

会 議 録

◇詳細—文化観光課マンガ・アニメグループ 電話03-4566-2758

附属機関又は 会議体の名称		第1回（仮称）マンガの聖地としまミュージアム 展示・建築設計検討会議
事務局(担当課)		文化商工部文化観光課
開催日時		平成29年7月7日(金) 19時00分～21時00分
開催場所		豊島区役所5階 507・508会議室
会議次第		1 開 会 2 座長挨拶 3 委員紹介 4 副座長指名 5 議 事 (1) 審議の進め方について (2) ミュージアム整備の考え方について (3) 附属施設(南長崎花咲公園隣接地)の整備について 6 区長挨拶
公開の 可否	会 議	■公開 □非公開 □一部非公開
		非公開・一部非公開の場合は、その理由
	会 議 録	■公開 □非公開 □一部非公開
		非公開・一部非公開の場合は、その理由
出席者	委員	里中座長、秋田副座長、幸森委員、内田委員、黄委員、山田委員、栗原委員、足立委員、寺田委員、羽場委員、酒井委員、小出委員、小林委員、東澤委員、小澤委員、樋口委員、小堤委員 計17名 欠席者 近藤委員、小椋委員
	事務局	文化商工部文化観光課

審議経過

事務局： ただいまから第1回（仮称）マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議を開催させていただきます。

昨年度は、ミュージアム整備検討会議で、精力的な議論を積み重ねていただきました。大変ありがとうございました。5月にとりまとめを行いました「マンガの聖地としまミュージアム整備基本計画」は、パブリックコメントを経まして製本をいたしました。ただいま机の上に配付しましたので、後ほどお目通しをいただければと思います。パブリックコメントで幾つかのご意見を頂戴しましたがけれども、計画そのものを見直すようなご意見はございませんでしたので、皆様でご議論をいただいた素案がそのまま冊子になっています。

本日は第1回でございますので、座長よりご挨拶をいただきますけれども、それまでの間、私が進行を務めさせていただきます。また、区の記録等の関係上、写真撮影および録音、また部分的には映像での記録をさせていただきたいと存じますので、ご了承くださいますようお願いいたします。また、本日はマスコミ関係の方が傍聴されています。冒頭でのカメラ撮影を行わせていただきたいと思いますのですが、よろしいでしょうか。

（異議なし）

ありがとうございます。

本来であれば、ここで区長の高野より、皆様のご協力に関しましてお礼と、この会議を新たに設けることへのご挨拶をさせていただくのですが、前の公務が少々長引いておりますので、到着次第ご挨拶をさせていただきます。よろしく願いいたします。

それではこれより検討会議委員の皆様を紹介させていただきたいと存じます。資料1-1に委員名簿がございます。当検討会議は19名の委員の方々に構成をされています。先ほど申し上げましたように、区の関係では何名か課長が欠席しておりますけれども、外部の委員の皆様は全員お揃いいただいています。新たに委員に就任された方もいらっしゃいますので、あらためて皆様のお名前をお呼びし、ご紹介をさせていただきますので、その位置でご起立いただき、一言ご挨拶をいただければと存じます。

【委員等紹介】

事務局： 続きまして、マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議設置要綱の第6条第2項に基づき、区長が座長を選任するということになっております。それでは、座長としても一度ご挨拶をいただければと思います。よろしく願いいたします。

委員A： 失礼いたします。前からの流れということで、ご指名いただいたのだと思いますけれども、本当に至らないところがございますので、皆様のお力をお借りしながら進めていきたいと思っております。よろしく願いいたします。

事務局： ありがとうございます。これより、座長に進行をバトンタッチさせていただきます。最初に、副座長のご指名から、進行をお願いしたいと思います。よろしく願いいたします。

【副座長指名】

委員A： ありがとうございます。

それでは、これから議事に入りますが、その前に会議録の作成と会議の公開について、事務局から説明をお願いいたします。

事務局： これまでの会議と取扱いと同様でございますけれども、あらためてご説明をさせていただきたいと存じます。

まず、会議については、原則公開ということになっています。非公開によって運営すべき事

情が生じた場合は、その都度お諮りをさせていただくということになります。

次に会議録でございますが、作成したものを区のホームページ等で公開をさせていただきます。会議録の作成方法はこれまでの例に倣いまして、実名公表ではなく、A委員、B委員というような形の表現で記載をいたしまして、以後、同一委員については同じ表現で表すという方法で作成をさせていただきたいと存じます。これまでのやり方と同様です。よろしく願いいたします。

委員A： ただいまの事務局から会議録の作成方法と会議の公開について説明がありましたが、何かご異議等ございましたら、ご意見をどうぞお願いいたします。

一同： (異議なし)

委員A： 大丈夫でしょうか。それでは、会議録および会議の公開につきましては、事務局説明の通りとさせていただきます。

本日の傍聴希望者はいらっしゃいますでしょうか。

事務局： 本日の傍聴希望者は0名ということで、本日の傍聴は無しということになっております。

委員A： 了解いたしました。

それでは、議事に入る前に、検討会議の運営について確認しておきたいと思います。検討会議の時間ですが、皆様大変お忙しい中で貴重な時間を割いていただいておりますので、1回あたり2時間とさせていただきたいと思います。また、お仕事の都合もあるかと存じますので、開始時間は本日と同様、午後7時とさせていただきます。限られた時間の中で、委員の皆さんからのご発言をいただきたいと考えておりますので、ご協力よろしく願いいたします。ご協力、大丈夫ですよ。ありがとうございます。では、検討会議の運営に関しての、基本的な約束についての確認はここで終わりたいと思います。

それでは、いよいよ議事に入りたいと思います。

議事(1) 審議の進め方。まず、審議の進め方について、事務局より説明をお願いいたします。

事務局： それでは、資料1-2と資料1-3に基づきまして、進め方についてご説明をさせていただきます。

まず、資料1-2ですけれども、オープンが平成32年3月を予定しておりますので、そこまでの全体スケジュールをもう一度確認させていただきたいと思います。大きく、これから入っていく「設計」と、来年の秋口から入っていく「工事」になりますが、今回具体的に検討していく建築の部分、展示の部分の設計は、基本設計をまず29年9月か10月くらいに終わらせるような形を予定しています。それから具体的な実施設計に入っていきます。年が明けた平成30年の1月頃、建築基準法上で定められております、周辺の皆様への公聴会の実施を予定しています。その後、建築審査会に諮りまして、建築確認申請を来年春の4月、5月くらいで予定をしております。工事の着工は平成30年の10月末から11月にかけて予定しているのですけれども、その前に、具体的な建築の内容、工事の際の注意事項等も含めて、近隣の皆様には工事の説明会も実施していく予定です。あとは展示の部分も平行して検討しながら、管理運営計画、オープンしてからの運営方法についても検討していく予定です。具体的な設計につきましては、年度内、年が明けた3月くらいまでにおおいた概要ができるような形にしまして、春先、4月、5月で調整をさせていただきたいと思っております。

資料の1-3をご覧ください。こちらが今回の検討会議の具体的な審議のスケジュールになっております。だいたい、2カ月に1回程度の開催を予定しております。まず、本日、第1

回目ですが、審議のスケジュールの確認が終了しましたら、実際に整備の考え方について進めさせていただければと思っております。具体的には土足範囲の検討、2階居室の窓の考え方をご説明させていただきます。また、最後に南長崎花咲公園の隣接地についても用地を確保する目途がつかしましたので、そちらの概要についてご説明いたします。

