マンガ展評論

Vol. 2

＊＊＊　目　次　＊＊＊

p.2　展評
モノに意味をあたえる、文脈としての「マンガ」の可能性
山中千恵

p.6　世界のマンガミュージアム 視察レポート
カートゥーン・ミュージアム・バーゼル（スイス）＆カリカチュア・ミュージアム・クレムス（オーストリア）
村田麻里子

マンガミュージアム研究会

2019.01.30

展評

モノに意味をあたえる、文脈としての「マンガ」の可能性

山中千恵

展覧会情報：
韓国漫画博物館・国立民俗博物館共同企画「マンガ、神と出会う」展
2014 年 11 月 25 日～2015 年 2 月 28 日
於　韓国漫画博物館

はじめに

展示室は薄暗く、入口通路の側面に黒く垂れ下がった細いひもの向こうには、ちらちらと「あの世」がのぞく（写真 1）。

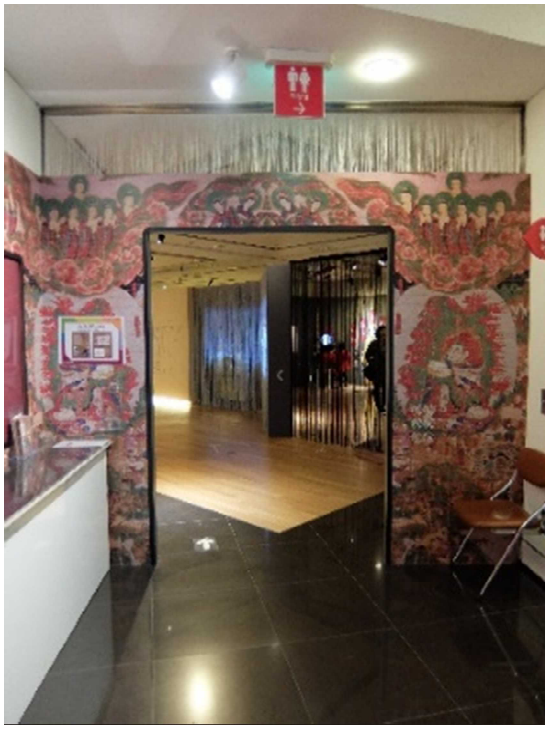

写真 1　展示室入口

壁に貼り付けられた子どものイラストは後ろ姿で、どこか別の世界をのぞいているようだ。まだ、私たちは「現世」にいるらしい。少し先の床には、水の流れを思い起こさせるライトがあたっている（写真 2）。

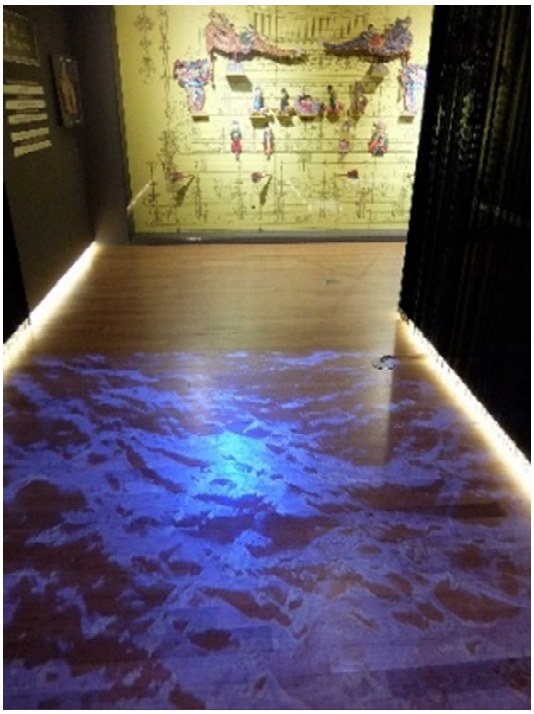

写真 2　展示の途中に出現した三途の川

あそこで私たちは、三途の川を渡ることになるのだろうか――。「マンガ、神と出会う」展で観覧客は、現世、死、そしてあの世へと移動しながら、民俗信仰を題材としたマンガ作品と、それに関連する民具をともに眺めていくことになる（写真 3）。

