

出國報告（出國類別：開會）

參加第 25 屆國際博物館會議(ICOM)
京都大會出國計畫
報告書

服務機關：國立臺灣歷史博物館

姓名職稱：楊副館長仙妃

派赴國家/地區：日本(京都市)

出國期間：108 年 9 月 1 日至 9 月 5 日

報告日期：108 年 10 月 29 日

摘 要

本次出國計畫於 2019 年 9 月 1 日至 9 月 5 日前往日本京都，除了參加第 25 屆國際博物館協會京都大會與「漫畫/漫畫展覽的可能性與不可能性：英國，韓國與日本的漫畫展覽比較」專題講座外，另一重點則是與京都國際漫畫博物館洽談 MOU 合作備忘錄，並參觀資深日本少女漫畫家—「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」，另因原訂大阪府立住宅博物館休館，行程調整改為前往大阪府立狹山池博物館參訪。

本次出訪，期待能透過漫畫專題演講與各館考察和交流的過程，建立國際館所間的合作網絡與機會，並作為本館後續執行漫畫專案以及新地方學相關業務之參考。因此提出與國際單位共同舉辦論壇與工作坊，加強國際間的交流與合作，另也提出漫畫原畫作品蒐藏之重要性，多方面推動相關業務的發展。

目 次

壹、前言.....	4
貳、行程安排.....	4
參、參訪觀察與心得.....	5
一、第 25 屆國際博物館協會京都大會開幕式.....	5
二、京都國際漫畫博物館洽談 MOU 合作備忘錄.....	7
三、資深日本少女漫畫家—「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」參觀.....	10
四、大阪府立狹山池博物館參訪.....	18
五、ICOM 專題討論講座 - 「漫畫/漫畫展覽的可能性與不可能性：英國、 韓國與日本的漫畫展覽比較」.....	21
肆、建議事項.....	26
伍、未來展望.....	27

壹、前言

三年一度的第 25 屆國際博物館會議 (ICOM)，選擇在日本京都舉辦，視為博物館界的盛事，今年以「博物館作為文化樞紐：傳統的未來」(Museum as Cultural Hubs: The Future of Tradition) 作為大會主題，藉由這樣國際型會議，使各界參與交流，以緩解全球共同面臨的困境與問題，共同思考博物館在當代中所扮演的角色與責任，創造一個國際平臺，促進在地民眾與專業社群對話與參與。參與此會議不只是提升更多的國際性交流，也藉以瞭解博物館界對全球關注的議題與動向，有助於本館與國際博物館脈動的連結。

本次出國計畫中另一項重要任務則是關於「漫畫」，本館於 2017 年受到文化部人文出版司委託暫管一批漫畫資料，於 2018 年本館提出漫畫專案計畫，為國家漫畫博物館成立前進行漫畫典藏、研究、展示與教育活動推廣等相關前置作業，希望透過這樣的模式，為國家漫畫博物館進行初步博物館基礎的架構，並且也能在博物館成立前，讓國人對臺灣漫畫有更多的認識與了解。因此，本次的出國計畫中安排參加第 25 屆國際博物館會議的一場關於漫畫主題的專題講座，更有另一項重要任務即是與京都國際漫畫博物館營運單位 - 京都精華大學洽談 MOU 合作備忘錄的簽訂，不僅期待能與該館進行合作與交流，也能促進未來國家漫畫博物館與國際漫畫專業單位和館所接軌。

本次出國計畫除了參與第 25 屆國際博物館會議外，也前往京都國際漫畫博物館拜訪與參觀當期特展，另因原訂計畫參觀大阪府立住宅博物館，正逢休館，於出發至日本前聯繫上大阪府立狹山池博物館副館長及井克信 (Katsunobu Yoshii)，因此，將此行程改為前往大阪府立狹山池博物館參訪，本次與日本博物館相關業務之交流與考察，作為後續本館業務發展與國際合作機會之參考。

貳、行程安排

本次出國日期：2019 年 9 月 1 日（星期日）至 9 月 5 日（星期四），主要為參與第 25 屆國際博物館會議京都大會以及京都漫畫博物交流，行程簡表如下：

天數	日期	行程與地點	地點
第一天	9/1 (日)	去程：臺灣高雄-日本大阪-京都	京都
第二天	9/2 (一)	第 25 屆國際博物館會議京都大會	京都
		京都國際漫畫博物館交流會晤	
第三天	9/3 (二)	京都國際漫畫博物館參觀	京都
		大阪府立住宅博物館參觀(因休館改至大阪府立狹山池博物館參訪)	大阪
第四天	9/4 (三)	第 25 屆國際博物館會議京都大會	京都
第五天	9/5 (四)	回程：京都-大阪關西-臺灣高雄	返國

參、 參訪觀察與心得

一、 第 25 屆國際博物館協會京都大會開幕式

(一) 開幕式現場紀錄

本(2019)年於日本京都舉辦的第 25 屆國際博物館協會¹(ICOM)，本年度的主題為「博物館作為文化樞紐：傳統的未來」(Museum as Cultural Hubs: The Future of Tradition)，透過會議進行探討博物館面對永續的未來，博物館新定義、災難危機的管理辦法、去除殖民化、文化多元性、及當地社區發展等各面向，以多方尋求博物館朝向為未來人類的福祉服務，並作為文化樞紐。

這次博物館年會共計超過 4,000 位來日本與海外 141 個國家的與會者，其中包括許多博物館界的專家學者，共襄盛舉這三年一度的博物館界盛會，會議中也透過 30 多個各種專業委員會所舉辦的工作坊和論文發表，來分享與討論對於當代博物館社會議題與衝突的各種不同觀點或共識，並邀請公眾一同行動、回應或緩解全球問題，思考博物館在時代變動中的角色與責任，創造國際對話空間，也活絡在地公眾和專業社群的參與。

此外，除了主要會場舉辦會議外，也結合博物館展覽會與博覽會論壇(ICOM Museum Fair and Expo Forum)，共計有 150 個博物館領域與科技技術專業單位，也包括臺灣博物館與各國博物館共同參展。

