

第3章 事業の概要

1 常設展示

○ 展示基本設計

展示基本設計作成は、教育庁文化課遺跡班を担当部署として、平成9年度に日精㈱に委託して行った。

平成8年度に作成した『福島県文化財センター白河館（仮称）基本計画』の「文化財センター整備の基本理念」を受けて、展示における基本理念は以下のものとした。

〈展示の基本理念〉

福島県文化財センター白河館（仮称）の展示は、埋蔵文化財を中心として地域に芽生えた文化の歴史的過程を踏まえ、現代と文化財の関係を見つめることにより、個性豊かな地域の歴史・文化を総合的に理解し、地域への誇りと愛着を醸成するものとする。

〈展示の種別〉

展示の種別は、以下の3種類とした。

- ・常設展示
- ・企画展示
- ・野外展示

〈展示の特色〉

これらの展示の特色としては以下の5点を挙げている。

① テーマ展示による親しみやすい展示

従来時代区分による展示構成ではなく、展示ストーリーに各々のオリジナルなテーマを選定することにより、各展示内容を観覧者に総括的にイメージさせるとともに、全体の展示を体系的に理解し易くする親しみやすいテーマ展示方式とする。

② 「モノ」自身が語る展示

本館展示の最大の特色は豊富に所蔵されている実物資料にある。二次情報を新たに加えることをせず、露出展示を原則とした一次情報としての実物資料と観覧者が対面し、「モノ」の持つ大きさ・文様・質感等の特性を感じとることが出来る展示とする。

③ タイムリーに可変するフレキシブルな展示
展示の固定化は館活動のイメージダウンにつながるとともに、来館の再来性をさまたげる要因でもある。調査・研究の成果は日々更新されるものであり、その最新情報を展示に活用するため情報端末を含め展示更新が常に可能であるフレキシブルな展示とする。

④ 多段階・多国籍に対応した先端解説システム

従来のグラフィックや解説文を主体とした一方的な情報提供ではなく、観覧者のニーズにきめ細かく対応できる情報映像機器による解説システムとする。個別資料を各人の発達段階や国際化に対応した外国語でも検索できる情報端末を配置し、他に類例のない新しい展示解説とする。

⑤ 映像や体験展示により実感できる展示

各テーマ毎にそのテーマの概要や生活の様子などを積極的に取り組み、リアリティに溢れた実感できる展示とする。さらに木棺等を観覧者自らが参加体験により作り上げる体験展示や小休止としてのアミューズメントな映像ゲームなど実感できる展示とする。

