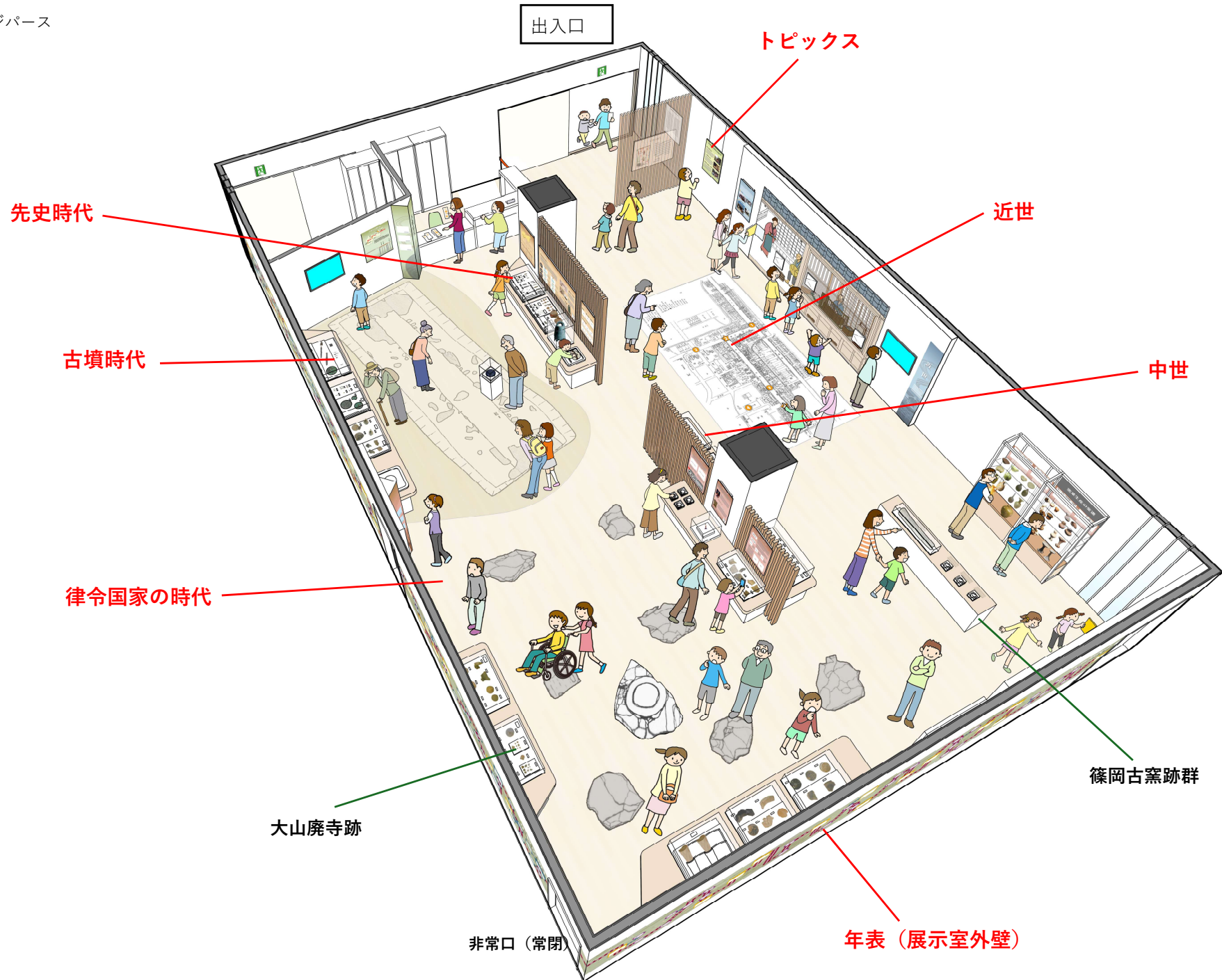


(仮称) 歴史民俗資料展示施設 展示設計業務委託

展示設計説明書

令和7年3月

1. イメージパース



2. 展示概要

■体験道具

縄文の紋様付けを体験する道具を用意。



④先史時代

先史時代では、旧石器・縄文・弥生時代の出土遺物（実物）を展示します。またこの時代を代表する織田井戸遺跡、浜井場遺跡を紹介し、当時のくらしの様子などを、解説パネルで紹介します。