写真 3　西川花畑から飛び立つ鶴（出口）

「マンガ神と出会う」展とは

「マンガ、神と出会う」展では民俗信仰を題材としたマンガがいくつか紹介されているのだが、主に取り上げられ、展示全体のコンセプトとなっているのはジュ・ホミン作「神と一緒に신과함께」である。この作品は、インターネット上で公開された「ウエブトゥーン（インターネットマンガ）」であり、韓国の大手ポータルサイト NAVER（ネイバー）で連載された長編作品である。

物語には韓国の民俗信仰を集める神々が登場し、連載をまとめた単行本も、あの世編・現世編・神話編の全 8 冊が出版、30 万部を売り上げた（2015 年 6 月時点）。また、ウエブ掲載分も 2013 年に有料化するやいなや 2 か月で 4000 万ウオン近くが計上され、現在では年間 1 億ウオン程度の売り上げがあると推計されている。2013 年にラジオドラマ化、2015 年にはミュージカルが上演され、2017 年から 2018 年にかけて二部作の映画も公開された。日本ではライセンスに基づき、2011 年から『ヤングガンガン』誌（スクウェア・エニックス）で「神と一緒に」（三輪ヨシユキ作画）が連載、単行本が発売されている。このように、本作品は多メディア展開を果たした、大ヒットマンガの一つだといえるだろう。

これだけの人気作であれば、物語を追体験させるような展示、キャラクターをちりばめた展示を企画するだけで、それなりの集客を見込めるだろう。にもかかわらず、「マンガ、神と出会う」展はじつに渋いアプローチをとった。民俗的な「モノ」を配置し、解説を展示に組み込むことで、マンガ読者に作品中取り上げられた民俗文化を理解させようとした。実際のところ、今回の展示には残念な点も少なくなかった。しかし、多くの人が物語やキャラクター世界観になじんでいるマンガ作品と、「モノ」を組み合わせる展示の可能性も見つけられる。本論では、この試みが指示した「マンガ展」の可能性について考えて見たい。

具体的な話に入る前に、この展示を作り、展覧会の会場ともなった韓国漫画博物館について簡単に説明しておこう。博物館はソウル市内から地下鉄で 1 時間弱、京畿道富川市の韓国漫画映像振興院内にある。博物館は、ハンズオン展示を楽しみながら韓国マンガの歴史をたどる常設展示室をメインにおき、実験的な展示を行う企画展示室 1・2 と、カートゥーンギャラリーを持つ。展覧会が開かれたのは企画展示室であった。また、今回の展示は、韓国の国立民俗博物館との共同企画として進められた。

展示のなかで並走する文脈

展覧会では、マンガ作品の単行本とデジタルデータ、パネル化されたキャラクターそして国立民俗博物館に所蔵された民具が展示されていた。まず順路に沿って、現世・死（三途の川）・あの世に区切られたエリアに、民俗神、民俗信仰の対象がテーマとしてピックアップされ、コーナーをなしている。たとえば、「冤鬼（원귀）」が取り上げられた展示では、「冤鬼」とは何かという説明パネルが掲げられ（写真 4）、それが登場するマンガが紹介されたのちに（写真 5）、民間信仰で用いられたお守りが展示されている（写真 6）。

展示された「モノ」に対しては、マンガであれば作品タイトル、作者、発行年とその内容が、民具に対しては名称と用いられた時期、それがどのように使われたのかという解説が付け加えられていた。こうしたキャプションの形式は、従来のマンガ博物館、民俗博物館で用いられる説明の範囲を

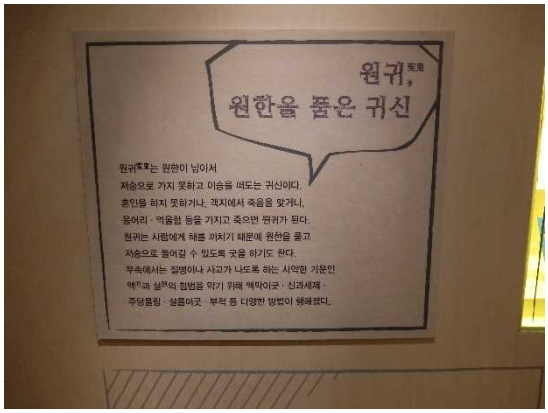

写真 4　冤鬼のキャプション

写真 5　冤鬼に関連するマンガの展示

写真 6　厄除けのお守りの展示

大きく超えないものであった。

キャプションが解説する内容は、マンガと民具それぞれを、それぞれの博物館従来のやり方で文脈付け、説明するものだった。展示空間には、民具を文脈づける民俗文化の理解と、マンガ作品を文脈づけるマンガ史的関心が並走している。来館者は、マンガと民具を同時に見なければならない理由を、自分たちで埋めるしかない。二つの文脈から一部を拾い出したり、関連付けたり、またすべてを無視したりするのはすべて、見る者にゆだねられている。

