

05 空間形成の基本方針

05 空間形成の基本方針

方針1

ヒューマンスケールな賑わいの連なりをつくる

1階部分のしつらえやまちかどの演出により、ヒューマンスケール¹⁾な賑わいの場の連なりをつくります。また、公園に顔を向けた建物配置や賑わいをつなぐ機能の配置により、公園の回遊性を創出し、まちへと賑わいを波及させます。

方針2

オープンスペースの居心地の良さを高める

誰もが安全・安心に過ごせる公園づくりを進めるとともに、休憩機能や日陰空間の配置により、オープンスペースの居心地の良さを高めます。また、機能の適切な配置により、多様なアクティビティを誘発します。

方針3

オープンスペースを介してまちをつなげる

公園と古賀駅、生涯学習ゾーンをデッキや園内通路等の快適な歩行環境でつなげることで回遊性を高めます。既存工場などの周辺市街地とも連続性を確保し、公園とまちとのつながりを強化します。

方針4

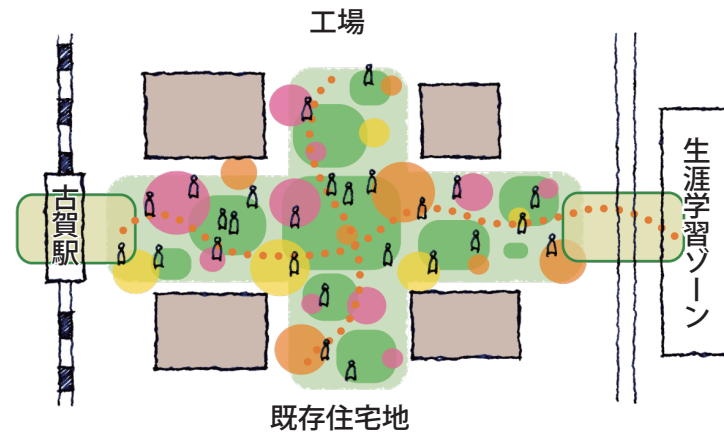
古賀らしい個性ある風景をつくる

公園によるシンボル空間軸を活かして緑の連続性やアイストップ²⁾を意識した、個性が感じられる風景づくりを進めます。また、まちの履歴でもある既存樹木の保全や、古賀市の四季の移ろいを感じることが出来る植栽計画など、古賀らしいみどりの景観を形成します。

方針5

まち全体の質を高める

植栽等の工夫による公園と周辺の連続性の向上、境界部のしつらえの高質化、ストリートファニチャー³⁾のデザインの工夫により、まち全体の統一感や一体感を演出するとともに、防犯に配慮した照明計画による夜間景観の演出等により、まち全体の質を高めます。



まちの将来像：賑わいと憩いの舞台となる人を中心としたオープンスペース

【注釈】

1) ヒューマンスケール

人体、人間の感覚、行動に適合した適切な空間の規模やもの大きさ、それを実現するための尺度のこと

2) アイストップ

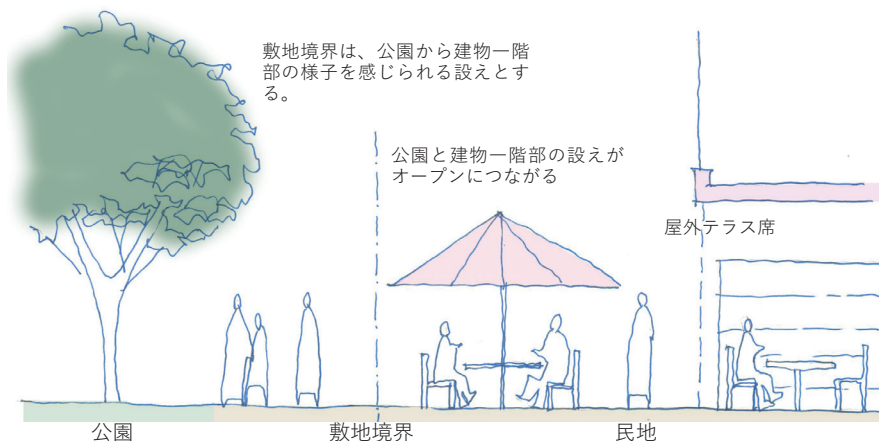
街角や見通しの良い通り景観の正面にある、人の視線を引きつける建築物や樹木などの対象物のこと

