

マンガに関する様々なテーマを、
カフェでおしべりするよう
多彩なゲストや参加者とともに
語り合うことを目的とする
イベントだ

そうすること

作品同士の同時代的な共通点や、

作風の変化を実感できるようにした

マンガ研究における

「アシスタント研究」の必要を

強く感じさせた

コンピューターに原画を取り込んで
色調整を重ねた上で印刷された、
原画と並べても見分けのつかないほど
精巧なマンガ原稿の複製である

作品に通底している
精神の共通点や制作裏話など、
マンガと酒、ワインにまつわる話題について
話をしてもらった

〈縮小社会〉の実相を示す

データ「エビデンス」を提示しつつ、

そうした現実を生きるための

ヒント「メッセージ」を提案した

その発展のための体制を推進する
ネットワークの構築と

△つとなる拠点の
確立を目的とする
文化庁事業の中心的な役割を、
MICOが担い続けている

しかしながら、

こうした批判は、

現代において

妥当なのだろうか？

コロナ禍という状況が、

格別に語られるものでも

なくなってきたことがあることを

示しているように見える

ヨーロッパと日本における
イラストの
共通点と違いについて
語られた

京都精華大学国際マンガ研究センター

年次報告書

2022

第1部	04	巻頭言 [小泉真理子]
はじめに	06	Webtoon元年に [具本媛]

第2部		第1章 展覧会
展示・イベント等事業レポート	12	縮小社会のエビデンスとメッセージ 人口・経済/医療・福祉/教育・文化/地域・国際、そしてマンガ
	18	描くひと谷口ジロー展
	21	マンガ・パンデミックWeb展2022

		第2章 イベント
	26	「縮小社会のエビデンスとメッセージ」展関連イベント
	28	トークショー & サイン会「久住昌之、谷口ジローを語る」
	29	オンライントークショー「広木陽一郎×上杉忠弘 背景から読む谷口ジロー」
	30	トマ・マチュー トークショー「『ワニ』はどこにでもいる マンガで考える性暴力」
	31	エティエンヌ・ダヴォード×尾瀬あきら トークショー「マンガと酒、そしてワイン」
	32	マンガカフェ シーズン2第1回「2022年のマンガ界を振り返るぞ!」

		第3章 その他の事業
	34	海外における協力事業
	35	文化庁メディア芸術連携基盤等整備推進事業
	36	京都国際マンガミュージアム/IMRC所蔵資料および画像データ提供一覧 (2022年1月-12月)
	38	寄贈受入資料の紹介
	39	原画'(タッシュ)プロジェクト
	40	IMRCメンバー業績等 (2022年1月-12月)

第3部	44	マンガは熱くないうちに蒐めろ——ミュージアムにおけるマンガ研究 [小森真樹]
------------	----	--

研究論文		
-------------	--	--

第4部	51	「第25回国際博物館会議 (ICOM) 京都2019」パネルセッション
イベント再録		マンガ展の可能性と不可能性——英韓日の比較から

第5部	80	あとがき [吉村和真]
------------	----	-------------

おわりに		
-------------	--	--

第一節 はじめに

巻頭言

私たち国際マンガ研究センター(以下IMRC)は、その名の通りグローバルにマンガに関する研究活動を推進している。2022年の活動を振り返ると、マンガというものが改めて私たちの身近なものであり、社会の動きをよく反映するものだと感じる。

この1年間について考えたとき、誰の脳裏にもまず浮かぶであろう社会の出来事は、やはり3年以上にも亘るコロナ禍に、ようやく終息の兆しがみられていることであろう。この社会の変化は、実はマンガの消費量にも表れている。日本のマンガの市場規模は、コロナ禍が始まった2019年から巣ごもり需要で爆発的な成長を遂げたが、2022年には落ち着きをみせたのである。この動きを具体的な数値でみてみると、マンガ市場の規模は、2019年には4,980億円(電子+紙)であったが、2020年には6,126億円にも及び、2021年には6,759億円、2022年には6,770億円と微増に留まった。というものの、この数値は歴代最高を記録しておりマンガの人気はかつてない高まりをみせている。

IMRCでは2020年より毎年、安齋科学・平和事務所、立命館大学国際平和ミュージアム、京都国際マンガミュージアムとの共催により、「マンガ・パンデミックWeb展」を実施してきた。世界中からプロアマを問わずに、「平和」をコンセプトとして、われわれ人類がパンデミックにどのように向き合っているのかをテーマに、オンライン上で作品を募集して展示を実施してきた。これまでに世界50カ国・地域を超える300組以上のマンガ愛好家から1,800にも及ぶ作品が寄せられた。その作品達は、1コマものからストーリーマンガまで多岐にわたり、「その時」を克明に刻むものであった。現在、われわれは新しい生活スタイルを築きつつある真っ最中である。今後、われわれがこの時代を歴史として振り返ったとき、これらの作品達はこういったメッセージを将来に語りかけるものになるだろうか。マンガの表現力は大変興味深い。さらに2022年は作品募集のテーマとして「平和」を強調する形をとった。2022年が「平和」や「戦争」について考える年になったことは言うまでもない。現在(2023年3月時点)、応募された作品達をオンライン上で展示しているのでぜひご覧頂きたい(<https://www.mangapandemic.jp>)。

そして日本のマンガをはじめとしたポップカルチャーの人気の健在ぶりを示す出来事があった。新型コロナウイルス感染症の影響で2年間中止されていた、ヨーロッパ最大級の日本文化のイベント「ジャパン・エキスポ」が、3年ぶりに7月にフランス・パリで開催された。盛大な同イベントの開催を待ちわびていた多くのアニメ・マンガファンが、ヨーロッパ中から集結して、その来場者数は最終的に254,000人にも及び大いなる賑わいをみせた。2022年の後半になってから、世

界的にコロナ禍が落ち着いてきたことを感じさせるように、IMRCにおいても今後の展開を見据えた海外とのやりとりが一気に活発化した。フランス・アルザス地方にヨーロッパ最大の日本アニメとマンガのミュージアムを創設する計画が本格的に始動して、10月にその計画の中核機関であるアルザス日本研究欧州センター(CEEJA)と、京都精華大学は学術交流に関するMOUを締結した。当該ミュージアムの創設には、IMRCのこれまでの知見を駆使して全面的に協力していきたいと考えている。ヨーロッパにおいて広く一般に、イベントといった一過性な形ではなく、恒常的にマンガの情報を発信する施設として、その伝播力が大いに期待される。IMRCは、これまでマンガの研究基盤の人的・情報ネットワークの形成をグローバルに推進してきた。コロナ禍によって奇しくもオンラインの活用が飛躍的に上達したわれわれであるが、2023年はオンラインの良さも併用しながら、リアルな活動も増大させることを計画しており、引き続き関係の皆様のご支援をお願いする次第である。

2020年代に入って、Webtoonに関する取材や制作依頼が増えるようになってきた。2009-2010年度、私がまだ大学院生だった頃、私を含め韓国人留学生の内複数人がWebtoonを（当時はスクロールマンガと呼んでいた）課題の一部、又は修了制作として出したことがあるから、まさに10年後の追い上げだと言えるだろう。

私が日本にマンガ留学した2005年は、単行本の売り上げが雑誌の売り上げを上回った年であり、当時のマンガ出版業界には緊張感が漂っていたのを覚えている。それは先生方も例外ではなく、少なくともマンガを専攻している君たちは、ちゃんとマンガを読まない！ というのをまるで口癖のように、耳にタコなぐらい訴えておられた。なぜ単行本ではなく雑誌なのか、限られた作品をピンポイントで購入するのではなく、新しいマンガに出会える機会を設けるのがなぜ大事なのか、など理由は様々だった。しかし、学生だった当時の私は、時代の流れには逆らえない、と思っていた。

今、教員の立場になった私は学生に同じことを訴えている。現在の学生たちの多くが、自分の作品をどこに持ち込めばいいのか分かっていない。現状、デビューのためには雑誌に持ち込むか雑誌の新人賞に出すことになっているから、結局は雑誌を読んでおかないと、自分の作品がどこに適しているのか分からないのだ。しかし、今は、雑誌を読みなさいに、紙の本も読みなさい、を追加している。短ページを読み慣れている学生たちは見開きでの演出のやり方を考えるのが難しいのだ。更には、Webtoonを読み慣れている留学生の中では全てのページを横にしか割らない傾向も見えている。ならWebtoonを描けばいいのに、やはり日本で見開きマンガを描きたいというから謎だ。

しかし、日本の見開きマンガにこだわる学生を見ているとサポートしたい気持ちと共に、心配も込み上げてくる。現在、Webtoonの勢いは凄まじい。数字では分かっていたけど、電車などでWebtoonを読んでいる人を見かける確率も高くなっていて、それこそ肌で感じるようになってきた。つまり、これから卒業していく学生たちが見開きで活躍できる場は今後今の規模を維持するか、最悪今の規模が維持できなくなっていく可能性の方もむしろ高い。また、Webtoonの勢いは日本だけではなく、世界各国に同時進行で広がっている。単刀直入にいうと、海外市場の開拓において、翻訳版をサーバーに上げさえすれば成り立つWebtoonと、印刷と在庫、流通、読み方においてもリスクを抱えることになる日本の見開きマンガでは、事業者側が追うリスクが違いすぎる。もしチャンスがあるとしたら電子書籍の方だろう。本にこだわる必要などどこにもない。

Webtoonは見開きマンガのように表現が豊かではないと一方的に主張する人もいるが、マンガが日本市場に広がりつつあった時、マンガは小説のように想像力を掻き立てないのよ、と言われていたことを思い出してほしい。Webtoonがまだ表現において成熟してないのは確かにあるかもしれないが、関わる人が増えるにつれ、目まぐるしい表現の進化を遂げているし、無視できない可能性を秘めていると思っている。PCからスマホ、スマホのサイズの変化、解像度の変化、ネットの速度に合わせた変化などに対応してきた表現であるため、成熟するよりは合わせていくことを最優先にしてきたことが少々ネックになっているし、今後もどのように動くのかが読めないのは確かだが、だからこそ研究のしかたがあるようにも感じている。更に、表現の成熟が本当にマンガ業界が目指すべきところなのか？ においてもはっきりそうだと答えていいものだろうか。私の教える学生たちが卒業した時に、必ずしもWebtoonがメジャーになっているとも断言できない。見開きマンガのような、100年の成熟期間が与えられるとは到底思えない。となると、私の学生たちに、また私たちに求められるのは、素早い媒体への対応能力ではないだろうか？ 日本において（そしてこれはマンガに限ったことではない）決定的に足りないのはこの素早さではないだろうか？

繰り返しになるが、2020年代に入って、Webtoonに関する取材や制作依頼が増えるようになってきた。その時ほぼ必ず聞かれる質問が、なぜWebtoonは日本でこんなにすんなり受け入れられたと思いますか？ という質問だ。

すんなりではない。遅いし、未だに受け入れられたと断言することも難しい。むしろその質問の中にこそこの広がりに対する警戒心が含まれている。つまり受け入れていないのだ。

しかし、かつてのマンガもそうだった。なぜ日本はマンガがこんなに人気なのか、なぜ日本ではこんなにすんなりマンガが出版界の王者になれたのか、とだれかに聞かれたら、そこもやはりすんなりではなかったと言えるだろう。マンガは悪書として扱われたし、書店はマンガの受け入れを拒んだ。そしてそれはそんなに昔のことでもない。

すんなりでなくとも、日本のマンガの広がりからWebtoonの広がりを占うことができると、私は思っている。既存の業界や社会が拒んでも、市場が広がれば認めざるをえなくなる。Webtoonを警戒しても時代が、読者が求めれば、流れは変わるし、既に変わりつつある。

単に、よりによって似たような道を辿っていたマンガ業界の中に、自分たちに向けられたのと同じような警戒心をWebtoonに向け、卑下しているのが苦い。マンガ業界だからこそ、どんなに無視され軽視されても、表現そのものには無限な可能性がある、そして市場こそがその価値を証明してくれると、分かっているはずだ。

少なくとも業界も学会ももっと読んでから語ってほしいものだ。

《Webtoonが浅いと思うあなたにこそ読んでもらいたいおすすめWebtoon3つ》

- ユン・テホ「苔〜黒く濁る村〜」(Toomics) *PCで読むことを勧めたい
- Hun X Jimmy「ナビレラ」(ピッコマ)
- チョ・ヒョナ「緑の手紙」(Lineマンガ)

第2部
展示・イベント等事業レポート（2022年1月―12月）

第2部 展示・イベント等事業レポート

第1章 展覧会

縮小社会の エビデンスと メッセージ

人口・経済/医療・福祉/ 教育・文化/地域・国際、 そしてマンガ

基本情報

期間

2022年1月22日[土]～5月16日[月]

開催日数

85日間

会場

京都国際マンガミュージアム 2階
ギャラリー 1・2・3

主催

国際日本文化研究センター共同研究会
「縮小社会の文化創造・個・ネットワーク・
資本・制度の観点から」
(人間文化研究機構「博物館・展示を活用した
最先端研究の可視化・高度化事業」)/
京都精華大学国際マンガ研究センター/
京都国際マンガミュージアム

企画

山田奨治(国際日本文化研究センター)/
服部圭郎(龍谷大学)/服部正(甲南大学)/
谷川建司(早稲田大学)

展示・制作協力

高橋耕平(アーティスト)/しりあがり寿(マンガ家)

テキスト執筆

山田奨治/服部圭郎/服部正/谷川建司/
沢田眉香子(フリーランス・編集者、ライター)/
伊藤遊(IMRC)/ユースギョン(IMRC)/
倉持佳代子(京都国際マンガミュージアム)/
吉村和真(京都精華大学)

グラフィックデザイン

大西正一

インタビュー映像撮影・編集

高橋耕平

「縮小社会の文化創造」研究会・展示班

山田奨治/服部圭郎/服部正/谷川建司/
三脇康生(仁愛大学教授)/沢田眉香子/
山下典子(独立研究者)/吉村和真/伊藤遊

担当

伊藤遊

京都精華大学と人間文化研究機構・国際日本文化研究センターとの協定に基づき、IMRCメンバーも参加していた、同センターにおける共同研究会「縮小社会の文化創造：個・ネットワーク・資本・制度の観点から」の問題関心を紹介するものとして企画された展覧会。●2008年の1億2808万人をピークに急速な人口減少に転じている日本。8つの視点から、この〈縮小社会〉の実相を示すデータ=「エビデンス」を提示しつつ、そうした現実を生きるためのヒント=「メッセージ」を提案した。●展示の空間構成や、重要な展示要素となっていた映像の制作を、アーティストの高橋耕平氏に、また、同展のオリジナルキャラクター「シュクちゃん」と「ショウさん」、および8つの視点をテーマにした描き下ろし4コママンガの執筆を、マンガ家のしりあがり寿氏に依頼した。●同展はまた、コロナ禍における「展覧会」の実験として、リアル展示をオンライン上で3D再現するヴァーチャル展示としても展開された(<https://my.matterport.com/show/?m=3H5jsfyCPHq&ts=3&lang=jp>)。展覧会の詳しい報告書を兼ねた論集『縮小社会の文化創造』(山田奨治・編著、思文閣出版)も2023年に刊行予定。

[文責=伊藤遊]

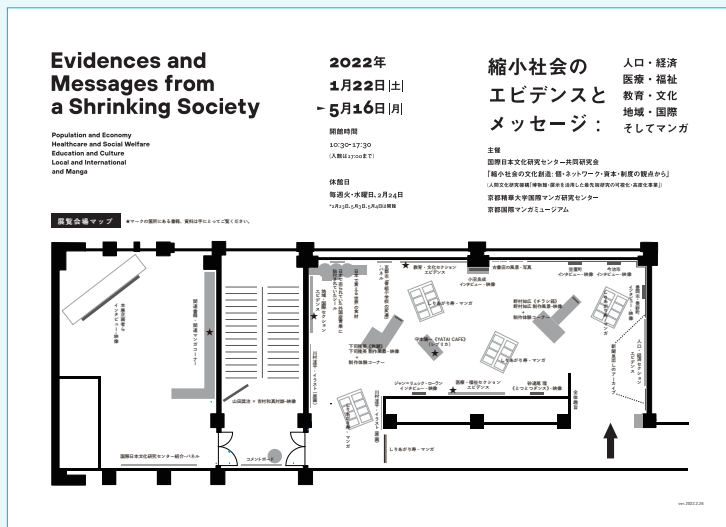
展示構成

- ・【人口・経済】
 - ・【医療・福祉】
 - ・【教育・文化】
 - ・【地域・国際】
 - ・【その他】
- | 「縮小社会を考えるマンガ」[別表]ほか

報道

- ・「『縮小社会』の影響、可能性探る 共同研究マンガミュージアムで展示」
『京都新聞』2022年3月18日

会場に配布された展示概念図



「縮小社会を考えるマンガ」一覧

セクション	作者	作品	初出年
人口・経済	花沢健吾	たかか黄昏れ	2008年-連載中
	黒崎冬子	無敵の未来大作戦	2019-21年
	しりあがり寿	ゲロゲロボースカ	2006年
	岡井ハルコ	世界の終わりとオートマチック	2016-18年
	北村みなみ	グッバイハロー・ワールド	2021年
	亜乃アメ助	ポジティブぼっちハルミちゃん	2021年-連載中
	岩本ナオ	雨無村役場産業課兼観光係	2007-10年
	くらもちふさこ	天然コケッコー	1994-2000年
	タイム涼介	セブンティウイザン/セブンティドリームズ	2016-18年/2018年-連載中
坂井恵理	ヒヤマケンタロウの妊娠/ヒヤマケンタロウの妊娠 育児編	2012年/2019-20年	
医療・福祉	カレー沢薫	ひとりでしにたい	2019年-連載中
	広田奈都美	おうちで死にたい 自然で穏やかな最後の日々	2017-19年
	山田貴敏	Dr.コト-診療所	2003年-休載中
	おざわゆき	傘寿まり子	2016-21年
	岡野雄一	ペコロスの母に会いに行く	2012年
	道草晴子	みちくさ日記	2015年
	水木しげる	姥捨株式会社	1993年
	沖田×華	不浄を拭うひと	2019年-連載中
	市川ラク	女兒国	2010年
----	60代を迎える私たち[雑誌]	2021年-年1回刊行中	
教育・文化	香月美夜・原作、 鈴華・漫画	本好きの下剋上	2015年-連載中
	----	マンガ 龍池小学校史	2006年
	Q.B.B.	古本屋台	2018年
	棚橋正一	学校へ行けない僕と9人の先生	2014年
	山下和美	天才 柳沢教授の生活	1988年連載開始、2013年より休載中
	吉村和真/ 藤澤和子/ 都留泰作・編著	障害のある人たちに向けた LLマンガへの招待 はたして「マンガはわかりやすい」のか	2018年
	森泉岳士	アスリーブ	2021年
	川崎昌平	同人誌をつくったら人生変わった件について。	2017-18年
	山本和音	恋と夜をかける	2011年
地域・国際	増村十七	バクちゃん	2019-20年
	竹宮恵子	ここのつの友情	1971年
	SITE	少年・イン・ザ・フッド	2019年-連載中
	内海隆一郎・原作、 谷口ジロー	彼の故郷	1993年
	黒丸	東京サラダボウル 国際捜査事件簿	2021年-連載中
	織田朝日	ある日の入管 外国人収容施設は“生き地獄”	2021年
	ヘンリー・木山義喬	漫画四人書生	1927年
	ビルギット・ヴァイエ	マッドジャーマンズ ドイツ移民物語	2017年
	Robin Ha	Almost American Girl: An Illustrated Memoir	2020年
	Duncan Tonatiuh	Undocumented: A Worker's Fight	2018年