〈常設展示〉

常設展示室で行う恒常的な展示で、文化財をわかり易い形で体系的に公開し、県民の文化財に対する関心と理解を高め文化財保護の充実を図ることを目的とする。

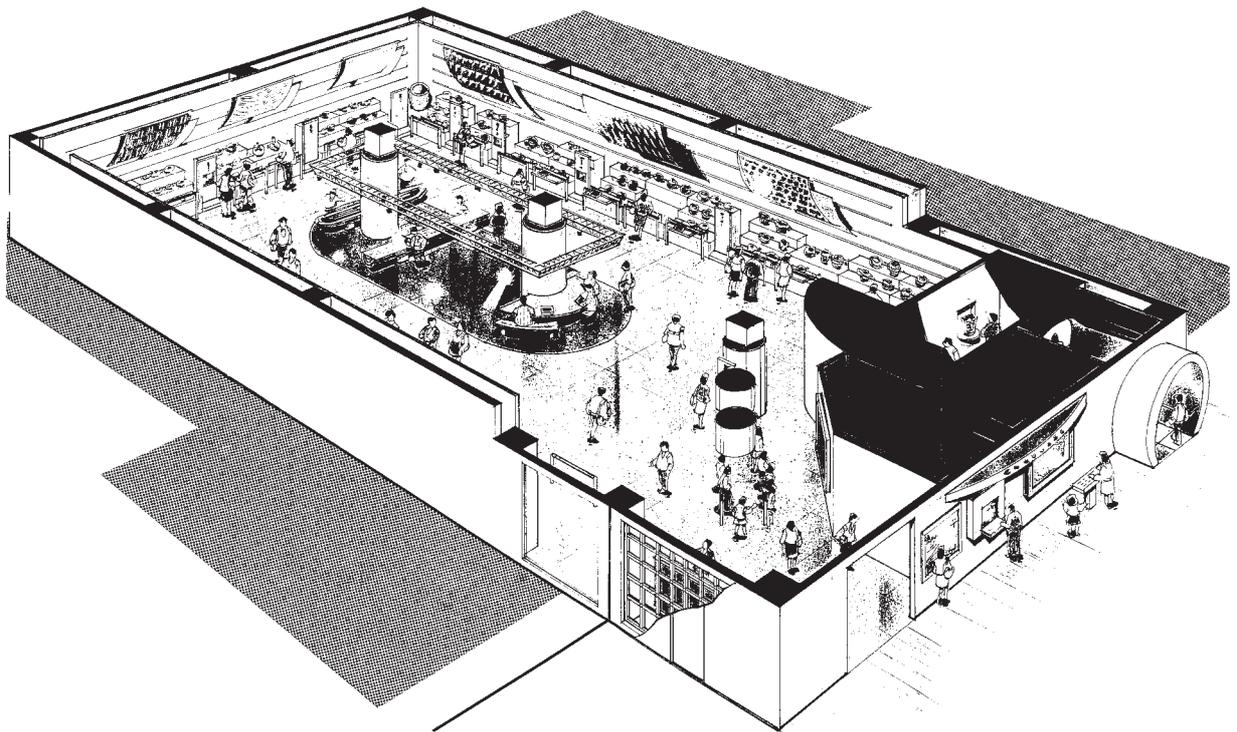
常設展の基本方針として以下の項目を挙げている。

- ① 文化財に対する興味と理解を高める展示
- ② 埋蔵文化財を中心とした展示
- ③ 「モノ」自身に語らせる展示
- ④ 最新の成果を反映できるフレキシブルな展示
- ⑤ 分かりやすい解説の展示
- ⑥ 新しい技術の活用

