

壺屋焼物博物館常設展示の映像シアターの リニューアル及び映像解説の新設について

比嘉 立広

はじめに

那覇市立壺屋焼物博物館（以下、「当館」という。）は1998（平成10）年2月に開館した沖縄の焼物をテーマとする博物館で、開館以来、常設展示では映像シアターを定時に上映し、展示内容を深めるコンテンツとして活用してきた。

開館当初の映像シアターは2011（平成23）年4月1日に一度リニューアルされたが、そこからさらに10年以上が経過し、出演者の世代変わりも進み、また、多言語に対応できていないなどの課題があったことから、既存の映像シアターのリニューアルと、新たに映像解説を設置する計画を立てた。

そして、令和4年度の沖縄振興特別推進市町村交付金を活用して、当館のユニバーサルデザイン環境を高め、来館者の満足度を高めることを目的とした「文化芸術拠点施設整備事業（壺屋焼物博物館展示室環境整備）」を実施し、映像シアターのリニューアル及び映像解説の新設を行った。

本稿はその事業の経緯及び成果を報告するものである。あわせて同様の事業実施の参考となるよう課題や改善点等を記録する。

1. 常設展示における過去の映像シアターについて

当館の映像シアターには、開館時の1998（平成10）年2月1日から2011（平成23）年3月31日まで上映したものと、2011（平成23）年4月1日から2023（令和5）年3月14日まで上映したもの、そして今回新たに制作したものと3種類のコンテンツがある。本稿では開館当初のものを第一期、次を第二期、今回リニューアルしたものを第三期と呼称する。

まず始めに、第一期及び第二期の映像シアターがどのような経緯で企画され、どのようなコンセプトや構成で制作されたものなのか。また、それぞれが抱えていた課題について振り返ってみたい。

第一期の映像シアターについては、筆者の採用前に制作されたものであるため、壺屋焼物博物館紀要創刊号「博物館づくりに参加して－壺屋焼物博物館の展示ができるまで－」（上原、2000）、同第2号「壺屋焼物博物館の常設展示準備を振り返る」（仲尾次、2001）、同紀要「≪資料≫壺屋焼物博物館展示基本設計＜報告書＞平成6年度」（那覇市教育委員会・株式会社乃村工藝社、2001）及び記録として残されている映像データからその内容を振り返ってみたい。

第一期の映像シアターは、常設展示内の暮らしと壺屋焼コーナーの一角に設置される映像コンテン

ツとして、同コーナーで再現される壺屋焼が使われた昭和10年代の沖縄の民家という、日常の暮らしの場と比較する形で、ハレの場で使われた壺屋焼に焦点を当てつつ、ウチナーグチ（沖縄の人）の一生と壺屋焼を紹介するものとして企画された¹。

当初は、結納・結婚・誕生・葬送・長寿の祝いなど、それぞれのハレの場で使われた壺屋焼に焦点を当てながら、オバー（老婆）が沖縄の人の一生を語るという構成だったようだが、1996（平成8）年に壺屋焼物博物館準備室長の提案でその構成が見直され²、壺屋地域・壺屋焼の関係者への聞き取り調査をもとに、「現在の壺屋を築き支えてきた人々、そしてこれからの壺屋を担い育てていく人々の目を通して壺屋焼と壺屋の町を語っていく」³というコンセプトに変更された。

記録として残されている映像データから、第一期の映像シアターは、「1. 壺屋の戦前の暮らし」、「2. 壺屋の子供達の暮らし」、「3. 壺屋の戦後の暮らし」、「4. 壺屋・壺屋焼の今とこれから」の4章で構成されている（表1参照。なお、各章に正式なタイトルはつけられていないようだったので、内容に合わせて便宜上筆者が付した）。

壺屋の人々の暮らしと内面に焦点を当てた構成となっており、全ての章で壺屋地域・壺屋焼の関係者にインタビューした生音源を活用しているのが特徴で、オバー（老婆）によるウチナーグチ（沖縄語）のナレーションを交えながら、壺屋の暮らしや人々の想いが当人達の声で語られている。ウチナーグチ（沖縄語）のナレーションとインタビューの生音源で語られることによって、臨場感あふれるコンテンツとなっている。

