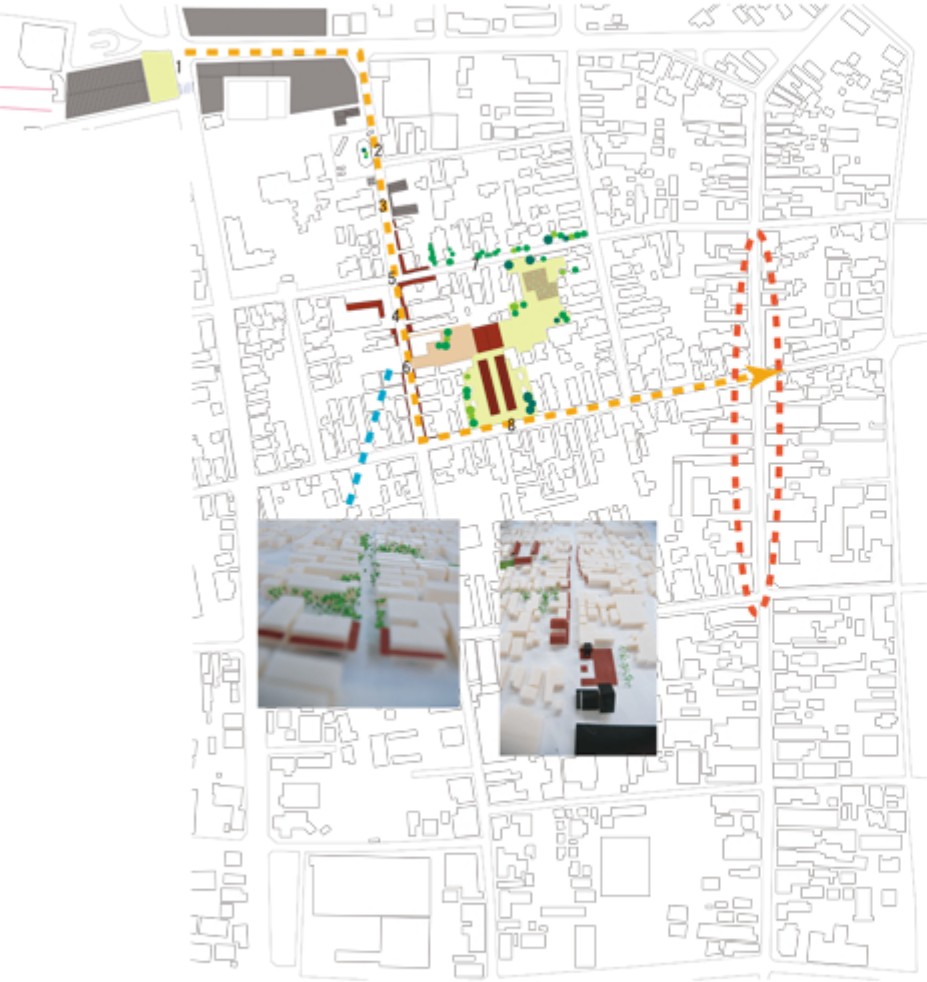


1. おもてなしの空間
家に客人を招き入れるように、駅という家を通して黒石の街に人を招き入れる。
［おもてなし空間 → 眺望・庭園・緑側・駅前広場 ］

2. 黒石の拠点新聞社
駅と共に街の拠点となる場所。人が集い、動線が集まる出発の地。
起点となる要素 → 休憩所・バスロータリー・わかりやすいシンボル・広場

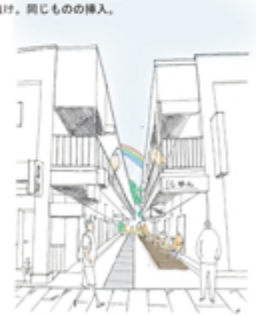
3. 転々とあるこみせをつなぐ
初めて訪れる人にとってこみせの空間は新鮮である。こみせは街にとって資源である。それらをつなぐことで通りを魅力的に、わかりやすいものへと変えていく。
つなぐとは → こみせ的空間のつながり・こみせという形のつながり・概念のつながり

4. 歩行者を楽しませる空間
歩いていて興味が湧く通り。もう一度訪れたくなる通りを目指す。
楽しませる要素 → こみせギャラリー・歩きやすい歩行空間・ストリートギャラリー

5. どっちいくの？
交差点にさしかかると右に行くのか、左に行くのか迷うことがある。そんなとき行きたい道が一目でわかる目印があったらどれだけ助かるだろう。
目印になる要因 → こみせを思わせる匠・曲がった先への視線の抜け・同じものの挿入。

6. 引きつける磁石
人を呼び込みたいところに点（休憩場所やポイント施設）を設けることで、意図的に人の流れを作り出す。このことは新しい資源の発掘、空間の発見へとつながる。
引きつける操作 → 視線の抜け・シンボル性・幅員の拡張、周りの要素

7. 住宅地緑化計画
黒石市に緑がすくない。そんなことはない。住宅地に足を踏み入れてみると、庭から、空き地からいたるところに緑が顔をだす。黒石はこみせだけでない。緑溢れる豊な空間がそこに現れる。
こみせ以外のアプローチ → 緑の拡張、人でのつながり、材質や色彩の統一



8. 奥に潜む新しい空間
黒石は路地とも通りとも言えない、しかし奥へとつながる道。奥に潜んだ魅力あるかくじという空間という２つの魅力を持っている。それらの要素は溢れ出し、通りへとつながっていく。