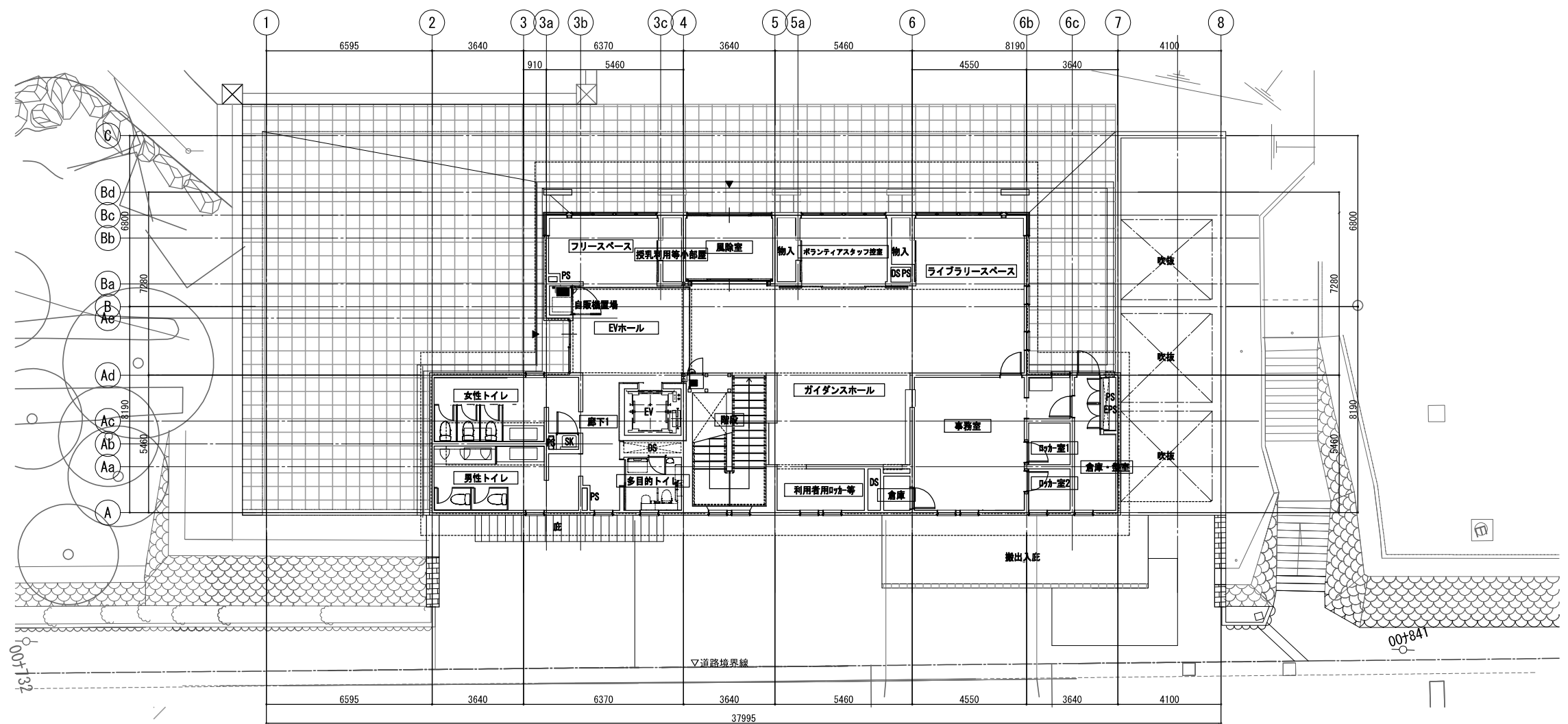


■ 建築工事、展示工事の区分確認等
 ・ 建築工事(修正)

B1階平面図

株式会社東畑建築事務所 TOHATA ARCHITECTS & ENGINEERS, INC.	設計番号 20180313	作成日 2020.03	種別/備考	工事名称 古戦場公園再整備事業 ガイダンス施設新築工事	図面番号
	一級建築士 No.202562 米田 聡		担当	図面名称 B1階平面図 縮尺 A1: 1/100 A3: 1/200	A016



■ 建築工事、展示工事の区分確認等
 ・ 建築工事(修正)

1階平面図

株式会社東畑建築事務所 TOHATA ARCHITECTS & ENGINEERS, INC.	設計番号 20180313	作成日 2020.03	種別/備考	工事名称 古戦場公園再整備事業 ガイダンス施設新築工事	図面番号
	一級建築士 No.202562			図面名称 1階平面図	A017
	米田 聡		担当	縮尺 A1: 1/100 A3: 1/200	

