

**(仮称)史跡センター**  
**展示基本設計 設計説明書**

2016年 3月

株式会社トータルメディア開発研究所

## 目次

---

I. 施設概要 .....	2
1. 施設概要	
2. 基本理念	
II. 展示設計の基本的な考え方 .....	3
1. 展示設計の範囲	
2. 展示の方針	
3. 展示の構成と体験ストーリー	
4. 展示のゾーニングと動線	
III. 基本デザイン .....	7
1. エントランス	
2. 常設展示室	
3. 資料室 倉庫兼収蔵展示室 企画展示室	
IV. その他 .....	19
1. 展示における(仮称)史跡センターと小牧市歴史館とのすみわけ	

# I. 施設概要

## 1. 施設概要

### (1) 建設地

住所：愛知県小牧市堀の内一丁目 小牧山内



### (2) 施設構成

地上1階 延床面積：999.24㎡

エントランスホール：61.11㎡

事務室：45.00㎡

企画展示室・資料室：99.62㎡

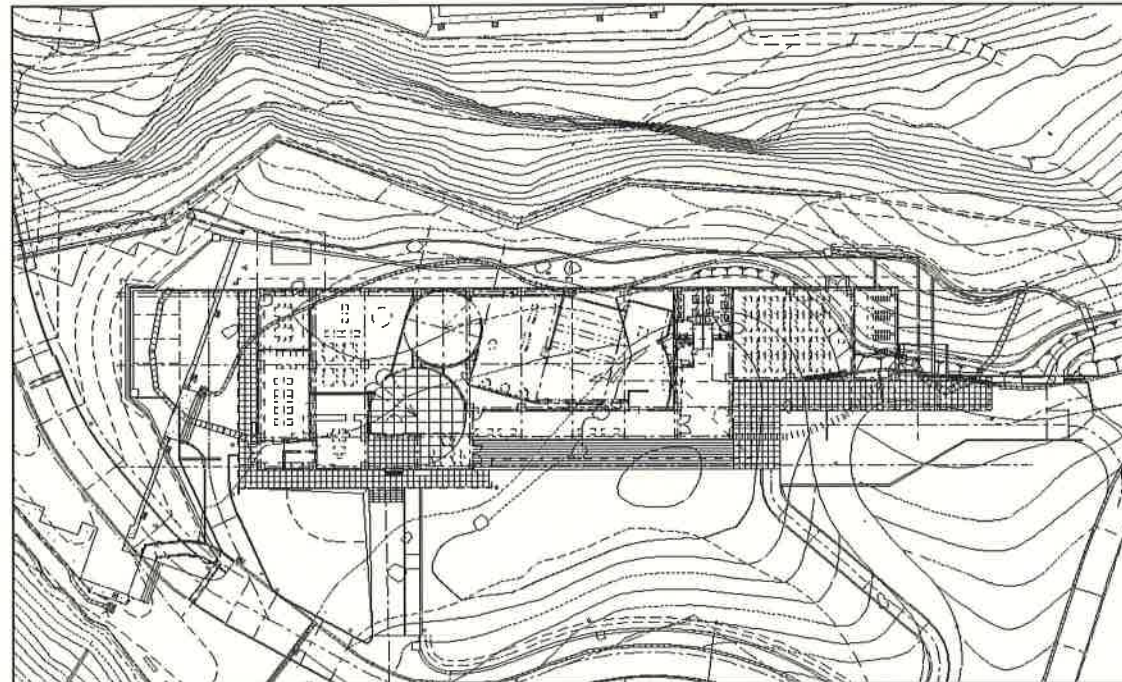
収蔵品展示室：34.02㎡

交流サロン：19.44㎡

常設展示室：330.67㎡

レクチャールーム兼体験学習室：120.96㎡

その他（通路、倉庫、トイレ等）：288.42㎡



## 2. 基本理念

### (1) 基本理念

本施設の基本理念を以下のとおりとする。

「小牧山の史跡としての価値を高め、より理解を深めるための情報を発信する拠点」  
 「市のシンボルである小牧山を中心に育まれてきた歴史や文化、残された貴重な自然をとoshした交流拠点」

### (2) 取り扱うテーマ

- ①歴史の表舞台に登場した歴史遺産 戦国・安土桃山時代の城郭、まちづくり
  - 織田信長が初めて手がけた城と城下町
  - 小牧・長久手の合戦の徳川家康の陣城・砦群
- ②緑豊かな小牧山の貴重な自然
  - 周辺地域に見られない貴重な照葉樹林

## II. 展示設計の基本的な考え方

### 1. 展示設計の範囲

展示設計の範囲は以下のとおりとする。

- ・エントランス 展示スペース
- ・常設展示室
- ・企画展示室 展示ケース
- ・倉庫兼収蔵展示室、資料室 展示該当部分

### 2. 展示の方針

#### (1) 展示の基本方針

展示は小牧山の史跡としての魅力や価値を発信する内容とする。

変遷や歴史、自然などさまざまな視点から小牧山を捉えることで、展示内容を構成し、最終的には小牧山現地へ来館者を誘導するための興味喚起・知識提供をねらう。

- ・歴史、自然など多様な視点で小牧山を捉え、それぞれの内容で展示を構成し、更新が容易な手法を可能な限り取入れる
- ・小中学生をメインターゲットに、体感的に学ぶことができる内容とする
- ・展示に出会った時のインパクトを重視し、来館者の興味を喚起する内容とする

小牧山の  
多様性

アクション  
能動・参加

インパクト  
興味喚起

#### (2) 展示空間の基本方針

展示空間は建築との調和を前提に、来館者、職員など施設を利用するさまざまな人にとって使いやすく、展示のストーリーや流れを鑑み、全体としてつながりのある空間を検討する。

また展示資料や解説が引き立ち、メリハリのある空間を検討する。

- ・常設展示室は、柱が少なく、迫力のある大型展示が可能な空間とする
- ・資料の更新や利用形態の変更を考慮した可変性のある空間とする
- ・全体としてエントランスからのアクセスを考慮し、開放感のある空間とする

