アートはひとをつなぎ、まちを紡ぐ・・・・その2

歩きたくなる福岡のまちづくり
～居心地よく、アートあふれる空間～

1章　まちを知り、美しい景観をデザイン

2章　ひととまちをつなぐ、芸術文化を育む「アートのみち」

3章　未来を紡ぐ、アートによる「コミュニティの場づくり」

目次

1章　まちを知り、美しい景観をデザイン

1．草ヶ江の歴史、史跡を知る
（1）時代のあらましと歴史
（2）史跡を探求する
2．まちの現状を把握し景観を考える
（1）地域の公共施設等と自然環境の把握
（2）現状の景観を整理しデザインする手法
3．将来のまちの姿を見据え、美しい景観をデザイン
（1）美しい景観を実現するまちづくり
（2）青陵の街・六本松を起点とした新たなまちづくり
（3）新福岡県立・市立美術館は芸術文化の拠点

2章　ひととまちをつなぐ、芸術文化を育む「アートのみち」

1．まちづくりとアートの位置づけ
（1）まちとアートについて考える
（2）ひととまちをつなぐアートの舞台
（3）ひと中心の歩きたくなる「みち」とアート
2．芸術文化の拠点とまちをつなぐ「アートのみち」
（1）芸術文化の拠点とまちをつなぐ
（2）「回遊性のあるストリート」と「アートのみち」
3．「ふれあい・みちくさストリート」と「アートのみち」
（1）青陵・賑わい・水紋・華・学びのみちのイメージ

3章　未来を紡ぐ、アートによる「コミュニティの場づくり」

1．アートによるコミュニティ形成の手法
（1）ひとと人をつなぐ交流の場づくり
（2）福岡市のアート・プロジェクトとの連携
2．地域住民、こどもたちとのワークショップ
（1）コミュニティ形成に向けて
（2）住民とこどもたちとの交流とアート
3．未来を見据え、ひとづくりとまちづくり
（1）ひとづくりとまちづくりを継承する
（2）未来を育むアートのある魅力あふれるまちづくり

1章　まちを知り、美しい景観をデザイン

1．草ヶ江の歴史、史跡を知る

（1）時代のあらましと歴史（草香江、六本松、谷）

■　まずは、地域を知る

まちづくりとアートとひとの関係性を考えるにあたって、抽象的な解釈ではなく具体的に草ヶ江の地域を知ることが大切だと考えます。まずは、歴史・史跡を調査し土地が持つ特性を感じることから、はじめます。

草香江の
入江にあさる
あしたづの
あなたづたづし
友なしにして
大友旅人

草香江の碑　　草ヶ江の今昔を伝える会より

博多古地図

■　古代

縄文時代は、生活跡は全くなく弥生時代には樋井川流域で水田が広がり農村集落が各所に出現していましたが草香江では、不毛の原野でした。奈良時代には、早良郡比伊郷と呼ばれていました。

■　中世

鎌倉時代中期に日本に侵攻した元寇蒙古軍との主戦場は百道浜から草香江沿岸で激戦地となり、北部九州軍の奮戦で撃退しています。九州の戦国時代は長い戦乱の後に豊臣秀吉が平定しました。

■　近世

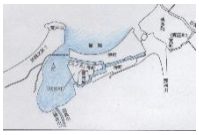
関が原戦後、黒田長政が筑前の国主となり福岡城築城により、草香江は濠を残して埋め立てられ、福岡は城下町、博多は商人の町として双子町が生まれ地域の出発点として発展しました。

草ヶ江の今昔を伝える会より

（２）史跡を探求する

■ 古地図の地形

平安時代末は中洲から天神は入海、櫛田神社は海岸近く住吉神社は海岸に建ち、草香江は千賀の浦と呼ばれ油山山麓近くまで湾入りと推測されています。



■ 谷、六本松、草香江のあらまし

谷は険しい峰と谷が続き江戸のころは下級武士の住居でした。六本松は六本の松の木が由来とされ今は、交通の要衝であり商店街が発展しています。草香江は樋井川と大濠公園に挟まれた閑静な住宅地です。

