



*IN***CORPO***SSÍVEL*

身体内在可能性

Transfigurations of the body via printmaking
版画による身体の変貌

FERNANDO CARDOSO SAIKI
フェルナンド カルドゾ サイキ



論文要旨

「Incorpossível-身体内在可能性：版画による身体の変貌」は、身体を版画の持つ“増殖”の可能性を自由に実験できる領域と捉え、美術的視点から考察した学術研究である。

本研究では、身体を時計の機構（身体-機械）と同じように、多関節で機能的な生体であると理解し、亀裂や隙間の探求によって、身体の非組織的な内部にまで立ち入ることに焦点をあて、新たな意味や異なる構成を生み出すことを可能とするべく、その構造を解体する。

そのために、版画、より具体的には、水性木版画を研究手段として採用する。本研究における身体の解体で中心的な役割を果たすのは、一つの媒体に記されている情報をもう一つの媒体に転写することを可能とするマトリックス（版）である。

本研究及び本論文は、制作過程に重点を置き、結果の考察と材料との関係に深く関連する芸術的実践を実験的に行う。本研究での、版画制作は、単なる作品の制作ではなく、むしろ制作過程における学習と考察が重要であり、芸術的思考を育むための過程としても重要であるといえる。

本論文は、まず研究開始以前の背景を紹介する。次に、ドローイング、彫り、プリントという三つの段階から、本研究における版画の実践を述べる。その目的は、研究にわたって受けた芸術的な影響（ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ、ラース・フォン・トリアー、ハンス・ベルメール、ハンス・ブレダー）、哲学的な影響（ジル・ドゥルーズ、フェリックス・ガタリ、ジョルジュ・バタイユ）、そして文学的な影響（聖書、聖テレサ、ホメーロス、オウィディウス、アントナン・アルトー）を紹介することにある。それにあたって、版画、身体、及び制作過程で結果に影響があった選択について考察している。

次に、“Incorpossível”という中心的概念のもとで、四つの版画のシリーズ、一つの芸術的行動、一つのインスタレーションという研究の結果を詳細に論じる。具体的には、“Aparições”（「あらわれる幻影」）、“Quimera I”（「キメラⅠ」）、“Quimera II”（「キメラⅡ」）、“Jigsaw Puzzle”（「ジグソーパズル」）という版画のシリーズ、衣服を身につけるという芸術的行動である“0 Rei Nu”（「裸の王様」）、マトリックスを利用しているインスタレーションの“1+1→n-1-1”である。

最後に、新しい存在の在り方を探求するために、本研究では芸術的実践を通して、差異を認めない固定観念に支配されたものとしての身体を解体してみた。同様に、それらの画像の間に差異を生み出すために、実験的な実践を通して印刷の秘める可能性を拡大する方法を探求した。

論文目次

1	序章ー一つの身体は多様である	4
2	制作過程	7
2.1	絵についてー起源による異性	7
2.1.1	最初の体	7
2.1.2	アダムとイブ	8
2.1.3	女性像	9
2.1.4	男性像	19
2.2	マトリックスー深さの絵	24
2.2.1	原物とコピーのパラドックス	24
2.2.2	人体のスケールと画像のうつし	26
2.2.3	彫りの時間	29
2.2.4	画像の考古学ー地中の身体へ向かって	30
2.2.5	表面に対する暴力	32
2.3	印刷ー繰り返しによる違い	35
2.3.1	エディションの限定における問題	35
2.3.2	水性インクー違いを生み出すための解決法	37
2.3.3	コントロールと偶然ー印刷過程と材料の間の対話の成立	39
3	作品解説	49
3.1	“INCORPOSSÍVEL” 「身体内在可能性」	49
3.2	“APARIÇÕES” (あらわれる幻影)	53
3.3	“QUIMERAS” (キメラ)	70
3.4	“JIGSAW PUZZLE” (ジグソーパズル)	84
3.5	“O REI NU” (裸の王様)	86
3.6	“1+1→N-1-1”	87
4	終章	89
5	参考文献	91

1 序章— 一つの身体は多様である

筆者は、早くから人体に対して魅力を感じていた。学校からの帰り道に父親の病理学研究室に寄り、彼が仕事を終えて一緒に昼食をとり帰宅する時間まで、そこで待っていたという幼年期の思い出がある。ひたすら座って待つのは退屈だったので、常に生検で忙しい父親が気づかないように、探検する方法をいつも探っていた。

ある日、そういう探検中に、研究室の奥に狭い暗室を見つけた。そこには「有機物」を保存する多数のガラス瓶があった。その「有機物」には様々な物があり、たいていの場合見分けがつかないが、いくつかのガラス瓶には人体の部位をはっきりと視認することができた。その他には、何かの異常症を持つ何体かの新生児がホルマリンに漬けられていた。その光景は非常に恐ろしかったが、同時に魅力的だった。この矛盾する感情に動揺させられた。瓶の中身をより詳しく調べたかったが、それらに近づくのは大きな恐怖を感じていた。長い間、その暗室に近づくのを避けていたが、時々隠れて中に入ることもあった。その場所に慣れると、次第に恐怖が減り、好奇心が増えてきた。ばらばらになっていた人体を見ると、人間の身体の機能について想像させられた。身体の異常や奇形胎児は、人間がなぜこのようであるかについて考えさせられた。あの頃は知らなかったが、異なる物事に会うことが、返って正常であることに関する熟考を及ぼすのである。

筆者は子供の想像力をふくらませて、もしかして父親は狂気の科学者もしくは殺人者なのではないかと疑っていた。あの暗室が数年後に無くなって初めて、その存在の意味がわかった。父親の研究室は、筆者の小さな故郷における唯一の病理学研究室だった。そのため、希少症例の病理検査が行われては、その後の研究や参考のために保存されていた。数年後、父親がその収蔵標本を都市に新しく設立された医学大学の解剖学研究室に寄贈した。

以上の事柄は、本研究にあたって人体に対する関心の起源を自問することによって初めて思い起こされた。成長するにつれ、身体との関係が次第に薄くなっていった。人間は、成長に伴い、徐々に身体の代わりに頭の使用を優先し、大脳の一側化が進行することになる。その過程で、より重要だと思われることに集中するため、身体に対する好奇心や、実験的に体を探りたいという欲望が失われる。生物学の教育を受けた後は、身体の謎が解けてしまう。全てのことには説明があり、身体がすでに研究、分析され、記載されている。まるで科学が身体を奪い尽くしたようである。

しかし、筆者は身体について語り続けた。生物学の授業で課題となる自然な身体が完成された後は、空想の世界に立ち入った。幼年期から青年期にかけては、怪物などに夢中になった。幻想的な身体への関心が、漫画、アニメーション、コンピュータゲーム、映画に養われた。そのようなメディアで観た吸血鬼、お化け、ゾンビ、フランケンシュタインの怪物、メドゥーサなどを描いて何時間も過ごしていた。それに飽きてしまうと、自分で怪物を作り出す。怪物の創作においては、科学に縛られずに人体に対する想像力を自由に働かせた。

怪物とは、正常だと思われる範囲から外れている。異常な外見をもつか、あるいは逸脱行動をとるため、人間と同じ社会集団を共有しない。怪物の姿には、アウトサイダーとして正常を超える物事を経験する可能性がある。怪物のような存在に直面すると、人間性を構成するのは何かと考えるうえで、想像を超えることが可能となる。したがって、

怪物が人間性の境界線を引くとともに、そこへ視線を向けさせるのである。その境界線を調べることによって異常に対する魅力が生み出され、グロテスクなものや幻想的なものへと次々と繋がる。

怪物への関心は、過去を振り返ってみると、正常と異なる未知な身体を考えたいという欲望に等しい。絶えず抱き続けたその欲望に因んで、本研究のテーマを定めた。本研究の芸術活動にあたって、幼年期における怪物の自由な創作を求めて、身体を実験することができる自由な領域として捉え、すでに構成されたものを超え、新しい感覚と構成を生み出すことができるものと位置付ける。

もちろん、身体に関する理解と知識はいまだに限られていると言えよう。それは身体が多くの制限を受けているためである。したがって、身体を実験することができる自由な領域として見られなくなる。さらに、急進的な未来派の人々は身体から完全に解放されて意識だけとして存在する日の到来を夢見るだろう。人間はなぜそれほど強烈に身体を侮蔑するのだろうか。個人や社会によって常に主観的および客観的に規制されることほど、身体に危険なものがあるだろうか。身体を組織化するものとしては、例えば法律、文化、教育制度、国籍、社会集団、美の基準などが挙げられる。そのような組織が身体への制限、監禁、完結を目的にして身体を規制する。筆者が探求した身体は、その完結した身体概念を拒否する。確かに自身の望む身体は、存在のあらゆる有様を経験することを目指すため、ある程度消耗へ傾いているのであるが、ある完成した不変の状態に達したところでその流れを止めるのではない。逆に、この身体は粗末で、不規則的、未完成であり、変更可能な、開放性のある継続的に構築され続けるものである。つまり、身体が完成したものではなく、むしろ途切れない変化過程そのものとなるのである。

また、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリの共著となる『千のプラトー』で詳述された「器官なき身体」という概念との出会いが本研究テーマのもう一つの要因となった。

「器官なき身体」という用語は 1947 年にアントナン・アルトーによるラジオ放送の「Pour en finir avec le jugement de dieu」（『神の裁きと訣別するために』）で作られたものである。アルトーによれば、「人間に器官なき身体を作ってやるなら、人間をそのあらゆる自動性から解放して真の自由にもどしてやることになるだろう。」（『神の裁きと訣別するために』宇野・鈴木訳（2006）より）。

「器官なき身体」とは実際の身体、そして、機能的で整理されている構造物における隠れた次元による実践である。この整理された完全な全体は、世間でよく知られている体である。つまり「器官を持つ身体」。

ドゥルーズとガタリによると、すべての身体にはバーチャルの次元がある。それは、特性、接続、情動 (affect)、および動きの大きな可能性である。「器官なき身体」を構成するためにこの隠れた次元（そして、次元に含まれている可能性）を実験し、安定している身体の機能を分解する必要がある。そうすることで、身体はその「器官」、そして、アルトーが言及した「自動性反応」から解放され、身体は様々な速度の流れの集合で構成された流動的な基質とみなされる。たとえば、生き物の流れとしての生物物質、情報の流れとしての言語など。

身体の限界が常に動いていることを告げ、身体のプロセス上による理解である。ドゥルーズとガタリによる「頭で歩き、副鼻腔で歌い、肌で見、腹で息する」である

(“walk on your head, sing with your sinuses, see through your skin, breathe with your belly” (Deleuze & Guattari, A Thousand Plateaus, 2005, p. 151))。

アイデンティティとボーダーをなくすことを意味し、「身体が集合体全体を前提とするつながり、回路、共存、段階、敷居、通路と迫力の分布、領土と脱領土化を受け入れる」ことである(“opening the body to connections that presuppose an entire assemblage, circuits, conjunctions, levels and thresholds, passages and distributions of intensity, and territories and deterritorializations” (Deleuze & Guattari, A Thousand Plateaus, 2005, p. 160))。

この研究では、「器官なき身体」の版画を考えるために、オリジナルのプリントの作成だけでなく、印刷過程を、繰り返しというより、差異を生み出すものとして検討されている。なぜなら、画像を繰り返すことは、既成概念の身体、つまり「器官を持つ身体」を再肯定することになってしまうからである。

「器官なき身体」と版画との関係は、「器官なき身体」のバーチャル次元と版画のマトリックスの潜在的な画像複製という密接な関係にあると思われる。

母を意味するラテン語の「matter」に由来する「マトリックス」とは、木や金属の板などの彫られた画像を持つ表面で、紙などの別の表面に画像を転写できるものである。結果としては、プロセスを繰り返すことによって何度も画像の印刷ができる。したがって、マトリックスは、画像を増殖できる(複製できる)版画の基本的な要素である。

このように、版画で「器官なき身体」を作成するには、マトリックスの潜在的な可能性を実験する必要がある。これらの可能性を実験することにより、アーティストも、インクの流れ、紙の水分吸収、印刷速度などそれぞれの違いと同様に、このプロセスにおいて激しい流れを作るものの一つとしての機能を果たすことになる。

この研究の主な目的は、版画の実践において「器官なき身体」を構築することである。言い換えれば、差異の生成を目的としたマトリックスの内在的な可能性を探求し、それによって未知の存在を生成することである。

2 制作過程

2.1 絵について一起源による異性

2.1.1 最初の体

本研究で最初に問題とされたのはどの体を選ぶべきかということであった。人類は多様な体型的特徴を持つ。身長、体重、体型、民族性、肌の色合い、髪型、顔の特徴がさまざまである。明らかに、これらのすべての特異性を一つの図で考えることは不可能であろう。さらに、一つの体に存在する様々な体にアクセスするために、最初は出発点として体を確立することが必要であった。この「最初の体」は、自然な人体の形と外観に添い、整理された完全で完成したモデルとして機能する。

最初の体を決定するにあたって性別を考える必要があった。男性か女性か。どちらかを選択すると、作品の結果の可能性が半分になる。男性の体と女性の体の区別は、自然の生物学的観点から見れば基本的であるため、モデルを創作するために除かれた各個人特有の身体的な特徴とは異なると言える。

また、本研究以前に行われた女性像のみを用いた作品を振り返ってみると、たとえ意図しなくても男性像を除くことはジャンルに関する議論を招くという結論に辿り着いた。なぜ女性の体だけなのだろうか。当時は答えがなかったこの質問は、考察を促し、「キメラ」のような作品の研究につながった。次の章で述べられるように、「キメラ」のシリーズ作品は性の定義の議論が主なテーマとなっている。

このことから、人体をテーマにするのであれば、必然的にその性別を扱わなければならないことが明らかになった。したがって、一つのモデルの代わりに、二つの最初の身体を作成することにした：男性の体と女性の体。

ジャンル間の区別をさらに強調するために、両方の体を裸のまま提示することにした。このように性別は性器、腰の幅、男性の場合はひげ、女性の場合は胸などの各身体の解剖学的特異性によって認識することができる。これらの区別は男性の体と女性の体のアーキタイプ¹を設定する。それらを別個のものとして表すことによって、異性を定義することができる。

¹ここでのアーキタイプとは、1540年頃に英語で導入された語源の意味である「コピー元のオリジナルパターン」を意味する。ギリシャ語から由来し、ἀρχέτυπον (archétypon) の形容詞 ἀρχέτυπος (archétypos) は、「最初に形となった」を意味する。[Harper D., archetype (n.), 2019] したがって、パターン、モデル、またはタイプの始まりまたは起源を指す。

2.1.2 アダムとイブ

男性と女性のモデルを作成するにあたって、人類の起源として聖書に登場するアダムとイブとの関連も見えてきた。彼らは原始人類である。神によって造られたアダムとイブは区別なくエデンの園に住んでおり、他の生物と調和して生きている。彼らの存在は完全で永遠である。この存在を維持するための唯一の条件は、善と悪の知識の果実を食べないことである。この禁断はエデンの園の住民を創造への積極的な参加なしで永遠に無実のままにする。人間に任されたのは神に提示される創造物に名前をつけることだけであった（創世記 2:19-20）。時間も出生も死もなく、それゆえ命もない。

アダムとイブは、禁断の果実を食べることによって、二元性の世界を理解した。果物を食べる行動は、「あなたがたの目が開け」（創世記 3:5）という状態になるため、主人公になり、無実の受動的な姿勢を捨てることを意味する。そして、この行動から区別の認識が生まれる。彼らは善と悪だけでなく、男性と女性、人間と神をも区別し、そしてついにエデンの園から追放されると、生と死を知った。最初の罪は区別につながり、一つだったものが異性になる。アダムとイブは、それぞれ男性と女性であると認識することで、はじめて裸であることに気づき、お互いの裸を恥ずかしく思うようになる（創世記 3:7）。それまで目に見えなかった裸は、違いを強調し、彼らの選択を明らかにした。

永遠の統一の庭から離れたアダムとイブは死の問題に対処するようになる。それで、イブには世界に命を吹き込む任務が与えられる。「アダムは女をイブ（命）と名付けた。彼女がすべて命あるものの母となったからである」（創世記 3:20）。永遠の終わりの問題に対する解決策は、女性が新しい人生を生み出すことである。死への反応として、増殖が始まる。

アダムとイブは本研究における作品の中で男性と女性の身体モデルとして作成において象徴的な役割を果たしており、版画ならではの増殖のプロセスに類似している。このように、アダムとイブは「複製するアーキタイプ」として理解される。すなわち、自分自身から複数を生成することができる初期モデルである。起源の意味でのオリジナル画像でもあり、生殖マトリックスでもある。

2.1.3女性像

身体の作成は女性像から始めることにした。聖書による出来事の順序の再現は作成の過程では問題にできなかった。女性像から始める理由は版画のマトリックスに関して女性が表す寓意に関連している。[Pelzer-Montada, 2001]²によると版画の複製の過程は、本質的に女性の特徴を表すと考えられる。マトリックスという言葉は（ラテン語では matrix、中世ラテン語では māter）子宮、源、起源または母親を意味し、したがって、女性と母親の姿に関連付けられている。

初めから身体の見せ方について漠然とした考えはあった。女性の特徴を示すために、立っている状態の全身を正面から描くことにした。手足もよく見える必要があった。同じ体を後ろから表現することも検討した。しかし、女性の身体は男性と解剖学的な違いがあるとしても、後ろからは、これらの違いはそれほど明白ではないだろうという結論により、後ろから描くことをやめた。

作品を考え始めるときは、自分がしていることに似たものを探す習慣がある。この習慣は、アイデアや作品の可能性を考えるための「ウインドーショッピング」のようなものである。事前にすでに考えられているもの、作られているものを知っておくことによってそれらのアイデアを吸収することができ、同じ問題に対して他の人がどんな解決策にたどり着いたのかも知ることができる。

このように、両方の身体のスケッチを作成するために、参考書として使用できるようにインターネットの様々な出典から写真、絵、絵画、ポスター、彫刻などを収集した。画像が多いため、コレクションを「視覚的」（図 1）と「概念的」（図 2）の二つの参考画像のグループに分類する必要があった。

視覚的な参考画像には、図面の作成プロセスに役立ったものが含まれている。これらは、体型、解剖学、ポーズ、表情、ボリュームなどの画像の形式的な側面に関連している。概念的な参考画像は、視覚的であったとしても、直接的にスケッチには当てはまらないと言える。

スケッチの参考になる画像を探していたとき、研究と何らかの関係のある他の画像にも出会い、それらに魅了された。このコレクションは最初から意図しないものであったため、非常に多様な主題を持つ画像であり、それらの選択には特定の基準はなかった。その後、これらの画像は並置され、近接または距離の関係を設定する直感的な論理に従って順番に配置された。

²マトリックスに存在する女性の性質については、Pelzer-Montada, Ruth. 2001. "Authenticity in Printmaking - A Red Herring?" In IMPACT 2 Conference Proceedings, p. 5を参照。

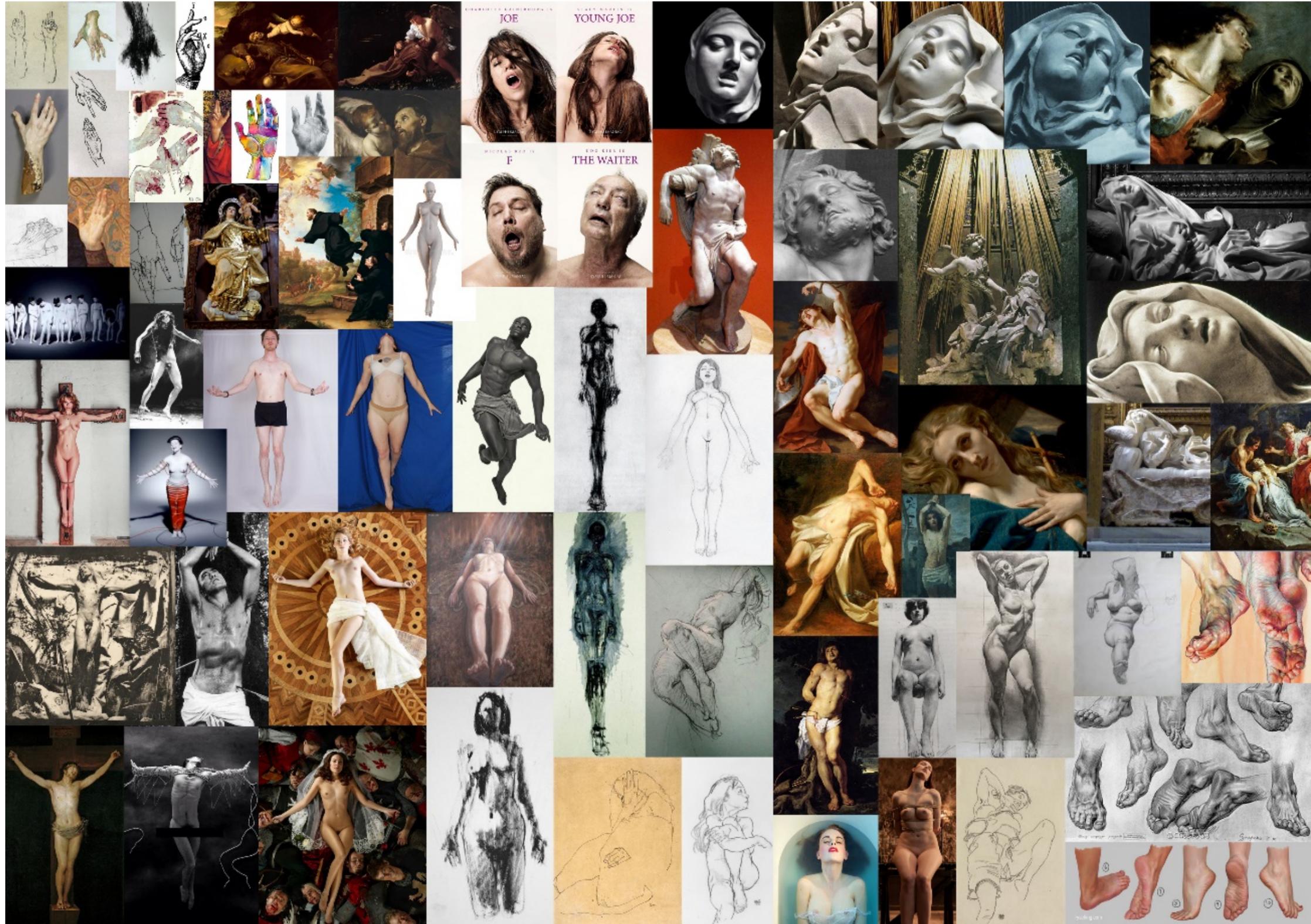


图 1 「视觉的」参考画像



図 2 「概念的」 参考画像

ドイツの歴史家アビ・ヴァールブルクの『ムネモシュネ・アトラス』の考えと同様に、これらの参考画像はシナプスを活性化し、研究の主題をマッピングすることができる動的な思考面となった。

