

発行日 平成26年3月24日

発行者

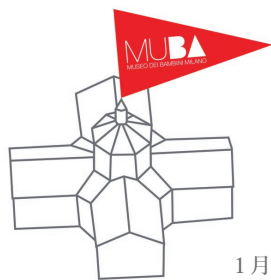
富山・ミラノデザイン交流倶楽部

高岡市オフィスパーク 5

社団法人富山県デザイン協会内

TEL.0766-63-7140

執筆 池田美雪 * ミラノ在住



1月23日にオープンした子供ミュージアムMUBAのオフィシャル・ロゴ

子供たちとデザイン

誰にでも一生忘れることができない思い出がある。それらは多くの場合、幼少の頃の体験ではないだろうか。思うに、子供時代は、全ての体験が血となり肉となり吸収される時期であり、この時期にいろいろな体験ができる子供たちはとても幸せであり、また幸せな人生を歩む可能性を手にするのではないか。さらに、自分自身の個性を伸ばしてくれる人やチャンスに恵まれれば、その子供たちの将来がとても明るくなるだけでなく、周りの社会も良い方向に向かって行くのではないだろうか。聞き慣れたフレーズだが「将来を担うのは子供たち」であり、その子供たちを誘導していくのは、私たち大人である。

近年、ブランド品においても子供向けデザインの洋服・小物の需要が定着し、デザイン・スクールでは子供服のファッションデザインコースも開設されるほど、この領域は成長の一途を辿っている。しかし、大人が考える「子供たちの喜びと幸せ」は、子供たちの人格形成に好影響を与えているのだろうか。この問いに対し、広い意味でのデザイン・アプローチが、指針を与えてくれるのではないだろうか、と考える。

多様化・グローバル化社会の現代では、地域が本来持っている特性が薄れ、情操教育やしつけなどに対する価値観も各家庭で異なる。自分がある地域やグループに属するといった、他との連帯感を持ちづらい環境が蔓延しているのではないだろうか。

私の住むミラノでも核家族が多く、親たちは「子供のためになること」を日夜探しているが、今ひとつ自分たちの選ぶ方向性への確信は得られていないようだ。それに加え、過去には公立学校が担っていた科目も、政府予算の関係で年々先すぼみになり、学校だけに頼ってでは将来が不安なため、学校外にその補填を求める傾向にある。年々少子化が進み、親たちは子供一人にかけることができる予算や時間・エネルギーを持っているものの、価値観の基準点を見いだせない状況にあるといえる。

反面、こうした混乱した社会条件の渦中だからこそ、イタリア各地の企業やアソシエーションが数えきれないほどのイニシアティブを提案し、また、それが受け入れられているともいえる。

デザイン大国イタリアならではの、将来を担う子供の育成とデザインを結ぶいくつかの事例を紹介したい。

MUBA - 子供ミュージアム

今年の1月23日、ミラノ市中心地にある歴史的建造物Rotonda di via Besana内に、子供ミュージアムMUBA-Museo dei Bambini Milano(www.muba.it)がオープンした。MUBAは、子供を対象にした文化とアート・プロジェクトのパーマネント・センターであり、子供と家族が楽しく集う場所であると同時に、国内外からのレベルの高い文化とアートに、幼い年齢から触れることができる教育の中心地として構想されている。

Rotonda di via Besanaは、ミラノ市が所有する建造物であるが、この度のミュージアム・オープンには、子供の育成に対するミラノ市長Giuliano Pisapia氏の熱い思いが込められている。



18世紀にキリスト教会San Michele を内包して建設された建造物、Rotonda di via Besanaの中庭の風景。

彼にとってRotonda di via Besanaの姿は、幼少期に窓を開くとすぐ目の前に見える家に住んでいたことから、一生を共にする映像として彼の心の中に焼き付いているという。オープニング記者会見では「魅力的で美しいこの建物が、MUBAからの多大な貢献により、子供たちの為に活用されることに幸せを禁じ得ない。ミラノの街が、子供たちに単に娯楽を提供するだけでなく、遊戯や教育プログラムの中からアートと文化へのふれあいを得る機会を提供できることは、たいへん喜ばしいことである。子供たちは私たちの将来であり、このようなポジティブな方法で彼らの成長に貢献することは、我々の目標の一つである。」と、市長は語る。

