

伊藤遊

はじめに

近年、マンガ文化をテーマにした〈マンガ関連文化施設〉が次々と作られ、そうした施設や、既存の美術館・博物館、果てはデパートの催事場などで、数多くの「マンガ展」が企画され、開催されている。

本稿では、「京都国際マンガミュージアム」や、同館以外の国内外のマンガ展の制作に日常的に関わる一方、そうした現象自体を研究対象としてきた立場から、これらの現象をどのように捉え、展覧会制作と学術研究とをどのように結び付けていけばいいのか、ということを考えるための、いくつかの話題と議論の視点を提案したい。

1. 日本における「マンガミュージアム」の成立背景

マンガの展覧会を考えるにあたっては、〈マンガ関連文化施設〉というものについても合わせて考えていく必要がある。マンガ展を含む展覧会というのは、一般的に、「ミュージアム」のような文化施設で開催されることで初めて「展覧会」と認識されるものであり、また、マンガ関連文化施設の存立背景を分析することが、マンガ展というものの困難と可能性を語ることにもなるからだ。そこで、ここではまず、日本においてマンガ関連文化施設が成立していった歴史的背景についてまとめておきたい。

日本において、マンガ関連文化施設＝マンガミュージアム（以降、混同を避けるため、一般的なマンガ関連文化施設を「マンガミュージアム」、京都国際マンガミュージアムを「京都MM」と表記する。）が次々と設立されるようになったのは90年代以降のことである。90年代は、一言で言ってしまえば、マンガの社会的な地位が向上した時期である。大きなきっかけのひとつは、89年に手塚治虫が亡くなったことだろう。このとき、マンガ業界内のみならず、マスメディアにおいても手塚の再評価が行われたことで、手塚が牽引してきたマンガ文化全体に対する社会一般の評価も大きく変わった。特筆すべき出来事としては、東京国立近代美術館で、1990年に開催された「手塚治虫展」が挙げられる。国が、手塚のマンガ作品を大々的に「芸術」

と認めたという意味で、戦後マンガ史においてきわめて重要なイベントだった。

2000年代初頭、欧米において、日本マンガブームが本格的に始まったことで、「文化」としてのマンガの意味は変質していく。グローバルな経済競争に勝つための強力な商品を探していた国が、「ソフトコンテンツ」のひとつとして、マンガを“再発見”したからだ。いわゆる「クールジャパン」政策の始まりである。

一方、当時の政府が強調していた新しい地域主義とも言える方針は、地方自治体の経済的な自立を促していたが、このことは、パブリックな「文化」として取り上げやすくなっていたマンガを、地域活性のための「観光資源」として注目する地方自治体を増やす結果となった。

2. マンガミュージアム、マンガ展の困難

こうして、現在も、日本では、地方自治体に関わるマンガミュージアムが次々と作られつつあるのだが、すべての施設が期待通りの働きをしているとは言えない。

そもそも、マンガを、ミュージアムや展覧会という場で扱うこと自体、困難を伴うものである。その理由を一言で言ってしまえば、マンガは、〈現役性〉と〈大衆性〉と〈日常性〉によって特徴づけられた「ポピュラー文化」というものだから、である。

「ミュージアム」というのは元々、公的な価値が社会的に認められた上で、放置しておけば消えてしまうかもしれないと危惧されるモノを収集・保存する施設として、近代以降に確立した、一種の制度である。一方、マンガというのは、社会的な価値や評価が付されることを拒否するかのように目まぐるしく変化し疾走し続ける〈現役性〉を持った文化であり、そこに一種の矛盾が生じるのは必然と言える。

また、〈日常性〉と深く結びついているマンガ文化を、一種の非日常空間であるミュージアムに設置することの意味も十分に議論されてきたとは言えない。この点については、後に考えてみることにしたい。

手軽な娯楽商品として発達してきた日本のマンガ文化はまた、年間約7億冊の本として発行される〈大衆性〉を有した文化でもある。ミュージアムの重要な機能のひとつは資料のアーカイブだが、その大衆性ゆえに膨大な数の資料を対象としなければならないという、これまでなかったような状況に、マンガミュージアムは直面している。

