【特別インタビュー】

知のスペシャリストが語るミュージアム 好奇心をどう開花させ、継続させるか

芸術を通して人体の仕組みを語り、あるいは逆に解剖学の視点から芸術を読み解く。 布施英利氏は科学とアートの境界を軽々と越え、行き来する稀有な知識人である。 すでに50冊以上の著書を世に出すなど、斬新なアプローチで長きにわたり評論活動を続ける氏にインタビュー。 一見異なる2つの専門知を融合させて生まれる、そのユニークな発想の原点とともに未来のミュージアムについてうかがった。



布施 英利 美術批評家/解剖学者

ふせ ひでと● 1960年群馬県生まれ。東京藝術大学・美術学部芸術学科卒業、同大学院美術研究科博士課程修了(美術解剖学専攻)。学術博士。大学院生のときに最初の著書『解剖の時間』(哲学書房)を養老孟司との共著で出版。東京大学医学部助手(解剖学)等を経て現在に至る。美術・文学作品の批評から人体の解剖学まで、日々芸術と科学の交差する美の研究に取り組んでいる。『脳の中の美術館』(筑摩書房)、『美の方程式』(講談社)、『構図がわかれば絵画がわかる』(光文社)など著書多数。2017年3月に最新刊『人体 5億年の記憶一解剖学者・三木成夫の世界』(海鳴社)を上梓。

美術解剖学に至るまでの学びの遍歴

――まず初めに伺いたいのですが、布施さんはどのような 幼少期を過ごされたのでしょうか。

生まれたのは群馬県の藤岡市です。周囲は田んぼで、近 くに川も流れている田舎でした。藤岡市は屋根瓦の産地な ので至る所で土が掘られていて、すると縄文時代の土器や 石器などがよく出土するんです。小学生の頃、それを拾っ て集めていました。自分で見つけた土偶も持っていましたよ (笑)。そうした出土品について図書館で調べたりしていた のですが、当時得た縄文時代に関する知識や感覚から、 本質的には自分は進歩していないんだろうな、と今でも感じ ます。どういうことかというと、生命には個体発生と系統発生 というのがあって、個体発生は胎児から大人になるまでの 個人の成長。系統発生は魚が陸に上がったとか猿が人間 になるとかの生物の進化。そして「個体発生は系統発生を 繰り返す」といわれています。「胎児と子ども期の成長(=個 体発生)は、進化(=系統発生)を再現する」という考えです。 つまり小学生の時期が縄文時代と、ちょうどマッチしていた んだと思うんです。だから多少、後付け的な部分もあります が、土器に惹かれたり、釣りに没頭したりしたのは、子どもだ

からこそ縄文人の心に通じていたのではないか、と。そんな 感覚が今も自分のベースのどこかにありますね。それと古墳 でもよく遊びました。家の周囲は関東地方で古墳の特に多 い地域で、その中の一つはきちんと石室が残っていて、内 部にも入ったり。確か小学校の高学年か中学の時、ふと「こ こは一種の墓場で、昔は死体があったんだ」ということを強 烈に意識したことを覚えています。初めて死体という存在を 認識し、インパクトを感じたんですね。そんな土器や古墳好き の考古学少年でした。





群馬県・藤岡市にある古墳は、人体の存在感を強烈に意識した布施さんの原点ともいえる場所。 今年、実家に戻った際に久しぶりに訪れたそう

その後、地元の高崎高校に進学してすぐ、1年のときに同校の先輩である福田赳夫が総理大臣になりました。ちなみに中曽根康弘も先輩です。すると周りに政治の気勢というか、みんなが政治家を夢見るというような風潮が生まれたのですが、そういう空気に違和感を覚えてしまって。それは持って生まれた気質でもあると思いますが、大学の進路を決める際には「つぶしの利かない学部に行きたい!」と前向きに考えていました(笑)。つぶしが利く=浅いというふうに思ったんです。そこで政治・経済学部や工学部などではなく、あえて世界や自然や宇宙を扱う学問、そこにこそ人間にとって大切な学びがあると考え、結局、東京藝術大学に入りました。