では、そのとき中心化される見方とはどのようなものか。

来館者にとってマンガは古びた民具よりは親しみやすいだろう。漫画博物館を訪ねる者にとってはなおさらだ。多くの人は、よく知っているマンガを確認するついでに民俗文化について「勉強」するように、キャプションを読み、展示を見るのではないか。

来館者たちは展示をきっかけに民俗文化に興味をもつこともあるだろうから、民俗文化の理解という目的にとって悪くない展示だと言える。しかしマンガは？来館者は展示からマンガについてどのような広がりを感じることができるのだろうか。よく見知った作品のモデルとなった民具はこれですよ、と言われたその先に、マンガの世界を広げてくれる手掛りはあるだろうか。本展覧会が可能性をもちつつも、十分にそれを発揮できなかった理由はこの点にあると思われる。では、マンガの世界を広げる展示のために、もっとマンガの解説を充実させればいいのだろうか。作品をもっと多く展示すればいいのだろうか。いやそれだけでは、二つの文脈はますます交わらないものとなるだろう。

マンガの楽しみを文脈とする展示へ

考えて見れば、民俗学博物館や美術館の来館者たちは、モノを鑑賞する際、かならずしも正当な学問体系に基づき整理されたキャプションを読み、それを理解しているとは限らない。この絵に描かれた男性は隣

の家の住人に似ている、というおしゃべりのように、自分たちになじみのあるポピュラー文化の文脈を借用しつつ、勝手に展示物を解釈していることもあるだろう。

こうしたポピュラーな知識体系の一つとしてマンガを位置づけ、民俗学的文脈から語られるしかなかったモノたちを、マンガ文化の文脈で説明する「マンガ展」を構想することはできないだろうか。たとえば、民俗的なモノや「神」たちが、マンガ作品の中で民俗学的な文脈を取り入れつつ拡大解釈され、ときに逸脱していくようすをふまえて説明されるような解説やキャプションを、民具などのモノに付すのである。

民具の解説は民俗学の知識において位置付けられ、マンガ作品はマンガ史やマンガ研究における文脈に位置付けられなければならいのだとすれば、マンガ作品とマンガ的解釈に基づく民具の解説は、説明されるモノにとって「正しくない」かもしれない。

しかし、私たちは日々、マンガをふくめたポピュラー文化の知識を援用しながらさまざまなモノを解釈しており、それが一つの鑑賞の土台となってもいる。

こうした知識の在り方を展示のなかに組み込み、ポピュラー文化を知的資源とした「楽しみ方」を提示すること。ここに、「マンガ」がほかの何かと「出会う」展覧会の可能性があるのではないだろうか。

（やまなかちえ・京都産業大学現代社会学部教授）

世界のマンガミュージアム 視察レポート

カートゥーン・ミュージアム・バーゼル（スイス）＆ カリカチュア・ミュージアム・クレムス（オーストリア）

村田麻里子

世界的にみてマンガを扱うミュージアムや展覧会がもっとも多い国といえば、もちろん日本だろう。マンガミュージアムと呼べる施設は、全国で 70 館をくだらない。宝塚市立手塚治虫記念館、青梅赤塚不二夫会館、川崎市藤子・F・不二雄ミュージアムなど、個人を顕彰するタイプの記念館がその大部分を占める。

一方で、日本に存在しない種類のマンガミュージアムとして、カートゥーンやカリカチュア（風刺画）に特化したものが、ヨーロッパやアメリカのマンガミュージアムの主流を占める。既に『マンガミュージアムへ行こう』(岩波書店、2013 年) でも海外の施設をいくつか紹介したが、今回はスイス・バーゼル市のカートゥーン・ミュージアム・バーゼル (Cartoonmuseum Basel、以下 CmB) と、オーストリア・クレムス市にあるカリカチュア・ミュージアム・クレムス（Karikatur Museum Krems、以下 KMK）の 2 館を紹介しよう。

