



公開シンポジウム2019

# 複製がひらく文化財の未来 報告書



文化財活用センター

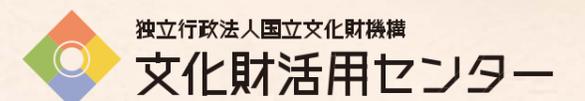
公開シンポジウム2019「複製がひらく文化財の未来」報告書

発行日 令和2年(2020)6月19日

編集・発行 独立行政法人国立文化財機構 文化財活用センター

〒110-8712 東京都台東区上野公園13-9 (東京国立博物館 東洋館5階)

デザイン・印刷 大協印刷株式会社



文化財活用センター  
公開シンポジウム2019「複製がひらく文化財の未来」

主催  
独立行政法人国立文化財機構 文化財活用センター

日時  
令和元年(2019)11月23日(土・祝) 13:00~16:00

会場  
東京国立博物館 平成館大講堂 \*東京都台東区上野公園13-9

参加人数  
206名

発表(発表順・敬称略)

文化財複製をめぐる〈ぶんかつ〉のめざす〈新しい展示〉	1
松嶋 雅人__文化財活用センター企画担当課長	
3Dプリンター製「お身代わり仏像」の活用と文化財保護	5
大河内 智之__和歌山県立博物館主任学芸員	
セラミックアーカイブの可能性	9
大杉 栄嗣__大塚オーミ陶業株式会社代表取締役社長	
模写と複製	13
山口 晃__画家	

発表者によるパネルディスカッション	17
-------------------	----

表紙(右から)

- 写真1 キヤノン株式会社との共同研究による国宝「花下遊楽図屏風」の高精細複製品制作(2019年)  
キヤノンと特定非営利活動法人 京都文化協会による「綴プロジェクト」の技術を用いて高精細複製品を制作するとともに、新しい活用方法の開発や実証実験を行っている。
- 写真2 フランス・パリ日本文化会館で開催された文化庁主催海外展「縄文ー日本における美の誕生」(2018年)  
〈ぶんかつ〉が制作した縄文土器や土偶のハンズオンレプリカに触れる子どもたち。(画像提供:国際交流基金)
- 写真3 東京国立博物館で開催した親子のギャラリー トーハク×びじゅチューン!「なりきり日本美術館」(2018年)  
高さ約7.5メートルの特大スクリーンに、葛飾北斎が描いた浮世絵「富嶽三十六景・神奈川沖浪裏」を投影。絵のなかの舟に乗る人物になりきって大きな波を体感する。
- 写真4 国宝「松林図屏風」の高精細複製品を用いた訪問授業「ぶんかつアウトリーチプログラム」(2019年)  
小学校・中学校・高等学校などに高精細複製品を持ち込んで行う鑑賞プログラム。博物館ではケース内に展示される文化財が、複製を用いることで、ふだんの教室で間に鑑賞できる。

## 趣 旨

文化財をどのように守り、未来に伝えるか。文化財の保存と活用という観点を踏まえた文化財保護法の改正や、観光立国政策の推進に文化財が果たす役割が位置づけられるなど、近年文化財をめぐる国の施策が大きな転換点を迎えたといわれています。そんななか、昨年、国立文化財機構に文化財活用センター〈ぶんかつ〉が発足しました。

〈ぶんかつ〉は、文化財の活用を多くの人が文化財に親しむ機会をつくることと定義し、その有効な手段のひとつとして、文化財の複製に注目しています。日本の文化財はぜい弱な素材でできているものが多く、積極的な展示活用が期待されるものの、保存の観点ではそれが難しいのが現状です。しかし複製であれば、期間や場所の制限無く展示を行ったり、オリジナルの文化財では不可能な活用を行ったりすることができます。また昨今のデジタル技術の飛躍的な向上は、複製製作の過程で、文化財の持つ情報や魅力を今まで以上に引き出すと同時に、複製の鑑賞体験の質や意味をも変えつつあると言えるでしょう。

先端技術を用いて精巧に作られた複製が、これまでにない活用法によって、多くの人の目に触れるとしたら、オリジナルの文化財の魅力を一層広く伝えることができるのではないのでしょうか。このシンポジウムでは「文化財の複製」について、さまざまな立場の方から発表いただくとともに、その「活用」がもたらす可能性や未来について議論します。

### 独立行政法人国立文化財機構 文化財活用センター

文化財活用センターは、国内外のさまざまな人が日本の文化財に親しむ機会を拡大するため、2018年7月に国立文化財機構のもとに設置された組織です。愛称は〈ぶんかつ〉。文化財を千年先、二千年先の未来に伝えるために、すべての人びとが、考え、参加する社会をつくります。

文化財活用センターWEBサイト  
<https://cpcp.nich.go.jp/>



Twitter  
【@cpcp\_nich】



Instagram  
【cpcp\_nich】



## はじめに

文化財活用センター長

旭 充



文化財活用センターはあらゆる人々に文化財の魅力を届け、一人でも多くの方に文化財に親しんでいただくことを使命に2018年7月、ここ東京国立博物館が所属する国立文化財機構に開設されました。東博を含む4つの国立博物館の所蔵作品をはじめとする日本の文化財について、一層の活用と保存を図ることを目的に置かれた組織です。

文化財活用センターでは企画、貸与促進、保存、デジタル資源という4つのセクションを設け、その使命に向かって日々歩みを進めております。

貸与促進担当は、国立博物館の収蔵する文化財を地域の美術館・博物館にお貸し出しし、展示活用していただくことを積極的にサポートしております。本年度は富山県の高岡市美術館で開催された「明治金工の威風」など全国各地で開催された5つの展覧会に作品輸送や保険、広報にかかる支援も含めた事業を展開しております。

保存担当は、国内外の博物館・美術館から、文化財の保存環境に関わる相談を随時受け付けております。昨年度は発足以来半年で50件、本年度は11月時点ですでに70件を超える相談を受けています。文化財保存を専任とする学芸員がいるミュージアムが限られている中、文化財の保存についていつでも相談できる場所として文化財活用センターの存在感が増しているのではないかと感じています。

デジタル資源担当では、国立文化財機構が収蔵する文化財に関わるテキスト、画像といったさまざまな情報のデジタル資源化と公開を推し進めています。

さて、本日のシンポジウムは文化財の複製とその活用をテーマに、さまざまな立場の方にお越しいただき発表また議論していただく機会としました。文化財活用センター企画担当では文化財に親しむためのコンテンツの開発とモデル事業の推進を目指して、高精細複製品によるあたらしい屏風体験や「8Kで文化財」といった文化財の新しい鑑賞方法を実践してまいりました。

例えば昨年、東京国立博物館で開催し10万人以上の方々に楽しんでいただいた「なりきり日本美術館」では、大人だけでなく小さなお子さんを連れたファミリー層に多く来館いただきました。この企画は今年の夏、九州国立博物館と富山県美術館を巡回し、各地で好評を得ました。さらに、文化財の複製を学校へ持ち込み、授業の中で鑑賞プログラムを行う「ぶんかつアウトリーチ」も今年度から始めております。

これらの企画には、高度な技術でつくられた文化財の複製が大きな役割を果たしています。本日は、さまざまな視点から文化財の複製と文化財の活用について議論を深めていただければと思っております。

このように文化財活用センターは、発足から1年5か月というまだ日の浅い組織ではありますが、東博をはじめとする国立文化財機構の博物館・文化財研究所と連携を図りながらさまざまな事業をスタートさせてまいりました。今後も、より多くの方々に文化財の魅力を感じていただき、社会全体で文化財を守るような多様な〈文化財活用のあり方〉を今後もご提案してまいりたいと考えています。

皆様におかれましては、引き続き文化財活用センターならびに国立文化財機構の取り組みにご注目いただければ、大変うれしく思います。

## 文化財複製をめぐる 〈ぶんかつ〉のめざす〈新しい展示〉

松嶋 雅人 文化財活用センター企画担当課長

**[PROFILE]** 東京国立博物館において、日本絵画史の調査研究をふまえた常設展示ならびに特別展事業にたずさわる。2007年の応挙障壁画50面(DNP「伝匠美」)、国宝「松林図屏風」複製画(2008年/キヤノン・京都文化協会)以来の複製画制作、「TNM & TOPPANミュージアムシアター」の「洛中洛外図屏風と岩佐又兵衛」(2013年)、「風神雷神図のウラー夏草図に秘めた想い」(2019年)のVR作品、「洛中洛外図屏風 舟木本」3Dプロジェクトマッピング「KARAKURI」(2013年/ネイキッド)、そして「親子のギャラリー びょうぶとあそぶ 高精細複製によるあたらしい日本美術体験」(2017年)、「親子のギャラリー トーハク×びじゅチューン! なりきり日本美術館」(2018年)といった体験型展示や文化財の複製制作、高精細映像事業にかかわる。

複製の歴史をひもときますと、古くは紀元前1世紀～紀元後5世紀にかけてのローマを中心とした文化が古典古代としてその先代であるギリシャ文化に憧れ、彫刻や建築などではギリシャ美術を模倣することが多かったことはよく知られているところだと思います。

一方、東洋では中国皇帝、あるいは日本の天皇の複製制作に注目できると思います。宮内庁所蔵の「喪乱帖」という作品は1600年前の書家である書聖・王羲之の手紙の断片を集めたものです。双鉤填墨という、はじめに文字自体の輪郭を線で写し取ってから文字の内部を墨で埋めていくという模写技法によって作られた複製です。何本もの非常に細かな線で墨が塗られていますので、人の手によるものですが、現代でいえばインクジェット印刷で複写されているかのようです。これは日本の桓武天皇のコレクションでありました。

こちらは大英博物館所蔵の「女史箴図」という宮廷に仕える女性のあるべき姿を1600年前の中国で画聖・顧愷之が描いた絵巻の六朝時代あるいは初唐時代の模本と言われているものです【図1】。こちらも顧愷之のオリジナルの画風をとど

めた優れた模写技術が見て取れます。中国の優れた造形物を収集し、その寸分たがわない複製をつくらせて所有したのです。彼らは領土的な意味で広大な土地を支配していたわけですが、当時、手にできる過去の優れた品々をかき集め、過去から同時代まで時間的な支配もしていたといえるかもしれません。

古代、中世にかけて洋の東西を問わず絶対的な権力者が高度な複製を制作させていたのです。そして、時代が下って近代に入りますと芸術家の個性を重視する気運が高まり、ヨーロッパ、フランスで形づくられた芸術アカデミーにおいて古典・古代を研究すること、つまり模写・模造を通じて造形表現の技術を高め、新しい創造表現を目指しました。言い換えると、芸術家の表現をよりよいものとするため複製を行っていたといえると思います。

その芸術家育成、美術教育の方法論が明治維新後、近代日本に輸入されてきます。西洋絵画、いわゆる油絵ですが洋画の重鎮、黒田清輝はそのアカデミーの教育法を東京美術学校で実践します。また、日本の伝統絵画の流れをくむ日本画の制作の場でも岡倉天心の指導の下、同様の模写活動が行われてきました。東京国立博物館には近代につくられた複製品が数多く収蔵されています。それらは芸術家たちの修練の過程、あるいは伝統的な技術の後世への伝承という意味で明治政府の文化政策として行われたもので、実は現在も文化庁により模造事業として複製制作が続けられています。

いま一度、日本における複製制作の状況をたどってみますと、中国の造形の模倣から始まった日本の造形の歴史は模倣、つまり広い意味での複製を制作することから始まったといえます。古くは中国で洗練された金属器などは、資源の乏



図1 顧愷之 女史箴図  
イギリス・大英博物館

しい日本では素材を違えて同じ形態をまねて土器や木製品でつくられています。また絵画表現でいいますと、奈良時代に伝わった仏教絵画などが平安時代に大和絵として定着します。

そして水墨画という白と黒の絵画世界が鎌倉時代に禅宗寺院へ伝わり、中世・近世には武家社会の中で大きな存在感を示していきます。その時代における画壇で重要な位置を占めた狩野派という絵師集団がありますが、狩野派は多種多様な注文に応えるべく粉本というお手本によって前時代の名画の引き写しを400年にわたって続けていきます。

これまでの流れを見て気づくことは、ここまでは造形物を享受する受け手側、つまり注文主、発注者の要望、視点が特に強いということでしょう。しかし、日本の近代以降は西洋の芸術の価値観に大きな影響を受け、新しい創造のための美術教育の定番として模写・模造・模刻を熱心に行っていました。同じ複製制作の作業でありながら、近代以降の複製制作では作者の視点が重要視されていったともいえるかと思いますが、この考え方は美術学校界では近年まで、あるいはいまでも根強く残っていると思います。

しかし2000年代に入り、複製が著しく変化・変容し、その持つ意味も変わったと思います。こちらは東京国立博物館の裏庭にある応挙館という建物の内部です【図2】。江戸時代に建てられた愛知県にあった明眼院という寺が移築されたものです。この最初に見られる床の間の絵、松や岩の絵は円山応挙という江戸時代の画家の水墨画で、その複製画です。

