

氏名	武田 雄介		
学位の種類	博士(芸術)		
学位記番号	甲第35号		
学位授与日	平成26年3月25日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	アンビエントー条里空間と平滑空間ー		
審査委員	主査	金沢美術工芸大学大学院専任教授	木下 晋
	副査	金沢美術工芸大学教授	真鍋 淳朗
		金沢美術工芸大学教授	中瀬 康志
		金沢美術工芸大学教授	高橋 明彦
		美術評論家・女子美術大学教授	南畠 宏

審査対象作品数	1点(複数組)
論文分量	本文A4判、61頁(51,924字)
附属の図録	A4判29頁、収録作品総数28点

論文要旨

武田雄介君の博士後期課程に到るまでの制作は、絵画を描くことから始まり、写真・映像・立体物の制作などさまざまなメディアの間を移動し、いわゆるインスタレーションにまで及んでいる。本申請論文「アンビエントー条里空間と平滑空間ー」は、そうした彼の修士課程以降の制作実践を理論的に振り返った研究である。その理論は、ブライアン・イーノに代表されるアンビエント音楽を直接のきっかけにして発案され、加えて、ジル・ドゥルーズという今日の美術界においても重要視されている哲学者を参照することで深化したものであり、武田君自身のオリジナルな展開を見せて、ユニークな美術論となりえている。以下、全三章から成る本申請論文について内容に即して要約する。

第一章「終わらない絵画」では、まず修士課程の頃に武田君が経験した、絵画を描くことの終わらなさという事態を振り返り、それを局所的制作と大域的制作という二つのあり方として理論的に再考した上で、アンビエントという概念を作り出すまでが論じられている。

以下、節毎に詳細を見ていく。

第一節「局所的制作」。修士課程の頃の武田君の絵画を描くことの悩みは、作品が描き終わらないということであった。それは、ドローイングにおいては、モチーフの恣意的な選択、視覚的欲望による制作、イメージの運動、関係を欠いたイメージの集合、という四つの特徴を持っていた。一つ一つの個別のドローイング作品は「断片的なイメージ」であった。また、絵画制作においては、無意識的なレイヤー構造、反復脅迫的な制作、イメージの運動という三つの特徴を持っていた。それは、一つのイメージを描くのではなく、そのイメージの運動を絵画として描こうとしたもので、それゆえにそれぞれのイメージは不規則なレイヤーをなすものとなっていた。

このようなドローイングや絵画制作を、武田君は局所的制作と呼んでいる。局所的(local)とは限られた場所のことであり、身体という全体に対しては部分(局部)のことである。

なお、ジル・ドゥルーズはその主著『差異と反復』で、フロイトに由来する「局所的自我」という言葉を用いている。局所的自我とは自我になる前の幼生の自我であり、自我に統合されうる要素・断片としての状態である。

さて、武田君の言う局所的制作とは「絵画」となる以前の消えては現れる断片的イメージの運動の状態である。局所的制作における絵画の終わらなさは、端的にいうと完成を迎えないことであるが、それは絵画作品という有機的な全体性を構成しないものなのであった。

第二節「大域的制作」。局所的制作の終わらなさを経て、絵画として完成を迎えるために、自身の制作をシステム化するようになった。それは絵画という大域的 (local) で統一的な全体性の模索であった。つまり、局所的制作における断片的なイメージが統合されることで絵画作品と呼べるものが制作されるようになる。

大域的制作とはイメージを運動から切り離し、それを「幽霊的イメージ」として表象することで完成を導き出す制作であった。幽霊的イメージとは消えては現れるイメージの運動を統合することで得られたものであり、同時にイメージの止めどない運動を仮死状態とすることを意味している。また、統一的全体とは比喩的に言うなら統一された自我である。

幽霊的イメージは局所的制作を乗り越える一つの方法であるが、絵画が完成を迎えても絵画の終わらなさの問題は未だに残った。その終わらなさは幽霊的イメージを描き続けなければならないというものである。同一のイメージを反復しなければならない。これが大域的制作における終わらなさである。

第三節「経験論的問題と超越論的問題」。これら二つの終わらなさという問題を経験論的問題と超越論的問題の関係として論理化しなおしたのが第三節である。局所的制作は要素を積み上げて一つの統一的絵画を目指す終制作であり、大域的制作は絵画の成立をシステムという外在的關係によって予め導くものである。局所的制作の終わらなさは経験論的問題 (経験の超出不可能性) として、大域的制作の終わらなさは超越論的問題 (超越論的システム化による固定化) として、捉え直すことができる。この二つの対立は、ドゥルーズに拠れば、ヒュームとカントのそれぞれの哲学の対立でもある。経験論者のヒュームは「なぜ個別的な経験から、(普遍的な) 認識が成立するのか」と問い、他方カントは「(普遍的な) 認識が成立するためには、この主体はどのように構成されていなければならないのか」と考える。つまり、ヒュームは「主体」を、経験を超出することで得られる結果＝効果として捉え、私たちは経験を超えて様々なことを認識し判断している、と考える。多方、カントは認識をそもそも人間に備わる知的思弁的能力と考え、経験を超えた原理・経験を可能にする条件、超越論的原理が人間には備わっている、と考える。ヒュームの場合は様々な経験を経ることで経験に内在しながら経験を超出するというプロセスを経るのに対して、カントは超越論的主観性によって根拠づけられている超越論的原理を経験に適用することで認識・判断がなされるとするのである。

この対立的な二つの考え方を自身の問題に置換えてみれば、局所的制作の終わらなさは一つ一つの描かれたもの (想像＝断片的イメージ) が作品未満であり、絵画 (統一的全体、システム) が成立しないと言う点で経験論的問題 (経験の超出不可能性) と言える。他方、大域的制作の終わらなさは、絵画が幽霊的イメージ (超越論的対象＝私の表象) として完成を迎えるが、同一のイメージの反復に終始する点で超越論的問題 (超越論的システム化による固定化) と言える。

ヒューム的な局所的制作とカント的な大域的制作は一見対立している関係のように見えて、じつは両者が抱える共通の公準がある。それは、知覚 (経験) を表象として捉える態度である。断片的イメージも、幽霊的イメージも、どちらもイメージ (表象) として、像として、捉えられている。しかし、知覚されたものを表象として捉えるかぎり、運動を捉えることはできないだろう。表象とは、運動性を抹消したものだからである。

さて、経験を表象として捉えないことを射程に入れた上で、次に、世界はどう私に対して表われているのかということをおぼろげに考えるために、アンビエント (ambient) という言葉が見出される。アンビエントとは端的には「環境」を意味するが、これを概念構造として捉えなおすときには《私－対象－背景》の三項の構造によって成立する関係であると言える。以下、このアンビエントを手がかりに「私」と「世界」と「制作」とを考えていくことになる。

