6

展示されるマンガ
——美術館におけるマンガの「美学（エステティックス）」——

ジャクリーヌ・ベルントがマンガに向ける関心は、ジャパニーズ・スタディーズと美学／芸術学といったもともとの主専攻に裏づけられている。1991年に「美学」博士号を取得したが、母校のフンボルト大学（ベルリン）では「美学」は1960年代後半以降、もはや哲学の一環ではなく、美術史学・音楽学・演劇学、さらに文化理論／文化史と絡み合いながら「美学芸術学部」の一学科となっていた。博士論文の延長線上、一方では概説書『マンガという現象』（*Phänomen Manga. Comic-Kultur in Japan,* Berlin : edition q, 1995 ; スペイン語訳、1996年）を出版し、他方では『マンガの国ニッポン——日本の大衆文化・視覚文化の可能性』（佐藤和夫／水野邦彦訳、花伝社、1994年）を発表した。後者は、マンガや美学をめぐる日本特有の諸言説がいかに複雑であるかについての認識に欠ける面もあったが、立命館大学で芸術社会論を教える経験を通して、日本語でマンガを美学や芸術との関係から論じることに対する問題意識が高まってきた。1998年５月に日本美術史学会全国大会シンポジウム〈美術史からマンガを考える〉で「マンガ研究と美術史研究との接点」について報告したことを踏まえ、英語やドイツ語の論文を発表したが、近年、マンガと同様に日本における「美術」に対する関心から、さまざまなドイツ語論文集に投稿している。本書所収の論文は、科学研究費補助金（基盤研究 B1、千葉大学長田謙一代表）『〈美術〉展示空間の成立・変容——美術館・画廊・美術展』の研究成果報告書のために執筆した「マンガのメディアとしての展示空間」（2001年、93〜100頁）の改訂版である。（JB）

展示されるマンガ
——美術館におけるマンガの「美学（エステティックス）」

ジャクリーヌ・ベルント

はじめに

1990年代以降、展覧会という形でマンガと接触する機会が増えてきた。マンガ展のための場となるのは、主にデパートなどの商業スペースや、ミュージアムたる漫画館（場合により「美術館」と称する）であるが、公的美術館[▶1]の場合もある。本論は後者の美術館に焦点を当てる。公的美術館の存在意義は、本来、美術作品の収集保存・研究・展示と規定されてきたが、独立法人化や予算削減の現状のもと、従来の常連客を超えた観覧者層へのサービスや、幅広い層からの注目を集める企画展を開催する方向へと変わりつつあるようだ。[▶2] しかし、美術館に「生涯学習」のための役割が求められる中、美術館特有の対象が社会的言説において見逃されている場合が少なくはないだろうか。本論では、マンガのためには美術館に何ができるのかを考察するが、その際、例えば「保存と収集」というマンガ研究にとって極めて重要な問題[▶3]や、日本で国立マンガ館を設立すべきか否かという問題は追求しない。むしろ、「展示」やそれによるマンガ観を注視して、マンガと美学の関係を論じてみる。

▶1　例えば、「昭和のマンガ展」（川崎市市民ミュージアム他、1989年）、「手塚治虫展」（東京国立近代美術館、1990年）、「水木しげると日本の妖怪」展（兵庫県立近代美術館、1993年）、「鳥山明の世界展」（川崎市市民ミュージアム、1993/94年）、「ガロ30」（川崎市市民ミュージアム、1995年）、「日本の漫画300年展」（川崎市市民ミュージアム、1996年）、「マンガの時代」展（東京都現代美術館／広島市現代美術館、1998/99年）、「少女まんがの世界展」（川崎市市民ミュージアム他、1998年）、「赤塚不二夫展」（福岡アジア美術館企画ギャラリー、2000年）、「藤子・F・不二雄の世界展」（福岡県立美術館、2000年）など。

▶2　「特集：日本の美術と教育」など参照。なお、欧米の「ミュージアム」に相当する「美術館」・「博物館」といった日本語をめぐる問題を意識しつつも、本稿では、「美術博物館」をも含む意味で「美術館」という語を使う。

さて、公的美術館におけるマンガ展は2つの「美学」[aesthetics]を浮かび上がらせる。一方では、（日本特有の）近代化がもたらした美学を見出すことができる。「美学科」も「美術館」も含有するその「美」[the aesthetic, the beautiful]は、日常生活や社会問題に対して距離を保つ高尚な芸術であれ、不／快感やものの具体性を昇華させるような解釈学的な営み[▶4]であれ、矛盾に満ちた混乱状態から丁寧に隔離された領域に宿るものとして認識されてきた。この領域を成り立たせる境界は美的自律（日本美を含む）の主張を保証するが、同時に批判力を排除しがちでもある。必然的にマンガを「美化」[aesthetizise]せざるを得ないため、この「美」がマンガというメディアにそぐわないと思われるだろう。にもかかわらず、それは公的美術館におけるマンガ展開催を裏づける要因の一つである。

他方では、美術館に、別種の「美学」を提示する可能性がある。その際、「学」とは知識注入ではなく、むしろ想像的な思考を指し、また「美」とは、隔離された美しさではなく、むしろさまざまな関係に開かれた形で、ものの姿かたちやその感性的受け入れ、さらにそのいろいろな見方に対する感受性（いわば「見方の見方」）を指す。1980年代以降、美学という研究分野において、感性論[aisthesis]は、近代的な解釈学[hermeneutics]に対し改めて強調されるようになってきた。[▶5] しかし、美術館におけるマンガ展の際、この2つの視座を対立項として固定化するよりも、複雑に絡み合わせるような美学の方が妥当であろう。こうした意味でのマンガの美学やそれについての自覚と交流こそが、公的美術館におけるマンガ展に求められるのではないか。

▶3　細萱敦は、「日本の文化遺産としての漫画」に関して「美術品の仲間である漫画原画」の保存・収集をすることを美術館の課題と見なし、美術館がもっと図書館の役割を果たすことを求めている。細萱(1998)、Hosogaya (2000).

▶4　マイケル［＝ミケーレ］・マッラ［Michael＝Michele Marra］は、日本とその芸術を考察する意味での「日本美学」を歴史的に、解釈学の一環と見なしている。
"a footnote, albeit an important one, to the larger discipline of hermeneutics (in the sense of 'transmission and translation of messages')". Marra (2001), p. 2.

▶5　岩城 (2001); Barck (2000) 参照。

つまりマンガ自体を、感性を含む思考の対象とし、性別、年齢別、趣味別などによって分割されながら存在しているマンガについては、閉鎖的とも言えるさまざまな「別」を超えるコミュニケーションや、「マンガらしさ」がいかに感じ取られ、いかに価値づけられるかをめぐって交流を引き起こすことである。そしてこのような交流は、創作者と同時に読者／観覧者、個人と同時に社会的勢力、現在と同時に過去などの側面にも当てはめられることは言うまでもないだろう。

本論では、近年の最も代表的な具体例として、2つの展覧会、つまり「マンガの時代」展（東京都現代美術館／広島市現代美術館、1998～99年）と、国際交流基金によるヨーロッパでのマンガ短編作巡回展（1999年秋以降）を考察したい。後者は美術館での開催のために企画されたものではないが、2001年夏、ベルリン東洋美術館［正式には「東アジア美術館／Museum für Ostasiatische Kunst」］がその会場の一つとなっていた。双方のマンガ展は、特に選ばれたマンガ家を個展形式で取り上げることをせず、（その規模やコンテクストが異なってはいても）大人の観客のために日本のマンガの全体像を提示するという点において比較可能なものである。また、双方とも、いろいろな言説に対応しながら、直接であれ間接であれ、特定の美学的マンガ観を提示する。それはマンガ表現論とマンガ史、さらにマンガの「日本らしさ」といった側面を含むが、美術館の従来の対象である「美術」とも関連する。

ところで、具体例に触れる前に、美術館におけるマンガ展をめぐる賛否両論をごく短く確認しておきたい。

1　美術館におけるマンガ展についての賛否両論

本論で言うマンガとは、「漫画的絵」あるいは一枚絵における「絵と言葉の組合せ」ではなく、むしろストーリー・マンガ（そして、その意味でのカタカナ表記の「マンガ」）のことである。このストーリー・マンガとは、コマの「意図的連続性（シークエンス）」[6]を介して、（具体的な「言葉」に限らない）文字文章の線状性を絵の現示性と絡み合わせながら、物語を展開することを根本的特徴とする。また、日本だけでなく他文化のマンガをも視野に入れたいことから、そこには東西の区分けを超える「コミック」という言葉の意も込められている。

さて、この「マンガ」は公的美術館に入るに際して、さまざまな問題を引き起こす。こうした諸問題は、もちろんマンガの一般的ステータス（あるいは市民権）や、大衆社会における美術のあり方など、社会学的な注意をひくに充分なものである。だが、マンガが果たして美術館にふさわしいものか否かという問題は、それのみならず、一枚絵と連なる絵、物語追求と絵の鑑賞、鑑賞の同時性と継起性といった、マンガ観及び美術観に深く結びつくものである。当然ながら、このマンガ観及び美術観は、展示物の具体的な姿かたちやその鑑賞をめぐる感性論に限らず、言説史的な次元をも抱えている。

