

一級建築士に直接お届けする建材特集マガジン

CLASS1

ARCHITECT

WPAA SPECIAL
EDITION

『いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～』

STEAM と建築と、協奏と共創。



THIS ISSUE'S CLASS1 ARCHITECT

アート×サイエンス・テクノロジーをテーマに、未来志向で革新的なプロジェクトにより構成されるフェスティバル『KYOTO STEAM－世界文化交流祭－』。そのイベントとして2022年1月6日～8日、中島さち子氏、小堀哲夫氏プロデュースによる、こどもたちが建築家や芸術家と共に未来の茶室を創作する参加型プログラム『いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～』を開催。

プログラム① 「お茶会準備からお片付けまで」
20名のこどもたち(小中高生)が、中島さち子氏をはじめ、建築家チームやメディアアートコミュニティの世界メンバーといった多様な分野の人たちと共に、「今」あるいはちょっと「未来」の茶室を模索しながら、実際に現地に1つの茶室を作りあげる。

プログラム② 「お茶会」
こどもたちと作り上げた「いのちが高まる茶室」において、お茶会を体験。茶室に至る路地も、茶室世界の一部。「うつろい」をテーマとした路地を通り抜けながら、光や水、人、音のうつろいを楽しみつつ、時にはちょっとした光の遊びやテクノロジーの遊びとともに、お茶やお花や人や自然やものとの共創空間を楽しむ。

※STEAM…Science(科学)、Technology(技術)、Engineering(工学)、Arts(芸術)、Mathematics(数学)の頭文字を組み合わせたもの



企画・構成
全体企画：中島さち子 (steAm 代表、大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー)、小堀哲夫 (小堀哲夫建築設計事務所)

空間構成制作：小堀哲夫建築設計事務所 (小堀 哲夫、木岡加奈子)、インターオフィス、杉原商店、日建設計 | Nikken Wood Lab

体験創出 (ワークショップ・メディアアート他)：中島さち子、榎本寿紀、中山桃歌、浅田史音、ニューヨーク大学 Tisch

芸術学部 ITP コミュニティ：Chenhe Zhang (北京)、Son Luu (NY)、小宮慎之介 (NY)

茶道監修：伊住 宗陽 (裏千家)

茶室監修：遠山 典男 (茶室アドバイザー)

全体協力・コンセプト協力：松山 大耕 (妙心寺退蔵院副住職)、上田 信行 (同志社女子大学名誉教授)

全体運営：steAm バンドメンバー

全体運営協力・記録協力：立命館大学・法政大学

協力・協賛
小堀哲夫建築設計事務所、NY 大学 Tisch 芸術学部 ITP、立命館大学、インターオフィス、杉原商店、日建設計 | Nikken Wood Lab、三進金属工業

共同主催
KYOTO STEAM－世界文化交流祭－実行委員会、株式会社 steAm



CONTENTS

WPAA SPECIAL EDITION

『いのちが高まる茶室 ～こどもたちとの協奏～』 STEAMと建築と、協奏と共創。

中島さち子氏、小堀哲夫氏インタビュー

- ・ 建築とSTEAM
- ・ 共創・協奏のSTEAM
- ・ 生きることとSTEAM
- ・ WPAAとSTEAM

主役は建材。
著名建築家が
選りすぐりの建材を
アクティブに紹介する
建材特集マガジン

一級建築士に直接お届けする建材特集マガジン

CLASS1 ARCHITECT

WPAA SPECIAL EDITION



STEAMと建築と、 協奏と共創。

——いのちが高まる茶室（こどもたちとの協奏）——

建築とSTEAM

——中島先生が「STEAM教育」を知るようになったきっかけを教えてください。

中島：STEAM教育自体は21世紀初頭にアメリカで提唱された考え方です。これまでのような知識を詰め込んで暗記する学びから脱却して、答えは一つじゃない、もっと自分で思考して作ろう、という風潮がまず生まれました。その流れの中でリベラルアーツやアートデザインを広く捉え、そこから問いをつくるようになり、旧来のSTEM教育にAが加わるSTEAMの思想が誕生していきま

した。私も数学や音楽が好きで、つくる喜びが実は数学や音楽にもあって、STEAMやSTEMの思想を読むとより面白さを感じて、世界ではSTEAM教育というものが叫ばれている、という情報が日本にも入ってくるようになってきた時代に出会いました。

