

第12回建築コンクール

公益社団法人愛知建築士会名古屋北支部主催

あいち
建築

公益社団法人

愛知建築士会 名古屋北支部

CONTENT

シンポジウム

パネラー／審査員	04
はじめに	05
田中元子 [建築コミュニケーター]	06
岩瀬貴己 [イベントオーガナイザー]	12
前田圭介 [建築家]	16
シンポジウムまとめ	20

コンクール

最優秀賞	23
優秀賞／審査員賞	24
佳作	26
あとがき／後援／協賛企業	27



第12回 建築コンクール シンポジウム

2021年1月30日(土) 加藤設計 1F ギャラリー moku

審査員



©藤塚 光政

前田 圭介 建築家/株式会社 UID 代表取締役

故郷「広島県福山市」を拠点に国内外で様々な設計活動を行っている。内部と外部の自然をインタラクティブに取り込む建築は国内外で評価され、代表作品に「アトリエ・ビスクドール」で ARCASIA 建築賞ゴールドメダル (ASIA)、第24回 JIA 新人賞、日本建築学会作品選奨。2017年には「福山市本通・船町商店街アーケード改修プロジェクト - とおり町 Street garden-」でグッドデザイン賞 2017 金賞に輝いている。現在は、設計活動と共に広島工業大学教授を務める。



岩瀬 貴己 イベントオーガナイザー

1975年生まれ。森、道、市場という野外イベントを主催、2011年から9回開催する。本当は11回開催予定だったが台風と新型コロナウイルスの影響で2回開催中止となる。他にイベント業や建築業、飲食店を営む。お酒をこよなく愛し、毎日お酒を飲むが飲みすぎるとその日のことは大体覚えてない。よって毎日が新鮮。あと、雨男かも。



photo = Miki Chishaki

田中 元子 建築コミュニケーター

株式会社グランドレベル 代表取締役社長/喫茶ランドリー オーナー
1975年生まれ。独学で建築を学び、ライター・建築コミュニケーターとして、建築関係のメディアづくりに約15年従事。2016年、「1階づくりはまちづくり」をモットーに株式会社グランドレベルを設立。まち・建物の1階をより公共的にひらき、市民の能動性を高める日常をつくることで、エリアの価値と市民の幸福度の向上を目指す。2018年に墨田区に洗濯機やミシン、アイロンなどを備えた「まちの家事室」付きの喫茶店「喫茶ランドリー」をオープン。年齢や職業に関わらず、多様な市民が集い、さまざまな活動に使われている。現在、「喫茶ランドリー」のような場所をつくるプロジェクトを全国へ展開中。主な受賞に「2018 グッドデザイン特別賞グッドフォーカス [地域社会デザイン] 賞」ほか。



支部長挨拶

みなさんこんにちは。愛知建築士会名古屋北支部支部長の葛山と申します。

平素は建築士会の活動にご理解ご協力いただきまして誠に有難うございます。今季は新型コロナウイルス感染症もありましてほとんどの行事が中止を余儀なくされておりますが、では今回で12回目となる恒例の建築コンクールをyoutubeによるライブ配信ということで新しい試みで開催することといたしました。ここに至るまでの間、尾関実行委員長をはじめコンクール実行委員会のスタッフがたくさんの議論を重ね延期や中止も視野に入れて検討を行ってきました。そこで我々が出した答えは新型コロナウイルス対策を徹底した上での開催でした。

一般の参加者はもちろんいらっしゃいません。無観客とすること、3密を避けるための最小限のスタッフにて運営しております。またスタッフは開催2週間前から検温、体調管理に気を付け今日まで体調を維持してきました。

さらには会場内の二酸化炭素濃度を計測するという事で定期的に十分な換気行って会場内の消毒も徹底し、できる限りの準備を行ったと思っています。

今回で建築コンクールも12回目を迎えることとなりましたが、これもひとえに旭化成建材様をはじめ多くの協賛企業の方々のご支援があって成り立っているものです。特に今回このような時期にもかかわらずご支援くださった皆様に厚く御礼申し上げます。

またの今回の審査員になります前田先生、田中様、岩瀬様におかれましては遠路はるばるお越しいただき誠にありがとうございます。

今日は前半のシンポジウム、後半の公開審査まで半日の長丁場となりますが、談論風発、楽しい会となりますよう期待しております。

長くなりましたが今回の建築コンクールの成功を祈念いたしまして私の挨拶とさせていただきます。ありがとうございました。

実行委員長挨拶

ただいま紹介にあずかりました実行委員長の尾関です。

第12回建築コンクールを迎えることができまして審査員の先生方、尽力いただいた支部長をはじめ建築士会の方々感謝申し上げます。今回はコロナ禍にあって建築コンクールをどうするかという議論を重ねてまいりまして、コンクールの性格上、youtubeで配信するのが最適ではないかという判断をしました。8月に配信の準備を開始したわけですが、その後テストを重ねて機材を整え、開催にいたりまして。今回審査を、お願いいたしました方々をご紹介します。

審査委員長、前田圭介さん、去年に引き続きまして田中元子さん、そして今回新しく岩瀬貴己さん、という3名の方々を審査員に迎えて始めさせていただきます。

建築コンクールは前段1時間ほどシンポジウムを行います。3名の審査員の方々による、ねちこい建築を熱く語っていただきます。後半、全国より募集しました61作品を公開で審査させていただきます賞を決定いたします。

5時までを予定しております。皆様とくにご覧になってください。



はじめに

前田 圭介さん

こんにちは。前田圭介です。昨年に続き審査員をさせて頂く機会をいただきました。このコンクールはテーマがすごくユニークで今年「ねちっこい建築」と題して、そのテーマに沿った形で応募されている提案の中から、色々と議論をしていきたいなと思います。1日どうぞよろしくお願いいたします。

田中 元子さん

こんにちは株式会社グランドレベル代表の田中と言います。昨年に引き続き、今回も建築コンクールの審査員をさせて頂き、ありがとうございます。このコンクールはいつもの楽しみにしています。何かちょっと変わったテーマで、「ねちっこい建築」ということなんですが、このコンクールのもう一ついいところは実施かアイデアかということも問わないということです。今年は特にレベルの高い作品が、ねちっこい感じのが集まっています。ぜひ楽しみにご覧いただければ幸いです。よろしくお願いします。

岩瀬 貴己さん

はじめまして。岩瀬貴己といいます。イベントなどやらせていただいています。今回始めて参加させていただいて、非常にレベルの高いものをいただいて、自分自身も25年以上建築に携わっているんですが、なかなかガチの作品を見ることがないので、今日はちょっと専門的な部分は他の先生方にお任せして、僕は違う視点で見たいかなと思います。よろしくお願いします。



シンポジウム

パネラー 01 田中 元子 建築コミュニケーター

ねちっこいって、私はあまり使わないですね、言葉として。なのでちょっと調べ直したんです。しつこいこと、あと物理的にネバネバしているとか、ちょっとネチネチと陰湿のように、あんまりねちっこいって言葉にポジティブな側面はあまりないですね。

あなたの建築しつこく粘り強くつくりましたねって言われるのと、ねちっこくやりましたね、と言われるのではちょっと言葉の印象が違うと思います。

そんな、一見なんていうのかな否定的な言葉であるねちっこさに対して、建築はまあ…。

ちょっとその話に入る前にですね今回の募集要項を読んでみてよいですか。

「あきらめが悪い」モノをつくりだす人は、

一度は人から言われているのでは。

答えは、簡単には見つからない。

諦めない姿勢こそ、最良のモノにつながる。

そんなプロセスや結果がネバネバと現れ

ている作品を募集します。

ねちっこい
[形] ねちねちしている。しつこい。ねちこい。
[一・い性格] [一・く説教する]
[派生] ねちっこさ [名]

物理的システム型

(最初からねちっこいつもりで作った)
(外観はどんどん変わっていく)
(計画通り)

時間と結果型

(結果的にねちっこくなっちゃった)
(外観は完結している)

とあるんですが、ものづくりにおいてしつこく考えるというのは結構当たり前なんですよ。なので私はプロセスのしつこさ、ねちっこさプラス、ネバネバと、何かそのしつこさがちゃんと結果に結び付いているのか、モノに結び付いているのかということを考えてながら作品を拝見しました。

私はねちっこい建築を2つに分けてみました。一つは物理的システム型。これは最初からネチネチするつもりで作った建築です。外観はどんどん変容していきます。それで計画通り進むもの。

もう一つは時間と結果型。結果的にねちっこくなっちゃったという、ねちねちやるつもりなかったんだけどなっていうもので、外観は比較的完結しているんですが、その出来た姿は計画想像しきれないということで、ちょっとこの言葉だけじゃわかりづらいと思うんでその例を見てもらいます。

例えばこれです。



●中銀カプセルタワー/黒川紀章

これは中銀カプセルタワー・黒川紀章さんの名作ですが、これ最初からネチネチするつもりで作ってるんですね。ネチネチ増えたり減ったり、付けたり取ったりしてこの建築をいかに半永久的にネチネチネチネチ使い倒すかということを考え、それが形になって現れているいい例だと思います。

