

鑑賞プログラムレシピ持ち寄り座談会 @徳島近美 2024.2.23

1) 作品選びはどのように行っていますか。

徳島近美

- ・話題ふくらむ (=正解縛られすぎない)
- ・会場の広さ
- ・概念的すぎない (=視覚要素少なすぎない)
- ・美術館主導からサポーターの参画へ

つくるワークショップ

対面でもオンラインでも、なるべく事前にスタッフみんなでワイワイ話して作品選びの下見を行なっています。

ワークショップではどんな話が出るだろうかというお話も事前にたくさんします。しかし思った通りにならないことが多い、思った通りになりきれないための準備、偶然の余地を残す

2) ワークショップの導入はどのように行っていますか。

徳島近美

- ・見える+見えない (=視覚要素かなり重視)
- ・自分なりの感じ方や見方を大切にしながら、他者との違いも面白がれる様なウォーミングアップ
- ・視覚だけではない他の感覚 (触覚、聴覚、臭覚なども使ってみるミニ体験)

つくるワークショップ

初めて参加する人がほとんどなので事前に簡単な説明を必ずします。「何を言葉にするの?」という具体的な話や「まっすぐモードとブラブラモード」といった例えも用いながら。

正確さ、簡潔な言葉だけでなく、無意味な言葉、迂闊な言葉も話して良い場ということをお伝えできるよう心がけてます。

3) 作品情報 (タイトル、作家、制作背景など) は伝えますか。

徳島近美

あまり意識していない。話題とクロスしそうな場面では自然に情報補充する。見える人に対しても同じ

つくるワークショップ

鑑賞中のどこかのタイミングで必ずお伝えします。

最初に伝えるか最後に伝えるか、途中で伝えるか、みんなで推測してみるかなどパターンはいろいろです。質問を受ければこちらの計画と違っていてもお答えします。大事な情報だと思ったらこちらから積極的にお伝えすることもあります。

4) 印象に残っている事例 (+ / -) を教えてください。

徳島近美

- ・いっしょに絵の前で演劇した時に見えた世界
- ・ありすぎて選びきれないが、例えばひとつの作品から3通りの「触図」や「みつつみき」をつくるまでのプロセスが貴重だったと思います。

つくるワークショップ

これは難しい質問ですね。強い印象のエピソードが思い浮かびやすいですがかといって淡い印象の出来事もすごく大事に思っております。どこにでも誰にでもある普通の営みが「エピソード」として選んだ途端「事例」とか「データ」になってしまう気がして選ぶことができません。

5) ナビゲーターの役割について教えてください。

徳島近美

- ・動機や言い分の違う人を尊重（ファシリテーション仕切りすぎない）

つくるワークショップ

いろんな進行役。参加者をぐいっと引っ張る、導く、場を仕切るという場面もありますしあえて迷い道に行ってみましょうっていう提案もします。場合によってはあえて迂闊な発言をしたり思ったことただ呟くこともあります。

6) 参加者の人数や特性、特徴などがあれば教えてください。

徳島近美

- ・元から表現意欲のある人
- ・アクセシビリティ関心ある人・参加者の友だちなど、つながりのある人から参加者が少しずつ広がっているように感じる。
- ・好奇心のある人

つくるワークショップ

毎回の人数は10名以下。視覚障害者は1、2名くらい。本当は5人くらいでこじんまり話したい。毎回初めましての方が半数以上。

7) 継続すること、変化していくことについて

徳島近美

- ・個別ニーズ対応に途切れ途切れの感あり
- ・点、点とあるいはパラパラと行ってきたことが振り返ってみるとつながっているようにみえているのであって、一つのことをずっとやり続けてきたわけではないように思います。

つくるワークショップ

継続=権威になってしまうことを警戒している
変化することを厭わない、上達を目指さない、マニュアルを煮詰めない、マニュアル化をしないよう我慢する
凝り固まらない、固定しない。

8) 『視覚障害者もいっしょに鑑賞を楽しむ』ってどういうことでしょうか？

徳島近美

- ・楽しい。反面、文化財を伝える責務の研究進んでないこと気がかり
- ・「視覚障がい者も一緒に・・・」ということは視覚障がいのない人も一緒にということになると思いますが、その中にいろんな人が集まって、例えば、ウサギが何を見ているのか？画面に描かれていないコトを想像して語り合う

つくるワークショップ

目の見える人、見えない人たちの多様な鑑賞経験が可視化される場。
楽しい場になることもあるがマイクロアグレッションが起きやすい場でもある
「いっしょに」「楽しむ」ってことはそう簡単じゃないことを自覚する
その場の環境=参加者の振る舞いや関係性に気をつけてる