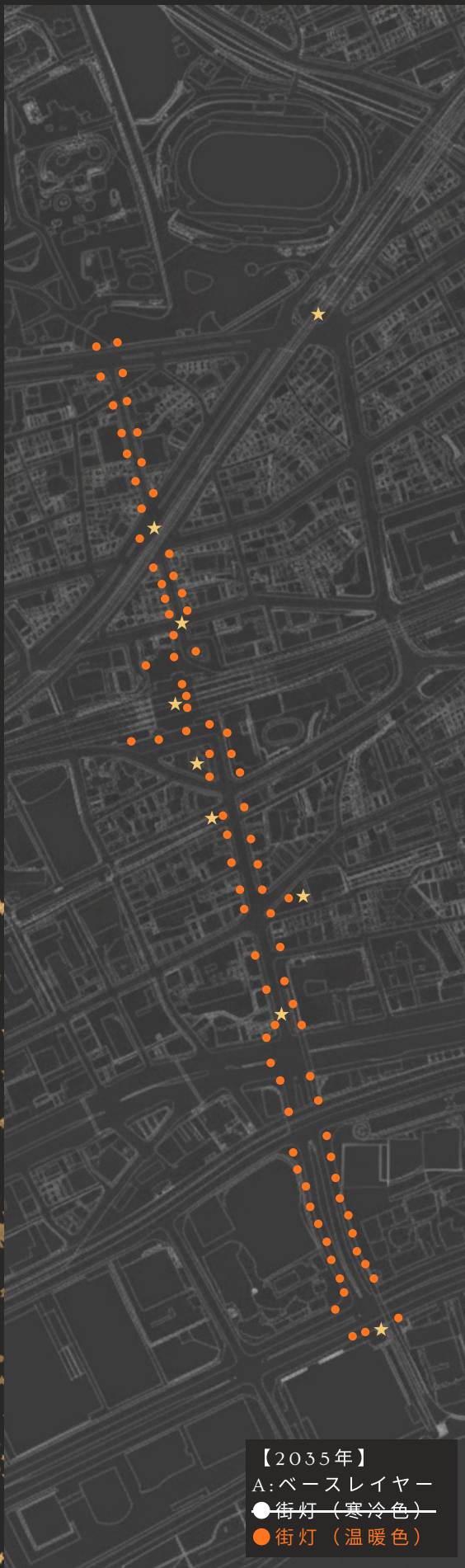


# LIGHTING SYMPHONY

本提案「LIGHTING SYMPHONY」は、ミュージアムロードに「夜の巡礼路」という新たな顔を与える、10年から20年先を見据えた長期的ビジョンです。  
 昼間は文化施設をつなぐ散策路として親しまれているこの道が、夜には道そのものが美術館へと変貌します。  
 光、音、そして拡張現実（AR）が織りなす交響曲は、訪問者を芸術と地域の記憶を巡る没入型の旅へと誘います。



