資料6_デザインマスタープラン

火の山山頂公園マスタープラン

2024.03.27

火の山公園デザイン設計共同体

目次

●マスタープランの考え方
・コンセプト 2
・火の山公園全体計画平面図 3
・山頂公園ゾーン計画平面図 4
・公園の整備方針 5
・公園のデザインコンセプト 6

1)眺望のデザイン
・多様な海峡,海の見え方 7
・様々な眺望体験を生み出す仕掛け 8
眺望×シンボル 9
眺望×広場 10
眺望×戦跡・史跡 11
眺望×あそび 12

2)回遊性のデザイン
・敷地全体の回遊を促す拠点・ゲート 13
・ルートのデザイン 14

3)戦跡のデザイン
・戦跡のデザインの考え方 17

●参考資料
・参考事例 20
・サインデザイン・プロモーション関連 30

HINOYAMA HERITAGE PARK

眺望 x 戦跡 x 遊び

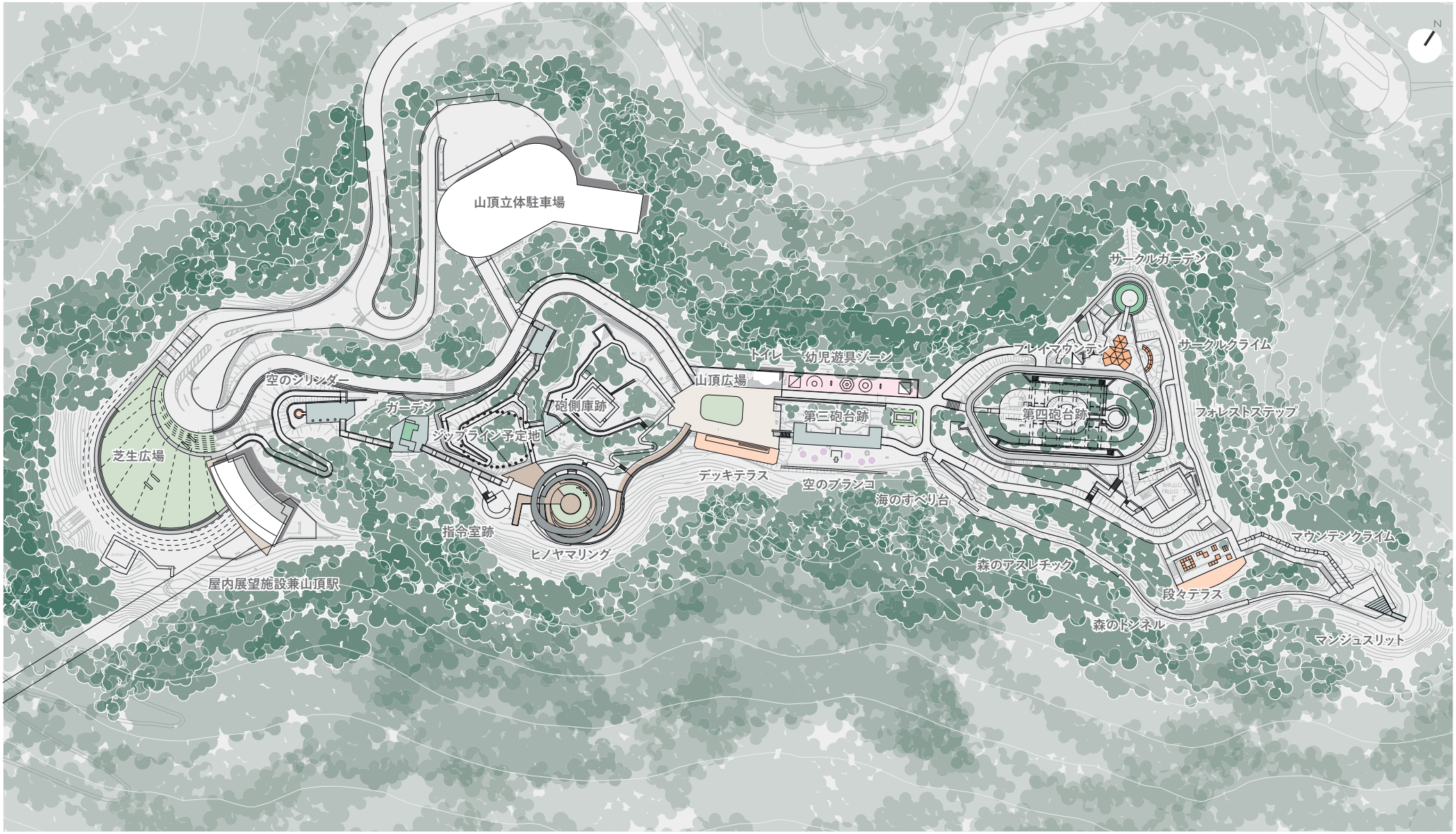
3つの特別な魅力を掛け合わせ、新しい価値を作る公園

・戦跡を積極的に組み合わせることで、世界でただ一つの特別な公園を目指す

（※残された遺構は丁寧に保存）

・観光、教育、レクリエーションの多面的な価値を持った公園

火の山公園全体平面図 S=1:4000



山頂公園ゾーン平面図 S=1:1500

場所の魅力・外部発信力・投資及び維持コスト・使いやすさを配慮した計画

1)　新しい火の山の魅力を作り出す

●新しい眺望体験　→　場所に応じた様々な眺望の種類、眺望とアクティビティの組み合わせによって、新しい眺望体験を提供する
●戦跡にも光を当てる　→　近代遺産としての魅力を公園に取り込み、地域の教育、観光拠点として魅力を作る
●特別な場所に特別なイベント　→　特別な場所に特別なイベントを提供できる場所

2)　下関の新しい魅力として外部に発信できるデザイン

●特色のある施設　→　ヒノヤマリングを始めとした特別な場所を各所に整備し、写真によるコミュニケーションが発生しやすくする。
●統一された世界観を演出　→　近代遺産のコンセプトにあわせ素材感、施設の造形、サイン等とし、統一されたイメージを発信する。
●新しく、日本唯一の公園　→　公園が新しくなった印象と、またに戦跡との組み合わせによる独自性が目に見えるカタチにする。

3)　整備・維持コストに配慮した計画

●整備範囲の限定　→　面ではなく、点で拠点を作り全体をカバー。
●不要施設の廃止　→　歩道ルートの整理をおこない不要なスロープなど廃止し整備及び今後の維持費軽減を図る。
●適材適所のデザイン　→　重要度に応じて施設のデザイン密度、素材を変える。 耐用年数の長い素材を検討。