こちらはオリジナル、原画です【図3】。画面の紙地の色が茶色く日焼けしているのですが、現在は収蔵庫に保管されており、建物内部には複製が設置されています。これらは人の手



図2 応挙館障壁画50面複製事業  
東京国立博物館・DNP 2007年



図3 寛保2年(1742)に建てられた  
円山応挙筆の愛知県・明眼院障壁画



による模写ではなく、印刷による複製絵画です。

2000年代に入って飛躍的にカメラ、つまり高精細な画像の光学的な技術が高まるとともに、いくつかの企業により和紙に印刷する技術が開発されました。この画面の白さは勝手に白くしたのではなく、押し縁という木の枠に隠れていた紙の白さを画像データ的に全面展開したものです。いまはめられている壁画は復元的な複製絵画といえるものです。こちらは2007年に制作されたもので、この時期から光学的な技術の進歩によりほとんどの人の目ではオリジナル作品と見分けがつかない複製品もつくられるようになりました。

このような高精細画像を使った複製絵画を用いて〈ぶんかつ〉発足の前夜、新しい展示の試みを行っています。(動画再生) 展示場の中に畳を敷き、その上に国宝「松林図屏風」の高精細画像の複製品を設置し、その上にプロジェクトマッピングを施した展示です【図4】。飛んでいる鴉は、松林図の作者である長谷川等伯の作品にしばしば登場するモチーフです。屏風の周囲に動いている山水の景観は、東京国立博物館に所蔵されている同じく長谷川等伯による「瀟湘八景図屏風」の画像を使用しています。この試みには、松林図屏風の世界の広がりを感じてもらおうという意図がありました。もう少し説明しますと、屏風には大きな松の木が何本も描かれているのですが、この林の周囲には本来、山、川、海が広がって

いて、その一部が屏風に切り取られており、描かれている400年前にこの絵を見ていた人々も当然、描かれていない空間の広がりを感じていたのだということを知ってもらおうとしたものです。

さらに演出の一部として海の潮の香りを会場に漂わせ、畳の左右では扇風機を使って実際に風の感覚を実感してもらおうと風を起こしています。

こちらのほうは尾形光琳の「群鶴図屏風」を使用した展示です。壁面に投影された動画のなかで、鶴が舞い降りたときに壁に触れると鶴が驚くという趣向の展示です。(動画再生) 実はこの壁の右手に複製品が置かれています。この動画の最後に、鶴たちがこの屏風の中に収まっていく。そういう動きを表現しています。

このような新しい展示を、複製を通じて体験された方々は、その後に展示場で実際のオリジナルの作品をご覧いただいたときに、絵画世界の中のさまざまな感覚をご自身の中で繰り広げていただけるのではないかと考えていました。

こちらは〈ぶんかつ〉発足直後の事業です。「びじゅチューン!」というNHKEテレの人気番組とコラボレーションした展示です【図5】。井上涼さんというクリエイターによる世界の美術作品をモチーフにしたアニメーションとオリジナルの歌による番組です。私たちは井上涼さんの作品をさらにモチーフにして東京国立博物館の所蔵作品で5つのプログラムを展開しました。1カ月少しの期間で10万人の方々に楽しんでもらえました。こちらはこのプログラムのハイライトでもある北斎の富嶽三十六景シリーズのひとつ「神奈川沖浪裏」をモチーフにした展示です。これはプロローグの画像です。現在の横浜沖の風景に北斎の千鳥を飛ばしています。ここに描かれた人物の

大きさを現実の人間の大きさに引き伸ばしたらこの絵画世界に入り込むことができるのではないかと考えてつくった展示です。富士山に呼びかけてもらうことで、その声の大きさの加減で波の大きさが変わり、大中小の波が生まれるという趣向です。普段、美術館の中で大声を出されることはあまりないと思いますが、この試みはある意味、画期的なことだったのではないかと考えております。「神奈川沖浪裏」にはないのですが、北斎の版画から取った雷が鳴っている状態です。こういう瞬間、瞬間が絵の中にあるのだと。

これはデジタルアプリによりモニター上の岸田劉生筆「麗子微笑」にご自身の顔を当てはめてみようというものです【図6】。波も麗子も、それぞれのプログラムの中で作品の世界の人物になりきってみれば作品に深く入り込めるのではないかと考えたものです。そのプログラムのすぐ近くにオリジナルの作品を展示しました。複製を通じて作品世界を体験することで、オリジナルの作品に相対したときにこれまでと違う鑑賞をしてもらえるのではないかと考えて、このような展示を開催したわけです。

そして、こちらは昨年引き続き今年も行っているもので、法隆寺宝物館の国宝「聖徳太子絵伝」の高精細画像を8Kモニターでより鮮明にご覧いただく「8Kで文化財」という事業です【図7】。絵の詳細を大きな8Kモニターで拡大して表示することのできる、それも解説付きというシステムです。この事業は英語版を作成し、昨年は2台だったモニターを3台にパワーアップして、さらにオリジナルの国宝絵伝の展示と合わせて現在実施しているプログラムです。

先ほどの「なりきり美術館」や「8Kで文化財」という事業は、屏風や掛け軸を制作する複製ではなく、デジタル複製と

呼ぶべきものかと思います。プログラムで使われた複製は人の手業による複製とは意味がまったく異なるものと思います。複製はいわゆるコピーであり、そこにあらわされる形は複製する人の個性や恣意性は混入しません。実際の人の手による複製品には、やはりオリジナル作品との差が生じます。高度に訓練された研究者であれば見分けがつかず、そのような意味で技術的な進展が見られたこの時代には、複製の意味が大きく変化したといえます。

近代以降、いったん作家、作者、芸術家の視点を強く持たされた複製制作から改めて、造形を見る人、つまり私たち鑑賞者側の視点を強く持つものになったといえるかと思います。

最後に、〈ぶんかつ〉発足時に掲げたミッションをご覧いただけます。「日本の文化財に親しみ、身近に感じることができるよう、文化財の活用に関する新たな方法や機会を開発し「文化財を通して豊かな体験と学びを得ることができるよう、文化財を活用した新たなコンテンツやプログラムの開発」を行ないます。これが主に〈ぶんかつ〉企画担当の事業内容です。

こういう目的をもって複製を制作し、複製を用いた体験型展示などの新しい展示を〈ぶんかつ〉は試みているわけです。しかし、なぜこのような新しい展示をする必要があるのでしょうか。東京国立博物館は近年、200万人ほどの入場者があります。日本有数の来館者を集める展示施設といえますが、首都圏の総人口からすると1割を切っていますし、日本の総人口からいえば1%にも満たないでしょう。

それは何を意味しているのか。東京国立博物館、あるいは日本の文化財に関心を持ってわざわざ見に来られる方がその数字しかないということです。私たち〈ぶんかつ〉の大きな

使命は、文化財の活用とともに文化財を長く後世に伝えていくことです。文化財の保存という面を達成するためには膨大な財源が必要です。その財源は東京国立博物館でいえばいうまでもなく税金です。その税金の使途を決するのは国民の皆さんです。国民の大多数が関心を持たない対象に税金は使われません。

そういった意味で、複製品だからこそできる、さまざまな展示の手法、手段、方法論を試みています。例えば、実際にプロジェクションマッピングや照明を当てる。オリジナル作品にはそういった過大な光を当てることはできませんので、そういった方法論を試みることで文化財そのものに関心を向け興味を持っていただく。そして、文化財をさまざまな形で楽しんでもらうための第一歩となるように〈ぶんかつ〉は複製事業を行っているということを、より広く知っていただければと思います。

蛇足ですが、この発表のスライド画面の背景の色はちょっとピンク色に見えますが、伝統色で「トキ色」という色を使っています。〈ぶんかつ〉の複製事業を行っている企画担当のテーマカラーでもあります。トキ色は、鳥のトキの羽の色を意味しています。日本産のトキはもう見ることはできません。中国でも個体数はかなり減っています。貴重な品々を長く後世に伝えるため、文化財を複製品という形でより広く活用していこうという〈ぶんかつ〉を象徴する色でもあるのです。ご静聴ありがとうございました。



図4 親子のギャラリー  
びょうぶとあそぶ 高精細複製品によるあたらしい日本美術体験  
主催:東京国立博物館、キヤノン株式会社  
2017年7月4日(火)～9月3日(日)



図5 親子のギャラリー  
トーハク×びじゅチューン! なりきり日本美術館  
主催:東京国立博物館、文化財活用センター、NHK  
2018年7月24日(火)～9月9日(日)  
「体感!ザパードブーン北斎」



図6 なりきり日本美術館  
「顔 パフォーマー麗子」



図7 8Kで文化財 国宝「聖徳太子絵伝」2019  
主催:東京国立博物館、文化財活用センター  
2019年10月29日(火)～11月24日(日)

## 3Dプリンター製「お身代わり仏像」の活用と文化財保護

大河内 智之\_和歌山県立博物館主任学芸員

**[PROFILE]** 仏像、神像などの彫刻資料を中心に日本美術史を研究し、和歌山県立博物館では2006年「熊野・那智山の歴史と文化」、2010年「移動する仏像」、2012年「高野山麓 祈りのかたち」、2014年「熊野 聖地への旅」、2019年「仏像と神像へのまなざし」など地域における信仰のありかたに着眼して展覧会を開催。2010年から、県立和歌山工業高校の生徒とともに3Dプリンターを用いた文化財の複製製作を始め、さわれる文化財レプリカによる博物館展示のユニバーサルデザイン化や、防犯・防災のため過疎地域の寺社に安置する「お身代わり仏像」の活動を通じて博物館活動の枠組みを広げる試みを続けている。博士(文学)。仏像公開情報・展覧会情報を紹介するウェブサイト「観仏三昧」(www.kanbutuzanmai.com)主催。

私からは3Dプリンター製の複製を、なかなか想像のつかない活用の仕方をしていきますという事例の報告を行わせていただきたいと思います。内容は3つです。まずひとつは、触れる文化財レプリカ。なぜそれをつくらなければいけないのかという問題。それから、いま日本のどこでも発生している仏像の盗難という問題について少しお話しします。そしてその後、「お身代わり仏像」という名前で呼んでいる仏像のレプリカを意外な形で活用していますという報告をしたいと思っています。

まず触れる文化財レプリカについて紹介したいと思います。そもそも私は和歌山県立博物館にいますが、和歌山の博物館だけでなく世界中の博物館が課題として持っているなかなか解消できない大きな問題があります。博物館はあらゆる人に開かれていることが求められます。公立であっても私立であっても公共の施設であって、使うことのできない人がいるということは許されることはありません。そうした施設なのですが、なかなか用意できていない部分があります。何かというと博物館や美術館、ミュージアムにとって利用していただくのが難しい方、視覚に障害のある方への対応です。博物館や美術館の展示というのは、ケースの中にあるかどうかは別としても、目で物を見て、そして多くの場合は展示解説文を読んだりして情報を得る。もちろん音声ガイド等もありますが、目で見て情報を得て鑑賞する。ま

さしく「見る」という行為によって情報を得ていただくことを基本の情報提供の方法として採用しています。世界中のミュージアムが同様です。

ですが、視覚に障害のある方にとっては「見る」ことでは情報が得られないとなったら、率直に言えば博物館はバリアそのものです。ガラスケースの中に物が入っています。ガラスケースに入っていないでも触っていただくことはできません。情報を得ることはできませんから、展示の施設自体が視覚に障害のある方にとってはバリアそのものであるという大問題があるわけです。このことに対して、いまは障害者総合支援法も施行されていますが、我々公共の施設は必ず合理的配慮のもとに何らかの対応をして、そしてミュージアムを利用していただけるようにすることが必要になるわけです。では、そういう中でどんな手法がとれるのだろうかということになります。この問題だけであれこれいろいろな事例を紹介すべきところですが、その中で和歌山県博は「触れる文化財レプリカ」というものを活用しようということで、取り組みを10年ほど前から始めています。

もし実物に触ることができるなら、とても多くの情報を得ていただくことができます。しかし、私のように学芸員として文化財を取り扱っている者であっても、表面の形がどうなっているか、例えば仏像の顔をなでながら調査したりはできません。表面の彩色が剥落するかもしれませんので、実物に自由に触るという方法は、文化財を守るという立場ではなかなかとることができません。

そこで、実物にそっくりのレプリカをつくるのができればそれを活用することができるのではないかとということがひとつの解決方法になってきます。ただ、博物館の展示でもレプリカというのはけっこう使っています。歴史的な展示をするときにはいろいろなタイプのレプリカを活用することがあります。あれはものすごく高いのです。本当に精密なものをつくっていただくと、ちょっとした1メートルくらいの仏像で何百万、一千万とかかかって



図1 3Dスキャナーによる計測

しまったりするのです。それをちょっと触ってほしいということではできないわけです。一千万でつくったレプリカはやはりケースの中に展示されるものにどうしてもなってしまいます。

