

とよたの歴史を紡ぐ、 3つの素材

都心には、舗装、大屋根、照明などさまざまな要素が存在します。それらがバラバラでなく、一体感のあるデザインとして見えるためには素材選びがとても重要です。使用する素材は「とよたならではの」もの、また歴史や未来を表すものを選び、都心全体にとよたらしさが現れるよう配慮します。

01. 挙母の記憶

マユのまちと言われた挙母。挙母木綿など繊維業がまちを支えていました。また、豊田(挙母)周辺では花沢石など良質な石も取れていました。こういった、かつての産業や地場の素材の記憶、風景が、新しい街を形成する素材や、パターン、工法に用いられます。



想定している素材

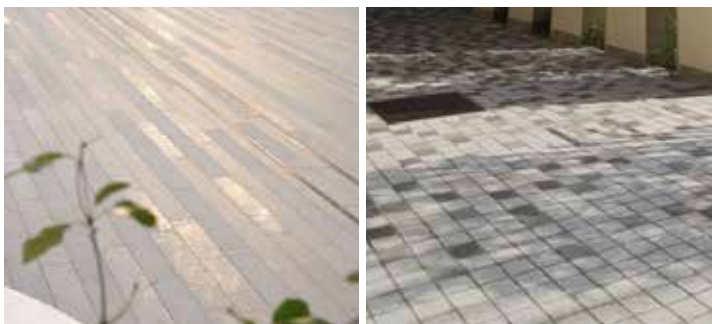
御影石（白）-花沢石の記憶-
布-挙母木綿-
土-煉瓦、タイル-



使い方（ランドスケープ）

土地の記憶として、地を形成する床に使用。
矢作川など自然をモチーフにしたパターンなどを組み合わせる。

イメージ



02. 豊田の誇り

豊田市を代表する自動車産業。その産業を作り出す鉄という素材。鑄鉄をはじめとする鉄の製造や工法などをしっかりと使っていくことが、豊田らしさを作り出すと考えます。



想定している素材

鉄



使い方（ランドスケープ）

サイン、ポラード、照明など街を構成する要素として使用。
鑄鉄などの技術を活かして風景の骨となるような構造物を構成する。
これらのプロダクトはすべて一定の統一感を持ってデザインされる。

イメージ



サイン

03.豊田の未来

豊田市の面積の大半は森林で、これらの資源をいかに活用していくかは、豊田の未来を思い描く上で欠かすことはできません。木材の積極利用を通して、都心環境計画の素材選定が、そのまま豊田市の産業に繋がっていき、街が新しい産業を育てていききっかけを作ります。



想定している素材

木材



使い方（ランドスケープ）

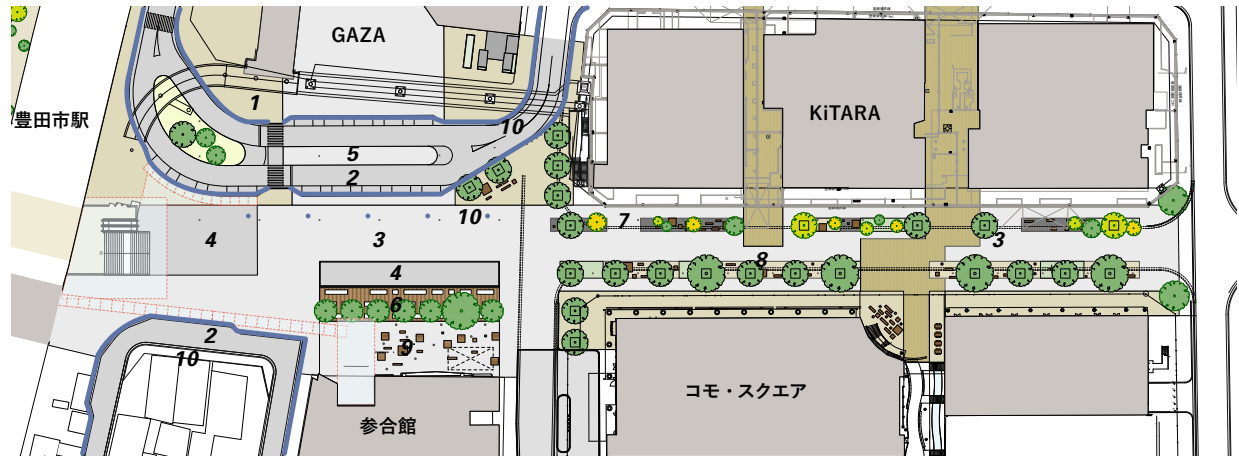
ベンチやプランターなど人が触れる場所に使用。
鉄で作られたフレームに木の座面を配置するなど取り替えが容易な作りを目指す。
アーバンファニチャーなどカスタマイズできる可変性の家具。

イメージ



ベンチ

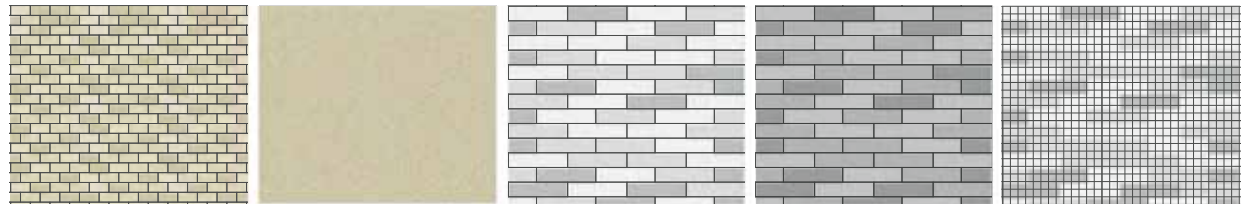
プランター



「3つの素材」から各場所に適した素材を選択します。 ■石 ■鉄 ■木材

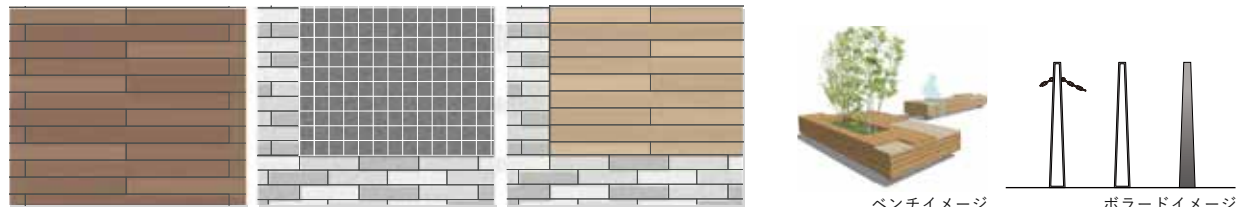
- 1.東口駅前ベース舗装 2.キス&ライド舗装 3.矢作口メイン舗装 4.大階段・水盤床舗装 5.GAZA南車回し

土を材料とするレンガやタイルを使用 ■ レンガ舗装と色を合わせたアスファルト ■ 川の流れをイメージした長尺の石による舗装 ■ 矢作口パターンを反転した長尺の石舗装 ■ 隣り合うパターンに繋がるピンコロ舗装 ■



- 6.参合館前舗装 7.KiTARA前舗装 8.停車場線舗装 9.ファニチャー 10.ポラード・照明

滞留空間として落ち着けるデッキ舗装 ■ 川に瀬と縁をつくる岩をイメージした石舗装 ■ 人が長く留まるのに心地よいデッキ舗装 ■ 人が触れる場所に木材、骨となる場所には鉄 ■ 街を構成するものとして鉄や鋳物を使用 ■