最初のスケッチは、収集した素材を直接使用せずに、自由に鉛筆、黒ペン、墨で作成した。単純な落書きで、身体の形を考えるための練習であ(図 3)。

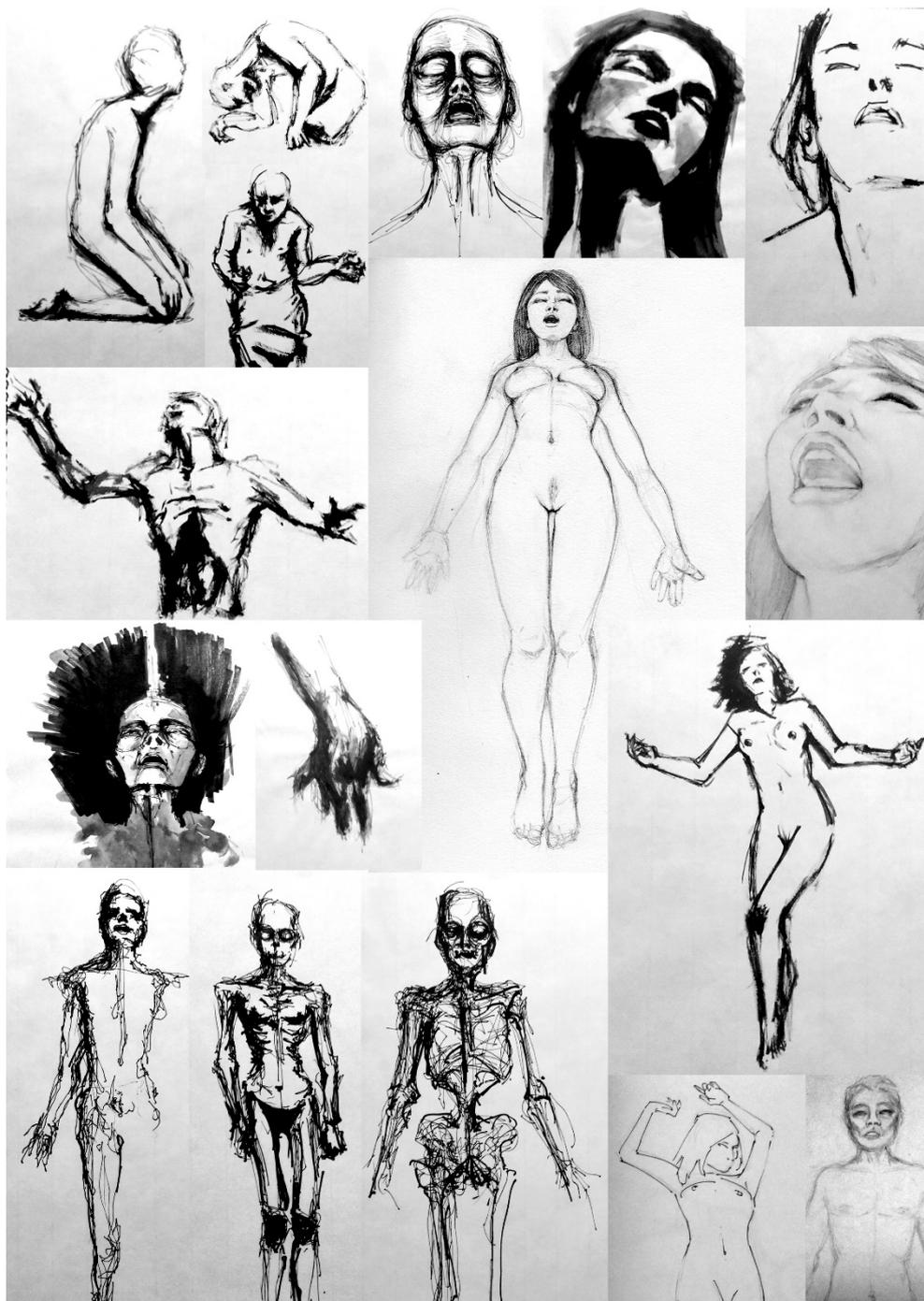


図 3 最初のスケッチ

最も上手く描けたスケッチを用いて、タブレットを利用し「Clip Studio Paint Pro」イラスト制作ソフトでスキャンし、完全に作り直した。この段階では、以前に収集された視覚的参考画像を使用し身体の詳細の磨きを進めて行った(図4)。

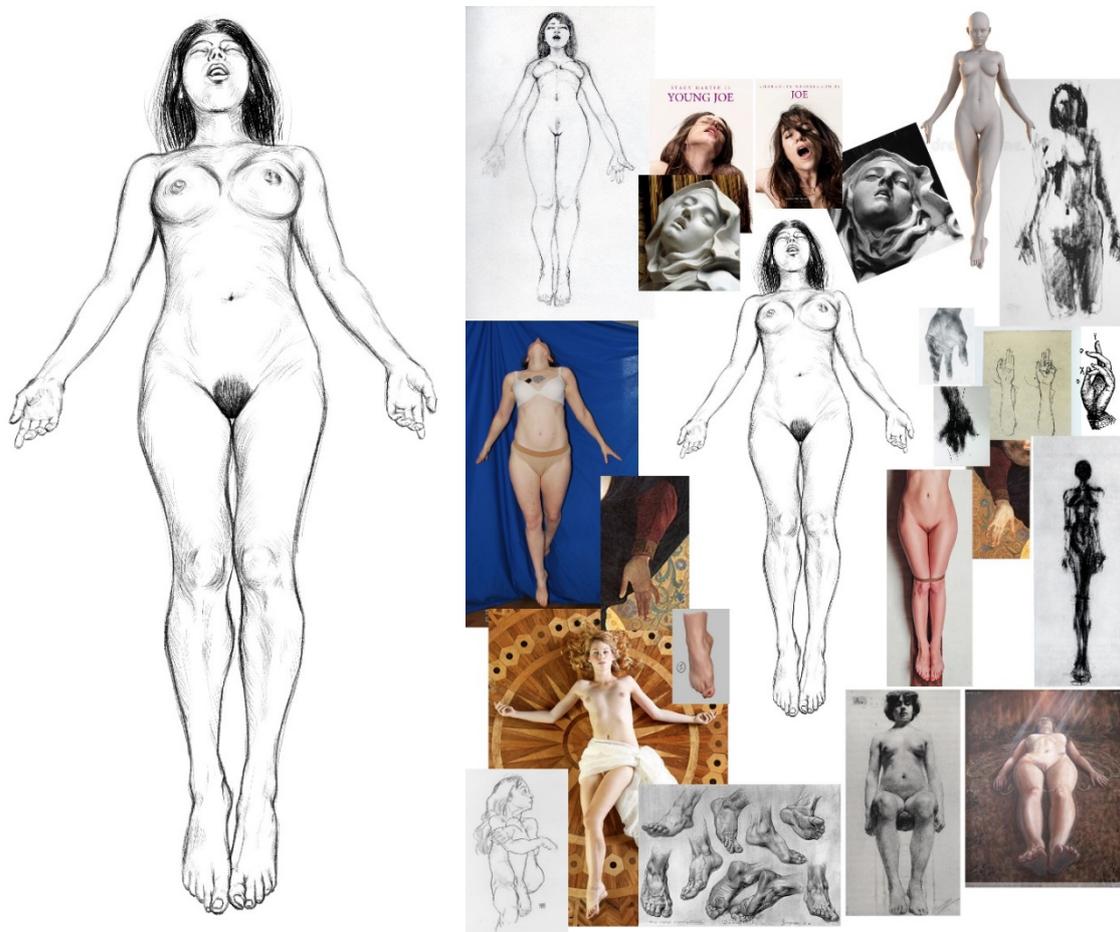


図4 最後のスケッチと使った参考画像

どの顔も人物のアイデンティティを構成する要素を表すため、顔について考える必要があった。認識しやすい顔が印刷の複製でマイナス影響を及ぼす不安があった。最初のアイデアとしては身体を顔なしにすることであった。いくつかスケッチした後、顔の欠如が人体の姿から遠ざけ、マネキンと似たようなものになることが分かった(図5)。

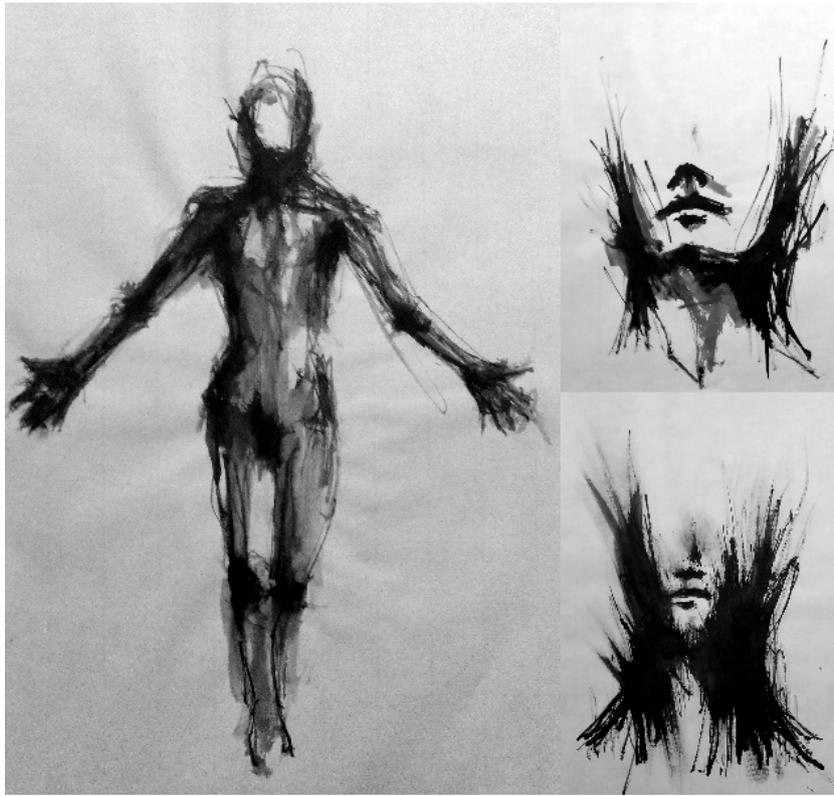


図 5 顔なしスケッチ

この問題を解決に導いた閃きは、昔から興味を持っているジャン・ロレンツォ・ベルニーニの彫刻「聖テレジアの法悦」であった（図 6）。この作品の中には曖昧さの魅力があり、参考として自分の作品に取り入れることに意味があると思った。どんな顔であれ、選ばれた顔がその人物にアイデンティティを与えるならば、強烈でありつつ穏やかなものがないと思った。



図 6 聖テレジアの法悦、ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ、1652

ベルニーニの作品は、ひらひらとしたローブ、ねじれた体、そして黄金の輝く光線で、ドラマチックで神格的な要素を全体的に表現しているが、聖人の顔は、宗教的なエクスタシーの曖昧さを表している。その顔はトランス状態によって引き起こされるドラマチックな迫力を穏やかな表情に内面化させている。

宗教的なエクスタシーは必然的に二つの要因を表す変性意識状態である。一つは内的で目に見えないものであり、心は宗教的な方向に向かう。もう一つは肉体的で目に見えるもので、感覚の活動が中断し、外的なことは恍惚状態になっている人物に影響を及ぼすことができない (Poulain, 1909)³。

聖テレジアの顔に描かれている曖昧さは、形而上学的経験のパラドックスから肉体に明らかな兆しの形として表現される。この対立は、あふれんばかりの神聖なエロティシズム、精神的なオルガスムを表す。これについてジャック・ラカンがこう述べた「ローマにあるベルニーニの彫刻を見に行くだけでいい。誰が見ても彼女（テレジア）は性的絶頂を迎えていることがすぐに分かる」 [Lacan, 1981]⁴ [筆者訳]。

ベルニーニが生み出した表情は、聖人自身によって語られた、快感と苦痛、喜びと死の矛盾した感覚を巧みに表見している。

(…)私の苦痛はこの上もなく、その場にうずくまってうめき声を上げるほどだった。この苦痛は耐えがたかったが、それ以上に甘美感のほうが勝っており、止めて欲しいとは思わなかった。私の魂はまさしく神そのもので満たされていたからである。感じている苦痛は肉体的なものではなく精神的なものだった。愛情にあふれた愛撫はとても心地よく、そのときの私の魂はまさしく神とともにあった。(Avila, 2005, p. XXIX. 17)

このような異なる状態の同時性によって、身体は最も激しい人生の瞬間と自分自身の終わりの間の境界に置かれると言える。同時に無限の喜びと深い痛みを感じる。この逆説的な体験は、ジョルジュ・バタイユによって次のように述べられている。

これは生きることをやめて生きる、あるいは、生きるのを止めずに死ぬ願望であり、極端な状態になる願望である。聖テレジアだけが「死なずに死ぬ！」の言葉で十分な力で描かれている。(Bataille, 2013, p. 266) [筆者訳]

ベルニーニの彫刻に基づいて顔を描いていたとき、ラース・フォン・トリアー監督による映画『ニンフォマニアク』のリリースのために作られたキャラクター「ジョー」（および「若いジョー」）（図 7）のポスターに似ていると気づいた。

³ 宗教的なエクスタシーについては Poulain, A. (1909). Ecstasy. In The Catholic Encyclopedia. New York: Robert Appleton Company. Retrieved January 3, 2019 from New Advent: <http://www.newadvent.org/cathen/05277a.htm> を参照。

⁴ Lacan, J. (1981). El seminario. Libro 20 Aun. Barcelona: Paidós. (原作出版年 1972-73.)

写真著作権

図 7 「ジョー」と「若いジョー」のポスター。『ニンフォマニアク』、ラース・フォン・トリアー、2013

ポスターで使用されているキャスパー・セイエルセンの写真では、映画のキャラクターはエクスタシーが溢れるオーガズムを見せている。ベルニーニの彫刻を写真の参考にしたかどうかはわからないが、聖テレジアの宗教的なオーガズムとジョーの肉欲的な喜びの頂点を表す顔の要素を自分の絵に溶け込ませるのは面白いだろうという結論にたどり着いた。

次は身体のポーズ。上述したように、女性像と男性像の多様性を見せるために手と足を含む全身の正面がよく見えるように作る必要があった。さらに、紙のさまざまな場所に手の連続印刷をするなど、身体の一部のみ使用して一つの体を構築する可能性も探っていた。

宗教的なエクスタシーによる上述の精神的な興奮と苦行の状態の共存は、ポーズの方向性を決めるのには決定的であった。また、ベルニーニによる彫刻されたエピソードのほかに聖テレジアが浮揚の現象を体験しているところが何度も目撃されたということも興味深い。

この点について非常に興味深いケースはクペルチノの聖ヨゼフ証聖者である。伝記では幼年期から亡くなる日まで宗教的なエクスタシーを体験していたという。時に、これらのエピソードの中にクペルチノは浮揚ができると地域の人々の間で言われるようになり、異端審問官の注意を引いたという。

奇跡と魔術の間で、聖ヨゼフのエクスタシーの身体は、3世紀後人類が初めて宇宙に行ったときだけ証明された重力の法則から解放された。だからこそクペルチノの聖ヨゼフは航空や宇宙飛行士の守護聖人なのである。

クペルチノの聖ヨゼフを描く作品はだいたい、ルドヴィコ・マッツァンティの絵画と同様に（図 8）、聖ヨゼフは宗教的な恵みの状態で両手を広げて浮揚し、周囲の人々に不思議そうな顔で見られている。この絵だけでなく、参考書として収集された他の画像も、ポーズを決めるのに使用した。宗教的なテーマにならないように、身体の浮揚感を与えることに集中した。頭の位置、上向き

および下向きの視点からの微妙なシフトは、上向きの移動効果を達成しようとしている。下げられた腕は上向きの矢印を意味する。



図 8 クペルチノの聖ヨゼフ，ルドヴィコ・マッツァンティ，
18世紀

作成の段階では、身体プリントを床に対して垂直に壁に貼り付けることを計画していた。しかし、後になって最初のコピーを印刷したとき、リトグラフ講師の板津悟氏からのコメントに考えさせられた。テーブルの上のこれらのコピーの一つを見て、板津氏は死体安置所のテーブルの上に横たわる体のように感じたという。そのような状況で見た場合、同じイメージが別の意味で、死の意味をもたらすことには同意した。浮揚感を与えようとしていた身体は、今は死体のようにテーブルの上に横たわっている。この発見によって、作品に存在する神聖と死の関係はさらに強化されたように思われる。

私のこれらの超自然現象への興味は宗教的なものではない。トランスと浮揚を選んだのは、それらが視覚的に並外れた出来事を明示しているからである。真の事実にもかかわらず、これらの存在の可能性に惹かれている。特に、「真の事実」よりも「可能性」を重視している。生きながら死ぬというパラドックスから、浮遊する魂を肉体的に感じるという、不合理な共感覚の発生。並外れた出来事に対する答えを見つけることよりも、感じることへの欲求を知りたい。私が求めているのは、最初は矛盾する関係の無限の融合であり、あらゆる性質

からもたらされる多様なカップリングを確立することが可能である純粋な強度である。それによって、これまで考えられなかった前例のない、繊細でありながらシュールな状況で自分自身を自由に想像することができる。

これまで述べた現象は宗教的な起源に由来するが、それらは性的オーガズム、極端な恐怖、急性の痛み、あるいは死が差し迫ったような極度の状態で体験する感覚と変わらないと言える。

女性像の作成にあたって論じられた概念とそれらの関係は、男性像の創造を導いた。このように、創造の順序を逆にしたため、アダムはイブの肋骨から創られたと言える。

たとえば、ミケランジェロ・メリージ・ダ・カラヴァッジオのバージョン（図 10）やピア・フランチェスコ・マズウッチェリーによる絵画（図 11）では、聖フランシスコが表現しているのは無気力で穏やかな状態である。喜びと悲しみ、満悦と苦痛のような感情の対立が溢れる激しいエクスタシーの瞬間を迎えているようには見えない。



図 10 アシジの聖フランシスコ、ミケランジェロ・メリージ・ダ・カラヴァッジオ、1595



図 11 アシジの聖フランシスコ、ピア・フランチェスコ・マズウッチェリー、1615

どちらの絵でも、聖人が無気力に失神しているように見えており、聖テレジアの彫刻のように、エロティックな曖昧さはない。強いて言えば、マズウッチェリーのバージョンでは、顔と口の間のリラックスした筋肉が絶頂に達した後の状況を示唆していると言えるのではないかと思われる。解釈をさらに抽象的にすれば、十字架を握っている左手は生殖器の近くにあり、宗教的な体験（十字架）と生殖器に近い手（マスターベーション）の間の象徴的な関係を示唆していると言えるだろう。

しかし、この解釈の主観性は誇張されているように考える。聖フランシスコと聖テレジアのエクスタシーに関しては表現に違いがある。上述したように、

聖テレジアの体は、神聖な正当化の下にあるとしても、エロティック化の対象となっている。しかしながら、男性の身体のエロティック化は許されず、極度の絶頂に直面しても禁欲的なままである。

このように、この比較は、公正な比較にはならないように思う。男性像は女性像に含まれている神聖な体験、エロティックと死の共存と同じ境界線の強度の下で考えるべきであった。

解決法は再びベルニーニにあった。今回は聖セバスチャンの彫刻に。エクスタシーの代わりに、今度は殉教、信仰の名の下での大きな苦しみである。痛みが莫大であると同時に、殉教者はイエス・キリストが受けた痛みを体験することができ、満足である様子を示している。

ベルニーニの聖セバスチャンには聖テレジアに似た顔の特徴がある。半開きの目、眉毛、斜めに傾いている頭、そして半開きになった口は、混乱した、時には緩く、時には挑発的な感覚を明らかにし、弛緩と緊張を表す（図 12）。近似は拡張する。

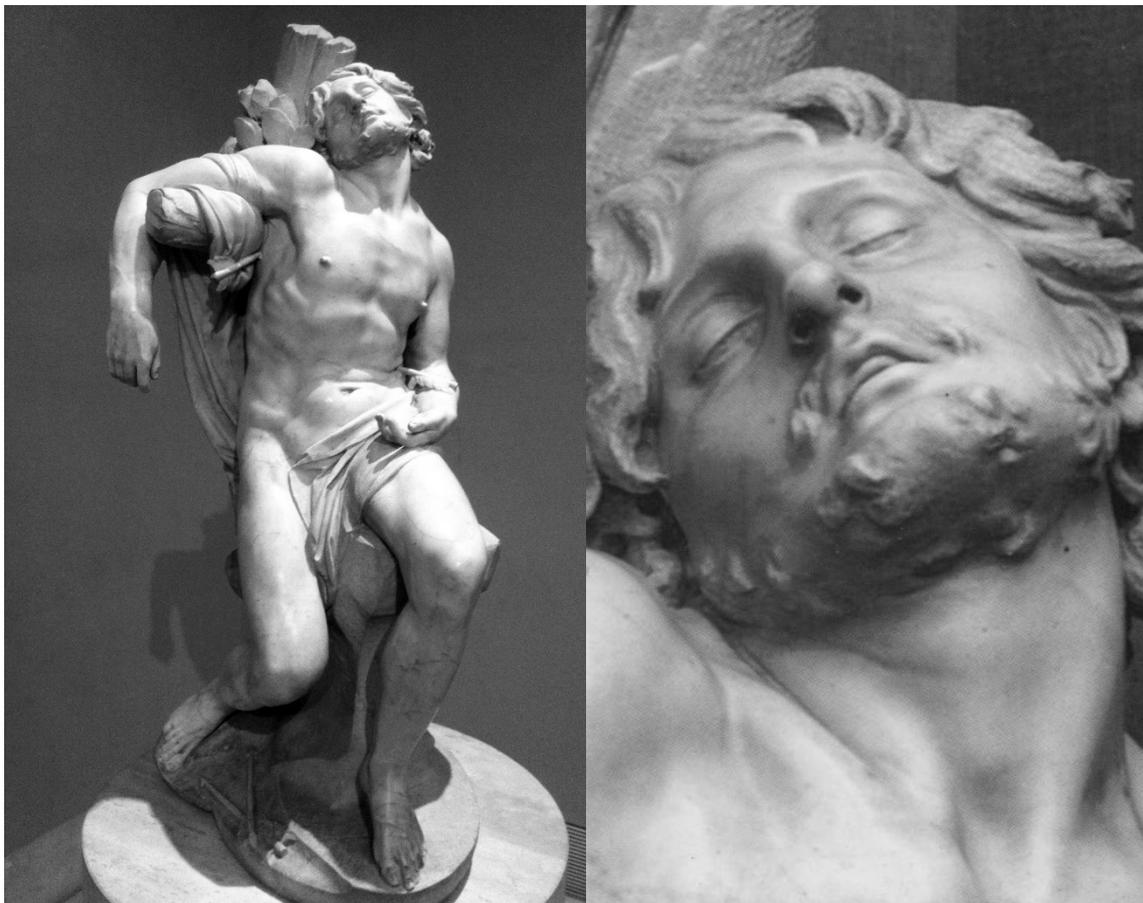


図 12 聖セバスチャン、ジャン・ロレンツォ・ベルニーニ、1617-18

聖テレジアは天使の燃えている槍によって数回貫き通され、聖セバスチャンは彼の死刑執行人の矢によって何度も撃たれる。聖セバスチャンは「ハリネズ

ミのように矢でいっぱい」⁵であったが、その機会に死ぬことはなく、あるいは、聖テレジアのトランスと同じように、生きているうちに死んだ。

他の芸術家によって作られた聖セバスチャンの表現は、アシジ聖フランシスコに存在しないと判明した官能を際立たせる。フランソワ＝ギヨーム・メナジョ（図 13）とニコラス・ギル・ブルネ（図 14）の絵は、この分析の良い例である。



図 13 聖セバスチャンの殉教、フランソワ＝ギヨーム・メナジョ、18世紀後半

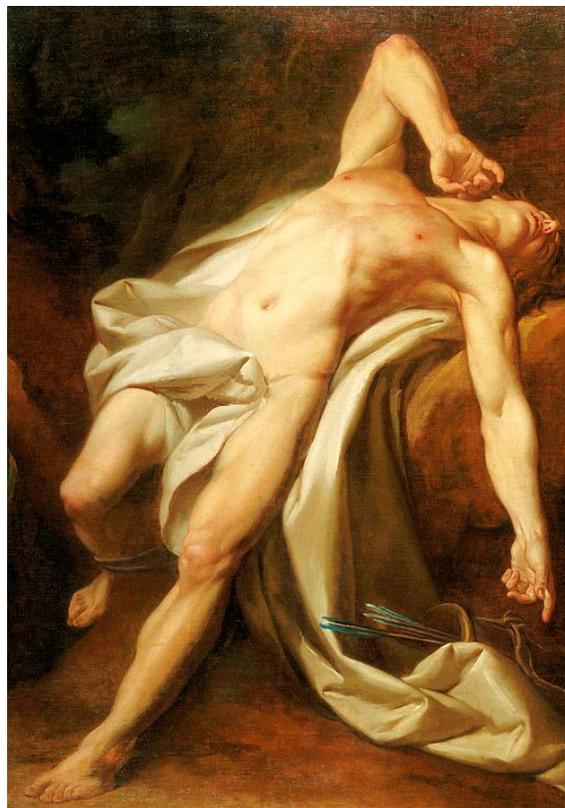


図 14 聖セバスチャンの殉教、ニコラス・ギル・ブルネ、18世紀

これらの作品は、微量の布で慎重に隠された性器を除いて、ほぼ完全に裸の聖人の身体に焦点を当てている。どちらの絵も非常によく似ており、殉教者の体を明らかに性的に見せている。特にブルネの作品では顔の表情や図のアーチ型のポーズでそれがよくわかる。

