

# 青葉山公園（仮称）公園センター もりの歴史を未来へつなぐ プレイスメイキング

## デザインレビュー2

「歴史・文化をつなぐ場所、何度でも訪れたいくなる場所」

2018年3月3日(土)

# ワークショップ2

## AOBA FUN MEETING

### 市民発の企画を考えよう

#### ワークショップ2の流れ

- |       |   |       |                |
|-------|---|-------|----------------|
| 14:15 | — | 14:25 | 冒頭挨拶・説明、使い方の共有 |
| 14:25 | — | 15:05 | グループワーク        |
| 15:05 | — | 15:35 | 発表             |
| 15:35 | — | 15:50 | ディスカッション       |
| 15:50 | — | 16:00 | 閉会挨拶・アンケート記入   |

# プレゼンテーション目次

Chapter

01-02

## これまでの経緯

- ・基本計画について
- ・プロポーザル案とAOBA JV
- ・これまでのふりかえり

Chapter

03-05

## 歴史・文化をつなぐ場所 何度でも訪れたい場所

- ・歴史・文化をつなぐ「景観」をつくる
- ・歴史・文化をつなぐ「空間」をつくる
- ・「もり」のある風景をつくる
- ・「もり」で環境をつくる

デザインレビュー 2

01

基本計画について

# 基本計画の機能コンセプト

～ここからはじまる仙台・青葉山の魅力発見～

仙台城跡の歴史的風情と豊かな自然が織りなす青葉山公園のエントランス

## 公園センターの機能

### 憩う

青葉山と広瀬川に  
囲まれくつろぎ憩う

#### ○飲食・休憩機能

カフェ・テラス・庭・  
桜の小径<sup>こみち</sup>・休憩スペース

### 集う

仙台らしさの発信  
新たな出会いを求め、  
集う

#### ○体験・交流機能

体験・交流ホール・  
屋外広場

### 楽しむ

情報の入手・体験により  
青葉山公園と仙台城跡を  
もっと楽しむ  
さらに仙台の魅力に気付く

#### ○情報発信機能

インフォメーション

# 基本計画のデザインコンセプト

## 5 デザインについて

(1) デザインコンセプト (整備において、将来目指すべき姿を表すもの)

～青葉山の自然と仙台のまちにとけこむ、歴史・文化漂うたたずまい～

目の前に広がる青葉山の豊かな自然、見下ろせば広瀬川の清らかな流れ、  
この地で培われてきた歴史・文化の薫り漂う風景を杜の都の誇りとして後世につなぐ

(2) デザインの基本的な考え方

### 空間デザインの考え方

- ① 培われてきた歴史・文化を感じさせる空間

### 施設デザインの考え方

- ① 青葉山のエントランスとして印象づけるデザイン
- ② “仙台らしさ”を後世につなげるデザイン
- ③ 草花や植栽を通し“仙台の四季”を感じるデザイン
- ④ 大橋から見える遠景、近景、建物の質感などランドスケープを意識したデザイン
- ⑤ 埋蔵文化財に配慮した史跡の隣接地にふさわしいデザイン

### 空間デザインの考え方

- ⑤ 公園センターの機能が十分に発揮できる空間

### 空間デザインの考え方

- ② まち、広瀬川、青葉山の連続した風景に溶け込む空間

### 空間デザインの考え方

- ④ 広瀬川とつながる広々としたゆとりのある空間

### 空間デザインの考え方

- ③ 人々が寄り添いくつろぎとにぎわいのある空間



# デザインレビュー2

# 02

## プロポーザル案とAOBA JV



# プロポーザルとAOBA JVについて

（発行番号） 1 青葉山公園（仮称）公園センター等基本設計に係る公募型プロポーザル  
※ 募集開始日

## もりの歴史を未来につなぐ

政宗が見た「もり」と出会い、「まち」の物語を紡ぐ、  
400年の都市デザインセンター



### "はじまりの森"



## 実施方針

「オモテ林」～杜の都・仙台に「第3の森」を創る。

仙台開府とともに「御栗林」として400年にわたって在来種が維持されてきた自然林を「第1の森」。杜の都・仙台を象徴するケヤキ並木に代表される「まちの緑」を「第2の森」とするならば、私たちが公園センターで提案するのは「第3の森」です。第1の森（モミイヌブナ林）の林床空間に育まれた豊かな生物多様性のシステムに学びながら、自然と人間社会がより豊かな関係を育んでいくための21世紀の林床空間を「オモテ林」と呼び、公園センターに人々を迎える広場・テラス・庭園・建築を「森のような空間」としてつなぐ、美らかならに包まれた、出会いと回遊性をかん養する場所をつくります。



## プレースメイキングを効果的に行う監修者+専門家体制

技術的課題以外の課題解決を計画と並行して進めていくために、震災復興や市民を巻き込んだプレースメイキングの活動を得意とする建築家を監修監修者とするチームで、発注者側がPRリソース、地域史(都市史)、水質調査(都市水産)、文化財保護に関するスペシャリストを監修者グループとして編成します。実績のある建築・ランドスケープ・構造・設備の専門家チームにて技術的課題を的確に解決しながら、施設設計の初期段階から市民を巻き込んだプレースメイキングによる公園の新価値創出の可能性を最大化します。統括監修者は仙台をはじめとする東北沿岸部の状況にも明るく、仙台を核とした東北一円の観光回遊性創出について効果的なアイデアとネットワークを有しています。



## 設計・工事工程と連動した監修工程

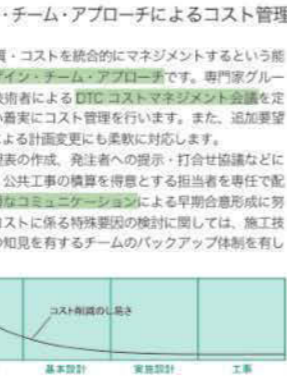
基本設計初期から「プレースメイキングの推進体制」(コスト管理)の推進体制として位置づけられています。監修者・コミュニティ・防災連携・パブリックスペース・地域史(都市史)・木質構造(都市水産)・文化財保護



## DTCによるプレ設計段階からの建築・ランドスケープの統合的なコストマネジメント

DTC(デザイン・トゥー・コスト)は、設計初期段階から正確なコスト目標を設定し、性能、コスト、スケジュール間のトレードオフによって、システムコスト(取得、運用、維持)をコントロールして、コスト目標を達成しようとするマネジメント概念です。建築とランドスケープの間で切り分けられがちな設計パラメータ(性能、コスト、スケジュールなど)を統合管理段階からチームとしてDTCにより統合的にマネジメントすることで、基本計画で求められている両者の一体化をより高いレベルで実現します。

1. 想定事業費と要求性能の整合を取ります。
2. コストシミュレーションを行い最適化を行います。
3. コストシミュレーションにより設計内容との整合をはかります。
4. 早い段階で積極的にVE検討しリスクを最小化します。
5. 的確なコストプランニングと厳格かつ積極的なコストマネジメントにより予算内で価値を上げます。



## 技術提案

「街づくりの起点」から「ひと-街づくりの拠点へ」

青葉山公園全体の中で、公園センター地区は最も大勢の人々を迎える出会いの場です。歴史的にも仙台の「街づくりの起源地」となった場所が、今回の整備において目指すべきは単なる観光インフォメーションセンターではなく、観光客と市民の交流、市民同士の交流、多世代間の交流を創出していく「ひと-街づくりの拠点」としての公園センターです。仙台の「はじまりの場所」で新しい社会創造へつなげる観光交流を創造するために、私たちは政宗が見た「はじまりの森」に学び、それを現代の都市生活のスタイルにアレンジします。「パークテラス、健康づくり、そして21世紀のリハビリテーション」。「はじまりの森」の林床に豊かに育まれた生物多様性の様へ、「第3の森」の林床には、人々が自然に癒され、楽しみ、学び、多様な出会いや活動が育まれます。

「オモテ林」がつくる生態系ランドスケープ

公園センター地区のアプローチ部分に「広い林床空間「オモテ林」を提案します。「はじまりの森」御栗林に人々が出迎える「オモテ林」には観光利用や公園利用、教育利用など様々な人々の活動が生まれるように、4つの柱から構成されます。

- 1 森の市民広場 大樹のもとに人々の集いの場が広がる。様々なイベントの森。(フリースペース、多世代交流スペース、遊歩道)
- 2 森のテラス 広場を越えて都心部へのシアービューが楽しめる木のカフェテラス。
- 3 森の庭園(青葉山) 御栗林に残された青葉山の生態系を再現した森林庭園。
- 4 森の建築(公園センター) 3つの樹林をつなぎ合わせる森の様な建築。

公園センター: 「透明な森」としての建築空間

木質構造を用いた比較的軽量の建築で、自然林の林床に広がる生態系豊かな空間を目指します。

自然丸太柱の構造材への活用 木材の耐火性能に関しては、設計内容に合わせて検討し、木質構造シミュレーションを行うことで、建物躯体の一部に自然丸太柱を用いたラーメン構造を検討します。システムの導入に関しては先行事例があり、森林管理に展開されています。

災害に対応できる木質構造 木質構造の構造性能に関しては、設計内容に合わせて検討し、木質構造シミュレーションを行うことで、建物躯体の一部に自然丸太柱を用いたラーメン構造を検討します。システムの導入に関しては先行事例があり、森林管理に展開されています。

自然換気システムを用いた天井換気 天井換気システムの活用により、床付近の滞留熱と湿気を天井付近の天井換気システムで天井付近に排出し、換気を実現することにより、木質れ日が増ることで、快適な室内環境を生み出します。

## プレデザイン段階を導入したデザインレビュー

監修者グループと専門家グループが「プレースメイキング」と「設計工程」を並行して進めていく組織体制によって、杜の都のシンボルとなる公園センターのコンセプトづくりとその具現化を同時に進めていきます。基本設計初期に「プレデザイン」段階を設けることにより多様な関係主体の意見を施設設計の進捗と同期し、その結果を「プレデザインレビュー」によって共有・同期します。基本設計段階では「プレデザイン」完了時の「プレデザインレビュー」と「プレデザインレビュー」の合わせこまの「プレデザインレビュー」を設けることで、開かれた設計プロセスを目指します。デザインレビューをより開かれたものにすることで、多くの人が「プレデザイン」に参加することが可能となり、設計プロセスが「プレースメイキング」の効果が発揮されます。

## 地-質WS:まちを理解し、新しい回遊性を創出する

地域史からのアプローチとして「地-質WS」を提案します。一般的に「地質」の意味合いを含みながらもそれだけではなく、都市や建築のあり方やその行方をより深く考えていくための土のまっかけづくりを目指した概念としての「地-質WS」。青葉山や仙台の街における場所や土地のキャラクターを再認識すること、そして、普段見たことのない見えてくる都市や建築の表情だけでなく、建築・空間に実感を盛りつけていくことで、その姿をより深く理解するための「地-質WS」を設計と並行して開発し、青葉山公園のデザインコンセプトを市民の首肯と一緒に高めていきます。それによって、青葉山公園が都市観光のデザインセッションにとどまらず、再び仙台の街へと文化的回遊性を創出する機会となるでしょう。

## アクティブデザインの新たな拠点

青葉山公園周辺は歴史文化的な施設資源に恵まれた地域であると同時に、都心に近くありながら自然豊かなエリアでもあり、アクティブデザイン-都市生活における多様な健康づくり活動を促進する空間デザインの新しい拠点として高いポテンシャルを持っている。青葉山公園においても「オモテ林」の市民広場の健康づくりへの活用(ヨガ、太極拳など)にとどまらず、中央広場や木の小道など、季節や時刻に応じた多様な健康づくりの機会を提供する様に環境整備を行います。同時にそれはより多くの市民がこの場所に愛着を持って自発的に参加する機会を創出し、「プレースメイキング」の重要なプロセスとなることがあります。

## 市民が森をつくり、公園を育てる

これからの街づくり、公園づくりにおいて市民の参加が不可欠であることは言うまでもありません。これまで公園整備段階における市民参加型のワークショップが進められてきたが、今後は公園を「育てる」ことへの市民参加を意識することが重要と考えます。この「育てる」ことへの市民参加への歩を進めるためには、市民参加の仕組みづくりが重要だと考えます。本設計における市民参加ワークショップの実施に当たっては、公園運営や活動の専門家やコーディネーターの参加により、整備後の施設運営プログラムの検討、公園ヴァリエーションアップのための市民による公園評価の仕組みの検討、運営管理への新たな参加形態としての「公園育ての部」創設の検討を盛り込むことを提案します。

