

模倣する芸術：展覧会「うつしの美学」をめぐる考察

The Art of Mimesis: Reflections on the Exhibition “The Aesthetics of Utsushi”

大久保美紀（准教授 情報科学芸術大学院大学）

Miki OKUBO (Associate Professor, Institute of Advanced Media Arts and Sciences)

キーワード 芸術における模倣、うつし、コピー、複製技術、ミメシス

Keywords Imitation in art, Utsushi, Copying, Reproduction technique, Mimesis

思文閣銀座にて2024年4月18日から5月2日まで開催された「うつしの美学」は、美学者の吉岡洋が企画した展覧会である。出展作家は、雪舟等楊、俵屋宗達、村上華岳、小林玉雨、フォルマント兄弟、河合早苗の6組。室町時代の水墨画家、江戸初期と明治期の画家に、日本画の模写の実践研究を行う小林と、作曲家の三輪眞弘とメディアアーティストの佐近田展康のユニットであるフォルマント兄弟、そしてドキュメンタリー映画「フィシスの波紋」(2023)のプロデューサーの河合が名を連ねる。時代も表現手法もあまりにもかけ離れた彼らをつないでひとつの展覧会を成すことは、まさにキュレーションの妙といえる（＊1）。

展覧会コンセプトについてのステートメントは、「『うつし』は、コピーではない。」という一文から始まる。ここでの「コピー」とは複製技術によって可能となった形の再現を意味する。同一のものを反復し保存するために適したこの種の再現は、今日では三次元に至るまで高い精度で達成されるようになった。一方で「うつし」は次のように定義される。

それ「コピー」に対して「うつし」においては、形を生み出す動きや変化のパターンを、ひとつの身体から別の身体へと移すことが目指される。結果としての形が似ていることも重要でないわけではないが、その再現の精度を上げることが最終目標ではない。動きや変化のパターンは固定することができないので、うつす過程においてそれら自体が揺ら

ぎ、うつろう。うつすことは時間を受け入れることであり、常に変質や衰退と身を接しながら行われる（[] は執筆者）（＊2）。

「うつし」は身体的な行為であり、その本質は、動きや変化のパターンを身体から身体へ継承することにある。そのさい、形が似ていることは結果に過ぎない。身体から身体への継承には、可能性としてのエラーが必然的に生じる。そのことは、形の模倣の精度にこだわるならば否定的である。しかし、そうしたエラーがむしろ、その継承される対象に発展や進化をもたらしうるものとして肯定的に捉えられている点に、筆者は本展の重要性を見いだす。うつす過程にある身体揺らぎ、そして、その結果としてのうつされた対象の揺らぎを受け入れ、発展や進化と対極にある衰退をも含むあらゆる変容を受け入れる。このことは、「うつし」の両義的な性質を暗示し、今日の技術的環境を鑑みるうえで重要である。

それ「うつすこと」は時間の中での不安定性を引き受けること、変化を受け入れつつ継承することである。「うつし」とは両義的であり、生を抱きつつ死に臨むことであると同時に、死を抱きつつ生を求めることでもある（＊2）。

「うつし」の両義性についての考察が生と死をめぐる

議論へ接続されるのは、一見唐突に感じるかもしれない。こうした思索の道筋を追うには、吉岡洋のいくつかの論考が参考となる。たとえば、2019年に筆者が企画した展覧会「ファルマコン：生命のダイアログ」の図録に掲載された論考「生は死を抱きつつ進む」(*3)では、「生命とはそもそもその内部に死を抱きながら進行するという洞察」の重要性が指摘されている。あるいは、『ポワゾン・ルー・ジュ2020』における論考「コロナ禍のファルマコン」(*4)では、「生と死は対立せず、生の中には初めから死が含まれている。そのことを認識せず、死と対立するものとしての生に執着すればするほど、生は次第に荒廃してゆき、その極みにおいては生と死は区別がつかなくなる。」(吉岡2021: 12-13)と述べている。こうしたことを手がかりにすれば、「うつし」の両義的な性質がいかに生と死の問題を含んでいるかが見えてくるだろう。この議論は、身体を介したあらゆる継承を問題にすると同時に、遺伝情報の「うつし」や進化論に及んでいる。さらには、複製技術の普及によって忘れられた「模倣」と「コピー」の違いに言及することで、それは芸術の生死にすらかわるというキュレーターのメッセージが浮かび上がってくる。本展は、「うつし」の両義性に光を当て、芸術を再起動するアンビシャスな取り組みなのである。

