

駅は繋ぐ

Vol.2
December, 2009

さて、今回は5つの物語。5つの形が生まれました。人モノが往来する駅。駅で生まれる物語とは一体どのようなものでしょうか。また、物語を生む駅とは、どういった駅なのでしょう。

このように、会を重ねるごとにぼんやりとしたイメージが少しずつ形を帯びてゆく楽しさ。また、駅広場という公益的な施設に市民の意見が取り入れられていく楽しさを皆さんもぜひ、この検討会を通じて味わってください。

第1回では駅、駅前広場に求める機能は何であるかを検討しました。その要望をもとに物語を仕立て、空間的なアイデアへと高めていくのが今回の第2回検討会です。さらに最終回である第3回では、構想案として今まで積み重なった想いに、より具体的な形が与えられてゆきます。

魅力あふれる中核市・岡崎の玄関口、名鉄本線東岡崎駅の北口が、市民・行政・企業の力で生まれ変わろうとしています。

人やモノが繋がる。新しい「ドラマ」が生まれる。
何気ない日常で、駅が紡ぐ「物語」とは

広場のイメージを模型で表現する

1

グループワークを終えて

前回のワークショップで出された意見を踏まえ、今回は5つのグループで、それぞれにぎわい広場で大切にしたい“利用物語”をつなげていき、模型を用いたデザインゲームで空間イメージを具体化しました。今回は、今回出された意見をまとめたうえで、千里建築設計事務所より基本構想案を提示し、それに対するご意見を反映させながら、最終案としてまとめていきます。参加者全員の想いのつまった5つの力作が、どのような形に集約されるのか、乞うご期待！です。

1.

ゆったり滞在でき、
広場の顔となる大階段

広場が一望でき、ゆったり座ったり、お茶したり、おしゃべりできる豊かな溜まり空間を持つ大階段。駅と広場を繋ぐシンボルにもなる。

2.

一息つけるオープンカフェ
／会話ははずむ市場

気軽に立ち寄れるオープンカフェでコーヒーを買い、ベンチ代わりの階段でちょっと一息。移動販売の市場では、若者のチャレンジ・ショップや老舗の出張販売などがあり、自然と会話ははずむ。

3.

乙川や岡崎公園を想起させる
自然に安らぎを感じる

広場のシンボルツリーや階段のさりげない低木植栽、つる植物による壁面緑化、水の流れを表すモニュメントなどに、安らぎと四季の移ろいを感じることができる。

4.

普段はオープンテラス、
時に現れるステージ空間

日常的には待ち合わせやお茶を飲める休憩スペース、時には大階段に囲まれた円形劇場として、パフォーマンスが繰り広げられる。

5.

岡崎らしさを映し出す
床画・モニュメント

岡崎城や乙川、矢作川、六所神社、八丁味噌など、駅周辺の地域資源の位置関係や道のつながりを表す床画や岡崎らしさをたたえるモニュメントが訪れた人をまちへ誘う。

6.

広場の様子が見え隠れする
壁面・光を透過させる屋根

プラットホームと広場は、スリットの空いた壁で音を遮ると同時に、景色が見え隠れする演出装置として機能する。階段からステージにかけて、光が差し込み、圧迫感のない屋根がかかっている。

あなたも一緒ににぎわい広場を創っていきませんか？

「にぎわい広場」市民検討会3
構想案を評価しよう！

日 時 平成22年1月24日(日) 9:30～12:00(終了予定)
会 場 明德保育園遊戯室(岡崎市明大寺町3-33)
内 容 にぎわい広場の構想案発表／意見交換
参加方法 直接会場へお越しください。
※駐車場がございません。公共交通機関をご利用ください。

初めての方も
大・歓・迎

主 催 岡崎市都市整備部東岡崎・藤川地区整備課 ☎(0564)23-6452
運営・企画 有限会社 千里建築設計事務所／NPO法人 岡崎まち育てセンター・りた
協 力 NPO法人 岡崎都心再生協議会
編 集 NPO法人 岡崎まち育てセンター・りた

広場のイメージを形にしよう

今回は5グループに分かれて、模型を使ったデザインゲームなども盛り込みつつ、いよいよ広場のイメージを形にしていきます。

まずはレイアウト方針を固めていただくために、前回出された広場に対する市民のみなさんの要望を14の「利用物語」としてまとめました（下記参照）。この中から自分が広場に求める機能、大切にしたい「利用物語」を選んでいただき、意見交換をします。

