

第9回風景デザインサロン○開催レポート

第9回風景デザインサロンの実施状況

去る平成20年9月24日（水）に、福岡市薬院にて、第9回風景デザインサロンを開催しました。

●講 師：遠藤 敏行氏（いであ株式会社九州支店）

崎谷 浩一郎氏（有限会社 e.a.u.）

●テーマ：デザイン・コラボレーションー松江・岸公園と宿毛・河戸堰
及び松田川親水公園を題材としてー

●開催時間・場所：18:30～21:00／ICON（福岡市薬院）

●参加人数：20名

本年度第3回目のサロンでは、前半、遠藤氏が構造設計を担当されて2003年度土木学会デザイン賞最優秀賞を受賞した松江・岸公園について、その設計の考え方やデザインプロセスについてお話を頂きました。また、後半は宿毛・河戸堰と隣接する松田川親水公園を題材に、遠藤氏からは堰の設計について、崎谷氏からは公園のデザインプロセスについて、行政・住民・コンサルタント・デザイナー・学識者等を交えてのデザインの進め方をお話を頂きました。



第9回風景デザインサロンの様子

講演内容の骨子

1. 松江・岸公園について／遠藤氏

河川構造屋から見たデザイン・コラボレーションについて。島根県の「県立美術館前護岸設計業務」を当時の日本建設コンサルタントとアブル総合計画事務所の共同案がプロポーザル当選し、美術館から天端道路までは建築家・菊竹氏設計、天端道路から湖までを2社が担当することになった。宍道湖の護岸設計であるが、県立美術館や湖と調和する湖岸とはどういうものかというのが当初の課題。

1) 岸公園のデザインプロセス

以前の対象地は、夕日の綺麗なロケーションであるにも関わらず、波返し工に消波ブロックを置いて湖に人が近づけない場所であったため、デザインの狙いとしては、美術館と湖の一体設計、新しい視点場・活動場の創造、自然な湖岸形態の再生等を挙げた。その他、宍道湖への視界が広がる新しい視点場の創出、嫁ヶ島を生かした風景、水に親しむ場などと、位置づけた。



岸公園の全景

自然な湖岸形態の再生にあたっては、宍道湖のしじみに影響のないように配慮。天端道路に立つと、水際のコンクリート面が見えず、1:28の緩勾配の芝面の先に直接水面が見えるように、アブルのメンバーが模型を使って検討した。また、天端道路の前面にコンクリートを入れて、波による洗掘防止を図る等、安全性の配慮も十分に行った。水際の遊歩道は、湖面から約30cmの高さに設定し、転落防止策は設けず、前面に消波を兼ねたマウンドを施し、転落しても安全なように浅瀬をつくった。遊歩道と水面との差を極力抑えたので、構造的に波をかぶっても安全であること、人が歩いても滑りやすくないこと、車椅子の転落防止等に配慮して設計を行った。また、遊歩道は波による冠水時の浮力の発生が問題となるので、空気抜きを設置して対応した。



水際の遊歩道と芝生の斜面

更に、防護柵をやめたことによって、遊歩道を利用する人の安全性を確保する必要があった。水際に捨石マウンドをして、更に砂があると安全であるだろうという想定から、砂浜の再生という位置づけで、伝統工法である松杭と捨石による突堤を計画。砂河川である斐伊川から流入する砂がたまるだろうと想定して、60m間隔で設けることとした。防護柵をやめた分、いろんなことに配慮して風景にも配慮しながら理論武装していった。

また、芝面部分は治水容量を侵さないように、細かい断面計算によって横断を決定した。



天端道路

一番問題だったのは、河川用地（国有）、市有地、県有地が含まれる土地であったことであるが、幸いなことに市も県もほとんど無条件に土地の利用を許可してくれたことが設計の最大のやりやすかった点だった。その結果、河川区域の中に市有地までもが入った。市有地が河川区域に入ることによって、市が自由には扱えなくなるが、積極的に応じてくれた。また、護岸の撤去によって発生した既設コンクリート・ブロック等の廃材は、全て基礎材や捨石等に再利用した。

