

つなぐ広場

このまちの「らしさ」を遺し、創り、継ぐ

服部天神宮

01 降りてから見えるもの

服部天神宮を訪れる人々の中には府外からの参拝者もいる。彼らは駅を降りたときにこの場所に服部天神宮があるということ「服部天神駅」という駅名とgoogle mapなどの情報から以外には認識できていないだろう。ピーコックの店長の上芝さんが「駅を降りた時にこの場所が服部天神だということがわかるようになって欲しい」と言っていたように、私たちはこの場所に「服部天神らしさ」という魅力を殺さず、この場所の文脈にあった広場を提案する。

02 つなぐ装置

服部天神宮は「足の神様」として知られている。そこまでの道を参道とし、その参道にも「足」を意識した要素を取り込む。更に、広場周辺にあるアーケードを広場内にも設け、街並みとの繋がりを意識する。

- 参道
- 足つぼ
- 足洗い
- アーケード

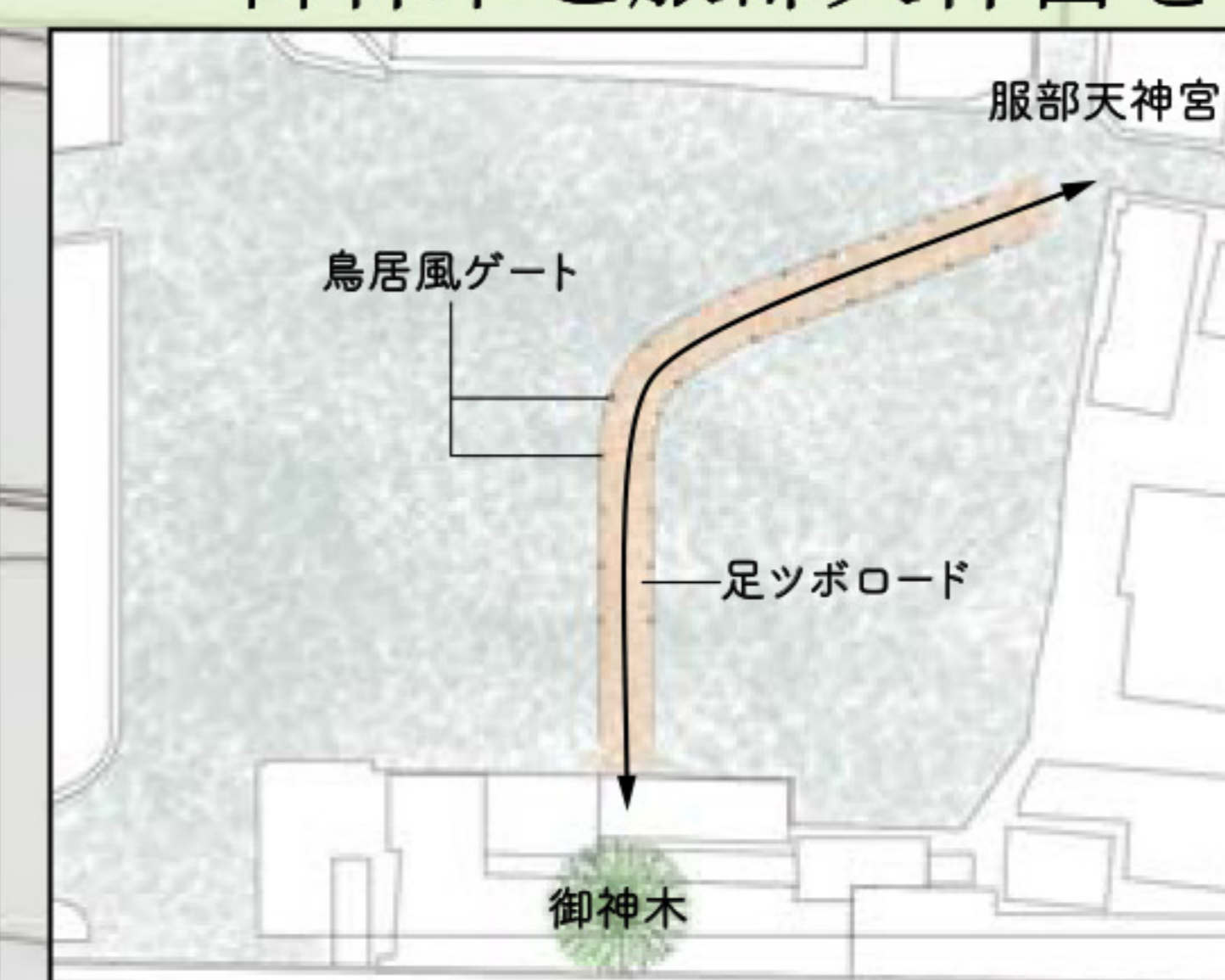
03 広場の装置

日常的な使いやすさを考え、広場に必要と思われるものを用意していく。トイレや休憩ができるスペース、ロータリーを配置するだけでなく、既存樹木を遺し、木陰を作ると同時にその場所にあった記憶を保存する。

- トイレ
- ロータリー
- 既存樹木
- 丘
- ベンチ

06 配置構成

phase1.御神木と服部天神宮をつなぐ



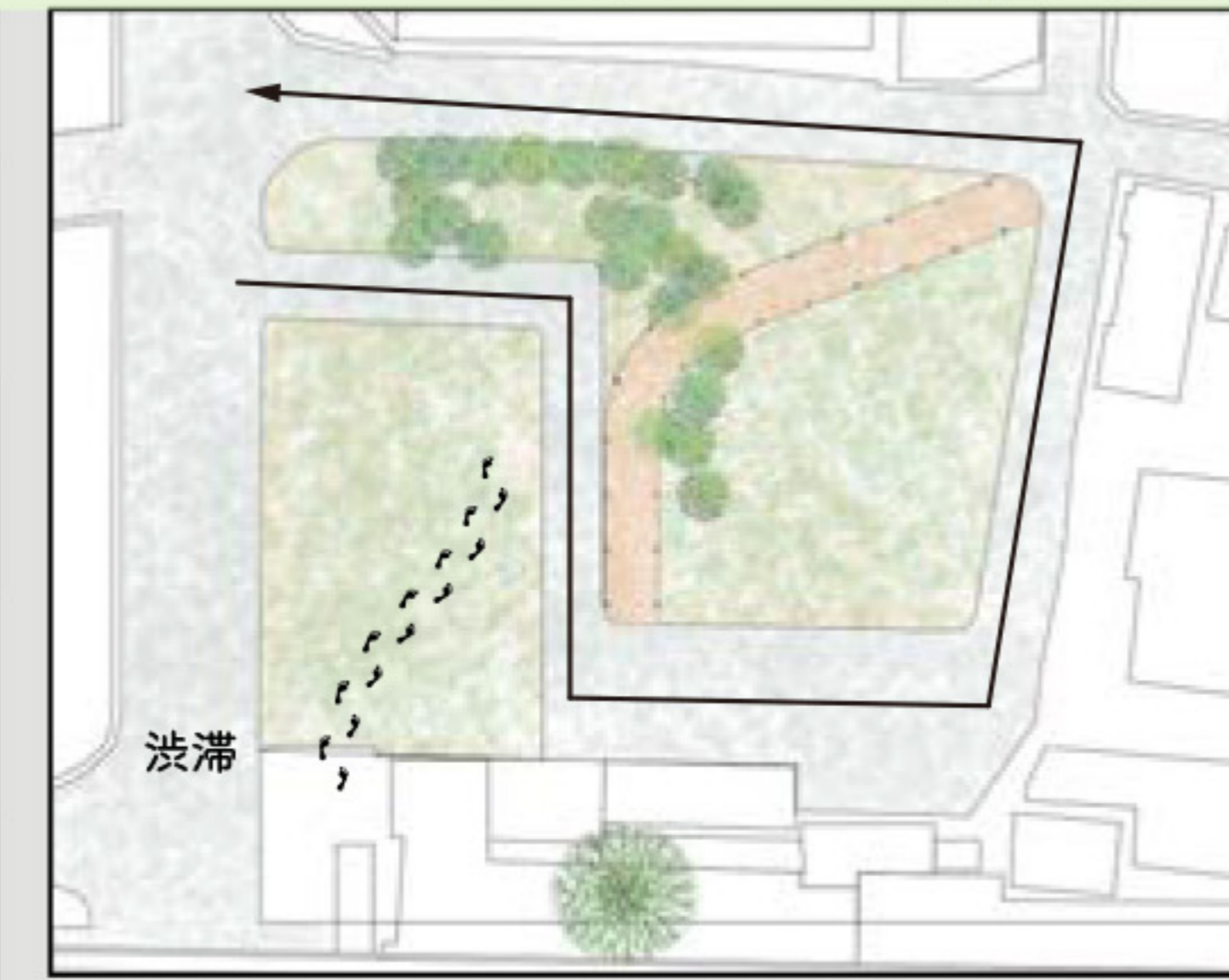
服部天神宮にある御神木と服部天神宮のある方向へのアプローチを作ることで、駅からは見えない服部天神宮の存在を認識させると共に、御神木への認識も促す。アプローチは鳥居を模したデザインとし、足ツボロードも設け、「服部天神宮」らしさを思わせる。

