

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。
- 設計は榎楨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。

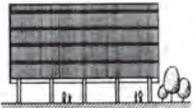


ファサードの分節化

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、歩いているその先々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することができる。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。



①アーチの連なった通路、または商店街などの上部に設けられる日除け・雨よけのための路上施設という意味。

②建築物や公共施設の形態・意匠・色彩を周囲の町並みに調和させること。

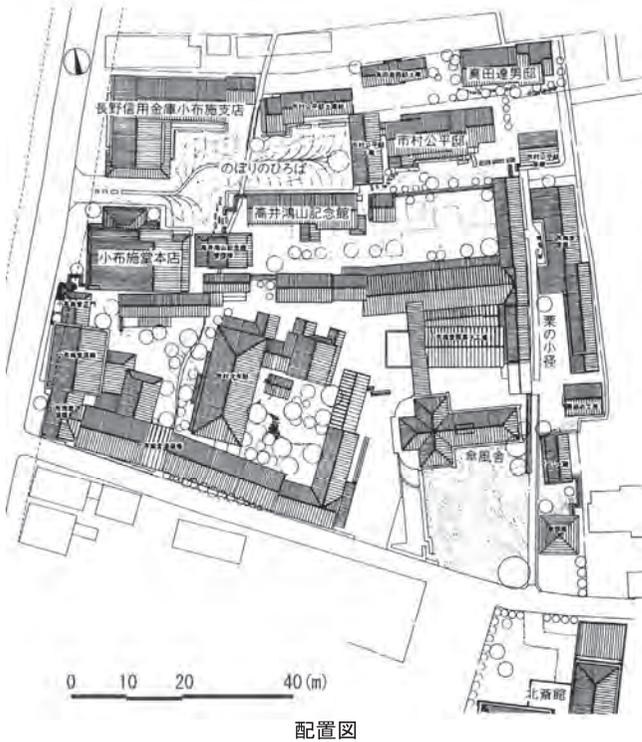
③建築プロジェクト等における基本計画、基本設計のこと。全体計画から完成予想図、イメージプランなど基本的な方針とその内容、プログラムをいう。

建築物等の位置、④色彩、⑤材料・素材、⑥1階部分の用途・デザイン、⑦看板、⑧駐車場・駐輪場の8点に配慮する必要がある。

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カ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。

必ずしも統一することがよいわけではない。統一感は単調さと背中合わ

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】

- 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

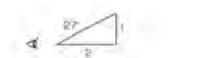
④ D/Hと建物の見え方（メルテンスの理論）



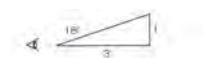
建築物としての存在が強調される



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

新築には伝統建築と調和した外観が求められ、新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。