¹ 第 25 屆國際博物館協會會議手冊：
https://icom-kyoto-2019.org/data/images/ICOM_Kyoto_2019_PB_en.pdf

ICOM 主席蘇艾·阿克索伊(Suay Aksoy)於開幕致談到當今博物館所面臨的挑戰與任務，特別是文化遺產的保護、永續發展性與環境氣候變遷都是博物館重要的課題，博物館是作為世界上最受信賴的機構之一，ICOM 需要承擔更多的社會責任，提供更多的專業培訓與擴大規模，並提升更專業的能力，呼籲博物館思考長遠的未來，透過國際間透明的對話平臺與互動，讓各組織對話與討論啟發全世界，眾志成城，以面對我們當今的挑戰與改善我們的環境。



ICOM 主席 Suay Aksoy 女士、ICOM日本委員會主席青木保先生與日本各部會長官

本次第 25 屆國際博物館協會京都大會開幕式，日本皇室秋篠宮文仁親王夫婦也前來參加，開場以日本京都醍醐寺宗教祈福儀式作為序幕，在傳統宗教樂器法螺的吹奏下，不僅使現場觀眾見識到日本傳統宗教儀式的展現，亦感受到日本宗教莊嚴隆重極具美感的氛圍。另以世界上歷史悠久，650 年前所發展出來的日本傳統表演戲劇—能劇 (Noh) 中的「石橋 大獅子」曲目結合舞蹈、面具、音樂所呈現的表演，作為開幕式中最後一場的演出，整體開幕式展現日本傳統文化之精神，令人印象深刻，也感受到日本主辦方規劃活動之用心，以及日本在視覺與美學呈現之獨到與細膩之處。



京都醍醐寺宗教祈福儀式為本年度 ICOM 會議拉開序幕



日本傳統戲劇之一的能劇「石橋 大獅子」精彩的演出

(二) 專題演講：「森林的時代」—隈研吾(Kengo Kuma)

本次 ICOM 專題演講首場，邀請著名的日本建築師隈研吾(Kengo Kuma)，演講主題為「森林的時代」。

1954 年出生於日本橫濱的建築師隈研吾²，是當今享譽全球的重要建築師之一，1979 年於日本東京大學建築研究所取得建築碩士學位後，便開始從

² 隈研吾：<https://zh.wikipedia.org/wiki/隈研吾>

事建築師工作，1990 年於東京青山成立了隈研吾建築師事務所³，1994 年也開始至美國和日本擔任建築研究所講師與教授，1997 年隈研吾以作品「森林舞台」獲得日本建築學會年度大賞，2010 年更以「根津美術館」獲得每日新聞獎的殊榮。隈研吾也出版許多建築相關書籍與論文研究發表，對當地建築方法，提出他自己的觀點與評論，2008 年他撰寫的「反物件：建築的溶解與解體」一文中，他提出建築必須與在地連結，並尊重建築體本身座落的周遭環境，而非支配它們，隈研吾的作品特色在於建築體對自然光的運用，並創造出一種獨特的氛圍。

本次 ICOM 邀請隈研吾演講主題「森林的時代」，他談到了博物館建築很重要的是必須與環境做連結，在 20 世紀，人們開始誤解人類可以操控一切，因而失去對自然的尊重，使用鋼筋混泥土來創造堅固的建築，而把自然界中的石頭、木頭、泥土所製成的傳統建築物認為是過時和不穩固的建築，然而鋼筋混泥土所打造出的現代建築物反而是切斷了人和環境的關係，因此為了與大自然一起生活，理解和尊重大自然是必不可少。當今我們所處的工業化社會，「空間」已成為不可或缺的重要力量，建築物本身也成為改變「人」與「空間」的媒介，而博物館的設計也開始成為聯繫「人」與「空間」的重要工具。隈研吾提到美國知名建築師法蘭克·洛伊·萊特（Frank Lloyd Wright）1906 年在芝加哥所設計的羅比之家（Robie House），建築結構就是以人性與其環境協調所設計出來，並稱為「有機建築」。隈研吾也提到他的建築事務所設計的幾個案例，如 2013 年法國貝桑松的文化藝術城（Besançon City of Arts and Culture）、2017 年的巴西聖保羅的日本之家（JAPAN HOUSE São Paulo）以及即將在 2020 年東京奧運開幕場館「新國立競技場」的建築設計，隈研吾強調這些建築物的設計，必須連結當地的居民、社區以及環境，材料的使用不捨近求遠，以運用當地所產的材料做為建材，如當地所盛產的木材和石材，並邀請的這方面熟悉材料的職人和建築團隊一起工作，創造出一座融合當地民眾，結合在地文化與環境的建築。

³ 隈研吾建築師事務所：<https://kkaa.co.jp/>



法國貝桑松的文化藝術城外牆以當地木材作為建材規劃。

資深工藝職人與工作團隊進行工作

巴西聖保羅的日本之家，以日本常見的竹子做為外觀意象設計

東京奧運開幕場館「新國立競技場」的建築融合當地特色與景觀設計。

隈研吾以在英國蘇格蘭敦提，位於泰河（River Tay）岸邊的 Victoria and Albert Museum Dundee⁴（V & A Dundee）博物館為演講其中一案例。V & A Dundee 博物館建築物的設計與周圍的環境結合，以海岸地形成為建築設計的靈感來源，這座博物館由兩座如船舶的建築體構成，以預鑄混凝土板砌成多重不規則幾何面組成的帷幕牆，創造出層次分明的光影變化，宛如一座鎮守河岸的城堡，部分建築物座落於水中，讓整體看起來又像是一艘準備出航的大船，其中建築物底部銜接著河景露臺的拱道，象徵著河流與城市的連結。

隈研吾認為海岸是海洋與陸地的對話成果，建築就是人與空間的對話，這建築物的設計象徵著以著泰河沿岸而居的城市意象。博物館的室內空間在更是成為當地年輕人時常使用或是舉辦假日音樂會的地方，充分的發揮建築物所展現的人與環境的對話。