迫力  
スケール感

可変性  
更新性

屋内外への  
回遊性

## II. 展示設計の基本的な考え方

### 3. 展示の構成と体験ストーリー

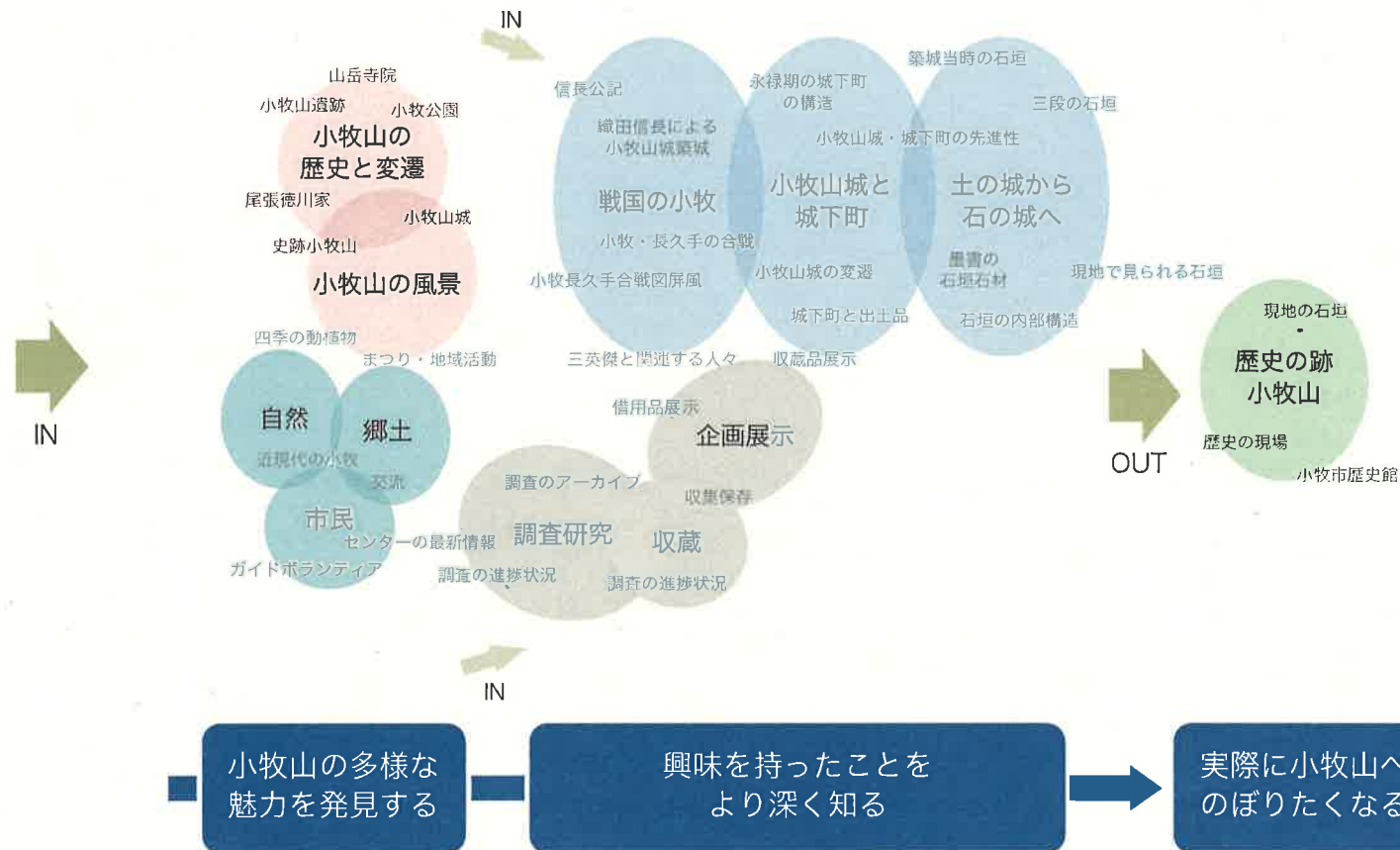
#### (1) 展示構成表

ゾーン	コーナー	扱う事項	主な展示項目・資料	備考	
ガイダンス	エントランス ガイダンス施設における入口として、小牧山の基本情報、自然や地域に係る情報、小牧山の最新情報を発信する。	小牧山ガイドスマップ	小牧山全体のマップ 山歩きルートと見どころ 登山マナーガイド	ガイダンスマップ	
		自然	年間を通した四季の様子 小牧山の植生とその時々に見られる動植物	グラフィック	
		郷土	近現代の小牧 まつりなど地域活動の様子	グラフィック	
		市民	市民団体の活動の様子 小牧山ガイドボランティアの活動	グラフィック	
		小牧山の最新情報	現地における発掘の様子 全体の発掘調査における進捗状況 はっくつかわら版などの広報物	デジタルサイネージ 資料配布	
		小牧山シアター 小牧山の四季の様子や小牧山城をはじめとした歴史的背景などの多岐性を導入的な空間で体験する映像を展開すること、来館者から小牧山の魅力を伝え、この後の展示や現地への興味喚起を行う。	小牧山の風景	小牧山の概観・俯瞰の様子 四季の動植物 小牧山を拠点としたまつりなど地域活動の様子 小牧山に関連する戦国武将 小牧・長久手の合戦 小牧山城の石垣	一般向け映像 (ストーリーのない映像)
		レクチャールーム 小牧山の歴史を簡潔的に半畳することができる映像を展開する。	小牧山の歴史と変遷	小牧山遺跡(中世以前) 山岳寺院(平安期~永祿期) 小牧山城(織田信長在城) 織田信雄・徳川家康連合軍本陣(小牧・長久手の合戦) 御膳利御開運の御階跡(江戸期) 小牧公園(明治初期) 尾張徳川家所有地(明治~昭和) 史跡小牧山(~現代)、公共施設・公園整備	団体向け映像 (ストーリーのある映像)
		戦国の小牧 小牧山・小牧山城が歴史の舞台に登場した「小牧山城築城」「小牧・長久手の合戦」という2度の戦いを資料を交えて象徴的に展示。 あわせて三英傑を中心とした小牧に関わった武将やその他の人々の関連性を紹介する。	小牧山城築城	『信長公記』 織田信長による小牧山城築城 小牧山城築城の際の背景やドラマ	模造品 映像・グラフィック
			小牧・長久手の合戦	「小牧長久手合戦図屏風」 徳川家康による小牧山城改修 小牧山を舞台にした戦国のドラマ	模造品 映像・グラフィック
			戦国 小牧山をめぐる人々	三英傑を中心とした戦国の人々 三英傑とその他の人々の関係性 三英傑とその他の人々の豆知識	インタラクティブ映像
戦国時代と小牧山	小牧山城と城下町 小牧山城が大きく変化した3つの時代による変遷と用途の進化を解説し、小牧山の特徴を紹介する。また永祿期の城下町の構造と、実際にそこで出た出土品を見せ、現代の小牧がどのようにして形成されたかを伝える。	小牧山城の変遷	小牧山城築城以前の小牧山 信長による小牧山城 家康により改修された小牧山 小牧山の時代による変遷と用途変化	模型への映像投影・グラフィック	
		城下町の生活	現在の街並みと永祿期の城下町 永祿期の城下町の構造 小牧山城・城下町地区における出土品 出土品の使われ方と当時の生活	グラフィック 実物資料 グラフィック	
		主の城から石の城へ 小牧山城で築かれた永祿期の石垣全体を紹介する中で、そのスケール感や小牧山城ならではの特徴を伝える。 あわせて現在実際に小牧山で見られる石垣について、石垣の内部構造についても取り上げることで、来館者を現地に誘導する。	小牧山城の先進性	小牧山城以前の城と小牧山城の違い 主の城から石の城へと変化したことによる効果 三段で構成された小牧山城の石垣	解説映像
			小牧山城築城当時の石垣	永祿期の小牧山城築城当時の石垣 石垣の積み方のポイントや構造 現地で見られる石垣石材 想定復元模型をスクリーンに見立てた立体映像	想定復元模型・解説映像 想定復元模型・待機映像
			石垣の内部構造	石垣の断面と内部構造 二種類の石垣の内部構造 三段で構成された小牧山城の石垣 墨書の石垣石材 裏込石の役割	グラフィック 模型・グラフィック 実物資料