2) デザイン・コラボレーションとはなにか

プロフェッショナル同士の集合体でものをつくろうという発想。プロは相手の意見を聞きながらも自分の意見を必ず持っていて、正しい目標を設定して、粘り強く根性をもって事を進める。何事も一人の人間ではできない。岸公園を、自分がやったという人もいない。大事なことは、国・県・市の三者の土地であり、相手（河川管理者）の立場で仕事をすることを忘れないこと。それから、工事まではできないが現場にも積極的にいく前向きな気持ち。

2. 宿毛・河戸堰と松田川親水公園について／遠藤氏・崎谷氏

1) 河戸堰

堰とは、河川を横断して堤防機能を有しない構造物。堰の上には通常開閉装置がついてトップヘビーになりがちだが、河戸堰は油圧シリンダー方式とすることでそれを解消した。管理橋も鋼製のワーレントラス橋にすることでスレンダーな形式にした。

2) 松田川親水公園

宿毛周辺は、昔は大湿原であり、宿毛という地名も枯れた葦を意味する。高知から電車で2時間半程かかる場所。元の河戸堰は、水の流れに対して一番抵抗の少ない方向に川を渡っていこうということで糸を流してつくったと考えられる、糸流し工法でつくられた曲線斜め堰。それを、県が洪水時の流下能力を低下させない可動堰に改築した。地元の思い入れや愛着が強い場所であり、構造物であった。川や堰は地域の歴史的・文化的資産であり、これからはそれを地域の拠り所に生きていくのではないかという印象。反対の意見や反対運動もあった。以前から県が、堰を壊す代わりに河川敷に公園をつくることを約束していた。東大の篠原先生や中井先生が堰の設計を監修した経緯から、公園の計画にも携わることとなった。

関係者は、県・市・宿毛住民ワークショップ・コンサルタント・学識者・eau・小野寺康都市設計事務所など。遠藤氏は業務自体には関係ないが、河川の技術的なことについて個人的に設計協力をしていた。住民ワークショップを2年で4回開催。基本計画では、河川敷の中にローラースケート場・カヌー乗り場・花壇・池などがあって、欲しいものが所狭しと並んでいるプランであり、低水護岸の線形も不整形であった。空間の骨格としても川の技術的な面からも、プランの変更の必要性が議論になった。旧堰の改築という話もある中で、基本設計に盛り込まれている希望を最大限汲み取りながらプランを練り直すという方針だった。川の風景とは、どうあるべきかを議論。川の中にあって伸びやかな斜面や遠路を形成している忠別川のイメージをキーとして共有。そして、まちと川の行き来ができるることをテーマに考えた。

最初の提案では、基本設計案の施設は残し、遠路の形や施設の配置を変えて川の風景に馴染むように提案。まちへと延びるスロープの園路をつくるため、河川敷内に盛土が生じることとなったが、この園路を骨格にデザインを進めた。それから、断面計算と地形のスタディを約20回繰り返した。断面計算と同時に、空間・園路の線形を納めていく作業は非常に時間がかかった。技術的なところで、経験と勘もあると思うが、スムーズにいけばもう少し違ったのではないか。また、コラボレーションの中には、住民の人達との対話も求められていると言える。

その後の修正案は、盛土の規模を大きく縮小。住民の希望から河畔林を保護して、その前面を空石積みで仕上げた。石は法肩を巻き込んで洗掘に耐えられるように積んだ。現場には石工さんを呼んで、積み方を指導してもらった。基盤整備を県がやって、上面整備を市がやる予定だったが、公園の骨格である園路の整備が最終的に全部はできず、一部、計画線通りにはできなかった部分もあり残念。しかし、信念を持ってやった中でスロープが実現し、スロープを歩く人と堤防の天端を歩く人が会話をしたりする新しい関係も築けたのではないかと思う。

大事なことは、いろんな人がいろんな立場で、一つのもの・風景を創り上げる時に関わっていること、その中では、住民を含めた対話が欠かせない・それぞれの人が信念を持ちながら一つのものをつくっていき、それを次世代に残すこと。



