

都市の発達とアーバンデザイン(行為)の基礎

都市史のキーワードをもとにアーバン
デザインを見る

具体的展開に結びつくキーワード

0. 都市を発達させるきっかけとなる「都市への期待」

人々が都市に寄せる期待はきわめて多様であり、いくつもの異なった、しかもしばしば対立しあう期待が都市に寄せられる。異なる期待をどのように集約し、どのように優先順位をつけるか、ここから対立や紛争が発生する。(発展・発達の方向が一様でない)

第1に都市は一人ひとりの人間が好ましい自己のあり方を実現し、自らの夢を少しでもかなえられるようなチャンスと基盤を備えた生活拠点でなければならない。**生活の質 (quality of life)** は個人が都市に求める最大の条件である。第2に都市は生産・流通・消費といった経済活動を進めるための空間的拠点である。**経済的蓄積**の実現は、利潤追求をめざす人々や企業を都市の建設に向かわせる最大の動機である。

日本では1950年代後半～1960年代の高度経済成長期に経済的蓄積を優先し、道路や港湾などの生産活動の基盤整備を進め、工業育成のための地域開発が展開された。その結果、社会的歪みが噴出する。公害、人口の過密過疎、通勤地獄、地域社会(コミュニティ)の崩壊など…。このため1970年代に入って生活の質からの巻き返しが起こった。住民運動が活発となり、福祉・教育・環境といったテーマが重要性を増す。この一例を見るように、どのような社会・都市でも生活の質と経済的蓄積の間を行きつ戻りつしながら、課題を克服して発展をとげてきた。

1. 歴史的都市

B.C.3000年頃 古代メソポタミアの都市(チグリス・ユーフラテス川の流域)

支配層と都市民の区別が明確に ex.ハムラビ王

古代ギリシャ都市 B.C.10世紀～B.C.6世紀

=数万人の人口規模 巨大化すると別に都市を建設(地形条件による)

ローマ帝国 B.C.3世紀～A.D.5世紀(西ローマ帝国滅亡まで)

2. ローマの都市空間

1) 都市の構造

市域(城壁内)は徒歩で移動可能(日中は馬車・荷車の通行が禁じられている)

=「ユリウス交通渋滞対策法」)

100万人都市(うち奴隷階級20～30万人)でありながら歩いて回ることが基本

中世の西洋都市に共通する = 都市の基本

侵略・征服により拡大・順次つくりあげる「積み上げ型」都市

「白紙・建設計画型」都市

2) A.D.3～4世紀ごろのローマの構成

住宅

貴族の住宅(ドムス)

…中庭式の連棟大邸宅

庶民(平民)の住宅(インストラ)

…4～5階建ての高層集合住宅、貴族階級が所有する賃貸住宅

数世帯～200世帯以上のさまざまな規模がある

中庭側に廊下を配置、3LDK程度の大きさ

公共施設 (440 年間)

街道 29 本

...アッピア街道など、舗装された道路

↳ 水勾配、排水用の側溝、歩道、道程標

- 1) 公道 (viae publicae) = 幹線道路 国家が敷設工事を行い、メンテナンスも国が担当。敷石舗装 (車道 4 m、歩道は左右に 3 m)。マイル塚、1 日の旅程ごとに宿場を設置 (8 万 km)
- 2) 軍道 (viae militares) 軍事上の必要から建設。敷設・メンテナンスともその地に駐屯する軍団が行う。多くは敷石舗装 (対向 2 車線の車道)
- 3) 支線 (viae acutus) 地方自治体が必要に応じて敷設、メンテナンスも行う (2)・3) で 7 万 km)
- 4) 私道 (viae privatae) 土地所有者が敷設、メンテナンスの責任を持つ。誰でも通行可能。(15 万 km)

橋 8 か所 (市内のみ)

水道 9 本

...地下坑道と石積みアーチの連続

ex アッピア水道 = 全長 16.617km(地下坑道 16.528km/地上陸橋・高架橋 0.89km) = 水質保障、流し放し、1 日の総水量 73,000m³

噴水神殿 (ニンファエム) 15 か所 ...地中に導水管を整備

公共水汲み場 1325 か所 / 風呂 856 か所 / 公衆便所 144 か所

大浴場 11 か所

...カラカラ浴場 (450m x 450mの浴室、1600 人を収容) など

フォルム (フォロ) 11 か所

...広場

バシリカ 10 か所

...多目的集会施設 (裁判、商取引、儀式など)