## 敷地の自然的文脈を読み込んだランドスケープ(緑と地形)計画

計画対象地は、奥羽山脈から太平洋に流れ出る広瀬川・名取川水系の中流域の段丘面に立地しており、発達した瀬や淵、自然により育まれる河川生態系を間近に見ることができると同時に、自然環境が豊かです。公園センターのランドスケープ計画では、鳥や昆虫などの生き物も含めた自然生態系を創出する公園となる様、広瀬川流域に自生する在来種を基本種とした緑化、植栽により河川生態系の保護を図り、段丘地形と川が織りなすダイナミックな地形を体感できる空間環境を行い、ブリッジや川床などをもった散策路を提案します。青葉山公園整備の第一歩として、公園センターが青葉山地区全体の環境形成のあり方を示し、将来整備において展開可能な施設・空間デザインを行います。

## 都市創生の歴史を継承するグリーンインフラ

計画対象地は、伊達藩時代の「仙台の街づくり(緑と地形)の起源地」となった場所であり、天守の南西に広がる丘陵地帯は「御栗林」として藩政時代のランドスケープとアクティビティの計画を行います。重要な位置づけがあります。このような敷地・位置づけと歴史性を踏まえ、公園センター地区は新たな杜の起源地、歴史文化的グリーンインフラとして位置付けることが重要と考えます。「御栗林」をモデルとし、「街づくりの起源地」としての本物の自然を体感できる林-庭園緑地としての「オモテ林」を創出します。大手起点の歴史の街づくり軸、つまり東方向の緑の軸(南菜、広瀬、定禅寺通り)に対し、オモテ林は、新たな北方向の緑の軸として広瀬川に沿った南北方向の緑の軸軸として提案します。

## 仙台の四季に対応した空間活用計画

春-夏に青葉が強く茂り、秋に紅葉が山々を力強く彩り、寒く厳しい冬を迎えるというダイナミックな自然の移り変わりに対応したランドスケープとアクティビティの計画を行います。一年を通して快適に過ごせる「森」の空間となるセンター施設を核に、「オモテ林」では、季節毎の活用方法を運用計画に合わせてフレキシブルに計画できるように想定しています。

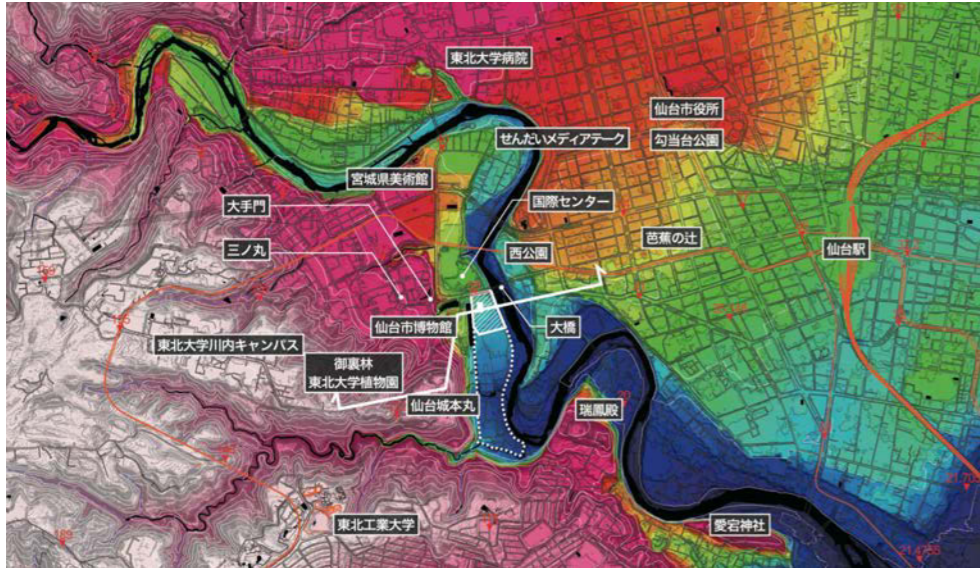
## 市民が支えるアーバンピクニックの場づくり

公園計画において意識すべきことは、都市住民の安全・防災と健康への希求に加え、住民相互つながりを生むコミュニティづくりです。近年の海外観光客の増加、体験観光へのトレンド移りを見ると、住民と海外観光客との交流促進など、市民目線での国際交流の視点が重要で、青葉山公園のセンター施設として、新たな交流を生む仕組みが重要です。国際的な人々の出会いと交流のための「プレースメイキング」の仕組みとして、公園センター内外における市民が支えるアーバンピクニック(都市内社交・交流)の視点を軸として「オモテ林」の拠点としてオモテ林(森の市民広場)を位置づけます。



# プロポーザルとAOBA JVについて

## もりの歴史を未来へつなぐ



政宗が見た‘もり’と出会い、‘まち’の物語を紡ぐ、  
400年の都市デザインセンター

「街づくりの起点」から「ひと-街づくりの拠点へ」

青葉山公園全体の中で、公園センター地区は最も大勢の人々を迎える出会いの場です。歴史的にも仙台の「街づくりの起点」となった場所が、今回の整備において目指すべき姿は単なる観光インフォメーションセンターではなく、観光客と市民の交流、市民同士の交流、多世代間の交流を創造していく「ひと-街づくりの拠点」としての公園センターです。仙台の「はじまりの場所」で新しい社会創造へつながる観光交流を創造するために、私たちは政宗が見た「はじまりの森」に学び、それを現代の都市生活のスタイルにアレンジします。パークライフ、健康づくり、そして21世紀のリバブルシティへ。「はじまりの森」の林床に豊かに育まれた生物多様性の様に、「第3の森」の林床には、人々が自然に癒され、楽しみ、学ぶ、多様な出会いや活動が育まれます。

歴史・文化をつなぐ場所

PLACE × MAKING

何度でも訪れたくなる場所

# これまでのふりかえり

2017.12.03

プレデザインレビュー



AOBA JVによりプレデザインレビューを開催し、公園センター地区に寄せられる多くの期待を共有しました。

2018.01.14

プレイスメイキング1



プレイスメイキング1を開催し、オススメの場所やルートを共有しながらウォーキングマップを作成して、仙台の「伝え方」を考えました。

# 2017.2.3 デザインレビュー 1

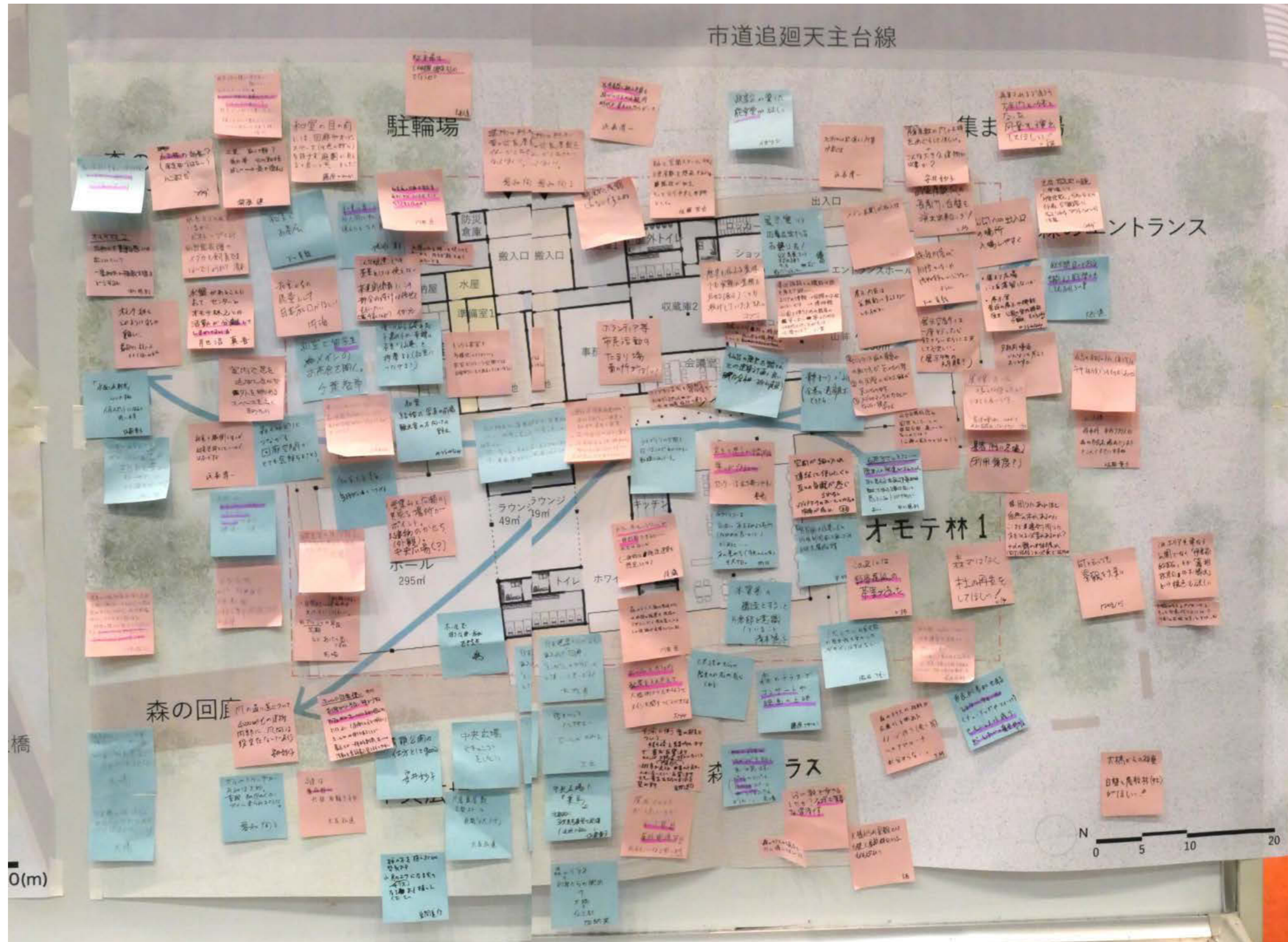
参加者113名



計画案について「いいね」「気になる」所を付箋に書いて拡大図面に貼って頂き、その結果を元にディスカッションを行いました。

# 2017.2.3 デザインレビュー 1

参加者113名



# 2017.2.3 デザインレビュー 1 参加者113名

青葉山公園(仮称)公園センター等基本設計業務「もりの歴史を未来につなぐ」プレイスメイキング 2018年3月3日 デザインレビュー2「公園センターのデザインについて」配布資料(2)

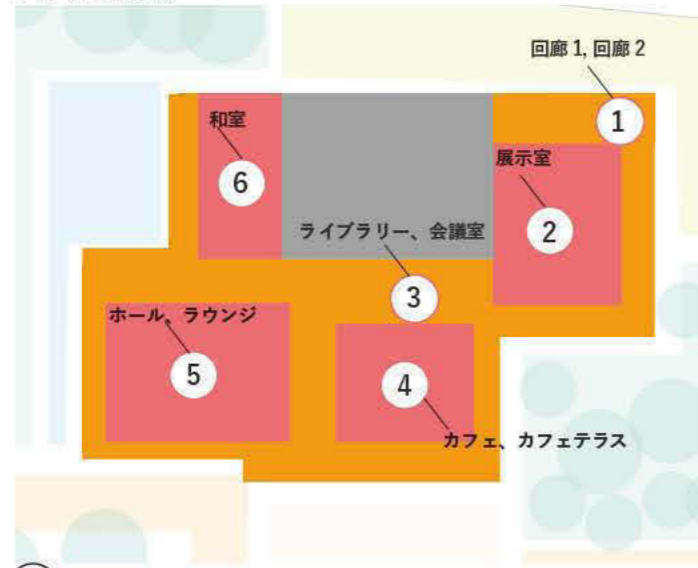
主催 仙台市 共催 AOBA JV

※本資料は無断でコピーして配布したり、ホームページやブログなどに転載し、公衆送信しないようご協力をお願いします。

プランは検討中のため変更の可能性があります。

## 2月3日デザインレビュー1の意見から見たポイント 建築編

2月3日に開催いたしましたデザインレビューでは、デザインに対する「いいね」「気になる」を付箋に書いて貼りディスカッションを行いました。また最後にアンケートダイアグラム(建築)