展示テーマは、「語り継ぐ」

V. 体験コーナー

体験コーナーでは、簡単体験とちょっと深入りした体験の2種を用意。

- なりきり武将（衣装を着て、写真撮影）
簡）簡単に着て楽しめる陣羽織と兜を用意。
深）本物に近い甲冑を着てみる（イベント時など）

なりきり武将イメージ



家康、秀吉の陣羽織と采配をもって、写真撮影をする。

甲冑体験は、家康と秀吉の甲冑を体験できる。

■火縄銃体験

- 簡）火縄銃を持ってみる体験
- 深）火縄銃的を狙って撃ってみる体験
デジタル技術を使い、様々な的に当て、ゲーム要素のある楽しめる体験とします。

火縄銃体験イメージ



■戦国武将クイズ(Q&A)

クイズは初級・中級・上級とさまざまな来館者に対応した内容とするとともに、徐々にレベルを上げていくしくみとし、リピーターを確保していく。またクイズの内容は、家紋や旗等で人物や部隊を当てるなど、他の展示の読み解きに繋がるものや、当時の武将や庶民の気持ちが垣間見えるものとする。

★解説の語り手案

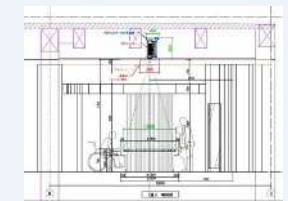
- ・鉄砲名人 水野勝成
- ・頼山陽 など

II. 「小牧・長久手の戦い」の全容を紐解く

II-1. 小牧・長久手の戦い

ガイドンスシアターで見た小牧・長久手の戦いをおさらいし、基本情報を再確認する。マッピング映像では、実際の古戦場エリアの地形に合戦の動きを入れ、合戦の動きを時系列で見えます。

■マッピング映像
現郷土資料室の装置模型を踏襲しつつ、新たに地形模型を製作。地形は白模型とし、その上に天井から映像を投影する。



■基礎情報解説(グラフィック)

主力の武将紹介、年表、勢力図など、基本となる情報を提供。



II-2 長久手合戦・武将語り

「長久手合戦図屏風」を中心に、長久手古戦場で起こった事象、各武将の思いなどをさまざまな展示で伝えていきます。

■復元模写「長久手合戦図屏風」情報検索

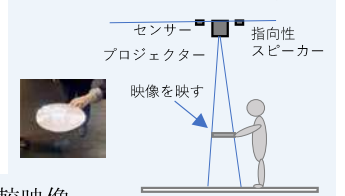
屏風の解説及び屏風を拡大して細かい部分まで見られるようにします。また「復元模写」の制作過程も紹介します。



