

13

視覚芸術としての漫画からみた、 韓国漫画展の争点と実践戦略

チヨ・ヒユン（趙姫允）

山中千恵 訳

1. 序論

去る2009年6月2日、『大韓民報』創刊号に掲載されたイ・ドヨンの時事漫画を起点とすると、韓国に漫画が誕生して100周年となった。韓国漫画は、1990年代後半以降、将来の成長を導く動力の一つとして産業的側面がクローズアップされ、細分化、専門化が開始されて、いくつかの大衆文化のなかでも、漫画だけが持つ属性に対する学術研究も本格的に開始された。以来、2000年代の韓国漫画は、デジタルメディアの発達によって文化産業として拡張すると同時に、有用性と芸術的価値を認められるようになった。事前検閲の時代と、不良文化と烙印を押されのけもの扱いされた暗黒の時期を越えて、いまや韓国漫画は文化的、芸術的、産業的価値において、新たな光を当てられている。

1990年代後半を起点に、漫画文化が拡散し、それとともに漫画専門機関が設立され、漫画フェスティバルが開催されることで、漫画が備える多様な要素を、展示を通して積極的に見せていこうとするようになった。漫画家たち個々人の展示、グループ展示、展覧会企画公募事業を通じた小規模な展示から、より大きな予算が投じられたフェスティバルなどでの展示会、そして国際交流を通じた国内での海外作品展と、海外に出て行く国際展など、さまざまな展示が展開されたが、それによる議論形成や作家自身の批評的意識の高まりはあまり顕著では

なかった。

韓国の漫画展は、この時点から現在までに、めざましい成長を遂げたにもかかわらず、漫画展への本格的な研究が行われてこなかったのである。したがって、本稿では、漫画展は漫画家と作品に対する理解を深めるための単純な観覧用ツールではなく、漫画が持つさまざまな要素を、展示を通して積極的に提示していくことによって、漫画の本質的な概念をあらわし、拡張する能動的で独立した研究の対象になりうるという見方を出発点とする。

漫画は、通常、文字と絵で物語を伝達する大衆娯楽物である。出版をベースにした漫画本の形式や、2000年代以降インターネットを基盤とする「ウェブトゥーン」の形で接触してきた漫画から、最近急変しているデジタルデバイスによる、タッチ式の次世代プラットホーム漫画に至るまで、漫画の中には単純に絵と物語だけが存在するのではない。その中には、それらを創作する作家が存在し、それらの作家の漫画に対する哲学とメッセージがあり、歴史とつながりをもちながらその時代の文化現象を反映しもする。独特な素材をもとに文字と図像の組み合わせを介して連続的な物語を伝える文学の要素を持っており、作家の華麗な絵で読者たちに視覚的な喜びを与えるのであり、密度があり躍動的な場面演出を通して、一編の映画を見るかのような錯覚を呼び起こしたりもする。このように、漫画はそれ自体が一つの独立したジャンルであるが、すべての芸術ジャンルを合わせた脱ジャンルの視覚芸術なのだ。このような漫画は、メディアの発達と、ジャンル間の境界が溶解していくにしたがって、「紙面」¹での存在から、「空間」での複合的な伝達方式へと拡張されることとなる。

このように、漫画に対する理解を新たにすることと「漫画を展示する」という行為は、根本的につながっている。実際、漫画展において重要な部分の1つが韓国の漫画史とそれを導いた作家と作品に光を当てることであり、これを通して様々な漫画の社会的、文化的、芸術的な成果を議論の遡上にのせることができるといえる。展覧会は、「見せ

¹ 本稿でいう紙面とは、辞書の意味での紙面、すなわち漫画雑誌、単行本などの紙面だけではなく、近年デジタル環境の変化にしたがって、デジタルプラットホーム(web、スマートフォン、スマートパッド、IP-TV、e-bookなど)を包括したものを指す。

る」ことであるが、何を、どのようにみせるのか、そして何を引き出し、ビジョンを生み出していくのかをふくめた、プロセスを前提とすることだからだ。その点で、展覧会はコミュニケーションのためのメディア的性格をもつものだとはいえるのだが、これは、漫画家と漫画、そしてそこに構成されている多様な要素を細分化して分析し、企画に従って再度総合し、再現する形ですすめていくことによって、漫画の文化的影響力を誇示し、いくつかの分野を超えた統合的メディアとしての可能性を遂行することを意味する。

さらに、漫画展における多様な演出方式は、鑑賞者に、読む漫画から、視覚的なメディアとしてみる漫画を発見させるきっかけとなる。来館客は漫画本の中でのみ見ていたキャラクターやイメージと、途方もない規模の展示会場で出会うことができ、その漫画を描いた作家や、本が出版される前の原画もみることができる、ということ自体も、興味を持たせるものとなる。原画を額に納め、壁面にかける伝統的な展示形態とともに、多様なオブジェと設置技法、そしてマルチメディア機器を効率的に活用した展示は、漫画展の新しい可能性を見せ、漫画だけがもつ想像力を空間に出現させられる。小さいサイズの漫画本の中でだけでみられていたコマや吹き出し、主人公の顔を大きなスーパーグラフィックでみたり、作家の息遣いがこめられた原画の状態で接したりすることは、視覚的な楽しさだけでなく、出品物と作家、読者間の創造的なコミュニケーションの機会を提供する点でも大きな意味もっている。つまり、漫画展は漫画の量的質的な成長のため、作家と作品に新たな光を当て、それを研究し、展示という形態で示すこととによって、漫画と読者の一方的な理解ではない、作家と研究者、そして読者たちが相互に分かり合うことができる場を準備することなのだ。

したがって、本稿は、次のようなことを目的とする。

まず、漫画展の理論的接近と変化の考察として、先行研究が皆無である漫画展に対し、漫画ともっとも似たコードをもつ美術展の先行研究を漫画展に適用し、理論的枠組みを準備してみる。このために国内外の展示関連書籍と学術文献資料、論文などをもとにし、漫画展が美術展のいかなる要素を借用しており、それらが、漫画展においてどのように独自の言語として形づくられているのかを扱えるようにする。

これを踏まえた上、重要争点を中心に、漫画展だけがもつ意義と可能性・特性などを明らかにする。

第二に、1990年代後半から現在までの漫画展は、多様なテーマについて数多く行われてきたにもかかわらず、漫画展の内容と形式に対する研究が不十分なのが現状である。こうした問題意識を出発点に、2000年代以降、韓国における漫画展の変化と流れを明らかにしようと思う。漫画展企画の新しい実践戦略を通して、漫画展が向かう方向と、それにとまなう現実的な代案を提示する。

本稿は、これまで進められてきた漫画展の運営方式と展示空間をめぐる問題状況を批判的に分析し、漫画展の企画に対する理論的土台と体系的実践戦略を提示するものである。韓日両国の具体的な展示事例をともに比較していくことも非常に重要な作業であると思われる。今後漫画展に対する両国の多角的で持続的な研究が高まっていくことを期待する。

2. 漫画展への理論的接近

2.1 漫画展の概念

現代社会の中で、展示は、その概念をあえて解説しなくても、だれでも自然にその存在意義が理解できるほどに、美術館と博物館を中心として、活発におこなわれている。一般的に「展示」という言葉は、「陳列」という言葉と同じ意味に使われてきた。その語源をたどってみると、展示とは博覧会に由来するものだと思う。イギリスからきた「exhibition」という言葉は「展示」すなわち広げて見せるという意味が強く、フランス語からきた「exposition」という単語は、説明するという意味に近いのだが、この二つは絵画に関する展覧会に由来している²。東洋における「展示」は、「陳列」の意味と区分しようとする、「陳列」とは特別意味を持たされず物品を羅列する場合主に使用されるのに対し、「展示」という場合、広げて見せるようにするという文字通り、外に向けて積極的に作用しようとする意志が現れると同時に、フランス語で説明されるような「exposition」の意味が当てはまる。

展示はコミュニケーションの一つの方法として情報を送る側と受け

2 イ・ナヨン (2001: 189)