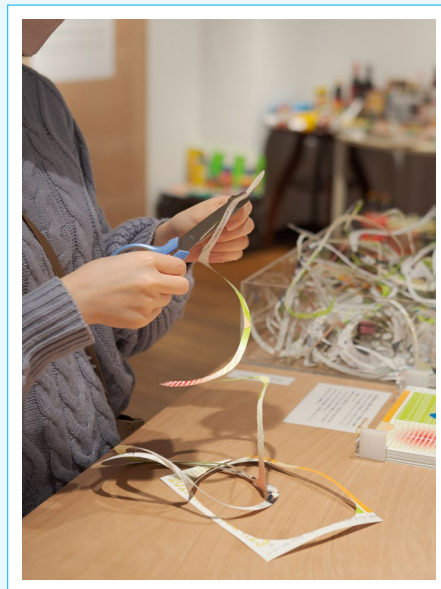
書かれている内容や情報は、展覧会開始時(2022年1月)のものです。

会場風景。
(写真撮影=大河原光)





会場風景。
(写真撮影=大河原光)



左
しりあがり寿による
展覧会オリジナル
キャラクター
「シュクちゃん」(右)と
「ショウさん」。それぞれ、
2020年と2065年の、
日本の年代別
人口グラフの形を
模している。



右
しりあがり寿による
描き下ろしマンガ。
コマが“縮小”するマンガ。



左
しりあがり寿による
描き下ろしマンガ。

左上
人口・経済
右上
医療・福祉
左下
教育・文化
右下
地方・国際





ポスター/フライヤー。
(デザイン=大西正一)

2020 10,400 | 100- | 175,102 | 125,185,811

縮小社会のエビデンスとメッセージ:

MAN **WOMAN**

人口・経済 / 医療・福祉 / 教育・文化 / 地域・国際、そしてマンガ

Evidences and Messages from a Shrinking Society

2065 104,000 | 100- | 108,000 | 88,077,000

2022年 1月22日(土) - 5月16日(月)

Population and Economy Healthcare and Social Welfare Education and Culture Local and International and Manga

京都国際マンガミュージアム KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

ギャラリー1-3

縮小社会のエビデンスとメッセージ: 人口・経済 / 医療・福祉 / 教育・文化 / 地域・国際、そしてマンガ

1921 10,400 | 100- | 175,102 | 125,185,811

2020 10,400 | 100- | 175,102 | 125,185,811

Evidences and Messages from a Shrinking Society

MAN **WOMAN**

人口・経済 / 医療・福祉 / 教育・文化 / 地域・国際、そしてマンガ

Evidences and Messages from a Shrinking Society

2065 104,000 | 100- | 108,000 | 88,077,000

2022年 1月22日(土) - 5月16日(月)

Population and Economy Healthcare and Social Welfare Education and Culture Local and International and Manga

京都国際マンガミュージアム KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

ギャラリー1-3

Evidences and Messages from a Shrinking Society

MAN **WOMAN**

人口・経済 / 医療・福祉 / 教育・文化 / 地域・国際、そしてマンガ

Evidences and Messages from a Shrinking Society

2065 104,000 | 100- | 108,000 | 88,077,000

2022年 1月22日(土) - 5月16日(月)

Population and Economy Healthcare and Social Welfare Education and Culture Local and International and Manga

京都国際マンガミュージアム KYOTO INTERNATIONAL MANGA MUSEUM

ギャラリー1-3

描くひと 谷口ジロー展

基本情報

期間

2022年6月2日[木]–8月29日[月]

開催日数

77日間

会場

京都国際マンガミュージアム 2階
ギャラリー 1・2・3

主催

京都精華大学国際マンガ研究センター/
京都国際マンガミュージアム

特別協力

株式会社ふらり/一般財団法人パピエ

企画協力

公益財団法人せたがや文化財団
世田谷文学館

制作協力

北九州市漫画ミュージアム/
横手市増田まんが美術館

ポスター・チラシデザイン

日下潤一(ビーグラフィックス)/
赤波江春奈(ビーグラフィックス)

テキスト執筆

表智之(北九州市漫画ミュージアム)/
伊藤遊(IMRC)

英訳

キャシー・セル

パネルデザイン

上岡杏子

空間構成

伊藤遊

担当

伊藤遊/
大谷景子(京都国際マンガミュージアム)/
倉持佳代子(京都国際マンガミュージアム)

近年、国内外問わず、その評価をますます高めているマンガ家・谷口ジロー(1947–2017年)の作品原画約300点を紹介する展覧会。●世田谷文学館で開催された同名展(2021年10月16日–2022年2月27日)の巡回として企画されたが、世田谷展での出展作品はそのままに、構成などを大幅に変更している。●最大の変更は、作品を、制作された時系列に並べ直したことである。そうすることで、作品同士の同時代的な共通点や、作風の変化を実感できるようにした。再構成に伴い、解説テキストもすべてリライトしている。

●また、原画で鑑賞してこそ発見の多い谷口作品をより理解してもらうため、マンガの原画の鑑賞方法そのものを解説するコーナーを付け加えた。同コーナーは、横手市増田まんが美術館などで開催された「ゲンガノミカタ」展の「谷口ジローヴァージョン」として作成した。横手展などでは、同館所蔵の原画を実例に、マンガ原画の鑑賞ポイントが解説されたが、ここでは、「ゲンガノミカタ」展のテキストはそのままに、事例の原画を、対応する谷口作品に入れ替え、その解説を加える形で展示した。また、関連イベントとして、谷口作品の作画を支えた元アシスタントをゲストに、制作の裏側をより詳細に語ってもらうイベントを開催することで、より深い「ゲンガノミカタ」を提示することができた。●本展は、2023年3月18日[土]–5月14日[日]、展示の再構成を共同で行った北九州市漫画ミュージアムにも巡回した。

[文責=伊藤遊]

展示構成

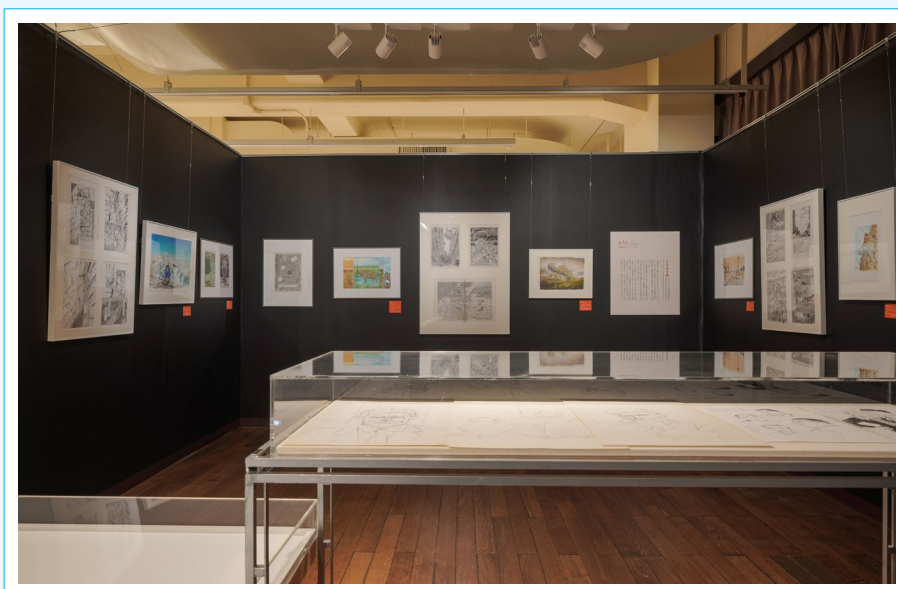
- ・【第1章 1970年代】
- ・【第2章 1980年代前半】
- ・【第3章 1980年代後半】
- ・【第4章 1990年代】
- ・【第5章 2000年代】
- ・【第6章 2010年代】
- ・【ゲンガノミカタ 谷口ジローの場合】
 - 観方の1 原画と印刷、どう違う？
 - 観方の2 マンガの「原稿用紙」とは？
 - 観方の3 描線から感じるマンガ家の息吹
 - 観方の4 原画の枠外には「マンガのゲンガ」がある
 - 観方の5 手仕事が生み出す様々な効果
 - 観方の6 スクリーントーンは「貼るだけ」じゃない！
 - 観方の7 ホワイトでつけるアクセント
 - 観方の8 この「切り貼り」は何のため？
 - 観方の9 なぜか裏側にも絵が？
 - 観方の10 うつろいゆく原画たち

報道・関連評論

- ・「人生の滋味を描き再評価 京都国際マンガミュージアムで谷口ジロー展」
『京都新聞』2022年6月29日
- ・イトウユウ「〈考現学マンガ家〉としての谷口ジロー——『歩くひと』を読む」
『オリジナリ』11、ビーグラフィックス、2022年6月



会場風景。
(写真撮影=
ディレクターズ・ユニブ)



マンガ・パンデミック Web展2022

基本情報

期間

2022年10月15日[土]-

会場

オンライン展覧会

(<https://www.mangapandemic.jp>)

主催

マンガ・パンデミックWeb展2022実行委員会

(安齋科学・平和事務所 /

立命館大学国際平和ミュージアム /

京都精華大学国際マンガ研究センター /

京都国際マンガミュージアム)

展示アドバイザー

しりあがり寿 / 安齋肇

ウェブサイト制作

下元善光 (EIGHTY ONE Inc.)

ロゴデザイン

安齋肇 / 坂本志保

イラスト

しりあがり寿

担当

吉村和真 / 伊藤遊

実施概要 「パンデミック」をテーマとするマンガ作品を募り(公募期間=10月15日-12月31日)、ヴァーチャル空間で展示する「オンライン展覧会」の第3弾。24ヶ国・地域の63組から、242作品が集まった。前年の応募作品数である1176点(公募期間=7月23日-10月31日)を大きく下回るが、企画自体が飽きられたということ以上に、コロナ禍という状況が、格別に語られるものでもなくなってきつつあることも示しているように見える。●今回は、企画を検討していたところに、ロシアのウクライナ侵攻が始まったため、テーマを、(1)「平和」(2)「パンデミック」(3)「パンデミック+平和」とし、(1)のみ先行(4月4日-)して作品の緊急募集を行った。 [文責=伊藤遊]

応募者の国・地域と作品数・参加組数

国・地域	作品数	参加組数	国・地域	作品数	参加組数
アルゼンチン共和国	1	1	サウジアラビア王国	3	1
イラン・イスラム共和国	14	2	中華人民共和国	62	7
インドネシア共和国	3	1	チェコ共和国	1	1
インド共和国	3	1	トルコ共和国	1	1
ウクライナ	42	3	ニカラグア共和国	1	1
エジプト・アラブ共和国	8	2	日本	35	24
エストニア共和国	5	2	フランス共和国	13	2
北マケドニア共和国	13	2	ポーランド共和国	3	2
キューバ共和国	2	1	メキシコ合衆国	1	1
ギリシャ共和国	3	1	モンテネグロ	1	1
クロアチア共和国	13	1	ルーマニア	6	3
コンゴ共和国	5	1	ロシア	3	1

しりあがり寿による
「お手本」マンガ。

左上

「ベテラン？」

テーマ=パンデミック

左下

「最近の名前」

テーマ=パンデミック

右上

「今、ベッドは？」

テーマ=

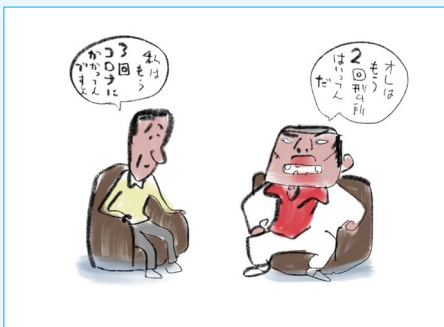
パンデミック+平和

左下

「戦う相手」

テーマ=

パンデミック+平和

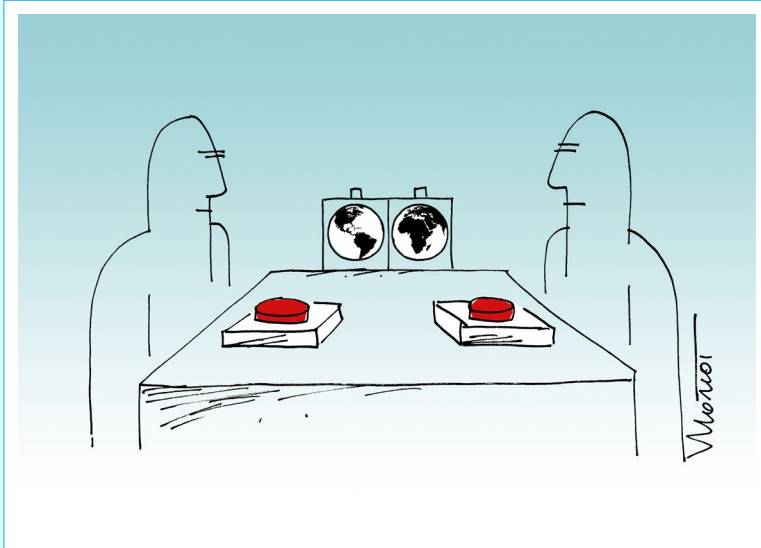


Valerii Momot

「[無題]」

(ウクライナ)

テーマ=平和



Viacheslav

Kapreliants

「[無題]」

(ウクライナ)

テーマ=

パンデミック+平和

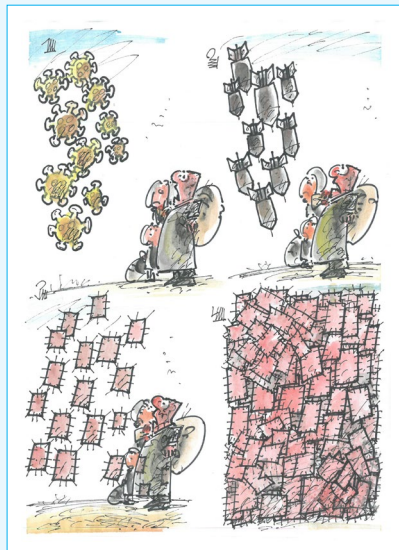
Slobodan Butir

「[無題]」

(クロアチア共和国)

テーマ=

パンデミック+平和





小林尚武
 「平和の鐘を鳴らす人」
 (日本)
 テーマ=平和



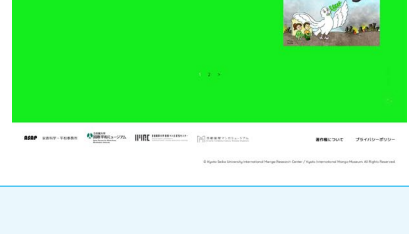
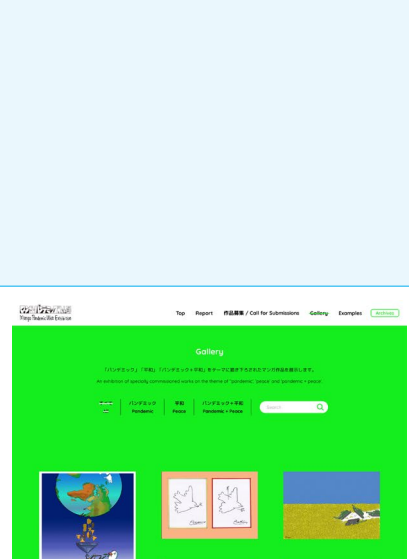
岩本しんじ
 「ウクライナ」
 (日本)
 テーマ=平和



野川ふきこ
 「泣こかい、跳ばかい、
 泣こよか ひっ跳べ」
 (日本)
 テーマ=平和



左/右ト
ウェブサイト
ウェブサイトを
トップページの
スクリーンショット画像。
(2022年10月14日時点)
右ト
ウェブサイト「ギャラリー」
トップページの
スクリーンショット画像。
(2022年10月14日時点)



第2章 イベント

第2部 展示・イベント等事業レポート

「縮小社会のエビデンスとメッセージ」展 関連イベント

基本情報

主催

国際日本文化研究センター共同研究会
「縮小社会の文化創造：
個・ネットワーク・資本・制度の観点から」
(人間文化研究機構「博物館・展示を活用した
最先端研究の可視化・高度化事業」)/
京都精華大学国際マンガ研究センター/
京都国際マンガミュージアム

担当

伊藤遊

実施概要 企画展「縮小社会のエビデンスとメッセージ」の関連イベントとして、いくつかの関連イベントが実施された。●「縮小社会を考える映画祭」は、展示企画者のひとりでもある谷川建司氏セレクトによる、「縮小社会」をとらえた優れたドキュメンタリー映画作品4本を紹介するシリーズ。毎回、各作品の監督らをゲストに、コメンテーターのコメントと、参加者からあらかじめ募った質問などを投げかけつつ、作品を深掘りした。当初は、映画上映を含め、リアル開催を想定していたが、コロナ禍のためにオンラインでの運営に切り替えた。参加者=登録者は、あらかじめ、動画共有サイトにアップされた映画を観ておき、オンタイムのオンライントークショーを視聴する、という形を採った。●展覧会でも紹介していた「屋台カフェ」は、「医者や看護師など医療従事者が小さな屋台をひいて街を歩き、コーヒーやお茶をふるまいながら、気軽に健康の話をする活動」だが、このカフェを主催している医師の守本陽一氏を招き、マンガミュージアムの来場者を対象に、普段の活動を再現してもらった。また、トークショーでは、フランスの地域精神医療に詳しい三脇康生氏と、障害を持った人たちの創作活動の専門家である服部正氏も加わり、地域医療にアートを活かす可能性について議論した。●展覧会を含む企画の総集編として、「縮小社会、文化はどうなる!？」と題したシンポジウムも開催された。第1部の対談「トルコからみた、縮む日本」では、トルコ在住で、「わたし今、トルコです。」などで知られるマンガ家の市川ラク氏をゲストに(オンライン出演)、日本の外からの視点で〈縮小社会〉について考えた。第2部のパネル討論「縮小社会展からのメッセージ」では、展覧会の元となった日文研の研究会メンバーが、あらためて〈縮小社会〉の現在と未来について議論した。●また、シンポ同日、「縮小社会を考える映画祭」の『春画と日本人』の回で、会場に展示される予定だった国際日本文化研究センター所蔵の春画の特別展示を行った。シンポジウム終了後には、春画研究者で京都精華大学非常勤講師の鈴木堅弘氏が、展示した春画のみどころなどを解説した。 [文責=伊藤遊]

縮小社会を考える映画祭

日時「上映作品」

- 2022年1月29日[土] 13:00-16:30
『双子暦記・私小説』(2018年製作、110分)
- 2022年1月30日[日] 13:00-16:30
『桜の樹の下』(2016年製作、91分)
- 2022年2月19日[土] 13:00-16:30
『春画と日本人』(2018年製作、87分)
- 2022年2月20日[日] 13:00-16:30
『孤独なツバメたち〜デカセギの子どもに生まれて〜』(2012年製作、121分)

会場

[オンライン]

出演者

- 原将人(映画監督)/原真織(女優)
- 田中圭(映画監督)/
三脇康生(仁愛大学教授、コメンテーター)
- 大塚敦(映画監督)/
石上阿希(国際日本文化研究センター
特任助教、コメンテーター)
- 津村公博(映画監督)/
玉野井麻利子(UCLA教授)+
谷川建司(早稲田大学客員教授、
コーディネーター)[司会]

参加者数(登録者数)

- 1 45名 | 2 91名 | 3 89名 | 4 79名

「人がつながる屋台カフェ」+

トークショー「屋台から社会的処方へ」

日時

2022年5月8日[日] 13:00-14:30 (屋台カフェ)
15:00-16:30 (トークショー)

会場

京都国際マンガミュージアム

デッキテラス(屋台カフェ)

2階 ギャラリー 6 (トークショー)

出演者(トークショー)

守本陽一(公立出石医療センター
総合診療科医員/一般社団法人ケアと暮らしの
編集社代表理事)/
三脇康生(仁愛大学教授/精神科医)/
服部正(甲南大学教授)[聞き手]

参加者数(トークショー)

46名

シンポジウム「縮小社会、文化はどうなる!？」

日時

2022年5月14日[土] 13:30-16:30

会場

京都国際マンガミュージアム

1階 多目的映像ホール

出演者

(第1部)
市川ラク(マンガ家)(*オンライン出演)/
吉村和真(京都精華大学教授)
(第2部)

