

# SASAHATAHATSU

Project Information:

Status: Schematic Design | Site: Tokyo, Japan | Dates: 2021 April - 2022 March | Area: 2.6km as length | Commission type: Public | Client: Shibuya - city |

Programme: Landscape Design |

Design: Atelier Tsuyoshi Tane Architects, Paris | Concept: Tsuyoshi Tane | Project Team: Aoi Akimoto, Naganobu Matsumura, Shohei Yamashita, Ianis Combes |

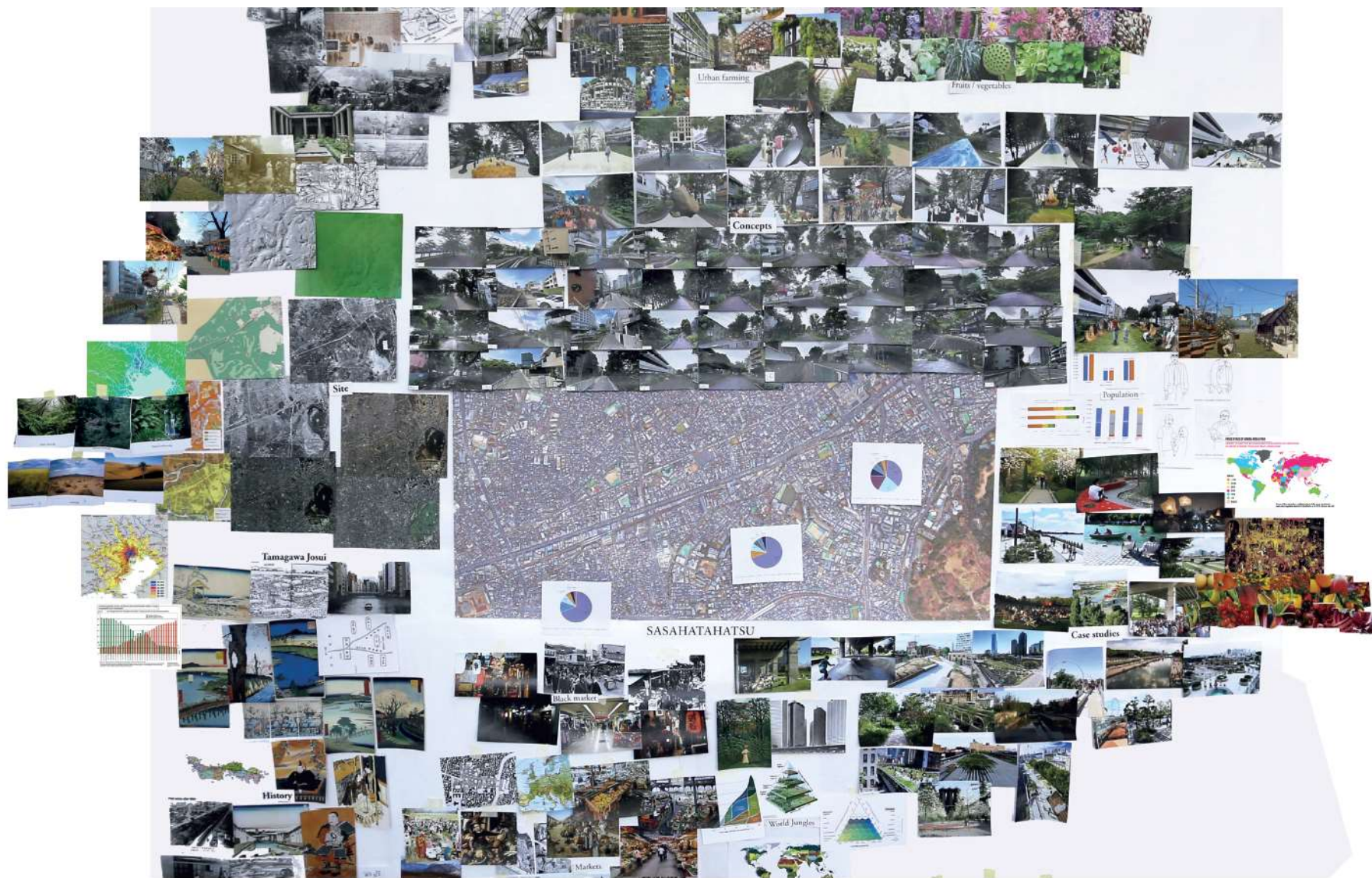
Submitted: 2021.10.20 | © Atelier Tsuyoshi Tane Architects

1. スケジュールと振り返り
2. 検討経過
3. フリースペース整備検討案
4. トイレ整備検討案
5. 水場整備検討案
6. 遊び場整備検討案
7. 舗装検討案
8. 施設配置案

# WORKSHOP

WORKSHOPS SCHEDULE

	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
2017年度							・こんな緑道がいい、こんなことしてみたい ・緑道のビジョンづくり			アンケート調査実施		・「ちがいをちからに変える」 アイデア募集
2018年度		ササハタハツまちづくり フューチャーセッション(全3回) 緑道ブロック分科会								・緑道の「普段使い」や「活動」のアイデア出し ・実現形態の具体化と深掘り ・運営方法検討		
2019年度			ササハタハツまちラボ フューチャーセッション(全5回)						・まちづくりの活動基盤「まちラボ」の立ち上げ ・交流と創造、プロジェクト支援、情報発信とした活動キーワード			
2020年度			第1回ササハタハツ会議		第2回ササハタハツ会議		第3回ササハタハツ会議		第4回ササハタハツ会議(オンライン)			
			● 2019年度までの活動の振り返り ・ネーミング案「388 FARM」の発表 ・コンセプト案の発表と意見交換		● 過年度WSとコンセプト案の関係 ・「FARM」コンセプト意図 ・「FARM」案の意見交換		● 公園としての基本機能 ・「FARM」案への住民意見取込 ・ゾーニング案		● 機能配置案の共有			
			● 出張座談会		● 出張座談会		● 出張座談会		● 出張座談会			
2021年度							第5回ササハタハツ会議 ※本日					
	● 出張座談会						●					

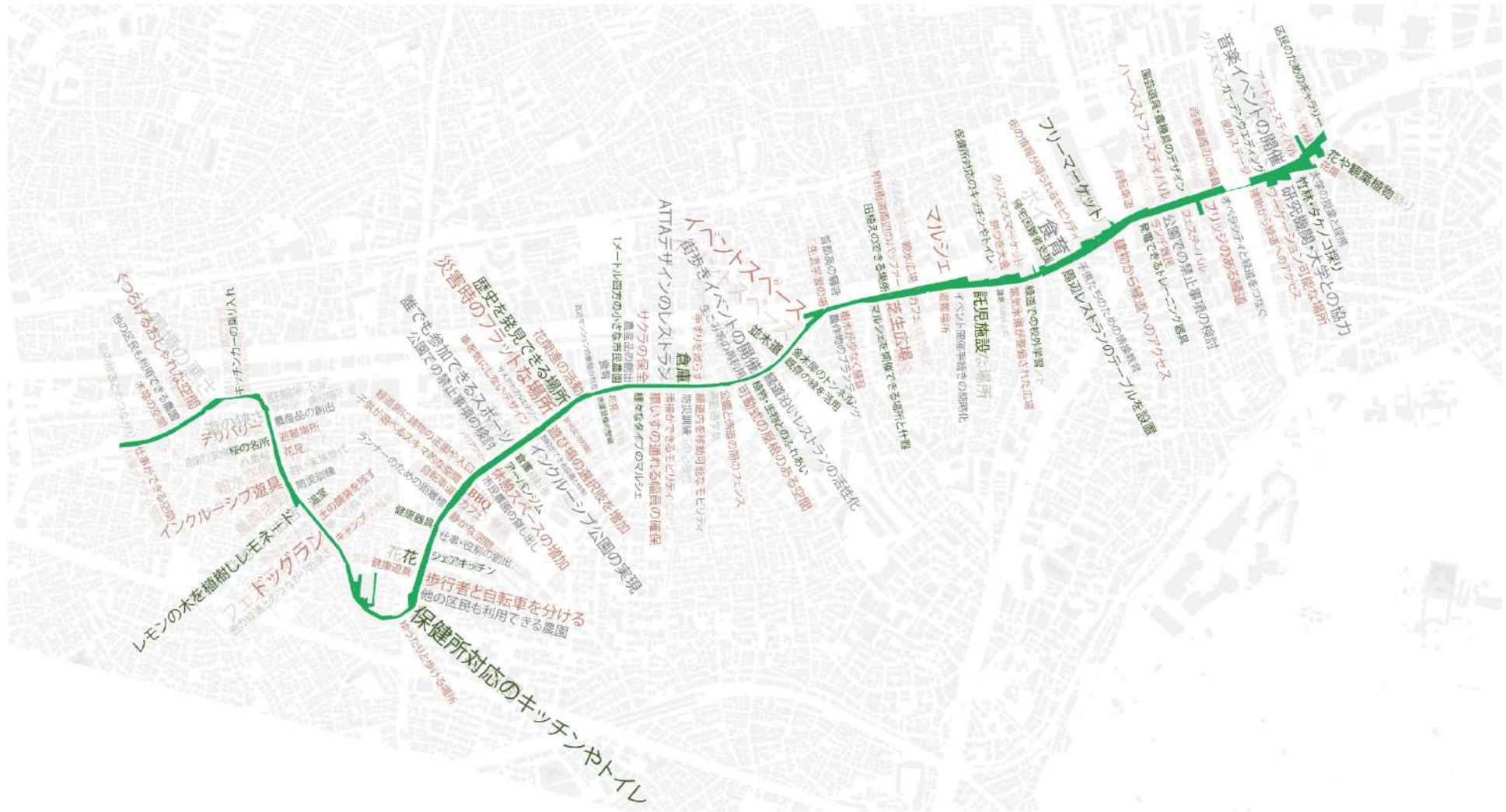


Archaeological research around the Tamagawa Josui : history, site, geography & materials are investigated.

