

[担当教員]

課題説明：栗山尚子(准教授) 山口秀文(講師)

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さに始まっている。

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ⅡB）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。

<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

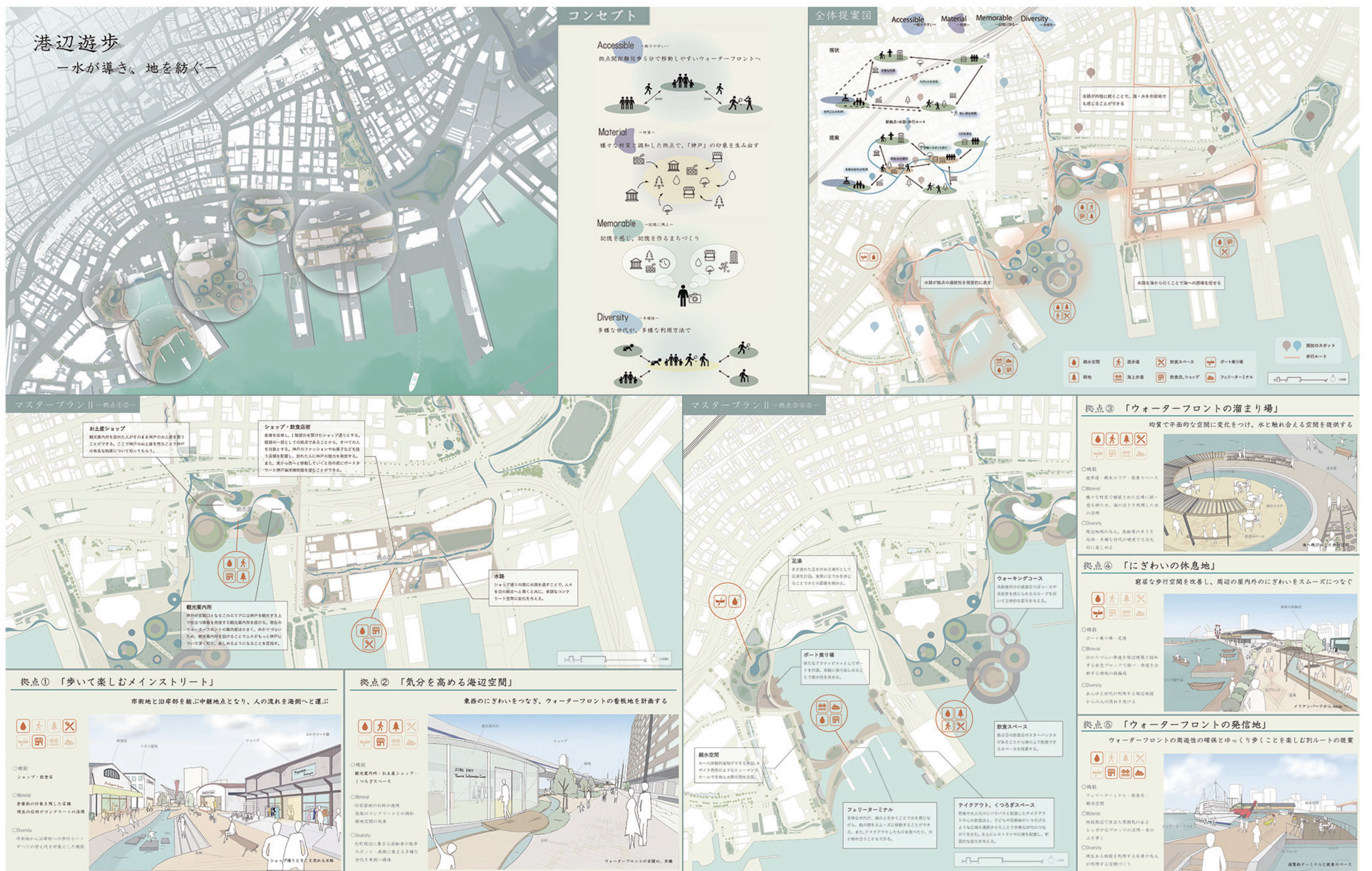
拠点オープンスペース：神戸市卸売市場跡地（B1）、兵庫運河旧貯木場周辺（浜山チャネルプロムナード・浜山小学校・ものづくり復興工場付近）（B2）など

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

港辺遊歩 —水が導き、地を紡ぐ—

芝凜太郎 山本真菜 宮本知美 杉田七海 内田創仁 (栗山研究室)

