
【Ⅲ章 - 1：デザインの基本方針編】
IC 地区の目指す街

Ⅲ章 - 1：IC 地区の目指す街・IC 地区における外部空間・建築・照明の目標像

活気のあるまちづくりに成功しているポートランドを事例にとると“まちに広がる賑わいづくり”を実現するために、人々の議論や交流のきっかけとなるような外部空間をデザインすることが重要であることが読み取ることができます。

IC 地区ではポートランドでの成功事例を参考にしながら、IC 地区固有の活気ある外部空間と多様性のある建築の表情を実現を目標とします。

それらの構成要素であるランドスケープ、建築、照明においてそれぞれが目指すべき目標像を定めます。

この目標像を実現するためのデザインの考え方を示す“デザインコード”を本ページ以後にて解説します。

IC 地区の目指す街の姿：『まちに広がる賑わいづくり』



【ランドスケープ：『みちのひろば化』】

外部空間においては人々の交流のきっかけである“オープンスペースと交流拠点”をつくりだすことが大切です。IC 地区では道を単に動線と機能で空間を区分するのではなく、歩行者空間をあたかも広場の連なりのように設えます。道行きに多様な滞留空間を生み出し、歩行者の交流を育むきっかけを街中に展開することにつながります。



【建築：『賑わいの立体化』】

建物は歩行者の視線で鉛直面となって見える要素で、外部空間を取り囲み、輪郭をつくる要素に捉える事ができます。そのような建物の壁面において、低層部のみならず壁面全体で賑わいを感じさせる仕掛けを設える事で、ポートランドに学ぶ地上レベルの賑わいを鉛直方向に展開します。IC 地区の個性ともなる立体的な賑わいで包み込まれた外部空間づくりを目指します。



【照明：『街の潤いを視覚化』】

照明は適切な明るさの確保によって街の安全と安心を確保し、美しい夜景によって街並みを魅力的に変貌させ、賑わいをつくり出します。優れた照明の効果はあらゆる街の資産を活かし、そこに暮らし集う人々の多様なアクティビティを演出し、潤いを体感出来る空間を拓けます。



【Ⅲ章 - 2：デザインの基本方針編】

デザインコード①：個別敷地・建築物（空間構成）に関わるデザインコード

Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース_ランドスケープに関する考察

ベースプランにおいて、3地区（ガーデン・コモン・タウン）のオープンスペース（以下、「OS」と言う）は、スケール感や空間特性が異なることが判ります。人口密度や計画用途などによって区分されてる3地区において、それぞれのOSが持つスケール感や空間特性の違いを上手に活かしながら、地区に固有のデザインを行うことが重要です。

ガーデン地区

■オープンスペースの空間特性と課題

- 各街区毎にまとまったOSを確保することが可能。
- 敷地境界をまたいでOS同士がつながることで連続した賑わいが面的に展開することが期待できる。
- 134街区から136街区にかけては本地区の「緑の背骨」とも呼ぶべき大きなOSが担保されている。
- 137街区は住棟毎のOSを束ねることで帯状の共有空間を確保可能。
- 138街区は道路よりも高い地盤高であるため、セットフロント空間が公共歩道よりも高くなり、通りの賑わいが分断される懸念がある。



GREEN SPINE

街区毎のOSを共有地として束ね、その敷地境界を越えた一体的な空間デザインによってOSの存在価値を最大化する事が望めます。特に、134-136街区をつなぐOSをガーデン地区の「緑の背骨（グリーンスパイン）」として位置づけ整備を行うことにより地区内の象徴空間となります。

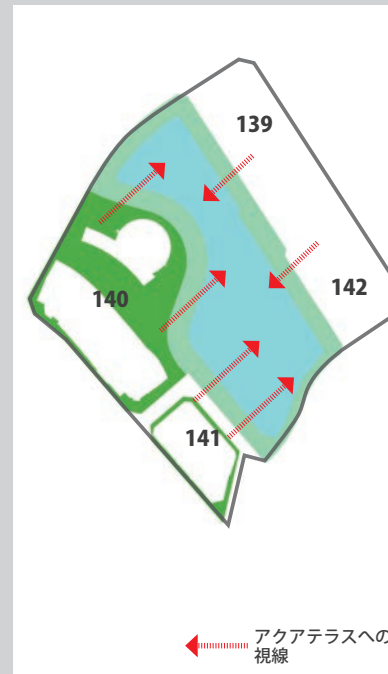
138街区は、セットフロント空間と公共歩道が段差なくつながる計画とすることが望めます。



コモン地区

■オープンスペースの空間特性と課題

- IC地区内で最も大きなOSを確保することが可能。（アクアテラス含む）
- 大きなOSを活用したイベント空間や災害時の一時避難場所を確保できる可能性がある。
- アクアテラスは水面に視線を向けた滞留空間が整備され、公共歩道と一体となった高質化が図られている。
- 140街区・141街区は道路よりも高い地盤高であるため、セットフロント空間が公共歩道よりも高くなり、通りの賑わいが分断される懸念がある。



GREEN TERRACE

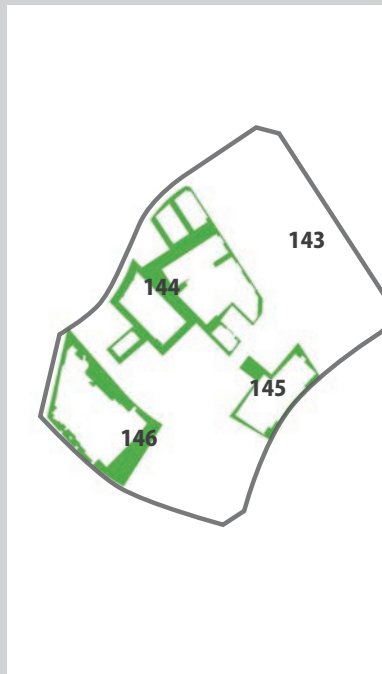
オープンイノベーションを育む自然豊かな街の交流拠点と位置づけられたアクアテラスへの眺望を意識したランドフォームの形成を行うことが望めます。特に140街区は、大規模なスケールを活かした求心的でのびやかな広場空間としてアクアテラスと一体的につながる「緑のテラス（グリーンテラス）」として整備されることが期待されます。140・141街区セットフロント空間と公共歩道が段差なくつながることが望めます。



タウン地区

■オープンスペースの空間特性と課題

- 地区内の敷地が細分化されておりまとまったOSが確保できない。
- 敷地毎のOSが狭隘な通路状の為狭い空間となる。
- 既に宅地開発が行われた区画が多く、統一感あるOSの形成が困難である。



GREEN NECKLACE

既存の宅地開発が進んでいる状況を鑑みると、個々の小さな緑化・滞留スポットが下町のようなスケール感で点在することが想定されます。その点在するスポットが「緑のネックレス（グリーンネックレス）」のように連なり展開する風景が地区の個性となり、他2地区との差異化を図ることができます。小さな緑化・滞留スポットにおいても、立体的な緑を取り入れることにより、緑を豊かに感じる計画とすることが望めます。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース _ オープンスペース・タイプ

オープンスペースを利用のされ方や形状の違いにより、4つのタイプに分類します。
タイプの異なるオープンスペースをネットワークさせることは、
個性豊かな交流空間をIC地区全体に創出し、活気あるまちづくりのために重要になります。

T1：誰でも利用可能なオープンスペース

街区内通路と一体化した誰でも利用可能なオープンスペースは、多様な交流や賑わいのきっかけを生むために重要です。このオープンスペースは、各敷地および街区を超えた景観的に連続した「みちひろば空間」とすることが大切です。



T2：賑わいの壁面後退空間

建築壁面後退により創出されるスペースは、ゆったりとした歩行空間と滞留空間を混在させることにより、活気ある「みちひろば空間」とすることが重要です。街全体につながる歩行空間と建築ごとににじみ出る滞留空間の設えは、街の一貫性と多様性を創出する上で重要になります。



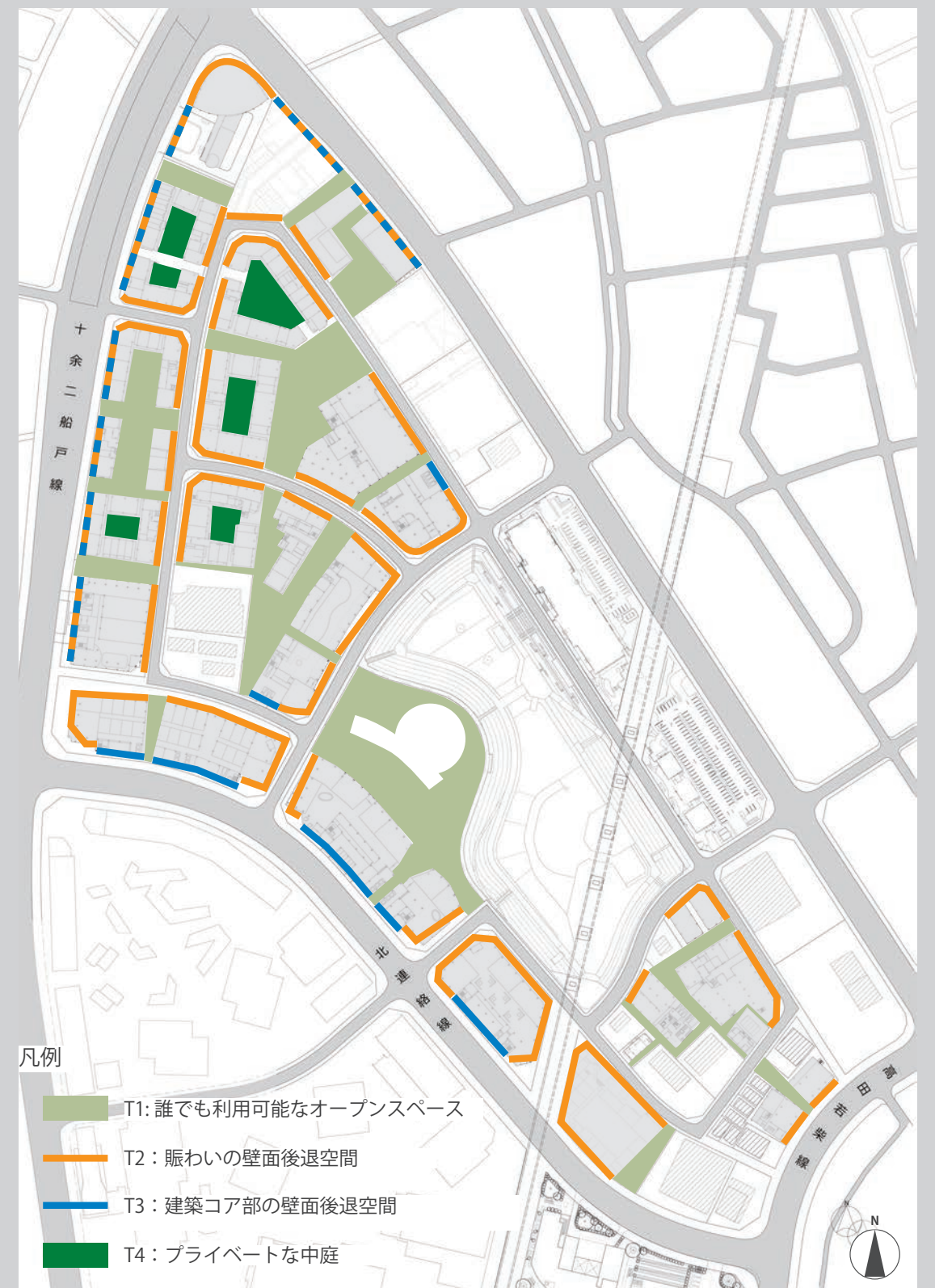
T3：建築コア部の壁面後退空間

賑わいの表出しない建築コアやバック、歩道と分断された車寄せも歩いて楽しい歩行者空間とすることが望めます。特に外周道路沿いは、緑やベンチなどの滞留空間を配置することにより、人のための空間にすることが重要です。また、地域植生に配慮した植栽を用いることにより、IC地区の個性を外部から感じさせられることになります。



T4：プライベートな中庭

IC地区に居住する人たちがプライベートな空間で交流することは、交流の多様性を生むうえで大切になります。居住する人のタイプに合わせた個性豊かな中庭を計画することは、交流空間の多様性が増します。