STEAMは様々なジャンルの方とコラボレーションがしやすいということも感じていました。エンジニアの方や建築家の方、バレエダンサーの方など、様々な世界が掛け合わさることで新しい価値が生まれていく、そのきっかけがSTEAMになる、そう考えています。

時に、思想よりも言葉が先行しSTEAM＝お勉強的に

捉えられることもありますが、本来はSTEAMとは科学者や数学者のように考え芸術家やエンジニアのように創り出す「学び方」を表すものです。思想からまずは理解していかないと本当のSTEAMは伝わらないのでは、と思い、“つくる喜び”をよく伝えています。

——小堀先生は建築家からSTEAMをどう捉えていらっしゃいますか。

小堀：初めて中島さんからSTEAM教育について教えてもらったのですが、建築の世界こそSTEAMだなと思いました。建築系は学問的には理系に属していますが、それは日本だけの話で、海外では文系寄りです。何故かと



いうと、日本では戦後復興期に国土を開発しようという考えから建築も土木も工学部に属させられたからです。

しかしヨーロッパではレオナルド・ダ・ヴィンチなど多くの人たちが建築分野のみならず、アート・テクノロジー・数学・医学においても才能を発揮してきたわけです。つまり建築とはあらゆる分野を横断できる学問なのです。私たち建築家は工学的な出身が多いのですが、芸術やアートは根底に存在しています。そういう意味ではSTEAMにはまさにものを作り出すための必要な要素がある、と感じています。

建築学科に進学する学生たちは、ある意味ものづくりが好きで入ってくるのですが、探究してものづくりをしてプレゼンをして、という授業を繰り返すから、建築の世界だけでなくいろんな分野に応用していく子が多い、というのを感じています。小中学生にしてもものづくりに取り組むことで自分は何ができるだろうと発見をすることもできます。その時点でやりたいこと、なりたいたいものが見えてくると、どの大学に行って学ばいいか気付くはずです。そういう教育方法もあるのではないかと、中島さんと話をするとすぐ共感できました。だから建築はまさにSTEAMだなと感じたわけです。

共創・協奏のSTEAM

——今回の「いのちが高まる茶室」では共に創る「共創」と、みんなで奏でる「協奏」という2つの言葉が出てきます。これらの言葉の捉え方を教えてください。

中島：言葉って見たときのイメージがあるので、共に創るということは実はシンフォニーで、音楽をやっているとわかるのですが、それぞれの役割を担いながらみんなで奏でると、チームプレーみたいなものでとても楽しいです。だから「共創」に加えて「協力して奏でる」と書くと、目に見えるものだけではなく進んでいく「道」を感じられるので、2つの漢字を使っています。

小堀：以前に「協奏」という言葉を教えてもらって腑に落ちた感がありました。例えば建築って一人では決してつくことはできません。完成した建築物が100だとすると僕は1ぐらいの能力で、残りの99は様々な人の知見の積み重ねででき上がっていきます。それが「共創」。しかし、その建築プロジェクトが成功するかどうかは「みんなで奏でられるかどうか」に尽きます。つくことは誰でもできますが、そこに感動があるかどうか大事なのです。例を挙げると甲子園がそうですね。能力の違うメンバー同士、みんなで一つの目標に向かって、一つの体験をする。その瞬間はチームも感動するし、見

ている人も感動する。それが「協奏」ではないでしょうか。そういう意味では我々建築家の役割として、「建築でいかに感動するか」を追求していく存在だと思います。ただみんなで作るだけでは作業にしかなりません。一人ひとりが意識をもって建築に関わることで、周りにも感動を呼び起こすのだと。今回の茶室プロジェクトも、関わる人のことを思いながら自分の行動を決めていく流れで、本当に“奏でている”という感じでした。

中島：一期一会ですが、このプロジェクトに関わってきた人や、明日来場されるかもしれない人など、みんなのことを思いながら進めてきているから面白いですよ。もう時間という概念も超えている感覚です。

