



## 街に至る道

### ■建築予定地の景色

私が建築予定地を訪れて印象に残っていることは、ずっと奥まで続く街の景色でした。目の前の木々や芝生の先に様々な建物が一望でき、やがて海までとどく景色でした。

この景色の力強さのようなものはどこから来るのかを考えた時、沖縄戦で悲惨な目にあった歴史から立ち上がり、今日まで発展に貢献してきた人々の賜物であるからではないかと結論付けました。



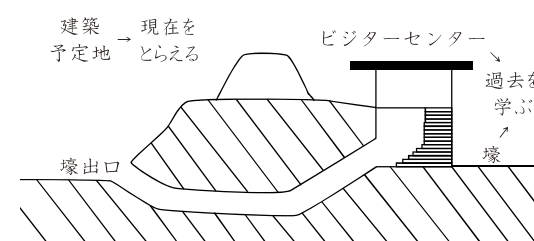
▲建築予定地から見える那覇の景色

### ■海軍壕公園と建築予定地

海軍壕公園は戦史施設として非常に重要な公園です。小祿地域と戦争の関係や、どうして人が住むような場所ではない壕の中の劣悪な環境を学ぶことができます。

一方、街を一望できる高台や子供たちが楽しく遊ぶ平和な今を感じることできる公園でもあります。

このような場所のてっぺんに建つ今回の建築予定地は、「過去の悲惨な出来事」の上に建ち、「現在の街」をとらえることができる場所であると言えます。



▲各施設と建築予定地の立ち位置

### ■街に至る道

今回の提案は、街の風景までの「道」を建築物で演出する提案です。街までの風景を演出することで、ただ広がっていた街の風景に対し、少しだけ普段と違う解釈を与えたいと思います。

また、そこで受け取った景色を自分の中に落とし込めるように、ばらばらの屋根でそれぞれが過ごす休憩所がふさわしいと考えました。

先人たちが築いてきた街を映した景色を大切に扱う展望台と、訪れた人がそれぞれの場所ですごす休憩所を提案します。

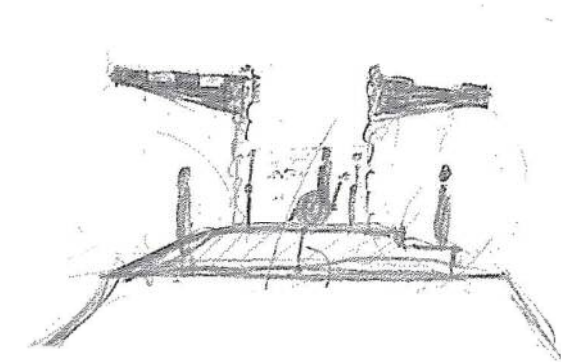


▲コンセプトイメージ

### ■道空間のイメージ

道空間は、「壁による絞り込み」をコンセプトに計画されました。入り口では挟まれた道をイメージし、その先へ進むと街への景色が表れるような演出を計画しています。

道空間によって街の景色は演出され、訪れた人々にその景色を印象付けさせることができます。

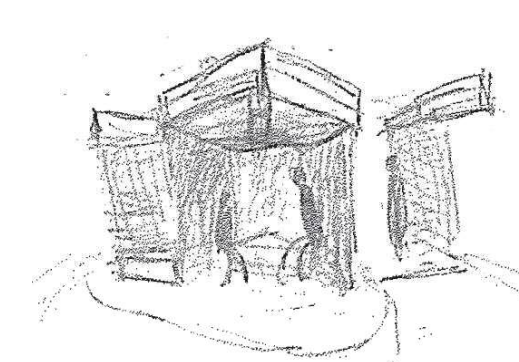


▲展望台への道イメージスケッチ

### ■休憩所のイメージ

休憩所は「少人数の休憩所」をコンセプトに計画されました。道空間を挟むようにそれぞれの休憩所を配置することで、個人のための空間を生み出します。

それぞれ小さな単位でばらばらにすることで、学んできた過去の出来事や街の景色について思いにふけるような空間が生まれることを狙っています。



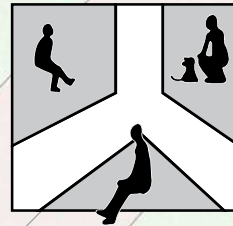
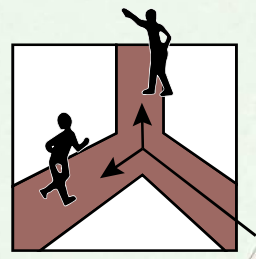
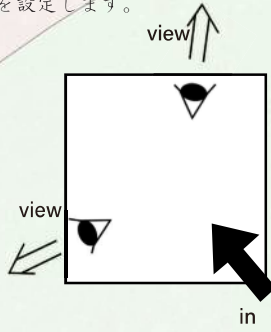
▲休憩所イメージスケッチ