### 0 全体

6尺3寸モジュール採用に多くの支持がありました。一方、建物の外観については純和風を求めると、再現に懐疑的な声とで分かれました。

- いいね
  - ・6尺3寸のモジュール歴史への配慮がされている。目に見える和風建築である必要はないと思っている。トリビア的が良い。
  - ・6尺3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。武家屋敷の復活は市民全ての願いではないと思うので、建物のプランの自由度は確保しつつ、モジュールや展示内容、方法などで配慮をしていく方法でお願いしたい。
  - ・剣道場の併設など外国人に対する日本文化の紹介の場所とする。
  - ・中央と直結した仙台、桃山建築の再現→「今21世紀に未来をふまえて建築とまちづくり」(例、全体は桃山建築だがIOT,IT,ロボットを工夫した「現代の仙台」)の実現はどうか。
- 気になる
  - ・建物の形が昔の武家屋敷をイメージしたものになってほしい。
  - ・青葉山公園計画全体(追廻全域~竜の口~それ以上)の具体像が見えない中で、施設整備先行に少々不安を感じる。将来の様々な変化に対応できるフレキシブルな計画となっているのであれば良いと思う。
  - ・片倉屋敷の軸を受け継ぐ事がそんなに大切なのか。施設全体で片倉軸を使うと内部に入った瞬間に通常の建物と変わらない体験になってしまうと思う。今のままではあまりに安直すぎ。
  - ・仙台という街は「市民」の中もさらに細分化されると思う。毎年転勤で多くの人たちが流入してくる中で、仙台を好きになるための場所となれば嬉しい。
  - ・杜の都仙台にふさわしい木質建築を実現してほしいです。

### 1 回廊1, 回廊2

回廊については概ね賛成の声が目立ちました。北風への配慮や使い方について引き続き検討が必要です。

- いいね
  - ・外回廊の設置による外部空間の取り込みには大賛成です。
  - ・軒下、縁側が広いのは和への配慮という感じでよいと思います。
  - ・回廊と柱間は広い空間のユーティリティをあげるのので良い。全体のコンセプトもよいと思うのでより洗練されていくといい。
- 気になる
  - ・3つの大部屋を廊下へつなげただけに見える。その3つの大部屋も周囲に似たようなレストランやホールがあるので魅力がよくわからない。
  - ・北側からの風(寒さ)対策が必要ではないか。

### 2 展示室

※2/3時点の名称

季節毎に展示替えをするなど、常設より流動的な展示を求める声が多かったです。周辺施設との機能分担や連携をしながら時代にフィットするよう常に更新できる仕組みが必要です。

- いいね
  - ・展示空間良いと思う。季節によって展示替えをしてもおもしろい!
  - ・七夕飾り、山車など、参加型にして踊りの指導、七夕飾りの作り方を教えたい。
- 気になる
  - ・公園を使うための器具貸し出しなどのための収納スペースがもっと必要では?
  - ・仙台市博物館や国際センターとの機能分担、連携がないのでは?(山鉾展示はマストか?!)
  - ・展示室、ホール、様々な使い方ができると良いです。常設の割合、入れ替えあまり固定化しないように。
  - ・歴史や観光、公園案内の場として足りるのか少し不安かなと思いました。
  - ・展示空間は一度行ったら飽きないように工夫してほしい。(展示物の問題?)

### 3 ライブラリー、会議室

建物内の動線に沿って配置されたライブラリーや、日常的な活動を促す会議室は高評価でした。落ち着いた空間を演出する家具や設えについて引き続き検討が必要です。

- いいね
  - ・日常的な活動拠点として会議室があるのは良いと思いました。
  - ・ライブラリーで自由に本をよめる場所(眺めが良いとこで)がある。
  - ・ライブラリーの空間を設けることでわかりやすい動線になっている。
  - ・ライブラリーで自由に本をよめる場所(眺めが良いとこで)があると、、、本の集め方(市民の人の本)も大切。
- 気になる
  - ・立ちと座るの中間的な集いができるといい。センターは立ち寄りやすく。
  - ・展示室、ライブラリーがオープンすぎると落ち着かない時がありそうなので、ライブラリーの本をカフェに持ち込めたり、工夫がほしい。展示室も毎回行って楽しめる場所にしてほしい。

### 4 カフェ、カフェテラス

自然を感じられる半屋外のあるカフェや休みするラウンジなどの設置に賛成の声が多かったです。内装や運営については今後の検討に活かす必要があります。

- いいね
  - ・カフェとデッキのつながりが大胆で良い。ベット、日よけ、ねころべるスペースがほしい。
  - ・カフェやラウンジがあるのは大切。普段その辺の人がママに来られるように。
  - ・テラスがあることで、自然を感じることができ、とても良いと思った。
- 気になる
  - ・カフェは値段を安く提供してもらわないと気軽に休めない。
  - ・みんなが集まるお洒落なカフェ、レストランを希望。今流行のウッディーなぬくもりのあるデザインがよい。

### 5 ホール、ラウンジ

※2/3時点の名称

多目的利用が可能な点は好評でしたが、日常的な利用シーンが思い浮かびにくく、ゾーニングについてもカフェと入れ替える提案がありました。

- いいね
  - ・カフェ、ホール、ラウンジが一体利用できるといいのではないかと。(一体的な施設運営も想定しては)
  - ・ホールで様々な使い方ができる点。
- 気になる
  - ・ホールの日常使い。利用が入らない時どうする。カフェ→ホールの方が個人的には良い。
  - ・青葉山と広瀬川を見る場所がポイント。
  - ・日常的に利用される(使われる)スペースにしてほしい。マルシェ(定期)の常設などあったらいいですね。
  - ・カフェ、ホール、ラウンジが一体利用できるといいのではないかと。(一体的な施設運営も想定しては)

### 6 和室

和室から発展して茶室の移築の提案や、外国人向けの使い方など様々なアイデアが飛び交いました。和室の使い方については、多くの方の意見をいただきました。

- いいね
  - ・和室は良いと思います。外人用に机、椅子も使えたらなお良いかも。
  - ・これまでの市になかった場所になる可能性を有している。
  - ・和室の中に茶室がほしいですね。仙台は茶の文化が盛んです。
  - ・結婚写真の前撮り。観光客の方むけの野点。
- 気になる
  - ・もう少し茶室を多様化してほしい。茶室だけという空間では日常にもあましてしまいそう。
  - ・お茶室等は博物館前にあるので考えなくとも良いのでは?
  - ・室内で足を伸ばしながら外を眺めるスペースを広くとりたい。
  - ・茶室として使うなら、茶道関係者に設計のアドバイスをもらうべき。
  - ・茶室は立礼席が可能にしてほしい。

# 2017.2.3 デザインレビュー 1 参加者113名

2018年2月3日(土曜日) もりの歴史を未来へつなぐプレイスメイキング デザインレビュー1 公園センターのデザインについて 開催報告

2018年2月3日デザインレビュー1 開催報告

## ■概要

日時	平成30年2月3日(日曜日) 13:30~16:30
場所	東北大学川内北キャンパスマルチメディア教育研究棟二階マルチメディアホール
主催	仙台市
運営	AOBA JV (ティーハウス・グラク・文化財保存計画協会設計共同体)
監修者	機橋、福岡、矢野、北川
スタッフ	村合、井野、齋藤、岩田、古田、長澤
参加者総数	113名
開催目的	基本設計案の発表とそれに対する市民意見の収集
プログラム	1. デザインレビュー 2. ポスティングタイム 3. ディスカッション
配布資料	・付箋付次第 ・アンケート ・青葉山公園基本計画概要 ・(仮称)公園センター基本設計案平面図(建築・ランドスケープ)
展示物	・模型 ・PDR 時提出パネル、PDR アンケートまとめ
ディスカッションで あがった意見抜粋	<ul style="list-style-type: none"> <li>・片倉邸の軸の採用や、建築の中身はOKだが、外からの視点、大手門復元後を想像し、敷地北西部分のアプローチへの演出は、長屋門や白壁にしてはどうか。</li> <li>・桜は一週間で終わる。仙台は秋がきれい。秋を意識したモミジなどもよいのではないかな。</li> <li>・観光物産館のようだ。</li> <li>・フラワーウォールと書いた理由は、花を植えることによって青葉山に向かう玄関口を華やかにできればと考えたから。</li> <li>・展望台やツリーハウスのような視点がのびるところから広瀬川テラスなどが見えると良い。</li> <li>・今は落ち着いたデザインに見えるが、子供が遊べる公園にしてほしい。</li> <li>・空間を遊働広場に利用したい。</li> <li>・運営が大事。自然の中でのあり方や自由何でもOKにするのか、ある程度コーディネートする方がよいのか。社会実験や具体的なアイデアが必要。</li> <li>・建築できるエリアが決まっている中で周りの広場が寂しい状態になっている。広瀬川テラスに軽い建築が作れたら良いと思う。</li> <li>・テニスコートなどをバスの駐車場にしてはどうか。</li> <li>・外国人目線でいくと日本庭園などでゆっくりと楽しんでもらう工夫が必要。</li> <li>・中央広場は市役所前の市民広場と類似。</li> <li>・計画地は練兵場だった関係もあり遺構が不十分だったと聞く。我々市民はこの遺構がとても大事であると考えており、遺構から再現が可能なのか聞きたい。</li> <li>・盛土によって石垣がなくなると心配。</li> <li>・オモテ林はない方がよいのでは、見晴らしがよくなるのではないかな。</li> <li>・屋敷林、屏風林はあっても良いと思う。</li> <li>・植物の生育(桜の小径、オモテ林1,2)は長期的目線で計画をお願いしたい。</li> <li>・レストランは周辺のものは閉古鳥である。よくリサーチが必要。</li> <li>・(森の庭園)は御蔵林とはまったく別物であり、これが再現であると間違った認識をさせたくない。</li> </ul>

## ■アンケート内容

01. お名前 ( )
02. 性別 ( 男・女 )
03. 年齢 ( 10代・20代・30代・40代・50代・60代・70代以上 )
04. お住まい ( 市(町) 区 )
05. 計画案で「気に入ったところ」に丸をつけてください。またその理由も教えてください。
06. 計画案で「気になる場所」に丸をつけてください。またその理由も教えてください。(複数選択可)
  - 【ランドスケープ】 集まり広場 森のエントランス オモテ林 森の市民広場 広瀬川テラス 森のテラス 桜の小径 中央広場 森の回廊 森の庭園(オモテ林2)
  - 【建築】 回廊 1 エントランスホール ショップ 展示室 ライブラリー 会議室 カフェ カフェテラス ホワイエ ラウンジ ホール 和室 回廊2
  - 全体 景観 建物の形 その他 ( )
- 理由
07. 本日の説明でわかりにくかったことや質問があればお書きください。
08. 本日のご感想・ご意見・ご質問等自由にご記入ください。

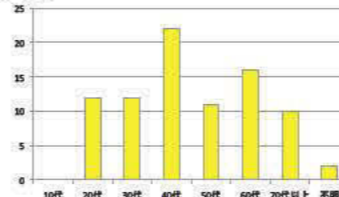
## ■アンケート結果

出席者 113名のうち、45名からアンケート回収することができました。

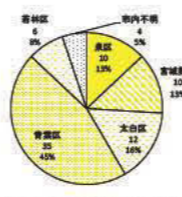
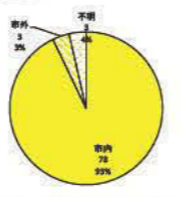
### 02. 性別



