

## 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たいと思っています。

## ▶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。



Sutton Hoo Helmet  
Early 7th Cent  
British Museum  
Hoshino Yukinobu, 2009  
British Museum



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もしましたが、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

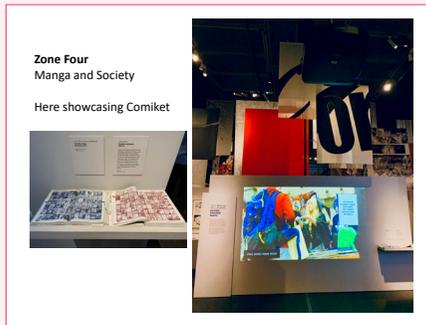
それから、「原画(ダッシュ)」も紹介しました。大切な原画を、どういふふうに博物館や美術館で展示するかは、大事なアプローチの一つです。

▶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



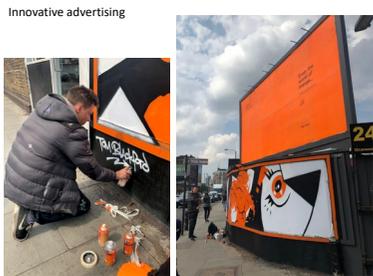
15



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」を当たり前のように知っていると思うのですが、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した。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、ということをも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。

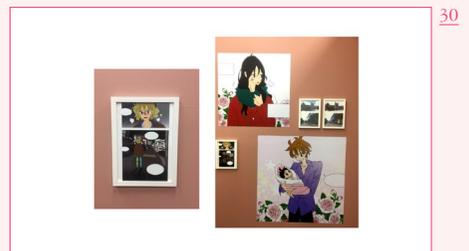
今ご覧になっているスライドは、釜山出身の女性マンガ家を取り上げた特別展です。ご存じの方もいらっしゃると思いますが、韓国は昔、紙媒体の出版マンガがベースだったのですが、2000年以降、ウェブトゥーンがベースになっています。過渡期を経て、マンガメディアが変わってきているのです。1990年代に活動していたマンガ家は紙ベースでマンガを描いてきましたが、2010年以降のマンガ家たちはウェブトゥーンがベースです。1990年代、2000年代、2010年代以降という風に作家を3つに分類し、それぞれの展示を行いました。

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。



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と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います。動画をご覧ください。

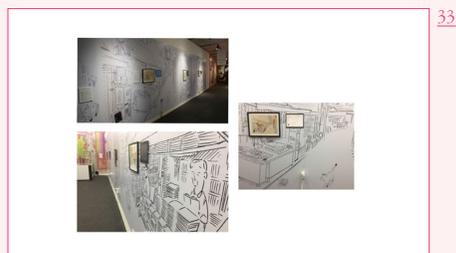
描いている過程を全て見せています。その中に隠れている話があります。先ほどもお話したように、いつも買い物が終わった後に行くところなのですが、一度、そのドーナツ屋で忘れ物をしたことがあります。おいしすぎて、買った本のことを完全に忘れて帰ってしまったのです。忘れたことに気が付いてもう一度戻ったときには、そこに置いておいた本がなくなっていました。完成したイラストには、今お話したようなストーリーは見えないのですけれども、自分が実際に経験した話から描いています。

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)

**ユース** 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平行なものではないか、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<sup>7</sup>(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<sup>7</sup>(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<sup>7</sup>(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<sup>7</sup>(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<sup>7</sup>(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<sup>7</sup>(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、時間が少ない中で、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。ニコルさん、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

