

つなぐ堀 ー再び町をつなぎ、町と一体となるための堀空間再建計画ー

1240100 千葉 栄士
担当教員 高野 洋平

堀 リノベーション
遊歩空間 滞在空間 親水空間

1. 背景

対象地域は滋賀県近江八幡市。天正 13 年に城下町として開町し、琵琶湖を往来する船舶を東西に横断する八幡堀により町へ引き込むことで経済・流通の拠点、さらには人々の生活と密接に関わることで堀を中心として堀と町が一体となり発展した。



図 1. 近江八幡市の位置
(国土地理院地図に筆者加筆)

昭和 30 年代になると交通の変化や生活の変化により堀は水運としての役割を終え生活の場が離れることで放置され汚泥の堆積、水質の汚濁により公害源となったが周辺住民による清掃・維持活動の結果、現在に至るまで堀と歴史ある町並みが継承されている。

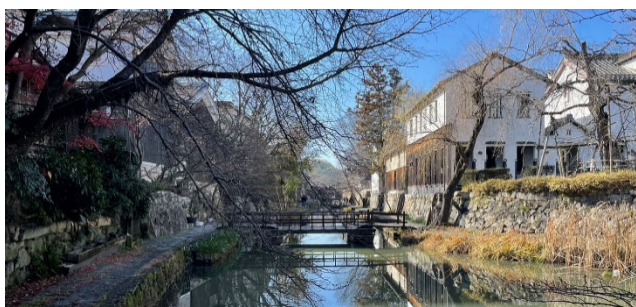


図 2. 八幡堀の現在の様子

歴史的な町並みを生かし商業や観光といった面で国内外から多くの観光客がこの地域を訪れ賑わっている。一方で堀空間と沿岸にある活用されていない蔵は周辺地域と対照的に町に閉鎖的で静かな空間であり、対岸への渡

河できる場所が限られているため、地域を分断する空間となっている。加えて新型コロナの影響により周辺での使用されていない蔵も増え維持管理や防犯といった点で地域の負担になっているのではないかと考える。

2. 目的

堀の高低差や町を分断してしまう堀空間、使用されていない蔵。

これら条件を排除することなく地域をつなぐあしがりとして活用し分断された堀と町、町と町同士をつなぎ、やがてはその地域にとって、人の活動があふれ再度町と一体となることを目的とする。

3. 対象地域

対象敷地は滋賀県近江八幡市に位置する八幡堀の周辺を色づけした範囲である。現在、コロナ化以降活用されていない蔵のほかに、現在も観光客に人気の老舗の料亭、宿、伝統工芸品である瓦を展示するミュージアムなどが堀の兩岸に点在し歴史的な建造物が立ち並ぶ。堀は和船で下ることができるほかに石垣を降りて水辺を歩くことができるがぬかるんでいる場所、石畳が崩れ歩き辛い場所が存在する。

また十分な幅員もないため人が川辺で滞在することは難しい状態である。



図 3. 対象敷地とその周辺
(国土地理院地図に筆者加筆)

卒業論文概要

4. 設計方針（全体計画）

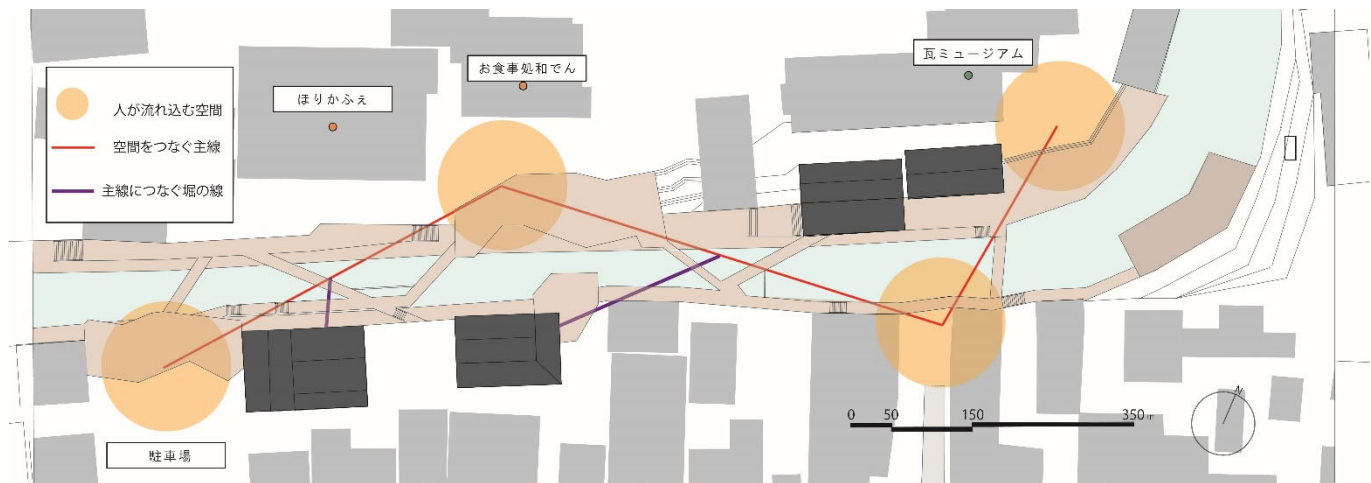


図4. 設計方針に基づいた全体平面図
(国土地理院地図に筆者加筆)