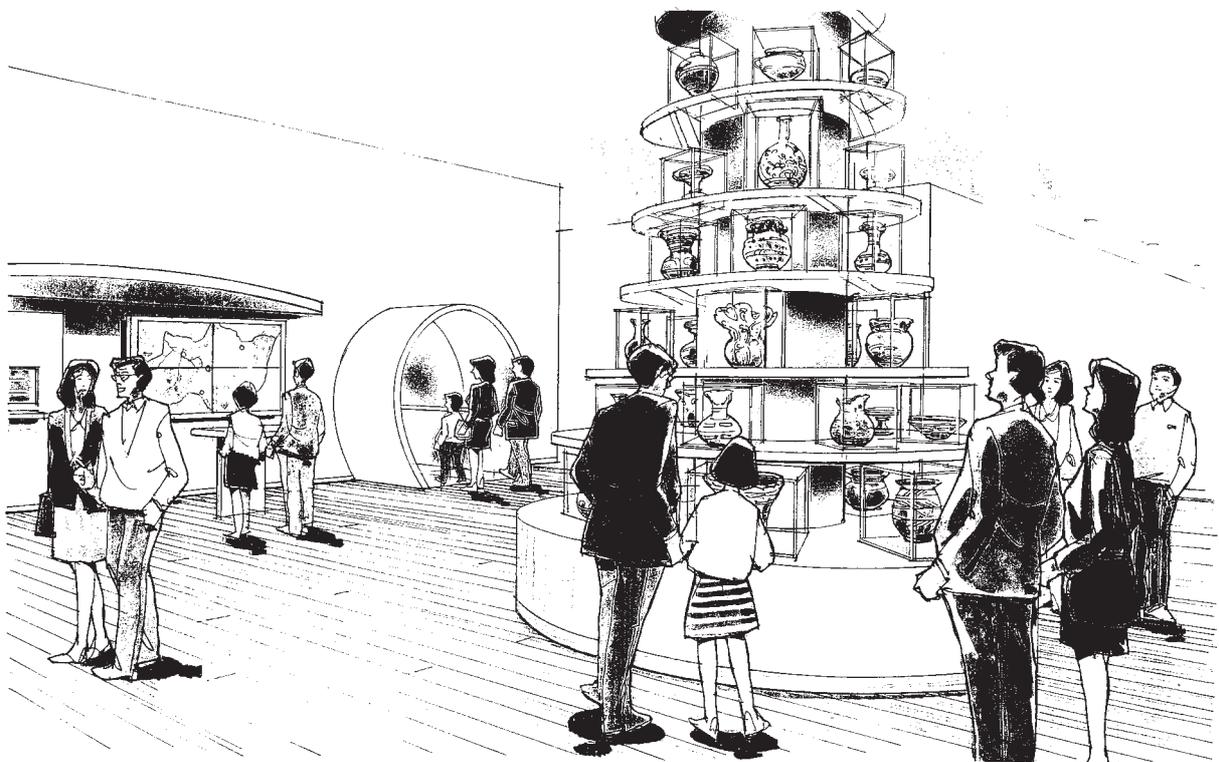
展示基本設計の各コーナー内容

No.	テーマ名称	演出方針
1	〈プロムナードギャラリー〉 遺物展示タワー	展示内容を象徴するオブジェ、多量の土器をはじめとする積層的に展示したダイナミックな量的展示演出とする。
2	〈導入トンネル〉 「プロローグ」	観覧者がタイムスリップするトンネル空間とし、不思議な浮遊感によって常設展示室へ導く複合手法による演出とする。
3	〈導入トンネル〉 「わが輩は遺物である」	トンネルを抜けた正面に土器が観覧者に話しかけるフェイス・アクションディスプレイ（映像装置）と土器が語るアニメ映像パネルを設置する。 カーブ壁面のハギトリ展示により、埋蔵文化財への興味を喚起させる演出とする。
4	〈導入トンネル〉 「人類誕生」	人類の進化と石器の移り変わりを壁面ののぞき窓で演出する。
5	「土器の祭典」 1 縄文時代 2 弥生時代 3 古墳時代 4 飛鳥時代 5 奈良時代 6 平安時代 7 須恵器と瓦	県内出土の各種土器を時代区分し、形状・種類別に露出展示を基本として展示する。 ・各時代区分の頭にテーマBOXを配置し、テーマ区分の明確化と各時代の時代背景や生活の様子を映像によって解説する。 ・展示資料解説は、解説パネルやネームプレートによるものではなく、資料No.と符合した情報検索装置によって行う。 ・須恵器と瓦については、各時代区分を統合したコーナー化を図り、その変遷を示す。
6	「生活と道具」 —石器と木器—	・県内出土の各種石器・木器を時代区分し、形状・種類別に露出展示を基本として展示する。 ・骨角器についてもこのテーマに展示する。 ・生活形態と道具の関係を展示する。 ・木造船は展示室中央部にシンボリックに展示する。 ・テーマBOXを配置し、映像解説を行う。
7	「戦争と平和」 —金属と人間—	・製鉄・鍛冶から使用までを「製鉄所」の推定模型・パネル等で表現する。 ・鏡は大塚山の再鋳品によって示す。 ・鏡及び直刀は鋳造当時の復元状態で表現する。 ・道具の利便性と危険性の二面性を示すとともに、律令国家と鉄製産や38年戦争との関連で、鉄は国家なりという視点も合わせて表現する。 ・テーマBOXを配置し、映像解説を行う。
8	「神々の遺言」	・古墳に祀られた首長、祭祀遺跡や遺物からわかる村々の祭祀、仏教関連遺跡や遺物からわかる渡来した神々を配して人々の信仰によっても守られてきた文化財のあり方を地域の写真や映像によって表現する。
9	「文化財をめぐる」	・文化財保護の歴史と文化財保存の必要性を表現する。 ・開発と文化財の破壊、破壊のための調査・記録・保存、保存と整備・活用への努力など遺跡破壊の現状を「文化財保護法原文」を足がかりとして観覧者とともに考える展示とする。
10	「すばらしき文化財の世界」	県内各地の主要文化財や各種文化財を総合的に紹介し、すばらしい文化財の世界を感じる表現とする。 ・四面マルチビジョン映像を活用して紹介する。
11	「コラム」 —年代決定法—	・出土遺物の年代決定がどのように行われているかを、過去の判定方法から技術進行に伴う最先端判定法（ラジオカーボン法等）迄を、わかりやすいグラフィック等によって紹介する。
12	「体験展示」	・常設展示室内の中央部に独立したコーナーとして配置する。 ・木棺等の原材料となる丸太と加工するための道具を用意し、観覧者が木棺づくり等を体験する展示とする。 来館するたびに変化・進行する時間展示としての効果ももたせる。
13	「小休止」 ・土器復元パズル ・ぼくらは縄文探偵団	・常設展示室の中央部に小休止として遊びながら学べるコンピューターゲームを配置し、土器の復元等をゲームによって知ることにより、実際の活動への興味を喚起する。
14	「白河の関跡」	・県内で最も著名な文化財である白河の関跡の関連資料パネル展示とする。
15	〈プロムナードギャラリー〉 「エピローグ」 1) 文化財所在マップ 2) 白河市近隣マップ 3) 埋蔵文化財所在マップ	・グラフィックパネルにて文化財の所在地の案内を行う。（北：二本松、南：喜連川、東：いわき、西：田島の範囲） ・白河市近隣の史跡等をディスプレイにて案内を行う。（北：矢吹IC、南：棚倉、東：石川、西：楽翁溪の範囲） ・全県の文化財所在地図はGISを利用し、市町村・地域別、遺跡名から情報検索できるものとする。埋蔵文化財地図（1/25,000）

1 常設展示



展示基本設計常設展示室鳥瞰図



展示基本設計プロムナードギャラリー「遺物タワー」

- ⑦ 県内全体と地域性を配慮した展示
- ⑧ 研修、野外体験学習との関連を持った展示
- ⑨ 生涯学習・学校教育との関連を考慮した展示

常設展のテーマと演出方針は第1表の通りである。

〈企画展示〉

原則的に企画展示室において行う期間を定めた展示で、文化財の調査速報展、話題性及び学術性の高いテーマに関する展示等を行い、新しい情報を具体的な形で提供する。

基本方針として、調査速報展・テーマ展など年間を通して複数回の展示を行うこと、テーマの選定に当たっては地域歴史性・国際交流の視点も重視すること、テーマ・内容は他施設との重複を極力避けることを挙げている。

〈野外展示〉

代表的な遺構について移設・復元を行い、野外に展示し、歴史的景観を復元して文化財の理解に役立てるとともに、体験学習・研修の教材としても用いる。

基本方針としては、発掘調査で検出された遺構を歴史的植生・景観も考慮して移設・復元すること、遺構は生活、生産、信仰、軍事、政治等各分野にわたるものとする、野外体験・研修の実践使用を考えた配置とするの3点を挙げている。

野外展示の基本設計は、建築との調整が必要なことから建築基本設計の中で示され、以下の野外施設の製作が予定された。

- ① 縄文時代の竪穴住居
- ② 縄文の森
- ③ 円墳
- ④ 製鉄炉
- ⑤ 水田
- ⑥ 古代の竪穴住居
- ⑦ 古代の掘立柱倉庫
- ⑧ 城館跡
- ⑨ 実習場
- ⑩ 体験準備棟