ベンチイメージ

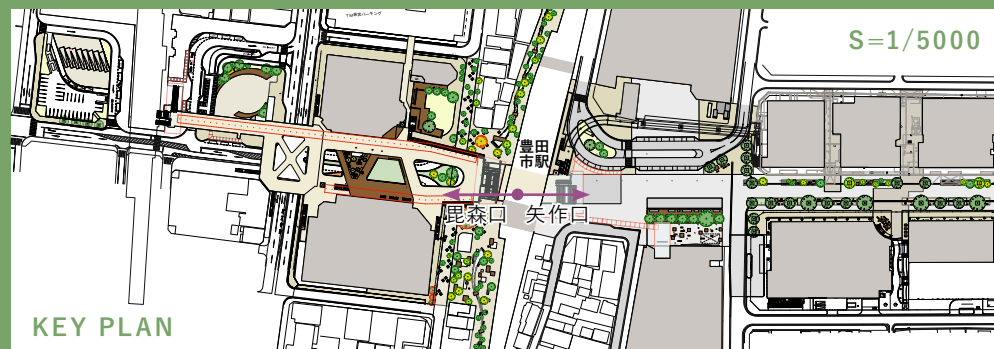
ポラードイメージ



舗装 石

コンセプトとあり方

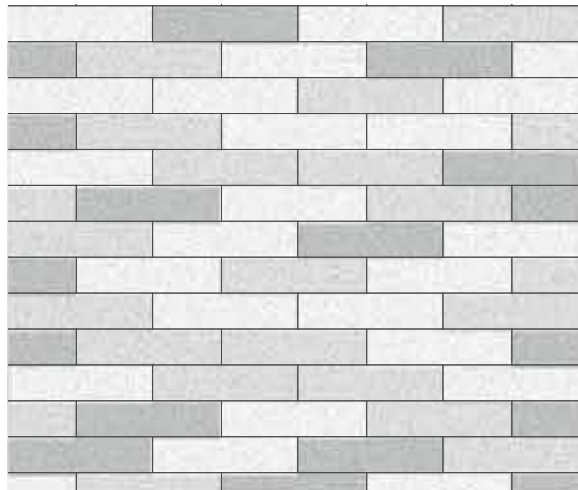
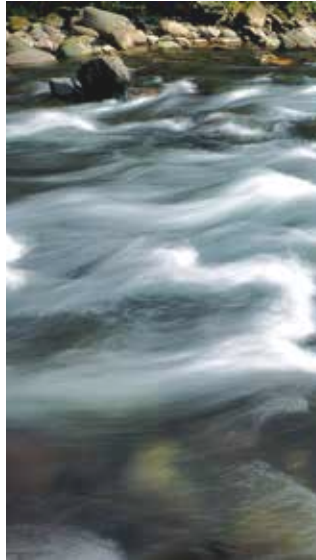
豊田市駅の東「矢作口（やはぎぐち）」の舗装は、矢作川の水の流れをイメージした長尺石のランダムなパターンにより連続感を表現します。一方、西「毘森口（ひもりぐち）」の舗装は、毘森公園の豊かな緑がつくる木陰をイメージし、濃淡を生み出す細かいパターンによって滞留スペースにたまりを生み出します。



やはぎ
矢作口 - 矢作川ペイブ

豊田市駅東側の舗装は、矢作川の流れを意識し、長尺石を一方向に連ねた縦長のデザインとします。

仕様：
長尺石 200x600
グレー系カラー (3色)



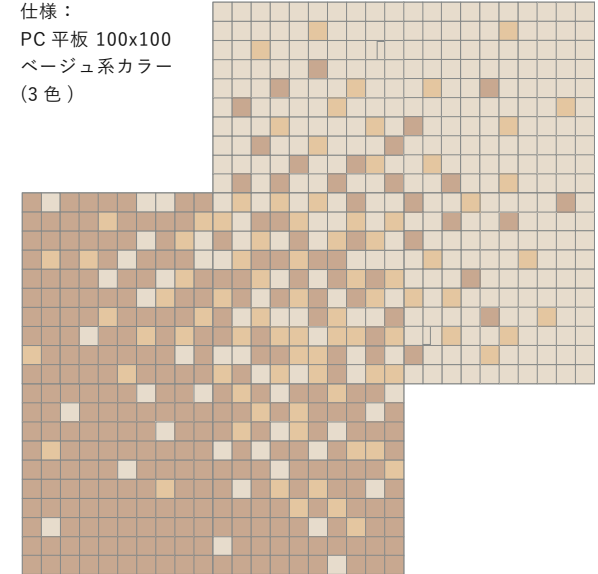
矢作川ペイブイメージ



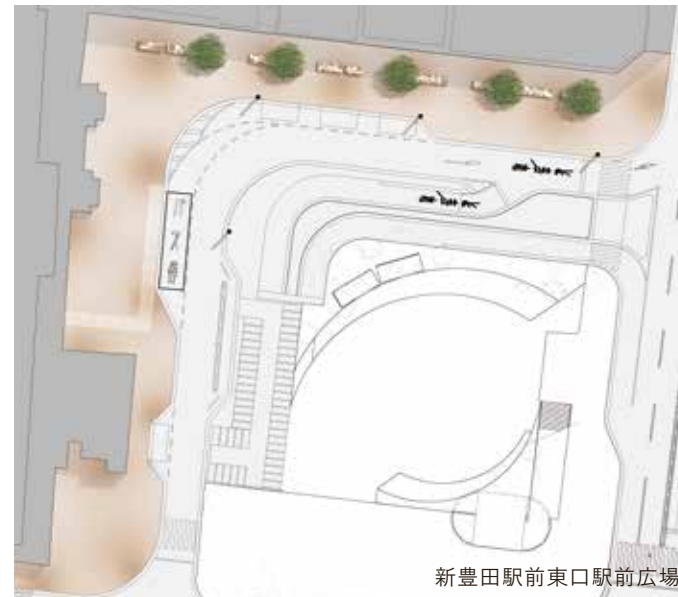
ひもり
毘森口 - 木漏れ日ペイブ

豊田市駅西側の舗装は、毘森公園で生まれる木陰を意識し、同心円状にグラデーションをつくるデザインとします。

仕様：
PC 平板 100x100
ベージュ系カラー
(3色)



木漏れ日ペイブイメージ



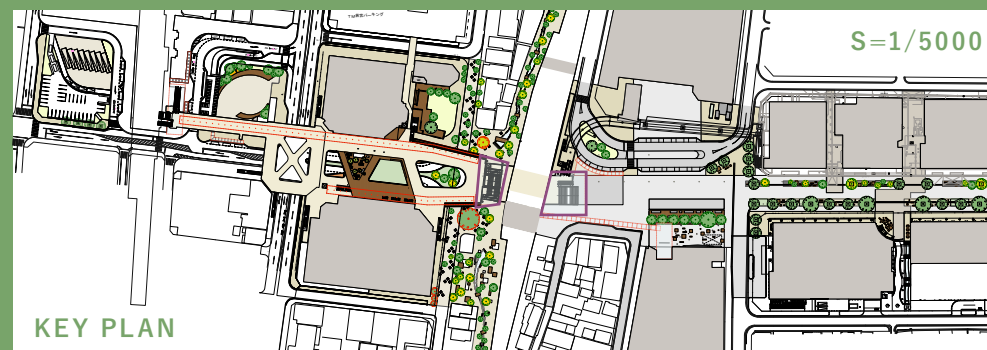
新豊田駅前東口駅前広場



大屋根 鉄 木材

コンセプトとあり方

豊田の玄関口となるシンボルとしての大屋根をかけます。光を通す明るい屋根と木のぬくもりを感じられる大屋根は、大らかなシルエットで駅の利用者をお迎えます。また、3層のレベルから視線を交わすことで、駅と広場の一体感を演出します。



