

## 第4回藤沢駅前街区エリアデザイン会議 議事要旨

### 1 エリアデザインコンセプト案の検討

- ・藤沢駅前らしさというのが、そこが個性的であるよりも、個性的なものを集めてきてそれをつなぐ場所という表現はよい。
- ・ロールプレイングの道具（アイテム）のようなものではなくて、テーマであり、目標であり、SDGsの各目標のような位置づけの方が組み合わせとしても展開しやすい。
- ・「安心・安全」「分かりやすさ」といった必要な機能は、達していなければいけないゴールであり、選ぶとどちらかに重みがあるというよりは、この2つは必ず備えておかなければならないものであり、その他の機能と並列ではない。
- ・「紡ぐ」という言葉から、いろいろな所の要素がここで合わさって、繋ぐだけではなく新しい個性が生まれると良いというような理解もできる。
- ・コンセプトは、子供でもわかるようにひらがなでよいかもしれない。
- ・「紡ぐ」というコンセプトからデザインをイメージすることが難しい。一方で、いろいろなデザインの方向性が藤沢駅にはあることが伝わるとよい。どちらにしても、コンセプトとアイテムに関連性やストーリーがあるとよい。
- ・「にぎやか」7割、「自然・明るい」2割のような表現となるかもしれない。各組み合わせでどういうデザインになるかといったデザインする人のヒントになるようなものを示せるとよい。
- ・デザインコンセプトで既存の事業を再評価するとよい。どの部分が「にぎやか」、「温もり・優しい」なのかなど。整合性が大事。
- ・「自然・明るい」の表現として、駅北口の床面の色は明るくはないが、「解放感」のある空間として、明るさが表現できているとも言える。「自然・明るい」を空間としてみるのか、色としてみるのかは応用の仕方による。

### 2 南北自由通路のデザイン案の検討

- ・まず、ここをどのような場所にするかという手がかりが必要。
- ・メインビジュアルみたいなものを作れるとよい。
- ・人の流れを改善することが本事業の一番の意義のため、どこが流動的に太くなるのかを見極めることが必要。
- ・供用後の運営がしやすいように、最初に作りこまないで余白を残すことが必要。
- ・デザインに関する与条件が大枠から細かいものまでであるため、少し体系立てた整理・構造化が必要。
- ・既存デッキと床面の繋がりは、異なる色調になると想定されるため、例えばデッキの「濃淡の割合」で繋ぎつつ、広場から自由通路に入ってくると明るくなる工夫もできる。その他、動線の方向性は決まっており、全体的に直線でできているため、柱の形状、広告やサインの果たす役割は大きい。
- ・街との繋がりを考えるべき。サイン計画としては、駅、自由通路、駅前広場、そしてまちの中まで同一のサインで繋げていくことに意味がある。一方、サインはあくまで補助的

で、空間として直感的にわかることが一番。解放感や明るいといったものもイメージではなく、機能的に関係しているかもしれない。

- ・自由通路をインテリア的（地下鉄からデパ地下に入った感じ）にするのか、エクステリア的（駅から商店街に入った感じ）にするのか。自由通路の仕上げは、広場・街路のようなエクステリア的な方が、街の一部としての駅という感じが出てよい。
- ・流動と滞留の関係の整理が必要。少し立ち止まっていたりとか人が待ち合わせをしていたりしてもいい場所だよというのが空間的に示唆されるような作りだとよい。また流動と滞留の関係が分かるようになっているとよい。
- ・必要な機能として、基本的にここが担うべき役割みたいなものが、空間のデザインに反映されていて、いちいちここは人がいていい場所です、ここは人が流れるから空けとってくださいとか言うのではなく、作り方、色とか明るさみたいなもので反映されていて、自然に人を促すようになっているとよい。
- ・どういうデザインにするか議論する前に、まずはこの場所をどうするか、空間としてどのように考えるのかという観点がある。例えばここが部屋の続きだと考えるのか、みんなが集まって来られる広場だと考えるのか、ストリートだと考えるのか、ここは橋などの繋ぐものだと考えるのか、あるいは南北両方の駅前広場から繋がってくる縁側やデッキみたいなものだと考えるのか、この捉え方によって目指すべきデザインが変わる。
- ・もう一つの観点として、情報の媒体（メディア）としてどう考えるのか。ここへ来ると藤沢に来たなと思えるような何かがあるとよい。ただし、彫刻があるとかではなく、ここがどういう情報を発信しているか、藤沢らしさみたいなものがきちんと表現されていることが必要かもしれない。
- ・ここを「何」だと考えるのが必要。ここは街の続きとなるストリートというか街路であって、街路に所々ちょっと腰掛けたりするような場所があるといった解釈もある。
- ・ウォークアブルの考え方やポケットパークのミニ版のような概念が好ましい。歩行者天国のような切り替えというか、活動の背景となりうるデザインだとよい。色を塗り分けているというよりは空間的に共有された場所があるということ。
- ・結果としてのデザインというよりは、そのための考え方の整理みたいなものが必要。
- ・具体的なビジュアルになる際のデザインと、デザインコンセプトとの整合性、デザインコンセプトのどれが応用されたかが明確に示された案が必要である。

以上