

17. デザイン・コード

ひとりのデザイナーまたはひとつのデザイン・チームが環境のすべての要素についてデザインを担当する場合には、良かれ悪しかれそこに一定の方針に基づく統一的な環境が作り出され、ひとつの雰囲気生まれるのは当然である。しかしこのようなチャンスは都市や大きなスケールの地区のデザインにはほとんどない。アーバン・デザインの特色は、多くの環境要素を多くのデザイナーが担当する、そうした状況の中で環境のトータル・デザインを実現することであり、そのために個別要素や個別空間の設計者とは別に、全体デザインのコントロール・タワーの役割を演ずる人間が必要だということであろう。多くの場合この両方の役割はアーバン・デザイナーと建築家との間に割り振られ、そこには常に緊張とトラブルとが発生する可能性が秘められているのである。

筑波のキャンパス・デザインにおいて、コントロール・タワーの役を果たしてきたのは筑波大学施設環境計画チーム（略称はワーキング・グループ——WG）である。WGは自らある部分のデザインを担当する場合も多いが、主要建築についてはすべて建築家に依頼している。具体的なデザインを開始したのは昭和47年からであるが、当初は建築家との間のデザイン調整はすべてケース・バイ・ケースの協議によって行なった。しかし結果はコントロール側からみて思わしくなく、どうしてもデザインの端部を押える建築家の側に有利であって、結果的に建築設計担当者の数が増すにつれて、全体の雰囲気にアンバランスが目立つようになった。また同時に進行する設計の数も増加し、いちいち協議を行なうことが困難になったことも手伝って、成文化したデザイン・コードを共有することが不可欠と考えられるようになった。こうして49年に決めたのがデザイン・コードである。

このプリンシプルを決めるに際して大学としての正式の意志決定プロセスを経たのはむろんであるが、主たる参加建築家の協力も得て行なわれた。その際問題になったのは、個々の建築デザインの自由度を広範に担保しながら全体環境のコントロールを可能にするラインをどこに定めるかであった。具体的に建築家の側に残った不満はコンクリート打放し仕上げの否定と色彩使用の許容度についてであった。一方、予算単価の制約を受ける施設部からは、各種仕上げ材料が高水準すぎて実現が不安である、という意見が出された。

このコードはひとつのガイド・ラインであって何らの強制力もなく、したがって主として予算上の都合でひんぱんに破られ無視されたが、それにもかかわらず全体としてはかなり所期の目的に近づけることができたのも事実である。このことは、結果としてのデザイン・コードの果たした役割よりも、それをまとめるための約半年の期間に、関係者との協議を通じて得られたイメージの共有化のプロセスにこそ真の意味があった、ということであろう。



〔筑波大学の環境デザインに関する原則〕 ——(TUV Design Cord)

I まえがき

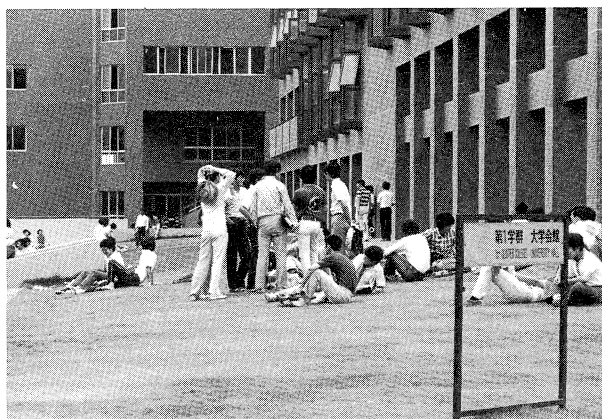
1. 目的：この原則は、筑波大学にふさわしい健康で良好な環境をつくとともに、大学としての調和と統一のある空間デザインを実現することを目的として定める。
2. 対象：この原則は、あくまで環境空間および環境要素のデザインを対象とするものである。
3. 限定：環境デザインは本来創造的なもので、必ずしもこの種の原則によって高水準の環境が実現されるとは限らない。したがって、ここで述べる項目はあくまで原則であり、これを極端に画一的に採用すべきでないことを銘記すべきである。
4. 基本姿勢：筑波大学の環境デザインにおいては、敷地の自然環境との調和を重視し、既存のアカマツ林は極力保存する。また、一部が異質で際立つようなデザインは避け、全体との調和を優先して考える。大学全体としての調和をはかるほか、特に地区ごとには、統一的な色彩や材料を使用し、独自の演出をはかる。
5. WG：大学キャンパスの具体的な環境デザインに関する総合調整および最終的な決定はWGにおいて行なう。

