

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6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30年4月19日(木) 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 議 事 (1)公園整備計画 (2)建築設計、展示設計 (3)その他	
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、秋田委員、幸森委員、内田委員、ココア氏(黄委員代理)、栗原委員、 足立委員、寺田委員、羽場委員、酒井委員、小出委員、東澤委員、齋藤委員、 渡邊委員、小椋委員、石井委員 計 16 名 欠席者 黄委員、山田委員、近藤委員、藤田委員、小林委員
	事務局	文化商工部文化観光課

審議経過

事務局： 定刻になりましたので、ただいまから第6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。

4月1日付で人事異動、組織改正があり、区側委員のメンバーが一部変更となっています。お手元の委員名簿をご覧ください。先ほど自己紹介をした文化商工部長が齋藤明になります。また本日欠席しておりますが、近藤正仁の職名が変わり、施設整備担当部長になります。また、文化デザイン課長が渡邊圭介、文化観光課長も変更となり藤田力となりますが、本日は欠席です。また、私は文化観光課長から、新たに組織を設置し、マンガ・アニメ活用担当課長に着任しました。どうぞよろしく申し上げます。また、公園緑地課長が変更になっており、石井昇です。人事異動等による職員の変更等は以上です。

それでは、本日の出欠について申し上げます。委員E、委員F、また先ほど申し上げた委員P、委員Rが所用のため欠席と連絡を受けています。また本日、委員Eの代理として、委員Uにご出席いただいています。よろしく申し上げます。また、高野区長にも出席いただいています。

区長： 皆様、こんばんは。本日も本当にありがとうございます。今回は第6回ということで、ここまでくるのに、里中満智子先生をはじめ皆様方が熱心に検討に取り組んでくださったおかげで、この計画が着実に進んでいるものと思います。

このマンガミュージアム整備に向けた資金として、ふるさと納税を利用してできるだけ大勢の方々にご協力を賜りたいと思い、発起人として350名くらいの方にご賛同いただいております。さらには、寄付を150人以上の方々からいただいています。区内の方々はおよそ半分で、区外の方、遠く大阪などからもご協賛があり、いかに皆さん方の期待が大きいかということに改めて強く感じています。私たちはこのマンガの聖地としまミュージアム・トキワ荘を、なんとしてもみんなの力で立ち上げたい、協力してもらいたいという思いがあります。PRを色々な方々にわかりやすく行い、ご賛同いただくため、本日午前中に会議を開きました。来月からは、企業に私自身がトップセールスを行う環境づくりを進めています。

今回は建築設計と展示設計について説明があるが、一つひとつが前に進んでいると思う。かなり内容も詰まってきたので、地元の方々にもぜひ説明をしっかりとしないといけないので、来月早々に、椎名町小学校の場所をお借りして地域説明会を行います。いままでの進行状況と同時に、これから先のことについても、着工前にできるだけ多くの説明会を開いていきたいと思っています。もちろん説明会には必ず私も出席し、皆様方にご協力をお願いすることになります。いよいよ大詰めが来ました。

350人を超える発起人に加えて、150人を超える皆様にご寄付をいただいていることを、大変心強く思います。私は、区内が多いと思っていたが、意外と区外の人と同等あるいは区外の方がちょっと多いくらい。これらについては機会がありましたら皆さんに発表したいと思っていますが、いずれにせよ私たちは順調に進んでいるということをご報告させていただきたいと思います。

6回にわたる検討会議は今回で最後となりますが、本当にご参加くださった皆様には改めて感謝を申し上げたい。今日は里中先生にはアートカルチャーの懇談会にもご出席を賜り、本当に長い時間豊島区に時間をいただいて恐縮でございますが、里中先生がいると安心するんです。素晴らしい結果を残さなくてはならない、そういう思いをもっていますので、委員各位、引き続きのお力添えを賜りたいと思います。どうぞよろしく申し上げます。

また、先ほど発表したように組織改正があり、文化商工部長に齋藤君。フットワークがよすぎて、ときどき飛び出して戻ってこないことがある。そして、小椋君はマンガ・アニメ担当専従でやります。文化観光課では幅広くいろいろなものを抱えて気の毒でしたが、これからは2020年3月に完成するまでここに集中してもらわなくてはいけない。さらには文化デザイン課の渡邊君は大変緻密な男です。あと公園緑地課長も戻ってきました。この4人がしっかりとスクラムを組んで、皆様のご期待に応えられるように最大限努力しますので、どうぞ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。それではマスコミの方の撮影はここまででお願いします。引き続き傍聴していただければと思います。よろしくお願いいたします。

それでは、これより進行を里中座長にお願いします。

委員A： それではこれから議事に入りますが、その前に傍聴の確認をします。本日、傍聴希望者はいらっしゃいますか？

事務局： 3名です。これよりお入りいただきます。またご連絡ですが、マスコミの皆様、傍聴の皆様、本日の資料の6-3建築設計の概要の資料と6-4展示設計概要の資料につきましては委員限りとさせていただきますので、会議が終了しましたら回収をさせていただきます。よろしくお願いいたします。