歴史的に見ると、文明開花において独特な役割を主張して、それを自らにしかできない表現に求めた美術や、諸芸術ジャンルによる自律への志向と密接に関わった美学という新学科が定着しはじめるまさにこの時期に、現代マンガのルーツともいえる近代日本の「漫画」が誕生した。宮本大人によると、「文と絵の融合した表現が、〈文学〉と〈絵画〉に分かれていくとき、〈絵画〉の一種としての〈漫画〉が現れてくる」[7]が、大正期に「漫画」は、少なくとも美術辞典などの形をとる公式の言説において「絵画のサブジャンル」と見なされるようになるのだ。それが現在に至るまで連続し、1990年代以降の美術館におけるマンガ展を裏づけることになったのかはさらなる調査を要するだろうが、歴史的に形成されてきた美術観、とりわけ美術館に最もふさわしい「絵画」というジャンルとの関連からもマンガを照らし出すことは、美学的論考にとって極めて重要である。

しかし、マンガと美術、さらに美術館におけるマンガ展についての諸問題提起を概観してみても、言説や概念へのこだわりと同時に、出品物やその受

▶6　マクラウド（1998）、17頁。日本語訳が正確に再現していない英語原文は「pictorial and other images in deliberate sequence」である。
▶7　宮本（2001）、295頁。

け入れの感覚的で感性的な次元へのこだわりを示すスタンスは、現在のところほとんど見当たらない。むしろ目立つのは、対立項として二分化された「美学」と「サブカルチャー」を主軸にすえる言説中心の議論である。特に美術館におけるマンガへの抵抗を示す人々は、前者をミュージアム展示に値する文化財並びに、存在意義とその読者を失ってしまった「かつての文学批評的なマンガ論」[8]と喩えがちで、後者を反制度的文化と同一視し、その「うさんくささ」を肯定しがちである。例えば社会学者の荻野昌弘は、マンガ週刊誌の主な担い手であった子供たちの間でマンガ離れが進んだ90年代以降、マンガを「文化財」扱いにしてしまうミュージアムたる施設が増えてきたと指摘し「何らかの価値観に基づいて事物を意味づける」このような高尚文化的な動きに対して、「マンガの本質」、つまり「事物を意味づけることには無関心を装いながら、人間の営みを表現する」ところを主張する。ここで「何らかの価値観に基づいて事物を意味づける」というのは、何よりも「情操教育によいとか、芸術性があるといった何らかの有用性」、つまりほかならぬ美学にマンガが吸収されてしまうことを指しているのだ。[9]また、マンガに味方する美術史学者・山下裕二の見解も挙げられる。日本美術史学会主催シンポジウム〈美術史からマンガを考える〉（1998年春）についての批判的な記事において、「マンガの時代」展などにも触れている。[10]この記事が典型的に示すように、マンガ展の場としての公的美術館を否定する際、権威の象徴としての美術館が主な攻撃目標となるのだ。マンガはここでは、公的機関によって中性化され、脱色されてしまう日常文化として、また、もし展示するならば、販売店など日常的な空間で展示すべきものとして捉えられる。

商業的スペースが日常性を保証する場として評価され、生活からの隔たりを基礎とする公的美術館よりも高く評価されることには、日本に特有の論調、つまりその近代化による美術館の在り方を背景とする論調を見出すこともできるだろう。しかし、日常的文化を非日常的美術館の批判者と位置づけるこ

▶ 8　石田（2001）、170頁。
▶ 9　荻野（2001）、150～153頁。
▶ 10　山下（1998）。

うした姿勢はいまや、良きにつけ悪しきにつけ、日本特有の状況や、マンガというメディアだけに限って見られるわけではない。例えば、ポピュラー・カルチャーのみを取り上げ、もっぱら美術を視野の外の「他者」としてきた英語圏のカルチュラル・スタディーズにも、日本を超えた状況の中でこの二項対立構図が見受けられる。[11]

一方では、美術館におけるマンガの存在を肯定する声がある。例えば山下裕二が出席しなかったにもかかわらず酷評した1998年のマンガについてのシンポジウムを予告するにあたって、日本美術史学会『会報』は「マンガ全盛の世である。美術館では手塚治虫、水木しげる、赤塚不二夫などの展覧会も企画され」ているという書き出しでその文章を始めた。[12]ニューヨーク近代美術館による1990年の「ハイ・アンド・ロウ」展におけるマンガの把握と同様に、その意図は美術との関連でマンガを論じるのであって、マンガ自体を考察するものではなかったと言っても過言ではないだろう。[13]それに対し、美術史学などマンガ以外の目的に仕えるものとしてではなく、独立したメディアとしてマンガを紹介することにこそ美術館の可能性がある、とする主張もある。こうした主張は、例えばフランス語圏において1960年代へと遡るものに見られる。自文化のバンド・デシネ［bande dessinée］及びアメリカン・コミック（アメコミ）を中心とした当時のマンガ展は、マンガの表現力を社会的に認知させるため、大人に馴染みのある公共的メディア、つまり美術展を利用した。[14]しかも興味深いことに、この時点では国民性の強調はなされず、

▶ 11　"…'art' has become the obsessive Other for cultural studies that allows popular culture to define itself as popular […], art and museums are in some sense a part of mass culture, not its opposite". Mirzoeff (1999), pp. 11-12.
▶ 12　『会報』（平成９年）、２頁。シンポジウム後の報告としては、丹尾（1998）、Watanabe (1998) 参照。さらに、公的美術館におけるマンガ展を肯定するスタンスは、文部省（当時）『我が国の文教施策〈平成12年度〉文化立国に向けて』にもうかがえる（長谷川［2002］、95～96頁参照）。
▶ 13　Varnedoe & Gopnik, eds (1990).マンガではないが、絵巻物を「12世紀のアニメーション」と見なす高畑もその著書において、アニメーションやマンガについて論じたというより、絵巻物の入門書を提示したと考えられる（高畑［1999］）。
▶ 14　*Dix Millions d'Images* (Galérie de la Société Française de Photographie, Paris 1965); *Bande dessinée et figuration narrative* (Musée des Arts Décoratifs/Palais du Louvre, Paris 1967).

むしろフランス語圏で軽視されてきたアメコミが、マンガ自体の表現力を評価するための手掛かりとなった。例えばバーン・ホガース［Burne Hogarth, 1911-96］による『ターザン』（1937～50年）のコマを拡大し、ミケランジェロの複製画に並べて展示するといった試みが行われた。さらに、1969年末前後に（西）ベルリンの芸術アカデミーで開催されたマンガ展およびその関連シンポジウムのなかにも肯定的なスタンスが見受けられる。当時の主な論点は、「マンガというメディアを、果たして既存の諸メッセージと同一視してよいのか」ということにあった[15]。以来「メッセージ」の方法論的位置づけは変わったものの、展覧会をマンガに関する社会的コミュニケーションの重要なメディアの一つと捉える立場は、相変わらず継承されている。

このような立場はスコット・マクラウドによるメタコミックの第2弾『Reinventing Comics［マンガの再発明］』のなかにもうかがえる。彼によると、米国の世論においてマンガは、独自のヴィジョンを欠き、もっぱら「文化」によって動かされるだけの単なるモノと見なされており、その歴史や形式上の表現力にはほとんど関心が払われていないという[16]。こうした世論や社会の諸機関の無関心に影響を及ぼし、マンガ自体に対する認識を高めることは、マクラウドによれば、大学や図書館と並んで美術館の課題である。ちなみにマクラウドにおける「文化」の概念は、「マンガは文化である」という日本でのスローガンに見られるような、何とはなしに（「美術」などの）「高尚文化」を拠り所とするものではなく、むしろ共同体的共通項を重視する、民族学や文化人類学で――もしくは民族学博物館で――言うところの文化に近い。さらに、宮原浩二郎、荻野昌弘、石田佐恵子などによる論文が主張する「マンガの社会学」、つまりマンガをめぐる個性や差異よりも類型や平均値に注視するような社会学と接点をもつ概念でもある。このような意味での「文化」としてマンガを把握してしまうことに対して、マクラウドは、

▶15　Zimmermann (1970).当時のマンガ展は *Comic Strips: Geschichte, Struktur, Wirkung und Verbreitung der Bildergeschichten*［コミック・ストリップ：その歴史、構造、効果と普及］(Ausstellung in der Akademie der Künste 13. 12. 1969-25. 01. 1970) というものだった。

▶16　"relegating comics primarily to the status of cultural artifact［…］ a form driven exclusively by the culture, devoid of any independent vision". McCloud (2000), pp. 92-95.