### 03. 年齢

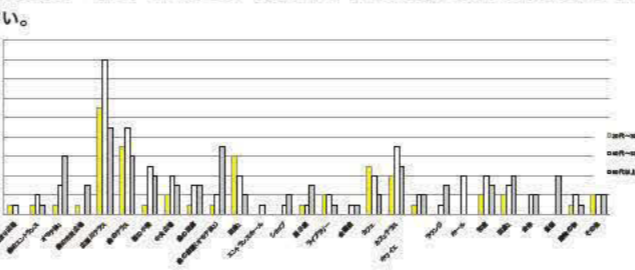


### 04. お住まい

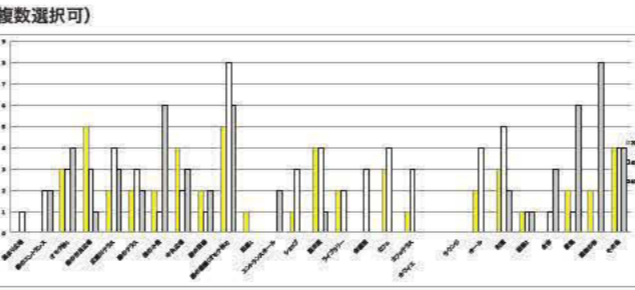


市内から来た方が93%、市外からも3名来られました。市内ではやはり青葉区が多数でした。

### 05. 青計画案で「気に入ったところ」に丸をつけてください。またその理由も教えてください。



### 06. 計画案で「気になる場所」に丸をつけてください。またその理由も教えてください。(複数選択可)



05,06 それぞれの選んだ理由についての記述と、デザインレビュー後に平面プランに、「いいね」「気になる」とおもう場所に付箋を貼っていただきました。意見総数としては378件、うち「いいね」が131件、「気になる」が245件でした。

- 全体**
- いいね**
  - ・川と山(広瀬川と青葉山)をみる場所をつくる。建物からも見るとよい。
  - ・中央と南結した仙台、桃山建築の再現→「今21世紀に未来をふまえて建築とまちづくり」(例、全体は桃山建築だがIoT,IT,ロボットを工夫した「現代の仙台」の実現。

- ・片倉邸に対する配慮。片倉邸の軸をうけつづけることがそんなに大切なのか。例えば実際の遺構とリンクさせ意識させたりしない限り利用者は「だから何？」でおわってしまう。訴求力のある本物の意味での裏付けが欲しい。また施設全体で片倉邸を使うと内部に入った瞬間に通常の建物と変わらない体験になってしまうと思う。だからこそ一部の壁面だけといった効果的な空間だけに限定し軸のズレを内部の空間体験で感じられればよいと思う。今のままではあまりに安直すぎ。
- ・仙台という街は「市民」の中もさらに細分化されると思う。毎年転勤で多くの人たちが流入してくる中で、仙台を好きになるための場所となれば嬉しい。私も転勤族ですが、なかなか交流できる場が仙台にはないと思う。いるいるな市民がいるということとひとくりにせず、ハード面、ソフト面から探ってもらいたい。
- ・説明ははっきりして良かった。歴史を重視した建築でありずばらしいと思うが、観光地とすれば、公共の物として(集客目的ではないと思うが)税金を使うのでそもそもこの場所に必要なのですか。(はじめての参加でもわからずみませんが...) 仙台市民ですが、多分1回行ったその後の利用はないと思う。それより市内にある公園等を充実してほしい。目的は?メインは? (計画のための計画にならないように。絵に描いたもちにならないように!!)
- ・市民の公園?子供の公園、観光客?大人?うーんむずかしい!!
- ・武宗公が愛した能楽堂がほしい。
- ・刺通場の併設など外国人に対する日本文化の紹介の場所とする。
- ・観光拠点としての活用が必要。仙台市の観光予算と合わせて実施する。
- ・各種 NPO ボランティア活動の人々のためのブースを必ず確保してほしい。
- ・むずかしいですね。歴史に重点を置く方もいるし生活に重点を置く方もいるし、意見をとりまとめるのも大変かと思えます。安心してつかえるもの、生活者が自慢できるようなものになれば良いと思います。
- ・風の道を意識したことがよい。自然を意識したところがよい。オープンな感じがよい。
- ・片倉邸の軸を取り入れたこと。
- ・土地には歴史があります。仙台城を想える場所にしてほしい。
- ・6尺3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。
- ・武家屋敷の復活は市民全てへの願いではないと思うので。建物のプランの自由度は確保しつつ、6尺3寸モジュールや展示内容、方法などで配慮をしていくやり方でしてほしいと思いました。
- ・片倉邸空間スケール柱間「6尺3寸」
- ・仙台の歴史を踏まえての建築計画良い(片倉邸、桃山建築)
- ・6尺3寸のモジュール歴史への配慮がされている。目に見える和風建築である必要はないと思っている。トリアビで良い。
- ・6尺3寸のモジュールが歴史への考えが感じられる。
- ・6尺3寸の片倉邸の歴史性を生かしたデザインはすばらしい。
- ・建物の形が、和のテイストが入っていて、面白いと思った。
- ・木質系を築造とすること。片倉邸を意識していること。
- ・とても素敵な計画で実現するのが楽しみです。社の都千台にふさわしい木質建築を作りたいと思います。地球環境、温暖化防止、CO2削減の観点から、今後、都市建築を木造化、木質化する方向が進むと考えます。原さんが提言している「都市木造」のきっかけになるような、この建物を見て、木造建築を建てたい人が増えるようになるとういですね。宮城県 CLT 普及推進協議会で木造建築の推進や、木造建築や、木育などの活動センター(展示)の場所をさがしています。そういう活動に活用できると有難いです。
- ・建物は外観が純和風の形状であってほしい。大構からどのように見えるか。注意が必要と思う。
- ・片倉邸のスケールは勉強になった。歴史の発信として建築に例えば桃山様式をイメージとして取り入れたらどうか。
- ・やりたいこと:水の流れ、小川をめぐらす。日本庭園と森へのつながり。
- 気になる**
  - ・4500㎡もの建物内部に風向きは役に立たないであろう
  - ・全体にイメージをまだ定着しにくい。大きさの感覚がつかめないです。建物が木材なのか鉄筋なのかそれによって建物のイメージも変わったりするのが気になります。
  - ・空間が断切れ 連続して使いにくい。互いの気配が感じられない。メディアテークのホールとカフェの関係が良い。
  - ・再生されるであろう大手門と一体となった風景を演出してほしい!
  - ・片倉邸と桃山建築を結びつけるのは疑問。時代が異なると思うが...?
  - ・軸と空間スケールだけで片倉邸を想起するのは無理がある。もっとわかりやすく本物らしく。
  - ・観光物産館じゃないですね。
  - ・青葉山公園計画全体(追理全域〜滝の口〜それ以上の具体像が見えない中で、施設整備先行に少々不安を感じます。将来の様々な変化に対応できるフレキシブルな計画となっているのであれば良いと思います。
  - ・このエリアを単なる公園でなく「伊達家62万石」とか「藩祖武宗公のお膝元」という視点もほしい。
  - ・仙台の本物の文化(祭り等)を年中体験できるものがあれば。
  - ・冬期間の集客などなことを考えておられますか。
  - ・集客(とくに冬場)利用頻度?
  - ・史跡指定地の変更に関連して「片倉邸」があったとの印象が観客に与えられるアウトラインが必要。
  - ・建物と一体的なランドスケープが非常に大切。
  - ・屋根の形が理由がすごく気になりました。
  - ・全体の屋根と床(地面)、ランドスケープ(舞台装置)の計画がわかるといいなと。高低差とか。
  - ・屋根の取り合いが難しくやりにくいがありそうです。
  - ・外部の賑わいのきっかけとなるはずらしい。
  - ・利用しやすい場所になってほしいです。
  - ・屋外側で電線が取れる場所があるとよいです。