委員A： それでは議事に入ります。本日の議事は、(1)公園整備計画、(2)建築設計・展示設計について、(3)その他となります。

まず、(1)公園整備計画、建築設計についてご説明いただいてから委員のご意見をいただきます。それでは、受託事業者の丹青社より説明をお願いします。

丹青社： 1. 公園整備計画、建築設計

それでは資料の6-1からご説明します。後ろのページにB案として前回お示しした図が載っています。地元の方と色々とお話した結果、公園の入口部分を変えないでほしいというお話があったことから、最新の計画のA案では、左側に今まで民地としてあった駐車場の部分を使い、トキワ荘通りの角にある駐車場から公園内に導いてくるルートを新たに設定しました。まず、「ミュージアム入口」とある場所から入ると三角柱の館名の看板があります。その隣に「ミュージアム利用案内サイン」とありますが、ここにはスケッチの通り、手前の館名のサインと奥のミュージアムに関する開館時間や今行っている企画展のポスターなどを貼ることを想定しました。その奥には、細かい想定はこれからではありますが、大型バス2台、乗用車4台、身障者用1台、さらに自転車置き場も設けた駐車場を整備していきます。駐車場の脇を歩いて公園の方に入っていただくと、これまでの公園とほぼ同じかたちのまま、先に進むと右側に丹頂型の電話ボックスがあり、左側に改修する公衆便所があります。その脇を通りぬけてトキワ荘に至る手前に、「トキワ荘」と書かれた三角柱の看板が左手にあります。そのまま入っていただくと、棕櫚の木があり玄関に至るといふ改修を検討しています。

資料6-1の説明については以上となります。

続けて資料6-2についてご説明します。L字型をした平面プランとなっていますが、トキワ荘へいたるアプローチの視点からのスケッチを掲載しています右手、木の奥に電話ボックスがあり、その左側にトイレの壁が見えます。トイレの外観は、当時トキワ荘の窓から見えた電話局の外壁をイメージしたデザインです。「情報発信ボード」と書いてあるところがトイレの内側の壁となり、イベントや季節に合わせた多様なデザインを展開します。また、ここでは例えば地域全体のマンガイベントのPRや南長崎マンガランドへの招待、マンガコン

テストの受賞作品の発表や人気アニメのキャラクターと記念撮影ができるようにするなど、多様な楽しみ方ができるようにし、ここで撮影して楽しんでもらえるようなトイレとなることを考えています。

その他にも室内演出として、手洗いや個室でもマンガやアニメに触れてもらえるような演出をします。実現できるかは分かりませんが、人気な声優さんによるキャラクターのセリフの流水音や、マンガトイレットペーパーを置く、月替わりで四コママンガがトイレの中に散りばめられているといった演出をかけていければと思います。以上です。

委員A： ありがとうございます。6-1と6-2についてご説明いただきました。この2つについて追加すべき視点や、ご意見をいただければと思います。だいたい20分ほど時間を予定しています。よろしくお祈いします。どなたでも挙手で発言いただければと思います。

委員G： トイレの室内演出について、社内で聞いたところ、ミラーにシールのようなものを施して、作中人物になり切れるようなのはどうかという意見がありました。観光地に行く顔の所だけ抜けていて顔をはめて撮るものがありますが、あのような感じで、顔だけは写るが、周りが作中人物のようなコスチュームやヘアスタイルになっていたりするパターンの装飾があるそうです。それだと定期的に更新もできるし、皆さんなりきりということでセルフイーも撮れるので良いのではないかと思います。

委員A： ありがとうございます。中には「トイレに使うなんて」と仰る方もいたりもする。著作権者がOKでも、マニアの方が何か仰ることもあるので、著作権者がOKしていることをちゃんと謳った方がいいと思います。人間の社会生活にお手洗いは絶対必要だが、どうしてか、お手洗いに関わらただけですごく嫌がる方もいらっしゃる。

委員C： それはともかく、トイレ周りで撮影していて問題にならないのか。盗撮されたみたいな話にならないのでしょうか。男性トイレですと特に立ってしているところを後ろから撮られたりすると、あまり嬉しくない気がします。このトイレ周りで撮影するということ自体への法的な問題はないのですか。

委員A： 難しいですね。今のミラーのものは面白いので、ここでできなくても、どこかでできたらいいと思いますが。

委員G： 実際にJR大阪駅のトイレで、進撃の巨人のコンテンツを使った期間限定の企画があった。どういう運営をしてルールを作ったかまでは調べていないので、わかったらリサーチしておく。

委員D： そもそもこのトイレの問題は、配置の位置と少し再考してほしいとお伝えしたつもりでしたが、この場所はいまあるトイレの位置と基本的には変わっていないわけですよね？配置図を見ますと、これはアプローチしていく途中にトイレがあります。たしかにイメージとしては当時の電話局の外観をイメージしているとは書いてあるが、トイレを目指して歩いていかななくてはいけないというイメージが先行してしまう。大事なアプローチなので、もう少しトイレの位置をずらしたほうがいいのではないかと。前回、このトイレを人家に近づけると当然お住まいの方々が嫌がるというご返答いただいたと思うが、それでもまだ場所があるので、もう少し移動できないか。これは実際に公園を使われる方のご意見もあるとは思うが、そういうなかでもう少し場所の検討はされたのかお聞きしたい。

内部の演出については、まだ意見ができないが、例えば女性のトイレブースが2つあるが、このブースを出た先の手洗い場の話でしょうか。それとも個室の中での話でしょうか。その辺りについて、具体的にお話しいただきたい。

