

集いの水-宮水がつなぐ食とアートのミュージアムロード

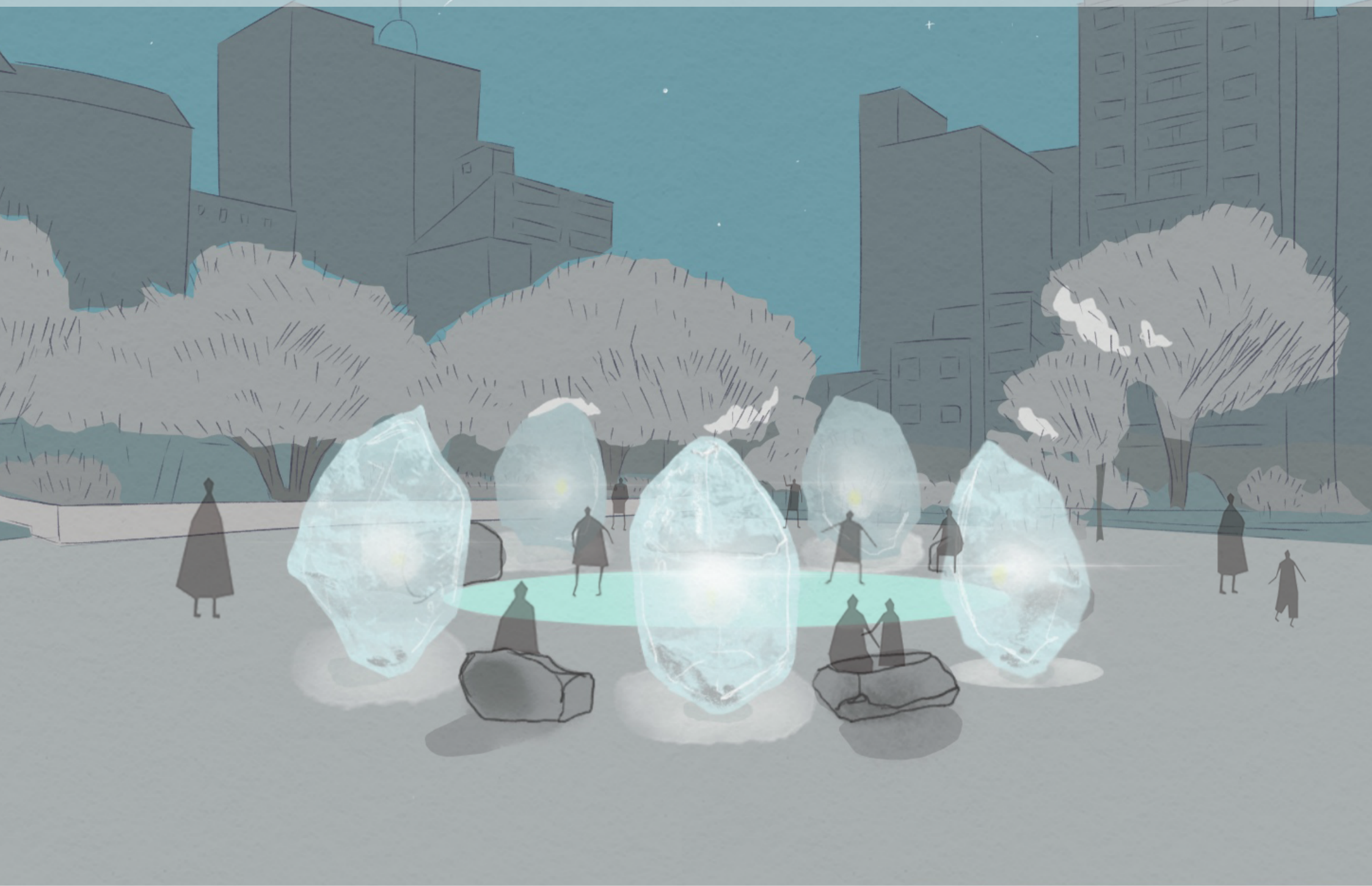
宮水は、六甲山系の地層に育まれ、灘の酒造りを支えてきた不可視の資源である。

それは単なる飲料水ではなく、食を発酵させ、文化を醸成し、人を引き寄せてきた水であった。本計画では、王子動物園から兵庫県立美術館へと続くミュージアムロードを、一本の水道(みずみち)としてデザインし、宮水の作用が段階的に現れる都市の軸として再構築する。王子動物園から灘駅までを「集い」のロードとし、灘駅から国道2号までは「食」のロードとして、水が仕込まれ、滞留し、日常の営みを育てる場とする。国道2号を越えると、水は表現の媒体へと変化し、兵庫県立美術館へと導く「アート」のロードとなる。広場では水辺のような開かれた空間が生まれ、人々が目的なく集い、混ざり合う。また、水道には家具や仕上木質化したスペースを取り入れ、地産地消を行いながらも六甲山の自然を感じる居場所を計画した。宮水という見えない存在を、都市の表情・身体感覚・時間の重なりとして可視化することで、ミュージアムロードを単なる移動空間ではなく、集積を生み続ける都市装置としての位置付けを行う。