る側の間の、ある空間に存在する伝達手段であるような、行為それ自体を意味するというよりは、だれに、何を、どのような方法で具体的な意味を伝達しようとするのか、ということに意味が込められている。展示が行われるのは、作品の制作時期とは無関係に、つねに現在の時点からであり、展示しようとする作品に対し絶え間なく新しい解釈を行う。

さらに、展示は、鑑賞者の思考を刺激し、多様な角度からの考察を促すものであり、単純な視覚的楽しみだけでない、出品物と作家、鑑賞者間の創作的コミュニケーション空間なのだといえる。作家も、自分の作品を多様な方法で表現することで、具体的な意味を伝達しようとし、自らを振り返るための作業として重視している。ここでは、展示が作品を見せるだけの一次的な意味ではなく、創造という意味をもかかえることによって、展示自体がもう一つの作品であるといえるだろう。

『マンガ学 (*Understanding Comics*)』の著者スコット・マクラウド (Scott McCloud) は、漫画の普遍的な定義として「意図的に連続性を持って並置された絵画的イメージやその他の図像。情報伝達や見る者の感性的な反応を刺激することを目的として描かれる」(マクラウド 1998: 17) と述べた。すなわち、漫画の革新性は、連続したコマとページから物語が生まれてくるところにある。漫画を読んで楽しむことは読者がコマとコマの間にある「視空間」を認知しているということだ。こうした感覚的連続性が存在する漫画とは、単純な視覚的経験を誘導し「見ること」ではなく、視覚的な経験とともにこれとかかわる理性と感性のすべてに訴える複合的な活動を媒介するものである。

漫画は出版された漫画本の形態や、ウェブ、あるいはデジタルデバイスに基づくデジタル漫画の形で存在する。こうした漫画を展示することは何を意味するのか？ 漫画は果たして展示できるメディアなのか？ 漫画を展示することとは、伝統的「展示」概念を漫画本や原画、あるいは図像を単純に「広げて見せること」だけをいうのではない。漫画作品と鑑賞者（読者）が特定の場所で新しい形で出会い、直接通じ合うことを意味する。もちろん、原画が連想させる芸術性や歴史性は視覚的感動を与えもするが、連続した物語をもつ漫画の特性上、そ

の中に現れるユーモアや躍動感、ページを越えて構成される連結の方式などが絵の美学的な面よりもさらに重要であるため、展示が面白くなりやすい。例えば、漫画の1、2ページを取り出して展示する際、鑑賞者が原作からうけた感動を半減させる結果となることもある。作家と作品を中心に据える美術展さえ、現在では日常性と大衆理解を志向する一方、多様な方法とメディアを実験的に導入することによって、美術領域の拡張を試みている。パフォーマンス、インスタレーション、テクノロジーアートなどの新しい美術ジャンルは、自律的な閉塞性を克服し、自らを社会的脈絡の中に位置づけさせようとすることで、参与と意思疎通という現在美術の大命題を達成しようとしている。こうした流れの中で、漫画展が美術館、博物館における展示形式に従い、剥製化されてしまうなら、これは時代の流れに逆行する行為だ。漫画展は美術の下位概念ではなく、漫画の概念を拡張させる能動的な主題として、独立した研究対象になりうるという見解から出発しなければならない。

2.2 漫画展の意義と機能

漫画展は漫画作品をてがかりに、新しいメッセージの形で伝えるコミュニケーションメディアとしての新しい価値体系を求めてきた。すなわち、今日の漫画展は、諸価値観に基づいて多様化、細分化されてきた文化・芸術・産業の全分野を連結させる機能的範囲までも実行するようになった。何を見せ、伝達するかは一つの公的な行為となり、2000年代以降、展示に関する味方は変貌し、その機能と領域を大幅に拡大してきたのであり、従来の考え方では把握できないほどに多様な様相を帯びている。

漫画展がもつ機能は、大きく二つに分けて考えることができる。公開される前までの機能と、公開されてからの機能である。前者を展示の研究的機能、後者を展示のコミュニケーション的機能として、情報伝達と教育に区分してみることができる。

研究的機能から見た漫画展は、テーマに沿って、あるいは時代によって再解釈された可変性をもつ作家と作品を扱うものとして、漫画史に影響を与えることができるように位置づけられようとしている。公

開される前まで、企画者はさまざまな段階を通して、展示を作っていく。その中で展示の目標を設定するために、まず行わなければならない重要な行為が、漫画史を通して作家と作品について研究することである。文化的、芸術的な価値がある関連資料に対する先行研究なくして展示という活動は存在できない。展示は関連資料を綿密に調査し、研究、分析、総合したのち、その結果として現れる活動だからだ。既存の展示は漫画史にあらかじめ示されている作家と作品をもって行われるが、多様化する社会の中では、展示を通じて作家と作品が新しく創造されるもする。それは作品が時代状況によってたえまなく再解釈されることと同じく、それを再解釈する役割を、展示が果たすようになるということだ。

今日の展示は、鑑賞者との意思疎通がもっとも重要な機能の一つと考えられている。多様な階層を対象とし、多様な漫画作品と作家を見せ、説明し、理解させ、精神的に交流させることが漫画展の機能だということができる。作品を見せる機能は、以前から行われてきたが、現在、展示は単純に作品を見せる行為以上の意味と価値、さらには哲学的な問いを付与、提示している。したがって、展示には説明が必要である。展示を作る人たちは、展示の目的と内容を明らかにし、展示空間の演出とさまざまな方法を通じて展示を説明しなければならない。説明するだけでなく、教育やセミナーなどのイベントを通じて、鑑賞者がその展示に関して理解できるように努力しなければならない。展示と鑑賞者がさまざまなチャンネルを通じて交流することが、展示の重要な機能の一つであり、それによってはじめて展示は完成する。漫画展がおこなわれるにしたがって、漫画本の中の内容だけを消費していた読者が、それを描いた作家やその作品が生まれるまでの過程に注目し始める。漫画フェスティバルが開催され、漫画専門機関が設立されることで、漫画の文化産業的価値に対して、異なる位相に光があてられるようになったのである。

社会を媒介する一種の制度としての美術館・博物館の基本的機能が「人間と人間の環境に関する物質的な証拠 (material evidence of man and his environment)」を収集、保存、研究、交流、展示するものだとすれ

ば³、漫画展もやはり漫画に潜在する多様な芸術的側面と文化産業としての活用価値に対する研究とともにその内容を広めることで、作家と作品の位相を高める役割を果たすことができるといえる。さらに、展示は国際交流の場としての機能も積極的に果たしている。作家と彼らの作品のために、世界の舞台を目指すプラットフォームとしての役割だけではなく、テーマに従って、アジア、アメリカ、ヨーロッパ各国の作家たちの作品が一堂に会し、多くの人に公開される。最近では美術館が来観客との積極的なコミュニケーションを行うために、これまで世俗的だと顔をそむけていた漫画を積極的に導入し、利用するようになっている。美術館は以前の権威や制度の空間として機能よりも、専門性を持ち公共性を志向する方向へと関心を向ける。こうした変化は、漫画が同時代の生をもっとも躍動的に素早く受容し、議論を生み出す機能をもつ有用なメディアであることを証明してもいる。

2.3 漫画展の特性

漫画展が行われた初期には、美術館、博物館の絵画展の形式を取り入れていた。白い展示室の壁面に原画を額縁に納め、時代順やジャンル別、あるいは作家別に羅列していた。以降、漫画のジャンルと媒体が多様化し、漫画展は脱ジャンル、脱メディア的傾向を見せるようになった。漫画展と現代美術展との関わりについて考える際、アンドレ・マルロー (André Malraux) の『空想美術館 (Le Musée imaginaire)』に言及する必要がある。マルローが「空想美術館」という概念を、鑑賞者自身の想像力が映し出す遊びが許される開かれたジャンルとして認識してから30年以上たったが、今日の漫画展の特性をあらわすのに、非常に適した概念だといえる⁴。なぜなら、高級と低級、東洋と西洋、都市と民族を含みこんだ無限の可能性をより容易にうけいれさせるからである。