方向性が定まったところで次は模型を使ったデザインゲームです。「床の仕上げ」「天井のあり方」「自然のあり方」などに留意しながら、自分たちが選んだ物語を模型に落とし込んでいきます。

さて、各グループでそれぞれ、どのような物語が生まれる広場ができたのかのようか。

データ 実施日時：平成21年11月29日 場所：明德保育園
参加者：32名（男性27名 女性5名／20歳代～70歳代）

あなたが広場で大切にしたいシーンはどれですか？

※前回出された意見をもとに、広場に求める機能を14の物語にまとめました。

木陰の下で読書の出来るお洒落なベンチ	食事やトラップのできるオープンカフェ	待ち合わせが出来る岡崎のモニュメント
会話のはずむ市場	パフォーマンスや音楽イベントが出来る広場	子どもが水遊びできる水辺
樹木の間をすり抜ける石畳の小径	日向ぼっこ出来る芝生	物語が生まれる眺望の良い階段
1階を見下ろせるギャラリーのような踊り場	今の岡崎を伝える動画・テレビ	まちに誇る壁画・床画
まちに飛び出すレンタサイクルポート	乙川や岡崎公園につながる緑	にぎわい広場

14の物語

▲策定された14の物語。この中からいくつかのシーンを選びます。

★デザインキット★

- 駅舎（スラブ模型）
- 階段（スタイロフォーム）
- トイレ（スタイロフォーム）
- 床（ボール紙）
- 壁（ボール紙）
- 天井（ボール紙）
- 人（ボール紙）
- 木（ボール紙）



▲デザインゲームに使用された模型

▲グループワークの様子

● 市民検討会 全体スケジュール ●

第1回 11月1日（日）

現地を確認し、駅とまちをつなぐ広場をイメージしよう

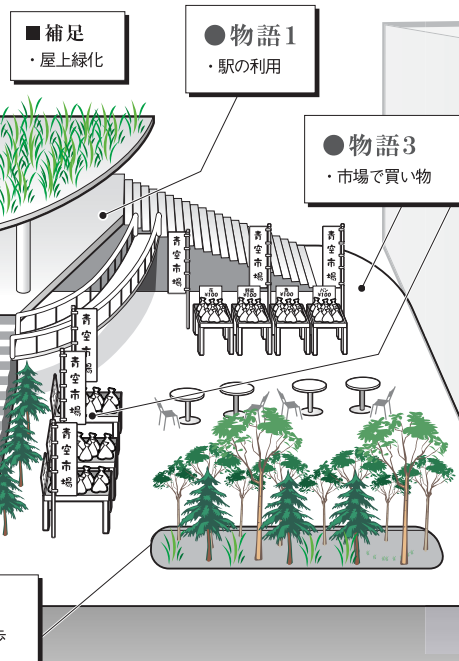
第2回 11月29日（日）

広場のイメージを形にしよう

第3回 1月24日（日）

構想案をまとめよう（仮）

久々に駅を利用してみると、何やら広場にぎわってしまいました。そういえば今日は毎月恒例、青空市場の開催日。買い物を楽しんでいると、店の人が気さくに話しかけくれたし、緑が心地よいし。遠回りして帰りたいくなりました。



広

グループ

周辺住民にとっての「日常の風景」

●物語1

今日は久しぶりに名古屋まで用事を済ませに出掛けた。電車を利用するのは久しぶりだけど、駅前が見渡せるデッキまでやってくると「生まれ育ったまちに帰ってきたんだ」と、何だかほっとする。「何だかにぎやかだな」と思って、広場を見下ろすと、今日は（定期的な）市場の開催日！

