

六甲アイランド都市機能ゾーン
景観形成計画

昭和61年12月

神 戸 市

はじめに

六甲アイランドは、神戸市が昭和47年の着工以来建設を進めている面積580 haの人工島で、第3次神戸市総合基本計画においてもポートアイランドに続く第2の海上文化都市として位置づけられている。

その中核を占める都市機能ゾーンを整備するにあたっては、一定の条件のもとに、民間の自由な発想、創意工夫、実行力等を最大限に生かした都市づくりが基本とされている。そのため神戸市では業務商業施設、住宅等の企画、建設、販売等を行う民間事業者について事業コンペ方式による第一次の募集を昭和60年9月に行い、その後昭和61年2月に住友信託銀行グループを選考した。現在、その事業実施に向けて準備が進められているところである。

しかし、六甲アイランド都市機能ゾーンの開発事業は、大規模かつ長期にわたる事業であり、今回の土地の譲渡、事業の確定によって終了するものではなく、公民が協力して推進すべき面的開発である。そこで、昭和61年7月に六甲アイランド都市機能ゾーンの街づくりにおける調査研究、事業調整及び事業計画の円滑な推進を図るために「六甲アイランド街づくり協議会」(小森星児会長)が設置され、同時にその専門部会のひとつとして、都市景観形成にかかわる協議を行うための「景観形成部会」が発足した。

本報告書は、この景観形成部会において討議、検討された「六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画」についてとりまとめたものである。

周知の様に神戸市では、昭和53年10月に「神戸市都市景観条例」を制定したのをはじめ、昭和57年7月には全市的な景観形成のためのガイドプランとして「神戸市都市景観形成基本計画」を策定している。また、ポートアイランドの中心地区では、土地分譲の際に環境・景観形成のための条件を課している他、神戸研究学園都市でも「神戸研究学園都市景観形成計画調整会議」を通じて独

自な景観形成への取組みが行われている。

もとより都市景観の形成にかかわる内容はまことに多岐多様にわたるが、それに加えて、六甲アイランド都市機能ゾーンの場合は、公民が協力して推進する新しい街づくりであること、計画の進捗状況に合わせた計画調整を必要とすることなどから、大略次のような方針のもとに景観形成計画の策定にあたることにした。

- 1) これまでの六甲アイランドの街づくりについての理念と検討結果を踏まえ、景観形成の基本目標・基本方針を明らかにする。
- 2) 景観形成計画の基本的枠組（フレーム）とその考え方を示すとともに、景観形成要素の類型化を行う。
- 3) 都市機能ゾーン全体についての景観形成の基本方向（計画指針）とその計画手法を景観形成要素の類型ごとに提案する。（景観演出計画）
- 4) 今後の事業実施や建築行為に際して規制・誘導すべき方向を、計画基準（街づくりガイドライン）として提示する。（景観誘導計画）

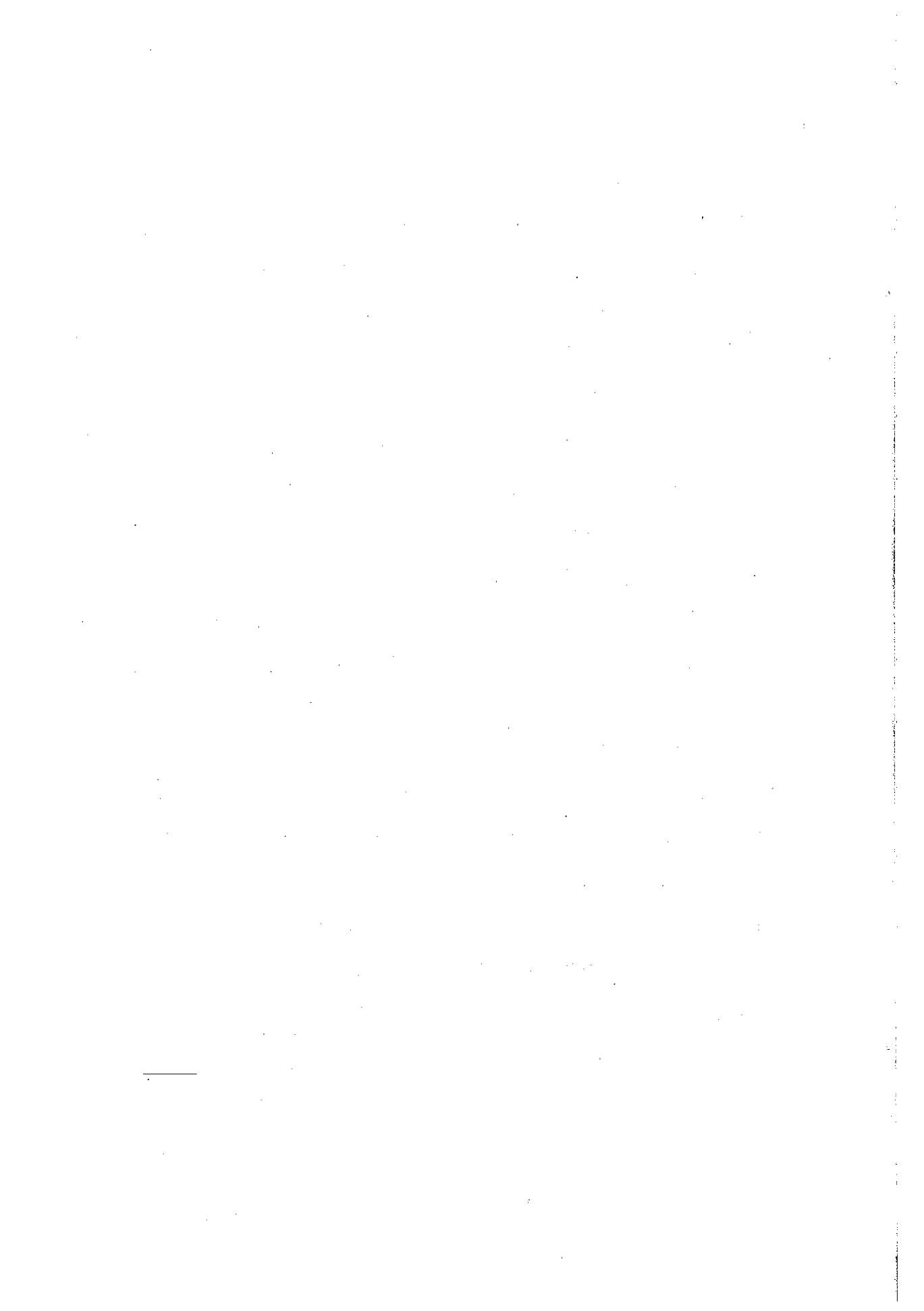
今後、この景観形成計画の実施にあたっては、個々の建設事業主体において設計レベル、施工レベルでの技術的基準の整備を図るとともに、景観の維持・増進方策を含めた街づくりのための協定等の具体的な運用面に関して、早急な協議検討が待たれる。

また、この景観形成計画の内容、特に景観誘導計画（街づくりガイドライン）については、これからの事業計画の進展等に伴う新たな状況に合わせて見直すことも必要になろう。

昭和61年12月

六甲アイランド街づくり協議会景観形成部会

部会長 嶋田勝次



目 次

はじめに

1	計画の位置づけ	1
2	都市機能ゾーン景観形成の基本目標	2
	(1) 経緯	
	(2) 景観形成の基本目標	
3	都市機能ゾーン景観形成計画の基本方針	7
	(1) 景観形成のためのイメージキーワード	
	(2) 景観形成計画の基本方針	
4	都市機能ゾーン景観形成計画のフレーム	9
	(1) 景観のスケール	
	(2) 景観演出計画と景観誘導計画	
	(3) 景観形成計画のフレーム	
5	都市機能ゾーン景観形成計画	14
	(1) 計画条件	
	(2) 都市機能ゾーン景観演出計画	
	(3) 都市機能ゾーン景観誘導計画	
6	都市機能ゾーン景観形成の手続き	64

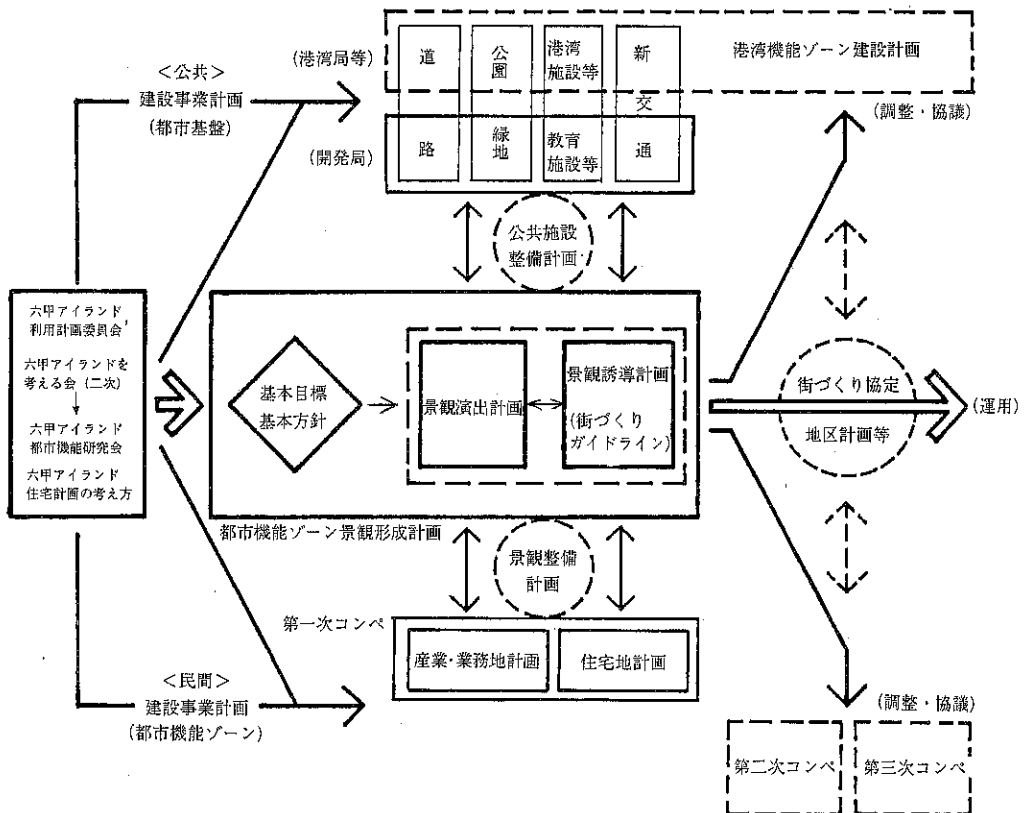
参考 (別冊) 「六甲アイランド都市機能ゾーン景観施設計画・設計マニュアル」

1 計画の位置づけ

六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画は、未来に開かれた街としての都市機能ゾーンにふさわしい豊かな環境とすぐれた都市景観の形成を目指し、個性ある街づくりをすすめるためのガイドラインを策定することを目的としている。

下図は、六甲アイランド全体の整備計画及び事業計画等における「六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画」の位置づけと、その対象とする範囲を示したものである。

<六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画の位置づけ>



2 都市機能ゾーン景観形成の基本目標

(1) 経緯

六甲アイランドの土地利用計画は、昭和52年の「六甲アイランド利用計画委員会」において策定され、その後の社会経済情勢の変化等に伴い、昭和57年に「六甲アイランドを考える会(二次)」において、その利用計画が再検討された。

そして、この答申を受けて「六甲アイランド都市機能研究会報告書」(昭和60年2月)、「六甲アイランド住宅計画の考え方」(昭和60年7月)において、六甲アイランドの位置づけが明確にされ、都市機能ゾーンにおける具体的な街づくりの方策が示された。

これらの検討結果を踏まえ、昭和60年9月には「六甲アイランド都市機能用地公募」(第一次コンペ)が行われ、翌61年2月には選考案が決定された。

以上の経緯の中で、六甲アイランド都市機能ゾーンの街づくりの考え方はおよそ次のように定められている。

- ・六甲アイランドの都市機能ゾーンでは、21世紀の新たな海上文化都市をめざして、業務・商業機能、住機能、文化・レクリエーション機能を備えた魅力ある多機能都市づくりを行う。
- ・都市機能ゾーンの中央部に、神戸の将来の発展に寄与する業務・商業ゾーンを配置し、その周囲には多様な居住形態に対応できる住宅街区や、魅力ある文化・レクリエーション施設を設ける。
- ・先端技術産業や情報関連産業を中心とする高次の業務機能と人間的な感性とが調和できるように、水辺や緑あふれる良好な環境をつくる。

今回の六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画は、これらの考え方を前提条件として計画を進めるものとする。

六甲アイランド都市機能研究会報告書（昭和60年2月）

(1) 基本方針

国際化、高度情報化、さらには高齢化へと進展しつつある社会環境の中で、21世紀に向けた新しい産業経済基盤とするとともに、国際都市神戸の独自性を創出していく拠点として、六甲アイランドが担う都市機能を、次のように位置づける。

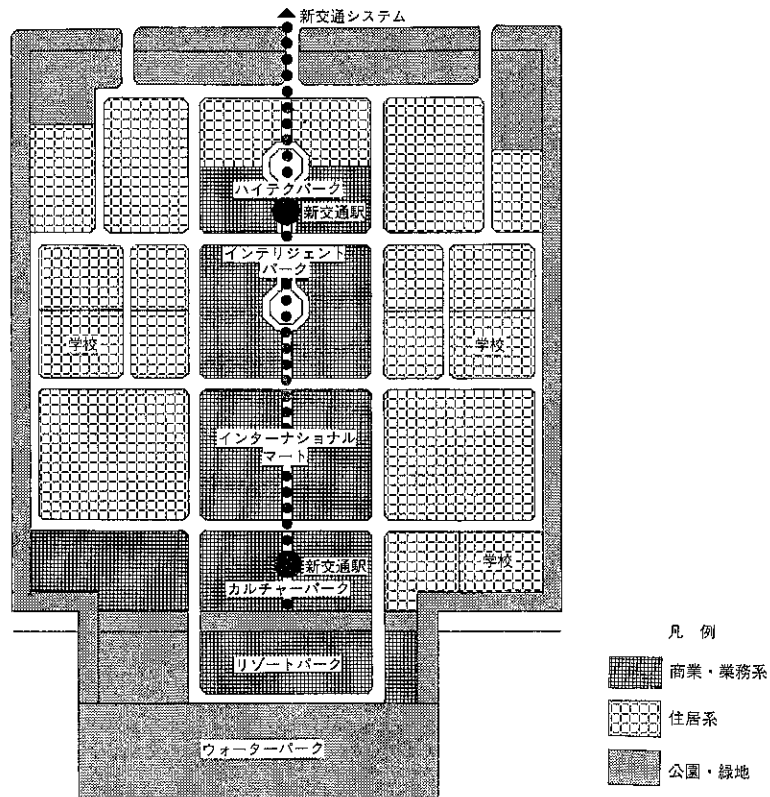
- ①高度情報化社会の技術革新に対応する情報業務機能
- ②産業のハイテク化に伴うソフトウェア開発、情報処理機能
- ③テーマ性のある常設展示場を中心としたコンベンション機能
- ④多様化する余暇活動に対応する教育、文化、レクリエーション、スポーツ機能
- ⑤情報化社会に対応した都市型住宅

これらの機能とともに、新しい都市システムを備えた「インテリジェントシティ ROKKO」をキャッチフレーズとして街づくりを行う。

(2) 「街づくり」のコンセプト

- ①情報化社会の未来都市
高度な都市システム、情報通信基盤を備え、都市の快適性を24時間享受できる、21世紀の未来都市空間を創造する。
- ②ニュービジネスを創る街
ソフト化、サービス化へと移行する経済環境に対応して、ニュービジネスが育つような、ビジネス空間を創造する。
- ③水とふれあう街
街の中に水路をはじめ、さまざまな水辺空間を設けることによって、水を軸に、光と緑と賑わいあふれる、21世紀の快適性の高い街を演出する。
- ④国際性豊かな街
神戸のもつ国際性を生かし、情報、文化の交流拠点として、国際化時代の先端都市を創造する。

●開発パターン

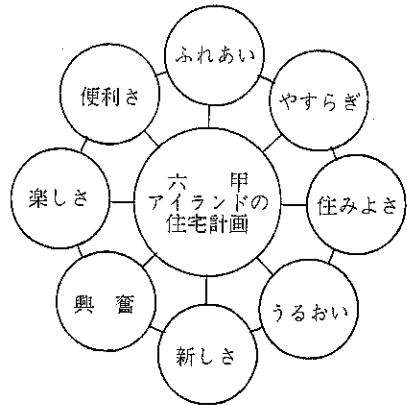


六甲アイランド住宅計画の考え方 (昭和60年7月)

