

久屋四次元化構想

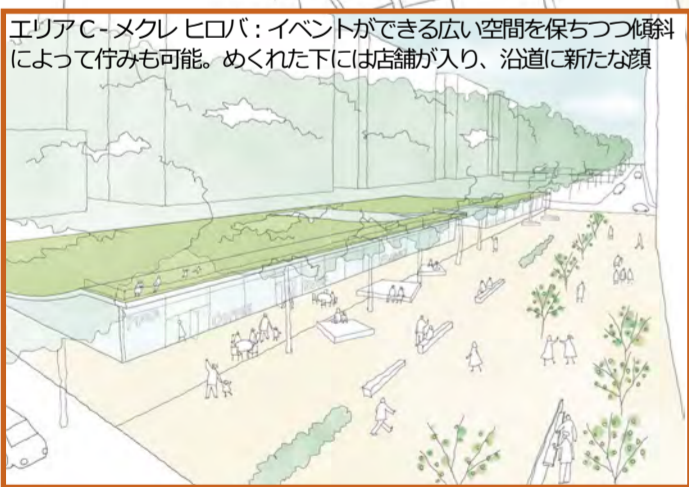
■現状・課題

日常から孤立した島

- さまざまなイベントを開催するエリア→イベント時はにぎわいが日常は閑散
- 北エリア「Hisaya odor Park」:
商業と一体化しにぎわいを生んでいるが、「裏側」が生まれているのも事実
- 2つの分断:
 - ①平面の分断:
車道による広場と沿道のにぎわいの分断+広幅員による栄のまちの東西分断
 - ②断面の分断:
駐車場など地下利用に伴う隆起による分断
- 再生方針
「新たな創造が生まれるウォーカブルタウンのコア」
→歩きやすい・歩きたくなるまちづくりの必要性



エリアC・ヘコミヒロバ:既存の地形を活かした段々は、イベントの観客席にも、日常の憩えるベンチにもなる



エリアC・メクレヒロバ:イベントができる広い空間を保ちつつ緑料によって佇みも可能。めくれた下には店舗が入り、沿道に新たな顔

■提案

スーパーブロックと地形操作によって“4次元”でつなげる

一次元:線	二次元:平面	三次元:断面	四次元:時間
ウォーカブルな動線と守るべき軸線 車道を減らし、人のための動線を増やしつつも、クスノキ並木は残し南北の軸線は保つ	スーパーブロック 隣接の複数街区を久屋大通りとまとめて一つにし、ヒトや緑の流れが連続し、ビルとビルの間にも入り込んでいく	地形操作 何もなかった空間に対して、地形の起伏によって座り方や向く方向など佇み方のきっかけを提供し、多様な使い方を促す豊かな空間へ	日常/非日常、そして都市更新 イベントと日常という時間による二面性に応えるとともに、沿道のビルの建替え・改修といった未来を見据え、周辺建物のあり方に影響を与えまちを変えていくトリガーとなる