3) ストリートファニチャー

室内における家具（ファニチャー）のように街路や公園などの公共空間に存在するベンチやテーブル、看板等の施設のこと

(1) 賑わいの場を生み出す1階づくり

建物低層部には公園の賑わい形成に資する機能を配置し、建物1階部と公園との一体的な利用により、複数のヒューマンスケールな賑わいの場を創出します。



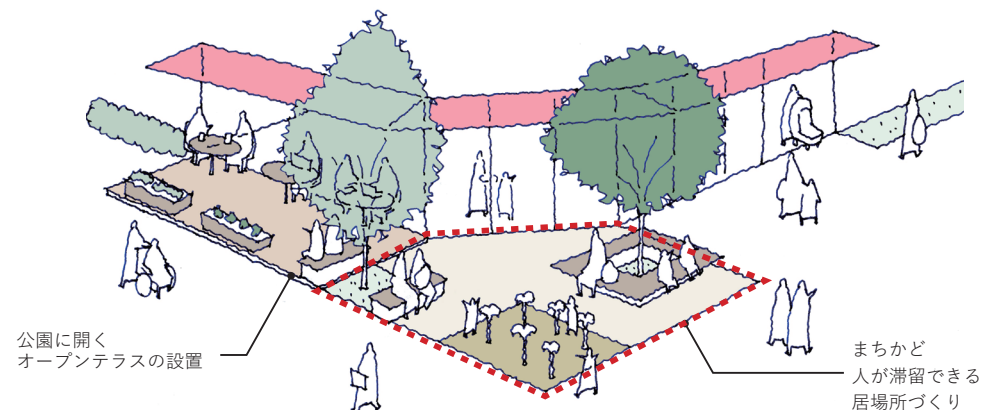
(3) 公園に顔を向けた建物配置

メイン動線となる公園側にエントランスや開口部を設け、公園への人の動線を促すとともに、公園に向けて賑わいを演出します。



(2) まちかどの演出

人々の視線や動線が交差するまちかど部分は建築デザインの工夫や、足元のオープンスペースの設置など、デザイン上の工夫を行います。



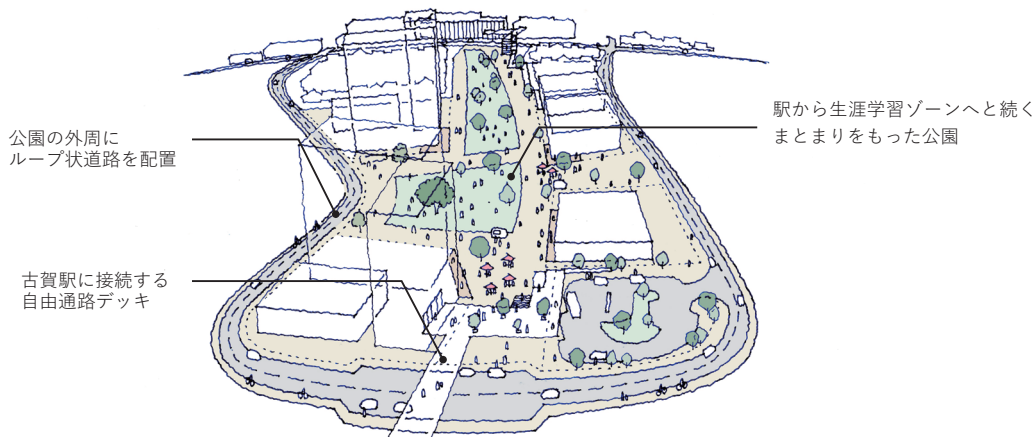
(4) 賑わいをつなぐ機能の配置

民間活力を積極的に導入し、公園内にも小型の店舗やサービス機能を配置し、賑わいが途切れないように計画します。



(1) 安全・安心な公園づくり

公園で遊ぶ子どもたちを、周りの建物からゆるやかに見守ることができるレイアウトを目指します。また、公園内の動線と自動車の動線を切り分け、多様な世代にとって安全・安心な公園をつくりま