4)　社会的包摂に配慮した計画

●現実的なバリアフリー　→　自動車やゴンドラからシームレスに目的地に行ける動線を確保。自動車移動も積極的に組み込んだ現実的な経路を設定。
●わかりやすいルート　→　不要なルートを整理、 わかりやすいサイン計画によって目的地に移動しやすいルートをつくる。
●歩者分離の徹底　→　不用意に車道で子供などが通行しないようにルートの整理、交通計画を行う。

眺望、戦跡、遊びが掛け合わされたデザイン

3つのデザイン手法

1） 眺望のデザイン

様々な眺望体験を作るデザイン

1）多様な海峡眺望　　2）多様な眺望体験を生み出す仕掛け（方角x造形xアクティビティ）

2） 回遊性のデザイン

山頂全体を回遊し、様々な火の山の魅力に触れるルート設定

眺望x戦跡x遊びが交互に体感でき、常に驚きと発見がある回遊路のデザイン

3） 戦跡のデザイン

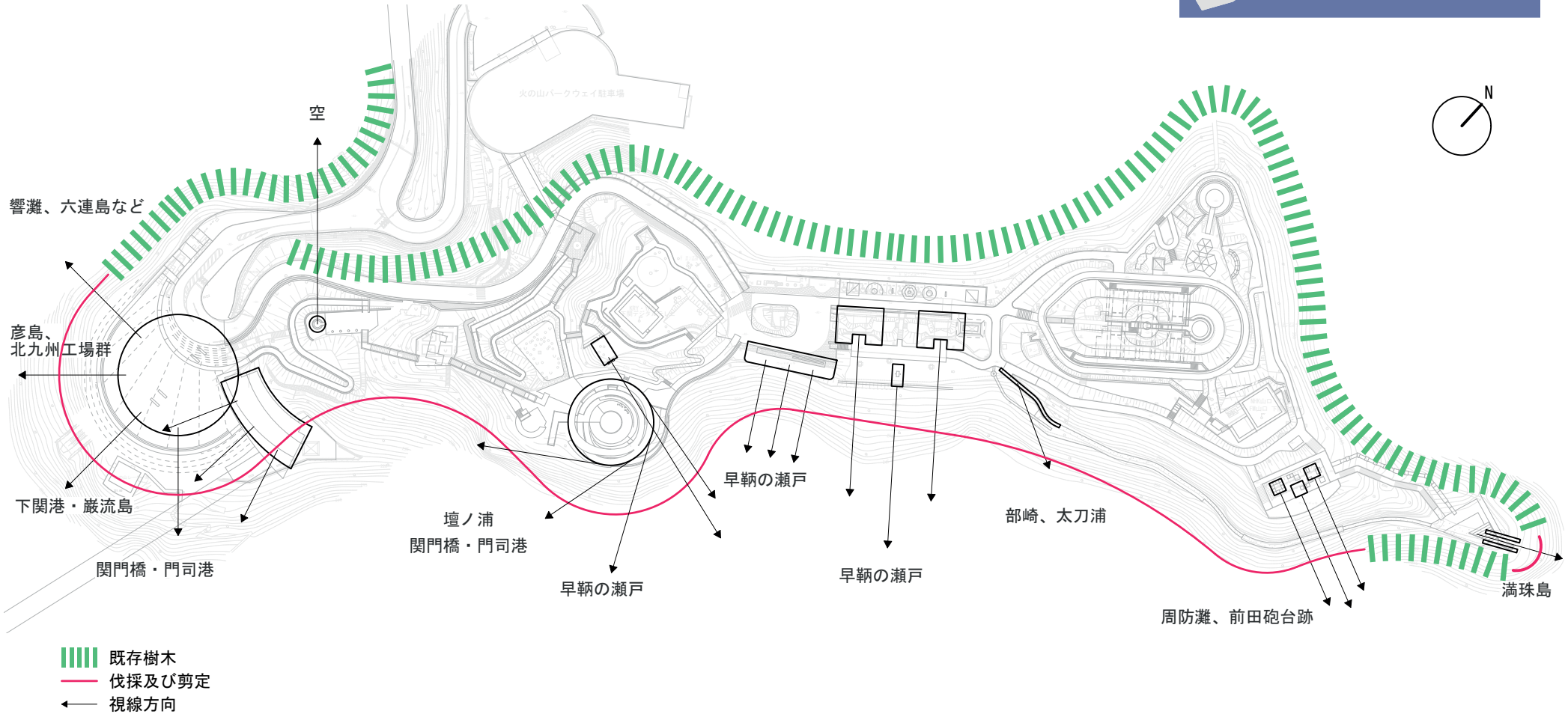
〇戦跡を暗示、明示、残す、復元するデザイン　→　戦跡が視覚的に読み解けるデザイン（補助線のデザイン）

×安易な模倣の造形　→　砲台を模した造形、彫刻などは避ける

1） 眺望のデザイン：多様な海峡眺望

●各々の眺望場所からは、それぞれ異なる角度から関門海峡が眺められ、それぞれ違った眺望が楽しめる

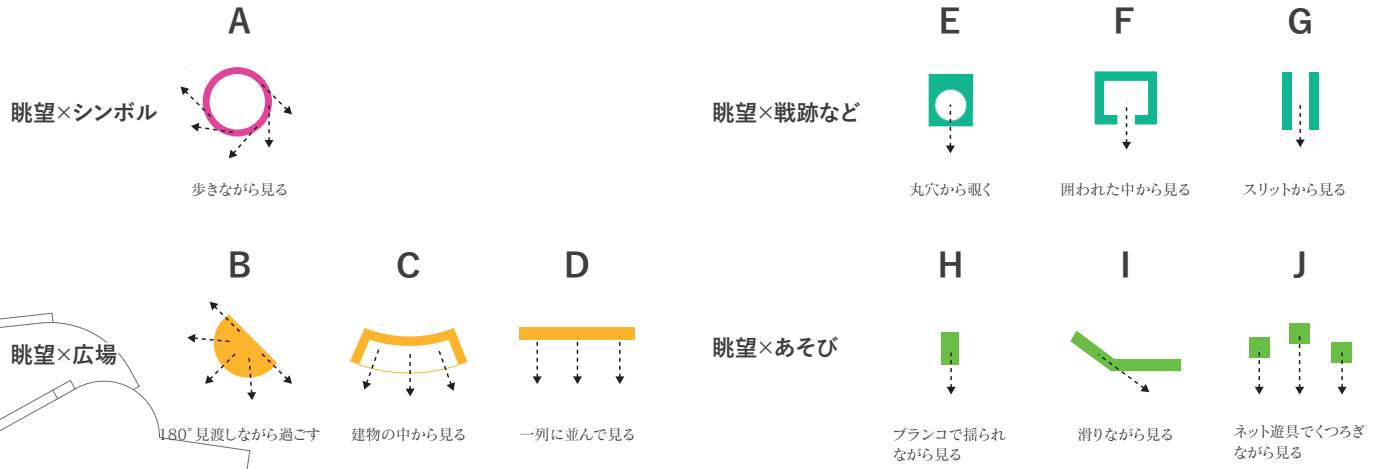
●南東面は関門海峡が水平に広がりを持った眺望、北西面は樹木によって囲われ部分的にしか日本海が見えない、それぞれ違いのある2面性を持った山頂の眺望景観を作る

