3-2:「マンガ展」における展示手法の類型化

──展示手法共有のためのツール開発に向けて

伊藤遊

はじめに

出版不況に伴う(紙の)マンガ本の売り上げ下落に危機を感じているマンガ出版社は、近年、マンガ作品を、「本」という形以外の「商品」として展開する努力を始めている。そのひとつが、マンガをテーマにした展覧会である。従来メディアミックスの一環として行われていたマンガの映像化やグッズ化に加え、いわば、〈マンガ展化〉という新たな商品展開が試みられるようになっているのだ。それらは、巨大なグッズ売り場スペースを伴う形で、百貨店の催事場等において開催されるのが一般的である。

一方、美術館や博物館等既存の公的文化施設においても、数多くのマンガ展が開催されるようになった。背景としては、2000年代以降、政府の文化政策の一環として、マンガを含む日本のポピュラー文化の「文化資源」としての活用が推進されていることが挙げられるだろう。

しかしながら、公的文化施設で開催されている多くのマンガ展は、それらが、マンガ研究やマンガ文化に還元されることが想定された形で作られているとは言い難い。場合によっては、出版社が作った「パッケージ商品」としての「マンガ展」を、入場者数の確保とグッズ売上を期待して購入し、そのまま展示する、ということさえ行われている。一般的な文化施設や展覧会は本来、それらが対象とする文化にも還元される形で作られているが、マンガ展ではそれがなされていないのである。

こうした状況を打開し、マンガを社会の文化資源として位置づけつつ、社会的要請と文化的意義に沿う形で活用していくためには、マンガの展示をめぐる現状を把握、体系化すると同時に、文化施設や展覧会においてマンガを展示することの意義についての、マンガ研究や博物館学等による専門的かつ実践的な問い直しと、その意義を語るための理論の構築が不可欠である。一方で、そうした理論や意義を、展覧会という具体的な空間に落とし込んでいくためのプラクティカルなテクニックも開発していく必要があるだろう。

筆者はこれまで、マンガ研究者として、また「京 都国際マンガミュージアム」というマンガ関連文化 施設でマンガ展を制作する実践者として、マンガ文 化の社会的還元に関する国内外の状況を調査・研究 してきた。本研究は、そうした研究をさらに進め、 かつ、その成果を文化施設等の現場において活用で きる形で還元することを目指す実践研究である。

1 本研究-本稿の目的

具体的には、マンガの展示を、展示図録やパンフレットなどの文献資料と実際の展示空間における技法の双方から調査・分析した上で、そこに用いられている手法や観点を抽出し、実際にマンガ展示を制作する際に参照可能なモデルとして提示することを目的としている。

最終的には、それらを、ウェブベースでも活用できる「マンガ展のつくり方(仮称)」として公開することを目指す。これによって、今後も増え続けるだろうマンガ関連文化施設やマンガ展の構築に際しての具体的な手法や視点を、更新可能な形で提供することができると考える。

このウェブサイトには、①マンガ展名、②分類さ れた展示手法名、③展示手法に対応した展示写真、 が示され、それぞれの情報がリンクするような構造 となる予定である。②に関して言えば、分類の仕方 自体を複数用意する。ここでは、具体的に、「感覚軸」、 「マンガ表現論軸」、「博物館学軸」、「空間軸」の4つ を想定し、それぞれに、「マンガ表現論軸」であれば、 「ストーリーを理解させる」/「作家をみせる」/「世 界に連れて行く」/「絵をみせる」…といった展示手 法の分類と、その分類に対応する具体的な展示写真 がひもづく、というイメージである。それぞれの情 報は相互にリンクし、どの項目からでも検索、ソー トすることができるように構成する。例えば、ウェ ブサイトの利用者である展示制作者が、(マンガの) 「ストーリーを理解させる」ということを目的とした 展示を作りたいと考えた場合、それに対応した具体 的な展示実例を、写真で参照できる。逆に、展覧会 名や具体的な展示写真からも展示手法の分類名を参 照できるようにすることで、それがどういう目的を 持った展示なのかを理解することができるだろう。