委員A： 恐らく手を洗う場所ですよ。鏡があって皆が手を洗って、ふと顔を上げると、キャラの前に縁どられているということですよ。個室の中ではないです。

お手洗いの位置ですが、以前は公園入口から入ってくるとトイレの向こうにトキワ荘が見えるという話でしたが。

今更の質問になりますが、駐車場と公園入口の間には民家が建っているのですか？

委員J： 民家です。

委員A： 民家ですか。トイレの配置について質問がありましたが、それについてはここでないといけない理由は何かありますか？

事務局： 公園の設計をするとき、トイレの位置がやっぱり自分の所に寄ってほしくないというのがあり、このトイレの位置が当時話し合いで決まった位置となります。これまで検討したところ、トイレを左側に寄せるのは非常に抵抗があるということで、元あった位置とほぼ変わらない位置につくるということで、現在の位置になった。

委員D： 確認ですが、場所の位置に関しては、住民の人たちと議論した中で、「この位置を譲れないよ」と決まったと理解していいんですね？要は今回新しい議論が入って、公園自体のイメージが変わるわけです。そういうなかで、既存の機能としては変えないけれども場所を変えたいとか、こちらの計画をもとに場所をずらしたらどうかという協議をされたのか。

事務局： 今回の検討のなかで、地域の人、地元の方々も入って計画プランを練り上げてきた。そのなかで、今までお話してきたような事情で、トイレの位置はもとの位置でということになった。

委員I： 町会の打ち合わせにおいては、この公園の機能はあまり動かさないで下さいというお話があった。また、トイレの前では週に2～3回ゲートボールをされている。代替地のこともあるが、今すぐにこのトイレを移動してこうした活動に影響がでるのであれば、住民の反対がでる。道路に並行して動かす程度は、若干動かせると思いますが、配管を移動するなど経済的な問題があるのかと思う。

本当は委員Dが仰るように全体を変えたらいいのだが、それをやるためには、また住民との話し合いが始めからやり直しになるので、時間的な問題もある。なのでこれは出来てからその先に考えていきたいなと思う。

委員A： どんなものでも建てる時はやはり住民の方のご賛同が必要ですから、色々ともこれまでも大変なやりとりがあったのだろうと想像しますが、想像して、黙っていて、確認できないまま過ぎてしまっただけではいけないので、ちょっと疑問に思ったり、こうした方がいいのではないかと思ったことがあった場合には言っていた方が前向きに検討できると思います。よろしくをお願いします。

委員B： トイレの中のグリーンのところは、全部写真オールなのか。勝手に中に入ってじっくり見るのも困るし、男子トイレの手前まで入れると女性は入りづらいのではないかと。

駐車場の横のミュージアム利用案内サインについて確認ですが、絵を見ると透き通っていて両側から見られるようになっていて見えるが、これでいいんですよね？車の方から見えるのかなというのと、壁両側から通れるのに片側からしか見られないのかなと思ったら透明になっていたのでもそういう設計なのか確認したいと思いました。

丹青社： そのようなイメージで描いています。ただ、まだ具体的に詰めているわけではないのでこのイメージで決定というわけではないですが、壁になって閉鎖的になって反対側が見えないというよりは、両方が見えた方が良いのではないかと考えています。

委員A： 透明感があって絵が見えるというのは、この情報発信ウォール、裏と表、それとお手洗いの外観、ここの右手の方が窓のようになっておりますけれども、ここに何か絵が入ることですよね？全体として明るくて賑やかな感じになるということですよね？

丹青社： あと先ほどの補足ですが、男子トイレの奥まで緑の線があるのは大丈夫ですかということでしたが、この緑というのは、委員Bが仰った話の、窓の外から見るイメージで考えています。窓を覗くと色んな演出が見えるように考えています。

真ん中に桜の木がありますが、この桜は住民の人たちが桜祭りをしたり大事にしているので、この木は絶対に採らないでくれというご要望があったので、それを避けたかたちで配置をしています。

イラストの正面が北側の壁となりますが、トイレのトップライトでトイレ側からも光が入るようになっていきます。半透明のシートでラッピングするようになっていて、定期的に変えていけるのであれば、後ろから光が当たって、明るい北側の壁面で楽しい感じにするという風に考えています。

委員A： お手洗いの女性用、男性用の位置はこれで決定でしょうか？外から来ると、女性用の所の前を通って男性が進むわけですよね？真ん中に多目的トイレがあって。女性の方が手前にあって、その前を通って男性の方が奥に行くというのは普通なのでしょうか。

丹青社： 基本的には女性の方を奥にするケースの方が多いと思います。ただ、ここの面積を小さくするために、今回やむを得ずそうしました。男性用の小便器が表に出てくるため、それを隠そうとすると面積を食ってしまうため、今回の場合は手前でどうかなと思いました。いままでの外から直接入る扉が付いているものに比べると、違ってくると思います。今後検討のなかで、逆もできればと思います。

区長： 私は今、豊島区のトイレを全部変えようとしています。公園のトイレ85か所全部をアートトイレに変え、また、小学校中学校全校のトイレの改修が終わった。特に小・中学校のトイレは男女を分けて貰わないと困るということで、いままでは一緒に入って2つに分かれていたが、今は基本的に男性の入口と女性の入口を完全に分けてほしいということだった。