現在の漫画展は、漫画の図像だけを偉大なものとして見せる方式だけではなく、オブジェ、混合メディア、インスタレーション、ミック

3 最終「博物館実務指針 (1)」、(2000: 19)

4 デュクロス (2002: 99)

メディアなどを活用し、鑑賞者の参与を積極的に誘導することで、より拡大された現代芸術の産物として、その領域を拡張していている。漫画展は総合的な芸術として進化しており、視覚のみの芸術の範疇から脱皮し、聞く、話す、触れる、においまで感じるというまさに五感を使う形に発展している。このように、漫画展は過去の制限された展示形態から飛び出し、すべてのジャンルを包括する境界なき展示、お互いが理解し合う展示、形式と規律のない展示、美的価値が議論される展示へと、漫画展ならではの特性を持つようになる。

美術展と対照的な漫画展のもう一つの特性は、複製性とナラティブであるといえる。美術作品は「唯一無二」であることを前提し、作家の天才的才能の形象化であり、その生命力がアウラとして現れている。一部のパフォーマンスアートやインスタレーションの場合「唯一無二」という希少性に、時間的な制限も付け加えられる。絵画であれインスタレーションであれ、パフォーマンスであれ、「純粋美術」は受容者たちとの出会いがうまれる場と出来事を必要とする。展示を通じて美術はようやく理解されるようになるのだ。一方、漫画には「オリジナル」の概念がない。漫画作品の価値は、希少性や作家の直接的な行為にあるわけではない⁵。ヴァルター・ベンヤミンの『複製技術時代の芸術作品』で論じられている「オリジナルのない複製」という概念を借りてきたとしても、漫画の本質は「複製品」であるというところに存在する。オリジナルな原画はストーリー漫画を理解するために、かならずしも必要なものではない。誰も原画を見てこそ、その作品をきちんと見たということだ、と主張することはできない。であるにもかかわらず、他方では、原画が「唯一無二」であることについて、希少性を論じることがもできる。第一に消費財である漫画の内容を熟知し、受容してき読者に、美術館の空間において全く新しくなじみのないものを引出し、新たな解釈と再評価を提供するために、「スペクタクル」としてオリジナル原稿を展示する方法も、漫画展の演出技法として頻繁に行われている。原画を展示することで、作品の制作過程と作家のおこなう作業に対して、批判的関心を引き起こすこともでき、複製された結果では

5 キム・キホ (2004: 236)

ない、「原本」の概念を通じて、漫画の美的価値を見積もるきっかけを提供するからである。

漫画展のもう一つの特性は、ナラティブを提示する必要がある、という点だ。美術展は個々の作品がすべて独立的に並べられる。しかし、漫画は象徴化された図像がページを構成し、一つの物語となり、現実を「再現」する。マクラウドは、漫画におけるコミュニケーションの特性を、「見せることで話す」ことだと整理している。発信者（作家）がコード化したメッセージである漫画は、そのコード化の特性として、絵を通じてストーリーを見せ、つながれた図像を通じて物語を伝達できるようにする。漫画は作家が創造した世界であり、そうした作品を通じて読者は作家の世界観と同時に、漫画のナラティブを読み取る。漫画展は、漫画を通して作家と読者が取り結ぶ有機的な関係を越え、展示企画者によって新たな世界が創造されるのである。漫画展企画は、数十、あるいは数百ページにおよぶ漫画のストーリーをどのように展示空間に再構成するののかという悩みから始まる。すでに漫画に親しみのある読者と、全く事前知識のない来観客双方に、どのようなテーマとコンセプト、そして演出をもって展示物を提示できるのかを考えなければならない。さらに、展示の場にいる鑑賞者たちが、通じ合える空間、体験の空間、遊戯の空間としてどのような展示を提示できるのかについて、徹底した研究が要求される。

3. 韓国における漫画展の流れと変化の考察

3.1 これまでの韓国における漫画展の流れ

韓国において初めて漫画が展示されたのは、1970年代に、漫画家たちが団体を作り、独自に漫画技術の増進と広報のために、原画を展示し、時々イベントを含む行事として進めてきたのであった。一般的な展示場を利用した漫画展の記録としては、もっとも古いものは、1948年に結成されたマンガ家の同人活動によるもので、「漫画同人会」であったと推定される。以後、大韓漫画家協会と現代漫画家協会が結成され、漫画展イベントに対して関心を寄せるようになる。大韓漫画家協会の場合、展覧会推進委員長という肩書があり、会員間のモデルスケッチの集まりや展示会記録をみると、文総画廊で、展示会がたまに開かれ

ていたことが推測できる。現代漫画家協会の場合も、記録をみると、「現代漫画展」（1959年第一回、1960年第二回）などの協会行事的なものとして進められた展示があった。この二つの団体は1961年の軍事クーデター以後、強制的に解体されるまで、2～3回の展示会とポスター展示、将兵慰問行事などをも進めていた。

漫画家の個人展が最初に行われたのは1963年10月、建国大学での「第一回ユン・ヨンオク（윤영옥）漫画展」である。約40点あまりの作品で構成された展示は、当時新聞など、報道機関にも大きな関心をもたれ、以降1966年7月4日～10日まで一週間、中央広報館にて、ソウル文化社、小説界社、全南毎日新聞社の後援で「第二回ユン・ヨンオク漫画展」を開催することになった。以降、漫画家たちの個人展が特別な話題になることはなかったが、カートゥーン、カリカチュア、純粋絵画的な性格の展示会が数多くおこなわれた。

漫画公募展示会については、1990年、日刊スポーツが日本の国際カートゥーン公募展である「読売国際漫画大賞」の受賞作品展示を開催したことがある。また、1991年スポーツ朝鮮が「91国際漫画大賞」公募展を開催し、付帯イベントとして、「東西洋漫画の昨日と今日」という展示を開いた。このほかにも、「ソウル国際漫画展」「大田国際漫画展」など、カートゥーンの公募展を中心とした展示会が開催され⁶、主に「ソウルカートゥーン」と「カートゥーンパンチ」などのカートゥーン同人が主となった「韓日漫画家交流展」も活発に展開していった。

こうした中で、産業的側面からの働きかけによって現れてきた漫画展の発展的な様相は、1995年COEXでひらかれた政府主導の大規模な「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル（Seoul International Cartoon and Animation Festival）」⁷に由来するものだといえる。「漫画を展示する」という行為は、韓国漫画の歴史とそれを導いてきた作家と作品に光をあてることであり、出品物を大々的に来館者に見せることが

6 ソン・ギファン（2003: 87-88）

7 「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」では、韓国漫画の歴史をみせる韓国漫画歴史展と韓国漫画をけん引してきた代表的作家を顕彰する意味で、元老作家特別展と代表作家11人展などを行ったり、明朗漫画特別展、SF特別展などを行ったりして、ジャンル別に細分化した多様な韓国漫画の在り様を提示もした。これについては後述する。

重要であるとし、単に読む漫画から、視覚的メディアとしてみる漫画へと、新たな関心を刺激した。

来館者たちは漫画本の中でだけ見ていたキャラクターに展示会場で出会うことができたし、その漫画を描いた作家と、本として出版される前の原画作品を見ることもできるということだけで、興奮を隠せなかった。こうした雰囲気の中で、ソウル市は「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」に、2000年からむこう10年間10億ウオンを支援するなど、経済的にも漫画産業に対する土台を準備している。