第一期の映像シアターの課題としては、写真を投影するスライド映写機や映像と連動した照明演出に係る機器などの設備の維持費が高額であったことが挙げられる。リニューアル前は故障によりたびたび上映できなくなるなど、運営に支障をきたしていた。

また、コンテンツとしては、鑑賞者に訴えかけるような語り口で、臨場感にあふれ、壺屋の人々の想いを強く感じられるものではあったが、対象年齢が高めに感じられること。ウチナーグチ（沖縄語）やウチナー（沖縄）訛りの標準語へなじみが無い人には、インタビュー音源が聞き取りにくく、日本語によるテロップもナレーションには全て入れられているが、インタビュー音源には一部キーワードにしき入れられておらず、多言語にも対応していないことなどが挙げられる（当時の社会状況を考えれば多言語に対応していないことも不十分とは言えないが）。

第二期の映像シアターについては、筆者の採用初年度にリニューアルしたものであり、当時の記憶と現存する仕様書や映像データからその内容を振り返ってみたい。

第二期の映像シアターは、第一期の映像シアターの設備の老朽化を踏まえ、上映方法をプロジェクターによる投影に変更することを念頭に企画された。また、コンテンツとしては、第一期の映像シアターのコンセプトを世襲し、ウチナーグチ（沖縄語）のナレーションや壺屋地域・壺屋焼の関係者にインタビューした生映像を活用することを維持しつつ、仕様書の中で子供や観光客にもわかりやすい内容とすることを求め、対象年齢を下げるよう企画した。さらに、常設展示唯一の映像コンテンツである映像シアターを有効に活用するため、既存展示の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは理解しづらい陶工の作陶の様子及び壺屋焼の製作方法や技法を映像として入れること、壺屋地域への誘客を促す内容を含めることなどを仕様書に盛り込んだ。

事業者については、プロポーザル方式による選定を経て、有限会社インターメディアが受託者となり、

仕様書で求めた博物館の要望と受託者の提案を踏まえて映像は制作された。

第二期の映像シアターには明確な章立ては無いが、概ね「1. 壺屋での生活（壺屋焼陶工の幼少期・青年期）」、「2. 陶工の技と作陶への想い①（蹴ロクロ・線彫り・シーサー・タックワサー〈貼り付け技法〉・化粧掛け・窯焚き）」、「3. 陶工の技と作陶への想い②（ハンドゥー〈大甕〉の成形・厨子〈骨壺〉の成形）」、「4. エンドロール兼陶工が語る作陶への想い」の4章で構成されている（表2参照。なお、こちらについてもタイトルは内容に合わせて便宜上筆者が付した）。

1章では、子供や観光客にもわかりやすい内容とするため、受託者の提案によって役者による芝居パートが設けられた。また、2章及び3章では作陶シーンをふんだんに取り入れただけでなく、壺屋地域への誘客を促すため、壺屋焼に盛られた料理の映像や壺屋地域のカフェの映像が使用されるなどリニューアルが図られた。それにより、第一期に比べて壺屋地域・壺屋焼の関係者の想いがよりわかりやすく、また、壺屋焼の魅力が視覚的に理解できるようになった。多言語の対応については、第一期と同じく、ウチナーグチ（沖縄語）のナレーション全てとインタビュー音源の一部キーワードにのみ日本語テロップを入れた他、一部のサブタイトルに日本語と英語の表記が入れられるなど若干の改善が施された。

第二期の映像シアターの課題としては、作陶シーンは豊富であるが、作陶への想いを伝えることが主眼であるため、壺屋焼の製作方法などを理解するには至らない内容にとどまってしまったこと。また、作陶シーンをふんだんに入れたため、当初12分程度と予定していた映像が18分程度の映像となり、常設展示内のコンテンツとして視聴するには鑑賞時間が長くなってしまったこと。引き続き多言語対応が充分では無かったことなどが挙げられる。

