

人、道、ヤグラ - 福山城二の丸の活用を目的とした点在型施設の設計 -

1180034 岡崎 廉

指導教員 吉田 晋

高知工科大学 システム工学群 建築・都市デザイン専攻

1. はじめに

私の出身地である広島県福山市は、瀬戸内海の中央部に位置する都市であり、福山藩の城下町を起源とした街である。その市街地にある福山城は、本丸が公園、その周辺に美術館や神社などの様々な施設があることから多くの人々に利用されている。

しかし、広大な城内には人通りが少なく、遊歩道の管理も行き届いていない場所も広い範囲で見受けられた。本設計では、その空虚なスペースの大部分を占めている二の丸を対象に考える。

2. 対象敷地

2-1. 福山城二の丸

対象敷地は、広島県福山市丸の内に位置する福山城二の丸（上段部分）とする。敷地は福山市の中心部にあり、住宅や商業ビル等に囲まれている。また、南側はJR福山駅があるため、地域住民だけでなく観光客も足を運びやすい環境である。



図1 福山城とその周辺を示した地図

(国土地理院の電子地形図に対象敷地を追記して掲載)

2-2. 福山城と二の丸の歴史

かつての福山城は西国鎮衛を目的に築城された城であり、5重の天守や20以上の櫓を備えた大規模な城であった。そのため、城内には守備や倉庫の目的として、多くの櫓が建てられていた。しかし、昭和20年の太平洋戦争時の空襲（福山大空襲）により天守、櫓など多くの文化財を

焼失した。

戦後、福山城が国の史跡に指定されると、本丸の天守、櫓等は復元され、公園として利用されるようになるが、二の丸の遺構は手つかずの状態が続いている。



写真1 福山城天守閣

写真2 二の丸の様子

2-3. 二の丸に残る歴史的要素

二の丸はほとんど整備されていない敷地である為、多くの歴史的要素が見られる。特に、二の丸を一周する遊歩道沿いには、櫓跡として特徴的な角張った起伏がいくつもあり、櫓の名残が今でも感じられる。

見ることができる櫓跡として楡形櫓、神辺一番櫓、神辺二番櫓、神辺三番櫓、乾櫓、鬼門櫓、東坂三階櫓、鹿尾菜櫓の8箇所である。

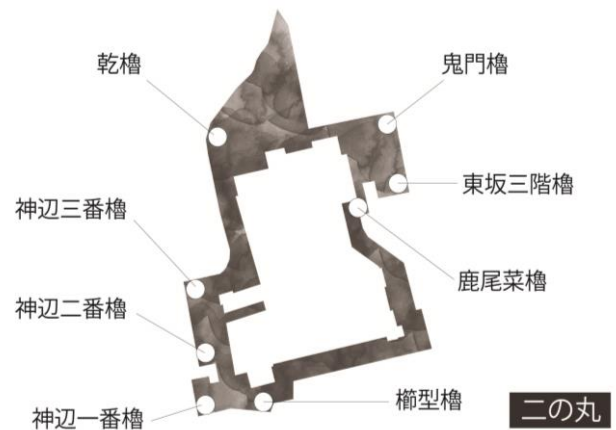


図2 二の丸櫓跡の位置

また、遊歩道から見える本丸の石垣からは築城当時の技術の高さを知ることができると共に、空襲の際にできた焼夷弾の跡が見られるなど福山城の歴史の流れを伺うことができる。



写真3 櫓跡の起伏



写真4 焼夷弾の跡が残る石垣

3. 福山城二の丸の問題点と利点

3-1. 問題点-消えかかる二の丸の歴史と遺構

現在の二の丸は遊歩道として整備されており、本丸を一周するように道が通っている。遊歩道沿いには、多くの櫓跡を見ることができるが、新たな木々が植樹されるなどして、その跡が薄れてきている。

また、かつて櫓を繋げていた道も櫓が消えた現在は、人通りが少なく活気の無い通りになっているなどして、二の丸の歴史や遺構が消えかかろうとしている。



写真5 櫓が連ねていた道



写真6 櫓跡に植樹された木々

3-2. 利点-都市の中に残った緑地帯

二の丸では、遺構の管理と未活用の問題が見て取れるが、古くから植えられた木々に囲まれる福山城は市街地の中で唯一の緑地帯となっていることに気づいた。

そこで、使われていない場所となっている二の丸を「緑に囲まれたオープンスペース（使われていない場所）」という可能性のある土地だと解釈した。



図3 緑に囲まれたオープンスペース

(国土地理院の電子地形図に「オープンスペースの図」を追記して掲載)