そうした費用をかけずに自力で作ろうということで、いま和歌山県立博物館では地元の和歌山県立和歌山工業高校の生徒さんと協力して、授業の一環として触れる文化財レプリカをつくっています。そのつくっている様子をちょっとご紹介します。まず、博物館から学芸員がいろいろな文化財、私は仏像の専門家なので仏像が多いのですが、仏像を梱包して運びます。学芸員というのは、きっちり梱包するスキルを持っていてそういう仕事もしているわけですので、学芸員自身が梱包して輸送します。

そして仏像を教室に設置し、3Dスキャナーで読み取る作業をします【図1】。3Dスキャナーの読み取りのオペレーションをしているのは和歌山工業高校産業デザイン科の生徒です。光で計測してちょっとずつ回していろいろなデータをたくさんとって、それをパソコンの画面上で接続していった立体データをとる作業をしています。

ただし、便利な機械でスキャンすれば完璧なデータがとれるということではありません。必ずそこに手を入れていかなければいけません。光が届いていない部分や、うまく計測できなくて穴が空いている部分があるかもしれません。実物を見ながらCADソフトを使って、特殊なペン型のマウスみたいなものを使って画面の中で削ったり盛ったりして実物に近づけていき、寸分たがわず同じものになるよう高校生たちが頑張ってデータ化していきます。

そうやってできあがった3Dデータを3Dプリンターに入力すると、実物と同じ形の立体物ができあがっていきます【図2】。材料はさまざまですが、いま和歌山工業高校の機械はABS樹脂やASA樹脂など、いわゆるプラスチックで積層するタイプを使っています。一番下から1層ずつ積み上げて、プラスチックの樹脂を溶かしながら積層していくと形になっていきます。ほかにも



図2 3Dプリンターによる出力の様子



図3 和歌山大学学生による着色作業



図4 実物(左)と彩色したレプリカ(右)

石膏を使うケース、紙を使うケース、金属を使うケース。食料品などで3Dプリントするという技術も生まれています。

だいたい高さ30センチ、縦横も30センチくらいブロックで作りあげたものを、大きなものではそれをいくつも作って組み上げていきます。ただし、この機械では色は再現できていません。着色できる3Dプリンターもありますがまだ精度は上がっていません。

次に、プラスチックで出力したものに手彩色で着色していきます。この色塗りは誰がやっているかというと、和歌山大学の教育学部美術教育専攻の美術の教員免許を取るためのコースにいる学生です【図3】。ミュージアムボランティアという形で大学と連携し、手伝ってもらってアクリル絵の具を使って実物と同じように着色して仕上げっていくという作業をしています。高校生と大学生と一緒に本物そっくりの3Dプリンター製のレプリカをつくっているという形になります。

まずは3Dスキャン、3Dプリンターという技術の進歩がそれを助けてくれているわけですが、ただし、それを実際に動かし、実物そっくりにするための最後の色づけなどはまったくの手作業ですから、その部分は完全に高校生、大学生たちのまさしく手業、工夫でこうした水準のものをつくりあげています【図4】。

そうしてつくったレプリカを和歌山県立博物館では「触れる文化財レプリカ」ということで博物館のエントランスホールや展示室内に置いて自由に触っていただいています。それをつくって和歌山県立和歌山盲学校の生徒にも団体で見に来てもらって触ってもらったりしました。そのときに中等部の男の子がこのよう



感想を言ってくれました。「ただ説明を聞くだけではわかりにくい、触ったらよくわかった」。情報量は圧倒的に多かったと思います。「もっと触りやすくわかりやすいものになって、ほかの障害者の人たちもみんなで使えるようになったらいいな」と言ってくれました。それから、私は当初はそこまで見通せていなかったのですが、こういうことを言ってくれました。「見えている人の中に入って一緒に楽しめるのがうれしい」。

特別な対応として何か触れる資料を用意するというのもひとつの合理的な配慮といえなくはないのですが、和歌山県博ではこれを誰でも触れる資料として置いています。視覚障害者のためだけにつくったということではなく、みんなのためにつくったという形でこれを活用できています。一緒に触りながらディスカッションしてもらったりして、「このお面はこんな顔をしているけれどなぜかな」なんてことを見える人、見えない人、見えにくい人が一緒に触っていただいで楽しんでいただいているということ、そういう活用の仕方ができています。

博物館展示のユニバーサルデザイン化という言い方をしていますが、博物館、ミュージアムにとって情報を届けることが難しい、視覚に障害のある方に向けて、いかにすれば利用していただけることができるだろうかということで触れるレプリカをつくった結果、それは視覚に障害のある方だけではなく誰にとっても使いやすく、誰にとっても楽しいものになったということが得られたひとつの結果です。最も配慮の必要な人に向けて何かをすれば誰にとっても便利になる。白地に黒い字のほうが、緑地に黄色の文字よりよほど見やすいわけです。ユニバーサルデザインではこういうことが大事になってきます。誰もが使えるということ。公平性ですね。それから、柔軟に自由に使えるということ。好きなように使ってもらったらいい。直感的に情報を得られるということ。それからシンプルであるということ。そしてものすごく大事なのは、失敗に対して寛大であること。博物館のロビーにあるレプリカを落としてしまっても、誰かが怒って飛び出してくるということはありません。修理してもらう必要はありません。そういうことも含めて自由に楽しく使いやすいように使ってくださいねという展示をつくることができます。

博物館や美術館は「あれをしてはだめ、これをしてはだめ」という規制が多いように思われるかもしれませんが、実際にはそんなことはないのです。本当は誰にとっても規制の少ないミュージアムであるべきなのですが、その中でこうしたユニバーサルデザイン化という観点は、自由に楽しんでいただく、規制の少ないこれからのミュージアムの在り方という点でも大事になってくるのではないかと思います。これが博物館という現場における文化財の未来という要素につながる部分かなと思っています。

さて、これを活用して和歌山県立博物館ではもうひとつ、この

レプリカの思わぬ活用の仕方をしています。その話の前振りとして仏像盗難の話をちょっとさせていただく必要があります。和歌山では残念なことに仏像泥棒が跋扈しておりまして、あっちでもこっちでも盗まれるということが起こっています。もうちょうど10年近く前になりますが、2010年から11年にかけては山間部の小さな寺院や神社、宮司さんや住職さんがいないようなところで仏像の盗難被害が集中的に発生しました。およそ1年間に警察に届出があっただけで60件。仏像は172体。これはあくまで届けが出ている数で、実際には何があったのかもわからないようなお堂があって、実際の量はもっと多いわけです。

このときの犯人は逮捕されましたが、犯行をいつどこでやったかあまり覚えていなかったのですが、数えていくと被害届の出ている60カ所以上、どうも82カ所で犯行に及んでいるということ、そもそも被害届も出ていないようなところがあったりしたということです。盗まれているのに気づいていないようなお寺、お堂もあったということです。

そんなことがあるのかと思われると思います。いまの地方の実態というのは、特に山間部でも海岸部でもそうなのですが、地方では過疎化、高齢化という問題は本当に深刻な状況になっています。地域自体の人口が減っていく。それから地域自体の年齢層が上がっていく。例えば調査のためにある集落に行かせてもらうと、本当に家は3軒か4軒くらいしかなくて全部が70代以上のおばあさんばかりとか、そういう集落がざらにあるわけで、そういうところではお堂も年に一度開けるかどうかということもあるわけです。大事にしていないわけではないのです。マンパワーが足りないのです。お堂を維持・管理すること自体が地域では難しくなっているという状況があります。そういうところで盗難被害が多発する。そういうところをねらう卑劣な犯罪者が出現しているという状況があります。

一昨年从去年にかけても和歌山県北部では10カ所で60点の仏像が盗まれています。これはあくまで最小の数字で、それ以上であることは先ほどと同様です。去年捕まった犯人は83歳でした。空き巣をもともととしていた人が、仏像も売れるということでそちらにも手をつけたという状況です。

例えばこの1メートル83センチもある大きな仏像は、村の外れの神社に隣り合っているお堂の本尊でした。これを83歳の泥棒が盗んでいったのです。本当に一人で盗めるのだろうかと思いますが、後に取り戻すことができたのですが、体重計に乗せて重さを量ってみたら25キロでした。仏像の中は内刳りして軽くなっていますから、25キロなら一人で持てるかもしれません。

なぜ仏像をとるかといえば、それはただひとつ、売るためです。換金目的で盗んでいます。買う人はいくらでもいますし、いまはネットオークションもあります。和歌山の岩出市で盗まれた毘

沙門天像の事例では、盗まれて3カ月後くらいにたまたま私がスマホでインターネットのオークションサイトを見ていたら出品されていたのです。ずいぶん以前に実際に調査したことのある仏像だったので、見た瞬間に「あっ、盗まれたあの仏像だ」ということに気づいてすぐに警察に通報し、取り戻すことができました。これは古物商が出品していて盗品だということは知りませんでした。落札の寸前に助かった事例です。

古美術商ののれんをぐぐって「この仏像をください」というのはなかなかハードルが高いですが、ネットオークションで値段の折り合いさえつけばパッと買えるのだったら、骨董趣味があったりする人は買うことがあるわけです。仏教美術というのは根強い人気のあるジャンルですから、そういうふうに実際のマーケットは盛んに動いています。そういう中で盗んで供給する卑劣な輩が出てくる。しかもその盗むというのは、ガードの甘くなっている人目につかないようなところが狙われているという問題が発生しているということになります。盗む側の事情、盗んだら売れるということ。それから、盗まれる側はお堂を管理することが難しくなっているということ。そのふたつが不幸な一致をしているのが現在ということになります。

いま和歌山の事例で盗まれたという話をしていますが、全国で被害が発生しています。だから和歌山だけの話というふうにとらえないでください。それから、仏像盗難の話をするときによく言われるのが、そんなことを日本人がするはずないから外国人だろうといわれることがあるのですが、本当にそれは差別なので絶対にそういう考えに与することがないようにしてください。国内で転売するために空き巣や古物の売買に通じた悪人が盗んでいる。取り扱いはものすごく雑で、返ってきた仏像の腕がもげていたこともあります。

本論に戻ります。盗まれるのを防ぐにはどうすればいいかと。見回りをしよう、監視しようとかいう解決は難しい状況になっているわけです。そこで、最初に紹介した高校生、大学生と一緒につくっている仏像レプリカを「お身代わり仏像」という呼び方をして実際に被害にあいかねない地域、仏像や文化財を守ることが難しくなっている地域に安置して防犯体制を整えるという取り組みを行っています。

例えば高野山のお膝元にある花坂観音堂には、平安時代の半ば、10世紀末くらいの千年ほど前の仏像が伝わっています。観音堂では10年前に仏像の盗難被害があって江戸時代の仏像を1体盗まれているのです。それは戻ってきていないのですが、ほかにもお堂の中に仏像があって不安ということで、そっくりのお身代わりをつくって現地に安置しました。

そのお身代わり仏像を安置するにあたってはひとつの取り組みをしています。実際に制作に携わってくれた高校生、それから

色塗りしてくれた大学生が現地を訪れて地域の住民の方に集まっていたいでコミュニケーションを図り、そしてお渡しする取り組みを必ず行っています。場合によっては、途中の制作段階で地域の人に見てもらったりもしています。高校生たちは「こういうところを頑張ってやりました」、大学生が「色塗りはこんなふうには工夫しました」みたいなことをお伝えして、そういう形でコミュニケーションを図る中で、この3Dプリンター製の仏像レプリカがただのレプリカではなく、まさしく高校生・大学生がその地域のためにつくってくれた新しい仏さまなんだという思いを地元のおじいちゃん、おばあちゃんたちに持ってもらえます。実際に会話している様子を見ていると、高校生に地元の住民の方が「明日からは本物と思ってお参りするよ」というような声かけをしてくれています。

レプリカという言い方もあえてしていなくて「お身代わり仏像」と言っています。まさしくそれが信仰の対象たるものであるということが地域の人たちの腑に落ちるといふか、納得していただけるような場をつくるようにしています。

和歌山県有田川町の下湯川という地区の観音堂では、調査すると平安時代の仏像が6体も並んでいて、それも3年くらい前に初めてわかりました。そういうものが地域の中で大事に守られてきているのです。高齢の方が数軒という集落で、仏像を今後どうするかということでいろいろと相談する中で、ここもご本尊のお身代わりをつくって、それを実際につくった高校生たちがお渡しに行くという形をとりました。実物は博物館で保管しています。

こういう形で「お身代わり仏像」をつくって地域に安置して、それを受け入れてもらうという取り組みをしています。現在のいわば仏師といってもいい、最新技術を使って高校生、大学生が作ったお身代わりを地域の中で受け入れていただいています。こうやって考えると、複製はしっかりと出来のいいものをつくるということを中心掛けていますが、複製は実物の単なるコピーということではなくて、複製自体が生徒、学生の思いと、そして地域の人たちと関わってできた新たな物語を背負って地域の中で受け入れられていくという形の取り組みになっています。そうして地域の歴史を守る役割を複製が担ってくれているのです。