○ 展示基本設計の問題点

平成10年度からは県文化課遺跡班内に文化財センター整備担当専門職員が3名配置され、展示実施設計に入ることとなったが、基本設計の問題点の抽出を最初の作業とした。

総論的に、

- ① 白河館の教育普及事業の特徴として「体験型」を挙げているがその点が展示に反映されていない。
- ② 「わかりやすい展示」を目指しているが、対象年齢が明確でなく具体的設定が必要。
- ③ 最先端の映像・解説・コンピューター機器を導入して展示構成されているがこの点に経費がかかりすぎている。

の3点を挙げ、具体的には実施設計に当たって以下の点を重点的に変更することとした。

- ・動線は展示室の狭さを鑑み強制動線にする。
- ・展示の対象年齢層は小学5・6年生とする。この年齢層が理解できる展示なら、極めて多くの年齢層が理解可能と考えられるからである。
- ・視線計画も小学生に合わせて低く設定する。
- ・「モノ」自身が語る展示を標榜し二次資料に極力頼らない方針であるが、子供達が一次資料から情報を引き出して行くには限界がある。復元品などの有効な二次資料を活用する必要がある。
- ・コーナー毎のパソコンを活用したテーマBOXは経費の関係から削除する。また複数言語による解説システムも経費の関係から日本語のみとする。
- ・ヴァーチャルな展示機器関係は極力削減し、五感に訴える体験型・人間回帰型展示とする。
- ・色彩計画は木調ながら明るい雰囲気とする。
- ・プロムナードギャラリーの「遺物タワー」は資料を下から見上げる不適切なものであることから全面的に見直す。
- ・導入トンネル展示はヴァーチャル画像の土器が喋るという効が薄い割に莫大な経費がかかるものなので全面的に見直す。

1 常設展示

・「土器の祭典」は一般観覧者にとって最も興味の湧かない土器の羅列であるため、全面的に見直す。

○ 展示実施設計・施工（常設展示）

展示実施設計は平成10年度に日精(株)へ委託した。野外展示は別途発注とした。

平成11年度は実施設計の内部検討を行い、平成12年度から13年度の継続事業として展示施工を行った。施工は(株)乃村工藝社に委託した。

以下、実施設計と施工は区別せずに展示の内容を紹介していく。

実施設計を行うに当たっては、前項の基本設計の問題点を中心に協議を重ね、大幅に変更を加えながら、コーナー設定を行った。

まず、プロムナードギャラリーの象徴展示は縄文中期土器を展示することとし、資料を照明演出で印象づけることとした。また、壁面には遺跡地図と文化財案内を設置することとした。

常設展示室は強制動線とし、10のコーナーを設けた。当初、什器類は全て可動式にして撤去可能に設計していたが、施工時点で前半部に当たる「めぐみの森」と「暮らしのうつりかわり」部分は造り込みにしてしまった。後半部についてはケース、ステージのみで展示構成しており全て可動式である。壁面はシステム壁で資料の脱着を容易にしている。

基本設計ではヴァーチャル画像や多数のコンピュータ展示機器の導入を検討したが、最終的に解説システムの一部、クイズシステム、映像システム、遺跡検索地図などに絞り込んで導入することにした。

展示資料は収蔵している実物中心ではあるものの、出土品は遺存度が低いのが常である。そのため道具類はなるべく復元資料と対比して観ることが出来るよう実物と復元資料を併置する手法を採った。「実物復元品並列展示」と称している。復元品の製作に当たっては施工業者に依存した場合、十分な考証を行うことが出来ないマイナス面があるため、主なもの

のは切り割いて別途発注することとした。

巨大な収蔵庫を一部でも覗き見ることが出来ないかという点を検討した結果、建築側とも協議して特別展示室と特別収蔵庫の間のスペースを通路に替え、収蔵庫を覗き見るコーナーを新設した。

なお、コーナータイトルや解説文に「福島」「ふくしま」の両表記を用いているが、行政的に福島県の範囲を示す場合には「福島」、地理的に福島県が位置する範囲やその周辺の地域を示す場合には「ふくしま」を用いた。

以下個別のコーナーについて紹介する。

(1) プロムナードギャラリー

a 「象徴展示」

基本設計の「遺物タワー」を全面的に見直す必要があり、尚且つ予算的に極めて厳しい制限が加えられた。一方、観覧者がくつろげる空間であり印象的な展示にしなければならぬという条件もあり、かなり苦労があった。