当時小牧が、中央政権と強い繋がりがあったことを窺わせる、市指定文化財の銅鐸（レプリカ）を展示します。なお、各展示用カバーには防犯用にセンサーを設置します。



⑤古墳時代

古墳時代は小牧市の中に数多くある古墳群の中から、鏡が出土した「三ツ山古墳群」にスポットをあて、展示を展開します。

床面には、古墳の大きさを来館者に伝えるために、実物大の遺構をイラストで再現します。鏡がどこに埋葬されていたかなどを実感してもらいます。実物の鏡は、まさに出土した位置に設置し、より実感を深めてもらいます。

また、映像や解説パネル、実物資料で「古墳」とは何か、古墳から何がわかるのかも伝えていきます。

■体験道具

当時の銅製の鏡が、どのように見えたのかを、実際に銅を磨いたレプリカで自分の顔を映して体感してもらいます。



表



裏
「三角縁神獣鏡」の模造

⑥律令国家の時代

律令国家の時代では、「大山廃寺跡」「篠岡古窯跡群」をピックアップして紹介をしていきます。

■国指定史跡 大山廃寺跡

大山廃寺は「西の比叡山、東の大山寺」と称された寺院でありながら、その存在が確認できていなかったため謎とされていましたが、調査により塔跡の礎石が発見されその存在が明らかになった遺跡で、まだ謎が多く残されている遺跡でもあります。この謎の多い大山廃寺を、発掘調査の成果を元に映像やパネルで紐解いていきます。

そのスケール感が伝わるように、床面には、塔心礎を中心とした塔跡の礎石を実物大で表現します。

また展示では、大山廃寺の発掘調査で大量に出土した瓦が、実際にはどのように屋根瓦として並んでいたのかを伝えるために、瓦を組んだ状態で展示をします。屋根のスケールから、塔全体の大きさを想像してもらいます。



■体験道具

体験では、瓦に実際に指で触れ、肌触りを体感してもらいます。

触ってみる



参考写真

②小牧壁面マップ

入口正面の壁では、小牧市の基本情報を伝えます。小牧市の位置、環境や地形情報、地区分けや遺跡情報などを、年表と併せて、基礎情報として伝えます。

③ごあいさつ・館内案内

(仮称) 歴史民俗資料展示施設で伝えたいこと、見てほしいものなどを簡単に説明するとともに、館内を見てもらう動線などを来館者にデジタルで伝えます。

①年表

壁の外周に年表を設置します。この年表は来館者を展示室へ誘引するきっかけになるため、年表として必要な情報を抑えつつも、楽しめるグラフィカルなデザインとします。展示室の外周に配置することで、当施設が閉館の時でも、ラビオに来館された方が立寄り、小牧の歴史に触れることができるようにしています。



(仮) スゴロク風年表

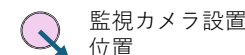
⑨トピックス

トピックスでは、通史では語りきれなかったテーマを紹介します。開館時には3テーマのパネルを用意し、季節や他館連携等に合わせた展示内容を更新していきます。

<テーマ>

- 三用水と新田開発
- 小牧神明社の山車祭りと屋根神様
- 小牧の祭り

など

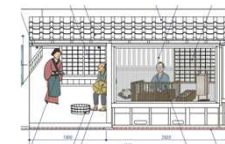


監視カメラ設置位置

⑧近世

近世は小牧宿を中心に解説をします。当施設が立地する場所がまさに宿場町に隣接しているため、歴史が自分につながる事を感じてもらえるように今と昔が比較できるような内容とします。床面には宿場町の街並みが分かる地図と現在の航空写真を並べ、今と昔を比べます。

また、壁面では当時の宿場町の様子が実大で分かるように、グラフィック（板）で構成された宿屋を再現（想定）します。



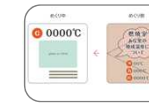
⑦中世

中世では、当時の人々のくらし、また近世の宿場町につながる、戦国の城下町や中世集落遺跡を資料とパネルで紹介します。

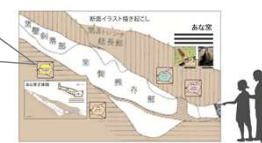
壁面では、古窯の構造を壁一面でスケール感を出しつつ解説します。またより興味を持ってもらうために、Q&A方式の扉を用意し、楽しみながら知ってもらえるような仕掛けとします。

■体験道具

時代と種類毎に変遷を見せたい資料ケースの前に展示資料と対比できるように、陶片に触れる体験を用意します。



扉に描かれた質問の答えが、扉を開けると見える仕組み



■篠岡古窯跡群

篠岡古窯跡群は、長期間運用されてきたという特徴と共にその時代毎の焼き物の変遷を出土遺物で見せていきます。出土遺物の変遷で、その時代の小牧の様子を映像等で伝えます。

