

第37回横浜市都市美対策審議会景観審査部会会議録	
議 題	審議事項 議事1 日吉箕輪町計画の景観形成について（審議） 議事2 その他
日 時	平成29年5月11日（木）午前9時30分から11時30分まで
開催場所	マツ・ムラホール 第2・第3会議室
出席者 （敬称略）	<p>【議事1】</p> <p>委 員：関和明、金子修司、国吉直行、野原卓、三浦順治  関係局：足立哲郎（都市整備局地域まちづくり部地域まちづくり課担当課長）  岡田彬裕（都市整備局地域まちづくり部地域まちづくり課担当係長）  書 記：小池政則（都市整備局企画部長）  嶋田 稔（都市整備局地域まちづくり部長）  梶山祐実（都市整備局企画部都市デザイン室長）  鵜田 傑（都市整備局地域まちづくり部景観調整課長）</p> <p>設計者：株式会社日建ハウジングシステム  事業者：野村不動産株式会社</p> <p>【議事2】</p> <p>委 員：関和明、金子修司、国吉直行、野原卓、三浦順治  書 記：小池政則（都市整備局企画部長）  嶋田 稔（都市整備局地域まちづくり部長）  梶山祐実（都市整備局企画部都市デザイン室長）  鵜田 傑（都市整備局地域まちづくり部景観調整課長）</p>
欠席者 （敬称略）	委 員：高橋晶子
開催形態	公開（傍聴者：2名）
決定事項	<p>議事1 中高層部の圧迫感・長大感の軽減に向けたデザインの考え方について、綱島街道沿いのパースを中心に確認した。次回は、低層部の賑わい創出の考え方について議論を行う。また、中高層部と低層部を合わせた全体のデザインや他の面からのパース、中央広場や通路からの見え方を含めて確認する。</p> <p>議事2 なし（報告）</p>
議 事	<p>議事1 日吉箕輪町計画の景観形成について（審議）</p> <p>資料、スライドを用いて書記、関係局及び設計者から説明を行った。</p> <p>（関部会長）  ご説明ありがとうございます。それでは、これから審議に入らせていただきたいと思いますので、委員の方々、ご質問あるいはご意見がありましたら、どうぞお願いしたいと思います。最初に質問からよろしいでしょうか。今、拝見しているこのスライドには、かなり細かく素材とかディテールに近いようなこと、色彩についてもいろいろ記載があるのですが、これは今日配付されたものの中には入っていないのですね。</p> <p>（株式会社日建ハウジングシステム）  はい。配付図面のほうには入っておりません。</p> <p>（関部会長）  はい、わかりました。</p> <p>（株式会社日建ハウジングシステム）  パースだけですと説明がしにくく、ただ、この配付資料の中ですと細か過ぎてわかりにくいかと思われましたので、補足としてつけさせていただきました。</p> <p>（関部会長）  はい、わかりました。金子委員、どうぞ。</p> <p>（金子委員）  質問と、気がついたこととお話しさせていただきたいと思います。まず質問は、今回スクエアⅡ、</p>

スクエアⅠ、スクエアⅢ、老人福祉施設と、それぞれの建物に特色を与えようということで、それが長大感を減少することになるというふうなお考えだと思うのですが、例えばスクエアⅡとスクエアⅠ、スクエアⅢという3つの建物の居住者といいますか、販売するターゲットみたいなものの違いとか、それから醸し出してくるようなものは何かお考えがあるのでしょうか。建物それぞれが同じようなものだけでも、外観で違うというふうなことでしょうか。その辺がよくわかりません。それから、スクエアⅠはややシンボリックなデザインというお話ですが、まさにそういう用途といいますかターゲットの違いから出てくるものなのか、長大感を減少するために一つの手法としてお考えになったのかというのを教えていただきたいです。

(野村不動産株式会社)

ご回答させていただきます。現状、面積帯や商品構成については、まだ検討中ですので、それぞれスクエアⅠ・Ⅱ・Ⅲの中で大幅にそれをつけるかどうかというのは、これからになります。ただ、立地的な特徴として、スクエアⅠは綱島街道から奥まった比較的喧騒感の少ない場所、スクエアⅡは日吉駅から非常に近くて商業集積がされている建物、スクエアⅢは綱島SSTに一番近く、老人福祉施設もあるといったことから、ターゲット展開等、ある程度変化させていくというところはこれから考えていきたいと思えます。

今回のデザイン的な特徴としては、周辺環境との調和といった点に重きを置いておりますのと、あとは低層部の足元の機能的なところからの上層部へのデザインのつながりというものを意識しています。その結果として、スクエアⅡでいきますと、綱島街道沿いに木調であったり、やわらかみのある低層部分が長く連なりますので、それと呼応する形でスクエアⅡ全体のボリューム感についてもそのような色彩を使い、スクエアⅢと老人福祉施設につきましては、建物が近接している中で大幅に建物の特徴をつけてしまうと、またそれはそれで雑多な感じになるのかなといったところで、白系のもので統一を図っています。スクエアⅠは、こちらから見たときにはある程度奥に引き込んでいるというところを考えまして、デザインの構成をそれぞれ、周辺環境と足元の機能との融合といった点でとらえ直してまとめています。

