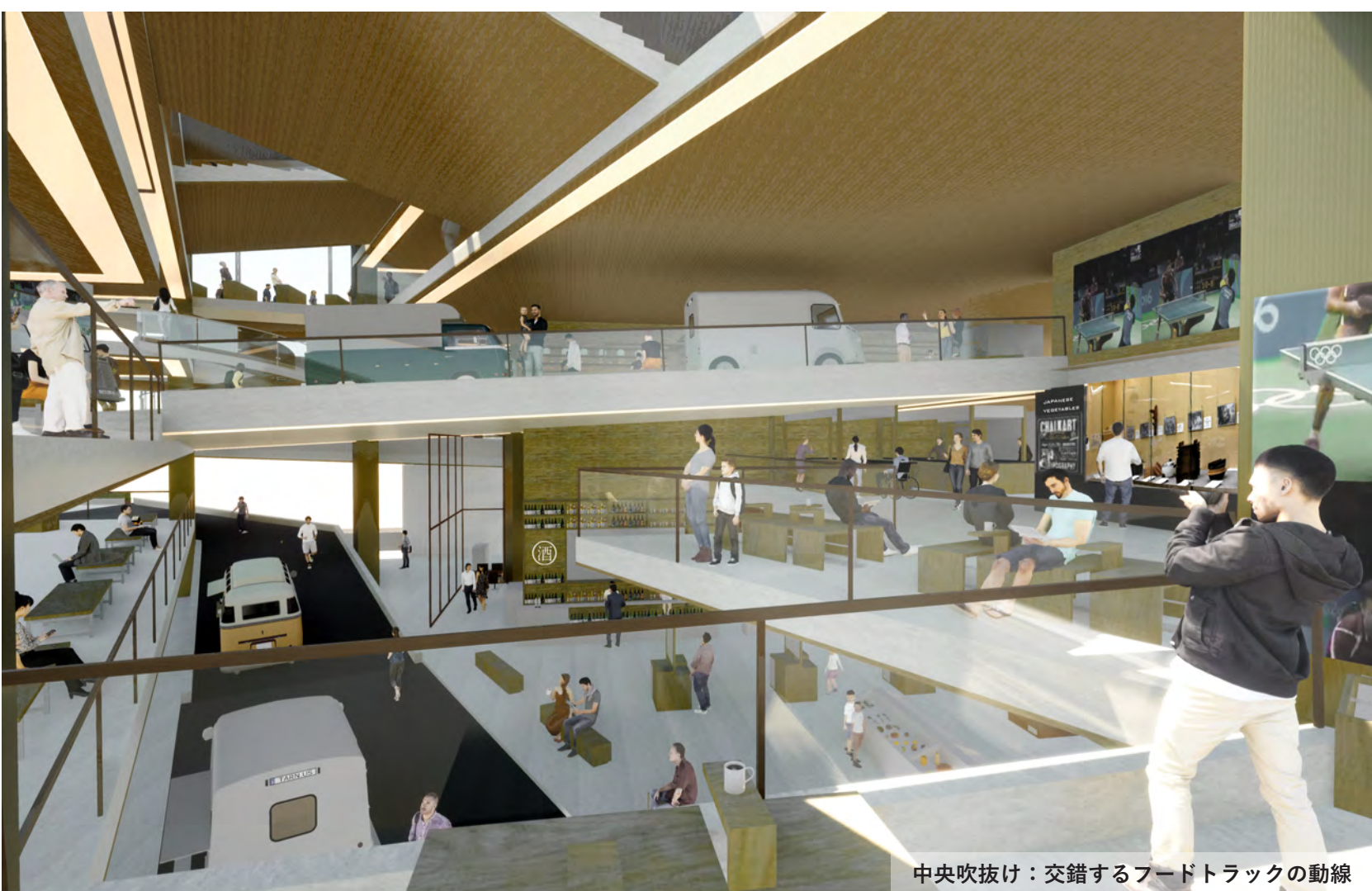


FOOD SPIRAL

—食文化の発信と創造—



中央吹抜け：交錯するフードトラックの動線



5・6階レストラン：スパイラルの終着点



オリンピック時 昼間：多くのフードトラックが集まり、モニターで大会を鑑賞しながら食事が出来る。また、対面するふさと市とフードトラックのコラボ商品も味わえる。

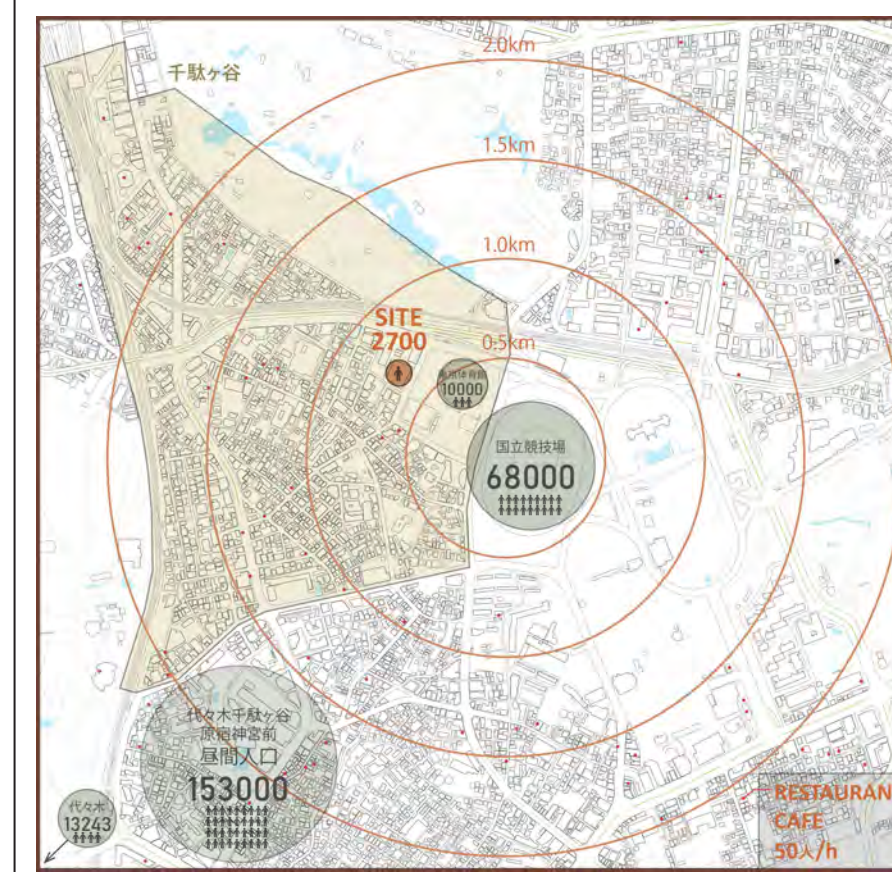


オリンピック時 夜：飲み屋を中心としたフードトラックに変わり、簡易テーブルによって長く食事が楽しめる。Web サイトで店舗と位置を検索し、トラック停留所の番号と照らし合わせることで目当ての店舗へたどり着く。



オリンピック後：フードトラック数が減り、空いたスペースでは千駄ヶ谷のスポーツマンによる様々なアクティビティが行われる。ふさと市では販売以外に地方特産物を使った料理がモニターで紹介され、訪れた人々の料理意欲をそそる。