図書館 28 か所

煉瓦・木の型枠、石灰・砂・水に石屑・煉瓦を混入し固める

兵営 8 か所

アーチ 36 か所

} 組積とコンクリートの建築

門 37 か所

...凱旋門

穀物倉庫 290 か所

アーチ、ドーム、ヴォールト

劇場 3 か所

娯楽施設

闘技場 2 か所

...コロセウム (約 5 万人を収容) など

競走場 (キルクス) 2 か所

模擬海戦場 (ナウマキア) 5 か所

関連資料 塩野七生 (2001.12): ローマ人の物語 (すべての道はローマに通ず)

3. 中世ヨーロッパ都市 (A.D. 10 ~ 14 世紀)

1) 都市の再構成

5 ~ 10 世紀 (中世初期) にローマ文明の影響が及んだ (ローマ型のアーバンデザイン)

= 長方形の市壁の内側に直線のメインストリートを 2 本直行させ、市街地を分割、

他の街路をそれぞれ平行に通して長方形グリッドをつくり中央交差点近くに^{フォーラム}広場を設ける
<平和的>

南欧の都市ではキリスト教会を中心に再編が進む (キリスト教の教義により生活をおくる集団)
農業・牧畜の内陸型社会 + 商業 (地中海貿易)

人口増加にともなって土地の開墾・農業の集約化 生産力の増大 余剰農産物の取引

週市・年市の開かれる市場集落が成立 (貴族の城砦や修道院に隣接して保護を受けながら発達)

非農業的集落 (商業地) が主要な河川沿いで発達 (水運利用)

<戦略的>

戦争後の都市の再建、植民地などに新都市を創設 = グリッド (格子状街路) パターン

2) 都市形態の変化

ノルマン人・マジヤール人の襲来により都市・生産物・取引物に被害

定住地防備の増強・強化 囲壁 (市壁) の形成 限られた量の石やレンガで最大限の物財
を囲い込む = 円形 (コンパクトな形態)

→ ますます増大する余剰農業生産物の集積、領主層という消費者の発生

→ 市場発達に積極策、相対的平和の確立 地域経済の発展

11 世紀 十字軍運動、地中海交易、国土回復運動

12 世紀 北海・バルト海交易 (海路、河川、陸路による)

12 ~ 13 世紀 交易とネットワークで都市につながりを持たせる

3) 理想都市の実現?

中世の人々にとっての「理念としての理想的都市」は聖書によってイメージが形成されていく

= キリスト教の聖地エルサレム (聖なる都市)

= 市壁は碧玉、市門は真珠で飾られ、通りは黄金で舗装されている

実際の空間構成では私有空間と公共空間のせめぎ合い

- ┌ 私有空間 (住宅、店舗、庭園、菜園)
- └ 公共空間 (教会、市場、広場、街路、ギルドホール、公共浴場など)

都市計画を実現・実行する政治権力の欠如 = 不規則な都市

4. イタリアルネッサンス期の中世都市回帰(案)(15~16世紀初頭)

なぜ・どのように都市を考え出したのか
 この頃の理想都市のアイデアは現実の切実な問題に対する具体的な解決策として提案された

例えば レオナルド・ダ・ヴィンチ(1452~1519年)の都市計画メモ

彼は鏡文字によるメモとスケッチにより、機械、飛行機、地質、動物、植物、天文学、水力学など多様な手稿を残した。実際に建築に携わったことはないが、建築と都市に関する手稿は多い
 B手稿(1487年ころ)

ミラノでペストが流行(1484~85年)し、人口の1/3(5万人)が死亡

不衛生に起因するさまざまな問題を清潔に合理的に整理

通りを2つのレベルに分ける

3.6mのレベル差 { 下レベル(地上)...サービス運搬用、倉庫・台所へ荷車が直接アクセス
 貧しい人の通路
 上レベル(都市生活者)...紳士淑女が歩く、2階の客間にアクセス

B手稿

都市中心部の過密状態の解消(分散化) 郊外に10か所の衛星都市を建設

ミラノから少し離れた土地(スフォルツァ公領内)にまったく新規に町を新設

ミラノの人々を移住

水路を利用(既存の川の流れを分割、並行に流して全体が碁盤目状の町をつくる。川は下流で合流する)