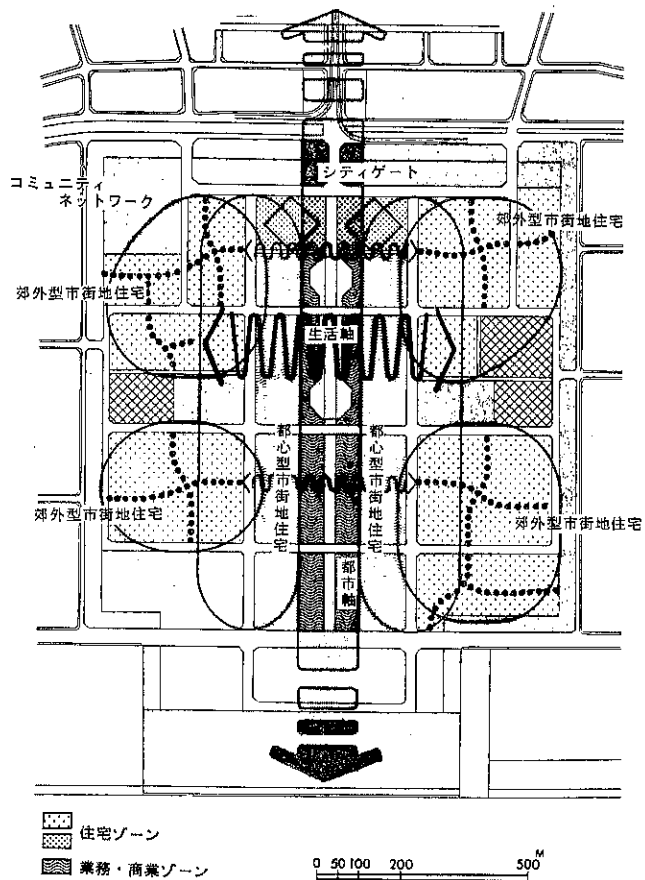
(1) 計画のテーマ

—未来を先取りした環境と定住の
できる街をめざして—

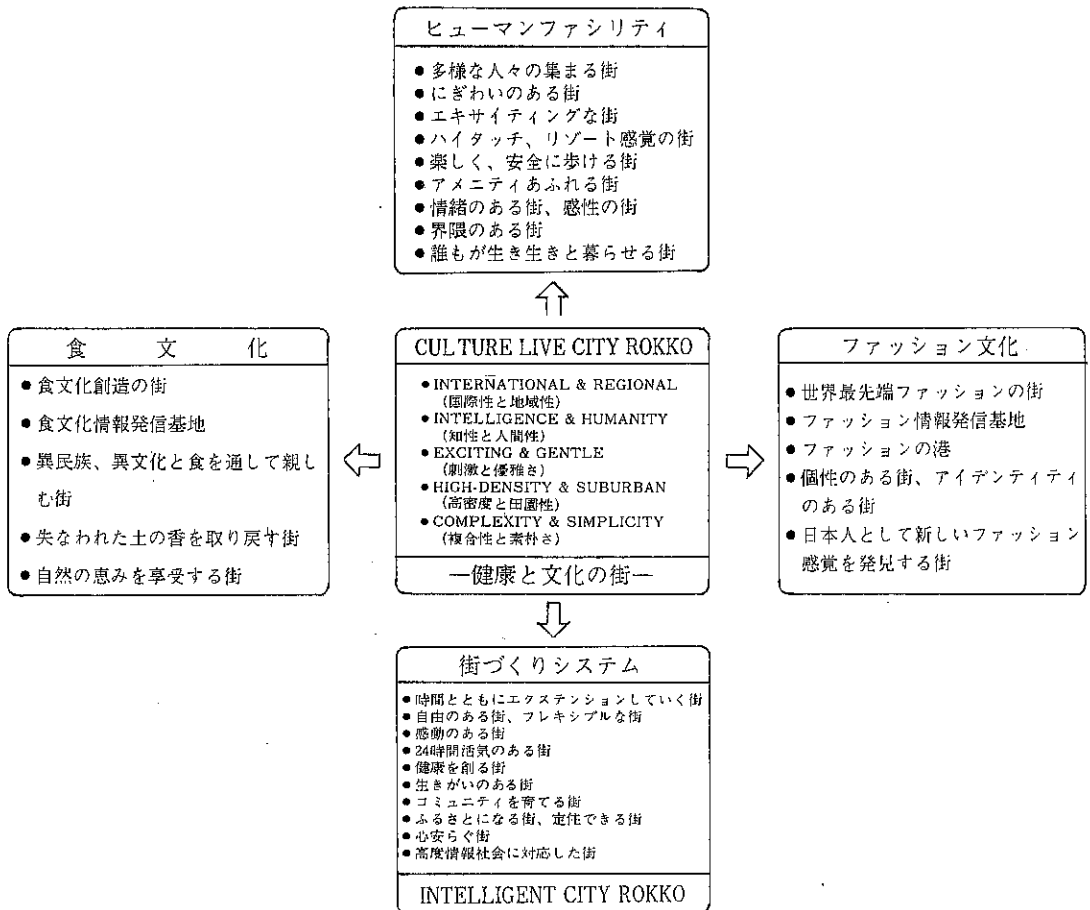
(2) 計画のコンセプト



(3) 空間構成のイメージパターン



六甲アイランド都市機能用地公募決定案における事業計画の基本理念



(2) 景観形成の基本目標

六甲アイランドの街づくりは、「国際化、高度情報化、さらには高齢化へと進展しつつある社会環境の中で、21世紀に向けた新しい産業経済基盤とするとともに、国際都市神戸の独自性を創出していく拠点とする」ユニークな海上都市づくりである。

これまでの報告書等から、六甲アイランドに期待するイメージを整理すると、「未来都市、国際性、ハイテク、ニュービジネス、緑豊か、水とふれあう」となる。

六甲アイランド都市機能ゾーンの景観形成の基本目標を設定するにあたって、これらのイメージを継承するかたちで次のように整理した。

- ①未来都市・国際性 ⇨ 新しい個性
- ②未来都市・ハイテク ⇨ 創造性・活気のある街
- ③未来都市・緑・水 ⇨ 快適な空間

この3つの考え方を景観形成の基本目標とし、それぞれの目標に対応したイメージキーワードを設定することとする。

<景観形成の基本目標>

<イメージキーワード>

- ・新しい個性ある都市づくり ⇨ 都市のアイデンティティ
- ・創造性豊かな活気ある街づくり ⇨ 街のアクティビティ
- ・豊かで快適な空間づくり ⇨ 空間のアメニティ

3 都市機能ゾーン景観形成計画の基本方針

(1) 景観形成のためのイメージキーワード

イメージキーワードは、景観形成の基本目標をより具体化する際のよりどころであり、景観形成計画を進めていく上で基礎となるものである。下に、それぞれのイメージキーワードのもつ基本的な考え方を示す。

① アイデンティティ (Identity：個性、特性等)

都市景観を考える上で最も重要な事項である「街の個性や特性」、つまり「六甲らしさ」とは何かを考える。

② アクティビティ (Activity：活動、活気、にぎわい等)

統一された、あるいは整然とした都市景観ではなく、人々の活動による「にぎわい」、「おもしろさ」のある街づくりを考える。

③ アメニティ (Amenity：快適性、心地よさ等)

その街に住む人々にとっての快適性、来訪者が楽しみながら歩いたり、街角のしゃれた空間で語り合う時の心地よさなど、安全で快適な都市空間のデザインを考える。

(2) 景観形成計画の基本方針

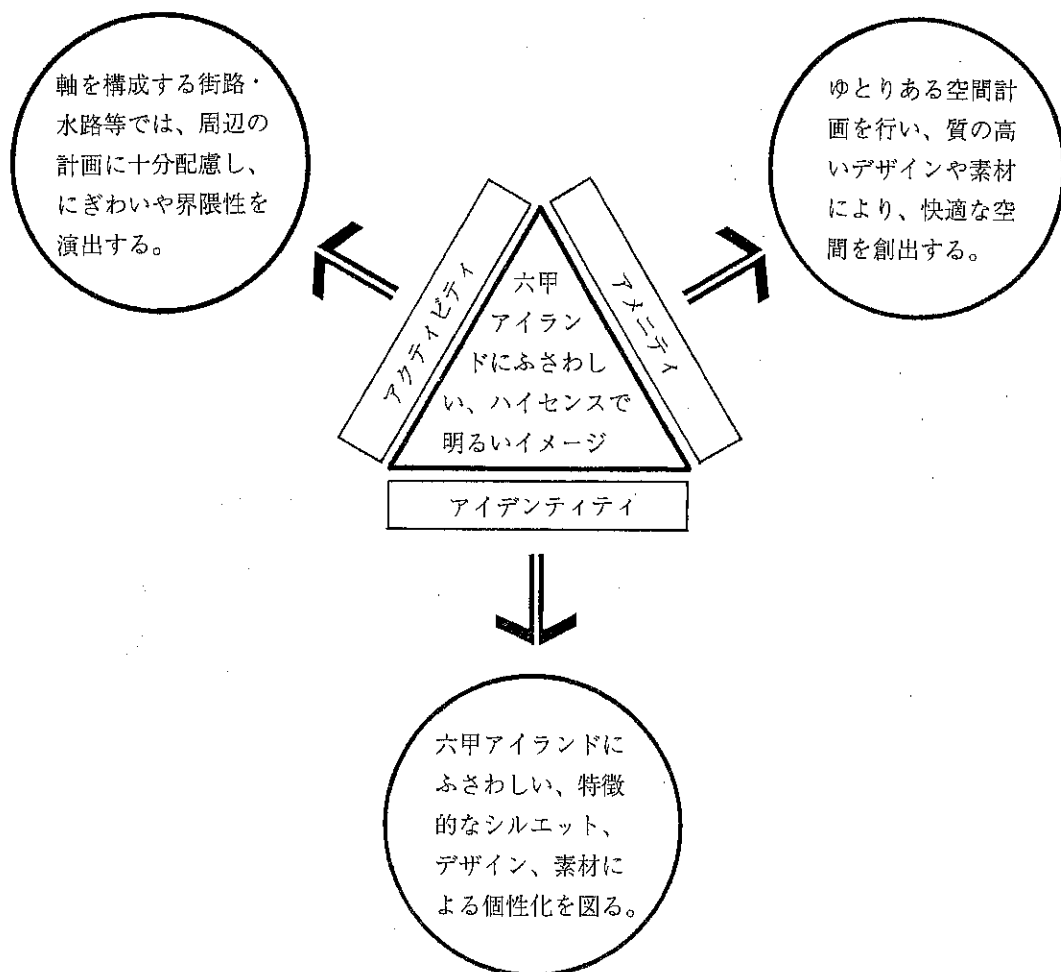
六甲アイランド都市機能ゾーンの景観イメージとして、これまでの一連の検討を通じ、「六甲アイランドにふさわしい、ハイセンスで明るいイメージ」が挙げられている。景観形成計画では、このイメージを継承し具体化するため、イメージキーワードから次の3つの基本方針を設定した。

- ①アイデンティティ ⇨ 六甲アイランドにふさわしい、特徴的なシルエット、デザイン、素材による個性化を図る。

②アクティビティ ⇨ 業務・商業ゾーンや軸を構成する街路・水路等では、周辺の計画に十分配慮し、にぎわいや界限性を演出する。

③アメニティ ⇨ ゆとりある空間計画を行い、質の高いデザインや素材により、快適な空間を創出する。

<景観形成計画の基本方針>



4 都市機能ゾーン景観形成計画のフレーム

(1) 景観のスケール

「神戸市都市景観形成基本計画」(昭和57年7月)によれば、都市景観を、景観構成要素(見られる対象)と地域や地区の広がり(段階構成)との関連に着目して、次のように分類している。

「地域や地区の空間的な広がりから、広域的景観、都市的景観、街区的景観とし、このうち、広域的景観では眺望型景観としての位置づけが中心となるのに対し、街区的景観では環境型景観としての評価が重要である。また、都市的景観は両者の中間的性格を有するものといえる。」

<地域や地区の段階構成と景観構成要素>

	主体の視覚行為 (生活行動)	景 観 構 成 要 素						
		自然地形	オープン スペース	都 市 基 幹 施 設	道 路	敷 建	地 物	装 置
広 域 (大阪湾 阪神間)	空から眺める 山から眺める 海から眺める							
都 市 (神 戸)	車で走りなが ら見る							
地 域	屋上から見る							
地 区	歩きながら見 る							
街 区 (ストリート)								

(「神戸市都市景観形成基本計画」より)

本計画においても上記の考え方を踏まえ、景観の対象と視点に着目した景観的な「まとめり(スケール)」から次の3つの景観型を設定する。

- ① スーパースケール (Super Scale)
- ② アーバンスケール (Urban Scale)
- ③ コミュニティスケール (Community Scale)

アーバンスケールの景観は、六甲アイランド都市機能ゾーンを一つの都市と
考え、都市としてのまとまりの中でとらえられる特徴や個性等である。

スーパースケールの景観は、アーバンスケールを超えた景観であり、周辺の
港湾施設や六甲大橋、六甲連山等とそれらを眺めることができるポイントが対
象となる。

また、コミュニティスケールの景観は、街区内の街角や建物の1階部分のデ
ザインなど、歩行者のスケールでとらえられる景観であり、それを守っていく
ための街づくり協定等に示される内容が含まれる。

(2) 景観演出計画と景観誘導計画

すぐれた景観を形成していくためには、景観を構成している個々の要素の質
の高さと、それらが全体として調和のとれた景観であることが重要である。

ここでは、景観形成計画を次の2つの計画の系により構成する。

ひとつは、都市機能ゾーン全体についての景観形成の基本方向（計画指針）
とそのため計画手法を景観形成要素の類型ごとに提案する「景観演出計画」
である。景観形成の基本的な考え方とそれに対応する計画事例を提示すること
に主眼を置いている。

二つは、それぞれのゾーン（住宅ゾーン、業務・商業ゾーン等）における個々
の事業の実施や建築行為に対応して守るべきルールを定めた「景観誘導計画」
である。規制、誘導すべき方向を示すとともに、その計画基準（街づくりガイ
ドライン）を提示している。

また、この計画を補完し今後の技術的展開のための参考として「景観施設計
画・設計マニュアル」を作成している。

(3) 景観形成計画のフレーム

まず、六甲アイランド内の主要な施設やゾーンごとに、景観形成に寄与すると考えられる要素を下表のとおり抽出する。

<各施設・ゾーンの景観形成要素>

景 観 形 成 要 素		
領域 施設・ゾーン	建 築 物	そ の 他 の 施 設
新 交 通	・ 駅舎の意匠 (形状・材料・色彩等)	・ 桁 ・ 橋脚 ・ 橋脚足元まわり
道 路	・ 歩道橋 (シテイモール)	・ 街路灯 ・ 交通標識、サイン、広告 ・ ストリートファニチュア ・ 電柱 ・ 街路植栽 ・ 路面舗装
公園・緑地	・ トイレ ・ 陸橋	・ 柵、フェンス ・ 道路との境界部分 ・ 入口、コーナー ・ モニュメント ・ 展望台
教育施設等	・ 校舎等の意匠 (形状・材料・色彩等)	・ 周囲の植栽 ・ 校門 ・ フェンス ・ 時計台
業務・商業ゾーン	・ 建築物の意匠 (形状・材料・色彩等) ・ スカイライン	・ リバーモール ・ 1階部分の用途 ・ サイン・照明等 ・ ゾーン内の植栽 ・ 屋外広告物 ・ 車の出入口 ・ 駐車場
住宅ゾーン	・ 建築物の意匠 ・ 住棟配置 ・ 設備 ・ ベランダ	・ ゾーンへの入口 ・ 柵、フェンス ・ サイン・照明等 ・ ゾーン内の植栽 ・ 駐車場 ・ 駐輪場 ・ 車の出入口 ・ ごみデポ
文化・レクリエーション・ゾーン	・ 建築物の意匠 (形状・材料・色彩等)	・ ゾーンへの入口 ・ 柵、フェンス ・ サイン・照明等 ・ シンボル ・ ゾーン内の植栽
港湾施設等	・ 建築物の意匠 (形状・材料・色彩等)	・ 街路樹 ・ クレーン
そ の 他	・ 六甲山 ・ 六甲大橋	

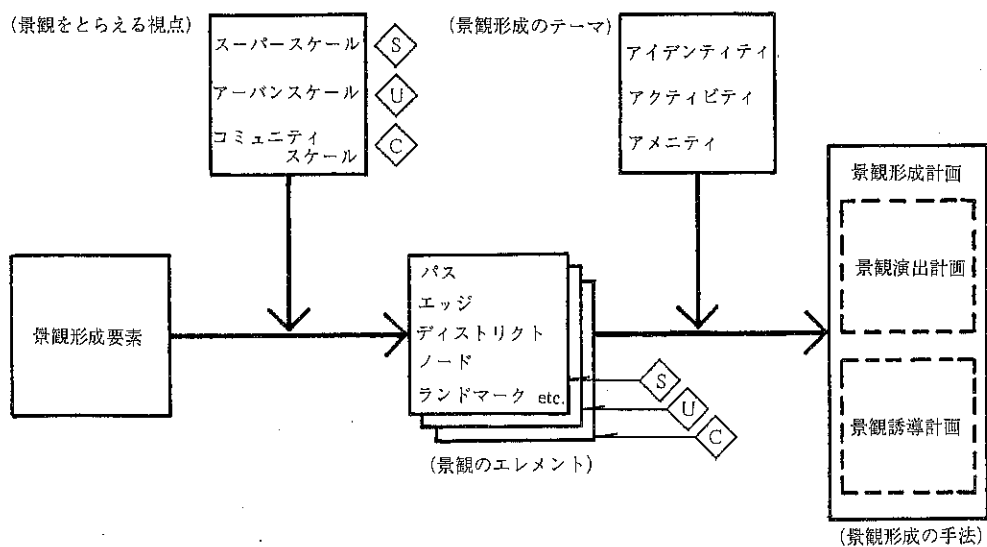
これらの要素を「景観演出計画」、「景観誘導計画」へと結びつける手だてとして、ここではケヴィン・リンチによる都市のイメージを構成する5つのエレメントの考え方を援用することにする。

