

撮
っ
て

見
て

楽
し
も
う

東京都写真美術館
教育普及プログラム記録集

凡例

- 本書は、2014年度までに東京都写真美術館で開催した教育普及プログラムのうち、主なものを取り上げその活動内容を紹介したものである。紹介するにあたり、プログラムの内容を次のように分類し、順に紹介した。当館スタッフ講師によるレギュラープログラム／当館スタッフ講師による単発プログラム／ゲスト講師によるワークショップ
- 当館スタッフ講師によるレギュラープログラムのセクションでは、次の項目を掲載した。プログラム名／実施年度／実施年度／概要／材料・道具／流れ
- 当館スタッフ講師による単発プログラムのセクションでは、次の項目を掲載した。プログラム名／実施年度／実施形式／概要／材料・道具／流れ
- ゲスト講師によるワークショップのセクションでは、次の項目を掲載した。プログラム名／講師名／実施年度／（実施形式）／概要
- 掲載プログラムのうち、暗室での作業が必要なものは該当プログラム内の流れの番号下に「」のアイコンを付した。
- 各ページの執筆担当は奥付に記載した。

「」暗室使用アイコン

この表示の箇所は、暗室環境で制作を行います。暗室では写真印画紙が意図せず感光することのないように室外からの光を一切遮断し、照明には室内用セーフライトを使います。また現像時に流水を使用するため、暗室内には水道設備が必要となります。使用する印画紙の感度の違いによって、どれだけ厳重に遮光しなければならないかは異なります。

また現像液や定着液といった写真用薬品は使用後に下水道などに流さず、廃液処理業者に処理を委託する必要があります。

撮
っ
て

見
て

楽
し
も
う



東京都写真美術館
教育普及プログラム記録集

目次

東京都写真美術館とボランティア活動	武内厚子	62
022 写真着彩	・ ・ ・ ・ ・	61
020 雑巾がけ	021 プラチナ・プリント	60
018 プロムオイル	・ プリント	59
017 コロティオン湿板	・ ・ ・ ・ ・	58
016 コマ撮リアニメーション	の中に入ってみよう!	56
015 自分を撮って、動かして、	・ ・ ・ ・ ・	54
014 段ボールカメラで写真をうつそう	・ ・ ・ ・ ・	52
013 平行カメラで世界を写そう	・ ・ ・ ・ ・	50
012 カメラを分解してみたら、何が見えてくるかな?	・ ・ ・ ・ ・	48
ゲスト講師によるワークショップ	・ ・ ・ ・ ・	
011 ソラリゼーション	・ ワークショップ	44
010 クロマキーランド	・ ・ ・ ・ ・	42
009 カメラオブスクラとピンホールカメラ	・ ・ ・ ・ ・	38
単発プログラム	・ ・ ・ ・ ・	
008 対話による作品鑑賞	・ ・ ・ ・ ・	34
007 コマ撮リアニメーション	・ ・ ・ ・ ・	30
006 驚き盤	・ ・ ・ ・ ・	26
005 鶏卵紙	・ ・ ・ ・ ・	22
004 青写真	・ ・ ・ ・ ・	18
003 カメラの仕組みを学ぼう	・ ・ ・ ・ ・	14
002 フォトグラム	・ ・ ・ ・ ・	10
001 モノクロ銀塩プリント	・ ・ ・ ・ ・	6
レギュラープログラム	・ ・ ・ ・ ・	
教育普及プログラムについて	石田哲朗	3

東京都写真美術館の教育普及プログラムについて

90年代後半からゼロ年代前半の世紀転換期を境として、写真・映像を取り巻く時代状況は大きく変わりました。この時期はデジタル技術の革新と普及によるパラダイムシフトが起こり、写真・映像メディアと現代人の関わり方もまた大きく変化した時代と言えるでしょう。1990年の一次開館を経て1995年に総合開館した東京都写真美術館は、まさにこのパラダイムシフトの時代に生まれ育った美術館でもあります。写真・映像の教育普及活動は、こうした時代状況に対応してきました。プログラムは開館当初、写真・映像の総合美術館にふさわしいトータルな内容で、撮影実技、暗室実技、古典技法、参加型プロジェクト、写真史の講義、アーティスト・トーク、先端技術の紹介など、専門的な関心をもつ大人から初心者や子供までの幅広い来館者層を対象に、様々なレパートリーをそろえた活動でした。そうした総合的な活動から初心者対象の体験型活動に特化する方向転換を図るようになったのは、総合開館10年目となる2005（H17）年頃です。私たちは暗室での写真体験の体験を教育普及プログラムのひとつの柱としてとらえるようになりました。デジタル全盛期だからこそ、写真・映像に興味をもつ人々に、暗室での現象というアナログ体験をしつかりと伝えていきたい——。フィルムの衰退、デ

