

(1) 建築物

B まちなみ

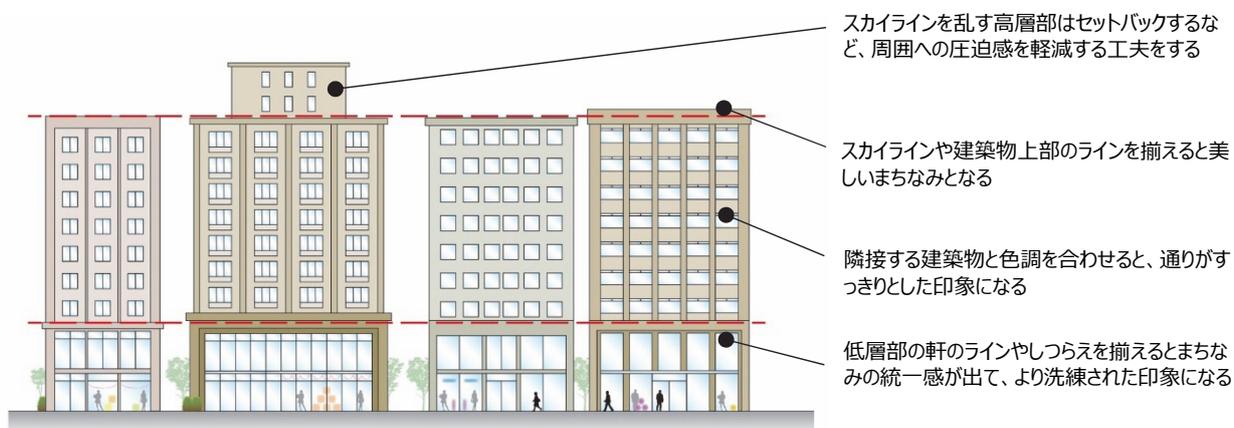
B-1 周辺との調和

	基準	解説
3つのエリア共通	周辺建築物の壁面の位置、高さや低層部の軒高、外壁の意匠や材料などを考慮し、調和の取れたまちなみ形成を図る。	①
	特に、人の目につきやすい低層部については、形態・意匠に加え、外構の配置も考慮して周辺との調和に配慮する。	②
百舌鳥古墳群 周辺景観地区	古墳への眺望を妨げないような配置・形状とするなど、古墳や周辺の歴史資産などとの調和を図る。	—
堺環濠都市地域	大小路筋や大道筋沿いにおいては、ウォークラブルな街路空間や交差点でのにぎわい空間、魅力的な夜間景観などのまちなみ形成を図る。	③
	町家が点在する北部や寺社が点在する東部及び南部、紀州街道などの街道沿いにおいては、昔ながらの低層のまちなみに配慮して建築物の形態・意匠や外壁の材料を工夫するなど、歴史的な建築物が主体となったまちなみ形成を図る。	④
	内川・土居川の濠沿いにおいては、水辺空間との連続性を意識したまちなみ形成を図る。	⑤
【解説】 建築物の高さや植栽等が統一されているとまちなみとして良好な印象を与えます。建築物の高さや意匠、植栽の配置等は周辺の様子をよく見て決めることが大切です。周辺の建築物とデザインを揃えるなど、調和のとれたまちなみ形成に配慮しましょう。		

【3つのエリア共通】

① 周辺の建築物と調和させる

形態・意匠が周囲から突出したデザインの建築物が立地すると、地域のイメージが損なわれてしまう危険性があるため、周辺の建築物との調和に配慮しましょう。

(1) 建築物
A 地域特性(1) 建築物
B まちなみ(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯設備等

(2) 工作物

(1) 建築物
A 地域特性



スカイラインを揃え、隣接する建物外観の色調を合わせたまちなみ



低層部のしつらえを揃えてまちなみの統一感を創出

(1) 建築物
B まちなみ



建物外観の意匠や色調を合わせた統一感のあるまちなみ



建築物のファサードが垂直方向のデザインで揃った調和のとれたまちなみ

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構

【3つのエリア共通】

② 低層部や外構のしつらえを周辺の敷地や道路と調和させる

低層部や外構は特に人の目につきやすいため、敷地内舗装や植栽を周辺の敷地や歩道に合わせるなど積極的に工夫しましょう。

(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物



敷地内の舗装デザインを歩道に合わせて、一体感を演出



敷地内の高木植栽を街路樹等に合わせて、通りに潤いを創出

(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯施設等

(2) 工作物

【堺環濠都市地域】

③歩いて楽しいにぎわいあるまちなみを創る

歩道に面した店舗や業務施設は、開放的で室内のにぎわいが外に伝わるような透過性の高いファサードとする、セットバックして歩道と一体的な空間をデザインするなど、歩いて楽しいまちなみになる工夫をしましょう。また、夜の景色を演出するため、歩く人にとって心地よいあかりを効果的に用いて、魅力的な夜間景観を創り出しましょう。