⁴ 關於 Victoria and Albert Museum Dundee： <https://www.vam.ac.uk/dundee>



位於英國蘇格蘭敦提 V & A Dundee 建築外觀設計。

隈研吾專題講座分享，他對建築與環境對話的觀點。

二、 京都國際漫畫博物館洽談 MOU 合作備忘錄

位於日本京都市中心烏丸御池站地鐵站，徒步僅約 5 分鐘內的京都國際漫畫博物館⁵為本次出訪重點行程。因本館始於 2017 年底受文化部人文及出版司委託暫管漫畫史料，並為國家漫畫博物館成立前進行典藏前置作業與各項研究、展示、與教育推廣工作計畫，為此前來拜訪，由於京都國際漫畫博物館為國際上極具指標性的漫畫蒐藏館所，並由設有漫畫專業才才培育學院的京都精華大學所經營管理，期望這次能透過交流與合作的機會，為未來將成立之國家漫畫博物館拓展更多的國際性資源與機會。

本次於出發前往日本參加第 25 屆國際博物館協會京都大會之前，由本館漫畫專案計畫專案人員王旻臻經向京都國際漫畫博物館公共關係組的中村浩子取得聯繫，雙方安排當天會晤的人員，本館也向對方介紹本館為文化部漫畫國家博物館成立前的所策劃「民主學笑：政治漫畫在臺灣」展覽，並希望能與該館洽談 MOU 合作備忘錄簽訂的機會。於 9 月 2 日會晤當天，京都國際漫畫博物館營運單位京都精華大學副校長吉村和真、事務局次長勝島啟介與國際漫畫研究中心的研究員 Yoo Sookyung 與會，本館由楊副館長仙妃和漫畫專案人員王旻臻共同出席。

關於 MOU 合作備忘錄簽訂的討論決議，為下列幾點：

- (一) 京都漫畫博物館為京都精華大學所營運管理，故將以該大學名義為本次簽約的對象。
- (二) 博物館與學校之間締結的協定，於將來雙方的合作，不只是限定在「漫畫」這個主題上，可以擴大合作的面向，從漫畫學院，擴展到人

⁵ 關於日本京都國際漫畫博物館：<https://www.kyotomm.jp/>

文學院和藝術學院。此項的討論也與本館注重的「新地方學」之研究相呼應。

- (三) 對於本館事先所提供的 MOU 合作備忘錄簽訂內容並無異議，僅須再向該校理事會報告並決議通過，雙方並以本（2019）年 11 月 26 日本館少女漫畫特展開展前，為審議通過的目標日。
- (四) 本館安排 MOU 合作備忘錄簽約儀式，會議中亦電洽該校校長 Oussouby Sacko 並同意於本（2019）年 11 月 26 日本館少女漫畫特展開展，與國際漫畫研究中心的研究員 Yoo Sookyung 前來臺灣參與特展開幕儀式並簽訂 MOU 合作備忘錄，並進行了解與思考後續研究上合作方式與方向的落實。



9 月 2 日於會議後合影，左至右為京都國際漫畫博物館事務局次長勝島啟介、國際漫畫研究中心的研究員 Yoo Sookyung、京都精華大學副校長吉村和真、本館楊副館長仙妃、漫畫專案人員王旻臻。

三、資深日本少女漫畫家—「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」⁶參觀

由於本館將於本（2019）年 11 月 26 日辦理少女漫畫特展，京都國家漫畫博物館本次特展為日本資深少女漫畫家「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」，於在此展覽期間，特別增加展出竹宮惠子珍貴的原畫作品，因此本次特別安排再次前來該館進行該展考察，以作為未來辦理漫畫相關展示之參考。

竹宮惠子⁷，1950 年出生，五歲即開始畫漫畫，於 1968 年出道，為代表浪漫唯美的少女漫畫始祖，竹宮惠子的畫風華麗而壯闊，在優美的少女漫畫特色中，竹宮惠子加入了征服的挑戰精神。從少女漫畫中所刻劃的柔美的線條，流露了竹宮惠子纖細的心思，將人物的心情透過畫面的篇幅，打破僵化的分格，用大膽的分鏡來詮釋心境，展示了愛恨情仇的感受。她的創新手法在當時已贏得漫畫迷的喜愛。最著名的作品《風與木之詩》以

⁶ 「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」：<https://www.kyotomm.jp/lp/kaleidoscope/>

⁷ 竹宮惠子介紹：

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%AB%B9%E5%AE%AE%E6%83%A0%E5%AD%90>

及《奔向地球》，1980 年均拿下第 25 回小學館漫畫賞，70 年代起就創作了 BG 和 BL 畫，被稱為「BL 漫畫女王」，其中《風與木之詩》堪稱日本最早的 BL 作品，竹宮惠子在日本漫畫界的地位倍受尊重，具有帶領與嘗試改革的先驅地位。於 2000 年開始擔任京都精華大學的教師，並在 2008 年起接任該校的漫畫學院院長。2013 年擔任京都精華大學校長一職，於 2017 年卸任。

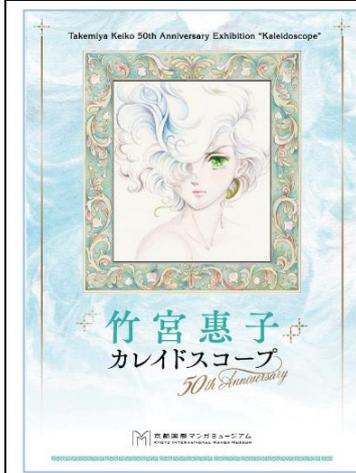


京都國際漫畫博物館入口處的「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」當期特展的展示板。

本次特展分別為竹宮惠子知名且經典的漫畫作品，以《風與木之詩》、《伊斯龍傳說》、《奔向地球》與《天馬的血族》這四本漫畫作為 4 個展區內容，共計有 120 件的漫畫原畫手稿與色稿、150 件複製畫、另有漫畫出版品與竹宮惠子創作的用具和資料展示。