第二章「アンビエント（前編）」では、その言葉を使い始めるきっかけとなったアンビエント音楽について考察し、音楽家のブライアン・イーノ、ジョン・ケージ、エリック・サティの音楽論を比較考察している。また、その上で自身の絵画制作「家具の絵画」について論じている。

第一節「アンビエント音楽」。その創始者であるブライアン・イーノによればアンビエント音楽は、聞くこともできるが無視することもできる音楽、包囲物としての音楽である。それは、スピーカーや演奏会で聞くことを目的としない音楽であり、一つの環境と結びつき、または環境を作り出す音楽である。

アンビエント音楽のこうした基本概念は、はるかそれに先立つエリック・サティの「家具の音楽」に由来している。それは家具のようにそこにあって邪魔にならず有用であるが特に意識されることもない音楽である。これもやはり聞かれる対象としての音楽ではなく、背景としての音楽である。あるいは音楽と環境とが未分化な状態とも言える。

第二節「イーノ、サティ、ケージ」。イーノとサティとならんでジョン・ケージも考察される。ケージは環境音という方法論を考案した。すなわち、無音室で自らの心臓の音を聴いたというエピソードに代表されるように、「環境（世界）に無音状態は無い」と言い、音そのものを環境として捉えた。また、沈黙や偶然までも音楽の要素とした。

これらを要するに、サティは、イーノ的な背景構造としての音楽と、ケージ的な環境の思想つまりオブジェクトとしての音（知覚対象としての環境）と、この二つのベクトルが交わり開始される場として捉えられる。一方は、音楽（対象）の環境（背景）への変換であり、他方は音（対象）との関係による環境（背景）の現前化（対象化）である。イーノは大域的な一つのシステムを作り出し、ケージは局所的な音そのものを現前化させた、とも言える。

ただし、イーノがカントでケージがヒューム、というわけではない。イーノのアンビエント音楽は背景であって対象（表象）ではないし、ケージの環境音もまた、結果＝効果として連合され統一された主体や所与ではないからである。イーノにしるケージにしる、当時の主流もしくは閉鎖的な音楽（芸術）状況から脱却するプロセスの中で考えられた音楽思想であり、それらは音楽を対象として表象するものではないからである。

第三節「家具の絵画」。修士課程の終わりから博士後期課程の前半にかけての自作を振り返っている。武田君は、こうした音楽からヒントを得て絵画を制作してきた。それはイーノのアンビエント音楽やサティの家具の絵画のように、見ることを強制しない、無視することも出来る絵画であった。その当時、重要だったのは絵画を表象として捉えるのではなく、いかに自分たちの周りで機能しているかという点で捉えることであった。

家具の絵画は大域的制作における制作のルールをシンプルにすることで描かれる。そのルールは、まず、描画方法は単純な行為の反復であること、画面は事前に決めた法則に従うことで構成されること、図像などは描かないこと、である。それによって既存の環境にまぎれることこそが家具の絵画であるとも言える。次に、シンプルな画面構成とは画面上に目を引くモチーフを描くことなく、限られた色とシンプルな図形と模様の反復で描くことで得られる効果についての模索である。制作行程を事前に決めることで最終的な画面構成が決まってくる。また描くという行為を出来るだけ排除することで、絵を描くという行為で現れる作者性を排除し、物理的な現象によって絵画を成り立たせてもいる。これらの手法は大域的制作の問題であった超越論的主観性（統一的自我）を排除するためにとられた。家具の絵画は大域的制作の方法を受け継いでいるが、ここには幽霊的イメージなどの単一のイメージや視覚的效果はなく、あくまでシステムとそこから溢れる偶然性によって絵画は成り立っていた。

第三章「アンビエント（後編）」では、「家具の絵画」での達成を踏まえ、アンビエントの概念について三様態において考察している。三様態とは、表層のアンビエント、深層のアンビエント、ア

ンビエント機械の三つである。アンビエントにおける《私-対象-背景》の三項が既存の所与として構造化されているのが表層のアンビエント、三項は変容可能と見なされ、その変容や発生を問うのが深層のアンビエント、三項それぞれがもはや区別を不能にするような新しい出会いの場がアンビエント機械である。

また、この三様態を、現代美術の三つの形式（インスタレーション、リレーショナル・アート、アート・ドキュメンテーション）の理解へと繋げている。この解釈は現代美術論としてもユニークで画期的である。そして、この考察によって、彼自身が目指す美術の方向が示唆されている。

以下、節毎に見ていく。

第一節「構造論」では表層のアンビエントが論じられる。表層のアンビエントはヒューム＝カント的な知的思弁的な再認によって、同一性に基礎づけられた経験の場としての環境であり、ここでは新しさや始まりの契機が失われている。たとえば、毎朝一個づつリンゴを食べているとして、それを日々同じリンゴとして同一性において経験するような場が表層のアンビエントである。一つ一つのリンゴは別のものであるにしても、それを同一のリンゴとして表象するのが知的思弁的な再認である。この時、同じものの反復から抜け出すことが出来なくなり、環境は抑圧的にさえ働く。また、義務付けられて食べているリンゴは、毎朝それをリンゴだと意識することもなく、自動的に無意識に口に運ばれるだろう。ベルクソンはこうした状態を自動的な再認と呼んだ。自動的な再認とは身体化された行動（知覚-運動機構）である。また、このように身体化された行動は現在という時間を構成する。生ける現在とは、決して点的時間としての今現在ではなく、このように身体的に組織化され習慣化された幅を持った時間である。

第二節「発生論」。アンビエントは実は変容可能なものであり、その変容可能性を考えるのがアンビエント発生論である。アンビエントの発生とは、確固とした私や世界（対象-背景）という構造があって、そうした固定的な私と世界とが関わっていると考えるのではなく、ある運動を伴う構造や関係性があり、それによって環境もまた作られ生まれるものだということである。この時、同一性を作り出す表象化作用は、差異の根源的時間性に晒されて崩壊し、個物の個性をあらわにする。毎日食べているリンゴは、それぞれ本来ひとつひとつ別個のリンゴなのである。その個別性を感得する場が、発生としての深層のアンビエントである。

また、ベルクソンは、この事態を注意深い再認として定式化した。注意深い再認とは、生ける現在における自動的な再認と異なり、過去へと記憶を探しに行くことで成立する再認である。

