

メディア芸術 ニュースレター

NewsLetter/Vol.5
発行:メディア芸術総合情報事務局
監修:文化庁
お問合せ:info@mediag.jp
発行日:2012年3月28日
<http://mediag.jp>

5

マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアートを
伝えるニュースレター



100年後、200年後のための
アーカイブを考える

マンガ家

里中満智子 インタビュー

研究最前線④マンガ分野

2011年度メディア芸術情報拠点・
コンソーシアム構築事業 活動レポート
「アニメーター育成テストケースの実施」

100年後、200年後のためのアーカイブを考える

「マンガを守りたい、なんとかしたい」という気持ちからマンガに関わってきたという里中満智子氏に、日本のメディア芸術（マンガ、アニメ、ゲーム、メディアアート）をめぐる現状と、日本文化を将来にいかに残していくべきかを伺った。

Q 作品の文化的価値とは？

A 社会の中にはすぐに役立つものもあるし、無駄に見えるものもあります。でも無駄なものの中に喜びや感動を与えるものもあって、そういうものが育ってくると、知らず知らずのうちに文化として定着したり、芸術として人が見るようになっていくと思うんです。

16世紀にルネサンスの芸術家たちの列伝を書いたバザーリ（1511～1574年）の本には、ミケランジェロやラファエロ、レオナルドの様子がとても面白く描かれていますね。当時は、パトロンからの発注に応じて作品を提出するというので、芸術家の活動が成り立っていました。ですから、その注文者にとっての価値が、作品の価値だったわけです。ミケランジェロなんてけっこうわがままで、私が注文主だったらケンカしそうですけど（笑）、当時の注文主もいろいろ我慢しながら、類似希な作品を期待して、単なる経済的な交換とは考えていなかった。支払ったまま何ももらえな

かったとしても、ぐっと我慢して待ち続ける。あの時代に人びとがそういう気持ちを持ち始めたのだとしたら、それが芸術家の誕生かなと思うんですよね。

私が属しているマンガの世界に目を移すと、多くの漫画家は「別に芸術なんてどうでもいい」と思っているというのが実感です。しかし、とにかく知ってもらいたい、見てもらいたい、感じてもらいたいと思いながら、描き続けていて、「つまらない」とか「何考えてんだ」と言われることを覚悟のうえで、みんな作品を世に出すわけですよ。芸術作品というのは、送り手と受け手の両方がいて成り立つものです。それらがこれから先、どういう形で残っていくのかは分かりません。でも、芸術かどうか今はまだわからないからこそできるだけ全部残しておきたいと思うんです。



『マンガ ギリシア神話』文庫全巻

心に、マンガが認められるまで200年ぐらいかかるかもしれないと思っていました（笑）。でもいつか必ず、「この作者のこの作品は～」というふうに、文化として論じられる時代が来るだろうと、その日を夢見ていました。マンガを守るためにはどうしたらいいか？ それならばマンガ家になるしかない、と目指しはじめたのがきっかけです。ですから、マンガ家になってからも、右から左に消えていくマンガをなんとか残せないものかという気持ちはずっと持ち続けています。

昔の雑誌はすごくいい加減で、印刷も悪いし、色も青インクとか赤インクでヘンな紙に印刷してありました。ですから印刷物である書籍が残っていても、作品をそのまま再現したことにはならないと思うんです。本からスキャニングをしてうまく汚れをとったとしても、いったん潰れている細かい線のニュアンスは、手の施しようがありません。そういう意味で、原画からのデジタルデータ化ということが、本当に望ましいと考えています。

それで国に対してもいろいろな提言をしてきたのですが、デジタルデータ化の問題が、なぜか原画そのものの保全にすり替わったりしてしまったり、なかなか理解が得られていないのが実情ですね。原稿を複製するのにいちばんいいデータの形式は何

Q どのようなアーカイブが望ましいか？

A 映画は誕生して60年ぐらいたって、文化だと認められるようになりました。ちょうど私が高校生の頃です。当時、マンガは子ども向けで、大人が味方してくれないものだったから、幼



『マンガ 旧約聖書』



里中満智子

1948年生まれ。大阪府出身。マンガ家、大阪芸術大学教授。16歳のとき『ピアの肖像』で第1回講談社新人漫画賞を受賞。高校生活を送る傍ら、プロのマンガ家生活にはいる。その後、『あした輝く』『アリエスの乙女たち』『海のオーロラ』『あすなろ坂』など数々のヒット作を生み出す。また、歴史を扱った作品も多く『天上の虹』を20年以上にわたり執筆し続けている。現在、創作活動以外にも各方面の活動に携わる。