草ヶ江の今昔を伝える会より

菊池霊社

長栄寺

陸軍墓地

福岡県護国神社

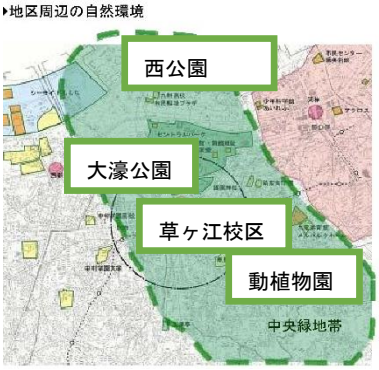
福岡城跡

２．まちの現状を把握し景観を考える

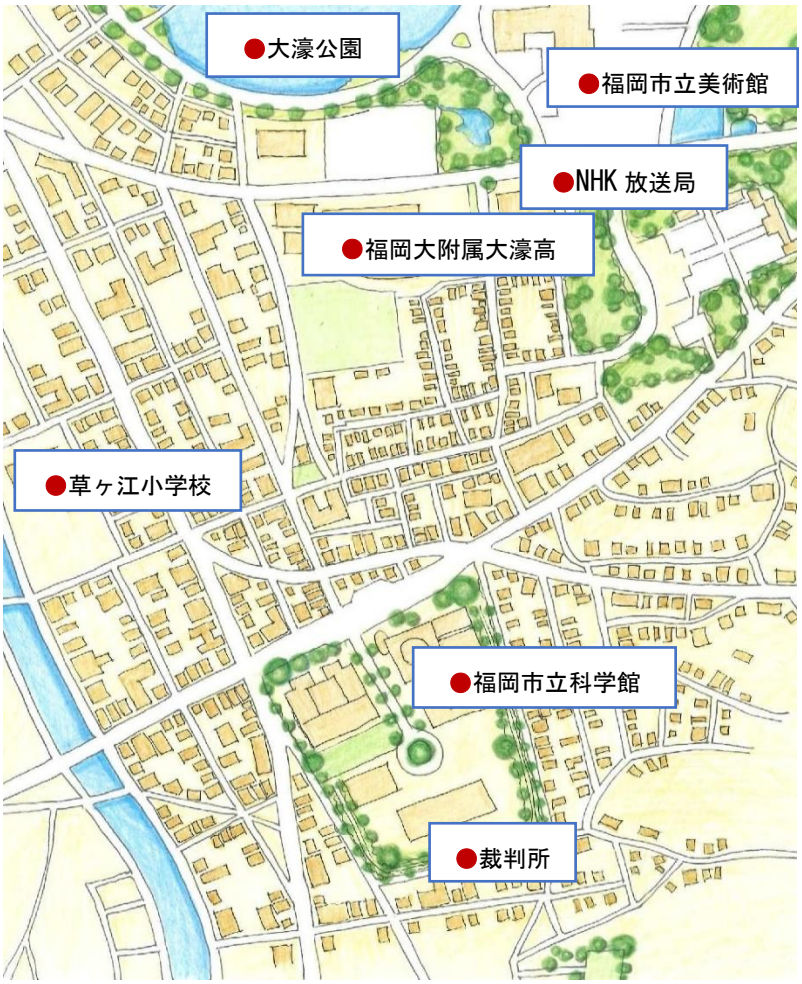
（１）地域の公共施設等と自然環境の把握

■ 草ヶ江は交通要衝と中央緑地帯

福岡市の中央緑地帯エリアの西公園から大濠公園や動植物園にも隣接した緑豊かな暮らしやすい街として発展しています。市の幹線道路である城南線、２０２号線、油山線が交差する交通の要衝として、地下鉄六本松駅・福岡市立科学館・裁判所・集合住宅他が建設され、にぎわいのある地域となっています。



地区周辺の自然環境（草ヶ江校区まちづくり協議会資料より）



福岡市立科学館

裁判所

草ヶ江小学校

NHK 放送局

福岡市立美術館

（２）現状の景観を整理しデザインする手法

■　街並みの現状を把握

現状の街並みは、街路・建築物・公共物、公園・工作物・広告物・看板・樹木などが複雑に絡み合い、行政からの多くのルールと権利、利権、法的な壁があり街に統一性がなく混沌としています。

■　街路に混在する要素を知る

街路は、車道、歩道、街路樹、ガードレール、照明灯、標識、電柱、多種多様な色彩などが混在しています。各要素の問題点を整理し、街の景観を美しくするための手法を考えます。

