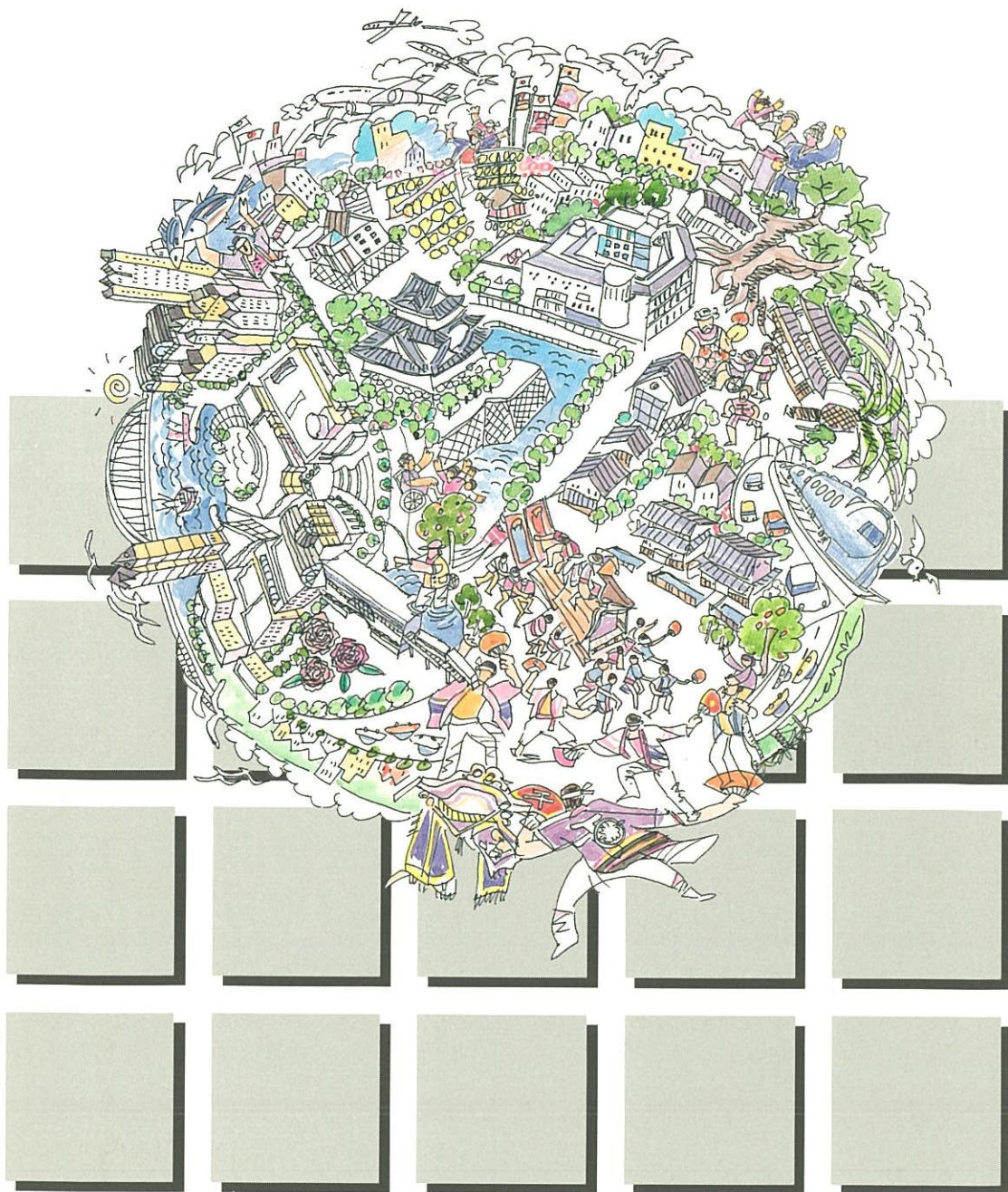


岸和田らしさを目指した 景観形成ガイドラインⅡ

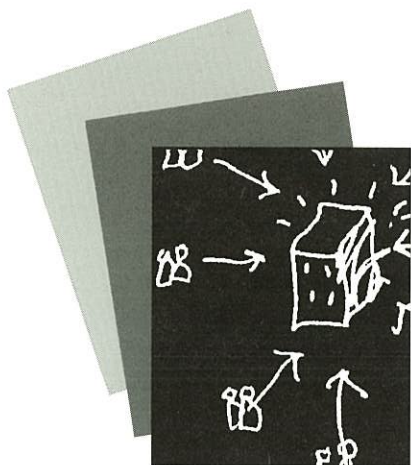
あなたも「景観」にはまってみませんか？

岸和田市公共建築物等デザインマニュアル



岸和田市





はじめに

平成6年4月、岸和田市都市景観条例が施行され、平成7年度から大規模建築物の建築計画等については、届出が必要になりました。このため、景観形成マニュアルの第1号として、大規模建築物等の都市景観形成にかかわる誘導基準を解説した「岸和田らしさを目指したガイドラインⅠ」を発刊し、関係するみなさんに景観整備に関する理解と協力をいただいています。

今回、大規模建築物とともに都市景観形成上大きな影響を及ぼす公共施設についても、市として全庁的に取り組むべきであるとの考えから、「岸和田市公共建築物等デザインマニュアル」を作成することとしました。専門家よりなる岸和田市環境デザイン委員会を中心に、市職員で構成する都市景観行政推進ワーキングチームも参加し、理論と実務が両立するマニュアルづくりを心がけました。都市景観形成に先導的役割を果たす公共施設の実現に向かって、技術系職員のみならず広く関係者が一丸となって創意工夫をしていただきたいものです。

都市景観形成は、一朝一夕に仕上げられるものではありません。地球環境も見据えたより魅力的で安全、快適なまちづくりを推進するため各方面の方々にこの冊子を活用していただきながら、あるべき景観整備の方向について、さらなる論議が重ねられることを期待しています。

平成9年3月

目 次

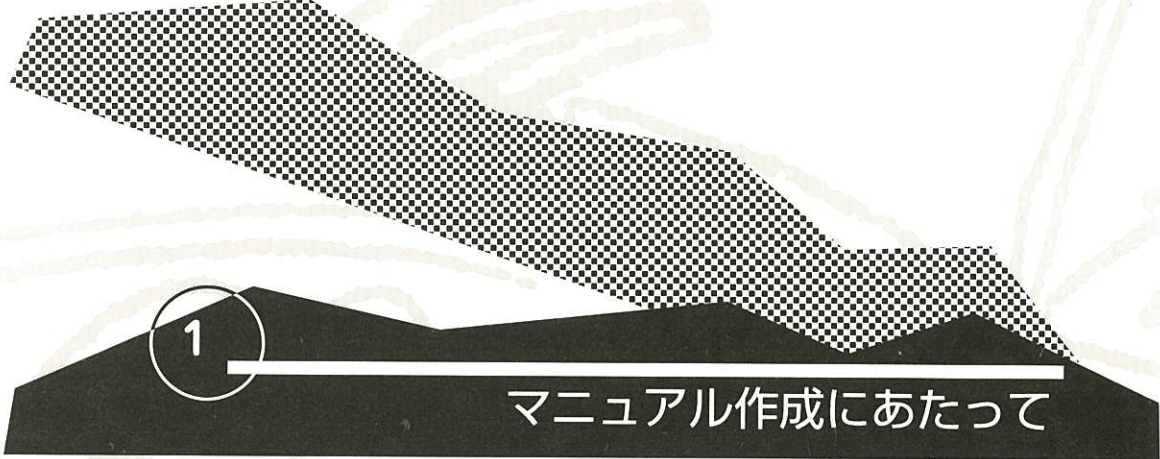
1章	マニュアル作成にあたって	1
2章	公共施設での景観形成を実現するために	5
1	「景観」および景観行政の基本事項	6
2	公共施設で「景観」を考える意義	10
3	公共施設・岸和田での「景観」形成のために	12
3章	岸和田のまちで考える	21
1	景観区別デザインイメージ	22
2	環境分析	24
4章	景観形成実現化にむけて：施設	27
1	道路・交通施設	
	道路づくりとその運用面からみた環境整備	28
	施設：道路・交通施設	36
2	土木構造物・水辺空間	
	土木構造物・水辺空間のシビックデザイン	40
	施設：土木構造物・水辺空間	48
3	公園・緑地	
	景観に配慮した公園とは	52
	施設：公園・緑地	62
4	公共建築物	
	公共建築物の環境デザイン	66
	施設：公共建築物	68
5章	景観形成実現化にむけて：要素	73
1	色彩	
	景観づくりと色彩計画 ～色彩決定の基本項目～	74
	要素：色彩	80
2	緑	
	公共施設とグリーンスケープ	84
	要素：緑	92
3	サイン	
	サインの環境デザイン	96
	要素：サイン	98
4	ストリートアート・ストリートファニチャー	
	環境形成におけるパブリックアートの役割	102
	要素：ストリートアート・ストリートファニチャー	114
6章	公共施設・景観形成への提言	119
1	だんじりをつくろう	120
2	景観 ～たとえば湯布院の場合～	122
3	額縁の絵じゃない公共施設 ～難しく考えないで！景観のこと～	124
4	プログラムのまえにポリシーを持とう	125
5	環境デザインに市民をまきこむ ～市民参加の環境デザイン～	126
6	“岸和田って好きなところ”と言いたいけれど	127
7	風景マップを作ろう	128
付Ⅰ	景観デザイン・キーワード集	130
付Ⅱ	参考文献リスト	131

このマニュアルは1章から6章まで、通して読んでいただくことはもちろん、それぞれの目的において必要なところ、興味のあるところからページを繰っていただいても活用できるように構成されています。

このマニュアルに読み方のルールはありません。目にとまったところから読み始めてください。

マニュアルの構成

- | | |
|-------|---|
| 1章では、 | このマニュアルの目的や内容、役割を位置づけています。 |
| 2章では、 | 公共施設の景観形成のための基本的なことを共有化するための内容がまとめられており、「景観って何？」といった疑問に答えられるものになっています。 |
| 3章では、 | 「まち」からアプローチした景観形成の目指すべきイメージをまとめています。職員それぞれがまちから目指すべきイメージを読み取るためのひとつの手だてとなる環境分析の検討項目を示しています。ガイドラインⅠとともに活用してください。 |
| 4章では、 | 公共施設を4つの施設に分け、各施設ごとに整備にあたって景観形成上、重要と思われることをそれぞれ2部構成でまとめています。まず、デザイン委員により基本的な考え方、取り組みの姿勢についてまとめていただいています。次に、基本的な考え方のまとめと、岸和田市での目指すべき施設のデザイン方針を示しています。
事業にあたる職員だけでなく、構想、管理運営にあたる職員にとっても理解していただきたい内容です。 |
| 5章では、 | すべての公共施設にかかわる共通の事項である景観要素を4つのテーマでまとめています。職員全員にかかわる内容ですのでみなさんに理解していただきたいと考えています。
各テーマは2部構成になっており、まず、デザイン委員により基本的な考え方、取り組みの姿勢についてまとめていただいています。次に、基本的な考え方のまとめと、岸和田市での景観要素のデザイン方針を示しています。 |
| 6章では、 | いろいろな人が「景観」について、どんなことを考えているか、自由な意見を集めました。 |



1

マニュアル作成にあたって

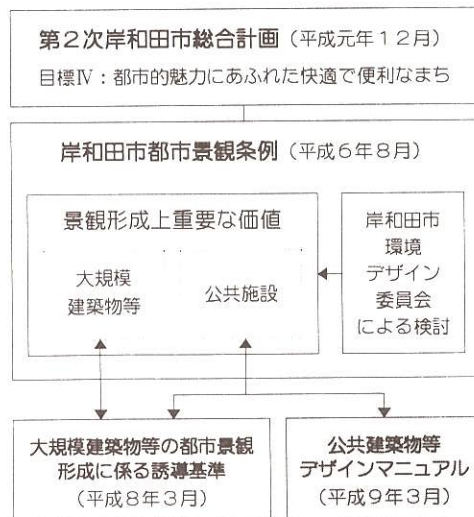
岸和田の都市景観形成に寄与する公共施設づくりをめざして

1. 岸和田市における景観行政の位置づけ

岸和田市では第2次総合計画（平成元年12月策定、平成12年度目標）において、「都市的魅力にあふれた快適で便利なまち」の実現を目指すための施策のひとつとして「都市景観形成の推進」を位置づけています。これを受けて、平成6年8月に「岸和田市都市景観条例」が施行され、大規模建築物、公共施設はすべて、都市景観の形成において重要な価値があると位置づけられました。

条例の中で、大規模建築物、公共施設、または都市景観の形成において重要な価値があるものについて、岸和田市環境デザイン委員会（以下デザイン委員会）はこれらを都市景観形成の視点から検討し、景観形成に寄与するべく助言をおこなうこととしています。

また、平成7年度には、広く市民、事業者到大規模誘導基準をより具体的に理解し、景観形成の重要性を認識してもらうための手段として、大規模建築物等の誘導基準マニュアル（ガイドラインⅠ）を作成しました。



2. マニュアル作成の経緯

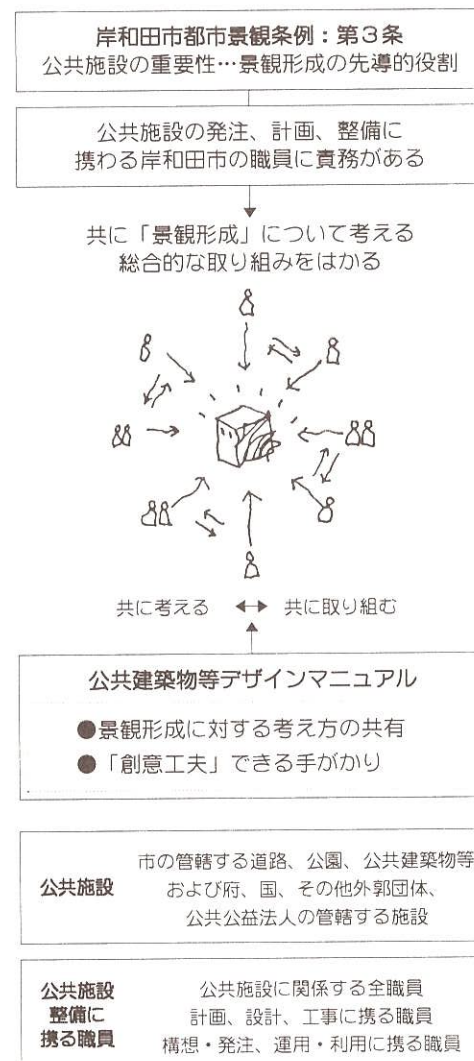
岸和田市都市景観条例第3条においては、とくに、公共施設が景観に対して先導的役割を果たすものと位置づけられ、その重要性がうたわれています。つまり、公共施設の発注、計画、運用に携わる岸和田市の職員に責務があると言えます。

公共施設の景観形成のためには、事業にあたって、職員および住民が共に「景観形成」について考え、総合的な取り組みをはかることが必要です。そこで、職員の景観形成に対する基本的な考え方を共有し、「創意工夫」できる手がかりとなる「公共建築物等デザインマニュアル」（ガイドラインⅡ）を作成することになりました。

「共に」という主旨から、岸和田市の景観担当事務局である都市計画課（以下事務局）のみならず、岸和田市の公共施設整備にあたる関係各課のほか、岸和田市景観行政推進ワーキングチーム（以下WG）、岸和田市環境デザイン委員（以下デザイン委員）もこのマニュアルの作成に参加しました。現場の「なま」の意見を汲み上げ、議論を重ねることで、みんなでみんなの役に立つようなマニュアルになることを心掛けました。また、作成のひとつの段階としてデザイン委員が講師となり、岸和田市の全職員を対象とした「景観ワークショップ」を開催しました。

ここで公共施設とは、市の管轄する道路、公園、公共建築物等のことのみならず、府、国、その他外郭団体、公共公益法人の管轄する施設のことにも指し、これらにもこのマニュアルを応用します。

そして公共施設整備に携る職員とは計画、設計、工事にかかわる技術系の職員のみならず構想・発注、運用・利用にかかわる事務系職員など公共施設に関係するすべての職員のことを指します。



3. マニュアルの位置づけ

「岸和田の都市景観形成に寄与する公共施設づくり」という方針がうちだされましたが、これまで施設整備に従事してきた職員には、従来の施設計画と「景観に配慮した」施設計画がどこが違うのか？予算内では無理なのでは？デザイン委員会ではこういった面が審査されるのか？そもそも景観って何？といった様々なとまどいを感じることとされます。

さらに、公共施設は「公」という役割から、単に形態、見た目の美しさのみを目標とするだけでは十分とは言えません。住民に利用され、喜ばれ、住民の生活がいきいきとすることに寄与するものでなければなりません。つまり、公共施設の総合的な質の向上をめざさねばならないということです。

そこで、景観に配慮するための「計画手法」の基本的な考え方が職員に理解され、かつ、公共施設がその存在する「まち」に調和し、利用の対象である「住民」の生活を支えること、さらに「行政」の景観形成への総合的かつ継続的な取り組み「姿勢」という要件が成立してはじめて公共施設の景観形成が実現すると考えられます。また、景観形成は岸和田市の将来像、まちづくりの実現化のひとつの手段であり、公共施設はまちづくりの理念を具現化しなければなりません。

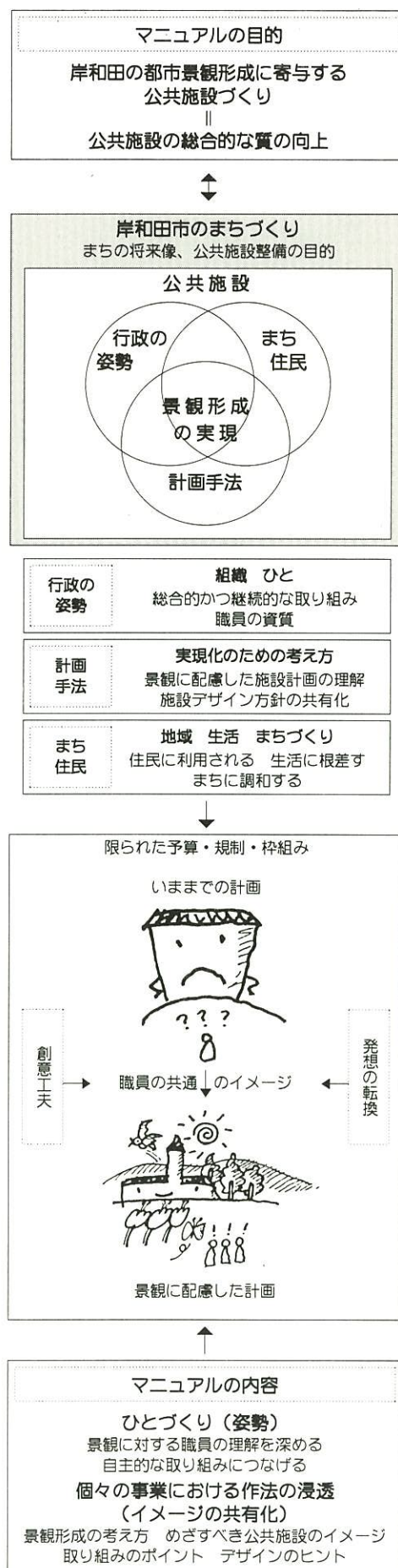
そのうえで、限られた予算や、既存の規制、枠組みの中でどううまく工夫するか、また、従来の施設計画のプログラムの中で、どう視点とやり方を変えるかが、公共施設の景観形成実現のポイントになると言えるでしょう。

そのためには、職員の「取り組み姿勢」と景観形成への「基本となるイメージの共有化」つまり、取り組む「ひと」の意識と個々の事業での取り組むべき「作法」に対するはたらきかけが必要です。そこで、このマニュアルでは景観形成の考え方、事業にあたって職員が自主的に取り組むべきポイント、デザインを考えるときのヒント、めざすべき公共施設のイメージなどを示し、これらの考え方（作法）を職員（ひと）が共通のものとして理解を深めるためのマニュアルとします。

単なるデザイン要素の羅列や基準づくりを示すマニュアルでは、うわべの「美観」づくり、関係性が欠如した施設の切り取った一部分だけの「デザイン」の議論に終始する恐れがあります。これでは本当の意味で役に立つ効果的なマニュアルにはなりません。

いろいろな公共施設は、ひとつひとつ、場所が違えばづくり方や考え方、配慮することも違い、導き出される「しつらえ」も多種多様でひとそれぞれです。それをこのマニュアルでひとつの手法、デザインを規定してしまうものではありません。

このマニュアルには施設デザインの「正解」が記載されているのではなく、解答にいたるまでの様々なみちすじ、可能性、判断基準が示されています。このマニュアルをヒントに担当者の創意工夫、発想の転換、各課での議論により、実際の事業において、個別の施設の「しつらえ」、よりよい公共施設整備へと発展させて下さい。



4. マニュアルの使い方と今後の展開

■使い方

景観行政は総合的なものです。広く、いろいろな人と意見の交換、議論を重ねることが必要となります。事業の企画・計画にあたっては計画する施設だけでなく、隣接する施設、影響を与える施設などについても理解することが大切です。

そのためにこのマニュアルを「きっかけ」としてガイドラインⅠとともに様々に利用、活用してください。

書き込みを加えていくなどして、自分風のマニュアルへと進化させていってください。

- ◇施設整備での整備方針を示すもの、かつ検討事項のチェックとおよび取り組みのヒントをえるもの
- ◇職員への景観教育、啓発・普及のための教材
- ◇職員同士の意思疎通のための議論のネタ、きっかけづくり
- ◇他の機関管轄の公共施設整備での説明のための共通認識として
- ◇業務委託先への説明の際の共通認識となるもの
- ◇住民とのコミュニケーションの手だてとして
- など

■今後の取り組み

このマニュアルは岸和田市において行政が景観形成に主体的に取り組んでいくという意思表示でありスタートであり、共通のベースとなるものです。今後これを受けて、更に発展した取り組みをはかる必要があります。

◇個別の景観形成ガイドラインづくり

事業課、原課により、各施設毎の整備方針、あり方、技術的マニュアルの策定、各施設・要素のデザイン指針。

◇公共施設の現況調査など、今後の施設計画に役に立つ資料の作成

◇景観行政の全庁的な浸透化

各課で：

WG、マニュアル作成に関わった職員、事務局が推進役となり、各課で浸透をはかる。

新人職員に対して：

事務職、技術職共に、景観行政についての研修を行う。

横断的に：

事業にあたり、原課、事業課は自主的に議論、調整、協議をする。
業務を委託する際には原課は委託業者に対して理解を求める。

全庁的に：

シンポジウム、パネルディスカッションなどを開催し、イベント的な啓発活動をおこなう。モデル事業などにより、全庁的な関心を呼び起こす。

- ◇住民参加のしくみづくり、ルールづくり
- ◇住民に対してのアピールのためのイベントなど

2

公共施設での景観形成を実現するために

1. 「景観」および景観行政の基本事項
2. 公共施設で「景観」を考える意義
3. 公共施設・岸和田での「景観」形成のために

人々の生き生きとした暮らし 人工と自然のバランス 歴史と文化の共存

1 「景観」および景観行政の基本事項

1. 「景観」とは何か

■景観の意味

視覚的な総合性（地勢、街並み、スカイライン、自然など）を空間的・地域的な総合性（生活、風物、住民気質、快適性など）を含めて人が視覚的かつ感覚的に感じ取るもの。

■景観形成が目標とするまちの姿

景観形成が実現するということは、あらゆる意味での快適環境が実現している状態をいいます。人々がいきいきと暮らし、人工と自然のバランスがとれ、歴史と文化が共存している状況、

人々の生き生き
とした暮らし

人工と自然の
バランス

歴史と文化
の共存

つまり人々がまちを気持ちよく歩くことができ、まちで心地よく生活ができ、まちの施設を快適に利用できることと言えるでしょう。

景観という言葉は、「Landschaft (独)」の日本語訳、英語では「Landscape」。landは土地・自然、scapeは土地の上に展開するすべての事物の全体像を意味する。つまり景観とは土地・自然を基調とし、その上に展開する人間の存在や人工物など、あらゆるものの全体像をいう。

風景という言葉と同意語として用いられることが多いが、「景観」は客観的、科学的に記載できるものであり、「風景」はそうでないものも含み、人間的、人文的な表現がされている。

環境の構成要素はひとつひとつは目に映らないものが多いが、ひとはこれらの環境の総合された状態を含めて都市を視覚的にとらえる。まちづくりは、騒音、振動、水質などあらゆる面で環境に配慮されねばならない。その上で、土地利用や人工物の配置や形、つまり全体を総合的に感じ、調和した景観として目に映る。

「景観形成・景観計画」とはまちを構成する多数の要素とまち全体を捉え、景観を構成する要素間の相互関係や地域全体の景観の状況を明らかにしたうえで、景観のあるべき姿をつくり、誘導するものである。

景観形成の実現



2. 景観形成、景観デザインの意味

■景観デザインとは

- ◇「総合性」、
「地域性」、
「関係性」に配慮する



◇よいところは保全し、継承する
景観阻害要素は除去し、まちなみを改善する

よいところと悪いところの見極め

継承と改善



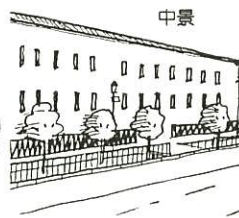
◇なじませるべきもの(地)と目立たせるべきもの(図)を判断する

なじませる

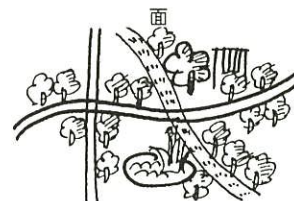
目立たせる



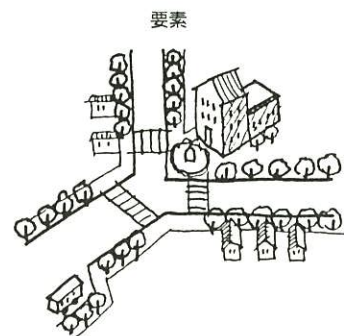
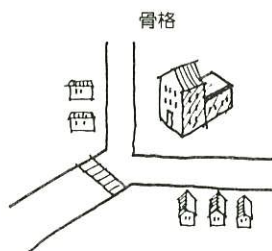
◇いろいろな見え方に配慮する
近景～中景～遠景



◇空間的(点→線→面→境界性)にも、時間的(まちの記憶・歴史)にも連続性を待たせる



◇都市イメージの骨格を「施設」でつくり、「要素」でまちの魅力を演出する



■個別の施設の美観づくりとを混同しない

「美」というものは極めて抽象的かつ主観的な概念で、ひとそれぞれに感じ方が違うものです。

個別の施設においても「美観」の判断は個人の主観にたよるところが大きく、しかも「美観」という切り口だけで施設計画を考えると、施設単体のデザイン、見え方の議論に終始され、総合性、地域性といった「景観」の基本的な考え方が欠如する恐れがあります。

また、景観形成で求める「美しさ」は、社会の一般的な普通の感覚がベースとなります。

■ひとつの施設だけで考えない、完結しない

景観はひとつの施設だけで成り立つものではありません。

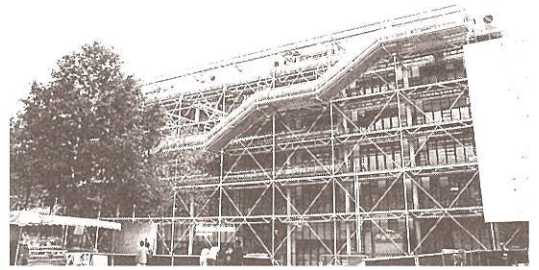
ひとつの施設が美しいかどうかではなく、地域の中で施設がどのように存在しているか、「都市、まち」との関係が優れているかどうか重要です。それを考えるヒントとなる事例を次に示します。

ボンビドーセンター（フランス／パリ市）

この計画の特徴は歴史的まちなみの構成要素、文脈とはまったく異なるものをつくったというところにある。計画当初は賛否両論が巻き起こったが現在では世界的に認められた「まちの財産」である。

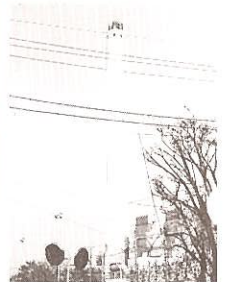
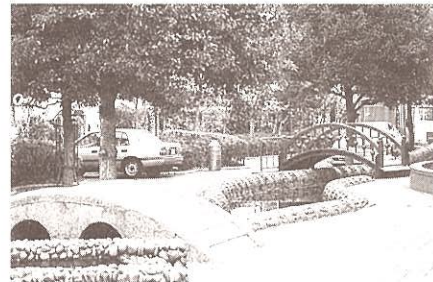
一方、この施設のインパクトは周辺のまち全体の環境の向上につながった。こういったものを成功させるにはセンスと芸術的才能が設計者にも意思決定する側（行政）にも必要とされる。ビジョンを持った意思決定をすること、さらにその意思決定に際してはかなり覚悟が必要である。

また、これらは単独の施設で優れているように思われがちだが、実はまちのことを十分理解し、まちがあるから優れた景観を生み出していることに注目しなければならない。



世田谷の取り組み（用賀プロムナードをめぐる一連の計画）

いらかみち（用賀プロムナード）、世田谷美術館、清掃工場のえんとつなど「点」となる施設をつなげて「線」とし、やがてそれらがネットワークを形成し、「面・境界性」へとつながった。さらにその過程でまち全体の住民参加の取り組みにも発展した。



国宝（ex. 法隆寺）と 伝統的建造物群（ex. 妻籠宿）

国宝：

個別の建築物として優れているもの。

伝統的建造物群：

建物の集合した姿が優れているもの。ひとつひとつの建物は芸術作品ではないが実際の人々の暮らしがあり、生活文化の積み重ねがあり、人々の生活とまちなみが醸し出す雰囲気がある優れているもの。



凱旋門・エトワール広場～シャンゼリゼ通り（フランス／パリ市）

凱旋門：

パリを代表するモニュメント。十分なオープンスペースを確保し、通りからのビスタを計算し、それ自身を際立たせている。

シャンゼリゼ通り：

パリのメインストリートとしての軸線を強調するために、十分な道幅を確保し沿道の建物は控え目で目立たないものとした。さらに街路樹で通りの軸線を際立たせ、なおかつ通りのイメージづくりにもひと役かっている。



3. 景観行政とは何か

■景観行政の段階的发展



ひとつづくり。

市民、行政、事業者への啓発活動、教育活動、対話をおこなう。
試行錯誤をくり返し、ひとつひとつものづくりをする。

人々の生活にまちで暮らすルールが浸透し、全体のモラルが向上する。まちに生きるもののマナーとしての景観形成が確立される。

ハード的にはまちが美しく、アメニティが向上する。ソフト的には市民、行政、事業者が一体となった協力体制が実現し、まちづくりへの活動が積極的かつ自発的に行なわれる。

■景観の効果

景観形成の効果：地域の総合的な評価を高める

住環境の整備→住む人が増える

景観形成とは機能性や合理性を越えたアメニティの形成であり住環境の整備である。快適なまちをつくることで市民にまちを好きになってもらい、ずっと住み続けたいと思えるまちをつくることである。

まちの総合的な活力の向上

住環境がよくなり、住みたいと思う人が増えるということは人口が増え、土地の評価があがるということである。
人口が増えれば市場としてのポテンシャルが高くなり、商業活動が盛んになる。つまり、まちの総合的な活力が高まる。

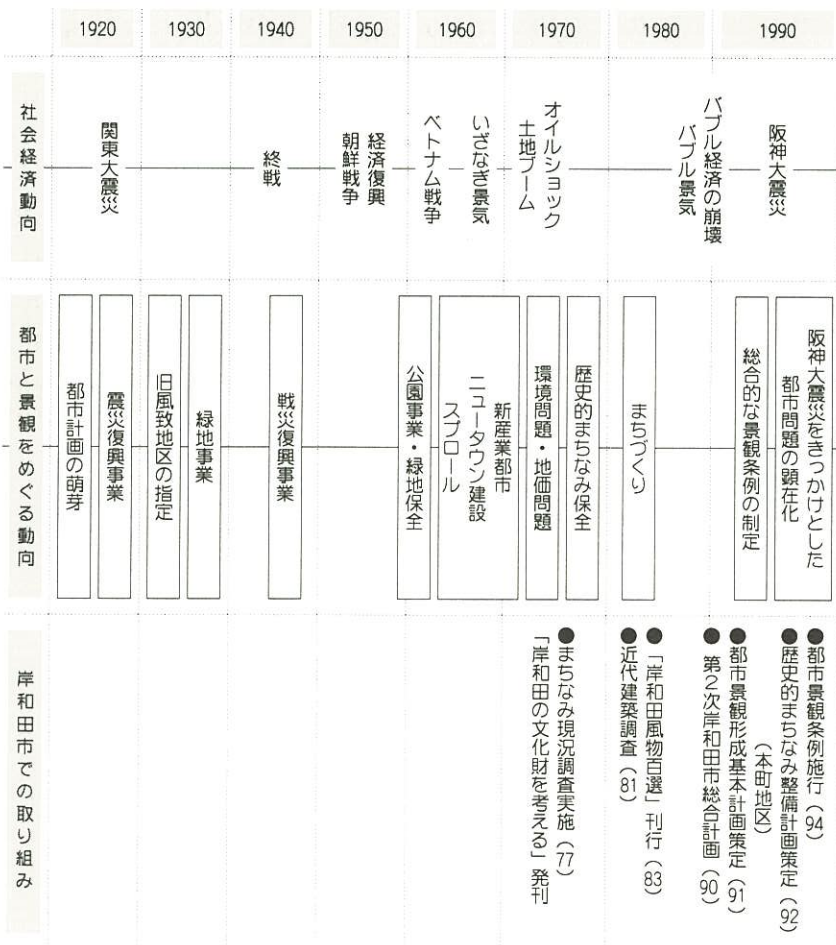
外へむけての岸和田のアピール

外からの訪問者に「岸和田らしい」「訪れてみたい」と感じてもらうということは外に向かって岸和田の魅力や存在をアピールすることであり、まちを訪れる人が増えるということである。

景観形成は市民活動のひとつであり、まちに暮らすルールです。ともすれば目に見える成果、具体的な利益にダイレクトにつながらない景観形成は、取り組む側にとっては徒労に終わるだけ、と思われるかもしれませんが、しかし、長い目で、総合的に見れば景観形成は「地域の総合的な評価を高める」という確実な成果、利益につながっているといえます。

これらはただちに現れる効果ではなくゆっくりと循環してあらわれるものです。時間をかけて活力あるまちを育てていくというのは行政の使命のひとつではないでしょうか。

■施策としての景観形成へのながれ



◆取り組み以前

<単体の規制・誘導>

質の最低水準の達成、縦割りで個別の機能本位、量の整備を目標としてきた。国民全体が物質的豊かさ、利便性を求めていた。
事業者、行政は思い思い自由に施設を建設し、どの町にも同じような施設が立ち並び、まちがそのまちらしさを喪失しつつあった。

◆生活・環境の質への関心

生活の豊かさが実現した一方でアメニティへの関心が高まり、歴史的街並みの保存(1972年4月京都市市街地景観条例)、緑地の形成など、生活の質、環境の質にも目が向けられはじめた。
また、住民による地域の「まちづくり」の取り組みがめばえた。

◆行政の取り組みと制度整備

<総合的な規制>

行政に対して良好な環境形成への積極的な取り組みと制度の整備が求められるようになった。

建築制限

風致地区や美観地区の指定や建築協定、地区計画といった手法により地域を限定しての建築制限や意匠、用途の制限による良好なまちづくりがおこなわれるようになった。

総合的な取り組み

まちづくり条例や景観条例(1978年10月神戸市都市景観条例)といった行政と事業者、住民が一体となって総合的にまちのアメニティ形成に取り組む自治体が増えてきた。

岸和田市は大阪府下でも堺市について景観条例を制定した。他の自治体でも取り組みが浸透し、景観行政はよりよいまちづくりのための重要な施策といえる。

2 公共施設で「景観」を考える意義

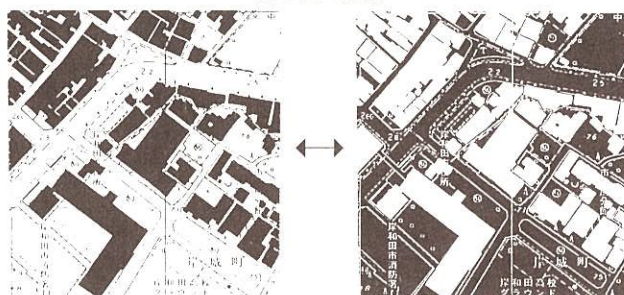
1. 景観形成上での公共施設の役割

■なぜ、公共施設で景観を考えるか？

◇景観の骨格づくり

都市の構造は軸（道路、河川など）と拠点（学校や文化施設、スポーツ施設など）、「地」（公共空間）と「図」（施設）で形成され、これらは、公共施設と深いかかわりがあります。さらに、都市のイメージ構造である5つの要素（パス、エッジ、ディストリクト、ノード、ランドマーク）も公共施設が関係します。これらの都市構造と都市のイメージ構造が景観の骨格をつくり、この景観の骨格に、いろいろな施設が付加していくことによってまちなみ、つまり景観が形成されます。

地と図の反転



◇まちへの影響力

民間公共を問わず、どんな施設も公共施設を介して存在します。また、道路などは景観全体に与える影響力が大きく、学校、病院、住宅団地などは比較的規模が大きく、地域を代表する施設であるため、地域の景観形成に大きな影響を与えます。

◇先導的役割

行政は開発行為等に対する指導・規制や樹木・樹林地の指定保存といった守りの手法だけではなく、住民・事業者に対して説得力がある景観形成のモデルを行政が自らつくる攻めの方向に転換すべきです。公共施設は景観形成に取り組む行政の意思表示であり、市民に対して、見てわかる教材となりえるのです。

◇「公」という役割

公共施設は広く公共、公益のためのものであり、自己主張とは本来無縁です。まちのための施設、みんなの共有の財産、といった「公」の性質からも、まちにたいしてやさしい、まわりを考えた、つまり景観に配慮した施設であるべきでしょう。

◇継続性、一貫性

公共施設は設置や運用の主体が同一であり、一度設置されたら半永久的に使用され続けます。したがって長い時間をかけた景観形成への取り組みが可能となります。

◇まちづくり、住民参加のきっかけとして

公共施設は住民生活に欠かせないものであり、かつ、住民が利用するもので、住民に直接かわかる施設といえます。だから公共施設は住民参加による取り組みを実現するものとなりえます。つまり公共施設はみんなが「まちづくり」「景観づくり」「環境づくり」を考えるいい教材になるといえます。

上位計画における公共施設、行政の位置づけ

◆都市景観整備事業の実施

都市景観形成のための公共による先進的事業の実施はひろく市民や事業者への先導的役割を果たすほか、都市景観形成における周辺地区全体に与える影響も大きい。

◆行政の役割

魅力的な都市景観形成の先導的な役割を果たす各種の事業や施策を実施し、市民の都市景観形成に対する意識の高揚をはかるため、啓発、その他必要な措置を講じ、市民との密接な強固関係をつくる。

「岸和田市都市景観基本計画」
計画の実現化にむけて、より

バス
線的な景観

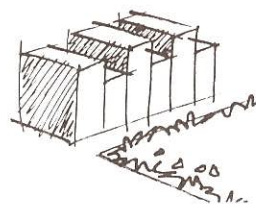
(河川)
(水路)
(道路)



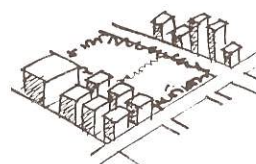
エッジ

都市の外郭、地区の外郭を構成する景観

(斜面)
(丘)

ディストリクト
面的広がり景観

(住宅地)
(商業地)
(工業地)
(公園・緑地)
(農地・樹林地)

ノード
点在する拠点の景観

(交差点)
(橋)

ランドマーク
核となる景観

(独立した樹林)
(塔)
(建物)



都市のイメージ構造
(ケヴィン・リンチによる)

2. 公共施設の景観誘導のしくみ

■デザイン委員会の活用

◇公共施設の整備にあたっては、岸和田市ではデザイン委員会、WGにより、専門的かつ総合的、客観的に検討され、助言を受けることができます。多くの人の意見に揉まれる場を持つことで、岸和田市の公共施設が一定の水準を保つことが可能になります

