造形的視点があることに気づかせたい。

・身体のポーズにつけた名前の理由を学習者間で伝え合う活動を設定し、個々の見方や感じ方を広げるための造形的視点を増やしたい。

・祈りを捧げる女性の姿がトルソ作品のもとになっていることを伝え、作者の心情や意図を伝えるための「象徴」といった表現方法の工夫があることなどに気づかせたい。

シート p.4

人間彫刻に挑戦し、
新たな「問い」を抱く

彫刻家になって、
人間彫刻をつくってみよう。

それぞれが、人間彫刻に
タイトルもつけてみよう。

本シートの活動を振り返り、
自分の「問い」をつくろう

人間彫刻をつくることといった発展的学習に挑戦する面白さを体験させるとともに、「人体彫刻を通して、表現できるものは何か」といったような新たな探求へと導くための「問い」を個々に抱かせたい。



4 「高田博厚の選べる鑑賞シート」を用いた実践の報告

実践例概要

ワークショップ名 「高田くんとあそぼ！」

日にち 2019年3月21日（木・祝）

場所 福井市美術館





対象 「子ども美術館」参加者
（未就学児～小学生の子どもとその保護者）



▲「子ども美術館」チラシ

本実践は、福井市美術館にて行われたイベント「子ども美術館」でのワークショップの1つとして行われたものです。まず活動に集まった子どもたちとその保護者を一か所に集め、自分の興味ある「学習のとびら」から高田博厚作品の鑑賞活動に取り組めることを説明しました。

参加者には、

-  作り方や素材を知りたい人は「レシピのとびら」へ、
-  作家の歴史や作家が考えていたことを知りたい人は「人生すごろくのとびら」へ、
-  本を読むことや想像して物語を作ることが好きな人は「物語のとびら」へ、
-  運動や身体を使うことが好きな人は「からだのとびら」へ

というアドバイスをを行い、「学習のとびら」を選んでももらいました。

その後、選んだとびらごとの 小グループに分かれて活動を開始しました。

なお、家族での活動についての会話を増やすことができればと考え、

子どもと保護者で別々の扉を選んでも良いことにしました。




とびらごとの実践報告は、それぞれの場を担当したワークショップリーダーがまとめました。



4-(1) 「レシピのとびら」の実践報告



実践報告

-  ワークショップリーダー：高橋葵彩（福井大学大学院 教育学研究科芸術・スポーツ教育コース(美術)1年)
-  参加者：成人女性1名
-  準備物：「レシピの扉」ワークシート、ブロンズまでの道カード（拡大印刷したもの）、東松山市所蔵の高田博厚作品「空」の写真（拡大印刷したもの）、鉛筆

▶活動①：二つの作品「そら」

まず参加者には2枚の写真を提示した。1枚は福井市美術館所蔵の「空」（1975年・高田博厚作）、そしてもう1枚は埼玉県の東松山市所蔵の「空」（1975年・高田博厚作）である。「なぜ遠く離れた所に同じ作品があるのだろうか？」と問いを提示し、本活動では高田博厚の作品の制作プロセスを辿っていくことを伝えた。



「空」ブロンズ・1978年
（福井市美術館所蔵）



「空」ブロンズ・1978年
（東松山市所蔵）

▶活動②：型と素材

展示室内に移動し、「これらは何の素材でつくられていると思いますか？」「どうやってつくっていると思いますか？」などと会話をしながら作品を見て回った。その後ワークシートを活用しながら、高田は粘土を用いて作品の原型を作ったこと、そこから石膏で型を作ったことを説明した。ここで「ではその石膏をどうやってブロンズに変えたのでしょうか？」という問いを提示し、「ブロンズまでの道カード」を並び替える活動を行った。イラストを見て作り方を予想し意見を交わした後、実際に展示されている制作プロセスの模型を見て答え合わせを行った。この活動で参加者は、ブロンズ作品の制作では「型」が重要になることを知った。



▶活動③:「うずくまる女」たちの違いは？

「うずくまる女」「うずくまる女のトルソ」(1975年・高田博厚)の3体の作品の前へ移動し、「この3つの像、似ているけどどこが違いますよね、それぞれどう違うか、印象はどうか、見比べてみてください」と声をかけた。参加者にはワークシートに3体の作品それぞれの印象の違い等を記入してもらい、その後意見共有を行った。高田は作った作品の一部を故意的に欠けさせる形で何点も作品を生み出したことを伝えた。