ミュージアムのプログラムは、毎年繰り返し開催される3つの大きなイベント(ミラノ国際家具見本市、PianoCity、BookCity)に連携し、3つの展覧会から構成される。イベント開催期間中には、ファミリーを対象にしたワークショップを行なう他、季節ごとに時事に呼応したテーマ、例えば環境問題、食品について、などのテーマに添ったワークショップを企画している。また、年間を通して施設を広く利用してもらうため、お誕生日パーティーや催しなど、市民の要求に柔軟に対応できるよう準備がなされている。

現在開催されている展覧会は、「SCATOLA(箱)」(www.muba.it/scatole)。子供たちにとって「箱」はプレゼントや「おたのしみ」が入っている容器だが、何かを保存したり大切な物を入れる容器でもある。展覧会では、さまざまな視点から「箱」を主人公に見立てて紹介する。

また、今年のワークショップは、1996年にレッジョ・エミリア市の保育園・幼稚園を対象として誕生したプロジェクト「REMIDA」によって企画運営される。REMIDAは、廃棄素材の再利用センターであるが、環境と共に生きる新しいポジティブな方法を共に生み出す文化プロジェクトであり、「変化を作り出す」プロジェクトである。ミュージアム内のワークショップ・スペースには、職人の工房や企業の工場から出される廃棄物(紙、段ボール材、セラミック、布、紐、プラスチック、皮革、ゴム、木材、鉄、など)がカテゴリー毎に保管され、REMIDAのインストラクターの指導によって、それらは貴重な創造資源として再利用される。ここでは、子供も大人も、現代アートを切り口として、廃棄物への新しい意味付けを楽しめる工夫がなされている。

ワークショップの写真は、こちらのリンクよりご覧下さい。

リンク: www.muba.it/la-rotonda/remida



現在開催されている展覧会「SCATOLA(箱)」のポスター。 MUBAのメインホール。

REMIDAが企画・運営する、廃材を活用したアート・ワークショップで、子供たちが素材選びに熱中している様子。

LUDUM - デザイン小学校

とても興味深い、できたてほやほやの小学校を紹介したい。デザイン的アプローチを教育理念として包括する私立小学校「LUDUM」(www.ludum.it)である。「デザイン」の基本を押さえたこの学校の理念は、子供たちへ「デザイン」を伝えていくにあたり、とても参考になるのではないかと思う。

ルドゥムは数年前、生後3ヶ月の乳児から6歳までの幼児を預かる保育所と幼稚園として設立された。この年齢の子供たちは、遊びを通して自分自身と環境や、また、他者との関係などを学ぶのだが、園内では子供たちがのびのびと遊べる空間の中で、個々の個性や創造力を伸ばすアートプログラムが実施されている。小学校入学を前にし、創造性豊かに育った子供たちにこれらの環境を継続させたいとの親たちの願いから、ルドゥム小学校が設立された。今学年は、まず1年生が誕生。子供にとっても、先生方、親たちにとっても、わく

わくする冒険の始まりである。

学校が掲げる使命は、「創造力、喜び、遊び、知識を育てることができる体験世界を創り出すこと」。そして、「好奇心、探求心、責任感を教育すること」。

また、学校が持つ夢は、子供たちが大人になるまでの歩みの中に、ハッピーな好奇心を生み出す基盤を与えること。理解する、知る、生きる、世界を変える、これらを望む人々の育成に貢献すること。

イタリアでは20世紀の初めに、現在世界各国で取り入れられているMontessoriの教育メソッドが誕生した。また、Rodolf Steinerのメソッドが推進された土壌であることも加わり、イタリアは70年代までは教育先進国と見なされていた。近年は、これらのメソッドも現実社会から隔絶したユートピア的な印象が拭えず、また、公立学校は年々政府予算が削られ、力を失う以上に瀕死的危機に直面している。そんな状況の中でのこの新しい学校の設立には大きな期待が募る。現在の生徒数はほんのわずかだが、この淀んだ状況に一石を投じるその姿勢が、社会全体にやる気を与えてくれるのではないだろうか。

