

第1部

都市のデザイン

- 第1章 建築と都市のデザイン
- 第2章 地域・地区のデザイン
- 第3章 風景のデザイン

第1章

建築と都市のデザイン

都市をデザインするといっても、更地に新しく広大な都市をつくる機会
は、めったにない。であれば、都市をデザインするとは、何をすることな
のか。また、建築を考える時、建築本体だけを考えるのではなく、敷地の
中で建築が建たない場所のデザインを考えることが、都市にとっては重要
となる。建築と都市との関係はどう考えるべきなのだろうか。

建築と外部空間のデザイン（東京都渋谷区）

field 01



全体計画図（地上階部分）

【代官山ヒルサイドテラス】

- 1969年のヒルサイドテラスA棟、B棟の誕生は、その後の代官山の都市環境の形成の元となり、「建築というハードが街を作った希有な例」として高い評価を受けている。
- 地域の特性に配慮し緩やかに開発は進められた。
- 各棟はそれぞれ独自の空間構成と性格をもち、無理矢理統一しようとせず、各期ごとに「時代」を反映させつつ特徴ある街区を形成しようとする精神で貫かれている。
- 設計は榎横総合計画事務所である。

【計画指標】

- ヒューマンスケール^①であること。
- 自然や地形、周辺環境が活かされてあること。
- 住居、店舗、オフィスが共存してあること。
- 外に対して開かれてあること。
- 以上の要素が、代官山という街全体の景観形成に大きな影響を与え、共有化されていった。



1. 都市デザインのアウトライン

1-1 都市デザインの特徴*1

都市デザインの特徴は、①総合的デザイン、②関係のデザイン、③風土のデザイン、④継続のデザインの4つである。①総合的デザインは、建築だけでなく都市景観を形成するあらゆる要素を捉えることをさす。②関係のデザインは、都市に存在する様々なものの相互の関係によって都市デザインが成立することをさすとともに、異質・多様・多数の主体相互の関係の中で都市デザインが生まれることも示している。③風土のデザインは、既存の自然や文化がベースとなることをさす。④継続のデザインは、都市デザインが完成・完結することなく、永遠に未来に向かうデザインであることを示している。

1-2 個と全体のデザイン

都市デザインは全体のデザインであるが、都市全体を実際にデザインす

① 人体や人間の感覚・行動に基づく尺度のこと。

② 道路側から見たときの建築物の正面。

③ 広場、公園、駐車場など、一般人の自由な通行、利用が可能な空地をいう。

④ 道路面から外壁を後退させて建てること。建物上部を段上に後退させること。

*1 田村明『美しい都市景観をつくるアーバンデザイン』pp.97-117, 朝日新聞社, 1997



連歌のようにつらなる形態の展開

壁面を白で統一し、さらに旧山手通りに面している壁面の壁面線を揃えている。また、通りには街路樹が等間隔に配置されている。それらが建物同士のつながりのある町並みを形成している。時の流れの中で環境として成長し、随時更新するという非常に柔軟な進展手法をとっている。

建物の高さの統一

旧山手通りに面している建物のファサード②の高さは10mに保持されている。壁面線との相乗効果により、ひとつの町並みとしての独特の景観を作り出している。

異なる空間の共存

オープンスペース③や店舗ファサードの工夫により住居としてのプライベートな空間と、ショップやオフィスとしてのパブリックな空間が違和感なく共存している。

セットバック④

旧山手通りに面する建物の高さ10m以上の部分はセットバックし、路面に対しての圧迫感を軽減している。

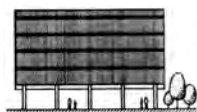


ファサードの分節化

住居階ではプライバシーを守るために全体的にガラスを使った箇所を少なくしてある。道路面に対する圧迫感を軽減するため、旧山手通りに面している建物のファサードには凹凸をつけ、圧迫感が緩和するように考慮している。

① 年を重ねる移り変わりをいい、完成時点から年月を経ることによって素材・空間本来の味がでる。

② 建物を支持する独立柱が並ぶ吹き放ちの空間。



るケースはほとんどない。個の積み重ねで長い年月をかけて全体の改変を図るものである。個として対象となるのは、建築物だけでなく、道路、公園、橋などの土木構築物、アーケード、モニュメント、ベンチ、街灯、バス停などの工作物である。個のデザインには、(1) 時間性と(2) 関係性の2点への配慮が必要である。

(1) 時間性

① 朝昼晩1日の時間による変化、② 春夏秋冬1年間の季節による変化、③ より長期にわたる変化やエイジング^①、④ 日常・非日常の空間利用の変化の配慮が求められる。日の光による変化や月明かりや夜間照明への配慮が①に、季節の花や樹木の落葉による変化、日差しの変化への対応が②に、草木の成長による変化や石や木などの自然素材の経年による古びの変化への対応が③に該当する。その他、フリーマーケット会場やお祭りの屋台の建ち並ぶ参道など、時間によって機能が変化する空間を遷移空間と呼



人々を誘い込む空間構成

質の高いデザインと様々な形で展開されているパブリックスペースの連続が、道行く人々を奥へ奥へと誘い込む。それにより散歩や会話、思索や鑑賞といった多様な行動が誘発される。

見え隠れする感覚

建物と植栽によって、空間のさらに奥にある空間が見え隠れし、人びとの想像を引き立てている。また、奥の隠れた空間は都市において安らぐことができる居心地のいい空間となっている。

奥性の演出

比較的限定された広がりの中に幾重にもある様々な内部・外部空間、樹木が空間に奥性を演出し、人びとの探索興味を引きだしている。

風景の切り取り

内部から外を見る時だけでなく外の道を歩いても、建築や植栽が額縁となり、歩いているその先に見える建物や木々が印象的に見える。どこに立っていても奥の風景が切り取られるような建築相互の関係が常に考えられている。



外部空間の内部化

通り沿いの壁面はピロティ^②やガラスを使用した壁面とすることで、外部と内部とのつながりを強め、道行く人を引きつける。また建物の圧迫感を軽減する効果もある。

断面を透過する光

地下空間という人を誘い込む空間の壁面にガラスを使用し、地下空間に心地よい自然光を取り入れ地下の暗いイメージを払拭している。地下にしながら時間の流れを感じることもできる。



ぶが、遷移空間の設置についても配慮が必要である。

(2) 関係性

建築物と建築物、建築物と周辺地域、建築物とまわりの風景との関係に配慮する必要がある。その際、豊かな中間領域・緩衝空間^③の形成が重要である。住居外構の植栽など外部と内部との分離や移行の場となる空間が中間領域であるが、親水空間や緑空間を適切に配置しながら、人々の集まる場所、人の行き交う場所、自然に触れ合う場所を豊かにつくることができる。また、都市のオープンスペースである広場空間・囲み空間、街路空間・路地空間への配慮も重要である。

③ 質の異なる2つの空間や領域を接続する際に、性質の衝突や変化を緩和させるためにデザインされた領域のこと。

④ 材料の色・明るさや凸凹など、触覚や視覚に与える質感・効果などの素材感をいう。

⑤ 街路空間におかれる屋外家具類の総称。

2. 都市デザインと建築

2-1 建築と町並みデザイン

町並みを構成する建築を考える際に、①建物の高さ、②屋根形状、③建



素材の種類の変化

四半世紀かけて造られたヒルサイドテラスは時間の経過とともに素材やテクスチャー^④の変化が見られる。タイル、レンガ調、石、ガラスを多用し、素材の種類の変化がそれぞれの時代を反映する記号になっている。

