

第 1 回委員会での主な意見と対応方針

No.	項目	意見	事務局の回答（第 1 回委員会）	対応方針
1	遺跡のモニタリング状況	<ul style="list-style-type: none"> 地下水の水位、酸化還元電位とも安定しており、遺構周辺の土壌は安定した状態を保っていると思う。 	—	<ul style="list-style-type: none"> 今後も引き続き、三重津海軍所の地下水のモニタリングを実施する。 ※11 月下旬以降、観測データに乱れが出ているため、現在原因究明中。
2		<ul style="list-style-type: none"> 三重津海軍所跡は、淡水と海水が入り交じる汽水域にあることもあり、遺物内に塩分が多く含まれるため、メタルが残る遺物は錆が進行しやすい。このような遺物は、完全な脱塩処理と脱酸素状態での保管・展示を計画してほしい。 	<ul style="list-style-type: none"> 金属加工遺物の展示手法について、保存処理の進め方も含めて、市で改めて整理する。 	<ul style="list-style-type: none"> 金属遺物の保存処理については、高温高圧脱酸素水による脱塩処理と減圧下での樹脂含侵により、今後順次進めていく。 再処理分については、劣化が進行しているものを優先し、予算に応じて順次実施していく予定。 金属遺物の中でも、鉄製品の展示環境については、現在再検討を行っている。
3	これまでの調査成果をふまえた三重津海軍所の風景再現の設定根拠（案）	<ul style="list-style-type: none"> 調練の映像は、画的にも非常に印象に残るものとなる可能性がある。あいまいな根拠でインパクトの強いものを見せるとミスリードとなる可能性もあるため、慎重に対応したい。 	<ul style="list-style-type: none"> 銃陣訓練は、中折調練場でも行われている。三重津にも火術方から教官が出向いてそういう訓練を教えたという記録が残っている。その内容を確認しながら、ここで行われた訓練がどういうものだったのかを整理しようと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> 文献記録で確認できる稽古場地区での訓練は銃陣訓練と艦砲の操作訓練。このうち、訓練の内容を CG で再現する根拠が整理できるのは銃陣訓練。 文久 2 年（1862）頃の訓練で使用された銃はゲベール銃で、前装式のライフリングがない滑腔銃身の洋式小銃。密集隊形からの斉射で弾幕を張り、面制圧を狙う目的で運用される。 銃の構造から弾込めに時間がかかるため、戦列は 3 列で設定し、実弾射撃無しの戦列の動作訓練を再現することとする。

No.	項目	意見	事務局の回答（第1回委員会）	対応方針
4	これまでの調査成果をふまえた三重津海軍所の風景再現の設定根拠（案）	<ul style="list-style-type: none"> 映像で人々の動きにリアリティを求めるのであれば、モーションキャプチャーを用いて、動きそのものをシミュレーションし、CGで再現するのも1つの方法である。 	—	<ul style="list-style-type: none"> モーションキャプチャーを用いた対応について、通常のCGアニメーション制作との比較検討を実施した。 大型スクリーン映像は、ドライドックの運用等を体感的に理解してもらった映像。人の動き、特に手や指先の動きをより詳細に見せるようなカメラアングルは現時点では無いことも踏まえ、通常のCGアニメーションでの対応としたいと考える。
5		<ul style="list-style-type: none"> 修覆場地区の建物のうち「役所」について、位置はある程度資料で確認できそうだが、建物の上屋の表現については丹念に調べたうえで対応したほうがよい。 	—	<ul style="list-style-type: none"> 「三重津船渠及工場図」の描写や「小城郡山内郷大野村見取絵図」に描かれた代官所の描写、飛騨高山陣屋を参考に上屋再現を行う。
6	ドライドック原寸模型サンプル	<ul style="list-style-type: none"> 発掘して遺構が検出された時の現場の質感をもう少し表現できると、リアルさが強まる。 	<ul style="list-style-type: none"> 濡れているところ、乾燥しているところのメリハリを付けながら、臨場感を出していきたい。（展示業者） 	<ul style="list-style-type: none"> ドライドックの模型については、土壌の質感や木の表現に注意を払いながら、現在工場で作成中。（6頁参照） 館内に搬入後、ライティングや映像と連動した時の模型の見え方等を確認した上で、現場で仕上げ作業を行う。
7		<ul style="list-style-type: none"> 実際に展示すると、ライティングによっても見え方が異なってくる。大型映像も含めて、観覧者に見えやすい形で調整できると良いと思う。 	—	

