

「Designers」で目指していること。

正解のない問題を
楽しむために

KIITOでは2013年より、デザインに関わりながら様々な活動を行うゲストと、その仕事やデザインに対する考え方などを、馴染みの深いインタビューーとの対話を通して紐解いていく「Designers」というトークイベントを継続的に開催しています。「Designers = デザインをする人たち」と題したこのイベントでは、デザイナーを対象としているように思われがちですが、「デザインで市民の暮らしを豊かにする」を旗印に活動を行うKIITOにとって、デザインについて考え続けるための大切な場なのです。では、なぜデザインについて考え続けることが大切なのでしょう？

デザインと言われると、なんだかかっこいいものやお洒落なことをイメージすることが多いと思います。もちろんその要素もありますが、その手前にある、課題とされているものがどこにあるか、それをどのように伝えるかなど、その過程やアイデアのこともデザインと呼びます（前者を名詞としてのデザイン、後者を動詞としてのデザインと言うそうです）。届けたい相手への伝え方や、課題とされるものの解決の仕方は、ひとつの正解があるものではないはずです。

「どうやらこれが良さそうぞ」というものにたどり着くためには、いろいろなものを見て考えながら、ゆっくりと解釈を深めていくことが大切ではないかなと思っています。何となくわかっていることを考えなおしてみたり、デザインに関わる人がそれをどう捉えているか知識を借りること。

その延長線上にはきっと、正解のない問題を楽しむために必要なエッセンスが潜んでいるはずです。

Designersのこれまで

2013年にスタートして現在、26回を数えるトークイベント。インタビューーとなる1人のゲスト（聞き手）を先に定め、その聞き手とKIITOスタッフがテーマを設定するとともに話し手となるゲストを検討。イベント当日は聞き手に進行を委ねるかたちでトークイベントとして構成している。

01・02・03・04・05

デザイン・トークイベント

日程：2013.11/14,29,2014.1/10,12

出演：両見英世、小沢朋子、岡崎智弘、

松尾加菜子、立花文乃

レコメンダー：高橋孝治

06・07・08

グラフィックを超えて／モノを超えて／

プログラムを超えて

日程：2015.1/23,2/6,20

出演：柿木原政広、山田遊、山口崇司

インタビューー：小林弘和＋山田春奈

09

ミラノサローネ2015報告会

世界のデザインスクールの今とミラノサローネ出展の舞台裏

日程：2016.5/28

出演：久慈達也、田頭章徳

10

徳島Cafe Blank 人と場所のゆるやかなつながり

日程：2016.3/12

出演：今瀬健太、青木将、

大賀良平、黒川勝志、森香菜子

インタビューー：山内庸貴、近藤聡

11

神戸での人と場所のゆるやかなつながり

日程：2016.3/31

出演：近藤聡、山内庸貴

インタビューー：中野優

12・13

言葉でひもとくファッション

日程：2016.12/9,10

出演：蘆田裕史、水野大二郎

インタビューー：久慈達也

14・15

デザインレポート ミラノサローネ2017

世界のデザインスクール最新動向／海外でデザインを学ぶ

日程：2017.5/26,11/24

出演：田頭章徳、岩元航大

インタビューー：久慈達也

16・17・18

抜け出す勇氣

独創的なアイデアを生むために何を実行したのか？他

日程：2018.11/24,12/1,15

出演：谷尻誠、倉成英俊、横浪修、西山勲

進行：松岡賢太郎、田中裕一

19・20

文化を育てる、デザインのコンパス

日程：2019.9/15,10/4

出演：小久保寧、新山直広、原田祐馬、山崎廣和

インタビューー：松倉早星

21・22

ラブレターから考える、伝わる言葉のデザイン

日程：2021.12/4,11

出演：柳下恭平、山本隆博、氏田雄介、長谷川哲也

インタビューー：しまだあや

23・24

素材と技術から導く、デザインのシグナル

日程：2023.1/27,2/18

出演：秋山かおり、三田地博史、

小瀬古智之、守田篤史、和田由里子

インタビューー：木下浩佑

25・26

どうでも良くない、どうでもいいこと。

日程：2025.2/1

ゲスト：吉田勝信・稲葉鮎子、白石洋太、

小松山聡子、吉行良平

インタビューー：多田智美

神戸ぐらしはじめました。

23人目

前田耕平さん

(アーティスト)