phase 2.既存樹木を遺す



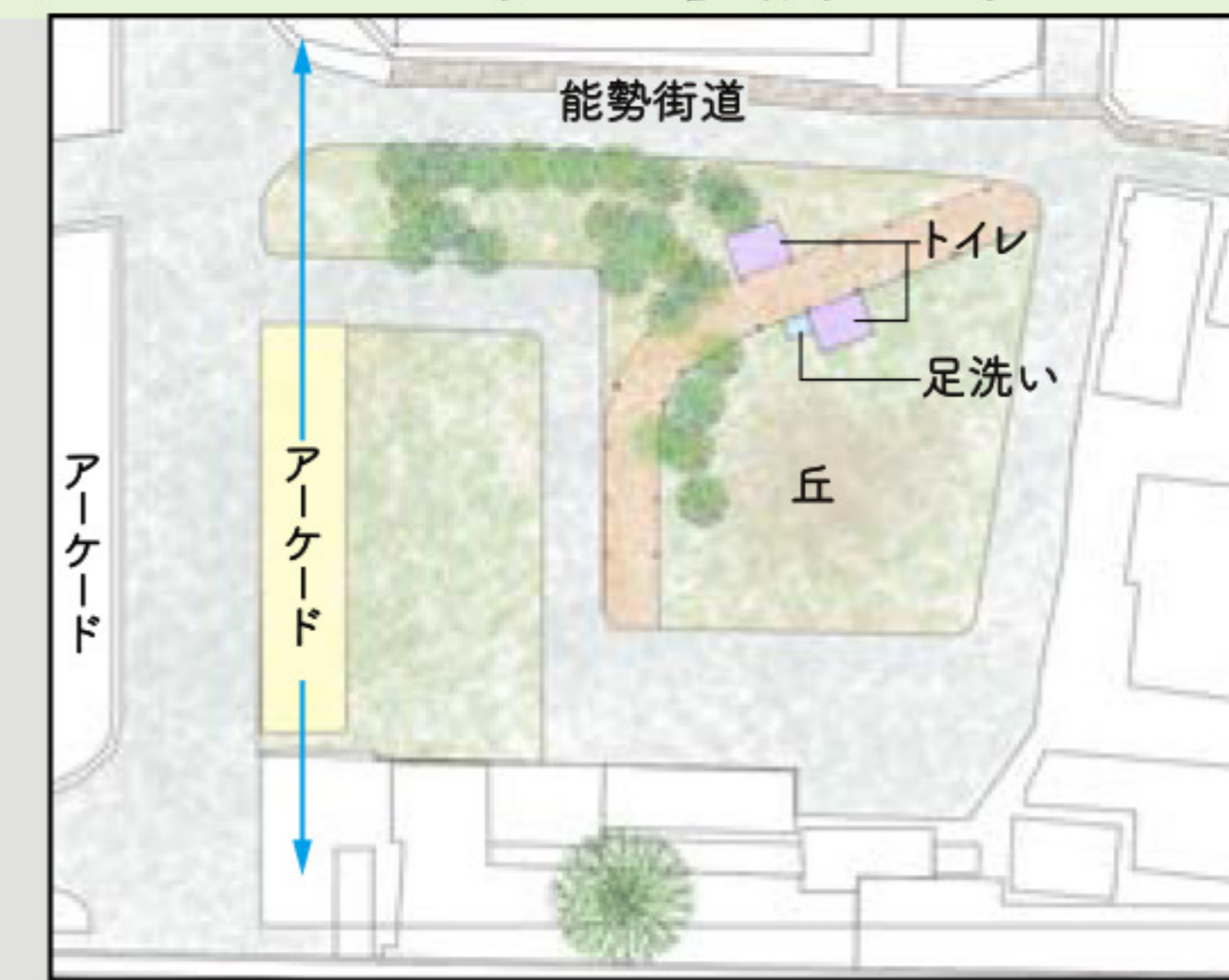
この場所に広場ができるまでに辿ってきた町の記憶を語るため、既存樹木を遺し、この広場のデザインに活かす。この場所には木陰が生まれ、参道としての役割も持ち、緑が明るい雰囲気をもたらす。