■武将語り

古戦場で戦った武将たちの思いを、武将自らが語る映像にします。屏風に描かれた場面と連携させ、屏風をより興味をもってもらうようにします。

映像は天井から床面に投影し、来館者は展示室を自由に歩きながら、武将の声を拾い聞きます。



■今と昔比較映像

屏風と現在の地図を比較し、来館者により実感をもってもらいます。家康と秀吉は戦況を解説します。

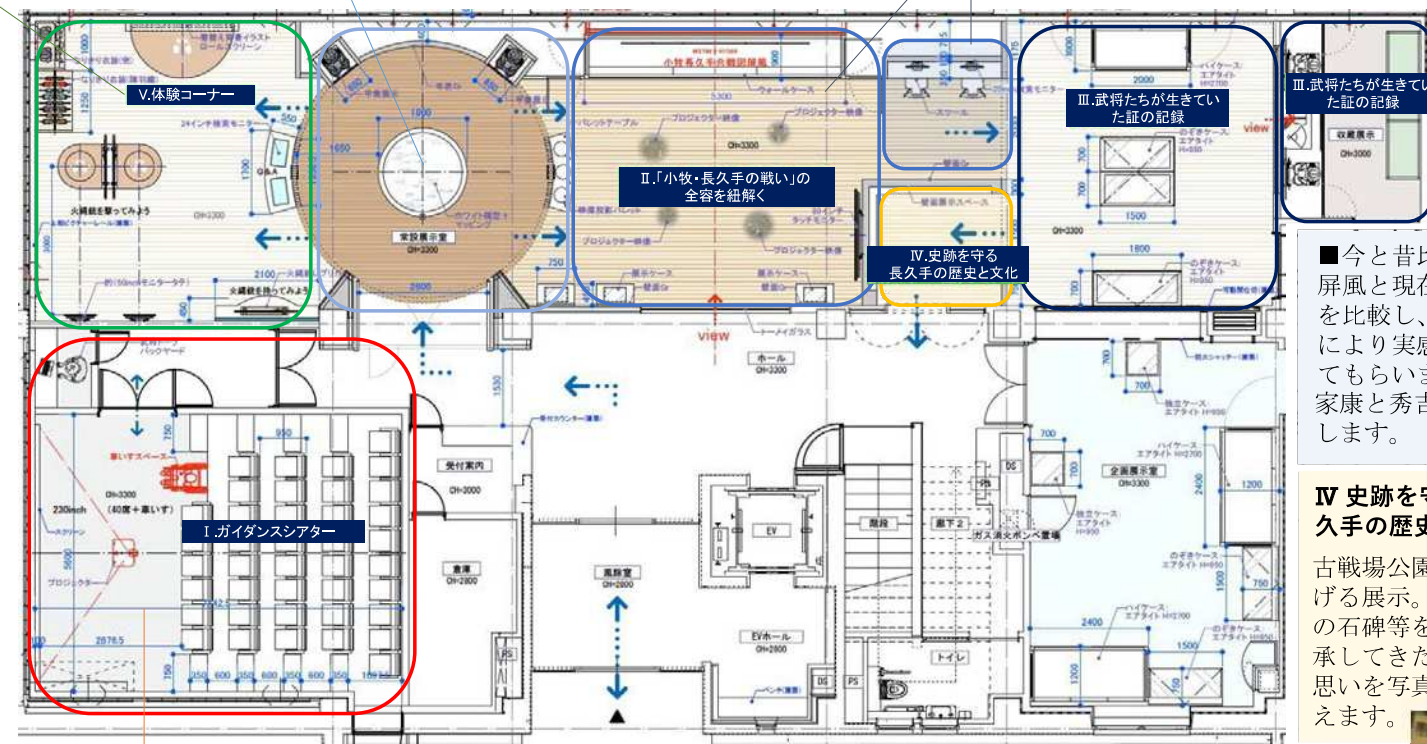


IV 史跡を守る長久手の歴史と文化

古戦場公園へと繋げる展示。古戦場の石碑等を守り継承してきた歴史や思いを写真等で伝えます。

III 武将たちが生きてきた証とその記録

武将の持物や手紙等の資料を展示。長久手の戦いが実際に起こったこととして、実感をもってもらいます。



I. ガイドンスシアター (40席)

シアターでは、ガイドンス映像として来館者に全体の流れを把握してもらいます。ストーリーは「小牧・長久手の戦い」の発端である本能寺の変から始まり、この古戦場で何が起こったかを伝え、そして今に残されている史跡等へ、誘う流れとします。シアターコンテンツは3種制作します。ガイドンス映像は、一般用と子ども用の2作品。その他、参加型のインタラクティブコンテンツ「武将トーク」を制作し、武将との会話を通して、飽きの来ない楽しいシアターにします。