アートとしてのマンガを強調している。この英語の「アート」は、マンガの物語論を軽視しがちな点において[17]、「美術」と翻訳せざるを得ないだろうが、しかしマクラウドにとっては美術としてのマンガよりも、独自の美学や内的個性を有する表現メディアとしてのマンガのありかたの方を指している。

もちろんこのような主張の背景には、日本とは普及率や容認度が大きく異なり、マンガ読者人口がわずか50万人しかいないという米国の現状がある。さらに、米国だけでなく欧米のマンガ文化全般を特徴づける、メジャーな商業派（いわゆる主流）とマイナーな作家派の二重構造もこうした論調に影響しているだろう。それに加え、マクラウドの主張には、上記の否定的な論者と異なる美術観が潜んでいることは言うまでもない。マクラウドに美術館におけるマンガ展を肯定させるのは、現代美術（モダン・アート）を考慮に入れた美術観である。例えば、1900年前後の欧米において、それまでの美術と文学の分離状況が批判・解体された時にマンガの誕生を位置づける。つまり、美術が伝統的な写実表現と訣別して抽象的なものを目指し、また一方で文学や詩における言語が、観念的意味表象とは別の、感性的で具体的なものを求めたこの地点にこそ、複合的表現メディアとしてのマンガと、芸術との接点を見出すのである[18]。この欧米の状況は、宮本大人が述べる日本における「漫画」の誕生とは根本的に異なると思われる。とは言え、美術が欧米において「現代」化しはじめる時期に、日本においてその「近代」化[19]が始まったばかりであるということは、マンガと美術との関連づけに異なる言説をもたらすのだ。そして、この東西の相違こそが、今日に至るまで美術館におけるマンガ展についての賛否両論に継承されてきたかのようにうつるかもしれない。ただし、上記の山下裕二もマクラウドも同様にマンガの特性を弁護しようとしているにもかかわらず、美術館の可能性に対して一方で不信、他方で期待をかけることは

▶17　物語論［narratology］を軽視することはメタコミックの第1弾『マンガ学』に対する批判の一つの論点となった。Critical Focus: "Understanding Comics" (1999) 参照。

▶18　マクラウド (1998)、157頁。ベルント (2000) 参照。

▶19　ここで「近代」、「現代」といった語は、日本における西洋美術史学の意味ではなく、むしろ日本美術史を近代化の観点から再検討する研究の意味で使う。佐藤 (1996)、椹木 (1998) など参照。

直ちに1900年前後の状況へと還元されうるのだろうか。それ以来日本においても現代美術が登場し、しかも美術もそしてマンガもまた、一枚岩の内的同質性を有する実体でないものとして変化してきた。このことを考慮に入れると、日本の美術館がマンガ展を主催するという事実を手掛かりに、単純な東西論をおこすのは不可能なはずである。

美術館におけるマンガ展の是非よりも問われるのは、いかなる「美術」を念頭にいかなる「美術館」を目指し、またいかなる「マンガ」を展示するかということである。それは、出品作の具体的な選出と展示方法だけでなく、(来館者層の想定を含む)展覧会のコンセプトにも当てはまる。つまり、マンガを類型の観点から取り扱うか、それとも例外的な作品を紹介するか;(サブ)カルチャーの特殊性を主張するか、それとも表現メディアとしての普遍性を指摘するか;読者から見たマンガの媒体性を強調するか、それとも作家から見た表現性を前面に出すか、といった選択肢に対する自覚が求められる。そしてどちらを選ぶかは、「もの」を展示するか、それともこのものをめぐる「関係」を照らし出すか;原画を出品物とするか、それとも印刷物のコピーを展示するか;さらに、出品物をマンガの1ページや見開きのページに限定するか、それとも一話(シークエンス)式で観覧者=読者に提示するか、といった点を左右するのだ。ただし、媒介的実践としての美学という視点からは、具体的な感性論を押さえがちなマンガ展の是非論に固執し、上の選択肢からどちらかを優先するよりも、それらの間のバランスを取ってみる方が妥当であろう。その際、上記の賛否両論によってあまり考慮されない問題、つまり美術館に来館する個人がマンガと同時に諸マンガ観をどのように見るかという問題も重要視されうるようになる。

2 「マンガの時代」展

90年代における公的美術館でのマンガ展は、1998年秋から、まず東京都現代美術館で、次に広島市現代美術館で開催された「マンガの時代」展をもって、その頂点と同時に終点を迎えたと言うことができるだろう。なぜなら、

それは美術館でのマンガ展をめぐる諸問題を固定化させ、最終的に「マンガ」をも「美術館」をも新しく捉え直すことなく終わったからである。

約250人の作家による、380点ほどのマンガ作品からなる本展は、圧倒的な量をもって、「まんが」を戦後以降のストーリー・マンガと規定し、公立美術館という場でその「市民権」の定着を確認した。この展覧会が「手塚治虫展」(東京国立近代美術館、1990年)[▶20]といった従来のストーリー・マンガ展と異なったのは、マンガの「美術化」を意図的に回避する試みがなされた点だった。つまり、媒体/表現、読書/鑑賞、地球性/民族性などを混在させ、本来的に不純で複合的であるマンガというメディアを、生活世界と切り離した上で美的に純化することに対する抵抗が見られたのだ。例えば本展では、この複製メディアが持つ日常的使用を考慮して、まるで絵画のように原画をガラス張りの額に入れて並べる、といった展示方法は避けられた。代わりに、少し拡大複写したマンガのページがピンで壁に留められ、年代順に並べられていて、絵の特質よりも物語内容に沿ったジャンルやキャラクターに焦点を当てる形で、マンガの媒体としての側面が強調された。「マンガの表現と文法」及び「アートとマンガとの間」、「現代美術とマンガ」といった美術絡みの観点は、展示構成上マンガの本流から丁寧に分離され、全27セクション中の最後の3つに位置づけられた[▶21]。さらに図録の基調エッセイは、美術館あるいは日本の近代・現代美術の専門家ではなく、マンガ評論家の村上知彦や文化人類学者の山口昌男に依頼された。

しかし、いかに「美術」との関連づけを周到に回避しようとしたとしても、「マンガの時代」展は、企画の前提において「マンガ」と「美術」の概念の

▶20 岩崎(1990)、「小特集:東京国立近代美術館での大回顧展にみる手塚治虫」(1990)参照。
▶21 「マンガの時代」展の章は次の通り。(1)初期手塚の仕事、(2)多様化への出発、(3)「劇画」の誕生、(4)ユーモア・ギャグ・ナンセンス①、(5)SFとファンタジ①、(6)ホラーとオカルトの世界①、(7)ヒーロー・ヒロインの系譜①、(8)拡張する身体①、(9)青年のためのマンガ、(10)少女マンガの黄金時代、(11)ヒーロー・ヒロインの系譜②、(12)SFとファンタジ②、(13)ホラーとオカルトの世界②、(14)青春とラブ・コメディ、(15)身体と精神/眼の表現とリアリティ、(16)ユーモア・ギャグ・ナンセンス②、(17)メディアとマンガ、(18)ユーモア・ギャグ・ナンセンス③、(19)SFとファンタジ③、(20)ヒーロー・ヒロインの系譜③、(21)等身大の青春とポスト青春時代、(22)拡張する身体②、(23)ホラーとオカルトの世界③、(24)情報とマンガ、(25)マンガとは何か?/マンガの表現と文法、(26)アートとマンガとの間、(27)現代美術とマンガ。

双方を十分考察しないまま対置させてしまったために、結局美術館におけるマンガ展の伝統を大きくのがれ出ることはできなかったと言える。以下にこれをまず「視覚」、次に「歴史」という観点から明らかにしたい。

2・1　「視覚優先」

美術館という近代的展示空間は、「視覚優先」の空間である。五感を含む身体性を視覚のみに集中させることは、出品物の「美化」の一つの側面をなしている。ところでマンガ展の際、こうした美術館の特徴は、鑑賞に対する読書の軽視につながりがちである。特に「読書」という観点からは、鑑賞に偏るあまり、マンガの最大の魅力の一つをなす「物語」を見逃す危険が生じる。それを避けるために特定の読書観を発揮する傾向がある。つまり、マンガを読むという行為は、物語を追うこととキャラクターと同化することに加え、（文字を読むことも決して非視覚的な行為ではないのにかかわらず）絵柄を観ることのみに限定された視覚体験の対極にあるものと把握されがちである。

「マンガの時代」展において、会場での読書コーナーの不在はさておき、来館者は、ノート風のフォルダーやスキャナー付きのペン、さらにヘッドフォンからなる音声ガイドを渡され、ある程度聴覚的にも触覚的にも展覧会を体験できたのだ。しかし、もっとも強い働きかけが行われたのはやはり「視覚」に対してであり、人々の注意は主に白い壁に掛かった平たい頁面に向けられた。これらの頁面はある出発点から到達点に至るまでの物語的シークエンスではなく、物語のうちの断片をしか示していなかった。従って観覧者は、既知のマンガに対する懐かしさを憶えるか、または未知の場合、一旦読みはじめてもすぐに読書を中断され、不満を抱えてしまうかといった選択肢が与えられた。こうした具体的なことがらからも読み取れるように、「マンガの時代」展は、その「非美術志向」の意図にもかかわらず、美術館の伝統を完全にのがれることはできなかった。

美術館の伝統とは、一段架けの絵を、真っ白な壁からなる空間において視覚優先的に体験させることでもある。この中立的に見える白い立方体（ホワイト・キューブ）は、出

品物の諸「フレーム」を（建築であれ制度であれ）忘れさせながら、自立した美に焦点を当てる。これは、1929年開館のニューヨーク近代美術館（MoMA）のように、1930年代になってはじめて美術館を特徴づけてくるが、とりわけドイツ語圏においてはもっと過去に遡る。1906～07年にペーター・ベーレンス［Peter Behrens］が、いわゆる「世紀展」のためにベルリンのナショナル・ギャラリーの壁を白い麻布でクロス張りにしたとき以来、ホワイト・キューブはまず分離派などの一時的展覧会の形で登場してきたが、まさにナチ時代において美術館の常設展示（例えば現ボーデ・ミュージアム）にも採用されるようになった。「政治的に脱臭化された、その分だけ自由な空間として立ち現れた［中略］MoMAに代表される近代美術館」[▶22]に相当するものが、1937年にミュンヘンで「退廃芸術展」と同時に開催されたナチの第1回「大ドイツ美術展」やその徹底した美化に努めた純白であることを忘れてはいけないだろう。[▶23]

ところが、ここで、マンガの「美化」という問題は果たしてホワイト・キューブの伝統やそれが支える見方のみによるのか、さらに、その伝統からのがれられるどころか必ずのがれるべきものなのか、といった疑問が浮上してくる。振り返ってみれば、そもそも美術館における視覚優先的美への一面化は、「何か」を可視化するためにこそ社会的に甘受されてきたのである。いわばあるものを切り捨ててまで、何か別のものを手に入れようとすることに端を発していたはずだ。この「何か」とは、特に本展が提示した概観のような場合、個々の出品作を超える次元にあるマンガの美的特質のことであり、また同時にそれを通してさまざまな来館者が共有しえるものとなるマンガ文化のことであるはずだ。さて、この観点からするなら、「マンガの時代」展は、それでは切り捨てたものに代わるものとして一体何を可視化したことになるのだろうか。

まずこの展覧会は、マンガとは国民性（あるいは「日本美」）を基礎にしてこそはじめて共有しえる文化である、ということを示してみせた。それは

▶22　川口（2000～2001）、5頁。
▶23　Scholl (1995), S. 219.