第三期の映像シアター制作にあたっては、それらの課題を踏まえて事業計画の策定に取り組んでいった。

2. リニューアルに向けた事業計画の策定

第三期の映像シアター制作にあたり、最初に検討したのが、常設展示における映像シアターの位置づけ（コンセプト）の再設定である。特に第二期の映像シアター制作の際は、第一期のコンセプトを世襲しつつ、不足していた要素をどんどんと追加していったため、内容が盛りだくさんになってしまっただけでなく、映像を通して何を伝えたいのかが整理しきれいかなかったとの反省があった。

そのため、第三期の映像シアターでは、現在の常設展示にどのような映像コンテンツを追加するべきかという視点で、その位置づけ（コンセプト）から見つめ直し、映像コンテンツを「常設展示内の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは伝えきれない内容を補うもの」として再設定した。結果としては、これまでと同じく、映像コンテンツを通して「1. 陶工の暮らし」、「2. 陶工の作陶に対する想い」、「3. 壺屋焼及び壺屋地域の魅力」、「4. 製作工程や技法」を伝えることになったのだが、映像シアターでは1から3までを取り扱うこととし、4については、より効果的に既存の常設展示と連動させるため、常設展示室の2階にある各製作工程や技法の解説コーナーにモニターを新設し、そこで個別の映像コンテンツを流すことにした。そうすることで肥大化していた映像シアターの内容をスリム化し、より短い時間で、伝えたい内容をしぼったうえで鑑賞できるよう整理した。

また、昨今の社会情勢を踏まえて多言語に対応したコンテンツとするため、映像シアター及び映像解説には常時日本語と英語のテロップを入れるよう仕様書で定めた他、英語・北京語(繁体字・簡体字)・韓国語・スペイン語に翻訳した映像を制作し、それぞれの言語に対応した音声ガイドの中で、多言語化された映像シアターのコンテンツを常時閲覧できるよう企画した。

3. 事業の実施と課題

事業の実施にあたっては、単なる価格による競争ではなく、民間事業者の有する多様な専門性とノウハウを活かし、質の高い映像シアター及び映像解説の制作と提供を図るため、公募型プロポーザル方式による事業者の選定を行った。

一次審査(資格審査)を経て、映像制作会社を中心とした3つの企業連合体が二次審査(プレゼンテーション)へと進んだ。プレゼンテーションでは、映像シアター及び映像解説それぞれについて、コンテンツの内容及びイメージ図の提示、デモ用の映像(過去に制作した類似の映像)の上映、上映方法の提案及び投影・設置のイメージ図の提示、画面内にどのようにテロップを表記するかがわかるイメージ図の提示などを求めた。これにより、各社が提供する映像のイメージやクオリティ、投影時や設置後の状況などの比較が容易になったと感じている。

二次審査の結果、株式会社沖縄映像センター及びリコーージャパン株式会社による企業連合体が本事業の受託者となった。契約後は、まずプレゼンテーションで提案してもらった映像シアター及び映像解説のコンテンツの内容(構成等)について再度調整を行い、撮影内容、出演者を決定し、スケジュールを組んで撮影作業へと進んだ。

映像の撮影については、出演者となる陶工や陶芸家の作陶の都合に左右されるため、できれば撮影をしたかったが、年に数回しか行わない作業などについては、期間内に撮影が叶わなかったものがあった。これについては、事業者選定までに時間がかかるプロポーザル方式のスケジュールをいかに短縮するか。事業を計画年度と実施年度の2年度に分けるかなど、事業計画の見直しが必要と感じた。

また、映像の撮影については事業者側の提案余地を考慮し、おおまかな撮影内容を共有した後、現場ではある程度自由に撮影してもらい、編集段階で映像の構成を固めていくような手順を取ったが、撮影段階で適切な素材を確保できていなければ編集ではどうにもならないことがあり、撮影前に受託者側のスタッフと完成時のイメージの共有作業をより密にしておくべきだったと反省している。イメージの共有が不十分であればあるほど、映像の編集作業にも時間がかかるため、やはり撮影前の段階で映像の構成をより細かく確定し、完成時のイメージを固めておく必要があった。