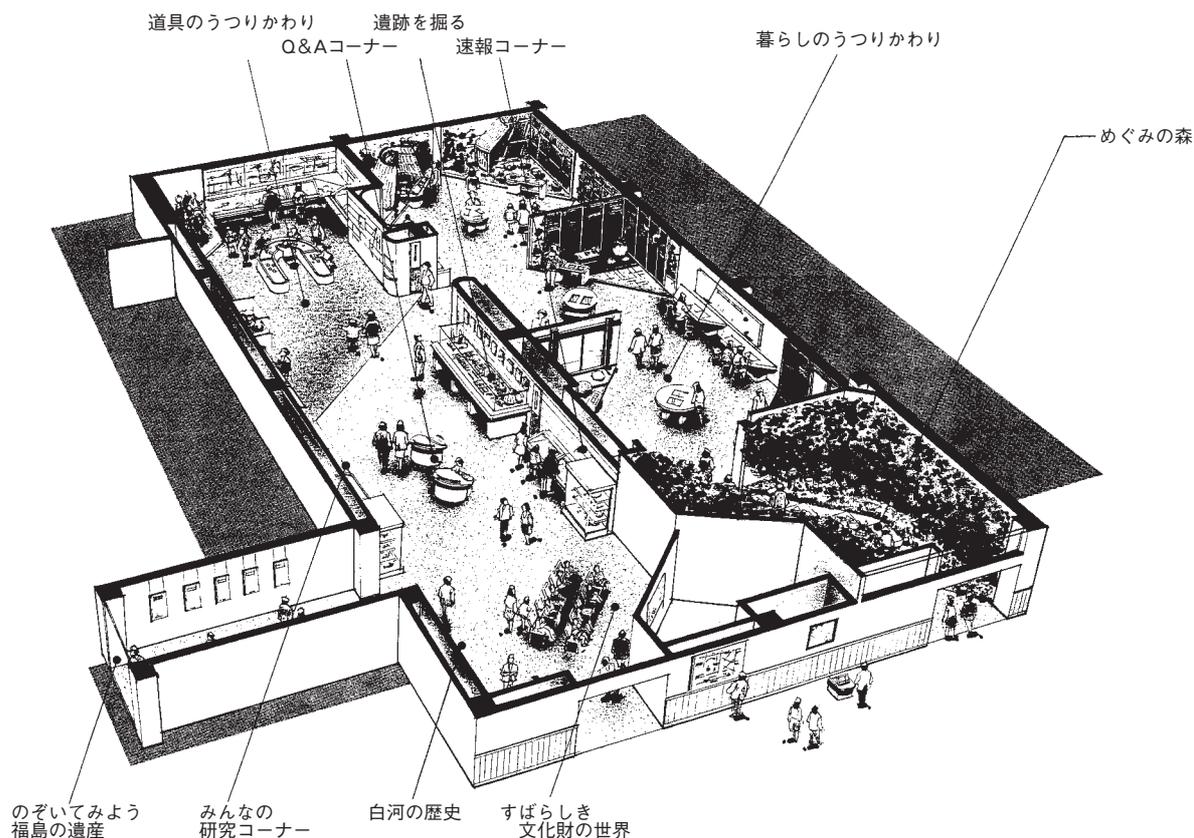
最終的にオーソドックスなケース内展示3点と露出展示1点に落ち着いたものの、収蔵品中の優品をより間近で観察できるよう配慮し、ケースの周りにはテーブルを配してメモやスケッチ、飲食も自由にできる空間とした。展示物がある瀟洒なレストランをイメージしたものである。

展示の特徴としては、ケース内照明に工夫を凝らすことにした。通常の電球色ではなく赤、青、緑の色を選択して色彩照明の中で資料がどのように映るかという試みである。これは展示資料が機能していた当時の人々が様々な変容する自然の光の中でその資料を見ていたであろうという観点から、夕日の赤、朝暮の青、草木の緑を象徴したものでもある。また、これら3点には回転台を設置した。当初は土器を展示することとしたが、土偶や木簡など様々な資料に対応できるようにしている。

露出の1点は県内最大の土器を展示することとし、間近での観察に重きを置いた。

ケース内には東北横断自動車道関連遺跡調

1 常設展示



展示実施設計常設展示室鳥瞰図

査で出土した猪苗代町と磐梯町にまたがる法正尻遺跡の縄文中期土器を展示し、露出展示台には天栄村桑名邸遺跡から出土した高さ75cmの縄文中期土器を展示することとした。

尚、象徴展示であるためキャプション以外の解説は一切省いた。

b 「探してみようふくしまの文化財」(検索システム)

パソコンを用いて県内遺跡を地図上で検索するシステムで、手元のタッチパネルを操作すると壁面の70インチ画面にモニターされるようになっている。ソフトは別途発注で北海道地図(株)に委託した。約14,000件の遺跡と236件の指定文化財所在地がマーキングされており、内約400件については写真1枚を含む調査の概要情報が盛り込まれている。25,000分の1の地図をベースとしている。

以下の4つの検索方法が設定してある。

- ア 地図からさがす
- イ 学校からさがす

ウ どれくらいあるの？

エ 時代からさがす

アは全県地図から市町村を選択し、徐々に地点を絞る検索方法である。イは学校団体に訪れる利用者が多いという判断から地図に慣れていない子供でも、市町村名→学校名を入力することで当該学校周辺の遺跡分布が表示されるという方法である。ウは旧石器から近代までの時代別遺跡分布が検索できる。エは情報登録されている遺跡を時代別・市町村別に検索できる。

c 「まほろん周辺の文化財」(パネル展示)

常設展出口、プロムナードギャラリー側の壁面に設置したもので、まほろんを出て白河市内の文化財巡りをする人たちへの案内を兼ねている。白河市、泉崎村、東村、中島村、表郷村の範囲の指定文化財と歴史関係展示施設を地図と写真で紹介している。