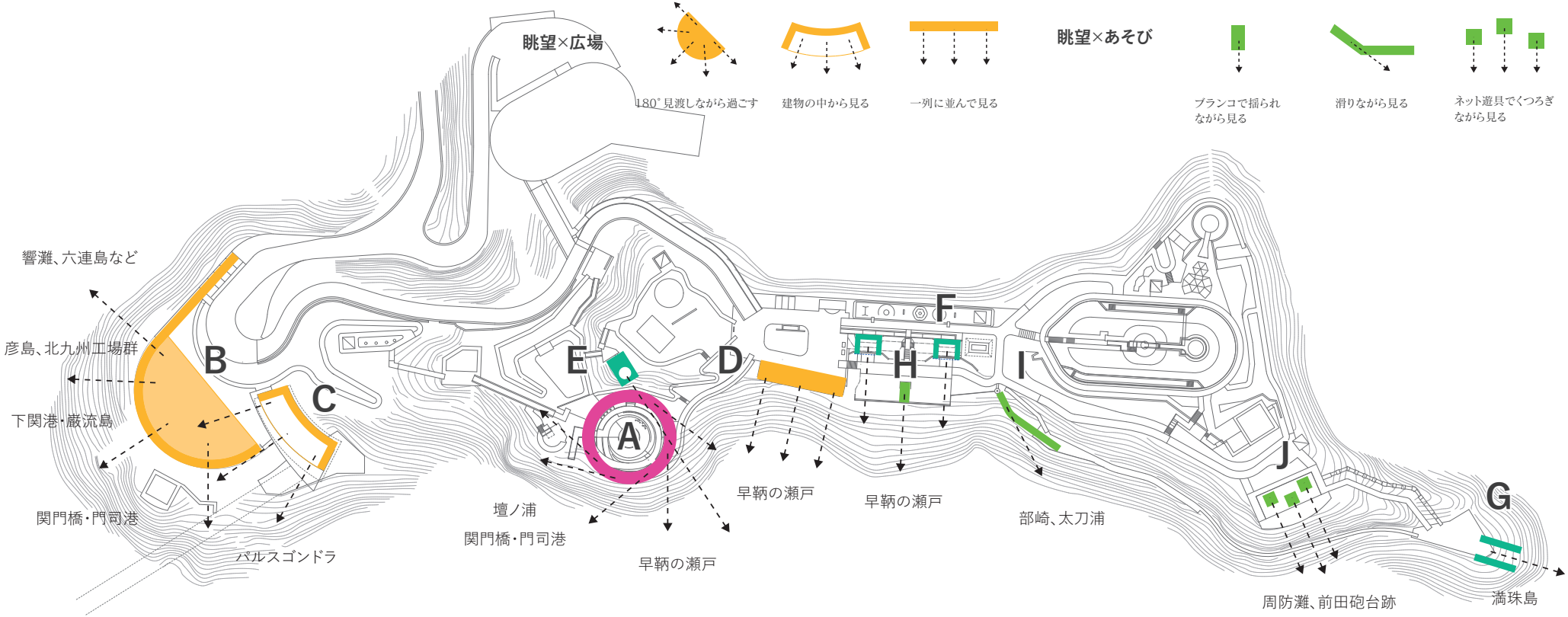


1）　眺望のデザイン：多様な眺望体験を生み出す仕掛け

●場所、方角、過ごし方の違いをそれぞれ組み合せることで、多様な眺望体験を創出する

・眺望の方角および画角（パノラマ、スリット、のぞき穴）
　x
・造形の違い（シンボル、室内、屋外、遺構、遊具）
　x
・活動の違い（立つ、座る、遊ぶ、集まる、）

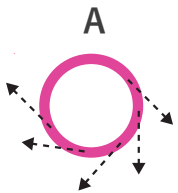




1）　眺望のデザイン：多様な眺望体験を生み出す仕掛け

【組合せ1】　眺望×シンボル

火の山山頂公園の一番のシンボルでもある象徴的なリング状造形の展望台
そのリングを歩きながら様々な方角への眺望を体験する



歩きながら見る

A：ヒノヤマリング　　空中に浮くヒノヤマリングを上下に巡りながら、変化する海峡景色を楽しむ

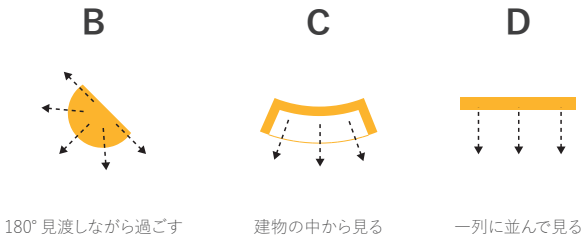
A：ヒノヤマリング　　夜にうっすら浮かび上がる光のリング

A：ヒノヤマリング　　足元を照らす明かりを頼りに進むと、光輝く海峡夜景が見えてくる。

1）　眺望のデザイン：多様な眺望体験を生み出す仕掛け

【組合せ2】　眺望×広場

広がりのある場所と眺望の組合せ、大人数で集まって同時に楽しめる眺望の場所。芝生に寝そべりながら、室内でコーヒーを飲みながら、カウチベンチに座って、ゆっくりくつろぎながら眺望を体験



