



□敷地□

通年多くの観光客が訪れる秩父。鍾乳洞や湖、氷柱といった多くの自然と触れ合えるのが魅力。

COVE



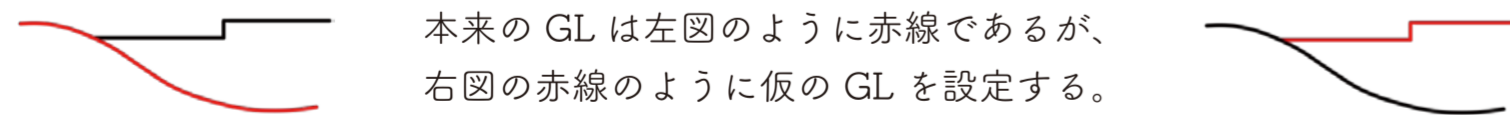
フロント



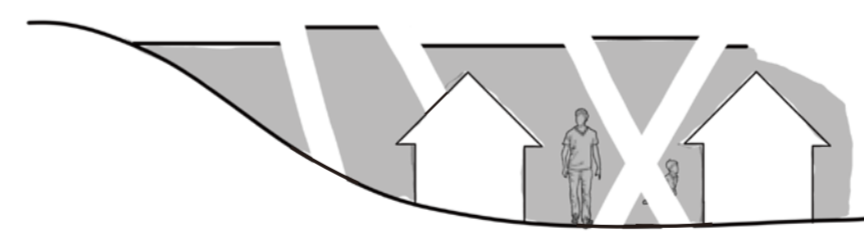
宿

□コンセプト□

仮のグラウンドレベルから生まれる体験と視点の変化



本来の GL は左図のように赤線であるが、右図の赤線のように仮の GL を設定する。



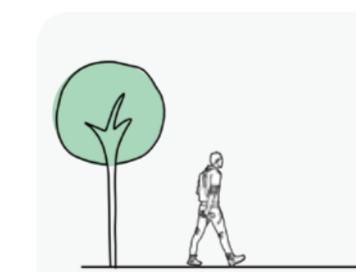
その結果として、普通ではありえない GL の下に行くことができる。

GL の下の世界

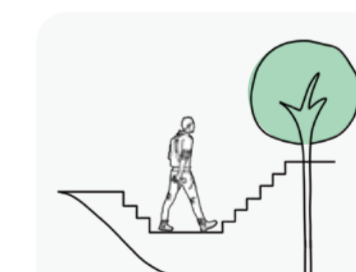
GL の下、つまり建築の世界では基礎が収まる空間であり、GL の上の建築を支えるコアの部分。私たちは GL の下の空間を認識することが重要であり、そこで多くを読み取れると考える。GL の下の空間では人の本能から引き起こされる行動をする。それは訪れる人にとって自分の本来の姿を見つめ直す機会となる。人の本能、潜在意識は人にとっての GL の下にあるものであり、今回の設計と繋がるものであると考える。

そんな人の GL の下の空間を刺激することで、自らを取り巻く環境に対する意識の変化と共に心地いい体験を提供する。これが私たちの提案である。

□ダイアグラム□



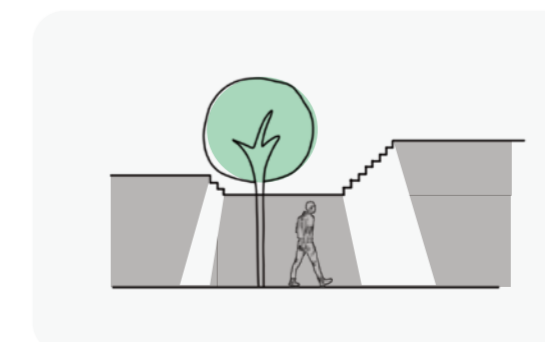
森を歩いていると...



宙に浮いた空間に入り、足元の空間に興味を抱く。

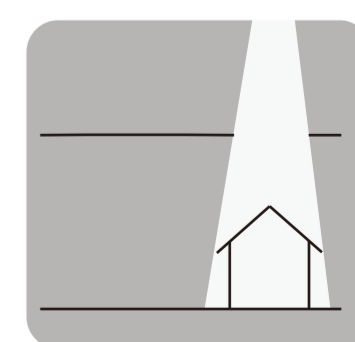


森林の中にいることに気づく。



足元の空間に入るとそこは、洞窟のようであり、動物の体内や巣のようでもある。

人は本能のままに光を目指し散策する。



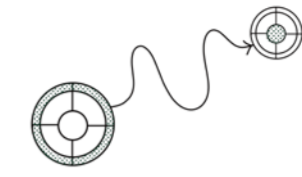
暗い空間の中、光が漏れる建物を見つける。

□人間にとっての GL□

GL というものがもし人間にあるとしたら、それは本能的な部分なのではないかと考える。人は生活する中で、本能的な部分に気づいているようで曖昧で、ハッキリ認識できていない。本能という GL の下の部分があるとすると、GL の上にある領域は意識や思考だと考える。人が本能を認識できない理由として、その教会が曖昧だからだと考える。