カタログの「ごあいさつ」の書き出しにおける「日本」という言葉の強調から読み取ることができる。

「海外で認識されている日本に対するイメージとしては、経済大国、技術大国といったもの以外では、歌舞伎や浮世絵のような伝統文化があります。しかし、現在の日本を代表する文化としては、それほど多くのものが知られているわけではありません。

マンガやアニメーション、特撮映画といったものは、以前はあくまでサブカルチャーの領域にとどまるものとしてしか評価されていませんでしたが、これらはそれ自体の成熟により良質な作品を生み出すとともに、これらを見て育った世代が「中略」影響を受けていることを認識するようになったため、もはやサブカルチャーではなく、日本を代表する文化としての地位を獲得しているといっても過言ではありません。」[▶24]

展覧会の解説パネルにおいてもカタログにおいても、全ての文章が日本語であるということを念頭に置くなら、一見海外に向けたものと見える上記の姿勢は、実は海外からの視線を内面化した上で日本国内へ向けたものであることが明らかになるだろう。これは明治期における「美術」という制度や「美学」という新学科をめぐる状況を浮び上がらせなくもない。当時、「美術」や「美学」が定着する前提の一つは、欧米が日本に投げかける眼差しを受け入れた上で、それを自らへと投影し、その結果見出された比類なき自文化を通じて、欧米への対等性を主張することにあった。この状況のため、マッラ［Marra］は、日本美学という学科を歴史的に、解釈学の一環、つまり欧米からメッセージを受け取り日本風に翻案する営みと見なしている。[▶25]

あるいは「マンガの時代」展の上記の文章は、来館者にとって単なる「ごあいさつ」に過ぎず、読まなくとも済んだものだと言われるかもしれない。しかし、問題は「ごあいさつ」に止まらない。展覧会自体もまた、海外のマンガや他の表現メディアの歴史的影響を視野の外に置きながら、戦後日本のストーリー・マンガをその国民的完結性において提示するものだったと言え

▶24　『マンガの時代』展図録（1998）、2頁。
▶25　注4参照。

るのである。しかも、「日本を代表する文化」としてのマンガというメッセージの主張は、マンガをめぐる感性論を見逃すことと表裏一体の関係にあり、マッラの言う解釈学としての美学と接点を持つかのようにうつりかねない。

2・2　「歴史主義」

前述した意味でのマンガの「美化」を支えたのは特定の歴史観でもある。まず、本展は手塚治虫の作品をストーリー・マンガの起源として強調した。ただし、戦前との連続性を断ち切ることに基づいたこの「オリジン」説は、手塚以前あるいは同時代の作品との比較を通して可視化されたものではなく、結局神話化を強める方向に働いてしまった。そしてここを出発点に、戦後日本のストーリー・マンガ史は、『新世紀エヴァンゲリオン』に代表される近年のアニメや、拡張したオタク文化へとつながって行き、最終的に目的地に達したかのように、年代順に整理された。その際、マンガ内部におけるサブカルチャーの位置にある「ホラーとオカルトの世界」や「SFとファンタジ」は大きく取り上げられたが、マンガ特有の社会性については、「青春」や「身体」、さらに「メディア」と「情報」などのキーワードによってある程度触れられはしたものの、不十分なものに止まった。むしろ一貫していたのは、さまざまな利害関係と切り離された形でマンガの自律性を際立たせる、という姿勢だった。それは読者層の（せめて過去における）階級性やマンガにおける暴力表現などだけでなく、例えば、1ヵ所にまとめられて空間的に分離され、歴史的に同質化された少女マンガの扱いなど、マンガ全般に関わるジェンダーに対する無自覚な態度のうちにもうかがわれるものだった。こうして本展は、旧来の慣習的マンガ史に対して新鮮なスタンスを提供するのではなく、むしろそれを保証された知識のように繰り返し提示することとなった。

美術館は、特にその常設展示を通して、ながく非物語的「視覚優先」の名において、実は特定の物語、つまり「美術史」を可視化して、感性的に伝えてきた。ただし、ヨーロッパをみると、20世紀初頭に至るまで、この「美術史」の「美」よりもその「史」の方に重点が置かれていた。博物館的と言っ

てもよいような美術館において、可能な限り全面的に、歴史的発展を再現させることが主な目的となっており、展示物はこの発展の諸段階を可視化するものと捉えられ、地理的流派や様式に応じて通史的に整理された。そして、最も早くこのような分類の対象となったのは、古い彫刻よりも制作年や制作者が定まりやすい絵画である。しかし、例えば19世紀末以降のベルリンでは、このアプローチは「歴史主義」として批判されはじめ、注目は歴史的サンプルとしての美術品から、超歴史的美という自己価値を有する作品や、観覧者の美的体験へと移り変わる。このようないわゆる「美的美術館」への変化過程において、学芸員の多くはコンラード・フィードラー［Konrad Fiedler］の自律芸術論を拠り所とした。フィードラーはすでに1870年代に、美術史学的なアプローチが、美術を単なる手段として取り扱ってしまうため、もっとも非美術的なものであると主張していた。[▶26]

それを念頭に、「マンガの時代」展は、「歴史主義」をもって「美的美術館」を乗り越えようとしたかのように見える。つまり、百科にわたる出品作の量やその通史的整理において、どちらかというと、「歴史主義」の伝統をマンガ史へと適用し、継承したと結論づけることができよう。「マンガの時代」展はマンガの自律を主張したが、その際、美的自律よりも、自立した通史の方を選んだのだ。また、マンガを自立した通史の観点から語るこの語り口は、意図的であろうがなかろうが、結果的に、マンガが近代的な制度のもとでの美術に非常に似たものであるとの印象を与えることになった。

ここでは、そもそもマンガには果たして自立した独自の歴史があるのかどうか、という疑問が浮かび上がることは一切なかった。ところで、このマンガの自立した歴史の存在を否定するのは、例えば、美術史学者のデヴィッド・キャリア［David Carrier］である。ただ断わっておくが、キャリアはマンガを軽視しているわけではなく、むしろ他表現分野と優劣をつけることもなく、マンガの特徴をその徹底したポストモダン性に見出そうとしているのだ。キャリアは、（欧米の視点から）マンガをポスト歴史的な表現メディア［posthistorical art form］と定義する。彼によると、マンガはその19世紀末の誕生以来、美術をはじめとするさまざまな表現分野が生み出した手法を受け継ぎ、交ぜ合わせながらポピュラライズしてきただけで、独自の起源も到達点も持つものではなく、したがって進歩的「発展」へとつながるような革新性を示すことのないものである。[▶27] あえてマンガ史に革新を見出そうと思えば、それが物語内容とおもしろいキャラクターの創出に限るというキャリアの見解は、「マンガの時代」展にも反映されたかのようである。ただし、キャリアと異なるのは「マンガの時代」展が、この物語内容とキャラクターに集中しながら、社会に向かってマンガの「発展」史を強調したことである。

マクラウドと同様、キャリアもマンガというメディアを、形式上「シークエンス（連続、継起）」の観点から捉え、その上でこの「シークエンス性」が、マンガ表現と美術展示の共通点をなしていると指摘する。視覚的シークエンスと、その一種でしかない物語的シークエンスとの区別を徹底させないので、もっぱら具体的な形式問題として論じられるこの「シークエンス性」が、上記のポスト歴史性とどのように関連するかは、いまひとつ明確にならない。しかしこの問題はさておき、「シークエンス性」という切り口が、美術展示空間とマンガを二元論を超えて把握するために、どのように役に立つのかについて考えてみよう。

感性論的に見れば、前電子的メディアであり、静的な視覚物を次々と目の前に運んでくる点で、マンガも、そして美術展示も共通点を持っている。それらは時間的経過を空間に置き換え、意図的連続性をもってその空間を構成するものである。二次元的であれ三次元的であれ、この空間に入ると、ある方向に従ってそれぞれのコマ、画面、出品作を見ていくことになる。もちろん、欧州の宮殿建築が手本となった美術館における展示室の連続構成やこの「アンフィラード」［enfilade］がもたらす「一連のギャラリーを順を追って

▶ 26　Joachimides (1995);フィードラー (1979)。

▶ 27　手塚治虫の名前をも挙げながら、偉大なマンガ家について次のように述べる。“But none of these important artists has changed the essence of their medium——they all use word balloons and narrative sequences to tell stories visually in book-size formats. What is deserving of the highest praise is their introduction of original content and styles of storytelling into this medium, whose essential properties remain unchanged.” Carrier (2000), p. 110.