■一般用ガイドンス映像

イラストやCG、ドローン映像を駆使し、迫力ある歴史再現映像とします。



■子ども用ガイドンス映像

まんが『りにもが見た！小牧・長久手の戦い』を基に小学校の地域学習に役立ちます。

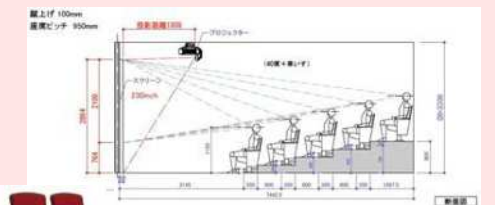


■「武将トーク」

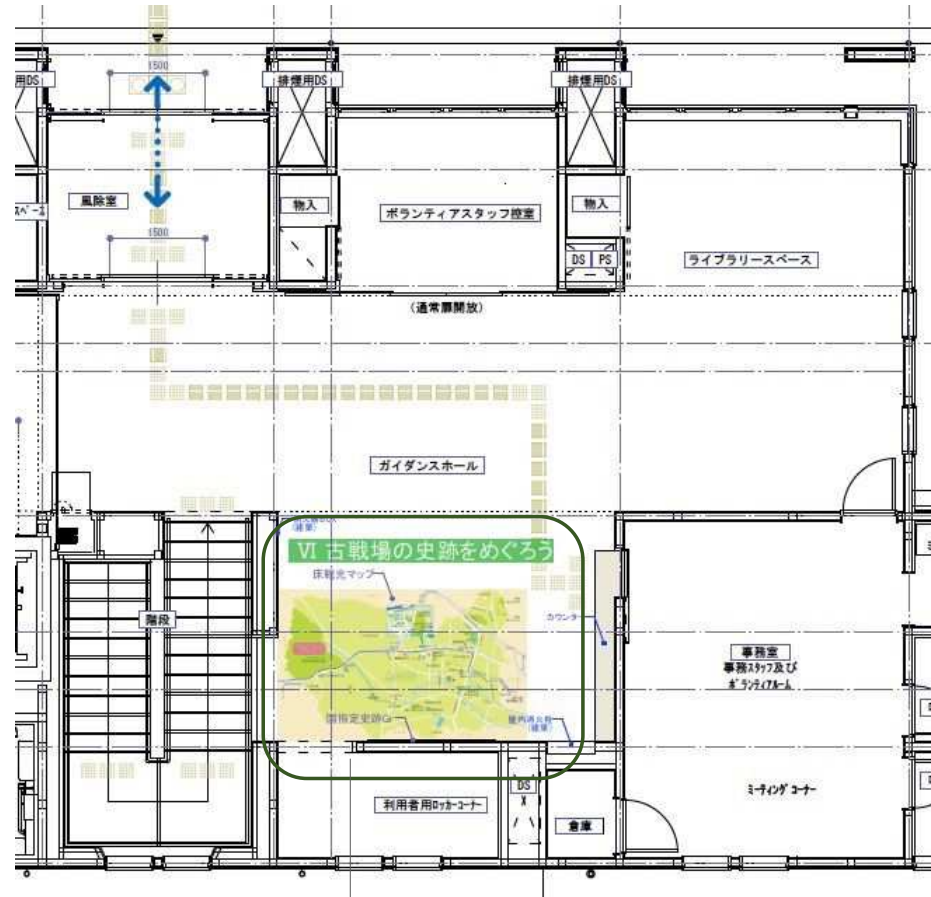
(インタラクティブコンテンツ)
武将トークは、3DCGで制作した武将が、リアルタイムに来館者と対話やタイムリーな解説をするコンテンツです。何度来ても新たな発見が出来るリモート操作のコンテンツです。



■座席



シアターは見やすいように階段状とします。座席は劇場用のイス(木質)を設置し、満足度の高いシアターとします。学校団体に対応できるように40席を確保し、車椅子でも楽に入れる動線とスペースを確保します。



古戦場の史跡をめぐる

古戦場公園の史跡をめぐるための、地図を床面に設置。位置が分かりやすい地図とします。史跡の位置には、QRコードを入れ、その史跡の由緒などを紹介します。

★語り手案

- ・ 武将トークの武将もしくは家康や秀吉
- ・ 地元歴史ガイド



床地図は、周遊案内パンフレットや公園案内板の地図と合わせ、来館者が戸惑わない、見やすい工夫をします。



長久手古戦場公園への周遊を促すアイテム

■ 史跡サインとの連携

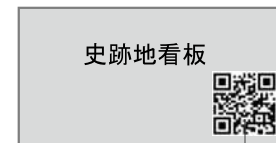
周辺の各史跡のサイン（史跡解説板）とガイダンス展示を関連づけます。史跡案内も展示と同じ「語り継ぐ」という軸で案内を構成します。

史跡サインには、QRコードを入れそれぞれの史跡に因んだ人物に、史跡の由来や守ってきた人々の思いなどを語ってもらいます。

※語り手を複数用意し、今の長久手を紹介するなど来館者が周遊したくなる情報も、サインに入れていきます。

※史跡紹介コンテンツは、写真や文字解説、動画を内容に応じて資料を選定。

各史跡地での情報（案）



起点となる場所に地図を設置



地図上にQRを設置し、各史跡の情報がみられる。写真や動画で、周遊を誘引する。

1. 史跡・場所の説明
2. 写真や画像、動画等 ※音声解説を入れるか？
 - ・ その場所から見た風景写真
 - ・ 昔、その場所で起こった事を再現したイラスト
 - ・ ゆかりの人物の肖像画
 - など
3. 地図
 - ・ 場所によっては周辺の地図や公園の配置図
 - ・ 基本の周遊地図
4. AR
 - ・ 史跡地のいくつかで、ARを見せる。
 - ・ 色金山から見た当時の合戦場（家康の気分になれる）などを再現。
 - ・ 2～3箇所程度。
5. その他
 - ・ 関連リンク先
 - ・ イベント情報 ※随時更新とする。

画面イメージ



「VR」再生がある場所は、VRマークなどを出し、アクセスできるようにする。