# デザインレビュー2

歴史・文化をつなぐ場所

PLACE × MAKING

大橋から1

何度でも訪れたいくなる場所

歴史をつなぐ「景観」をつくる

# 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



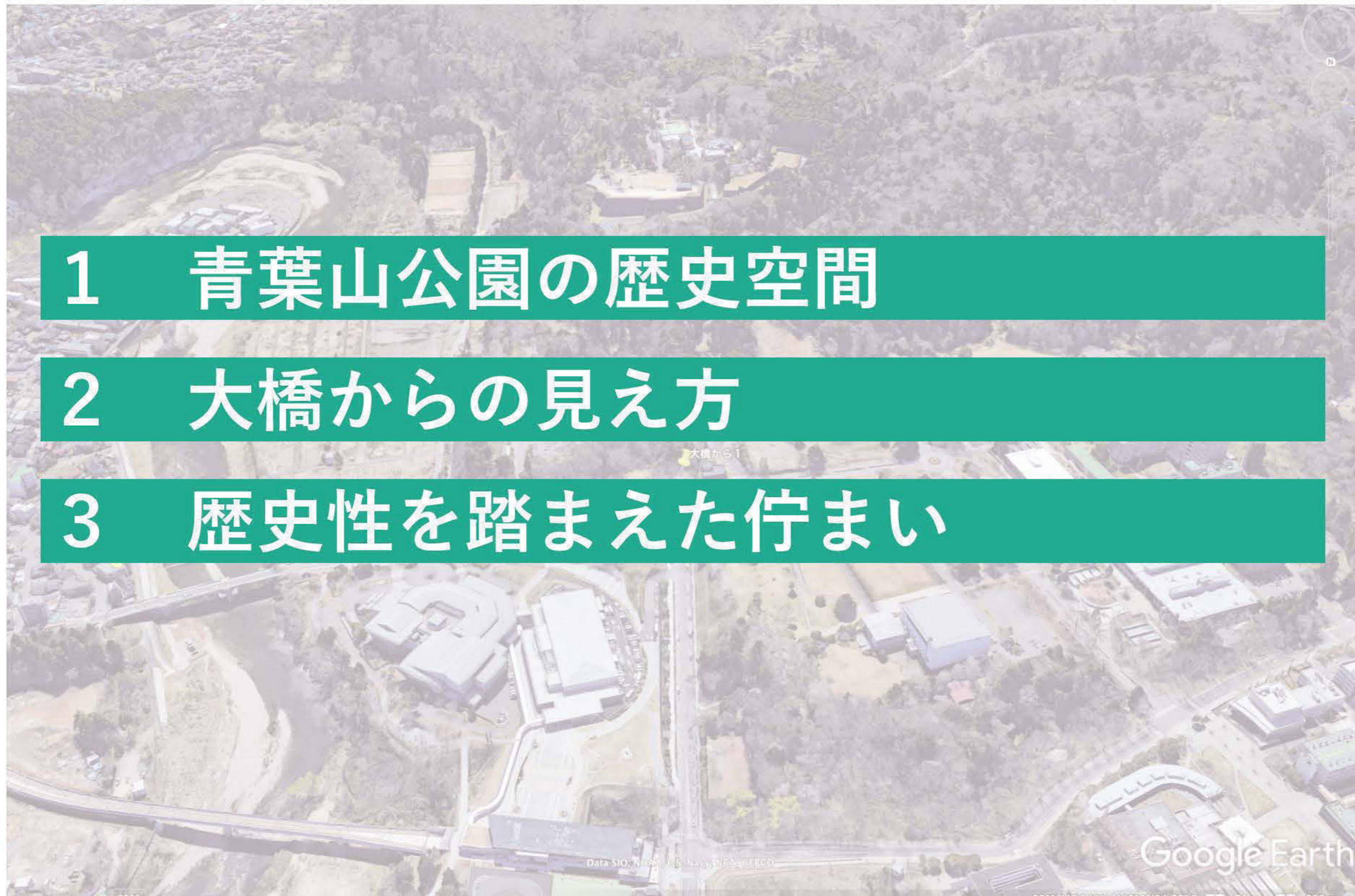


# 歴史をつなぐ「景観」をつくる

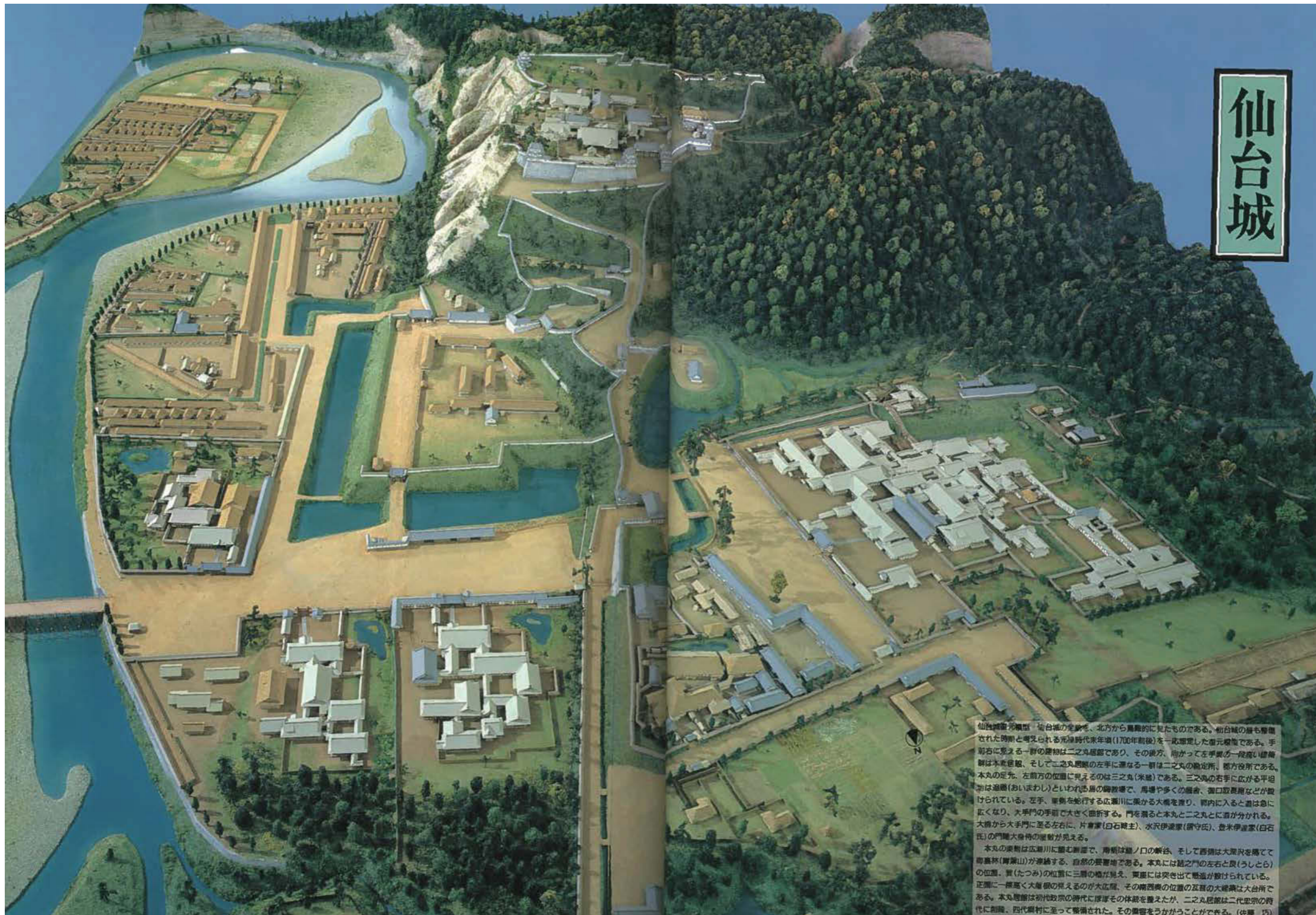
1 青葉山公園の歴史空間

2 大橋からの見え方

3 歴史性を踏まえた佇まい



# 青葉山公園の歴史空間



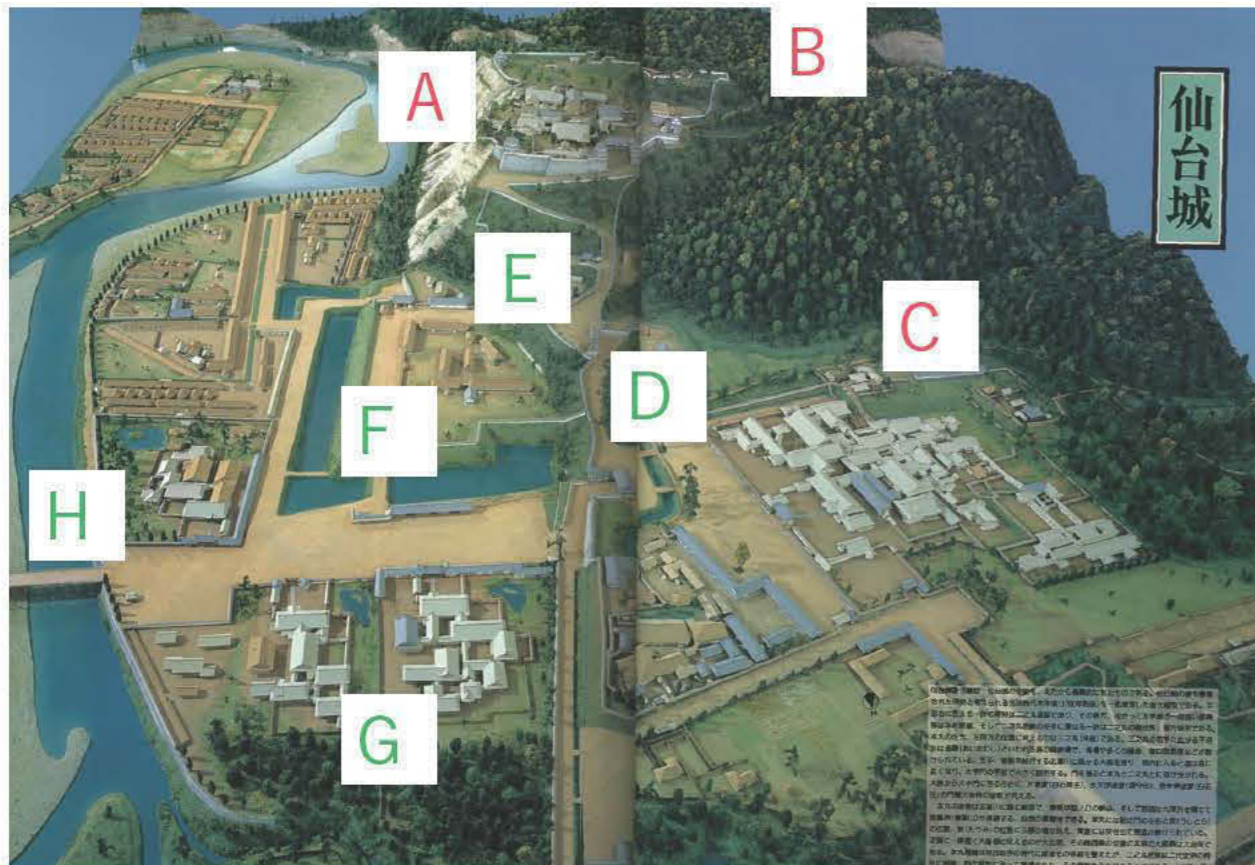
仙台城

仙北諸藩元藩型 仙台城の全貌を、北方から鳥瞰的に見たものである。仙台城の最も整備された時期と考えられる元禄時代末年頃(1700年前後)を一成復元した藩元様貌である。手前右に見える一帯の建物は二之丸居館であり、その後方、向かって左手奥が一段高い建館群は本丸居館、そして二之丸居館の左手に連なる一帯は二之丸の勤定所、御方役所である。本丸の足元、左前方の位置に見えるのは三之丸(米蔵)である。三之丸の右手に広がる平坦地は追廻(おいまわし)といわれる馬の飼育場で、馬場や多くの厩舎、御方取長屋などが設けられている。左手、軍勢を蛇行する広瀬川に架かる大橋を渡り、城内に入る道は急に広くなり、大手門の手前で大きく曲折する。門を渡ると本丸と二之丸とに道が分かれる。大橋から大手門に至る左右に、片倉家(白石城主)、水沢伊達家(留守氏)、豊米伊達家(白石氏)の門閥大御所の屋敷が見える。

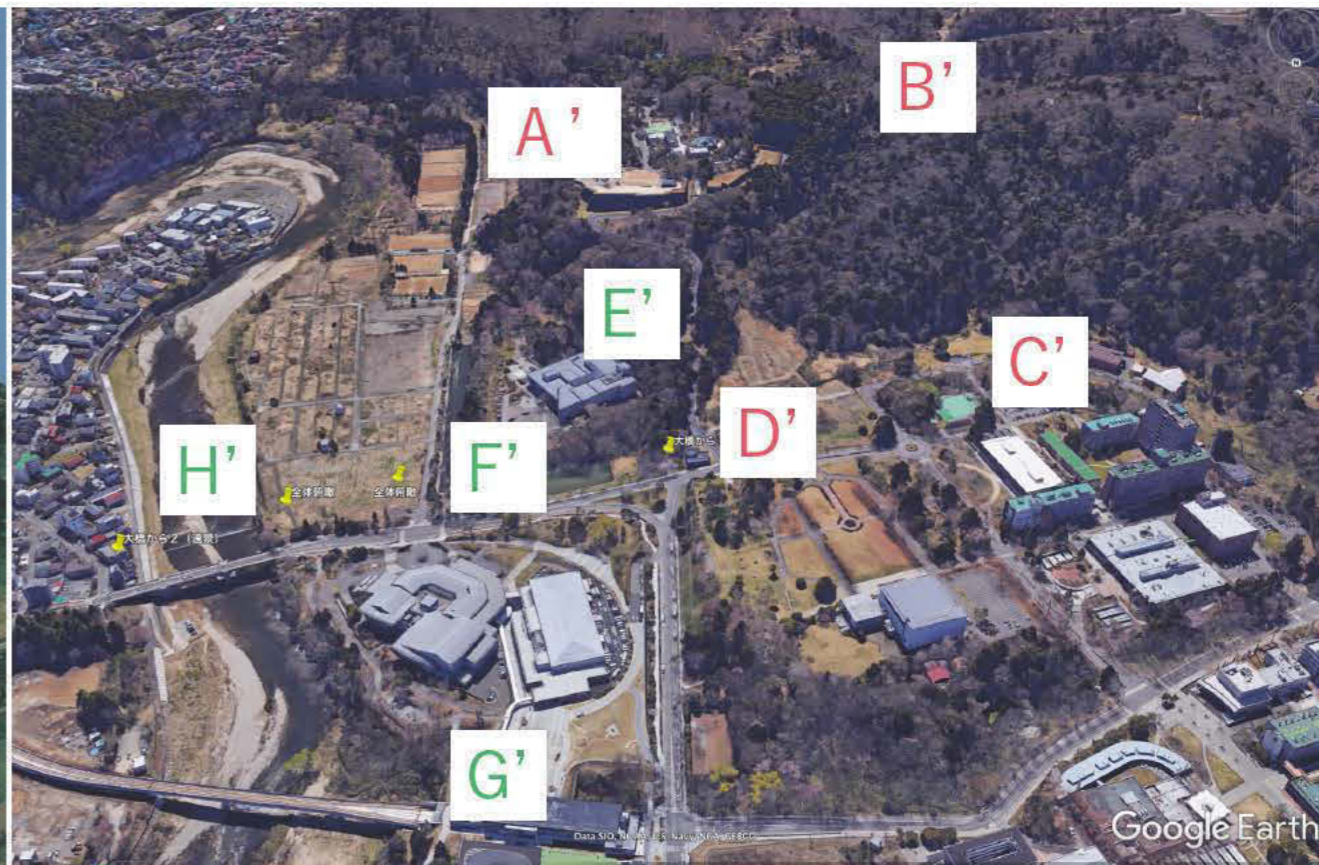
本丸の裏側は広瀬川に臨む御座で、南側は城ノ口の峯谷、そして西側は大瀬沢を隔てて御蔵林(青葉山)が連続する、自然の要害地である。本丸には詰之門の左右と長(うしろ)の位置、貫(たつみ)の位置に三層の櫓が見え、東側には突き出て懸造りが設けられている。正面に一際高く大層級の見えるのが大広間、その南西奥の位置の互直の大建物は本丸所である。本丸居館は初代政宗の時代にほぼその体裁を整えたが、二之丸居館は二代宗宗の時代に創設、四代綱村に至って整備された。その備置をうかがうことができる。(佐藤 巧)