ジタル化という時代状況の中で、私たちはものづくりの実感、原体験としてのアナログ体験を失わないことが最も重要であると考えています。デジタルと異なり、アナログ・プロセスで扱う道具、素材には物理的な実体があり、原理的な仕組みを目で見て理解することができます。手を動かすことや、五感で触れることによって、知識を身体化することができるとです。

「アナログ体験」は、大人向けのプログラムの場合はもちろん、特に子供や青少年向けの活動ではさらに重要な意義を持つでしょう。当館では2001（H13）年頃からスクールプログラムを開始し、来館する学校団体を対象に、写真・映像の実技を体験するプログラムを行っています。ここでは、カメラや現像、アニメーションなどの仕組みを楽しみながら理解して作品を制作します。現代の情報社会はビジュアルの時代でもあります。子供の頃の原体験にアナログ的な理解があつてこそ、写真・映像の理解や表現がさらに深まり、それが生きる力になると私たちは考えています。

2002（H14）年度（高校は2003年度から）施行の中学・高等学校学習指導要領には、「写真・ビデオ・コンピュータ等映像メディアなどでの表現」という内容が新しく追加されました。当館はそれに合わせて2001（H13）年頃から学校団体の来館のために「スクールプログラム」の案内

パンフレットを都内各校に配布しはじめました。一年間に複数の学校がプログラムを利用し、事業として本格化するようになったのは2003（H15）年頃からです。その10年後の2013（H25）年には、約40校の学校団体や学校教員を対象に一年間で48回の体験的なプログラムを実施をしています。

主に初心者を対象とする体験型の活動は実技・制作系が中心です。本書で「レギュラープログラム」と呼んでいるものは、いわゆる「定番」の内容として、これまで当館がワークショップやスクールプログラムとして幅広い年齢層、多くの参加者に向けて10年以上にわたり実施してきたものです。日本の公立美術館ではどこも同じ状況かと思いますが、当館も限られた予算と担当者で教育普及プログラムを実施しています。そのような条件で、どうしたら活動の質を充実させることができるかを考えて、当館は「レギュラープログラム」をいかにきちんと繰り返し参加者へ提供できるかを追求してきました。ワークショップやスクールプログラムは一回あたりの参加者が少人数であるからこそ、ひとつのテーマを長いスパンで続けて、それを多くの参加者に体験してもらえようしてきました。そして継続するにつれて内容もだんだんとバージョンアップされてきました。レギュラープログラムはどれも子供から大人までが写真・映像を体験的に学ぶ、楽しむために最適なコンテンツ

となっているはずで

写真・映像を学ぶ、楽しむための活動は実技・制作系のアプローチだけではありません。当館では2014（H26）年から新しく鑑賞をレギュラープログラムとして行うようになりました。鑑賞プログラムでは、多くの美術館で行われている対話による作品鑑賞の方法を用いて、ひとつの作品をじっくりと見て、気がついたこと、感じたことを話し合います。専門的な解説を聞くだけの一方通行のコミュニケーションよりも、自分自身の作品体験を言葉にすることは、より鑑賞を充実させるきっかけとなります。美術作品の理解において、正解はひとつではなく、互いに異なる意見や感想のどれもが正解である場合があります。美術体験に特有のそうした感性的な理解のあり方を、この方法では体験的に知ることができます。こうした体験は現代ではますます重要になってきているのではないのでしょうか。情報社会の日常には、さまざまな画像が溢れています。1丁化によって画像情報がより身近で便利になるほど、ひとつひとつの写真イメージをじっくり見る、読む、味わうといった体験は失われています。特に子供の場合、ひとつのイメージを「深く」見るという習慣が身についていません。私たちは鑑賞プログラムをスクールプログラムから始め、将来的には様々な来館者に向けて実施したいと思います。