No.	項目	意見	事務局の回答（第1回委員会）	対応方針
8	映像絵コンテ案（大型スクリーン映像）	<ul style="list-style-type: none"> ・映像のタイトルが「電流丸の整備とドライドックの運用」となっていて、映像の内容もそうになっているが、締めが凌風丸というのが突然のような感じがあった。 ・ガイダンス映像で、三重津海軍所全体の紹介の中で凌風丸が登場した方が頷ける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事務局としては、ドックの運用を原寸大で見せたいという点と、佐賀藩が造った国内初の実用蒸気船・凌風丸も大きく見せたいという点も踏まえ、今このような構成案になっている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・凌風丸については、多くの来訪者の方から原寸大で見たいという要望があり、そのことに応える意味で大型スクリーン映像の中で、ほぼ原寸大の凌風丸の映像を見せたいと考えている。 ・映像の構成や見せ方を工夫したい。
9		<ul style="list-style-type: none"> ・映像にタイトルが入ると見る方も身構える。イメージ映像という感じで見てもらうのがよいのではないか。 	—	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の委員会での意見を踏まえ、タイトル表記は無くすこととした。
10		<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの東西南北はちゃんと合っているのか。夕日とか表現されるけれども、日の入りの方向はどっちか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・絵コンテの方角はもう一度確認する。有明海の干満や、船の固定のタイミング等を考えると、時間の設定自体も調整をしないとイケない部分もあるので、今後あわせて確認したいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・改めて、映像の方位や時間設定の確認を行った。
11		<ul style="list-style-type: none"> ・ドックを出た船が大野島を回って筑後川に出ていくという説明があったが、コースは常にそうなのか。文献での根拠はあるか。 	<ul style="list-style-type: none"> ・出渠するときは船尾から出るので、ドックの角度から船首は自ずと上流側を向くことになる。180度ターンするよりは、自然な感じで出ていけると思う。 ・出渠のルートについて、文献では確認できていないが、もう少し調べてみたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・再度文献を探ってみたが、出渠ルートに関する記事は見付からなかった。 ・船尾から出ると、船首は自ずと上流側を向くことになるので、出渠後上流側へ移動する映像としたい。
12		<ul style="list-style-type: none"> ・色々な場面があったほうがわかりやすいし、ドラマチックになるとも思うが、没入感の部分と、見ている方が酔いやすいという映像効果もあるので、そのあたりも検証したほうがよいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・佐野常民記念館で提供しているドームシアター、みえつSCOPEも同じだが、車酔いしやすい方は、映像をみながら酔いそうになるという状況もある。 ・実際の運用面と、映像製作段階での画面の切りかえ方等の工夫で違ってくる可能性もあるため、よく検討しながら進めていきたい。 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作段階では、画面の切り替えや映像の動き等を工夫していきたい。

No.	項目	意見	事務局の回答（第1回委員会）	対応方針
13	映像絵コンテ案 (映像ホール)	<ul style="list-style-type: none"> ドックが運用されている頃に周辺の建物等が同時に存在していたかという問題。これは展示解説とも絡んでくるので、気にかけておく必要がある。 	<ul style="list-style-type: none"> 大型スクリーン映像、映像ホールのガイダンス映像は基本的にCGは同じものを使う。稼働期の三重津の様子、電流丸が修理された頃はこういうものだったという全体の風景を再現したい。 遺構の状況から見ると、若干つじつまが合わない部分が出てくるかと思うが、全体的に見たときに、概ねこういう場所だったとわかる状態にしたいと思っている。 同じタイミングで、絶対存在してはいけない船とか、そのあたりは気をつけて整理をしていきたい。 	<ul style="list-style-type: none"> 資料2として、CGで再現する三重津海軍所の風景再現の設定根拠を整理した。
14		<ul style="list-style-type: none"> ガイダンス映像は、鳥の目線が多い感じがする。人目線のアングルとか、船を下から見上げて船の大きさを強調するようなカットがあってもいいと思う。人が作業しているところにも一部近寄って見る等あれば、ガイダンス映像ではあるが、ドラマチックにも見える。 	—	<ul style="list-style-type: none"> ガイダンス映像の絵コンテ(資料4-2)に人の目線から見たアングルや下から見上げるようなアングルを追加した。

No.	項目	意見	事務局の回答（第1回委員会）	対応方針
15	共通端末の構成内容（案）	<ul style="list-style-type: none"> 各解説ポイントで取得したデータを、館内の3階で休憩している時などにゆっくり閲覧できるようにしておくとういと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ポイントを新たに3階の一つ設けるという形ではなくて、3階で休憩しているときに、今まで見てきたポイントで取得してきた情報を見ることが出来るように工夫しようかと考えている。 	<ul style="list-style-type: none"> 端末の仕様として、見てきた情報を振り返ることができるような設定とした。
16		<ul style="list-style-type: none"> 各ポイントで必ずデータを取得する必要はなく、スルーするような使い方もあってよいと思う。 	<ul style="list-style-type: none"> ポイントを取得するゾーンに行ったときに、勝手に情報が入ってくる形にするか、自分で取りに行く形にするか等、方法は様々ある。 見学されている方に邪魔にならない程度の仕掛けで検討していきたい。 	<ul style="list-style-type: none"> それぞれのポイントでのデータの取得方法を工夫したい。



ドック模型全体組み上げ状況



ドック模型全体組み上げ状況（人との大きさ比較）



木組み表皮修正状況



木組み表皮修正状況（拡大）