B：芝生広場　海峡から響灘に広がるパノラマ眺望、朱色に染まる日本海の風景が眺められる広場

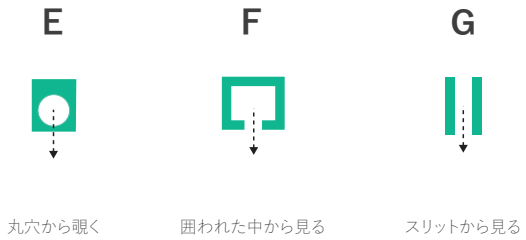
C：屋内展望施設兼パルスゴンドラ駅舎　悪天候でも暗くても落ち着いて過ごせる屋内展望施設

D：デッキテラス　家族、友人数人で横並びになって海面のうつろいを眺める、語らいの場所

1）　眺望のデザイン：多様な眺望体験を生み出す仕掛け

【組合せ3】　眺望×戦跡・史跡

大砲を関門海峡に向けた、かつての歴史を思い浮かべながら、神話の生まれた遠い昔の満珠島、
壇ノ浦の戦いで陣を張った海域を見つめながら、歴史と海峡景色が交差する眺望地点



E：第二砲台砲側庫　　砲側庫に穿かれた丸穴から覗くと、ヒノヤマリングと太刀浦が見えてくる

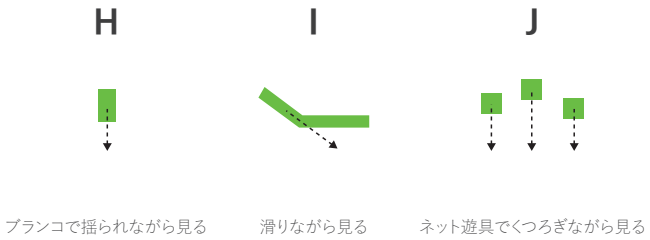
F：第三砲台砲側庫　　第三砲台跡から眺める関門海峡と桜の木立

G：マンジュスリット　　森を分け入って公園の端まで足を延ばすと現れる眺望スポット、園路の先は満珠島に向けられている

1）　眺望のデザイン：多様な眺望体験を生み出す仕掛け

【組合せ4】　眺望×あそび

ブランコや、滑り台、ネット遊具など遊びながら、関門海峡の眺望を同時に楽しめる眺望施設
いつもとは違った遊びと眺望の体験ができる場所



H：空のブランコ　　ブランコに揺られながら、関門海峡の眺望を堪能

I：海のすべり台　　関門海峡に飛び込むような、眺望が体感できる滑り台

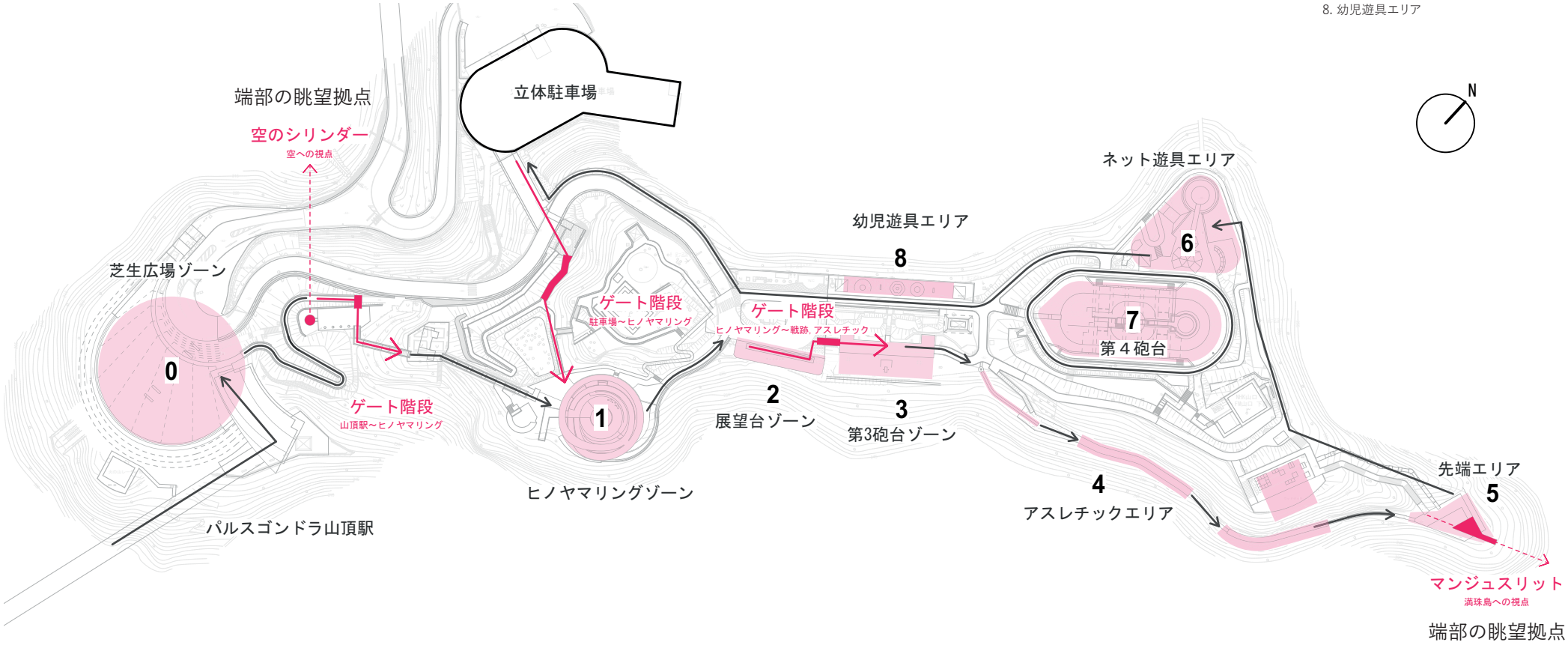
J：段々テラス　　ネットに寝転がりながら、空と海の両方が楽しめる眺望ポイント

2） 回遊性のデザイン：敷地全体の回遊を促す拠点・ゲート

●南北に細長い敷地のため、それぞれ端部に、戦跡やアスレチック以外の魅力を持った眺望拠点を整備

●重要なアクセス経路の中間に、先に続く施設への期待感を演出するため、ゲート性を持った階段を整備する

0. 芝生広場ゾーン
1. ヒノヤマリングゾーン
2. 展望台ゾーン
3. 第3砲台ゾーン（キッチンカー）
4. アスレチックエリア
5. 先端エリア
6. ネット遊具エリア
7. 第4砲台
8. 幼児遊具エリア



