



青葉山さんかく隊 NEWS LETTER vol.1

キックオフイベント はじまるよ! 青葉山さんかく隊



日時・会場

日時：2025年6月8日(日) 14:00～16:30

会場：せんだいメディアテーク

プログラム

1. プロジェクトについて
2. コミュニティデザインについて
 - ・ studio-L 山崎亮
3. トークセッション
 - ・ 藤本壮介建築設計事務所 藤本壮介
 - ・ studio-L 山崎亮
4. 感想共有

仙台市では、青葉山エリアに音楽ホールと中心部震災メモリアル拠点の複合施設を新しく整備する計画を進めています。

本施設の設計プロジェクトの一環として、みんなで話し合いながら、施設の使い方、過ごし方、やってみたいアイデアなどを考える全4回の市民ワークショップを開催します。そのキックオフイベントを開催し、109名の参加がありました。

当日は、施設の概要や設計方針の説明および、市民と共に施設や活動をつくるコミュニティデザインの事例紹介の後、施設の基本設計を担当する藤本壮介氏とコミュニティデザイナーの山崎亮氏のトークセッションが行われ、会場の皆さんとこれから始まる市民協働プロジェクトについて考えました。

1. プロジェクトについて

施設の概要 - 仙台市青葉山エリア複合施設整備室

この複合施設は、仙台市の文化芸術の総合拠点となる「音楽ホール」と、災害文化の創造拠点となる「中心部震災メモリアル拠点」からなる施設です。災害文化とは、生活の中に災害への意識や備え、災害から立ち直る術が組み込まれていることを指します。

仙台市は、14年前の東日本大震災の経験と教訓を生かしたまちづくりを進めています。「音楽ホール」は震災復興の過程で文化芸術が大きな力を発揮したことから整備の機運が高まりました。また、「中心部震災メモリアル

拠点」は震災の経験と教訓を次の災害に生かし、災害から立ち上がる力や強靭性を育む場として検討を進めてきました。これらを復興のシンボルとして位置づけ、複合施設として整備します。

この複合施設の**基本理念は、人・文化・まちを育む創造の広場**。文化芸術と災害文化が、人と人、過去と未来、仙台と世界をつなぎ、新しい文化が生まれ、多くの方が訪れる施設を目指しています。

施設概要	
建設予定地	地下鉄東西線・国際センター駅北側
オープン予定	令和13年度(2031年度)
施設の主な構成	
ホールエリア	大ホール(2000席規模)、小ホール(約350席)
文化芸術エリア	リハーサル室、練習室、ワークショップスタジオ、こどものための空間など
災害文化エリア	展示スペース、アーカイブライブラリ、市民研究活動スペースなど
広場エリア	交流ロビー、レストラン、カフェ、クワイエットスペース、屋外広場など
施設整備のポイント	
① いつでも居場所があり、 文化芸術・災害文化との出会い がある施設	
② 年齢や特性など関係なく、 誰でも安心して利用できる ユニバーサルな施設	
③ 多くの方が訪れ、 市民もプロも多様な活動ができる 施設	

施設の設計方針について - 藤本壮介建築設計事務所 藤本壮介



施設は、「音楽ホール」「中心部震災メモリアル拠点」といった用途を前提に、市民の皆さんが**日常的に立ち寄り、使ってもらえるような場所**にしていきたいです。

設計のコンセプトとしても「たくさんの/ひとつの響き」という言葉を使っています。これは、**多様な想いや活動が同時に集まり、共存する場所**にしていきたいという考えによるものです。多様な人々の活動が、時には一つに繋がって記憶に残るような時間が生まれる、そんな場所を市民の皆さんと一緒につくっていききたいです。

そのために、ひらひらとした屋根のような床のようなプレートにより、さまざまな機能や形状の場所があり、それらが柔らかく集まっているような建物にできないかと考え

ています。

また、「災害文化の創造拠点」でもあるので、**東北全体と繋がる仕組みを取り入れたい**です。例えば、東北各地の木材を使い、それぞれの地域の方角と名前を建物の中に入れるということなのです。

用途や空間の使い方など、今後のワークショップで皆さんのいろんな意見をきき、受け止めながら、設計を進めていきたいと考えています。



プロポーザル提案時の施設の模型

2. コミュニティデザインについて - studio-L 山崎亮

「コミュニティデザイン」や、今回のワークショップの進め方について、studio-L が関わった3つの事例を紹介しながら説明します。



事例1 文化・子育て複合施設「おにクル」

大阪府茨木市

「おにクル」は、ホール・図書館・子育て支援・市民活動センターなどが集約された施設です。せんだいメディアテークの設計者でもある建築家の伊東豊雄氏の設計です。各階の活動が緩やかにつながる「縦の道」を中心とした構造が特徴です。

