UNION Foundation For Ergodesign Culture

財団法人ユニオン造形文化財団

第14回ユニオン造形デザイン賞 公募

◎テーマ 超豪邸

テーマ内容
審査員
応募概要

テーマ内容

◎テーマ
超豪邸

テーマ「超豪邸」
超豪邸とは、文字通り、豪邸を超えた建築である。
メディアでとりあげられる豪邸は、
なぜか建築的に興味深いと思えるものが少ない。
建築の豊かさよりも、
土地や所有しているモノの値段がいかに高いか、
あるいは、見かけのゴージャスさや大理石という
記号ばかりが話題になるからだろう。
ITバブルのいわゆる豪邸や億ションも、
まだ建築的にわくわくさせてくれない。
おそらく現実的な欲望を延長したものにとどまっているからだろう。
新興の富豪は独創的な建築に興味がないのではないかと思わせるほどだ。
だから、こうした「豪邸」を突き抜ける建築を提案してほしい。
超豪邸とは、限られた予算のなかで、
建築を組み立てるという合理的な枠組を外すことだから、
本来、住宅の常識をつき破る可能性をもっている。
コストを度外視したとき、世界は変わるはずだ。
桂離宮や落水荘が建築史に残っているのは、
それらが超豪邸だったからではないか。
もちろん、超豪邸とは、異常な大きさを意味するかもしれないし、
住人のイメージや空間のプログラムを根本からくつがえすことかもしれない。
アクロバティックな狭小住宅とは対極にあるもの。
いや、小さい超豪邸というものも存在しうるかもしれない。
チョーゴーテイ。
架空のマテリアルを想像させる超合金のような響きをもつ言葉。
超豪邸という視点からインスピレーションを得て、
創造的かつ発見的な建築を考えてみてください。
五十嵐 太郎(建築史・建築 批評家)

材となる新素材の研究に着手、リサイクル原料の配合構成や耐水性、硬度などを3年かけて開発した。

新素材の吸水厚さ膨張率はラワン合板JAS2類並みの数値を実現し、新床材は同社高級品と同等の表面対へこみ・対キャスター性を確保。

サイズは幅303ミリ、長さ1818ミリ、厚さ12ミリ。3枚入りの価格はビーチタイプが1万0185円(税込み)、オークタイプが9975円(同)。1年後の販売目標は毎月約1億7000万円。

今後、大手ハウスメーカーや工務店への受注活動を進め、2010年には約240万～320万平方㍍にまで販売を拡大するとともに、新素材を用いた階段材料の開発を進める方針だ。

大賞に田村氏（芝浦工大院）

ユニオン造形デザイン賞

ユニオン造形文化財団（立野純三理事長）は27日、東京都中央区のユニオン東京ショールームで、第14回ユニオン造形デザイン賞の表彰式を開いた。同賞は30歳以下の若手デザイナーを対象にしたアイデアコンペで、今回のテーマは「超豪邸」。126点の応募作品の中から、大賞に芝浦工業大学大学院の田村翔氏の「装う家」、優秀賞に千葉大学大学院の澤谷徳幸氏の「みえる光の路」が選ばれた。そのほか入選に3点、佳作に6点が選出された。表彰式で、各受賞者に立野理事長から賞状と副賞が手渡された＝写真。

大賞の「装う家」は、訪問者の立場で、絵画のギャラリー、大広間、庭園、プールなどがある住宅として設計。住宅本来の機能がないのに、見栄から必死に豪邸を装う暮らしを皮肉的に表現した。