2）　回遊性のデザイン：敷地全体の回遊を促す拠点・ゲート

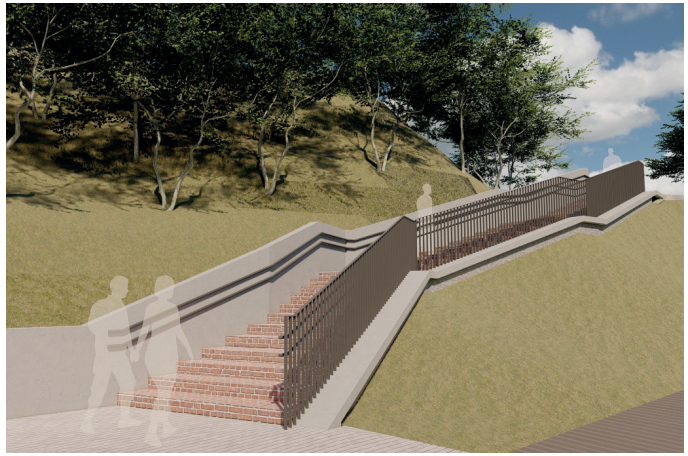
空のシリンダー
空がテーマとなった眺望拠点

山頂駅から、ヒノヤマリングに至る円弧状の経路に、配置されたCo造の眺望施設

マンジュスリット
神話にも登場する満珠島に向けた眺望拠点

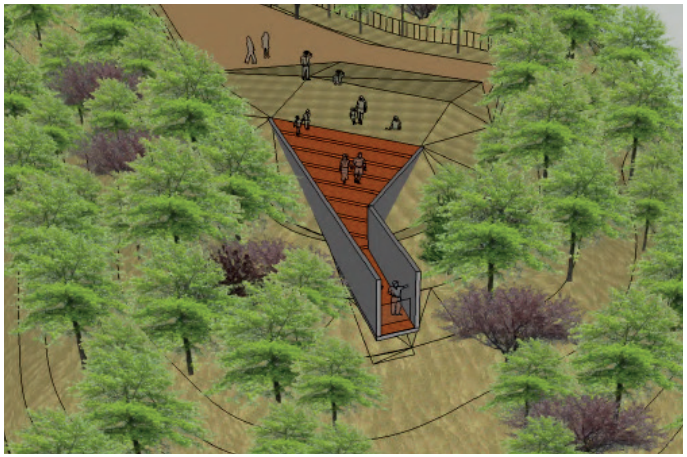
見える範囲を限定することで満珠島にフォーカスした眺望体験を演出

ゲート階段



駐車場からヒノヤマリングにいたるルートを演出する階段

円筒状のから眺める関門海峡の空景色



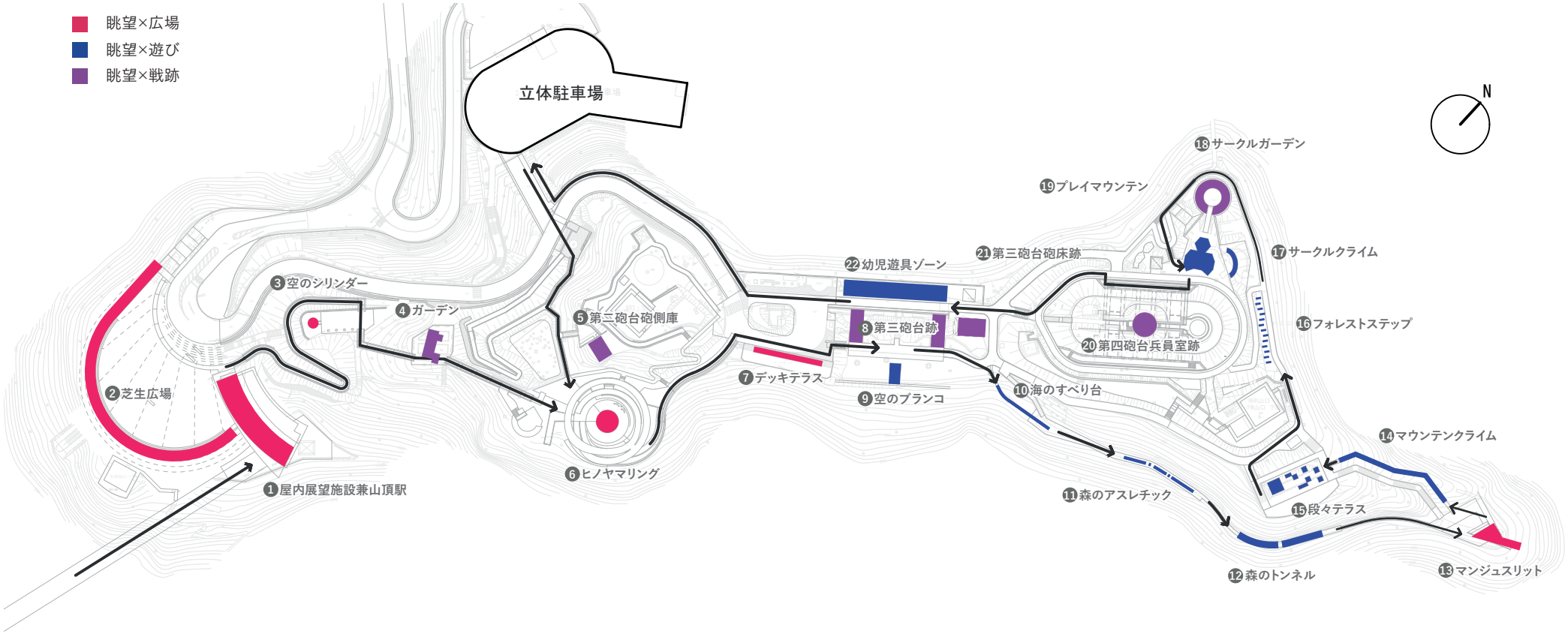
森のなかから、海峡に向けて伸びてゆく展望施設

主要眺望地点から、さらに先の砲台跡やアスレチックエリアへ導く階段

2） 回遊性のデザイン：ルートのデザイン

●戦跡・眺望・遊びが交互に現れるようにルートを設定し、常に驚きや発見が体験できるデザイン

●敷地全体を一筆書き状に大きくに巡れるルート計画とし、関門海峡だけでなく日本海側の眺望も楽しめる経路



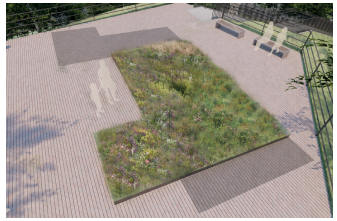
2）　回遊性のデザイン：ルートのデザイン

戦跡･眺望･遊びが交互に現れるルート

■ ❶屋内展望施設兼山頂駅

■ ❷芝生広場

■ ❸空のシリンダー



■ ❹ガーデン

■ ❺ヒノヤマリング

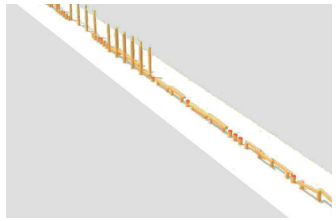
■ ❻第二砲台砲側庫跡

■ ❼デッキテラス

■ ❽第三砲台跡

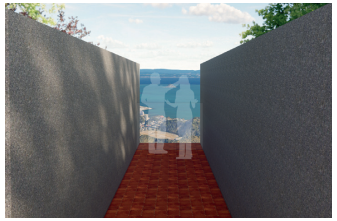
■ ❾空のブランコ

■ ❿海のすべり台



■ ⓫森のアスレチック

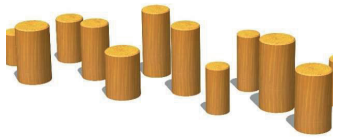
■ ⓬森のトンネル