第2回の会議を9月に予定しております。こちらで、実際の建物の整備をするにあたっての、具体的にどのようなレベルでトキワ荘の再現をしていくかというところの、仕上げの確認をしていきます。あとは建築設計の基本方針、常設展示の基本方針、公園整備の基本方針について確認をさせていただきます。10月の第3回目の会議で、建築と展示の部分の基本設計について確認をさせていただきます。第4回は12月を予定しております、マンガ家の先生が実際に生活していた再現展示の部分の概要を確認させていただきます。また、管理運営計画、公園改修の基本計画についてもお示しさせていただく予定です。年が明けまして2月に第5回を予定しております。こちらで建築と展示の実設計の詳細をお示しさせていただく予定です。2カ月後の30年4月の第6回会議で、最終報告ということで、これまで議論を進めてきた建築・展示の設計と、管理運営計画についてまとめに入りたいと思っております。そして、今後の進め方について最終の確認をさせていただく予定です。審議のスケジュールとしましては以上となります。

委員A： ありがとうございます。以上、資料1-2と1-3についての事務局の説明に関して、皆さんから何かご意見がありましたら伺いたいと思います。いかがでしょうか。

すみません、私のほうからよろしいでしょうか。座長があまり聞いてはいけないんですけども、申し訳ないです。資料1-3の中に「復元」という言葉と「再現」と言う言葉が混在しているかと思うのですけれども、このあたりはいかがなものでしょうか。「復元」と言いますと、これは全体にかかってくるのですけれども、非常に細かく元の通り寸分たがわず、材料も何もかも元の通りという感じがしてしまうんですね。「復元」というのは大変なのではないかと思うんです。だから、「再現」とか、レプリカ、と言ってしまうとあまりなんですけれども、そのあたり法的にというと大袈裟ですけども、解釈としてどんなものなのでしょう。皆さん、何か感想とかありますか。建築の専門としては、いかがでしょうか。

委員D： 基本的に、今お話されていた資料に基づいてきちっとした再現の場合のフクゲンは、「元」という字でなく「原」を書くんです。「元」という字を書く場合には、同じフクゲンと言った場合でも少し意味合いが違います。おそらく、「元」を使った場合には、ある程度現状の状態を加味するという意味合いも多少含んでいるのだらうと思っておりますので、今の座長のお話しされていた「寸分たがわず復元をする」という意味のものとは、おそらくたぶんこの言葉遣いの中では違うものだらうと私は判断しております。

ただ、そうは言いながらも、どこまで復元をするのかということや、復元も外観だけ復元して内部は展示のような形で合わせていくとか、色々なことが出てまいりますので、基本的な方針、「復元」という言葉がどういうものを意味しているかということは、ここで共通認識されておいたほうが、あとで色々もめてまいりますので、確かに最初に議論されたほうがいいのかと思います。

委員A： この字の「復元」の場合だと、元のものが少しは残っていて、それにくっつけて元の形を元通りに表すという、そういう感じがしてしまうんですね。

委員D： 基本的にそうですね。ただ、より文化財的な表現の場合には、「復原」という字を使いますので、「復元」というのはあくまでも、資料が無い場合に想像的な要素も含めて作り上げた

いう意味になります。

委員A： そうしますと、もちろん今の建築基準法に合わせた防火対策とかそういうのを含めて、つまり、この企画は外観、あるいは居室の見掛けは昔の通りの形にしたいのではありますが、材質はやはり防火材を使ったりとか色々なことが出てきますので、そういう場合は法的にはどの言葉が一番近いという感じですか。

委員D： でもまあ、「復元」という言葉でかまわないと僕は思います。ただ、当然ながら、いわゆる文化財であれば、その文化財の価値を維持していくために、法的に色々な規制を除外していく色々な制度があるのですけれども、今回の場合はもう建物がありませんので、やはり復元と言っても当然ながら、先ほどお話ししたように、部材から技法からすべて当初のものを全部再現するという事は基本的にできないと思いますし、法的な問題の縛りがどうしても出てまいりますので、やはり現実的にはこうしたいけれども法的に無理だということがたくさん出てくると思います。そういうものを加味した中で、あまり言葉は良くないのですが、復元できるイメージのところはある程度正確に復元したとか、そのあたりの詰めを、これからここでしていかないといけないのだろうと思います。

委員C： それは「再現」とはまた違うのですか。

委員D： そうですね。「再現」という言葉はかなり幅が広いです。「再現」といった場合は建物全体をした場合にも使いますし、部分的なものをやった場合も使ったりします。ですから「再現」のほうが、幅が広い言葉だと思います。

委員A： 言い方としては「再現」のほうが良いのでしょうか。

委員D： たぶん「復元」というと、言葉の厳密性をのぞいて、オリジナルなものがあるんだろうという認識はかなり強いですよ。そういう意味で「再現」と言ったほうが、今回の場合には良いのかもしれませんが、ただ、そうは言いながらも、建物の外観や内部の様子とともに、展示の段階でどういうふうに見せるかということと深い関係がありますので、今回、建物の復元といちおう分けて話を展開していきますけれども、一方で、密接な関係性の中でどういうふうにするのか議論しなければいけないと思います。おそらく、「復元」というより「再現」したという言葉のほうが、まだ正確には私も理解していませんけれども、言葉としては一番問題無いのかもしれない。

委員C： ダ・ヴィンチの絵が経年劣化で汚れているから、洗って新しく、綺麗にするというイメージに近いだろうと思います。今はトキワ荘は無いわけで、新しく作るから、「再現」のほうが概念的には近いのではないかという気がします。

委員A： 一応基本的なことで認識をみんなで共通していたほうが良いと思うのですが、いかがですか。どう思われますか、言葉として。

委員H： 今の先生の説明で十分だと思います。言葉から言ったら「再現」に統一しても別に問題ないと思いますけれども、考え方は「復元」というものの感覚で、取り組んでいただきたいと思いますが、どうでしょう。2つの言葉を使うというのは確かに問題だと思います。どちらかに決めたほうがよろしいのではないのでしょうか。

委員C： 逆に外部から「復元じゃないじゃないか。」と突っ込まれる恐れがあるような気がします。

委員H： そうでしょうね。

委員A： どうしても「復元」というと、当時の材料でまた作るという気がしてしまいます。それだと、今の建築基準法とか防火対策には適わないので。すみません、実際に具体的に建築の携わられる丹青社さんとしてはどうお考えでしょうか。そのあたりをお聞きしたいなと思います。

丹青社： 今、まさに先生がおっしゃられた通り、フクゲンのゲンの字、耳から入るとどちらのゲンか判断がつかないところもありまして、確かに「再現」がよいのかもしれませんが。今回は準耐火という形で、実際に木造で作るわけではございません。それはできない状況であり、それから耐久性、安全性等も考えるとそういった形になりますので、基本的には今のお話に沿った形であれば、「再現」という言葉、「復元」の意味も含めた「再現」でよろしいのではないかと思います。

委員 I： 整備基本計画の中では「復元」になっているんですね。そのあたりは整合性をどうするんですか。

委員 A： ですからある意味、これまでこの根本的なところをきちんと決めてこなくて、「復元」とか「再現」という言葉がごちゃ混ぜになっていたことは、ちょっと問題だったなあと今、反省を踏まえて考えております。ちょっとこれで悩んでしまって、どうしようかという時に、マンガファンの方や一般の方にとっては「蘇るトキワ荘」とか、そういうキャッチフレーズで十分だと思えます。ただ、細かく追及される方から突っ込まれた時に、ここの部分はちょっと困ったなというのがあることは確かなんです。事務局としてはどうですか。これまでの過去の議論の中で「復元」という言葉を使ってきたけれども、今ここでそれを使わないということは問題があるのではないかという趣旨のご意見がありました。区としてはいかがなものでしょうか。