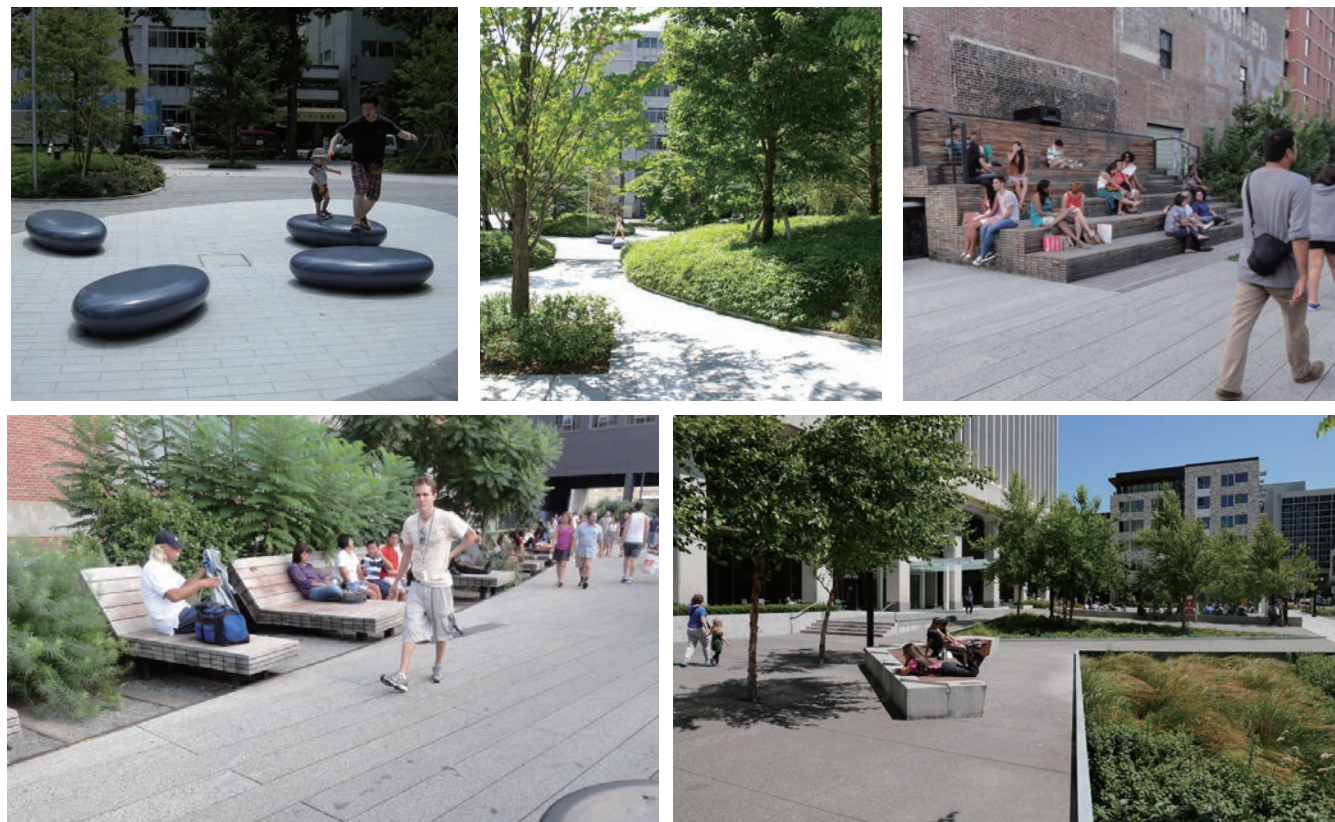


Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース **T1: 誰でも利用可能なオープンスペース**

多種多様な交流を生み出すために誰でも利用可能なオープンスペースが地区全体に創出されることが重要です。
T1 を人の交流を生むきっかけとなる場所として整備することは、街全体の賑わい創出に大きく寄与します。

■ひろばがつながるオープンスペース（みちひろば空間）

T1 を単なる歩行空間として計画するのではなく、滞留やアクティビティが生まれる多様な広場のつながりとして計画することがイノベーションを生むきっかけのために重要になります。
多様なひろばは、人々の行動の選択肢・出会いの機会を増やし、様々な交流のきっかけとなります。



■活動交流スペースの配置

人々の交流を生む活動スペースは、イノベーションを生み出すきっかけの為に重要です。
活動交流スペースは、建築機能と連携をとることで就労者、居住者、来街者との交流につながります。



■池沿い緑地の T1 デザイン

当地区は、国道 16 号からの道路アプローチが桜の名所として一般開放されていた「柏ゴルフ倶楽部」としての歴史がありました。かつてのゴルフ場の大きな芝生の広がり（フェアウェイ）や桜の名所を再生することは、土地の記憶を継承した風景づくりにつながります。
IC 地区内で最も広大な広場を確保することが可能な池沿い緑地のオープンスペースは、のびやかな空間を活かした多様なイベントなどができる空間とし、IC 地区の中心となる広場となることが重要です。
このオープンスペースは、「柏ゴルフ倶楽部」としての土地の記憶を継承するため、ゴルフ場のフェアウェイをイメージした大きな芝生の広がりを感じる広場とします。また、2号調整池沿いは高低差を活かした緩傾斜な法面とし、2号調整池への視線を遮らないような常落混植の疎林とすることが大切です。

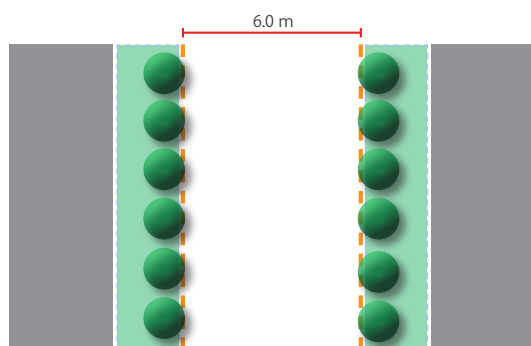


■ガーデン地区内の街区内通路

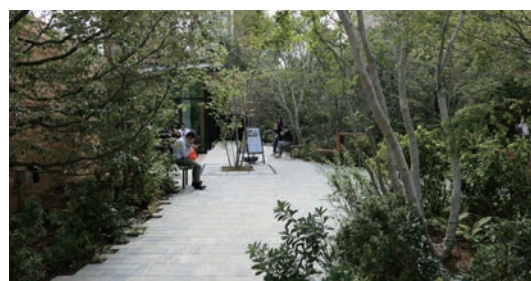
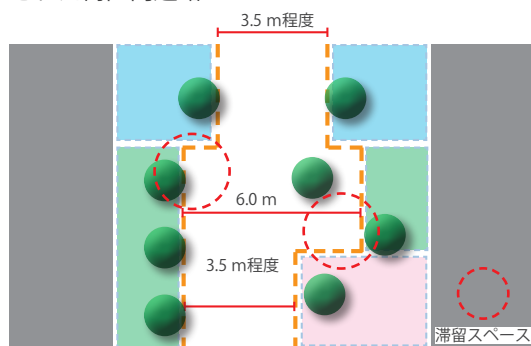
街区内通路が一様な幅（例えば 6.0 m）で計画されると、ヒューマンスケールではない単調な道幅となっています。直線的で単調な道とせず、緩やかに折れ曲がりがあり、幅員の抑揚によるリズム感のある楽しい道行きとすることは、歩きたくなる街を形成する上で重要になります。

街区内通路の最低幅員を、自転車と歩行者がゆったりすれ違いが可能な 3.5 m 程度に設定し、幅員と線形に変化をつけることで歩くことが楽しい道行きを創出します。

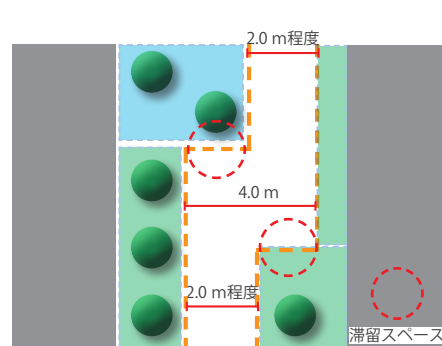
幅が一様（6.0m）で単調な街区内通路



よりヒューマンスケールな「みちのひろば化」された街区内通路



タウン地区などで十分な広さの街区内通路を確保することができない場合



■池沿い緑地内の街区内通路

広いオープンスペースをもつ池沿い緑地の T1 では、のびやかな広場空間を細分化しないために、街区内通路を細かく配置するのではなく、緩やかな弧を描くひとつながりの通路とすることが重要になります。この街区内通路からオープンスペース（芝生広場）へのアクセスがスムーズになるような計画とすることにより、T1 のオープンスペース全体の活動が活性化することが期待されます。



■タウン地区内の街区内通路

歩きたくなる通路の形成のため、細長く線形状のタウン地区内の街区内通路は、雁行や折れ曲がりなどのデザイン工夫により視線に変化を生むことが大切です。突き当りには、人の気配を感じることができるよう滞留スペースを設け、歩行者に安心感を与えます。視線を遮る障りの樹木を配置することにより、道行きに期待感を持たせることは楽しい街路空間の形成に寄与します。



視線の変化を生む雁行した通路



道沿いの小規模な滞留スポット



障りとなる樹木

■休憩スペースの配置

休憩スペースを適度に配置することは快適な歩行空間にとって大切です。歩行者が気軽に休憩できるよう 20.0 m～30.0 mに一カ所程度休憩スペースを配置することを基本とします。ガーデン地区には多種多様な休憩スペースを配置します。



ウッドデッキテラスのレストスペース



緑陰の豊かなスペース



敷地高低差を活かしたレストスペース



のびやかな芝生を活かしたレストスペース



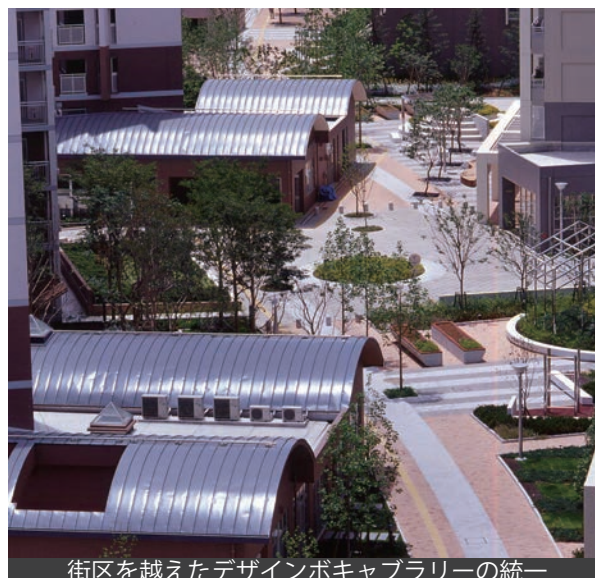
シンボルツリーと一体となったレストスペース

■緑の背骨（グリーンスパイン）の連続性

街区を越えた一体的なオープンスペースを創出することは、ガーデン地区内の象徴となる緑の背骨（グリーンスパイン）を形成する上で重要になります。車道を挟んだ対側街区同士の街角を一体的な設えとすることにより、連続した景観づくりを目指します。



街区を越えた一体的なオープンスペース形成



街区を越えたデザインボキャブラリーの統一

■敷地境界を感じさせない一体的な整備

敷地が分筆される場合、舗装の一体化や敷地境界を跨ぐ植栽などにより、敷地境界を感じない一体的なオープンスペースを創出することが重要です。誰でも利用可能なオープンスペースを実現するために、T1 内にはセキュリティフェンスを設けないことを目指すことが大切です。



舗装と樹木による境界を感じさせない一体的な整備



敷地境界を感じさせない修景計画



舗装の一体的な整備による連続した景観



敷地境界を感じさせない植栽・ファニチャーの設え

■舗装と植栽の境界

街区内通路沿いの植栽と舗装の境界は、歩行空間に柔らかな印象を与えるために緩やかなエッジや線形の変化とすることが重要です。

植栽が舗装の一部に貫入するなど低木地被により緩やかなエッジの変化を表現することで、歩行者が緑の豊かさを感じる計画とします。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース **T2：賑わいの壁面後退空間**

IC 地区の多種多様な交流を生み出すきっかけとして、歩行空間に賑わいがあふれる風景は重要です。
壁面後退により生まれる空間を歩いて楽しい活気あるみちひろば空間とすることで、
IC 地区全体の歩行者が増え、街全体に賑わいが創出されることを目指します。

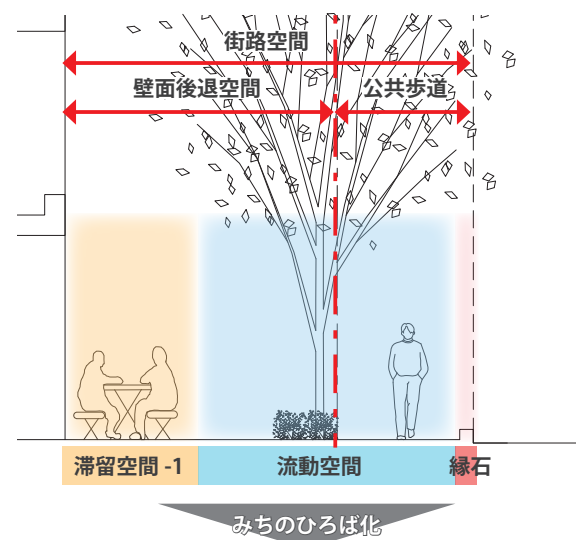
■ 柏の葉らしい街路空間構成（144 街区、145 街区を除く）

壁面後退空間を賑わいのある柏の葉ならではの街路空間構成に形成することは、IC 地区が目指す賑わいがにじみ出す景観を創出するために重要です。

滞留空間、流動空間、縁石の 3 層のゾーンによる 3 層断面のゾーン構成では、滞留空間と流動空間が街路樹型植栽により分断され、歩行者が賑わいを感じられにくくなります。柏の葉ならではの街路空間構成とは、流動空間を建築際の滞留空間と街路樹型植栽部の滞留空間で挟むことにより、賑わいの道行き（みちひろば空間）を形成することです。