自然の保存

敷地内には渋谷区の指定文化財である猿楽塚が存在し、それを囲むような建築構成になっている。既存の自然を保存し活用することが望ましい。

幅員の変化

建築と植栽との間にわざと隙間をつくり幅員を変化させることによって、たまり空間から奥へと人を導く流れが生まれる。

樹木による効果

無機質な空間に植栽を配置することでやわらかい空気を持った空間となる。



すきまの場所化

何気ないスペースでも、樹木やオブジェを配置することで一つの「場所」となる。また、ストリートファニチュア^⑤を配置して憩いの場とするなど、スペースを場所化する工夫がされている。

たまり・領域化

小集団がたまることのできる憩いの場を随所に配置することを心掛ける。また地面の素材をタイルなどの異素材に変えることで特別な領域とすることができる。



③ 建築プロジェクト等における基本計画、基本設計のこと。全体計画から完成予想図、イメージプランなど基本的な方針とその内容、プログラムをいう。

①では、道路に面する部分のみ高さを揃え、上層階をセットバックさせるという手法もある。③では、道路に面する部分の壁面線を揃えたり、敷地内で建物の建つ部分を相互にあわせ、町並み全体で建物をリズムカルに点々と配置したりする手法がある。⑥では、町並みの賑わい形成のために1階部分を店舗とし開放性の高いデザインを連続させる手法や、低層階部分のみセットバックしてアーケード^①化するという手法がある。⑦では、看板規模をできるだけ小さくしたり、位置を揃える、バラバラに点在しがちな看板を1ヵ所にまとめるといった手法がある。⑧の町並みの連続性を分断しがちな駐車場に関しては、道路との境界線に植栽や塀をデザインするなどして連続性を担保することができる。

豊かな外部空間と町並みの調和のデザイン (長野県上高井郡小布施町) field 02



- ・小布施町は長野県の北部、長野市中心地から10km圏に位置し、千曲川をはじめとする3つの川と雁田山に周囲を囲まれた自然の豊かな地域である。
- ・建築家・宮本忠長を中心に行われた「小布施町並修景^②計画」には最初、マスタープラン^③が用意されていなかった。全体として問題を解決していくのではなく、個々の暮らしの中での不便性、悩み、希望などを個々のエリアで考えることを念頭に置いて計画は進められた。
- ・北斎館などの現在の小布施町を代表する観光資源の誕生、向こう3軒両隣りの関係性を第一に考えた修景計画などを経て、現在、大勢の人々が訪れる活気のある、美しい町となっている。

せである。8つの項目に配慮しながら町並み全体のデザインに貢献するような個々の建築のデザインが求められる。

2-2 外部空間の計画

外部空間を計画する上で、空間の規模（スケール）、階層性（ヒエラルキー）、空間演出に配慮することが重要である。

（1）スケール D/H^④

人が建物や塔の前に立っている状態を想定し、視点から建物の頂部までの距離（高さH）に対して、視点から建物までの距離（奥行きD）の割合をD/Hとして数値化することで、空間のスケール感が把握できる。

（2）ヒエラルキー

外部空間の計画の際には、それぞれの場所に求められる機能や役割に従って、多様な空間を用意しなければならない。外部的⇔内部的、公式的⇔私的、多人数⇔少人数、雑踏的⇔静寂的、動的⇔静的などの対比の中で

④D/Hと建物の見え方（メルテンズの理論）



建築物としての存在が強調される



細部・詳細が見える



全体の形を瞬時に認識できる



対象と背景が等価となる



対象は環境の一部となる

伝統建築と新築建の調和

新建築には伝統建築と調和した外観が求められ、新建築によって町並みが乱されぬよう配慮した形態、素材、色彩としなければならない。

建物は脇役、路地などの外部空間が主役

建物は脇役であるという意識のもと、路地などの外部空間が主役になるよう建物の形式や色彩、素材などを町で統一、また歴史と繋がるデザインとし、路地を構成している。



地域の特性を活かす

小布施の名産・栗にちなみ、栗の木で作った木煉瓦を敷き並べた散歩道「栗の小径」。地域の特性をデザインの中に組み込むことで、町に潜む固有の表情を醸し出す路地空間となっている。



ヒューマンスケールの空間

道の細さや周辺建物によるヒューマンスケールの創造、また、植栽や場面変化による光の明暗をうまく演出しており、居心地のいい空間になっている。

現代の感性を溶け込ませる

再生移築や、保存移築だけでなく、RC造や木造などの新築を含めた構成であり、それらに新しい機能を持たせることで、近代の息吹の創造をしている。



空間に階層性が与えられる。例えば、外部的—半外部的—内部的な対比の中で、それぞれの空間は以下のような特徴をもつ。

- ・外部的・・・広々、D/H大、床面粗野・樹木あり
- ・半外部的・・・幾分狭い、D/H中、床材人工的
- ・内部的・・・狭い、D/H小、床材や照明繊細

(3) 空間演出

外部空間の演出のために、ヴィスタ^①、アイストップ^②、ランドマーク、スカイライン^③、シークエンスへの配慮が求められる。

ヴィスタは「通景」「見通し景」ともいい、直線的な外部空間の計画と取り囲む建築物のファサードを整えることでヴィスタを形成できる。道路の突き当たりにある建物などアイストップの見え方に対する配慮や、地域を特徴づける目印としてのランドマークの計画、町並みを形成する建築群のシルエットを形づくるスカイラインへの配慮も有効である。

①ある地点から対象に向かう奥行きのある見通しのよい風景。

②見通しのよい街路などに置かれる、人の視線を惹きつける際立った事物。

③空を背景とした山等の地形や建築物などがつくる輪郭線。



町のスケールに合わせる

町のスケールに合わせた軒高にすることで、細い街道に圧迫感を与えないようにし、多くの建物が、低く構えるようにしている。

歩行者空間のデザイン

通りを行きかう人、又は周辺の環境に配慮し、生垣や花壇、舗装など細部まで計画することが求められる。人々の生活道路として和む空間となっている。

建築と屋外空間の連続性

建築や路地などの屋外空間が、壁面、屋根、舗装の素材が統一されていることにより、連続的にデザインされている。

包み込む空間

公共空間と私的空間が交差し、路地や広場などの外部空間が内部空間であるかのように、人々を包み込むような空間がつけられている。



一体的な空間の形成

建築や建築群と路地などの外部空間、または駐車場や道路などが、長年にわたって統一の視点や考えを持った関係者によってつくられたため、一体的な空間が形成されている。



広場空間のデザイン

普段は駐車場として使われているが、車のない時には広場となり、イベントの会場や、主婦や子供の集う場所として使われている。また、単調なアスファルト舗装ではなく路面をデザインすることも重要。

移動に伴う景観の連続や変化、シーン展開の継起的なつながりをシーケンスと呼ぶ。回遊空間の計画や、個々の外部空間相互の連結でシーケンスの演出を行う。「折れ曲がり」や、床の高低差や樹木や建物の配置によって起こる「見え隠れ」などがある。

3. 構成要素のデザイン

3-1 植栽

植栽には、①囲む、②区切る、③つなぐ、④隠す、⑤覆うといった5つのデザインの役割がある。これらを活かしながら、①樹種や配列を工夫することによりアクセント・目印の役割を果たす、②視線の誘導が可能になる、③上空の開放感を意識させる、④奥行き感を演出する、⑤空間領域を形成する、といった演出効果を生み出すことが可能である。建築の外部空間に対しては、①内外の連続性の強調、②分節化によるヒューマンス