最初のテーマ、触れるレプリカというのはまさしく情報の共有化ということで、必ずこれはしていかなければいけないということで取り組んでいる事例です。そして最後の「お身代わり仏像」というのは、地域の中の歴史の一番の核になる文化財をいかに守っていくか、そのためのひとつの究極の取り組みということになるかと思っています。レプリカというものにはさまざまな活用の方向性があるのだということを和歌山県の事例を通して知っていただけると幸いです。ご静聴いただきましてありがとうございます。

## セラミックアーカイブの可能性

大杉 栄嗣 大塚オーミ陶業株式会社代表取締役社長

**[PROFILE]** 1955年生まれ、滋賀県出身。1978年、京都産業大学経営学部経営学科卒業。1979年、大塚オーミ陶業㈱に入社。2006年執行役員、2011年取締役(兼)常務執行役員営業部長等を経て2012年、代表取締役社長に就任。大塚オーミ陶業㈱は近年、焼き物による文化財などの複製の製作にも携わり、2010年にはキトラ古墳壁画の再現(文化庁)、2018年国宝火船型土器の複製(十日町市)などの実績がある。西洋絵画1000余点を原寸大で陶板に複製し展示する大塚国際美術館(鳴門市)は今年で開館21年となる。2018年第7回ものづくり日本大賞内閣総理大臣賞を受賞。

私も焼き物を使いまして文化財の複製をつくるという業務に携わらせていただいています。今日は、どのような取り組みをしているのか。そして、それにどのような可能性があるのかということを紹介させていただきながら考えていけたらと思っています。

ここではセラミックアーカイブという言葉を使っていますが、これは我々が作った造語です。一般的に焼き物は、その製造過程において例えば割れたりひびが入ったりということで、想定外の結果が起こりやすく、また、色の再現も窯の中で1,000°Cを超える熱が加わりますので、複雑な化学反応が起こってなかなか



図1 陶板の特徴

思った色が出ないというふうに言われています。しかしそれをもしコントロールできれば非常に堅牢なものとして生まれ変わるという、特性があります。私たちは、その困難とされる色彩とか表面の質感などをできるだけ希望のものにつくりあげることここだわりを持って製作を続けてきております。そして、ある一定の成果をあげられるようになってまいりました。

先ほど松嶋さんからご説明があったように、現在ではいろいろなデジタル技術の進歩によって絵画の画像データなどは精密に記録、保存されるようになってきました。我々の陶板、焼き物はそのデータを出力する際の媒体のひとつとして使っている。そのように考えていただけたらと思います。例えばインクジェットプリンターに印刷出力する。またはVRのような形で見せる。先ほどの3Dプリンターで形状を同じよう出力する。そういう媒体のひとつとして我々は焼き物を使って複製をつくっています。そういった一連の行為をセラミックアーカイブと名づけていま活動しているとお考えいただけたらと思います。

ここで私がお話する以上、大塚国際美術館の話をしていられないわけにはいきません。まず大塚国際美術館の展示品をどのようにして焼き物でつくってきたかということをお話します。それから文化財の複製業務をやらせていただいていますので、その代表的な例を紹介して、焼き物の複製についてご理解をいただけたらと思っています。

大塚オーミ陶業は、朝ドラの『スカーレット』の舞台、信楽に生産拠点が存在するのですが、もともと私たちの事業の始まりは、徳島県鳴門にある大塚グループです。鳴門の塩田でできたにがりなどを使って化学薬品等を作っていた部門が焼き物をつくらうということで着手し、その実験工場を信楽につくり、その後現在の工場ができました。

陶板の大きな特徴をみっつほど挙げます【図1】。90cm×3mでほとんど反りやひずみ起きません。だいたい1/500ミリの精度で仕上げています。色の再現については、質感とともにデータを蓄積しています。また、大型の陶板は世の中にはないものですから、施工するために施工法も自社で開発して責任施工を行い、いろいろな空間の装飾品等にもお使いいただいています。

大塚国際美術館は、大塚オーミ陶業の創業者大塚正士氏と



図2 環境展示 スクロヴェーニ礼拝堂 色調・テクスチャー・光背の形状 大塚国際美術館

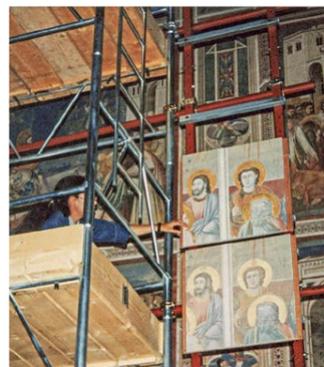


図3 陶板製作 試作品の確認 色調・テクスチャー・光背の形状

2代目奥田實氏が色々と発想し大塚グループの記念事業として設立されました。すべて焼き物による西洋絵画の複製です。展示は1,000点を超過しておりまして、世界25カ国の190余りの美術館と所蔵者に許可をいただいております。例えばシステーナホールは、パチカンのシステーナ礼拝堂をそのまま、ミケランジェロの部分だけですが再現して作っています。作品のある空間を丸ごと再現して「環境展示」と呼んでいます。

今日はこの「環境展示」のひとつであるスクロヴェーニ礼拝堂の制作過程を説明したいと思います。このスクロヴェーニ礼拝堂はイタリアのパドヴァにあって、14世紀にジョットが描いたとされているフレスコ画がある礼拝堂です。いまこちらに示しているのは陶板の作品です【図2】。陶板でつくった大塚国際美術館の内部の写真ですが、828本の大きささまざまな陶板で構成しています。製作するためには精密な写真データをいただかないとできません。また、礼拝堂内部の図面、寸法的なものも必要になってきますので、そういったことをイタリア政府とパドヴァの美術館の館長さんを含めた関係者に撮影・調査の許可をいただくところからスタートします。

内部の精密な寸法がわかりませんので、調査用のやぐらを組み調査を行っています。上部の見えない部分のいろいろな壁画の状態も写真データにしています。窓の部分などは、写真で見ても平面かどうかなかなかわかりにくいところがあるのですが、設計者のスケッチを元に精密な図面や、1/50の模型もつくりながらまず調査・確認を行うところから始まっています。

色合わせについても、日本から試作品を送って、どの色合いをどういうふう再現しなければいけないかということも含めて調査を行いながら進めました。定期的に監修者による製作中の検品があります【図3】。作品の見え方は光の当て方などでも変化しいろいろ難しいのですが、我々がここで指摘されたのは色調や質感だけでなく、作家の描き方、その時代にこういった描写の方法が用いられたかどうかというようなところまで及びました。平らに置いていても光の関係ではっきりわからないところは、立てた状態を見ながら修正します。大塚の陶板の大きな特徴のひとつに、普通の焼き物より熱衝撃に強いので4回5回と焼いても割れないという性質がありますので、レタッチしては焼き上



図4 陶板製作 全体の色調確認



げるといふ行為を繰り返しています。これは全体の色調を確認する写真ですが、会社の駐車場に陶板を全部敷き並べて、土手の上のほうから全体を眺めて色合いを見えています【図4】。色差や光沢の違い、焼きむらがないかといったことを確認しているところです。

あわせて展示環境についても照明の種類などいろいろと課題があるということで、倉庫に暗室をつくりました。スクロヴェーニ礼拝堂の天井は12mほどの高さがあるのでそこまではちょっと難しかったのですが、やぐらを組んで、ここでも光の当たり方や光源からの距離などを見ながら、照明機器メーカーの方とか監修者と確認しながら進めました。最後の検品にはイタリアからも来られて検品を受けて、照明をこういう形で当ててどのように見えるかということまで詳しく検証して検品しています。

こちらは陶板の製造プロセスです。平らな板をつくる一般的な焼き物の工程で【図5】大きな真っ白な板を焼き上げます。画像を処理する工程では、撮影したデータを色分解して、焼き物の絵の具で特殊な紙に印刷します。それを焼いた陶板の上に貼ります。プラモデルのシールを貼るような感じです。水に浸けて、上の印刷した面がシートのように剥がれますのでそれを貼りつけます。焼き物の業界では「転写」と呼んでいます。ごく一般的な技術です。そして焼成しさらにレタッチしながらまた焼く。これが何回か繰り返されて、完成します。大塚国際美術館の陶板はすべて基本的にはこのプロセスで仕上げているとご理解いただいているかと思います。

スクロヴェーニ礼拝堂のように環境も含めて再現する作品で

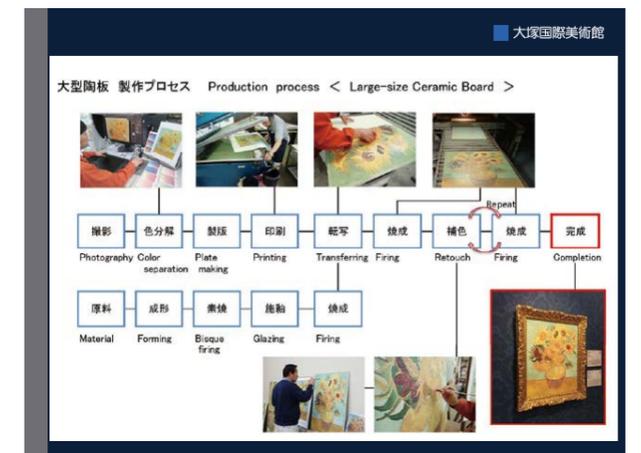


図5 大型陶板 製作プロセス

はかなり大がかりな調査を行い忠実な再現を目指しました。大塚国際美術館ではそのほかにも複製だからできるという展示がいくつかございます。例えば、この展示室ではゴッホの「ヒマワリ」を集めて展示しています【図6】。時代順に7点「ヒマワリ」が並んでいますが、左端がゴッホが最初に描いた「ヒマワリ」、これはアメリカの方の個人所蔵ということで写真のデータの取得が大変難しかった作品です。ふたつ目は兵庫県芦屋にあって太平洋戦争のときに焼けてしまった作品です。白樺派の武者小路実篤などがこの「ヒマワリ」を欲しいということで当時は日本にあったのですが、残念ながら燃えてしまいました。武者小路実篤記念館が所蔵している図録の中に非常に高精細に再現されていましたので、それをもとに複製しました。ひとつはなかなか見られない。もう一方は現存してないものですが、他の5点と並べて鑑賞することができます。こちらはクロード・モネの「睡蓮」を屋外に展示しています【図7】。太平洋の潮風が吹いてくるところで、オランジュリー美術館の柳の間を屋外で見ていただくことができます。モネには自然の光の下で作品を見てほしいという希望があったと聞いていますが、焼き物ですのでこういう展示もできます。

左は「最後の晚餐」の「修復前」です【図8】。大塚国際美術館は開館して今年で21年になるのですが、開館当時はこのデータしかなかったので「修復前」のデータでつくらせていただきました。開館5年たったときに約20年かけた修復が完成しましたの



【図6】複製だからできること① ゴッホ ヒマワリ  
花瓶に入ったヒマワリは全部で7点



【図7】複製だからできること② モネ 睡蓮  
屋外展示

で、「修復後」も製作し並べて展示しています。

「最後の晚餐」の過去の修復という行為は、レオナルド・ダ・ヴィンチの作品に忠実な修復ではありませんでしたので、その修復された部分を全部取り除いて当初の絵を蘇らせたわけです。それによって例えばキリストの口が開いていて「私を裏切った者がいる」ということを言ったことがわかったり、こめかみのところに釘の痕があって、それは絵画を描くときに透視画法を使っていたといったことがわかるのですが、そういうことを「修復前」と「修復後」で見比べることができます。複製だからこういう展示ができるわけです。

去年は40万人ほど来ていただいたのですが、何が大塚国際美術館の魅力なのかちょっと考えてみました。ひとつは、作品までの距離が近いです。ガラスケースには入っていません。それから、近づくともぞもぞと鳴ったりすることはありません。あと、触れます。どれもこれも複製で、本物の絵はひとつも置いていないのです。ですから、皆さんが非常に気軽に入ってこられます。目の不自由な方も陶板の美術館ですから盲導犬との入館ももちろん大丈夫です。また、どういふものなのか一回見てやろうと、どうせたいしたものではないだろうと思って来られた方も、数に圧倒されます。また、意外性がある、先ほどの「ヒマワリ」が7点並んでいるのを見て、「これはどういうこと？」みたいな。そういう世界に引き込まれてしまうのです。

興味のない人でも、「これは見たことがある」「これはなんだか知っている」みたいなことで見られるのですが、そういうところがいまの大塚国際美術館の人気になっているのかなと思います。ですから、興味のレベルによって鑑賞の仕方がいろいろ変えられるのです。「へえ、この絵はこんな大きさだったのか」とか、「これとこれをこういうふうには比べるのか」とか、そういう鑑賞ができるのが魅力かなと思います。

ただ、もっと大きな魅力となったのは、2018年の紅白歌合戦の「Lemon」。入館者の数がいきなりぐいっと上がりました。大塚国際美術館の担当者は学芸の人も営業の人も集客するのに苦労しているいろいろなイベントをしていましたが、いったい何だったのかというような。たぶん今年は新記録が出ると思います。大塚国際美術館の人気をいろいろ探っていますが、そこはちょっ



