

計画演習 II A 14 神戸ウォーターフロント マスター プラン 課題

開講年次：学部4年生第1クオーター

[担当教員]

課題説明：栗山尚子（准教授）近藤民代（准教授）

指導：所属研究室教員

■神戸ウォーターフロント課題概要

神戸のウォーターフロントは緑豊かな六甲山系と大阪湾の青い海に挟まれた日本を代表する港町である。開港以来、もの、人、文化のゲートウェイとしての役割を果たし、神戸独自の都市的な文化を醸成してきた。

しかし、近年港湾部の工業や物流の衰退に伴いウォーターフロントの未来へのビジョンが問われている。ウォーターフロントの再生は世界的な課題であり、アメリカ・シアトル市においても老朽化の進んだ高架高速道路の地下化及び港湾防波堤・インフラの更新、そしてダウンタウンと水辺をつなげて国際的な都市の競争力を高めるための取り組みが今まで始まっている。

今回の課題「神戸ウォーターフロント」は2つの面的な敷地を対象に、ウォーターフロントのビジョンを環境、文化、生態、安全、健康、アクティビティなど包括的な視点から考えることとする。既存の都心エリアの魅力や既存の公共空間や公園などランドスケープ資源を活用しつつ、道路や港湾など土木施設のリノベーション、そして海と都市をつなげて世界的な神戸ウォーターフロントを構想するための計画を提案してほしい。

■マスター プラン 課題概要

マスター プラン 課題では、対象地区を設定し、調査・分析（ディスカッション・文献調査・資料収集を通じた課題の理解や、スケッチ・撮影・インタビューといったフィールドワーク）を行い、そのエリアを再活性化する全体計画を策定する。

具体的には、敷地の課題を地図にまとめた現状分析図やその課題解説の作成、その課題を踏まえたマスター プラン（コンセプト、プログラム、全体構想図、時系列でのアクションプラン）の提案を行う。提案ではマスター プランの構想を実現するために、重要な拠点を設定し、その場所での計画を提示する。この拠点がランドスケープ 課題（計画演習 II B）の敷地となる。

■敷地

計画地区は、右図に示す神戸市のウォーターフロント及びその周辺地域を含むA、Bのうちいずれか一つを選択する。地区特性、土地利用、ウォーターフロントへのアクセス等を考慮すること。



