

勝連城跡周辺文化観光施設展示基本設計業務

業務報告書 / 展示基本設計図

平成30年3月
うるま市

目次

[業務報告書]

頁No.	SUBJECTS
01	設計と条件の整理
02	展示コンセプト
03	全体イメージ図
04	展示基本シナリオ
05	展示構成リスト-1
06	展示構成リスト-2
07	展示構成リスト-3
08	展示構成リスト-4
09	歴史文化施設における動線計画
10	ガイダンス映像の考え方
11	ガイダンス映像の運用の考え方
12	ガイダンス映像のソフト概要-1
13	ガイダンス映像のソフト概要-2
14	ガイダンス映像のソフト概要-3
15	情報伝達・サインに関する計画
16	展示想定と企画展示室の与条件
17	保管庫・一時保管庫の課題の整理
18	保管庫・一時保管庫の設計の考え方
19	一時保管庫の検討
20	常設展示室の規模について
21	企画展示室・一時保管庫・保管庫の規模について-1
22	企画展示室・一時保管庫・保管庫の規模について-2
23	展示製作・施工の工程表
24	展示製作・施工費の概算試算
25	展示製作・施工費の概算試算(保管庫什器:参考)
26	展示維持管理費の概算試算

[展示基本設計図]

図面No.	TITLE	SUBJECTS	SCALE
01	常設展示室/企画展示室	工事区分表	-
02	歴史文化施設	全体平面図	1/200(A3)
03	歴史文化施設	イメージスケッチ-1(鳥瞰図)	-
04	歴史文化施設	イメージスケッチ-2(導入部)	-
05	歴史文化施設	イメージスケッチ-3(周辺展示)	-
06	歴史文化施設	イメージスケッチ-4(肝高ライブステージ)	-
07	歴史文化施設	イメージスケッチ-5(企画展示室)	-
08	常設展示室	平面図	1/100(A3)
09	常設展示室	天井伏図	1/100(A3)
10	常設展示室	展開図-1	1/100(A3)
11	常設展示室	展開図-2	1/100(A3)
12	企画展示室	平面図・展開図	1/100(A3)
13	うるま市史跡・観光情報	平面図・展開図	1/100(A3)
14	常設展示室	映像音響機器図-1	-
15	常設展示室	映像音響機器図-2	-
16	常設展示室	映像音響機器図-3	-
17	常設展示室	模型・造形図-1(勝連城模型)	-
18	常設展示室	模型・造形図-2(マーラン船)	-
19	常設展示室	展示演出照明-1(1F)	1/100(A3)
20	常設展示室	展示演出照明-2(吹抜け部分)	1/100(A3)
21	企画展示室	展示演出照明-3	1/100(A3)
22	保管庫・一時保管庫	什器計画(固定棚)	1/50(A3)

設計と条件の整理

歴史・文化施設では以下の基本的な考え方にもとづき、特色を活かした事業活動を展開する。

歴史・文化施設の事業活動

- ・勝連城跡の価値と魅力を高め、地域活性化につながる取り組みを展開。
- ・うるま市のガイドンスセンターとして市内の文化資源に関する情報を発信。

展示

■基本的な考え方

- ・わかりやすく興味を掻き立てるようなストーリー性のある展示。
- ・勝連城跡に最初に出会う場として「楽しく」「わかりやすく」を重視する展示。
- ・施設内外で展開する柔軟な活動とともに、勝連城跡の見学へと導く展示。
- ・勝連城跡の価値や地域文化の継承につながり、郷土への愛情や誇り、うるま市への関心を育む展示。

<展示のメインテーマ>

「世界遺産・勝連城跡への扉」

「おもろさうし」等に描かれる阿麻和利像を効果的に活用しながら、勝連城跡の歴史や価値をドラマティックに紹介する。

また、阿麻和利に象徴される「^{きむたか}肝高のこころ」を今に伝える取り組みや、「うるま」という地名が印象的に伝える美しい自然など、勝連や琉球王国の文化が息づく多様な地域資源を、うるま市が誇る魅力として紹介する。

普及

■基本的な考え方

- ・利用者の年齢や関心、滞在時間をふまえた多様なプログラムを展開。
- ・文化プログラムの定期開催による豊かな体験を提供。
- ・勝連城跡を拠点とし、うるま市内外に広がる回遊ルートを生み出す。
- ・対話をとおして勝連城跡のストーリーを紹介。
- ・市内教育機関との連携による次代のうるま市を担う人材の育成。
- ・利用者ニーズに合わせて勝連城跡やうるま市に関する情報を提供できる人材の育成。

情報発信

■基本的な考え方

- ・映像コンテンツを効果的に活用。
- ・来館者自身の情報端末を活用した利便性の高い情報システムを構築。
- ・市内の回遊促進につながる情報を発信。

調査研究

■基本的な考え方

- ・勝連城跡の価値向上と理解促進につながる研究。
- ・「琉球王国のグスク及び関連遺産群」関連施設等との連携による調査研究を推進。

収集保存

■基本的な考え方

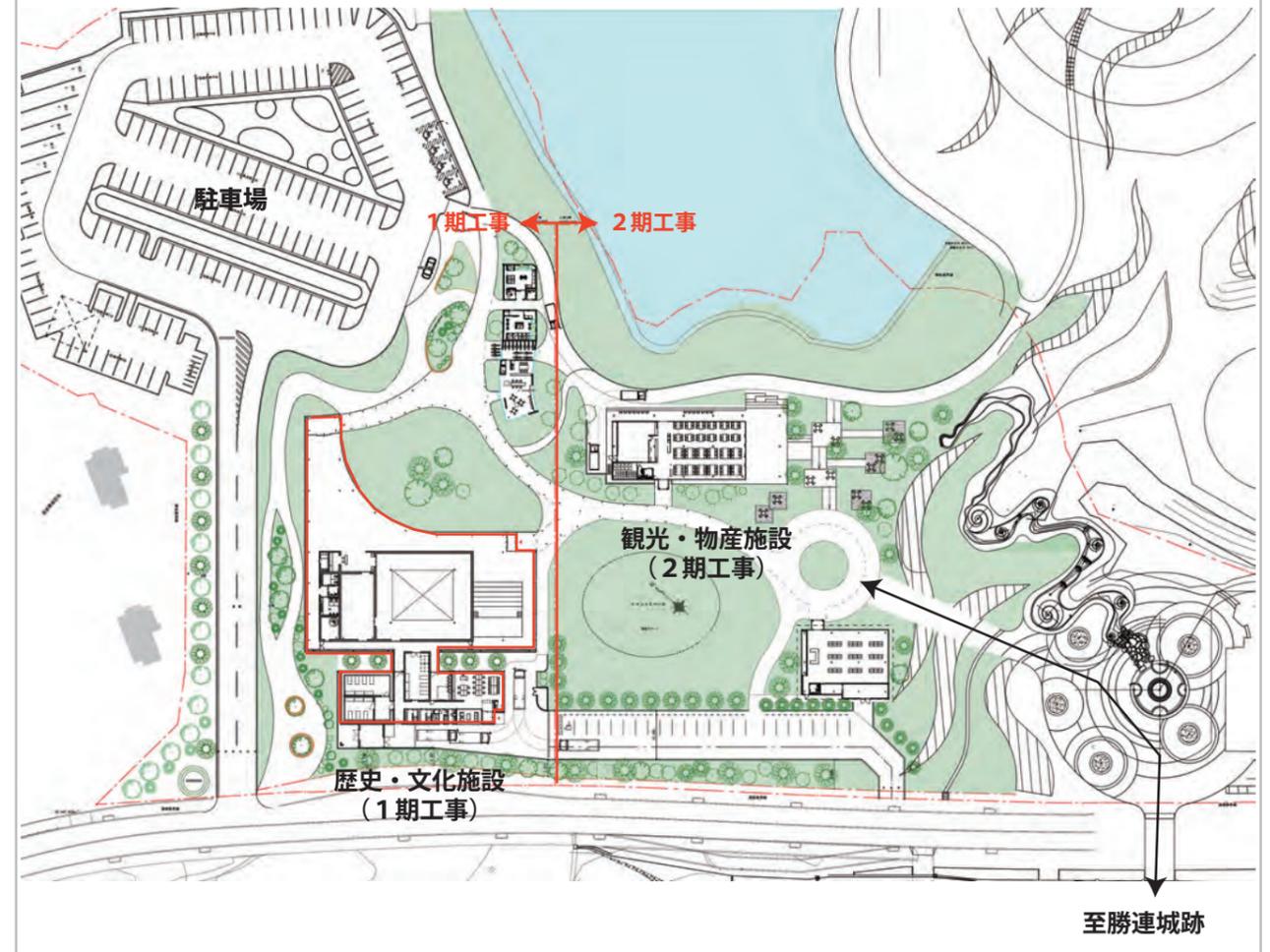
- ・展示と普及、情報発信に事業活動の重点をおいたガイドンスセンターであり、勝連城跡における出土遺物を保管する保管庫及び企画展開催に供する一時保管庫を設ける。

来館者サービス

■基本的な考え方

- ・来館者が豊かな時間を過ごすための快適なサービスを提供。
- ・飲食・物販機能は物産・観光施設で展開。

全体配置図



展示コンセプト

1. 展示の目的と役割

勝連城跡周辺文化観光施設（以下、当施設とする）は、世界遺産勝連城跡のガイドセンター、またうるま市への観光客の回遊促進の拠点として位置づけられている。

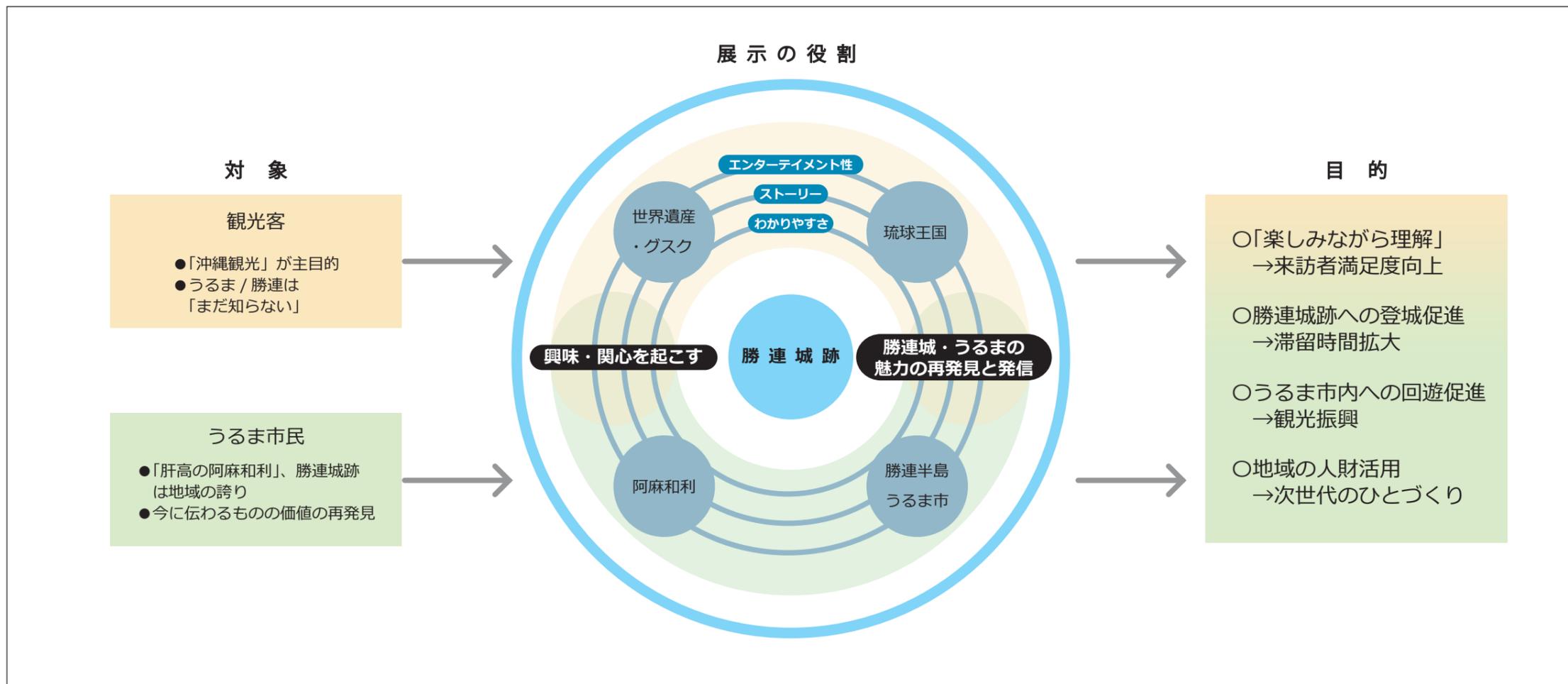
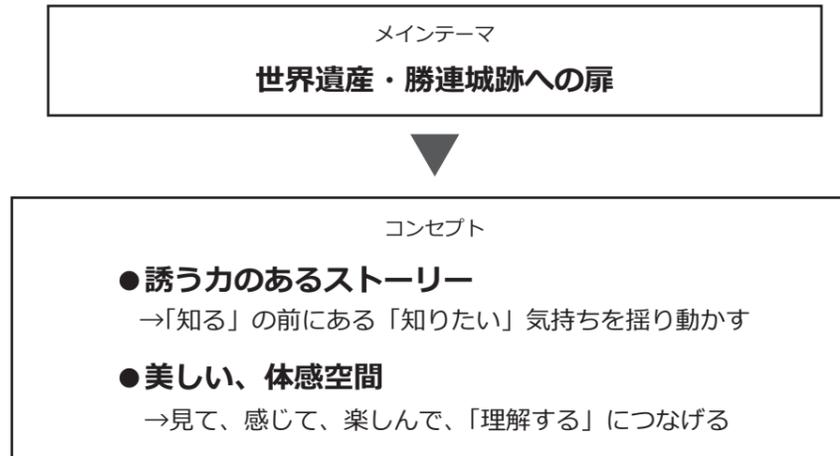
そのようなことから、当施設の展示は、来訪の「目的」であるとともに「きっかけ」となることが重要である。そのため訪れる人々の関心や環境等を想定した上で、より効果的なものとする必要がある。

訪れる人々の多くが観光客であることから、わかりやすさやインパクト、「行ってみたい」という動機となり得る魅力を有していることなどを重視し、勝連城跡や阿麻和利に関する基本的な情報の提供において、ストーリーとしての紹介、エンターテインメント性の表現を実現する展示とする。

また、うるま市において展開されている次世代教育や地域活性化の個性溢れるテーマである「肝高」の象徴である阿麻和利と勝連城の歴史を今一度紐解き、市民の参画を得ながら世に発信していくことで、市民の地域に対する愛情や誇りのさらなる醸成、今に伝わる価値の再評価につなげ、「ひとつづくり」の持続的な活動に寄与することも重視する。

2. 展示のコンセプト

展示のコンセプトは、基本計画において検討されたメインテーマ「世界遺産・勝連城跡への扉」を受け、下記のとおりとする。



全体イメージ図

①導入部



イメージグラフィックに「おもろさうし」の歌を映像でマッピングし、動きのある演出を行う。

②周辺展示



周辺展示では、実物資料や模型などで勝連城と阿麻和利などについてより理解を深めることができる展開とする。

【企画展示室】

【常設展示室】



④企画展示室

ウォールケースと中央の覗きケースで、様々な企画展の開催に対応する。

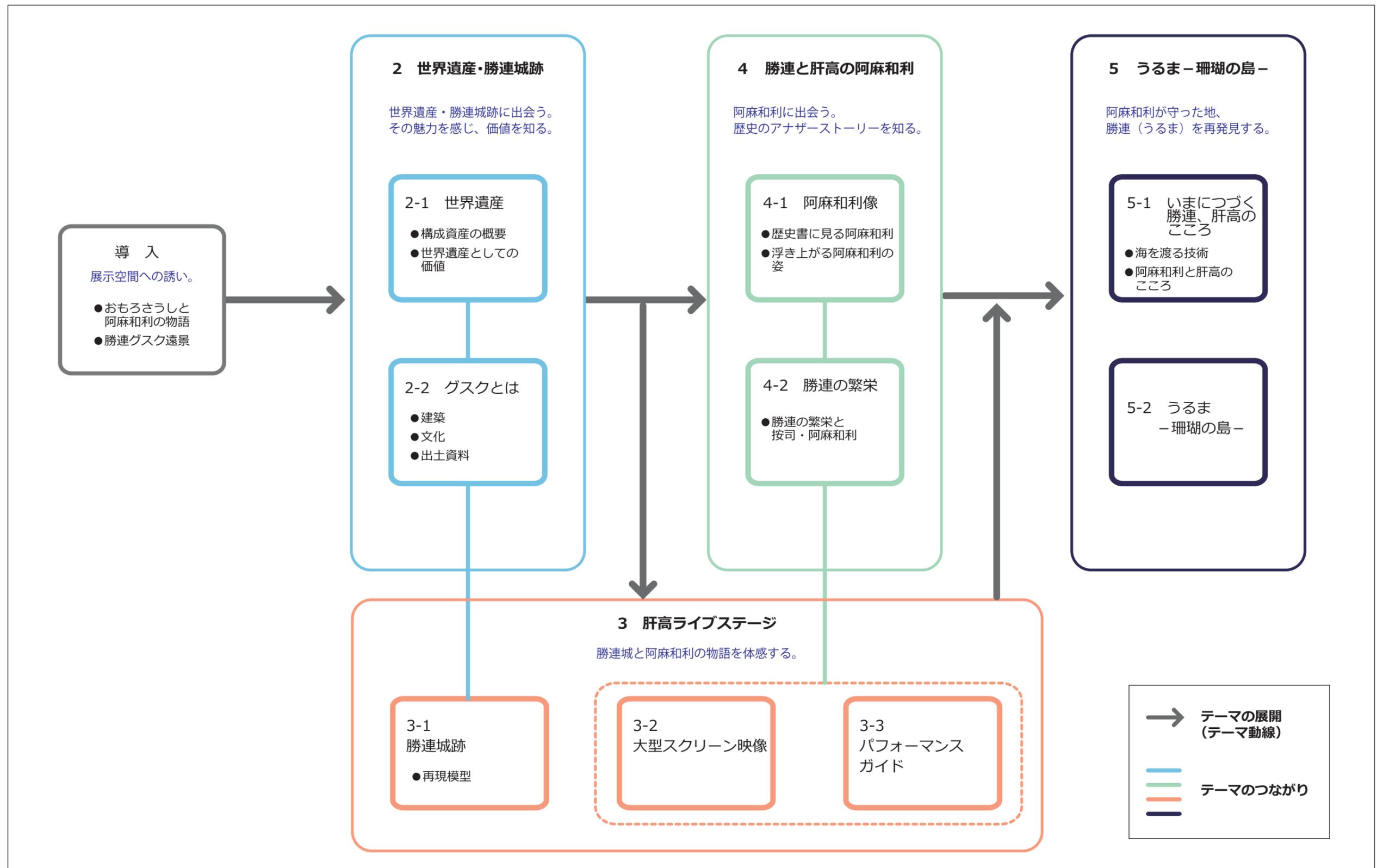


③肝高ライブステージ

大型スクリーンやパフォーマンスガイドと一体的な展示プログラムを整え、楽しみながら勝連城跡、勝連、阿麻和利の物語を理解できるようにする。

展示基本シナリオ

展示コンセプト等をふまえ、展示基本シナリオは以下のとおりとする。



展示構成リストー 1

大項目	中項目	小項目	資料案	資料	映像・グラフィック		数量	内容	演出手法	備考												
			サイズ(案)	概要	構成(案)	サイズ(案)																
1 導入	1-1	おもろさうしと阿麻和利の物語	イメージグラフィック+導入演出映像 (プロジェクション)	作成	「おもろさうし」巻16より 1127、1128、1129、1133、1134、1135、 1136、1137、1140、1141、1142、1145、 1147のおもろをゆるやかに繰り返して表現。	W14,325×H3,500	1	最古の歌謡集「おもろさうし」から阿麻和利を讃える歌謡を用いた演出を図り、首里の国王と並び称された勝連按司・阿麻和利の物語への誘導を行う。	イメージグラフィックに「おもろさうし」の歌を映像でマッピングし、動きのある演出を行う。													
	1-2	勝連グスク遠景ー勝連グスクを望むー		作成	勝連グスク遠景写真		4															
	1-3	勝連グスクより海への眺望ー阿麻和利が見ていた世界ー	グラフィック	作成	勝連グスクから眺める海の眺望写真	W3,475×H3,500	1			方角は要確認												
2 世界遺産・勝連城跡	2-0	コーナーサイン	グラフィック	作成	コーナー解説	W750×H1,500	1															
	2-1	世界遺産「琉球王国のグスク及び関連遺産群」	2-1-1	構成資産の概要	解説演出グラフィック	作成	①各構成資産配置図(イラスト) ②各構成資産基本情報(名称、所在地、年代、役割、由来等) ③各構成資産外観写真(9か所)	W1,500×H1,200	1	勝連城跡が世界遺産の一部であることをあらためて再確認し、新たな関心を喚起させるため、世界遺産「琉球王国のグスク及び関連遺産群」についての基本的な情報紹介を行う。 9つの構成資産の位置や名称とともに、それぞれが果たしてきた役割についてわかりやすく紹介する。												
			2-1-2	世界遺産としての価値	解説グラフィック	作成	①三つの評価基準 ②三つの評価基準補足解説 ③日本におけるその他の世界遺産のジャンル、名称、配置図(イラスト)	W1,500×H1,200	1	「琉球王国のグスク及び関連遺産群」が世界遺産として評価された要素についてわかりやすく紹介する。 特に価値基準のうち、3つの基準(ii)(iii)(iv)について、それぞれの基準が意味するところを補足説明と合わせ、わかりやすく紹介する。	ユネスコ登録証は覗きケースで展示。											
	2-2	グスクとは	2-2-1	建築	解説グラフィック	作成	①様々なグスク(写真) ②グスクとは(諸説の紹介) ③「勝連グスク」の特徴(イラスト、写真)(城内の井戸、防御田地、急峻な崖、東側の外堀等)	W1,500×H1,200	1	「グスク」とは何か、特徴的なグスクの写真とあわせ、成立に関する諸説を紹介する。 また、勝連城跡からの出土資料より、勝連グスクに見られる特徴について説明する。												
													2-2-2	文化	解説グラフィック	作成		W1,500×H1,200	1	信仰等の文化の拠点としてのグスクの役割について紹介する。		
			軒平瓦	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			雁振瓦	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			鬼瓦	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			彫刻石材	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			兜立物飾り	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			簪、笄、玉	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			武器類	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			遊具 等	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			フェンサ下層式(後期土器)	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			フェンサ上層式(グスク土器)	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			白磁	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			カムイヤキ	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			青磁	実物	①キャプション	一括設定	確認															
			褐釉陶器	実物	①キャプション	一括設定	確認															

展示構成リストー 2

大項目	中項目	小項目	資料案	資料	映像・グラフィック		数量	内容	演出手法	備考		
			サイズ (案)	概要	構成 (案)	サイズ (案)						
3	肝高ライブステージ	3-1 勝連城跡	3-1-1 勝連城跡	勝連城跡の再現模型 [W6,000×D W2,500×H900]	作成	-	-	1	勝連城跡を象徴展示として模型再現。	大型スクリーンやパフォーマンスガイドと一体的な展示プログラムを整え、楽しみながら勝連城跡、勝連、阿麻和利の物語を理解できるようにする。		
			3-1-2	解説演出グラフィック	作成	①四方の面より、グスクの各ポイントの解説(イラスト)	W3,000×H200	4	各辺(方角)から見えるグスクの解説をビジュアル資料として紹介する。	インターバル時に再現模型の見学が行えるよう解説を設ける。	模型の基台縁に設置	
		3-2 [大型スクリーン]	3-2-1 映像プログラム① <タイトル案> 「勝連わてだ 向て 肝高の 月 向て」	スクリーン映像(プロジェクション)	作成	①遙かなる海を望む ②勝連の阿麻和利 ③強者どもが夢のあと ④蘇る勝連城跡と肝高の阿麻和利		1	「勝連グスク」が語る物語として、グスクとして果たしてきた役割、勝連の繁栄と阿麻和利の登場、首里との攻防などについて紹介する。首里に破れて以来、歴史の表舞台から消えた勝連城跡の姿の復活とともに阿麻和利も蘇りつつあるなか、歴史に埋もれていた勝連の物語を伝える。首里だけではない琉球王国の多様な魅力と、視点を変えたら見えてくる新しい歴史観を感じてもらう。	パフォーマンスガイド無しの場合のガイダンス映像。再現模型と連動した演出を行う。		
		3-3 [パフォーマンスガイド時のコンテンツ]	3-3-1 映像プログラム① <タイトル案> 「勝連の鳴響(とよ)みてだ 一肝高の阿麻和利」	シナリオ演出映像(プロジェクション)	作成	①プロローグ ②物語のはじまり ③勝連の繁栄と百度踏揚との結婚 ④護左丸・阿麻和利の乱 ⑤勝連城の夢		1	パフォーマンスガイドのシナリオと連動した演出映像。展示グラフィックの絵図やイラスト、おもしろさうしの文章等を用いて構成する。シナリオに基づいて再検討する。 ※「勝連の鳴響みてだ」:勝連の名高く鳴り響く按司 ※「なおにぎや」:あまりに優れていて何に例えようか(大和に、鎌倉に例えるのだ)	パフォーマンスガイドが登場し、映像や模型演出とともにガイダンスを行う。	内容、本数等はシナリオに伴う。 ※エッチング風など、全体的に統一したデザイン方針に基づきイメージを表現する。	

展示構成リストー 3

大項目	中項目	小項目	資料案	資料	映像・グラフィック		数量	内容	演出手法	備考	
			サイズ(案)	概要	構成(案)	サイズ(案)					
4 勝連と肝高の阿麻和利	4-0	コーナースサイン	グラフィック	作成	コーナー解説	W750×H1,500	1				
	4-1	歴史書にみる阿麻和利	4-1-1	「おもろさうし」複製	複製	①キャプション	一括設定	確認	「おもろさうし」の歌謡にみられる英雄・阿麻和利像や、「中山世譜」の「護佐丸と阿麻和利の乱」にみられる逆臣・阿麻和利像を、わかりやすく対比させて紹介する。	覗きケースで展示。	沖縄県立博物館所蔵
			4-1-2	「中山世譜」複製	複製	①キャプション	一括設定	確認			
		4-1-3	勝連の繁栄と按司・阿麻和利	解説演出グラフィック	作成	①交易国家・琉球王国と世界(イラスト)	W6,750×H2,100	1	琉球王国における勝連の位置づけを説明するための前段階の基本情報として、15世紀の琉球王国の様子をわかりやすく紹介する。	阿麻和利像をより深く理解できるよう、阿麻和利が活躍した時代の背景、勝連半島の繁栄とその礎などについて紹介し、伊波普猷のことばにつなげる。	
		4-1-4		解説演出グラフィック	作成	①首里と有力な地方・按司(イラスト)			阿麻和利の物語を理解するための基本情報として、首里と地方按司、15世紀の琉球王国の政治の特性、尚泰久と阿麻和利、護佐丸等の位置づけの前提となる情報を紹介する。		
		4-1-5		解説演出グラフィック	作成	①勝連半島位置図(イラスト) ②勝連と航海路(イラスト) ③海を渡る技術(造船構造イラスト)			勝連半島の繁栄を支えた航海術(その技術を持っていた人々がいたということ)を紹介する。マールン船は時代的に阿麻和利の時代に一致しないが補足を行い、勝連における航海術について紹介する。		
		4-1-6		浮き上がる阿麻和利の姿	解説グラフィック	作成			①伊波普猷のことば ②解説 ③肖像画		
	4-2	勝連の繁栄	勝連の繁栄を伝えるもの	4-2-1	タイ産陶磁器	実物	①キャプション	一括設定	確認	出土資料に関する概要(発掘場所、種類、資料からわかることなど)を紹介する。	主要な出土資料をハイケースにて象徴展示する
				4-2-2	ヴェトナム産陶磁器	実物	①キャプション	一括設定	確認		
				4-2-3	元染付(元青花)	実物	①キャプション	一括設定	確認		
				4-2-4	古銭	実物	①キャプション	一括設定	確認		
				4-2-5	ローマ帝国コイン	実物	①キャプション	一括設定	確認		
				4-2-6	オスマン帝国時代のコイン	実物	①キャプション	一括設定	確認		
				4-2-7	背景グラフィック	作成	①イメージグラフィック	W8,000×H3,500	1		