今回の提案の中の、本能的行動を促すという操作はその境界、つまり人にとっての GL を作ることで自己を再認識させることができる。

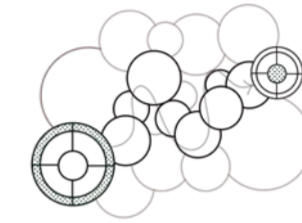
□ダイアグラム□



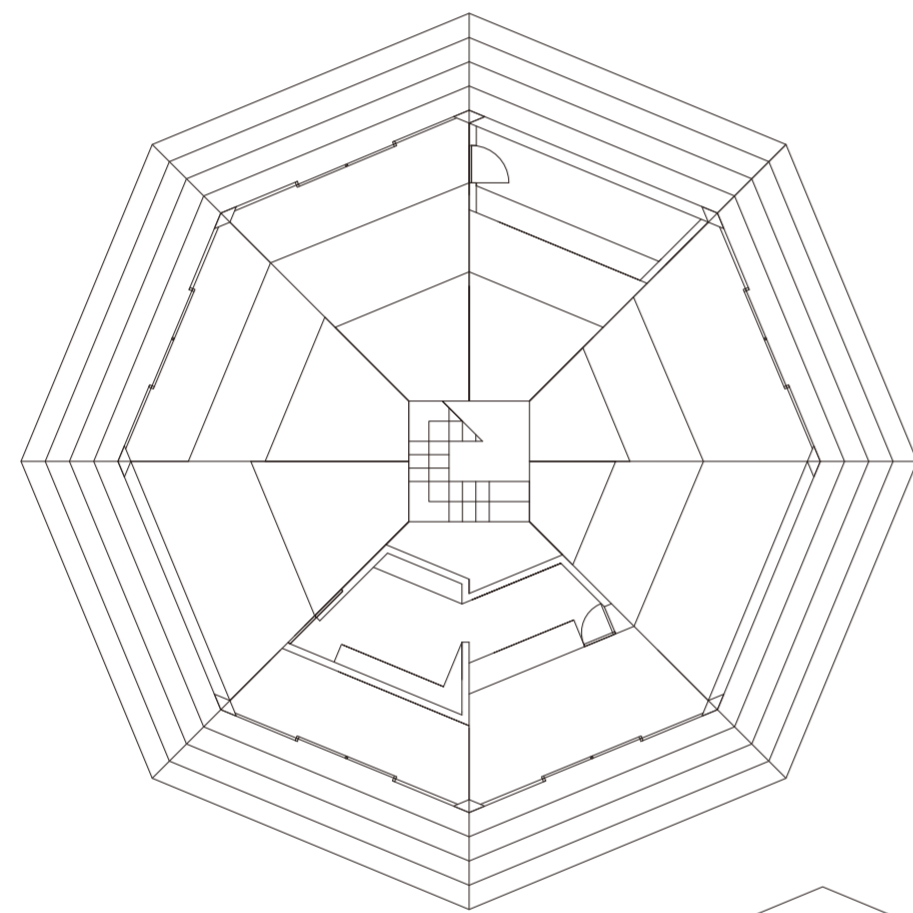
光によって
動線が作られる。



光を作り出す装置を
動線に沿って配置する。



上層部からの光を
動線部以外に通さないように
足場を配置。

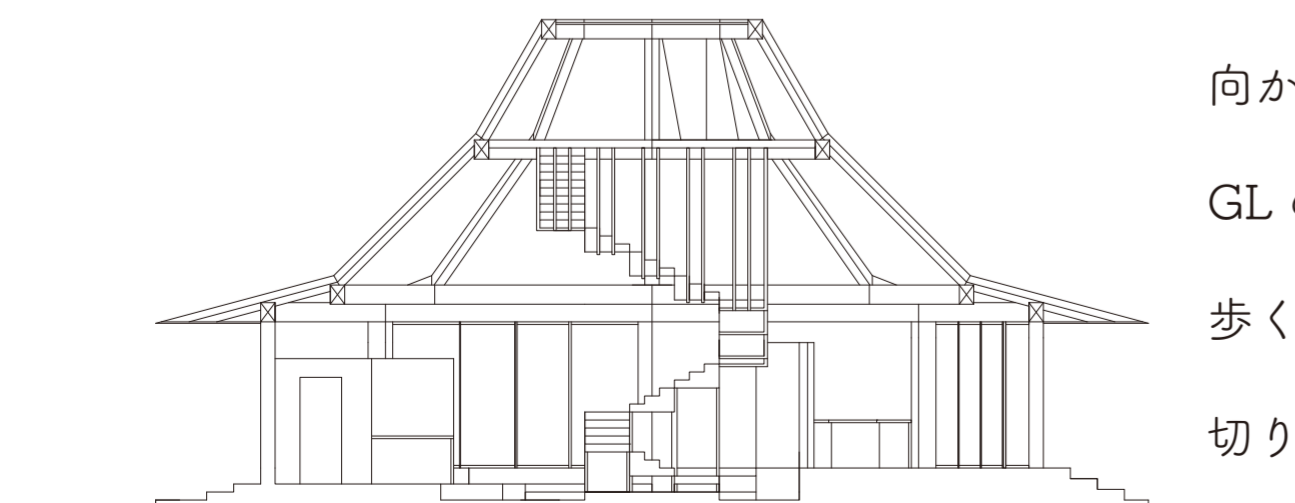
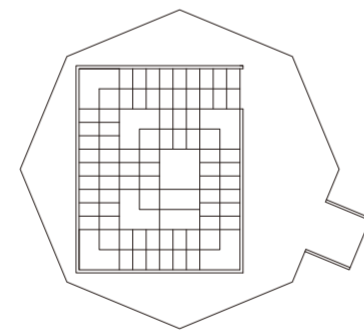