phase 3.ロータリーの動線を確保する



初期の提案にもあったロータリーを配置する。踏切近くでは、渋滞の発生により車の出入りが難しくなるという問題と、人が集まった時の逃げ場がなく道路へと溢れてしまうという問題がある。そこで、踏切からロータリーの入り口までの距離に余裕を持たせるのと同時に、歩行者がたまる場を確保する。

phase 4.その他の要素を配置する



能勢街道沿いに舗装を、広場内にトイレや足洗い場、丘などを設け、居心地の良さを向上させる。敷地の北側には、広場の先の道路沿いにあるアーケードを模した休憩場所を設け、町の景観とも合わせる。

04 参道を成す3つの鳥居

05 模型写真

1.フレーム型

鳥居の形を模した門型のフレーム

フレームとフレームの幅を3000mm開け、お祭り時に屋台店舗を間に入るように配置する。

2.既存樹木型

既存樹木の幹と幹を鳥居の柱と見立てて、その間を潜るように通り抜ける。

3.建物フレーム型

建物躯体を拡張させ、道に対して門型のフレームを配置する。鳥居の役割を与えると同時に、軒下空間をつくる。

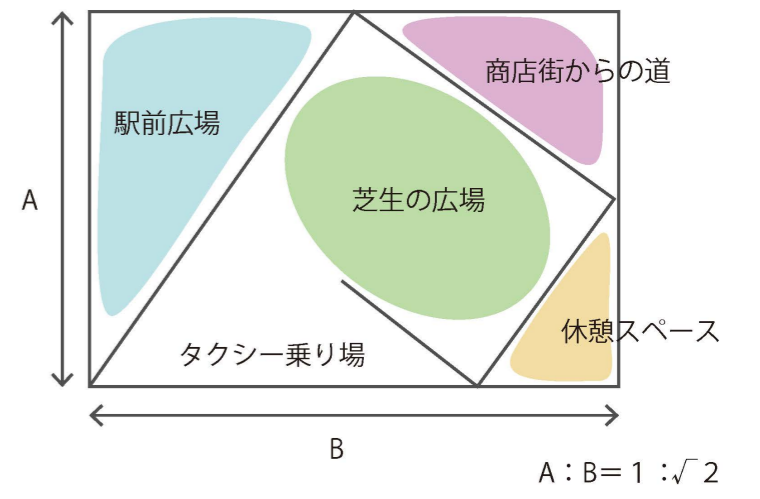


はっどびひろば

村上 日奈子 小林 優里 中 麻衣

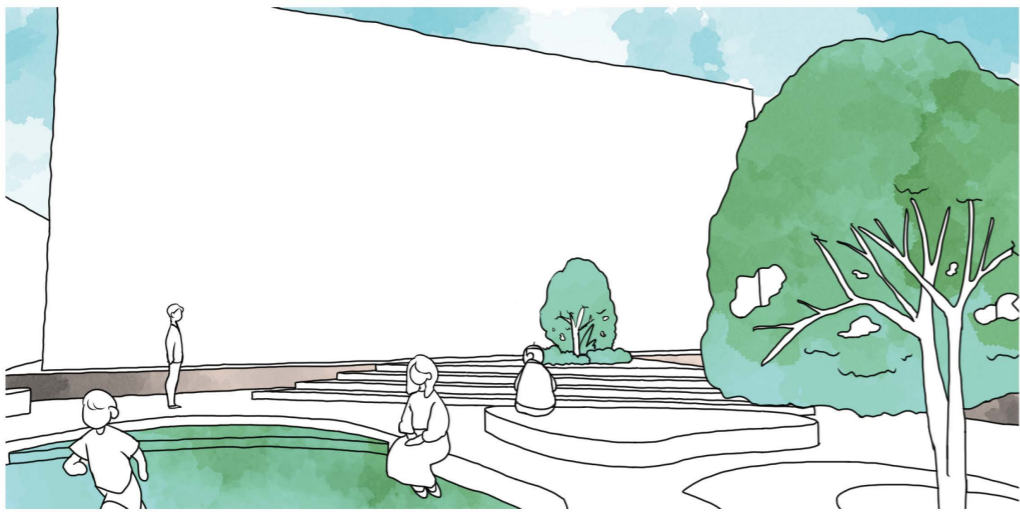
01. 服部天満宮「足の神様」

足の神様が宿るこの地の広場を考えるにおいて、大和比（1:√2）を取り入れ、配置を考えた。大和比の線に沿って靴や人の足跡や、動物の足跡をかたどっている。
足跡ごとに空間が異なり、その時々によって空間を使い分けすることができる。