(関部会長)

ほかにありますでしょうか。野原委員、いかがでしょうか。

(野原委員)

まず前回と比較すると、デザインの密度が上がったといいますか、細やかにいろいろなことを検討された結果、先ほどの品よくまとめる方向でという意味では、いい方向に向かっているのかなという全体の印象はあります。ただ、部分的なデザインでは一個一個には違いがあるのだけれども、全体の圧迫感の軽減には寄与できていないのではないかとというのが前回の課題だったとすると、その部分に関しては、まだ引き続き課題があるような気がしています。

要は、そもそも指導の中でも分節しなさいと言われていたような気もするのですが、分節はあくまでも手段であって、圧迫感や周辺との調和感、魅力的な建物に見えてくるかどうかということが最終的な目的です。分節が圧迫感軽減の効果を本当に発揮するのか、要は見ている人が何も説明を受けずに圧迫感を比較して「ああ、少ないね」と思えるかどうかということ、そのものが一番大切なのであって、説明として、ここは分節されていますということを説明するためだけのものではないのではないかと思います。そういう意味で、常にチェックしながら圧迫感がどういふふうになんて軽減されているかということを考えていく必要があるのかと思います。密度が上がっているんで、少しくらいになってきているとは思いますが、やはりいろいろな要素が入ってきていて、結果的に全体が一緒に見えるという大きな部分に関しては、まだ少し課題が残っているような気がします。

まずは、全体のボリュームの中で山並みというか、真ん中を頂点にしながら下につながるようなデザインを意識されたとおっしゃっていたのですが、この場所、この地域において山状を意識する理由、背景というか、なぜこの場所においてそういう全体を上へ上げていくようなデザインになるのが一番周りに合いそうだとお考えになっているのかというのが、質問の1点目です。

2点目は、全体的に全部フレームというか柱が内側で、外側にバルコニーがあって、そのバルコニーのところはいろいろな素材で工夫されているという仕組みになっていると思います。透明になればなるほど実際は奥が結構見えてきたりして、奥のものがどうなっているかというのが逆にすごく効いてきてしまったりとかするような気がします。そういう意味で、今、素材などに関してどのくらいご検討が進んでいるのか。その2点をお伺いしたいと思います。

(株式会社日建ハウジングシステム)

まず山なりのデザインの考え方につきましては、どちらかといいますと周辺市街地と接する街区の

端部、やはり周りの建物がこの建物より低い部分になっていますので、そちらの高さを意識して、そのすそ野の部分の圧迫感の低減というものを、より周辺市街地となじむような形で持っていきながら、徐々にラインとしてつなげていくという意味で、結果的に山なりになっているということです。今回やりたかったことは、周辺の街区と市街地とのつけ根のすそ野の部分の規模感をそろえたかったというのが趣旨です。これが1つ目の理由です。

そして2つ目のご質問は、第1構面の手すりとは、その奥の第2構面の素材がどうなっているかというお話だと思います。これは前回と変わらず、奥の壁についてはチャコールグレーというかブラックアウトさせるような形で、白だとむしろ発散色となり、圧迫感を強く感じさせる可能性のある色だというご意見もありました。逆に上のほうは存在感を消すような形で、やや暗目の色にすることで、中層部と差別化をして圧迫感の低減につなげていこうという考え方です。

(野原委員)

中層部の下と第2構面の部分は、高層部で色が違うのですか。

(株式会社日建ハウジングシステム)

いや、奥は一緒です。ですが、中層部については、第1構面の手すりのほうが前面に出ているので、そちらのほうが強く感じられると。その効果によって、このラインがしっかりと明確にあらわれると考えています。

(野原委員)

要は、全体を調和しながら、一体に見えないようにしなさいというのが同時に言われているような感じがすると思うので、両方やるのは若干矛盾ではないかとも思うのですが、例えば群としてのグループフォームということもありますけど、群の造形として考えたときに、個々がそれぞれ特徴がありながら調和をもたらしていく方向と、全体が一個で、あと小分けに分けていく方法があると思います。やはり全体で最初の一つの形があって、いかに小分けにしていくかというのが分かっているような感じに見えるのですが、その結果やはり結局一つに見えるというところがどうしてもぬぐえないなという感じがします。