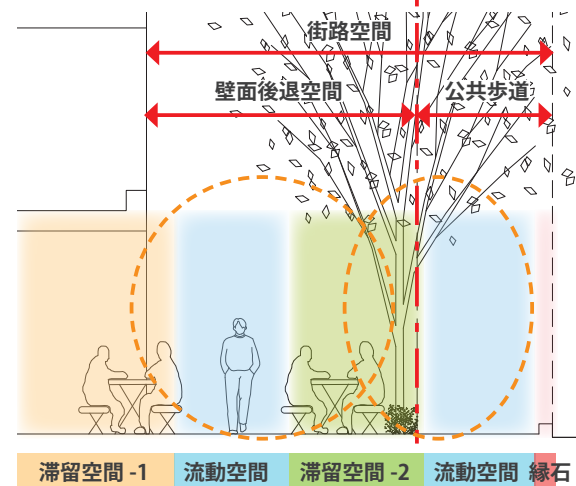
□歩行者と滞留空間が離れる 3 層断面の街路空間構成

街路樹型植栽により流動空間の分断が懸念されます。



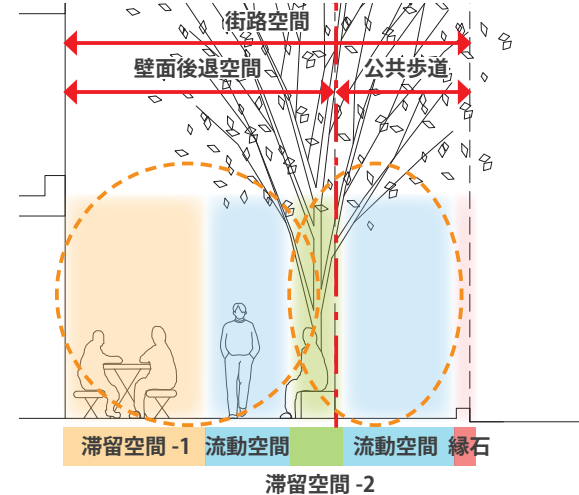
□建築内部の滞留空間と連携した街路空間構成

壁面後退部の流動空間を滞留空間 -1 と滞留空間 -2 で挟み込むことで、賑わいのある道行きを創出します。2 つのどちらの流動空間においても、滞留空間との触れ合いが確保できることが重要です。



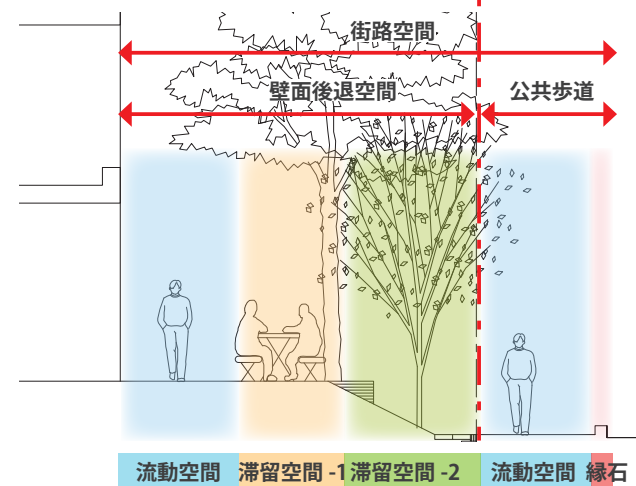
□歩行者と滞留空間が近づく街路空間構成

壁面後退部の流動空間を滞留空間 -1 と滞留空間 -2 で挟み込むことで、賑わいのある道行きを創出します。2 つのどちらの流動空間においても、滞留空間との触れ合いが確保できることが重要です。



□オプション：壁面後退に法面による段差が生じる場合

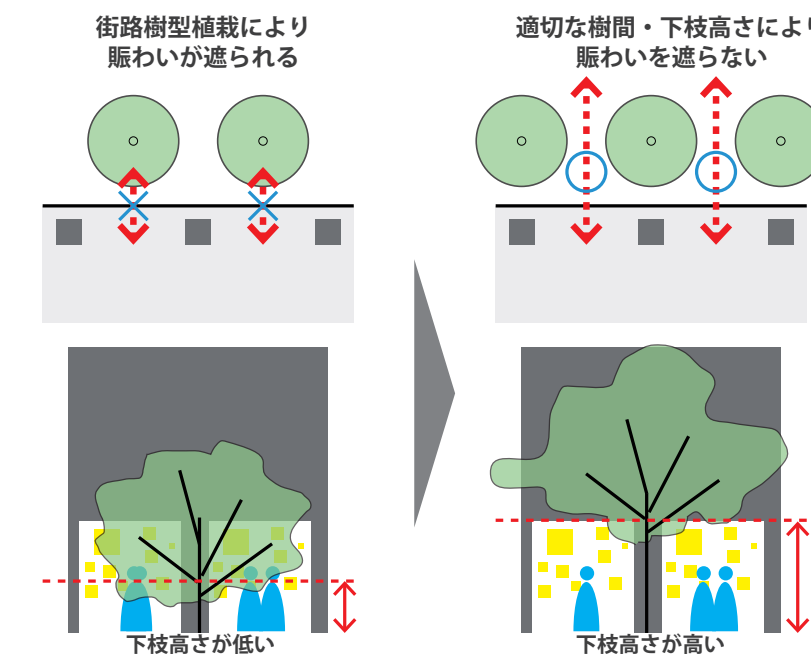
張り出しテラスや階段状テラスなどにより、法面部も滞留空間化することで、賑わいを創出することが望めます。



■ 建築際の賑わいの可視化

街の賑わい創出のために、歩行している側の街路だけでなく対側の建築内部および建築際の賑わいも感じられることが重要です。

街路樹型植栽の配置は、建築の柱ピッチに合わせることで、対側から建築内部への視線を遮らない計画となります。樹木の下枝高さは、建築ガラス面が大きな面積で見ることが可能な高さとし、株立ちの樹木は、視線を遮ることが予測されるため配置しないようにします。



■ 建築コーナー部と連携した街角空間

T1 と T2 が交差する場所は、交流のきっかけを生む重要な場所となるため、建築コーナー部と連携した街角広場を創出することが重要です。建築ファサードの工夫やシンボルツリーなどにより、街角広場のアイストップとなる仕掛けを設えます。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース _ T3: 建築コア部の壁面後退空間

業務系施設は片コアが採用され、外周道路側に面して長大な壁面が続く配置計画となっています。建築内部の賑わいと連携することができない壁面後退空間を、建築裏のような空間ではなく、緑の豊かさを実感できる空間とすることが環境共生都市の形成にとって大切です。

■植栽による景観配慮

建築コアやバック、駐車場等が面する壁面後退によりできる空間は、無機質な空間とするのではなく、街の景観に配慮した設えとすることが大切になります。地域植生に配慮した植栽を壁面後退空間に配置することにより、歩行空間を緑豊かな景観に配慮した計画とします。十余二船戸線と北連絡線には帯状の植栽が可能であるため、IC地区の個性である緑の豊かさを象徴するデザインを心がけます。



■視線に変化を生む植栽帯

IC地区を象徴する緑の豊かさは植栽の量を増やすということだけでなく、多様な植栽により通行する人々が彩りを感じることが重要です。そのため、建築コアやバックに面する長大な壁面後退空間は、単調な植栽デザインの連続とならないように設えることが大切です。建築外装デザインに呼応した植栽デザインとすることで、歩行者の視線に緩やかな変化を与える街路空間を創出します。



彩り豊かな植栽帯の形成

ゆるやかに曲線を描く植栽

■景観に配慮した車寄せ

歩道を分断する車寄せも景観を損なわないことが重要です。周囲のオープンスペースと調和するデザインとすることで、街の景観に溶け込むような設えとします。車路部の舗装は、車両耐圧性能を考慮したうえで周辺部材となじむ舗装材とします。



景観に配慮した歩道と車寄せの一体的デザイン

■レストスペースの設置

定期的に休むことができるレストスペースを配置することは、高齢者などが歩きやすい街を形成するために重要になります。外周道路沿いの建築コアに面する壁面後退位置には、50 mごとに滞留可能なレストスペースを設けることにより、歩行者がいつでも休むことができる計画とします。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 1. オープンスペース **T4: プライベートな中庭**

IC 地区内の居住者は、単身者・学生・ファミリーなど多種多様な居住者タイプが想定されます。T1～T3 のパブリックな交流空間とは異なり、中庭空間は居住者の交流のみを想定したプライベートな空間となります。居住者のタイプにあった中庭空間をデザインすることが重要です。

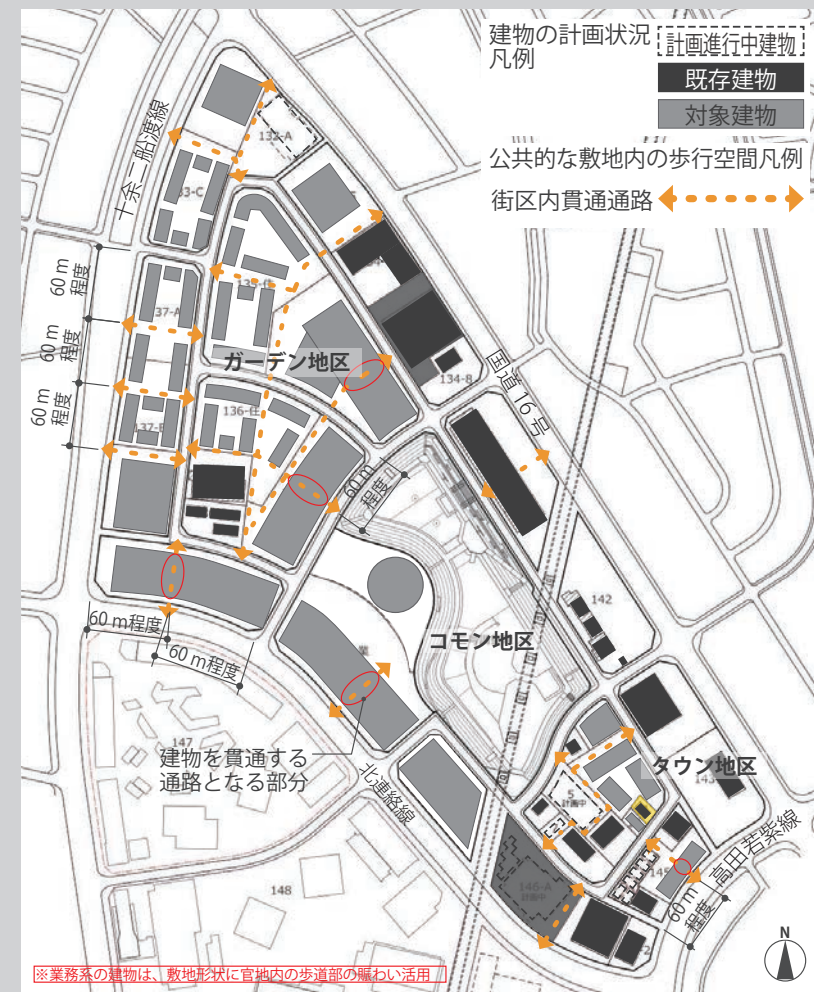
■個性豊かな中庭空間

IC 地区に居住する人たちがプライベートな空間で交流することは、交流の多様性にとって大切です。中庭空間は、各デザイナーが想定される居住者に合わせた機能・設えを考慮したうえで、居住者同士の交流を生むきっかけとなるようなプライベートな広場を個性豊かにデザインすることが重要です。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 2. 建築計画 _ 計画の方針

IC 地区内には大小様々な街区が存在しています。そのような状況も踏まえ、歩行者空間のネットワークを拡充のため、大きな街区ではポートランドの街路構成にならった約 60 m グリッドを目安にした街区内を貫通する公共性のある歩行空間（以下、「街区貫通通路」と言う）の設定を推奨します。また “ 柏の葉 2 号調整池周辺景観重点地区 景観形成基準 ”（以下、「景観形成基準」と言う）においては、「道路に面する建築物の棟見付幅を 50 m 以内とする事に努める。」とともに「街並みや沿道の連続性や賑わい創出のため、地区内回遊路に沿った壁面率を 50% 以上に努める。」とも定められています※。これらの主旨を踏まえて、下図の建物配置を基本とします。（※市と協議を行い、良好な景観と認められた場合は、この限りではない。）

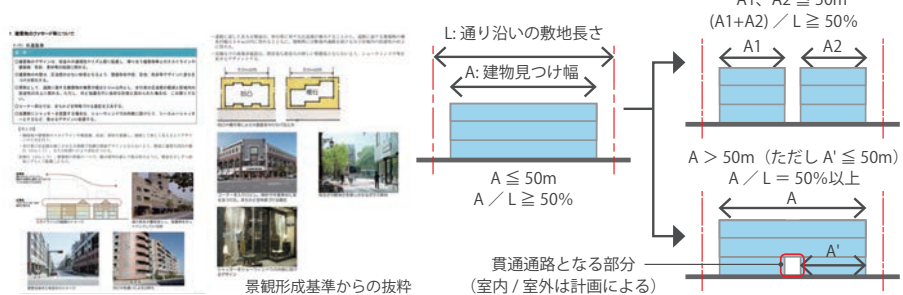


【街路構成について】

ポートランドの 60 m グリッドから読み取った街路構成のスケール感を、IC 地区の区画状況に合わせて展開しています。



【建物の見つけ幅、街区貫通通路について】

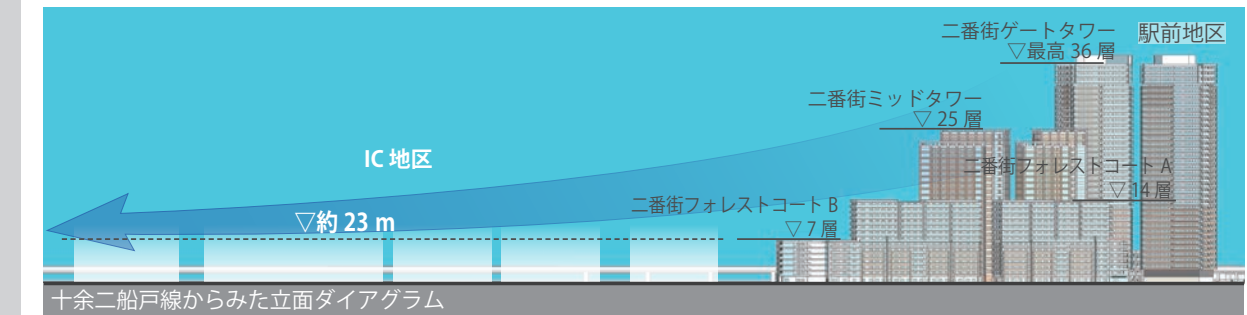


景観形成基準では、壁面による圧迫感の軽減や、区域の回遊性向上のため、「建物幅は 50 m 以内」が定められています。一方で、業務系施設は、まとまった大きな床の確保が事業的な条件になる事が想定されます。そのバランスを保つため、分節表現などで大きな壁面の圧迫感の軽減を図り、地上階レベルで建物を貫通できる計画とした場合は、50 m 以上の建物の幅にできる事にします。（市と協議を行い、良好な景観と認められる場合）