# 青葉山公園の歴史空間

1600年代



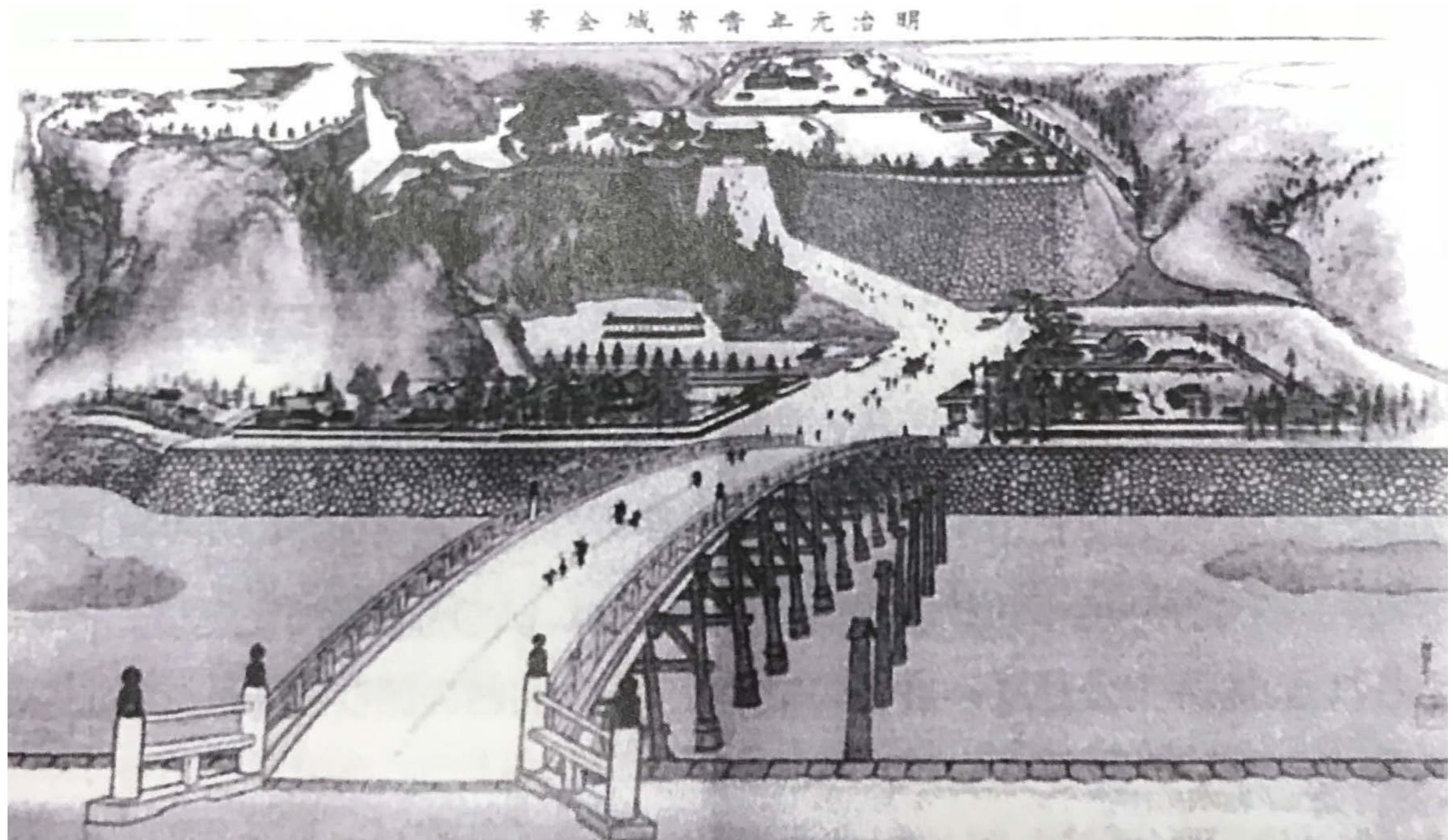
2018年



- A 仙台城本丸
- B 御裏林
- C 仙台城二之丸
- D 仙台城大手門、大手脇櫓
- E 仙台城三之丸
- F 長沼、五色沼
- G 登米伊達家、水沢伊達家
- H 片倉小十郎家

- A' 仙台城趾、本丸会館
- B' 東北大学植物園
- C' 東北大学川内キャンパス
- D' 大手角櫓（復元）
- E' 仙台市博物館
- F' 長沼、五色沼
- G' 仙台国際センター展示棟、会議棟
- H' 公園センター

# 大橋からの見え方



## 景観を構成する要素

広瀬川、大橋、石垣、片倉家屋敷、大手門・隅櫓、仙台城、ひとの流れ

# 大橋からの見え方

明治元年青葉城全景

再生されるであろう**大手門と一体**となった風景を演出してほしい！

大橋からの景観として**白壁と屋敷林**のようなものもほしい。

**大橋からの視点**  
**白壁と屋敷林（杜）**がほしい！

大橋から入るアプローチをもっと印象づけるには？川側の**石垣**をもっとアピール

大橋～大手町～花壇～おたまやは**重要な徒歩ルート**です。大手町堤防～銭形不動等展望多い。景観にはくれぐれも留意していただきたい。

# 大橋からの見え方



# 歴史性を踏まえた佇まい

建物の形が昔の**武家屋敷**をイメージしたものになってほしい。

とても素敵な計画で実現するのが楽しみです。**杜の都千台**にふさわしい木質建築を作って欲しいと思います。

プロポのヒアリングで示されたガラスの箱に自然の木のような柱というイメージとは程遠い**普通の建物**になっている。魅力に乏しい。

建物の形が、**和のテイスト**が入っていて、面白いと思った。

政宗公の残す**斬新な独自の美学**を持ったカタチにして行きたい。

屋根デザインが**単調**なイメージ。一体感があり遠くからも**ランドマーク的**に見えるものを検討してほしい。

建物は将来再建されるであろう**大手門と一体感**をもたせた建築を要望。**瓦、白壁風**の仕上がり望む。内部空間は**使い勝手の良い現代風**を取り入れても良い。**高齢者対応**も考えてほしい。

# 歴史性を踏まえた佇まい





# デザインレビュー2

歴史・文化をつなぐ場所

PLACE × MAKING

何度でも訪れたいくなる場所

歴史をつなぐ「空間」をつくる

# 歴史をつなぐ「空間」をつくる

1 片倉屋敷の軸（正面性）

2 片倉屋敷の空間構成

3 片倉屋敷の空間スケール

4 回廊で自然を取り込む

— おもてなし・交流の場

# 片倉屋敷の空間性に関するご意見

軸と空間スケールだけで片倉屋敷を想起するのは無理がある。**もっとわかりやすく本物らしく。**

仙台の歴史を踏まえての建築計画良い  
(片倉軸、桃山建築)

片倉邸の軸を取り入れたこと。  
土地には歴史があります。**仙台城を想える場所**にしていきたい。

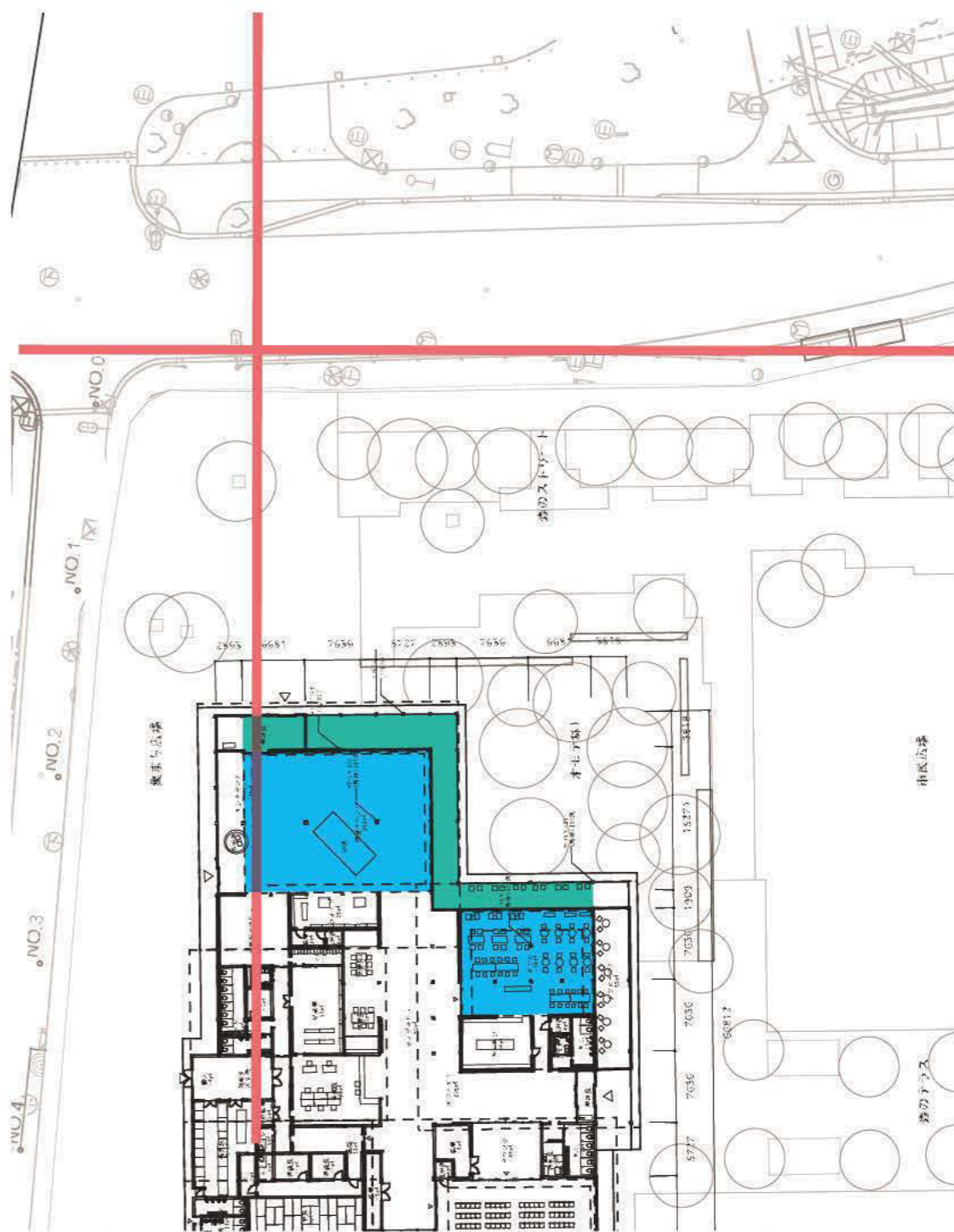
6尺3寸のモジュール歴史への配慮がされてる。  
**目に見える和風建築である必要はない**と思っている。**トリビア的**で良い。

六尺三寸の片倉屋敷の歴史性を生かしたデザインは**すばらしい**。

片倉屋敷に対する配慮。  
片倉屋敷の軸をうけつぐことがそんなに大切な  
のか。**訴求力**のある本当の意味での裏付けが  
欲しい。今のままではあまりに**安直すぎ**。

片倉屋敷の文化遺産との**つながりはすごく良い**。それが**表面的にならない**  
**で**（仙台駅の天井のように）空間構成やスケールを  
考えられていて良いです。