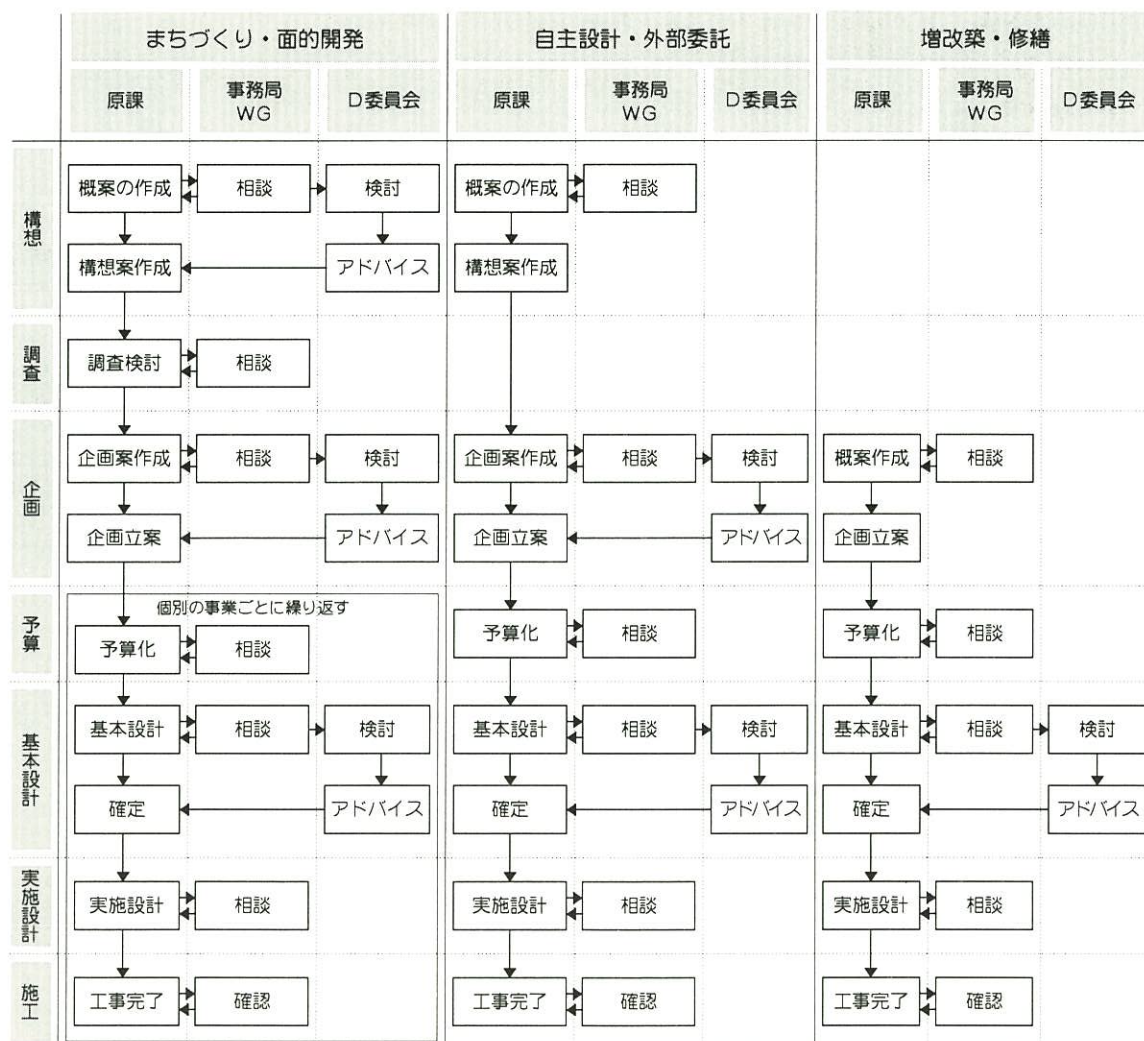
◇各事業により委員会での検討を受ける時期は異なりますが、受けたアドバイスを計画に反映することができるスケジュールを考え、計画、設計が容易に変更できる段階に助言を受けることとします。効果的な時期については事務局、WGのメンバー、デザイン委員などに適宜、相談してください。

◇デザイン委員会は質の高い公共施設、優れた都市景観をつくるための職員のよき助言者、理解者であり、パートナーです。うまく「活用、利用」してください。

民間施設の誘導との違いは？

◆民間施設はなかなか行政による完全なコントロールは出来にくい面がある。どうしても自由な経済活動の制限、規制といった手法に頼らざるをえないからだ。看板や娯楽施設など目立つことが必要な施設や、コーポレートマーク、コーポレートカラーなどといった企業理念の表現と景観方針が相容れない場合もある。これらは経済活動のひとつでもあるため、完全に取り除くことが難しい場合が多い。

◆民間施設の景観誘導手法は形態、デザインの誘導、アドバイスといったものになる。また、建築協定、地区計画といった地域を限定しての規制づくりといった手法もあるが、住民・事業者の努力とモラル、良心に期待する面が大きい。また、規制を一方向的に行政から民間に押し付けるというのは本来の「自主的な取り組み」という景観形成の主旨からはずれ



※あくまで基本のフローであり、個別の事業においては事務局、WGと相談の上、ふさわしい時期を選んで検討・アドバイスを受けてください。

3 公共施設・岸和田での「景観」形成のために

1. まちづくりにつなげる

■まちを知る

◇大切にすべきものを理解する

岸和田市は自然、地形、四季の変化に富み、地域の個性も豊かです。そして、歴史や伝統、祭り、地域活動といったかけがえのない財産があるまちです。こういうまちには地域独特の意匠、ほこら、巨木、路地、ちょっとした空間のおもしろさなど、実際のまちのなかに景観デザインのヒントがあります。

また、住民の気質、人々の日々の暮らし、地域の歴史など目にみえない要素や、とくに岸和田ではだんじり祭りなどの風物、季節ごとの風景などもまちの景観を構成する要素のひとつです。

これらは住民の心に残る原風景で、重要な景観資源です。こういった住民の心の風景は地域に根差した市の職員だからこそ、理解し、きめ細かく配慮できるのではないのでしょうか。たとえば住民の好きな風景を集めてみては？それを大切にしていけばいいのです。



大切にすべきものを理解する

■まちを表現する

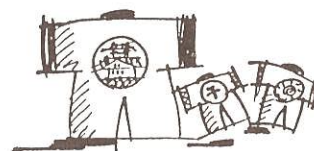
◇アイデンティティ

景観形成の目的の一つに「アイデンティティ」の表現があります。他にはない、ここにしかない、まちの個性を表現したまちなみをつくることです。まちの個性とは地域の自然、地形、歴史、文化、人間の生活によってかたちづけられるものであり、目にみえる「ハードのまち」と、人のいとなみ、生活などといった「ソフトのまち」の両面によって醸しだされていくものです。

◇岸和田らしさを考える

「岸和田らしさ」を言い切るのは難しい。たとえば歴史、まちのにぎわい、大きな古い木かもしれません。意匠、色・素材、形で表現されるかもしれませんが、こうと決められるものではありません。

むしろ何を表現したいかをみんなで議論をすることが大切なのは？市民と一緒に考えてもいいでしょう。みんながいろいろ考えてつくったものが自然に「岸和田らしさ」を表現するのではないのでしょうか。



アイデンティティ

「景観から見た岸和田らしさ」の分析
：ガイドライン参照



岸和田らしさを考える

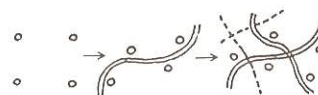
■取り組みを継続させる

◇点→線→面…界隈づくり、連続性

ひとつの施設（点）だけでは景観は成り立ちません。最初は散在している点でも隣を考えることで線となり、地域を考えることで面になり、やがて界隈性が生まれ、景観形成につながります。取り組みを継続させるとは、点がまちなみにどのような効果をもたらせるか予想し、そのイメージをみんながずっと持続けることです。

◇まちづくりへの発展

景観形成は行政の先走りだけではなかなか成果もあがらず、公共施設だけが整備されても民間の施設がついてこなければ景観づくりにつながりません。住民に理解され、行政と住民が同じ価値観のもとで共に継続的に取り組むことが地域の景観形成につながります。つまり、景観形成の取り組みは地域のまちづくりへと発展しなければなりません。



点→線→面…界隈づくり、連続性



まちづくりへの発展

公共施設は「まち」での「住民」生活を支える。では、景観形成において、公共施設が「まち」や「住民」にどういった役割を果たすべきか、「まち」をつくるということについて考える。

■まちをつくる

◇シンボル、顔をつくる

まちには必ず「シンボル、顔」と言われるものがあります。それは駅だったり、歴史的建造物だったり、祭りだったりするでしょう。

まちの「シンボル」をつくるとは、なにがシンボルかを見極めること、新たなシンボルの設置、もしくは既存のシンボル施設を生かし、尊重することです。公共施設は地域の核となる施設が多く、つまりそれは地域のシンボルになります。

まず、今計画しているものがまちでどういう役割をもつのか、シンボルなのかそうでないのか考え、みんなで議論してみましょう。



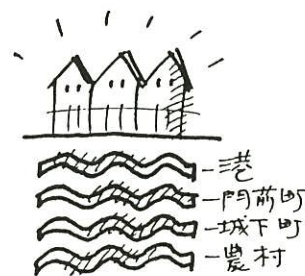
シンボル、顔をつくる

◇まちの記憶

まちには記憶を持ちます。城下町の記憶、港の記憶、農業の記憶、産業の記憶、植生の記憶など常に歴史をつくり続けています。まちは時間的にも地勢的にも空間的にもとぎれないものです。

このようなまちの記憶を伝えるものを、機能性や利便性の理由で簡単に捨ててしまうのは非常に残念なことです。なぜなら、これらはかけがえのない貴重な景観資源であり、文化という市民の共有の財産だからです。

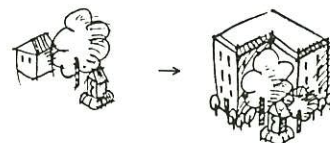
ここで、行政の役割はまちの記憶を守るための方策・知恵を絞ることではないでしょうか。また、一方であらたなまちの記憶づくりにも取り組まなければなりません。



まちの記憶

◇のこし、育て、継承する

景観形成はスクラップ&ビルドではありません。新たな施設の建設活動であると同時に景観資源の保全活動でもあります。守るべきものを大切にし、ひとつひとつまちの財産をつくり、蓄積し、育てていくことです。つまり、いいもの、大切なものを保全し、改善すべきところは直す、こうしてよりよい景観をじっくりと育て、次の世代へと継承していかねばなりません。



のこし、育て、継承する

◇文化を創り、伝える

いいまちをつくるということは文化を創るということです。逆にまちに文化がなければいいまちではありません。

文化を育てるにはいいものをいいと理解できるセンスや価値観をみんながもつことが必要です。まず、市民、行政の文化的な価値観を高めていかねばなりません。

「文化」はハコではありません。まちの暮らしの中に根付いたものであり、市民生活の中にあるものです。それはもてなしの心だったり、玄関先の花だったりするのではないのでしょうか？

文化を創り、伝える

「文化」って何？

◇市民生活がまちとともにある

岸和田は現代の都市が失いつつある「市民生活」が生き生きと存在するまちです。博物館のようなまち、うわべだけのショッピング街のような観光地には何の魅力也没有。普通の市民生活が営まれ、まちとともにあることがまちの魅力です。まちでのひとの生き生きとした暮らしが何よりも優れた景観デザインです。この普通の「市民生活」を守ることが景観デザインであり、行政の役目ではないのでしょうか？



市民生活がまちとともにある

2. 景観をみんなで作るために

■担い手としての職員の役割

◇同じ価値観をもつー対話する

景観形成に取り組むには、みんなが同じ「まちの将来イメージ」をめざさなければなりません。事業にあたっては相手と自分、例えば事業課と原課、道路と建築、行政と市民が同じ価値観をもち、考えを相手に伝え、対話し、コミュニケーションを心がけることで同じイメージがもつことができます。同じ価値観を持てれば、後は各自得意分野の中で創意工夫に任せることができます。

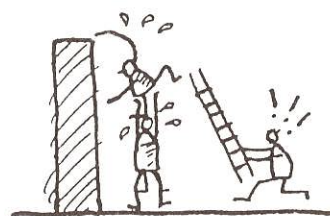


同じ価値観をもつー対話する

◇行政や職員にもとめられるもの

縦割行政、一貫性のなさなど、行政のシステム上の問題はいろいろありますが、一方で景観形成には互いの部署の調整、連携など、総合的かつ一貫性のある継続的な取り組みが必要不可欠になります。しかし、このような規制や枠組みの中では「思い描いたこと」が壁にぶつかるかもしれません。しかしこれを打破するのが、景観形成に対する各職員の熱意です。

いろいろ工夫し、知恵を働かせ、どんな取り組み、手法、技術が必要か、見極め、ひとりの知恵だけでなく、他の職員などみんなの知恵を集めます。このように職員にはイメージを実現していける力、センスといったものが求められます。行政システムの改革には時間を要しますが、職員の自主的な取り組みや創意工夫はすぐにはできることです。



行政や職員にもとめられるもの

◇人材の一貫性

自治体の中には一人の熱意あるリーダーによって景観形成への取り組みが始められることがよくあります。しかし、役所では数年毎の異動は避けられないことであり、景観リーダーもそのシステムからは逃れられません。しかしリーダーがいなくなったからといって取り組みがしぼんでしまっはなりません。つまり、ある一人の熱意だけではなかなか継続した取り組みにはつながらないということです。そこで「個人」に頼らない一貫性のある景観行政への人員配置の約束づくりが必要になります。WGのメンバーと事務局のメンバー同士がスムーズにバトンタッチしていけばいいのではないのでしょうか。そうすれば各部署での意識改革にもつながり、自主的な取り組みにもつながります。

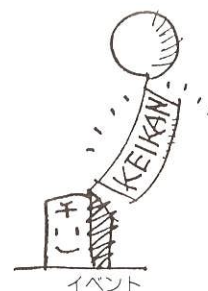


人材の一貫性

■みんなで作るための自主的な連携

◇イベント

いろんな人に広く、考えていることをアピールするのに「イベント」は有効な手段です。行政内部の限られた人だけで頭をひねったり、物事を決めてしまっはなかなか考えが浸透しません。みんなで景観について考えるためにも、何かうまいイベント、市民に対しても関心と呼ぶようなイベントを企画するのがいいでしょう。全庁的な考えをまとめ、住民の意識を高める、イベントは住民と行政がともに景観を考えるきっかけになります。例えば、景観探訪ウォーキング、岸和田市の景観地図づくり、市民モニター、写真募集などが考えられます。

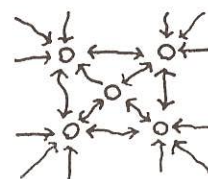


イベント

◇総合行政

景観行政は施設相互の関連付けや事業ごとの時間的な調整、ものともとの関係づくりです。さらに、設置、管理、運営といった一連のなかでの活動であり、行政の縦系横系を紡ぐ総合的な取り組み、トータルにデザインすることです。

個別の事業ごとに単独で取り組むのではなく、建築、土木、造園など、多くの分野の職員がかかわり、地区の各事業を連携し、総合調整してはじめて都市デザインが推進できます。



総合行政

景観はだれがつくるものなのか。公共施設とはいえ職員だけではできない。行政と市民が共につくっていくものである。それでは、みんなでつくるためには何が必要なのか。行政はどう取り組むべきで、職員には何がもとめられるのか。

◇しなやかな仕組み

景観はソフト、ハード両面から取り組まねばなりません。しかし、これまでのソフトとハードが分離した行政のしくみではさまざまな難問、課題が出て、既存の法令、行政組織で対応できないかもしれません。そこで、法令・行政機構の枠にはまらない発想が必要となってきます。弾力的な組織運営やしくみの構築、発想を切り替えて、いろいろなシステムを実験してみましょう。

◇ほめること

景観形成から見て、優れた公共施設を表彰しましょう。いいものをいいと賞賛すれば、担当者はがんばってよかったと思うし、計画する人間はやる気を起こしますし、優れた公共施設について共通の認識がもてます。住民による投票や推薦システムもおもしろいでしょう。



しなやかな仕組み



ほめること

■住民参加のために

◇住民参加へのステップ

住民参加というと、住民の意見を聞くと物事が決まらない、といった風潮が行政側にあります。しかし、この先、住民参加は欠かせないものであり、行政はこれまでの住民との分離した関係を修正しなければなりません。

まず、住民と共にまちづくり、景観、環境について考えます。この過程でまちに生きるマナー・ルールがめばえ、そうして行政と住民が共にまちづくりに取り組むことが可能になります。



住民参加へのステップ

◇「声」にし、共に取り組む

住民は景観づくり、まちづくりの主体であり、まちの個性は住民の個性や意思を反映しなければなりません。それには住民同士が対話し、まちの問題点、まちのあるべき姿を考え、議論することが必要です。

行政は対話の場やしきみをつくり、住民がまちのことを自分達のこととして考えるように働きかけなければなりません。その「場」のひとつが住民参加による公共施設づくりです。いろいろな意見、アイデアが出て、住民とともに取り組むことができれば、どんな分野でも行政と住民が共に取り組むことができます。



「声」にし、共に取り組む

◇環境・景観を共に考え、愛情を育てる

行政の安全管理責任は厳しい、そのためにせつかくの親水空間である川や池が柵で囲われ、まちに看板が氾濫します。まちにはこういった理由からの景観阻害要素は数知れずあります。また、いわゆるメンテナンスといわれる管理の面でも行政の負担は年々大きくなっていますが、予算が十分とれず、良好な維持管理がなされていない施設もあります。これらは住民と行政の関係が権利と義務の一方通行の関係だから生じる問題です。

また、どんなに美しいまちなみをつくってもそこに暮らす人のモラル、マナーが低いと美しいまちとはいえません。池や川の柵をはずし、公園の看板をなくし、緑を育て、路上駐車や放置自転車をなくすためには「地域の暮らし方」で多くの場合解決できます。公共施設を自分達のものとしてきれいに使ったり、清掃したり、緑を育てたりするのはまちに対する愛情です。景観形成はこの市民の「まちに対する愛情」をどう育てるかがポイントです。そこで公共施設がその「まちに対する愛情」を育てていく場になるべきではないでしょうか。

美しいまちは単なるうわべの「化粧術」だけで生まれるものではありません。機能と形態が調和し、そして実際にそこに住まう人間の愛情が必要です。景観は長い時間にわたる行政、市民の創意工夫、日々の活動、生活に根差した発想の転換によって形成され維持されていくものです。



環境・景観を共に考え、愛情を育てる

3. 施設づくりのプログラム

■施設整備の各段階で検討すべきこと

◇整備プロセスでチェックする

公共施設整備においてはそれぞれの施設ごとに、構想から供用まで各段階ごとにいろいろな課がかかわり、様々なプロセスを経ます。これまでは構想段階でのイメージが実際の施設の具体的なしつらえに反映されなかったところに問題があったといえます。

景観形成への総合的かつ継続的な取り組みを行なうには、整備プロセスの各段階でどういった検討が必要か、何に配慮すべきか、いつどの課と調整をすべきか、どこでどういうチェックをするかを明確にし、常にいろいろな立場の職員がイメージの共有をはかれるしくみを施設整備プロセスの中に構築することが有効だと考えられます。

事業にあたっては、これらのチェック項目を各課の各職員は十分に認識し全体の事業のながれの中で、現時点のチェック項目を把握し、自主的に調整、連携を行い、問題点を解決し、公共施設のあるべき姿、イメージの実現を追求します。

◇施設のライフステージを考える（新築、増築、補修、改修）

公共施設は新設ばかりではありません。むしろ、学校のように増改築、補修改修を繰り返すもののほうが多くあります。つまり、増改築の際にこそ、景観に配慮できれば効果があがるということです。したがって増改築の情報を把握し、最初の「思い」が伝わるようなしくみを構築しなければなりません。たとえば学校や住宅団地などは全体のマスタープランを作成し、それに沿った整備をするなどです。また、時代のながれや考え方がおおきく変化すればその都度見直しをはかり、常によりよい公共施設をめざさなければなりません。

◇専門家の知恵を借りる

時代を読む、住民ニーズの汲み上げ、発想の転換、アイディア、経験、住民と行政の橋渡し、といったことはプロの力を利用するのがいいでしょう。また、設備、建築技術、土木技術のハイテク化、素材の多様化、公共施設の高機能化、ニーズの多様化に対応していくにはプロの知識、組織の積極的利用は有効です。

一方、行政側にはプロを使いこなせるプロデュース力、コーディネート力、コントロール力、センスが求められます。つまり、専門家に振りまわされない、任せっきりにしない、頼りきってしまわないことです。相手は専門家だからと、何も意見が言えなくなることもあるでしょう。そんなときは職場の人、WGの人、事務局の人、デザイン委員の人、いろいろな人に相談してみてもどうでしょうか。

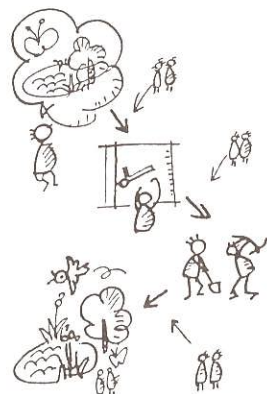
また、専門家、コンサルタント、設計事務所などはその能力、得意分野を見極めて、効果的に使うことが重要です。与条件は同じでもアウトプットに能力の差が出てきます。

■施設デザイン

◇「やさしい」デザイン

公共施設は住民みんなのものですから、やさしさがなくてはなりません。「やさしいデザイン」とは、周囲に気を配り、でしゃばらないこと、なじむこと、昔からそこにあったような姿であることです。敷居が高くなく、どんな人にも利用しやすい雰囲気をもつことです。車だけが便利なものだけでなく歩行者にとっても快適で、子供や高齢者、身体障害者にも安心して、不自由なく、みんなと一緒に施設を利用できることが大切です。

整備プロセスでチェックする



各事業段階での検討項目：参照

施設のライフステージを考える



(新築、増築、改築、修繕)



専門家の知恵を借りる



「やさしい」デザイン

施設を考えるときに配慮すべきこと。実際の施設計画にあたっては景観づくりのためにはどんな配慮すればいいのだろうか。どういった視点にたって考えればいいのだろうか。

◇メリとハリ、バランス

時間と予算、労力が限られているなかでは効果的な場所に効果的にバランスよく景観をつくっていくのもひとつのやり方です。

例えば、賑わいの中心、まちのメインなど大事なところには重点的に力を入れて整備をすれば景観の効果は高いでしょう。また、単体の施設計画の中でも敷路、門扉などの公共空間に面する部分、または、人の視線が集まる点など、まちに対して影響の大きいところだけはメリハリをつけて効果的に計画しましょう。

◇利用される施設を目指す

どんな施設も使われてこそです。特に公共施設は税金で作られるものですから有効に利用されなければなりません。使われる施設が優れた施設であり、人の賑わいはよい景観をつくります。

設計者は利用者のニーズをよく理解し、施設のあり方を十分検討する必要があります。たとえば、先進事例の研究、既存施設のフィードバック項目や品質管理項目などを分析することでより利用される施設のあり方が見えてきます。

施設のアイデアや様々な人の意見を広く取り入れる方法にプロポーザル、コンペ等があります。また、住民利用を対象とする施設は住民参加のワークショップによる検討など施設整備をいろいろなやり方で工夫するのもいいでしょう。

◇デザインするとは

景観デザインとは過剰に飾りつけることではありません。自然体でまちなみにとけこみ、時間が経ち、人々が使いこんでいくうちに成熟していくデザイン、地域を表現するようなデザインです。「都市デザイン」は「人の動き」と「時の流れ」が参加してはじめて完成するものです。

オーバーデザインに陥らず、最低限まちなみを阻害するものはつくらないことが重要です。目立たないようにするのもデザインのうちです。逆に「目立つもの」をつくるときはかなり慎重にならねばなりません。設計者の押し付けのデザインでなく、住民がいい、と思えるデザインをこころがけましょう。

◇管理する側と計画する側のあり方

公共・民間を問わず、施設は事業段階より管理運営段階のほうがずっと長く、都市のストックとしてまちに影響を及ぼしつづけます。したがって、施設が常により状態で維持管理されることが景観形成上重要になります。しかし、管理する側に多大な負担を強いたり、ランニングコストが高いもの、メンテナンスが難しいものは施設をいい状態に保つのが困難です。

そこで、設計者はよりよい管理ができる計画を行い、管理者は設計者のイメージを尊重するような維持管理をしなければなりません。これは計画側と管理側がコミュニケーションすることで解決できます。つまり、計画時には施設の管理のあり方を予測し、お互いのイメージするものが実現できるような、もうひとつ上の解答をめざします。一方、供用後は管理側に計画者の思い、景観に配慮した点、ここだけは大切にしたい点を充分説明し、伝え、理解してもらうことが必要です。設計者はよい状態で使用してもらう努力をすることです。

また、計画だけでなく、維持・管理・運営段階で、住民参加を取り入れることもよりよい維持管理につながります。

◇エイジング

まちづくり、景観づくりは人々の長年にわたる営みであり、積み重ねです。

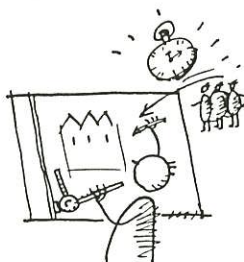
竣工したとき、新しいとき、その時代だけいいものではなく、時代が経ても、古くなくてもいいものをつくる、つまり都市の良質なストックをつくることです。

経年変化を読み取り、一時で勝負しない計画をしましょう。



メリとハリ、バランス

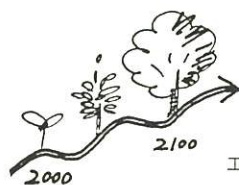
利用される施設を目指す



デザインするとは



管理する側と計画する側のあり方

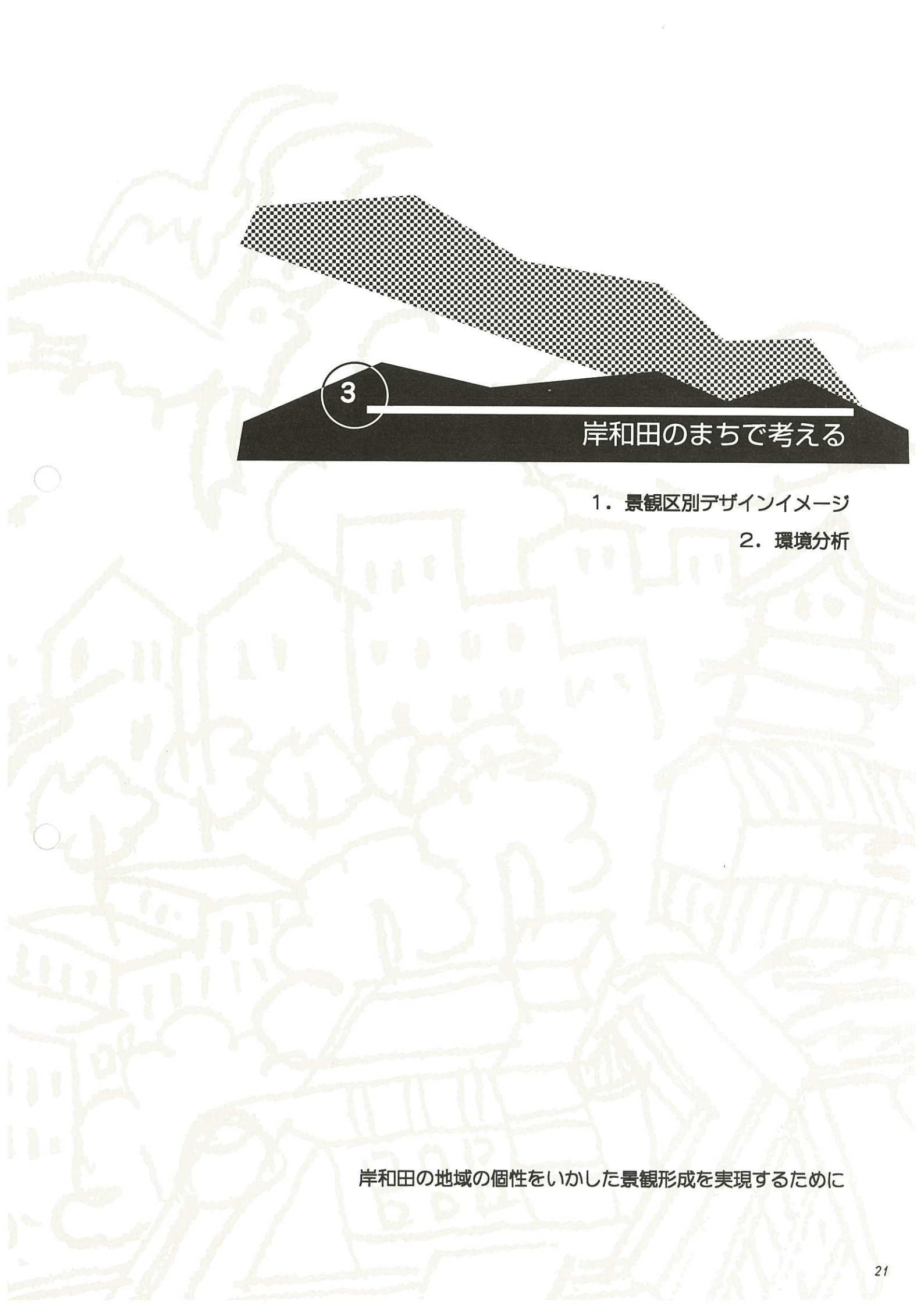


エイジング

4. 各事業段階での検討項目

	事業段階	検討項目
構想段階	事業化の決定	●ニーズの把握、ユーザー像、地域特性 ●施設運営、メンテナンス方針について協議、調整 ●将来イメージ、目標イメージ ●施設利用のソフト化、施設利用イメージ ●将来の利用転換等について留意する
	施設企画	●ふさわしい場所かどうか ●利用しやすい場所にあるか
	用地の選定	●施設にふさわしい事業手法の検討 ●原課、事業課と事務局との事前調整 ●関係機関、隣接施設など事業間調整 ●住民とのコンタクト、住民参加の導入の検討
計画段階	事業の組み立て	●施設の位置づけにふさわしい予算をつける
	予算化	●敷地特性、景観特性の読み取り、環境分析 ●住民意識の把握
	地域特性の把握	●デザイン方針の検討、デザイン条件の整理 ●施設構成の方針決定
事業段階	設計条件の整理	●複数の比較検討 ●設計者選定方法に配慮する
	基本計画	●原課、事業課、利用者との意見交換を行なう ●調査、計画、設計条件の整理 ●デザイン条件の決定（ガイドラインI参照）
	基本設計	●隣接する施設との連続性に配慮する ●デザイン委員会、WGによるデザインの検討 ●各要素、施設ごとに4章、5章の関連事項参照 ●ベースなどによるイメージの確認 ●バランスがよく、効果的なデザインの組み立て
管理運営段階	実施設計	●メンテナンスに配慮した素材、材料の使用 ●隣接施設とのつながりをデザインする ●構想段階の調整事項、検討事項の確認
	設計の確定	●デザインの最終チェック
	監理	●設計者による設計監理 （土木系の施設についても現場を見ること） ●イメージを実現するための現場でのデザイン ●設計者と施工者との意思疎通、イメージの共有化
供用	施設運営	●地域、市民に開かれ、ニーズにあった施設運営 ●運営への住民参加促進 ●施設利用は構想段階のイメージを尊重する ●運用上の問題点についてはフィードバックする
	施設管理	●維持管理への住民参加促進 ●設計意図が実現できるような管理を行なう ●設計者による品質管理
	施設保全	●軽微な補修もデザインに配慮する ●構想段階のイメージに沿った施設保全を行なう ●増築、改修も同じイメージのもとに計画する

企画財政 部門	原課	事業課	関係部門	住民	コンサルタント 設計事務所	施工業者
構想段階	施設方針の 決定	事業企画	建設検討		調査	
		事業企画作成	事前調整			
	予算化	予算見積				
計画段階	調査	設計条件の整理		調査段階での参加	調査	
	選定	基本計画	調整	基本計画への参加	基本計画	
	検討	基本設計	調整	デザインへの参加	基本設計	
事業段階	検討	実施設計	調整		実施設計	
	起工		調整		契約	契約
		設計監理	調整		設計監理	工事
管理運営段階	施設運営	検査立会		施設利用	検査立会	竣工
	施設管理	助言		運営への参加		
	保全企画	保全計画		管理への参加		



3

岸和田のまちで考える

1. 景観区別デザインイメージ

2. 環境分析

岸和田の地域の個性をいかした景観形成を実現するために

1 景観区別デザインイメージ

< 全体の目標 >

岸和田の都市景観形成に寄与する公共施設づくり

< 施設の目標 >

誰もが利用しやすく、ひとやまちにやさしい
まちに調和し、住民生活にとけこむ
まちなみにバランスのとれた秩序を形成する

< 要素の目標 >

いきいきとした魅力あふれる公共空間をつくる
地域らしさの表現に寄与する
公共空間に秩序と変化を演出する

■まち（景観区）で景観づくりの方針を考える

ガイドラインⅠでは同じ景観特性をもつ地域（景観区）ごとに基本方針を定めています。したがって、公共施設もこの基本方針に沿って整備していく必要があります。

ここでは各施設、各要素について景観区ごとに目指すべきイメージをまとめました。これを参考に、個別の事業ごとに検討、創意工夫をし、各自できめの細かい対応をしてください。

基準となるゾーニング



ガイドラインⅠより

		市域全体	臨海部 臨海景観区
テーマ		恵まれた自然と文化環境を活かした質の高い「快適環境都市」 ●自然、歴史、文化を活かした岸和田らしいまちづくり ●海から山までの調和のとれた景観形成を図る	海辺に身近に接する親水空間の創出 ●港の水際線を活かし、海辺に親しめる空間を創る ●水際の工業地を緑で演出する ●海への眺望を大切にする
基本方針			
施設	道路	■道路の機能と街路空間が調和するまちづくり ■歩行者にとって快適な街路空間づくり ■街路空間でのルール確立 ■だんじりまつりの舞台づくり	◇街路樹を育て、潤いのある街路空間をつくる ◇顔となる道をつくる
	土木構築物	■まちに融合する ■わかりやすいまちづくりに寄与する	◇自然な形状をつくる ◇生物が棲める場をつくる
	水辺空間	■自然に親しむ空間づくり ■人々の賑わいを演出する ■まちにとけこむ風景づくり	◇海岸線の記憶 ◇親水空間 ◇市民が楽しめる場とする ◇アクティビティを呼び込むしかけ
	公園緑地	■まちにとけこむ公園づくり ■まちに良質な緑と自然に親しむ空間を提供する ■地域の特徴を出す ■住民共有の財産としての公園を地域で育てる	◇海辺にふさわしい市民の憩いの場となる ◇白砂青松の記憶
	公共建築物	■まちに調和する公共建築物づくり ■有効に利用される、質の高い公共建築物づくり ■住民生活にとけこんだ公共建築物づくり	◇海に親しめて、楽しめる（眺望、親水、レクリエーション） ◇修景する（緑の供給）
	色彩	■まわりから突出した色彩の使用を避ける ■周囲の景観資源を尊重する色彩を使用する ■「にぎわい」「たのしさ」「らしさ」を表現する	◇明るく ◇イメージの向上
要素	緑	■公共施設の敷地内で緑を供給する ■地域イメージを演出する ■人が楽しめる緑空間をつくる	◇海辺のイメージ、新たな景観の創出 ・緑被率1~3%（現況）
	サイン	■「わかりやすいまちづくり」に寄与する ■景観阻害要素とならない、適切な整備をする ■まちを表現し、紹介する	◇まちの記憶と新たな顔の創出 ◇まちを情報発信する
要素	アート	■親しみのある、愛着の持てるアートを設置する ■まちを彩る ■住民の心を表現する	◇新しい顔づくり ◇都市的演出

平地部		丘陵部		山地部
旧市街・歴史景観区	沿道型市街地景観区	新市街地住宅景観区	里の景観区	自然緑地景観区
歴史と新しさが織りなす魅力空間の創出 ●岸和田のシンボルとして魅力空間を創り出す ●歴史的空間の保全、整備を進め、まちづくりに活かす ●中心市街地らしい景観の演出	調和のとれた住・工複合のまちづくり ●都市軸にふさわしい沿道景観を創り出す ●周辺の公園を活かした景観を演出する	生活文化拠点、良好な住環境の創出 ●良好な住宅地を形成する ●身近に歴史とふれあえるまちなみを創る ●残された自然環境を活かす	残された自然と農村集落景観の保全 ●史跡や旧集落、街道などの歴史的景観を活かしたまちを創る ●地形・植生の保全、回復 ●緑を残し、増やす	自然環境の保全と、自然に親しむ機会の増大 ●現況の地形・植生を保存する ●自然に親しむレクリエーションの拠点と森林公園づくり ●標高 150m 以上は保全する
◇歴史的たたずまい、既存の街路空間をいかす ◇歩行者にやさしい公共空間、交流の場 ◇街角をつくる	◇R26ーシンボル軸としてふさわしい街路空間づくり ◇住宅街ー歩行者にやさしい公共空間、交流の場となる	◇地形を壊さない ◇既存の集落や街路の形をいかす ◇住宅街ー歩行者にやさしい公共空間、交流の場となる	◇地形を壊さない、いかす	◇地形を壊さない ◇自然の風景を保全する
◇ヒューマンスケール ◇歴史的たたずまい ◇歴史的風景になじむ、控え目なデザイン	◇ヒューマンスケールに配慮 ◇市民生活、コミュニティに配慮する、分断しない、つなげる	◇地形を壊さない ◇自然の風景にとけこむ	◇地形を保全 ◇自然に調和する ◇遠景に配慮	◇地形の保全 ◇自然の風景に調和、なじむ、控え目 ◇遠景に配慮
◇他の施設、アクティビティとの関連性、拠点づくり ◇小河川、水路などネットワーク化をはかる ◇日常の親水空間、ピオトープとなる	◇日常の親水空間、ピオトープ ◇他の施設、アクティビティとの関連性、ネットワーク化をはかる	◇自然の地形、景観をいかす ◇ため池と疎水をいかす	◇市民のレクリエーション場 ◇自然をいかし、取り込む	◇自然に親しむ場 ◇生物に触れる場
◇歴史性の尊重 ◇市民の日常の憩いの場、身近な交流の場とする ◇他の公共施設とつなげる、ネットワーク	◇ため池をいかす ◇市民の日常の憩いの場、身近な交流の場とする ◇他の公共施設とつなげる、ネットワーク	◇ため池をいかす ◇地形をいかす ◇丘陵部の緑を保全する ◇自然の緑をいかす	◇農の風景 ◇地形をいかす ◇ため池をいかす ◇自然を楽しむ ◇眺望を考慮する	◇市民のレクリエーションの場、自然に親しみ、楽しめる場の提供 ◇国定公園およびその周辺にふさわしいデザイン ◇自然を尊重する
◇歴史性の尊重、既存の街路空間を活かす ◇中央ゾーンとしての顔づくり ◇公共空間と緑を提供する、やさしい施設	◇車窓からの風景を意識する、シークエンス、ビスタ ◇新しい顔づくり ◇ため池をいかす	◇集落の景観を尊重 ◇新しい都市の創造、核づくり ◇地形を壊さない ◇ため池をいかす ◇自然との調和、控え目	◇スカイライン、山並み、地形との調和 ◇神於山への眺望、周辺からの遠景に配慮 ◇集落との調和 ◇ため池をいかす	◇自然を阻害しない、控え目なデザイン ◇自然との調和 ◇市民が自然と触れ合う場をつくる
◇歴史性になじむ色 ◇自然素材、歴史的な素材をできるだけ使用する	◇都市性の表現 ◇新しい顔づくり	◇集落と新しいまちとの調和 ◇自然に生える色 ◇新しい風景をつくる	◇緑に調和する ◇自然素材 ◇自然の風景になじみ、控え目な色	◇主役にならない色 ◇自然素材 ◇自然の風景になじむ色、素材
◇歴史的な緑を守る、育てる ◇シンボリックな緑 ◇敷地内に確保 ・緑被率 2～8%（現況）	◇R26 の植栽帯の強化 ◇幹線道路の演出 ◇敷地内に確保 ◇春木川を重視する ・緑被率 3～12%（現況）	◇風致地区の雰囲気を守る ◇丘陵部の緑の保全 ◇借景としていかす ◇みかん畑 ・緑被率 3～28%（現況）	◇神於山、田園、丘陵を借景としていかす ◇桃林、みかん畑、棕の木 ◇社叢の保護 ・緑被率 33～55%（現況）	◇葛城山系を借景としていかす、楽しむ ◇ぶな林の保護 ◇紅葉の育成 ・緑被率 80%以上（現況）
◇歴史性に配慮 ◇地域を紹介する ◇情報発信の拠点となる ◇歴史の中心	◇都市性の表現 ◇わかりやすさ ◇そろえる	◇自然をいかす ◇そろえる	◇農村の風景にとけこむデザイン ◇自然と歴史を紹介する	◇自然の風景にとけこむデザイン ◇自然のデザイン ◇自然を安全に楽しめるための情報発信
◇歴史的雰囲気になじむようなもの ◇街角の演出	◇まちの核となる ◇空間の印象、まちの顔づくり ◇都市性の演出	◇まちの演出 ◇自然のアート性を尊重する	◇農の風景にとけこむ ◇自然のアート性を尊重する	◇自然の風景にとけこむ ◇自然のアート性を尊重する

2 環境分析

実際の施設計画にあたっては、あらかじめ「ガイドラインⅠ」の景観特性の分析を参考に、計画地とともに周辺地域の景観特性を読み取ります。十分な検討を行ない、土地の文脈、特性を明らかにします。

これらの検討をふまえて、地域の景観構造を読み取り、計画する施設の景観形成上の役割を見極めます。そのうえで、個別のデザインを組み立て、よりよい景観形成につとめます。

計画する場所によって検討項目は様々であり、解決手法やしつらはひとそれぞれです。

以下の手順を参考に創意工夫して環境分析をおこなってください。

■場所の現況調査

地域の現況	
< 計画地の位置 > ○属する景観区、まとまりをもつ地域の抽出 < 景観区別方針 > ○ガイドラインⅠより、テーマ、基本方針、シンボルなどの確認 < 周辺施設の確認 > ○計画地周辺の公共施設、主要施設、公園、樹木、道路などの確認 < 計画地の形状 > ○敷地、隣接する施設との関係などの確認	

■環境分析

自然特性	歴史特性
< 地形 > ○地形、地質、土壌、風向き、日照、眺望など < 水系 > ○河川、ため池、水路など < 樹木 > ○樹種、植物、生物など < 構成 > ○ネットワーク、回遊性、人との関係	< 地域の歴史 > ○地区の時代変遷、街道、古径など < 計画地の履歴 > ○以前はどんな状態、どんな利用であったか < まちの記憶 > ○記憶をつたえるもの、とどめるもの (巨木、碑、路地空間など)
生活特性	空間特性
< 建物用途 > ○住宅、商業、工業など < アクティビティ > ○生活、賑わいの中心、憩いの場、動線など < 住民の心の風景 > ○風物百選、昔話、祭り、イベントなど ○だんじり祭り（曳行ルート、だんじり小屋）	< 都市構造 > ○都市軸：河川、道路、鉄道など ○都市核：駅、主要施設、商業施設など < 交通 > ○車両交通：広域、地域 ○歩行者：回遊性、アクティビティ < 土地利用 > ○建物の密度、高さ ○オープンスペースの分布