２０２号線

福岡市立科学館の新しく整備された歩道は、広く充実しています。

【再整備された街路】

電柱が地中化され広い歩道・緑化により街並みがすっきりしています。

・歩道/車道幅：6,18,3m

城南線

博多を結ぶ幹線として沿線には集合住宅が建並んでいます。

【車道優先街路】

計画道路により一部セットバックし整備中です。

・歩道/車道幅：4.5,16,4.5m

油山線

六本松から市が一望できる油山展望台に延びる道路です。

【車道優先街路】

歩道、樹木は整備されていますが一部狭くなっています。

・歩道/車道幅：3,12,3m

六本松線

街の幹線道路から延びる地域の人々の生活を結びます。

【生活専用街路】

歩道、車道が狭く安全に不安があり、統一性がありません。

・歩道/車道幅：2.5,4,2.3m

■　街路を構成する要素を整理	■　景観のデザイン手法	
２０２号線を除き街路を構成する要素が混在し景観を壊しています。ひとつ一つの要素を整理し、まちとアートの関係と景観をデザインすることを検証します。	・歩行者空間の確保 ・緑豊かな空間 ・自転車道の整備 ・電柱の地中化 ・塀、柵から垣根	・広告・看板の規制 ・道路専有物の整理 ・民間、公共空間確保 ・サイン、標識の統一 ・バス停の空間など

３．将来のまちの姿を見据え、美しい景観をデザイン

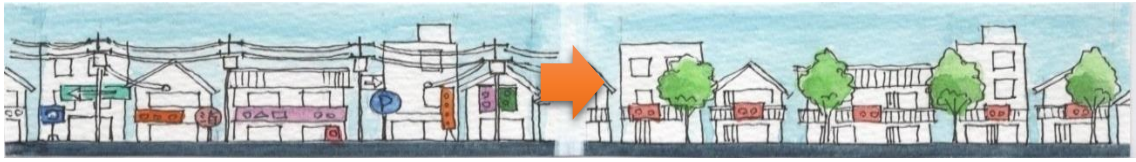
（１）美しい景観を実現するまちづくり

■ 将来を見据えたまちづくり

将来の街並みの方向性を見据え、美しい景観と環境に配慮した潤いのある空間や地域住民にとって安心・安全なまちをめざしますが、現状の街路は一部を除きアートの設置は難しく、そのために一つひとつの景観を構成する要素をデザインして景観向上を図ります。

■ 美しい景観をデザインする

・景観を構成する要素をデザインします。
・屋外広告物や看板・標識等を規制し統一化とデザインの向上を図ります。
・公共・民間建築の義務として、緑化、サイン、色彩、空間の創出を促します。
・街路に歩行者利便増進道路、滞在快適性等向上区域の活用と快適性を追求。



現状の街並み　　街並みの景観を向上

（２）青陵の街・六本松を起点とした新たなまちづくり

■ 新たなまちづくりの起点

地下鉄六本松駅の開設と福岡市立科学館、裁判所、商業施設、集合住宅などが整備され都市機能が集約された青陵の街・六本松が生まれました。緑豊かな歩道と外周部は散策路がある賑わいの場として新たなまちづくりの起点とします。

■ 新福岡県立美術館を視野

福岡市立美術館の西側には、新福岡県立美術館が計画されています。大濠公園・美術館・科学館のつながりを大切にして、将来の草香江・六本松地域の活性化と賑わいを視野に入れ、まちづくりとアートの可能性を見いだします。

豊かな広々とした歩道

安心して散策できる小路

（３）新福岡県立・市立美術館は芸術文化の拠点

■ 新福岡県立美術館の計画

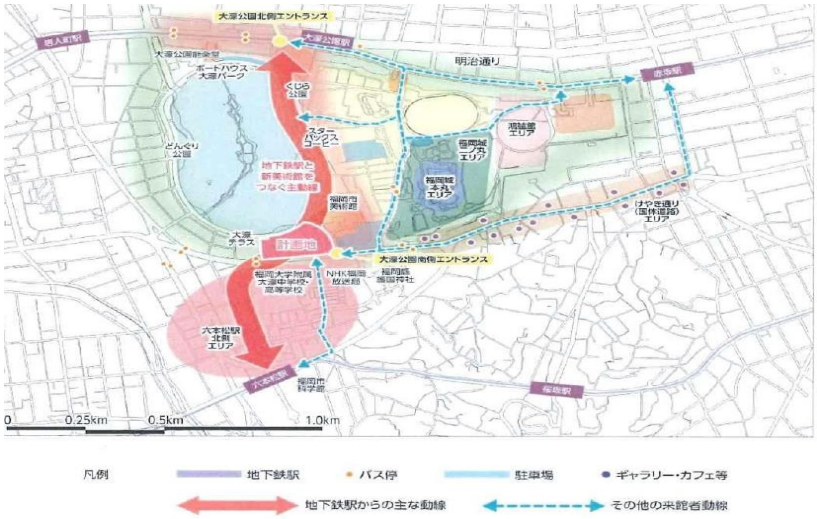
福岡県の美術品収集、本県作家の企画、創作活動の支援等本県の文化芸術の中心施設として重要な役割を担ってきました。隣接する市立美術館との連携によって、芸術文化の拠点として地域全体の活性化に寄与します。