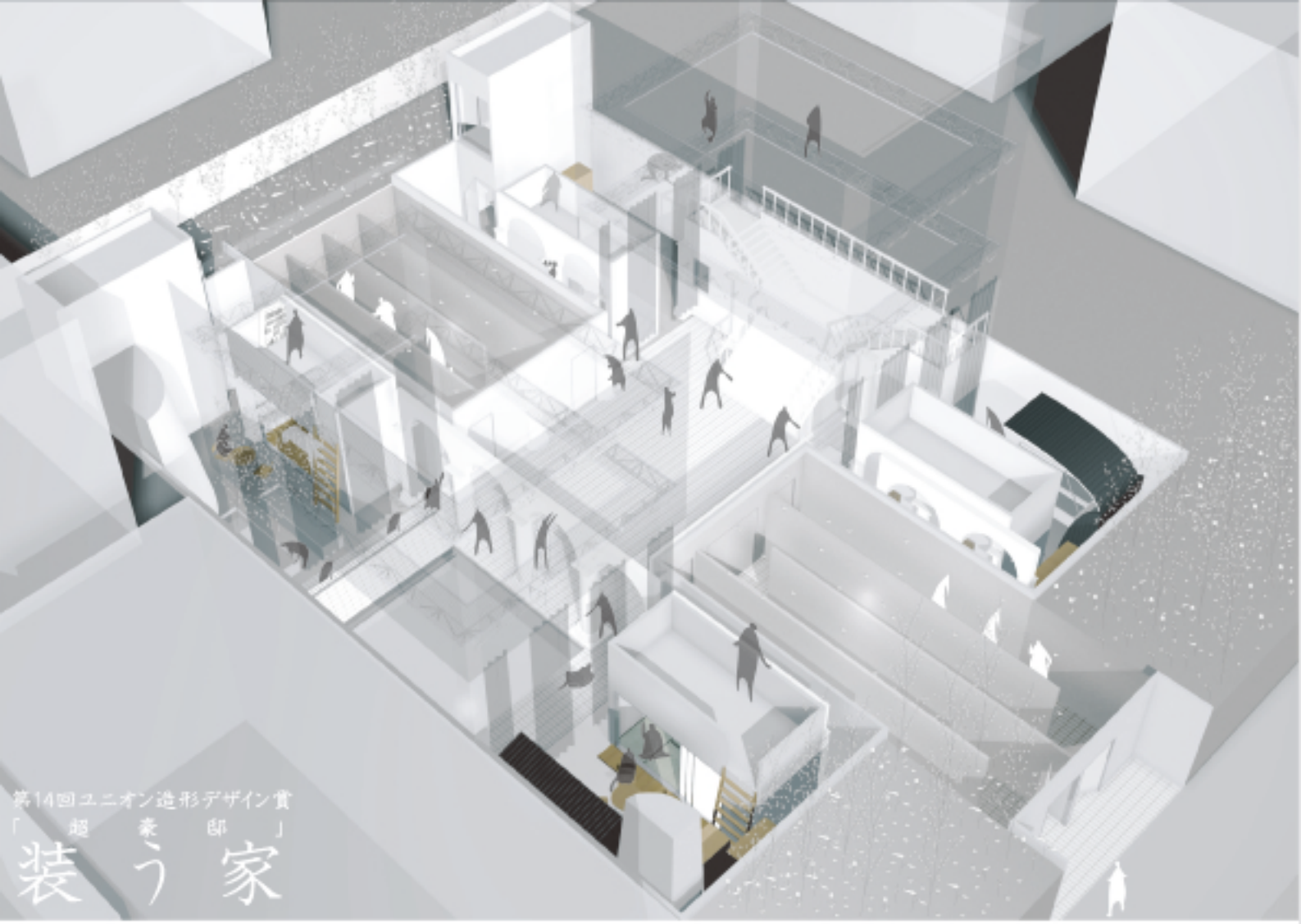
優秀賞の「みえる光の路」は、東京都心の家から、富士山が見えるようにするために、視線上の建築物を排除することを提案。住宅そのものに豪邸としての具体的な形や装飾はなく、富士山に向かう一筋の光の路だけが存在している。

審査委員の五十嵐太郎東北大学准教授は「メディアで取り上げられる豪邸は、土地や所有物の値段が高いとか、見かけのゴージャスさが話題で、建築的には興味深いものが少ない。コンペでは、リアリティーに縛られない豪邸を突き抜ける建築の提案を求めたかった」とテーマ設定の理由を説明。大賞については「わかりやすい派手さがないため、初見では決まらなかったが、20点以下に絞り込んだあたりから、その個性と密度が際立ってきた」と講評した。

入選、佳作の受賞者は次の通り。敬称略。

【入選】皆川拓（千葉大学大学院）、幸村雄太（芝浦工業大学大学院）、久保秀朗（東京大学大学院）

【佳作】草ヶ谷友則（フリー）、木原圭崇（今村雅樹アーキテクツ）、守行良晃（京都工芸繊維大学大学院）、斎藤隆太郎（東京理科大学大学院）、大平貴臣（大平貴臣建築設計事務所）、川上赳（東北大学大学院）。



