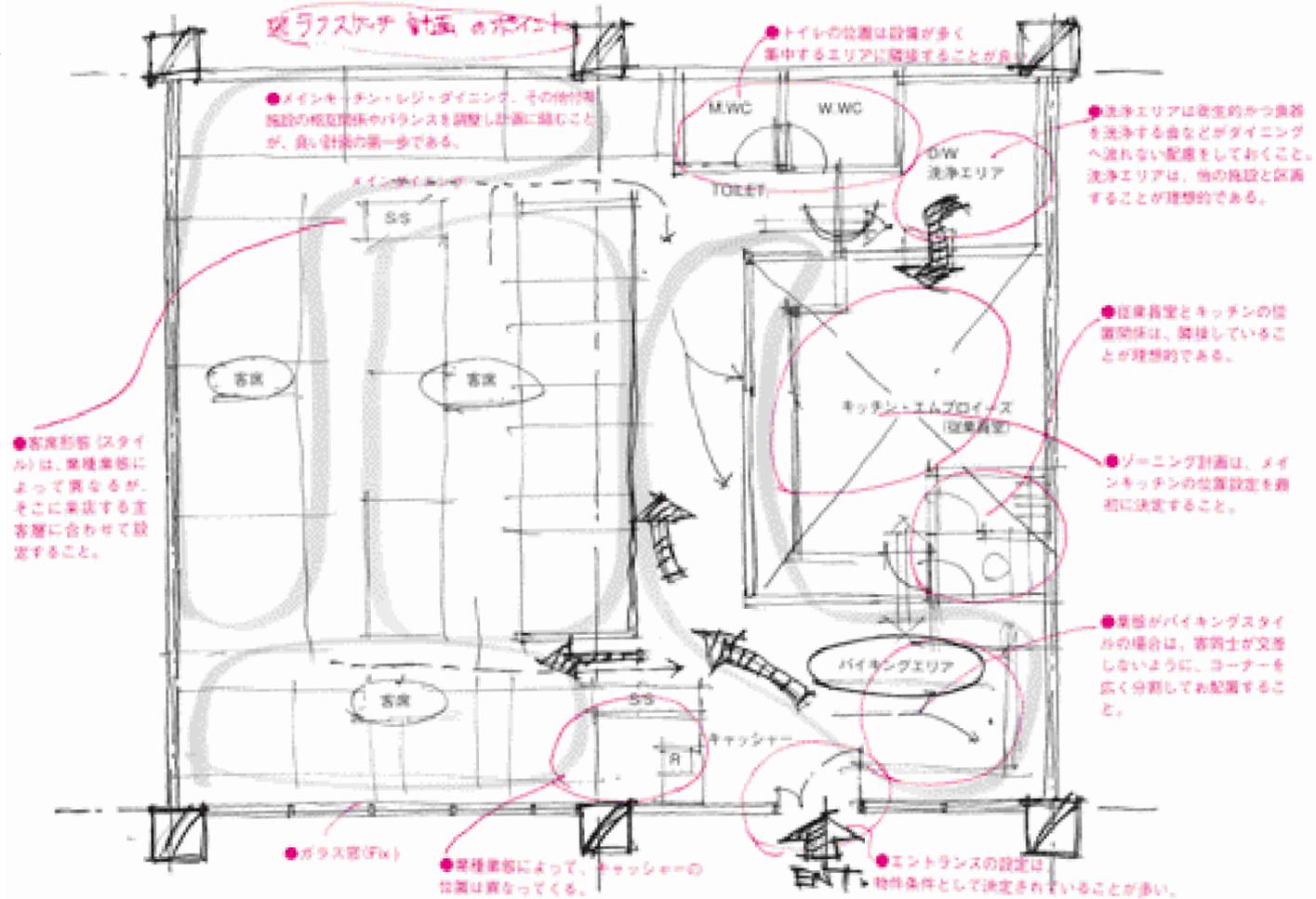


図1-4 ラフスケッチ第1案



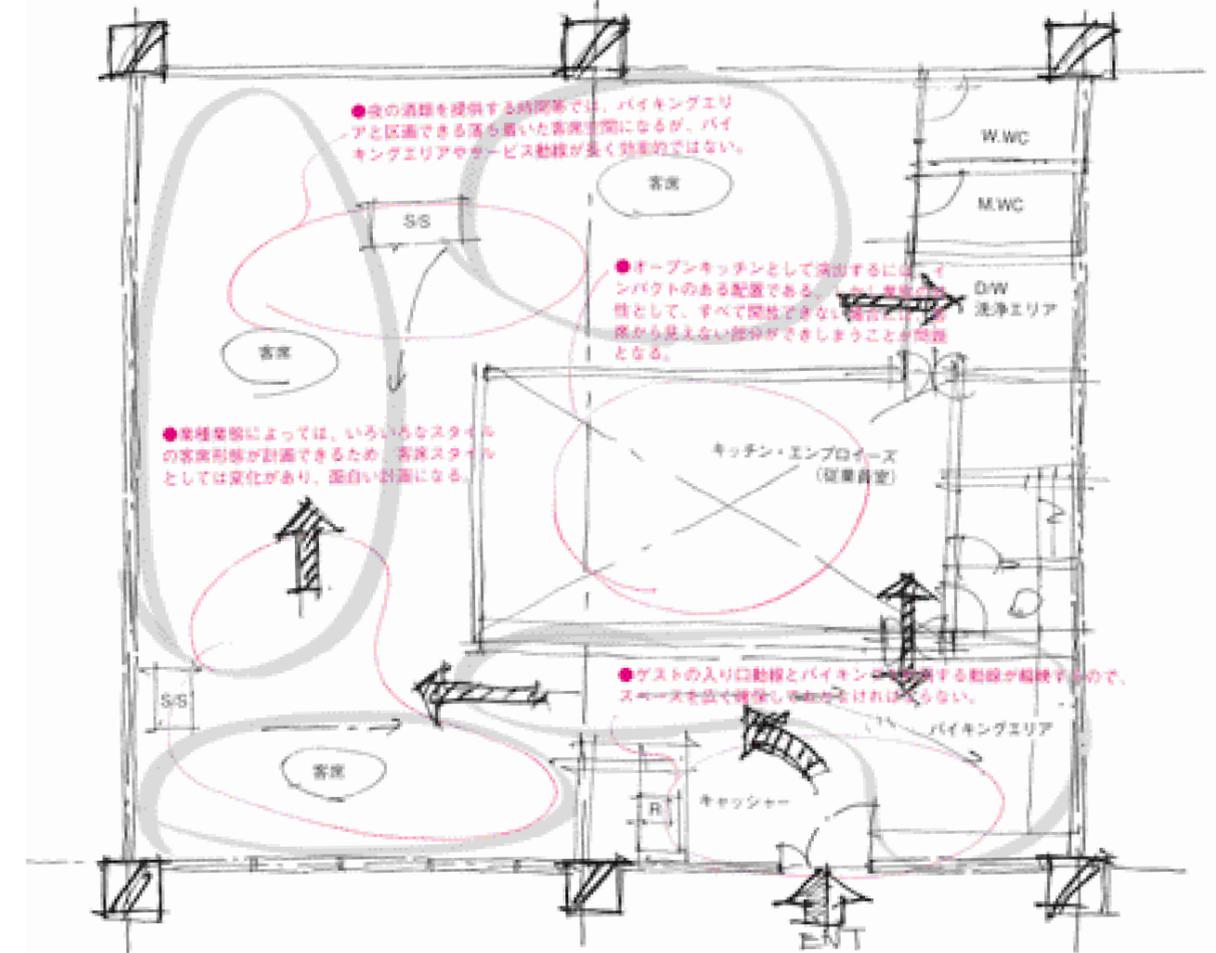
- ④ キッチンからバイキングエリアに並べられた料理がチェックできるようになっているか。温かい料理の補充がすぐできる位置になっているか。
- ⑤ スタッフ動線としてゲストへのサービスやパッシング(下膳)する場合の具体的なオペレーションの確認をしておくこと。
- ⑥ 夜の営業のスタイルはバイキングスタイルを取りながら酒類の注文についてはどのような仕組みをとるのか。ドリンク類のサービスエリアはどの位置が適切であるのか。
- ⑦ スタッフの店への入店に際する動きはどのようになるのか。ユニフォームに着替えて店のどのポジションに配置するのかなど、その他店づくりに関するすべての関わりを十分に確認し、ラフスケッチ計画のシミュレーションの一つがやっと完成される。

図1-5のラフスケッチ計画は、2案目として提案したものであり、キッチンスペースを右側のほぼ店全体の中央に配置した計画である。

この計画の各施設との関係や配置についてもキッチン、客席、トイレなど各関係が効率的に機能できるように計画しているものの、客席を三つのエリアに分割することにより、奥の客席からのゲストのバイキング利用の動線が遠いことやキッチンエリアから奥の客席を見渡すことができないという問題がある。