玉川上水周辺の考古学リサーチ: 歴史、敷地、地理、マテリアルを調査。

# OPINION MAP

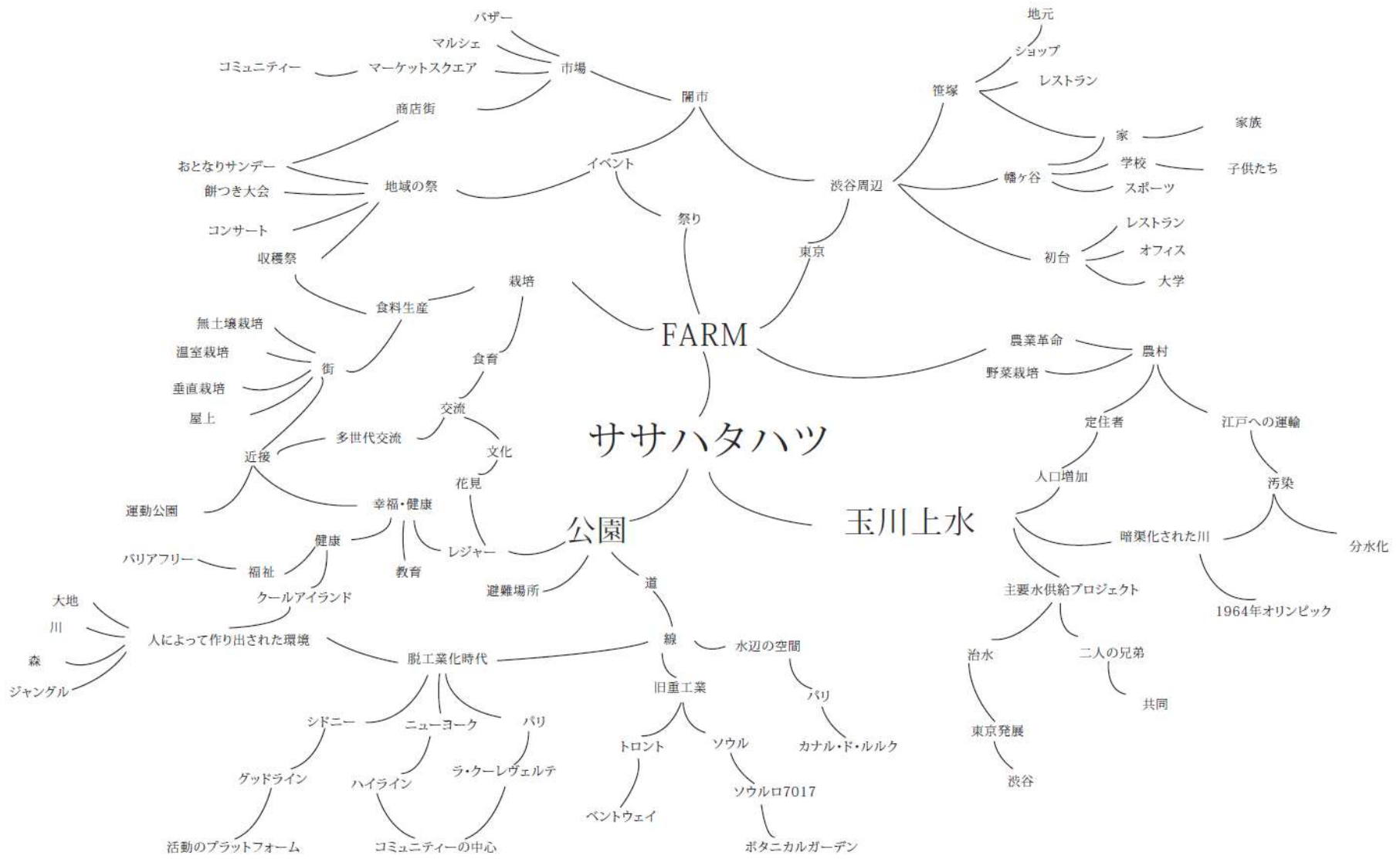
OVERLAPPED LOCAL INHABITANTS OPINIONS



Overlapping the local opinions by layers

今までの意見を重ねてみる。

- ランドスケープ
- 建物・什器
- その他



Understanding the words associated to the sasahatahatsu and the citizen's opinion.