前回の審議で、デザインリソースが多過ぎるのが逆にうまく効果を発揮していないのではないかと考えたという話も出たと思います。例えばスクエアⅡの新しくつくられたリブの高さが違ったりするのですが、これは分節のためにやっているのかと思うのですが、細かく分ければ分けるほど中層部と高層部の分けのラインの明確さみたいなものが逆に失われていくというか、多様性を確保した結果、上と下の分けている感じはだんだん見えなくなったり、そういうのは全体のバランスをとったときに、どの辺でおさめるのが一番バランスとしていいのかというのは、まだまだ検討の余地があるのではないかと思います。例えば老人福祉施設側の手前の棟も3段構成に分けて、それこそ波で、白目のタイルの部分がちよっとこちらに上がってきたりしています。それを細かくやったほうが本当にいいのか、分節は若干、気持ち減るのですが逆にうまく高さを合わせながらやったほうが、全体の調和を見たときにいいのかどうかは、まだ検討の余地があるのではないかと思います。

以前、ルーバーのようなものが幾つか前にたくさんあって、それが逆効果ではないかと話があり、数が減っていると思うのですが、スクエアⅡの手前に縦の小口のところがまだずっと伸びていると思います。その感じと、今回、上に新しく白のタイル系で壁面に色をつけ、壁面が面で見えるようにしていると思うのですが、そういうタイプが違うのが本当にうまくきいているのか、それとも、もう少し整理して何種類かでうまくやったほうが全体がバランスよく見えるのか、あるいは、全体が山と言っておきながら、老人福祉施設の裏側の白いタイルの部分は、下から上まで一直線で上がっているのではないかと思います。そうすると、そこは中層部と高層部が分節という意味で実は余り図れていない部分もあるのではないかとか、そういうのが全体でまざり合うので、結果的には全体が一つというふうに見えてしまう部分もあるのかなという気がします。これは細かい操作の部分かもしれませんが、それを見ながら全体のバランスとして魅力ある形はどういうふうになるのかというのを引き続き検討していただきたいと思います。

(関部会長)

ほかにご意見は。三浦委員、どうぞ。

(三浦委員)

今回検討の内容で、圧迫感・長大感ということがポイントになっているのですが、私としては綱島街道沿いから車なりで行った場合は、それほど気にならないのではないかと思います。それと、歩行をしても商業施設や樹木がありますので、多分、綱島街道沿いからはそんなに圧迫感はないのではないかと思います。逆に、中央広場がスクエアⅡとⅢに囲まれて、この距離がどれくらいかわからな

いのですが、この見え方がむしろどうなのかなと思います。これを今さら壁面後退しろとか、セットバックしろというのは経済的・戦略的に戸数が減ってしまうので、多分無理だと思うのですが、この辺の見え方、圧迫感がちょっと気になっています。

それから、これに連動して、中央広場は当然コミュニティーの場になりますから、いろいろなイベントがあると思います。その際、当然、拡声器を使ったいろいろな音が出ると思います。その音がどういうふうの上に響いていくのか、私の実感として、音は上に行くほど拡散されて大きくなっていくような感じがします。そうすると、上層部の住民なりから苦情が来る可能性が高くなり、制限されたイベントをせざるを得ないような、音を一切出さないようにしないとイケないとかになってくるようなことが想定されます。吸音材などの工夫はされているのかどうかというのを確認したいと思っています。

(野村不動産株式会社)

中央広場につきましては、次回以降の審議のにぎわいの創出の中でご説明できればとは思っています。基本的に今、スクエアⅢからの日照の検証もした上で、10メートル程度の高木を列植させることで、下からの目線につきましては綱島街道と同様に、ある程度、上層部の建物の目線を切るというような試みをしてきているところです。

イベントにつきましては、ご指摘のとおり、非常にうるさいイベントや、商業施設と同様のような集客効果の高いようなものをしてしまいますと多分、住民の方からのクレーム等につながっていくということは想定されています。そういった場合は、何も中央広場だけですべての機能を持たせるということではなくて、ゲート広場や、ウェルネスパークというある程度の喧騒感の中でフィットネスなどができるような広場とか、場所ごとのイベントをしたいと思っています。例えば地域住民の方々がフリーマーケットなどの催しを従前のアピタ様の建物の敷地の中でやられていたということですので、どちらかという住まい手の方々が身近に触れられるというような町のお祭りとかであれば恐らく年に2度、3度程度の内容でございますので、円滑に、相隣関係を考えながらイベント行為を決めていきたいと思っています。

(三浦委員)

ちょっと本日の話題とずれますけれども、前回か前々回のときに、当然このイベントを使うのは、ここにお住まいの地域の方がメインなのですが、周辺地域の交流も含めて、お祭りがあれば、おみこしがこちらに来るとか、そういうことも考えていますよというお話があったので、気になってそういう質問をさせていただきました。

(野村不動産株式会社)

ありがとうございます。それは継続して自治会様などとつながりを持ちながらやりたいと思っています。逆に我々がやりたいと言っても周辺の方々の意向もあると思いますので、そのあたりはやはり時間をかけながら、どういったイベントをというのを丁寧にやっていきたいと考えています。