両義性について、一言付け加えておきたい。「ファルマコン」[φάρμακον]はギリシャ語で毒と薬を同時に意味する言葉である。捧げものという意味もある。筆者は吉岡が主宰する研究「現代社会における〈毒〉の重要性」(京都大学こころの未来研究センター)に2018年から2022年まで連携研究者として参加し、現代社会を特徴づける極端な二元論的思考——コロナ禍に顕著化した数々の社会問題や、過度の潔癖志向、現世至上主義などの根源にある傾向——を問題視してきた。生が死を内包し死の中に生があるという考えにおいて、過去や未来の生への敬意を欠く極端な生への執着はナンセンスである。なぜなら、生と死はしばしば誤解されているように両極にあるのではなく、ただひとつの物事の表裏であるのだから。

展覧会で取り上げられるいくつかの作品は「模写」というカテゴリーで括られる。模写というと、オリジナルの作品にどれだけ似ているか、その精度こそ評価基準で

あると思われがちである。しかし、本展の「うつし」の定義に照らせば、それは結果のひとつに過ぎない。京都市立芸術大学の博士課程における研究で冷泉為恭による《鷹狩り》の模写を制作した小林玉雨は次のように自作を説明する。

「写す」とは、描くことであり、書くことであり、すなわち「畫く」ことを意味していました。(…)
本作はうつしを通した古典学習により、やまと絵の伝統を継承した幕末の画家・冷泉為恭が描いた《鷹狩り》と昭和33年松元道夫がうつした《鷹狩り》の仕事を自らの手を通じて読み解き、描くことと写すことが密接であった日本古来の絵画制作のあり様に近づくことを試みました(*5)。

「畫く」(えがく)とは、①ある物の形を絵や図によって描き出すこと、②ものごとのありさまを文章や音楽などで写しだすことを意味する。文字を書くこと、文章で叙述することと、絵や音で表現することは、その根の部分で世界を「写す」ことにつながっている。身体的に読み解き、描くことと写すことを結ぶ制作は、今日の芸術表現が十分に省みられなくなったその原点に触れる。良い作品を模倣することが作品制作において重要であった時代は長いのだ。

「ミメシス」[希:μίμησις]は「模倣」を意味する古代ギリシャ語で、プラトンやアリストテレスが詩作を論じたことがよく知られているように、芸術表現における「模倣」を意味する西洋哲学の概念のひとつである。プラトンにおいては、イデアの模倣(ミメシス)として感覚的現象(世界)があり、それを人間が模倣する行為(芸術)もまたミメシスである。プラトンが詩作を知識や技術に基づかない表現として批判した一方で、アリストテレスは模倣を人間が何かを学ぶ行為であり、それを面白いものも自然な傾向であると肯定した(*6)。

わたしたちが表現と呼ぶものの根底にはつねに模倣があり、それが身体を通じてなされる過程で動きやパターンのバリエーションが生まれる。その変容は、進化かもしれないし、衰退かもしれない。芸術に独創性を求める

ことが当たりである今日、このことはほとんど忘れられている。実際、どんな表現もその基本は模倣なのであり、模倣なくして独自の表現が突発的に生まれることは原則あり得ない。新たな技法はある型を習得した身体がそれを反復するさいのズレから発展したものであるし、前衛芸術は既存の表現を消化した結果として起こる。突然変異とは反復の中で生じるほんの少しの変化なのだ。

今日、わたしたちの模倣についての理解が単なる形態の複製といった貧しいものとなってしまったのはなぜなのか。エーリッヒ・アウエルバッハは『ミメシス：ヨーロッパ文学における現実描写』（*7）において、近代文学における写実主義は古代古典やキリスト教文学における比喩的継承的な模倣と根本的に性質が異なることを指摘している。近代以前の「ミメシス」は、自然の模倣や芸術表現としての模倣を意味していたのに対し、近現代以降の写実主義においては、模倣は単に形や見た目が似ているという意味の「コピー」に成り下がってしまう。コピーは機械的な複製であるので、芸術的創造性を持たない。今日、模倣は否定的に捉えられ、新奇性があり独自であることこそ良いとされるような「ミメシス」の転換点をアウエルバッハは暴き出した。