## ■形態の成り立ち

建築予定地である高台の中で、ビューポイントや入口を設定します。

各ポイントに至るまでの道を計画します。

道の間にも生まれた部分を休憩所として計画します。



丘となっているため景色をさえぎられることなく展望ができます。

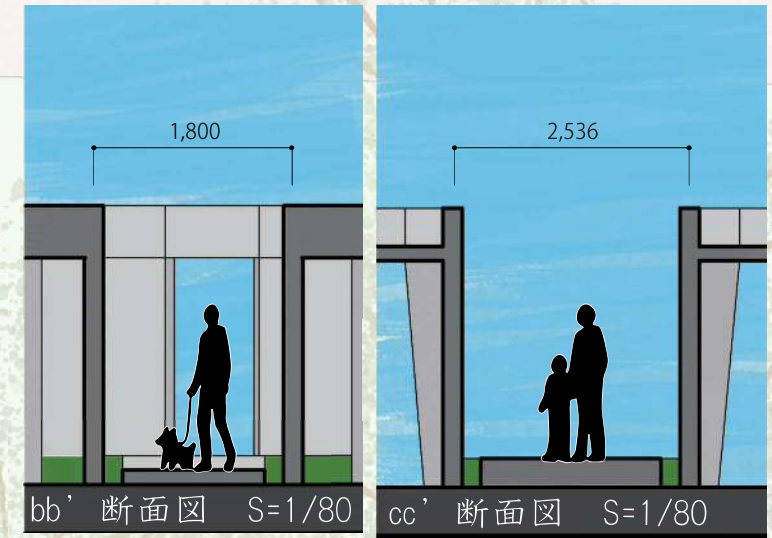
スロープで上る道は建物の形をぐりと見て回れるルートとなります。

## ■それぞれの道空間

提案する道空間はビュースポットへ誘導するための道と街の景色に向かうための道の2種類があります。いずれの道にも屋根はかかっておらず、空と壁が道筋を示します。

最初に訪れる道は、ビュースポットへ誘導するための道です(bb'断面図)。この道は壁の幅が一定であるまっすぐな道です。ここに訪れた時に表れる、奥まで抜ける空間が人々を次の道まで誘引します。

最初の道を抜けた次の道は街の景色に向かうための道です(cc'断面図)。この道は奥に進むにつれて壁の幅が広がっており、進んだ先にはそれぞれ那覇の街と豊見城の街を望むことのできる展望台があります。少しの過程を挟むことで、訪れた人により街の景色を印象付ける空間を目指しています。



## ■計画地のポテンシャル

現地調査や土地の形状から、計画地は展望台を設けるにあたりメリットがあることがわかりました。

丘は小高いながらも、麓に手摺を設ければよく、現況も手摺のない計画となっています。また、敷地調査によってビューポイントを設定することで、高いところに行かないでも街の景色を見ることが確認できました。

さらに、展望台を平屋で建築することで、車いすを使用するような、足腰が丈夫ではない方でもスロープによるアクセスを可能にします。



▲那覇方面の景色。丘の頂上には手すりがないため、街までの景色がずっと続いています。

柱によって軸がうまれるため、360° 隙の方向を向いて座ることのできるベンチです

スリットによって少しだけ奥が見えるため建物に訪れた際に展望台までの道のりを予感することができます。

那覇市の景色が広がる展望台

豊見城市の景色が広がる展望台

メインとなる入り口のすぐ横に展望台へとつながるスロープが表れます。

スロープを上ると強い軸性を持つ道が表れます。生い茂る木々を背に奥へと進んで行けます。

慰霊の棟

平面図 S=1/80



## ■検討したこと

配置計画の検討。ビューポイントの設定を行いました。2か所のビューポイントを設定することを決定しました。

屋根の高さの検討。階高が違っていると、左右の壁の高さが揃わないため、違和感があることを発見しました。

休憩所の柱の検討。柱がないことで、壁が厚くなり、外向きのベンチが主になることを発見しました。

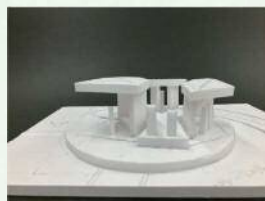
休憩所の柱の検討2。柱があることで、休憩所内でも軸ができ、人々が様々な方向を向くイメージが浮かびました。



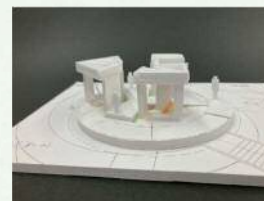
▲配置検討スタディ模型



▲屋根高さ検討スタディ模型

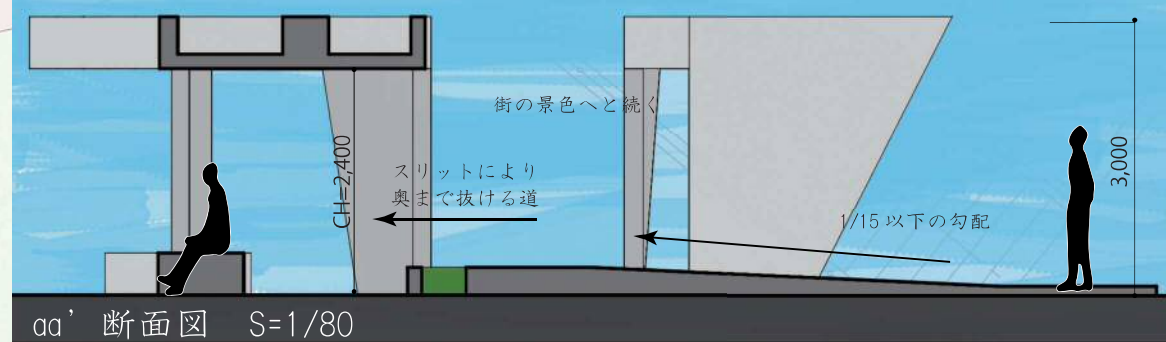


▲柱検討スタディ模型1



▲柱検討スタディ模型2

緩やかに少しずつ上がっていくスロープで、誰にでも使いやすい展望台を目指しています。入り口のスロープは奥の休憩所のスリットを経てさらに奥の景色とつながります。



aa' 断面図 S=1/80

### 建築諸情報

計画敷地面積 340 m<sup>2</sup>  
建築面積 40.2 m<sup>2</sup>  
延床面積 40.2 m<sup>2</sup>

構造 RC 構造  
階数 平屋  
仕上げ  
屋根 コンクリート打ち放しの上ウレタン防水  
外壁 コンクリート打ち放し  
床 石張り

最高高さ 3,000 [mm]