(国吉委員)

全体としてやはりボリュームが大きいというのをどうやって感じさせないかということで、最初からそこが課題なわけです。ブロックごとに設計者を変えてはどうかという意見もあったりして、もともと同じくらいのボリュームですけども別の建築があって、それが形は違うのだけど、全体として色彩とかそういうものでまとまるとか、そういうやり方もあるねというような提案もあったのですが、プロセス上もうそこには行けないと。それで現在の計画のボリューム感を維持しながら、ファサードのデザインでそれに代わるものが何かできないかということになっているのだと思います。それはそれで、そういうプロセスで来ているから、やむを得ないという感じがあります。そういう意味では、この間の工夫は評価したいと思います。

そのときに大きく感じたのは、余りやり過ぎると混乱もしてしまうということで、その辺が難しいところで、群としてのクオリティーもちゃんと持ったほうがいいでしょうし、その辺と変化をどういうふうに共有するかという感じだと思います。現在のパースを見たときに、やはり真ん中と左側のゾーンは余り差がないみたいな感じがあって、真ん中を全体の中でもう少し大胆に抜ってもいいのかなという感じはちょっとしました。

それから、三浦委員からもあった中央広場にも関係するのですが、右側のパースを見ますと、中央広場のところに縦のラインが入っています。あれはちょっとどういう表現をされるのかわかりませんが、あれはあれでおもしろいなという感じがあります。広場を囲むいわゆる縦のラインみたいなものがあって、これが何か手前の低層部の広場側に面したところにまでつながってくるみたいな感じで、商業も含めたにぎわいの空間の演出みたいなものに、外側にも少しにじみ出てくるみたいなやり

方もあるかなという感じはしました。うまくやれば、縦のラインなどそういうものが広場を囲むああいう感じが割と彫刻的な感じもしますし、おもしろいかなと。

(株式会社日建ハウジングシステム)

04パースですと、先ほど申し上げたように、スクエアⅠのほうは細かい縦格子のリズミカルなデザインが繊細にしつらえられているようなデザインになっているので、実はスクエアⅢとは全然違うデザインで解いているのです。

(国吉委員)

それで、04で描いてあるのもちょっとおもしろいなとは思ったのですが、ここについてもやはり低層部のほうは、右側の共有広場に面した縦の強いラインが向こうの奥のほうにも出てくるみたいな、この広場を囲んだにぎわいから手前の低層部に、低層部の建物部分も一部、広場側に面して、これににじみ出てくるとか、そういうことで広場に対する導入感みたいなものをつくることのできる可能性があるかなという感じはしました。

それから、全体として上層部は軽やかにということできているのですが、それでも均一過ぎるかなと感じがあります。全体にこの辺は手すり、壁と奥の柱も含めて面として構成、表現しようとしています。例えば手すりの壁だけでもいいのですが、一部そういうものがやわらかい色でちょっとだけ入ることによって単調さが消されるのではないかと。余り強く入れることはないのですが、ここに手すりの一部が入ることによって、このまとまりの中に少しやわらかさが出てくるではないかという感じもします。参考という感じですけど。

あと、北側から見たファサードから考えると、敷地の余裕はどれだけあるか、樹木はいろいろ描いてありますが、できるだけ北側の道路境には、ここに描いてありますけど大きな木が入ってきて、やはり樹木が一番、緩衝になると思います。それは本数を余り密度濃く入れることはないのですが、やはり高木が入ってきたほうがいいかなという感じはいたしました。

(関部会長)

ありがとうございます。ほかにご意見はどうでしょうか。どうぞ、野原委員。

(野原委員)

今回は高層部で、次回は低層部でというお話ではあって、先ほど三浦委員のお話もあったと思うのですが、やはり下から上はどう見えるかという見え方のあり方も結構大きいと思っています。そういう意味で、先ほどの中央広場、4ページのパースに戻りますが、この辺はどう見えるか、この真ん中に立ったときにこの上が、先ほど木で隠しますということではありましたが、このあたりがどう見えてくるかというのは少しポイントになるだろうなと思います。国吉委員のお話は、それにデザインエレメントをいれて、うまく生かせば、広場を囲んだ形での一つのまとまりみたいなものが違う形のできるのではないかというご示唆ではなかったかなと思います。そういう意味では逆にそれこそ、こういうまとまりと、こういうまとまりと、こういうまとまりがあって、間はむしろ縦にこの面とこの辺とこの辺を逆に入れていくということで、大きな群とそれぞれの特徴を出していくというパターンもあるかなと。そういうことをいろいろ考えたときに、低層部を見たときにこれがどう見えていくかというのもあると思いますので、今回は高層部だけでと言われると、下から見えたときにどうなのかということも当然出てくるかというところで、その辺もあわせて考えられるといいのかなと思います。