映画「フィシスの波紋」は京都の唐紙工房「唐長」が400年に渡って継承する手仕事に焦点を当てる。江戸時代から受け継がれる多様な文様が刻まれた板木に絵具を乗せ、和紙に文様を写していく。板木、絵具、和紙は、その技術を継ぐ職人の身体を通じて結ばれる。職人は素材に心を寄せる。言ってみれば、板木や絵具、和紙の声なき声に耳を傾け、細心を配り、それに共感する。こうした職人的な技術は、伝統的に積み上げられてきた方法に基づく人工的な技術でありつつも、直観的、あるいは本能的で身体的な技術が大いに発揮される営みである。どれほど美しく板木の文様を和紙に写すことができるかは、職人が彼の技術的対象といかなる関係を結ぶかにかかっている。その点で、唐紙の仕事は決まった身体的動作の反復であるが、それは機械的な複製とまったく違う。ひとつの動作、一枚一枚の唐紙は、生命的なのである。

フォルマント兄弟による《フレディの墓／インターナショナル》（2009）は、サンプリングを使用しない完全な合

成音からQueenヴォーカルのフレディー・Mの声を創り、共産党革命歌「インターナショナル」を熱唱させる作品である。本作は、「装置による現前」によってありもしないフレディー・Mの身体を想起させること、デジタル・テクノロジーがリアリティを構成すること、その技術はわたしたちの過去—現在—未来の世界認識までも揺るがすことを提起する問題含みの作品である（*8）。「うつしの美学」においては録音された音響ではなく、鑑賞者がプログラムを動かしてフレディの声を「生成」できる「墓あばき」として改変され展示された（*9）。

本作は、ピグマリオン、フランケンシュタインの怪物、アンドロイドといった人間による人工物の創造が孕む問題を共有する。つまり、人工（機械的な音響）により生命を模倣し、あわよくばこれを制作しようという挑戦と軌を一にする。そもそも実在しないインターナショナルを歌うフレディーの声のパラメータをわたしたちが操作するとき、わたしたちもまたその共犯者となるだろう。

「うつしの美学」の会期は二週間と短かったので、展覧会を訪問できた読者は多くないかもしれない。出展作品は異なる領域で構成されており、その全貌を一掴みにすることは容易くない。筆者は、「うつしの美学」が鋭く切り込んだ「模倣」の重要性にかんする考察を強く共有する。「模倣」は展覧会では「うつし」と言明され、その豊かな含意は出展作品の芸術表現において十全に発揮されていた。それは、身体的な行為であり、わたしたちの表現の本質である。とはいえ、複製技術や機械技術にこうした豊かな模倣が不可能であると打ち捨てるつもりはない。そうした技術と共に生きていくわたしたちにとって、懐古主義的に走るだけでは面白くない。「うつし」や「ミメシス」の概念がもともと含意していた、世界とわたしたちとの関係や生命的な運動や感覚について、わたしたちが今それと何ができるかを模索するためのきっかけとなることが本稿の願いである。

註

*1 展覧会「うつしの美学」は、2022年より思文閣銀座で開催されているキュレーターの展覧会「Ginza Curator's Room」の一環で、その第7回目にあたる。

*2 キュレーターのステートメントは付録1に付したので参

考にされたい。ステートメント全文、そのほかの展覧会に関する情報はWebサイト (<https://gcr.shibunkaku.co.jp/exhibition/007/>) を参考にされたい。[閲覧日：2025年2月9日]

- *3 吉岡洋. (2020). In 生は死を抱きつつ進む. ファルマコン：生命のダイアログ (pp.45-48)。全文を付録3に付した。
- *4 吉岡洋 (編). (2020). poison rouge (ポワゾン・ルージュ)：現代社会における「毒」の重要性. 京都大学こころの未来研究センター.
- *5 小林玉雨写《鷹狩り》冷泉為恭筆キャプションより。
- *6 プラトン『国家』第10巻、アリストテレス『詩学』を参照のこと。
- *7 エーリヒ・アウエルパッハ. (1994／2022). ミメシス ヨーロッパ文学における現実描写 (上・下巻). 篠田一士・川村二郎 (訳). ちくま学芸文庫.
- *8 フォルマント兄弟「フレディの墓／インターナショナル：〈デジタル・ミュージック〉における6つのパースペクティブ」 (<http://formantbros.jp/wp/wp-content/uploads/2020/05/japaneseX.pdf>, 2009) を参照のこと。[閲覧日：2025年2月9日]
- *9 《フレディの墓あばき／インターナショナル》 https://www.youtube.com/watch?v=S6_B0H0_Jbc&t=2s [閲覧日：2025年2月9日]