レギュラーのなかには、展覧会に関連して随時

行っているプログラムもあります。19世紀の代表的な印画紙である「鶏卵紙」でのプリントを体験できるワークショップは、初期写真の展覧会に合わせて2年に1回程度の頻度で開催しています。その他単発で開催するプログラムはその時々々の展覧会に関連して行うものや、将来的にレギュラーとして実施するための試行的な実施というものもあります。

当館ではアーティストや専門家、展覧会出品作家を講師として開催するワークショップは、全体の中では割合的に数少ない実施数となります。これまでには「手作りカメラ」や「コマ撮りアニメーション」といった既存のレギュラープログラムの発展形として、アーティストを講師に招いて実施してきました。これらのプログラムは作家に直接出合い、その作家独自のコンテンツを体験できる貴重な機会となっています。また「フォトドキュメンタリーワークショップ」は2008（H20）年から年に1回開催しているフォトジャーナリスト／ドキュメンタリー写真家を目指す人のためのプログラムです。参加者は3日間にわたってレクチャー、ディスカッション、課題写真の制作発表と講評を受けることができ、第一線で活躍するプロフェッショナルの講師からアドバイスが得られる日本で数少ない実践的、専門的なワークショップとなっています。

東京都写真美術館は大規模改修による休館を経て、

2016（H28）年秋にリニューアル・オープンします。1995年の総合開館から20年を経て、教育普及プログラムはこれから新たに展開していきます。これまでの活動は主に「作る」活動に重点を置いてきましたが、今後は「アナログ体験」を基本としつつ、「作ること」、「見ること」、「考えること」のトータルな活動を展開していきたいと思っております。

この「記録集」は、リニューアルを機に、これまでの教育普及プログラムのアウトラインが一読して大まかに分かるようにまとめたものです。本書とこれからの教育普及プログラムが、写真・映像を愛する来館者・参加者の皆さんにとって、「撮って、見て、楽しむ」ことへの興味を深めるひとつのきっかけになっていくことができれば幸いです。

石田哲朗（東京都写真美術館 事業企画課 普及係）

001

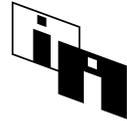
モノクロ銀塩プリント



1999「H11」年度

「ネガフィルム」「焼き付け（露光）」「化学的プロセスによる現像」といった暗室技法の基本と写真プリントの制作方法を理解し、プリントの楽しさ、奥深さを体験します。またそれを通してモノクロームの表現の魅力を発見します。

※2012年からはモノクロ・ネガフィルムからプリント制作する「銀塩ネガフィルム方式」とデジタル画像からプリント制作する「ハイブリッド方式」の二つのコースを体験できるようになりました。（「ハイブリッド方式」協カキキャン株式会社）



【参加者が持参するもの】

撮影・フィルム現像済みのモノクロ・ネガフィルム、*画像データ

【使用機材】

写真用引伸機、多階調フィルター

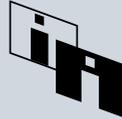
【材料】

多階調写真印画紙（RCペーパー）、現像液、停止液、定着液、*デジタル・ネガフィルム、*インクジェット・プリンター、*画像処理ができるソフトウェアをインストールしたパソコン

*「ハイブリッド方式」の場合



モノクロ銀塩プリント



1

【ネガ準備】

ネガフィルム方式の場合
参加者が持参したネガからプリン
トしたいカットを最初に2、3
点選んでもらいます。
ハイブリッド方式の場合
参加者が持参した画像データか
ら、スタッフがインクジェット・
プリンターでデジタル・ネガフイ
ルムを出力します。



モノクロ・ネガフィルム。

2



【テストプリント】

段階露光によって一枚の印画紙に
4バターの異なる秒数(4、8、
12、16秒)で露光を行い、テストプ
リントを作ります。現像・停止・
定着処理、水洗。明るい場所でテ
ストプリントを見て、明暗の様子
や白黒のコントラストをどうする
か、仕上げの方向性を考えます。



3



【本番プリント】

テストプリントから判断して、
それぞれの写真に適した露光秒
数やコントラスト調整で、ノー
マルな仕上がりプリントを一
枚作ります。



ノーマル(中間調)のプリント。

4



【変化を楽しむ】

イメージを追求する

露光秒数や多階調フィルターを変えながら、プリント制作を複数回行って、画像の変化を楽しんだり、望むイメージにあわせたプリントを作ります。必要に応じて部分的に覆ったり焼きこんだりする「覆い焼き」も行います。