第一展區為竹宮惠子最為人知的經典漫畫《風與木之詩》，現場展出大量手稿與原畫，共計有這本漫畫前 50 頁的素描稿，展覽中也說明這本漫畫靈感於 1970 年開始萌芽，但起初發展故事劇情並未受到理解，但竹宮惠子並未放棄堅持，他始終相信最後一定能被少女漫畫讀者所接受與喜愛，這本 1976 年出版的 BL 漫畫也是少女漫畫演變的開始。展覽中以美術

館的畫作掛畫與展櫃放置手稿的陳列方式，現場也結合漫畫主角拍照打卡，並提供小道具使用的場景設計，為展覽空間增加一點趣味與互動體驗。



展覽 A4 摺頁文宣



展覽入口意象



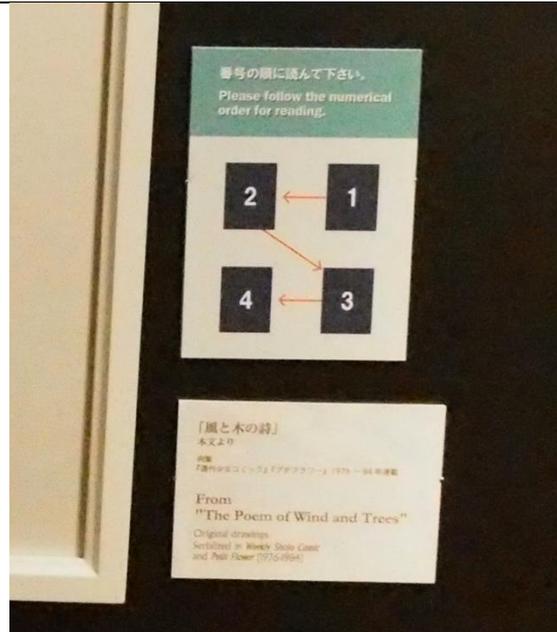
走進展覽入口，眼前呈現一張《風與木之詩》主角巨幅輸出看板。



《風與木之詩》原畫手稿與色稿展示



漫畫原稿加上文字編輯剪貼，是當時進行排版的方式。



做圖的右下角的展示說明牌，另新增觀看的順序列出，是一個貼心的設計服務。



原畫色稿展示方式



手稿與色稿對應呈現方式



展覽轉角空間運用漫畫角色、場景，並設置拍照點，使觀眾如同走進漫畫場景的空間感。



現場亦有提供少女漫畫的小道具供拍照使用。

第二展區為《伊斯龍傳說》作品，在此區也展出竹宮惠子早期所創作的漫畫作品，展場中也增加了竹宮惠漫畫連載的少女漫畫週刊出版品展示，也有她的工作影像紀錄影片播放，讓觀眾了解創作者如何進行出版品如何校稿的過程。



竹宮惠子早期創作的原稿



展示竹宮惠子多期連載的少女漫畫週刊與內頁



部分作品下會加上照片中的A4 展示牌，以漫畫版的竹宮惠子形象，針對這漫畫或是相關內容補充說明，提供更多的展覽內容資訊。



部分原畫也會同時作品下面放上加上文字編輯出版後的輸出稿作對照，更能讓觀眾感受到原畫作品的精彩與層次。



這區展覽的尾聲，放置竹宮惠子所創作出來美少年形象看板，並以圖鑑方式進行各類型美少年的說明，相當有趣。



竹宮惠子進行色稿校稿的工作影像紀錄

第三展區為《奔向地球》作品，此區呈現了符合主題的科幻空間氛圍，也有別於前兩個展區的少女漫畫風格，充滿了未來感設計整體空間也擺放了許多的漫畫原稿，在第一、二展區屬性較為相似的空間感，來到第三展區時，反而而有一另一種期待新奇的感受。



此展區的空間呈現封閉式，四周均為原畫色稿與鉛筆稿作品。



展示中間放置故事主己的立體公仔，結合光影呈現，背景則為漫畫原稿搭配上宇宙星空的背板設計。

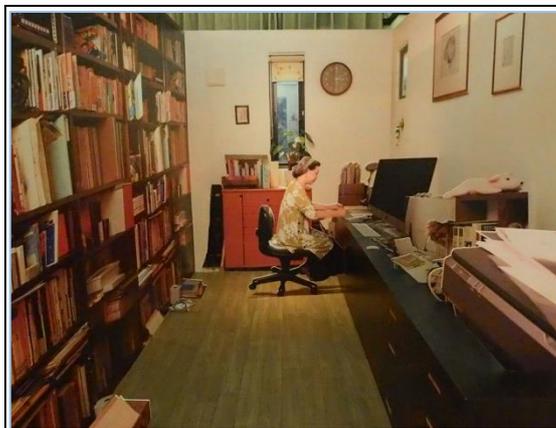


展品的創作風格轉為科幻主題。

依據科幻主題將原畫佈置的畫框也以具科技感的金屬色作為整體展示設計。

第四展區《天馬的血族》作品，進入此展區之前，有一個空間將生活物品以2D 輸出成紙板方式排列，來呈現竹宮惠子工作室的模樣，是一個具趣味又經濟的展示手法，此空間也將完整呈現她在創作人物的步驟一一分解紀錄，讓觀眾更能了解創作的每一筆過程。

在這區呈現竹宮惠子更多元的展示物件，除了既有的漫畫作品原畫外，也增加許多她個人其他的作品，包含唱片封面的設計，也得以了解當時除了漫畫外，有更多其他多元發展，如漫畫的配樂。