Istituto Europeo di DesignやAccademia del Lussoの役員を務めたStefano Paschina氏がこの教育施設の代表を務めているが、現代に一般化している教育方法とは異なったスタート・ラインに立ってのアプローチである。人が社会性を持つ動物として元来持つ能力と才能を、最大限に引き出すための様々な試み、言い換えれば、子供たちが楽しく興味を持って、個々の創造力と感受性を育てていくことができる施設の確立の試みである。

従来「デザイン」とは問題を解決するための一つの方法であるが、単なる「もの作り」にのみ関わる解決方法ではなく、むしろ生きていく中で向かい合うすべての問題への解決方法と捉えることができるのではないだろうか。目の前にある問題の答えを探すのではなく、既成観念をまず取り払い、問題がいったい何であるかをまず見極める。教育の場全体を通して、このような姿勢をもって子供たちを指導していくことは、少人数であるから可能なのだが、とても新鮮に感じられる。

小学校の案内として下記の内容が紹介されている。

『LUDUMは、全ての人々が創造的だと確信します。』

さまざまな発想と画期的なアイデアは、この自覚から生まれます。

我々にとって創造とは、複雑な問題に単純な解決策を与える事です。

創造とは、発明と斬新なアイデアに、既存の知識を併せることも含んでいます。創造プロセスとは、時には正しい答えを探すことではなく、正しい疑問を投げかけることを意味します。

ルドゥム小学校では、先生たちは、創造力を促進する環境づくりを行ないます。生徒たちは、人と異なったアイデアを提案することに躊躇しない、と同時に、リスクを負うことも学びます。また、画期的な考えや行動を理解する能力、また、彼らの考え、感情やアイデアを様々な方法で伝達し表現できる能力を持ち合わせられるように育成されます。」

学校が指針とする基準点は次の数点に要約されている。これからの社会でより自然に、より生き生きと生きていくことができる「人」を育てるための大切な要素ではないだろうか。

地中海的価値を持つ学校

地中海とは地理的な意味合いに限らず、歴史の中に育まれてきた地中海の持つ価値を示している。その価値とは、共存、物語性、忍耐力、生きる喜び、出会い、コミュニティ、起源、旅、知識、美しさ、である。

クリエイティブな学校

感覚的な体験を重視し、発見、遊び、色と形を通して、自分自身を知り、それを表現し、日ごとに時間と空間を作っていく。

革新的な学校

学校内は、子供たちの感受性や自発的な表現の発達に関して、新しいスタイルを探求し試みる時間と空間である。

バイリンガルの学校

音やことばと文章、そして子供と先生の会話が自然な流れで習得できるように、すべての授業をイタリア語と

英語の2カ国語で実施。2カ国語での授業は、それぞれの子供が個人として豊かに、さらには社会文化的にも豊かに成長するため、また、将来、世界の一員となる為の大切なステップである。

上記のように、この学校では、感覚や創造力を大切に、一人一人が持つ可能性を最大限に引き出していく為に、従来あり得なかった新しい視点として、デザイン的な視点を教育の場に応用している。

社会は人から構成されており、一人一人が豊かになれば、社会も国も世界も豊かになるはずであるが、公立の学校にもルドゥムの教育アプローチを是非参考に、まずは先生方の育成に努めて頂きたいと願うばかりである。



「DESIGN CONNECT BECOME」と明記された、ルドゥム小学校のロゴ。



先生を囲んで、アットホームな環境の中で授業が行なわれる様子。



画家PATRIC HERONの技法をヒントに、丸と四角と線を題材にしたペインティング・ワーク。

CorrainiとOfficina Fabriano - 紙の可能性

日本でもその名が知られるデザイナーBruno Munari。彼は、社会をより良くするデザインの発案を、純粋で既成観念を持たない子供たちとの交流の中から見いだした。彼が生涯かけて編み出したデザイン・メソッドの多くは、マントヴァ市に本拠があるコライーニ出版社より本として紹介され、両者のコラボレーションの恩恵により、ムナリー氏のメソッドは、今なお教育関係者を始め多くの人たちに活用されている。