本能に寄る行動

GL の下では本能に寄る行動が起こる。まずフロントへの道のりでは自由な動線のもと、人の行動としては散策の比重が大きくなる。

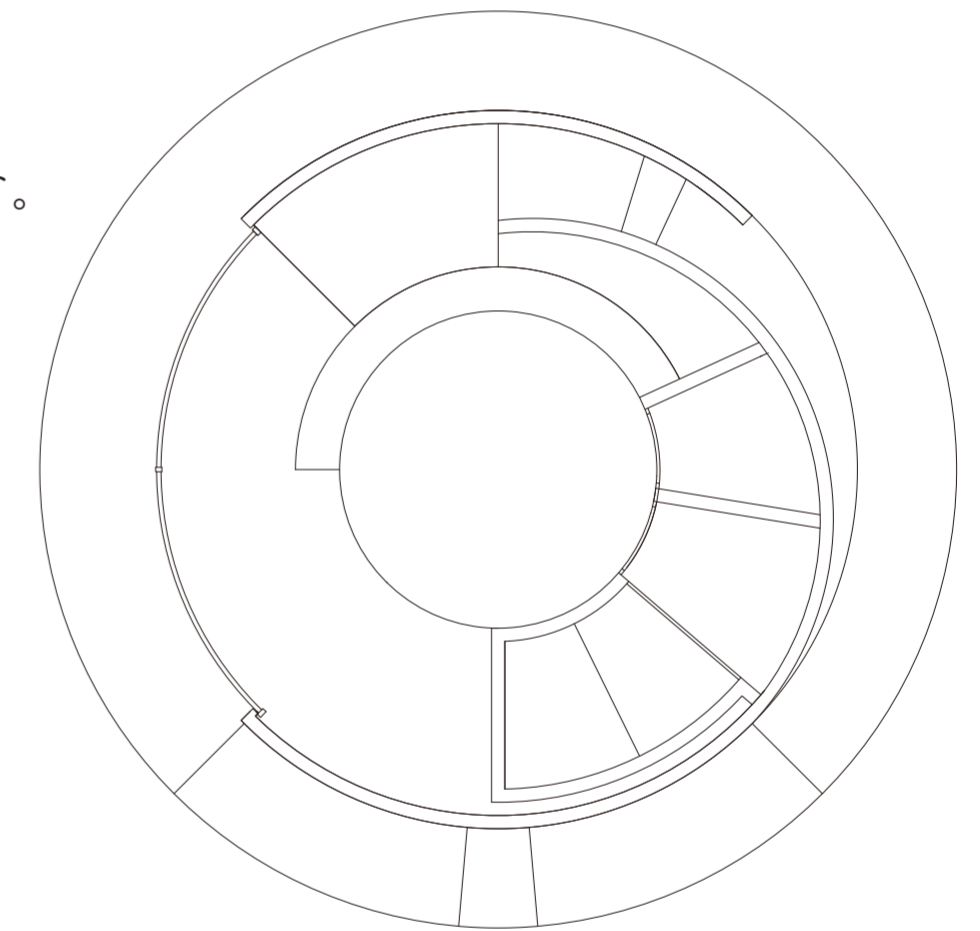
□フロント□

一階平面図 (上)
二階平面図 (右) (1/150)



フロントから螺旋階段を下り、GL の下に出る。自分の宿に向かう時探索性が勝るが、GL の上から射す陽光を辿って歩く時、散策という自由な行動に切り替わる。

散策というシーンから宿に自然に入り込む。
家の深部で泊まり、
洞窟の中で生活する生命とリンクする。



□宿□

(1/80)

こういった流れの中で、
自分の本能が刺激される。
世界の地球の生命として自分を
再認識することができる。