■めざすべき景観の読み取り

現状の景観構造の考察

< 継承すべき要素・尊重すべき要素 >

例えば、

- 自然、緑、水、地形
- 憩い、思い出の場、生活の拠点
- 先導施設の意匠、色、モチーフなど

< 改善すべき要素 >

例えば、

- 敷地や回遊性、アクティビティの分断
 - 不十分な公共空間、快適性の欠如など
 - 計画地と地域、他の公共施設との関連性のなさ
 - 自然に親しめるしかけの欠如
- など



景観デザインの組み立て

< 計画地の都市景観形成上の役割 >

- 計画地が地域の景観形成にどう寄与できるか判断する
- 控え目にするのか、目立たせるのか
- 地域全体が生き生きとするようにソフト面、ハード面からも施設を計画する
- 他の施設も生きてくる、住民の生活に貢献できるような役割を担わせる

< しくみの検討 >

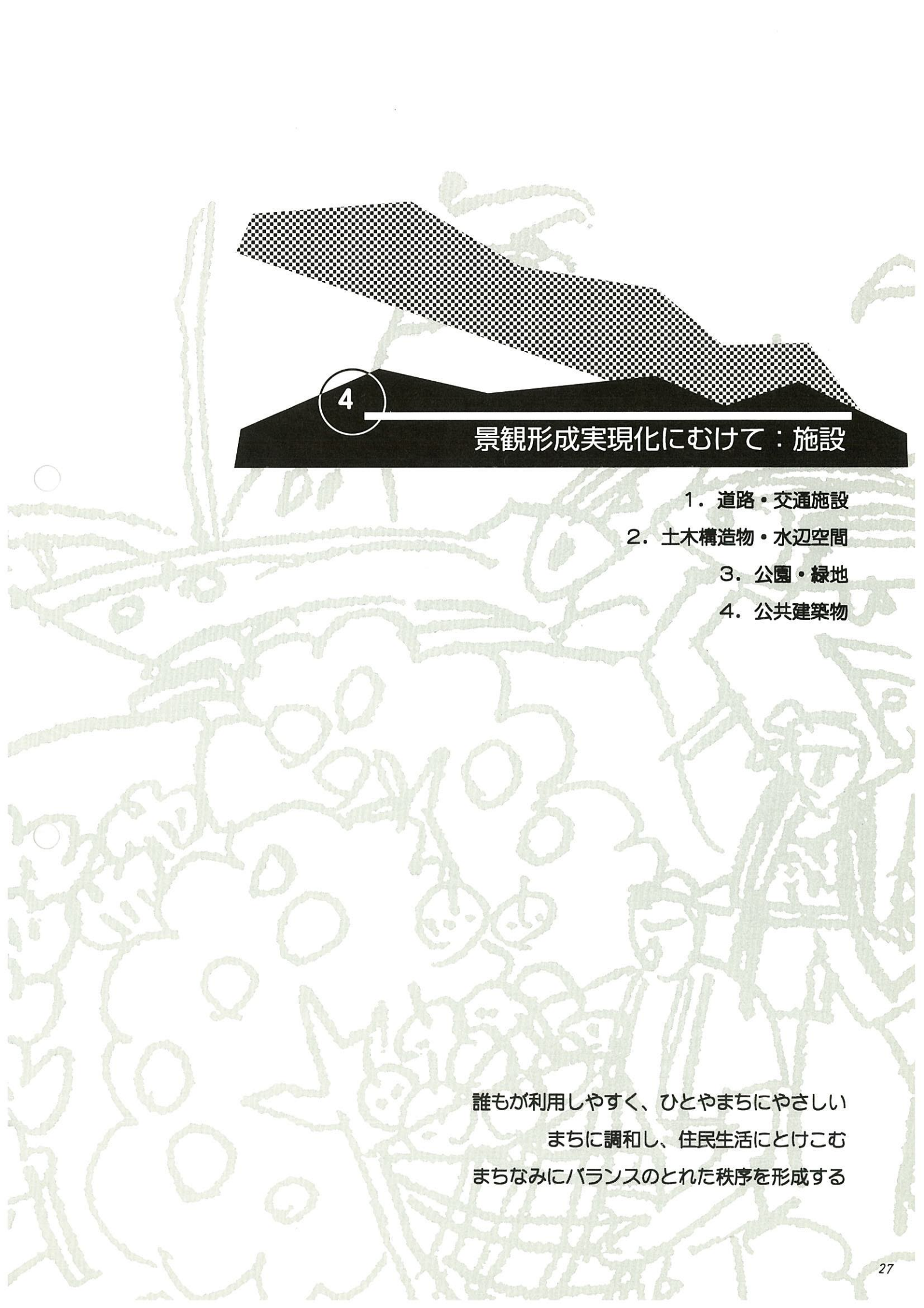
- 隣接する公共施設とは将来的な複合化の検討を行なう
 - 施設利用の相互間のネットワーク化をはかる
 - 住民参加、コンペ、プロポーザルなど様々な方法でアイデアを募る
- など

< 施設構成の検討 >

- 既存の施設の機能を有効に活用し、かつ、不足している機能を補完するような施設構成を考える
- 低層部～外構～道路までの構成は地域との関係が大きいので特に注意する

< デザインのポイント >

- 視線・見え方に配慮すべきポイント、重要な視点場（シーン、シークエンス、ビスタ、近景・中景・遠景）
 - なじませるポイント、表現するポイント
 - 読み取った意匠、色、モチーフなど
 - 水と緑の強化、自然に親しむしかけづくり
 - アクティビティへの配慮
 - やさしさ、市民生活へ寄与する（歩行者空間の確保、生活者の空間確保など）
 - 安全で誰もが利用しやすい工夫
 - 公共施設間の連続性、融合化のしつらえ
 - 将来的な複合化への布石
- など



4

景観形成実現化にむけて：施設

1. 道路・交通施設
2. 土木構造物・水辺空間
3. 公園・緑地
4. 公共建築物

誰もが利用しやすく、ひとやまちにやさしい
まちに調和し、住民生活にとけこむ
まちなみにバランスのとれた秩序を形成する

1 道路づくりとその運用面からみた環境整備

1. はじめに

道路は都市における最大の公共空間であり、魅力ある「みち」は「まち」を魅力あるものにし得る。その意味からも、道路は公共施設の代表格であり、道路づくりは計画者のまちづくりに対する理念が問われる場でもある。

道路には、自動車を中心とする交通処理のみならず多様な機能がある。当然のことながら、その機能に合わせて道路の形態（構造）も異なる。つまり、その使われ方に応じて求められる「あるべき姿」がある。言い換えれば、道路づくりは人々の生活を前提とした環境整備事業とも位置づけられる。このことは、近年、これまでの交通需要追従型の道路整備による問題の顕在化^{*1}に伴って、とくに道路の持つ空間機能が改めて重視されるようになってきた^{*2}ことから理解に難くない。今後、このような考え方が継承され、その中でさらに新しいライフスタイルのニーズを見極めながら、まちづくりを支えるための道路整備の方向を示していく必要がある（図-1）。

このようなことから、景観は、道路整備に際して満たされるべき基本の一要素であることは言うまでもないが、ここでは、一般的に記述されている道路の景観設計（の技術的解説）とは観点を換え、「道路（づくり）」を通して、景観を含む環境整備のあり方の基本的な考え方について提起することにしたい。そのため、以下にはとくに提起したい項目をキーワード的に整理し（表-1）、後段でこれらについて可能な範囲で論述するが、その内容については敢えて私見を交えたものとするこことで、景観議論の契機となれば幸いである。

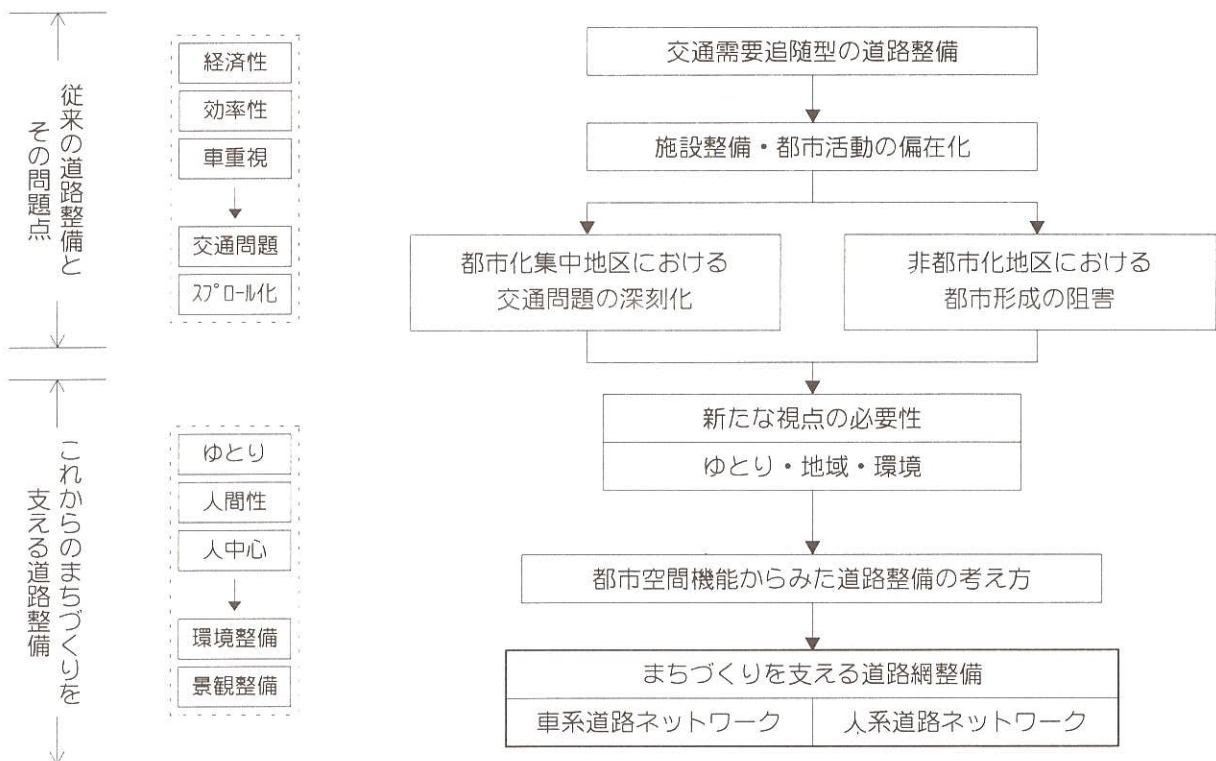


図-1 道路整備にかかわる問題点と新たな視点

表-1 道路づくりにみる景観整備の考え方【本稿で提起したい項目】

項目（問題意識）	要素（条件）	目標（あるべき姿）
① 公共施設とは？	不特定多数の利用 利用しやすさ 市民の共有	誰もが親しみ、容易に利用できる
② 公共施設の景観とは？ （誰のための景観か）？	利用される施設の姿 人が主役	見た目の美しさでなく、使って味が出る 使う人・見る人の評価
③ みちはまちをつくる？ （街並みと家並みとみち）	都市骨格の形成 土地利用の誘導 境界部分の位置づけ	街並みは家並みで支配され、家並みはみち によって誘導される インタフェイス領域のしつらいが重要

2. 道路づくりからみた公共施設のあり方

(1) 公共施設としての道路

道路は、我々の生活の中にあって当然のごとく受け取られがちである。人々は、日々道路上を自動車で行き、歩行者・自転車として通行する。誰が誰のために整備したものであるのか考えることは少ない。道路上にゴミが捨てられることも少なくない一方で、道路を自分のもののよう占有している状況もよく見られる。逆に、近年では国道43号のように環境問題でその存在が問われることもある。このように、これまで道路（空間）に対する認識は極めて曖昧であったといえる。言い換えれば、これがこれまでの典型的な公共施設に対する人々の認識であったのかも知れない。

しかしながら、一方で、道路は生活に密着した施設であり、生活の場そのものであると言っても過言ではない。つまり、本来、誰もが共有の財産として、平等に利用できる施設であることから、その計画に当たっては、常に使われる状況を想定しておく必要がある。

道路をはじめとする公共施設は、誰でもが、親しみ、利用しやすいものであって、決して特定の利益や不利益を生むものであってはならない。加えて、利用者自らが、共有財産としてこれを守り、育てていくといった積極的な関わりを持つべきである。道路景観（もしくは都市景観）は、その中で自然と形成されていくものとするのが妥当であり、計画者はこれを支援するための制度やシステムを提供すべきであろう。

(2) 多様な利用主体を受け入れる道路

上述のように、道路は様々な主体を受け入れざるを得ない。自動車交通のスムーズな処理、歩行者・自転車の快適な通行、身障者・高齢者等のハンデのある人たちの安全な通行、潤いのある都市空間の提供、災害に対処するための緊急避難、あるいは、より身近な語らいや遊びといったコミュニティ形成、等々の様々な目的が、道路という空間の中で行われる。その主体は実に様々である。このことが、公共施設の中で道路が有する大きな特殊性である。

*1 都市活動量の大きい都市には、交通需要（とくに自動車交通）に呼応して道路が整備され、その結果さらに交通が集中することによって、環境問題をはじめとする様々な社会問題が表面化し、一方、道路整備が進まないところでは、まちの骨組みが形成されず、基盤整備の伴わない乱開発（ミニ開発など）とスプロール化が進むなど、都市の健全な成長が阻害されてきたといえる。

*2 環境問題をはじめとする自動車交通による種々の問題が深刻化する中、近年、建設省の第11次道路整備5か年計画（1993年～1997年）では、「ゆとり社会の実現」を目標に、良好な環境の創造などを課題として、空間機能の充実やまちづくり・地域づくりの支援が施策展開の視点とされた。自動車の効率的処理から脱却して、まちづくりからみた道路（網）の整備や空間の共有性やその配分がテーマに取り上げられたことは意義深いことと思われる。

このような多様な主体と目的を、1つの道路が同時に処理することは、現実的には不可能である。むしろ、それぞれに応じた道路空間を提供することが妥当である。つまり、道路には主たる機能とそれに応じたランクづけが必要であり、それぞれに相応しいイメージと形態があるはずである。このように、道路によって主たる利用主体や目的が異なるということは、言い換えれば、道路やこれに関わる周辺環境（景観を含む）に対する評価の主体も道路によって異なるということである。これらの関係をまとめると、例えば表-2のように整理することができる。

表-2 道路種別のイメージと形態の例

道路ランク		機能	主な利用主体	イメージ	形態	主な評価主体
広域幹線		大量交通の処理	自動車	高速, 流れ	広幅員 多車線	通過者 居住者
幹線道路 (大通り)		都市の玄関 沿道の土地利用	車と人 バス	賑わい, 明るさ 楽しさ, ゆとり	広幅員, 歩道 緑, 専用車線	来訪者 居住者
補助幹線 (地区幹線)		幹線へのアクセス 街区形成	人と車 バス	便利, まとまり 快適	歩車分離	居住者 来訪者
地区道路	繁華街	人々の往来 荷捌き	人と車	賑わい, 楽しさ	狭幅員 歩車共存	居住者 来訪者
	住宅街	生活, 遊び コミュニティ形成	人	静かさ, 憩い	狭い, 歩行者 自動車抑制	居住者

(3) 市民の財産としての道路

道路は都市の中で誰もが共有できる空間である。自動車利用者は混雑を苦々しく思い、歩行者は自動車による安全性の阻害を不安に思い、住民は騒音や排ガスに悩まされ、そんな不満を道路の不備のせいとしてぶつける。自動車利用者は混雑の一因が自分にあることを考えない。歩行者も自動車の利便性を享受し、自動車利用者としての立場に身を置くことを考えない。住民も自宅前の道路以外は自分のこととしては考えない。共有しているが故に、その責任が曖昧になっているのが実態である。しかしながら、道路は市民の共有財産である。整備・改善された道路沿道で、その価値を自分たちのものとして享受すべく、建物やその周辺に気を配るように、まちとそこにある道全体を自分たちの財産として考えるべきである。

市民がまちや道に興味を持ち、住みよい「まち」と使いやすい「みち」を求めて考えることが、住環境の整備につながり、ひいては良好な景観を形成することになる。また、このことを計画者は十分に理解し、自らの計画理念を醸成させるとともに、市民との一体的な取り組みのシステムを提示すべきである。

3. 道路の景観を考える

(1) 道路の環境と景観の考え方

これまでに述べてきたように、道路は利用されることを前提として、その環境(景観)が評価される。しかも多様な主体が利用するため、道路に求められるものが異なり、それによる影響も様々である。そのため、前述のように、本来道路の種類によって優先されるべき主体があるはずである。いずれにしても、その利用の結果は、道路の環境として評価される。道路の景観は、このような道路環境の一要素であると考えべきである。そのため、道路の種類に応じて評価する主体も、そこで求められる要件も異なり、さらに、地区や地域の特性によって個性化を演出することも可能である。

(2) 道路の機能と形態

道路には、それぞれ主たる機能とそれに応じたランクがあるということは前述の通りである。その機能と整備効果については、例えば図-2のようにまとめられているが、ここでは、とくに環境整備（景観形成）との関係から改めて整理しておきたい。

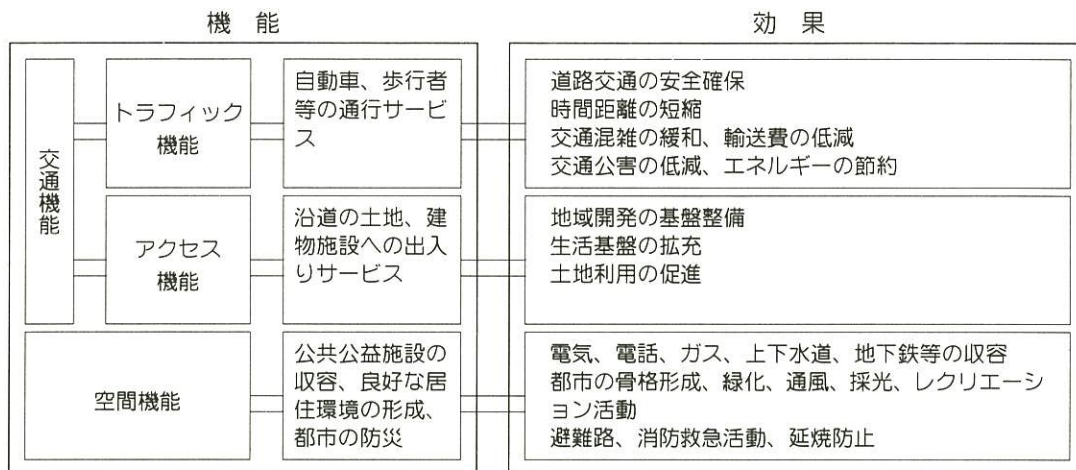


図-2 道路の機能とその整備効果(天野光三編：都市交通のはなしⅡより引用)

1)市街地の骨格形成

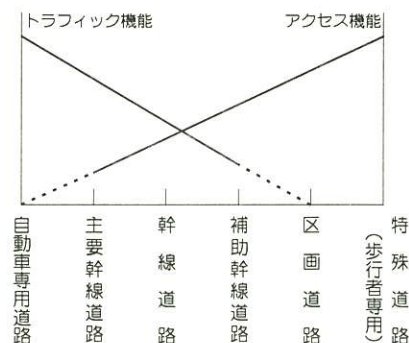
都市活動の場である市街地は、その活動にふさわしい空間として整備される必要があり、道路はこのような良好な市街地の形成に極めて大きな役割を果たしている。例えば、都市内に発生・集中し、あるいは都市を通過する大量の自動車交通量をバイパスや環状道路の建設によって迂回させ、市街地内の格子状幹線道路によって都市内交通を処理するとともに、幹線道路に囲まれた地区内から通過交通を排除することによって、市街地の良好な環境との調和を図ることが可能となる。そのためには、それぞれの道路種別毎に、その機能を満たすための構造とそれに相応しい姿を実現化するための方策が求められる。このことは言うまでもなく景観形成の基本的な要件である。

2)車と人の流れを捌く

移動が生活そのものであった時代には、道路は生活の場であった。その後、移動の付加価値（高速性、大量性などへの欲求）が高まるにつれて、専用の空間としての通路（交通路）が用意され、ますます、道路には交通処理機能^{*3}が優先されるようになってきた。しかし、道路の場合、鉄道などのように専用の交通路として特化したものではないため、交通処理機能の程度も上述のように道路のヒエラルキー（段階的構成）に対応して異なることは言うまでもない。

*3 一般に交通処理機能は、①自動車や歩行者などの通行サービスそのものを担うトラフィック機能と、②沿道の土地・建物等への出入りサービスを提供するアクセス機能に大別される(下図参照)。

道路の交通処理機能	整備効果
トラフィック機能	交通安全確保、時間距離短縮 混雑緩和、輸送費の低減、 公害の軽減、エネルギーの節約
アクセス機能	地域開発の基盤整備、 生活基盤の拡充、 土地利用の促進



【道路の種類と交通処理機能の分担】

3)生活施設の収容（道路の地下を使う）

都市内のすみずみに及んでいる道路の地下は、上下水道、ガス、電気、電話等の生活施設を収容する空間であり、また地下鉄などの公共的な地下施設の収容にも有利である。道路の地下が、人や物や情報・サービスの流れる第二の道と呼ばれる由縁である。

しかしながら、道路の地下利用に伴う大きな問題は、新たに施設を埋設したり、既設施設の維持・修繕・改良の際に、路面を掘り返さなければならない、つまり道路の本来の機能に支障がでることである。そのため、近年では、道路地下にトンネルをつくり、施設をまとめて収容する共同溝の建設が進められている。一方で、電柱の地中化によって道路空間の有効利用が図られ、併せて景観形成に大きく寄与している。

4)防災上の役割

道路は防災上も重要な役割を担う。主な防災上の役割は、①緊急交通路、②緩衝帯（遮断帯）、③避難路の3つに大別されるが、ここでも道路の種類に応じて担うべき役割が次のように異なる（表-3）。これからも明らかなように、防災の観点からみた道路空間の整備についても、その種類や規模によって有すべき空間量やその配置が異なっており、しかも、緊急時に所期の機能を発揮するためには、平常時には余裕空間（歩道、緑地、広場）として担保される必要がある。これらは、景観形成のための極めて大きな資源としても活用されることは言うまでもない。

表-3 道路種別にみた防災機能と整備要素

道路種別		防災機能	整備要素
地区道路	人系	一時避難	○辻広場的な空間の確保 ○自動車の進入抑制(クルドサックやゾーンシステム)
	車系	初期避難への誘導	○中街路としての整備 健全な街区形成、緊急車両の迂回路
幹線道路		避難道路	○緊急時の避難路、緊急車両の通行路
		防災帯	○緩衝帯、延焼防止

(3)都市空間としての道路景観

まちづくりの具体化を支援するものが道路である。道路の配置（網構成）が都市の形をつくり、その空間の量と形態（規模とデザイン）が都市の性格を規定する。また、その総体は公共空間として都市の環境の質を表す。

このように、道路網体系（網構成とその機能分担）は都市の構造を規定するものであるが、都市の構造は都市イメージに基づいて形成され、都市のイメージは都市のアイデンティティを具現化したものとなるべきである。したがって、これを実現するためには都市形成に対する理念が必要となることは言うまでもない。言い換えれば、このような都市イメージは、都市の骨格を形成する道路網とそれに伴う土地利用、とりわけ都市の顔となる地域の道路整備に集約されるものと考えられる。これが、例えばメインストリートとして都市のアイデンティティを象徴するものとなるわけである。その規模や機能、デザインは当然のことながら様々であり、そのアイデンティティをいくつかの視点から具体化することで複数の路線が整備される場合もあろう。その要件としては、都市内の主要街路としての位置づけ（但し、自動車交通処理機能からみた主要街路とは限らない）があり、明確な目標像を中心とした街路（都市）景観が形成されていること、などが挙げられる。とくに、今後の道路整備の方向性を勘案するならば、車系と人系（自転車や車椅子等の利用を含む）の2系統による階層構造と、とくに人系交通を支える公共交通（バス交通等）システムの充実を促進するような視点が重要になると考えられる^{*4}。

(4)人のための景観

都市の幹線道路は自動車の通行する道路であって、人の通行する道路はむしろ非幹線（道路規模が小さいという意味の）あるいは従道路であるという暗黙の理解がある。しかしながら、まちづくりの観点からいえば、都市の主役は、当然のことながら「人」であり、その生活利便性や住環境を支えるために必要な幹線道路（例えば、バス路線とゆとりある歩行空間を確保したシンボリックな道路）を整備することの意義は大きい。また、ヒューマンスケールといった点からは、人の回遊特性に対応した路地的道路のネットワークも必要となろう。いずれにしても、このような道路の整備によって、沿道の土地利用も規制・誘導され、その集積が生活文化として定着し、まちの個性（都市のアイデンティティ）となる可能性も高いと考えられる。このことは、都市（道路）の環境や景観を評価する主体の中心がひとであることを強く示唆しており、そのためには道路整備を含めた交通計画や都市計画全体への配慮が必要であるということを示している。

また、道路整備に際して計画者は、個別の道路に対応するだけでなく、むしろネットワークとしてこれらをとらえ、その中で各道路の位置づけとそれに相応しい設計を心がけるべきである。

4. 道路づくりにおける景観形成のための手法

(1)基本理念と計画者の役割

これまでに何度となく述べてきたように、道路は都市景観の一大要素であり、その善し悪しはその運用の中で判断される。つまり、利用者や地域住民の意識や行動が景観の良否を左右することにもなる。一方で、景観整備は、計画者の理念と主観を具現化する絶好の機会でもある。言い換えれば、計画者のまちづくりに対する「思い入れ」と「技量」が問われる場とも言える。したがって、計画者（行政）はこのことを十分に念頭に置いて、その計画に当たるとともに、評価の主体である市民との連携を図るためのシステムを提供する必要がある。このことは、いま、多くの場面で問われている「市民参加(住民参加)」の実践の好機であるかもしれない。

(2)道路景観の評価主体と視点

道路はその利用主体が多様であることを反映して、その評価の主体も様々である（表-2参照）。これまでに述べてきた通り、環境整備の一側面としてみても、当然その中心となる主体は「ひと」であるが、それは、自動車利用者に対する歩行者や自転車利用者であるという意味だけでなく、沿道住民、地区や地域の住民、来訪者のように当該道路への「近さ」によっても異なることとなる。そのため、計画者は、その施設の機能(役割)を勘案して、主たる評価主体を想定する必要がある。

評価の主体とも関連しつつ、評価する視点も問題となる。一般的には、固定した視点からの「シーン景観」と移動する視点から見た「シークエンス景観」に分けられる。また、景観の対象にも、道路そのものの景観もあれば、沿道を含めた景観、さらに遠景としての景観もある。

これらのことから、当該施設と周辺を含む景観形成を考えるためには、その評価主体がどのような視点から何を見て評価するべきかを予め設定し、それぞれの結果に対する総合的な評価が必要となる。

*4 兵庫県の新宮町では、中心市街地の再整備に当たって、①車系幹線道路の整備とその運用を重視した道路網の再構成による交通処理と都市骨格の形成（外縁部に幹線道路を整備することで、市街地を縦断する広域幹線道路の機能を都市内の幹線機能に転換させるとともに、都市の顔として新たにシンボリックな都市中央幹線(人系ネットワークの一部も担う)の整備を図る)、②既存狭幅員道路を活用した人系道路網の整備によるヒューマンスケールのまちづくり(車系幹線道路の整備にともなう、車から解放されることになる狭幅員道路を人系道路網として再整備し、町の拠点的な地区や施設を結ぶ「ネットワーク型」、遊歩道的動線を構成する「回遊型」、日常生活に供する「生活型」の3つのタイプの網を提案し、特にそこでは回遊型をはじめ、沿道の施設立地を含めて、とくにシークエンス景観に配慮した整備を行う)の2つの観点を導入している。

(3) 道路景観要素のデザイン

上述のように、景観としてのとらえ方にもいくつかの考え方があり、それぞれに、その景観を構成する要素がある。表-4にはその一例を示すが、道路そのものの景観要素も多種にわたっている。以下には、その主な要素と留意点について簡単に整理しておく（土木学会編「地区交通計画」に基づいて再整理）。

表-4 道路景観の構成要素の例

場面	対象	要素
道路	道路本体	路面、坂、線形、橋、石段、石畳 等
	道路植栽	並木、灌木 等
	付属物	標識、防護柵、照明、信号 等
沿道	占有物	電柱、看板、ストリートファニチュア、スカイライン 等
	建物	民家、商店、事務所、飲食店、高層ビル 等
遠景	境界要素	建物の広告・看板、スカイライン 等
	敷地囲障	ブロック塀、板塀、生け垣 等
	空き地	公園、河川 等
	自然要素	山、海、河川、湖沼 等
	人工要素	塔、城郭、高層ビル 等

（土木学会編：地区交通計画より抜粋・一部修正加筆）

1) 空間領域の区分と境界領域のデザイン

○道路と沿道施設との境界部分：私空間の公共性、公共空間の私的管理

○車道と歩道の境界部分：人の乗降や荷捌き空間、限られた空間の有効利用、路上駐車占有からの解放

2) 街並み景観を形成する緑のデザイン

○街並み形成の主役：街並みは家並みと緑で形成されるが、家並み形成には時間がかかるため、緑の役割が重要。

○緑の役目：隠蔽が目的ではない。見通しや通行(利用)を阻害してはならない。管理の仕組みが大事。

3) 路面のデザインと舗装

○歩車道の区分と連担性：運用を阻害してはならない(思いつきの体裁繕いは危険)

○味気ない雰囲気潤いを与える歩道：歩行者空間へのしつらいは効果的。但し、障害者等への配慮を忘れてはならない

○景観形成の意図が伝わる歩道の舗装：舗装によって、方向、動き、変化による注意、場所のアイデンティティ、スケールといった感覚が与えられる。

4) 街角・交差点のデザイン

○広場の景観形成：道路のネットワークの結節点であり、出会いの場、憩いの場などの要素を含む広場的景観形成が可能。

○アイストップの形成：まちのイメージ形成のベースとなるアイストップ。

5) ストリートファニチュア

○道の表情：道の表情を良くも悪くもする。施設の種類や配置には格段の配慮が必要。

6) 交通施設の景観

○駐車スペース：路上の駐車・駐輪は街並みの景観を台無しにする。そのため、路外にこれらの施設が必

要である。しかしながら、その場合も、街並みを乱す要素となることが多い。施設そのものはもちろん、その出入りについても配慮が必要である。

○交通結節点：鉄道駅等の大規模な結節点は、交通機能(乗り換え等の利便性)、地区の賑わい、まちの顔としての風格といったことを勘案して、駅、道路、建物、通路、広場などの一体的整備を心がけるなど、特段景観への配慮が必要である。

5. おわりに

近年、まちづくりの視点からの道路整備が進められ、たとえば、都市景観と歩行空間に配慮した魅力ある都心形成（伊丹市）、潤いある空間としての道路の再整備（堺市等のシンボルロードなど）、通過交通の排除による良好な住環境の回復（大阪市関目のコミュニティ道路など）、住民参加でつくる道とまち（大阪市老松通りなど）など、事例を挙げるに事欠かない程である。また、これらは、いずれも沿道環境整備事業としても位置づけられており、その結果として、極めて良好な景観を形成している。

まちづくりに際して、計画者は、①まちづくりに対する基本理念、②運用を想定した価値観、③人の視点からの評価に対して十分な素養を身につけるとともに、利用者や住民を含む市民との連携を図るシステムを提供できるよう努力すべきである。

1 施設：道路・交通施設

1. 都市景観形成からみた道路の位置づけ

■街路空間の骨格となるもの

◇街路空間はまちの景観やまちのイメージを印象づける、都市景観上重要なものです。道路は公共空間の骨格をつくることで街路空間を誘導します。

◇道路の性格や沿道の施設、沿道の様々な要素によって街路空間は形成され、賑わい、季節感などの様々なまちの表情、個性、雰囲気演出します。

■まちのアクティビティの中心

◇人が「歩いて楽しい」と感じる道が優れた道路と言えます。道路空間が人にとって快適であるのはまちの魅力のひとつです。

◇道路は人の動き、活動、車の流れなどまちのアクティビティに影響を与えます。まちに人の賑わいや行動を誘発します。

◇連続性のあるオープンスペースであり、多くの人が利用するものであるため、公共施設の代表といえます。

2. デザイン方針

■道路の機能と街路空間が調和するみちづくり

◇道路の機能、役割、性格を明確にし、健全な道路環境を保つ。

◇道路の機能に沿った街路空間の形成を目指す。

■歩行者にとって快適な街路空間づくり

◇隣接する施設側でも歩行空間を確保する。

◇まちに融合するみちづくり。公共施設の外構などに関連性、連続性を演出する。公共施設の境界はゆるやかにデザインする。

◇高齢者、子供、身障者などどんな人に対しても利用しやすい、誰もが安全で快適に歩けるやさしい道路づくり。

◇わかりやすい、個性あふれる街路空間をつくる。緑のネットワーク、歴史のルートづくりなど。

◇歩いて楽しいみちづくり。ストリートファニチャー、アートなどにより演出する。

◇住宅街では歩車共存のみちづくりをおこなう。

■街路空間でのルールの確立

◇計画・構想段階からの住民参加のしくみを取り入れる

◇住民による街路空間の維持管理を支援するしくみ。

◇快適な街路空間のために放置自転車、路上駐車、ごみの放置などをなくす。

■だんじりまつりの舞台づくり

◇まつりをダイナミックに演出する場づくり。

◇安全な祭りの運営に配慮する街路空間。

対象とするもの

①道路

- ◆道路、街路
- ◆歩行者専用道路、緑道、歴史の道
- ◆歩道橋、高架など
- ◆辻広場など
- ◆民間が開発し、市に移管されたもの
- ◆再開発や区画整理内の道路

②交通施設

- ◆駐車場、駐輪場など
- ◆駅前広場、ターミナル（バスターミナル）など

街路空間を構成する様々な要素

①道路の性格

- ◆広域交通幹線、地域幹線、コミュニティ道路、緑道、生活道路など

②街路空間の格

- ◆大通り（都市のシンボルロード）、繁華街（賑わいのある通り）、表通り、裏通り（筋、突抜、小路など）、横丁・路地（庇も含む）
- ◆水辺の道（河畔、湖畔、濠端、海岸の道）
- ◆パークサイドウェイ（公園脇の道）

③沿道

- ◆要素（街灯、街路樹、SF・SA、沿道施設の外構、ショーウィンドウなど）
- ◆施設（商業、公共施設、住宅など）

④その他

- ◆変化（季節ごとの植栽の変化、ライトアップ、一日の時間の変化など）
- ◆風物（祭りなど）
- ◆遠景（山、海など）
- ◆地形

引用：「街路の景観設計」

3. デザインのポイント

■道路の機能・幅員に応じた整備計画

- ◇幅員上、街路樹が困難であれば他の要素（敷地側の植栽、アートなど）で街路空間を演出する。
- ◇広場―道路―交通施設との関連性、機能性、安全性に配慮する。

■隣接する公共施設との連携、融合

- ◇施設側に柵や塀などは極力なくし、ゆるやかな境界とする。外構と道路とは素材などに連続性をもたせる。
- ◇歩道橋は施設に一体化させ、歩行者の利便性をはかる。

■連続性に配慮する

- ◇舗装、街路樹、ストリートファニチャー、施設の低層部などを連続性を出すことで街路空間のビスタを形成する。
- ◇平面だけでなく、シーン、シークエンス、ビスタなど人の視線を予測し、三次元的に街路空間を検討する。
- ◇歩行者、自動車、子供、自転車など、街路空間のいろいろな条件での見え方を考慮する。

■線型について

- ◇建築敷地に十分配慮する。
- ◇地形を壊さない。地形に配慮する。

■歩車共存のみちづくり

- ◇路地空間を残す。
- ◇住宅街の道はハンプ、ボンエルフなどを取り入れる。

■やさしいみちづくり

- ◇車椅子や高齢者にとって利用しやすいデザインをする。段差をなくす。歩道の幅員を確保する。

■空間に変化と秩序をつくる

- ◇人の賑わいの結節点にちょっとした空間や小さな広場をつくり、街路空間にめりはりをつける。ちょっとしたまちかどやアイストップを演出する。
- ◇ストリートファニチャー類のデザインを統一化、整理することで整然としたまちなみを形成する。
- ◇公園を緑道などでつないだり、歴史的建造物を歴史の道でつなぐことで、施設同士のネットワーク化をはかる。

駐車場、駐輪場のデザイン

①位置づけ

- ◆現代の車社会においては機能的な駐車場、駐輪場の配置、計画はまちのなかの路上駐車・路上駐輪を減らすのに重要である。景観形成にあたってはまちに十分な駐車スペースと、必要なところに駐車場があることが前提となる。
- ◆駐車場は都市空間の中では景観阻害要素になりがちである。しかし、都市生活では欠かせないものであるため、景観阻害とならない工夫が必要である。
- ◆施設の裏的な要素のため、正面側に持つてくことを避ける。正面にくる場合は見え方などに十分配慮する。配置計画には安全性とともに見え方に留意する。
- ◆まとまった空地として、イベント広場的な賑わい空間の役割を果たす。

②デザイン方針

- ◆安全性に配慮する。
- ◆人の視線に入らないように配置する。
- ◆まとまった大きなスペースはブロック化、植栽によりパーキングパークとして安らぎの空間を提供する。フェンスなどではできるだけ緑化する。
- ◆植栽や舗装で、個性的に演出する。
- ◆サイン、監視員の小屋などは目立たないシンプルなものにする。意匠を凝らしたり、仮設などで間に合わせ的なものにしない。
- ◆イベント広場など賑わい空間としてソフト面、ハード面からの場づくりをおこなう。

4. 実現のための取り組み

■自主的な設計監理

◇設計者は工事中、自主的に設計監理やデザインの確認を現場で行う。

■住民参加の可能性をはかる

◇広場の空間づくり、街路樹の選定など、街路空間づくりに住民参加を積極的にとりいれる。

■隣接する事業、施設との調整をはかる

◇街路空間の連続性や利便性をはかるために沿道の施設管理者、関連事業の担当者と連携、調整をおこなう。

■道路機能にふさわしい街路空間の整備方針を策定する

◇広域、狭域でみた道路の求められる機能を十分把握する。
◇予算段階で、施設のあり方を議論する。

■施設管理者、交通管理者との十分な意思疎通を図る

◇施設管理者（道路建設主体）と交通管理者（警察）と利用者（住民）が地域における道路づくり、交通環境づくりに知恵を出し合い、より魅力ある道路環境づくりを目指す。

駅前広場、ターミナルのデザイン

①位置づけ

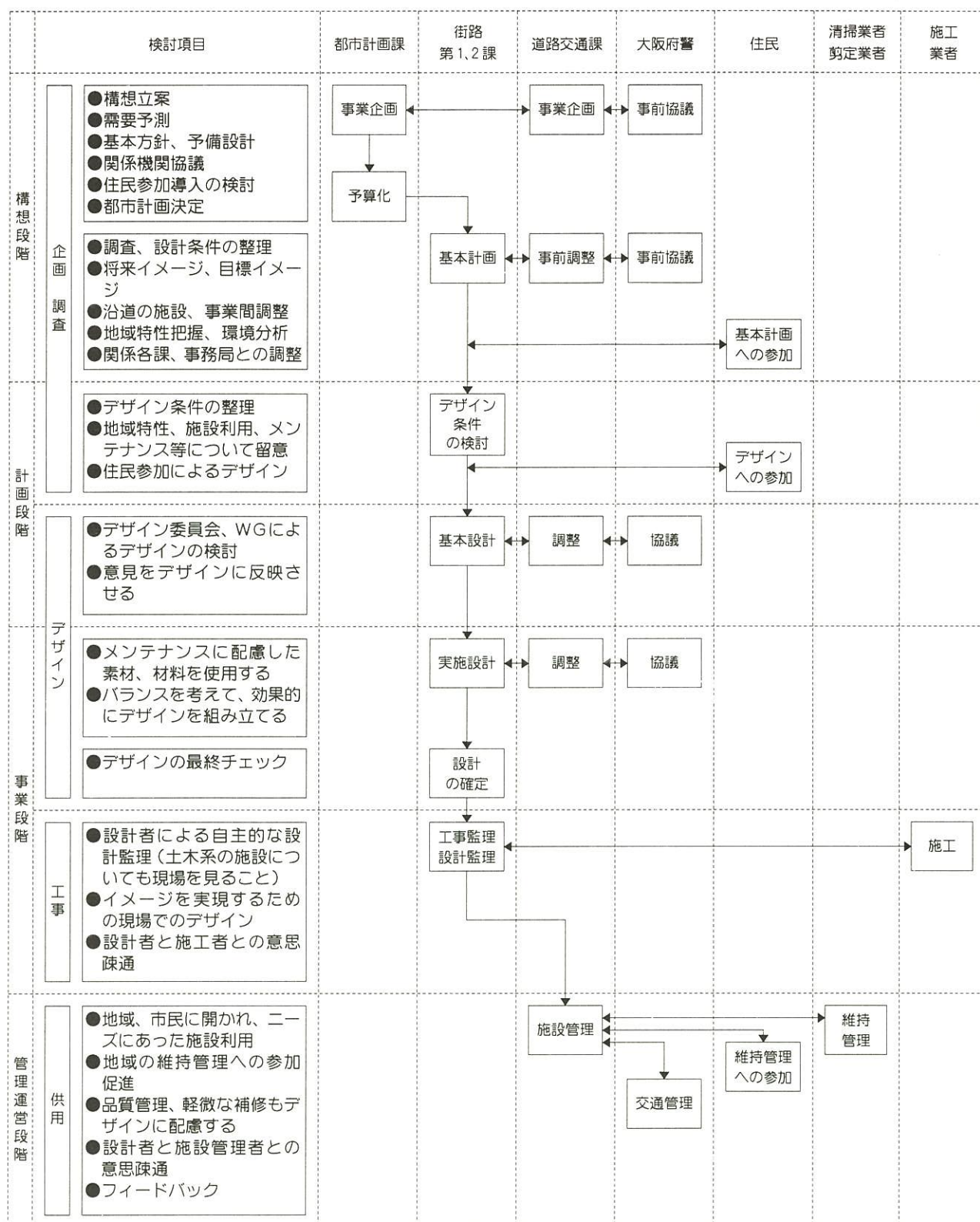
- ◆交通の結節点として人の流れ、車の流れも多く、まちのアクティビティの中心となる。それゆえに環境阻害を引き起こさない機能的な計画が前提である。
- ◆来訪者が最初に目にする風景であり、市民の生活の中心であり、まちの中心・顔となる。商業業務の中心となることが多く、無秩序な空間にならないよう配慮が必要である。また、まち全体のシンボル空間となるので明確なビジョン、まちづくりのポリシーを策定することが重要である。
- ◆駅舎自体もまちの顔であり、住民生活の中心である。駅舎自体の施設構成などを工夫し、まちの核となる施設の内容が求められる。

