

第5回 生駒市景観形成基本計画策定委員会 会議録

1. 日時 平成24年3月2日（金） 9時30分～

2. 場所 生駒市コミュニティセンター 301会議室

3. 出席者

（委員） 久会長、下村副会長、大原委員、樽井委員、福本委員、植田委員、大西委員

（事務局） 吉岡部長、森本次長、前川課長、西本課長補佐、高谷係長、塩崎主任、浅井（以上、みどり景観課）坂井、絹原、依藤（株式会社地域計画建築研究所）

4. 欠席者 嘉名委員

5. 会議公開 公開

6. 傍聴者数 1名

7. 案件

(1) 生駒市景観形成基本計画の構成について

(2) 生駒の景観形成の基本原則と構成要素について

事務局説明（資料1）

8. 議事内容

(1) 生駒市景観形成基本計画の構成について

会長：今までの基本計画の内容は踏襲しながら、かなり編集方法を変えたと理解いただければと思う。メインは、後程議論していただく第3章となる。第3章の囲みにキーワード（パターン）とあるが、これはアメリカの建築家であり都市計画家のアレグザンダーが書いた「パターンランゲージ」を参考にしている。これは、いい景観やデザインを感じられるところには特徴的なパターンがあり、それを見出して組み合わせればいいものが出来ていくという考え方である。具体的に、熱海のとなりにある真鶴町では「美の基準」というものを作成する際に、このパターンランゲージを使用している。また、埼

玉県川越市の伝統的建造物群保存地区である一番街でも、ガイドラインにパターンランゲージを使用している。このガイドラインには、「高さは周りを見て決める」というおもしろいキーワードがある。周りの高さを見て自分の設計する建物の高さを決めましょうというキャッチフレーズ的なものである。そういう形で生駒でもできないかということで3章の部分を考えている。後程、具体的に議論をさせていただきたい。また、この3章は1 地勢(perspective)、2 場所性(location)、3 暮らしの営み(Action)と大きく3つの構成となっている。まず、地勢というのは非常に大きな景観の枠組みとなる。事務局との打合せで、英語で言うと perspective となるという話をした。これは非常に便利な言葉で、景観でいうと「眺望、見晴らし」、計画で考えると「見通し、理念」に相当する。生駒の景観の方向性を示す部分と大きな景観の構造を作っていく部分を考えましょうということになる。2 番目に場所性とあるが、location というのは local ということでもあるので、場所ごとの特徴を見出しながら景観やデザインに生かしていきましょうということである。1 に比べてもう少しきめ細かな場所ごとの特性を示すことになる。また、2 章の中でも次の3つに分かれている。2-1「歴史・文化の文脈」では、歴史的な街並みや農村の場所性を読み取りデザインに生かす方法を考える。2-2「市街地開発の文脈」では、新しく開発された住宅地などを考えていく時の手掛かりとなるものを考える。2-3「境界の空気」では、商店街や幹線道路沿いなど賑わいが感じられるような景観を作り出すときの場所性を考える。というように大きく3パターンに分けて考えていきましょうという構成になっている。3 番目の暮らしの営みは、地勢や場所性を生かしながら、私たちの行動や営みがどのように行われ、景観に反映していくのかということを考えていきませんかということ。このような3段構えとなっているがすべてが関連しており、地勢、場所性、暮らしの営みが重なって景観を作っていくわけである。4 章では、このいくつかあげたパターンをどう組み合わせればこのような景観になるのかということで、3 章に書かれている内容を使って具体的な景観のデザインにどう落とししていくかを例示で示している。2 章は3 章を導くために適当に考えているわけではない。きちんと現状を読み取って3 章に受け渡していかなくてはならないので、2 章では3 章の言葉が出てくる現状分析をしっかりと書いておく必要がある。このような流れで2 章から4 章までいくと考えていただければと思う。従来は、課題を見つけてそれを解決するためにはどうしたらよいかという書きぶりの計画書が多かったが、そうではなく既に生駒のそれぞれの場所が持っている特徴や特性をしっかりと読み取り、デザインし、しつらえをし直すと問題を解決できるという形で考えていきたい。根本的な考え方が今までと違うと思っている。

私と副会長、もう1人の先生の3人で「都市まちづくり学入門」というものを書かせていただいた。そのときに「造る都市計画から成るまちづくりへ」というキャッチフレーズをつけた。「造る都市計画」と「成るまちづくり」では、何が違うのか。今までは、人間の意志だけで自然を無視して造ってきた部分が多かったように思う。これからは、