■ 計画のコンセプト

・九州・福岡県の文化芸術の発展に貢献する
・芸術の可能性を拡げ、挑戦する美術館
・県民が親しみ、誇りを育む美術館
・公園と一体になった美術館
予定：令和 11 年度開館（2029 年）

福岡県立美術館の基本計画書より参考資料

■ 周辺整備の考え方



福岡県立美術館の基本計画書より参考資料

■ 新福岡県立美術館の敷地

福岡県立美術館の基本計画書より参考資料

2章　ひととまちをつなぐ、芸術文化を育む「アートのみち」

1．まちづくりとアートの位置づけ

（1）まちとアートについて考える

■　まちとアートの位置づけ

近年では、アートをテーマとした街の活性化や地域おこしが盛んに行われ、多くのプロジェクトが全国的に開催され継続されています。福岡市でも１９９０年にミュージアム・シティ・天神/福岡が開催されてその後、多くのアート・プロジェクトの活動が盛んに行われ、考察や議論が活発に行われています。

まちとアートの位置づけや価値感については、地域・住民・行政・民間等の共通理解が大切です。

■　まちとアートを調和させる

アートの歴史は、美術・芸術作品が美術館・ギャラリーなどに保存され、展示していました。現在は、施設から飛び出して、ストリートアート・パブリックアート・現代アート・デジタルアートなど多種多様な分野に発展し、様々な展示空間が必要です。

まちづくりとアートの関係は、アートがまちづくりをリードするものではなく、まちとアートの展示空間を調和させることが人々の心を豊かにします。

インカ・ショニバレ
ウィンド・スカルプチャー

加藤昭男
森の詩（ふくろうは知恵の象徴）

ヘンリー・ムーアー
着衣の横たわる母と子

keeenue（キーニュ）
FIND THE DOOR　（新たな出会い　扉）

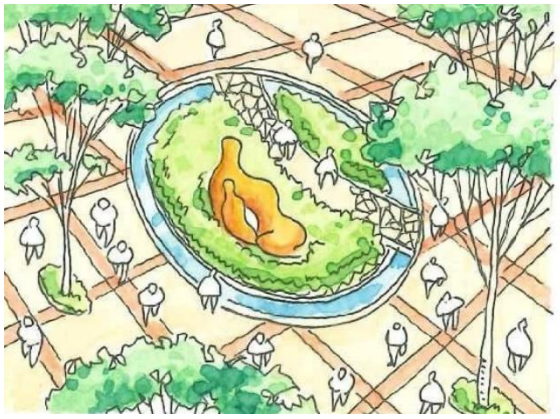
（２）ひととまちをつなぐアートの舞台

■ 福岡市のアートの実例から学ぶ

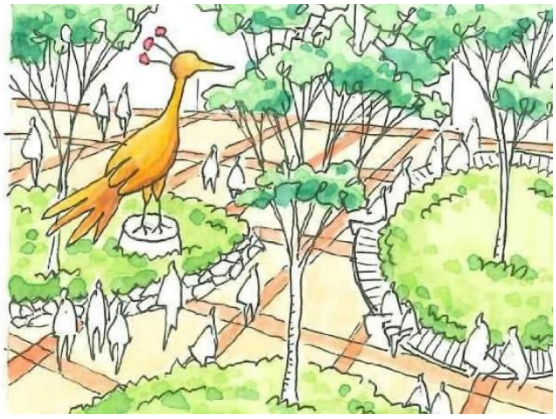
福岡市のアート（彫刻・壁画・ウォールアート・パブリックアートなど）の実例から街の中にあるアートの展示空間の状況を調査した結果、様々な空間に設置されています。なかには、メンテナンスされていないアートもあり、そのためには長期な視野にたちアートとまちが永続的につながり共生することが大切です。

■ アートの舞台と交流の場

博多駅前のヘンリー・ムーアの作品は、アートと水面と緑が一体となって総合的にデザインされており、人々をホッとさせる舞台を想像する空間になっています。アートの展示は、単独ではなくテーマが必要です。自然やまちと一体となったアートの舞台は、物語性があり人々を引きつけ、交流の場となります。