▶活動④:なぜ、同じような作品をつくるの？

まとめでは、「何故、高田は同じ作品や似た形の作品をいくつもつくっていたのだろう」という問いを参加者に提示し、ワークシートに記入してもらった。それらを共有し、最後は「ブロンズ作品は型を使ってつくられている」とことと「高田博厚は、同じ作品をいくつもつくる中で自分なりの表現を模索していた」ことを伝え、活動を終了した。



エピソードと考察

実践は、保護者として子ども美術館を訪れた女性の方と一対一であった。(一緒に来た子どもは別の扉の活動へ参加。)子ども向けに用意していた教材を急遽、大人の方でも退屈にならないように変更し、話や活動の流れも少し変更した。「この高田の常設展を見るのは初めてですか？」と聞くと、初めてだと答えた。素材や作り方などについて予想を尋ねると、「粘土か何かの下地の上に金属をかけていったのではないか」という意見が出た。これは私も予想していた意見ではなかったためとても新鮮に感じた。「うずくまる女」の3つの立像を見比べる活動では、じっくりと時間をかけて作品を鑑賞していた。

今回の「高田くんとあそぼ!」では未就学の子どもたちの参加も多かったからか、あまり子どもたちの興味を惹けず、子どもにこの活動を行うことはできなかったが、大人の方と一対一であったからこそ出来たことも多かった。参加者の質問にゆっくりと答えたり、制作プロセスのひとつひとつについて詳しく説明したりすることができた。当初の活動予定には無かった、常設展をゆっくり見て回る時間も設けることができ、「あ、この作品のここの繋ぎ目って型で付いたものですよ？」などと、活動で得た知識を作品鑑賞に反映させている様子も伺うことができた。また、まとめの問いでは展示室内をゆっくりと見て回りながら「何で同じものをいくつもつくったんでしょうね?」「この画集も参考になりますよ」などと会話しながら問いを探ることができ、私自身も活動をする中で再び高田博厚という人間を模索する時間があっという間に感じた。

本活動では、作品の制作プロセスを知ることで、作品により深く入り込んで鑑賞することができるように考えている。前述の通り、参加者から作品の繋ぎ目について質問された場面があったが、それは制作プロセスを知ったからこそ表れた問いであり、普段気にすることの無い作品の細部に目が行ったからこそその質問であっただろう。また、本活動では「この素材は何だろう」「どうしてこのような作り方でつくったのだろう」という問いから、最終的には高田の制作に対する姿勢などにも触れていく。作品を形づくっていく過程で、作者がそのプロセスにどのような思いを乗せているのかを探ることで、より作品に込められた思いに目を向けることができるのではないかと考えている。

4-(2) 「哲学のとびら」の実践報告



実践報告

- 👤 **ワークショップリーダー**：森下由唯（福井大学大学院 教育学研究科芸術・スポーツ教育コース(美術)1年)
- 👥 **参加者**：4名（小学3年生の女子二名、小学1年生の男子とその母親）
- 📋 **準備物**：えらべるシート、本活動用ワークシート、鉛筆、青少年期双六マス、サイコロ、知識人たちの代表作

▶活動①：青少年期を辿る

まず高田の人生の青少年期（生誕～18歳）を辿るところから始めた。えらべるシート p.2 の双六マスを一つずつ拡大印刷したものを順に貼っていき、参加者と対話しながら読み解いていった。最後に、ワークシート（別冊）の設問①「青少年時代の高田くんにあだ名をつけよう！」を記入した。