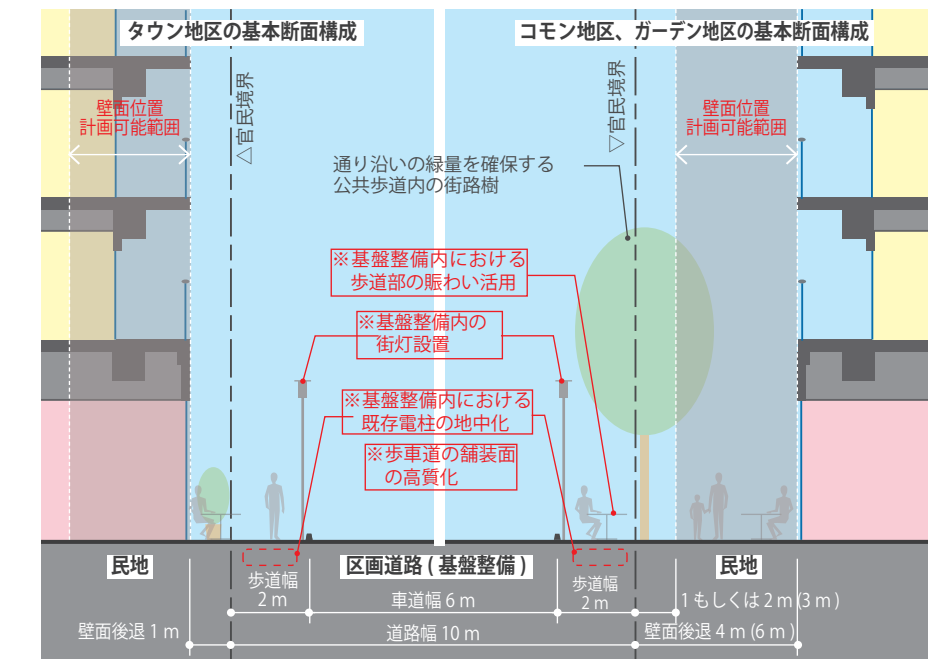
【建物の高さについて】

柏の葉エリアでは、高度利用が誘導される基準容積率 400% の駅前地区から 200% の IC 地区へと、建物高さが徐々に低くなるスカイラインが自然に形成されようとしています。今後の開発となる IC 地区の建物高さは、隣り合う二番街の高さ（約 23 m）を連続させることで、エリア全体のなだらかな連続感を形成します。こうしてつくられるポートランドのような低層の街並みは、駅前地区とは異なる IC 地区固有のアイデンティティを生みだします。

※建物高さの設定においては LEED-ND NPD クレジット 1：歩きやすい街路、の項目の規定を満たすこと。



【地区内回遊路沿いの壁面位置について】



外部空間の賑わい創出を大きな目標とし、歩行空間と建物壁面の親密感を実現するための建物の壁面位置を設定します。緑量について、地区内回遊路の “GREEN LOOP” では通りにそった民地内における街路樹の連続性確保が、そして柏市の緑化基準においては接道緑化が定められ、民地内で一定の緑量確保が義務付けられています。

これらを考慮し、上図に示すように、大きな区画で占められるガーデン地区とコモン地区では 4 m（場所に応じて 6 m）のセットバックを基本として、民地内の一定の緑量確保とセットフロントした壁面の連続性をつくります。小さな街区の多いタウン地区では、各街区での計画合理性も勘案して 1 m のセットバックを基本とします。

※壁面位置の設定においては LEED-ND NPD クレジット 1：歩きやすい街路、の項目の規定を満たすこと。

参考：景観形成基準における断面計画の設定



「景観形成基準」においても、通りごとに壁面セットバックの最大値を限定し、壁面と歩行空間を近づける意図が示されています。

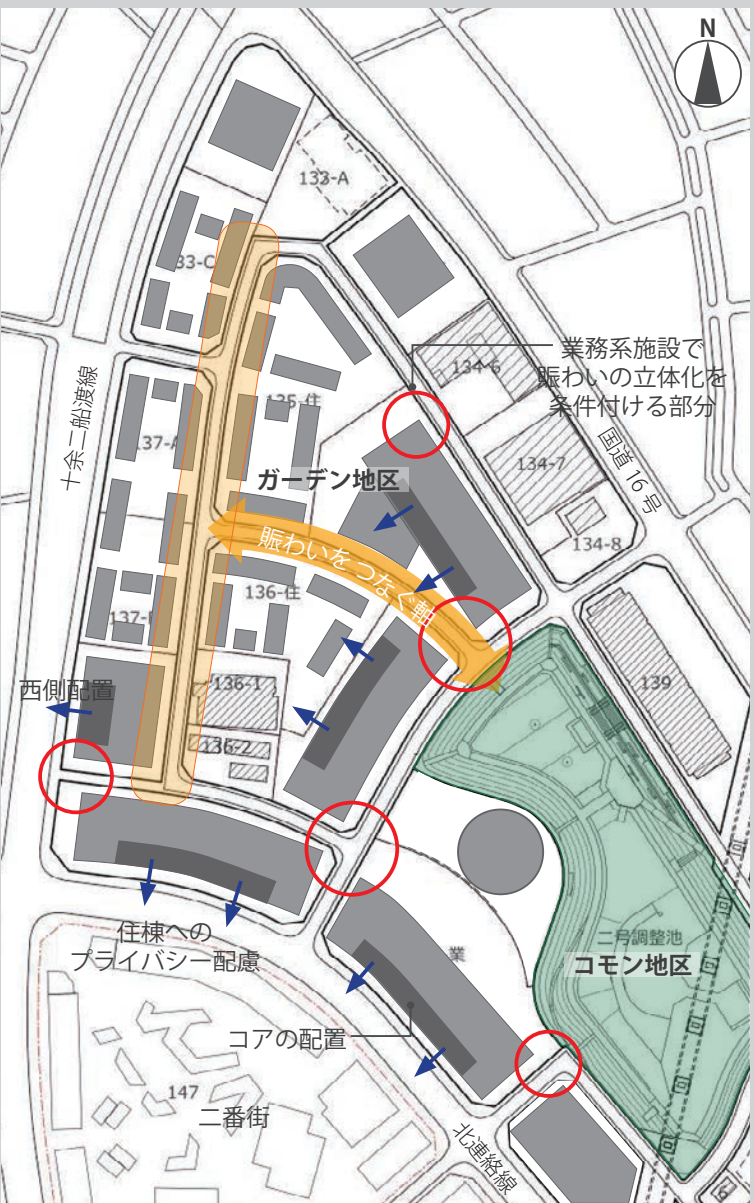
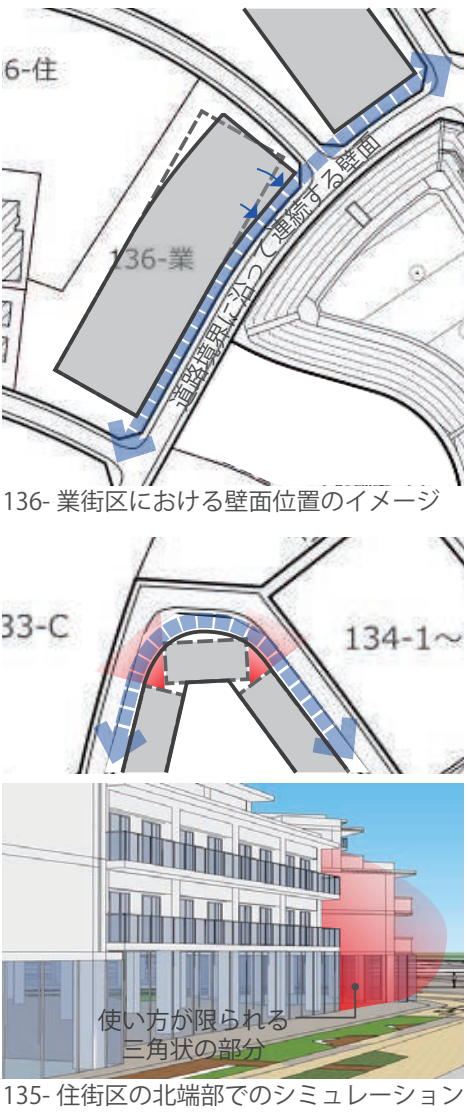
【道路境界線と平行な壁面の連続性づくり】

“街区を越えて連続する沿道の壁面”と、“建物際の賑わい”が街路空間づくりの骨格となります。一方で直線のグリッドで構成される街路のポートランドと、緩やかにカーブする街路が多いIC地区では、街区の形状に大きな違いがあります。そのような街区で直線状の大きな建物を計画すると、歩行者に見えてくる空間の幅員は場所によって大きく異なる状況が生じ、目標としている空間づくりの大きな障害になります。そのためIC地区内の建物壁面は、前項に示したセットフロント寸法を原則とし、曲線や多角形を用いた平面形状によって、道路境界線と平行な関係を保った計画とすることが必要です。

【建物間に挟まれる余りの空間をつくらない】

小さな曲率の道路境界線に沿って四角い建物を配置した場合、隣り合う棟と棟の間に三角の空間が生まれます。この空間は壁面の連続性を途絶えさせてしまうと同時に使い方が限られるため、街路空間沿いの賑わいイメージを損ねてしまいます。曲率の小さな部分では、バルコニー形状などで建物の外形を街路空間に沿って連続する壁面とすることが必要です。

※壁面位置の設定においてはLEED-ND NPDクレジット1：歩きやすい街路、の項目の規定を満たすこと。

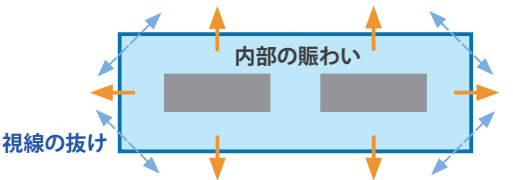


【景観上の配慮もふまえた業務系施設のコア配置】

まとまりのある大きく正形な執務空間の確保が要求される業務系施設の壁面は、歩行者にとって長大な壁に見えてきます。本書のベースプランでは、事業上想定される要求と景観上の配慮、双方のバランスを踏まえて以下の方針で計画します。

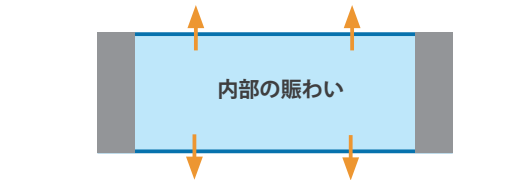
<センターコア>

建物内の賑わいが全周で見えるため、景観上望ましいコア計画になります。ただしモデルプランでは、敷地形状と奥行きある大きな平面確保が求められる状況を想定し、センターコア以外で計画をします。



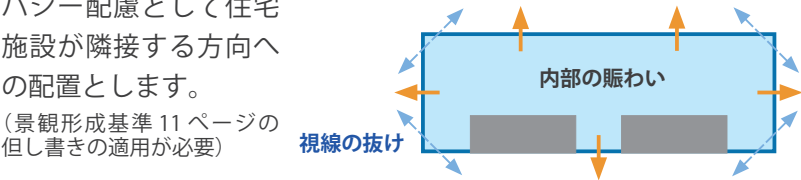
<両端コア>

長辺で内部の賑わいが見える一方で短辺が壁面に占められ、妻面で賑わいが見えにくい外観が想定できます。この部分は、出会いの空間と定められる辻に面するため、景観上避けるべきコアとします。



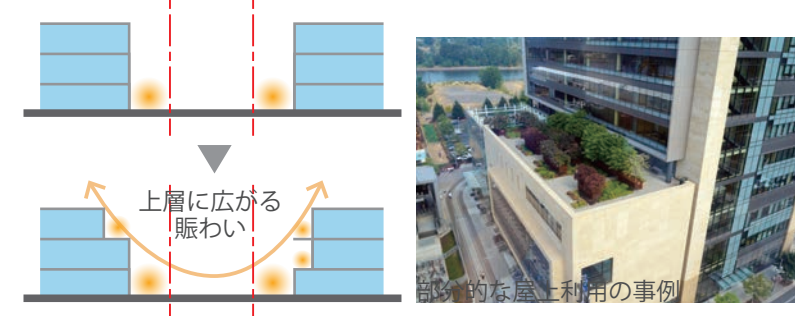
<片コア>

長辺片側壁面の大部分をコアが占めますが、100m規模であることが想定され部分的な執務空間の確保も可能な為、業務系施設で推奨するコアプランとします。この場合センターコア同様にコーナー部分で対角方向に視線の抜けも期待できます。またモデルプランにおけるコアの位置は、環境負荷低減のための西側配置、そしてプライバシー配慮として住宅施設が隣接する方向への配置とします。(景観形成基準11ページの但し書きの適用が必要)