ササハタハツと住民意見の関係を構築するキーワード



FARM

そだてる はぐくむ

FARM BRINGS **COMMUNITY**

FARMは**コミュニティ**をそだてる

FARM BRINGS **DIVERSITY**

FARMは**多様性**をそだてる

FARM BRINGS **FOOD**

FARMは**食**をそだてる

FARM BRINGS **SOIL**

FARMは**土壌**をそだてる

FARM BRINGS **WATER**

FARMは**水**をそだてる

FARM BRINGS **ECONOMY**

FARMは**経済**をそだてる

FARM BRINGS **ETHIC**

FARMは**道徳**をそだてる

FARM BRINGS **SAFETY**

FARMは**安心**をそだてる

FARM BRINGS **SMILE**

FARMは**笑顔**をそだてる

FARM BRINGS **PEOPLE**

FARMは**人**をそだてる





**COMMUNITY**

コミュニティ



**DIVERSITY**

多様性



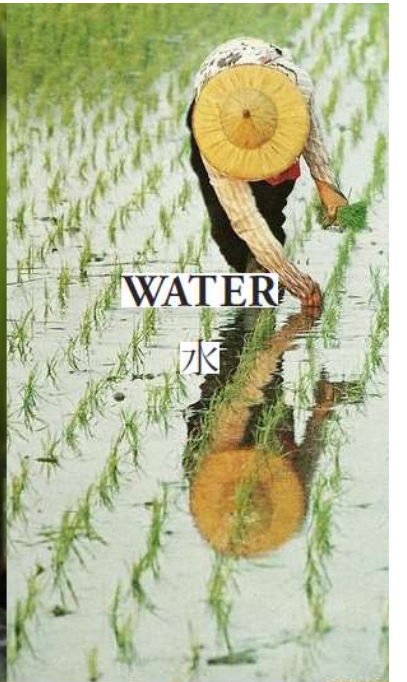
**FOOD**

食



**SOIL**

土壌



**WATER**

水



**ECONOMY**

経済



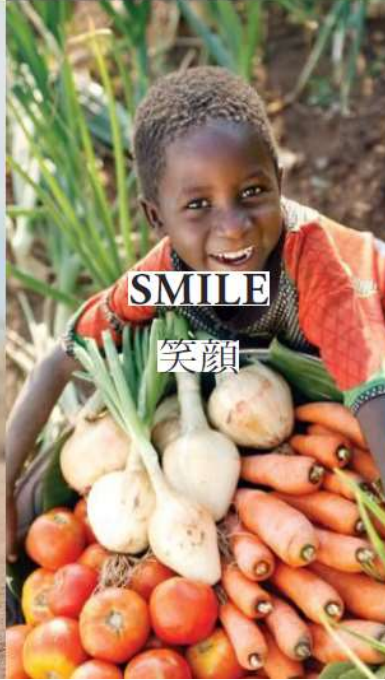
**ETHIC**

道徳



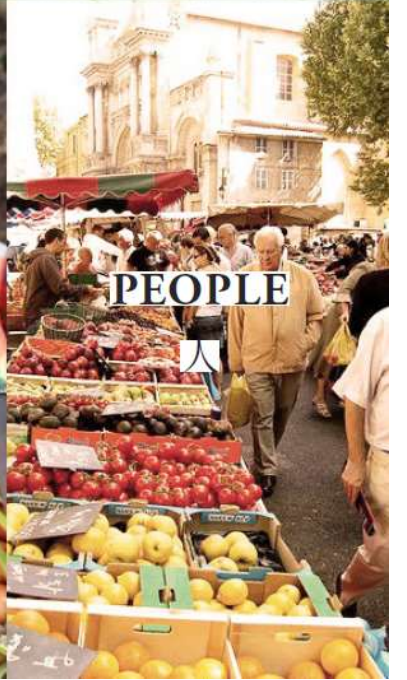
**SAFETY**

安全



**SMILE**

笑顔



**PEOPLE**

人



FARM BRINGS COMMUNITY

"FARM"はコミュニティーをそだてる

PHOTO: SHUTTERSTOCK



PHOTO: HERO IMAGES/GETTY



**PARK FARM**  
パーク ファーム

JEAN-CHRISTOPHE BENOIST / WIKIMEDIA / CC BY 3.0

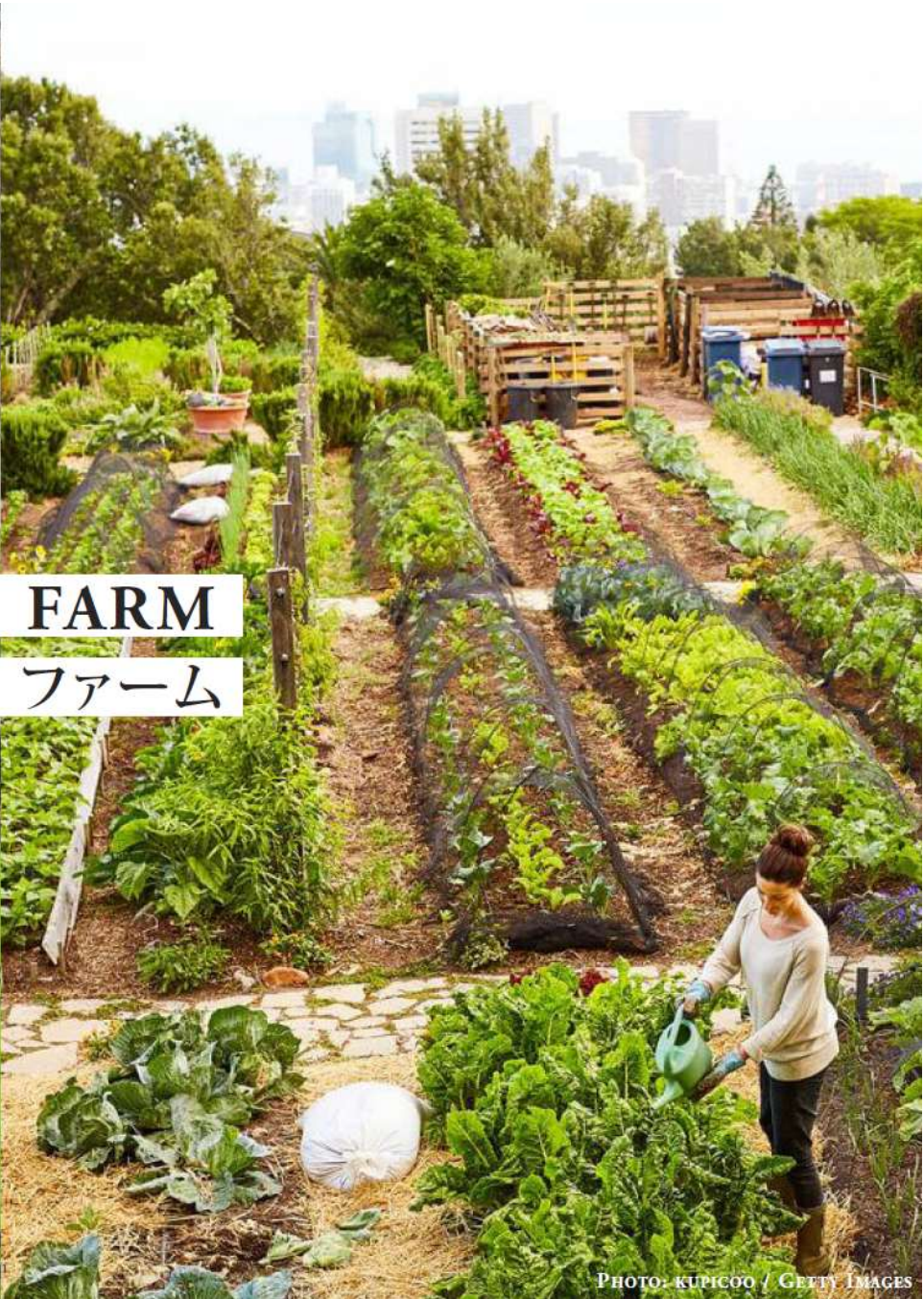


PHOTO: KUPICOO / GETTY IMAGES

## 植栽と農園の共存のありかた



フォレスト



- ・樹木(既存+新植)が中心
- ・日照時間は比較的少
- ・耐陰性等環境に合う植栽景観
- ・樹々が密集した場



アグロフォレストリ



- ・農園と樹木(既存+新植)混成
- ・日照は中程度のエリア
- ・既存樹木を活かした植栽景観
- ・林の足下で農園が共存する場



アグリカルチャー

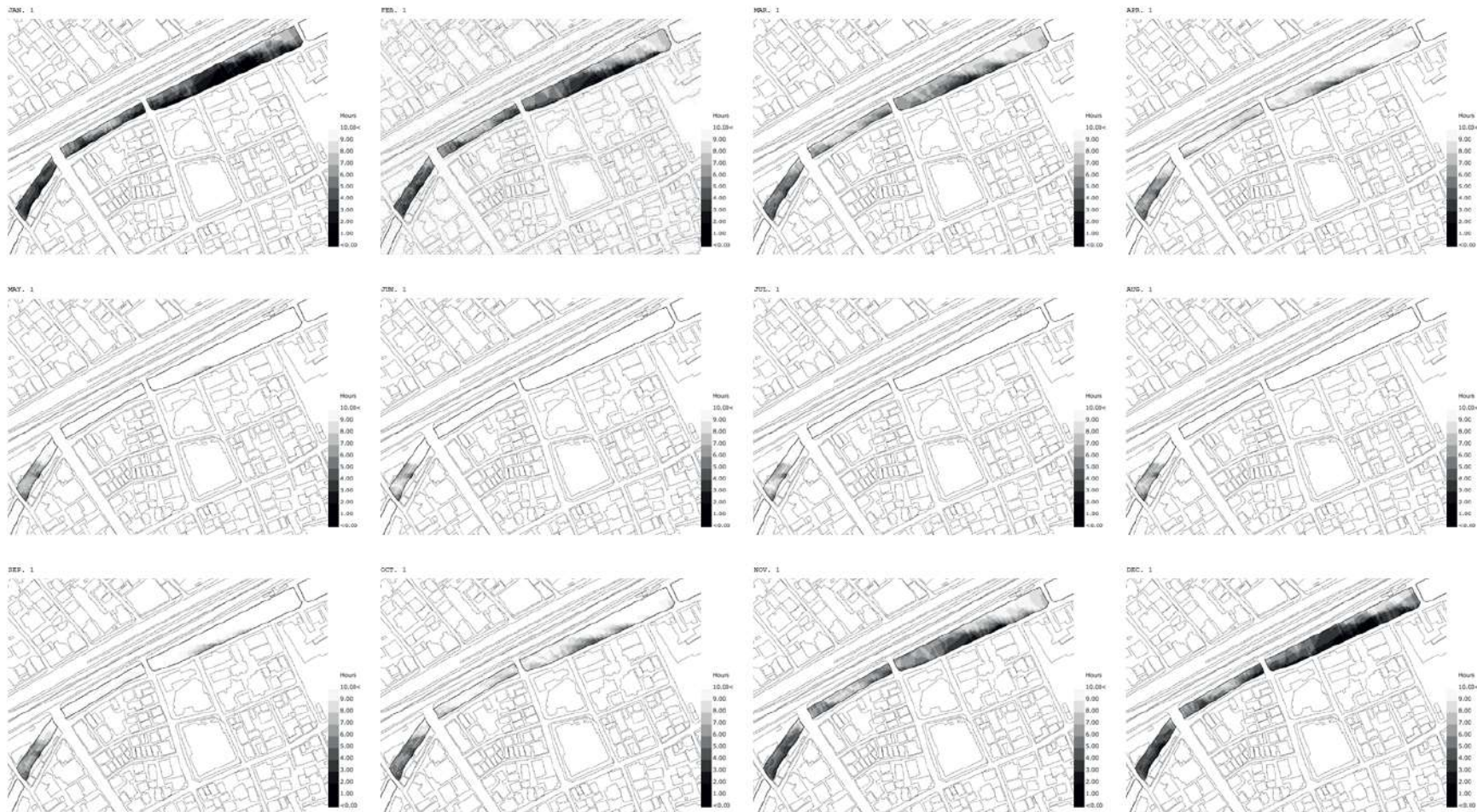


- ・農園が中心
- ・比較的日当たりの良いエリア
- ・植付作物による植栽の景観
- ・開かれた都市農園の場

### 3つのカテゴリー配置の検討案



緑道全体における各カテゴリーの分布検討



年間を通じた光環境を確認



既存樹木の分布と密度を確認



既存の樹木密度や年間光環境を踏まえて適切な樹木と農園の配置を検討



# 検討状況

### ① 農園や植栽をより広く確保し緑道の魅力を引き出します

農園/植栽のスペースをより広く確保することで豊かな自然を保ち、同時に作物や植物の育成に関わることを通じて地域コミュニティ活動のきっかけの場となるなど、新たな緑道の魅力と役割を引き出します。