此空間將每樣物件以2D 平面輸出擺設呈現出竹宮惠子的工作室空間，極富立體視覺效果的展示。



牆面展示出作品創作的每步驟分解過程。



展櫃中擺設竹宮惠子使用的漫畫工具、愛用品與擺飾。



展櫃中擺設竹宮惠子親手捏塑的漫畫人偶作品。



此區的展示空間，更豐富的展品，包括各種不同的週刊。



1970-1980 年代流行漫畫配樂開始流行，竹宮惠子的漫畫也為此錄製配樂，此展示為漫畫配樂所設計的唱片封面。



此為竹宮惠子 2000 年個人展覽所創作出的 183 件插畫作品



特展期間限定的漫畫角色咖啡

這次「竹宮惠子 50 周年紀念巡迴展」在京都國際漫畫博物館在限的空間規劃下，有如此豐富的展品，實在令人歎為觀止，也能親眼目睹這位日本資深的少女漫畫作家的原畫作品十分難得。除此之外，搭配這次的特展，也舉辦許多相關的教育推廣活動，例如新書發表會、講座對談、漫畫創作工作坊以及粉絲見面與

作品評論交流會，活動相當多元。展出期間也販售漫畫角色圖像的咖啡與文創品，使觀眾能夠有一個豐富的參觀經驗。

四、大阪府立狹山池博物館參訪

原定規劃前往府立住宅博物館參訪，因當天公休，行程臨時調整為前往大阪府立狹山池博物館拜訪館長工樂善通（Yoshimichi Kuraku）先生。

（一） 悠久歷史的大阪府立狹山池博物館簡介

9月2日由楊仙妃副館長率研究組助理研究員陳怡菁拜訪大阪府立狹山池博物館⁸（Osaka Prefectural Sayamaike Museum）工樂善通（Yoshimichi Kuraku）館長。設立於2001年的大阪府立狹山池博物館常設展以環繞著狹山池的人與土地及水的故事，呈現1400年來大阪地區水源開發技術與大阪地區產業與水利渠道發展關係；而這座位在大阪南方的狹山池為大阪地區開發自西元7世紀，為了水資源有效利用發展出來的灌溉系統，是大阪地區重要水源頭與水利工程的著名案例。該水壩歷經飛鳥、平安、鎌倉、室町、江戶時代至今持續使用的現地活遺產水源地，是日本最古老的水壩是蓄水池，也是狹山池土木遺址，目前列入世界文化遺產之一。該區也是日本大阪古墳遺址的重要分布區，1897年出生大阪的考古學家末永雅雄致力於狹山池的考古及鄉土調查研究，為狹山地區奠定重要的文史基礎。

（二） 拜訪目的與參觀經過

工樂善通（Yoshimichi Kuraku）館長擔任大阪府立狹山池博物館第一任館長至今，近20載，高齡80歲的他，拜訪當日我們抵達時，看到一位拱著背、個頭不高的身影已在門口一隅等候我們到來，高齡館長親自接待我們，使我們備感榮幸！隨後他引領我們前往辦公室，陪同的是在大阪府立狹山池博物館擔任志工長達14年的資深英文導覽志工森洋（HirochiMori）先生，則擔任館長與我們之間的溝通橋樑。楊副館長仙妃表明此次拜訪乃本館關注臺灣博物館水文化發展前來取經，並交換本館刻正展出中「誰主沉浮：水文化在臺灣」特展以及日本人在臺灣的研究的累積，同時說明本館即將展開嘉南大圳、八田與一與臺灣地方社會關係研究。

參觀停留的4小時內，工樂善通館長親切且不畏體力負荷，全程親身帶領我們參觀現地戶外現地狹山池水壩與大阪地區灌溉流域的關係。工樂善通館長首先

⁸關於大阪府立狹山池博物館：<http://www.sayamaikehaku.osakasayama.osaka.jp/opsn/>

帶我們前往狹山池壩堤俯瞰整個被狹山池水源灌溉的大阪地區，談及狹山池水壩歷史、渠道位置與水壩堤防高度及大阪周遭環境等皆歷經時代變遷皆產生對應的變化，還有位在地震帶上，日本政府如何重視水壩的安全。接著參觀大阪府立狹山池博物館常設展示，博物館建築體由安藤忠雄建築師設計，建築結合水元素營造出博物館特殊參觀氛圍、時而沉靜、時而感受大自然水的力量與澎湃的生命力；進入展場，印入眼簾是一塊巨大的焦點物件，一塊長達 1,400 年、高 15.4 米、長 62 米的狹山池堤防斷面，它主要構成常設展內容，這段堤防跨時代的活文化資產，承載記錄了 1,400 年來的地質變化。大阪地區分布了許許多多不同年代的古墳，透過考古調查研究，理解大阪地區的歷史發展。這塊堤防斷面的展示設計便是被賦予了空間觀點，帶領觀眾從地質變遷理解大阪縱貫古今的土地歷史、人民賴以為生的水利技術變化，以及水資源管理思維，包括築渠的水利技術、灌溉系統開發、歷史探究、對樹木、埤圳等對大阪水環境的理解等。

另一個令人驚嘆的是，這樣的灌溉系統最早並非國家權力直接介入，各代渠道的設計者其實民間的修行者結合人民的力量所完成。這些修行者包括如西元 700 年奈良時期行基、廉倉時期也是復原東大寺建築的重源，皆為各朝代關懷民生的出家眾，其具前瞻、民胞物與的社會關懷精神，呈現人、水與產業交疊的土地故事，同時也顛覆傳統水利必是國家權力介入的成就，以及水利規劃者是正統教育下的專業者的認知與迷思。參觀過程對於我們的提問，工樂館長一一詳盡地解答，他的身影彷彿就像這座照護著地方社會與土地的狹山池水壩一樣，也守護著狹山池博物館，足做為博物館界後學的典範。



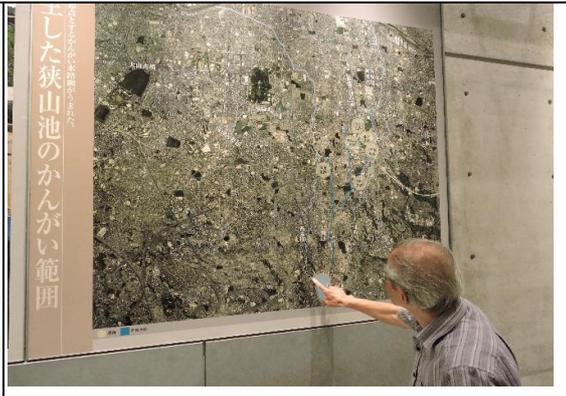
高齡 80 歲的大阪府立狹山池博物館工樂善通館長帶領本館人員參觀狹山池與理解水資源與大阪地區的關聯