1990年代の中ごろから後半を起点に、漫画の文化産業的価値が認められるのに従い、国策産業として奉られるようになった。文化的産業的な接近が行われることと同時に、漫画は再評価され、歴史の中のマンガ資料が一時代を表す文化的・時代的アイコンとして扱われた。その結果、同じ時期に富川とソウルの二か所で漫画・アニメーション支援機関が設立された。富川市はそれまでの暗く古い都市というイメージを変えるために、文化産業の育成政策の一環として1998年12月(財)富川漫画情報センターを設立した⁸。富川漫画情報センターでは「漫画文化の拡散とインフラ構築」のため、2001年10月に韓国漫画博物館を開館させ、富川漫画情報センターの開館とともに始まった、「富川国際漫画フェスティバル(Bucheon International Comics Festival)」は、富川漫画情報センターが(財)韓国漫画映像振興院へ名称変更してからも着実に開催され、2012年には第15回を迎えた。1999年5月に開館したソウル・アニメーション・センターもやはり、漫画博物館である「漫画の家」とセンター内の企画展示室の運営を通して、多様なジャンルの作品と作家たちに新たな光をあててきている。大学の博物館として唯一の漫画博物館を運営している青江(チョンガン)文化産業大学(청강문화산업대학)は、2002年10月青江漫画歴史博物館を開館し、韓国漫画の重要な役割を果たしてきた作家たちに光をあてる展示をおこない、粘り強い活動を続けてきている。2000年から2006年まで開

8 (財)富川漫画情報センターは、1998年12月、富川市ボクサコル文化センター2階の小さい空間ではじまった。1999年トダン洞北部図書館に開館したのち、再び2001年に富川総合運動場へと移転。この時、韓国漫画博物館を設立、開館し、多様な企画展を開催してきた。2009年7月、富川市上洞映像団地内に韓国漫画映像振興院を会館し、名実ともに漫画分野を代表する公共機関の役割を果たしている。

催された「東亜 LG 国際漫画フェスティバル (DIFECA)」もやはり、見落とすことのできない漫画展示会イベントの一つであった。

3.2 2000 年以降の韓国における漫画展の変化の考察

2000 年以降の展示動向は、静的で平面的であった過去の形式にこだわらず、自由な思考と独特の実験的展示を中心とした新たな形態の展示が行われている。デザイン、インタラクティブアート、現代美術、映像、インスタレーション、パフォーマンスなどの多様な芸術と漫画を、どのように融和させ、表現されているのかを確認させようとしている。漫画のジャンルを芸術の一ジャンルとして認識し、美術界からも漫画と接続する展示が活発におこなわれており、多彩な芸術分野を調和的に接合させるものとしての漫画展の新しい可能性を示している。

2000 年代にはいって、漫画展は量的側面において拡大、成長している。大規模予算が投じられたフェスティバルでの展示や国際交流を通じた国内での海外作品展示⁹などが、たえまなく企画、実行されているだけでなく、漫画作家、特にカートゥーン作家たちの個人展やグループ展が活発に行われてきた。そして展示企画公募事業¹⁰を通じた漫画展では、原画を額に納めて壁にかけた静的な展示形態よりも、多様なオブジェや設置法、そしてマルチメディアを効果的に用えており、漫画展の新たな可能性と漫画だけがもつ想像力を空間において提示する試みがおこなわれている。

2000 年第以降の漫画展の動向をみると、大きく二つに分類することができる。一つ目は、1990 年代中盤以降から現在まで開催されている

9 2003 年に国内で開催された注目すべき海外展示を紹介すれば、7月の「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」での「イタリア、若い漫画」展、8月の「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」での「フランス、若い漫画」展と、「スマーフという想像の国」展、そして10月に「富川国際漫画フェスティバル」での「ヨーロッパ、インデペンデント漫画の冒険」展などを挙げることができる。展示規模と内容面では、ヨーロッパ漫画の力を感じる新しい世界に接することができる、意味ある展示であったが、偶然にも大部分がヨーロッパ圏の漫画に偏っていた。

10 ソウル・アニメーション・センターでは、去る2002年から2006年まで「優秀企画展公募事業」を進め、2003年には筆者が企画したカートゥーン作家、シン・ミョンファン（申明煥）氏の個人展「beyond the frame」と、インデペンデント漫画同人「パーマヘッド」の「いたずら」展、そして韓国とフランス、アングレームで仕事をする、アソシアシオン・マンナ（Association Manna）の「二番目の出会い」展などが選ばれ、多様な実験的展示がおこなわれた。

漫画フェスティバル内の企画展であり、二つ目は漫画と美術とのクロスオーバー型だといえる。

韓国の代表的な漫画フェスティバルは、先に述べた「富川国際漫画フェスティバル」と「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」であるといえる。「富川国際漫画フェスティバル」は、1998年12月富川漫画情報センター設立とともに始まったイベントである。「富川国際漫画フェスティバル」は漫画産業の根幹といえる出版漫画を中心として開催されるイベントであり、2012年現在15回を迎えた、韓国の代表的な漫画フェスティバルだといえる。ここでは、国際コミックブックフェア、出版漫画見本市の他に、漫画作家参加ブースである「creative world」などの漫画産業の活性化のための専門プログラムを強化し、創作者と出版社がビジネスモデルを提示し、毎年多様な企画展を通して漫画の文化・芸術的価値を参加者に紹介している。国内漫画の流れと主要なトピックを扱うだけでなく、容易に接することのできない海外のさまざまな国と多様な作家の作品をともに展示することもしている。

「富川国際漫画フェスティバル」とともに、もう一つの軸をなす「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」は、1995年に第一回が開催されて以後、今年で16回を迎え、ソウル地域の文化フェスティバルとして継続的におこなわれている。このフェスティバルのプログラムは、大きく、展示とアニメーション映画祭、漫画アニメーション専門のマーケットによって構成されている。博覧会的性格をもつイベントであるが、多層的な参加者を考慮し、年齢別に楽しめる多様なテーマの展示をおこなっている。しかし、近年「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」の漫画展は、漫画の独創性を十分に生かせていないのが現状で、そのため来場者に同じような展示パターンへの食傷感を抱かせてもいる。このような方式の展示が続けば、既存の漫画ファンたちと関連業界にさえ顔をそむけられうるという危険性もある。

二つ目に言及する韓国における漫画展の動向は、漫画と美術のクロスオーバー型である。漫画界主導ではなく美術界から進められ、漫画と美術がともに行った展示の事例を通じて、現代美術の流れとともに、展望してみる。2002年と2003年は「漫画と美術の遭遇」が漫画界と美術界の両方の中心的话题であったといっても過言ではないほど、多

様で豊かな展示がおこなわれた。2002年12月光化門ギャラリーで進められた「光化門漫画／万華鏡」展では、漫画的想像力とメタファーに親和性の高い若い美術家たちが、新しい実験精神をもって制作を行っている若い漫画家たちとともに集まり、お互いがもつ漫画的な想像の世界を多様なインスタレーションとオブジェなどを通じて、具現化した展示である。2003年3月から3か月間展示された梨花女子大学博物館の「美術の中の漫画、漫画の中の美術」展もやはり、漫画と美術というそれぞれ異なる芸術ジャンルの作品が、展示空間でどのように共存できるのか、漫画と美術がほかの形態をとりつつも、決してかわらないということも見せてくれる興味深い展示だった。

コンベンションの形から展示中心へと移行し、美術館ですすめられるようになった「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」などは韓国漫画の文化的発展において注目するに値する変化である。「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」と似たコンセプトで始められた「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」の場合、2003年からコンベンション空間を離れ、漫画作品と公募展受賞作を効果的に展示するため、専門展示空間であるイルミン美術館へとその場を移した。それによって、海外作品を初公開する国際展示や韓国の漫画を中心とした特別展を企画して、漫画展が中心となる「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」だけのアイデンティティを持つようになった。2003年1月にフランスの「アングレーム国際漫画フェスティバル」の主賓国として招待され、現地で成功を収めた「韓国漫画特別展」¹¹のアンコール展示として行われ