この案は、やはり男女一緒に入って行くような感じではありませんか？これはトイレの大改革を進めるなかで逆行している感じがする。一緒に入らないのがトイレの基本的な考え方。いかがなものかと感じました。特に公衆トイレは入口で一緒に入らない方がいいのでは。

この公園の周りは何もないので、何か事件が起きたら大変。入口は全く別にした方が良いのではないかと、トイレの区長としてそう思う。よろしくお願いします。

丹青社： 検討いたします。

委員A： いまのように、これは最終決定ではなく、こういう方向でいかがですかというものを、皆さんの意見をいただくために出しておりますので、気が付いたことは仰っていただければと思います。トイレのことは一件落着とはいきませんが、ここまで話し合った所で、もし後で他にまだありましたら、後で追って言っていただければと思います。

委員I： A案のバスと乗用車の人たちが降りた時の動線はどのように考えているのかお示しいたげないか。駐車してから降りて、ミュージアムまで来ることになると思うが、示されていないので。特に気になったのは乗用車のところ。車止めはあるかとは思いますが道路なので、下手すると横切って車を止められてしまうこともあるので教えてほしい。

丹青社： 乗用車の方は、止めた後すぐ後ろの歩道の方に入っていただけたらと考えています。バスの方は団体なので案内が付くと思います。そこでなるべく乗用車に支障がないようにすぐ歩道

に誘導していただくか、少し遠回りするかはお任せするかたちがいいのではないかと考えています。

委員 I : 自転車で来た人たちだと、降りたらまっすぐ行くのか？身障者用駐車場を通っていくかたちになる？

丹青社 : 通路の中を、駐車場の間を通るかたちとなります。

委員 I : いま身障者用の所がありますよね？その脇を通るのですか？

丹青社 : そのように考えています。

委員 I : 大型バスは今言うように、反対側にいくということ？ミュージアムの案内サインがあるところに流れて行くということ？

丹青社 : そのようになると思います。案内サインの内容によると思いますが、寄る必要ないだろうと通り過ぎていくこともあると思います。

委員 C : いま大型バスが入ってくるルートが点線で描かれていますけど、乗用車も同じように自転車置き場の所を横切って駐車するかたちになるのですか？

丹青社 : そのように考えています。

委員 C : そうすると自転車と乗用車がぶつかるような形になると思うのですが、そのようなことはないのですか？

丹青社 : 面積の関係もあって、自転車置き場が出来るかなと考え配置したのですが、乗用車4台ということをお考えますと、あえて自転車専用の通路を造らなくてもいいのかなと考えました。安全上は分けた方がいいとは思いますが、配置上、なるべく奥に入れるにはどうすればいいかという考え方をしております。

委員 A : 頭が痛いことですね。実際どのくらいの人に来られるかこちらで決められないので難しいですね。どうなるか。ただ、スペースそのものが何かで区切られているわけではないので。今後試行錯誤をしながらいくらかでも改善の余地がありますので、心配事があれば皆さんなるべく仰ってくださったほうが、後々の決定の時に役立ちますが、今日急には難しいということであれば、後日事務局にご意見を言っていただければと思います。

委員 I : A案で行くということについて、合意を聞いた方がよいのではないですか？

委員 A : 細かいところで改善点はあるとはいえ、先ほど事務局からお話があった通り、前の案の時と事情が変わり、駐車場が使えるということと、道路からこう入れるということもあり、今回大まかではありますが、A案でいっただろう、賛成という方は挙手をお願いします。

一同 : (一同挙手)

委員 A : ありがとうございます。それではここではA案で合意ということになりました。よろしくをお願いします。段取りを焦り、申し訳ないです。

それでは議事(2)建築設計の概要、展示設計の概要についてご説明いただいてから委員の皆様のご意見をいただきます。それでは、受託事業者の丹青社から説明をお願いします。

丹青社 : 資料6-3について説明いたします。1枚目は配置です。変更はありません。三角の看板の所から入っていきます。玄関までは段差なしで行けるように考えています。玄関で靴を脱いで入っていただきます。身障者の車椅子等については、玄関に来ていただければ館員がご案内し、公園との境のスロープで上がって右側の上の真ん中辺りの所から鍵をあけてご案内する。「インターホン取り付け用柱」と書いてありますが、ここにあっても目立たないという意見もあり、また玄関も見ていただきたいという考えもあって、一旦玄関を見ていただいてからご案内したらどうか、また、スロープを見つけて上がって行った人のために、そこにイ

ンターホンを付けた方が合理的ではないかと考え、変更したいと考えております。

そして、マンション側に門扉Aとありますが、こちらは開館中は開けておき、裏側の非常階段側も見学していただくことができるようにします。門扉Bについては、通常は締め切りと考えています。

次は2枚目、1階の平面図になります。入っていただく玄関、玄関ホールはなるべく忠実に再現します。そして左側にミュージアムショップ、回遊情報コーナーがありますが、ここは再現ではなく新しいデザインで考えています。そして隣に企画展示室を設けております。奥には、エレベーターがあり、その先に渡り廊下があり、付属棟につながります。間に壁がありますが、当初ここには下が板張りの酒屋さんとあったので、それを再現し、ここまではもともとのトキワ荘の空間を作り出します。奥の突き当たりはトイレです。下の方に行くと、荷解や収蔵庫といったバックヤードスペースとなります。その中間部分に多目的ルームがあり、ここが住民の方と一緒に活動する場所として用意しています。