3. マンガミュージアム、マンガ展の可能性

〈現役性〉〈大衆性〉〈日常性〉というものによって特徴づけられた「ポピュラー文化としてのマンガ」を扱うことの困難はしかし、逆に言えば、その困難を成立させている制度——「ミュージアム」や「展覧会」、そして「学問」というものを問い直す可能性も持っている。

3-1. マンガ展の「付加価値」—— 3つの立場

マンガ展やマンガミュージアムを運営する立場の最も大きなジレンマのひとつは、そもそも書店に行けば簡単に手に入るマンガ作品を、場合によってはそのマンガ本よりも高いお金を要

求して、観てもらおうための「付加価値」をどのように創出するか、ということである。

この問いに関して言えば、おそらく3つの立場から、それぞれのアプローチで付加価値を設定し、マンガ展を作っていると思われる。

ひとつは、マンガ家自身が、展覧会やミュージアムを、作品発表のための新たな「メディア」とみなし、雑誌等の紙媒体ではできなかった新しい「表現」を模索する、という立場である。欧米のマンガ展ではしばしばみられるパターンですが、日本においては、マンガ家の井上雄彦が、展覧会に合わせて描き下ろしたマンガ作品を紹介する「最後のマンガ展」(2008年)や「建築家・ガウディ×漫画家・井上雄彦展」(2015年)がその代表と言えよう。あるいは、現代美術的な発想をもって、キュレーターが、マンガ作品を一種の「素材」とみなして、インスタレーションとして展覧会を作るということもある。川崎市市民ミュージアムの学芸員であった金澤韻や、水戸芸術館の学芸員・高橋瑞木がそうしたタイプだと言えるが、金澤が担当した「横山裕一展」(2010年)は、その意味では、「最後のマンガ展」と同じタイプだと言えるだろう。

2つ目は、展覧会を、マンガという大衆娯楽商品が、さらなる利潤を産み出す場とみなす立場である。一会場の入場者が50万人を超えた「ONE PIECE展」(2012年)の成功以降、大手出版社が、本格的に「マンガ展市場」を積極的に作り出そうとしているが、「進撃の巨人展」(2014年)や「NARUTO展」(2015年)といった、出版社によるこうした大型展は、今後のマンガ展の主流のひとつになっていくだろう。

「進撃展」や「NARUTO展」では、いわゆるマンガ原画が大量に展示されている。しかしながら、原画が観られる、ということはおそらく、多くの来場者にとっての「付加価値」ではないように見える。このタイプのマンガ展の「付加価値」とは、取り上げた作品や作家のファンたちが、ファンであることを確認するためのリアルな「場」を提供していること、そして、そうやって集ったファンたちのために、一種の記念品として、そこでしか買えない限定商品を提供していること、である。その意味で、例えば、連日行列を生んだ「京都 黒子のバスケ展」(2015年)は、(美術館ではなく、)デパートの催事場における、規模も内容も全く異なっていた展覧会であるにもかかわらず、「進撃の巨人展」と同じ目的と構造を持った展覧会だったと言える。この展覧会に原画は一切出展されなかったが、キャラクターの切り出し看板と写真の撮れるコーナー、そして、限定商品を販売するショップで構成されていた。

もちろん、そうした展覧会の存在を否定はするわけではない。それこそ、〈現役性〉を持った娯楽商品としてのマンガならではの展開とも言えるからだ。しかし、こうしたマンガ展は、今現在多くのファンを持ったキラコンテンツしか取り上げない、という大きな制約が存在する。また、これらのマンガ展は、ファンがファンであること、正確に言えばマンガのキャラへの愛の「再確認」の場でしかないため、作品を別の角度から読み直すための新しい視点や解釈、情報が提供されることは、ほとんどない。

そこで、それらを提供する第3の立場によるマンガ展が必要になる。そして、そうした解釈の構築や、事実の検証を行うのが、マンガの学術研究である、と言えるだろう。逆に言えば、マンガ研究者でなければ、第3の立場においてマンガ展を作ることは難しいはずである。そうしたマンガ展もいくつか作られるようになりつつある。大分県立美術館で開催された『描く!』

マンガ展」(2015年)は、監修者にマンガ研究者の伊藤剛を据え、伊藤の「日本のマンガ文化とは、マンガを描く人をたくさん再生産するシステムを持った文化である」というコンセプトの元、作られた展示であった。しかし、驚くべきことに、こうした挑戦はまだ少ないと言わざるを得ない。一般の美術館・博物館においては、キュレーター＝研究者であることは自明のことですが、マンガ展を作ることとマンガ研究はこれまで、別々のものとして行われてきた。このことは、ほとんどすべてのマンガミュージアムに、研究スタッフが設置されていないことと無関係ではない。