2マンガ展手法の類型化

本稿では、本研究プロジェクトで最終的に作りた いと考えているマンガ展制作ツールとしてのウェ ブサイトの"設計モデル"として、京都国際マンガ ミュージアムで開催された過去のマンガ展を対象に、 そこで展開されている展示手法の類型化を試験的に 行った。【表1】

類型化は、筆者が代表となっている科学研究費助 成事業基盤研究「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」の研究分 担者である谷川竜一(金沢大学新学術創生研究機構 助教)、村田麻里子(関西大学社会学部教授)、山中 千恵(京都産業大学現代社会学部教授)が参加する、 複数にわたる研究会において、それぞれの専門分野 (建築史/博物館メディア論/マンガ研究)の知見を 反映させる形で行われた。具体的には、筆者が制作 に関わった京都国際マンガミュージアムでのマンガ 展の展示写真を4人で見ながら、上記4つの軸によ る展示手法を振り当てていった。

類型化のひとつである「感覚軸」による分類 (「2.1」)に関しては、筆者と榊原充大(RAD)が協議 を重ね作成したものがベースとなっている。【図1】 は、榊原氏と作ったプロトタイプのひとつである。

2.1「感覚軸」による分類

筆者が展示を制作する際、まずは、その空間を表 現できる一言の動詞をイメージしてみることが多い。 「感覚軸」による分類は、そうしたイメージから具体 的な展示手法を参照してもらえるようなものとして 想定した。この分類を考えるにあたっては、マンガ 展だけでなく、一般の美術展や百貨店のショーウィ ンドゥなど、様々な「展示」の実例を参考にしている。 これをベースに、ここでは以下の10分類を設定した。 《触らせる/照らす/大きくみせる/重ねる/貼る/ 仕切る/埋める/集合させる/大きくみせる/開く》

2.2「マンガ表現論軸」による分類

現在のマンガ展において決定的に不足しているの は、マンガ研究の知見を展覧会に反映しようという 発想である。特に、現在のマンガ研究のメインスト リームにおいて重要な研究分野と言える「マンガ表 現論」の成果が十全に生かされたマンガ展は、きわ めて少ないと言える。一般の美術展等においては、例 えば、美術史や歴史学の最新の知識と見解を元に、展 覧会の構成が考えられ、展示手法が選択されているこ とを考えれば、それは、美術館・博物館の怠慢であろう。

この「マンガ表現論軸」による以下の分類は、マ ンガ研究、特にマンガ表現に注目するような視点か ら展覧会が構成された際に、そうした観点を表現する ための展示手法が参照されることを想定したものである。 《読ませる / ストーリーを理解させる / 作家をみせる /原画をみせる/世界に連れて行く/絵をみせる/ 台詞を読ませる / 構図をみせる / 制作資料をみせる /解釈させる/シーンをみせる/制作プロセスをみ せる / 絵をみせる》

2.3「博物館学軸」による分類

「博物館学軸」による分類は、既存の美術館・博物 館でマンガ展が企画されることを想定し、そこに所 属する学芸員らになじみがあると思われる、いわゆ る博物館学において提示されてきた展示手法の分類 である。ここでは、「加藤ほか編 2000] でまとめられ た博物館展示の分類を採用した。

2.4「空間軸」による分類

「空間軸」による分類は、物理空間としての展示室 を構成する要素を切り出したものである。展覧会と は、空間に制限されるものである一方、空間による 「表現」である、と言うこともできる。 その意味では、 これらの要素をどのように意識するか、ということ が、展覧会作りにおける重要なプロセスのひとつと なる。