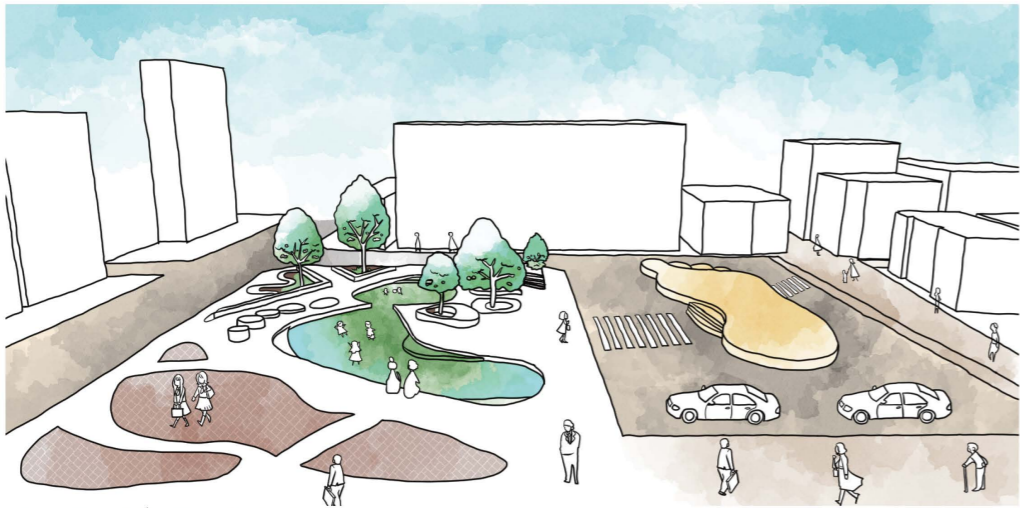
02. 小さな空間がかたどる広場

あしあとがかたどられたそれぞれの空間は掘り下がって芝生広場になっていたり、持ち上がってベンチになっていたり。この街の人々の様々な行為を受け止める。小さな居場所が集まり、この広場から様々な交流が生まれる。