小堀：本当に。これこそ「協奏」だと思います。

生きることとSTEAM

小堀：「働く」、「生きる」というのは人間の根本的な喜びなのだと思います。今、声が聞こえてくる「できるだけ働きたくない」というのは、つまり「生きていない」証拠なのでは、とっていて。「生きる」とは自分が一生懸命してきたことが人に生かされ、自分にも生かされている状態であり、それが仕事だと思っています。だから一生懸命仕事することとは、すごく幸せなことなのは、ということにつながっていきます。今まさに、本当に「生きる」とはどういうことかを議論しておかないと、日本は危機的状況に陥ると感じています。中島さんのニューヨークでの話を聞くと、本当にみんな学びに対して24時間365日真剣に取り組んでいます。

中島：「学ぶ」と「働く」と「遊ぶ」は一緒でしたね。

小堀：そうした遊びと仕事の区別がない、全力投球で「生きる」感じがSTEAMの中に生きていますし、それが茶室の中にも生きていることを今回知りました。「日日是好日」、「歲月人を待たず」などはまったく同じことを言っています。「今をしっかりと生きているか?」、「時間はないよ」と。日本人はかつてそういう哲学的なことを根底に持っていたから、茶室の歴史はずっと進化してきたのだと知りました。茶碗を回す意味も実に面白かったですね。まず亭主が客に茶碗の図柄の良い方を向け、客もいただいた後は同じく図柄の良い方を返します。つまり、亭主の気遣いに客も気遣いを受け取って返す、というお互いの気遣いの意味なのです。

中島：日本の文化に隠れた精神性は本当に奥が深いですね。

小堀：お茶を飲む前に「お先に」と言うなど、常に次の人のことを考えてお茶を入れ、飲む世界。





中島：お作法はすべて意味があり、それを考え理解した上なら、違うことが出てきてもいいかもしれない文化でもありますね。意味がまた自然というか。

小堀：人との関係性の中で自分がどう役に立つか、自分を幸せにするかという哲学が茶室の中に満ちていると気づきましたね。

中島：今回「茶室をつくる」というお題に、実に多くの方が関わって下さいました。「つくる」は最大の学び。子どもたちだけでなく私たち自身多くのことを学びました。小堀：そう、その哲学が分かっていたら、つくるものは何でもいいのです。

中島：仕事のおもしろいのはそういうところですよ。中島：「学ぶ」は一生懸命テストを受けることや、「働く」も何か面倒なイメージと思いながらやりがちですが、実はそこに「喜び」があるのだと。今回子どもたちも今回のプロジェクトで働いていただきましたが、真剣に取り組んで、自分ならこう考えると、楽しんでくれていました。

小堀：建築はある意味ものづくりをしながら芸術をするようなものです。さまざまなプロジェクトがありますが、すべて問題提起です。それに対して理解しながら、建築というものづくりを通してどう解決するか、なのです。それを学生の時からずっと演習しているから、建築以外のプロジェクトもすべて構築的にアーキテチャーとして考える感覚を学生たちは持つことになります。

中島：建築はSTEAMですね。そしてSTEAMは建築。

WPAAとSTEAM

——一般社会には建築の話や、今回の「協奏」、STEAMがまだ届いていない感じもしますし、もっとこの思想が広がっていく場があるといいのですが。

小堀：そうですね。大阪・関西万博にて広げていきたいと思っています。

中島：思想を絶えず磨き続けながら具体的な形にもして、また思想に立ち返り、みんなで作っていく流れになるはず。

小堀：STEAMにしても今は「新しい教育かな？」くらいのイメージだと思いますが、話を聞けば誰もが腑に落ちる思想ですよ。では、それをどう伝道していくか、ということにハードルも上がっていきます。

中島：今回の茶室プロジェクトを世界中で実施することもできそうですね。

小堀：それぞれの国のやり方がありますが、できるかもしれませんね。フレームは分解して移動もできますし、今回は日本の越前和紙を使用しましたが、その国が持つ手に入りやすい素材を使えば。ある意味茶室の精神を輸

出しながら、このプロジェクトから生まれる精神を逆輸入する仕組みはできそうです。

中島：やってみたいですね！ 日本の精神性は、実はグローバルというか「あ、なるほど」という気付きが結構あると思います。その上で、現地の人たちとのものづくりはとても興味がありますし面白いですね。この茶室プロジェクトを通じて公共的な、作りたくなるような開かれた場が増えていくと面白いと思います。