②デザイン方針

- ◆駅の施設内容も含めてまちの中心にふさわしいプログラムを考える。
- ◆駅舎、モニュメント、ストリートファニチャー、なども含めて全体で計画する。
- ◆周辺の街路空間の構成、地域特性、都市構造なども含め、周辺からの見え方を十分考慮して、象徴的な空間づくりを行なう。

cf. JR由布院駅の駅舎

5. 検討プロセスの例（都市計画道路の整備）



◇国道、府道、その他交通施設についてもこのフローに準じて検討を行う。

◇整備主体が国、府、公団となる場合も調整役となる。

◇駅前広場、バスターミナルなどは各々会社との調整する。

◇ストリートファニチャー類は大阪府警、NTT、関西電力と調整をはかる。

◇だんじり祭りの安全な運行に配慮するため、各町会と調整する。

◇施工段階で植樹祭や手作りモニュメント作成などイベント開催による住民参加を考える。

2 土木構造物・水辺空間のシビックデザイン

1. シビックデザインの理念と対象

(1) シビックデザインの理念

シビックデザインという言葉は、80年代おわりになって我国ではじめて生まれた公共土木施設を対象とした新しいデザインの理念を表す言葉である。

『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』（平成3年建設省シビックデザイン導入推進のための提言より）と定義されるこの設計理念は、日本の市民生活をより豊かなものに導くために、国土や都市・地域の骨格を形成する社会基盤施設の質を文化的、環境的、景観的に高めることを目的とし、それを市民のコンセンサスとして確立するための役割を担っている。

どのような公共土木施設をデザインしてゆく場合においても、基本的に考慮すべき設計の要件は長年の使用に飽きられない「永続性」、市民共有の財産としての「公共性」、歴史・文化・自然の生態系に調和する「環境性」の3つである。

表1 シビックデザインの要件

指標	内容	求められる要件
永続性	公共土木施設は他の構造物、施設に比べて長い耐用年数が要求されるため、シビックデザインには短期の流行に左右されないオーソドクシー（正調）と骨太の強さが必要である。	○飽きられないこと ○使い込まれることにより愛着が生まれること ○長年の風雪により味わいが深まること
公共性	公共土木施設は不特定多数の市民に眺められ、利用されるため、シビックデザインには特定の傾向に偏しない、健全な公共感覚が求められる。	○大多数の人々に好まれること （好嫌の評価が分かれる強い個性はむしろ避けるべきである） ○地域の共有の財産として万人が誇り得る洗練された形と風格を有すること
環境性	社会基盤を支える公共土木施設は一般に大規模であるため、シビックデザインには地域の生態系、歴史・文化さらには周辺施設への慎重な配慮が求められる。シビックデザインは環境に組み込まれるべきデザインであり、さらには環境そのものを創造するデザインである。	○地域の歴史・文化、自然の生態系に調和すること ○環境の一部となり、さらには一つの新たな環境となり得る総合性を備えていること ○大規模な施設であっても人々が利用し、親しめるヒューマンスケールを備えていること

（シビックデザイン導入手法研究委員会：平成3年シビックデザイン導入推進のための提言より）

(2) シビックデザインの対象と考え方

具体的に対象とする土木施設については、港湾、緑地・公園などの面的な空間を構成する施設、道路・鉄道、河川などの線的な空間を構成する施設、ダム、駅・空港などのターミナルやエネルギー施設などの点的な構造物が該当する。

本来、シビックデザインの対象は、地域環境をつくる公共的な土木施設および公共空間のすべてを含むことになる。ここでは、わかりやすく議論するために、シビックデザインの対象をつぎの3つの基本的なデザインに絞って考えることにする。

- ①土木施設単体のデザイン
- ②土木施設相互のデザイン
- ③土木施設を含む地域の環境のデザイン

シビックデザインは、①土木施設単体、②施設相互のデザインを直接の設計対象と考えるが、これらを進める上でどのような対象であっても共通な配慮事項として考慮すべき③環境のデザインを基本的な前提と考えることが重要である。

すなわち、シビックデザインは設計対象がどんな小さな単体の施設の設計を行う場合であっても、その隣接の施設やバックグラウンドになる環境や景観までを設計するスタンスに立ち、これから逆に施設の設計を規定することが基本的な考え方である。とくに環境を構成する要素と当該設計要素との関係性をいかに表現してゆくか<関係のデザイン>を考え、総合的な風景づくりを個々のデザインのテーマにすることを常に心がけたい。

2. 土木構造物のシビックデザインー借景・オーバーレイの考え方

ここでは、土木構造物と景観の関係のデザインを生むための一つの有効な考え方について記した。

(1) オーバーレイ（重ね合わせ）の手法

日本の伝統的な造園技法の一つに、庭園外の風景を背景にして庭園の風景を構成する借景の手法がある。借景は、京都の庭師の間では、「生けどり」と称され、その構成は一点より決められた静止画（絵画）的な構図となる。

これは、大きな自然景観をうまく活用した見せ方の演出手法であり、人為的なスケールを越えた風景の創造を実現する伝統的な一つの知恵である。いくつかのシーンを重ねることによって、新たな風景をつくりあげる重ね合わせの手法は、巨大なスケールをもつ土木構造物と景観のデザインにおいて極めて有効な手法となり得よう。いくつかのシーンを重ねることによって、同時に一つの風景をつくりあげることは、見る側の場所の位置設定が重要な計画になってくる。

このような重ね合わせの原理、すなわち、オーバーレイの手法は、巨大なスケールをもつ土木構造物のシビックデザインにおいても、非常に有効な考え方に応用することができると思われる。

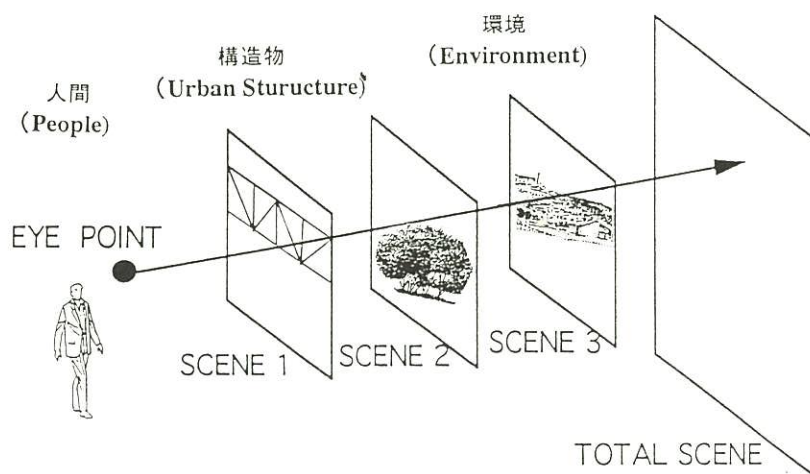


図1 借景・オーバーレイの手法

（２）橋に縁取られた風景

たとえば、このような重ね合わせ（オーバーレイ）の風景は、伝統的な橋と隣接景観の関係の中に見いだすことができる。九州地方には、歴史的な石のアーチ橋が数多く残っており、観光の名所となっている場所も多い。このようなアーチ橋の中で、桁より下のアーチの部分や、橋脚で囲まれた部分が、あたかも額縁のようになって、そこに、後方の風景がすっぽりとおさまるような景が観察できる。我国の熊本県にある通潤橋は、我国最古（1854 年）の巨大な石造アーチ水道橋（アーチ径 28.18 m）であり、自然な田畑の風景が切りとられている（写真 1）。風土の演出をダイナミックに行う橋である。また、人々の水辺の生活の風景と橋が重ねられた風景として、中国の蘇州の運河沿いにあるアーチ橋を示すことができる（写真 2）。長崎の眼鏡橋も該当するかもしれない（写真 3）。これらのアーチ橋のデザインは、地上より高くせりだしており、重ね合わせをつくりやすくなっている。

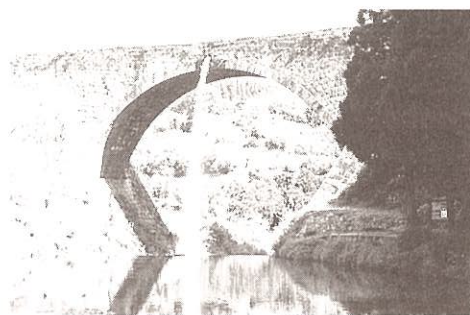


写真 1 通潤橋（熊本）

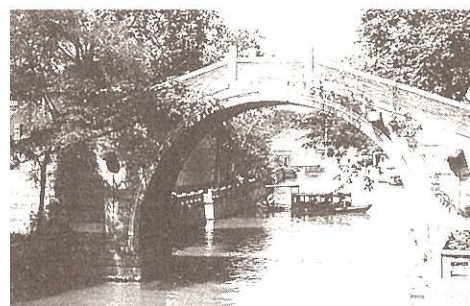


写真 2 蘇州の石橋

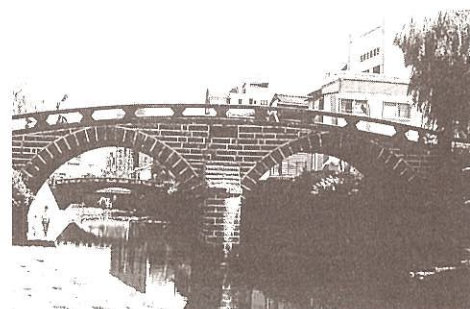


写真 3 眼鏡橋（長崎）

（３）橋と景観の重ね合わせ

写真 4 に示した京都の鴨川に架かる西加茂大橋は、北山と重なって美しいシルエットを空に映しだしている。現代的な洗練されたデザインの桁橋であるが自己主張することなく、自然景観を引き立たせている。

また、写真 5 に示した大阪北港に架かる湾岸線高架道路は、マリーナの数多くの船群のシルエットと、その上に浮かぶ橋のシルエットが重なって新しい現代的な風景をつくりだしている。港のようなスケールの広いエリアにおいては、巨大な施設や土木構造物がスーパースケールの風景をつくり、それらの要素間の関係をうまく演出することをしくむと、新たな風景の創造にチャレンジすることが可能になってくる。

Double Silhouette (Overlay)

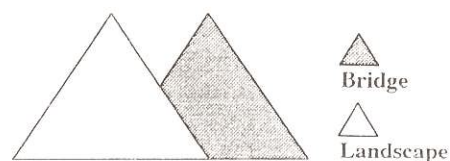


図 2 借景・重ね合わせの景

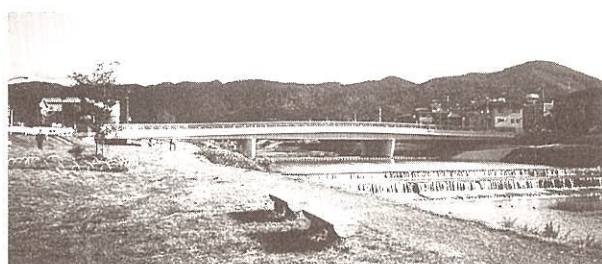


写真 4 西加茂大橋と北山の重ね合わせ
（京都鴨川）



写真 5 マリーナと高速道路の重ね合わせ
（大阪北港）

(4) 地形になじむ輪郭

橋が自然の環境をこわさず、バランスをとる一つの形として、自然地形のもつ輪郭線のシルエットに対して、橋自身がそれに沿って柔らかくスムーズにバランスさせることは重要な概念であろう。スイスのシオン高架橋は、高架橋の線形は、大きなS字形で、丘陵の斜面形状に沿っている。山肌を傷つけることなく、基礎部分も植栽で覆われ、柔らかい曲線を描き、山肌の輪郭にまきつく柔らかい橋を演出している。周囲はシオン城と湖の広がる景勝地であり、美しい自然景観とみごとに調和している。

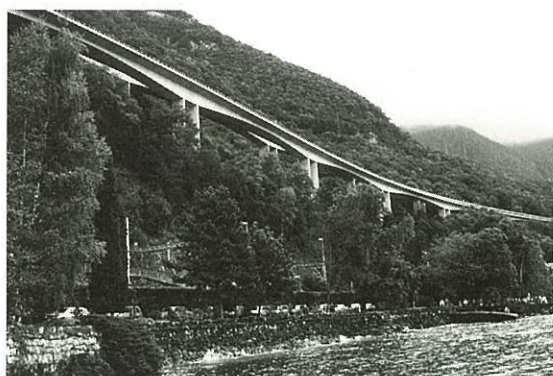


写真6 山肌の輪郭にまきつく柔らかい橋
(シオン高架橋)

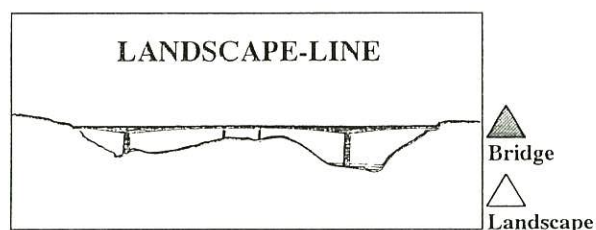


図3 ランドスケープ・ライン

(5) 橋と建築の重ね合わせ

土木構造物と他の建造物との組み合わせを考慮することによって、大きな風景を作りだすことができる。たとえば、セーヌ河に架かる橋を眺めると、モニュメンタルな建築物を橋の軸に対して対称的に配置するなどして印象的な軸性を感じさせる空間構成になっている。アレクサンダー三世橋に対置するアンヴァリッドとグランパレ・プティパレ、芸術橋（ボン・デザール）に対置するルーヴル美術館とフランス学士院にその典型を見ることができる（写真7、8参照）。明らかに仕組まれたグランドデザインである。



写真7 橋と建築による軸性
(アレクサンダー三世橋とアンヴァリッド)



写真8 橋と建築による軸性
(芸術橋とルーヴル宮)

また、シドニーブリッジとオペラハウスの重ね合わせは、シークエンシャルな景観の変化を与える。シドニー湾からファーム湾への水際に配置されたプロムナードや植物園と、オペラハウス、ハーバーブリッジの配置が要因となって、歩行の継起的な流れの中で、美しい風景がドラマティックな印象の変化をもたらす。例えば、オペラハウスは、ハーバーブリッジの橋台部分にシェル型の美しいシルエットの風景をつくり、ドックス地区では、橋と発着する船との重なった風景が変化する。

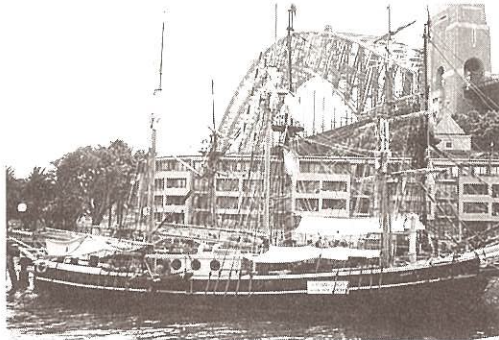


写真9 ロックス地区より(船と橋)



写真10 クイーンエリザベスゲートより(シドニーハーバー橋とオペラハウス)



写真11 ユーロングゲートより(シドニーハーバー橋とオペラハウス)

(6) 新たな風景創造へ向けて

構造物をめぐる風景の創造は、当該施設とそれを眺める視点場である公園やプロムナードの配置計画の段階で、景観のマスタープランを描くことが最も重要になる。大きな風景は、このような見せ方の操作に成否のポイントがあり、極めてランドデザイン的な思考が重要になってくる。計画段階、コンセプトやイメージを決めるデザイン初期の段階での重要性が問われることになる。

土木構造物のシビックデザインは、単に表面化粧としての景観整備ではないことを心構えとして持つことから、スタートするものと思われる。

3. 水辺空間のシビックデザイナー—自然な川をデザインする

(1) 自然な川をデザインする

都市における多くの河川はレクリエーションの場所として期待される自然のオープンスペースである。ここでは、都市の中のふつうの場所に流れる川に対して、自然らしさとは何なのか、そして、どのような考え方で空間の魅力を引き立てるデザインを進めればよいのかを考えるための事例を概観したい。近年、河川敷にテニスコートやゴルフ場などの特定の人を対象としたレクリエーション施設をおくような公園整備や、遊戯場のような過剰なファニチュアやカラー舗装などを設置する画一的な整備はシビックデザインの誤った整備であろう。シビックデザインは、多くの人々が共用できることを前提として、その場所の風土を丁寧に読みとってその固有性を生かしたデザインを見つける手作業である。そのような認識をもって、公共空間の整備にのぞみたい。

(2) 自然らしさの手がかりを探す

例えば、護岸の基本的な整備イメージを考えるにあたって、自然らしさの手がかりとなる要素を探すことからデザインがはじまる。具体的には、その場所に存在するごくふつうの川の自然の地形要素を発見することである。これらは一見すれば見落としがちであるが、丁寧に形を観察する。自分で意味を与えるつもりになれば、すべての地形が手がかりになるとしてもよい。

●河岸地形と汀線

川の雄大な汀線は、自然地形の隠れた美しさを引き出しており、川の骨格を最も明瞭に描く輪郭線である。とぎれることなく一つのラインとして可能な限り保全、強調していく必要がある。

●微地形

川には、かならず縦断的な変化や平面的な変化に特徴のある微地形が存在する。これらを丁寧に観察することが重要である。例えば、東京都の多摩川の兵庫島地区は、兵庫島という島のような小地形を水辺の眺望の場所として活用し、静的な休息場としている（写真12）。



写真12 優れた視点場になる兵庫島
(東京都)

（３）自然らしさを演出するデザイン

伸びやかで柔らかい形状をした汀線や、微少変化のある断面地形などの中流部の河川の河岸地形を護岸の設計の範としていかすことによって、地形そのものの延長として護岸の設計が考えられる。多摩川の兵庫島地区の護岸整備は、その典型でもあるので、整備の概要を概観したい。

●平面的な地形の演出

多摩川の平面的な線形は、隣接する地形とスムーズに結ばれており、整備護岸の汀線は自然らしさを強調している（写真１３参照）。人工的な水制の設置は、自然地形ではないが、地形とのすりつけを柔らかく行えば、自然地形のような印象を与えている。護岸素材の色やトーンが周辺の平場の土に対して差異がないようにすることも重要である。現在では、水制工の根本部分には土が堆積し、草がはえ、自然の風景が展開されている。



写真 1 3 自然らしさを演出する護岸形状
（大きく柔らかい汀線、水制工の曲線）



写真 1 4 水草の生えた水制工

●断面的な地形の演出

断面の設計についてはつぎのような工夫が見られる。砂礫系河川の特徴として、一つは、護岸肩部の鉛直面とそれに続く緩い斜面部からなる凹型の断面形状と、もう一つは、河道屈曲に応じた斜面部の断面形状の漸次的な変化であり、凸部分で緩く、凹部で急な勾配になっていることである。このような地形形態の特徴をそのまま、護岸の勾配や形のデザインに適用している。すなわち、斜面部は、1：20の平場部分と、それより急な凹型の法面部部分の2段から構成し、とくに法面部の勾配は、1：2～3に漸次的に変化を加えるようにしている。そして、肩部の鉛直面は2段化され、上部の段差（30cm程度）は腰掛けとして利用する、下部は水辺の路として区分している。



写真 1 5 緩やかな断面形と微小な変化



写真 1 6 2段化された肩部と素材の違いによる空間的分節

（４）座のデザイン

河原を訪れる人々にとって、腰をかけ、風景を眺めたり、休息することのできる場所があることは最も必要な要件である。一般にはファニチュア類を置くケースが多いが、この場合、数が限られてしまうこと、行動が制約される。

ベンチなどの休憩施設は一切設けず、長い護岸肩を腰掛けと利用することは、利用面からも、景観的な面からも優れた座となりえる。



写真 17 階段護岸と緩傾斜の護岸
（東京都、野川）



写真 18 緩傾斜の芝生護岸
（クライストチャーチ、エイボン川）

2 施設：土木構造物・水辺空間

1. 都市景観形成からみた土木構造物の位置づけ

■まちの構造、地形、イメージに大きな影響を与える

- ◇土木構造物には地形を変え、景色を一変させるようなスケールの大きなものが多くあります。
- ◇優れたものをつくればそのエリアのランドマークとなりまちなみを先導しますが、逆に粗悪なものをつくれば時間をかけて育てたまちなみも瞬時にだいなしにしてしまうほど影響力があり、その計画は慎重におこなう必要があります。

■近景、中景、遠景共に影響を与える

- ◇計画する地域だけでなく、他の地域の景観にも影響を与えます。
- ◇いろいろな場所からの視線が考えられ、なおかつ視点によってその感じ方が全く異なります。

■一度計画したらほぼ永続的に存在する

- ◇土木構造物は半永久的に存在し、長い時間、人々の評価にさらされます。

対象とするもの

①土木構造物

- ◆橋梁
- ◆高架（高速道路、鉄道、バイパス、歩道橋など）
- ◆擁壁（造成地など）

②水辺空間

- ◆河川、水路、砂防、護岸
- ◆港湾
- ◆ため池
- ◆ダム

2. 土木構造物のデザイン方針

■まちに融合する

- ◇風景と調和し、背景になじむ。自身は主役にならないデザイン。
- ◇時間経過に耐えうるデザインと素材をこころがける。
- ◇周囲の自然、地形に配慮し、尊重する。壊さない。

■わかりやすいまちづくりに寄与する

- ◇まちのランドマークとしての役割を担う。（cf. 岸和田大橋）

3. 土木構造物のデザインのポイント

■近景、中景、遠景それぞれにふさわしいデザインをする

- ◇近景ではデザインの文節化によりヒューマンスケールに配慮したデザインをする。画一的なパターンや単調な表現は避ける。
- ◇中景、遠景ではランドマーク性に配慮する。地形とのバランス、見え方を十分検討する。

■長い時間の評価に耐えうるデザインをこころがける

- ◇自然素材など時間をかけて味わいのある素材を使用する。
- ◇安易な表現に頼らない。具体的なデザインイメージを考える。フェイクや具象的な表現は避ける。
- ◇長い年月にわたって淘汰されてきたデザインを参照する。

■地形を壊さない

4. 土木構造物での景観形成実現のための取り組み

■関係機関との協議

- ◇関係機関（公団、JR、南海など）や関係部署などと施設のあり方について検討する。

5. 都市景観形成からみた水辺空間の位置づけ

■まちの構造、地形、イメージに大きな影響を与える

- ◇河川、水路などは規模も大きく、連続して存在するものであり、まちの骨格を形成するものです。
- ◇まちをイメージする重要な要素（バス、エッジ）であり、水際の風景として人々に好まれる空間要素でもあります。
- ◇特に岸和田ではため池の景観は住民にとって心の風景となっており、重要な景観要素といえます。

■近景、中景、遠景共に影響を与える

- ◇スケールが大きく、地域全体の景観に影響を与えます。また、いろいろな場所からの視線が考えられます。
- ◇借景としていろいろな施設の背景となります。

■都市の親水空間

- ◇水と緑に触れることができ、自然に親しむ空間としての人々の憩いと安らぎの場、都市の魅力づくりの役割を果たします。
- ◇生き物に触れることのできる場であり、環境教育の場としての役割を果たします。

6. 水辺空間のデザイン方針

■自然に親しむ空間づくり

- ◇親水空間とし、水に触れられるようにする。
- ◇緑が豊かで、生き物が棲む空間（ビオトープ）をつくる。

■人々の賑わいを演出する

- ◇座る、スポーツする、食べるなどの人々の活動をうながす。
- ◇他の公共施設のデザインに効果的に水辺空間をいかす。

■まちにとけこむ風景づくり

- ◇自然を尊重し、周辺の自然の地形、背景とともに調和した眺めをつくる。心に残る、やさしい風景をつくる。
- ◇他の公共施設との見え方の関係に配慮し、調和した眺めをつくる。施設自身が目立つような計画はしない。
- ◇ため池はその歴史性に配慮し、空間づくりに取り入れる。

7. 水辺空間のデザインのポイント

■近景、中景、遠景での見え方に十分配慮する

- ◇風景の中で、何を生かすか、配慮するか、引き立てるか、十分な検討を行う。
- ◇周辺の施設との関係性、連続性、見え方の構成に配慮する。

■自然の風景をつくりだす

- ◇自然の素材を使用し、堆積や風化などの自然の変化にもなじむようなデザインをする。
- ◇地形を壊さない。
- ◇ピオトープをつくる。
- ◇ベンチなどの人工的な付属要素はなるべく置かない。できるだけ自然な形で設置する。

■水辺の環境を守る

- ◇立て看板などはなるべく置かない。
- ◇水質を保ち、ゴミなどのない美しい水辺空間を守る。

■自然に親しむ

- ◇親水空間をつくる。柵などはなるべく設けない。

■人々の賑わいをつくる

- ◇ストリートファニチャー、植栽、アートなどで場をつくる。
- ◇人々の活動を促すように、施設内容を工夫する。

■他の公共施設に取り込む

- ◇公共施設の魅力づくりのひとつの要素として水辺空間を生かす。
- ◇公園や公共建築物にひとが水辺空間を楽しめるようなしかけを取り入れる。

8. 水辺空間での景観形成実現のための取り組み

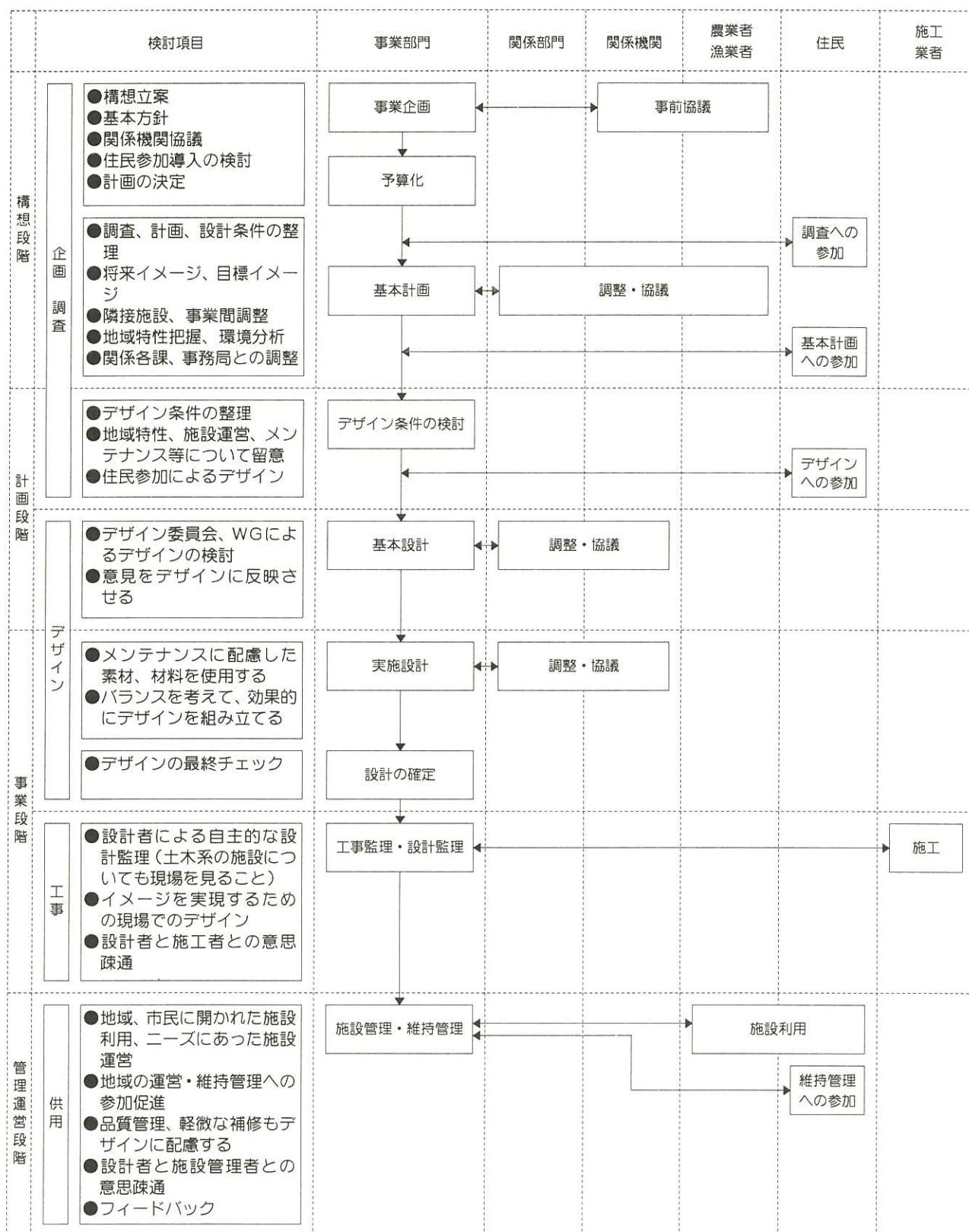
■水辺の環境を守る

- ◇水質の保全とゴミのない美しい水辺環境の維持のための全市的なマナーの確立。
- ◇環境意識の啓発。

■自然に親しむための安全知識を地域の中で身に付ける

- ◇環境リーダーの育成。
- ◇学校教育、地域教育との連携。

9. 検討プロセスの例（水辺空間の整備）



◇土木構造物については公団、JR、南海との調整をはかる。

◇水辺空間については周辺住民の参加型を取り入れる。

◇住民と調査段階、維持管理段階で環境問題に取り組む。

◇施工段階で植樹や手作りモニュメント作成などイベント開催による住民参加を考える。

3 景観に配慮した公園とは

1. 公園は市民に愛されているか

公園ほど市民に愛され親しまれる施設はないはずである。

「公園デビュー*」という言葉を知っていますか？

これは初めて子供が母親と公園に行く日のことです。それから、長い公園とのつき合いがスタートします。小学生の遊び場、中学生のボール遊びの場であったり、高校生や大学生のデートの場になり、大人になってからもジョギングや花見の場所として使ったり、老人になってからもゲートボールの場として利用したり孫が遊ぶのを見て楽しむ場となります。もし転居しなければ、公園の樹木とは80年のつき合いになります。市民アンケートで公園の要望が上位になっている市も多い。

公園は一般的に一銭の金も直接的には生まない施設です。その一方、公園はまちの貴重な自由空間として、天候、気象、時間の制限、昼夜の別、老若男女を問わずくつろぐことができるオープンスペースです。

考えてみますと、この30年間で自由に遊べる空間がずいぶん減少してしまいました。例えば、大きな庭、原っぱ、林、田んぼの畦道、チョークで描いて遊んだ道路、学校帰りの道草に最適な川やため池などです。

それらの代わりに公園を整備し、1人当たりの都市公園等の面積を全国平均でみると昭和47年2.8㎡、昭和56年4.1㎡、平成2年5.8㎡、平成7年7.4㎡と増加しています。建設省では都市公園等の面積を2000年には10㎡/人、長期的には欧米並みの20㎡/人を目標としています。

一般的に、数が増えると質が落ちるといわれています。日本庭園でも、桂離宮(1620年)、修学院離宮(1659年)、小石川後楽園(1669年)など江戸初期には評価の高い廻遊式庭園がつくられていますが、江戸中期以降は、庭園のマニュアル書が編集されることにより作庭技術が広まる一方で、創造性が欠如し形骸化したため、評価が低くなっています。もっとも、質は落ちています、庭園を一般化したということでは評価されています。

日本の公園も人口に膾炙したということでは、明治36年(1903年)に開園された日比谷公園、緑地として明治神宮以上のものは出ていないと思います。問題なのは、立地環境を考えずにミニ日比谷公園を全国につくったことです。

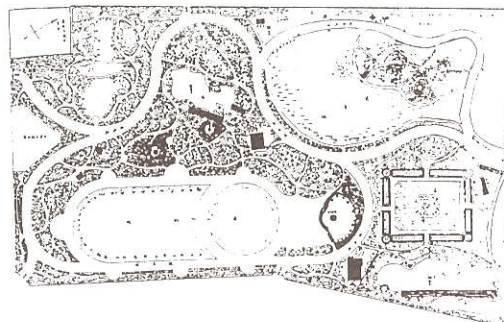
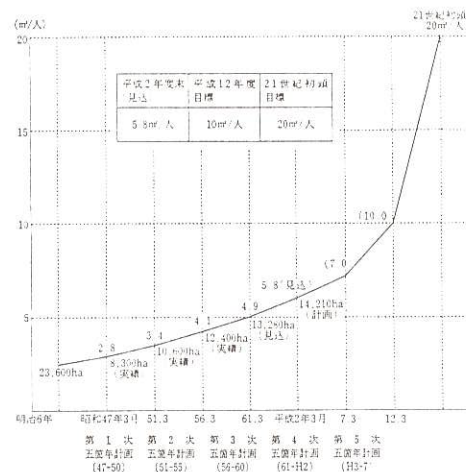
*公園デビュー

母親が赤ちゃんを連れて初めて公園に行くこと。公園内で、仲間外れがあったり、派閥があったりして、母親には結構勇気が必要。

しかし、手頃な散歩場所が公園以外にない核家族化のなか、母親に気軽に話し相手がないから、やはり行くところは公園ということになる。

(「現代用語の基礎知識」より)

都市公園等の整備状況と長期目標



日比谷公園設計図

2. 今までの公園の反省

最近、児童公園が街区公園と名称を変えました。公園も質的転換が必要であると思います。主に3つの課題があげられます。

①どこでも同じ公園があふれている

公園の数としての充足があると、質の問題になってきます。一般化するとマニュアル化され、規格どおりの公園が量産されてきて、特長のない魅力の低いものになってしまう傾向になります。そのような反省から、ブランコ、スベリ台、砂場といったいわゆる三種の神器は設置しなくてもかまわないようになりました。個性、地域性を活かした各々の公園が配置されていると、「公園をめぐる楽しさ」が生じてきて、各々の公園を結ぶ安全で快適なネットワーク化が必要になってきます。「公園システム」の中で、各々の公園の企画や設計を考えていかねばならないのは、1つの公園しか考えておらず、バラバラに配置されています。

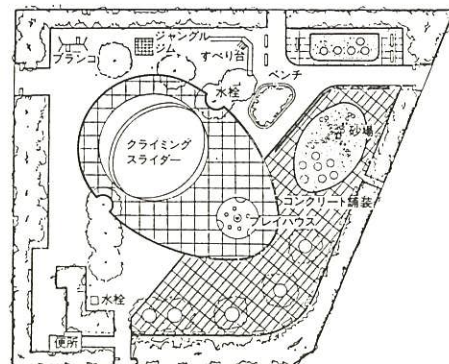
②ちっとも利用されていない

岸和田でもピークの17年前と現在を比較すると、児童数が36%も減少しているところもありますが、日本の子供は外で遊ぶなくなってきました。住宅も大きくなりエアコン完備で快適、ファミコンゲームも人気が高く、塾通いに忙しい。外国では、日本の子供の2~3倍、屋外で遊んでいるそうです。

外遊びによって学ぶことは様々あります。いろいろなグループの人と偶然に友達になれるし、自然や四季の変化、美しさ、生命力や虫などを発見する。遊び場に行く途中、自分のまちとの関係や原風景をつくる場になり、遊びこんでいくうちに、子供にとってはかけがえのない故郷になります。室内のファミコンでは仮想空間・疑似体験でしかなく、公園は子供にとって室内ではできないような魅力のある場を提供していかないと人はやってこないのではないのでしょうか。

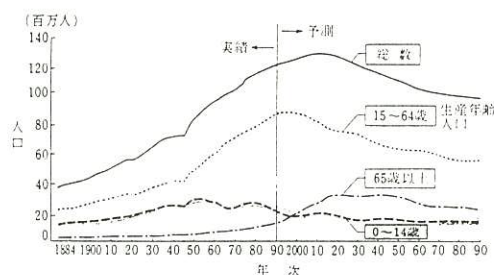
③管理はどうしているのか

公園は永続的なものであり、特に植栽などは毎年管理していかなくてはなりません。このような管理の手間を考えると、土ではなくコンクリートで覆い、樹木も少なくしてしてしまう。そうすることで、植栽は30%確保しなさいというようなマニュアルが出てきます。公園の管理については、地元の住民が主体的に行うのが、まちづくりの点でも望ましいと考えます。そのためには、管理だけを押しつけるのではなく、住民参加の公園づくりが必要になってきます。



1960年代流行の遊び場(東京都)

年齢3区分別人口(1884~2090年)



出所:厚生省人口問題研究所
「人口統計資料集」(1993年)



自然の中での遊び

3. なぜよい景観の公園はできにくいのか

景観美は、「全体の美」「関連の美*」の考え方にたつと、公共施設としての公園は、一人の担当者や課の範中ではなく、他の部署との協力や調整が必要になってきます。

視点	1) 行政のしくみ	2) まち・住民	3) 計画手法
課題	☐ 基本方針 コンセプトの統一がなされていない ☐ 予算配分の柔軟性 ☐ 組織の壁 たてわり→なわばり ↓ 予算の範囲が 仕事の切れ目(?) 関係各課との調整の工夫が難しい 公園緑地課 ↑ 建築課(建築物) ↓ 道路交通課(歩道) スポーツ振興課(体育館) 企画調整課 都市計画課(マスタープラン) 区画調整課(公園の位置) etc	地域(土地)、利用者(住民) ☐ 公園をまち全体から考えていない ☐ 敷地選定の失敗 ・安全性 ・敷地の規模 ・敷地の形状 ・環境 ☐ 利用者の要望の取り込み不足 ・住民参加システムの欠如 ☐ メンテナンスの考慮不足	実現化の技術 ☐ 機能中心 ☐ 敷地のポテンシャルの読みとりがされていない 自然特性・生活特性 歴史特性・空間特性 ☐ マニュアル主義 ・マニュアルやカタログどおりではよい公園はできない。場所に応じて考えることが重要であり、場所によって回答が違う ☐ デザイン能力不足 ☐ コンサルの選択、指導、適切になされていない ☐ 設計監理がシステムとしてない

4. 景観に配慮した公園への改造

景観配慮型公園とはどのようなものだろうか。

環境に適合した公園計画は交通、地形、日照等あらゆる環境面が配慮されており、それが結果的に全体として公園施設の配置やデザインの調和した景観として目に映るようになっているはずです。

* 景観美は誤解されており、景観美は「全体美」「関連美」であって、生活風景や都市景観の美しさを絵画や純粋芸術と同じように考えてしまう。彫刻をおけば直ちに美しい都市景観を創出できると短絡してしまふ。街中に彫刻をおいて都市景観を良くするには、彫刻が引き立つような環境や緑の背景が不可欠である。

(進士五十八・朝日新聞)

1) 行政のしくみ

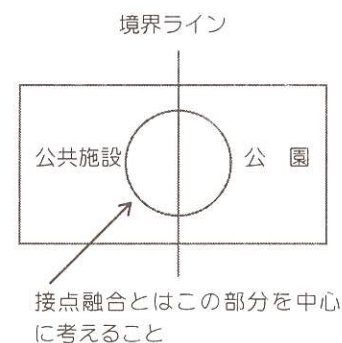
関係各課との調整をシステムとして組み込む必要がある。

接点融合の公園とは施設を関連づけることにあります。特に施設の接点部分を大切にしたいデザインが必要で公共施設間ではできるだけ自由に入れるように工夫する。

2) まち・住民

公園をまち全体から考えてみるのが大切です。一つの公園を敷地の内側だけを考えている公園ではなく、逆のアプローチが必要になってきます。視点を変えてみるのが肝要です。

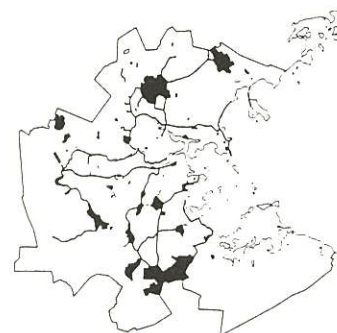
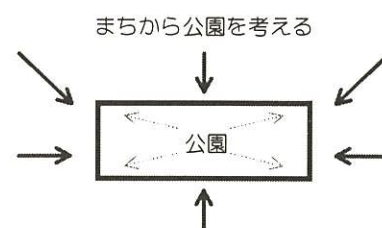
* 接点融合



□公園を1つだけでなく、市全体の公園との関連で考える。パークシステムといい、セントラルパーク（1858年）を設計したオルムステッドがボストンで計画したのが初めてです。

- 1つ1つにテーマを持たせ、特色付け、公園をはしごしたいように工夫する。
- 公園と公園は安全な道や緑道等によって結びつける。
- 公園でなくても河川敷等リニアな自由空間は公園以上に重要。（公園と一体化する）
- リニアな公園、河川・池の周囲は外との接点を多く、できれば各戸から公園に自由に出入りできるようにする。（公園側が表になる）
- どれをみても同じ公園風景、施設ではないようにする。

テーマを変える→彫刻公園、遊具公園、観察公園、花木公園、球技公園、花の公園、光の公園、庭園公園、広場公園、原っぱ公園、野草公園、水の公園、生態観察公園、冒険公園、大樹公園、噴水公園 等。



