

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

養老猛司 解剖学者

Takeshi Yoro / Anatomist



CREATOR INTERVIEW ^{No} 108

養老孟司 Takeshi Yoro

1937年、神奈川県鎌倉市生まれ。1962年 東京大学医学部卒業後、解剖学教室に入る。1995年 東京大学医学部教授を退官し、東京大学名誉教授に。著書に『からだの見方』（サントリー学芸賞受賞）『形を読む』『解剖学教室へようこそ』『日本人の身体観』『唯脳論』『バカの壁』『「自分」の壁』『養老孟司の大言論(I)~(III)』『身体巡礼』『骸骨巡礼』『遺言。』など多数。昆虫を通して生命世界を読み解きつつ、「身体の喪失」から来る社会の変化について思索を続けている。

No
108 養老孟司 解剖学者
TAKESHI YORO / Anatomist

クリエイターインタビュー

『わからない“自然”を排除せず、よく見る』

感覚と外界の接点にあるアートが、引きこもり型の脳を刺激する。

published_2019.08.28 / photo_tada / text_tami okano

解剖学者であり、無類の虫好きでも知られる養老孟司さん。21_21 DESIGN SIGHT で開催中の『虫展 —デザインのお手本—』では、企画監修を務め、虫を見ることの面白さ、見ることから始まる私たちの思考と行動の可能性を問いかけます。養老さんはなぜ虫が好きなのか。虫から学ぶべきことは何なのか。そして、人々が集う都市の魅力は？ 六本木のこれからは？ 日本が誇る知の先達が、語ります。

虫は生き物の先輩。虫が先で、人間は後から。

虫からの発見や気付きは何かって、よく聞かれるんだけど、どうやら、前提が逆になっているみたいです。虫獲り、魚獲り、カニ獲りから僕の人生は、はじまっているから、気付きも何も。人の世なんて、虫採りの人生に後から付いてきたお付き合い、「世間の義理」みたいなものです。

僕は鎌倉で生まれ育ちましたが、小学校2年生の時に終戦ですからね。その頃は子どもなんてほっぽりっぱなし。鎌倉には当時まだ里山が色濃く残っていて、炭焼きもやっていたし、荷運びは、牛か馬で、医者や往診も人力車、という時代です。だから、することといったら虫採りくらい。それは少年時代に限った話だとみんな思っているんだけど、結局、今日の今日までを振り返っても人生のメインは虫採りですから。ひとりになると、虫を見たり、魚を見たりしてるだけ。昨日も朝から、虫採りに行きました。

なぜかって、根本は、その方が安心するんです。人間の世界って、いろいろ難しいんですよね。お金のこととか、人付き合いとか。虫の世界はそれが全くないでしょう。僕にとっては、虫との関係、自然との関係が原点でもあるし、それに、虫は簡単には変わりません。人間よりも、何十億年も長く、生き物の先輩として存在している。

「変わらない」ことは、安心にも繋がります。解剖もそうです。生きている人は時々刻々と動いているけれど、死んでいる人はもう動かないし変わらない。現代人はわりあいと、不安だ不安だと言うけれど、みんな、どうやってその不安を解消しているんですかね。僕の場合は、少なくとも、虫を見ていたり、解剖をしていたりする時は、不安から解放されます。

小さいものを拡大することは、世界を拡大すること。

今回の展覧会『虫展 -デザインのお手本-』では、700倍に拡大した『シロモンクモゾウムシの脚』も展示されています。僕はよく言うんだけど、小さいものを拡大するということは、世界を拡大することです。でも、その先を誤解しがちですが、小さいものを拡大して世界が拡大されると、なぜか「世界をよく見た」と思ってしまう。そうではないんです。小さいものを拡大し、世界が拡大されると、世界は、ぼやけるんです。ある一部分を拡大したレベルが10倍とすると、その隣りも、そのまた隣りも、つまり、全世界が10倍になっているわけで、そんな膨大な世界なんて見られるわけがないだろうという話です。10倍拡大したら、10倍の見えないことが増えるだけ。つまり、「分からないこと」が増えるだけなんです。



「虫展 -デザインのお手本-」

ディレクションにグラフィックデザイナーの佐藤卓、企画監修に養老孟司を迎えた展覧会。多様な虫の姿からインスピレーションを受け、デザイナーや建築家、アーティストが、デザインの新たな一面を探る。2019年7月19日(金)~11月4日(月)まで、21_21 DESIGN SIGHTで開催。