会場に入る前の壁に、双六マスを一つずつ貼っていった。

活動①の問い 青少年時代の高田くんにあだ名をつけよう！

参加者の回答



- ・てんさいくん
- ・てつ学だいすきすぎくん
- ・ちょうこくくん
- ・てつ学大好きで美じゅつに目覚めた高田くん
- ・てっくん（哲学の「てつ」から）

▶活動②：展示会場に入り、交友関係を探る

活動①でじっくり高田の青少年期を読み解いたことで、高田が制作した作品を見てみたい気持ちが参加者の中で高められていた。子どもたちは駆け足で会場へ入り、感嘆の声を上げながら作品を見て回った。その後、高田と交友のあった知識人の名前が記されたサイコロを振ってもらい、出た人物の肖像彫刻の元へ赴いた。高村光太郎、岸田劉生、中原中也は代表作を提示しつつ、高田との交友関係を紹介した。



▲サイコロ

活動②の問い 高田くんにとって、様々な人と出会うことは、どんな意味があったの？

参加者の回答 (→原文の解釈)



- ・ともだちがすくなかったから、うれしい
(→幼少期は友達が少なかったが、大人になってから様々な友達と交流できて嬉しい)
- ・いろいろな作品を見せるため、いろいろ勉強するため
- ・いろいろな人に自分の作品を見せたいから
- ・し（詩）を読んで、この人きに行った
(→他者の作品に触れ、共感したり影響を得たりできるものに出会えた。)
- ・人の人生観や生き様、価値観、考えを知る

▶活動③: 高田が残した言葉の意味を探る

最後に、高田博厚のエピソードを一つ紹介した。高田が依頼されて制作した肖像に対し、依頼主が「似ていない」と評価することが度々あったと言う。それに対し高田は、「人間の顔の表面は年とともに変わるが、一生のものは変わらない。本当を言うと、現在のあなたが私の作った像に似てこないといけないのだ。」と話している。この言葉を受けて、設問③「高田くんにとって『作品をつくる』とはどういうこと？」を記入した。

活動③の問い 高田くんにとって「作品をつくる」とはどういうこと？

参加者の回答



- ・人のべんきょう
- ・ぞう（像）をつくるのがたのしい、人の顔をつくるのが楽しい
- ・お客さんに自分の考え方を見せること
- ・見せるのが楽しい
- ・その物（人）の心の奥（中）にあるものを表現すること



エピソードと考察

活動①

～対話できる空間が
生み出した、
作家へ向き合う意欲～

活動①は、高田の青少年期を自分と比較しながら読み解いていく活動であった。双六を用いて、リーダーの私と参加者の5名で対話を重ねながら一つ一つのマスの内容を確かめていった。マスの文章には、子どもたちは知らない単語や言い回しが頻出しており、「これはどういうこと？」という疑問を丁寧に考えていくことで、予定より時間がかかってしまった。しかし子どもたちの、わからないことを流してしまわない姿勢がこの活動を意味あるものにしたと思う。作家の行動と考え方の因果関係を探ることが、作家の存在に寄り添うことになったのではないだろうか。

またこのような対話を重ねたことで、参加者にとっては今後の活動のためのウォーミングアップとなっていたように感じる。私が問いかけても恥ずかしいのか積極的に答えようとしなかった女の子は、最後の方には自分の意見を発信することに関して遠慮は無くなってきた。わからないことはわからないと言っていいし、知っていることは積極的に共有して、みんながそれを元に考えを深めていく空間が、活動①の中で実現されていた。

活動②

～自分の方法で
鑑賞を楽しむ～

参加者の子どもたちは、歴史が好きだと公言してこの活動に参加していた。もちろん高田と交友のあった知識人たちの話（歴史的事実）も積極的に聞いてくれたが、歴史以外でも作品について気づいたことを共有している姿が見られた。例えば、ブロンズ作品の裏側が空洞であることに気づき「どうしてこうなっているの?」「目のところを開けたらマスクになるね」と言ったり、像の色の違いから素材の違いに気づいたり、肖像を見て「この人は優しそう」「ベレー帽が似合いそう」と人物の存在を具体的に想像したり、職業を予想したりなど、作品鑑賞を自発的に始めていた。小1男子は「次の作品行こう!」と様々な作品をみんなで見てみたい欲求があったようだった。作品を見てみたいという意欲を掻き立てることができれば、方法を提示せずとも作品鑑賞を楽しむことができるのだと知った。