約4年間にわたりワークショップを重ね、市民の方々とともに施設でやってみたい活動を考え、屋外空間を使って実験してみるということを繰り返しました。

施設のオープニングイベントもワークショップに参加した市民の手で企画・運営されました。0～100歳まで計108人による手づくりテープカットや演奏、ガイドツアーなどが実施され、おにクルのオープニングをみんなでお祝いしました。



地域の方々が「やりたい」と考えている活動をきき、それらをもれなく設計者に伝えていく役割を担当しました。

施設がオープンする前の設計段階のワークショップから関わっていた人たちが、オープン後も活動の主軸になっています。

市民の方々が施設にフラッと行っても「今日も誰かに会えるだろうな」と思える、すごく嬉しい状態になっています。



事例2 「まちなかステージ」プロジェクト

新潟県十日町市

商店街を市民が日常的に活動できる場にすることを目指したプロジェクトです。市民の方々にワークショップに参加してもらいながら、1年目は「まちなかでこんなことをしよう」と呼びかけるためのコンセプトブックを制作しました。2年目は活動をやりたい仲間を募りながら、活動拠点となる建物の改修について考えていきました。建物の改修設計には青木淳設計事務所が選ばれ、若手スタッフが常駐するサテライトオフィスの「ブンシツ」も設置されました。地域の方々と意見交換を重ねながら、活動拠点「ぶんじろう」「じゅうじろう」が誕生しました。現在は、市民の活動の場として多世代が活用しています。





商店街に有名店を誘致すれば人が一時的に集まるかもしれないが、持続的ではありません。地域の方々にとって「何かやるならあの商店街でやろう」と思える場所になれば、常に人が集まる場所になります。そうすることで結果的に「あの商店街にお店を出してみようかな」と思う人が増えるのではないのでしょうか。

「ブンシツ」は設計事務所のサテライトオフィスですが、地域の方々も自由に出入りができます。ワークショップの場で時間がなくて言えなかったことも直接伝えに行くことのできる仕組みをつくりました。

事例2 草津川跡地活用プロジェクト

滋賀県草津市

廃川となった草津川跡地を市民が日常的に活動をする公園として再生するため、市民の方々やランドスケープデザインの専門家と対話や社会実験を繰り返しながら設計を進めました。

プロジェクトを通して生まれた活動に伴走するためのコーディネーターも配置しています。現在も2名体制で公園での活動をサポートしています。

市民による小さなプログラムの積み重ねが、継続的ににぎわいを生むことにつながると考えています。



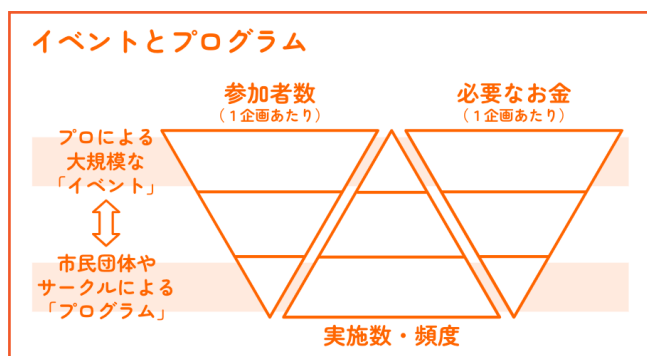
大規模な「イベント」も大切ですが、5~10人が日常的に楽しむ小さな「プログラム」が年間に何百回も行われていると、常に誰かがいるにぎわいのある場が生まれます。

地域の方々の活動を調整する専門のコーディネーターという役割も大切です。できるだけ早い段階から、コーディネーターを育成するプロセスやどのような体制で進めていくのかも考えていく必要があります。



3. トークセッション - 藤本壮介建築設計事務所 藤本壮介 / studio-L 山崎亮

施設で起きる活動の多様性をどう受け止めていく？



山崎 上の図について3つの三角形が並んでいますが、左から参加者数、実施数・頻度、必要なお金の量を示す三角形です。また、縦軸の下部分は市民団体やサー

クルによる「プログラム」、上の部分はプロによる大規模な「イベント」を指しています。

上の部分のプロによる大規模な「イベント」を横にみえていくと、1回あたりの参加者はたくさん集まるけれど年に何回も開催するのは難しいことを表現しています。一方で、下の部分の市民団体やサークルによる「プログラム」は、1回あたりの参加者は少ないかもしれないけれど、多くの市民が年に何回も活動することでかなりの回数が実施できます。

大規模な「イベント」も市民団体やサークルによる「プログラム」も両方がとても大切で、今回の施設はこれらのバランスがとれたものになるといいなと思っています。藤本さんはどのような活動が起きることをイメージしていますか？

藤本 まず、僕らが建物の設計を考えるときは、建物の中を人が移動したり、何か活動をしている風景を想像します。建物の中でいろんなことが起きるといいなと思いながら、ワクワクしながらつくっています。