最終講評の様子

<A 地区：都心ウォーターフロント地区>

A1：みなとのもり公園 2期、第1～第3突堤、

波止場町1丁目、東遊園地～神戸市役所付近

A2：メリケンパーク、ポートタワー周辺

拠点オープンスペース：東遊園地（A1）、メリケン広場（A2）など



画像：国土地理院 地理院地図 (<https://maps.gsi.go.jp/>) をもとに編集者作成

<B 地区：兵庫運河ウォーターフロント地区>

B1：新川運河 B2：兵庫運河

拠点オープンスペース：神戸市卸売市場跡地（B1）、兵庫運河旧貯木場周辺（浜山キャナルプロムナード・浜山小学校・ものづくり復興工場付近）（B2）など

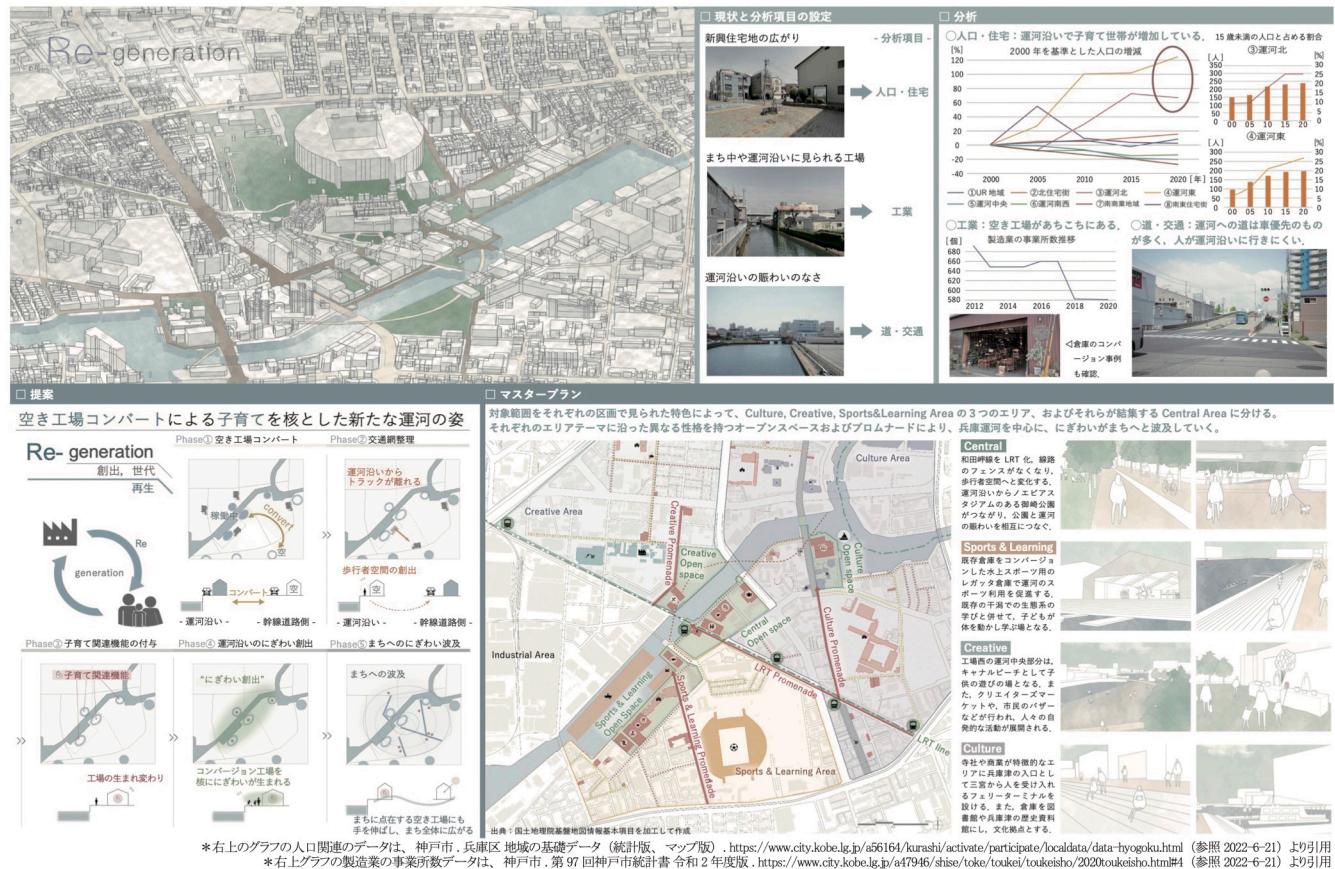


画像：国土地理院 地理院地図 (<https://maps.gsi.go.jp/>) をもとに編集者作成

Re-generation — 工業のまちから子育てのまちへ —

徳松謙輔 宮本莉奈 落合洸介 (未包研究室)

近年子育て世帯が増えているという地域の特色を踏まえ、兵庫運河とその水辺を“子どもを育む空間”として再定義する。運河周辺の空き工場・倉庫を子育て関連拠点としてコンバートし、子育ての場を創出する。子どもたちが遊ぶ運河から街路へと賑わいが溢れ出し、まち全体に広がっていく。



human veloCITY

成川純平 梶山彩花 谷口翔一 加藤千悠 堀川奏太 武波彩代 (楓橋研究室)

三ノ宮では過度な車社会により都市に緊張感や圧迫感が感じられ都市の豊かさが失われている。そこでスローモビリティの導入により街の移動速度を下げることで、見逃されていたまちの魅力の再発見・偶発的コミュニケーションを促し高密都市における居心地の良い空間を提供する。



計画演習ⅡB 神戸ウォーターフロント ランドスケープ課題 パブリックオープンスペースのデザインを核にした Livable City 神戸の創成

[担当教員]

吉武宗平(鳳コンサルタント) 八木弘毅(日建設計シビル)

栗山尚子(准教授) 近藤民代(准教授)

[Teaching Assistant]

木崎理沙(A70) 矢野文隆(A70)

開講年次: 学部4年生第2クオーター

■ランドスケープ課題概要

計画演習ⅡA のマスタープラン課題では都心部のウォーターフロント地区と兵庫運河ウォーターフロント地区を対象に都市地域再生のマスタープランを作成した。

ランドスケープ課題は未来の地域の拠点として都市の活力を牽引するパブリックオープンスペースのデザインである。都心・兵庫運河ウォーターフロントへ広がる面上の敷地に都市への戦略を保持しつつ微細な空間や環境を併せ持つ魅力的な拠点オープンスペースを構想してほしい。新しい都市のライフスタイルや多様なプログラムを許容する空間、様々なスピードや流れに対応するデザイン、高い回遊性を持ち、新しい都市のライフスタイルを創造する場所、都市に変化を呼び込むランドスケープデザインに挑戦する。