ネチネチさせるシステムから構築しているということがこのメタボリズムの面白いところだと思います。メタボリズム

は総じてネチネチした建築、ねちっこい建築だと思うんですが、残念なことにこのカプセルタワーを含めメタボリズムのメタボっている姿というのはほとんどないので、実はそんなにねちっこくない。



●アビタ 67/モシエ・サフディ

次はアビタ 67 です。モシエ・サフディさんという建築家の学生時代、比較的若い時に作った作品なんですが、これもまあ見ての通りカプセルタワーと同じでネチネチネチネチ増殖していくという、最初からそのつもりで作っています。なので外観はどんどん増えていく、あるいは減っていく、ということで変わっていくという一連のメタボリズム系をみていただいたんですが、一方で…。

これが私は今回ねちっこい建築のことを考えるにあたって、断然ねちこいのがガウディさんの建築だと思いました。ガウディさんの曲線からしてもねちっこいんですね。これカテナリー曲線で水が滴るとか鎖が弛むとか自然界にあるねちっこさというものを表しているというか、そういう力学を使って作られているわけです。なので単純に丈夫ということもありますけど、サグラダ・ファミリアはねちっこさ最高峰であると。これは異論なしだと思います。外観はまあ完結してるっていうか、こんな風にできたらいいっていうのはまあ最初から計画されてはいるものの、そのプロセスにあたっては単にガウディさんが粘り強く考えただけじゃなくて、お金もこんなにかかるの、時間も



●サグラダ・ファミリア/アントニオ・ガウディ

こんなにかかるの、想像以上だし、結果的にねちっこくなっちゃったよっていう、ねちっこさが計画しきれてないと思うんです。

想像しきれてない、テクノロジーが発達してこんな作り方が途中で介入するとかそういったことも多分想定しきれてないということで、かなり時間的な頼り方をしたねちっこさだとも思います。なのでガウディさんのこのサグラダ・ファミリアは物理的にもねちっこく時間的にもねちっこいという総合的なねちっこさが表れているキングオブねちっこい、だという風に考えています。

ここまでの作品をご覧いただいてわかるとおり私は今回冒頭にも話した通り、ねちっこく考えるのは当たり前。誰でもねちっこいので、それがいかに使われているか、作られ方、存在の仕方、そういったことが具体的に現れているか、要するにねちっこいとは何かということを、この応募要項以上に問い直してねちっこさを哲学するというか分析し直した作品に対して、何か引っかかるというか、あっ!これ!!というものがあったので、結構今回の応募作品は本当にレベルが高くて、迷いながらやっていたんですけど、自分の好きな作品かどうかとか優秀な建築としていいなというのは別の視点であくまでねちっこさにこだわって作品を拝見しています。

最後に僭越ながら私の喫茶ランドリーなんですけど、今ま

でのがエライ建築なんで、偉くないやつを持ってきたんですけど、うちの建築、私が運営している喫茶ランドリーという喫茶店の内装なんです。これ一見全然ねちっこくないんですが、これまで出てきた建築物に対して、より人の使われ方のねちっこさというものを計画して作っています。誰が手を出して、誰が飾り付けをして、誰がどのように使ってもいいということで永続的にねちっこく人の日常に残り行くものというものを設定したつもりです。

そしてそのような使われ方が具体的に現れた写真がコチラでありまして、いろんな飾りつけとかごちゃごちゃとしたものがあ

るんですけど、私が想定したものというのはほとんどなくて、いろんな人がこれは似合うんじゃないかとか、こうであつたらよいかわいいんじゃないかということをお客さんとかスタッフが手出しして全く私のコントロールしていない、育ち方をしていると。想定しきれない型のねちっこさを持っていると自負しています。



●喫茶ランドリー/グランドレベル

尾関 何か言い足りないこととか、ないですか？

メタボリズムのお話では形態的なねちっこさから入られたような感じがしたんですが。

田中 メタボリズムとかで大切なことというのは、もういつまでもあり続けるぞっていうねちっこさをシステムあるいは具体的な設計に落とし込んでいるということで、当たり前の話なんですけど、ガウディはちょっとこう見た目もネバネバしてますけど、こちらは見た目全然ネバネバしてないんですけど、その使われ方とか存在の仕方ということは相当多岐にわたっていて、このカプセルタワーも外してお出かけとかいいよね。みたいな。そういうの頑張ればできちゃうよみたいな。そういうことを提案している建築でありまして、そのそういうことまで計画しているということがメタボリズムの面白いところだと思います。

また、審査が終わった後にお話しする機会があると思うんですけど、今回のねちっこい建築というテーマの中で応募された作品を拝見していますと、すごいレベルの高い内容だったんですが、中には、俺の建築のねちっこさをちょっと読解しておいてみたい、なんて言うのかな、あの自分でねちっこいってアピールしてみたいなものもあって、言い換えればどんな建築も言い様によっては、俺ねちっこいですよ、ていえちゃうんですよ。粘り強く考えましたしとか全然言えちゃうので、「どうにでも言えちゃうから、アピールする練習もしてみてねっ」と言う気持ちもあるし、もう一つは、ねちっこいとは何かということを考えて尽くした上で、ねちっこいといえるものかどうか、ということが私の中では判断基準として大きかったです。

この建築コンクールのテーマ、めちゃくちゃ面白いですよ。このねちっこいっていう言葉についてこんなに一生懸命に考える機会もたぶん一生のうちでそんなに無かったはず。しつこいとかそういう言葉で普段は片付くと思います。どちらかという否定的というか、ちょっとネガティブなイメージがある言葉だと思うんですよ。だから私の中では、ねちっこい建築というものは、全方位的に好意的な建築ではないんじゃないかっていう仮定もしていて、見ようによっては良い事してんだけど見ようによってはどうなの?という面も含まれていたり、誰から見てもいい子ですじゃなくて、こいつ嫌な奴だけどやる時はとことんしつこいよなみたいなちょっと偏りがあるとか、言い換えれば個性が強いということも、ねちっこい建築という言葉に現れて欲しいなって思う期待感もあります。

尾関 はいありがとうございます。岩瀬さん前田さん何かありますか？

前田 メタボリズムは、ねちっこいなと思いました。ただ、残念ながら今を生きる我々がそれをきちっと継承できていない気がします。中銀カプセルタワーであれば、カプセルが入れ替わりながら新陳代謝していくと、本当にねちっこいが当てはまる建築だと改めて感じました。

田中 あの中銀カプセルタワーのカプセルの一つが取り外されて、トラックに乗せられてその辺を車でブーって通ったりするのがこの作者の未来予想だったはずなんですけども、あれを外したり付けたりするのはすごくお金がかかるんですね。なのでメタボリズムは半分机上の空論と分かっていて作っているところも、もちろんあると思うんです。実際今回作品を拝見して、そういった視点のものも実際ありました。ですのでけっこう興奮しました。だいぶテクノロジーが発達して、こういった物が机上の空論ではなく、本当にできちゃうよっていう時代になっていると言える私は思っているので、今からこのカプセルを取ったりつけたりするのはちょっと無理かもしれないですけど、これから作られるものの中にはメタボリズムの精神を実現できるものって、やっぱりあるんじゃないかなと思っています。

尾関 岩瀬さんいかがですか？

岩瀬 結果的にねちっこくなってしまった、っていうことが、やっぱり何かわかりやすいねちっこさなのかなという感じなのかなあと、ちょっと思いました。

田中 そうですよ。

あのガウディさんのサグラダファミリアを見せてください。これもうネバネバ感すごくないですか？



岩瀬 そうですよ。これはまだできてないですね。

田中 なので、こうした技術とか、この時の今ではできないものがネチネチ残ってるって意味でもねちっこいし、ちょっと金太郎飴のようにどこを切ってもねちっこいんですよ。この建築はドライなところが一つもない。

なので、ねちっこい建築という言葉から我々が学ばなきゃいけないのは、例えば透明感って建築の中で言った時に、アクリルとかガラスみたいな透明なものを現しているわけじゃなくて、レイヤーにある物質がそうなっていたり、透明な物体以上に透明な感覚をもたらすものっていう解釈だと思うんですけど、

ねちっこい建築も物理的にネバネバしているわけではなくて、我々は触ってネバネバしなくても、なんてネバっこい建築なんだっていうことを感じるができる機能を持った生き物なので、そういったところも今回の言葉にはすごく学ぶというか、再確認するものがありました。

前田 ある種、作家の熱量がそのまま出るんでしょうね。ガウディ自身が手掛けたオリジナルの部分は本当にねちっこいデザインになっていて、逆にガウディが亡くなって以降現在に至るまで作っているところのデザインはあまりねちっこく感じない、あっさりしているようなところがありますね。そういったところも対照的に現れているように感じます。