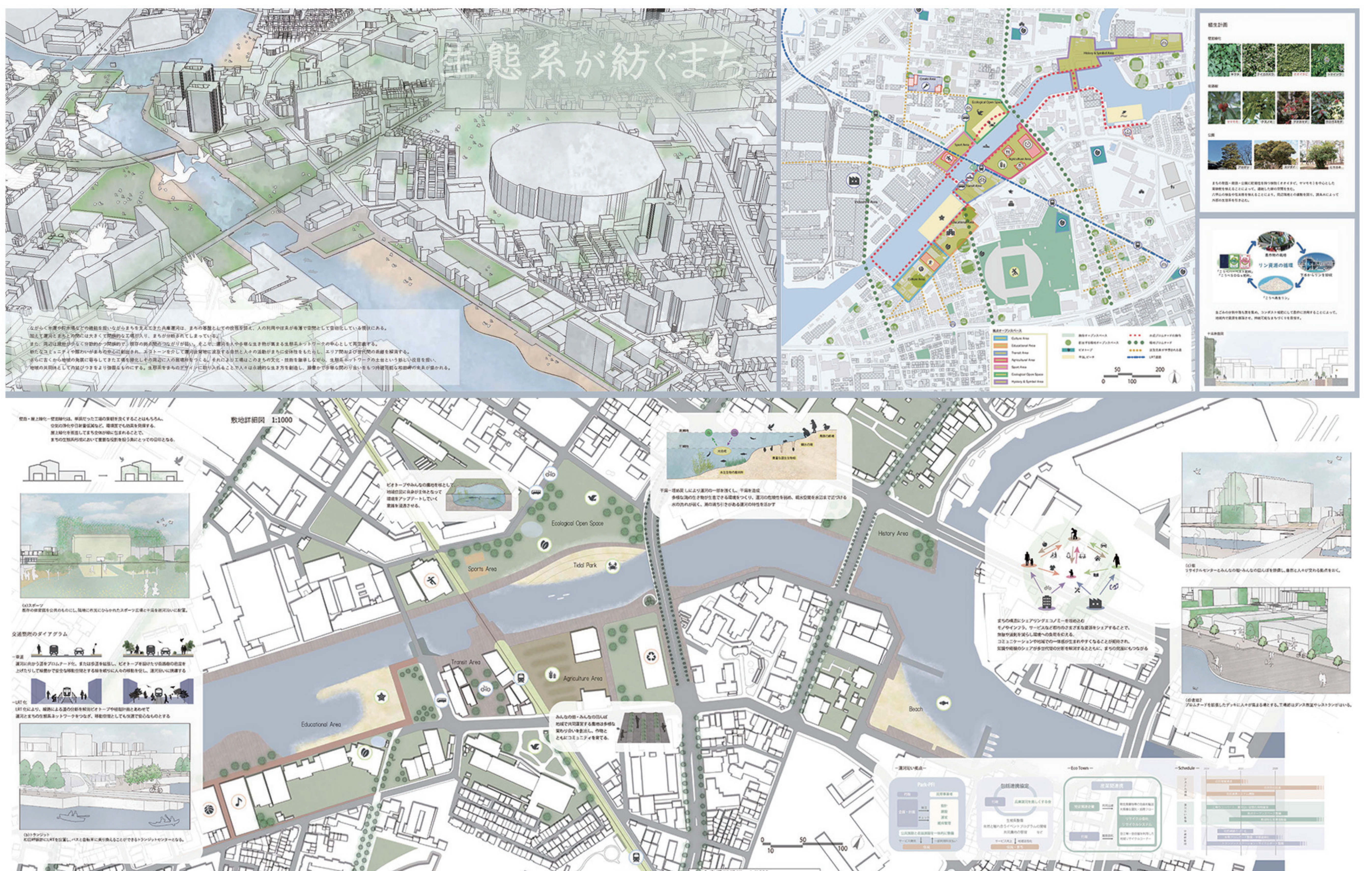
現在分散している賑わい拠点を連続させることで、楽しさが途切れない歩くウォーターフロントの実現を目指した。様々な材質と調和した拠点で、「神戸」の印象を生みだし、記憶を感じ・記憶をつくるまちづくりを計画し、多様な世代が、多様に利用できる親水空間を提案する。



生態系が紡ぐまち

安藤悠真 磯野巧輔 芝崎琉 長澤岳 井上絢真 平山敦 (末包研究室)