続きまして2階ですが、当初の姿をできるだけ忠実に再現します。付属棟は1階でしかつながっていませんが、2階には収蔵庫、空調機室、機械室、屋外機置場が設置されています。3枚目の図面は屋根伏図です。トキワ荘はセメント瓦で再現します。付属棟は、平らの屋根で、高さをなるべく低く抑えています。

次のページは立面図です。左上が道路側から見た姿、左側が玄関。その次が渡り廊下から見た図、その次はトキワ荘から付属棟を見たときの壁、板張りの壁があります。その次が付属棟の部分で、その板張りの壁の奥にトキワ荘が見えています。

その次のページが、公園側から見たもの。その下は裏側から見た図になります。その次が付属棟から見た図となっております。

次は断面図。建物全体としては高さや天井高をなるべく近いカタチで再現しています。当初ご相談させていただいたように、例えば2階の所は外壁側が二重になっており、部屋内側の方が当初の外壁の位置で、当時のまま木造の再現をします。外側の壁は、気密や断熱等を博物館基準できちっと確保するため、気密性の高いサッシを設けています。このサッシと再現した新しい壁の間を使って、部屋の窓から見える外の景色の演出を行います。

次に裏の非常階段についてですが、変更したい点があります。左側のAは、基礎調査時に想定した階段。今回この階段を非常階段として活用したいと考え、右のように現代の建築基準法に則ったものにするため、手すりの高さを800mmから1,100mmに上げたいと考えています。そうすることで視覚的には変わりますが、安全上よいかと思います。

その次に、上段図ですが、左が玄関の敷台で、当初のかたちを忠実に再現します。その次が階段ですが、この階段で上がり降りするため、現在の建築基準法に沿ったものにする必要があります。当時なかったノンスリップの滑り止めの溝を彫ろうと思います。あと、階段を上りきったところには視覚障害者の方が転落しないように、基礎点字鋏等の設置が義務付けられていますので、新たに設置したいと考えています。また、小さいこととなりますが、法規的にはここは鉄骨でなくてははいけないので、書かれている二重線は鉄板です。ただ、この階段をなるべく忠実に再現したいので、この階段に二重で当初となるべく近い木製の階段をつくっています。なるべく当初に近いカタチを取ることによって、絶対とは言えないのですが、当時のようにギシギシなるといいなと思っています。建築の概要についての説明は以上です。

■展示設計

続きまして、展示の説明をします。表紙は1階の平面図です。半分はミュージアムショップ、回遊展示コーナーで、半分は企画展示室になっています。

2階の平面図です。ここはもともと先生が住まわれていた部屋で、これまでもご説明してきたとおり、再現する部屋としない部屋がある。それぞれの部屋をどういう使い方をするか、次以降のページで説明していきます。

玄関から階段にかけては、基本的には建築工事ですが、展示工事ではこちらではエイジング、汚しを入れたり、風合いを出す塗装のし直しや、すのこなど、建築の建物以外に家具的なところが展示設計に入れ込まれており、いま描かれているものを納める予定です。

次は、階段を上った便所の再現です。個室の片側は開けて中を覗けるようにし、もう一方は閉じたままにする予定です。

共同炊事場については、以前、流しの仕上げに対するご意見をいただきましたので、これを受けトタン張りにすることとしました。引き続き、製作段階に入っても何らかの形で監修してもらいながら具体的な仕様などを決めていくことになると思います。また、ガスコンロややかんも用意します。

常設展示室は上がってすぐの部屋です。ここではトキワ荘そのものの情報や椎名町についてグラフィックや映像装置で見せます。映像については、昔の写真などをスライドショー的に見せるようなかたちです。この階段の裏側、平面図の左下にトキワ荘周辺街並みジオラマを想定しています。基礎調査の際に入手した航空写真を参考にしながら「トキワ荘はこういうところにあったんだな」というのがわかるように作成します。トキワ荘は色々な調査からカラーで写っているものがあるが、その周りは分かりませんので、白いブロックでだいたいの形状を模したようなものを配置して、密集具合などの雰囲気があるようにするということを考えています。

次は手塚治虫先生と藤子不二雄[Ⓐ]先生が住まれた14号室です。ここは再現ではなく、窓側の壁のカーテン風スクリーンに映写機で映像を映すということを考えています。実際には現代のプロジェクターで映しますが、あたかも映写機でカーテンに映像が映るという風にします。ここではなぜトキワ荘がマンガの聖地と呼ばれるようになったのかを簡単に解説する映像をつくりたいと考えています。再現は行わないので、お客さんは自由に入れます。

15号室は藤子・F・不二雄先生の部屋ですが、再現ではなく、トキワ荘に住まれた先生方のお言葉を書いた部屋にしたいと思います。当時の面白いエピソードの話を織り交ぜて、当時の雰囲気がわかるような部屋にしたいと思います。

赤塚先生が住んでいた16号室は、マンガができるまでを再現するため、当時の先生方が使っていたようなちゃぶ台を部屋に置き、そこに天井からプロジェクターを打ちます。それで、ちゃぶ台の上でマンガが描かれるプロセスを見ることができます。まわりの壁にも解説のグラフィックを設置しますが、メインはちゃぶ台でマンガが描き進められていくコンテンツです。