●物語2

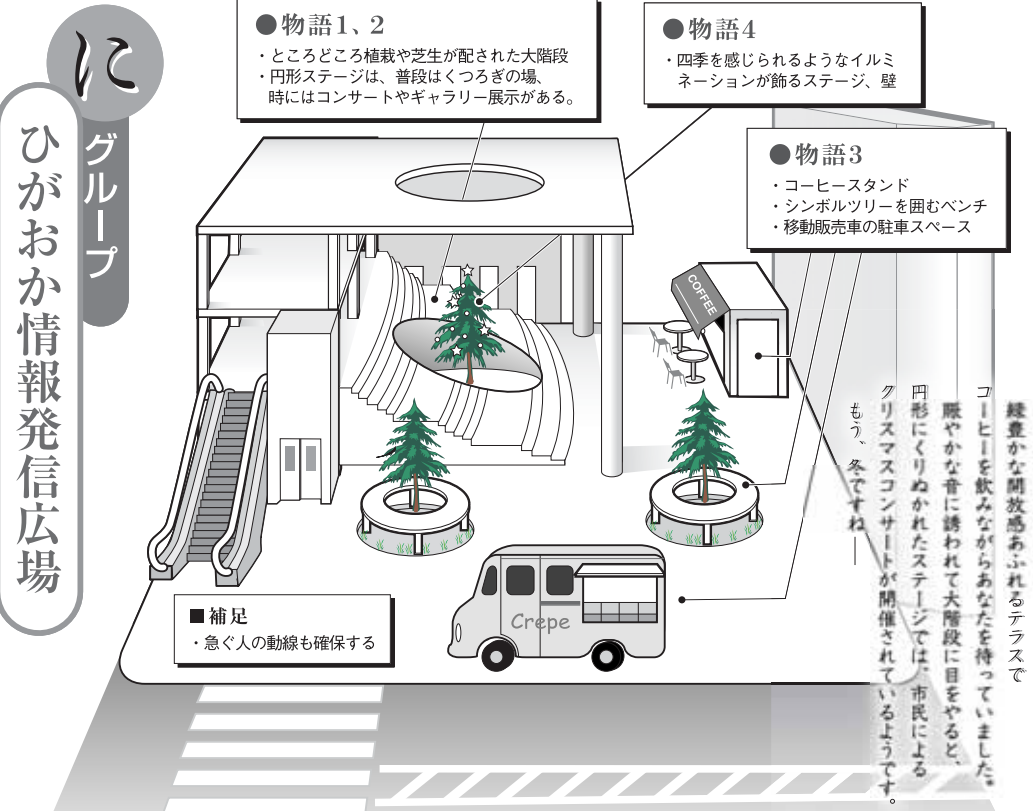
近所に住んでいると駅まではあまり来ないけど、市場の日には何となくウキウキしてでかけたくなる。のんびりとデッキにたたずむ人たちの間を通り抜けながら、「今日はどんな屋台が出ているのかな？」と、彼らが手にしている食べものをチェック。見慣れた岡崎の街並みを眺めながら、階段を下りてたくさんの人が会話を楽しんでいる市場へ。

●物語3

「家に帰る前にちょっと寄り道」のつもりで市場をのぞくと、馴染みの人も店を出していて、このあいだ広場で開催していたブチ演劇会の話で盛り上がりながらちょっと長めの立ち話に。あとで買い物に行こうと思っていた店も、今日はワゴンセールをやっていて、早めに用事を済ませることができてラッキー！

●物語4

買い物の用事も済ませることができたし、何となく得した気分していると、広場で咲いている花に気が付いた。「そういえば、もうこの花が咲く時期なんだな」と思ったら、同じ花が見事に咲いていた去年の岡崎公園の風景を思い出した。家に帰るのは、もうちょっと遅くなってもいいし、ちょっと遠回りして乙川を眺めながら公園まで行ってみようかな。