そういう意味では本当に全体のバランスなので、ちょっとほかの委員とは意見が違うかもしれませんが、究極的に言うと、低層部にもうちょっと力を入れて、高層部は若干抑え目でと言うとあれですけど、余りそこではなくて、低層部を本当にきっちりつくることで、高層部は少しシンプル目に行くというパターンもあります。品よく丁寧にやる必要はあると思うのですが、そこで力を入れてデザインの特徴を出していくというよりは、低層部の部分をしっかり考えてつくり上げていくという出し入れみたいなのも、場合によってはあるのかなと。そのとき低層部と高層部を議論で分けてしまうと、そういう発想がほとんど生まれなくなってしまうので、全体の開発としてどういう魅力をつくれるか。ある意味パイが限られている中でどこに力を入れてやっていくかというのは、少しバランスを持って考えたほうがいいかなと思います。

あと、もうどうしようもないとは思いますが、何となくこの開発全体の品がもう少し上がるためには、道路斜線ですか、どうしてもこの線のガタガタ感が、品をもう少し高くするには、この辺をもう少し何かうまくできると本当はいいのにと。やはりその辺は形というか造形としてのあり方としても、この辺の小口とかがもう少しよく見えてくると、またさらなる価値が高いあり方になるのかという気がしています。

(金子委員)

中高層と低層部を分けて論議をするのは、やはり実は筋が違っていたかもしれないなど今思います。この建物の、この敷地の開発の一番大きな特徴は、私が思うに、やはりこれだけのスケールのものでこの町につくるための、ある意味では何を町に返せるかということになるだろうと。それを一番大事にできるのは多分、低層部です。もちろん見え方とか圧迫感とかは一番大事なのですが、これだけいろいろ苦労しても、やはり圧迫感はどうしようもない。大きなものができてしまったというイメージを持たれると思います。そのときに、この開発がいかに丁寧に地域への貢献みたいなものができるかということだろうと、私は今日つくづく思い直しました。

したがって、低層部の商店の話とか、それから地域のための広場とか、今、中央広場みたいないろいろなものがありますが、今回はぜひその辺の考え方を明確に出していただいて、まだ決まらないこととかがあると思うのですが、それこそがこの場をオーソライズする一つの大きな要素になるのではないかなと改めて感じました。網島街道という、とても魅力的な通りですから、あそこにこれだけのものをつくる、そのために開発者が、もちろん住民も含めて、これだけの貢献をしてきたというようなことを残せるように、ぜひやりたいなど。余り上のほうの細かい論議をしても、実は圧迫感というものは消え去ることができないという感じがいたします。

何回も話が出ていますが、クオリティーの高い、品のいいデザインになってくれば、それが最高に求めるところだろうと私は思います。今求めている分節ですとか高層部の扱いはそこそこの考え方ですから、見ていてなるほどなどと思うところがたくさんあるので、それらをそれ以上、今後実施の中でどうするかは別にしても、この論議の場としてはやはり十分に審議しなければいけないのは低層部の扱いです。まさにTMOではないけれども、まちづくりをどうするかという話をぜひ開発者としてもやっていただければと思います。

(関部会長)

いかがでしょうか。このプロジェクトについては5回目ですか。毎回新しく検討していただいた結果を見せていただいて、少しずつ改善されているところがあると思います。きょうのテーマとして、特に中高層部の圧迫感・長大感をいかに軽減するか、それについての話がポイントではあるのですが、委員の皆さんがおっしゃるように、実はこのプロジェクト全体というのはこの場所に、ある意味で新しい町ができるわけで、それが当然、周辺の既存の町にも大きな影響を与える。そのときに、もちろんここに住まわれる方だけではなくて、その周辺の方々にまさに景観の新しい環境の質として提供されるものは何かという、その中で圧迫感の軽減とかということが出てきていると思うのですが、5回目ということで、かなり中高層部のデザインのあり方についてはいろいろな検討をさせていただいて、きょうも最初に前回とは違った考え方に基づいてパースが出てきています。

今CGで見ているアングルというのは、逆にこういう視点はないわけです。むしろ道路を歩いたり、車で通ったりという感じになると思うので、地上に接したところからどういうふうに見えるか。それをもう一度ベースにして、今まで検討されたことも踏まえて、言葉では簡単ですけど、より質の高い景観を形成していただければと思います。

それから、議論の仕方では便宜上きょうは中高層で、次回は低層部のにぎわい、そのマネジメントも含めた話というふうに分けてしまいましたが、確かにそれはさい然と分けられるテーマではないので、次回、低層部の話をするときにも、もう一度少し振り返って、きょうの議論についてより深めるとかができるばいではないか、そうする必要があるのではないかと考えています。今見ているパースを見ますと、やはり街道沿いに並行して見たアングルではなくて、L字型に出てくる面とか、あとはやはり中央広場の1つ内に入ったところの両側の面も余りおろそかにできないのではないかな。結構大きな敷地の外からも、広場に入ったところからも重要な面ではないかと思うので、そこも検討の中から、今回は2面しか出ていませんので少し考えていただければと思います。