めぐり歩く」[▶28]という方向づけられた観賞は、空間的変化に満ちた巡覧と取り替えられてきた。また、観覧者自身も立ち止まったり戻ったりすることで、一時的に与えられた軸から外れることがあるかもしれない。しかし、結局最後には、出口へと向っていく。さて、出口に突き当たったところで、今まで見てきた連続の必然性に納得するかどうか、またそこからある物語を読み取ったかどうかは、当然ながら、マンガの場合と美術展示の場合で異なるだろう。マンガの読者は、いわば読書行為に伴っているはずの視覚性や表現形式を意識の外に追いやってしまうほど、一般に物語的連続性や感情移入しやすいキャラクターを求めがちである。対して美術館の来館者は、展示物の陳列される順序に潜む物語性や連続性を見逃してしまうほど、美的な視覚体験に強くひきつけられている。

このように考えるなら、美術館におけるマンガ展には、それぞれの読者／観覧者が意識を向ける焦点を逆転させ、双方の不可視の側面を可視化することで、マンガと美術、読書と鑑賞、マンガの媒体性と美的特質をめぐる従来の境界意識を問うことこそが求められているとは言えないだろうか。例えば、非日常的であるが故にマンガに不向きとされる美術展示空間を、読者を別世界へといざなうマンガ物語自体の「非日常性」と交錯させることもできるかもしれない。いずれにせよ、可視のシークエンスを手掛かりに、マンガの見方と同時に美術館の見方を、具体的な形式からその形式に付きまとう広義の物語性（あるいは言説）に至るまでの形で追求する美学的なスタンスは、「マンガの時代」展が考慮に入れなかった公的美術館特有の課題でもあり可能性でもある。

3　国際交流基金による「マンガ短編作展」

さて、「シークエンス」そのものではないものの、それに深く関連する「時間」という問題は直接題名には登場しないにもかかわらず、国際交流基

▶28　蔵屋（2001）、11頁。

金によるマンガ展の中心的キーワードとなっていた。夏目房之介と細萱敦の企画による本展は、1999年秋にまずパリの日本文化センターで、翌年にはロッテルダムで開催され、続いて2001年以降少し縮小した規模で、ドイツ、フランス、イギリスの多数の会場で開催されてきている。以下に、まず本展の意図や構成を紹介して、「マンガの時代」展との相違点を述べてみたい。その上で、ヨーロッパにおいてこの展覧会が置かれたコンテクストを、一つは「ヨーロッパ向けの〈日本美〉」、もう一つは2001年夏に会場となったベルリン東洋美術館を例にとって考察し、美術館におけるマンガ展をめぐる問題をさらに掘り下げてみたい。

さて、国際交流基金によるマンガ展の企画は、読書メディアとしてのマンガや、その物語の範囲の広さに重点を置くものとなっている。夏目房之介はカタログのエッセイにおいて、「マンガの時代」展には見られなかった自覚を示し、日本で開催されたさまざまなマンガ展がなぜ失敗しているのかを振り返った上で、本展のための出品規準を解説している。つまり、従来のマンガ展は、原画であれ印刷された頁面の複写であれ、「絵画展」に偏りすぎるあまり、マンガを物語の面でもコミュニケーションの面でもその関係性から切り離してしまった。それを避けるため本展は、来館者が実際に読める短編作を選び、翻訳文を付け加えて展示するという方式をとったというのである。それに関連して、すべて複製品である出品作を平面としてでなく、読者が普段手に取って開く出版物に近い形で展示するディスプレイを提案している。

こうした短編重視の姿勢に加え、「マンガの時代」展と異なるのは、通史的ではなくむしろ美的と呼びうる切り口を持つ点である。本展は、上記に述べたように「時間」をモチーフとして、内的時間と日常生活の時間、偶然と無常、過去の時代とSFの未来像などのテーマからなる8章によって構成されている。ほぼ各章の題名には「時」という語が何らかの形で登場する[▶29]。こ

▶29　①「ニューメディアへと開かれて/expansion into varied mediums」、②「時の流れ方/wavering time」、③「静寂の時/tranquil time and space」、④「日常における詩情ゆたかな瞬間/a poetics of the routine」、⑤「時代を遡る/going back in time」、⑥「時空間の消滅/the end of time and space」、⑦「現実から離れて/the escape from reality」、⑧「時空間の超越/transcending time and space」（ドイツ語副題の直訳／英語版における副題）。

の切り口はある意味で、海外においてなされる、日本のマンガの一面的な把握に異を唱えることでもある。ヨーロッパにおいて日本のマンガの特徴は、肯定的であれ否定的であれ、一般的に性と暴力の強烈な描写にあると考えられている。このイメージを手掛かりに夏目は、マンガ史の上から見ても、近年の状況を見ても、こうした把握はマンガ全般に対して当てはまるものではないと主張し、むしろスペクタクル性の高いダイナミックな場面の前後に必ず描かれる日常生活や心理状態の方に注目するよう求めている。従って本展は、目的論的物語展開から外れるもの、つまり「あまり目立たない部分の表現力をもって日本独特の〈間〉を体験させる」マンガ[30]を前面に押し出した展覧会となっている。この点、通史的展示が生み出す歴史という広義の物語の面を持たないという意味でも、具体的に選ばれた出品作がみな大げさなストーリーを語るものではないという意味でも、「マンガの時代」展とは一線を画していると言えよう。ちなみにこのような意図を代表すべく選ばれているのは、同様に「マンガの時代」展に出品されたマンガ家でもあるが[31]、しかしその有名な長編作よりも、むしろ『ガロ』(1964年～、青林堂/2000年～、大和堂)や『COM』(1967～73年、虫プロ)から『[現週間]モーニング』(1982年～、講談社)、『月刊アフタヌーン』(1987年～、講談社)を経て『Comic Cue』(1995年～、イースト・プレス)に至る雑誌に初出の短編作品である。

出品作家は厳密な意味でのマンガ家に限らず、マンガという対象を、アニメーションや絵本、現代美術などの隣接分野へと開くような作家も含む。マ

▶ 30　Natsume (2000), S. 15 (ドイツ語からの直訳)。
▶ 31　イギリス版・ドイツ版の出品作家とその展示順は次の通り。[「現美」=「マンガの時代」展出品;番号=「マンガの時代」展における章]。①寺田克也(*1963)、たむらしげる(*1949);②佐々木マキ(*1946、現美26)、タイガー立石(1941-1998、現美27)、南伸坊(*1947)、森雅之(*1957);③つげ義春(*1937、現美数章)、滝田ゆう(1932-1990、現美9)、谷口ジロー(*1947、現美24);④岡崎京子(*1963)、やまだ紫(*1948、現美9)、南Q太(*1969)、やまだないと(*1965);⑤山田章博(*1957)、杉浦日向子(*1958)、岡野玲子(*1960、現美24);⑥楳図かずお(*1936、現美数章)、高野文子(*1957、現美26)、大島弓子(*1947)、水木しげる(*1922、現美数章);⑦ひさうちみちお(*1951)、田中政志(*1962);⑧手塚治虫(1928-1989、現美数章)、松本大洋(*1967、現美26)、望月峯太郎(*1964、現美数章)。フランス版には③いしかわじゅん(*1951、現美18)、けらえいこ(*1962);⑦唐沢なをき(*1961)、小林じんこ(1984年デビュー)も含まれた。

ンガ史の観点からは、この出品作家を4つの世代に当てはめることができる。戦前生まれのストーリー・マンガの先駆者や、1960年代末生まれの最も若い世代にまで及んでいるが、過半数を占めたのは、戦争直後生まれのマンガ家や1960年代前半生まれのマンガ家である。ただし、本企画は彼らを歴史的に並べたり、マンガ業界のジャンル分けに応じて分類したりすることはしない。こうして例えば第6章"Old Age, Death, Fear: The End of Time and Space"では、「マンガの時代」展において「ホラーとオカルトの世界」に登場した楳図かずおと水木しげるが、意外なことに大島弓子、さらに高野文子とともに含まれる。極めて異質なマンガ家の作品を、同時代のものとして併置することによって、本展は、現在、日本の読者に体験できるマンガの多様性を暗示するだけでなく、具体的な歴史を超えるマンガの特質をも実感させる。また、「時」というモチーフを切り口に、観覧者は諸表現スタイルとその見方に注意するだけでなく、マンガの表象する時間並びに、マンガ読書や現代生活の時間性を自覚するようになる。「マンガの時代」展とは正反対に、本展は量よりも質にこだわるが、しかしここでの「質」とは優劣とつながるような価値づけではなく、むしろマンガの美的特質を指すのだ。

3・1　ヨーロッパ向けの「日本美」

ドイツ語版カタログの序文は、国際交流基金の課題を、日本の伝統的かつ現代的芸術を海外へ紹介することであるとしている[32]。そして、ドイツの新聞における批評からすると、本展は実際「芸術としてのマンガ」を紹介するものと受け取られた。例えば、近年もっとも注目に値する記事を発表しているコミック評論家イエンス・バルツァーは次のように述べた[33]。

経済的効率、読者へのサービス、女性を含む多様な読者層などにおいて「日本のマンガの生産と受容が、われわれのコミック伝統とはかなり異なるが、この社会学的かつ文化史的興味を引く特徴については［中略］本巡回展において全く知ることができない。本展がその対象をもっぱら美的形態の特

▶ 32　The Japan Foundation, Hg. (2000), S. 7.
▶ 33　Balzer (2001).