石ノ森章太郎先生が住んでいた17号室では、少し部屋を作りこみますが、アシスタント体験として、描きかけのマンガを置きます。そしてここにブラウン管型映像装置ということで、当時のブラウン管を14インチ程度の大きさで再現し、中にはいま使われている映像ディスプレイを入れ込んで、アシスタント体験に関わるような映像を流そうと思っています。写真も撮れますので、そうした仕掛けも設定していきたいと思います。

18号室は山内先生の部屋で、忠実に再現をします。先生に聞き取りをした結果を踏まえ、造形リストを作成しています。再現された部屋にこういったものを置いていきます。

19号室は水野先生のお部屋で、忠実に再現をします。先生から伺いながらリストに記載しているようなものを置いていきます。

20号室。よこた先生のお部屋ですが、こちらについても再現をしていきます。

21号室はマンガ家なり切り撮影部屋です。絵が描かれているような環境に来館者が座って、プロの雰囲気をつくって写真が撮れます。押し入れの中に、少し展示ケースを組み込めたらなと思っており、ケース仕様になっています。なにか品物など関連したものをこういう所にも展示できます。

22号室は特に何も置いていませんが、天井にプロジェクターを仕込んでおり、3面の壁に向かってトキワ荘のくらしのエピソードの映像を投射します。シルエットとなります。実際の人物で撮るかCGかは検討中ですが、人物のシルエットによって先生が残されているエピソードを影絵のように再現します。右側の部屋、左側の部屋と壁を使って、影が何か語っているという風に再現します。

以上が2階の再現の使い方となります。

次は1階の回遊情報コーナーで、前回までもお話していた内容とほぼ変わりませんが、少し本棚の冊数を増やすといった直しをしています。平面と展開図は内容的には変わっていません。本棚があり、モニターは3セット、まちの回遊情報やトキワ荘の先生方の検索がタッチ画面でできます。この部屋は天井があまり高くなく約2,500mm。そこに展開していくこととなる。部屋の一番奥を鏡張りにすることにより、壁の奥に同じくらいの大きさが広がっているとさせるようなトリックとなっている。壁面には、以前お示したように、トキワ荘関連のマンガ家のイラストやサイン。これらを少しずつ増やしていければと思う。

次の図面は、建築設計との区分。外装、内装に関してエイジングしていく。また、ベランダの物干しの金物など細かいものは建築でつくれないので、展示工事として制作するものがリストアップされている。

造形リストには、公園の方で説明しました看板や電話ボックスなどが載っておりますが、看板について「四角柱」とありますが、実際は「三角柱」となります。

最後に。2階の再現の部屋には監視カメラを付けようと思います。すべての部屋に監視人がいるわけではなく、自由に入れ、また、廊下からは死角がありますので、受付で管理できるように、押し入れ側の角など目立たない場所にカメラを付けたい。入口はいつでもすぐ見えるようなものではなく、後ろにまわって初めてわかるようなものとなっております。

展示設計については以上です。

委員A： ただいまの説明についてご質問ある方はよろしくお願いたします。

委員B： 確認だが、収蔵用のリフトは付いていますか？もし原画を購入して、額装にして、2階の収蔵庫まで持ち上げることになるかと結構大変だ。

丹青社： リフトは付いています。

委員B： 2階に行ったときにどう持っていくか悩んでしまったので、それならいいです。

丹青社： 「×」が書いてあるので床がないとご判断されたのかと思うのですが、リフトが1.2mしか高さが低いものなので、大きなものを運ぶとき、床が取り外せるようにしているためです。

委員B： わかりました。あと、他館との交流のため、チラシ、ポスター類が送られてくると思うが、それは回遊情報コーナーの中に掲示できる場所があるのですか？ラックかなにか置ける場所

がありますか？

丹青社： まずパンフレット等については、回遊情報コーナー、また内容によっては受付で検討していくと思いますが、大きなものとしては他館のポスターが出てくると思います。それについては、1階の平面図のトキワ荘から渡り廊下を通過してトイレに至る壁面を想定しています。平面図では窓の表記をしておりますが、この窓は高い位置にあり、下部は壁になっています。ここにポスター等の掲示ができるように計画しています。

委員B： わかりました。

委員I： 車椅子ではない人は、靴を脱いで入るのですよね？でも車椅子の人はそのまま入るという雰囲気だと思うが、ここに違和感を感じる。車椅子の人も乗り換えたりする必要があるのではないのでしょうか。そうすると、乗り換えのための介護の人や乗り換え用の車椅子、泥のついていない専用の物を用意する必要がある。車椅子の人、例えば電動の人はタイヤが大きいので泥がたくさんついているかと思う。

丹青社： 車椅子のカバーのようなものがあり、上がる時にカバーを付けていただくことを考えています。持ってきてくださる方もいる。あと対応方法として、その場で拭いていただくということがある。電動の場合はどうするのかなどもあり、スペースの都合上、替えの車椅子をたくさんは用意できないが、1台くらいは、どうにも上がれないという時に備えて用意してはどうかとご相談しているところです。