前は住棟ごとに各面を違うパターンで組み合わせるといって話でしたが、今回はそれだけではなくて、一つ一つの考え方を周辺の隣接する建物に近いブロックに分けて、それを組み合わせるといいます。それから、水平方向だけではなくて上下にも何らかの分節というものをするという、その考え方は別に悪くないと思いますし、それが効果を結果的に発揮するかということが課題で、野原委員がおっしゃるように、もう少し詰めていただければ、より質が高くなるのではないかなというようにことだと考えています。

あと質問ですけども、スクエアIの中央広場に面したところはシンボリックなことということで、今までなかった新しい、縦格子状の細かいスリットのようなものをファサードに採用したものとか、あるいは南西側のものがちょっと気になりました。中央広場に面したスクエアIの小口とか、面した面のファサードをこういうシンボリックという言い方で提案された理由みたいなものはあるでしょ

うか。今までのパターンの中にはなかった、ダブルスキンではないですが、手前にスクリーンのようなものを置いてカバーしたという、ここの説明をお願いします。

(株式会社日建ハウジングシステム)

やはり中央広場という位置づけとしては、今回の街区の中心としてコミュニティの核となる重要な部分になります。その中央広場に入っていき正面に、配置上の意味でシンボリックな形で見えてくるものですから、やはり第1構面、第2構面の考え方を、ほかの棟と同じようなバルコニーとか廊下と同じように解くのではなくて、ほかとは変えたダブルスキンまではいかないまでも、異なるデザイン処理をすべきであろうと思っています。それによってシンボル性をより高める必要があって、先ほど三浦委員からお話があったような、中央広場全体の世界観というか、その中でもスクエアⅠというものが組み込まれていくようなつくり込みにしていくべきと考えた上です。

(関部会長)

あともう一つ、南西側のアングルというか、こちらの老人施設の角から小学校側というのでしょうか、その後ろのほうに白く見えているコの字型になっているあたりも違う絵のように見えるのですが、それについても説明をお願いします。

(株式会社日建ハウジングシステム)

スクエアⅢの南面のバルコニー面が見えているところですね。

(関部会長)

これは前と変わっていませんか。

(株式会社日建ハウジングシステム)

こちらデザインは変えているのですが、今回は具体的にパースとしては描き込んでいないので、今回の中高層の考え方を踏まえまして今後、より深度化をしていこうかと考えているところです。ただ、形としてはやはり一番前面に出てくる高齢者福祉施設とその次の段階で雁行を徐々にしていってありまして、そこに先ほどの概念図にあったような形で、周辺市街地の建物に近い単位で雁行スリット等のデザイン処理をしていくというものを反映した絵になっているということです。

(関部会長)

わかりました。

(野原委員)

関連するのですけれども、きょうはパースがこちら面と、あと今度、小学校側がないのですけど、この道はそんなに太くないとすると、やはりここは結構この全体の計画の中で一番、圧迫感を感じるかもしれない場所かなという気がします。今は縦に割るというところでソリューションをしていると思うのですが、その辺が今、縦に割りつつ、この辺で微妙にこのバルコニーのデザインがちょっと変わっているの、こちら一応終わっているということになっているのかと思うような、思わないような感じになっています。この辺がこちら側から見たときにどうなのかというのは、今後もう少し深度化されて検討されていいのかなと思います。

あと逆に引きで一番見えるのは、学校の校庭の一番端のこちら側から見たときが、実は全体が一番広く見える視点場だったりするような気がします。そうすると、そのスクエアⅢとスクエアⅡの、こちらの面とこちらの面の面が一番見えるのは、実は学校校庭もしくは校庭の向こう側の道からかなという気もします。そうすると確認の意味で、この辺がどうなっているのかというのは一応見ながら進めていかれたほうがいいのかと思います。

(関部会長)

そうですね。以前の検討の中では、ほかのアングルもあったと思いますので、それについてもできれば検討されてどうなるかというのをちょっと確認したいというのがございますので、その辺よろしいでしょうか。

(野原委員)

圧迫感という意味で北側の駐車場のところも気になるので、やはり全体としてまさに圧迫感チェックみたいなものは一応確認した上で、一番周辺の方々にとってはそういう接点のところも気になるような場所でもあるのかなと思います。あと、学校に関しても、せっかくこれから学校がつくられていくと、その魅力というのもその周辺のあり方とともにあるのかなと思いますので、その辺も踏まえてご検討いただけたらうれしいなと思います。

(足立課長)

