

布施 英利 芸術学者・作家

解剖のススメ

解剖〓残酷 解剖〓危険 解剖〓恐怖
果たして、そうだろうか。

アートとヒューマンの間を編み上げる布施英利さんは、手間もかかり、リスクももたなう解剖を、子どもたちのアートの世界に持ち込んだ。そのとき、何が起ったか。その場は何をもたらしたか。

解剖〓自然 そこにはレオナルド・ダ・ヴィンチの力強いアートのわけもあるようだ。

びくびくしていた子どもたちが一変

小学生を相手に、とある美術館でワークショップをしたことがある。

美術館でのワークショップだから、内容は絵画教室である。子どもたちも、そのつもりで集まってきた。しかし、やってもらったのは、解剖だった。

魚の絵を描こう、というのがワークショップのテーマだった。魚を描くなら、魚のことをよく知らないといけない。ただ見るだけでは、十分ではない。じっくりと魚と触れあわないといけない。そこで、魚の解剖をしてもらった。

子どもたちは、美術館にお絵描きの勉強にきた。それなのに、やらされたのは魚の解剖である。とまどったことだろう。解剖をする前に、子どもたちの意思を確認し

てみた。

「解剖するのが、こわい人？」

何人かが、おそろおそろ手を上げる。

「あまり、解剖したくない人？」

やはり、大半の子どもが手を上げる。

「だったら、やめようと思っ人？」

これには、誰も手を上げない。「ここまで来たのだ。とまどいながらも、言われたことをやろう」というつもりらしい。それにしても、美術館でのお絵描き教室なのに、まさか解剖をするなんて、夢にも思っていなかっただろう。いったい子どもたちは、このワークショップについていられる「だろうか」。

ところが、実際に解剖を始めるころ、ぼくの心配はぶつとんだ。どの子ども、解剖を始めた途端に、「人格が変わってしまったのでは？」と思えるほどに様子が一変した



のだ。ある子どもは、声が裏返ったほどの高音でしゃべりまくっている。別の子は、歓声を上げながら、メスやハサミで魚を切り刻んでいる。どの子ども、ほとんど「イっちゃって」「いるんじゃないかと思うほど、興奮している。

解剖を始める前、あまりに元気がなかった子どもたちだったので、どつやどつや盛り上げようかと思っていたが、状況はその反対で、子どもたちをいかにおとなしくさせるか、それがこちらの仕事になってしまった。はじめ、「解剖するのがこわい人？」と聞いたとき、びくびくしながら手を上げていた小学4年生の女の子は、魚の目玉に針を刺して、反対側から針の先を出し、両端を持ってプラプラさせて、キヤーキヤー言っている。

「こういう姿を見て、解剖というのは、人間にとって、いかに「自然な行為」なのかと思ひ知らされた。

「絵画教室」のほうも、うまくいった。解剖をする前に、比較するためのサンプルとして魚の絵を描いてもらって、解剖をした後に、もう一度「作品」として魚の絵を描かせた。はじめの絵と後に描いたものではどの子でもまったく出来映えが違っていた。はじめに描いた魚は、どれも横からの姿で、体は硬直し、まるで死んだ魚である。一方、解剖をした後に描いた絵は、鱗や側線も細かく観察され、魚は身をのけぞらし、また別の子は、真正面から「こちらを眺めている魚だった」ともかくどの絵も「生き生き」していた。

解剖は自然と触れあう行為

なぜ、魚の絵を描くのに、解剖なんかさせるのか？これは、単なるぼくの思いつきではなく、そこには長い歴史の裏づけがある。ぼくは、芸大の大学院で美術解剖学というのを専攻していた。美術の創造のために、解剖を研究するというジャンルだ。この研究室は、日本で100年の歴史を持つ。明治時代、今の東京芸大の前身、東京美術学校が創設されたとき、校長の岡倉天心がカリキュラムに解剖を入れるために、東京美術学校に呼んだ講師が、ドイツ留学から帰ったばかりの、若き医学者・森林太郎である。つまり鷗外だ。それから100年、この国の美術大学には、解剖学の授業がずっと続いている。さらに歴史をたどれば、ヨーロッパの美術アカデミーに、さらにその先にはレオナルド・ダ・ヴィンチもいる。解剖と美術は、昔から深い関係にあったのだ。ぼくは、そついつ流れをくんで、美術の教育には、解剖の体験がとても大切なことだと考えている。その実