河戸堰



公園の模型
(骨格となるスロープの園路)



整備後の公園全景
(下流側より)



整備後の公園
(スロープの園路入口)

質疑応答

遠藤氏・崎谷氏の熱心なご講演の後、質疑応答の時間を設けて意見交換をしました。風景デザイン研究会の会員メンバー・学生から多くの質問や感想をいただきました。
主な質疑応答は以下のとおりです。

- 1) (質問) 岸公園・松田川親水公園の設計において、何か生態への配慮は行ったのか?
(回答) 遠藤氏／少し質問の意図からずれるが、岸公園では HW 以上に樹木を置いて治水上の配慮をしたくらいで、水際も人が転落した際の配慮が主だった。
崎谷氏／宿毛は、堰の上流で鮎が産卵する話があった。鮎に対する公園側の配慮として、低水護岸の前に水制工のようなものをだして、砂がつくようにした。植物に関しては、既存の種を植えた。
- 2) (質問) 河戸堰について、周辺の景観要素との関係をどう考えたのか?
(回答) 遠藤氏／デザインそのものについては、糸流し工法の線形を重視して、旧堰との一体化を重視。それと親水性。管理橋は、開放させてワーレントラスで川の中の風景を積極的に取り入れ、また、軽さをだした。
- 3) (質問) 管理者が異なる土地を越境して一つのものを造るときは、いつも苦労しているが、岸公園ではどういった経緯でうまくいったのか?
(回答) 遠藤氏／ロケーションは松江市が観光のメッカであったため、国がやってくれるなら協力するという意向が市長からあり、県・市ともに前向きに対応してくれた。国との打合せも市や県も同席して行った。
- 4) (質問) 松田川親水公園では、施設が盛りだくさんな計画になっているが、反対に遠賀川のようなシンプルな風景も考え方としてはある。その違いは?
(回答) 崎谷氏／公園に対するイメージや求めているものは、場所によって違うのではないか。宿毛の場合は、高知の田舎で暮らしている中で公園に対して抱いている憧れや河戸堰への想いがあったので、それを尊重した。まちにとって必要なものは違う。
高尾氏／河川の大きさが全然違う。遠賀川のはのびのびしている。また、利用されていなかった無駄な施設はいらないという考え方からスタートしているので、スタートラインも随分違うと思う。
- 5) (質問) 河川敷の設計では高水時の土砂の堆積がよく問題になるが、岸公園ではそれに対するデザイン案は何案かあったのか?
(回答) 水際の遊歩道は、当初から直立構造という考え方を変えず、車椅子の脱輪防止設備や水抜き等を施した。
- 6) (質問) コラボレーションできるような面白い仕事がある一方、その他の業務もある中で、うまくやっていくコツは?
(回答) 遠藤氏／10 年に 1 回会えるかどうかという仕事。メンバーもロケーションも会えたことが幸せなこと。9 割頑張ったから、楽しい仕事に会えるというモチベーションでやっている。
- 7) (質問) 転落防止柵をなくすことに対する管理者の反応は?
(回答) 遠藤氏／なくすことに同意する代わりに、その対応を考えてくれと言われた。人を呼び込もうとしていたため、水深 30cm にして、転落しても助けに入れるように配慮した。
- 8) (質問) 行政・住民など多くの人と仕事をしていく中で、難しかったことやよかったです?
(回答) 崎谷氏／技術的なことを身につけていない会社と組むと厳しかった。また、住民の人達と話す時は、専門家同士で話す言葉を伝わるように言い換えるのが難しい。よかったです、ものを造る人と直接話せること。
遠藤氏／トイレや日陰が欲しいという要望に対して、河川構造令上応えるのが難しい。



次回の予定

次回サロンの予定は、次のとおりです。皆さん奮ってご参加下さい。

- 講 師 : 矢ヶ部輝明 ((株)建設技術研究所九州支社)
- テーマ : 「建設コンサルタントと景観デザイン」
- 開催日時: 平成 20 年 10 月 20 日 (月) 18:30~21:00
- 開催場所: カフェ・イコネ