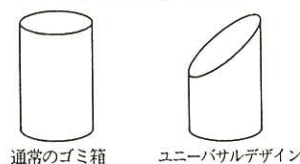
ボストン大都市圏パークシステム

□住民参加の公園

- 住民（使う人）の意向をふまえ、一緒に作りあげ、管理も地域が行う。
- たとえ「美しい公園」でも「使い易く、心地よい公園」であれば良い。

*ユニバーサルデザイン

「バリアフリーのデザイン」がバリアを取り除くためのデザイン努力であるのに対して、ユニバーサルデザインとは、はじめからバリアを存在させないようデザインするという概念である。



3) 計画手法

公園を機能中心から、視点を変えてみるのがまず大切です。今までは、①「公園の機能を満たす」ことが中心でした。これからは、②「質・アメニティ」や③「トータルな景観構成」、④「長期的な時間を考慮したもの」という視点も必要になります。A機能性、B視覚性、C環境性、D地域性、E精神性の5つの評価基準から対象の公園にあてはめ、どれくらい考慮しているかという点から公園の設計をチェックしたり、設計事務所を指導してもらいたいと思います。

これを、「景観形成ガイドラインⅠ」の分類等を基本にして、詳細を考えると右表のような評価になります。

A 機能性	☐ 思いっきり遊べる場になっているか ☐ ゆっくりとくつろげる場になっているか ☐ ユニバーサルデザインになっているか* ☐ 防災上の機能を果たすか
B 視覚性	☐ やさしさ、心地よさ ☐ 視線が公園の中まで入るか ☐ 子供の情操教育に役立つ形と色 ☐ 都市景観における秩序づけ、めりはり ☐ 「樹木が作り出す場所」を考慮した植栽
C 環境性	☐ 生物生息空間の確保 ☐ 透水性 ☐ エコロジカルな配慮 ☐ 都市気象の緩和
D 地域性	☐ 岸和田らしさ（風土性） ☐ 地場性、エージングのきく材料 ☐ 下町は下町のデザイン ☐ 上流の川は上流のデザイン ☐ 歴史、文化、暮らし
E 精神性	☐ 思い出を刻み込める場、風景 ☐ 時間の重なりを感じられる雰囲気 ☐ 様々なことを連想させる空間 ☐ 巨樹のもつ精神性、シンボル性

5. デザインへの展開

1) 管理と良好な景観との矛盾

景観的な配慮をすると、公園やランドスケープの設計で様々な管理や安全上の問題にぶつかります。そのとき大切なことは、柵なら柵の機能を考え、他のものでその機能を代替できないかと考えます。

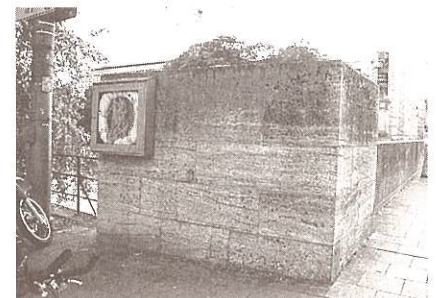
□柵、手摺



- ・低くする
- ・生垣で代用→穴があく
- ↓
- 中央にフェンス、植栽して隠す
- ・池や川まわりは、見えやすいように横さんに変える

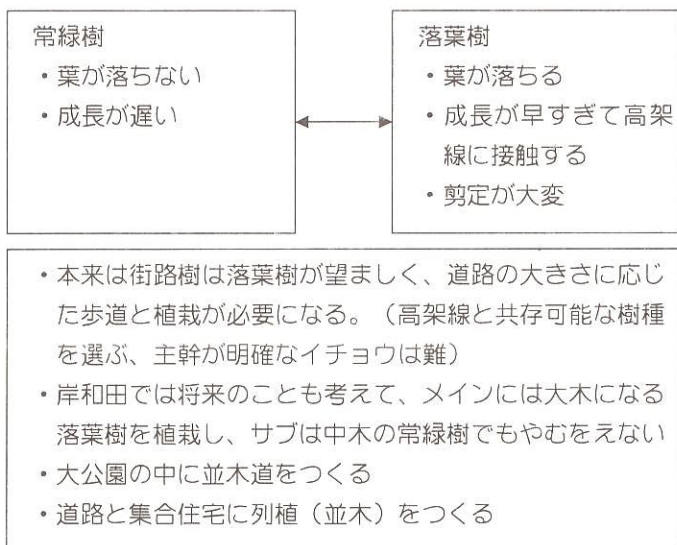


柵のデザイン シンプルで美しい
(ミュンヘン)



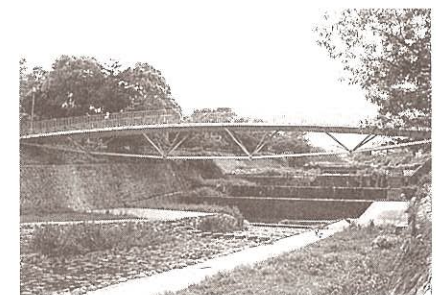
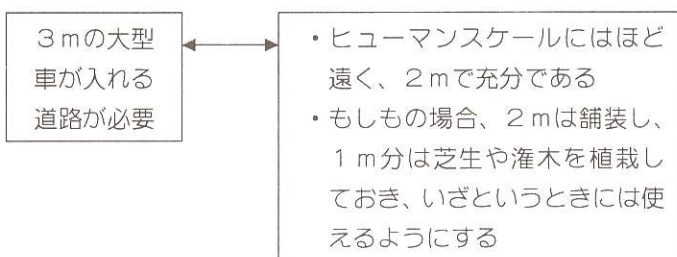
救命具（浮き輪）

□街路樹（落葉樹を植えたい）



グレーチングも造景の一部

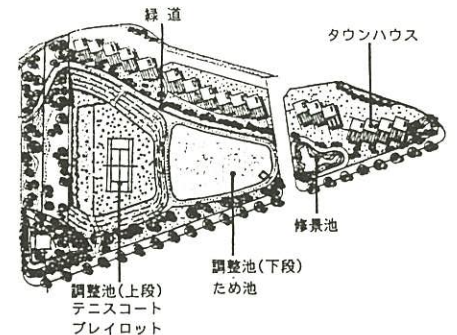
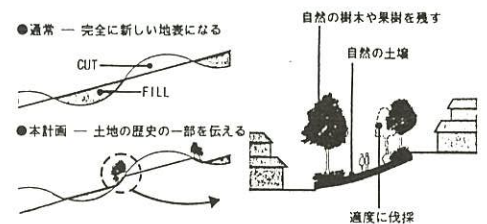
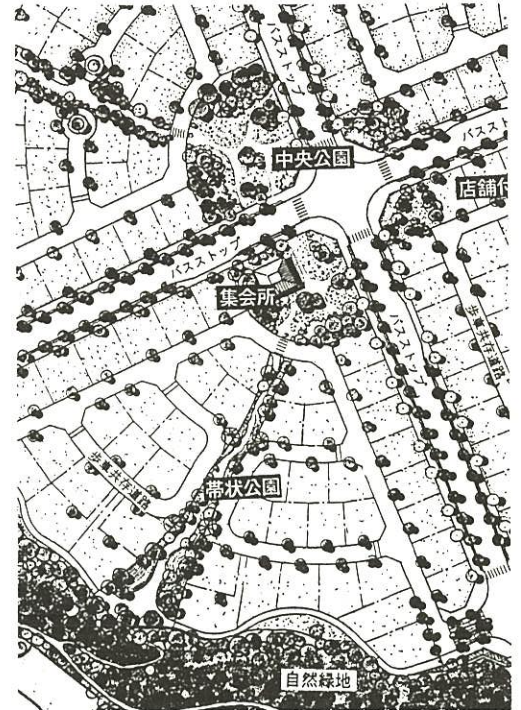
□公園の管理道路



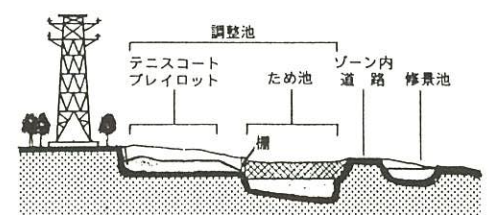
薄く、軽く、繊細な橋のデザイン

2) 土木技術との調整

- | | | |
|--|---|---|
| □ニュータウン造成では、中央に自然を残せない | ↔ | <ul style="list-style-type: none"> ・こんもりとした小山を残す ・切り土と盛土の接点を自然林とし、リニアな公園として使う |
| □調整池は利用できなく、見ぐるしい | ↔ | 公園的利用はできないか <ul style="list-style-type: none"> ・水を張る ・2段にして1段はグラウンド（広場）として利用する ・駐車場として利用する |
| □修景を考えた造成法面になっていない | ↔ | <ul style="list-style-type: none"> ・2割勾配、レクリエーションを考えると3割くらいが適当 ・切土はなかなか植栽が難 |
| □河川の底はコンクリートで早く流す | ↔ | <ul style="list-style-type: none"> ・下流の川には水がなく、ドブ川になる ・なるべく地下に浸透させる ・よどみや水生生物が住めないと、川が水路になってしまう |
| □斜面地の公園
擁壁で平地を確保する | ↔ | <ul style="list-style-type: none"> ・斜面地で無理に平地を確保する必要はない ・斜面地は高低差を活かした遊びができ、視覚的に緑が目立つので充分存在価値がある ・車椅子利用者にどう対処するかが問題 |
| □区画整理
原地形を無視して、土地利用上の合理性だけで街路計画を立てている | ↔ | <ul style="list-style-type: none"> ・新たに区画整理をする際、少なくとも昔からの崖や小川や大木は残したい ・大地の歴史を活かす |

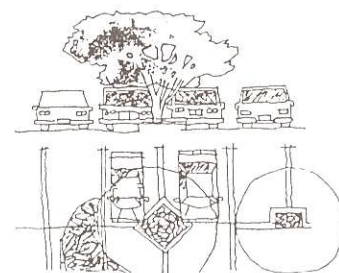


■断面イメージ

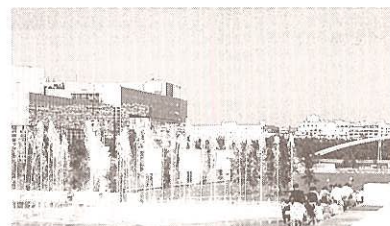


3) 建築・まちとの調整

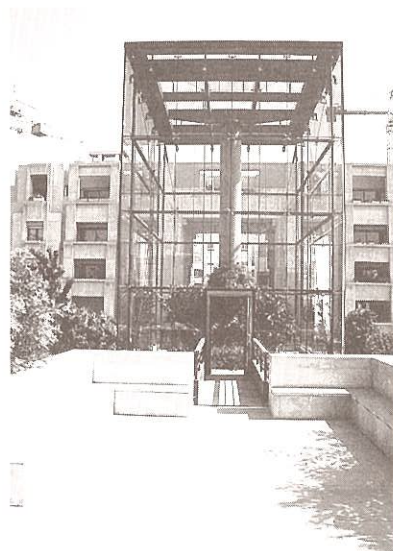
- | | | |
|-----------------------------------|---|---|
| □外部空間の設計になれていない | ↔ | ・公園課、土木課の職員や環境デザイン委員会に聞くシステムづくり |
| □人工的な設計の建物
公園にマッチするような建物はできないか | ↔ | ・公園がいくら良くても、周辺の建物で雰囲気が破壊される。
・環境の一部として建築をつくる |
| □駐車場を確保するために植栽スペースがない | ↔ | ・植栽スペースがなくても、幹の太さのみあれば植栽できる |



駐車場の緑化、図のように植樹枿を計画すると駐車台数に影響はない。



噴水によって周辺の建物を柔らかくする



公園のリズムに集合住宅を合わせる



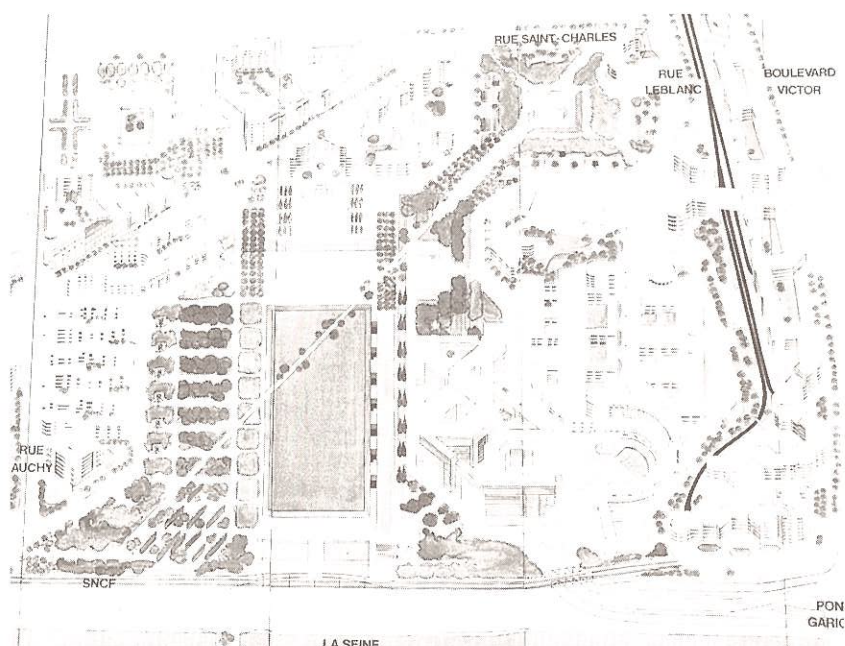
鉄道橋と公園のリレーション

●公園とまちの融合例・・・シトロエンパーク（パリ、14ha、1992年）

この公園はフランス式庭園の伝統を現代風にアレンジしている（ヴィスタ、幾何学的デザイン、強制動線、噴水等）。都市的な要素としてのガラスの温室、噴水によって透明感を演出している。

周辺の土地の特性を理解し、公園がまちまで広がり、まちが公園の中に浸透した景観になっている。

それは、特に公園のエッジ部分に見られる。セーヌ川と公園との連続を意識したデザイン（鉄道橋、芝生広場、運河）、エッジに小温室群6カ所（その他の集合住宅は小温室のリズムに合わせて設計している）やノンフェ（高さ6mの祠、7カ所）による周辺の建物との結界、クッションになっている。（上からセーヌ川が眺められる）

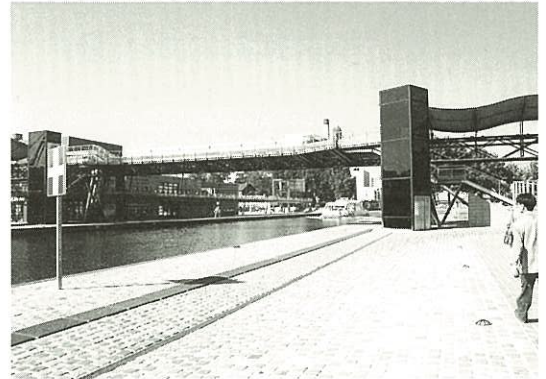
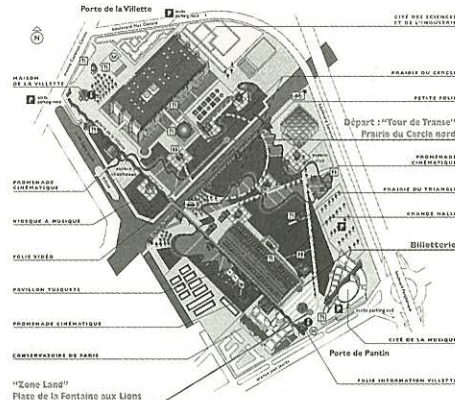


4) 公園のデザイン

公園のデザインは、各国の風土や人の気質によって培われた伝統的なガーデン形式を踏襲しながら、よりグローバルなインターナショナル性、地域風土性、アート性等を場所にに応じて取り込みデザインされている。

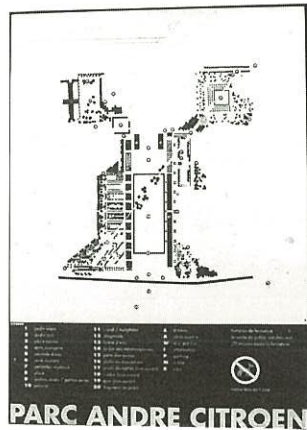
ラヴィレット (パリ)

* 話題性、斬新さは21世紀の公園像を提示



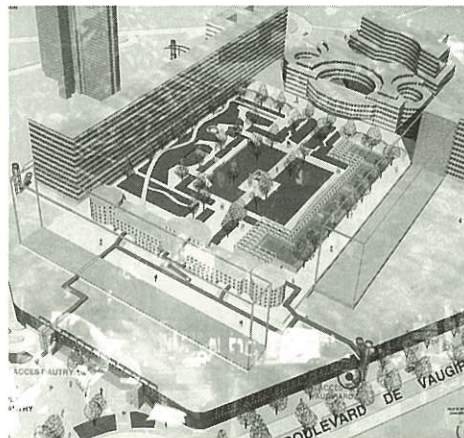
シトロエン公園 (パリ)

* 不整形な敷地を生かし、街と融合させている。温室デザインが斬新



モンバルナス公園 (パリ)

* 駅の上のリッドパーク



イングリッシュ庭園

(ミュンヘン) * ドイツにあるイギリス風景式公園



5) これからの公園

前述のようなパリの街にマッチする公園のデザインを日本の公園に展開しても、似合うまちは少ない（環境が違いすぎる）のではないだろうか。

今後公園は現在のように都市化、人工化したまちでは田園的な良さ（オープンな空間、やさしい風景、生態的な配慮、地域らしさのある空間等）を生かしたいいわゆるルーラル・ランドスケープデザインの手法を用いた公園や広場等の整備等が望まれる。

また、小公園についてはワークショップによる住民参加型の公園の企画や管理も必要になってくる。

●ルーラルパークの例・・・舞岡公園（横浜、約30ha）

自然に一寸と人工的にものを加えるとより自然の良さがさらに出されることがある。

この舞岡公園は三方を丘に挟まれた小さな谷間（谷戸）の自然を保全した公園です。丘と低地、田んぼと雑木林で構成され、田や畑はもとより、雑木林も薪や炭材を得るために長い間人間が育ててきたもので、自然と人間の共同作品になっている。そのため人間側が引き受ける役割もあり、田園体験区域は舞岡公園を育む会がボランティアを中心として管理運営を行ない、指導員育成のため谷戸学校を開催し、年間を通じてカリキュラムがある。

（図表、提供 横浜市）



舞岡公園の風景（4月）

舞岡公園カリキュラム

月/日	午前10:00~12:00	午後1:00~3:00
4/13 (日)	開講 (座学)	昔代の種まき・ ット掛け (実習)
4/27 (日)	谷戸とは何か (座学)	田起こし・施肥 (実習)
5/18 (日)	田の畦草刈り・畦ぬ り・代かき (座学)	畑の一年 (座学)
5/25 (日)	苗取り・田植え (実習)	
6/15 (日)	自然観察 I (実習)	谷戸の生き物 I、II (座学)
6/28 (日)	田の草刈り (実習)	田んぼの一年 (座学)
7/20 (日)	草刈り・田の草刈り (実習)	雑木林の下草刈り (実習)
8/3 (日)	草刈り・ネット掛け (実習)	多摩丘陵は今 (座学)
8/31 (日)	自然観察 II (実習)	谷戸の植物 I、II (座学)
9/14 (日)	田んぼの水抜き 草刈り (実習)	畑 (実習)

6. まとめ

いままでのものをまとめると次のようになります。

- ①公園を、まちの中からみてどのようなものが良いかを位置づける。（位置づけ）
- ②公園の周辺から敷地の特性を読みとり、それを生かす方向付けを行う。（土地の特性）
- ③公園と隣接している施設との接点融合を計る。（空間的、視覚的に接点融合）
- ④公園のデザインを「機能中心」から転換し、「質・アメニティ」「トータルな景観構成」「長期的な時間を考慮したもの」を視点を入れる。（視点を変える）
- ⑤コンセプトを明確にし、何が表現したいかをはっきりさせる。（コンセプト）
- ⑥公園は、各々特徴を持たせるようデザインする。小さい児童公園でも何か一つ試みを心がける。（オリジナリティ）
- ⑦ユニバーサルデザインを意識する。（みんなに使いやすい公園に）
- ⑧質を高めるために、管理施設、土木構造物、建築物との調整を十分に計り工夫する。（ディティールの検討）
- ⑨利用者の立場から専門の公園設計者に対して色々な注文を出したり指導を行う。また、住民参加システムを公園設計に取り入れる。（住民参加）
- ⑩維持管理を考慮する。（維持管理）

3 施設：公園・緑地

1. 都市景観形成からみた公園の位置づけ

■アメニティの形成

◇公園は都市空間における自然空間として、まちのゆとり、豊かな表情をつくります。公園はまちの魅力空間のひとつと言えます。

■自然とのふれあいの場

◇公園は都市において人々が身近に触れることのできる「自然」です。公園の木々や憩いの風景は人々に安らぎを与えます。

■地域の交流の場

◇公園は人と人との触れ合いの場であり、コミュニティの核となります。まちに人々の賑わいの雰囲気をつくりだします。
◇生活にとけこんだ公園はその地域の住環境の向上に寄与します。

■環境教育の場

◇環境問題は地球規模で取り組まねばならない問題です。地球規模の取り組みへとつなげるための種として、地域の取り組みは身近な「公園」を教材として取り組むことからはじまります。

対象とするもの

①公園緑地

- ◆都市公園（街区公園、近隣公園、地区公園、総合公園、運動公園など）
- ◆児童遊園、ちびっこ広場
- ◆広場
- ◆公共建築物等の外構
- ◆水辺空間の緑地
- ◆緑道

②保存緑地

- ◆寺社林
- ◆丘陵地
- ◆山岳地

③その他

- ◆提供公園
- ◆住宅団地内の公園など

2. 公園のデザイン方針

■まちにとけこむ公園づくり

◇公共施設との一体化をはかる。隣接する施設（公共建築物、道路など）との境界をつくらない。
◇公園－緑地－緑道をつないで緑のネットワーク化をはかる。
◇公園を取り込むことでより魅力的な公共施設づくりに貢献する。

■まちに良質な緑と自然に親しむ空間を提供する

◇人々が自然と触れ、のびのびできる空間をつくる。
◇人々の賑わいを演出するしかけをつくる。
◇良質な緑を増やし、育てる。

■地域の特徴を出す

◇地形をいかし、樹種を工夫し、まわりの雰囲気を取り込む。
◇地域によって個性のある公園をつくる。

■住民共有の財産としての公園を地域で育てる

◇個性的で、住民ニーズにあった公園づくりのために、計画・構想段階からの住民参加を考える。
◇様々な「遊び」のシーンを演出する。子供の自由な遊びを縛らない。
◇禁止、危険に関する「看板」をなくす取り組みをする。

3. 公園のデザインのポイント

■自然を取り入れる

- ◇花が咲く木、実をつける木、水の流れなど様々な自然要素（水、花、実、虫、鳥、四季の変化、．．．）を取り入れる。
- ◇生き物の棲める空間（ビオトープ）をつくる。
- ◇自然の地形を生かす、壊さない。

■同じような公園はつくらない

- ◇ひとつひとつの公園のプログラム、内容を工夫する。
- ◇構想段階から住民参加で公園づくりをやってみる。樹種、配置などに住民の好みを取り入れる。
- ◇いろいろな活動（バーベキュー、植物の栽培、工作スペース、花見、祭りなど）の場を提供する。

■ストリートファニチャー、アートで様々な演出をする

- ◇アメニティの演出、様々な遊びのシーン、憩いの場をつくる。
- ◇公園内の施設は明るく清潔さを基本とする。

■公園の境界は設けない、もしくはゆるやかな境界を演出する

- ◇公園の緑の雰囲気や公共空間にも伝える。
- ◇安全性の確保できるところでは柵を設けない。必要なところではデザインを工夫して外に対して、閉ざされた感じを与えないよう配慮する。
- ◇歩道に接するところでは歩道で安全対策をする。

■場所の選定に配慮する

- ◇公園の場所は安全で、地域の人が利用しやすいところに配置する。

■他の公共施設と連続させる

- ◇他の公共施設（住宅団地、水辺空間、コミュニティ施設、学校、道路、歩道など）のオープンスペースと連続性を演出する。
- ◇公共施設側では公園をいかしたデザインをする。

■良好な維持管理を保つ

- ◇清潔で雑草やゴミなどのない、常によりよい状態を維持する。
- ◇住民とともによりよい維持管理に取り組む。

緑地のデザイン

①都市景観形成からみた緑地の位置づけ

- ◆施設の雰囲気、イメージをつくる
良好な緑をもつ公共施設はよいイメージを与え、街路空間のアメニティにも寄与する。
- ◆施設の低層部の演出
施設へのアクセスまでの雰囲気をつくりだし、公共施設に対して親しめる、やさしい表情をつくりだす。

②緑地のデザイン方針

- ◆緑を増やす
まとまった、良質な緑を公共施設内で供給する。
- ◆人が楽しめるものにする

③緑地のデザインのポイント

- ◆施設の低層部と関連性、連続性をつくる
外構や施設の低層部、街路空間などに関連つけて計画し、賑わいを演出する。
（ギャラリー、屋外彫刻、カフェテラス、デッキ、芝生広場など）
- ◆景観に効果的なところに緑を使う
視線の集まるところ、街路空間に影響を与えところは特に緑を増やす。シンボル性を演出する。
施設の景観阻害要素となる部分は植栽で隠す。

④実現のための取り組み

- ◆施設の管理者、運営者と連携する。

4. 公園での景観形成実現のための取り組み

■隣接する施設との連携、調整を図る

◇公園との連続性をはかるため、施設側の管理者と共に取り組む。

■管理者、利用者との対話をする

◇設計者は管理者や利用者と意見交換をすることで維持管理の立場を理解し、公園が良好な状態で利用され続けるための工夫をする。

■人を育てる

◇環境教育の場となるため、まちの中に環境リーダーを育てる。

◇公園のさまざまな「遊び」を可能にするためのプレイリーダーを育てる。

■住民参加のしくみづくり

◇住民参加で様々な公園の可能性をはかる。（良好な維持管理、个性的なプログラム、地域イベントなど）

◇小学校、中学校などの教育の一環として公園づくりを取り入れる。

◇ワークショップやイベントなどで住民とともに取り組む。

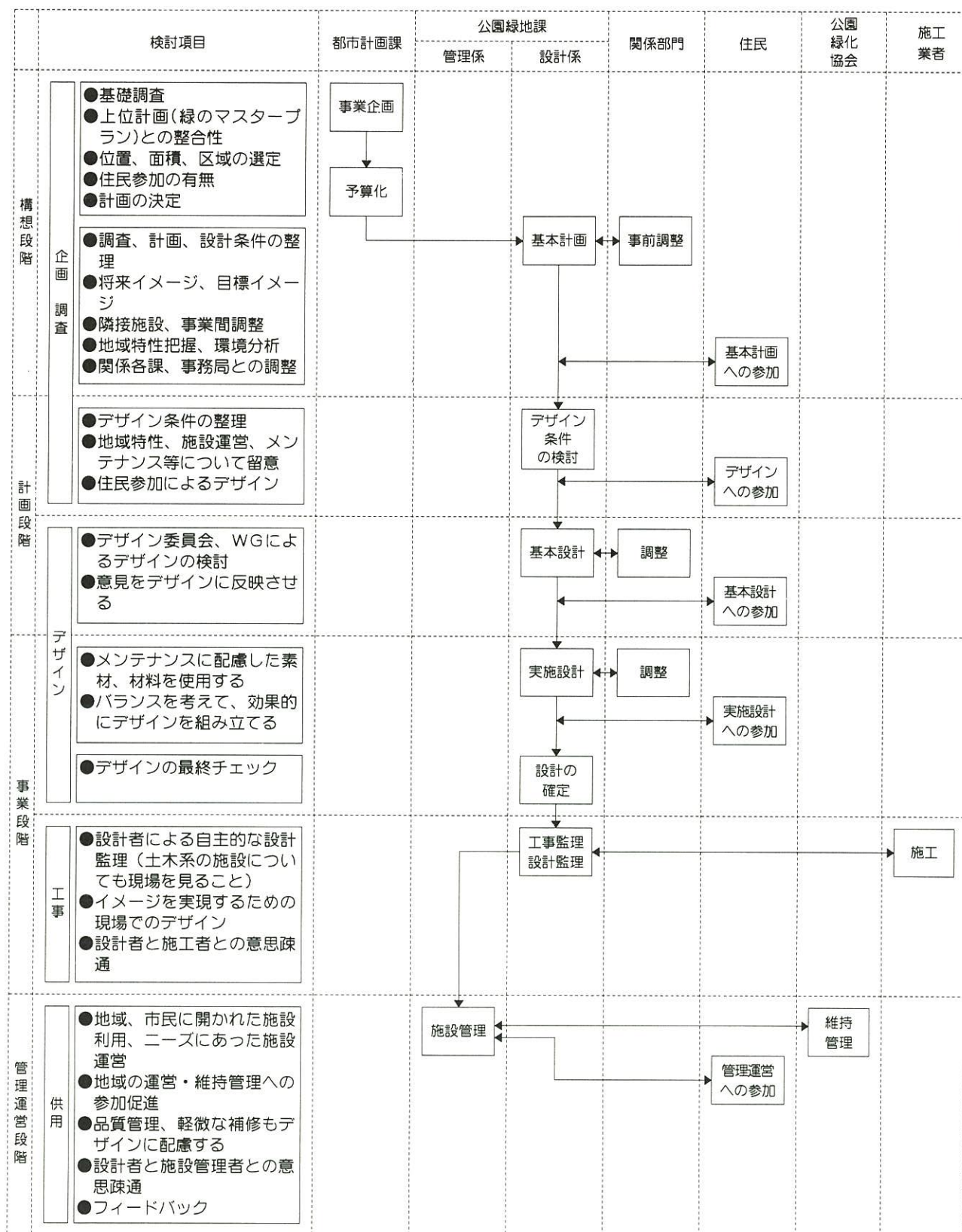
◇地域の自治組織と連携をはかる。

■施工段階で取り組みの工夫をする

◇設計者による設計監理をおこない、よりよいデザインを実現する。

◇住民による手作り公園などで地域に根差したデザインの可能性をはかる。

5. 検討プロセスの例（都市計画公園の整備）



◇街区公園、近隣公園、地区公園、総合公園、運動公園についてもこのフローに準じて検討、および協議を行う。

◇大規模開発での提供公園、住宅団地内の公園についても同様に検討をおこなう。

◇整備主体が国、府、公団となる場合も調整する。

◇施工段階で植樹や手作りモニュメント作成などイベント開催による住民参加を考える。

◇住民と調査段階、維持管理段階で環境問題に取り組む。

4 公共建築物の環境デザイン

1. 環境デザインにおける公共建築物の役割

市役所は英語で city hall と呼ばれる。city office と呼ばれることもあるが、とくに市役所の建物を指すときには通常 city hall が使われる。市役所の建物は、単なる行政事務をおこなう office という範疇をこえて、市民の心のシンボルとして意識された結果 hall が使われるのである。わが国でも昔から役場の建物はまちやむらのシンボルであった。

このように市役所をはじめとする公共建築物は、まちのシンボルとして存在しており、したがって、その質はまちの「品格」をも決定するだけの意味を持っている。公共建築物にはまちの顔としてのデザインが要求される。

また、公共建築物のデザインは景観形成を先導する役割をも担っている。建物の環境デザインを考えると、民間の建築物と公共建築物に分けて考えてみても、基本的なデザインのあり方は両者とも同様である。そこで、民間建築物のデザインの質を高めるためにも、公共建築物が見本を示し、景観形成をリードしていかなければならない。岸和田市においても大規模建築物の景観届出制度が運用されているが、民間の施主や設計者が届け出た建築物に助言指導をおこなう際にも、「公共建築物ではこのような工夫をしているので見本にして下さい」といえるような配慮がぜひとも必要である。逆に、公共建築物のデザインの質が高くない場合には、民間事業者や市民にいくら助言指導をおこなっても、「公共建築物でさえあの程度なのに…」と言われてしまえば、二の句が出せなくなってしまう。

やはり、公共が手本を示し、良好な環境デザインをつくっていかなければならない。

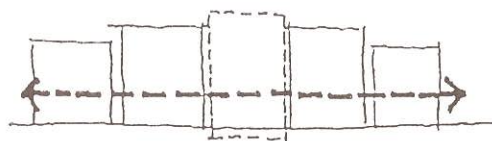
2. 公共建築物における環境デザインの視点

公共建築物の環境デザインといっても、民間建築物のものと基本的には変わらない。ただし、先ほども述べたように、景観形成を先導する役割を考えれば、公共建築物の環境デザインはより一層の配慮が望まれる。

公共建築物を設計するにあたって、環境デザインの視点からは次のような事項を留意すべきである。

①環境・まちなみ全体をデザインする

景観やまちなみはまちにあるさまざまな要素が総合してできあがったものであり、建築物もその構成要素のひとつである。こうした意味では、建築物単体のみでデザインを検討するのではなく、周辺の環境やまちなみに対して十分な配慮をおこない、建築物のデザインを決める姿勢が要求される。みずから設計・デザインしようとする建築物が環境・まちなみにはめ込まれた場合、環境・まちなみ全体がどのように見えるのか、また、変化するのか、をつねに意識しながらデザインをおこなうことが、環境デザインとしての建築物デザインの第一である。



建物がまちなみ／環境の中にどのように納まるのかを考える

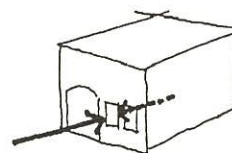
②内からのデザイン／外からのデザイン

建築物は外部からのシェルターである。つまり、建物という器で空間を囲い込み、内部と外部を分けることによって、暮らしや仕事、勉強といったさまざまな機能を建物内でおこなえるようにすることが建物の役割なのである。そうした意味では、建築物の設計はまずは内部の機能をいかにうまく配置するか、を

考慮することになる。

しかし、まち、つまり建築物の外部空間から建築物を眺める場合には、外側からの建築物の見え方が重要となる。このように、建築物を設計・デザインする場合には、内からのデザインと外からのデザインの両面から検討することが必要となる。内からのデザインに気が奪われ過ぎると、内側の機能がそのままオモテにでることになる。とくに、外側からの眺めでは、窓や扉といった開口部が見えることになるが、内側からのデザインだけに配慮すれば、建物の外観やまちなみといった観点から不都合なデザインとなることも少なくない。

環境デザインの観点からは、つねに外側からどのように見えるかを意識した「外からのデザイン」に配慮しつつ設計・デザインをおこなう必要がある。

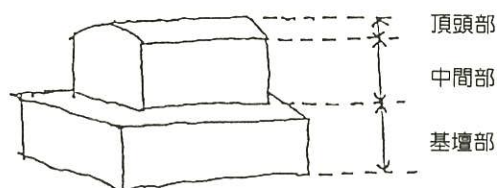


外からのデザインにも十分配慮する

③基壇部・外構のデザイン

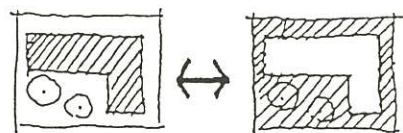
環境デザインは公共空間から市民みんなが眺めるものである。公共空間、その代表が道路だとすれば、道路を歩いている歩行者から建築物がどのように眺められるか、また、建築物が集まってどのようなまちなみをつくりだしているのかが、建築物の環境デザインでは重要になってくる。

歩行者の視点では、基壇部のデザインがとりわけ大切である。建築物は「基壇部」「中間部」「頂頭部」の3つに分けることができる。変化に富み、環境デザインに配慮している建物は、たいていこうした3層構造をしている。基壇部は近くから眺めることができるため、ディテールや素材感まで感ずることができる。したがって、基壇部のデザインには、ことのほか注意を払い、質のいいものにすることが大切である。



また、外構空間もまちなみ形成にとって重要である。とりわけ、道路と敷地の境界部分、いわゆる「敷ぎわ」は、2つの異なった空間が接するところであり、この設えの良否が環境デザインにとって大切なポイントとなる。外構をデザインする場合には、つねにそれと接している空間の設えに配慮しながら、デザインすべきである。また、周辺の施設の外構にも意識し一体感が感じられるデザインを工夫する。

「外構」を建築残余空間と呼ぶこともある。はたして、外構は残余空間なのだろうか。否、環境デザインにとっては外構も、いや外構こそが重要なのである。建蔽空間と外構は表裏の関係にある。心理学の用語に「図」と「地」があるが、建築物と外構はまさしく図と地の関係にある。建築物を図とみると外構は地である。逆に、外構が図で建築物が地である、とみることもできる。そうした意味では、外構空間の形態は建築物の配置によって決まるわけである。すなわち、建築物の配置デザインは外構空間の形態デザインでもある。



建物と外構は「図」と「地」の関係

このように建築物と外構の関係をつねに意識しながらデザインをおこなうことが、環境デザインでは要求される。

4 施設：公共建築物

1. 都市景観形成からみた公共建築物の位置づけ

■良質な都市ストックの形成

- ◇公共建築物は住民の共有の財産であり、良質な緑、建築物、オープンスペースをまちに供給するものです。
- ◇事業者に対して景観形成の見本となり、景観形成のリーダーとなります。

■住民の生活とともにあり、生活の中心になるもの

- ◇公共建築物は地域コミュニティの中心であり、地域のシンボルと言えます。
- ◇利用され、愛される公共建築物は、誰もが利用できるものです。共有の財産であるからこそまちづくりのきっかけになり、環境教育の場となり、まちに生活するルールが確立されます。

2. 公共建築物のデザイン方針

■まちに調和する公共建築物づくり

- ◇公共施設どうしの融合化をはかる。隣接する施設（建築物、道路、公園など）との境界をつくらず、ゆるやかに連続させる。
- ◇外構、外観は周囲の施設と関連性や連続性をデザインする。
- ◇シンボルとなる施設、控え目な施設を判断し、まちのイメージの骨格をつくる。
- ◇地形や地域性など立地場所をいかしたデザインをする。
- ◇威圧したり、必要以上に華美なデザインはしない。

■有効に利用される、質の高い公共建築物づくり

- ◇利用者ニーズを実現し、様々な利用を促すような施設をめざす。
- ◇施設プログラムを工夫する。
- ◇施設の複合化、集積により、住民の利便性をはかる。
- ◇高齢者、子供、身障者など、だれにでも普通に利用できる、やさしい施設づくり。
- ◇建設コストだけでなくライフサイクルコストまで予測して、維持管理の負担の少ない施設をめざす。
- ◇バリアフリーや高齢者対応など公共建築物に求められる新たな機能にも率先して対応する。

■住民生活にとけこんだ公共建築物づくり

- ◇住民参加のしくみを取り入れ、地域のまちづくりのために公共建築物づくりを活用する。
- ◇地域性の表現など、地域ごとに個性のある公共建築物をつくる。
- ◇地域の活力を向上し、コミュニティの核となるようなプログラムをつくる。

対象とするもの

①教育

- ◆幼稚園、小学校、中学校、高等学校など

②住宅

- ◆市営住宅など

③福祉・保健・医療

- ◆病院、高齢者福祉施設、福祉センター、保健センター、保育所など

④地域交流

- ◆市民センター、公民館など

⑤スポーツ

- ◆体育館、武道館、プールなど

⑥文化

- ◆図書館、博物館、市民会館、国際文化施設など

⑦官公署

- ◆市役所、サービスセンター、消防署、警察署、郵便局など

⑧供給処理

- ◆処理場、ポンプ場、ゴミ焼却場など

⑨歴史・観光

- ◆城、文化財など

⑩その他

- ◆斎場、火葬場、公衆トイレなど

3. 公共建築物のデザインのポイント

具体的なデザインはガイドラインⅠのデザイン・キーワードを参考に景観に配慮したデザインをこころがけてください。とくに、公共建築物にとって配慮すべきデザインのポイントを以下に示します。

■敷際は開放的につくる

◇塀、柵、門扉はなるべく設けない。境界はゆるやかにつくる。安全上必要な場合も植栽などでなるべく閉鎖感を与えないように、デザインを工夫する。

■隣接する公共施設との融合をはかる

- ◇外構の連続性、建築物の意匠や素材、色の関連性に配慮する。
- ◇公園、歩道などは一体化して、よりゆとりのある街路空間、公共空間をつくる。
- ◇機能の共有化（駐車場、トイレなど）、施設の共有化をはかり、施設利用の効率をはかる。
- ◇ため池など水辺空間をいかす。

■敷地内での緑地形成に貢献する

- ◇特に学校の校庭などは広い有効面積が確保できるので良質な緑を育てる場として活用する。
- ◇外からも緑を楽しめるデザインをする。

■より利用される施設のデザイン

- ◇外構～低層部にかけて賑わいを演出する開放的な施設構成を考える。座れるスペース、ギャラリー、喫茶コーナーなど。
- ◇住民の様々な利用をはかる施設プログラムを考える。コンペ、プロポーザル、ワークショップ、コンクールなど構想段階でいろいろな方法を試す。特に住民が日常的に利用する施設は住民参加を積極的に活用する。
- ◇どこにも同じような施設をつくるのではなく、地域のニーズに答える、地域にふさわしい個性的な施設構成を考える。
- ◇新しい考え方、技術、トレンドなどを取り入れる。
- ◇やさしい、だれもが利用しやすいしつらえをこころがける。

■景観形成のための効果的なデザイン

- ◇景観阻害要素となりがちな駐車場については特に配置、デザインに配慮する。
- ◇まち全体から見て人の視線の集まる場所、近景、中景、遠景それぞれに影響の大きい部分はとくに慎重に計画する。

■維持管理のデザイン

- ◇維持管理に多大な費用・労力を伴わない計画。ライフサイクルコストに配慮する。
- ◇自然素材など時間を経るごとに風合いの増す素材を使用する。

4. 公共建築物の景観形成実現のための取り組み

■施設にふさわしい事業の組み立てを行う

- ◇施設の有効利用をはかるため、施設プログラムや運営方法を工夫する。
- ◇住民参加、コンペ、プロポーザル等で施設の様々なアイディア、よりユニークな施設のあり方など様々な可能性をはかる。