会場風景(ギャラリー2)(撮影:浅川敏)

シロモンクモゾウムシの脚を 700 倍拡大したら、じゃあ、オオゾウムシの脚はどうなっているのか、とか疑問がわきます。日本だけでゾウムシは 1,600 種類ありますから。それをひとつの種の一部分を見ただけで「分かった」つもりになるのは、要するに「以下同様」でどれも同じだと思って差異を見ていないからですよ。クマゾウムシの脚がああならば、オオゾウムシの脚も同じだろうって。ところがどっこい、全部違う。



シロモンクモゾウムシの脚

展示会場で一際目を引くのは、巨大な虫の脚。これは、昆虫写真家・小椋山賢二による精密写真や 3DCG から再現したシロモンクモゾウムシの左中脚。700 倍のサイズとなっており、脚に生える微細な毛 1 本 1 本までもが、じっくりと観察できる。グラフィックデザイナーの佐藤卓が作品を手がけた。

佐藤卓「シロモンクモゾウムシの脚」(撮影：浅川敏)

だから僕は、「進歩」と呼ばれるものに非常に強い疑いを持っているんです。電子顕微鏡で人間の細胞を 10 万倍にして見たとしたら、現物の人間も 10 万倍に相当するわけで、そのすべてを調べるなんて、机上を飛び出すどころか、それはもう、宇宙旅行ですよ。科学の授業では平気でそれをやって、大学の先生も生徒も、自分たちが世界を分かるようにしていると思っている。というわけで、今回の展覧会も、ここに来て拡大されたものを見たら、虫のことが「分かる」なんて思ったら、大間違いです(笑)。分からないことを増やしているだけだから。

分からないことは、悪いことではない。

「分からない」というのは、悪いことではないんです。分からないからこそ面白いと思えばいい。けれど、人間は往々にして、分からないものがある状態を都合が悪いと考えます。そして都合が悪いものは排除する。すると結局、自分の周りに分かるものしか置かなくなる。意味を問うことができるものしか置かなくなる。別の言い方をすれば、分からなくて都合の悪い「自然のもの」は置かない、ということになる。

人間そのものは自然から発生しているから、自然の部分を持っています。でも、都市は、人間からその部分を排除しようとしています。自然の行為であっても、現代社会や現代の都市でやってはいけないことはたくさんある。たとえば、道ばたで立ち小便をしたら、怒られるでしょう。生き物としての尿意は自然なんだけど、そういうものを徹底的に排除して社会も都市も成り立っている。死体があると困る、というのも同じですね。死だって自然ですから。死んだ結果発生するのが死体ですが、死体そのへんに転がっていたら、扱いに困ります。困るから片付けなければならないとなった時、どうします？ 簡単ですよ。酔っぱらって倒れている人と同じ扱いをすればいい。酔っぱらいに対して、わざわざ頭を蹴飛ばしたりはしないでしょう。同じことで、そっと運べばいい。

そうやって人間が自然を排除し続けると、どうなるのでしょうか。脳は、意識の中に引きこもっていきます。まさに、現代人の脳は「引きこもり型」といってもいい。



養老孟司 解剖学者
TAKESHI YORO / Anatomist

published_2019.08.28 / photo_tada / text_tami okano

引きこもりの脳を解放するためにアートがある。

「引きこもり型」になった脳を正常に戻すためには、感覚を取り戻す必要があります。その感覚を取り戻すためには、「自然のもの」に触れればいい。となるわけですが、いきなり「自然のもの」に直面させると、刺激が強すぎるんです。急に死体を見せたり、ゴキブリの大群を見せたりすると、拒絶してしまいます。だからまず、きれいなものから見せていくといいんです。流入経路が開かないと感覚も入ってくれませんから。そういう意味でアートは、非常にいきっかけになると思いますよ。外の世界と繋がる感覚が、通りやすくなる。そのアート自体も時々、自閉気味になってしまうので、今回の展覧会のように、「虫」という自然をアートやデザインのお手本として扱うことは、とてもいいのではないかと考えています。

アートは「人がつくるもの」という意味で、ともすると自然と対局にあるものだと捉えられがちです。でも、本当はそうじゃない。アートは自然と同じように、感覚の域にあるもので、もっと言えば、感覚と外界の接点にあるものです。たとえば、今回の展覧会でも紹介している小檜山賢二さんの「トビケラの巣」の画像は、自然の産物をアートの観点で見たものです。落ち葉や枝や小石などでつくられたトビケラの幼虫の巣は、驚くほど美しい。問題は、その場合、作品の作者は誰なのかで(笑)、アートとしては小檜山さん、いやいや、やっぱりトビケラか。どっちなんでしょうね。