展示構成リストー 4

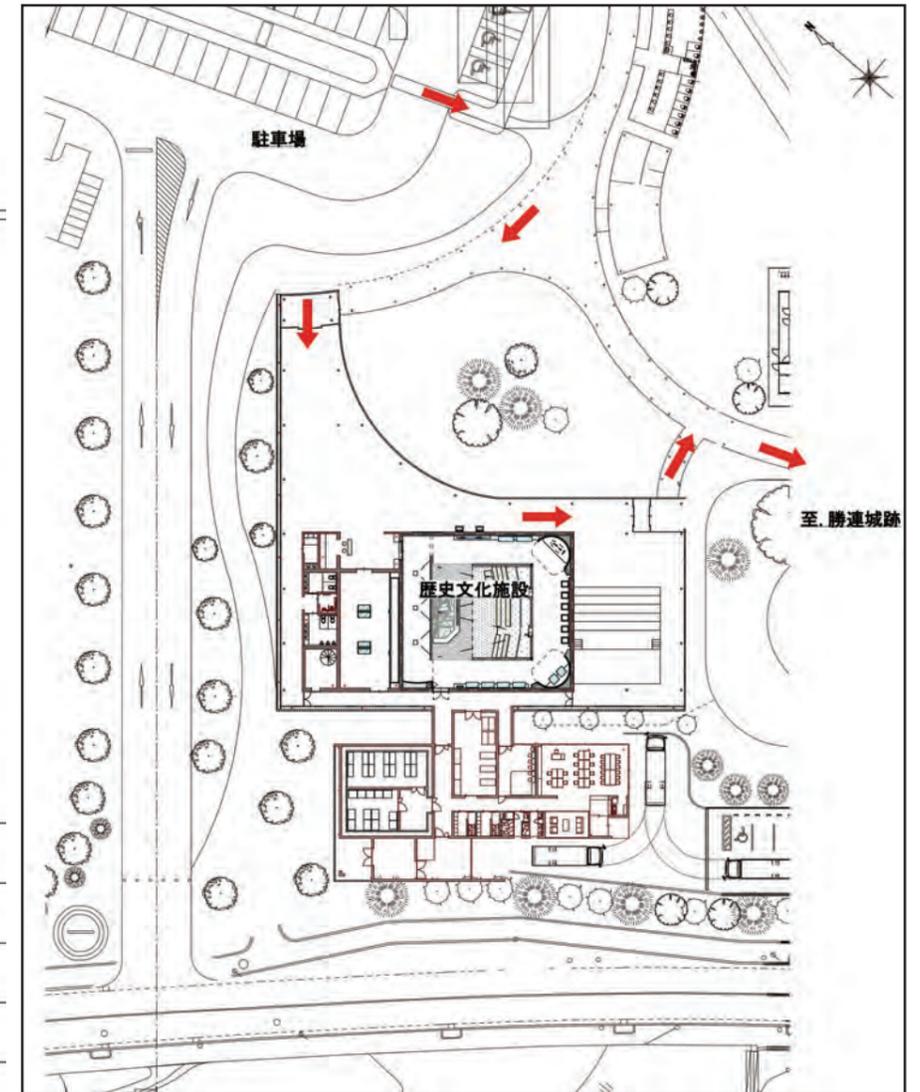
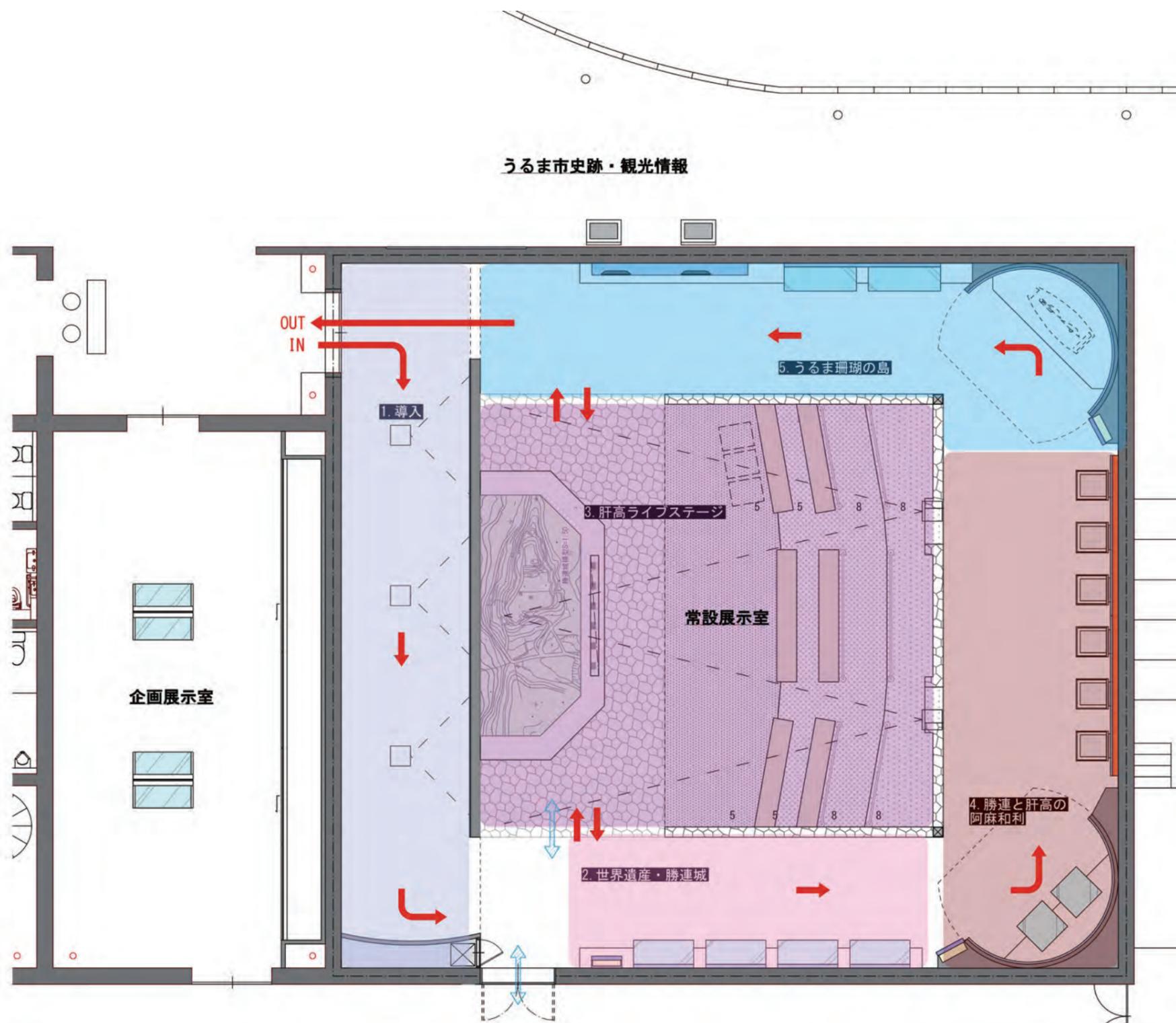
大項目	中項目		小項目	資料案	資料	映像・グラフィック		数量	内容	演出手法	備考		
				サイズ (案)	概要	構成 (案)	サイズ (案)						
5 うるまー珊瑚の島ー	5-0	コーナーサイン		グラフィック	作成	コーナー解説	W750×H1,500	1					
	5-1	いまにつづく勝連、肝高のころ	5-1-1	海を渡る技術	マーラン船構造模型 [W1,500×H1,800×D2,200]	作成	①解説	W6,750×H2,600	1		オープン展示。	※要検討	
			5-1-2	阿麻和利と肝高のころ	演出グラフィック	作成	①「肝高のころ」継承の取組の情報 ②継承の取組の写真 等		1	勝連を繁栄へと導いた勝連按司・阿麻和利は「肝高のころ」を象徴する存在であり、その心は現代版組踊「肝高のあまわり」などとして、現代の若者たちに受け継がれていることを紹介する。			
	5-2	うるまー珊瑚の島ー				解説グラフィック	作成	①勝連半島の歴史 ②阿麻和利の物語をふまえて未来へのメッセージ ③勝連半島の遠景写真	W3,900×H1,200	1	勝連半島には9千年以上前の土器や石器が発掘された「藪地洞穴遺跡」など、人と自然のかかわりが古くからある。沖縄の島々を美称するくうるま(珊瑚の島) >という言葉そのものを、阿麻和利が守り生かそうとした勝連という土地という意味に重ね、うるま市の歴史の深さと豊かさ、未来への展望を感じてもらおうとともに、市内への回遊性促進につなげていく。		
					※出土資料	実物	①キャプション	一括設定	確認			覗きケースで展示。	
					イメージグラフィック	作成	①イメージカラーージュ	W3,900×H1,200					
					映像端末	作成	エイサー、マーラン船などのうるま市の歴史文化を紹介する映像を上映		2	多言語化(日・英)の検討が必要。	オートリポートとする。	32インチ程度のタッチパネルを使用	
6 うるま市史跡・観光情報(ホール内:無料ゾーン)				案内グラフィック	作成	うるま市内案内マップ	W3,500×H3,500	1	うるま市の史跡や見どころを案内する。	マップを表示して、俯瞰しながら情報が得られるようにする。			
				検索端末	作成	うるま市内の史跡や名所の写真+テキスト		2	多言語化(日・英)の検討が必要。	タッチパネルにより、市内の見どころ案内を行う情報端末。	32インチ程度のタッチパネルを使用		
				その他						可動型のポスタースタンド、パンフレットスタンド・展示台等の検討が必要。			

歴史文化施設における動線計画

勝連城についてより深く知識を深めていただくため、駐車場から勝連城跡へ向かう動線上にあるこの歴史文化施設もそれに則した動線の計画に配慮。

常設展示室内は、古文書等の和文の展開に配慮し、右から左へ展示を見ていくことが可能な反時計回りの動線計画とした。

また、肝高ライブステージではパフォーマンスガイドによる演目があり、演者動線と来館者動線の関係性に配慮した。



ガイドンス映像の考え方

①ガイドンス映像の目的

<ul style="list-style-type: none"> ●「知る」より先にある「知りたい」と思う心の動きを誘引するため、エンターテインメント性を重視しながら、勝連城跡と阿麻和利のストーリーをドラマティックに紹介する。 ●観光拠点として、付加価値を創出するため、うるま市内の現代版組踊と連携し、他にないオリジナリティの高いコンテンツを生み出す。 ●再現模型と連動させ、訪れる人の想像力をかき立て、グスクへの登城を誘引する。 ●「見て」「感じて」、そして「楽しみながら」「理解する」という、新しいガイドンスセンターの情報発信を行う。

②ガイドンス映像の種類と方向性

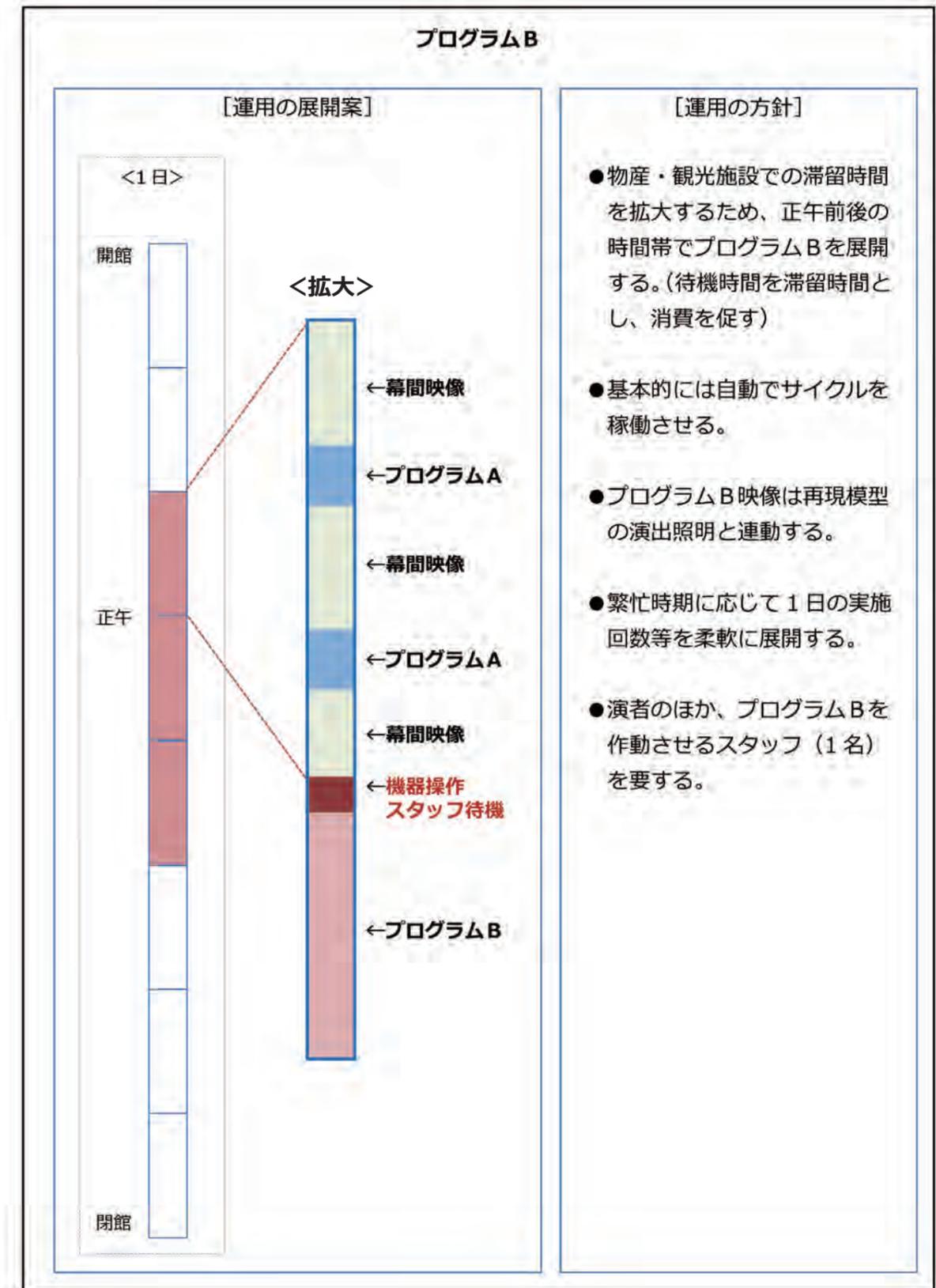
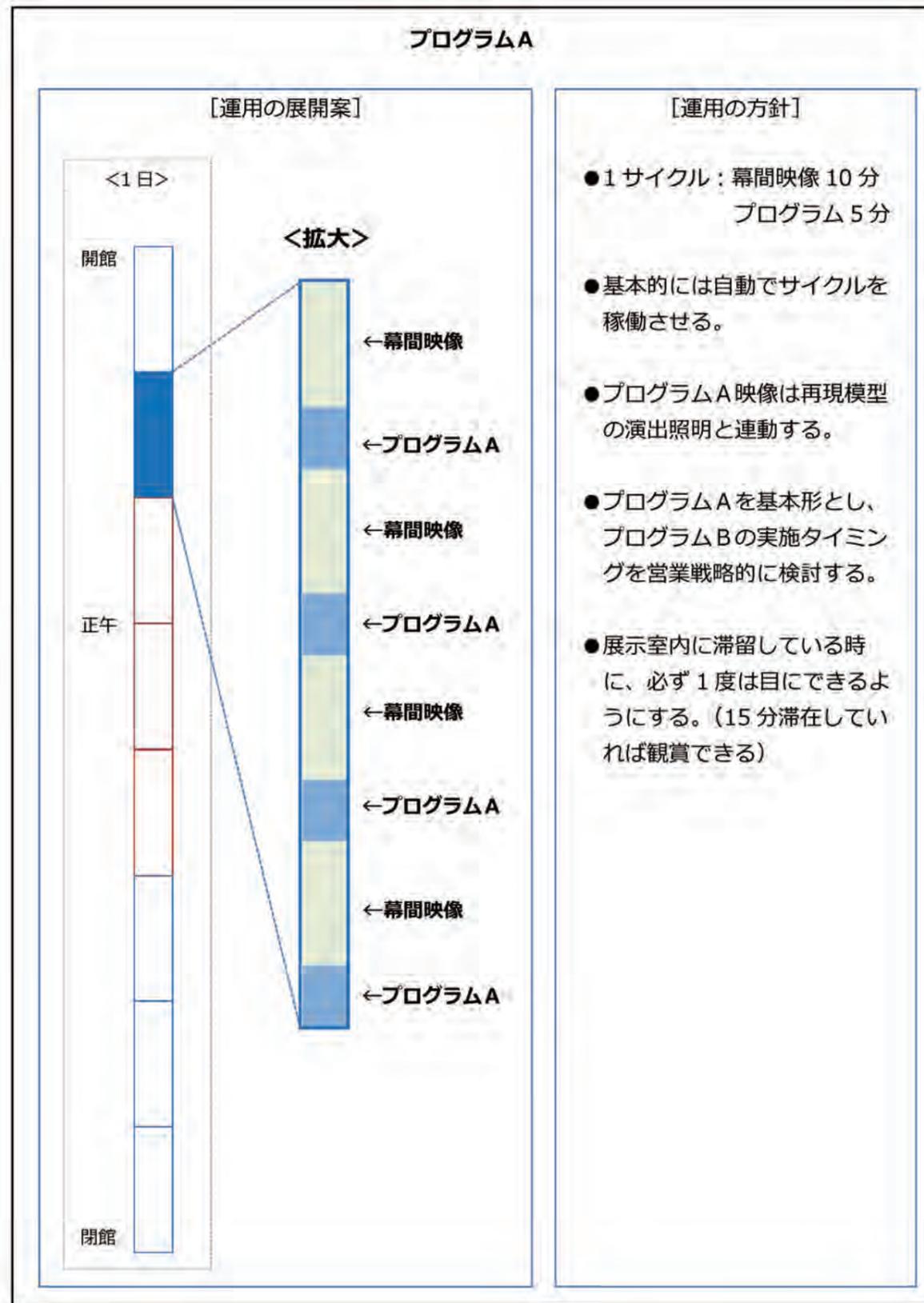
種類	方向性
プログラムA	<ul style="list-style-type: none"> ・勝連城跡や阿麻和利に関するストーリーを映像美とともにわかりやすく紹介するプログラムとする。 ・スクリーン前の勝連城再現模型と連動し、ストーリーとともに、グスクの特性の紹介を行う。 ・プログラムAのみで単独で成立するコンテンツとする。
プログラムB	<ul style="list-style-type: none"> ・現代版組踊を取り入れたガイド（演者によるパフォーマンスガイド）と連動したイベント性の高い映像プログラムとする。 ・スクリーン前の勝連城再現模型と連動し、ストーリーとともに、グスクの特性の紹介を行う。 ・パフォーマンスガイドのシナリオに伴う映像となるため、ライブシアターの「背景」となる大道具的な機能も担う。
幕間映像	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラムA、及びB、それぞれの間をつなぐ幕間映像とする。 ・勝連城再現模型の背景として、模型の大きさや美しさが際立つようなシーン（景観）の紹介を行う。

②ガイドンス映像の種類と方向性

	プログラムA	プログラムB
目的	<ul style="list-style-type: none"> ・勝連城跡、阿麻和利のストーリーの全体像をわかりやすく印象的に伝える。 ・来館のタイミングに左右されずに、基本的なストーリーを紹介する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・このプログラムの観賞が来館の目的となるようにする。 ・施設内のミニシアター等の他の諸室や屋外空間はもとより、うるま市内の劇場等との連動により、話題性のある多様な活動が展開できるようにする。 ・現代版組踊の取組の経験者等、地域の「人材」の雇用の場としても機能も想定する。
内容	<ul style="list-style-type: none"> ・「勝連グスク」が語る物語として、グスクとして果たしてきた役割、勝連の繁栄と阿麻和利の登場、首里との攻防などについて紹介する。 ・首里に破れて以来、歴史の表舞台から消えた勝連城跡の姿の復活とともに阿麻和利も蘇りつつあるなか、歴史に埋もれていた勝連の物語を伝える。首里だけではない琉球王国の多様な魅力と、視点を変えたら見えてくる新しい歴史観を感じてもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パフォーマンスガイドのシナリオと連動した演出映像。 ・演者＝「人」が語る物語とする。 ※展示グラフィックの絵図やイラスト、おもろさうしの文章等を用いて構成する。 ※シナリオに基づいて再検討する。
重視要素	<ul style="list-style-type: none"> ・「グスクとは何か」という視点からストーリーを構築する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・阿麻和利の物語の背景にある、時代の潮流が理解できるようにする。
仕様	<ul style="list-style-type: none"> ・5～7分 ・ナレーション（日） ・字幕（日・英） ・音楽あり 	<ul style="list-style-type: none"> ・10～20分 ・字幕（日・英） ・音楽あり（「肝高の阿麻和利」のサントラ利用は要検討）

ガイダンス映像の運用の考え方

下記は、ガイダンス映像の運用の考え方を示したものである。
 プログラムの上映頻度や上映実施時間、周知方法については実施設計において検証する。



ガイダンス映像のソフト概要－1

基本的な考え方

- ここでは、長く歴史の表舞台から遠ざかっていた勝連城と阿麻和利について、2つの演出アプローチで紹介する。それを実現するために、正面にパノラマに広がる「大型プロジェクション映像」と、その手前中央にある「勝連城の大型ジオラマ（再現模型）」が核となる。
- これに加えて、音響、照明、そしてパフォーマンスガイド（コンテンツ②のみ）が一体となった多機能なシアター空間となる。
- 通常時は、コンテンツ①を上映スケジュールに沿って1時間毎に複数回放映することを想定。
- コンテンツ②は、出演者のライブパフォーマンスで進行するスペシャル演出として、今後上映方法を検討する。
- 2つのコンテンツの合間では、自由に「大型ジオラマ」が一覧できる環境をつくる。

コンテンツ① “勝連グスク”が語る「蘇る勝連城と阿麻和利」

勝連わ てだ 向て 肝高の 月 向て

勝連グスクが本映像の語り手となり、阿麻和利の人物像と当時の勝連城について紹介していく。正面のパノラマ映像を中心にジオラマ演出・音響・照明が連動し、空間全体で壮大なストーリーを展開。包み込まれるような演出空間の中で、来館者に新しく蘇った歴史感覚で勝連城を認識してもらう。

映像 + ジオラマ演出 + ナレーション・音響 + 照明

シーン構成 5～7分、ナレーション（日）、字幕（日/英）

- Scene 1：遙かなる海を望む**
勝連城跡から見える大海原と青空・・・
平民から立身出世した人・阿麻和利が見ていたのと変わらない風景、大海原が画面いっぱいに広がる。時代は遡り、この海を舞台に交易で栄えた勝連の賑わいが映し出される。（経済・文化の中心）
- Scene 2：勝連の阿麻和利**
雄大な偉容を誇る勝連城に、その繁栄を導いてきた按司阿麻和利の姿が現れ、彼の部下とともに政治を司っていた様子が浮かぶ。
おもろ詠唱にいくつも謳われている繁栄の様子、その麗しさを紹介する。（政治の中心）
- Scene 3：強者どもが夢のあと**
琉球王国の中山軍が勝連に攻め入る。阿麻和利が迎え撃ち、互角の戦いを見せるが・・・
戦さの記憶を宿した現代の琉球の城跡が印象的に浮かぶ。
その中で、勝連と阿麻和利は汚名を着せられたまま、今まで歴史に埋もれていたことを伝える。
- Scene 4：蘇る勝連城跡と肝高の阿麻和利**
月の光を浴びて美しく輝く勝連城。
そして再び太陽が登り、雄大な勝連城跡に佇む肝高の阿麻和利の姿。
おもろ詠唱とともに、いま蘇る勝連城跡と阿麻和利を映し出す。

基本的な描き方

- 今回は最初の検討材料として簡単なストーリー展開を示すが、主人公となる「阿麻和利」の人物像はもちろん、百度踏揚をはじめとする登場人物の描き方なども、一つの“ひな型”として捉えたにすぎない。今後、制作を進める中で情報・検討を深め、描き方の方向性を定めていきたい。
- さらに、それと一対となる「勝連城の当時の再現」も重要なファクターで、各施設の役割、日々の営みなどの具現化を追求したい。
- 上記の成果を基に両コンテンツのシナリオ化を進め、実際にはパフォーマーや映像の出演者、衣装や小道具など地元の方々との協力しながら、地域を巻き込んで展開していきたいと考える。

コンテンツ② “人”が語り、いざなう「勝連城の夢の跡」

勝連の鳴響(とよ)みてだ 一肝高の阿麻和利

パフォーマンスガイドの阿麻和利、百度踏揚、道化の3人の出演者によって、勝連城と阿麻和利の物語が進行する。3人のライブパフォーマンスに合わせて、映像やジオラマ演出、そして音響や照明が変化し、来場者を巻き込んだ演劇的で臨場感のあるライブショーを展開する。

パフォーマンスガイド + 映像 + ジオラマ演出 + 音響 + 照明

シーン構成 10～20分、字幕（日/英）

- Scene 1：プロローグ**
勝連のノロたちの詠唱（おもろ：現代語にて）
- Scene 2：物語のはじまり**
ここは勝連、首里と合い並ぶ繁栄を誇る土地であること、優れた按司・阿麻和利が治める地であることを「道化」が語る。
- Scene 3：勝連の繁栄と百度踏揚との結婚**
「阿麻和利」の手腕により、豊かな繁栄を築く勝連。
その勢いや阿麻和利の評判は首里にも届き、やがて王女「百度踏揚」が阿麻和利の元に興入れする・・・この二人の出会いを描きながら、一方では群雄割拠の時代の中で首里との緊張状態が高まっていく様子を道化が説明する。
- Scene 4：護佐丸・阿麻和利の乱**
尚泰久の命を受け、護佐丸を討ち果たす阿麻和利。しかし、その後クーデターの疑いをかけられた勝連は首里による猛攻に苦しんでいた・・・
（阿麻和利、百度踏揚をはじめ、関係者が各々の立場から証言。）
- Scene 5：勝連城の夢**
歴史の表舞台から姿を消した勝連城と阿麻和利。数百年の時が流れ、眠りから目覚めはじめる。この地、勝連城跡で何を見て、何を感じるか・・・道化が来場者に誘いかける。

★ ジオラマ鑑賞タイム（コンテンツ①及び②の合間）

コンテンツの合間は、勝連城の大型ジオラマ（再現模型）をいつでも鑑賞できる環境をつくる。

ジオラマ演出 + 音響 + 映像（フォロー用）

ガイドンス映像のソフト概要－2

コンテンツ① “勝連グスク”が語る「蘇る勝連城と阿麻和利」

勝連わ てだ 向て 肝高の 月 向て

「勝連グスク」が語り手となり、グスクとして果たしてきた役割、勝連の繁栄と阿麻和利の登場、首里との攻防などについて語る。首里に破れて以来、歴史の表舞台から消えた勝連城跡の復活と共に、阿麻和利も蘇りつつある中、歴史に埋もれていた勝連城の実相を伝える。当時の勝連を描くことで、首里だけではなく琉球王国の多様な魅力と、視点を変えて見えてくる新しい歴史観を感じてもらう。

