

Phase 0

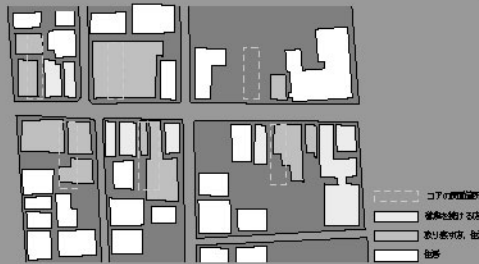
段階 0: コアの位置・残す既存の商店の決定

●この市場において重要なポイントであると考えられる街区内の点に、コアの位置を決める

コアは、市場営業者、地域住民の話し合いによって、決定される。
コアは、市場の人が、土地を出し合ってつくる。

●既存の商店で、営業を続けたい店、建て替える店を決める

取り壊す店や住居、もしくは店舗からただの戸建て住居となる店を決定する。
取り壊すのを優先するものは、
・コアが配置される箇所、もしくはコアの隣接箇所
・現在やっていない空き家化している店舗
・老朽化が激しい店舗



既存 地域 新規 新規
商店 住民 住民 店舗

コアの
設置検討

参入の検討
コアの設置補助

市場の利用

コアの設置

店舗の継続

日常的なコア
路地の利用

参入による
店舗新設

Phase 1

段階 1: コアの配置・路地整備・コアへの店の張り付き

●コアの配置

step1で決定された箇所に、コアを配置する。その際、コアがオモテと接続するウラの路地、そしてその周りの緑の整備も一体的に進める。

●コアへの店・住居の張り付き

コアと壁を共有する形で店や住居がヴォイドをつくりながら、徐々に張り付いていく。その際ヴォリュームは、レイヤー上の構成ルールに沿ってつくられる。隣接する建物の規模に合わせて、コアも垂直方向に増築される。



Phase 2

段階 2: デッキ、ブリッジによるネットワーク化・路地の連鎖

●デッキ・ブリッジの配置

伸伸びを挟んでデッキを配置し、市場を立体的に展開させる。
また、単一住居の上にブリッジを展開し、市場としての立体的連続性をつくる。

●路地の連鎖

路地の整備が進むにつれ、路地とその周りの緑がネットワーク化する。また、老朽化した店舗を壊した後、そこがまた路地となり路地のネットワーク化がおこる。



市場の利用

店舗の
移転・新設

参入による
店舗増加

Phase 3

段階 3: 生活の在りか

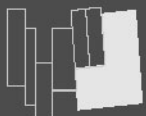
1. 市場の「組み込み」

新しい市場というプログラムの帯が、既存商店、ヴォイド、路地、そして高層マンションさえ取り込みながら、デッキやブリッジによって、一枚のパッチワークのように、縦横に立体的に編まれていく。

このような空間構成によって新日が、外部と内部が、地上と空中が、一体となった新しい市場空間が生まれる。



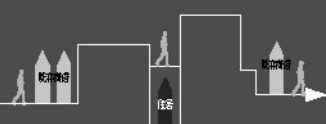
2. 高層マンションの「巻き込み」



市場を構成していく細長レイヤーが、角度を振られながら高層マンションにも貫入していき、マンションも市場に取り込んで（編みこんで）いく。貫入するマンションとの接点の部分は、市場の利用者と、マンション住人の共用空間とし、また、この市場の新たな拠点スペースとして、公的な機能を配した。

3. 動線の「畳み込み」

動線をループ状に形成、立体的に畳み込むことで、新旧の市場を一体的に体感できるようにした。市場として連絡間を連絡させないために、市場沿いに住居がある場所は上空にブリッジが走る。また、デッキにより、市場通りに立体的にアクティビティが交錯する。



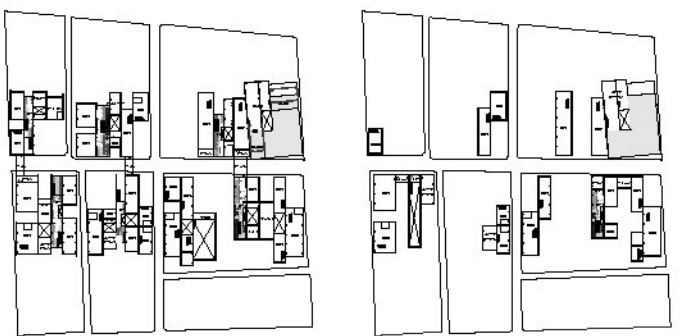
一階平面図/配置図



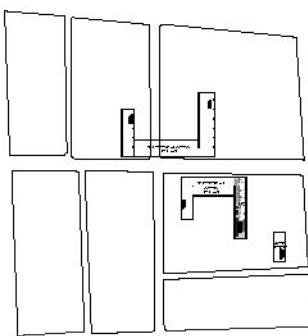
0m 5m



二階平面図



三階平面図



四階平面図

Phase...

さらに、この後、ネットワークは広がりをみせる。路地のネットワークが新通市場から、近隣街区まで広がって行き、この周辺地域全体の環境が向上し始める。

それと並行して、新通市場での、そして路地を介した人々のコミュニケーションが広がり、生活の在りかを支える差盤は築かれてゆく。