山田奨治(国際日本文化研究センター教授)/

服部圭郎(龍谷大学教授)/

服部正(甲南大学教授)/

谷川建司(早稲田大学客員教授)/

高橋耕平(アーティスト)/

玉野井麻利子(UCLA教授)

参加者数

60名

「屋台カフェ」
イベントにて、
マンガミュージアムの
来館者と話をする
守本氏(右)。



「屋台カフェ」
イベントでは、
屋台を使った
社会活動をしている
という人たちが、
自作の屋台を持って
参加した。



左
トークショー
「屋台から
社会的処方へ」にて。



右
シンポジウム
「縮小社会、
文化はどうなる!?!」にて。



左/右
シンポジウム
「縮小社会、
文化はどうなる!?!」にて。



トークショー& サイン会 「久住昌之、 谷口ジローを 語る」

実施概要 京都国際マンガミュージアムで開催された企画展「描くひと 谷口ジロー展」の関連イベント。「孤独のグルメ」「散歩もの」の原作者として、谷口ジロー氏と共作を行ったマンガ家、エッセイストの久住昌之氏と聞き役としてバンド・デシネ翻訳家の原正人氏を招き、「孤独のグルメ」の制作・出版秘話などを聞いた。●トークショーの最後には、特別に、久住がボーカルを担当するバンドによるミニライブが行われ、大いに盛り上がった。●トークショー後にはサイン会も行われ、それぞれ短い時間ではあるが久住氏とファンの交流の場となった。

[文責=大谷景子]

基本情報

日時

2022年8月6日[土]
13:30-15:00 (トークショー)
15:15-16:15 (サイン会)

出演者

久住昌之(マンガ家、エッセイスト、ミュージシャン)/
原正人(バンド・デシネ翻訳家)[聞き役]

参加者数

99名(トークショー)/54名(サイン会)

主催

京都国際マンガミュージアム/
京都精華大学国際マンガ研究センター

担当

伊藤遊/大谷景子(京都国際マンガミュージアム)

イベント風景



オンライン トークショー 「**広木陽一郎**× **上杉忠弘** 背景から読む **谷口ジロー**」

基本情報

日時

2022年8月13日[土] 14:00-16:00

会場

[オンライン]

出演者

広木陽一郎(マンガ家)/

上杉忠弘(イラストレーター)/

原正人(ハンド・デシネ翻訳家)[聞き役]

参加者数(視聴者数)

のべ約500名

主催

京都国際マンガミュージアム/

京都精華大学国際マンガ研究センター

担当

伊藤遊

実施概要 企画展「描く人 谷口ジロー」の開催に合わせて企画されたオンライントークショー。●同展は、マンガの原画を読み解くリテラシーを高めること自体を目的のひとつとしていた。原画の鑑賞ポイントを解説した「ゲンガノミカタ」も、そうした目的に対応したコーナーだったが、長年にわたり谷口作品の背景などを描いてきた広木陽一郎氏と上杉忠弘氏に創作の舞台裏を語ってもらった本イベントは、結果的に、この「ゲンガノミカタ」コーナーを深掘りし、場合によっては更新するような内容のイベントとなった。●広木氏制作による「谷口ジローアシスタント年表」を見ながらの座談は、谷口氏の人となりを知れただけでなく、作品そのものから歴史をたどる本展とは異なる視点が提示された。●また、それぞれが実際に苦勞して描いたという谷口作品のページを見ながらの作画の具体的な解説は、そこで費やされた時間や試行錯誤、どこまでが谷口氏の手によるものでどこまでがアシスタントの手によるものかなど、原画そのものをながめていても決してわからない情報にあふれており、マンガ研究における「アシスタント研究」の必要を強く感じさせた。

[文責=伊藤遊]

トマ・マチュー トークショー 『『ワニ』は どこにでもいる マンガで考える 性暴力』

実施概要 ベルギーのバンドデシネの作家トマ・マチュー氏をお招きしたトークイベント。ベルギー発・ウェブで集まった女性たちの証言から生まれたセクシャル・ハラスメントのノンフィクションマンガ『クロコダイル——ワニみたいに潜む日常のハラスメントと性差別、そしてその対処法——』。この書籍出版を記念し行われる本イベントでは、著者であるトマ・マチュー氏から作品の制作経緯や制作秘話、作品のテーマにもなっている日常の性暴力に関する話を語ってもらった。本書籍の翻訳を担当したリボアル堀井なみの氏とコザ・アリーン氏がイベントの通訳を務め、ヨーロッパと日本におけるハラスメントの共通点と違いについても語った。

[文責=ユースギョン]

基本情報

日時

2022年10月22日[土] 14:00 - 16:00

会場

京都国際マンガミュージアム
2階 ギャラリー 6

出演者

トマ・マチュー (バンドデシネ作家) /
ユースギョン (IMRC)[司会]

参加者数

約30名

主催

ベルギー王国フランス語共同体政府
国際交流振興庁(WBI) /
アンスティチュ・フランセ関西 /
京都国際マンガミュージアム /
京都精華大学国際マンガ研究センター

協力

かもがわ出版

担当

ユースギョン

イベント風景



右から、ユースギョン氏、マチュー氏、アリーン氏、リボアル堀井氏。

ポスター



ポスター。(デザイン=上岡杏子)

エティエンヌ・ ダヴォードー× 尾瀬あきら トークショー 「マンガと酒、 そしてワイン」

実施概要 フランスのバンドデシネ作家、エティエンヌ・ダヴォードー氏と、日本のマンガ家、尾瀬あきら氏をお招きして開催したトークイベント。マンガに無知な自然農法のワイン醸造家と、ワインに無知なマンガ家の相互の教え合い・学び合いを描いたエティエンヌ・ダヴォードー氏のバンドデシネ作品『ワイン知らず、マンガ知らず』。そして、「夏子の酒」などで日本酒造りの中で起こるさまざまな問題を描いてきた尾瀬あきら氏。本イベントでは、お酒造りをテーマに作品を発表している2人をゲストに、作品に通底している精神の共通点や制作裏話など、マンガと酒、ワインにまつわる話題について話をしてもらった。

[文責=ユースギョン]

基本情報

日時

2022年11月6日[日] 14:00-16:30

会場

京都国際マンガミュージアム
1階 多目的映像ホール

出演者

エティエンヌ・ダヴォードー (バンドデシネ作家)/
尾瀬あきら(マンガ家)/
原正人(バンドデシネ翻訳家)[司会]

参加者数

約60名

主催

アンスティチュ・フランセ日本/
京都国際マンガミュージアム/
京都精華大学国際マンガ研究センター

協力

サウザンブックス社/講談社

担当

ユースギョン

イベント風景



ポスター



ポスター。(デザイン=上岡杏子)

マンガカフェ シーズン2 第1回 「2022年の マンガ界を 振り返るぞ！」

実施概要 2009-21年、30回にわたって、京阪電車「なにわ橋」駅コンコースにあるイベントスペース「アートエリアB1」にて開催されてきたイベントプログラム「マンガカフェ」(主催=アートエリアB1 [大阪大学+NPO法人ダンスボックス+京阪電気鉄道株式会社] / 京都精華大学国際マンガ研究センター)の第2期として企画された。マンガに関する様々なテーマを、カフェでおしゃべりするように、多彩なゲストや参加者とともに語り合うことを目的とするイベントだが、第1回は、シーズン1でも固定ファンを作っていた毎年恒例の「マンガ界を振り返るぞ！」シリーズ2022年版。吉村は、同年鬼籍に入ったマンガ家について語ることで、2022年の状況を大きなマンガ史に接続し、伊藤は、2022年開催のマンガ展について解説した。倉持は、近年盛り上がっている、フェミニズムやジェンダー問題を取り入れたマンガ作品群を紹介し、ユ-は、伊藤と行ったアフリカにおけるコミックス/マンガに関するフィールドワークの報告をした。

[文責=伊藤遊]

基本情報

日時

2022年12月17日[土] 15:00-17:00

会場

京都国際マンガミュージアム
2階 ギャラリー6

出演者

吉村和真(京都精華大学) /
倉持佳代子(京都国際マンガミュージアム) /
ユ-スギョン(IMRC) / 伊藤遊(IMRC)[司会]

参加者数

リアル参加=35名 /
オンライン視聴=のべ113名

主催

京都国際マンガミュージアム /
京都精華大学国際マンガ研究センター

担当

伊藤遊

イベント風景



出演者。右から、吉村、ユ-、倉持、伊藤。|



イベントの後半では、参加者たちより「今年の1冊」が紹介された。|

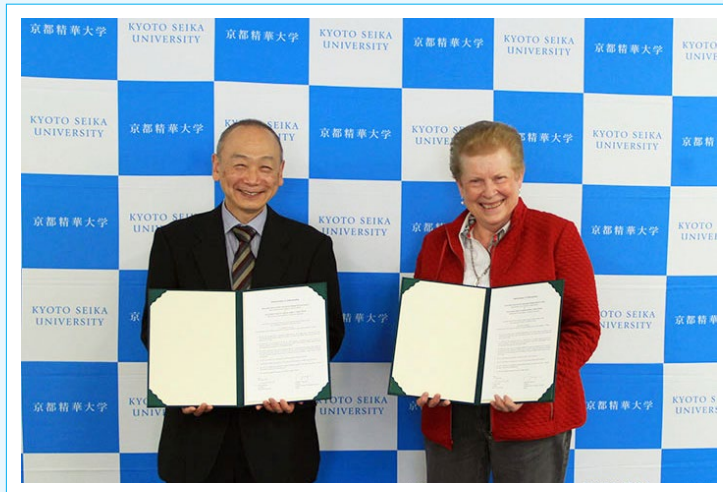
第2部 展示・イベント等事業レポート

第3章 その他の事業

海外における 協力事業

実施概要 2022年10月、京都精華大学は、フランスの研究機関「アルザス日本研究欧州センター（CEEJA）」(フランス)と、学術交流に関するMOUを締結した。また、12月には、2019年に締結された「国立台湾歴史博物館」(台湾)との「学術研究交流協定書」が更新されている。これら海外研究機関との包括協定に基づく実際の学術交流を、IMRCが担った。●当方から提供された知見は、同地それぞれに創設が計画されているマンガ関連文化施設に反映される予定である。

締結式風景



CEEJAと京都精華大学のMOU締結式にて。
右=Catherine Trautmann・CEEJA所長、左=澤田昌人・京都精華大学学長。

文化庁 メディア芸術 連携基盤等 整備推進事業

実施概要 2010年度から始まった「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」以来、マンガ資料（刊本および原画）のアーカイブ——〈収集〉〈整理・保存〉〈活用〉——を実践し、その発展のための体制を推進するネットワークの構築とハブとなる拠点の確立を目的とする文化庁事業の中心的な役割を、IMRCが担い続けている。第3フェーズと言える「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」の3年目の事業として、以下の2つの事業が実施された。

基本情報

担当

吉村和真（マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究）
および「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」統括アドバイザー/
伊藤遊（同統括アドバイザー支援）

事業一覧

● 「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」

実施事業

（「実施計画書」より）

- ・ マンガ刊本アーカイブセンターの実装化に向けた調査研究
- ・ 刊本ネットワーク所蔵リストの構築準備
- ・ 刊本プール資料の仕分と移送に関する作業実験
- ・ 「マンガアーカイブ機構（仮称）」設立に向けての原画/刊本事業の合同会議開催

連携機関・団体

- ・ 熊本大学（事業者）
- ・ 明治大学/米沢嘉博記念図書館
- ・ 京都精華大学/京都国際マンガミュージアム
- ・ 北九州市漫画ミュージアム
- ・ 高知まんがBASE
- ・ NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト/合志マンガミュージアム

● 「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」

実施事業

（「事業計画書」より）

- ・ マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携に向けた調査研究
- ・ 相談窓口の開設
- ・ 所蔵館ネットワークの構築
- ・ 専門人材の育成
- ・ 収益事業及び支援体制構築の調査
- ・ 「集英社マンガアートヘリテージ(SMAH)」との連携による原画保存に関する共同研究の実践
- ・ 著作権管理等に関する合同税務学習会の開催
- ・ 「マンガアーカイブ機構（仮称）」設立に向けての原画/刊本事業の合同会議開催

連携機関・団体

- ・ 一般財団法人横手市増田まんが美術財団（事業主）
- ・ 横手市増田まんが美術館
- ・ 明治大学
- ・ 京都精華大学/京都国際マンガミュージアム
- ・ 北九州市漫画ミュージアム
- ・ 熊本大学
- ・ NPO法人熊本マンガミュージアムプロジェクト
- ・ 鳥取県北栄町
- ・ 石ノ森萬画館
- ・ 湯前まんが美術館

京都国際マンガミュージアム／IMRC所蔵資料 および画像データ提供一覧(2022年1月-12月)

提供一覧

資料名	データ/現物	提供先	用途
・ 大田耕士「日本犬デー、街でみた風景」 〔東京バック第25巻第7号、有楽社、1936年〕	画像データ	河合出版	「河合塾マナビス」 高校生対象共通テスト対策 「日本史B〈近代〉習得度テスト」 での掲載
・ 下川四天「芋川椋三とブル」 〔東京バック第11巻22号、有楽社、1915年〕	画像データ	電通ライブ	ウェブサイト 「JAPAN HOUSE Los Angeles」 編集部による、日本のアニメーションの 歴史に関する、Facebook (https://www.facebook.com/JapanHouseLA/photos/a.513044145740558/1539484919763137/) およびTwitter (https://twitter.com/JHLosAngeles/status/1484643376544759812?s=20) 記事での掲載
・ 「東京バック第11巻第7号(有楽社、1915年)表紙 ・ 「馬から落ちるぞ」〔東京バック第11巻第10号、有楽社、1915年〕	画像データ	帝国書院	高校教科書「明解 歴史総合」 (帝国書院、2022年2月)および 教師用指導書での掲載
・ 尾崎三郎「ショーウィンドーの内から覗いた初夏の交錯」 〔東京バック第22巻第6号、有楽社、1933年〕	画像データ	実教出版	高校教科書「歴史総合」および 「歴史総合 演習ノート」 (実教出版、2022年2月)での掲載
・ 山田えいじ「ベスよおをふれ 完全復刻版」 (小学館クリエイティブ、2007年)表紙 ・ たかなし♥しずえ、雪室俊一原作「おはよう!スパンク」第1巻 (講談社、1978年)表紙 ・ 田川水泡「のらくろ武勇談」(復刻版、講談社、1969年)表紙	画像データ	Prestel Pub	Okazaki Manami 「Japan's Best Friend: Dog Culture in the Land of the Rising Sun」 (Prestel Pub、2022年3月)での掲載
・ 「週刊少年ジャンプ」1970年第27号、集英社、1970年 (中沢啓治「オキナワ」掲載)	現物撮影	NHK佐賀放送局	テレビ番組 「NHKニュース たいた佐賀」 における報道「「はだしのゲン」作者が 描いた沖縄」(4月27日放送)での 現物紹介
・ 北沢葉天「お国気質」〔東京バック第5巻第35号、有楽社、1909年〕	画像データ	朝日新聞出版	「ロシアはオオカミ 日本はブルドッグ ロシアを知るためのメディアガイド」 『AERA』 2022年8月15日-22日合併増大号 (朝日新聞出版、2022年8月)にて 吉村和真の「オススメマンガ」として掲載
・ 「鉄鞆捨てて」〔大阪バック第12年第13号、大阪バック社、1917年〕	画像データ	駿台文庫	教育教材「2022名大入試実戦模試」 での掲載
・ 「週刊少年サンデー」1962年第23号、小学館、1962年 ・ 「週刊少年サンデー」1970年第45号、小学館、1970年 ・ 「週刊少年サンデー」1982年第22号、小学館、1982年 ・ 「週刊少年マガジン」1961年第20号、講談社、1961年 ・ 「週刊少年マガジン」1970年第6号、講談社、1970年 ・ 「週刊少年マガジン」1971年第16号、講談社、1971年 ・ 「週刊少年マガジン」1972年第45号、講談社、1972年 ・ 「週刊少年マガジン」1979年第23号、講談社、1979年	現物	合同会社部活	展覧会「鉄道マンガ展@奥出雲」 (於・鉄の彫刻美術館、9/23-11/23) への出展

<ul style="list-style-type: none"> ・ 歌川国芳「源頼光公館土蜘蛛妖怪図」 ・ 歌川国芳「道化武者づくし」 ・ 「死者におびえる鯰の親子」 ・ 『月刊漫画ガロ』1966年3月号、青林堂、1966年 	<p>現物 龍谷大学文学部</p>	<p>展覧会「2022年度 龍谷大学文学部 博物館展覧会 「2022年度 龍谷大学文学部 博物館実習 十二月展 わざわいと人々 ～安寧来たれと願う今～」 (於・龍谷ミュージアム、12/7-10)への出展</p>
<ul style="list-style-type: none"> ・ チャールズ・ワグマン『THE JAPAN PUNCH』 1883年5月号、1883年 ・ 『少年バック』第2巻第7号、東京少年バック社、1908年 ・ 『トバエ』第2巻第3号、トバエ社、1917年 ・ 岡本一平・編『児童漫画集』興文社、1927年 ・ 『漫画の国』第3巻第33号、日本漫画研究会、1937年 ・ 『漫画の国』第3巻第36号、日本漫画研究会、1937年 ・ 『漫画の国』第4巻第45号、日本漫画研究会、1938年 (「特集 出征将兵慰問号」掲載) ・ 『漫画の国』第5巻第60号、日本漫画研究会、1939年 (「国策漫画特報」掲載) ・ 『漫画の国』第5巻第62号、日本漫画研究会、1939年 (「独逸漫画研究のすすめ」掲載) ・ 『漫画の国』第6巻第76号、日本漫画研究会、1940年 (「戦争と漫画 戦争は漫画にどう影響するか」掲載) ・ 田川水泡「名作リバイバルシリーズ No.16 のらくろ伍長勤務上等兵」普通社、1963年 ・ 田川水泡『のらくろ上等兵』(復刻版) 講談社、1967年 ・ 田川水泡「少年倶楽部名作選 別巻 のらくろ漫画全集」 講談社、1967年 ・ 山本鈴美香『エースをねらえ!』第1巻、集英社、1973年 ・ ちばてつや『おれは鉄平』第15集、講談社、1985年 ・ 岡本一平、清水勲・編『漫画漫文集』岩波書店、1995年 	<p>現物撮影 テレビ朝日</p>	<p>テレビ番組 『大下容子ワイド! スクランブル』 内コーナー「松岡修造の 全力応援NEWS!」(12月15日放送) での現物紹介(吉村和真取録対応)</p>

寄贈受入資料の紹介

佐藤史生氏 / 増山法恵氏 マンガ家の故・佐藤史生氏の原画と所蔵品とマンガ原作者の故・増山法恵氏の所蔵資料の寄贈を受け入れた。●佐藤史生氏は「夢みる惑星」、「ワン・ゼロ」などの人気作品を遺したマンガ家で2010年に他界した。その後、佐藤氏の原画は、竹宮恵子氏のマンガ「変奏曲」の原作などを担当した増山法恵氏により保管されていたが、増山氏の逝去によりIMRCに寄贈された。資料の内容は、佐藤史生氏および複数のマンガ家の原画、ネーム、肉筆同人誌、書籍などである。



整理中の佐藤史生作品原画の一部。

みやわき心太郎氏 マンガ家の故・みやわき心太郎氏が自作し、自身の作画のために使用していた「電気式自動点描器」2点の寄贈を受け入れた。●みやわき作品は、緻密な点描を効果的に使った作画で知られるが、創作の舞台裏を知ることのできるきわめて貴重な資料と言えるだろう。



みやわき心太郎氏自作の「電気式自動点描器」。

原画'(ダッシュ) プロジェクト

実施概要「原画'(ダッシュ)」とは、コンピューターに原画を取り込んで色調整を重ねた上で印刷された、原画と並べても見分けのつかないほど精巧なマンガ原稿の複製である。退色しやすいデリケートなマンガ原稿の保存と公開を両立させるために開発され、マンガ家で京都精華大学元学長の竹宮恵子氏をプロジェクトリーダーに、京都精華大学国際マンガ研究センターと京都国際マンガミュージアムが共同で研究を進めている。●「原画'(ダッシュ)」プロジェクトでは、2001年以来、監修者・竹宮氏を含む作家27名の約850点の「原画」を制作してきた。●2022年度の新規原画'制作は新型コロナウイルス感染症の拡大のため見送られたが、過去に制作した原画'(ダッシュ)の図録を再刊行した。

