ここは、
いつか来たとこ、
全体がスタジオ、
ロビーは青葉山。

記憶に紡がれ、文化芸術と災害文化が響きあい、
いろいろな機会と空間が重なり、
人と人、人と自然、都市と自然を
“ひとつづきの景／ライブスケープ”としてつなぐ建築。

Live Scape

Town Scape	仙台の交流・賑わい軸を意識した“街”のように回遊できる融合体。 被災地の街に思いを馳せる建築とします。
Land Scape	青葉山から広瀬川全体をロビーと捉えたホール。 自然への親しみと畏敬を感じる建築とします。
Learning Scape	建築全体がスタジオ。 誰もが参加して学びを得ることで表と裏が常に変化する建築とします。

“20M”／景観計画・ボリュームデザイン

- 建築全体の高さを 20m 以下に抑え、広瀬川～青葉山へと続く丘陵景観を大切にします❷
- 特に仲の瀬橋からの視点場を意識し、背後に見える東北大学のメタセコイヤ列植頂部の連なりを維持します❷
- 建築は複数のボリュームがさまざまな方向を向いて寄り添い合う構成とし、塊としての圧迫感を軽減して青葉山の自然のなかに溶け込むよう配慮します❶
- 青葉山へ向かってなだらかにつなげるボリュームデザインとし、青葉山エリアに新たなリズムを形成します❷
- 表裏をつくらないボリューム配置によって、各ボリューム上部のテラスから、またホワイエ等から周辺の豊かな自然を望める開かれた建築とします❶

“多方向性”／平面計画

- 多種多様な活動を受け入れられるよう、多方向に向いた建物ボリュームが組み合わさってできる、コンパクトな平面計画とします❹
- ボリュームの向きによって生み出される隙間や余白は、施設内の奥まで自然光を届けるとともに、外部空間と一体となった使われ方を促します❸
- 例えば使われていないときにはホワイエを別用途で活用するなど、施設自体の持続可能性を高めます❶

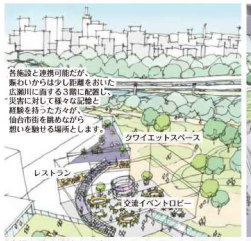
“地続き”／断面計画

- 複合施設を都市的スケールの視点から捉え、特に大ホールが青葉山と広瀬川と仙台の街が地続きになる断面構成とします❷
- 大ホールのホワイエは回廊の一部とし、青葉山から広瀬川のランドスケープが連続するアクセスしやすいレベルに設けます❸

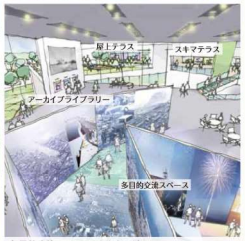
“巡る”／動線計画

- 施設全体を巡ることのできる、行き止まりのない回遊動線とします❶
- 加えて周辺施設（国際センター、仙臺緑彩館、博物館、宮城県美術館等）を含めた青葉山エリア全体の回遊性も高めるランドスケープ計画とします❷
- 回廊は移動だけでなく、腰を下ろせる、寄りかかれる、横になれる、溜まれる、集まれるといった、色々な場となるような余白をつくります❸
- 大ホール使用時にも、施設内を巡れる動線を用意。どこでも時間を過ごせる場を提供します❸

※各文末の数字は「実施要領」に示された「技術提案書の評価の視点」を表します



広場エリアのイメージ



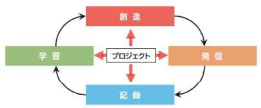
多目的交流スペースのイメージ

音楽コンサート開催時の大ホール

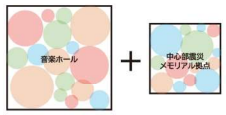
大ホールのコンサートホール形式はワインヤード型とし、演奏者と客席の一体感、臨場感を与える計画とします。また、側壁のデザインには、建物全体の平面計画コンセプトである“多方向性”を踏襲した、自然界に多く見られるボロノイ図柄をモチーフに、反射音の方向性・拡散性を制御する計画とすることで、音響と意匠の両立を実現します。プロセニアム方式への舞台転換は昇降式に対し一体的走行式を採用します。

