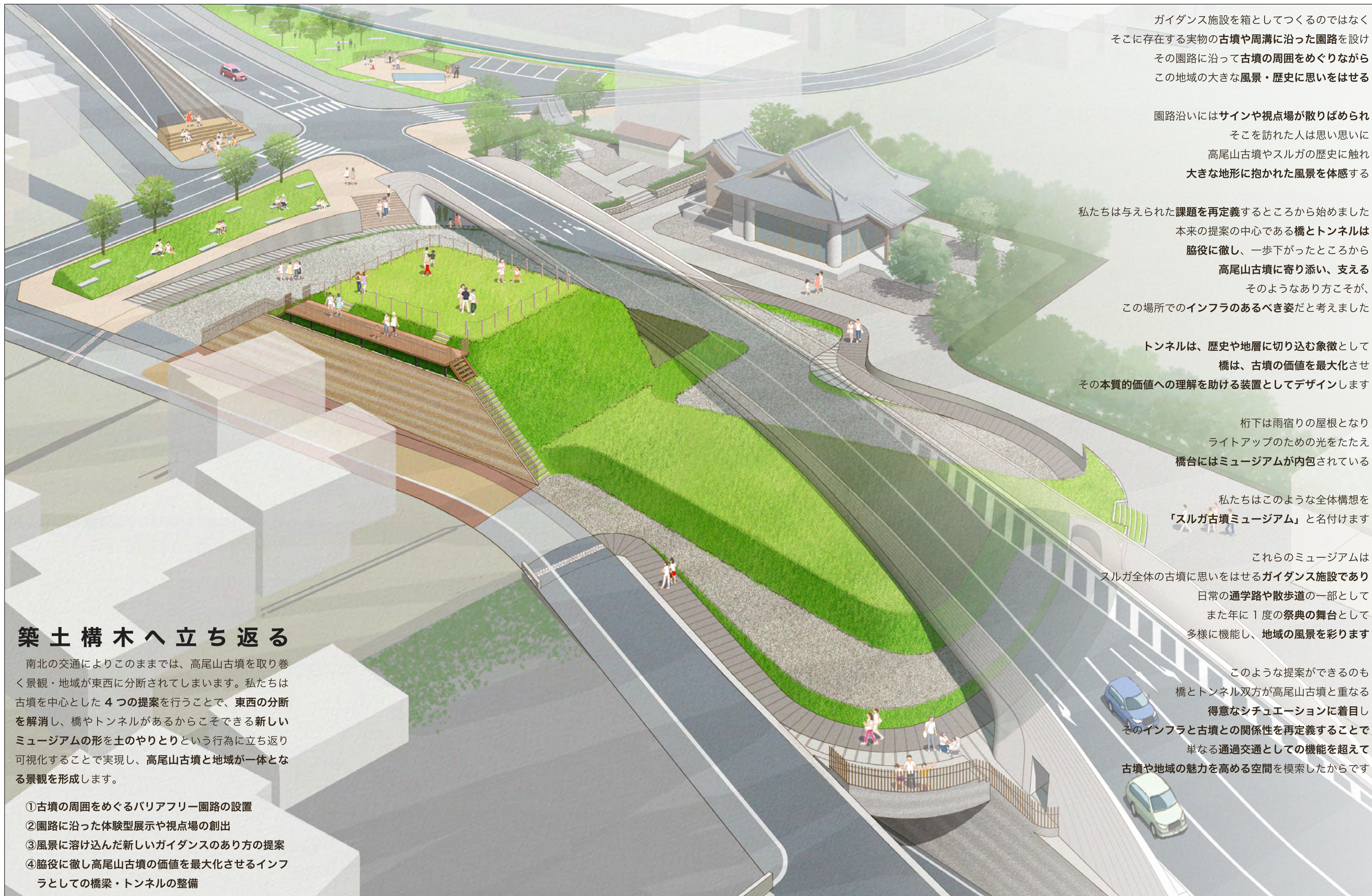




ガイダンス施設を箱としてつくるのではなく
そこに存在する実物の古墳や周溝に沿った園路を設け
その園路に沿って古墳の周囲をめぐりながら
この地域の大きな風景・歴史に思いをはせる

園路沿いにはサインや視点場が散りばめられ
そこを訪れた人は思い思いに
高尾山古墳やスルガの歴史に触れ
大きな地形に抱かれた風景を体感する

私たちは与えられた課題を再定義するところから始めました
本来の提案の中心である橋とトンネルは
脇役に徹し、一歩下がったところから
高尾山古墳に寄り添い、支える
そのようなあり方こそが、
この場所でのインフラのあるべき姿だと考えました

トンネルは、歴史や地層に切り込む象徴として
橋は、古墳の価値を最大化させ
その本質的価値への理解を助ける装置としてデザインします

桁下は雨宿りの屋根となり
ライトアップのための光をたたえ
橋台にはミュージアムが内包されている

私たちはこのような全体構想を
「スルガ古墳ミュージアム」と名付けます

これらのミュージアムは
スルガ全体の古墳に思いをはせるガイダンス施設であり
日常の通学路や散歩道の一部として
また年に1度の祭典の舞台として
多様に機能し、地域の風景を彩ります

このような提案ができるのも
橋とトンネル双方が高尾山古墳と重なる
得意なシチュエーションに着目し
そのインフラと古墳との関係性を再定義することで
単なる通過交通としての機能を超えて
古墳や地域の魅力を高める空間を模索したからです

築土構木へ立ち返る

南北の交通によりこのままでは、高尾山古墳を取り巻く景観・地域が東西に分断されてしまいます。私たちは古墳を中心とした4つの提案を行うことで、東西の分断を解消し、橋やトンネルがあるからこそできる新しいミュージアムの形を土のやりとりという行為に立ち返り可視化することで実現し、高尾山古墳と地域が一体となる景観を形成します。

- ①古墳の周囲をめぐるバリアフリー園路の設置
- ②園路に沿った体験型展示や視点場の創出
- ③風景に溶け込んだ新しいガイダンスのあり方の提案
- ④脇役に徹し高尾山古墳の価値を最大化させるインフラとしての橋梁・トンネルの整備

スルガ古墳ミュージアムの全体構成

スルガ古墳ミュージアムは高尾山古墳の近傍に加え、**市有地を連続させた Q の字のリボン状の園路**によって**全体を繋ぎます**。**市有地から一筆書きに古墳周辺をめぐり**、高尾山古墳やスルガ地域の古墳の歴史について見て、知ることができます。

ガイダンスセンターから橋台に内包された展示室を介して、桁下の空間へといざなわれます。**バリアフリーの園路**はその周辺との高さ関係から多様な風景を生み出し、古墳を下から見たり、上から見たりすることのできる**多様な体験を生み出す体験型のミュージアム**です。