地域まちづくり課です。今回は圧迫感・長大感の部分にちょっと無理に特化させていただきまして、いろいろなご意見をいただきましてありがとうございます。一つこういう方向もあるかという

ころまでにはいろいろな観点から見ていただけたと思うのですが、今、皆さんからいただいた低層部のテーマで次回やるときに、実際そこに立てば上のほうも目に入ってくる、どのような関係で見えるかということも含めてしっかり検討を深めていきながら、次回議論していただけるような材料を用意したいと思っています。

それから小学校の側ですとか北側というのは、また全然違った見え方をするような場所、面だと思えます。そういった今日お見せできない面も含めて検討を深めて、次回ご議論いただけるように準備をしていきたいと思っています。よろしくをお願いします。

(関部会長)

そうですね。綱島街道側だけで、あと裏みたいになってしまうと困りますので、それはやはりいろいろなアングルからこの住棟群がどう見えるかということも確認したいと思いますので、よろしくをお願いします。

(国吉委員)

それで、次回の審議いただきたいポイントというのがここに出ていますけれども、多分、低層部だけではなくて今回のものも含めて、ある程度、中高層部は検討されてきて、もう少し工夫はあるけれども、余りやり過ぎなくてもいいのではないかみたいな意見もあったりして、そのバランスをどうとるかみたいなことも、低層部との関係の中でも出てくるのかなと思います。そういうことで低層部が中心となるかもしれませんが、セットで議論すると。そのときに、次回ぽつと出てきて初めて我々が見て、そこから議論するというのもあるのですが、現段階でどういう視点で低層部の検討を進めるのかという考え方をちょっと言っていたらと、それに対して何か委員のほうで意見があれば言っておいたほうがいいかなと思います。足立課長からでも、どちらからでもいいのですけれども、この低層部のにぎわいの創出はどういう方向、視点で提案されてくるのかというのを、考え方だけでもお願いします。

(関部会長)

現時点でお示しいただける範囲で結構ですけれども。

(野村不動産株式会社)

低層部については、まず用途的なものとあと第2バッファゾーン、植栽等、建物の設置レベルでの関係性を平面図や断面図といったところでもう一回ご説明させていただくということと、先ほどからご意見をいただいております、低層部から中高層部というところの確認につきましては、低層部分で上のほうを見上げてパースをつくりますと、ちょうど足元に低層部がぼんと出てきて、上に高層部が出るというようなアングルになります。そのあたりのアングルを3～4点ピックアップし、ポイントでご提示させていただいて、それぞれの考え方と、スクエアごとの低層部と高層部、それはスクエアⅡの低層部とスクエアⅢの高層部が同時に見えるアングルというよりも、スクエアⅡの、ここの低層部と高層部、なぜこちらに木調を使っているかなどということところがパースで確認できればという形では考えています。

(国吉委員)

低層部の建築の壁面のデザインは、現在のこのままいくということですか。それとも、それも工夫として出てくるのですか。

(野村不動産株式会社)

そのあたりはデザインの中で含めて、検討してブラッシュアップしていこうとは考えています。

(国吉委員)

そうですね。このままだと、これをまた今議論しておいたほうがいいしということで、これも含めてご検討されると。それで先ほど、今いろいろな視点でのパースみたいなものが出てくるというのは期待しているのですが、もちろん綱島街道のアイレベルの視点というのは重要ですし、また広場に立ったときのアイレベルの感じは非常に重要です。また、ちょっとわき道を行ったときの小学校が仮にボリュームとして入ってきたときに、輪郭だけでも書いていただいて、その背景にどういうふうに見えるかという感じが、設計まではできないと思いますが、ボリュームだけでも小学校のボリュームがあって、それとどうか、そういうのをお示しいただけるとありがたいと思いますので、よろしくをお願いします。

(関部会長)

ほかにご意見はありますか。何か言い残したことがあれば、この際にぜひ。三浦委員、よろしいでしょうか。

(三浦委員)



私個人的には、むしろできた後のエリアマネジメントのほうが非常に興味があるところです。

(関部会長)

わかりました。ありがとうございます。

(野原委員)

多分、今回のテーマではあると思うのですが、確認です。真ん中の遊歩道、歩行者用通路というのは、24時間開放というか、どなたでも通れる道になるのですよね。

(足立課長)

都市計画の地区計画の中で地区施設として位置づけられて、原則24時間開放されるという空間になります。

(関部会長)

それでは、そろそろ時間です。きょうは、ポイントとしては中高層部にフォーカスしてということでありましたが、いろいろ設計者のほうで示された前回からの改善、変更ということで、この資料2にありますように、壁面の量をもう少し細かくというか、周辺の環境に沿うような形での単位にそれぞれ分割する。それから、それを中層部と高層部に分けて、さらに一つの面を同じパターンではなくて、さらにその中を少し変えてデザインしたということで案が示されました。それから、そのことによって、どれだけ課題とする圧迫感と長大感の軽減に寄与しているかということがポイントだと思うので、方法としてそれは理解できるけれども、それがより効果的になされているかを今後も検討を進めていただいて、より質の高いものにしていただきたいという意見がありました。

