

1. 計画の背景

1-1. 高知市中心市街地の背景

高知の中心市街地では近年、ダイエーの撤退や映画館の閉鎖などで徐々に空洞化が進み、街としての賑わいに陰りが生じつつあることが懸念されている。帯屋町アーケードを取り巻く問題点として以下の項目が挙げられる。

- ・西武デパート、ダイエーの撤退
- ・有料駐車場問題
- ・帯屋町公園の知名度の低さ
- ・中心街のメイン公園が中央公園という認識
- ・おびさんロードの知名度の低さ
- ・イオン高知店開店による商店街への影響

これらの高知の中心市街地を取り巻く背景から、客足がイオン高知店に取られ、人が遠のいてしまった現状のままでは高知市は中心都市という重要な核を失ってしまう事に繋がるだろう。

そんな中、跡地利用が決まらないまま空洞化していたダイエー跡地が図書館に、追手前小学校の土地を大規模な駐車場にする、という計画が立ち上った事を受け、本計画では上記の計画が竣工されたという前提で計画していく。

それにあたり、追手前小学校跡地に大規模な駐車場が出来ると同時に、大規模な駐輪場が設置される事で帯屋町商店街のメイン駐輪場となる。

それによって帯屋町公園の地下駐輪場は利用者が激減し、使われなくなると仮定する。

そうすると帯屋町公園は機能の根幹を失い、地下部分が空洞化してしまい、無駄なスペースが生まれてしまう等の問題が湧き上がる。

こうした問題を解決する為、帯屋町公園及びアーケードに面した細い路地を計画敷地として選定する。

1-2. 帯屋町公園の現状背景

帯屋町公園はおびさんロードに面しているが、おびさんロード商店街は帯屋町商店街の裏通りのようなイメージがあるため知名度が低く、その為帯屋町公園も知名度が低い。

上記のイメージを払拭する為、帯屋町公園を中心にし、小さいながらも色々なイベントを催してきた。

しかしまだ裏通りのイメージが払拭されきれていない事や、帯屋町商店街とおびさんロードを繋ぐ要素になりうる帯屋町公園が閑散としている事、アーケードから公園へと続く路地は狭く、地下駐輪場を利用したくない人達の違法駐輪自転車が目立ち、両側に背の高いビルが立ち並ぶ為、日当たりが悪く、あまり光の射さない薄暗い場所である。

この細い路地を抜けると帯屋町公園に繋がる階段があり、GL レベルから 1200 mm 高い位置に創られている。この階段が視野を遮り、高い位置に公園を配置している事で、この場所がおびさんロードと帯屋町商店街を分断させている要素になっているのではないかと考えた。

次項目ではこの背景を受け、対策を考える。

2. 計画の目的

現在の帯屋町公園の機能を大きく 3 つの機能で構成されている。1. 地下駐輪場、2. 休憩所、3. イベント会場である。

地下駐輪場は利用時間に制限があり、午後 10 時半以降は自転車の出し入れが不可能である為、深夜まで用事のある人等は地下駐輪場を利用しないので路上駐輪になってしまう。

イベント会場に使われる頻度は中央公園に比べるとはるかに少なく、規模も小さい上に使用用途を取ってもあまり使い道がない。

おびさんロードは「アート」に特化したお洒落な蚤の市をテーマにしている。しかし、そのイメージは一部にしか波及しておらず、イベントも中央公園と比べたまにしか行われぬ。「アートに特化したおびさんロード」というイメージが根付くよう、高知ならではのアーティスティックな公園にリニューアルする。