JR灘駅前広場『始まりの岩』

川の上流のような、石と水を感じる休憩所を提案する。**FRPで作った巨石**を5つ配置し、その間に石のベンチを配置する。**中央には水盤を配置し**、水盤を見ながらゆっくりと時間を過ごすことができる。巨石内部には照明を設け、**夜間は幻想的な空間**に人々が集まる。偶然的**出会い・発見を生む『始まりの場』**である。



ミュージアムロードの始点『王子街園』

芝生の上に**湧水を象徴とする水盤**を設ける。動物園に遊びに来た子供達が**水遊び**をすることができる。保護者は円盤状のベンチの上で子供を見守ることができる。

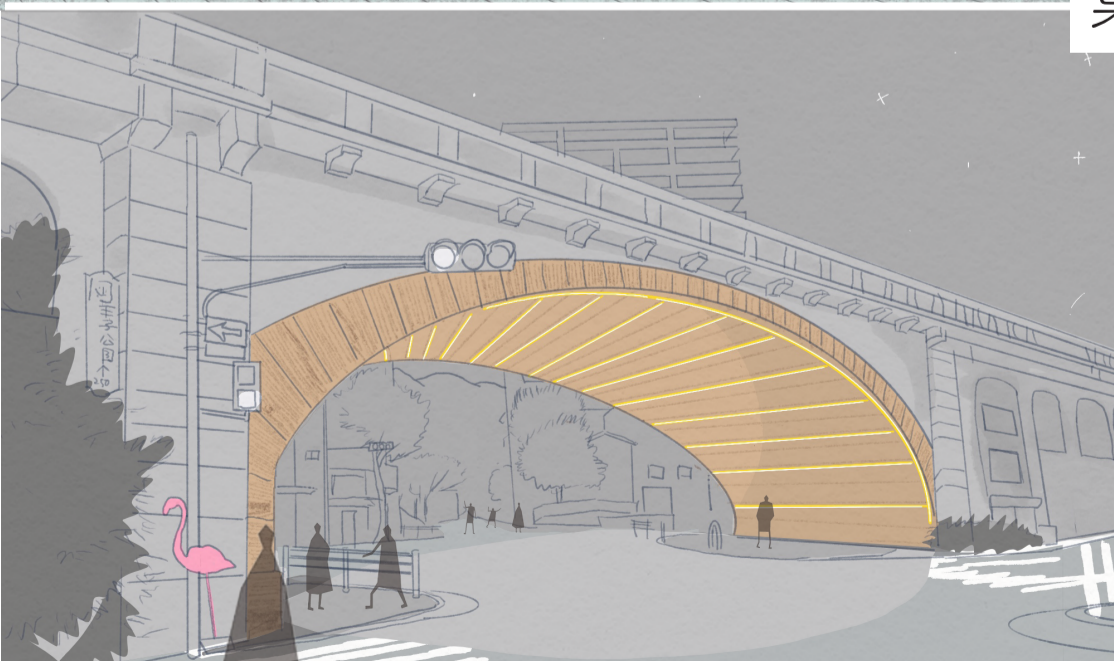


街角スタンド『王子町公園』

既存樹木を囲んで**六甲山の木材を用いた机**、ベンチを配置し、学生、バス・信号待ちの人、子供など様々な人が**自然を感じながら各々の時間を過ごす**ことが可能である。