【図8】複製だからできること③ レオナルド・ダ・ヴィンチ 最後の晚餐  
修復前と修復後の比較展示

と複雑な感じがします。

今まで携わった複製の活用としては、2010年にキトラ古墳の発見当時の壁画の状況を陶板に再現しています。監修の方々からのいろいろな助言をいただきながら、当時はまだ3Dのデータの活用手段がなかったので全部手作業で壁から剥落しそうな部分まで再現しています。

2016年には東京国立博物館の計測したデータを使わせていただいた「火焰型土器」を製作しています。原形を3Dプリンターで製作し、石膏型を作り製作しています【図9】。このふたつが我々のつくらせていただいたレプリカですが、こういう形で見比べながら再現しています。これが複製品、これが原品です。客観的な比較を3Dでしています。重さでだいたい200g程度、高さで1cm以下くらいの精度で複製ができます【図10】。これはいま3Dなどの新しい技術が進んできたからと考えていただいていると思います。

こちらは日本の絵画。建仁寺の国宝「風神雷神図屏風」の製作をさせていただきました。監修の方々に岩絵具の質感とか金の状態であるとか、そういったものの指導をいただきながら何回か焼き込んでいます。ここに箔足が見えるでしょうか。こういう箔足なども印刷技術を駆使して製作して焼き上げています【図11】。すべて、最後は窯に入れて焼き上げています。

これらの複製の活用については、キトラ古墳壁画体験館 四神の館でいま展示していただいています。「火焰型土器」は十日町市でも触れる国宝として活用いただきましたし、ハンズオンのコーナーでも使っていただいています。これは建仁寺の大書院で、2019年9月の第25回 ICOM (国際博物館会議) 京都大会の期間中に展示させていただきました。作品がもともとあった環境での展示です。

私たちは、焼き物の複製ならではの活用方法で鑑賞体験が変わると考えています。例えば屏風絵などが製作された時代と同じように、日中は庭の白砂に反射し差込む光や雨音を聞きながら、夜はロウソクの揺らめく光のもとなど、本来の環境で鑑賞する体験が可能です。そういったことも含めて、触ったり、自然の風を受けながら作品を鑑賞する。視覚だけでなく五感を使った、いままでと違う鑑賞体験の提供は、文化財などをより深く



【図9】国宝 火焰型土器 新潟・十日町市博物館蔵  
立体物の複製 東京国立博物館にて3D計測

知り理解するきっかけとなり、ひいては大切にしたい気持ちや意識へと繋がっていくのではと考えます。

最後になりますが、私たちは焼き物で複製をつくっています。ですから本物とはまったく違った技術で、それら焼き物に置き換えようとしていろいろな工夫をしていますが、残念ながらまったく同じにはできません。ただ、できてきたものは焼き物ですから非常に堅牢性があります。紫外線を受けても退色することは、まず我々が生きている間にはないと考えています。湿度や温度の変化にも強く、屋外で雨が降っても大丈夫です。

このように様々な環境下での展示を可能にするだけでなく経済的効果もあります。例えば大塚国際美術館では監視スタッフが少数で、また温度・湿度の管理は我々に心地よい程度にしかしていません。展示品のメンテナンスも容易です。このように運用面での負担軽減にも、焼き物の複製は貢献できるのではないかと考えています。

文化財を次の世代につなげていくために焼き物ができる可能性はまだこれからもあるのではないかと考えています。これからもそういったことに少しでも貢献できるようなモノづくりができればと思っています。どうもありがとうございました。



【図10】国宝 火焰型土器 新潟・十日町市博物館蔵  
立体物の複製 3Dの計測データを活用し精密な原型をつくる



【図11】国宝 風神雷神図屏風  
箔足・岩絵の具 質感を表現

## 模写と複写

山口 晃 画家

**[PROFILE]** 1969年東京生まれ、群馬県桐生市に育つ。1996年東京芸術大学大学院美術研究科絵画専攻（油画）修了。日本の伝統的絵画の様式を用い、油絵という技法を使って描かれる作風が特徴。絵画、立体、漫画、インスタレーションなど表現方法は多岐にわたる。近年の展覧会に、2012年「望郷TOKIORE(I)MIX」（銀座メゾンエルメス）、2015年「山口晃展 前にかがく 下を仰ぐ」（水戸芸術館現代美術ギャラリー）、2018年「Resonating Surfaces」（大和日英基金ジャパンハウスギャラリー、ロンドン、イギリス）等。2013年『ヘンな日本美術史』（祥伝社）で小林秀雄賞受賞。2019年NHK大河ドラマ「いだてん」のオープニングタイトルバック画を担当。現在、月刊「モーニング・ツー」にて「趣都」を連載中。

言わなければわからない情報というのは貴重ですよ。イヤホンガイドが昨今の美術館にも多くなっていますが、あまり見方を教唆して、ある感想に導くような情報はどうかと思うときがあるのです。先だって講談師の神田松之丞さんとお話しすることがあったのですが、あの方は毒舌で有名らしく、美術館の悪口を言わせたくてしょうがない感じでこっちに振ってくるのです。「イヤホンガイドとかはどうですか」と。後で聞いたら、あの方はイヤホンガイドに音声吹き込んでいらっしゃるらしいのです。私は思いきりけなしまして、あれはないほうがいいくらいのことを言ってしまったのです。ちょっと松之丞さんに乗ったという形ですが、割と本意です。1周目は横からやいのやいの言われずにただ見て、2周目に、そういう言われなければわからない情報を知りたくなった人が聞けば十分なんです。例えば、おいしいご飯を食べている横で説明される。準備から、材料から、全部の話がされる。「舌の奥のほうで味わってみてください」とか。それは「うるさい」となりますでしょう。そういうことは2周目でいいのです。「あれおいしかったです」「そうでしょう、あれはね……」となればいい。「みる」ということは、食べるのと違っていろいろな機能が重なっているのです。私たちは視覚というものを感覚の中でたくさん使っちゃって、視覚情報で判断しているのが認知の何%でしたっけ。7割、半分以上ですね。残りを匂いとか音とか触覚などがあるということで、7割の中に本当はいろいろ

な「みる」があるのを、ほとんどひとつの見るでやってしまうのです。

モノというのはある一層でできているのではなくていろいろな位相が積み重なってできていて、「みる」にもいろいろな位相があります。しかし放っておくと私たちはひとつの「見る」によって「判断」してしまうのです。プロジェクターだ、白板だ、山口だと判断すると、それ以上は見ることから、切り離されがちなのです。それは、「あっ、蛇だ」と見て「逃げる」という判断が命につながるからで、そこはなるべく短く、でも的確にということで、細部を省くのです。そういう見方をすると美術品というのは見えないのです。美術品を「みる」というのは「あ、蛇だ。全部が鱗なんだね。鱗は、お腹を境に上と下なんだね。お尻を支点にして前へ伸ばしつつ進むのか、なるほど」みたいなことから始まります。

美術の「みる」は長いのです。脳の使っている回路も違うのです。画像は粗いけれども瞬時にパッとわかる記号性の高い見方と、パッとわからないけれど解像度が高くて細かいところまでたくさんの情報が入ってくる、そういうふたつの見方がある。美術館で美術を「みる」というのはどちらかという後者ですね。こちらを入りに触覚とか聴覚とかあらゆるものを連動させる。

さきほどの大河内さんの話では「みる」ということから、触るといって広がっていききましたね。しかし私たちが美術館で見るときには、基本的には触れないのです。ですから「みる」ということをかなり広範囲に使っていかないと時間を持て余してしまう。時間を持て余してしまう人は何をするかというと、イヤホンガイドを聞いたり、キャプションを読む。美術館でお客さんを見ていると、散々列に並んで、作品を見るときにはすぐにキャプションを見てしまうのです。キャプションを30〜40秒かけて読むでしょうか。そして作品に戻って2分くらいは見るとかと思うと、10秒も見る人はいません。7秒くらい。すごく早い。37秒で次へ行く。なぜそういうことが起こるかという、長く「みる」という見方をなさらないからです。そういう方を長く「みる」見方に導くのが、美術のエデュケーションだと私は思うのです。

あまり否定的なことは申し上げたくないのですが、最初に松嶋さんがいろいろな体感的な経験を通して美術に親しんでもらうと。そこで違う体感を用意してしまっはしょうがないのです。美術を「みる」ということ自体が体感であるということに気づいてもらうことが大事で、北斎の絵は、本当は動かなくていいのです。

絵というのは動かないのですが、あれは静止画ではないのです。私たちが時間を持ってあれに接するときに、絵というのは動くのです。その感じを僕は人から言われて気づいたのですが、マルセル・デュシャンという人が、階段を降りる花嫁を描いた絵があって、どういう絵かという、肌色のアブストラクトなものが画面の中で分割されていて、それは同じ一人の花嫁が階段を

降りてくるところを時間を割って描いた。つまり、そのひとつひとつにそれぞれの瞬間がある。コマ撮りですね。その絵を見たその人が、どうしてコマを割ったのだろう。「絵を静止画として捉えたのだろうか。絵というのは静止しているものではない」という指摘をされたときに、私は本当に跳び上がるくらいびっくりしました。まさに私も当たり前にそう思っていたのです。私は絵を見て、絵が止まっていると思ったことは一度もなかった事に気づいたのです。

絵が動かないというのは当たり前なのですが、時間が止まっているとは思わない。それはなぜかという、作者の移ろいがあぶり出される、絵に転写されるのです。絵は止まっているのですが、そこまでとか、それからとか、それ自体が持っている動きを含む身体性とか、もっといえば筆跡とか、塗ることによって絵描きがそれに費やした時間。それが絵描きの肩越しに「みる」ことによって出てくる作者性であり、絵自体に転写された運動であり時間というものも見えてくるのです。その指摘を聞いて、そういえば自然にそういうふうに見ていたなど。

つまり、メディアがそれに導いてくれるようになっているのです。自分の感覚を開くものとして手助けがあるととても助かる。感覚を開くのに必要なことは時間的な余裕です。おもしろいもので、見るのがあまり得意でない方と、見巧者は極端で似ているところがあって、見巧者は速く見ることもできるのです。同じ速さでも深さが違う。見るのがあまり得意でない人は浅く速く見てキャプションのほうに行ってしまうのですが、見巧者は短くも見られますが、長くも見られる。そこが差です。長さに導くのは時間があること。すごく混んでいて、「立ち止まらずに見てください」というようなことはあまり言われたくない。

鳥獣戯画展というのがあって、全巻が展示されてすごく混むだろうということで、プレビューに呼んでいただいたので喜び勇んで行ったのです。びっくりしたことにプレビューでも人がわんさかいらっちゃって、会場整理の方が「立ち止まらずに見てください」とおっしゃるのです。私は、絵というのは立ち止まって見るものだと思うのですけどね。会場を出た後に一緒に来たかみさんに、憤懣やるかたない感じで「絵を動いて見るというのはどうなんだろうね」と言ったら、私の前を歩いていたのが副館長の方で、ちらっと振り返っていらっしゃいました。口は怖いなど。でも、面と向かって(?)言えてよかったです。陰口として伝わると感じが悪いですから。苦言は面と向かって言うこと、言える程度の言葉の荒さで言うのが大事です。昨今のネットの罵詈雑言を見ていると、顔を見てそんな汚い言葉が使えるかしらと辟易します。

絵と向い合う時に大事なことは、さきほどの時間もそうですが、実物の大きさを感じられること。実物を見るのがもちろん望ましいのですが、例えば複製で実物の大きさが体感できることでもだいぶ違います。先日、文化財活用センターで国宝「松



林図屏風」の複製を見せていただいたのですが、原寸大の大きさになると、図版で見るのとは違って、作者の長谷川等伯がどういって描いたかということがよくわかります。「これは膝を使わないと無理だな」とか、どういう全身運動で画家が描いていったかが追体験できるのです。絵画体験のひとつというのは、作者の追体験。もっと言えば、作者が絵で体験したこと。つい作家性ということでものを捉えてしまいがちですが、19世紀以降の芸術家観が昨今でも支配的だという話がさっきありましたが、画家は、絵に導かれるのです。もちろん絵を描いているのは画家なのですが、それは作家性による自己表現というより、限りなく自己表出に近い。

神田松之丞さんと話しているときに「お客さんをどう考えますか」と聞かれて、あの方たちはしゃべりと自分が一体化しているから、すぐそばにいるお客さんを、最初の客体と思われるみたいですが、絵描きの場合は、最初の客体はお客さんではなく絵なのです。私たちは絵のことを一番最初に考える。それは絵描きの自己満足とか自己表現ではないかと思われるかもしれませんが、そうではないのです。それをどんどん消して行って虚心になって目の前の一本の線が起こすことを見ていると、次はこうだね。そのときには全部が見えるのです。画面の端は世界の端なのです。それとの対応で次の筆が全部決まってくる。ただ、決まってくるときに、その回路はその絵描きの神経回路を借りてるわけですから、そこにおいてある個人が表出されるということになります。

