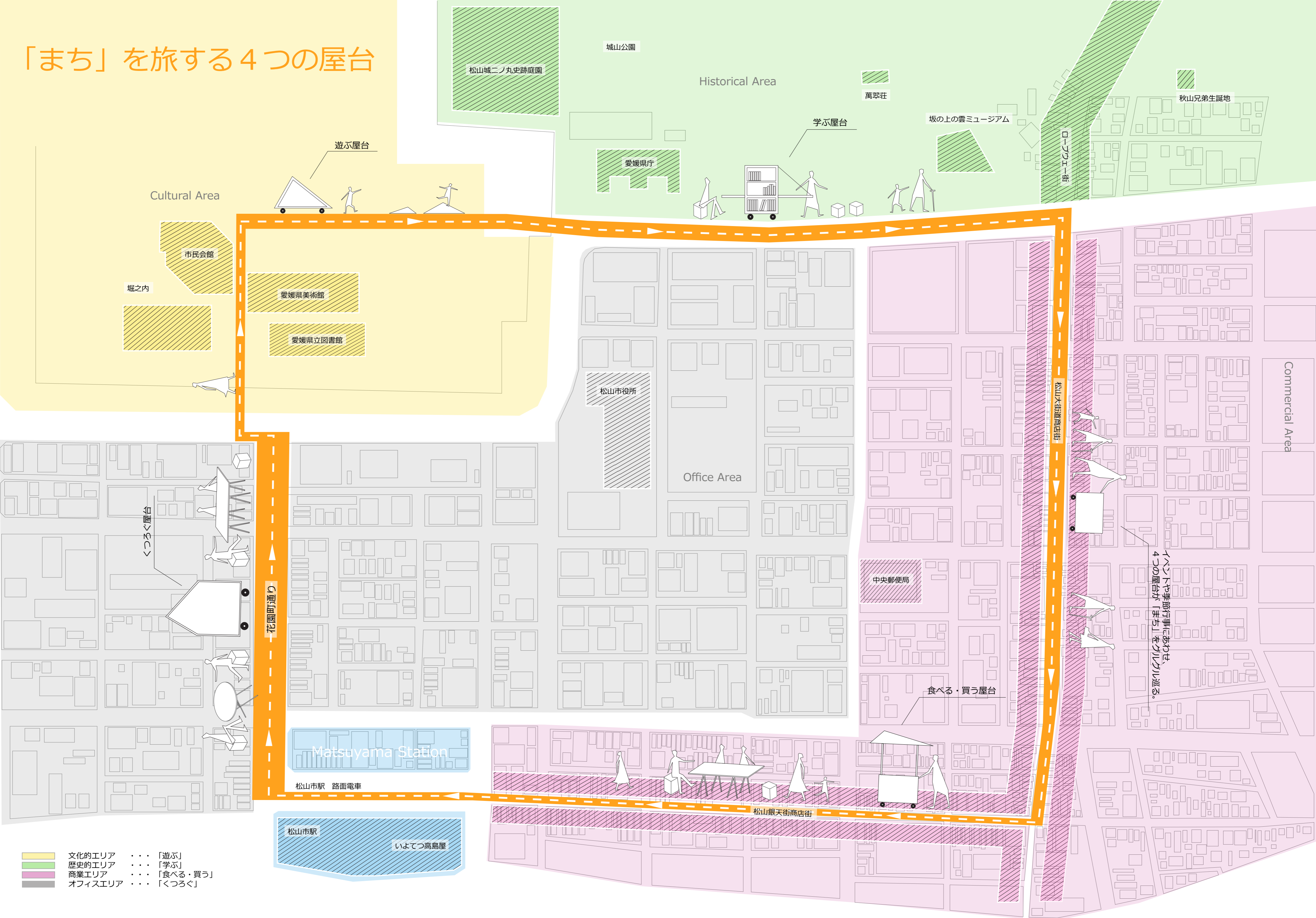


「まち」を旅する4つの屋台



- 文化的エリア . . . 「遊ぶ」
- 歴史的エリア . . . 「学ぶ」
- 商業エリア . . . 「食べる・買う」
- オフィスエリア . . . 「くつろぐ」

背景：賑わいを失う「まち」

僕たちは、松山の繁華街エリアを「まち」と呼ぶ。小さい頃、祖父母に連れられ「まち」の玩具屋でプレゼントを買ってもらった。はじめて浴衣姿で大街道・銀天街を歩いた土曜夜市。「まち」はいつも憧れの場所。思い出の詰まった「まち」は、商業施設・公共施設の郊外立地などにより賑わいを失いつつある。高齢者増加の理由も加わり、空き店舗をよく見かけるようになった。人が少なくなった風景。それでもなぜか、「まち」には楽しい事がたくさんあるんだと信じて止まない。

