秩父を環る ~道の駅を原点とした街づくり~

00. 道の駅

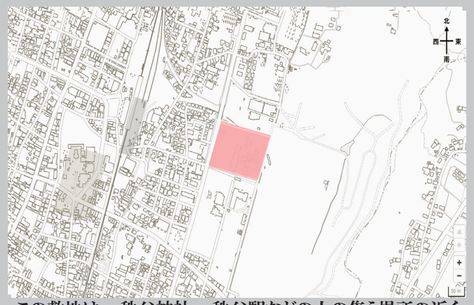
人が で来るとき 駅が**街に入るスタート地点**となる

人が で来るとき 駅の役割を果たしているのが**道の駅**

車で来る人の駅として機能する道の駅はその街に入る **スタート地点** であると考える。

01. 敷地

今回私たちは、 埼玉県秩父市に敷地を選定した。

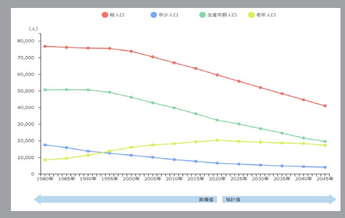


この敷地は、 秩父神社、 秩父駅などの人の集う場所の近くにあり、 住宅地と密接していて車通りも多く、 人が集まりやすい場所に位置していると考え選定した。

秩父神社　秩父駅　選定した敷地

02. 秩父の現状

秩父市は自然が約90%を占めている自然豊かな都市であり、大正時代から昭和初期にかけて建てられた建築が多く残っている。そのため、 街並みが昭和初期の面影を残す。
観光地として広く知られているが、 下のグラフに示すとおり、 街全体の人口減少・高齢化が進み、 これに伴い街の衰退が急速に進んでいる。
年間に祭りが300ほど行われていて、 伝統文化が発達しているが、 人口減少により継承が困難になりつつある。

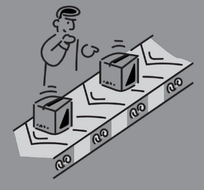


03. 提案

秩父市に実際に訪れたところ、 車社会であり、 人が歩いている姿をみることがほとんどないという印象が強くあった。
秩父の課題点としても、 車で秩父を通る場合があっても、 立ち寄らずに素通りしてしまう人が多いということがあげられている。
そこで私たちが提案するのは、 車で来る人も立ち寄りやすい **ドライブスルー建築** である。

これは 、 入口から出口まで車で建築の中を通過することができ、 建物内でドライブスルーをしながら秩父の魅力を知ることができるという建築である。
また、 車で来る人の **街に入るスタート地点** として、**道の駅** を設計し、**街の復興の原点** としての建築を設計する。

04. コンセプト～建築が車を支配する～

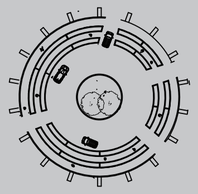


今回、ドライブスルー建築をつくる際、 **工場のベルトコンベア**から着想を得た。

工場では、 モノが一からつくられ、 最終的にベルトコンベアで運ばれ完成していく。
この建築では、 秩父に来た人が、 一から秩父のことをしり、 秩父に興味を持って帰ってもらいたいという思いから成り立っている。
車が、 自分で考えて進んでいると思う中で、 工場のような存在である建築が車を荷物のように運び、 四段階にわかれたラウンドアバウトを渡らせ、 自然と秩父を知っていく工程をうみだす。 建築が車を支配していることを表現する。

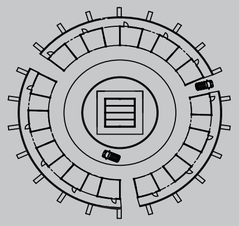
05. 平面図

1F



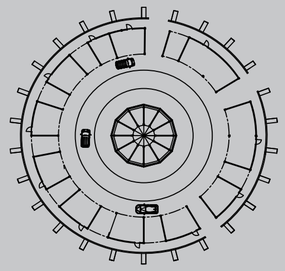
農産物直売店
地元の農産物を販売している
周りの広場からよく見えるように壁をなくし開放感を出す。

2F



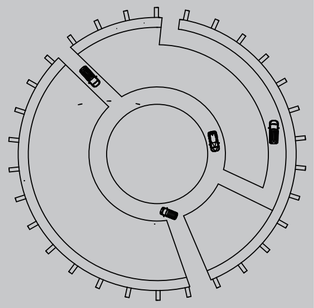
秩父の伝統である祭スペース
伝統を多くの人に知ってもらうために屋台や祭りの体験ブースを設置。
壁面を赤色し、屋台の高さを出すことで祭りのような圧迫感のある空間を演出。