映像	ナレーション主旨	ジオラマ	音響・照明	映像	ナレーション主旨	ジオラマ	音響・照明
Scene 1：遙かなる海を望む  青い空の下に広がる大海原。	ずっと海を見ていた・・・	全体にスポットが当たっている	波の音 波のエフェクト	Scene 3：強者どもが夢のあと  兵士を率いて戦う阿麻和利。全画面に戦乱の様子が映し出される・・・	しかし、悲劇の夜。勝連が眠りについたころ・・・琉球王国の軍勢と互角に渡り合う阿麻和利。	暗転 西門、南門、四の曲輪から三の曲輪への石段にスポット	不安定な音楽 武器がぶつかる音、兵士たちの声など 赤をベースにした戦乱のイメージ
 大海原をベースに、海を往来する交易船や人々が賑わう様子。 ※船、人々はイメージ「真如堂縁起絵巻」「琉球風俗絵図」より	多くの船が行き交い、多くの恵みをもたらした・・・		陽気な楽しそうな音楽、賑わう人の声 波のエフェクト	 勝連城跡、今帰仁城跡、座喜味城跡、中城城跡など。	戦さの記憶を黙して語らないグスクたち・・・	全体スポット	悠久の流れを感じる音楽 柔らかい陽の光
Scene 2：勝連の阿麻和利  二の曲輪から海を望む阿麻和利。阿麻和利を中心に、屋慶名赤など部下たちがまつりごとを行う日常の出来事。 ※阿麻和利以外の出演者は実写もしくはイラスト	長いときの中で多くの按司がこの地を治めてきた。そして、一人の英雄阿麻和利が現れた・・・	二の曲輪にスポット	ゆったりとした歴史の流れを感じる音楽 木漏れ日のエフェクト	Scene 4：蘇る勝連城跡と肝高の阿麻和利  夕暮れから日が沈み、輝く月が登る中、美しく佇む勝連城の実写映像。	阿麻和利はクーデターを起こした悪者にされて、勝連城と共に歴史の波に埋もれてきた・・・	暗転	神秘的な音楽 夕暮れ～暗転
 勝連城の再現イメージで印象的なカットとノロの祈り、おもろ詠唱が浮かぶ。	いにしえの歌は伝える。阿麻和利によって繁栄を極める勝連を。まつりごと、祈り、強さの中核であったグスクを・・・	全体にスポット		 太陽が登り、雄大な姿を見せる勝連城跡。ドローンで御門から一の曲輪まで一気に登っていく。	太陽は再び登る。英雄・阿麻和利と勝連城も蘇る・・・		雄大な音楽 太陽の光
				 太陽の光を浴びて、勝連城跡に力強く立つ阿麻和利の姿、おもろ詠唱「勝連わ てだ 向て 肝高の 月 向て」が浮かぶ。	勝連は太陽に向かって立つ・・・	全体にスポット	

ガイドンス映像のソフト概要-3

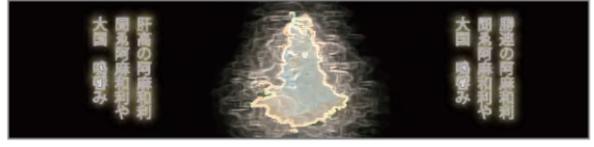
コンテンツ② “人”が語り、いざなう「勝連城の夢の跡」

勝連の鳴響(とよ)みてだ 一肝高の阿麻和利

パフォーマンスガイドのステージ台本と連動した、映像・ジオラマ演出、そして音響・照明で、シアター全体が劇的な空間へ！

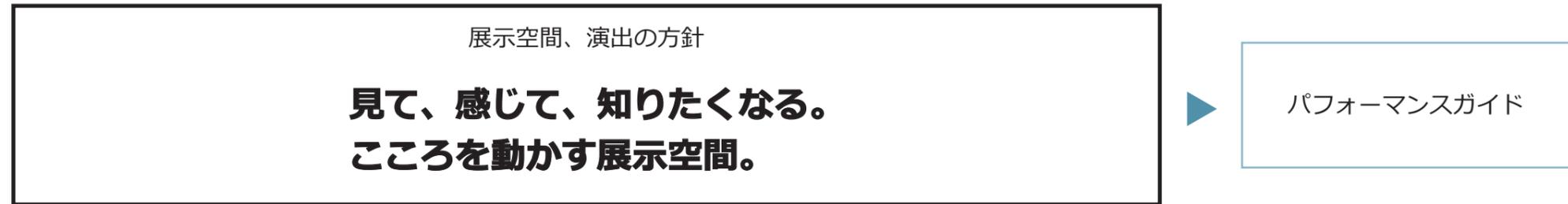
以下のシーンは、あくまで演者によるパフォーマンスの流れを中心に概案として展開。

※シーンに登場する当時の人物や小道具類、戦いの様子などは考証の上、新たに描き起こしたり、新規撮影を予定。

映像	パフォーマンスガイド	ジオラマ	音響・照明	映像	パフォーマンスガイド	ジオラマ	音響・照明
Scene 1 : プロローグ  月の光のようなスポットライトを浴びたノロがスクリーン中央に現れ、詠唱する。			沖繩の伝統的な楽器で奏でる始まりの音楽	 群雄割拠の時代をイメージした絵巻風映像を展開。 ※絵巻はイメージ「JCC web 美術館」より	道化 首里との緊張感が高まっていること、政治的な人間関係を語る。	暗転	不穏な音楽 暗転
Scene 2 : 物語のはじまり  青い空の下に広がる大海原。 大海原をベースに、海を往来する交易船や人々が賑わう様子。 ※船、人々はイメージ「真如堂縁起絵巻」「琉球風俗絵図」より	道化 勢いよく登場し、観客に挨拶しながらジオラマ前で語りだす。	全体にスポットが当たっている	陽気で楽しそうな音楽、波の音 波のエフェクト	Scene 4 : 護佐丸・阿麻和利の乱  全画面に戦乱の様子が映し出される・・・ やがて尚泰久、護佐丸、大鬼城がそれぞれの立場から護佐丸・阿麻和利の乱について語りだす。 ※絵巻はイメージ「JCC web 美術館」「平安絵巻」より	阿麻和利 百度踏揚 それぞれの立場から戦いを語る。	西門、南門、四の曲輪から三の曲輪への石段にスポット	武器がぶつかる音、兵士たちの声など 赤をベースにした戦乱のイメージ
Scene 3 : 勝連の繁栄と百度踏揚との結婚  勝連城の再現 CG を中心に城で働く人々など、日常生活が浮かぶ。 ※城、人々はイメージ「勝連城復元模型(c)藤井尚夫」より	道化 舞台右側に移動。 阿麻和利 悠然と舞台中央に登場、勝連の繁栄を語る。	全体にスポットが当たっている	華やかで活気が溢れる音楽 客席含め、空間全体が明るくなる	Scene 5 : 勝連城の夢  勝連城跡に輝く月、美しく佇む勝連城の実写映像におもろ詠唄が浮かんでくる。  勝連城跡の実写映像。 ドローンで御門から一の曲輪まで一気に登っていく。	阿麻和利 勝連城への想い、戦う意味と無常、希望を語る。 道化 勝連城跡で何を感じてほしいか、来館者を城跡へ誘うメッセージ。	全体にスポット	暗転 静かな広がりのある音楽 ノロたちのおもろ詠唱
 百度踏揚の華やかな興入れをイメージした映像展開・沖繩の花々や伝統的な文様などをベースに、彼女ゆかりの首里城と勝連城が現れる	百度踏揚 しずしずと阿麻和利のもとに歩いてくる。 阿麻和利 王女と結婚する経過を語り、百度踏揚を迎え入れる。 道化 客席を飛び回りながら、盛り上げる。	全体にスポットが当たっている	華やかな音楽 花びらが舞うエフェクト				

情報伝達・サインに関する計画

展示の目的と役割等をふまえ検討を行った、常設展示室に関する展示空間、演出及びグラフィック・サインに関する方針を整理する。
 なお、企画展示に関しては、企画の内容により様々な展示が行えるよう、汎用性を重視した展示室とする。



展示グラフィック・サインの方針

基本的な考え方	<ul style="list-style-type: none"> ●ビジュアルを多用し、「見てわかる」「読みたくなる」グラフィックとする。 ●解説は簡潔にわかりやすく示す。 ●伝えたい情報をコンパクトにまとめ、項目ごとに読み進められるようにする。
文字	<ul style="list-style-type: none"> ●文字は読みやすいサイズ、フォントを用いる。 ●ルビは小学校高学年学習程度、人名や地名等の固有名詞は総ルビとする。
言語	<ul style="list-style-type: none"> ●日本語と英語の二カ国語をメイン言語として用いる。 ●英語解説は、単なる翻訳ではなく、英語コンテンツとして理解できる内容とする。 <p>※今後、対応言語を増やす場合は、QRコードを用いて携帯端末等で情報を提供する。</p>

■グラフィックのイメージ

英文タイトルで直感的にわかりやすく

英文をサブではなく、もう一つのメイン言語として使う。

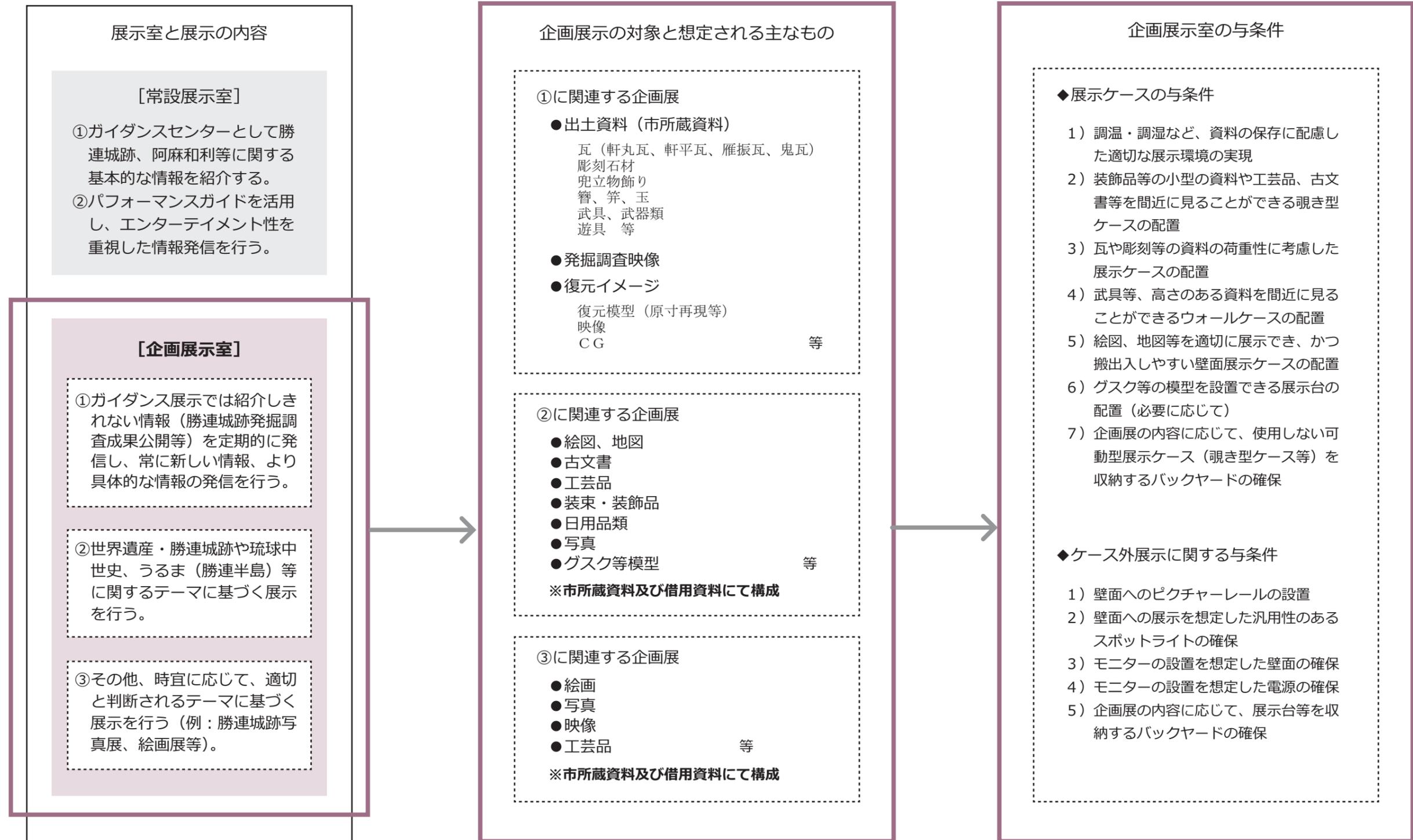
簡潔でわかりやすい解説

ビジュアルを多用して、「見てわかる」を重視

対応多言語を増やす場合はQRコードで展開

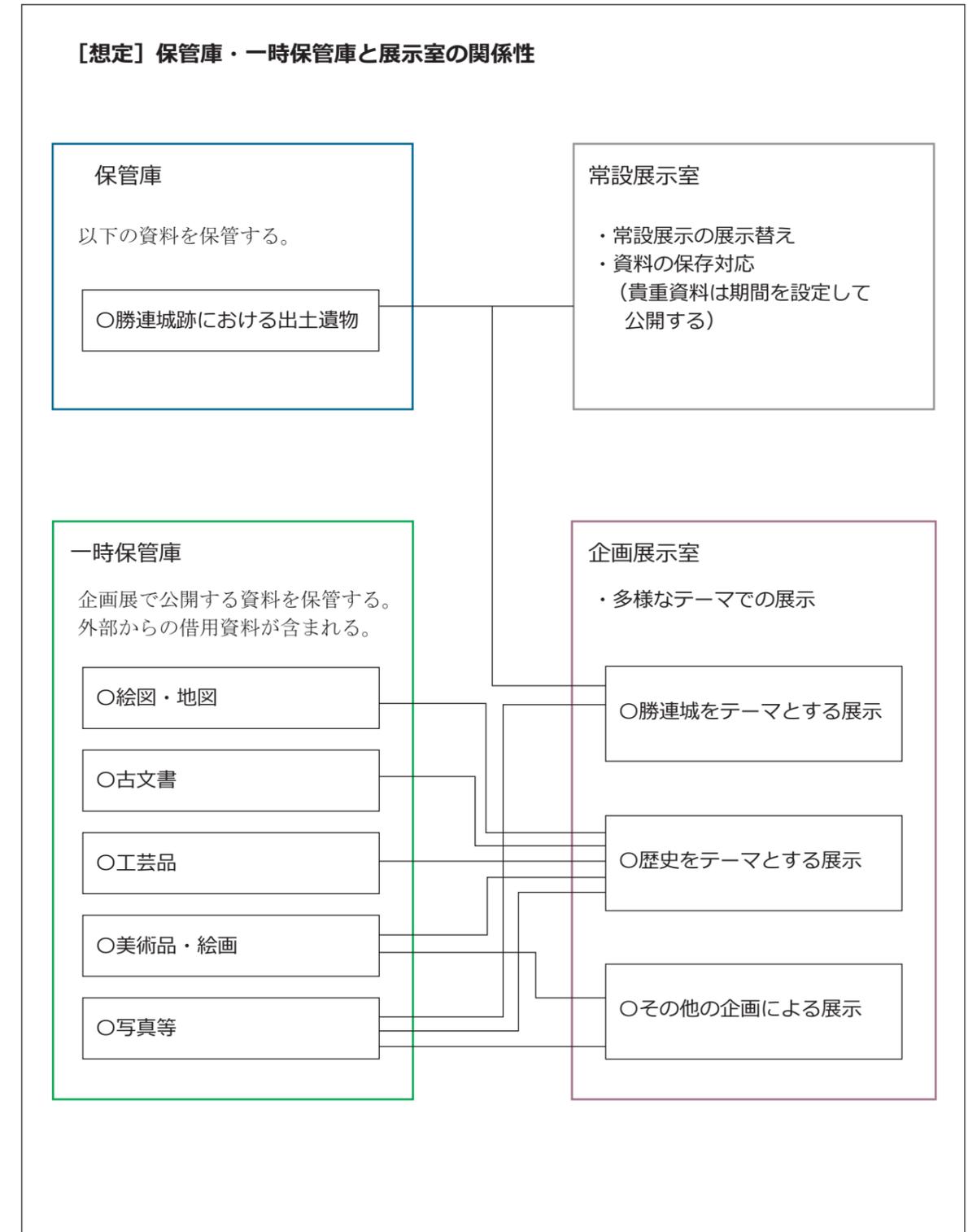
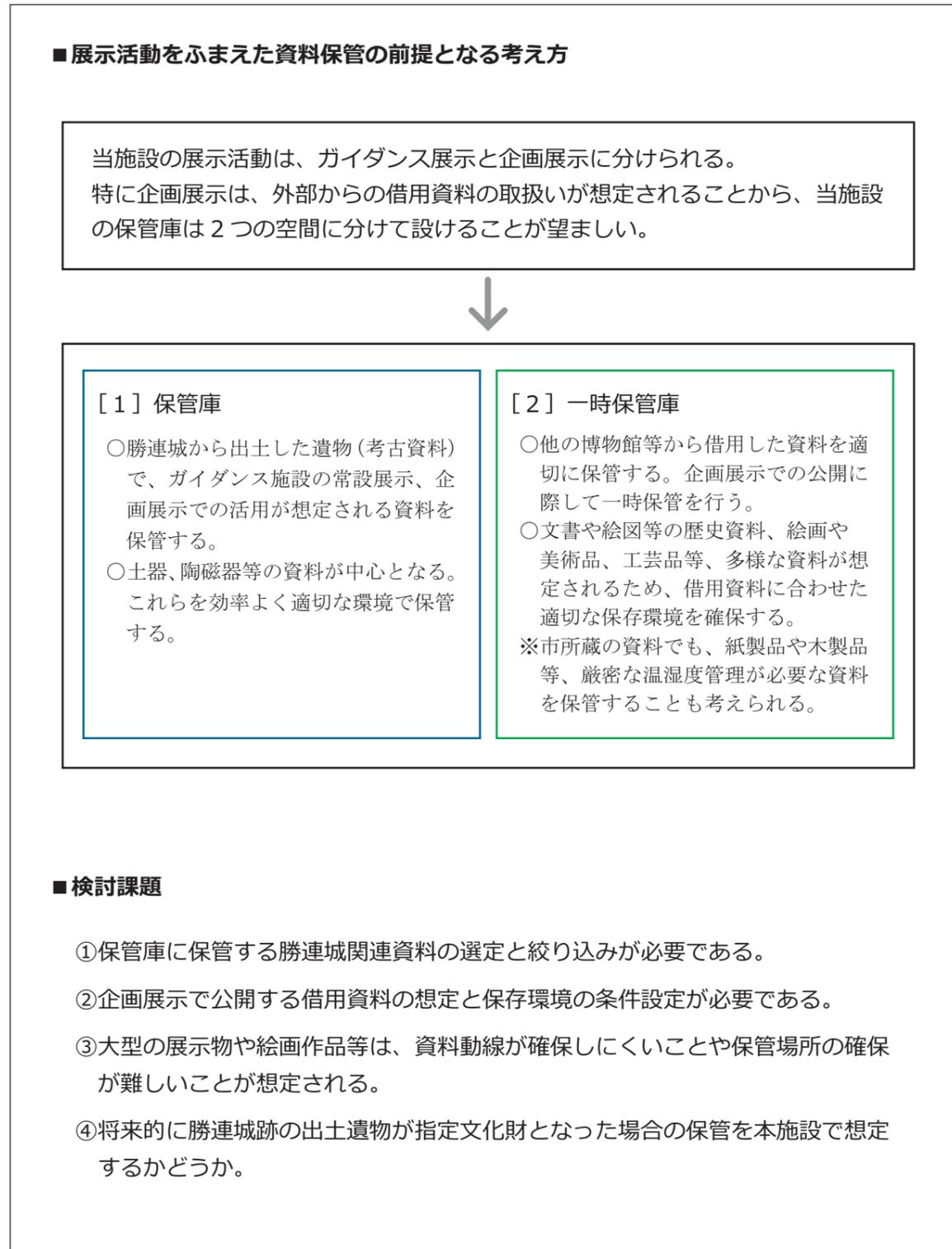
展示想定と企画展示室の与条件

企画展示室の設計にあたっての想定と、効果的な展示を行うための与条件を整理する。
与条件に関しては、建築の設計と関連する要素もあるため、実施設計において具体的な調整を行うものとする。



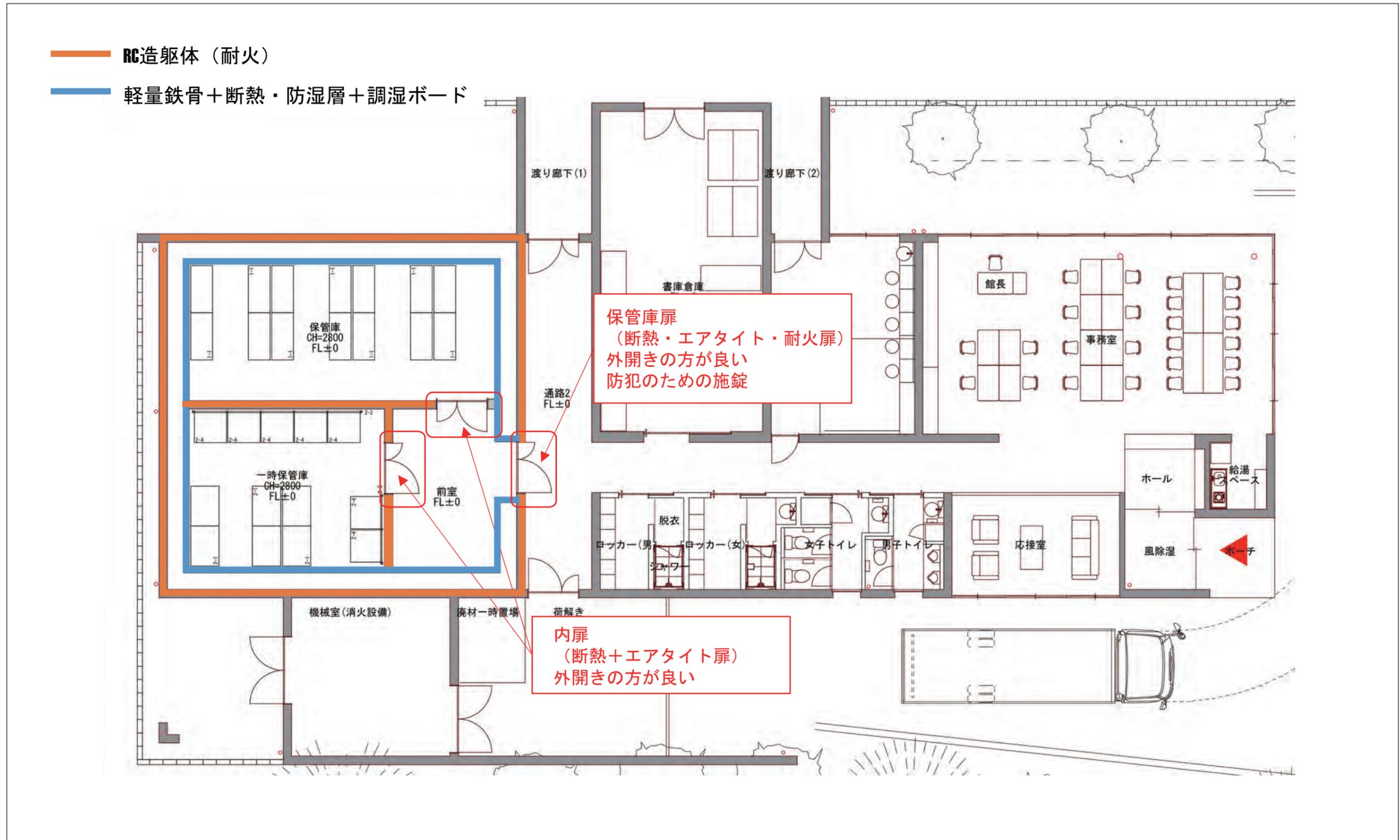
保管庫・一時保管庫の課題の整理

保管庫と一時保管庫の規模等の検討にあたり、展示の方針をふまえ、検討課題の整理を行った。



保管庫・一時保管庫の設計の考え方

保管庫と一時保管庫に保管される資料の特性、重要性に鑑み、設計にあたっては下記の考え方をふまえることが望ましい。



一時保管庫の検討

これまでの想定では、一時保管庫は企画展示室と密接な関係にある。企画展示としては多様なテーマにより企画展を行うが、特に保管庫に影響を及ぼす「サイズの大きな資料」を扱う企画展を想定し、一時保管庫として求められる利用パターンの検討を行った。

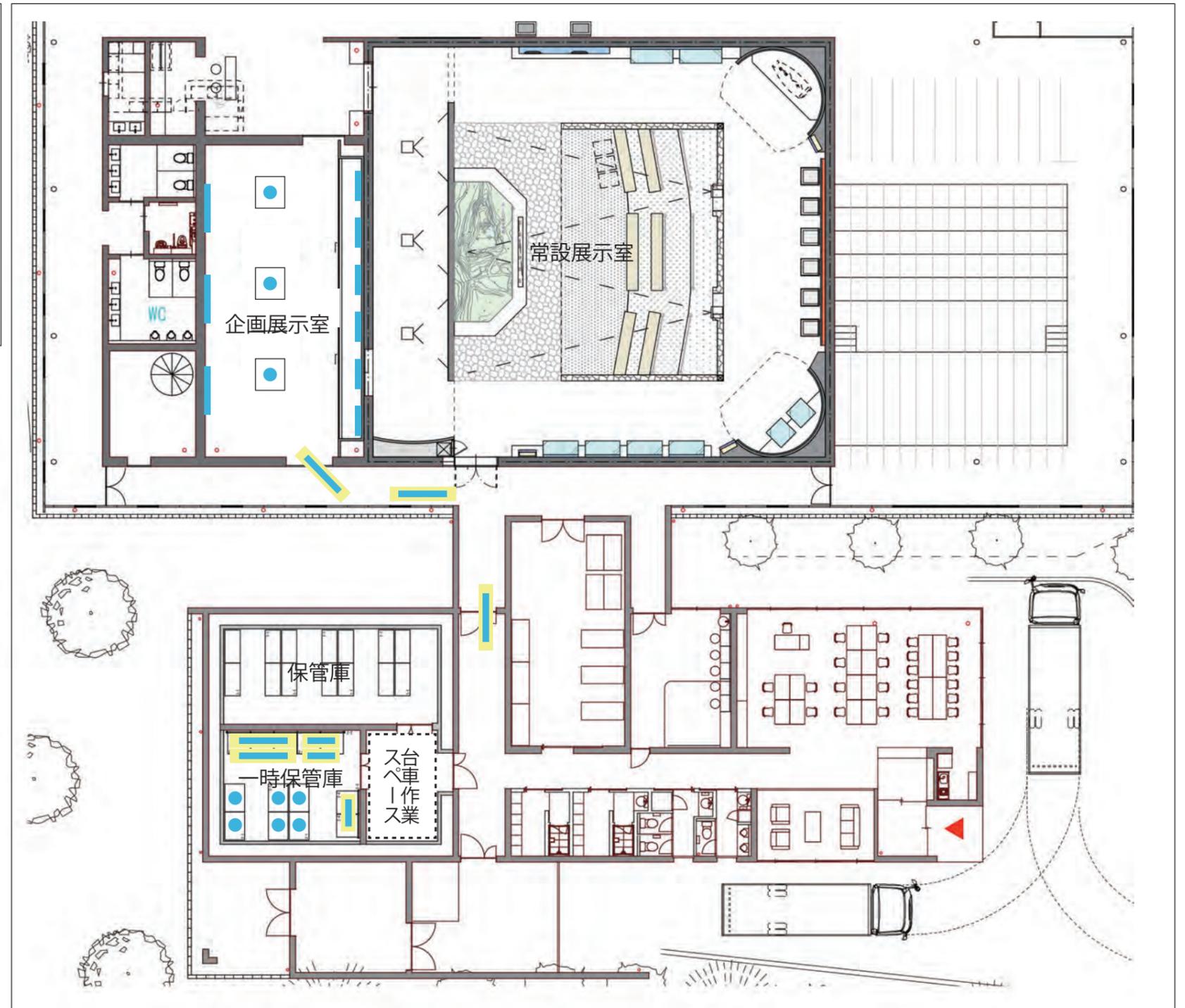
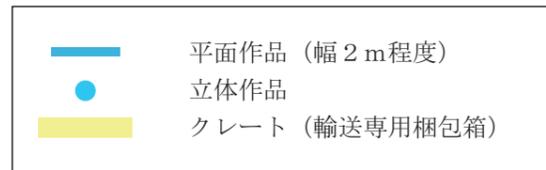
■想定される企画展示室の利用パターン