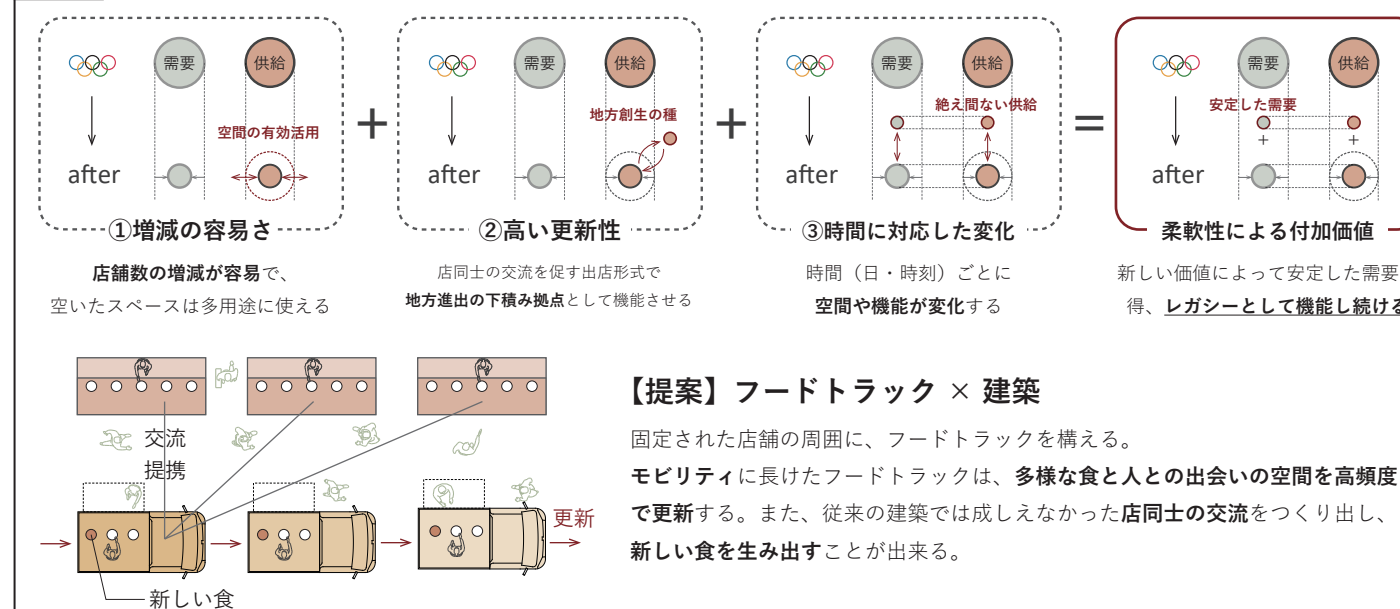
01 食文化の発信・創造のためのレガシー



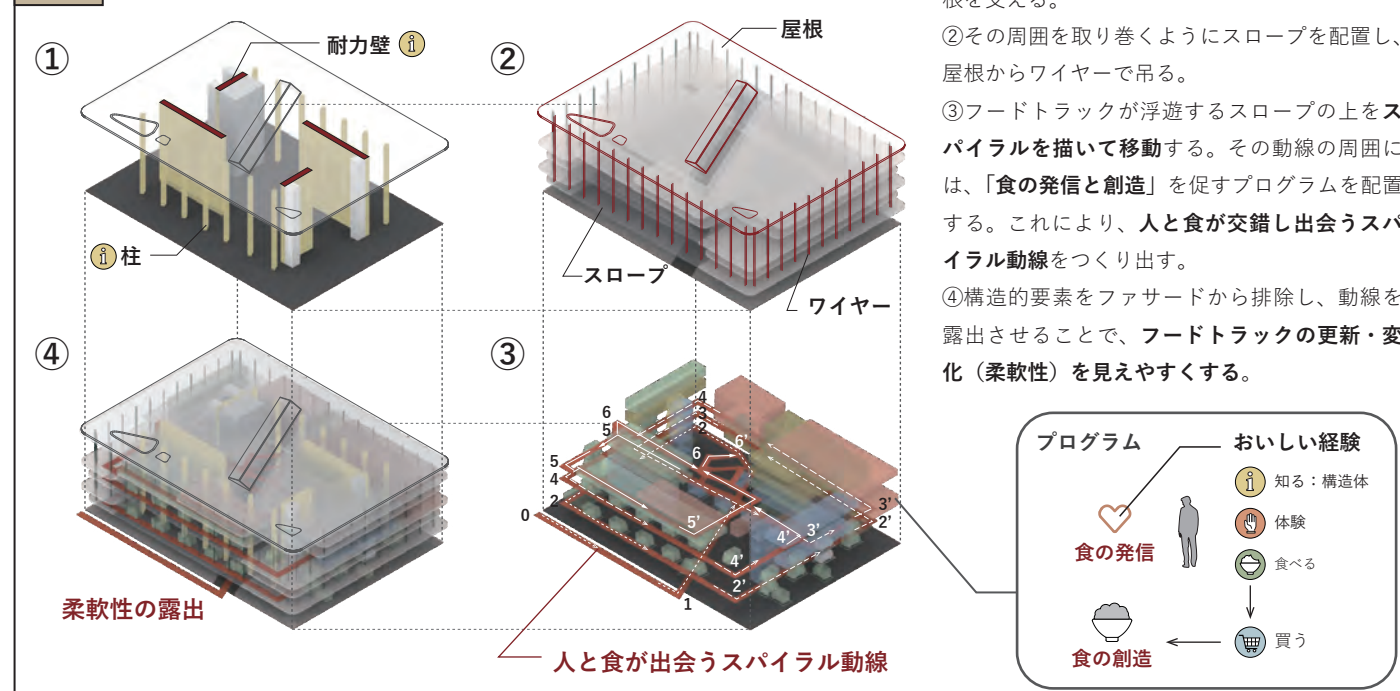
東京オリンピック 2020 時には、開催スタジアム付近で食事がとれなくなる**ランチ難民**をはじめとする「**食難民**」が多く発生することが予測されている。それに対応する施設を設計する。しかし、この一時的な需要の高まりを満たす為の建築は、オリンピック後の需要減少に耐えられず、食のレガシーとなってしまう。そこで、需要の増減に柔軟に対応し、即自的な「食事」だけでなく、後世に残る「**食文化の発信・創造**」のための建築を提案する。具体的には、スポーツマンに注目されている健康的な日本食の**知識提供**や、「食」を通じた全国各地の**ふるさと**の紹介等の新たな価値を加え、かつ、オリンピック後の供給過多となった**店舗の地方進出を推進**する機能を持たせる。これによって、長期的なマーケットになる**オリンピックレガシー**をつくり出す。