――そんな布施さんが美術大学への入学を経て、"解剖学" に傾倒された理由は何でしょうか。

第一に大学で美術解剖学という授業があったんですね。 元来、ヨーロッパの美術アカデミーでは解剖学は必修科目で、 その元はレオナルド・ダ・ヴィンチです。「自然に学べ」を標 榜した万能の天才は、人間の死体も解剖し、約200枚のス ケッチを残しています。ルネサンス以降、たいていの画家や 彫刻家が人体像の創作のために研究した歴史ある学問な んです。それに僕自身、当時から人体というものの強い存在 感に対して直感的に魅力を感じていました。もしかすると古 墳で「何か知らないけど、ここに死体があったんだ」と感じ た体験によって、人体にまつわるイメージが植えつけられた のかもしれません。なので実技でも3年間、彫刻を専攻しまし た。もちろん彫刻家になりたかったわけではなく、授業は人 体彫刻で、ヌードのモデルさんの体を粘土で再現するもの です。毎回3時間ずっと人体を凝視していました。さらに三 木成夫先生との出会いも大きかったと思います。解剖学が 専門で医者でもあった先生の「生物学」というユニークな 授業に衝撃を受けたのが始まりです。大学院に進むにあた り、人体をもっと極めたいという思いと同時に、もともと理系も 好きでしたから、芸術と科学の2つのジャンルを同時に探求 できる点にも惹かれ、美術解剖学を専攻。三木先生に師事 しました。

そして三木先生に紹介いただいたのが、養老孟司先生です。博士課程に進む際、養老先生が解剖学者としてちょうど名前が知られ始めた時期で「養老先生をご存知です

か?」と三木先生に尋ねたら「彼は自分の弟分みたいなものだ」とおっしゃって、紹介状を書いてくださいました。そこで博士課程1年目のある日、修士論文のコピーを携えて東京大学の養老先生の研究室を訪ねると、少し話した後、「僕と一緒に本を書かないか」と突然言われたのです。そして27歳のとき、養老先生と共著で、古くからの解剖図を読み解く『解剖の時間』を出版しました。これが僕の作家としてのスタートです。しかし紹介状を頂いた1年後に三木先生が急逝されて。結果的に、三木先生は僕のことを養老先生にリレーしてくださった形になりました。

その後は藝大の博士課程に在籍しながら定期的に東大の養老先生の研究室に通い、博士号を取得した後も5年ほど先生の助手として東大医学部解剖学教室で研究を続けました。養老先生は脳の働きから、社会現象や文化、伝統など幅広い領域にアプローチしていますが、僕はそれを美術に特化して応用してきたといえます。ただ養老先生とは日常的にディスカッションして、互いに意見交換をしていたので、今となってはどちらが先に言い出したのか曖昧なアイデアもありますね。しかし、実は一番勉強になったのは、先生の研究室に机を置いていた際に背中で聞いた、先生とマスコミの方などさまざまな人とのやり取りでした。それこそ「弟子入りして雑巾がけをしている間、師匠の振る舞いを横目で見て自分のものにしていく」といった感じに近いもの。発想から原稿の断り方まで、本当にいろいろ教わりました(笑)。

最新の研究テーマは絵画の始まり

――布施さんはすでに50冊ほどの本を書かれています。知 的好奇心・探究心を継続させる秘訣はなんでしょう。

実は30代の後半ぐらい、アフリカのジャングルに行ったり、 モルディブの海に潜ったりといった取材に熱中して、美術館に行かない時期が2年ほどありました。少なくとも国内は全く行かず、パリに行けばルーブル美術館に行く程度。その時に「自分の人生の中に美術がなくても平気なんだ」と気づいたんです。これは大きなことで、美術以外でも自分の大切な欲求を満たしてくれるものがあることを実感できました。それまでは何となく強迫観念で美術から離れられなかった。しかしその経験によって、美術を相対化できたんです。そして現在は、再び美術館やギャラリーにかなりの頻度で足を運んでいます。 若い頃、つまりは主に大学で何を専攻したかは、わずか4年間ですが、やはり後の人生まで引きずります。自分の場合は美術大学を出たから、美術館についふらっと行ってしまうとか。それがいったんりセットされ、それでも改めて美術が好きなんだ、面白いんだ、と思えたことはすごくよかった。