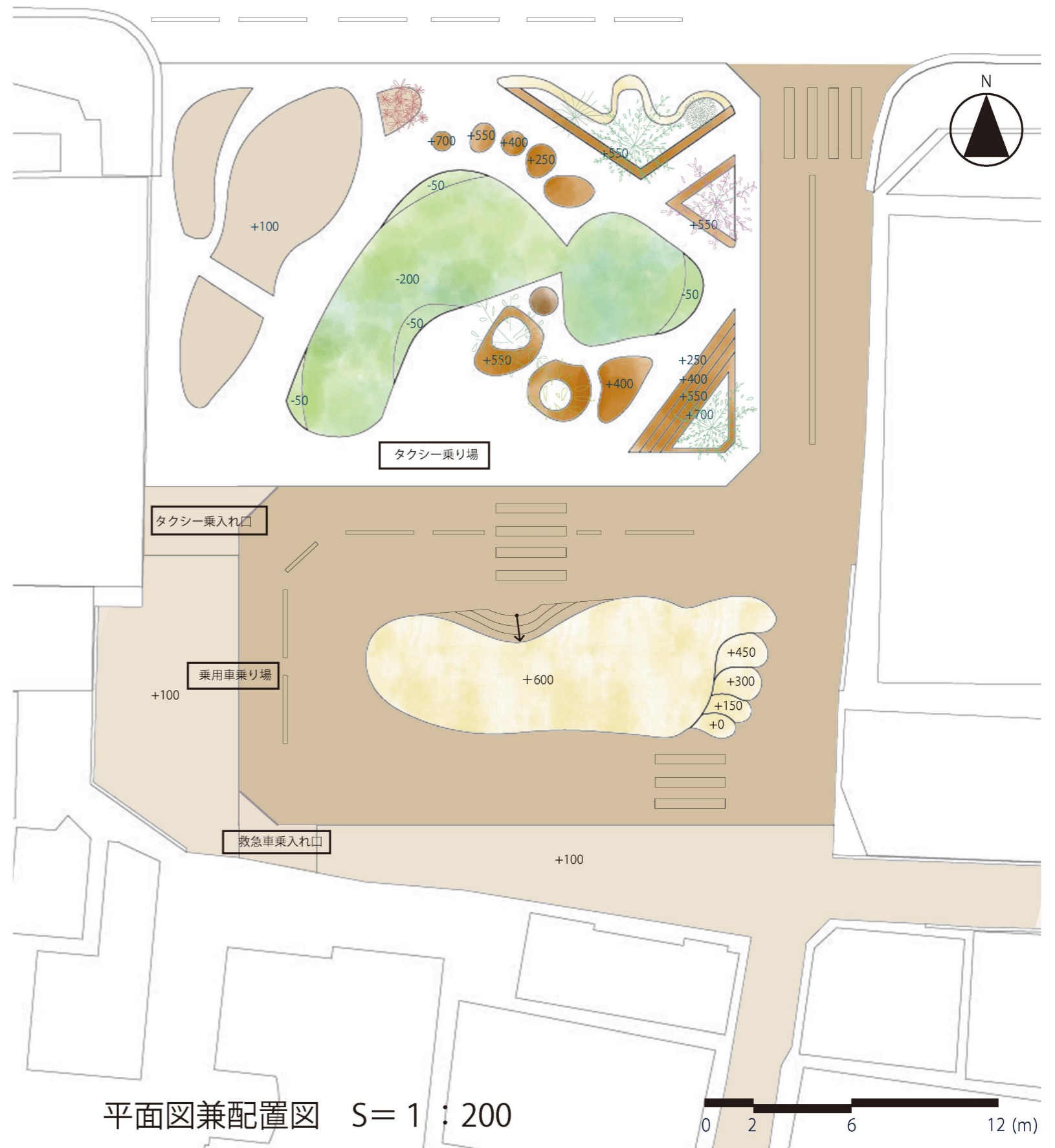
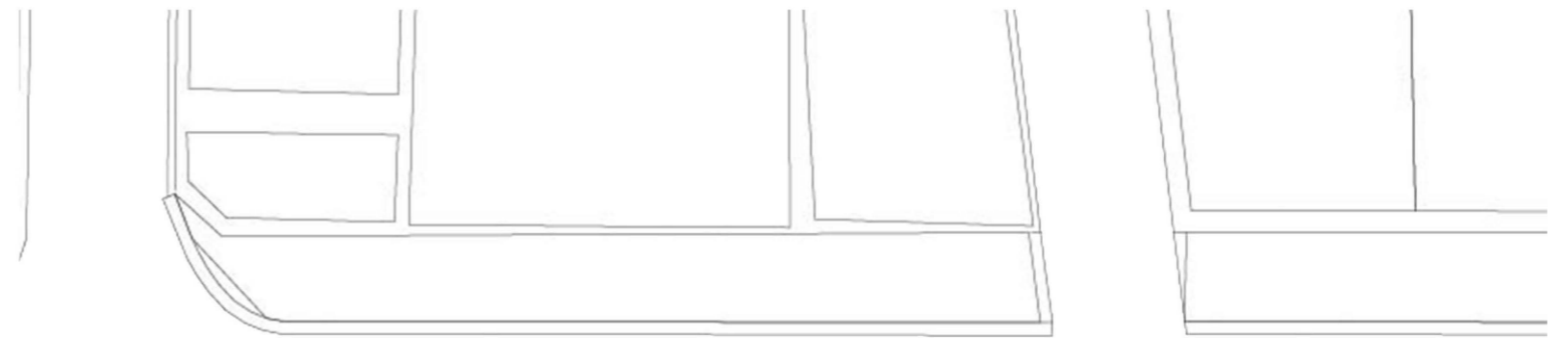