■ ミュージアム・エントランスとしての市有地

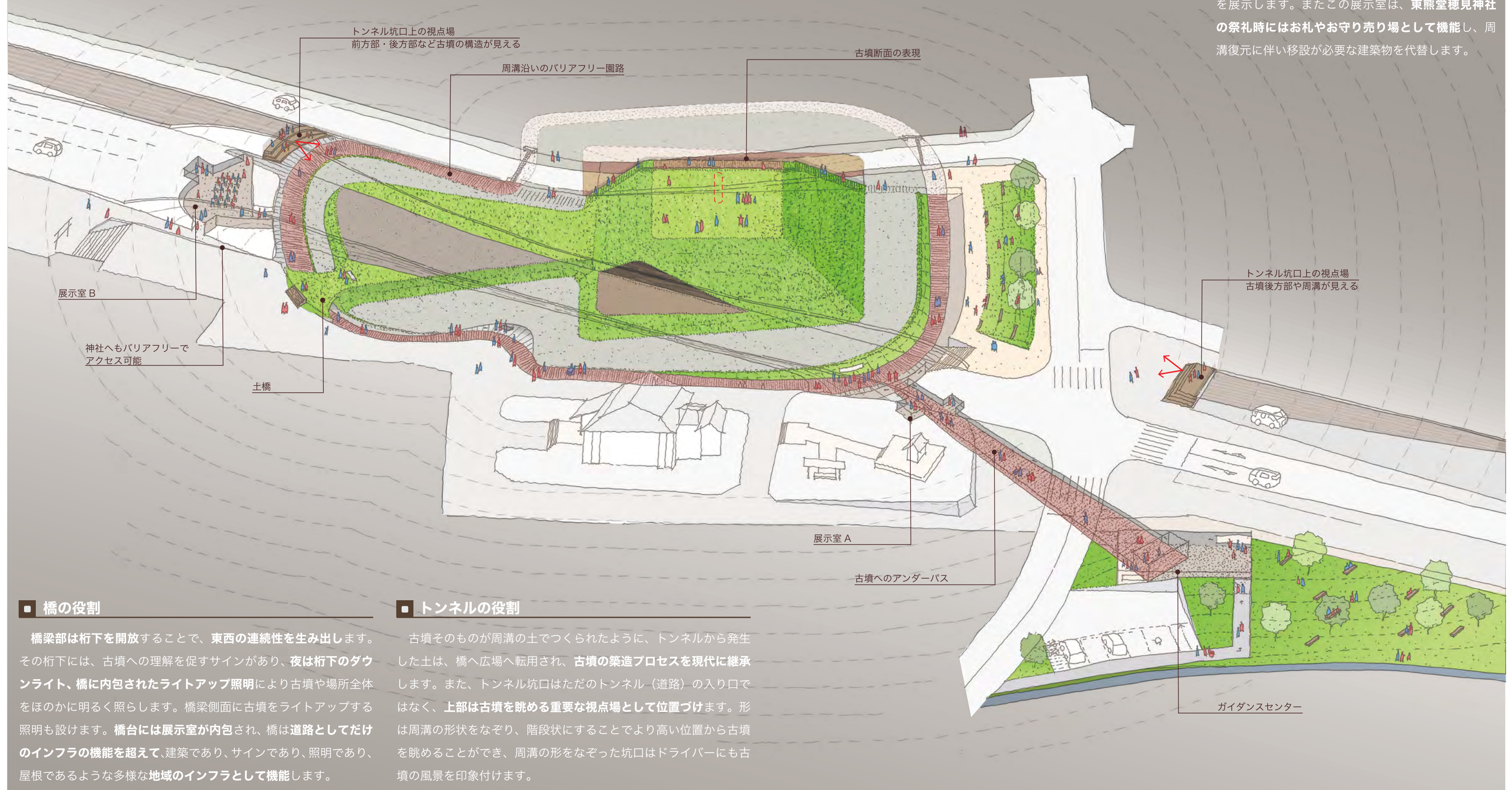
スルガ古墳ミュージアムへの**エントランス機能**は、市有地に提案する**ガイダンスセンター**に付与します。建築内部からは交差点下の**アンダーパス**を通して**北側の橋台までアクセス**することができます。交通量の多い交差点を介さず、高尾山古墳までアクセスできます。ガイダンスセンター自体には、スルガの国の歴史や周辺の古墳まで含めた、沼津一体の歴史を展示します。

■ 展示室 A

展示室 A は**北側の橋台に内包**され、小さな展示室が 2 つあります。ここでは、**高尾山古墳の復元推定模型**や、**地域の古墳配置が立体で表現された模型**が展示されています。模型により地域の古墳や高尾山古墳の全容は把握した上で、古墳を眺める園路にアクセスします。

■ 展示室 B

展示室 B は南側の橋台に内包され、**20～30 人程度が入ることができる**比較的大きな展示スペースとなります。**曲線を描いた壁面にはスルガの年表**が掲示され、**大きな時間のスケールを知**ることができます。また中央の場所は映像展示が可能となります。角の小さな小部屋には高尾山古墳から出た出土遺物を展示します。またこの展示室は、**東熊堂穂見神社の祭礼時にはお札やお守り売り場**として機能し、**周溝復元に伴い移設が必要な建築物を代替**します。



■ 橋の役割

橋梁部は桁下を開放することで、**東西の連続性を生み出します**。その桁下には、古墳への理解を促すサインがあり、**夜は桁下のダウンライト、橋に内包されたライトアップ照明**により古墳や場所全体をほのかに明るく照らします。橋梁側面に古墳をライトアップする照明も設けます。**橋台には展示室が内包**され、橋は**道路としてだけのインフラの機能を超えて**、建築であり、サインであり、照明であり、屋根であるような多様な**地域のインフラとして機能**します。

■ トンネルの役割

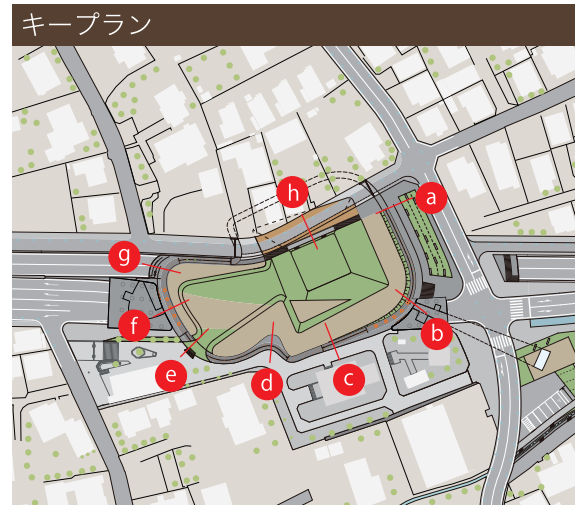
古墳そのものが周溝の土でつくられたように、トンネルから発生した土は、橋へ広場へ転用され、**古墳の築造プロセスを現代に継承**します。また、トンネル坑口はただのトンネル（道路）の入り口ではなく、**上部は古墳を眺める重要な視点場として位置づけ**ます。形は周溝の形状をなぞり、階段状にすることでより高い位置から古墳を眺めることができ、周溝の形をなぞった坑口はドライバーにも古墳の風景を印象付けます。