付録1 キュレーター・ステートメント

「うつし」は、コピーではない。

コピーとは、出来上がった形をトレースしたりスキャンしたりして再現することである。形は似ていても、その形を生み出した動きや変化のパターンと、その形をトレースしたりスキャンしたりする動作のパターンの間には、なんの関係もない。だがそのことはコピーにおいては問題にならない。コピーにとって重要なのは、オリジナルの形を再現する精度だけだからである。

それに対して「うつし」においては、形を生み出す動きや変化のパターンを、ひとつの身体から別の身体へと移すことが目指される。結果としての形が似ていることも重要でないわけではないが、その再現の精度を上げることが最終目標ではない。動きや変化のパターンは固定することができないので、うつす過程においてそれら自体が揺らぎ、うつろう。うつすことは時間を受け入れることであり、常に変質や衰退と身を接しながら行われる。

現代の私たちはコピーという考え方に支配されており、うつすことにまつわる感性や想像力が衰えている。コピーはその内部に生成原理がコード化されていないので、同一のものの反復や保存には適している。それは変質や衰退からは護られている反面、発展や進化の可能性には開かれていない。発展や進化には変異が、あえて言うならエラーが必要である。それは時間の中での不安定性を引き受けること、変化を受け入れつつ継承することである。「うつし」とは両義的であり、生を抱きつつ死に臨むことであると同時に、死を抱きつつ生を求めることでもある。

本展示では、現代や過去における古作品の模写をはじめ、文明の始原から写され続けてきた波文を伝える唐紙の制作、さらには人間の声に宿る生命を機械合成によって生成するコンピュータ音楽の試みを、「うつし」というキーワードによって考えてみたい。(吉岡洋,「うつしの美学」, 2024)

付録2 展覧会展示テキスト（※パラグラフごとにパネルで展示された）

「うつす」とは、たんに原作に似たものを作成する行為ではない。何かをうつそうとする時、私たちの意識は最初にはたしかに、形を模倣することへと向かう。けれどもこの意識が強いままだと、手の動きは臆病になり、ぎこちなくなる。言わばうつそうとする意識が、うつすことを邪魔するのである。そこから脱するには、意識の拘束力を緩めることを憶えなければならない。コントロールを強めるのではなくむしろ弱めること。それによって一段階高次のコントロールに到達すること。オリジナルを描いた手の運動の自在さへと、みずからのそれを沿わせてゆくこと。

機械的複製技術の普及とともに、「うつす」という行為に伴うこうした感覚は希薄化してきた。機械とはある意味で無邪気な存在である。意識を持たず経験もしないので、その動きは臆病にもぎこちなくもならない。技術的な精度の向上にしたがって、人間の手では到底ないせない正確な再現が可能になる。そしてついに現在の生成AIは、出来上がった形を似せるばかりではなく、私たちの想像力のパターンすらも模倣し、あたかもオリジナルのような何か（たとえばレンブラントがかつて描かなかったレンブラント作品のようなもの）すら造り出すようになった。これは、AIによる「うつし」なのだろうか？ それとも進化したコピーに過ぎないのだろうか？

現代人の多くは、何ごとにおいても新規なものに強く反応する。他に似ていないもの、かつて無かったものに特別な価値を感じるように、条件づけられている。このように「オリジナリティ」を称賛する反面、何かをうつししたものは、たんなる反復でありコピーだとして軽んじる傾向がある。しかし、そもそもオリジナリティとは何か。それは、かならずしも他に似ていないということではない。「起源」となるという意味である。その意味では、オリジナリティとはむしろうつされることを内包し、うつしを誘発する力のことだ。オリジナルの反対はコピーである。けれどもうつしはコピーではなく、オリジナルに対立してもいない。

ヨーロッパにおいては十九世紀まで、芸術活動の本質とは自然の模倣であるというのが普通の考え方であった。日本でも近代以前においては「描く」とことと「うつ

す」とこととはほぼ同義であった。だが一九世紀から二十世紀に入ると、過去を払拭して何かを新しく作り出すことに、圧倒的な価値が置かれるようになってしまった。言い換えれば、創造と模倣との関係をオリジナルとコピーとの関係に重ね合わせ、あたかも互いに対立するものであるかのように考え始めたのである。こうした芸術観においては、創造と模倣との本当の関係は理解できなくなる。原作とうつしとが実時間を生きながら互いを反映し合う様相が、見えなくなってしまうからである。