事務局： 今様々なご指摘がございました。「原」を書いて「復原」とする場合、「元」の場合、あるいは「再現」ということで、先生のご発言の中では、どういう方針でいくのか冒頭で決めたほうが良いというお話もございましたけれども、区、あるいは事務局といたしましては、今日まさにこのあとの議題で、いったいどこまで再現ができるのか、あるいは復元ができるのか、あるいはどういう場合については今の建築規制が優先されるのかといったことを、たとえば部屋をそのまま作ったとしても、窓の、部屋の中から見ただけの景色が当時と全然違うわけですから、あるいはそういうことまで含めて元でできるだけ近いほうが良いのかとか、そういったこともあります。逆に今できる範囲のものをこれから検討して行って、最後にとりまとめた時に、これを「復元」と呼ぼうではないか、あるいは、ちょっと「復元」とは言いにくいのではないかと、その段階でもう一度ご議論をいただいてもいいのではないのかなと、事務局としては思っております。もう「再現」だということを決めるのではなくて、「トキワ荘を復元するんだ」とこれまでアナウンスしてきた経緯もございます。ちょっと「復元」というのは呼びにくいねと、最後に建築関係の設計がまとまった段階で、もう一度皆様のご意見を頂戴してもいいのかなと思っております。私自身、あるいは事務局としては、今の段階でどちらかに決めるのではなくて、どこまでトキワ荘と同じように見えるものを作ることができるのか、という視点で、まず第一に検討していったらどうかと考えてございます。

委員 A： 今日急に言い出して、なかなか決められないと思いますが、非常に危惧しておりますのは、「同じように見える、イコール、同じ」ではないので、そこで言葉を厳密に考えると気になりました。でも事務局のおっしゃるように、まだ時間がございますので、議論する中で最終的にどの言葉を選ぶかということ、この検討会議全体を通じて皆で考えて行って、固めていけばいいのかなと思います。ということで、とりあえず、結論は出ませんでした。そういうことも考えながら今後進めていただけたらと思います。よろしく願いいたします。

では、ちょっと時間をとってしまいましたけれども、次に進ませていただきます。

議事(2) ミュージアム整備の考え方につきまして、受託事業者の丹青社様よりご説明いた

だきたいと思います。よろしくお願いいたします。

丹青社： それでは資料1-4から順番に説明したいと思います。資料1-4をお手元にご用意ください。マンガの聖地としまミュージアム整備の考え方というところです。3つ方針を掲げております。今まさにお話に出ていたような内容をここに記載しております。基本的な考え方になります。「多くの人々が訪れ快適に過ごせる文化教養施設としての機能を重視する」ということを主眼に考えまして、「トキワ荘の外観や内装をできる限り当時の姿に近づけ、訪れる人々にかつてのトキワ荘の空間を体験してもらうことを目的とする」ということです。ここで書いてございますのは、今の建築としてきちんとした形で作っていくということです。そのため、建築物としては、当時の構造や材料にはこだわらず、安全性、省エネルギー性、耐久性を重視した、現代の建築というような形で設計をしていくと考えております。

そして、2つ目ですが、昭和31年半ばからの数年間を想定して作成した「トキワ荘見取り図」、これは『トキワ荘等に関する基礎調査』で作成したものです。今日の前にございます模型も、その見取り図を元に作成したものになっています。これをベースにミュージアム整備を行っていくことを前提として考えております。

そして3つ目、外観及び室内は、昭和28年はじめに、ほぼ新築で手塚治虫先生が入居されております。そして、山内先生が退去するまでの足かけ10年という期間がございます。この10年間の時の長さを感じることができるよう、築10年程度の経年変化をしているような姿を再現していくのはいかがだろうと考えております。今、模型がございますけれども、これは10年と言うにしてはちょっと年季が入りすぎているかなというところがありまして、実際には、これはかなりインパクトあって皆さんご覧いただいていると思うんですけども、もう少し綺麗な形でできるのではないかと思います。下のほうに、築10年木造建築がどのくらいの状況になっているか、参考までに示しております。木部のところは若干室内でもアメ色になったり、右下の図ですと、玄関の前の柱の足元の水はねのところなどが若干色が変わっている部分はありますけれども、壁などは非常に綺麗な状態です。模型では壁にも相当汚れがついている状態になってはいますが、もう少し綺麗な状態というのが築10年くらいなのではないかと考えております。

先ほど、トキワ荘見取り図をご説明しましたが、後についておりますのが基礎調査の時に作成しました平面図、1階、2階、そして立面図、玄関のある東側の外観図になります。基本的には基本計画では1階については、間取りは復元せずに、企画展示室や交流の場という形で活用していく、そして2階の居室は概ね復元をしていく、という形を想定しています。

すみません、ちょっと戻りますけれども、委員限り資料と書いてありますA3の資料、こちらもマンガ家の先生たちが暮らしていた時代の、どのくらいの劣化状況かというのが、なかなか分かりづらいところではあるのですが、参考までに色々な掲載されている写真などを集めたものになります。左上、昭和30年代と書かれております写真を見ますと、ちょっと2階の下のほうの壁にシミのようなものが見えている、というのがありまして、もしかすると、一般的な築10年よりは少し劣化が進んでいるのかなということも想定しているところです。

続きまして、資料1-5に入らせていただきたいと思います。マンガの聖地としまミュージアムにおける土足範囲の検討ということです。靴を脱ぐのか脱がないのか、どこで脱がせるのか、というようなことを、色々シミュレーションをしているところでございます。

まず左側「A 玄関・土間まで」ということで、当時トキワ荘を訪れた方々が行っていたような、土間で靴を脱いで上に上がっていくという形です。区内の施設でも、区民ひろば富士見

台は床をじゅうたんにして、こういった靴を脱ぐような形で利用しています。そしてメリットとしては、①実際に、トキワ荘を訪れるのと同じ体験ができる、②靴に付いた土等が持ち込まれないため、ミュージアムという機能の中では非常に有効であると考えます。デメリットとして、①脱いだ靴への対応が必要、靴箱の設置やビニール袋の配付が必要となります。②スリッパ等の設置が必要。スリッパを置くとなると、衛生面での対応も求められてきます。③車椅子への対応が必要です。室内用車椅子に乗り換えるのか、ホイールソックスを装着等の方法もあります。④トイレで、スリッパの履き替えが必要になります。

次の真ん中の列になりますけれども、「B 1階まで」ということです。1階は土足にしておいて、2階に上がる時に階段下で靴を脱ぐというところですが、トキワ荘通りお休み処がこういったスタイルで運営されています。メリットとしては、①1階では靴を脱がなくて良いので、気軽に入館できる。②2階には靴に付いた土等が持ち込まれないため、管理がしやすいというところがあります。デメリットとして、①階段下に上履き／下足の範囲を設定する必要があるため、再現空間として重要な場所でもありますので、そのイメージを損なわれてしまう可能性があります。②脱いだ靴への対応が必要。③も先ほどの「玄関・土間まで」と同様です。④車椅子への対応が必要も同様です。

そして、一番右側は「C 館内全体」です。一般的な博物館のスタイルになります。①靴を脱がなくて良いので、気軽に入館していただくことができます。②館内全体で靴を脱ぐ手間が不要。③靴箱の設置等の特別な措置が不要です。住宅に土足で踏み込むというところが、デメリットとして言えるのではないかと思います。また、靴についた泥が持ち込まれたりするので、ミュージアムの管理上非常に問題が出てくるだろうということを考えています。

続きまして、資料1-6、2階居室の窓の考え方についてです。今敷地として検討されている部分、基本計画に掲載している配置図についてですが、①実際のトキワ荘の玄関が東向きであるというのに対して、現在検討している公園内の配置というのは、玄関が北向きになっておりまして、実際のトキワ荘の方角とは一致をしていないというところがあります。トキワ荘での日の当たり方が、窓から入ってくる日の光の方角が違うので再現することができないというのが一つあります。②公園の敷地の南側にはRC造タイル張りの4階建（一部3階建）マンションが近接して建っております。トキワ荘の南側の窓を開けますと、便所や共同炊事場のある側ですが、その窓の外にマンションの外壁が見えてしまうという状況になっております。北側に関しては、下の写真にもございますように、玄関側の居室からは公園の風景が見えまして、あまり建物も無いという状況です。