水面と緑とアートが一体（ヘンリー・ムーア）



こもれびが感じられる森の中に佇むアート

（３）ひと中心の歩きたくなる「みち」とアート

■ ほこみち制度を活用した「みち」（行政との協議が必要）

アートを設置するためには、広い歩道や広場・公園が必要ですが、現実的に現在の街路等からアートや憩いの空間を見いだすのは難しいため、国が推奨している「ほこみち制度」（道路管理者が歩行者利便増進道路を指定）などを活用して、車社会から「ひと中心」のゆったりとしたアートが設置できる歩道を整備して、居心地がよく賑わいのある歩きたくなる快適な「みち」を検討します。

アートや店舗を開放した賑わいのある「みち」

２．芸術文化の拠点とまちをつなぐ「アートのみち」

（１）芸術文化の拠点とまちをつなぐ

■　科学館と美術館をつなぐ

大濠公園南に新福岡県立美術館が計画されており、福岡市立美術館との連携により多くの人々が交流する「芸術文化の拠点」が出現します。（令和１１年開館予定）
大濠公園と両美術館利用の相乗効果により大濠公園と美術館そして、福岡市立科学館とつながり、人との出会いと交流の場が生まれます。私たちはこの機をとらえ地域の新たなまちづくりの仕組みを構築します。

■「環境」を守り「心」を育む

科学館は「人が育ち未来をデザインする」をテーマとし、宇宙の起源や生命・自然を探求し地球温暖化について学び「環境」を守り未来につなぎます。そして美術館は、古代から現代、人から自然、感覚・文化的に人が感じる美意識や多様・多彩なアートによって、人の「心」を動かします。私たちは、「環境」を守り「心」を育む「まちとアートをつなぐ・・みち」をコンセプトとします。

（２）「回遊性のあるストリート」と「アートのみち」

■　回遊性のあるストリート

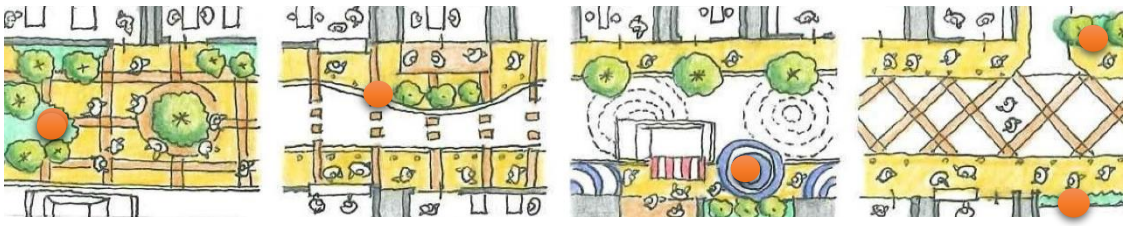
具体的な提案としては、地下鉄七隈線・六本松駅と福岡市立科学館を起点に、アートが設置できるまちの中の空間を意識しながら、各街路にイメージを設け大濠公園の新福岡県立・市立美術館をつなぐひととアートが対話できる快適な「回遊性があるストリート」を提案します。

■　にぎわいのある「アートのみち」

「回遊性のあるストリート」には「青陵・賑わい・水紋・華・学び」をイメージした楽しい歩きたくなる様々な「アートのみち」が出現することによって、まちの活性化をはかり、地域の人々やこどもたちの感性を育み未来を紡ぐことができるにぎわいのあるまちをめざします。

■「環境」を守り「心」を育む「アートのみち」をデザイン（案）　●―アート設置

「ひと中心」の歩行者空間と、心を豊かにする「まちとアートをつなぐ・・みち」を創り出すために、歩道の一部を拡幅しアートの設置やオープンカフェ・ベンチ・テント・植栽・緑化を行い、環境と人にやさしい「みち」をデザインします。
（車道：一方通行）