ケヴィン・リンチ（『都市のイメージ』：1960年）によれば、都市のイメージは次の5つのエレメントによって構成されている。

- ①パス : 道路、道筋、線的なもの
- ②エッジ : 境界、パス以外の線状の要素、2つの局面の間
- ③ディストリクト : 地域、独自の特徴をもつ2次元の広がり
- ④ノード : 結合点、集中点、都市内部にある主要な地点
- ⑤ランドマーク : 目印、外部からも見える点

六甲アイランド都市機能ゾーン景観形成計画においても、この5つのエレメントを中心に、景観形成要素を再構成し、景観形成のためのフレーム（基本的な組立てあるいは考え方）を構成した。

<景観形成計画の流れ>



＜景観形成計画のフレーム＞

景観のエLEMENT	景観形成要素 ⑤ スーパースケール ⑩ アーバンスケール ③ コミュニティスケール	景観形成のテーマ			景観形成の手法		
		アイデンティティ	アクティビティ	アメニティ	景観演出計画	景観誘導計画	
パス	見通し線	⑤	●		●	○	○
	リバーモール	⑩	●	●	●	○	○
	景観軸	⑩	●	●	●	○	○
	シティモール	⑩	●	●	●	○	○
	歩行者用通路	③	●	●	●	○	○
エッジ	スカイライン	⑤	●			○	○
	周辺緑地帯	⑩		●	●	○	○
ディストリクト	夜景	⑤	●	●		○	○
	色彩コントロール	⑩	●	●	●	○	○
	水辺空間	③	●	●	●	○	○
	敷地空間	③	●	●	●	○	○
	建築物の配置、形態	③	●	●	●	○	○
	ファサードデザイン	③	●	●	●	○	○
	植栽	③	●	●	●	○	○
ノード	眺望点	⑤	●	●	●	○	○
	シンボル	⑤	●		●	○	○
	シティゲート	⑩	●		●	○	○
	街角 Ur.	⑩	●	●	●	○	○
	街角 Com.	③	●		●	○	○
ランドマーク	ランドマーク	⑩	●		●	○	○
	アイストップ	⑩	●		●	○	○
その他の ELEMENT	駐車場	③			●	○	○
	建築設備	③	●		●	○	○
	工作物、付属施設	③	●		●	○	○

5 都市機能ゾーン景観形成計画

(1) 計画条件

以下に示す3つの項目(①土地利用計画、②道路計画、③既計画及び既存施設)を計画の前提条件として、景観形成計画を策定する。

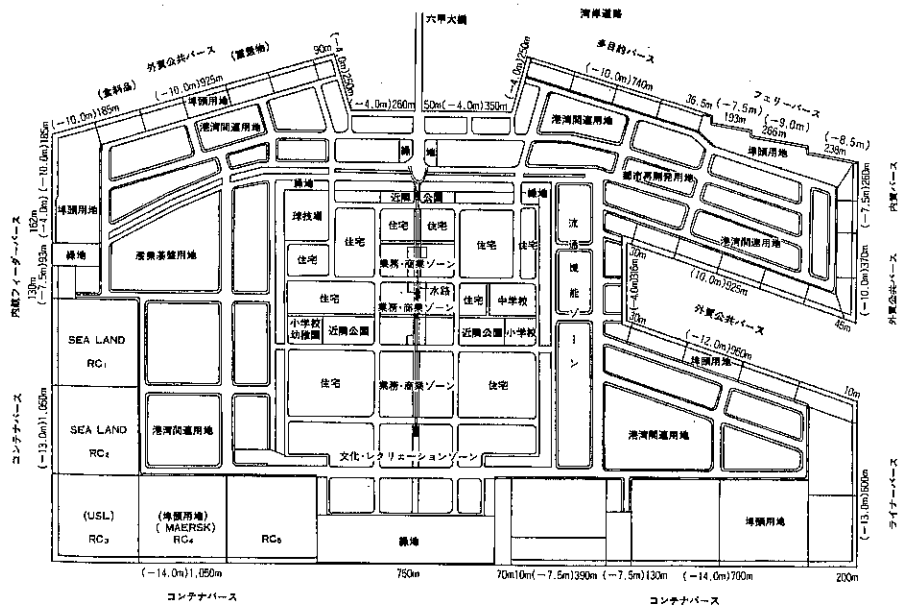
① 土地利用計画

六甲アイランド都市機能ゾーンは、六甲アイランドの中央に位置し、面積131ha(全体の22%)で、周辺の港湾機能ゾーンや産業基盤用地・都市再開発用地とは幅広い緑地帯(幅員40~100m)で遮断されている。

都市機能ゾーンは新交通システム及びリバーモールを軸として、その両側に業務・商業系、文化・レクリエーション系のゾーンを配置して都市軸を構成し、人・物・情報の集積を図る土地利用パターンとなっている。

この業務・商業ゾーンを取り囲む形で住宅ゾーンが広がっており、中央のリバーモールを境界として東西に2住区を配置する構成となっている。

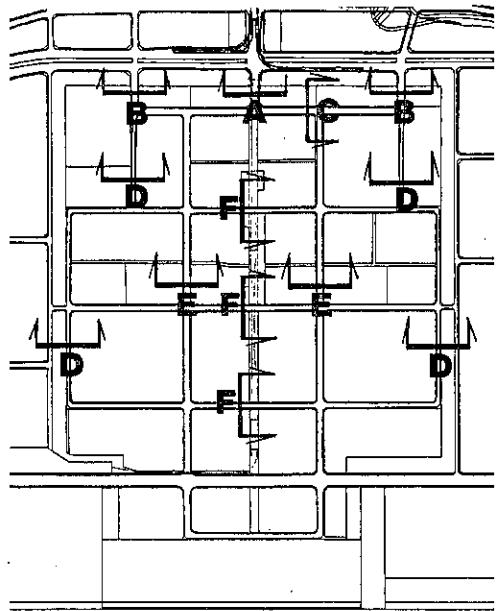
<六甲アイランド土地利用計画図>



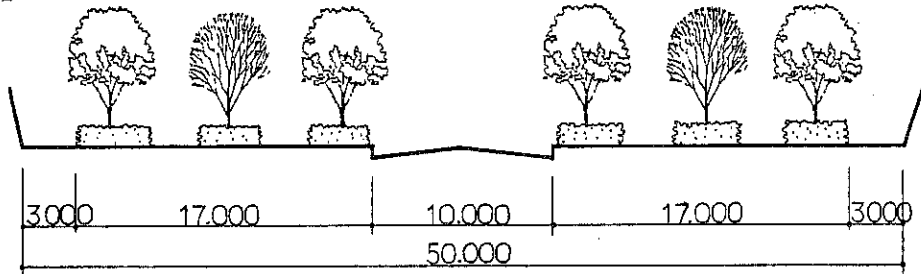
② 道路計画

都市機能ゾーン内の道路計画は、南北の都市軸を構成する2本の幹線道路(E道路 幅員27m)を中心とし、東西方向に連絡道が走り、格子状パターンを成している。都市機能ゾーンへの入口は新交通下のA道路及び東西2ヶ所のB道路の合計3ヶ所で、出口は東西2ヶ所のB道路である。

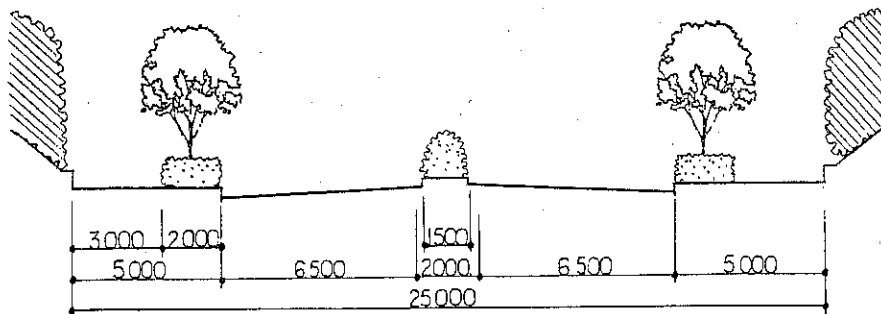
<都市機能ゾーン道路パターン>



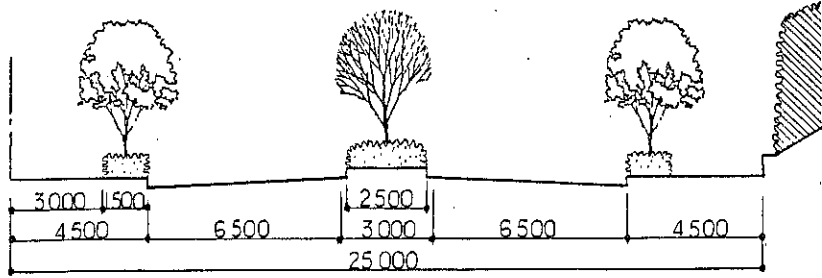
A道路



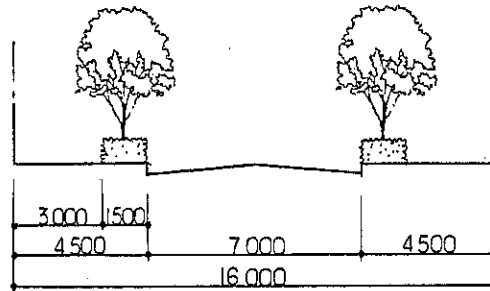
B道路



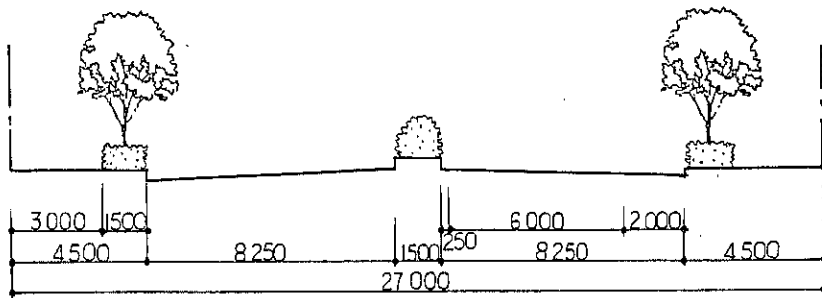
C 道路



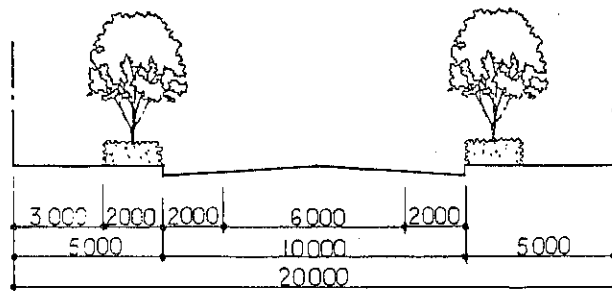
D 道路



E 道路



F 道路



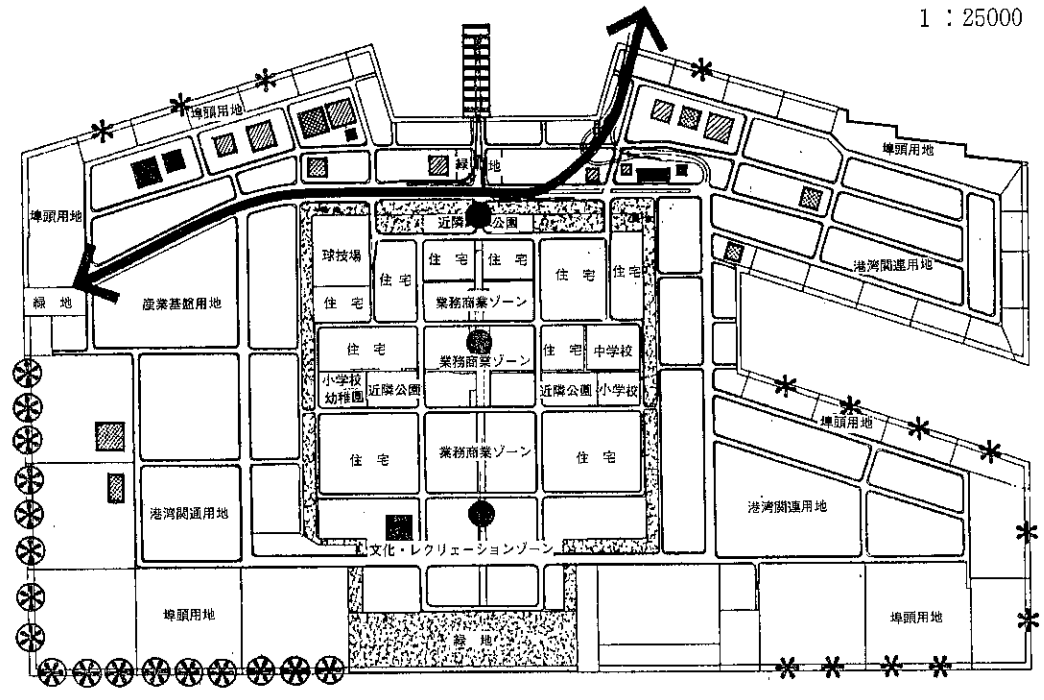
③ 既計画及び既存施設

都市機能ゾーン内及び周辺の港湾機能ゾーン等には、景観形成計画の策定以前に、既に建設あるいは計画が完了した施設がいくつかある。次図はその施設の概要を示したものである。

既計画及び既存施設



1 : 25000



A - 六甲大橋



B - 湾岸道路



C - 緑地帯



D - クレーン (小)



E - クレーン (大)



F - 新交通・駅舎



G - 既設建物 (H < 10m)



H - 既設建物 (10m ≤ H < 20m)



I - 既設建物 (20m ≤ H)



J - 神戸港カラー作戦

(2) 都市機能ゾーン景観演出計画

4-(1) 景観のスケール で述べた3つの景観型(スーパースケール、アーバンスケール、コミュニティスケール)について、順次その景観型にあてはまる景観形成要素の類型ごとに景観演出計画を策定する。

① スーパースケール

スーパースケールでの景観形成要素としては、A) 眺望点、B) 見通し線、C) シンボル、D) スカイライン、E) 夜景の5つが挙げられる。

眺望点は、街全体や既成市街地、山、海などを見渡せ、それらの位置関係が容易に把握できる場所で、新交通システムの駅舎、建築物の高層階、周辺緑地の盛土などによる高所が該当する。

見通し線は、神戸の景観構造の基本である山と海を結ぶ南北軸線をいう。街の中において山や海を見ることができ3本の南北道路を見通し線として位置づけ、その景観形成上の配慮につき検討する。