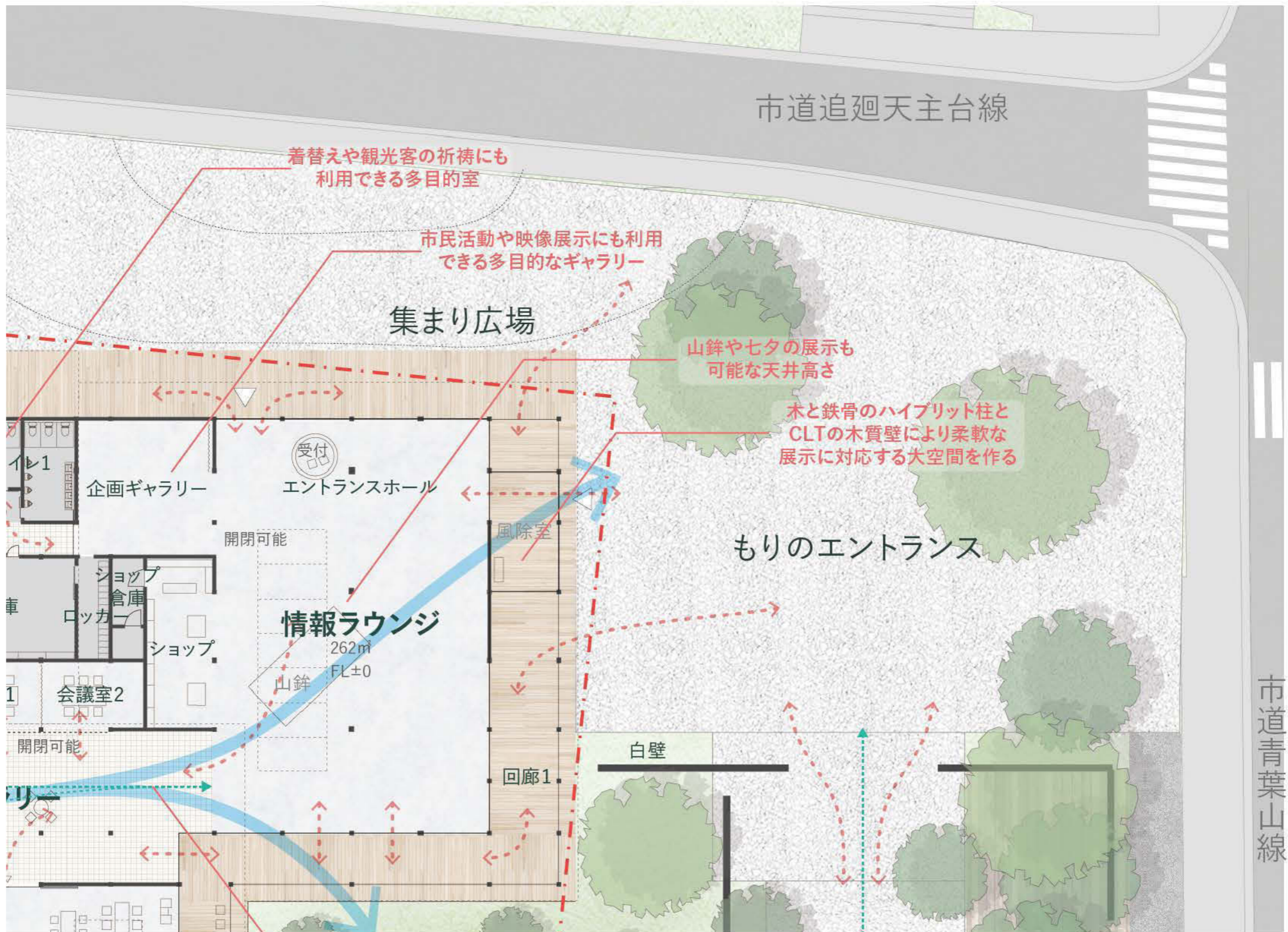
# 片倉屋敷の軸（正面性）



# 公園センターの佇まい



# 公園センターへのアプローチ

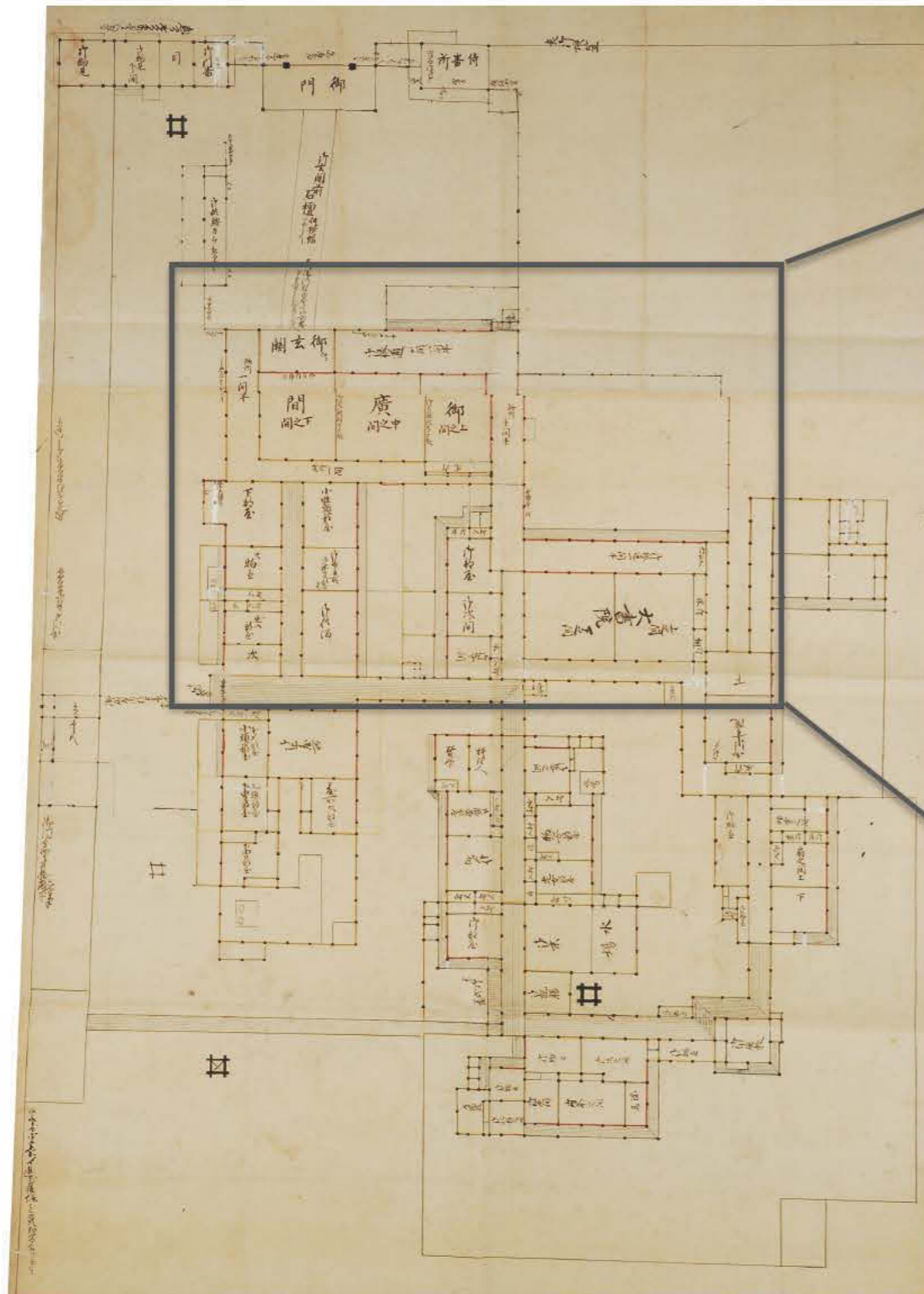


# 片倉屋敷の空間構成

仙台御屋敷御作事之御絵図 仙台市博物館蔵

仙台市文化財調査報告書第444集

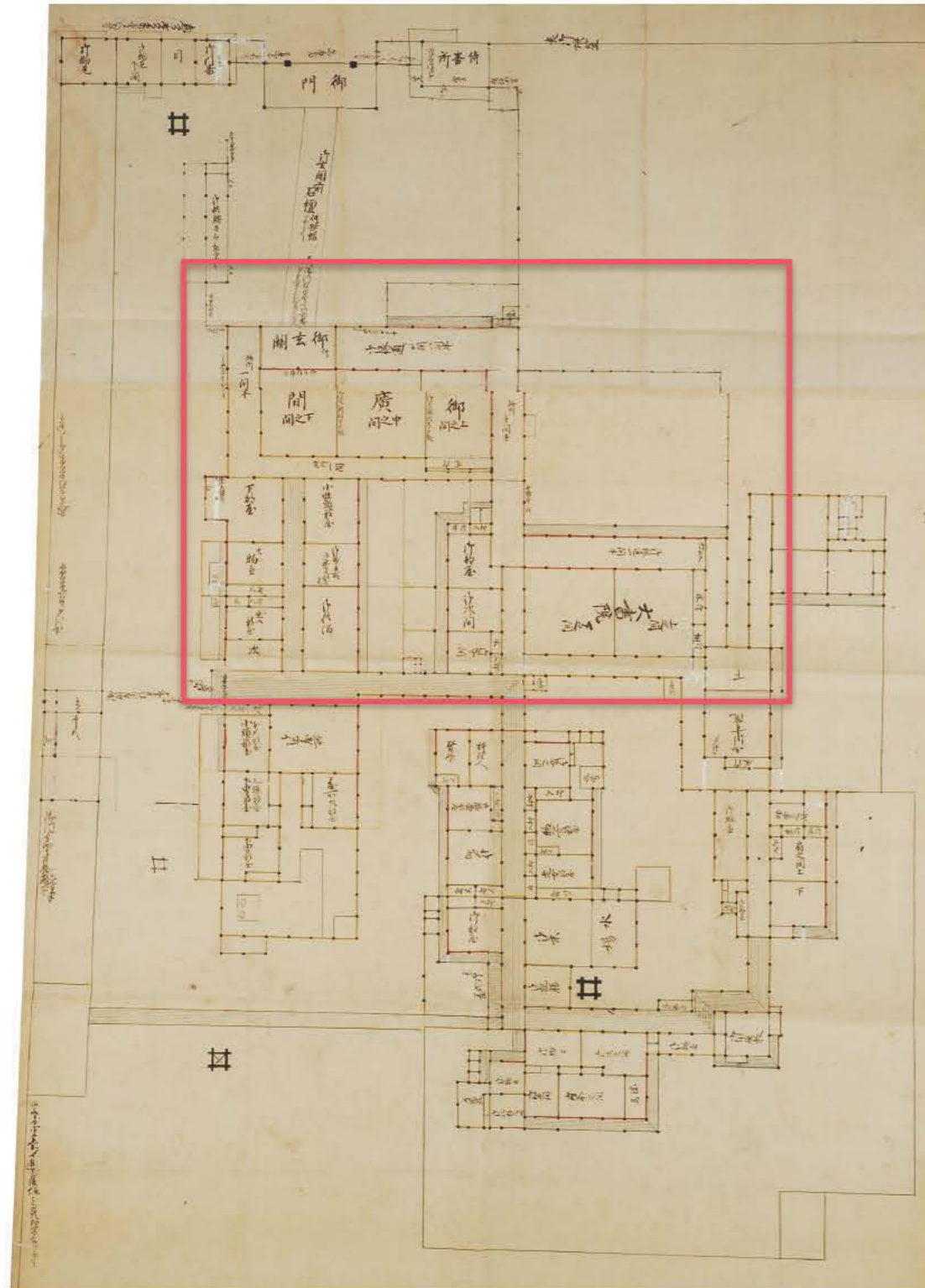
『仙台御屋敷御作事之御絵図』 模式図



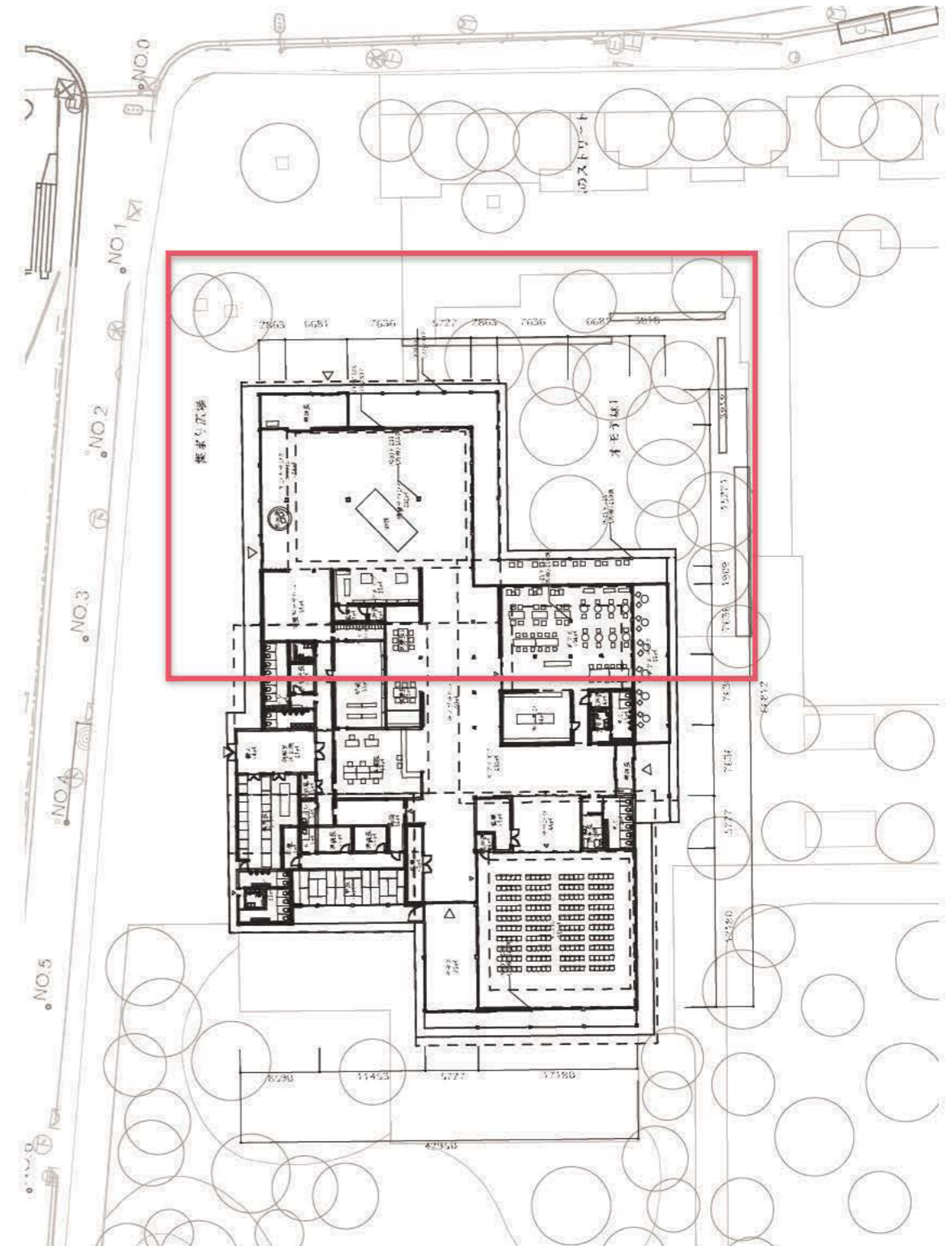
- ・ 御広間、大書院とそれらをつなぐ縁通り
- ・ 採光・眺望を考慮した入側縁と2重障子