多様な体験を生み出す園路断面

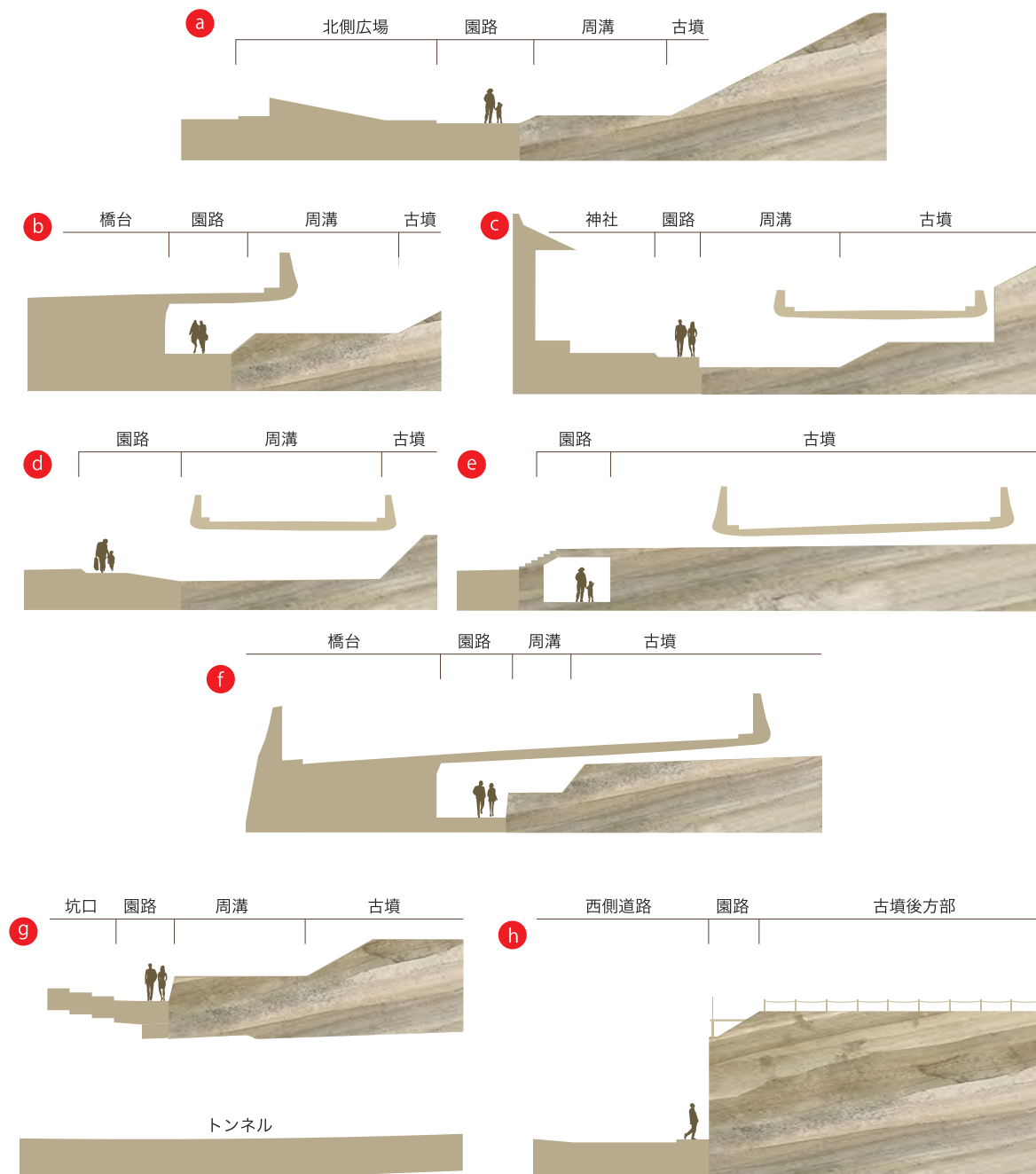
東西を繋ぐミュージアム園路は多様な高低差を生み出しますが、バリアフリーとすることで、誰もがアクセス可能となります。古墳を眺める風景のシーケンスを豊かなものにし、周溝を下から眺めたり（断面 b）、土橋をくぐったり（断面 e）、古墳の断面を眺めたり（断面 h）することができます。また、バリアフリー化することで、神社にもバリアフリーでアクセスが可能となります。

遺構との接続部については留意し、このような空間を実現します。特に周溝より低くなる箇所では、周溝の法尻を明示し、本来の姿も想起させます。

キープラン



周溝沿い園路・断面図 (S=1/300)



イメージパース：南の高い場所（歩道橋等）から見た古墳・トンネル・橋梁の関係性



イメージパース：周溝沿いの園路が地域をつなぐ・橋梁の間から古墳が見える



■ 高尾山古墳を包み込むような橋梁デザイン

あくまで脇役に徹する橋梁は、まず遺構を一切毀損しないことを大前提とし、両端のフィンにより古墳をひとまたぎする PC カウンターウェイト式下路桁橋を採用します。その上で、最大限古墳を復元できるよう、もっとも古墳と近づく中央部での桁高を抑えます。おおらかに古墳を包み込み寄り添うような橋梁のデザインです。

■ 橋梁の設計方法について

本橋梁は地面から立ち上がる橋台と翼壁（フィン）を有する桁の断面形状が3次元的に変化する構造となっています。そのため、橋梁設計においては、要求される性能を的確に把握・整理し、構造モデリングに留意した設計を実施します。橋台と桁の剛性については、一般的に橋梁設計で用いられる梁理論では適切に考慮することが困難と考え、図に示すような詳細な有限要素解析を実施することで、本橋梁の構造特性を適切に評価した上で設計を的確に実施します。

■ 古墳への影響を回避とする施工方法

高尾山古墳を毀損しないことを絶対条件とし、プレキャストセグメントを用いた片持ち張出し工法を採用します。プレキャストセグメントの製作と現場作業を並行することで現場での工期を短縮し、作業を省力化することで、古墳毀損のリスクを最小限に抑えます。

セグメントの架設はトラス構造の架設桁、あるいは橋台部をアンカーとしたケーブルクレーンを用いることで古墳区域内に支保工を配置しません。仮部材等を用いて上方からセグメントを吊り、移動させることでセグメント側面および底面への設備配置を最小限とすることで、施工時の古墳との離隔を十分に確保します。

