

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3

「森と杜の共鳴 / 新しいせんだいの風景をつくる」

2018年4月22日(日)

本日の流れ

■ワークショップ3 9:30～11:30

「敷地体感ウォーキング」を開催しました

■デザインレビュー3

13:30 — 14:30 冒頭挨拶・デザインレビュー

14:30 — 14:45 ポスティングタイム

14:45 — 15:45 ディスカッション

15:45 — 16:00 まとめ・閉会挨拶・アンケート記入

■PLACEMAKING FOR AOBA Youth 18:00～20:00

仙台の学生を対象とした意見交換会を開催します

プレゼンテーション目次

Chapter

01

これまでのふりかえり

杜の都のシンボルとなる“公園づくり”

- ・青葉山公園整備基本計画
- ・公園センター基本計画
- ・基本設計

Chapter

02

ランドスケープ計画

広瀬川沿いの“新しい風景”をつくる

- ・これまでの意見
- ・全体コンセプト
- ・エリアの風景

Chapter

03

建築計画（意匠計画）

“つなぐ空間”を生み出す仕掛け

- ・これまでの意見
- ・建築計画概要
- ・つなぐための意匠コンセプト

デザインレビュー 3

01

これまでのふりかえり

「杜の都のシンボルとなる“公園づくり”」

青葉山公園整備基本計画

計画のテーマ（将来像）

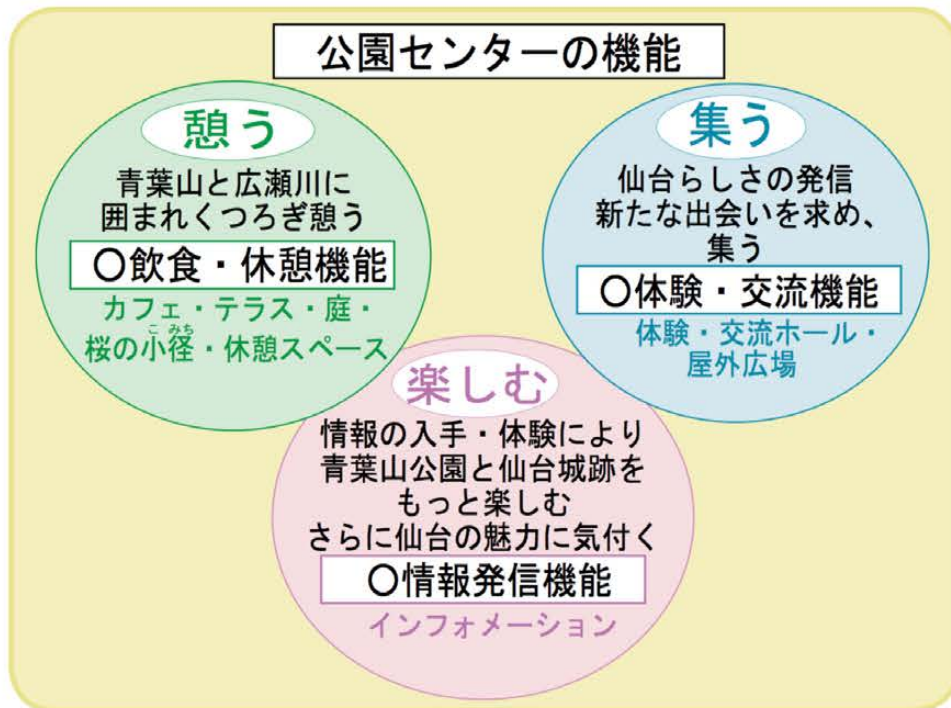
仙台の誇りを育み 心に染み入る歴史と自然の景域づくり



青葉山公園（仮称）公園センター基本計画

公園センターの基本コンセプト（青葉山公園整備基本計画に記載）

“青葉山公園、仙台城方面への玄関口にふさわしい、
来訪者に向けた「杜の都・仙台」の歴史文化の発信”