「2、検討課題」としまして、今のような現状を考えると、①太陽光の差し込む方角の不一致をどう解決していくかというのが課題になってくると思います。窓の外の風景の演出を何らかの形で行っていくという措置が必要ではないかと思います。例えばですが、室内壁と外壁を二重にして、その間に空間を設けて、背景画、照明の演出、あるいはそこに映像を仕込んだりして、窓の外の風景を演出するといった手法が考えられます。ただし、背景画を照明により、演出効果を得るためには、柱の間をある程度確保していく必要が出てまいります。内壁の大きさを現状通り、想定通りの寸法といたしますと、その分外壁が実際の寸法より大きくなる可能性も出てきます。また、映像で演出するという場合には、柱の間は少なくても済むのですが、モニター設置が必要になって、かなり費用もかさむということで、全ての部屋での演出が難しくなってきます。今、非常に難しいポイントではないかと考えております。

そして、②南側の窓から見える風景の修景です。こういった修景のほかにも、植栽などで修景

してしまうという方法もあります。この資料に関して言いますと、窓から見える風景をどこまで重視するか、皆さんそれぞれご意見をお持ちかと思しますので、今回色々ご意見をうかがって、それを踏まえて、どういった形が一番よろしいのか、設計を進めていく段階で検討していきたいと思っています。説明は以上になります。

委員A： ありがとうございます。区長さんがいらっしゃいましたが、後でご挨拶いただきます。

今の説明、資料1-4、1-5、1-6の整備の考え方に關しまして、劣化状況をどう見せるか、靴を脱ぐか脱がないか、そして窓から見える風景をどうするか、この点につきまして皆様からご意見をいただきたいと思ひます。ご自由に挙手でご意見をお願いしたいと思ひます。

お一つずつ、うかがっていきましようか。築10年の木造住宅の劣化状況をどこまで見せるかということ、再現につきましてご意見がありましたらお願いします。

委員L： これは聞いた話で、僕が体験したわけではないので分からないのですけれども、新築の当初から階段がギシギシいっていたという話もありまして、もしかしたら最初から古材を使って建築された建物ではないかという説もあるくらいです。だから、築10年を経過したような様子をお見せするという事ですのでけれども、それでいいのかなという気もしています。あくまで私の個人的なものですが。

委員A： 最初から古材を使った建築物ではないかという話は、かなりリアルなものなのではないでしょうか。どうですか。

委員L： 分からないですね。

委員A： 階段がギシギシする、床がギシギシするというのは建て方にもよったり、色々あると思うのですけれども、最初から、築年数がそう経っていないうちから、床や階段がギシギシと普通はするものなのではないでしょうか、専門家にお聞きしたいと思ひます。

委員D： 古材を使っていた可能性は無くはないと思ひます。まだ昭和28年ですので、25年までそれこそ建築制限があった時代ですので、それからオープンになって作るようになりますけれども、まだ部材が潤沢に回っていた時代ではありませんので、古材を使った可能性はあると思ひます。そういう意味で言うと、安普請のアパートであれば、階段がギシギシ鳴ったりするのはこの時代だったら十分考えられることだと思ひます。

委員A： 今ふと思ったのですが、階段のギシギシも再現するのでしょうか。そのギシギシ感をどうしましよう。

委員L： 再現したほうが、アミューズメント性があるような気はします。

委員A： 安全、かつ、音だけギシギシというのは可能なのでしょうか。

委員D： 難しいですね。しっかり作らないとね。

委員A： そのあたりも追々考えていけたらと思ひます。もし建築として可能ならば、安全性は確保された上で、音だけギシギシという、非常に高度な、お金のかかりそうなことですが。

委員C： うぐいす張り。

委員I： 録音で流すとか。

委員A： ちょっと沈みそうな感触というのは楽しいですけれども、かえって大変そうですね。可能かどうかということは、専門家に考えていただいた上で、またあらためて話し合ってみたいと思ひます。

委員I： 整備基本計画では、マンガ家さんの皆さん方が2階だけは復元をしたいというお話があつて、そのような方向になったと思ひます。それから1階については、展示その他、色々用途を広げて考えるということでした。それを考えると、これはB案でいくのかと私は思ひます。な

ぜかと言うと、あの階段はすごく急なんです。たぶん急な階段に行く雰囲気そこからスタートするんだろうなあと。それから下駄箱の雰囲気。となると、そこで脱いで、体験しながら上にあがって行って、昔のトイレがあり、天井の高さ、空間、そのものが体験できるという状況が必要かと思います。我々の現代で考えれば、こんな狭いところで仕事されていたのかなということも体験できるということだと思いますので、私はB案でいくべきなのかなと、第1回としてはそう思っています。

委員A： この土足範囲の検討についてですが、玄関まででほとんどのところで靴を脱ぐというA案と、1階は土足で2階は靴を脱ぐB案と、館内全体で靴を履いてしまうというC案の中では、B案、あくまで2階の再現性を考えると、2階部分に行く階段の下で靴を脱ぐことに賛成であるというご意見でした。これにつきまして、皆さまいかがでしょうか。

これはここで決を採るとか、そういうことではないとは思いますが、こういう考え方が3通りありますよ、ということで、大雑把になんとなく建築設計を考える上で、この検討会議としてはどういう意見に集約されていくかなということなので、ここは早く決まったほうが丹青社さんとしてもやりやすいですね。ということで、一通りこれについては皆さんのお考え、方向性を、ちょっと急ぎますけれども、ここで決められたらと思います。この土足の範囲についてご意見は他にございますでしょうか。

委員B： 私もB案がいいのではないかと思います。B案がダメならA案かなと思います。とにかく、2階には靴を履いて上がらないほうがいいのではないかと思います。なぜかと申しますと、2階を再現しても、靴を履いていると部屋の中に入れないですし、畳の上を土足で入るような感覚になってしまいます。もちろん畳の上を土足で入っても気にしなければいいのですが、普通、日本人なら気にすると思います。それと、部屋を展示の部屋と、部屋の狭さを体験するように、入って座って、本を見たり、というような部屋も議論の中には出てきたと思います。そういうのをぜひ私も必要だと思いますので、だとすると、2階に靴で上がって、その部屋に入る時に靴を脱いで入るとすると、実際のトキワ荘の、あの時代のアパートの感覚と違ってきてしまうのではないかと思います。もし靴のことを考えるのであれば、少なくとも2階に上がるところからは、靴は脱いで上がったほうが、この施設については良いのではないかと考えます。

委員A： 他にいかがでしょうか。この部分につきましては割と判断しやすい項目かと思いますが、決を採ってもいいかなと思います。特段ご意見がないようでしたら、ちょっと急ぎますか、すみません、とりあえず挙手をお願いして様子を見てみたいと思います。ではABCの順番でいかがいしていきますので、挙手をお願いいたします。

A案のドアで靴を脱ぐ、全面的に靴を脱ぐという案に賛成の方、挙手をお願いいたします。

一同：（挙手なし）

委員A： では、B案の、1階のオープンスペースは土足で、ただし階段下で靴を脱いで、階段を上る時から再現性に身を委ねる、雰囲気に浸るという案に賛成という方、挙手をお願いいたします。

一同：（全員挙手）

委員A： では、とりあえずこの方向で基本計画を進めるということでよろしいでしょうか。よろしくをお願いいたします。

それでは続きまして、2階居室の窓の外の風景をどうするかということにつきまして、お考えをお聞かせいただきたいと思います。ご意見のある方は挙手をお願いいたします。

委員L： 窓に関しては、窓枠が確か4段に分かれてガラスが入っていたように思います。一番上だけ

普通の透かしガラスで、あとは曇りガラスだったと思います。そうすると、外から見た時に、復元という意味では同じように作らないといけないので、全体をスクリーンにするというのは少しきついのかなという気がしています。だから、外がどうしても見えてしまうというのはしょうがないのかなという気がしています。