豊田市駅大屋根



各視点場からの眺望



駅ホームからの眺望



改札階からの眺望

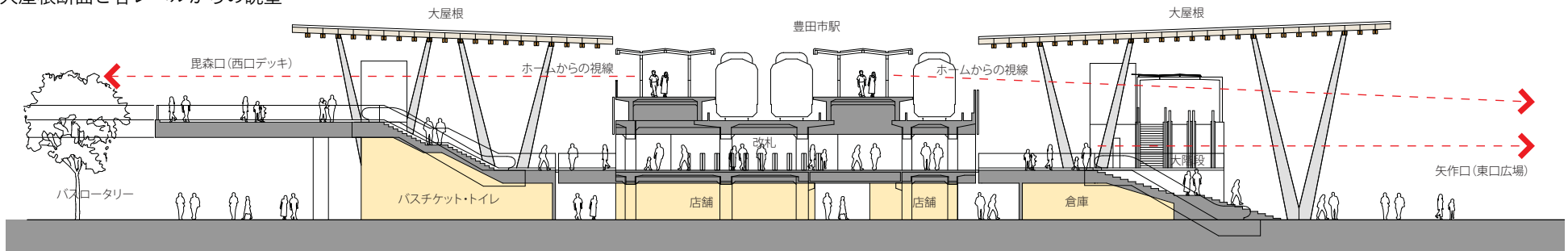


停車場線からの遠景

- ・ アイストップとしてのシンボル
停車場線からの強い軸線を受けた位置に、アイコンとなる駅としての顔をつくります。豊田市の玄関口であり、都市的なスケール感のあるゲートで、東西を視覚的に明確につなぐ仕掛けにもなります。
- ・ 大らかなシルエット
駅利用者を「お迎えする」ような大らかなシルエットで、改札口から駅前広場に通じる大階段を包み込みます。矢作川をはじめとする豊田の自然の雄大さをイメージしています。

- ・ 視線の交錯
駅ホームからも駅前広場を望める高さを確保し、3層（駅前広場、改札コンコース、駅ホーム）のレベルの違う利用者の視線の交錯を図ることで、駅施設と駅前広場の一体感、空間の明快さを演出します。
- ・ 明るい屋根と木のぬくもり
半透過性のあるテント生地製の膜屋根は、屋根下の明るさ、屋根自体の明るさを確保します。豊田市産のヒノキ（または杉）集成材の木梁から柔らかな光が広場に降り注ぎます。

大屋根断面と各レベルからの眺望

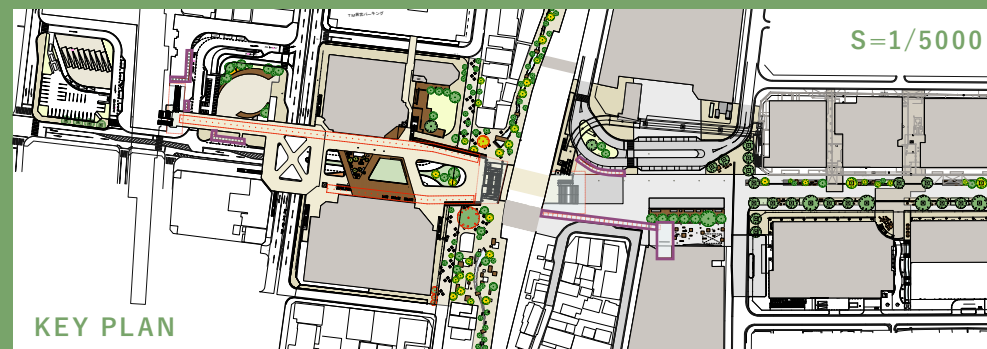




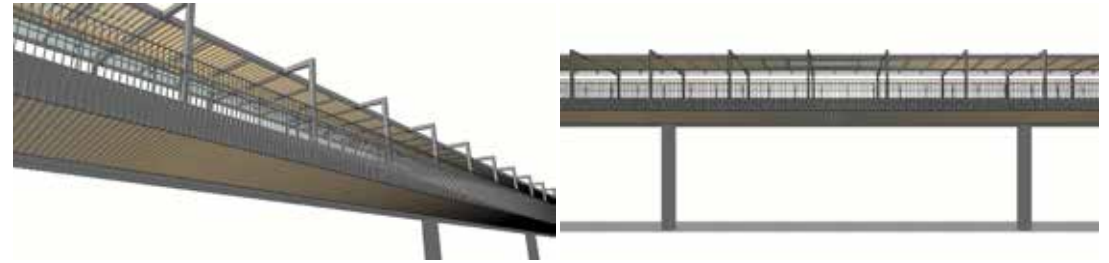
シェルター 鉄 木材

コンセプトとあり方

プロポーションや素材感を大切にして時代に耐えうるシェルターをデザインします。機能性や耐久性を確保しつつ、豊田の地域性を活かした素材を使用します。また、再整備する都心施設全体を通して一体感をもち、存在感がありつつも主張しすぎない、風景に溶け込むデザインとします。



豊田市駅東口デッキシェルター



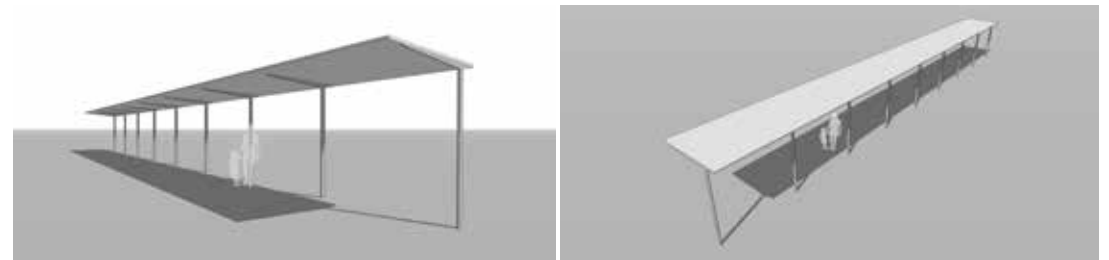
豊田市駅とGAZA、KiTARAを結ぶペDESTリアンデッキの外装とシェルターデザイン
鉄と豊田市産の杉材ルーバーを用いた素材感のあるデザイン
橋桁にも化粧を施し、東口(矢作口)の広場としての品格を高めます

豊田市駅西口デッキシェルター



豊田市駅と新豊田駅を結ぶペDESTリアンデッキ上のシェルターデザイン
東口ペDESTリアンデッキと同様の素材を用いて全体の統一感を図っています
松坂屋とT-FACEに面した通行動線でもあり、カフェなどの建物側からの利活用の誘導にも寄与します