コライーニ出版社は、現在もデザイン分野やイラストに関する本の出版を専門に扱っており、イタリア人著名デザイナーのほとんどは、一度はこの出版社からデザイン本を出版している。

数年前より本業に並行した文化活動として、イタリア各地で教育従事者や子供たちを対象に、「Officina Fabriano」とのコラボレーションによりワークショップを開催している。「Officina Fabriano」は、1264年創業の製紙会社ファブリアーノが運営するワークショップ、今年で4年目を数える。

とても身近な素材である紙を、単なる筆記のベースとして見なすのではなく、「紙」が持つ特性をいろいろな角度から観察し実験し、紙を再発見することを軸にテーマが組まれている。紙には数えきれない種類があり、触って感触を確かめたり、紙をこすり合わせて音を聞いたり、破ったり、引き延ばしたり、水に浸けたりすることで、紙は表情を変え、その中には様々な可能性が秘められていることを学ぶことができる。また、アーティストやイラストレーターによる水彩画のレクチャーや、紙を立体に扱うデザイン・ワークショップ、印刷や製本など、ワークショップで取り上げられるテーマはたいへん多岐に渡っている。

今年ファブリアーノ社創業750年を記念し、イタリア全国の中学校の生徒達を対象に、紙の歴史、技術的知識はもとより、デッサンや絵画のテクニックを正確かつ明確に伝えるワークショップが企画されている。

ワークショップの様子は、こちらからご覧下さい。リンク: www.facebook.com/CorrainiEdizioni/photos_stream



紙技術を描いた世界地図。紙面に用いられる多くの技法と、その歴史が一目で分かるイラスト。ファブリアーノのサイトからダウンロードできる中学生向けの教材。



中学校の美術の授業の教材として配布された、レーシャ市にある印刷所制作の印刷技術手引書。



MART美術館で行なわれた、紙の立体性をテーマにしたワークショップの様子。

Triennale Design Museum Kids - 体験型の子供ミュージアム

人生の後半を子供たちへ捧げた前述のムナーリ氏が、生前繰り返し口にした「Futuro sono loro (将来は子供たち)」の考えを受け継ぎ、2007年、Triennale Design Museum Kids (www.triennale.org/it/tdm-kids)が誕生した。「個人の知性は人生の最初の数年に形成される」との信念に基づき、3歳から10歳の子供たちを対象に様々な企画が想定されている。

1933年に創設されたミラノ・トリエンナーレ・ミュージアムは、それまで子供向けの活動を手がけたことがなかった。が、館内に子供を対象にしたミュージアムを設立することから始め、現在、子供たちの美的感覚を養い、世界に対する彼らの好奇心をくすぐり、自分たちを囲む社会に対して意見をもてるような体験型のミュージアムを目標として活動が続けられている。

ミュージアム内には常設の遊びの広場を始め、学校の授業の一環として提供されるプログラムやファミリー向け、また、10歳以上を対象としたプログラムも用意されている。

これらのプログラムは、イタリア人デザイナーと国際的デザイナーのコラボレーションによって考案され、デザインへの理解のみならず、子供たちが、モノやコトと自分自身との関係を理解することができる体験を提供することを主旨としている。また、ピッコカ大学の教育学者、心理学者、児童学者などとのコラボレーションを継続することで、よりグローバルなプログラムの編纂が実現されている。



TDMK-Triennale Design Museum Kidsの館内。イタリアのデザイン史を彩る数多くの作品が展示されている。子供たちには、デザイン史を分かり易く説明するイラスト付きのガイドブックがプレゼントされる。