## II. 展示設計の基本的な考え方

### (2) 体験ストーリー

時代を経るごとに形や用途が変遷し、さまざまな魅力を持つ小牧山。  
 そんな「小牧山の多様性」を入口に、理解を促し、実感する展示体験を提供することで、歴史の表舞台に登場した歴史資産、緑豊かな貴重な自然、育まれてきた文化など、小牧山の史跡としての価値をわかりやすく伝える展示とする。  
 また、異なる視点の展示を広く展開することで、さまざまな来館者が満足できる内容をめざす。



## II. 展示設計の基本的な考え方

### 4. 展示のゾーニングと動線

施設全体の中心となる常設展示室において、基本的にはそれぞれの展示を一連の流れで体験することで、小牧山についてより理解が深まるような配置とする。

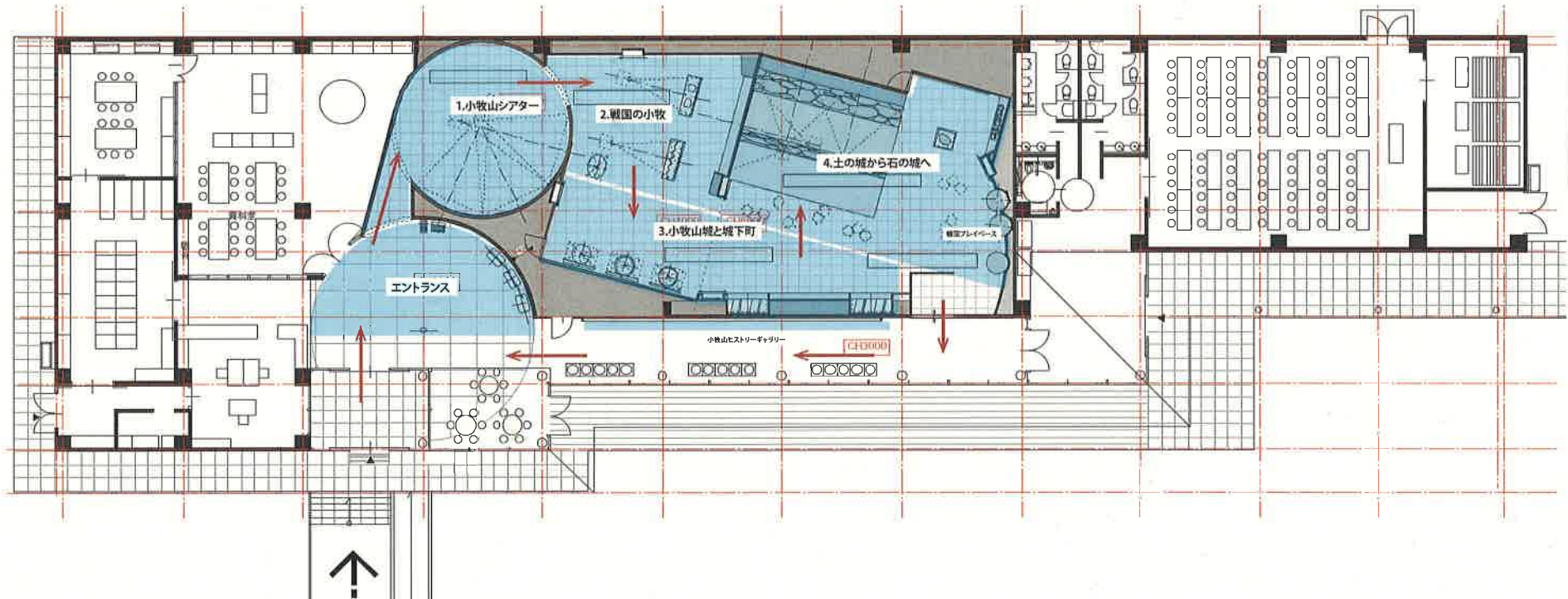
常設展示室の入口となる「小牧山シアター」は小牧山のガイダンスを行う「エントランスホール」から中が少し見え、来館者を中に誘うような配置をとる。

「戦国の小牧」コーナーは『小牧山が歴史の表舞台に登場した』という小牧山の重要性を訴えるような象徴的な空間とする。

「小牧山城と城下町」コーナーは一連で小牧山の変遷を紹介し、前のコーナー「戦国の小牧」と後のコーナー「土の城から石の城へ」の橋渡しをする。

「土の城から石の城へ」「戦国プレイベース」コーナーについては、ゆったりと鑑賞・体験できるよう、空間を広めに確保する。

常設展示室を出た後に「小牧山歴史ギャラリー」を見ながらエントランスホールへもどるような、来館者がセンター内を回遊するように動線を設定する。



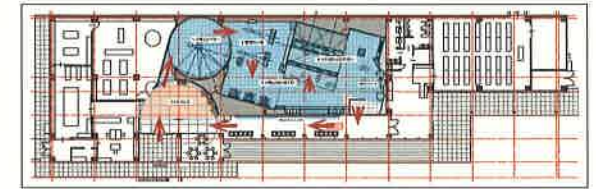
### Ⅲ. 基本デザイン

#### 1. エントランス

##### 小牧山の「今」を紹介することで、史跡としての多面的な魅力を発信

小牧山の基本事項や全体の概要を紹介し、展示室を観覧しない来場者もふくめ小牧山のガイダンス空間として展開。小牧山に登る際のマナーや地域の情報もあわせて紹介し、大型グラフィックを積極的に活用することで、小牧山の持つさまざまな価値や雄大なイメージを伝える。