基本情報

担当

ユースギョン/

倉持佳代子(京都国際マンガミュージアム)

図録



再刊行された『少女マンガの世界
原画'(ダッシュ)10年の軌跡』
(竹宮恵子・監修、
京都精華大学国際マンガ研究センター/
京都精華大学、2011年初版発行)の表紙。

国内外における原画'(ダッシュ)の活用 原画'(ダッシュ)は、破損や紛失したら取り返しがつかない原画に替わって、国内だけでなく、フランス、ドイツ、オーストラリアなど、海外の展覧会にも積極的に出品されてきたが、コロナ禍下の2022年に出展はなかった。

IMRCメンバー業績等(2022年1月-12月)

業績一覧

小泉真理子 Koizumi Mariko	学会発表	<ul style="list-style-type: none"> 国際会議 “The Japanese Governmental Role for the Development of Video Games,” 12th International Conference on Cultural Policy Research, Antwerp, Belgium. (2022年9月、査読有り)
	社会活動	<ul style="list-style-type: none"> 総務省情報通信政策研究所 特別研究員 同志社大学Well-being研究センター 嘱託研究員 文化経済学会(日本) 学会誌編集委員 情報通信学会学会誌編集委員
伊藤遊(イトウユウ) Ito Yu	論文	<ul style="list-style-type: none"> 「マンガ原画のアーカイブ:文化庁メディア芸術事業を中心に」『デジタルアーカイブ学会誌』第6巻第1号、デジタルアーカイブ学会、2022年2月 「アヴァンギャルドとしてのマンガ——ナンセンス漫画、劇画、ニューウェーブ」『美術フォーラム21』第45号、美術フォーラム21、2022年6月
	論説・コラムなど	<ul style="list-style-type: none"> “MANGA”, Okazaki Manami, <i>Japan's Best Friend: Dog Culture in the Land of the Rising Sun</i>, Prestel Pub, 2022.3 「原作マンガ[るろうに剣心——明治剣客浪漫譚——]の魅力」、ミュージカル「るろうに剣心 京都編」パンフレット、TBS、2022年3月 「〈考現学マンガ家〉としての谷口ジロー——『歩くひと』を読む」『オリジナリ』11、ビーグラフィックス、2022年6月 「路上の「平民美術家」——「考現学」グループにおける「装飾」への関心」青幻舎編集部・編『昭和とモダン 看板デザイン 1920-30s』青幻舎、2022年7月 「『悪魔くん』から『エヴァ』へ——千年王国、悪魔召喚、ユダヤ神秘主義」『怪と幽』vol.11、KADOKAWA、2022年8月
	セミナー	<ul style="list-style-type: none"> セミナー「ユトレヒト図書館 マンガと日本文化(日本)マンガの(キャラクター)のひみつ」(オンライン、2022年2月26日)
	シンポジウム	<ul style="list-style-type: none"> シンポジウム出演「日本マンガ学会第21回大会シンポジウム マンガ原画のいまと未来 第2部 原画を託す」(横手市増田まんが美術館、2022年6月19日)
	出演など	<ul style="list-style-type: none"> セミナー「JAPAN FOUNDATION NEW DELHI ONLINE CULTURE COURSE WINDOW into JAPAN 2 HOKUSAI MANGA to/from CONTEMPORARY MANGA」(オンライン、2022年7月23日) 研究会コメント「第10回関西ジェンダー史カフェ 漫画『アンナ・コムネナ』を読む」(キャンパスプラザ京都、2022年9月10日) ファシリテート「第25回文化庁メディア芸術祭 エンターテインメント部門大賞『浦沢直樹の漫勉neo ～安彦良和～』受賞者トークセッション」(日本科学未来館、2022年9月17日) セミナー「『鈴原研一郎展』開催記念講演会 少女漫画『超』入門」(豊橋市中央図書館、2022年9月25日) セミナー「妖怪マンガの戦後史」(École supérieure des beaux-arts d'Alger [アルジェリア・アルジュ]、2022年10月6日) シンポジウム出演「熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター開設記念シンポジウム マンガ刊本アーカイブのめざすもの 第2部「刊本」と「原画」両アーカイブのさらなる連携へ向けて」(熊本大学、2022年12月10日)
	展覧会制作	<ul style="list-style-type: none"> 監修協力「漫画とデザイン展」(於・GOOD DESIGN Marunouchi、2022年2月28日[日]-3月31日[木]) 展示構成・テキスト執筆「デビュー 45周年 高橋葉介原画展 にぎやかな悪夢」(於・横手市増田まんが美術館、2022年5月1日[日]-7月18日[月]) 協力「(新聞) が見つけない漫画家たち 北九州の漫画文化を育てたもの」(於・北九州市漫画ミュージアム、2022年9月10日[土]-11月6日[日]) テキスト執筆「鉄道マンガ展@奥出雲」(於・鉄の彫刻美術館、2022年9月23日[金]-11月23日[木])
	その他	<ul style="list-style-type: none"> 科学研究費助成事業(基盤C) 「『学習マンガ』の表現構造と制作現場における意味生成プロセスの実証的研究」(研究代表者=山中千恵) 研究分担者 科学研究費助成事業(基盤C) 「1930-50年代児童雑誌における『学習マンガ』ジャンルの形成に係る実証的研究」(研究代表者=瀧下彩子) 研究分担者 文化庁メディア芸術連携等基盤推進事業 「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」/ 「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」 コーディネーター支援 文化庁メディア芸術祭選考委員 文化芸術振興費補助金メディア芸術アーカイブ推進支援事業協力者会議委員 熊本県湯前町まんのまのまづくりアドバイザー

<p>具本媛 Koo Bon Won</p>	<p>学会発表・シンポジウム など</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・シンポジウム出演 COWECO22 International Spring in Jeju [Alternatibe and Explorative Curriculum for East Asian Comics in Digital Era] (オンライン)(2022年4月29日) ・シンポジウム出演 第3回国際マンガ・アニメ祭ReiwaToshima (IMART (アイマート)) “韓国における日本マンガの現状について” (オンライン)(2022年10月22日) ・学会発表 Manga in a Postdigital Environment “The Differences between Manga and Webtoon based on the Change of Medium: The Making of the Webtoon Version of <i>Tanuki vs. Zodiac12</i>” (Spain, Vigo University, 2022年5月31日)
<p>佐々木美緒 Sasaki Mio</p>	<p>論文・報告等 その他 研修講師</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・報告「児童書研究会実施報告書2016-2021」(丸善雄松堂株式会社との共著) 2022年3月 ・「マンガで学ぶ日本語」東洋大学国際教育センター・ゲストスピーカー講演会 (オンライン, 2021年12月14日)
<p>住田哲郎 Sumida Tetsuro</p>	<p>学会発表等 社会活動</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「日本語教育楽の射程と日本語教育実践者の専門性」言語文化教育研究学会第79回例会 (オンライン, 2022年1月22日) ・「役割語とキャラクターの関係性に関する一考察——いわゆる〈王様語〉の分析を通じて——」2022年度台湾日本語学会国際学術シンポジウム(台湾・東呉大学, 2022年12月10日) ・公益社団法人日本語教育学会 審査・運営協力員 ・NPO法人神戸定住外国人支援センター 定住外国人子ども奨学金実行委員会委員
<p>ユースキョン Yoo Sookyung</p>	<p>学会発表・講演など コラムなど セミナー シンポジウム 出演など その他</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学術発表(共同発表者:具本媛)「日本の大学のマンガ関連カリキュラムの現状」社団法人韓国漫画ウェブトゥーン学会上半期国際学術大会(2022年4月29日, オンライン) ・学術発表「アフリカのコミック・マンガ文化の現状——西アフリカ諸国の例を中心に——」、日本アフリカ学会第59回学術大会(2022年5月21日, オンライン開催) ・講演「日本マンガの歴史と市場について」駐ブルキナファソ日本大使館(2022年10月, オンライン) ・解説「国境を超えて愛される波津彬子作品の魅力」『雨柳堂夢咄』文庫版其ノ十二(2022年2月発売) ・出演「高校生と日本語学習者向けアニメテッドラーニング 2022」一般社団法人アニメテッドラーニングらぼ(2022年12月27日, 29日) ・京都精華大学 萌芽の研究助成採択:「アフリカマンガ研究プロジェクト」
<p>吉村和真 Yoshimura Kazuma</p>	<p>論説 書評 雑誌記事 展示協力 学術イベント</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「「障害とマンガ」の多様な関係——作品・ジャンル・読者層——」(「特集 漫画で伝える——多様性を認める社会」)『新ノーマライゼーション』2022年1月25日号, 2-3頁。 ・時事通信社配信(2022年8月12日付「十勝毎日新聞」ほか複数紙に掲載): 石井徹著「少年マガジン」編集部で伝説のマンガ最強の教科書」(幻冬舎)。 ・「毎日新聞」「話題の本」連載(2022年10月-): 10月22日付, つるまいかだ「メダリスト」(講談社) 11月26日付, 小林まこと「JJM 女子柔道部物語」(講談社) ・インタビュー「ロシアはオオカミ 日本はブルドッグ ロシアを知るためのメディアガイド」朝日新聞出版『AERA』2022年8月15日-22日合併増大号, 62頁。 ・テキスト執筆「鉄道とマンガの古くて深い関係——近代 駅からの出発——」, 「鉄道マンガ展@奥出雲」(於 鉄の彫刻美術館, 2022年9月23日[金]-11月23日[水]) ・シンポジウム・パネリスト「Digital Interactine Entertainment Conference 2022」(オンライン, 2022年3月5日) ・シンポジウム・司会「熊本大学文学部附属国際マンガ学教育研究センター開設記念シンポジウム マンガ刊本アーカイブのめざすもの 第1部 国際マンガ学教育研究センターの展望」(熊本大学, 2022年12月10日)

講演活動

- ・「手塚治虫のマンガに表れた“死生観”——「限られた命におけるいきがい」とは——」、滋賀県死生懇話会主催「漫画で語ろう“死生観”」2022年1月14日。
 - ・「差別と向き合うマンガたち——マンガ表現と読者の「読み(へんけん)」——」、大東市主催「アクロス人権講座 男女共同参画事業」2022年1月23日。
 - ・「差別と向き合うマンガたち——メガネ男子や大食漢がヒーローになれないのはなぜ?——」、貝塚市「2022 憲法週間市民のつどい」2022年5月20日。
 - ・「「マンガ界」の明日はどっちだ!?——関連施設の動向と自治体連携会議、そしてジャンプを手がかりに——」、熊本日日新聞社主催「第1回熊日マンガ文化賞」記念講演、2022年10月20日。
 - ・「歴史の授業における漫画資料活用の際の注意点について——「近代漫画とは何か」という問いへの回答——」、令和4年度京都府立高等学校地理歴史科・公民科研究会歴史部会講演会、2022年11月10日。
- 以上のほか、現代社会や人権問題に与えるマンガの影響力についての講演を複数回実施。

社会貢献

- ・文化庁令和4年度メディア芸術連携基盤等整備推進事業の分野別強化事業「マンガ原画アーカイブセンターの実装と所蔵館連携ネットワークの構築に向けた調査研究」/
「マンガ刊本アーカイブセンターの実装化と所蔵館ネットワークに関する調査研究」アドバイザーのほか、戦略委員、有識者検討委員、自治体連携会議コーディネーターを務める。
- ・文化庁令和4年度文化芸術創造拠点形成事業審査員
- ・日本芸術院令和4年度外部有識者
- ・高知県、横手市、鳥取県、北栄町、淡路市、八幡市など複数の自治体で、マンガに関するアドバイザーや委員等を務める。

その他

- ・マンガに関するコメンテーターとして、全国ネットのテレビ・ラジオに複数回出演。

第3部
研究論文

本稿は以下の展覧会および学術会議へ参加する機会を得て書かれた。大英博物館における「マンガManga」展、それに関連して開かれた大英図書館でのシンポジウム「マンガとは何か? (What's Manga?)」、ICOM京都大会でのセッション「マンガ展の可能性と不可能性——英韓日の比較から (Possibilities and impossibilities of exhibiting Manga/comics: A comparison between Manga/comic exhibitions in the UK, South Korea, and Japan)」、そして、大英博物館マンガ展のキュレーターであるニコル・ルマニエール氏が来日した際に立教大学で講演した「ShungaとManga——大英博物館で日本を展示する」である。これらを踏まえて、筆者が専門とするミュージアム研究の立場から、マンガをミュージアムで扱うことについて以下の二点からコメントしたい。第一に、「研究」の観点。マンガ研究の舞台はどこなのか、またミュージアムは研究の場としてどのような可能性があるのかという問いである。第二に、「蒐集」の観点。こちらは、マンガとはいかなる媒体であり、ミュージアムは何をコレクションの対象とすべきかという問いである。

1 | マンガ・ミュージアム・スタディーズ —— マンガ研究の現場はどこか？

第一の論点は、マンガ研究とは誰が担ってきたのものなのか、そして、現在マンガをミュージアムで扱う意義はどこにあるのかという問いである。例えば「マンガを語る」と耳にしたとき、単に趣味的な随想でなく、硬派な批評や学術論文を想像することも今ではそう珍しいことではないだろう。一体マンガはいかにして研究対象として確立してきたのだろうか？夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』(2009年)を参考にマンガ研究史を展望して、この問いに答えてみよう¹。当初は主に在野で展開したマンガの研究だが、戦後になると次第に学術的な議論が盛んになり、図書館そしてミュージアムなどの制度も整ってきた。また、マンガのグローバル化が進み研究者は世界的に急増している。同書はこうした背景から「マンガ研究」と呼ぶような様々な活動の足跡を総括するという主旨で編まれたもので、刊行後10年を経過したが、未だにその指摘の多くは衰えていないと感じる。所収された論考からまとめれば、マンガ研究の現場は大きく四つに分けられる。第一に、鳥獣人物戯画など近代以前の漫画および明治大正期以降の一コマ風刺漫画などについての歴史研究。近代以降のストーリーマンガも含めることもある²。担い手となったのは、美術史学者というより漫画評論家が主体であった³。第二に、戦後期以降議論を牽引してきたマンガ評論。当初は評論家とその中心であったが、次第に教育学や美術史、社会学系の職業研究者にマンガについて論じるものも現れた⁴。第三に、1990年に至り学術誌・研究科などアカデミズムで増え始めた学問としてのマンガ研究⁵。九州大学比較社会文化研究科「マンガ学/漫画学」講座が1998年に開講され⁶、日本マンガ学会が2001年に設立されている。そして第四に、日本国外のマンガ研究である⁷。これにはバンドデシネやアメリカンコミックも含む広義の(つまりcomicsの意味の)「マンガ」と、日本的文脈における狭義の「マンガ」の双方が含まれる。こちらも学術研究に基礎があるものが多い⁸。

このように展望すれば、マンガの研究は次第にアカデミズムへと軸足を移しつつあ

【論考】

マンガは熱くないうちに蒐めろ

——ミュージアムにおけるマンガ研究

Collect While the Manga Hasn't Yet Been Hot:

Manga Studies in Museum

小森真樹

【武蔵大学人文学部英語英米文化学科 准教授】

ると言える。少なくとも、相対的にその比重が増したの間違いない。こうした中では、ミュージアムが学術研究にいかに関与できるのかについて考えることがより重要になってきているだろう。もちろんその価値は厳密な意味での「学問」に留まらず、ミュージアムに学術資源として保存された資料は、在野の研究者にも開かれる。ミュージアムと大学の間で連携が可能な体制にある京都精華大学・京都国際マンガミュージアムは、そのモデルケースとなるはずである。

それではより具体的には、マンガ研究にとってミュージアムはいかなる可能性があるのだろうか。大学や在野の研究にない利点とは何か。一つの答えとして、ミュージアムが、モノを体系化して未来を見据えて保存する制度だという点が指摘できるだろう。活用の一例として、「物質文化研究(マテリアル・カルチャー・スタディーズ)」を取り上げてみよう。これは、アメリカ合衆国の歴史民俗系ミュージアムでしばしば用いられる研究手法である。考古学や一部の民俗学のようにモノをつぶさに観察して分析をするものだが、考古学が古い時代を再構成するのに対して、物質文化研究では比較的新しい時代を対象とする。近過去の歴史・社会を再現するために、素材の質感、性質、耐久性や大きさなどに着目して情報を得る。また、考察は物質の解析のみにこだわるのではなく、歴史学・民俗学・文化人類学・社会学なども併せて横断的に用いることが多い。文書史料が在ればそれも素材とするが、「習俗」や「大衆文化」は文書や体系的な資料が残りにくい。こうした領域では、モノを中心として分析する「物質文化研究」の手法が有効である⁹。ミュージアムはそのための物的資料を体系化して保存・研究する拠点となる。

これをマンガ研究やマンガミュージアムに応用してみるとどうか。例えば、原画だけでなく、書き損じなどの「習作」、年月を経て幾度も出版社を変えて出版された全ての版を同時に手元で見ることができれば、原画と印刷版の大きさや紙質の違いが、表現様式にいかなる影響を与えたのかという点についての分析が可能になる。大英図書館のシンポジウムで竹宮恵子氏が自身の作品を使ってこれに近い分析をしていたように、すでに行なわれている方法でもある。マンガは描かれるだけでなく、出版され、社会に流通する。この過程それぞれに関わるモノを紐づけて体系的に蒐めることで、このような研究が容易になる。先立ってこうした体系性について意識することが肝要である。先の著書では、従来のマンガの研究方法について省察して、「歴史研究」「マンガ家・原作者論」「マンガ表現論」「マンガの読者」「マンガ雑誌研究」「マンガ産業論」と方法を分類しているが、必ずしも研究方法に強い規範が存在せず、ミュージアムにおいても蒐集対象が未確定であることは、未来を見据えたときにはかえって強みになるのではないだろうか。ミュージアムにおいてなすべき研究を考えたとき、モノに焦点を定めることも一つのやり方であろう。

加えて、マンガにおいては何を「モノ」と定義するのも慎重に検討すべき問題である。一連の講演のなかでニコル・ルマニエル氏は、マンガ制作がデジタル化した現在、電子データも蒐集対象にしなければならぬと強調した。ICOMパネルで、釜山グローバルウェブトゥーンセンターのナム・ジョンファン氏が紹介していたように、韓国では他の地域に比べてウェブマンガが大きな地位を獲得している。デジタル作画では、「描き直し」の痕跡はどこに残るのだろうか。ウェブサイトの媒体の「保存」や「修復」はいかになされるべきなのか。これらは、マンガミュージアムにおいても、デジタル時代のミュージアムの役割

についての理解が不可欠であることを示している¹⁰。

これまでマンガ研究の領域が、社会学や教育学などの学術研究や、画面やモチーフや物語を思想的背景から読み解くようなマンガ批評を中心に展開してきたとすれば、それは流通しているマンガ本以外のモノにはアクセスが難しいという条件のためであったのかもしれない。国際マンガミュージアムでは、マンガ家でもある竹宮恵子氏が原画¹ (ダッシュ)として、制作者本人の見識も取り入れて保存用原画を複製するプロジェクトを進めている。また、ユースギョン氏がICOMパネルで紹介していたように、マンガ家を直接訪問して散逸する恐れのある原稿を「サルヴェージ(救済)」している。これらの例に見られるように、同館はミュージアムにおけるモノ研究の土台を提供できる。現在、日本そして世界各地で「マンガを研究するミュージアム」の整備が進みつつある段階であるならば、「研究」においていかに活用するのか、その方向性を見据えた制度設計が最重要である。人材、事業、コレクションと資料などの面で、大学とミュージアム相互の連携をとりながら研究を進めることができるとよいだろう¹¹。