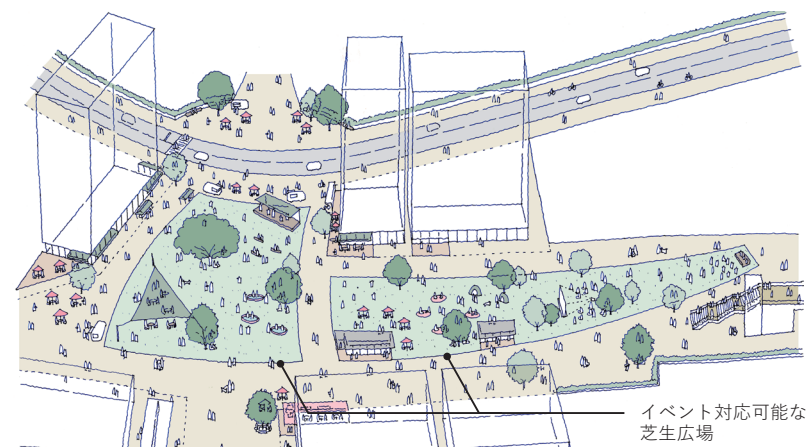
(3) 動線計画に合わせた休憩機能の配置

来訪者の居心地の良さを高めるため、気軽に休憩できる多様な休憩スペースや、清潔で快適なトイレなどを適切に配置します。



(2) アクティビティを誘発する仕掛け

隣接する建物との関係性も踏まえ、芝生広場や遊具等を適切に配置し、多様なアクティビティを誘発します。また、イベントにも対応した広場や電気、給排水等の設備を充実させます。



(4) 快適な日陰空間の創出

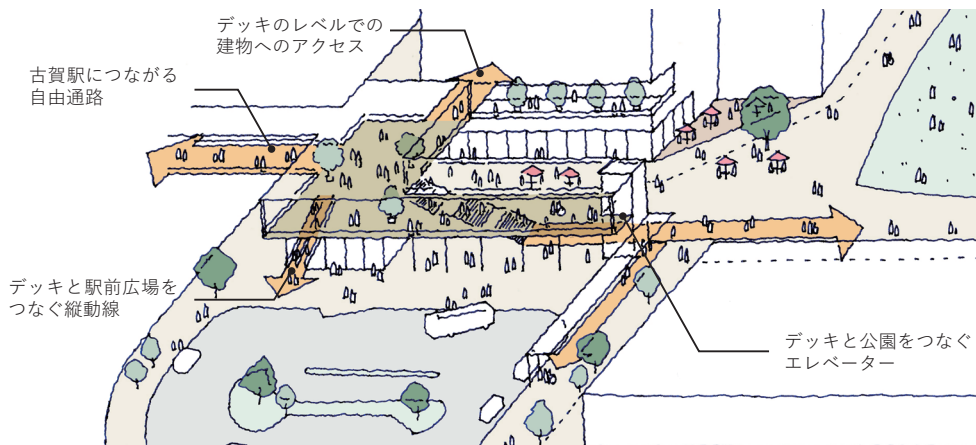
歩行者動線上は植栽や庇、^{ひさし}パーゴラ等の工夫により、連続した日陰空間をつくり、夏でも快適な空間を創出します。



方針3 オープンスペースを介してまちをつなげる

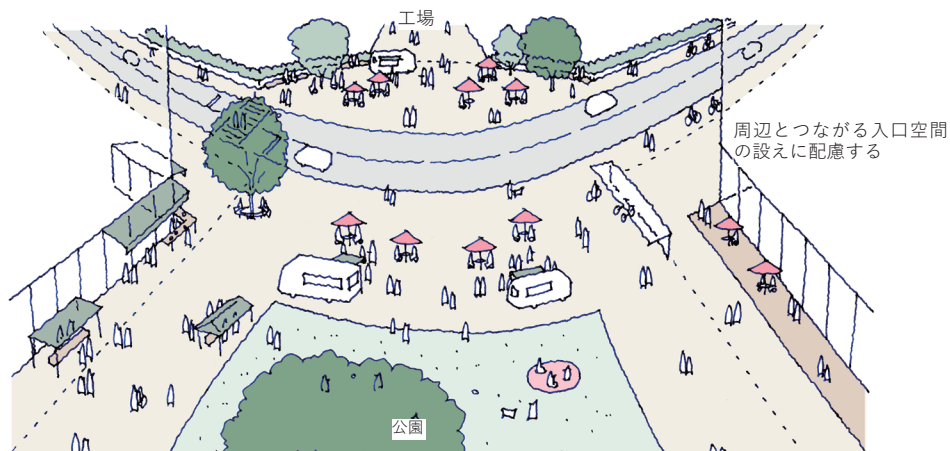
(1) 駅と公園をつなぐデッキ空間の整備

古賀駅と東口周辺を直接結ぶデッキ空間は、単なる歩行者通路とせず、植栽やファニチャー類の工夫、隣接する建物との連携により、歩行空間と滞留空間が混在した空間とします。