カートゥーン・ミュージアム・バーゼル Cartoonmuseum Basel

バーゼルといえば、いわずとしれた文化・芸術の街だ。フランス・ドイツ・スイスの３つの国境に接するこの街には、40 館を数えるミュージアムが林立する。市が奨励するミュージアム用のパスもあり、ミュージアム巡りはここを訪れる観光客の大きな目的とひとつといえよう。とりわけアート・ミュージアム（美術館）が充実しており、市内にはクンストハレ・バーゼル、バーゼル市立美術館、バーゼル市立現代美術館、バーゼル古代彫刻館、ティンゲリー美術館など扱う時代やジャンルの異なる美術館が複数あり、少し電車に乗れば、あの有名なバイエラー財団や、巨大なシャウラガー美術館もある。そのほか、歴史博物館、民族文化博物館、音楽博物館、建築博物館、スポーツ博物館、紙の博物館、医学博物館、宗教博物館など特色あるミュージアムが勢揃いで、ミュージアム好きなら一度は訪れたい場所だ。

そんな充実したミュージアム群の一角を為すのがこの CmB である。市の中心から少し離れたところに建つ CmB は、中世の街並みに溶け込んだ、かわいらしい外観を持つ。しかし、一歩中へ入ると、ヘルツォーク＆ドムーロンによるリノベーションによって、ガラス張りの近代的な意匠と融合した空間になっている。ドアを開けてすぐのミュージアムショップは、大量の絵葉書を扱っており、ずらりと棚に並ぶその量は、大型美術館のそれと比べても遜色がない。来訪時（2015 年 8 月）に開催していた ATAK（アタック）展は、この館の特色をよく表している企画展である。そこで、今回はアタックという作家を通じて、この CmB という施設の特徴について考えてみたい。

アタックはベルリンに拠点を置くストリートアーティスト、カートゥーン作家、絵本作家であり、コレクターでもある。今回の展覧会の作品も、作家自らが選んでアレンジしたものだという。自ら収集したトリビアルな日用品――蚤の市で売られているガラクタ、キャラクターの描かれた安価な大量生産品や紙質の悪いマンガ雑誌――が彼のインスピレーションの元だ。これらの日用品から自在にモチーフを引用するア

図1　カートゥーン・ミュージアム・バーゼル外観

図2　ミュージアムショップに並ぶ絵葉書

図3 アタック展の入口

プロプリエーションという技法を使った制作を得意とし、作品の中には、しばしばミッキー、スヌーピー、バーバーパパといった誰もが知るキャラクターが突如登場する。また、こうした技法や色彩センスは、彼が RAW や Strapazin（ストラパツィン）などのアバンギャルド雑誌に早くから触れていたことや、東欧のアニメをみて育ったことと深く関係しているといえよう。

館の資料は、アタックを次のように表現する。

「アタックは同時に評者でもあり、参加者、観察者、そしてエージェントでもある。」

この言葉からもわかるように、アタックの作品には、他のアーティストや作品を見渡し批評・評価・利用するまなざしが埋め込まれているといえよう。こうした ATAK の様々なアーティストへの関心が、アタックをしてこの館の母体である Sammlung Karikaturen & Cartoons 財団（以下、SKC 財団）と出会わせることになる。SKC 財団は、この CmB の母体となる財団で、1979 年にディーター・ブルクハルト（Dieter Burckhardt）によって設立された。その後、財団は Karikatur & Cartoon Museum をオープンさせ、2009 年には Cartoonmuseum Basel へと改称した。

SKC 財団のコレクションは、元はブルクハルトの趣味からスタートしているが、コレクションのコンセプトのひとつは「アートのパロディ」なのだという。すなわち、「アートシーン、アーティストとその作品を批判的に取り扱うカートゥーン」なのだそうだ。つまり、CmB の根幹にも、アートを俯瞰する視点、アートに対して何らかのまなざしを投げかける営みが埋め込まれている。だからこそ、アートの街バーゼルにしっくりと馴染み、バーゼルの他のミュージアムとも親和性が高いのだろう。

CmB はこれまでにもさまざまなカートゥー

ン作家の展覧会を開いてきたが、いずれも、フランスならば「第９の芸術」とよばれるような、アートとしてのカートゥーン、あるいはアートを意識または包摂したカートゥーンを取り上げており、その展示手法や空間の在り方も、美術館のそれを規範としているようにみえる。アタック展は、そんな館の方針やスタンスを明確に可視化した企画展だといえよう。