フィルター調整による硬調と軟調の違い。

5

【ふりかえり】

まとめとして、本日のベストプリントを参加者本人に選んでもらいます。プリントの工夫、苦勞した点、こだわった点などについて、話してもらいます。



6



【やり方】

発展形として、フィルム現像を行う場合もあります。参加者に撮影済・未現像のモノクロ・ネガフィルムを持参してもらい、フィルム現像を行います。撮影し終わってからの一通りのプロセスが体験できます。



フィルム現像タンク。

7

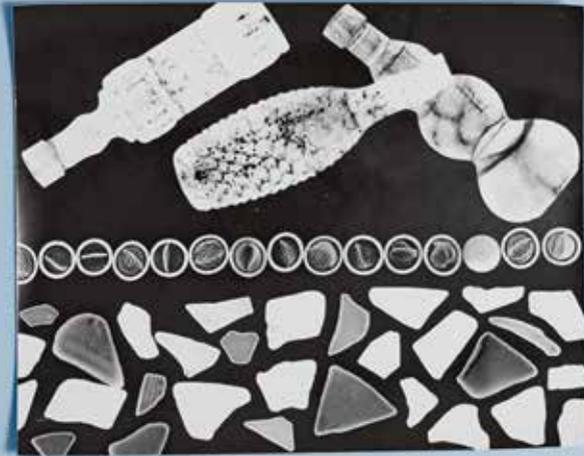
作品一例



完成プリント。軟調のフィルターで10秒露光、空の部分を+5秒焼き込む。

002

フォトグラム



2002「H14」年度

フォトグラム（フォトジェニック・ドローイング）は、さまざまな物体の影を、印画紙へ直接写しとる写真方式のことです。本プログラムでは、印画紙の上に、各自が持参した身の回りの日用品（布や紙、ガラス、プラスチックなど）を並べ、暗室で感光させ現像・停止・定着の作業を行い作品を作ります。カメラに頼らない自由な造形活動により、ものかたちの多様さを実感しながら、モノクロ銀塩写真の暗室作業プロセスも体験します。



【材料・道具】

写真用引伸機、モノクロ写真印画紙、
現像液、停止液、定着液、
モチーフとなる身の回りの日用品（布、紙、
ガラス、プラスチックなど）や、葉っぱなど
の自然物



フォトグラム



1

【レクチャー】
フォトグラムとはどんな写真なのかを画像を使って紹介します。さらに、暗室の機材の使い方や現像の手順を説明します。



2

【モチーフのレイアウト】
印画紙サイズの透明アクリルの窓のついたレイアウト用の箱の上に、さまざまなモチーフを自由に並べてレイアウトします。



3



【暗室作業（露光）】
印画紙の上にモチーフをレイアウトした箱を載せ、そこに引伸機で光を当てます。（50mmレンズ、絞りf11、露光秒数8秒）

4



【暗室作業（現像）】

印画紙を現像処理

（現像↓停止↓定着↓水洗）します。

6

【ふりかえり】

さまざまなフォトグラムができあがりました。最後に参加者一人一人に本日の成果を発表してもらいます。



5



【ポイント】

何度かに分けて光を当てます（多重露光）。1度目に光を当てたときと2度目の光を当てるときにモチーフの位置をずらしたり変えたりすると、違った表現ができます。露光の秒数は1度だけ当てたときと最終的に同程度の長さになるように、秒数を短く分けて行います。