2 | マンガのおさまりどころ

—— 「マンガのミュージアム」は何を蒐集するのか？

以上見てきたように、ミュージアム制度のなかでマンガを扱うことによって新たな研究方法が可能になり、またマンガ研究をアカデミズムへと拡げることが見込まれる。ここでは物質文化研究を例にとったが、それに限らず、ある一定の研究活用の目標(アウトプット)を想定した上で、蒐集・整理・保存の基準を定め、データベースや公開制度を整備することが重要である。この第二の論点について深めるために、以下ではミュージアムでマンガを「蒐集」する意味について考えていきたい。

マンガを「蒐集」する場所として「ミュージアム」と言われると違和感を覚える人は少なくないはずだ。なぜなら、本を蒐集するのは通常「図書館」であるからだ。さらに、文字で書かれた史料を扱う場所には、「文書館=アーカイヴス」もある。これらを歴史的に辿れば、「ミュージアム/図書館/文書館」は近代が生んだ兄弟のような関係にある。つまり、広く「知」を蒐集して記憶する装置として生まれたものとみることができる。それ以前にも前近代的な類似の蒐集空間——リーディングルームや驚異の部屋のようなもの——は存在していたが、市民革命が起こり国民国家が発展したことに伴い、それぞれの目的に従って制度化・専門分化した。グーテンベルク革命によって大量流通可能な出版物が登場したのち、文書館と図書館にはそれぞれ別の役割が与えられた。両者はより「記号」的な対象を扱う。対するミュージアムは、「モノ」の蒐集に特化した装置となった¹² (さらにミュージアムは「人工物」は「美術館」に、「自然物」は「博物館」に対応して細分化した)。このように役割分担がなされたのである¹³。

それでは、マンガミュージアムはいかなる存在であり、何を蒐集の対象とすべきなのだろうか。なぜそれはマンガ「図書館」ではいけないのか。こうした点を熟慮して運用方針を立てることが重要であろう。例えば、京都国際マンガミュージアムは何をどのような観点でコレクションしているのだろうか。同館の調査チームは、フランスのバンド・デンネ

(マンガ)の複合施設「国際バンド・デシネ及びイメージ都市 (la Cité internationale de la bande dessinée et l'image、以下CIBDI)」に関する調査報告書の中で、蒐集対象について比較して、「CIBDIでは、原画を中心に」、一方、京都国際マンガミュージアムは「複製物である冊子としての〔30万点の〕マンガ本を中心に」蒐集していると対比的に述べている^{▶14}。コレクションの違いとは、思想の違いである。複製物をコレクションの主眼とするとき、図書館とは異なる意義が求められるだろう。CIBDIは、ミュージアム、図書館、映画館、アーティスト・イン・レジデンス、マルチメディア技術支援、レストランなどからなる文字通り「都市」をアナロジーとする空間であり(元々は「センター」という名だった)、ミュージアムはその一部である。一方、京都国際マンガミュージアムもまた、ミュージアム機能と図書館機能を複合することを眼目に置く。両機能を有す「メディアテーク」的な特性を生かすことを念頭に置くならば、原画やマンガ家に関する資料などの貴重なモノ(=ミュージアム)と、複製物(=図書館)との「連携」に主眼を置く方法も考えられる。

マンガを蒐める場所がミュージアムと図書館の間に揺れるのは、二つの意味においてメディアの曖昧さに由来している。第一に、マンガを支持体である「モノ」と捉えるのか、「記号」として扱うのかという点。第二に、マンガというジャンルの曖昧さ。イメージとテキストの複合体であるマンガは、「ミュージアムか図書館か」という従来型の保存制度の種別に対応しないところがある。ニコル・ルマニエール氏は大英博物館のマンガ展において、マンガを「視覚的な物語りの様式で、特に線によって読者を話に引き込む(draw)もの」^{▶15}と定義した。イメージとテキストのあいまいにある「線」がその要件とされていることは示唆的である。

マンガを、「何を示しているのか=記号」がその眼目で、媒体はあくまで手段だと捉えた場合には、「図書館」制度の方が適合する条件が多いただろう。モノそれ自体でなく、読まれて伝わる意味内容を蒐集対象とする。従って、原画の複製物である「冊子」が中心となるだろう。この場合、テキストだけでなくイメージを含むという点でマンガは特徴づけられ、図書館における「絵本」に近い位置づけになる。

それに対して、モノそれ自体の有する価値を重視する場合には、原画の質こそが一義的で、複製は二次的なものとみなされるだろう。価値基準に何らかの美的な判断を導入すれば「美術館」に近いものとなる。版画やレコードマスターを扱う美術館のように、「作品」を定義し秩序立てることが想定できるだろう。

また一方で、作品や作家だけでなくそれらにまつわる社会・歴史なども総じて蒐集対象とするというアプローチもあるだろう。大英博物館のマンガ展が採った多角的な視座はその参考になるものであった。今回の展示は、近代マンガのルーツとしてのポンチ画や書画などの視覚表現を位置づけ、金字塔となる作家・作品を美的・技術的観点から示しつつ、さらにはマンガから派生した現代美術のインスタレーション作品をも紹介し、他方ではコミケットやグローバルな海賊版などのファン文化といった社会的な受容までを含めた極めて幅広いものだった。これらも総じて研究対象とするのであれば、「歴史博物館」や「文書館(アーカイブズ)」がおさまりのいい場所になる。

このように分別をした上で、図書館(室)では複製品を、美術館で一点モノの作品として原画などを、映像アーカイブでアニメ等の映像資料を、デジタルアーカイブでは電子

資料の保存管理とウェブ公開を……という、メディアテーク的な複合体として組織化することも考えられる。

作品の支持体が定まりにくいという点では、「現代美術」を扱うミュージアムの試みも参考になる。近年では、社会参加型のリサーチを土台としてプロジェクトによって制作を行う、古典的な意味での「モノ=作品」が残らない美術作品の様式も一般化してきている。こうした状況下で、記録資料を蒐集の対象としていかに扱うべきかが近年のミュージアムにおける課題となっている。例えば、大阪市が中之島に開館した大阪中之島美術館では、その計画段階から、ドキュメント類や書籍・エフェメラ(チラシ類等)など「資料」と、視覚表現のないいわゆる「作品」とを、きちんと情報でつなぎ階層化することで、有機的な活用が見込める体系化された蒐集方法が検討されてきた(欧米言語での「アーカイヴス」にははっきりとこの含意がある)。この例に見られるように、「ミュージアム」や「図書館」「メディアテーク」などの言葉でタグ付けすることが重要なのではなく、いかなる活用のアウトプットを想定して蒐集・保存・公開するのかということが肝要なのである。

おわりに —— マンガがホットでないうちに

本稿では、「研究」と「蒐集」の二点に分けてミュージアム研究の観点からマンガ研究について論じた。在野が研究を牽引してきた日本のマンガ研究のようなケースでは、学術的な水準での研究を念頭において基盤を作ることが、今後いっそう重要になると考えられる。ミュージアムはそのための一つの有効な手段となる。

各館は、イメージする研究の方向性をしかと定め、必要な環境を想定した上で、コレクションの体系化を図るべきである。その際には、現行のように作家・作品ごとというだけでなくジャンルや時代・地域ごとにマンガミュージアムがあって然るべきであるし^{▶16}、国の枠に縛られずグローバル規模で蒐集・研究を進めることも想定して良いだろう。

例えば、日本美術は世界中の美術館でも蒐集されてきたが、地域が違えば作品や作家に対する関心も異なり、コレクションする対象やコンセプトに大きなズレが生じた^{▶17}。それと同様に、日本のマンガに対しても別の地域が別の角度からの関心に基づいて積極的にコレクションをしてもらえば良い。その逆もまた然りである。

保存のための場所・資金・時間は有限である。「国民国家」の枠に縛られず、合理的に未来に文化を遺すことを考えるべきである。研究もまた、国際的で多様な視座が質を高めるのは言うまでもない。幸いにも、マンガはそのようなグローバル規模で魅力を持たれうるコンテンツである。

マンガの表現・媒体は、多様化し続けている。一方マンガの研究とミュージアムは、制度の面でも体系化の面でも整備段階にある。しかし、枠組みが未熟ということは、同時に、柔軟に設計が可能だということでもある。これを好機とみて、ミュージアムが持つ研究拠点としての意義を熟慮することが、マンガ研究の行く末にとって重要なのではないだろうか。

- 1 夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年。
- 2 江戸近世までのものを「漫画」と表記し、明治近代以降のものは「マンガ」とする傾向がある。他方で、第二次大戦ないしアメリカ占領期前後でそれらを分けることもある。英語では後者を「近代マンガ modern manga」と呼ぶこともある。いずれにせよ、日本の歴史において「マンガなるもの」が連続しているのか、あるいは断絶し両者は異なるものなのかという点で立場が分かれる。
-
- Shimizu Isao. “Red Comic Books: The Origins of Modern Japanese Manga”. In *Le Int.*, John A. (ed.). *Illustrating Asia: Comics, Hamor Magazines, and Picture Books* (Honolulu, HI: University of Hawai'i Press, 2001).
-
- Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. (Honolulu, HI: University of Hawai'i Press, 2011).
- 3 宮本大人「歴史研究」、夏目・竹内前掲書、96–97。
- 4 池上賢は社会学におけるマンガ研究の動向を総括し、例としてディズニーのマンガ・アニメの南米への普及を文化帝国主義的に分析したり、女性蔑視的な表象批判を行うジェンダー論などを挙げている。およそ1980年代の後半に「学会誌」「大学紀要」「学術書」などのアカデミズムでマンガが正式な対象となってきたこと、また1990年代を通じて宮台真司、大塚英志、北田暁大ら社会科学者の背景を持った研究者たちが発言を続けたことがこの種のマンガ研究に影響を与えたと指摘されている。
-
- 池上賢「社会学におけるマンガ研究の体系化に向けて：データベースによる先行研究の整理・検討から」『応用社会学評論』(55)、155–173、2013年。
- 5 秋田孝弘「研究誌・情報誌」、夏目・竹内前掲書、196–197。
- 6 冒頭で「漫画学はまだ学問として社会的に認知されたわけではありません」と述べ、「たとえば小林よしのりマンガにおける差別論とか、鉄腕アトム論で博士号を取得する人が登場することも考えられると思う。」や「少女漫画を通じ、社会や文化の急激な変化による、女性の意識の移り変わりを読み取る。」などと、講座で学ぶる未来のマンガ研究の例が紹介されている。具体例は割愛するが、既にこうしたテーマでの学術的なマンガ研究は日本語のみならず多く見られる。
- 7 ジャクリヌ・ベルント「海外でのマンガ研究」、夏目・竹内前掲書、243–246。
- 8 研究の分野構成が異なることで、国内のマンガ研究とは違いが出る。例えば国外の研究では、イメージに関連する制度をジャンル横断的に分析対象とする視覚文化論や、美術史のなかでも制度批判的な方法を探るニュー・アート・ヒストリーなどが代表的なものである。これは1990年代には日本でも流行したが定着しなかったきらいがあり、2005年に設立した表象文化論学会はこの種のマンガ研究に発表の場を提供してきた。他方で、日本地域研究 (Japanese Studies)、日本学 (Japanology) というチャンネルもある。若い世代を中心にコンテンツとしてのマンガやアニメが爆発的に普及した2000年代以降は、これら日本学などの学科では、元は日本文学を専門としていたような研究者が、学生の研究テーマに応える形で、文芸理論などの手法をマンガ分析に応用し始めることも増えた。さらに世代が下ると若手のマンガ・アニメ研究者が日本学のポストに就くことも増え始めている。
-
- 東浩紀「想像力の未来 クール・ジャパノロジーの可能性」、NHKブックス、2010年。
- 9 Jules David Prown, “Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method Source,” *Winterthur Portfolio*, Vol. 17, No. 1 (Spring, 1982), 1–19.
- 10 デジタル技術の展開とミュージアムの関係については以下の拙論にまとめた。
-
- 小森真樹「デジタル・ミュージアム研究——デジタル時代のミュージアムとモノと場所」『立教アメリカンスタディーズ』(40)、57–89、2018年。
(https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=15983&item_no=1&page_id=13&block_id=49)
-
- 小森真樹「コロナ禍で変容する「展示の現場」——第四のミュージアムのデジタル化」『博物館研究』(640)、19–23、2021年。
- 11 加治屋健司「シリーズ:これからの美術館を考える(1) 加治屋健司が提示する「共同研究の活性化」と「アーカイブ機能の強化」美術手帖(2018年6月12日) (<https://bjutsutecho.com/magazine/series/s13/16534>)
- 12 根本彰「図書館、博物館、文書館——その共通基盤と差異」石川徹也、根本彰、吉見俊哉編『つながる図書館・博物館・文書館』東京大学出版会、2011年。
- 13 松宮秀治『ミュージアムの思想』白水社、2003年。
- 14 猪俣紀子、伊藤遊、山中千恵、吉村和真「マンガを誰が、何のために集めるのか:フランスの〈マンガミュージアム〉CIBDIの事例から」『京都精華大学紀要』(39)、2011年。(http://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/kiyo/pdf-data/no39/inomata_ito_yamanaka_yoshimura.pdf)
- 15 本定義drawの箇所は、「読者を話の中に引き込む/描いた線の力」とダブルミーニングになっているようにも読める。さらに「draw a line 線引きする・区別する」という慣用語を想起するものでもあり、読者が「区別された」どこか違う別世界へと誘われるといった含意を読み込むことも可能かもしれない。
-
- “Manga is a visual form of narrative storytelling that employs the power of line to ‘draw’ the reader into the story” Nicole Coolidge Rousmaniere and Matsuba Ryoko, *Manga*, (The British Museum, 2019), 20.
- 16 マンガミュージアムに関する官製事業は実現しないものが多くあるが、その中の一つ「メディア芸術ナショナルセンター(通称:MANGAナショナルセンター)」などをはじめとして、多くは「漫画、アニメーション、コンピュータゲーム」と一括りにしているが、無論それぞれは独立したジャンルである。これらの連関に一定の意味づけは可能だと思われるが、カテゴリー区分に明確なコンセプトを持たせることが肝要である。
-
- 「『メディア芸術ナショナルセンター』の整備及び運営に関する法律案」骨子(案)日本維新の会
(<https://o-ishin.jp/news/2019/images/9cdf05d13d154f729e47ae5a464ead751a2159b.pdf>)
- 17 こうした違いは、研究者やミュージアムの数、コレクション事業に注がれる資金、文化行政の指導力などによって変化してくる。仮に日本美術のコレクションや研究拠点が国外に多くあることを「海外流出」と呼ぶのなら、そうならないだけの理解と資源が必要であろう。
-
- 古田亮「米国の日本美術、その収集と研究(視点論点) 解説委員会(2016年7月7日)。
(<https://www.nhk.or.jp/kaisetsu-blog/400/248505.html>)

第4部 イベント再録

「第25回 国際博物館会議 (ICOM) 京都2019」 パネルセッション マンガ展の 可能性と 不可能性 ——英韓日の 比較から

実施概要 2019年5月23日-8月26日、英・ロンドンの大英博物館で、企画展「The City exhibition Manga」が開催された。IMRC/京都国際マンガミュージアムも、内容に対するアドバイスや資料の貸し出し等の形で協力したが、伝統的な「ミュージアム」のひとつのオリジネーターで、ロールモデルとも見なされてきた同館が、日本のマンガを大々的に取り上げたことは、国内のマンガ関係者だけでなく、世界中のミュージアム関係者をも驚かせた。●この展覧会の直後の9月1日-7日、各国・地域のミュージアム関係者が数年一度集まる「国際博物館会議 (ICOM)」の大会が、京都を舞台に、日本で初めて開催された。そのメイン会場で行われるパネルセッションのひとつとして、マンガをテーマとした企画の制作が依頼された。●大英博物館の「Manga」展の評価は賛否両論あり、英・ガーディアン紙に代表されるように、「ミュージアム」という場にそもそもマンガはふさわしくない、という批判も少なくなかった。同紙に掲載された展評によると、大英博物館というのは「目からウロコを落とすために行く場所だが、そうさせてくれるのは、芸術的で歴史的な驚きであって、どこでもいつでも買えるようなもの(=マンガ)ではない」。そして、「この展覧会は、偉大なるミュージアムの目的の悲喜劇的な放棄である」と断ずるのである。●しかしながら、こうした批判は、現代において妥当なのだろうか？ マンガとミュージアムの関係について、当のミュージアム関係者たちに考えてもらいたい。それが、本パネルセッションの企画意図である。●「Manga」展を企画したニコル・クーリッジ・ルマニエール氏と、デジタルコミックスを扱う、韓国の釜山グローバルウェブトゥーンセンターの学芸員でマンガ家でもあるナム・ジョンファン氏をゲストに迎えた本パネルセッションは、600人近いオーディエンスが集まり、テーマへの関心の高さを感じさせた。 [文責=伊藤遊]

基本情報

日時

2019年9月4日[水] 14:30-16:00

会場

国立京都国際会館 メインホール

出演者

ナム・ジョンファン

(釜山グローバルウェブトゥーンセンター)/

ニコル・クーリッジ・ルマニエール

Nicole Coolidge ROUSMANIERE

(大英博物館/イースト・アングリア大学、

セインズベリー日本藝術研究所)/

ユースギョン

(IMRC/京都国際マンガミュージアム)/

吉村和真(京都精華大学)/

伊藤遊(IMRC/京都国際マンガミュージアム)

[ファシリテーター]

主催

ICOM/ICOM日本委員会/

ICOM京都大会2019組織委員会/

公益財団法人日本博物館協会

共同主催

日本学術会議

担当

伊藤遊

イベント風景



はじめに

伊藤 皆さま、お集まりいただき、ありがとうございます。このセッションでは、「マンガ展の可能性と不可能性」というテーマで、この5人でお話していきたいと思います。現在、日本において数多く開催されている「マンガ展」ですが、その、ある種の困難性・不可能性がどこにあるのかということを確認しつつ、逆にマンガ展が博物館や美術館の展覧会そのものの可能性を開いていくのではないかという話をしていけたら、というのが、このセッションの企画意図です。僕は、京都国際マンガミュージアム・京都精華大学国際マンガ研究センターの伊藤遊といいます。ファシリテーターを務めます。よろしくお願いします(拍手)。

今日は、こちらの4人で議論していきたいと思います。僕のすぐ隣にいらっしゃいますニコル・ルマニエールさんは、5月から8月の終わりまで大英博物館で開催された「Manga」展のキュレーターです。大英博物館という「ザ・ミュージアム」でマンガ展が開かれたことは、世界中で大きな話題になりました。イースト・アングリア大学の教授でもいらっしゃいます。どうぞよろしくお願いします。

そのお隣に座っていらっしゃるのがナム・ジョンフンさんです。よろしくお願いします。ナムさんは、韓国の釜山にある、釜山グルーノシルウェブトゥーンセンターのキュレーターです。ウェブトゥーンというのは、韓国発のデジタルマンガの形式の名前なのですが、ナムさんは、ウェブトゥーンの作家、マンガ家でもあります。近年は、アナログの原稿、手で全部描くアナログ原画というものが存在しないような世界になってきております。最終的な原稿はデジタルデータ、というものがほとんどです。そうなりますと、これまで多くのマンガ展のフォーマットとなっていた、「アナログ原画を額装して壁にかける」といった展示が不可能になるかもしれないわけです。元々デジタルで作画をしていくような作家さんたちがたくさんいた韓国ですが、そうした世界において、ウェブトゥーンを専門に扱っているウェブトゥーンセンターが、専門施設として、その「原稿」をどうやってアーカイブしていくのか、そしてそのデジタル原稿をどのように「展示」するのか、ということが注目されます。端的に言えば、ウェブトゥーン展で展示されたデジタル原稿を観ることと、モニターでウェブ

トゥーンを見ることとどう違うのか、という疑問などが出てくるわけですが、ナムさんはそうした困難と日々戦っているお一人です。

そのお隣にるのがユースギョンさんです。よろしくお願いします。ユーさんは、僕と同じ京都国際マンガミュージアム・京都精華大学国際マンガ研究センターの研究員です。彼女自身が詳しく説明してくれますが、ユーさんは、「原画（ダッシュ）」という一種のレプリカというか、原画の精巧な複製マンガ原稿を作成するプロジェクトの担当をしています。デジタルデータでもなく、いわゆる原画でもない、原画（ダッシュ）というものの可能性を示すことで、議論を開いていたいただけるのではないかと思います。