シンボルは、都市機能ゾーンの景観形成の核となるべきもので、その位置として、景観の重要ポイントを慎重に選ぶ必要がある。

スカイラインは、建築物などと空との接線の連なるのことで、街全体の印象の決定にかかわる比重が大きい。

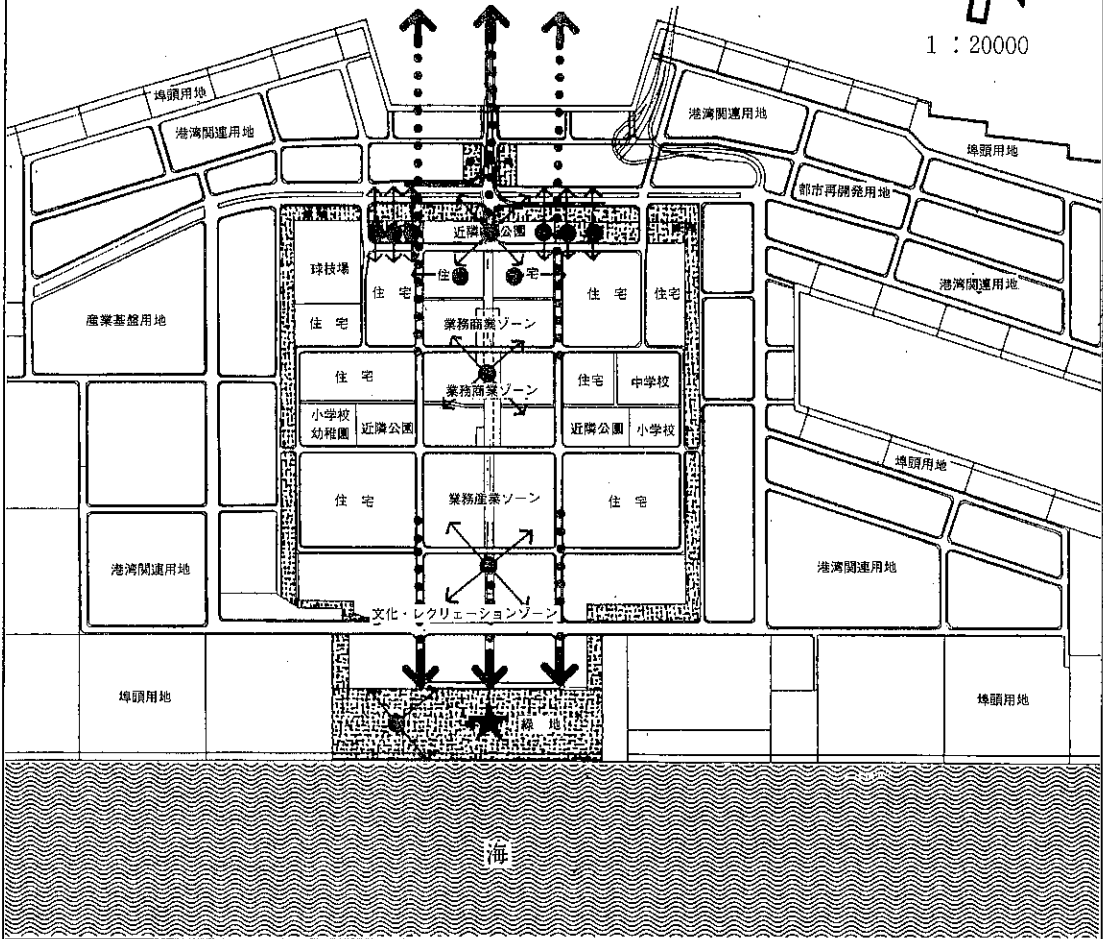
夜景は、昼におけるスカイラインと同様、夜における街全体の印象を左右する。

以上の項目について景観演出計画を策定する。

景観形成要素——スーパースケール

六甲連山

1 : 20000



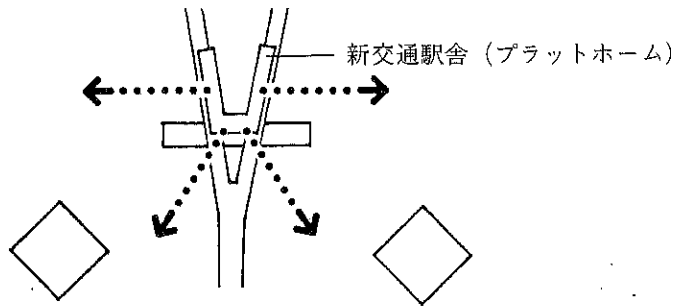
- A— 眺望点 ●→
- B— 見通し線 …→
- C— シンボル ★
- D— スカイライン
- E— 夜景

眺望点

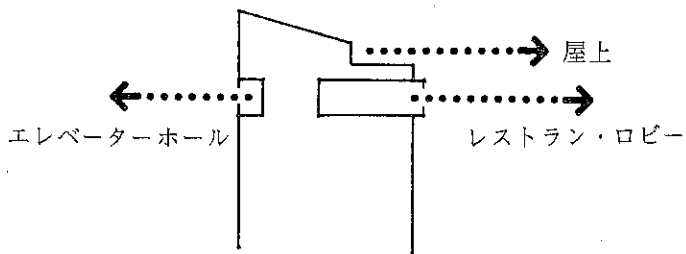
〔計画指針〕 既成市街地から海までを見渡すことのできる場所を確保し、街の把握を容易にする。

〔計画手法〕 開けた眺望の得られる箇所において、周辺の建築物・植栽等の配置・形態を操作する。

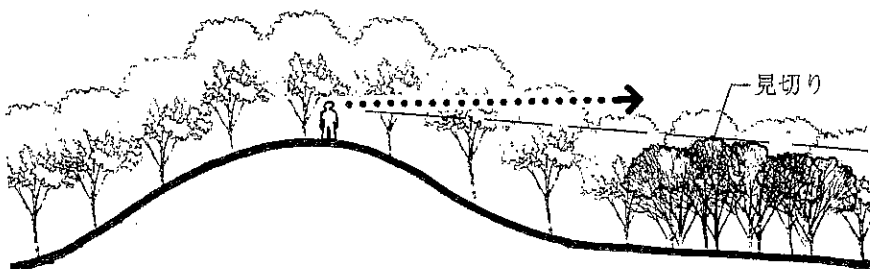
〔計画事例〕 1. 新交通駅舎（プラットホーム）の周囲の建築物の形態等に配慮し、眺望を得る。



2. 高層建築物（業務・商業施設）の開けた眺望の利用する。



3. 緑地盛土部分を積極的に活用する。

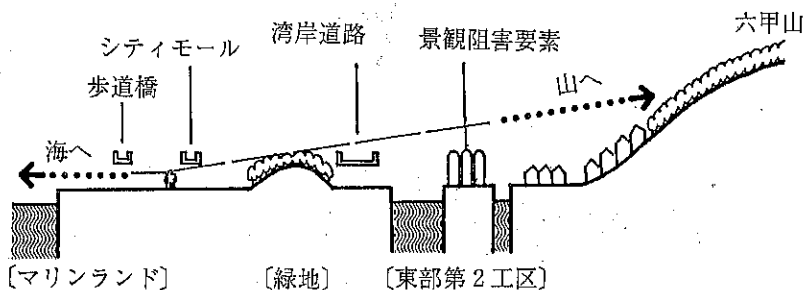


見通し線

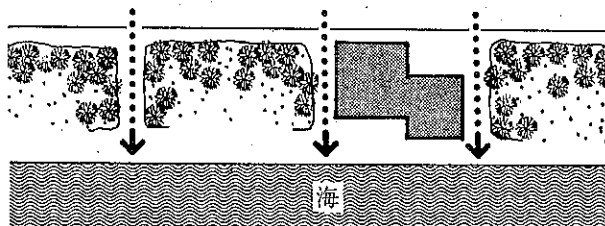
[計画指針] 神戸の景観構造の基本である「山」と「海」への見通しを意識し、周辺緑地帯、周辺建築物等と一体となって山から海への連続した景観を形成する。

[計画手法] 南北軸の街路の視界を確保する事により、都市機能ゾーン内の「山」と「海」への見通しを得る。

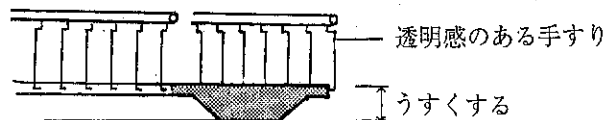
[計画事例] 1. 周辺緑地等により、景観阻害要素を排除する。



2. マリンランドの植栽、周辺建築物等の計画において、海への視線の確保に配慮する。



3. 視界を横切る歩道橋等について、遮蔽感の少ないデザインを検討する。

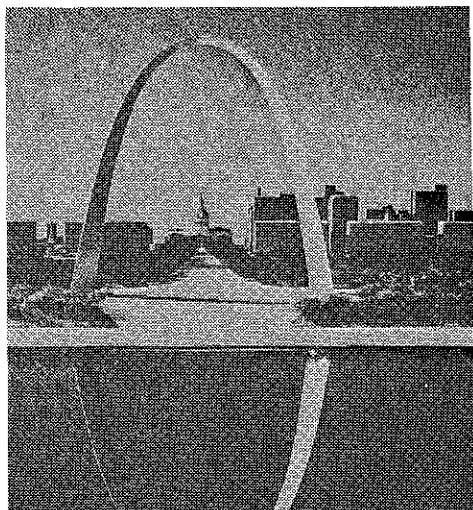


シンボル

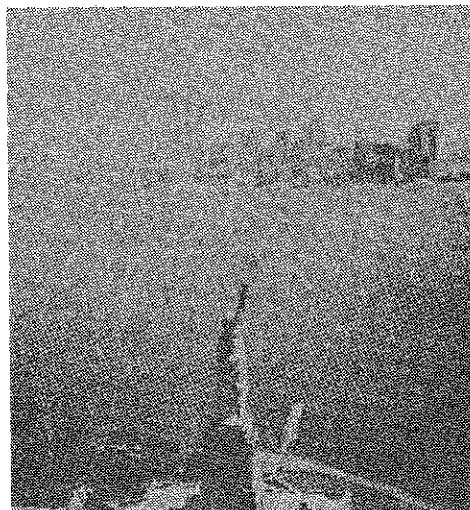
〔計画指針〕 海上等から見て六甲アイランド全体のイメージを決定づけるような、シンボリックなモニュメントを設置する。

〔計画手法〕 高く、上昇性を感じさせる形態・素材・色彩を考える。
島全体のシンボルとしてふさわしい場所に設置する。

〔計画事例〕 1. マリンランド内にモニュメントを建設する。

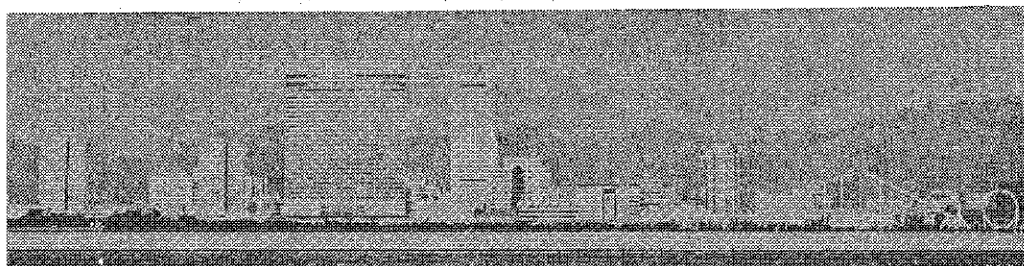


セントルイス・ジェファーソンメモリアル
(プロセス・アーキテクチャ No.33)



ニューヨーク・自由の女神
(アーバンデザイン・軌跡と実践手法)

2. 超高層建築の立地、外観を工夫し、シンボル性を与える。



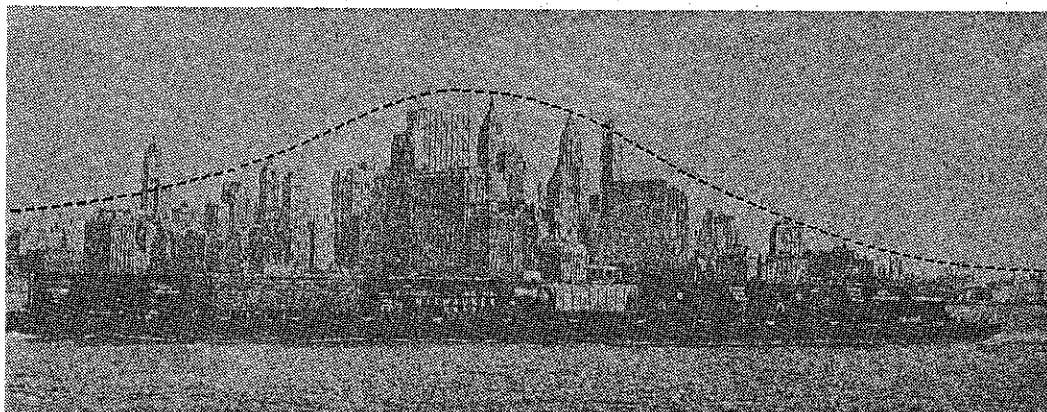
ポートアイランド

スカイライン

〔計画指針〕 スカイラインを整えることにより、他の街では見られないような印象的な姿を形づくり、六甲アイランドに新しい個性を与える。

〔計画手法〕 個々の建築物の屋根形態や素材、色彩などの整合を図る。
山や海、既成市街地などとの対比的な構成を検討する。

- 〔計画事例〕
1. 建築設備について、屋上設置を規制する。
 2. アンテナ等の屋上設置を規制する。
 3. 住宅の屋根形態や素材、色彩などの調整を図る。



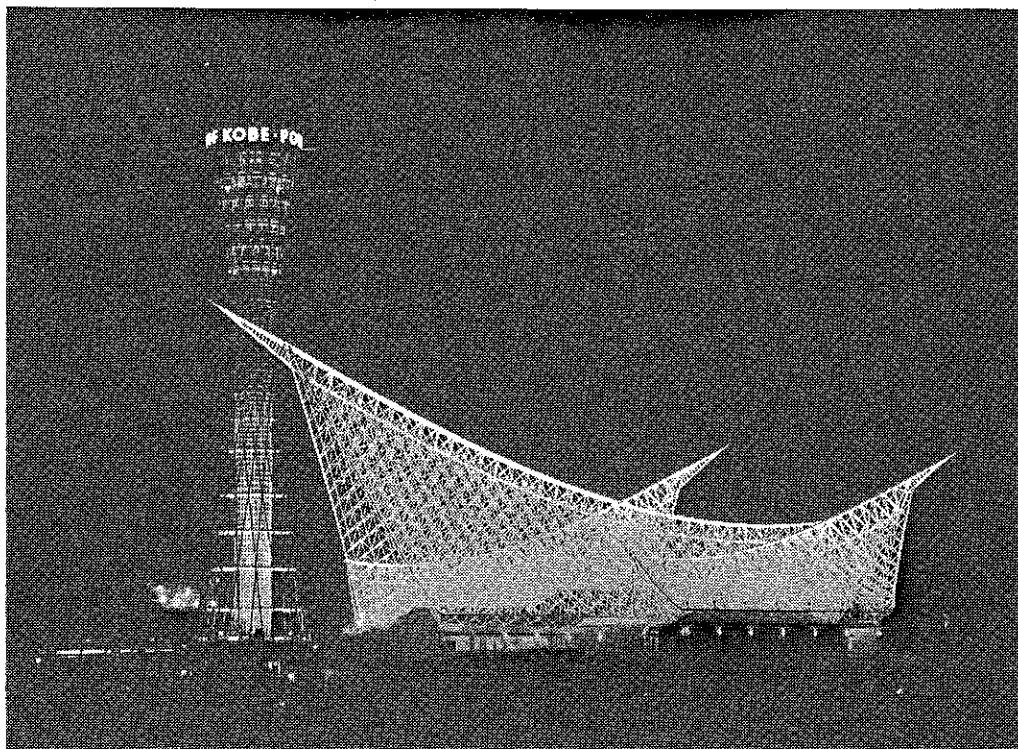
マンハッタン・ダウンタウンの全景 (新建築 1984.3)

夜景

〔計画指針〕 景観の重要な一面（特に神戸では）である夜景を利用して街の個性を表現する。

〔計画手法〕 山及び既成市街地の光から島の光を切り取り、街を浮かび上がらせる。

〔計画事例〕 1. シンボルに照明をあて、浮かび上がらせる。



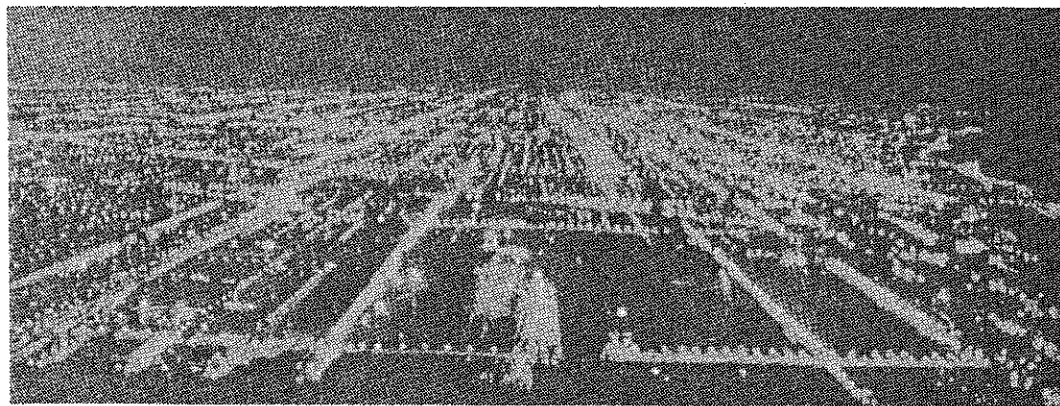
メリケンパーク・海洋博物館

2. 建築物の高層部分のみを照明することによって、空中に浮かび上がらせる。



ニューヨーク・エムパイヤーステートビル (S D 8301)

3. 統一のとれた街路の照明により、見通し線の存在を強調する。



シカゴ (アーバンデザイン—軌跡と実践手法)

4. 高層住宅の階段室、展望エレベーター等の効果的な照明により、垂直性をもつ光を生み出す。

②アーバンスケール

アーバンスケールでの景観形成要素としては、A) シティゲート、B) ランドマーク、C) リバーモール、D) 景観軸、E) シティモール、F) 周辺緑地帯、G) 街角Ur.、H) アイストップ、I) 色彩コントロールの9つが挙げられる。