機能コンセプト（青葉山公園（仮称）公園センター基本計画に記載）

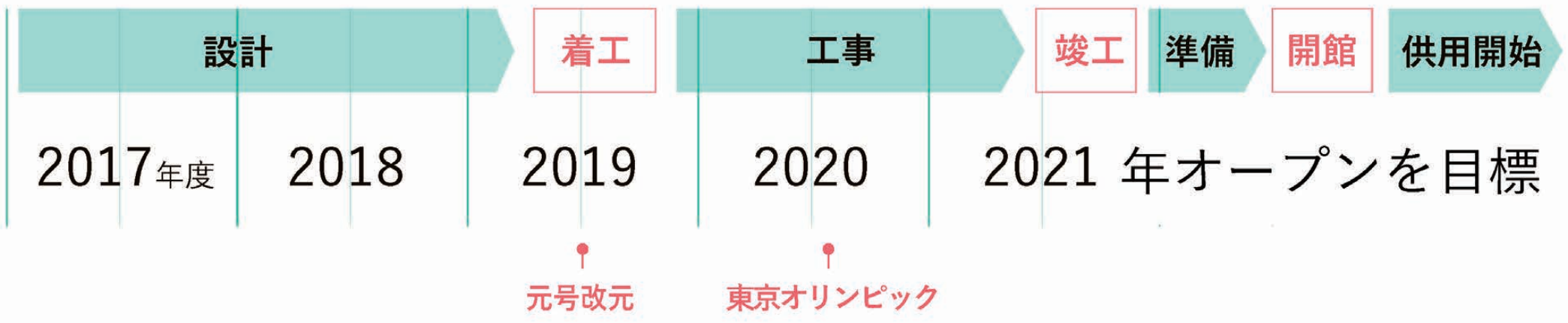
ここからはじまる仙台・青葉山の魅力発見

デザインコンセプト（青葉山公園（仮称）公園センター基本計画に記載）

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

オープンまでの流れとプレイスメイキング



基本設計期間



基本設計で決めること

基本設計で決めること

(7月末まで)

公園センター

- 設計趣旨
- 配置・平面計画
- 構造・環境計画
- 展示計画 など

ランドスケープ

- 設計趣旨
- 造成・施設・植栽計画
- 舗装計画、給排水計画 など

実施設計・展示設計で決めること

(平成30年度末まで)

公園センター

- 内装材・外装材の使用
- 詳細納まり（屋根・開口部など）
- 家具の仕様 など

ランドスケープ

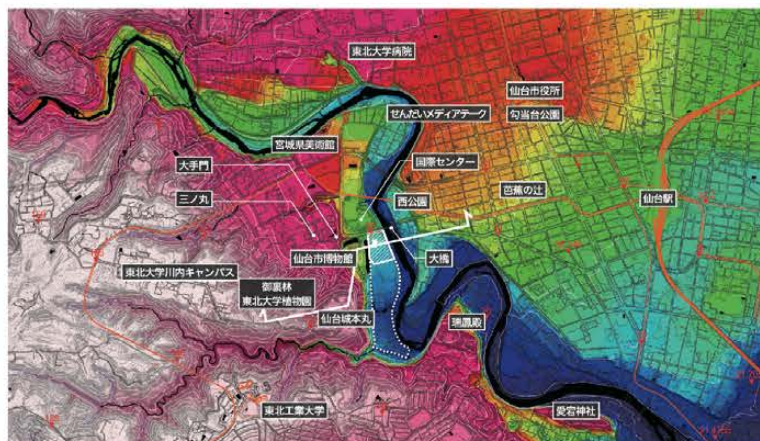
- 各施設の詳細
- 詳細納まり など

展示

- 展示設計

これまでのふりかえり（プロポーザル）

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

何度でも訪れたいくなる場所

これまでのふりかえり（基本設計）

2017.12.03

プレデザインレビュー（参加者98名）

「もりの歴史を未来へつなぐ」



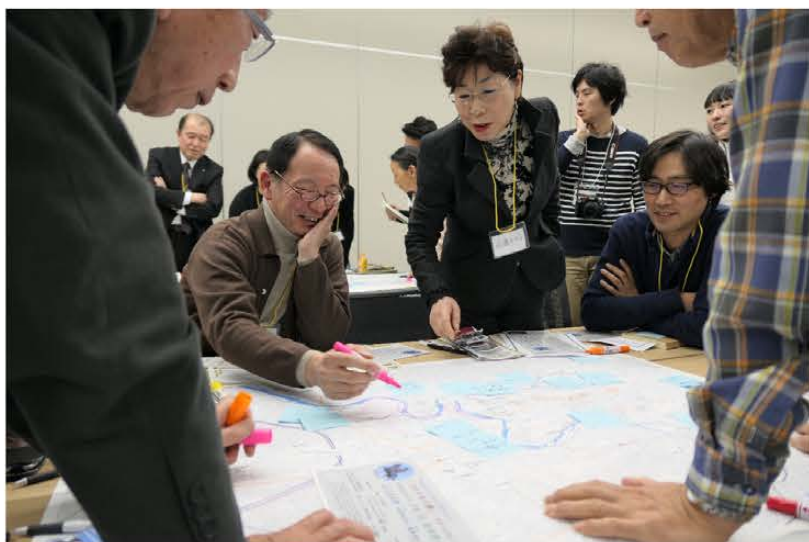
AOBA JVによりプレデザインレビューを開催し、多くの期待を共有しました。

これまでのふりかえり (基本設計)