青陵のみち　賑わいのみち　水紋のみち　華のみち

３．「ふれあい・みちくさストリート」と「アートのみち」

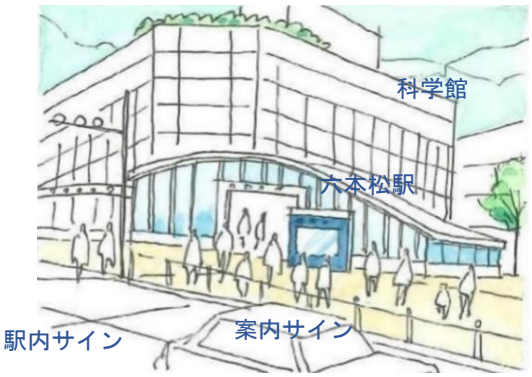
１）青陵・賑わい・水紋・華・学びのみちのイメージ

地下鉄七隈線・六本松駅と福岡市立科学館を起点

■ 地下鉄七隈線・六本松駅と福岡市立科学館を起点

■ 六本松駅・福岡市立科学館

駅構内と地下鉄出入口の歩道上に、美術館へ道しるべ（案内サイン）を設置（市へ要望）



●案内サインは、街から美術館への各ストリートとまちの名所などに設置

ふれあいストリート：六本松駅・科学館から美術館を結ぶストレートなストリート

■ 六本松駅・科学館➡賑わいのみち➡学びのみち➡大濠公園➡美術館

■ 青陵のみち

新たに整備された多くの店舗と施設がある歩道

- 全店舗：３８店
- スーパー：１店
- コンビニ：１店
- 飲食店：９店

●森の中のアートをテーマとして、自然が感じられる空間づくり

■ 賑わいのみち

買い物客で、にぎわう生活感あふれる商店街

- 全店舗：１２店
- スーパー：１店
- コンビニ：１店
- 飲食店：４店

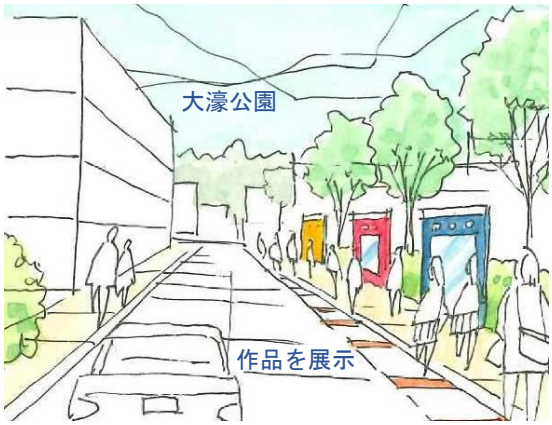
●たとえば日曜日を歩行者天国として、ひとを中心の空間を創出

■ 学びのみち

福岡大附属大濠高と住宅地に面した通学路

・公民館

・スポーツ施設：１店



●大濠高沿いの歩道に生徒たちの作品を展示してアートとふれあう

みちくさストリート：六本松駅・科学館からまちを散策し美術館をむすぶストリート

■ 六本松駅・科学館➡賑わいのみち➡水紋のみち➡華のみち➡美術館

■ 水紋のみち

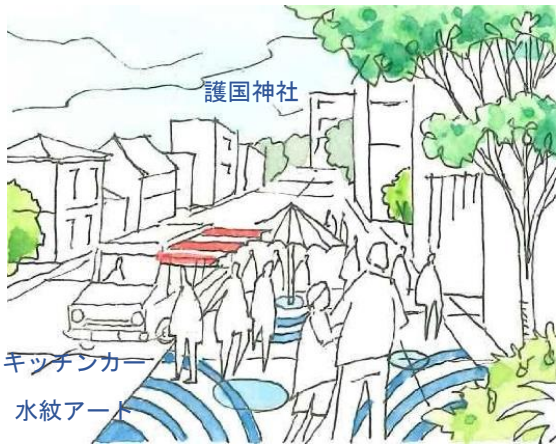
海にそそぐ水路があるゆったりとした歩道

・全店舗：４店

・スーパー：０店

・コンビニ：０店

・飲食店：２店



●水路上の歩道に絵画を描きキッチンカーなどを活用した潤いを創出

■ 華のみち

護国神社に隣接した個性あふれる店舗が並ぶ

・全店舗：１５店

・スーパー：０店

・コンビニ：０店

・飲食店：７店

●新福岡県立美術館を望み、散策空間づくりやレトロな店構えを楽しむ

3章　未来を紡ぐ、アートによる「コミュニティの場づくり」

1．アートによるコミュニティ形成の手法

（1）ひとと人をつなぐ交流の場づくり

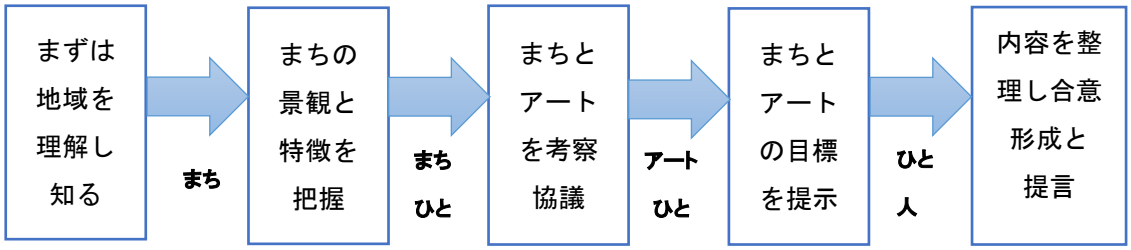
■ まちとひとについて考える

1，２章においては、まちづくりとアートの空間について考察し、現状のまちの景観の改善案や具体的な「アートのみち」を提案しました。３章においては、将来を見据え、まちづくりやアートは、長い年月をかけて一歩一歩進んでいくことが重要です。そのためには、ひとと人がつながりお互いの価値観を受け入れ、共通理解することによりコミュニティ形成が生まれます。