4. 提案

4-1. 「ハレ」と「ケ」を目的とした施設

本設計では、そこに観光や祭りといった「非日常的で特別な行事・ハレ」と「日常生活の中にある活動・ケ」を行うことができる施設の設計を行う。

都市で生活する中で、塾やフィットネスクラブ等の通い事を行う人は多いが、それは広い場所や静かな場所を確保できない都市に生活しているためである。また、正月行事や祭りといった地域の文化習慣を行う場所も少なくなっている。

そこで、自然に囲まれた広い場所でこれらの活動を行うことができれば、リラックスした時間を生活の中に取り入れ、地域の人と人との間にコミュニティができるなど、新たな可能性が生まれてくると考える。



「未活用の二の丸」

+

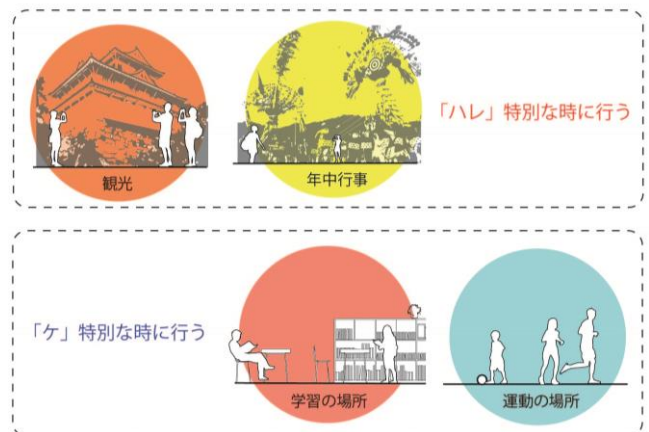


図4 櫓跡にハレとケを目的とした施設を加える

4-2. 「人、道、ヤグラ」の提案

現在通っている道の結節点として、8つの櫓跡のそれぞれに「ヤグラ」という異なった機能を持つ施設を設計する。

それぞれのヤグラは二の丸の道沿いに建つことで、道とヤグラに繋がり関係性を持たせ、二の丸に人の流れをつくる。

また、それぞれのヤグラ周辺にある他の櫓跡の起伏は、人々が集い、利用できるようにランドスケープ的に整えていく。

「人、道、ヤグラ」は、二の丸の櫓跡に様々な機能を持った「ヤグラ」を設計することで、「人」と「道」、「ヤグラ」が結びつき、二の丸を活用すると共に福山城全体に人の流

れを生み出す提案である。

5. 目的

5-1. 人の流れを作り、空虚な空間に賑わいを

空虚なスペースとなっていた二の丸に、様々な役割を持った場所を点在してつくることで、地域の人々や観光客などの様々な人が訪れ、福山城全体にも活気をもたらす。

また、自然に囲まれたスペースが人々に活用されることで都市の中に新たに憩いとなる場所ができる。

5-2. 福山の歴史を感じ、定着させる

それぞれの櫓跡に人々が集まる建築を設計すると共に、櫓跡周辺の特徴的な起伏を利用した周辺のデザインも行うことで、福山城の歴史を肌で感じさせる環境をつくる。

また、二の丸に様々な機能を持った場所ができるため、小さな子供が大人になっても利用でき、福山城の歴史を自然に吸収し、学べる環境になるのではないかと考える。

6. 設計

6-1 設計計画(ゾーニング)

設計を行う 8 つの「ヤグラ」の機能としてはそれぞれ、遊び、学習、運動、音楽、商店、観光施設、休憩所、案内所とする。それぞれの「ヤグラ」の配置は櫓跡の場所や環境によって決める。