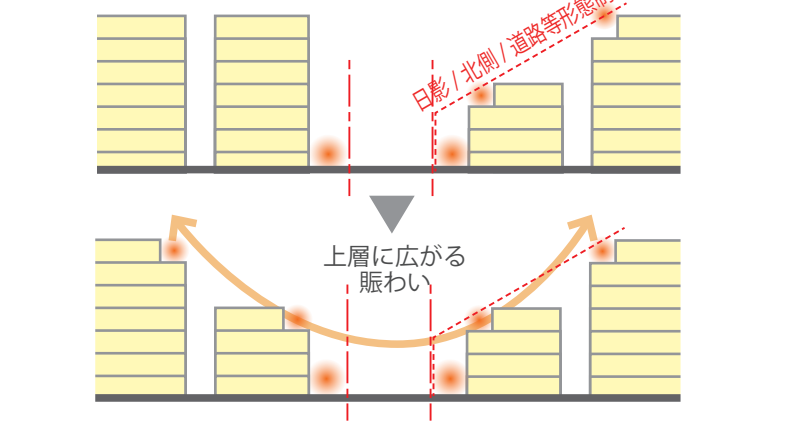
【セットバック等の立体的な賑わいづくり】

景観形成基準ではまちかどを特徴づける意匠の工夫が示されており、辻に活気ある印象を創出することが大切です。IC地区に想定される複数棟の大規模な業務系施設が景観に与える影響は多大了。辻に面する建物コーナー部の上層部では、部分的なセットバックやバルコニーを設け、ワーカーのリフレッシュ空間としての屋外利用を図り、街角での活気をいっそう際立たせる「賑わいの立体化」を提案します。



【ガーデン地区内側へつながる賑わいのキャニオンづくり】

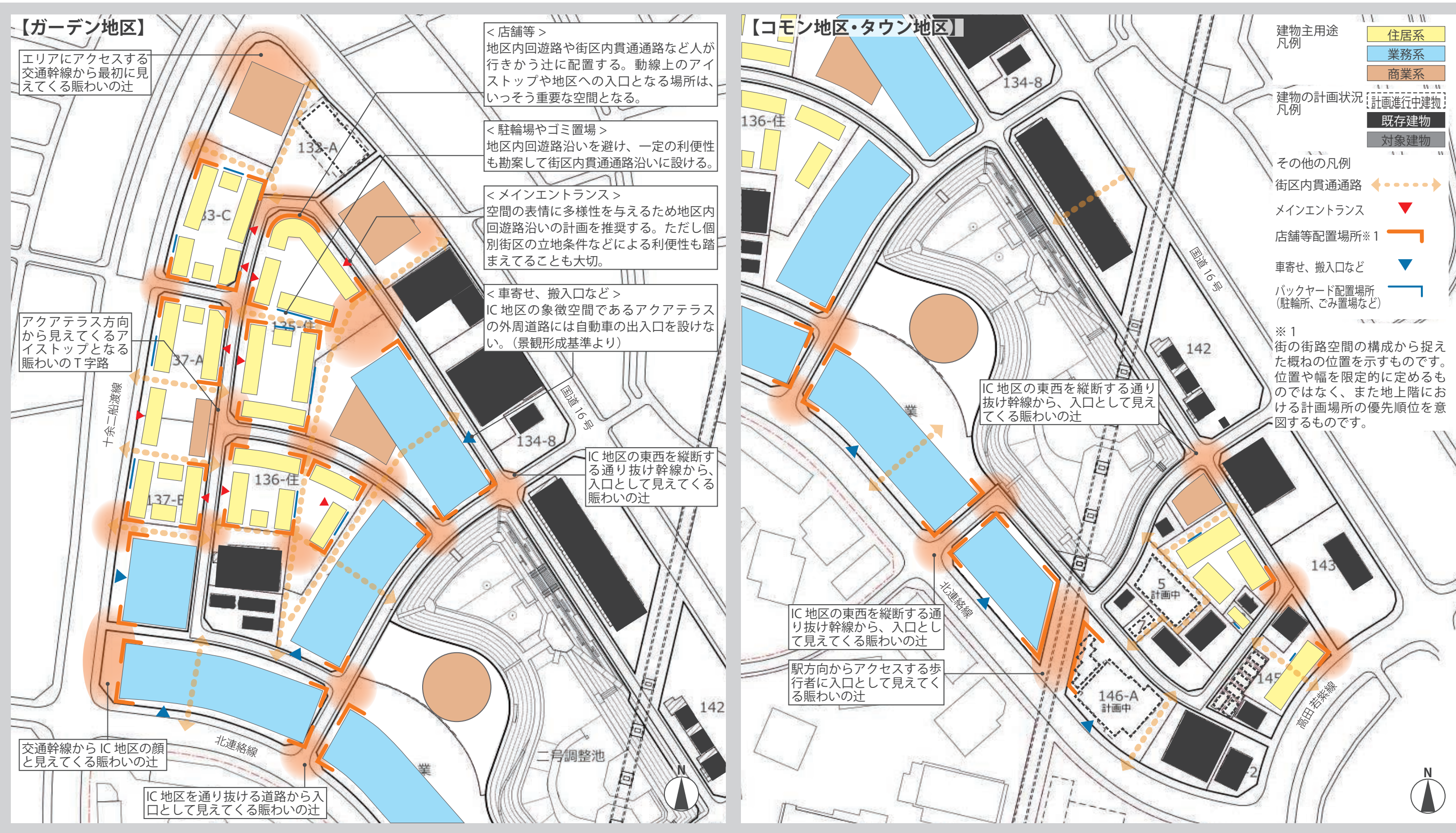
ガーデン地区の東西を縦断する道路は、IC地区の象徴であるアクアテラスからガーデン地区の内部へ、人の流れと賑わいをつなげる大切な軸になります。その通りに面する建物では、道路を挟む両側の建物でセットバックを行い、地盤レベルの歩行者を賑わいで立体的に包み込む、賑わいがひときわ際立つ街路空間づくりを提案します。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 2. 建築計画_地上階のプランニング

地上階のプランニングにおいては、LEED-ND NPD クレジット 1：歩きやすい街路、項目の規定に従い、街路空間の賑わいづくりのため地上階の通りに沿った壁面の 60%以上を基準い店舗等を誘導します。また、景観形成基準では、建物のコーナー部でまちかどを特徴づける意匠の工夫が示されています。これらより地上階では辻に面する場所を中心に店舗等を配置し、各街区が連携する「境界を越える一体的な賑わいの辻空間づくり」が必要になります。そして、建物のエントランス位置を平均 23 m以下の間隔で設ける旨も LEED-ND NPD クレジット 1に示されています。バックヤードも含めた関係諸室の通り沿いの配置も配慮が必要です。*各街区の用途の設定については解説のための想定であり、実際の計画に基づくものではありません。

※地上階のプランニングにおいては
LEED-ND NPD クレジット 1：歩きやすい街路、
の項目の規定を満たすこと。



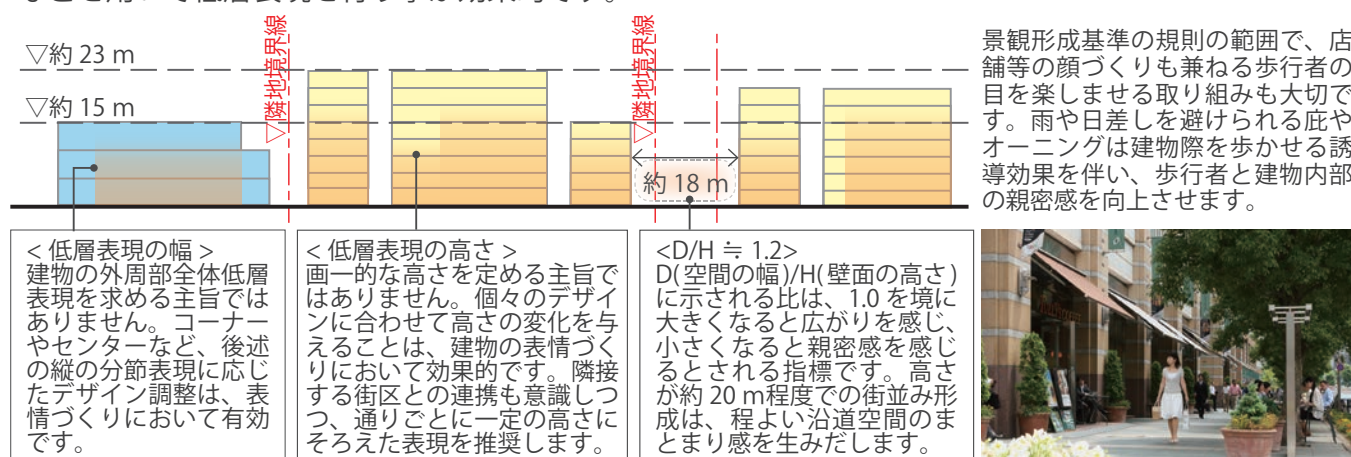
Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 3. 建築表現・意匠 _ 低層表現と建物のボリューム感を軽減する分節表現

建物の地上階や路面部分の活用は、活気ある街路空間につながります。さらに LEED-ND では、歩行者から見た地上階の内部への可視性も定められています。これらから IC 地区のまちづくりは、賑わいのある沿道型の街路空間をつくる事が骨格になっていることが読み取れます。そのため、歩行者が利用する空間を挟んで形づくる建物の壁面、特に歩行者の目線に近い低層部が担う役割は非常に重要です。

また、景観形成基準では圧迫感の少ない形態となるよう壁面の分節化等が定められおり、分節はそうしたスケール感の調整とともに、中遠景から見える建物の表情づくりにとても有効です。

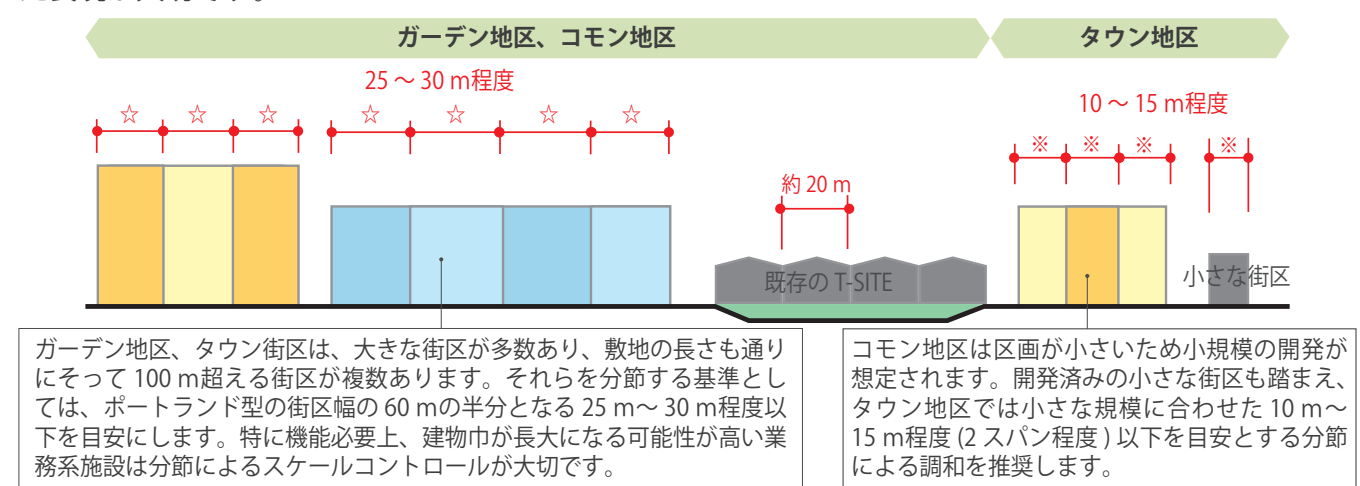
【街区を超えて連続する沿道空間をつくる低層表現】

IC 地区は業務系、住居系施設が過半を占めて計画されます。これらの建物高さは、業務系は主に 3～4 階（15 m 程度）、住居系は 7～8 階（22～25 m 程度）の建物ボリュームが想定されます。これら高さや用途が異なる壁面に連続した沿道空間イメージを与えるため、低層部においてオーニングや庇などを用いて低層表現を行う事が効果的です。



【地区ごとの縦分節のスケール】

IC 地区には大小さまざまな街区があり、連動して建物のスケールも多様になります。分節表現をデザインするには、歩行者の視点から見たスケール感とともに、周辺状況も読み取りながら調和を図った表現が大切です。



【アクティビティーがにじみだす低層部】

低層部は歩行者の目線に近く、街路空間の賑わいイメージをつくる上で非常に重要な要素になります。そのため LEED-ND では、内部への可視性を確保するためにガラスの壁面とし、さらに、その幅や高さが定められています。その考え方をさらに発展させ、内部が見えるだけではなく建物内部の人の動きが外部へとにじみ出す壁面の仕掛けづくりを各街区で積極的に行うことを推奨します。