TDMKのキャラクターFrisello君が、「ミュージアムへおいで」と呼びかけるポスター。



タイポグラフィ・オリンピック・ワークショップ
6歳からのグループでのゲーム。創造性とレタリングを競う。自分たちのアイデアとあらかじめ用意された廃材をより多く組み合わせることができたグループが勝ち。

YELLOWBASKET - 女性建築家2人がリードする子供向けデザイン

2010年に若い女性建築家2人によって、子供のためのデザイン商品を扱うショップYELLOWBASKET (www.yellowbasket.it)がトリノ市にオープンした。彼女たちは出産後、それまで手がけていた改築などの仕事をやめ、子供たちがデザインに囲まれて日常を過ごすことができる環境の提案に乗り出した。有名無名のデザイナーたちが、子供たちに向けてデザインした家具や食器、インテリア小物、玩具など、カラフルでエコフレンドリーな商品がセレクトされている。彼女たちは、単なるセレクトショップの経営だけでなく、積極的に新しいアイデアの考案、例えば子供たちを対象としたデザイン・ワークショップや子供向けのデザインのコンペの企画などに取り組んでいる。

2012年のフォーリ・サローネには、「XXSデザインコンペ」を企画し、入賞作品はブレラ地区にあるギャラリー内で発表された。

子供たちが「こんなものがあったら楽しいなあ」と考えるようなデザインの数々だが、なかでも、「怖くないクッション」や「ハッピーフルーツ」「柔らかいお家」など、合理的な考えからは到底発想されないデザインが展示されている。

コンペ参加作品は、Facebookのページに掲載されているので、下記リンクよりご覧下さい。

it-it.facebook.com/media/set/?set=a.277271739023489.67170.248859065198090&type=3



Far mangiare la frutta ai bambini è spesso un problema per i genitori. Happy Fruit a metà tra un porta frutta ed un gioco per bambini, serve ad aiutare il bimbo a prendere confidenza con questi alimenti, che sono indispensabile per una crescita sana. Presentando il frutto in tavola con Happy Fruit il bambino sarà invogliato a toccare il suo nuovo giocattolo a creare storie fantastiche con esso, dove l'unico limite è la propria fantasia ed alla fine mangerà il frutto.



「ハッピーフルーツ」は、フルーツが嫌いな子供でも思わず食べたくなるような、楽しいデザインの子供用フルーツケース。

MADE IN BOVISA - クリエイティブな地域貢献

最後に、僭越ながら、私が手がけている地域貢献プロジェクト「MADE IN BOVISA」を紹介させて頂きたい。今年で2年目の活動を迎えるが、現在のところ、参加者全員からたいへんポジティブな反応を頂いている。

プロジェクトの実施地域は、私自身が17年前から住む、ミラノ北西部のBOVISA(ボヴィーザ地区)。

この地域は130年前までミラノの貴族ヴィスコンティ家が避暑地として利用する田園風景が広がるのどかな集落であった。19世紀末から町工場がちらほらと建設され始め、1909年にはイタリアで初めての長編映画「地獄」(ダンテ作「神曲」の一編)の製作が行なわれたArmenia Films映画製作所が建設される。続いて1940年代には、ミラノ市がスカラ座で使用する衣装を保管する倉庫、50年代には舞台装置の工房を建設。

第二次世界大戦の戦前戦後は、ミラノの中でも工場が多く集中する地区となり、南イタリアから工場へ働きに来る移民も増えたため、住宅が多く建設され、地区の開発は瞬く間に広がっていった。

1998年より、ミラノ工科大学工学部と建築・デザイン学部のキャンパスがボヴィーザへの移転を開始し、現在では学生、イタリア人住人、外国人がゆるやかに交わり、多面性を持つ地区として発展を遂げている。

MADE IN BOVISAプロジェクトの発端は、ミラノ工科大学がボヴィーザ地区へキャンパスの移転を始めた頃に遡る。当時、この地区の歴史的資源と人材を見直す動きが住人の間に生まれたが、その焦点となったのは、「これらのリソースをいかに好循環させ、地域を発展させることができるか」という課題であった。当時、アイデアの具体的な実現はなされなかったが、機が熟し、2年前に実現する機会を頂いた。