さらに奥にるのが吉村和真さんです。よろしくお願いします。吉村さんは、京都精華大学のマンガ学部教授で、京都国際マンガミュージアムというマンガ施設の立ち上げに深く関わった人です。3人のプレゼンテーションが終わった後に、吉村さんを加えてみんなでディスカッションをするという進め方をしたいと思います。

このセッションは、京都精華大学国際マンガ研究センターが企画・運営をしたのですが、ニコルさんとナムさんのお二人の招聘に関しましては、文化庁の予算を頂いています。日本では、文化庁は、マンガのアーカイブというものに非常に積極的に力を注いでくださっていて、僕や吉村さんもそこに大きく関わっています。皆さんどうぞよろしくお願いします。

では、早速ニコルさんにプレゼンテーションをお願いします。

ニコル・ルマニエール

「Manga at the British Museum」

ルマニエール よろしくお祈ります。今日、この場で大英博物館のマンガ展について話すことができることを、本当にうれしく思っています。大英博物館は「The City exhibition Manga」という展覧会を3カ月にわたって開きました。ちょうど先週終わったばかりなのですが、これが大英博物館にとってさまざまな記録を塗り替える展覧会に

なったのです。入場者数とその内訳を見ても、18万人が入り、その2割が16歳以下、学生が13%でした。それは大英博物館にとって本当に珍しいというか、驚くというか、想像しなかったことです。

今日は、大英博物館がマンガ展をどのような経緯で開催に至ったのかを説明した後、実際の展示がどのようなものであったかをお見せし、最後に、時間があれば、私たちの独特なアプローチについてお話ししたいと思います。

▶1

展覧会のメインイメージとして選ばれたのは、野田サトル氏が描いている「ゴールデンカムイ」のアシリパです。アイヌのイメージなのですが、大英博物館はアイヌのコレクションを持っていますし、三菱商事Japanese Galleriesの常設展にも現代のアイヌの資料が展示されています。若い人に今すぐ人気のあるマンガであるというだけでなく、アイヌを含めた北海道や19世紀のあまりヨーロッパで知られていない日本の文化の一つを見せようとしている興味深い作品、という理由で選びました。

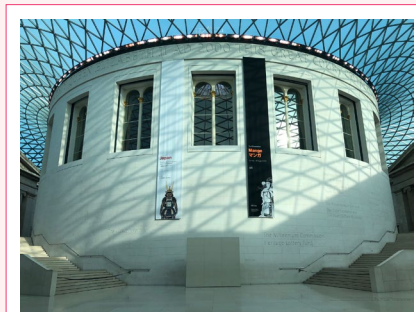
こういうポスターがあちこちにあると、さまざまな意味でインパクトがあったようです。時間があれば最後に話したいと思いますが、さまざまな人のさまざまな反応があって面白かったです。

大英博物館がこの展覧会をやった理由はいくつかあります。「日英文化年間」という2019年から2020年までの日英交流事業の最初のイベントが、大英博物館のこのマンガ展です。最大のイベントは日本のオリンピック・パラリンピックだと思いますが、さまざまなところでこういう文化的なカルチャー・オリンピアードが行われます。

▶2

大英博物館は、実はマンガに割と深い関わりがあります。ずっと展示しているだけではありませんが、2006年から三菱商事Japanese Galleriesでマンガを常設展示していますし、さらにその前に、岡本一平が20世紀の頭から、アーティストが描いたマンガに似た絵を定期的に収集していたのです。

この写真は、大英博物館の入り口のグレートコートです。うれしいことに、大英博物館の中心に位置するグレート



コートでこの「Manga」展が大々的に広報されたのです。

▶3

大英博物館のマンガとの出会いのきっかけは、星野之宣というマンガ家でした。北海道に住んでいるアーティストです。星野先生が大英博物館に来られて、大英博物館所蔵の名品である7世紀イギリスのSutton Hoo Helmetを、イギリスやヨーロッパの地図をアレンジして描いたのです。また、マンガを通して大英博物館と作品を見直すことができるのではないかと考えて、大英博物館についてのマンガを描いていただきました。それが「宗像教授の大英博物館の大冒険」という作品です。小学館から出版され、大英出版が英語版を出版しました。

その後2015年に小さいマンガ展をやりまして、10万人が入りました。大英博物館でより大きな展覧会をやりたいと思っていたのは私だけではありませんでした。今回の展示もそのチームで動きましたが、この時も、松葉涼子と内田ひろみと私の3人が、キュレーターでした。

▶4

マンガ展を大英博物館でやるというのは、私は当たり前と思っていたのですが、結構反応がありました。さまざまな新聞の記事で、違和感があるとか、ロゼッタストーンのようにマンガを展示するのはいかなものかとか、いろいろな反応があったのですが、こうした最初の反応の後、私たちにとってはありがたい記事がすぐに出ました。「Manga has much in common with Michelangelo」など、大げさかもしれないけれども……こうした好意的な記事も出てきました。

簡単に展覧会の内容について説明させていただきたいと思います。イギリスには、当たり前ですが、日本マンガ=Manga (マンガ)の文化があるわけではありません。コミックスについては理解されていますが、マンガとなると、また別です。アニメとよく混同されていますし、マンガをどういうふうに読むのか、左から右に読むのか、右から左に読むのかも分からない人は多い。展覧会でも、そうしたことからを説明しなければなりません。



3



4

展覧会は6つのゾーンに分けました。最初のゾーンは、「マンガと芸術——マンガを読む、描く、プロデュースする (The Art of Manga—Reading, Drawing and Producing Manga)」です。ゾーン2が、「過去から学ぶ——歴史とフォーマット (Drawing on the past—Histories and Formats)」。このゾーンで一番大切なのは書店の経験 (Bookstore experience) を体感してもらうこと、です。ゾーン3は、「全ての人にマンガがある (A Manga for Everyone)」です。そこでは、マンガの多様なジャンルを紹介しました。ゾーン4が「マンガの力——マンガと社会 (The power of Manga—Manga and Society)」。この部分は、大英博物館の典型的なアプローチと言えます。ゾーン5が「線の色——線を通して感じる視覚表現 (Power of Line—Graphic expression through line)」。ゾーン6が、「マンガに制限なし——マンガの表現を超えて (Manga: no limits—Manga and beyond)」となっています。

▶5

ゾーンごとに簡単に説明します。「この世界の片隅に」のこの史代先生が、「ギガタウン」という、「漫符」に関する本を2年前に出しました。京都国際マンガミュージアムで展示しましたが、みみちゃんというキャラが出てきて、最初に、マンガのシンボル、記号について教えてくれます。展覧会でも、みみのアバターを作っていただき、会場にも常駐させました。

ゾーン1で私にとって一番重要なのは、編集者・出版社の役割を紹介していることです。このシステムは外国人にはあまり知られていませんし、そこに焦点を当てました。

▶6

ゾーン2は歴史を紹介しています。ここではさまざまな歴史と現代の少女少年の本などを紹介しました。

萩尾望都先生のような重要な作家は、アーティストごとに顔写真や本人のコメント、血液型、どこで生まれたかも紹介しました。

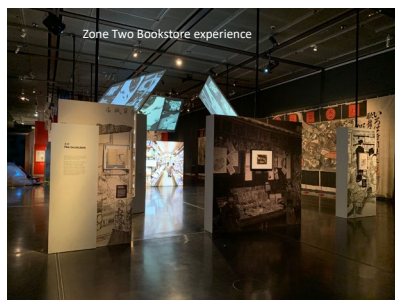
▶7-9

日本における書店の体験を再現することは、私たちにとってはとても大事なことでした。あるマンガアーティストと会っ

Zone One, Reading, Drawing and Producing Manga
Reading Manga with
Kôno Fumiyo's Gigatown
Manga Symbols, 2017



Zone Two, Drawing on the Past, history and formats



たとき、私は「マンガは壁に掛けるものではないよ」と言われました。マンガは手に持つものだというのです。

北斎の版元である蔦屋重三郎と貸本屋さんを紹介するコーナーを抜けると、神保町にあったマンガ書店の復元と、本を手で持ったり、ダウンロードできたりするようなコーナーがあって、これが一番人気のところでした。本が盗まれるのではないかと懸念もあったのですが、全然盗まねなくて、みんな熱心に読んでいました。これが展覧会がヒットした要因の一つだと思います。

▶10

ゾーン3はマンガ雑誌の紹介です。展示デザインも変えて、マンガの森の中を歩く中で、自分で自分のマンガを選ぶ、見つけるということを表現しました。

▶11

ゾーン4は、マンガと社会です。コミケを紹介したり、マンガが持つパワーを紹介しました。

▶12

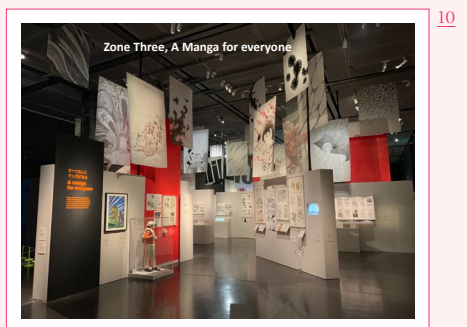
これは、ファンと、マンガの翻訳家を紹介したパネルです。カッソーマ・オバタさんは、「キャプテン翼」をアラブ語に訳した方です。

▶13

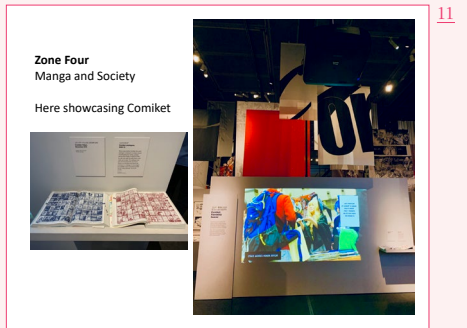
それから、「原画(ダッシュ)」も紹介しました。大切な原画を、どういふふうに博物館や美術館で展示するかは、大事なアプローチの一つです。

▶14

私たちにとって、この展覧会の中心は、ゾーン5であり、早稲田大学演劇博物館の河鍋暁斎の作品でした。これは名作です。1880年に暁斎がたった4時間で描いたといわれているもので、筆の力とか線の力がよく分かるし、動きがすごくある。最後にお見せしますが、井上雄彦先生が展覧会のために筆で書き下ろしてくれた作品が展示されています。このふたつが呼応し合って、展覧会の重要なポイントとなりました。



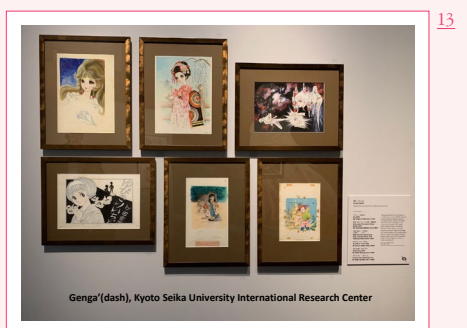
10



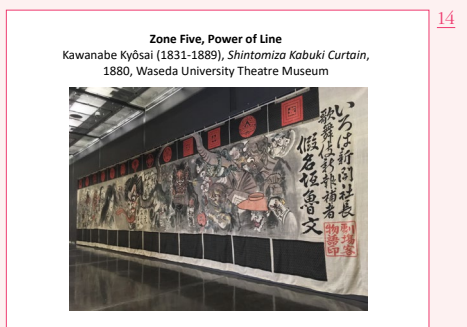
11



12



13



14

▶15

原画を展示するにあたって、そこで描かれているキャラを大きく壁にプリントする、ということもしました。谷口ジロー先生がメビウスと創った作品と、つげ義春先生の「ねじ式」が映っています。

▶16

最後のゾーンは、マンガを超える表現、です。赤塚りえ子さんが、お父さんである赤塚不二夫作品の擬音を使った作品と、三島喜美代さんの、マンガ雑誌を粘土で作った作品、細野仁美さんの、マンガのページを磁器で作った作品を展示しました。

これは、井上雄彦先生が大英博物館のために描き下ろしたものです。10日間ぐらいかかったそうです。彼が描いているところの録画を隣で見せましたが、やはり線の力を見せたかったのです。東京オリンピック・パラリンピックを想定しつつ、ひとりひとりがそれぞれのストーリーを持っている、ということがテーマということで、これは本当に大事なことだと思っています。

▶17

最後に、大英博物館で作ったアプリを紹介します。「Manga Me」というアプリで、マンガの中に自分自身が入る、というものです。背景として、少女マンガ風/少年マンガ風、あるいは「妖怪ウォッチ」を選べます。これは、すごい人気でした。

▶18

大英博物館ではこうした展覧会をやったことがなかったので、あわせて、実験的にいろいろなことをしました。予算もそんなにたくさんなかったので、ある意味でゲリラ的なマーケティングを行いました。グラフィティアーティストにお願いして、宣伝してもらおう、ということもしました。

▶19

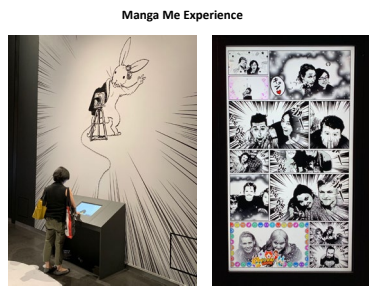
また、「キャプテン翼」の作者の高橋陽一先生と、日本代表のサッカーの監督をしていたザッケローニと、プロを目指している若い人たちを呼んだイベントもしました。このイベントには400人くらい集まりました。実は「キャプテン翼」は



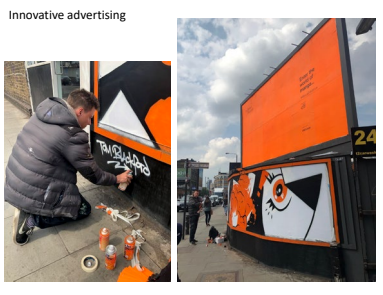
15



16



17



18



19

英訳されていないのです。日本の読者はみんな「キャプテン翼」を当たり前のよう知っているといるのですけれども、面白いマンガもまだまだ未訳なので、これは一つのチャレンジでした。

▶20

それから、山本寛齋とグレイソン・ペリーにお願いして、University of the Arts London (UAL) という地元の美術大学の学生と一緒に、グレートコートでマンガのファッションショーを行いました。その後、コスプレファッションショーもやりました。

▶21

この展示は、さまざまな意味で、大英博物館の実験的なチャンスでした。結果的に、マンガ展は大成功だったし、大英博物館にとってはいい意味でショックだったと思います。若者が本当に来ました。大英博物館に普通来ない人たちもたくさん来ました。終わったばかりで、これからだと思うのですが、このマンガ展を経て、大英博物館が今、様々なアプローチの可能性を再検討していくことになるのではないかと考えています。

特別展示スペース「セインズベリー・エキシビションズ・ギャラリー」での次の展覧会は「Troy: Myth and Reality」という展覧会ですが、この展覧会の中にもマンガが入ります。これからどうなるかは分かりませんが、大事な経験だったことは間違いありません。

ありがとうございます。(拍手)

伊藤 ニコルさん、ありがとうございます。取りあえず3人のプレゼンテーションをお聴きしたいと思います。では、ナムさん、よろしくお願いします。

ナム・ジョンフン

[BUSAN WEBTOON FESTIVAL]

——ナム氏の発言は、ユ-による逐次日本語通訳を掲載した(以下同)

ナム 初めまして。釜山ウェブトゥーンフェスティバルの展

Yamamoto Kansai and Grayson Perry with a UAL Fashion show, and separate cosplay event, Manga night late event, British Museum Great Court, 5 July 2019



20

Thank you for your attention



Kono Fumiyo's bespoke Mimi-chan avatar for the Citi Exhibition Manga

21

示を担当しているナムと申します。 よろしくお願ひします。
(拍手)

今ご覧になっている画面には、ハンゲルなので分かりにくい
と思いますが、「釜山ウェブトゥーンフェスティバル」と書か
れています。釜山ウェブトゥーンフェスティバルは、今年3回
目を迎えました。毎回、迷路展示とも呼ばれる形の展示を
作っています。それがすごく人気だったので、今回のタイト
ルイメージも迷路に近い形で作っています。

▶22

私の自画像です。5-6年前に描いたので、ちょっと若く見
えて申し訳ございません。

釜山ウェブトゥーンフェスティバルは、他のところとはちょ
と違って、毎回テーマがあります。

▶23

ご覧いただきたいのは、第1回目のフェスティバルのポス
ターです。「20世紀マンガ少年」と「21世紀ウェブトゥ
ーン少年」とあります。20世紀に、「出版マンガ」と呼ばれる紙
媒体のマンガを読んでいた少年たちが成長して、ウェブ
トゥーンを読んでいる、といった、少年たちの成長記をテ
ーマにしました。

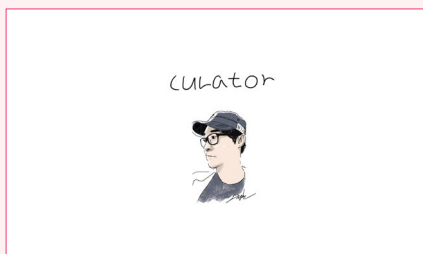
▶24

こちらは、第2回目のフェスティバルのポスターになります。
このときのテーマは、連載を休止した作家を読者が訪ねて
いくというものでした。

▶25

こちらが今年4月に行われた3回目のポスターになります。
3回目のテーマは「世界に飛び出したウェブトゥーン」で、ひ
とりのウェブトゥーンの妖精を案内役に、スマートフォンの
モニターから現実世界に出てきたウェブトゥーンのキャラク
ター、ということをやテーマにした展覧会を企画しました。
展示会場では、スマートフォンから出てきたキャラクターと
いうことで、キャラクターのコスチュームを着たコスプレー
ヤーが歩き回っていて、そのコスプレーヤーと参加者たちが

22



23



24



25



一緒に写真を撮ったりする場面も見られました。

▶26-31

このように、物語を作った上で、展示の企画をしています。今まで行われた展覧会の中で代表的なものをいくつか紹介したいと思います。

今ご覧になっているスライドは、釜山出身の女性マンガ家を取り上げた特別展です。ご存じの方もいらっしゃると思いますが、韓国は昔、紙媒体の出版マンガがベースだったのですが、2000年以降、ウェブトゥーンがベースになっています。過渡期を経て、マンガメディアが変わってきているのです。1990年代に活動していたマンガ家は紙ベースでマンガを描いてきましたが、2010年以降のマンガ家たちはウェブトゥーンがベースです。1990年代、2000年代、2010年代以降という風に作家を3つに分類し、それぞれの展示を行いました。

写真で見ると普通の展覧会にしか見えないかもしれませんが、この展覧会には裏話があります。展示をするにあたって、1990年代の作家たちからはマンガの原画を預かり、それらを展示しました。2000年代と2010年代のウェブトゥーンのマンガ家たちからはデータでもらって展示することにしました。