質から照らし出しているからだ。」と判断した。また彼は、選出された作品を「この20年間、インディペンデントな形で制作された〈作家派マンガ〉[Autoren-Manga]」と受け入れ、その表現における「脱加速化」が、絵と文章の複合やページ構成の多様な可能性、さらに線描と習字の美しさを意識させるところを高く評価してはいるが、その一方、日本らしいマンガには見えないと驚いている。そして、「日本らしさ」のもっとも明確な点として、彼は、日本マンガの主流を特徴づける「従来の幾何学的コマ割りの完全な解体」を挙げている。最後にバルツァーは「このようにして、本展が日本の最先端のマンガとして紹介するのは、皮肉にも、欧州の慣習にあまりにも忠実であるものほかならない」と結論する。

本展の出品作がなぜ日本的ではなく、むしろ欧州的に見えたかは、まず、マンガの短編作が普段、「日本のマンガ」と見なされる範囲に入らないからである。[34] また、バルツァーのような専門家さえ、本展に「主流」のマンガ家が少なからず登場していること、さらに、このマンガ家が出版の場により異なるものを発表することに気付かないという現象も興味深いだろう。それは翻訳版不足が原因ともいえるし、「主流対作家派」という欧米風の認識パターンが邪魔しているともいえる。このパターンを本展に適用したからこそ、出品作が日本らしくなく見えたのではないだろうか。

ところが、本展の企画は、「マンガの時代」展ともマンガをめぐる欧州の常識とも異なる形であるものの、事実上「日本らしさ」に焦点を当ててはいるのだ。例えば、夏目房之介のエッセイで強調されるのは、「時」であるよりも、むしろ日本の伝統的な「間」の方だ。また、それぞれの作家についての解説文が、「間」の他に線描や平面へのこだわりなどの日本の美術伝統に触れている。さらに、『マンガの読み方』におけるコマの発達史とマンガの近代性についての言及[35]とは微妙に違って、夏目はカタログのエッセイで、マ

▶ 34　フランス版もイギリス版も「マンガ展――短編作品を中心に」(Manga ―― Une plongée dans un choix d'histoires courtes; manga ―― Short Comics from Modern Japan) と題されたのに対し、ドイツのケルンにおける日本文化センターはドイツ版に「漫画――日本のコミックの世界」(Manga ―― Die Welt der japanischen Comics) という、誤解を招く題名を付けた。
▶ 35　『マンガの読み方』(1995)、209頁。

ンガを、絵巻物のような日本美術へと還元しうるという印象をもたらす。これを支えるのは、高畑勲の『十二世紀のアニメーション』から引用した「伴大納言絵詞」やその一場面をコマ割にした図版である。[36] こうしたことからもわかるように、本展は、マンガの美的特質を通して、マンガ文化に止まらず、日本文化全般に対する別種のイメージを主張しようとしていると言えるだろう。

しかしこの試みはまた、日本の状況にあまり詳しくない観客に、マンガをずいぶん無害なもの、言い換えれば美化されたものと感じさせてしまうことにつながったようにも思える。次のドイツの最も有力な新聞に掲載された批評には、この点がよく現れている。

> 「本展は、日常生活にも、またアラーキや森万里子の崇高な美術 [sublime Kunst] にも共通して姿を現す、[日本の] 花盛りのポップカルチャーの輪郭を、十分に浮かび上がらせているとは言えない。そのためこの展覧会は、日本国際交流基金のオフィシャルな看板として、きれいに刈り込んで整えた若い盆栽のように見えてしまう。[37]」

記者の不必要なまでの批判的自己主張は、ここでは美術／館という権威にではなく、「国」を代表する国際交流基金の方にその矛先を向けている。ところで、「誰がプロデュースした展覧会か」という問題はもちろん重要なものだが、同時に「誰のためのマンガ展であるか」という問題もまた、批評の視野に入れるべき重要性を持つだろう。一般に、マンガ展の観覧者と、彼らのマンガの受け取り方は、マンガをめぐる予備知識をどれほど有しているかによってさまざまに異なる。前述したバルツァーの例から明らかなように、特に海外の会場においては、日本のマンガの読書や言説についての経験をあらかじめどれほど持っているかによって、大きな差が出てくるだろう。

その点で今回の国際交流基金展の場合、特に初会場のフランスにおけるマンガのあり方が、はっきりとは語られない「受け手」のイメージとなって、暗に企画に影響を及ぼしたのではないかと思われる。例えば夏目はそのカタ

▶ 36　高畑 (1999)、84～86頁。
▶ 37　Blomberg (2000)、(ロッテルダムでの本展主催について)。

ログでのエッセイにおいて、日本のマンガと異なるバンド・デシネの絵画的完成度に触れている。つまり日本のマンガとバンド・デシネを比較し、後者は絵画的完成度が高いため、美術館風の「絵画」展を手本とする展覧会でも成功するが、日本のマンガはむしろ物語的完成度の方が高いため、えてして「絵画」展としてはうまくいかないと言うのである。このことから推測できるように、フランス語圏におけるマンガの絵柄（とその完成度の高さ）への評価は、反面教師のように本展を裏側から支えている。ここで夏目が日本のものと比較するフランス語圏のマンガは、具体的には、バンド・デシネが分業的スタジオ・システムを放棄し、マンガ家の作家性を全面的に発揮した、1970年代以降のいわゆる「直接彩色」手法［couleur directe］による高価なアルバム形式のものを指しているだろう。[38] しかしながら、フランス語圏における本展のコンテクストには、そうした作家性の強いマンガの存在以外にも、さまざまな要因が関わっている。

上で述べたように、フランス語圏には、公的美術館でマンガを展示する長い伝統がある。また歴史的に見るなら、ナチ時代に引き続き、フランスのカトリック教会と共産党は1949年公布の青年保護法を支持し、アメコミの輸入を制限したが、その後マンガ文化とマンガ業界はアメコミの強い影響を脱し、かえって隆盛をきわめていった。そして1970年代以降、フランスでは出版物の5パーセント、ベルギーでは日本とほぼ同じ30パーセントをマンガが占めるという全盛期を迎えたのである。その他、国際的視野からマンガについての認識を広めた研究や展覧会を背景に、1960年代に「バンド・デシネ」という語がようやくフランス語に定着し、[39] 1970年代初頭からこの語が「第9の芸術」としてラルース大辞典［Grande Encyclopédie Alphabétique Larousse］に掲載されるようになった。さらに、美術館としても研究・教育機関としても活動する国立マンガ館も誕生した。1988年にはブリュッセル、[40] 1990年にはアングレーム[41]の各館がオープンしている。

▶ 38　それを代表するマンガ家は、例えばエンキ・ビラル［Enki Bilal］である。*Couleur Directe*（1993）、さらにBDの全体像について小野（2002）参照。
▶ 39　Groensteen（2000）, p. 29.

地方都市アングレームに位置している後者は首都のパリ――つまり「国」――との結びつきが強く、ミッテラン大統領の手による開館以来、「国民的マンガ促進政策」の下で援助を受けてきた。このマンガ館は、あるいは国立という性質によるものかもしれないが、その常設展示において（1999年現在の時点で）、マンガを芸術として捉えるが、この捉え方は「マンガの時代」展に似通った姿勢を示している。つまり、自文化に視野を限定し、年代順による通史を語る、といった点である。また、女性という視点を欠いたまま男性作家を中心に紹介を行い、アルバム販売の低下といった最近の動向についても疑問を提示していないなどの問題がある。さらに、「マンガの時代」展では現代美術に関する章がマンガを扱う章から切り離されて展示されたが、これに対応するのは、アングレームにおいては、展示の最後に隔離されたアメコミのパートである。このように、アングレームにおいて典型的に示されるフランス語圏の状況とその欧州における役割を踏まえた上で、もう一度国際交流基金展のことを考えてみると、「日本らしさ」というその視点が、実は日本のマンガの物語性とそれを支える視覚表現を強調することで、最初の会場であった「文化国家」フランスにおける「第9の芸術」に対応するために打ち出されたのではないかという推測が成り立つだろう。

3・2　ベルリン東洋美術館でのマンガ展

マンガの供給を主に輸入に頼るドイツではこの国際交流基金の巡回展は、自国産のマンガが力を持つフランスやベルギーとは異なる状況に置かれる。この状況がもたらすのは、上述したバルツァーのようなコミック読者や、若者である日本マンガのファンを除けば、多くの人々が本展を通じて、自国以外のマンガやその未知の側面に出会うというより、むしろ見慣れない異文化

▶ 40　Centre Belge de la Bande Dessinée（CBBD）は、ヨーロッパ初のマンガ・ミュージアムであった。その開館の前にも公的美術館でマンガ展が開催された。*Autour de la BD*（Palais des Beaux-Arts de Charleroi, Bruxelles 1985）, *Art et Innovation dans la Bande Dessinée Européenne*（Musée d'Art Contemporaine Bruxelles, 1987）.
▶ 41　Centre National de la Bande Dessiné et de l'Image（CNBDI）. 1996年創刊、その年刊誌は『第9の芸術』と称する。

としてのマンガというメディア自体に出会う現象である。この点で最も興味深い会場となったのは、ベルリン東洋美術館である。以前、コミック・イベントと関連せず、例えば南部都市ケムニッツのショッピング・モールで開催された際、ほとんど注目されなかった本展は、2001年夏、東洋美術館という会場での開催ということもあってか、従来のマンガ読者を超える層の関心を呼び、マスメディアにおいて初めて幅広く注目されたのだ。