- 食需要：食難民（最大収容人数）
- 食供給：1h 当たりの対応人数

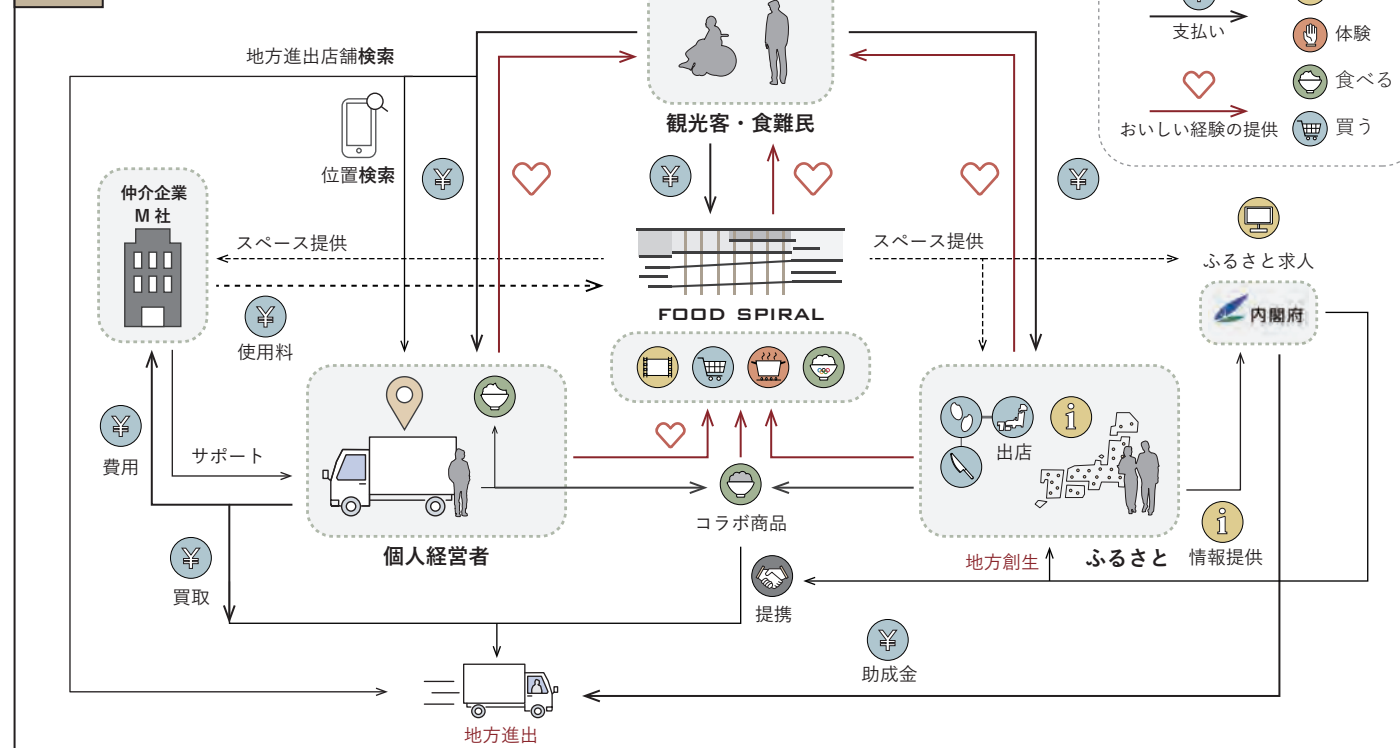
02 レガシーのための3つの柔軟性



03 フードトラック × 建築

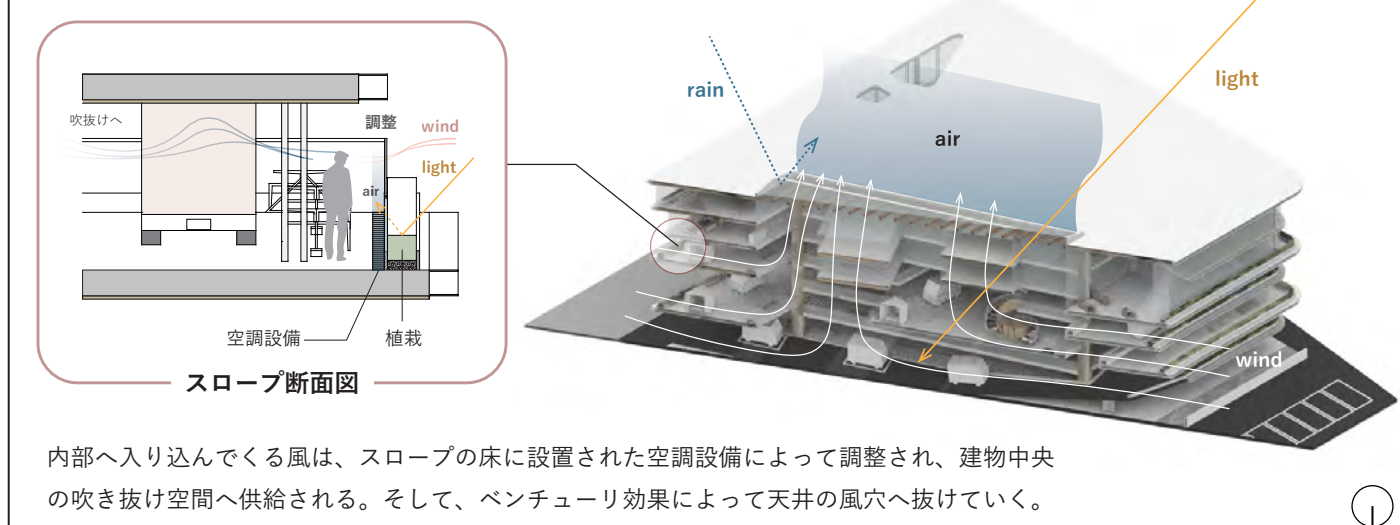