活動③

～根気強く答えを
探そうとする姿勢～

子どもたちは、高田の言葉の意味を読み解くのに悩んでいる様子だった。しかしこれまでの活動で問いを考えることに慣れたのもあり、最初は「わからない」と言っても考えるのは止めなかった。高田の「似ていない」肖像について、「似てこないといけないってことは、似なかったら自分が悪いの?」などと思いついた疑問を口にしながら言葉の意味を確かめる姿が印象的だった。私が「人の未来の姿って、その人を大人っぽく顔にすれば出来上がるのかな?」と尋ねると、「いや、違う・・・」「人の性格を見て、未来をイメージするんだ」と人の内面に注目し始めていた。今回集まった参加者はえらべるシートの対象学年より幼かったが、「考える」ことは十分にできていた。考えるための材料をどのような環境で得させるかが鍵となるのだと感じた。

4-(3) 「物語のとびら」の実践報告



実践報告

👤 ワークショップリーダー：松宮史恵（福井大学大学院 教育学研究科芸術・スポーツ教育コース(美術)1年)

👥 参加者：8名

📎 準備物：「物語の扉」ワークシート、鉛筆、バインダー

▶活動①：自己紹介

最初に、会場内で参加者8名と車座になって自己紹介を行った。

▶活動②：五感スコープで彫刻と対話しよう

「自分の名前や好きな食べ物、趣味など様々なことを伝えてくれたように、この会場の彫刻のことも皆に紹介できるようになりましょう」と、五感スコープを活用した対話の方法を説明した。気になる彫刻を1点選んで紹介カードを書くように伝えた。

自分の彫刻の 紹介カード

自分の彫刻を描こう！

名前は？
ミッセル

性別は？
女

他にも色々な特徴を考えよう！
おどる

年齢は？
30

性格は？
やさしい

趣味は？
バレエ

デートをしている。

すごくかわいい

▲参加者が書いた紹介カード①

自分の彫刻の 紹介カード

自分の彫刻を描こう！

名前は？
山田 権造

性別は？
男

他にも色々な特徴を考えよう！
権力をもっている

年齢は？
75才

性格は？
ゆうずうが
さかたしい

趣味は？
競馬

悪いニヤけている

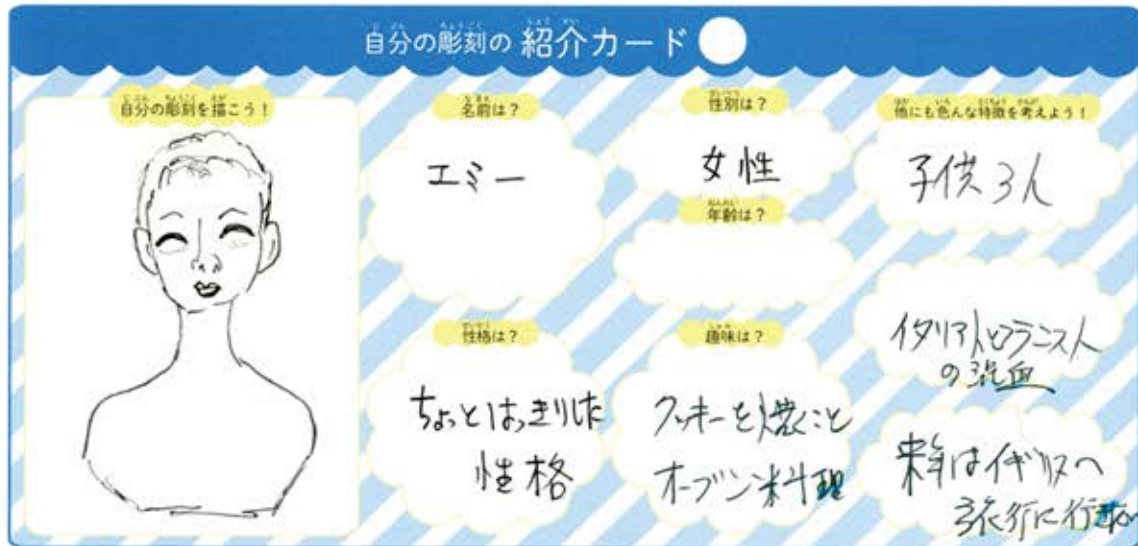
▲参加者が書いた紹介カード②



エピソードと考察

会話と観察の往復

非常に印象に残っているのは、隣同士で言葉を交わしながら観察を行う親子の姿だ。「どんな性格かな?」「怖い顔をしているから、頑固そう」と、親子が五感スコープで彫刻を覗きながら会話を楽しむ様子が見られた。驚いたのは、喋ることで想像をより膨らませていた点だ。どんな些細なことでも言葉を交わすことで、異なる見方に触れて刺激を得られるのだと感じた。