また、エントランスや交流サロンとつながりのある配置とすることで開放的で明るい空間を検討する。



#### ① 展示イメージ



##### 小牧山の「今」

小牧山の季節の特徴や植生など、自然にかかわる情報や郷土史に関する情報、地域におけるさまざまな活動など、基本的な情報にくわえ、発掘調査や整備状況など「今」の最新情報をガイダンスする。展示手法としては、内容の変更が容易な手法とすることで展示替えを頻繁に行うことができるように検討する。

##### 発掘調査の「今」

発掘調査の様子を紹介するためのサイネージや、発掘調査の情報を伝える「はっくつかわら版」などの広報物を展開。小牧山城発掘調査の「今」を伝える。

##### 小牧山ガイダンスマップ

小牧山の1/100(縮尺は要検討)の大きさをした縮小床マップを中心に展開し、実際の遊歩道や、それぞれの場所での見所もあわせて展開。小牧山に登る際の注意事項や一般的なマナーなどにも触れ、来館者全体のガイダンスとなるような内容を検討する。



現在のガイダンスマップ



### III. 基本デザイン

#### 2. 常設展示室

##### (1) 小牧山シアター

###### 小牧山の持つ多様性を軸に、来館者の小牧山への興味を喚起

小牧山の多様性にふれることで、その後の展示や現地への興味を喚起し、センターの導入となるシアター。  
来館者のアクションにより変化する映像展開とすることで、全身で小牧山を体感できるシアターとする。



##### ① 展示イメージ



###### 小牧山の多様性

周囲の壁面、床面を活用して没入感のある映像を展開することで、小牧山の多様性、美しさ、その価値を体感することのできるようなガイドンスシアター。

小牧山の四季や自然、小牧市のまつり、織田信長に始まる小牧山の歴史に関する映像を展開する。

###### 団体利用に対応する空間

シアター空間としては、そのほかの用途(イベント等)の利用を考慮し、最大40人程度が一度に体験可能な空間を確保する。

### Ⅲ. 基本デザイン

#### ② 映像の構成

導入となる映像はシアターにおいて投影する「一般用」とレクチャールームにおいて投影する「団体用」の2種類とし、それぞれの内容は以下のとおりとする。

##### ②-1. 一般用（7分程度のループ映像）

シアターにおいて投影する映像とし、観光客などの一般来館者がターゲット。基本的に映像にストーリーは持たせず、ループ映像とすることで、来館者の自由なシアターへの出入りを可能とさせる内容とする。

映像の美しさや楽しい演出により、小牧山の持つ多様な魅力を訴求するものとする。

床面や壁面全体を活用することで、来館者に全身で小牧山を体感してもらえるような、没入感のある映像とする。

##### <映像を構成する要素>

- 小牧山の概観
- 四季の植物
- 小牧市のまつり
- 戦国武将
- 小牧・長久手の合戦
- 小牧山城の石垣

##### <展開イメージの例>



壁面への四季の様子、床面の花びらや枯れ葉が来館者に反応して動く

##### ②-2. 団体用（7分程度のストーリーのある映像）

団体来館時にレクチャールームにおいて投影する映像とし、小・中学校の児童・生徒をターゲットとする。

小牧山の持つ歴史を時間軸でわかりやすく解説する内容とする。

キャラクターを登場させるなど、子どもが見ていて飽きないような演出をとる。

##### <映像を構成する要素>

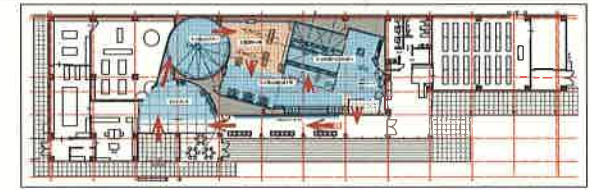
- 小牧山の歴史
- 山岳寺院、小牧山城、小牧・長久手の合戦、小牧公園、尾張徳川家所有地、現代の小牧山の整備、公共施設など

### III. 基本デザイン

#### (2) 戦国の小牧

##### 戦国時代を切り口に、歴史の表舞台に登場する小牧山を紹介

小牧山・小牧山城が歴史の表舞台に登場するにあたっての時代背景や、その時代における小牧山城の重要性を、「織田信長による小牧山城築城」「小牧・長久手の合戦」の2つの視点から伝える。  
あわせて、当時小牧山城に関わった戦国武将や関係人物を、三英傑を中心に扱うコンテンツを盛り込み、子どもでも楽しみながら学ぶことのできる展示を展開する。



#### ① 展示イメージ



##### 小牧山城築城

『信長公記』の一節「二宮山御こしあるべきの事」を取り上げ、そこから読み取ることのできる「信長による小牧山城築城」のドラマを紹介する。  
小牧山城築城の背景や、その先進性を紹介するにあたって、模造品の『信長公記』を象徴的に展示する。

##### 小牧・長久手の合戦

『小牧長久手合戦図屏風』を象徴的に展示し、小牧・長久手の合戦時の小牧山城のはたらき、その合戦の概要を紹介する。  
その後の関ヶ原の戦いへと時代が進んでいく「家康と秀吉による天下分け目の戦い」のドラマを紹介する。



##### 戦国 小牧山をめぐる人々

テーブルに投映された、三英傑をはじめとする戦国武将を来館者がタッチすると、その武将がコメントを発する、関連する武将や姫が集まってくるなど、インタラクティブな体験を提供する。



### III. 基本デザイン

#### ② 展示の構成

##### ②-1. 小牧山城築城

『信長公記』に登場する「二宮山御こしあるべきの事」の文章を象徴的に紹介するとともに、その記述から分かる「信長による小牧山城築城」のドラマや、「小牧山城の先進性」を紹介する。

展示資料ケースの前にガラスを立て、ガラスの背面から映像を投射することで、信長公記にしたためられた言葉が映像として浮いて出てくるような手法を展開する。

##### ②-2. 小牧・長久手の合戦

小牧・長久手の合戦の様子を表現した『小牧長久手合戦図屏風』を象徴的に展示し、資料とあわせて「家康による小牧山城改修」が行われたドラマや、その後の関ヶ原の合戦へと時代がつながっていく「小牧・長久手の合戦の重要性」を紹介する。