- ・最大2m程度の平面作品 数点を壁面展示
- ・立体作品 数点をケースに入れて展示 等

※最大寸は、現状想定される建築設計の諸室搬入口及び通路幅等に基づいておおよその予測を立てて想定

■想定される一時保管庫の利用パターン

- ・他館から借用した作品を、環境に慣らすため、クレート（作品を輸送する際の専用梱包箱）に入れたまま保管
- ・企画展示室で展示している作品のクレートを保管 等



常設展示室の規模について

常設展示室は勝連城跡やうるま市の歴史文化を紹介する「周辺展示」と、ガイダンス映像とパフォーマンスガイドによる演目が開催される「ライブステージ」で構成される。

この2つの要素の必要面積から常設展示室の面積規模を算定する。

1. 周辺展示の規模

周辺展示は「導入」「世界遺産・勝連城」「勝連と肝高の阿麻和利」「うるま珊瑚の島」の4コーナーで構成される。1コーナーあたりの必要面積が60㎡となるので、必要面積は60㎡×4=240㎡となる。

周辺展示の必要面積：約240㎡

2. ライブステージの規模

ライブステージの収容人員は修学旅行の2クラス分を想定し80名とする。シアターにおける1席あたりの必要面積は約0.7㎡であることから必要面積は次のようになる。

0.7㎡×80名=56㎡

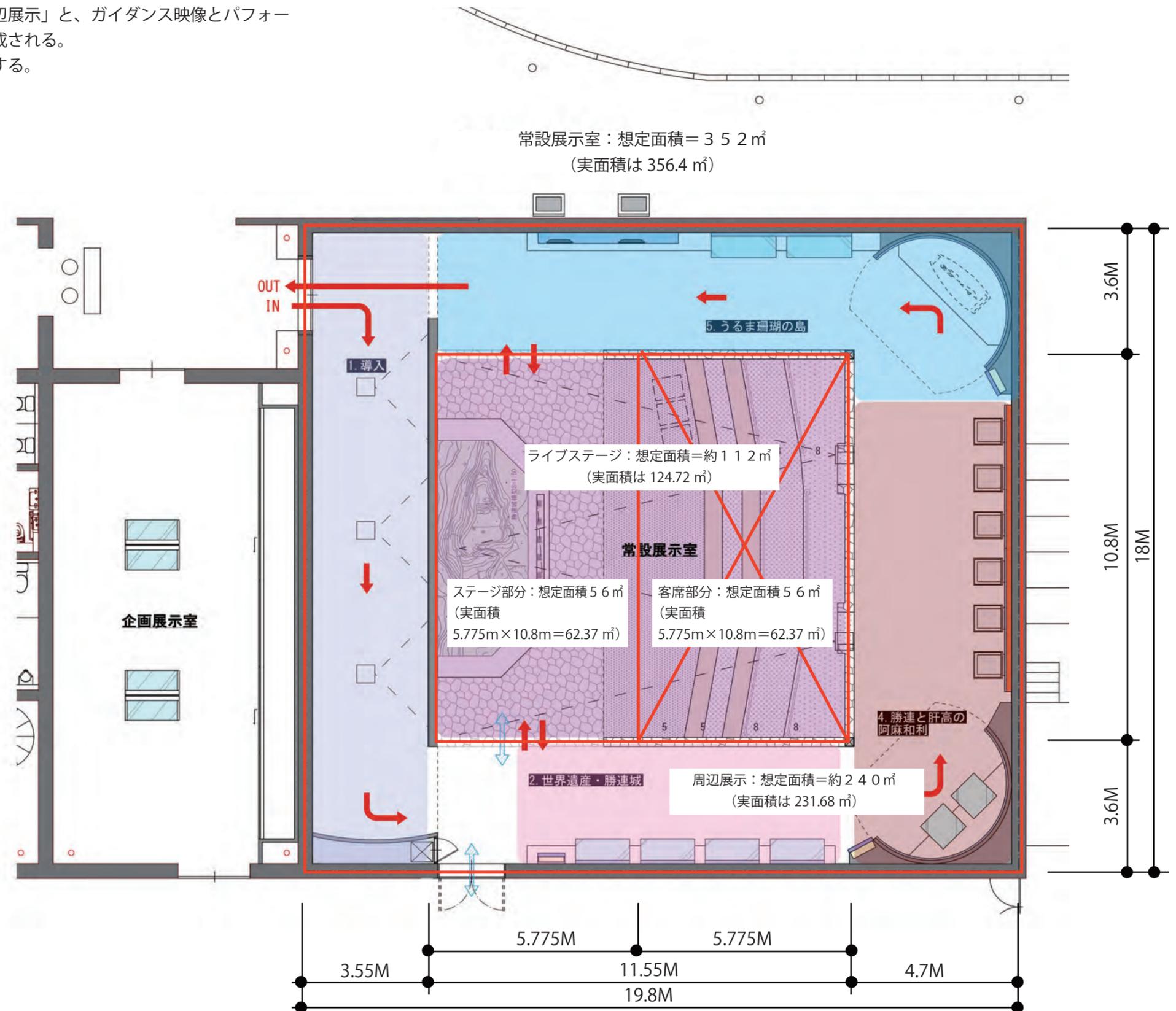
これにパフォーマンスガイドの立ち位置となるスペースや、勝連城模型の展示スペース分を踏まえて倍のスペースを確保する。

ライブステージの必要面積：約112㎡

3. 常設展示室の規模

上記から常設展示室の必要面積は112㎡+240㎡=352㎡となる。

常設展示室の必要面積：約352㎡



企画展示室・一時保管庫・保管庫の規模について-1

歴史文化施設を構成する企画展示室及び一時保管庫・保管庫の規模（面積）を以下の通り想定する。

1. 類似施設事例からの想定

歴史・美術系の市立博物館（延床面積 2000 m²程度）11 館の事例から、適正規模を検討する。

	名称	住所	区分	設立年	延床面積	常設展示室	企画展示室	収蔵庫（保管庫）	一時保管庫	その他の諸室	面積比率	
											延床面積に対する一時保管庫	企画展示室に対する一時保管庫
1	名寄市北国博物館	北海道名寄市	歴史	1996年	2,099 m ²	570 m ²	154 m ²	237 m ²	70 m ²	・講堂 107 m ² ・研究室 130 m ²	3.3%	45.5%
2	紋別市立博物館	北海道紋別市	歴史	2002年	2,095 m ²	598 m ²	119 m ²	201 m ²	76 m ²	・講堂 95 m ² ・事務室 66 m ² ・学芸員室 79 m ²	3.6%	63.9%
3	流山市立博物館	千葉県流山市	歴史	1978年	1,752 m ²	916 m ²	137 m ²	384 m ²	24 m ²	・事務室 48 m ² ・応接室 27 m ² ・荷解室 24 m ²	1.4%	17.5%
4	清瀬市郷土博物館	東京都清瀬市	歴史	1985年	2,207 m ²	660 m ²	162 m ²	216 m ²	35 m ²	・講座室 73 m ² ・学芸員室 76 m ²	1.6%	21.6%
5	南砺市立福光美術館	富山県南砺市	美術	1994年	2,788 m ²	551 m ²	222 m ²	127 m ²	53 m ²	・物置 65 m ²	1.9%	23.9%
6	都留市博物館 ミュージアム都留	山梨県都留市	歴史	1999年	2,129 m ²	432 m ²	234 m ²	309 m ²	32 m ²	・講堂 122 m ² ・研修室 73 m ² ・学芸員室 57 m ² ・研究室 48 m ² ・事務室 71 m ²	1.5%	13.7%
7	沼津市明治史料館	静岡県沼津市	歴史	1984年	1,946 m ²	648 m ²	170 m ²	197 m ²	21 m ²	・事務室 43 m ² ・館長室 22 m ² ・作業室 20 m ²	1.1%	12.4%
8	亀山市立博物館	三重県亀山市	歴史	1994年	1,730 m ²	405 m ²	111 m ²	167 m ²	33 m ²	・講義室 68 m ² ・事務室 44 m ² ・応接室 12 m ²	1.9%	29.7%
9	五條文化博物館	奈良県五條市	歴史	1995年	2,095 m ²	622 m ²	140 m ²	172 m ²	36 m ²	・講堂 157 m ²	1.7%	25.7%
10	米子市美術館	鳥取県米子市	美術	1983年	2,167 m ²	972 m ² **		50 m ²	40 m ²	・事務室 116 m ²	1.8%	4.1%
11	高松市歴史資料館	香川県高松市	歴史	1992年	1,925 m ²	503 m ²	263 m ²	208 m ²	30 m ²	・学習室 99 m ² ・研究室 65 m ² ・資料室 48 m ² ・事務室 65 m ²	1.6%	11.4%

■歴史・美術系の市立博物館 11 館における諸室面積の平均は下記の通り。

延床面積：2,085 m²、常設展示室：625 m²、企画展示室 171 m²、収蔵庫（保管庫）206 m²、一時保管庫 41 m²

■企画展示室の面積は最小が 111 m²、最大が 263 m²

■延床面積に対する一時保管庫面積の平均は 1.9%、企画展示室の面積に対する一時保管庫面積の平均は 24.5%。

2. 企画展示室の規模

本施設は勝連城跡のガイダンス施設であり博物館施設のような規模の大きな企画展の開催機会は少ないと考えられる。しかし、勝連城や世界遺産であるグスクをテーマとして、観光客などの利用者の感心を高める特徴ある企画展を随時開催していくことが求められる。

左表では、企画展示室の面積は 111 m²から 263 m²まで幅があるが、小規模な企画展を中心に開催することで、職員の負担や開催のための諸費用を抑制を図るものとし小規模な企画展示室を整備する。

また、うるま市内の資料館である石川歴史民俗資料館でも企画展に供するスペースは 110 m²であり長年運用されてきた実績がある。このことから 100～120 m²が適正規模と判断される。

企画展示室の必要面積：約 100 m²

3. 一時保管庫の規模

一時保管庫は企画展開催のために他の博物館や機関から文化財資料や美術資料を借用し保管する場所である。保存環境に十分に配慮するとともに、適切な規模を確保する必要がある。

左表より、一時保管庫は企画展示室の床面積は 24.5%である。このことから、本施設では 25 m²～30 m²の規模の一時保管庫を想定する。

一時保管庫の必要面積：約 30 m²

4. 保管庫の規模

博物館施設の場合は文化財や作品の収蔵が必要とされることから、左表のから 200 m²程度の収蔵庫（保管庫）を備えていることが分かる。

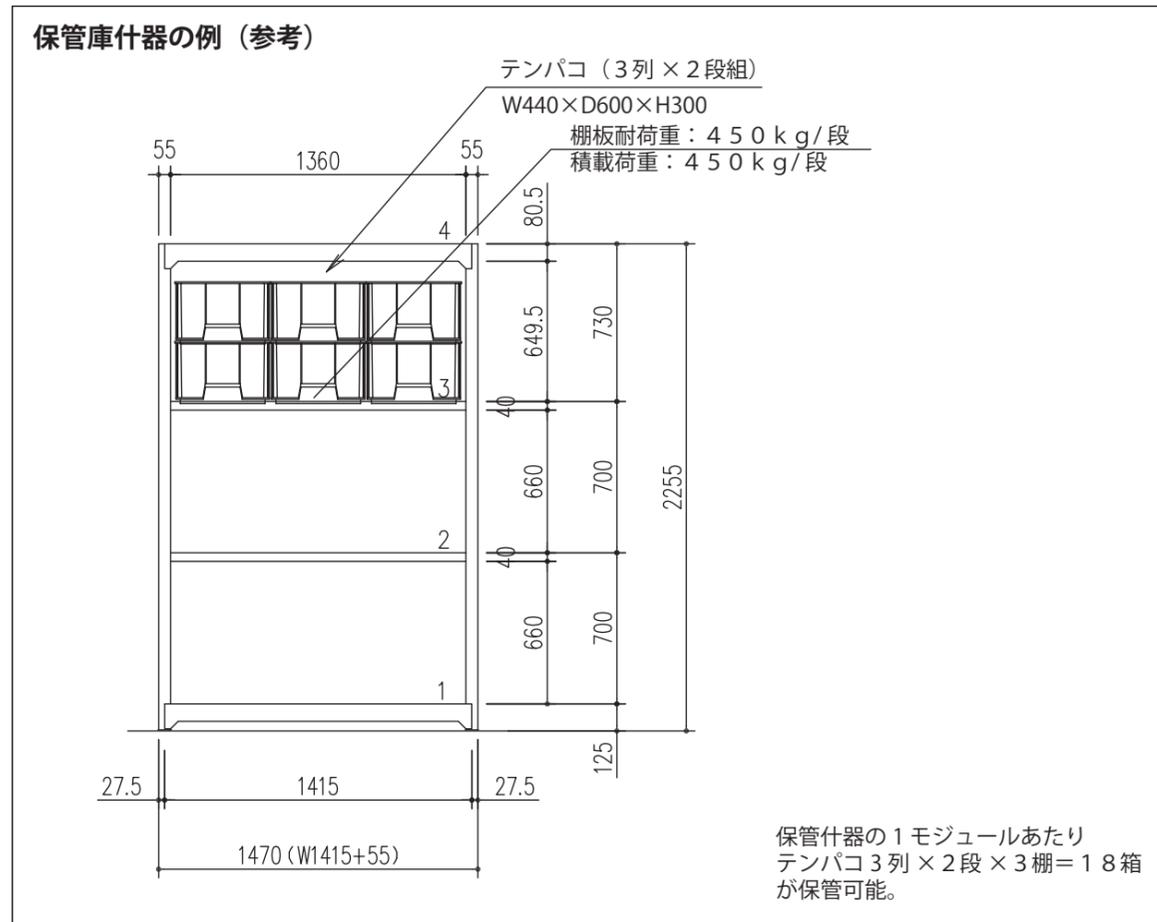
しかし、本施設はガイダンス施設であり収蔵を目的とした施設ではない。よって、展示活用の可能性がある文化財資料に限り、厳選して本施設に保管することで規模の圧縮を図るものとする。

保管庫の面積想定：次頁による

企画展示室・一時保管庫・保管庫の規模について-2

5. 文化財資料の収蔵量と保管庫の規模

勝連城跡を含む出土資料はテンパコと呼ばれる専用の保管箱に収納して保管されることが一般的である。テンパコのサイズは出土品の大きさにより多様であるが、ここでは検討のために、W440×D600×H300のサイズのことを想定し、収蔵可能なテンパコの数量から規模を算定する。



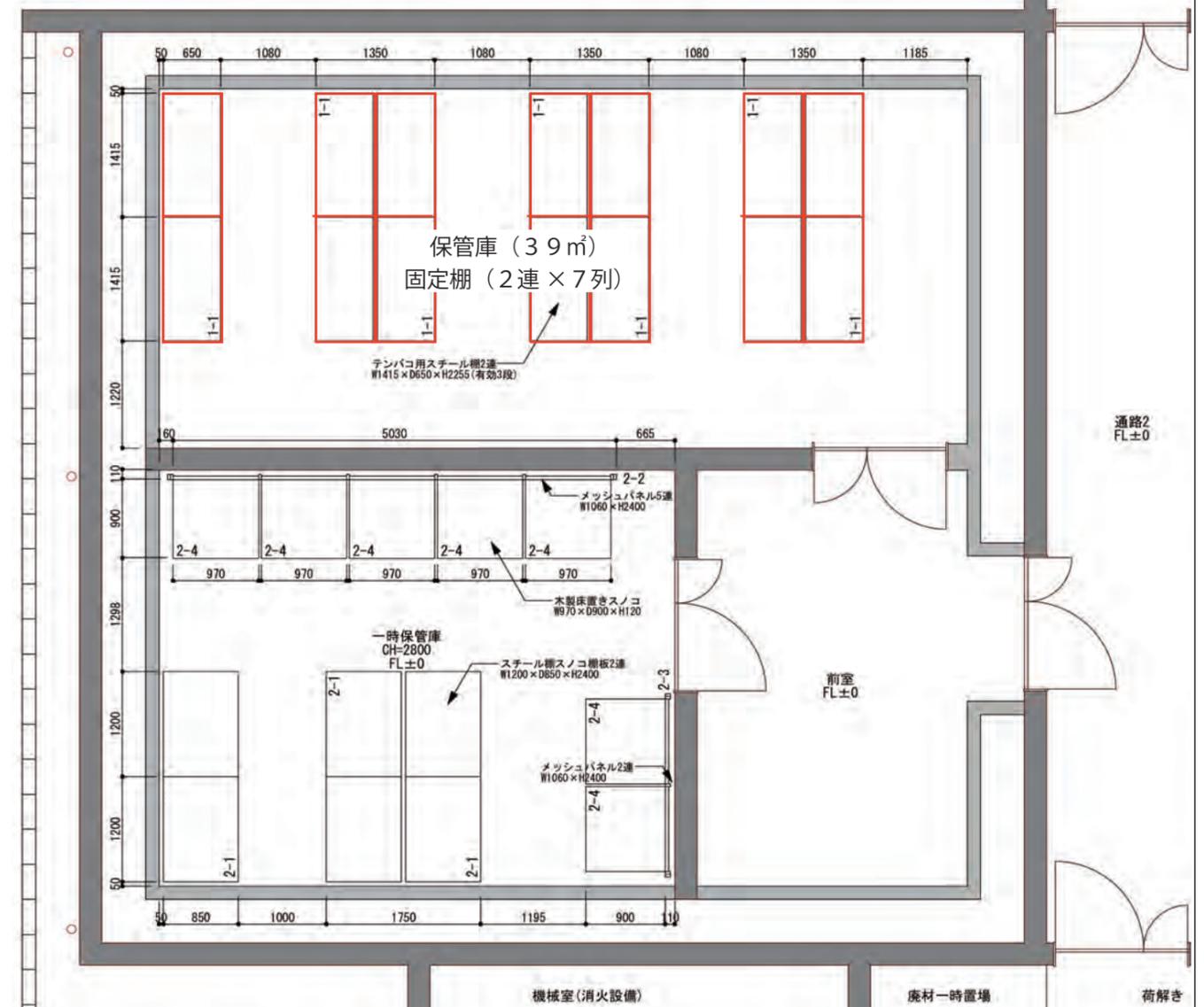
右図に保管庫を39㎡とした場合の保管庫什器のレイアウトを検討する。

固定棚 (2連×7列) の場合、テンパコは最大252箱となる。

歴史文化施設での展示活用が想定される文化財資料の総量は約190箱程度であり、収蔵可能量の75%程度となる。将来の資料増加分の予備スペースを25%程度見込むことができるため、保管庫の規模は39㎡で必要な要件を満たす。

保管庫の必要面積: 約39㎡
保管庫の什器: 固定棚 (2連×7列)

保管庫レイアウト案: 固定棚 (2連×7列)
保管什器の1モジュールあたり18箱の保管。
18箱×2連×7列=252箱 (最大)



展示製作・施工費の概算試算

NO.	工種	摘要	W	D	H	数量	単位	単価	金額	備考
常設展示室										
1	導入展示								16,356,000	
	導入パネルグラフィック	クロス出力貼	14325		3500	1	箇所	960,000	960,000	
		版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
	(勝運グスクより海への眺望)	パネル下地デジタル出力紙貼(R型)	3475	875	3500	1	箇所	480,000	480,000	
		版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	120,000	120,000	
	映像コンテンツ	壁面文字投影コンテンツ				3	式	1,400,000	4,200,000	
		映像音響システム:プロジェクター+メディアプレーヤー				3	式	3,360,000	10,080,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	156,000	156,000	
2	世界遺産・勝連城								10,872,000	
	コーナーサイン	行灯式パネル	750		1500	1	箇所	420,000	420,000	
		版下データ作成費				1	点	60,000	60,000	
	壁面造作	展示ステージ:木軸合板下地染色CL仕上げ		500	900	82	m	240,000	1,968,000	
		覗きケース	1500	800	450	4	台	1,440,000	5,760,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り、木製パネル	1500		1200	4	点	96,000	384,000	
		グラフィック版下データ作成費				4	点	120,000	480,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	1,800,000	1,800,000	
3	肝高ライブステージ								87,800,400	
	展示造作	腰壁造作鋼製下地組				29	m ²	24,000	696,000	
		琉球石灰岩貼				58	m ²	60,000	3,480,000	
		床琉球石灰岩貼				30.5	m ²	60,000	1,830,000	
		床段差造作				45	m ²	42,000	1,890,000	
		ベンチ集材材OS				16	m	120,000	1,920,000	
		床塩ビタイル貼				72	m ²	7,200	518,400	
		模型用ステージ造作	7200	3100	500	1	箇所	2,160,000	2,160,000	
		解説演出グラフィック	3000	200		1	点	120,000	120,000	
		グラフィック版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		壁面スクリーン用クロス貼り				35	m ²	3,600	126,000	
	模型造形	勝連城模型	6000	2500		1	式	21,000,000	21,000,000	
		背景画				1	式	2,160,000	2,160,000	
	映像コンテンツ	ガイダンス映像				1	式	28,000,000	28,000,000	
	映像音響システム	映像音響システム:プロジェクター2台				1	式	9,900,000	9,900,000	
	舞台演出照明	設定額				120	m ²	36,000	4,320,000	
		照明用吊バトン				1	式	240,000	240,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	8,760,000	8,760,000	
4	勝連と肝高の阿麻和利								21,813,000	
	コーナーサイン	行灯式パネル	750		1500	1	箇所	420,000	420,000	
		版下データ作成費				1	点	60,000	60,000	
	壁面造作壁	壁見切り			3500	2	ヶ所	60,000	120,000	
		LGS下地+FGB二重貼り				23	m ²	12,000	276,000	
		天井見切り及び巾木				14	m	6,000	84,000	
		展示ステージ:木軸合板下地染色CL仕上げ	3700	1100	900	1	箇所	1,020,000	1,020,000	
		覗きケース	900	900	450	2	台	1,200,000	2,400,000	
	天井下がり造作			500	6.5	m		90,000	585,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り				23	m ²	18,000	414,000	
		グラフィック版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	120,000	120,000	
	壁面造作壁	壁見切り			3500	2	ヶ所	60,000	120,000	
		LGS下地+PB二重貼り				26	m ²	6,000	156,000	
		天井見切り及び巾木				15	m	6,000	90,000	
		シンボル展示ケース(内照式)	750	900	2100	6	台	1,800,000	10,800,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り(ダイノックシートベース)				26	m ²	36,000	936,000	
		グラフィック版下データ作成費				1	点	216,000	216,000	
		イラスト作成費				1	点	216,000	216,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	3,600,000	3,600,000	

NO.	工種	摘要	W	D	H	数量	単位	単価	金額	備考
5	うるま珊瑚の島								20,275,000	
	コーナーサイン	行灯式パネル	750		1500	1	箇所	420,000	420,000	
		版下データ作成費				1	点	60,000	60,000	
	壁面造作壁	壁見切り			3500	2	ヶ所	60,000	120,000	
		LGS下地+FGB二重貼り				23	m ²	12,000	276,000	
		天井見切り及び巾木				14	m	6,000	84,000	
		展示ステージ:木軸合板下地染色CL仕上げ	4000	1600	400	1	ヶ所	720,000	720,000	
	模型造形	マールン船模造模型	2000			1	点	4,000,000	4,000,000	設定額
	天井下がり造作			500	6.5	m		90,000	585,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り				23	m ²	18,000	414,000	
		グラフィック版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	120,000	120,000	
	壁面造作	展示ステージ:木軸合板下地染色CL仕上げ		500	900	9.5	m	240,000	2,280,000	
		覗きケース	1800	600	300	2	台	1,440,000	2,880,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り、木製パネル	3900		1200	1	点	240,000	240,000	
		版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	120,000	120,000	
	グラフィック	デジタル出力紙貼り、木製パネル	3900	300	1200	1	点	360,000	360,000	
		版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	120,000	120,000	
	映像コンテンツ	動画コンテンツ エイサーライブ映像5分程度				2	式	1,680,000	3,360,000	
		映像音響システム:モニターシステム				2	式	384,000	768,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	2,808,000	2,808,000	
6	企画展示室								35,080,800	
	壁面ケース	セミエアタイト仕様:ガラスフロート				12	m	1,500,000	18,000,000	
		ミュージアムCP				12	台	300,000	3,600,000	
		袖壁造作	800	1100	3000	2	ヶ所	120,000	240,000	
	覗きケース	セミエアタイト仕様:ガラスフロート	1500	700	1050	4	台	1,800,000	7,200,000	
	電気照明	スポットライト(LED)				11	台	28,800	316,800	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	5,724,000	5,724,000	
7	ホール								7,352,000	
	展示造作	情報検索端末ハウジング	863	632	1025	2	台	540,000	1,080,000	
	グラフィック	壁面象嵌パネル:デジタル出力シート貼	3500		3500	1	点	720,000	720,000	
		版下データ作成費				1	点	180,000	180,000	
		イラスト作成費				1	点	180,000	180,000	
	映像コンテンツ	観光情報検索ソフト:同じコンテンツを2台で運用				1	式	3,080,000	3,080,000	同じソフトを2台で展開
		タッチパネルモニターシステム(31.5インチ)				2	式	840,000	1,680,000	
	現場取付構成費	現場取付調整費、運搬費、施工図作成費等				1	式	432,000	432,000	
9	その他共通工事								13,198,000	
	直接仮設工事	産廃処理費含む				460	m ²	3,500	1,610,000	
		吹き抜け部高所足場				1	式	750,000	750,000	
	床仕上げ	塩ビタイル貼:肝高ライブステージ以外の床				230	m ²	7,200	1,656,000	貼り分け
	電気照明設備	スポットライト(LED)				45	台	24,000	1,080,000	
	展示工事部電源配線工事	(ライブシアター配線工事、調光盤含む)				1	式	3,600,000	3,600,000	
	展示室用パーツ製作費					1	式	1,000,000	1,000,000	
	キャプション作成費	版下データ作成費含む				1	式	500,000	500,000	
	グラフィック写真版権使用料	設定額				0	式	0	0	別途
	グラフィック原稿作成費	設定額				1	式	2,000,000	2,000,000	
	グラフィック翻訳料	設定額				1	式	1,000,000	1,000,000	
直接工事費計									212,245,200	
諸経費(20%)									42,449,040	
合計									254,694,240	

展示製作・施工費の概算試算(保管庫什器:参考)

保管庫什器								7,858,380	
収蔵棚(固定棚)	テンバコ用スチール棚2連 有効3段	1415	650	2255	7	台	160,000	1,120,000	
一時保管庫	スチール棚スノコ棚板2連 有効5段	1200	850	2400	3	台	1,124,860	3,374,580	
	メッシュパネル5連	1060		2400	1	台	723,600	723,600	
	メッシュパネル2連	1060		2400	1	台	305,400	305,400	
	木製床置きスノコ	970		120	7	台	116,400	814,800	
	施工費及び輸送費				1	式	1,360,000	1,360,000	
諸経費(20%)								1,539,676	
合計								9,238,056	

