

田根にレストランをつくる。



□「設計行為」をひらく

本プロジェクトは、一般的な建築家のフィーモデル（設計契約をし、設計料をもらう）に根拠づけられた設計とは違う設計行為の在り方を探求する。

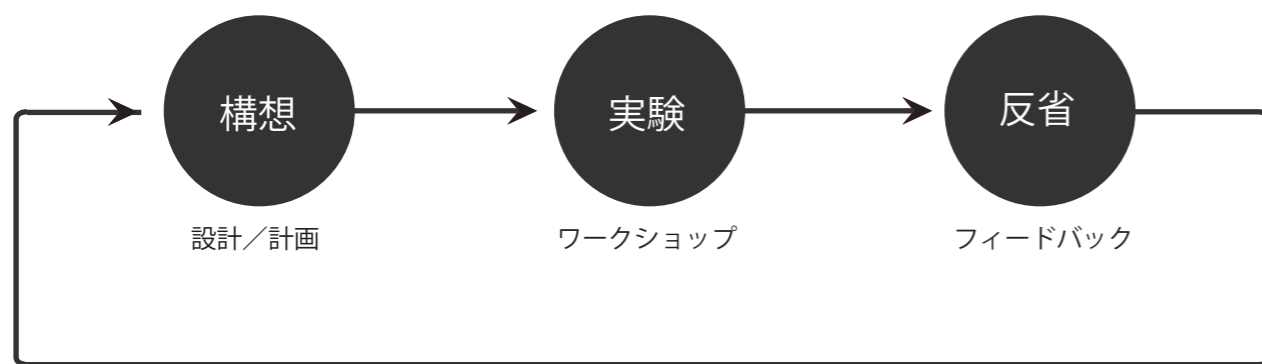
ある特定の地域に関わりながら「設計行為」を実現していく方法を模索する。地域空間の構成員と共に設計プロセスを共有しながら、地域に対して建築的事件（建築による地域への刺激）を起こすことを目的とする。このような設計行為は三つの「ない」状況の上に成立する。

- ・ 誰にも頼まれていない
- ・ なにも決まっていない
- ・ 資金がない

□「参加」を問い直す

「参加型」が近年の建築設計において、トップダウン型／作家主義的設計の反省として取り入れられるようになってきたが、地域構成員が必ずしも強力的なわけではない。参加してもらうという状況を作ることは難しく、時間がかかることであり、参加してもらったからといっていいものが出来るわけではなく、むしろ凡庸的なものがアウトプットされる危険性が高まる。本プロジェクトでは、コミュニティと共に設計していく方法として、「参加型」ではない方法を模索した。

構想、実験、反省を現場で繰り返し、有効的なフィードバックループを作り出すことを意識した。



また、有効的なフィードバックを得るために三つの手法を考えた。

- ・ ゲリラ : 現場で唐突にイベントや企画を行うこと→ゲリラレストラン
- ・ プロット : 実際の中で、スタディしたり、建築的実験を行うこと→可変建具レストラン
- ・ シナリオ : 一歩先、二歩先の地域のビジョンや構想を示す→田根のレストラン構想

00. 構想

01. 打ち合わせ

02. 建具スタディー

03. ゲリラレストラン

04. 招待レストラン

05. ?