兵庫運河を人や多様な生き物が集まる生態系ネットワークの中心として再定義する。新たなコミュニティや賑わいがまちの中心に創出され、エコトンを介して運河後背地に波及する自然と人々の活動がまちに全体性をもたらし、エリア間および世代間の乖離を解消する。



[担当教員]

八木弘毅(日建設計) 岩田友紀(日建設計)

栗山尚子(准教授) 山口秀文(講師)

[Teaching Assistant]

延近佑澄(A72) 柳内あみ(A72)

開講年次：学部4年生第2クォーター

■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キストと、経済・文化・社会・生態などより広い概念のコンテキ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～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とつなげる。
- ・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、パス・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、アフオーダンス、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
- ・敷地位置図ー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。
 - *断面図に立面図やパ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モデルによるパース等) 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。

KOBE sMall iLands — for expo and future...

村中希光 (山口研究室)

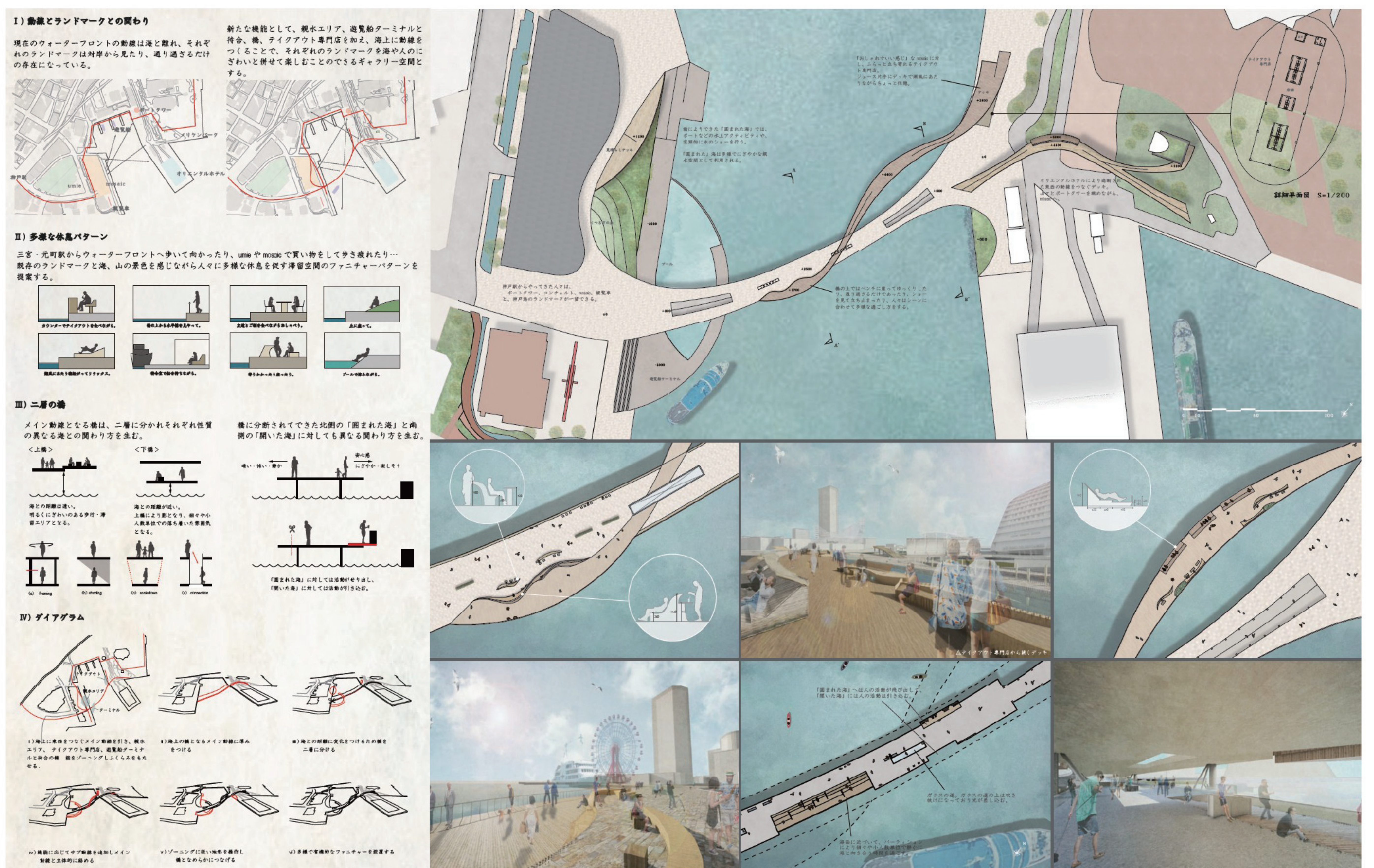
2025 年に開かれる大阪万博を起爆剤とし、兵庫のウラとなってしまった和田岬に再び活気を取り戻す。神戸をイメージするパビリオンや劇場、公園などを設けた複数の小島が群をなし、水上に新しいシンボルが立ち上がる。かつては物流のために整備された運河が、人々のためのものになる。



Kobe Port Gallery...