地上階の賑わい施設例（業務用途）

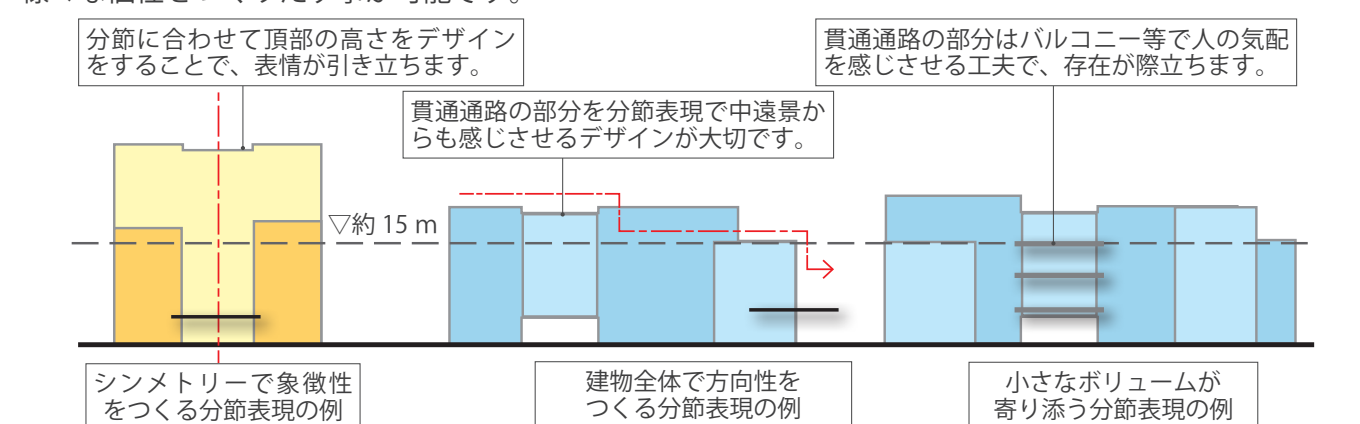


地上階の賑わい施設例（住宅用途）



【低層表現と縦の分節表現による表情づくり】

建物内部の機能や建物の立地状況に応じた街区固有の表情を、前述の低層表現と組み合わせることで様々な個性をつくりだす事が可能です。

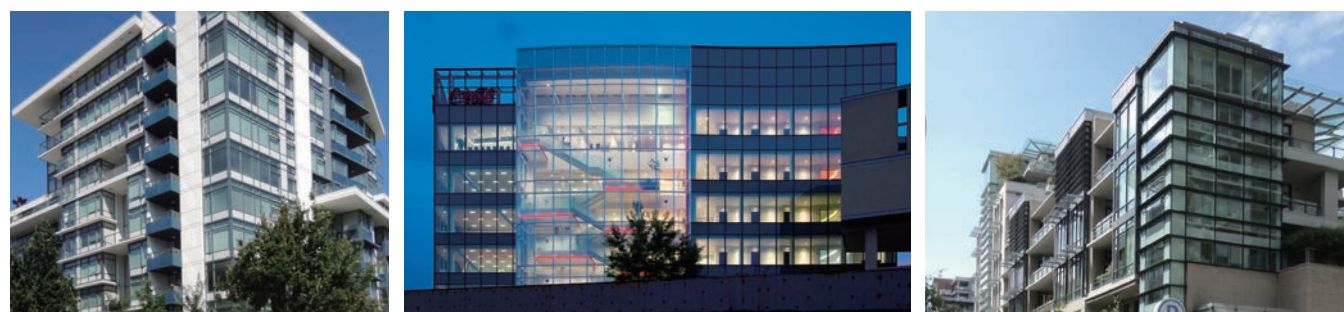


Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 3. 建築表現・意匠 _ 上層階の賑わい表現

建物の中高層部は、中遠景で見えてくるまちの表情になります。IC 地区内の全ての建物が地盤レベルだけではなく上層階でも人のアクティビティを感じさせるデザインを目標に取り組む事は、イノベーションのコンセプトにふさわしい取り組みであり、IC 地区の個性を高めることに繋がります。

【賑わいの立体化に寄与する縦の施設機能】

通り側にせり出すリビングの開口、ガラス越しに見えるE Vホールや上下に人が移動する階段室など、施設利用者のアクティビティを感じることができる施設機能を、目を引くデザインとともに歩行者から見える位置に計画することで、賑わいのイメージが立体的に広がります。そしてこれらの空間で灯される照明は、夜間においても人の気配を想起させます。



※通りに面した露出の屋外階段は景観上好ましくないため、上記の記述主旨には含まれません。

【屋上緑化、屋上利用】

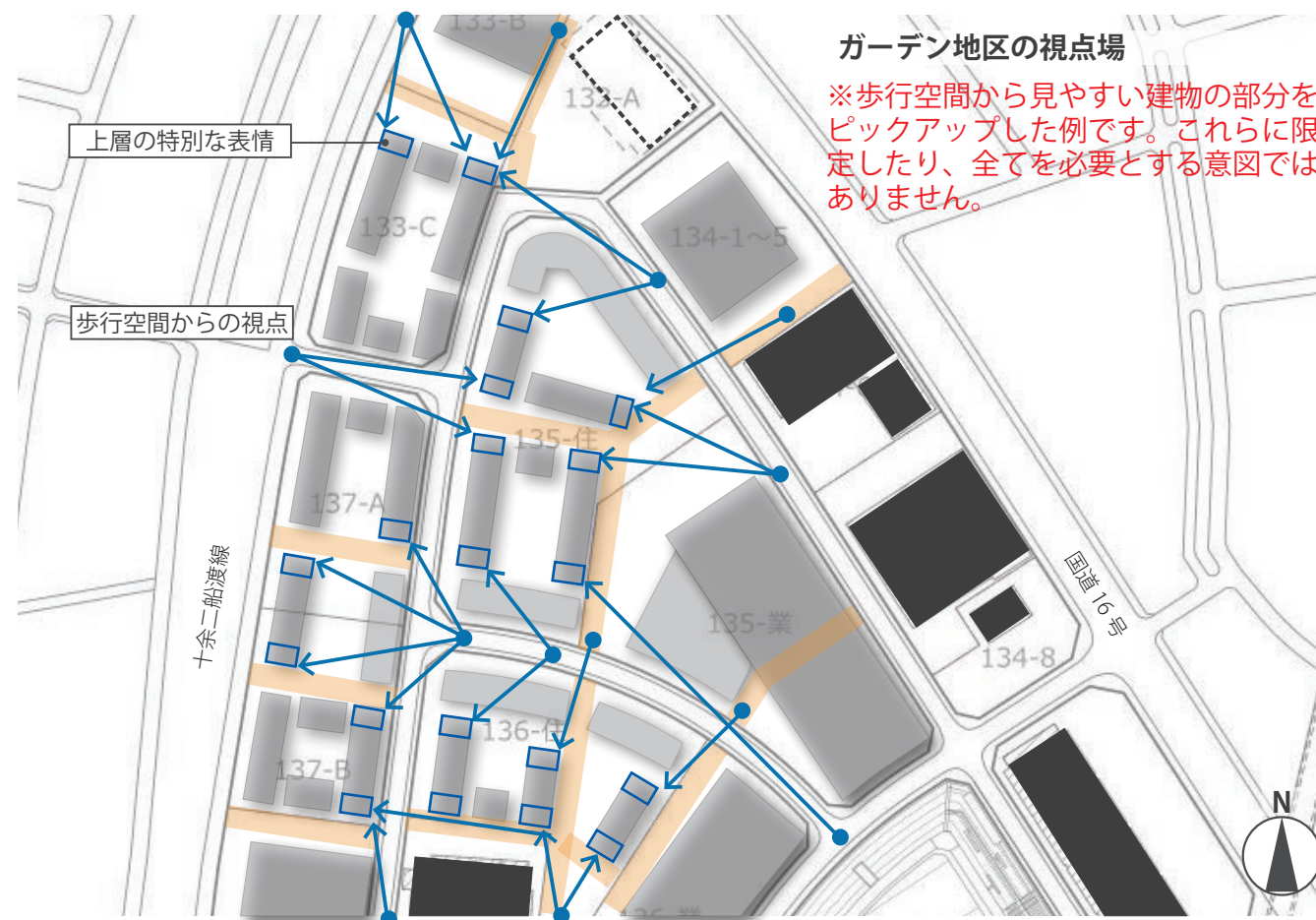
地盤レベルから見える屋上緑化は、立体的に広がる賑わいのイメージを向上させます。特に前述の低層表現に合わせた地盤から近い高さでの、屋上利用に合わせた緑化は効果的です。



参考：景観形成基準からの抜粋

【歩行者の目を引く上層の表情】

歩行空間から見える建物上層部の壁面に、ペントハウスや共用空間などを配置し、特別な空間を感じさせる外装デザインを行う事で、立体的な賑わいイメージが向上されます。ガラスやテラスなどをデザインに取り入れ、上層の人のアクティビティを感じさせる事が有効です。



Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 3. 建築表現・意匠 _ 外装仕上げ、ディテール

賑わいに包まれる外部空間の魅力は、その空間を形づくる建物の表情の多様性に重なります。特に大規模開発の建物が生産合理性に偏った表情に支配されてしまうと単調な空間が連続しがちで、まちの賑わいイメージを損ないかねません。そのため建物の計画においては、建物の基本的なプランニングから歩行者の目線に近い細やかなスケールまで、個々の開発で工夫を凝らして空間づくりに取り組み、様々なまちの表情が感じられる街並みづくりにみんなで取り組むことが重要です。

【素材感とその組み合わせ】

仕上げ材料が街並みの印象に与える影響は多大です。コモン地区のアクアテラス、そして周辺地域のこんぶくろ池公園など、空の広がりや水や緑の豊かな景観資源に恵まれるIC地区では、それらとの調和を踏まえた自然の素材感を取り入れることが大切です。さらに、これら素材は経済性に優れた素材と組み合わせることで、単一素材ではできない豊かな表情をつくり出すことも可能にします。



【先行開発の基調色】

駅前地区を中心とした先行開発では、優しいアースカラーを基調とした色彩構成で建物がデザインされています。隣接するIC地区においても同様のアースカラーを基調とした計画を行い、柏の葉エリアの一体感をつくる事が大切です。



【アクセント色】

一体感を生み出す基調色に対して、景観形成基準に定められる範囲でアクセント色を効果的に用いることにより、各建物の表情をいっそう豊かにし、個性を際立たせる事ができます。これらは建物の表面に用いる手法の他に軒裏や第二構面（バルコニー等の奥の壁）など、歩行者の視点から見える場所へ使うことで、奥行き感のある表情をがつくりだされます。

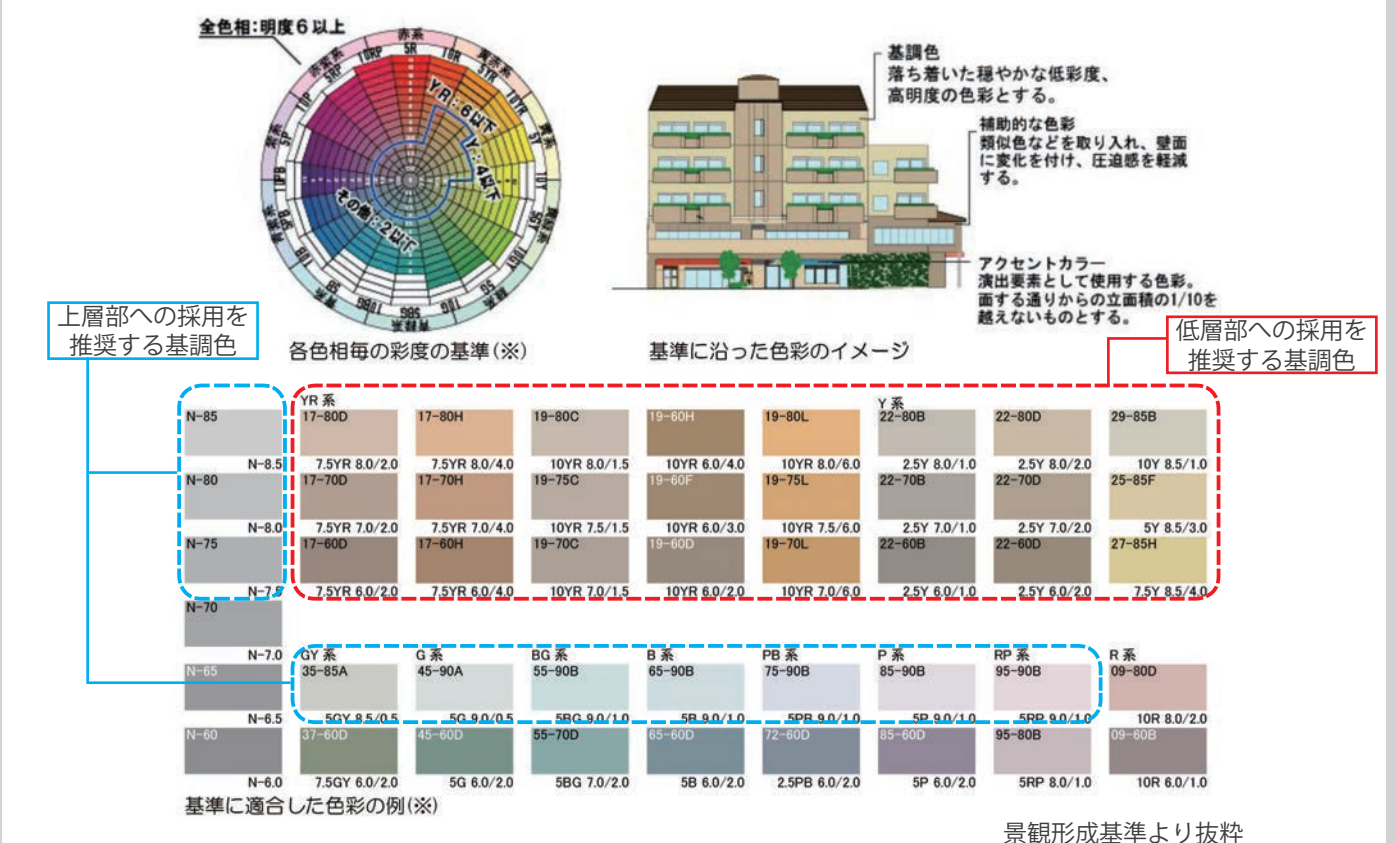
【陰影や奥行きを感じさせるディテール】

先行開発された駅前地区のKOIL、三井ガーデンホテル、そして二番街など、周辺エリアの建物には、自然の素材感が取り入れられ、さらに素材・色彩の組み合わせによる多様な表情づくりが実践されています。さらには陽光によって表情が移り変わるルーバーや、壁となってしまう部分にも色彩の組み合わせや凹凸のあるディテールの工夫がなされ、表情が豊かで個性を持つ外観がつけられています。IC地区においてもそれら先行開発の長所を引き継ぎ、質の高い柏の葉エリア全体の景観づくりに寄与することが必要です。



