

挽きたつ家

第1回ものづくり大学OBOG企画

企画報告書

2018/12/28

「概要 - Overview -」

第1回 ものづくり大学 在校生 & 卒業生 合同設計競技

「目的 - Purpose -」

ものづくり大学の縦の繋がり、の幹を太くし、情報共有等のネットワークを広げるというソフト面と、実際にコンペに参加し競技するというハード面の両方から、全体の設計力(建築力)の向上に繋げる。

「募集 - Resume -」



挽きたつ家

ものづくり大学で学んできた皆様にとって、最初の設計課題となる
「四季を感じる家」

桜並木が織り成す景観と、元荒川の親水空間に満ちたこの敷地で、
喫茶店を併用した住宅の提案を募集致します。



[1] Concept :

子育てが終わった40代の夫婦。料理好きの「妻」の腕を活かす住まいの在りかたを要求。「夫」は都心部で働き、趣味は読書、平日は19:30頃帰宅します。
仕事と住まい、妻と夫、元荒川と桜並木と住宅、多属性の境界線をどのように繋げて、どのように破断するか、様々な要項を加味した住宅の提案を募集します。

[2] Format : Minimam = 「A3」 1枚以上 (模型やパネルの追加は自由)

[3] Awards : 最優秀賞 1点 / 優秀賞 1点 / 参加賞 All

[4] Schedule : 11:30 集合 / 12:00 ~ コンペ開始 / 15:30 ~ 藤原先生個展へ移動

[5] Contact : ものづくり大学 14期生 OB 桐淵 玲央 b01412053@iot.ac.jp

「挽きたつ家」 募集要項 / 計画地

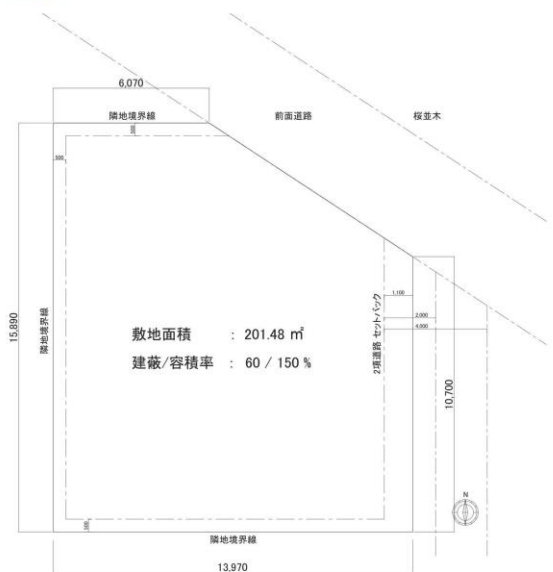
[6] 作品搬入 :

作品は、当日持参か郵送、どちらでも構いません。郵送の際は、12/21必着で宜しくお願い致します。郵送の方は、住所を教えますのでご連絡ください。

[7] 集合時間等 :

持参の方は設営がございますので、開始時刻より30分前集合をお願い致します。
持参の方 [11:30 集合] / 郵送の方 [12:00 集合]

[8] 計画敷地 :