11 2003年1月23日から27日まで行われた、「アングレーム国際漫画フェスティバル」30周年において、国際交流の促進と新たな作家発掘、そしてデジタル時代に要求される漫画の未来を準備しようとする意志のもとに、韓国を主賓国とした「韓国漫画特別展」が行われた。招待国として韓国を選んだのは、韓国を新たな漫画市場の交易対象としたという意味と、IT 強国としての新たな韓国漫画に対する高い関心を意味する。「韓国漫画の躍動性」という展示テーマで、ソン・ファンギョン（성완경）を責任キュレーターとし、パク・インハ（박인하）、キム・ナクホ（김낙호）などの共同キュレーターを中心に、韓国漫画特別展準備委員会が主となって、展示を企画、すすめた。展示は1909年から始まる韓国漫画の歴史を紹介する「歴史展」、若い作家19人の作品を見せる「若い作家展」、韓国漫画の未来を見せる「大学生漫画展」と、「モバイル漫画展」など、全4つのセクションで構成され、韓国漫画の過去と現在、そして未来を提示した。アングレーム市中心部に位置する聖マルセル広場に100坪規模で準備されたこのイベント展は、ヨーロッパで韓国漫画を紹介した最初の大規模展示であり、1日あたり平均2万人あまりが観覧するほどの、熱い反応を得た展示であった。文化観光部が主催して、韓国文化コンテンツ振興院が主管したこの行事は、2002年7月に準備委員会が稼働することで、本

た2003年の「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」は、美術館という純粹美術の展示空間で「漫画の力」を認識し、漫画と美術の関係を模索しようとした、意味のある事例であるといえる。

「韓国漫画特別展」のアンコール展を起点とし、既存のフェスティバルの主たる空間であったコンベンションホールではなく、美術館という場へ転換することで、「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」は、それまでの行事やイベントなどのフェスティバル形式よりも、展示部門に集中するという変化のきっかけとなった。現在、「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」はデジタル公募展だけを行っているが、2003年から2006年まで美術館で開催された多様な展示は、漫画の美学的可能性を模索する新しい提案を行うという役割を果たしながら、新たな次元からの美術館空間と漫画の融合という側面のみならず、「東亜 LG 国際漫画フェスティバル」のイベントとしてのアイデンティティを確保するという果敢な試みだったといえる。

2008年に芸術の殿堂、ハンガラム (한가람) 美術館で開催された「クロスカルチャー・漫画と美術」展もやはり、新たな次元からの美術と漫画の融合を通じたそれぞれのジャンルに対する美学的な可能性を模索し、提案してみようとすることに意味のある展覧会であった。最近漫画展を見れば、現在、漫画と美術、漫画とほかの文化ジャンルとの境界は無効になっているように感じられる。

2009年6月2日から8月23日まで国立現代美術館でおこなわれた「漫画－韓国漫画100年」展も、漫画と美術との関係に光をあてる展示として構成されていた。この展示は、1909年6月2日に大韓民報に掲載された時事漫画を起点として、激動の韓国現代史とともに、変化を繰り返す韓国漫画の多様性を、歴史順とジャンル別に探っていくようになっていく。合わせて、漫画本とともに幼年時代を送った若い現代美術作家たちによる漫画を使った現代美術の作品とも、展示場のあちこちで出会える。彼らの作品は、漫画的想像力とアイコンを積極的に導入し、既存のメッセージを再解釈して形象化したものとして、既存の漫画読者たちと鑑賞者にまったく新しいメッセージを提示することとなる。

格的に進められた。

先に示した通り、漫画的なメタファーを積極的に導入した現代美術のジャンル融合、すなわち、漫画と美術が出会うことと、美術館で漫画を展示することは、全く見慣れないものではなく、むしろ現代美術において活発に展開される重要な現象の一つである。現代の視覚芸術は、文化の変動とテクノロジーを通して進化している。漫画展に見られる脱ジャンルの現象は、視覚芸術分野の拡張であり、漫画文化の進化のあらわれである。これは、漫画がもつ無限の潜在力に対する証でもある。

4. 漫画展の新しい実践戦略

韓国漫画展は、多様なテーマを通じて韓国漫画の発展のための試みを持続的に行ってきたし、このような展示活動を通じて漫画文化の裾野をひろげるとともに、それなりの成果を得たといえることができる。にもかかわらず、初期の展示形態から成長するというよりは、同じようなテーマと演出により足踏み状態にある展示を見ると、漫画展に対する失望感とともに、展示企画者として疑いの感覚さえ覚えるようになる。毎年開催される漫画フェスティバルにおける漫画展の最も大きな問題点として指摘される部分の一つに、限られた予算と空間に比べて、展示の数が多すぎることが挙げられる。これが、各展示の完成度を落とすことにつながるのである。当初の意図と異なり、関係者たちと観覧客に顔をそむけられる展示が、毎年繰り返される理由は、既存の平面的展示形態から抜け出せない、慣習的な展示企画、演出と、限られた予算、そして漫画展に対する専門スタッフの不在だといえる。こうした限界を克服していくことは、今後の漫画展における重要な課題となるものであり、これを実践するための方法、さらには多角的な模索が必要である。したがって、この章では、漫画展企画でおこなわれなければならない、実践戦略をいくつか提示していく。

4.1 展示企画者の専門性の強化と専門スタッフの養成

漫画展の質的向上のための最も重要な部分は、まさに展示企画である。全体のコンセプトにあわせて、テーマと素材を選び、どのように具現化するのかということに対する深みのある研究が先行しなければ

ならない。にもかかわらず、こうした一連の企画過程に対する専門的、体系的な企画者が多く存在していないことが、問題点としてあらわれる。いくらか経験の多いキュレーターが展示を引き受けて進めても、似たようなパターンの展示が量産されてしまう一方、新しい人材が投入された展示の場合には、プロセスにおける理解がないため、慣習的な展示形式を持ち込んで展示の質的な側面を向上させられないでいる。漫画展の発展のためには、展示企画者の専門性を強化すると同時に、専門スタッフの養成にも力を注がねばならないときである。

これを解決するための試みがさまざまな機関でなされてきたが、現在は全くない状況である。ソウル・アニメーション・センターでは去る2002年から2006年まで「優秀企画展公募事業」を通じて、展示企画スタッフを発掘し、斬新な展示法や展示文化拡張のための努力を行ってきたが、現在はこの事業自体が終了している状況だ。韓国漫画博物館もやはり、一度、展示企画公募事業をおこなったが、大きな効果を上げられず、一回性の行事に終わった。毎年開かれる展示とその後の評価において、いつも言及されることの 하나가、「専門スタッフの不在」である。問題の深刻さを認識していながらも、漫画関専攻学科や専門機関では、いまだ養成に対して、方法的な見直しや試みを行っていない。今、漫画関連専攻の学科は、実技中心の「漫画家」養成カリキュラムから抜け出し、漫画企画の人材養成のためのカリキュラムにも目を向けるときであり、それとともに、漫画専門機関でも、創作者中心の支援事業から、展示企画専門スタッフの養成へ向け、積極的な動きが必要になってきている。特に、漫画博物館を運営する機関である、韓国漫画映像振興院の場合、研究機能をさらに強化し、研究の量的、質的な成果をもとに、博物館展示に反映させられるようにしなければならない。

年々、漫画展は漫画分野に限定されるだけでなく、現代美術の流れにおいても重要な比重を占めており、展示の傾向はやはり、作家や作品の解釈よりは観客との意思疎通、その場での体験を重視するように変化している。したがって、展示を企画し、すすめる展示企画者の役割は、ますます重要になっており、これにともない、新たなメディアを活用し、斬新な演出方式や、現代文化の流れを読むことができる

批判的な見方をもち、作家と作品の発掘を積極的に行うなどの、専門性を備えた展示企画者が要求されるようになってきている。企画者は、展示内容と演出方式、展示規模と形式、そして観覧客の目線から、何をどのように見せるのかという教育的な効果まで、慎重に考慮しなければならない。こうした専門スタッフを通して、作家と作品が中心であったこれまでの展示形式ではなく、展示企画者自らが「作家」となり新しい物語を観覧客に提示する、よりよい展示を見せることができるのだ。これこそが企画者が作品の選定や配置だけを担当するのではなく、「作家的創意性」をもち、絶えず新しいものを追及し、実験的なアイデアを生み出すことであり、過去と現在の作家に対する持続的研究を通じて、自らの地位を高めていけるということ、を、みせることになる。