また、隣り合った「ヤグラ」との間で、利用目的の異なる人と人がどのようなコミュニティをつくるようになるのかを予想しながら、ゾーニングの計画を行う。

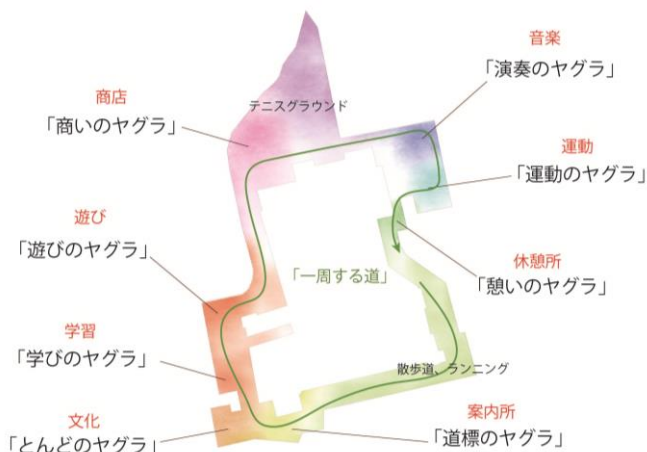


図5 「ヤグラ」のゾーニング

6-3. ダイアグラム

「ヤグラ」は、二の丸の「道」と「櫓跡」の記憶を浮き上がらせるイメージから構成する。

また、空間は緩やかな曲線で構成され、それぞれのヤグラは基本のモチーフを軸に機能や場所に合わせてすべてが異なった形とする。

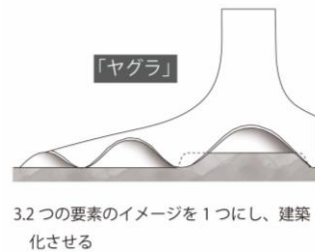
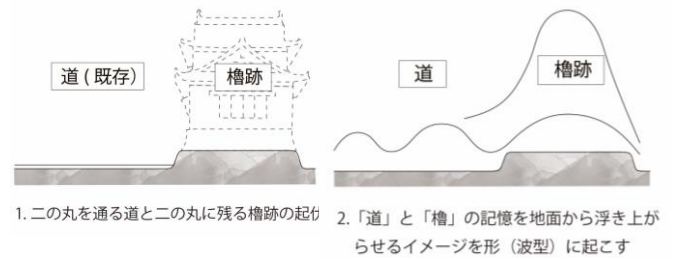


図6 ダイアグラム

6-4. 8つの「ヤグラ」

■ 遊びのヤグラ - 神辺三番櫓跡

二の丸の西側にある神辺三番櫓跡には、小学生などの小さな子供の遊び場となるような「遊びの場所」を設計する。

遊びのヤグラでは、小学生と小さな子が話していたり、その隣では本を読む子がいたり賑やかなおしゃべりスペースを設けると共に、隣には静かに勉強をする学習スペースを設ける。

