

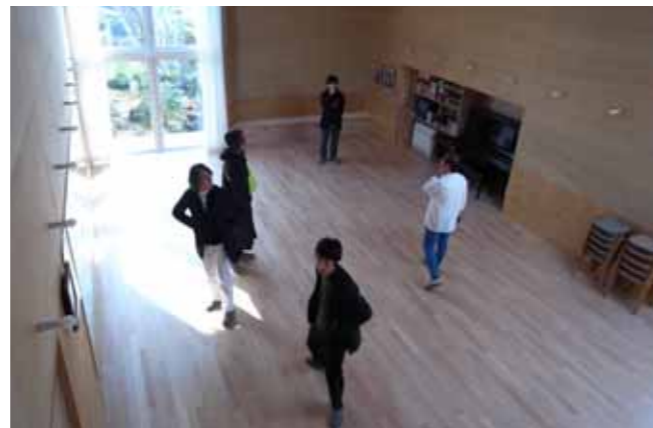
# 住宅建築賞 入賞作品

応募点数 139点  
入賞5点(内金賞1点)

審査委員長 塚本由晴  
審査委員 青木淳 | 西沢大良 | ヨコミゾマコト

「第四世代の住宅とはどんなものになるだろうか？」という問いかけに対し、今年も多く応募作を得たことに、まずは審査委員を代表してお礼を申し上げます。140点ちかくの作品を、本当ならばすべて訪問してみたいくらいなのだが、それができないのが残念ではない。断腸の思いで5点をその中から選び出し、全審査委員揃って現地審査に臨んだ。当日は好天に恵まれたものの、神奈川県西部から群馬県中部までを一日でまわる行程は容易ではなく、最後の二作品は日が暮れてからの現地審査となってしまった。建て主の方、建築家の方にご迷惑をおかけしたこと、お詫び申し上げます。

当日訪問した順に寸評を加える。まず「ホールのある住宅」。武蔵野の面影を残す敷地には、渋い和風の母屋をはじめ別棟もあり、複数の住宅世代が一つの敷地に混在している。そのうちの一つ、古い剣道場を移築したダンスホール(教室)の更新にあわせて、住居が計画された。家族以外のメンバーが利用する空間と、家族の空間が何気なく同居できる空間の大きさの比や、単純だけれども様々な部分がある空間構成が共感を呼んだ。しかし白い板金で覆われた家型のヴォリュームが、世代を重ねてきたこの屋敷のあり方に対してあまりに唐突で、その将来の見通しを読みにくくしている点に不満が集まった。次は「house T」。起伏のある地形に農地と住宅地が混じり、南側で遠く海へと広がり、西に二子山や富士を望む明るく暖かい土地の雰囲気すばらしい。この土地を退職後のすみかとして選んだ住み手の感覚と、テイストの濃淡にこだわる設計者の方法が、別々にある印象が残った。個人的には、そこに69年以降、多くの建築家が入り込んで行ったニヒリズムの残滓を感じた。第四世代の住宅はそこから抜け出したいのだが、と思いつつ東に向かい「Nowhere but Sajima」へ。堤防に接するように、でも荷重をかけないように選ばれた三角の平面形を、沖合へ向かう軸に沿って平行な帯に分割する幾何学操作が、住居におけるふるまいとうまく関連し、明るく開放的な生活体験を夢見させてくれる。ほとんど海上に住むような欲望を喚起する空間が、特定のオーナーに占有されるのではなく、ゲストハウスのような形で不特定多数に共有される知的な仕掛けも組み立て



いる。これを、住宅の枠組みを問題化するものと見るか、新たなホテルサービスの開発と見るかで審査員の意見は分かれた。どちらか断定するよりも、こちらが何を期待するかが問われているのかもしれない。海辺から一気に北上して高崎市の山中にある「スモールハウス H」へ。長屋門を備え、年代の異なる複数棟がひしめく元農家の屋敷の裏庭に隠れるように建てられた庵である。ゲストハウスという設定だったが、単身用の住居と言い換えても良さそうだ。外から見る平面形は四角なのに、中に入るとそれが4つの直角三角形に分割され、間口一杯の開口からは周囲のなんでもない風景が整理されるように切り取られている。その何気ないところからはじまる設計の組み立てと、それを支える構成の完成度は高い。茶室や美術パビリオンのような、独特の集中を求められている空間である。すっかり暗くなってしまってから、伊勢崎市の「Sg」へ。その名(Secret garden)の通り中庭は通りからは窺い知れないが、玄関に入ると、各部屋から漏れる暖かい明かりで照らされた中庭が見える。敷地四隅にコンクリートの箱を配置し、その間をサイズの違う木造の箱で繋いで囲った中庭は、一つのヴォリュームから欠き取られた中庭より良い意味で緩く、開放感がある。ただ半分は個室群をつなぐ廊下が接しているため、中庭に参加している生活シーンが意外に単調であるところに物足りなさも残った。金賞を選ぶ議論は「Nowhere but Sajima」と「スモールハウス H」に集中した。票は1対3。議論はこの住宅建築賞が、一体何を評価するものなのかにまでおよんだ。私はそこで「第四世代住宅」の批評的背景として、20世紀の戸建て住宅に組み込まれていた社会の粒子化を挙げ、それをデプログラムし、個と個をつないでいこうとするものを評価すべきだと主張した。「Nowhere but Sajima」のあり方にそれに繋がる一つの転機を感じ、期待したいと思った。これに対し、3票を集めた「スモールハウス H」はむしろ洗練された個の充足のための枠組み、空間として評価すべきものだろう。但しその完成度には敬意を表したい。そこで1対3の票差を維持したまま、審査委員長判断を審査委員会が承認するかたちで、今年度の金賞を「Nowhere but Sajima」に贈ることにした。  
(委員長 塚本由晴)