オープンスペースの創出

来訪者が内部まで気軽に入れるようになっており、公共の庭や個人庭をオープンスペースとして公開している。住人だけでなく訪れる人に安らぎを与える空間となっている。

空間に意味をもたせる

建物と建物の間の空間をただの空き地としてではなく、意味をもたせることで生きた空間となる。また、それらの空間を連続させて修景していくことが重要である。

歴史、気候風土に根ざした素材

歴史や気候風土に根ざした自然素材を外壁に用い土壁風仕上げを採用している。歴史や文化をデザインに組み込むことで、より良い町並みの形成につながっている。

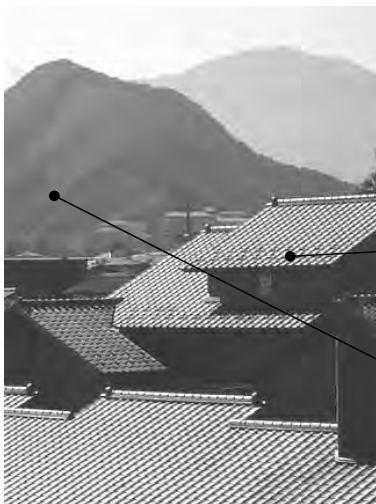


落ち着いたある町並み景観の形成

切妻屋根、日本瓦を基本とし、屋根勾配にも配慮することで、小布施らしい落ち着いた町並みが形成されている。

周囲との景観の調和

工場の屋根を瓦で覆い、壁面に瓦材のタイルを用いることで一体感のある良い町並みが形成されており、周囲の景観とも調和している。



*2 三谷康彦「ランドスケープ：基本的な手法」p.499（日本建築学会編『建築設計資料集成〔総合編〕』丸善2001）

ケールの形成、③統一感の形成といった効果を及ぼすことができる*2。

3-2 水

水には、①溜まる水、②流れる水、③落ちる水、④噴き上げる水などの様態がある。①溜まる水は、落ち着きや静けさ、すがすがしさなどを表す。②流れる水は、方向性や奥行、勢いをもち、人の行動を導く役割も果たす。③落ちる水は、垂直性を表し、水の落ちる音が都市騒音をかき消す役割も果たす。④噴き上げる水は、装飾性を携え、人々の目を集める対象となりうる。様々な様態を通して、見るだけでなく、触れたり聞いたり、人間の五感に訴える計画が可能である。

水をデザインに取り込む場合には、水際のデザインを重視する必要がある。水はオープンスペースを形成するとともに高い自然性をもつ。眺めの場や佇む場など人と水とが会おう場のデザインが重視される。

3-3 色彩と光

周辺環境との関係を読み解くデザイン（京都市上京区）

field 03



【北野洛邑館】

- ・「町家型共同住宅設計ガイドブック」が京都市から発行されそのモデル建設として計画された。
- ・建築環境研究所（代表：吉村篤一）の設計である。
- ・通りの両側に昔ながらの風情あるお茶屋さん並び京都らしい町並みが感じられる地区に立地している。
- ・一部5階建て、容積率196%（上限200%）、住戸数12戸、そのほかに2戸の店舗が入る分譲マンションである。
- ・周辺住民との模型を見せての話し合いや質疑応答などを全部で約10回行い、その話し合いの結果によりデザインを変更するなど柔軟な計画が行われた。

上層階のセットバック

この集合住宅は5階建てであるが通りに面している部分の3～5階をセットバックすることで圧迫感を和らげている。



地域の環境を読み解く

この街道はお茶屋街であるため、1階部分には店舗を入れ、周辺環境との調和を図っている。デザインだけを合わせるのではなく地域の暮らしを想像しながらの計画が必要である。

(1) 色彩

建築物の色彩は、周辺との関係を考慮し町並みの中での調和が図られなければならない。基調色と強調色を使い分け、前者で周辺との調和を図り、後者でその建築物の特徴づけを行うとよい。地域のコンテキスト^①が明瞭に見て取れる場合は、風土色を積極的に活用するとよい。建築物の色彩を考える上で前提となるのは、多くの人に受け入れられる色を考えると、すなわち公共性に配慮することである。

① 歴史の中での位置付けや、周辺環境との関係性、社会的・政治的關係性など、それらの背景から生まれる空間の意味や地域の文脈などを指す。

(2) 光

夜間景観を彩る光のデザインは、まちの賑わいを演出する上で有効である。光害防止のため、大きすぎず明るすぎない適度な明るさの光を使用することが前提となる。都市レベルや地区レベルで夜景を考える際には、光のつながりをデザインしたり、花や緑・歴史的建造物といった地域資源のライトアップを考える必要がある。



駐車場・通路のデザイン

町屋は前面に庭や空地がなく、壁面が連続することで町並みが形成されている。駐車場を設置する際にも、通りに対して敷地前面に設置するのではなく、敷地内部に設置するなど目立たないようにする配慮が求められる。通路も建物と一体的なデザインとし町並みの連続性を欠かないような配慮が求められる。

壁面線や軒高を揃える

壁面線や軒高を周辺の町並みと合わせることで連続性を出す。北野洛邑館では、仕上げはコンクリート打ちっ放し、構法も伝統的なものではないが、壁面線や軒高を揃えることで違和感なく調和している。

開放的な中庭

開放的な階段室や廊下を透きとおったデザインとすることで圧迫感を和らげ、ひとの活動が確認しやすい計画となっている。また自然な監視ができることで防犯性を高めている。



季節感・潤いのある空間づくり

中庭を緑豊かにし、人々の近づきやすくコミュニティの核となるような配慮が必要である。地上階以外にもテラスを設けるなどして季節感・潤いのある空間づくりへの配慮が求められる。

陰影豊かなファサード

一枚岩的な大きな建物やデザインにはならないようにする。大きな建物になる場合は分節しながら構成する。また歴史の中で育まれたデザインに見習ってきめ細やかで陰影豊かなファサードとする必要がある。

第2章

地域・地区のデザイン

都市をデザインする際に、エリアによって着目すべき点は異なる。ビルの建ち並ぶ都心をデザインしようとする時、ビルのデザインだけでなく、その足元の公共空間に着目する必要がある。既成市街地の身近な生活空間や郊外の住宅地など、エリアが異なれば異なった視点が必要になる。地域・地区ごとに求められる都市デザインについて解説する。

地域生活空間のデザイン（大阪府大阪市）

field 04



【空堀地区】

- ・大阪の都心部では珍しく戦災を免れた地区である。
- ・歴史ある大阪の暮らしや姿を今に伝える路地やお地藏さんやお稲荷さん、井戸などがあるほか、地藏盆や初午などの祭事も盛んである。
- ・長屋が、東西800mにわたる空堀商店街をはさみ南北に密集する形で残されている。
- ・細い路地の奥に長屋が密集しており、建物単体では建替えることができないものが多い。建替えや機能更新、防災問題などの課題も抱えている。
- ・地域の特性を活かし、地域の人と協力しながら、魅力ある住宅地の形成・誘導を図る事業である、大阪市HOPEゾーン事業の対象地区である。
- ・地元の専門的集団（建築設計事務所や不動産会社など）が協力して、行政や支援者の協力を得つつ活動を展開しており土地の有効活用・地域の活性化を図り、地域の新たな魅力をもつ施設として長屋を蘇らせている。



1. 地域生活空間のデザイン

一般的な市街地では、エリアすべてをデザインすることはできない。既存の環境の何を継承し何を更新するかが重要である。そのためにはまず地域の把握を行い、地域に劇的な変化を与えないような漸進的な開発を進めていくことで、生活の継承を担保するような地域デザインを行っていく必要がある。

1-1 地域の把握

デザインの規範になるのは既存の地区環境である。①デザインコード、②空間構成原理、③地域資源、④アクティビティの4点を把握する必要がある。

個々の建物を設計する際に、直接的な参照材料となるのが①デザインコードである。建物のファサードを構成する個々のデザインボキャブラリーを把握する。歴史的な市街地であれば、格子^①やなまこ壁^②のデザイ