場所の特性をきちんと読み取れば必ずとどういうデザインや街がいいのかが見えてくるのではないかということ。私たちの意志で街を造っていくのではなく、環境や自然の特徴をしっかりと読み取り、そこからまちづくりの方向性を教えてもらいましょうという内容となっている。そういう意味で、生駒が持っている場所の特性を示し、これを基に1つ1つのデザインを考えていきたいと思う。今日は、根本的な内容でみなさんにお示しさせていただいている。ざっくりとした全体の構成で分かりにくいかも知れないが、これで決定ではない。仮にこれで進めていき、全体像が出てきたときに分かりにくければ振り返ってもいいと考えている。とりあえず、この方向で進めていってもいいかという確認をとらせていただきたい。

委員：非常に分かりやすくまとめていただいた。今までのやり方と違うということもよく分かる。内容を付け足していくという形で進めていけばいいと思う。

委員：非常によくまとまっていると思うが、話の中でキーワード、構成要素を組み合わせる4章にもっていくという内容が、箕面市のまちづくり作法集のようなイメージをしていたので、一度まとめたものを再度組み合わせるといのが分かりにくい気がする。

会長：箕面市も組み合わせで作成している。29ある中から選んで組み合わせでデザインをするとしているのでこれと一緒に考え方になると思う。スケールの考え方で、大きく考える、場所ごとに考える、そこにどう働きかけるということ。少なくとも1地勢(perspective)、2場所性(location)、3暮らしの営み(Action)から1つずつ選んで組み合わせていくというようになっていくと思う。もともとのパターンランゲージというのは、そういう組み合わせになっている。パターン(単語)が複数あり、それを組み合わせでランゲージ(言葉)にしていくということ。260ほどのパターンの中からいくつか選んでそれをつないでいくとデザインになるということでパターンランゲージと呼んでいる。そういう考え方をしようということ。こう選んでいけば具体的にこのようなデザインになるということを示さないとパターンだけを並べてもどう使っていかな分からないということになるので、例示を示す4章がある。

委員：地勢と場所性については、違和感なく分かると思うが、暮らしの営みのまとめ方が難しいと思う。どちらかという、歴史性がある地域が中心になる気がする。

会長：簡単にいうと、地勢と場所性というのは、私たちの目に見えて読み取れるもの、暮らしの営みというのは、目に見えないけれど間接的に景観に影響しているものとなる。例えば、私たちの心の中にある原風景が景観にも影響を与えているのではないかということ。ドイツの各都市では第二次世界大戦でほとんど破壊されてしまったにも関わらず、1940年代の後半に中世のような街並みを復元していった。それは、この教会で結婚式を挙げた、この工場で祖父が働いていたというような人々の心の中にある風景をもう一度取り戻さないと街に暮らしていることにならないというこだわりがあるから昔のものを守ろうとするということだと思う。残念ながら、昭和30年代以降の私たちの心の中には、古いものはもういない新しいものがあるという思いがあるので、どんどん

古いものを壊して新しく造り変えていってしまった。こういう部分が人々の原風景に出てくるとのこと。生業というのは、私たちの生計を立てるための産業等がめぐりめぐって景観に影響しているということである。そこから考えていかないと上辺のデザインだけでは景観はできない、そこが暮らしの営みの重要な部分となる。

副会長：4章でもパターンランゲージを使いながら展開していくというのは、非常におもしろく、効果も出てくると思うので楽しみにしているが、同時に難しいとも感じている。3章で出てくるパターンで、ある程度歴史や市街地の様相を踏まえたものが出てくるとどう組み合わせていくかが難しいということ。例えば、建物と道路の関係性はこうあるべきだというパターンが出てきたとして、それが市街地なのか田園なのか、いわゆるロケーションによって違う提示をしていくというバリエーションが出てくると思う。そのあたり、4章ではキャプションを並べるだけでなくどういう組み合わせにするかというところが難しい。3章をそのまま受けていくと通常のパターンに戻りがちなので、いかに組み合わせを考えるかが重要になってくる。3章で書かれている「場所性」と2章で書かれている「場所性」「地域性」とあるが、これは微妙な言葉使いである。市街地という地域性であってもロケーションによって場所が違う。ロケーションは本当の場という意味で地域性となるともう少し広い意味になる。言葉の使い方によっては少しパターンが変わってくるような気がする。1-2に、自然、田園が含まれているが、場所性をそのままにいくなら、2-1として田園や自然を扱った節があるような気がする。今の2-1、2-2、2-3では納まりにくい案件が出てくる印象を持った。また、暮らしの営みのActionはActivityの方が合う気がする。それを受けてパターンをどう見出していくかは非常に楽しみだが、そこでもう少し場を考えていくと景観の構造でよく使われているキーワード、借景、生け捕り、額縁効果などをデザイン用語としてパターンランゲージと組み合わせれば更に充実していくのではないか。パターンの一種ではあると思うが、基本的な景観のしつらえが4章で展開できると思う。