館內設置狹山地區的鄉土資料館，收藏大阪狹山地區重要研究材料之所在



高齡 80 歲工樂善通館長為 2001 開館第一任館長任職至今



狭山池水源頭、流域與大阪地區的關係



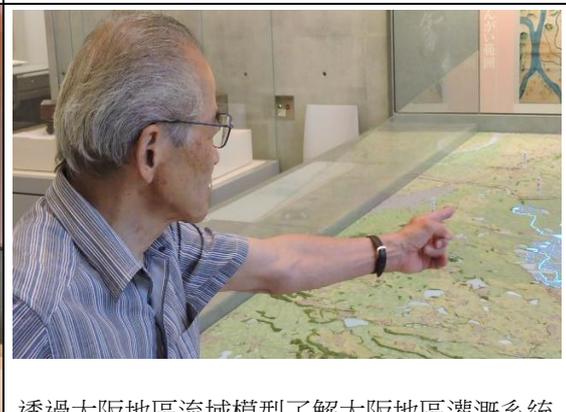
工樂善通館長解說大阪地區特別是狹山池水源處歷代地層變化情形



不同時期的渠道材料選擇皆考量了各朝代當時環境樣貌與就地取材的結果



工樂善通館長解說狹山池水壩歷代渠道水工技術



透過大阪地區流域模型了解大阪地區灌溉系統的發展

(三) 未來館際交流與發展

參觀完畢，楊副館長仙妃向工樂善通館長提出本館與大阪府立狹山池博物館建立未來交流或合作的可能，後續將配合文化部與臺南市政府合辦「嘉南大圳完工百年」等紀念活動，規劃與該館合作方向如下：

1. 土木活遺產與技術史：日本 1,400 年來，自古至今面對土地開發、水源

規劃乃至引水道開鑿工程規範與設計思維，展現大阪地區水壩（源）與流域（產業灌溉）間關係的發展史。大阪府立狹山池博物館則是一個承載歷史厚度、人民生活與水資源開發、土木技術文化等，是一個透過水與社會連結且提供多面向視野認識大阪的博物館。

2. 博物館跨域合作典範：該館展示討論了狹山池各時期水渠道工程技術史之外，並跨域整合了考古、歷史、地理學、工程學、地質、環境等近 120 個學術研究群或機構共同合作的成果，值得本館進一步請益該館如何與各界專業研究群進行展示研究之合作經驗，作為本館未來發展埤圳、嘉南大圳與烏山頭水庫延伸之水文化研究的擴展為借鏡。
3. 作為博物館發展水文化議題的借鏡：該館展示不啻關乎堤壩水利工程技術，其幕後的推手是每個年代的渠道規劃設計者如何了解土地、了解人民及如何展現高度規劃思維下的成就；狹山池水壩渠道的建造者提供本館重新解讀八田與一如何看待臺灣嘉南平原的思維。在本館未來研究工作或博物館經營上，是具體參照的成功案例之一。

五、ICOM 專題討論講座 - 「漫畫/漫畫展覽的可能性與不可能性：英國，韓國與日本的漫畫展覽比較」

9 月 4 日於第 25 屆國際博物館協會京都大會舉辦「漫畫/漫畫展覽的可能性與不可能性：英國，韓國與日本的漫畫展覽間的比較」專題討論講座。會議邀請漫畫國際研究中心研究員 Yu ITO 擔任引言人，邀請大英博物館漫畫展策展人 Nicole Coolidge ROUSMANIERE、韓國釜山數位漫畫展策展人南錠勳(Junghoon NAM)、漫畫國際研究中心研究員 Sookyung YOO 進行經驗分享，最後加入京都精華大學副校長吉村和真(Kazuma YOSHIMURA)綜合座談。



左至右依序為引言人 Yu ITO、大英博物館漫畫展策展人 Nicole Coolidge ROUSMANIERE、韓國釜山數位漫畫展策展人南錠勳(Junghoon NAM)、漫畫國際研究中心研究員 Sookyung YOO 與京都精華大學副校長吉村和真(Kazuma YOSHIMURA)