時々、若い音楽家の演奏を聴くと「技術が素晴らしいのはわかる。でも、あなたはもしかすると音楽から離れて、しばらく世界を旅したほうがいいのでは?」などと思うことがあります。要するに何かが欠けている。多分、音楽を極めたければ音楽だけに集中してもダメなんです。違うことをやる。あの夏目漱石も、文学の世界を切り開きたいと思った際に「まったく文学と関係ない書物を読み始めた」と書いています。僕は中学校が科学部、高校は地学部に入って

いて芸大に進学しました。そういう点では10代の頃から、自然や科学が一方にあって、もう一方に芸術がある。そして行ったり来たりできている。だからそれぞれにずっと新鮮に向き合えている気がします。全然違う分野に熱中するという経験が、狭い専門分野に携わる者にとって実はとても必要なことだと思います。

――現在執筆中の本についてお聞かせいただけますか。

今は先史時代のフランスの洞窟壁画に関する本を書いています。テーマは絵画の起源ですね。有名なラスコー¹⁾ やショーベ洞窟²⁾に残された壁画についてです。ラスコーで約1万8000年前、ショーベはその倍の約3万6000年前に描かれたもの。現在のところ、約5万年前に人類は初めて絵を描いたといわれています。

しかしそのずっと前、約30万年前から地上にはネアンデルタール人がいて、彼らは私たちより脳が大きいんです。にもかかわらず、彼らは絵を描かなかった。絵を描いたのはクロマニョン人で、両者の存在した時期は1万年ほど重なっています。ということは、絵を描いているクロマニョン人をネアンデルタール人は見たはずです。つまり、教えても、たぶんネアンデルタール人は絵を描けなかったのではないか。



布施さんの住まいは、東京近県の海にも近い、森の中にある。普段から周囲を散策したり、ダイビングをしたり、自然を 楽しむ暮らしも送っているとか

では5万年前にいったい何が起こったのか。しかも脳が 微妙ながら縮小して。考えられるのは、脳の回路の変化で す。ネアンデルタール人は情報処理をする脳の部位が聴覚、 視覚などでそれぞれ異なっていた。だから大きな脳が必要 だった。一方、私たちの直接的な祖先といわれているクロ マニョン人はそれがつながった。そうすると目で見たものを 言葉にして音に変換する、耳で聞いたものを文字に変換す る、といったことが可能になります。これは劇的な進化です。

養老先生と話していると、よく「われわれ」と使うのですが、「われわれというのは、どこまでですか?」と尋ねると「クロマニョン人まで」と。養老先生の「われわれ」にはネアンデルタール人は含まれません(笑)。同時に「人は5万年前から変わっていない」ともおっしゃいます。

人類が5万年前に経験したそんな大きな変化の中でも、 僕にとって一番関心があるのが、絵を描き始めたこと。「洞窟の壁に絵を描き始めて以降、僕たちに何が起こったのか」 ということが、今の研究テーマです。

例えば、ショーベ洞窟の壁画にクマが描かれていますが、 一部分の壁が盛り上がっている。実はそこは肩甲骨なんで す。つまり岩の自然な凹凸やひび割れ線を利用し、絵を補う ことで、よりリアルな再現を図っている。さらにすごいのは、そ のクマの絵に違う線を加えて、今度はヤギも描いている。どういうことかというと、クマの背中の線がヤギの背中の線にもなっているのです。これは文学でいえばマラルメとか日本の和歌の掛詞とか、1つの言葉に2つの意味を持たせるのと同じ。1つの線の中に2つの世界をつくり出しています。驚くべき技術ですね。美術の専門教育を受けていない人が魅力的な絵を描く、今でいうアウトサイダーアートがありますが、これはその正反対。かなりアカデミックなものです。つまり人類は「最初からいきなり完成していた」ともいえるのです。