豊かな変遷の歴史を持つこの地区だが、実はその史実を知る子供たちはわずかしかない。共働きの親を持つ子供や国外からの移民の家庭で育つ子供など、家庭環境が多岐にわたることが所以である。

地域の発展は、大人の積極的な活動に並行して、子供たちへ地域の歴史を伝え、さらに、現在への認識を促すことから始まるのではないだろうか。このプロジェクトには、子供たちと地域の交わりを作り出すことで、子供たちが安心して住める地域になれば、という願いも込められている。

プロジェクトを受け入れてくれたのは、自分の息子が通うボディオ小学校。生徒数は計400人、生徒の国籍も文化も多様な小学校であり、全ての生徒がプロジェクトに参加できるように、プログラムは全て授業の一環として、クラス毎のリクエストに応じて実施されている。

ボヴィーザには4つの「A」、Architetto(建築家)Artista(芸術家)Artigiano(職人)Anziano(老人)が各々の分野で活発に活動しているが、それらの人材(リソース)と潤滑油である子供たちを融合させることで、地域を1つにまとめることがこのプロジェクトの目標の一つである。

プログラムのテーマを具体化する際に、基本構成として用いたのは、それぞれのテーマに参加して得た知識と体験に応じて、ワークショップを付随するという案。聞いたこと、見たことをベースに、アートワークを行ない、最終的に作品として形を表現することで、体験が単なる知識に終わらず、生きた知識として身になると考えるからだ。ワークショップの企画・実施には、私の他にアーティスト、デコレーター、グラフィックを本職に持つ親たちが携わった。

プログラムは、大きく分けて2つのカテゴリーに分類される。1つは、歴史を伝える、もう1つは、地区にあるリソースを発見する社会見学。



MADE IN BOVISAプロジェクトのロゴは、かつての工場の煙突をモチーフにしている。



1909年に開業した映画製作所ARMENIA FILMS。



1930年代に、てんとう虫から採れる赤い色素が発見されるまでは、カンパリソーダは、ボヴィーザで栽培されたラズベリーで赤く色付けされていた。

歴史については、ボディオ小学校の卒業生であり、この地区の変遷を肌で体験してきた85歳のおばあちゃんを小学校に招き、おばあちゃんが子供だった頃、ボヴィーザには何があったのか、住人たちはどんな暮らしをしていたのかを、当時の写真をスクリーンに映し出しながら語ってもらった。牛やロバ、お花畑、お姫様が暮らしていた夏の別荘、初めてのトラム電車、女性たちが洗濯をしていた小川、大家族が住むお風呂のない数々の農家。80年前には、これらがすべて小学校から歩いて行ける場所にあったことに、みなが驚いた。

これらの話を聞いた後、子供たちは教室に戻り、80年前の暮らしの様子や風景を表現。お絵描きを始める前に、クラス全員でボヴィーザの地図を前に、1人1人の生徒がどこに住んでいるのかをクラスメートの前で発表。それぞれの家にはその場所の歴史がある事実への理解を促すために「80年前、自分の住んでいるところには何があったか想像しよう」というテーマを与え、それぞれが思い思いに作品を描いた。

その後、同じく「時間」を題材に、「ボヴィーザの未来を想像しよう」というテーマを用い、生徒達が家庭から持ち寄った廃棄素材を活用して、アート作品の制作に取り組んだ。多くの素材を前に、一人一人がパーツを組み合わせてオブジェを考案したが、驚いたことに、小さい子供ほどアイデアがはっきりとしていて迷いが少ない。また、出来映えもすばらしい。

現在、地区内では職人さん達がまだまだ活発に家業を営んでいる。ミラノ各地域の中でもこれほど手作業がまだまだに生きている地域は他になく、これぞボヴィーザ地区である。鉄工工房、木工所、ガラス屋、セラミック工房、印刷所、ジェラート屋、パン屋、縫製所、さらに建築家、デザイナー、写真家、アーティストなど、数えきれないほど存在する。