小堀：そういった意味でいうと、同じ「つくる」でも建物ではなく“場”をつくる、ということになりますね。文化ホールにしても図書館にしても、これまでの建物は、その中を「使う」一辺倒であって、「つくる」という感覚さえありませんでした。しかし今回のプロジェクトを通じてホールの中で「つくる」ことを体験しました。そうすると道行く人が興味を持って参加したりしてきて、発信者として“場”をつくることができたわけです。だから建築家はこういう“場”をつくっていかねば、と感じました。本当にだっ広い、何をしてもいい場所で始めていくと、少し世の中も変わるのでは、と思います。——つくるプログラムがたくさん生まれていきそうです。

小堀：今、中島さんたちsteAmは『未来の地球学校』という面白い取り組みをされています。バイオニアですから多くの障壁がありそうですが、実行する価値もありますし、賛同者も増えていくと思います。

中島：みんな“つくりたい種”のようなものを持っていて、それぞれは違っていてもつくることを通して見えてくる世界を共有して認め合えるようになると面白いですよ。今回の茶室などはその象徴でもあります。

小堀：まず親御さんが興味をもって来られましたが、子どもたちも最後にはすごく楽しんでくれて。大人も子どもも真剣にやり始めていましたね。

中島：小学生が「今日自分は建築家みたいだった」と言っていたのが象徴的でした。

——最後に、『世界ペーパーアーキテクト大賞』にエントリーいただいた方にアンケートを取らせていただいたのですが、とても積極的な言葉をいただきました。

小堀：このコンペこそ「協奏」であり「共創」であり「STEAM」だと思いますよ。

中島：しかもこのコンセプトがいいですね。

小堀：大阪・関西万博まで続けて、パビリオンの中で展示したいです。

中島：考えるきっかけを渡すだけでも大きく世界は動く。皆さんの作品がとても楽しみです！

——ありがとうございます。

今回記念すべき第1回目となる
「世界ペーパーアーキテクト大賞」、審査委員長を務める
3名に、このイベントの魅力と可能性を伺った。
ものづくりのDNAを呼び起こして、
是非このイベントに参加してみたい。

SPECIAL INTERVIEW

自信を持って「つくる」ことが大事

建築家 小堀哲夫

今回建築物をつくる、ということで難しく考えがちですが、「立体のものづくり」と捉え、心の中から溢れるものをぜひ提案してください。ものづくりという行為そのものを大切に、自信を持ってつくってみてください。

紙の建築物と検索するよりも、手の先から自然と生まれてくる感覚を頼りにつくりあげたほうが意味のある作品ができあがるでしょう。頭の中を知識で一杯にするのではなく、夢でワクワクすること一杯にしてほしいと思います。

私自身日華化学株式会社さん、あわら温泉べにやさんと関わることで、福井が第2のホームベースとなっています。このイベントは日本海側から世界に発信できる、つながっていけるきっかけになりますから、自分自身もワクワクしています。北陸はものづくりにおいては技術の歴史も高さもあります。それに元々が大陸とのつながりが深いから、いわば最先端の都市だったはず。そのDNAは間違いなくありますから。

あらゆる知の交錯がつくり手の喜びに

大阪・関西万博テーマ事業プロデューサー 中島さち子氏

今回のテーマは2025年開催の大阪・関西万博の「いのち輝く未来社会のデザイン」に大変近いものがあります。そして私が担当するテーマ「いのちを高める」は、「遊びや学び、スポーツや芸術を通して、生きる喜びや楽しさを感じ、ともにいのちを高めていく共創の場を創出する」というものです。

制作過程では、工学や科学あるいは数学など、さまざまな分野の知や技術を使うでしょうし、人の気持ちや哲学的なことも考えるかもしれません。ありとあらゆる知が交錯するような体験から、つくり手としての喜びが見えてくるのではないのでしょうか。

建築家は、思想を具体的な空間として表現する「形に



YOSHINAO
SUGIHARA

SACHIKO
NAKAJIMA

TETSUO
KOBORI

きる思想家」です。その作品には将来的に人が入って未来につながるの、まさに未来をつくる職業。しかしエッフェル塔のように、生粋の建築家ではない人がつくった建築物が今に残存しています。つまり“すべての人が建築家である”と思っています。