個性を重んじるべきだということには、誰も反対しない。けれども個性とはそもそも何だろうか？ 個性を表現するとは？ それは各自が思い描いた夢をそのまま表に出すことではない。個性とははじめから自分の中に存在している特徴、「ありのままの私」といったものではないのである。なぜなら私的な空想や思考なんて、実はどれも似たり寄ったりだからだ。個性とはむしろ、ありのままの自分を捨てて、何か他のものになろうとする時、そのプロセスの中から否応なく滲み出てくる何かである。成長するとは、何か他のものになろうとすることである。うつしとはそうしたプロセスの別名である。

インターネット環境の中で、「ミーム」という言葉が再び広く知られるようになった。もともとはイギリスの動物学者リチャード・ドーキンスが『利己的な遺伝子』（一九七六年）で導入した概念であり、遺伝子と同じように、人間の思考や行動のパターンが伝達される情報単位を意味する。「文化的遺伝子」とも呼ばれていた。メロディー、キャッチフレーズ、ファッション、モノの制作法から、大きくは思想や芸術、宗教までも含む。ミームは遺伝子がモデルで、脳から脳へとコピーされると言われたが、実際には文化や行動のパターンが伝達されるプロセスは、コピーではなくむしろ「うつし」に近い。私たちは、自分が気に入ったものに同化したいと思う時、出来上がった姿だけを似せるのではなく、それが生み出される原理を内面化しようとする。好きなメロディーを口ずさむ時、それを歌っている歌手の気持ちになろうとするのである。

最も原型的な複製の方法は、鋳型や版によって同じものをたくさん作り出すことである。コピーという観点から見れば、それはデジタル情報技術における複製の先行形態であるかのように思えるかもしれない。しかし本当

はそうではない。鋳型や版は物理的存在であり、複製によって少しずつ摩滅する。したがってそこから作られたものも正確に同じものではない。これは物理的複製の限界ではなく、むしろ可能性なのである。摩滅することは、版も複製物もそれを制作する身体と同じく、実時間を生きていることを意味している。それに対してデジタル情報は、特定の時空間にある仕方では現れているだけであり、情報自体はこの世界の中に存在しない。もちろんこのこともデジタルの限界ではなく可能性である。

美学とはかならずしも、何が美しいかについての判断基準を持つこと（美意識）ではない。感性に訴える経験を、感性に訴えるがままに捉えようとする思考の試みである。その意味では、私たちが生きているこの時代は美学を忘却した時代とも言える。多くの人は日々更新される膨大な情報の流れに圧倒されて、どんな事柄に関しても、知識や立場に基づく判断ばかりが先行して、感性的な経験に言葉を与える余裕を失っている。芸術、アートに関わる言説ですら、新しさやインパクト、マーケット的な価値といった「情報」だけで構成されている。そんな中で「うつし」に注目することは、この忙しい日常を少しはスローダウンさせ、多少とも異なったやり方でこの世界に目を向けることができるのではないか。（吉岡洋、展覧会「うつしの美学」のためのテキストより、2024）

付録3 「生は死を抱きつつ進む」

世界が、「ウイルス」に翻弄されている。

それは「戦争」だと言われる。戦争？ いったい誰との？ 特定の国家や民族の間の戦争ではない。人類と、その共通の敵である病原体との戦争である、と。このような「我々とその敵」との全面戦争というレトリックは、2001年の同時多発テロをきっかけにアメリカから世界中に拡散した「テロとの戦争」を思い起こさせる。市民社会とその共通の敵である「テロリスト」との戦争。さらに遡れば、1920年代から第二次世界大戦終結まで、連合国の合言葉となった「ファシズムとの闘い」がある。

これらの全面戦争キャンペーンに共通しているのは、敵の「非人間化」だ。テロリストもファシストも、一人ひとりはもちろん人間である。けれども、それらと戦う人々のイマジネーションの中では、敵はあたかも人にあらざる怪物、あるいは宇宙人のような姿で思い描かれる。