デザインについてお手本にした「自然」をどう展開していくかは、デザインをやっている人にお任せするしかない。時々、そういうことを学ぶには、どんな本を読んだらいいか聞かれますが、本は所詮、人の頭の中のアウトプットですからね。本は、整理するために読むもので、体験は現物からおこさなくてはダメです。人の話を聞いてなんとかしよう、なんていうのは怠け者です。クリエイターが一番やらなければならないのは、身体を使うこと。つまり、感覚を使うことなんです。



トビケラの巣

トビケラの幼虫が、落ち葉・枝・砂・小石などをつかって水中につくる巣を撮影した作品。種によって巣の材料は異なり、さらに生息環境の違いによっても変化するという、多様性に富んだ巣のあり様を見せる視覚的にも美しい作品となっている。

小椋山賢二「トビケラの巣」(撮影：浅川敏)

これからは、花蝶風月。人間ばかり威張るな。

日本には古くから、自然の風物を題材にした歌や絵巻がつくられてきましたが、身近な存在である虫はもっと使われてもいいと思っています。花鳥風月というくらいで、花に鳥……なのですが、虫を入れてもいいと思っています。昔はハエが多くて困るとか、暮らしの中で虫は風流ではなかったんだろうけど、そろそろ花鳥の鳥を、チョウチョの蝶にして「花蝶風月」でもいいのではないのでしょうか（笑）。

「形」という意味でも、虫は相当に面白いんです。たとえば、機械は人間が緻密な設計を重ねて、ハンドルをどうするか、角をどうつくるかとか、つまりデザインをしてつくるわけです。だけど、虫は、それを自らつくっています。理屈で言うと、虫がつくっている形は遺伝子がつくっていて、人がつくっている形は、脳がつくっている。ここで、その脳は遺伝子がつくっているという話はめんどくさいことになるからから置いておきます。で、それぞれが、結果として、驚くほど同じものをつくる。

三葉虫のレンズっていうのが、化石でたまに出るんだけど、断面を見ると非常に優れた複眼で、胃の調査で使うレンズのそれと同じです。しかも、三葉虫は何億年も前にそれをつくっている。ウンカの歯車もそうで、ウンカ類の幼虫がジャンプをするために脚と脚の間につくる構造は、機械の歯車とまったく同じです。人間のほうは「自分で思いついた」と勝手に言っているけれど、人間ばかりが威張るんじゃないぞという話ですよ。人がものをつくることに関する脳との関係、身体との関係は、まだまだ研究途上ですが、人間は、所詮、自分の脳からは出られません。だからこそ、人間以外の生き物をお手本にしていくと、少しは可能性が広がるのかもしれない。



養老孟司 解剖学者

TAKESHI YORO / Anatomist

published_2019.08.28 / photo_tada / text_tami okano

自然を見て、全体を生態系として組み上げる。

最近「バイオミクリー」という言葉も広く知られるようになりました。その考え方を、ものをつくる人が取り入れていくと、少しはまともになっていくのかな、と思います。バイオミクリーとは、単に「生き物から学ぶ」ではありません。機能や形の模倣ではない。「人間がつくるものも、きちんと生態系として組み上げよう」ということです。壊れてゴミになる時の処理も過程を考えるとわかりますよ。生態系では牛糞でも馬糞でも、まず虫が片付けます。その虫をまた次の生きものが食べて、というふうに繋がっていく。そういうふうになるように、工業製品をつくるにも社会設計をしましょう、ということなんです。さもないと、ゴミが出てどうしようもない。自然を見て、全体を生態系として組み上げることを本気で考えていかなければいけない時代になっていると思います。

たとえば、太陽光パネルは結構不細工ですよ。太陽光を活用するなら、せめて木の葉みたいなものにならないですかね。デザインの人たちは、何をしているんでしょう、あれを製品として出すなんて。虫を採りによく山に行くわけですが、木が伐られて太陽光パネルが並んでいるのを見ると、一体、何が起こったのかと思います。あんな不細工なものを許していると、人間の美的感覚がおかしくなってしまう。風力発電も、景色のいいところに建っていて、もう少し遠慮してほしい。