シティゲートは街の主要な出入口であり、その街の顔となるところである。

ランドマークは、街のなかで目印となるような特徴のある建築物等をいう。

リバーモールは、水辺空間を中心として展開する都市機能ゾーンの主要軸である。

景観軸は、都市機能ゾーン内の主要な道路の線的な景観エリアをさす。

シティモールは、コンペ案で提案された都市回廊で、都市機能ゾーンの新しい都市景観をつくる。

周辺緑地帯は、都市機能ゾーンを縁取るエッジである。

街角Ur. は、幹線道路相互の大きな交差点をいう。

アイストップは、視線が突き当たるT字路、L字路である。

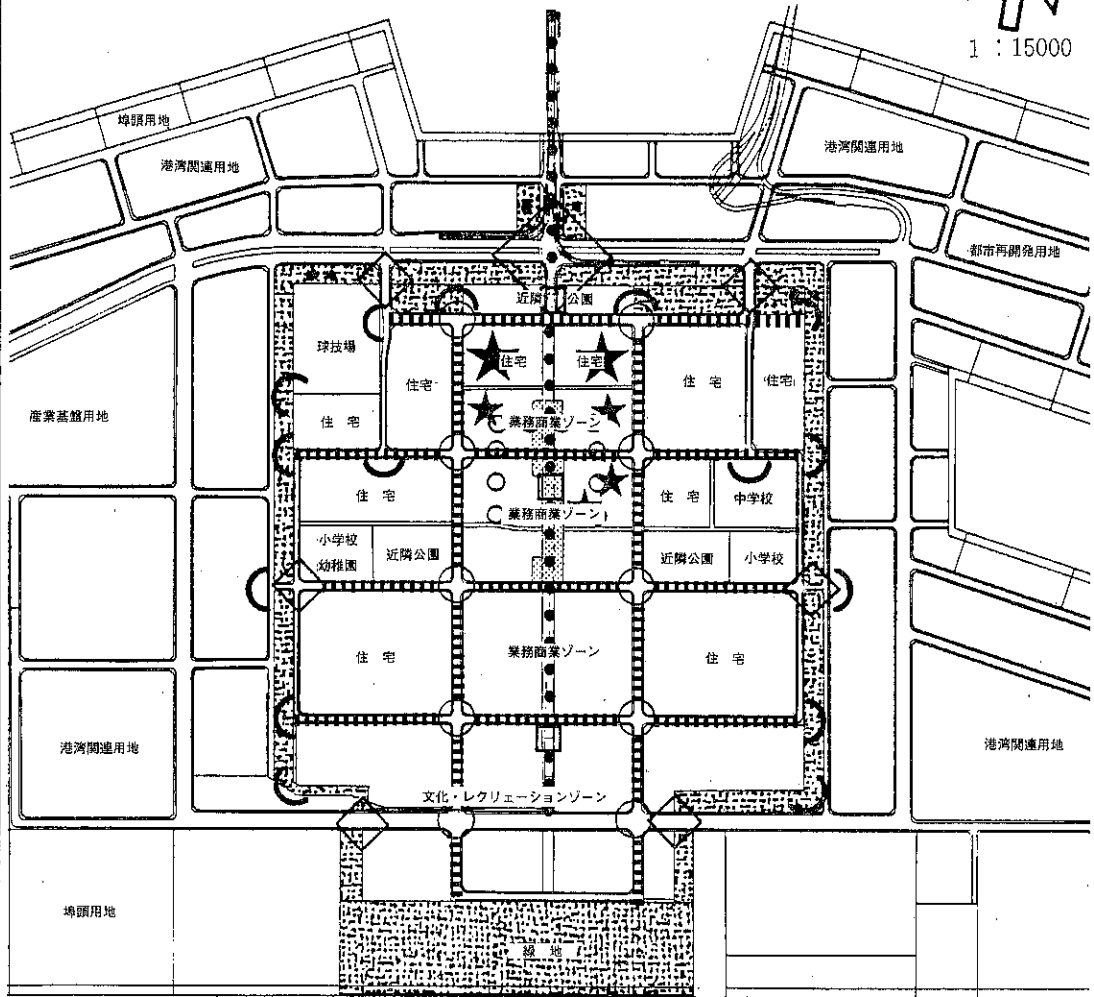
色彩コントロールは、建物の壁、屋根等の色の調和を図る。


以上の項目について景観演出計画を策定する。


景観形成要素——アールブスケール





1 : 15000




A—シティゲート 

G—街角Ur. 


B—ランドマーク 


H—アイストップ 

C—リバーモール 

I—色彩コントロール

D—景観軸 

E—シティモール 

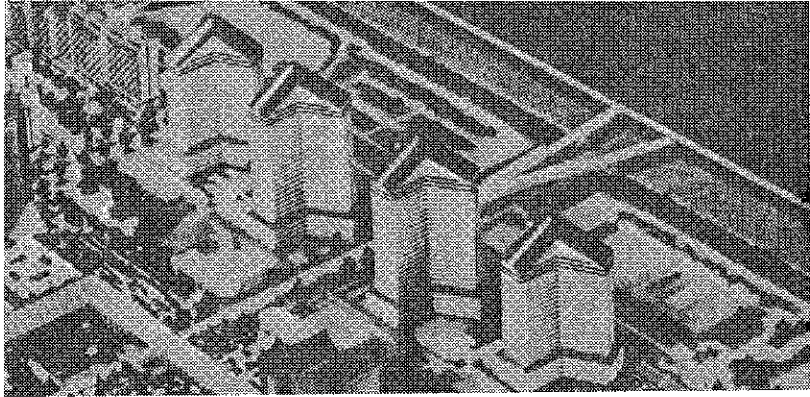
F—周辺緑地帯 

シティゲート

〔計画指針〕 都市の入口を印象づけることを目的として、都市機能ゾーンに入る位置にゲートを形成し、街の正面性を生み出す。

〔計画手法〕 都市機能ゾーンの入口周辺にある種々の施設を利用したり、新たな装置を配置して、シティゲートを形成する。

〔計画事例〕 1. ゲートとしてふさわしい高層建築物を建設する。



六甲アイランド事業コンペ案

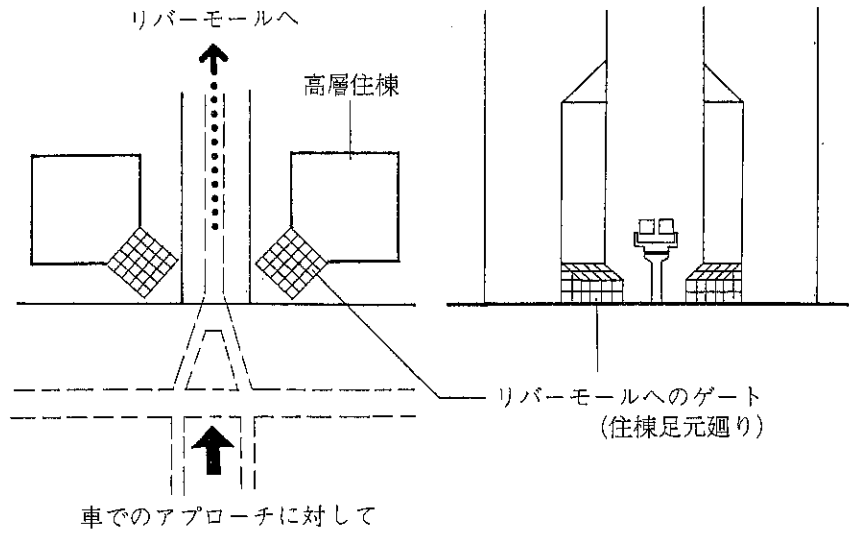
2. 様々なモニュメントによりゲートを演出する。



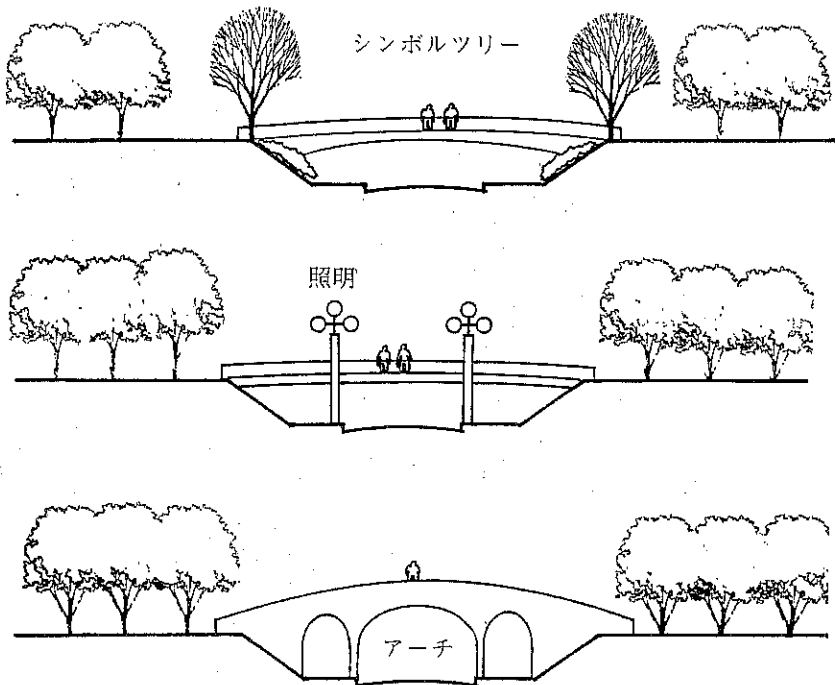
パリ・凱旋門（街路の景観設計）



ベニス・サンマルコ広場（続・街並みの美学）



3. 周辺緑地遊歩道の歩道橋や植栽をゲートとして利用する。

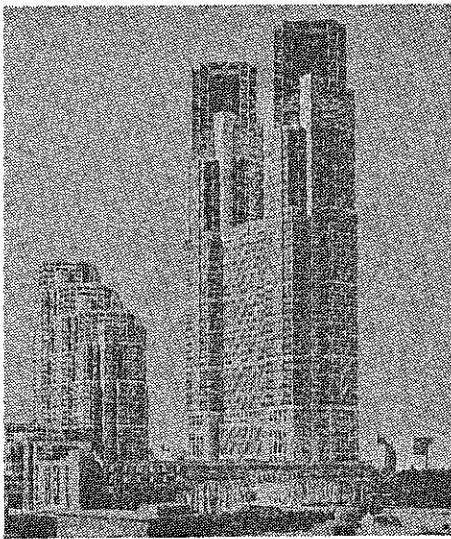
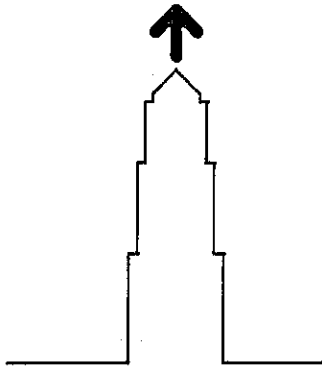


ランドマーク

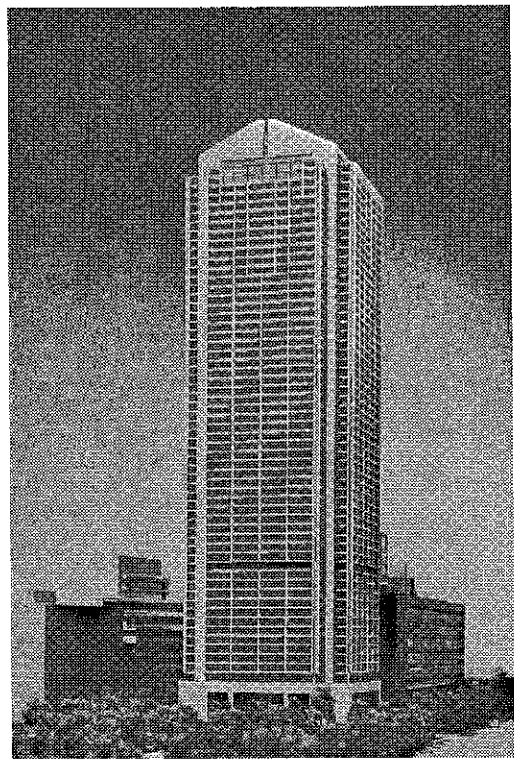
〔計画指針〕 目印となるべき建築物等を、地域の個性を象徴し、印象づけるものとしてデザインする。

〔計画手法〕 周囲のランドマークとの調和に配慮し、それぞれが個性を有するものとする。

〔計画事例〕 1. 端整なシルエットで上昇性のある形態を考える。

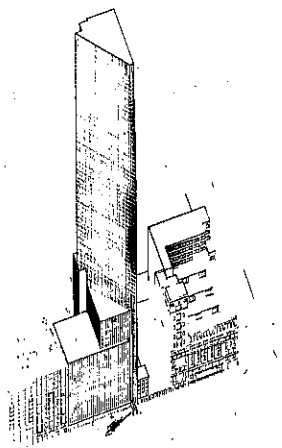


東京都新庁舎（新建築 1986.5）

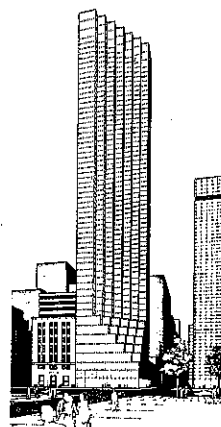
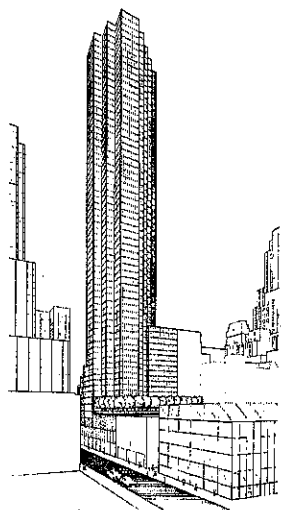


神戸市新庁舎

2. 明るく軽快なファサードデザインを考える。

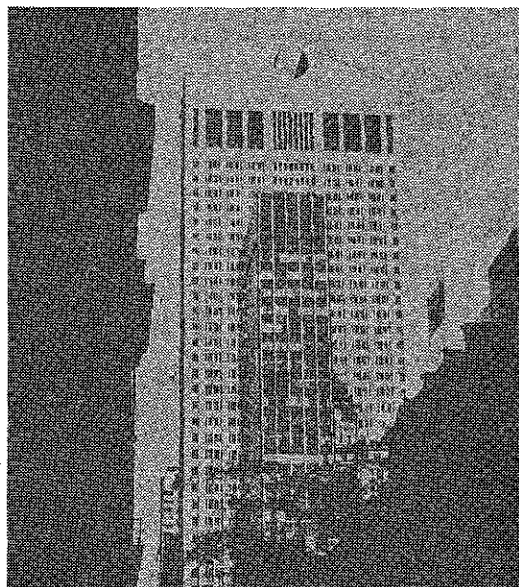


ニューヨーク・メトロポリタンタワー
(プロセス・アーキテクチャ No.64)



ニューヨーク・トランプタワー／右3次案、左4次案 (同 左)

3. 特徴的な頭部デザインを考える。



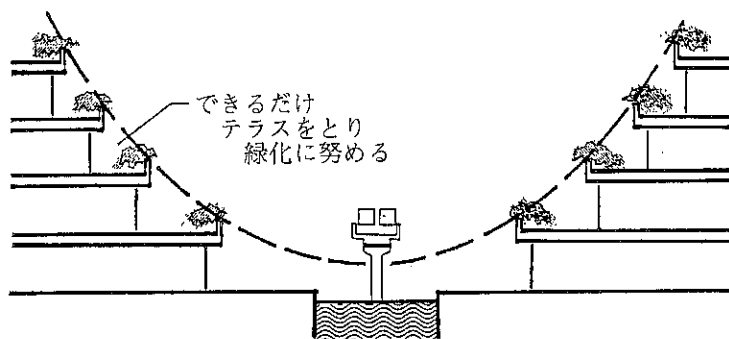
ニューヨーク・AT&Tビル(プロセス・アーキテクチャNo.69)

リバーモール

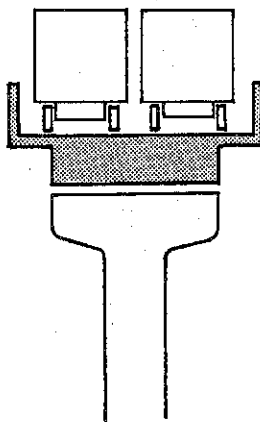
〔計画指針〕 都市機能ゾーン内のにぎわいの核となる空間の形成を図る。

〔計画手法〕 リバーモールには、通路としての機能だけでなく、商業空間としてのにぎわいを持たせるとともに、水辺の連続性を保ち、くつろぎの空間としても機能させる。

〔計画事例〕 1. リバーモール沿いの建築物に規制を加え、快適な屋外空間を形成する。



2. 新交通の桁及び脚柱は量感を減らし、圧迫感をなくす工夫をする。

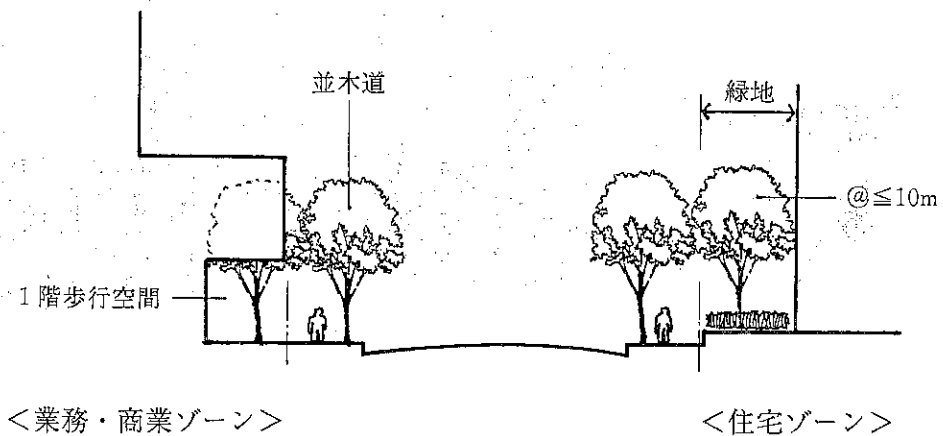


景観軸

〔計画指針〕 街の骨格をなす広幅員の街路を景観軸としてとり上げ、両側の建築物などを含め、豊かな街路空間を形成する。

〔計画手法〕 街路に面した建築物や植栽、街路施設などのデザインを工夫することにより、業務・商業ゾーンの街路にはにぎわいを、住宅ゾーンの街路には静けさを生み出す。

- 〔計画事例〕
1. 街路ごとに統一した樹種を用いる。
 2. 同一仕様の照明灯、街路付属施設を採用する。
 3. 舗装材の材質、形態、色彩を各街路ごとに統一する。
 4. それぞれのゾーンごとの、適切で柔軟なセットバック規制により、街並みの調和を図る。
 5. 街路ごとに愛称をつける。