委員A： 曇りガラスだと、どうせ外はあまり見えないですね。

委員L： 一番上だけは透明なんです。明り取りだと思んですけれども。

委員I： 私は、南側は公園に面しているわけですから、そこには何もしないほうがいいのかなと思います。公園の中のトキワ荘というイメージからすれば、そこには覆い隠すべきものが無いほうが良い、そのままあからさまに見せるということでもいいと思います。

それから、もしできれば、北側がマンションということですので、そこにはやはり、空間があれば植樹、ちょっと高い樹を少し植えて、そんなに見え隠れせずに、何本か1メートル間隔くらいに植える程度でいいと思います。あまり窓そのものに色々な細工をする必要は無いと私は思います。

委員A： 南側が外にマンションが見えるらしいです。現実のトキワ荘の方角と、再現する建物の方角は一致していないのです。

委員I： 逆でしたね。北側が公園になるので、それはそのままでもいいと思います。南側のほうが今言ったようなことで、まあ見えてよいとは思いますがけれども。

委員A： 今、そのままというご意見と、植栽でというご意見が出ましたが、他にいかがでしょうか。

委員J： 今のいろんな説明で、窓から見た外の風景が、良いのと悪いのがあると。これだけ部屋数もあることですから、中には一つ、今の映像を使った擬似背景を作るのも、展示品としては良いのではないかと思います。今はこのあたりも技術も発展しまして、非常にリアルに近いものが随分あります。一部屋くらいはそういうのがあっても良いのではないかと感じました。ご検討いただければと思います。

委員A： 質問ですが、窓を、例えば今のように、せめて一部屋でも、当時の風景らしきものが映像として、この中から外が見えるようにするというのは、後からでも可能でしょうか。建物が出来上がってからも、外観を損なうことなく可能なのか、それとも、こういう仕掛けにするには最初から外観をそれなりに作らなくては行けないのでしょうか。可能なかぎり、技術のかぎりを尽くしたら、どうでしょうか。

丹青社： やはり最初から計画があるのであれば、当然最初の段階でやっておいた方が良く、たとえば電気の配線一つとってもそうですし、モニターを仕込む場合にはそれなりの構造的な枠が必要だったりしますので、どうしても後からつけると、後からつけてつけたような形にならざるをえないことが多いと思います。そこは、最初から、後からつけるにしても、後からつけるということを前提で仕上げておくとか、何らかの工夫をしておいたほうが、見た目にはすっきりすると思います。

委員A： その場合、外から見た場合にその部屋の窓だけ違って見える、外観的にそういうことになりますか。

丹青社： そうですね。やはり内側の見映えをよりリアルにすると外側に影響が表れてしまうので、それは十分に考えられます。ただ今おっしゃられたように、たとえば、マンション側の外観は外からの見映えはあまり気にならないのであれば、そちら側を犠牲にして、その一室を演出するという事はあるかもしれません。公園側から見た時はひきがあって外観を重視するというのであれば、そちらは演出をかけずに、マンション側にかける、といった場所の工夫はできるの

かと思えます。

委員 I : ただ、窓については、閉めている状態でやるのか、それとも開けて外を見るのかによって状況が違うのではないかと思います。展示になれば閉めてあるので、今、お休み処を見ていただくと分かるのですけれども、ただ絵を上の方に、当時の風景を貼ってある状況になっています。その程度ぐらいいかなと思っています。あまりそこにこだわる必要は無いのではないかと思います。申し訳ないですけれども。

委員 B : 2階の部屋のどれかに作るか、1階に特別に作るか、このあたりは検討だと思いますが、おそらく展示して実際に入っていたときに、来ていただいた方に、来ていただいた時の時間のその部屋の雰囲気だけお見せすればいいのでしょうか。ですから、たとえば徹夜で描かれている時の、窓の外が暗い、とか、明け方とか、いろいろな時間帯の窓の色、外の色、背景の空の色などを演出的に見せられたほうが、良いのではないかと思います。技術的なことがどこまで可能か、分からないですけれども。

委員 D : 開口部をどうするかというお話がありましたけれども、例えば、当時使っていたように、開け閉めができるような、逆に言うと隙間風が入ってくるような開口部にするのか。例えば、冬の寒い時に見学された方は寒いと思いますが、そういうときに空調も無しで使うことを考えていらっしゃるのか。それともあくまでも展示ということになると、隙間からゴミがたくさん入ってきますから展示物は汚れますし、おそらくオリジナルは展示できなくなります。そういうような、展示空間をどこまでのものを捉えているのか、それこそ再現もしくは復元するということの、当時の隙間風がぴゅうぴゅう吹くような空間を復元するというコンセプトの中で展示を考えていくのか、そのへんのところを擦り合わせていかないと、窓だけの話ではないと思います。先ほどの階段もそうですけれども、階段でスリッパに替えるというのもいいのですが、実はこの階段は結構急で、おそらくスリッパで上がると足をすべらせて怪我をするような人たちも出てきてしまう可能性がありますから、単順にスリッパを履かせるというのがいいのかどうか、色々なことを議論しなくてはならない。その場においてどうするかということを議論しなければいけないのですけれども、建物の開口部の問題よりも、展示としてどういうものを展示して、どこまで再現なり復元なりをするかというものを少し詰めていくことにより、はじめて窓はどうしようかという議論になるのではないかと思います。そのあたりが少し先走り過ぎているかという気がしました。

委員 A : すみません、それでは少し戻りまして、頭の中ではこれまでの準備段階で、私自身は窓が開くということは全く想定していませんでした。空調も問題が生じるし、そんな恐ろしい、窓が開け閉めできれば、何が起きるか分からない。虫も入ってくるかもしれないし、中に展示してあるものが外に出てしまうかもしれないとか、色々あります。普通の美術館の考え方でいきますと、一切の開口部は、玄関以外、あるいは決められた開口部以外は無い、というのが常識だと思っていましたので、窓は開かないもの、固定されたもの、という前提でずっと考えておりました。が、みなさんはどんなふうにおられましたでしょうか。

委員 I : 開けられると思っていました。普通にサッシになるのかと思っていました。

委員 A : すみません、あえて確認しなかったのですが、このようにやはり受け止め方は色々違うので、みなさんはどう思われていたのか聞いてみたいです。

委員 J : 窓の開け閉めに関して言うと、これだけ部屋数がありますから、開けられる、そういうサンプルも一部屋くらいあってもいいのではないかと思います。普段はホコリとか汚れの問題がありますから、もちろん閉めているのですが、中には「開けられるようになっていました」とい

うようなサンプルもあっていいのかなと思います。

それから、さっきの映像の件なのですが、まず内側から見て、春夏秋冬含めたリアルな映像を流せば、それなりにいいだろうと思います。が、外側からこれを見た場合どうなるのか、どうせアパートだから簾のある窓も確かあるはずですが、だからそういうカバーでやれば、何も壁面が見えてしまうということもないだろうと思います。外側はデコレーションで、見てくれはどうにもなると思います。言ってみると、なるべく密封したような壁面にしておき、設備を、何をどういうふうなもの流すのか、目的に応じたものを用意して、事前に配線などをしておけばよろしいのではないかと思います。これも僕は専門家ではないのでよく分からないのですが、外国に行くにあつたものですから、面白いなと思いました。外側は非常にリアルに忠実に再現するということなのですが、内側はある程度の再現とエンターテインメント性を持たせていると、拡張ができるのではないかとというような考え方で、提案しました。