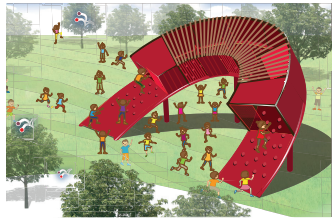
■ ⓭マンジュスリット

■ ⓮マウンテンクライム

■ ⓯段々テラス

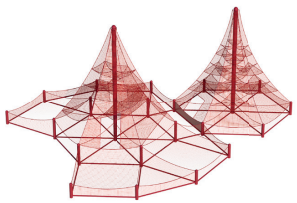


■ ⓰フォレストステップ



■ ⓱サークルクライム

■ ⓲サークルガーデン



■ ⓳プレイマウンテン

■ ⓴第四砲台兵員室跡

■ ㉑第三砲台跡

■ ㉒幼児遊具ゾーン

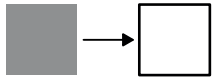
■ 眺望×広場
■ 眺望×遊び
■ 眺望×戦跡

3)　戦跡のデザイン：デザインの考え方

●6つの視覚化手法によって、現代でも戦跡が体験、認知できるデザインを基本とする

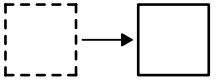
●戦跡・砲台をモチーフにした造形デザインは行わない

①　形を置き換える



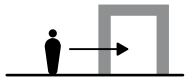
すでに見えている形を違う素材で置き換え、より視覚的に強調する　（例：花壇化）

②　形をなぞる



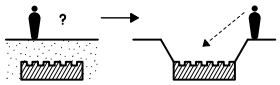
見えていなかった物を、視覚的に認知できるよう形をなぞる　（例：基礎上に砂利敷）

③　中に入れる



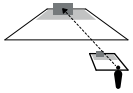
実際の戦跡に入れるように、安全な状態、場所を作る（構造検証や排水施設等必要）

④　表にあらわす



地中で視認できなかった物は周辺を造成し、表にあらわす　（例：芝生造成）

⑤　模型

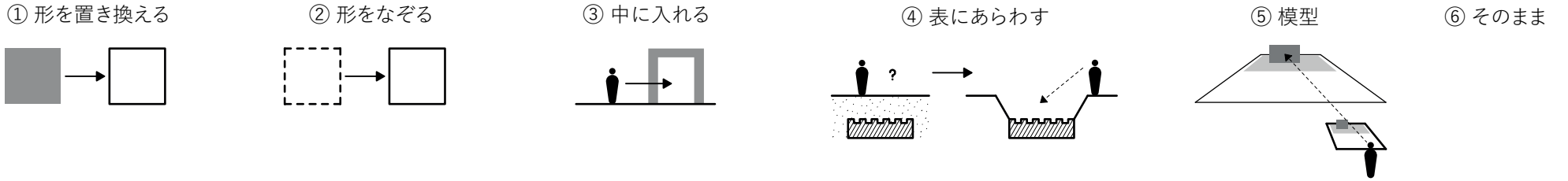


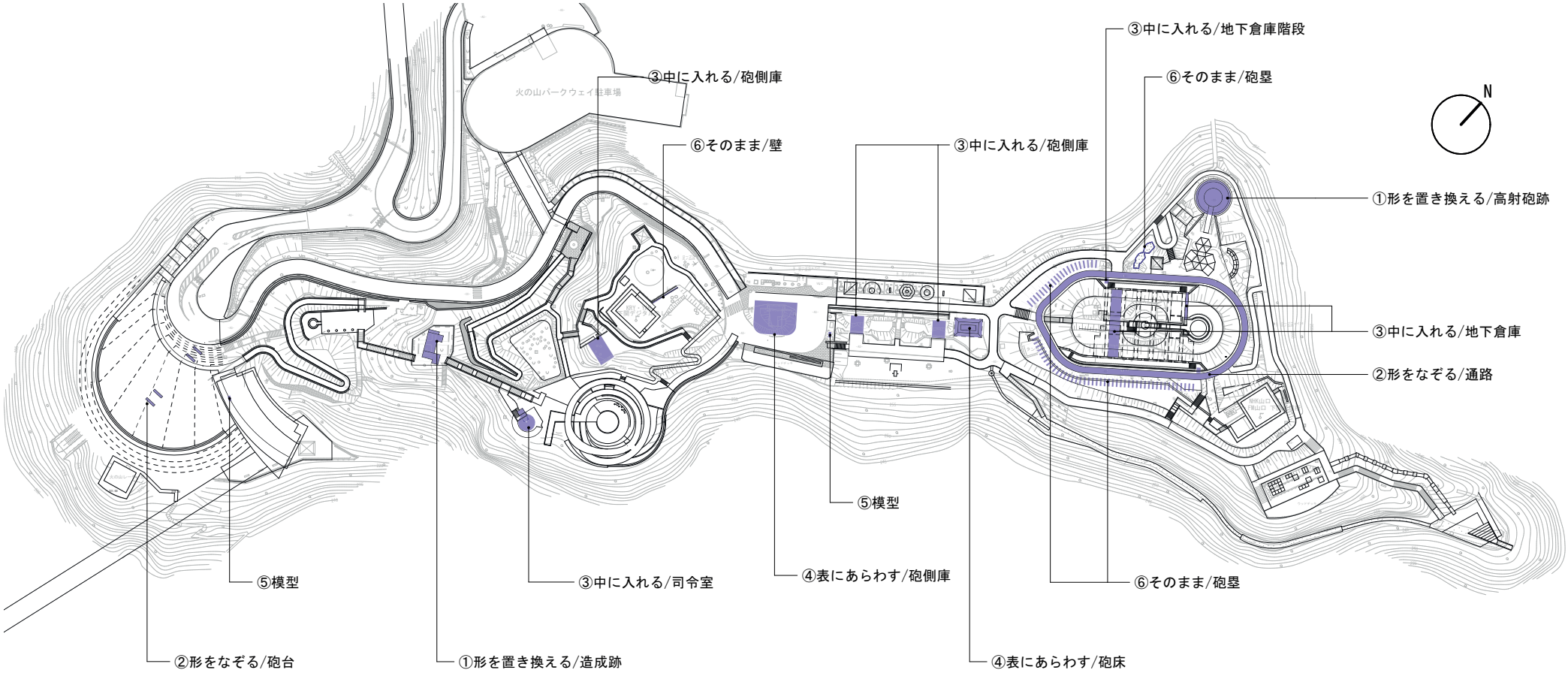
かつての遺構全体を模型で表現し、遺構を認知しやすくする　（例：Co造の遺構模型）