大きなガラスを用いたファサードでにぎわいのにじみ出しを図ったり、セットバックして滞留空間を設けて、まちに開かれた空間を創出



通りに面したガラスファサードで店内のにぎわいを感じられる空間を演出



セットバックした空間にテラス席を配置してにぎやかな空間を演出



歩道付近の外壁を間接照明で照らし、やわらかな空間を演出



高木植栽を連続的にライトアップして魅力的な歩行空間を演出

(1) 建築物
A 地域特性

(1) 建築物
B まちなみ

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構

(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物

(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯設備等

(2) 工作物

コラム 「ウォーカブルなまち」とは？

「ウォーカブルなまち」とは、居心地がよく、歩きたくなるまちのことです。街路や公園、民間空地、沿道建物の低層部など、人々が歩き滞在する場所であるグランドレベルは、まちの居心地を決定づけます。グランドレベルのデザインの工夫が、まちの印象や魅力を高め、また訪れたいくなるまちづくりにもつながります。

合い言葉は「WEDO」。Walkable（歩きたくなる）、Eye Level（まちに開かれた1階）、Diversity（多様な人の多様な用途、使い方）、Open（開かれた空間が心地良い）。

こうした歩いて楽しいまちづくりを進めることで、まちなかに回遊や滞在を生み出し、店舗の売上げが上がるといった研究成果も発表されています。まさにいいことづくめの「ウォーカブルなまちづくり」。「WEDO」を意識した建物の計画を考えてみませんか。



緑あふれる滞在空間を創出



歩道と民地が一体化した空間を創出

コラム 夜間景観

景観は、昼だけのものではありません。イルミネーションや間接照明によって彩られた景観は、昼とはまた異なった魅力を持っています。

魅力的な夜間景観は多くの人々が訪れるスポットであるだけでなく、その情報が発信されることで更なるにぎわいを呼び込むなど、その都市の優秀なプロモーターでもあります。「夜間の景観をどう魅せるか」は、都市空間形成の重要な要素となっています。



訪れる人が楽しめるよう、ライトアップにより日中とは異なる姿をみせる建築物



歴史的な建築物のライトアップ

【堺環濠都市地域】

④ 歴史的な建築物等に配慮した趣きあるまちなみを創る

歴史的な建築物の特徴的な形態・意匠に配慮し、壁面線や軒先線を揃える、又は建材や建具を揃えるなど、歴史的な趣を創り出しましょう。



壁面線や軒線を揃え木製建具を用いる等低層部のしつらえを工夫し、歴史的な趣を創出



壁面線や軒線を揃えて歴史を感じる通りを創出



隣接する町家の庇や虫籠窓、色彩、看板等とデザインを揃えている

コラム 「歴史的な建物を生かしたまちなみ形成」

町家や近代建築などの歴史的な建築物は、貴重な建築様式や伝統技術、そこで営まれてきた暮らし・生活文化を継承する貴重な資源で、失われてしまうと元に戻すことはできません。一方で、時間の経過によって老朽化が進み、維持が難しくなるケースもあります。

そこで、維持する手法の一つとして、歴史的な意匠や外観の特徴を大切にしながらリノベーションを行い、再生を図った事例が多数あります。また、歴史を読み取り、その意匠をうまく現代の建物に取り入れながら、特徴あるまちなみを形作っている事例もあります。

このような歴史・文化を生かした都市空間形成は、観光客の誘致等に効果があるだけでなく、そこに住む住民の満足度の向上にもつながり、結果的にまちなみの保全につながることを期待できます。