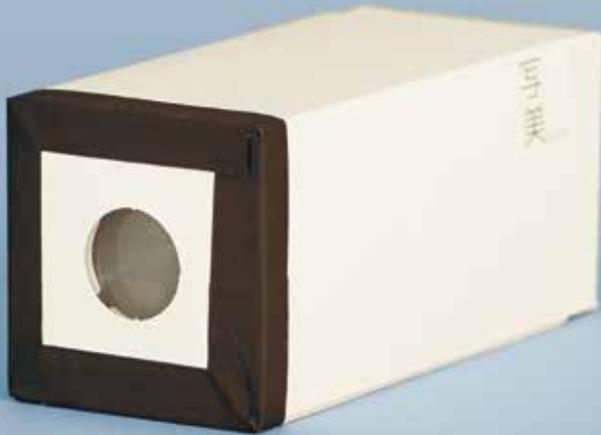
7

作品一例



003

カメラの仕組みを学ぼう



2004〔H16〕年度～2013〔H25〕年度

簡単な素材を用いて、手作りで原始的なカメラオブスクラを作ることによって、カメラの仕組みを学び、独特な映像の映り方を楽しめます。



【材料】

厚紙でできた箱

(内箱 7.4 cm × 7.4 cm × 15.6 cm 程度、外箱 8.0 cm × 8.0 cm × 16.2 cm 程度、

プラスチックレンズ (シートレンズ)、

トレーシングペーパーなどの乳白シート

※当館ではオリジナル教材を使用



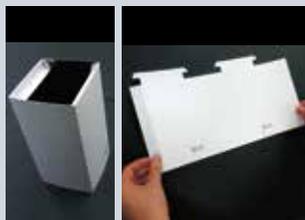
カメラの仕組みを学ぼう



1

【制作1】

厚紙の箱（外箱）を組み立てます。
内側は黒色にします。



2

【制作2】

プラスチックレンズ（シートレンズ）
を用いたレンズ部分を組み立て、
外箱に取り付けます。継ぎ目のす
き間は黒テープで遮光します。



3

【制作3】

外箱よりも少し小さいサイズの内
箱（外箱と同じく内側は黒色）を組み立
て、スクリーン部分となるトレー
シングペーパー（あるいは乳白色のビ
ニール）を貼り付けます。



4

内箱と外箱を組み合わせ、カメラ
オブスクラ完成。



6

カメラオブスクラで
外の景色を見た様子。



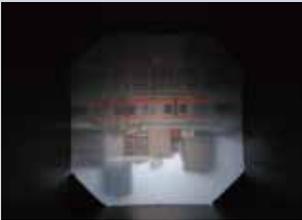
5

箱の長さを伸び縮みさせて、ピン
トを調節。近くの景色、遠くの景
色を見えます。



7

トレーシングペーパーのスクリー
ンに映る映像は天地左右が逆さま
の像となり、画面の周辺がボケた
味わいのあるのが特徴です。



004

青写真



2013〔H25〕年度
※当館での初開催は1994〔H6〕年度

青写真（サイアノタイプ）は太陽の光で印画できる写真技法で、その名のとおり深い青色のプリントが特徴。暗室を必要とせず、紙に薬品を塗ることで印画紙を手作りできます。また布を支持体とすることもできます。プラスチックなど透過性のある素材、植物など自然のモチーフを写しとり、フォトグラムの制作を屋外で行います。



「材料・道具」

A液…クエン酸鉄アンモニウム水溶液

（精製水100 mlに対して20 g）

B液…フェリシアン化カリウム水溶液

（精製水100 mlに対して10 g）

オキシドール（10％溶液）、

画用紙（272×197 mm程度）、ピーカー、

スポンジローラー、モチーフ（プラスチック、

ガラス、押し花など、透過性のあるものや影の

形の面白いもの）

画板（または折れ曲がらないボード）、

透明アクリル板（または透明プラスチック板）、

黒ビニール袋



青写真



1

【感光液を用意】

A液とB液を別々につくり、
対1の割合で混合します。
1



2

【印画紙作り】

スポンジローラーを使って感光液
を画用紙に塗ります。その紙を乾
燥させます。



3

【レイアウト作り】

画板上に印画紙を置き、その上に
さまざまな素材を自由にレイアウ
トします。それぞれの素材の透過
性、写り方を考えながら並べます。



4

【露光準備】

出来上がったレイアウトの上に透明アクリル板をのせ、太い輪ゴム等で固定します（密着焼き付け）。黒ビニール袋等で画面を覆い、移動中は光が当たらないようにします。



5

【露光】

屋外に出て、太陽光で露光します。

（紫外線に反応して印画紙の色がどんどん変化します。焼き具合を目で見て、青色が白っぽく変化したら露光完了。）



6

【水洗】

印画紙を流水で水洗（第一水洗）。オキシドールに浸し（コントラスト調整）、さらに流水で水洗（第二水洗）し、乾燥。



7

作品一例



005

鶏
卵
紙



1999〔H11〕年度
※当館での初開催は1994〔H6〕年度

鶏卵紙印画（アルビューメン・プリント）は、19世紀後半において広く用いられた方式です。1847年にフランスで発表されると、卵白を塗布した原紙（卵白紙）が生産、販売されるようになります。当時はこれを購入して直前に感光材料に浸す『銀付け』を行って使用しました。一般的に色調を好ましい帯紫色にし、画像の耐久性を良くするために金調色を行います。それでも、光や酸の影響を受けやすく、画像濃度の低下や卵白層の黄変がおきますが、これは鶏卵紙の特徴でもあります。