《壁/無窓室/床/階段室/廊下/エレベーター/鏡 面/窓/外壁/壁紙》



表 1

展覧会名	写真	〈感覚軸〉による分類	〈マンガ表現論軸〉	〈博物館学軸〉	空間軸
	番号		による分類	による分類	
土田世紀原画展	12	踏ませる/埋める	原画をみせる	集合展示	床
43年、18,000枚。	14	しまう	原画をみせる / 作家をみせる	展示ケース	
				(アブストラック)	
	16		ストーリーを理解させる		
	17	重ねる	ストーリーを理解させる	プロジェクション /	(白い)壁
				大型映像	
	18		世界に連れて行く	実体化	
	19			モデル / 展示ケース(行灯)	
	23	暗くする/大きくみせる		プロジェクション / 大型映像	階段室 / (白い)壁
	25	·	絵をみせる		
	26	仕切る / 大きくみせる	原画をみせる /	垂れ幕/象徴展示	廊下
			台詞を読ませる		
	31	集合させる/埋める	構図をみせる/原画をみせる	集合展示	(大きい)壁
	40		作家をみせる /	展示ケース(平型)	
			制作資料をみせる		
	44		世界に連れて行く/	体験展示	エレベーター / 鏡面
			台詞を読ませる		
マンガと戦争展 6つの視点	4	はみ出させる		大型パネル	廊下
と3人の原画から	10	仕切る / 迷わせる	解釈させる	パーテーション	
	13		シーンをみせる		
	17	仕切る			床
	26	開く	構図をみせる	展示ケース(平型)	
	58	崩す	原画をみせる		
	62	開く	原画をみせる	展示ケース(平型)	
	72	覆う / ふさぐ			窓
	78	踏ませる / 立体化する			床
	83	触らせる/集合させる	読ませる	展示台 (蓋なし)	
	2033	はみ出させる/つなげる			床/廊下
横山裕一	25	移す	作家をみせる	演示	
〈これをネオ壁面と呼ぶ〉	43	大きくみせる	作家をみせる /	プロジェクション / 大型映像	
集合する名士とけもの			制作プロセスをみせる		
	48	踏ませる/覆う	世界に連れて行く		床
		吊す/立体化する	世界に連れて行く		
		大きくみせる	W P 1- 1- 1 1- 1	プロジェクション	
	783	うめる / 大きくみせる / 触らせる	世界に連れて行く		床
	0000	照らせる / 大きくみせる /	絵をみせる	プロジェクション	外壁
	3333	重ねる	142.6 A G 2	74717737	小 至
小寺鳩甫と酒井七馬展	5	大きくみせる	シーンをみせる	大型パネル	
小好物份已旧开日间版	9	貼る		集合展示	
	11	大きくみせる / 仕切る		パーテーション	
	12	埋める/集合させる		タペストリー方式	(大きい) 壁
	22	大きくみせる	作家をみせる	パーテーション	壁紙
	27	人でくからの	11-3/6/06/20	象徴展示 /	王収
	-1				
	34		制作資料をみせる/	展示ケース (アブストラック)	
	34		作家をみせる	大二次資料	
	38	+ + / 7.4 - 7	11-3/でからの		
	- 00	大きくみせる	7 + III 47 1 7	大型パネル	
	46	開く	ストーリーを理解させる	プロジェクション	
	51	貼る		集合展示	

2.5 具体的な展示写真から

ここでは、サンプルとして、具体的な3つの展覧 会の展示写真を紹介し、4つの軸による分類との対 応の仕方を解説しておきたい。写真の番号は、【表 1】 の「写真番号」と対応している。

「土田世紀全原画展—43 年、18,000 枚。」(2014 年)からは【写真 1】、【写真 2】、【写真 3】を紹介したい。【写真 1】は、原画で「埋めた」(感覚軸)「床」(空間軸)を来場者に「踏ませ」(感覚軸)ながら「原画をみせる」(マンガ表現論軸)という展示である。【写真 2】は、「ストーリーを理解させる」(マンガ表現論軸)形で、原画を「(白い)壁」(空間軸)に額装展示した風景であるが、この原画の上に、あえて別の絵を「プロジェクション」(博物館軸)=「重ねた」(感覚軸)展示だ。【写真 3】では、見開きに大きくキャラクターの顔を描くという作家独特のシーンばかりを「集合させる」(感覚軸)ことで、マンガ作品における「構図」(マンガ表現論軸)というものに意識が向くような展示が意図されている。