神戸歴:3年(取材時点)



「自然と人の関係や距離」をテーマに活動するアーティストの前田耕平さん。大学入学を機に地元の和歌山から神戸へ引っ越し、卒業後は京都、大阪を拠点に活動。仕事やプライベートの節目に、再び神戸に住まいを構えることにしたそうです。



前田知萌子さんの神戸めし

御飯屋 菰乃(ごはんや きの)の「菰乃御膳」



塩屋の文化複合施設「海角」の一角にある「菰乃」。ここでオープニングスタッフを務めた前田さん。塩屋に引っ越したばかりだった当時、素敵なお店がオープンすることを聞きつけて応募し働くことで知り合いが増えたのだとか。ランチでは、旬の食材を使った店主こだわりの料理が並び、まるで宝箱のようなお重が楽しめる。来店してから一つひとつ丁寧に盛り付けてくれるそう。「菰乃っていう店名は、店主の木下さんのお名前からきてるんですよ」と微笑みながら元スタッフらしい顔を見せてくれた。

御飯屋 菰乃

兵庫県神戸市垂水区塩屋町3丁目8-2

23. 前田知萌子さん

(こども本の森 神戸)

絵本の読み聞かせをしてくれた母親の影響で本好きに。1年前からこども本の森のスタッフとして働く。



神戸への移住、最近増えているそうです。

神戸に越して間もないあの人に、気になる質問をぶつけてみました。



イラスト:青葉麗

Q.久しぶりの神戸ぐらし、いかがですか？

神戸は学生時代に住んでいたので「引っ越した」というよりも、「戻ってきた」という感覚です。幼い頃、祖父とよく釣りをしていたので、引っ越し先には良い釣り場があるエリアを探していて、今の家に出会いました。神戸の海は豊か。クロダイやカレイ、キスなどが近所で釣れます。海藻はもうあちこちで取れる、いいですね。大学院では、コンセプチュアルアートを学んでいたのですが、普段は作品制作の中で時間や空間、場をつくることに取り組

んでいて、今は京都の高瀬川で人工河川の生態を観察する「高瀬川モニタリング部」という活動をしていたりします。昔、カヌー競技をしていて、遠征先でまちの風景を残したいと思ってビデオで撮影していました。その体験が今の活動にもつながるのかもしれませんが。これからやりたいこととしては、まだ引っ越した実感が持てていないので、以前の拠点だった大阪から船を作って神戸の海まで移動するとか、引っ越しの儀をしたいなと考えています。

5問でわかる

世界のデザイン都市ガイド

デザイン都市って何？世界の「デザイン都市」担当者に共通の質問を投げかけて解きはぐします。第30回はピーチリゾートだけでなく、歴史ある街並みと急成長するクリエイティブ産業が共存するフィリピン・セブから。

Vol.30 フィリピン・セブ | Cebu City

- セブのデザイン・アイデンティティは、クリエイティブなエコシステム全体に表れています。歴史遺産、スタジオ、店舗、そしてイノベーション拠点など、さまざまな場所において、デザイン思考が文化、商業、そしてコミュニティを形成しているのがセブの「デザイン都市」らしさです。
- セブ出身の兄弟バンドWonggoysの楽曲「Wa'y 'Blema」と、映画監督Keith Deligeroによる短編映画「Operation Prutas」です。共に日常生活を背景にしながら、セブ独特のユーモア、社会的メッセージ、クリエイティブな精神を表現しています。
- ニンニクの皮を基材(サブストレート)に変える取り組みなど、若いクリエイターたちが先祖から受け継いだ伝統工芸をイノベーションと融合させています。こうした活動は、フィリピンのクリエイティブ産業振興法が掲げる目標とも一致しています。
- Creative Cebu LoopやCreaskinasといったクリエイティブな地域拠点、人々の交流や観光を促進するプレイスメイキングのプロジェクト。
- デザイン＝変革的(Transformative)。デザインは、多様なコミュニティや産業の中で、私たちが考え、適応し、成長する助けとなるためです。