なぜそのような高度なことができたのか。養老先生は、例えば猫と人間の違いを、猫は感覚優先で人間は脳優先という言い方をします。先生の家の猫、マルを例にとると、養老先生が「マル」と言うのと先生の奥さんが「マル」と言うのでは声、つまり物理的な音が違う。だからマルにしてみると、同じ自分のことを言われているとは思えない。それが両方「マ



割れ目を活かして、目・鼻・口をリアルに表現したクマ。その背中のラインは、同時により大きく描かれたヤギの背中にもなっている



壁画には、動物が大地を疾駆しているイメージや、天井 に描かれ、まるで星座のように浮遊感を伴うものも。その 生命の描写力は驚くほど



ショーベ洞窟に描かれた壁画。中央の壁面が盛り上がった箇所は、ちょうどクマの肩甲骨に当たる。 天然の凹凸を巧みに使い、動物の肉感までも表現

ル」で、同じだとわかるのが人間。つまり先生曰く「クロマニョン人以降」なんです。これをビジュアルに当てはめると、実際の大きなクマと壁画に描かれた小さなサイズのクマが同じだと認識できる能力を獲得したから、ここに絵が描けたんです。 一方、ネアンデルタール人はその壁画を見ても、とうていクマには見えなかったはずです。

ミュージアム作品としての壁画

ラスコーは1940年に発見された後、最初は普通に一般公開されていたのですが、あまりに多くの見物客が訪れたため、人が排出する二酸化炭素や靴裏から持ち込まれたカビなどの影響で絵が急速に劣化。入場者数が制限され、21世紀に入ってからは限定した公開も中止になりました。なので僕も実物を見たことはないんです。一方、1994年に発見されたショーベ洞窟はその教訓があったので、初めから

一般公開しなかった。だから写真やドイツ の映画監督ヴェルナー・ヘルツォークが 撮った映画で見るだけでしたが、2015年、 本物の近くにショーベ洞窟のレプリカがで きました。それはレーザーで測定したデー タを使い、壁の凹凸の誤差1ミリ以内とい う正確さで洞窟全部を再現したもの。ほか にも描かれた動物の剥製を展示する関連 施設などが幾つかあり、ちょっとしたアミュ ーズメントパークですね。体験型ミュージ アムの新しい形ともいえます。そして同じ技 術を使ってラスコーも2016年に最新のレ プリカ、ラスコー4ができました。 ラスコー はオリジナルの1のほか、2、3もあります。 ラスコー2は人の手で本物そっくりに描か れたもので1983年に公開。全部ではない ものの主要な洞窟を空間として再現してい ます。そして2012年に完成した3は「ポー タブルラスコー」ともいわれ、洞窟の壁を引 き剥がしたようなもので移動可能です。僕 は昨年の夏に本の取材のために、ラスコ ー4を訪れました。

一方、日本にも飛鳥の高松塚古墳³⁾や キトラ古墳⁴⁾があります。高松塚古墳も千 年以上の時を経て発見後、大量のカビが発生してその対処法が長らく課題となっています。キトラ古墳は発見時にすでに劣化が進んでいたこともあり、壁画のみを切り出して古墳自体はすでに埋め戻されました。そしてその裏に「キトラ古墳壁画体験館四神の館」を建設し、切り出した壁画を数カ月ごとに入れ替えながら展示しています。さらにデジタル技術を活用して、実寸で奥行2.4×幅1.0×高さ1.2mほどの広さの石室の地面以外の5面を、展示室で巨大なモニターに映しています。最初はリアルサイズで映し出し、そこから徐々に徐々に拡大していって最後は60倍まで。その後は目で見えないかすかな絵の具の跡などを、赤外線によるモノクロ映像で再現。そこから再びサイズを縮小していくという仕掛けです。