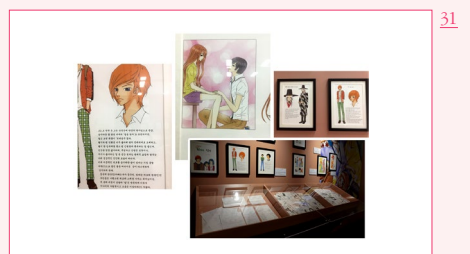
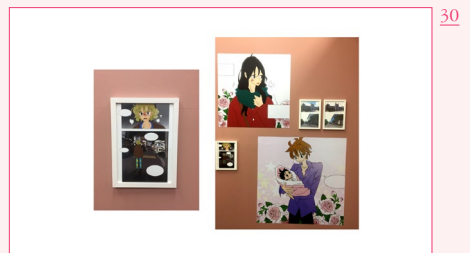
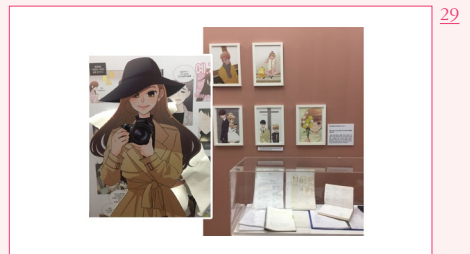
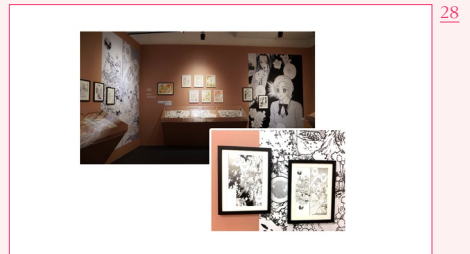
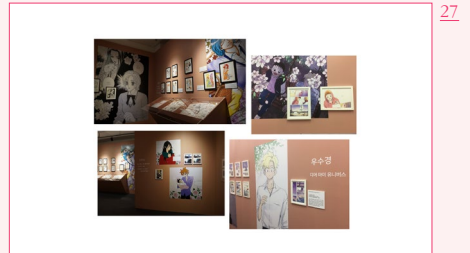
問題になったのは、1990年代のアナログマンガから2000年代にウェブトゥーンへと過渡期を経たマンガ家たちの原画でした。データで送ってもらったものには、吹き出しからセリフが抜けていたり、画像自体に問題があったりしたのです。最初はびっくりしたのですが、よく考えてみると、データでの作画に慣れていないことが見せられるのであれば、その部分こそ過渡期そのものを表現しているのではないかと思います。データに不備があったものも、あえて不備のあるまま印刷の上、展示し、過渡期を含めて出版マンガからウェブトゥーンに至るまでの過程が時代順に見られるよう展示を構成しました。

▶32-36 (次頁)

こちらは「記憶の中の街」という展覧会です。韓国の作家が、北九州市のマンガ家さんたちとペアになって北九州市と釜山のそれぞれの路地の絵を描いて、それを展覧会にするというプロジェクトでした。



26



私がベアになった日本人のマンガ家さんは、北九州市でマンガ家として活躍している田中時彦さんです。田中さんはアナログで北九州の絵を描いて展示し、私はどちらかというデジタルの人なのでデジタルで釜山の路地の絵を描いて、それで展覧会をすることにしました。

こちらの作品で私が試したのは、タイムスリップでした。今ご覧になっているのは、釜山のある古本屋が集まるところの風景です。こちらに出ている古本屋がある場所は、私自身にとっても思い出の地です。子どもの頃には、そこに行って日本のマンガを買ったりすることもありました。釜山で活躍するマンガ家だったら、ゆかりのあるところではないかと思えます。

▶37

今ご覧いただいている絵は、古本屋にマンガを買いに行った後、最後にいつも寄っていたドーナツ屋です。こちらの絵は、タイムラプスという、製作過程を見せられる描き方で製作しています。その過程を皆さんにお見せしたいと思えます。動画をご覧ください。

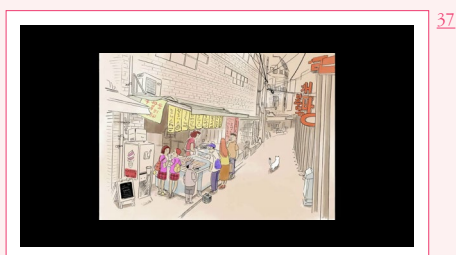
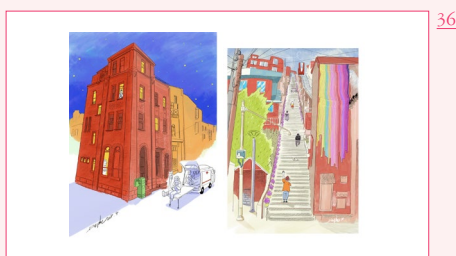
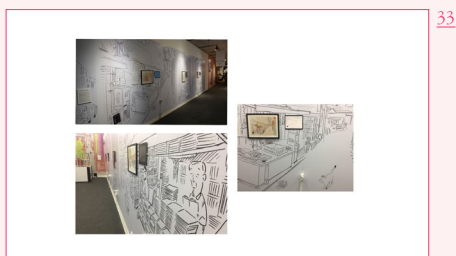
描いている過程を全て見せています。その中に隠れている話があります。先ほどもお話したように、いつも買い物が終わった後に行くところなのですが、一度、そのドーナツ屋で忘れ物をしたことがあります。おいしすぎて、買った本のことを完全に忘れて帰ってしまったのです。忘れたことに気が付いてもう一度戻ったときには、そこに置いておいた本がなくなっていました。完成したイラストには、今お話したようなストーリーは見えないのですけれども、自分が実際に経験した話から描いています。

今ご覧になっているのは、今と昔の自分が会おうところですね。

今ご覧になったイラストと動画は、同時に展示をしていたのです。イラスト1枚だと分からないのが、動画の形だと全て分かるので、両方展示してみました。

▶38 (次頁)

これは、先ほど紹介した「記憶の中の街展」での展示風景です。写真では見えませんが、展覧会場を通過して先にある階段を上っていったら、北九州の路地の展覧会につながるような形になっていました。



▶39

時間の関係上、全て説明することはできませんが、釜山のウェブトゥーンフェスティバルの風景のスライドを少しお見せして、最後にしたいと思います。ありがとうございます(拍手)。

伊藤 ナムさん、ありがとうございました。次に、ユースさん、よろしくをお願いします。

ユースギョン

「京都国際マンガミュージアムの活動と原画」(ダッシュ)

ユ 京都精華大学国際マンガ研究センターの研究者、ユースギョンです。これより発表をさせていただきます。本発表では、一つ一つのマンガ展の中の表現方法や展示方法よりは、常にマンガ展をつくり出しているという特殊な立場にあるマンガミュージアムの活動内容を中心に話をしたいと思います

私が働いている国際マンガ研究センターは、京都精華大学の研究機関です。京都国際マンガミュージアムの建物の中に設置されていて、ミュージアムの中核を担っています。ここでは、センターの実質的な活動のベースとなっている京都国際マンガミュージアムについて話をします。

マンガミュージアムの機能は、主に次の6つとなります。

- 1 マンガ資料のアーカイブ
- 2 マンガ文化の調査・研究
- 3 博物館的機能・図書館的機能の展開
- 4 研究者・専門家の育成
- 5 新産業の創出
- 6 地域のコミュニティセンター

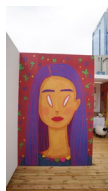
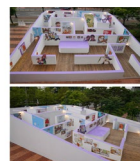
当館は、博物館的機能と図書館的機能を併せ持った新しい文化施設であり、マンガ関連の資料を約30万点所蔵しています。



39



부산웹툰페스티벌
signature
이윤환씨



▶40

そのうちの約5万冊のマンガは、開架図書として自由に手に取って読んでいただくことができ、それらは今ご覧になっているように、ミュージアムのグラウンドを含め、館内であればどこでも読んでいただけます。

▶41

約5万冊の開架図書の他、地下書庫には、閉架資料が約25万点保存されています。書庫は常に一定の温湿度管理がなされていて、資料にとって万全の環境になるよう配慮をしています。

それら閉架図書は、研究閲覧室という部屋で読むことができます。開室日には専門の司書が常駐し、調査する研究者や学生を支援するレファレンス機能も備わっています。

▶42

マンガミュージアムでは、年に3回ほど大きな企画展を開催していて、小さい展示も含めれば年間約10回の展示がされています。その中には所蔵資料を活用した展覧会も多数あります。

また、マンガ家によるトークショー、ライブドローイング、研究発表会などのイベントも開催しています。これらを通して、マンガ文化の研究者、そして専門家の育成に取り組んでいます。

ワークショップやコスプレ交流会など、一般のマンガファンが参加・体験できるイベントも多く開催しています。

今まで説明した内容に加え、マンガミュージアムでは、マンガ原画に関わる活動も行っています。オープン当初から行っていた「原画」(ダッシュ)プロジェクトをはじめ、最近では、全体の業務の中でも、原画に関わる活動の占める割合が年々増えています。

このようなマンガ原画関連活動の背景には、2000年代以降日本のマンガ界でしばしば語られるようになった問題があります。今後マンガ原画をどうするか、という問題です。

40



41



残り25万点のほとんどは、地下の書庫に所蔵されているこの書庫は温湿度管理されている。
Most of the other 250,000 volumes are in the underground archive, where the temperature and air humidity are regulated.

42



日本では1960年代以降、週刊マンガ雑誌の登場などによってマンガ原画が大量に作られるようになりました。マンガ家にとっては持っている原画の量が数万枚に達することもあります。ほとんどの場合、それらの原画は、マンガ家本人、あるいは親族や知人などによって保存・管理されています。

効率的なマンガの原画保存についてはそれほど研究されておらず、原画保存のためのスタンダードというものがないので、保管者本人の事情や環境によっても保管方法や状態に差があります。マンガ原画の保存は個人の責任として見なされているのが現状だと言えるでしょう。

日本のマンガ関連のミュージアムでは、このような現状を踏まえて、ここ10年ほどこの問題をマンガ界全体の課題として考えていくための問題提起や努力を重ねてきました。今ご覧になっているスライドにも出ていますが、2015年からは文化庁事業として、原画アーカイブのための調査や研究を進めるプロジェクトなども始まっていて、京都国際マンガミュージアムを含めて5つの施設・団体が機関連携先として参加しています。

▶43

原画整理の過程をひととおりスライドでお見せします。原画収集と整理は、今ご覧になっているような原画の“発掘”あるいは“救助”といった状況から始まることも少なくありません。

▶44-45

先ほども話しましたように、マンガ原画には保存のためのスタンダードな方法というものはありません。なので、これまでの私たちの経験や専門家の意見を参考にしながら、私たちはそれなりの原画整理作業を行っています。

▶46

マンガ原画そのものをどこに、どのような方法で保存するかという問題を考える上で、私たちが常に意識しているのは、保存した原画や資料の活用です。

活用事例の一つとして、「原画」(ダッシュ)を紹介します。原

原画と関連資料の収集
(Collecting original manga drawings and manga-related materials)

あるマンガ家の原画を著作権者が借りている倉庫からサルベージ
Salvaging a manga artist's original drawings from their rental

43

未整理資料の中性紙文書箱への移し替え作業
Moving the original drawings to boxes made of acid-free materials

44

未整理資料の中性紙文書箱への移し替え作業
Moving the original drawings to boxes made of acid-free materials

45

原画ダッシュ制作と活用について
Utilization: including producing Genga' (Dash)

46

画' (ダッシュ)とは、現状をそのまま再現した精巧な複製マンガ原画のことを言います。マンガ原画の今の状態をアーカイブすべく、傷や汚れもそのまま、サイズも原寸で再現する原画' (ダッシュ)プロジェクトは、2001年からマンガ家の竹宮恵子氏と京都精華大学が共同で研究に取り組んでいます。

▶47

具体的な手順については、スライドをご覧ください。原画の現状が記録された研究資料としての価値もありますが、原画' (ダッシュ)の強みは何よりも「原画の代わりになれる」ということです。さまざまな使い道があると思いますが、最も目に立つのは、年々増えてきた国内外のマンガ展覧会への出品です。

▶48

展示など、長い期間における公開を目的にしておらず、劣化しやすいといったマンガ原画の弱点がない上、原画と見分けがつかないほどのクオリティがあることから、多くの場所で原画' (ダッシュ)が展示されてきました。

原画' (ダッシュ)を原画の利活用の例として紹介しているのは、今申し上げた理由もありますが、もう一つの側面としては、そのアーカイブの仕方も関係しています。例えば、フランス・アルザスで開催したマンガ展では、「少女マンガの謎を解く」というテーマで10名以上の作家の原画' (ダッシュ)70点を展示しました。これが可能だったのは、何よりも製作された原画' (ダッシュ)はマンガミュージアムで一括保管・管理されているからでした。

ミュージアムや関連施設、団体によるマンガ原画のアーカイブがより広まっていけば、これまで築いてきた原画' (ダッシュ)活用のノウハウも一つの先行事例として参考になると期待できます。そういった意味で、マンガミュージアムの原画' (ダッシュ)プロジェクトは、それ自身が原画を活用した結果物でありながら、日本のマンガ界が直面している原画アーカイブという課題にも役立っていると言えます。

このように、マンガミュージアムは資料の管理、そして原画アーカイブや原画ダッシュを含めた原画の利活用などを



行っています。マンガミュージアムで行っているさまざまな活動を紹介しました。

今回紹介した日々の活動が、今後とも私たちがマンガ展をつくり続けるための原動力になっています。そして、時にはそのような活動から生まれた疑問や研究的視点を、展示を通して投げ掛けることもあります。

最後に、そういった疑問や研究的視点を投げ掛けて賛否両論を呼んだ展覧会を一つご紹介したいと思います。マンガミュージアムで開催された「土田世紀全原画展——43年、18,000枚。」(2014年5月31日-8月31日)という企画展ですが、2万点のマンガ原画が展示されました。

▶49

その原画の一部は、踏みながら観るという、見たこともないような形の展覧会でしたが、この事例に関しては、のちのディスカッションにつなげて、皆さんとお話できればと思います。

ありがとうございます(拍手)。

ディスカッション

伊藤 ありがとうございます。お三方のプレゼンテーションでした。

マンガを使った展覧会は、日本でもすごく増えていて、僕の調査では、ある年には年間400展ぐらい開催されていた、という現状があります。国立美術館で荒木飛呂彦さんの個展が行われるなど、公立の美術館や博物館でマンガ展が行われることも、当たり前のようになっています。

そういった状況にあって、こうした場で「マンガ展とは何なのか」ということを話す意義はあると思うのですが、マンガというのは、いわゆる現役のカルチャー、現在進行形のカルチャーなわけです。ニコルさんのお話の中で、展覧会の人気コーナーはマンガ本を手にとって読む場所だった、という話があったと思います。では、書店に行って800円でマンガを買うことと、800円の入館料を払ってマンガミュージアムのマンガ展を観ることはどう違うのか、という



49

ことが、まずあると思います。そういった中で、新しいマンガの楽しみ方や別の意味を開いていくことが「ミュージアム」という場所の役割なのかな、と思っているのですけれども、とにかく、現役のカルチャーをミュージアムという制度の中であえて扱うことの困難や、逆に可能性みたいなものが存在すると思っています。

僕は元々民俗学を専門とする者なのですが、この議論は民俗学という「日常生活文化」——これを「ポピュラーカルチャー」と言ってもいいと思いますが——を扱う分野の中でも行われてきました。1950年代に、日本でも、例えば民具とか民家みたいな一般の人たちが普段使っている日用品をミュージアムで扱うことは意味があるのか、といった議論が起こったのです。そうした議論は実は、マンガで今起こっている議論とパラレルなものではないか、と考えています。ですから、これはマンガの話なのですけれども、博物館の議論としても非常に面白いものではないかと思っています。

それから、ミュージアムというのは元々、ある種の現物主義がアイデンティティの一つだったと思うのですけれども、ナムさんのいろいろなご苦労話で出てきたように、デジタル文化が非常に重要になってきている時代の中で、ミュージアムも、デジタルデータを扱うことの困難を認識し、そこからある種の可能性を見いだしていかなければいけなくなっています。

……といった感想を、僕自身は、お三方の話を聞きながら持ちました。

以降は、自由に議論していただきたいと思うのですけれども、まずはディスカッサントとして加わっていただく吉村さんからコメントを頂きたいと思います。

吉村 私の役割は議論を盛り上げることだと思っているので、登壇している皆さんに質問を投げるのですが、ここにいらっしゃる多くの皆さんにも、「マンガを扱っているミュージアムとは一体何なのか」ということを問いかけたいと思っています。

私は京都精華大学の教員ですが、私自身がその立ち上げに関わった京都国際マンガミュージアムは、この京都精華大学と京都市との共同事業として2006年に開館しました。開館間もない頃、多くの海外のお客さんから、複数の

同じようなご意見を頂きました。「ミュージアムと思って来たが、ここはミュージアムではない」と言われたのです。ここには本がたくさんあるので「ライブラリー」ではあるけれど、マンガの原画がない、原画を集めているところこそが「ミュージアム」なのではないか、と。こうした意見は、私たちが考えているマンガミュージアムの役割に対して、再考を促しました。

いまでも「マンガのミュージアムとな何か」ということを考え続けていますが、そのことはマンガの展示会のつくり方やコンセプトにも当然影響しています。先ほど見ていただいた「土田世紀全原画展」の写真ですけれども、少しでも説明を加えますと、これは展示会場の床に本物の原画を敷き詰めています。原画（ダッシュ）のような複製ではありません。土田世紀さんという43歳の若さでお亡くなりになった方が生涯をかけて描いた1万8000枚の原画を全て余すところなく見せてほしいというご遺族の意思を踏まえながら、どうやって見せればいいのかを悩みつつ、一方でマンガの原画というものには果たしてどんな価値があるのかということ、根本的に、あるいは刺激的に、来場者に問いかけるため、原画を踏むという、ある意味挑戦的なやり方を採ったのです。それは、大切に保護すべき原画を持っていないと「ミュージアム」ではない、という声への回答でもありました。

ここから議論に入っていきます。今日のマンガ展の可能性・不可能性を考えるに当たっては、さまざまな観点が考えられますが、やはり本日のポイントは、原画を大切に成功に導かれた大英博物館の事例と、そもそも原画が消える過程でウェブトゥーンを扱っている韓国の釜山の事例をあえて対極的に構成したことかと思います。その上で、日本ではどのようにマンガ原画と向き合ってきたのか、ということ、私たちの立場から結び付けつつ考えたいと思っています。

これは昨日、このICOMの開催を紹介する記事（『読売新聞』2019年9月3日夕刊「マンガ原画どう守る？ 作者死亡・高齢化で散逸危機 保存・活用方法検討へ」）です。マンガの原画をどのように保存・活用するかということ、そこに見出しが出ていますが、戦後のマンガ界をリードしてきた先生方が、ご年齢のこともあってマンガが描けなくなる、あるいはもうお亡くなりになっているということは、現在の私たちが抱えている緊急度

の高い問題です。こういった事態を踏まえつつ、私たちも、先ほどの原画アーカイブの手法を考えようとしているのですが、そもそもマンガの原画というのは、ミュージアムの収集の対象物としては、ちょっと不思議なポジションのものではあります。「マンガとは何か」ということを考えた時、多くの人にとって、いま私が手にしているようなマンガ本こそが「マンガ」だから。これはさっきコンビニで買ってきたものですが、つまり、マンガ原画というのは、あくまでもこうしたマンガ本を作るための中間生成物であって、「マンガ」そのものではありません。しかし、実際に、マンガ原画は、展覧会であったり、アーカイブの活用の主役になり得たりしている。その現実を私たちはどう考えるのか。

そこで、まずは、原画にこだわって展覧会を構成されたニコルさんと、そもそもモノとしての原画がないという状況に対していろいろ工夫を凝らそうとしているナムさんに、こういった日本におけるマンガの原画アーカイブをどのようなお考えか、そのための課題や可能性についてお伺いしたいと思います。

ルマニエール では、私からよろしいですか。

大英博物館のマンガ展は、あくまでも原画展でした。原画だけではなく、マンガの歴史や社会といった側面からマンガ文化を理解できるよう工夫していますが、大事なのは原画です。

原画には、さまざまな描き方の痕跡が残っています。大英博物館では、Gペンなどを使って手で描いた原画を展示しました。それは、歴史的な観点があったからです。大英博物館の中にPrints and Drawingsという部門があって、ずっと前からレンブラントのスケッチのようなものに注目してきました。それを今の時代に当てはめて考えると、日本のマンガの場合はネームとかストーリーボードに当たります。そういうものが一つの段階としてとても大事だと思っています。マンガ展でも、例えばゾーン2の歴史コーナーで、井上雄彦先生がGペンで描いている「バガボンド」と、筆ペンで描いている「バガボンド」を展示しました。プラス月岡芳年の下絵があり、河鍋暁斎の「墨合戦」も展示し、こういうものを筆ペンとかペンの力というスタンスで比べているのです。