地域：「まち」を繋ぐ大きな輪

「まち」を俯瞰すると、おおまかに4つのエリアから構成されていることがわかる。

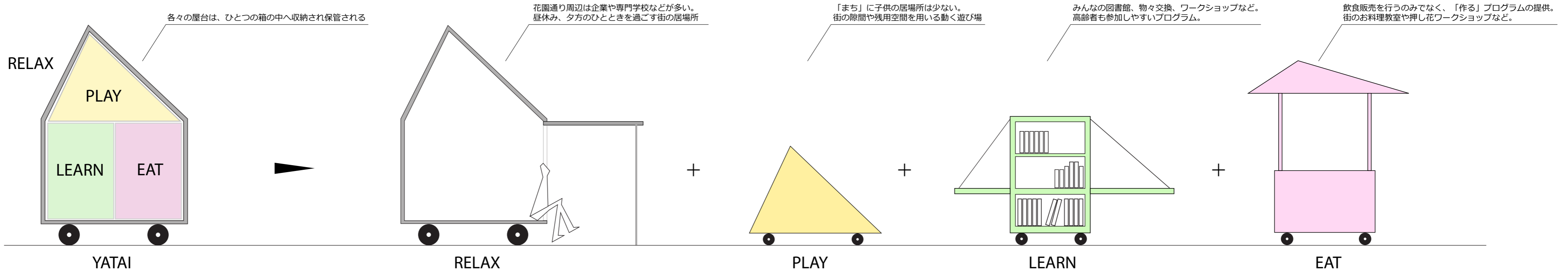
1. 愛媛県美術館や市民会館のある、文化的エリア（黄色）
2. 松山城やロープウェー街のある歴史的エリア（緑色）
3. 大街道・銀天街周辺の商業エリア（赤色）
4. 松山市役所や金融機関のあるオフィスエリア（灰色）

それぞれのエリアを繋いでいくと、大きな輪で「まち」を巡れることに気付く。

提案：「まち」を旅する4つの屋台

各々のエリアに基づくプログラムを持った4つの屋台が「まち」を巡り、旅をする。花園通りを拠点に、イベントや季節行事に伴いそれぞれの屋台を移動させることで、歩行ルート・イベントネットワークを形成、関連するアクティビティを誘発し、賑わいのある「まち」に少し近づけるのではないかと。

例：俳句甲子園→大街道に「学ぶ」屋台
土曜夜市→銀天街に「遊ぶ」屋台
松山まつり→堀之内に「食べる」屋台を移動させる



文化的エリアを「遊ぶ」、歴史的エリアを「学ぶ」、商業エリアを「食べる・買う」、オフィスエリアを「くつろぐ」と翻訳し、それぞれを4つの小さな移動する建築へ割り当てる。各々が異なるプログラムをもつことで単一の機能を満たすのみでなく、「まち」の一部としての屋台のあり方を提案できるのではないだろうか。また、移動の利便性を考慮し、それぞれの屋台はひとつの箱の中(1800mm x 1200mm)へ納まるよう設計デザインする。

過去に制作したプロジェクトの参考事例



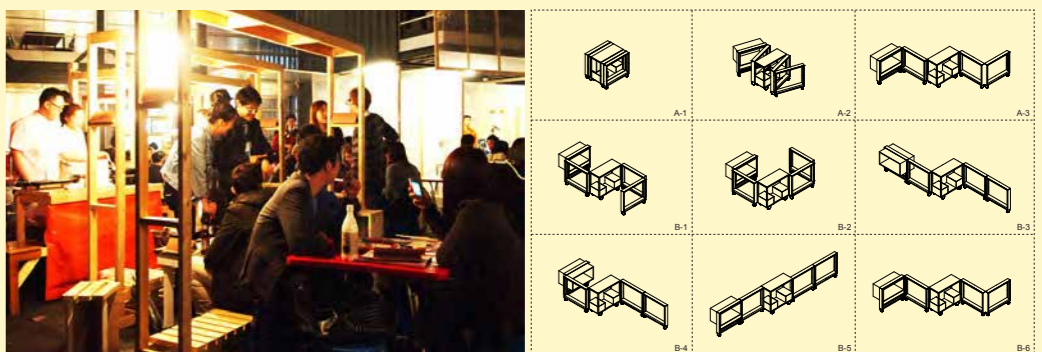
RELAX
Project small city
Exhibit 6th International Art Prize Arte Laguna, ベネチア
神戸ビエンナーレ2011・アート in コンテナ国際コンペ
Concntruction 自主施工
定期的に配置された高さの異なる天井と床をもつパビリオン。自分の居場所を見つけ座ったり、お喋りをしたり。子供たちの遊び場としても利用できる。



PLAY
Project カタカナヤタイ
Exhibit World Script Symposia 2014・世宗文化会館・ソウル
Concntruction 自主施工
組み立て式のスーツケースサイズ屋台。国内外へ移動する際の利便性を考慮し、最小限の寸法に収まるよう設計。カタカナの歴史や成り立ちをゲーム感覚で学べる。



LEARN
Project 自由が丘パビリオン
Exhibit 自由が丘緑道・慶応大学ダルコ・ラドビッチ研究室共同
Concntruction 自主施工+学生ワークショップ
棚・椅子・黒板ボードが供えられた移動式パビリオン。地域の人が物々交換や情報交換を行う、みんなの居場所として制作した実験的プロジェクト。



EAT
Project Pojanmacha Project
Exhibit 継続的に韓国の様々な場所でイベントを行っている
Concntruction 自主施工+学生ワークショップ
屏風のようにパタパタと開閉する構造の移動式建築。食の提供のみでなく映像上映、展示販売などにも活用。都市の様々な場所へ設置できるよう変形可能なデザイン。