II 屋外環境の空間構成

1. 地形：大学の敷地は極めて平坦な地形であるので、視線の高さの変化や人工的な地形の変化をデザインすることを考慮すべきである。
2. ペデ空間：キャンパス計画の中で象徴的空間として計画されている広場、モール、並木、小路などの人間空間のデザインを特に重視し、従来の人車混合の空間とは本質的に異なる手法を適用する。
3. モジュール：屋外空間のデザインについては、建築等との関連性を考慮し、7.5 mを基準寸法とするモジュールを採用する。
4. 広場・モール：ペデ空間のうちでもっとも能動的かつ象徴的な空間として構成し、個性的な表現をする。
5. 並木・小路：静的なペデ空間として、周辺の環境と一体の自然な表現手法を用い、特に大学公園、構内緑地との調和を重視する。
6. 道路：ペデ空間とは明確に分離する。主要道路の中央分離帯・植樹帯の植栽は象徴樹種による。バス停留所の構成・照明・案内誘導標識等は、標準デザインによる統一をはかる。
7. 駐車場：キャンパスの環境を豊かに保つために、駐車場は散漫な大空間をさけ、20台程度の小ロットの組合せによって構成し、ユニット相互は植栽帯によって区画する。

III 建築の外部デザイン

1. 建築の位置、敷地条件、規模、高さ、名部との接続位置、建築の方向性などについては、地区ごと、建築ごとに WG において決定する。
2. 建築の形態的表現については、以下の原則による。
 - 1) 内部機能の表現はそれほど強調しないのが望ましい。
 - 2) 関連する建築群との調和を重視し、単体として優れたものであっても、際立って異質な外部表現をもった建築デザインは避ける。
 - 3) スカイラインの美しさを重視し、屋上の機械類のカバーを考慮する。
 - 4) 壁面の構成は適度にブレイク・ダウンすることを考慮し、特にヒューマン・スペースに近い低層階においては、これを重視する。
 - 5) 上部階においては原則として柱型、はり型を出さない大壁的な構成とする。
 - 6) 屋根は水平屋根の場合にはパラペット立上げを原則とし、ひさし方式はとらない。また低層棟については勾配屋根の使用も考える。
3. 建築の外部仕上げ材料については、以下の原則による。
 - 1) 原則として陰影のある彫りの深い表情をもつ材料を使用する。
 - 2) 外壁は、予算の許す範囲において、タイル貼りを原則とする。
 - 3) 中心部空間に面する壁については、原則としてタイル貼りとする。
 - 4) グランド・レベル、ペデ・レベルなどの主要な外部空間のレベルの壁面には、ヒューマンな素材（石、土、木、煉瓦、タイルなど）を使用するよう努力する。
 - 5) 吹付けタイルおよびリシン系吹き付け仕上げの使用は好ましくないが、使用する場合は使用場所、材質などについて、WG と協議する。
 - 6) 鉄筋コンクリート打放し仕上げは、原則として大面積の壁面には使用しない。ただし、小タタキ、ハツリ、洗い出しなどの仕上げは打放しには含まない。
 - 7) 打放しコンクリート・ペイント塗装仕上げは原則として使用しない。
 - 8) PC・コンクリートパネル（A.L.C 板など）は原則として下地材として使用する。ただし、十分デザインされたパネルはこの限りでない。
 - 9) 軽微な建築の場合を除き、金属製外壁材、アスベスト・ボードなどは原則として大面積には使用しない。
 - 10) 特殊な建築の場合を除き、木製外壁面は小面積の使用にとどめる。