Q. 答えてくれた人

Butch Carungayさん

クリエイティブ起業家であり、デザイン推進者。ユネスコ創造都市ネットワークの責任者として、セブの創造産業、政策、イノベーションを地域・国内・国際のさまざまな場で推進している。



今号のデザイナー | カクシ合同会社: 神戸を拠点に活動するデザインチーム。表現としてのデザインだけではなく根この課題解決をめざしています。cacsi.jp

KIITO NEWSLETTER VOL.043

2025年6月発行

「KIITO NEWSLETTER」は、デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO)が年4回発行する情報誌です。センターのコンセプトであるクリエイティブな活動を発信していきます。

発行: デザイン・クリエイティブセンター神戸
編集: 竹内厚、KIITO出版部
デザイン: CACSI LLC.

KII+O:

ACCESS

阪急・阪神神戸三宮駅・JR三ノ宮駅より
フラワーロードを南へ徒歩20分
国道2号線を越えた神戸税関東向かい
神戸市営地下鉄海岸線三宮・花時計前駅より徒歩10分
ポートライナー貿易センター駅より徒歩10分
運路バス「Port Loop」KIITO前下車すぐ

CONTACT

デザイン・クリエイティブセンター神戸(KIITO)
〒651-0082 兵庫県神戸市中央区小野浜町1-4
TEL: 078-325-2235
E-mail: info@kiito.jp
開館時間: 9:00-21:00
休館日: 月曜日(祝日、振替休日の場合はその翌日) 年末年始12/29-1/3
https://kiito.jp/



KII+O:

KIITO NEWSLETTER

043

連載企画

神戸ぐらしはじめました。前田耕平さん
前田知萌子さんの神戸めし
世界のデザイン都市ガイド「フィリピン・セブ」

特集

Designers

哲学者・谷川嘉浩さんと相談

わかりやすいデザインの面白さって!?

わかりにくい

What's on

神戸を味わう野点 in 神戸。スタッフ集まれ！

今年の11月2日に、アーティストのきむらとしろうじんじんさんと野点（※野外での茶会のこと。読みは「のだて」）を開くアートプロジェクトが決定。じんじんと一緒に神戸をおさんぽしながら、野点によさそうな場所を探したり、プロジェクトと一緒に運営するスタッフを募集します。



きむらとしろうじんじん野点 in 神戸

日程：
おさんぽ会＋説明会
2025年6月7日（土）、8日（日）、
7月12日（土）、13日（日）
10:00～17:00 予定／
野点本番 11月2日（日）
会場：
デザイン・クリエイティブセンター神戸
（KIITO）、神戸市内

News

特殊詐欺対策のゼミに向けて準備完了

6月から開講する「特殊詐欺対策」をテーマとした「+クリエイティブゼミ」に先立ち、伝わりづらい課題に対するアプローチ方法や伝える工夫を学ぶ連続講座を開催しました。思考を発散させる回、具体的な事例に触れる回、リサーチ手法を学ぶ回とゼミ形式で全3回。参加者と共に「伝わりづらいことの伝え方」を考えました。



+クリエイティブ公開リサーチゼミ
vol.4 広報編
「伝わりづらいことの伝え方を考える」

日程：
2025年3月4日（火）、11日（火）、18日（火）（全3回）
会場：
KIITO 3F 303
講師：
岡本欣也（コピーライター・クリエイティブディレクター）、
奇藤文平（グラフィックデザイナー）、
永田宏和（企画・プロデューサー）、
山崎吾郎（文化人類学者/大阪大学COデザインセンター）