2018.01.14

ワークショップ1 (56名)

「公園センター発の
ルートマップを考える」



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。

2018.2.3

デザインレビュー1 (113名)

「公園センターの
デザインについて」



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、ディスカッションを行いました。

2018.3.3 デザインレビュー2 参加者88名

「歴史・文化をつなぐ場所、何度でも訪れたくなる場所」



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。

2018.3.3 デザインレビュー 2

参加者88名

「AOBA FUN MEETING 市民発の企画を考えよう」

開催報告

2018年3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 2 公園センターのデザインについて 開催報告

2018年3月3日デザインレビュー2開催報告

■開催概要

日時	平成30年3月3日(土曜日) 11:00~13:15
場所	東北大学百年記念会館川内萩ホール2階会議室
主催	仙台市
運営	AOBA JV (ティーハウス・グラック・文化財保存計画協会設計共同体)
監督者	梶橋、福岡、北川
スタッフ	井野、齋藤、岩田、吉田、長澤
参加者総数	88名 参加者内訳：事前申込有71名、事前申込無10名、職員7名、欠席者10名
開催目的	基本設計案の発表と市民とのディスカッション
プログラム	第一部：プレゼンテーション・ポスティング 第二部：ディスカッション
配布資料	・平面計画プラン(全体計画、建築) ・DR1意見まとめ ・付箋付次第 ・アンケート ・パネル(過去のワークショップ振り返り) ・模型

■第二部 ディスカッション 12:05-12:55

プレゼンテーションを踏まえて、参加者全員に建築や全体計画等、説明内容について「いい」「気になる」それぞれを、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。

＜ディスカッション内容要約＞

- ・事務室の位置が異なっている。もっと人と人とのつながりを作るデザインが欲しい。これらの公園は市民と協同して企画立案をする必要がある、現在自分の管理している公園でも「ベンチャー」などを設置している。
- ・情報ラウンジやカフェなどの売場等の滞在空間に対して、受付と事務を一体的にして気軽に交流できるような仕組みにしてほしい。その他、ホワイトボードを設置して、そこに自由にやりたいことを書いて、それに賛同する人が書き込みをする、など様々な使い方が考えられる。
- ・前回よりも良くなったと思うが、あの場所がもっと公園とした空気感ももう少しで良いと思った。
- ・成康戦争以降、大手門も空襲で焼け落ち、歴史のなものはすべて焼けてしまった。この敷地に、御殿だけでも再生してはどうか? と思い、自身も建築士であり、また、これからの子どもたちに「何をやっていったん」といわれないように、絵を書いてきたのを見てほしい。(武家屋敷案の配布資料有)
- ・武家屋敷にこだわる理由。ここにはカタチがないといけないと考えた。これから育つ子ども達に、この場所の記憶を忘れない為に。使い方は新しい方法が良いと思っている。
- ・ここには都市公園を作るべきではない。仙台市のアイデンティティの場所である。100年、200年先を見据えて、意味のあるものを作って欲しい市民公園は他で頑張らせて欲しい。
- ・歴史が好きで調べている。仙台らしいものを作りたい。どこにもある公園ではなく、片倉屋敷の復活は応援する。敷地の歴史には、仙台藩、第2陣団、練兵場がある。軍が市民に開放バレードを行ったこともある場所である。また、その後は藩州の引き上げ者の住宅であったので、そのモニュメントがほしいので、ぜひ計画に取り入れてほしい。
- ・仙台空港から送迎バスは仙台に寄らない。外国の方も仙台に行きたくなくなるように、この計画もお願いしたい。平べったい原根は反対。
- ・プランを見て、言葉のイメージにあっているなと思った。伊達や桃山のイメージは浮かばなかった。市民が納得するのかわかるべく自然のままに残してほしいと思う。みんなの意見を反映させる時間を取れないか?
- ・造園をやっている。緑の全体計画をもう少しほしい。
- ・コンセプトはいまある自然を基調に考えるのか?
- 北川) 基本計画の中でアネスコートは自然的な環境を考えている。
- ・大広間の跡を観光客に見せても、本当は此処にあったのではないんですよと書かれてしまおう。
- ・復元はお金があれば良いかと思っている。
- ・もりの参道横の道は、歩行者専用の道路になった時、道路の真ん中を跨って歩けるのは1つの体験として基調である。
- ・片倉小十郎屋敷を復元するとは書いていない。日本で一番優秀な文化財保存計画協会やAOBAJVに「証明」に持って行って欲しい。
- ・作るに当たっては費用と後戻りについてどうするか疑問が聞かなくていいと思う。
- 梶橋) 基本計画や全体計画に立ち戻って、予算的な措置の問題と時間の問題をクリアしながら、じっくり時間をかけて検討するときは有りだと考えている。
- 基本計画にもどるというが、JVは機軸解をしている。「歴史をつなぐ場所づくり」は間違っていない。カタチとしてどうなるか? が問題である。
- ポイントを幾つか申し上げる。発掘調査した部分しか建てられないことだが、まず片倉屋敷といわれているものも、津田玄蕃のものかもしれない。もしくは片倉屋敷の基盤の部分かもしれない。と報告書にははっきりとしたことは書かれていない。文化財については教育委員会の考え方として博士15Mすれば地下を守れると考えている。それではエリアを広げても良いのではないかと? 道路と屋敷空間として文化財の考え方を