第三節「機械論」。しかし、時に、再認は失敗することがある。再認の失敗とは、それが何であるのかどれほど記憶を手繰ってみても結局分らない状態である。それは経験したことがないからであり、想像・推測もなしえず、感覚・記憶・思考といった諸能力が一致して働くことが出来ない状態（諸能力の不調和的行使）である。しかし、ここにおいて初めて、思考が開始される。それは新たな経験の場、創造や習得の場である。ただし、この状態は、単に意志的に選択出来るものではなく、他からの到来を待つもの（絶対受動）である。出会いは、出会う相手を必要とする以上、自らの力では果たし得ないのである。なお、ドゥルーズは出会いの対象をシーニュ（記号）と呼んでいる。

さて、ドゥルーズはこの状態をガタリとの共著『千のプラトー』で「機械」とも呼んでいる。それは、再認（自動的再認および注意深い再認）が成功する有機体（知覚-運動機構）に対して、成功しない非有機体的な状況こそ、あるべき創造性を表現していると考えているからである。それは、同一性に基づく表象ではなく、差異の拡大による怪物的な表象である。すなわち、アンビエント機械は深層のアンビエントにおける再認の失敗によって発動するのである。

なお、条里空間（striated space）は、再認を可能にする空間である。それに対して、再認の失敗によって思考＝創造が開始される空間が平滑空間（smooth space）である。換言すれば、アンビエント機械とは平滑空間を構成するものであり、それは美術において（次に述べるように）インストール、リレーション、ドキュメンテーションという三形式が引き続き連関することで構成される。

対して、条里空間は芸術作品（アートワーク）が構成する空間である。つまり、平滑空間と条里空間の違いは、芸術機械と芸術装置の違いとして考えられる。装置とは表象化以前の局所的な要素を捕獲し、地層化するものであり、運動を止めてしまう。それに対して機械とは常に逃走線をひき領域間の境界を越境するものである。またドゥルーズによると条里空間は光学的な空間であり、大域的な視点によって捉えられ、平滑空間は把握的な空間として、諸感覚が能力を超え局所的で微細な表象でもある。

以上のアンビエントの三様態（表層のアンビエント、深層のアンビエント、アンビエント機械）について、三幅対の特徴群をまとめることができる。すなわち、三項関係における構造－発生－機械、時間における現在－過去－未来、認識能力における感性－記憶－思考である。そして、この特徴群に現代美術の三形式（インスタレーション、リレーショナル・アート、アート・ドキュメンテーション）を加えることが出来る。つまり、インスタレーションを現在における感性の超越的行使として、リレーショナル・アートを過去における記憶の超越的行使として、アート・ドキュメンテーションを未来における思考の超越的行使として、捉えるのである。

また、この三形式をになう環世界、アンビエントには三つの関与者がいる。それは作者－鑑賞者－キュレーター（管理者）である。これはそれぞれインスタレーション、リレーション、ドキュメンテーションをになう環世界のモデルであり、これらが芸術の世界を構成する。では作者には作者の環世界しかないのかと言えば、そうではない。鑑賞者として振る舞うこともあれば管理者として振る舞うことも求められる。また、鑑賞者にも創造をになう作者の環世界、管理者の環世界がある。これはつまり自らの環世界、アンビエントを保持し、組み替えるプロセスが含まれているからである。その時、作用者は主体化のプロセスの中にあり、自らの記憶を作り出し、生のドラマ化を行っているのだ。

武田君は博士後期課程に入り、自身が考案したアンビエントについて研究・考察し、同時に、制作は様々なメディアを横断した。絵画、映像、写真、立体などのメディアの移動は作者性の不在を表しているのではなく、多重化される作者を表している。

また、メディアとは一つの環世界でもあるのだが、自身の研究における重要な点は環世界の移動をどのように提示することができるのか、いかにしてその移動は可能になるのか実践的に考察することであった。それは単にメディア間を移動することが問題なのではなく、移動の中に入ること、自身が一つの移動体であること、ある個体化のプロセスの中に居続けていることが重要であったろう。生成し変化すること。現在（感性）と過去（記憶）の共同を無効化する運動を作り出すこと。それは未来（思考）を構成することでもあるが、それはそのままアンビエントを作り出すことでもあり、すなわちそれが創造性である。

武田君は、自身の制作、作品についての研究、考察を経ることで、自身の美術の方向を模索してきた。加えて、今日の美術のみならず、社会や世界を生きることと芸術の関わりについても意識的に考えてきた。アンビエントは段階を経て複雑な差異を伴った概念になった。本申請論文は、その思考の貴重で豊かな軌跡である。彼は論文を次のように締めくくっている。すなわち、重要なことは人は出会いの対象（シーニュ）に強制されることではじめて思考し、物事を創造するという事である。これは見ることを学ぶことでもある。見ることは出会いの対象を見分ける能力である。ここでは主体は前提されず、常に主体化（個体化）のプロセスしかない。つまりこれは生とアートとが密接に関わっているということでもある。そしてこの学ぶということ、習得すること、創造することが彼の考えるアンビエントを構成することとしての芸術でもある、と。

以上のように、武田雄介君は自身の制作を振り返り、それを論理的に研究することで現代美術にとってユニークで有用な論文を記述しえた。

論文等審査結果

審査会は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、申請者の提出論文と研究作品が平成25年9月10日に行われた予備審査会に提出された承された論題及び形式、内容ともに合致しており、また、その際に指摘された事柄に基づいてさらに発展させ、完成されたものであることを認めた。分量については規定に対して少し足りないが、内容的に十分高い評価を与えることによって、これを了とした。

主査の木下審査員の進行により、口述試験ではまず申請者が論文要旨を映像を用いながら述べ、その後、各審査員の質問に申請者が答えるという形式で行われた。論文要旨については、前掲の通りで、明解にまとめられていた。質疑応答の内容は以下の通りであり、質問に対する的確な回答がなされた。

○口述試験概要

木下晋審査員

木下：今回21世紀美術館に展示された作品は、これまでの作品とは違って見えました。僕自身インスタレーションについては、大竹伸朗氏の制作プロセスを見たことがあるくらいでそんなに多く見ているわけではないのですが、率直に感じるところがあります。際限なく変化していく意識のなかで作られているときには、その空間は非常に生き生きとしていると感じられるのに、いよいよ完成を迎えて他のものの片付けが始まるととたんにつまらないものになってしまう。インスタレーションには、そんなところがあるように思っています。これはなぜなのでしょう。今回の君の作品では、このことについてどう思いますか。例えば、君の自宅の部屋と展示の場所の関係、君の内面的なところを彷彿とさせる部分があると思いますが、そうしたことについて説明してください。