⑥　そのまま

すでにその遺構が容易に認知できるものは、そのまま保存　（例：堡塁、要塞石積み）

3） 戦跡のデザイン:デザインの考え方





3）　戦跡のデザイン：デザインの考え方

① 形を置き換える　/　高射砲台跡
高射砲台跡の基礎周囲には、リング状に草花が植栽され、鮮やかなガーデンを作る

① 形を置き換える　/　兵舎跡
ヒノヤマリングに向かう途中に現れる、旧兵舎跡の形を明示する草花の庭

② 形をなぞる　/　第四砲台跡
第四砲台の周囲を巡る俵型の通路を、舗装でなぞり遺構を縁取る

③ 中に入れる　/　第三砲台跡
第三砲台内部と一体となった舗装を整備し、砲台跡内部からも海峡ビューが楽しめる

④ 表に表す　/　第三砲台砲床跡
かつての四阿は撤去し、その下に眠っていた砲台跡が視認できるよう掘り込む

⑤ そのまま　/　砲塁
岩盤を削った斜面や石積みなどかつての堡塁はそのまま保存

【参考事例】

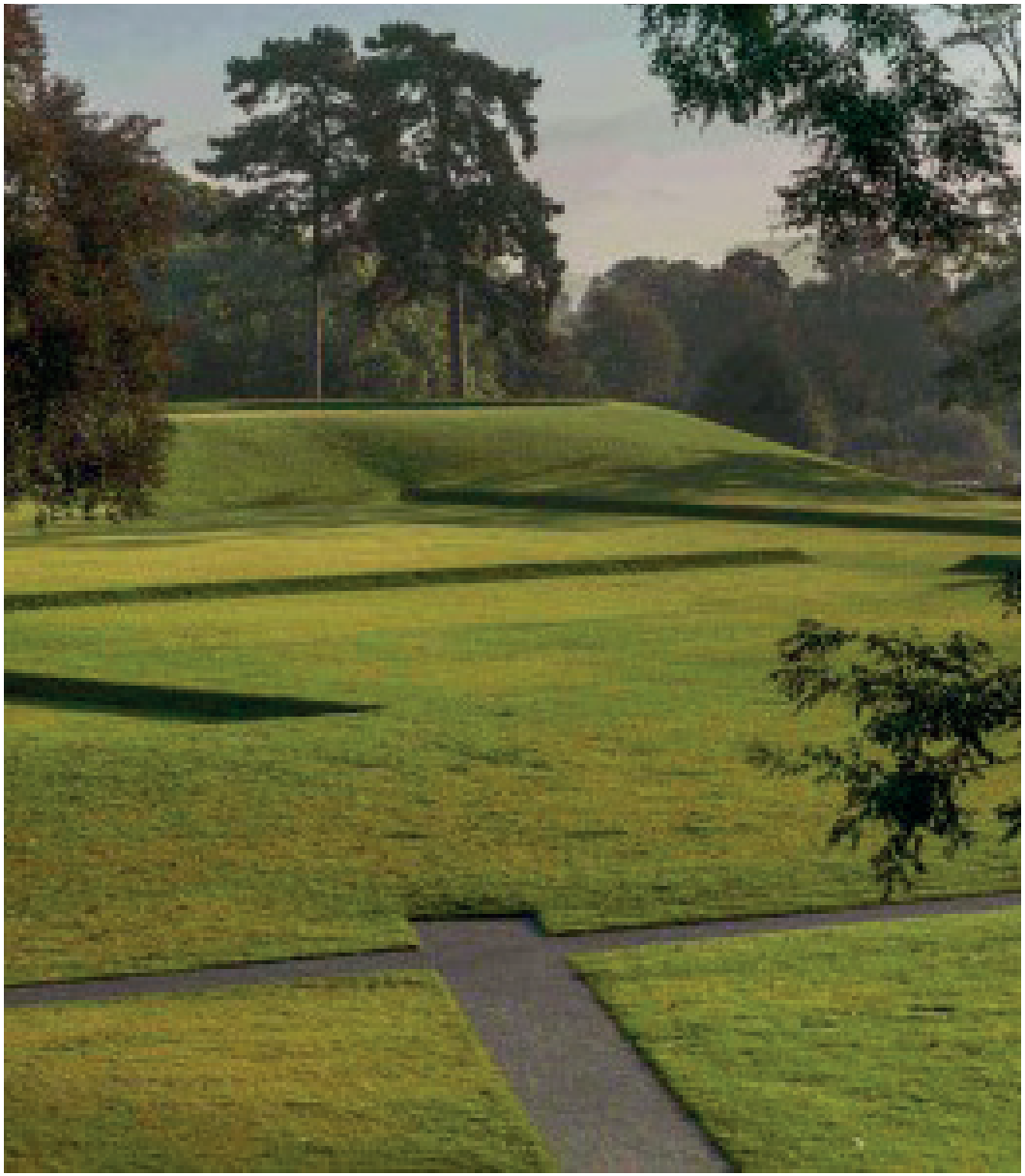
ドイツの消失した修道院の基礎を、レベル差をつけた芝生の造成で浮かび上がらせたプロジェクト