### ② 農園や植栽を低く抑え見通しを良くし、安全性を確保します

農園/植栽スペースの高さを低く抑える事で緑道内での見通しを良くし、安全確保とともに緑地部分の景観向上を図ります。一方で同時に、高さのある農園/植栽スペースを一部設けることで体に障害のある方や高齢者が使いやすい場とします。



### ③ 緑道内外を一体的に利用し活動を共有することで地域と魅力的な関係を創ります

商店や飲食店が緑道の一部を一体的に利用できるような整備により、緑道を中心とした新たな街並みの創出(緑道に面した店舗等を誘発)、空間活用の選択肢を増やし、地域の方向士の多様な関係性の創出(地域コミュニティの増進)を目指します。



### ④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します

緑道には様々な活動を許容できる場所を検討します。例えば植栽の中に入って寛ぐことが出来るスペースや、菜園作業の合間の休憩に適したスペース、散策中の人々が寛ぐ事が出来るデザイン、体を動かすアクティブな活動に適したスペースなど、バリアフリーやインクルーシブにも通じる整備方針である「FARM」とつながる、様々な緑道の使い方が可能となる場とします。また、イベント参加者と緑道内主動線が交差しない場所とイベント集客数を考慮したフリースペースを配置します。



- ① 農園や植栽をより広く確保し緑道の魅力を引き出します
- ② 農園や植栽を低く抑え見通しを良くし、安全性を確保します

## 改善案検討イメージ



① 農園や植栽をより広く確保し緑道の魅力を引き出します / ② 農園や植栽を低く抑え見通しを良くし、安全性を確保します

③ 緑道内外を一体的に利用し活動を共有することで地域と魅力的な関係を創ります

## 改善案検討イメージ



③ 緑道内外を一体的に利用し活動を共有することで地域と魅力的な関係を創ります

④多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します

## 改善案検討イメージ



④多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します(例:高さを上げた農園 ※検討中)



## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：自然系舗装 ※検討中）

## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：イベント利用 ※検討中）

## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：樹々の間の場 ※検討中）

## 改善案検討イメージ



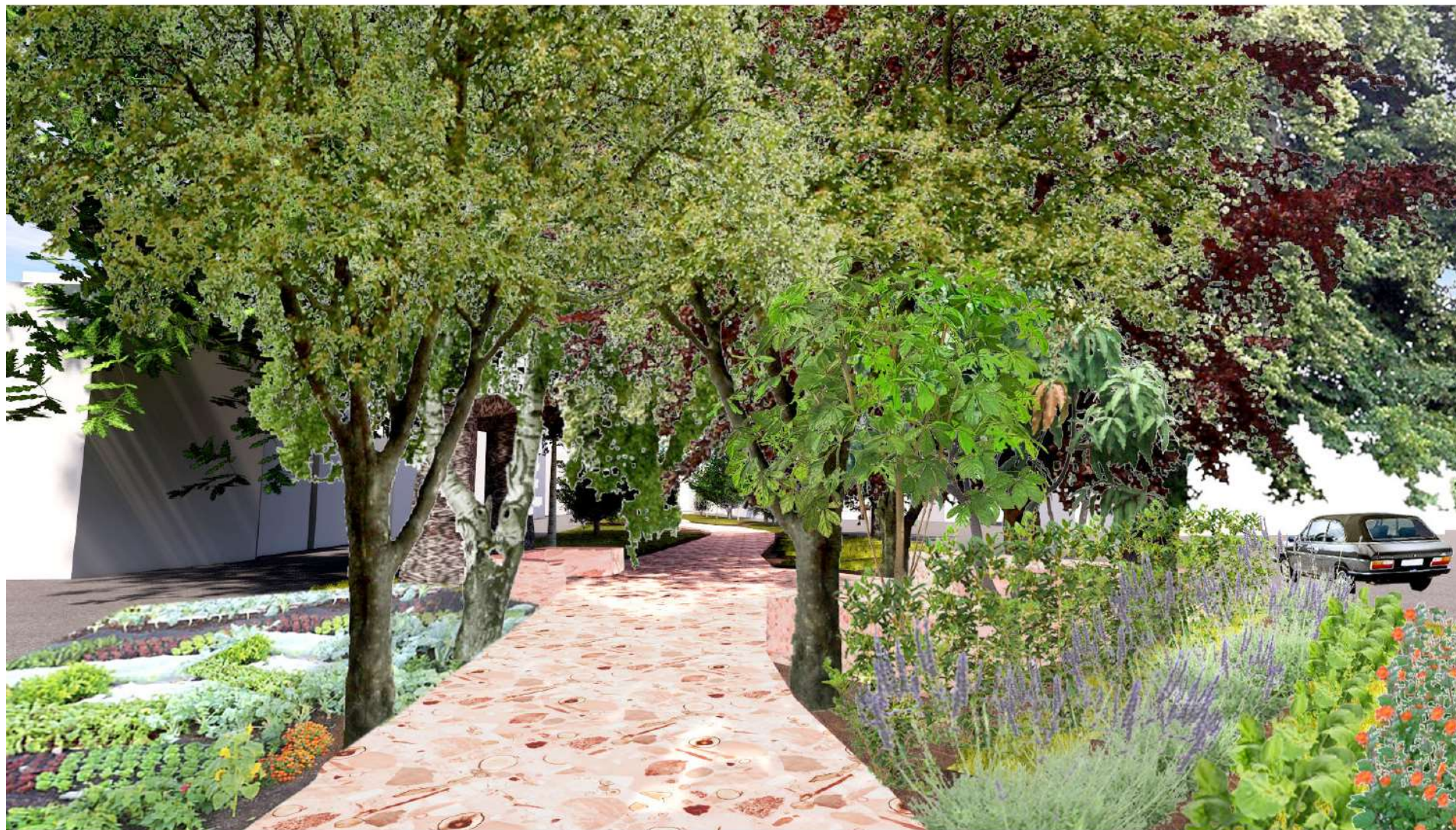
④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：段状の場所 ※検討中）

## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：親水施設 ※検討中）

## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します（例：アグロフォレストリ ※検討中）

## 改善案検討イメージ



④ 多様な活動に適した場所を設え、コミュニティを育む整備コンセプト「FARM」を実現します(例:イベントスペースと主動線の区分 ※検討中)