【材料・道具】

卵白液（卵白／塩化アンモニウム）

画仙紙

感光材料（硝酸銀／精製水）

金調色溶液（チオシアン酸アンモニウム／

水道水、塩化金／精製水）

定着液（チオ硫酸ナトリウム／水道水）



鶏卵紙



1

【卵白液と卵白紙の制作】

卵を割り、卵白だけを器に集めます。塩化アンモニウムを加え、ミキサー等で均一な流動性になるまで攪拌します。室温で一昼夜寝かせ、表面のメレンゲ層を取り除き、ガーゼ等で濾します。バットにあげ、泡や埃を取り除きます。画仙紙を浮かべ、1分待つて引き上げたら、乾燥し、フラットニングします。



2

【感光材料の制作と塗布】

塩素や金属に反応するため、プラスチックの葉さしやガラスの攪拌棒を使用し、器等は精製水ですすいで拭きます。硝酸銀を精製水に溶かします。皮膚や服に付着しないよう細心の注意を払うことが必要です。

暗所でバットに硝酸銀水溶液を入れ、卵白紙を浮かべます。1分間待ったら、乾燥し、フラットニングします。



3

【露光】

鶏卵紙は主に紫外線に感光します。感度が低いため、ネガを密着させて露光します（密着焼き付け）。



4

【水洗と調色】

画像面に水圧がかからないよう注意し、白濁がなくなるまで流水で洗い、余分な銀を洗い流します。チオシアン酸アンモニウムを水道水50、塩化金Ⅰを精製水500の割合で溶き、水道水90に対して、それぞれの水溶液を5の割合で混ぜてバットに注ぎます。水洗後の印画紙をこれに浸し、5分で引き上げ、再度水洗を行います。



5

【定着と水洗】

チオ硫酸ナトリウム水溶液は、バットを2つ使用して2浴行います。印画紙を浸したら、それぞれ5分ずつバットを揺すり続けます。この後、最後の水洗を30分程度流水で行います。



6

【乾燥とフラットニング】

流水から印画紙を引き上げ、スポンジなどで水気を優しく拭いて、乾燥用ラックに入れて一昼夜自然乾燥します。翌日、ドライマウントプレス機や重量物を使用して、乾燥によるしわを伸ばして完成です。

7

作品一例



東京都写真美術館の収蔵品を元にしたネガを使用したもの。

006

驚き盤



2004〔H16〕年度

驚き盤（フェナキスタスコープ）は19世紀を起源とするアニメーション装置です。

円盤型の紙に絵や図形を少しずつ変化させながら描いたものを、鏡に向かって回転させ、盤上のスリットを通して像を見えることで、描いた図が動画として知覚されるという仕組みです。このプログラムでは、驚き盤に絵を描いて、それを鑑賞することを通してアニメーションの仕組みを楽しみながら体験的に学びます。



〔材料・道具〕

驚き盤用紙（オリジナル教材）

鑑賞用道具 … 割りばし、画びょう、鏡

描画道具 … 鉛筆、消しゴム、水性ペン、

色えんぴつ



驚き盤



1

【鑑賞】

19世紀の驚き盤のレプリカを観察して、どのような方法で見ると絵が動いて見えるのかを考えます。
 ヒント1…鏡を使います
 ヒント2…円盤に穴が空いているのはなぜでしょうか？



2

【驚き盤に絵を描く】

自分で驚き盤に絵を描き、オリジナルの驚き盤を作ります。
 円盤のなかの12コマに、少しずつずらした絵を描いていきます。驚き盤は回転するので、繰り返しストーリーを描くことがポイントです。



3

【絵を効果的に見せるように調整】

途中で鏡に向かって回転させ、どう見えるのかをチェック。
 黄色など色の薄い部分や、細かい部分は、回転したときに良く見えるように、黒など濃い色で輪郭を描いて、修正します。