4.2 環境の変化にもとづく能動的な対応

展示のために制作される美術作品とちがい、印刷出版が最終結果である漫画は、展示のための作品をあらたに制作することはまれであった。したがって、漫画展では新たな衝撃をあたえる展示の演出が不十分だったのは確かである。空間、すなわち漫画を専門的に扱う場所はあまりなく、大部分の展示はフェスティバルが開催されるコンベンションホールに作られ、効果的な展示会を行うことは難しかった。高い天井と一時的利用用の組み立て壁面などは、漫画がもつ多様な特性と長所を浮かび上がらせ、提示するには多くの限界をもたらす。漫画と読者のコミュニケーションは、一方的で、消極的な受容として成り立つ。だが、漫画展の場合、展示企画者と鑑賞者との積極的で能動的なコミュニケーションが成り立たなければならない。したがって、企画者の意図をどのように伝達できるのかに対する、多角的な展示演出技法の研究が必要なのだ。

漫画は二次元平面のページに収められているが、コマの中には絵や記号、文字によって時間の流れを含みこんでおり、状況設定により三次元的な空間をつくり、場所性を想起させる。こうした漫画のメディア的特性に対して、考慮することのない展示演出は、はじめに漫画展があるというだけで喜んでいた来館客たちに失望感を抱かせるだけだ。もはや、漫画展は作家と作品中心になされ、平面的イメージを拡大し

たり縮小したりして展示場の壁面に羅列するだけの以前の古い典型を捨て、展示企画者の意図が反映された、作家と作品に対する新しい物語を生み出す企画力が引き立つ展示が現れなければならない。

物語をどう扱うかも、難しい問題である。カートゥーンを除く出版漫画やウェブトゥーンは物語性をもつ。ナラティブを失った漫画のカットを、単純に加工して額縁に入れて壁に掛けることには何の意味もない。むしろ、原作からうけた感動を半減させる結果をもたらすかもしれない。したがって、平面的な展示物よりは、聴覚、触覚、嗅覚、味覚などの人間の五感を刺激する展示を作り上げ、観覧客たちに、より記憶に残る楽しい経験として漫画展を記憶させなければならない。

さまざまな感覚を刺激する展示を制作するために、多様な接近法と媒体が活用される。大部分の漫画展演出の典型的な姿は、展示場の壁に額縁をかける形式だといえる。特に、コマの中に圧縮されたカートゥーンの場合は、一般絵画の展示形態と同じく、こうした額縁展示方式を主に活用する。ストーリー漫画の場合も、原本の重要性を見せることが目的の場合、原画をショーケースに陳列したり額縁に入れたりする方式をとる。だが問題は上のような場合と異なり、漫画展において頻繁におこなわれる単純な図像の加工と、これをパネルやフレームに閉じ込めて羅列する方式にあるといえる。展示のテーマとターゲット層によって、多様な様式の実験とニューメディア時代に見合ったメディアを活用した展示の領域を拡張していかななければならない。漫画が読者たちに面白さと感動をあたえたように、漫画展も、鑑賞者の感性を刺激する力を持たなければならない。展示はコンセプトや内容とともに、展示演出に対する多角的な視覚をもつことが非常に重要である。展示の実現にあたって新しいテクノロジーの導入と実験的な試みを行うならば、来館客は毎年、繰り返された「面白くない漫画展」ではない新しさに対して、大きな期待を抱いて展示場を訪れるだろう。

4.3 ブロックバスター型展示開発を通じた漫画展の競争力強化

漫画展の企画者は、漫画関連機関で主管する既存の限定的なフェスティバル展や企画展の形態を越えて、外部との連携を企画するブロックバスター型展示の開発にも目を向ける必要がある。最近、開催され

ている美術展では、鑑賞者の能動的な参加のための体験型展示が目立つ。厳粛で神々しいものとして剥製化された展示方式を脱皮して、鑑賞者と積極的に意思疎通をはかるため、芸術性と産業性を兼ね備えた、彼らの文化享有への欲求を満たす複合文化空間として、変貌を試みる美術館が多くある。

かつて美術館は、大衆に対する態度として、一般的にエリート主義的な性向が強かった。しかし近年では、国立現代美術館で2009年に開催された「韓国漫画100周年記念特別展」の事例のように、大衆とのコミュニケーションに最大限重点を置き、高級文化と大衆文化間の境界をなくし、新しい文化を創り出そうと努力している。美術館だけでなく、貸館展示の場合も、教育的機能と遊びの機能が結びついたエデュテインメント型大展示が、夏休みと冬休みになれば開催されてもいる。芸術の殿堂の場合、「美術と遊び—Art&Play」展は2003年から今年まで毎年夏休みに開催され、いまやブランド認知度をもつほどに有名になったブロックバスター型のエデュテインメント展である。

しかし、漫画展の場合、「フェスティバル」を通じて博覧会的におこなわれる展示が毎年うまれている反面、重要な興業となる展示はほとんど見つからないという現状がある。大部分の観覧客は、人気作家や人気キャラクターに会うためにフェスティバルを訪れるだけで、展示を見るために訪問する人はまれだといえる。

ほかのブロックバスター展示と比べたとき、競争力をもつためには、フェスティバル内の漫画展の中のメイン展示を1つ2つ集中的に育成し、単独巡回展の形式で運営できるようなシステムを構築しなければならないと考える。もちろん、市費と道費で運営されるフェスティバルの限定された予算と、可変性が希薄な漫画展の特性、そして時間と人材不足などがこうしたフェスティバル企画展内のブロックバスター型展示の開発の足を引っ張る要因ではありうる。にもかかわらず、興業性を担保するだけのブロックバスター型展示開発は、フェスティバル組織委員会や韓国漫画映像振興院での機関運営のために、必要不可欠な戦略的活動として認識せねばならない。国庫補助金だけに依存しない、財政的自立度を高めるためにも、来館者誘致に成功するような展示開発は必須不可欠である。美術のブロックバスター展と体験型エ

デュテイメント展との競争のために、教育的機能と娯楽的機能を同時に満足させる漫画展開発に対する、多角的な検討は十分な研究価値を持つとみられる。このために、これまで進められてきたフェスティバルの展示と漫画専門機関の展示の枠にはまった方式を脱し、競争力を備えた展示開発のための現実的な検討と改善にむけた、真剣な議論が必要とされている。

5. 結論

本稿では、ここまで見てきたように、韓国の漫画展は、1990年代中盤以降括目するほどに成長し、現在も着実に行われているにもかかわらず、次のようないくつかの問題点があることがわかった。

一つは、本研究のために漫画展に対する資料を探したが、筆者がこれまでの間に収集した展示図録と「ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル」の公式サイトを除いて、どの機関でも基礎的データベースの構築作業がおこなわれていなかったということである。二つ目は、2003年から漫画展が量的に増加する傾向を見せているが、質的な多様性の面ではいまだ不十分である。一イベントにおいて、限定された予算と空間であるにもかかわらず、いくつもの展示が無理やりに進められるからだ。三つ目は、漫画展関連専門スタッフの不在である。いくつかの展示はテーマとかけ離れた作品選定と展示演出で展示の水準を低くもしており、何度か扱われた内容に繰り返し言及され、食傷感呼び起こしている。四つ目は、国内でおこなわれる海外漫画展が、ヨーロッパに偏重する傾向が表れている点だ。ヨーロッパ、とくにフランス語圏の国々の展示が、最も多くおこなわれており、たまにアジア漫画を紹介する展示が行われてきたが、北米、南米、アフリカなど、まだ目が向けられていない地域を扱う国際交流展が必要な時である。

こうした問題点を改善するためには、既存の展示の枠組みから抜け出し、そこから差別化できるような方向性や戦略が必要である。漫画展は、漫画界の最近の動向を把握し、漫画市場を活性化させる重要な機能と役割をはたさなければならない。さらに、過去を振り返り、今日の社会現象と文化的な地形図を描いてみることで、未来の社会現象を推し量らなければならない。さらに、漫画展は時代と社会的な流れ