そして現状では分断されている帯屋町商店街とおびさんロードを繋げる為の「核」となるようにし、街と街を繋ぐ中心になりうる公園を計画する。

また、上記に記した公園の問題点を改善し、さらに未来に向け、新しい利用方法や機能を備えた公園を提案する。

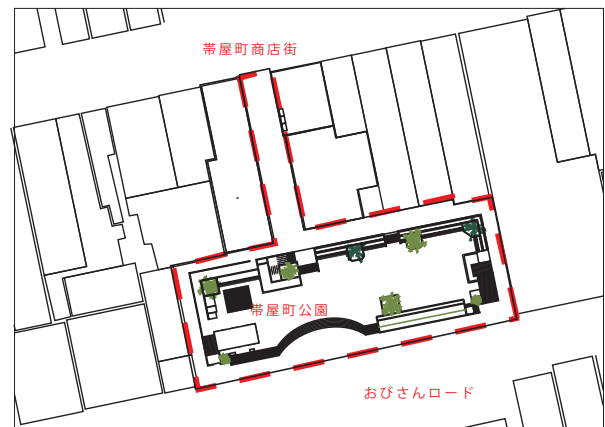


図 2. 選定敷地現状配置図

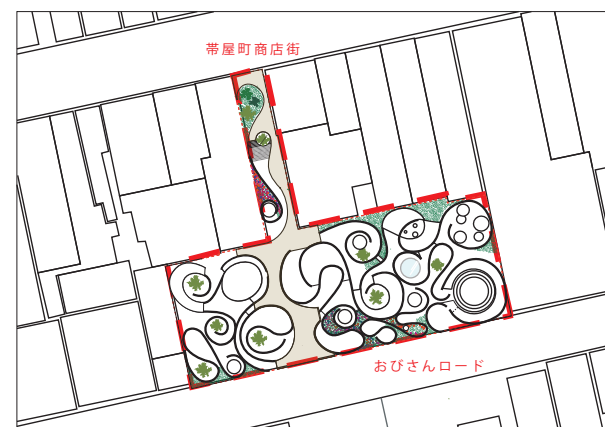


図 3. 計画配置図

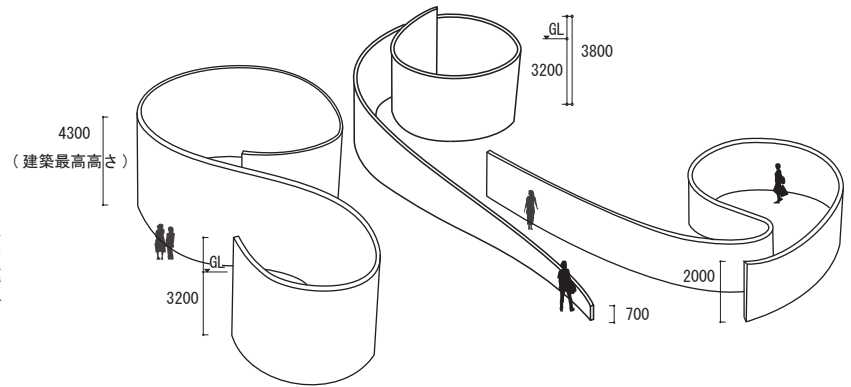
3. 空間構成

3種類の帯状の壁

3種類の高さや形が違う帯状の壁を曲線に曲げる事で成り立つ幾何学的なフォルム。

高さを変化させる事で視線の移りに変化をもたせ、景色の見え方を楽しませる事が出来る。

曲線から生み出される様々な形の空間は、大きさや形によって色々な機能を持たせ、従来の公園にない新しい公園を演出する。

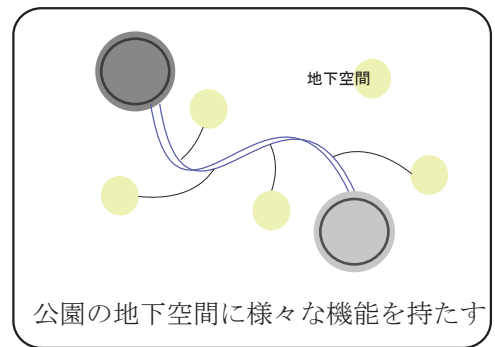
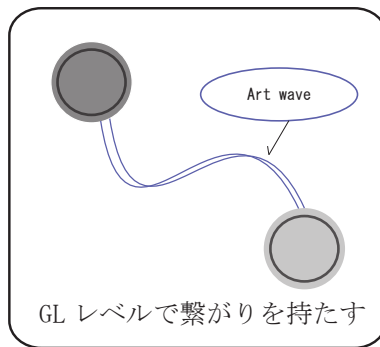
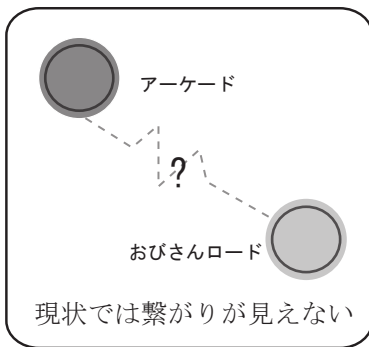


4. コンセプト

4-1. 全体コンセプト

GL レベルの一本道を路地からおびさんロードまで通す事で、従来の公園では路地からおびさんロードが見えなかったが、おびさんロードや公園を一望出来るようにした。

公園の主要機能は利用されなくなった地下駐輪場を掘り起こし、地下に公園を計画した。

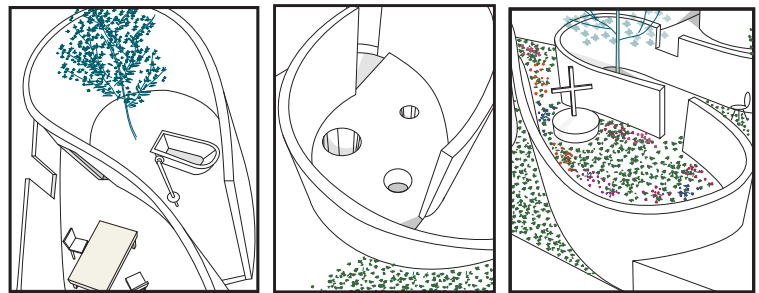


4-2. 機能コンセプト

曲線から生まれた大小のアーチ状の空間に、「人が生まれてから行う行動」を反映した空間を計画事により下記3つの機能にわけた。

遊び

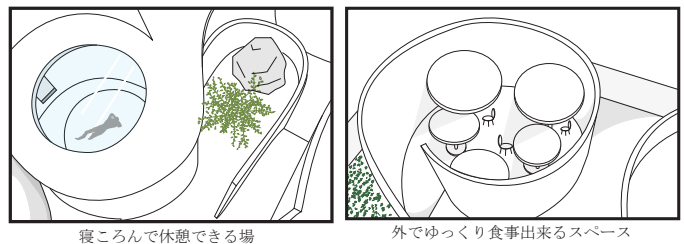
- 遊具のない公園に楽しさを与える。
- ・普通よりも高い段差で足腰の運動
 - ・ことわざを反映した変わった空間を作る。
 - ・普通の公園にはないものを置く。



休憩

本来の帯屋町公園の機能をより昇華させた場所の計画。

- ・一人を楽しむ場・一人になれる場
- ・寝ころべる場
- ・食事楽しめる場



アート・趣味

おびさんロードはアーティストの街。アーティストの作品を紹介できる場・手掛ける場を作る。趣味を楽しむ場を与える。

- ・アトリエ
- ・ギャラリー
- ・キッチン