展示維持管理費の概算試算

コーナー（項目）	内 容	メーカー	型式	数量	単位	単 価	金 額	備 考
I 年1回 保守点検 概算試算（展示造作・模型造形・映像音響システム、舞台演出照明等）							《 2,060,000 》	
展示造作	点検、タッチアップ、増し締め、清掃等			1	式	150,000	150,000	雑材消耗品共
模型造形	外観点検・清掃・簡易補修、仮設費			1	式	300,000	300,000	雑材消耗品共
映像音響システム、舞台演出照明	点検、クリーニング、システム調整			1	式	600,000	600,000	
映像音響システム、舞台演出照明	消耗品費			1	式	30,000	30,000	
	作業員諸経費（交通宿泊費等経費）			1	式	500,000	500,000	県内及び一部県外想定
	管理者、報告書作成、現場経費			1	式	300,000	300,000	
	一般管理費等（10%）			1	式	180,000	180,000	
II 6年毎 映像音響システム部品交換 概算試算（センサー、プロジェクターオーバーホール等）							《 4,074,400 》	
1-1. おもろさうしと阿麻和利の物語	熱感センサー(導入)	Panasonic	EL230491	3	組	29,800	89,400	
	プロジェクターオーバーホール			3	台	550,000	1,650,000	機器引き取り
3. 肝高ライブステージ	PC部品交換（冷却ファン、電源ユニット、SSD等）			1	台	55,000	55,000	
	PCハイスペックグラフィックカード			1	台	300,000	300,000	
	プロジェクターオーバーホール			2	台	550,000	1,100,000	
6. うるま市史跡・観光情報	PC部品交換（冷却ファン、電源ユニット、SSD等）			2	台	55,000	110,000	
	グラフィックカード			2	台	100,000	200,000	
	機器交換技術費			1	式	200,000	200,000	
	管理者、報告書作成、現場経費			1	式			年1回保守点検に含むものとします。
	一般管理費等（10%）			1	式	370,000	370,000	
※交換部品の価格は2018年3月現在の価格になります。実施時に再見積になります。								
※OSの変更等で交換部品のスペックが既存機器と合わない場合等、部品交換不可の場合があります。								

年1回実施_映像音響システム、舞台演出照明保守点検 業務管理項目（案）

映像音響システム、舞台演出照明 保守15年修繕計画（案）

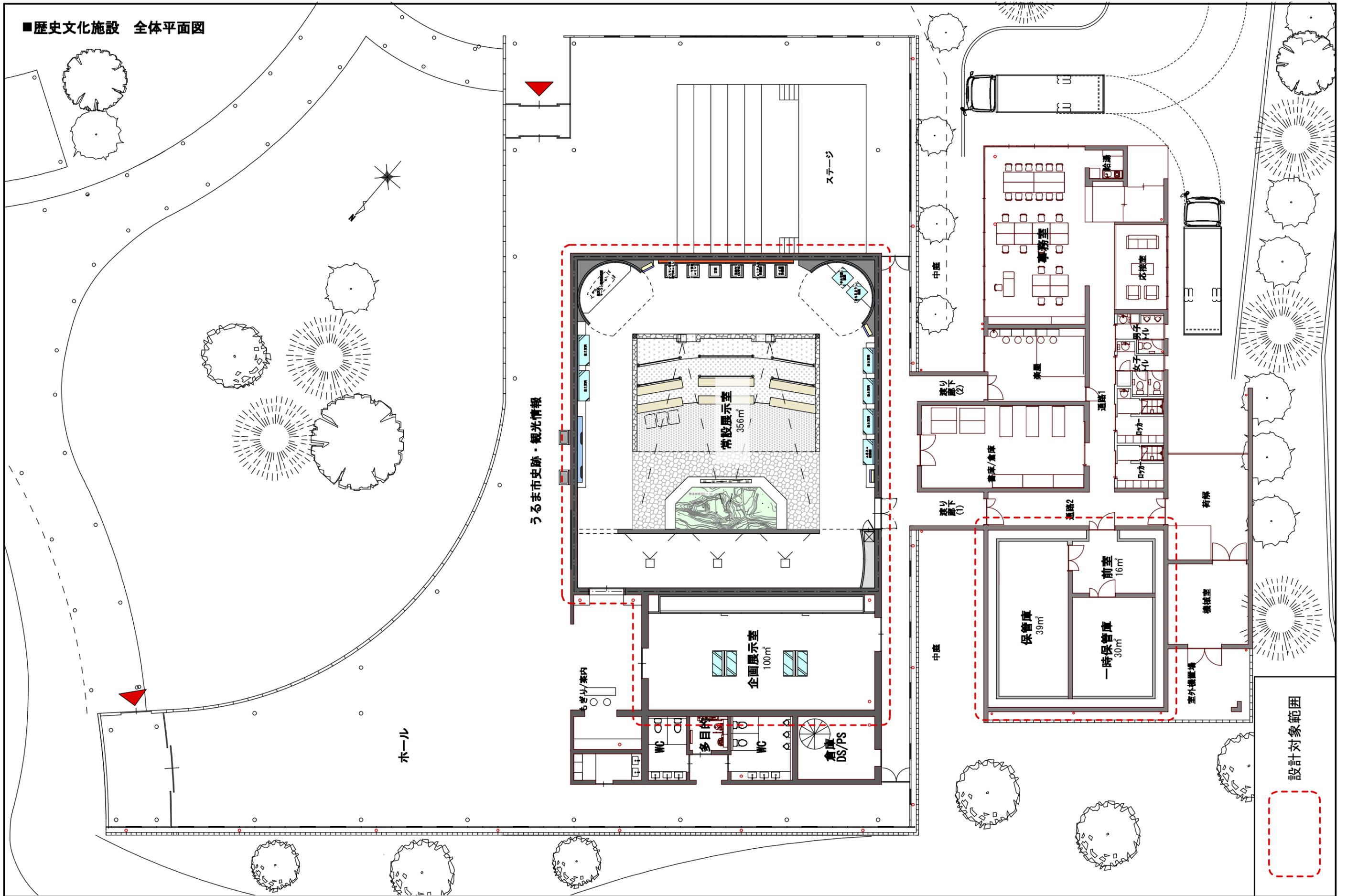
管理項目	分野	作業内容
インタラクティブ映像機器	プロジェクター	全体清掃
		吊り元取り付け状態点検
		映写レンズ取り付け状態点検
		フィルター機構
		絞り機構点検、整備
		キャリブレーション調整
		ブレンディング調整
		明るさ、色調整
	ケーブル	コネクターの接続点検
	PC	フィルター清掃
		SSDの動作確認
		各コネクターの接続点検
		グラフィックボードの動作確認
		各冷却ファンモーター点検
動作点検		

管理項目	分野	作業内容
モニター	全体	外観清掃
		フィルター清掃、電球交換
		明るさ、色調整
		本体動作確認、清掃
		外部制御による動作確認
音響設備	全体	システムの総合動作確認
		パワーアンプの動作確認
		スピーカ調整(歪み、雑音、音質)
		ワイヤレスマイクの音声確認
		ワイヤレス受信機の周波数感度
センシング	全体	センサーの動作確認
		センサーの検知範囲の確認

分野	修繕項目	供用開始	2年	3年	4年	5年	6年	7年	8年	9年	10年	11年	12年	13年	14年	15年
映像音響システム	年1回保守点検		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
レーザープロジェクター	清掃・点検					●							●			
映像 制御ラックPC	CPU冷却ファンモーター交換						●							●		
	電源ユニット交換						●							●		
	グラフィックカード交換						●							●		
音響設備	SSD交換						●							●		
	スピーカー															
音響設備	アンプ															
	アンブ															
センシングセンサー	パーツ交換						●							●		

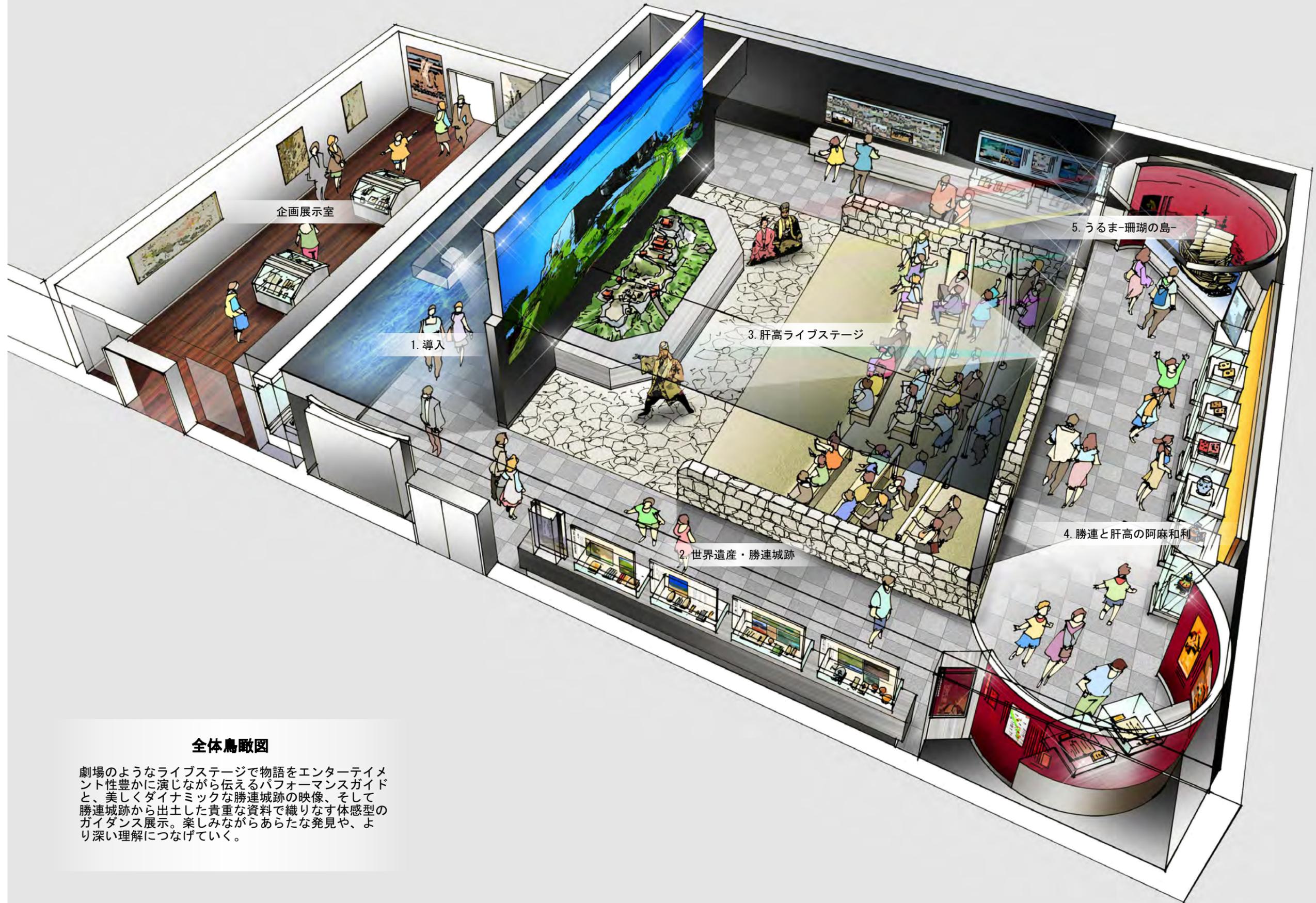
メーカーによるレーザープロジェクターの寿命は使用時間20000時間を目安に清掃・点検を推奨。使用環境によっては光源寿命が短くなる場合もありま
1日9時間使用した場合、年間3285時間。 20000時間÷3285時間＝約6年で清掃・点検を行う
修繕計画の年数は機器の保証をするものではありません。

■歴史文化施設 全体平面図



うるま市史跡・観光情報

■歴史文化施設 イメージスケッチ-1(鳥瞰図)



全体鳥瞰図

劇場のようなライブステージで物語をエンターテインメント性豊かに演じながら伝えるパフォーマンスガイドと、美しくダイナミックな勝連城跡の映像、そして勝連城跡から出土した貴重な資料で織りなす体感型のガイダンス展示。楽しみながらあらたな発見や、より深い理解につなげていく。



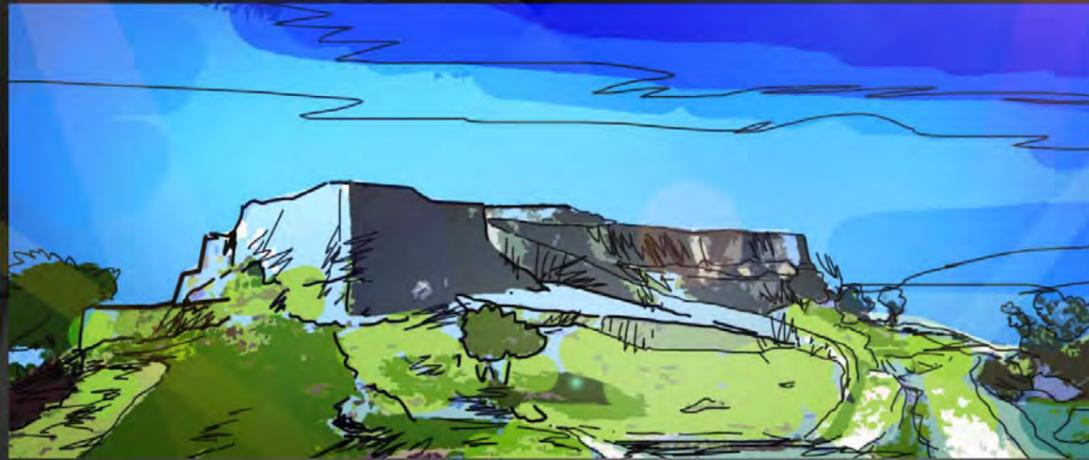
導入部

イメージグラフィックに「おもろさうし」の歌を映像でマッピングし、動きのある演出を行う。



周辺展示

周辺展示では実物資料や模型などで勝連城と阿麻和利などについてより理解を深めることができる展開とする。



肝高ライブステージ

大型スクリーンやパフォーマンスガイドと一体的な展示プログラムを整え、楽しみながら勝連城跡、勝連、阿麻和利の物語を理解できるようにする。

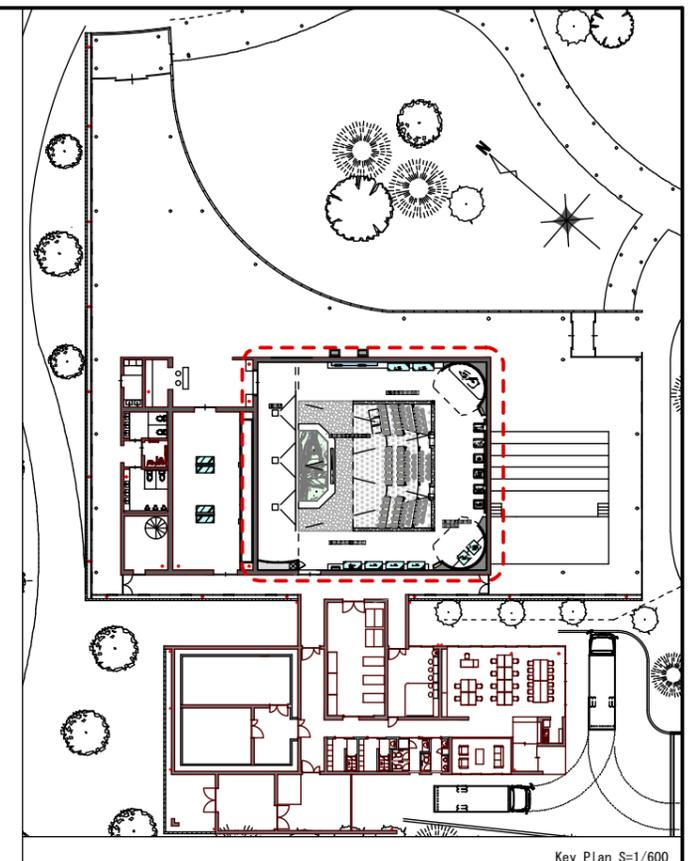
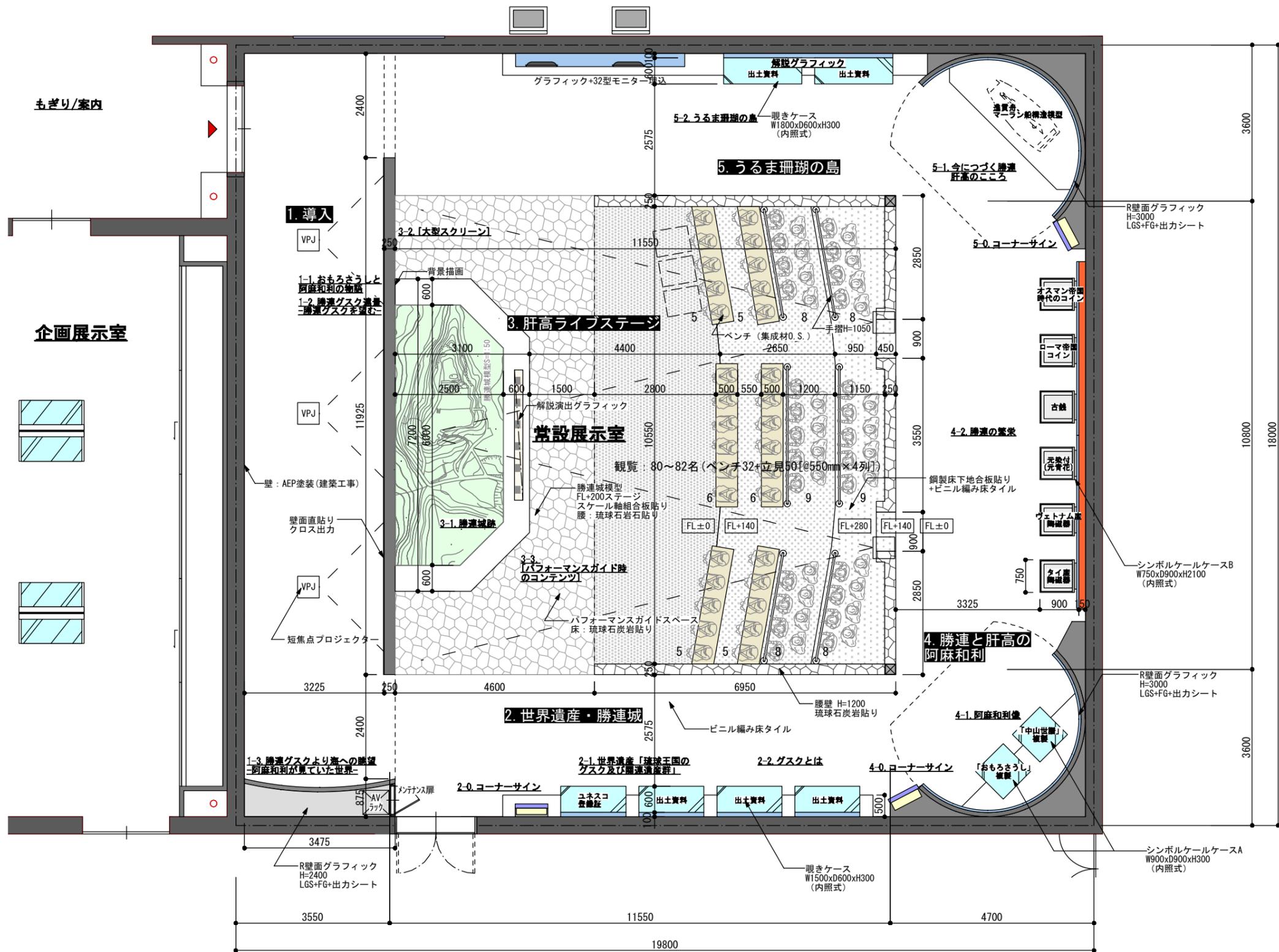
■歴史文化施設 イメージスケッチ-5(企画展示室)



企画展示室

ウォールケースと中央の
覗きケースで、様々な企
画展の開催に対応する。

■常設展示室 平面図



Key Plan S=1/600

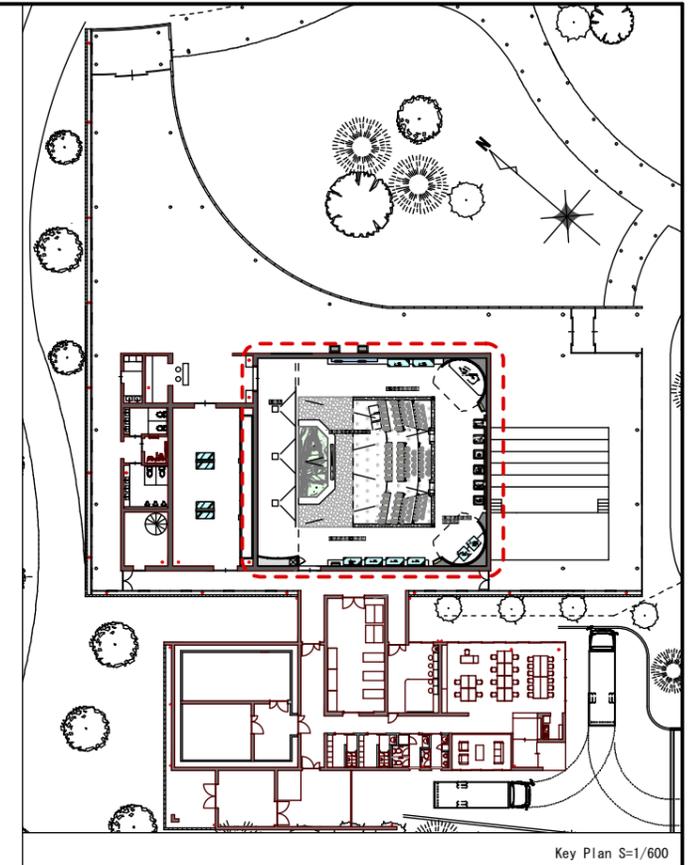
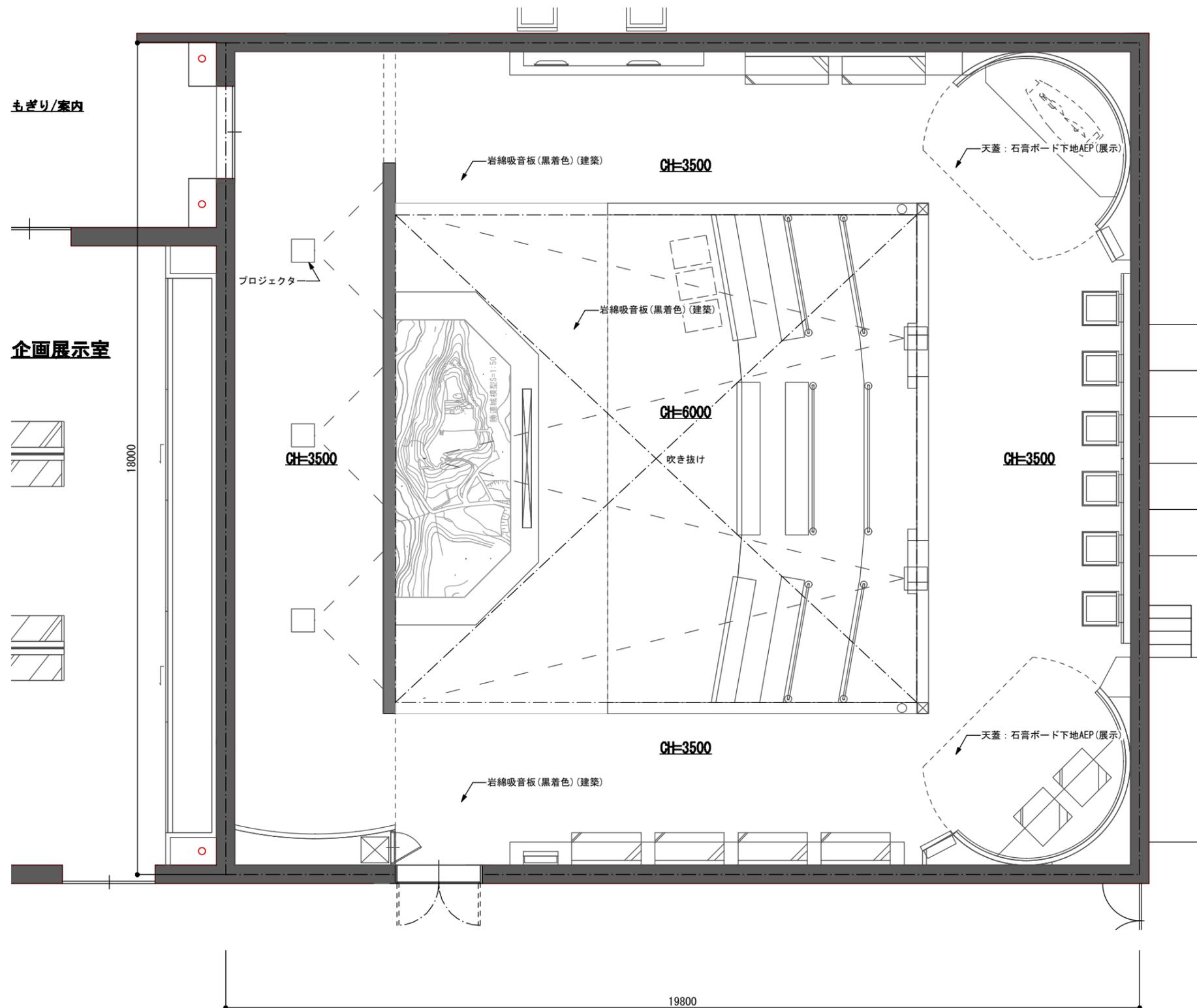
-検討事項-

- ・ガイダンス映像及びパフォーマンスガイドの案内時間の周知方法について検討が必要(サイン表示など)
- ・勝連城模型のいたずらや破損事故防止の対策検討
- ・パフォーマンスガイド演者の立ち位置や必要スペースの検証

仕上表

ライブステージ部	
床	琉球石灰岩貼り(本工事)
床(段差)	ビニル編み床タイル/BORON同等品(本工事)
腰壁	琉球石灰岩貼り(本工事)
壁(映像投影面)	石膏ボード下地、不燃加工貼(建築工事)
天井	岩綿吸音板(黒着色)(建築工事)
周辺展示	
床	ビニル編み床タイル/BORON同等品(本工事)
巾木	木巾木H=75mm(建築工事)
壁	AEP塗装(建築工事)
天井	岩綿吸音板(黒着色)(建築工事)