第14回ユニオン造形デザイン賞

「超豪邸」

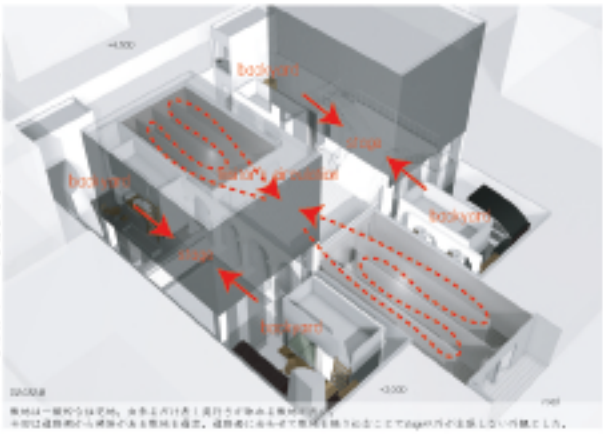
装う家

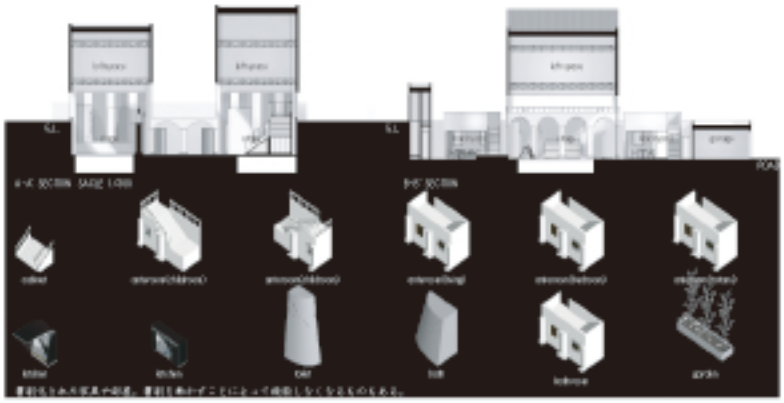
この住宅は「豪華さ」のある住宅ではなく、主人の経験に対する「装い」を空間にしたものである。

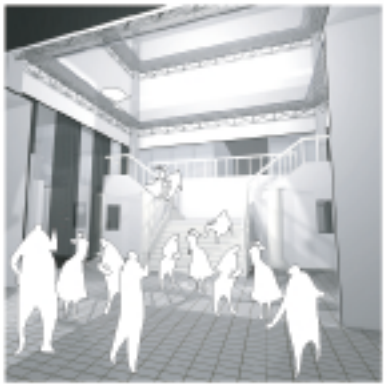
敷地は生垣をもつ一般的な住宅地のなかの狭い。この住宅は狭く長い廊下と、二つの機会があるだけだ。時間軸のもとのも像なものの合さしない。

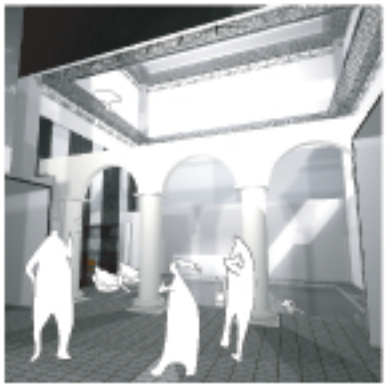
ただ少し豪華と言っているのは、経験値の立場で設計されていることである。つまり、経験値＝豪華を「装う家」なのである。この家には装置を呼ばれるものは一つしかない。もともと住宅としてあったものを模倣することで無駄に装置がある。そのように、特にその装置は、絵画のギャラリーであり、大広間であり、舞踏であり、ゴールサイドの一室である。

主人たちはたとえ、かつて住宅としてあったものの模倣にならなくなっても必死に「装う」のである。それは「装い」を使ったときに豪邸ではなくなるからだ。私が作りたかったのは、そんな主人の「現実」であり、それに押しつぶされそうな「生活」である。

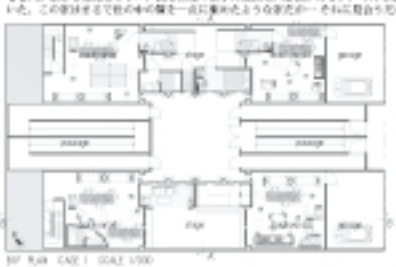








屋敷いわられた私服は主人に絡ちされながら導く思い廊下を進んでいく。廊下をのぼると絵画ギャラリーがある。主人が思年かけて集めた絵画が飾ってあるらしい。絵画の中の人物はまるで動きをするかのようなを表情を浮びており、私は観賞を楽しめた。ギャラリーを出てまた廊下を進んでいくとある広間にでる。ここはまるで舞踏会を催す主人が集まる社交場のようだ。鏡を多用の構造に立派な大理石があるが、今にも倒れそうな印象を感じ取れた。また廊下を進んでいく、どうやら部屋間を廊下によって繋がれているようだ。もの珍しさにあたりを観察する私達の視線に主人は落ち着かないようだ。舞踏・ブールーム・と設ていただいたあたりでおの場所に戻ってきた。この家はまるで世の中の縮を一点に集めたような家だが一、それに見合うだけのものでなくなる感じがする感じがない。



BIF PLAN CASE 1 SCALE 1/300

CASE 2

CASE 3

CASE 4