集



新たなアイキャッチとなる原田拱橋

無機質なアーチ部分を、**木質化してリニューアル**する。間接照明を設けることにより、夜間は光る**アーチがシンボリックに佇む**。

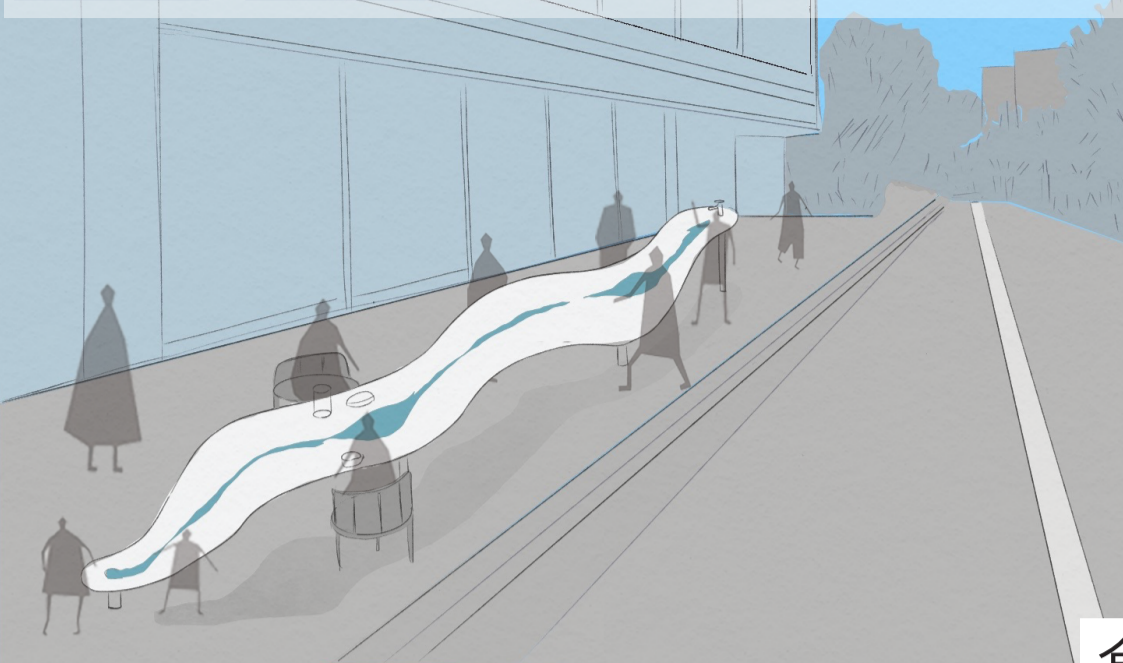


灘駅までの歩道ゾーン

樹木を縫うように、**木製の有機的なベンチ**が連続する。カフェに立ち寄り、**屋外で読書や勉強を誘発する**。歩道の拡張を想定した。

水の流れを可視化する手洗い場

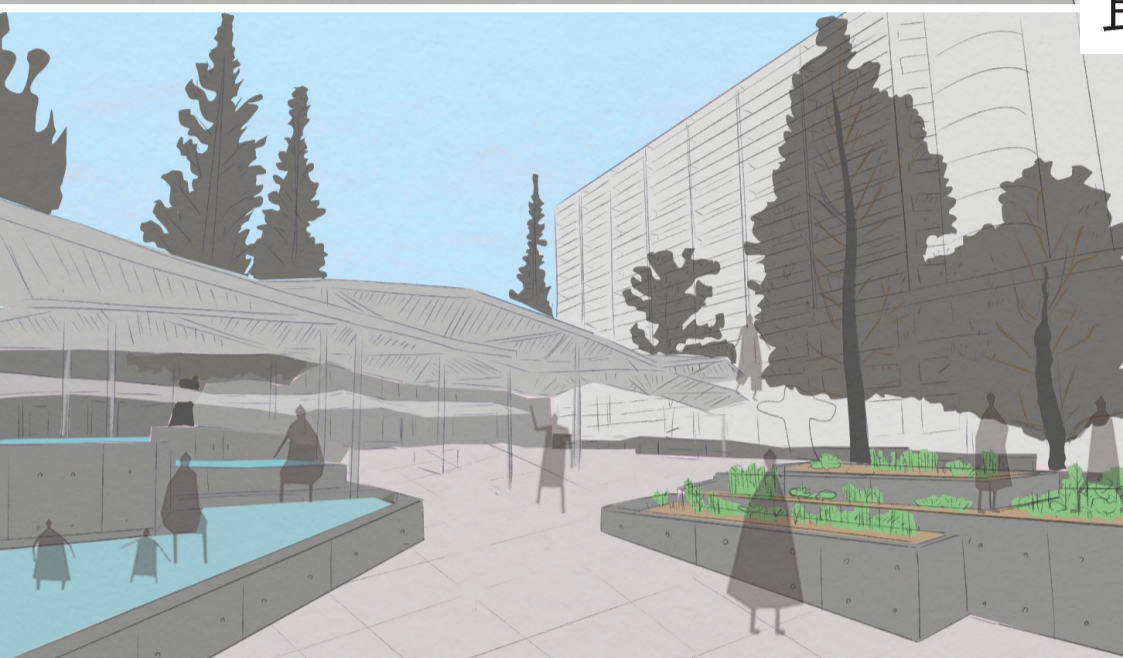
手洗い場と机が有機的に繋がるテーブルを点在させる。蛇口から水を出すと、中間地点で水が少しの間滞留し、水の流れを感じることができる。