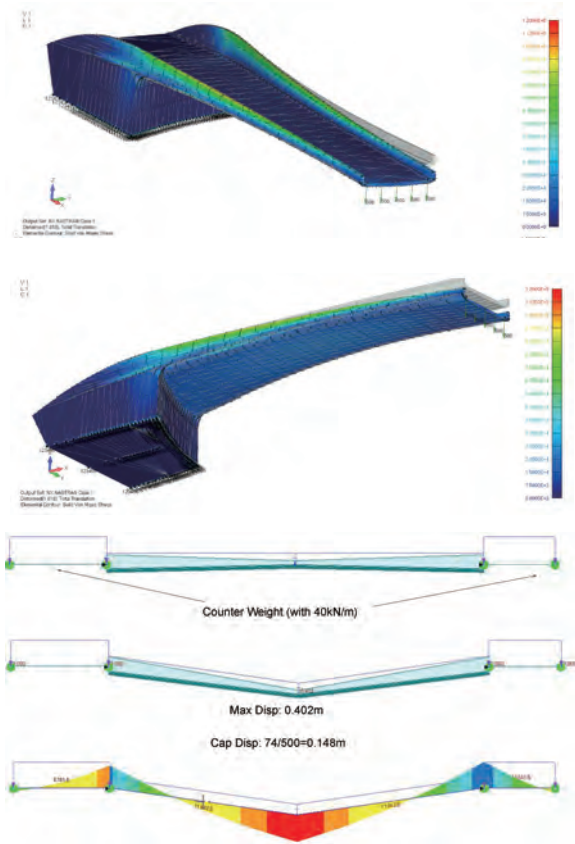
■ 容易な維持管理

本橋はコンクリートラーメン構造であり、劣化が生じやすい支承や伸縮装置、鋼橋のような定期的な塗装が不要となるため維持管理性に優れます。

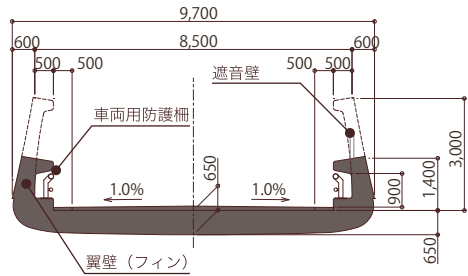
工場製作による高強度のプレキャストセグメントを用いることで、密実で耐久性に優れた部材となります。加えて、表面には鉄筋腐食抑制タイプシラン系表面含浸材（プロテクトシル CIT）を塗布することで、さらなる耐久性の向上を図ります。

桁や橋台側面の仕上げは、雨水等による局所的な汚れを避けるため打放しとはせず、エイジングに配慮した適切なディティールを施します。

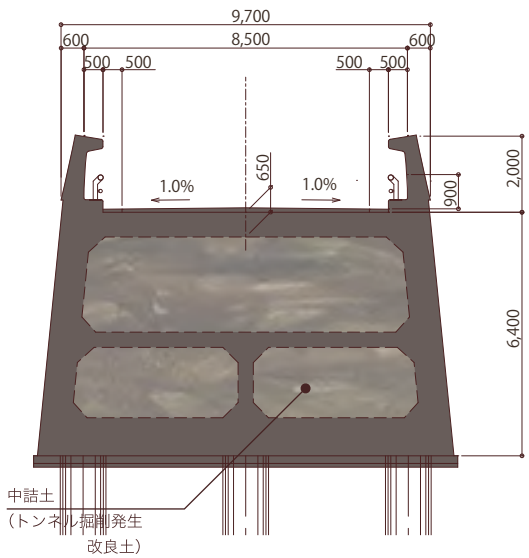
桁下から地上部までの高さは最大でも 3m 以下となります。そのため、点検は地上からの近接目視を基本とし、脚立等の簡易足場のみを用いることで、古墳区域内への作業台車等の乗り入れが不要となります。