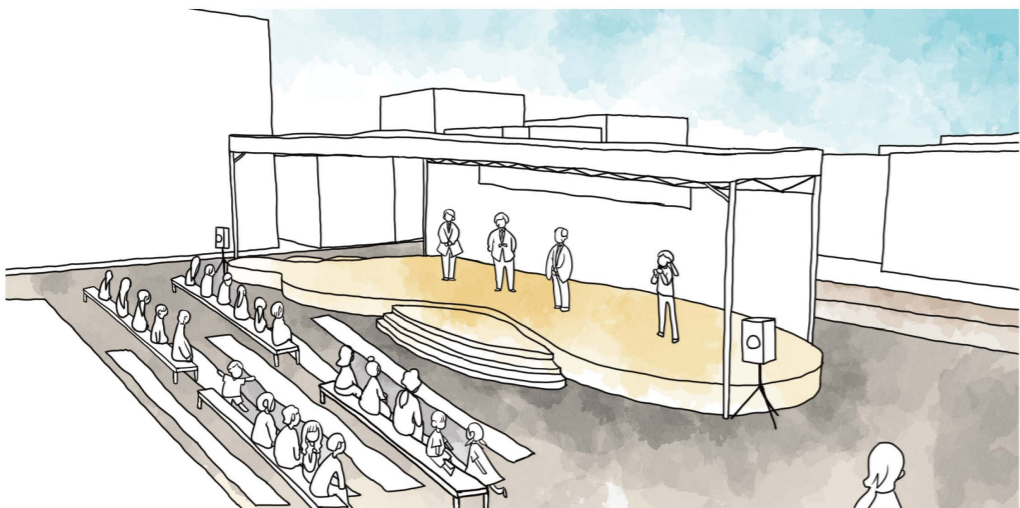
03. 広場とロータリー