ワークショップでの布施さんと子どもたち

践として、美術館で小学生を集めてのワークショップで、子どもに解剖をしてもらったのだ。同じことは、以前、NHKテレビ「課外授業よつこ先輩」という番組に出演したときにもやった。結果は同じように、解剖以前と以後では、子どもの絵はまったく変わった。

それでは、解剖というのは、いったい何か？

解剖は、生き物の死骸を切り刻む残酷な行為ではない。解剖という行いは、別な言い方をすれば、それは「自然と触れあう」ということである。現代の子どもたちは、人工的な環境の中で暮らしている。いや、大人も同じだ。文明社会は、「自然」から最も遠いところに、人間を連れていった。だから、あらためて自然と触れあおう、というわけだ。

もちろん、文明は素晴らしい。ぼくたちが、いかにその恩恵に浴しているか、言つまでもない。しかし物事には、程度というものがある。文明が極端になりすぎて、本来あった自然から、あまりに遠い環境になってしまつては、人間にとって異常なことである。

なぜなら、そもそも人間は生き物であり、動物であり、自然の一部だからだ。そういう自分が本来立っていた基盤からはずれてしまつて、よいはずがない。人間は、皮膚や筋肉や内臓からできている存在だ。人間の「内面」とは、そついつ自然の生き物としての作りからできている。ならば、そついつ内なる自然が、なんらかの形で、外にある自然と触れあつて、そのリズムを確かめあい、ハーモニーを奏でることが大切であるのは、当然のことだ。

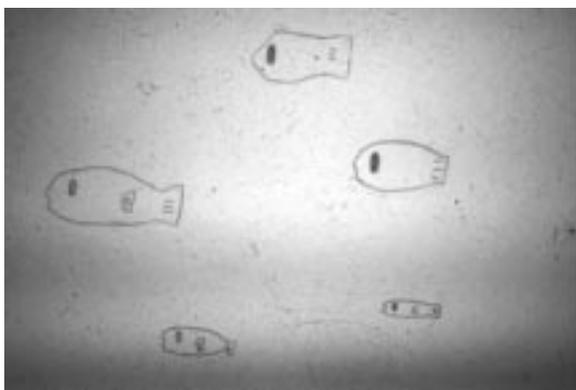
夢の中での「やばい」出来事

そんな理屈はともかく、たとえば解剖をする「ことで生き物と深く触れあつ。そのとき、文明社会で忘れていた何かに出会つて、心が開放され、生き生きとしてくる。自分の中に、こんな気持ちがあったのか、こんな世界があったのかと、まさに子どもたちの「目が開かれる」。その結果、絵もそれ以前とは違ったものになる。

もちろん、何でもかんでも切り刻めばよい、というわけではない。子どもたちが「行きすぎない」「ように誤らないように、きちんとした指導者のもとで、学習しなければいけない。そもそも解剖に使うメスやハサミは刃物であり、ひとつ間違えると凶器にすらなる。この「道具に対して、細心の注意と緊張感をもって扱う習慣もつけさせないといけない」。

解剖というのは、あくまで手段であつて、目的は「自然」に触れること、リアルな感覚を持つことであるのは、言うまでもない。

ほくにも、小学生の息子がいる。彼は例にもれず、毎日ゲームに熱中している。何とてあつても、何かに熱中するのは悪いことでない、というのがわが家の教育方針で、息子のゲーム熱をさまたげることはしないようにしている。そもそも、ゲーム熱が高じて、将来、彼がゲーム作家にでもなつて財を築いたら、親としては老後は安泰である。ならば、勉強ばかりしていないで、もっとゲームをやりなさい、と息子の尻をたたかなければいけない。それは冗談だが、また、そもそも本当にゲーム作家に育てようというなら、ゲーム以外のいろいろなことをさせなければいけないのは、言うまでも