山本真菜 (栗山研究室)

神戸のウォーターフロントは海との距離が離れ、ランドマークも遠くから見たり通り過ぎたりするだけの存在になっている。そこで海上に動線をつくり回遊性をもたらすことで、それぞれのランドマークを海や人のにぎわいと併せて楽しむことのできるギャラリー空間とする。



海に恋がれて

芝崎琉 (末包研究室)

水運としての役割を失った兵庫運河周辺地域は運河による分断によって地域内でのつながりが希薄である。多様な生物の棲み処としての役割を与えるとともに人と自然が段階的につながる拠点として再編することで、滞る兵庫運河の新たな結節点となり、かつての賑わいを取り戻す。

Concept : 運河の結節点

現在の兵庫運河

- ・地域住民にとっての賑わいの拠点を持たない
- ・外でのアクティビティが少ない
- ・兵庫運河の地域全体で見えとる住民同士の関係性の希薄化

多世代の交流拠点である公園として再編
「人が自然と段階的に繋がること」を住民間で共有することで多世代が集まる賑わいの拠点の創出

Back Ground : 失われた運河のコンテキスト

かつての運河の利用と現在

相田川を中心とするこの地域は水運によって栄えた。現在の土地には役割を失った運河のみ残る

地域に分断を生み出し、放棄されている

新しく運河は「生物多様性を生み出す棲み処としての役割を与える」

Diagram : めくりあがる地盤

01. 現状

02. めくりあがることで流れを繋ぎなおす

03. 干満ブロックの設定

04. ブロックに沿って歩道ノイズを分離を行う

LIFE — Making the Place of People, Art, and Biome —

菅進馬 (槻橋研究室)

第一突堤は人も生物も集まるポテンシャルを持っているが「海と突堤」という関係のスケールは大きすぎて両者の拠り所や交流の場にはなっていない。そこで人と生物に多様なアジトを提供するために小さい空間の連続を作り、新たな過ごし方ができるようにする。

人のためのエリア

- 段差で座ることができる
- 斜面でリラックスできる
- 森で生物の観察ができる
- 人が侵入しないエリアでは動物が空気にしやすい
- 西側の神戸の街並みがよく見える
- 木に近づいて詳しく生物を観察できる
- 子供達が種体験できる
- 生物が多く住む水々に囲まれながらリラックスできる
- 木が密集したエリアでは生物が隠れる場所が多い
- 所々に設置された屋根が直射日光や雨から守ってくれる
- 木々に囲まれたカフェでゆっくりできる
- 自然の中で芸術を楽しむ
- 浅瀬にしか生息しない生物が育つ
- 浅瀬の生物を観察する魚なども集まる
- RoomとRoomの間に歩が繋がり、生物の新たな住処になる
- 京町筋を見渡すことができる

生物のためのエリア

- 干満
- 森
- 京町筋
- 交流エリア
- 干満
- 森
- 浅瀬

Room
約200~500㎡の空間。京町筋の街区の幅、約70mを7分割する幅と、京町筋の多くの建物が幅20m~50mの長さを持ち、突堤のスケールを決定する。

- Room for Land Animals** — 動物が侵入しない動物のための空間。動物が安心して滞在できる。
- Room for Stay** — 人間のための空間。産後や子育て、自然観察もできる。
- Room for Art** — 観察室の隣、芝が伸びた自然豊かなRoomやコンクリートで覆われた無機質なRoomがある。
- Room for Paths** — 人が通るRoom、屋根がなかったり、ベンチが置いてあったり、Stayの空間と隣接する。
- Room for Tidal Land** — 人が生物観察を学んだり、水に触れられる干満のroomと、生物のためのものがある。
- Room for Shallows** — 日光が強く3~5mの浅瀬。生物の住処になり、周辺の水質環境改善のポイントとなるRoom。