■道路や隣接する公共施設との連携、融合をはかる

- ◇構想段階で隣接する施設の管理者、利用者などと協議を行い、調整をはかる。
- ◇建設時点での調整が難しくても将来的な融合の余地を残しておく。次に申し送る。

■設計者はよりよい、管理運営、施設利用に貢献する

- ◇設計者は管理者、利用者との十分な意思疎通をはかる。そのためにお互いが十分な議論を行なえる期間を設ける。
- ◇施設がよい状態で利用されるために、設計者は利用者・管理者のニーズにあった計画をする。
- ◇景観上、重要な事項（植栽のメンテナンスなど、）については施設利用者と十分な理解を深め、協力してもらう。
- ◇補修・改修、増築など供用開始後のフォローも設計者が行う。軽微な補修についても設計者がフォローするか、もしくは同じデザインコンセプトのもとで行う。仮設的な、間に合わせのものは避ける。

■予算段階で施設のあり方を認識する

- ◇ランドマークとして重要な施設、モニュメンタルな施設にはそれなりの予算を計上する。予算を決定する側も施設の位置づけを理解する。

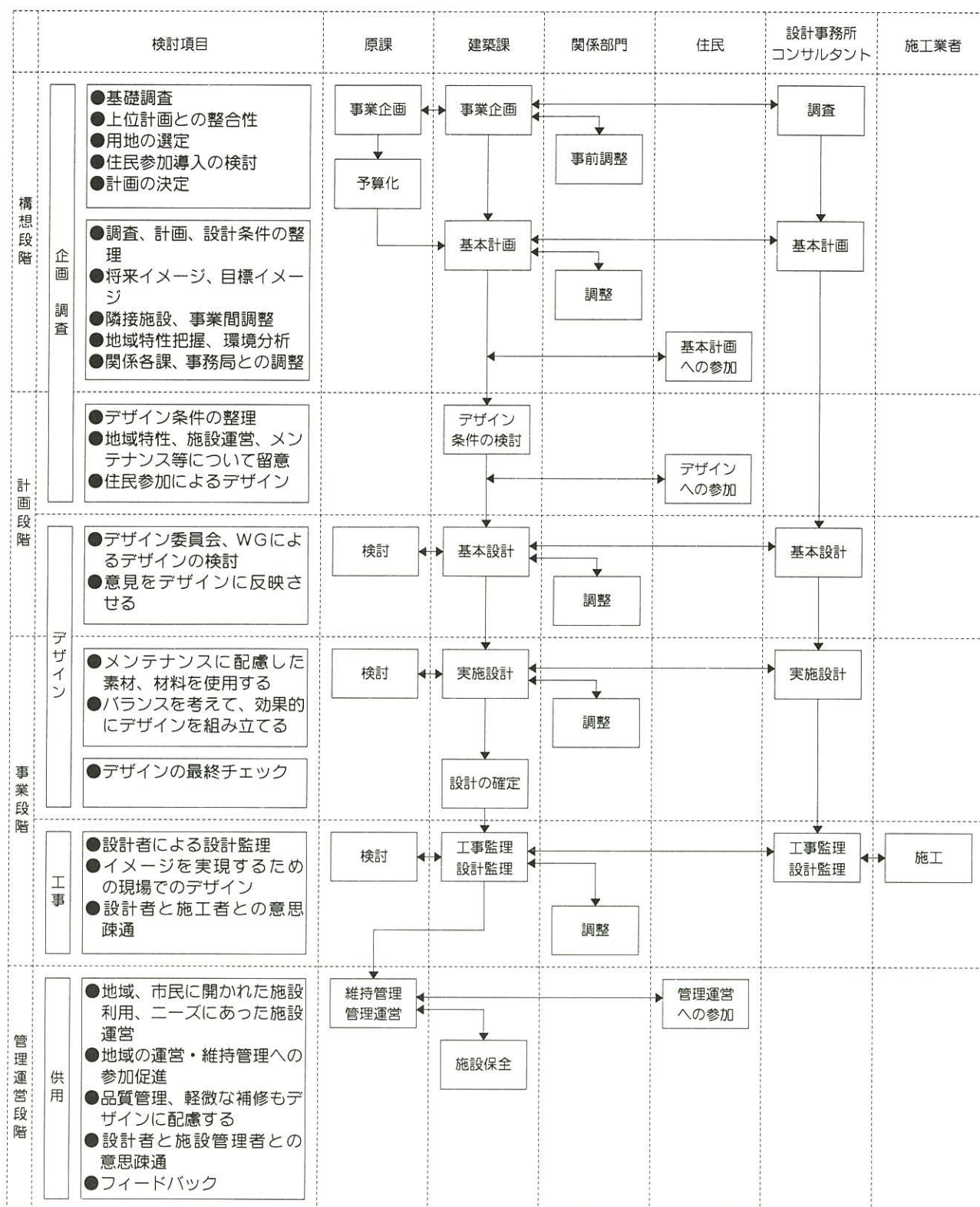
■これからの公共建築物のあり方について検討する

- ◇施設ごと、地域ごとの整備方針、景観形成方針を明確にする。
- ◇増改築を繰り返す学校のような施設は、マスタープランを明確にして、どの時点でも同じ価値観、方針で取り組むことのできる枠組みをつくる。担当者が何人変わっても同じ価値観で取り組めるシステムを構築する。
- ◇複合化、ライフサイクルコストなど長期的視野での問題を考える。

■設計事務所、コンサルタントをうまく使う

- ◇それぞれの得意分野を見極め、うまく能力を引き出す。担当者の能力の高いところを選ぶ。
- ◇建築課などと協力し、設計者の言いなりにならない。担当者はよい事例などを見て十分な素養を身に付ける。
- ◇担当者は明確なイメージをもち、景観形成のポリシーを十分理解し、業務委託先への説明を行う。

5. 検討プロセスの例（公共建築物の整備）



◇各施設ごとに原課との共同事業を進める。

◇整備主体が国、府、公団となる場合も事務局が調整役となる。

◇施工段階で植樹や手作りモニュメント作成などイベント開催による住民参加を考える。



5

景観形成実現化にむけて：要素

1. 色彩
2. 緑
3. サイン
4. ストリートアート・ストリートファニチャー

いきいきとした魅力あふれる公共空間をつくる

地域らしさの表現に寄与する

公共空間に秩序と変化を演出する

1 景観づくりと色彩計画 ～色彩決定の基本項目～

景観づくりにおける色彩の役割

近年、快適で好ましい景観づくりへの要望がおおいに高まりをみせている。都市のインフラ整備も量的充足から質的な向上が強く求められる第2段階、すなわち人間と環境のより良い調和を演出する総合的なデザインが要求されるというべき時代を迎えている。

景観はそこに住む人々の生活意識や文化を反映したものだといえ、結果として必然的に出来上がってくるものであるから、意識的につくらなくても自然発生的に出来上がってしまう。景観に関わる色彩も同様で、無秩序に放置すれば（歓楽街の屋外看板を例に引くまでもなく）主張ばかりが目立つ混乱状態の色彩景観が形成される。このような状況から脱するには人間の自律的な行動が必要となり、景観づくりという行為の必然性が生まれてくる。

都市は巨大なスケールの構造物が囲み囲まれる多種多様なシーンの集積といえ、構造物の色彩は図色＝フィギアカラー（囲まれる色、対象の色…例えば橋の色）と地色＝グラウンドカラー（囲む色、背景の色…例えば山の色）との相互関係によって美醜が判断される。

ところが、景観の色彩をより大きな視点で観察すると、厄介なことに図と地が反転する。

山などの自然景観を背景とするときは橋は図色でありながら、これを渡る車両にとっては橋自体が今度は地色となってくる。

この様に、都市の構造物は景観要素間で複雑に反転を繰り返すので、各々の在り方を注意深く観察し、その在り方を明確にすることによって、見え方を色彩でコントロールする必要がある。つまり、自然に埋没させていく「消去」や適度な調和を図る「融和」の手法を取ったり、シンボリックな存在として「強調」したりする。

景観を構成するものには全て色彩がつきまとう。優れた色彩景観をつくるには、地域全体の景観要素を整理し、色彩的特徴を総合的に捕らえておく必要がある。

景観づくりにおいて色彩は基本的な要素であり、しかも周囲に与える影響は少なくないので、色彩決定にあたっては地域の特性や景観要素相互の関係を十分に把握し、より好ましい見え方を演出することが重要である。

ある対象を自然や都市景観の中に組み込むとき、色彩相互の関係を十分に把握・検討し色彩による景観の秩序だてを計画的に進めていくプロセスを「色彩計画」という。

色彩計画には地域全体を対象とするものと単体の構造物などを対象にしたものがある。

地域全体を対象とする場合は、それぞれの地域が持つ性格に応じて色彩を検討すると、まとまりのある色彩景観の形成が得やすい。

次頁以下は都市部における色彩計画を遂行するにあたって、対象の分類例や基本的な検討項目、進め方のプロセスおよびその留意点などをまとめたものである。

要点は建設省都市局／都市空間・色彩計画に関する調査検討報告書本編（平成6年3月）から抜粋した。

1. 色彩計画の対象

●都市における性格別の代表的な地区分け

- ・駅前地区
- ・商店街、商業地区
- ・行政、オフィス地区
- ・歴史的地区
- ・低層戸建住宅地区
- ・中高層集合住宅地区
- ・工業地区
- ・港湾地区
- ・河川沿岸
- ・幹線道路沿道
- ・公園広場
- ・農山村集落地区
- ・リゾート地区
- ・自然地内
- ・その他

この他に、単体の対象物として色彩計画を立案することが必要で、例えば以下のような分類が考えられる。

●単体の対象物の例

- ・建物の外装―外壁、屋根など
- ・街路、広場の舗装
- ・屋外広告物
- ・橋、歩道橋などの工作物
- ・その他

2. 色彩計画のための検討項目

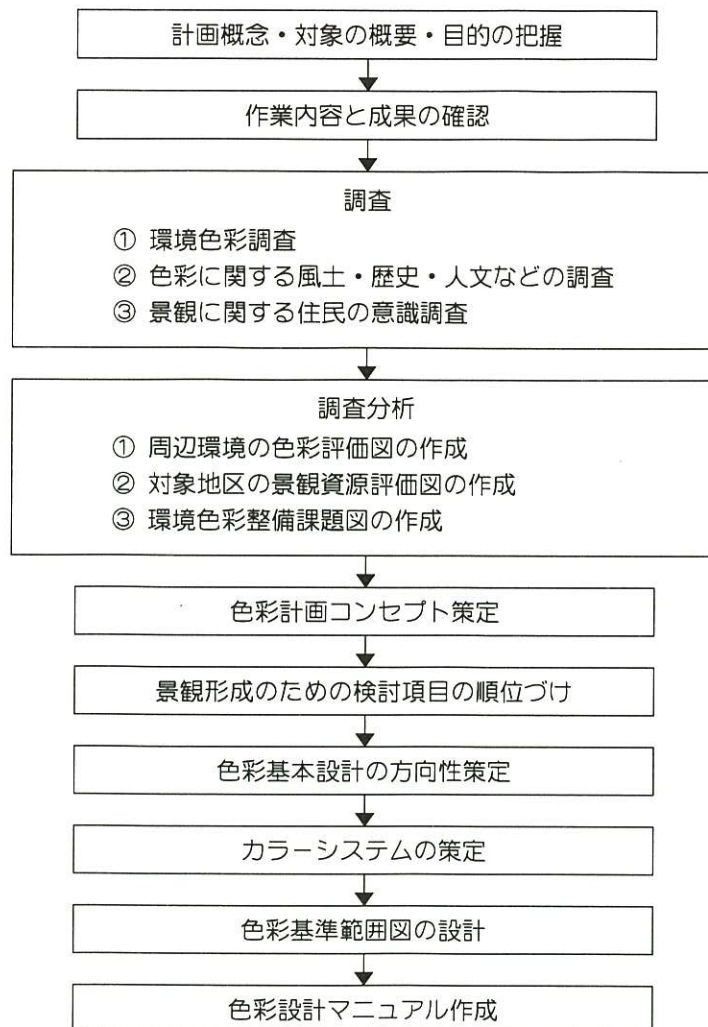
岸和田市のより良い景観をつくるために、色彩計画に際して基本的に留意しなければならない主要な項目を以下にまとめた。すべての地区に、すべての項目を均等に検討する必要はないので、その地区の特性や色彩計画のコンセプトに合わせて重要度のランクづけを行い、その順に検討し考慮するとよい。表には項目と関係する計画上の手法を示している。この項目は色彩の基本計画においても実施計画においても同じものを用いるとよい。

色 彩 設 計 の 主 要 検 討 項 目	
1) 景観要素の色彩を整理する	① 色彩の面積効果を考慮し、誘目性の順位付けを行う ② 都市景観の中で、大きな面積を占めるものには基本的に低彩度色を使う
2) 調和のとれた、連続性のある街なみをつくる	① 街なみの色彩は類似調和、色相調和、トーン調和を基本とする ② 隣接する建物相互の色の差は小さくし、連続性をつくりだす ③ 舗装材の色調をそろえ連続性をつくりだす ④ 街路樹や生け垣の緑により連続性をつくりだす
3) 自然（景観）の色に配慮する	① 人工物の色彩は植物の緑の鮮やかさを越えない範囲とする ② 基本的に自然の緑の量を増やす
4) カラーイメージを活かす	① 街づくりコンセプトと整合性のある色彩を選ぶ ② テーマカラーはアクセントとして小面積で使用する
5) 素材の色を活かす	① なるべく自然の材料を利用する ② 地場の素材を利用して地域の個性をつくる ③ 素材は素材のままで使う
6) 地域に蓄積された色彩を活かす	① 地場で伝統的に使われてきた色彩、配色、素材の組み合わせなどを活用する ② その地域を特徴付けている色彩を活かす
7) 形態感、素材感に合った色使いをする	① 形態感を無視した色分けはしない ② 素材の特長を活かした色使いをする
8) 新しい色彩景観をつくりだす	① 既成概念にとらわれすぎないで、創造的な色使いをする ② 新しい色彩表現の可能性を追及する
9) まちの賑わいをつくる	① 建物の低層部には賑わいを演出する色使いも考慮する ② 季節感を彩る祭事の色を演出する ③ 賑わいをつくるための流行色は取換えやすい部分に使用する
10) 騒色を取り除く	① 屋外広告物に使われているの高彩度色を整理する ② 建築物の形態に合わせたサインのあり方を考える ③ 彩度の高いサインカラーは集約する

3. 色彩計画の進め方

3-1. 色彩基本計画

色彩基本計画のプロセス



上記に挙げた色彩基本計画の作業の中心となるのが次のプロセスである。

(1) 方向性の策定

調査分析の結果を基礎にして色彩計画の方向性を決める。

a. 景観資源評価図

まちなみづくりに役立つモチーフを示す景観資源、例えば伝統的な建造物、名所旧跡、旧くから行われている祭事などを一覧表にして方向性策定に利用する。

b. 景観色彩整備課題図

景観づくりで色彩に関係する代表的な問題点を課題図化し、それらを解決するための方向性を策定する。

(2) カラーシステム

色彩計画の対象別—建物とその部位、街路とその部位、植栽などについての骨組みを考える作業で、個々にはメインカラー、サブカラー、アクセントカラーなどの構成が一般的である。それに具体的な色彩、

色彩の範囲、配色などを当てはめてゆくとカラーシステムが出来上がることになる。一覧表にすると判りやすい。

(3) 色彩基準範囲図

この作業は具体的な色彩設計あるいはカラーデザインにあたる。

基本計画段階では一つの色度をもつ色彩に絞り込むのではなく、ある程度の自由度をもたせた色彩の範囲で決めることが望ましい。建築の仕上げ材料によって、或いは対象の規模や形によって、色彩の調整が必要となるからである。

色彩の範囲の示し方の例を以下に挙げる。

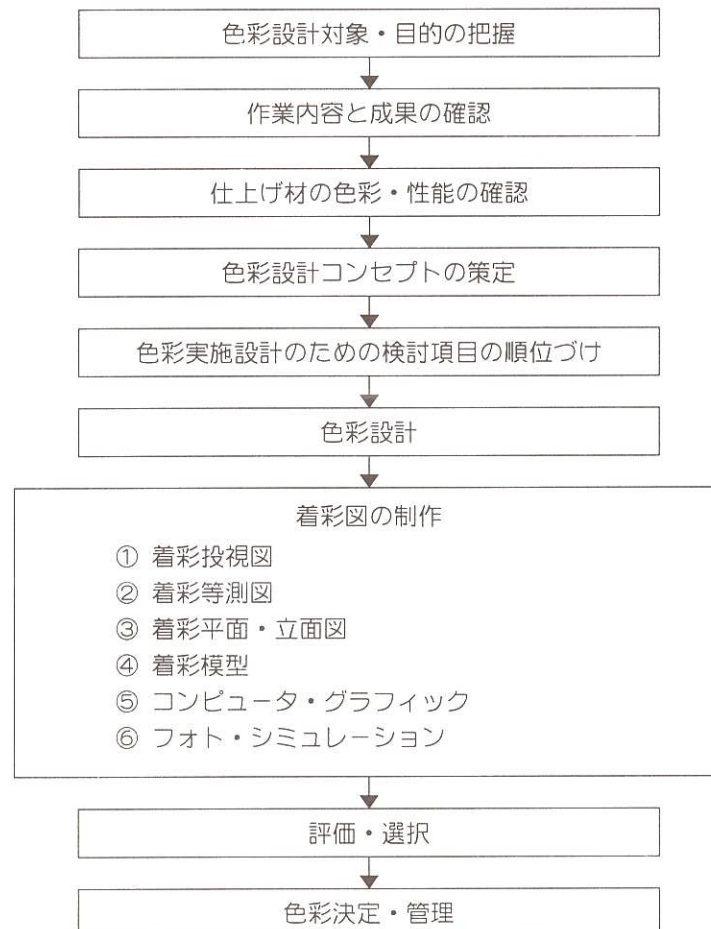
- a. 色彩の三属性（色相・明度・彩度）の範囲の組合わせによるもの
- b. 色相範囲とトーンの組合わせによるもの
- c. 色名による範囲
- d. 色の変化の幅が少ない建材、土木素材などの仕上げ材による範囲

(4) 色彩設計マニュアル

色彩基本計画の内容をカラーシステムを中心に手引書の形にまとめ、まちづくりや景観づくりに関わる人々に役立つものにしておく。

3-2. 色彩実施計画

色彩実施計画のプロセス図



前頁の色彩実施計画のプロセス図は、前述の色彩基本計画に連続して色彩実施計画を行う場合のものである。しかし、色彩設計マニュアルもなく建物や街路のための色彩実施計画を独立して行う場合は、色彩基本計画のプロセスをその規模を縮小した形で行う必要がある。

その際、環境色彩調査の他に仕上げ材料のチェックや色彩設計の方向性（コンセプト）策定は重要である。

なお、前頁の色彩実施計画プロセスのうち作業の中心となるものを以下にまとめた。

(1) 仕上げ材料の色彩検討

建物や街路の色彩計画に使用する仕上げ材料の色彩範囲は、主として色の耐久性とコストなどの面からチェックする必要がある。例えば、天然石の色彩の範囲などはよく使われる材料だけにチェックしておく必要がある。

自由に色が出せる塗料などの場合は耐久性を重視しなければならない。

(2) 色彩設計のコンセプト（方向性）の策定

色彩設計マニュアルが存在する場合はそれに従えばよいが、無い場合は設計課題をもとに色彩設計のコンセプト策定を行う。

また、色彩設計にあたって留意すべき検討項目を前述の項目表に従い、対象物に則して検討を行う。コンセプトと検討項目と仕上げ材料の制約を前提条件として、色彩設計の作業に移る。

(3) 色彩設計

色彩実施設計は色彩設計コンセプト、色彩調和の原則を踏まえて行なう。

前項までで検討の方向性がかなり絞り込まれているので、検討案は多数作成する必要はなく、複数案を作る場合も変化の振幅は小さくてよい。

色彩設計はデザインの領域の仕事であるため、これまで道筋を追って構成してきたものを基本にしながらも、感覚的な力量が要求される。

建物や街路などは一度つくってしまうと長い年月変えることができないもので、多くの人々が日常接するものであることから公共性の高いデザイン対象といえる。

(4) 着彩図

色彩設計の結果を見やすいかたちに表現し、評価を行うために着彩図を作る必要がある。

描写法には

- a. 着彩投視図
- b. 着彩等測図
- c. 着彩平、立面図
- d. 着彩模型

などがあり、これらの選択はケースによって行なうとよい。

コンピュータ・グラフィックはソフトの充実やハードコピーの高品質化が著しく、今後益々普及するものと思われる。

1 要素：色彩

1. 色彩デザインの位置づけ

■都市の色彩の問題点と色彩の役割

◇かつて、限られた建築技術、限られた地場の材料のなかで形態的、色彩的にも自然に調和のとれたまちなみが形成されました。

◇近代以降、建築技術の発達により、建築物は巨大化、高層化し、施設の彩色面積はおおくなり、また、外観も人工素材の多様化、塗料の仕上げにより、質感による表現に頼れなくなりました。つまり、施設の計画にあたっては「色彩の決定」という段階を踏まざるをえません。

都市景観形成の上では、この色彩決定の段階でこれまで個別の事業毎に各担当者が各自で判断してきたものを総合的な意図に沿ってどう解釈するか、どう判断するかという客観的な基準が必要になります。

◇また、都市には建築物のほかに、道路やサイン、橋や看板、自然など様々な色彩があります。人々はこれらを様々な視線で総合的に見て都市景観を判断します。

今日、都市の色彩景観はひどい、といわれるのはこれらの都市の環境要素の色彩を総合的に調整してこなかったからと言えます。色彩デザインは都市、建築、道路、公園、土木などすべての都市の環境要素のコーディネーターとなっていく必要があります。

■都市景観形成に寄与する色彩デザインの考え方

◇色彩は都市イメージの形成に大きな影響を与えます。色彩の氾濫、混在は落ち着かない、まとまりのない、雑然とした都市イメージを人々に感じさせます。

◇よりよい色彩景観とは色彩が目立って何かを主張するものではありません。まちなみがある一定のベーシックな色のグループで収まり、あるトーンで微妙な変化をすると、まちの雰囲気よさ、印象のよさが醸し出してくるものです。こういったまちなみが「落ち着きのある美しいまちなみ」「快適で秩序あるまちなみ」というイメージをもつことができます。「色彩」がそれ自身、無意味に主張しないのがまちなみのよい色彩と言えます。

◇色彩デザインとは単にまち全体をひとつの色に揃えるということではありません。一色に揃えればたしかに整然としますが面白くない、単調なイメージになります。しかし色彩にある一定の範囲の中で適度な変化をもたせれば賑わいとその地域らしさを演出することができます。

◇歩行者の視線ではたのしさ、賑わい、といったものも色彩デザインで担っていく必要があります。つまり、まちのイメージの演出、アイデンティティの表現をしていくことです。これらを実現するには明確なまちづくりのポリシーが必要になります。

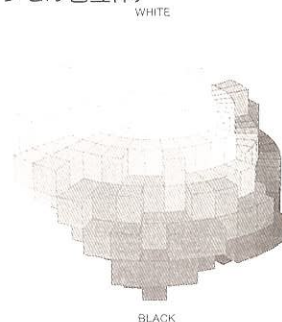
色彩の基本事項

職員は理解し、共通認識とする

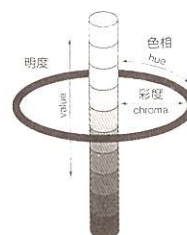
①色彩表示の統一化、数値化

◆JIS規格の三属性（マンセル表色系）による色彩の伝達、記録、計画、管理

（マンセル色立体）



（マンセル表色系の構造）



出典：「COLOR TEXT I」

◆職員はマンセル表色系（三属性による色の表示方法）を理解し、共通の言葉（マンセル記号）で色彩をイメージできるようにする（マンセル記号）

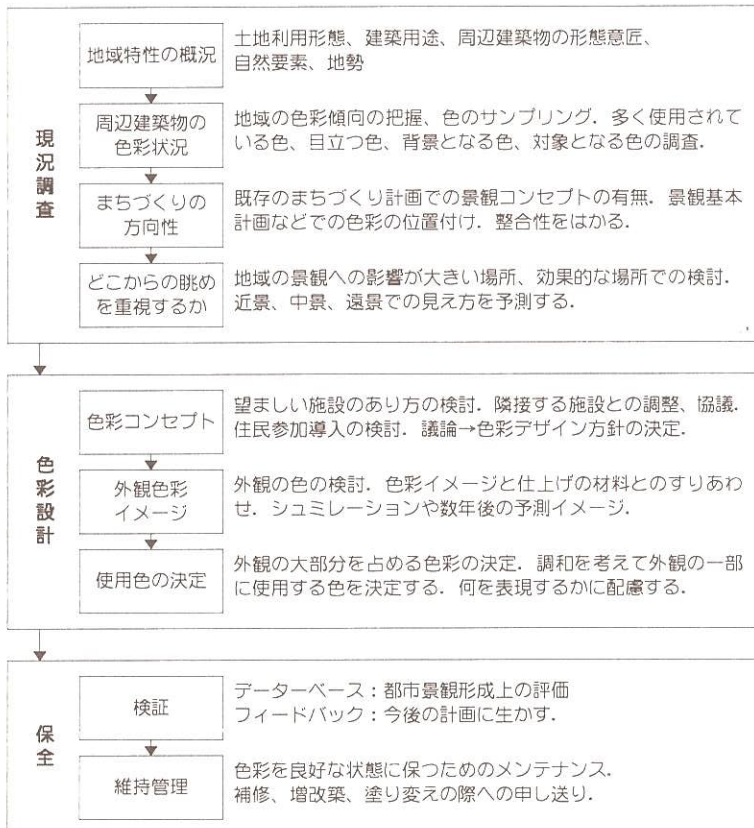
$\underline{7.5R}$ $\underline{7/2}$ (ななてんごアール なな の に)
色相 明度 彩度

出典：「COLOR TEXT I」

3. 施設の色彩設計におけるポイント

■施設の色彩設計の手順

- ◇地域の色彩景観の方針が策定されているエリアについてはその方針に従って、各施設の色彩計画を行なう
- ◇策定されていない場合も、以下のフローを基準に慎重に色彩選定に取り組み、調査・議論の場を持ちながら色彩決定を行なう
- ◇小規模な施設についてはデータをストックすることで現況調査段階の作業を簡略化する



■色で表現するのではなく意匠、素材で表現する

- ◇可能な限り自然素材を使用し、素材で色を表現する
- ◇安易な塗り絵で表現しない、形態のデザインに根拠があり、センスのよい、賢明なデザインを心がける
- ◇素材感と色彩表現とすりあわせて材料を選定する

■自然や緑をひきたてる。効果的なものにする

- ◇樹木などの色よりも彩度を低く押さえる（彩度3以下が賢明）
- ◇塗料や人工素材による擬似自然の表現は避ける。

■歴史を尊重する

- ◇歴史の色、素材、意匠を使用し、塗料などで表現しない

■エイジング、メンテナンスフリー

- ◇時間経過とともに味わいが出てくる自然の素材を使用する
- ◇人工素材は耐久性に優れ、メンテナンスが容易なものを使用する

色彩デザインの基本的考え方

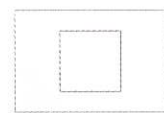
景観形成を目的とした色彩の使い方（色の選び方、効果的な使い方）

①地色と図色の関係デザイン

色彩は隣接し、囲み、囲まれ、相互に影響しあう。景観のあり方（色彩調和のあり方）は景観色（グランドカラー）と、施設色（フィギアカラー）の関係から、以下の3つの手法が考えられる。

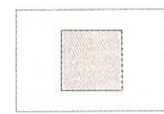
◆消去

背景に対象となる色彩を溶け込ませる



◆融和

背景と対象との間に違和感がないようにさせる



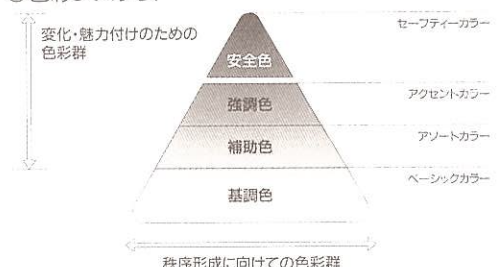
◆強調

背景と対比的に対象の色彩を強調する



出典：「COLOR TEXTⅢ」

②色彩システム



◆秩序形成

デザインしようとする対象には、基調となる色彩がある。大面積はベーシックカラーとしてデザインできる。さらに、基調色のみでは単調になったり、間が抜けたり、デザイン対応が難しい場合、その補助色としてアソートカラーが考えられる。

◆変化と魅力づけ

単調な中にほどよい緊張感をデザインしたり、表情づけに主張や差別化を盛り込みたい時、アクセントカラーを使用する。主と従、静と動など色彩デザインにメリハリを付けるために、小面積に使用する。セーフティーカラーとは言うまでもなく、命にかかわる色彩のメッセージ、最も強い主張色として、適時の使用が考えられる。

出典：「COLOR TEXTⅢ」

■コーポレートカラーとの調和

◇彩度の高い色が使用されている例が多く、使用面積と設置箇所に留意する

◇企業によってまちなみ調和のためのバリエーションを用意している場合もあるので企業側の担当者と十分協議する

■明度と彩度の基準

◇明度：武家屋敷や城の白壁（9.5）～瓦（3.0）

◇彩度：新緑の緑（6）

これらを実際の施設で使用するのは好ましくない

■施設の色が実際どう見えるか想像する

◇色彩の見え方に影響するものを見極め、実際の見え方を予測する

◇時間の変化、方角、四季の変化…うつろう色

■視点と地色（背景色）との関係性に配慮する

◇物と物、物と背景の関係、地と図の逆転に留意する

◇なじませる、めだたせるの判断

◇視点との関係

③色の見え方の段階

建物の高さや色の見え方の関係では、遠景色・中景色・近景色・近接色というレベルごとに、色の見え方に段階・相違がある。

◆遠景色…町を遠くからみる状態で、ランドスケープ・レベルに対応する。このレベルでは低彩度の色差の小さい壁面色は融和して見える。

◆中景色…タウンスケープレベルに対応し、町の中に入って建物を見る状態。ここでは建物と建物の関係の中でも上部間の関係が重要で、低層部分はあまり意識されない。

◆近景色…ストリートスケープ・レベルに対応し、通りを歩いていくときに目に入る低層部やペーヴメントの色。

◆近接色…建物に入っていく時、エントランスの部分を見る状態。サインカラーの扱いが問題となる。

引用：「景観からのまちづくり」

4. よりよい色彩景観実現のための取り組み

■データベースづくり

◇公共施設の色彩、サンプリングのデータベース化

◇景観資源を抽出し、その色彩を数値でストックする

■幅広い議論、検討

◇都市計画、建築のみならず、土木、公園、企画など幅広いメンバーで検討を行う。また、住民参加で検討していくことも考える。

◇範囲を越える色彩を使用する場合でも、幅広い議論を行うことで採用できることとする。

■フォローとフィードバック

◇施設の色彩をよりよい状態に保つためのメンテナンス

◇補修・改修、増築に際してのフォロー、チェックするしくみ

■色のセンスを磨くこと

◇良いものを理解し良くないものに慣れてしまわない

■景観単位ごとの色彩誘導方針の検討

◇地域の特性を表現し、色彩を整え、望ましい色彩景観をつくるために、地域ごとのめざすべき色彩計画を策定する。

2 公共施設とグリーンスケープ

1 緑の重要性

地球規模のエコロジカルな環境問題において緑が最重要課題になっている。

また、人工化した近代都市においても、緑の必要性が再認識されている。

世界的に見ると、ガーデニングの盛んなイギリスの都市郊外の美しさや花の都パリのマロニエのシャンデリゼ通り、ウィーンの森、ニューヨークのセントラルパークの緑等。これらの緑は多くの市民に愛され支えられている。

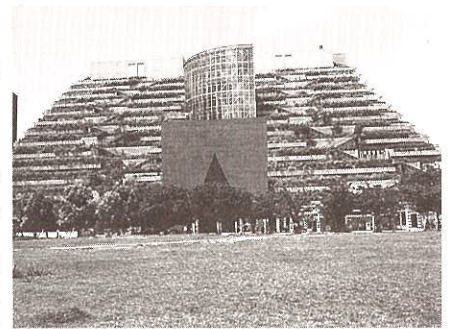
日本においても最近の開発事例のネーミングを見ると、オーサカ・アメニティ・パーク、オーサカ・ガーデンシティ、ビック・パーク・シティ等、施設計画にランドスケープのコンセプトや手法を取り込み、いかに心地良い空間を提供するかに腐心している。

岸和田市はまちづくりの目標と都市像の5本の柱の1つに、豊かな自然に恵まれたまち—庭園都市<ガーデンシティ>を標榜している。

これを実現させるにも緑が重要な要素になっている。

緑の存在は、気象の緩和や大気浄化に効果的であるし、緑は物的環境だけではなく、精神的環境の安定ももたらしてくれる。

そのためには、「緑化」は緑で化かせるのではなく、生命あるものを取り戻し良い環境を形成するもの、また人の心を感動させる緑にしなければならない。



公園と建物の一体化、緑の塔（博多）



緑豊かな首都（ワシントンDC）

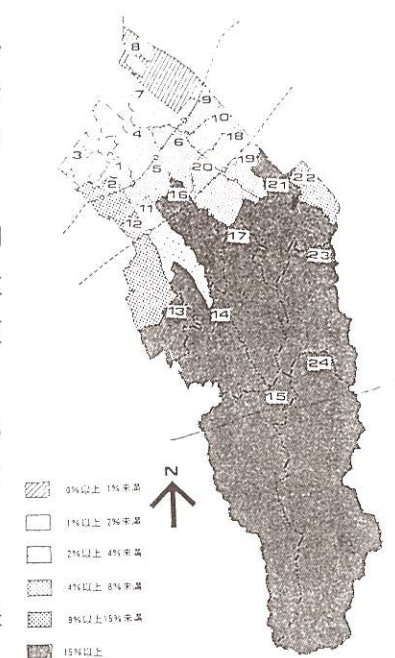
2 岸和田市の骨格と緑の現況

岸和田は内陸部の都市とは異なり、山から丘陵、平野、海と変化に富んだ地形で、さらに多くのため池と3つの主要河川が市の骨格を形成し、それらの上にまちが広がっている。沖積平野に広がる都市と違い緑多きまちをつくるポテンシャルがある。

緑の指標である緑被率は市域全体でみると45.8%であるが市街化区域内は4.9%（果樹園を含むと5.3%）しかない。緑が少ないといわれている大阪市域の緑被率が3.7%で、それと比較すると市街化区域外の緑の存在価値が理解できる。

都市において緑を中心とする自然面と人口面の比率が50%が理想値といわれており、市域全体からするとガーデンシティの雰囲気や資質はあるといえる。

一方、市街地の緑被率は3割が「住みやすさの分岐点」とされており、建設省は市街地における緑地面積の割合を3割以上を目標としている。岸和田市では丘陵の緑を保全しながら、いかに効率よく市街化区域内の緑を育てていくかを考えていかねばならない。



岸和田の緑被率
(JRより海側は緑被率が少ない)

3 緑と景観計画

1) 緑の機能

(1) 緑の本質

緑（樹木）は他の建造物とは違い、生きて成長するという特徴がある。それを緑の本質とすると、自然性、生命性、成長性、非同一性（多様性）といった人工では代替できないものである。

(2) 緑の特質・景観効果

① 街の統一感の醸成

・ 街路

御堂筋のイチヨウ並木、パリのシャンゼリゼ通りのマロニエのように、樹木を連続して植栽するだけで街の統一感が醸成される。

街路照明では、連続させても決してこの味わいは演出できない。

また御堂筋のイチヨウのように変化することは植物の特徴の1つで、話題性にも結びつく。

四季の変化：春・芽吹き 夏・緑陰

秋・紅葉、銀杏 冬・ライトアップ

年月の変化：巨木に成長

- ・ 独立木…ランドマーク的なもの（例）阿間河滝のムクノキ

② 視覚上の緩和

- ・ 都市の人工物のもっている堅さ（直線・矩形）を消す。

（例）街路樹、生垣

- ・ 葉や幹の微妙なテクスチャーの違いで、光や風、雨などにより視覚的に変化し、陰影や奥行き感を出す。

③ 地域性の創出

- ・ 日本…北から南まで細長く植生の違いから景観も異なる。

（例）関東…褐色（落葉：ケヤキ、クヌギ、コナラ）

関西…緑色（常緑：クスノキ、マツ）

- ・ 地域（例）飯田のリンゴ並木

岸和田…和泉・葛城山系、神於山の山並み

（深い緑：スギ、ヒノキ、マツ、ミカン）

岸和田への…桃、ハナモモ等による街路樹（包近付近）

応用 ・ミカンの街路樹（丘陵部）

（農家、農協の管理協力が必要、PRに）

- ・ 市の木クスノキ、市の花バラの街路樹

バラの散策道（だんじり注意、ツバウのトイレ）

- ・ フェニックス、クスノキのゲート部への植栽

(3) 緑の集合化の特徴

- ・ 環境保全
- ・ レクリエーションの場
- ・ 防災

□記憶に残る木々

地域性、個性

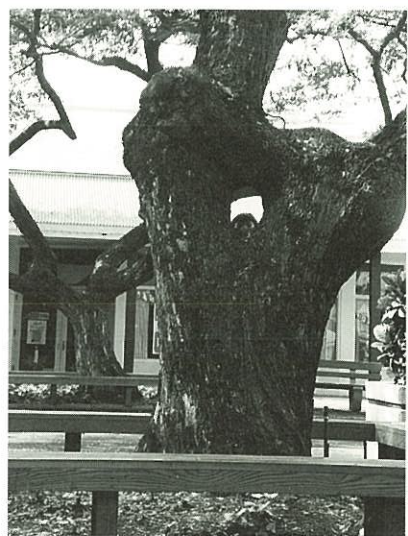
シンボリックに植栽



存在感のあるムクの老木（阿間ヶ滝）



フェニックスのゲート
なぜか岸和田に多く目立つ



ユーモラスな樹形（ハワイ）



地域色のあるクワノキの並木（八王子）

2) 緑を景観に役立たせるには

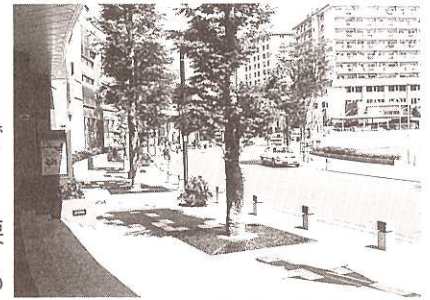
景観とは主として目に映るあらゆるものの全体像をいう。

例えば、街路景観は建物、街路樹、歩道、照明、電柱、電線、看板等で構成され、街並みということで総合的に評価される。

緑についても地域性、エコロジカルな面と合わせて視覚的な配慮が必要になってくる。緑は残部空間やデッドなネガティブスペースに植栽しても景観に効果的ではない。

(1) 緑が景観に役立っているか？

- ・場所(位置)……人が多く集まる場所にあるか。
 - (駅前、公共施設、幹線街路)
 - 目立った場所にあるか
 - (山の斜面地、丘陵の斜面、坂、アイストップ)
 - ・形態………連続しているか
 - まとまっているか、散在か
 - (街路樹、河川沿い)
 - ・質………鎮守の森(多層・多様な樹木)
 - 高木(シンボル、ランドマーク)
 - リンゴ並木(地域の代表的な樹木)
 - * 地域の人々との間に、エピソードが生まれているか
 - 単なるものか、生活と密着しているか
 - 市役所横の旧 26 号の街路樹
 - 阿間河滝のムクノキ
 - * 公共の緑と民間緑等全体で結びつき体系的、有機的になっているか。
 - * いかに緑が他のものと融合しているか
 - 街路樹が他のテリトリーまで侵入しているか
 - 道路の上を被っているか
 - 宅地の庭まで陰をつくるか………苦情対策
 - * 充分生育する環境にあるか
 - (工夫してよく育つよう改善しているか)
 - ・量………機能を果たす一定量があるか(ボリューム感)
 - ・管理………植物の場合は他のものと違い維持ではなく、よりよく長期間に亘って育てることが必要
- (他の人工物と違い、上手く育てればより良くなる)
- * 市民に密着したきめ細かな管理になっているか。



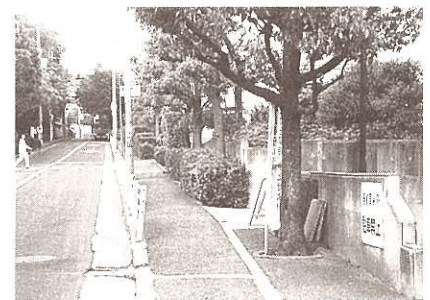
歩道の中央の街路樹(博多)



道を覆う街路樹(ハワイ)



前庭に同じ樹木、街路樹風(ワシントンDC)



集合住宅の塀を引っ込め、街路樹(吹田)



生垣も街路樹(ハワイ)