ウインザー王室図書館手稿

フィレンツェ近くのアルノ川流域を想定

多角形の左右対称の町、町の中央に川が流れ、都市内部は碁盤目状に仕切られ、都市城壁の角に見張り塔

アトランティコ手稿(1509~10年ころ)

ローマ南西の港町(チヴィタヴェッキア)の計画

円弧状の翼を出した港湾計画、両脇に砦、半円形の船着場、後ろには碁盤目状の町が広がる

アトランティコ手稿

ミラノの町の全体図と鳥瞰図

ミラノの町を2つの輪状水路で分割、市門を配置

ウインザー王室図書館手稿

三重の輪状水路で町を分割

5. 行為としてのアーバンデザイン

1) アーバンデザインの必然性 (史的経緯から)

| | |
|------------------------|--------------|
| 富 (食料) の集積、集権、市民の安全の確保 | 防御都市 |
| 貿易拠点、「市」 | 交易都市 |
| 宗教・思想 | 教理にのっとった理想社会 |
| 都市問題への対応策 | 原因の解明と対策 |

2) アーバンデザイン検討のための3(4)ステップ (近代の方策)

原型設計 全体的パターン、具体的な形となる以前の設計段階 原型 (Archetype)

a) 都市とは何か? を部分から明らかにする

機能設計 都市機能 (生活 = 住む / 働く / 憩う / 支える) の構造化・組み立て

b) 現実の問題点に対処する方策の立案

都市機能の改善

類型設計 原型を全体的に構造付け、システム、体系、パターン 化する作業

都市の目的や規模に応じて適切に原型を関連付けて構成する **体系化**

造型設計 都市そのものの設計、かたちの設計

すべての都市の要素 (エレメント) が空間のなかで **造型** として示されなければならない
形態的、空間的、造形的、視覚的、人間的な表現

さらに 都市の成長・保存・変化に応じて、都市の要素 (物的な計画) のデザイン上の方向付けを行う必要がある。この決定プロセスも含めて4ステップとすることもある。

3) アーバンデザインのための今日的なキーワード

「アーバンデザイン」は都市空間の中で起こるあらゆる事項、都市空間に存在するあらゆるモノに配慮して空間を納めていかななければならない。上記の3ステップ (4ステップ) を実行する場合にも、配慮のための着眼点・キーワードが必要となる。以下に最低限配慮すべき事項を整理する。

都市美と人間尺度

都市美 : 美しい空間とは安全で衛生的かつ利便、快適といった都市の要件を備え、見た目に秩序が見られる都市 都市醜を取り除くところからアプローチする

人間尺度 : 人間が生活する都市は抽象的でなく具体的で等身大のもの、人間の身体サイズや性質、性能 (歩行能力など) に応じてつくられる。

ヒューマン・スケール (人体に内包された測定システム)

Amenity (快適さ) と Identity (その場らしさ)

Amenity : 落ち着いて生活を楽しめる潤いのある都市空間 (成熟した雰囲気) ・ 快適さ = 風格

Identity : その都市らしさ、その場らしさ、個性

どの都市も同パターン、同じ格好では他所を訪れる楽しみも意味もなく、人がそこに住む居住感・存在感も薄くなる。

風土、人々の築いた歴史

私と公(共)

私 : 住宅は「私」の生活の場、利用・所有する空間(領域)

都市を構成する多くの建築物も私(私企業)の空間の連続体

「私」が高密度に集合する空間(都市)をどのように設計するかが難しい

公 : = 「お役所」、住民や市民が利用する公の空間

道路(交通施設)、ごみ処理場、水道(供給処理施設)、都市公園(都市施設)など公のもの

「こうきょう公共とわたくしども私共」 共通・共用空間を「公」に近づけるか「私」に近づけるか

安全・安心 : 大震災の事例を引くまでもなく、危険や障害なく暮らし続けること

公共の福祉 : 都市計画法第1条

収益還元・受益者負担 : 「座して」得をした人、付加価値がついた場合は公共に戻そう。

公共空間のユニバーサルデザイン(バリアフリーは当然)

ハートビル法 }
交通バリアフリー法 } 理念として