現代美術館が会場となった「マンガの時代」展と異なり、古美術を主な対象とする美術館においてマンガ展が開かれるのは、日本国内では未だ見られないことである。にもかかわらず、日本国内でも海外でも、マンガにはなぜこれほどの人気があるのかという問いに対しては、日本特有の美術伝統が理由に挙げられる場合が多い。このスタンスは、2001年1月にクラクフ市に開館したポーランド国立博物館日本芸術センターにも見受けられる。1900年前後、日本美術コレクターとして活動し、「Manggha」というペン・ネームで北斎などを紹介したポーランド人フェリックス・ヤシエンスキ［Feliks Jasiénski］に捧げられているセンターであるが、その開館を記念する「Manga, Manggha, manga」展は、絵巻物や浮世絵木版画を、ほかならぬ現代日本のマンガとアニメから照らし出すものだった。[▶42] クラクフであれベルリンであれ、古美術を取り扱うミュージアムは、近年、マンガの力を借りながら来館者人数を増やして、美術館の存在意義を明確にしようとしているようである。つまり、美術館のうちにきわめて現代的な要素を忍び込ませるマンガ展をもって、日本文化をもっぱら古美術に還元しようとする従来の常連客だけでなく、美術とは無関係に日本のマンガを受容している若者にも足を運ばせるよう努めていると思われる。しかし一方で、特にベルリンの場合は、予算削減のため美術館として自らの特別展を企画することのほとんどできなくなっている現状も背後にある。マンガ巡回展がベルリン東洋美術館で開かれたのは、国際交流基金が提供した企画として、コストがあまり掛からなかったためでもある。

▶ 42　The National Museum in Cracow, ed. (2001).映画監督アンジェイ・ワイダ［Andrzej Wajda］の努力のお陰で開館された本センターの正式名は「Center of Japanese Art and Technology manggha」である。

この予算問題は、東洋美術館が、一つの複合施設の中の同じフロアーに、民族学博物館東アジア部門と同居していることによって特別な形をとる。巨額を要した改築ののち、2000年10月のリニューアル・オープン後の活動をめぐって、他の多くの州立美術館・博物館と同様改革案の嵐にさらされており、一時は民博東アジア部門との合併案も出るほどだった。このような複雑な関係に置かれた東洋美術館は、館長によると、「美術史とその文化史的背景を混同せず、美術の機能づけや卑俗化を回避するようなバランス」を目指しつつ、個々の作品や「その美的な質」を「純粋に美的な観点から展示する」ということを重要視している。[▶43] このような民族学に関わる「文化」としての視点の強い回避は、東アジア美術をローカルな諸民族の手による民族学資料としてではなく、西欧と比肩しうる「美術性」において捉えようとする態度によるものであり、これは「文化」という視点を排除し、そのことによってマンガの評価を高めようとするマクラウドの態度にも通じる。しかし、マンガに詳しくない美術館側がマンガを「美化」してしまうという可能性がなくはない。

さて、本マンガ展はベルリンの会場において一体どのような空間構成を通して、マンガと古美術を関連づけたのか。まず、展示室に入る前、来館者はロビーで、アーティスト奈良美智のネオ・ポップ風に浮世絵を取り上げる連作「in the floating world」（1999年）の16点の絵を見ることができた。次に、日本美術の常設展示室を通り抜けると、マンガ展の初めてのパネルが掲げられる部屋に突き当たった。この部屋の壁やガラスケースには、葛飾北斎の「百句小判錦絵」や「北斎漫画」をはじめ、江戸時代の鳥羽絵や大津絵、さらに絵本や黄表紙など、東洋美術館蔵の出品物が陳列され、丁寧に解説されていた。そして、それらが取り囲んでいたのは、表に岡野玲子、裏に杉浦日向子が紹介されるパネルであった。ここから階段を上がると、ようやく上階の特別展示室に入り、マンガ展を観覧するようになっていた。

▶ 43　Veit (2000).直訳した「美的質」［ästhetische Qualität］は、当引用において、優劣を強調する意味での「美的価値」を指す。

特定のコンセプトよりも、制限された展示面積のためであったにもかかわらず、来館者に与えられたこの空間的動線は、現代マンガが、絵と文字を絡み合わせる美術の長い伝統の延長線上に位置づけられる印象をもたらし、バルツァーなどの評論家に疑問視された。ところが、マンガを連続的「日本美」に回収するイデオロギー、または、それに対して、浮世絵と戯作が、美術史などの言説において長年周辺的と見なされてきたものとして、マンガと類似点をもつといった主張の彼方には、来館者は、それらの空間的同居を通して、自分次第の新鮮な体験をする機会も与えられたのだ。つまり、目の前にあるマンガの複写と、伝統的な絵を視覚的に比較することによって、その異質性や類似性を、言語に限らぬ形で意識することができたし、あるいは伝統的表現やそれにおける視点移動などを手がかりに、上に挙げた館長の言う「美的な質」より、むしろ「形式」に関する効果と意味という美的特質を自覚することもできただろう。この意味での美学的スタンスなら、従来の二項対立、つまりマンガと美術を、そのうちの一つにすぎない特性に代表させつつ勝手に融合させることに対して問いを投げかけるだけでなく、「視覚」概念を拡大することにもなるだろう。それは、固定した視点と移動する視点、ながめ回す眼差しと筋を追う眼差し、視覚を隔離させる見方と他感覚への橋渡しとしての見方などを含む、多面的な「視覚」のあり方に対する感受性である。このような観点から、「視覚優先」を一般的に批判するのではなく、具体的にいかなる視覚を優先し、いかに複数の視覚を考慮に入れるかを探究するようになる。さらに、ともに「視覚優先」主義にそぐわない伝統的絵とマンガについて考えることから、近代的な展示空間の性質を問うことも可能になっただろう。例えば「手にとって、広げながら読む」という本来の受容の仕方が美術館では再現しにくいことや、一時的使用のために作られたものとして、物理的にも強い照明のもとでの長期の展示にそぐわない点において、伝統的絵とマンガが近代的美術館の原理からのがれる。ただし、美術館においてさまざまな連なる絵の一部分しか展示できない、言い換えれば、このような絵を個別の「画面」あるいは「頁面」へと限定せざるを得ないという現象は、マンガの曖昧さをも浮び上がらせるかもしれない。マンガは、伝統的

絵と同様に個別の「画面」に限らないと同時に、区切られた「頁面」からなる「本」という西洋的フォーマットを特徴とし、美術館と同様にまさしく近代的な知覚を求めるメディアでもあるからだ。いずれにせよ、こうした問題に気付かせる点で東洋美術館におけるマンガ展は、従来の「日本美」に限定されない「美学的な見方」を提示することで、民族学博物館とは異なる可能性を秘めていたのである。

最後に

2つのマンガ展を例にとった以上の考察は、美術館においてマンガ展を開催すべきか否かを問うものではない。むしろ、近年公的美術館においてマンガ展がどのように開催されているのかを考えながら、その企画の周囲に広がるいくつかの関連を分析しようとしたものである。これらを通して、商業的スペースとも民族学博物館とも異なる特質を備えた公的美術館には、ひとつには、近代国民国家の枠を超えて、広く社会に共有されうる「文化」についての議論を可能にすること、そしてその一環として、マンガの美学への認識をよりいっそう高めることが期待されると結論した。後者はマンガというメディアを、社会的諸関係といった外在的な視点からだけでなく、具体的な形式や感性論の面からも考察するアプローチである。興味深いことには、マンガを、個人の五感に働きかける「感性情報」として取り扱う重要性は、中高等学校の教育現場の関係からも指摘されている。[▶44]

教育機関として注目されつつある公的美術館には、直接作品と接触する機会を与えるという独特な役割がある。それがマンガの場合、何を指しているかは本論において考察しなかったが、マンガの原画ではなく、むしろ印刷物の複写を対象とする2つのマンガ展に焦点を当てることによって原画展の有意義を否定するつもりはない。ただし、美術館における「直接な接触」が具体的な原画や作品との接触に限らず、普段、日常生活において直接自覚しな

▶44　長谷川（2002）、32～36頁。

いマンガのさまざまな側面との出会いでもあるという点を考慮に入れておけばよいだろう。もしも美術館という場において、何を「文化」として共有すればよいかについての議論が引き起こされ、同時に何をマンガとして評価し記憶すればよいかについての意見交換が可能になるなら、この空間は、日常的消費文化の側面からだけでは見えないマンガのメディアとしての成り立ちや、マンガと美術との境界、マンガ内に引かれた諸々の境界線を、その事実性と同時に相対性において自覚させる場となりうるだろう。ここで見出されるべきは、最初に述べた「美学」を二つに分離する視点よりも、その流動的な絡み合いを追求する視点である。観覧者の目で美術館を捉えなおそうという近年の要求は、無差別なサービスの名において、見慣れたマンガ観を単に肯定するか、それとも、教育や法律など、いろいろな社会的現場における常識をある程度ゆるがすマンガ観を「展示」するか、どちらにつながっていくのだろうか。この選択肢とその間のバランスが「マンガ」だけでなく「美術」にも当てはまることは言うまでもない。

参考文献

石田佐恵子、2001年、「誰のためのマンガ社会学――マンガ読者論再考」、宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』世界思想社、157～185頁

岩城見一、2001年、『感性論――エステティックス　開かれた経験の理論のために』昭和堂

岩崎吉一、1990年、「美術館活動の中の手塚治虫展」『手塚治虫展』図録、東京国立近代美術館・朝日新聞社、10～11頁

荻野昌弘、2001年、「マンガを社会学する」、宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』世界思想社、134～154頁

小野耕世編、2002年、「マンガ・ホンコ：フランス語圏のマンガ／BDたち」『季刊　本とコンピュータ』第2期3号、春、73～106頁

『会報』第52号、平成9年12月15日、日本美術史学会

川口達也、2000～2001年、「ホワイト・キューブの闇――モダニズムの語りのしかけ」『現代の眼』東京国立近代美術館ニュース525、12～1月号、5～7頁

蔵屋美香、2001年、「中空の美術館」『美術館を読み解く――表慶館と現代の美術』展図録、東京国立近代美術館、10～21頁

佐藤道信、1996年、『〈日本美術〉誕生――近代日本の〈ことば〉と戦略』講談社

椹木野衣、1998年、『日本・現代・美術』新潮社

「小特集：東京国立近代美術館での大回顧展にみる手塚治虫」『美術手帖』1990年8月号、152～165頁

高畑勲、1999年、『十二世紀のアニメーション――国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なるもの』徳間書店