変えれば空間確保ができる。そこで歴史を残すというものをつくれれば良いのではないかと。行政が教育委員会と文化財課と公園課で発掘調査のエリアを広げて現状の建築可能エリア内に収めることを気にしないで良いとすれば、一歩すすめるのではないかと。

- 梶橋) 市側の事情もあるかと思うので、公に通る進め方が良いかと考えている。
- 岡田(課長) 貴重な意見に感謝している。歴史は政治以降を考えたが、ずっとつながっているものである。我々が市に暮らしていることや得業の子どもたちにもつながっている。歴史をどう捉えるか? どう形で表現するのか? 日本建築をつくり出すというのでもあり、プレイスメイキングでみんなで盛り上げていく上で、4月で終わってしまうのかどうかについても含めて、持ち帰って進め方について検討したい。
- ・本格的な日本建築再現、小十郎屋敷再現について予算的に難しいのではないかと考えている。
- ・費用的には難しくなるのか?
- ・JVには、屋根付の白壁や屋根の形態を歴数風にするのは可能なのか?
- 梶橋) 武家屋敷を建てるには大体8倍かかると思われる。計画案では東並みの体験としてはリスペクトしている。瓦屋根にするなどは構造的に見直す必要がある。部分的には巻き戻しが必要となるだろう。
- ・お金については可能である。例えば瓦屋根に市民からお金を募って、名前を刻むなどで500億でも集められると思う。みんなの応援も必要ではないかと。

■第一部 プレゼンテーション (設計案説明) 11:00-11:50

3月3日のDR1を踏まえて変更した点や検討が進んだ点などを中心に、より詳細なデザインに関する説明を行いました。

配布資料：平面プラン (建築)

配布資料：DR1 意見まとめ

配布資料：平面プラン (全体計画)

配布資料：DR1 意見まとめ

DRの様子

発表と監督者

■DRの様子

展示した模型

ポスティングタイム

全体計画のポスティングレビュー

ディスカッション

ポスティングタイムで結ばれた付箋

ディスカッション

2018.3.3 ワークショップ② 参加者29名

「AOBA FUN MEETING 市民発の企画を考えよう」



お気に入りスポットの付箋が貼られたマップを元に何度も訪れたいくなるような市民発のワクワクする企画をグループ毎に考えました。

2018.3.3 ワークショップ2

参加者29名

「AOBA FUN MEETING 市民発の企画を考えよう」

開催報告

2018年3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 ワークショップ2 AOBA FUN MEETING ~市民発の企画を考えよう 開催報告

2018年3月3日ワークショップ2開催報告

■開催概要

日時	平成30年3月3日(土曜日) 14:15~16:00
場所	東北大学百周年記念会館川内駅ホール2階会議室
主催	仙台市
運営	AOBA JV (ディーハウス・グラック・文化財保存計画協会設計共同体)
監修者	櫻橋、福岡、北川
スタッフ	井野、齋藤、岩田、古田、長澤
参加者数	29名 参加者内訳:事前申込有26名、事前申込無3名、欠席者26名
開催目的	基本設計案の発表と市民とのディスカッション
プログラム	・グループワーク・発表 ・ディスカッション
配布資料	・付箋付次第 ・アンケート
グループ配布物	・青葉山公園マップ ・緑道紙
展示物	・パネル(過去のワークショップ振り返り) ・模型