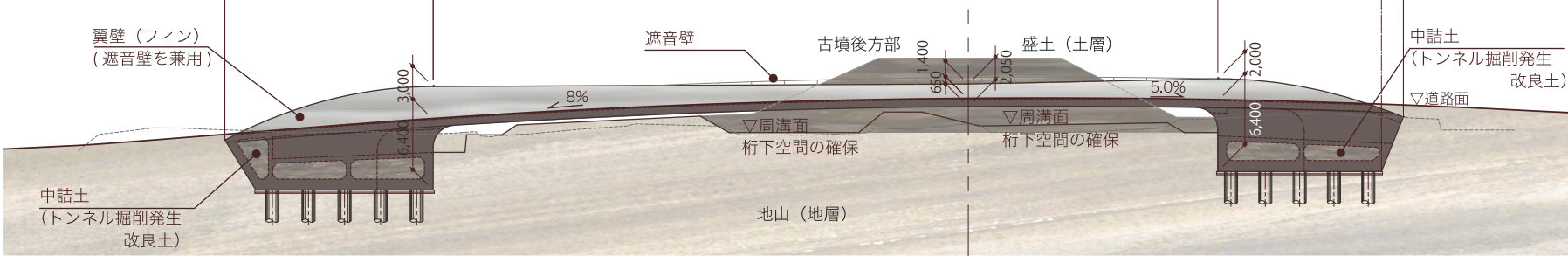
A-A（墳丘中央部）断面図（S=1/200）



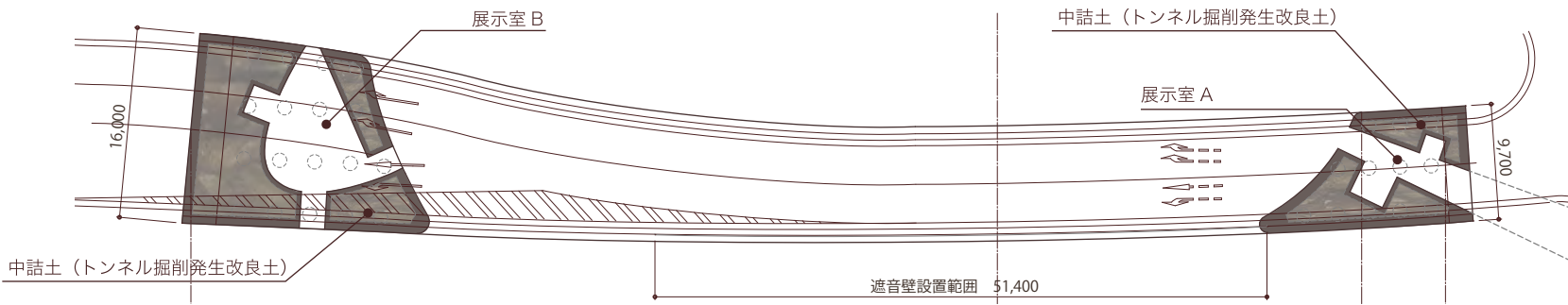
B-B（北側橋台部）断面図（S=1/200）



縦断面図（S=1/600）



平面図（S=1/600）

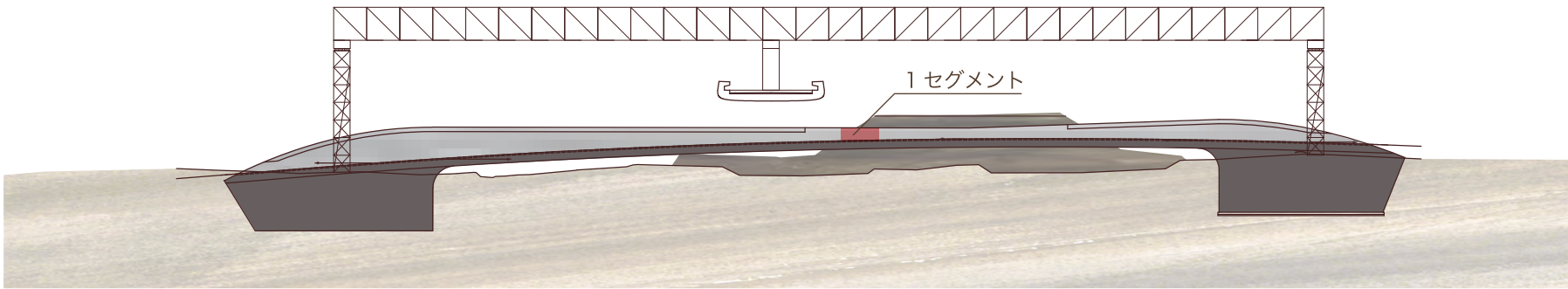


イメージパース：高尾山古墳を包み込むような橋梁デザイン

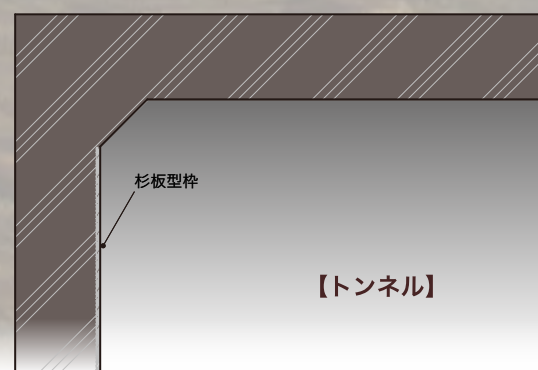
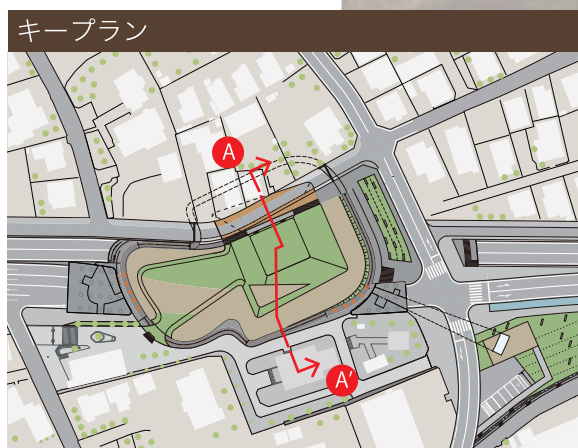
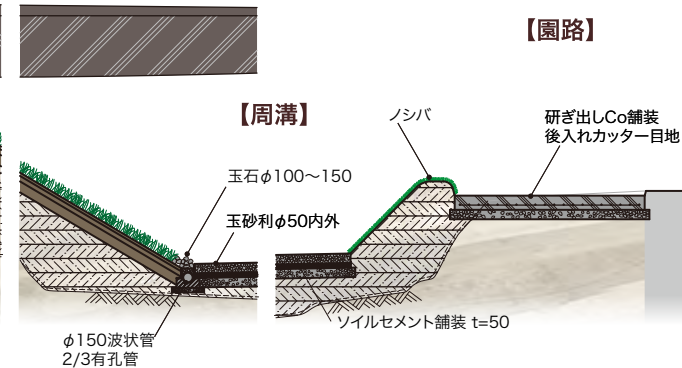


架設要領図（S=1/600）

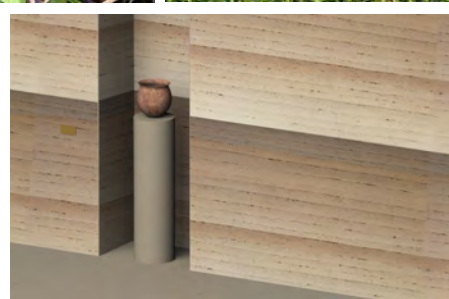
上方からセグメントを吊り、移動させることでセグメント側面および底面への設備配置を最小限とすることで、施工時の古墳との離隔を十分に確保します。



東熊堂糖見神社



The image shows a large, curved, light-brown textured surface, possibly a book cover or a large piece of paper. On the left side, there is faint, illegible text, which appears to be a list or index. The text is organized into columns and rows, with some headings that are partially visible, such as "古墳時代" (Kofun Period) and "弥生時代" (Yayoi Period). The overall appearance is that of a historical or archaeological document or a book cover with a textured, aged paper finish.