映像の撮影後は、映像の編集及び日本語テロップの確定、翻訳作業、翻訳の校正作業、コンテンツの完成といった流れで事業が進んでいった。

翻訳については、クオリティを確保するため、翻訳会社が作成した原稿を陶磁史の研究者等で、各言語の内容を確認できる先生方にダブルチェックをお願いするよう仕様書で定めた。それによって、当館の職員のスキルだけではできなかった翻訳原稿の校正をすることができた。しかし、翻訳会社の翻訳の意図と校正した研究者等の修正の意図が両者の間で正しく共有されず、意見がなかなかすり合わないといった問題が起きてしまった。翻訳の専門家として読みやすさや理解しやすさを重視する翻

訳会社と、陶磁史の専門家として内容や用語の不適をチェックする研究者とでは、翻訳に対する視点
が異なることもあり、発注者である当館がある程度指針を定める必要があったと感じている。

そのような課題を乗り越えながら、事業はどうか完了を迎えた。

4. 事業の成果と課題

第三期の映像シアターについては、その位置づけ（コンセプト）を再設定し、「常設展示内の実物
資料や写真資料、文字や図による解説だけでは伝えきれない内容を補うもの」として、「陶工の暮らし」、
「陶工の作陶に対する想い」、「壺屋焼及び壺屋地域の魅力」を伝えるコンテンツを制作した。

章立てとしては、「1. 陶工の暮らし（壺屋焼の工房）」、「2. 壺屋焼の魅力」、「3. 受け継がれる伝統」、
「4. やちむんを受け継ぐ新しいかたち」、「5. 歴史が息づくまち壺屋」、の5章で構成されている（表
3参照）。

1章では、壺屋焼の工房での作陶の様子を紹介しながら、どのようにものづくりが行われ、壺屋焼
の陶工や家族が関わってきたのかを、インタビュー映像を交えながら紹介している。また、2章では、
陶工の目線だけでなく、商品を扱う店舗の方々の目線を追加し、壺屋やちむん通り会の方々のインタ
ビュー映像を使用した。3章では、各陶工の作陶に対する想いを作陶の様子を交えながら紹介してい
る。4章では、広がりを見せる沖縄の焼物（ヤチムン）業界の現状を伝えるため、壺屋焼の伝統を担
う壺屋陶器事業協同組合の陶工ではなく、読谷村ヤチムンの里で活躍する陶工や、沖縄で作陶する外
国人陶芸家、沖縄県立芸術大学で陶芸を学び、アートとしての陶芸活動を生業とする陶芸家などを紹
介している。最後の5章では、壺屋地域の文化財や魅力的なポイントを取り上げるなど、常設展示見
学後に壺屋地域を散策したくなるような内容を盛り込んだ。

第三期の映像シアターは、第二期に比べて内容が整理され、映像の意図するところがより理解しや
すくなったと感じている。また、映像の長さも18分から14分へと短縮することができ、より鑑賞
しやすいボリュームとなった。しかし、当初は10分程度のコンテンツを予定していたが、やはり撮
影するとあの素材も使いたいこの素材も使いたいと、ボリュームが増えていってしまった。イメージ
を映像化するため、想定時間に多少誤差ができることは致し方ないことだが、もう少し構想段階で細か
なイメージを固めておくべきだったと感じている。

多言語の対応については、ウチナーグチ（沖縄語）のナレーションとインタビュー音源の全てに日
本語及び英語のテロップを入れることで課題の改善を図った。また、それだけでは英語圏以外の方
には内容が伝わらないことから、英語・北京語（繁体字・簡体字）・韓国語・スペイン語に翻訳したコ
ンテンツを制作している。それら多言語化された映像シアターのコンテンツについては、それぞれの
言語に対応した音声ガイドの中で常時閲覧できるよう、次年度の事業で実装予定である。

次に、新設した映像解説の成果と課題について振り返っていきたい。

映像解説については、「常設展示内の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは伝えきれ
ない内容を補うもの」として、各コーナーの「製作工程や技法」を伝えるコンテンツと、常設展示室
の最後のコーナーに「壺屋焼及び壺屋地域の魅力」を伝えるコンテンツを制作した。