田中 施工の速さとねちっこさは反比例するようなことがあるかもしれないですね。

ネチネチネチネチやるとするのは読んで字のごとくだと思います。そのような作品も実際今回入っていました。



パネラー 02 岩瀬 貴己 イベントオーガナイザー

自分は岡崎市という所に住んでいます。家康の生誕の地で歴史的な建物が多かったり、お寺が多かったりするので、「岩瀬遠足」と言って、遊びに来てくれた知り合いの方を1時間〜3時間かけて街を案内しています。普通に通るとたら分らんことも、いろんな有識者や歴史家の方々から見聞きして、いろいろ発見があって、それがちょっとねちっこいって思う部分があって、岡崎の街と建築を紹介したいなと思っています。

[写真1-②] これは松應寺と言って家康のお父さんを供養しているお寺になります。写真右上の奥が、木造のアーケードになっているんですよ。その奥にお寺があるんです。そのお寺の後ろに家康の父を供養して松の木を植えたという歴史のあるお寺なんです。

写真3枚目。[4-③]

松本町に松應寺があります。ここに家康のお父さんを供養した松があるんです。[4-②] 左の日本画をちょっと。これはかなり誇張されてますけど、本当に江戸時代から残っていた絵で、あんな大きな松ではなかったと思うんですけども、一応岡崎空襲という空襲で焼けてしまったので、今は植え替えて違う松が植わっています。地図の山門から惣門までが今のお寺の参道なんです。脇の道とかは全然細いんですけど、この参道はなんかここだけめちゃくちゃ広いんですよ。それは何でかっていったら昔から参道だったっていう名残があって広がっています。

最初の写真に戻って。[1-②]

この参道だったところはお寺の敷地だったんですよ昔は。そのままいじらずにずっと参道のまま今現在も残っていま



●松應寺参道【写真1】

す。これおかしなことに、こんなに広いのに一通（一方通行）なんですよ。でそれも全部参道の名残で今もこういう風になっていると思います。

[1-④] 下の写真ちょっとアップしてもらってもいいですか。これが入り口なんです。で左の写真をお願いします。

[1-③] これがお寺の方から参道を見た写真で、これが木造のアーケードなんですけど

これは、愛知県で最も古い木造のアーケードで、ここは愛知トリエンナーレで岡崎会場にもなっていたところです。さらに言うと、このアーケードは独立型ではなくて、全部、人の家の上に建っているんですよ。なんで残ってるのかっていうと、[2-①]

この一区画全部お寺の土地なんですよ。そこに住んでいる方がいらっしゃるんですけど、昔その空襲で焼けて、お寺の境内に闇市ができたところで、その名残で家が建ってるんですけども、ここはお寺の土地だから、住職さんが貸してるんですね。だからあんなに密集して今でも残っているっていうような感じになっています。



●写真2

[3-③]

これは愛知県の総合庁舎なんですよけれども、真ん中が渡り廊下みたいになってますよね。なんであんな作りになっているかと言うと、ここも参道なんですよ。愛知県が気を使って、多分あんなような形にしてくれてると思うんです。

[3-④] 右の写真をお願いします。これはその渡り廊下の下を潜ったところなんですけど、左の石碑みたいなのがあります。龍海院旧参道となっていて、右奥の方に緑の屋根があるんですけどそれが龍海院って言う家康のおじいちゃんが作ったお寺なんですよ。ここも参道になっていて建物が建たないようにっていて、電車もガードになって



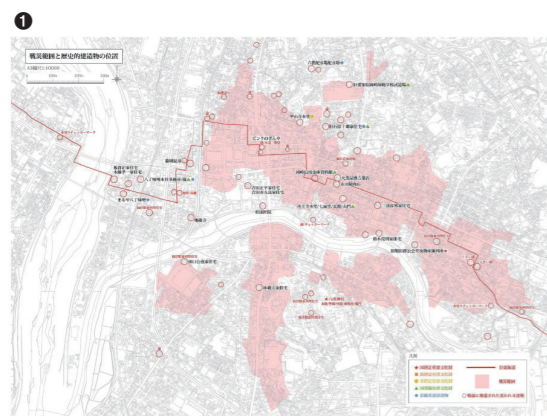
●龍海院参道 [写真3]

いて気を使ってくれているんです。言われなければ気付かないと思うんですが。[3-2] 右上の写真が龍海院というお寺で、[3-1] 左の写真がお寺から愛知県の総合庁舎を見たところ。参道ということは昔はお寺の敷地だったという名残が残っているという感じ。で、なんとなくねちっこいかなって。

田中 落ちがドライ。

[2-2] 写真2枚目いいですね。その岡崎センタービルの上、そこが岡崎の愛知県総合庁舎なんです。その下のほうが龍海院というお寺で真っすぐ通っているんですよ。これも参道がねちっこく残っているって言う感じ。じゃあ次。

[4-1] この地図は赤い部分が岡崎空襲にあったところで、それ以外は空襲にあつてないところで、それを現在

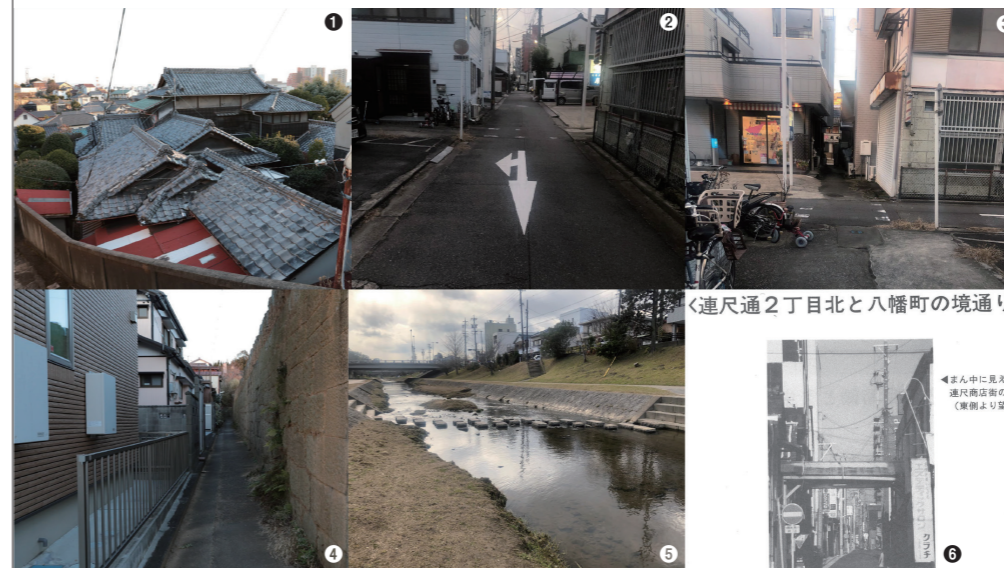
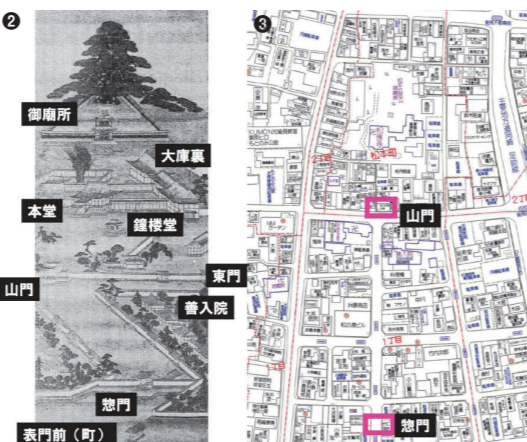


●岡崎空襲/松應寺 [写真4]

の地図に合わせたもので、丸とか付いているところは、戦前の建物を記録しています。これは、まちづくりのインターンの方が作った地図なんです。ちょっと拝借してもらったんですけども、結構地味な作業で、これもねちっこくて、今はもう建っていない部分もあるんですけども、これを皆でまわったりする、岩瀬遠足とかもあるんです。面白いのが、空襲にあったところと、あつていないところの間にいくと路地が残っていたりするんです。

次の写真の左上の。[5-1]

これは今は住んでなくて管理人さんがいるだけなんですけど、築90年くらいなんですけども、路地を上がっていったところにあるんですけど、屋根がかなりねちっこい。という結果的にねちっこくなってしまったという感じなんです。持ち主にたまたま会うことがあつてお話し聞いたんですけど、一回も増築しないって言うんですよ。絶対それは



●岡崎路地/街並み [写真5]

ないって言う。後で調べ直して瓦を見てもらって、鬼瓦がちよつと違うんですよ。こっちの手前の瓦は確実に増築してるだろうって。手前の屋根の形とかはありえないので、絶対増築しているだろうって感じのものが見れたりします。

こういうところから読み取れる歴史だとか、そういうものなんかも街歩きでみんなに紹介したりしています。

真ん中の写真(矢印の) [5-2]

この矢印の足元に白い部分がありますね。それは横断歩道なんです。

その右側の写真(細い路地の) [5-3]