- 11) サッシは、特殊建築の場合を除き、スチール製またはアルミ製とするが、アルミサッシの場合は、できるだけ自然発色を使用する。
 - 12) 水平屋根の防水は、利用に供する屋上部分を除き、シート防水を原則とする。
 - 13) 利用に供する屋上の仕上げは、屋外床面の仕上げ（IV）の原則に準じる。
 - 14) 勾配屋根の材料については、その都度、WGと協議する。
4. 建築の外部色彩については、以下の原則による。
- 1) 建築の色彩計画は基本設計の一部に含まれるものとし、WGと協議して早期に決定する。
 - 2) 一群をなす建築群の色彩は、同一の色調によって計画する。
 - 3) 褪色性の色相，色材料は使用しない。
 - 4) 建築の色彩計画は、面積の大部分を占める部分に使用する基調色（ベーシック・カラー）および小部分に使用する色彩（アクセント・カラーなど）について行なう。
- 以下の各項は基調色に適用されるものである。
- 5) アカデミック・コア内の建築の外壁には、ホワイト・トーン（明度高く、彩度の低い色調。およそ明度8.5以上，彩度1.5以下をさす）は原則として使用しない。
 - 6) 上の場合，色相については茶系統を中心とし，寒色系の色相は使用しない（マンセル色相環におけるR—YR—Yの範囲がおよそ該当する）。
 - 7) 外壁面に対してごく小面積の場合を除いては，彩度の高い色彩（原色系統）は原則として使用しない。
 - 8) スーパー・グラフィック的な色彩計画は用いない。
 - 9) 勾配屋根の屋根面の色彩については，外壁面と同様の原則とする。
 - 10) 水平屋根の屋根面の色彩についても，低層建築の場合は色彩計画の対象とする。

IV 地表面のデザイン

1. 周辺の建物群との調和を重視する。
2. 地表面は原則として舗装または地被類によるグランドカバーを行ない裸地は残さない。
3. 舗装材料は空間の性格に応じて，自然石，煉瓦，タイルなどによることを原則とする。
4. 構築物の仕上げは，石，煉瓦，コンクリート小タタキなど素材の特性を生かしたものとすることを原則とし，塗装仕上げ，吹付け仕上げなどとする場合は，WGと協議する。
5. アカデミック・コアなどの，周辺の建物等が基調色によって調整されている空間では，これを重視する。
6. 褪色性の色相，色材料は使用せず，できるだけ材料自身のもつ色彩による表現とする。

V 植栽デザイン

1. 植栽による空間構成を重視する。
2. 植栽デザインは原則として WG が行なうが、環境デザイン上植栽が必須の条件となる場合は、その対象空間の象徴植栽、使用可能樹種など、充分 WG と協議し設計する。

VI 環境要素のデザイン

1. 屋外家具類、照明器具類、案内誘導標識などの小規模な環境構成要素は原則として、標準設計による。
2. 屋外家具類等の使用材料は、原則的に自然的なものを使用し、材料のもつ質感を生かしたデザインとする。
3. 使用材料は、耐久性、維持管理の容易さ、入手のしやすさなども十分考慮する。
4. 色彩の使用については、周辺の建物や地表面の色調との調和を重視する。
5. 褪色性のある色相、色材料は使用せず、できるだけ材料自身のもつ色彩による表現を意図する。
6. 屋外家具類、照明器具類、案内標識などの配置は、WG で定めた基本計画によるものとする。
7. 環境要素について、対象空間独自の配置方式または器具デザインを必要とする場合は、事前に WG と協議して行なう。