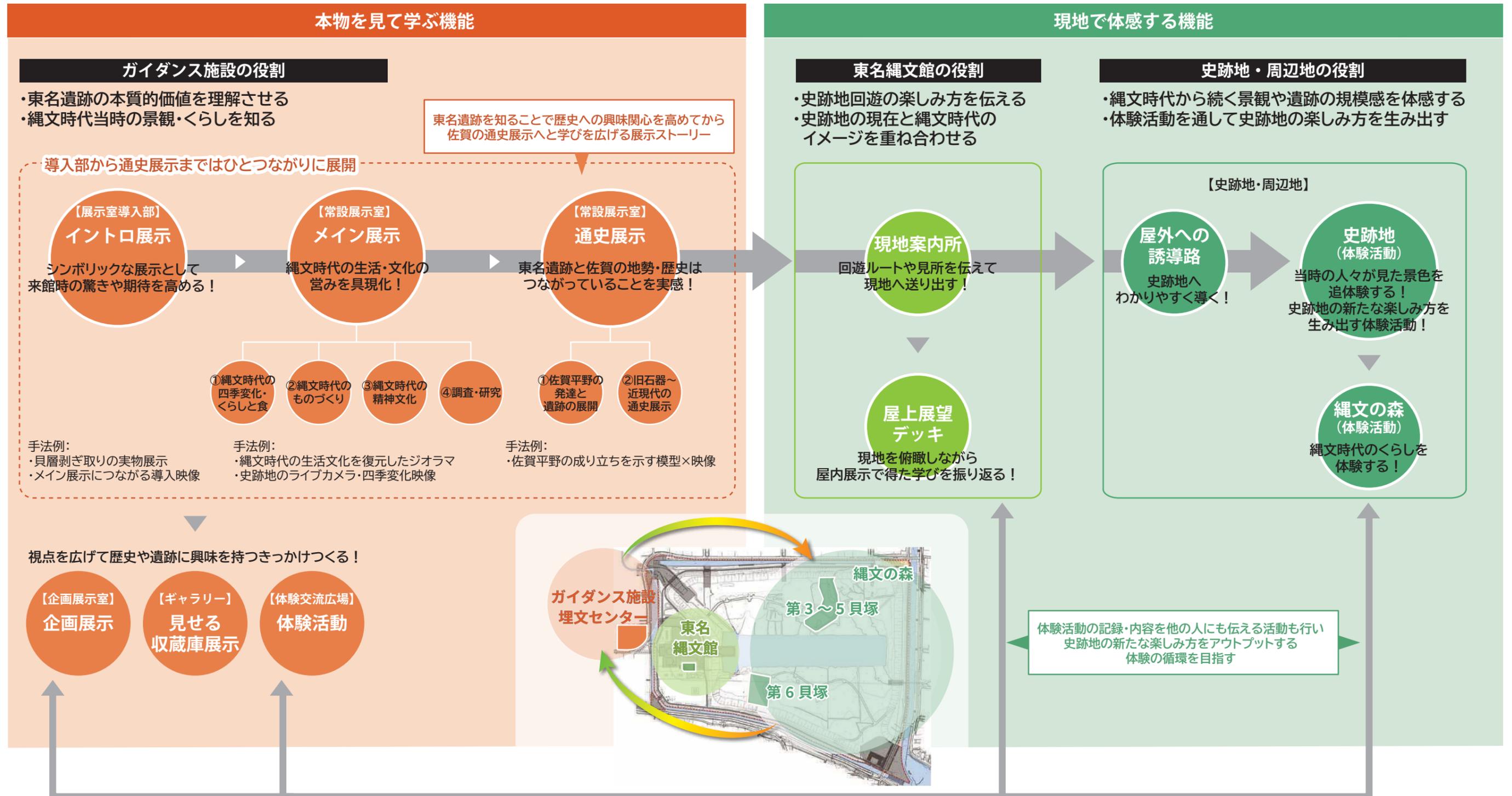


展示のコンセプト

東名遺跡と新しいものがたりをつむぐ場

東名遺跡に古来から蓄積された人々のダイナミックなストーリーを、学びと発見によって鮮やかに想像し、縄文文化とわたしたちのつながりを色濃く感じる。さらに、自然と共存する縄文の文化や生活の尊さに共感し、未来につながるものがたりを生み出していく。