<発表内容>

Aグループ

- ・地形に着目をして、対岸の河津段丘から美しく広瀬川を見える場所があるので、広瀬川の周辺をデザインして、カヤックやサイクリングが楽しめる。
- ・馬に乗って、博物館まで登っていくのも良いのではないかという意見が出てきた。
- ・国際センターのそばから屋根を登って駅ホールに登る階段も整備されたので、川内エリアも併せて組み込んだらよいのではないかというアイデア。
- ・またフィギュアスケート発祥として五色沼の活用。
- ・八木山の霞町に登る道から回遊する種風殿までいく道もあるので、青葉城址、川内キャンパス、地形を感じつつ種風殿まで歩いてしまおうという計画等が出た。
- ・地形を感じると一緒に歴史を感じることが出来る。



Aグループ

Cグループ

- ・気になる所として、本丸広場の崖や火櫓の電線などが挙げられた。
- ・企画として上がったのは「もりづくり」だった。林を先に作ってしまうのではなく、一緒に市民を巻き込んでやっていくことがあると良いという意見が出た。
- ・政治家の興味にフォーカスした企画として、熊鷹堂500人規模のものを作って節案をやるという企画も出た。
- ・中央広場を拡張する形にして大きな広場にしたい、花火大会や馬祭り、布引き馬、草履馬などなんでも基地として企画が立ち上がるというアイデアも出た。
- ・防災公園としても考える企画が出た。
- ・企画展示室を使った企画として、歴史検証だったり、すでに市民活動として既存の団体がたくさんいるのでそういう方を巻き込んでいく企画展示室の利用。資料、歴史の復元、崖の保全などを考える。
- ・親兵士の規模的なもの。
- ・上モノは市民によってDIYで20年でかけてつくり、修繕も行ったりする企画。(ドイツのアートセンターですらある)
- ・敷地で今からプレハブを建てて2~3年かけながら活動をはじめたい。公園自体の必要なものも考える企画があると、検討期間今は足りない印象があるので良いと思った。



Cグループ-1



Cグループ-2

■第一部 グループワーク・発表 14:15-15:05

グループにわかれ、それぞれ自己紹介とともに、青葉山公園周辺のお気に入りスポット等について付箋に書いてマップに針、それを元に、ワクワクする企画を考えていただきました。

■第二部 ディスカッション 15:05-16:00

発表後は監修者によるコメント、さらに付け加えたいことを自由にディスカッションしました。



グループワークの様子



発表の様子



ディスカッションの様子



ディスカッションの様子

Bグループ

- ・川沿いのキーワードとしては、2つでできた。
- 1. 広瀬川。淡い石ころゴロゴロ、鮎など魚も多く生き物に触れられる。そして水辺のアウトドアにもできる。その発展地としての機能をもつとよいのではないか。
- 2. 古道。山の中の古道がかなりあちこちにあるが、このまま手入れをしないで、道がなくなってしまうところがあるので、整備を少しして、古道を盛り込んでみる。ラミネーションができればよいのではと思っている。
- 3. その他
- ・無樹区画がある地帯周辺の広瀬川は貴重なので、ぜひこのままでもいい。
- ・社の歴史が残っている所は近田屋敷の記録が残っているからその記録を参考にセンターに植えていくと歴史が伝わるかわかる施設になると思う。
- ・冬場集客がなくなることを予想して、スケートリンクを作ると仙台発祥のフィギュアスケートを作ると良い。羽生選手、荒川さんの2名に来てもらう。
- ・アイデアが沢山あるので、公園センターが中心になってセンターで取りこまなネットワークをして、青葉山の周りを発展していくと、市民が集まってくると思う。その角にも外電源や外食、イス・テーブルの備品などを用意し、ゲーティングでマージンを取って行くといいと思った。



Bグループ

Dグループ

- ・敷地近くには良い自然がいっぱいあるという話から進んでいった。
- ・ファットパスの基地として、水路や古い橋脚などをみながら、歴史と自然を子どもたちと学ぶことができるのではないかと企画。
- ・公園センターの中では御城下まぜまぜ多目的ホールなどで展覧風景を公開することや、観光客も仙台の市民活動を見ることが出来る。こういったことも大事な企画ではないか。
- ・江戸時代風のお衣装をみんなにきてもらい(袴など)、登城路を歩いていってほしい。丸い帽子をみんなにきてもらいたいのではないか。
- ・子どもたちが楽しめるような企画としては、灯籠をつくり広瀬川に流して景色を楽しむなども公園センターの活用企画としては素敵ではないかという意見も出た。
- ・和室でいるようなお茶会やたまき番をしたり、マルシェをしたりすると人が集まり、またその集まった人の中から、さらに企画立案ができるのではないかと、という意見もあった。



Dグループ-1



Dグループ-2

2018.4.22 ワークショップ3 本日

「青葉山公園(仮称)公園センターエリア体感ウォーキング」



公園センターエリアの敷地を実際に歩いて、敷地を見ながらどのような場所になったら良いか意見を交換しました。