UNESCO World Heritage Site Abbey Lorsch
Topotek

【参考事例】

ドイツの消失した修道院の基礎を、レベル差をつけた芝生の造成で浮かび上がらせたプロジェクト

UNESCO World Heritage Site Abbey Lorsch
Topotek



【参考事例】

ドイツの消失した修道院の基礎を、レベル差をつけた芝生の造成で浮かび上がらせたプロジェクト

UNESCO World Heritage Site Abbey Lorsch
Topotek

【参考事例】

旧オランダ水利防塞線の一部であるコンクリート造の軍事施設の跡を活用した芝生の屋外スペース

RAAAF + atelier de lyon: public monument at culemborg

【参考事例】

旧オランダ水利防塞線の一部であるコンクリート造の軍事施設の跡を活用した芝生の屋外スペース

RAAAF + atelier de lyon: public monument at culemborg

site plan

【参考事例】

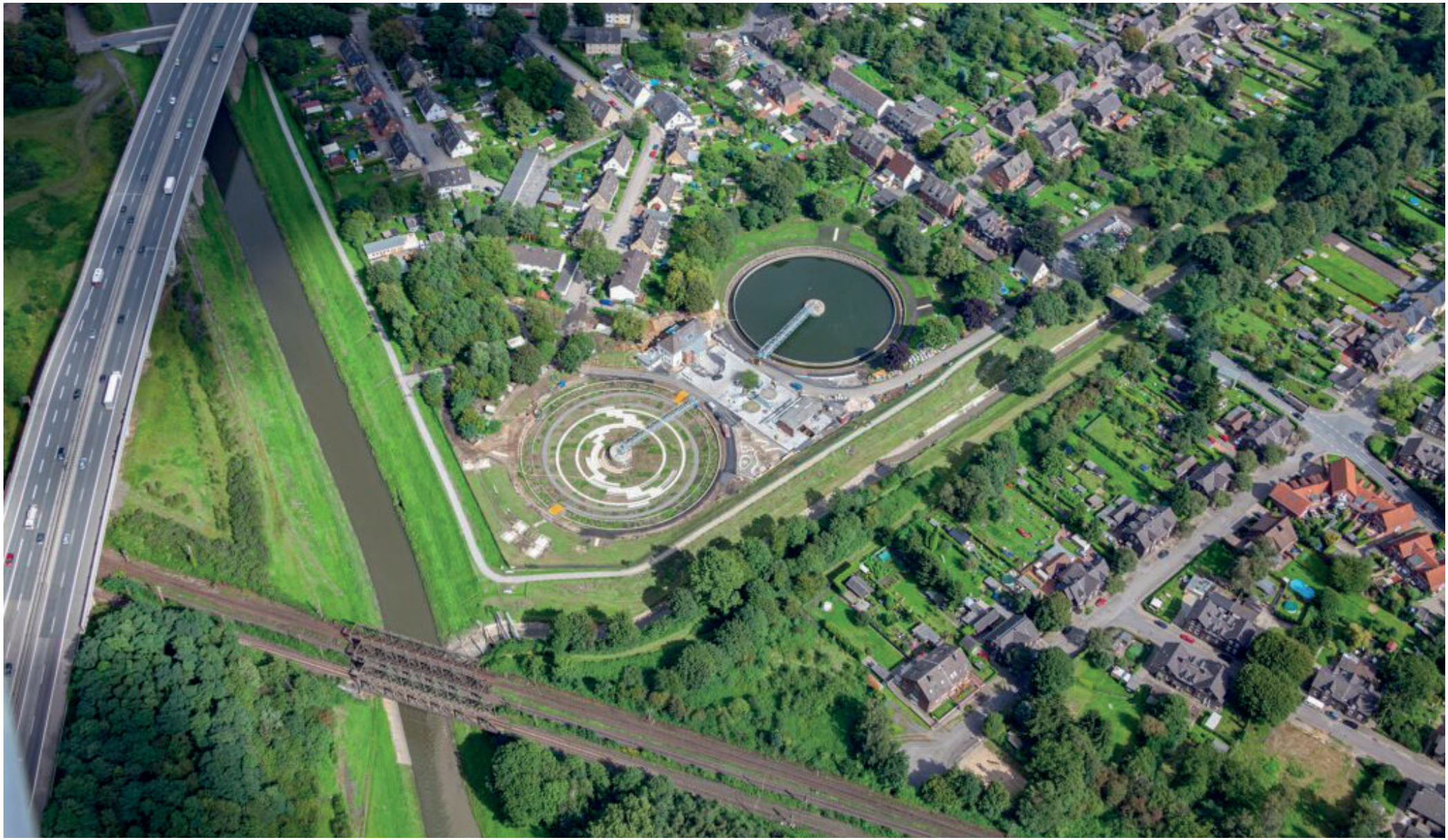
ドイツの浄水場跡地にある円形濾過池を庭園に改装したプロジェクト、濾過池の機能に即した形に沿って宿根草が植え付けられ、来場者の目を楽しませる

THEATER DER PFLANZEN
PIET OUDOLF

【参考事例】

ドイツの浄水場跡地にある円形濾過池を庭園に改装したプロジェクト、濾過池の機能に即した形に沿って宿根草が植え付けられ、来場者の目を楽しませる

THEATER DER PFLANZEN
PIET OUDOLF



【参考事例】

ドイツにかつて存在した強制収容所跡地の記念公園、戦後に設置された刑務所によって視認できなくなっていた木造収容バラックの基礎を視覚化

KZ-Gedenkstätte Neuengamme in Hamburg

【参考事例】

ドイツにかつて存在した強制収容所跡地の記念公園、戦後樹木の繁茂によって認知できなくなっていた収容所の主要空間を樹林の伐採で視覚化

Gedenkstätte Bergen-Belsen in Niedersachsen

【参考事例】

ドイツにかつて存在した強制収容所跡地の記念公園、戦後樹木の繁茂によって認知できなくなっていた収容所の主要空間を樹林の伐採で視覚化

Gedenkstätte Bergen-Belsen in Niedersachsen