これは(先ほどの矢印の写真を横から見た写真で)昔アーケードだったという所で、[5-6] さらに右下の写真が、昔アーケードが架かっていたころの写真です。こういった路地の名残は資料を見ないとわかりません。

左の写真 [5-4]

空襲を受けてないところは、これも路地で土堀なんですけど、ずっと古いまま残されています。もう再建築不可なんです。これより奥に行くと。岡崎では、こういう路地がいっぱいあつて、空襲を受けた赤い地域(先ほどの地図)の中でも、残っている部分があつてこの奥は家康がちよつち頃、弓の訓練をしたお寺で、家康が座つたりした石つというのがあるんです。まずわからないですが、ここのお寺の住職さんも、もう住んでいないみたいで知ってる人も少なくなっています。

右の写真をお願いします。

[5-5]

これは岡崎の図書館交流プラザりぶらの横の川なんですけど、そこに飛び石があります(「岡崎市図書館交流プラザりぶら」内部の「お堀通り」からつながるアプローチ動線)。地域説明会のようなところで飛び石が欲しいということになり、通常は、水面まで掘ればよい



●真ん中に見える(連尺商店街の覆) (東側より望む)

ところを、税金をかけてわざわざあの深さまで余計に掘り込むというねちっこさ。公共のものとしては非常に珍しいらしいです。聞かれないと分からないねちっこさが随所に隠されている岡崎の街を街歩きしたり、いろいろ調べたりしています。名古屋もいろいろ深い歴史があつたりして面白いんですけど、調べればこんな小ネタみたいなものがたくさん出てくると思います。これは岩瀬遠足のほんの一部です。これの10倍ぐらいの隠しネタがあるのでまた岡崎に来る機会があつたら是非案内させていただきます。

尾関 岩瀬さんのお話は、岡崎の街に由来する、住んでいる人のねちっこさとかそういう捉え方でよろしいでしょうか。岩瀬さん自身がねちっこいといった感じでしょうか。

岩瀬 何かを発見すると、何故そうなるのか、結局誰かの意思でねちっこく残ってるんですよ。だから、あんな横断歩道なんて消そうと思えば消せるしね。[5-2]

尾関 鳥居の前で止まっていたり、参道の前で止まっちゃつてる街がよくありますよね。それが岡崎の街中には脈々と形跡が残っている。そういうことですね。

岩瀬 お寺のネタもたくさんありますし。

尾関 街の中のアイコンというか都市計画も含めてなんですけど、ねちっこい要素っていうのを抽出されているということですね。

岩瀬 家康がいたので歴史が残ってる。歴史的な資産として、街の価値として残っているのですが、やっぱり今の



若い子達って分からなくて、見落としがちなんです。それを一緒に歩くことによって伝えてくれたりとか、岩瀬散歩してみんなに紹介したりして遊んでるんです。ねちっこい部分が街の各所に散らばってるので、先ほどの空襲を受けたところの赤い地図で、[4-①]この丸の数なんてもう数えられるほどなんですけど、結局戦前の建物って空襲にあってこれだけしか残ってないんですよ。これを調べてくれた子が一緒に調べてくれたと思うんですけど、本当にねちっこく残っている物でも、やっぱり誰かの手によって壊されたりする方が圧倒的に多いので、僕はどっちかっていうと保存していきたいなと思います。んでまあそういうことをみんなに伝えて良くなっていければなと思います。

尾関 前田さんいかがですか。

前田 岩瀬さんは岡崎生まれで岡崎育ちですね。私も福山市(広島県)が大好きで(前田氏は福山生まれ福山育ち)、福山市と岡崎市は姉妹都市なんですよ。岩瀬さんが熱く語っている姿に岩瀬さんのねちっこさが出ていました。お聞きしていると、福山市もそうなんですけど、歴史がある街の小さな痕跡には色々な意味がある(先ほどの横断歩道とか)一方、その歴史を紐解いたり伝えたりするねちっこい人がいないと街の文化は残せていけないだろうなと聞いていて思いました。

日常の中で当たり前過ぎて見落としがちな場所を実際に歩いて、見て聞いて感じる岩瀬遠足。すごくいいなと思

ました。

尾関 前田さんの「福山本通・船町アーケード改修プロジェクト」も存続していこうというのは、ある意味でねちっこいということですかね。

前田 そうですね。ねちっこい人たちが住み続けている城下町だったところなので。

岩瀬 そういう人がいないと残らないですね。壊すのは簡単なんです。岡崎市の場合、再建築不可っていう問題が、路地裏が残っている大きな理由としてあると思うんですが、まあそれとは違った問題で、残していける

ものがあれば残っていったほうがいいのかなと思います。あとは古い資料も集めてとっておいたほうが、なにかと良いのかなと思いますね。

尾関 田中さんはいかがですか。1階作りの視点というか、人の集まる場を創造して生み出していく立場として。

田中 喫茶ランドリーがある場所はそんなに下町じゃないですが、マンションの背中ばかりに囲まれてどうしようもないところなんです。人通りもあんまりなくて。喫茶ランドリーの周辺も実は史跡が多く、歴史が残っているんです。でも、史跡と、今日岩瀬さんがご紹介くださった日常のなかに歴史のかけらが残ってるって言うことは全然違うと思うんです。なのでこういう街並み…というよりも岩瀬さんの姿勢にねちっこさ。日常の中に歴史のかけだったり、いわくとかいわれとか、ストーリーを見つける行為自体もねちっこい。それを遠足という形で人に伝えていくとしたら、その人たちがまたそれを知って深掘して人に伝えてっていう時間軸的なねちっこさが発生してるわけですよ。だから本当に岩瀬遠足のねちっこいぶりのメタ構造ですね。

岩瀬 4時間コースもありますからね。

田中 発見するとか人に伝えるということがいかにねちっこいことなのかということを、今のプレゼンですごく考えるさせられました。



パネラー03 前田 圭介 建築家

今回ねちっこい建築ということで田中さんの物理的システム型と時間と結果型という分類が面白いなと思ってお聞きしていました。

ねちっこいとは時間に比例するのかなと思うと、先ほどのガウディのサグラダ・ファミリアは代表的なねちっこい建築の姿です。建築をつくる上で施主の要望やコストを踏まえた上で建築家が描いた理想に近づけようとすればするほど予算と乖離していきがちですが、それらを着地させるために乗り越えようとする熱量を感じられるものがねちっこい建築なのかと。

また、設計者の手から離れた状態の中で先ほど岩瀬さんの話にもあった歴史を大事にして、伝え、強い意志を持って何かを残そうとする人もまた時間をつなぐねちっこさであると思います。

今回、手掛けたねちっこい建築プロジェクトの写真を5枚持ってきました。

ホロコースト記念館 (2007)

2003~2006:設計期間、2006~2007:工事期間



●写真① 工事中集合写真 (2007)



2F展示室。アンネ・フランクの写真



海外からの訪問・交流 (2011)

それぞれの場所もクライアントも当然違うので似て非なるねちっこさがあります。では、紹介していきます。

[写真①] これは設計事務所を立ち上げて間もない20代後半から30代前半に渡りねちっこく手掛けたホロコースト記念館という平和教育施設です。なぜ福山市に建っているかという運営している聖イエス会という宗教法人の発祥の地が福山だったからです。そしてなぜホロコーストの教育施設かと言えば、資料館の館長が約50年前にイスラエルを訪れた時に偶然アンネ・フランクの父、オットー氏との出会いにありました。そして交流が始まり1995年にホロコースト記念館として開館10年を経て資料が増え手狭になったことで新館の計画が上がり偶然、ある新聞に掲載されていた私のグッドデザイン賞受賞記事を見て声が掛かりました。

当時は仕事がほぼ無い代わりに時間がたくさんあったのでホロコーストについて学び直し建築のコンセプトや必要諸室、全体コストなど記念館の方々と対話しながら時間を掛けて概要を取りまとめていきました。そして設計案を提示しながら理解いただきながら進めている矢先、突然ホロコースト新記念館の建築設計コンペとなることを伺いました。私からするとなぜ今更?と思う反面当時20代後半の実績の少ない若者に特命で依頼して頂ける事に不思議さも持っていたので現実を知る複雑な気持ちでコンペを取りたい一心で取り組みました。

コンペのプレゼンが終わり結果待ちの期間中に館長がホロコーストで生還したユダヤ人の方と交流するために

ニューヨーク・ワシントン

へいく話を耳にしました。

コンペ結果がどうなるかわからない状況下ではあったものの、自分なりにホロコーストのことや第二次世界大戦のことを学んだこともあり、生還者の方々の生の声を聞いてみたいと思い無理を言って同行させていただきま

した。直接話しを聞く事によって更に新記念館の設計に携わりたい思いが強くなり日本に帰ってきました。そういった熱意が伝わったかは分かりませんが若輩者の私に設計者として白羽の矢が立ちました。