委員M： 復元ということで、外側から見たところはトキワ荘の姿を重視されたほうが良いと思いますけれども、考えてみると、ひどい台風が来たりすることもありますよね。そうすると当然、自分の持ち物だと考えたら、こんな危なっかしいものを、水が入ってくるかもしれないし、もしかしたら窓ガラスが割れるかもしれないし、と考えると、やはり外側を重視しながら内側がそれに耐えられるような強固なものにしておかないと、いつも窓ガラスを張り替えるような話になったりするといけないのではないかと思います。そちらのほうがもしかしたら重要なのではないかと考えました。野ざらしの施設なので、しかも外観は似たように、ということですから、その工夫がもしできるのだったら必要という気がします。

委員A： 後々に関わることでですので、できましたらみなさんからこの件について一通りご意見をいただければと思います。まだご発言の無い方、順番をお願いします。強制的にマイクをお返ししますので、窓をどうするか、ご発言お願いいたします。

委員K： 先ほど言われたように、台風が来たりすると、まともに風がありますから、窓は先生が言われたように、暑い時と寒い時を考えないといけないと思います。今みたいにサッシでやればいいということにならないと思います。雨戸もつけないのですか。

委員L： 雨戸は無いんです。

委員C： 先ほどから聞いていて気になったのは、変な演出よりも保守のほうを重視したほうがいいのかという気が私はしますので、外観より前に、開くのか開かないのかという点で、開けることもできるけれども、それは誰が開けるのかと言ったら、来たお客さんが自由に開け閉めするのではなくて、「今日は開けておきましょう」、「今日は開けません」ということを、管理者が決められるような形で、開けることはできるのですけれども基本的には開けないという形にしておいた方がいいのかと思います。

元に戻りますと、演出をすることにより脆弱性が出るのであれば、無駄な演出はしないで保守・管理が楽な形にしておいた方がいいと思います。別に台風が来なくても、石を投げて割られてしまったり、ボールが飛んできて割れてしまったりする可能性だってあるのですから、そういうことで、保守・管理にお金がかからない形で保管・保存ができる方向で考えたほうがリーズナブルになるのではないかと私は思います。

委員I： 窓を考える時に、構造はどうなるのかということが、優先されるのかと思います。全部窓は無しで、となると、外部から見た時の雰囲気というのがすごく難しくなると思います。

委員A： 窓が有る無しではなくて、開かないということです。

委員I： 窓はついているんですけども、はめ殺しということですか。窓はあるということですね。

委員A： 中から見ても外から見ても窓はあるのですが、それは開け閉めするというのを全く想定していなかったんです。密閉されていて、空調管理がちゃんとできているということです。

委員I： ただ外から見た時は、引き違いの雰囲気を出すためには、それらしき手立てをすることだと思います。窓をつけるにしても、これはおそらく、内と外の雰囲気が違うので、中は木建てになるわけですが、しかも外はおそらく防火の問題とかいろいろありますから、雨戸がなければこれはサッシ系になるんだろうと思います。二重になるかと思うと、この柱形がどんな構造体になるのか、まず考えないと、うまい具合に収まりができるか、ちょっと心配になってきます。構造のことを先にお願ひできればと思います。

委員A： 素人考えですけども、見た目は木造の枠に見えるサッシというのを使って、木造の窓枠の窓がはまっているように、中からも外からも見えるんだけれども、材質そのものは堅牢なものでできている、というイメージで私はいました。

委員I： たぶん考え方としては、内側は木造の建具で作るべきかと思います。そうでないと、雰囲気が出ないと思います。それをどんなに真似ても、たぶん木建てのように見せる感じは難しいのかなと思います。

委員A： サッシの表面に貼りパネのような形で、木材の……。これは専門家に聞いたほうが早いですか。丹青社さん、このあたりはどんなふうにご考えておられましたか。計画を漠然とでもいいのですけれどもお聞かせいただければと思います。

丹青社： 階段の話とか色々あって、今考えていることを先に簡単に説明させていただきます。

この窓、外壁、特に2階部分をなるべく忠実に復元するにはどうすればいいかを考える時に、今は鉄骨造で考えていますが、一つの提案として考えているのは、真ん中の押し入れ部分に鉄骨の構造体を持って、屋根の天井の中に構造体を持って、2階の外壁については、木造で作るなり違うもので作るなり自由にしてしまおうと考えております。もし、お話の中で、木造で当初のままに復元したいということもできるし、先生のおっしゃっているように、たとえばサッシにしても、外部からは金属のサッシにエイジングをかけて、木造に見えるようにする、それと内側はそれに貼り合わせる形で木造で作って、中から見たら完璧に木造というように作ることも可能です。そのあたりについては色々お伺いしながら、今後どういうふうなやり方にするかによって決めていきたいと考えております。

ついでに話をしますと、先ほど階段の話がありました。建築基準法上、今の階段はNGになります。それで、建築基準法で決められています踏面の幅については、基準法より広いです。ただ、高さが基準法より高くなっておりますので、もしこの階段をそのまま使うような形で考えるとすれば、1段増やさなければ無理です。ただ、幅が少し広いものですから、勾配を今と同じ形で1段増やすことが可能だということが分かっております。たぶんそういう形になるのかなと思います。ただ、安全上、基準法的に手すりをつけたり、滑り止めをつけたり、そういうことが必要になってきますので、少し雰囲気が損なわれることはあるかと思ひます。

もう一つは先ほどのB案につきまして、B案にするということは、1階の展示室等についてどこから入るかを考えないといけません。玄関から入ることになると、床の段差の部分について、半分だけ床を下げてもやめてしまいたいと思ひますが、そうすると、玄関の今の形状を変更しなければなりません。玄関をそのまま残そうと思ひると、どこか別のところから入ることを考えなければならぬ、という懸案があります。そういうことで今検討している内容だけを話させていただきました。

委員A： ありがとうございます。今の玄関の話についても、きちんと基準に合った建築、安全基準を

考えますと、「あ、なるほどな」と思われるところがたくさんありました。それで何よりも、昔の玄関をそのまま入口とするのであれば、色々問題が出てくるので、こちらがAだのBだのCだのと言うより前に、建築のプロの方から見て、どういうことが可能であるかということに基づいて考えて、この検討会議としましては、約2名を除いては建築の専門家ではなく、専門とは言えませんので、夢をこちらが語ってこうすればいいなと思っても、実際建築の時に非常に難しい面が出るのであれば、先に可能なことを言っていた方が、話が早いかなと思ったりました。だから今日はABC案につきましても挙手でいただきましたし、窓についてもおうかがいしておりますが、申し訳ありませんが流れが変わってきてしまうかもしれません。もう一度、建てやすいのはどの形か、そしてこれは費用もかかることですから、本当にこちらは夢だけ語っていただければいいのですが、なかなかそうはいかないので、そういうことでもどうなのかということで、むしろ建てる方の、これがいいのではないかということをお示しいただいた方がこちらでも考えやすいのではないかと思います。

今日色々お話ししましたが、これまでのところは必ずしも決定、100%こうでなければいけないというのではなくて、我々が色々申し述べさせていただいたという参考に考えていただければと思います。もう一度、区、事務局と擦り合わせていただいて方向を出していただくのがいいのではないかと思います。非常に行き当たりばったりみたいで申し訳ないのですが、そういうことでもう一回お戻ししたいと思います。よろしくお願いいたします。