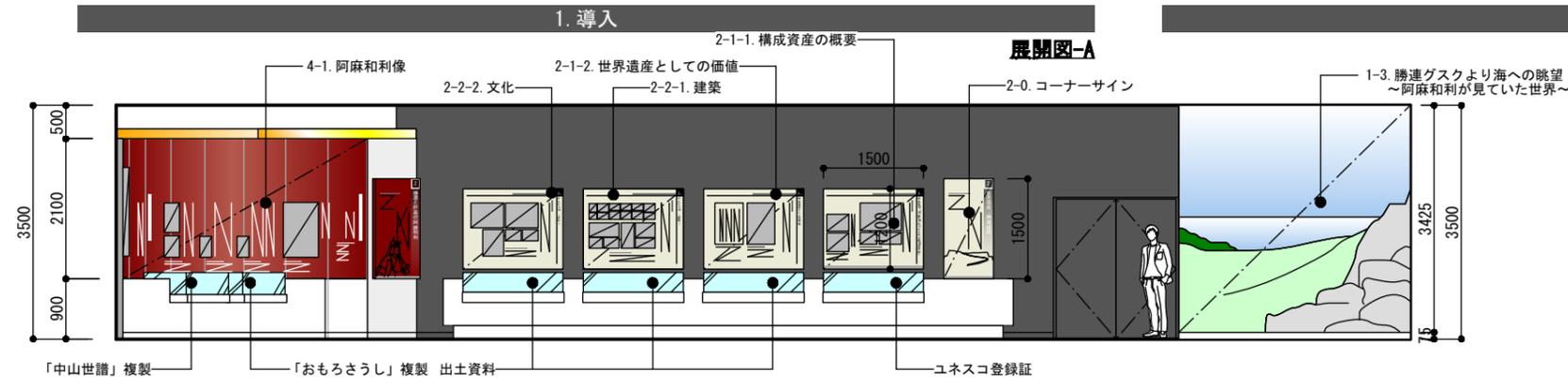
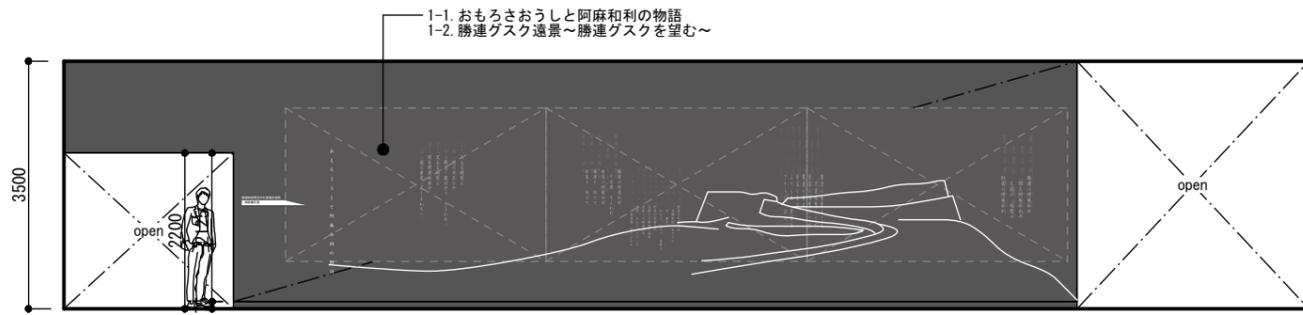
■常設展示室 天井伏図



Key Plan S=1/600

※舞台演出照明については、照明設計にて検討。

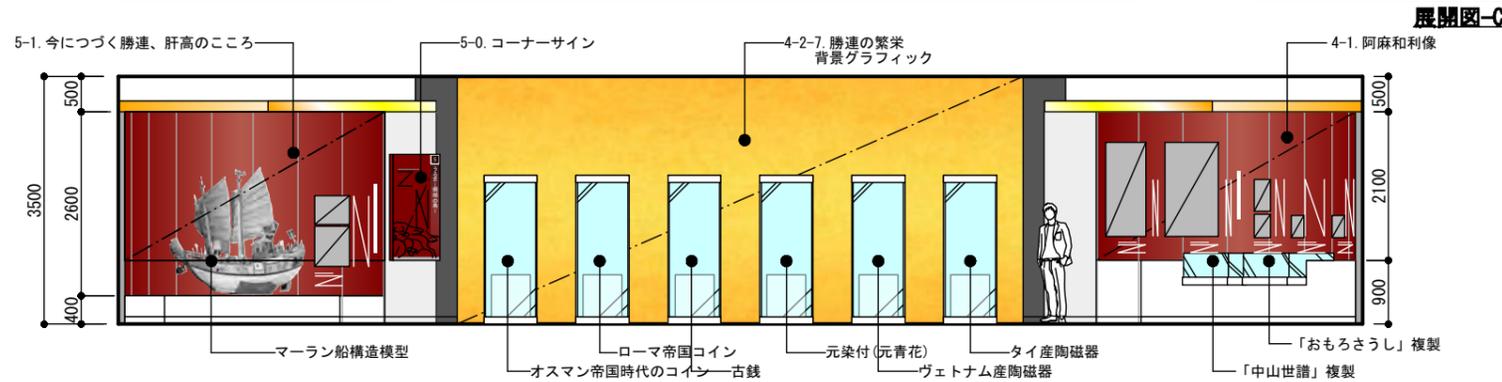
■常設展示室 展開図-1



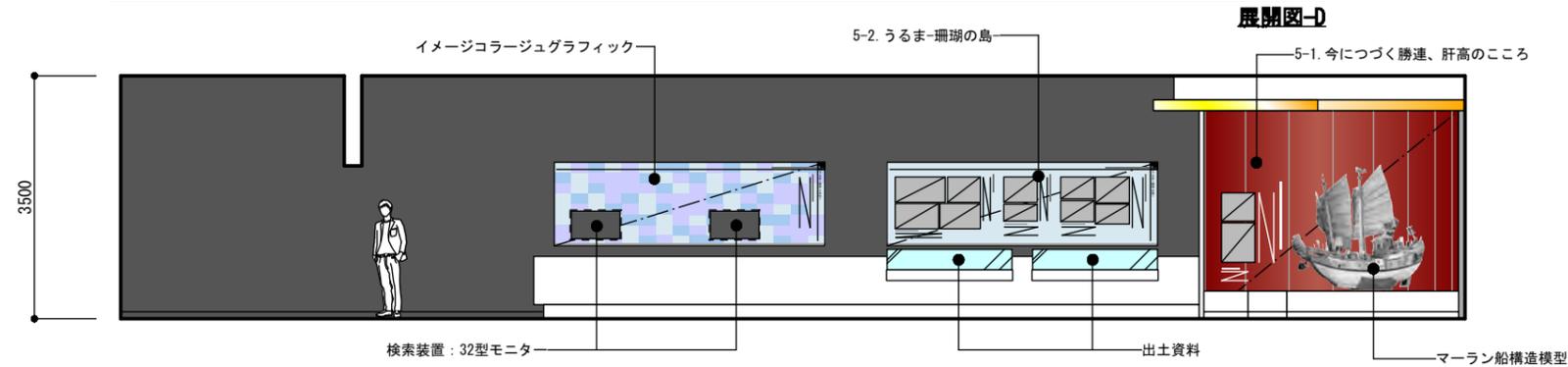
4. 勝連と肝高の阿麻和利

2. 世界遺産・勝連城

1. 導入

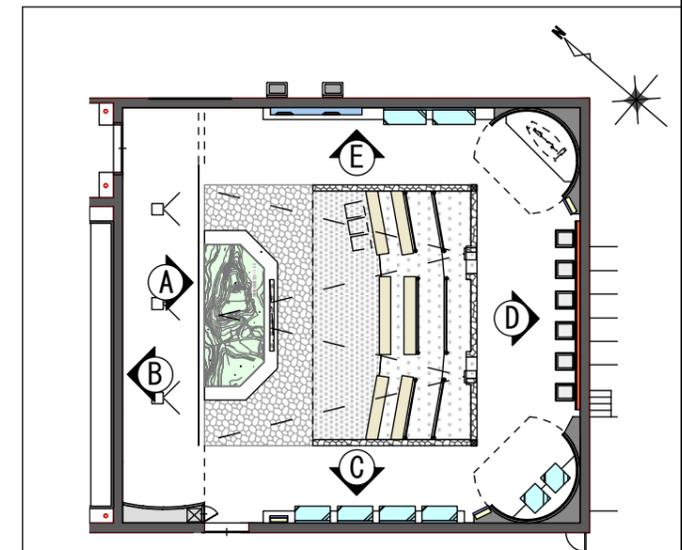


4. 勝連と肝高の阿麻和利



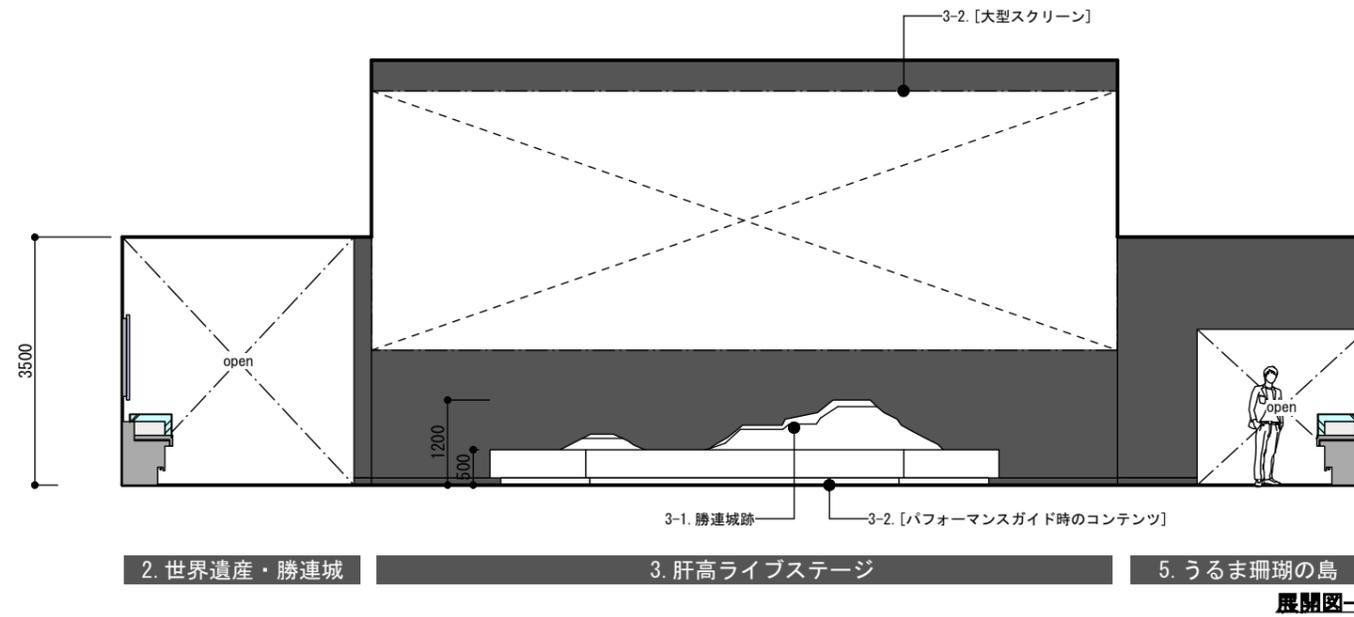
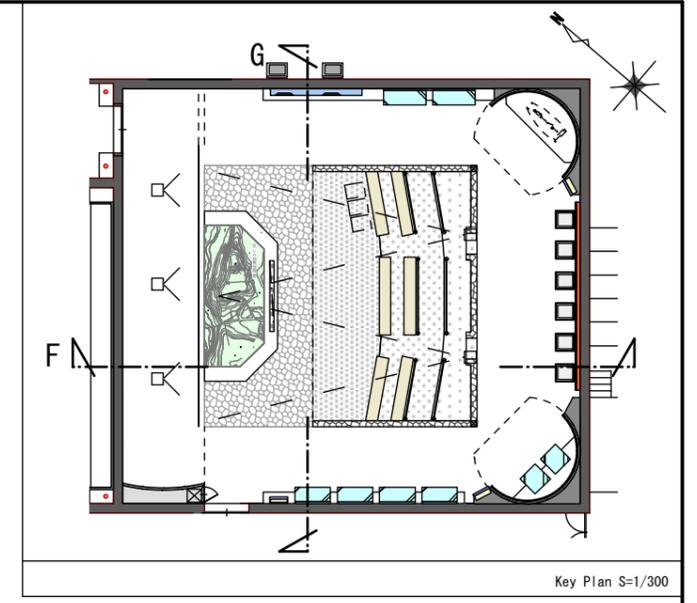
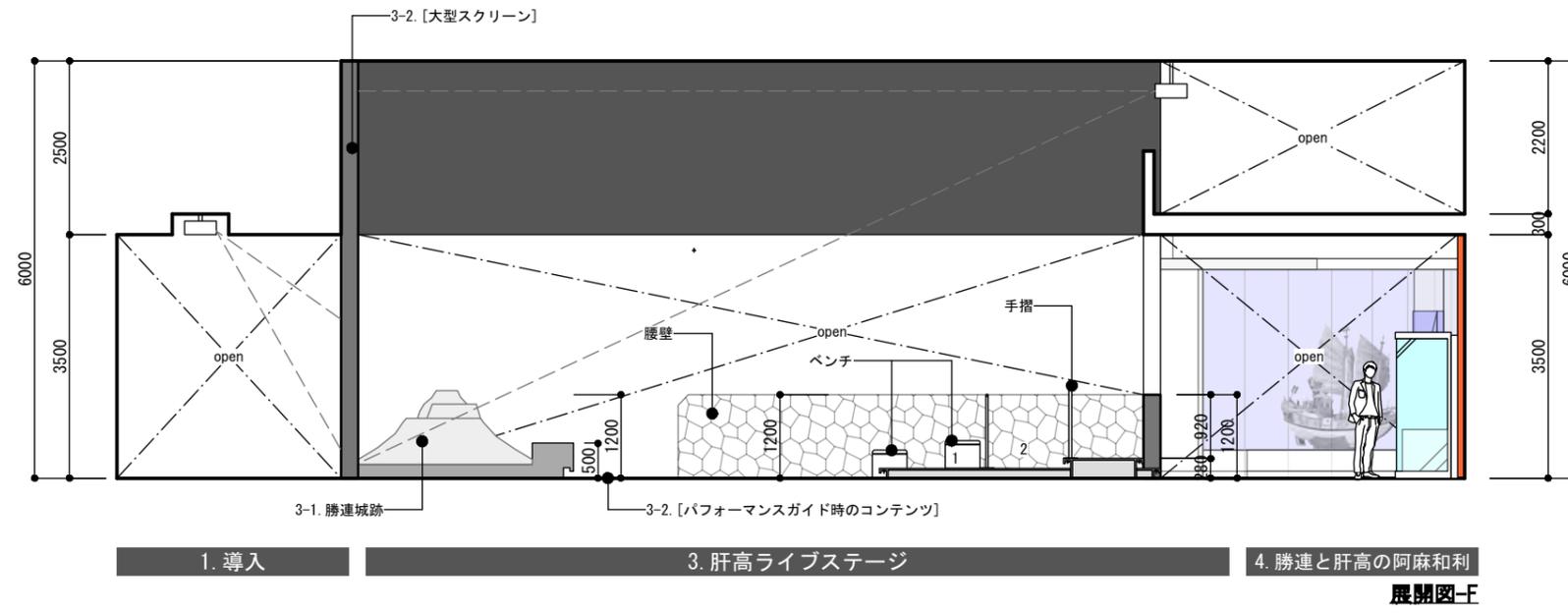
5. うるま珊瑚の島

4. 勝連と肝高の阿麻和利



Key Plan S=1/300

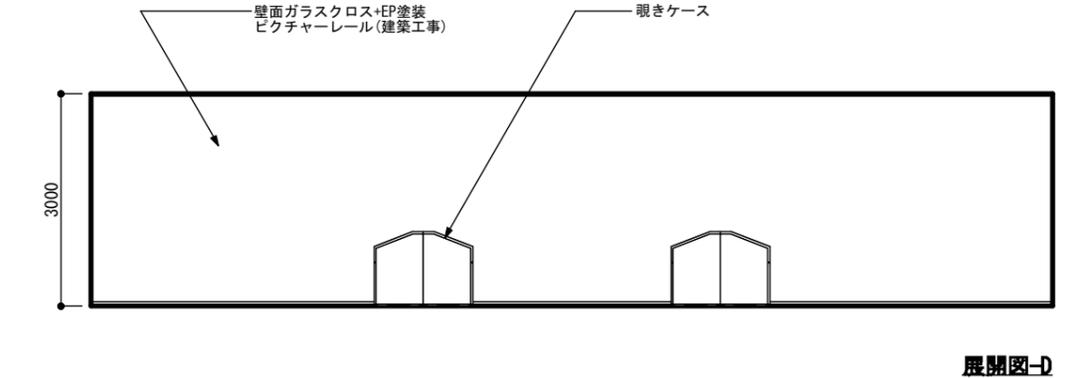
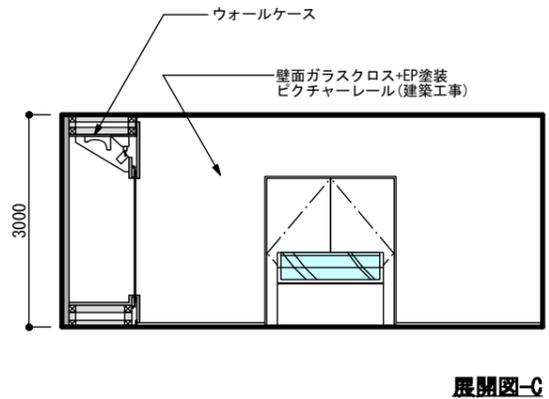
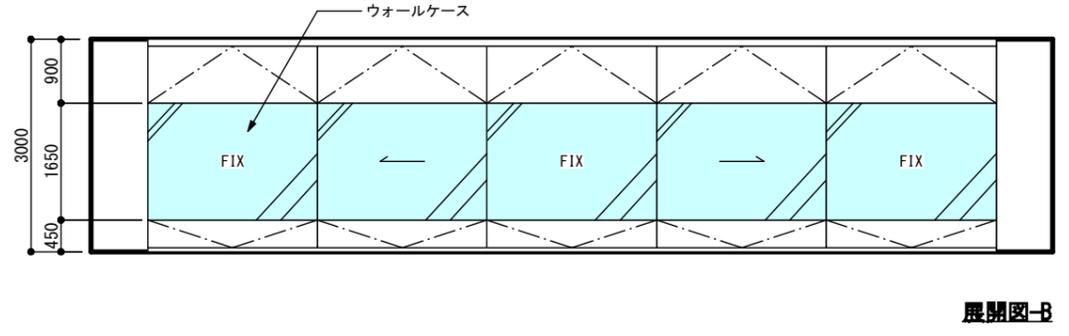
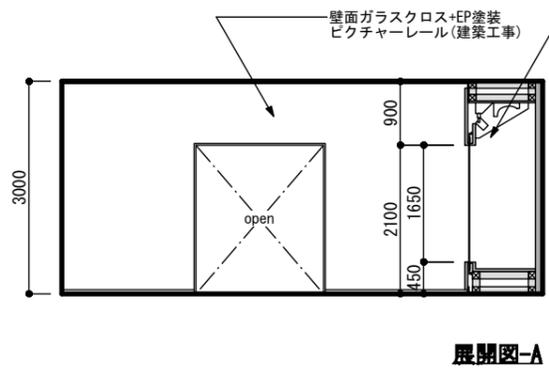
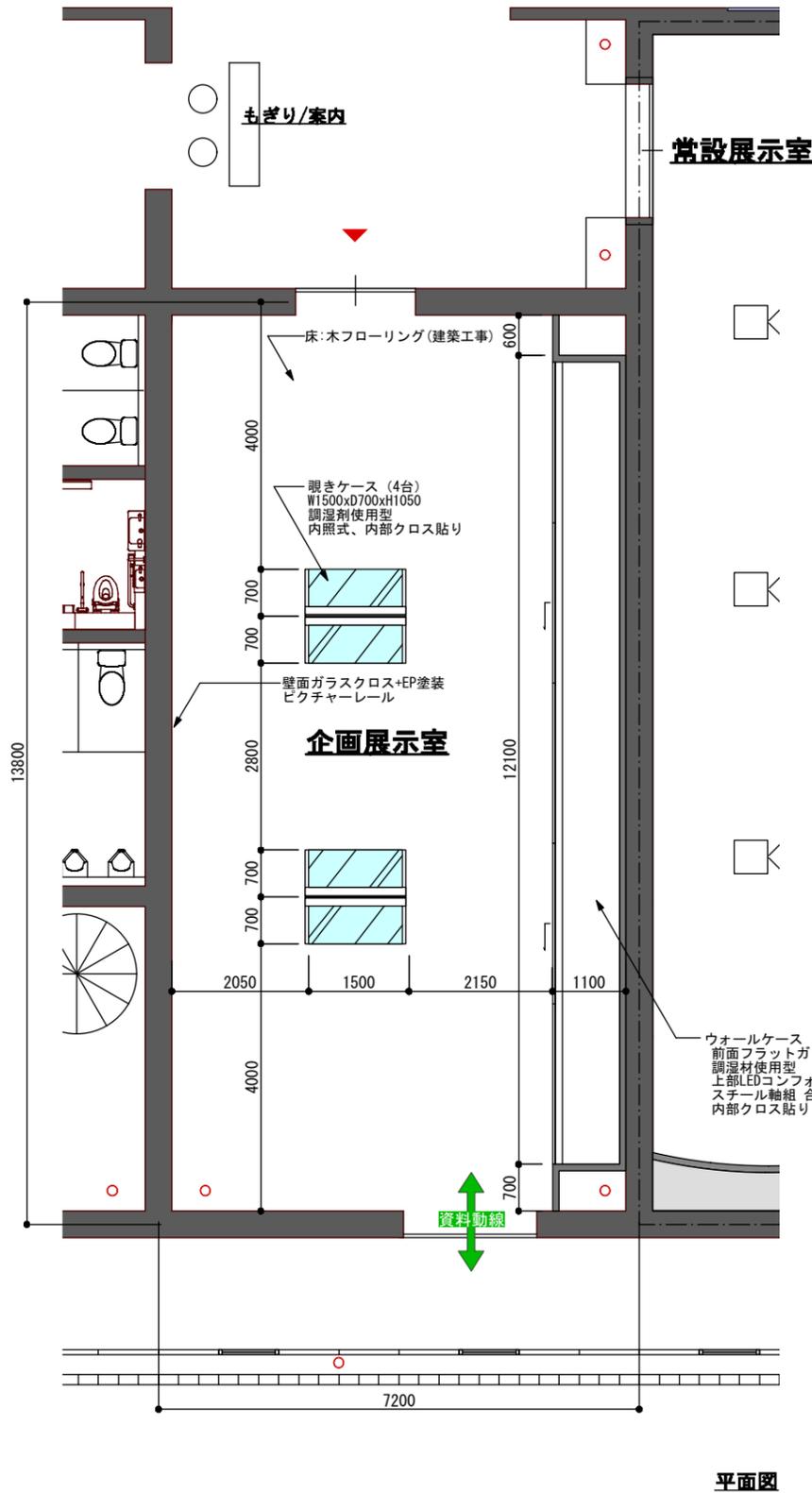
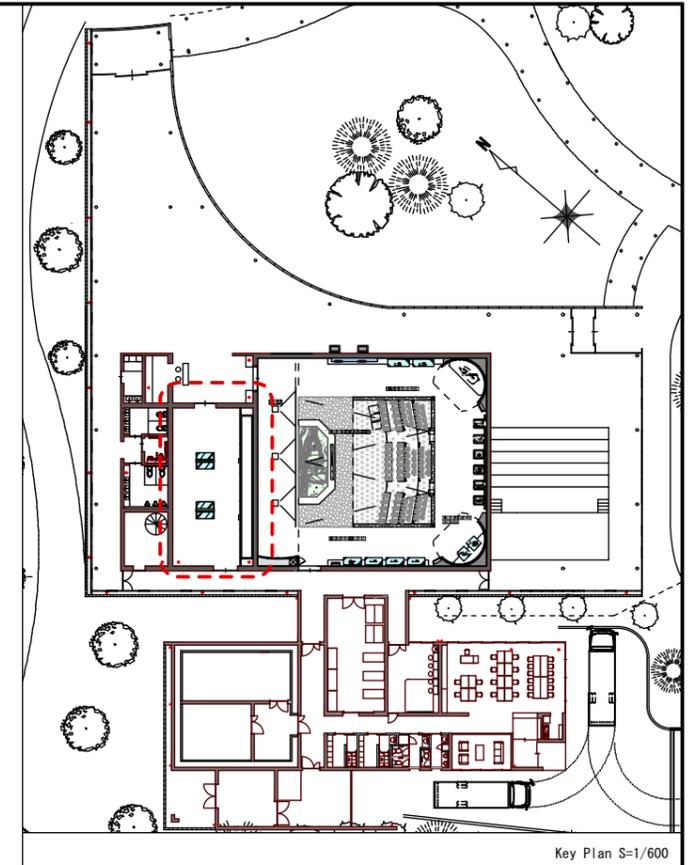
■常設展示室 展開図-2



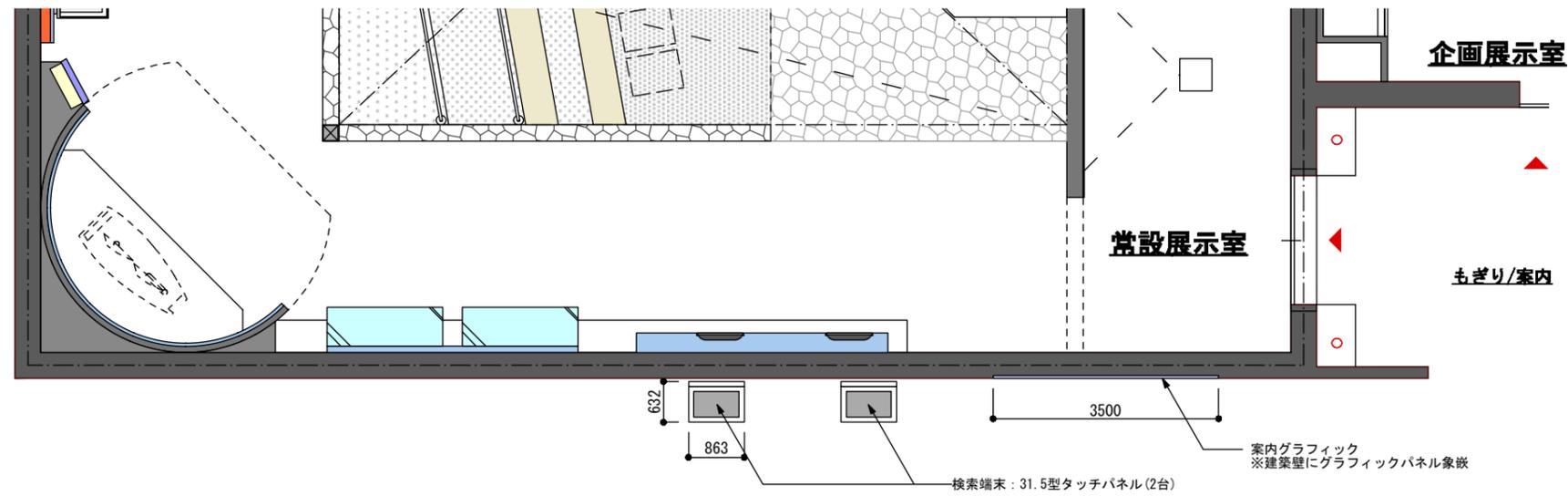
■企画展示室 平面図・展開図

仕上表

- ライブステージ部
 床：木フローリング(建築工事)
 巾木：木巾木H=75mm(建築工事)
 壁：ガラスクロスEP(建築工事)
 天井：岩綿吸音板(建築工事)