Report

「本づくり」から新しい経済について考える

ものづくりと消費の新しい関係を探る「Hello New Economy!」の第4回を開催。テーマは「本づくりとお金」。当日は、編集者の藤本さん、印刷会社として本づくりを行う藤原さん、書店営業や本に関する場づくりを行う平田さんと、それぞれ視点から普段はなかなか聞けないお金の話なども交えたトークが広がり、これからの本づくりについて考える機会になりました。



Hello New Economy! Talk
「本づくりとお金」

日程：2025年3月22日（土）
会場：KIITO 3F 303
インタビュアー：藤本智士（Re:S）
ゲスト：
平田 捷（DIY BOOKS / 株式会社TOGL）、
藤原隆充（藤原印刷株式会社）

Twitter）できさえもメモをとるので、見るのに時間がかかるそうです。手間のかかること、時間をかけることがなければ、解釈も育ちようがないのではと思います。

三 みんな時間がないってすぐに言うけれど。

谷 そうそう。量をたくさん見ると解釈の幅が広がるのは間違いないです。でも、量を課す議論は参加のハードルが高いので、楽しみ方の工夫で解釈は育つんだという話をしたい。結局、「メモをとる」みたいな、手間の作り方の問題なんですよ。あとは、誰かと一緒にやるっていうのも手です。海外ドラマを一気見るのでもいいけど、私は友達とLINEで感想を交換しながら『ストレンジャー・シングス』（※Netflix 配信の話題作）を一週間に数話ずつ見たことがあって、やっぱり一気見るのとは違う感想の持ち方になりました。

三 一気見だとただの消費だし、あと、ショート動画ではそもそもそんなことはできないですよね。

谷 ショート動画もつい見ちゃうんですけどね。ただあまりに内容がなくて大して感想も生まれません。ただ、好奇心を奪われているけど、本当は興味ないんですよ。

三 まさに好奇心を奪われてる状態ですね。僕は、この「Designers」の最新回で感じたことのひとつは、解釈の幅は興味の量に比例するんだなということでした。多田さんもゲストの方もやることが楽しそうだし、それをすごく楽しそうに話すのが印象に残っています。

谷 実はそれもすごく大事なことです。大学の研究者も口を開けば「大変な仕事だ」「研究費が足りない」みたいな話になりますが、一方で、やっぱり研究は楽しいし、教育は楽しいって姿勢をまず見せないと興味を持って近づいてくる人がいなくなってしまう。特にトークイベントのような場ではご機嫌な様子を見せる意味は大きいし、ハツとする話があったとか、登壇者がご機嫌そうだったとか、そういうことの方が見てくれる人の記憶に残るんですよ。

谷川嘉浩

哲学者。京都市立芸術大学デザイン科講師。著書に「スマホ時代の哲学」「信仰と想像力の哲学」「人生のレールを外れる衝動のみつづけた」など。noteやpodcastでも発信中。

三 確かにそうですね。僕も絵を描くのが好きというくらいで芸大に入ったので、デザインはあまりわからないけれどよさそうなものだって感覚は前からあった気がします。

谷 それに比べると、哲学というのは必要性が疑問視されやすいものの代表格で、ただ、そう思われてしまった時点で私はもう負けだと思っているので、そんな疑問を持たれないように本を書いたり、呼ばれたら講義でもトークでも出かけて行くってことを積極的にやって、地道に哲学のファンを増やしているつもりです。もうひとつ、個人的な理由もあって、人前で話せばその場ですぐにフィードバックが返ってくるので、そこが研究活動との大きな違い。研究がうまくいかない時などは、そのフィードバックの明確さに助けられることもあります。