■課題の進め方・ポイント

- ・計画演習ⅡA で提案したマスタープランの中で拠点となるオープンスペース(具体的には広場、公園、道路、歩行者空間、土木施設、埠頭、工業跡地、公開空地など)を選定する。グループの中で選択した拠点オープンスペースを組み合わせることで都市にどのような活力をもたらし、変化を起こすのか目標を設定する。
- ・都心部とウォーターフロントの関係性を再考し、都市における新しい水辺の意味を考える。
- ・拠点とする対象敷地の周辺1街区程度(拠点エリア)も拡大した対象敷地として捉えデザインコンセプトを構想する。
- ・敷地における環境条件などの直接的なコンテクストと、経済・文化・社会・生態などより広い概念のコンテクストの双方を理解し、設計を進める。
- ・対象敷地(拠点)と周辺エリア(拠点エリア)においてどのようなランドスケープ操作が都市活性化のツボとなるのかを敷地周辺の操作も考えつつ設計を進める。
- ・面的な敷地における「地」のデザインの考え方とそれを成立させる地形、植栽、水景、小構造物等ランドスケープから発想するデザインを学ぶ。
- ・プログラムやアクティビティを構想し、多世代の多様な利活用を誘発するデザインの仕組みをつくる。
- ・都市スケールへ身体スケールにおけるデザイン操作を行い、スケールの伸縮と操作の有効性を立面・断面・詳細などの検討を通して空間の設計へつなげる。
- ・個別の設計を進めながら課題の大きな目標に対してグループ・メンバーの個別の敷地デザインがどのように全体に作用しているか、確認しながら設計を進めること。

■設計キーワード(デザインのヒントとなるキーワード)

<アーバンデザインのキーワード>

時間とプロセス、物語性、変化、パブリックとプライベート、公共性、都市軸、バス・エッジ・ランドマーク・ノード・ディストリクト、ゾーニング、セミラティス、インフラストラクチャー、回遊性、多様性、多機能、都市の庭、防災拠点、劇場、歩行者空間、自転車、複層的、リノベーション

<ランドスケープデザインのキーワード>

自然と人工物、森、光、植物都市、気候変動、雨水、水のランドスケープ、緑のランドスケープ、グリーンインフラストラクチャー、夜のランドスケープ、ランドフォーム、水平性と垂直性、ピア・スケープ、都市広場、立体公園、海上公園、ウォーターフロント、テラス、ポケットパーク、屋上、半屋外、中間領域、境界表現、人工地盤、階段、ウォール、レベル差、スロープ、インダストリアル・ランドスケープ、ファニチャー、テクスチャー

<アクティビティデザインのキーワード>

生活、ライフスタイル、身体性、記憶、健康、アフォーダンス、ナッジ、子供の遊び場、エコロジー、食、眺望、ショッピング、スポーツ、スケートボード

■最終提出物

A1用紙に以下および必要なグラフィックを美しくレイアウトし(枚数自由)、名前およびタイトルも必ず記入する。パネル用のレイアウトをしてPDFデータを提出する。同時に、出力したA1サイズの図面も提出する。

- ・タイトル、コンセプト(200字程度)、コンセプトを示すダイアグラムなど
- ・敷地位置図-対象敷地の場所をグループの都市スケールの提案に落とし込んだもの
- ・計画平面図 縮尺1/100～1/300程度
 - *平面図は敷地全体及びその周辺情報を含むこと。
 - *建築物を計画する場合は、ランドスケープとの関わりがわかるよう建築プランも描くこと。
 - *ハードスケープ(舗装面)、ソフトスケープ(植栽等)やファニチャーの位置、人の活動も分かるようにすること。
- ・立面図 縮尺1/50～1/200程度
 - *計画の特徴や人のアクティビティ、敷地周辺との関係がわかるもの。
- ・断面図 縮尺1/50～1/200程度 2面以上
 - *計画の特徴をよく表す断面を選んで表現すること。
 - *断面図に立面図やバースを兼ねた表現としてもよい。
- ・部分詳細図 縮尺1/50以上
 - *上記平面図及び断面図よりデザインの意図を反映する部分を選定し、詳細図の作成をおこなうこと。
- ・3D表現(模型及びその写真、または3Dモデルによるバース等)
 - 3点以上
 - *水・植栽・地形・構造物などランドスケープのエレメンツを表現すること。
 - *敷地周辺・地形などを考慮してつくること。
 - *ランドスケープと人のアクティビティが分かるよう表現すること。