王侯貴族お金持ちのための複製をつくる模写というのがあって、絵というのは技術とともにありますから、職人さんと近接していた時代が長いのです。技術伝習としても模写があった時期が長いのですが、模写をする側からすると追いつきたいのです。「すごい。どうやってこれを描いたのだろう。まねしてみよう」とか、「これはすてき」と思うとまねしたくなるのです。高倉健の映画を見て「かっこいいな」と思うと、ちょっと肩が怒るわけですね。あれは憑依しているわけです。そうやって憑依すると、自分は限りなく消えるのです。「こういうふうをやりたい」とまねしているときには限りなく自分は消えていって、絵に沿うことになります。絵に沿うことによって、それを描いた作者の呼吸が自分に乗り移ってくると、心や体の「ここを使えばいいんだ」ということがわかるのです。そうはいっても、模写したときにわかるのは他人の型です。上っ面をまねることでしか、その型が



導いてくる内面の動きがわからないですから、型を稽古することでそれが見えてくる。それで「あ、ここを動かせばいいんだ」ということがわかると、次に自分が絵を描くことができるようになって、まねしたかったのはこの部分で、「自分なら絵のためにもっとこうやるな」と型を自分用にカスタマイズしてゆくようになる。その「自分なら」「こうする」がクローズアップされれば19世紀以降の個性とか作家性と呼ばれるものになっていきます。一方「絵の為に」「こうする」という部分を見ればそれは「絵が」「こうさせた」という事であり、そういう絵に我が身を沿わせていく態度こそ模写から制作までを貫く作画の本義として、かつても今も在り続けています。

複製、複写という行為が、限りなく自己を虚心にすることとして機能したときに、それが模写という、絵に己を沿わす事の訓練として機能する段階があります。模写というのが自己表現ではなく、そうやって体を沿わせていくときに、複製というものに限りなく近寄ります。複製が人の手から離れて3Dプリンターとか陶板になったりしたときに、何が本来の模写から外れていくかという、画面上の奥と手前にいる、作者と作者が見たものがそこにおいては省かれる。省かれるためにそれは虚になりうるのですが、作者が見えづらくなります。

王羲之の書でも、人が模写した場合には、模写した人自体が見えてしまうわけです。そういうことが、機械や陶板を使った複製でもあって、そこには写した人が省かれた分、写したメディアの個性が出るのです。デジタル撮影ならデジタル撮影の味というものが出ます。等伯の「松林図屏風」の複製を見て私が思ったのは、写っているところと写っていないところに差がある。すごくよく拾っているなどと思うところがあったり、急に見えなくなるところがあったりして、ものすごく気持ちが悪かったです。

つまり、目の前の人の顔を見たときに、鼻だけが全然見えないような感じです。目は見えているのに、鼻が見えないというようなもどかしさ、気持ち悪さがありました。機械による複製ではそれが正確である、ニュートラルである、という認識を持ってしまいがちですが、そこにはまだメディア、あるいはレンズ、インクの持ち味というものがあるようにも出てしまう。刷りを1回でするのか2回でするのか、あるいは絵描きが手を使ってやったのと同じだけの層が積み重なるのかによっても見え方は違います。

そういうことが描く側からは見えてしまうのです。鼻だけ見えないというのは怖いと思いました。つまり、作者の肩越しに見るから、複製を見て「なぜここで鼻を消したんだろう」と思っていたら、本物を見ると鼻を消していないことがわかるという。複写の技術が上がると9割は本当で1割だけ解像度が低いということがあります。上手な詐欺師のような手口で、関係ないところでは本当のことを言って、だましたいところだけちょっと嘘を入れると人はその嘘を信じてしまうわけです。

大塚国際美術館にも呼んでいただきました。とても不思議な



図3 山愚痴論抄-尻馬八艘飛乃段 (1998) カンヴァスに油彩、117.2×549 cm  
撮影：長塚秀人

体験でした。まず品揃えがありえないわけです。プーシキン美術館とルーヴル美術館とナショナルギャラリーとウフィツィ美術館を混ぜたようなものがあるので、これは国際窃盗団のアジトに来たのではないかと。すさまじい絵画体験なんです。現物と大きさも同じで、もっと驚いたのは額がすごいのです。額は本物なのです。さっきのスクロヴェーニ礼拝堂などはフレスコで、あれはつやが引けていて表層に膜がかかっていないので再現性がとても高いのですが、油絵の陶板になると樹脂の透明な皮膜層がないせいで再現性がだいぶ違います。まして、元の写真を撮った時期が古かったりすると画像が粗くて、さっきの話の鼻が見えない状態だったりして、絵によってまちまちなのです。そうすると、自分はいったい何を体験しているんだろうと、とても不思議な感覚が立ち上がってきて、それについてはまだ考えています。あれは、ある名画を二次的に体験するというのではなく、大塚国際美術館を体験するという無二の体験としてあって、私たちが最初に名画に接するのはだいたい印刷物の図版という複製ですから、その体験をあぶり出すことにもなると思います。

時間がなくなってきたのでスライドをご覧ください【図1】。この絵は前田青邨の「洞窟の頼朝」に感動して私が描いた絵ですが、青邨の絵をはじめ私は社会科の図録で見たのです。こんな小さな印刷された図版で見るとべたっとしているのですが、実物を見るとけっこう絵の具ムラみたいなものが見えて、たらし込みの揺らぎみたいなものがある、思ったものと違っていた



図1 洞穴の頼朝 (1990) カンヴァスに油彩 116.7×91cm  
撮影：長塚秀人



図2 遠見の頼朝共時性 (2000) カンヴァスに油彩 81×65 cm  
所蔵：高橋龍太郎コレクション  
撮影：宮島径

のでびっくりした記憶があります。

これは私が描いた「遠見の頼朝共時性」という作品ですが、よく見ていただくと影のつけ方がフランドル絵画風になっています【図2】。衣文が際でぐっと回り込みがあるように描いてあったり、顔にも微妙な陰影をつけてあります。ハンス・ホルバインというイギリスに渡った画家の描いた肖像画に寄せてみたのです。「伝頼朝像」が縮小されてインクで出力されたときの質感と密度が、私にはとてもすばらしく思え、フランドル絵画の印象と重なったものですから。ちょうどいい縮尺サイズと、照りを再現するために油絵の具で描いています。制作のきっかけは実物の「伝頼朝像」を見たときがきっかけでした。オリジナルに先立つ複製(図版)が、その人の中でのオリジナルを変えていくこと例だと思えます。次のスライドは小学館の『原色日本の美術』の図版と、昔あった刀剣の展覧会図録の図版ですが、それぞれの図版によって全然印象が違います。オリジナルはどこにあるかということで写してみたのですが、これはまったく個性はゼロです。この図版に自分を集中させる形で、油絵で写してみました。下げ緒がないのは私が描き忘れたという単なるミスです。

これも私が描いた絵ですが、幅が5m49cmあります【図3】。6枚セットなのですが、その1枚目。この枠が元の絵のサイズで、それを一回り小さく、二回り小さくして小型版にしたことによって値段を下げて売るといって自己模倣をやっています【図4】。この



図4 小型化廉価複製「尻馬八艘飛乃段」(2000) カンヴァスに油彩 大65×53cm, 小41×32cm  
撮影：宮島径

発想のヒントになったのは、教授が「自分を模倣したらおしまいだよ、君」という台詞で、「よし、模倣しよう」と思ったという。他人の作品ではなく、自分の作品で模写、模倣をしてみたということです。その上で何が生まれるのかということをやってみました。

手前に30cmほどの古い大和絵風の、雲間から家屋敷が描いてある絵があります【図5】。その奥に2、3mある大型の絵があって、遠目に見るとこれとそっくりの色の分布になっています。ただ、近くにいくとアブストラクトのような具象性のない絵であることがわかります。それを小と大のふたつの絵が同じ位の大きさに見える地点に立って交互に見やります。つまり、小さく描いた絵を、大きな画面に残像として見ることによって、手数は小さな絵、でも絵の値段は大きな絵で売るといような、手間と画料をどうすれば最大限反比例できるかということで、価値の転換を自ら図ってみました。

これは千利休がいま生きていたら何を使ってどういうものをつくるかなと思って作った茶室です【図6】。模倣するときには、作品の表層を模倣するのではだめなのです。模倣というのは作者の身体性と、その人が何を見ていたかということ、過去を見る視点で向かい合うのではなく、過去に戻って未来を見て、それがいまの自分の時代、自分の身体性、心象性に寄り添ったときに、新しさは勝手にそこに表出されるはずなのです。そこに新しさが表出されないということは、過去の何かの「らしさ」の模倣になっているからです。この茶室は私がホームセンターに行って材料買ってきてやっているわけですが、これだと「きれいさび」になってしまうので、もう少し使い古されたものを使わなければいけなかったのかもしれない。

模写や複写というのは、他人のやっていることに自分の半身を重ねていったときに何が起るかということを考えていくことから、絵の見方、あり方みたいなものにも意識を広げられる、そういうお話でございました。

図版 ©YAMAGUCHI Akira, Courtesy of Mizuma Art Gallery  
図版提供・編集協力 Mizuma Art Gallery



図5 借景 (1999) カンヴァスに油彩 243×65cm  
紙に水彩 30.7×8.5cm  
撮影：宮島径



図6 携行折畳式喫茶室 (2002) 浪板、木、紙、その他 215×88×214cm  
撮影：木奥恵三

## 発表者によるパネルディスカッション

松嶋 雅人\_\_文化財活用センター企画担当課長

大河内 智之\_\_和歌山県立博物館主任学芸員

大杉 栄嗣\_\_大塚オーミ陶業株式会社代表取締役社長

山口 晃\_\_画家

モデレーター 小林 牧\_\_文化財活用センター副センター長



**小林** ここから登壇者の皆さんとディスカッションしていきたいと思います。今日は本当に多彩なお話をいただきまして、前半の3名の方からは主に複製をつくることと活用することについて、最後に山口さんから、制作者の立場から模写とか複製とはどういうことなのかということをお話いただきました。バラバラな視点でさまざまな方向性、それから複製に対するさまざまな価値付けがされ、非常に刺激的であったと思います。会場では、和歌山県立博物館で手がけられている複製品を皆さんにもご覧いただいております。ここから話題をスタートさせようかと思っております。山口さん、この触れる複製ですが、ご覧になってどんなふうに感じられましたか。

**山口** 怖いというのはありますが、笑っているとか泣いているとかいうことができるのがおもしろいとか。元を知らないものからどう判断していいかということがわからなくて。複製も元を横に置いて複製を見て「こういうことか」という合わせての体験がとても大事で、まだここは出ないんだとか、ここまで出るんだということがわかる事で、再現性の高低がもたらすものとか複製の意味みたいなものにも、思い至るのだと思います。これは刷毛目と汚しがとても目につくのですが、これは修復された何かを再現しているのか、それともつくった人の腕でこうなったのか、どちらなのだろうと思いました。でもあのエピソードというか写真はよかったですね。高校生や中学生たちとおじいちゃん、おばあちゃんが一緒にいる写真を見ると、違う何かかわいてくるというか。美術の人たちなのでまったくの素人ではないけれど、変な自我がない分、ひょっとしたら一番制作者向きなのではないかとも思いますが拝見していました。

**小林** 先ほどの高校生や大学生の写真をセットにしてこれをもう一度ながめてみると、何か違うものに見えてくるということがありますね。

**山口** それであの子たちがそれをつくったことで目覚めて、自分で仏を彫りだしたりしたらおもしろいし、いろいろ広がるのではないかなと思ながら拝見していました。

**小林** 大杉さんはいかがですか。いろいろな複製を手がけておら

れる当事者の一人として。

**大杉** 山口先生のように創作活動をされいながら専門的な美術の知識も勉強されている方の複製の見方と、いろいろあると思うのです。例えば大塚国際美術館のような美術館というのは、たぶん今回のシンポジウムの目的である文化財を広く皆さんに知ってもらう。そこから生まれてくるもので何とか次につなげたいというような感じの入門的な美術館として考えただけならと思うのですが、山口先生はその辺はどうでしょうか。そういうふうにはなかなか見えないでしょうか。

**山口** 原寸というのはすごく大きいと思いますし、さっき申し上げたように唯一無二の体験としての複製美術館というのは、とても記憶に残っているところで、入門という様な、補助的な役割に留まる場所ではないと思います。何が起きているかということを見極めたいのです。何をしようとしていて、いま発しているこれはこういうことだという、それ自体を見ようとしてしまう。何かよい名づけをしてあげると、あそこでしか体験できないことが実感できて、それは本物を見たときにもまったく違うライティングとして機能すると思いました。

**小林** 松嶋さんがいま手がけている複製のあり方と、和歌山県立博物館の複製のあり方にはいろいろ違うところも多いと思うのです。その違うところに焦点を当てながらこの複製をどういうふうにご覧になるか、少しお話しいただけますか。

**松嶋** 表面的な話をすると、山口先生がおっしゃったように元の再現をされているのか、それとも学生たちが製作する中での手の跡が残っているのか。オリジナルの部分との比較という意味では、私もオリジナルを知らないのではわからないのですが、おそらく皆さんは東京国立博物館、文化財活用センターがつくっている複製ということでは、どれだけ再現性が高いかということを目指している、そこに注力していると思われる方がたぶん多いと思うのです。最後に少し触れましたが、複製の製作の中でクオリティという言葉を使うかどうかわかりませんが、精密度が高いということか、山口先生がおっしゃった鼻がないようなレベルなのか、ある