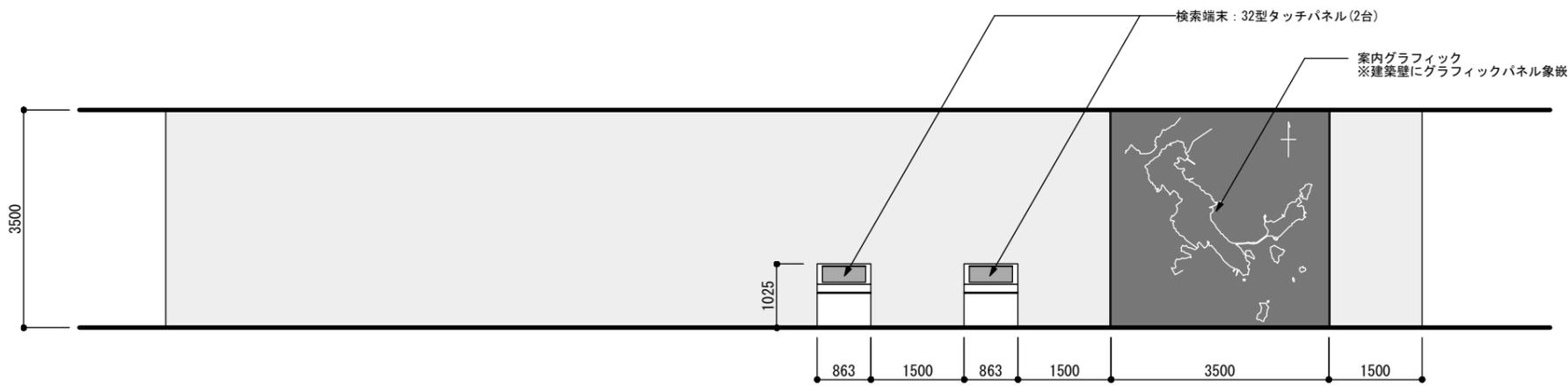
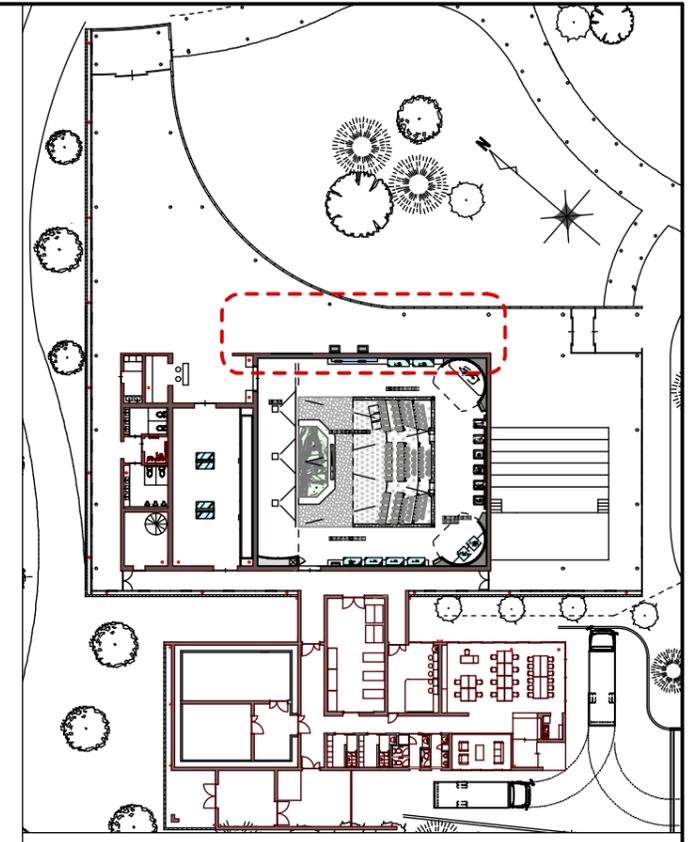
■うるま市史跡・観光情報 平面図・展開図



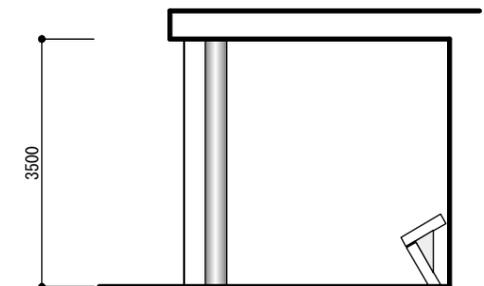
うるま市史跡・観光情報
(ホール)



平面図



立面図

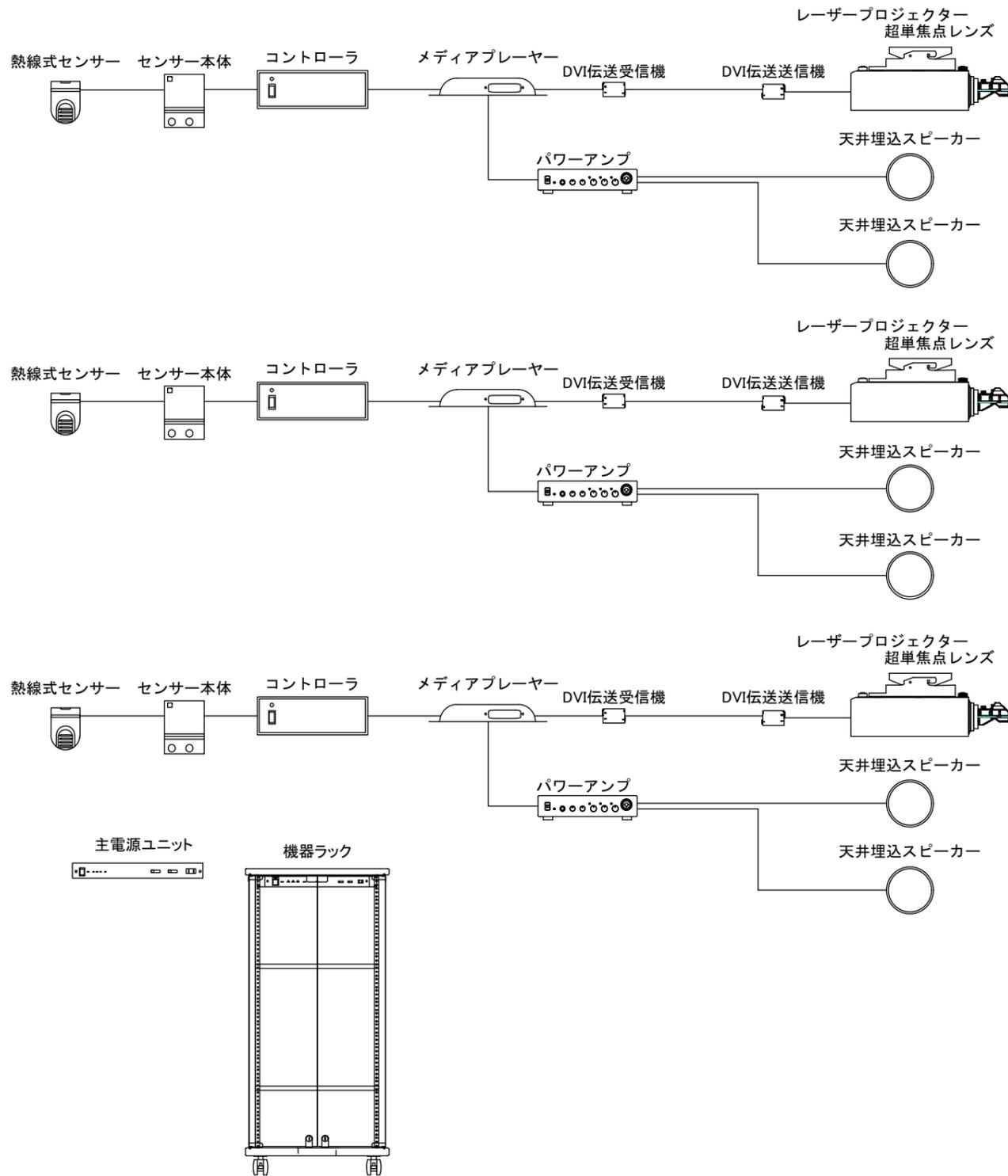


側面図

■常設展示室 映像音響機器図-1

1-1. おもろさうしと阿麻和利の物語

【システム図】



【機器構成】

名称	型番	数量	消費電力	サイズ W×H×D
レーザープロジェクター	Panasonic PT-RZ660J	3台	700W×3	498×200×538
超短焦点レンズ	Panasonic ET-DLE030	3台	—	—
ベース金具	Panasonic ET-PKD130B	3台	—	378×56×400
天吊り金具	Panasonic ET-PKD120S	3台	—	258×80×286
DVI伝送送信機	IMAGENICS CRO-DCE15ATX	3台	5W×3	100×25×150
DVI伝送受信機	IMAGENICS CRO-DCE15ARX	3台	5W×3	100×25×150
メディアプレーヤー	BrightSign HD223	3台	10W×3	160×22×144
SDカード	SanDisk 16GB Class10	3枚	—	—
コントローラ	特注品	3台	100W×3	320×100×230
センサー本体	Panasonic EL230491	3組	8W×3	120×170×45.5
熱線式センサー	Panasonic EL230491	—	—	φ60×70
パワーアンプ	ROLAND SRA-5050A	3台	30W×3	218×52×288
天井スピーカー	BOSE DS16FB	3台	—	φ239×184.5
天井補強ブラケット	BOSE DS16F-ATB	3組	—	649.5×32×318.5
主電源ユニット	Panasonic WU-L67	1台	10W	480×44×300
機器ラック	共栄商事 EIA-24B	1台	—	564×1200×601

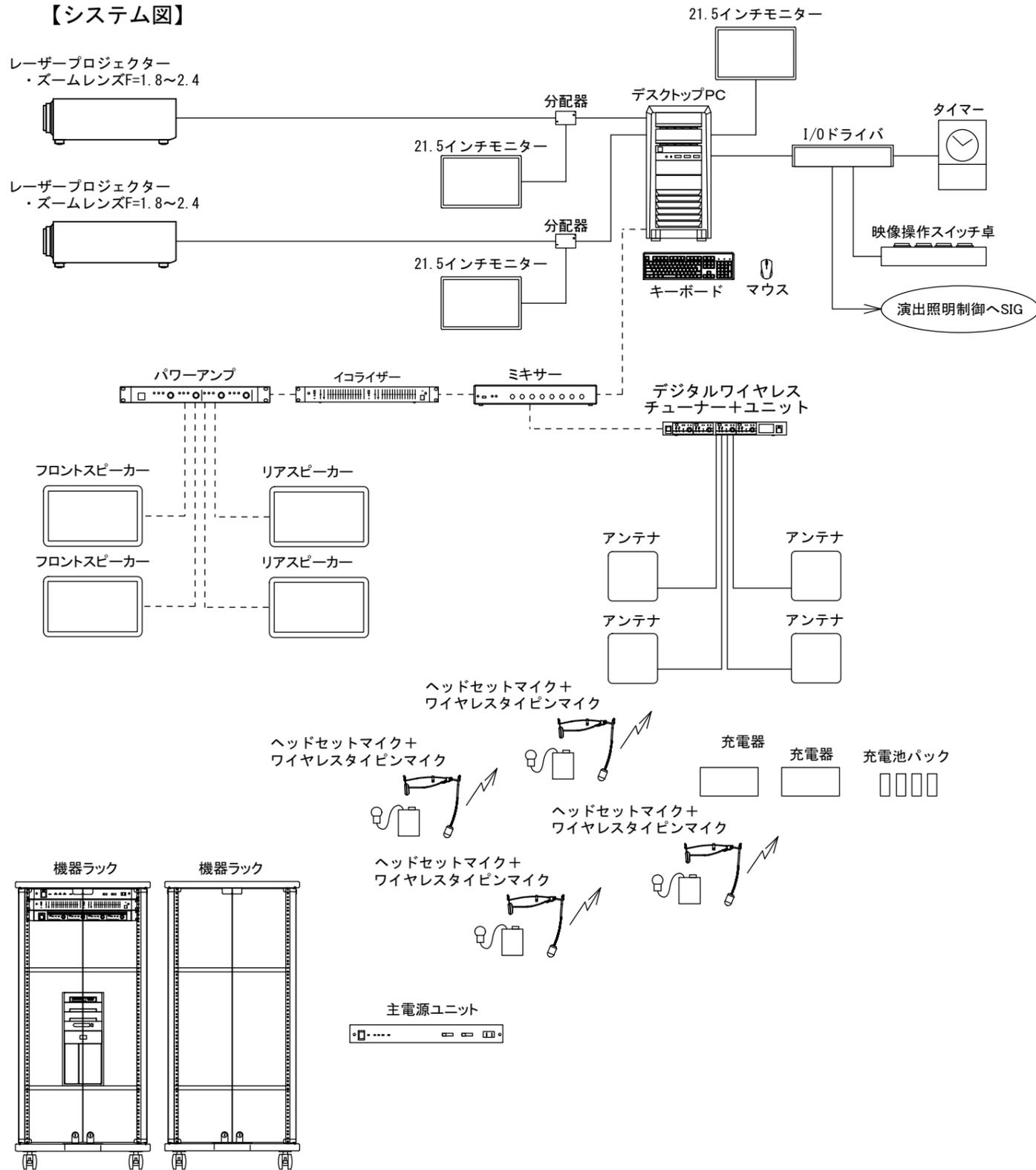
機器は同等品以上とする

■常設展示室 映像音響機器図-2

3. 肝高ライブステージ

【デスクトップPC仕様】

【システム図】



【機器構成】

名称	型番	数量	消費電力	サイズ W×H×D
レーザープロジェクター	Panasonic PT-RZ770JLB	2台	825W×2	498×200×538
ズームレンズ	Panasonic ET-DLE250	2台	—	—
PJ置台	特注品	2台	—	700×1200×700
分配器	IMAGENICS CRO-HD13	2台	8W×2	130×44×130
デスクトップPC	EPSON Endeavor MR8000 customize	1台	793W	180×368×405
SSDサーバー	ROM - Win SSDt-h [®] -Std	1台	—	—
21.5インチモニター	Iiyama ProLite XU2290HS-2	3台	35W×3	499.5×370.5×180
I/Oドライバ	特注品	1台	5W	125×25×80
映像操作スイッチ卓	特注品	1台	—	—
タイマー	Panasonic TDW 73	1台	10W	280×410×60
ミキサー	TOA M-243	1台	10W	483×46×302
イコライザー	TOA E-232	1台	11W	483×46×311
パワーアンプ	RAMSA WP-DA204	1台	1100W	480×44×350
フロント&リアスピーカー	RAMSA WS-M80	4台	—	277×400×297
取付金具	RAMSA WS-Q148	4台	—	277×400×297
デジタルワイヤレスチューナー	TOA WT-D1804	1台	30W	420×45.9×300.7
デジタルワイヤレスチューナーユニット	TOA WTU-D1800	2台	1W×2	60×25×138.6
アンテナ	TOA YW-560	4台	2W×4	208×42×208
ワイヤレスタイピンマイク	TOA WM-D1300	4台	—	62×22.6×98
ヘッドセットマイク	TOA WH-1000	4台	—	—
充電電池パック	TOA WB-2000-2	4組	—	φ14.2×50.2
充電器	TOA BC-2000	2台	9W×2	238×108.5×98
主電源ユニット	Panasonic WU-L67	1台	10W	480×44×300
機器ラック	共栄商事 EIA-24B	2台	—	564×1200×601

機器は同等品以上とする

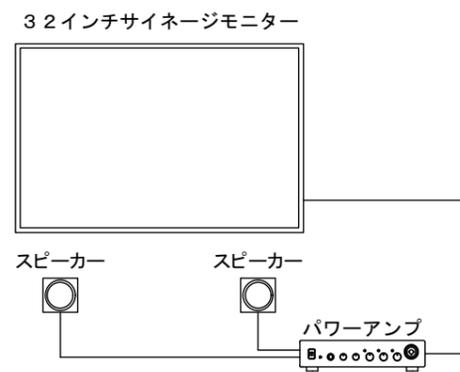
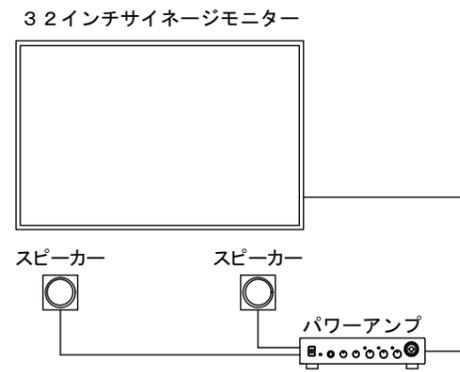
名称	型番	仕様
デスクトップPC	EPSON Endeavor MR8000 STD customize	WIN 10Pro 64bit, Corei7-7700, 32GB, SSD256GB, NVIDIA Quadro P4000, シリアルポート×1, 電源650W, スーパーマルチドライブ, キーボード, マウス

■常設展示室 映像音響機器図-3

5-2. うるま-珊瑚の島-

【システム図】

5-2. うるま-珊瑚の島-



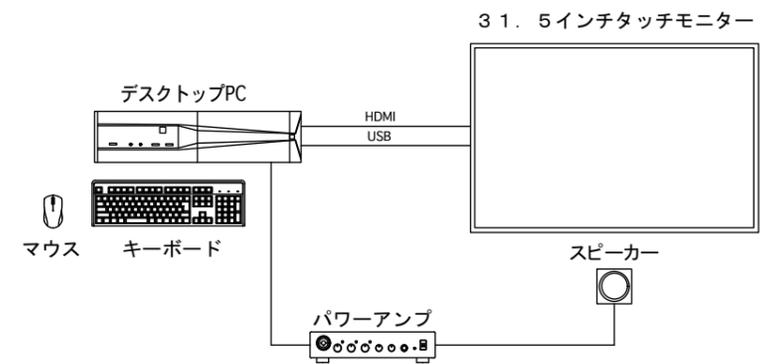
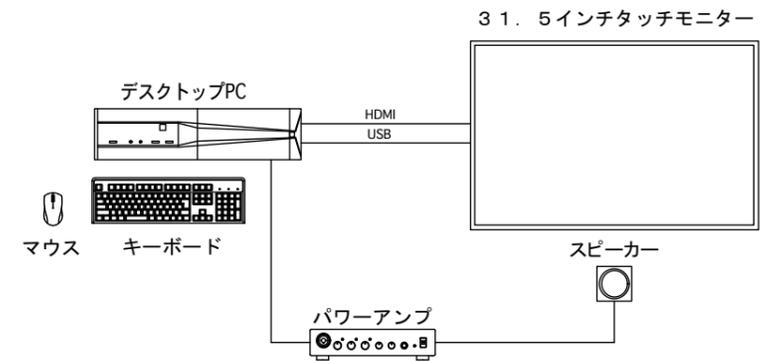
【機器構成】

名称	型番	数量	消費電力	サイズ W×H×D
32インチサイネージモニター	三菱電機 カタナサイネージ DSM-32L7X	2台	47W×2	756×492×27.3
壁取付金具	ハマミ工産 MH-451B	2台	—	350×284×66
SDカード	SanDisk 16GB Class10	2枚	—	—
パワーアンプ	ROLAND SRA-5050A	2台	30W×2	218×52×288
スピーカー	LiveSound SM-1W60S	4台	—	60×60×60

機器は同等品以上とする

6. うるま市史跡・観光情報（ホール内：無料ゾーン）

【システム図】



【機器構成】

名称	型番	数量	消費電力	サイズ W×H×D
31.5インチタッチモニター	Touch Panel Systems ET3202L	2台	65W×2	763×457×51
壁取付金具	ハマミ工産 MH-451B	2台	—	350×284×66
デスクトップPC	EPSON MR4700E customize	2台	366W×2	98×357×396
SSDセーバーライセンス	ROM - Win SSDt-h'-Std	2台	—	—
パワーアンプ	ROLAND SRA-5050A	2台	30W×2	218×52×288
スピーカー	LiveSound SM-1W60S	2台	—	60×60×60

機器は同等品以上とする

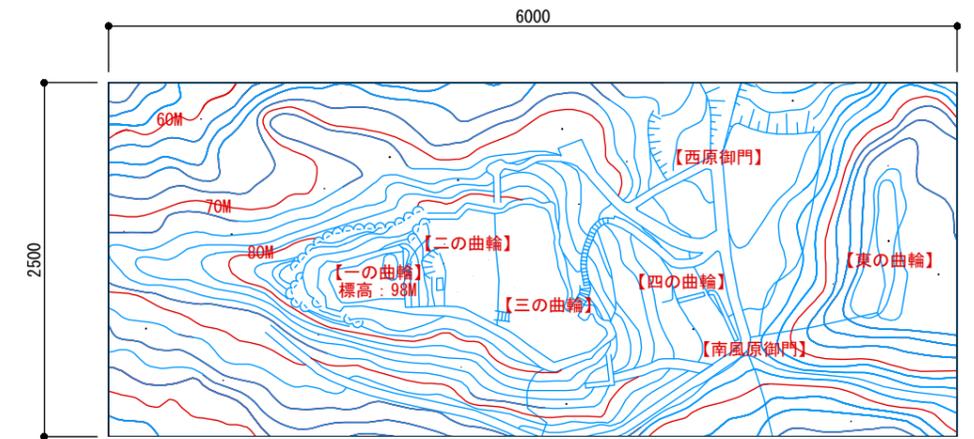
【デスクトップPC仕様】

名称	型番	仕様
デスクトップPC	EPSON MR4700E customize	WIN 10Pro 64bit, Corei7-7700, 16GB, SSD256GB, NVIDIA GeforceGTX1050, DVDドライブ, キーボード, マウス

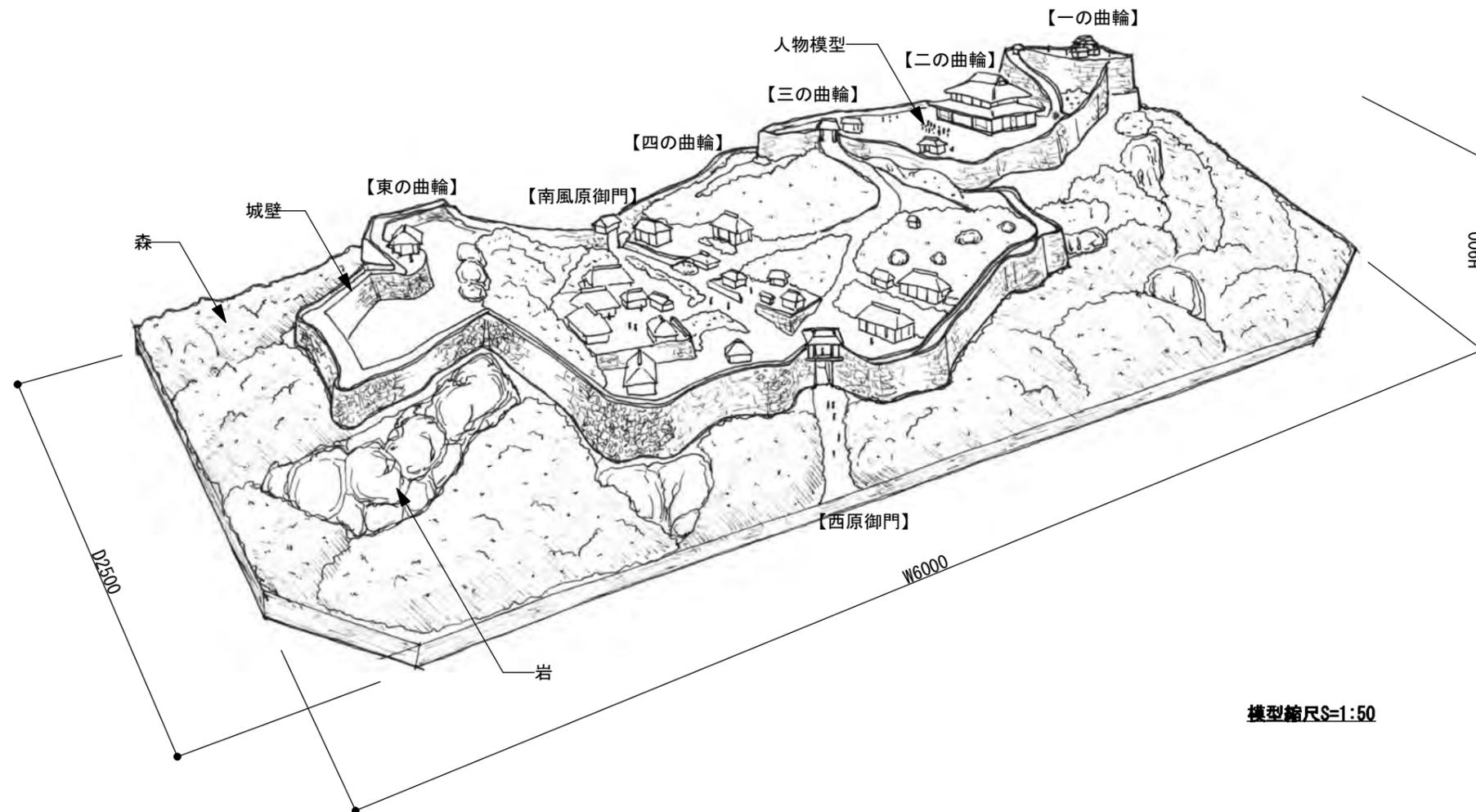
■常設展示室 模型・造形図-1(勝連城模型)

3-1-1. 勝連城跡 / 勝連城の再現模型

□□模型再現エリア



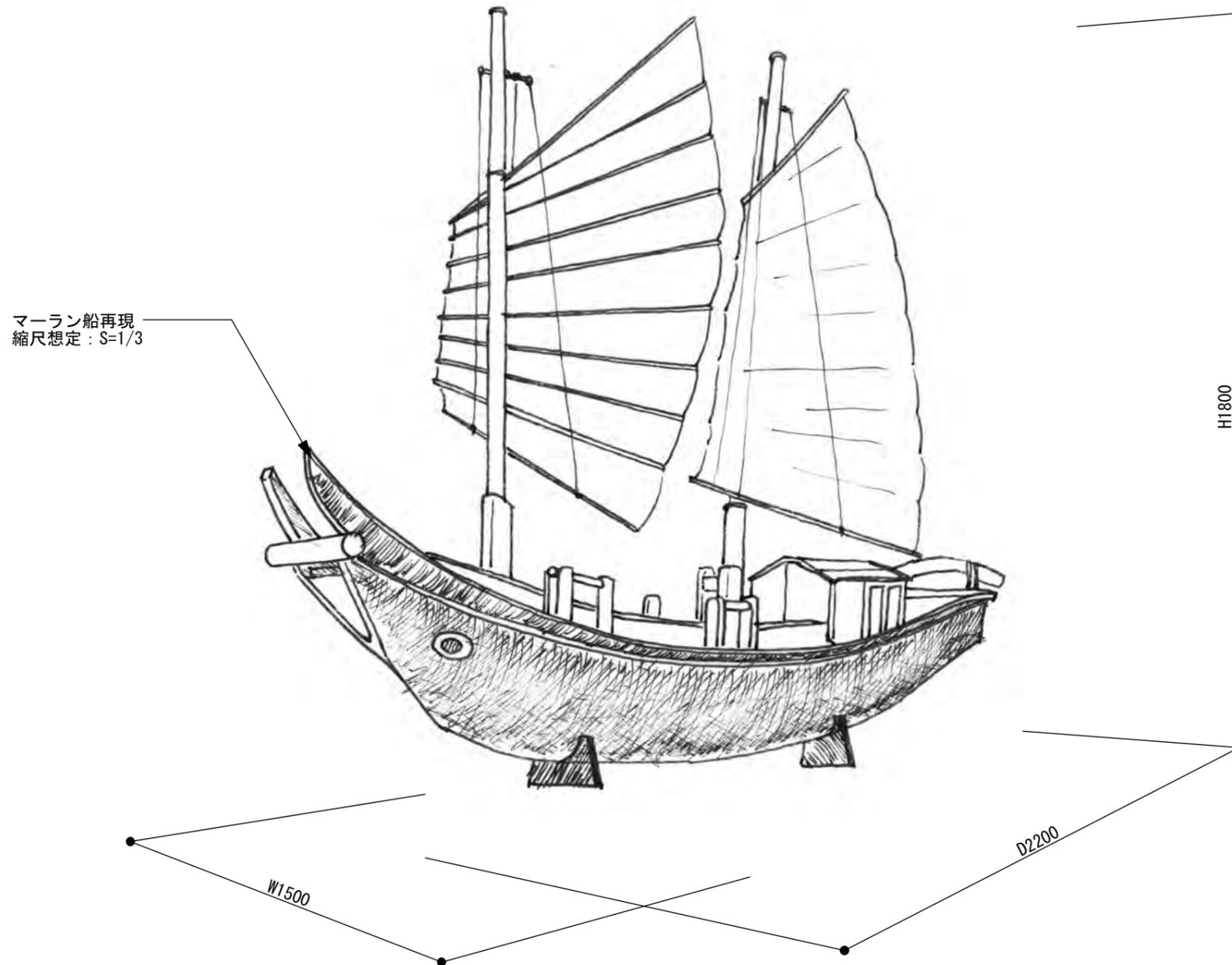
模型高低差98M-54M=44M
 模型縮尺44M×1/50=0.88M
 模型高さH=900mmに設定