現在執筆中の本は、キトラ古墳から始まってフランスの洞窟壁画へとストーリーが展開します。そこでは4万年前、地球の裏側で描かれたリアルな動物が、インド、中国を経て伝言ゲームのように段々とフィクション化され日本に到達。千年前のものとされるキトラ古墳では、龍や白虎といった架空の神獣に変貌したのでは、という仮説を立てました。このアイデアの検証材料となった壁画は全て複製でしたが、そのおかげで僕は重要な着想を得ることができたのです。そういう失われたものを追体験させてくれるのも、ミュージアムの大切な役割だと思います。

しかし、不満もあります。例えば博物館では石の壁のレリーフなどを切り出して展示している場合が多いのですが、切り出す前の状態も本当は見たい。日中の太陽の動きによってレリーフにできる影がどう変化するのか、洞窟の中の明かりではどのように見えたのか、あるいはレリーフの彫られた



2003年に初めて訪れた際、絵の圧倒的な迫力に布施さんが感動したというラスコー2。 昨年夏に3度目の訪問を果たした

角度によっても印象が全く違うはず。やはり勘違いしてはいけないのは、特に美術に関していうと「本物に勝るものはない」ということ。ゴッホの作品の精巧な複製を作っても、情報量としてはかなり少ないというか。あるいはテクノロジーに関しても、本物と誤差1ミリ以下というラスコー4も洞窟だから許される範囲で、もし「モナリザ」の顔があちこち1ミリずれていたらみんな気づくと思うんです。もちろん、ミュージアム=複製機関ではないわけで、基本的には美術館はすべて本物が展示されているのですが。

――ミュージアムにおけるデジタルテクノロジーの用い方について、もう少し考えをお聞かせいただけますか。

そうですね、一般論でいえばデジタルだからできること、できないことの両方があるのは当然で、それを認識することが最初の一歩だと思います。デジタルだから駄目なわけではないし、逆に100% OKでもない。そこをわかったうえで、どう使うかです。今、こうやって写真を見ながら話をしていますが、もし本物を気軽に扱えば問題になります。デジタルデータのおかげで、そういう議論ができるわけです。

ラスコーの洞窟壁画の話に戻しますと、実は僕は最新技 術で再現されたラスコー4よりも、ラスコー2のほうが好きな んです。ラスコー2はこれまで3回見ましたが、昨年の夏に 訪れた際、2と4を比較して、改めて「ラスコー2はすごい!」 と感動しました。同行していた、美術を専攻している息子曰く 「これは20世紀の絵画だ!」と。つまりそれは本物のラスコー を手本として創られた別の作品としてのオーラがある。だか らラスコー2は今後も絶対になくすべきではない。おそらく4 のほうが2よりも本物に近いと思いますが、最新のデジタル 技術でより正確に再現したラスコー4に比べ、たぶん情熱 があったんでしょう、手がけた人が人生をかけて描いたから、 人を感動させるのだと思います。だからコピーも決してばか にできない。オリジナルでなければ駄目なことはあるし、同時 にとんでもないコピーが作られ、それが新たなオリジナルに なる可能性もある。21世紀にラスコー5が誕生したらどんな ものになるか、今から楽しみです。もっとVRやARを取り入 れたものになるでしょう。その後、ラスコー10ぐらいまでいっ たら……考えるだけでも面白いですね(笑)。

ミュージアムの多様なあり方

――例えば将来、ご自身が何かしらのミュージアムの館長

になる、という思いを持たれることはありますか。

それはないですね (苦笑)。自分は、そういう運営側の人間になるより、1人で文章を書くほうが向いています。文章を極めたい。だから僕が文章でラスコーについて語ることで、布施版のラスコー5を作るというか。文章もデジタル同様、何かを再現する、生み出すテクノロジーだと思うんです。美術をテーマにしていながらも、文章の力を信じています。だから本を書き続けている。僕の場合は本が読み継がれれば、それだけでいい。紙の本というのは完成されたパッケージで、自分はそういうメディアを究めたいという思いがあります。