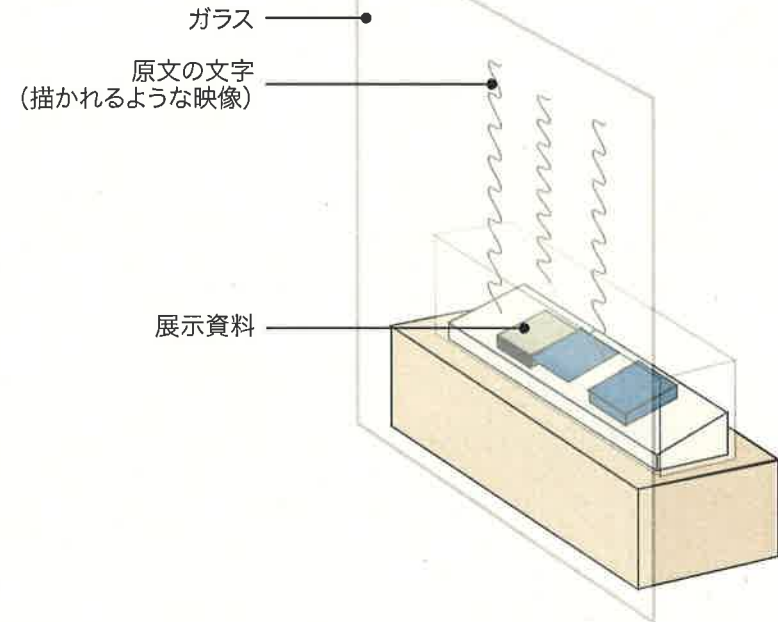
展示の手法としては②-1と同様の手法とする。

##### ②-3. 戦国 小牧山をめぐる人々

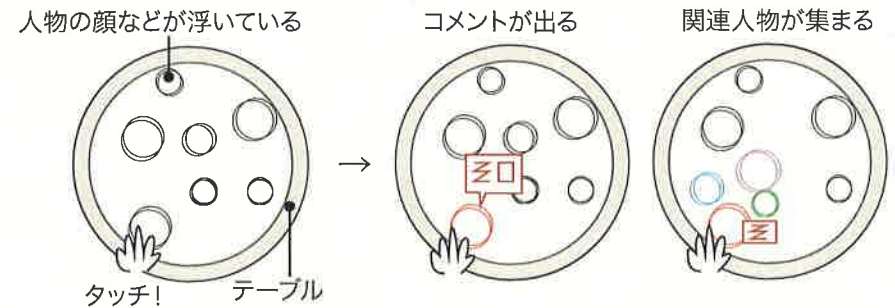
小牧山に、三英傑やその他多くの歴史上の人物が関わっている事を紹介する。映像が投影されたテーブル上に現れる戦国武将などの人物を来館者がタッチすると、その人物がコメントを発する、関連する人物が集まってくるなど、インタラクティブな体験を提供する。

テーブルに投影される映像のイラストを有名なイラストレーターに依頼する、戦国に関するゲーム制作会社とコラボレーションするなど、外部との協力関係を検討することで、集客力の向上をめざす。

<展開イメージの例>



<展開イメージの例>

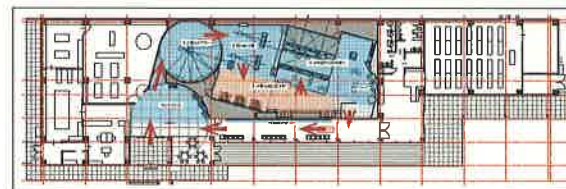


### III. 基本デザイン

#### (3) 小牧山城と城下町

##### 小牧山城・城下町の先進性、現代の町とのつながりを複合的に訴求

小牧山城の3段階の変遷を模型で表現するとともに、城下町の先進性や現代の町とのつながりを伝えるための展示を組合わせて解説する。また、各地における出土品をケースに展示することで、当時の生活の様子を伝える。



#### ① 展示イメージ



#### 小牧山城想定復元模型

「小牧山城築城前の小牧山」「信長による小牧山城」「家康により改修された小牧山城」3つの小牧山の様子を想定復元した模型を展示。小牧山城を構成する要素やその特徴等を模型で立体的に紹介する。

#### 城下町の生活



信長が小牧山城を築城した時代の小牧山城下の様子と現在の町並みを比較するグラフィックを展開し、町づくりがどのように行われてきたか、その名残がどのように残されているかを紹介する。大きなマップのグラフィックでは現在の町並みと永禄期の城下町を比較し、城下町の構造、町の役割を解説する。周囲には、その他多様な出土品をケースに入れて展示し、出土品の当時の使われ方などを紹介する。

### III. 基本デザイン

#### ② 展示の構成

##### ②-1. 小牧山城想定復元模型

「小牧山城築城前の小牧山」「信長による小牧山城」「家康により改修された小牧山城」というそれぞれ形状の異なる3つの小牧山の様子を想定復元した模型を展示する。模型の大きさはそれぞれ直径約1m程度とし、周囲をまわって見られるよう独立して配置する。解説グラフィックは模型の周囲で展開し、特徴や変化の内容を紹介する。

##### <模型の製作に関して>

今回展示する模型は以下の3つとする。

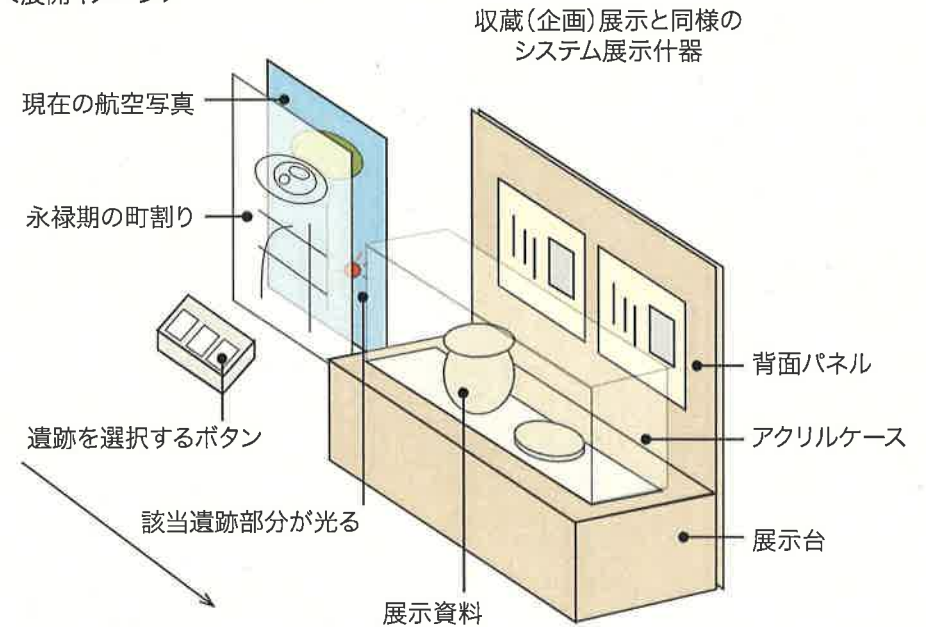
- ①家康により改修された小牧山城  
「春日井郡小牧村古城絵図」をもとに復元する。
- ②信長による小牧山城  
①をもとに、改修が加えられる前の状況を復元する。
- ③小牧山城築城以前の小牧山  
②をもとに、掘削・埋立箇所を復元する。