でも、色々な意見が出て、新しく知ったこともあって、良かったなと思います。

それではだいぶ時間がオーバーしてまいりましたが、ここで、議事(3)附属施設の整備について、事務局からご説明いただきたいと思います。よろしくお願いいたします。

事務局： それでは、資料1-7をお取り出しいただければと思います。資料1-7の下半分のところにありますように、トキワ荘を復元するという事で、区立南長崎花咲公園にトキワ荘を原寸大で再現をしたいということをご相談をさせていただいてまいりました。この間、近隣の住民に説明会をした際に、近隣の方から日照等の課題があって、自宅を売却する可能性等があるというお申し出をいただいたことがございました。その後、区のほうで、ぜひそこを入手できるものなら入手したいということで交渉を続けてまいりました。その土地がこの資料1-7の下の方に、区立南長崎花咲公園にこれまでお示ししてきましたようにとしまミュージアムの建設地がございしますが、その右側に同じく水色で記載している台形の土地でございませぬ。その用地を取得できるということで話がまとまりまして、6月末にすでに売買契約を締結してございます。実際には現在ここにお住まいでございまして、転居の準備等ございませぬので、少なくとも今年度いっぱい居住をした上で引き渡しを受けるというようなお話でございませぬ。現在ここにまだお住まいでございませぬので、どなたの家かというのは説明を控えさせていただきますが、用地については、資料1-7下部に記載してあるところで、実測地積は118.21㎡、建蔽率60%ということでございませぬ。本日については、この用地の取得ができたというご報告に止めさせていただきたいと思っております。ちょうどこのお話が決まったのがつい数日前ということでございませぬ。これまで最大の課題でございませぬ、トキワ荘を原寸大で再現した場合に、非常に面積が少ない、しかも2階にマンガ家さんたちの居室を再現するという事を前提といたしますと、1階に展開できる部分が非常に少なく、なおかつ、展示をするための展示準備する部屋、あるいは展示を繰り返すためのモノ(資料)を保存しておく施設が、トキワ荘再現施設の中に用意することができなかつたという状況がございませぬ。これまでは地下を作ったらいいのではないかというお話がございませぬけれども、なかなか費用

の面、工期の面を考えますと難しい、また、非常に狭いところに地下を用意しますと、階段とエレベーターを用意しただけでほぼ面積が終ってしまうというのがございました。が、今ご覧いただいているように、対象用地を取得することができた、ということでございます。この後、ここにいったいどのようなものが作れるのか、あるいは、トキワ荘に並んでどのような外見にすることができるのか、あるいは、中に、今は2階建てを想定してございますけれども、いったいどのような展示ができるのか、あるいは、展示ではなくて倉庫、事務室として使うのか、といった様々な可能性がございますので、事務局と丹青社さんと相談をさせていただいて、いくつかアイデアを出させていただいた上で、合わせてこの会議の中でご検討いただきたいと思っております。本日につきましては、用地の取得の目途がついたというご報告に止めさせていただきたいと思っておりますが、だいぶ可能性が広がってくる、ということでございます。よろしくお願いたします。

委員A： ありがとうございます。かねてより、収蔵スペースの確保というのはずっと話に出ていたもので、それによって、地下室の話など色々出てきていたわけですが、こんな用意されていたかのように隣接した土地が手に入るというのは、あまり話がうまく行き過ぎて、かえって本当かしらと思いたくなるのですが、売買契約が成立したということで、とても喜ばしいことだと思います。地下室は水などの問題がございまして、なかなか難しいということがありましたので、これは本当に良いことで、お住まいの方はどなたか存じ上げませんが、気持ちよく良く譲っていただけたのなら、本当に嬉しいと思います。こんな感じに他も譲っていただけるともっと計画が広がっていきけるのになあとと思いますが。結局は地元で愛されて、地元で資する施設にならなければいけませんので、譲っていただいた方のお気持ちにも応えられるような、素敵な施設ができれば嬉しいなと思います。

ここまでで、一応、資料を全て事務局から説明をいただきました。ここで、最後のほうで決を採るつもりが、振り出しに戻るようなことにもなりましたが、今日の会議についてのご意見がございましたら、また、全体の考え方についてでも何かございましたらご意見を願いたいと思います。いかがでしょうか。

委員I： 次回は、今、丹青社が押し入れの中に柱がどうのこうのとおっしゃっていたので、そういうようなプランをとりあえず提示していただけたらと考えてよろしいでしょうか。

丹青社： はい。スケジュール的にはその流れで結構でございます。

委員A： ほかに何かございませんでしょうか。

委員C： 前の年にもお話をしましたけれども、この施設の性質がどういうものなのか、ミュージアムと言っているんですけれども、法的にミュージアムなのか、単に名前としてミュージアムなのかということの、この施設の性質を明確にしておかないと、展示できるもの、できないもの、色々な制限が入ってくるような気がするんですけれども、そのあたりを明確にしていく予定はありますか。

事務局： 法的な意味でのミュージアムということはおそらくならないと思っております。今は仮称ということで「マンガの聖地としまミュージアム」という言い方をしております。

委員A： 他に何かご意見やご希望、疑問点はございませんでしょうか。もし最後のほうで気がつきましたら、また手を挙げていただければと思います。

本日、区長もいらしておりますので、最初にお話いただけませんでした。このあたりでご挨拶いただきたいと思います。

高野区長： 本当に皆さんご苦労様でございます。本来なら最初から参加をさせていただき、ご挨拶をす

べきところではありますが、今日も公務が2つも3つも重なったものですから、途中で戻ってまいりました。今日は、1回目のまさに展示・建築設計検討会議という、いよいよ本格的に実現を見る会議をスタートできるという、大変記念すべき会議でありますので、何としても、と戻ってまいりました。ちょうど、思い起こせば7月7日、今日は七夕でありますけれども、昨年記者会見をして「トキワ荘」の復元の発表をした日が、ちょうど一年前の今日なんです。何かこういう縁があるのかな、まさに一年後、このような形の中でこうして展示・建築設計検討会議をスタートできたということは、本当に皆さんのご努力の賜物ではないかと思っております。色々なお話がありましたけれども、ここまで来るにはたくさんの課題をかかえての道のりではなかったかと思えます。正直申し上げて、この事業が暗礁に乗り上げるのではないかという、そういうことも私自身も強く感じていた時もございます。皆様のご努力で今日、このような形の会議ができたことを本当に何か夢のような気がしてなりません。このマンガの聖地としまミュージアム検討会議で策定した基本計画を受けて、今日具体的な検討に入ったわけで、引き続き座長をお務めいただくということに心から感謝しております。

今日は誰も欠席なしで、全員の出席ということで、あらためて熱意と、本当に精力的に前向きに事業に取り組んでいただきまして、ありがとうございます。

特に、丹青社さんにはずっとずっとこの間に色々私たちが本当に出来えないような、色々な形の中の調査、あるいは様々な今までの経験を活かした形での、トキワ荘の復元のためのあらゆるご努力をいただいています。

あらためて、それぞれ皆さん方の取り組みに対して、我々職員ももっともっとしっかりしていかなければいけない、支えなければいけないという中で、職員のモチベーションがぐっと上って、職員がやはりやる気を示していく、皆さんのいろんな形の中でちゃんとフォローをしていくということがなければなりません。私はこれは本当に大事業だと思います。この事業を成功させることによって、この豊島区のみならず、ちょっとオーバーになりますけれども、日本のマンガ界の中で大きな一歩、二歩になる、素晴らしい仕事ができているのではないかと思います。

私自身もこの事業に対しては、最大限努力してまいりたいと思います。特にお隣の土地の取得に関しましては、なんとしても、どんなことがあっても買収しなければダメだという強い思いで、叱咤激励し、「良い答えをもってこなければ僕が直接行って交渉するよ」というくらいまで言っていたんですけども、「区長は出なくてよい」と逸る心をいつも抑えながらでしたけれども、これもやはり職員の努力だと思っております。振り返ればこの庁舎を作る時も、このど真ん中に、建って2年のマンションの買収、協力がなければ、この庁舎は建たなかった、建てられなかったのでございます。私は2回か3回持ち主に会い、最初は玄関払い、2度も3度もありましたけれども、あの努力がなければこの庁舎はできなかつた。そんな経験を持っておりますので、今回のお隣の土地の取得には全精力をかけて取り組もうと。これによって、皆さん方のいろんな発想が次に生まれてくるということでもあります。