そんな思い入れのあるプロジェクトでした。この写真は工事中に現場の監督や職人さん、施主の方々が集まった時のものです。私は地元で現場監督を5年やっていたので当時携わっていた建設現場で出会った、ねっちこく良い仕事をする職人さんたちが、たまたまこの現場にも多く入っていて私にとって記念の1枚ということです。

森×hako (2009)

2006~2008:設計期間、2008~2009:工事期間

第12回建築コンクール ねっちこく建築



テナントを利用したギャラリーやWSを行い地域に開放 (2018)

外観写真 (2009)

内観写真 (2009)

●写真②

次の写真 [写真②] です。

この建築は私の設計事務所が手掛けて入らせて頂いているテナントビルです。1階に入っている歯科医院の院長が私の中学時代の同級生で、地元に戻って開業するので内装の設計をやってほしいと相談がありました。もともとは1階が歯科医院、2階にエステと学習塾という設定で地元工務店による設計施工で図面は出来ていました。

その図面を見て、このプランで内装を設計しても流行らぬよと言ひ、オーナーに会わせてもらって一から設計をやり直した方がいいよと伝えました。オーナーは計画地の隣に住んでおり、この話を聞かれると怒られますけど、非常に建築に興味がない人で、事業取支があえばいいという観点しかない。真実な考えであり、そういう人は世の中にたくさんいますよね。私自身、福山を良くしたいと思うんですけど、ほとんどの人はこのような考えで建物をつくっていく

ので退屈な都市の風景になると思っています。よって豊かな街並みをつくるのであれば、こういったオーナーと建築の豊かさや文化を共有できないと街は変わらないと思ひ、オーナーを説得・共感してもらうことを大きなテーマに掲げました。とにかくオーナーは安価に建てて収益がいくら入るかというお金にしか興味がなく常に電卓をたたく(笑)最初は予算が合えばいいよ、という話でもなかったのですが、毎晩通い詰めてようやく最後は予算が合えばいいよと。ただ、設計施工で請けていたゼネコンの専務からすると非常に面倒くさい設計者が横から入ってきたみたい顔をされ

ながらも、設計をひっくり返して現在のテナントビルを設計しました。実施設計中にテナントの学習塾が撤退したので、オーナーから前田さんに入ってほしいということで、(右の写真)10年縛りの家賃が支払えるか不安でしたが現在もここを拠点にして活動させていただいています。テナントのビルとしての付加価値を上げるためにコンビニのような大

きな看板を止めましょう!とか前面道路側に向けてチラシを貼るのを禁じ手にしたり、サイン計画もささやかにしたりトータル的に提案してオーナーと協議していきました。植栽はオーナー自身興味がないので費用は出してくれませんが、歯科医院の院長が植えてテナント間で1週間毎に回覧板を回し、水やりや植栽の状況をメモしたりして皆で清掃含めて管理しています。このようなテナント同士で育てていく仕組みをつくり、皆で緑の環境を享受しています。竣工した際にオーナーが出来上がった空間を体験し「素敵じゃな!」「枯らさないように育てようや!」と言われたことが印象的でした。費用は出してませんが…(笑)しかし、これが建築の力だと感じる瞬間でした。現在ではオーナー自ら積み立ての提案をされたり竣工してから11年目を迎えますがメンテナンスをして頂きながら年々熟成する建築となってきています。

後山山荘 (2013)

2010~2012:設計期間、2012~2013:工事期間

第12回建築コンクール ねっちこく建築



●写真③

多くの方々の共同作業 (2013)

竣工後の外観写真 (2013)

発見当時の朽ちた状態 (2009)

次は3枚目の写真 [写真③] です。

これは福山市に鞆の浦という港町があるんですけど、そこに建築家の藤井厚二の兄の別荘が大正時代に建てられていました。藤井厚二は福山市出身で京都大山崎に聴竹居という有名な自邸がありますが、右下の写真に写っているサンルームの姿を見て分かる人もいるかも知れませんが、聴竹居と瓜二つなんですね。つまり、藤井厚二が手掛けた住宅が福山市に現存していたことに驚きました。2009年この場所が売りにでていたところを福山出身で東京在住の方が購入し設計の相談が回ってきました。しかし、建物は2/3が崩れており活かすには並大抵の努力では難しい。というのも、この場所に車ではたどり着けないので建設コストは当然高くつくことと、建物はほぼ壊れていると言っているほど朽ちている状況でした。施主は別荘として使いたいけどこんな崩れてた建物には価値がなく、景色に価値があるということで購入したのですが、藤井厚二が手掛けたものを私が易々と壊すわけには当然いきません。これまたねっちこくやろうじゃないかということを考え3年間設計し続け、工事に1年ほどかけ4年の歳月を費やしました。

大学関係者の先生方はもう残せないから実測して記録として残すしかない状況でした。しかし私としては何が何でも残したいという思いで、まずは現場監督をやっていた時の凄腕の職人さん含めて色々な人に見てもらいながら、何とか残せる方法を探っていきました。こういったプロジェクトはビジネスとして考えると反比例していくん

ですけど、やっぱり残したい思いが勝ってやってしまう…(笑)詳細は割愛させていただき、最終的には地元工務店の社長が「この住宅を残せなかったら福山の文化はつukれない!」とまで言っていたので、私の信頼できる職人さんたちも傘下に入っていたので、素晴らしいプロジェクトチームが結成できました。結果として、既存の形態は敷石

から見出し、残存している建物から往年のプロポーシオンを維持し、再利用できる古瓦や土壁は再度濾して漆喰壁として使用しました。既存の材料を活かしながら、途方に暮れるような状況をひとつづつ丁寧に読み取りながら新旧交えた空間を創出していきました。工事の終盤、草に覆われている庭を調査している中で滝の形跡を発見した時に、この住まいは水の音を聴きながら瀬戸内海の景色を眺め過ごしていたことに気がきました。ただし、もう予算も枯渇しており庭を復元する手立てがない中、考えたのは大学の授業で体験することのない機会をつくらうと。植物の費用を施主に捻出していただき、プロの造園家の指導のもと学生達と一緒にワークショップ形式で行うことを決めました。募集を掛けると全国から20名の男女が集まってくれて、台風直撃の壮絶な1週間でしたが泊まり込みで皆で庭をつくりました。その時の写真です。竣工後、施主からこれだけ景色のいい場所と建築を自分だけが占有するのが惜しいという考えから、住宅の名称をとった後山山荘倶楽部を立ち上げ想いに賛同して頂けるボランティアの方々と一緒に毎月第2日曜日予約制で見学者の案内をしています。

振り返ると個人宅の設計からスタートし、最終的には文化事業に発展したプロジェクトです。特殊ではありますが、実は住宅を社会的な資産に変える、普遍的方法を提案することになったねっちこく活動を現在も継続しています。次の写真 [写真④] です。

福山市本通り・船町商店街アーケード改修工事（2016）

2011～2015：設計期間、2015～2016：工事期間

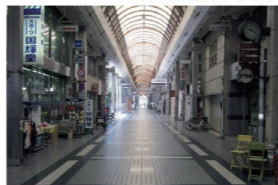
第12回建築コンクール ねちっこい建築



商店主たちとの5年にわたる合意形成MTG（2015）



竣工後の商店街（2016）



改修前の商店街（2010）

●写真④

地元にある商店街のプロジェクトです。先ほど尾関さんが仰っていた福山市にある400年前の城下町の頃から現在に至るまで商人が集まって暮らしていた商店街です。福山は終戦1週間前に戦災を受け中心部はほぼ壊滅したなか、焼け野原から再びこの場所で商店主たちがお店を構え営んできた歴史があります。しかし時代と共に人は郊外に流れ、車社会と相まって中心部の商店が廃れシャッター街化しつつある2011年に商店街組合の理事から相談がありました。通りを維持していく商店街組合を解散するか存続できるかを前提に、アーケード天蓋の劣化と毎年のメンテナンス費用、空き店舗率の加速、車道優先の状況や、電線地中埋設が出来ないなど様々な問題を抱えていました。背景には2016年に福山市政100周年を迎えるにあたり福山市行政からこの2つの商店街は中心市街地活性化事業から外されており高齢化した現在の商店街の未来を考えてのことでした。もちろん私たちはポジティブに捉え「歩く喜びが感じられる通りに出来なければ福山の未来はない」と考え5年の歳月と多くの方々を巻き込みながらねちっこく皆でつくったプロジェクトです。詳細を話せば何時間でもしゃべれるので割愛させていただきますが、幅員8m全長440mのアーケードの再創造に向けて、二つの商店街組合と福山市、消防、警察、100名の商店主たちなど、多くの関係者と100回以上の協議を繰り返し合意形成をとりながら進めていきました。写真は商店主たちとの話し合いのひとつです。みんな個性的で意見をいうのが好きなおじさんたちが集まり最初は議論百出、自己主張のオンパレードですが、見てのとおり若い世代はものも申せず、とても盛り上がりえない絶望的な対話を繰り返しながらも、こ