具体的には、常設展示室の2階にある各製作工程や技法の解説コーナーに対応し、「1. 瓦の葺き

方」、「2. 瓦の製作」、「3. アカムヌー⁴の製作」、「4. 登り窯での焼成」、「5. 荒焼⁵の製作」、「6. 上焼⁶の製作」、「7. 荒焼のロクロ成形」、「8. 上焼のロクロ成形」、「9. 壺屋焼の技法」のコンテンツの他、常設展示室の出口にあたる位置に「10. 壺屋地域の紹介」の10個のコンテンツを制作し、新設したモニターで随時リピート上映している（表4参照）。

映像解説の新設によって、常設展示室の2階にある各製作工程や技法の解説コーナーの内容が視覚的に理解できるようになった。ただし、開館当初（25年程前）に調査した製作工程と現在の製作工程に若干の違いがみられ、既存の展示パネルとは異なっているところがあるため、今後補足のパネルを設置する必要がある。このあたり、既存の展示パネルが壁固定の金属プレートであるため、容易に更新ができず、情報の更新を妨げる要因となってしまうのは、当館の課題のひとつである。

映像解説については、映像だけでおおまかな作業工程が視覚的に理解できるよう企画したため、ナレーションは無く、音声はBGMとわずかな作業音だけとなっている。多言語の対応についても、作業内容について日本語及び英語のテロップを表記するにとどめている。常設展示室の2階はコーナー間の距離が近く、音が混線することが想定されたため、ナレーションは入れず、また、画面上、物理的に全ての言語のテロップを入れることが難しいことから、そのような仕様で制作した。多言語の対応を優先してしまうと、全てのモニター（10台）で言語選択をしてから映像を再生することになるため、鑑賞者の負担が大きくなり、結果として映像を観ずに通り過ぎてしまう可能性が高くなってしまふことから、当初から映像だけでおおまかな作業工程が視覚的に理解できるよう企画した。

課題としては、モニターの大きさによってテロップの文字が小さく、見えづらく感じるなど、映像コンテンツを制作する際に、それぞれの画面に合わせて文字サイズを検討する必要があったことが挙げられる。

また、映像解説は各コーナーに設置するモニターを立ち見で鑑賞することを前提としたため、それぞれ1分から長くても2分程度の長さを想定していたのだが、編集の際にわかりやすさを重視したため、2分や3分を超えるコンテンツが多くなってしまった。しかし、足を止めて映像を鑑賞する方は多く、ボリュームが増えたために鑑賞者が減ってしまったという事態になっていないのは幸いである。

なお、本事業で撮影した映像は、編集後のものだけでなく、素材も全て納品するよう仕様書で定めているため、今後新たな映像コンテンツを制作する際に再利用することができる。

5. おわりに

映像コンテンツについては、すでに多くの博物館で導入されており、様々な手法を駆使したものが制作されていることと思う。今回は、映像コンテンツ制作に係る最新の手法や技術を紹介するのではなく、当館の映像シアターのリニューアルと映像解説の新設における事業の記録を通して、映像コンテンツ制作における成果と課題を報告した。

映像コンテンツの制作にあたって最も必要だと感じたことは、既存の展示の中にどのように映像コンテンツを位置づけるのか、どのような効果を生むために制作するのか、ということを確認することである。素晴らしい映像コンテンツを制作したとしても、それが展示の中にうまく組み込まれていなければ、観られずに素通りされてしまったり、意図が正しく伝わらなかったりと、宝の持ち腐れに

なってしまう恐れがある。当館も、第二期映像シアターの制作の際は、過去のコンテンツの課題解決を意識しすぎてその点を疎かにしてしまったため、コンテンツ自体はおもしろくとも、他の展示を引き立てるものになっていなかったり、狙った効果が十分に発揮されていなかったりといった課題を生んでしまった。

特に開館後の博物館、すでにつくり上げられた博物館で働く学芸員においては、展示など、すでにあるものの意図を深く理解し、それを活かし、改善しながら運営していくことが求められる。この記録も、同じような課題を抱えた博物館や今後の当館の運営のひとつの参考になれば幸いである。