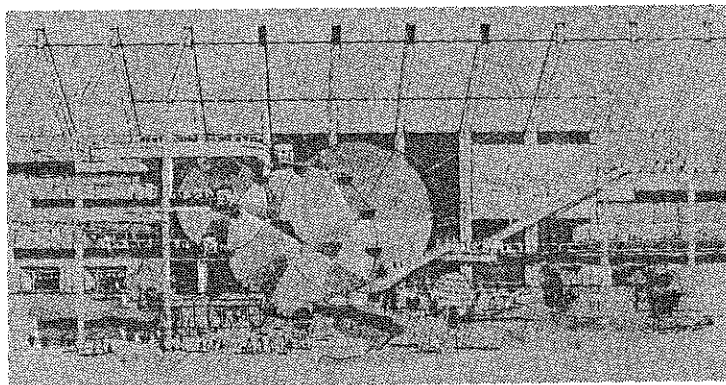


シティモール（コンペ提案）

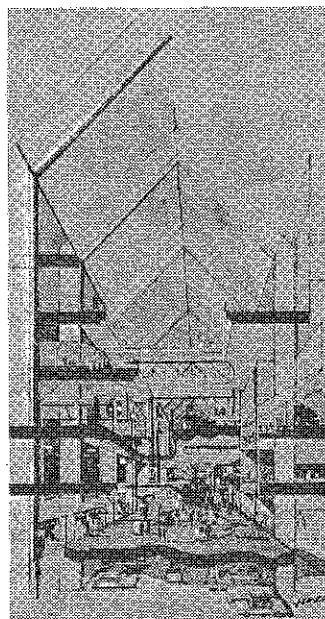
〔計画指針〕 高層建築物の間をぬって走る都市回廊により、新しい都市景観を形成する。

〔計画手法〕 回廊の斬新なデザインにより、ハイセンスな都市デザインを生み出す。

〔計画事例〕 1. 透過性のある軽快なデザインのものとし、威圧感の少ない形態となるよう工夫する。



六甲アイランド事業コンペ案



同左

周辺緑地帯

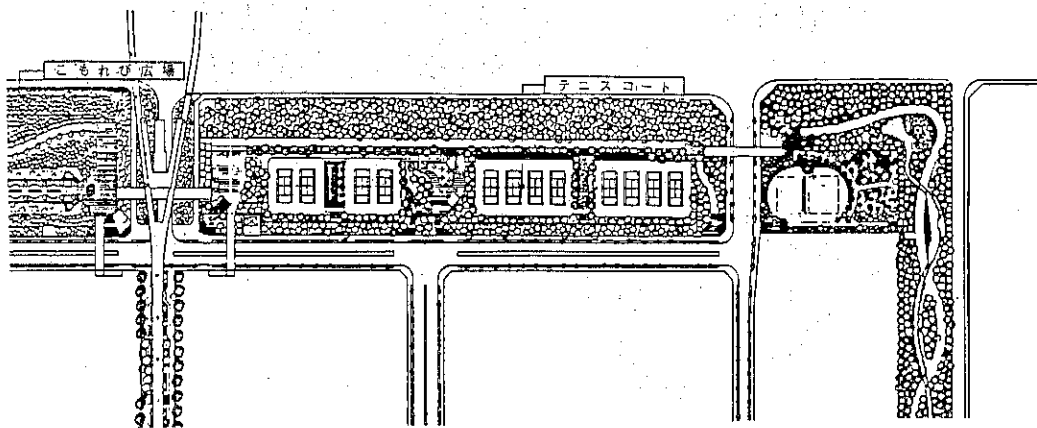
〔計画指針〕 港湾機能ゾーン等と都市機能ゾーンとを切離す緩衝緑地としての機能だけでなく、積極的に都市機能ゾーンの一部として活用する。

〔計画手法〕 景観阻害要素を遮蔽し、街の背景として利用する。
多様な公園施設の配置により、線形公園として整備する。

- 〔計画事例〕
1. 種々の樹木を用いることにより、街全体に季節感を生む。
 2. 起伏をつけることにより、変化のある豊かな景観を形成する。



3. 周辺緑地内にプレイロット、スポーツ施設等を整備する。

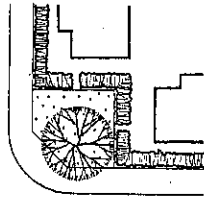


街角Ur.

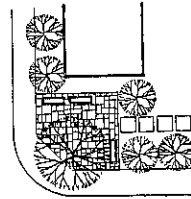
〔計画指針〕 主要な街路の交差点を、それぞれ特徴のある街角となるよう工夫を凝らし、街にめりはりをつけ、街を分かり易くする。

〔計画手法〕 コーナー部分の歩道、街角広場、街角建築物等を組み合わせ、それぞれ特徴のある街角として整備する。

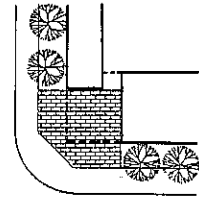
〔計画事例〕 1. 街角広場を確保する。



(A) 緑地型

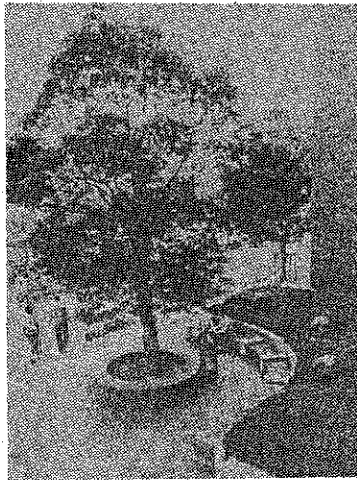


(B) 広場型

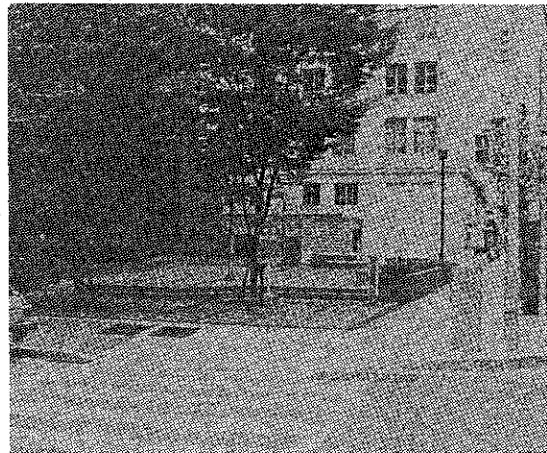


(C) 施設型

アルコーブ、ピロティ等)

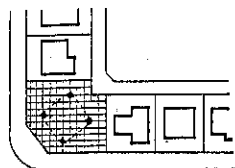


熊谷NTTビル
(ショッピング・プロムナード)

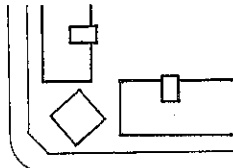


三宮NTTビル

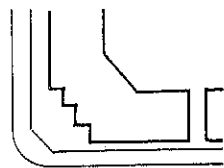
2. 街角建築物の配置、形態に工夫する。



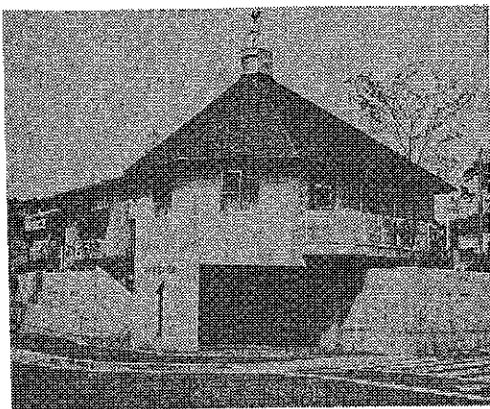
集会所・パーゴラ等
(A) 戸建住宅ゾーン



集会所・塔状住棟
(B) 中高層住宅ゾーン



ファサードデザイン
(C) その他



神戸研究学園都市・集会所

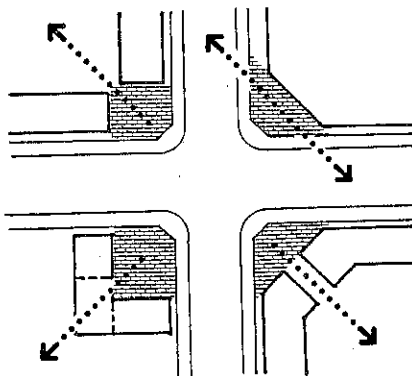


京都・御池通り

3. 街角の修景を行う。
- ・ 御影石等による舗装の統一
 - ・ シンボルツリーの植樹
 - ・ 彫刻、モニュメントの設置
 - ・ ストリートファニチュアの効果的な配置

4. 街角から敷地へのアプローチをとる。

5. 街角の見通しを確保する。



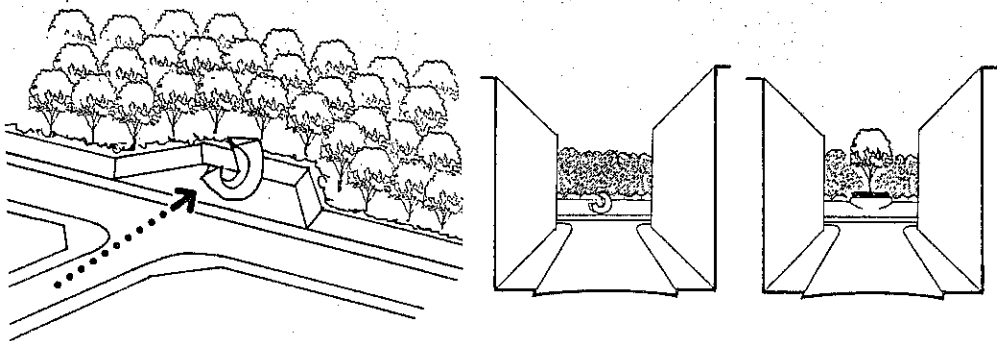
6. 街角ごとに愛称をつける。

アイストップ

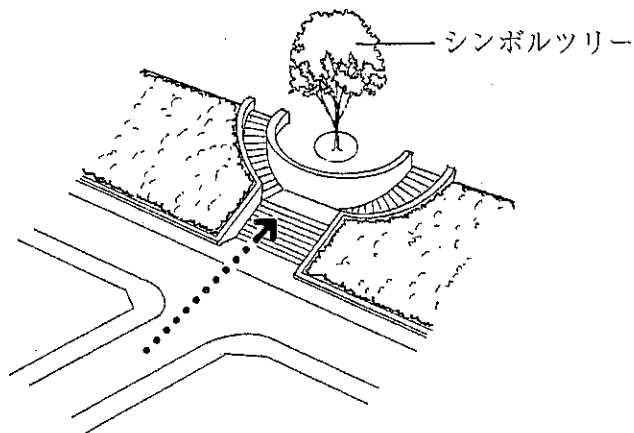
〔計画指針〕 主要道路と周辺緑地のT字路、L字路の交差点において、突当
たりに人の視線を引きつける演出を行い、空間を特徴づける。

〔計画手法〕 各突当たりごとに変化をつける。
緑地側からも印象的なものにする。

- 〔計画事例〕
1. 緑地の擁壁、階段を利用する。
 2. 周囲の樹木と異なる樹種の大木を植える。
 3. 記念碑、彫刻等を設置する。



4. 1～3をそれぞれ、あるいは全部を組み合わせる。

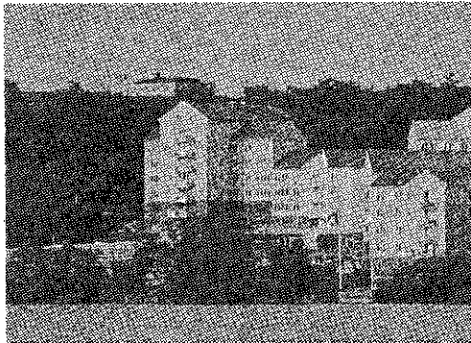


色彩コントロール

〔計画指針〕 使用する色をコントロールすることにより、街を特徴づける。
素材の持つ色彩を尊重し、落ち着いた環境色を形成する。

〔計画手法〕 ベースカラーの統一を図る。
アクセントカラーの違いにより、各ゾーンを区別する。

〔計画事例〕 1. 歩道舗装の色を街路や各ゾーンごとに統一する。
2. 住宅街区においては、使用する色の数を制限し、落ち着いた街並を形成する。



スウェーデン・ミンネベリ集合住宅
(プロセス・アーキテクチャNo.68)

〈端部〉

茶～グレー系

〈中間部〉

アイボリー系

〈基部〉

2～3色によるバリエーション

アクセント色

地区のシンボルカラーとする

3. 業務・商業ゾーンではにぎわいを誘導するような色彩の使用
を考える。

③コミュニティスケール

コミュニティスケールでの景観形成要素としては、A) 歩行者用通路、B) 街角Com.、C) 水辺空間、D) 敷地空間、E) 建築物の配置、形態、F) ファサードデザイン、G) 植栽、H) 駐車場、I) 建築設備、J) 工作物、付属施設の10項目が挙げられる。

歩行者用通路は、緑道に代表される歩行者専用の線的なコミュニティ空間である。

街角 Com. は、アーバンスケールにおける街角 Ur. と異なり、人の出合いの場としての交差点をいう。

水辺空間は、各ゾーンでの多様な水の演出を扱う。

敷地空間は、敷地と道路などの公共空間との境界領域である。

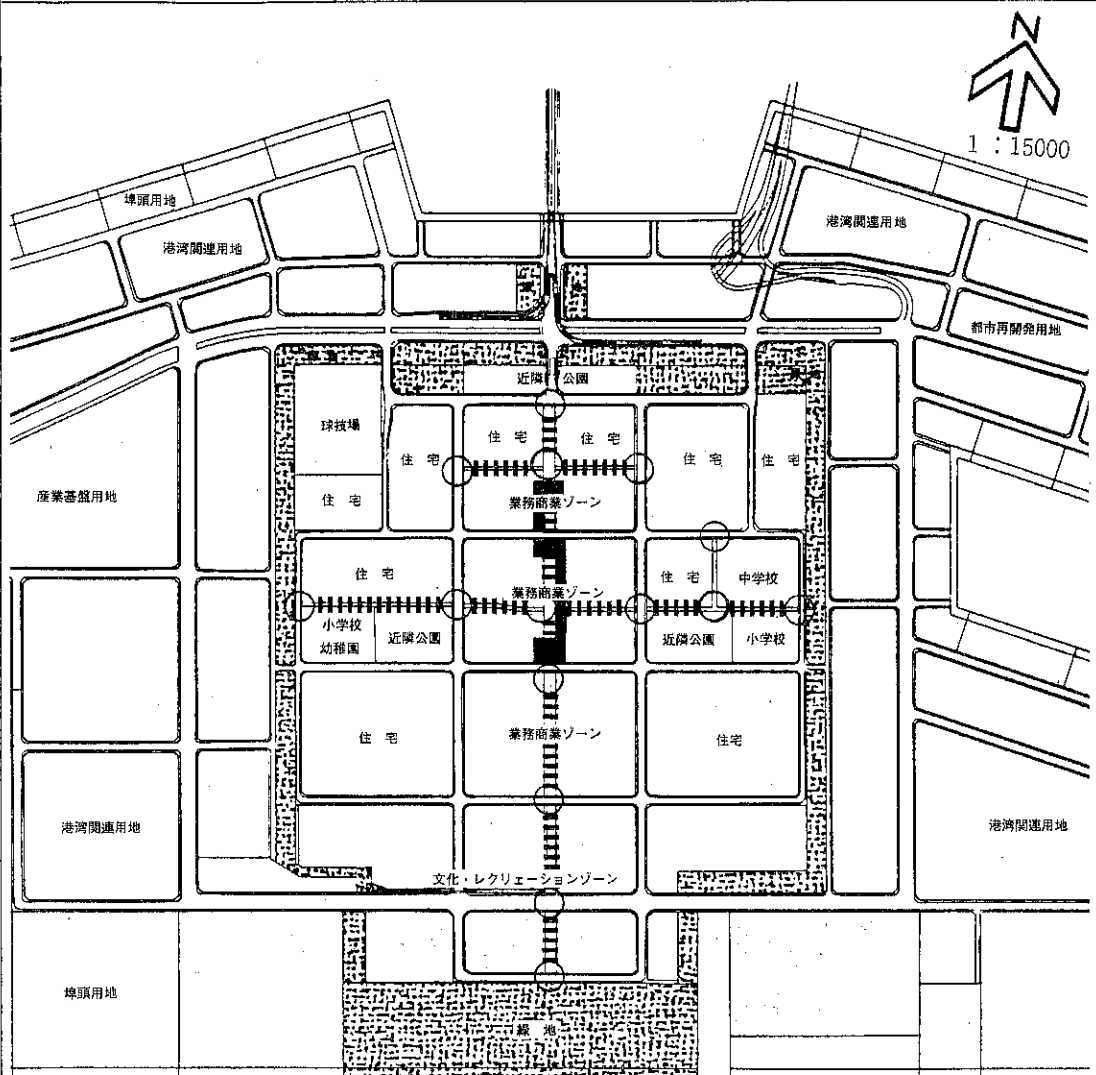
建築物の配置、形態とファサードデザインについては、街並み形成の視点でそれらに関連する事柄を扱う。

植栽は、建築物と様々なかたちで組み合わせて修景する要素として、景観形成上重要なものである。

駐車場、建築設備、工作物、付属施設は、通常、景観形成の上では負の要素であるが、景観形成要素のひとつとして積極的に修景する。

以上の項目について景観演出計画を策定する。

景観形成要素——コミュニティスケール



A—歩行者用通路



G—植栽

B—街角 Com.



