

テーマ

20年後

20年後を見据えてつくる家とはどのようなものでしょうか。もしくは、20年後にあるべき理想の家とはどのようなものでしょうか。これが今回のテーマです。

20年。この長さはさまざまな捉え方ができます。ひとりの人間が生まれてから成人するまでの長さ、駆け出しの職人が一人前になるための長さ、伊勢神宮の式年遷宮の長さ。または、この20年の間にどんなことが起こったでしょうか。多くの自然災害、パンデミック、AIなど画期的に進んだ技術、次世代をリードするスターの誕生。個人的な出来事も含め、予想できていたこと、できていなかったことがあるのが20年という長さであり、どうなっているだろうと考えを巡らすことのできる未来といえると思います。

では、あなたなりの20年後を捉えて、こうあったらいいと思う未来への道筋を想像してみると、どんな家ができるでしょうか。20年後は、家の背後にある社会も、建築のつくり方も劇的に変化して、こんな技術やコミュニケーションがあったらいいと思うことが叶っているかもしれません。もしくは、今面白いと思っていることがそうではなくなっていたり、逆に今密かに仕込んでおいたものが20年をかけて価値をもつ何かになるかもしれません。そんな20年という時間に想像の翼を広げて、20年後を想定できるシチュエーションを設定し、未来への希望のある家の提案を求めます。その提案は、20年後につくる家でもよいし、20年後へ向けて今つくる家でもよいです。敷地は架空でもリアルでも自由です。戸建て住宅や集合住宅、併用住宅、リノベーションなど、1戸でも複数単位でも形式やプログラムは問いませんが、ひとつの家として必要な空間を提案してください。行き詰まりになったものを乗り越えるような、これからのふさわしい家の提案を期待します。

審査委員

審査委員長
青木 淳
建築家 AS

審査委員

堀部 安嗣
建築家 堀部安嗣建築設計事務所
放送大学教授

平田 晃久

建築家 平田晃久建築設計事務所
京都大学教授

小堀 哲夫

建築家 小堀哲夫建築設計事務所
法政大学教授

八田 哲男

大和ハウス工業 執行役員

賞金

最優秀賞 (1点)
200万円 および記念品

優秀賞 (2点)
各30万円 および記念品

入選 (4点)
各10万円 および記念品
(以上、1次審査通過7作品)

大和ハウス工業賞 (1点)
30万円 および記念品
(1次審査通過7作品より1作品選出)

佳作 (10点)
各5万円
※すべて税込み

※大和ハウス工業賞は1次審査通過7作品の中から、公開2次審査のプレゼンテーションと質疑応答を通して、審査委員とは独立した形で大和ハウス工業が1作品選出する賞。最優秀賞、優秀賞、入選の中から選ばれるので、たとえば、最優秀賞がさらに大和ハウス工業賞に選ばれた場合、230万円の賞金が授与されます。

※2次審査のプレゼンテーション内容によっては、審査委員の判断で上記賞金額の配分を変える場合があります。

登録・作品提出締切

2024年

9月26日(木) 消印有効

コンペについてのお問い合わせ

<https://www.daiwahouse.co.jp/compe/>

主催：大和ハウス工業株式会社

後援：株式会社新建築社



大和ハウス工業株式会社

本社 大阪市北区梅田3丁目3番5号 〒530-8241
東京本社 東京都千代田区飯田橋3丁目13番1号 〒102-8112

www.daiwahouse.co.jp

「20年後へ」を考える



座談会風景。左から、平田氏、青木氏、堀部氏、小堀氏、八田氏(手前は司会)。

多種多様な問題を抽象化して考える

司会 前は「笑う家」をテーマにしました。人間特有の感情を家が表現したらどうなるかや、笑うということの多義的な意味を考えていただきました。237点と多くの応募作品が寄せられ、2次審査では深い議論が展開しました。前回は踏まえて、今回はどのようなテーマが考えられるでしょうか。

平田 「笑う家」は感情に訴えかけるテーマだったので、今回は「泣く」というのはどうでしょうか。家は個人的な感情をさらけ出すところで、気持ちを解放できないと困ります。笑うことは家の外でもできますが、泣くというのは家の中が多いと思います。パブリックな場所ではなかなかできない、人間の原始的なものが解放されたり生まれたりすることに結びつけば、前回とは違ったテーマになるのではないかと思います。原始的なところが解放されるという意味では「食べる」というキーワードも気になっています。お菓子の家を考えるような感じで奇妙なのですが、引っかかる言葉だからこそ新しい発想が出てくるような気がしています。