僕は隅っこが好きで、喫茶店の隅に座って一人で仕事をしたり、ザワザワした場所の中で一人でいられる場所に心地よさを感じます。公共建築は広がりがあるからこそ、そういう「隅にいるけど周りに人がいる」が成立する。完全に一人も寂しいし、人混みの真ん中は疲れてしまう。ちょうどいい距離感があると安心できる人は、結構いると思います。だから、公共建築でも大きな活動だけではなく、隅で何か別のことをしてる人がいてもいいと思います。1〜10人くらいの活動は、健全でワクワクしますし、さらに小さな1人や2人の活動も大歓迎です。

お互いの“作法”を知り 市民と行政が信頼関係を築く

藤本 「おにクル」はこどもを軸に図書館やホールといった文化機能が再構成されていて、とても生き生きしているように感じました。最初から「こども」がテーマにあったのですか？

山崎 最初は2階に子育て支援の機能が入る予定だただけ聞いていて、建物全体の一部という印象でした。でも、実際には子育て世代が多い地域で、市民との対話の中で「こども」が自然と軸になっていった感覚です。1階にはこどもの遊び場がテナントとして入り、上の階にある図書館やプラネタリウムもこどもを意識した内容になりました。地域の子育て世代の方々も、「それなら自分たちもプログラムをやりたい」と声を上げてくれました。最初から「こども」を軸と意図したわけではなく、様々な方との対話の中で自然とそうだったというのが正確な表現かもしれません。

藤本 一般的には行政の仕様書は最初にしっかりつくられていても、実際に使う人の使い方にぴったり合うとは限らないと思います。「おにクル」のプロジェクトはそのあたりが柔軟だと感じました。「おにクル」でこどもを軸に文化機能が再構成されていったプロセスは、市民と行政と設計者がしっかりつながったすごくポジティブな事例だと思いました。

山崎 「おにクル」のプロジェクトに5年関わる中で、行政職員向けのワークショップや研修会も実施しました。

まずは、市民ワークショップを開催し、市民が意見を設計者や行政に伝える仕組みをつくりました。しかし、設計のことだけでなく、運営まで含めて市民の思いが伝わらないと意味がありません。まだ運営者が決まっていなかったもので、まず行政の方に市民の意見を受け取ってもらうかたちにしました。

その際、市民が「行政の論理を一度学ぼう」というテーマでワークショップを開催しました。というのも、市民が行政の仕組みやを分かっていないと、うまく協働できないことが多いからです。

そして3〜4年目は、行政側に「市民の論理」を学んでもらうワークショップを開催しました。

お互いの立場を理解し合うことができ、運営の方向性もより良いものになったと思います。みんなで目線を揃えることができたのは大きかったです。

藤本 素晴らしいですね。僕も公共施設に関わる中で、行政の縦割りの壁に当たることがあります。それに文句を言うよりも、説明の仕方や提案の仕方を工夫することで「閉じるスイッチ」じゃなく「開くスイッチ」にできるんですよ。

山崎 まさにそこが大事です。今回のプロジェクトは仙台の未来にも関わるものです。市民と行政が信頼関係を築けると、そこには建物以上の価値が生まれると思います。

市民協働とよく言われますが、それを本当に実現しようと思ったら、ちょっとしたお互いの“作法”みたいなものがあると、よりうまくいくと思います。

だから、少し気をつけるだけで面白いことが実現できるなら、先にその作法を学んでおけばいいんじゃないかと。今回のプロジェクトを通してそれを学ぶことができれば、次に別の場所で市民協働が生まれる時にも、その経験が知識として生きてくる気がします。

今回、建物ができてにぎわったというだけでなく、そこに関わった市民の方々が、他の場面でもその作法を伝えられるようになれば、一粒で何度も美味しいプロジェクトになるんじゃないかなと思います。



ワークショップで出た 市民の意見を設計者に どう伝えるのか

山崎 藤本さんに、「こういう情報がもらえると設計しやすい」という希望があれば教えてほしいです。これまでも、毎回のワークショップできた市民の意見をどう伝えるかは、設計者の方によって方法を変えてきました。

ワークショップ後に写真・ビデオ・付箋などを記録して、文字起こしや整理をしていきますが、それをどこまで整理するかは設計者の方と相談しながら決めています。市民の方が「ワークショップで言ったのに伝わってない」は絶対にないようにしたいし、そこは覚悟をもってやっています。一方で公共的な施設なので、ワークショップに参加した人だけの意見で設計するのは難しい。ワークショップに参加できなかった人や、またこれから生まれる未来の子どもたちも使う建物なので、そこも想像しながら設計を進めていただきたいと思います。ただ、ワークショップに参加してくださった方々は将来の活動の担い手になる可能性があるの、その意見はある程度の重みで受け止めてもらえるとありがたいです。