図４ アタック展の様子

図５　アタック展の様子

カリカチュア・ミュージアム・クレムス Karikatur Museum Krems

言わずと知れた音楽の都ウィーンでは、華やかなシェーンブルン宮殿をはじめ、世界の観光客を魅了してやまない名所に事欠かない。しかし、Karikatur Museum Krems（以下、KMK）は、そんなウィーンから列車に揺られること１時間ほど離れた街、クレムス・アン・デア・ドナウ市（Krems an der Donau）にある。ベートーベンが遺書を書いたことで有名なハイリゲンシュタットから西へ向かうこと数十分。クレムスが近づくにつれ、一面にブドウ畑が広がり、絵に描いたようなのどかな田園風景が広がる。ワインとマスタードで有名なこの街は、まるで中世にタイムトリップしたような街並みを誇る。実はこの街を玄関口とするドナウ川のワッハウ渓谷一帯は、その保存状態のよさから世界文化遺産に登録されており、ウィーンに飽き足らない観光客が足を伸ばす場所なのだ。

2001 年に KMK がこの人口わずか２万 4000 万人（人口 173 万人のウィーンと比べると、そのわずか 1/9）の小さな町に開館したのは、当然こうした観光客の流れを見越してのことだが、それにしてもなぜウィーンではなかったのだろうか。ここからは我々視察メンバーを快く出迎えてくれた館長の Gottfried Gusenbauer（ゴットフリード・グーゼンバウアー）さんの話を交えながら、KMK 開館のいきさつについてみていこう。

2001 年に開館した KMK の設計を手掛けたのは、ウィーン美術アカデミー教授を務め、建築家にしてマンガ家という肩書きをもつグスタフ・パイヒル（Gustav Peichl）である。外観は奇抜で、正面からみると顔のようなデザインになっている。館はオーストリアの国民的風刺画家マンフレッド・ダイクス(Manfred Deix)と、パイヒルそれぞれの常設展示室を持つ。そのほか、企画展示室ではオーストリアを中心にドイツ語圏、さらには国際的なマンガ家を扱う展覧会を年に４回ほど手掛けている。

ミュージアムは街の西端に位置し、目の前に建つクンストハレ美術館とともに、クレムスのアートマイルの中核を為している施設である。クンストハレ美術館は 20～21 世紀のアートを中心とした展覧会が定期的に開催されており、既に KMK より前の 1995 年にたばこ工場だっ

た建物をリノベーションして開館した。

クンストハレとKMKは共に州立の館である。オーストリアは9つの州からなるが、クレムスはウィーン市単体で自治州を形成するウィーン州とは異なる、ニーダーエスターライヒ州に属す。そして、国民的風刺画家ダイクスはこの州のザンクトペルテン市の出身なのだという。だとすれば、ウィーンでの展覧会の成功を受けて、ダイクスのミュージアムをつくることが話題にのぼったときに、州政府がこの州での設立を主張したのは当然のことだろう。州政府はすばやく動き、クレムスにダイクスの常設展を持つミュージアムの創設が決定したのだという。

図6　カリカチュア・ミュージアム・クレムス外観

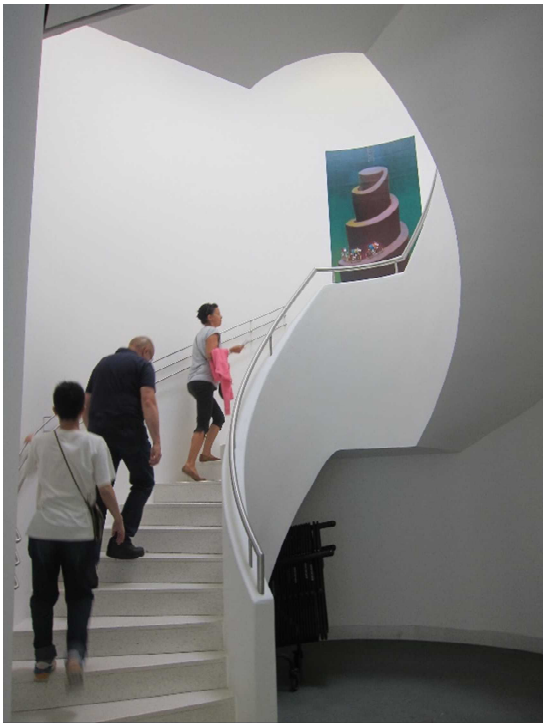

図7　館内の様子

以降、館は順調に観光客を中心とする来館者を迎えているというが、一方では年齢的な偏りがあるという。来館するのは圧倒的に45歳以上（と同伴する子供達）や、学校で訪れる子供達で、その間の層を取り込めていないのだという。これは、ひとつには、カリカチュアが元来含蓄している社会を批判するまなざしや、政治的な皮肉を楽しめるのは、成熟した来館者だということもあるだろう。