によってテーマと形式をたえず変化させなければならない。大規模予算と人材が投入される漫画フェスティバルが、単なる作家と作品の平面的な紹介と羅列に終わってはいけない。国際交流展を通じて、対内外的にわたしたちの漫画文化を紹介することと、同時に、韓国漫画の地位を確立する土台を準備するきっかけとならなければならないだろう。展示のテーマ設定にも、今日の時代状況と環境に対する徹底した分析が、研究のあとをついていくだけではなく、そのテーマの内容と方向が何か、どのような展望を提供できるのか、ということに対する多角的な検討と、効率的な対処方案の研究が必要である。これを通じて展示が、漫画を好む人々により一層近づき、分かり合える空間となることができるよう、積極的に誘導しなければならない。

漫画展は、もはや漫画だけを扱った展示の形式から、視覚文化の発展に主導的な役割を果たすことができるよう、脱ジャンル化を追求しなければならない。また、多様な来館者の目線に合わせるために、既存の固定概念を脱皮し、さまざまな実験的な展示を粘り強く試みていかなければならない。漫画本の中には単純に絵と物語だけが存在するのではない。その中には、それを創作する作家が存在し、その作家の漫画に対する哲学的なメッセージがあるのであり、歴史と脈を同じくしながら、当代の文化現象を反映しもある。

結局、漫画展は漫画の量的質的成長のために、作家と作品に新しく光をあて、それを研究して展示という形であらわすことによって、漫画と読者の一方的な理解ではない、作家と研究者、そして読者が相互に理解しあえるような場を準備することなのだ。これを反映するためには、原作や原画の解説を中心とした静的で平面的であった展示形態をぬけだし、柔軟な思考をもとにしたジャンルとメディア、素材を行きつもどりつしながら、新しい形態の展示として拡張、発展させていかなければならない。こうした動きが活発になることで、漫画がエリート文化と対比される低級文化として恥じられることなく、新たな視覚芸術文化として重要な部分に位置づけられることを、表すことになるだろう。

現代の視覚芸術は、文化の変動とテクノロジーを通じて進化している。漫画展を通じた脱ジャンルの現象は、視覚芸術分野の拡張であり、

漫画文化の進化をみせてもいる。漫画展のメディア的、ジャンルの特性を述べてきたが、漫画展の核心的な概念は、やはり、面白さである。読者が漫画を面白く読むとすれば、漫画展を見に来た来館者にも、展示内容とその流れを簡単に理解し、漫画本に劣らない、それ以上の面白さと感動を感じてもらえるよう、効果的に構成しなければならない。また、漫画展は漫画作品に対する経験の有無をはなれ、展示自体を使用の空間、遊戯の空間、遊びの空間、体験の空間として構成し、鑑賞者の直接的な体験を誘導することも、展示企画の年頭におけねばならない核心概念のひとつである。結局、漫画展の楽しみを作り出すためには、作家が面白い作品をつくり、それとともにクロスオーバー時代に適した、新しい展示形態と方法に対する展示企画者たちの体系的で持続的な研究が要求されるのである。

参考文献

単行本

- 게리 엔드슨, 데이비드 딘, 『21세기 박물관 경영』, 이보아 역, 시공사, 2001. (ゲリーン・エドソン、デビッドディーン [Gary Edson & David Dean] 『21世紀の博物館経営』、イ・ボ아訳 シゴン社)
- 김상숙, 『시각예술문화 콘텐츠』, 한양대학교 출판부, 2004. (キム・サンスク、『視覚芸術文化 コンテンツ』 漢陽大学出版部)
- 김형숙, 『미술, 전시, 미술관』, 예경, 2001. (キム・ヒョンस्क 『美術、展示、美術館』、イエギョン)
- 김흥희 외, 『미술 전시 기획자들의 12 가지 이야기』, 한길아트, 2005. (キム・ホンヒ他 『美術展示企画者たちの12の話』、ハンギルアート)
- 데이비드 딘, 『미술관 전시, 이론에서 실천까지』, 전승보 역, 학고재, 1998. (데비ッド디언 [David Dean] 『美術館展示理論から実践まで』、ジョン・스노보訳、ハッコジェ)
- 마이클 벨처, 신자은 박윤옥 역, 『박물관 전시의 기획과 디자인』, 예경, 2006. (마이클・벨처 [Michael Belcher]、『博物館展示の企画とデザイン』シン・ジャウン、パク・윤옥訳、イエギョン)

- 랜달 피 해리슨, 『만화와 커뮤니케이션』, 하종원 역, 이론과 실천, 1997. (レンダー·P·헤리슨 [Randall P. Harrison], 『マンガとコミュニケーション』 ハ・ジョンウオン訳、理論と実践)
- 로잘린드 클라우스, “포스트모더니즘의 벽 없는 미술관”, 『전시의담론』, 윤난지, 서울: 눈빛, 2002. (박·신위이 他 『文化芸術経営理論と實際』 考える木)
- 박우찬, 『전시, 이렇게 만든다』, 재원, 1998. (박·우찬 『展示、このようにつくる』 ジェウオン)
- 박우찬, 『전시연출, 이렇게 한다』, 재원, 2001. (박·우찬 『展示演出、このようにする』 ジェウオン)
- 발터 벤야민, 『발터 벤야민의 문예이론』, 반성완 편역, 민음사, 2002. (ヴォルター・ベンヤミン [Walter Benjamin] 『ウォルター・ベンヤミンの文芸理論』 박·송완編訳、民音社)
- 성완경, 『세계만화탐사』, 생각의 나무, 2001. (송·완기영 『世界漫画探査』 考える木)
- 세계박물관협회, 『박물관과 미술관의 새로운 경영』, 궁리, 2000. (世界博物館協会 『博物館と美術館の新しい経営』、クンリ)
- 손기환 외, 『ART TOON. TOON ART』, 네오그린, 2005. (송·기환 他 『ART TOON. TOON ART』 ネオンクリーン)
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 이해』, 김낙호 역, 시공사, 2002. (スコット・マクラウド [Scott McCloud] 『マンガの理解』 キム・ナクホ訳、シゴン社)
- 스콧 맥클라우드, 『만화의 미래』, 김낙호 역, 시공사, 2001. (スコット・マクラウド [Scott McCloud] 『マンガの未来』 キム・ナクホ訳、シゴン社)
- 에머 바커, 『전시의 연금술 미술관 디스플레이』 이지윤 역, 아트북스, 2004. (エマ・バーガー [Emma Barker] 『展示の錬金術 美術館ディスプレイ』 イ・지윤訳、アートブックス)
- 오시로 요시타케, 『만화의 문화기호론』, 김이랑 역, 눈빛, 1996. (大城直武 『漫画の文化記号論』 키무·이랑訳、ヌンピツ)
- 요모타 이누히코, 『만화원론』, 김이랑 역, 시공사, 2000. (四方田犬彦 『漫画原論』 키무·이랑訳、シゴン社)
- 유민영 외, 『예술과 경영』, 태학사, 2002. (유·민영 他 『芸術と経営』 テハクサ)