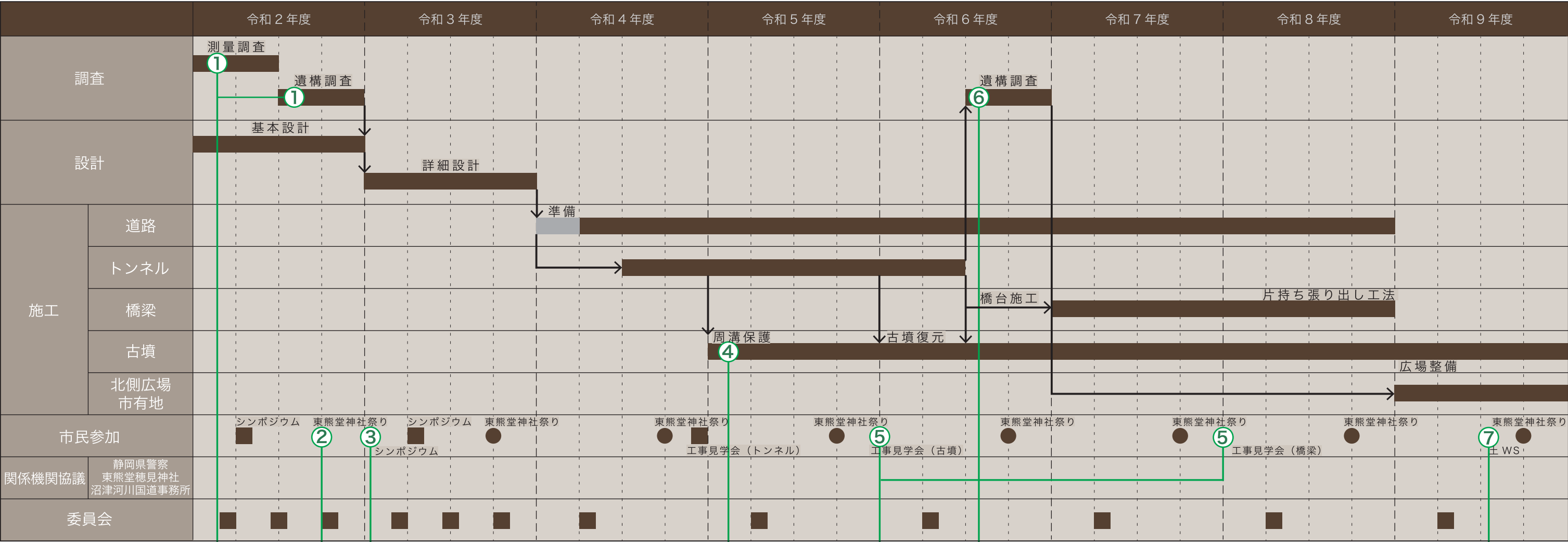
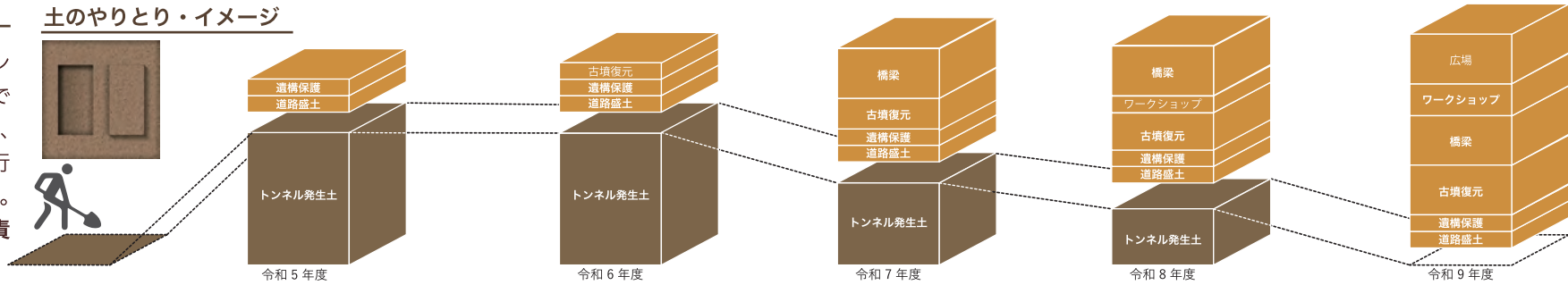
版築状の壁

開かれたプロセスと土のやりとりの可視化

設計・工事ともに市民の皆さんに対して開かれたオープンなものとし、設計時には設計内容を踏まえたシンポジウムや意見交換の場を用意し、常に情報を発信し、検討内容をオープンにします。工事の際には、現場での土のやりとりが分かるような工事見学会や土を用いた WS を企画し、古墳築造時に体感できた土のやりとりを、建設のプロセスを通じて市民の皆さんと共有します。東熊堂穂見神社の祭典時には古墳建設にまつわる展示を行い事業の理解を深め、完成後には高尾山古墳も含めた一帯がお祭りの空間として機能するようにデザインします。

また私たちは 30～40 代を中心とした設計チームを編成し、令和 10 年まで続く長い設計・建設プロセスに責任を持って継続的に関わるような体制を構築します。

土のやりとり・イメージ



**POINT①:整備に向けた
事前調査**

現状の遺構調査結果だけでは設計する際に、情報が少し不十分なところがあります。基本設計・詳細設計にあたっては、遺構を毀損せず適切に保護するため、**整備に向けた遺構の事前調査**を提案します。

**POINT②:東熊堂神社祭礼に
あわせた周知**

東熊堂穂見神社の祭礼は多くの人が集まる地域にとって重要な祭事です。その祭事に合わせて、**古墳の復元や工事見学会、WS**を開催し、**多くの人に事業を知ってもらうきっかけ**を作ります。

**POINT③:
市民に開かれた設計プロセス**

設計段階でも市民の方に情報を公開し、**設計プロセスそのものを開いていく**ことが、本事業への理解を深め、愛着を持った場所となるためには重要です。設計段階でシンポジウム等を開催し、**高尾山古墳の意義や周辺の利活用を議論**することや、設計内容を公開し、意見を収集します。市民の方とともに作り上げる設計を目指します。

**POINT④:トンネル開削時の
遺構への配慮**

トンネル掘削時は遺構に最も接近するため、最大限の配慮を行います。**トンネル設計の細部（照明等）を細かく照査し、古墳との離隔を最大限確保**した上で、トンネル掘削時には古墳に補助的な盛土を行い、保護します。**施工時には 24 時間自動計測**を行い、変状がないか監視します。

**POINT⑤:
市民に開かれたオープンな工事現場**

トンネルの発生土が出た段階や、橋梁の架設段階で、**工事見学会を実施**します。本事業は市民の関心が高い一方、工事に入ると非常に長い年月を要します。長い工事期間中も整備状況をオープンに開いていき、古墳の保護や復元、トンネルや橋梁の整備状況について知ってもらう機会をつくるべきです。**年に 1 度は「工事開き」を行い、事業への理解や愛着を醸成**します。

**POINT⑥:手戻りを回避する
古墳の事前調査**

西側擁壁裏の遺構については現状では確認できないため、**施工前に土層断面の根拠となる断面の剥ぎ取り調査**を行うことを提案します。剥ぎ取り調査を行うことで、手戻りのない適切な遺構保護、擁壁建設を行います。

**POINT⑦:トンネル発生土を使った
WS の展開**

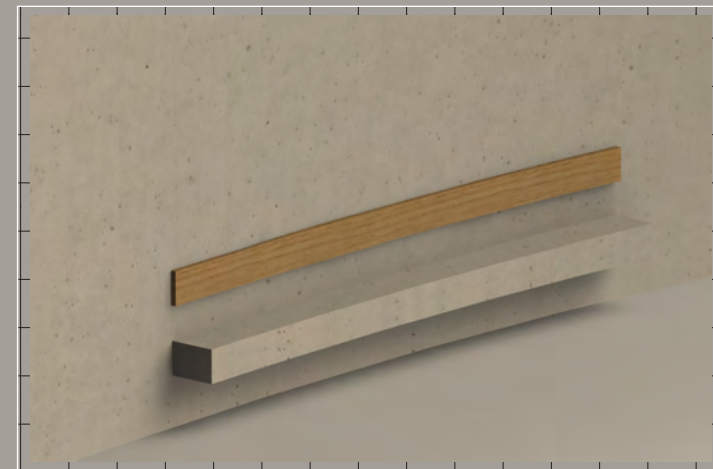
トンネル掘削により発生した土は古墳や橋梁、北側広場、市有地にも利用を図るとともに、その土を使った WS を開催します。土を使った泥絵、埴輪作りなど様々な土を使った WS を展開し、土層から出てきた土を体感してもらうことで、**土地の歴史や風景に思いをはせる体験**を生み出します。