① 木材・竹・金属などを直角に交差させて組んだもの。

② 土蔵造りの建物の外壁仕上りの一つ。方形の平瓦を並べ四隅を釘止めとし、目地に漆喰を盛り上げてその断面を海鼠形（半円形）にしたものの。



既存の小さな裏道を大切にする

人が2人歩くと、少しぶつかるくらいの路地幅や家同士が近いことによって、近所の人とのコミュニケーションを誘発する。また、車が通らないのでお年寄りも安心して歩くことができる。路地が生活空間となる。

玄関前の植栽

建物、玄関、塀に緑の木や植栽を植えることによって、建物周りの空間を和らげる。植栽を置くことによって、そこに人が住んでいる雰囲気を出すことができる。

建築しない部分を一つの建築空間と考える

建物と建物の間に自然にできた空間を、植栽や庇・軒を伸ばしたりするなどによりデザインし意味を持たせることで、そこがひとつの憩いの場所となったり、コミュニティの中心の場となる。

高低差のある地形における工夫

昔からの地形をそのまま残しできる限り台地を壊さないようにする。小さな石積みの擁壁の斜面地を形成し、また小さな擁壁自体にも自然と緑が茂るような、擁壁の材料、目地のとり方など植生にも配慮することが求められる。



お地蔵さんと生活文化

昔からあるお地蔵さんなどの祠は、勝手に場所を移すことはできない。そして先人から受け継がれてきた路地の雰囲気・お地蔵さんやお稲荷さんなどまちに残る文化を取り壊すのではなく、大切にしながら守る。



ン、特徴的な屋根の形態、瓦の色・素材・質感・デザインなど。ファサードそのものの構成も対象となりうる。

建物と建物、建物と敷地との関係、あるいは対象とするエリアの都市構成上の位置づけを把握する上で、②空間構成原理の把握が必要である。都市の骨格の構成を街路構成や施設の配置構成を調べることで把握する。宅地割、敷地と建物との関係、中間領域の使い方をもとに街区構成を明らかにする。

計画の際に、地域の核となるような、保存・継承すべき建物や事物を把握するために、③地域資源の分布を知る必要がある。寺社・城郭・近代建築・町家（町並み）などの歴史的建造物や、井戸・地藏・祠・お堂・門などの地域で長年にわたって育まれてきた文化財（地域文化財）、昔ながらの樹木や街路・路地・広場も重要な地域資源である。

生活の実態に即したデザインを実現しようとするれば、地域での人々の活



敷地にある木々を活かした計画にする

敷地にもともとあった草や木や花を残して自然のある憩いの空間を演出する。木々を置くことによって自然の安らぎを与えることができる。また植栽を置くだけでなく花壇などをデザインして配置する。

自然素材を活かした道

通りの路面を単なるアスファルトにするのではなく、もともとあった石畳を残してその地域にあった町並みの雰囲気表現する。

懐かしい町並みを大切にする

町家や長屋のような伝統的な建物を残し、店舗にするなどして、現在でもそれを活用する。昔から変わらない姿に豊かさを求める。

人の尺度を中心とした細やかな配慮

歩行者や自転車からの視線にたって、高さや大きさを工夫する。また人の目線が届く一階部分は細やかなデザインが求められる。



店先にたまりができる場所

散歩をする人がふと立ち寄って行くように、店先に物品などを溢れ出させる。

人が何時間も立ち話ができるようなたまりをつくる

建物の入り口前にベンチなどを設置して、人が休憩・会話するなど滞在できるようにする。また、階段の蹴上げを低くしたり、物を飾るなどして、階段をたたずむ空間として利用し、人がどこにでも滞在できるように計画する。



動・④アクティビティを把握する必要がある。身近なコミュニティ^①スペース、オープンスペースである街路・広場・公園、井戸・花壇・路地・店先・散策空間などでの人々の行動、日常的・非日常的なコミュニティ活動やまちづくり活動の実態を把握する必要がある。

① 地域住民が様々な生活に関わり合いながら住民相互の交流が行われている地域社会、またはそのような住民の集団。

1-2 生活空間のデザイン

神奈川県真鶴町の「美の基準」*¹を参考に、地域のデザインを考える上で重要な視点を整理した。

(1) 場所・地形

場所のもつポテンシャル（潜在性）を尊重し継承する。「敷地にあるすべての木々を生かした計画にする」、「既存の小さな裏道を大切にする」、「できる限り台地を壊さないようにする」、「敷地のうち建築しない部分をもう一つの建築空間と考える」

(2) コミュニティ・生活

*1 五十嵐敬喜、池上修一、野口和雄『美の条例—いきづく町をつくる』学芸出版社、1996

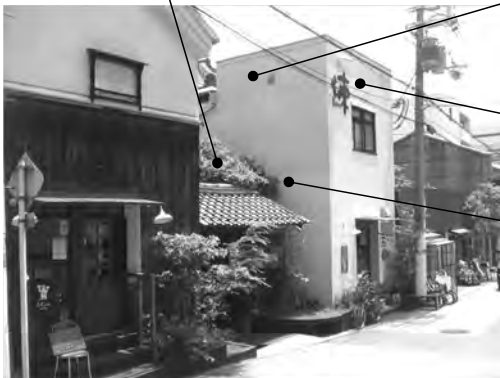
昔の建物を大切にする

昔の建物をすべて壊して建替えるのではなく、できるだけそのまま使う。また、建物のリノベーション（改修）やコンバージョン（用途変更）を行って再利用する。近年は、昔の建物に若者がショップを開くなどの活発な利用が行われている。



つなぎ空間への配慮

外部空間と建物内部とのつなぎの空間となる、玄関部分を開放的にデザインする事で、人を内部へ誘導する。植栽・階段・看板などを用いて内部の様子を窺えるようにする。



まちなぎ空間への配慮

建替えの際に大規模な建物にせず、もともとあった小さなスケールの建物群として再構成する。

看板・照明

建物に似合う看板や照明を使うことによって、懐かしい町並みを崩さない。

歴史の中で育まれたデザインを見習う

木造の町屋の様なデザインを活かして、新たに建てる建物を周りに調和する様にデザインする。



猫のいる路地

人の温もりを感じることができ、時間がゆっくりと流れているような場所。長い歴史を経て形成された町であり、風景や町並みが生活文化とともに今に息づき、心地よさを与える。そこには、住まい手により日々手入れされたヒューマンスケールの空間があり、どこか懐かしい感覚を与える。

①輪状に出て戻る分岐道路。

②一端が行止まりの袋路であるが、自動車の方向転換が可能になっている小街路。

③集合住宅や住宅地等の、住環境を保持するための空間であり、近隣の居住者が利用、共有することで、良い関係が形成されやすいと考えられる。

これまで続けられてきた生活がそのまま続けられるように、コミュニティの力を持続できるような場づくり。「お年寄りが散歩するための領域を確保する」、「外部空間と建物内部とのつながぎ空間に配慮する」、「人が何時間も立ち話ができるようなたまりをつくる」、「階段をたたずむ空間として活用する」

(3) 歴史・時の蓄積

歴史の中で育まれてきたデザインを見習い、今と変わらない風景を未来につなぐ。「懐かしい町並みを大切にする」、「昔から変わらない姿に豊かさを求める」、「建物、玄関、塀に緑の木を植える」

(4) 尺度・空間のスケール

「建物が終わるところは、やわらかいつながりが保たれるようにする」、「決して一枚岩的な大きな建物を作らない」、「路地の雰囲気生活の息吹を与える」、「単なる穴としての窓に表情を与える」