04 収益循環

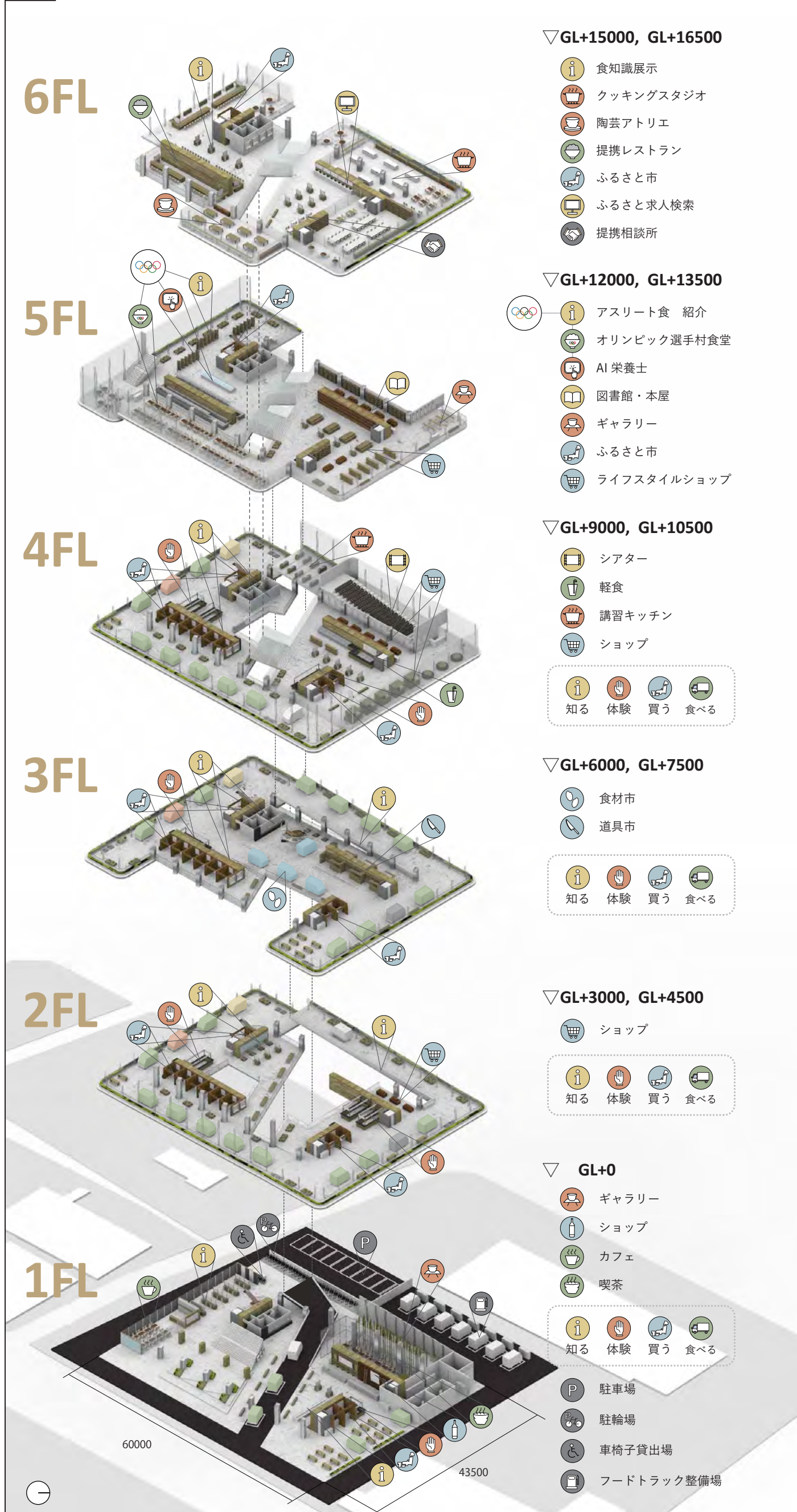


4階：スロープの高差を活かしたシアターと講習キッチン

05 環境



06 人と食の多様な出会い



中央スロープ：最も視線が集まるスロープには食材市や道具市が立ち並び、食の創造意欲を生み出す。