H—駐車場

C—水辺空間



I—建築設備

D—敷際空間

J—工作物、附属施設

E—建築物の配置、形態

F—ファサードデザイン

歩行者用通路

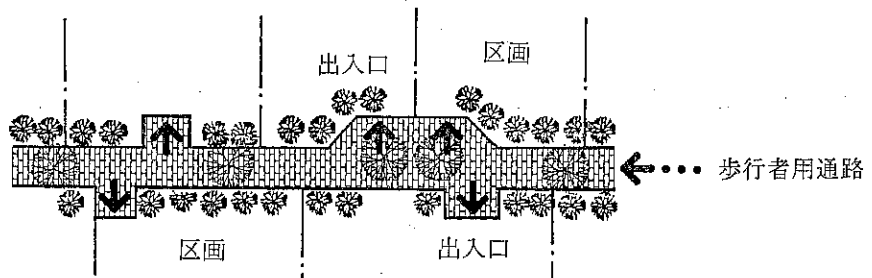
〔計画指針〕 街区内外の多様な歩行者動線を、各々の周辺環境にふさわしい、快適な空間として整備する。

〔計画手法〕 街区ごとに統一したイメージの空間構成を図る。
連続した通りのなかで、部分的に空間に変化をつけ、単調なものとならないよう配慮する。

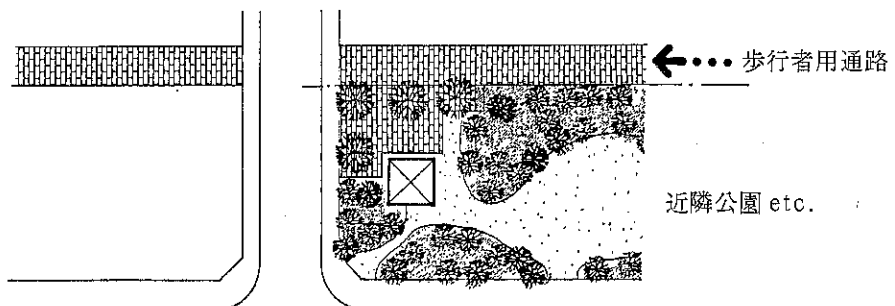
オープンスペースと接する部分は、それとの一体化を図る。

街区を超えて歩行者用通路の連続性に配慮する。

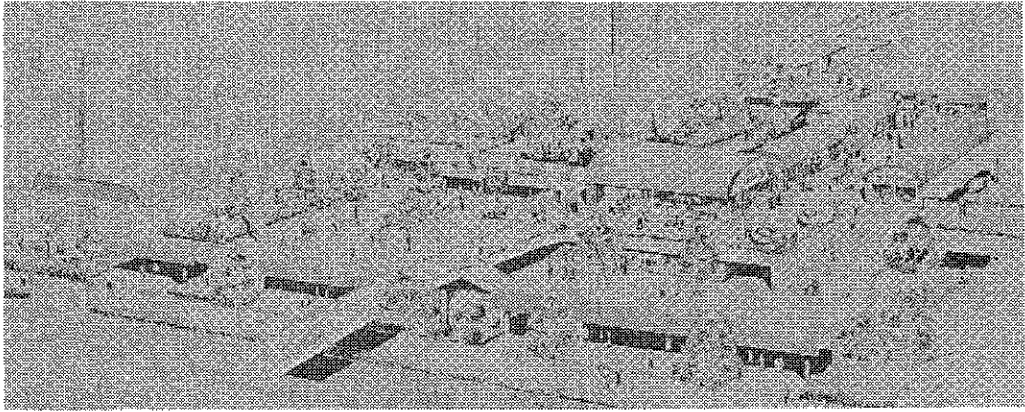
- 〔計画事例〕
1. 路面舗装の統一により連続感、分かり易さを表現する。
 2. 歩行者用通路に面する各区画の出入口部分も歩行者用通路と一体的なデザインとすることで、通りに変化を与える。



3. 近隣公園などと接する部分は、広場を設けるなど憩いのスペースを組み込む。

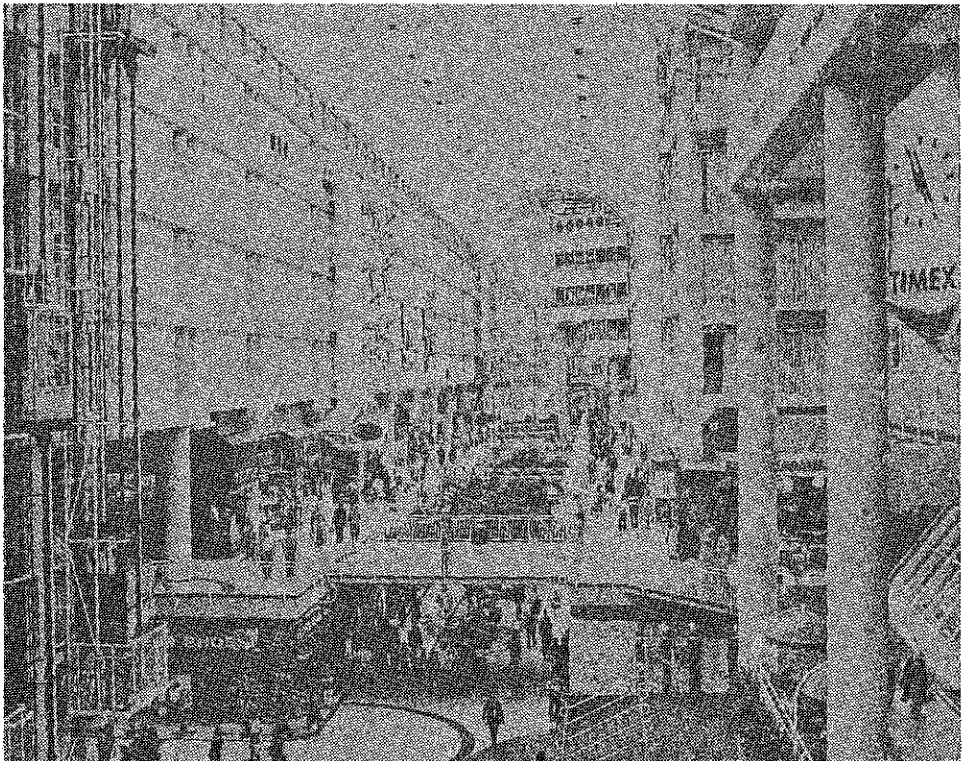


4. 各住戸、住棟間をつなぐフットパスを設け、動線的にも視覚的にも連続感、開放感を演出する。



六甲アイランド事業コンペ案「スカイウェイシステム」

5. 業務・商業ゾーンの建築物において公開通路を確保し、街に界限性を創り出す。



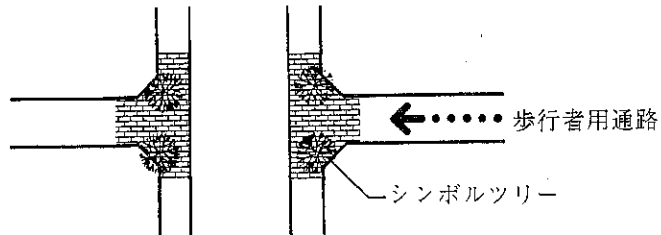
トロント・イートンセンター (S D別冊No.15)

街角Com.

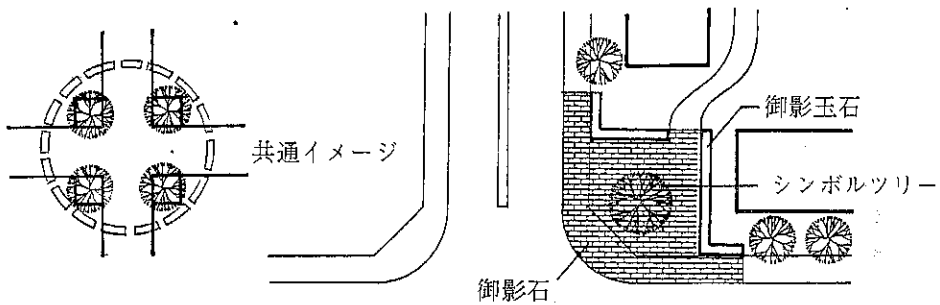
〔計画指針〕 街路の交差点をコミュニティの形成を誘導するような空間として整備する。

〔計画手法〕 植栽等により交差点に特徴を与え、歩行者にとって快適な空間とする。

〔計画事例〕 1. 街角Com. に歩道と一体となった小スペースを設ける。



2. 各々の街角Com. で植栽・舗装材などを統一することにより、共通したイメージで整備する。



3. 街角Com. に歩行者の足を止めさせるようなモニュメント・ディスプレイを設置する。

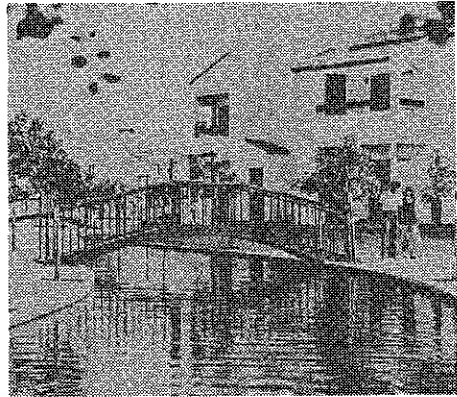
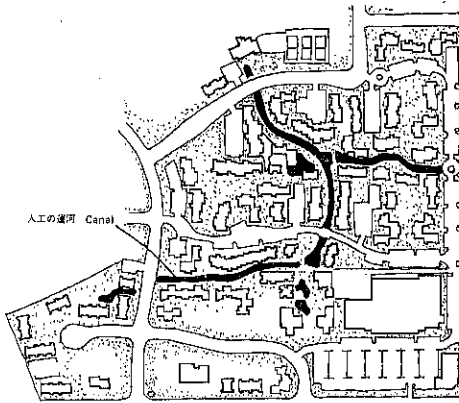


水辺空間

〔計画指針〕 親水性の高い水辺空間を生み出し、都市部に豊かな水のイメージを導く。

〔計画手法〕 触れたり、遊んだり、見て楽しめる水辺空間を確保する。
水際を自然と人工が融合した変化のある空間として整備する。
都市部から海を感じさせるよう、つながりに配慮する。

〔計画事例〕 1. 流れや池など親水空間を演出する。



カリフォルニア・ベネチアンガーデン
(プロセス・アーキテクチュアNo.24)

2. 灯台、栈橋、デッキ、パラソルなど海辺を感じさせる装置を配置する。
3. 水に関するレクリエーション施設を整備する。
4. 海辺をイメージさせる樹種を選定する。

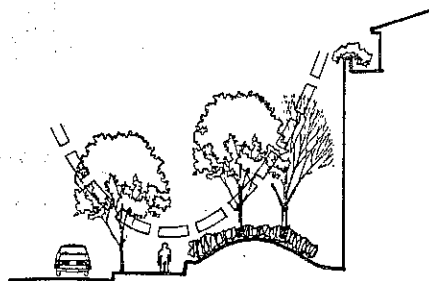
敷際空間

〔計画指針〕 住宅や教育施設のゾーンでは、緑と静けさを確保する緩衝帯とし、リバーモール沿いは、商業空間としてのにぎわいを持たせるとともに、水辺への連続性を保ち、楽しい歩行者空間を形成する。
その他のゾーンは、双方をミックスした個性的な空間整備を図る。

〔計画手法〕 建築後退部分に多様な植栽を施すことにより、自然環境の豊かな外部空間とする。

グランドレベル、ショップフロント、水辺の利用等のデザインコントロールにより、アメニティ、アクティビティの高い歩行者空間とする。

〔計画事例〕 1. 道路から敷地への空間的なつながりを意識した境界植栽、緩衝植栽を行う。

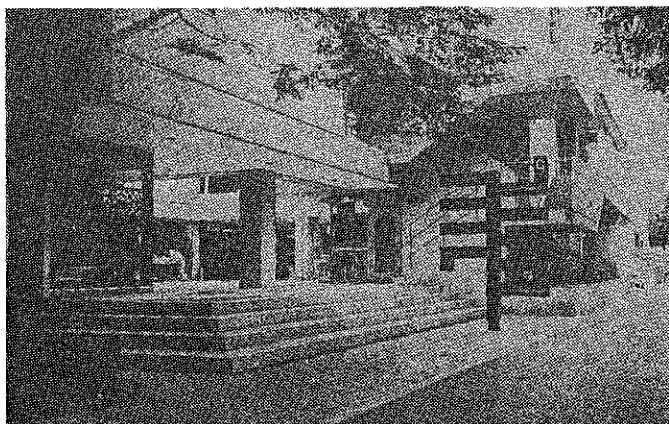


2. 1階店舗前面をカフェテラスや青空ショップとするなど、利用形態に工夫する。

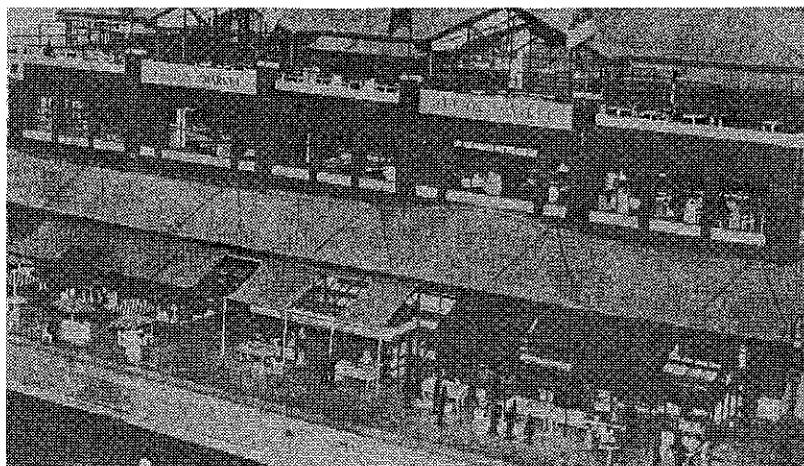


ハノーバー・クラブセンター (Die fußgängerfreundliche Stadt)

3. 整った通りをかたちづくるため、1階部分を全体的に調和のとれたものとする。

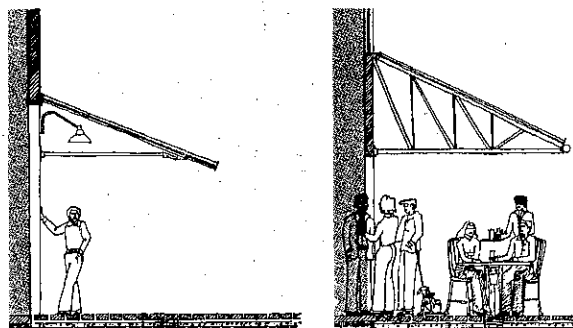


東京・代官山ビルサイドテラス (プロセス・アーキテクチャ No.42)



ニューヨーク・サウスストリートシーボート (プロセス・アーキテクチャ No.52)

4. 日よけテント等は張出し式の軽快なものとする。



バンクーバー・グランドビルアイランド
(SD別冊 No.15)