最後に、本事業を遂行するにあたり、株式会社沖縄映像センターの仲座様、謝花様、伊佐様、リコージャパン株式会社の我那覇様、館様に多大なご協力をいただきました。また、映像撮影にご協力いただきました壺屋地域や壺屋焼の陶工の方々、県内の陶工・陶芸家の方々、翻訳の校正をしていただいた研究者の方々など、多くの方々にご協力をいただきました。ここに記して感謝の意を表します。

註

¹ 那覇市教育委員会・株式会社乃村工藝社「《資料》壺屋焼物博物館展示基本設計〈報告書〉平成6年度」(『壺屋焼物博物館紀要第2号』那覇市立壺屋焼物博物館、2001年、項目No.11・12・14・19・40・41・42)

² 仲尾次潤「壺屋焼物博物館の常設展示準備を振り返る」(『壺屋焼物博物館紀要第2号』那覇市立壺屋焼物博物館、2001、8頁)

³ 上原裕「博物館づくりに参加してー壺屋焼物博物館の展示ができるまでー」(『壺屋焼物博物館紀要創刊号』那覇市立壺屋焼物博物館、2000年、24頁)

⁴ アカムヌーとは、壺屋焼の種類のひとつで、低火度(約600℃)で焼きあげた無釉の製品のこと。主に直火にかけるヤカンや火鉢、七輪などの製品が作られた。

⁵ 荒焼(アラヤチ)とは、壺屋焼の種類のひとつで、無釉陶器と泥釉・マンガン釉など、ガラス化しない釉薬をかけた陶器のこと。現在も主に酒壺や酒甕などが作られている。

⁶ 上焼(ジョーヤチ)とは、壺屋焼の種類のひとつで、施釉陶器のこと。現在でも主に食器を中心に作られている。

【表1】

第一期映像シアター		
コンセプト		
現在の壺屋を築き支えてきた人々、そしてこれからの壺屋を担い育てていく人々の目を通して壺屋焼と壺屋の町を語る。		
構成(章立て)		
1	壺屋の戦前の暮らし	壺屋の女性達が戦前の生活や道具を語る。
2	壺屋の子供達の暮らし	壺屋の男性達が子供時代の遊びや暮らしの中における陶器生産を語る。
3	壺屋の戦後の暮らし	壺屋の人々が戦後復興と登り窯の公害問題を語る。
4	壺屋・壺屋焼の今とこれから	壺屋の陶工が壺屋地域と壺屋焼への想いを語る。

その他
<ul style="list-style-type: none"> ・ナレーションはオバー（老婆。北島角子氏）によるウチナーグチ（沖縄語）。 ・語りはインタビュー音源をそのまま使用。 ・映像は古写真のスライド投影と、照明・音声等の連動による複合演出。 ・テロップはナレーション全てとインタビュー音源のキーワードのみに日本語を表記。 ・時間は12分程度。 ・対象年齢は不明だが大人と推定される。

【表2】

第二期映像シアター「壺屋 時を刻むマチ」	
コンセプト	
<p>第一期映像シアターのコンセプトを維持しつつ、子供や観光客にもわかりやすい内容とすること、既存展示の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは理解しづらい陶工の作陶の様子及び壺屋焼の製作方法や技法を映像として入れること、壺屋地域への誘客を促す内容を入れることを新たに追加した。</p>	
構成（章立て）	
1	壺屋での生活 壺屋焼の陶工が幼少期の遊びや青年期（修行時代）のエピソードを語る。
2	陶工の技と作陶への想い① 壺屋焼の陶工が蹴ロクロ・線彫り・シーサー・タックワサー（貼り付け技法）・化粧掛け・窯焚きの各技法を通して作陶への想いを語る。
3	陶工の技と作陶への想い② 壺屋焼の陶工がハンドゥー（大甕）の成形・厨子（骨壺）の成形を通して作陶への想いを語る。
4	エンドロール兼陶工が語る作陶への想い 壺屋焼の若手陶工及びベテラン陶工のインタビュー集。
その他	
<ul style="list-style-type: none"> ・ナレーションはオジー（老人。北村三郎氏）によるウチナーグチ（沖縄語）。 ・語りはインタビュー映像をそのまま使用。 ・映像はプロジェクターによる投影。 ・一部演出として、役者による芝居パートを採用。 ・テロップはナレーション全てとインタビュー音源のキーワードのみに日本語を表記した他、一部技法などのサブタイトルに日本語と英語を表記。 ・時間は18分程度。 ・対象年齢は小学生高学年程度から大人まで。 	