(a) 始点の選定



図5. 南北の該当施設の抽出
(国土地理院地図に筆者加筆)

現在の周辺敷地から人の流れが期待できる場所を検討する。主に人が集中する商業施設や既存の階段空間。駐車場付近を選定。

(b) 対岸の選定空間をつなぐ

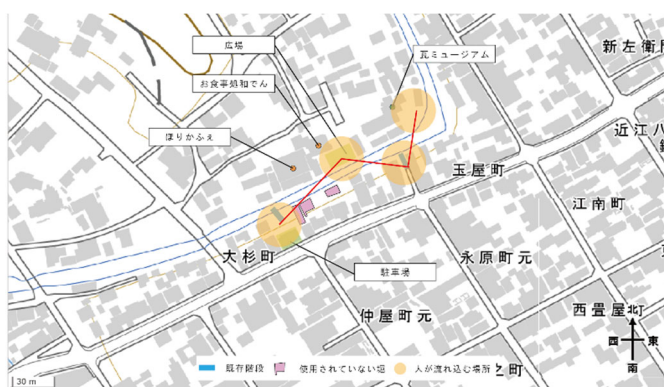


図6. 主線の決定

(国土地理院地図に筆者加筆)

選定空間同士を結ぶ線を対岸同士がつながる本計画の主線とする。

主線は対象敷地に周辺敷地から人を呼び込み現在の閑散とした空間に人の流れをつくり出すことを目的とし計画する。

(c) 使用されていない蔵からの線と主線をつなぐ

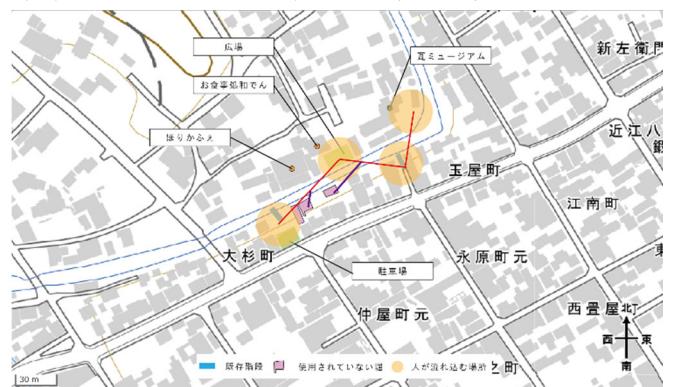


図7. 地域の課題を主線につなぎ合わせる。

(国土地理院地図に筆者加筆)

利用されていない蔵は人の流れから遠い場所で人の流れが確保できない、もしくは隣接しているにもかかわらず人が入ることができない状態が現状である。そこで蔵への動線を4-(b)で設定した主線に対して接続することで人の動線を生み出す主動線からの人の流れをとりこむこととする。

卒業論文概要

5. 設計手法（部分計画）

対岸同士をつなぐ線計画において、継承されてきた建物、地形特性などを無視することはできない。

また、現在八幡堀内を和船が航行し近隣の水郷巡りの観光資源となっているため船の航路を阻害しないよう計画する。

（1）堀の動線計画

対岸同士を橋でつなぎ、経路は分岐・交差・行き止まりの要素を組み合わせることで通過交通の防止とともに、様々な場所への到達と人の交流の促進を期待する。

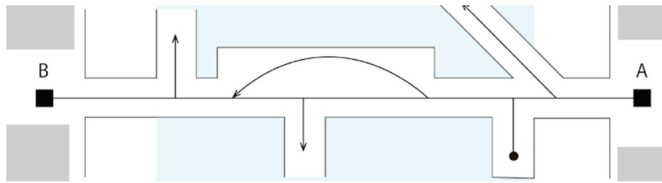


図8. 橋の形状による利用者動線の変化

（2）素材

新しく作り出す堀の空間の橋や蔵の改修に使う材料として地場産木材を使い、新築当初は新たな空間と引き継いできた風景との差別化を図る。

木材の経年変化により、いずれは周辺風景との一体化を期待する

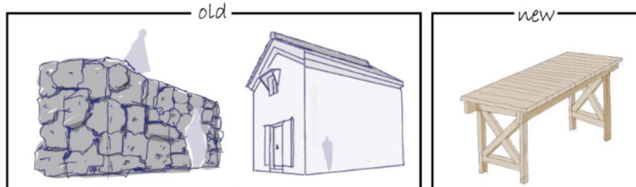


図9. 使用素材の検討

（3）蔵の改修

削る、開ける操作を基本として閉鎖的な蔵の原因を打開する、この操作によってとり外された部分を木材にとりかえるリノベーションを行うことによって蔵としての形状を維持したまま閉鎖的であった空間が開放感を得る