地上シェルター



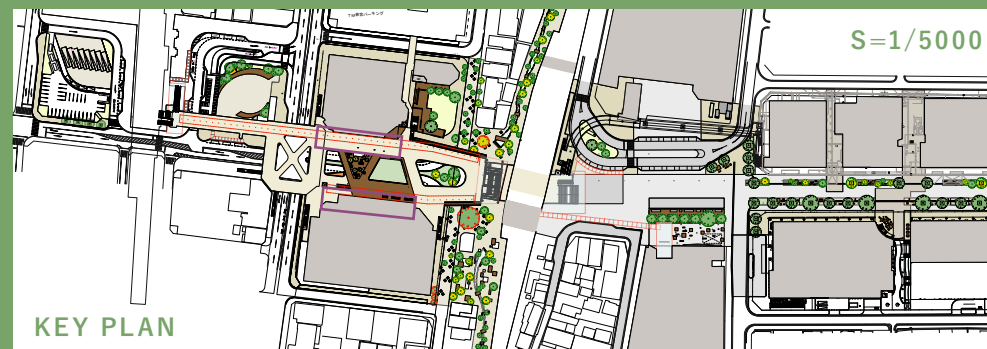
都心地区全体の地上シェルターデザイン
シンプルな構成の片持ち屋根で、シルエットやディテールは他のシェルターを連想させるデザインとします



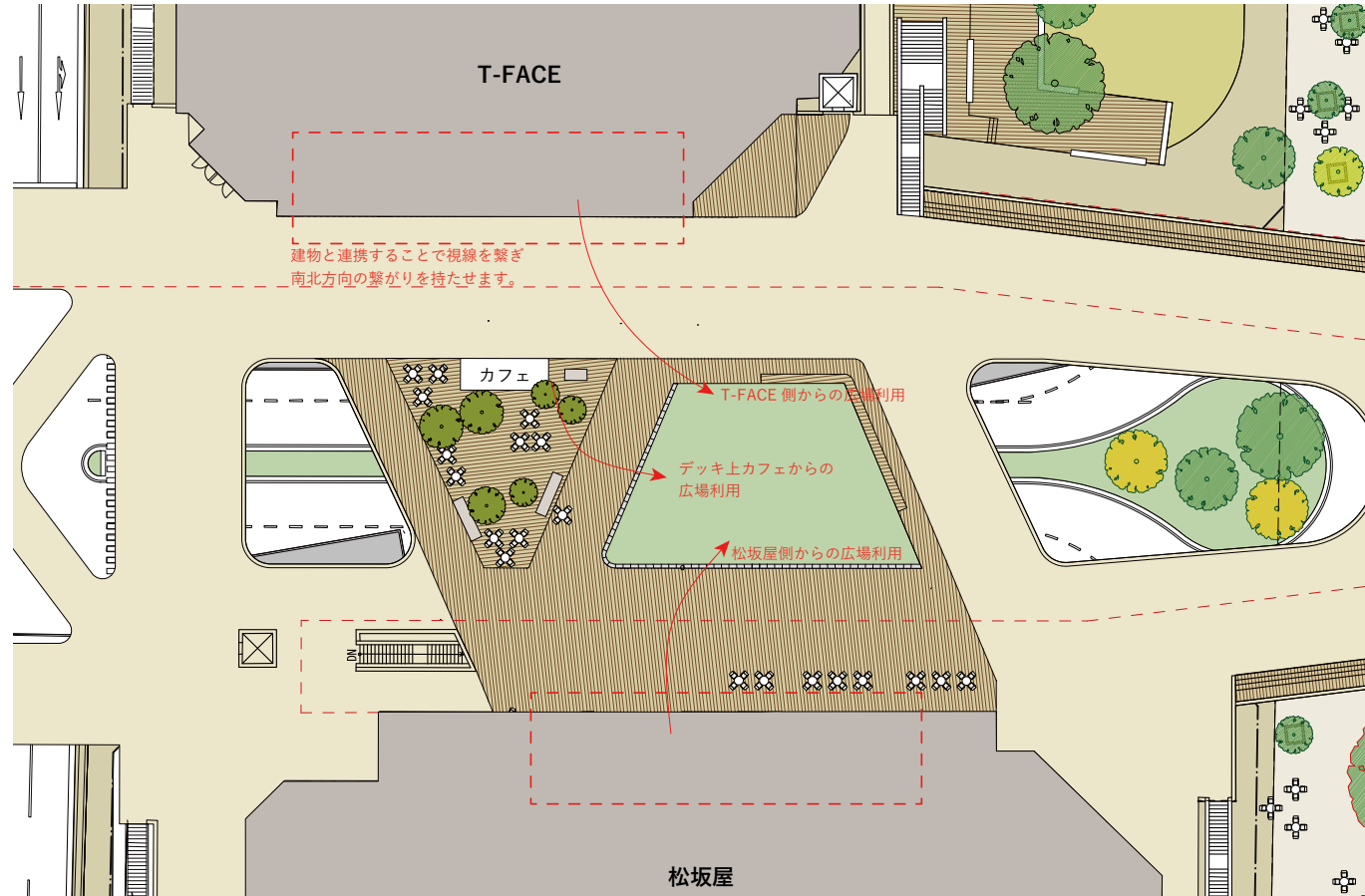
建築の開き方

コンセプトとあり方

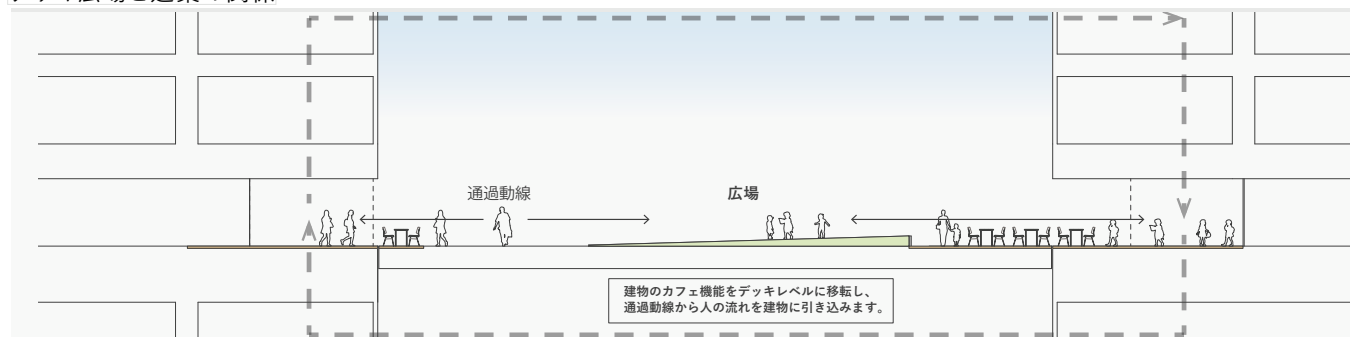
松坂屋やT-FACE、参考館などの建築を外部に開き、内外の空間を一体的に使えるよう計画を行います。