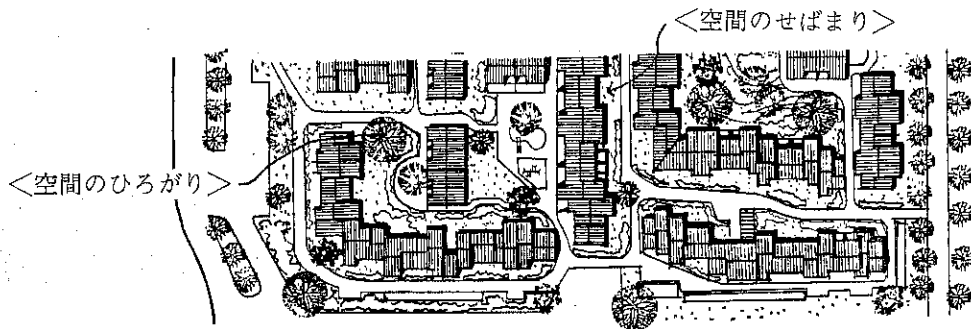
建築物の配置、形態

〔計画指針〕 調和のとれた個性と統一性を有する明るいイメージの街並みを創造する。

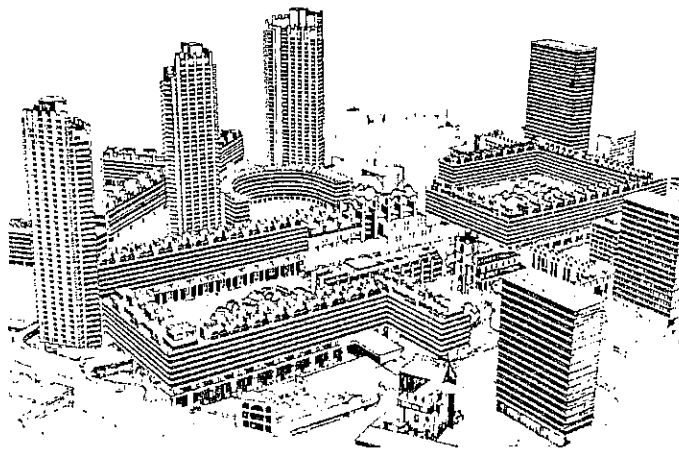
〔計画手法〕 住戸・住棟等の配置により変化に富んだ街並みを形成する。
屋根、外壁の色調をコントロールし、街並みの統一性を生み出す。

各建築物のデザインに工夫し、調和のとれた個性を表現する。

〔計画事例〕 1. 外部空間に変化をつける。



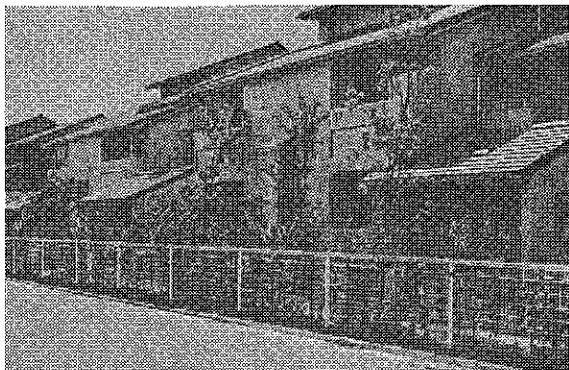
2. 塔状、版状の住棟を組み合わせて、変化に富んだ住区景観を形成する。



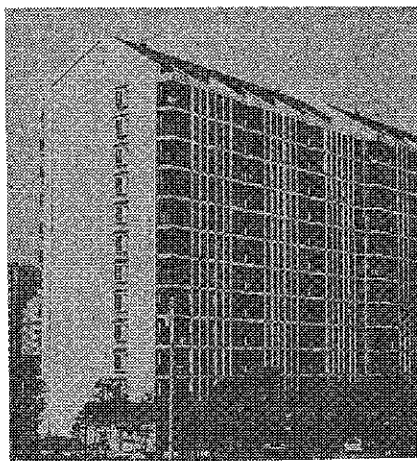
ロンドン・パービカン（都市空間の計画技法）

3. 屋根は勾配つきとし、勾配の統一を図る。

外壁は明るい色彩（高明度、低彩度）を基調とし、屋根は明
度、彩度の低いものとする。

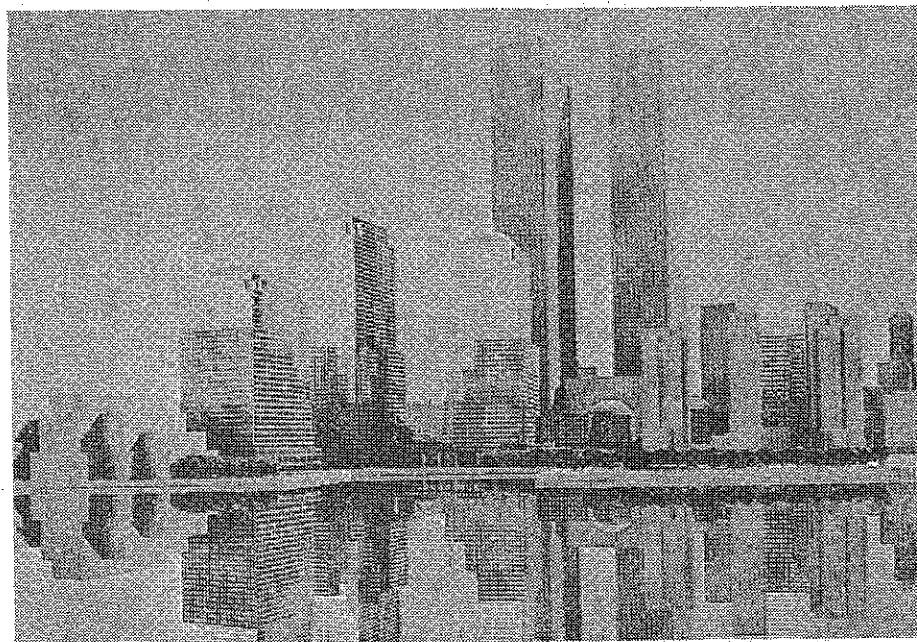


神戸研究学園都市



ポートアイランド

4. 各建築物のデザインに工夫し、調和のとれた個性を表現する。



ニューヨーク・ワールドフィナンシャルセンター（日経アーキテクチャ 1982-7-19）

ファサードデザイン

〔計画指針〕 地区のアイデンティティを表現する個性的な街並み形成を図る。
全体としての秩序、統一性ととも、にぎわいや多様性を演出する。

〔計画手法〕 ヒューマンスケールに見合った外壁面のきめ細かなデザインを行う。

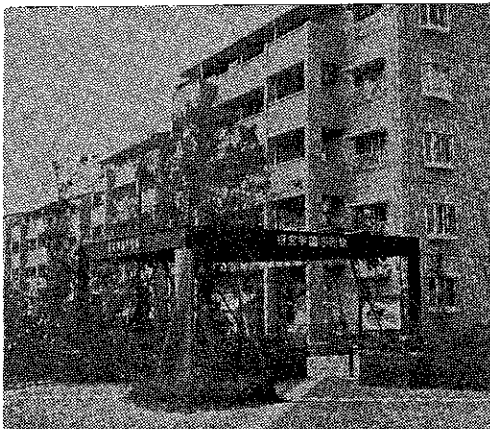
歩行者空間と関係する1、2階のファサードを表情豊かで個性的なものとする。

〔計画事例〕 1. ファサードデザイン（立面）を統一と変化のあるものにする。

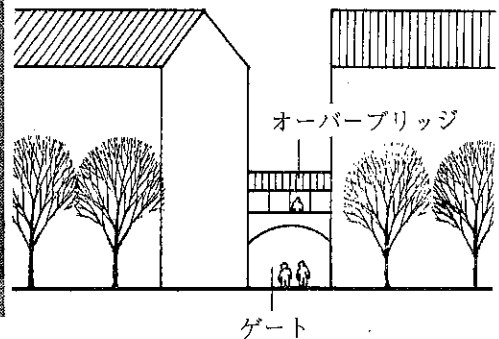


ハンブルグ・ポストシュトラッセ (SD別冊 No.15)

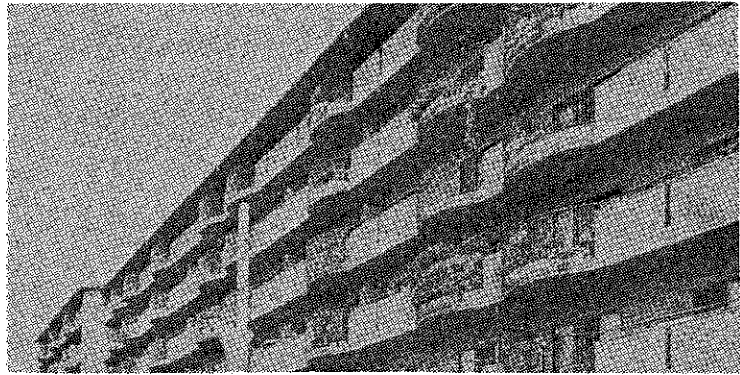
2. 各街区にゲートを設けたり、住棟をゲートの的にデザインするなど出入口を演出する。



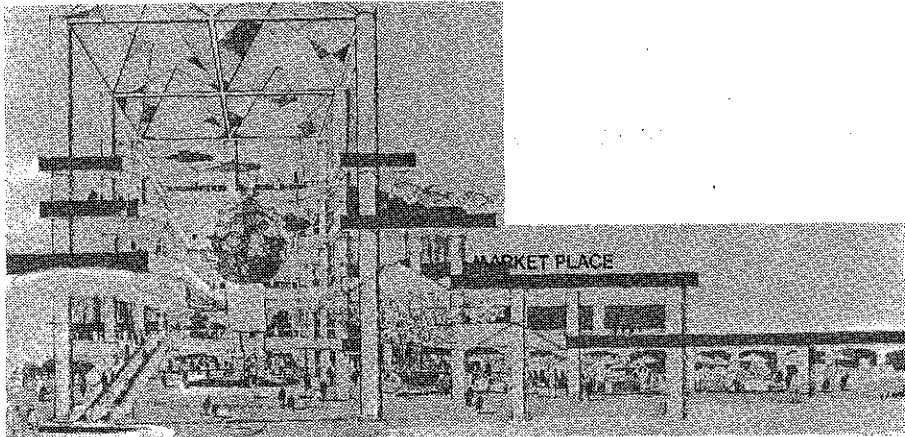
神戸研究学園都市



3. バルコニー等により、壁面に変化をつけ、緑化を図る。

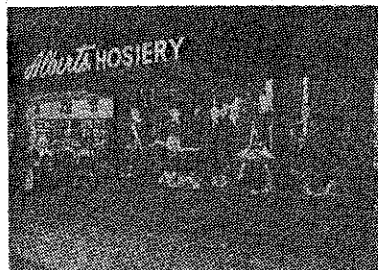


4. アクティブなにぎわい空間を形成するため、1、2階ゾーンに不確定な要素をもち込むとともに、出来るだけ歩行者に開かれた施設態様とする。

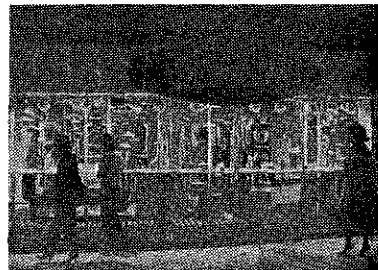


六甲アイランド事業コンペ案「マーケット・プレイス」

5. 1階部分の店舗ファサードを楽しい雰囲気のものとする。



ニューヨーク・リバーサイドスクウェア
(ショッピング・モール計画)



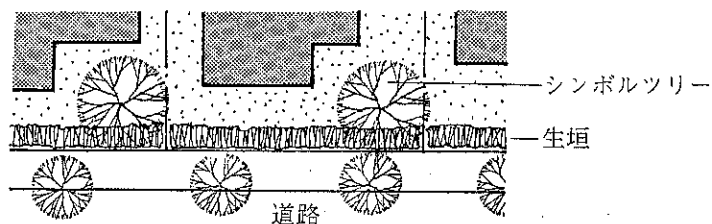
パリ・マイネモンパルナス (同 左)

植栽

〔計画指針〕 特徴的できめの細かな樹木の配植により、ヒューマンスケールにあったアメニティ豊かな景観形成を図る。

〔計画手法〕 大きな木や四季の草花により象徴性を与える。
広がりのある植栽により憩いのスペースを提供する。
樹木の持つ修景機能を生かし、建築物の見え方を柔らかくする。

〔計画事例〕 1. 敷地境界沿いは生垣とする。
道路側にシンボルツリーを1本以上植える。



2. まとまった緑の確保に努める。



埼玉県・C1ハイツ和光 (プロセス・アーキテクチャ No.45)



(同左)

駐車場

〔計画指針〕 街並みに配慮した駐車場の配置、形態に工夫する。

〔計画手法〕 街並みを損なわないよう駐車場の集約化、建築物との一体化を図る。

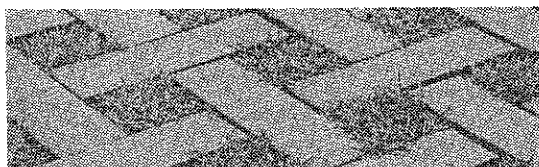
道路からできるだけ見えない位置に配置し、多様な修景を施す。

〔計画事例〕 1. 駐車場ビルとして整った外観のものとする。

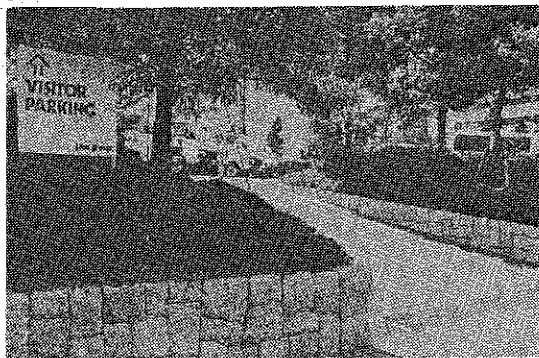
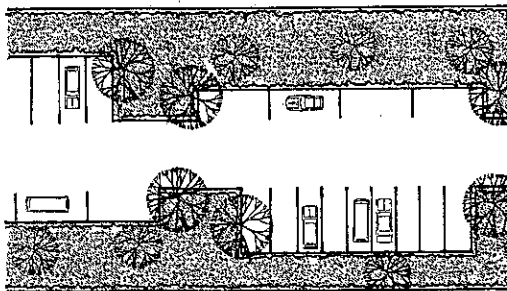


神戸研究学園都市

2. 路面舗装に工夫する。



3. 植栽などで修景する。



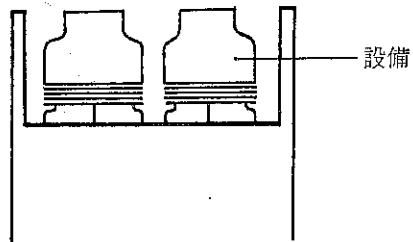
ポートアイランド

建築設備

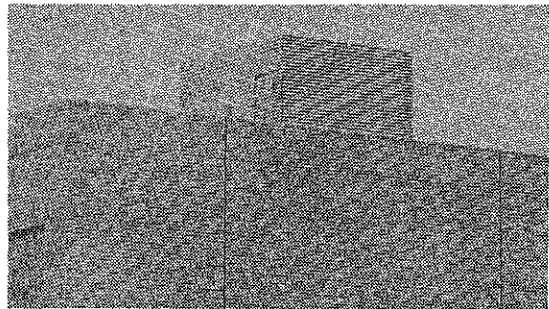
〔計画指針〕 屋上設備や外壁に付帯する設備は、景観を損なわないよう配置、形態に配慮する。

〔計画手法〕 道路からできるだけ見えない位置に設置する。
それが困難な場合は、壁面の立ち上げやルーバーにより隠す。
あるいは、壁面と同一の色調とするなど、建築物全体との調和を図る。

〔計画事例〕 1. 壁面の立ち上げによる処理。



2. ルーバーによる処理。



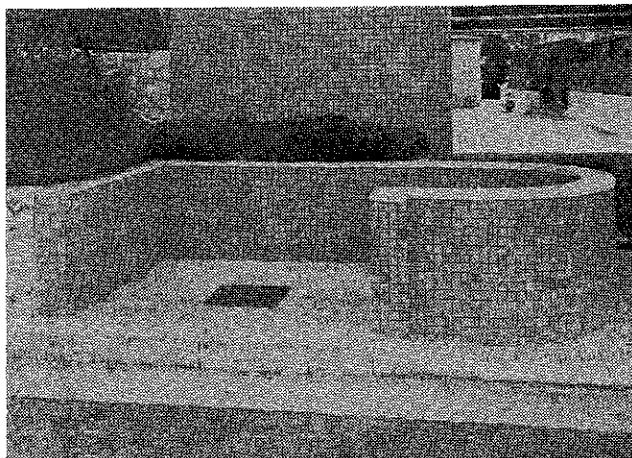
3. 色調の調整。

工作物、付属施設

〔計画指針〕 ごみコンテナ置き場、自転車置き場等の配置、デザインに配慮する。

〔計画手法〕 外部から見えにくい位置に配置する。
仕上げ材や色彩の統一等、建築物本体と調和したデザインとする。

〔計画事例〕 1. 建築物本体と同一の仕上げ材、色彩により調和させる。



2. 雑然となりがちな屋外設置のメーターボックス類を外構と一体化してデザインする。



横浜・ガーデン南山手（住居集合のデザイン）