本物を見て学ぶ機能

ガイダンスでの展示内容・方向性

ガイダンス施設展示のコンセプト

縄文時代の暮らしを知り、生き方や感性に共感する

① イントロ展示

①-1. 貝塚立体剥ぎ取り標本と導入映像

貝塚の立体剥ぎ取り標本を活かした演出で、埋没していたという東名遺跡の特徴や貝塚の規模などを実感してもらう。遺跡の迫力を伝える。



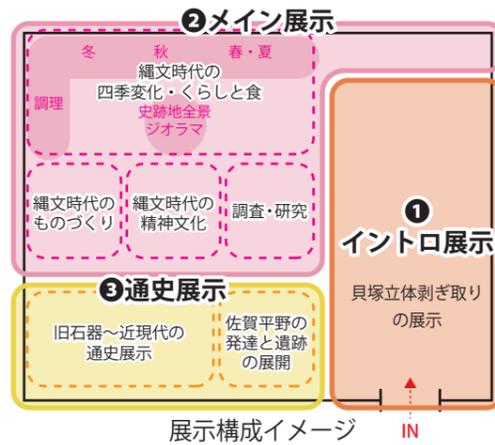
▲貝塚立体剥ぎ取り
(長11m、幅1.5m、高2.5m)×2面



▲図版例 (東名縄文人の暮らし)



▲図版例 (ムラの景観)



② メイン展示

②-1. 縄文時代の四季変化・暮らしと食

東名遺跡ジオラマを中心に、実物資料を季節ごとに展示。自然環境の変化と人々の営みを伝え、体験展示などを通して定住生活をイメージしてもらう。



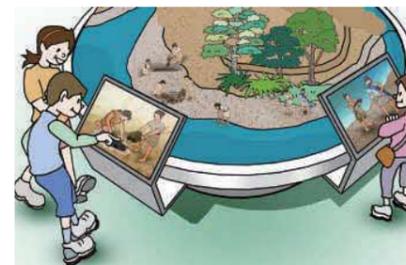
▲夏の展示物例 (魚骨/魚鱗)



▲秋の展示物例 (どんぐり/採集)



▲冬の展示物例 (動物骨/狩猟)



▲史跡地全景ジオラマのイメージ

②-2. 縄文時代のものづくり

編みかごをはじめとした「もの」に注目し、製作技術や感性を体験を通じて感じてもらう。



▲展示物例 (編みかご (出土品・復元品)、骨角器、貝器など)



▲ハンズオン展示では復元品を活用

▲体験展示のイメージ

②-3. 縄文時代の精神文化

埋葬や祈りなどに関連する実物資料等とともに、縄文時代の人々の感性や考え方を伝えてもらう。



展示例 (埋蔵人骨) ▶

②-4. 調査研究

東名遺跡の奇跡的な発見や、残された情報からわかることなど、調査・研究の成果、遺跡保存技術等を知ってもらう。

③ 通史展示

③-1. 佐賀平野の発達と遺跡の展開

佐賀平野の発達などを紹介しながら、東名遺跡と佐賀の地勢・歴史とのつながり、気候変動と人類史の関わりなどを知ってもらう。

佐賀平野の発達と遺跡の展開解説イメージ▶



③-2. 旧石器～近現代の通史展示

佐賀の埋蔵文化財の展示とあわせて、調査・研究の積み重ねが佐賀の歴史を解明してきたことを感じてもらう。佐賀特有の文化の原点が東名遺跡にあることを理解してもらう。



▲弥生 (多鈕細文鏡)



▲古墳 (外来系土器)



▲古代 (瓦経)



▲中世 (湖州鏡)