解剖前に子どもたちが描いた魚の絵



ない。ゲーム作家にとって、一番大切なのは、ゲームの体験ではなくて別のこと、たとえば子どもの頃に昆虫採集に熱中したとか、そういうことのほうが大事であるはずだ。

ともあれ、わが息子は毎日、ゲームに熱中している。親は、それを放任している。しかし先日、ちょっと「やばい」と思つた出来事があった。小学2年生の息子が、ある夢を見たのだ。「ゲームみたいな夢だった」という。ぼくは、ゲームの物語の中に迷い込んだような夢でも見たのだらう、と思つた。ところが話を聞くと、そうではない。夢の中の場面は、ふだんの日常の光景。出てきたのも、学校の友だちばかりだったという。では、なにが「ゲームみたい」だったというのか。実は、友だちが話していることが、また自分の声が、すべて声ではなく「字幕」になつていたというのだ。ゲームでは、登場人物のセリフが、画面下に字幕で表示される。声ではなく、文字で会話ができる。それと同じように、息子は夢の中で「字幕」で会話していたというのだ。どうやって、自分の声が出ない。無理をして出すと、突然、それが文字になる。相手の言っていることも、同じように文字にしかない。

このときは、さすがに「やばい」と思い、しばらくゲームをやめさせて、近所を散歩して、小石を拾ったり、葉っぱをつまんだり、ともかく「リアル」に触れさせるようにした。息子の現実感覚を普通に戻さないといけないと思つたのだ。

もっとも、息子はゲームに熱中してばかりいるとはいえ、ぼくの元で育っている。親のぼくは自然好きだ。だからよく、キャンプやトレッキングにも連れていく。

先日、イノシシ狩りの現場に連れて行ったりもした。ゲームやアニメやカードに熱心な一方、バランスよく自然のリアルに触れさせながら育ててきている。それでも、夢の中で「ゲームの世界」に迷い込んでしまう。

自分の「内なる自然」と響きあう

最近、ゲーム脳をめぐる論議が盛り上がっている。ある脳科学者が、ゲームに熱中している子どもの脳を調べたら、痴呆老人のそれと同じだったというのだ。簡単にいうと、脳の前方、前頭前野といわれるところがあって、「ここがいちばん、人間らしい」働きをする脳といわれている。意思や判断力や、そういうことが、脳のこの部分でされている。ここの働きが弱くなると、「キレやすい」人間になるともいわれる。それほど大切な脳の前頭前野が、ゲームをしているとまったく働かなくなるというのだ。

もっとも、そういう子どもの脳も心配だが、一部のデータだけで安易に結論を出す脳科学者の「データ脳」にも、問題がないとはいえない。だいたい、科学の新説というのは、たいてい数年、あるいは数十年でくつがえされる。かつて「科学では「当たり前」とされていたことが、いつか古い過ちとされ、葬り去られる。ならば現在まかり通っている説のほとんども、いつか別の説にとって代わられるのだ。だからゲーム脳をめぐる説も、鵜呑みにしすぎるのはよくない。だいたい、なんでもやりすぎれば脳によくないことくらい、誰にでもわかる。本だって、読みすぎれば目が悪くなるし、現実離れた机上の空論家になりかねない。だから本を読むのは悪



解剖後、再び子どもたちが描いた魚の絵



ひせ ひとと

1960年生まれ。東京芸術大学芸術学科を卒業後、同大学院で美術解剖学を専攻。大学院在学中に、2冊の著書を発表。以後の著作数は、25冊を超える。東京大学医学部(解剖学)にて養老孟司教授のもと、助手を務めた後、大学を離れフリーに。近著は「脳の中の美術館」「絵筆のいらぬ絵画教室」「自然の中の絵画教室」など。

い、というわけではない。

大切なのは、何かの教条主義に陥るのではなくて、バランス感覚を失わないことだろう。そもそもゲームが脳に悪いからやらせない、あるいは自動車が足の健康に悪いから使わない、クーラーは使わない、などと言っていたら、最後は縄文人を育て上げる以外になくなっていく。

とはいえ、文明にも問題点はある。だから、文明から「いちばん遠く」にある世界に触れる機会を持つことはとても大切だ。ぼくの場合は、「解剖」をお勧めするが、解剖ばかりが自然に触れる道ではない。