か？後の時代に対応することも視野に入れて、どういうデジタルデータの形式を取るのがいいのかなど、考えるべき課題はたくさんありますが、少しずつでも進めていきたいと思っています。



『天上の虹』21巻表紙 持統天皇

後の世代に何を伝えるのか？

私はかなり前から、専門学校や大学でマンガの描き方を教えたりしています。とにかく後進に伝えたいという気持ちはすごくあるんです。それはやっぱり自分が身につけたものは、できれば有効利用してもらいたいと思うからなんです。後から出てきた若い人たちに對して、「わー、すごいなこの人」と思っている、つまらない理由で辞めちゃったり、何かこの世界を誤解して去って行ったり、自信なくしたりと、いろいろあるんです。そういうことが、すごくもったいないことだと思っているんですよ。

分かりやすい事例で言いますと、編集者に何か厳しい注文を言われると、それが絶対だと思ってしまう。経験が浅い人だと、編集者に逆らったら、この世界で生きられないと、思い込んでしまう場合もある。「いや、別に気が合わなければいくらでも担当者変えてもらえばいいし、もし何だったら、ほかの出版社に見てもらったっていいし」って言ったら、「そんなことしていいんですか？」。身の処し方と言うんでしょうか、そういうことも含めて伝えていかないと、せっかくの芽をつんでしまうことになるわけですね。諦めかけている才能を、教育の場で刺激していくことはできると思うんです。それが教育の場のメリットで、他人の作品と身近なところで触れ合えたりすることも大事です。

それと、一緒に学ぶ仲間がいるというこ

とも後々の財産になっていきます。同じことを言っても、各人、表現は違ったものが出てくるわけです。その差を肌で感じることで、表現の幅を広げる訓練になると思います。

私がいまいちばん大事なことで考えていることは、私が子供のときに「マンガを守りたい、なんとかしたい」と思っても、知恵もないし知識もないから、そのためには、マンガ家になるということしか思い浮かばなかったんです。でも、なんらかの形でマンガに関わりたいと思う人たちはいるわけで、当時だったら、マンガを描く才能のない人は、どうしようもなかったわけですよ。でも、こうしてマンガが、ひとつの学問の分野としてある程度発展してくると、研究者が必要になってきたりしますよね。いろいろな形でマンガの専門的な勉強の場が必要になってくると思うので、これからは、むしろそうした教育現場の有効性を考えてみたいと思っています。

国にできることは？

1996年から海外のマンガ家を集めて、過去の歴史問題も含めた



第10回 MANGAサミット(2009年10月23~26日、台湾淡水市)



サミットでのシンポジウムの様子(第10回 MANGAサミット)

さまざまな問題についてのシンポジウムや、展示会を開催するMANGAサミットという事業を続けています。これはずっと資金繰りとの闘いなんです。一度、国の援助をごく一部だけいただいたこともあったのですが、そのときの事務手続きでいろいろと制約が課されて非常に難儀な思いをしたので、また自力で資金を集めています。もちろん、MANGAサミットの開催地となる自治体の多大な協力があってこそ行なえる事業ですので、実施地には感謝しています。

だからお金を出してもらうことはもう諦めているんですが、税制優遇措置だけはなんとかしてほしいですね。やっていることを営利事業だとみなさずに判断していただきたい。それで十分です。

アーカイブも、国が応援してくれるのはいいけれど、2、3年で成果を出せるような問題じゃないことは理解してほしいですね。それは国だけじゃなく、日本人みなさんにもお願いしたいことです。日本でマンガが特異な発展をしてきて、それが世界に認められている。そういう状況で、その根本的な資料が浮世絵のように海外に流出してしまうのは恥ずかしいことです。いままからマンガに関する資料をデジタル・アーカイブとして残しておけば、それは100年後、200年後には貴重な研究資料になる。そのぐらい長い目で、考えてほしいと思います。

「漫画」は未だカオスである

かな さわ こたま

金澤 韻 (川崎市市民ミュージアム学芸員)

漫画自体が研究の対象として認知されたのはここ30年くらいの話で、その前は程度の低い娯楽と思われていたし、もっと前の時代には教育に悪いと非難の対象であった。

夏目房之介らが漫画表現の構造を読み解く論考を提案した1990年代から漫画研究は盛んになり、現在ではいくつかの大学で教えられ、研究者の数は増え、研究の幅も広がった。私たちは少しずつ進んできているのだと思う。