これらの作品は、溢れんばかりのエロティシズムを表しているため、見る者に事件の暴力的な性質、殺人未遂さえ忘れさせる。死体なのか小さな死⁶なのかを判断するのは困難である。二人のアーティストは、事件の前後関係にほとんど関心を払うことなく、完全に男性の体を性的に見せることに焦点を当てている。メナジョの絵の背景にあるローマの盾とブルネの矢の付いた矢筒による

⁵ "Internet History Sourcebooks: Medieval Sourcebook: The Golden Legend: Volume II: The Life of Sebastian". (2016年6月3日アクセス)

⁶ "Le petit mort"、または「小さな死」は、フランス語で広く使用されている性的オーガズムを指す表現である。

要素から描かれているのは聖セバスチャンであるのがわかるが、他の手がかりはない。

聖セバスチャンに聖テレジアに匹敵する男性像の比喩的表現を見つけた。このように両作品は、神秘主義・エロティシズム・死の三角関係を表現している。女性像と同じように男性像の表情には映画『ニンフォマニアック』のポスターを参考にし、「ジョー」と「ヤングジョー」の代わりに、キャラクター「ウェイター」と「F」（図 15）を用いた。



図 15 「ウェイター」と「F」のポスター。『ニンフォマニアック』、ラース・フォン・トリアー、2013

2.2 マトリックスー深さの絵

本研究では、最初から木版画のマトリックスに重点を置いてきた。アイデアと芸術活動が次第に同調するにつれ、プロセスにおけるマトリックスの重要性がより一層明らかになった。

木版画を制作するにあたっては、当然、複製するためのマトリックスが必要不可欠となる。しかし、それは、木版画の制作あるいはエディションという結果だけを重視することが多い。言い換えれば、マトリックスがその目的を達成するために、技術上必要な物として見られている。しかし、マトリックスをそのような功利的な考え方だけで見ることは不十分だと考える。なぜならば、特に、マトリックスで行う画像の複製という作業は、芸術的に探究すべき大いなる潜在的可能性を秘めているからである。

2.2.1 原物とコピーのパラドックス

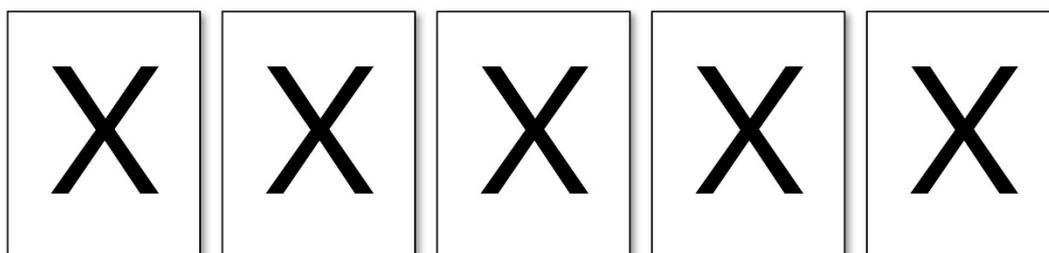
木版画には、芸術界でよく議論される興味深い矛盾がある。それは、木版画が原物であると同時にコピーだと見なされることである。芸術的な木版画に関しては、各コピーがその他と必ず一致する必要があるが、それぞれ区別するために、印刷総枚数に対して個々の作品番号が当てられる。例えば、エディション 30 枚のうちの 1 番目、30 枚のうちの 2 番目などと続く。最後に、本物だと証明するため、作家が一個一個に自筆サインを入れる。番号で区別することを通じて、コピーの枚数を限定し（先ほどの例では 30 枚）、それぞれのコピーに唯一の作品という価値を与える。そして、例え一枚のコピーがその他と一致しない場合、作品番号と作家のサインを両方とも当てられず、エディションから外すことになる。普段、アーティストに承認されていないコピーが存在しないように処分されることが一般的である。

コピーをエディションの一部として見なされるためには、まず他のコピーと一致していることを確認する必要がある。それがこのプロセスの興味深いところだと考える。確認ができた後だけ作品番号が与えられ、そしてその結果としてそれぞれ区別することが可能となる。つまり、作品の区別がその類似性の確認に従って付けられるものだという矛盾がある（図 16）。

このシステムの中で、芸術的な木版画が同時に原物とコピーだということが矛盾である。一方、違う印刷物の種類を考えると、同じ現象が見られない。

本というのは同様の同時性がない。例え希少本でも、それが作家に執筆された原稿の正確なコピーと見なされ、原稿だけがオリジナルとして認められる。オリジナルであるという原稿の特質が、出版によって本に与えられない。また、エディションを一版だけに限ることさえしない。需要に応えるようにエディションを何版も出すことが可能である。

類似性：コピー



同時性：類似性と他性（コピーと原物）

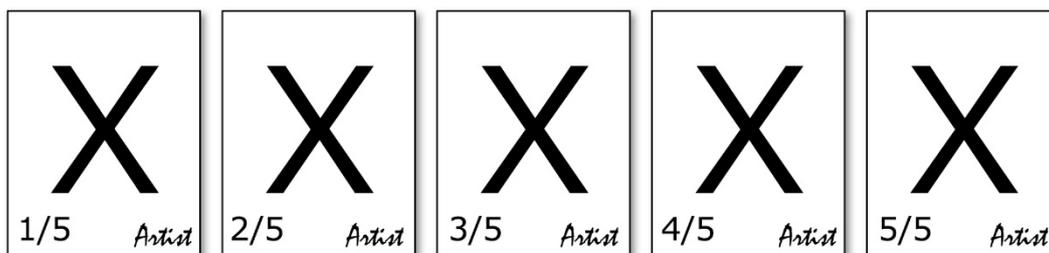


図 16 エディションの類似性と同時性

2.2.2 人体のスケールと画像のうつし

ドローイングするにあたって、とりわけパソコンでの作業に関しては、描くものを実世界に存在する物理的実体として考えず、絵の中の比率を保つことに焦点を合わせる。絵を版木に写す際、そのスケールを考慮に入れなければならない。最初の段階で人間の姿をどのサイズで描けばいいだろうか。そして、画像は一旦印刷された後、観賞者や環境とどう関係しているだろうか。

確かに、マトリックスを小さく作るわけにはいかない。人間の姿は、縮尺すると人形のように感じられ、手で持ってすぐさまに把握できるようなものとして捉えられてしまう。人間が自分より小さいものに対して支配的な関係を作るため、その対象と化すのである。

一方、その逆も望ましくない。なぜならば、あまりにも大きい木版画を作るのが技術的に複雑であることのみならず、大きな規模で表象される人間の身体が崇高または神聖なもののように、堂々たる雰囲気を漂わせるからだ。5.17mにも及ぶミケランジェロのダビデ像がその一例である。巨人ゴリアテを倒した小さなダビデは、その功績を称えるために、巨人として表象されている。この彫像の大きさが人々を感嘆させるが、それと同時に人々に自らの小ささを思い知らせる。

そのため、観賞する身体と木版画の身体との間に親近感を覚えさせるように、マトリックスが出来る限り人体のスケールに近い規模になるように設定した。ただし、人体はそれぞれ身長が異なるため、その設定はあくまでも概算である。優劣なく、平等的な状態を作り出すのが目的である。人間は自らの人体を基準にサイズや距離の関係を自然に推測する。歴史的に見ると、例えばインチやフィートといった単位のように、人体寸法が長さの単位として使われてきた。鏡の前に立つと自らの身体を認識すると同様に、人体寸法を敏速に判断できる。

マトリックスを作るにあたって、木材の彫りやすさ、出来栄のよさ、そして大きなサイズで入手可能なことから、日本で木版画に頻繁に使われているシナベニヤ板 (*Tilia japonica*) を選定した。人体寸法に近い長さ 182cm 幅 91cm の板を使用した。

筆者は日本に来て以来、マトリックスにその木材を使い続けて大いに満足している。ブラジルでは、シナと大きく特徴が異なるセドロ (*Cedrela fissilis*) やオオバマホガニー (*Swietenia macrophylla*) といった木材を使用していたが、それらの木材は彫ることに適しているにも関わらず、水性塗料で良好な印刷に仕上げるためには、事前に下地処理を行う必要がある。

以前の作品では、紙から版木に絵を写す際に、絵が載っている和紙の表面を版木に向けて貼るという伝統技法を用いていた。しかし、現在の作品は規模が大きいため、パソコンにある画像のファイルを直接版木に映すというミヒャエル・シュナイダー 准教授の提案を採用した (図 17)。また、版木とプロジェクターとの距離を変えることによって、想像した画像の高さをより直感的に設定することができた。

まず、画像の必要な外形線や細部を鉛筆で素描した（図 18）。その後、プロジェクターを用いずに黒マーカーで線の太さに変化をつけ、またはディテールを加えるなどし、描線を本能的に補強した（図 19）。彫りの準備を完成させた後、希釈した墨で画像の全表面を塗り、彫る範囲が見やすくなるようにコントラストをつけた（図 20）。

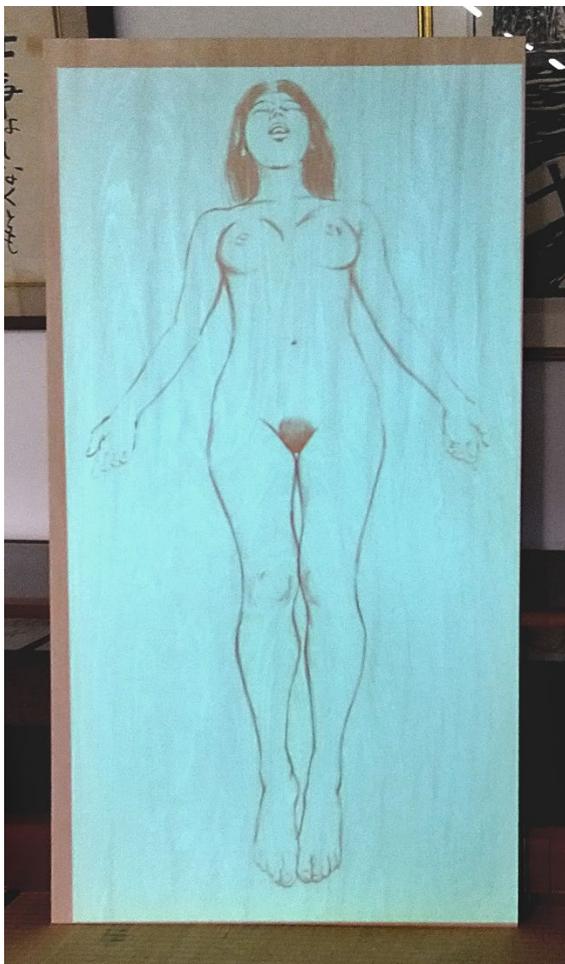


図 17 版木に映した画像のファイル

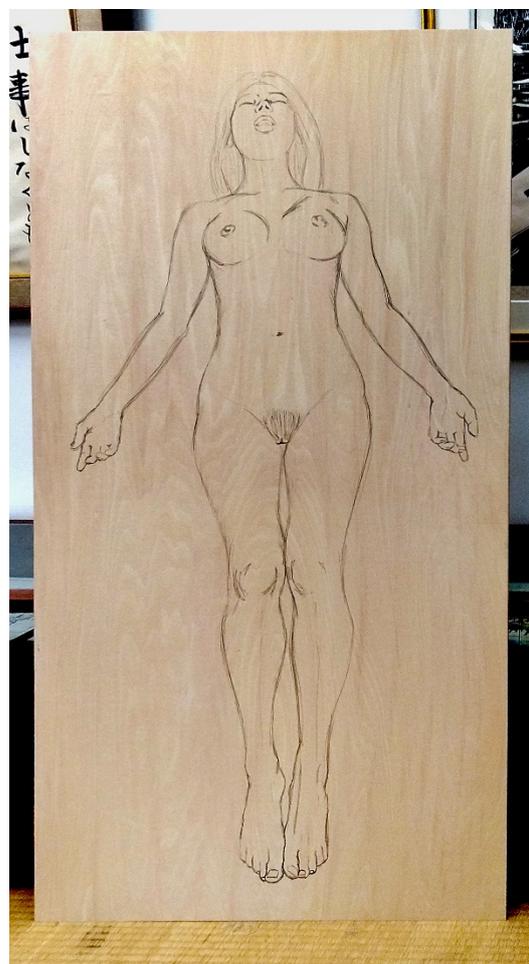


図 18 鉛筆で素描

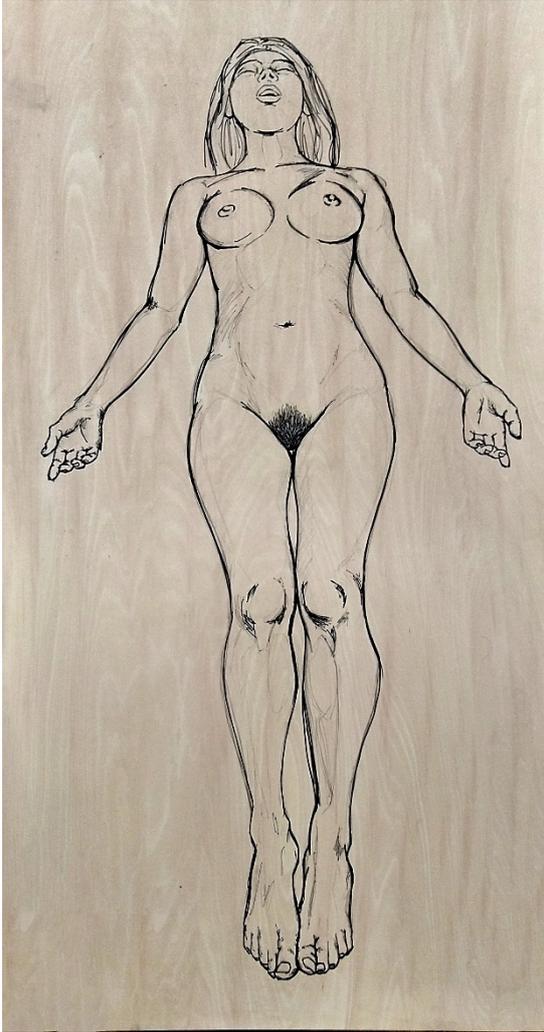


図 19 黒マーカーで絵



図 20 希釈した墨で塗った版木

前述したように、女性の画像を男性より先に彫った。男性の画像を写す際には、マットフィルムという透明なプラスチックに女性のマトリックスを印刷し、それをガイドとして男性のマトリックスとなる版木に乗せた。次に、プロジェクターで男性身体 of 絵をそのフィルムに映し、画像の重なりが一致するように試みた (図 21)。つまり、両方の身体がサイズも形も類似するように、画像編集ソフトウェアの「レイヤー」と同様な考え方を用いるといった方法である。画像を映す適切な位置を決めた後、プラスチックフィルムを外して、最初のマトリックスと同様な手順で作業した。



図 21 女性の絵のマットフィルムに映した男性の絵

2.2.3 彫りの時間

彫るというのは、時間のかかる作業である。費やした時間が内包的であり、思考の脱主体化を誘発し、思考を一気に版木、切断、力、抵抗、拡張した身体、道具、深さ、表面、線、そしてついに彫った画像に変化させる。様々なイメージ、概念、経験の流れが、技術的知識、身体の動き、道具の暴力、素材の反応とつながるといふ心身の状態になる。それは全て同時に起こり、自由に混ざり合うため、それぞれ区別することができない。この段階では、前もって決めた順番がなく道筋を考えずに作業する。あらかじめ思索にふけて決められる物事は、絵の制作段階で終わる。それ以降、作品が具体化する間に自ら新しい意味を生み出していく。思考としての実践は、多様な見方を生み出し、作品を刷新して新たな道を開くので、新しい作品の可能性を拡大する。

脈打つ現実には亀裂を入れる楔のごとく、彫ることが私自身の中に時間を拡大させる。作品を完成させるために技術上不可欠な段階であるうえ、プロセスの最初から蓄積してきた知識や経験について熟考する時間を与えてくれる重要な期間でもある。そのため、材料と忠実に向き合う姿勢を築く方法として、日常生活から減速して内包的な時間を過ごすことは、木版画の作業に必要なだと考える。その状態は、平凡で窮屈な社会の要求から解放された世界に潜り込むという憩いへの切望を反映している。ドゥルーズが述べるように、「少しでも可能性を、さもないと私は窒息してしまう」 [Deleuze, Cinema 2: The Time-Image, 1989, ページ: 170]。木版画の時間は、現代の日常生活で失われてしまう感情

や疑問、好奇心を蘇生させる可能性を秘めている。日常生活や現代美術はアーティストに多くの生産量を求めるが、木版画は、それらが押し付ける加速度に抵抗する政策となりうる。

2.2.4 画像の考古学—地中の身体へ向かって

彫っていく過程で、彫ることが絵とどのように関係するのかに次第に気づいてきた。彫るというのは、印刷コピーを得るための技術的な手段だけではなく、絵と結びついてそれを変化させる表現力のある方法でもある。言わば、木版画は「彫り」から成り立つ裏返しの絵である。画像となる箇所を元のままに残して、それ以外全て掘り出す。「反画像」を作る作業である。故に、彫る行為は、削除と保留、深度と平面度、それぞれの要素を通じて絵と関係する。このプロセスは、黒鉛の摩擦によって紙面に現れた描線が木材に移される際、濃くなり、強くなり、筋やテクスチャーや細孔を持つようになるため、継続的な一連の変化である。

絵と彫りの対立から、絵がマトリックスの彫られていない部分にしか存在しないと見えるのかについて思いを巡らせた。絵に従って彫られるべきということに反して彫ることそれ自体を絵の結果に積極的に取り入れることを目指した。表面より深いところ、男性と女性の身体を限定する描線の彼方に、新たな可能性があるだろうと思った。板の深さを利用して、それら身体が彫られるというよりも、再描写されるのである。

その閃きのきっかけは、ベニヤ板の様々な層を見た時に得た。平滑で欠損のない表面の下に、木の節や筋などを有する肌理の粗い、ざらざらした層が何層かある。この木材の不完全なところは、表面に写された画像と画像それ自体の内的な特質との間にある格差を示唆する。木材の表面だけを考慮に入れると、仕上げのいい綺麗な身体が出来上がるはずだが、マトリックスの本質を無視しているため、結果的に錯覚のある不正確なものとなる。

それに従って、画像の身体をそれ自身の深さに潜らせる必要が生じた。これは画像の具体化による乱れを全て認めながら、画像の潜在性を物質界に実現させる行為である。彫る行為を全体としてなすことによって生み出さる様々な変化を呈するように、身体に現れる木材の具体性を明らかにしながら、その絵をさらに深い層へ潜らせようとした。

彫る跡を残しながら、表層の彼方に潜むものを見つけ出して暴くというのは、画像に変化をもたらす行為となる。この発掘というべき作業には、まるで画像それ自身に埋まった画像の考古学のごとく、版木の表面にある完成した身体を超えて、他の状態を掘り出したいという渴望がある。マトリックスの内奥へ向かって核心を探ることは、木版画の高浮き彫りが常に同じものを作り出す複製に反対することを意味する(図 22)。もはや最初の身体だけでは足りない。なぜならば、絵を解剖しているからだ。その解剖は、画像の複製に影響を与え、結果の可能性を拡大することを目的とする。ノミ彫りが角や迷路のような道を作り、身体の描線の内側を掘削する。そして、インクがその中に潜むものを現すために身体を露わにする。

それで、マトリックスが絵を正確に複製するという義務から解放される。この状況下において、複製の技術的な手段ではなく、意図的な表現方法となる。

ここでは、考古学という言葉を比喩的に使用している。もちろん、過去のもの研究ではない。それより、発掘するという行為ならびに表面の下に潜在する何かを探索することに結びついている。その潜在するものは、画像の構成実態より以前の画像であり、同時に、堆積岩のごとく絶えず構成し続けているのである。地中に画像の遺物がある。埋没しているものは、表面に現れる画像のより古いバージョンである。連続的に変化する原初的かつ原始的なものである。

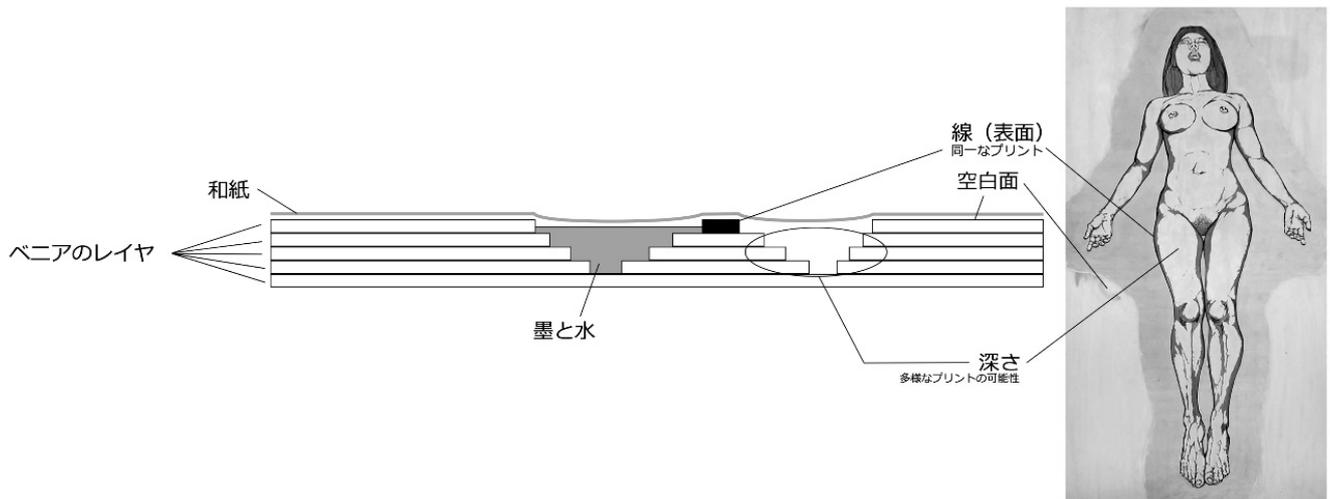


図 22 マトリックスの深さ：多様なプリントの可能性

2.2.5表面に対する暴力

以前の作品では、マトリックスを彫る際に技術と版木の間に慎重かつ綿密な関係を確立していた。2014年に来日して以来、強度的な練習のおかげで自身の彫りの技術が向上した。また、より良い道具や適切な材料を入手できることも、その一つの要因となった。自身の技術能力を向上させることを目的に、新しいプロジェクトを始めるたびに、新たな技術的な挑戦に取り込むという自分の課題を定めた。そうすることによって、自身の技術的な能力範囲を短時間で大幅に広げることができた。

この技術向上の参考になったのは日本の浮世絵である。特に歌川国芳と月岡芳年の作品である。これらの2人の浮世絵師は、私が来日した当初、作品に大きなインスピレーションを与えてくれた。浮世絵方式のプリントの作り方を学ぶことが、日本で木版画を勉強する最初の動機であった。

2013年から2017年まで、サンパウロ大学で修士号を取得し、東京芸術大学で修士号を取得した後、必要なスキルを習得するとともに、伝統的な浮世絵方式を理解することに集中した。2015年に完成した修士論文“*Corpo interminável e outros corpos*”（「無限の身体とほかの身体」はブラジルと日本で執筆し、伝統的な木版画の技術の学習をしながらのオリジナルの作品の作成について述べている。浮世絵版画の制作は、図案を描く絵師、版木を彫る彫師、および印刷を担当する摺師の間で行われる。しかし、私は修士課程で全プロセスを理解するためにすべての役割を実行することにした。

基礎的な作業で苦勞していた当初は、最終的な結果の出来具合を問わず、作品を完成させることに満足していた。しかし、水性木版画の各段階及びその技術に関する知識を蓄積するにつれて、技術的な能力範囲の拡大ならびに彫る作業を向上させることに力を入れるようになった。その頃は、正確な切り口で絵の役割によって版木の具体性を会得することを望んだ。そのため、絵の機能性と技術能力を中心とした細かくて厳密な彫り方をもつプロセスが成立した。