※模型に対して映像を投射し、石垣や犬走りの場所を伝える手法も検討する。

##### ②-2. 城下町の生活

現在の町並みと永禄期の信長が計画した城下町を比較する。あわせて、その城下町の遺跡で出土した実物資料をケースに陳列して展示。その遺跡と出土品の関係性などを解説する。展示ケースは収蔵(企画)展示と同様のシステム展示什器とすることで、内容の可変性を重視する。

##### <展開イメージ>



### III. 基本デザイン

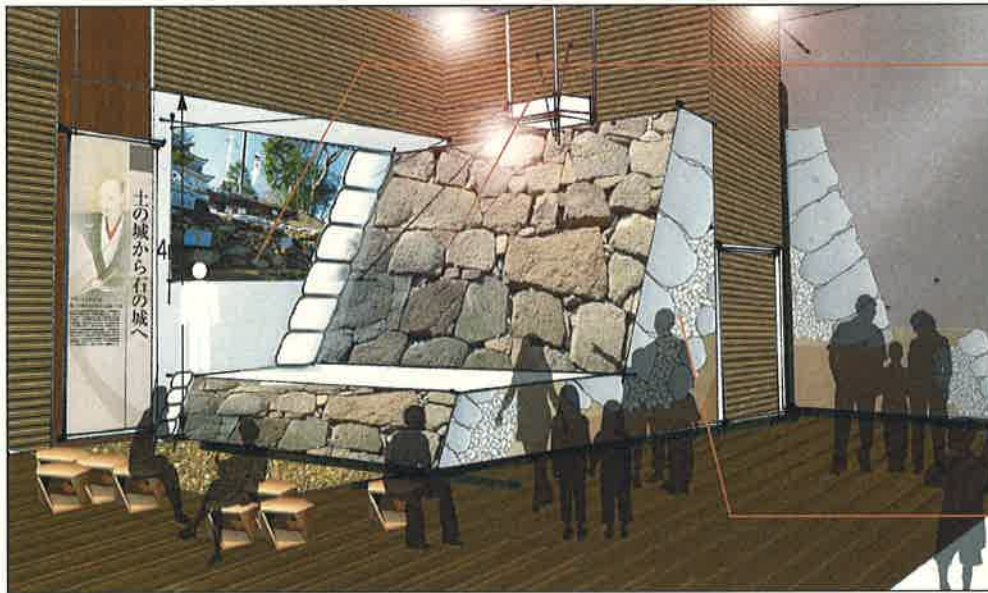
#### (4) 土の城から石の城へ

##### 1/1で再現する石垣への映像投影により圧倒的な迫力とわかりやすい解説を提供

信長の築いた小牧山城の石垣の意義、スケール感、全体像を伝えるための展示をそれぞれに適した手法で展開。特に石垣は断面の構造も丁寧に解説することで、その他施設の石垣の展示と差別化を図る。1/1で石垣を再現し、迫力を演出するとともに、その石垣が小牧山城のどの部分なのか、どのような構造なのか、実際に現在小牧山のどこで見られるのかを紹介することで、現地へ来館者を誘引する。



#### ① 展示イメージ



#### 小牧山城の石垣

向かって左手の壁と正面の想定復元石垣模型を2面のスクリーンとして活用し、「土の城から石の城へ」解説映像を展開する。解説映像はスイッチでスタートするしくみとし、スイッチが押されていないときには待機用の映像が流れているものとする。想定復元石垣模型は一段目・二段目にあたる石垣を実寸大で復元するものとし、一部は映像投影用に白模型を用い、一部は質感がわかるような擬岩などを用いて再現する。

#### 石垣の内部構造

想定復元石垣模型の側面を活用し、石垣の断面構造がわかるような解説を展開する。断面の解説の周囲には本物の裏込石に触れる展示を配置し、そのほかに、石垣が三段で構成されていることを伝える模型、割普請の根拠とされる「佐久間の墨書」が記載された石垣石材を展示する。

### III. 基本デザイン

#### ② 展示の構成

##### ②-1. 小牧山城の石垣

###### <展示の展開について>

一般的な解説は平面スクリーンで行い、石垣を用いた解説は想定復元石垣模型をスクリーンとして映像を投影する、2面のスクリーンを活用した映像とする。

###### <映像ストーリーについて>

映像は、待機映像と解説映像の2つとする。

###### ■待機映像(約5分の自動ループ映像)

石垣の想定復元模型に投影し、美しい、楽しいなど見ていて飽きのこないような映像内容とする。

- 桜の花びらが舞う石垣
- 上から降ってきた石垣がパズルのように組み上がる様子
- 石垣がカラフルに変わる など

###### ■解説映像(約3分のスイッチで起動する映像)

現在は城といえど石垣の城が一般的であり、最初の石垣の城は安土城と考えられていた。しかし小牧山城の発掘調査によって、安土城の約13年前に築かれた小牧山城は石垣の城であったことがわかった。

小牧山城以前の土の城から石の城へのさきがけとなった小牧山城の石垣の先進性を紹介する。

- 小牧山城の石垣の先進性、緻密に計算された積み方
- 小牧山城の石垣が三段であったこと、見せる城としての石垣
- 発掘された石垣と、想定復元された石垣
- 小牧山の現地で実際に見られる石垣
- 推定される石垣の上部構造