平面図



デッキ広場と建築の関係



※建物の開き方については、施設側との協議調整が必要です。

舗装

屋根底

建築の開き方

照明

ベンチ
プランター

サイ

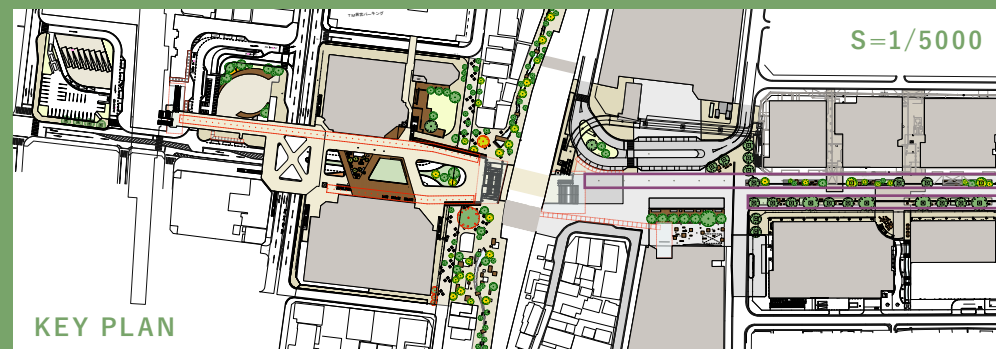
ポラード



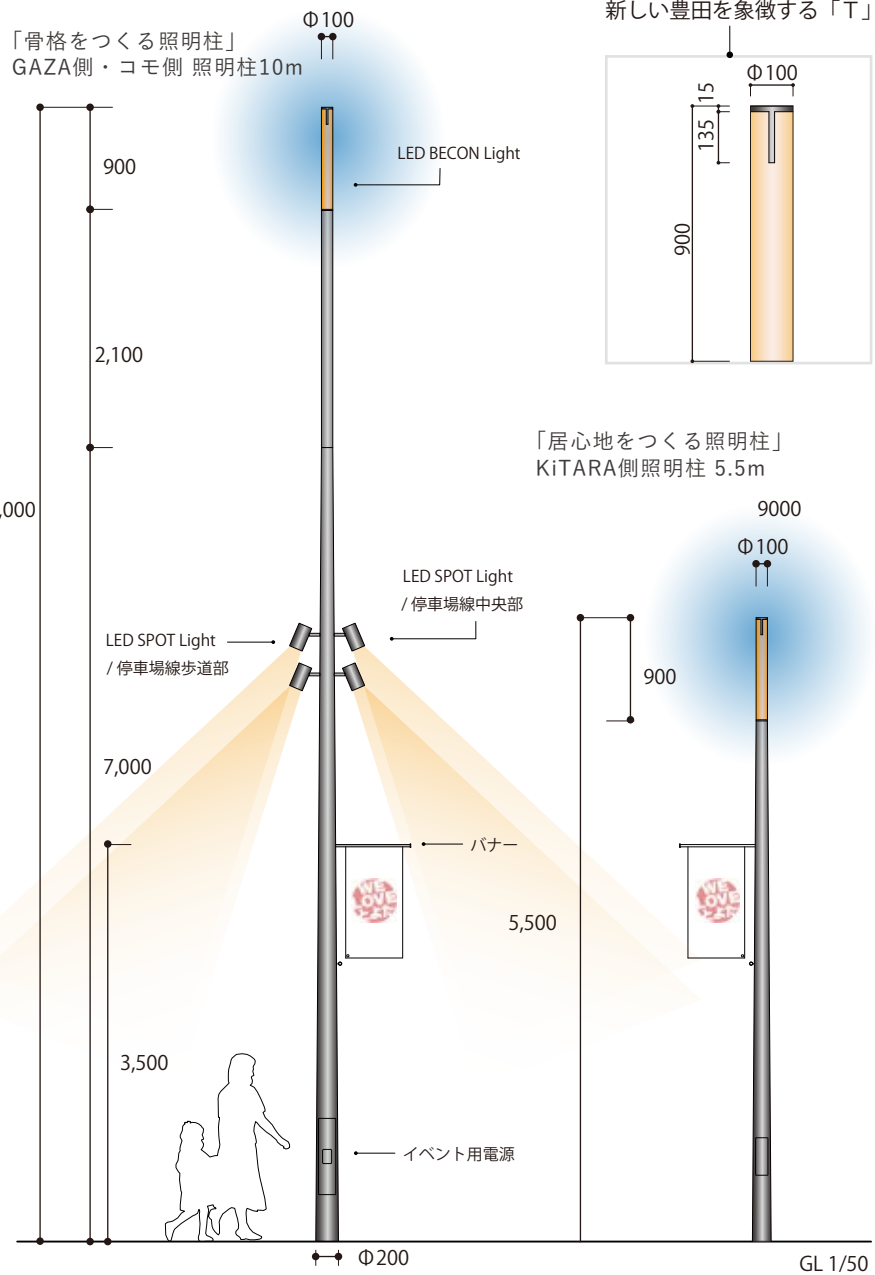
照明 鉄

コンセプトとあり方

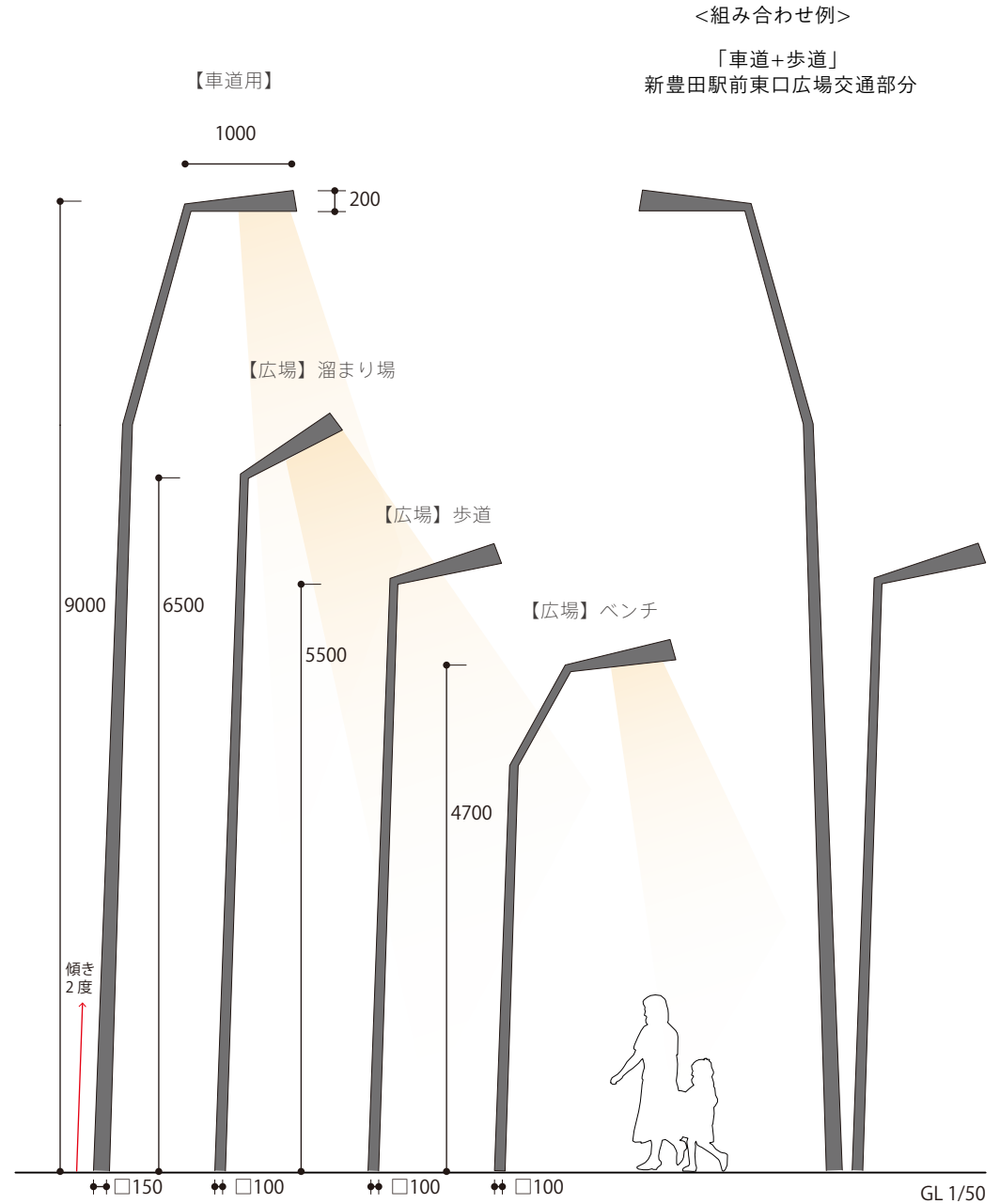
樹木とともに都市の骨格となる照明柱と、居心地をつくる照明柱を設けます。照明柱には、照明としての機能はもちろん、イベント用電源・バナー・サイン・スポットライト・テント支柱等の機能を集約します。豊田を支えてきた矢作川に加えて新しい豊田のイメージを創出します。



