

第2部 交流会 17:15~18:15

トークセッション終了後、隣の部屋で選りすぐりの芦屋スイーツと和紅茶を楽しみながらの交流会が開かれました。今回のイベントに合わせて会場をデザインしてくれたのはゲストスピーカーの和田さん。お菓子を美味しくレイアウトしてくれたのは芦屋市の職員とあしや市民活動センターを運営する(特活)あしやNPOセンターの皆さんでした。



壁面に貼られているのは、自己紹介代わりのアンケートシート。

交流会では可愛くセッティングされた9種類の芦屋スイーツを楽しみながら、いろいろな人と気軽につながりました。

連続ゼミ

今年いっぱい、芦屋のまちと暮らしを素敵にデザインするための連続ゼミが開かれます。※連続ゼミの参加申込は締め切りました。

開催日とテーマ

第1回 10月10日(水) — 楽しみ方をデザインする チューター/東村奈保さん(NPO法人ソーシア代表理事)

第2回 10月24日(水) — 働き方をデザインする チューター/山森彩

第3回 11月7日(水) — つながりデザインする チューター/調整中

第4回 11月21日(水) — まちをデザインする チューター/調整中

第5回 12月5日(水) — 発表! 私たちの「芦屋×自分×デザイン」

お問合せ / 芦屋市役所市民参画課 芦屋市精道町7番6号 TEL 0797-38-2007 9:00~17:30



芦屋 まちデザインラボ ニュースレター
ASHIYA MACHI DESIGN LABO.



NEWS LETTER

Vol. 1

2018

9/29 土

Kick off Event オープンゼミ

芦屋のまちのことで
学び、考える、
みんなまで

開催日

2018年9月29日(土)

プログラム

16:00~17:00

トークセッション

17:15~18:15

交流会



楽しくワクワクできるまちに住みたい、働きたい。

そんな思いを実現するために、私たちはどんなコトをすればいいのか、
どんなモノがあればいいのかを、一緒に考えたり学んだりするための場、
「芦屋まちデザインラボ」が始まりました。

これから年末までに5回開催される「連続ゼミ」では、
「デザインする」を切り口に、自分たちの暮らしや
仕事をもっと楽しくしながら、
社会の課題も解決できる方法がないかを探っていきます。
そして、リノベーションによって活動の場が広がる
「あしや市民活動センター」が、その活動の拠点となります。

第1部 トークセッション 16:00~17:00

2人のコミュニティデザイナーを話し手に迎え、山中市長を交えて、「まちをデザインするーデザインってなんだ?」をテーマに、トークセッションが行われました。

話し手 山崎 亮 (studio-L代表) 和田武大 (デザインヒーロー代表) コメンテーター 山中 健 (芦屋市長) 司会 渡辺直子 (れんこん舎代表)

テーマ1 デザインってなんだ? 山崎 亮

デザインと社会の関係を探り続けるコミュニティデザイナーの山崎亮さんが、デザインの誕生秘話からデザインと社会の関係について話しました。

デザインの誕生

デザインという概念が生まれたのは19世紀末のイギリス。詩人で思想家でデザイナーのウィリアム・モリスがそれまで別々に存在していたアートとクラフトを融合させるべく「アーツ&クラフツ運動」を起こしたのが始まりとなった。モリスは自然を映した美しい壁紙をデザインし広めた人として知られているが、彼が壁紙を発案した背景には、当時の事情や社会問題があった。まず石造りで開口部を広くできないその頃の建築においては戸外の緑を大きな窓から楽しむことはできず、草木の壁紙は自然美を楽しむ暮らしをする手段となったこと。

そして、産業革命後に台頭した自動車や工業のために大気汚染がひどくなっていったロンドンにおいて、外気をシャットアウトした室内で自然を楽しむ方法として草木の壁紙がぴったりだったこと。