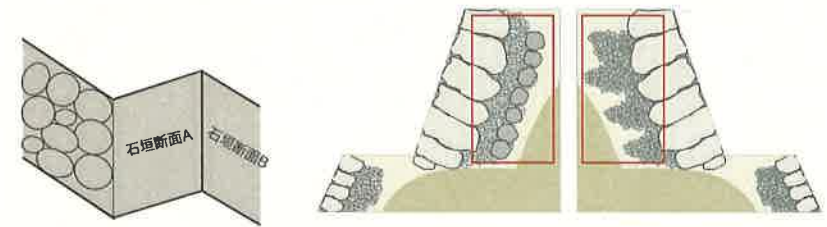
##### ②-2. 石垣の内部構造

###### <展示の展開について>

###### ■石垣断面

二種類の石垣の内部構造を解説するために、想定復元石垣模型の側面とその対面にあたる壁面(グラフィック)を活用する。

二種類の断面構造は比較してみられるように配置するものとし、実測図に基づき、グラフィックを展開する。



石垣断面解説の配置

石垣断面A

石垣断面B

###### ■三段の石垣の断面模型

小牧山城の石垣が三段で構成されていることを、その内部構造を見せる模型とグラフィックにより解説する。

###### ■墨書の石垣石材

「佐久間」と書かれ、小牧山城の築城工事で割普請が導入されていたことを伝える石垣石材を歴史館より移設することで展示する。



三段構成石垣模型



墨書の石垣石材



### Ⅲ. 基本デザイン

#### (5) 戦国プレイベース

子ども向けの、体感しながら学ぶ事のできる展示をいくつか配置する。  
展示の候補は以下のとおりとする。

##### ■ なりきり武将体験

ディスプレイの前に来館者が立つと、兜や鎧などの武具を身にまとった自分の姿が合成されて映り、その画像をダウンロードできるような展示。  
映像はキネクトを利用することで、体験者の動きに合わせて武具も追従するしくみをとる。  
戦国武将の武具を紹介するとともに、自分で武将になる体験を提供する。

##### ■ ミニチュア石垣積み体験

小牧山城の石垣をミニチュア化し、自分でその石垣を積む体験を展開する。  
石垣を積むことの大変さ、その緻密さを体感する。

##### ■ オリジナル小牧山城色塗り体験

小牧山城の塗り絵を行い、その絵をスマートフォンなどの画面を通して見ると、自分の塗った絵が立体となって浮き出てくるようなシステム、アプリを提供する。

##### ■ 国獲りすごろく体験

戦国時代における戦いの作法や、国を獲る為の戦術や陣の取り方を学ぶ事のできるすごろく。  
複数人で机上などで行うことができるようなものとする。

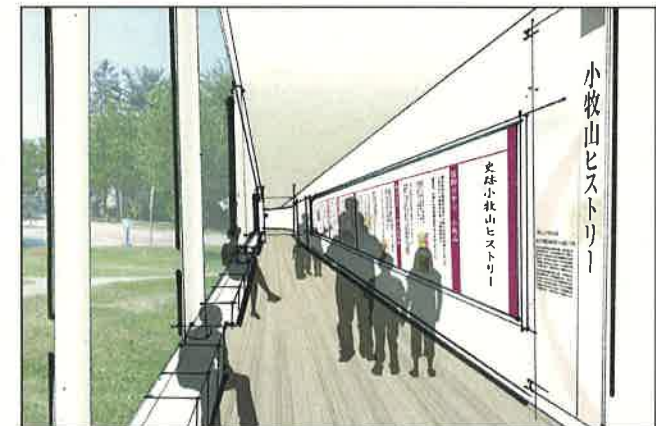
##### ■ 土塁型すべり台

土塁の特徴(一方が急な斜面で、もう一方が緩い斜面)を表現した山のようなすべり台。  
体感的に土塁の様子を学ぶ事ができる。

#### (6) 小牧山歴史ギャラリー

常設展示室を出た廊下に、小牧山の歴史を一度に見ることのできる年表形式のグラフィックを展開。  
小牧山の時代を以下の4つの時代に分け、写真や画像があるものについてはあわせて紹介する。

1. 信仰の中心 小牧山(～室町)
2. 織田信長と小牧山城(戦国)
3. 徳川家と小牧山城(安土桃山～明治)
4. 近代における 史跡小牧山(昭和～現在)

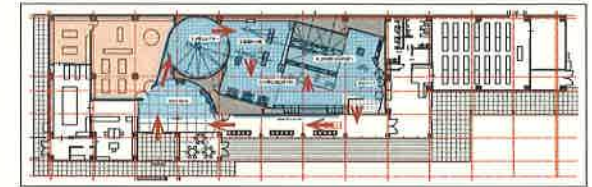


### III. 基本デザイン

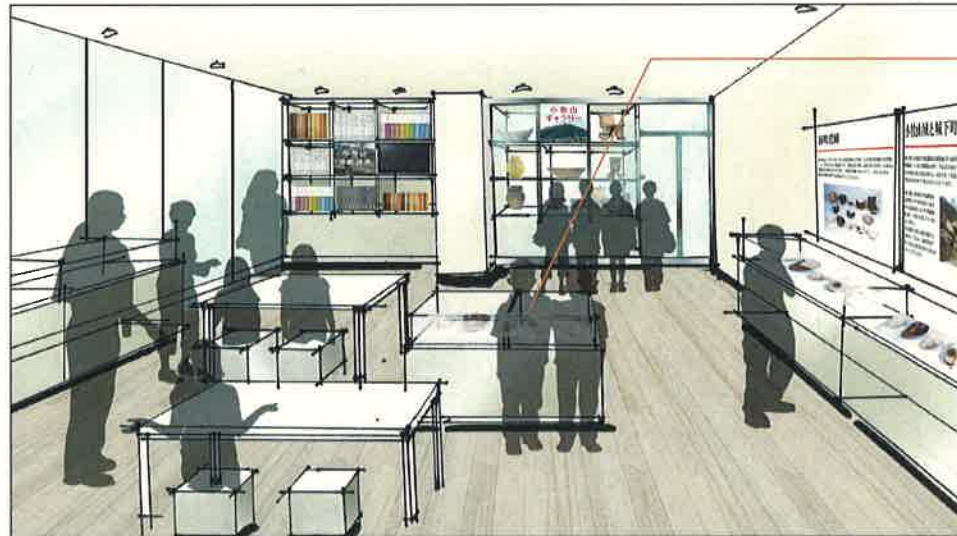
#### 3. 資料室 倉庫兼収蔵展示室 企画展示室

##### 展示・収蔵・研究が三位一体となったフレキシブルな空間

収蔵品や出土品を活用した展示(収蔵展示を兼ねる)を行う展示室、調査の結果を収蔵する収蔵室、蔵書や報告書が一般に開放された資料研究室の3つをフレキシブルに運用可能な空間を配置する。  
 基本的に各室の間仕切りは可動とし、必要があれば3室に仕切ることが可能なものとする。  
 そのほかに、調査・研究の作業風景を公開することも検討する。



##### ① 展示イメージ(特別企画展の様子)



##### 什器等で区切ることのできる可変空間

企画展示室、作業・収蔵室、資料室を間仕切るのには、基本的に展示ケース等の什器とし、フレキシブルな運用を可能とするものとする。

##### ユニット型展示ケース

収蔵(企画)展示に用いられる展示ケースは、ユニット形式の什器とすることで、フレキシブルな空間の間仕切りに寄与するものとする。展示ケース自体にもいくつかの決められたパターンを持たせることで、資料の大きさなどに左右されづらい展示ケースとする。