照明 A ~骨格をつくる~



照明 B ~居心地をつくる~



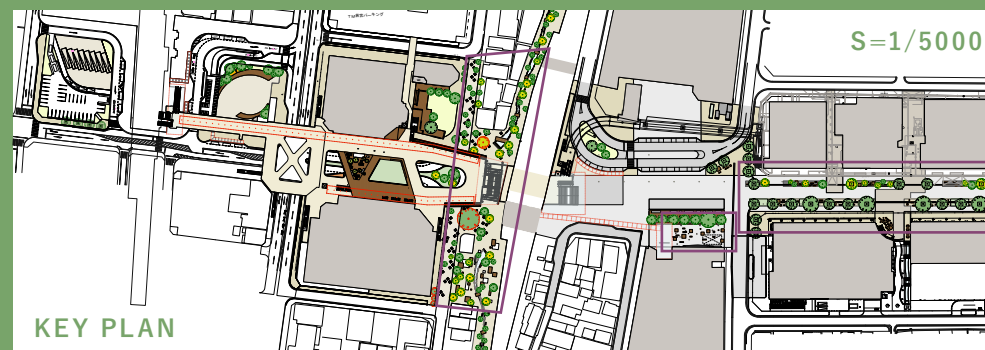


ベンチ・プランター

木材 鉄

コンセプトとあり方

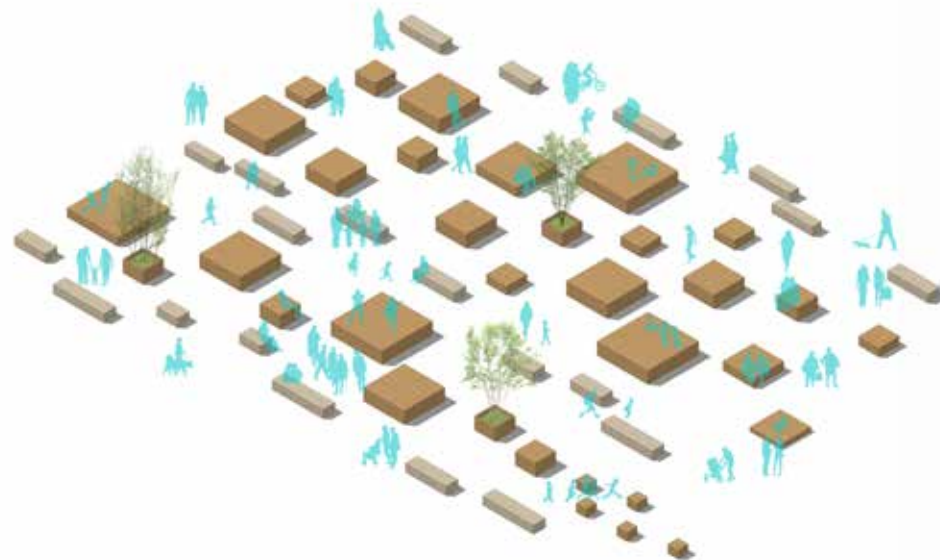
都心の各ゾーンには、それぞれの場所の特性に適したタイプ・サイズのアーバンファニチャーを設えます。また、地植えのおおきな樹木とあわせ、プランターによる「ちいさな緑」を積極的に取り入れることで、まとまった緑空間を各所につくります。



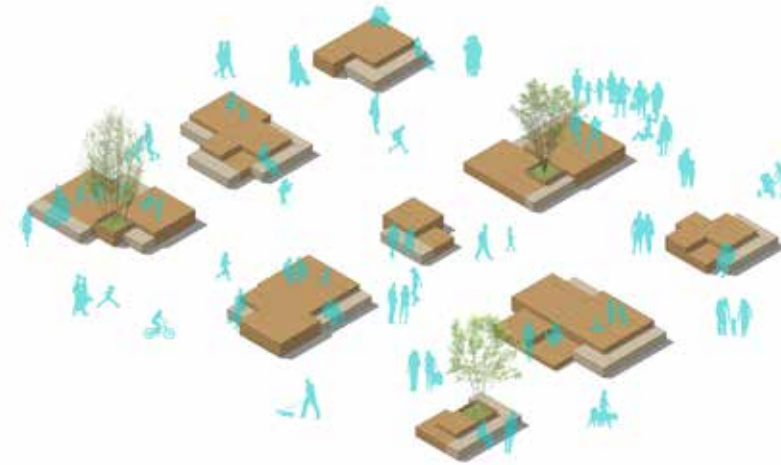
アーバンファニチャーについて

都心に人々の居場所を作るアーバンファニチャーは、ベンチやテーブル、ステージといった都市アクティビティのきっかけを提供するだけでなく、定期的な更新やカスタマイズを通して豊田の木材を使用し、産業に貢献する存在であるべきだと考えます。そのため、作り方はスチールフレームに木を貼り付けることで完成するシンプルで多様性のあるものが望ましいです。これらはモジュール化され、木材も一定の寸法で汎用性を持つことで、子どもたちによるワークショップなど利用者自らが作ることを可能にします。また、図面はデザインセンターにアーカイブされ、誰でも自由に製作することを可能にします。