高尾山古墳の価値を最大化するサイン計画

園路沿いに現れるサインは、古墳全体の説明から周溝についてなど、細部についても解説し、訪問者が高尾山古墳の全容を理解できるように、そこから見える風景に対応した配置計画とします。サイン板自体は擁壁や法面や地面に設置し、見やすさを確保しながらも、来訪者が古墳そのものを十分に見ることができるよう高さを抑えます。グラフィックコンクリートや真鍮を用いて、シンプルでありながらも味わいあるプロダクトとします。古墳そのものが主役という立場に立ち、古墳の価値を最大化するようなシンプルでかつ効果的なサイン計画とします。



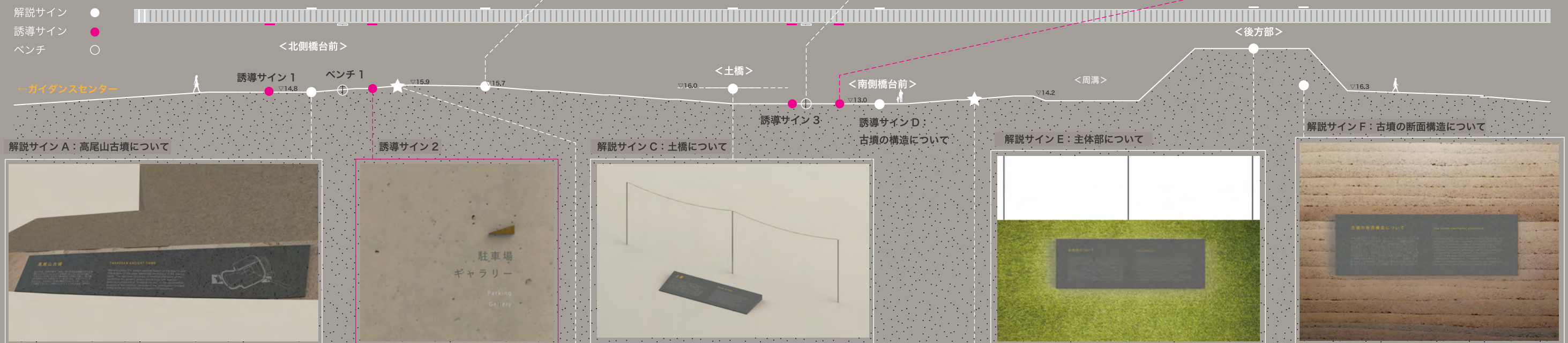
解説サイン B：周溝について



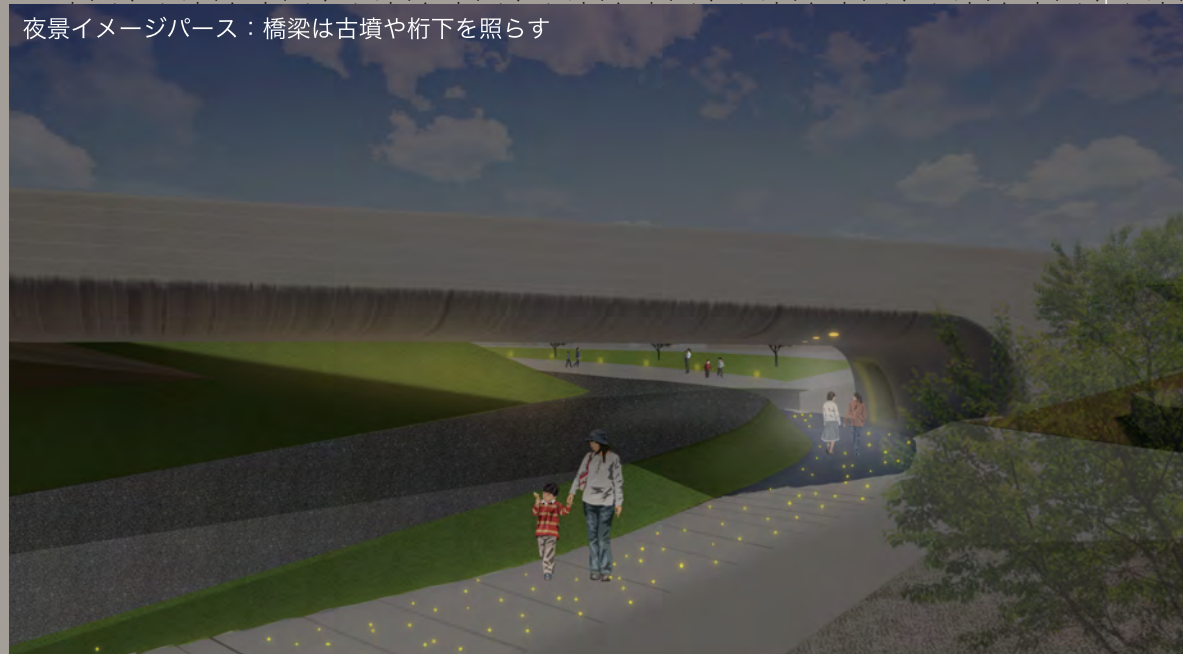
ベンチ 2



誘導サイン 4



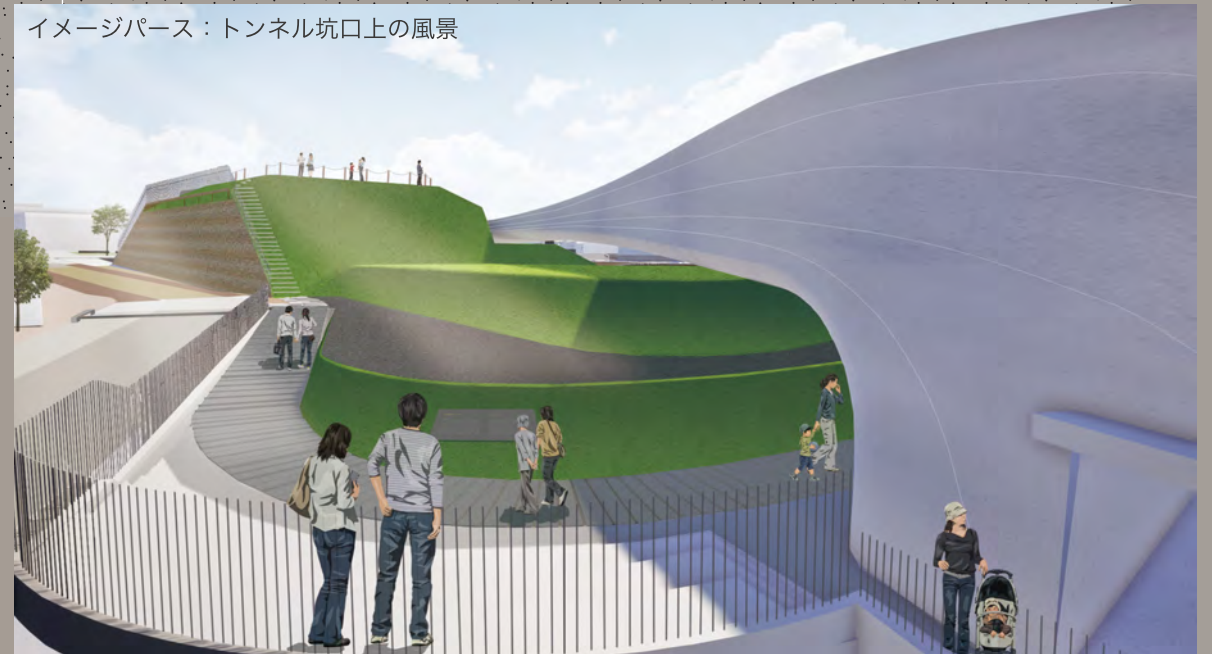
夜景イメージパース：橋梁は古墳や桁下を照らす



古墳を引き立たせる照明計画

防犯上必要な照度 (3lx) は橋梁に設置された照明と背の低い庭園灯により明るさを確保します。周辺は住宅地であるため安全・安心であると同時に、眩しすぎる過剰に明るくなりすぎないように配慮します。古墳自体は橋梁から照らされる照明により柔らかい光によって照らされます。またスルガ古墳ミュージアムの園路には光ファイバーを埋め込み、星空のような光によって夜景を演出します。