夜の営業にあたっては、奥の客席はむしろ区画された落ち着いた雰囲気演出デザインをできるなど、デザインや区画としては楽しい空間になるものの、機能を配慮した場合には、効率的ではないという点である。

図1-5 ラフスケッチ第2案



またキッチンエリアを中央に配置することによってバイキングエリアのラインを入り口周辺で完結しなければ、サービス動線スペースが広くなることや奥の客席からの動線も長くなるなど、図1-4のラフスケッチ計画と比較すると、図1-5のラフスケッチ計画が理想的な配置計画になることが理解できるだろう。

つまり実際の設計に臨む手順としては、ただ単に図面にハメ絵をするように、各施設機能を配置するのではなく、飲食店のコンセプトに合わせた理想的な計画ができるように、種々な角度からチェックすることが大切なことを忘れてはならない。計画店のコンセプトや物件条件を考慮して最終的に図面化したものが図1-6の図面である。ラフスケッチ計画の良し悪しを決定するための①から⑦までのチェックポイントをすべて

クリアし、プレゼンテーションされた図である。つまり図面完成までに種々な要素を具体的に十分に検討した図面でない限り、理想的な飲食店の図面にはならない。図面上では種々な計画ができるが、その図面が現実の店として完成した際に、飲食店としての力を発揮できるか否かのデザイナーが担っていることを肝に銘じておくことが大切であろう。すべての飲食店には「それぞれのコンセプトに適合したストーリーがある」ということを忘れてはならない。