会長：見立てや生け捕りはパターンランゲージの構成とは軸が違うので、4章の中でデザインを展開していくときに、このような考え方を借りてきて組み合わせると分かりやすいと思う。3章に入れるのは少し構成が違う気がする。場所性よりもどう編集していくかのテクニックになる。

委員：いろんなパターンを組み合わせ、1つの特性を生かすランゲージに落とし込むということが分かりにくい。どこかに事例としてあるのか。

会長：資料の2には、どういうキーワードでどのように使うかということは整理ができています。そこを見ていただければ、イメージしやすいと思う。

委員：パターンやキーワードは分かるが、それらがランゲージになるとどうなるのか。

会長：例えば、資料1の2-2(3)敷地の表情とあるが、これには緑をどのように植えていくか、また道路パターンによって方向性をどうつけていくかということが書いてある。もし、ここに遠くに生駒山が見えるという場所があるとする。そこに、山が見える

方向で道路を設け、一軒一軒に緑を植えてもらえれば、生駒山の緑と住宅の緑を重ね合わせていくということができる。それが、先程の聖なる生駒山という項目と敷地の表情が合わさるということになると思う。

委員：その2つのパターンが組み合わせられてランゲージになるわけか。

会長：そうなる。2つ以上のパターンが組み合わせられて1つ1つのデザインが生み出されるということ。

委員：構成要素には、歴史的に生駒が作り出してきたものがベースになっていると思うが、それは受け身的な気もする。もう少しクリエイティブな要素がある表現を入れてもいいのではないか。現実からの判断という表現になっているような気がする。キーワードによってクリエイティブな表現にできるかも知れないが。

会長：市街地開発の文脈については、かなり新しい考え方だと思う。パターンを抽出するときに、昔のものや自然からだけ読み取るわけではない。いい景観といわれているものには、なんとなくでない何かがあるからいい景観になっているということ。例えば、パリのシャンゼリゼ通りの街並みが美しく見えるのはなぜだろうか。建物の高さは揃っていないが3階と7階部分に軒のコーニスが通っている。このコーニスが3階と7階に整っているから美しく見えているということ。屋根の高さをそろえなくても何か1つ筋を通せば美しく見えるという典型的なパターンとなる。人工的に造られた場所でも美しく見えるということには必ずパターンがあるということ。そういうものを拝借し新しいところに注入していけばいいのではないか。例えば、敷地の表情のところには4つの住宅街の航空写真があるが、敷地規模によって緑の入り方が違うことが分かると思う。経済性の問題もあり非常に難しいところもあるが、やっぱりゆとりを持った住宅地を造っていくことによって、緑も入り、美しい景観につながっていくということになると思う。敷地面積と緑化は関係があるということを読み取っていただきたい。これは新しい住宅開発から生み出していくものであるので、必ずしも歴史的なものだけを言っているわけではない。

委員：新しいものもこれから作られるということでのいいのか。

会長：美しいものは美しいなりの理屈がある。そういうものを一度整理してみませんかということ。それを参考にするとそんなに悩まなくてもいいものができる。また、そこに自分なりの新しいエッセンスを加え、新しいパターンを提案することもできる。

委員：景観要素の中で緑はどのように捉えたらいいのか。生駒は緑豊かというイメージができています。山などの自然の中の緑も含まれるのか、個々の中に入っていきものなのか、また、項目として表す必要があるのかどうか。