6

作品一例



4

画びょうでわりばしをとりにつけて完成。



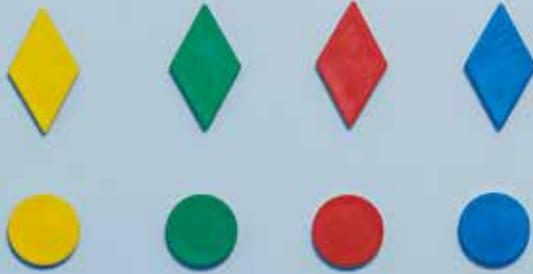
5

【まわしてみる】
鏡に向かって見るだけでなく、友達同士で向かい合って、回転させた驚き盤を覗いて見合うこともできます。



007

コマ撮りアニメーション



コマ撮リアニメーション
2008〔H20〕年度～
クレイアアニメーション
2005〔H17〕年度～2007〔H19〕年度

アニメーションならではの映像表現の仕組みを知り、その楽しさを発見します。動かないものに命を与えるアニメーションの魅力を実験的に知ることができます。

パソコンとアニメーション撮影用のソフトウェアを用いて、テーブル上の様々なモチーフをコマ撮り撮影し、動画を制作します。

※粘土をモチーフに使用する場合は「クレイアニメーション」、その他のものをモチーフにする場合は「コマ撮リアニメーション」として区別していただきます。



〔材料・道具〕

材料 … アニメーション撮影用のモチーフ、

背景紙

道具

… パソコン（タブレットでも可）、
アニメーション撮影用のソフトウェア、
ウェブカメラ、三脚



コマ撮りアニメーション



1

【準備】

アニメーション撮影用のソフトウェアを搭載したパソコンを用意し、接続したウェブカメラを三脚に取り付けてテーブルを上から撮影できるように準備（コマ設定は1秒間6〜10コマ）。テーブルには作品のステージとなる広さ分の背景紙を敷きます。



2

【テスト撮影】

複数名でグループ制作。単素材をモチーフとして、コマ撮りの練習。モチーフを動かす人が順番に交代するようにリレー方式で行います。



3

【再生】

撮影した動画を見てみます（動きを確認するため制作中にもプレビュー再生）。

4

【本番撮影準備】

モチーフとなるものを選びながら、グループ内で動かし方や簡単な起承転結の流れを考えます。



5

ストーリーを組み立てるための絵コンテやアイデアのメモを書く方法や、アイデアのきつかけとなる言葉のカードなどを引く方法もあります。完成作品は10秒程度の短い動画なので、アイデアだけが膨らみすぎないように、実現可能なプランを考えます。また上から撮影する方式なので、平面的な見え方や動かし方になるようにします。

6

【本番撮影】

テスト撮影と同じく、モチーフを動かす人が順番に交代するようにリレー方式で行います。



7

【ふりかえり】

撮影した動画を見てみます。グループ間でもお互いの動画を見せ合います。



008

対話による作品鑑賞



2014「H26」年度

展示室の作品や、所蔵作品のスライドなどを、参加者全員で対話を行いながら時間をかけてじっくり鑑賞します。参加者それぞれが作品を見て気づいたことや感じたことを率直に話し合い、お互いの発言を共有しつつ鑑賞をすすめると、一人では気づかなかった作品の魅力や多様な見方に気づきます。対話をしながら鑑賞することは、観察力、洞察力、想像力、傾聴力、発言力、語彙力など、さまざまな力をはぐくむきっかけにもなります。



【材料・道具】

色と形と言葉のゲーム（オリジナル教材）、作品

※展示室以外で実施する際は、作品画像データ、パソコン、プロジェクターとスクリーンなど



対話による作品鑑賞



2

【ゲームその1】

ファシリテーターが1枚の言葉のカードを提示し、それにぴったりの形を一人ひとつ選び、ファシリテーターの質問に答えながら、順番に理由を説明します。

1

【アイスブレイク】

色と形と言葉のゲーム
様々な形に切り取られた色紙のパーツと言葉のカードを使って、見ているものと言葉を組み合わせるゲームをグループで行います。



3

【ゲームその2】

次に、ファシリテーターが1枚のかたちを提示し、それにぴったりの言葉のカードをひとつ選び、ファシリテーターの質問に答えながら、一人一人理由を説明します。



4

【作品鑑賞】

まず1分ほどだままってじっくり作品（またはその画像）を観察し、そのあとで、見つけたもの、思ったことを話してもらいます。1作品の鑑賞にかける時間は約15〜20分。



6

【ふりかえり】

鑑賞して思ったことなどをメモします。



5

展示室では、1点だけでなく同じ作家のシリーズ作など複数点を比較しながら鑑賞することもできます。