写真 1



写真 2 写真 3



「マンガと戦争展 6つの視点と3人の原画から」(2015 年)からは【写真 4】、【写真 5】、【写真 6】を紹介する。同展では、戦争マンガを6つのテーマに分けた上で、それぞれを4象限に分け、そこにマンガ作品を対応させるという構成を採っている。一般的には壁面に垂直に掲示されるだろうそのマトリクス図を「床」(空間軸)に貼って「踏ませる」(感覚軸)だけでなく、平面の4象限図を「立体化する」(感覚軸)形で、3次元空間に展開した(【写真6】)。マトリクスの立体化は、「パーテーション」(博物館軸)で「仕切る」(感覚軸)ことで行われ、結果的には、来場者を「迷わせる」(感覚軸)ような会場となった(【写真4】)。【写真5】は、一般的には床と並行にかけられる額をあえて「崩す」(感覚軸)形で展示するという手法である。



写真 4







「横山裕一 〈これをネオ壁面と呼ぶ〉 集合する名士とけもの」展(2015 年)からは【写真 7】、【写真 8】、【写真 9】を紹介したい。この展覧会では、天から砂が降っている世界を舞台にした横山の描き下ろしマンガ作品が紹介されている。同展では、会場の「床」(空間軸)全面が砂で「覆われ」(感覚軸)、それを「踏ませる」(感覚軸)ことで、来場者をこの作品の「世界に連れていく」(マンガ表現論軸)ことが企図されている【写真 8】。【写真 7】は、執筆をする作家自身を展示するという試みを写したもの。これは、作家の仕事場を展示会場に「移す」(感覚軸)という発想であり、博物館学的には「演示」と呼ばれる手法である。同展ではまた、原画で紹介した作品をプロジェクションマッピング用の映像にし、マンガミュージアムの「外壁」(空間軸)に「照らし」(感覚軸)、「大きくみせた」(感覚軸)。





写真 7 写真 8



写真 9

おわりに

展覧会というのは、一種の「メディア」であり、「表現」である。

当たり前だが、ある「メディア」を介して何かを紹介したいというのであれば、そのメディアの特性に敏感になるべきであろう。その特性を理解しないと、展覧会だからこその「表現」はなし得ない。本研究で注目している展示手法というのは、この「表現」のための、いわば"レトリック"である。多くの展示レトリックの実例を知ることで、展覧会制作者は、自身が伝えたいと思っている展示素材の意義や素晴らしさを伝えるための適切な"文体"とでもいうべきものを構築していくことができるであろう。本稿でその"設計モデル"を提示した「マンガ展のつくり方(仮称)」というウェブツールが、その一助となることを期待している。「註1]

[註1]もっとも、多くのマンガ展において深刻な問題なのは、そもそも表現したいことがない、ということかもしれない。端的に言えば、額装されたマンガ原画さえ用意すれば、展覧会の「素材」はそろった、と考えているようなマンガ展があまりに多いのだ。(キャプションすらないことがある。)展覧会の素材には、展示物それ自体(マンガの原画など)だけでなく、展覧会制作者によるそれらの「解釈」としての展示構成(展示の"ストーリー"と言ってもいいだろう。)や、解説のテキスト等が含まれる。この、一般的な展覧会では当たり前の常識が、マンガ展においては通用しない、というのが現状なのである。この状況は、先述のように、マンガ展が制作される現場の多くが、マンガ研究と乖離していることが原因のひとつだろう。

参考文献

・加藤有次/鷹野光行/西源二郎/山田英徳/米田耕司編 『新版・博物館学講座 第9巻 博物館展示法』雄山閣、 2000年

本稿は、科学研究費助成事業基盤研究(学術研究助成基金助成金)基盤研究(C)「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」(研究課題番号15K01152:代表・伊藤遊)の成果の一部である。