それから、細かいところで色彩とか素材については、このCGで見ただけですけれども、具体的なことも考えられているようなので、それをより詰めていって検討を進めていただきたいと、それは私のほうから思います。それから、中央広場周辺の住棟に関して、ここが非常に重要ではないかということなどで幾つかありました。これは次回以降の課題にもつながると思いますけれども、きょうは多分その討論の仕方として低層部のことは次回ということで保留にしていますが、当然関連がありますので、今後そういった点を次回以降も継続して高層との関係、低層部と高層部、低層部のにぎわいだけで切り離されるものではないということなので、その辺の検討が課題だろうということが指摘されました。あと最後に、今回は主に綱島街道側と南西側の透視図が出ただけですけれども、ほかの視点場からの全体の見え方も今後示していただいて、また検討を加えていきたいということが意見としてありました。

私としてはそのようにまとめましたけれども、事務局のほうにお返しして、次回以降のことも含めて少し整理していただければと思います。よろしいでしょうか。

(鵜田書記)

ご議論ありがとうございました。次回につきましては、低層部のにぎわいの創出の考え方を中心に話を進めさせていただきますが、きょうはデザイン上のヒントもいただきまして、特に下から見た建物の全体像を中心に絵をまたお見せできたらと考えております。特に今日お示していない東側、北側からのパースもお示したいと思っております。また、中央広場についての重要性についてご指摘がございましたので、そのありようについて、またどういうふうに関が見えるかについてもお示できたらと考えております。次回よろしくお願ひしたいと思います。

(関部会長)

それでは一応、議事のほうは今まとめていただいたということで、また引き続きこのプロジェクトに関しては部会で審議したいと思っております。

## 議事2 その他

(関部会長)

それでは、そのほか事務局から何かありましたらお願いします。

(鵜田書記)

その他の事項といたしまして、昨年9月にご議論いただきました神奈川県分庁舎の整備計画について、ご報告させていただきたいと思っております。今お配りしました資料は、今年の3月の都市美対策審議会で既にお示ししておりますが、当部会でもご議論いただいた内容ですので、改めてご報告させていただきます。

資料の1枚目は、昨年9月にご審議いただいた部会でご提示した資料です。2枚目以降が変更後の資料です。本件につきましては、申出者の考え方に対する市の協議方針についてはおおむね了承するという結論をいただいております。ただ、そのご意見の中には、1枚目の資料をごらんいただき

	<p>いと思いますが、「中層部の縦ラインが強過ぎる」「色彩が日本大通りの景観に合わないので、もう少し明度を落とすなどの工夫が欲しい」というご意見をいただいております、その後、設計者と調整させていただきました。</p> <p>2枚目をごらんいただきたいと思いますが、右側の北東立面図です。具体的には中層部の縦ラインについては、ガラスのカーテンウォールを通した案から一部ガラスをやめまして、アルミパネルに塗装する形に変更し、縦ラインをやわらげるように変更いたしました。色味についても、ごらんのように薄茶色のような色にしていく予定です。また、南東立面、北東立面部分のPC板につきましても、当初より明度を落とすといった調整をしております。</p> <p>報告は以上です。</p> <p>(関部会長)</p> <p>よろしいでしょうか。報告ですけれども、ここは既に既存のものは解体が終わって、この絵で表示も出されていると思います。報告ですので、ご確認いただければと思います。</p> <p>それでは、これできょうの議事はすべて終わりましたので、次回以降の日程について事務局からお願いたします。</p> <p>(鵜田書記)</p> <p>どうもありがとうございます。次回の景観審査部会については、既にご連絡しておりますが、6月26日月曜日、14時から16時半、会場はこの場所マツ・ムラホールを予定しております。なお、案件はまだ調整中ございまして、日時等に変更がある場合はご連絡させていただきますので、よろしくお願いたします。なお、本日の議事録については、都市美対策審議会運営要領に基づき、作成後、部会長に確認していただいた上、公開しますので、よろしくお願いたします。</p> <p>3 閉 会</p> <p>(鵜田書記)</p> <p>これもちまして、第37回都市美対策審議会景観審査部会を終了いたします。どうも長時間ありがとうございました。</p>
資 料	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 次第、参加者名簿、座席表、議事録 (第36回景観審査部会)</li> <li>・ 資料1 : 前回の景観審査部会で頂いた主なご意見について</li> <li>・ 資料2 : 景観形成の考え方</li> </ul>
特記事項	<p>次回の部会は6月26日月曜日、14時から16時半に開催予定。(調整中)</p>