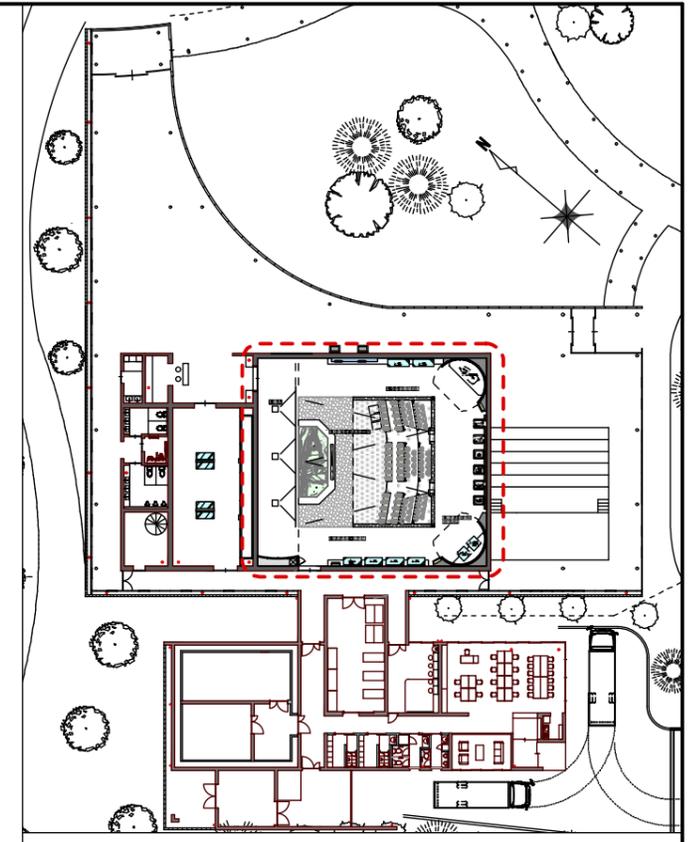
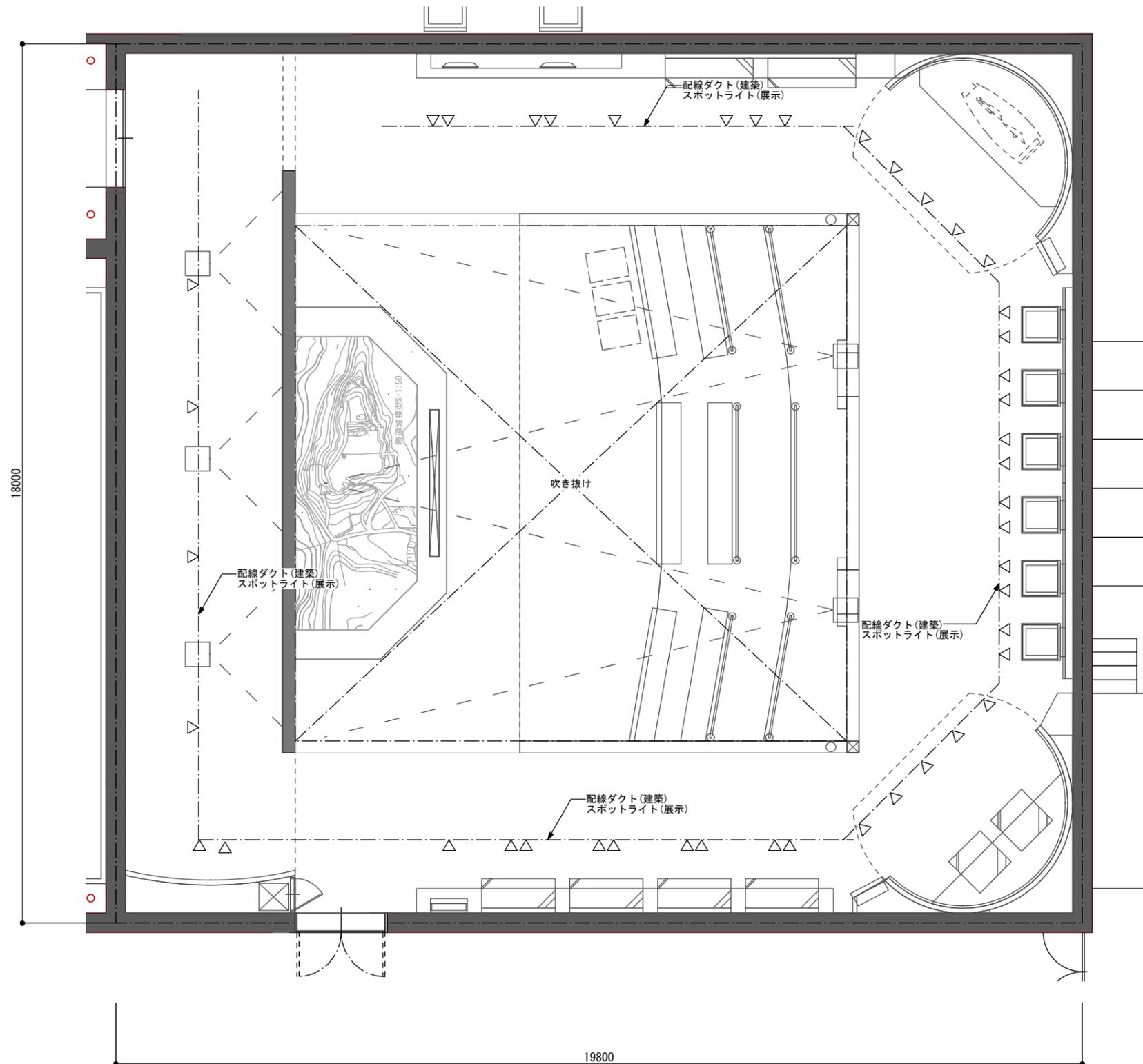
模型縮尺S=1:50

■常設展示室 模型・造形図-2(マーラン船)

5-1-1. 海を渡る技術 / マーラン船構造模型

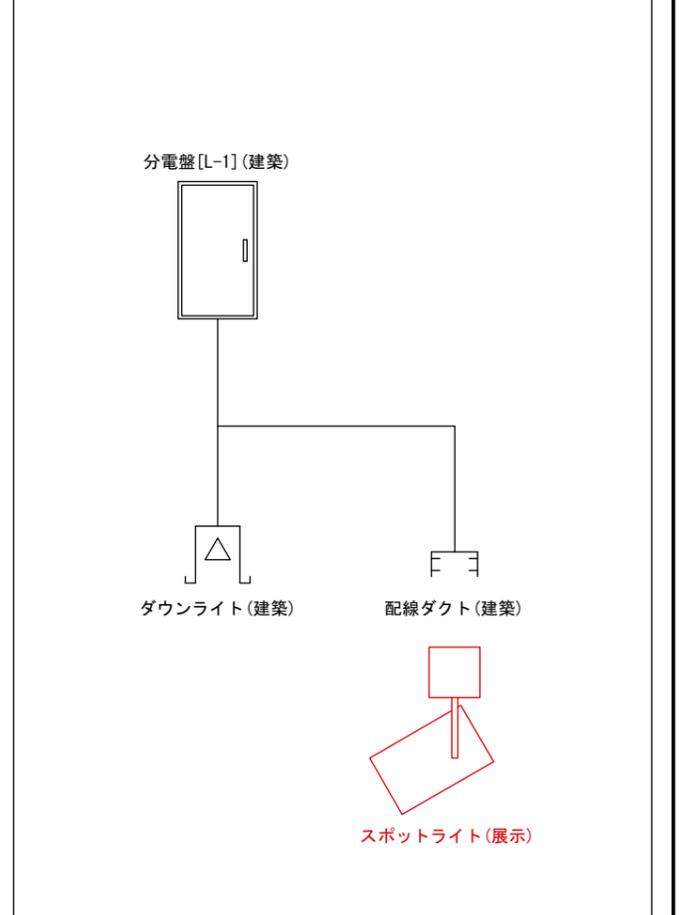


■常設展示室 展示演出照明-1(1F)



Key Plan S=1/600

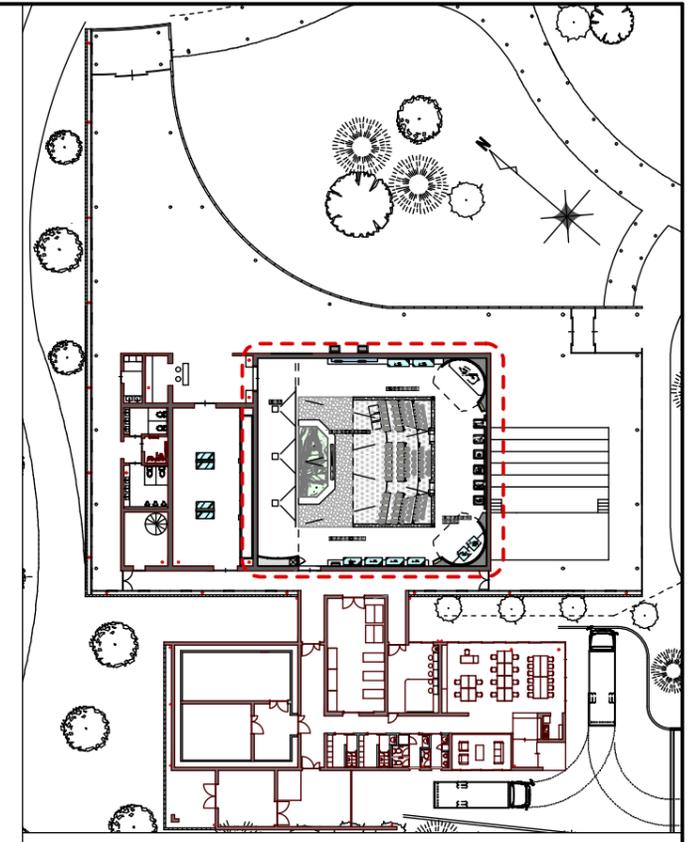
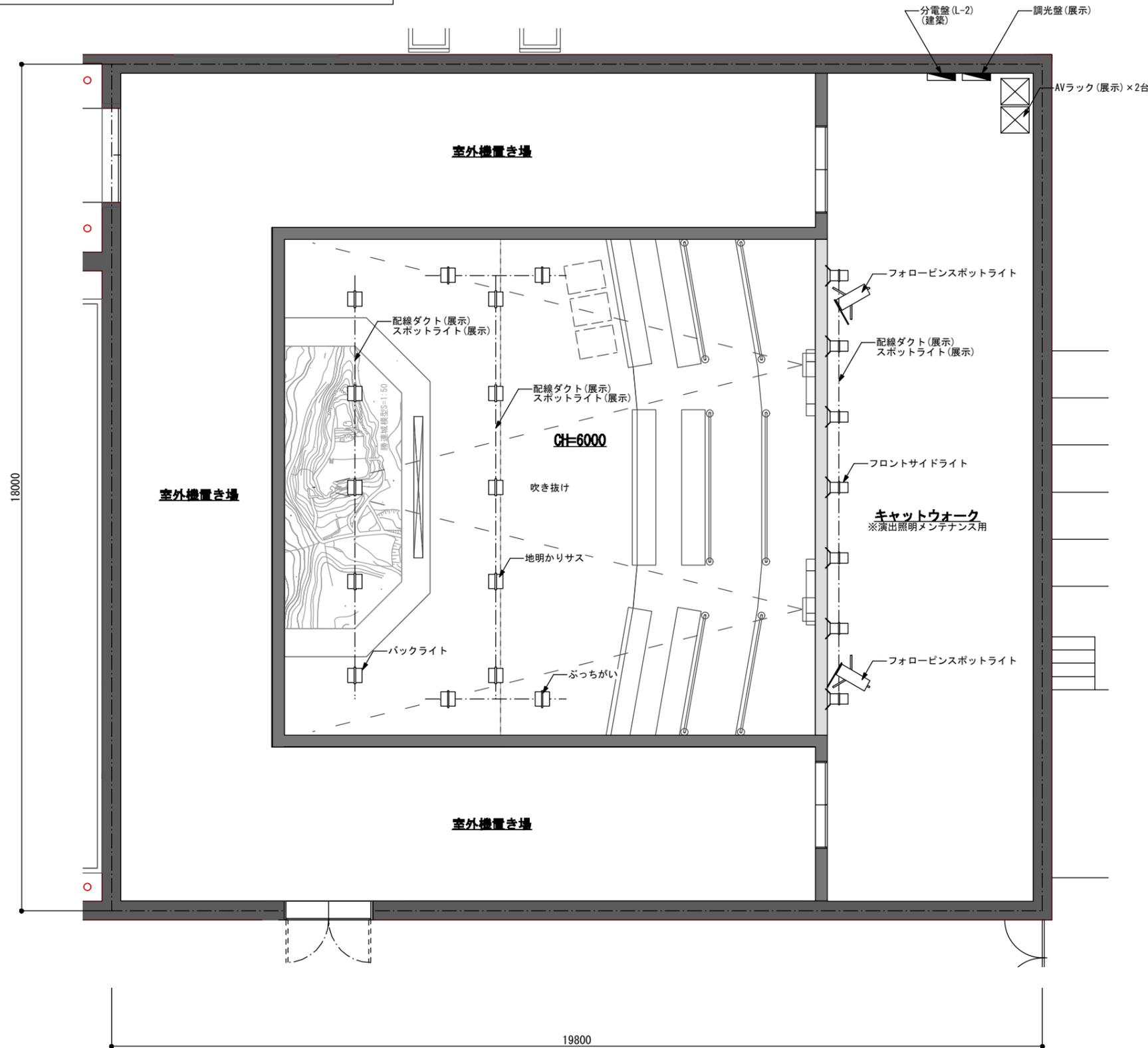
電気設備与件図[常設展示室1F]



■常設展示室 展示演出照明-2(吹抜け部分)

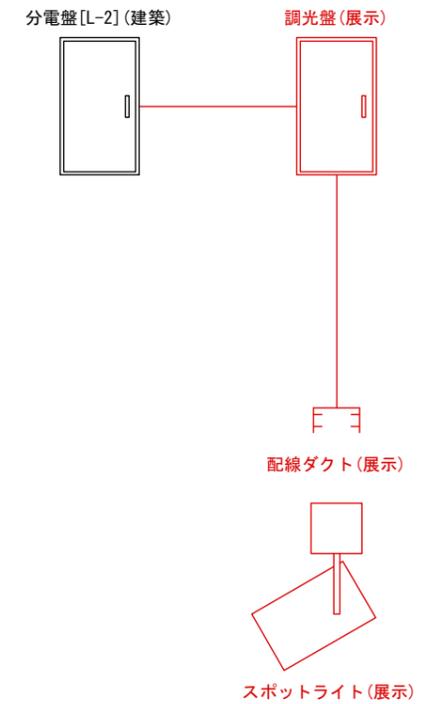
肝高ライブステージ演出照明設定

フォローピンスポットライト：キャットウォークのスタッフが直接狙うスポットライト
 フロントサイドライト：正面からのスポットライト
 地明かりサス：演者直上からのスポットライト
 ぶっちがい：演者に対して横からのスポットライト
 バックライト：演者の背後からのスポットライト

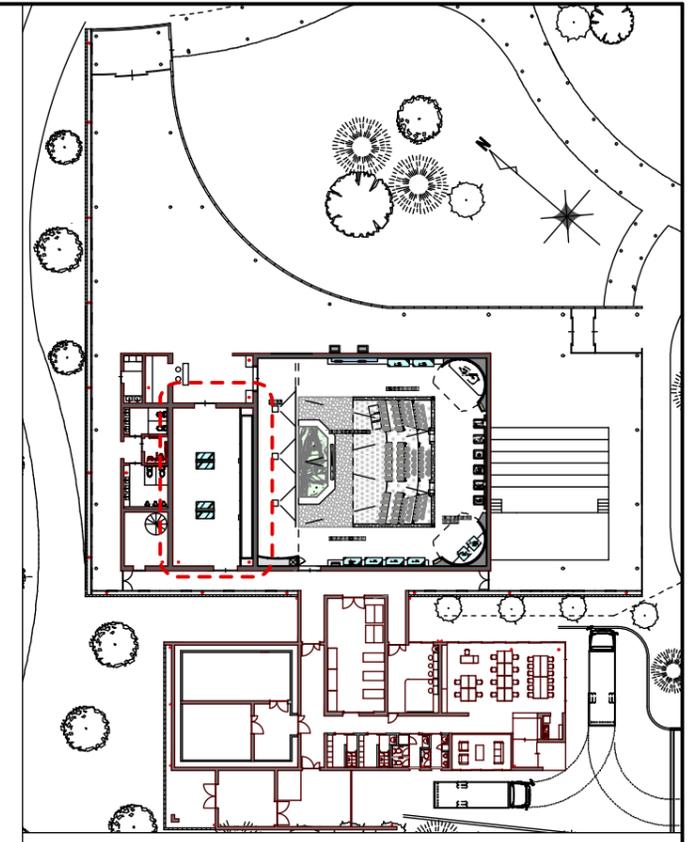
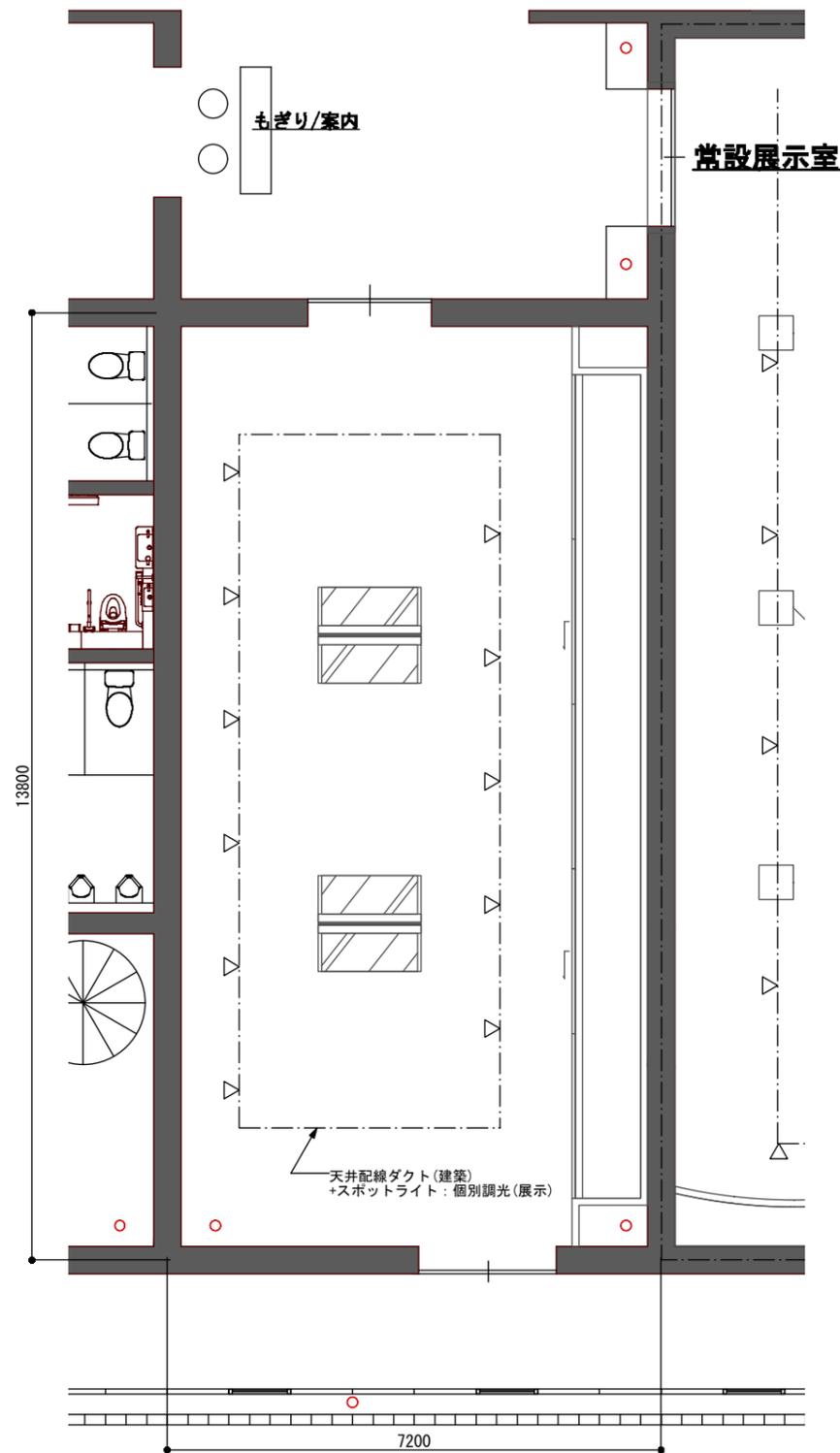


Key Plan S=1/600

電気設備与件図[常設展示室2F]

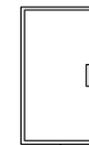


■企画展示室 展示演出照明-3



電気設備与件図[企画展示室]

分電盤[L-1](建築)



ダウンライト(建築)



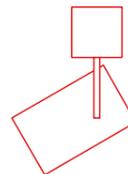
配線ダクト(建築)



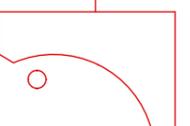
コンセント(建築)



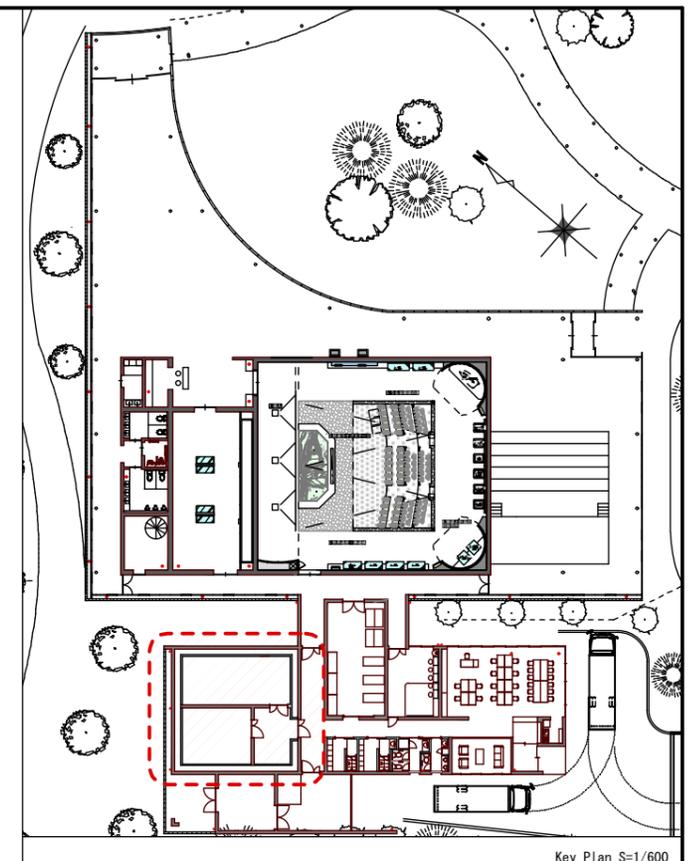
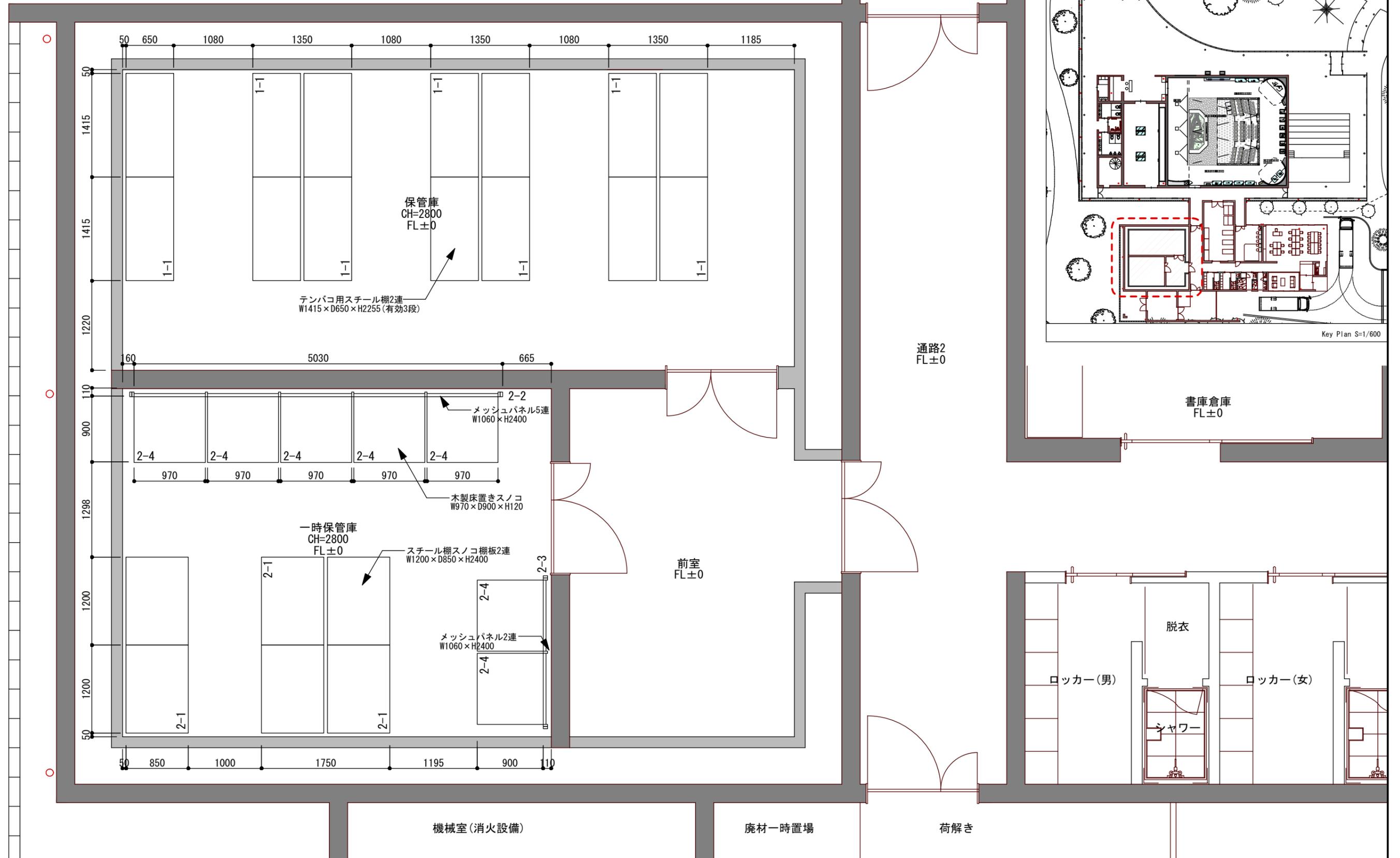
スポットライト(展示)



ウォールケース内
ミュージアム
コンフォート(展示)



■保管庫・一時保管庫 什器計画(固定棚)



Key Plan S=1/600