プロムナードギャラリーと象徴展示



象徴展示（法正尻遺跡の縄文中期土器）



まほろん周辺の文化財

(2) 常設展示室

a 「めぐみの森」

基本設計段階での「導入トンネル」を実施設計段階で変更したコーナーである。常設展示室の最初のコーナーであり、いわゆる「導入」の役割を担うため、以下の点に留意して構成した。

ア 全体の展示ストーリーを象徴する内容であること

イ 展示室に入りやすい環境であること

ウ 後に続く文化財に親しみやすい構成にすること

まほろん常設展示の中心となるのは勿論出土文化財である。しかしながら、いきなり土器や石器をストレートに出すことは「親し

1 常設展示

む」という点で逆効果と考えられた。考古学上重要な土器や石器といえども、一般来館者にとってその羅列は疎ましいものである。まして子供対象の展示では尚更である。遺物の重要性は茫漠と理解できても解釈方法に不慣れな段階では「親しむ」ことはできないし、何より「導入」から難しくては話にならない。よって遺物を直接的に展示することは不向きと判断した。

床下に遺構を配置してガラス越しに足元を覗き見るような構成案もあったが、遺構自体その場で検出されたものならいざ知らず、作り物では臨場感に欠けるため却下した。遺構から構造物を想像するのはそれこそ難しい。

一方、文化財と人間との関係の背景に常に重要な役割を果たしてきた「自然」をテーマとしてはどうかという案があり、この方向で議論を積み重ねた。

文化財を産み出してきたのは私たちの祖先、その祖先の暮らしを育んできたのはふくしまの豊かな自然。その代表格は阿武隈川の源流のブナの森であろう。天の恵みがブナの森に蓄えられ、一滴一滴の雫が小さな流れとなり、やがて大きな阿武隈の流れとなって県域を貫き、流域の人々の暮らしが支えられてきた。それは旧石器時代から現代まで変わらず、そして未来も変わりはないだろう。中通りに限らず会津地域のブナの森、あるいは浜通りの照葉樹林―清冽な水と深い森こそが過去の人たちの文化を育み、その営みの中で文

化財が産み出され、守り、伝えられてきたのである。未来のふくしまに生きる人たちも豊かな自然が損なわれない限り豊かな文化と文化財を産み出していくであろう。そのために大切なことは自然に抗わず、自然を守り伝えること。文化財に親しみ、文化財を大切にすることは、豊かな自然の有り様とともに培われる。観覧者にはこのような自然と文化財と人間の関係に想いを馳せながら、まほろん常設展示を覗いていただきたいと思い、これらの観点から「導入」はブナの森の実物大レプリカで構成することとした。

また、「まほろん」が建設された土地にもかつては豊かな森が広がっていた。「めぐみの森」はかつてこの地にあった豊かな森への贖罪という意味も付加されている。それは引いてはかつてふくしまの地にあった気も遠くなるほど広大な森を傷つけ、切り開き、破壊し続けて来た長い間の「開発」行為に対する贖罪の象徴とも言えるのである。

尚、ブナの森の表現に当たっては、苔生す倒木から苗木が芽生えているようすを盛り込むことを指示している。これは人間を含む自然界の生命の再生を象徴させたかったものである。

観覧者が一見文化財と脈絡を通じ得ないブナの森に戸惑うことは予想された。しかし、むしろ別世界への「導入」、あるいは時空間への「導入」という意味では、日常の環境と異なる「森」という題材は逆に違和感を与えな



「めぐみの森」縮尺模型の検討



「めぐみの森」小川部分の造作



めぐみの森

いかも知れないと言う思いもあった。

展示手法はいわゆる「ジオラマ展示」である。まず、建築段階からこのコーナー全体のスラブレベルを100cm下げたおき、床下部分に小さな水の流れをジオラマで表現することとした。これを床面の強化ガラス越しに覗き見るが、予算的な制限もあり、また全面ガラス張りの床にすると来館者に不安感を抱かせるとの理由から強化ガラスの範囲は6㎡のみとした。この小川表現の両脇にブナを中心とした植生を再現したが、植物の選定と配置及びレプリカ仕上げ表現等に関する監修は石川町在住の仲田茂司氏に依頼した。

資料の取材は天栄村の二岐山で夏に行った。そのため展示の季節設定も夏とした。

仲田氏によればブナの森の植生階層は、高層にブナ・トチノキ・カツラ等、中層にハウチワカエデ・イタヤカエデ等（これらにヤマブドウ・サルナシ等のツル性植物が絡みつく）、低層にエゾユズリハ・ヒメアオキ・ツル

シキミ・クマザサ等、最低層のシダ類で構成されるのが典型例であるとのことで、展示に当たってもこれらの植物レプリカで構成することとした。ブナの幹のみは実物から型取りをしてレプリカを製作し、その他の植物は見取りで造作した。

地面には枯葉や枯枝を敷き詰めたが、これは実物を採集して加工処理したものである。床下の小川に配置した石は大きいものは樹脂で製作し小さいものは実物を用いた。水表現は合成樹脂である。

壁面の背景は鏡や反射フィルムを貼るなどの案もあったが、取材地で撮影した写真パネルにより奥行きを出すこととした。

生物も含めて連鎖を表現しようとも考えたが予算的に叶わず、カエル一匹のみとなり、縄文人が落とされたという設定で石匙1点を目立たぬよう展示した。時間のある観覧者に探してもらおうものである。