以前の彫り方と現在の作品の間にある最も大きな違いは、以前は出来るだけ絵に近い画像を目指していた。その技術能力により、画像が複製されたこと以外、作業過程の跡を一切残さずに正確な画像が出来上がる。原本の絵と木版画を並べれば、相違点が殆ど見当たらない。

当時は、それがあまり気にならず、むしろいいと思っていた。なぜなら、木版画の目的が画像を複製することであり、正確に複製できるほどいい木版画になると考えていたからである。画像を完璧に版木にうつす能力は、画像の複製に必要な段階にもかかわらず、その彫る段階を版画に見えないプロセスにした。技術をマスターすればするほど、彫り跡を消していくことがわかった。技術は、効果的になりすぎて消失してしまったのである。

⁷ Cardoso Saiki Fernando (2015) *Corpo interminável e outros corpos*. サンパウロ大学芸術学部修士論文. (<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-26112015-114745/publico/FERNANDOCARDOSOSAIKI.pdf>)

伝統的な浮世絵方式を実践することで得たノウハウは、仕事に資するものであったが、同時に、最終的に芸術的表現を制限した。このプロセスで確立されたロジックは、図案を忠実に再現し、自動で単調で反復的な彫りを行うことであった。一連の自ら課したルールと技術的な完成度に与えられた過剰な重要性は、得られた結果の驚きを排除するコンフォートゾーンとなった。このように、創造性は図案の精緻化にのみ存在していた。その後、鈍い、無関心な、ほぼ自動的な印刷の実行に進んだ。堅苦しいテクニックに制約され、版画制作の実践を芸術的に探求したり、新しい表現方法を発見したりする余地はなかった。

木版画の目的について再考することが可能となったのは、本研究のマトリックスを作成する段階になって、深淵のような身体を求めて絵の奥深いところへ飛び込む必要が生じた結果、彫るという行為の意味が変化した時からだ。もし彫るという行為にもはや画像を正確に複製する目的がないのであれば、作品においてどのような役割を果たすのだろうか。そして、長年をかけて積んできた技術の知識はどうなるのだろうか。

今度はそれぞれ異なる可能性を最大限にする彫り方を開発して、ゼロからやり直す必要があると理解していたため、一時的には、結果の予測がについて安心感を覚える技術の知識を放棄することに抵抗を感じた。それ以来、彫るというのは、次第に筆などのタッチを正確に再現できる技術ではなくなり、木材でできた身体の肌を裂きたいという衝動に変わった。多数の彫跡は、画像の底へ広げて開く亀裂となった。画像の構成となる線画だけではなく、以前無視されていた画像の周りや版木の内側にも注意しなければならない。版木を荒削りすることが、プリントされた身体を構成する要素を加えるために空間を開くので、くぼみで描く方法となった。

以前の経験により、過剰に体系的に彫れば、ある程度の成果をすぐ達する方法を見つけるが、マトリックスの可能性を制限させることになることがわかった。つまり、精巧な技術を版木に繰り返して押し付けることとなり、最終的には退屈な彫りプロセスをもたらした同じロジックが繰り返されることになる。そのため、規則的な方法を開発しないように注意した。様々な彫り方のアイディアは、木材がその中身を暴くにつれ現れたヒントから生じた。時折、とるべき方針を木の筋に教わった。また場合によっては、木の繊維が破れたままに版木刀の暴力による傷跡を残す。できる限り、内層の自然な特徴あるいは欠点のある部分をそのままに残した。彫るにあたって、自身のジェスチャーに対する版木のもたらしたものに反応し、本能的に行動するように試みた。荒削りする箇所によって、そのジェスチャーが短いか長い、そして浅いか深いのである。凹みはたまに一切りでできたが、その他、決めた深さになるまでに連続的に彫る必要があった。マトリックスのサイズならびに、一つのジェスチャーで広い範囲を彫ることを目的として、木材の取手にカンナの刃を設定し、より大きい外丸ノミを作り出した。この道具のおかげで、彫るプロセスが円滑になり、自身の行動に集中することができた。

時に恣意的な動きでも様々な行動を行うのは、各種のテクスチャーや深さやジェスチャーを得て、そしてプリントする際にそれらが写されることを目的とした方法である。

この新たな行動においては、版木刀がもはや肌の下層に親しんだ巧みな外科医のメスのようなものではない。版木刀は、画像の内臓を暴露することに喜ぶサディストの暴力道具となる。隠されたものを暴くためには、ある程度の暴力、表面に対する攻撃が必要となる。肌は、画像の姿を保つことを通して身体のもつ可能性を抑えてそれが出現することを妨げるので、肌に対する嫌悪が生じた。平滑な表面が完全で仕上げのよい理想的な身体を実現する。そのため、既定のあり方をもつこのモデルから脱出するように、刺す、打つ、切る、荒削りする、引き抜く、破る、切断する、摘出するというような暴力的な行為を行うことが必要となった。

勢いのある逞しい方法で、彫りの暴力が身体を空洞にするという緊急を示す。ただし、それは空ろにするという意味ではない。逆に、身体の中にある物体である「器官」を摘出することによって、あらゆる方法をもってそれを満たす可能性が生まれるのである。暴力を通じて空洞となった身体が、身体に対する固定観念およびその押し付けの支配下にあることから解放される。この空洞的身体の起伏ある地形図は、均質の複製とそれに伴う元の画像の不変ということを解消する。このように、マトリックスが新たな複製の種類を創始する。同じ身体を常に繰り返さないため、多くの思いがけない出来事に出会える生命のある複製である。各複製をするたびに、今や新しい物事を受け入れやすくなった身体の新たな状態が生み出される。いわば、差異の多様性だと考える。

2.3 印刷—繰り返しによる違い

2.3.1 エディションの限定における問題

これまで述べてきたように、従来の彫りのエディションの方法にはいくつかの制限がある。芸術的な彫りの目的は、限られた量の画像を複製し、アーティストが各コピーに番号を付けて署名することによって画像を認証することである。シリーズの一部と見なされるためには、各コピーはできるだけ他のコピーに似る必要がある。

エディションの作成の前に、アーティストまたはプリンターは、作品のその開発段階での画像の状態を確認するために、試し刷り (trial proofs) を行う。試し刷りの量は各アーティストの方法論によって異なるが、通常は少なく、互いに異なっている印刷となっている。このプロセスは、アーティストが求めている結果が出るまで、マトリックスまたは印刷方法を変えながら、数回繰り返すことがある。

満足のいく試し刷り、すなわちその画像に対するアーティストの意志を反映している印刷は、「bonàtirer」 (B. A. T.) と呼ばれ、印刷に適していることを意味している。B. A. T. によってエディションを構成する印刷の基準が確立される。その結果、エディション制作において作品の印刷版が B. A. T. と同じ特性を持つように、マトリックスと印刷方法のいずれも変更してはならない。多くの場合、アーティストは B. A. T. ができるまで印刷担当と一緒に作業を進める。そこから印刷担当は、アーティストによって予め規定された回数で画像を忠実に印刷するようにする。

このシステムは作品の開発にあたって 2 つの問題が見られる。一つ目は、画像の実験を中断させる試し刷り B. A. T. である。二つ目は、印刷プロセスを任意に終了させ、マトリックスを破棄させる、印刷数の限定である。

確かに B. A. T. が決定されるまで、実験と画像の探究がある。この探究には進歩と後退がありながら時間がかかることがある。しかし、実験の終点を決定し、反復的な、ほとんど機械化された、印刷の繰り返しは、筆者には気がかかるところであった。プロセスが画像の作成と繰り返しの 2 つの異なる段階に分かれたかのように感じるからである。前者は、可能性の探究と材料や技術への取り組みの可能性にあふれている。そして、発見や疑問を与えるため、それらがしばしば作品の変化につながる。後者は正にこれらの反対である。同じ結果を得るために自動的に繰り返すことから成り、実験を中断し、他のすべての可能性よりも一つの可能性を優先する。

これに加えて、エディションによって設定された印刷の制限がある。開発とは無関係に、プロセスを任意に中断することは、プロセスの前提条件であり、外部的なものでもある。規定量のエディション用の印刷が終了すると、作業は完了とされる。公式コピーの評判を損なってはいけないため、印刷物を生成できないよう、マトリックスは使用できないようにする必要がある。このように、印刷量の制限のため、たとえ実験的に画像を再現することが可能であったとしても、複製は無期限に続くことも、または、興味深い結果を生み出さなくなった場合に自然にやめることもできなくなった。

このシステムを考慮に入れると、画像の繰り返しにおける創造的な行動は厳しい条件によって制約される。それはエディションが必要とする不変かつ有限の繰り返しの影響を受けるため、特別な何かを求められなくなる。

画像の創造と繰り返しを調和させる方法があると思われる。それは実験の煩雑なプロセスを除外せずに、結果の多数の可能性を考慮に入れた画像を複製する方法である。同じ画像を再生しながら複数を求める。繰り返しは違いを認めることができるだろうか。

この疑問への答えは、従来の版画の作成方法からの脱却であるということが次第に判明していった。マトリックスがどのような結果を生み出すことができるかを気楽に探究していったときに、必ずしも同一のコピーで作る必要のない画像を再生する別の方法を思いついた。マトリックスの単純な探究は、研究の中心的な議論にまで拡大した。それは、印刷を同じ源（マトリックス）から異なる状態（印刷）を生み出すことを目的とする再生過程として理解することである。エディションの規則性と異なり、それぞれの印刷で求められたのは、前のものとの関係におけるその独創性であった。

この道筋をたどることで、制限をなくし、より実験的で自由なやり方が可能になり、研究に「point of no return」⁸が確立された。材料との相互作用がきっかけとなったこの新しい方法は予測不可能性と発見の要素を導入したため、それらの技術の再適応と新しいツールの創造が必要となった。得られた結果と採用された方法の両方は、方法論の変化がなければ予測できなかったであろうと言える。このように、エディションと呼ぶことができない異種のセットが得られた。

この新しい方法によって、マトリックスと印刷の関係の変化を考察するように導かれた。エディションでなければ、できたものはなんなのだろう。多様性を生じさせるための画像の再生は、複製よりも拡大または追加という意味での拡張の考えにより関連したセットになると言える。この考えに従って、各印刷はマトリックスの拡張として機能していると言える。母体としてのマトリックスは、それ自体のコピーではなく、子孫となる画像を生み出す。これらの子孫画像は、マトリックスの可能な状態、つまりある印刷に作用する要素の特定の組み合わせを記録する。各画像は、マトリックス内に存在するバーチャルの貯水池の更新（アップデート）である。それらが同じ共通の起源（マトリックス）を共有するという点で似ているところを持つが、印刷はマトリックス、インクと紙の間のユニークな出会いの結果である。含まれる材料のこの相互作用は、それらの間の組み合わせが異なるたびに新しい画像が生み出される。

⁸ 「Point of no return」とは行動をやり直すことは不可能、危険、または困難であるため、継続しなければならない点を指す。

2.3.2水性インクー違いを生み出すための解決法

本研究では、多くの違う出来上りを可能にするため、水性木版画を選択した。この技法は、日本の版画家が頻繁に使用するが、西洋ではまだ少数のアーティストにに限定されている。

この技法を選んだ一番の理由は、その多用途性にある。プロセスのすべての段階は、インク作りから、マトリックスのインキング過程やプリントまで、簡単に調整と変更をすることができる。版画における実験の可能性を広げることを目的に、通常のプリントプロセスとは異なって、全く同一の画像を複製することを避けられる柔軟性のある技法を選んだ方が適切だと考える。そのため、バレン⁹を利用する手作りのプリントが必須の技法となった。版画プレス機を使用すると、マトリックスの全面に同じ圧力がかけられ、インクが紙面に均等に転写されることになる。

バレンの使用により、圧力に変化をつけることや、マトリックスのどの部分を刷るかの選択が可能となる。同じプリントを刷る際に圧力に変化をつけることによって、紙にうつされるインクの量を制限し、版画の色調の強さを変えることができる。それで、繊細な刷り方で描線を薄くすることや、より強くして部分的にコントラストをつけることなどができる。そうすることによって、高浮き彫りの独特な真っ黒プリントを、グレースケールの色合いに拡大できるようになった。

また、バレンの使用によってマトリックスの深さを刷ることが可能となった。バレンは通常、高浮き彫りのみを印刷するために使用されている。しかし、本研究では、マトリックスが大きいいため、皿形の小さい道具であるバレンを、マトリックスに彫られた凹部にまで入れて、浅浮き彫りにあるインクを紙に吸収させることができた。浅浮き彫りにバレンが使えなかった場合は、小さなスプーンを使用するか、特定の場所を指で押し、印刷していた。また、圧力の加減によって、マトリックスの内部を様々な強さでプリントすることができた。

バレンの使用とともに、墨とインキングの技法を用いた。墨を使用することによって、水彩画のような特徴を版画に与えただけではなく、水を溶剤とするので、グレースケールの色彩をより正確に扱うことができた。そのため、水がマトリックスの画像を変化するにあたって大きな役割を果たした。

水性木版画の伝統的な技法では、油性木版画と同様なインキングのローラーを用いない。水性塗料が直接マトリックスの表面に流された後、ブラシで広げながら塗る。ローラーと異なり、ブラシを使うことで高浮き彫りでも浅浮き彫りでも、表面全体をインクで塗ることができる。しかし、このような伝統的な技法では、マトリックスの深いところが紙に接触することないため、そこに付けたインクがプリントに現れない。そう考えると、マトリックスの深いところに残されたインクがまるで版画のゴーストイメージであることに気づいた。版画とともに誕生する分身であるが、決して実現することがない。マトリックス

⁹ 水性木版画で使用される皿形の手動の木版摺り道具である。マトリックスにのせた紙を上からこすって、圧力と摩擦の働きによってインクを転写するという仕組みである。

の深さに残されて、何層もあるインクに加えるだけ。それについて考察することをきっかけに、その隠れた画像を可視化する方法を探るようになった。

様々なプリント方法を実験するうちに、水を追加することで墨を希釈するという方法をとると、マトリックスの下層部をプリントする他に、黒色の彩度を調整することも可能になることがわかった。水を加えることで版面にどういった影響が与えられるかを理解しようと努めながら、様々な形で水を加え試みたが、最後には版面シリーズの制作過程から生まれた実験的方法を用いて水を加えるようになった。

まず、違う割合で希釈された墨でインクを作る。普段、墨だけを使った黒インク、同じ割合で墨と水を使った中間グレー、墨より水の割合が多い浅いグレーという三色の色調でインクを作る。インキングにあたって、違う強度のインクを直接ブラシや筆でマトリックスに混ぜて塗ることで、彫られた凹部にも表面にも、画像の所々に繊細なグラデーションを作り出すことができた。

次に、マトリックスにインクを塗った後に、霧吹きで水を吹きかけた。こうすると、事前に水と墨を混ぜるのと違って、墨が直接マトリックスの表面で希釈されることになる。水量を部分的に調節しながら大量に加えると、より積極的に版面の特徴を変更させることができる。マトリックスに水を霧吹きすることで、表面の墨が希釈されて、水と墨の混合液が溜まり深部に沈んでいく。そのため、マトリックスの奥まった部分をプリントすることが可能となる墨汁たまりのようなものが出来上がる。ここで、墨を塗るのは、もはやブラシではなく、むしろ霧吹きの水による圧力と重力である。既存の画像を破壊すると同時に、表面の下にあるそのほかの画像を浮き上がらせる。この技法によって無数の結果が得られるが、普段は、表面と深部のそれぞれの画像の要素を、どちらかの特徴が際立つように混ぜ合わせることを試みた。

このインキング技法を取り入れることによって、本研究に新たな課題がもたらされた。なぜかというところ、この技法が結果を変えるだけではなく、様々な作業の意味も変更するからである。

また、水を大量に入れることで、プリントされた人体が薄くてぼんやりした画像となり、はっきりと見えるよりも画像をほのめかすような出来栄となった。そのため、明確な輪郭線及び高コントラストを特徴とする木版画の一般的なイメージから離れた。

印刷における水の過剰使用が木版画のプロセスの性質をどのように変えるかを理解するためには、従来の木版画印刷の仕組みを振り返る必要がある。使用するインクの種類（油性または水性）と関係なく、木版画はレリーフ彫刻法である。つまり、印刷される画像は、高浮き彫りと呼ばれる版木のインク付き表面のみとなる。版木の彫られた箇所は紙に触れないため、印刷されない。このように、レリーフ彫刻により、印刷される箇所（高浮き彫り）と印刷されない箇所（浅浮き彫り）の間にバイナリ関係が確立され、ハーフトーン（グレー）のない高コントラストのモノクロ（白と黒）画像が得られる。したがって、高コントラストでは、印刷される箇所（黒）から印刷されない箇所（白）へのグラデーションがないため、画像のエッジがはっきりとする。

これらの作品を展示した際に、鑑賞者がそれを版画だと認識するのが困難であり、しばしば絵画ではないかと尋ねられた。しかし、それはとても回答しにくい質問である。作品がエディションの規則から離れるにつれ、版画とみなされる手順を踏んで制作する義務から解放された。そのため、様々な分野の表現技法を取り入れる余地ができた。

例えば、水を霧吹きするという技法は、グラフィティに使われるスプレーと似ている。いずれも輪郭のぼかした線と、噴射あるいはしぶきの印象をもたらすが、相違点がある。グラフィティは、インクの噴射が表面を塗って画像を作り出す。それに対して、スプレーの水は、すでに画像のある表面を塗っているといえる。従って、ここで行う作業が現像するように塗る。霧吹きで描くというのは、潜在的な物事で、何かの予兆となる、可能性を秘めた画像の線を引くことを意味する。霧吹きで水をかけて描かれた跡は、それ自体によっては画像が作られない。その跡は、最終的なプリントを構成するマトリックスの様々な部分や特徴を選ぶのである。言い換えれば、刷った後に現像される内容を選択する道具だといえよう。

水が版木に堆積する形は、アクション・ペインティングに等しい。そのため、インキングが画像の上に描かれる画像というような働きをする。しかし、その働きをするのは、マトリックスの表面でのことなので、間接的なプロセスとなる。この段階で中止すると画像は現れない。画像が現れるためには、版画の手順に戻らなければならない。

私見では、上述したプロセスを通じて、絵画やドローイングや彫刻を自身の版画実践と交差させることが可能となった。絵画と版画の中間的な曖昧な結果を得ることは、画像自体の課題と一致する。このプロセスによって変化された身体はアダムとイヴの関係に基づいたモデルから離れている。モデルに基づいて、そしてモデルを超えて、それまで未知の状態にあった別の身体を浮き上がらせる。

2.3.3 コントロールと偶然—印刷過程と材料の間の対話の成立

印刷画像の変化を可能にするインキングに大量の水が使用されたことによって予測不能な要素が生じ、プリントの結果を予測することが困難になった。

前節で述べたように、プリントの仕上がりを多様化するために、従来の刷りのテクニックに他の方法が導入された。これらの新しい方法は、プロセス全体で実験を通じて直感的に徐々に発見された。最初は、どのように進むべきか明確な考えはなかった。各プリントの画像の変化は、印刷された瞬間と関連している。各プリントは、関連する要素が相互作用し、意図と偶然とで構成される結果を生成するユニークな瞬間である。

意図はテクニックの使用を通じて採用されている。ここでのテクニックは、インクと水の量、インクを塗るマトリックスの部分、ブラシまたはスプレー（または両方）の使用などのインキングに関わる初期パラメータを設定できると言える。このように、プリントの視覚的および構成的側面に関連する初期

条件を設定することによって、結果が目指している画像になることが期待できる。

しかし、どの画像が紙の表面に現れるかを確実に知る方法はない。それは、設定されたテクニックの性質そのものによるものである。過剰な水の使用は、木版画の低い浮き彫りを印刷することを可能にするが、結果に不安定性を生じる。水は一度追加されると、彫られた凸凹の形を取り、流体のダイナミクスに従って、水がアクセスできる最も深いところに溜まる傾向がある。このように、水の挙動、そして、紙によってどのように吸収されるのかを予測するのが困難であるため、期待していたイメージが大きく変わる可能性がある。したがって、この場合、プリントの品質を確認する唯一の方法は、印刷することである。

この研究のシリーズを構成するプリントは、インキングでの厳密なコントロールと、印刷中の水と紙の自由な相互作用から生まれる偶然との組み合わせの結果である。その結果、理論の適用ではなく、結果から得た経験とその観察に焦点を当てた実践に基づき、試行錯誤のプロセスを続けた。

多くの場合、これらの試みは満足できる結果にならなかった。プリントの成功または失敗を評価するために使用されている基準は、他のプリントと区別する美的特性と関連している。プリントには特定の類似性が残っても（なぜならすべて同じマトリックスからのものである）、明確なビジュアルな特性があれば、保持される。それ以外の場合は破棄される。プリントがより独特であればあるほど、最終シリーズに属する可能性が高くなる。

ありとあらゆる違いを認める傾向がありながらも、その違いの芸術的属性を考慮に入れなければならなかった。場合によっては、結果はある程度異なるものであったとしても、特別な視覚的な特徴を持たなかった。または、元のイメージの存在の証拠が存在しないような形で根本的に変換された結果もあった。後者が身体の完全な抽象化を引き起こし、研究目的から逸脱しているため、そのような特徴を持つプリントはシリーズから排除された。一方、他のプリントでは、違いは微妙であることがわかる。それぞれのプリントを比較すると、構成または印刷されたイメージの一部に関して多くの類似点が見られる。これが起こるのは、インキングで使用された手順が繰り返されたが、紙へのインクと水の混合の転写が異なっているためである。

最初に、これらのプリントの目的は、同じインキング手順を実行した場合、視覚的な区別のない同じイメージが繰り返されるかどうか確認することであった。ここで分かったのは、同じ結果を再現することが実際上不可能であることであった。印刷プロセスを繰り返しても、画像はわずかに変化する。

この実験の分析から、マトリックスに彫られたイメージの変化の主な原因は、印刷時に存在する水とインクの間での自由な相互作用、彫りの深さや、使用する様々な紙の種類などに起因する不確定な要素にあるという結論にたどり着いた。このように、このプロセスの成果は部分的に偶然によるものであると言える。

同一のイメージの繰り返しの可能性を試したが、それが不可能であることがわかった。この不可能性を明らかにするため、そして何よりも、同じイメージのそれぞれの新しいバージョンを生産するために開発された技術に存在する

「偶然」の重要な貢献を明らかにするべく、はっきりと異なるプリントだけでなく、微妙な特殊性をもったプリントも考慮した。

次に、「偶然」をどう扱えばいいかという課題があった。なぜならばプリントを作成する上で重要な役割を果たすためである。偶然をコントロールすべきであろうか。あるいは、偶然を受け入れ、作品自体に関連する自律性の欠如を認めるべきか。

結果に完全な影響を与える不可能性に対する扱いは、コントロールが効く印刷手順と、素材の作用によって引き起こされる偶然との間の調和を見つけることであった。与えられる意志の間に一種の対話を確立すると同時に、偶発的な出来事が起こる余地を作る。このように、素材と率直な関係を築き、それらの自然の性質を理解し、関係する他の素材と接触したときの作用を調べるために、素材に近づいた。

コントロールと偶然の間に調和のとれた関係を生み出すために、採用された戦略は大量に印刷することであった。これにより、実行された作用がプリントの構成にどのように影響するかをより理解できるようになった。たとえば、マトリックスの一部を水に浸すと、画像のその部分がよりぼやける。この「より多くの水=より多くぼやける」の因果関係があるため、プリントを作成する際にぼやける度合いが決定できるものである。しかし、このぼかしが紙の表面でどのように実現するかは偶然である、つまり、ランダムに発生し、その瞬間とそれらの条件に関係するため、予測または再現することは不可能である。

芸術的プロセスにおける偶然の存在については、筆者がブラジルで見たドキュメンタリー “Japan: Spirit and Form” [Funakoshi, 1989]が思い出される。このドキュメンタリーでは、陶芸家の十五代樂吉左衛門が評論家の加藤周一にインタビューされている。その中で、十五代樂吉左衛門は、どのように樂焼の茶碗を作成し、また、窯で作品を焼く時点では厳密にコントロールしても、予測できない出来事が起こりうるため、陶芸家は偶然とどのような関係を持っているのかも説明している。また、経験の蓄積を通じて結果を推定できるが、最終的には、作品の作成において偶然が果たす実質的な影響を認識する必要があると議論する。