【建物壁面の色彩構成】

景観形成基準ではIC地区における色彩の基準が定められています。その中で、後述のように沿道型の空間を形作る低層部では暖かみを感じさせるアースカラーを中心とし、空に近い上層部は建物の圧迫感の軽減も兼ねた軽やかさを感じさせる明るめの色彩を中心とする全体の色彩構成を推奨します。



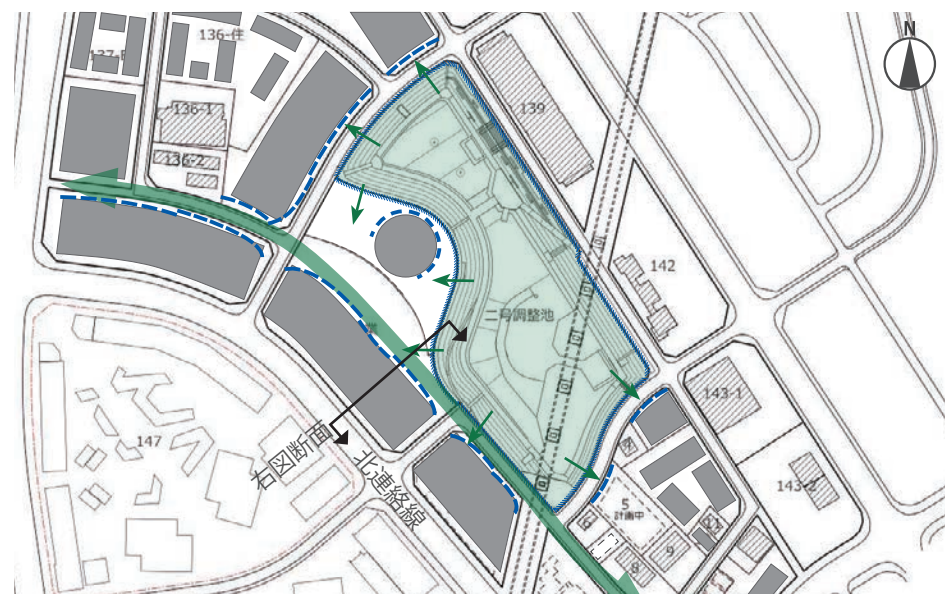
Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 3. 建築表現・意匠 _ 象徴的な空間を取り囲む表情（アクアテラスを含む池沿い緑地沿いの138～141街区の3街区周辺）

アクアテラスは、IC地区の中心空間で公共的な性格を持つ空間です。また池沿い緑地も、ガーデン、コモン、タウンの3地区をつなぐ都会的なオープンスペースで、昼夜でもイベントなどに使われる交流空間として定められています。このようにアクアテラスと池沿い緑地沿いの138～141街区は公共性が高く最も活発な印象が求められる空間につくりあげる事が求められます。そのため、これら象徴空間に面する各街区は、高いまちづくりの意識を持ちながら、連携してデザインを行う事が大切になります。

【自然の線形をリレーする平面形状】

市民が集うNYのセントラルパークは、マンハッタンを象徴する公共空間です。そして周囲を取り囲む建物が公園の輪郭を形づくり、わかりやすい象徴性を生み出しています。

コモン地区でも既に整備がされたIC地区の象徴となるアクアテラスを囲み、多くの業務系施設で輪郭をなす景観がつくられようとしています。それら建物の壁面ラインにアクアテラスや池沿い緑地の曲線を取り入れることで、ランドスケープと建物が一体となった特別な表情を持つ都市空間が実現されます。



※上記の曲線は概念図であり、具体的な曲率や文節の位置を示すものではありません。



曲線の壁面で囲まれた空間は、特別感とやさしげなイメージをつくります。

【内部空間と象徴空間の連続性を確保する建物の断面構成】

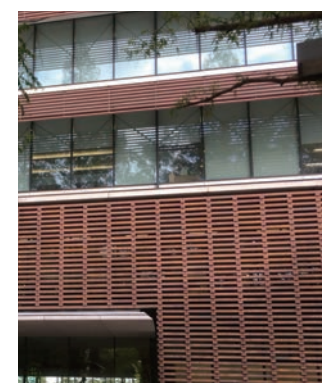
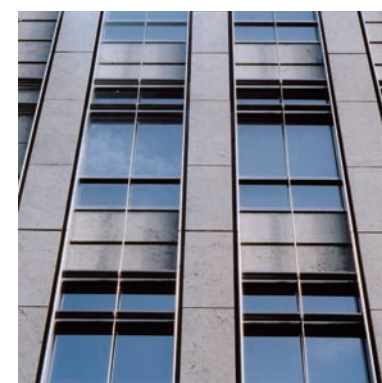
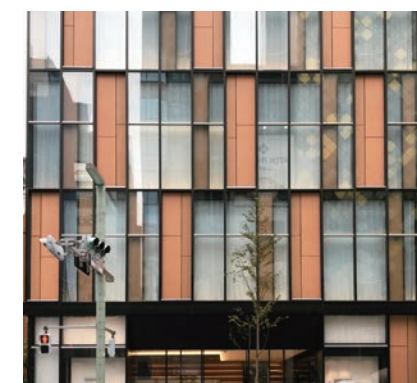
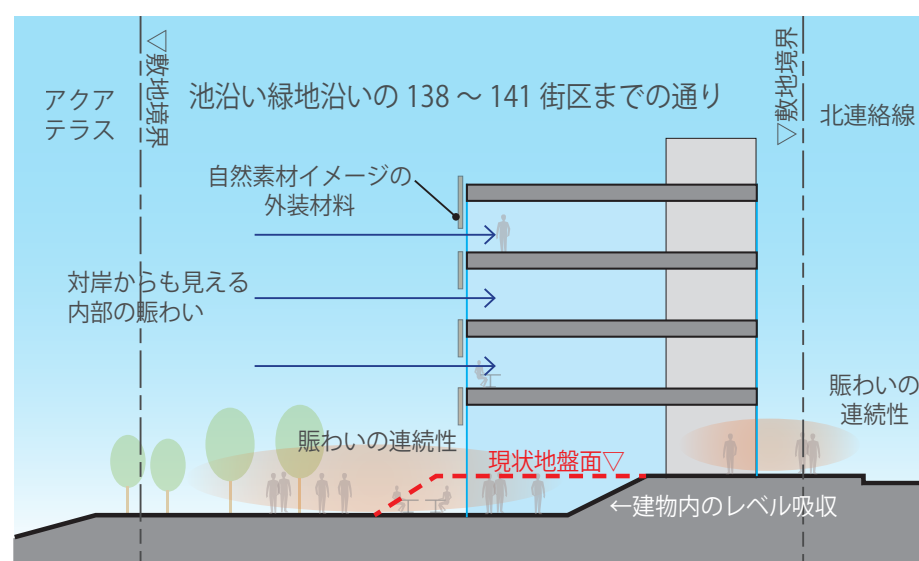
IC地区の象徴となる池沿い緑地沿いの138～141街区までの通りでは、建物内部と外部空間の賑わいの連続性が特に重要となります。南北方向で1.5～2mのレベル差がある北連絡線沿いの敷地では、外部へにじみ出す賑わいを最大化する為、建築内でそのレベル差を吸収する断面構成が必要です。



141 街区の状況



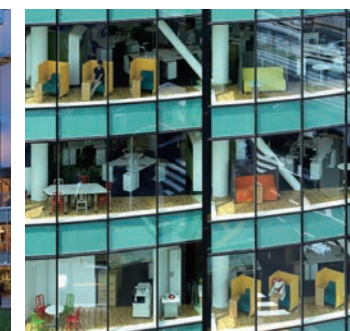
140 街区の状況



内部空間でレベル差を吸収し、外部空間との連続性を確保したイメージ

【中景から見える内部空間の賑わい】

池沿いと緑地沿いの138～141街区に面する全ての施設で、壁面全体にわたるガラスを中心とした開放感の高いデザインを行い、賑わいが取り囲む象徴的な表情づくりを推奨します。窓際には打合せスペースを設けるなどレイアウトの工夫も望まれます。



【自然素材イメージの外装材料】

池沿い緑地沿いの沿いの138～141街区に面する壁面には、石材や木調、タイルの建材など自然素材イメージの材料を多用し、既存施設も含めた街区を越えて連携する特別な表情をつくります。

Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 4. 建築照明 _ 照明計画の基本手法

照明デザインコンセプトを実現するための手法をメイクアップに例えます。

メイクアップのように下地から重ねていく光によって、豊かな個性が際立ち、地区全体の光のアイデンティティを創出します。

「Make Up ライティング」

街の表情・個性を魅力的に引き立て、多様な TPO に合わせた彩りをつくりだす



- 「ファンデーション」
- 下地となる光の質感を整える -



「ファンデーション」とは、肌の表面を均一に整えるメイクの事です。街の光をきちんと整え、滑らかにすることで、街の個性を引き立てる土台造りをします。

- 「シェーディング & ハイライト」
- 適度な明暗の抑揚を与える -



「シェーディング」とは、顔の輪郭になる部分に陰影をつけることです。「ハイライト」とは、部分的に明るい色をのせることです。光によって街に奥行き感や明暗の抑揚を与えます。

- 「ポイントメイク」
- 場所毎の魅力 = ツヤをつくる -



「ポイントメイク」とは、アイシャドウや口紅などで彩りをそえることです。街のポイントとなる箇所に光をフォーカスすることで、魅せるべきものを見せ、個性を引き立てます。

- 「アクセサリ」
- 変化や彩りを加える -



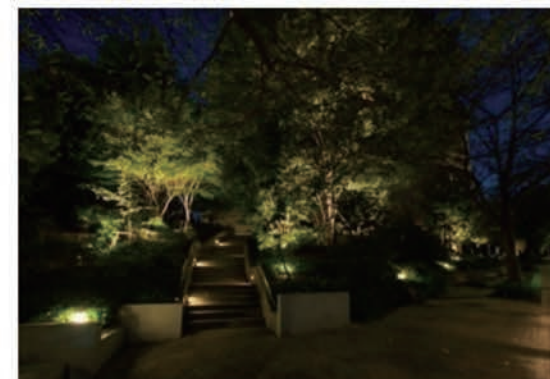
「アクセサリ」とは、イヤリング・ネックレスなどを身に着けることです。メイクや TPO に応じた装い合わせて気分を高めます。人のアクティビティに応じて変化する光が夜の街に彩りをつくります。



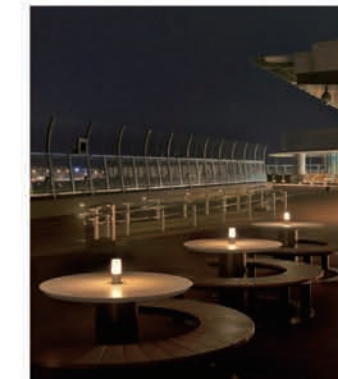
- 基調となる色温度を 2700K で統一する



- 空間に奥行き感を与える



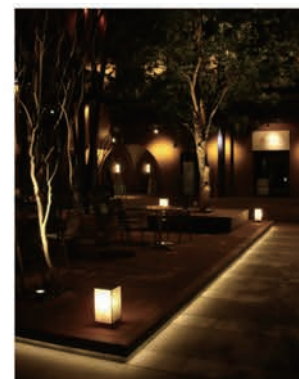
- 魅せるべきものを照らす



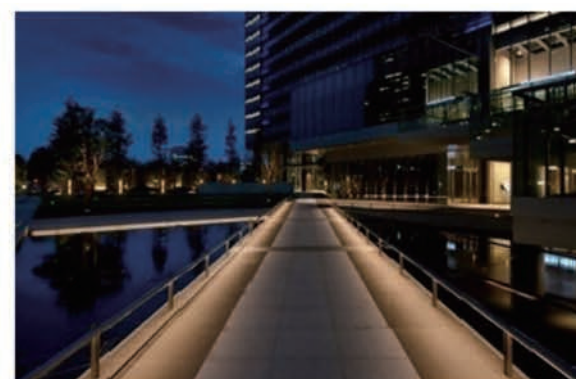
- 人の寄り添う光を設える



- 演色性の高いグレアレスな光源を選択する



- 人のアクティビティに応じた明暗の抑揚をつける



- 場の個性を引き立てる



- 気分を高める景観演出を企画する

Ⅲ章 - 2：デザインコード① - 4. 建築照明_照明手法

照明計画は遠景・中景・近景といったスケールで認識することが大切です。賑わいを立体化する建築に対する照明手法が、魅力的な遠景や中景の光環境をつくります。

賑わいを立体化する建築に対する照明手法例のイメージ

【Make Up ライティング ●：ファンデーション ●：シェーディング ●：ポイントメイク ●：アクセサリー】

※建物へのアップライトは水平より上方へ向かう上方の光を遮蔽するため、照らされる鉛直面の上端で光が遮られる器具収まり、もしくは遮光板を器具に内蔵させる。

● 頂部スカイラインをつくる照明*
【Make Up ライティング●●●】
【直接光源が見えない器具収まり】
スポットライトまたはライン型アップライトによる頂部アップライト