ともあれ、折に触れ、自然のリズムに触れ、自分の中にある「内なる自然」と響きあう機会を失わないことだろう。本当に力を持ったアート作品というものも、そういう自然との触れあいの果てに生まれてくるものだと、ぼくは信じている。

松丸 敏和 千葉県立現代産業科学館 上席研究員 / 「てら子屋」の松丸先生

博物館で子どももまた

風、音、光、数々の科学の不思議、面白さを子どもたちに伝え、好奇心を揺さぶってきた、学びのフロンティア「てら子屋」。
その伝道師こそ、千葉県立現代産業科学館の松丸敏和さんだ。
今年、本格的に導入された「総合的な学習」など、
学校ではない学びの場、博物館への期待は高まるばかり。
学び心を興すための博物館は、まさに「学興」^がフロンティアだ。

博物館では今、科学への興味・関心を高めるための教育プログラムの開発や学校週5日制への対応、「総合的な学習の時間」への対応と、多様な取り組みがなされている。そして、博物館に訪れる団体の中で、このところ一段と数を増したのが「総合的な学習の時間」を利用した子どもたちである。少人数のグループや学級での来館が多いが、今年訪れたこれらの団体の中で、とくに印象に残っているグループを二つ紹介したい。

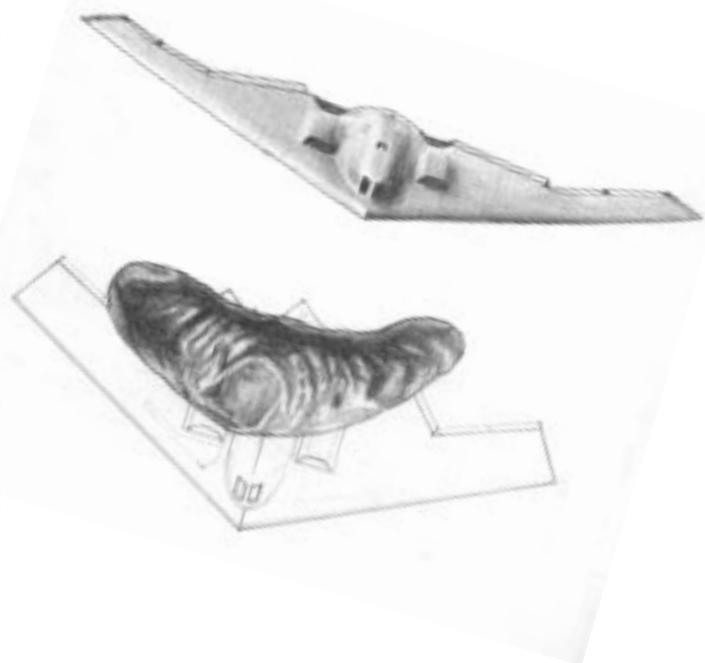
「酸性雨」を調べに来た中学生

私はよく、質問や体験学習のために来館する小・中学生や、総合学習にかかわる電話での問い合わせに対応することがあるが、多くの場合は「なんとなく」利用しているという感じを受ける。そんな中、夏休みに「酸性雨

のことについて調べたい」と連絡して訪ねてきた中学生のグループがあった。中学生は私が今まで行ってきた教育活動の対象の中で、とくに難しさを感じていた年齢層である。承諾はしたものの、来館が果たして有意義なものになるかどうか一抹の不安があった。

当日を迎え、3人の生徒と対面した。いきなり「酸性雨による被害が表れているのは植物以外にはどのようなものがあり、そしてそれがなぜ酸性雨による影響だといえるのか」という質問が寄せられた。それに答えるべく、次には「降った雨を集めるのではなく、大気中に含まれる酸性になり得る物質の濃さを調べるよい方法はないか」という質問が続いた。思いつくままにいくつかの方法を提案すると、今度はそれについての細かな質問が繰り返された。