建具スタディー



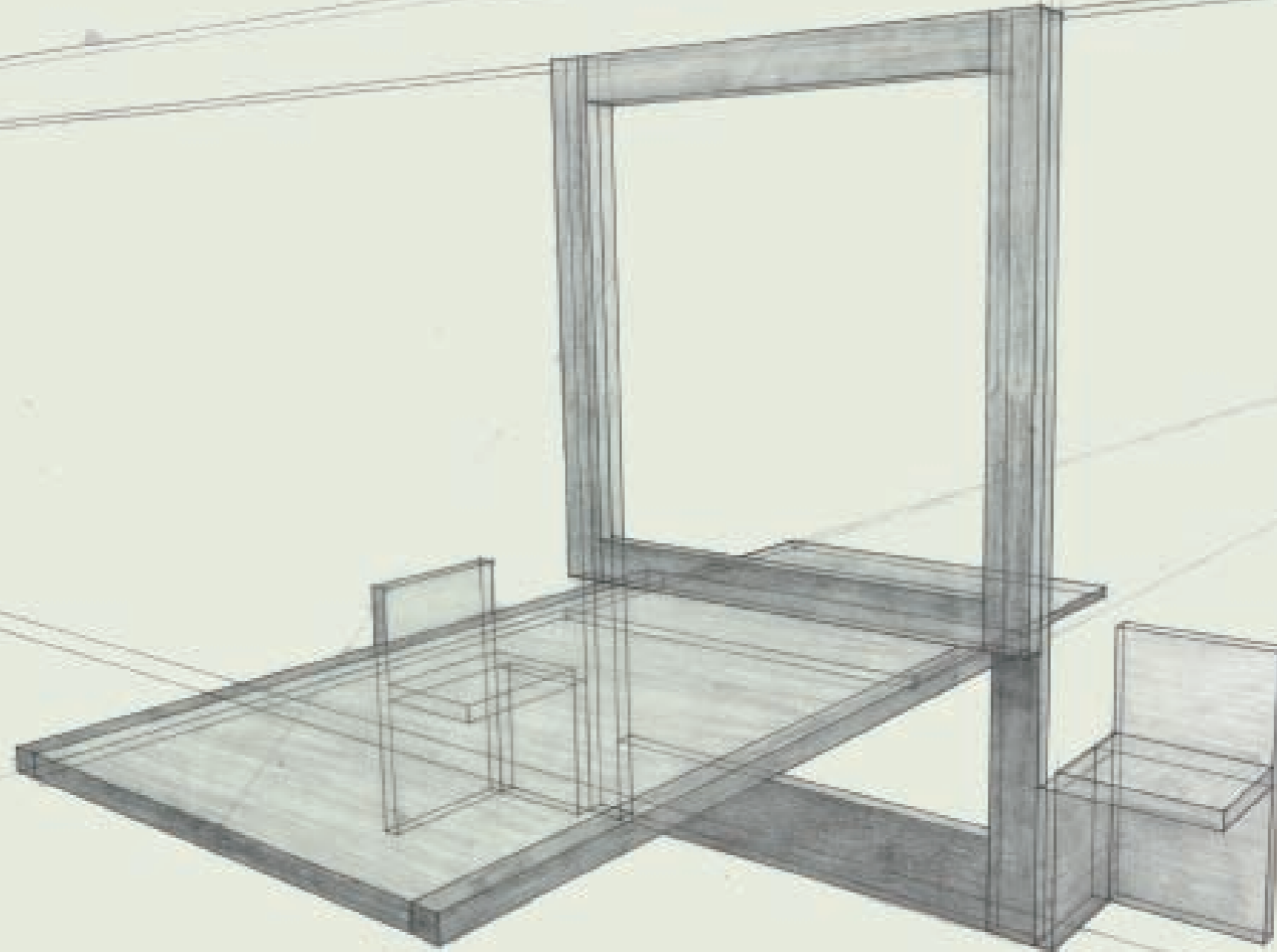
ゲリラレストラン開催「トラットリア ムラジ」

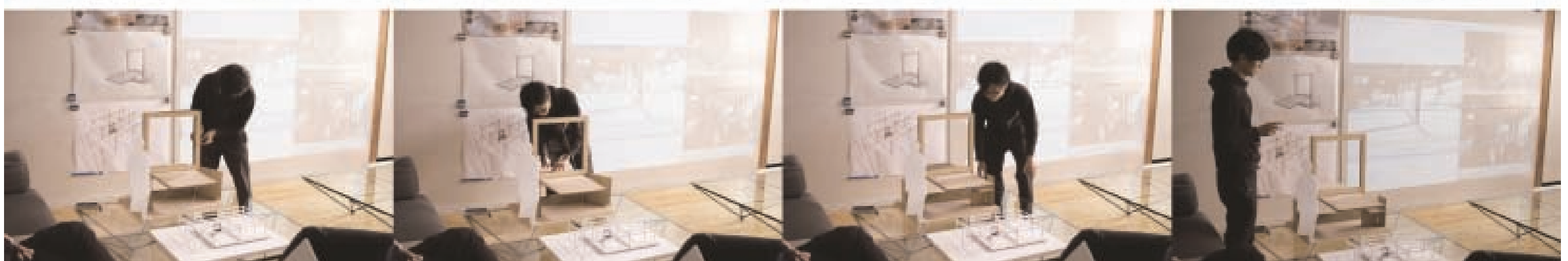