# フリースペース整備計画案



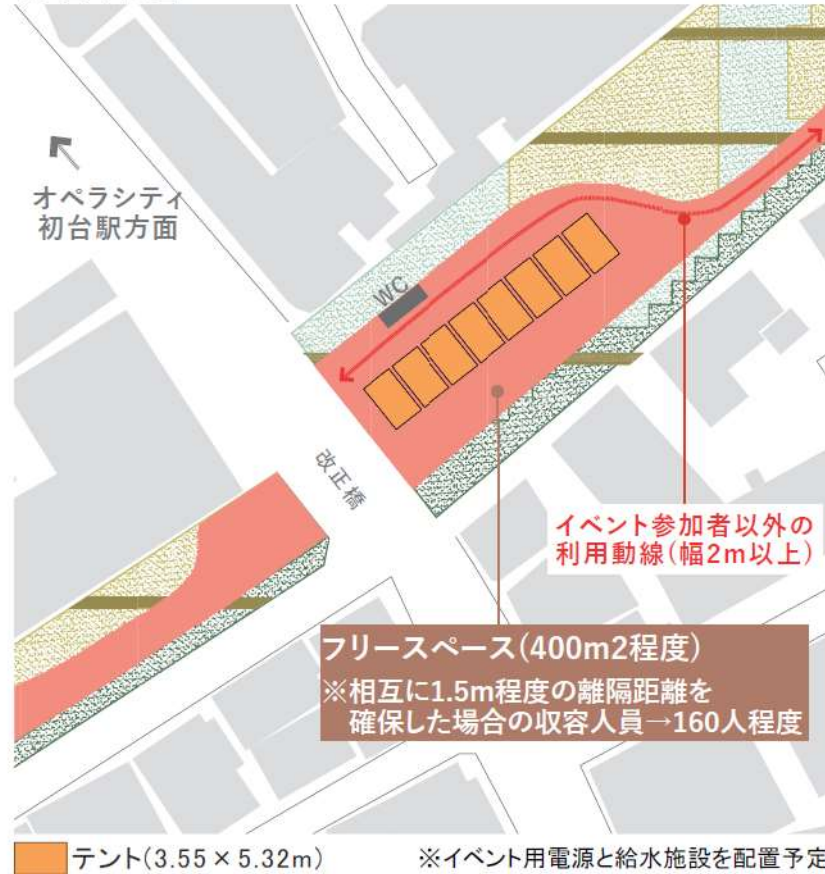
## 代々木緑道



## 代々木緑道



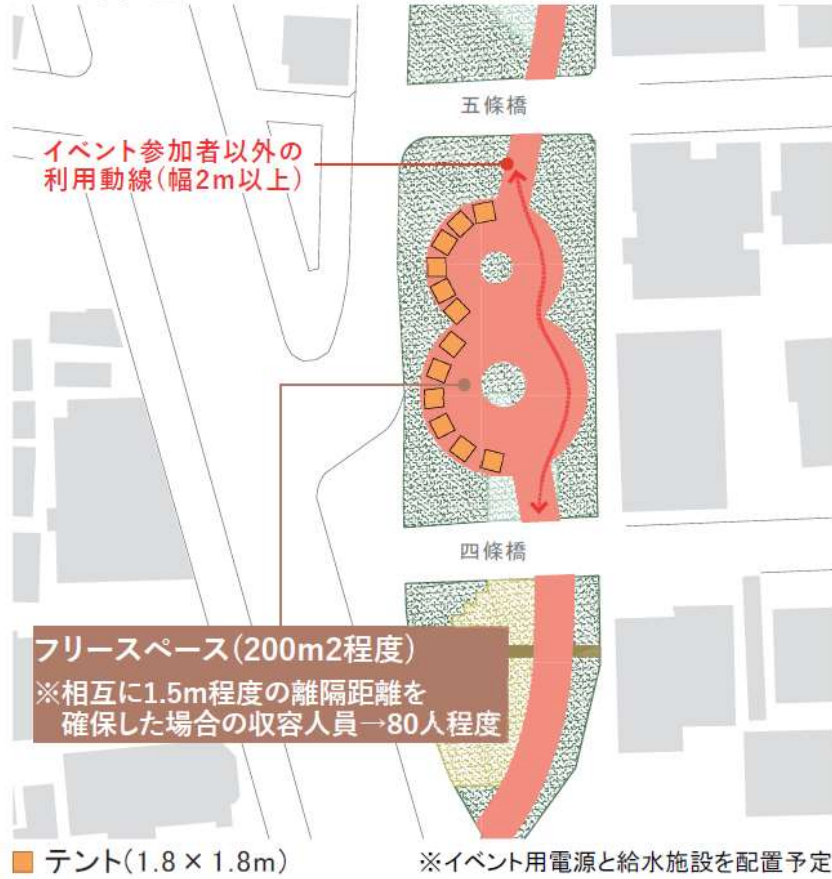
## 初台緑道



## 西原緑道



## 大山緑道



## 笹塚緑道



# トイレ整備計画案

# パブリックトイレ計画検討案

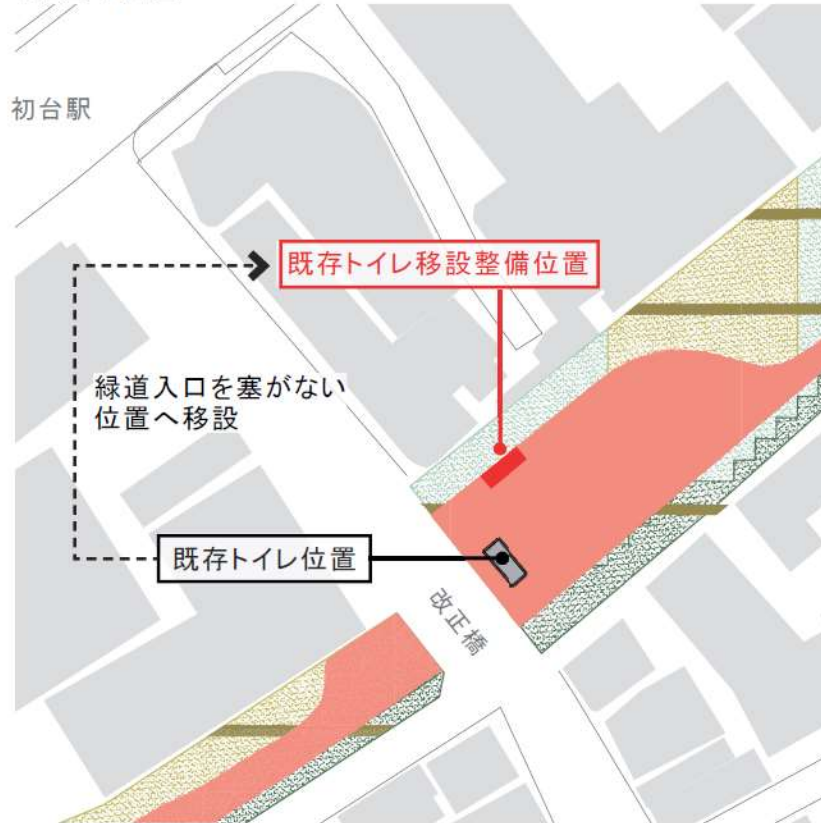
改修及び新設位置の検討



緑道内の4箇所のトイレを整備対象とします

## パブリックトイレ計画検討案

### 初台緑道



#### 初台トイレ-1

既存: 女×1, 子供×1, 男(大)×1, 男(小)×1  
 整備後: だれでもトイレ×1, 女×1, 男(大)×1, 男(小)×1

### 初台緑道

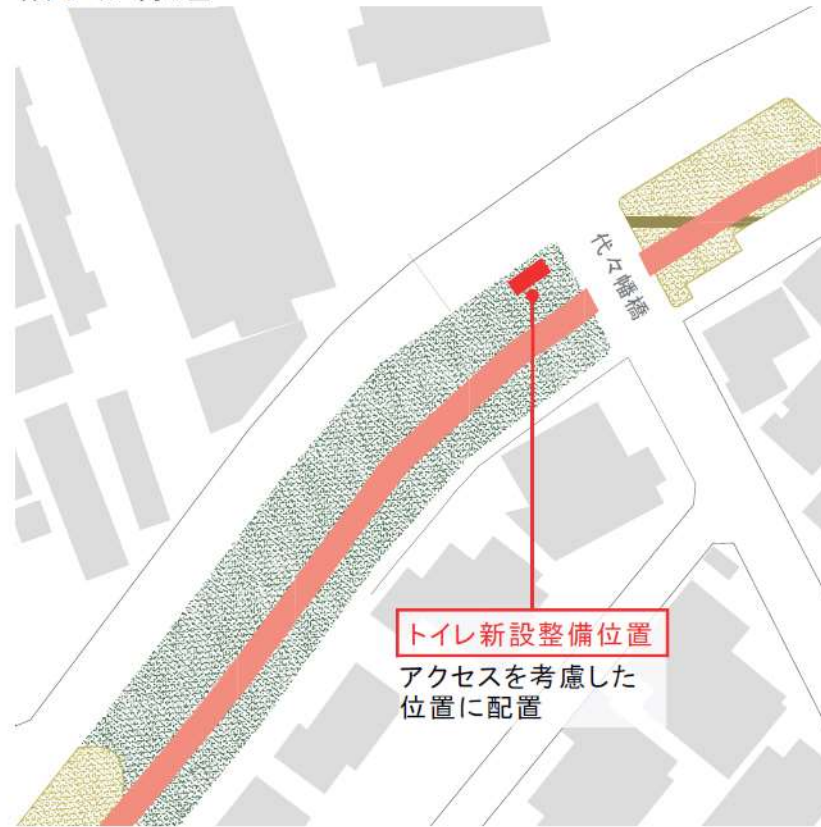


#### 初台トイレ-2

既存: だれでもトイレ×1, 女×2, 男(大)×1, 男(小)×2  
 整備後: だれでもトイレ×1, 女×2, 男(大)×1, 男(小)×2

# パブリックトイレ計画検討案

## 幡ヶ谷緑道

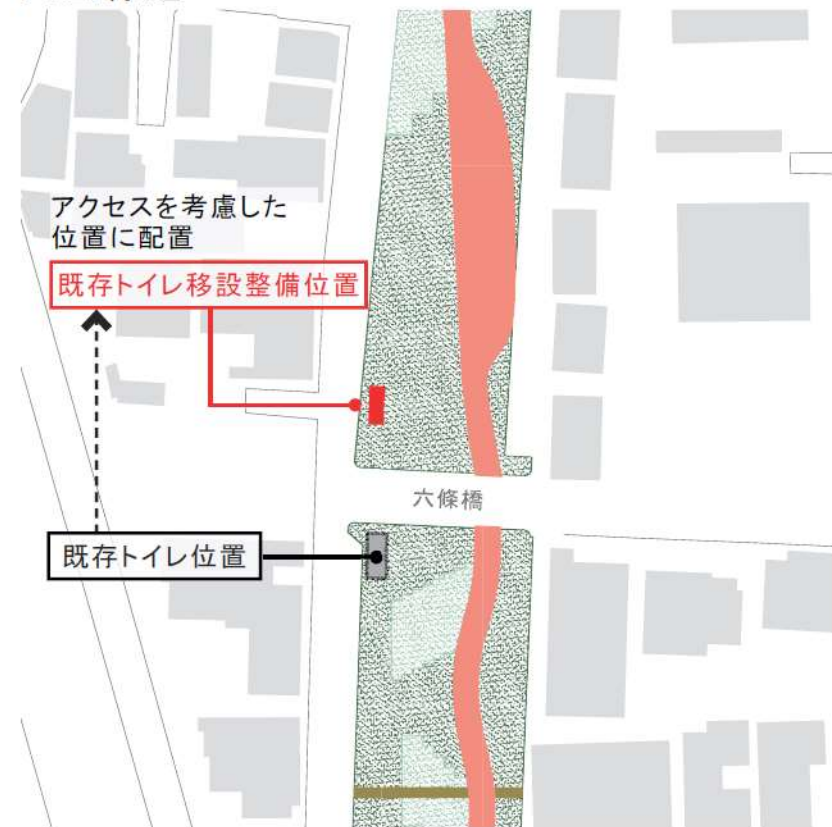


### 幡ヶ谷トイレ

既存: 設置なし

整備後: だれでもトイレ×1, 女×1, 男(大)×1

## 大山緑道



### 大山トイレ

既存: 男女共用×1

整備後: だれでもトイレ×1, 女×1, 男(大)×1

# パブリックトイレ計画検討案

デザイン案の検討



トイレ 案1

農園の土と連続性を持つトイレ



トイレ 案2

農園自体と連続性を持つトイレ



## パブリックトイレ計画検討案

トイレ案1: 農園の土と連続性を持ったアイデア



## パブリックトイレ計画検討案

トイレ案2: 農園自体と連続性を持ったアイデア



# 水場整備計画案

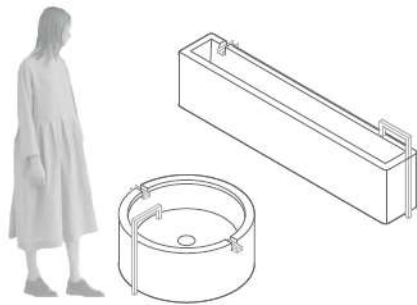
## 水場施設検討案



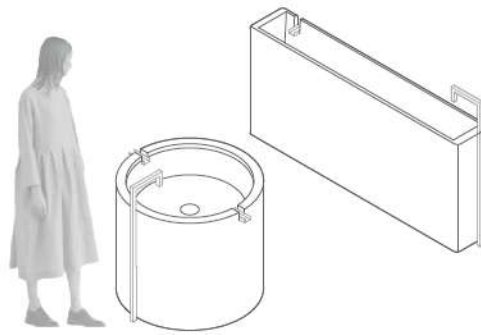
緑道全域にわたり水場を配置し、緑道全線で水に親しむことが出来る計画を検討

# 水場施設検討案

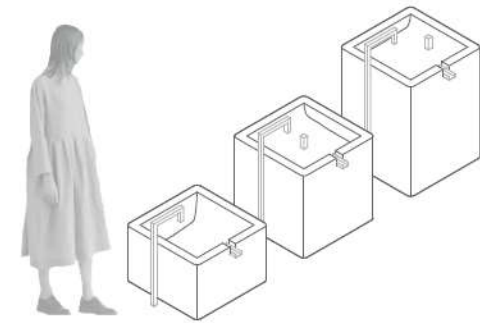
用途および形状の検討



高さ400mm



高さ800mm



高さ400~800mm

単一目的でない使い方が可能な形状を継続検討

# 遊び場整備計画案

## プレイグラウンド



### CONVENTIONAL PLAYGROUND EQUIPMENTS

従来の遊具: 学校や他の公園でできること



### SENSORY PLAYGROUND

感覚を刺激する場所: 緑道ならではのプレイグラウンド

子供たちの五感や知覚を刺激するような遊び場を通して、緑道の中で子供たちが自然と触れ合いながら遊べる空間を創出する。子供たちに対して特定の遊びを制限しない場所や仕掛けを、緑道全体を通して設える。遊びや対象を制限しないことで、インクルーシブな遊びの場とすることができる。