プロセニアム方式へ舞台変換した場合

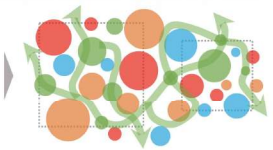
4つのアクション／ダイアグラム



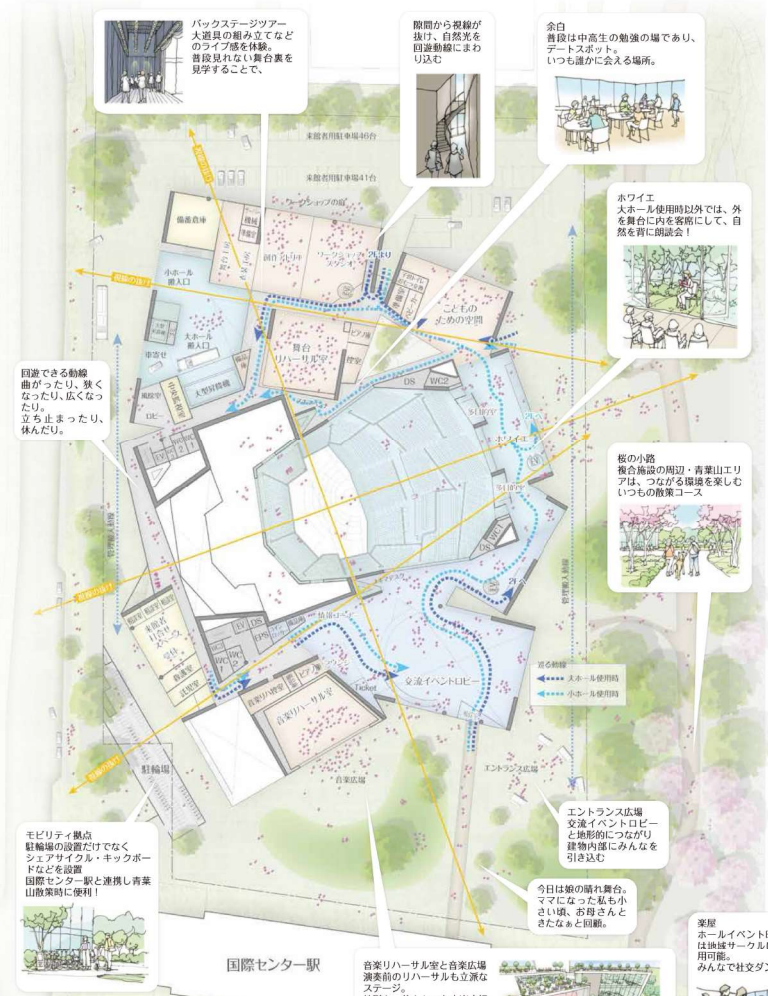
基本計画に示された「音楽ホール」と「震災メモリアル拠点」それぞれの事業の４つの方針から、共通する４つのアクションを抽出、それらによる円環をプロジェクトと呼び、それを回し続ける。



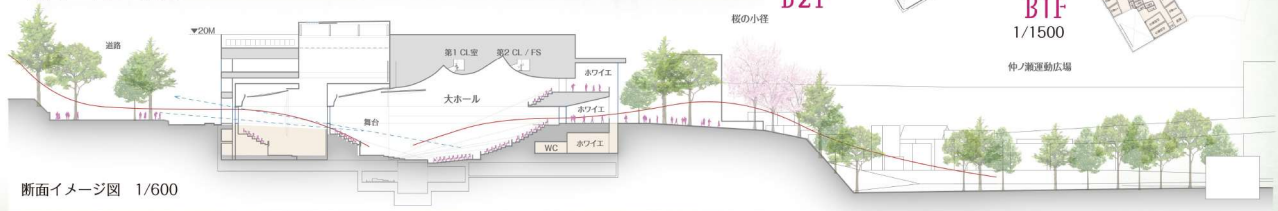
複合施設全体を「音楽ホール」と「震災メモリアル拠点」という機能で切り分けるのではなく、４つのアクション＝創造・発信・記録・学習に分解。

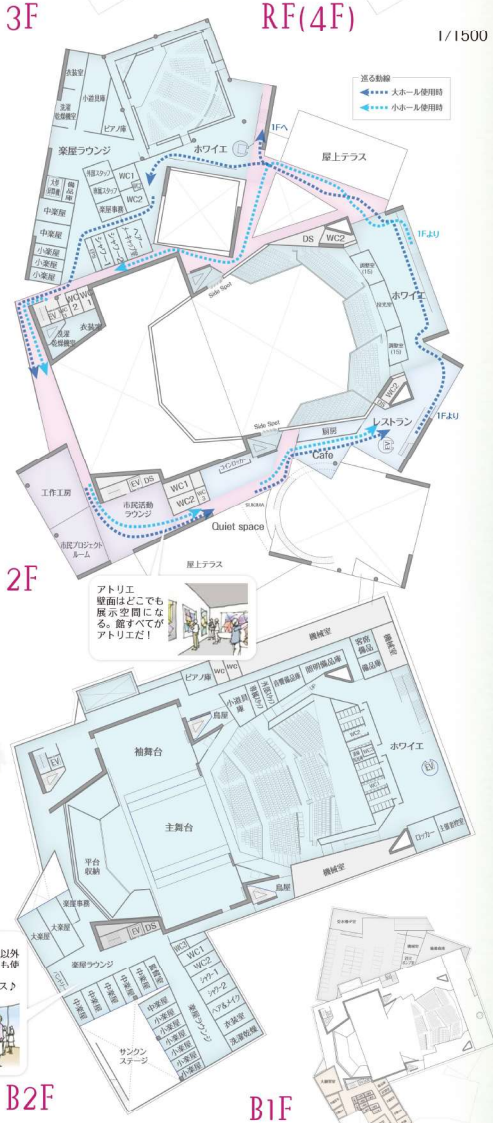


室の大小に関係なく、しかも音楽ホールと震災メモリアル施設の区別なく、施設全体をこれら ４ つのアクションの集積体と捉え直し、機能を横断した施設全体の連携と融合を生み出す。



1F/SITE 平面イメージ図 1/600



断面イメージ図 1/600

3F RF(4F) 2F B2F B1F 1/1500