

デザインレビュー 3

03

建築計画（建築意匠）

「"つなぐ空間"をつくる」

これまでのご意見（建築）

六尺三寸モジュールで配慮したというのが**新しい視点**でよかったと思います。

武家屋敷の遺伝子を受け継いでいることは分かったが、**デッキなどとの調和**があまりとれていなかった様に感じました。

歴史エリアの**歴史感のある建物**にしてほしい。

今後は**活用、利用する人達（自分を含めて）の姿勢**が問われていくと思います。大切な宝物になるために。

広い外回廊があったら良いなと思っていました。にわか雨が多い最近、公園にいる人の逃げ込み場になります。様々なイベント、伝統芸能や武将隊の演武などもできればよいなと思います。

外とのつながりはあるが、**中の人と人とのつながりをつくる空間デザイン**が足りないのでは？

事務室が孤立している！**これからの公園づくり（プレイスメイキング）は市民とのコミュニケーションが必須！**

木質構造賛成です。ぜひ**CLTパネル**（宮城県産）を使って欲しい！

公園センターのメインテーマ

もりの歴史を
未来へつなぐ
公園センター
PARK CENTER

歴史

History

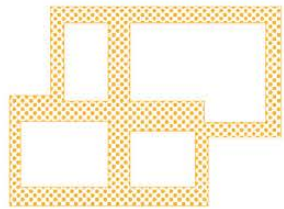
未来

Future



公園センターの建築意匠デザインコンセプト

回廊空間



場所と空間をめぐる回廊

広瀬川カウンター



適度な境界と溜まり場を
つくり人々をつなぐ

体感型情報ラウンジ



それぞれの人が
おもいおもいの場所で
情報に出会う

建築意匠計画のコンセプト

建築意匠でつなぐ

- | | | | |
|-------|---|-------|----------------|
| つなぐもの | 1 | 歴史とひと | 片倉家屋敷跡、伊達な文化など |
| つなぐもの | 2 | 自然とひと | 御裏林、広瀬川など |
| つなぐもの | 3 | ひととひと | 市民、観光客など |

メソッド 1 回廊空間（開口、軒下、縁側）

メソッド 2 体感型情報ラウンジ

メソッド 3 広瀬川カウンター

建築計画概要

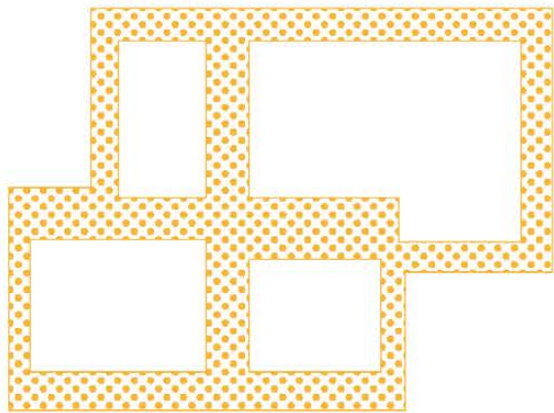


変更点

- ①山鉾搬入用の入口（破風）の追加
- ②ショップ機能を道路側に計画
- ③運営者、施設利用者が一緒に使えるカウンターを追加
- ④キッチン位置を変更
- ⑤スペースを小さく使うための可動間仕切を追加

回廊空間

diagram (ダイアグラム)



場所と空間をめぐる回廊



回廊空間



情報ラウンジと回廊・屋敷林（オモテ林）



情報ラウンジからライブラリーへ抜ける



体感型情報ラウンジ



体感型情報ラウンジ

展示計画のコンセプト

青葉山の自然 伊達な文化

森 と 杜
もり もり

の共鳴

森と杜の共鳴

青葉山の自然と”伊達な”歴史文化に出会う
体感型情報ラウンジ

展示エリア

- 1 情報ラウンジ
- 2 企画ギャラリー
- 3 ライブラリー
- 4 広瀬川カウンター
- 5 その他

展示コンテンツ



広瀬川カウンター

diagram (ダイアグラム)



適度な境界と溜まり場を
つくり人々をつなぐ

広瀬川カウンター



空間をつなぎ回遊性を生み出す



空間をつなぎ回遊性を生み出す



空間をつなぎ回遊性を生み出す



次回

ファイナルデザインレビュー

5月27日 追加開催

場所：仙台国際センター 会議棟

皆様のご参加をお待ちしております。