3F



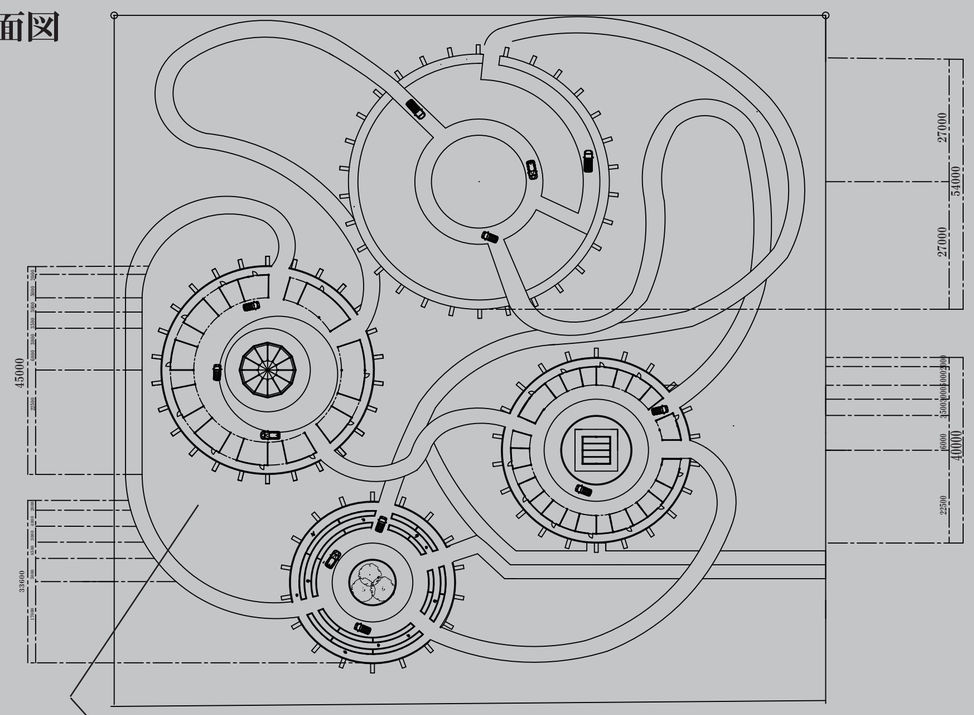
地域の街並みを商店街として表現する。
中央に店舗を配置し、三車線をつくる。
両脇の道路に停車することを可能にし、動線をスムーズにする。

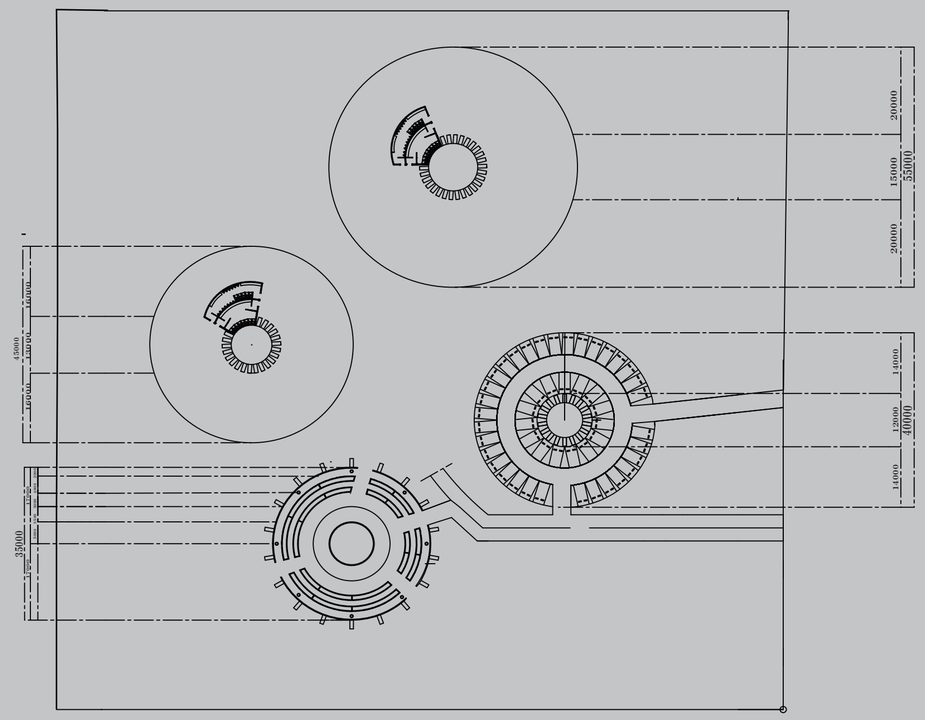
4F



名所である芝桜を表現
高さを出し、壁をつくらないことで開放的な空間をつくる。中からは、ちちぶを象徴する武甲山と共に、秩父の全貌を見ることができる。

06. 平面図



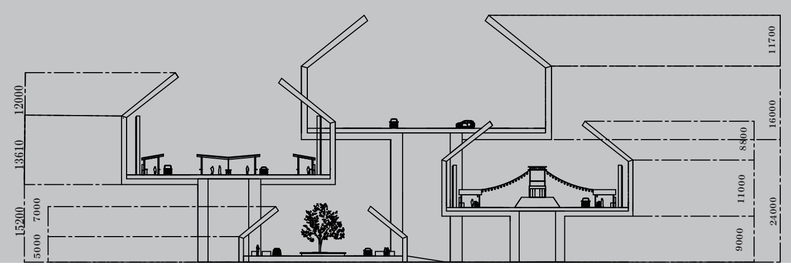
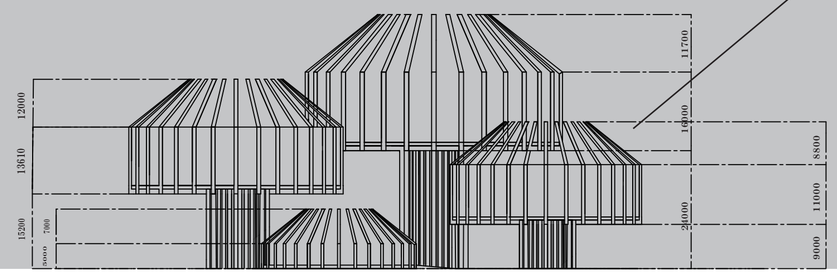


［環状交差点］

環状交差点は都市の活発化や構造再編の機能を持つ。この環状交差点の道路システムを道の駅ちちぶと融合させることで、造形としての「円の原点」のみでなく、機能としての「秩父の原点」という意味を生み出せる。

07. 透視図

［外形］

成長するにつれて天へと高く広がり、根は地へと向かっていく木をモチーフにしてつくった。
また、自然は全ての根源であり、私たちの暮らしを支える基盤である。

08. 立面図