2009年に邦訳出版されたティエリ・グルンステンの『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』の難解さから私たちは、私たちがほとんど日本の漫画しか読んできていないということ、そのためにこのフランスのバンドデシネと世界各国の漫画表現を参照した論述が理解できないことを知ったのだが、とはいえ、私たちは少しずつ進んできているのだと思う。日本の漫画研究は生まれ、這い這い歩きをはじめ、おずおずと立ち上がって世界をその目に捉えた。今はそんなところにあるのだと思う。

さて一方で、私は美術館の漫画担当学芸員として働き始めてから、理論に携わる暇なく別の相手とずっと闘ってきたのだ。館の収蔵資料である。川崎市市民ミュージアムは漫画全般を専門的に扱った日本で初の公立館で、その「漫画」資料の扱いをめぐる取り組みの苦労話は、『マンガとミュージアムが出会うとき』で少し述べたのだが、直近では、2009年から2011年にかけて収蔵庫の棚卸し作業を行い、作品カードの作成に着手した。通常美術館や博物館では必ず作られているはずの作品カードを、開館から22年間、前任者たちはなぜ作らなかったのか。それは「漫画」とは何かを考察する前に「漫画」と思われる資料を急いで収集しなければならず、記録の作成が追いつかなかったからではないかと思う。

「漫画」は未だカオスだ。「漫画」とは雑誌なのか、本なのか、原画なのか。漫画雑誌の付録は「漫画」の一部なのか、漫画原作のドラマのDVDは、漫画家のサイン色紙は？ このメディアに関する問題が尽きないのは、漫画が様々な形態をとって世に表れる、いわゆる“メディア芸術”であるゆえンである。そして数百年の歴史をカバーしなければならないこと、また、漫画資料は往々にして圧倒的な物量になってしまうこともカオスの大きな原因だ。このカオスに取り組み、カテゴライズしラベルを貼る地道な作業もまた、研究のもうひとつの最前線である。漫画研究が一定の成長を見せた現在、このような取り組みに本腰を入れる時期が来ている。

マンガの研究書の一例



夏目房之介
『マンガはなぜ面白いのか? その表現と文法』
(NHK出版、1997)



ティエリ・グルンステン(著)、野田謙介(訳)
『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』
(青土社、2009)



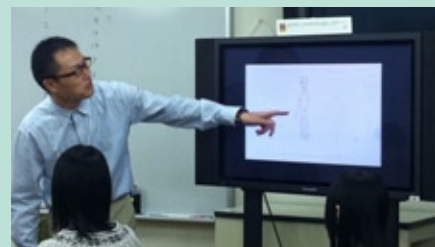
表智之、村田麻里子、金澤韻
『マンガとミュージアムが出会うとき』
(臨川書店、2009)

活動レポート「アニメーター育成テストケースの実施」

アニメーター育成プログラムによるワークショップ開催を通じて、アニメーション分野における新人育成に関する知見を得ることを目的に、第一線で活躍するアニメーターなどが講師を務め、産学連携のもとワークショップを開催した。

開催にあたっては、アニメーター以外にプロデューサーなどが参加するワーキンググループを組織し、アニメーション制作に最も重要な「動き」について、『「観察」を「表現」につなげる』ためのワークショップ・プログラムの企画検討を行った。

ワークショップは福岡にて4日間にわたり、1日目は観察や記憶、表現などについての講義と実習を行い、2日目から4日目にかけてグループで5カットのアニメーション作品を作り上げた。福岡の大学や専門学校から参加した20名の学生にとって、自身の体を動かしながら「動き」を考える機会や、普段接することが出来ないアニメーターやプロデューサーと接する機会を得られたことは、有意義な体験となったようだ。ワークショップには観察者として大学からワークショップを研究する専門家が加わり、実施後のワーキンググループで省察を行った。また一連の成果はアニメーション分野の関係者に向けた報告会にて発表された。



ワークショップの様子

【ワーキンググループ参加企業・大学】
株式会社白組／株式会社スタジオジブリ／日本アニメーション株式会社／株式会社ボンズ／株式会社テレコム・アニメーションフィルム／株式会社サンライズ／株式会社ジェー・シー・スタッフ／株式会社手塚プロダクション／九州大学／東京藝術大学(順不同)