音響効果として環境音を常時流すようにし

1 常設展示

た。水の流れる音、風の音、枝揺れ、鳥の羽ばたき、鳥の囀り（カッコウ、コガラ、コゲラ）が収録されている。天井2台、床2台のスピーカーを設け鳥の囀りと水流音を分別して臨場感を持たせている。また、空間演出を考慮して鳥の羽ばたき音は天井手前のスピーカーから奥のスピーカーへ移動するようになっている。

テーマ表示及び解説は一切設置しなかった。

b 「暮らしのうつりかわり」

基本設計では「土器の祭典」というコーナーであったが、前述したように土器の羅列を避けたため、どのように土器を見せるかに腐心した。

一般観覧者の興味は昔の器そのものではなく器の中に何が入っていたのか、その器はどのような場所で使われていたかということではないかと考え、時代毎のブースを造りその中で器がどのように機能していたかを見せることによって結果的に土器に目が行くという手法を採ってみた。

また、子供にとっての「昔」は自分の親が子供だった頃を身近な昔と意識するのではないかと考え、「昭和」の食卓をまず紹介し、そこから時代を遡上する構成を採った。時代ブースは「昭和」「江戸」「鎌倉・室町」「奈良・平安」「古墳」「弥生」「縄文」「旧石器」の8つに区分した。

近年、昭和の暮らしを表現したジオラマは各博物館等で人気を呼んでいる。理由は親子に解説できるからと考えられる。この点に着目し、冒頭に30才から40才代の年齢層が懐かしむような食卓を設け、ここで親子の会話環境を作り、農村においては近現代にも引き継がれている江戸時代の農家の食卓を次に配置することによって祖父母と孫との会話環境を作ることにした。展示観覧の冒頭に世代を越えた観覧者相互の会話環境を形成し、以後の理解しにくい資料観覧にも会話環境を維持しながら疑問点の相互抽出が出来るように意図したものである。つまり静かな環境で資料

解説システム機器構成

マルチメディア対応情報検索ソフト「美ps」	1式
専用タッチモニター（17インチCRT型）	7台
検食用パソコン（100ASE-TX・LAN対応）	7台
データ入力・編集用パソコン	
・パソコン本体	1台
・モニター（17インチ）	1台
・SCSI I/Fボード	1台
・USB HUB	1台
UPS装置	8台
イメージスキャナー	1台
MO装置	1台
DVD-RAM装置	1台
SCSI I/Fボード	1台
電源制御ユニット（マスター）	1台
電源制御ユニット（各端末）	7台
接続ケーブル、雑材	1台
フォトタッチ ソフト	1台
ネットワークHUB	1台



「暮らしのうつりかわり」解説システム

を観察するという従来の博物館のスタイルを脱し、観覧者がワイワイ話をしながら展示を観ていくというスタイルを目指した仕掛けである。

各時代ブースではモデルとなる遺構を抽出し、食卓あるいは台所に相当する一部を三角形に切り取って部分復元し、なるべく生活感が出るように各時代の道具を復元配置するとともに、復元した器に当時の食事を推定して盛りつけ、実物資料を併置して露出展示するという方法を採用した。食事の復元は会津若松市在住の食文化史研究者、平出美穂子氏の協力を得て、各時代に特徴的な食物素材を抽出し、その時代の特徴的調理方法を鑑みて適切