● 賑わいを立体化するテラスの照明
【Make Up ライティング●●】
【直接光源が見えないグレアレスな器具】
屋外用スタンドライトやテーブルランタンなどによる滞留スペースの明るさ確保



● 建物の縦の分節を表現する照明
【Make Up ライティング●●●】
【直接光源が見えない器具収まり】
スポットライトや埋設アップライトによる、壁面や柱のアップライト



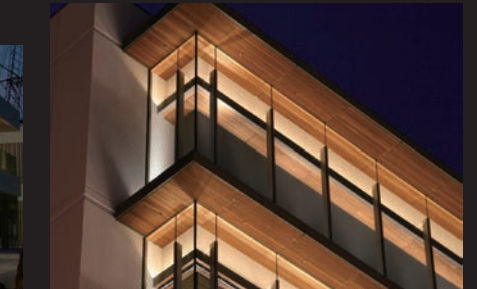
● 施設の入口を示すゲートの照明*
【Make Up ライティング●●●】
【直接光源が見えない器具収まり】
軒天設置のダウンライトや埋設アップライトに、スポットライトによる柱や壁面のウォッシュライト



● 建物のコーナーを表現する照明*
【Make Up ライティング●●●】
【直接光源が見えない器具収まり】
スポットライトまたはライン型アップライト、間接照明などによる、低層パラベットや建築コーナー部のライトアップ

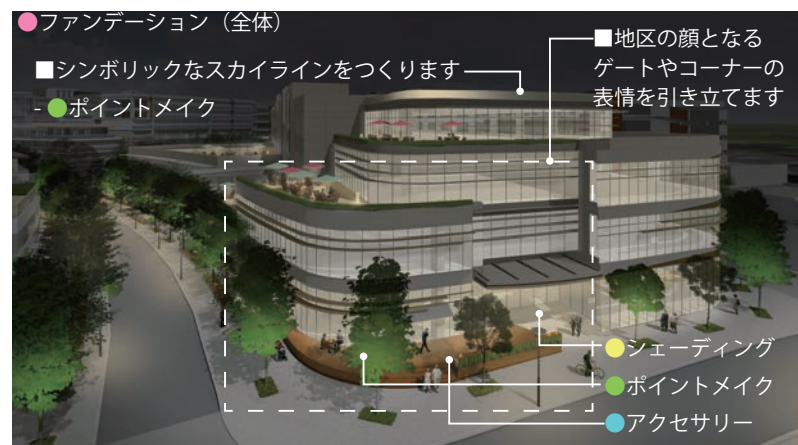


● 建物の階層を表現する照明
【Make Up ライティング●●●】
【直接光源が見えない器具収まり・グレアレスな器具】
スポットライトまたは占有部のバルコニースペースに設置するランタンによる、軒または庇裏のアップライト



【遠景】*

- シンボリックなスカイラインをつくります。
- 地区の顔となるコーナーやゲートの表情を引き立てます。



【中景】*

- 街区のコーナーやゲートの表情を引き立てます。
- 建物階層や分節の表現を引き立てます。
- 街路照明により通りに地区の顔をつくります。



【近景】*

- テラスやデッキ、ファニチャーなどのヒューマンスケールに合わせた光を備え、多様な個性を引き立てます。
- 街路照明により通りに地区の顔をつくります。



III章 - 2：デザインコード① - 4. 建築照明_外部空間および建築におけるサイン照明

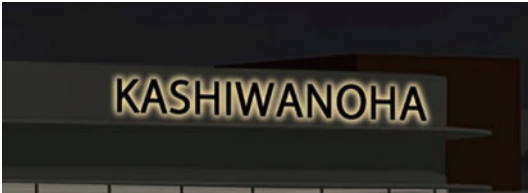
施設の館名または企業ロゴ、店舗サインや施設案内表示などは夜間の大きな景観要素となります。IC 地区全体の景観に貢献できる考え方を共有することが大切です。

【サイン共通の考え方】【Make Up ライティング●●】

- サイン看板の照明は、夜間景観の重要な統一要素です。
- 人にやさしい光の表情を大切に、間接照明による柔らかい乳白の拡散パネルを使用した行燈型の照明手法を推奨します。

【Make Up ライティング ●：ファンデーション ●：シェーディング ●：ポイントメイク ●：アクセサリ】

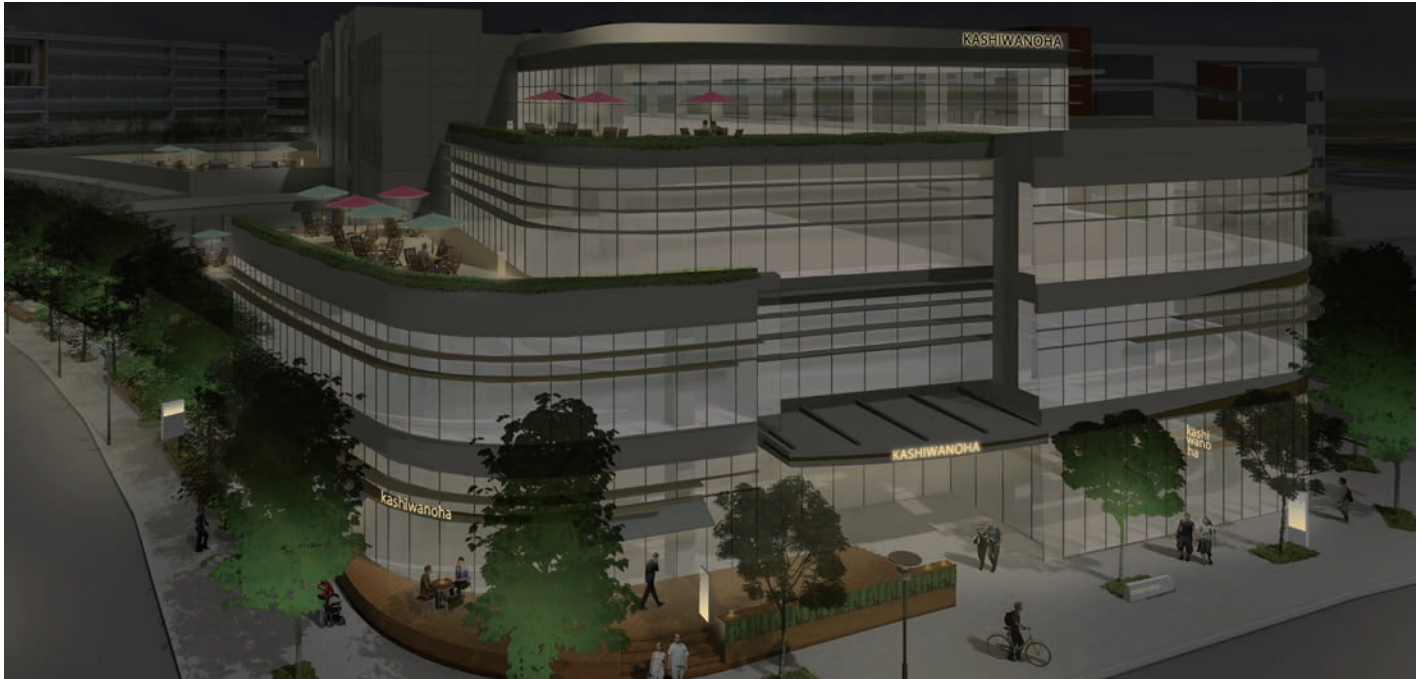
※敷地内のすべての屋外照明器具の発するルーメン総合計を計算し、水平より上方へ向かう上方光束の割合を 1.5%未満に抑える。



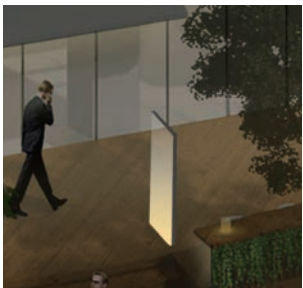
- 館名サインまたは企業ロゴ
- 基本仕様
バックチャンネル・シルエット用
壁面間接照明 2700K
- 企業ロゴのカラーに関しては強い輝度が生じないようにコントロールします。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。
- 箱文字行燈看板の場合は昼夜の双方の景観に留意して輝度の強度を抑えます。
パンチングメタル等を有効利用します。



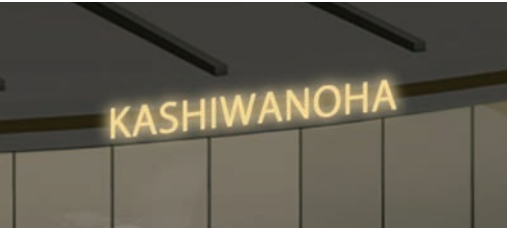
- 施設パーキングサイン
- 基本仕様
行燈式看板
内蔵 LED を 2700K を推奨
- 輝度は柔らかく過剰な輝度を抑えます。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。



- 店舗軒先サイン
- 基本仕様
行燈式看板
内蔵 LED を 2700K を推奨
- 輝度は柔らかく過剰な輝度を抑えます。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。



- 店舗メニューサイン
- 基本仕様
行燈式看板
内蔵 LED を 2700K ~ 3500K を推奨
- 輝度は柔らかく過剰な輝度を抑えます。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。



- 館名または企業ロゴ
エントランス軒先サイン
- 基本仕様
行燈式看板
内蔵 LED を 2700K を推奨
- 輝度は柔らかく過剰な輝度を抑えます。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。



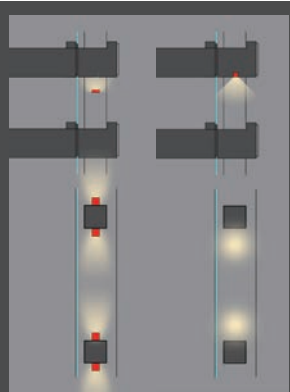
- パブリックサイン
- 基本仕様
行燈式看板
内蔵 LED を 2700K を推奨
- 輝度は柔らかく過剰な輝度を抑えます。
- 点灯点滅、カラーチェンジなどの演出的な光は不可とします。

【建物の窓際照明】【Make Up ライティング●】

オフィスの窓際空間はコミュニケーションや寛ぎのための空間であり、外観上は夜の景観を形成する大切な要素でもあります。そうした窓際の照明環境に対するデザインコードを街区で共有することは、地区のアイデンティティーや一体感を創出します。

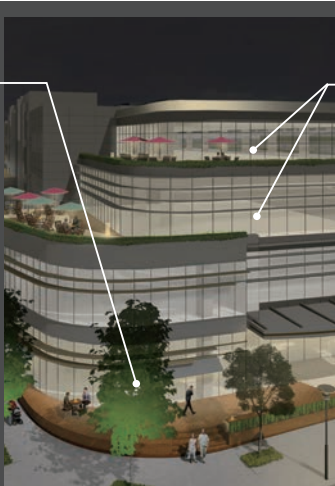
①窓際の照度、色温度を適切にコントロールし、設備投資とランニングに負担の少ない内部・外部の光環境の高質化を目指します。

②採用する照明はグレアレスダウンライト、あるいは内部の視覚環境を高め、外からは美しい景観照明として内部の奥行きを見せられる天井へのアップライトを推奨します。

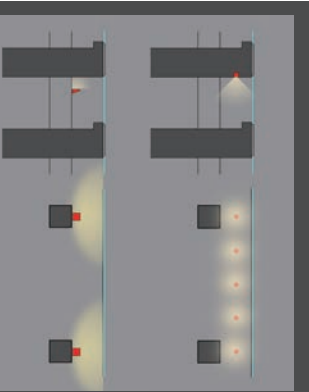


テナントの照明デザイン
コードダイアグラム

- テナントエリアの窓際照明
- 色温度 2700 ~ 3000K による環境をつくります。
- グレアレスで過剰なまぶしさを店舗外に出さない節度を備えます。
- 店頭のサインを含めた集客の光は、点灯点滅・調光制御等の動きを抑え、品の良い夜間景観に協調的な照明とします。



- 執務環境の窓際照明
- 景観に配慮した色温度 2700 ~ 3500K を推奨します。
- コミュニケーションスペースの場合、高度照度エリアから外し、エネルギーセーブにも貢献します。



執務空間の照明デザイン
コードダイアグラム