宇宙人、この世界の外部から来た侵略者。まさに第二次大戦勃発前夜の1938年10月30日、H.G.ウェルズの『宇宙戦争（「世界と世界の戦争」）』（The War of the Worlds, 1898）を元にしたラジオドラマが放送された時、本当に火星人が攻めてきたと信じた人々がいた。もっとも「全米がパニックに陥った」というような記述は後世のジャーナリストの誇張であって、実際にはちょうど現在のインターネットでフェイクニュースが拡散するみたいな事件だったらしい。いずれにせよ、恐るべき兵器を持った敵がこの平和な世界の外から攻めてくるという観念が、現実と空想とを問わず、少なくとも過去一世紀にわたって、グローバル化した世界に生きる人々の不安に形を与えてきた。

「新型コロナウイルス」は、その最新バージョンである。

周知のように第一次世界大戦直後に流行した「スペイン風邪」と呼ばれたインフルエンザは、死者数で言えば現在の新型コロナのざっと百倍、当時の世界人口との比率で換算すれば数百倍という規模で、全世界を恐怖に陥れた。だが当時の光学顕微鏡ではウイルスを見ることはできず、「敵」の姿を可視化することはできなかった。それに対して現在では、電子顕微鏡の画像によって誰もがウイルスの形を知っている。それはしばしば毒々しい赤や緑で彩色され、それによって多くの人々はウイルスを、まるで邪悪な意図を持って人類を襲ってくる宇宙人

のような敵として想像する。

すべての意味において、こうしたイメージは完全な誤りである。

まず、邪悪なものであれ善良なものであれ、ウィルスはいかなる意図も持たない。電子顕微鏡は光を伝えないから、その画像にはそもそも色の情報は無い。コロナウィルスに塗られた禍々しい色は、それを人類の敵と思わせて危機を煽るべく、恣意的に付加されたフィクションである。ウィルスは人類にとって「敵」などではない。

生物界であれば、獲物と捕食者という比喩が、少なくとも部分的には可能であろうが、ウィルスはそもそも「生物」と呼べるかどうかすらはっきりしない。それはむしろ、分子から出来た自動機械である。ウィルスとは生物の遺伝的機構の一部が身体の外に飛び出して、異なった種の間を行き来するようになった存在だと考えられている。生物とウィルスとの関係にはまだ不明な点が多いが、ウィルスが生物進化に深く関わってきたことは確かなようである。

毒と薬を同時に意味する「ファルマコン」の概念は、このウィルスという存在のあり方をそれに重ね合わせて考察する時、極めてダイナミックで豊かな含意を持つようになるだろう。地球の生命圏を形作る人間以外の存在として、クジラやサバンナの野生動物たちを思い描くのでは、あまりに偏っていてバランスが悪い。生命の実相に迫るには、ウィルスのことも想像すべきなのである。

「意識の高い」人々は、私たちは人間中心の世界観を見直すべきだと言う。地球温暖化、熱帯雨林の開発、プラスチックによる環境汚染、放射性廃棄物等々、人類のエゴを反省し、自然と共に生きるべきだと。しかしそうした配慮においてすら、依然として人類の生存という目的が第一義であることは明白なのである。エコロジーとは人間中心主義から脱する思想などではまったく無い。そして、それでいいのだと思う。人類とは所詮、宇宙の中でとてもちっぽけな存在に過ぎないのであり、自分自身の存続という関心から自由になれるわけがないのだから。

それでもウィルスは、少なくとも想像力の中においては、たとえ一瞬でも、私たちを人間中心の思考の束縛から解放し、本当の意味で自然と共に生きるとはどういうことかを、教えているのではないだろうか？ だが私

たちはその教えに耳を塞ぎ、ひたすら感染を恐れ、リスクを最小限にすべく、大変な犠牲を払って社会生活や経済活動を停止した。それは合理的な選択であったが、同時に人間的、あまりに人間的な選択でもあった。それは自然を避けること、自然の不可避な一部分である死を、ひたすら回避するという選択であった。

数千年の文明史の中で人類が到達した、最高の知的達成とは何だろうか？ それは、何百万人もの命を一瞬で奪う大量破壊兵器でも、自分で生きる力を失った人間の身体を何年も延命させる医療技術でもない。そうではなく、生命とはそもそもその内部に死を抱きかかえながら進行するという洞察である。けれども私たちは、まだそうした洞察の端緒についたばかりであり、それはまだ広く共有された知識にはなっていない。こうした観点から見れば、今の状況とはたまたま人類を襲った厄災などではなく、私たちが生命のより深い理解、ファルマコン的な理解に至るための、一つのステップなのかもしれない。(吉岡洋, 図録『ファルマコン：生命のダイアログ』pp.45-48より, 2020)