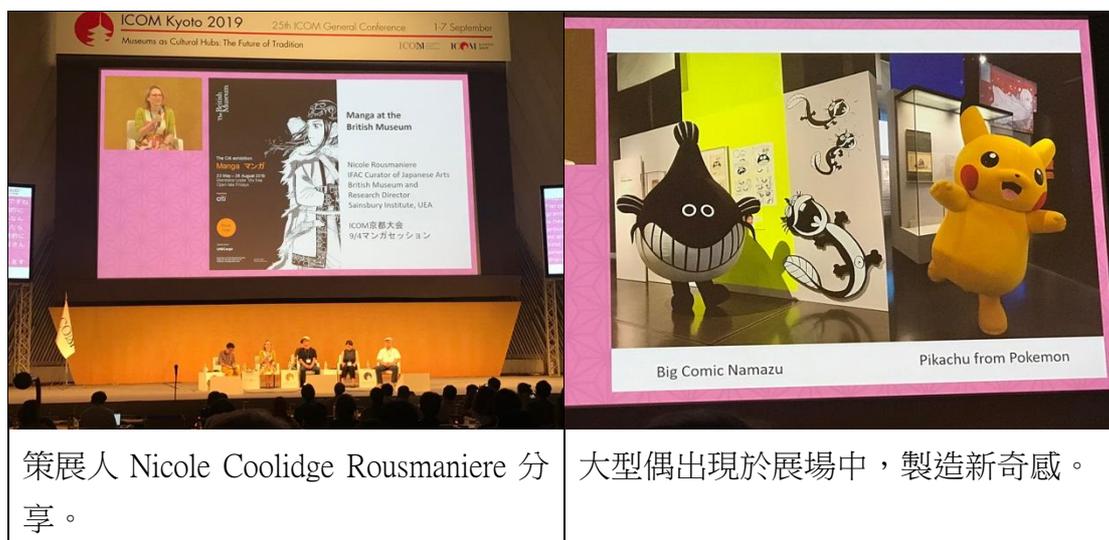
(一) 英國大英博物館「Manga マンガ」漫畫展策展人分享

英國大英博物館「Manga マンガ」⁹漫畫展策展人 Nicole Coolidge Rousmaniere 談到，2019 年在大英博物館展出的漫畫展，不僅是有史以來日本境外最大的漫畫展，也嘗試透過這展覽，讓對漫畫熟悉與不熟悉的觀眾都能認識與理解漫畫這項獨特的主題。為期 3 個月的「Manga マンガ」漫畫展共計有 18 萬人參觀，已打破大英博物館活動紀錄。這次展覽選用關於日本北海道阿伊奴族主題的《黃金神威》漫畫女主角作為主視覺並作為大型海報，策展人希望藉此吸引更多歐洲人更認識這日本原住民的文化，也能夠藉由看見這海報引發對漫畫不同的觀點討論。早在 2009 年大英博物館委託日本漫畫家星野之宣（Hoshino Yukinobu）創作漫畫《宗像教授之大英博物館大冒險》，故事創作中結合大英博物館著名蒐藏品，西元 7 世紀的薩頓胡頭盔（Sutton Hoo Helmet），並將文物與地圖設計融入故事中，讓觀眾能透過讀漫畫來到大英博物館一同冒險。此後，2015 年曾舉辦 1 場約有 10 萬人參觀的漫畫展覽，因此，大英博物館想舉辦一個更大型的漫畫展，漫畫開始引起關注的現象，報章雜誌中對漫畫的評價也有許多正面的回應。

⁹ 「Manga マンガ特展：https://www.britishmuseum.org/whats_on/exhibitions/manga.aspx

2019 年 5 月大英博物館的「Manga マンガ」漫畫展共展出 50 位漫畫家，70 件作品及 162 原畫與輸出品，共分為 6 個展區，依序是「漫畫的藝術」、「繪畫的歷史」、「大家的漫畫」、「漫畫的威力」、「線條的力量」與「漫畫無極限」，另包括仿書店空間的閱讀體驗區。展場中使用許多大型海報看板，強烈的視覺感，展覽透過如何閱讀和認識漫畫開始，並回溯歷史上有漫畫雛形的繪畫作品，再到現代發展出豐富多元的漫畫主題，進而呈現漫畫是如何使用線條來表達圖像的力量，最後展現漫畫是無極限的載體，從平面發展到動畫、電玩、電影與當代藝術的無限可能。現在也設置多項的互動體驗，包括大量漫畫的閱讀區、漫畫角色服裝體驗、漫畫家與工作影像紀錄多媒體、大型公仔、與結合拍照的數位設備，提供參觀者更認識漫畫。

除此之外，這次的展覽也結合許多館內外活動，如在館外大型展覽廣告下由藝術家來進行創意的塗鴉；各式與策展人及創作者的講座對談；日本設計師山本寬齋（Yamamoto Kansai）、英國藝術家格雷森·佩里（Grayson Perry）與倫敦藝術大學共同在館內舉辦時裝秀與 COSPLAY 之夜；另也結合時下流行的寶可夢皮卡丘大型偶來館內創造話題性，這些多樣性的活動在有限的預算中創造出最大的展覽效益，而若說困難，則是太多有趣的日本漫畫還沒有英文版本，這對英語系地區也是挑戰之一，未來還要做得更多，大英博物館也將重新思考針對特定展覽的方向，這次展出如此成功以及得到許多極具正面的評價，正是因為有許多年輕人願意購票入館，這也是大英博物館將再次思考下檔展覽如何找到新的嘗試路徑。



（二） 韓國釜山數位漫畫節（Busan Webtoon Festival）策展人分享

韓國釜山數位漫畫節（Busan Webtoon Festival）策展人南錠勳（Junghoon NAM），分享了從 2017 年開始舉辦的韓國釜山數位漫畫節，至今已到了第 3 屆，這活動

主要是希望能提供一個空間，讓創作者和粉絲可聚集在一起慶祝漫畫這主題的事物。舉辦期間會有許多活動，包括數位漫畫創作，藝術家的問答，數位漫畫體驗，並舉辦韓國和國際間藝術家的數位漫畫藝術品展覽，漫畫創作比賽等。透過這活動平台將數位漫畫藝術家、社區和整個產業聚集在一起。

在第 1 屆的釜山數位漫畫節，介紹釜山數位漫畫產業的歷史，而第 2 屆釜山數位漫畫節更多是側重數位漫畫本身。今年舉辦的第 3 屆將以「走出螢幕外的數位漫畫」為主題，探討數位漫畫的文化，以研究世界出現的數位漫畫角色。展覽是圍繞一個故事組織的，在這個故事中，受到魔法咒語下的卡通人物已經逃到了世界以外，並且要求來參與的觀眾要將這些這些人物帶走。整個展覽中都會發現穿著逃脫的卡通人物服裝的人們，增加了另一層娛樂性。策展人南錠勳這次也提到除了各種活動外，也邀請了海外藝術家提供難得的機會向韓國介紹他們的作品以及進行繪畫展覽。他也談到「記憶中的街」展覽，圖像畫面呈現釜山的街景，

這些都是從日常生活中所熟悉的場景轉化成圖像而來，而隨著時間流逝，街景的跟著改變也是種記憶過程，看到這些畫面就像是遇見小男孩時的本人，是一種成長記憶。創作不跳脫人們的生活才能引起共鳴，但透過圖像創作可以重新賦予新的故事與意義，也能把回憶找回來。



(三) 京都精華大學國際漫畫研究中心研究員分享

京都精華大學國際漫畫研究中心研究員 Sookyung YOO 談到該研究中心與京都國際漫畫博物館都隸屬京都精華大學所經營的單位，其中漫畫研究中心則擔任漫畫博物館的研究機關，三者關係密不可分。