会長：今のところ要素ごとには分けていない。キーワードのなかに散りばめられているところ。

委員：3章にキーワード(パターン)とあるがここにはパターンランゲージまで入るのか。

会長：パターンだけになる。組み合わせは4章になる。

次に、具体的に3章の説明をしていただく。

(2) 生駒の景観形成の基本原則と構成要素について

事務局説明（資料2）

会長：今日は全部説明させていただくが、時間切れになると思うので次回しっかり意見交換をしていきたいと思う。ただ、この書きぶりや方向性については言っていた方が事務局も修正をしやすいと思う。細かいところではなく、全体的に見て御意見いただきたい。

（休憩）

会長：先程から説明をしていただいているが、パターンがよく分からない。デザインの手掛かりとならないといけないのに大半が分析どまりになっている。その先どうすればいいのかというところまで持ってってもらえればパターンとして分かりやすくなる。また、具体的な説明文、解説文がないと理解しづらい。今は写真解説になっている。逆に、こういうことにしましょう、その例としてこういう写真となる、という説明の方法で持っていくと同じ紙面の中でも分かりやすくなるのではないか。また、今はタイトル、見出し、小見出しの3段階構成になっているが、一体どれがパターンなのかがよく分からない。それぞれの項目によって、小見出しがパターンに見えるところもあれば、見出しがパターンに見えるところもある。その辺り、どれがパターンなのかを明解にして欲しい。例えば、資料2の3、(2) 仮設の風景とあるが、伝統行事の写真が並んでいる。これを見てどうしたらよいのか。日本の空間というのは、まつりごとがあったときに幕が張られる。お祝い事は紅白、弔い事は黒白の幕となる。同じ空間でも、幕という装置が入ることによりお祝い事、弔い事と変わるのが日本の空間の特徴。今は灯りのイベントやクリスマスの飾りなどのようにちょっとした飾りで空間の雰囲気を変えることがある。大きく建物を変えるのではなく、添え物、飾り物を入れていくことで日常の風景や景観が変わっていくということを書いていただくと仮設の風景は分かりやすくなると思う。デザインがちゃんと分かるような書きぶりをしていただきたい。

委員：今、言われた作業は膨大になるのではないか。単に整理の話なのか、次のステップにいったときに戻ればよい話なのか。今の段階でそこまで決めてしまうと次の段階で戻れなくなるのではないか。今の段階では、現況の認識という形で4章である程度の方向性が見えてきたときにそれを盛り込み直すという形ではだめなのか。

会長：現況の分析は2章になる。3章でパターンを謳うからにはやはりデザインが見えないといけない。いくら分析をし、いいことを言ってもそれがデザインで反映されていない

いと言っている意味がない。そこが、学術論文と具体的なデザイン実務の違うところ。分析をしてデザインまで落とし込まないといけない。その作業を3章で十分して欲しい。委員はデザインをする側の人でもあるので、この資料を読んでどうしたらいいのかと思っているのではないか。

委員：分析だけというのが、先程の受身的ということになると思う。これからパターンの中にいろいろ出てくると期待している。

会長：幕のデザインなどは日本の典型的なパターンである。作りこまず、大きな空間でいろんな工夫をしながら使いこなしていくということが日本の伝統。和室もその典型である。畳を敷いてあるだけでちゃぶ台を置けば食事の場に、布団を敷けば寝室になる。仮設のものを加えながらその空間ごとの使い方をしている。今の公園デザインでも作り込んでしまっている。原っぱだけ用意しておけば子どもたちは自由にそこを使えるはず。何も持ち込む余地を残していないのが今までの公園である。建物も同じことが言えると思う。作り込みすぎて付け加える余地が残せていない。

副会長：地勢の最初の「尾根筋がつくる骨格」に現況の断面図があるが、そこに評価があるのではないか。また、写真を見ると前の方に緑が残っている。これをモデル化するか、どの辺りまで見えないといけないかというパターンまで示さないといけないのではないか。設計者や市民の方々が見て、山を生かすためにはこういうことを考えておかないといけないと分かるモデル図がいる。パターンランゲージにも手描きの絵が入っている。何パターンか、最低限守って欲しいところをそれぞれ提示し、ここはிரらない、ここは足りない、ここに説明があるということが議論できる資料がいる。項目によっては難しいかも知れないが、その辺りの整理は必要だと思う。「流域ごとに固有の谷空間」では、地形に起因し異なる流域ごとの景観として、流域ごとに特徴的な地形となっており、景観も異なっていると書いてある。どんな風に異なっていて、その何を引き継いでいかなければならないのか。流軸系と対岸系の両方のキーワードを出しながら、河川の広がり示すと同時に、何を守っていかなくてはいけないのかという書きぶりのものがあればいいと思う。どこの場所になるか分からないが、圍繞景観というキーワードもあってもいい。そういう具体例をモデル図で示す必要がある。先程、自然が入っていないという意見があったが、自然は歴史・文化のところにもあり、農地の風景も入っているので問題ないと思う。逆に市街地という言葉を出してもいいのかと思う。賑わい空間のように人が集まってくる空間というイメージの方がいいかも知れない。ここだけが「場所」を示しているように感じる。歴史・文化と市街地が横並びでないような気もするのでタイトルも検討する余地があるのではないか。