小堀 私はたとえば家とは何だろうかという本質的なことを聞いてみたいと思います。「無垢」という言葉は、建築の世界であれば同じ素材で中身が詰まっているという意味に捉えますが、一般的には純潔や澄んでいるという意味があります。言葉遊びになってはいけませんが、無垢という言葉から住宅を考えるのも面白いかもしれません。そのほか「継ぐ」というキーワードも考えました。都内の狭小住宅では世代交代が難しく、建てては壊すことを今でも繰り返すことが多いのですが、リノベーションをして継いでいくことを狭小住宅でも問わないといけない時代になってきていると思います。

堀部 建築に携わっていると、敷地境界線や国境について考えることがあります。動物は越えられるのに人間だけが越えられない線。降り注ぐ太陽も、吹いてくる風も、地盤も、眺望も、土中環境も、個人が所有しているわけではなく、自然環境の力を借りているものです。境界の概念を越えて、他力を利用することや互いに貸し借りすることで、住まいの環境を考えていく時代なので、それを若い人に聞いてみたいです。ただ、他力を利用して、

座談会参加

青木 淳 (建築家 AS)

堀部安嗣 (建築家 堀部安嗣建築設計事務所
放送大学教授)

平田晃久 (建築家 平田晃久建築設計事務所
京都大学教授)

小堀哲夫 (建築家 小堀哲夫建築設計事務所
法政大学教授)

八田哲男 (大和ハウス工業 執行役員)

ひとつの環境をつくることは時間がかかるので、遅効性という発想で、近視眼的な考え方ではなく、遠くを見るようにしてもらいたいです。

八田 能登半島地震の被災地に行ってきました。大和ハウス工業は仮設住宅を請け負っていて、その視察を含めた訪問でしたが、たいへんショックを受けました。瓦屋根の木造家屋が、横倒しではなく、真上から踏みつけられたように壊れていて、それがいまだに手をつけられずに残っています。脈々と受け継がれていた日本の建築が瞬で壊されてしまったことに、虚無感を感じて立ち尽くしてしまったのです。建築に携わるものとして何かできないのかということと、コンペに反映できないかと思い、この場で話させていただきました。

青木 みなさんの話の通り、現在、住宅を取り巻く環境には複雑な問題が絡み合っているため、これからの家の設計では、いろいろなことを考えなくてはならないと思います。ひとつは八田さんがおっしゃった災害の問題です。建築をつくる者として感慨深いものを感じます。そのほか、エネルギー、サステナブル、家族、コミュニティ、AIの進化など、あまりに多くの問題が家に集約されています。だからコンペとしてどれをテーマにすればいいのか、どれも重要過ぎてわからなくなってしまうということを毎年感じます。小堀さんがおっしゃった、住宅とは何だろうかということももう一度考えたほうがよいかもしれませんが、テーマが大きすぎてストレートに考えても解けない問題だと思つので、抽象化するというのもどうでしょうか。抽象化のひとつの方法にSF的な視点で考えるというのがあると思います。つまりこうあったらいいと思う未来への道筋を想像してみるということです。そこで、20年後の未来において、家はどうなっているのだろうかということをテーマにすれば、意外と考えやすいのではないかと思います。ただし「20年後の家」ではなく「家の20年後」という視点で考えてほしいのです。20年後の家のデザインをするというより、家がどうなっているのかを考えると、自分なりのテーマが見つかるのではないのでしょうか。実家暮らしの学生や、ひとり暮らしやふたりで住んでいる人が、20年後に変わらないうちで暮らしがどうなるのか、あるいは仲間と暮らしているのか、子供がいる生活なのかなど、いろいろなこと

を想像しやすい Spann が20年ではないかと思えます。

平田 20年後というテーマは面白いですね。応募数が多い大学生も20年ぐらい生きてきたところなので、若い方も20年という時間の尺度は持っているのではないのでしょうか。

20年という長さを考える



堀部 医学部の学生は、患者の10年後や20年後を考えて、治療に取り組むということを書きました。すぐに効果が出る勉強だけではなく、こういう治療を施した時に患者の10年後や20年後はどうなっているのかということをイメージネーションすることが、医学の勉強では大切であるということです。建築も20年後を無視してはいけないと思います。社会の変化や生き物としての循環を視野に入れてほしいと思います。