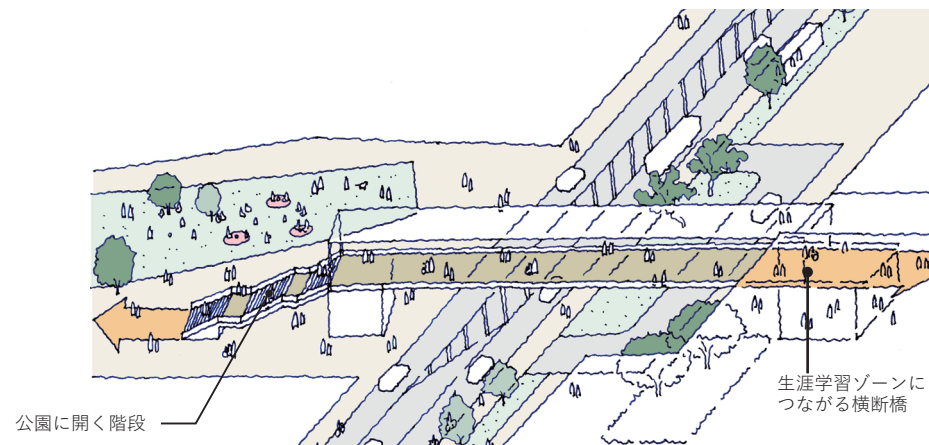
(3) 工場・市街地とのつながりの創出

公園は駅や生涯学習ゾーンだけでなく、北側にあるニビシ醤油の工場群や、南側の市街地とのつながりを大切に、周辺のまちとつながる公園空間づくりを目指します。



(2) 公園と生涯学習ゾーンの連続性の確保

公園から花見栗原線を横断せず、直接生涯学習ゾーンにアクセスできる歩行者動線を整備するとともに、生涯学習ゾーンのもつ文化的活動等の公園へのにじみ出しを促進します。



(4) オープンスペース内の歩行者動線

駅とまちをつなぐ東西南北の歩行者動線は、緩やかなカーブや幅員の変化によりリズム感のある通路にするとともに、雨天時の移動のしやすさにも配慮した設えとします。

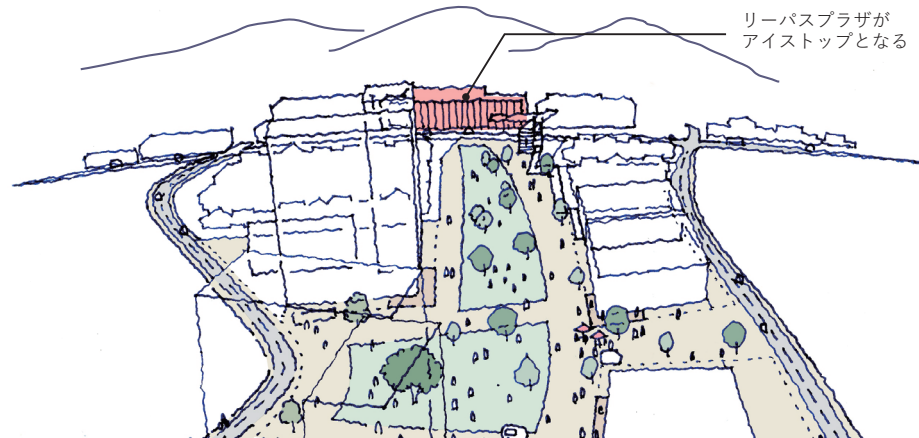


方針4

古賀らしい個性ある風景をつくる

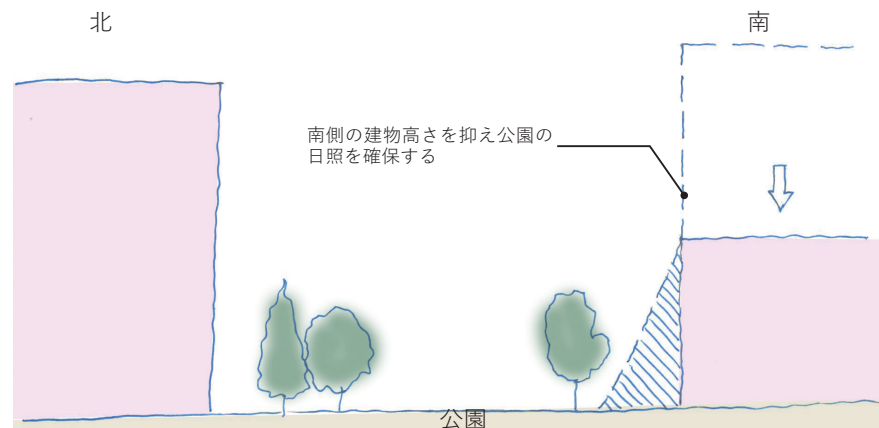
(1) アイストップを意識した景観形成

植栽の配置や建物の位置の工夫により、古賀駅を訪れた人がリーパスプラザをアイストップとしてリーパスプラザまでの緑のつながりや、背景となる山並みを一体的に感じられる景観形成を図ります。



(3) 周辺環境に配慮した建築ボリューム

公園への日照確保や、隣接する住宅への圧迫感の軽減などに配慮した建築ボリュームとします。



(2) シンボルツリーの保全

公園予定地にあるクスノキ等のシンボルツリーを保全し、公園内に取り込むことで、まちの履歴を尊重するとともに、古賀らしいみどりの景観を形成します。



