

3 展示設計（展示コンセプト基本方針、ゾーニング動線等）

【展示内容の整備ポイント】

- 「小牧・長久手の戦い」に重点を置く展示。
- 市内のフィールドに来訪者の興味を繋げる展示。
- 市民に愛着のある既存ジオラマを再活用した分かり易い展示。
- 体験型等、来訪者の興味を引き付ける設え。
- 最新技術によるバーチャルな体験と触れるリアルな体験との融合

長久手古戦場の情景を浮かび上がらせ、長久手の今を発信するガイダンス施設へ

ガイダンス施設コンセプト

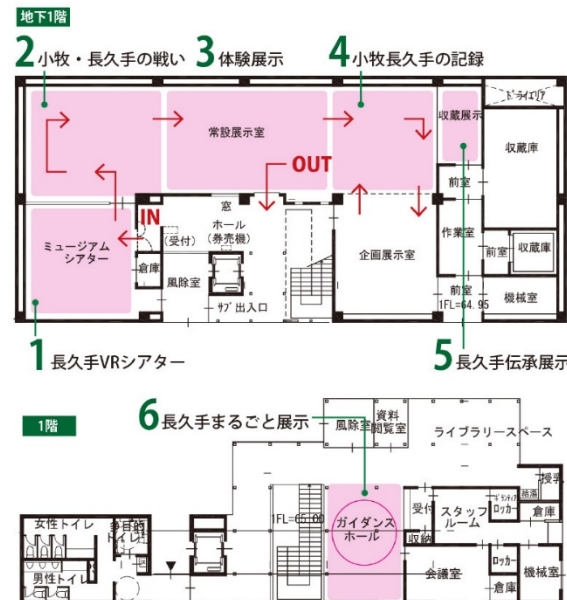
長久手の記憶を辿り、長久手の今に触れる

長久手の地に残された合戦の記憶を紐解き、辿ることで長久手の歴史的価値を表出します。ガイダンス施設全体を通して、多くの人が長久手の歴史を思い描くとともに、今の長久手を感じられるような展示体験を実現します。

施設体験ストーリー

合戦の舞台としての長久手だけでなく、地域交流の舞台としての長久手も感じられる体験ストーリー

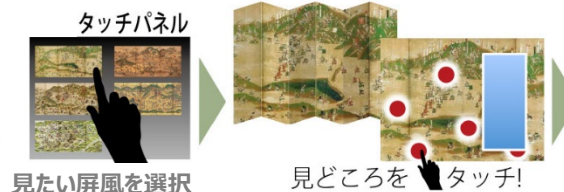
歴史的に非常に重要な小牧・長久手の戦いの舞台としての側面だけでなく、これまで受け継がれてきた伝統芸能や、地域の営みの発信を通じて、市民が輝く交流都市としての側面を来館者に感じてもらいます。



木材利用の促進

木材をふんだんに活用した空間づくり

展示室の内装には木材を随所に活用し、木材利用を促進しながら、来館者が親しみやすい空間をデザイン。展示室内に設ける椅子などの什器にも木材を利用し、空間全体を木調に整えます。



ガイダンス施設の効果

歴史の舞台となった長久手の歴史的価値の普及と定着

国指定史跡「長久手古戦場」での歴史の一幕を伝え、その価値を未来へと継承します。

市民が集まるガイダンス施設づくりで市民間交流の創出

市民参加型の基本設計により、市民同士のつながりを生み出し、施設の担い手の育成を目指します。

総体としての歴史・文化の発信による市民によるガイド活動

市民同士のつながりを生み出し、施設の担い手の育成を目指します。

市内フィールドミュージアムの拠点として観光周遊の促進

長久手古戦場でのガイダンスをきっかけに、長久手全域への興味関心を湧き立てます。

1 長久手VRシアター → 2 小牧・長久手の戦い → 3 体験展示

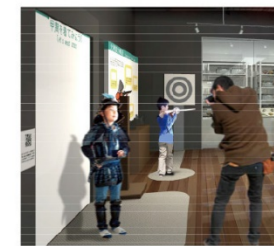


「小牧・長久手の合戦」の全容と歴史的価値を端的に伝えます。迫力のあるVR映像で来館者の気持ちを引きつけます。学校団体用として、歴史を伝えるソフトを制作します。(合戦に特化したソフト)



既存のジオラマ

既存の地形模型を活用した、プロジェクションマッピングで長久手の古戦場で、どのような合戦が行われたかを紐解きます。また主要人物(武将)が各々の立場から長久手の合戦を語り、より長久手の合戦に特化し周辺史跡で起こった物語を伝えます。

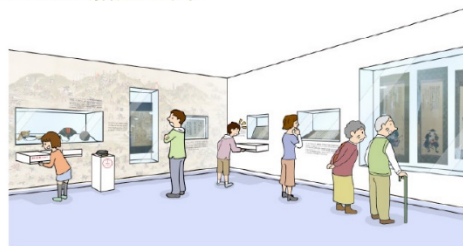


甲冑体験や火縄銃体験等で、時代を変えた武将の気分を体感し、古戦場や歴史により興味を持ってもらいます。

(合戦特化体験と伝統芸能体験とのバランス)

4 小牧長久手の記録 → 5 長久手伝承展示 → 6 長久手まるごと展示 → フィールドミュージアムへ!!

映像のストーリーを裏付ける、実物資料を展示します。また情報端末等で合戦絵図等の内容を、より深く知りたい人のために解説します。



合戦の舞台となった、長久手に住む人々は、どのような暮らしをしていたか。合戦は長久手に何を残したのか。伝統芸能の「棒の手」「警固まつり」などの由来などを探りながら、この長久手がどんな場所であったかを伝えます。



(合戦特化展示と長久手歴史文化展示とのテーマバランスの配慮)

床面に長久手の地図を設置します。市内各所に行ってみたくなるような情報を発信し、市内周遊の促進を目指します。



床地図 地形の立体感が分かるものとし、秀吉、家康両軍の進軍ルートや市内各所の史跡の位置も表現する。