回答：普段はものを大量に持ち込み、その中から選択するということを行っていますが、今回の展示に関しては、選択しなかったものを持ち帰る、持ち出すということは行わないことに決めていました。時間もそんなにないので、会期中に徐々に動かしていこうと決めていました。それは完成しないと言えば完成しないのですが、それよりも、ものを搬入して、ものがただあるだけで良いのではないかという感覚もあり、それが僕にとっては面白いのではないかと考えたからです。ものがただあるだけでいいというこの感覚は、インスタレーションを始めた頃から持っていた感覚でした。自分が絵を描いたり、意図的に配置したりすることもまた、ものを放置するということと同じレベルで考えたいと思いました。

先生がおっしゃった、自分の作品と日常との関係ですが、美大という場所には学外のスタジオも含めて毎日制作できる環境があるわけで、そのためほとんど家に帰らなかつたりして、家では生活らしい生活をおくっていないという状況がありました。家に帰るとものがあるにもかかわらず、ものが死んでいると言いますか、雑然としていて日常生活と言えほどの日常が僕にはない状況でした。一度、友人が部屋に来たときに「ちょっと何かがおかしい、怖い」と言われました。ものがあるのにないような状態だと言うのです。この出来事はずっと僕のなかで引っかかっていて、博士後期課程に入って一番見せたいものは何なのかということ考えたときに、ちょっとぞつとしますか、ものの見方が変わってしまうような状況を創り出せないかと考えていました。それはある種の「絶対受動のアンビエント」に到る状況ではないかと思います。ものやその状況が何のフィルターもなく入ってくるということがたまに起こるのですが、それが僕が創り出したいものと言えます。ただ、この状態は意図的に作ることをやってもなかなか起こることではないです。しかし、逆に意図しなければいいということでもない。そのことについて考えてきました。

真鍋淳朗審査員

真鍋：論文のテーマとなっているアンビエントという言葉について説明してほしいと思います。アンビエントという言葉が武田君の作品のなかに現れてきたのが、第一章「終わらない絵画」での局所的制作とそれをシステム化した大域的制作で、そこでは何か予感があったということを書いています。ついで、そこからカントやヒュームを援用した哲学的な考察があり、それと同時に音楽家ブライアン・イーノやエリック・サティ、ジョン・ケージの考察を重ねています。武田君自身の制作については「家具の絵画」という制作が行われており、さらにそこからインスタレーションへと至るわけです。そうした過程のなかで、アンビエントの意味が深化し変遷して行っているのですが、その変化と制作がどのように変わっていったのかを説明して下さい。

回答：絵画制作をしている時にアンビエントという言葉を使い始めたのですが、その時は「家具の絵画」として、つまり見ても見なくてもいい絵画として考えていました。環境を規定するものとしての絵画として考えたかった。それを行うにあたって自分の表現とは何なのかということを考えていった時に、自己表現ということではないということにいきつき、端的に在るものについて考えようと思いました。そうすることで周りのものが見え始めました。そしてその状況も含めて、自分の周りにあるものをアンビエントと呼ぶようになりました。そこからインスタレーションへいたるのですが、最初はインスタレーションというよりも、自分の周りにある物事を観察することから始めています。そして、実際にインスタレーションを行うときは、ものを拾ってただ置くだけというようなことをやっていて、その時は今までは気付かなかったことに気付いて行くので、どんどん作品ができていくような状況がありました。そしてこれが先ほど説明した「私」と「世界（環境）」との有機的な関係性です。そこからアンビエントということ博士後期課程に入って研究して行くなかで、本来は対象化されないものをアンビエントと呼んでいたにもかかわらず、それが対象化されていきます。状況としてどんどん裏をかいていくことが起こります。それは無意識的なものを意識化したり、意識的なことを無意識化するようなことです。そうすると自分のなかに対象（表象）が堆積されていく。制作も行うので外にも内にも対象が蓄積されていきます。そうするとアンビエントは有機的な関係ではなく、自らを抑圧する環境へと変化していきます。それを作品化したものがあります。ある一つの部屋に対して、普段ならそこにものをインストールしていくのですが、その時は一端すべて取り除いて、何も無い空間を作りました。そこにはいくつかのルールを設定して、自らの身体を抑圧的な環境と見立ててそこに鑑賞者をインストールするというものでした。そして、そこから抑圧的な環境にならないようにするにはどうしたらよいか考察し始めました。そして、それを深層のアンビエントとして、知的思弁的に対象化して表象化するのではなく、身体的な関係として考察しはじめました。このようなことが二年次から三年次かけての研究制作でした。

南島宏審査員

南島：作品を見て、論文を読み、私のなかで一つの裏付けがとれました。というのは、まず論文から言いましょ。論文は極めて矛盾に満ちていてトートロジカルな繰り返しであり、まさに意図的に我々の関心をそぎ、中心からズラしていくかのような緻密な計算が仕込まれている。それはあなたの思想的な力によるのか、もしくは感覚的なものによるのかは分かりません。しかし、今日の午前中に21世紀美術館で作品を見せていただき、今のプレゼンテーション、パフォーマンスを拝見して、その一つの仕掛けもまたあなたの作品である、そう受け止めたいと理解したのです。同じことがトートロジカルに繰り返されている。アンビエントという言葉も、その繰り返しのなかでどんどんズレていく。そのわずかなズレのなかで、さっきまではAと言っていたものがもうAではありませんよ、わずかにズレがありますよ、ということをはのめかすわけです。こうした戦略はある種の無化であり、中心からズラしていくものだが、ただそのことにいらだちを覚えることはなく、読者である私たちは不思議な救いを感じてしまうわけです。

ちょうど昨日の今頃、僕は福島県の南相馬にいたのですが、そこで死をめぐる話をしたのです。

こういう状態で今日、図らずも、武田さんの作品を見、プレゼンテーションを聞きながら、無化されていくこと、それはある意味で死へ向かっていくことにも置換えられるわけですが、その戦略について思い至ったわけですね。論文の冒頭には自我の問題、主体の問題が触れられていました。けれども、これも極めてドゥルーズ的に宙づりになったり、中断させられたまま、この論文のなかに隠れている。そのことはとっても不気味です。つまり最後までそれが何なのか、あなたはあえてこの論文のなかで表面化させない。まさにアンビエントと呼ぶべきもの、そこにあるのにも関わらず見えないような場所に隠し続けている。このことは先の木下先生の問いかけとも重なるのですが、それは、あなたのなかで死に対する強い欲望があるということだと思います。けれども、あなたは最後に図らずも触れています。本当は感動してはいけないうるのだけれども、「生とアートが密接に繋がっている」と言いました。つまり生きる表明をしましたよね、最後に。そのことと死が繋がっている。そこで、あえてベタな問いかけをしたいのです。金沢美術工芸大学で学んだことも含めて、芸術はあなたにどのような力を与えてくれましたか。大きな問いかけです。あなたの感性で言葉を返してみてください。