● 展示における現地との連動の工夫

POINT 1 縄文時代の景観をイメージしてもらう展示の工夫

東名遺跡の立地や地勢を伝える映像や、今の遺跡のライブ映像に四季の変化や当時の様子を重ねる映像で、現地見学での理解を深めるための想像力を醸成する。

ガイダンス施設内で史跡地を見ることができるライブカメラ映像等の設置も検討



POINT 2 各施設連動ワークシート・イベント

ガイダンス施設・東名縄文館・史跡地を回ることによって達成される謎解きやワークシート等を活用し現地へ誘導する。

ガイダンス施設埋文センター
縄文時代の地形景観の変化を確認

東名縄文館
実際に眺望し佐賀平野の成り立ちをイメージ

史跡地・縄文の森
現地で規模感や埋没位置を確認

POINT 3 新たな楽しみ方を生み出す体験活動

ガイダンス施設や現地での体験活動の成果物を、展示したり史跡地のガイドとして活用し、屋内・屋外の連動性を強める。



現地で体感する機能

東名縄文館の活用内容

東名縄文館のコンセプト

屋外体験を楽しむための準備をする拠点

展望フロアの整備

1 現地を一望できる展望フロアを整備。縄文時代と現代の景観の比較する展示や、ライブカメラ設置により雨天時やガイダンス施設でも史跡地を眺めることが可能。

案内カウンター

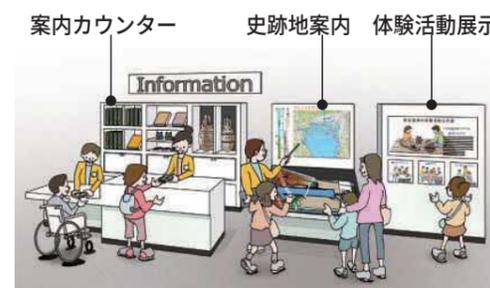
2 現地案内所の顔となる案内カウンターを設置。散策マップや音声ガイドの貸し出し、ガイドツアーの案内などを行い、来館者を史跡地へ送り出す。

ジオラマを活用した史跡地の案内展示

3 調整池全体のジオラマ等を活用し、史跡地の入り口や回遊ルート、見所などのポイントを見える化。

体験活動の展示

4 体験活動の案内や取り組みを展示として紹介し、市民や来館者の活動意欲を刺激する。



史跡地での展示内容・活用の方向性

史跡地のコンセプト

遺跡の迫力、当時の景観を感じ、暮らしを体感する

縄文の森

1 ものづくりに必要な樹木を中心に植栽し、主に縄文体験に活用する。



第6貝塚保存区

2 アクセスしやすさを活かし展示と連携して貝塚の様子を感じられる整備を行う。

第3～5貝塚保存区

3 埋没している貝塚やその規模を感じられるサインやパネルなどを整備する。



周遊ルート

4 史跡の豆知識などを楽しみながら歩けるよう、サインやパネルなどを整備する。



● 現地へと誘う工夫

POINT 4 史跡地を示すサインの整備

広い史跡地の中で、どこに何があるかを示すサインを設置し、どこにいても遺跡を感じられる工夫をする。サインのデザインは景観になじむものを検討。

POINT 5 現地各エリアの魅力向上

屋外利用の主目的は史跡地すべてを巡ることではなく、各エリアに目的性をもって足を運んでもらうことを目指す。例えば、ガイダンス施設からアクセスがしやすい第6貝塚への誘導路や解説の充足、縄文の森を体験の森として整備するなど。

POINT 6 屋内・屋外の楽しみ方をつなぐ体験活動

各施設に「体験の場」と「発信・共有の場」の機能を整備。次なる体験活動への興味を掻き立てるしくみで、屋内・屋外の双方向に興味のきっかけをつくる。体験活動の様子を積極的に発信することで東名遺跡への関心を高めるとともに、体験と展示が連動した継続的なプログラムの実施によって、未来の担い手づくりへとつなげる。