MADE IN BOVISAは、ボランティアの親たちが協力して活動するグループから成り立ち、そのモットーは「融資ゼロ」「kmゼロ」、つまり、「地域の中で、参加したい人が興味のある作業を可能な時に行なう」プロジェクトである。金銭に一切触れない、純粋なボランティア精神によって相互に利害関係を持たず、参加してくれる人が参加することに喜び、見返りを期待しないで貢献できるシステムによって、地域内のリソースの好循環が実現できると参加者全員が信じている。

社会見学は、この主旨に共感してくれる地域内の職人さんたち、商業活動を行なう人たち、またミラノ工科大学の教授たちが、子供たちを工房あるいは職場に招き、彼らが日常どのような仕事を行なっているのか、実演を交えて披露してくれることにより実現している。

初年度の昨年は、鍛冶屋、パン屋、ジェラート屋、ミラノ工科大学航空工学部が貢献、今年はさらに、自転車修理工、花屋、木工屋、ミラノ工科大学デザイン学科内映像工房が貢献して下さった。社会見学を終えた後に、子供たちは見学中に見聞した内容、例えば仕事に必要な道具は何か、またそれらの形や素材、どんな作業を着て、どんな作業を行なっていたかなどをクラスメートとディスカッションし、その内容をグループに分かれて等身大の絵に表現した。

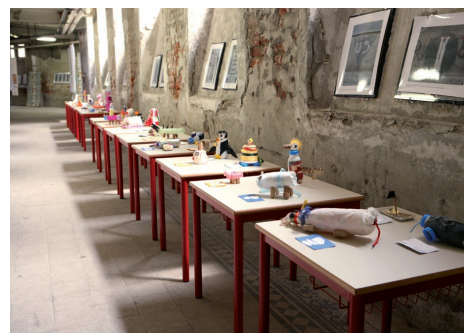
昨年は、制作された子供たちの作品すべてを展示発表する展示会を、学校内にある展示スペースで、1週間開催することができた。展示会場では、子供たちは両親の手を引き、自分が描いた絵や作品を誇らしげに見せていたが、これも子供にとっての幸せ感の1つではないかと感じる。活動の様子は、プロのカメラマンであるグループのメンバーによって記録撮影された。それらを17分に集約したスライドショー、サイトのリンクから是非ご覧下さい。madeinbovisa.wordpress.com/2013/10/11/che-bello-vivere-in-bpvisa



家庭から持ち寄った廃棄素材の中から、適したパーツを選びすぎり、ヨットの構造を考える息子。



ミラノ工科大学のキャンパスと工学研究所の見学を訪れた1年生の生徒たち。



アーティストになりきった生徒達たちがワークショップで制作したオブジェの展示。

執筆者 略歴

池田美雪 インテリアデザイナー

武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒

Istituto Europeo di Design 建築インテリア科卒

1994年よりミラノ在住

主に個人邸の改築、パブリックスペースの設計に携わる

設計外に携わったプロジェクトとして

”do it jubunde”展(無印良品、ニコレッタ・ブランツィとのコラボレーション)を企画ならび実現

”Soundesign”展(Marangoniファッションスクール主催)にて弦楽器”Caravantar”を発表

写真雑誌”ZOOM”日本版のコーディネイト、翻訳 など

”TuPlay”展にてグラス楽器”FASOLA”を発表

「Bicarbonato : mille usi per te e la tua casa」執筆 (FAG出版社より)

(イタリアの生活に密着した重曹の活用方法を書き綴った本)

”B.A.C.”展(City Art ギャラリー)にて、インスタレーション”Ma.Ma.Ma”を発表

”Made in Bovisa“(Bodio小学校の子供たちとのプロジェクト)を起案、コーディネイト

クリエイティブ・コンサルティング会社(デジタルゲーム、ウェブサイト、グラフィックデザイン)の共同経営者として活動

デザイン・アートに関するコーディネイト、翻訳および通訳

昨年10月にスタートしたデザイン・プロジェクト”stu-art”の立ち上げおよび推進に、コーディネイターとして携わる