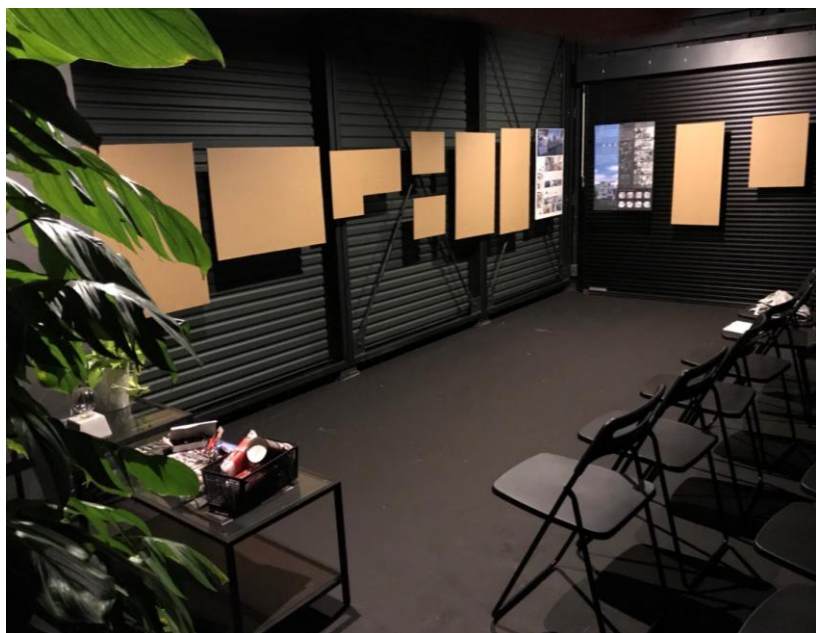


「会場 — Place —」

ものづくり大学14期生 桐淵玲央 勤務 DAYTONA HOUSE × LDK 設計物件
BLACK HANGAR 2315 2号室



「設営 — Setting —」

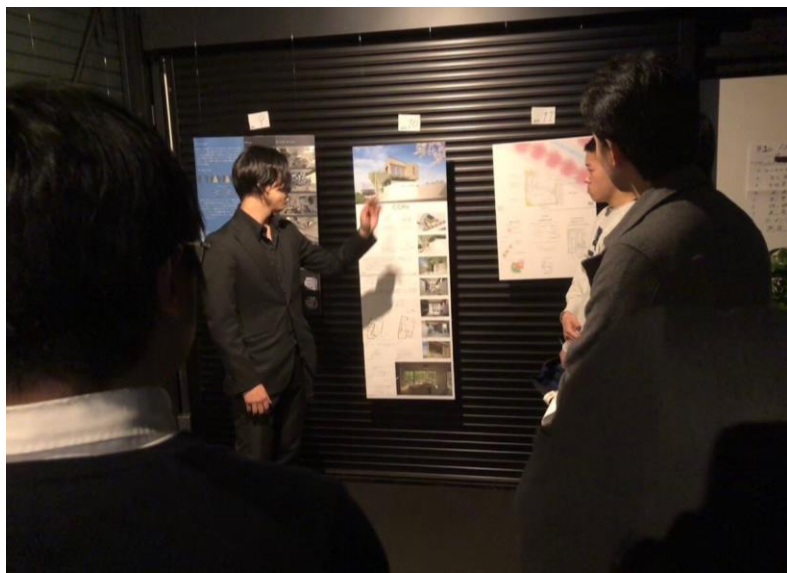


軽量鉄骨表しの建築に対して
マグネットフックとテグスを用いて
台紙を吊るしておく。
当日は、持ち込んだプレゼン
ボードを張り付けるのみ。



「競技 - Competition -」

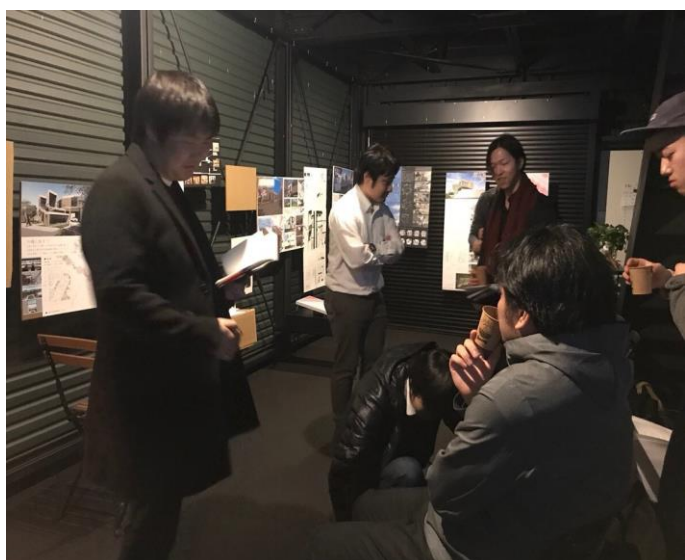
出展者全員が、各自パネルの前でプレゼンを行う。発表3分 質疑2分。



「競技 — Competition —」

挽きたつ家に因んで、珈琲と茶菓子を食しながら交流を深める。

会場内に薫りが充満し、本学では滅多とない在学生から社会人までを通した、設計やコンペの話で盛り上がる。



「作品 — Architects —」

①11期生 小松 元春 & 喜多 秀長 & 川野 祥吾



②12期生 古川 涼



③12期生 菅野 剛己