また、ヤグラの前にある多門櫓跡地は芝生で寝転んだり、外遊びといったゆったりとできる広場とする。

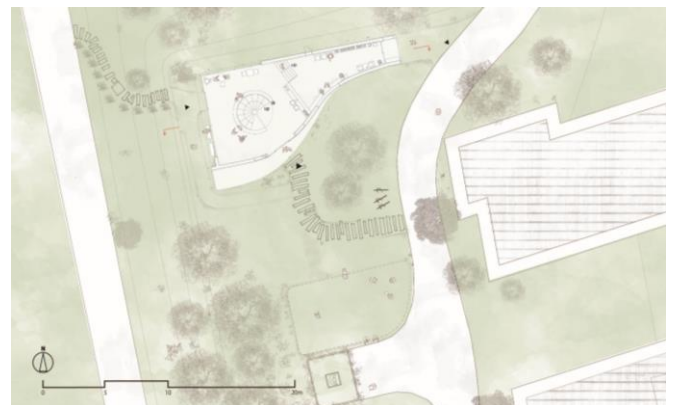


図7 遊びのヤグラの配置平面図

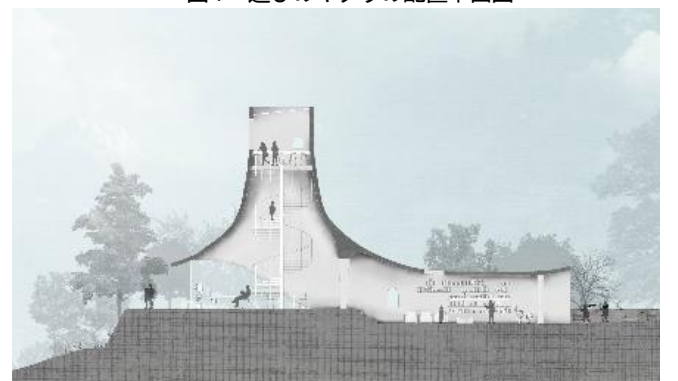


図8 遊びのヤグラの断面図



図9 正面から見た遊びのヤグラ

■ 学びのヤグラ - 神辺二番櫓跡

二の丸の西側にある神辺二番櫓跡では、高校生や大人を対象とした図書・勉強の場所を設計する。

図書機能を設けることで、学校帰りの学生や地域の人などが緑に囲まれた静かな環境で読書や勉強ができる。

■ とんどのヤグラ - 神辺一番櫓跡

二の丸の南西に位置する神辺一番櫓跡では、築城当初からある「とんど祭り」のとんどを保管・展示し、観光客や地域の人々に「とんど」を知ってもらう場所を設計する。

「とんど」とは、藁でできた山車に飾りをつけて燃やす祭りで、無病息災を願う。福山とんどは、各町などの地域に計36基あるが、現在はその文化も薄れてきた。



写真7 福山城とんどまつり



写真8 神辺一番櫓の跡地

■ 道標のヤグラ - 楯形櫓跡

二の丸の南側にある楯型櫓跡では、観光客を対象とした案内所の役割を果たす場所を設計する。

道標のヤグラは、福山駅に最も近い場所にあると共に、観光客が最も通る道沿いにあるため、二の丸の案内所に最も適した場所である。

■ 演奏のヤグラ - 鬼門櫓跡

二の丸の北東にある鬼門櫓跡では、楽器の演奏練習やミニコンサートができるような場所を設計する。

森に囲まれた環境で演奏を行うことで、防音を気にせず演奏することができ、そこから響く音楽は二の丸にいる人々を癒す。

■ 運動のヤグラ - 東坂三階櫓跡

二の丸の東側にある東坂三階櫓跡では、ヨガや体操などの室内運動を行う場所を設計する。

緑に囲まれた二の丸で運動を行うことで、森林セラピーのようなリラックスできた状態で運動ができる。

■ 憩いのヤグラ - 鹿尾菜櫓跡

一周約700mある二の丸の遊歩道を利用する人々の休憩の場所を設計する。

鹿尾菜櫓跡は木々に囲まれた小さな空間になっている。憩いのヤグラでは、遊歩道の散歩や走る人々の良い休憩地点となるように周囲の緑地を取り込む。

■ 商いのヤグラ - 乾櫓跡

二の丸の北西にある乾櫓跡では、飲食や商品販売を目的とした店舗の設計を行う。

そこで、現在は廃業となった空き店舗を新たに設計し、二の丸全体に人の流れをもたらす施設を計画する。



写真9 城内にある空き店舗となった商店(右)とトイレ(左)

7. まとめ

「人、道、ヤグラ」は、未活用のスペースである二の丸の櫓跡に「ハレ」と「ケ」を目的とした「ヤグラ」を設計し、「人」と「道」、「ヤグラ」を結ぶことで、二の丸を活用する。それにより、祭りや年中行事といった「特別な空間」と学習や運動といった「日常」が二の丸で馴染み、さまざまな人々が訪れる。

また、日常の中で、櫓跡や石垣といった歴史的要素を感じることができるため、福山城の歴史を自然に吸収し、学ぶことができる。

以上の2点から、福山城二の丸の活用を目的とした建築と空間を作り上げることができたと考える。

8. 参考文献

- 1) “福山城古写真”. 福山城歴史研究会.
<http://100g.com/fushimitown/history/castle/castle.htm>, (2017. 11. 04 取得)
- 2) “福山藩年表”. 福山城歴史博物館.
<http://www.city.fukuyama.hiroshima.jp/site/fukuyamajo/68120.html>, (2017. 11. 04 取得)
- 3) “基盤地図情報ダウンロードサービス”. 国土地理院.
<https://fgd.gsi.go.jp/download/documents.html>, (2017. 11. 18 取得)