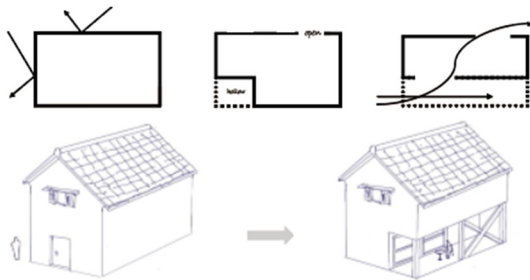


図10. 蔵の改修ダイアグラム

6. 設計



図11. 敷地内設計箇所

（国土地理院地図に筆者加筆）

設計方針で検討した主線と蔵からの線を頼りに遊歩空間を設計する。

設計した遊歩空間はただ歩くための空間になる事を避けるため遊びや親水空間など滞在できる空間を設け他者とのつながりが生まれる空間を設計した。

（1）人の遊歩空間

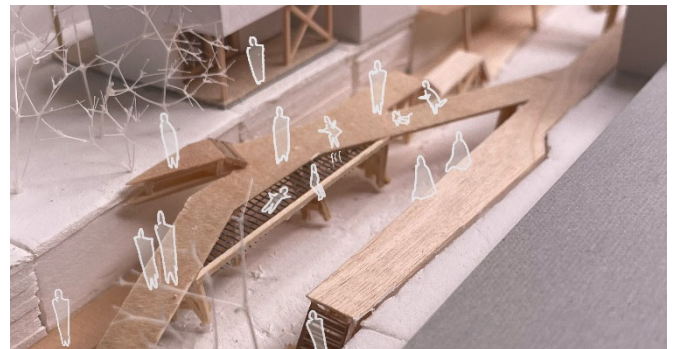


図12. 遊歩空間模型

高低差のある空間を移動することで堀から現れたり消えたり不思議に思った人が堀へ引き寄せられる。

歩行者の動線が交差することで利用者同士の交流が生まれる

（2）人の滞在空間



図13. 屋根空間と水遊び場

卒業論文概要

待合所として船が来ないときは子供たちにとって水とふれあい遊ぶことができる親水空間。子供の遊びを大人が見守ることで多層の世代の空間が生まれる

(3) 遊歩空間と遊び場



図 1 4. 遊歩道上のハンモック型遊具

訪れた人が休憩場所，子供たちにとっては身体感覚を養う遊具になる。大人も子供も楽しめる人の滞在空間となる。

(4) 瓦造り体験施設と展示施設

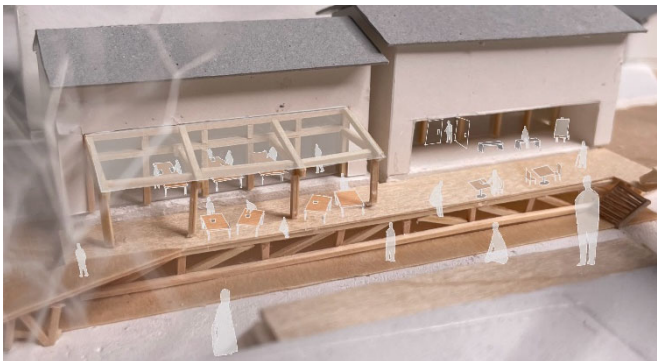


図 1 5. 改修後の瓦ミュージアム

閉鎖的であったミュージアムの側にある蔵，堀へ開くように体験工房と作品展示空間を開放することで散策者に活動に興味をもたせ引き込む。

(5) 蔵の地域拠点化



図 1 6. 改修された蔵

堀や地域に対して閉所的であった蔵。半屋外空間でのワークショップや旅行客の休憩所，さらには子供の自然・歴史学習拠点になり人の活動通して堀と地域をつなげる拠点となる。

(6) 祝いの間



図 1 7. 水辺の広間

普段は利用者の休息所，もしくは地域の活動拠点として開放され利用される。あるイベントで水上や対岸から様々な見方ができる。

7. まとめ

町をつなぐ新たな空間を加えることで人の活動が堀へ引き込まれ周辺から少しずつ人の活動が流れ込み地域の埋まらない空間は解消され则认为この空間を計画した。

本設計では歴史ある空間に新たに手を加えたため最初は違和感が生まれると考えられる。

しかし素材や現環境への配慮を建築に落とし込みつついまその場所に必要な設計を最大限行えたと考える。

年月が経ち，これらの建築が周辺の風景，環境になじみいつの日かその場所の一つの価値として地域住民に受け入れられること，その場所を訪れた人が空間体験を通じて八幡堀とその周辺地域の場という記憶が残り続けることを期待する。

8. 参考文献

- (1) 国土地理院：地理院地図 / GIS Maps

<https://maps.gsi.go.jp/>

(参照日：2024年2月8日)

- (2) (一社) 近江八幡観光物産協会：八幡堀エリア

<https://www.omi8.com/sightseeing/aroun/>

(参照日：2023年10月27日)