イメージパース：トンネル坑口上の風景



■ 高尾山古墳とともにある日常・非日常の風景

周溝沿いの園路は、**地域の東西のアクセス路**となります。**地域の人は常に古墳を眺めながら、そばに寄り添いながら、日常を過ごします。**子供たちにとっては通学路となるため、高尾山古墳は**子供たちの原風景の一部**となります。

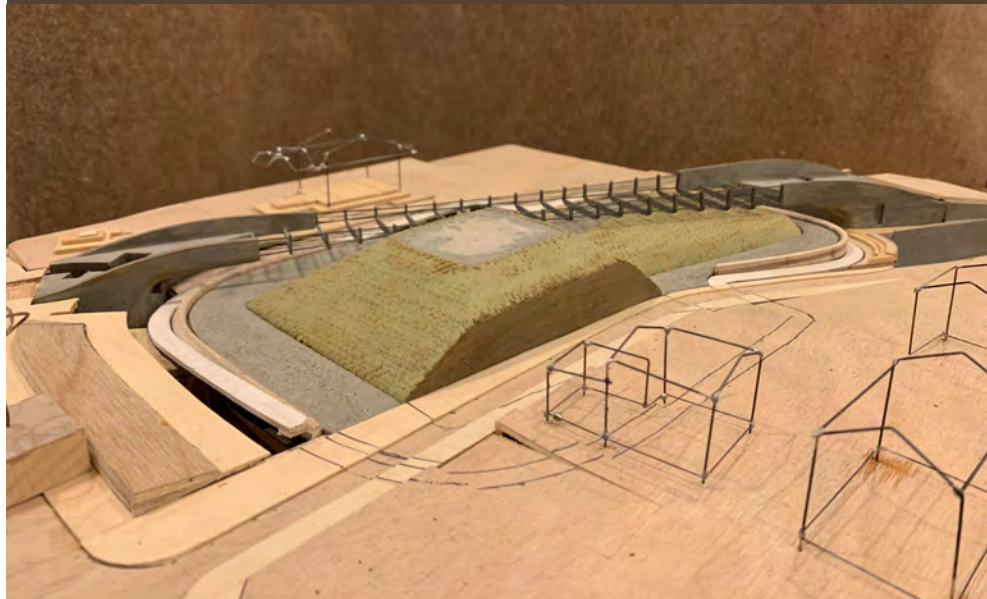
また、古墳は屋外活動の舞台にもなり、地域の風景を彩ります。北側広場の丘は客席となり、周溝は演台に、後方部はその背景となることで、他では見ることの出来ない印象的な風景を来訪者も地域の人も体験するでしょう。

東熊堂徳見神社の祭典時には、高尾山古墳一帯が舞台となります。**橋の上には屋台が立ち並び**、神輿は神社を出発し、橋を通り、西側道路から国道 1 号線交差点をまわって神社までを巡ります。橋梁中央部のフィンが低いところでは神輿は顔を出し、神社から見ると、神輿、高尾山古墳が重なった風景を見ることができます。北側広場や市有地は憩いのスペースとなり、周溝沿いの園路は賑わいをたたえます。

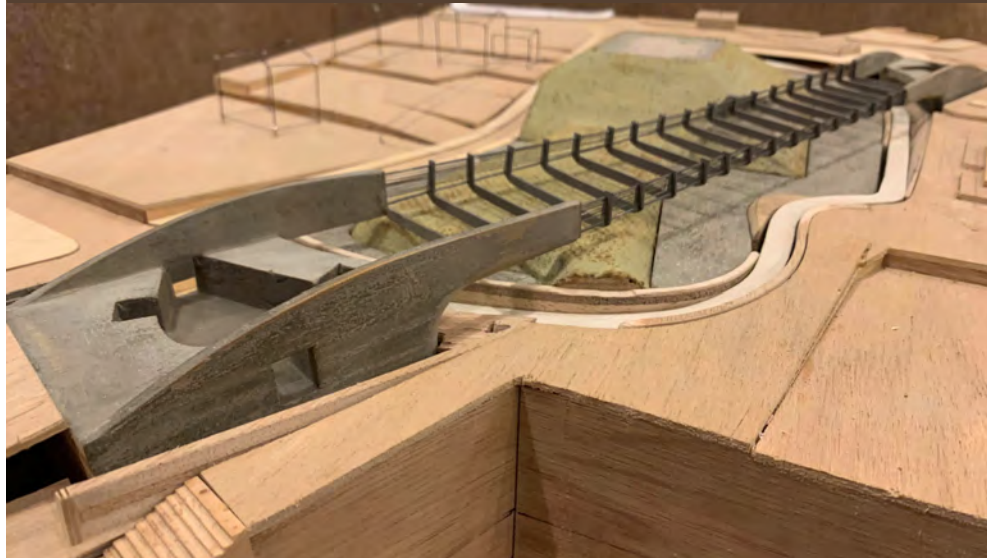
イメージパース：北側広場の利活用イメージ



模型写真：古墳の西側断面と周溝沿いの園路



模型写真：橋梁と古墳と園路の関係性



イメージパース：祭典時の利活用イメージ