三 「Designers」の最新回は「解釈」をテーマに開催しました。企画のきっかけは「最近すごく疲れてるんだよね」という友人の話題に対して「仕事のしすぎじゃないか」と、別の友人が返すみたいな流れがあって違和感を覚えたんですね。疲れてる＝仕事のせいだと決めつけられるのも違うし、問いかけに対してもうちょっと理解を深める姿勢を取るのが先だよなって雑談のなかで感じたことがありました。デザインでも手を動かす前段階として、どう課題と向き合うか、その解釈が大事じゃないかということで、編集者の多田（智美）さんと相談して、「気がつくようで、気がつかない。うまく言葉にできない違和感を旗印にしながら、身のまわりの「どうでもいいこと」に目を向け、楽しむ視点や考え方について」という内容になりました。解釈の幅を広げるために、谷川さんだったらどうすればいいと思いますか。

谷 たとえば、繰り返して見ることでとか、素直に受け取るだけじゃないやり方ですきあってみるのもひとつの方法かなと思います。随分昔に聞いた話ですけど、博報堂ケトルの嶋浩一郎さんはものすごくメモをとっていて X（旧

正しい理解ではなく
誤解でいいこともある

解釈の幅を
広げるために
できること

三 KIITO は「デザインで市民の暮らしを豊かにする」ということを館の目的に掲げているのですが、そのよくわからなさも含めたデザインの面白さを伝えることはなかなか難しくて。谷川さんならこの課題、どう考えますか。

谷 デザインのことに限らず、理解させるというのはとても大変なこと、4年間の教育期間があるならまだしも、1回のトークイベントで理解にたどり着くのはすごく難しい。私も哲学をテーマにしたトークを求められることが多くて、そこでいつも私が心がけているのが「魔法をかける」こと。話を聞いてくれる人の心に刺さるようなパンチラインを提供することです。最初から完全な理解を持つことは難しいので、ぶっちゃけ誤解だったとしてもいいと思うんです。その体験を通して、話し手やKIITO、あるいはデザインのことでもいいので、まずはファンになってもらうのが大事だと思います。

三 一から正しく理解を求めるといよりは、まずは惹きつけることが必要…確かにそうですね。

谷 あと、「魔法をかける」ということでいえば、むしろ誤解されている方がやりやすい。誤解も関心の現れなので、ないより助かる。哲学は自分の頭で考えるものだと思う人が多ければ、哲学って自分の頭で考えないことが大事という話から始めると、ぐっと引き込めますよね。これって説得とはまた別の行為で、最近では「啖呵を切る」と表現しています。説得するよりも啖呵を切ることが求められる場面もある。

三 なるほど。

谷 デザインはおしゃれなものですよねと言われるという話がありましたけど、デザインって誰もがなんとなく関心があって、しかも付加価値のあるものだと思われていますよね。デザイナーズマンションとかって言葉があるように。そう考えると、誤解でもプラスの印象を持たれているだけ、デザインは恵まれているんですよ。世の中には一般の人にまったく関心を持たれていない領域がたくさんありますから。

哲学者・谷川嘉浩さんと相談してみました。

デザインについて考えること、伝えること。

victor papmet.

「Designers」を続けるなかで見えてきたデザインの面白さを伝えることの難しさ。企画担当の三好天都がデザイン教育にも携わる哲学者の谷川嘉浩さんの門を叩きました。

い謎の部分に、デザインの面白さがひそんでいるのかなって思っています。

谷 ですよね。それってひとつの言葉で言えるようなものじゃない気がするし、たとえいくつかの文章で言い表せたとしても、あまりピンとこないという気もします。

三 デザインっておしゃれなものですよねって言われることも多くて、うーん、それだけじゃないんだけどなという気持ちもあるんです。谷川さんはどんなところにデザインの面白さを感じていますか。