大英博物館には北斎の版下絵もあるし、さまざまなプロセスを示すことができます。展示でも、例えば石塚真一さん

のアナログ原画も展示しましたが、そのネームも、デジタルも展示する。つまりプロセスを見せることを大切だと思っています。

デジタルの場合、例えば「聖☆お兄さん」の中村光さんは、12巻まで手で描いていたのですけれども、13巻からはデジタルになりました。デジタルの場合は印刷して、本人に確認の上で、サインしてもらったものを展示しました。デジタルの元データにこそ意味があるかもしれませんが、大英博物館ではまだそこまで考えていなくて、あくまでもアーティストに認めてもらったプリントを展示しました。

吉村 マンガ展にとってのひとつの重要な年は、1990年です。手塚治虫先生がその前年に亡くなった後、国立近代美術館で「手塚治虫展」が行われたのですが、そのとき、額装された原画が並べられました。それ以降、原画を見ることの価値とは別に、マンガを展示する上で、動線のことだったり、ページ構成が見開きになっていたりというものを味わうのと、原画を見て回るのとでは大きく違うのではないかという問題を、ずっと私たちも引き受けながら考えることになります。

大英博物館でも、原画をそのままたくさん見せるわけにはいかない中で、展示の仕方に工夫を凝らされたと思うのですが、その辺りについてはいかがですか。

ルマニエール マンガ原画は小さいので、ただずっと壁に並べるだけだと退屈だし、いろいろなことを考えて、ゾーンごとに展示の仕方を変えることにしました。例えば、ゾーン5では、一つの原画を額縁の中に入れて、キャラだけ大きくプリントした。

それぞれの作品の原画は大体4枚くらい見開きで展示したのですが、その4枚は、まずは学芸員が選びました。その後アーティストに会って、どんなものを見せたらいいかを相談したところ、大体アーティストと意見が合っていました。panpanyaという、若手の、本当に優秀なアーティストがいるのですけれども、panpanyaの最終的な原稿はデジタルデータです。でも、Gペンで描くという過程もある。キャラは、実は鉛筆で描かれています。そういうことが分かったときに、鉛筆のキャラのスケッチと背景のGペンのスケッチとデジタルを全部一緒に展示することになりました。

吉村 もう一つだけお伺いしたいのですが、今回、大英博物館の展示については、たくさんの作家、たくさんの作品を包括的に見せようという意図があったと思うのですが、あれだけの原画が集まることは、日本でもなかなかありません。原画を集めるにあたって、そもそも目当ての原画が存在しない、ということもありましたか。

ルマニエール マンガを集めるのは本当に大変なことでした。大英博物館ではふつう、美術館あるいは博物館同士で借りることがほとんどですが、今回は、編集者を通してお借りしました。ただ、編集者とか出版社によって借用のルールが違うし、プロセスも違う。これが初の試みだったのでびっくりしましたが、面白いのは、原画は大体アーティストの押し入れにあった、ということです。

目当てのページが見つからない時は、「描きかけている、こういうものはどうですか」と言われたり。

一つずつごく大事なものは、大英博物館のスタンスとして、アーティストへの謝礼は等しく同じにしたことです。若くても、ベテランでも同じ値段です。

また、出版社とアーティスト自身だけではなく、OPMA（マンガアニメ展示促進機構）という作られたばかりのオーガニゼーションにもお世話になりました。それがなかったらこういうことはできなかった。今後はもっとプロセスがスムーズにいくようになると思いますが、そうなれば、今後はもっとマンガの展覧会も企画されやすくなると思います。

吉村 大英博物館でマンガ展が行われるということで、日本国内でも、そうした貸し出しのシステムが推進されただけでなく、原画を収蔵したり修復したりと、様々なことに関心が向いたことは間違いないと思います。

ナムさんにもお聞きします。ウェブトゥーンセンターというのは、アナログ原画を集めていますか。あるいはデータでしょうか。後者の場合、そのデータをどのようにアーカイブしようと考えているのですか。

ナム 一部、ウェブトゥーンのデータを集めています。ウェブトゥーンのデータの場合は、作家さんにコンタクトを取って、メールで送っていただければいいので、すごく簡単です。私個人としては、最初、ウェブトゥーンフェスティバルを始

めるときも、プリントして展示することに何の意味があるのか、という気持ちもありました。自分自身も紙ベースの時代を経験していたので。

原画の重要性ということが頭のどこかにありましたが、そもそも原画が存在しないデジタル時代の「原画」とは何なのか、というのをずっと自分に問い掛けていました。まず、アナログのマンガの原画がなぜ重要なのか、ということを考えました。そして、それは、作家が描いた線の形が見られる、創作の過程が見られるからではないか、と思ったのです。そうであれば、デジタルの「原画」も、先ほど皆さんにご覧いただいたように、過程が見られる動画の形にすればよいのではないかと思って、そういう展示の仕方を考えたわけです。

吉村 興味深いです。そういう立場から、ナムさんが大英博物館の展示を見てどう思うのかも、一言聞いてみたいです。

ナム 先ほどの話に大英博物館の展覧会のお話を加えると、マンガ家として紙ベースのマンガも経験しているので、原画が大事だということは、もちろんいつも思っています。ただ、時代が変わっているんで、原画は保存するのは当然ですし、これからも守っていかねばいけなくていいのですけれども、今後どうするかもやはり考えていかねばいけなくていいと思います。

大英博物館のマンガ展に関しましては、いろいろなマンガ文化の側面を見せられていて、原画の見せ方などでは自分たちがいつも考えているようなところに注目していたので、やはり考えることは似ているのだなと思いましたし、最後にデジタル技術を使ったようなところが少し見られたので、やはりそういうところではつながっているなとも思いました。

吉村 ありがとうございます。

少し違う角度から考えてみましょう。マンガ原画が大切だという前提に私たちは立っていますが、そもそもマンガの原画の価値は一体どう決めるのかという難しい問題があります。これはもう2年前になるでしょうか。新聞記事等でも話題になったことですが、手塚先生の「鉄腕アトム」の原画が、フランスのオークションで、1枚3500万円で落札されました。それがいいとか悪いとかいう話は置いておいて、そのことが示しているのは、マンガ原画の経済的な価値です。日

本では、一般的に、原画には芸術品としての値段が付いていないので、例えば海外に輸送するときの保険をどうかけるか、といったことが問題になります。あるいは、ご遺族の方に原画をお借りしたりご寄贈いただいたりする際の原画の扱い方など、さまざまな場面で、「原画の価値とは一体何か」ということを考えさせます。

ユ一さん、いまや原画⁷(ダッシュ)貸し出しのオファーが海外から増えてきてますけど、元々は原画を貸してほしいという話があったところを、実は原画⁷(ダッシュ)というのがあるのですよ……と提案していたら、いまのような状況になった、ということだと思います。原画/原画⁷(ダッシュ)の価値の差のようなものは、まだ存在していますか。

ユ一 私の経験なのですが、特にヨーロッパのミュージアムだと、「やはり原画でないといけません」と、原画⁷(ダッシュ)を見てもらう前に言われることは多いです。「作家が描いた、作家の手が触れたものでないといけない。原画⁷(ダッシュ)ではダメ」と言われることもあるのですが、そういうときは「とにかく一回原画⁷(ダッシュ)を見てください」と言うんです。そうすると、「ああ、これだったら原画そっくりなので大丈夫でしょう」と言われることは少なくありません。ただ、なぜ原画でないといけないのかという基準は、ミュージアムや個人によって異なっているようです。原画そっくりだったらいいという人もいれば、それでもダメという人もいます。

ただ、マンガ原画の場合、マンガ家ご自身、出したいとは思っていたとしても、国内を含め、いろいろな人の手が触れるような状況には置きたくない、という気持ちはあるようです。そういう意味では、原画の価値を語る以前に、そもそも原画が使える状況なのか、そうではないのかということも重要だと思います。

吉村 ありがとうございます。ニコルさん、時間がけない中で、ズバリ聞きます。大英博物館は、今後マンガの原画をどうしますか。集めますか。集めるとすれば、どういう価値があるものとして考えることになりますか。

ルマニエール もう既に集めているのですけれど……

吉村 今まで以上に積極的にいくとしたら。

ルマニエール これからも積極的に集めます。中村光先生に1話頂きましたが、ちばてつや先生には、今回、描き下ろし作品を描いていただきました。描き下ろしの方法が、一番無難だと思うのです。それから、1話ならすごくいいと思うのですけれども、それが難しい場合でも、原画1枚では足りない。構造としては見開きがひとつの単位なので。

展示のことを考えると、原画のサイズのことは重要です。大英博物館で展示したときは、一応、全部アプリで見られるようにした上で、現物は磁石で押さえることで、原画全体が見えるようにしていたのですけれども、描き下ろしの方がすごくインパクトがありますね。カラーですし。

大英博物館ではデジタルデータも収集していますが、現在、あらためて、館のデジタルポリシーを考え直しているところです。まだはっきり言えないのですが、さっきナムさんがおっしゃっていたようなプロセスの記録ということ、これからはすごくやりたいと思っています。実は大英博物館のマンガ展でも、3カ所、作家が描いている場面を展示していました。デジタル作画でも、こういうプロセスの映像があれば、展覧会で見せたいと思います。

吉村 それは、恐らく美術品としての価値というよりも、大英博物館資料としての価値を考えたときに、それが成立する過程まで含めて収蔵したいということにもつながると思います。なぜ今、大英博物館でマンガの収蔵を積極的にやりますかと聞いたかという、日本には現在、マンガ・アニメに関連している施設が70以上あるのです。その中の多くは、作家の顕彰記念館のようなものです。水木しげる先生であったり、それこそ手塚先生であったり。そういう作家個人を顕彰するところは、その出身地のマンガ家の原画を収蔵したいと思っている。これを、伊藤さんと私が文化庁でやっている事業に結び付けながら、原画のアーカイブセンター、ネットワークみたいなものをつくっていきたく考えているのです。そのネットワークの視野が、国内でとどまるのか、海外までいくのか。いくとすれば、どんな価値として、どんな役割分担ができるのかみたいなことが、恐らく今後の原画アーカイブの活用を考えていく上では、とても重要になっていくのだらうと思います。

そういう中で、ナムさんに、例えば韓国と日本とのつながり、あるいは今回のような大英博物館とのつながりなどについ

て、そして、希望みたいなことがあればお聞きしたいです。

ナム 何より皆さんとのつながりを今後も固めていって、いろいろな方に特に展示の面でご協力いただけるのであれば、すごくうれしいと思います。京都国際マンガミュージアム以外にも、日本のいろいろなマンガ家の施設に行ったことがあります。地域色を生かしながら、機関同士が連携していく姿をすごくうらやましく思いました。大英博物館の展覧会でも、日本の様々な機関と連携して、協力を得ながら日本のものをイギリスで見せることに成功したというのが、すごくうらやましいと思いました。

現在、日本やイギリスで行われているマンガの展覧会は、新しい作品というよりも、既に有名で、歴史のある作品を取り扱うものを中心になっていると思うのですが、今後はデジタルベースの作家の展覧会にも、皆さん関わっていくと思います。そういうときにご協力できることがあれば、うれしいなと思います。

吉村 メールでデータをやり取りできますね。ニ科尔さん、国際的につなぐ、ということで、なにかありますか。

ルマニエール 日本で70カ所もマンガに関係している施設があるのはすごいことだと思うのですが、マンガというのは誰にアプローチするかを言うのが本当に難しいし、今出版している作家へのアプローチはいいのですが、今出版されていないアーティストさんにはどういうふうにあプローチするかなど、難しい点もありました。

マンガミュージアムはすごく大事な役割を果たしていて、本当にこれが今のマンガの動きの中心だと思うので、一緒にやっていただいととてもありがたいことなのですが、やはり国際的なアーカイブが作れると、とてもいいと思います。それが中心になって、十何カ所につなぐことができるので、そうなってほしいなと思います。

吉村 ありがとうございます。

伊藤 最後に、まとめではないですが、さらに大きな疑問が出てきたというのが、僕の中の結論です。恐らくマンガは個人的な楽しみの重なりで、それがたまたま面白いと

思った人が多ければ、人気が出てきて、結果的に歴史に残る。そういった人たちが減っていけば消えていくというのが、マンガというポピュラーカルチャーの力学だと思うのですが、マンガという「ミュージアム」という場所が、ある意味、無理やり集め、無理やり残していこうというところで、価値を新しく創出していく、ということが出てきているわけです。ネットワークをつないでいく上では、ある種その価値をどこまで共有していくかということも出てくると思いますし、ではマンガの価値の国際的なスタンダードは何なのか。それこそニコルさんのところで集めている原画、マンガというものを、どういう価値観で集めていけばいいのかというのは、恐らく世界中のマンガを集めていこうと思っているミュージアムの参考になっていくと思います。どこまでどういうふうに参考にしていくのかみたいな、ある種マンガの価値とは何なのだろうかという大きな課題みたいなものを、今日伺って、つくらせてもらったという感想で終わらせていただきたいと思います。

マンガミュージアムは、地下鉄の烏丸線に乗って烏丸御池で降りるとすぐにあります。ICOMの期間中は、マンガミュージアムはバスを見せていただいたら入館を承認させていただくというサービスをさせていただいていますので、ぜひ今日話に出たマンガミュージアムをご覧くださいいただければと思います。ちょうど竹宮恵子先生の展覧会をやっていますが、そこでは、一部、原画（ダッシュ）の現物も見いただけます。もちろん、たくさんの原画も観ていただけます。今日のお話を補完する形でお立ち寄りいただければと思います。

今日はイギリスから、そして韓国から、また遠くからわざわざ来ていただいた皆さん、ありがとうございます。お聴きいただいた皆さんも、長い時間ありがとうございました。これで終わりたいと思います（拍手）。

第5部

おわりに

2022年は、国際マンガ研究センターにとって、そして私自身にとっても、忘れ難い年となりました。その理由は、初代の当センター長を務められた、牧野圭一先生が8月にお亡くなりになったためです。享年84歳でした。

牧野先生は1994年9月に京都精華大学へご着任されて以来、漫画家と大学教員という二足の草鞋だけでなく、高知県の「まんが甲子園」をはじめ、さまざまなマンガに関するイベントのプランナーやプロデューサーとして、さらには、日本漫画家協会や日本マンガ学会の理事として、八面六臂の活動を精力的に続けられました。2008年3月に本学をご退職されるまでの経歴に限っても、マンガ学科長、情報館長、マンガ文化研究所長、マンガ学部長、国際マンガ研究センター長と、マンガに関わるほとんどのポジションで初代のリーダーを務めてくださいました。しかも毎週、自宅のある千葉の船橋と勤務地の京都を新幹線で往復されていたのです。

文字通り常人離れたそのご活躍ぶりは、多くの関係者のみなさんをご存知のところでしょう。もちろん私自身、頭が下がる思いは同じです。ただ、マンガ文化研究所に在職中、つまり牧野先生の直属の部下として勤務していた頃に、正直に告白すると、あまりにも先生のスピードやスケールが凄すぎて、付いていくのが精一杯の時期もありました。

今でも忘れられない言葉があります。あれは、2001年7月末に日本マンガ学会の設立を何とか助成したあと、同年11月に控えた第1回大会・総会を準備していた時のことだったと思います。当時の同僚である山田千恵さんとほとんど二人で学会事務局を運営していて、慌ただしい毎日を過ごしていたところ、マンガ学会のやはり初代事務局長に就任されていた牧野先生がいつもの笑顔でこう仰いました。

「吉村さん、忙しそうですね。仕事を四つ五つ抱えていると大変でしょう。でもね、僕の経験から言えば、七つ以上抱えてさらに二桁になれば、むしろ楽になりますよ」と。

最初は何のことだか、にわかに理解できませんでした。自分の仕事の要領がわるいのか、もっとがんばれという励ましなのか、これからさらに忙しくなることへの予告なのか、そもそもどうして仕事が増えれば楽になるのか……。いずれにせよ、そのあとずっと記憶に残る言葉となりました。

ですが、今ではわかります。いえ、わかったような気がしているだけかもしれませんが、あの言葉には決して他意や皮肉は無く、牧野先生の率直なアドバイスであり、仕事を楽しく進めるための極意だったのです。そう、あれこそが「牧野流」の教えだったことが、のちに私もそれなりの経験を積む中で、ようやく実感とともに理解できてきました。

私たち国際マンガ研究センターには、これまで10人を超える研究員が在籍しましたが、嬉しいことに、その大半が別の大学やマンガ関連施設に就職し、各々に活躍しています。その仲間たちとセンター在籍中の思い出になると、京都時代の勤務経験がどんなに大変だったか、だけど、それ以上にどれだけ楽しかったか、ほぼ口を揃えます。2006年の設立当初からずっとセンターに所属している身からすると、これは嬉しい限りです。もちろん、それは「牧野イズム」が歴代の研究員たちに受け継がれていることの証だからです。

牧野先生、あたたかいご指導をありがとうございました。現在のIMRCのメンバーも、この年次報告書をご覧いただければわかる通り、たくさんのマンガに関わる仕事を楽しみながら進めていますので、草葉の陰から見守っていただければ幸いです。改めて、衷心よりご冥福をお祈りいたします。

2023年2月20日

次ページ以降に、2022年10月1日から、京都国際マンガミュージアムに設置された
牧野圭一先生を追悼するコーナーパネル
(配布版。以下にてDL可。 https://kyotomm.jp/news/news_makino_memorial_corner/)を再録する。

▶
パネル展示風景。



牧野先生との思い出

篠原ユキオ (漫画家)

牧野先生と初めてお会いしたのは1977年の夏、東京の漫画家会場で。先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。



牧野先生(右)と著者(左)の思い出

先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

「師を想う」 ～そう、これが牧野流～

話になり、先生が「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。



自身の発案で92年に始まった「まんが甲子園」で、牧野先生は毎年まで審査委員長を務めた。右からやなせたかし先生、牧野先生(2010年)、まんが甲子園で「マンガアクト」賞を受賞した。



自身の発案で92年に始まった「まんが甲子園」で、牧野先生は毎年まで審査委員長を務めた。

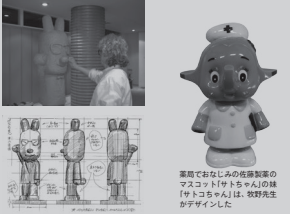
先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

席の暖まる暇がない!

先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

牧野先生、覚えていらっしやいますか

先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。



先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。その時、先生は「お久しぶりです」と笑顔で迎えてくれました。

読売国際漫画大賞展 YOMIURI INTERNATIONAL CARTOON CONTEST

1981年2月2日掲載
1981年11月4日掲載
1982年5月15日掲載
1983年8月5日掲載
1983年8月15日掲載
1983年12月13日掲載
1985年11月13日掲載
1986年5月7日掲載
1986年6月23日掲載
1989年7月12日掲載

「京都精華大学国際マンガ研究センター」とは

—
—
2006年に創設された京都精華大学国際マンガ研究センター(IMRC)は、京都国際マンガミュージアムを拠点に、マンガ文化全体に関する多面的な研究を実践している機関です。国内外のネットワークを構築する一方、マンガ本やマンガ原画などのアーカイブを行い、研究を進めています。その成果を展覧会やイベントなどの形で公開することで、マンガ文化の価値の創出と向上に貢献しています。

運営体制[2022年度]

センター長

小泉真理子

センター特任教員

伊藤遊

メンバー

具本媛/佐々木美緒/住田哲郎/ユースギョン/吉村和真

京都精華大学国際マンガ研究センター年次報告書 2022

発行日

2023年3月31日

発行元

京都精華大学国際マンガ研究センター
〒604 0846 京都市中京区烏丸通御池上ル
京都国際マンガミュージアム内
tel 075 254 7414 (マンガミュージアム)
fax 075 254 7424 (同)
web <http://imrc.jp>

制作

網島卓也/榊原充大/藏蘭悠介

表紙デザイン

網島卓也

編集

伊藤遊

印刷

株式会社グラフィック