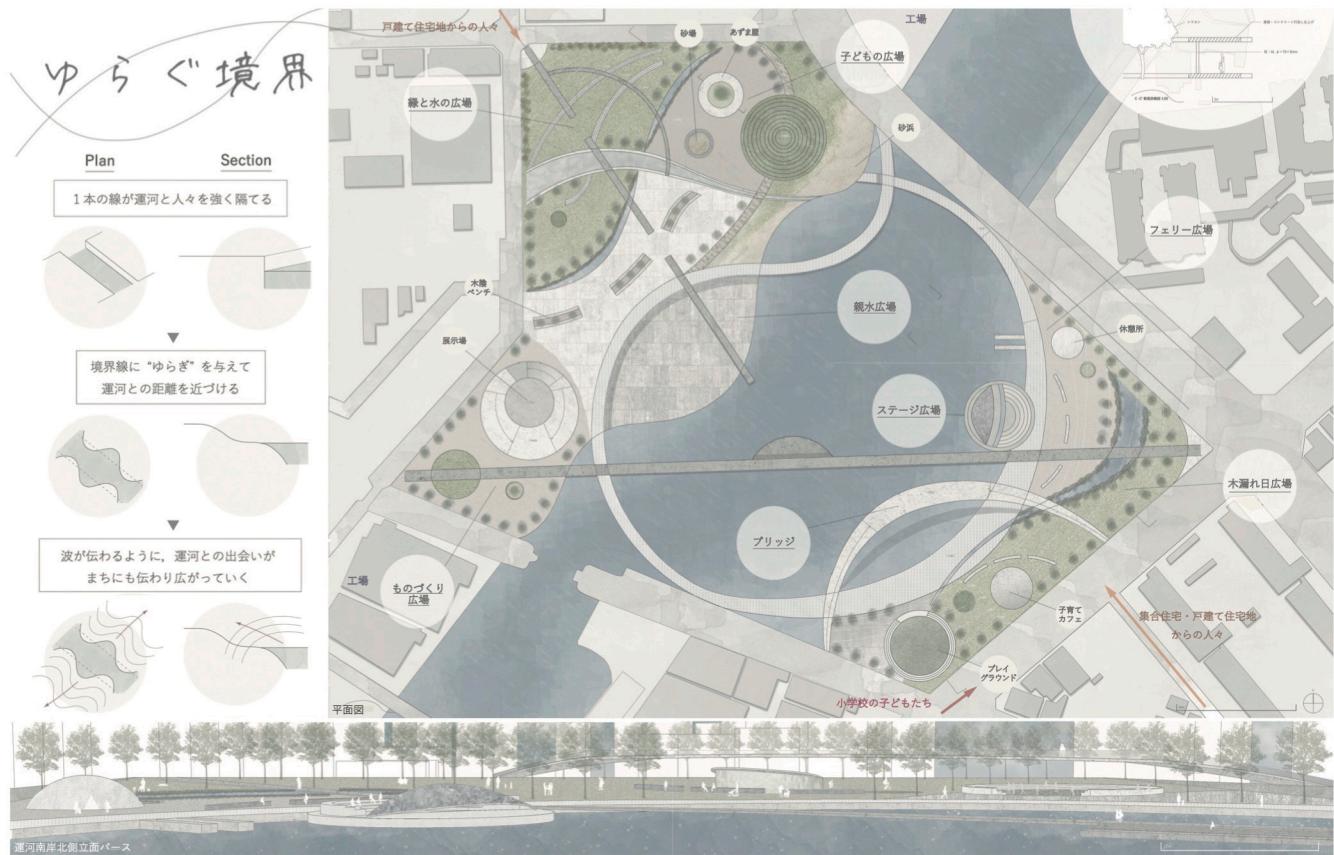
★上記の他に各自が必要と考える図面、ダイアグラム、地形図、アクソメ図など提案に必要なものを用意すること。

★対象敷地規模によって上記の縮尺と異なる設定も考えられる場合は教員と相談して決めること。

ゆらぐ境界

宮本莉奈(末包研究室)

運河とまちの境界線に波をメタファーとした様々な“ゆらぎ”を与え、そこに生まれた空間に周囲のまちの特性に応じた様々な広場やカフェ、ブリッジ等を植栽とともに配置する。運河・工場・まちの人々という、互いに近くにあるのに遠い存在が、重なっていくランドスケープを提案する。