本や文学でいうと、文学館、つまり文学の博物館のようなものがあります。そういう施設の展示は難しいですね。作家の昔の手紙や遺物をただ展示しても、作品の本質を語りきれないのではないか。そういう点では、哲学も文学と同様に作品展示が難しいものですが、哲学者の鈴木大拙に関連した「鈴木大拙館」という施設が金沢にある。そこは建築家の谷口吉生が設計した、とてもクリエイティブな空間なんです。要するに瞑想の空間ですね。建物内に立っていると確かに宇宙とか、考えてしまうんです。それは鈴木大拙にインスパイアされて創られた建築作品といえますが、確かに鈴木大拙をしのんでいるし、つながっている。文学館とか哲学館のあるべき可能性として、この鈴木大拙館はとても好きな施設です。著作や自筆原稿を並べるだけでなく、そういう空間を作るほうが面白いのではないでしょうか。

話を本に戻しますと、僕が去年に出した最新刊は『人体 5億年の記憶―解剖学者・

三木成夫の世界』といいます。もともと三木先生ご自身が書かれた本は数冊残っているので、思想を紹介するという点では、三木先生について改めて書く必要はないかもしれない。しかし、あえて三木成夫の世界を語った本を書いたのです。そして、これはいろいろな読み方ができます。三木成生のことを理解したいと思い、著者が布施であること



布施さんの著書『人体 5億年の記憶—解剖学者・三木成夫の世界』(海鳴社)。 恩師でもある生物学者・三木成夫のオリジナリティ溢れる生物哲学を解説する

をまったく興味なしに読むこともできますし、あるいは布施が 消化した「三木ワールド(=布施の世界)」としても読めるで しょう。ある意味で、本というメディアを使った僕なりの「三 木成夫博物館」のようなものなのです。

――最後に博物館や美術館を利用する側、来場者に対する心構えなどについてアドバイスがあれば教えてください。

そうですね、直接的な答えではないですが、質問を聞い ていて連想したちょっと違う話をさせていただきます。中学 や高校の修学旅行で、博物館やお寺などに行くことは意外 に大事な気がします。僕も法隆寺に行って、仏像などに全 く興味がなく騒がしい修学旅行生たちが来ると「うるさいな あ」とは思いますが、彼らも年を取るとみんな仏像が好きにな る。その種は多分、その修学旅行のときなどに蒔かれている んですよ。彼ら彼女らは、友達とおしゃべりしながら横目でち らっと釈迦三尊を見るだけ。でも見たことがないのとは大違 い。ゼロって本当に永久にゼロなんです。だから極端な話、 修学旅行はまず連れていくことが大切。種を蒔くだけでも十 分です。ちらっとでも本物を見る、本物が持っている空気感、 オーラを感じる、それは一生の土台になります。真正面から 見るよりも、逆にチラ見したもののほうが、けっこう鋭く入って くるということもある。そういう意味では見方を限定しない。僕 も子どもの頃、本物の石室で「そこに死体があったんだ」み たいに勝手に目の前にないものまで読み取ったわけです。 幼少期に古墳で遊んだことが、次々と自然につながって今 に至っているんだと思います。

ただ、その場合に「本物かコピーか」という問題は難しいのですが。博物館とか図鑑とか、それは結局は到達点ではなく、その向こう側に誘う入り口です。月をさしている指のようなもの。月自体は、それじゃないんです。例えば博物館で剥製や絵画に描かれたイノシシを見て、人は実際のイノシシを見てみたくなったりする。そういう「さす指」の役割も重いと思います。究極のオリジナルはやはり自然、本物なのかもしれません。

【注】

- 1) http://www.lascaux.fr/jp/
- 2) http://archeologie.culture.fr/chauvet/fr
- 3) https://www.asuka-park.go.jp/takamatsu/
- 4) https://www.asuka-park.go.jp/kitora/index.html