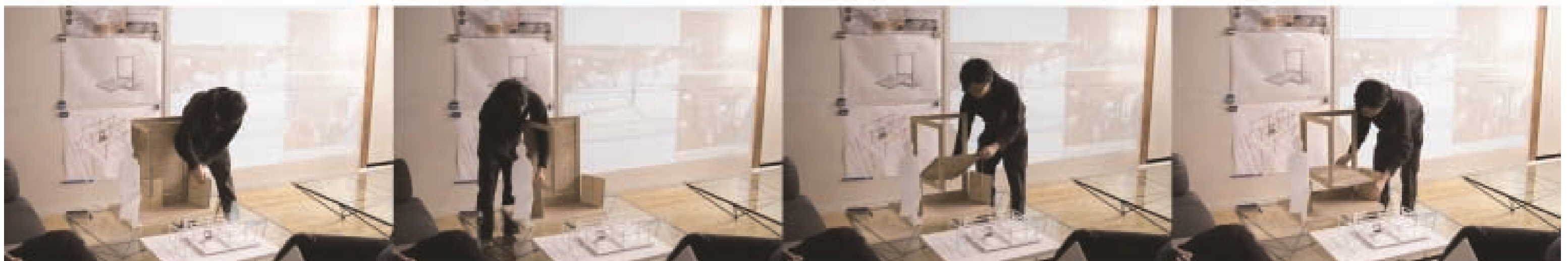
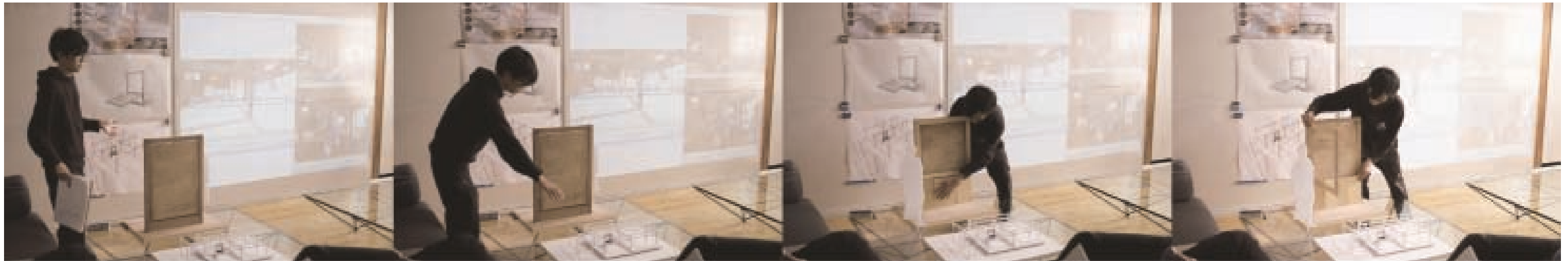
可変建具の提案