まちを編む

梶山彩花（楓橋研究室）

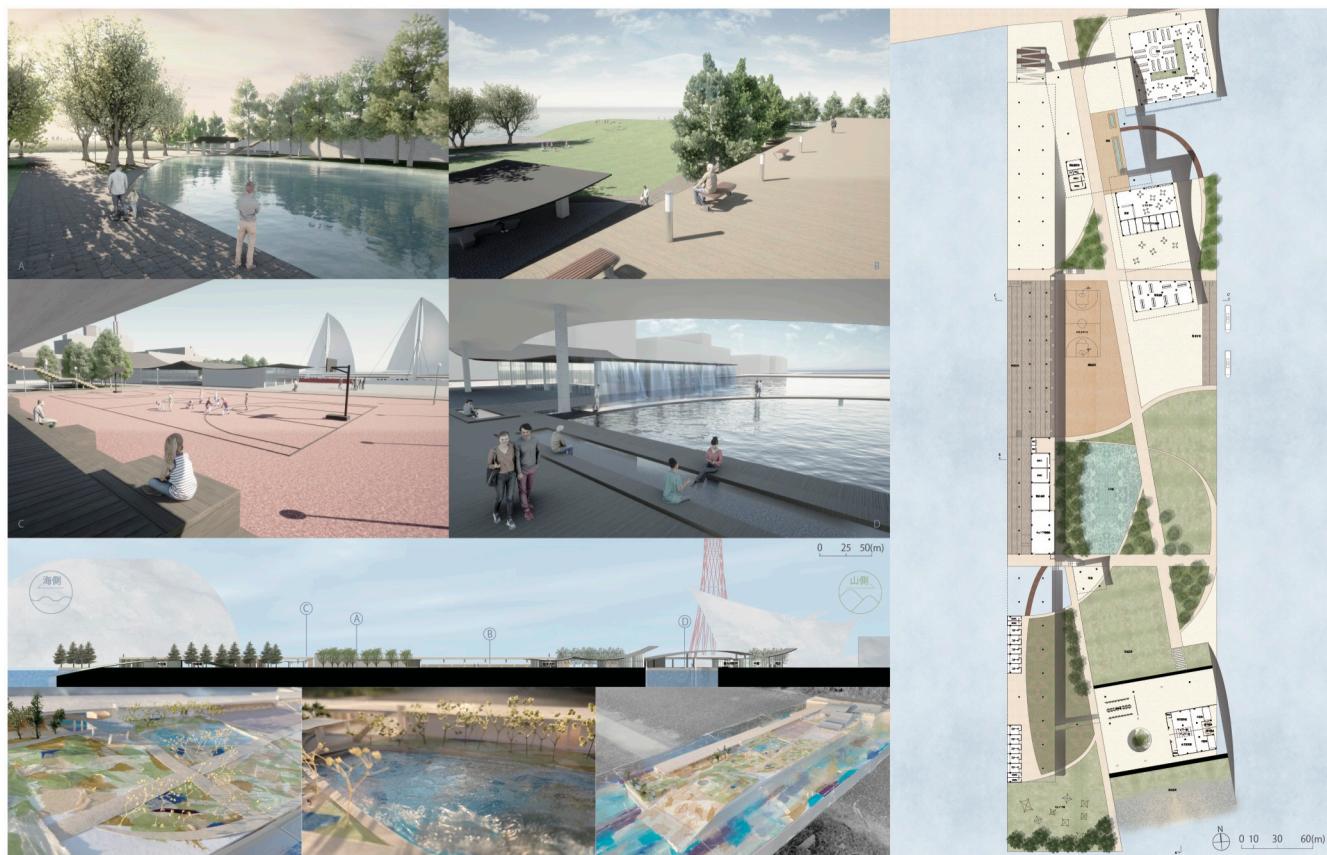
三宮の中でもっとも大きなシンボルとなるフラワーロード。その道を通ってウォーターフロントまで足を運ぶ人は少ない。そこで三宮という都市の特徴を取り入れながら現在の問題点を改善した新しいフラワーロードの提案する。



よりみちのえき

武波彩代（楓橋研究室）

1861年、初代駐日総領事オールコックが長崎視察の帰りに兵庫へ立ちよったことが神戸開港のきっかけとなった。三宮の人々にそんな“よりみち”という選択肢があれば、日々の生活はより豊かになるのではないか。都市と自然のはざまに位置する第一突堤に、新しい日常の場を提案する。



空を繋ぐ道 human veloCITY化が進む三宮における提案

堀川奏太（楓橋研究室）

神戸ウォーターフロント再開発計画における最大の障害は、敷地内を横断する高架と通過交通によって生まれる人々の心理的距離感ではないだろうか？地上と高架の間に、歩行者が活動する空間領域を生むランドスケープを設計し、歩行者が主体となる新しい三宮の生活を提案する。