基本的な考え方



ひとつひとつは、シンプルながらも様々な形をしている。



組み合わせることで多様なシーンを演出することが可能。

様々なタイプ・サイズのアニチャー ・アニチャーには可動式と固定式があります ・サイズはS、M、L、XLで展開します

ベンチS

可動 S

素材：木板、スチール
主な設置場所：豊田市駅
西口広場・停車場線など



ベンチA

可動 M

素材：木板、スチール
主な設置場所：停車場線



ベンチB

可動 L

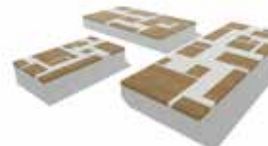
素材：木板、スチール
主な設置場所：停車場線



ベンチC

固定 XL

素材：木板、コンクリート
主な設置場所：東口まちなか
広場、新豊田駅前東口広場など



ベンチD

可動 XL

素材：木板、スチール
主な設置場所：停車場線、東口
まちなか広場、参合館前広場など



プランター

可動 S~L

素材：木板
主な設置場所：停車場線・豊田
市駅西口広場・参合館前広場など

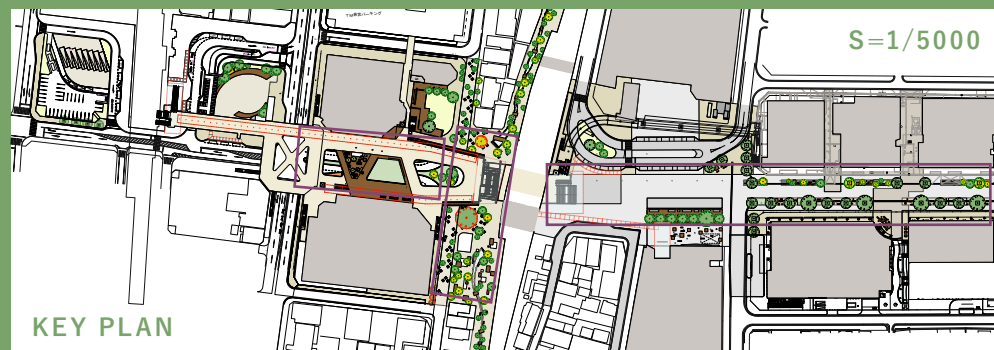




サイン 鉄

コンセプトとあり方

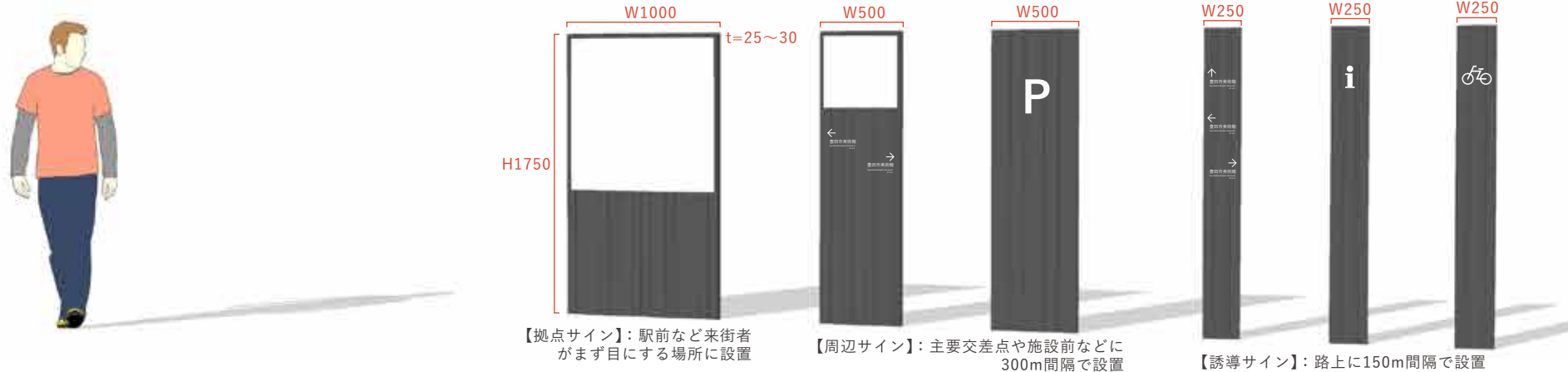
都心全体のいたるところに点在するサインは、まちの雰囲気をつくる大きな要素となります。サインは適切な位置へ設置し市民や来街者に必要な情報を提供しつつ、風景や視線を阻害しないデザインとします。



サインについて

「豊田市都心地区空間デザイン基本計画」における各所のデザインとの統一感をはかり、全体のデザインの考え方をふまえた、豊田ならではの新しいサインのあり方を考えます。

1 様々なモジュールのサインに統一感を持たせる



案内サインや誘導サインなど、街には場所に適した様々なモジュールのサインが設置されます。その全てが一つの風景として街中の統一感をつくり出すよう、サインデザインに共通のルールを持たせます。

※「豊田市屋外広告物条例」の規制に沿ったものとする
 ※ 豊田市景観計画の「景観形成基準」に適合するものとする

2 薄く極力シンプルにつくる 3 「鉄」を使用する



駅前の案内板など多くの人が行き来する場所に表れてくるサインは、人の視界を遮らないよう配慮し、薄く、シンプルなデザインとします。



都心の構成要素となるサインの素材は、豊田らしさを作り出し「風景の骨」となる構造物として、豊田の産業技術を活かした鉄を採用し、グレーを基調とします。

4 板面の色数を限定する



サインの板面に載せるマップやピクトグラムなどのグラフィックは、色数を限定して使用することで、周囲の風景を邪魔しないデザインとします。

5 豊田オリジナルを取入れる



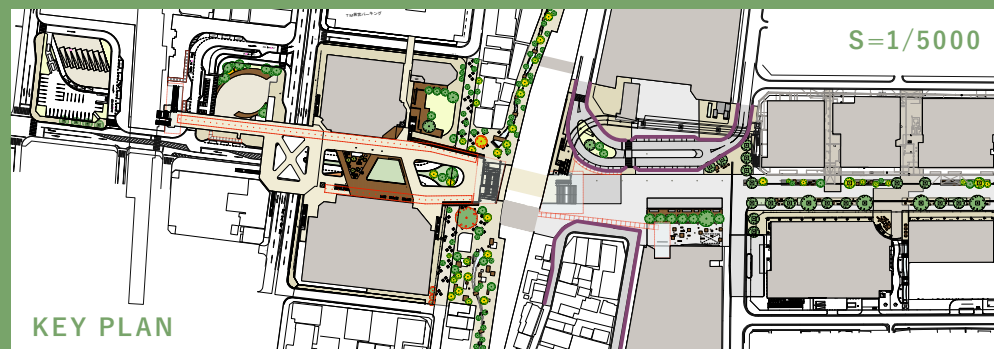
豊田の挙母木綿をイメージした色んなタイプのリブパターンの使用など、「豊田オリジナル」を意識したサインデザインとします。



