

平成 29 年度版高等学校『美術 1』内容解説資料
生徒作品「ARTLiVE2012」



AR 該当箇所：教科書 P.61 赤枠部分

時間数

9時間

準備するもの

- 生徒 ●教科書, 筆記用具, スケッチブック
- 教師 ●教科書, タブレットもしくはスマートフォン (COCOARアプリがダウンロードされた端末), プロジェクター, デジタルカメラ, ビデオカメラ, 三脚, コンピュータ, アニメーション制作ソフト, 延長コード

指導のポイント

■ARの活用

教科書には、高校生が制作した舞台作品「ARTLiVE2012」が掲載されている。この作品はARで図版を読み取ることで、映像として鑑賞することができる。授業の導入において、作品の映像を鑑賞させるとよい。「ARTLiVE2012」では、歌、ダンス、ファッションショーを組み合わせたパフォーマンスが展開されている。さらに、映像を舞台の背景に使用することで、映し出す映像によって明るく華やかな場面を演出したり、物語の場面設定を効果的に見せたりしている。プロジェクターを活用した映像表現として、制作の参考になる。

また、授業の中で生徒のスマートフォンなどが使えるのであれば、制作

ビデオプロジェクション 光の不思議空間



■ 題材の目標

プロジェクターを使って、映像による空間をつくり出そう。

■ ねらい

情報機器の整備によりプロジェクターを利用した映像表現が多く行われるようになった。プロジェクターの映し出す対象を変えることで、日常と異なる空間をつくり出すことができる。この題材では、ARを活用して、プロジェクターを利用した映像作品の例を参考にしながら、独自の映像表現を追求させたい。

■ 観点別評価の規準

1 美術への関心・意欲・態度	光と影が生み出す空間のおもしろさを感じ取ろうとしている。
2 発想・構想の能力	空間に合わせた、演出や表現を探っている。
3 創造的な技能	演出効果を考えたうえで映像を練り直し、作品を仕上げている。
4 鑑賞の能力	作品のねらいやおもしろさを理解したうえで鑑賞している。

の段階で各自のスマートフォンなどに映像を表示させて、適宜鑑賞させるとよいだろう。

■ 投影実験

コンピュータとプロジェクターを映してみたい場所にセッティングさせる。映像はまだ仮の静止画、動画でよい。とにかくどんな空間ができるのか試させておきたい。ストーリーがない映像でもよい。例えば、階段を下りる動画を行き止まりの廊下に映してみるだけでも、おもしろい空間が生まれる。



①校舎の壁に落書きが増殖するアニメーションを投影した。さらに、落書きをするパフォーマンスを加えた。

いろいろな場所で実験を重ねて、空間に合わせた演出や表現を探らせる。

■ 映像制作の例

○ 場所に合わせた映像 ①

建物の窓や壁に合わせて、映像を投影した例。映像に合わせたパフォーマンスも考えたい。

○ 場所を異質なものに変えてしまう映像 ②

映像を投影することで、日常とは異質な空間に変えてしまう例。普段目につかない場所に投影するのもおもしろい。



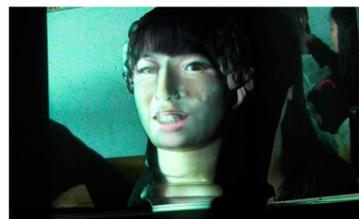
②袋小路の廊下に階段を下りる動画を投影した。新しい出口が生まれた。

授業の展開

生徒の活動	教師の指導と評価の留意点	評価の規準	時間数
<p>制作プロセスの説明</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎教科書やARの映像「ARTLiVE2012」を見て、活動内容を理解し、制作チームを編成する。 ◎どんな場所に、どんな映像を投影するとおもしろいか考える。 ◎場所を探してデジタルカメラで記録する。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎教科書やARの映像を見せながら、完成イメージを想像させる。 ◎映像が投影できる場所や物、あるいは時間などヒントを与える。 ◎映像を投影する場所を記録させる。 	1	2時間
<p>実験</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎実験として、動画や静止画などの仮映像を制作する。 ◎場所に合わせたプロジェクターの位置を決めて、投影する。適宜、「ARTLiVE2012」を鑑賞して、参考にする。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎アニメーションや実写など、どのような映像を制作するか考えさせる。 ◎「ARTLiVE2012」の中でどのようにプロジェクションを行っているかなど、表現の工夫に着目させる。 	2	2時間
<p>投影する映像の完成</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎実験を踏まえて映像を制作する。 ◎制作チーム内で、意見交換をしながら制作を進める。 ◎映像に合わせたパフォーマンスを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎制作の中で、生徒同士の意見交換を促す。 ◎どのようなパフォーマンスをするのかを考えさせる。 	2 3	2時間
<p>作品化</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎映像を投影すると同時にビデオカメラで記録する。 ◎映像に合わせたパフォーマンスを組み合わせて、作品として仕上げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎再生操作、記録用ビデオ撮影、演技者など役割のローテーションを決めさせる。 ◎リハーサルを行い、制作チームでコンセプトを共有できるようにさせる。 	3	2時間
<p>プレゼンテーションと鑑賞会</p> <ul style="list-style-type: none"> ◎自分の作品を公開する前に工夫やコンセプトなどコメントを言う。 ◎投票用紙に大賞や努力賞作品を選出して、感想を添える。 	<ul style="list-style-type: none"> ◎自分の作品が人に見られることによって成立することを理解させる。 ◎互いの作品のおもしろさを理解させ、賞という形で評価させる。 	4	1時間

○物に合わせた映像 ③

学校にある物に合わせて、映像を投影した例。ここでは、美術室にある物を活用した。



③石膏像(ラボルト)に顔の映像を投影した。3Dのような効果が出た。

■ 作品化に向けて

制作の段階では、適宜ARの映像を参考にさせるとよい。物や壁に映像を投影することで、どのような効果が生まれるのか理解できる。

この題材は映像を投影して終わりではない。そこに映し出された空間を楽しみ、感じて、さらに表現を生み出し

ていくことが醍醐味だ。ビデオカメラを設置してその空間にいかに関わるかを記録させる。それを編集することで、ようやく完成となる。

■ 映像表現のダイナミズム

プロジェクターを活用すれば、ダイナミックな映像表現をすることができ

る。こうした体験を通じて映像表現がさらに楽しくなり、多くの感動を与える手段として発展していくことがわかる。また、この題材で学んだことを生かして、「ARTLiVE2012」のように、舞台作品として展開してみるのもよいだろう。



ARの映像「ARTLiVE2012」より。