回答：先ほどの木下先生の質問とも繋がるのですが、ほとんど日常生活をおくっているようでおくっていないのです。言ってみれば、現実というか日常というか、それが空っぽだとも言えます。芸術を虚構と言ってしまうと語弊がありますが、ある種の夢のようなもの。ずっとそっちに目がいて、中身は空っぽだというような感覚は常にありました。そう考えたときに日常と芸術を分けて考える必要があるのかと、日常と芸術を分けることができるのかという問題もまた自身なかに常にありました。生きていくことをどうにかして芸術に置き換えることによって、自分のなかにある空っぽさとか何ものなさを補えるのではないかと感じていました。金沢で学んだこととは関係しているとも思いますが、ズレることや、逆に様々なことを繋げてしまうということはそもそもの自分の気質のようなものだったかもしれません。この点はもちろん戦略として利用しますし、意図的な部分があれば無意識的なところもあります。これを戦略として使っているということは自覚的です。自分にとって芸術とは生きていくこと自体と言えますが、この点は確かに感動してはいけないうるでしょうし、怖い部分でもあって、とらわれていると言えどとらわれていると言えます。

中瀬康志審査員

中瀬：武田君とは問屋町スタジオではほとんど合宿状態、振り向くと武田がいるみたいな状態の生活でした。今回美術館に持ち込んだ作品も、その制作のプロセスも含めて見てきました。木下先生、南郷先生とも重なりますが、僕は空間とか場とかについて質問したいと思います。スタジオにいろんなものを持ち込んで、そして今度はスタジオからものを持ち出して、と、君自身が一つの移動体であり、個体化のプロセスの中に居続けることを一つの戦略にして制作していますが、今言った自分の家だとか、あるいはホワイトキューブ、美術館、または場所の移動であるとか、それから移動で残されたものも僕は見っていますが、そうするといわゆる制作に励んでいた場所と、また移動してその先にある場所、それをもっと発展的にいけば外の空間であるとか、あるいは全然ホワイトキューブではない場所、そういった空間、場といったものとの関係性であるとか、つながりといったものはどう考えていますか。

回答：移動の中に自分や対象、空間や場があるという関係性がまさしく深層のアンビエントです。自分の作品制作の中にもホワイトキューブではなかったり室内ではなかったりするものが何点かあって、その点は自分自身もすごく興味があるところです。ただ自分のなかではホワイトキューブ自体も特異な場として、ある固有性を持った場として捉えたいとも思っています。場のヒエラルキーを持ち込まないようにしたいと考えています。例えば、自分が外で展示したものとしては、穴を掘って建物の土台を見せるというものがあります。あと、海で砂のインスタレーションを行ったものなどがあります。そもそも散歩みたいなものを作品化したものもあります。それは地図を作成したり、写真でドキュメントしたりすることで発表してきました。今後もそういった作品は作っていき

ますし、考えていきたいと思います。

中瀬：君の作品に非常に懐かしさを感じていまして、平面の作品なんかもどこかで見たことがあるとか、ラウシェンバーグの作品かなとかいったことを思い出して。その意味で、ひょっとしたらコンバインペインティングやシミュレシヨニズムの手法を取り入れてるのかな、と。それからシミュレシヨニズムから繋がるカットアップやサンプリング、最近ではブリコラージュ、様々なものをつないでいくリレーションや過去へさかのぼっていくようなドキュメンテーションなども含めて、様々なものが混在してあなたのなかで手法として駆使されているわけです。それは言葉として挙げれば今言ったことですが、では、感覚的に見るならば、それは直観的なものなのか、あるいは学習していくなかでこういう方法が使えるようになるのか、その辺りはどうなのでしょうか。

回答：基本的には、考えて使うこともあります。感覚的なところが強いと思います。ただ感覚的と言っても自分のなかでちゃんと裏付けを作っはいて、例えばブリコラージュやコラージュといったことは関係性の問題として、それは政治的な方法なんだなということ、与えられたものを脱構築したり再構築すること、逸脱の方法として捉えています。それは既存のものから、逃げる、逃走する方法といえます。それを過剰にやったり、またはやらなかったり、ということはありません。

高橋明彦審査員

高橋：論文は結構よく書けていると思うのですが、かなり難題でもあります。が、先ほどの説明は僕はよく分かりました。ジル・ドゥルーズはかつて浅田彰氏が紹介して以来、リゾーム対ツリーとか、平滑空間対条里空間、潜勢力対現勢力、深層対表層など極めて二元論的であり、浅田氏いうところのチャート式で図式的だと言われてきました。例えば、今ほど少し言ったデリダ式の脱構築のような二項対立を解体していくという戦略に対して、ドゥルーズが言うのは単純な二項対立で図式的なのだと批判されてもきた。現在のドゥルーズ解釈はそういうところを抜け出していて、デリダなんかより評価は高くなっていますが、ポイントは、そういった二項対立的、図式的にドゥルーズを考えるのではなくて、ドゥルーズの本来的に持っている運動性みたいなものを上手に論理化した上で、ある種誰にでも分かるように説明することです。それで先ほどの説明で押さえておくべきところは、表象＝再現前化 (representation) でしょう。表象に対して運動、この二つの違いを説明してほしいのです。一つ例を上げますが、自我とは何か。統一的な自我というのは表象＝再現前化された対象にすぎないというのがベルクソンやドゥルーズの考えで、それはちょうど写真でとられた動かない像のようなものだということです。この流れでいくと、先ほどの真鍋先生の質問とも重なりますが、運動対表象という対立のなかで生と死という対比ではどういう関係になるのか。

回答：ある意味では生とは運動であり、死とは表象になると考えます。

高橋：死という運動は可能ですか。

回答：死という運動は、僕は可能だと考えます。それが未来という時間を構成するともいえます。それは僕たちが考えるネガティブな意味での死ということではなく、つまり表象としての死ではなく、反復なのです。永劫回帰というニーチェの概念がありますが、ドゥルーズのなかでキルケゴールとニーチェの違いに触れる箇所があります。キルケゴールの信仰はニーチェの信仰の部分なんだと。ニーチェの生きるということ自体が、そもそも一つの信仰なのだと。キルケゴールの「これで最後」をニーチェは差異を伴って反復するんです。僕たちは生きて死ぬということではなく、生と死は同時的にあるということです。そもそも生を基礎付けているのが死なのですが、死への本能がなければ生の本能もない。死というのは超越論的なものでもあって、それが生きることと同時的であるということが重要なんだと考えます。表層のアンビエントと深層のアンビエントと言ったときに、表層のアンビエントをどんどん遡行していくと深層のアンビエントにいきつくのです。深層のアンビエントはひとつの死ということもできる。そこで折れ曲がってしまう。その方向転換をすることによってもう一回主体化のプロセスにはいるということなんです。生と死の両立みたいなことが重要なのだと考えます。