平田 20年ということでは、伊勢神宮の式年遷宮があります。20年に一度お宮を建て替えたりする行事で、老朽化対策ということもあると思いますが、宮大工や作業に従事する人たちへ技術を引き継ぐという重要な意味を持っています。あるサイクルで技術の継承をしていかないといけないのですが、それがすべてプログラミングされたのが20年という Spann だと思います。これは堀部さんのおっしゃっていた運動性という話にも通じるかもしれません。与えられた時間の中で、じわじわと熟成させていながら、でも時間がきたらスパッと更新するというのが重要なのだと改めて思いました。

八田 私の実家は伊勢神宮の近くにあつて式年遷宮にも参加していました。平田さんがおっしゃったように20年ごとに巡ってくるので、自分自身が20年を振り返るよい機会になります。最初は子供の時、次は社会人になって実家に戻った時、その次は子供を連れて参加した時で、自分のこれまでを思い出す反面、実家が変わっていないことを実感します。最新の技術は目まぐるしいスピードで進みますが、人の思いや、家のかたちはあまり変わらないので、20年という Spann の捉え方もさまざまにあると思えます。



平田 ある映画を見ていたら、若い人たちがカセットテープに新しさを見つけて、高値で売買されているという話がありました。カセットテープが流行ったのは40年から50年ぐらい前です。20年が2回繰り返すと、面白さに直結するのということです。今から20年前を考えると iPod が流行っていました。微妙に古いけど、そこまでは古くないから、古さによる味わいは

20年では発生しないと思います。しかし、次の時代に対して、僕たちが何かを覚えたりする感覚の元は20年前にあつて、新しいと思う感覚は20年後も生きていそうな気がします。20年とはそれぐらいのタイムスパンではないのでしょうか。

ユートピアかディストピアか

堀部 20年後を考えるのは面白いと思いますが、今までのコンペの応募作品を見ると、ユートピアかディストピアのどちらかになるような気がします。『ブレードランナー』は未来予想のSF映画ですが、ディストピアになってしまいました。本人にとって理想の20年後を描くのか、理想や希望と関係なく、社会の変化から家はこうなるということを描くのかで、ずいぶん違ってくると思います。

青木 ユートピアかディストピアになってしまうというのはその通りですが、ディストピアが多いですね。映画『2001年宇宙の旅』は人工知能を持った「HAL9000」が、人工知能の異常を疑った人間を殺害するまで進化しているというシンギュラリティの話です。

堀部 『猿の惑星』も同じですね。

青木 現代に対する批評として考えていくと、どうしてもディストピアになってしまう。その意味で、ディストピアは未来について想像しているようで、実は現代への警句であり風刺である場合が多く、であれば、もう「わかっている未来」なのです。ですから、僕としては、こういう未来になってほしいという夢のある提案がほしいです。もちろん、ある一定の論理的根拠をもった、少なくとも理屈としては実現可能な夢である必要はあつて、絵空事のユートピアを描いてほしいわけではありません。

堀部 ファンタジーではないということですね。

青木 建築設計のようなクリエイティブな仕事には、社会や世界を反映しつつ自分なりの未来像を構築することが重要で、他人事ではなく自分の問題として考えてほしいです。

20年後へ

小堀 青木さんがおっしゃったように、現在の複雑な社会を考える時に課題がたくさんありすぎるのですが、20年後というのはそれぞれの課題について今とは異なる捉え方をしているはずで、それを考えるのも面白いと思います。

平田 時間の Spann ということでは、僕と同じ年齢で評論家の東浩紀さんが『訂正可能性の哲学』(ゲンロン)という本の最後で、52歳の現在の自分からデビュー作の頃の27歳の自分へ書いた手紙を掲載しているのですが、正しさが正義だった時代に対して、誤ることの価値を考えてもよいのではということが書かれていました。僕自



身に当てはめてみるとどうなのかと思っていたのと、20年という未来を考える時に、過去を遡ることも必要なのではないかと思いました。

青木 僕も学生の頃を遡ると、20年前ではなく40年前のことですが、ある雑誌で未来の家のコンピュータのあり方という記事があり、タブレットのようなものを見て家族が話し合っている作画が掲載されていたのを思い出しました。今実現している技術が40年前にイメージされていた事実を考えると、未来を思考する時はビジョンが重要であると思います。理想の技術やコミュニケーションはどうなるのかを考え、最初にビジョンを思い描くと思いますが、それが大事で、われわれ設計者の特権なのかもしれません。複雑な状態のものを単純化しないまま妄想できる力が設計者にはあると思います。