彫刻に自身を投影する

最初は参加者の誰もが、何が始まるのか不安そうな表情を見せていた。しかし、活動が始まると様々な角度から彫刻を眺める等、積極的に行動する姿が見られた。

特に、ある年配の女性は、「難しいわあ」と当初は何度も呟いていた。ところが、活動中に声をかけると楽しげな表情で想像した人物像を伝えてくれた。観察を深める内に、少しずつ彫刻と自身とを重ね合わせたのだろう。最後の発表では、「この女性の名前はエミーで、子どもが3人いて……」と、かなり綿密な物語を語って参加者を驚かせていた。

問い	問いの答えとその理由
年齢は何?	50才くらい
どんな声?	ひびく声
髪の毛はどんな感触?	少しかたじけなく
どんな香りがする?	ミルキーノート
食べ物に例えると?	なし
得意そうなことは?	歌と歌うこと

4-(4) 「からだのとびら」の実践報告



実践報告



ワークショップリーダー：濱口由美



参加者：13名（未就学児2名、小学生6名、大人5名）活動場所



活動場所：活動①～③：美術館の庭園に設置されている高田博厚彫刻の広場
活動④：高田博厚常設展示場



活動①：ダルマさんが〇〇〇の人間彫刻

活動の導入として、「ダルマさんが転んだ」のゲームを応用した「だるまさんが〇〇〇の人間彫刻」に取り組んだ。準備運動ともなる本活動では、指導者が鬼となって活動を進めた。

まずは、作品①を陣地として鬼が後ろ向きになって「ダルマさんが苦し〜い」という人間彫刻のお題を投げかけた。自分の体験を想起しながら、それぞれが思い描く「苦しい」のポーズになるかと思いきや同じようなポーズを



作品1「地」



写真1 ダルマさんが苦し〜いの人間彫刻

した人間彫刻となった。(写真1) 続けて「やったあ、宝くじが当たったぞ」「明日は国語のテストだ!」といったお題をいくつか出すことで、様々なポーズが生まれる人間彫刻へと展開させた。

活動(1)のまとめとして、「嬉しい、苦しい、困ったといった色々な感情をもった人間彫刻ができたね。高田博厚の彫刻作品にも感情が潜んでいるかもしれない」と話し、2の活動へつなげた。



活動②：話しかける人間彫刻



写真2 話しかける人間彫刻

活動(2)では、活動1の人間彫刻を発展させ、高田博厚の彫刻作品に「話しかける人間彫刻」をテーマとして活動に取り組んだ。

モデル学習として、「私は今からこの彫刻(作品①)に話しかけている人の彫刻になります。なんて話しかけているか考えてください。」と問いかけ、作品①に対し後ろから右肩にそつと手を置きながら話しかけているポーズをとって見せた。すると、大人や小学生の子どもからは、「大丈夫ですか?」や「どうしたの?」といった声かけをしている人を想像した意見が出てきた。小さな子どもからは「空手、チョップ」という意見もあった。

▶活動③: つながる集団彫刻

活動(3)は、大人チームと子どもチームに分かれて、高田作品とつながる集団彫刻にチャレンジした。チームに分かれて、つながりたい作品を選び、それからどのように働きかけるかをチームで話し合った。

大人チームは、作品①を選び、「いたわり」といった作品タイトルを付けていた。ほとんどが初対面であったと思われるが、肩に手を寄せるポーズで「いたわる」気持ちを身体でつなげる集団彫刻を表現していた。子どもチームは、仰向けに座り込む彫刻作品を選び、円陣を作るように彫刻の周りを囲んでいた。さらに、高学年と思われる小学生が音頭を取り、「僕らはみんな生きている。生きているから歌うんだ・・・」とまさに生きた集団彫刻を披露してみせた。