3. 各コーナーの概要

(1) 先史時代（旧石器・縄文・弥生時代）

主なコンテンツ

実物資料と解説パネル、体験道具で構成します。

■実物資料展示：銅鐸

銅鐸は専用ケースに展示します。指定文化財であることから、ケースには防犯用にセンサーを設置します（通常時はレプリカを設置）。

■紋様付け体験

縄文の紋様を実際に自分で粘土につけて、縄文の人々がどのような暮らしをしていたかを垣間見てもらいます。また土器に残る紋様がどの様にして出来たのかなど、見るだけでは分からない事を実感してもらいます。

紋様付け体験は、体験者に紋様の跡を消してもらう必要があるため、のし棒（もしくはローラー）を使って均してもらいます。

解説のパネルで、使い方の手順などを分かりやすく紹介します。

(2) 古墳時代

主なコンテンツ

映像、実物資料と解説パネル、体験道具、実物大発掘状況グラフィックで構成します。

■映像『三ツ山古墳群 発掘調査解説』

- ・映像時間：約1分30秒
- ・システム：オートリピート
- ・ナレーションおよびBGM等あり
- ・写真等は支給

この『三ツ山古墳群 発掘調査解説』では、古墳とは何か、古墳のスケール感を伝える映像とします。発掘状況が分かり、当時の様子が彷彿とするストーリーとし、展示される資料の背景を語ります。

■実物資料展示：六頭式神像鏡

○六頭式神像鏡

当資料は単体ケースに設置します。また床への設置位置は、床グラフィック（遺構）の、まさに鏡が出土した位置とします。

○その他実物資料

「三ツ山古墳群出土品」のケースは、ケース内演示台に段差をつけ、後列の資料も良く見える様にします。

■銅鏡体験

体験用の銅鏡は、実際に銅製とし鏡部分には磨きをかけます。昔の鏡の見え方を体感してもらいます。

(3) 律令国家の時代

1) 大山廃寺跡

主なコンテンツ

映像、実物資料と解説パネル、体験道具、実大発掘状況グラフィックで構成します。

■映像『謎の大山廃寺』

- ・映像時間：約1分30秒
- ・システム：オートリピート
- ・ナレーションおよびBGM等あり
- ・写真等は支給

この『謎の大山廃寺』では、山全体に点在していたであろう塔などの全体が分かる、スケールの大きさが出せる様にドローン映像等でみせていきます。

長い間「謎の大山廃寺」と呼ばれていた「謎」の部分に、発掘遺物の写真等を中心に迫ります。

■実物大グラフィック：塔心礎

国指定史跡に指定された要因の一つとなった塔跡（塔心礎、礎石）の一部を、実物大のグラフィックで床面に設置し、塔の大きさを体感してもらいます。

■実物資料展示：瓦

大山廃寺跡では、多くの瓦が数多く出土しています。出土した瓦の量、その瓦がどの様に配置されていたかなどを伝えるために、瓦を実際に組んで展示します。

■瓦に触ってみる体験

実物資料を上部に穴の開いた小さいアクリルケースに入れ展示します。開口部分の穴から、実物の瓦に指先で触れてもらいます。

2) 篠岡古窯群跡

主なコンテンツ

映像、実物資料と解説パネル、古窯跡断面グラフィック、Q&Aパネルで構成します。

■映像『篠岡古窯跡群』

- ・映像時間：約1分30秒
- ・システム：オートリピート
- ・ナレーションおよびBGM等あり
- ・写真等は支給

『篠岡古窯跡群』では、長期間にわたり窯場であったこと、猿投窯とともに一大産地となり全国に流通したことなどを、図版等を使用しながら解説をします。また実物展示でも見せる長期間での製品の違いを、見る人がわかりやすい様に見える場所などのポイント等も示し、展示を見るサポートをします。

■陶片に触ってみる体験

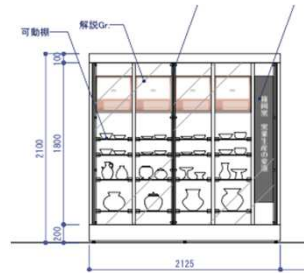
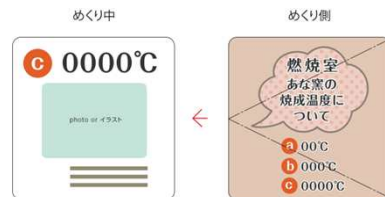
実物資料を上部に穴の開いた小さいアクリルケースに入れ展示します。開口部分の穴から、実物の陶片に指先で触れてもらいます。