駅前広場を計画するにあたって商店街へと続く広場から東側の道路と一方通行の南側の道路を歩道化することを提案する。服部天満宮へむかう導線をスムーズにしつつ、広場南側をロータリーとしタクシー乗り場・送迎用の乗用車乗り場を確保し、駅前の交通量の多さを緩和する。



04. ひろがる広場

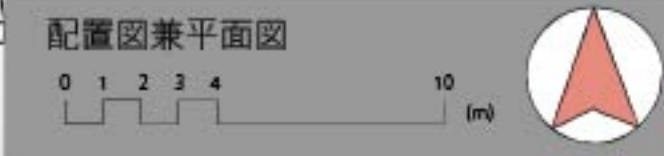
ロータリーは、イベント時には歩行者天国にし、中央の島をステージとして使える計画としている。将来、服部天神駅周辺の交通量が減った場合、イベント時のみでなく、ロータリーの箇所を常に広場とすることも考慮した。



平面図兼配置図 S=1:200

日常にとけこむ広場

片岡侑子 佐山圭香 加藤穂乃佳



CONCEPT

日常的に利用しやすい、この町のリビング的空間。改札から広場に出た時に、服部天神の空気感を感じられる、町の顔となる。

DIAGRAM

改札を出た人や、踏切を待つ人が利用する空間と、周辺住民が日常的に利用する空間を分ける。

おおきな屋根の広場

大きな屋根の下は町の出会いと別れの場に。自由に動かせるベンチは空間に個性をもたらし、ときには簡易ステージとして活躍する。大屋根の向こう側には鳥居と緑が広がっている。



腰かける芝生の広場

40cmレベルが上がっており、芝生のふちに腰かける事ができる。天気の良い日は芝生の上で子ども達が遊ぶ様子が景色となる。



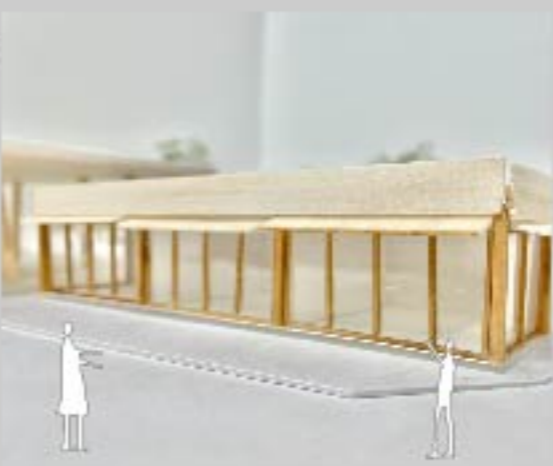
にぎわい広場

服部天神宮への参拝客や、産婦人科医院の利用客が帰りにふと立ち寄れる。地元住民のコミュニケーションの場となり、休日はキッチンカーや青空市などが出現。また、天神祭の際には、屋台もここに並ぶ。あえてベンチ等何も置かないことで、住民活動の可能性も幅を持たせ、現在タクシー乗り場、銀行、マンション予定地となっている面が今後広場に対し開くことを期待する。



もと町並みを残す

喫茶ピーコックへと続くもとの町並みを残す事でこの町の歴史を感じさせる。



日常に服部天神宮を感じさせる鳥居

広場に天神さんへと続く鳥居の道を作ることで、日常から天神さんを感じるとともに、この町の顔となる空間を作る。