**TOUCH**

觸覺



**TASTE**

味覺



**HEARING**

聽覺



**EYESIGHT**

視覺



**SMELL**

嗅覺



## プレイグラウンド



INCLUSIVE  
インクルーシブ

遊具によって遊びや対象を固定するのではなく、緑道と一体となった遊べる仕掛けを提供することで、誰もが同じ空間で時間を過ごせる場とすることができる。



UNITY  
一体感

舗装を含めて緑道と農園が一体となった場所を提供することによって、子供たちが緑道全体で遊びの可能性を探り、想像力を養うことができる。



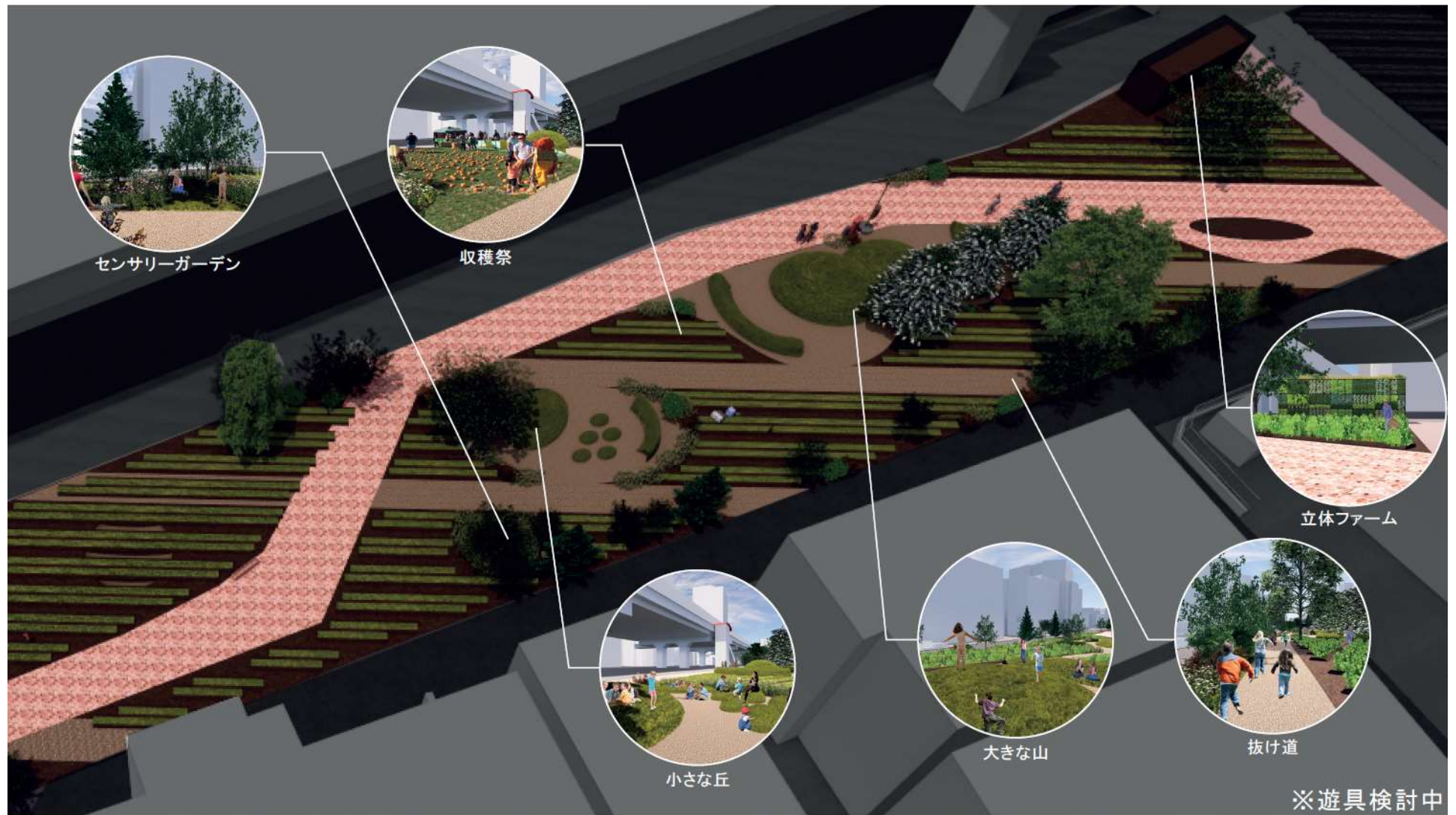
EDUCATIONAL  
学習

農園と一体となった場所により、子供たちが遊びを通して様々なことを学んだり、社会のルールを体で体験する機会に接することができる。



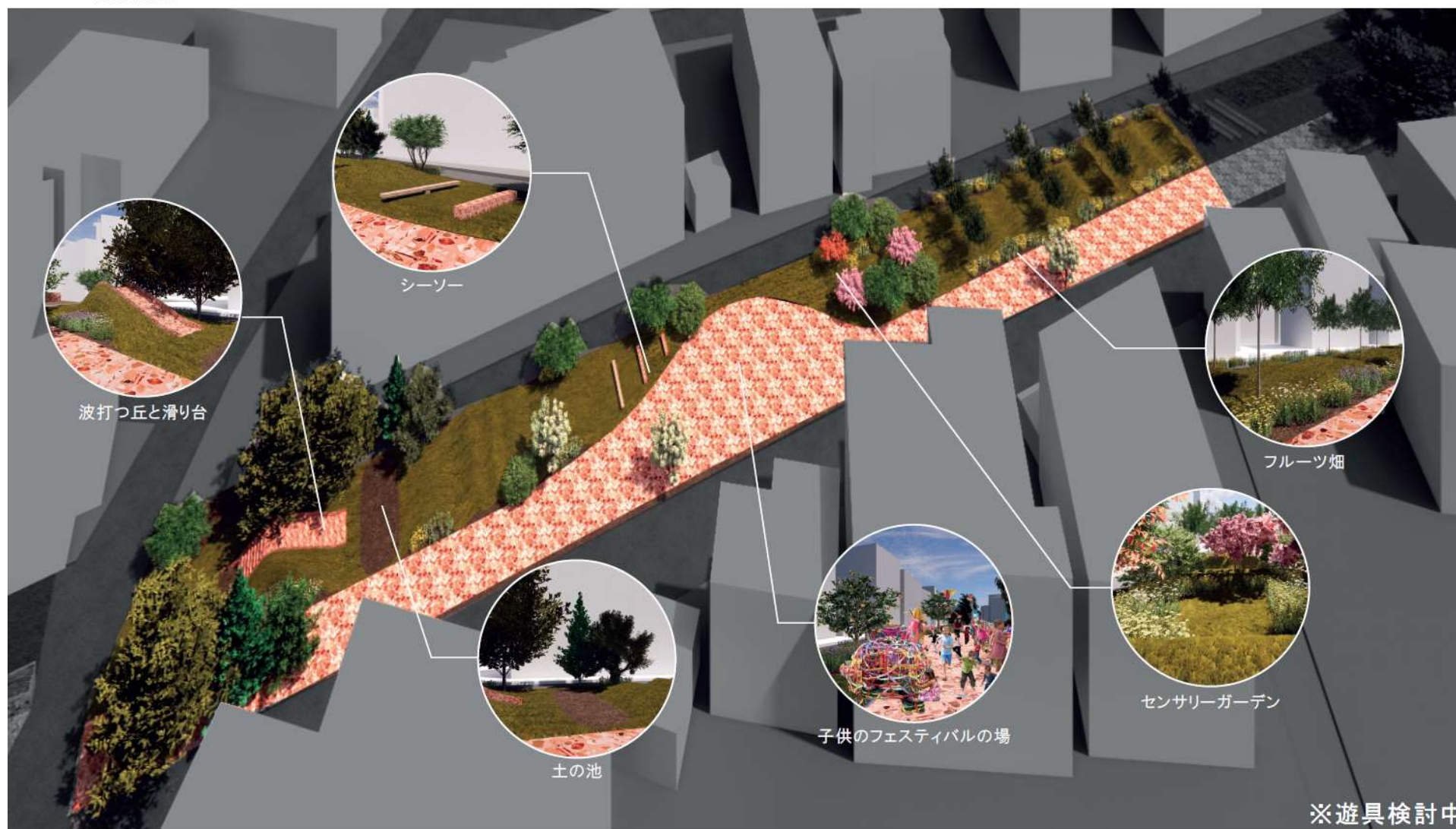
# アグリカルチャーで遊ぶ

HATSUDAI



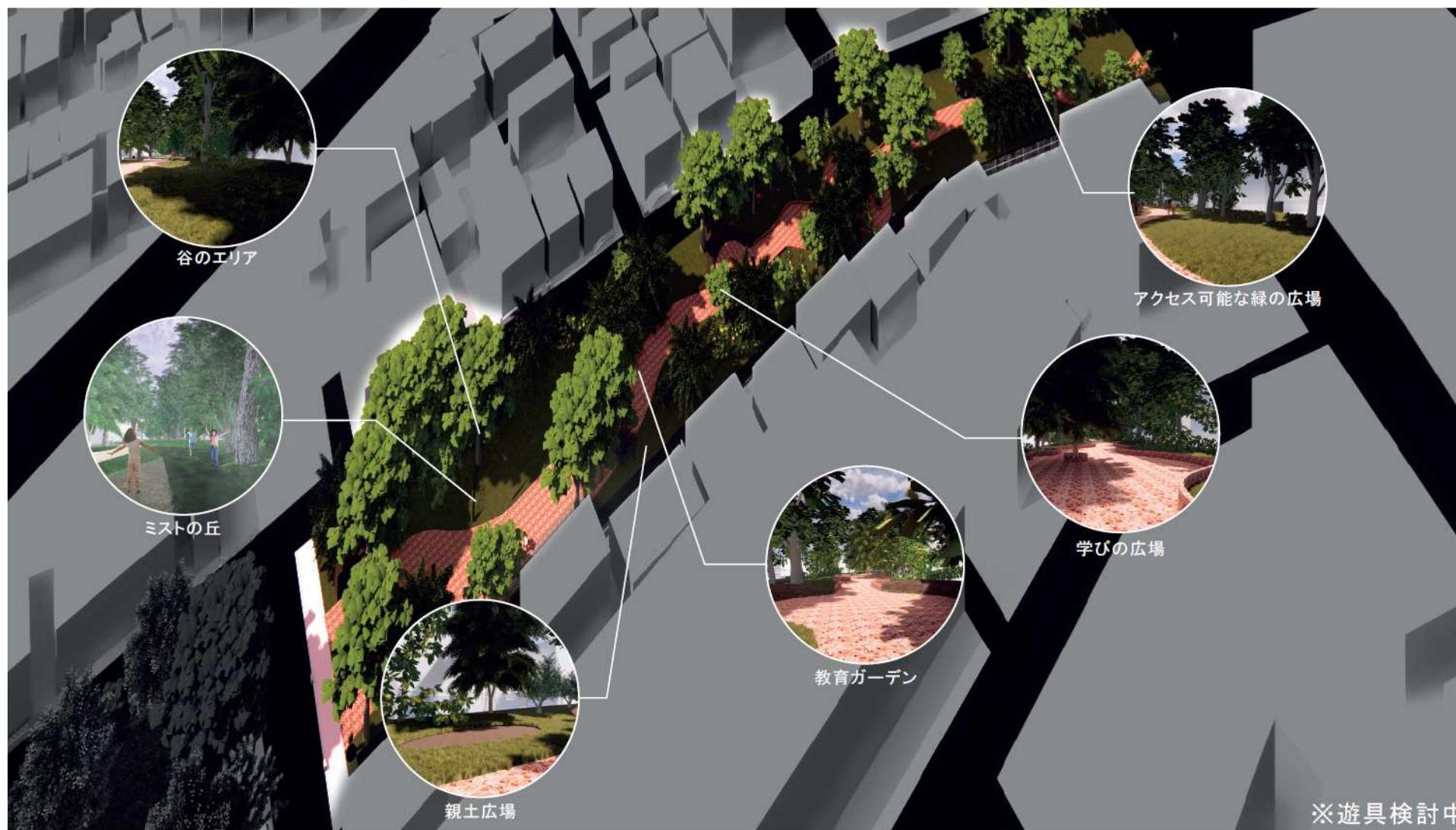
# アグロフォレストリーで遊ぶ

NISHIHARA



# フォレストで遊ぶ

OYAMA



谷のエリア

アクセス可能な緑の広場

ミストの丘

学びの広場

教育ガーデン

親土広場

※遊具検討中

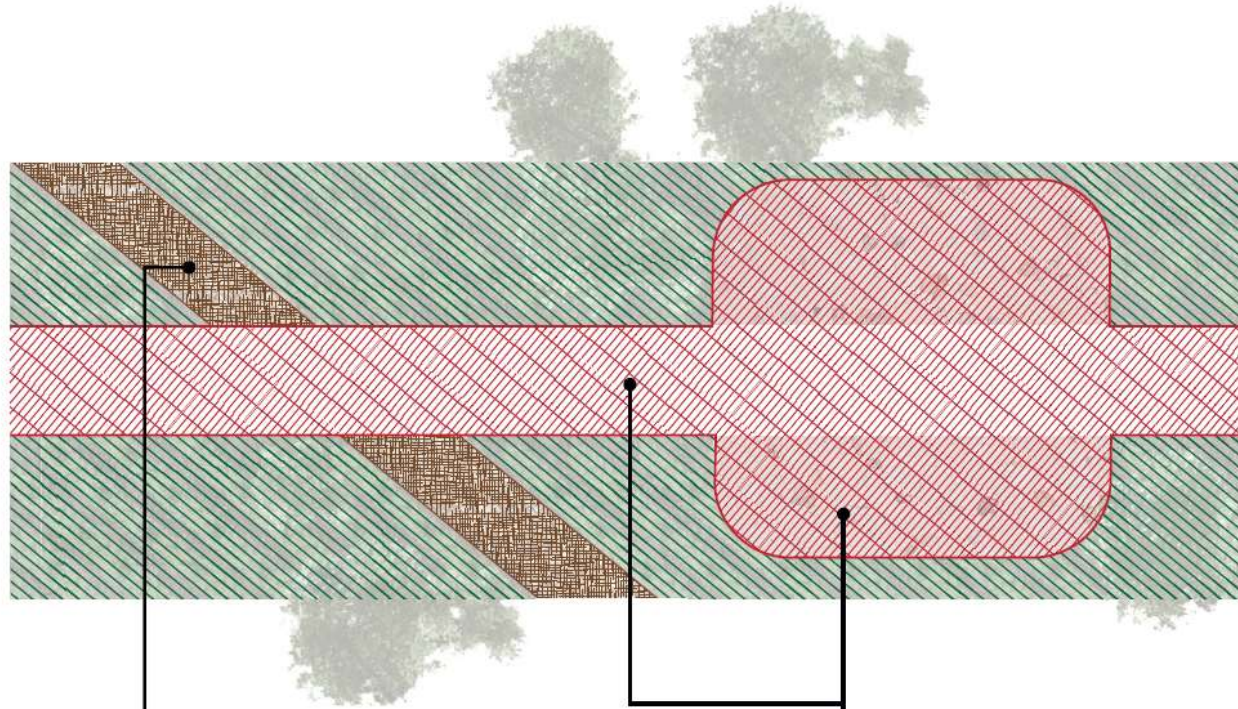
# 舗装検討案

### 舗装材検討における与件

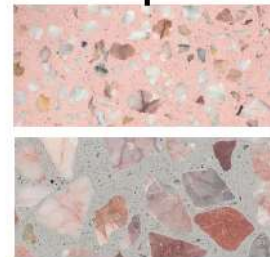
- ・長大な敷地形状のため、舗装の表現が単調になり過ぎないこと
  - ・幾何学的、あるいは有機的な平面形状にも対応可能であること
  - ・雨天時の舗装面において歩行に支障ないグリップ性があること
  - ・長期の耐久性に優れ、製造過程における品質管理が出来ること
  - ・材料の枯渇が無いなど、長期の維持管理実施が可能であること
  - ・主要動線部分におけるバリアフリー性能に適した材であること
- 等