□街路樹の工夫発想を豊かに歩道がなくても街路樹の植栽は可能

4 公共施設の緑

1) 公共の緑の意味

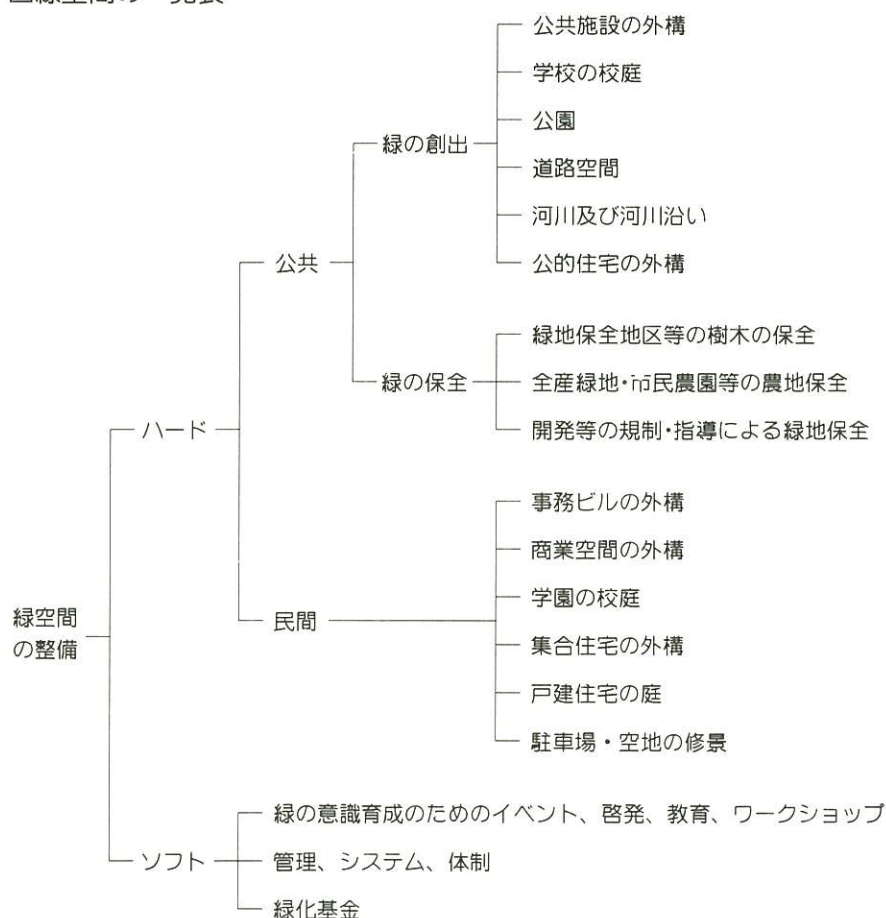
市内の緑空間として、都市公園等の公共の代表的なものから国定公園（金剛・生駒・紀泉）、山、河川、樹林地等の自然緑地、水田・畑等の生産緑地及び社寺境内地、公共施設の外部空間、街路、個人庭園等、多種多様なものがある。

特に民間の緑は永続性が担保されていなく、時の経過によって変化し、場合によって消失することが多い。民有地の屋敷林等が相続でなくなったり、緑の丘がニュータウンやインダストリアルパークに地形と共に一変してしまうことがある。

公共の緑の特徴として

- ①長期的・永続的な緑であり、長期的な視野で計画し、また、管理に対して責任が生じてくる。
- ②民間の手本になる必要がある。
- ③ガーデンシティ実現のための重要な拠点である。公共施設は一般的に人が集まり、利用しやすい場所にある。

□緑空間の一覧表



□都市の建物や木土空間を、緑やランドスケープの技術で融合させると違ってくる



親水公園、水に入りやすい(札幌)



スポーツ施設を盛土の中に(パリ)



公園の街路らしく、歩道も楽しい
(サンフランシスコ)



大きな壁面を小さく分割し
ヒューマンな感じに分節化(パリ)



大きい擁壁を疑岩擁壁に、壁前に樹木
(札幌)

2) 公共施設の緑の問題点

公共施設の最近の事例を見ると次の問題点があげられる。

(1) 外部空間の規模

公共建築物の外構計画においては、敷地の規模に比べ建物のボリュームが大きく、外部に余裕がない。また、駐車場確保に苦勞し、外部空間計画＝駐車場計画になってしまっている。

＊建物の地下を有効に使ったり、コンパクトにまとめて外部空間を確保したり、駐車場の緑化手法の検討やアトリウム、テラス、屋上等の緑化スペースを捻出する工夫が必要。

(2) 計画、設計サイドに緑の知識が少ない。

公共建築物の設計は建築家のみが担当し、ランドスケープの人に相談するまでの物件がない。

・そのため、安易に市の木であるクスを植栽し、低木はツツジと相場が決まってくる。多様性に欠けるし、クスは確かに常緑樹の中でも、葉の色が明るく比較的問題が少ないが余裕のない南側の玄関前に植栽する等、冬の日照の確保や大木に育ったときのスケール・景観を考えてもらいたい。

・街路樹でイチョウを植栽するとき歩道幅員が広くないと根で歩道が盛り上がりたり、主幹が明確で剪定しにくくバッティングする事がよくある。また、イチョウは、初め成長が遅いが一定年月が経つと驚くほど早く成長する。

＊樹木は生き物だから、完全な樹種はなく、必ず長所と欠点がある。それを知って場所に合った植栽をしなければならない。（同じ樹木一本でも育った環境で表と裏ができる）

＊建築家に植物知識がない場合、役所サイドで指導していかなば良質なものはできない。最低 50 種できれば 100 種以上の樹木を識別できることが必要。（添付した樹木・街路樹クイズにもトライしてもらいたい）

(3) まちなみ・やまなみに対する配慮の欠如

・周辺のまちなみを補完する植栽も考慮してもらいたい。歩道のない道路でも公共施設側で街路樹的に列植することも可能。

・周辺が緑の多い地域だったら、それを考慮してもらいたい。

＊例えば生垣を植栽し、中間の不要な景色を消し、遠くの山の緑を取り込む（借景）。

＊青梅市の玉堂美術館の庭園にスギの木が一本植栽されているが、これは作者が川向こうの秋川溪谷のスギ林と計画地とを結びたいと意図した。

・民地との境界はよく考慮し、充分説明をした上で高木を植栽しないとトラブルのもととなる。（山の中の別荘だと苦情はこないが）

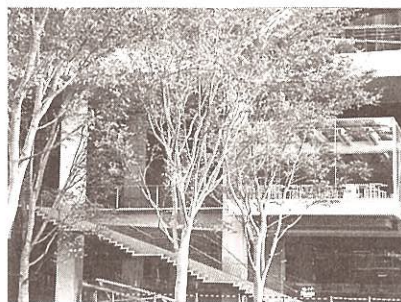
口人工空間の緑化。土地は少なくとも、人工地盤でも緑は植栽できる。



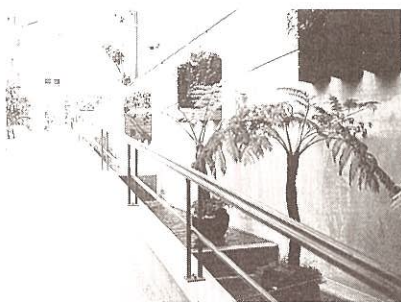
壁面の緑化(ウィーン)



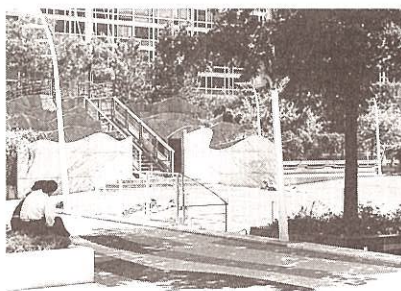
サンキンガーデン(東京)



広場の緑化(東京)



アトリウムの緑化(兵庫)



屋上緑化(パリ)

5 岸和田の緑の考え方

1) まちの格と資質

城下町を中心として発展した歴史と伝統があり、府下で3番目に市になり、もうすぐ20万都市になる泉南の中心都市である。それらに相応しい風格のあるまちづくりや個性的なまちをつくるのに緑は有効である。

また、子供の頃、少年や少女のとき、まちや自然を体験し、自分のまちを知ることが大切である。世界的にみて、海と山を持っている都市は少ないが、岸和田は国定公園から豊かな海もある。緑や自然の良さを実体験できるよう、まちをデザインしていかねばならない。

2) 都市構造と緑

パリは街路樹のまちであり、街路樹と中高層の歴史のある建物が良くマッチしている。一方、ニューヨークは中央にセントラルパークが位置し、広大な緑の面で広がり、近代的な高層建築からの眺望を楽しむことができるが街路樹はあまりに見られない。

岸和田の緑の考え方として、岸和田の地域特性を生かすには神於山と春木川、港を結ぶ、水と緑の軸の強化が必要と考える。市の南に位置する神於山もヤマザクラやヤマモミジ等によって遠くから季節が楽しめる山にはできないだろうか。

3) 公共施設の緑のポイント

公共施設の緑のポイントを示すと以下ようになる。もちろん、緑は民間と公共施設が補完しながら育てていかねばならない。

■公共施設の外構・・・・・・・・コミュニティ格としての緑

(地区センター、公民館等)

建物と外部空間のデザインの密度を揃える。周辺環境と調和させる。サンクンガーデン、テラス、アトリウム、屋上緑化、駐車場の緑化。

■学

校・・・・・・・・児童数の減少に伴ない、校庭の充実をはかる。土の校庭から緑の観察園に。防災拠点にもなる。
春の入学、卒業時に咲く花の方が夏休みに咲く花木より効果的。記念樹の植栽(成長の変化が楽しい)学校のシンボルツリーの選定。



城と石垣と堀、岸和田の原風景
(岸城町)



公園とため池と体育館(西之内町)



放射線状の道路と緑(パリ)



広場と駐車場のバランス(横浜)



路上駐車場を緑で包む(ミュンヘン)

□岸和田の特性を生かした緑を
□外部の大面积を占める駐車場も
緑の工夫が必要

■公

園・・・・・・・・地区の緑の代表、ネットワークの拠点。

多様性のある緑。土地の歴史性のある緑。
 周囲は緑で壁をつくらない。眺望も考えた
 緑、花卉の植栽（地元の人々の管理への参
 加、コミュニティの活性化）、山の丘陵地
 公園は周囲から見ても楽しい植栽（ヤマモ
 ミジ、ヤマザクラ等）



ボランティアの参加(横浜)

■道

路・・・・・・・・多くの人々の目にふれる場所。まちの印象

(街路・鉄道沿線)

や評価につながる（特に鉄道沿いは関空から
 大阪への途中、関西イメージがつけられる）

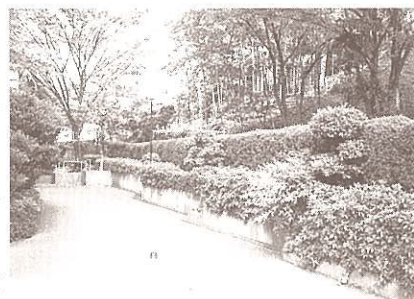
交通の視界の妨げにならないデザイン、樹
 種。街路の個性を出す樹木（街路樹）、道
 路のコーナー緑化、土の広場、橋詰めの広
 場。

バラのトレリス、市の花を増やそう
(大阪)

■河

川・・・・・・・・公共施設との一体化。人が河川に入れる工

夫と安全教育。水と緑との軸の形成。エコ
 ロジカルな緑。水生植物。水と生き物に触
 られる水辺のプロムナード。上流はネイチ
 ャートレイル。親水護岸。ビオトープ。水
 質浄化。

集合住宅の緑、擁壁を柔らかく
(吹田)

■公 的 住 宅・・・・・・・・季節感のある樹木の植栽。きめの細かい植

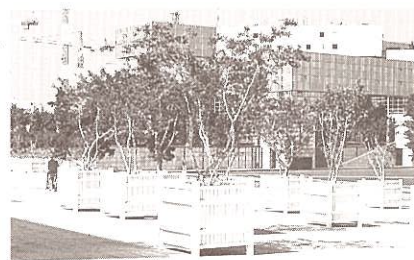
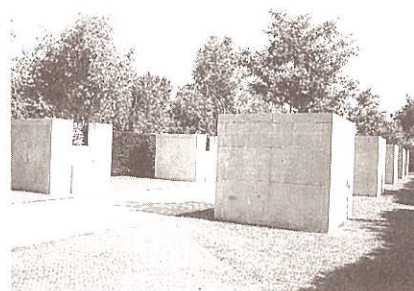
(集合住宅)

栽。樹種を多く。

果実（カリン）、トレリス（ツルバラ）、
 香りのある木（キンモクセイ）、花木（ハ
 ナミズキ）等。

建物の堅さを和らげる植栽（高木）、南側
 の日照を考慮した中木か落葉樹。

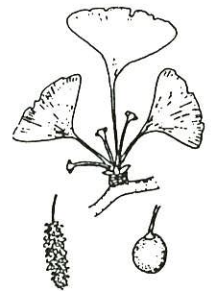
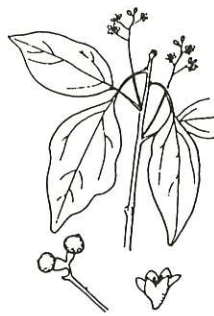
駐車場の緑化。

プラントボックスも樹木とマッチ
(パリ)植栽枅も大型にしてモニュメント化
(パリ)

口緑は非常に多様化し、立地特性や施
 設の機能を考慮した効果的なものが
 要求される。

樹木・街路樹クイズ

- 日本で最大巨木（樹高）の樹種は？
()
- 樹木は土中の栄養を一般的に何mまで吸収しているか？
① 0～1m ② 0～2m ③ 0～3m ④ 0～4m
- 世界の四大街路樹の名前は？
① () ② () ③ () ④ ()
- 日本で街路樹として植栽されている樹種の多いものベスト3は？
① () ② () ③ ()
- 明治時代東京の街路樹の大半を占めていた樹木は？
()
- 街路樹に要求される一般的特質は？
① () ② () ③ () ④ ()
- 街路樹の効果は？ EX. 精神的なもの→やすらぎ感を与える
① () ② () ③ () ④ ()
- 街路樹の欠点は？
① () ② () ③ () ④ ()
- 街路樹名を記せ。



- ① () ② () ③ () ④ ()

- 街路樹の①植栽間隔と街路樹を植栽可能な②歩道幅員は？
① () ② ()
- 岸和田の地域性を考え自分が植栽したい①樹木名と②その理由を記せ。
① ()
② { }

樹木・街路樹クイズ解答

1. スギ 2. ① 3. ホノマ、アラカサ、ボクシ、ニシ、セイヨウトチノキ（アロニア）から4つ選択
4. イチョウ、サクラ、ウツギ、トウカエリ（平成6年 建設省土木研究所調査） 5. ヤナギ

6. 樹形が整っており、葉、花が美しい・枝葉が密生している・強健（大気汚染、煤煙、塵埃、放射熱、乾燥、やせた土壌、病害虫、治癒力等）・樹冠の刈込、剪定に耐える・悪臭や毒性、棘がない・深根性・栽培、移植が容易・維持管理費が安い・多量に入手できる など

7. 都市景観の美化・緑陰を提供・四季の変化、季節感・防雪、防風、防塵、防火、防音、遮光・気温調節（緑陰、光合成、蒸散）、空気の浄化（大気汚染物質の吸収）・視線の誘導、通しやすさ・物理的緩衝作用・ラップトップ効果 など

8. 落葉、落葉の清掃・通行の障害・根株、根茎の成長による路面および埋設物の損傷・視野の妨げ・維持管理が必要 など

9. ①サクラ ②スギ ③ウツギ ④イチョウ

10. ①6～8m（樹冠幅4～6mに約2mを加えた距離6～8mとするのが一般的。更に大きい樹冠幅となると10～12mの場合もある。） ②3m（歩道の幅員は1.5m以上、並木を設ける場合にはこの値に1.5mを加える。）

* ○が20以上合格

2 要素：緑

1. 都市空間における「緑」の位置づけ

緑の豊かなまちは快適でよいまちだと誰もが感じます。従って、行政は緑ゆたかなまちをつくっていく責務があるといえます。

個人の敷地でまとまった緑を確保するのは難しく、確保できても所詮個人の財産にしかありません。誰もが見て、触れて、楽しめるみんなの財産としての緑をつくっていくには公共空間に良質な緑空間をつくっていかねばなりません。

■アメニティ、ゆとり、やすらぎ

◇生活空間に自然を取り入れ、自然に触れながら暮らしたい、というのはひとの自然な欲求です。都市空間に豊かで質の高い緑があることで人々はうるおいとやすらぎを感じます。

◇緑はまちを豊かに演出するもっとも効果的な景観要素であり、景観美を構成するひとつの要素です。快適な環境づくりのために緑は欠かせません。ややもすれば人工的で潤いのない都市の構築物は緑を増やすことで潤いのあるやわらかな印象を醸し出します。

■空間の演出、イメージづくり

◇良好に育成された街路樹は通りに統一感を与え、街角にある大木はシンボリックな印象を与えます。緑を効果的に投入していくことで都市空間を生き生きと演出することができます。

◇鎮守の森など人々に愛され、地域に親しまれる緑は、その場所にイメージ、名前、物語を与えます。緑には心に残る風景を創りだす力があります。

■季節感の演出

◇日本人の生活には四季の変化と密接な関係があり、人々は日々、季節を感じながら生活しています。

◇まちには季節感の演出が欠かせません。樹木、植栽の季節毎の変化はまちに季節の表情を彩ります。

■環境教育・まちづくりの種

◇緑は地域に暮らす人とともにあり、生活スタイルにとけこんでこそ生きてきます。住民がまちの緑に関心を持ち、ともに育てていくことはまちづくりの種となります。また、まちの緑が手入れが行き届き、生き生きしているということはそのまちの住民・行政の品位が高いと言えます。

◇まちの緑は環境問題への身近な入口です。緑を育てることで環境への関心、エコロジーや生態系への配慮の意識が芽生えてきます。

対象となるもの

- ①まちの緑
 - ◆街路樹
 - ◆道、広場の緑
 - ◆公園の緑
 - ◆公共建築物の外構
- ②水辺空間の緑
 - ◆水辺の緑
 - ◆ため池
 - ◆護岸の緑
- ③自然空間の緑
 - ◆保護樹、保存樹、巨木
 - ◆神於山、葛城山、ブナ林
- ④農空間の緑
 - ◆農地
- ⑤その他の緑
 - ◆寺社林、屋敷林など

2. ゆたかな「緑」形成の考え方

■緑を残す・守る

- ◇巨木、寺社林などの永い時を経て受け継いできたかけがえのない緑はまちの財産である。これを残し、守り、次の時代へ継承する。
- ◇まちの緑の財産を見直す。

■緑を育てる・はぐくむ

- ◇緑は植えただけでは景観への効果はなく、よりよい状態に育てていくこそ景観形成に寄与する。
- ◇緑が育つ環境を用意する。（空間、日光、水、土壌、肥料など）
- ◇常に良好な状態を保つ。水やり、整枝や剪定など、適切な手入れが行き届いている。
- ◇施設管理者に緑の世話を押し付けるのではなく、みんなで育てる。

■緑を投入する・増やす

- ◇緑はままとすると更に豊かさを増す。まちに多くの緑空間をつくる。

■緑を連続させる

- ◇緑が効果的に投入され、緑のネットワークや緑地軸を形成する。

■人とのかかわりを持つ

- ◇人がふれることができ、楽しめるものにする。アクティビティとの関連性がある。

3. ゆたかな「緑」形成のためのデザイン方針

■公共施設の敷地内で緑を供給する

- ◇公共建築物、街路空間、公園、土木構造物、水辺空間など施設と効果的に組み合わせた緑空間をつくる。
- ◇広い校庭をもつ学校などでは特に積極的に植栽をし、良好な緑形成に寄与する。緑の維持管理に生徒・教職員とともに取り組む。
- ◇公共空間へと緑を連続させる。敷地内の緑が街路空間の緑空間形成に貢献する。

■地域イメージを演出する

- ◇樹種や植栽方法、デザインなどで空間のイメージ、「らしさ」を創出する。
- ◇樹種の選定や掃除などに住民参加を取り入れる。
- ◇岸和田の変化に富んだ地域景観特性にふさわしい緑空間をデザインする。

■人が楽しめる緑空間をつくる

- ◇誰もが日常の生活の中で緑を楽しめるものにする。
- ◇住民の共有の「庭」としての役割を果たす。

4. デザインのポイント

■空間の骨格を演出する

- ◇まちなみに効果的な緑を配置する。空間的に捉え、連続性とシンボル性を演出する。
- ◇人の視線を考え、修景的に利用する。隠蔽効果。
- ◇わかりやすいまちなみ形成に寄与する。ランドマークやアイストップに利用する。
- ◇直線的な堅いイメージを与えるものについては植栽でやさしいエッジを演出する。
- ◇地形を生かした植栽をする。

■緑の財産をいかす

- ◇遮らない、借景として生かす。ランドマークとして利用する。
- ◇色彩、サイン、配置などで施設は緑を阻害しない。緑が引き立つようなデザインをする。

■物語性やイメージを演出する

- ◇小さな森をつくる。樹木に名前をつける
- ◇歴史性を演出する。季節感を演出する。

■敷地境界は植栽・樹木などでゆるやかな敷際を演出する

- ◇外構から街路空間にかけて緑空間の連続性を演出する。
- ◇やわらかな敷際を演出することで施設の開放感を出す。

■街路樹は慎重に計画する

- ◇街路樹で街路空間を演出する。連続性を演出し軸線を強調する。
- ◇樹種や植栽方法を工夫し、街路のイメージを演出する。
- ◇人にとって歩いていて楽しい空間づくり。ビスタを形成する。
- ◇樹種と生育環境、スペースと安全性に配慮する。条件の確保が困難ならば、他の要素（沿道施設、道路、ストリートファニチャーなど）で街路空間を演出する。

■工夫して緑空間を演出する

- ◇整形植栽、自然風景植栽、自由植栽など植え方を工夫する
- ◇ストリートファニチャー、アート、生き物、ライトアップなど他の要素と組み合わせる。

■自然空間、生物棲息空間（ビオトープ）をつくる

- ◇生態系に配慮し、生き物が棲める緑空間をつくる。
- ◇土、石、水、花、実、虫、鳥などの他の自然要素とともに緑を生かした空間づくりをする。

■人の行動を促すようなしかけをつくる

- ◇芝生広場や木陰の休憩所など集い、散歩し、憩い、おしゃべりをする場としてのデザインをする。
- ◇ベンチや水飲み場などの要素と組み合わせてデザインする。

5. みんなで緑を育てるための取り組み

手入れのされていない植栽、剪定で棒のようになった木、電線で窮屈そうな街路樹、枯れかかった木、などまちには見苦しい、哀れな緑があちこちで見られます。こういった緑は決して景観に寄与するものでなく、人々に安らぎを与えるものではありません。

景観形成に寄与する生き生きとした緑空間をまちにつくっていくにはそれ相応の努力が求められます。緑は美しく、誰もが好ましいと感じる状態であり続けなければなりません。

緑が豊かなまちはいいまちだと思える一方で、緑には虫がつく、葉が散る、手入れをしなければならない、といった非常に邪魔くさい面もあります。これらを行政が一手に引き受けるのではなく、地域とともに取り組まねばなりません。行政と住民がマイナス面を十分認識し、ともに乗り越えてはじめて緑豊かな景観をみんなで創ることができます。

■啓発活動をおこなう

◇意識や知識を高めるための標識、説明板（樹種、生息する動物など）を設置する。広報で知らせる。

■人材育成

◇地域の中に緑のリーダーをつくる。

◇ボランティアやNGO、NPOを育てる。

■地域と共に緑を育てていくしくみ、しかけをつくる

◇小学校、中学校とも連携し、子供と一緒に緑、自然を育てる。自然のなかで子供たちがのびのびと遊び、学ぶ場をつくる。

◇樹種の選定、維持管理など緑の形成に広く住民参加を取り入れる。

記念植樹を工夫する。ネームツリーをつくる。

◇地域の緑を育てる住民の組織に対して、行政は支援をおこなう。

6. 行政の役割、職員の姿勢

■植物を知る

◇植生を知る、自然を知る、理解する。

◇植物が育つ環境を理解する。土壌を知る。

◇岸和田の自然の骨格を理解する。植生、農、自然、地形など。

■言い訳に使わない

◇緑を取り入れたから景観に配慮したという誤解をしない。言い訳をしない。

■計画者と管理者、利用者が一緒に育てる

◇計画者がイメージを押し付けるのではなく、互いにおなじイメージを共有し、同じ価値観のもとで緑の育成にあたる。

◇計画者は緑の育成のためにフォローする。管理イメージを管理者に伝え、指示する。

3 サインの環境デザイン

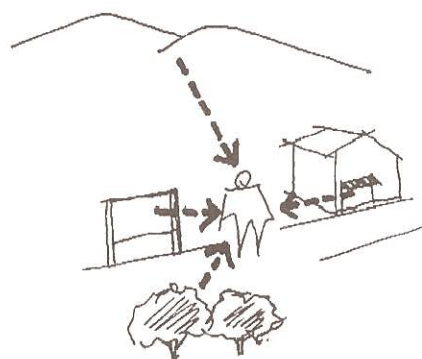
1. サインとは何か

サインは案内や警告などさまざまな情報を人々に伝えるために設置される。サインの分類のしかたにはいろいろな方法があるが、そのひとつに「標示系サイン」「非標示系サイン」という分類がある。「標示系サイン」とは、人々に情報を伝えるためにもっぱら設置されるものであり、通常はこれをサインと称している。しかし、われわれがまちのなかで情報を得る媒体は標示系サインだけでなく、「非標示系サイン」を含めたさまざまなものから情報を得ている。山並みから方角がわかったり、まちなみの特徴で現在地点がわかたりする。このようなとき、山並みやまちなみはサインの役割を担っている。こうした、サインとして設置されたものではないがわたしたちに情報を発してくれるものを「非標示系サイン」という。

わたしたちは日常、標示系サインや非標示系サインを巧みに組み合わせて行動しているはずであるが、サイン設置者という立場になったときには、標示系サインのほうを意識しがちになってしまう。そして、標示系サインのみに頼るサイン計画をたて、ときにはむやみにサインを設置することにもなる。

まちがわかりやすいかどうか、は、じつは、非標示系サインとしてのまちがどのようになっているか、が大きく影響する。たとえば、港町のように地形に起伏や特徴がある場合、坂を下れば海の方であることが理解できる。また、平坦地では河川がまちの構造を理解することに役立つ場合もある。また、まちなみが単調だと場所を確認することが困難になる。さらに、角のタバコ屋さん、というような建物用途の特徴が目印になることもある。

こうした観点からサインを捉えるとき、標示系サインはあくまでも補助手段であることがわかる。本来、まちの構造やまちなみに特徴をだし、まちをわかりやすくすべきである。標示系サインがなければわかりにくいまちは、まちの構造やまちなみのどこかに問題があるのかもしれない、こうした意識を持つことが過度のサイン設置を防ぐことにもつながる。



われわれはさまざまな要素をサインとして利用している

2. 配置のデザイン

さて、以上のような基本的姿勢にたったうえで、つぎに標示系サインの設置について考えてみよう。標示系サインのデザイン（以下では煩雑さを避けるため「サイン」と記述した場合は「標示系サイン」を指すものとする。）を考える際には、「配置のデザイン」「設置のデザイン」と「サイン本体のデザイン」にわけるとわかりやすい。サインのデザインには、「本体のデザイン」以上に「配置のデザイン」が重要である。

サインを配置する場合、まず第一に、「適度なサイン配置をおこなう」ことが必要である。数量としてもまた大きさとしても適度なサインを設置すべきである。サインを含めてまちなかにはたくさんの情報があふれている。人間が一度に理解できる情報量は限られており、過度の情報提供は情報混乱をまねくだけである。設置者としては、情報提供量が大きければ大きいほどわかりやすさが増すと考えがちになるが、設置をおこなう周辺の状況をよくみて、適切なサイン設置をこころがけることが肝要である。また、複数のサインを設置する場合には、全体の設置計画をたて、適切な場所に適切にサインを設置する。

さらに、効用を十分に考慮し、効果が低いサインの設置は慎むべきである。設置者の立場からすれば、少

しでも効果があるならばできるだけサインを設置したいという気持ちになるが、環境デザインの観点から考える場合、まちなかにはすでにたくさんの要素が存在しており、サインの設置によってまちの環境が乱雑になることもある。情報媒体はまちなかに設置するサインだけではなく、広報紙や新聞、ビラといった紙媒体、CATVなどのニューメディア、等々、さまざまなものが存在しており、こうした多様な情報媒体を効率的に活用することも含めてサインのあり方を考察すべきである。

3. 設置のデザイン

ひとつひとつのサインの設置デザインを考える際にも、周辺の状態をよくみてデザインを考察する必要がある。サインはわかりやすくなければならない。奇をてらったデザインや派手なデザインはたしかに目立つ。しかし、目立つこととわかりやすいことは同義ではない。配置のデザインでも述べたように、わかりやすさは周辺の状態とサイン本体の関係で決まるものである。その意味でも、周辺の状態を読みとることが大切である。

サインを際立たせ、わかりやすいものにするためには、サインの周辺に存在する他の環境デザイン要素を整理することも必要となる。たくさんの要素にサインが埋もれてしまってはわかりやすさは期待できない。

また、サインの設置によってその場所の環境デザインの質が向上するよう、環境デザインに貢献するサインデザインを検討することが大切である。そのための具体的手法は個別に検討すべきものであるが、事例的に述べると、たとえば周辺の環境デザイン要素と孤立したデザインとせず、周辺要素と有機的につながったデザインをこころがけることが必要である。低木植栽がある場合にはそのなかにサインを設置したり、建物の外壁を利用した設置をおこなう、等、周辺要素と一体となった設置デザインを工夫する。



看板が多く分かりにくい。...



植栽等とのとり合いを考慮して設置している例

4. 本体のデザイン

最後に本体のデザインでもっとも重要なことは、サイン単体のみでデザインを考えるのではなく、周辺の環境状況を考察し、環境デザインを構成する要素としてデザインすることである。周辺に調和したデザインをおこなうことが肝要である。

環境デザインでよく「らしさ」ということがいわれる。岸和田では、「岸和田らしさ」である。たしかに、環境デザインに「らしさ」は必要である。しかし、それがサインのデザインに「らしさ」を取り入れるかどうかには直接つながらない。そこには、「らしさ」をどんな要素で演出するか、を検討することが必要となる。サインが「らしさ」を演出する重要な要素である、ということになれば、積極的に「らしさ」を取り入れたデザインにすべきであるが、そうでなければさりげないデザインにすることによって他の要素を引き立たせる役割を担うこともありうる。

また、従来のサインの場合、維持管理の悪さが課題となることも少なくなかったが、今後は、設置時だけでなく時間の経過を考慮し、十分な維持管理に努めることも必要である。維持管理の悪さは、落書きをはじめとする市民の公德心の欠如に起因するところもあるが、そうした点からは市民に親まれるデザインを施すことによって、市民が愛着をもち大切に思うサインとすべく工夫が望まれる。

3 要素：サイン

1. まちにおけるサインの位置づけ

■人とまちのコミュニケーションの仲介役

◇まちの情報提供、まちのわかりやすさを助けるもの

道路や建物、山、川、橋などが認識しやすい特徴をもっていたり、まちの中での位置づけがはっきりしていて、方向判断や行動の拠り所になりやすいという、まちの構造がはっきりしたうえで、サインは、まちを分かりやすく整理して表示し、必要な情報を送り出し、人々が安全かつ快適に行動できるように、人とまちをつなぐ役割があります。

◇まちらしさを発信する

自然的要素（山、川、海）、物理的要素（建築物、サイン類、ストリートファニチャー類）から文化的要素（気候、風土、伝統、習慣、作法など）までまちのアイデンティティを構成する様々な要素、まちの構造や表情を伝えるためのコミュニケーションの媒体としていかされます。

◇まちづくり

まちの情報を分かりやすく提供し、まちの個性を表現するということは、まちを構成するすべての要素を情報伝達のための要素あるいは環境として体系化することであり、それはすなわちまちづくりそのものです。

■景観形成からみたサインの考え方

◇サイン計画は単なるサイン整備ではなく、まちのあらゆる問題を含めた総合的な環境計画です。地域の風土や、まちを特徴づける特性を引き出し、個性化をさらにすすめながら、まちの構造をわかりやすく表現しなければなりません。

◇サインの問題は、個々のデザインと同時に全体のルールの問題です。周囲の環境に調和しているか、過剰ではないか、雑然としてはいないか、必要な場所にあるか、分かりやすいか、通行の障害になっていないか、全体を見て、判断する必要があります。

■今後の役割、もつべき機能

◇誰もが快適にまちで暮らすためにはサインにも国際化、弱者対応といった役割が求められます。

公共サイン…当マニュアルが対象とするサイン

①サインの広義的意味

- ◆ひとびとが生活していくうえで必要なコミュニケーションを成立させるための情報
- ◆商業看板、交通標識、案内地図や誘導表示など、一般に認識されているものの他、感覚に訴えるもの、「めじるし」となるようなもの、例えば、空の明暗、太陽の位置、山並みや川といった自然の地形、まちの風景といったものも生活の情報を得ることのできるという広義的なサインに含まれる
- ◆公共サインとは、こういった広義的なサインと一緒に機能する

②情報発信としての公共サイン

- ◆公共サインとは住民生活情報や広報誌などといった市が発信する様々な情報のひとつ
- ◆まちらしさを演出し、住民のみならず、来訪者に対して、まちについての情報を提供する機能をもつ

③当マニュアルで検討する「公共サイン」

- ◆おもに屋外空間の歩行者やドライバーを対象にした屋外空間に設置される公共的な情報
- ◆公共建築物等の公共施設に取り付けられるもの、敷地内に設置されるもの
- ◆公共施設についての情報を提供するもの（分類、対象範囲については後述）

2. 公共サイン整備方針

■「わかりやすいまちづくり」に寄与する

■景観阻害要素とならない、適切な整備をする

■まちを表現し、紹介する

3. デザインのポイント

■まちの中での施設の認知のシステムを予測する

- ◇敷地選定の際、わかりやすい場所を選ぶ。
- ◇サインの機能を十分発揮する効果的な設置場所を予測する。
- ◇アクティビティ、人や車の動線、方角、ランドマークについて調査し、まちの骨格の中で設置を検討する。
- ◇全体のサインシステムのなかでわかりやすさを考慮する。

■マスタープラン、ゾーニングの時点で認知の骨格をつくる

- ◇必要な情報をわかりやすい場所に設置する。
- ◇施設計画の最後に付け足すのではなく、必要最小限で適切な設置をあらかじめ予測して計画する。

■地域性を表現する

- ◇岸和田は地域ごとに変化に富んだ景観特性を持つため、同じサインでも場所ごとの特性を表現する。
- ◇地域の歴史や植物、場所などを紹介できるようなものを考える。
- ◇地域の中にデザインのヒントを探す。

■メンテナンスで配慮する

- ◇管理する側、施設利用側との意思疎通をはかる。
- ◇予測できなかったサインの設置需要に対しても設計者が対応するようにする。
- ◇良好な状態で利用されるようにメンテナンスと情報の更新に留意する。

■整理する

- ◇ストリートファニチャーや建築物、既存のサインなどとあわせたりしてなるべくサインの数を減らす。
- ◇必要なくなったサインは撤去する。

■周りを控え目にする

- ◇サインの周辺は控え目にし、サインが分かりやすいようにする。

サインの基本事項

職員は理解し、共通の認識とすること

①サインの種類体系

(分類、対象範囲については後述)

- ◆サインの機能による分類
- ◆サインの整備手法による分類
- ◆利用者による分類

②サインの構造、システム

- ◆認知のシステムを理解すること
- ◆岸和田のまちの構造(まちのしくみ、人の流れ、車の流れ、地域施設のネットワーク)を理解する。

③「岸和田市サイン計画」との対応、整合性を はかる

- ◆サイン計画の目的
- ◆対象としているもの
- ◆サインの種類、体系
- ◆設置のシステム、配置計画を理解する
(「岸和田市サイン計画」参照)

4. 今後の取り組み

全体システムの中で設置されるサインは自治体の職員に大きな責任があります。また、公共施設は住民、来訪者に分かりやすいものである必要があるため、サインは付け足しではなく、十分な検討の上、慎重に計画しなければなりません。

また、地域全体をにらんで、景観への取り組み方を示すなかでサイン全般をよりよい形へ誘導し、かつ、公的サインについてはその様式を定めるなど、マニュアルとして対応していかなければなりません。

■全庁的に取り組み、関係機関と調整する

◇まちづくり全般にかかわることであり、サイン担当課のみならず全職員がサインの役割を理解し、統一した考え方でサインの設置にあたる。

◇大阪府警、関西電力、NTTなど関係する組織のあいだでの調整、協力が欠かせないため、市の職員が調整の役割を担う。

■全体のルールをつくる

◇公共施設全体で統一したルールをつくり、混乱を防ぐ。利用する側（住民）がある程度予測して情報を得られる工夫をする。

◇表示方法の統一した決まりをつくる。

◇「岸和田市サイン計画」で決定済みの事項は従う。

◇その他、表示のしかた、色、ピクトグラム（絵文字）、ロゴタイプ（文字型）、デザイン、設置場所、情報、フォーマットなどはルールをつくり、統一化をはかる。

■まちづくりにいかす

◇設置するエリアの特性を表現するために統一のルールにのっとりながらバリエーションをつける。

◇地域を表現するサインを設置する。

◇デザインの決定やメンテナンスで住民参加を考える。

■民間を誘導する

5. サインの分類

■サインの機能による分類

引用：「岸和田市サイン計画」、
「やさしいまちづくりデザインノート3/公共サイン」

	目的	表示内容	表示物	公共サイン例	機能
a. 案内サイン	地域内の事物の所在や位置関係を確認するためのもの。図で表現される。	地域 ルート 路線 敷地 フロアなど	地図板 ルート案内板 館内案内板など	庁内案内板 総合案内板 住居表示街区案内板 地域案内板など	移動系サイン 説明サイン 移動系サイン 防災系サイン 規制、禁止サイン 広報系サイン
b. 誘導サイン	歩行者やドライバーを目的の事物まで導くもの。矢印・目的地名・略図・距離などで表現される。	目的事物+矢印 目的事物+指示 距離、時間 略図 矢印のみ 目印の連続など	誘導板 誘導灯 関電柱 NTT柱 電鉄会社柱 交通標識 誘導舗石など	誘導標 指定避難場所表示板 歴史と緑の散歩路案内板 など	
c. 説明サイン	情報の送り手の意図を説明したり、事物の内容・歴史などを解説するもの。文字・図・ピクトグラム（絵文字）などで表現される。	施設説明 展示物説明 由来説明 取扱説明 作動説明 風景説明 料金 利用時間など	解説板 説明板 プレート ステッカーなど	施設説明板 文化財説明板 坂道表示板など	
d. 記名サイン	対象物の名称や用途を示し、他のものと認別するためのもの。文字・記号・ピクトグラム（絵文字）などで表現される。	地名 道路 河川名 施設名 家名 丁町名 部署・室名など	館名板 名札 表札 のれん 銘石 壁面サイン 旗など	園名板 ネームプレート 道路名称標 保護樹木指定板 樹名板など	
e. 規制サイン	安全やルールを保つための行動を促すもの。禁止・注意・指示の内容が文字・ピクトグラムなどで表現される。	禁止 注意 指示	禁止表示板 禁止マークなど 警告・注意表示板 注意灯 指示表示板 指示マーク	公園制札板 駐輪禁止標 立ち入り禁止表 火気注意標など	
f. コミュニティサイン	ポスターを貼るなどして地区に住む人々が、お互いの情報交換、コミュニケーションの場として利用するもの。	お知らせ おことわり 広報など	掲示板 告知板 スタンド ポスターなど	掲示板 広報板 コミュニティボード 伝言板など	

◇移動系情報（構造系サイン）… 歩行者やドライバーが目的地へ移動する際に、まちのつくりをわかりやすくするもの
移動系情報サイン：まちの骨格や構造をわかりやすくするもの（点と線によるネットワーク）

◇生活系情報（円滑系サイン）… 地域での生活を円滑に営むためのもの
防災系サイン：災害、安全に関わる施設等をわかりやすくするもの（点と線によるネットワーク）
広報系サイン：まちの生活に関する情報を伝えるもの
説明サイン：具体的なあるものの知識を提供するもの
規制、禁止サイン：具体的なある行動を強く期待するもの

■サインの整備手法による分類

	目的	公共サイン例
g. 一般サイン	サインとして目的別に独自に設置される一般的なもの	上記の a. ～f. のサインを基本的には銘盤式・壁式で情報を提供する
h. 環境サイン	まちの中の「めじるし」となるもので、地域の環境を特徴づけ、地域のアメニティを高めるもの	埋込タイル、装飾ガードパイプ、街路樹、カラータイルなどにより、上記の a. ～f. のサインにおける整備手法を差異化したもの

■利用者による分類

	目的	公共サイン例
i. 歩行者系サイン	歩行者の利用に供する	上記の a. ～f. のサインを基本的には銘盤式・壁式で情報を提供する
j. 車両系サイン	車両運転者の利用に供する（道路交通法に準じて設置される）	ゲートサイン、その他主として誘導サインが該当

4 環境形成におけるパブリックアートの役割

1. パブリックアートって何？

もともとパーソナルであるアートは、時代や環境の変化でパブリックにうけとめられる要素を持っている。原始の呪術的なものから、古代の神々にささげられた建造物や装飾品、中世の名工の手になるもの、近世の富と栄誉の象徴、戦いの記念碑、時代を超えた道しるべに至るまで、その時代のある役割を担い、人々の目や耳に触れることによりパブリックなものとなっていく。それは単に「何を」というモノだけでなく「この場に何を」というモノゴトの思想の形と考える。このパブリックは、プライベートに対する概念ではなくこの両者に共同する人間性の表現に、ほかならない。人が集まって住む「場」を、パブリックスペースと考えると、それは太古からの人間の暮らしの営みである。

美術館やギャラリーなどの内なる閉ざされた環境の外で、アーティストの創造的な貢献により、人々の生活の場にアートを開放したものや、自治体や、教育機関や、企業や市民団体、個人によって資金援助を受けてつくられたもので、それらがその設備開発プロジェクトをサポートすることのできるものを小さな意味のパブリックアートとして、実際は、コンサルタントやコーディネーター、ある時は委員会を形成して契約、制作の管理をしている。その真のプロデュースは現代の美術とアーティストに深い理解を持つ人がその役目を果たせる。

2. パブリックアート誰のため？

パブリックアートは、地域社会のひとりひとりが各々のやりかたで環境に役立つことで、環境とかがわり合い、そのなかで個々の存在と責任を感じられる空間の存在の共通性をさし、単に広場や街路にモニュメントを設置したりホールに壁画をかけられるのを受け止めるだけでなく、その後に続くメンテナンス、維持管理、所有権、などの関係性と相対性において地域社会の個人的な責任でもある。