つまりモリスは「草木の壁紙」を考案して世に出すことで、社会の課題を美しく解決することを目指したのであり、これが本当の意味でデザインと呼べる活動や仕事である。



コミュニティデザイナー山崎亮さん。デザインについての深い話を披露。

デザインで社会の課題を解決する

しかし、時が経つに連れて、デザインは、社会の問題を解決するための方法からもっとたくさんモノを売る方法へと、その使われ方を変容させられた。色柄や形を変化させることで目新しさを生み、それによって消費意欲を刺激してモノを買わせる手段だと認識され、実際に世の中の多くの場面でデザインがそのように使われている。しかしそれは実はデコレーションと呼ぶべき手法であり、デザインとは区別されるべきである。



この区別は、どちらが良い悪いということではなく、とても重要。自分が今、しようとしているのはデザインなのかデコレーションなのか。つまり自分のしようとしていることは社会の課題を美しく解決するためのデザインなのかどうか、またはどうすればそうなるのかを、自分や仲間に関心を持ってほしい。

そうすれば「まちをデザインする」ということを正しく理解し、実現できる市民が増えて、芦屋は抱えている課題をデザインという切り口で楽しく解決する能力を持った人たちがいる素晴らしいまちになれるはず!



キックオフイベント「オープンゼミ」には、一般参加者42名が来場。

テーマ2 まちをデザインする~事例紹介~ 和田武大

風の人(仕事)としても土の人(地域活動)としても、「まちをデザイン」している和田さんが、自分の手掛けた事例を分かりやすく紹介しました。

関わる余白を残し、「自分ごと」にする。

和田さんがよく活用するのは「関わりしろを残す」という方法。参加者に計画や指示をあえて不完全なまま出すことで、参加者が自ら考えたり工夫したりしながらモノやコトを完成させてゆくという方法です。こうすることによって、課題や活動が「人ごと」から「自分ごと」に、参加者が「お客さん」から「企画者・主催者」へと変わっていくことを目指しています。



和田さんは画像で事例を具体的に紹介。



事例① 神戸空港館内装飾ワークショップ

神戸の玄関口である神戸空港を彩るデザイン。デザイナーの卵たちが、神戸空港内のガラスに季節ごとのイラストレーションのシートを工夫しながら貼るプロジェクト。週末の昼間に施工を行うことで人の目にも止まり、通りすがりの子どもたちが参加して思い出づくりをすることも狙う。働く人たちにとっても、季節の移り変わりをお知らせする行事となり、働く場所へ愛着を持つきっかけにも。完成した状態でなく、関わりしろを残したデザイン制作と企画。



事例② ミュージアムロード「美かえるカラフルプロジェクト」

兵庫県立美術館から王子動物園を結ぶミュージアムロード周辺を、兵庫県立美術館のシンボルである「美かえる」のカラーパターンで彩り、人とまちを結びつけていくプロジェクト。地域の子供たちが描いた美かえるの友達で岩屋駅をラッピングしたり、周辺の飲食店が提供する美かえるカラーオリジナルメニューを訪ねるグルメ散歩なども実施。近年は周辺の店舗さんが中心となり、「美かえるカラフルマルシェ」を年3回開催中。色を軸とすることで街を巻き込める仕組みをデザイン。



事例③ 地元のまちであれこれ

住む地区での活動も積極的に。趣味でもある、コーヒーを2ヶ月に一度、公民館で淹れて地元の人にふるまう。一手間かけることで生まれるコミュニケーション。たくさんの地元の人と顔なじみになり、地域とのつながりが高まる。また、ご近所さんを巻き込み、「流しそうめん」や「餅つき大会」も企画。竹を伐ってきて流しそうめんイベントを開催。2年目からはパパ友の協力者ができました。いろいろな人が集まって来て、家族を超えた地域住民のつながりが生まれた。「まちの文化」ができるキッカケづくりを意識して活動中。

山中市長からのコメント

私が市長になった時に考えたことは、「一度はあの芦屋を見てみたい」と言っていて、世界中から人が訪れるようなまちにしたいということでした。今も、その時の思いそのまま胸にあるのですが、政治経済の世界は目まぐるしく変化するのであり、そう簡単には、「美しい目標」を達成させてくれませんね。(笑)しかし、これからも夢を忘れないで、努力していくつもりです。