# 舗装検討案

基本方針の検討



**周辺と繋ぐサブ動線**  
- ウッドチップ、土などの自然系素材  
- 農園土に悪影響が無く排水性が良い  
- 色や質感により主動線と容易に区別が可能  
- 継続的に入手可能



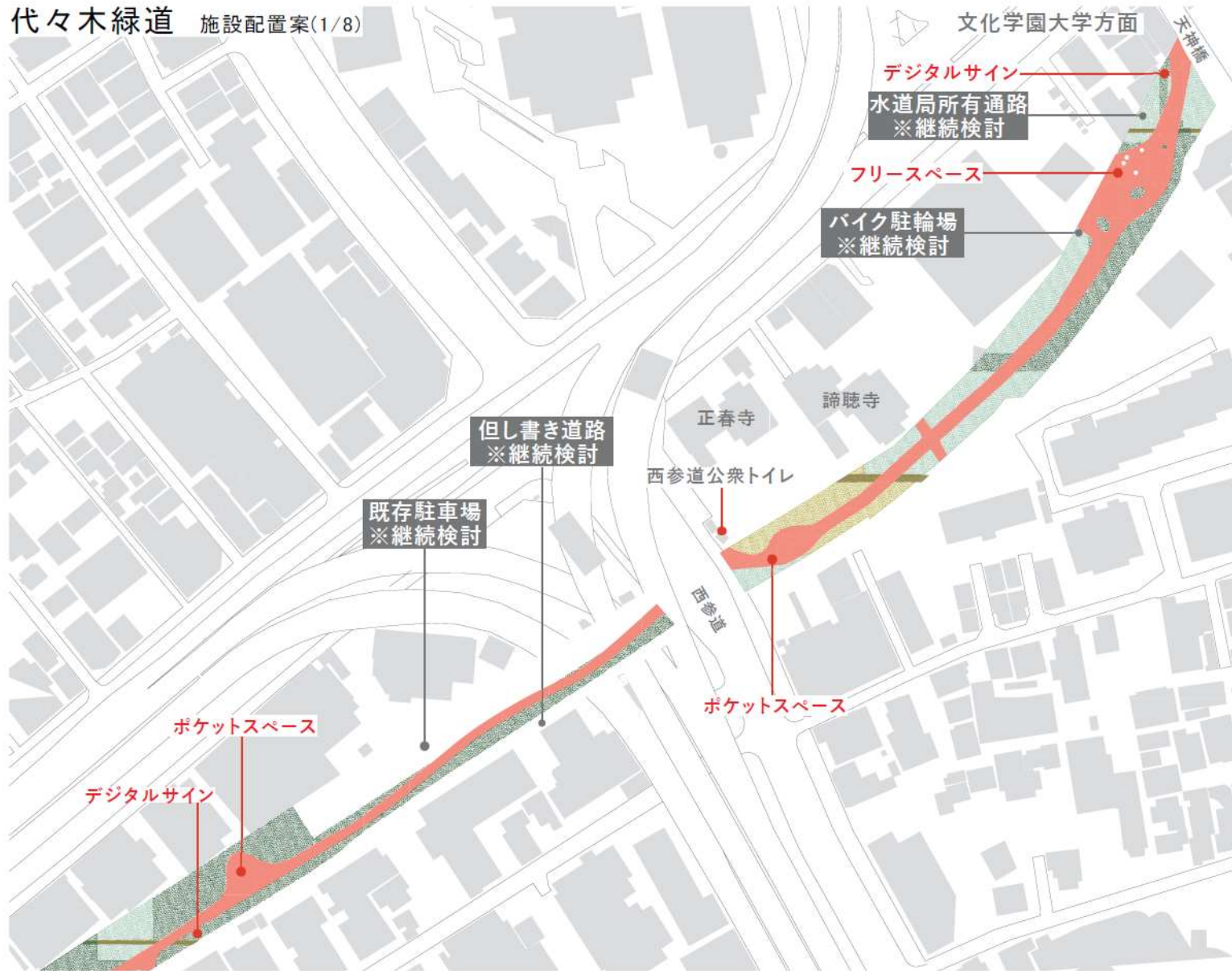
**主な歩行経路/  
フリースペース**  
- リサイクル材混合舗装板など十分な表面強度  
- 入手容易な素材  
- モジュールによる量産性  
- 色彩や骨材種類は継続検討





# 施設配置案

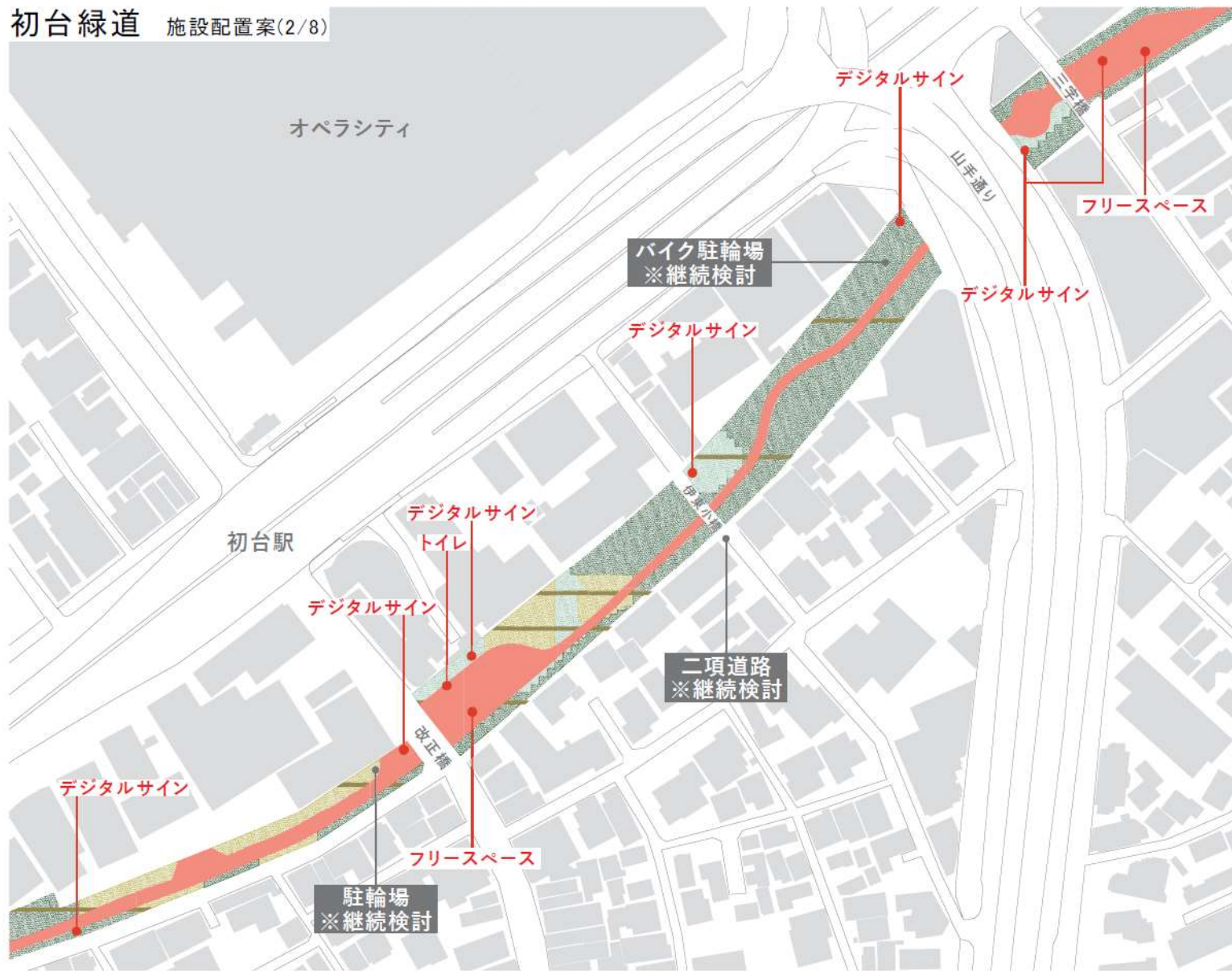
代々木緑道 施設配置案(1/8)



- 通路(主要動線) フリースペース
- アグリカルチャー (農園)
- アグロフォレストリ (農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



初台緑道 施設配置案(2/8)



- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



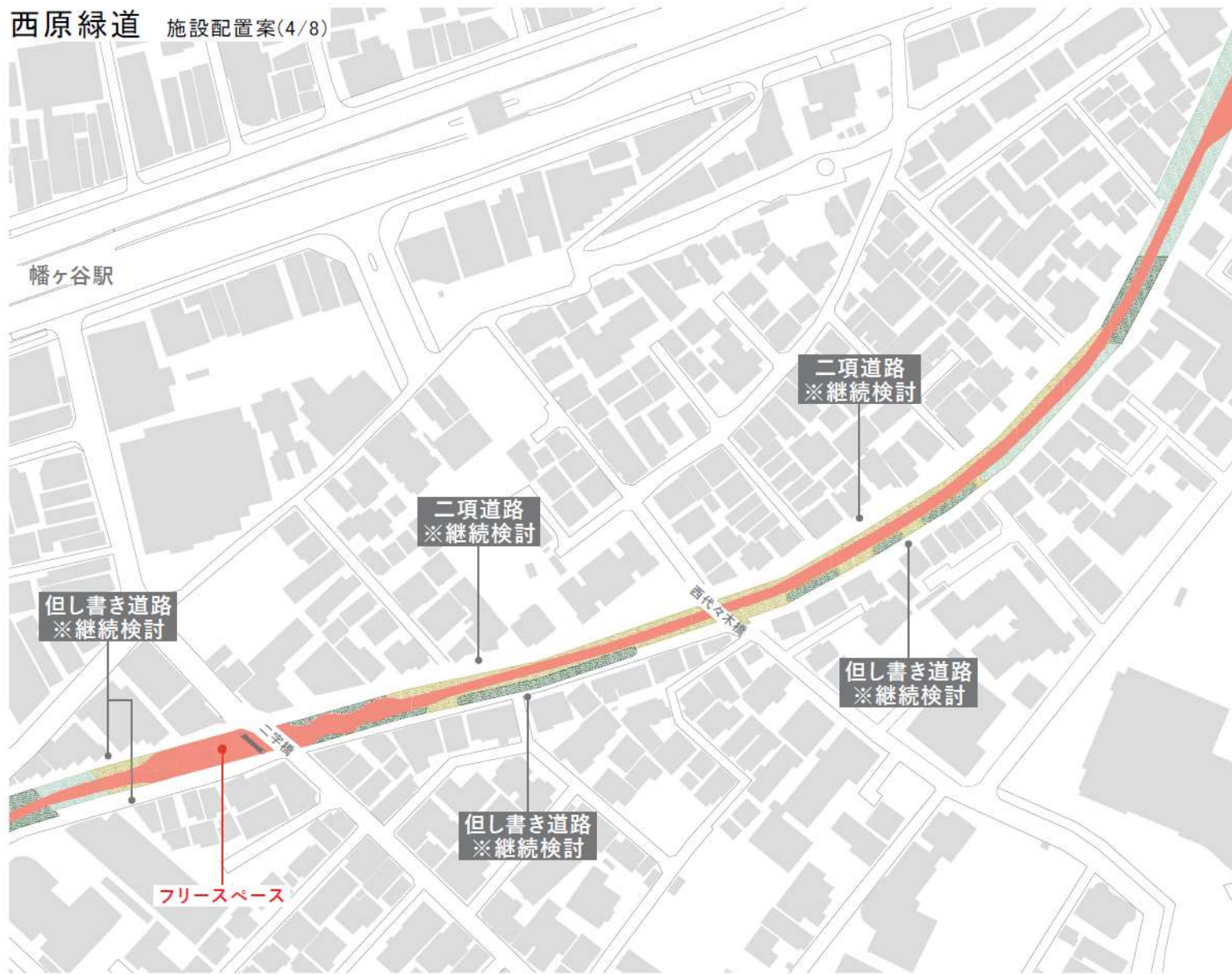
初台～西原緑道 施設配置案(3/8)



- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



西原緑道 施設配置案(4/8)