3-2. 展覧会、ミュージアムという非日常体験が新たな日常体験を構成する

展覧会の意義はしかし、作品や資料の新しい解釈や情報を提供することだけではない。解釈や情報の提供だけならば、本というメディアでもことたりるからだ。重要なのはむしろ、展覧会というメディアだからこそその体験をそこに用意できるかどうか、ということである。筆者自身は、常にそうしたことを意識して展覧会を作っている。「土田世紀全原画展」(2014年)や、文化庁の依頼で、ルッカコミックス&ゲームスという大きなコミックスフェスのために作った「〈日常〉を少しだけズラす」展(2014年)、「横山裕一展」(2015年)、「マンガと戦争展」(2015年)などは、そうした挑戦をほとんど第一義にしていると言っても過言ではない。

ふだん行われている通常のマンガ読書が、きわめて〈日常性〉の高い体験であることを自覚することは、マンガ展を作る上では重要である。一般的に、ミュージアムや展覧会というのは、それ自体はもちろん、そこで展示される作品や資料も非日常性の高いものだが、マンガ作品そのものは日常的なものであり、それを非日常空間に設置する、という行為が引き起こす異化作用は、一般の美術館・博物館とは異なるからである。

さらに重要なのは、マンガ展やマンガミュージアムという非日常における新しい形のマンガ体験が、日常空間にいわば“逆流”する可能性もあるということだ。作品の解釈や情報ではなく、展覧会というメディアが提案する新しいマンガ体験の仕方それ自体が、日常におけるマンガ体験をも変容させるのである。少なくとも京都MMは、そうしたマンガ文化の変化を観察するための、ある意味“実験場”と想定されている。

そうした変容が可能なのは、展示されるマンガ作品も、それを享受している読者も、〈現役〉であるところのポピュラー文化の一部だからである。例えば、縄文文化に関する展覧会がいかにも斬新なものであっても、その時代に生きた人たちの生活スタイルに影響を与えることは決してないが、マンガを含むポピュラー文化の展示はそれが可能なのである。

そもそも「実践」とは何か、と問われたとしたら、当該文化に還元されることを目的とした営為、と答えたい。つまり、展覧会の制作を含む「実践的マンガ研究」とは、マンガ文化自体に作用して、簡単に言ってしまうえば、もっと面白いものに変えようとする努力、なのではないだろうか。

おわりにかえて「ポピュラー文化研究」がつなぐもの

ここで提示した論点はしかし、マンガ文化が学術研究の対象として“発見”された00年代以

降だからなし得た、というわけではない。

〈現役性〉と〈大衆性〉と〈日常性〉を持った「ポピュラー文化」は、どの時代にも存在しているだし、特に近代以降は、それらを対象とする学問分野も成立していった。実を言えば、ここで展開した「ポピュラー文化ミュージアム」としてのマンガミュージアム論は、筆者が専門とする「民俗学」という「ポピュラー文化研究」の学問史が少なからず参照されている。日本の「民俗」というものを、その〈現役性〉と〈大衆性〉と〈日常性〉から明らかにしようとしているという意味で、民俗学は、マンガ研究を含む現代の「ポピュラー文化研究」ときわめて近い問題意識を持っていたと言えるが、民俗学者とは、「民俗」というものを記述し、分析する一方で、それらを「民俗博物館」という場に再配置することに格闘してきた実践者でもある。そして、そのことが「民俗」というものに、新たな意味を与え、民俗学者自身の生きているいま・この「日常生活」というものにどのように影響を与えるか、ということを考えてきた人たちなのである。

つまり、「ポピュラー文化研究」の現在形たるマンガ研究は、決して孤立した特殊な研究分野ではない、ということである。民俗学をはじめとする過去の「ポピュラー文化研究」も、本来的には、「理論と実践を絡み合わせること」自体がアイデンティティの方法論だったはずで、そこには、我々が学ぶべきことも多くあるはずである。

逆に、今回の会議で議論されたことは、「ポピュラー文化研究」一般の問題として、広く敷衍させることができるのではないだろうか。