ボラード 鉄

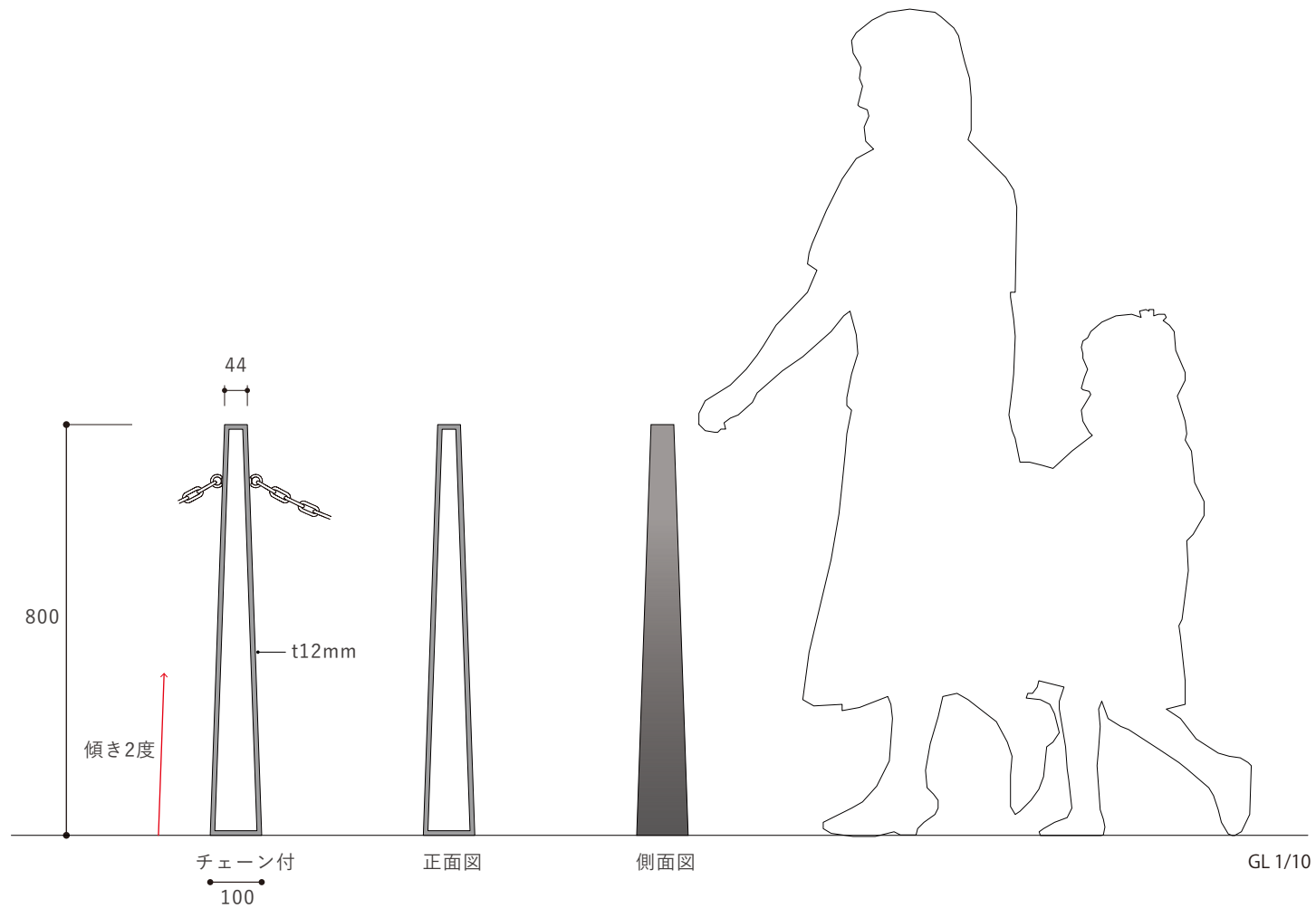
コンセプトとあり方

ボラード・横断防止柵は、主役としてではなく、あくまで主張しすぎないデザインとします。豊田の製造業の誇りである板加工を取り入れ、機能としては着脱式を基本とし、場所によってはチェーンを付加できる仕様としています。また、GAZA南広場との連続性を考え、視線が抜け、軽く見えるよう検討しています。



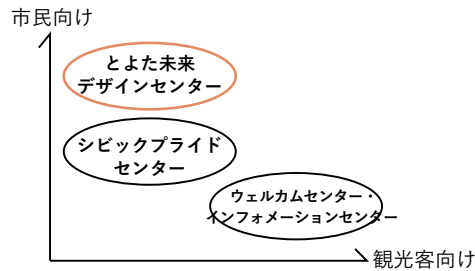
ポラード

- ・豊田の製造業の誇りを表す、一枚の板をつかったシンプルな形。
- ・G A Z A南広場側との視線の抜け感や軽さを重視した形。
- ・設置場所によって広場活用を想定し、取り外し可能とする。



とよた未来デザインセンターについて

1. とよた未来デザインセンターの位置づけ



とよた未来デザインセンターは、シビックプライドセンターと、同等の機能を持ちながらカフェやワークスペースと併設することで、より日常的に市民が再開発の情報を手に入れるきっかけを持ち、興味を持ってもらうことのできる場です。

2. 必要機能と十分機能

必要機能

「情報公開の場」
・都市模型の展示

豊田市が取り組む12年間の都心改造の情報を、わかりやすく、誰もが気軽に情報に触ることのできる、「情報公開の場」としての機能。

「参加・体験の場」
・WSスペース

まちづくりの中心拠点として、再整備チーム(つくる)と活用チーム(つかう)と市民が三位一体として、参加・体験を重ねることでカスタマイズとよたを具現化していく「参加・体験の場」としての機能。

十分機能

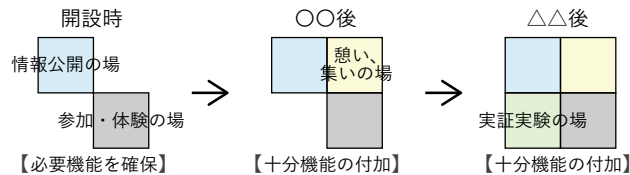
「憩い、集いの場」
・カフェ、ライブラリー

情報公開の場と参加・体験の場をより身近に利用することを目的とした、人々の「憩い・集いの場」としての機能。

「実証実験の場」
・新しい交通の実証実験拠点

「ミライのフツー」を持続的に実現するために、誰もが気軽に利用でき、チャレンジを容易にできる「実証実験の場」としての機能。

3. 必要機能と十分機能の整備イメージ

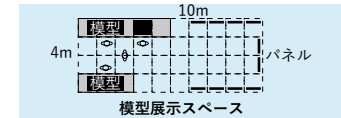


開設時は必要機能のみでスタートし、その後段階的に十分機能を付加していく、時系列な拡張イメージで考えています。

4. 各機能の必要面積算定

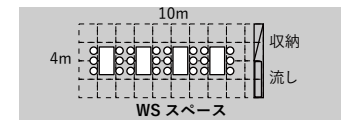
「情報公開の場」空間イメージ

○都市模型の展示、パネル展示スペース
約40㎡



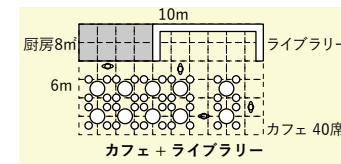
「参加・体験の場」空間イメージ

○WSスペース
約40㎡



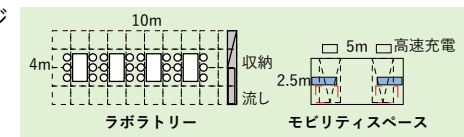
「憩い、集いの場」空間イメージ

○カフェ、ライブラリースペース
約60㎡



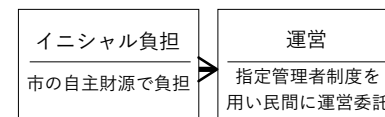
「実証実験の場」空間イメージ

○ラボラトリー、モビリティスペース
約40㎡



5. 運営方法 (案)

A 案：民間主体



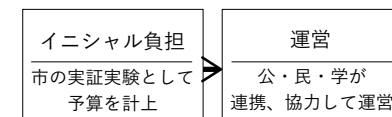
例



KIITO(神戸市)

施設整備：市の施設であり整備は市が負担。
運営：NPO 法人（指定管理者制度）

B 案：公民学連携



例



松山
アーバンデザインセンター
UDCM (松山市)

施設整備：市の社会実験として予算を計上。
運営：地元企業、まちづくり団体、行政、市内の大学。

6.UFJ 跡地活用プラン

■暫定利用プラン_あそべるとよたPJとの連携

平面図(コンテナの場合)