いは技術的な修練がまだ初歩段階の方の技術でつくられているのか。はっきり言うと、そこで区別はされるでしょうが文化財活用センターではそこについての優劣は一切考えていません。要は、文化財活用センターの目的のために何が一番適しているかを考えていろいろなプログラムを考えるということなので、そこは誤解していただきたくないなど。目的は高レベルな複製をつくることではないのです。ただ、2000年代に特に日本の光学的な技術が発展したので、かなりオリジナルに近いレベルでの原寸の複製作品、もっといえばこの後に法隆寺宝物館でご覧いただければわかると思いますが、普通に展示室でご覧いただく状況、あるいは研究者がルーペや顕微鏡で見えた以上の微細な状態を見られるような高精細画像が取得できるようになってきたので、よりよく見られる。本当に絵描きさんの筆の1本1本の動きまで見られるくらいの精度まで上がったので、それをもってしたら何ができるかという目的の話だったのです。大河内さんからお示しいただいた触れるレプリカというところには、山口さんも本気で言ってくださっていると思いますが私も涙が出るくらい感激して、そういったものが最終的にお寺の本尊や神像にどれだけ自分自身の心が入っていけるかというところの手段として使われているということはずごくわかりますので、そこは本当に同じ気持ちです。

**小林** 何のためにある複製なのか、どういうことを期待してつくられたのかということが重要ということですね。大河内さん、いかがでしょう。

**大河内** レプリカというのは複製でも模写でもいいのですが、その中での模写や模造のあり方というのも歴史的に、ここまで松嶋さんのお話にもあったようにだいぶよくなってきたわけですが、いま和歌山でやっているレプリカづくりの目的というのは、すでに報告の中で申し上げたことの繰り返しになるかもしれませんが、なぜそれをつくらなければいけないのかという大きく言ってしまうと社会状況があって、何によってそれを解消できるかという問題解決の中でこういうものを製作しているというスタンスになります。視覚に障害のある方に博物館をどう利用してもらおうかというときに、例えば見える人と見えにくい人が一緒に鑑賞して、そしてこんなことが書いてありますよとかこんな感じですよみたいなことを伝えていく中で雰囲気をつかんでいくという鑑賞方法もあたりします。それは視覚に障害のある方の団体等ですで行われてきているところでもあるのですが、そういうことはまた別のやり方ということで実際に触ってもらおうと。それが一番情報を得られるのではないかと考えたときに、まず触るために3Dプリンターを使ってたやすくつくれる技術を利用して、かつそれを実際のレプリカとして作りあげています。何のために必要かといえれば情報の共有化のために必要なのだというところでレプリカをつ

くる動機が生まれるという形でやっているところがあります。そして一方で仏像盗難のことは、ああいうことをしないで済むのであればそれが一番幸せな社会なわけですよ。でもそれをせざるをえない。究極の選択をせざるをえない現状が、社会問題として現実社会の中では生まれてしまっているという中で、博物館としてそこに踏み込んで関わりを持って地域と博物館と学校とを接続してお身代わりをつくっています。精度の問題は常につきまっています。さっきも会場に持ってきたレプリカをたくさん触っていただきましたが、神像レプリカを持ってみた方のほとんどが「軽い」と言っていました。そうなのです。仮面はだいたい同じ重さなのですが、こちらは重さの調整をちゃんとしていないのですが、ちょっと手間がかかるのでそこまではやれていないのですが、例えば重さの問題、それから形に関してはできるだけ正確にしていますが表面の色の着き方が実物の胡粉下地、あるいは白土下地の盛り上がりとはちょっと違ったりするかもしれないということで、本当に100%同じとは言えないかもしれない。でも、そうやってつくったものが目的を達成するものとして地域の中で生きているという点にひとつの可能性はあるのかなと。模写・模造とはまた違うレプリカの可能性はあるのかなと思ながら製作しています。

**小林** 複製がお寺さんなどにお身代わりとして納められ、皆さんがお参りされたりすると思いますが、その場合、和歌山県立博物館に実物があるというようなインフォメーションはされているのでしょうか。

**大河内** そうですね。製作に当たっては無理やり、「こんなやり方があるからやりませんか」みたいなことで突き進むのではなく、そもそも地域の課題を確認した上で、このやり方でいいですよということで合意形成した上でやりますから、基本的にはお像を博物館で預かります。博物館でなくても構わないのですが、防犯上のコントロールできる場所に安置することは基本的には地域で合意形成してもらってやっています。実はこういうことをやっている、面と向かってではないところから、けっこうきついことを言われることがあります。「お寺に行って偽物を拝むなんて」みたいな言い方をされるのです。わざわざ「偽物」という言葉に置き換えて。でも実際にこれを安置した地域の方たちは、さっきのように高校生や大学生が行っているということもありますが、その地域では本当に「これで夜も安心して眠れる」とか「これを本物だと思う」ということでちゃんと受け入れをもらえていますので、当事者からの声が非常に好意的で安心したという声をいただけるので、その点は、そのためのいろいろな対策をしているとはいえ受け入れてもらえているのかなと思っています。

**小林**　そういう雑音もあるんですね。お身代わりがあることで博物館に足を運ぶ方が増える、つまり実物はどうだろうと見に行くことが増えるというようなことはございますか。

**大河内**　博物館としてもこういう製作をしていますので、実物とお身代わりを並べて展示することも折を見てそういう機会をつくっています。テーマとしては盗難問題をテーマにしたりいろいろな形の仏像展ですとか、実際につくったものを並べて紹介したりということもしたりしています。そんなこともあって地域の方が、普段お堂にあるときにはそんなにじっくり見ていなかったけれど、博物館で展示しているなら見に行こうかというような形で来てくださることもあったり、一定のそれによる来館の流れも、当然生まれているかなと思います。

**小林**　それをきっかけに文化財に興味を持つ人とか、それこそ本当に仏師になろうと思う人が出てきたり、そういったことがあるといいなあという期待を込めてうかがったところです。山口さんとうかがいたいのですが、レプリカと本物を並べた展示をご覧になったことはありますか。

**山口**　いまちょうど（毛利博物館で）雪舟の国宝「山水長巻」とキヤノンの複製が展示してあるはずです。複製のほうは年中なのですが、期間限定だったでしょうか、本物も出て。最初に複製が目に入るのです。わりと薄暗いところで見るといいあんばいに見えるようになっていて、その後、もう少し明るめの部屋で本物を見るのですが、本物を見る前は「よく刷れるようになったんだな」。2009年くらいのキヤノンのプリンターでしたが、そう思って本物を見るとやっぱり段違いです。紙に墨で描かれているはずなのですが、層がすごいのです。指が入るんじゃないかと思うくらい。あとはうごめきというか、視線のセンターラインみたいなものの引き回し具合とか。それがこんなに薄い片ぼかしによって導かれるんだなということが、印刷ではやっぱりベタツとなっていて指が入らないとか。その複製が2009年製ですから、いまはもっとすごいことになっているとは思いますが。

**小林**　そこが見えてくるのかどうかというところは、大きな問題かなという気もするのです。実際に私にはそれは見えないかもしれない。山口さんは（見るのがあまり得意でない方は）展覧会に行ってもキャプションだけ読んでいて、見る時間が少ないと。長い時間かけてじっくり絵画を見るということ自体が、おそらくできる人とできない人がいて、ましていま「指が入るくらいの層がある」とおっしゃった。それが見えるようになるにはどうしたらいいのかなというところが、私は聞いていてすごく大きく感じたところなのです。そのあたりを松嶋さんはどういうふうに思われますか。

**松嶋**　山口さんは本当に正直な方なので、事前の打ち合わせをばらしちゃうのです。混ぜっ返してと言っていたのですが、それを

さらにもっと厳しく言われてしまったのでちょっと言いすぎではないかと。例えば北斎の波は動かさなくていいとおっしゃいました。国宝「松林図屏風」についても、ある雑誌で厳しく批判している学芸員の方が書いた文章を拝見しました。いま小林さんが言ってくださったように、申しわけないのですが雪舟の中にある層というのは私にも見えています。私も数十年、東京国立博物館で絵画の研究者として勤めていますので見えています。見えない方がいらっしゃることもわかっています。その方を呼びたいのですが、私の友人に細田守というアニメーション作家がいるのですが、やはり同じように「動かさなくていい」とおっしゃっていました。でも、見える方にはアニメーションはご覧いただくかなくていいのです。オリジナルはある意味、東京国立博物館には優れた作品、名品が本当にたくさんありますので、本館に行って展示ケースの中をじっくりご覧いただいでしっかり見ていただければいいと思います。でも興味がない方、まだ見方がわからない方は本当にいらっしゃいます。それは外国の方でも絶対にそうです。日本の絵画の見方は、何らかのきっかけで方法論を学ばないと見えないはず。 「あの波は静止画だ」とおっしゃる方は本当にいます。動かさないと。動いている絵なんだ、ということを伝えなかったのです。だから、動いているように見る方もいらっしゃって、その方はわかっていますからどうぞご安心くださいと。やり返しているわけではありませんよ。普通、複製とは何かというシンポジウムに作家を呼びますか。

**小林**　北斎の波を動かした件に移ってしまったのですが、見るといこと概念というか、おもしろいと思えるか思えないか、楽しいと思えるか思えないかというところが、私は文化財活用センターでやっている活動の中では非常に大きな問題意識ではないかと思っているのですが、このあたりについて大杉さん、いかがでしょうか。

**大杉**　私たちがやっている焼き物での複製というのは、今の見るとか見えないとか、見えるようにできるかというようなお話がある中では、まったく違う素材に置き換えているので、どちらかというに興味のない方にもいろいろな媒体がある中でいろいろなシーンで使ってもらって見てもらうための複製というような位置づけがいいのかなと思うのです。インクジェットプリンターのお話も出ましたが、技術が進んでいって、専門家が見ても耐えられるような複製がこれから出てくるかもしれませんし、そこに手を加えることによってどんどんできるかもしれないのですが、いろいろなメディア、媒体を使って複製はつくられていくので、それぞれの複製がそれぞれの持ち味を活かした使い方をされていく。そういうことが本物への興味を誘うきっかけになると思うんですね。「これは何？」という気づきがないことには、それを深く知ろうとは思わないですし、知ったことでもっと深く理解したいと

いう人は本物を見に行くと思うのです。本物を見に行ったときに、そこにもっと情報を、キャプションだけでなくリアルタイムにいろいろな見方ができればどんどん興味の枠は広がっていくと思うので、私たちがつくっている複製も現在のものの記録というか、それを焼き物という形で千年、二千年先までたぶんもつと思うのでそういうことを伝えることはできると思うのですが、興味を持ってもらう、本物の魅力を感じてもらうという面では少し弱いですが、そういう使い方というか位置づけかなというふうに思っています。

**小林**　本来なら不可能な見せ方や楽しみ方などが可能になることによって、いきなり目を開かれるということもあると思うのです。モネを屋外に展示するというのは、松嶋さん、いかがでしたか。

**松嶋**　実際にオランジュリー美術館と大塚国際美術館とで両方拝見しているのですが、何がいいかという、大塚国際美術館では池も用意されていて、そこに鯉ですか、メダカですか。植物も実際に植えられていて。もちろんモネが手がけたオランジュリー美術館の作品とはもしかしたら違った世界になっているのかもしれないのですが。大塚国際美術館のシスティーナ礼拝堂で来館者の様子を見てみると、現地に行かれた方がそのときの思い出、家族と行ったとか友達と行った記憶を蘇らせているみたいな感じなのです。モネもそうですが、すごくイマジネーションが揺り動かされているのがわかります。海外旅行で美術を楽しまれた記憶がまた呼び戻されている。あるいは、またそこに行きたいという憧れが生まれているというのは来館者の様子を見ていて感じましたので、本当に違いがあることはもちろんわかっているのですが、何かきっかけなり何なりになっているということは感じます。本当に一番大きなところを言っておかないと思うのですが、大塚国際美術館もそうですが先ほど大河内さんが示した写真の中でも、関わっている皆さんがみんな笑っているのです。本当に笑っているのです。ここにいらっしゃる方々はそうではないと思うのですが、東京国立博物館の展示室ではあまり笑っていないのです。眉間にしわが寄っているかなという感じはどうしても感じますので、もう少し楽しめる、笑える、そういったところも経験として、体験として美術、芸術の中にあってほしいなという思いがすごくあります。大塚国際美術館も和歌山県立博物館の活動も、もちろん山口さんの作品も全部、本当に楽しめるので、そういうところにいきいたいという気持ちがあるに強いです。