時代解説システム

	この時代の歴史を見てみよう！ (時代)	どんな服を着ていたのかな？(衣)	どんなものを食べていたのかな？(食)	どんなところに住んでいたのかな？(住)	この時代の信仰やお墓の様子を見てみよう！(祈り)
江戸時代	殿様のかわる藩・かわらない藩 相馬で成功した二宮尊徳の教え 天明の飢饉の明暗 農具の進化を絵画から探る 將軍の弟が治めた会津地方	本場福島種と呼ばれたもの 染屋に必要な魔法の紙 身近にあった麻薬の原料!? ニューモード～浴衣の登場	東北で一番古い農業の教科書 浜辺を生かした相馬の特産物 百姓一揆をおこした食べ物 大福相馬焼のはじまり	電気がなかった時代のあかり 農民も花見ができた大名の庭 西洋建築を生かした匠の技 お城の周りに広がる町並み	子どもたちを悲劇から守れ！ 来年を占う神さまのお告げ 神さまにも必要なリフレッシュ あの世に行くのに必要なもの
鎌倉・室町時代	源頼朝のごほうび 伊達政宗の本拠地は？ 豊臣秀吉が福島県にやってきました！ 中国のお金が日本のお金？ 室町時代のブランド事情 地名のルーツを探る	あこがれの木綿の着物 紺屋ってどんな職業？ 武士の装い・庶民の装い これを着るには馬が必要!? 税金は布？ 貴族の装いはシルクの輝き！ 「革のよろい」と「鉄のよろい」	台所用品のニューモード 今も昔も流行に弱い日本人 これも中国から伝わった食べ物なの？ 武士たちのお正月料理	現在につながる室町時代の部屋 金色に光るお城の屋根瓦 発掘された鎌倉時代の町並み 鎌倉武士の館を探る	円盤にのった仏さま ふしぎな文字が書かれた石 磐梯山の麓に広がる山の寺 盆踊りのルーツを探る
奈良・平安時代	幻の石城・石背国 市役所のルーツを探る 多賀城防衛隊出動 お金のはじまり 尊弥呼が死んだ！ 古墳時代の始まりー クニグニと王たち 古墳は王たちの墓であるー 倭国は東南海の大海中にあり ー世界の中の古墳時代ー 大陸渡来の新技術 ー渡来人の活躍ー 古墳文化のその向こう ー統縄文社会との交流ー	税金は布？ 貴族の装いはシルクの輝き！ 「革のよろい」と「鉄のよろい」 墳輪人の装い 古墳時代のヘアースタイル いろいろなアクセサリー	税金はお米？ 木簡から食べ物がかかる！ 貴族の食事を再現する！ コンデンスミルクは 貴族の健康食品？ 平安時代のブランド米を探る お米は蒸した？炊いた？ ー土器からみたまの調理法ー カマドあらわる ー古墳時代の台所ー おちゃわんの起源 亡き王へのささげもの	瓦屋根は富と権力の象徴 神社に受け継がれた 古代の建築技術 貴族の屋敷を探る お寺の塔はランドマークタワー？ お墓の入りつつタイムカプセル お経を読む人・読ませる人	農民の墓・役人の墓 顔の描かれた土器 お経の入ったタイムカプセル お経を読む人・読ませる人
古墳時代	倭国は東南海の大海中にあり ー世界の中の古墳時代ー 大陸渡来の新技術 ー渡来人の活躍ー 古墳文化のその向こう ー統縄文社会との交流ー	墳輪人の装い 古墳時代のヘアースタイル いろいろなアクセサリー	平安時代のブランド米を探る お米は蒸した？炊いた？ ー土器からみたまの調理法ー カマドあらわる ー古墳時代の台所ー おちゃわんの起源 亡き王へのささげもの	堅穴住居跡を掘る ー発掘からわかることー 復元！堅穴住居 ー家屋文鏡・家形墳輪から復元ー クニの中のムラムラ 王たちの居館	墳輪のナゾ タトゥーを顔に!?
弥生時代	弥生時代の特徴 弥生時代はいつなの？ 弥生時代の人びと 弥生時代の広がり	織物の始まり 石の首飾り 人骨の首飾り	運ばれた壺 土器のかたち お米とドングリ オニギリのはじまり？	小さなムラ 戦いにそなえる 木を切るー新型の石器ー 石器の終わり	再葬墓 子どものお墓 土器を割って葬る 稲と鳥
旧石器・縄文時代	松ぼっくりの森から ドングリの森へ 世界で一番古いやきもの 縄文土器 縄文時代の2大発明 繰り返される模様	動物の毛皮を着ていた？ 旧石器人 動物の毛皮を着ていた？縄文人 なんで分かるの？昔のオジャレ！	縄文家の食卓 ー苦くて渋いドングリを 食べる裏技ー 象も食べてた旧石器人 ナッツ大好き！縄文人 海から川へ「鮭」 捕まえずぎた？鹿と猪 塩で味付け	南向き日当たり良好縄文タウン！ 一家は、はやりのワンルームー 洞穴暮らし？旧石器人 親子5人 犬1匹 大流行 石を使った家	つながる生と死 祈りと祭り

1 常設展示

と考えられる料理を選定した。全て実物を平出氏に作ってもらい、これを基にレプリカを製作した。

各時代の土器はブース内に露出展示しているが、なるべく復元モデルとした住居跡の時期と合わせるようにはしたものの、単一型式のみを展示する訳にもいかないため、住居と土器の時期は必ずしも合致しない。あくまでブースはその時代を象徴する住環境的背景素材と考えており、厳密にある場面を切り取った復元ではないと割り切ることとした。従って縄文後期がモデルの住居に縄文前期の土器が展示されることもあり得る。

当初、各時代ブースに付随する戸や窓を開けた壁面に周囲の景観等を描いた絵を配して奥行きを出すという計画もあったが、施工段階で廃案とした。

各ブース間には小さな展示ケースを配置し、各時代の小型の遺物が展示できるようにして、主にアクセサリ類を展示している。〈昭和〉を除く各ブース前には小型ケースと

解説文及び解説システムを合体させた什器を配置している。

解説文は各ブース150字と短くし、煩雑な解説は意図的に避けるようにした。

解説文を補うのが解説システムである。タッチパネル方式の検索システムで、各時代毎の情報をこの中に集約している。分類項目は、時代背景、衣、食、住、祈りの5項目。各項目内に3から4種の情報を入れている。システム構成の大凡は38ページの表に示した。

〈昭和 人々の暮らし〉パネル展示

当初、豊かな自然を象徴する「めぐみの森」から「暮らしのうつりかわり」のコーナーへ移る壁面には、自然を破壊してきた「開発行為」を象徴するような森林開発に関わる写真パネルを掲げ、両コーナーを繋ぐ計画もあった。しかし、人々の日常の暮らしに焦点を絞り、子供を中心とした「昭和」の情景などを組み合わせた写真パネルによって「昭和」のブースに繋ぐというソフト路線に切り替えることとした。



パネル展示〈昭和 人々の暮らし〉