れからの世代に向けた時間を考え未来に向けた微かな希望を一緒に見出してきました。

最終的に店主たちの熱量が福山市長へ伝わり、中心市街地活性化事業に認めていただき上屋は商店街組合事業として、路盤工事は福山市の事業として動

いていきました。写真のように既存アーケードの天蓋を撤去し、既存の柱を補強しながら、電柱を見えにくくするレースのような3mmのステンレスワイヤーを7000本かけ渡し、グランドレベルでは繊細な樹形の植栽を行政に植えてもらい店主たちが育てる仕組みをつくりました。また、通過交通の車優先問題は警察署と協議して社会実験を行いながら時間帯及び一方通行などを取り入れ歩行者優先のストリートに整備しました。完成してからが始まりであるプロジェクトなので不安もありましたが、店主たちの熱量と環境の変化によって空き店舗も減り、マルシェなど年間様々なイベントを行うなど活気が順調に継続されています。ハードを整備すれば何かが変わるという幻想を抱かず、ひとりひとりの街を想う気持ちと行動が持続可能な状況や仕組みを生み出せることを証明できたのではないと思う街づくりプロジェクトでした。一朝一夕では生まれえない、人と人との関わりの中に次代へつなげていくバトンがあると信じたねちっこい福山市アーケード改修プロジェクト - とおり町 street garden- でした。

次は最後【写真⑤】ですね。

福山市内にある私の事務所から歩いて5分のところに位置することも園です。写真でちょっと分かりづらいと思いますが左下に点在しているのが園舎です。40年前に開園してから昭和・平成・令和と年代ごとに少しずつ増改築を積み重ねてきています。10年前にうちの子が通っていたご縁から、2012年に写真左下の0歳児棟を設計し、昨年は写真右下の4歳5歳児棟のダイニングホールを設計させていただきました。何がねちっこいかというと、昨今、

Peanuts（2012）/ダイニングホール棟 forestaカランころ(2020)

2010～2011：設計期間、2011～2012：工事期間 / 2018～2019：設計期間、2019～2020：工事期間

第12回建築コンクール ねちっこい建築



こどもえんつくし 鳥瞰写真（2020）



乳児棟 Peanuts内観（2012）



4・5歳児・ダイニングホール棟 foresta 外観（2020）

●写真⑤

既存の園舎を解体して新しい園舎をつくるケースが多いと思うんですね。解体するという事は時間をリセットすると同時に、園で過ごした子ども達やこの風景を見慣れてきた人たちの記憶をも想像の世界にしてしまうことだと思います。そうではなくて、40年前から脈々とつながる時間軸の中で作る園舎の姿もいいんじゃないかという考え方を園長先生と話をしながら、画一的な新しさはないけれど小さな街のような心地よさがここにはあると思ふ場所と時間を読み取りました。これから先の未来もまた違う建築家が、そのような想いを読み取ってさらに育んでいける、そんな姿をねちっこく描きながら携わっているプロジェクトを選びました。

田中 前田さんもなかなかのねちっこさですね。岩瀬さん前田さんとお話を伺って、しみじみ分かったことがあって、ねちっこさ=命。それは間違いのないと思います。ものの命をが吹き込んだり伝えて行ったり、諦めるか諦めないかっていうのも、そのプロジェクトが途絶えるか継続するかという意味では命だし、意思を持った命なんですよ。どうしてこうかという意思を持った命だということに、今すごい感銘を受けています。せつくなのでコロナの話はしますが、命さえあればいいやなことがある

じゃないですか。緊急事態宣言して人と会わなくても命さえあればいいという在り方というのは疑問を持っていて、どう生きていきたいか、命にクオリティー・質があると思ってるので、このねちっこい命というのは、ただプロジェクトが継続するんじゃないで、何のためにやるのかとか、どういう方

向に進むのかとかっていう強い意志を持った命が、ねちっこさになっているんだなと思いました。

前田 意思を持った命というのは重要ですね。なんとなくっていうのが多い気がしますよね。関心ごとでも低く…

田中 そうですよ。後山山荘なんて、完全にめんどくさいやつじゃないですか。お金になるかと言ったら、完全にプライスレスな価値の物じゃないですか。合理的にやろうとか、このプロジェクトが何のためという方向にということのカットして、とにかく早く安く合理的に仕上げようってなったらいくらでもできると思うんですけど。そうじゃない命を持ってしまったプロジェクトというのはすごくねちっこいですよね。ここまでさせる藤井厚二という存在がまたねちっこいですよね。

前田 すごいねちっこい人だったんだろうとつくづく感じますね。例えば聴竹居の建具などに使われているマイナスネジの影り込みが丁寧に水平になる位置で留められていたり…

田中 恐。

前田 ここで感じたのは、藤井厚二は亡くなりこの住宅の図面もなく、在るのは辛うじて面影が残る建築のみ。それを現代に生きる建築家が改めて藤井厚二を捉えなおし、いい意味で誤読も含みながら読み解いていくことは





時間も掛かりましたが、それ以上に藤井厚二との時空を超えた対話が掛け替えのない充実感をもたらしました。歴史あるものを受け継ぐというのは、今を生きる私たちが過去を振り返り、現在をどう解釈するかということだと思います。そして次代にどう翻訳してもらえるかを託すことが重要だと思いました。

田中 藤井厚二の仕事ぶりを読み解いたり、岩瀬さんの話で街を読み解いたり、という知的好奇心みたいなものが相当ねちっこさの源ですね。

前田 そうですね。

田中 知らなければそのものにも命を吹き込まれない。知ってしまった以上、何か残さないといけない、という使命が芽生えちゃいますね。ねちっこい建築の審査にねちっこいトークがすごいですね。

尾関 全員本人が一番ねちっこいですね。びっくりしました。

岩瀬 建築家の方って結局ねちっこいですよね。

前田 もうここにいる皆さんねちっこいんですから。

尾関 歴史的に残っていくねちっこさというのは、どういふものが残っていくんですかね。岩瀬さんどうですか？岡崎の街を見ていてなんで残っていくんですか？

岩瀬 気持ちじゃないですかね。持ち主の気持ちだとか、人が係わってないと残っていかないですよ。

尾関 そういう気持ちが芽生えるためには建物はどうあるべきなのか、建物に何を感じるんですかね。どうすれば残っていくんですかね。建てた人の熱量とか。

岩瀬 それもあるでしょうね。まあ意味はあるんですよ。ただ古いだけの建物じゃないものが残っていくと思うんですよ。

田中 物そのものには、命がないですよ。マイナスのネジ一個一個には。ただ、そのネジが水平に全部揃ってるとなった時に命が感じられる。無機質な物に命はないん

ですが、見た人によって命が吹き込まれていくんですよ。命が吹き込まれたものが残るんであって、高いものとかそう言った物ではなくて、どんなに大量生産で陳腐なものであっても、面白さとかを見つけちゃって命をふきこんじゃった以上、残って

いくんだと思います。

前田 本当にそうですね。命あるものを次にどう伝えるかということが大切ですね。建築でいえば、建てた当事者や関係者はお金と労力を含めて、犠牲という熱量をかけてやっているから当然大事にしようという意識が働くけど、先ほどの商店街もそうですが世代が変わっていく中で徐々に当事者意識が薄らいていくじゃないですか。生まれた時から当たり前存在しているからしょうがないことではありますが、苦勞したんだよという話をいかに伝えていくかも重要な事ですし、それ以上にモノに対して後世へ向けた命を吹き込んでおくことが大切ですね。

田中 粘着質の着も、愛着の着「着」っていう字があるじゃないですか。だからやっぱり物とかストーリーに何か着かないと残っていかないですよ。

岩瀬 物語がないと続かないですよ。ストーリーがないと…。

尾関 社会的には、衣料もそうですが建物も早く安く大量にという世界がありますが、かたや、本当にニッチなのか本当にこだわって熱量がかかったものが生み出されている両極な気がするんですよ。簡単に早く安くという片方のパイはすごく大きくて、ただ、すごくニッチなところご紹介していただいたような物が歴史で見れば残っていたり、そういうものはどう捉えたらいいのかなと。

田中 大量生産で合理的なものに経済性とか時間みたいなものが含まれるのは20世紀型だと思うんですよ。若い子はストーリーそのものを愛でていたり、安いとか時間がかかるとかちょっと不便とかじゃなくても、大量生産じゃなくて自分だけのものが欲しいとかっていう価値観に対してすごく変わってきている、変化している気がするんですよ。でも最近シェアオフィスとかシェアハウスとかあるじゃないですか所有欲がすごく薄まっていると、車も持たなくなっ

てるし。

私はその傾向に対しては、所謂、愛着とか漂着の字がないのでちょっとドライにも感じています。そこで発するコミュニティに着陸というか着しているのかもしれないですけど、形がないものへの愛は強くなっているんですけど、形への愛というのはどこに行くのかなっていうふうには思っています。モノよりコトとか言われすぎたのかかかっています。逆にモノがあるからコトが始まるということも多いわけで、そういう意味ではコトの時代だとか言われすぎるのすごく抵抗があって、物欲がないのが絶対に良いこととは限らなくて、これがあるから人生はたまにみたいなものもあるんじゃないかなと思います。そういう意味では愛着を呼び起こす物質というかあの建築とか構築物を作ったというのは、60年代70年代の人たちのモダニズムとか言ってガンガンにやっていた時代の執念みたいなものを感じるものはありますよね。