### III. 基本デザイン

#### ② 展開パターンの例と考え方

さまざまな場面に応じた間仕切り方で来館者の動線をつくりだすことで、フレキシブルな運用方法を可能とする。  
展開のパターンの例は以下のとおりとする。

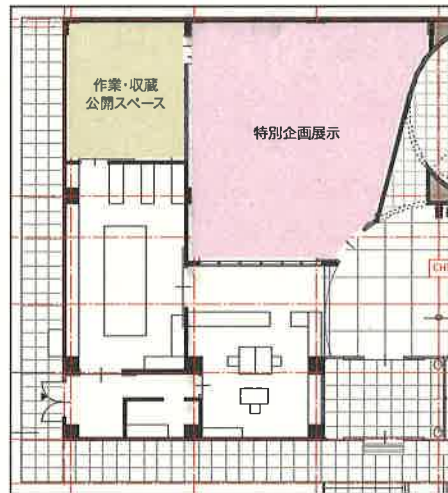
##### ②-1. 通常

- ・収藏品による展示を開放
- ・作業・収蔵公開スペースは公開、非開放
- ・資料室は開放



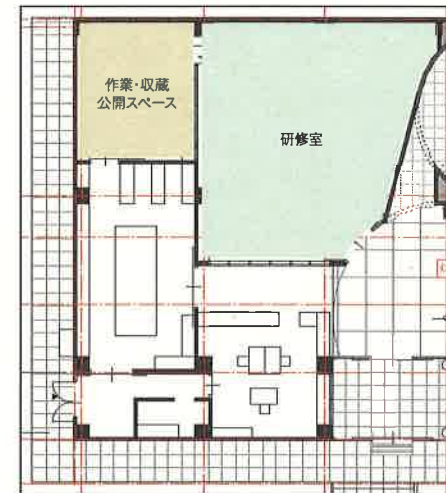
##### ②-2. 大規模企画展示

- ・借用品などによる特別な企画展示
- ・企画展示スペースを広く確保
- ・作業・収蔵公開スペースは公開、非開放



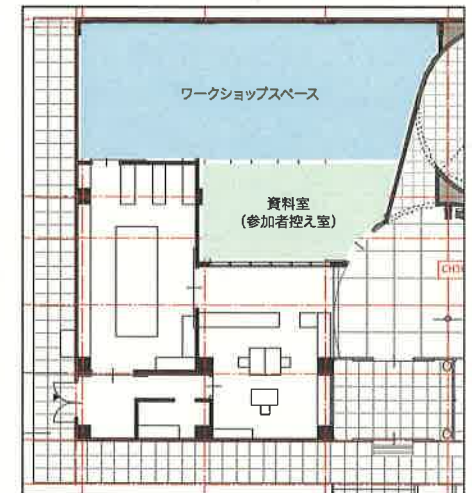
##### ②-3. 小牧山ガイドスタッフ研修

- ・小さな研修室として展開
- ・調査や作業の様子は研修用に公開



##### ②-4. 調査・研究ワークショップ

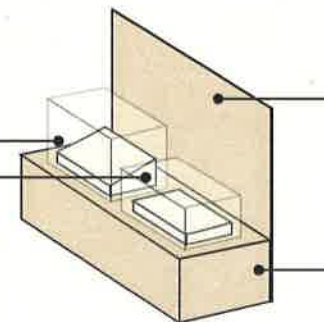
- ・収藏品や作業用具を活かしたワークショップを開催
- ・資料室を控え室として活用



#### ③ 展示ケースの考え方

いくつかのパターンが決まった展示ケースとすることで、フレキシブルな空間、展示をつくりだすものとする。

高さの異なるケース  
形状の異なる演示台  
(はめ込み式)



取り外し可能な背面パネル  
(グラフィック取付け可能)

決まった寸法の展示台  
(子どもが見やすい高さを設定)

## IV. その他

### 1. 展示における(仮称)史跡センターと小牧市歴史館とのすみわけ

(仮称)史跡センターの建設に伴い、小牧市歴史館で取り扱っている展示内容を一部移設することを検討する。

それぞれの施設で来館者に伝えることを区別(場合によっては一部重複)することで、小牧市歴史館との展示内容のすみわけを明確にする。

#### 現在

##### 小牧市歴史館

- 小牧の民俗
  - 小牧のまつり
  - 近～現代の小牧
  - 小牧の民俗
  - 正眼寺の誕生仏
  - 平松茂氏コーナー
  - 商屋コーナー
- 小牧山城の発掘調査の成果
  - 石垣想定復元模型(3段・追加式)
  - 小牧山城・城下町の遺跡と出土品
  - 墨書の石垣
  - 出土した井戸
- 小牧の通史
  - 原始・古代
  - 律令国家の時代
  - 武士の時代～江戸時代
  - 小牧の近代産業
- 小牧・長久手合の合戦コーナー
  - 合戦図屏風と戦の概要
  - 概要解説(ジオラマ)

青字:(仮称)史跡センターに移動して取り扱う項目

赤字:(仮称)史跡センターにて新規で取扱う項目

緑字:(仮称)史跡センター、その他施設両方で取扱う項目

#### (仮称)史跡センター整備後

##### 小牧市歴史館

- 小牧の民俗
  - 小牧のまつり
  - 近～現代の小牧
  - 小牧の民俗
  - 正眼寺の誕生仏
  - 平松茂氏コーナー
  - 商屋コーナー
- 小牧の通史
  - 原始・古代
  - 律令国家の時代
  - 武士の時代～江戸時代
  - 小牧の近代産業
- 小牧・長久手合の合戦コーナー
  - 合戦図屏風
  - 概要解説ジオラマ
- 小牧山城・城下町
  - 小牧山城下町の遺跡と出土品

#### (仮称)史跡センター

- わたしたちの小牧山/小牧山シアター
  - 小牧山の四季
  - 小牧の民俗(直近の情報を発信)
  - 小牧のまつり(直近の情報を発信)
- 戦国の小牧
  - 小牧山城築城(信長公記の模造品)
  - 小牧・長久手の合戦(合戦図屏風の模造品)
  - 戦国時代に名を刻んだ人々と小牧
- 小牧山城と城下町
  - 小牧山の変遷
  - 小牧山城・城下町の遺跡と出土品
- 土の城から石の城へ
  - 実物大石垣想定復元模型
  - 石垣の内部構造
  - 墨書の石垣
- 企画展示/作業・収蔵公開スペース/資料室
  - 石垣想定復元模型(3段・追加式)
  - 出土した井戸