本研究と、十五代樂吉左衛門による陶芸のプロセスに存在する予測不可能性の扱い方との間には、類似点があるように思う。大量のプリントにより、特定のパターンの観察ができ、結果を推定するために必要な経験を積むことができたと思われる。これらのパターンは規範として定めることはできないが、どのように進むべきかについての筆者の直観を導いたとは言える。したがって、ランダム効果と組み合わせたときに満足のいく表現力が得られるように、印刷の構成要素を調整することができるようになった。さらに、マトリックスの異なる側面を生み出すための探求には多くの実験が必要であり、毎回手法を変更し、新しい方法を示す好ましい結果を求めて、常に注意を向けていた。したがって、同じ結果を念頭に置いて繰り返し適用される手法とは異なり、このプロセスでは、次の行動を決定するために以前の試行の分析が考慮される。漠然としたア

イディアで、最終目的地にたどり着くことなく、ウサギの穴¹⁰の無限のトンネルに飛び込む。徐々に生まれてくる新しい可能性に刺激され、以前の手法の限界を超え、常に少しずつ先に進むことができるようになる。

この良い例は、「あらわれる幻影」シリーズの一部であるセットである(図 23)。



図 23 「あらわれる幻影」シリーズによるプリントの一部。

このセットは、さまざまな濃度の水と墨の溶液によって生じる効果を決定するための実験として始まった。左からの一番目のプリントは、従来の手法で印刷された。つまり、墨のみがマトリックスにブラシで広げられ、バレンの使用によって、インクが紙に転写された。

次のプリントでは、スプレーでより多くの水が徐々にマトリックスに加えられた。作られたそれぞれのプリントは、次のプリントのインキングの方法、特にどこにどのくらいの水を置くかということの手がかりとなった。この意味で、インキングを意識的にすることは、ランダム性が発生することを意図して行われると言える。このランダム性はインキングへの次のステップを指す、インキングへの次のステップを指す。これによって、お互いの間の対話が確立され、それぞれのサイクルの開始時に、テクニックが変わる。サイクルはプリントごとに繰り返されるが、そのような繰り返しにより結果が得られた後、常に異なる動作が行われる。

予測不可能性を引き起こす要因の中には、水の他に、紙の選択がある。印刷の段階では、普通のコピー用紙から高品質の和紙まで、使用可能なすべての種類の紙が使用された。布地や革を使用したプリントもあった。上述したように、さまざまな紙の種類や他の素材を使用する目的は、イメージを変化させる新たな組み合わせを刺激することにあつた。

各紙の種類には、いくつかの特徴がある¹¹。中でも、作品の制作で最も重要なのは、マトリックスへのインクと水溶液の吸収のされ方であった。紙に含まれている植物繊維(またはパルプ)の特性は親水性であり、植物繊維が水と接触すると簡単に吸収できる(All Japan Handmade Washi Association, 2007)。したがって、紙は、水だけでなく、墨などの水溶液を素早くランダムに吸収す

¹⁰ ルイス・キャロルの本「不思議の国のアリス」を参照。主人公のアリスはうさぎを追いかけ、不思議の国の幻想的な世界に入る物語である。この意味で、「ウサギの穴に飛び込む」とは、未知の世界への冒険を示すために使用されるメタファーである。

¹¹ 主題から逸脱しないように、ここではすべての製紙プロセスの説明を省略する。本論文では、作品の印刷で考慮された要素を提示するのみとする。

る多孔性を持っている。この現象の起こり方と強度は、使用する原材料と製紙技術によるものである。束縛のない紙の吸収を制御する 1 つの方法は、ミョウバンと膠で構成される溶液の礬水の使用である。紙の吸収を減らすことにより、コントロールされた方法で一貫して印刷することができる。

印刷では礬水を使用した紙と、使用していない紙が用いられた。シリーズで使用されているすべての紙で印刷テストを実行し、吸収の程度の検証によって、礬水の必要性を検討した。

コピー用紙やある種の工業化された和紙などの工業用紙は、製造時に既に何らかの吸収防止処理がされていたため、直接使用された。これらの紙、特にコピー用紙で見られる興味深い特徴は、印刷後に紙の表面に残ったゆっくり吸収されるインクの蓄積であり、独特な種類の染みを残す（図 24）。さらに、生成後も画像が形成され続けるという現象は、プリントに新しい変容の段階を与える。



図 24 コピー用紙に印刷されたプリント

また、コントロールされていない高吸収の紙でも、満足のいく画像が得られたため、これらの紙は何の処理も行わずに使用され続けた場合もあった。これらの非常に吸収性の高い紙は、簡単な接触ですぐに版木からインクを移すことができ、ほとんどの場合、バレンを使用する必要はなかった（図 25）。これらの場合、線がぼやけて輪郭をブロッチに変える傾向があり、フラットな部分に点線の効果があることがわかる（図 26）。



図 25 バレンを使用していないキャピラリー印刷



図 26 吸収紙に印刷されたプリント

一方、画像を認識できなくなるほど変化させる紙は、処理せずに作業することがより困難になることが判明し、印刷できるように礬水が使用された。

購入した紙に加えて、2017年と2018年に東京藝術大学の版画研究室の三井田盛一郎准教授と宮寺雷太講師の指導によるワークショップで作成された紙が用いられた。手作り和紙に関心を持ったのは2016年、本研究が始まる1年前に、版画研究室が主催した、ゲスト教授のThomas K Lang氏のワークショップに参加したときであった。

本研究の最初の年である2017年のワークショップでは、将来使用できる紙を作成する意図はすでにあっただが、研究はまだ初期段階であったため、その時点では作品の画像デザインとコンセプトはまだ明確ではなかった。そのため、その機会に、筆者自身の限界を意識しながらも、可能な限り最高品質の紙を作成するよう努めた。このことから、製紙のプロセスの理解と作成能力が向上した。

同年にブラジルを訪問し、新たに習得した知識を共有することを目的として、Mokuhanga Brasil¹²研究グループのメンバー向けに日本の製紙のワークショップを開催した。その折、紙による美術作品の修復家のHelen Ikedaも出席し、アマゾン産のパイナップルのような植物のcurauá (*Ananas erectifolius*) (図27)の繊維を紹介した。



図 27 curauá の繊維

この繊維は、ガラス繊維と同等の機械的強度を持つが、より低コストで環境へのインパクトが少ないため、ブラジルの自動車産業で代替品として使用される。このように、紙の原料としてテストするために、curauáの繊維を使用して小さなサンプルが作成された。その後、この原材料の研究を継続し、和紙のブラジルでの代替品の生産の可能性を検証できるように少量のcurauáの繊維が日本に持ち込まれた。

2018年のワークショップで改めて紙の作成が行われた。今回は二つの目的があった。1つ目は、作品の印刷に使用できるようにブラジルの繊維で作られた

¹² ブラジルで日本の水性木版画の技術を研究、実践、普及するために2012年に著者によって設立された研究グループ。

和紙を作ることであった。比較分析のために、和紙の製造で一般的に使用される日本の繊維である楮 (*Broussonetia kazinoki*) と同じ製紙プロセスが行われた。このようにして、より多くの量と大きいサイズのブラジルの繊維を使用した製紙の実行可能性を検証し、その品質をさらにテストすれば、芸術的作業の実践にこの素材を導入することができると思われる (図 28)。

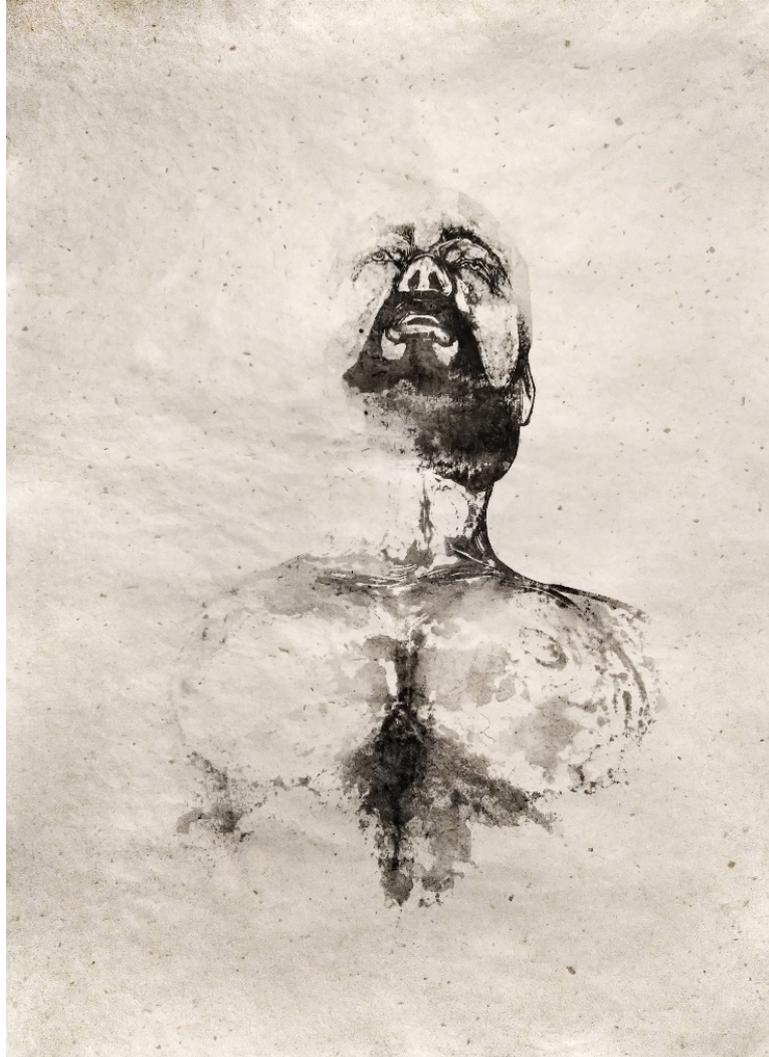


図 28 curauá の繊維で作られた和紙でのプリント

2 つ目の目的は、楮を原料として、特定の視覚的および構造的な側面を持つ和紙を作ることであった。この製紙ワークショップの時点で、1 つのマトリックスがすでに彫られており、いくつかのプリントができていた。したがって、プリントにおける紙の役割については、より理解があった。

これらのプリントで最初に観察された点は、購入したさまざまな種類の紙が印刷用の一種の「ホワイトキューブ」のようであったことである。つまり、転写される画像に干渉しないように、可能な限りニュートラルに作られていると言える。和紙は、多くの場合手作りであるが、品質基準に従って作られている。したがって、市販の紙は色の均一性、サイズ、厚さ、質感などが一貫しており、ほとんどの場合ニュートラルである (無論、装飾的な和紙はこの種に入らな

い)。このため、2018年のワークショップでは、上記の基準を回避し、意図的に不均一な和紙が製造された。

この側面を作り出すために、見つかった解決策は、簀桁を原材料が含まれている漉き舟に浸漬するときに、紙の形成における繊維堆積の段階に介入することであった。ワークショップに参加している他の学生を見ながら、この手順を思いついた。

経験が浅い学生達は、簀桁に含まれる繊維の層を次の層を形成するために漉き舟に入れるたびに前の層を持ち上げてしまい、均一なシートを作ることができなかった。しかし、学生達が必要な習得プロセスを実践するなかで、これらの「欠陥」シートの多くは保持された。結果として、厚さ、質感、サイズ、透明度が不均一な紙が得られた。繊維の層にしわが寄った、目立つ線があり、曲がりくねった静脈のように紙全体に広がっている（図 29）。本研究では技術の作用とランダム性における関連性を確立しようとしているため、これらの欠陥シートと研究作業の間に概念的な近接性を感じ取った。

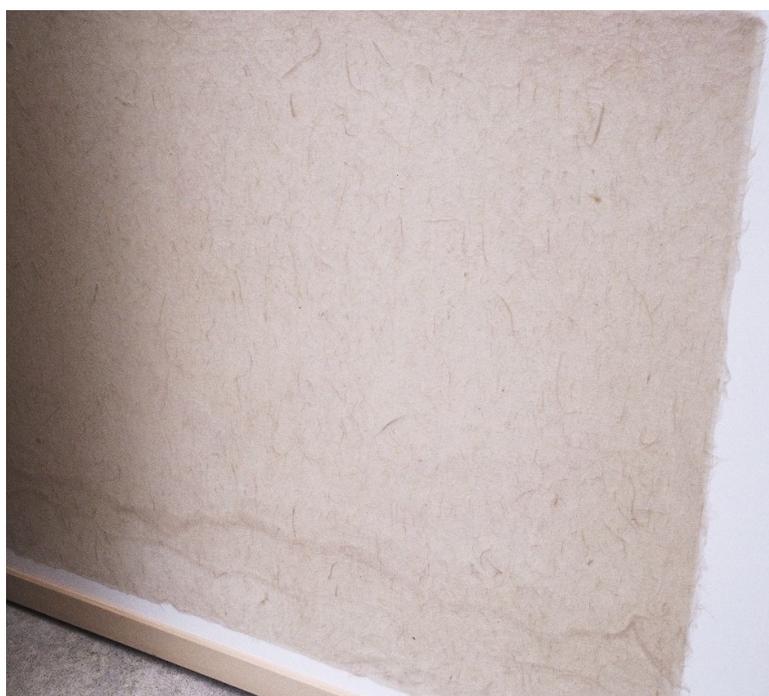


図 29 製紙「事故」シート

さらに、漉き舟をマトリックスと同じように理解し、つまり、マトリックスは画像の多様性を生み出す可能性の貯水池であるのに対して、漉き舟は紙の多様性を生み出す可能性の貯水池である。このことから、意図的に「事故」を起こすような行動をとることができるようになる。均一な紙を生み出すための適切な手法を無視し、初心者の学生らが犯したのと同じ間違いが実行された。このことによって、特異で予測不可能な結果が得られることが期待されていた。このプラクティスの繰り返しで、常に新しい方法が出現し、それらによって新しい可能性が生まれてきた。

この一連の不規則な紙は、市販の紙とともに「あらわれる幻影」シリーズの印刷で使用された。これらの新しい紙は、購入された紙を失格にしたり置き換

えたりする意図はない。むしろ、後者は、作品の多様性を高めることに貢献する性質を持っているのである。というのも、特に印刷に使用される素材や道具に関しては、品質の階層を確立することを求めている。

作品のコンセプトに沿った結果が得られれば、どんな素材でも試して組み込む価値があると常に考えてきた。ワークショップ中に作られた紙に関しては、偶発的に得ることができた機会であったが、作業により大きな多様性を与えるとともに、意味の層を深めるもう一つの根となった。

3 作品解説

3.1 “Incorpossível” 「身体内在可能性」

マトリックスとの実験過程から生み出されたすべての作品を“*Incorpossível*”と名付けた。“*Incorpossível*”とはポルトガル語による言葉遊びで、接頭辞の“*in*”と“*corpo*” + “*possível*”という言葉の融合。接頭辞の“*in*”は中への動きを指す。“*Corpo*”は体で、“*possível*”は可能性を意味する。この造語には意味が二つある。一つは身体に隠れている可能性、身体の可能性である。もう一つは“*incorporar*”（具体化）+ “*possível*”（可能性）の融合であり、可能性を具体化する、現実にはアイデアを具体化する、バーチャルを現実化することを意味する。日本語とポルトガル語の違いにより両方の意味を一つの言葉に翻訳することは困難である。いずれにせよ、“*Incorpossível*”とは一つの身体に多くの存在があるという考えと、それらを内から引き抜き、世界に具体化する行動の両方を意味している。

“*Incorpossível*”というのは、作品における詩的な行いをまとめようとする試みとして作り出した言葉である。それゆえ、研究活動にわたって発生した物事を理解する試みである。

本章で紹介するシリーズは、“*Incorpossível*”という概念の形成過程とともに生じた。各シリーズが積み重ねた経験や何かの変わった出来事に由来してある瞬間に現れる。それまでの過程で途切れずに、新しいシリーズが研究の全体像に繋がってから、新たな方向性を生み出すのである。そのため、各シリーズが“*Incorpossível*”という概念のなかで一つの分岐になり、発展していくとともに新たな意味を生み出すことによって、その概念の範囲を拡大させる。

このプロセスは全体として、それぞれのシリーズにおける多種多彩な活動の同時性によって、新しく出てきた課題がすでに取り組んだ課題に影響を与えるようになり、それまでの活動を変更させるという遡及力をもつといえよう。そのなかで、“*Incorpossível*”が思想形成過程の分散を可能にした、自発的で、多様で、同時性のある実践となった。この流動的なプロセスによって、実践についての過度な合理化を避け、芸術活動とより直接につながるできるようになった。それはなぜかという、最初から考えを巡らせないようにしたからだ。その目的は、作品の制作それ自身に、進む方向や解決策などを探ることであった。作品に対する外的な推論は、考えを促して違う分野と関係を確認させるため、取り入れることにしたが、あくまでも実践経験に並ぶ研究の一つのデータとして扱われた。そういう意味では、版画を用いて画像を複製することによって新しい身体を発見するという前提が、その活動を通じて新たな調べるべき課題が生まれるきっかけとなった。

当初、版画をシリーズに分けることは計画していなかった。様々な方向性を見分けるまでは、絶え間なく自由にプリントをし続けた。その過程で、それぞれ違うトピックを問題にする様々な分岐があると気づいた際、版画をシリーズに分けることを決めた。図 30 は、“*Incorpossível*”を制作する際に現れた分岐を視覚的に示している。

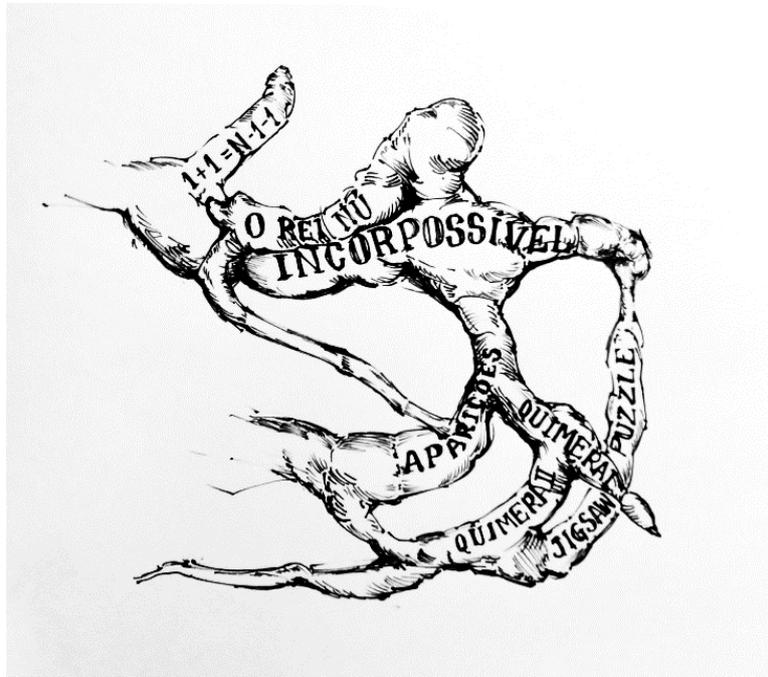


図 30 シリーズの分岐

多くの場合、その分岐は派生的である。つまり、あるシリーズを製作する間に、新たなテーマもしくは別の観点から同じテーマを問題にする新しいシリーズのアイデアが生まれる。例えば、“Aparições”（あらわれる幻影）と“Quimera I”（キメラ I）が挙げられる。シリーズ“Aparições”の制作中に、“Quimera I”をつくるアイデアが生まれた。以前からマトリックスを組み合わせる意図があったため、それぞれ交換できるように作った。しかし、“Quimera I”で用いた方法は、“Aparições”にある組み合わせを試した後になって、初めて考えるようになった。当初の組み合わせは、その技法上のやり方を練り上げる他に、“Quimera I”の中心的な課題となる男性的な要素と女性的な要素の交換という新しい課題をもたらした。その後、“Quimera I”が独自の道を進み、新たな課題を生み出し、そして今度は、“Quimera II”という新しい分岐を生み出した。

一方、時にはプロセスの中で予期せぬ出来事が発生する。しかし、そういう出来事が完全に偶然によるものだとは思わない。なぜならば、潜在的な条件が存在する必要があるうえ、作品と出来事をつなげられるように注意力を発揮しなければならないからだ。作品“O rei nu”（裸の王様）は、そういう偶然と潜在性との出会いから生まれたものである。この作品を制作した時、様々な生地プリントすることを試して、どういう結果がでるか調べていた。確かにそういう生地を使って衣服を作る案もあったが、結局実現はしていない。ある日、東京を散策しているうちに、仮装やパーティー道具を扱う店の前を通って、頭も含めて全身を覆うことができる真っ白な全身タイツを見かけた。この偶発的な出来事によって、それまでどう実現できるかわからなかったアイデアに対して解決策を考えることができた。

しかし、作品をシリーズに分けることは、それぞれに扱う事柄を理解するため以外に、研究中に現れた内容や課題を整理する役割も果たしていると考えられる。

各シリーズが異なる特徴を持っているにもかかわらず、“Incorpossível”という概念の一環として相互に連結している。展覧会にあたって、シリーズごとに区別せずに、作品を全て一緒に展示しても問題はない。実際、以下に述べる出来事はその結論を証明する。

東京藝術大学の博士予備申請で、作品を分けて個展を開いた際に、一つの問題が明らかになった。確かにシリーズに分けて展示すると、作品が整然として理解しやすくなるため（図 31）、鑑賞者にとってはそれぞれに扱われているテーマが簡単に理解できるようになる。その一方で、それぞれのシリーズの間には隔離が生じるため、互いとの関連性を理解することが困難になるうえに、各シリーズを“Incorpossível”の総体の一環として捉えることの妨げになる。



図 31 シリーズの個展

勿論、この作品を展示する方法は一つだけではない。総じて、利用できる展示スペースおよび展示会の目的によって、最も効果的なオプションを選ぶ。いずれにせよ、上述した個展の経験を通じて、本研究で制作した全ての版面がどれでも“Incorpossível”を構成する一つの要素として捉えられなければならないことが明らかになった。シリーズを混合して作品を一緒に展示することで、各分岐が互いに新たな関連性を生み出すという、より複雑な結果が現れ、全体像に目が向けられる。そうすると、同時性のある自然なプロセスで行われた本研究の流れを明白に見せることが可能となる。

また、本研究の作品の展示に関しては、版画家の間でよく問題とされる額縁のことを考慮に入れる必要がある。作品を壁面にかけるのに便利だと同時にその状態を守ることができるため、作品を額縁に収めることが一般的である。そういう額縁の役割は確かに望むところではあるが、他方“Incorpossível”においては額縁がどのような概念的影響を及ぼすかについて思索せざるをえない。

額縁が作品を守ると同時に、美術を世間から隔離させるような明確な限界を定める。それに囲まれる物事が全て芸術作品として認識される。それ以外は日常である。紙の表面とその周りを最終的に隔離させるガラスが作品を決定的に閉じ込める。

これまで述べたように、マトリックスの深部から身体を浮き上がらせるように努力した。それはただ身体をあらわにするだけではなく、身体が世界で存在できるように現実性を持たせる意図がある。その潜在的な可能性を発揮できた後に、また制限を加えることは矛盾であるように思う。人工呼吸器を使う必要があるなら、一体なぜ身体の器官を破壊するだろうか。そのため、“Incorpossível”を額縁に収めないことにした。

同様に、紙とインクとの出会いを通じて身体が可能性を得る瞬間を確実に保つために、修正や仕上げなどは一切行っていない。プリントをのちに手入れせず版木の上から取り出したままに提示した。従って、染み、指の跡、折り目など、あらゆる偶然の出来事によるマークを残している場合がある。そして同じ理由により、水張りを行わないことにして、紙が乾くとともに自然に出てくる波打ちを残した。そのような紙の歪みが画像の変化の一部として見なされた。プリントした後と乾燥していくうちに、紙がインクと水に対応し続ける。紙の表面に置かれた水とインクという新しい身体にスペースを作るにつれ、紙の繊維が引っ張られてねじれる。最後は、その変化の証拠として歪みが残る。