会長：今すぐには難しいが、また考えていただければと思う。副会長の言うスケッチがなぜ有効かということ、写真はいろんな情報が写りすぎているから。スケッチは必要な情報だけを抜き出せるので何が言いたいかがよく分かる。写真で説明するとここが言いたい箇所ということが分かりにくくなる。スケッチや図で説明した方が伝わりやすいと思う。

ただ、何が言いたいか明確になっていないとスケッチも書けないのでそこがポイントである。流域ごとの谷空間については、もう少し読み込まないと示せないと思う。竜田川流域（生駒谷）のもう1つの特徴は生駒山の東斜面がそのまま竜田川に落ち込んでいくということ。それにより竜田川の西側は斜面地になっている。平らな空間が少ない地域。富雄川は周りに平地が見えてくるということで、景観の見え方が違ってくる。そこをきちんと説明しないと2つの川を分けたことがデザインにつながっていかないとと思う。委員からいろんな作業が必要という意見があったが、私たちのような景観を考えている人間は、ここでは何が大切かということが読みとれる。たくさん言うと細くなるが、絞り込まなければならない。その絞り込みができるかどうか景観デザインに落とし込むポイントになる。しっかりと分析し、デザインに落とし込んでいただきたい。

委員：キーワードは作ってもらい、それに対して考えを言えばいいのか。

会長：提案があれば出してもらってもいい。

委員：キーワードさえ出してくればもっと絞って話ができると思う。視界の範囲もキーワードによって変わってくる。今は、説明文がいろいろあるのでどれがキーワードなのかパターンなのか難しく思う。

委員：私もキーワードのところがいまいち理解できない。例えば、キーワードパターンを図で表し、この図とこの図が繋がったらこのような景観になるというようにしてはどうか。地勢なら、構成の要素に1、2、3があり、「あなたが目指すのはどれ？」ということでパターンを順番に選んでいくと最終的に理想的なものが出来上がるというようなもの。よくある、YES、NOで選んでいくようなキーワード的なものがあると思う。クリエイティブしていく人たちにも様々な組み合わせがしやすくなるのではないかと。逆に私たちのような素人で街に住んでいる人間が、自分の街がどのパターンにあてはまるのだろうと思ったときも分析ができると思う。この要素があるからこの部分は守らなければならないという意識になったり、この街に足りないものが分かり、沿道に緑を増やしたりしていくようになれば、この街がもっと良くなっていくと思う。造る側も住民が自己分析するときも両方から使えるパターンになっていると活用できるような気がする。

会長：おそらく、2つのことが必要ではないか。先程の見方について、1つ1つの図や写真は分かるが、これがどのようにA3用紙1枚に構成されているのか、もう少し説明がないと理解できない。そこが分かりやすくなれば、組み合わせでできるものをこの街に当てはめ、こうすればもう少し良くなるのではないかとこの使い方ができるだろう。それは4章になるが、今の段階では3章がそこに導けるようになっていない。その2点の御指摘をいただいたので、3章と4章の組み合わせで考えていただければ分かりやすくなると思う。もう少し書き直したものを送っていただき、それから意見をいただいたほうがいいのかも知れない。もう少し磨き上げの作業をお願いします。

事務局：資料を修正し会長に確認していただいた後、各委員に送らせていただく。

9 その他

(1)生駒の景観募集について

委員から説明あり

(2) その他

(報告)現行生駒市都市景観形成ガイドプランでの取組について

事務局説明

事務局：第6回の開催日程は5月頃を予定している。決まり次第、御連絡させていただく。

以上