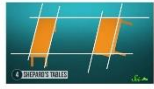


アート界のイノベーション②

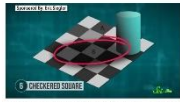
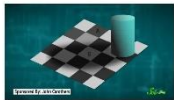
通番	区分	テーマ	ねらい・概要	スライド	使用教材
1	I・II		アート界にイノベーションを起こした作品としてピカソの作品を題材にリアルさ、目に見えるものの意味について考える		
時間	スライド	ファシリテーション・生徒の活動・留意点など			
0分	<p>「芸術界」にイノベーションを起こした作品</p> <p>2</p> <p>チャレンジ「See with naked eye」</p>  <p>感じたことを感じてくたさい できるだけ多く「ダメ出し」してください</p>	<p>ピカソの作品「アビニヨンの娘」を題材に鑑賞する 何を感じ、どのような問いが生まれたか その理由はどこから来るか なるべく数多くの問いを生み出す</p>			
10分	<p>チャレンジ「See with naked eye」</p> <p>次の絵を鑑賞して、感じたことを述べてください</p> <p>「どこからどう思いましたか？」 「どこからどう思いましたか？」</p>	<p>「ダメだし」「つつこみ」をいれる要領を体得してこの姿勢でのぞむ</p>			
20分	<p>問い</p> <ul style="list-style-type: none"> ピカソが1907年に発表された「アビニヨンの娘」は史上最多作品 15万点 人間の視覚の限りなき遠近法は半分のリアル 心で感じとリアル この絵が「20世紀のアートを切り開いた絵」→なぜか？ <p>鑑賞されることを前提としない絵</p>  <p>鑑賞されることを前提としない絵</p>	<p>この絵が「20世紀のアートを切り開いた絵」とされている なぜか？前回と同じ要領でその理由を考える</p>			
30分	<p>何のために描かれたか？</p> <p>墓の中で死後の王を支えるため</p> <ul style="list-style-type: none"> その特徴をよく表す向き <p>シェパード錯視</p>  <p>どちらが縦長く見える？</p>	<p>アートの中には「鑑賞されることを前提としない絵」があることを紹介する ピラミッドの中に描かれた絵</p> <p>→ 何のために？</p> <p>我々の目に見えるものが「現実」と思いこんでいることについて考える</p> <p>錯視の例を何点かあげる</p>			



向きを変えたので、一方が水平に、一方は垂直に見えたにすぎないのです。



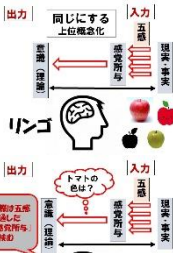
この写真は白黒の写真に色の付いた格子状の線を加えたもの。



輪がはまるいエリアに囲まれていて、は暗いエリアに囲まれているという印象を受け取ります。そのために輪の色は暗く、は暗いであつたかや認識してしまうのです。それで、はより暗く見えてしまします。



40分



45分



いろいろな条件が加わることで見え方が異なる

「リアル」のあいまいさ、脆弱性について体験する

色がついて見えるような錯覚

色の濃さについて、周囲との比較によって頭の中で判断していること

動画を題材にして、錯覚する例を体感する

我々が日常的にインプットしているものについて深く考える

例えば「リンゴ」について、「リンゴ」を一般化した「概念」をもつことでリンゴを判断している。「同じ」にすること

→ 人間だけができること

暗いところで「トマト」を見ても「トマトが黒い」とは判断せずに、「赤いトマト」と認識する。「感覚所与」と「意識」との乖離

このような「乖離」を確かめることが「実験」である

出口チケットによってこの時間に気づいたことをまとめる