【表3】

第三期映像シアター「やちむんの生まれる島」	
コンセプト	
<p>常設展示内の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは伝えきれない内容を補うものとして、陶工の暮らし、陶工の作陶に対する想い、壺屋焼及び壺屋地域の魅力を伝える。</p>	

構成（章立て）		
1	陶工の暮らし（壺屋焼の工房）	壺屋焼の工房での作陶の様子を通して、陶工や家族がものづくりの様子やその想いを語る。
2	壺屋焼の魅力	壺屋焼の陶工と壺屋焼を販売・使用する店舗の方々がある魅力について語る。
3	受け継がれる伝統	作陶の様子を交えながら、壺屋焼の陶工が作陶に対する想いを語る。
4	やちむんを受け継ぐ新しいかたち	壺屋焼以外の陶工、沖縄で作陶する外国人陶芸家、アートとしての陶芸活動を生業とする陶芸家が、それぞれの作陶に対する想いを語る。
5	歴史が息づくまち壺屋	壺屋地域の文化財や魅力的なポイントを紹介。
その他		
<ul style="list-style-type: none"> ・ナレーションはオジー（老人。高宮城実人氏）によるウチナーグチ（沖縄語）。 ・語りはインタビュー映像をそのまま使用。 ・映像はプロジェクターによる投影。 ・テロップはタイトル及びナレーションとインタビュー音源の全てに日本語と英語を表記。 ・英語・北京語（繁体字・簡体字）・韓国語・スペイン語に翻訳したコンテンツも制作（音声ガイドの中で常時閲覧できるように、次年度の事業で実装予定）。 ・時間は14分程度。 ・対象年齢は高校生程度（常設展示のパネル原稿の設定に同じ）から大人まで。 		

【表4】

映像解説		
コンセプト		
常設展示内の実物資料や写真資料、文字や図による解説だけでは伝えきれない内容を補うものとして、製作工程や技法、壺屋地域の魅力を伝える。		
構成（コンテンツ）		
1	瓦の葺き方	葺き土の上に瓦を置くところから漆喰で固定するまで。
2	瓦の製作	原料となる粘土の紹介から雌瓦・雄瓦の成形、焼成まで。
3	アカムヌーの製作	原料となる粘土作りからアカムヌーの成形、焼成まで。
4	登り窯での焼成	単室登り窯及び連房式登り窯それぞれの窯詰めから、窯焚き、窯出しまで。
5	荒焼の製作	原料となる粘土作りから荒焼の成形、焼成まで。
6	上焼の製作	原料となる粘土作りから上焼の成形、焼成まで。
7	荒焼のロクロ成形	シチゴーウタワカサー（徳利）の成形及びウシチキー（紐づくり）による大壺の成形。
8	上焼のロクロ成形	皿の成形及び嘉瓶（ユシビン。瓢箪形酒瓶）の成形。
9	壺屋焼の技法	線彫り、搔き落とし、飛鉋、刷毛目、櫛目、絵付け、赤絵、象嵌、タックワサー（貼り付け）、イッチン描き、練り込み、タタラ成形、型づくり、手びねり（シーサーの成形）の様子。

10	壺屋地域の紹介	壺屋地域の文化財や魅力的なポイントを紹介。
その他		
<ul style="list-style-type: none"> ・音声はBGMと作業音のみ。 ・テロップは作業内容（製作工程）を日本語と英語で表記。 		

【写真1】リニューアルした映像シアター



【写真2】映像解説1・2



【写真3】映像解説3



【写真4】映像解説4



【写真5】映像解説5・6・7・8



【写真6】映像解説9・10