委員I： 車椅子でカバーがいいなら、靴の人もカバーでもいいという考えもあるのかと思う。ビニールで持って行くよりは、靴にカバーでもいいのかなと思うのですが。

事務局： 靴のカバーについては今初めて伺いました。靴は脱いで入っていただくと考えています。車椅子についてはどういったのがいいのかということで決まったものがない。他の館の運用も参考にしながら検討したいと思います。電動車椅子であればそのまま難しいと思う。乗り換えていただくための車椅子の場所の確保も必要となるので、そういうことも含めてどういったことが可能か引き続き検討していき、オープンまでには車椅子の方へのご案内ができるようにしたい。

委員J： 建築設計の部分。外観を見ると非常にきれいだが、空調機器はどうするのか。

丹青社： センtralで考えている。屋外機等をご心配かと思うが、付属棟2階に屋外機置き場がある。ここは壁が高くなっており、外から見えない状態。また壁を立てているので、近隣への騒音を抑えられると考えています。

委員J： ありがとうございます。あと車椅子の件。私はイベントで車椅子の方をお迎えすることがたまにある。雨の日はタイヤが汚れている。下足のため、板張りの所も入るが、その時は、タオルで拭いて上がってもらうのが現状です。いろいろ考えたのだが、これが一番簡単。一度に何十台も来るわけではないので、一番手軽で簡単です。

委員C： ご協力いただける先生の部屋は、かなり具体的な内容になってきたが、ここに鈴木伸一さんがいないのはなぜか。

丹青社： よこた先生と同じ部屋になるためどちらを再現するかという検討の中で、鈴木先生から「よこた先生の部屋に」という申し出をいただいたと伺っています。再現室内でタブレットによる説明を行うことを前回ご報告しましたが、「このお部屋はよこた先生の前に鈴木先生が住まわれていた部屋」という解説をしっかりとすることで対応していきたいと思っています。

委員B： 再現部屋は外から見ると承知しているが、せっかくきれいなので、少人数のツアーなどで案内人がいて中に入るといことは可能なような作りになっているのでしょうか？

- 丹青社：案内人が付いている状態で中に入って、中で座っていただくようなことは可能かと思えます。多少触れても移動しないように、固定はするつもりです。固定の具合などについては今後検討していきたい。ただ簡単に触っても動くようなことはないようにしたい。
- 委員B：トキワ荘まわりのジオラマについて、トキワ荘以外で名前が分かるところは付けた方が楽しいのではないかと思うのですが、どうでしょう。
- 丹青社：近隣の方の記憶の中で、このポイントがあった方がわかりやすいといったところなど、情報が入られるものはできるだけは入れていきたい。
- 委員A：いまと同じだが、先生の思い出話に出てくるような喫茶店やラーメン屋がどこかわかった方がより楽しいかと思うので、よろしくお願いします。
- 委員B：赤塚先生の部屋で、ちゃぶ台の上でマンガが描かれている映像が流れるということだが、座布団から座って見られるのでしょうか？座布団で座って自分が描いているかのように見えたなら楽しいかと思いますが、座る角度によって陰で映像が見られないということがあっては残念。いまどういう風にお考えでしょうか。
- 丹青社：少人数で来た場合は座布団に座って見られるということを考えている。上からプロジェクターで映しているが、座布団に座って見る分には、自分の影は入らないような位置になっています。
- 委員A：ちゃぶ台は当時の物としても、ちゃぶ台全体が投映台となり、下から映すということがもし可能であれば、絵が出来上がっているというのも覗き込んで見たい。
- 丹青社：今は紙だけでなく、周りに物も動いていくよう、上から全体に映したいと考えている。いま仰ったのは、紙の部分だけが描かれていくというイメージでしょうか？
- 委員A：いいえ。ちゃぶ台の面全体を画面にし、そのなかの原稿の部分は書いて行ったり、横からペン先が出てきたり、リアルタイムで出来上がっている様子が、自分が描いているように見えるようにすればいいと思うが、それは現物の道具も写った方が良いのか、それとも画面だけが出来上がっていった方が良いのかは演出の話になるとは思う。上からだと影ができますよね？
- 丹青社：覗き込むと、影になります。
- 委員A：せっかく入り込める部屋なのだから。やってみて、不都合だったらやり換えればよいですね。
- 丹青社：いまプロジェクターを真上に置いているが、人の影ができるだけできないように、奥側にプロジェクターを置いて手前に照射するなどの工夫をしたい。
- 委員A：そうですね。そうすると最初の撮影の時から斜めに撮ってということになりますよね。分かりました。
- 委員D：展示の中で時間の変化を表現できるという話があったかと思う。それによって室内灯がつかったりするのでしょうか。どういう方法で、どこでコントロールをするのか教えてほしいです。機械的にチェンジする方法もあると思うが。
- 丹青社：細かいプログラミングといったものまでは想定していないが、例えば通常昼間に裸電球がついているのかついていないのかといったものなどがあるが、再現されている部屋については基本的には窓側とコントロールできるようになっているので、一体となった演出が出来ればいいかなと考えている。例えば昼間は電気がついていないけど、夜暗くなればつくといったことは連動できると思うので、そこは設定したい。
- 委員C：明るくなったり、暗くなったりということでしたが、そもそも何時から何時までが営業時