●物語1

階段の上から、左手に市民参加で作られた岡崎の人々を映し出すようなオブジェの壁、正面には広場に向かって広がる大階段と、階段を円形にくりぬいたステージが見える。

屋根はステージと同様に円形に開口部を持ち、ステージと屋根をつなぐ見えないチューブが内と外の領域を緩やかに分けている。

●物語3

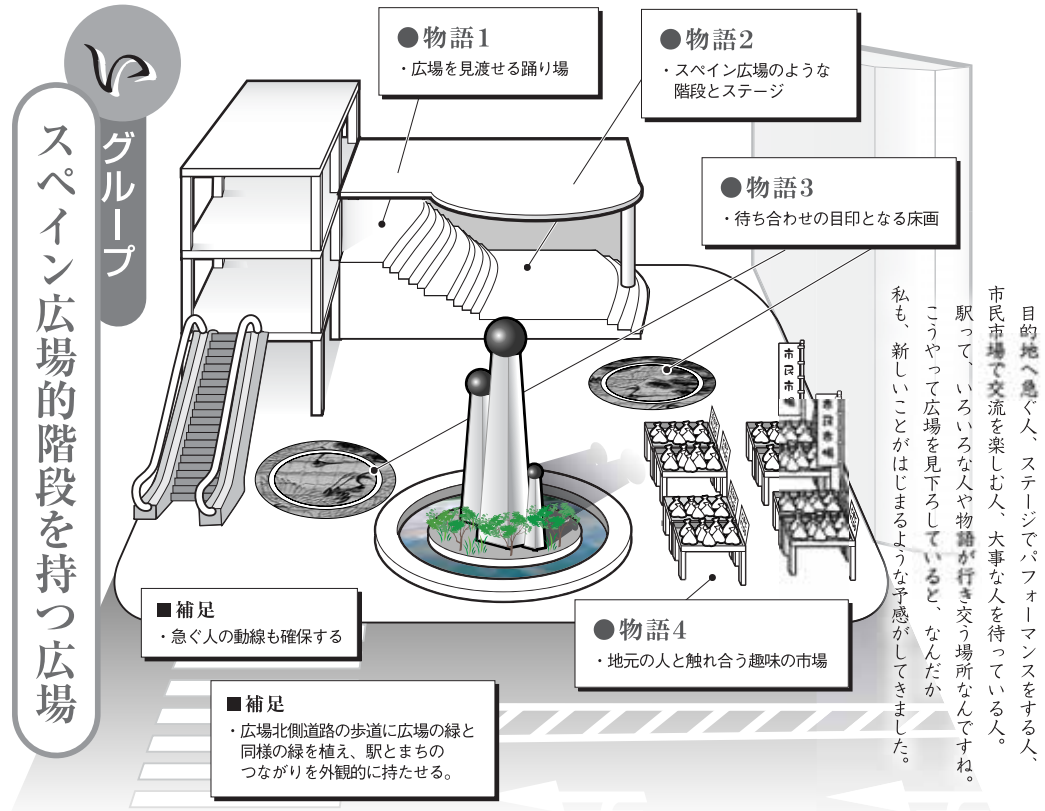
広場の西側には、コーヒースタンド、北側には移動販売のバスワゴンが店を出している。シンボルになる木を囲む円形のベンチや、お店周囲のテーブルでも、ステージのテラスでも、階段でも好きなところでコーヒーを飲みながらくつろいだり、待ち合わせができる。

●物語2

ところどころ芝生や植栽が配されたゆとりのある階段や、中腹の溜まれる踊り場に座って円形のステージを眺める。そこには、普段はオープンテラスとして、お茶を飲んだり、おしゃべりしたり、読書などして、くつろいでいる人たちがいる。週末にはコンサートやギャラリー展示が行われている。

●物語4

岡崎の四季を感じられるような照明やイルミネーションが、ステージや壁を飾っている。それに触発され、岡崎公園の桜や藤、乙川沿いの松や火花を見に出発する。



●物語1

改札から出ると、まず広場全体が見渡せる踊り場スペースがあり、人の行き交う姿や広場の配置を楽しむことができる。また、これから始まる楽しい時間を予感することができる楽しい雰囲気に包まれる。

●物語3

広場に降り立って、待ち合わせの場所を探す。待ち合わせは、床画が定番となっており、子ども連れでも楽しめる岡崎に関係のある床画がかつベンチにもなっている形。上を見上げると屋根がガラス張りとなっており、水が流れている。ガラス張り日あたりもよく、水の動きにより癒しを与えられる。