その環境への共有性と親しさをもたせる設計は、多義的なイメージをひきだす提案が必要である。計画の空間的条件が万便なく行き届いているか、納得のいかない、不自然なことを空間に押しつけていないかを、それが意識的であってもなくても問いなおしたい。物でも場でも「間」は、人々が集まることにより方向性を持ち意味を帯びる、それを生かすには全てをつくり込みすぎないように心がけることが大切である。

例えば広場なら、人の集まる場での形、・・・建物、空地、そこに至る道、その付属物すべてがパブリックスペースでありパブリックアートのエレメントである。広場の思想、場所性、時間制、空間性を捉えると、自ずからエレメントが集まってそれ全体がアートであるスペースとなる。

人々がそこに集まることで発生する生き生きした生活の場となり、場の目的が場のサイズを与えその中で人々はお互いの距離のバランスをとる。空間は場を与え、時間は機会をつくる。それが広場。

パブリックスペースがしめす近づきやすさ、人と人の距離、自然なコミュニケーション、個人が占有できる領域（現代では人との関係を好まない個人主義の傾向もある。）等人々がその環境への共感を抱けるには、幅広い、質の高い場の包容力が必要である。そのためには、多くの先人の知識や体験、感性豊かなアーティストの眼、を借りてくるのも悪くはない。

空間がパブリックアートスペースならば、様々な個人的体験やゆたかなイメージを私たちに、与えてくれるでしょう。

3. パブリックアートの存在と役割

ここで様々な例を写真でほんの一例であるが見て、その意味するところのイメージを汲み上げて欲しい。
これらのものが存在しているまわりの環境までイメージをふくらませてほしい。

① 自然と過去の遺産から

*…出典：「都市と彫刻」欧米に見る公園・広場と街づくり
樋口正一郎著、鹿島出版会 1994



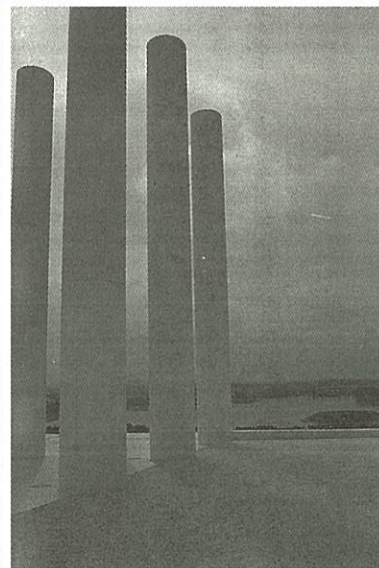
エフェスの遺跡 城壁 トルコ



ブラド公園 ジャン・アマドの人造の山 *
マルセイユ



エフェスの遺跡 石柱 トルコ



パリの大都市軸の先端、
セルジュ・ポントワーズにある
ダニ・キャラハンの造形 *
フランス



丘の上の円形劇場の再現 リヨン



ウッディタウンの野外ステージ 三田市

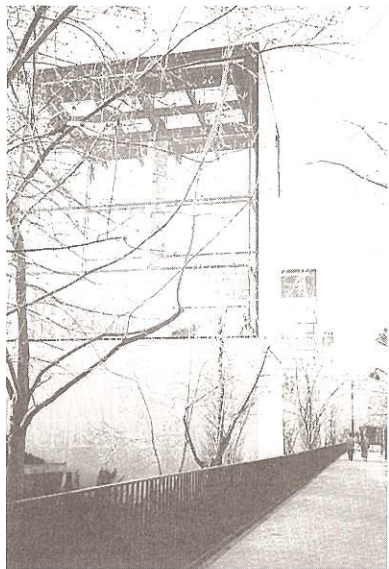


カッパドキアのきのこ岩 トルコ



エヴェリー市のジェラルール・サンジェの造形 *
フランス

② 自然の教え



より意識して見る事に気づくガラスの中の自然
パリ



水に映る並木
トゥール市
フランス



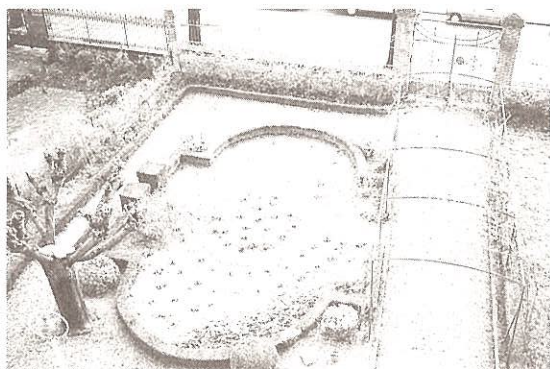
樹齢 200 年、枝の先端まで生命がみなぎっている
トゥール市



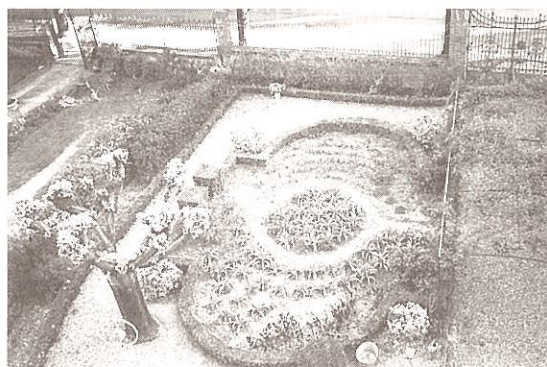
ローマ時代の、馬車の滑り止めのついた舗石
トルコの遺跡



波が造った縞模様ヴウロンバンス岬 デンマーク



2月の庭 アルビ フランス



5月の庭 アルビ フランス

③ 先達の知恵



広場の昔ながらの噴水 リヨン



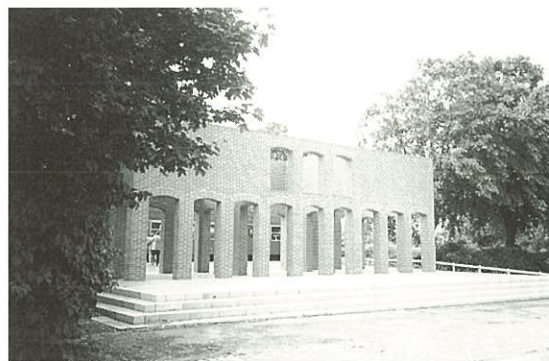
左の写真の噴水の前にあるダニエル・ビュランの水の広場



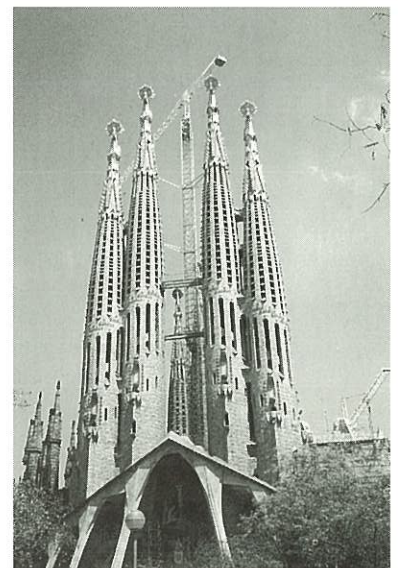
山に刻み込まれた住まい



川の畔の住居のような造形 川俣正 カッセル



建築のような造形 パー・キルビー デンマーク



彫刻のような建築
ガウディのサグラダファミリア
バルセロナ



ラッフルズホテルの中庭の parasol
シンガポール



田園に広がるクリストの傘のプロジェクト
茨城県太田市

④ 人の集まる公共の場



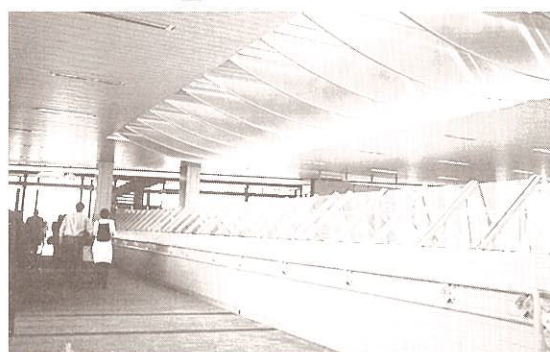
偉容にそびえる聖セシル大聖堂
アルビ



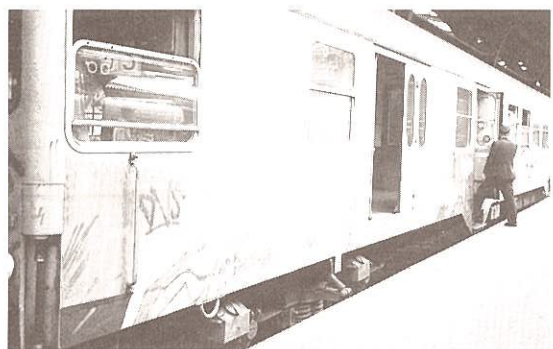
バスチーユ広場の7月記念塔と新
オペラ座 パリ



煉瓦の橋 アルビ



駅のギャラリー カッセル



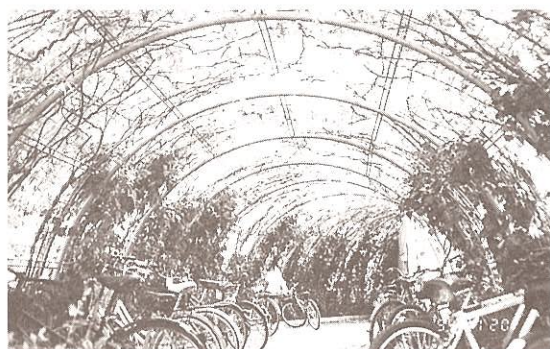
列車にかかれた落書き ミラノ



TJB特急 ボルドー



自転車置場 谷崎潤一郎記念館 芦屋市



自転車置場 谷崎潤一郎記念館 芦屋市

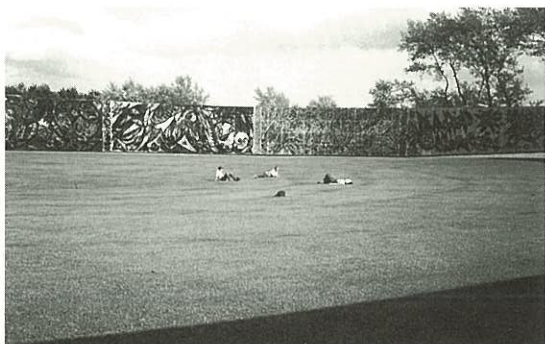
⑤ ある時人が集まる場 — イベント場



リュンピングの海岸に残されている
第2次大戦時のトーチカ デンマーク



バルセロナの海岸の旗のモニュメント
スペイン



陶板の壁で囲った広い原っぱ
ハーニング デンマーク



飛び交う水の遊び場 八つヶ岳



若者の集まるレ・アル広場 パリ



日曜日に立つ仮設市場 南フランス



風の盆祭り、「日本の道百選」にも入っている
富山県八尾



だんじりをひく人、見る人 岸和田市

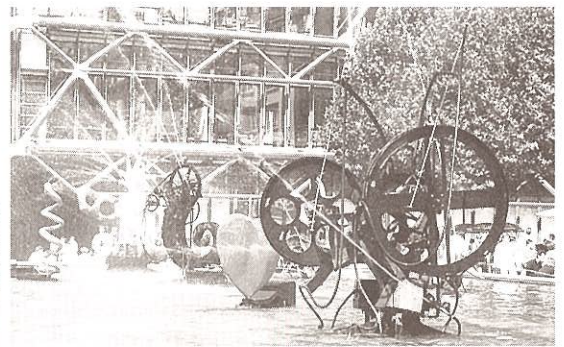
⑥ 人が親しむ造形



建物のガラスと池にうつり込む形
夏原晃子 デンマーク



子供がさわりたいくなる造形
夏原晃子 ORC200弁天町



ボンビドゥーセンター前の噴水
ティンゲリー パリ



東京都庁で唯一腰を下ろせる造形 多田美波



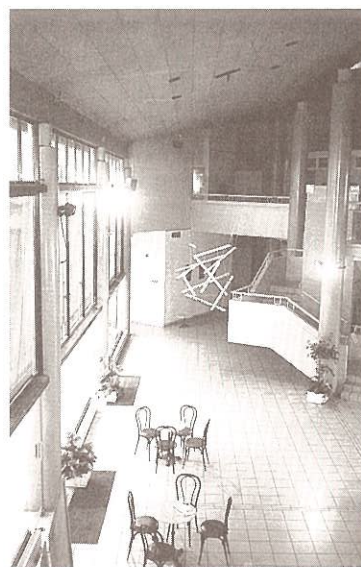
ニキの椅子 ボン美術館 ドイツ



春木市民センター 夏原晃子 岸和田市

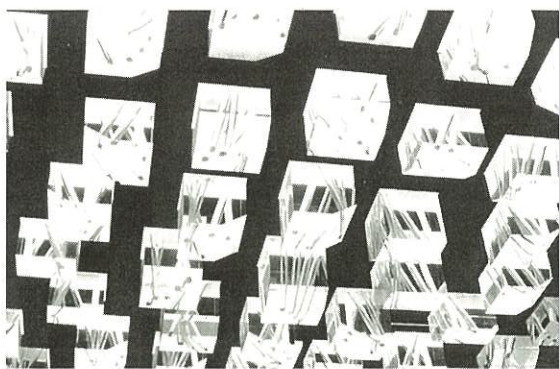


空間に浮かぶプリズム
夏原晃子 大阪ドーンセンター

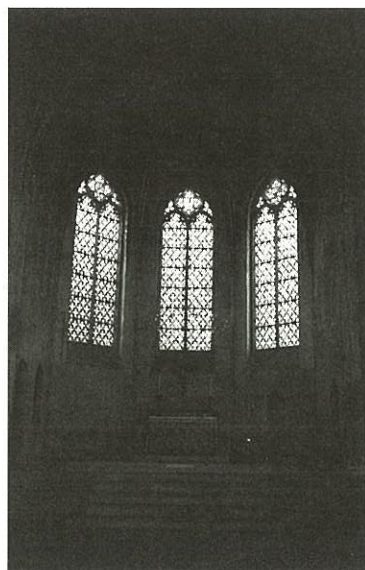


左と同じものが1つだけ
CCA アルビ フランス

⑦ エレメント



エレベーターの天井 夏原晃子 大阪ドーンセンター



ステンドグラスの窓 フランス



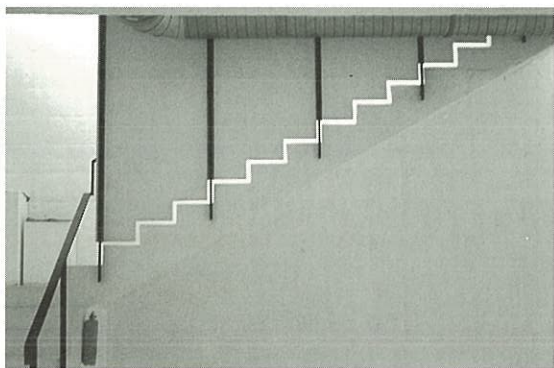
美しいカーテンの窓 ドイツ



階段は建物のアクセント ルーブル美術館 パリ



ホールの階段 ボン美術館 ドイツ



美術館の階段 バルセロナ



タビエス美術館の階段 バルセロナ

⑧ エLEMENT

信号、表示、電灯おまけにアルプスまで 富山市



信号と横断舗道
ダニエル・ビュランの広場
リヨン

放射状に広がる道
イスタンブール

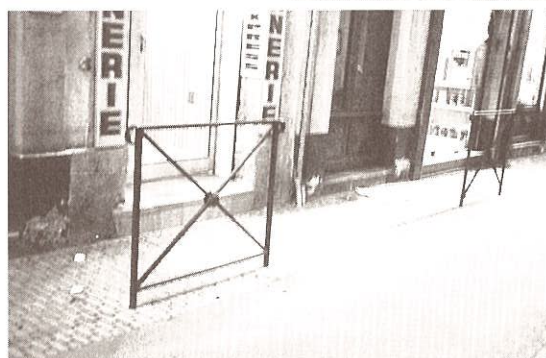
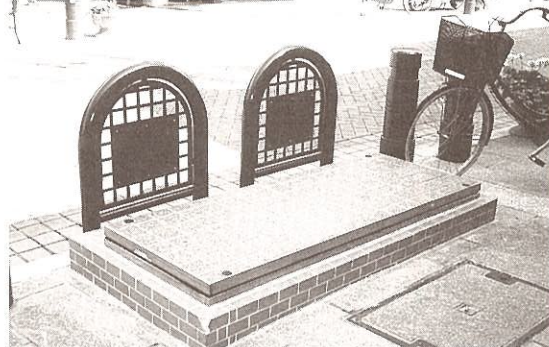


分別収集用ゴミ箱、色と形で区別 バルセロナ



石タタミの道 トウル市

電柱地下埋設用ボックスと柵 富山市



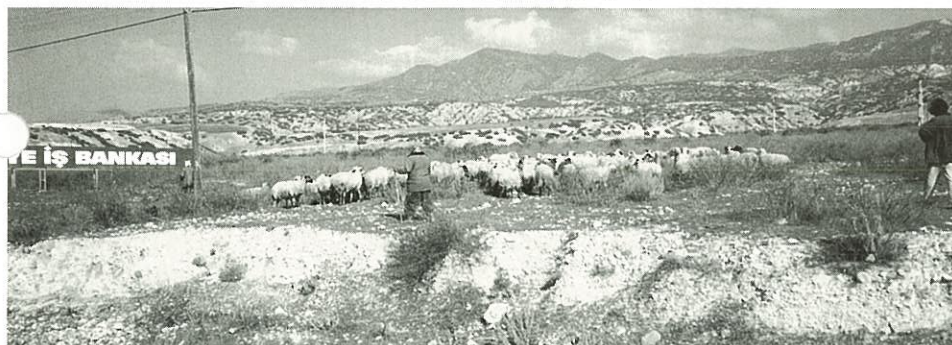
道路の柵、
2つ3つと連結させても使用
アルビ

レ・アル広場の建物と同じフォルムのゴミ箱 パリ

◎ 街の中のいろんなもの



レストランのしゃがれた看板 ドイツ



こんなところまで看板が アナトリア高原 トルコ



エッフェル塔は大きなモニュメント



クリスマスイルミネーション
シャンゼリゼ通り パリ



チボリの夜 コペンハーゲン



通天閣のネオンサイン 大阪



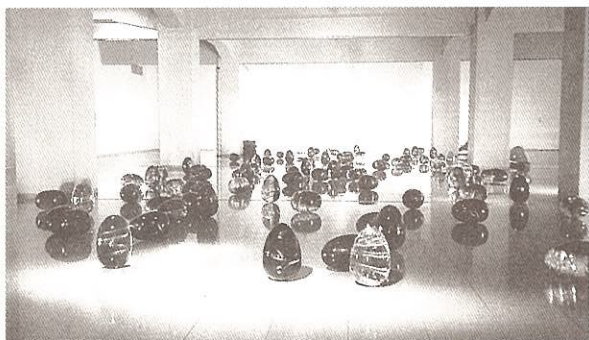
クリスマスイルミネーション アルビ



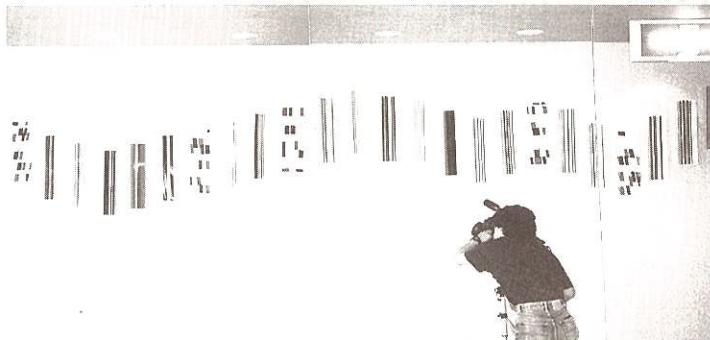
夜の遊園地 パリ

⑩ 場のアート

消えてしまう時間の作品がある場の空間をつくる事ができる。



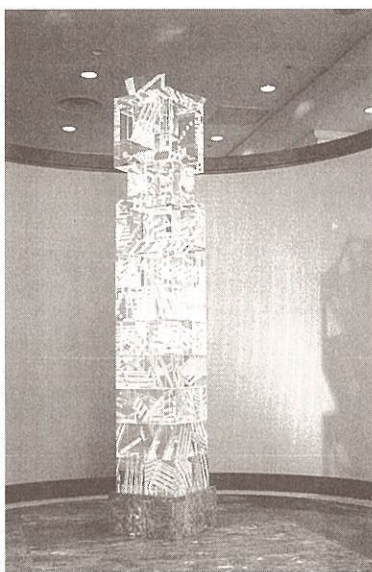
照明とのコラボレーション 夏原晃子 大阪



壁面造形 夏原晃子 学研都市 奈良



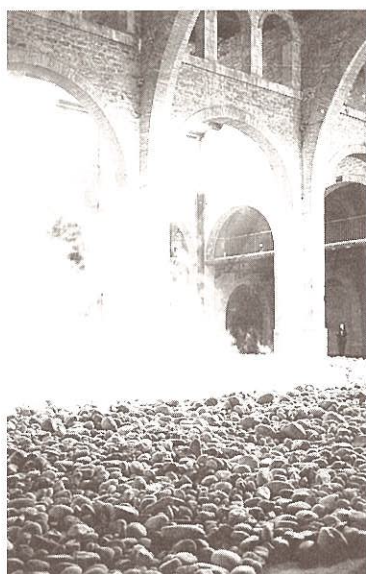
作品の光と影 夏原晃子
アルピCCA フランス



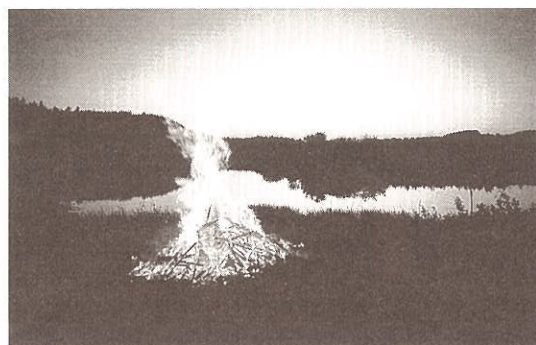
モニュメント 夏原晃子
新羽田空港 東京



ビデオによる虚像と実像の交差 夏原晃子 大阪



霧の造形 ボルドー CACP フランス



白夜祭りの夜の巨大な焚火 デンマーク



万灯籠 近江八幡

4. 街を育てるための、住民の美意識、意識変化からの環境の変化

そこでパブリックアート、パブリックスペースは「私のもの」である。「あなたのもの」である、「地域に関わる人々」のものであることはお解りいただけたでしょうか。

今まではどこから、その形だけ、ひっばってきたようなマネたようなもの、外国の有名な作家のものなどであった。何を選ぶかでほんとに我々の場に良いのかどうか、見極めるのは、担当者の責任の重いところであり、それには個人個人が、その知性にふさわしい感性を高める以外にはない。しかし、急にセンスアップは出来るものではないが、今日、今から毎日少しづつ心がけることで少しでも良いパブリックアート、パブリックスペースへの関心を持たせるようになればいいと思う。例えば、空の色、雲の形、毎日通っている道端の植物は日々変化する教科書だ。目に見えるもの（大きいもの、小さいもの、視覚を遮るもの、見通せるもの etc.）、耳に聞こえるもの（音楽、騒音、雑音、人の声 etc.）、触るもの（あたたかい、冷たい、さらさらしている、なめらか etc.）、味わうもの（おいしい、苦い、すっぱい etc.）、臭うもの（くさい、いいにおい etc.）など五感の他に、体感、なんとなく体全体で感じるもの、例えば、CDがひろいきれない昔のLPの音や、デジタル写真にはない銀板写真のかんじなど科学だけでは表現できないものや思覚などの感覚も含め、いろんなものを感じる事に鈍くなりたくない。

ゴミはない方がいい、それなら手をのばして拾いたい。ゴミは出したくない。次の世代の人々のためにも少しづつ良い環境を残したい。地域の人々の多くの財産を使って不要なものを造るより、地域の人々が誇れるような場を育てたい。これは、仕掛ける側だけでなく、受ける側にも責任がある。

勇気を出して、声を出して“あなたもそう思う？”と話しかけよう。知性と感性は両輪でなければ真の美はないのだから。

1. 都市におけるアートの意味

「アート」は人の想い（精神）をカタチに作り替えて表現（語る）する技術と言えます。

そして、パブリックアートとは都市の精神・心そして顔を表現することができる技術です。つまり、パブリックアートとは社会をつくり、語る「アート」のことといえます。

■その都市、まちを語るもの

- ◇「アート」はそのまちならではの気概、精神、心、存在価値を語ります。その「語りたいもの」はまち固有の歴史、伝統、遺産のなかに見つけていかなければなりません。
- ◇「アート」は時代を生きる人々のメッセージを伝え、生活を伝え、地域の歴史や文化を伝えます。

■人の心を満たす、豊かにする

- ◇「アート」には創るもののまちに対するメッセージが込められており、みる人はそれを受け取ります。
- ◇「アート」が人々の生活になじむということは、まちに暮らす人々の価値観を表現しているということです。そういう「アート」には生き生きとした楽しい生活空間をつくる力があります。

2. まちにおけるアートの位置づけ

■空間の彩り

- ◇暗く、さびしくなりがちな空間が明るく楽しいものになる。
- ◇機能本位で無味乾燥になるような空間に変化、動きを与える。
- 建築物、橋、道路などもともとそこにあるものを装飾することにより楽しい雰囲気をつくりだすことができる。

■まちのゆとり、豊かな表情をつくる、まちの魅力をつくる

- ◇センスのよい、やさしいアートはまちの空間を美しく、楽しく彩ります。それがまちの魅力につながる。

■「顔」「イメージ」の創出

- ◇とりとめて特徴のない空間、イメージの薄いまちをアートによって顔、空間の個性をつくりだすことができる。

■まちのメッセージの発信

- ◇まちの顔となる空間、まちが表現したい歴史性や心をアートに表現することで、広くまちのメッセージを発信することができる。
- ◇アートによりまちの空間のシンボル性、イメージ性を更に強化することができる。

対象とするもの

まちのポイントを演出する要素、まちの中の装飾的なもの、遊びごろがあるようなもの

①ストリートアート…装飾的なもの

- ◆彫刻、モニュメント、噴水、時計、ゲートなど

②ストリートファニチャー…機能をもつもの

- ◆ベンチ、くずいれ、街路灯、ツリーサークル、車止め、ガードレール、フェンスなど
- ◆マンホールのふた、灰皿など

3. アートの設置のデザイン方針

■親しみのある、愛着の持てるアートを設置する

- ◇やさしい、身近なアートを設置する。
- ◇ふさわしい場所にふさわしいアートを設置する。

■まちを彩る

- ◇まちのちょっとした要素を装飾したり、空間をアートで彩ることでまちの空間を生き生きと演出する。

■住民の心を表現する

- ◇岸和田の心を表現し、生活に密着したアートを設置する。

4. アートの設置デザインのポイント

■設置場所を工夫する

- ◇アートは設置された空間の「顔」となる。アートを引き立たせるだけの空間を用意する。アートを設置する「場」をつくる。
- ◇センスのよいものをセンスよく置く。
- ◇見え方、人の視線を考慮する。
- ◇安全性に配慮する。

■「場」「空間」「まち」をよく読み取る

- ◇設置される場の文脈を読み取る。地域をよく理解し、表現したいことを明確にする。

■表現を工夫する

- ◇施設の部分を装飾する、あそびごころのあるデザインをする。全体を考えて計画する。
- ◇機能のあるものを装飾する。
- ◇そのまちならではの意匠を見つける。まちの記憶の中に探す。安易な歴史性の表現をしないよう慎重に計画する。

■人の行動を誘発するようなしかけをつくる

- ◇触れる、遊ぶ、座るなどの人の行動と関連性をもたせる。
- ◇動いたり、変化したり、音が出たりするアートを設置する。
- ◇仮設的、インスタレーションなどイベント性をもたせる。

これまでのまちのアートの問題点

都市の魅力づくりとなるはずのパブリックアートが「彫刻公害」や「日本全国どこに行っても同じ彫刻だらけ」と評価されたり、壊されたりよごされたり、市民感情に合わず市民からクレームをうけるなど「不幸なアート」となっている。これはパブリックアートに対する誤解と、彫刻の安易な設置など行政のパブリックアートに対する取り組みの姿勢に原因があると考えられる。

- ①これまでの自治体のパブリックアート関連事業の考え方といえば、従来美術館などで鑑賞されてきた質の高い彫刻作品を、人々が自由に行き交える公共空間に設置・展示して、
- ◆一般市民の芸術作品鑑賞の機会をつくる
 - ◆それを通して地域における文化芸術の啓蒙、普及、振興をはかる
 - ◆芸術作品のまちかど展示によってまちの景観の質的向上をはかる
- というものであった。

- ②このような行政のパブリックアート設置に対する姿勢が
- ◆市民の要求と違ったり、感情とかけ離れたものを設置してしまい、クレームがつく
 - ◆設置場所の立地条件の検討不足、判断ミスなどから空間と脈絡の薄いアートを導入して、彫刻公害を助長する
 - ◆設置後の維持管理がなされない
- といった問題を引き起こしている。

- ③こういった問題の原因は
- ◆まち、空間を考えて、企画・計画をしたか
 - ◆パブリックアートと鑑賞するアートとを混同していないか
 - ◆作品が良好に設置されているか
 - ◆作品がよい状態で管理されているか
- といった点にあると考えられる。

5. アート（作家・作品）との関わり方、行政の取り組み

アートをまちに取り入れるということは単に広場、通りに彫刻やモニュメントを設置するということではありません。

アートはメッセージ性が強く、存在感が大きく、個性の強いものです。アートは周囲の空間に強い影響を及ぼします。ですから、公共空間に設置するアートは設置に対して責任が大きいことを十分に認識せねばなりません。

■作家、作品の選択にあたっては思い入れをもつ

- ◇いわゆるパブリックアートの専門家であったり、よその自治体でよく製作している、住民の寄贈といった安易な選択をしない。
- ◇どういう作家なのか、どういうメッセージを持っているのか、どんな表現が得意なのか調査検討の上、作家の選定をおこなう。
- ◇大御所や著名な作家だけでなく若手や異分野からの登用など新しい可能性も考える。
- ◇公共空間に設置するのにふさわしい「メッセージ」、作品を選ぶ。

■行政側が明確なビジョンを持って作家に説明すること

- ◇何を伝えたいのか、どんなまち、空間なのか、を明確にする。
- ◇行政がまちを十分理解し、かつ、目的意識をもつこと。
- ◇維持管理や予算、安全性など現実的な事項も説明し、お互いに知恵をしばってよりよい解決の道を探る。

■作家と議論を尽くす

- ◇ディスカッションにより新しい表現方法の可能性を追求する。
- ◇イメージの共有化をはかる。
- ◇お互いにいろいろなアイディアを戦わせる。

■必要があれば製作に立ち会う

■日頃からいいものを見分けるセンスを磨く

■住民とかかわる

- ◇住民の手作りアート、製作への参加。
- ◇地域住民参加によるパブリックアート選定。
- ◇住民参加によるメンテナンスの可能性をはかる。
- ◇住民と一緒にアートの公共性について考える。
- ◇住民と芸術家が交流する機会をつくる。

まちとアートの動向

①ファーレ立川（立川市）

再開発でできた新しいまちであるため、歴史がなく、まちのアイデンティティというものが欠けていた。そこで、まちの顔づくり、イメージづくりにパブリックアートを積極的に活用した。

メディアなどに取り上げられる機会も多くパブリックアートがまちの情報発信の役割を担ったひとつの例である。

- ◆アートに機能をもたせる
- ◆建物との一体化
- ◆作家とプランナーとのやりとり
- ◆住民参加による広報活動および維持管理

②パリ大改造計画

「グラン・プロジェクト」における「パリの新しい顔づくり」

- ◆ルーブルのピラミッド、親凱旋門など建築物のアート化
 - ◆デファンス再開発地区のアートによるまちの空間づくり
- など、まちをアートで彩ることでパリというまちをさらに魅力的なものにしている。

③メディアの中のアート

パブリックアートがメディアに取り上げられることはしばしばある。アートの新たな取り組みや都市でのアートの問題など、問題意識を持って各自理解して欲しい。

6. ストリートファニチャーの役割

ストリートファニチャーは都市の様々な場所に存在し、都市の快適な利用、わかりやすさに寄与し、人々の憩いの空間を演出します。

ともすれば機能優先になり、設置主体が思い思いにいろいろなものを無秩序に設置するためまちは繁雑で見苦しいものになります。これでは快適な都市空間とは言えません。

逆に秩序を持って配置され、質の高いセンスのよいデザインをされたストリートファニチャーは快適な都市空間を形成し、また、地域の地域らしさを表現します。

7. ストリートファニチャーのデザインのポイント

■設置のデザイン

- ◇人の賑わい、行動を演出するような機能をもたせる。
- ◇安全性、機能性に配慮する。
- ◇統合、複合化できるものは合体し、整理を心がける。できるだけ数をへらす。

■本体のデザイン

- ◇まちなみと関連性のあるデザインをこころがける。
- ◇同じ空間にあるストリートファニチャーはデザインに関連性をもたせ、空間の特徴を出す。
- ◇誰もが使い易い、やさしいデザインをする。
- ◇安易な表現は避ける。
- ◇設置場所を生かした表現を考える。
- ◇賑わい、安らぎをデザインする。

■維持管理のデザイン

- ◇いつまでも美しく良好な状態で利用できるようにする。壊れたり、汚れたりしたまま放置しない。
- ◇破損したとき、いつでも補充できるようにしておく。

■取り組み

- ◇設置主体の連携
関係部署（道路、公園、建築など）や関係機関（NTT、大阪府警、関西電力など）と連携する。
- ◇地域で管理できるしくみをつくる

付I. 景観デザイン・キーワード集

<あ>

●アイストップ

通りなど、視線を方向付ける、その突き当たりにおいて、まちなみを印象づけるような対象物。

●アイデンティティ

過去、現在、未来へと継承する独自性、固有性、同一性のこと。

●アクティビティ

活動、活気、にぎわい。

●アメニティ

人間が自然・施設・伝統などの中で、快適な感覚をもてるように調和が保たれている好ましい環境。

●エイジング

経年による効果。経年によって質が高まる施設と、逆に、質が落ちるものがある。一般に、自然素材や地場の素材は、エイジングによって風格を獲得する。

<か>

<さ>

●シークエンス

物事が継続的に生起すること。

シークエンス景観：

視点移動によって、徐々に移り変わる景観。例えば、道を歩くときに、連続的に変化する眺め。

●シーン

限られた一場面の眺め。

●敷き際

敷地の際の部分。道路や他の敷地との境界付近をいう。

●借景

遠くにある、山や河などの優れた景観資源をうまく取り込み、その場所の眺めを印象的に見せる工夫。

●シンボリック

シンボリックな、象徴的な。

●スカイライン

空と、連続する山並みや建物などとの境目の線。山並みや建物などの空に描かれたシルエット。

<た>

●地と図

浮き上がって見えてくるものを「図」、その背景となっているものを「地」という。図ばかりでは心地よい景観は生まれない。

<な>

<は>

●ビオトープ

歴史的、文化的な要素を含めて、自然の生態・風景を心的視覚的環境として総合的に復元した状態。

●ピスタ

①見通し景。視線軸に沿った景観。
②視線を奥行き方向へ誘導する並木など、一定方向に軸線を持った風景及びその構成手法。

●ヒューマンスケール

物あるいは空間の大きさを表す概念。
一般的には、人の顔が識別できる24m程度の距離に収まる大きさを指すことが多い。

●ファサード

建物の正面となる外壁。

●文脈

景観・環境を構成する要素の繋がり
具合、脈絡。

●ボンエルフ

歩車共存道路。

<ま>

●モチーフ

表現の動機や形態。デザイン上のテーマとなる題材。

●モニュメント

何かを記念してつくられた構築物をいう。形態等により、記念碑、記念像、記念塔などがある。

<や>

<ら>

●ランドマーク

ある地域・土地の景観上、象徴・目印となっている対象物。

付Ⅱ．参考文献リスト

■参考文献、引用著書リスト

- | | | |
|--|---|---|
| あなたのまちをデザインする 61 の手法
／まちづくり研究会 編
／日本コンサルタントグループ 1992 | 都市デザインの手法
／鳴海邦碩 田端修 榊原和彦 編
／学芸出版社 1990 | BIO-City no.10
／ビオシティ 1997 |
| 街路の景観設計
／土木学会編
／技報堂出版 1985 | 都市のイメージ
／ケヴィン・リンチ
／岩波書店 1968 | ボタン・ランゲージ
／C・アレグザンダー 他
／鹿島出版会 1984 |
| COLOR TEXT I、Ⅲ
／日本ペイント 尾登誠一 編
／日本ペイント | 都市美創出のためのデザインコントロール手法
／総合研究開発機構 編
／総合研究開発機構 1984 | 美の条例ーいきづく町をつくる
／五十嵐敬喜 野口和雄 池上修一
／学芸出版社 1996 |
| 景観からのまちづくり
／鳴海邦碩 編
／学芸出版社 1988 | 都市緑地の計画と設計
／内山正雄 編
／彰国社 1987 | 街並みの美学
／芦原義信
／岩波書店 1979 |
| 景観行政のすすめ
／日本都市センター 編
／日本都市センター 1987 | 土木デザイン・キーワード集
／都市環境デザイン会議・
関西ブロック 1994 | 街のサイン計画
／宮沢功
／鹿島出版会 1987 |
| 都市環境デザイン
／鳴海邦碩 編
／学芸出版社 1995 | 日経アーキテクチャー 488, 489, 490 号
特集「公共建築を考える」
／日経BP社 1994 | 見る環境のデザイン
／紙野桂人
／学芸出版社 1980 |
| 都市計画 196 号
／日本都市計画学会 1995 | 日本の都市環境デザイン
／都市環境デザイン会議 編
／学芸出版社 1996 | ルーラルランドスケープ・デザインの手法
／進士五十八 鈴木誠 一場博幸 編
／学芸出版社 1994 |

■岸和田市の出版物

- | | | |
|---|--|---|
| 岸和田市サイン計画
／岸和田市 1995 | 岸和田のむかし話
／「岸和田のむかし話」編集委員会 編
／岸和田市 1992 | そうりや岸和田
／大阪自治体問題研究所
岸和田市地域調査研究会 編
／自治体研究社 1993 |
| 岸和田市地区別都市景観形成実施計画
／岸和田市 1992 | 岸和田らしさを目指した景観形成ガイド
ラインⅠ
／岸和田市 1996 | まちづくりカルテ
／岸和田市 1989 |
| 岸和田市都市景観形成基本計画
／岸和田市 1991 | 城とだんじりの街
／大阪自治体問題研究所
岸和田市地域調査研究会 編
／自治体研究社 1990 | 緑のマスタープラン
／岸和田市 1993 |
| 岸和田市風物百選
／岸和田市 1983 | 生活環境図集
／岸和田市 1996 | |
| 岸和田の文化財を考える
／岸和田市 日本建築学会
／岸和田市 1977 | | |

■自治体の出版物

- | | | |
|---|---|--|
| 大阪府都市景観ビジョン
／大阪府 1995 | 公共建築の外部空間デザインマニュアル
／大阪市 1996 | やさしいまちづくりデザインノート3
公共サイン
／ダイナックス都市環境研究所 編
／世田谷区 1992 |
| 建築デザインと街並み
／神戸市建築デザイン研究改 編
／神戸市 1987 | これからの公共空間デザイン作法
／世田谷区 都市企画工房 編
／世田谷区 1993 | やわらぎ・大阪・まちの色
／大阪市都市工学情報センター
／大阪市 1996 |
| 公共建築デザインマニュアル
／神戸市建築デザイン研究会 編
／神戸市 1987 | 真鶴町まちづくり条例「美の条例」
Design Code
／真鶴町 1992 | |

岸和田らしさをめざした景観形成ガイドラインⅡ

あなたも景観にはまってみませんか？

岸和田市公共建築物等デザインマニュアル

企画・編集◆岸和田市都市整備部都市計画課

監修◆岸和田市環境デザイン委員会

デザイン委員

日野泰雄／大阪市立大学工学部土木工学科

道路づくりとその運用面からみた環境整備（４章－１）

額縁の絵じゃない公共施設 ～難しく考えないで！景観のこと～（６章－３）

久隆浩／大阪大学工学部環境工学科

公共建築物の環境デザイン（４章－４）

サインの環境デザイン（５章－３）

プログラムのまえにポリシーを持とう（６章－４）

環境デザインに市民をまきこむ ～市民参加の環境デザイン～（６章－５）

川崎雅史／京都大学工学研究科環境地球工学専攻

土木構造物・水辺空間のシビックデザイン（４章－２）

久保量載／カラープランナー

景観づくりと色彩計画 ～色彩決定の基本項目～（５章－１）

渡部章郎／ランドスケーププランナー

景観に配慮した公園とは（４章－３）

公共施設とグリーンスケープ（５章－２）

風景マップを作ろう（６章－７）

夏原晃子／環境造形デザイナー

環境形成におけるパブリックアートの役割（５章－４）

“岸和田って好きなところ” と言いたいけれど．．．．（６章－６）

作業機関◆株式会社オーユーアル都市開発機構

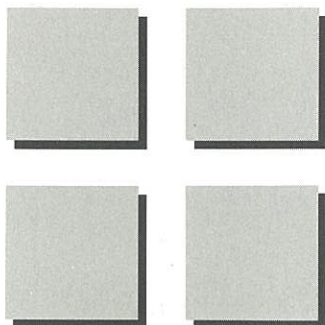
印刷◆有限会社ダイヤ印刷

発行◆岸和田市

〒５９６ 岸和田市岸城町７番１号

TEL ０７２４（２３）２１２１代表

発行日◆１９９７年３月



不

岸和田市