豊かな中間領域による住宅地のデザイン (大阪府交野市)

field 05



配置図

【コモンシティ星田】

- ・従前はゴルフ場であった北傾斜の高低差のある敷地。
- ・計画地は豊かな樹林やため池など良好な自然環境に囲まれている。
- ・大阪府の事業コンペの実施例である。
- ・「生命の樹」を空間計画イメージとしている。
- ・道路の構成は既存の幹線道路から骨格道路をループ状に接続され、さらに住戸の接道する細街路へと移行するといった段階的な構成をとっている。またそれぞれ道路の段階にあわせて、設計速度、曲率半径、復員構成、舗装内容が決定されている。
- ・多様な住居形態や集合形式が混在しているが、屋根の形状、外壁の材質感や色に配慮したり門柱や緑を一体的に整備することで町並みの一体感を演出している。
- ・細街路は、みち広場、ループ①、クルドサック②を混在させている。
- ・住区内部に良好な環境をつくるためコモン広場③が設けられている。



2. 住宅地のデザイン

2-1 基本的視点

住宅地は居住者の身近な生活環境であるため、まず①歩行者中心の空間形成を図ることが必要になる。また画一的で無機質な地区環境にならないように、②自然（水と緑）・地形を活かすことも重要である。③中間領域計画を重視することによって、豊かな外部空間の形成につながる。④地区全体のデザインという視点が重要なことは言うまでもない。住宅は個々人の所有物であるが、公共空間であるまちを構成する一要素でもある。地区全体をデザインするという視点から住宅そのものや中間領域が計画される必要がある。町並みを構成する建築に一般的に求められ規範（高さ・屋根形状・壁面線・色彩・素材などの調和）は守られることが望ましい。

④道路の花壇や街路樹を張り出して配置し、道路を蛇行させることで車がスピードを出せないようにし、歩行者との共存を図ること。

⑤歩行者だけが通れるような小さな道。

2-2 住宅地の計画

個々の住宅の設計だけでなく、（１）土地・地形、（２）道路・公園、



ゆるやかな曲線の道路

ゆるやかな曲線による道路は、街区に閉じた印象があり、親密感を与える。また変化に富む景観となりシーケンスをつくりだしている。

街灯のデザイン

シンプルで一体的にデザインすることが求められる。できる限り目立たない場所に設置し、とってつけたようなデザインは避ける。

多様な樹種による季節感の演出

植栽は咲く時期が違うものを数種類植えることで季節感を演出することができる。

アイストップとなる位置への植栽

視線の止まる位置は、他の場所に比べ目立ちやすく町の印象を形成する上で重要なポイントとなる。したがって進入口のアイストップとなる場所は十分に配慮されなくてはならない。角地や進入口のアイストップとなる位置に高木を植えることで住宅へ視線がぶつからないよう緩衝するように配慮されている。

高木・中木・低木の組み合わせ

同じ高さの植栽ではなく高木・中木・低木を多様に組み合わせることによりリズム感を出し豊かな空間を創り出す。

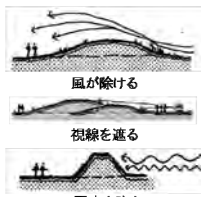


ボンエルフ[®]道路とフットパス[®]による構成

交差点や歩道の舗装を変えることにより安全性を確保するとともに単調になりやすい道路を多様な空間としている。フットパスを設けることで人が安心して歩ける生活空間を形成している。

①自然の地形がもっているポテンシャルを最大限に活かす方向で敷地にアプローチすること。

②地形による効用



(3) 施設の設計が、住宅地の計画には必要である。

(1) 土地の設計には、土木的手法とランドスケープ^①的手法がある。傾斜地をひな壇状に整地するなど、もともとの地形を大きく改変する土木的手法と、従前の地形をできるだけ活かした土地の設計手法であるランドスケープ的手法^②がある。植生・生態系の保存、風景の継承など、地域に固有な住宅地形成のためにもランドスケープ的手法が望まれる。

(2) 道路に関しては、アスファルト道路による設計、車が走ることを考えた車道設計ではなく、歩行者にとって快適な環境を提供することを考えなければならない。道路幅員を段階的に狭めたり（道路の段階構成）、路面の素材・デザインに配慮することによって車の流入を減少させるなどの交通計画手法があるが、石や土といった自然素材を活用することで、地域・風土・歴史に配慮した設計も可能である。

格子状の道路計画だけでなく、土地の形状にあわせ適度に道路をカーブ

外構と道路の一体的な空間づくり

道路中央に排水のための溝や柵を設けるセンター集水方式を用いることで、道路側部がすっきりし、外構と道路とを一体的にデザインすることができる。

セットバックとグリーンベルト

道路に面する部分は住宅を後退させて配置し、グリーンベルトを設けることで、ゆとりのある通りの空間を演出し、一体感を出している。



周辺と調和した建物構成

外壁の色彩や素材を統一したり住宅の形をシンプルにし、壁面線、高さ、屋根勾配を揃えることで、住宅の形が違っていても町並みに一体感を出すことができる。しかし統一して単調になりすぎないように建物配置にリズムをつけることで多様性を出すなどの配慮が必要となる。

植栽帯による豊かな中間領域

公共の植栽と個人の庭の植栽に統一感を持たせ豊かな植栽帯を創り出す。また、擁壁の足元には、自然石積みのフラワーボックスを設け圧迫感を和らげている。

窓・ベランダのデザイン

窓やベランダはそれぞれの住まいの表情が現われる部分である。居住者の生活感や鉢植えなど景観上好ましいものが表出されるとともに、乱雑な景観とならないよう、歩行者からの見え方に留意したデザインとすることが求められる。



させるなど、宅地割と連動した道路計画が必要である。緑道や水路の計画、公園の設置など、住宅地全体のマスタープランと連動して検討しなければならない。

街灯、ごみ箱、ベンチといったストリートファニチュアや植栽も必要な検討事項である。

(3) 住宅地の施設としては、コミュニティ施設などの公共施設、ショッピングセンターなどの商業施設は、住宅に比べ規模が大きく、住宅地全体のデザインに与える影響は大きい。地域の核施設として、緑地・オープンスペースの拠点にもなりうる。

2-3 住宅地の住宅設計

住宅レベルでは、(1) 配置、(2) 境界、(3) 要素に着目することが必要とされるが、特にここでは、住宅相互の関係形成のための(1) 配置、(3) 要素への配慮、豊かな中間領域の形成のための(2) 境界への

電柱の地中化

電柱や電線は景観上好ましくないものである。共有地に電柱を埋没し地中化することですっきりした景観が形成され豊かな町並みとなる。

宅地周りの一体的な植栽

駐車場を共有スペースに設けることで住戸周りの生け垣が切れず連続して設けられる。

コモン広場

この道路は自動車も通り抜け可能となっているが、道路の構成や舗装材料・デザインは歩行者のための空間であるという印象を与える。そのため初めて来た人にとって分かりにくい構成となっており自動車の通り抜けを抑止している。また、たまりの空間は子供の遊び場にもなる。



駐車スペースのデザイン

駐車スペースなどの空き地は、連続性のある町並みを形成する上で、好ましくないものである。駐車場の上屋のデザインを統一することで町並みの連続性を演出する。また車が止まっていないときには、子供が集まって遊べるような計画とするなど、多様な利用を想定した計画も求められる。



自然地形を活かす

高低差のある地形では擁壁が高低差を処理するために発生する。この擁壁をただの壁とするのではなく積極的にデザインする。駐車場として利用する際もデザインに配慮する必要がある。



配慮が重要である。

(1) 配置に関しては、壁面線をそろえる手法が一般的であるが、エントランス、駐車場・自転車置き場、ピロティ、庭などを個々の住宅のみで考えるのではなく、住宅地全体で検討することが必要である。角地や道路のアイストップとなる位置に建てられる住宅に対しては、住宅地での空間演出上の配慮が必要である。