酒蔵通りの歴史的な意匠を取り入れた飲食店

(1) 建築物
A 地域特性

(1) 建築物
B まちなみ

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構

(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物

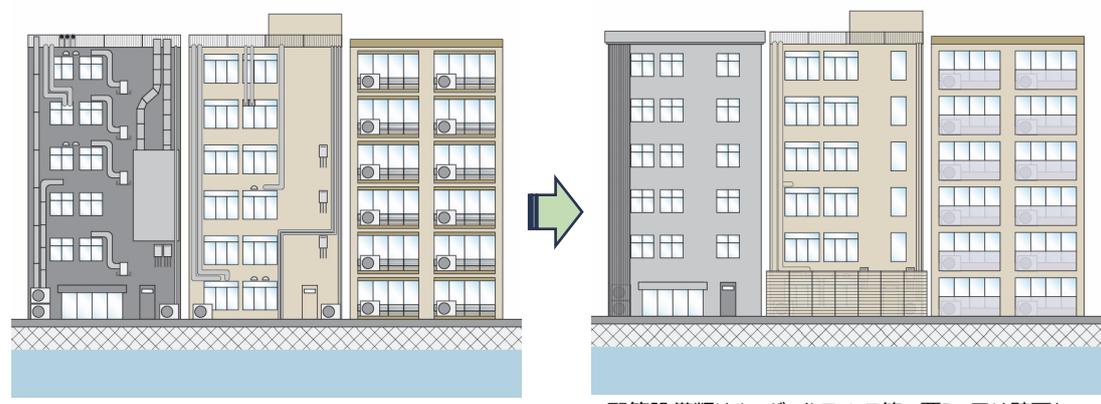
(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯設備等

(2) 工作物

⑤濠を意識した魅力的な水辺景観を創る

身近に水辺を楽しめるような空間や動線を確保するため、河岸緑地との一体感やつながりを持たせるよう緑の連続性の確保や河岸緑地との一体的空間の形成に配慮しましょう。内川・土居川の水辺からの見え方を意識して、濠沿いの建物や付属設備等の配置や形態意匠を工夫し、建築物の「裏」を見せない配慮をしましょう。

(1) 建築物
A 地域特性



配管設備類を外壁に露出させると乱雑にみえてしまう

配管設備類はルーバーやフェンス等で覆う、又は壁面と同色で集約するなどめだたなくする

(1) 建築物
B まちなみ

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構



設備配管を集約し、めだたないようルーバーを設置



水辺に面して開口部やテラスを設けるなど、水辺を見せる空間を創出

(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物



河岸緑地の高木植栽が連続するよう建物等を配置

(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯施設等

(2) 工作物

B-2 まちかど（交差点）の景観形成

	基準	解説
市域全域 (百舌鳥以外)	まちかどに位置する建築物については、人の目にとまりやすいことからその場所の特性に十分配慮し、まちかどを印象付けるような形態・意匠とする。	①
	まちかどでは、植栽の充実を図るなど、ゆとりと潤いのある空間を創出する。	②
堺環濠都市地域	大小路筋や大道筋における多くの人が行きかう交差点では、積極的に滞留空間を形成するなど、歩いて楽しいまちかどの創出に努める。	—
百舌鳥古墳群周辺 景観地区	まちかどに位置する建築物については、人の目にとまりやすいことから古墳との調和やその場所の特性などに配慮し、まちかどを印象付けるような形態・意匠とする。	①
	まちかどでは、植栽の充実を図るなど、ゆとりと潤いのある空間を創出する。	②
【解説】 まちかど（交差点）は、人が留まりやすい場所です。周辺との調和を基本としながらもまちかどに面した建物の一部を際立たせるなど、まちなみに潤いや彩りを加える形態意匠を工夫しましょう。		