# 片倉屋敷の空間構成

仙台御屋敷御作事之御絵図 仙台市博物館蔵

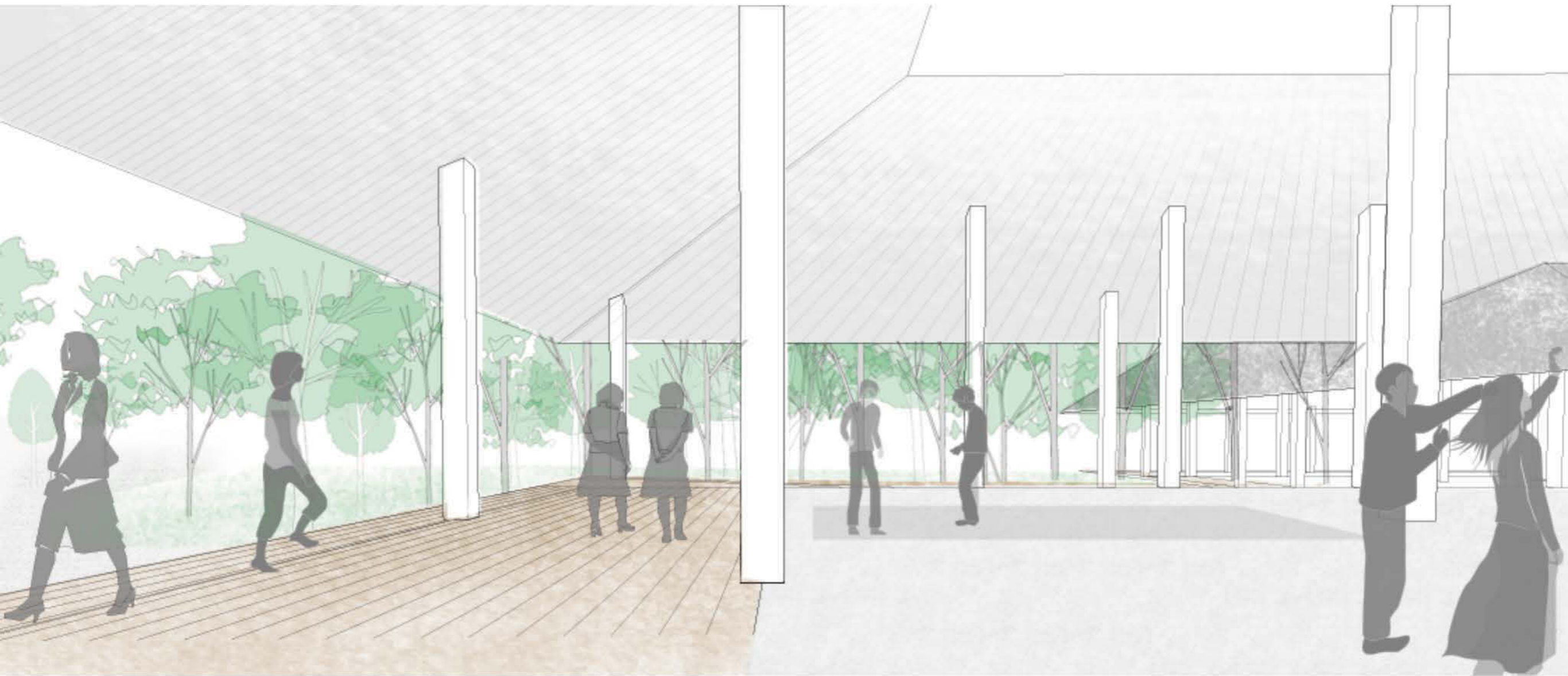


公園センター計画





# 内部と外部をつなぐ回廊空間



情報ラウンジ（展示室）、回廊1よりオモテ林1を見る

# 情報ラウンジ (展示室)



エントランスホールより情報ラウンジを見る

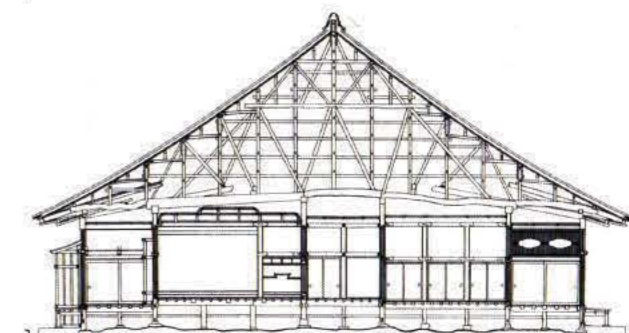
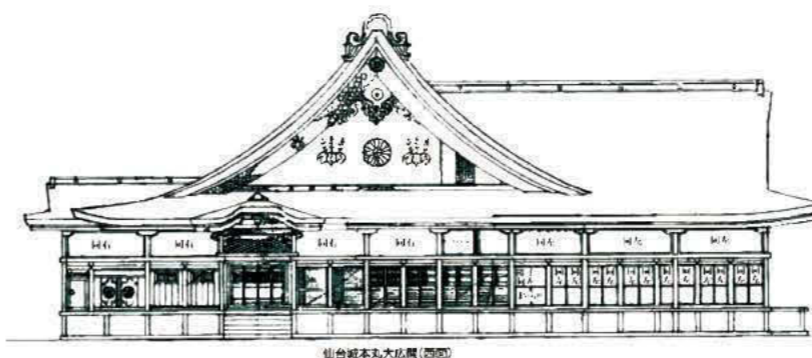
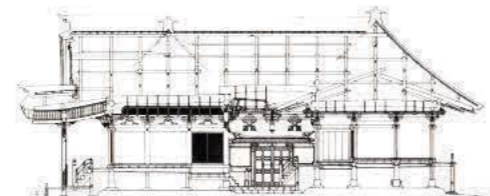
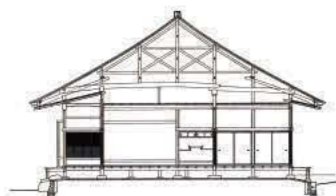
# 片倉屋敷の空間スケール

二条城本丸

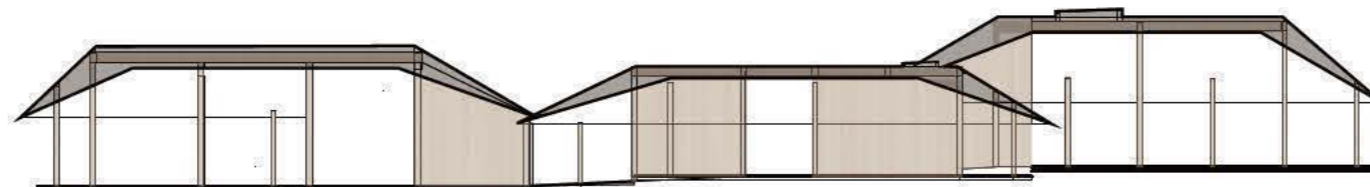
仙台城本丸大広間

大崎八幡宮

園城寺光浄院客殿



公園センター

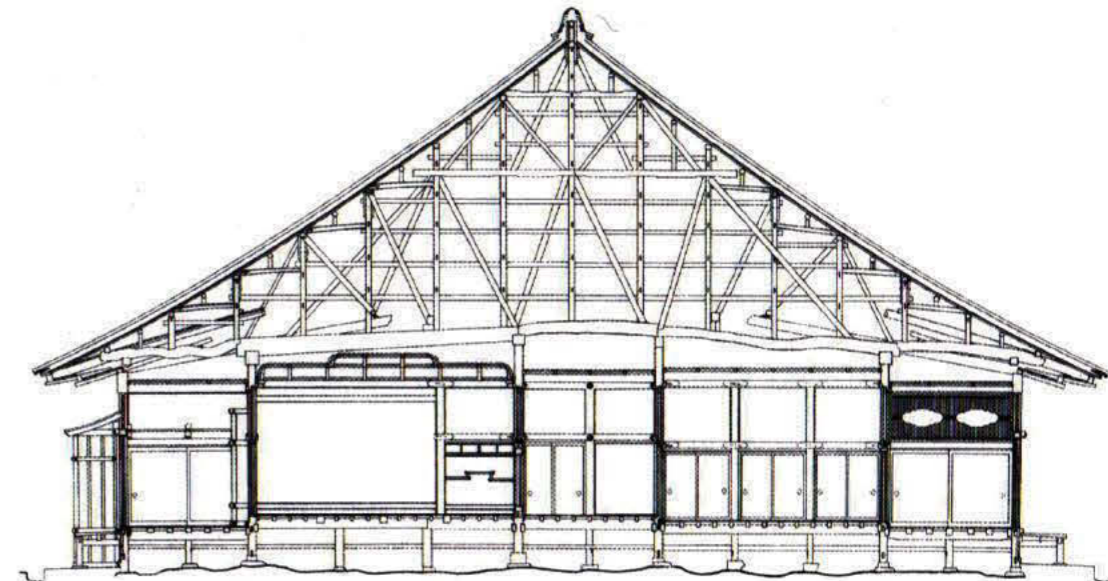
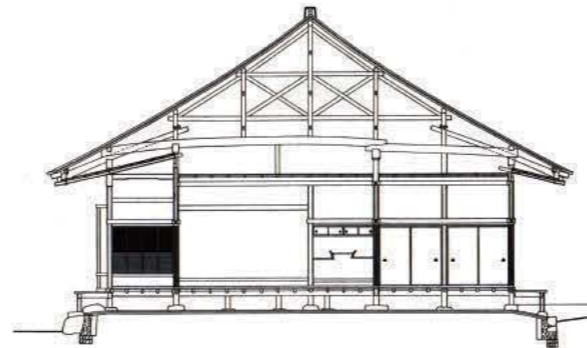
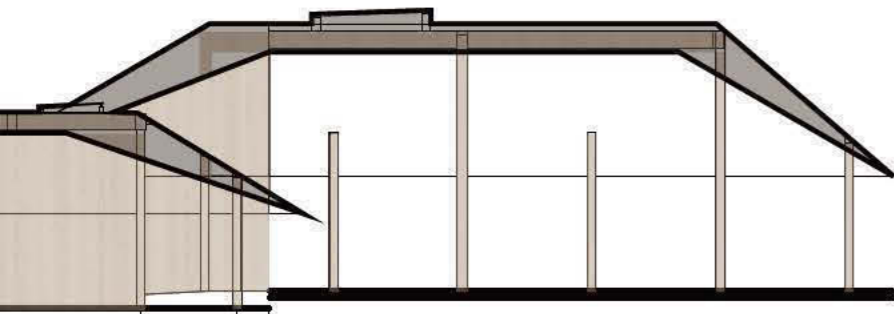


# 片倉屋敷の空間スケール

公園センター

園城寺光浄院客殿

二条城本丸



柱間 6 尺 3 寸

# 片倉屋敷の空間スケール

掛川城 御殿



川越城 御殿