堀部 20年後の理想の家ですね。先ほど私が話した運動性にも繋がるような気がします。今だけを考えるのではなく、20年後の社会や身の回りがどうなっているかを考えることは必要です。

青木 そうですね。家という物的なものだけではなく、その背後にある社会もイメージしてほしいと思います。

平田 20年というのは、20年という時間を内包した家とも解釈もできるし、20年後を考えることもできます。「20年後」という言葉ではなく、幅を持たせる意味でも「20年後へ」はいかがでしょうか。

八田 メッセージ性もあつて前向きな感じがします。

堀部 爽やかでディストピアにならなそうな雰囲気があります。

平田 「20年後へ」というテーマへの解答は、20年後に建てる家でも

あるし、20年後へ向けて今考えることでもよいかと思えます。特に限定はせず、20年後というものを想定できるシチュエーションを、それぞれが設定してほしいと思います。

司会 それでは、第19回ダイワハウスコンペティションのテーマは「20年後へ」にしたいと思います。

応募者に期待すること

八田 20年という時間の中では、予想できない災害や感染症などいろいろな困難に出会うと思いますが、それを乗り越えた明るい夢が持てる未来を描いてほしいと思います。

小堀 20年間で起こり得るさまざまな事象を想像すると、テーマを絞るのは難しいかもしれませんが、ポジティブに捉えてほしいと思います。20年後という未来への想像力が必要ですが、われわれの視点や設計方法が変わらなければならないようなインパクトのある妄想を期待しています。

平田 個人的には20年後も改めて驚けるような何かかしてほしいと思います。よく考えてみると何かすごい、面白いと思えるようなものを素直に考えてほしいと思います。若いみなさんが、このテーマをどのように捉えたかを知

りたいです。

堀部 僕は20年後にこうであつたらいいと思う家を設計してほしいです。20年後の理想の家です。ただ、20年後を想像する際に、考えに責任を持つということが重要です。先ほどの医学生の話ではないのですが、家という建築の20年先のビジョンに責任を持ってほしいし、自分のアイデアを20年後に見返した時に、後悔しないということも視野に入れてほしいです。

青木 建築設計を志す方や実際に設計をしている方の応募が多いと思いますが、僕の興味があるのは20年後の設計方法を含めた建築のつくり方です。つくり方が変われば、自ずと建築の内容も変わってくると思います。つくり方を示した提案だけがよいのではないのですが、アプローチとしては面白いかもしれません。

八田 生成AIは目を追うごとに進化していて、設計においても、たとえば青木さんの建築を踏襲して、さらに堀部さんの考え方を入れるという家が出てくるかもしれません。著作権の問題がありますし、建築家の方の考えとは違うのかもしれませんが、そういう手法の萌芽はすでにありますし、数年後には一般化するかもしれません。

青木 間違いのないでしょうね。20年後は生成AIの設計方法は完成し終わった後になると思いますが、今われわれが思っている生成AIの使われ方とは違う方法が構想できると面白いですね。

平田 今ある技術的な問題の解決がひと通り出尽くして、限界を乗り越えることを前提として20年後を考えないといけないということですね。20年というのはそのぐらいの時間の Spann なのでしょう。今の延長で提案するのではなく、そういうことが出尽くしたり、行き詰まりになったものを乗り越えるような、驚きのあるアイデアを考えることは可能なのではないかと思います。

青木 たとえば将棋でAIが人間を負かしたのは7年も前のことです。その時に、AIが勝ったら将棋は誰もやらない、見る人もいなくなってプロとして成り立たなくなるといった人が多かったけど、でもそんなことはなかった。逆にAIで学んで強くなった藤井聡太さんのような棋士が現れて、将棋界は盛り上がりました。それは、AIだけの将棋でもなく、それまでの人間だけの将棋でもなく、その間にある新しい世界が生まれたからです。

だから建築の設計においても悲観的に捉えないでほしいと思います。技術は完成したから終わりではなく、完成することによって、違う何かを生み出すのだと思います。

堀部 同じように、カメラが誕生したら画家が失業すると思っていた時代があります。

青木 そうですね。絵画の意味が変わって、さまざまな手法が生まれました。そういう未来を、このコンペで見たいですね。

(2024年4月16日、法政大学にて、文責：本誌編集部)