高橋: 有機体に対して怪物的というモチーフがドゥルーズにはあります。オルガニックに対してオルジック。諸能力の不調和的行使、再認の失敗、新しいものを生み出す創造プロセスというのは、何だかよく分からないもののなかからこそ新しいものが生まれると、平たく言うとそういうことなんです。それを希望の哲学としてドゥルーズは語っています。しかし、実際90年代、ゼロ年代で最も創造的で増殖的だったものは、何だと思いませんか。あるいは、何だと僕が言いたいと思いませんか。

回答: 資本主義ですか。

高橋: その通りだと思います。資本主義の創造力に勝てるものは結局なかった、と。ドゥルーズを参考に新しい美術を作っていこうとしたときに、さらに大きな資本主義という運動プロセスに絡めとられてしまうんじゃないのか。ドゥルーズ自身がこのようなことを予言しているとも言えますが、この点についてどう思いませんか。

回答: 美術をやっていこうとするときに、資本主義を利用するというのは少し違うと思っています。そうではなく、そもそも美術と資本主義とは同化してしまうんです。資本主義っていうのは平滑空間なんです。どんどん始まりも終わりもなく広がっていく。だから強い。そして、それを利用すると言ったときにはドゥルーズも批判的ですが、問題なのはそれを能動的な能力の使用と考える点である。この能力の使用は生きていくためには必要で、それは保たなければいけない。ただし、重要な点は、ある時にこの能力の使用が行えない状況が訪れる。このときにある種の同化が起こる。これは資本主義に絡めとられるといった視点ではなく、明らかに資本主義とは異なる文脈関連性のなかから生じる事柄、出来事なのです。その時資本主義というのは一つの要素でしかなくなる。いけないのは、資本主義つまり経済（グローバルなもの）を最終審級と見なしてしまうことです。平滑空間に（グローバルな）最終審級はない。そこには接近と逸脱しかない。あるのはローカリティの世界だけです。そのもの（資本主義、平滑空間）自体が常に「これで最後」の反復なのだから、そこには常にいつまでも最後の鐘が鳴り続けている。問題にすべきは資本主義はなく、欲望です。グローバル化された欲望である資本主義ではなく、局所的でローカルな個別の欲望が重要なのです。ドゥルーズは欲望を世界の最小単位として考えています。それは一つの多様体であり、出来事であり、強度です。資本主義というのはこの細かな運動を蓋然的に俯瞰的に捉えた表象にすぎない。それに対して、欲望には可塑性が備わっているということが重要なのです。

南島: ドゥルーズはアントナン・アルトーを引用しています。ここでもまたズレを伴っています。アルトー的な世界への傾斜。あなたの作品を見ると、まだ資本主義化されない部分の陰みみたいなものが稀薄だと感じます。だからこそ、資本主義という言葉が使われる。そう言う点からすると極めてアルトー的な、つまり極めて変態的なものがズレのなかに求められる。武田さんの作品との関係でその辺りはどのように考えていますか。アルトーはよく知っていますか？

回答: アルトーについては、知っていると言えるほど知っているわけではないです。

南島: それは一つにエロスの問題と関わってくると思いますが。

回答: エロスについていえるのであれば、僕はそれは隠されるものと考えています。そして、そこから垣間見えてしまうものとして。さらけ出すととたんに消えてしまうようなものとして。エロスの過剰、つまり生の本能の過剰は、タナトスへと、つまりは死の本能へと変化してしまうことがあると思います。この変化は一つに主体化のプロセスとしても考えられる。また自分としては隠すものがないということ、隠すものがないということをして隠している。これもまたトートロジカルでしょうか。

南島: おそらく、あなたの研究において重要な問題は、高橋先生もおっしゃっていたと思いますが、生と死の問題なんだろうと思うのです。あなたはこの論文の冒頭で絵画とは死の世界だと明言しているんです。絵画はなぜ死なないかと言えば、死の世界を死として生き続けるから死なない。表象とはそういうことでしょうか。そのことを最初にあなたは明示しているんです。そしてこの点を最終的に

普遍的な生と死の問題に導いていけるのなら、このアンビエントという極めて曖昧な言葉にも明解な解答が得られるはずです。そのことをこれから自らの経験と自らの言葉で探っていく必要があると、改めて思いました。

あと、先ほどキルケゴールが出たけれど、キルケゴールの思想はポップアートと関わってくるものです。つまり、町行く人々、高級学校で芸術を学んだことのない人々の中にある富に我々は帰らなければならない、といったことを言ったんですね。この点はあなたの制作とどこかで関わってくると思いますので大切にしてください。

高橋: 論文の中で、インスタレーション・アート、リレーショナル・アート、アート・ドキュメンテーションという現代美術の三つの形式について書いています。この三形式の解釈に関しては、ドゥルーズをあてはめただけじゃないかと言われてしまうのですが、感性、記憶、思考。あるいは、現在、過去、未来、といった三幅対を作り出した。結構上手くまとまっているなと思います。ただそのなかで僕なんか理解できないのが、アート・ドキュメンテーションのところ。アート・ドキュメンテーションというのはアートそのものではなくて、アートを指し示すものとしてある、とボリス・グロイスは言っていますが、武田君はどういうスタンスなんですか。

回答: ボリス・グロイスは芸術が生を欲するといった言葉使いをするんですが、そのときに僕が危ういと思うのは芸術装置と芸術機械の違いみたいなことでいくと、ボリス・グロイスの芸術はどちらかと言うと芸術装置に近いところなんです。重要な点は、芸術を装置としてではなく、機械として考えることです。生が芸術に捕獲されるというのであれば少し話が違ふと感ずます。アート・ドキュメンテーションはキュレーター（管理者）の環世界のモデルとして考えられるのだけど、ではそれはキュレーターしか持ちえない環世界かと言えばそうではなく、キュレーターの中にも鑑賞者や作者の環世界、つまりインスタレーションやリレーションの領域がある。またそれはその他のモデルも同じように言えて、ただこの点が調和的に働くとは考えず、不調和的に、バラバラに働いているということが重要な点だということです。また、ドキュメンテーションは再領土化の作用なんで、それは受けたものに対しての逃走によって引き起こされるともいえます。芸術を捕獲装置として考えるのではなく、受動的なものとして、つまりは逃走の作用として考えたいのです。