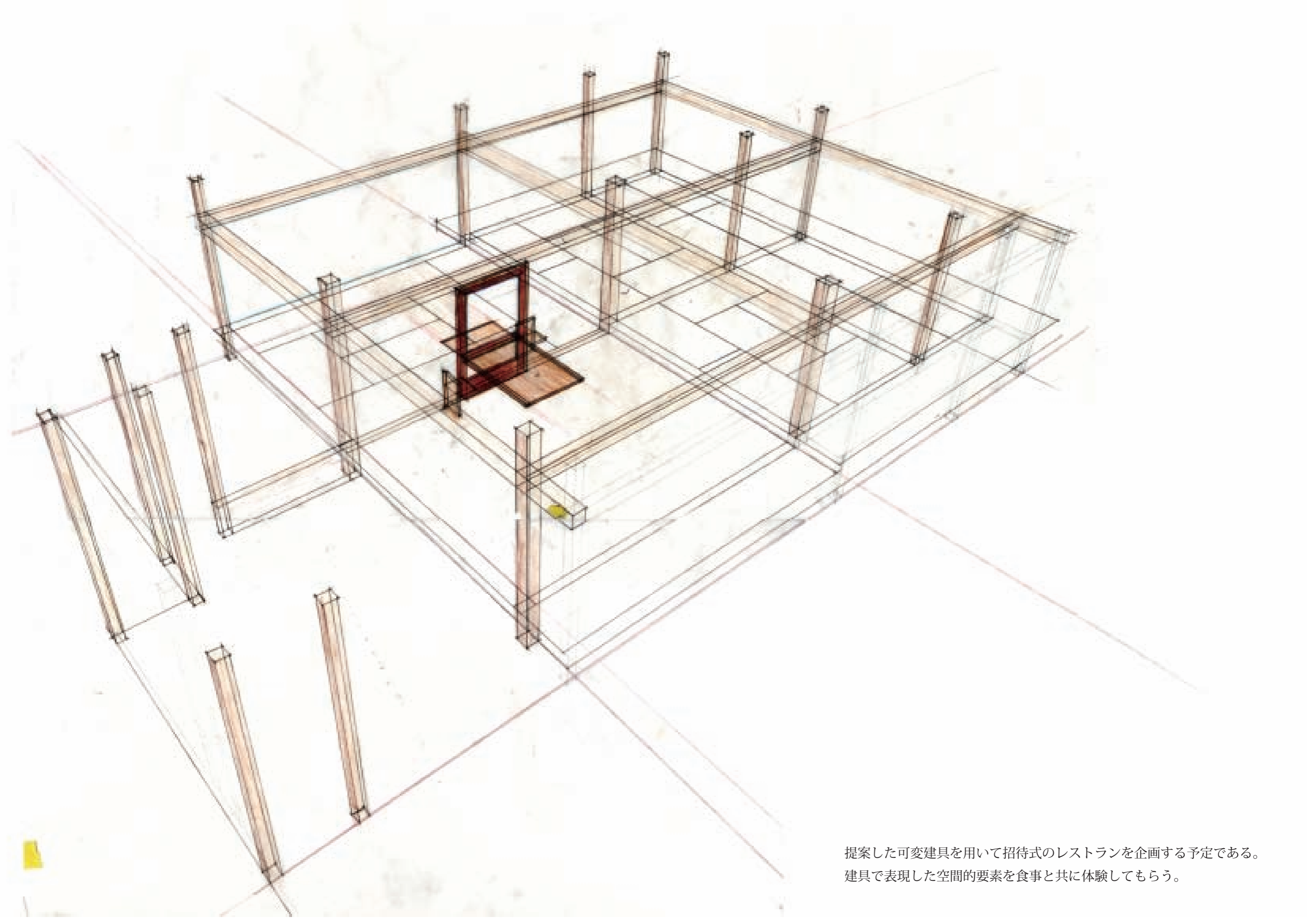
民家の形式性（柱梁構造、田の字型平面）

民家の可変性（建具、平面計画）

南北軸／風景







提案した可変建具を用いて招待式のレストランを企画する予定である。
建具で表現した空間的要素を食事と共に体験してもらおう。

ゴールは田根にレストランを実現すること。

活動を続けたいと考えている。