- 이영진·석대권·구자봉, 『박물관 전시의 이해』, 학문사, 2000. 이난영, 『박물관학입문』, 삼화 출판사, 2001. (イ・ナヨン 『博物館学入門』、サムファ出版社)
- 이보아, 『박물관학개론』, 김영사, 2002. (イ・ボ아 『博物館概論』、キムヨン社、2002年)
- 이보아, 『성공한 박물관 성공한 마케팅』, 역사넷, 2003. (イ・ボ아 『成功した博物館、成功したマーケティング』歴史ネット)
- 임학순 외, 『만화와 문화산업 그리고 도시』, 북코리아, 2007. (イム・ハクスン他 『漫画と漫画産業、そして都市』ブックコリア)
- 장 보드리야르, 『시뮬라시옹 : 포스트모던 사회문화론』, 하태환 역, 민음사, 1992. (ジャン・ボードリヤール [Jean Baudrillard] 『シュミラシオンーポストモダン社会文化論』ハ・テファン訳、民音社)
- 조지 엘리스 버코, 『큐레이터를 위한 박물관 학』, 양지연 역, 김영사, 2001. (ジョージ・エリス・ボーコ [George Ellis Burcaw] 『キュレーターのための博物館学』ヤン・ジヨン訳、キムヨン社)
- 존 워커, 『매스 미디어와 미술』, 장선영역, 시각과 언어, 1999. (ジョン・ワーカー [John Walker] 『マスメディアと美術』ジャン・ソンヨン訳、視覚と言語)
- 최종호, 『박물관 실무 지침 (1)』, (사) 한국박물관협회, 2000. (チェ・ジョンホ 『博物館実務指針 (1)』(社) 韓国博物館協会)
- 최종호 『박물관의 이론과 실제, 박물관 실무 지침 (2)』, (사) 한국박물관협회, 2000. (チェ・ジョンホ 『博物館の理論と実際、博物館実務指針 (2)』(社) 韓国博物館協会)
- 캐롤리 데아, 『큐레이터는 세상을 어떻게 움직이는가?』, 김현진역, 아트북스, 2003. (キャロリー・チェース [Carol Lee Chase] 『キュレーターは世界をいかに動かすのか?』キム・ヒョン진訳、アートブックス)
- 테오도어 아도르노 외, 『전시의 담론』, 윤난지 역, 눈빛, 2002. (テオドル・アドルノ [Theodor Adorno] 他 『展示の談論』ユン・ナンジ訳、ヌンピッ)
- 티모시 앰브로즈, 크리스핀 페인, 『실무자를 위한 박물관 경영 핸드북』, 이보아 역, 학고재, 2001. (ティモシー・アンブローズ、クリスピン・ペイン [Timothy Ambrose, Crispin Paine], 『実務者のための博物館経営ハンドブック』イ・ボ아訳、ハッコジェ)
- 프랑수아 슈이텐, 브누아 피터스, 『이미지, 모험을 떠나다』, 이수진 역,

현실문화연구, 2003. (フランソワ・スクイテン、ブノワ・ペーター스 [Francois Schuiten, Benoit Peeters] 『イメージの冒険に旅立とう』イ・스ジン訳、
 現実文化研究)

프랑스 라까생, 『제 9 의 예술, 만화』, 심상용 역, 하늘연못, 1998. (프랑스
 시스·라카센 [Francis Lacassin] 『第九の芸術漫画』 신·산욘訳、
 ハナルヨンモツ)

論文

강정연, “부천국제만화축제의 진단과 발전방향에 관한연구”, 이화여자대학교
 정책대학원 공공정책학전공, 2008. (칸·죠히옹 「プチョン国際漫画
 フェスティバルの診断と発展方向に関する研究」 梨花女子大学政策大学院
 公共政策学専攻)

김보라, “미술관 특성화를 위한 전시 운영 방안”, 숙명여자대학교 정책대학원
 문화예술행정전공 2004. (김·보라 「美術館の特性化のための展示運営
 方案」 淑明女子大学政策大学院文化芸術行政専攻)

류천혁, “전시의 주제와 그 의미에 관한 연구”, 홍익대학교 산업대학원
 실내건축 전공, 1994. (리우·치옹히옉 「展示の主題とその意味に関する
 研究」 弘益大学校産業大学院室内建築専攻)

박성순, “미술관 전시 유형과 공간 디자인 연구” 중앙대학교 예술대학원,
 2003. (박·손슨 「美術館展示類型と空間デザインの研究」 中央大学
 芸術大学院)

박진희, “현대 미술 전시 패러다임의 변화”, 홍익대학교 미술대학원
 예술기획전공, 2005. (박·죠히 「現代美術展示パラダイムの変化」
 弘益大学美術大学院芸術企画専攻)

이은정, “미술관 전시에 관한 연구 : 큐레이터 역할을 중심으로” 경성대
 멀티미디어정보 예술대학원, 1999. (이·운죠히 「美術館展示に関する
 研究、キュレーターの役割を中心に」 키옹손大学マルチメディア情報
 芸術大学院)

장선희, “현대 전시의 후기 구조주의적 특성 연구 : 전시 설치 (exhibition
 installation) 개념을 중심으로 “ 홍익대학교 대학원, 2001. (찬·소히 「現代
 展示の後期構造主義的特性の研究－展示設置概念を中心に」 弘益大学大
 学院)

定期・非定期刊行물

- 장진숙, “미술 전시 속의 만화에서 찾아본 만화 전시의 방향”, 계간만화 (여름호), 2004. (칸·진스쿠 「美術館展示の中の漫画から考える漫画展示の方向」季刊漫画、夏号)
- 김기홍, “전시회, 박람회로서의 만화전시에 대한 평가”, 계간만화 (여름호), 2004. (킴·기호 「展示会、博覧会としての漫画展示に対する評価」季刊漫画、夏号)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화콘텐츠와 미디어믹스』, 북코리아, 2007. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画コンテンツとメディアミックス』ブック코리아)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화콘텐츠와 스토리텔링』, 북코리아, 2008. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画コンテンツとストーリーテリング』ブック코리아)
- 디지털문화콘텐츠연구소, 『만화전시와 카툰믹스』, 북코리아, 2009. (디지털문화콘텐츠연구소 『漫画展示とカートゥンミックス』ブック코리아)
- 박신의, “앙굴렘 만화 페스티벌의 승부”, 월간미술, 2003. 3월호. (박·신웨이 「アングレーム漫画フェスティバルの勝負」月刊美術、2003年3月号)
- 박신의, “만화로 보는 상상박물관”, 계간만화 (봄호), 새만화책, 2003. (박·인하 「漫画と空間に対する思惟」漫画文化研究 1、富川漫画情報センター)
- 박인하, “만화와 공간에 대한 사유” 만화문화연구 I, 부천만화정보센터, 2003. 부천만화정보센터, 『2009 한국만화연감』, 2009. (富川漫画情報センター 『2009 韓国漫画年鑑』)
- 성완경, “미술과 만화, 그 새로운 미학”, 월간미술, 2003. 3월호. (송·왕깡 「美術と漫画、その新しい美学」、月刊美術、2003年3月号)
- 성완경, “한국만화 특별전: 만화의 미래를 꿈꾼다”, 계간만화 (봄호), 새만화책, 2003. (송·왕깡 「韓国漫画特別展、漫画の未来を夢見る」季刊漫画、春号、新しい漫画本)
- 손기환, “만화매체의 전시에 대하여”, 만화문화연구 I, 부천만화정보센터, 2003. (송·기환 「漫画メディアの展示に対して」漫画文化研究 1、富川漫画情報センター)

- 유재길, “전시기획과 현대미술”, 한국미술평단 (65 호), 2002. (ユ・ジェギル「展示企画と現代美術」、韓国美術評壇、65 号)
- 이용철, “만화박물관의 기획전시”, 만화문화연구 III, 2005. (イ・ヨン철「漫画博物館の企画展示」漫画文化研究Ⅲ)
- 정준모, “현대미술관의 기획전시 방향과 실행에 관한 소고”, 현대미술관연구, 2002. (ジョン・ジュンモ「現代美術館の企画展示の方向と実行に関する小考」現代美術館研究)

웹사이트

- 한국만화 100 주년 위원회 공식 사이트 (韓國漫画 100 周年委員會公式 사이트)
: <http://cartoon100.net>
- 국립현대미술관 (國立現代美術館) : <http://www.moca.go.kr/>
- 디지털만화규장각 (デジタル漫画奎章閣) : www.kcomics.net/
- 부천만화축제 공식 사이트 (富川漫画フェスティバル公式 사이트) : www.bicof.com
- 서울국제만화애니메이션페스티벌 공식사이트 (ソウル國際漫画アニメーションフェスティバル公式 사이트) : www.sicaf.or.kr
- 동아 LG 만화페스티벌 공식사이트 (東亞 LG 漫画フェスティバル公式 사이트) : <http://dcartoon.co.kr/difeca/>
- 한국카툰협회 공식 사이트 (韓國卡通協會公式 사이트) : www.coreacartoon.com