(2) 境界部分は、個々人の所有地であっても、公共空間へつながる部分であるため、住宅地全体・住宅相互の連携が必要である。宅地造成・法面・擁壁、門柱・郵便受け・外灯、フェンス・塀・生垣・花壇、庭・庭木、床面舗装が検討の対象として挙げられる。道路部分の街路樹・植栽帯や路面舗装との連携を考慮して計画されるべきである。

(3) 住宅(店舗付住宅を含む)を構成する要素は、屋根、壁、窓、ひさし、バルコニー①、パルコニー②、屋外階段、設備、テント、看板、サイ

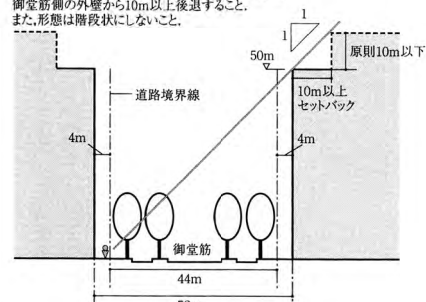
①外に張り出した縁のことで、屋根のあるもの。

②建物の外壁から突出し、室内生活の延長として利用できる屋外の床。屋根がないもの。

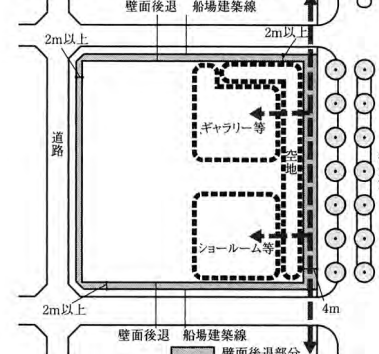
都心部のデザインと歩行空間 (大阪府大阪市)

field 06

・塔屋、工作物等50mを超える部分は10m以下として御堂筋側の外壁から10m以上後退すること。
また、形態は階段状にしないこと。



・御堂筋に面する部分は4m、その他の部分は2m以上外壁を後退する。
・御堂筋に面する部分はアメニティ豊かな空間とする。



まちなみ誘導イメージ

【御堂筋】

- ・名前は北御堂(本願寺津村別院)と南御堂(難波別院)が沿道にあることに由来。
- ・全長4,027m、幅43.6m、全6車線の幹線道路で、日本の道100選のひとつ。
- ・沿道には約887本のイチョウが植えられている。
- ・御堂筋周辺の建物は高さ百尺(約30.3m)までに制限されたため、ビルの高さが揃った整然とした景観がつけられた。
- ・1995年に「御堂筋沿道沿建築物のまちなみ誘導に関する指導要綱」という、まちなみ誘導施策が展開され、壁面の位置、建物の高さ、壁面後遺部の用途・形態(外部空間)、建物低層部の用途・形態(内部空間)、建物の外観、広告物等の6つの項目について誘導基準が設けられている。
- ・2007年2月から、一部の地区で1階を公共の空間とするのを条件に、後方部分の高さ制限が140mに緩和されている。



ン、掲示板、照明、彫刻など多様であるが、道路から見える部分については特にその形態・色彩・材質への配慮が求められる。

3. 都心部のデザイン

3-1 基本的視点

都心部は、業務・商業・行政の中心地として事務所建築や商業建築、公共建築の建ち並ぶ賑わいの中心である。広幅員の道路のまわりに中高層の建築物が建ち並ぶ都市景観が形成される。ひと・もの・ことの集積地として車だけでなく人も多く集まるため、①快適な歩行環境の形成は必須である。また②賑わいの場としてのデザインも求められる。美しい都市景観を創り出すためには、③沿道の建築物の連なりによって生まれる街並みが全体としてデザインされる必要がある。



壁面線・高さを統一し、スカイラインに配慮

壁面線・高さを統一することで、通りの連続性を確保している。また規制に従って建物頂部を段階的にセットバックさせることによって、建物による圧迫感が生じないよう配慮している。

壁面の材料・素材

壁面の素材を統一することで、街並みの一体感を演出する。

低層部と高層部の意匠・仕上げの分節

建物のファサードを一面的にデザインするのではなく、低層部と高層部を分節化してデザインすることにより建物による圧迫感を和らげている。

街路樹設置により車道・歩道・建物の関係を和らげる

御堂筋は片側2列の街路樹を配置している。44mという広い幅員によって街路空間が間延び（スケールアウト）しないための工夫である。また街路樹の存在により、車道と歩道とを切り離し良好な歩行空間が形成されている。



景観的つながり・ひろがり

オープンスペースは、隣接する空地や歩道などのデザイン的な連携・協調をはかる。舗装や植栽のデザインと連携することで景観的つながりを確保する。

建物敷地と道路のきわのデザイン

互いが整合性のとれたデザインを行うためには、「きわ」のデザインが重要。建物敷地と道路のきわを一体的にデザインし、ゆとりのある歩行空間をつくる。



3-2 アーバンデザインと都心部の魅力向上

都心部の魅力向上には（１）魅力あるオープンスペース、（２）建築とオープンスペースの連携、（３）街並みのデザインの３点に着目する必要がある。

（１）魅力あるオープンスペース

①オープンスペースの確保

まず、建築物とオープンスペースを一体的にデザインすることで広々とした空間を確保することが必要である。ベンチやいすなどを設置し公共空間（オープンスペース・歩道空間）に休息スペースを設置することで、居場所として計画できる。交差点部では、空地をもうけ多方向からアクセスできるたまり空間を設置することも可能である。

②憩い空間の演出

公共空間に、花や緑、水などを活用することによって潤いを演出するこ

歩行空間の一体的なデザイン

ビロティ部分と前のオープンスペース、歩道とが一体的にデザインされていることにより、広々とした空間が生まれ、ゆとりのある良好な歩行空間がつくられている。

歩道と隣接地との連続化

歩道だけでは十分な幅員を確保できないため御堂筋沿いの建物の施主らに協力をあおぎ、歩道沿いに公開空地あるいはセットバック空間を供出してもらっている。この空間と歩道とを連続化することによって、ゆとりある歩行空間が形成されている。



ショーウィンドウで低層部のにぎわい演出

快適な歩行空間を生み出すために、低層部（特に１階部分）に店舗などのショーウィンドウを設け、通りのにぎわいを演出している。

花や緑、ストリートファニチュアを設置することで潤い空間の創造

周辺企業の寄付による彫像や建物前のセットバック空間に配置される花や緑、ベンチなどによって、潤いある歩行空間が創造されている。



歴史的な建築物等の保存と活用

近代建築物や歴史的な建築物などは、質の高いデザインが施されておりそれらの景観資源価値を見直し、保存と活用を活発に行うことで地域の魅力を高めることができる。これは、ヴォーリズ建築事務所の設計であるが、保存し活用することで地域の魅力を高めている。



とができる。舗装部分の材質・デザインに配慮しつつ、まちの目印となるオブジェやまちの歴史を刻む祠を設置することで人の集まる空間とすることが可能になる。

③オープンスペースのネットワーク化

オープンスペースをネットワーク化することで、回遊性^①のある都心部を形成することが可能になる。水や緑のネットワーク、公共空間のバリアフリー化を徹底することで、快適な移動空間の形成も可能になる。

(2) 建築とオープンスペースの連携

①人の流れのデザイン

人が集まるギャラリー・ホールを沿道建物に設置する。眺望スペースやレストランを上層階へ設置することで、建物内への人の流れを作ることができる。ショーウィンドウを低層部に設けることで、まちの賑わいを演出するとともに、建物内部に人を導き入れることも可能になる。