(1) 建築物
A 地域特性(1) 建築物
B まちなみ

【3つのエリア共通】

① まちかどに面した建築物そのものを印象的にする

まちかどを印象的にするため、建築物のエントランスやシンボリックな意匠を交差点に向けるなど、デザインを工夫しましょう。



シンボリックな外観意匠を角地に配置してまちかどを演出



まちかどに面する部分を透明感のあるガラス張りにして印象的なまちかどを演出



まちかどとなる部分に曲面のデザインを採用



交差点に面する低層部の意匠や材料に変化をつけてまちかどを演出

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯設備等

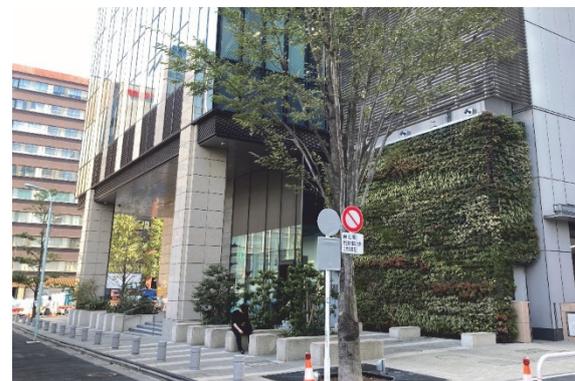
(2) 工作物

②まちかどに植栽などを配置して印象的にする

まちかどには開放的な空間を設けたり、シンボリックな高木植栽等を配置したりして、まちなかの潤いを創出しましょう。



角地の空間の高木周りにベンチを配置して滞留空間を形成



角地に壁面緑化やシンボルツリーを配置してまちかどを演出

(1) 建築物
A 地域特性

(1) 建築物
B まちなみ

B-3 通りの景観形成

	基準	解説
全市域 (百舌鳥・環濠以外)	低層部の商業施設などにおいては、まちなみの連続性を意識して通りのにぎわいを創出するような意匠とするよう努める。	①
	低層部の壁面を後退して植栽を配置するなど、ゆとりと潤いのある空間の形成に努める。	②
百舌鳥古墳群周辺 景観地区	低層部の商業施設などにおいては、まちなみの連続性を意識して古墳と調和した落ち着いた感じの中にもにぎわいを感じさせる意匠とするよう努める。	①
	敷地内では植栽を充実させる。特に、道路沿いでは効果的に配置するなど、緑豊かな空間の創出に配慮する。	② ③
堺環濠都市地域	低層部の商業施設などにおいては、まちなみの連続性を意識して形態・意匠、空地の配置を工夫するなど、歩いて楽しい通りのにぎわいを創出するような意匠とするよう努める。	①
	低層部の壁面を後退して植栽を配置するなど、ゆとりと潤いのある空間の形成に努める。	②
	大小路筋や大道筋沿いにおいては、本市のにぎわいや活力をけん引する魅力あるまちなみ形成に寄与するデザインに努める。	—
	町家が点在する北部において、町家などの歴史的建築物に配慮した通り形成に努める。	④

【解説】

通りの印象には建築物の低層部や敷地内の接道部など歩行者に近い部分のしつらえが大きく影響します。通りと建物低層部の一体感に配慮する、にぎわいを感じられる空間やゆとりを創出するなど、その場所にふさわしい景観となるように配慮しましょう。

(1) 建築物
C1 建築計画／配置・外構

(1) 建築物
C2 建築計画／建築物

(1) 建築物
C3 建築計画／付帯施設等

(2) 工作物

【3つのエリア共通】

① オープンスペースやショーウィンドウの設置などにより歩いて楽しいにぎわいある通りにする

壁面後退による歩行者空間の確保や、通りに面したショーウィンドウの設置などにより、歩いて楽しいにぎわいある通りの形成に努めましょう。



低層の壁面後退によりオープンテラスを配して人が留まりたくなる空間を創出



通りに面してオープンテラスを設置



オープンテラスを前面に配置し、また、通りから店内が見えるしつらえにより開かれた空間を創出



通りに面してショーウィンドウを設置し、歩きたくなる空間を創出

【3つのエリア共通】

② 植栽を配置してゆとりと潤いのある通りにする

壁面をセットバックし、植栽を通り沿いに効果的に配置することで、ゆとりと潤いを感じる通り景観を形成しましょう。



セットバックしてできた空間の植栽や舗装を工夫して歩道と一体となった空間を創出



道路側に植栽を配置して潤いあるまちなみを演出

(1) 建築物
A 地域特性

(1) 建築物
B まちなみ

(1) 建築物
C1 建築計画 / 配置・外構

(1) 建築物
C2 建築計画 / 建築物

(1) 建築物
C3 建築計画 / 付帯設備等

(2) 工作物

【百舌鳥古墳群周辺景観地区】

③背景となる古墳の緑が映えるよう緑豊かな通りにする

敷地内の植栽を充実し、特に敷地に植栽を配置することで、古墳の緑に配慮した緑豊かな通りにしましょう。

(1) 建築物
A 地域特性



背後の古墳と敷地の緑をつなげて豊かな緑空間を演出



通りに面して植栽を配置して緑の連続性を確保

(1) 建築物
B まちなみ

【堺環濠都市地域】

④歴史的なまちなみが保全された通りにする

昔のまちなみは建築物の壁面や高さが揃い、まちなみの連続性が保たれていました。町家等の壁面線や軒の高さに合わせるなど、この地域に残る歴史的まちなみに配慮しましょう。

(1) 建築物
C1 建築計画／配置・外構



軒を揃え、和瓦や白壁等の意匠を用いることで、歴史的なまちなみを創出



隣接する歴史的な建築物と軒の高さを揃えて、通りの一体感を創出

(1) 建築物
C2 建築計画／建築物

(1) 建築物
C3 建築計画／付帯施設等

(2) 工作物