■実物資料展示：時代毎の製品

ここでは年代毎に製品を並べ、その時代毎の違いを比較しながら見てもらいます。

■窯断面グラフィックと体験（Q&A）

壁一面に窯の断面を設置します。実物大にはならないまでも、そのスケールの大きさを感じてもらいます。
グラフィックには、小さい扉を設置し「Q&A」として、扉を開けるとクイズの答えが見られる様になります。
製作段階では、この扉で指を挟んで怪我をするという事が無い様に、素材や取付方に考慮して製作をします。



(4) 中世

主なコンテンツ

実物資料と解説パネルで構成します。

■実物資料展示：土器、陶器、木製品

「辻之内遺跡」「南外山遺跡」などの出土遺物を展示します。中世集落遺跡の出土遺物から、当時の庶民の暮らしを伝えます。

(5) 近世

主なコンテンツ

映像、実大宿場町グラフィック（書割）、解説パネルで構成

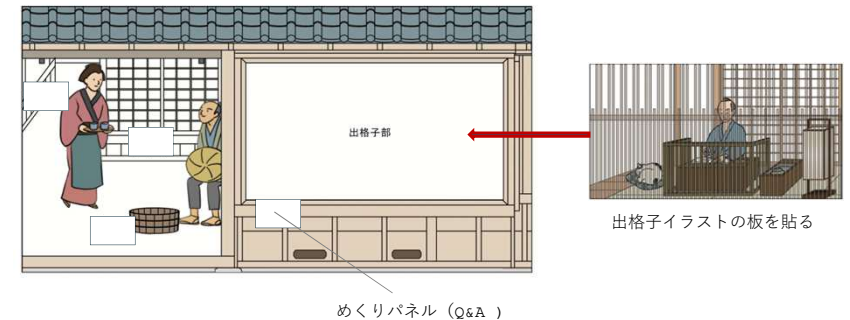
■映像『小牧宿の成り立ち』

- ・映像時間：約1分30秒
- ・システム：オートリピート
- ・ナレーションおよびBGM等あり
- ・写真等は支給

小牧山城の城下町が、上街道の整備に合わせて移動し宿場町となったことなどを伝えます。また今につながる、今でも町で見られるものなどを紹介します。

■宿場町模型（書割）と床面グラフィック

壁には、当時の宿屋を再現したグラフィックを設置します。
出格子部分は1枚上から板を設置し、格子が前に出ていた事を伝えます。
宿屋のグラフィックには、小さい扉を設置し「Q&A」として、扉を開けるとクイズの答えが見られる様になります。
製作段階では、この扉で指を挟んで怪我をするという事が無い様に、素材や取付方に考慮して製作をします。



■床面グラフィック

床面には、江戸時代の絵図をもとに、宿場町の街並みの様子が分かる図版を描き起こし、設置します。
また、宿場町と同じ範囲の航空写真を並べて設置し、今昔の違いを見てもらいます。



(6) トピックス展示

主なコンテンツ

解説パネルで構成します。
通史展示の中では語りきれない物・事を紹介します。
また発掘の進捗など、タイムリーな話題なども伝えていきます

■解説パネル

当初は3枚のパネルを用意します。

- 三用水と新田開発
- 小牧神明社の山車祭りと屋根神様
- 小牧の祭り

(仮称) 歴史民俗資料展示施設 無人化に伴う対応内容

無人化に伴う対応内容	備考
①展示物の防犯対策	
防犯用センサを設置	4 か所→20 か所
展示ケースの固定を強化	前面2 か所に加え、側面に計2 か所固定ネジを追加
壁面ケースの仕様をオリジナルに変更し、強化	篠岡古窯跡群 出土土器の変遷 展示ケース
監視カメラ複数台（録画式）を展示室内に死角がないように新規設置。監視カメラに伴う録画機器（HDD）を追加	0 基→4 基 ※人数カウンター機能付き
市指定文化財（銅鐸、甲屋敷古墳の三角縁三神三獣鏡、小木出土の内行花文鏡）のレプリカ製作	
②場内の安全対策	
非常扉を、非常時に来訪者が内側から開けられるよう仕様変更	非常用シリンダカバー追加
③施設管理者に代わる機能	
来訪者カウンターの設置	※監視カメラと兼ねる
エントランスのグラフィックをモニターに変更し、来館案内映像を放映する	グラフィックパネル→映像システムへの変更