もうひとつには、この館がカリカチュアをどう扱っているのかということと密接に関わっている。先にみたバーゼルのCmB同様に、この館の目的は「カリカチュアや風刺をアートの文脈に位置づけること」(館の公式ガイドブックより）にある。保守的なオーストリアのアート界は、カリカチュアや風刺をアートの一環としてなかなか認めない。だからこそ、館がアートマイルの一環として、またクンストハレ美術家の扱うアートと「対等」であることを示し、風刺画の芸術的価値を高めることが、州立のこの館の持つ最大の目的のひとつなのである。クンストハレ美術館とKMKが同じ組織であることは、両者の接近の試みを表しているが、KMKは美術館の来館者層に近づけ、共存する努力を続けている。

図8　2階の企画展示室の様子

図 9 グーゼンバウアーさんの館内ツアー

さいごに：視察を終えて

「スイスで唯一風刺画だけに特化した」（館 HP より）ミュージアムである Cartoonmuseum Basel と、同じく「オーストリア唯一のユーモアと風刺に特化した」（州 HP より）ミュージアムである Karikatur Museum Krems を視察したが、双方にはいくつかの共通項がある。

まず、双方とも町の観光活性化あるいは地域振興の一貫として、他のミュージアムとともにミュージアム群の一環として位置づけられていることである。バーゼルの CmB は古い街並みをリノベーションして再利用する街の構想の一貫として存在し、KMK は、クンストハレ美術館と共にアートマイルに位置づけられ、美術館と同じ組織になっている（日本でいえば、東京都文化財団に近いイメージだろうか）。これは、同じく地域振興の一貫としてマンガミュージアムをつくる日本と一見同じ状況であるようでいながら、点でなく面として捉えられている点において、少し異なる（日本のマンガミュージアムはどちらかといえば単体で、その土地ゆかりの作家を顕彰する館を立てる傾向にある）。

次に、両者ともアートミュージアムに準じた方法で作品を扱っていることである。カートゥーンもカリカチュアも 1 点ものだから、絵のように扱える。グーゼンバウアー氏に企画展の実施の仕方について尋ねたところ、チームには必ずしもカリカチュアを専門としない美術史の研究者が関わっているという。美術館の展示がそうであるように、学術的にどう位置づけられるのかという視点は欠かせないのだろう。何よりも、双方ともにアートの文脈から風刺画を位置づけることを明確に宣言しているのだ。

総じて、「街ーアートーマンガ」というように、街とマンガをアートを経由させてつなげている戦略が伺える。街とマンガの間に 1 枚噛ませることによって、伝統・文化・芸術と親和性あるアート、そしてマンガという現代的な文脈を街に加味することが出来る。

最後に、良いことずくめようにも思えるヨーロッパのマンガミュージアム戦略の課題となっていることをひとつ。グーゼンバウアーさんの話で印象深かったのは、特にフランスを中心とするヨーロッパで、ミュージアムがマンガをあまりにシリアスに扱いすぎて、来館者が敬遠することがあるというのだ。たしかに、日本のようにマンガを展覧会として扱う意味を考えることなく、既知のファンが楽しめればよいというだけの展覧会にも問題があるが、アカデミックな文脈や、政治的な思想を語ることで、あまりにシリアス（too serious）になり、素材のそのものを楽しく（for fun）みられなくなるのは、それはそれでマンガの枠を狭めてしまうのだろう。

改めて、マンガと社会の意味についても考えさせられる滞在となった。

（むらたまりこ・関西大学社会学部 教授）

『マンガ展評論』第２号

2015-19 年度科学研究費補助金報告書
「文化施設におけるマンガ展示手法の共有のための
ツール開発に向けた研究（課題番号 15K01152）」

発行日　2019 年 1 月 30 日
編集/発行　マンガミュージアム研究会
（伊藤遊・谷川竜一・村田麻里子・山中千恵）
印刷　関西大学 印刷センター（関大パンセ）
表紙ロゴデザイン　三重野龍