さらに、“Incorpossível”のプリントに番号もサインも入れないことにした。その理由は、画像の作成プロセス以外の区別方法を避けることにある。章2.2.1「原物とコピーのパラドックス」で述べたように、プリントに番号をつけるのは、それが全て同じものであることを証明するための区別である。したがって、区別方法というのが、一つのもをもう一つと同じだとすることを意味する。“Incorpossível”の場合、作品がそれぞれ違っており、区別方法を必要とせず、見るだけではっきりと区別できるため、番号をつけるのが不適切だと考えた。

サインに関しては、このプリントに署名するのにどういう意味があるだろうと自問する。自身の名前を一つ一つの紙に書くことで、一体何が変わるだろう。世界における自身の存在を証明することなのか。自身のオーサーシップを保証するのか。サインを入れなければ、その権利がなくなるだろうか。そして本物であることを証明するとしても、芸術品の贋作者がこれまでやってきたのと同様に、誰かに自身のサインを真似て完璧に複製することも可能であろう。

一般的に、私たち版画家は、以上のような問題を考慮に入れず、ただ便宜上、既存の様式を繰り返すだけである。しかし、本研究によってオーサーシップと真正について深く考えさせられた。偶発的な要因、慮外なことが多数あるため、私が作者なのか、参加者なのか、実際にはどちらだろうと自問する。作品に現れる結果において、自身の寄与が極僅かしかない作品も多々あるため、成果に対する責任を引き受けられない。“Incorpossível”において生命を得た身体

が自分で本物¹³であり、言い換えれば、権威をもって勝手に行動する。従って、それらの身体が私自身のものではなく、身体が自らを創造する。要するに、これらのプリントが自由を得て、自らの作者となったため、私自身の著名を必要としないのである。

3.2 “Aparições”（あらわれる幻影）

最初のシリーズ“Aparições”（あらわれる幻影）は、マトリックスの自由な実験プリントから生まれた。その言葉は、ポルトガル語で二つの意味を持つ（英語の apparition も同様である）。一つは、現れる、姿を現すという意味。もう一つは、亡霊などの超自然的存在の突然の出現という意味を指す。また、聖母、イエス・キリスト、アビラの聖テレサのエピソードにある天使など、宗教的存在に対しても用いられる。どちらの場合においても、一般的には思いがけない、驚くべき出来事について言う。

“Aparições”というタイトルは、マトリックスにある潜在的な画像をさらけ出すための努力と、このプロセスを自由に操ることができない自身の無力さを反映する。画像の結果を自分の思うように仕向けようとしても、画像がプリントされた状況に従って可能な限りの形で現れる。画像の出来栄を予測できないというファクターによって、次の画像に対して好奇心が掻き立てられ、魅力的なプロセスとなる。それらのプリントがその他にその他に結果の余地がないという方向へ向かっているものの、また新しい発見があるような、プリントできる範囲の彼方にまた何かあるような印象が残る。そういう限界の突破を図ることがこのシリーズの役割である。

“Aparições”は、マトリックスの実験的なプロセスによって生まれたシリーズであるため、本研究で制作した作品の中で、最も多くの作品を収めた。当初、どういう可能性があるのがまだ分からないため、まずは予め目標を立てずに視覚的なレパートリーを作ることにした。そのレパートリーは、次に進む方向を示す。

“Aparições”は、実践とその中に起こる出来事に基づいて制作した。本シリーズが“Incorpossível”における研究の最前線としての役割を果たす。その目的は、未知なる物事や様々な可能性に手を出し、違う材料の相互作用を実験し、技法を作り直し、偶然のために働くということにある。それがつまり、各プリントをするにあたって特定の結果や目標を考えずに、無数の組み合わせの世界に入り込むということである。その意味で“Aparições”は、サイコロの一振りとプレイヤーとギャンブラーというニーチェの比喩に対するドゥルーズの解釈に近い (Deleuze, Nietzsche and Philosophy, 2006, p. 26)。ギャンブラーは、目的を持ってサイコロを投げるが、その目的を達するために因果性（最大値）に従う。一方、プレイヤーはそれぞれのサイコロの一振りを唯一のものとし、それを偶然の表現として認識するうえで、結果がもたらし得る

¹³ 古典ギリシア語の αὐθελν τ ης「自ら成し遂げる者」“one acting on one’s own authority” (Harper D., 2019) から派生する αὐθελν τ ι κός「現物、本物、主要」に由来する。

あらゆるニュアンス、強さ、特徴を賭けて行動する。“Aparições”のそれぞれのプリントはプレイヤーと同様に、チャンスの必然性を肯定しようとし、それへの試み自体に価値を見出す。言い換えれば、プリントする（サイコロを投げる）行為が一連の要件の一部として見なされず、いい結果（勝利点）を出すことをも必要としない。

このプロセスは、悪い結果を含めて、あらゆる結果を受け入れる。ここで大事なのはサイコロを投げることである（「他者の産出」）。そうすると、このプロセスが反感を抱かせる代わりに（ルサンチマン）、楽観的で有望な、新しいチャンスを孕むものとなる（能動的行為）。

“Aparições”には終わりが無い。以上述べてきた意図が真である限り、プロセスを継続的に繰り返すことができる。実際、このシリーズが最も長くて、研究の当初から本原稿の執筆にかけて続けている。早晩、マトリックスが物理的な摺擦に摩耗する可能性があるが、例え無数にあるプリントをした後にそうなったとしても、シリーズを続けることができる。そうなった場合にだけ得られる新しい画像を生み出す。

当初は、多数の可能性に直面して、及び腰で始めた。プロセスに慣れるまでは、マトリックスを一つずつで作業し、紙一枚に一回だけプリントした。当時入手できた様々なサイズや種類の紙を使用した。多くの場合、紙のサイズが画像より小さくて、画像の一部分を選んでプリントする必要があった。そのため、出来上がった版画が不完全な身体の画像となった。それがきっかけで、本シリーズがその方向へ発展した。

紙に現れる画像は、マトリックスの奥深くに共存する身体の動きを部分的に残す。人影として現れて、それを垣間見るしかない。これらの版画は、見るものをはっきり区別できない。それらの身体を可視化しようとする意図があると同時に、隠れたままにするという反対の行為もある。このプロセスに対する好奇心を持ち続けて、そしてシリーズを発展させるために、画像を一部ずつ、徐々に発見しなければならなかった。隠れた画像が現れるようになるにつれ、当初の及び腰な態度が次第に興奮へと変わった。画像が自らの姿を見せながら、決して完全にはあらわにしないという、まるで誘惑行為のような関係が築かれた。プリントで画像に残すのは、マトリックスが自らの奥深いところを暴露するように、表面の画像を少しの間脱いだという、実にはかない瞬間である。

マトリックスの底から紙の表面へ浮かび上がる身体は、ある程度不安定である。しかし、それが決して悪いとは思わない。マトリックスから紙への転写による問題でもなく、無数の可能性から一つだけの実現に減少するわけでもなく、さらに不可視から可視への不完全な変換というわけでもない。この不安定さは、形成と変化の継続的な動きをもって身体に宿る多数の身体特有の強度である。まるで「生成変化」(devenir)のごとき、ただ紙一枚にプリントされた身体だけだとしても、絶え間なく生じ続け、自らを形成し再形成する。プリントの瞬間に凍りついた画像が、常に変化し続けて暫定的な状態による不安定な性質を暴く。そして、その性質はプリントなどの外的な要素が加わる以前から存在するため、永遠に完成な状態に達しないままとなる。そうすると、もう一度プリントしても完成な状態に向かって一步を進むわけではない。その場合に生じる

のは、身体がもう一つの身体となり、そしてそのもう一つの身体が自らの未完成な状態を見せるのである。プリントされた身体が自身を繰り返すが、そうすることで最初の身体ではなくなる。繰り返されたという二番目にプリントされた身体が、一番目の再形成による新たな身体であり、そして三番目の身体の形成過程にあるものである。いわば、プリントしない合間の休止期間中にある身体自らの区別化という動きである。

また、このプロセスにおいて、プリントされた身体が次第に幻影的な特徴を持つようになり、その未完成な状態を強調した。過剰な水の量及び希釈した墨によってコントラストが漸進的に減少するにつれ、マトリックスの画像が次第に溶解されていく。どんどん薄くて不鮮明となった幻想的なプリントが“*Aparições*”という言葉に「幻影」という意味を加えた。

そうすると、“*Aparições*”が幽霊の制作及び収集のプロセスとなった。その意味では、18世紀にヨーロッパで誕生し、翌世紀を通して流行したファンタスマゴリーという興行（幻灯機や視覚トリックなどの装置を用いて、壁、煙、半透明の幕に亡霊などの画像を映写した（図 32））、のようなものとなった。



図 32 1797年にクール・デ・カプシーヌにおけるエティエンヌ＝ガスパール・ロベールのファンタスマゴリー

このシリーズと幽霊との類似性を指摘するのは、両方とも二つの世界が共存するため、とても有益だと考える。それらの世界は、幽霊の場合、物質界と超自然世界であり、“*Aparições*”の場合、現実界と仮想世界である。幽霊が可視化した身体をもつが、実体がない。その非実体性が幽霊に半透明性を与える。いわば、物質と非物質、可視と不可視との限界を揺さぶって、曖昧な状態を作り上げる。“*Aparições*”の版画にも、同様な不確実性がある。このシリーズには、現れる身体を見ることができる。確かに見えるのである。しかし、人影に過ぎない。完全に実現することはない。何か完成させる余地が常に残る。そ

これらの身体が、ある限定された状態に留まることを拒否する。不明確なままで存在するという非順応性である。存在と消滅との間にある永遠の中間段階である。

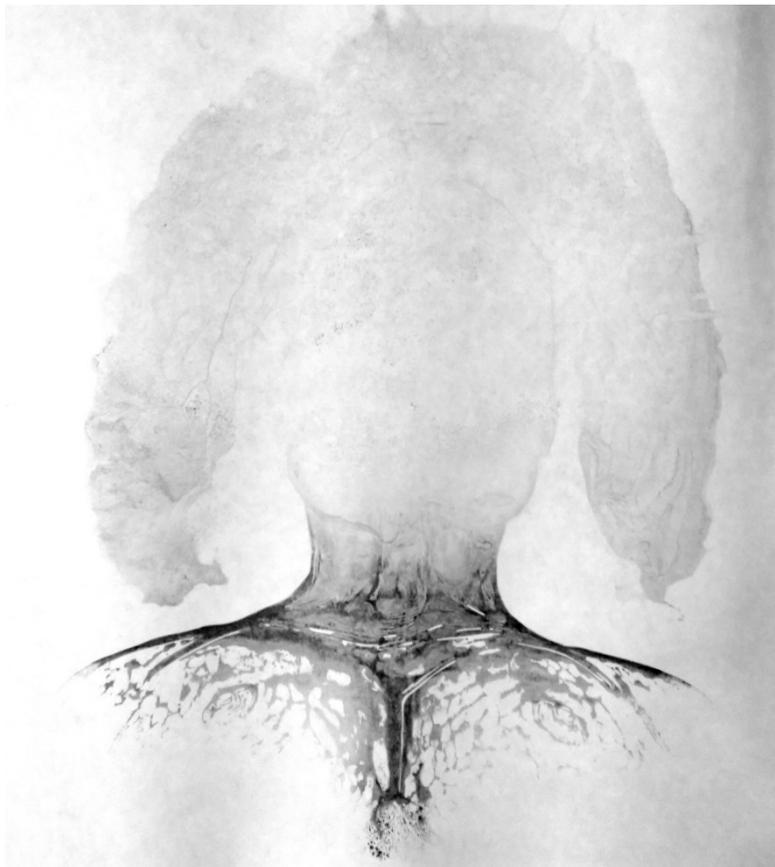
幻影には、出現、不完全、不安定という要素がある。

この幽霊的なものに対する関心は、シリーズの中で多くの顔がプリントされたことの原因でもある。顔を非物質化するのには、章 2.1.3 女性像で述べた顔面の特徴が明らかにする画像の繰り返しに対する解決法である。ただし、繰り返しを隠す意図はない。このプロセスにおいては、繰り返しが必須の部分である。逆に、同じ状態（元の状態への復帰）を肯定する仕組みとしてではなく、繰り返されるたびに繰り返しの変形（更新された復帰）をすることができるものとして賞賛すべきだと考える。

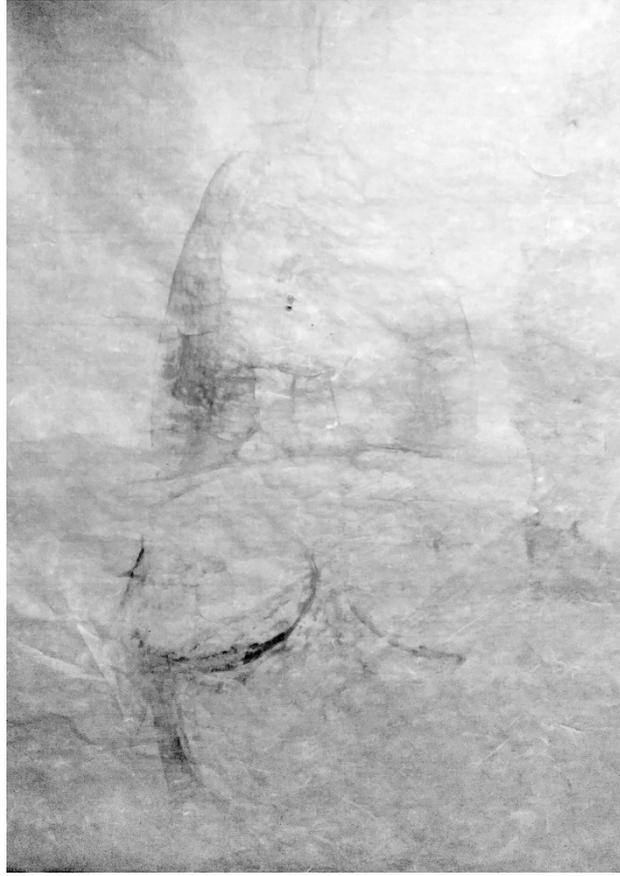




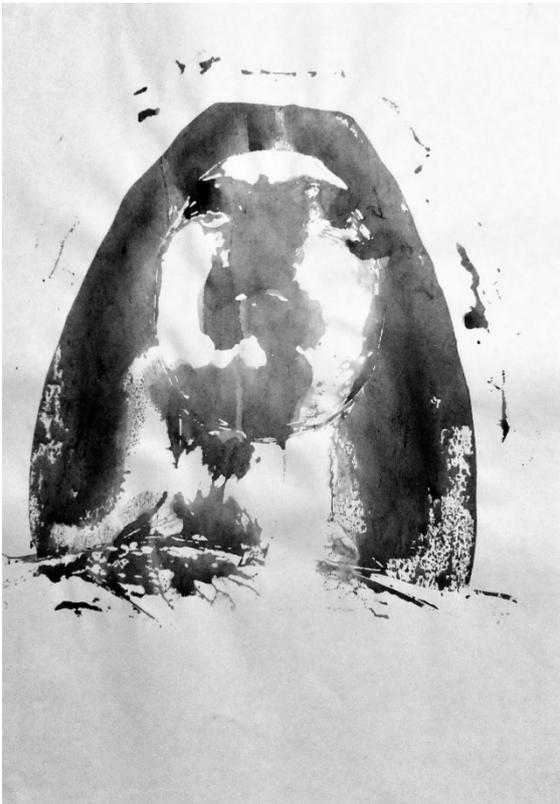
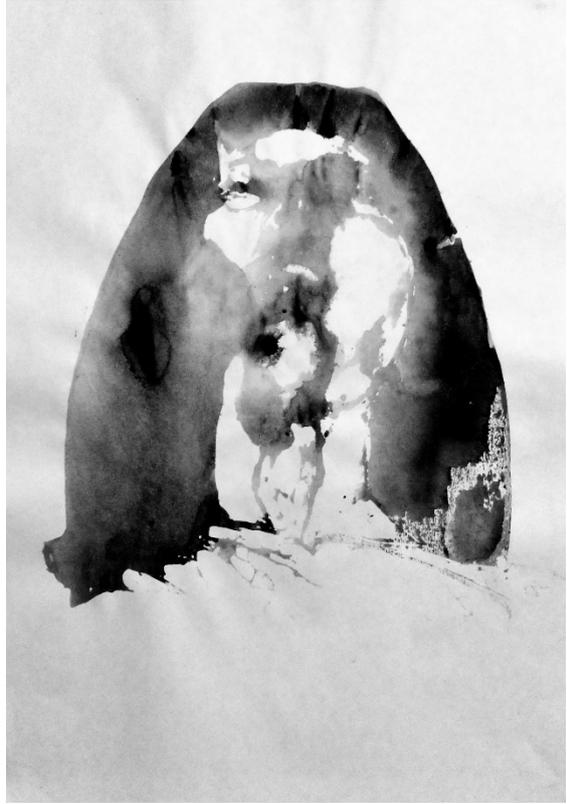


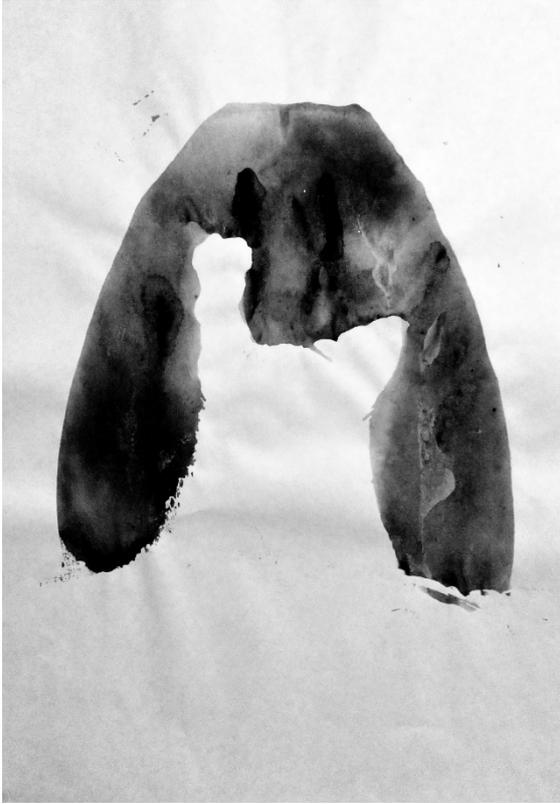


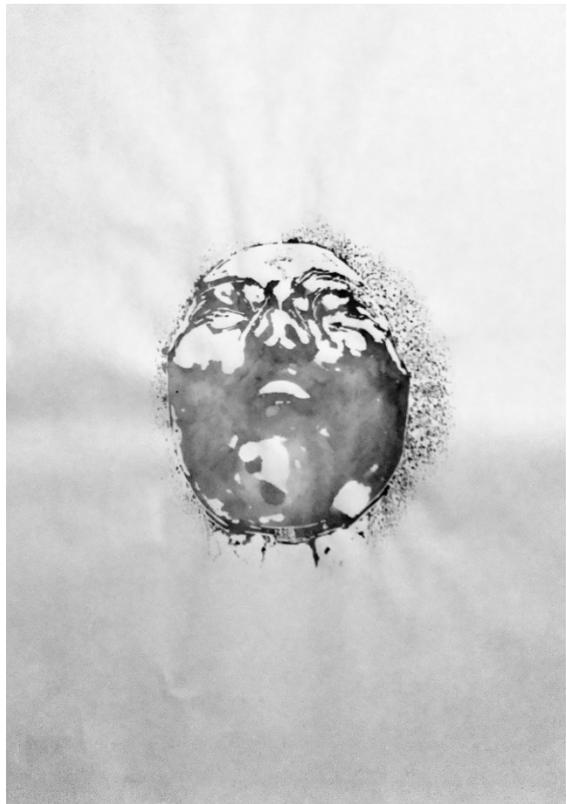
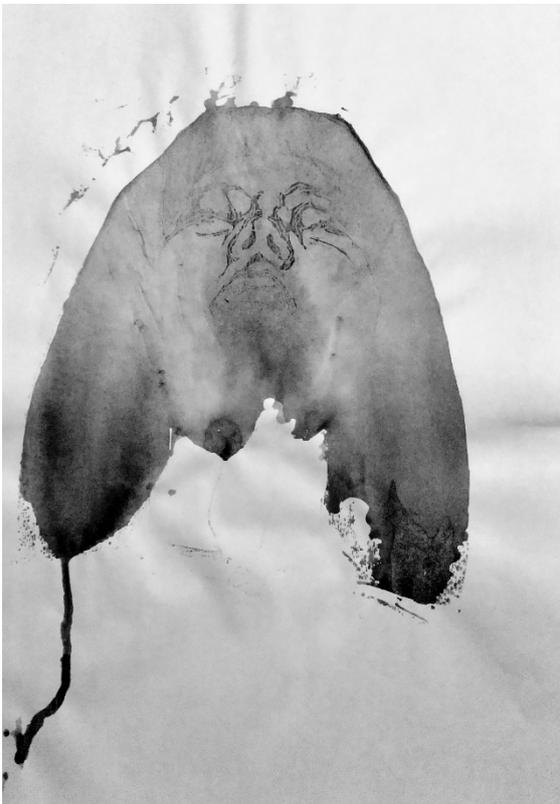


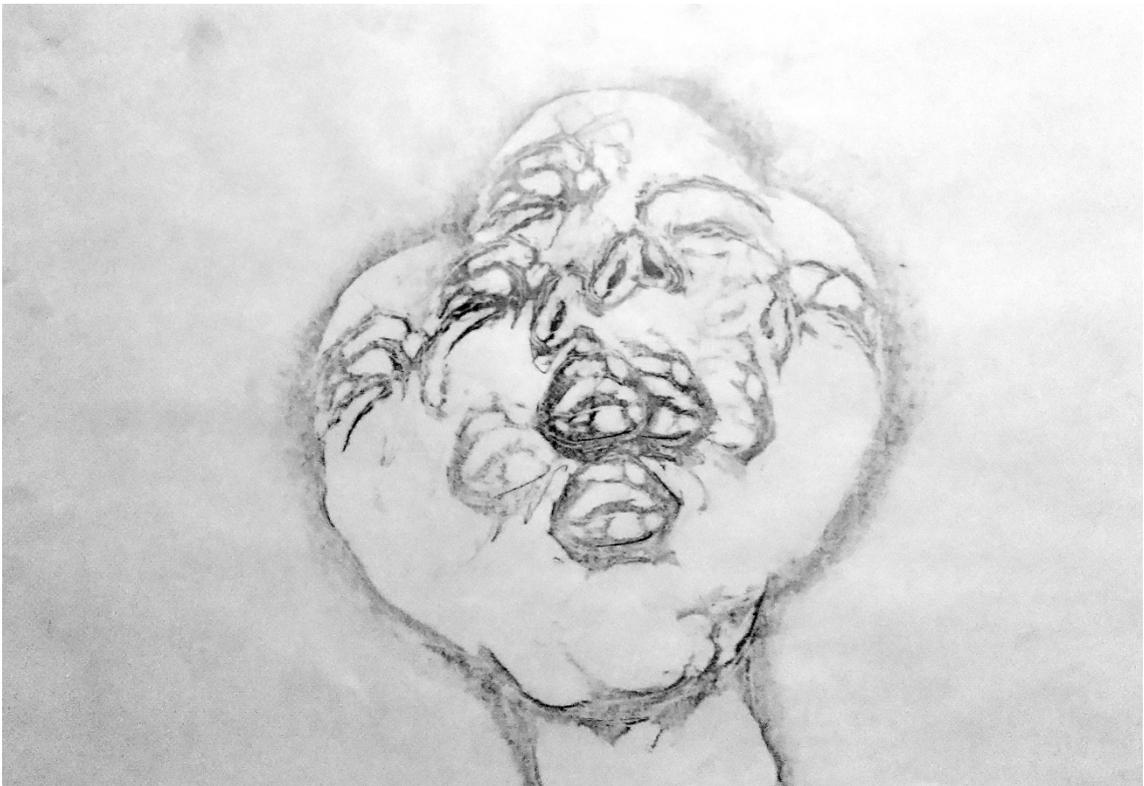
















3.3 “Quimeras” (キメラ)