前田 モノとコトの両方で初めて環境って成り立つと思います。例えば古い商店街でもイベントをすると人は集まります。ただし、そうでない日常に戻った時にモノの魅力が薄れているので人はあまり寄ってこない。つまり、モノの魅力があって初めてコトがより心地いい環境を生み出したり、ハレの日ではない日常を含めて人が何気なく引き寄せられる力が発生するのではと感じます。

田中 モノにスイッチ入れてもらいたいところもすごくあると思います。結局ねちっこいとまで人に言わしめるっていうのは、何か超えようとしている姿勢ですよ。藤井厚二の建物も、命としてほぼ尽きていたはずなのに、超人的寿命を与えられてしまっただけ物理的限界を越えようとしたプロジェクトだと思います。街にストーリーがあったり建築のプロセスにストーリーがあったりすることも、ねちっこくなければ淡々とこなすで済んだことを何でそんなにやるのっていう意味とか超えたものがやっぱりねちっこさじゃないかなと思います。人の愛着ってちょっと常識超えてたりするじゃないですか。なんでそんなに車のホイール愛してるのみたいなあるじゃないですか。やっぱりねちっこさというのはなんかなんか超えてる表現ですよ。そうじゃなくちゃ、ややもするとダークな言葉は使わないと思うんですよ。

尾関 誰も持っている感情というか、どの人もそういった要素を持っているんですよ。現れ方は違うしても。

田中 ややもすれば執着だし、ややもすれば too much かもしれないけど、too much とか、執着とか、ねちっこい、ていうのが悪いことだけじゃなくて、それによって人が何かを伝えたり、何かを探し出したりするんで、その分、何かの命がまたつながっていったりってということもあったし、今日のシンポジウムではねちっこいの深さにちょっとびっくりしました。最初のお話を聞いた時、ねちっこい建築とか言い出したの誰だかかかっています。(笑)

前田 会話の中ですごい深まりますね。

田中 ねちっこい建築っていうテーマができたプロセスみたいなものちょっと伺ってもいいですか。

前田 ねちっこいという言葉は愛知県ではよく使いますか。

浅井 ねちっこいという言葉は愛知県の表現かどうかかわからないですが、僕がはじめ前田さんにねちっこいって通じますか?って聞いたんですよ。

前田 はい聞かれました。

浅井 これは、はじめ僕が提案したと思うんですけど、多くの建築家と出会ってくると単純にねちっこさというのをずっと感じていたんです。その中で前田さんと出会ったのは軒の浦のプロジェクト「後山山荘 @ 一軒の浦」でLIXILのデザインコンテストの会場で初めてお会いさせてもらったんですけど、あのプレゼンを見ているときに本当にこの人はねちっこいなと思っていて、だからねちっこい建築というのはどうしようという話をさせていただいたんです。そんないきさつです。

尾関 前田さんに投げたテーマだったんですね。

浅井 今日のお三方のプレゼンを見ていると本当にねちっこいというのはよくわかりました。プレゼンテーションで今まであれだけスライドを拡大縮小させた方も今までいなかったですね。(岩瀬さん(笑))

田中 ねちっこいですね。

浅井 建築コンクールで5枚のスライドは以前の審査員の古谷さん(古谷誠章氏)などもたくさんスライドを出してくださったけど、あれだけスライドを拡大縮小しながらプレゼンをされた方は初めてですね。

岩瀬 5枚しかダメって言われたので。



尾関 最初は岩瀬さんは動画でやりたいんですけどって言われて。
岩瀬 動画だと何枚か関係ないじゃないですか。

尾関 それで好きなところで止めさせてくれと。

浅井 だんだんだんだん引き寄せられていきました。みんな粘っこいなと思いましたね。すみません。そんないきさつです。

尾関 今日3人の審査員の方々の話を聞くと、時間軸的な所がやっぱり大きいんですね。視覚的なこともあるでしょうけど、やっぱり一番ねちっこいって言うふうに言われて連想できるものって言う時間的にかけたものが多かったのかなと思いますね。

岩瀬 やっぱり時間はかかっちゃいますよね。ねちっこく作ろうとすると。

田中 しかもただ時間をかけたのではなくて何のために時間かけてるのかって言う所に、ねばりが感じられますよね。

尾関 前田さんの後山山荘なんか、とりかかって前田さんが突っ走っていったらもう今更やめろなんて言えないですよ。クライアントからしてみたら。

前田 後山山荘の施主は、定年退職されて生まれ故郷に時々帰ってこれる家が欲しかったんですね。設計を開始して2年半ぐらい経ち、ある程度設計がまとまりつつあるときに突然施主から電話がかかってきて、定年退職後に自身の会社を最近立ち上げたから、優先順位が低くなったと…え？マジですか…となって、今更それはないだろうと思い、明日行きますと伝え、次の日東京に行って何が何でもやりましょうと直談判してきました。そしたら施主から使わない時が多いので不在の時に建物を利用できるを提案してほしいと。それがきっかけで後山山荘倶楽部に繋がる提案として、見学会ができるとか、お茶ができるとか、ギャラリーとして利用するなど、本当に思いつくものをいっぱい並べ、じゃあやってみようかというヒヤヒヤする話がありました。

田中 冒頭にも話したかもしれないですけど、ねちっこさって誰にとってもいいことじゃないんですよ。たぶん。歴史が

日常に見つけられますよねみたいなことも、ある側面から見れば邪魔だったりするんですよ。防災の基準とかで、避難通路を確保したりするので結構フラットにしたりするじゃないですか。だから街にいろんなものがあるって豊かに聞こえつつ、ある側面からは邪魔っていうのはあると思うんですけど、この後山山荘の話も、そのお施主さんは、情熱の炎が一旦途切れかけて、これは前田さんがねちっこくなかったら、その炎がもう一度灯るってということがなかったかもしれないですよね。ねちっこさ自体が命っていうのがあって、ねちっこさによって生き延びさせるとか語り継がれるとかあるし、いろんな人が振り回されるし、面白いですね。

今回の審査に集められた作品を見ても、私が好きかどうかとか、確かにいいことしてる作品だなということ以上に、意味を超えているというか、何で？みたいな、ちょっと何かを度外視してもやりとげるぞみたいな、ある種のねちっこさみたいなものを持ったものっていうのは、やっぱりあったなと思いました。

尾関 オタク性みたいなものですか。

田中 そうですねオタク性に近いかもしれないですね。やっぱり誰にでもあると思うんですよ。何かに対しては譲れないとか、しつこいみたいなものって。だから誰にとっても常識的に考えたらこれは生きながらえさせるべきですよねではなくて、みんなはクズだと思ったかもしれないけど私には宝物だからみたいな、引き下がらない感じがただのしつこさじゃなくてねちっこいと。

尾関 最近よく言われる多様性かもしれないですねこれも。

田中 誰にとっても良いことじゃなくて、私はこういうことが譲れないようなものがそれぞれあるっていうのは本当に多様性だと思います。

前田 一方ではすごく頑固なんだと思うんです。曲げない。というもう出来上がったものを想像して、それが原動力になって、迷うことなくこれを作ったらいいだろうというような、迷わないその人なりの軸があるからできるんだと思うんです。

田中 本当に矛盾した言い方ですけど、頑ななしなやかさということ、ねちっこさを通して感じました。

尾関 では、前段のシンポジウムこのあたりで締めさせていただきます。ありがとうございます。



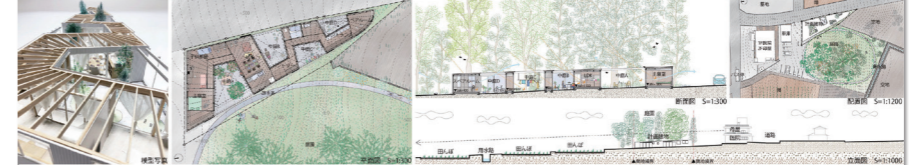
第12回 建築コンクール 受賞作品

Rural House

村域も市街化調整区域で、近くには後山山荘を望み、周辺には田舎の風景が広がるのどかな場所である。前田さんの意向に沿って、建物には暮らしやすさを重視しながら、自然との共生を促す。北側に建つ既存の1階にある旧料亭跡を継承しており、住宅を含めた敷地全体の計画を提案した。