- ・既存の街灯の色を「寒冷色」から「温暖色」へ随時切り替え
- ・あたたかみのある文化的な雰囲気を出

北通り



- ・橋を光で「描く」
- ・歴史的建造物である橋の工学的な美しさを視覚的に表現

灘駅前拱橋

- ・橋のトンネルをアートな光で演出



原田拱橋



- ・天井照明の光量を落とし、南北の通路の見通しを改善
- ・季節に応じて、天井面に光のアートを演出

JR 灘駅

- ・既存の良好な光環境を維持



JR 灘駅南  
駅前広場

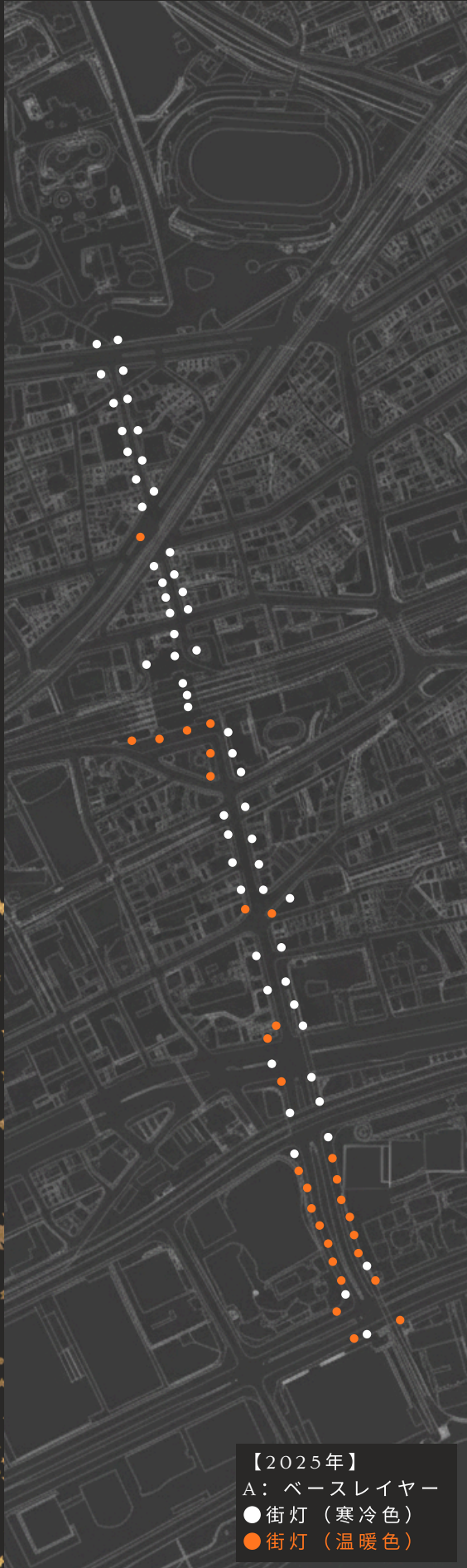
【2035年】

A: ベースレイヤー

● 街灯（寒冷色）

● 街灯（温暖色）

# LIGHTING SYMPHONY

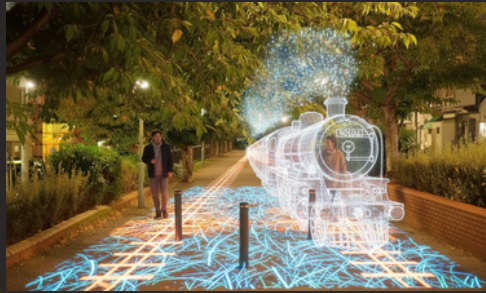


【2025年】

A: ベースレイヤー

● 街灯（寒冷色）

● 街灯（温暖色）



- ・GPS連動型のオーディオ体験
- ・拡張現実AR（LOCATONE）の採用など

臨港鉄道跡地

- ・歩行に反応する光と音の舗装



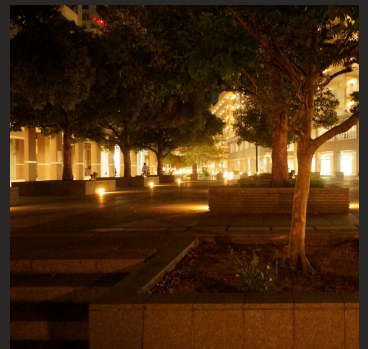
阪神岩屋駅広場



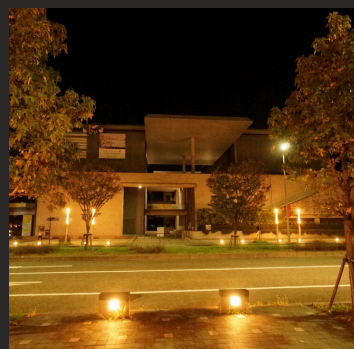
- ・既存の街灯の色を寒冷色から温暖色へ随時切り替え。
- ・あたたかみのある文化的な雰囲気を出

南通り

- ・既存の良好な光環境を維持



南通り



- ・既存の良好な光環境を維持
- ・壁面を利用した光演出の採用

兵庫県立美術館

# DESIGN GUIDE

## ① 光のキャンバス（光の設計）

光のデザインは、機能性と芸術性を両立させる3つのレイヤーで構成します

- ・ A: ベースレイヤー（温かさと安全の基盤）：既存の「寒色系の街灯」を、環境に配慮した「温暖色のLED照明」へと段階的に更新します。これにより、道全体が温かく迎え入れるような雰囲気に入れられ、歩行者の安全を確保すると同時に、沿道の住宅地にも配慮した落ち着いた光環境を創出します。
- ・ B: アクセントレイヤー（街の魂を照らし出す光）：建築物のファサードやパブリックアートを、プログラム可能な光で繊細に演出します。単に照らすのではなく、建築の細部や彫刻のフォルムを解釈し、その本質的な美しさを引き出すことで、街の文化的資産に新たな命を吹き込みます。
- ・ C: ダイナミックレイヤー（祝祭の舞台）：微妙なリズム感のあるフェードや色彩変化をプログラム可能とし、特別なイベントや季節、芸術的な催しに合わせて、道が祝祭の舞台へと姿を変えることを可能にします。



A: ベースレイヤー

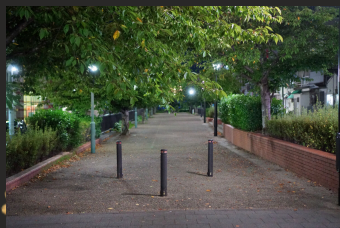


B: アクセントレイヤー

## ② 場所のこだま（GPS連動サウンドスケープ）

「GPS連動型のオーディオ体験」を、具体的なコンテンツとして展開します。専用アプリを通じて、訪問者はその場所ならではの音風景に浸ることができます。

例えば、神戸文学館のそばでは地元作家の朗読が聞こえ、臨港鉄道跡地では過ぎ去りし日の列車や人々のざわめきが微かに響くなど、耳を通じて地域の歴史と文化を体感する、目に見えない美術館を創出します。



C: ダイナミックレイヤー



B: アクセントレイヤー

## ③ バーチャルAR美術館（拡張現実）

ARモバイルアプリケーションは、「新たな文化の創造」を実現する中核的なプラットフォームになり、以下の3つのコンテンツストリームを提供します。

- ・ 歴史レイヤー：周辺美術館と連携し、今いる場所の古い写真や歴史的な物語をARで表示します。
- ・ 芸術レイヤー：新進気鋭のニューメディアアーティストが、その場限りのバーチャル彫刻やインスタレーションを展示する、キュレーションされたデジタルギャラリーを展開します。
- ・ コミュニティレイヤー：地域住民が自らの思い出や物語を投稿・共有できるプラットフォームを設け、地域コミュニティによって育まれる、生きたアーカイブを構築します。



B: アクセントレイヤー



(参考・AR拡張現実)大阪府・中之島公園