和紙はサスティナブルな素材

株式会社杉原商店 代表取締役社長 杉原吉直氏

和紙は環境負荷が低いというのが特徴です。そもそも紙とはリサイクルからスタートしてできたものです。麻で編んだ服や漁網が使い古され、繊維が適度に細かくなって紙となっていったのです。さらに越前では1500年前の川上御前が伝えたときから同じ製法で作ってもいますので、元々電気を必要としなくても作ることが可能なのです。そこから日本は独自に改良を重ね、麻から楮・三桠・雁皮などで作るようになり、正倉院にも保管されているような1000年保存できる紙をつくり上げてきました。

そのような歴史が、この町にはたくさん詰まっています。今回の「世界ペーパーアーキテクト大賞」では、制作の中で和紙を使っていただきますが、そうした歴史的背景や文化の変遷を知った上で作ると、なおこのイベントに参加することに面白さを感じると思いますよ。是非越前に足を運んでみて、紙の文化を体験してみてください。

紙に建築の未来を託そう。

世界ペーパーアーキテクト大賞2023

WORLD PAPER ARCHITECT AWARD 2023

2022年7月情報解禁

新聞紙、段ボール、紙粘土。紙素材のものは身の回りに数多くあります。

誰もが手にしやすい素材を使い、自由な発想で建築物や住宅の模型をつくってもらいます。

友達と楽しみながらつくってもOK、一人でじっくりつくり上げてもOK。

少しでも、ものづくりの世界に触れてほしいと願い、このイベントを立ち上げました。

そしていつか、このイベントに関わった学生たちが、

未来の建築家になって日本を背負ってもらえることを期待しています。

これは、未来のクリエイターから、日本の未来を創る建築家へのメッセージなのです。

500名を超えるエントリーをいただいた第1回目から、よりパワーアップして開催いたします。

是非ふるってご参加ください。

賞金総額

300
万円

<https://wpaa.jp/>



古紙から未来を創造するエコサポート企業
株式会社 増田喜

FUKUI COMPUTER

EXNESS

muRata
福井村田製作所

DIPRIS INC.
Digital Progress Solution

R.A hokuriku



【発売予定】
ワークスペースやポップアップショップ
など、小さな空間をつくることのできる
1畳サイズの「どこでもつな木」

国産材がとりなす木と人をつなぐ豊かな暮らし。

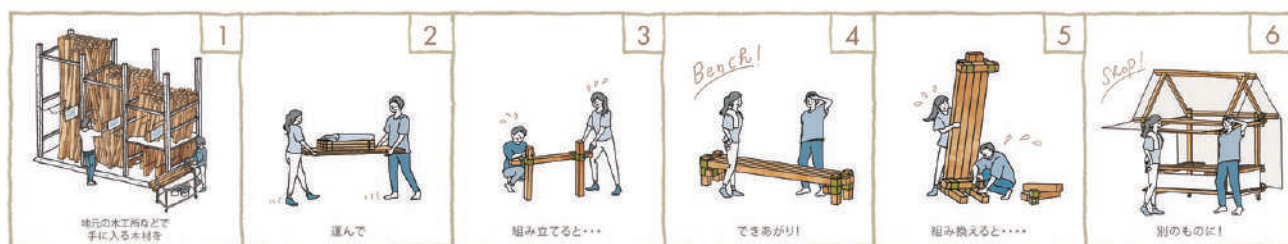
木材と専用クランプを使って自由に空間を組み立てられる「つな木」。

普段の生活はもちろん特別なイベントや非常事態にも、誰でも簡単に必要な空間をつくることができます。

木を使い続けることが、木材資源の循環をうながし、健全な森林の維持につながります。

「つな木」が木と人を豊かにつないでいく、そんな未来をわたしたちは描いています。

つな木のしくみ



45mm角製材をつなぐ専用クランプ



【発売中】
普段はベンチやカフェースとしてつかいながら、もしもの時には医療や防災対策のブースに組み換えられる「もしもつな木」



東急百貨店本店+渋谷ソラスタ前にラウンジとして設置した
「ハンモックつな木」

撮影：中戸川史明

●企画・プロデュース
株式会社 日建設計 | Nikken Wood Lab

NIKKEN

●製造、販売
三進金属工業株式会社

SANSHIN

お問い合わせ
<http://tsunagi-wood.jp/>