■ ひとと人の交流の場づくり

まちとひとをつなぐために、住民・地域団体・学校・行政・民間などの参加とまちを豊かにするために、アートが発する力をまちづくりに還元するアーティストの支援が必要です。地域の人々にまちづくりの目的を提示し協議することにより内容を整理します。そして、お互いを知ることにより合意形成ができるワークショップや交流の場を設けます。

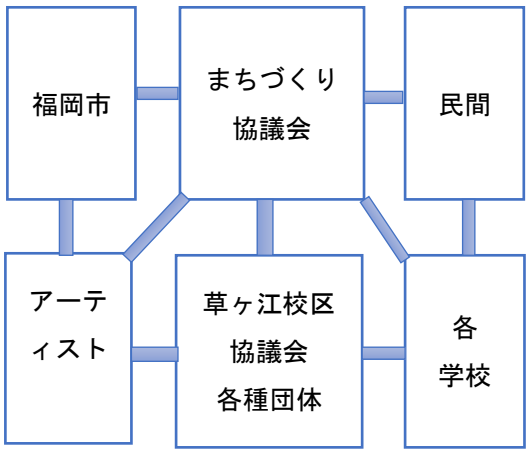
■ コミュニティ形成の手順



■ アートと連携できる組織づくり

地域には、協議会・町内会・自治会・連合会・各種団体など多くの団体、組織があります。近年では、健康・スポーツ・高齢者支援・子育て支援など多くのグループなどがあり、まちづくりにおいては、まちづくり協議会が長年にわたって活動しています。アートとまちづくりが連携できる体制と福岡市・協議会・アーティスト・学校などを含めた組織づくりが必要になります。

■ 組織づくり（案）



（２）福岡市のアート・プロジェクトとの連携

■ Artist Café Fukuoka

福岡市では「人と環境と都市活力の調和がとれたアジアのリーダー都市」の実現に向けて都市と人とアートをつなぐアーティスト支援施設が設立されました。
アーティストの発掘・育成やアートに関心を持つ市民の視野を広げることを目的としています。まちのアートについて、アーティストとの協働活動やアドバイスなど連携したいと考えています。

２．地域住民、こどもたちとのワークショップ

（１）コミュニティ形成に向けて

■ プレイパークに参加

開催日：１１月２３日（曇り時々小雨）
プレイパークの絵画コーナーに参加し、こどもたちと住民の方たちと絵画の体験を通して交流を行いました。最初は遠慮があったこどもたちも段々と打ち解け、夢中になって思い通りに筆を走らせているこどもたちが印象的でした。

こどもたち、住民との絵画の体験・交流

■ まちづくりアンケート調査まとめ

【まちづくりアンケート調査】

・開催：プレイパークの絵画に参加（主催：中村学園大学）
・実施日：１１月２３日　１１：３０～１６：３０（曇り時々小雨）
・場所：六本松公園
・対象：保護者、付き添い（絵画コーナーにてアンケート聞き取り）