丹尾安典、1998年、「シンポジウム報告『美術史からマンガを考える』」『美術史』145、日本美術史学会編、48巻1号、10月、190～196頁

「特集：日本の美術と教育」『美術手帖』2001年3月号、11～108頁

長谷川康子、2002年、『メディアとしてのマンガの特性とその教育における可能性』（修士論文）、兵庫教育大学大学院学校教育研究科、http://isweb42.infoseek.co.jp/school/yasuco99/master/master-index.htm

フィードラー、コンラード、1979年、『近代の藝術論』（山崎正和訳）、中央公論新社

ベルント、ジャクリーヌ、2000年、「マンガ表現論としてのスコット・マクラウド著・画『マンガ学』――『マンガの読み方』との比較を中心に」『美術フォーラム21』第2号、176～178頁

細萱敦、1998年、「美術館、マンガに遭遇す」『美術手帖』12月号、92～93頁

マクラウド、スコット、1998年（初版1993年）、『マンガ学――マンガによるマンガのためのマンガ理論』（岡田斗司夫監訳）、美術出版社

『マンガの時代――手塚治虫からエヴァンゲリオンまで』展図録、1998年、東京都現代美術館／広島市現代美術館

『マンガの読み方』1995年、（夏目房之介他共著）、宝島社

宮原浩二郎、2001年、「知的触媒としてのマンガ」、宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』世界思想社、4～31頁

宮本大人、2001年、「『漫画』の起源――不純な領域としての成立」『週刊朝日百科：世界の文学』110（テーマ編：マンガと文学）9月2日、11-292～11-295頁

山下裕二、1998年、「マンガ・美術・批評をめぐる透視図――境界意識の不毛」『美術手帖』12月号、77～84頁

Balzer, Jens 2001: Bloß keine Kulturindustrie. Natsume Fusanosukes "Manga"-Ausstellung im Berliner Museum für Ostasiatische Kunst. In: *Berliner Zeitung,* Nr. 160, 12. 07. S. 11.

Barck, Karlheinz 2000: Ästhetik/ästhetisch. In: Barck, Karlheinz et. al. (Hrsg.): *Ästhetische Grundbegriffe*, Band 1. Stuttgart/Weimar: Verlag J.

B. Metzler. S. 308-400.
Berndt, Jaqueline:
——1997, Kunstgehäuse: Über den musealen Ort moderner Kunst in Japan. In: *JAPANSTUDIEN. Jahrbuch des Deutschen Instituts für Japanstudien,* Bd. 9. München: iudicium verlag, S. 175-198.
——2001, Permeability and Othering: The Relevance of "Art" in Contemporary Japanese Manga Discourse. In: Livia Monnet (ed.): *Approches critiques de la pensée japonaise du XXe siècle/Critical Readings in Twentieth Century Japanese Thought.* Montréal: Les Presses de l'Université de Montréal, pp. 349-375.
Blomberg, Katja 2000: Helden, die an Eisenträgern lutschen. Manga sind unübersetzbar: Ein Blick auf japanische Comics in der Kunsthalle Rotterdam. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung,* 06. 03.
Carrier, David 2000: *The Aesthetics of Comics.* University Park, PA: The Pennsylvania State University Press.
Couleur Directe. Masterpieces of the New French Comics. 1993, Thurn: Edition Kunst der Comics/Paris: Mérimée Conseil.
Critical Focus: "Understanding Comics" 1999. In: *The Comics Journal,* 211, April, pp. 57-103.
Groensteen, Thierry 2000: Why are Comics Still in Search of Cultural Legitimization? In: Magnussen, Anne & Hans-Christian Christiansen (eds), pp. 29-41.
Hosogaya Atsushi 2000: Der dokumentarische Wert von Manga und ihre Erhaltung. In: The Japan Foundation (Hrsg.), S. 16-19.
The Japan Foundation (Hrsg.) 2000: *Manga —— Die Welt der japanischen Comics*. Japanisches Kulturinstitut Köln.
The Japan Foundation (ed.) 2001: *manga —— Short Comics from Modern Japan.* The Japan Foundation London Office.
Joachimides, Alexis 1995: Das Museum der Meisterwerke. Karl Scheffler und der "Berliner Museumskrieg". In: Joachimides et.al. (Hrsg.), S. 192-205.
Joachimides, Alexis et. al. (Hrsg.) 1995: *Museumsinszenierungen. Zur Geschichte der Institution des Kunstmuseums. Die Berliner Museumslandschaft 1830-1990.* Dresden & Basel: Verlag der Kunst.
Magnussen, Anne & Hans-Christian Christiansen (eds) 2000: *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics.* Copenhagen: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen.

Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japan (eds) 1999: *MANGA - Une plongée dans un choix d'histoires courtes.*
Marra, Michael F. 2001: Introduction. In: Marra, Michael F. (ed.): *A History of Modern Japanese Aesthetics.* Honolulu: University of Hawai'i Press, pp. 1-24.
McCloud, Scott 2000: *Reinventing Comics.* New York: Perennial/Harper Collins.
Mirzoeff, Nicholas 1999: *An Introduction to Visual Culture.* London: Routledge.
The National Museum in Cracow (ed.) 2001: *Manga, Manggha, manga —— komiksowość i animacja w sztuce japońskiej/comic-strip form and animation in Japanese art* (exh. cat.).
Natsume Fusanosuke 2000: Ausstellung moderner japanischer Manga in Kurzform. Allgemeine Vorstellung. In: The Japan Foundation (Hrsg.), S. 8-15.
Scholl, Julian 1995: Funktionen der Farbe. Das Kronprinzenpalais als farbiges Museum. In: Joachimides et. al. (Hrsg.), S. 206-219.
Varnedoe, Kirk & Adam Gopnik (eds) 1990: *High and Low —— Modern Art and Popular Culture.* New York: Harry N. Abrams (MoMA 1993).
Veit, Willibald 2000: Die Lebenskraft der Kunst. In: *MuseumsJournal,* Nr. IV, 14. Jg., Oktober, S. 12-17.
Watanabe Toshio 1998: Art History and Comics. In: *The Art Book,* (5) 4, September, pp. 18-19.
Zimmermann, Hans Dieter 1970: Vorwort. In: *Vom Geist der Superhelden: Comic Strips. Colloquium zur Theorie der Bildergeschichte in der Akademie der Künste Berlin.* Berlin: Gebr. Mann Verlag, S. 7-8.

■執筆者／翻訳者紹介（掲載順）

夏目房之介（なつめ・ふさのすけ）：1950年生まれ。マンガコラムニスト。花園大学客員教授。

シュテファン・ケーン（Stephan Köhn）：1967年生まれ。ドイツ。江戸時代以降の日本文学・文化研究。フランクフルトのヨーハン・ヴォルフガング・ゲーテ大学日本学科講師。

小野耕世（おの・こうせい）：1939年生まれ。海外マンガ研究家・翻訳者、映画評論家、作家。国士舘大学21世紀アジア学部客員教授。日本マンガ学会理事。

吉村和真（よしむら・かずま）：1971年生まれ。思想史・まんが研究。京都精華大学表現研究機構マンガ文化研究所研究員、日本マンガ学会理事・事務局員。

五十殿利治（おむか・としはる）：1951年生まれ。近代美術史研究。筑波大学芸術学系教授。

ジャクリーヌ・ベルント（Jaqueline Berndt）：1963年生まれ。ドイツ。美学／芸術学・マンガ研究。横浜国立大学教育人間科学部メディア研究講座助教授。日本マンガ学会理事。

笹本 純（ささもと・じゅん）：1950年生まれ。視覚伝達デザイン・画像表現・マンガ・絵本研究。筑波大学芸術学系教授。日本マンガ学会理事。

ドリス・クロワッサン（Doris Croissant）：1935年生まれ。ドイツ。日本美術史・女性美術研究。ハイデルベルク大学東アジア美術史学科教授。

足立典子（あだち・のりこ）：1960年生まれ。文学・近代芸術文化研究。慶応義塾大学商学部助教授。

デボラ・シャムーン（Deborah Shamoon）：1972年生まれ。アメリカ合衆国。近代現代日本の文学・映画・マンガ研究。カリフォルニア大学東アジア言語文化研究科研究生。

高橋瑞木（たかはし・みずき）：1973年生まれ。視覚文化、美術史研究。早稲田大学大学院美術史専攻修士課程、ロンドン大学東洋アフリカ学学院（SOAS）MA修了。1997～2001年、早稲田大学美術史学院生を中心とする「表象文化まんが研究会」代表（私家版論文集１・２号、1998年、2000年）。立命館大学国際言語文化研究所・京都精華大学マンガ学科共催シンポジウム「学術的まんが研究の可能性と課題――内と外との対話」（2000年５月）の報告者。現在、東京の森アートミュージアム準備室に勤務。

田中慶一（たなか・けいいち）：1975年生まれ。立命館大学社会研究科修士課程修了。関西在住のフリーライター。

マン美研――マンガの美／学的な次元への接近
2002年12月20日　初版第１刷発行

編　者　ジャクリーヌ・ベルント
発行者　原田平作
発行所　醍醐書房
〒601-1316　京都市伏見区醍醐古道町20-2
TEL（075）575-3515／FAX（075）575-3525
振替　00950-9-142338
印　刷　創栄図書印刷

© Jaqueline Berndt, 2002　Printed in Japan

ISBN4-925185-15-2