高橋: ボリス・グロイスの言うドキュメンテーションには生と死の問題がたしかにあるようですが、ただ今は、生と死の問題とはハイデggerの頃のように死に基礎付けられる生という論調の時代ではなく、もう少し生そのものを肯定的に捉えようとする傾向があります。加えて、生政治や生権力という問題がある。死は生の管理のなかにあるという洞察です。そういった点からも考えるべきだと思いますが、これについては今後の展開に期待します。

真鍋: 論文の後半最後に環世界という言葉が出てきます。ユクスキルの代表的な考え方ですが、これは理論的な問題であるのみならず、直接あなたの制作に関わる事柄です。今まであなたの制作や活動を見て来ると、様々なメディアや表現を駆使して制作してきたのがわかります。メディア間を自由に行ったり来たりしていますが、その考え方といいますか、それは、ある意味ではあなたの課題点でもあった。というか、どれをやってもあなたはクオリティーの高いものを作ってきたと思いますが、それらを否定してすぐ次にいく。この課題というか、環世界つまり一つのアンビエントですが、人間も動物も相対的な違いでしかないといったこと、自分の環境をどんどん変えていけるといった方法論、そしてそれが自身の制作の方法論と一致する、あなたのスタイルはそれでいいんだということ、それはある意味では固定化されるものだけでもそれでいいのだということ。そのような解釈でよろしいですか。

回答: ある側面ではそれでいいのだと思いますが、先ほど表層のアンビエントというところでその点について話したんですが、表層のアンビエントを保とうとしても深層のアンビエントに入ってしまうのです。それは僕の意志とは関係なく突きつけられることなのです。そのことの方が僕にとっては重要で、環世界を移動すること自体はそれほど重要ではない。むしろ留まることの方が重要な

のだともいえます。

高橋：でも、環世界の移動において、いわゆる身体図式の書き換え、それまでの身体図式が習得や創造に変わっていくということはあるわけですね。

回答：それはあります。ただ、それは位置的な移動だけでは変わらないんです。習得や創造のプロセスに入る努力、あるいは学ぶこと、その兆しの見極めを学ぶ必要がある。そしてそのこと自体がアートなのだとも言えます。変化を起こすための前準備というか、突然起こるから準備なんかはできないんですが。また僕の移動とは、俯瞰的に見た時の移動ではなく、そもそも自らが移動体であるということです。それは移動のなかに入るということで、その視点から自らが移動しているとは捉えられない、むしろ留まっているということなんです。留まっているが故に動かされ変化を余儀なくされ、また変化を感じることができる。また次元から次元への移動ではないという意味で留まっているということです。ある方向性としか示されえないものとしての移動体とも呼ぶべきでしょう。

○審査の講評

木下晋審査員

私はずっと武田君を見てきました。院生の時代は、本当にこれからどうするのかなど思っていました。博士後期課程を受験すると言って、提出作品を見たときに、これは普通の学生ではないなと感じたのです。今回のインスタレーションでは、その頃の、修了制作のような作品性はあまり出ていませんでしたが、武田君は様々な技法や方法で質の高い制作をしますが、本人はまだそのことを言語化することができていなくて、試行錯誤だったんですね。おそらく修士で大学を修了していたらアーティストにはなっていなかっただろうと思います。この三年間の意味は何かというと、もちろん学位をとることは重要ではありますが、私はまずアーティストになるということが前提条件だと考えていました。その点においても、今日 21 世紀美術館で見た彼の作品、インスタレーション、あるいは論文を読んで、まだまだ未熟ではあるが、やっとアーティストとしてやって行けそうな感じが見えてきました。そう言った意味において、あまり時間を置かず次作品を作って欲しいと考えます。

近年になく学位にふさわしい成績であったと思います。

真鍋淳朗審査員

終わらない局所的な絵画から、絵画制作をシステム化し完成させる大域的制作に展開し、絵画を完成させるに至った。この時に、テーマとなる「アンビエント」が登場するが、その時点ではまだ確かなものではなく、ドゥルーズやバルクソンなどの哲学を研究しながら自身の制作スタンスを明確なものにしていった。「アンビエント（前編）」では、イーノ、サティ、ケージなどの音楽理論を援用しながら「家具の絵画」という認識に至る。「アンビエント（後編）」では、ドゥルーズの理論から構造論、発生論、機械論によって作品制作を進め、条理空間と平滑空間による制作論の分析に至っている。

金沢 21 世紀美術館の展示作品は、インスタレーションの形態を取りながら、身の回りにある物品や過去の日常性を紙媒体や映像に蓄積したものが同時に設置され、制作においては作者本人以外の他者の介入も認めるなど、インスタレーションを越える要素も見られる。

絵画を制作するにせよ、インスタレーションを制作するにせよ、常にクオリティーの高い制作のレベルを維持しているが、彼にとっては逆に、メディア間を移動することが課題であった。本研究によって、そのメディア間を移動することこそが、申請者にとっての「アンビエント」であり環世界であることの認識が確立された。このことが、博士課程の研究としてユニークで高い価値を持ち、今後の研究・制作に反映されることが大いに期待される。

以上によって、本申請を博士課程の学位に相応しいものと認めます。

南嶋宏審査員

作品を見せていただき、そしてプレゼンテーションを拝聴し、真鍋先生のご指摘にもあったように、アンビエントということへのこだわりも分かるんですが、もっと明解にあなた自身が創り出した、もちろんサティからの言葉ではあるんですが、「家具の絵画」、これはもっと強く表明してもいいのではないかと思います。その中にアンビエントという要素も、あるズレを伴いながら取り入れることができる。そうすると武田さんの言葉に明解な強度が出てくるのではないかと。そういう一つの回路を感じています。ただ、今日の口頭試問のなかで、高橋先生の問いかけに対して、未来は死のつながりの中にあるのだということをお前は言った。このことは非常に重要なことだと思います。そして今日の発表、作品の中に、少なくとも私はあなたが芸術を信じてきた力を確信いたしました。おそらく学位はその芸術を信じる力に与えられるべきものだと思います。よって、彼の作品と研究が学位取得にふさわしいと考えます。

中瀬康志審査員

博士後期課程3年間の在籍期間に於ける武田君の制作、研究の現場、そしてその成果としての発表の多くの場に身を置き接して来た経緯もあり、飽くなき孤独な精神的葛藤、言い換えれば積極的に矛盾と逡巡と解体のただ中に入り込み、目的論的な行動力を持ち、自分自身も結果を知り得ない暗中模索の場にあることでそれを乗り越えようとする姿が常にあったことを、先ずは持って評価致します。それは絵画から派生した純粋な表現への欲求が、大局的に生きることとの関係も含めた、非常にシンプルながら難解かつ重要な問題へと模索が開始された瞬間でもあったとの印象を持ちます。