写真3 大人チームの集団彫刻



写真4 子どもチームの集団彫刻

▶活動④: 代表作「カテドラル」を身体をつかって見る

活動(4)は、高田博厚の代表作「カテドラル」の作品を見て、ぴったりのタイトルを付ける鑑賞活動に取り組んだ。常設展示室に入る前に、鑑賞作品「カテドラル」について選べる鑑賞シート「からだのとびら」を使って次のような情報を伝達しておいた。

- ・カテドラルの意味
- ・教会のような展示室に設置されていること
- ・戦争で破壊された大聖堂を見た高田がその印象を女性のトルソで表現していること

教会のような常設展示室に入ると、「カテドラル」が中央に設定されていることをみんなで確認した。作品を周囲から眺めた後、人間彫刻になる方法でトルソになる前の「カテドラル」のポーズを探ってみることを促し、「カテドラル」が祈りの姿勢を表していることを告げた。しかし、危険を伴う狭いスペースであるため、少し広いスペースが確保される場所に移動し、「カテドラル」はどんな祈りのポーズなのかを再び探ることにした。胸がしっかりと張っているといった「カテドラル」の特徴から、手を頭上で合わせたり、水平に広げて合わせたりしている人間彫刻ができた。「カテドラル」が祈りの姿勢を表していると告げていたため、活動者の多くは「祈り」や「願い」というタイトルをつけた。活動(2)で「空手チョップ」という意見を出した子どもは、「両手チョップ」というタイトルをつけていた。



エピソードと考察

(1) 鑑賞者個人のストーリーとつながる人間彫刻

最初は似たり寄ったりのポーズばかりであった活動1において、人間彫刻としての広がりを生み出すきっかけとなったお題が「明日は、国語のテストだ！」である。「国語のテスト、嫌だなあ」と言った気持ちが表現されている人間彫刻だけでなく、「やったあ！」と喜び勇むものや「大丈夫、心配ない」と落ち着いた表情を見せる人間彫刻が出てきた。「明日は、国語のテストだ！」が、日常を具体的に想起させるお題であり、そこから表出されるポーズが各自の感覚や体験を通して編まれてきたものであったからだろう。一つ一つの人間彫刻には、それを生み出す者のストーリーがあり、固有の価値観があることを改めて感じさせられた。高田博厚の彫刻作品にも、博厚自身のストーリーや価値観が存在していることに気づかせる活動へと展開できると、表現することの意味や喜びを味わおうとする資質や能力の育成が期待できるのではないか。

(2) 多文化や異世代交流の場となる鑑賞体験活動

活動(4)において、トルソ作品「カテドラル」が祈りの姿勢を表していると告げていたこともあり、「祈り」や「願い」のタイトルをつける活動者が多かった。しかし、このとき、大人の方が「この祈り方は、キリスト教の祈り方だからでしょうか。空を仰ぐような祈り方です。私がお祈りするときは、頭を下げて手を前で合わせます。」と語られた。その意見を聞きながら、別の方も納得できたといったようにうなづいていた。

もし、「カテドラル」に関する情報を伝えずに探っていたとしたら、手を頭上で合わせたポーズを想像した活動者は小さな男の子が付けた「両手チョップ」のタイトルにも共感したかもしれない。

こうした身体を通した鑑賞は、自分と異なる価値に気づくだけでなく、その違いの根拠を自らの経験や生活習慣に見出そうとするきっかけを生み出す交流の場としても期待できる。

発行者

福井市美術館・福井大学濱口研究室

発行年

2019年7月



高田博厚の選べる鑑賞シート 指導の手引き

鑑賞シートの執筆 高橋葵彩・森下由唯・松宮史恵・山田夏乃・前田大鵬
(以上、福井大学大学院 教育学研究科芸術・スポーツ教育コース(美術))

指導の手引きの執筆 高橋葵彩・森下由唯・松宮史恵・濱口由美

デザイン 寺根千尋

監修 石堂裕昭・鈴木麻紀子(福井市美術館)

編集 濱口由美(福井大学)

「高田博厚の選べる鑑賞シート」は、JSPS 科研費 19K02809 H30 学長裁量経費「社会連携・地域創生経費」の助成を受けています。