人間は傲慢になっていませんか。だからバイオミクリー＝生き物みたいに、というのが大事なんです。虫は謙虚ですよ。あんな小さい身体で、脳だって小さいのに、いろいろ"考えて"ますよ。それに比べて人間は1キロ以上の脳を持っているのに、何やってるのか。ぜんぜん使ってないのではないのでしょうか。

六本木は地理的に面白い。放っておけばいい。

六本木はめったに来ないけど、面白い街だと思っています。なぜかと言うと、高台で起伏がある。麻布もそうだけど、結構な急斜面で東京の中では地形的に面白い場所なんです。虫採りでしょっちゅう急斜面を歩いているから、そういう土地が好きで、東京でも起伏がなくてベターっとしているところは全然面白くない。平地で散歩をすると、角ひとつ間違えただけでどこにいるか、全然分からなくなって迷子になります。

六本木ヒルズのあたりは、それこそ急坂で、再開発が始まる前までは、古い東京が残っていました。終戦直後から変わらないような、タイムマシーンみたいな場所で、ごっちゃごちゃしていて結構好きでした。六本木ヒルズは、その復讐かもしれませんね。最近も、どこもかしこも、ピカピカで真っ白です。たとえば病院で、清潔さは当然として、病人や老人があまりにも真っ白な壁に囲まれたら、むしろ具合が悪くなることもある気がします。

六本木を他の都市とは違う魅力的な街にしたいとおっしゃるけれど、都市というのは似てくるものなんです。当たり前です。だって、「同じ」であることが都市の基準だから。わざわざ変えようとして、いろんなことをして新しいものを取り入れようとするのは、「同じ」が基準になっているからですよ。だからこそ、変えたがる。でも、放っておいたら違っちゃった、というのが本当の違いであって、意図して違えたものは意味が違います。そもそも、住んでいる人が違うんだから、放っておいたらひとりで違ってくるはずですよ。六本木は放っておけばいい。地形的には面白いですから。

都市は雰囲気、クリエイターは目が大事。

古くから人が住んでいるところは、なんとなく落ち着くんですよ。京都もそうでしょう。鎌倉も京都と同じで、いいところなのかどうなのか、わざわざ好んで、人が集まってくる。僕はそこで生まれ育っているからどこがいいんだか分からないけど、なんでそんなに、いいと言われるのかと考えてみたら、現代の人にとっては、背景に宗教があるところがいいのかなと思いました。

現代人は宗教を本気では信じていません。でも、宗教的なものは、古くから人間に居着いたものですから。それが底流しているような場所、感じられる場所にいたいんです。だから鎌倉は、あんなに混む。お寺や神社が多いから。新しい、なんだかよく分からない宗教はダメですよ。あくまでも、人々が長く信じて安心してきたもの。それがなんとなく、じんわりとある雰囲気、そう、都市は「雰囲気」が大事なんです。六本木もお寺さんにうまく動いてもらえばいいと思います。日本のお寺さんが、不動産業よりももっと本業をできるようにすればいい。

一番やらなければならないのは、身体を使うこと、感覚を使うことだと先ほど言いましたが、たとえば、六本木の街を歩くだけでも随分違う。いろんなことが見えるはずで、それが見えなかったとら、目が悪い。冗談ではなく、それは本当に重要なことです。世界を見るためには、まず目がいる。見えないってことは、自分の目が悪いかもしれない、とは意外に考えない。以前に、テレビで、アフリカから来た人の視力が 5.0 だ、すごく目がいい！ と騒いでいたんだけど、そうじゃない！ お前の目が悪いんだよ！ ってひとりて怒ってました（笑）。都市の中で目が悪くなるような生活をしているから悪くなっているわけで、生き物としての当たり前が、分からなくなっています。本当の問題って、なんでしょうね。

取材を終えて

自らの経験をもとにした独自の視点を軽快に、いや痛快に、たっぷり語ってくれた養老孟司さん。取材撮影時は自らが企画監修した『虫展』オープン前日。「世界を見るためには、まず目がある」と語る養老さんは、ひとつひとつの作品を「よく見る」ため、オペラグラスを急ぎよ購入しました。虫をお手本にしたアートやデザインをよく見て、楽しむ姿はまるで少年のよう。そういえば、会場となった「21_21 DESIGN SIGHT」の名前も、優れた視力や見ることの大切さを込めたもの。街の可能性も、私たちの思考や行動の可能性も、まずはよく見ることから始まるのだと、教えられました。(text_tami okano)