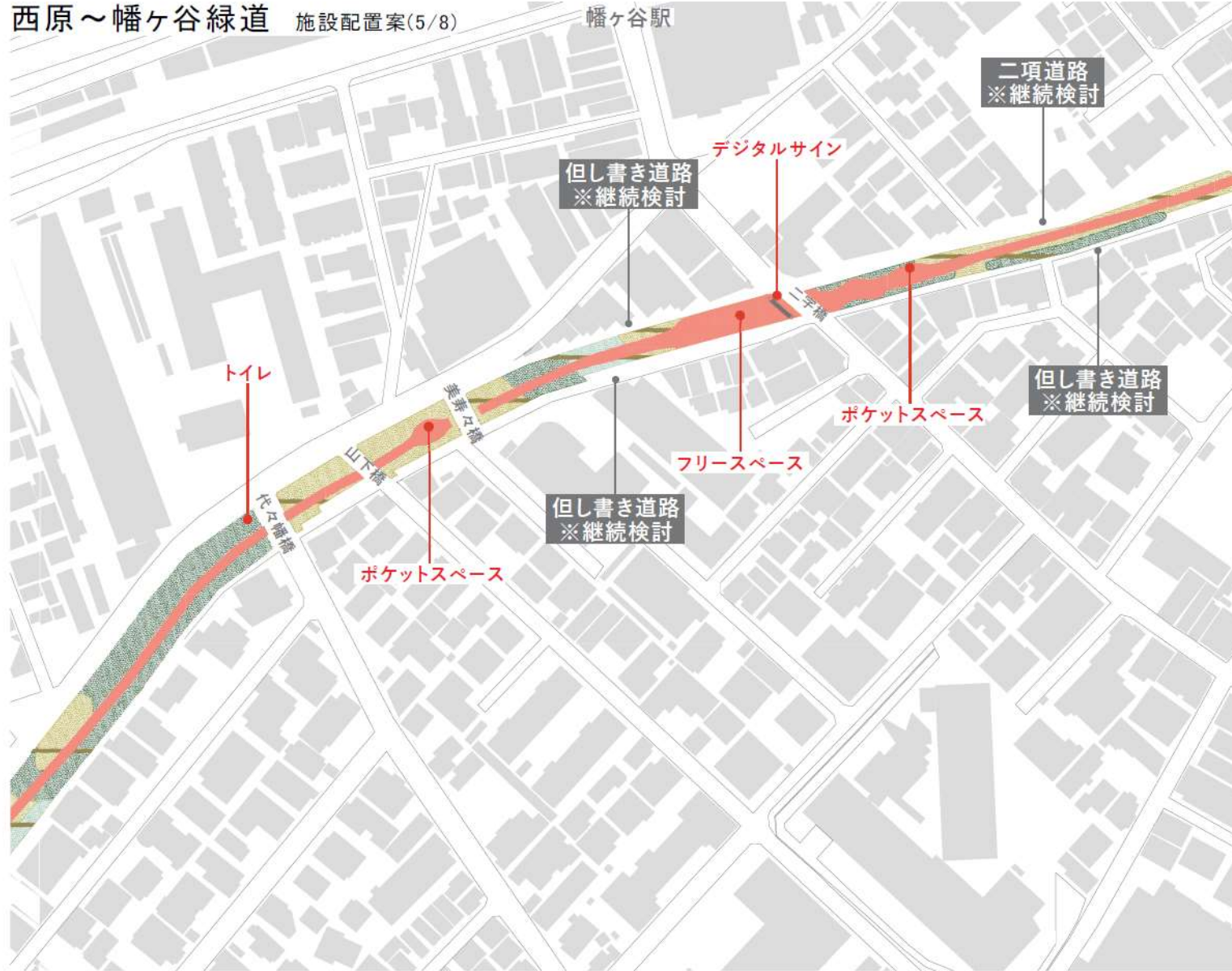


- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



西原～幡ヶ谷緑道 施設配置案(5/8)

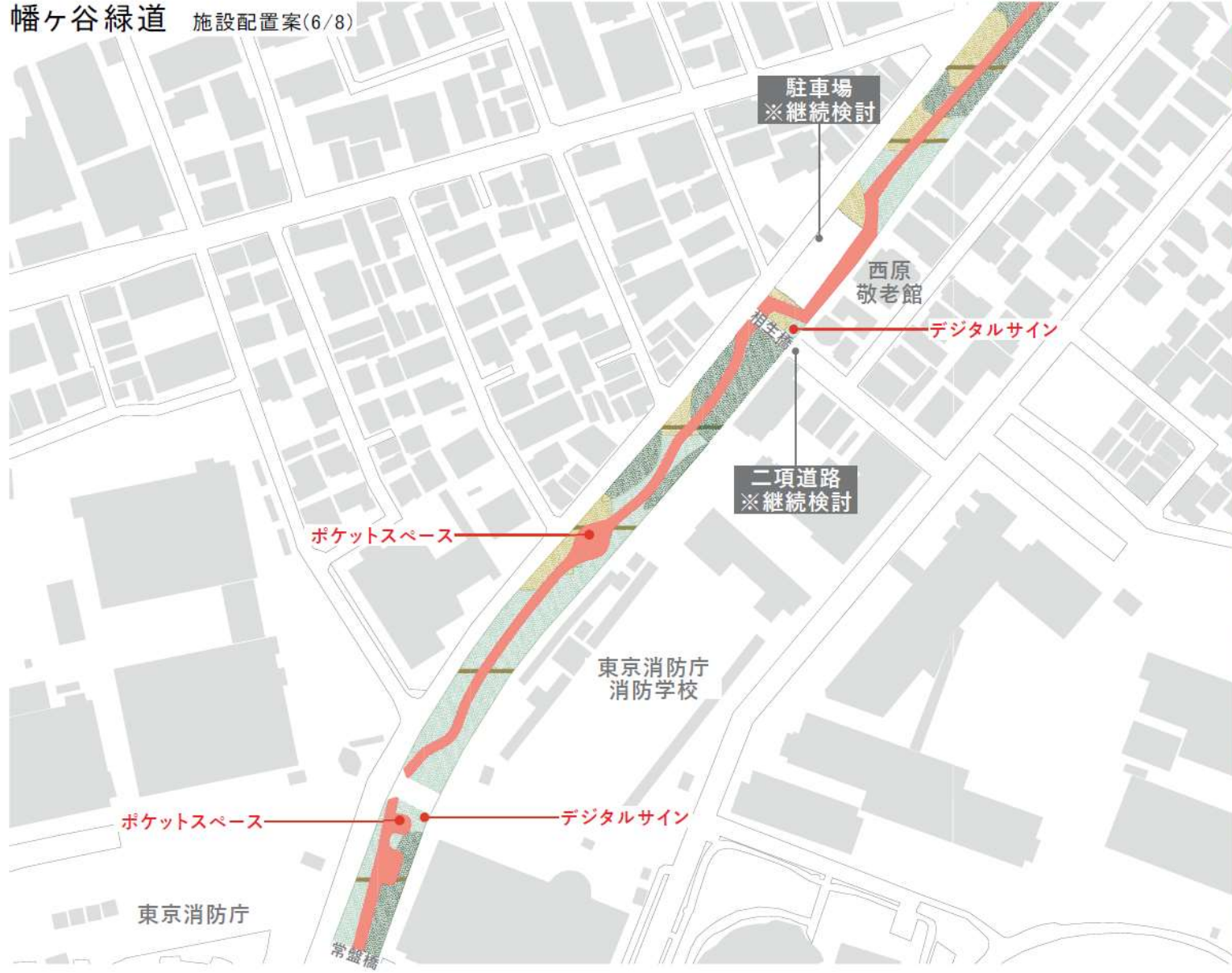
幡ヶ谷駅



- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



幡ヶ谷緑道 施設配置案(6/8)

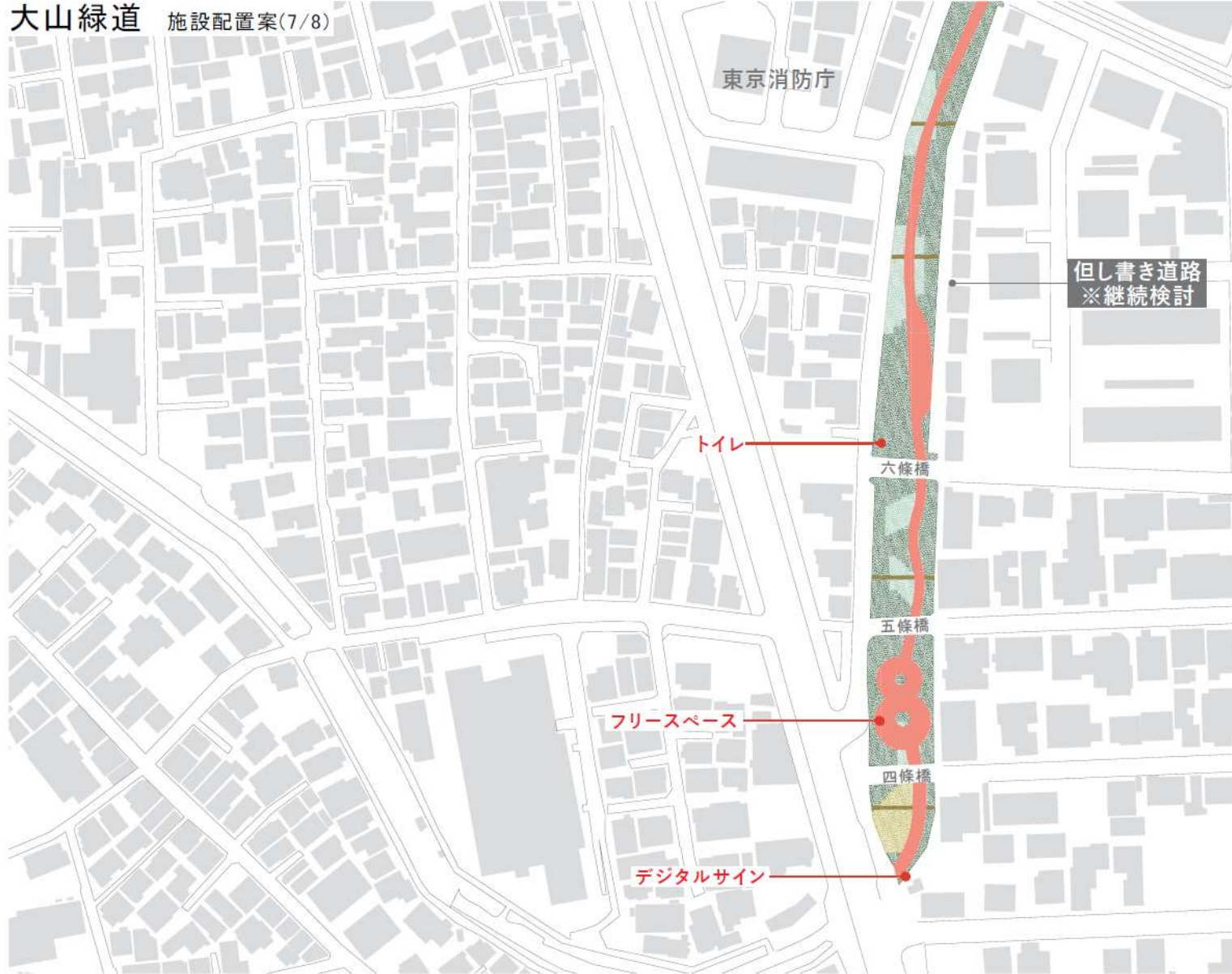


- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)





大山緑道 施設配置案(7/8)



- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



笹塚緑道 施設配置案(8/8)



- 通路(主要動線)  
フリースペース
- アグリカルチャー  
(農園)
- アグロフォレストリ  
(農園/植栽)
- フォレスト(植栽)



Atelier  
Tsuyoshi  
Tane  
Architects