④13期生 利光 悟



「作品 — Architects —」

⑤14期生 桐湍 玲央



⑥14期生 君島 海裕

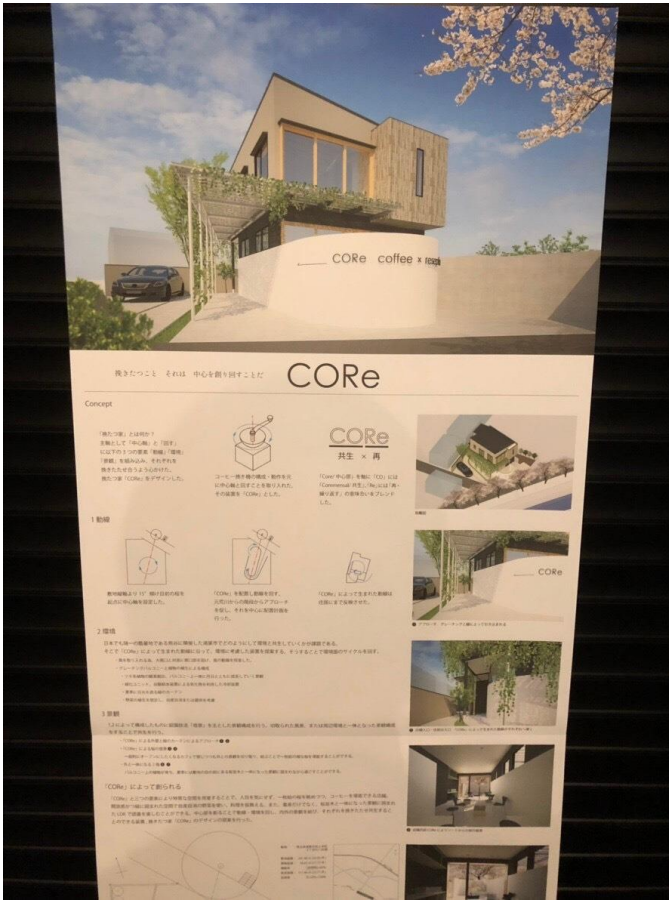


⑦14期生 上竹 悠太



「作品 — Architects —」

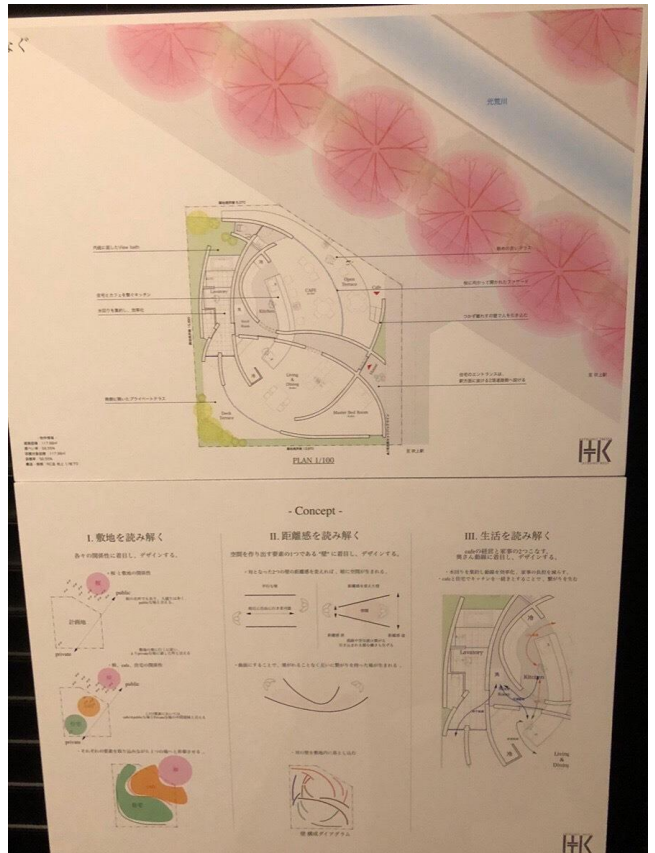
⑧期生 黒須卓也



⑨4期生 大門由英



⑩5期生 池田達彦 & 武田勝彦

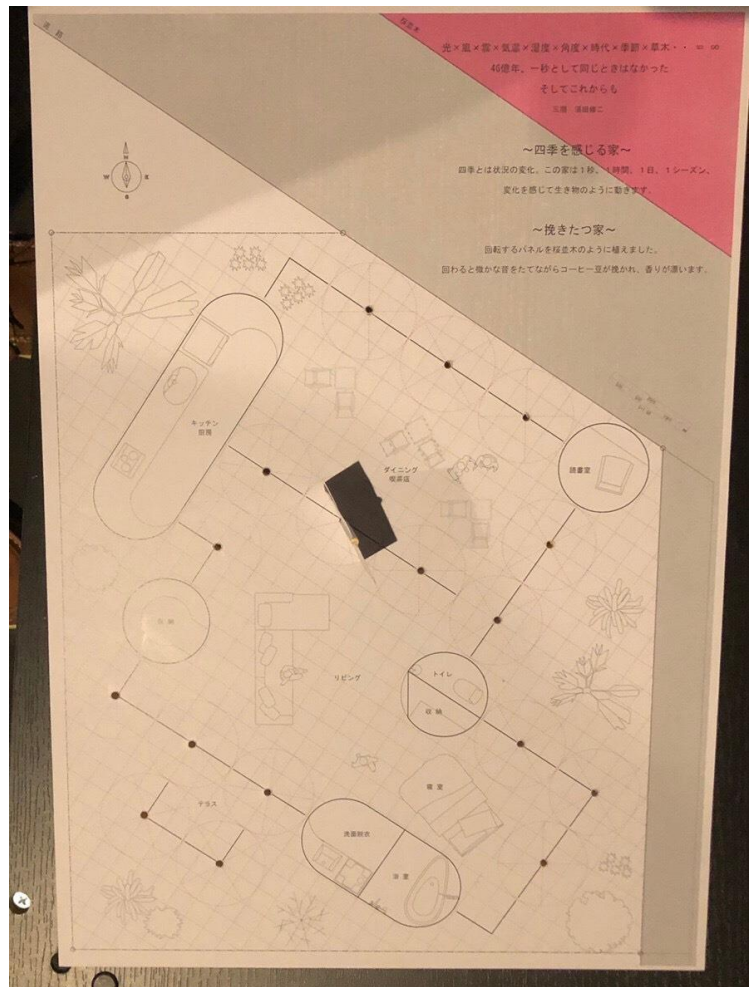


「作品 — Architects —」

①3期生 島崎 永基



②3期生 須田 修二



「表彰 — Commend —」

出展して頂いた全ての作品が、優秀作品であった。しかしながら、票が多く入ったものと、票が全く入らなかったものの二極化となった。結果は下記の



最優秀賞

須田 修二

3期生 藤原研究室出身



優秀賞

黒須 卓也

8期生 八代研究室出身



3位

島崎 永基

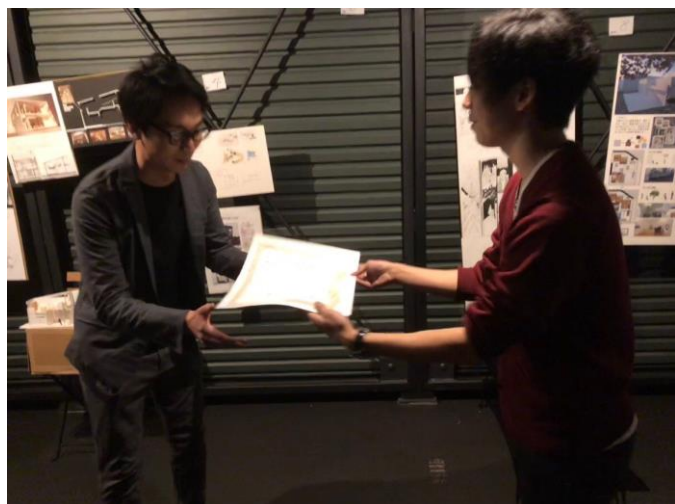
3期生 中村勉研究室出身



4位

桐淵 玲央

14期生 藤原研究室出身



「結果－Result－」

①	●	●	●	●	●			
②	●	●	●					
③								
④								
⑤	●	●	●	●	●			
⑥	●	●						
⑦								
⑧	●	●	●	●	●	●	●	
⑨	●	●	●	●	●			
⑩	●	●						
⑪	●	●	●	●	●	●		
⑫	●	●	●	●	●	●	●	●



「結果－Result－」

一つの課題に対して全員で取り掛かり、競技する。当たり前のようなこのコンペの形式の機会が、本学ではカリキュラムの都合上非常に少ない。

コンペにおいての作図技法や表現力の向上には先天的なモノも作用するが、やはり数をこなすのが一番単純明快で手っ取り早い。

卒業設計を控えた四年生のみならず、これから設計力を培う1～3年生に、この貴重な場を設けることは卒業した我らの使命であると考えた。

結果、素晴らしいクオリティの作品が集まり、非常に有意義な時間となった。自分が全力で考えたものが、社会人や他学年にどういう印象を与えるのか、他の人はどのような切り口で攻めているのか、それを本人に直接聞ける空間の提供、設計を志す者にとっては1秒たりとも無駄にできない濃密な時間だったに違いない。



To Be Continued