「キメラ」は「あらわれる幻影」からの最初の枝で、両方のマトリックスの一部が同じプリントのために結合されたときに生まれた作品である。この交換の準備は、男性と女性のフィギュアのサイズとポーズを同等にすることなど、それぞれの身体イメージの作成中にすでに行われていた。しかし、前節で述べたように、この作品は、「あらわれる幻影」シリーズでの最初の実験なしでは考えられなかった。

マトリックスの可能性が徐々に見えてくるに従って、ますますそれぞれのマトリックスを組み合わせる自信がついてきた。最初の実験は、「あらわれる幻影」と同じ手順で行われた。つまり、イメージの一部は縮小サイズの紙で印刷された。さらに、これらの最初の試みでは、結果の品質を検証するために、1つのイメージが他のイメージの上に重ねて印刷された。結論は、特に顔の重なりに関しては、あるイメージが他のイメージよりも視覚的に優位になるということであった(図 33)。



図 33 顔の重なりプリント

この支配の関係では、後ろにほとんど見えないイメージがあり、前のイメージによって隠されている。両方の身体で一つの関係を作ることによって片方が大きくなり他方を覆い隠すリスクがある。組み合わせる方法によってイメージの間関係が決まると気づき、興味深かった。しかし、この組み合わせは、支配する・される側の権力関係以外に他の関係や繋がりが可能と考えられる。

これらの身体の間この最初の摩擦に対して、再び各身体を別々に調査し、今回は複数のプリントの並置によってどのように反応するかを理解しようとし

た。同じ要素の繰り返しの組み合わせからイメージを構築するために、紙の違う場所でマトリックスの同じ部分を連続して印刷した。これを行うために、紙をマトリックスの上に慎重に配置し、後続の各印刷を前の印刷のすぐ隣にずらした。このように、同じ紙に印刷されたものはすべて、異なる時間に作られたものではあるが、1つの連続したイメージを構成しているという印象を与える(図34)。



図 34 一つの連続したイメージ

「あらわれる幻影」の実践の中で、これらの版画は二つの要素を解明するために重要であった。最初に明らかになったのは、より統合され調和のとれた組み合わせを実現するには、前のプリントの延長として機能するように連続してプリントを配置する必要があるということである。二つ目の要素は、ずらされたプリントの繰り返しにより体の構造に干渉し、人体の新しい解剖学を作ることが可能性になることが分かったことである。

これらの2つの要素は、「キメラ」と呼ばれる新しいシリーズで開発される作業および主題の基礎を定義した。

キメラという用語(ギリシャ語で $\chi\iota\mu\alpha\iota\rho\alpha$, Chimaira)はギリシャ神話に由来し、現在トルコの南海岸に位置するリシアに住んでいた幻想的なハイブリッド動物を指す(図35)。ホメロスによる『イーリアス』の6冊目ではキメラを次のように描写されている「人間から生まれたものではなく神の種族で、体の前の部分は獅子、後ろはドラゴン、真ん中は牝山羊で、口から恐ろしい勢いで炎々たる火炎を吹き出す」(Homero, 2013, p. 156)。やがて、この言葉は、他の動物の一部で構成されたグロテスクな生き物やファンタジー、信じがたい、または想像を絶することを意味するようになった(Harper D., chimera (n.), 2019)。



図 35 ヤコボ・リゴツィによる「Una chimera」

遺伝学では、異なる受精卵の融合から生じた、少なくとも 2 セットの DNA を含む生物を指す[Rogers, 2019]。4 配偶子と呼ばれるキメラのケースでは、目の色の違い、肌の色のパッチワーク、外性器の両方を有する雌雄同体の兆候がる（両方の生殖器官の所有）。

遺伝学の分野でもう少し述べると、2019 年 3 月に、文部科学省は、ヒト細胞を含む動物胚の研究に関する行動を見直し、14 日後の胚の廃棄の要件を排除した¹⁴。これらの胚は、ヒト動物キメラまたはキメラ個体として知られており、発達の初期段階で動物にヒト幹細胞を移植することによって作成される。この見直しによって臓器移植に代わるものとして、動物に人間の臓器を作成する方法を研究する道を開いた一方、専門メディアや学術界では倫理的問題として大きく議論された。

より実験的で多様である「あらわれる幻影」とは異なり、「キメラ」シリーズのプリントは、男性と女性の身体のさまざまな要素の組み合わせから生じる不均一なフィギュアを作成するという特定の目的を持っている。この意味で、神話に紹介されるハイブリッド生物、異なる DNA の融合、遺伝学によって借用された用語の性別の結合、そして、グロテスクなせん妄の象徴性に近づくと言える。

2 つのマトリックスの相互作用を通じて、この実験の焦点は、男性と女性の身体の間にある中間を成立させることである。最終的な結果として、2 つの画像の間に優位性のない可能な組み合わせを見つけ出すことを目的としている。

¹⁴ 詳細については、以下参照：文部科学省「特定胚の取扱いに関する指針」
(https://www.lifescience.mext.go.jp/files/pdf/n2163_03.pdf) (2019/3 /1 アクセス)

Zimmer K. 「Bioethicists Concerned over Japan's Chimera Embryo Regulations」 <https://www.the-scientist.com/news-opinion/bioethicists-concerned-over-japans-chimera-embryo-regulations-65700>
(2019/4/4 アクセス)

Cyranoski D. 「Japan approves first human-animal embryo experiments」
<https://www.nature.com/articles/d41586-019-02275-3> (2019/7/29 アクセス)

このシリーズを実際に発足させた作品は「Quimera I」（「キメラ I」）である。4つのプリントで構成されており、各プリントは高さ 180cm、幅 97cm で、マトリックスとほぼ同じサイズとなっている。

これらの印刷に使用された紙は、高知県の土佐和紙であり、未晒で自然な黄色がかった色で、質感が滑らかで、大きいサイズの紙を提供している。サンプルのクイックプリントテストでは、水が過剰に吸収されるため、礮水の使用が必要であった。

「キメラ I」では、「あらわれる幻影」とは異なるグラフィック結果が求められた。幽霊のような外観ではなく、今回はより具体的な身体にはっきりとする、密度、テクスチャーをもたらすよう心掛けた。マトリックスの深さの印象を維持するために、水の量を減らし、バレンでより多くの圧力がかけられた。その結果、ぼかしの代わりに、彫り道具によって生じたマークが記録された（図 36）。マトリックスの背景テクスチャーはもつれた視覚効果を作成し、スポンジのような生地に見える身体を線のプリントは、図 37 で示されているように並べて配置するように設計された。外側のプリントは、それらのマトリックスの交換なしで 1 回のみ印刷された。したがって、それらは均質なプリントであり、各自がそれぞれのマトリックスから印刷されている。左のプリントは、男性の姿のマトリックスで印刷され、右のプリントは女性の姿のマトリックスで印刷されている。並べて比較すると、男性と女性であることが明確に区別される。どちらもモデルイメージに似ており、マトリックスに描かれ、彫られている。2.1.1 で述べられている反対のペアのイメージを再度表現するが、版画プロセスによって再構成されている。



図 36 プリント「キメラ I」の詳細。彫りのマークの印刷。

一方、図 37 の 2 つの中央のプリントはそれぞれ 2 回印刷され、2 回目のマトリックスの交換が行われた。どちらも、オーバープリントによって得られたマトリックスの交換を示すため、不均一である。体の頭と性器の両方だけが交換された。その結果、女性の顔と膣を持つ男性の身体と、男性の顔とペニスを持つ女性の身体になる。

外側のプリントの男性と女性の間二分法（←→）から、中央のプリントでは身体は融合することによって逆のものが近づき（→←）、それらの間のどこかに形成される。このように、男性でも女性でもある、あるいは、男性でも女性でもない、そのハイブリッド形成は、定量化できない強度で表現される。つまり、これらの身体がどれほど男性的または女性的であるかを判断することはできない。画像の交差は、均質な印刷に存在する分離をぼかすことを狙うパラドックスを成立させる。

以前は雌雄同体として知られていた間性（インターセックス）の個体に近づいているにもかかわらず、「キメラ I」の異質な体はそのようにみなすことはできないように思われる。医学で雌雄同体という用語は、非難されており、また、科学的に正しくないと考えられているため、両性の特徴を持つ人を定義するものとして使用されなくなった¹⁵。一般的に使用される用語は間性である。Intersex Society of North America の Web サイトの FAQ セクションでは、間性の個体と雌雄同体に関して次のような区別をしている。

「間性的人是雌雄同体者ですか？」違います。神話用語による「両性具有者」は、完全に男性的で完全に女性的である人を意味します。これは生理学的に不可能です。（Intersex Society of North America, 2019）

間性は生得的な状態であり、人は自分が間性であることを選択できるものではない。その人は、男性と女性の典型的な解剖学の定義に合わない性又は生殖器で生まれる。これらの定義を適合させることの難しさによって間性と「キメラ I」が近づく。

出生に関しては、2.1.3 で述べたように、「マトリックス」とは「matter」、つまり「母」から由来しているので、印刷された画像の起源として、プリントにそのような意味合いを与えてもよいのではないかと思われる。この類推から、プリントはマトリックスの子であり、印刷の行為は出産を意味していると考えられる。キメラの誕生に関しては区別する要因があると思われる。

¹⁵詳細については、以下参照： Dreger AD, Chase C, Sousa A, Gruppuso PA, Frader, J. “Changing the Nomenclature/Taxonomy for Intersex: A Scientific and Clinical Rationale.” *Journal of Pediatric Endocrinology & Metabolism*: JPEM. 2005 Aug; 18: 729-33. https://www.researchgate.net/publication/7564020_Changing_the_NomenclatureTaxonomy_for_Intersex_A_Scientific_and_Clinical_Rationale

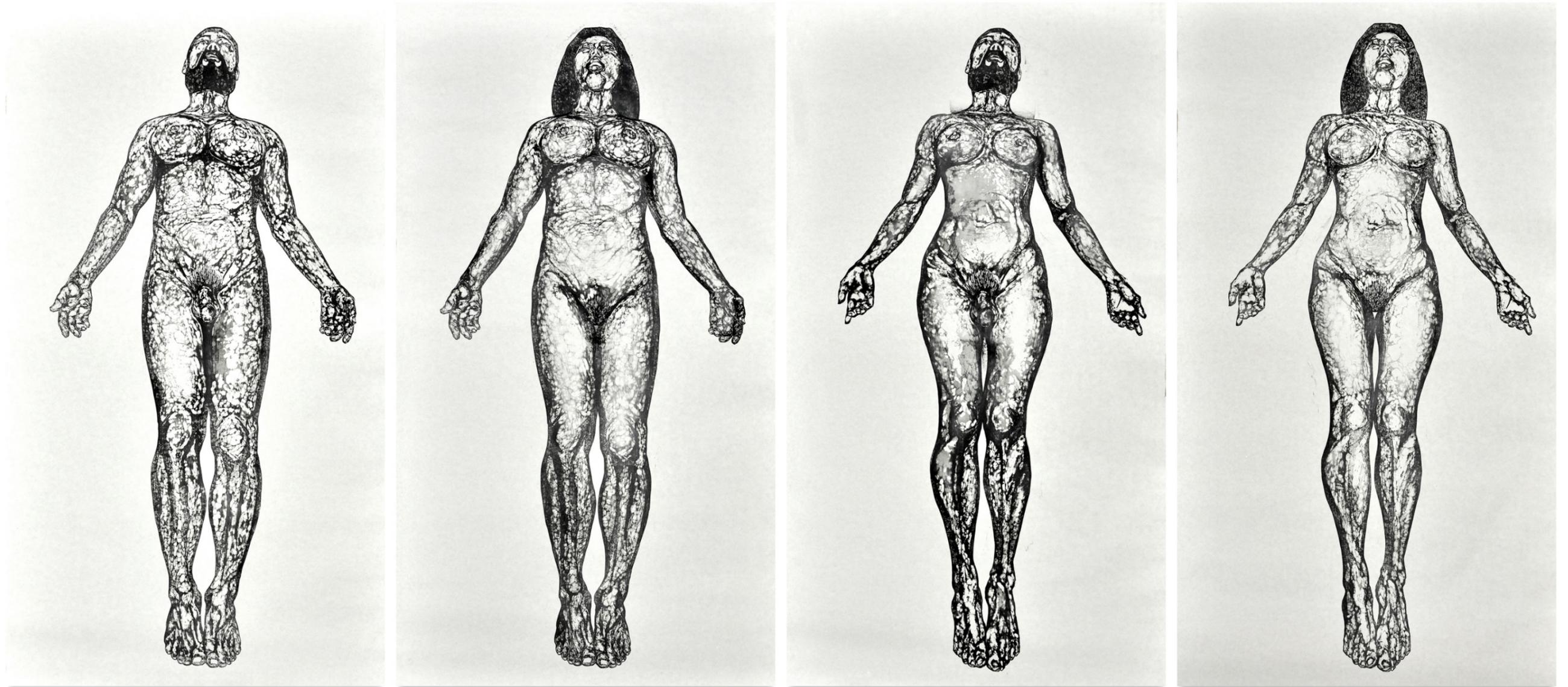


図 37 “Quimera I” (キメラ I)

「キメラ I」のハイブリッド体は、2つの性別を組み合わせで構築された。第二印刷（オーバープリント）の直前までは性別二元制であり、その後から、両方の性別の特徴を示すようになった。生まれるときの偶然はない、テクニクによって意図的にそのように作られた。これを出生というのなら、結果が常に性別の中間になるような方法で設計および操作された誕生であろう。

しかし、意志と技術によって生み出された身体であるならば、それらは性転換体であると言えるだろうか。身体が欲望に従って変換されるという意味で、転換体の身体への近似もあると言える。しかし、転換体の場合、彼または彼女が切望しているのは、性別を変えること、つまり、現在の状態に別れを告げ、反対側に渡ることにある。反対の方向への行為である。「キメラ I」は、このルートを実行するものではない。3番目の可能性として、未定義のまま中間に留まり、前の2つの体を同じように自分の中にまとめるものとして考えられる。最終的に、キメラ体が自分の身体に生成しようとするのは、「Intersex Society of North America」で雌雄同体について言及されている「生理学的不可能」である。

このことから、雌雄同体の人物の話に戻りたい。間性の個人についての言及としては時代遅れであるが、「キメラ」シリーズの視点からは興味深いであろう。神話によるキメラと同じように、雌雄同体もハイブリッドである。この用語は、ギリシャ神話の人物であるヘルマプロディートスの親のヘルメースとアフロディーテーの名前の結合から由来している。ヘルマプロディートスは、ニュンペーのサルマキスと出会うまで性的な曖昧さはなかった。水浴びの最中のヘルマプロディートスを目撃したサルマキスは激しい恋に落ちる。しかし、自分の気持ちを示してもヘルマプロディートスに拒否されてしまう（図 38）。それに腹を立て、神にヘルマプロディートスから切り離されないようにと叫ぶ。オウィディウスによる「変身物語」で次のように語られている。

アトラスの子孫（ヘルマプロディートス）は抵抗し、ニュンペーの性的欲求を否定する。彼女は彼を抱き締め、まるで彼女の全身に結合しているようにしがみつく。「抵抗するのは正しいことですよ、このひどいもの」と彼女は言う。「しかし、逃がすわけにはいかない。神よ、これを認めてください。彼から私を、私から彼が離れる日はないように。」彼女の祈りは神に届いた。これで、2人の絡み合った体が結合され、1つの形が両方をカバーした。誰かが小枝を樹皮に移植するように、両方が一緒に成長し、1つとして発達する、彼らが密接な抱擁と一緒に噛み合ったとき、彼らは2つではなく、2つ折りの形であり、男性または女性と呼ばれることはなく、どちらかまたはどちらにも見えなかった。(Ovid, 2000)



図 38 サルマキスとヘルマプロディートスの神話を描写しているジェラルド・ビダル（1742-1801）による銅版画。1770年頃。

このように、神の介入と相まってサルマキス意志と性的欲求は、ヘルマプロディートスとサルマキスを1つの形で結ばせた。神話と同様に、「キメラⅠ」は異なる性別から出発し、欲求と介入（オーバープリント）を通じて、二重の形に統合される。「キメラⅠ」の場合、二重形のヘルマプロディートス・サルマキスは、2つの状態、つまり図37の中央の2つのプリントに変換される。1つのオーバーラップが他のオーバーラップ（男性/女性、女性/男性）を優先しないように、この共存の曖昧さをさらに強調するために両方のバージョンを維持することとなった。

要するに、同質の端から、反対のペアから、アダムとイブの姿から、そしてキリスト教の起源から出発する「キメラⅠ」は、オウィディウスでのヘルマプロディートスとサルマキスとの間の「密接な抱擁」であり、男女の結合のハイブリッドを中心とするコースをたどる異教の神話の振り返りでもある。

「キメラⅠ」の作業中に、性的に曖昧な体を作成する他の方法がすでに想定されていた。これらのアイディアは、最初の実験の派生物として「キメラⅡ」に至った。このように、「キメラⅠ」の考察では「キメラⅡ」に拡張し、マトリックスの交換に関連してさらに一步前進しようと試みた。

この新しいセットでは、「男性または女性と呼ばれることはなく」(Ovid, 2000)のイメージの組み合わせの可能性においてより集中的に実験するために、

「キメラⅠ」による均質なプリントの概念は破棄された。画像の全体を印刷することにより、身体のリミックスだけを見せる。

2回目の試みでは、以前のシリーズよりも多くのバリエーションが生まれた。さらに、身体はより大きな曖昧さにより幻想的な内容を示し、ヘルマプロディートスと神話上のモンスターであるキメラの両方の概念によりもっと近づいた。

「キメラⅡ」にも、4枚のプリントがある。しかし、「キメラⅠ」とは異なり、各プリントには他のプリントに依存せずに独自の構成がある。独立している「キメラⅡ」のプリントは、作品の展示に関してより多様であり、個別に展示されることも可能である。

印刷を開始する前に、画像編集ソフトウェア（Photoshop）で元のイメージを操作し、それぞれの身体のリミックスポイントを設定し、参照画像が作成された（図 39）。

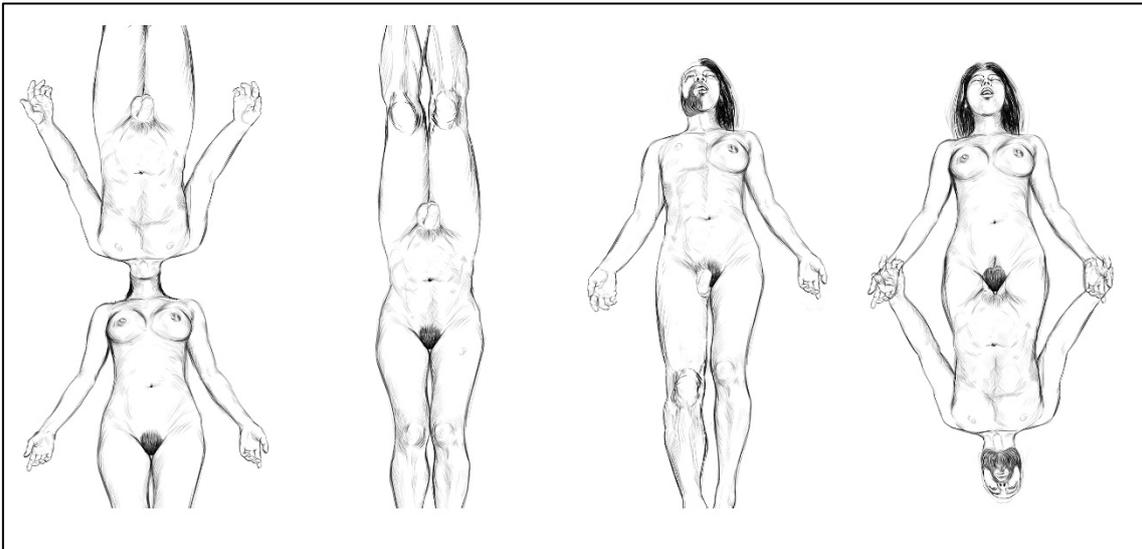


図 39 キメラⅡの参照画像

これで、シリーズの印刷が開始された。「あらわれる幻影」のエフェメリティと「キメラⅠ」のマテリアリティを調和させるグラフィック品質が求められた。これを行うために、印刷には多数のインキングと再印刷が必要であり、それぞれの最終画像に特定の特徴が追加された。この方法は、ペーパーウェイトの助けを借りて印刷中に和紙をマトリックスに固定しておくことによるのみ可能であった。これによって、インキングと印刷のために必要な回数だけ紙を持ち上げることが可能となった。また、印刷中に手法を変えたり、結果を確認したりすることも可能となった。さらに、この段階ではマトリックスを交換する能力が身についていた。その結果、イメージのリミックスをミスなしで印刷できた。

参照画像をスクリプトとして使用して、各プリントはある種の構成の元で作成された。図 40 のプリントでは、太ももの部分による体の結合が見られ、男性と女性の性器が近づけられており、胸部ではバラバラとなっている。これに対して、図 41 は、リミックスが前のものと逆のプリントとなっている。腹部が結合されており、性器が遠ざかり、太ももで終わる。図 42 のプリントでは、