Sookyung YOO 先是談到京都國際漫畫博物館的六項機能，依序是蒐藏與漫畫相關的各種資料、漫畫研究、開放式圖書館與博物館、漫畫研究者與專業人員培育、新創產業的創造、在地社區中心，博物館之所以有這些跨領域的機能，

主要是和這博物館是以當地小學所改建而成有關，因此也希望能與當地居民保持互動關係。

在這裡有超過 30 萬件的藏品，開放式圖書館有 5 萬本的漫畫供入館觀眾在博物館室內與戶外區閱讀，在館內地下書庫提供最好的環境，使 25 萬件藏品受到溫濕度控制管理。博物館除了有研究檔案室外、也有展覽室舉辦常設展與每年 3 次的特展，此外，每年大約舉辦 30 場的專家講座與活動，另也舉辦開放給民眾的工作坊。

針對博物館為何要蒐藏原畫，Sookyung YOO 提到，一本漫畫的產出，漫畫家可能會有上萬張的原畫手稿，通常都是由漫畫家本身或家屬保管，但這些原畫手稿都不是在一個理想的狀態下被放置，而且也越來越少有可做妥適的保存地方，因此博物館更加有責任要進行對這些珍貴的原畫手稿蒐藏與保存。我們也藉由活動來關注些原畫手稿，也希望能逐年持續擴大活動規模。這議題是從 2000 年開始受到漫畫界的關注，自 1960 年代大量的原畫手稿是因為當時漫畫雜誌發行。過去的十年，博物館也開始是著手處理，並在 2015 年擴大關注這些挑戰，試著創造更多能協力的合作網絡，另也針對之徵集的漫畫家原畫手稿進行活化的加值應用，如將原畫借出並企劃展覽，提高效益並促使民眾更加認識原畫手稿蒐藏的珍貴。

<p>京都精華大學國際漫畫研究中心研究員 Sookyung YOO 分享。</p>	<p>Sookyung YOO 說明原畫徵集蒐藏與加值應用的流程。</p>

綜合討論中提到人們總是習慣關注漫畫但關鍵仍然是原畫使用特殊的筆和特殊的材料，或者是創作上的風格，這可以用數位的方式進行紀錄與資料搜集，因為在大英博物館中也收有蒐藏最古老的原畫和手稿，這樣的作法有助於研究者對原畫手稿的了解與分析，也能將完整紀錄這些過程公開。除此之外，展出原畫手稿也能使觀眾參觀過程中有更多的專注與欣賞。

肆、 建議事項

(一) 以 ICOM 跨國漫畫議題開展臺灣漫畫文化研究

從參觀日本資深少女漫畫家竹宮惠子 50 週年巡迴展，以及在 ICOM 專題討論講座中觀察到，漫畫原畫手稿蒐藏的重要性與價值，因此更需建構更完善的漫畫原畫手稿蒐藏機制與設備，以助於臺灣漫畫歷史研究與發展，並且擴展加值應用的可能性，加以發揮更多的效益。

(二) 簽訂 MOU 確立館際合作關係

本次將與京都國際漫畫博物館營運單位京都精華大學、大阪府立狹山池博物館等進行洽談 MOU 簽訂。針對京都精華大學部分校長 Oussouby Sacko 致力發展漫畫研究外，在互訪時該校副校長吉村和真先生表示促進臺灣與日本漫畫研究、典藏、展覽上有更多合作機會，也藉此期待在未來能與日本京都國際漫畫博物館與英國大英博物館，朝向漫畫三方共同合作的機會，亦期待透過本館與未來國家漫畫博物館持續建立交流關係。另針對大阪府立狹山池博物館部分，亦預計於明、後年完成 MOU 之簽訂，確立雙邊交流事宜。

(三) 結合日方水利工程歷史博物館群規劃辦理國際論壇與交流特展

經本次參訪後，本館將配合嘉南大圳開工百年，邀請大阪府立狹山池博物館館長工樂善通 (Yoshimichi Kuraku)、副館長及井克信(Katsunobu Yoshii)、研究員西川壽勝 (Yoshikatsu Nishikawa)、資深英文導覽志工森洋 (HirochiMori) 等人分享大阪府立狹山池博物館如何與日本各界展開研究、跨域合作與展示規劃，後續規劃水利與地方社會文化之國際論壇，以及臺日國際交流特展。論壇將針對水利與歷史、環境、社會變遷之關係等議題，進行雙邊研究交流，並將相關議題延伸規劃交流特展。

伍、 未來展望

(一) 衍展本館國際合作的面向與觸角—水利史與漫畫史

本次拜訪同在日本地區的京都漫畫國際博物館與大阪府立狹山池博物館，未來將透過 MOU 簽訂、研究員駐館互訪、典藏分享與交流特展各種合作形式，並建立一個國際博物館社群的結盟，藉此發展與其他國際間同質性博物館的合作關係，促進相關資源的整合，除了更能完整建構世界中的臺

灣漫畫史與水利史觀點，亦有助擴展博物館專業領域的國際視野。

(二) 開展臺日漫畫歷史之多面向議題

配合未來將成立的國家漫畫博物館，本館透過國際漫畫主題館舍網絡建立、區域漫畫材料整理與蒐集，期能建構臺灣漫畫研究之完整性與多元性，除了專業知識與研究外，更能以對話、共感的策展思維來展現漫畫本質，讓觀眾理解漫畫如何反映不同時代、區域之社會文化價值。

(三) 建構臺日水利工程歷史資源共筆、共享與共利網絡

臺灣水利工程的近代化與科學化，受日本時期水利技師對於臺灣土地、管理等治理觀點與水利技術的影響甚深，是戰後臺灣社會起飛的基礎。對於未來規劃，本館積極朝「水利技術 X 治理思維 X 地方社會」之臺日國際研究、雙邊論壇、展示交流，甚至運用雲端或數位資料庫等科技技術，與日本水相關博物館群、學界與民間等建立合作關係，朝臺日歷史資源共筆、共享，促進臺日民間社會相互理解的共利網絡為目標。