食

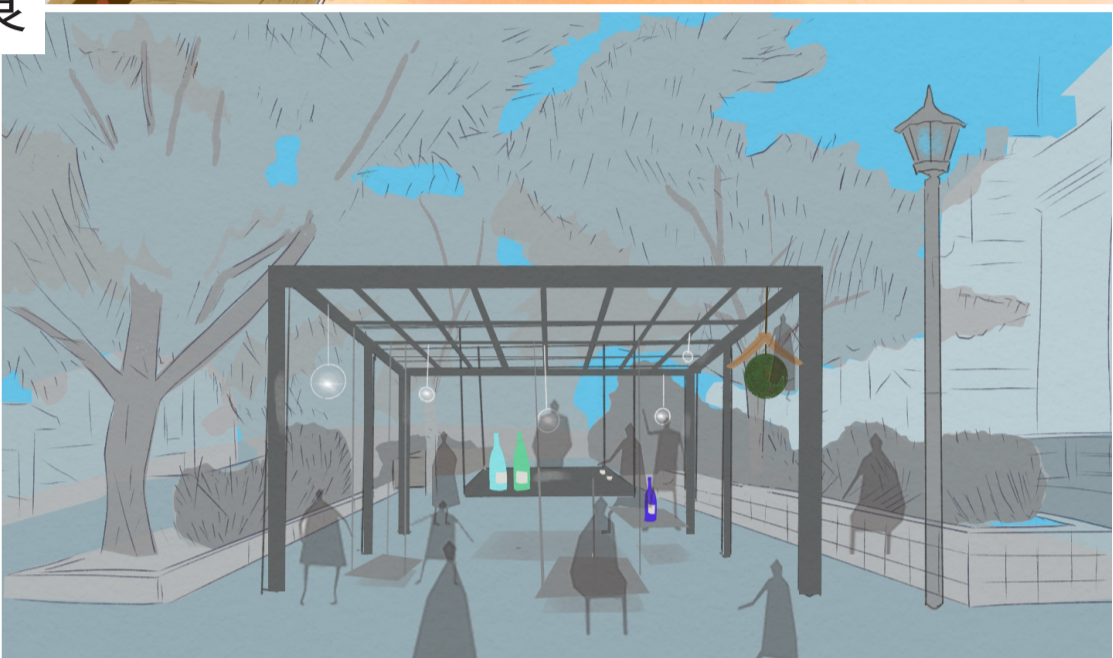
キッチンカーと移動式菜園

食のロードでは、週末はキッチンカーで賑わう。移動式の花壇ではキッチンでも利用される菜園が行われており、キッチンカーで買ったものを食べるベンチとしても機能している。