① 点在した場所を結ぶ主ルートのほか、寄り道や回り道、近道などが容易されていて、人はそのルートを状況に応じて選択することができる。

② 基礎レベルである周囲より一段下げて造った広場や庭園。



憩いのオープンスペース

誰でも気軽に休むことができる、オープンスペースやオープンカフェを適所に設けることが重要。ゆとりのある空間は、豊かな賑わいの場を創り出す。

敷地の境界のデザイン

ブロック塀などのかたい境界を避け、生け垣や植樹などのやわらかい境界をつくる。そうすることで人が近づきやすい空間となる。

人を誘う敷地際

サンクンガーデン^②や高低差をつけた敷地際は人々を誘い込み、憩いの空間となる。オープンスペースを設ける場合には、建物と一体的にデザインする。また駐輪や駐車に留意する必要がある。

角地のデザイン

角地の低層部分に見通し空間や通り抜け空間を設ける。また植栽を設け、広場、オープンスペースにするなど積極的にデザインする必要がある。



照明サインの活用

ランドマークとなる建造物のライトアップを進めるとともに、季節感やストーリーのある光の演出を行うなど、トータルに都市の夜間景観を演出する。商業地では照明サインなどをうまく活用し、にぎわいの景観を演出する。

夜間のデザイン

パイプシャッターやショーケースを使用し、夜間も歩いて楽しいデザインとする。



②景観的つながり・ひろがり

角地低層部に見通し空間・通り抜け空間を設置することで街路どうしの景観的なつながりを可能にする。建物敷地を歩道や隣接地と連続化し建物をセットバックすることで民有の空地と公共の空地を一体化することが可能になり、ゆったりとした歩行空間・たまり空間をつくることができる。

①歩道や広場を利用した屋外にあるカフェ。

③敷地境界の場所づくり

サンクンガーデン・オープンカフェ①を設けることで、中間領域を活性化させることができる。また、1階部分に見通しのきく切り込みをいれると、変化に富んだ街並みが計画できる。

(3) 街並みのデザイン

建築相互の関係調整やサイン・看板・テントの一体的デザインを行うことで街並みの調和を導き出すことが街並みのデザインの基本となる。

①低層部のデザインとスカイラインの形成

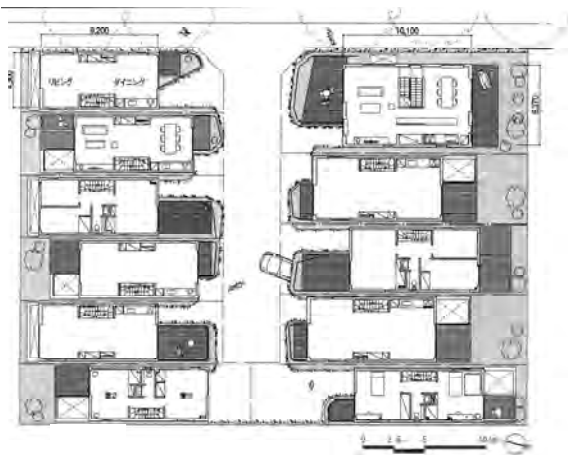
②建物または塀で囲まれたオープンスペース（中庭）をもつ住宅。

ミニ開発住宅地のデザイン（東京都世田谷区）

field 07

【上用賀のコートハウス】

- ・東京都世田谷区上用賀にある戸建て分譲。
- ・全11棟のコートハウス②が並ぶ。
- ・設計は(株)若松均建築設計事務所である。
- ・区条例である最低敷地面積80㎡を基本に、分譲として一般的な短冊状の区割りである。
- ・宅地造成してできた引き込み通路をはさみ5軒と6軒がわずかにずれながら向き合っている。
- ・道路レベルを鉄筋コンクリート造、その上に2×4造の2層がのる3階建ての構成。



地上階平面図

凹凸の配置のリズム感

ミニ開発の住居配置は、敷地の制約上、一列に並ぶ単調な配置となりやすい。しかしこのように住居配置を凹凸にすることでリズム感を出すとともに、3階建てが立ち並ぶ圧迫感を抑えている。



所有区分の見えない一体的な環境

植栽を前面道路から敷地まで一続きの緑で覆うことで所有区分の見えない一体的な環境を作り出している。

低層部と高層部の意匠・仕上げを分節することで、建物の圧迫感を減ずることが可能になる。また、道路に面する壁面の頂部のスカイラインに配慮することで、街並みの一体感を演出することも可能である。

②夜間景観

透過性の高いシャッターや照明サインの工夫、営業時間・点灯時間の延長などによって、夜間の賑わいを演出できる。景観資源となるような歴史的建造物や街角の樹木などをライトアップすることで夜間景観のアクセントとなる。

③景観資源の活用

街並みを単調なものとしないうために、歴史的建造物や樹木、洗練されたデザインの建物、オブジェなどの景観資源を積極的に活用する。

一体感を演出する植栽

住宅地を計画する上で緑は、重要なポイントになる。駐車場の壁面を緑化し、建築が与える圧迫感を和らげ、ヒトが近づきやすく落ち着ける空間を作り出している。また2軒1対で連続して植栽が施されているなど、町並みの一体感を演出している。



内外のつながり・広がり

狭小な敷地であるため、内外の空間のつながり・広がりを演出することが重要である。バルコニーを壁で囲わず透きとおったデザインとすることで狭小間口で同じ規模の住宅が並ぶ場合には、のっぺりしがちなバルコニーをすっきりと見せている。

裏表のないファサード

住居裏側には景観上好ましくないものが表出することが多いが、ここは周囲が開けた敷地であるため裏側からの視線も多く注がれる。そのため裏表のない同じような立面にし、周辺環境への配慮がなされている。



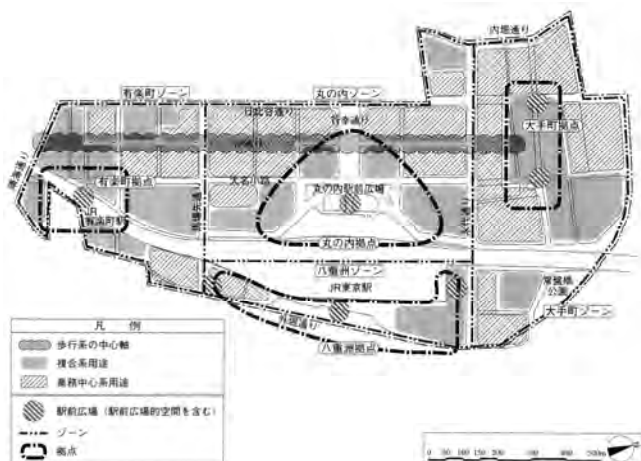
多様性の調和

屋根の勾配・軒の高さ・外壁の色・質感が全く異なっている。しかしシンプルな家型・正方形の窓形状とそのレイアウトを揃えることで、一体感を演出しながらリズム感もだしている。このように似ていながらも同じでない作りは反復連続に耐えられる戸建の集合の、解のひとつである。



【丸の内】

- ・丸の内は皇居外苑と東京駅に挟まれた地区である。
- ・東京駅を中心にビジネス街として発展し、大手銀行や三菱系を中心とした大企業のビルが建ち並び、日本の金融・経済の中心地の一つとなっている。
- ・近年再開発が進められ1998年以降には急速に開発が進み、老朽化したビルの建替えなどにより、オフィスという単機能から、商業施設を併せ持った多機能施設へと変化してきている。
- ・歴史ある景観を継承しながらも質が高く、公的空間の整備された世界に誇れる都市形態と、人々が集まり賑わいのある街を形成し、都心には珍しい水や緑にあふれた地域独特の環境との共生を目指す。



大手町・丸の内有楽町地区の機能配置



31mラインの表現

丸の内のビルのファサードは31m(100尺)に統一されている。31mラインというのは旧・丸の内のスカイラインの名残りで、歴史ある地区の象徴となっている。新たに建替えられてビルのファサードはこのスカイラインに合わせるよう配慮され地域の歴史性や統一感を形成している。