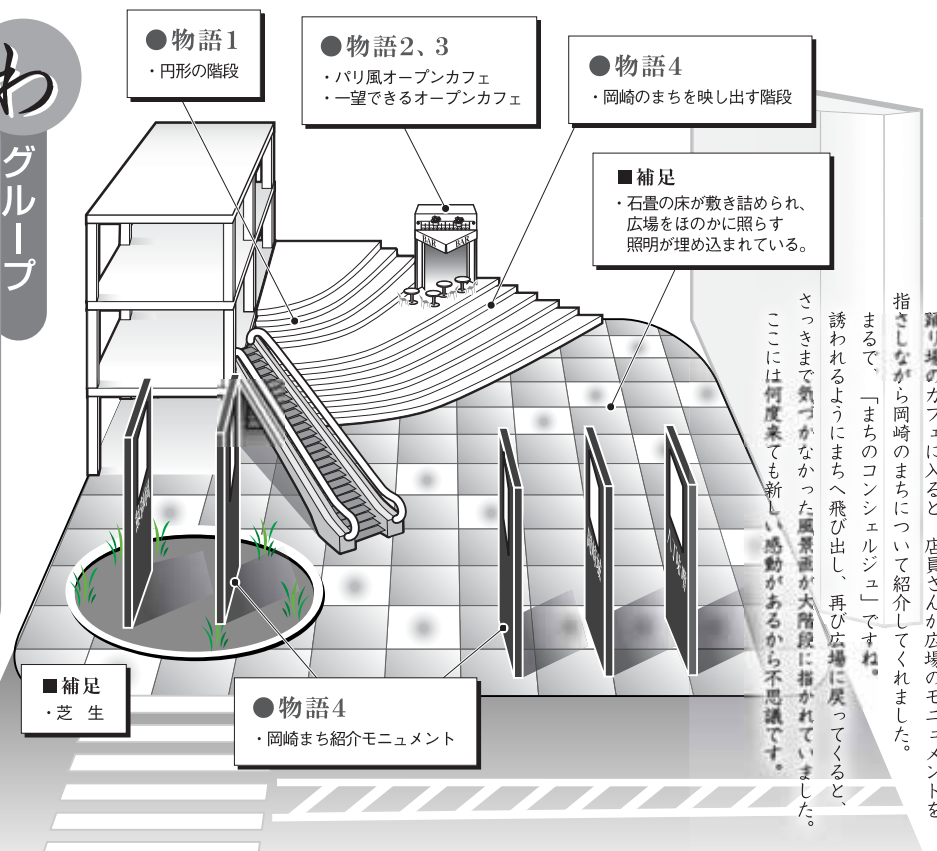
●物語2

広場へ向かう階段は、大階段で、途中がステージとなっている。階段の壁面は、壁面緑化となっており、階段途中で立ち止まってステージ上のパフォーマンスを見る人もいれば、先を急ぐ人もいる。ステージが階段の途中にあることで、1階の広場からも階段上の踊り場からもステージ上のパフォーマンスを見ることができる。

●物語4

待ち合わせの人と合流したら、目的地に直行せずに、地域の人々が販売する市場を巡る。地域の人との交流ができ、新たな岡崎の地域や場所の情報が得られることで再び岡崎を訪れるきっかけ作りとなる。また、岡崎を象徴するようなモニュメントや動画があり、そのまわりには、緑と水で囲まれている。

わ グループ 広場「ひとまち（街・待ち）」



●物語1

電車の中から広場が見え、何となく足を運び踊り場に立つと、そこには岡崎の伝統技法を施した、円形劇場のような階段が広がる。夜は、床からライトアップされ、昼間とは違った広場の一面がうかがえる（岡崎の顔となる駅広場として、「岡崎っておもしろそうだね」「岡崎ってやっぱこうだね」を視覚的に印象付けられる空間）。

●物語3

オープンカフェに座ると、一方では電車の発着が見え、他方の広場では大道芸、ペイント、弾き語りなどの多様な市民パフォーマンスが一望できる。広場の中にある「動き」を楽しむながら、お茶する（カフェスペースでは、自前のお弁当を広げて休める自由に使える休憩スペースも設けられている）。