遊び、学ぶ『灘の森テラス』

灘の森テラスの一部を水盤、菜園スペースとする。夏場は屋根の下で水遊びをすることができる。菜園スペースは、食育やイベント時に収穫を行うことで地域の交流を促す。

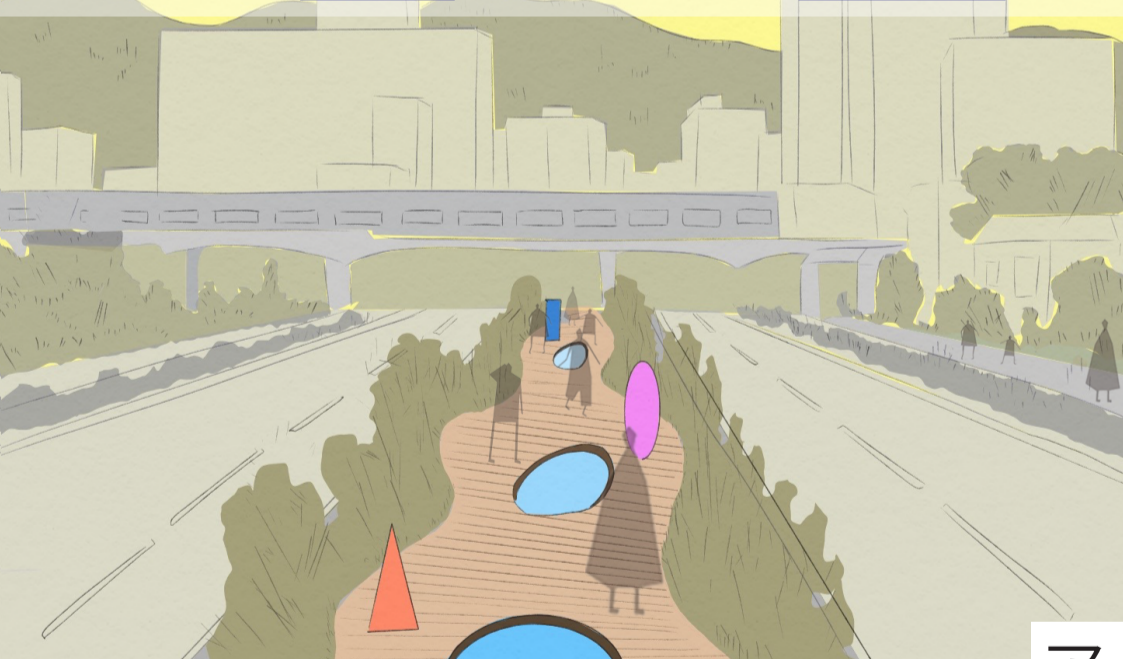


灘酒試飲スタンド

格子状のパーゴラにテーブルとカウンターを吊るし、灘のお酒を試飲できるイベントが開催される。家具はイベントに応じてレイアウトを自由に変えることができる。

緑地帯の利用

緑地帯の中央にはデッキを設け、遊歩道として整備する。両脇には緑地を設け、車の緩衝材とする。デッキスペースにはアート展示も行われる。デッキ中央では、ビオトープを観察できる。

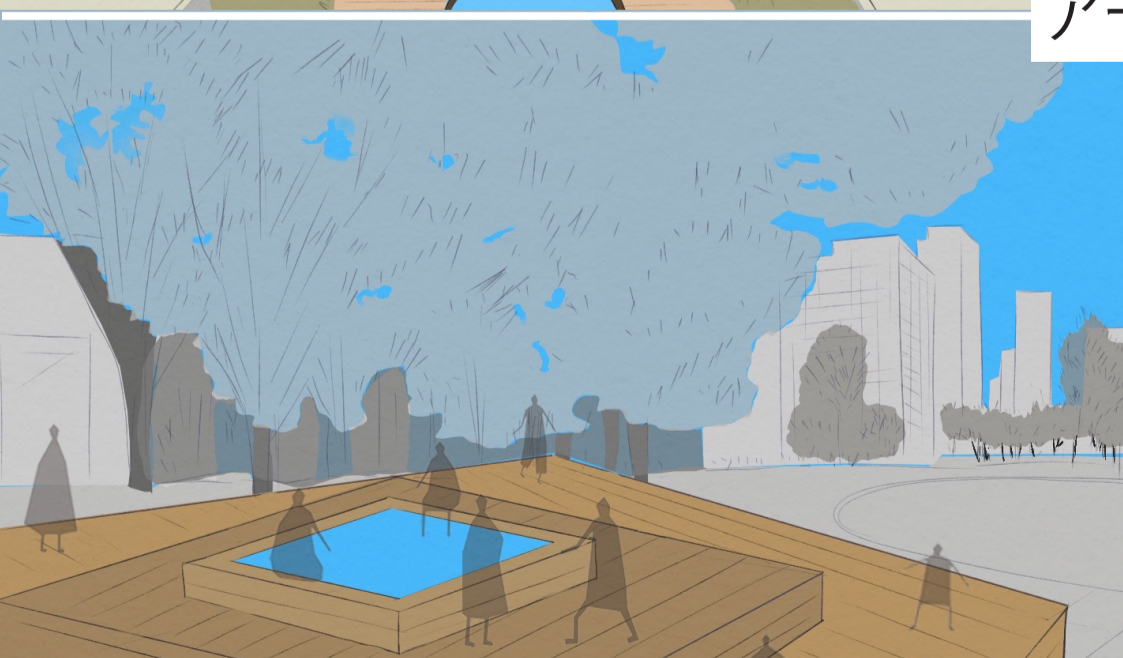


水溜まりと音の集積

水溜まりに人は引き寄せられ、親水性を感じる。また、水溜まり近くには集音器があり、人の声や足音などは「音」として美術館にアーカイブされ続けていく。



アート



イベントデッキ

広場には、最上部に水盤のあるイベントデッキを設ける。アートイベントや子供の遊び場として機能する。



噴水の中のアート

ミュージアムロード最南端の広場には、噴水のボールに包まれたアートを展示する。鑑賞者は水の満ち引きによって、アートに偶然のように出会う体験を得る。