谷 個人的なことといえば、私の大学院時代にパバネックの『生きのびるためのデザイン』（※デザインとは何かを追求した1冊。原初の出版は1971年）だとか、彼の書いた本をいくつか読んで影響を受けました。彼が言うには、アップルパイを焼くことも引き出しの中を整理することも、目的に向かって計画を立てて、問題解決をするというデザイン行為の一種であり、誰もがデザイナーといえるんだと。基本的にこの立場に賛同するのですが、それに付け足したい部分もある。目的、計画、問題解決ってどれも「統制」「制御」の言葉ですけど、面白いデザインには「謎」や「色気」が含まれているものだと思います。よくわからないけど触れてみたくなるみたいな、理解しきれない魅力のことです。つまり、いいデザインは、デザイナーの計画には収まりきれない魅力があると思うんです。クリエイティブディレクターの古川裕也さんは、これを「3%のカオスを残す」と表現していました。でも、ビギナーの無計画なカオスじゃないですよ。だって、それは魅力的な謎じゃないので。

三 よくわからなさを担保することって僕もすごく大事だと思ってるんですけど、一方で、すごくわかりやすいものが求められることも多くて……それは企画を考えている中で感じています。

谷 誰だってわからないことを積極的に体験したいとは思ってないですから。たまたま遭遇したものにわかりきれない部分があって惹きつけられることはあっても、わからなさ自体への訴求やニーズはない。ただ、確かにわかりやすくしてほしいという圧力は強くて、だけど、それって理解に手間がかからない反面、何も残らないんじゃないかなと思います。解釈や理解を深めるためには、手間が必要です。すこし話がそれますが、主観時間と想起時間という概念があって、楽しい経験は主観的にはあっという間だけど、後から思い出したくなる何か、引っかかりがたくさんある。だから、想起時間は長くなる。退屈な経験はこの逆で、主観的には長く感じられるけど、想起できるものは何も残らない。つまり、ある種の引っかかり、わからなさみたいなものがどこかになければ、豊かな想起を持たなくて、究極的には人は退屈なんじゃないですかね。

デザインの
よくわからなさ
その魅力

三 KIITO（デザイン・クリエイティブセンター神戸）はデザイナーに向けたデザインセンターというよりは、一般市民がデザインに触れる機会をつくることを大切にしている施設で、企画の一環として「Designers」というイベントを開催しているんです。

谷 多彩なゲストを呼ばれているようで、興味深いですね。

三 グラフィックやプロダクトなどの特定分野に限定せずに、デザインをできるだけ広く捉えて、いろんな方に来ていただいています。

谷 私が教えている学科（京都市立芸術大学 美術学部デザイン科）も同じく、多様なスキルを持った教員が集まっています。たとえば、椅子のデザインに長けた教員でも椅子づくりだけを教えては宝の持ち腐れっていうのかな、その人の着眼点で椅子以外の制作にも活かされ得るはずなので、ひとりの学生に多様な教員からコメントを入れる形をとっています。

三 谷川さんご自身は大学ではどんな方針で向き合っているのですか。

谷 実はそれが明確にはないんです。なので、研究仲間にはフィールドノートを記録として残せと言われ続けています。ただ、デザインというものの自体、枠を決めてもはみ出してしまうものだと思うんです。たとえば今、ウィリアム・モリス（※アーツ・アンド・クラフツ運動を主導した19世紀のデザイナー）をウェブデザインの会社に就職させてもきっと役立たずですよ。けど、しばらく時間が経てば、いい感じの仕事をしてくれそうでもある。つまり、デザインにコアスキルはないんだけど、あるデザインができれば別のデザインの勘所をつかむのは時間がかからないというのが私の考えです。この曰く言いがたい謎の知識を共有しているのがデザインという領域だと思っていて、そこさえ掘めたら、実はデザイン的な対話をすることは可能であると感じています。私のゼミに、木工の家具制作をし続けていた学生がいて、当初は指導できるとは思っていませんでしたが、意外と自分の知識や推論の組み合わせで伝えられることもあって。

三 そうなんです。 「Designers」でも毎回、いろんなテーマを設定して、多角的にデザインに迫っていて、話題は全然違っているのに、終わってみればどこか同じようなことを伝えようとしていたと感ずることがよくあって。そのうまく説明できない