最終的に、トキワ荘通りを一変させたい、大変言葉は失礼ですけども、今までのような「シャッター通りが蘇った」日本の第一号というか、お手本になるような、そういう大きな夢、思いがあります。このトキワ荘が復元することによって、あの周辺全体のまちづくりを完成させる、すぐにはできない、5年、10年かかるかもしれませんが、街全体がマンガの街、ミュージアムがマンガの聖地となる、そういう大きな思いを持っております。このような形の中で

色々課題を乗り越えて今日まで来られて、まさに今日、実現がようやくスタートできるのではないか、そんな思いを込めながら、皆様方のご努力に感謝し、そしてこれからぜひ皆さんのお力を借りて、今私が申し上げた素晴らしいまちづくりができる、しなければいけないとそんな思いがしております。必ず完成させ、素晴らしい日本の文化をここで作り上げていきたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。ありがとうございます。

委員A： ありがとうございます。今お話がありました、私どもマンガ家は同世代、先輩、後輩を含めまして、このトキワ荘が蘇るといふ企画に関して、ほとんどのものが胸躍らせております。やはり日本のマンガの原点といいますか、もちろんそれぞれの先生方の持ち場はございますけれども、日本人が若い者がお互いに刺激をし合って、ライバルというものは本当に良い意味で刺激をし合うものでして、若い一時期そういう形でお互いの才能を刺激し合ったというのは、マンガのみならず実に素晴らしい若い人たちの成功例の実例として、トキワ荘というのは歴史の中で光り輝いているのだと思います。そういうものをちゃんと形に残す、形が無いと、やがて伝説になっていって、歴史になっちゃうんですね。歴史も伝説もやはりモノがあって、そこに再現性があるからこそ、迫ってくるものがあるって身近に感じられる、そうしてそれによって刺激を受ける若い人たちがいる。また日本の文化のあり方について、身に染みて分かる、実感が伝わってくる。だから、あの狭い四畳半、狭ければ狭いだけ、素晴らしいわけです。そこで頑張った若者たちがいた。あの時代はみんなそうだったのですけれども、その根っこのようなものはみんなが持っているわけです。そういう意味で、マンガではありますけれども、やはり一つの時代の象徴でもあり、そういう記念碑的な、シンボリックな場だと思います。この場をエネルギーに満ちたものに再現して、そしてトキワ荘通りも含めて、エリアとして発展することを切に願っております。だから、みんなで力を合わせて何かを作り上げて、それでおしまいではなくて、どこをこれから見せていくかという、その後のことのほうが重要だと、多くのものはそう考えております。だから私たちマンガ家にとってだけではない、ノスタルジーだけではない、そういう場になることを切に願って、今後一生懸命、一緒に考えていって、出来上がってからの協力ということが実は大事だと考えておりますので、末永くよろしくお付き合いいただければ、みんな仲良くお付き合いいただければいいなと思います。高野区長、先は長いですが、区長でいてくださるかどうかわかるか、この頃ニュースを見ていると、都議選とか都知事選とかですごく目立つ場にいらっしゃるので、お疲れにならないかなと思って心配しております。傍から見ると、池袋地区というのはずいぶんイメージが変わってきたと思います。西口も含めまして。この区役所が出来上がって、旧区役所あたりが今後どうなるかということで、素晴らしいテストケースとして、注目を浴びております。最近に住みたい街ということでずいぶん上に上がりましたし、待機児童ゼロも素晴らしいことです。素敵なのは勝手に待っていて転がり込んでくるものではなくて、区の皆様のご努力の賜物だと思っております。だから、あと10年経った時に、「すごいね、トキワ荘通り、こんなになった」というふうにみんなできればいいなと思います。希望を持ちながら、次の会議まで丹青社さんが本当に大変だと思っておりますけれども、よろしくお願いいたします。

それでは事務局から連絡事項があれば、よろしくお願いいたします。

事務局： ありがとうございます。今、区長と座長から、トキワ荘復元の意義、あるいはそれを起爆剤として地域、周辺エリアに及ぼすことを、区長は「夢だ」ということをおっしゃいましたけれども、それを夢に終わらせないためのアクションを始めるという話をさせていただきたいと存じます。これからこの施設ができることによって、さまざまな方に足を運んでいただけると

思っております。そのいらっしゃる方を地域でおもてなしをした上で、南長崎地域全体を周遊していただく、そして、トキワ荘通り周辺の観光施策を振興していくための基礎調査をしたいと思っております。トキワ荘通りの沿道の現状を把握するために、プロポーザルによりまして事業者を選定いたしまして、沿道の土地所有者に対する意向調査、あるいはお休み処の来館者を対象とした観光ニーズの調査をいたします。ただのポスティングをする会社ではなくて、そうした調査をもとに新しい観光施策、地域振興、あるいは商店街振興に関する提案ができるような事業者をプロポーザルで選んで、その提案をした上で、私ども区で、あるいは地元の皆さんと話し合いをしながら、トキワ荘通りのより一層の振興に努めていきたいということでございます。今回、今議会にかけてでございますけれども、補正予算でその調査経費を計上いたしまして、議決次第その調査にかかっていきます。調査時期につきましては10月から12月を想定してございまして、それが決まり次第、地域の商店街の皆様、あるいは地元の皆様にご説明を差し上げたいと考えております。よろしくお願いたします。

それと、今、2通のチラシをお配りいたしました。トキワ荘通りお休み処で6月27日から10月29日まで、すでに始まっていますけれども、「漫画少年について」という展示を始めています。もう一つが、地元からいらっしやっている協働プロジェクト協議会の皆さんが実施をしていますけれども、トキワ荘通りで「夢の虹」という展示をしておられます。道路を一時的に交通止めにいたしまして、7色のペーパーに、地元の小学生から私どもまで、夢を記載したものを道路の上に貼っていく、まさに虹、ちょうど夕方から夜にかけてこれから展開されますけれども、ライトに照らされて、道路の上に虹が出たような事業をされます。この2つのご案内をさせていただきましたので、ぜひお時間があれば、あるいは無くても、多少無理をしても、足を運んでいただければと思っております。

次に、次回の日程等について申し上げます。基本的には本日冒頭でお話したようなスケジュールに沿って開催をしたいと考えてございまして、それによりまして、次回は9月前半を予定しております。候補が3つございますので、出席される委員の皆様のご都合の良い日程で決定をさせていただければと思います。それでは、座長、調整よろしくお願いたします。

【次回日程調整】

委員A： それでは9月15日（金）午後7時からということで決定したいと思います。よろしくお願いたします。また改めまして開催通知をお回しいたします。

本日は本当に貴重なご意見をどうもありがとうございました。具体的なことはちょっと停滞した部分もございしますが、内容的には非常に進展した感がしております。ご協力に非常に感謝いたします。それではこれを持ちまして、第1回（仮称）マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議は終了としたいと思います。ありがとうございました。

一同： どうもありがとうございました。

<p>提出された資料等</p>	<p>【資料】 資料1-1 仮称)マンガの聖地としま展示・建築設計検討会議 委員名簿 資料1-2 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム 全体スケジュール 資料1-3 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議 開催スケジュール 資料1-4 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム整備の考え方 資料1-5 (仮称)マンガの聖地としまミュージアムにおける土足範囲の検討 資料1-6 (仮称)マンガの聖地としまミュージアムにおける2階居室の窓の考え方 資料1-7 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム附属施設(南長崎花咲公園 隣接地)の整備について</p> <p>【参考資料】 参考資料1-1 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議設 置要綱</p> <p>【冊子】 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム整備基本計画</p>
-----------------	---