建物ボリュームは、変形した敷地境界を踏まえてその形を考えた。新築部分は既存の料亭跡に2階以上の高低差があるが、透成せずそのまま内にスロープとして取り込んだ。敷地境界に沿ってできた半壁、高低差を解消した室内。完成と併せて既存の料亭跡を継承する建物の計画として書き換えていく。半壁とコートワールの形式はそのまま向きは既存を転換した。前行グリッドによる計画では、空間の連続性が確保しづらく、また建物の強弱が増え、変形敷地と向きが合わずうまく取り込めなかった。グリッドではなく等高線を補助線とし、建物を斜り向きながら敷地に合わせる。窓に開ける高さ、その向きをそれぞれ中心として敷地内にレイアウトし、それを行なった建物のボリュームによって連続させた。

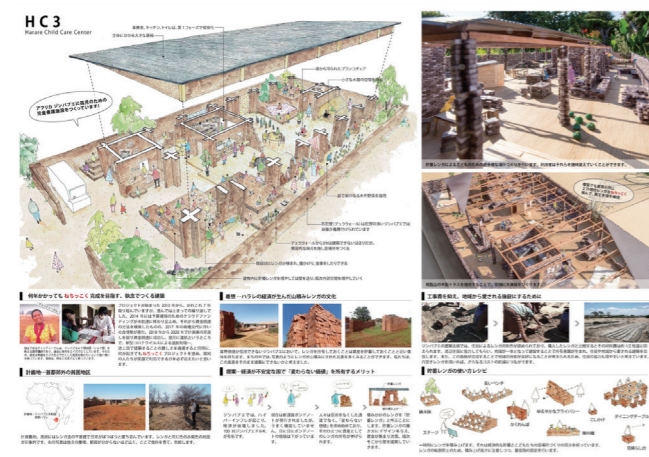
建物の計画は、半壁と敷地境界のシミュレーションによって建築することのできる敷地の敷地には、建築計画を考えた。敷地境界を踏まえてこの敷地には、既述建物や既存の住居の跡の跡としてだけでなく、敷地内に忘れられる建物の跡として利用できるようにした。



最優秀賞 | Rural House 葛島 隆之

市街化調整区域内の建築には制限がかかる。“しょうがないよね”と諦めることもできるが、諦めずにデザインにまで昇華させ建築として完結させた取り組みは非常にねちっこい。

優秀賞



HC3 -Harare Child Care Center-
神谷勇机+石川翔一 (I-1 Architects)、
東礼華 (信州大学大学院)

予定調和のない海外での取組み。現地ではレンガがお金に代わる価値を持つ。このお金 (=レンガ) を積み上げ、資産を蓄積しつつ、様々な場所を実現しようとしている。

優秀賞



木頭の家
坂東幸輔・藤野真史・名和研二

建物の歴史から建物を再構成する手法は非常に健全で、かつデザイン的にも優れていてテクニカルで完成度が高い。

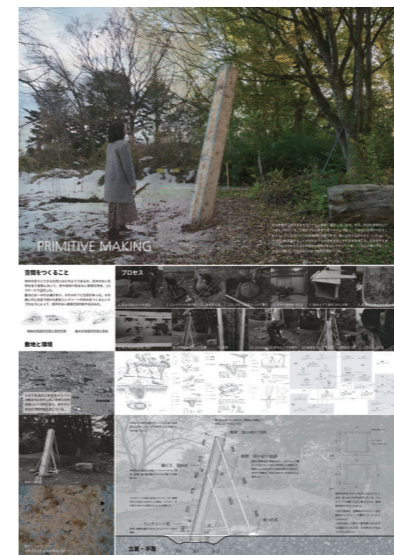
優秀賞



彼方、掌の夢、僕らの幻想
篠原 健 + 勝部 秋高

個人の心象世界が群れをなす。そんな世界を諦めたくない。現代の都市に対するアイロニカルな表現が若々しく共感を持てる。

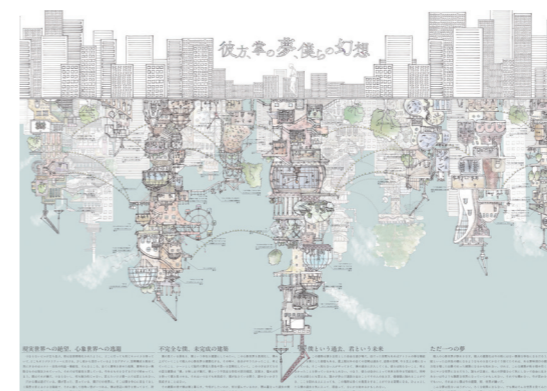
前田賞



PRIMITIVE MAKING
中井彬人

自分でモノを作る。この根源的な取組みをプレゼンを含め完結させている。これが何なのか?という広がりも含めて。

田中賞



彼方、掌の夢、僕らの幻想
篠原 健 + 勝部 秋高
(優秀賞に同じ)

岩瀬賞



淡路島のBBQテラス
奥田晃輔+堀井達也+吉田裕樹 / OHArchitecture
使いづらんだろうなあ。でも行ってみたいくなる。こだわりの形にねちこいこだわりが感じられる。

佳作



崖のアジトとその横の家

鈴木俊彦

思い通りにならないプロセスをたどり壁にぶち当たりながらも、ねちっこく乗り越えていく設計者の姿が想像できる。



City light

大崎拓実

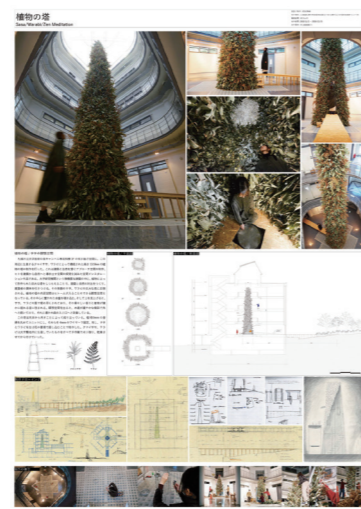
様々なモビリティが開発されていく中で、柔軟性を持って都市の隙間に入り込んでいくアリティが感じられる。



ますいす - 玩具と家具のあいだ -

LoHA 山田寛 + 大橋量器 大橋博行

建築のリノベーションをし続けていくような時間の射程が長い作品。年齢に合わせて変化できる面白さがある。サブタイトルも面白い。



植物の塔

成田陽香

乾燥させたクマイササとワラビを乾燥させて塔状に作り上げたインスタレーション作品。地道な作業にねちっこさを感じられる。



あとがき

(公社)愛知建築士会名古屋北支部長 葛山 稔晃

今回のテーマである「ねちっこい建築」はこれまで以上に難解なテーマであり、審査員の方々も最初はその解釈に戸惑う一面もありましたが、シンポジウムや公開審査を通じて次第に「ねちっこさ」を楽しまれていく様子も見られ、審査員の方々の熱い思いと粘り強さはまさに「ねちっこさ」そのものであったように思います。

今回応募していただいたのは61作品。難解なテーマによるものなのか、例年より作品数は少なかったものの、いつも以上に秀逸な作品が多かったように思います。白熱した審査の中で最優秀賞に選ばれた葛島隆之氏の「Rural House」は、市街化調整区域に建つ住宅であり、色々と制約がある中で、諦めずにデザインまで昇華させて建築として完結させた「ねちっこさ」が評価されました。

また、今回は会場内を無観客とし、YouTubeによるライブ配信という新しい試みでシンポジウムや公開審査を行いました。大きなトラブルもなく、コロナ禍での建築コンクールの運営のあり方についても多くの成果を見出すことができました。その一方で公開審査という独特の臨場感が損なわれてしまうといった課題については次回までに解決していかなければなりません。

最後に、コロナ禍での建築コンクールの開催に際し、変わらずご支援をいただきました協賛企業の方々に厚く御礼を申し上げますとともに、長時間にわたりシンポジウムと審査に尽力いただきました3名の審査員の方々に重ねて御礼申し上げます。

また来年の第13回建築コンクールでお会いしましょう！

物語が無いと続かないですね。ストーリーがないと…。 岩瀬 貴己
第12回建築コンクールにて審査員を務めていただいたイベントオーガナイザーの岩瀬貴己氏が2020年11月に逝去されました。建築コンクールが「森、道、市場」に負けない物語を紡いでいけるよう努力してまいります。謹んでお悔やみ申し上げますとともに、心からご冥福をお祈りいたします。

後援

愛知県、名古屋市、(株)中日新聞社、(公社)愛知建築士会、(公社)日本建築士会連合会、(公社)愛知建築士事務所協会、(公社)日本建築家協会東海支部愛知地域会、(株)中部経済新聞社

協賛企業



株式会社確認サービス/ユダ木工株式会社 / 株式会社ワセ田ガス/株式会社加藤設計/サイタ工業株式会社 中部支社

「あきらめが悪い」
モノをつくりだす人は、
一度は人から言われているのでは。
答えは、簡単には見つからない。
諦めない姿勢こそ、最良のモノにつながる。

公益社団法人

愛知建築士会 名古屋北支部

製作・発行

公益社団法人 愛知建築士会名古屋北支部

第12回建築コンクール「ねっこい建築」2022年 1月発行

<https://www.asa758kita.jp/>

<http://kenchiku-concours-758n.org/>