間なのでしょうか。もちろん冬の場合と夏の場合で外の明るさは変わるのでしょうが、そんな夜までいられないですよね？

丹青社： 実際の開館時間はそうかと思いますが、2階の再現部屋では外光をシャットアウトしているので、そのなかで独自の時間軸をつくって変化させてはどうかと考えている。基本的には昼と夜が順繰りにループできると思います。そのループの長さをどのくらいに設定するかはどのくらい人が入るか、回転にもよる。

委員A： 外のお天気もいろいろ千差万別、春夏秋冬いろいろ変化があつて。昔はみんな電気代節約のため、昼間に電気をつけることはなかった。夜も今思うと非常に暗い環境の中で絵を描いていた。手元の電気スタンドもそんなに大きくない。そういうリアルな明るさがあっても面白いかなと思います。夜の設定なのに、現代人から見ると暗い。こんな暗い中で描いていたのかというのが伝われば楽しいかなと。

今後、実際にやりながら気づくこともあると思うし、できてから直せることも直していけるかと思いますが、他に何かございますか。

委員I： マングのちゃぶ台や筆記用具がメインになっているが、この人たちが生活していた状況というのも大事なことだと思う。何の宴会をしていたとかそういうのも。多分寺田ヒロオさんの所に行くとか食べ物とかあるところもあるので、どこかひとつでも、生活が少しわかるような展示も考えていただけたら。

委員A： 寺田先生はすでにお休み処に再現があり、ここでは再現できないが、当時の生活の再現とか特に問題なくできるはずですので、そのようなものがあってもいいかもしれない。布団が敷きっぱなしの部屋があってもいいかもしれない。またあの頃は、着替えをあまりもっていなかった。窓の外に洗濯物を干してある設定の窓の外の風景があってもいいかなと思う。また当時はハンガーが木製の物しかなく、アパートの鴨居の所に釘を打ってもいいかどうかの大家さんとの攻防戦がアパートで暮らす人の生活にあった。そういうものがあってもいいかもしれない。いくらでも、という語弊があるが、小道具は後でも追加できる。実際に建ち始めてからもいろいろ出てくるかと思う。

ここまでのご意見を聞いておりますが、この後お気づきのことがあれば、事務局の方に連絡してください。これがラストチャンスということではない。

それでは(3)その他の議事に移らせていただければと思う。事務局からお願いします。

事務局： 本日もちまして、昨年7月より検討を行ってきました展示・建築設計検討会議は終了となります。今日まで6回、委員の皆様には大変貴重なご意見をいただき誠にありがとうございます。今後お気づきのことがあれば事務局までお寄せいただければと思います。今回、設計がまとまり、今年11月には工事の着工を考えています。

管理運営計画については、2020年3月のオープンに向けて庁内で検討を進めていきたいと考えています。またそういった所で、委員の皆様のご意見、アドバイスを求めさせていただくこともあるかと思いますが、その際はどうぞよろしく願いいたします。

また冒頭に区長からもお話しした地域の皆様への説明会を、5月9日(水)午後7時30分より、椎名町小学校ランチルームにて開催いたします。地域の皆様にはご出席をいただきますようお願いいたします。また寄付の募集等も行っております。多くの皆さんの支援をいただきながらトキワ荘の整備を進めていきたいと思っています。

2020年3月のオープンに向けて、検討を続けていきますのでどうぞよろしく願いいたします。

委員A： ありがとうございます。本当に地域の皆さんの理解と熱意があるからこそ建てられるものだと思います。私などはどうしても、トキワ荘に住んでいらした先生方へのあこがれと夢がありますので、わくわくしながら、先生方の業績を汚してはいけない、よりよい形でいまの時代の方に伝えたい、この後の子供たちにも伝えたいと思っています。決して持ち上げるわけではなく、先生方がここに暮らしていたのは先生方にとっての青春時代。その頃の時代の雰囲気とともに先生方の意欲やチャレンジ精神が伝わって、本当にマンガの聖地だとどうしたら伝わるだろうと。そればかり考えてきましたが、実際、地元の方のなかには、このような建物はなくてもいいという人も多くいる。生活の中に入っていきわけなので、これは当たり前のこと。結局いいものができて良かったと言われるようになれば嬉しいな思うし、これはこれから関わる人の熱意と努力にかかっていると思います。私はこのような形で参加させていただきましたが、いただいたご意見やご感想は、本当に勉強になりました。ありがとうございました。今後とも色々ご縁がありまして、トキワ荘が実際に建ち上がって、運営されていくという時にも、皆さんと協力していかたちでしていければと思います。私の段取りが悪くて、いろいろとご迷惑をおかけしました。ご協力ありがとうございました。

それでは事務局の方から、連絡事項よろしくお願いたします。

丹青社： 事前にお送りした前回第5回の議事録ですが、ご自身の発言に修正がございましたら、事務局まで修正した原稿をお渡しいただければと思います。これまでお忙しい中ご参加、ご出席いただき、熱心な議論をいただきまして大変ありがとうございました。引き続きよろしくお願いたします。

委員A： 本日は本当にありがとうございました。それでは、第6回(仮称)マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議については、これで終了とさせていただきます。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6-1 公園整備計画 資料6-2 トイレ改修イメージ 資料6-3 建築設計概要 資料6-4 展示設計概要</p> <p>【参考資料】 (仮称)マンガの聖地としまミュージアム展示・建築設計検討会議通信 vol.5</p>
-----------------	--