論文としての精度そのものは専門の先生に譲るとして、実制作や表現と平行しながら展開してきた論理の変遷や変容も、ある種の整合性を持って今後に向かっていくと感じられます。

多重化された作者として横断するメディアによる制作表現の中で、とりわけ、物質との関係性にも注目しました。現実の物質を扱いながらも、一方向への物の深度へと向かうのではなく、その特性を固定することなく横へと回路を放ち接合し、外部に開かれた多様体ともなり得ている。流動し、絶える事なき生成の途上としての有り様、作品内部に織り込まれた幾重もの読み取りの中でさらに中吊りになったもの、それは現状から逸脱し、新たな地平へと向かうとても挑戦的な欲望の正しい使い方なのだとも言えるでしょう。

途上である現在の研究、表現の行方が未だ理想的なるが故にユートピアとロマンが先行していることを指摘したとしても、総合的に「美術」という固有のフィールドへの相対化、そして美術の持つ本来の力に立ち向かうという点に於いても評価できるものと考えます。

「自身がひとつの移動体であること」「ある個体化のプロセスの中に居続けること」の重要性を糧とした「アンビエント」を巡る考察と研究は表現の生き生きとした生命体としてのダイナリズムも予感させ多くの期待を孕んでいると考えます。以上によって、博士課程の学位に相応しいものとして認めたいと思います。

高橋明彦審査員

論文指導の立場から講評します。

世界はどんな要素から出来ているのか。水からか、火か、または原子からか。あるいは、要素ではなく要素を超えた統一的な原理に拠っているのか。例えば、数とかアイデアとか。または神、超越論的主観性とか。

こうした疑問は、人類に普遍的な問題として立ちのぼってきたものでした。部分と全体、個人と社会、主観と客観といった問題はこのバリエーションであり、本論文でとりあげられた局所的／大域的、あるいは経験的／超越論的という対立図式もまた、これとパラレルな関係にあるものでし

よう。武田君は、自身が体験した絵画における完成という課題から、この問題を取り出し、ついでこれを解くために、アンビエントという概念を考案し鍛え上げました。

アンビエントとは、端的には、私がいて、私が刺激を受け働きかける対象があって、その他にその対象以外の背景がある、この三者の関係を言うものでしょう。ただし、この私一対象一背景の三者を自己同一的に自明視しては何も解決はせず、むしろそれは抑圧的な所与の環境として働くだけです。武田君は、三者を自明視するあり方を表層のアンビエントと呼び、それに対して、この三者を作り出す、発生を問う視点を深層のアンビエントと呼んでいます。このようにして、ブライアン・イーノやエリック・サティをきっかけに導き出されたアンビエントという概念は、私一対象一背景の三者の関係を、発展的に掘り下げていき、そのまま、つまり運動している状態のまま取りだそうとする概念になりました。そして武田君は、ドゥルーズ＝ガタリに倣って、これを機械と呼んでいます。この「機械」の概念は、有機体に対するものであり、端的には運動それ自体を意味しています。それは、特にベルクソンが重視した、本来の時間性のうちにある運動であり、ドゥルーズ的には有機体的・オルガニックに対して、オルジック（オルジアスティック・乱痴気騒ぎの）な運動であり、有機体に対する怪物的なものです。

これらのアンビエントの概念は、ベルクソンやドゥルーズに依拠しています。そのため、それらの思想を美術に適応しただけのように見えるかもしれませんが、そういう感想は当たらないでしょう。それらの美術への適応自体がすぐれてオリジナルな試みだからです。

特に、ベルクソン＝ドゥルーズの反表象論または再認論あるいは時間論は、おそらく世界的にも昨年の日本で達成されたドゥルーズ研究の成果（國分功一郎氏や山森裕毅氏によるもの）だと思えますが、武田君は、それらを参考にしつつもいち早く、あるいは時を同じくして、現代美術の問題としてこれを展開している点でたいへん評価できます。自慢して良いでしょう。私も論文指導の過程で非常に勉強になりましたし、すごく楽しかった。論文は書く側は勿論書かせる側もまた、いつもいばらの道です。だからこそ、彼と過ごせた時間は、私がこの大学に奉職している証であり、私の最も幸福に満ちた時間だったと思っています。

さて、論文の分量は、望まれる規定の60000字に少し足りないのが残念ではありますが、ただし、満期論文も書かれてあり、これは今回の審査の対象というわけではありませんが、博士論文として改めて発表する際に付け加えるべき、十分な内容を持っている。その点で、分量の問題はクリアしていると考えます。（本論文は約52000字、満期論文は21000字ある）

先ほどの説明も明解でした。内容的に多少難解なのは、まあ仕方がないでしょう。いずれ、多くの人たちがこの論文の射程と可能性に気付いて、後を追うことになるはずで。

また、作品のことに触れたいと思います。これ以前の作品と較べて、今回、21世紀美術館に仕上がった圧倒的で濃密な空間は、素人の私にもはっきり感覚されうるもの、感覚することしかできないものがありました。言葉にするのはすこし時間が掛かりましたが、言ってみれば、局所的な自我がある種の自己組織化を果たしている、ということでしょうか。それは表象ではなく、まさしく胎動している。統一性ではなく、多数性がうごめいている。私がそれを視覚的に観照し理解する存在ではなく、その渦中にいることを感じ促すようなあり方として、作品はありました。一つ一つのモノは、部屋のなかでそれぞれの位置を占め全体を自らに反射しつつ、いきいきと個体化しています。投影された映像や、写真の山、裏返されたヌイグルミだけでなく、コダックの黄色い箱に入ったフィルムの束までもが、そう私に感じさせました。倒産したフィルム会社の物体ですが、ここに資本主義的ナルモノに抗していく鍵があるようにも思えます。

いずれにせよ、彼の作品は、局所的な要素が全体を作り出し、そういうアンビエントを構成している。同時に、彼の作品に出会うことで、私の身体図式＝アンビエントも新たに創造され直したということかと思われました。

以上が講評です。論文・作品ともに、博士の学位に相応しいものとして認めたいと思います。

総合評価

審査員一同は、金沢美術工芸大学大学院研究科の学位授与（課程博士）の博士論文等審査基準に照らして、本申請論文及び研究作品がほぼ基準を達成し、優秀であることを認め、博士学位に相応しいものとして高く評価した。