**小林**　その不可能を可能にする仕掛けをつくるときに、やっていいことやってはいけないことがあるとおっしゃっているのがたぶん山口さんだと思うのですが、そのあたりはどうですか。どんなところに基準がありますか。

**山口**　すみません、言ったことに責任を持ってないちなので。何

か言いましたか。

**小林**　北斎の波は動かさないほうがいいとか。

**山口**　いや、動かしたければ動かしても全然かまわないと思います。何をやってもいいのですから。それにより起こっていることが何であるかを見極め、目的に合うか合わないかを検証すればよいということなのです。棟方志功の言葉に「花の絵を描くのではない。絵の花を描くのだ」という様なのがありますが、北斎のも「浪の絵」じゃなくて「絵の浪」なんですね。「花の絵」というのは先立つところに花が在って、それを写した再現物、二次的なものという意味でしょうが、一方「絵の花」は、花をモチーフにしてはいても、それが絵に変換されてまず絵としてある。「絵それ自体」という一次的な存在となりえているという事でしよう。現実の花のまがい物ではなく、絵の中にしかない花、絵としての本物になるという事。そして、そういう花を描くために大切なのが、先程も申し上げた「絵に沿う」という態度です。それは紙の風合いや、一筆の線、その重なり等々が起こす事を感じ取り、絵が行きたがっている方に行かせてあげる。絵の声を聞き、やりとりするという事です。そのメディアへの感受性が開かれてゆくわけですね。鑑賞というのは、そういう風に絵に寄り沿った作者を追体験する事ですから、観者の見たいものを勝手に投影してはいけなくて、他者理解としての自己変容を要するのです。絵に沿い、作者に沿いしているうちに絵というメディアへの感受性が開かれていく。そういう事をふまえて北斎の浪を動かすのが、どういう事かを考えてみなくてははいけません。動画に変換すると、動画の作り手がそのメディアに沿うてゆく程に「北斎の動画」ではなく「動画の北斎」という別個のものが立ち上がるのです。「絵の花」になる程に実世界の何処にもない絵の中にしかない花になってゆくように、「動画の北斎」になる程に、北斎の絵の浪ではないものになってゆくのです。そこに於いては動画作者を追体験し、動画に寄り沿ってゆける感受性が必要になってきます。これらが「北斎の」「絵の浪」への導線になっているとは思えなかったものですから、動かさなくてもよいと申したのです。いやいや、そんな作品然としたものでなく、もっと模式的なものとして見てくれという事でしたら、それはちょっと問題です。それは浪の動画を絵の浪に投影することであり、なるほど、絵の浪はこうやって動くのかと思わせてしまう事です。北斎の絵を、動画を映し出す単なるスクリーンにしてしまう危険性のある事であり、絵それ自体の感受性を閉じてしまうように思います。止めた方がいいと言わざるを得ません。「絵の浪」は実際の浪のように動きませんし、「動画の浪」も実際の浪とは異なるものです。物理的には動かない絵における「動く」とはどういうものかを、動画に表わしてみるというのは、四次元空間をこの三次元空間に居ながら表わそうとするような可能性への挑戦があると思いま

す。実際の浪をトレースして済むような問題ではありません。絵にも動画にも通じた表現者にしか出来ない事でしょうし、観る方もしかりです。ですから北斎の浪を動かすという事は、初心者への導線として行なうにはずいぶん複雑な事であり、やってはいけないとかいうことではなくて、何が起っているかということに気づくようになっていけば、それは何をやっても位置づけを間違えることはないのではないかと思います。

**小林** ありがとうございます。これからどんな展示をしていくのかということを考える際の示唆に富んだお話を聞けたのかなと思います。そろそろお時間が迫ってきましたので一言ずつ登壇者からいただいて、その後、参加者の方から質問をお受けしようと思います。私は打ち合わせのときに最後に「文化財の活用とは何か」一言いただきたいと願っていたのですが、あるいはいまお話ししていて、複製をつくるというのはすごく楽しいことなのではないかという気がしてきたので、まねてつるとか似せたものをつくるということの楽しさか、どちらかで一言ずついただいてこのディスカッションを終わらせたいと思います。

**松嶋** 私は文化財活用センターの人間として、「活用とは」ということで。個人的な思いもありますが、活用のための複製という立ち位置で、山口先生におっしゃっていただいたようにそこをどう捉えるか。要は、その置き場所を間違えないようにすることは、もともと美術史の勉強をしてきた人間ですので常に考えています。実際に東京国立博物館という場所で働いていますので、日本また東洋の優れた品々が残っているので、そういった経験も踏まえた上でやっているつもりです。そこを間違えないように活用してって、今後も皆さんにそこで楽しんでいただいてオリジナルの作品に目を向けていただきたいと考えています。

**小林** ありがとうございます。大河内さん、お願いします。

**大河内** いまこのシンポジウムに呼んでいただいてよかったなと本当に思っていて、そのことで少しだけ。山口さんのお話やいろいろな中で、見えるものと見えないものということのエッセンスや、または見えることとか見えないこと、見える人と見えない人という話もありました。見えないということはないけれども見方がわからない。美術の見方みたいな本が出ると思われる方もいたりして、私は彫刻、仏像とか神像とかお面を研究していますから、常にそれを見るわけです。実物も見ると、2次元の写真から立体を想像したりしながら研究するわけですが、見える見えないということではもちろん見る訓練をしてきたのは確かです。仏像の展示では皆さんはどこを見ますか。顔を見て「きれいな顔だなあ」とか。もちろんそれもあるのですが、信仰の対象としての尊厳もあるのですが、あれは彫刻の立体造形を見ているのです。制作時期がわかるというのも、時代ごとの立体の特徴を見えます。そういうふうに立体を見る訓練をしているので、レプリ

カを触ることによって情報を得ることが時代判定などにもつながるといふように、僕は今の今まで当たり前のように思っていたのです。でも、そもそもそれはそんなに当たり前のことではなかったということに、ようやく気づきました。そこで「あっ」と思いました。この壇上で、これは立体鑑賞のためのある種の練習ができるというか。ようするに、背中が反っているかどうかとか、お腹がぼちゃっとしているかどうか、ほっぺたがふっくらしているかきゅっしているかとかいうことは、触ること、触覚で立体を頭の中に浮かべられるのです。写真、あるいは実物を見ても我々は平面の記号にしてしまったりします。でも、これは立体鑑賞ツールなのです。お面も「能面のような顔」と言いますが、さっき山口さんが言ってくださいました。これをちょっと下に向けたら暗い顔。「曇らす」といいます。上に向けることを「照らす」といいます。明るい顔になる。そういうことも、微妙な抑揚の立体があるから得られる情報なのです。「能面のような表情」と言うけれど、あれは逆にものすごく表情があるという意味だと僕などは思いますが、要するにこの資料で見えないと思っていたものが見える。それは視覚に障害のある方の場合もそうですが、我々も見えていても見えていないのです。見えないところから見えるようにするための道具として、立体のレプリカは使えるのかなというふうに壇上にいて感じています。さっきのお昼休みに考古の部屋に行ったのですが、埴輪の馬があるのです。あれは磁石がついて組み上げてある。

**小林** 犬ですね。

**大河内** 馬っぱい犬ですね。犬のレプリカがあって、あれを小さいお子さんがぼらして、また組み上げるということをしていました。あのレプリカの本当の意味は、つくりあげる楽しさよりも、形を読み取るためのツール。頭でそれを読み取るために考えるというツール、そんな体験を得るためのツールになりえるのかなというようにことも思ったりしました。

**小林** ありがとうございます。大杉さん、お願いします。

**大杉** 私は、複製をつくる楽しさということでふたつお話ししますが、ひとつは、いまやらせていただいている仕事も含めてなのですが、いろいろな画像データをいただいたり画像データを取ったり、また3Dでデータ撮影をしたりデータをとったり編集することも会社でやっているのですが、そこで先人のやられた仕事の跡みたいなものがどんどん出てくる。我々は専門家ではなく焼き物屋なので、専門的なことを理解されている方、学者の方などにいろいろ教えていただきながら複製をつくる対象物を深く理解できるということが、仕事をしながら大変に楽しい。発見がたくさんあって、皆さんがご存じないことを知っていたりもするのですが、そういうことが非常に楽しいというのがひとつです。もうひとつは、いま大河内さんがおっしゃった複製の使い方。特に焼き

物なので、触るということについてはいくら触ってもらってもまったくどうにもなりませんので、そこが一番のポイントだと思っているのですが、それは目の不自由な方にとっても非常に効果的なものになる可能性があるということで、そういうところでユニバーサルな展開についてもいま興味を持っています。その辺が複製づくりに携わる中で楽しいことかなと思っています。

**小林** ありがとうございます。山口さん、お願いします。

**山口** どこかの私設のギャラリーに行ったときに、名のある人の茶碗がケース越しではなく置いてありまして、触ってはいけないのだと思ってしげしげと見ておりましたら、ギャラリーのオーナーが「手に取ってください」とおっしゃったので、触っていいんだと思って触ったときに、ペロンと何か自分の中でむけた瞬間がありました。あれは何だろうと思っていたのですが、たぶん見たときに触り心地を想像するのです。でも見るしかないので、「見る」を「触る」のところまで充滿させたことによって実際の「触る」はとても萎縮してゆき、急に「触ってよい」と言われて触ったときに、その感覚が初めて生まれたようにぶわっと膨らんだのではないかと考えているのですが。それが最初から触っていいということになると、たぶんそういうことは起こらなかったと思うのです。誰かに誘われて高そうな茶碗で飲んで、そういうときには起こらないのです。堰き止めていたものの堰がとられたために、ぶわっと感覚が充溢した。本来なら、その充溢感を堰き止めても起こせるだけの、感覚の柔軟さ、敏感さというのがあればいいのでしょうけど、先程言った「鼻が見えない」みた様な事を何か堰の如くに使って、複製を見て、それから本物を見たときにペロンという体験が起こるのもいいのかななどと思ったりしました。「鼻がある!」「指が入る!」みた様な。本物があるから複製なのですが、松林図がもし燃えてしまったら、あの複製が、鼻の見えない複製それ自体であるという一面を持ちながらも、本物を偲ぶよすがを一番持ったものということになるかもしれない。それを考えると、鼻が見えなくてもいいじゃないかと。あれをよすがに次の絵師たちが、ここは見えないけれど。サモトラケのニケの手はどんなふうだったんだろうと思うようなことと同じで、「等伯のここはどうなっていたんだろう。」みたいに。「鼻の見えない絵」というのにも気づいたりしながら、あくまでも描く側としてはまねぶところをぎりぎりまねび、そこから先は自分の足でという踏み出しになるので、よくできた嘘とか詐欺とか言ってしまいましたが、それをふまえた上でそっくりにさせていただくことは活用とは別の部分で先達に学ぼうとする絵描きにとってありがたいことではあります。

**小林** ありがとうございます。うまく納まりましたところでこちらのディスカッションは終了したいと思います。それではお一方だけ、もし何かご質問がございましたらいかがでしょうか。

**(参加者)** 大変興味深いセッションを聞かせていただいてありがとうございます。かつて私は「見ること」そのものを研究していて、今回の先生方のお話を大変楽しく聞かせていただきました。美術的な教育を受けている人が絵画をどう見るかということと、我々が普段物を見ることはどれだけ遠いものなのか、異質なもののなにかということがすごく気になりました。というのも、古い知識なのですが、いまの「見る」という研究では例えば私の視界に何がどうあるかということはどう理解しているかということはある程度わかってきていると思います。例えば壇上に先生方がいらっしゃるとか、あるいはペットボトルがあると、山口先生のお話にあった判断するところまでは、そこで何が起っているかある程度理解できるようになってきているのではないかと考えています。ただ、その先に絵画をより詳しく見る機能があるのか。それとも、本来的に我々はそういう判断を介さなくてもある程度、物を深く見る能力を持っているのか。質問がうまくまとまらないのですが、特殊な機能をトレーニングによって先生方は身につけられているのか、それとも本来そういう機能を私も持っているのかどうか、もしアイデアがありましたらお聞かせ頂けますでしょうか。

**小林** 大河内さん、お願いします。

**大河内** 特殊な能力ということは絶対にはないと思います。確かに私も美術史は勉強していますが、特殊ということは絶対にはないと思います。例えば車が好きな方であれば、1970年代、80年代、90年代の車といまの車を見分けることはたやすいし、僕には去年の秋のファッションがどんなだったかわかりませんが、去年のものを見て今年のものを見て比較することも可能ですから、それは対象に対してどのように見ていくか。あるいは、まさしく見方ですね。見る際にさまざまな文化的な背景がありますから。どういう分野でも、好きなことだったら細かな差異まで見分けることができますので、あくまでその対象が、例えば絵画は難解だ、彫刻は難解だと思われるとしたら、それはたぶん背景の部分の情報量の問題だったりするのかと。研究している側としてはそんなふうに感じます。直感的なものでも同じようなことが言えるような気はしますが、美術史という立場からはそのように感じています。本当は誰にでも見えるし、見えているというふうに思っています。

**小林** ありがとうございます。私もいまのお話で励まされました。絵の中にある層が見えるようになりたいと思います。以上で、文化財活用センター公開シンポジウム2019「複製がひらく文化財の未来」を終了したいと思います。本日はご参加いただきまして誠にありがとうございました。