(4) 四季と潤いを感じることができる公園

公園の植栽には四季折々に花や緑のある高木、中低木、地被類を配置し、古賀の四季の移ろいを感じることができる植栽計画とします。

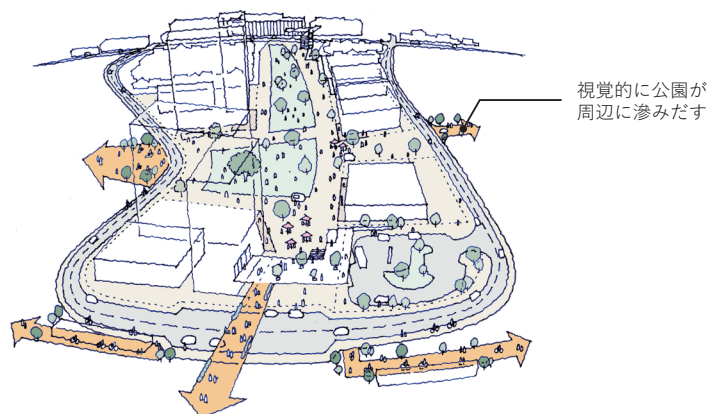


方針5 まち全体の質を高める

(1) 公園と周辺の連続性を高める工夫

公園の出入口はストリートファニチャーや植栽の配置の工夫などにより、エントランスとしての空間の演出を行います。

公園の出入口に面する周辺敷地にもオープンスペースや植栽を設けるなどの工夫により、視覚的に公園がにじみ出すような設えを誘導します。



(3) 夜間景観を演出する照明計画

生活者や来訪者が、夜間でも安心して活動できる光環境を確保します。特に公園や駅前広場、デッキ空間においては夜も憩いの場となるような落ち着いた夜間景観を創出します。

シンボルツリーなどのライトアップを行い、夜間の演出を行います。



(2) 境界部のしつらえの高質化

公有地と民有地の境界は、壁面位置のセットバックや舗装のデザインを統一することで、一体的でまとまりのある景観を創出します。

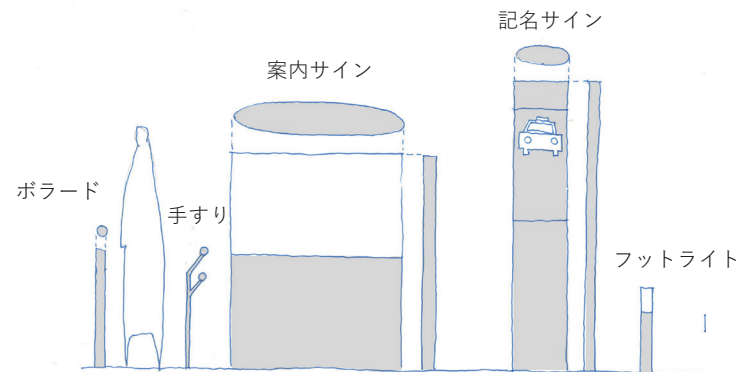
防犯上や目隠しとして柵や塀を設置する場合は、可能な限り植栽や景観に配慮したフェンス等を使用します。



(4) 屋外設置物の高質化

ストリートファニチャーはデザイン、色彩など統一感を持たせ、トータルデザインとすることを基本とします。

環境設備や防災備品を導入する際にも、デザインに配慮します。



【空間形成の基本的な考え方を踏まえた将来イメージ】