性器は除外されており、首で結合された体の胴体のみとなっている。最後に、
図 43 のプリントは、左半分が男性、右半分が女性の体となっている。



図 40 「キメラⅡ」の最初のプリント

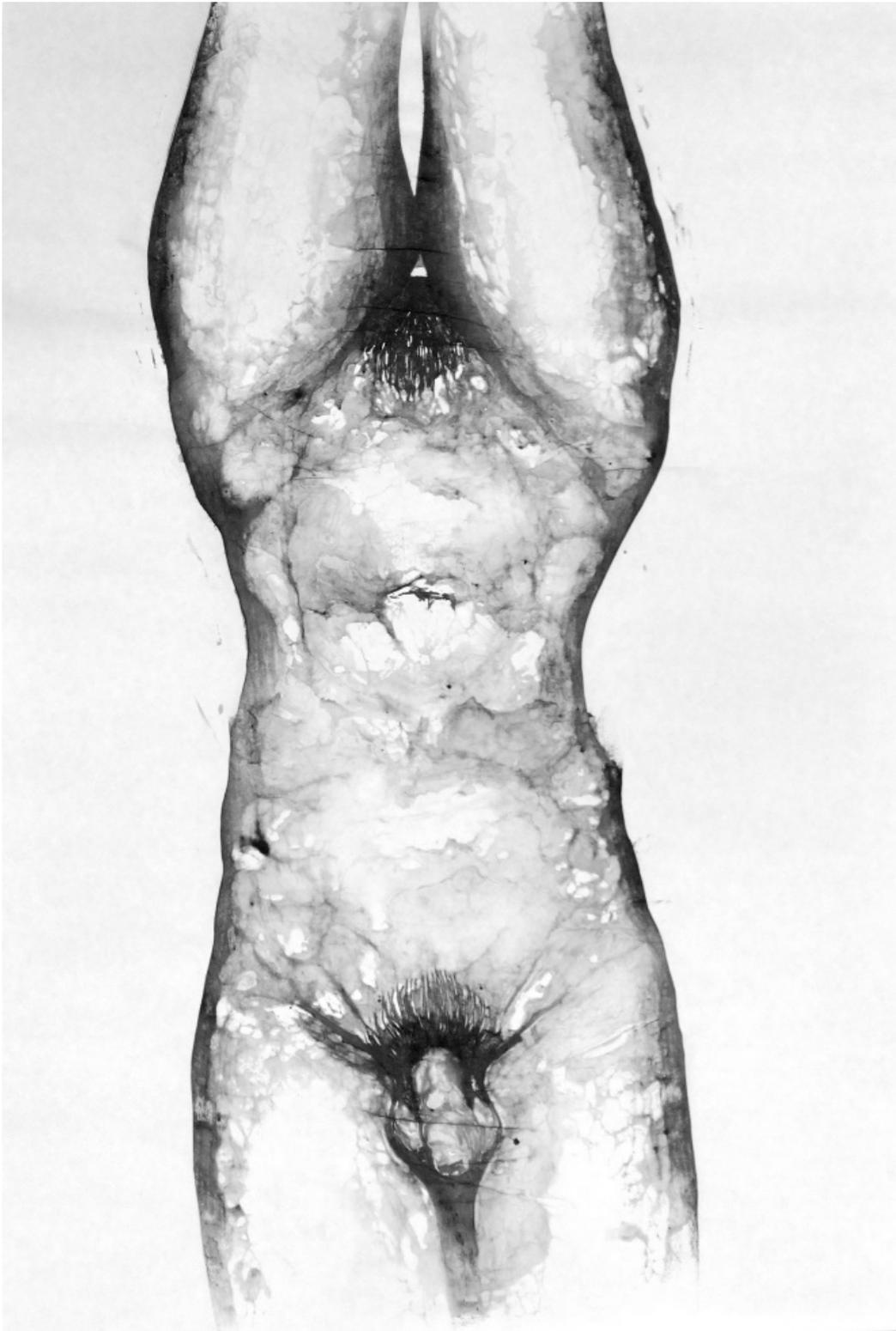


図 41 「キメラⅡ」の二つ目のプリント

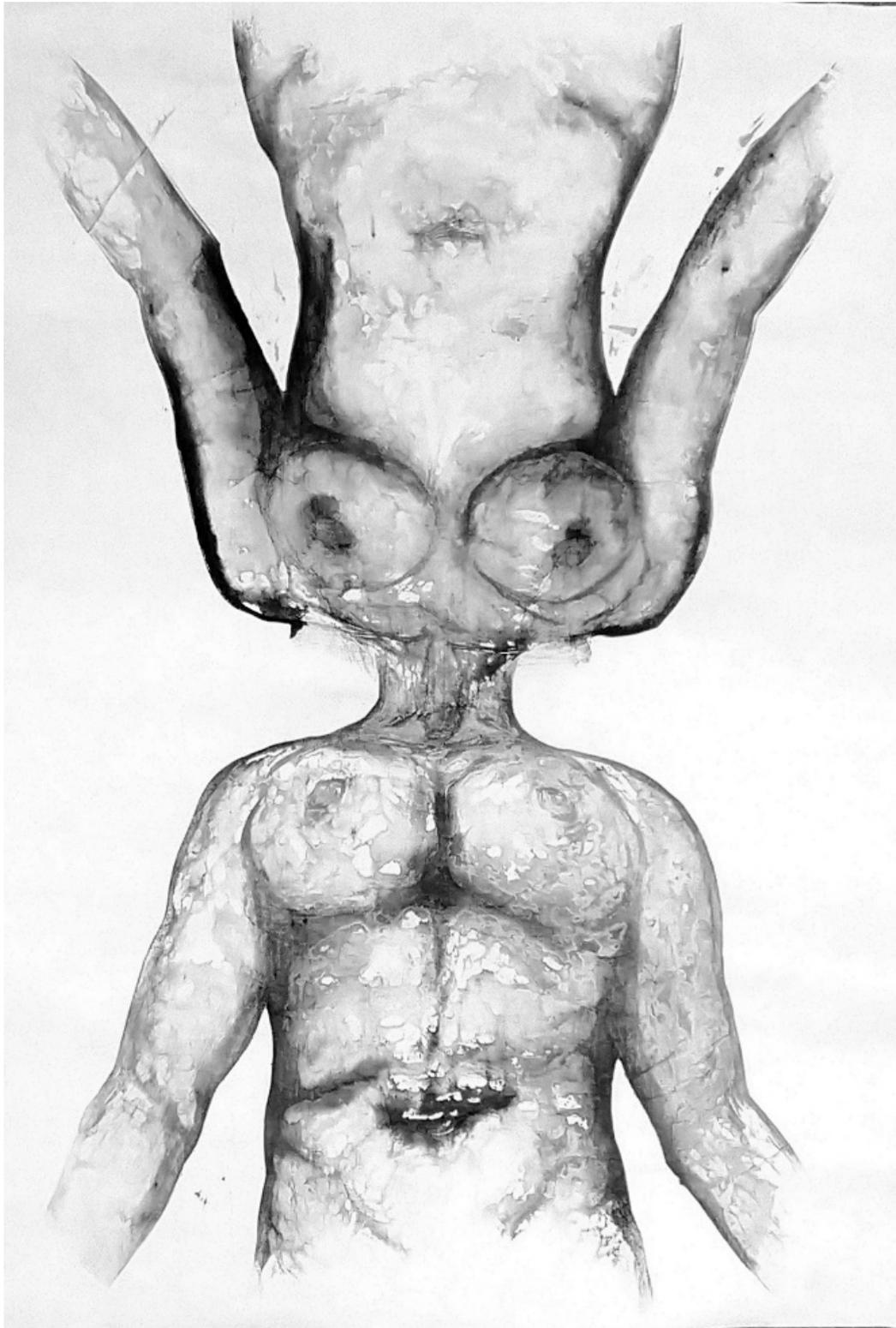


図 42 「キメラⅡ」の三つ目のプリント

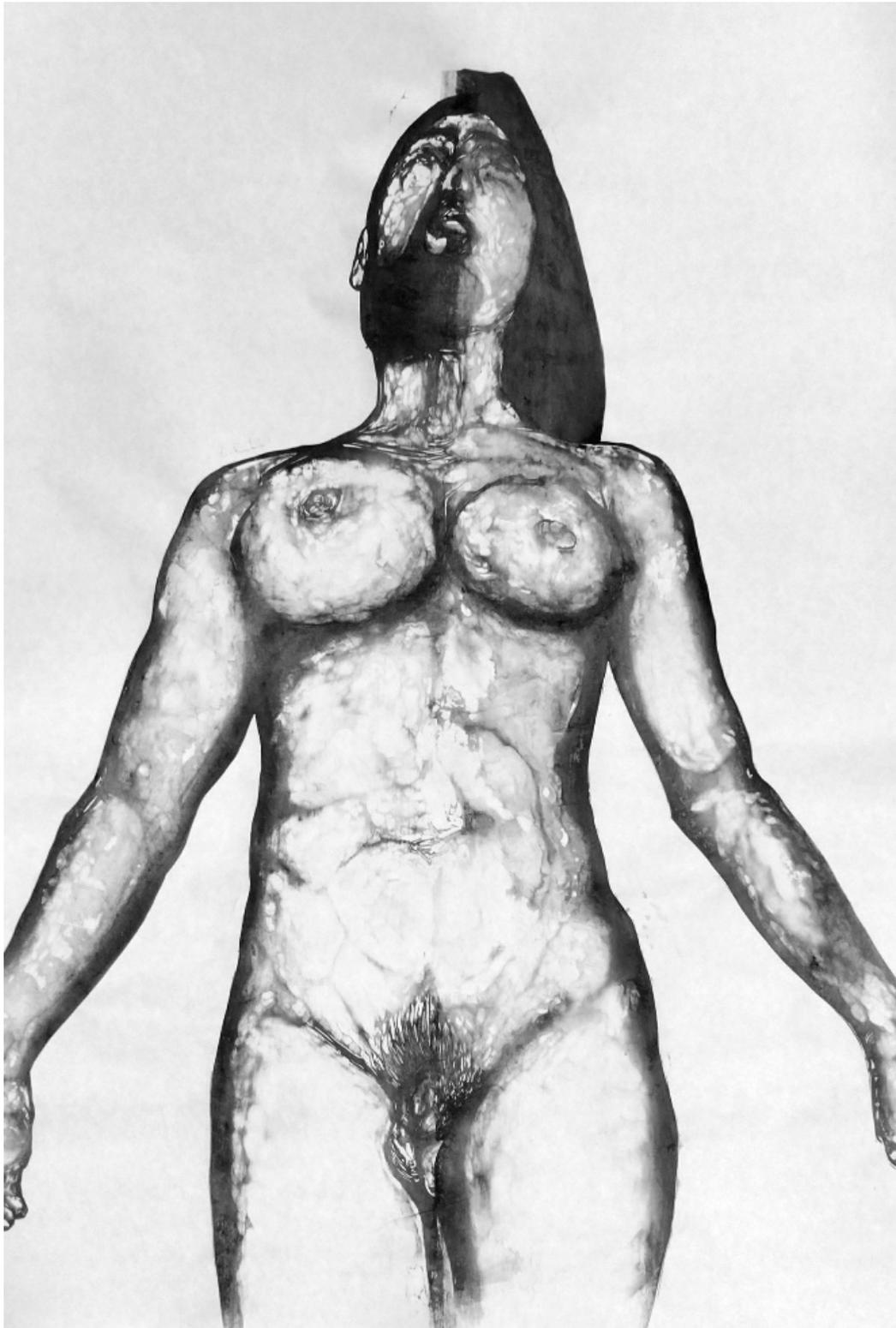


図 43 「キメラⅡ」の四つ目のプリント

「キメラⅡ」での身体の組み合わせがパーツに統合されると、作品にグロテスクなトーンの性質が現れ始めた。組み合わせは解剖学的不条理、奇妙な形態、超現実的な存在を生み出した。結果として得られるコンビネーションは、ハンス・ベルメールの人形（図 44）やハンス・ブレダーの写真（図 45）などの、身体に関心を持つ他のアーティストの作品からも得られる。さまざまな身体の部分をつなぎ合わせて一つの身体を作成するプロセスは、フランケンシュタインのモンスターの作成につながる。さまざまな部分で縫われている統一の肉のパッチワークである。それでも、全体は部分的であり、断片化されたままである。「キメラⅡ」の身体のこの不完全さは、継続のアイデアを示唆しているようである。つまり、それらは、カップリングの可能性のために、身体の形状の両端を開いたままにしている。

写真著作権

図 44 「La Poupée」 ハンス・ベルメール 1938 年

写真著作権

図 45 「Chair Dance」 ハンス・ブレダー 1970 年

3.4 “Jigsaw Puzzle”（ジグソーパズル）

「Jigsaw puzzle」（図 46）のアイデアは、Quimera II の版画に取り組んでいる間に思いついた。組み合わせの可能性を検討していたとき、それらの再結合をテストするためにいくつかの部分を実験的に印刷した。その後、この考えがパズルにつながった（ジグソーパズル）。印刷の場合、構図がすでに完成されている一方、Jigsaw puzzle では、鑑賞者が自分で身体を構成することができるように男性と女性の画像の部分が提供されている。これができるように、磁気インクで塗られた壁の上で行われ、磁石でプリントの部分をつなぐ。

タイトルの選択は、小さな部品を結合することによって画像を組み立てることを指している。ポルトガル語ではジグソーパズルは *quebra-cabeça* と言い、文字通り「頭を壊す」という意味を持つ。このことから、身体をバラバラにしてから再構成するというアイデアを思いついた。



図 46 “Jigsaw Puzzle” (ジグソーパズル)

3.5 “0 rei nu”（裸の王様）

「0 rei nu」（図 47）のアイデアは、さまざまな種類の布地に印刷する実験から生まれた。布に印刷されていたプリントを見たとき、それを使って服を作るというアイデアを思いついた。

仮装やパーティー用品を売っていた店で、頭を含めた全身を覆っていた模様のない白い全身タイツに出会った。その製品には、おそらくメーカーでも考えていなかった可能性があった。

この衣装にプリントすると、2つの問題が発生した。作られている布の種類はエラストンを含む合成繊維で、水性塗料とはほとんど相性が合わない。またマトリックスは布への印刷には適切ではなかった。したがって、インクを調整し、特定の印刷方法を開発する必要があった。

この作品は“Incorpossível”シリーズに新しい要素を追加した。それは服であるため、誰かが着るはずだと仮定する。このように、プリントは表面を離れて体積に着せる。また、体を覆う体のイメージである。表現の順序が逆転し、表現されたオブジェクトが表現そのものとなる。この反転と同時にパラドックスが生じる：服を着た人は裸になるということ。そのため、タイトルはクリスチャン・アンデルセンによる『裸の王様』という物語を指している。

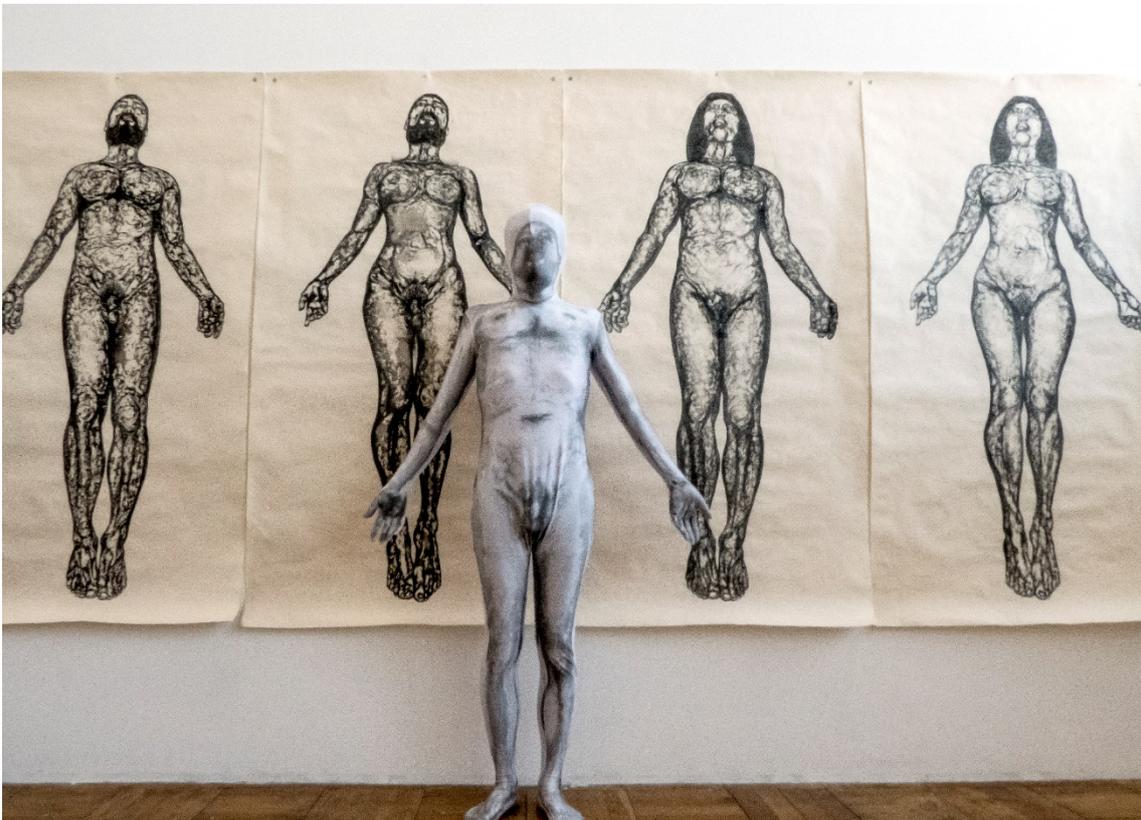


図 47 “0 rei nu”（裸の王様）

3.6 “1+1→n-1-1”

作業過程を振り返り、マトリックスとの相互作用に存在する中心的な役割に気づいた。限定版に関する懸念を捨てると、プリントはプロセスの最も重要な要素ではなくなる。むしろ、プリントが、マトリックスとインク、そして記録媒体(メディア)とをつなぐための記録として見られるようになり、それはマトリックスの役割を強化することになる。

それを考慮し、プリントと一緒にマトリックスを表示することにした。プロセスを表示するだけでなく、作品の重要な部分がこれら 2 つのマトリックスに存在するということを示すためである。作品のバックステージのような展覧会にならないように、マトリックスでインスタレーションを設定することにした。

1+1→n-1-1 (図 48) は、研究のために作成された 2 つのマトリックスを直接に地面に置いておき、上面から調整される。その結果、表面に彫られた人物は見つめ合い、お互いの身体を融合したいように見える。マトリックスは、式 $(1 + 1)$ の合計数を表す。融合を求める 2 人の異なる個人である。

ブロックの結合部分の上には、多数のプリントを含んだ透明なプラスチックフィルムがぶら下がっている。このフィルムは、印刷ツールによって発生する摩擦を減らすために印刷時に紙の上に置かれ、印刷を容易にし、紙を守る。用途に応じて、このフィルムは紙を通過する余分なインクを吸収する。したがって、フィルムは付随的ではあるが、プリントともなる。マトリックスの間に掛かるプラスチックフィルムは、これまでのすべての研究作品の作成に使用された。同じ表面上に痕跡のように凝縮されたマトリックスで生成された多数を表す。このようなフィルムは、タイトルの方程式の変数 n を表し、2 つの個性 (マトリックス) $(-1-1)$ が互いに引かれる。



图 48 “1+1→n-1-1”

4 終章

“Incorpossível” - 「身体内在可能性」においては、版画の芸術的実践を通じ、秘められた可能性の拡張によって導かれる新しい存在の在り方を探求するために、身体を解体することを試みた。

はじめに「序章」では、本研究に先行する背景的な出来事を述べた。この緒論は、身体に関連するどの側面が制作過程に扱われたかについて説明した。

続いて、画像の最初のドローイングから、マトリックスの彫り過程や版画のプリントにかけて、作品の制作過程を紹介した。

次に、“Incorpossível”の基礎となる諸要素を全体的に述べ、そして最後に各シリーズと作品を個々に詳述した。“Aparições”「あらわれる幻影」では、実験を通じて新たな身体を生み出す必要性を主張した。“Quimeras”「キメラ」では、性別の区別を無くすように男性と女性の身体の交差を実験した。“Jigsaw Puzzle”「ジグソーパズル」では、組み合わせる遊びという要素を加え、作品の様々な組み合わせ方を鑑賞者に委ねた。“O Rei Nu”「裸の王様」では、身体と身体に対するイメージの関連性と、それらの重なり方を課題とした。インスタレーション“1+1→n-1-1”は、“Incorpossível”におけるマトリックス及びプリント過程の重要性について解説した。

しかし、実験的制作過程は、継続的に発展していくため、それを完了させるのは困難であった。この制作過程で「もっと遠くへ行こう。われわれはまだ『器官なき身体』を見つけていない。われわれの自我を解体していない。」(Deleuze & Gattari, *Mil Platôs*, 1996)というドゥルーズの言葉が耳元で囁かれているかのようにであった。

一方で、この身体の実験という実践は、自身の芸術活動の範囲を拡張させ、版画に対する考え方に変化をもたらすと同時に、身体の潜在的可能性をより一層理解することとなったため、有益な学習の機会でもあった。

アートというのは、私たちの身体だけではなく、行動を制限する様々な要因をも解体することができるのだと、“Incorpossível”を通してわかった。これにより、筆者の芸術作品の制作活動を、思考構成過程及び知識生産の方法とすることができた。その知識は、第2章で述べたように、実証主義的な方法から成り立つのではなく、むしろ論理的な理解ツールを用いずに、直感的に蓄積した経験によって築かれた。

このように、本論文を学問的なモデルによる問題提起をした後に証拠立てながら解説するという形に沿わずに執筆した。このことから、本研究における実践に貢献した諸出来事について考察しながら述べることにした。なぜならば、ここまで来た未完成で曖昧のままであろうとするこれらの“Incorpossível”「身体内在可能性」が、学問的なモデルによる分析、精査、整理の対象となれば、それは言わば、身体を抑制する文明的な衣を再び身にまとうということであり、どれほど哀れな光景となるだろう。

本論文の執筆を通じて、「書く」という行為に新たな考察方法としての側面を見つけ、それを実践に加えることによって思考の範囲を広げることが可能と

なった。視覚言語で生じた物事を書記言語で書き表すのは、本研究を論文の形で発表するだけでなく、作品とのつながりを築くことができた他の著者のテキストに触れる上で、非常に貴重な経験となった。“Incorpossível”を終えた後でも、書くことが作品を理解する制作過程の一部として続いた。

版画に対する考え方は、“Incorpossível”の制作過程を通して明らかに大きく変わった（解体された）。身体を変化させたいという欲求が、最終的に、版画に対する自身の理解とその作り方を変化させることになった。本研究により、筆者は自身のオートマティズム（自動性）、自発的な制限、先入観、技法への従属性を徐々に放棄するようになった。技法に従属するのは、版画家に多くあることだが、版画を制作するためには、様々な技法的な手順を理解し、自分自身の一部として組み込む必要があった。そのため、技法的な器具が創作に介在した。長年にわたり版画を制作して、より一層技能を上達させるように努めた結果、技法が創作を抑えてしまった。本研究は、制作過程における技法の役割、エディションの必要性、整理番号、サイン、額縁などを考え直すきっかけとなった。それらのしきたりを全て解体して原点に戻ることによって、版画の新たな作り方を考案し、その基礎を問い直し（マトリックスは何ができるか）、偶然のサイコロを投げて、失敗まで含めたあらゆる結果に魅了されることができた。これにより筆者の版画に対する限界が広がったように思う。版画は複製の役割も担うものであるが、同時に複製ではなく差異化を実現するものにも、行為にも幻影にもなる。また、望む限りのあらゆる物になることもできる。筆者にとっての版画の技法は、もはや技法ではなく、筆者自身に作用する力となり、自由な実験を可能にするものとなった。まさに、版画に取り組む筆者自身の生成変化（devenir）である。

最後に、ブラジル人作家クラリッセ・リスペクトールの著書「G.Hの受難」から、上述の考察に関連する箇所を抜粋して以下のように引用する。

「わたしは、自分にとって以前は本質的であったが今はもうそうではない何かをなくした。それは、今は必要ではなく、ちょうど、その時までわたしを歩行不能にしていたが、安定のよい三脚にしていた第三の脚をなくしたかのようだ。その第三の脚をなくしたのだ。そして再び、これまで一度もなかったことのないひとりの人間になった。これまで持ったことのないもの、たった二本の脚を再び手に入れた。二本の脚でこそ歩行できることを知っている。」（リスペクトール、1984）

5 参考文献

- All Japan Handmade Washi Association. (2007). Handbook on the art of Washi. Tokyo: Wagami-do K.K.
- Avila of Teresa. (2005). The Life of Teresa of Jesus. (LewisD., 訳) New York: Benziger Bros.
- Bataille Georges. (2013). O Erotismo. Belo Horizonte: Autentica.
- Celano of Thomas. (2019年6月12日). Lives of St. Francis. 参照先: Medieval Sourcebook: <https://sourcebooks.fordham.edu/source/stfran-lives.asp>
- Deleuze Gilles. (1989). Cinema 2: The Time-Image. (Tomlinson Hugh, Galeta Robert, 訳) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze Gilles. (2006). Nietzsche and Philosophy. New York: University Press Columbia.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix. (1996). Mil Platôs. São Paulo: Editora 34.
- Deleuze Gilles, Guattari Felix. (2005). A Thousand Plateaus. (Massumi Brian, 訳) Minnesota: University of Minnesota Press.
- Funakoshi Yuichi (監督). (1989). Japan: Spirit and Form [映画].
- Harper Douglas (2019年8月15日). authentic (adj.). 参照先: Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/authentic#etymonline_v_18964
- Harper Douglas. (2019年6月15日). archetype (n.). 参照先: Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/archetype#etymonline_v_16958
- Harper Douglas. (2019年8月17日). chimera (n.). 参照先: Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/chimera#etymonline_v_11266
- Harper Douglas. (2019年8月15日). phantasmagoria (n.). 参照先: Online Etymology Dictionary: https://www.etymonline.com/word/phantasmagoria#etymonline_v_14828
- Homero. (2013). Iliada. (Lourenço Frederico, 訳) São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras.
- Intersex Society of North America. (2019年8月17日). Is a person who is intersex a hermaphrodite? 参照先: Intersex Society of North America: <http://www.isna.org/faq/hermaphrodite>

- Lacan Jacques. (1981). El Seminario (第 20 卷). Bracelona: Paidós.
- Ovid. (2000). Metamorphoses (第 IV 卷). (Kline S. Anthony, 訳) 参照日:
2019 年 8 月 18 日, 参 照 先 :
<http://ovid.lib.virginia.edu/trans/Metamorph4.htm#478205196>
- Pelzer-Montada Ruth. (2001). Authenticity in Printmaking - A Red Herring?
IMPACT 2 Conference Proceidings, (ページ: 5).
- Poulain A. (1909). Ecstasy. 著: The Catholic Encyclopedia. New York:
Robert Appleton Company. 参照先: The Catholic Encyclopedia.
- Rogers K. (2019). Chimera Genetics. 参照日: 2019 年 1 月 5 日, 参照先:
Britannica: <https://www.britannica.com/science/chimera-genetics>
- リスペクトールクラリッセ. (1984). G.H の受難・家族の絆. (高橋都彦; ナヲ
エ・タケイ・ダ・シルバ, 訳) 東京: 集英社.