問１　あなた（保護者の方、付き添いの方）とお子さんの年齢はおいくつですか。

あなた

1	２０歳代	—
2	３０歳代	８人
3	４０歳代	８人
4	５０歳代以上	３人

お子さん

1	１～４歳	１０人
2	５～８歳	１２人
3	９～１２歳	４人
4	１３歳以上	—

問２　どちらの地域にお住まいですか。

1	草香江	１人
2	六本松	１１人
3	谷	２人
4	他の地域	５人

問３　プレイパークに参加したのは何回目ですか。

1	初めて	９人
2	２回	３人
3	３回	５人
4	４回以上	２人

問４　大濠公園にはどの程度、訪れますか。

1	週２～３回程度	１人
2	週１回程度	７人
3	月１回程度	６人
4	年に数回程度	５人

問５　お住まいの地域は住みやすいですか。

1	とても良いと思う	１４人
2	良いと思う	５人
3	良いとは言えない	—
4	どちらとも言えない	—

問６　まちづくりにアートは必要と思いますか。

1	とても必要と思う	８人
2	必要と思う	１０人
3	あまり必要ではない	１人
4	どちらとも言えない	—

■ご意見、ご要望があればご自由にお書きください。

・フランクな機会です。アートあふれたらいいね。
・このような場は必要だと思います。
・大きなアートをライトアップしたらいいと思う。（ウォールアートなど）
・この地域はこどもが多いので、さわれるアートがあれがいいと思う。
・親子、こどもが多いので参加型のイベントが必要です。
・こどもと一緒に買い物ができる文房具店がほしいです。
・イベントなどの開催がわからないので情報発信を考えてほしい。
・２月から住んでいて保育園でチラシを見てきました。いろいろ行事があるので楽しみです。
・コロナ禍でイベント関係がなかったので、こう言う行事はありがたいです。
・アートをやるならば美意識が必要と思います。
・雨でなくてよかったです。毎週この公園に来ています。
・地域に住む隠れた人材がアートに携わったらいいですね。自然を活かした感じがいいです。
　アートをきっかけに交流ができたらいいと思います。
・プレイパークはいつも参加して楽しんでいます。
・地域の方々の催し物を楽しみにしています。
・通りかかって参加しました
・こどもが楽しんでいるのでいいと思います。

（２）住民とこどもたちとの交流とアート

■ 住民から感じ、見えること

住民の皆さんに、地域のことを聞いたところ、ほとんどの方がとても住みやすい街だと感じており、積極的にイベント等に今後も参加していきたいと思っていることは、これからのまちづくりの明るい将来が見えてきました。

■ まちとアートについて

まちとアートについては、必要と回答した方が大半で、とても興味を持っていることが分かりました。今後はイベントやワークショップなどを通して交流し、語り合う場を設ける仕組みを構築します。

３．未来を見据え、ひとづくりとまちづくり

（１）ひとづくりとまちづくりを継承する

■　市とパートナー関係を構築

地域を住みやすく快適にするためには、地域の良いところを発見し、気になるところを一つひとつ改善していくことが大切です。地域のイベントなどを通し住民と各種団体等と地域のコミュニティ形成をはかり福岡市とのパートナー関係を構築し、私たちの想いを市に提言します。

■　継承できる仕組みづくり

まちづくりは終わりがなく、将来にわたって継承するためには、未来を視野に入れ、ひとを育て、ひとと人をつなぐ組織や仕組みづくりからまちを知り、ひとを知ることを大切にして、全ての人々にとって居心地が良いまちとこどもたちにとっても夢のある未来をめざします。

（２）未来を育むアートある魅力あふれるまちづくり

■　まとめ：　糸を紡ぐように「アートはひとをつなぎ、まちを紡ぐ」

まちづくりは未来であり、こどもたちの夢を実現できる場であると考えています。魅力あるまちを創造するためには、市民とこどもたちの心を豊かにするアートのある楽しい空間や芸術・文化が感じられる「場」が必要です。まちとアートをつなぐために、地域の歴史や環境を理解し、街並みの景観を把握・整理・デザインすることにより新たな街の姿とアートとひとつになった空間を創り出します。そのひとつのまちのデザインとして、私たちのまち（草ヶ江校区）を起点とし、糸を紡ぐように「アートはひとつなぎ、まちを紡ぐ」をテーマとして物語性あふれた、まちと科学館と美術館をつなぐ「回遊性のあるストリート」と「アートのみち」を提案します。そして、地域の人々とパートナーである福岡市・協議会・各団体・アーティスト・各学校等のコミュニティ形成により、まちとひとと人がつながり交流の場やイベント等を通して、地域・まちを愛する心や、こどもたちの豊かな感性や創造力を育み、歩きたくなる『アートがある魅力あふれるまち』を目指します。

● 制作日　２０２３年（令和５年）３月

● 参考文献

・シンシア―フリーランド「でも、これがアートなの？芸術理論入門」ブリュッケ、2012

・風景デザイン研究会(鳥谷幸宏)「風景のとらえ方・つくり方」共立出版、2008

・藤本英子「市民のための景観まちづくりガイド」学芸出版社、2012

・福岡アーカイブ研究会（宮崎克典）「古地図の中の福岡・博多」海鳥社、2020

・土田旭「日本の街を美しくする」学芸出版社、2006

・松本茂章「文化で地域をデザインする」学芸出版社、2020

・日経アーキテクチュア　「特集　ウォーカブルで地域創造」2022 年 8 月 11 日号 pp. 42-43、2022

● 著者

廣田　哲　　橋田　和義

小松　公秀

藤村真由美

● 写真、挿し絵

廣田　哲