100尺とは建築基準法に容積制が導入される前の絶対高さ制限である。

水と緑のネットワーク

皇居のお濠や緑の環境を活かし、街路や広場に樹木や噴水などの整備を行う。それにより、水と緑の連続性を高めている。



歴史的建築物の保存・活用

柱や窓枠など、特徴的で意匠性のある歴史的建築物を保存し、活用することにより、風格があり躍動感のある街並みを継承することができる。

オープンスペース

オブジェや施設などがあるアメニティ空間を随所に配置することにより、道行く人が溜まれるスペースが形成されている。また、水と緑を楽しむことのできる憩いの場となっており、昼時や休日には多くの人でにぎわっている。





中間領域の形成

歩道と店舗ファサードの中間領域を連携させ、文化、交流、活性化機能などの連続性を確保し、にぎわいを形成している。また、ビルの低層部をピロティにすることにより、ゆとりある歩行空間を実現している。

照明による誘引効果

等間隔に配置された樹木を連続的に照らすことでリズム感のある街並みを演出している。連続した店舗内部からの光が道行く人々を惹きつけている。



象徴性のある街並み

この地区を特徴づける東京駅と皇居を結ぶ行幸通りの景観は象徴性を維持しながら風格ある空間構成とする。



ヒューマンスケールな空間構成

空間に樹木やストリートファニチュアを配置し、ヒューマンスケールな憩い空間を創出することや、建物の低層部を店舗空間にして親しみやすくすることで、活気のある街並みとする。また、歩車道間の段差を解消し、バリアフリーにも配慮している。

ゆとりのある歩行者空間

拡幅と開かれた店舗ファサードにより、快適で利便性の高い歩行者空間が形成されている。また、拡幅することでイベント開催の場、語らいの場としての利用など活動の多様性も拡大する。



周囲と調和した街灯のデザイン

光源は暖色光を基本とした暖かみのあるものを使用し、居心地の良い空間を演出させる。ポールは暗い色を基本とし、主張しすぎないようにしている。

店舗ファサード光の活用

店舗内部から漏れる光が街に賑わいを与え、閉店後にもショーウィンドウ照明の点灯を実施し、夜の街並みを形成している。



計画されたサインデザイン

デザイン、文字の大きさ、色彩などに配慮し、わかりやすく親しみやすいサイン計画としている。街として、サインの統一化を図っている。

第3章 風景のデザイン

私たちが目にする風景には、建築だけでなく、道路や公園などのいわゆる土木の世界も広がっている。通勤通学の際に通りゆくまちをイメージしても、道路や公園が主要な要素となっていることに気づく。そうした道路や公園もデザインの対象となりえるのである。道路や公園をデザインするとは何をデザインすることなのか、その着眼点などについて解説する。

歴史的建造物を活かしたシビックデザイン (福岡県北九州市門司区) field 09

【門司港】

- ・九州最北端に位置し“レトロの町”として注目を浴びる街。
- ・かつては海運の中継地として栄えていたが終戦を機に衰退し、残された多くの歴史的建物の保存が危ぶまれ、保全活用されることになった。
- ・港湾施設の再生と関門海峡と歴史的な建物群の美しい景観を活用した観光事業を政策として掲げ、門司港地区だけでなく隣接する和布刈地区も含めた面的な都市型リゾートとして再生を図ったのが始まりである。
- ・地元と行政との協力による公共施設整備の努力の積み重ねによって実現した。
- ・門司港駅の駅舎は鉄道駅では初めて国の重要文化財に指定されている。
- ・水辺をウォーターフロントとして正攻法でデザインしている。



第一船溜まり周辺の計画図



1. 風景デザインとしてのシビックデザイン

1-1 シビックデザインとは？

シビックデザインが対象とするのは、道路や橋、公園などの公共土木施設である。「地域の歴史・文化と生態系に配慮した、使いやすく美しい公共土木施設の計画・設計」と定義される。

1-2 シビックデザインの3つの視点

- (1) 永続性 短期の流行に左右されず、オーソドックスなデザイン。
- (2) 公共性 多くの人々に親しまれ、地域の共有財産として誇れるものであることが必要。特定の傾向に偏らない健全な公共感覚が求められる。
- (3) 環境性 地域の歴史・文化、自然、さらに生態系に配慮することによって環境に組み込まれるデザインであり、環境そのものを創造するデザインである必要がある。



多目的広場としての利用

特別なものは何も置かず、バザーやビアガーデンなどの様々なイベントに対応する多目的な広場として設計されている。人間活動を中心とした、自由度の高い設計とすることが重要である。

ひとのための駅前広場

バスや車などのための駅前広場ではなく、人が集まりやすい広場とすることも考えなくてはならない。噴水や植樹を積極的に行い有機的な場とすることでひとが集まり、活気ある空間にすることが求められる。

人々に親しまれるデザイン

昔から人々に愛されてきた建物を主役にシンプルにデザインし、人々がそこに集う、憩う、休む空間として計画されている。多くのものをデザイン、配置するのではなく、ゆとりが感じられる豊かな空間を形成し、人々に長く親しまれるデザインとなっている。



歴史的な資産の継承と保存活用

歴史的な建物や評価しうるものを保全修復し、資産を継承し活かした美しい景観の創造、公共空間整備することが重要。また、周辺を歴史的な評価に耐える素材とデザインにすることも必要である。周囲の環境、時間の経過の中で果たすべき公共空間の役割を考えて計画することが求められる。

①事物にはそれぞれの役割や位置づけを自ずと備えているものであり、それらの役割や位置づけを格という。

1-3 シビックデザインの設計指針*1

(1) 応格①のデザイン

「格」への配慮を行ったデザインが求められる。「格」が異なれば、人々の利用法や雰囲気、景観が異なるのは当然である。例えば、道路について、幅員が同じでも、都市内の位置や使われ方、歴史などに応じた道路の「格」がある。表通り・裏通り、目抜き通り、横丁、路地など、それぞれの「格」に応じたデザインが求められる。

(2) デザインの洗練

構造物を力学的にもたせるだけでなく、全体のバランス、プロポーションから見直して、より洗練された姿に仕上げていくことが必要。設置空間のスケールに合わせた抽象化と洗練が必要である。

(3) 背景としてのデザイン

主役、脇役、舞台の関係をわきまえる必要がある。例えば、河川景観。

*1 伊藤登「景観設計の原則」pp.84-87
(篠原修編『景観用語事典 増補改訂版』彰国社、2007)

歴史・文化・自然に配慮

船溜まりは、当初案では一部を残し埋め立てる計画となっていたが、歴史的港湾であることや、水面を活かすことの有効性などから、水面の保存が決定された。埋め立てずに水面を保存することで、歴史・文化、自然に配慮した計画となっている。



主役、脇役、舞台の関係をわきまえる

主役は海や親水広場で遊ぶ子供達。過剰なデザインはせずシンプルに特別な物は置かない。主役とそれを際立たせる脇役との関係が重要。

既存の背景を借りる

周囲の自然の色、朝夕の光の色、温度変化などを考慮した色や素材を使用している。また、背景の山や海などを取り込んだデザインとし、既存の風景に馴染ませることが大切である。

自然を活かしたデザイン

大きく変動する潮位によって護岸スリットから海水が流入し、満潮時にはスリットによる水紋の演出と共に、広場から親水広場へと変化していく。日々繰り返される自然の動きをうまく活かしたデザインとなっている。

洗練されたデザイン

スレンダーな形式、親しみやすさなどを考慮した素材を選考。市民にわかりやすい形であり、門司港のシンボルとなりうる形態、デザインとなっている。構造物をもたせるだけでなく全体のバランス、プロポーションから見直してより洗練され親しまれるデザインとすることが重要である。