とくに「いい言葉を使つて」といつわけではないが、



紙に書いたことを読んでいるのではなく、自分の言葉で、自分の考えで、私の目を見て質問を続けた。驚きであった。「知りたい」という気持ちがあつてと伝わつてくると同時に、自分なりに調べることは調べたうえで来館したという様子がうかがえ、自然に対応にも力が入った。話の成り行きで、そもそも植物の酸性雨被害が取り上げられるようになったのはいつ頃からなのか、「この国で最初に被害が認められたのか」と、用意していなかった質問も次々に生まれてきた。

学習のために博物館を利用する場合、事前の学習もなのまま、質問に訪れるケースが少なくない。人に聞くのは手っ取り早い方法ではあるが、実になる学習の手順としていかなるものかと考えてしまつことが多い。そのよつな中で、「この8月の訪問は特筆すべきことである。予想を超えた質問にとまどつたこともあつたが、中学生がこ

のような質問を持って博物館に来たということにつれしくなり、思わず長話になってしまった。仕事を中断しての対応ではあったが、快い後味が残る出来事だった。

体験したからこそ伝わる知識

10月の終わりに、近隣の小学校の4年1組の先生と児童たちが訪れることになった。目的は、アルソミトラ（植物の中で最大級の滑空型の種を持つ植物）の種の模製作りをマスターし、下級生に指導できるようにすること「である」という。担任の先生から事情を聞いたところ、夏に当館で行った研修会で得た知識を学級で紹介し、これに関心を持った子どもたちとの話し合いの中でこのような企画が誕生したのだという。

私はさまざまな教育プログラムを実践する中で、私が行っている活動のうちでごく簡単なものを、いつか生徒同士の交流（上級の生徒が下級の生徒に教える）の素材として利用できないものかと考えていた。しかし、なかなか機会が得られずにいるうち、そうしたプランもいつしか意識の外に置かれてしまっていた。話を聞いた瞬間、ドキッとした。私と同じ考えを持つ人が現れて、それを実行しようとしているのである。

当口は10名ほどのプログラム担当児童に説明と実習の手ほどきを行い、一人ひとりに実物の種と実際に触らせた。「こんなに軽いんだ」「意外と堅い」と、即座に感想が漏れた。

指導する側で大切なのは、実体験に基づく知識をいかに豊富に持っているかということである。人から聞いたこと、本で読んだこと、テレビで見たことを基にし

た説明では、さほどの感動を与えることはできないし、受け手から尊敬されることもない。これから行おうとするこの「本物」を見て、触れることが何よりも重要である。そして、もしそれが一般の人たちにはほとんど触れる機会がないような特殊なものであったなら、その効果はこの上なく大きい。ぜひうまくいくように、実習に使う素材の準備まで私のほうで配慮しようとしたら、先生から「全部自分たちでがんばってみたい」という言葉が返ってきた。

1週間後、4年1組から私の元に手紙が寄せられた。一人ひとりの感想の最後に「自分たちで材料をそろえようとして、つくづく大変だということがわかった」というコメントが添えられていた。

「本物」を身につけるために

サービス主体の仕事をしていると、意外とサービスの本質が見えなくなるものなのかもしれない。何がその人にとって一番適切なサービスかということである。もし私のほうで手を貸し過ぎていたら、子どもたちは下級生の質問に答えられないだろうし、苦労話の一つもできないだろう。それはつまり、子どもたちが身につけたものが「本物」ではないことになる。自信を持って話し、終了後には苦労した者にしか得られない充実感を味わう機会を危うく摘み取るところだった。

間もなくプログラムが実施される。子どもたちはどんな顔をして、何を一番伝えたいと思っただろうか。下級生はどんな顔で話を聞き、どんな反応を示すのだろうか。自分がやる以上に興味がいってくる。



現代産業科学館に来館する子どもたち



国立科学博物館でのワークショップ



まつまる としかず

1955年生まれ。千葉県にて公立学校教諭を経て、92年千葉県立現代産業科学館設立にたずさわわり、現職に至る。この間、国立科学博物館教育部科学教室にて、教育普及活動に従事。専門は博物館教育。さまざまな実物資料が持つ魅力を、科学技術・産業・歴史などの視点からわかりやすく紹介するための教育方法の研究を進める。東洋英和文学院大学非常勤講師。