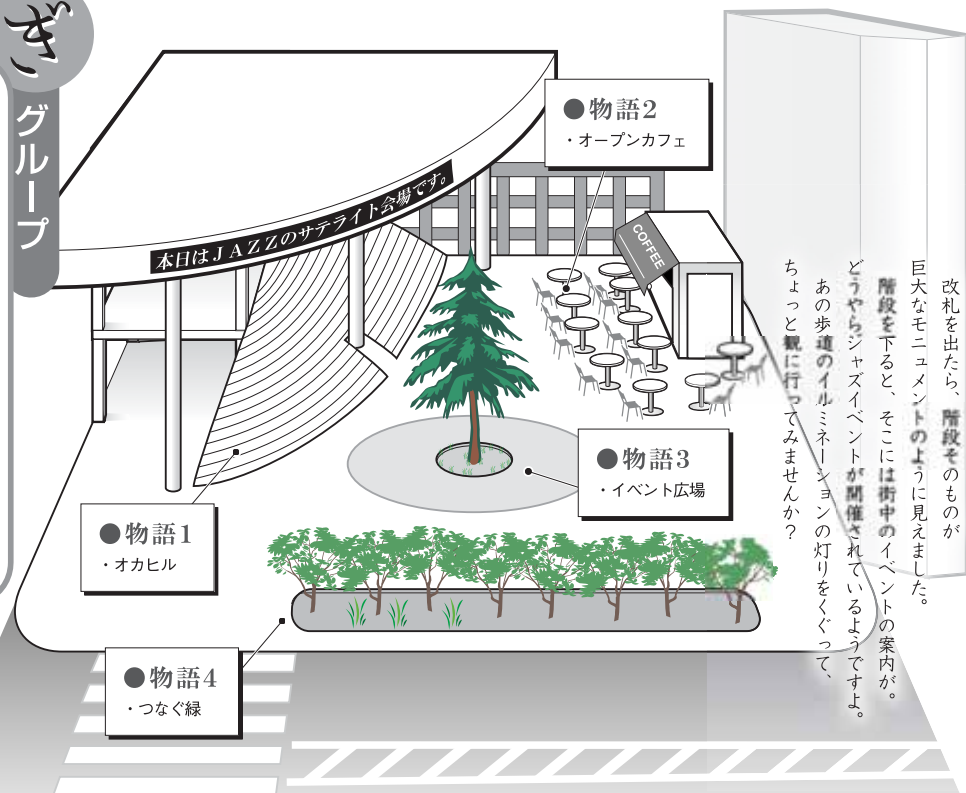
●物語2

最初に目に付くのは、踊り場と同レベルにあるオープンカフェ。パリのオープンカフェのような目を引くバラソルが立ち並び、老若男女が楽しそうに時を過ごしている。

●物語4

石や味噌樽などの素材が施された広場のモニュメントには、岡崎城や八丁味噌、花火、JAZZストリートなどの岡崎の財産が描かれており、そのひとつでは、今の岡崎を伝える動画が上映されている。岡崎に詳しいカフェの店員が、モニュメントを指差しながら岡崎まち紹介をしてくれる。その紹介をきっかけに、まちへ飛び出す。再び駅へ戻り、通り沿いから広場を見渡すと、階段に岡崎のまちを映し出す風景画が描かれていることに気づく（ある一つのポイントから階段を見ると、階段の蹴込み部分全体に一つの大きな風景画がデザインされている）。

ず グループ 階段広場「オカヒル」



●物語1

改札から出てくると、それ自身がモニュメントともいえる丘のような大階段「オカヒル」が眼前に広がっている。オカヒル左手には、格子状（和をイメージ）の壁があり、抜けている部分に、ステンドグラスで表現された岡崎の歴史や文化の壁が見える。

●物語3

時として、中心市街地で行われるイベント（例えば、ジャズストリートに絡めてジャズを）のサテライト会場として活用されている。その場合、あくまでもメインは康生なので、ステージは、あまり大げさにしない。また、屋根のエッジに電光掲示板があり、そこで「今日はジャズストリートの関連イベントあります」等の情報を発信する。

●物語2

広場の方をみると、オープンカフェでくつろぐ人々の様子や、市場で売り買いする人々の様子が見える。
※移動カフェや市場で売り買いする際に雨にぬれると嫌なので、階段よりも広く屋根をかける。
※2階天井レベルの屋根も考えたが、3階から見下ろした時に広場を一体的に見せ、かつ駅ビルや周辺建物との景観的連続性を考え、3階天井の高さの屋根とした。

●物語4

北側歩道沿いに低木の植栽が並んでおり、そこにはイルミネーションも施されている。イルミネーションの灯りは近隣の商店街も協力しており、灯りに誘われてまちに人が流れていく。まちから帰ってきた時に、広場に迎え入れてくれる北西角にシンボルツリーがある。