藤本 僕としてはまず「生の声」を知りたいです。市民の方が書いてくれた付箋とか、そういうものがすごく響きます。整理される前の、熱のこもった状態を感じたいです。加えて、その意見をコミュニティデザインの視点でどう整理したのかも見たいです。コミュニティデザインの視点でどのようにまとめたのか、それをみるのも刺激になるし、自分では思いつかない整理の仕方があるかもしれないと期待しています。

ワークショップの意見は、すべてインスピレーションになり得るんですね。全部を反映するのは難しいかもしれませんが、熱量やワクワク感、実際に活動が行われる風景を想像しながら設計するのは、本当に楽しいと思います。

これから始まるワークショップや、 その後の活動に参加することで どんないいことがある？

山崎 コミュニティデザインをお手伝いする studio-L の「L」は Life、つまり人生・生活・命・活力の意味です。例えば、休日に1〜2万円かけて遊びや買い物に出かけることもあると思います。それも楽しい時間かもしれませんが、一方で休日にワークショップに参加することで、普段会う機会がないタイプの人と話したり、新しい視点に触れて刺激を受けたりすることができます。それも同じように「楽しい時間」だと思います。しかもお金もあまりかかりません。

お金を払って誰かに豊かにしてもらうのではなく、ワークショップや活動に参加することで自分たちの意見を伝えたり、人とつながったりする中で、人生がちょっと面白くなったり、活力が湧いてきたりする。今回のワークショップやプロジェクトは、そんな風に「ライフが充実する」場になると思うので、ぜひ参加してもらえたら嬉しいです。

藤本 僕自身はけっこうシャイなので、ワークショップに参加して何かできるかな？っていつも思ってます。でも、1人で始めるには勇気があることでも、2〜3人いたら意外とやれちゃうものだと思います。

ちょっとした勇気で自分を奮い立たせることが、楽しさやワクワクにつながり、結果として、人生がちょっと変わってくる気がします。今の時代は、誰かが決めた「正しさ」よりも、自分が本当に楽しいと思えることをやることが一番価値があるんじゃないかと思います。

ワークショップもその一歩になると思います、しかもこれは設計だけでなく、建物ができた後の活動にも繋がっていきます、なので、僕みたいにちょっとシャイな方も、ぜひ気軽に参加してみてください。



4. 感想共有

最後に、参加者同士で数人のグループをつくり、感想共有をした後、新しい施設でやってみたいアイデアもお互いに発表しました。



▼ 参加者から出たアイデアの一部

音楽	災害文化	健康・運動
- 今まで触ったことのない楽器に出会い、気軽に練習できるという - こどもたちが日常的に音楽や演劇に触れられる場をつくりたい - 触れる楽器のライブラリー - オープンな場所で音楽会があるという - 大学生や高校生が楽器を教えてくれるという	- 防災キャンプをやってみたい - 施設全体を使って災害文化が学べる脱出ゲームをやってみたい - 日常の中で災害文化にふれられる場にしたい - エリア全体で災害文化をテーマに連携できるという - 沿岸部と青葉山をつなぐ仕組みを考えていきたい	- 太極拳をやってみたい - ランニングする人がストレッチなど準備運動できるスペース - 広瀬川の河川敷や森を散策する途中の休憩所
屋外	アート	ゆっくり過ごす
- 畑しごとができるという - 焚火をしながら語り合いたい - 犬と一緒に過ごせる場所をつくりたい	- 敷地周辺から草木を採取して、染め物をしてみたい - 道具を借りられてどこでも絵を描けるといい - みんなでものづくりができるという	- ごろごろお昼寝会 - 目的や用事がなくてもゆっくりしたり、おしゃべりできる - 本を読んだり、ゆっくりカフェで過ごすことができるという
こども	食	本
- 若い人やこどもが運営できる場所があるという - こどものあそび場があるという - 遊具がなくてもあそぶことのできる場であるという	- 食のマルシェを開催したい - ピクニックや飲み会ができるという - 夜にお酒をのめてもいい	- ブックフェアや古本市をやってみたい - 本があると日常使いの場所になる



藤本壮介建築設計事務所サテライトオフィス

藤本壮介建築設計事務所のサテライトオフィスが定禅寺通りにオープンしました。サテライトにはワークショップで意見をなどを展示していく予定です。誰でも自由に入ることのできるオープンな場所です。お近くにお越しの際は、ぜひお立ち寄りください！

開 所

月～金 10:00～19:00

※祝日を除きます。

※会議等のためスタッフが不在にしていることもあります。

場 所

青葉区立町23-19 定禅寺ハイツ 1階

▼外観



▼地図



みなさんあそびにきてください！
施設でやってみたいことを
教えてください



常駐スタッフ
渡辺さん