

氏名	竹内 佑未 (たけうち ゆみ)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	第56号		
学位授与日	令和2年3月24日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	メタボリズムをめぐる弁証法的形象の探求		
審査員	主査	真鍋 淳朗	金沢美術工芸大学教授
	副査	鈴木 浩之	金沢美術工芸大学准教授
		青柳 りさ	金沢美術工芸大学教授
		保井 亜弓	金沢美術工芸大学教授
		萩原 朔美	前橋文学館館長

審査作品対象数	1点
論文分量	本文A4判、141頁124,335字
附属の図録	A4判41頁、収録作品総数42点

論文要旨

申請論文「メタボリズムをめぐる弁証法的形象の探求」は、申請者である竹内佑未さんが、制作した絵画のイメージの変遷や、個人制作と共同制作という異なる制作形態の行き来、そして個々のメディアムが錯綜するように展開する制作について「メタボリズム」という言葉をキーワードに論じたものである。

序論

「メタボリズム」とは、日本語では「新陳代謝」を指し、生命維持のために古いものと新しいものが次々と入れ替わることをいう。そのような代謝を通して身体が細胞分裂を繰り返し、皮膚や臓器、骨や筋肉を更新し生命を持続しているように、申請者の「作品」また「作者」としての申請者自身も、絶えず自らを解体し、新しいものを取り入れ更新し、変容することで自らを保っている。本論文は、第一章「絵画」、第二章「ドローイング」、第三章「映像インスタレーション」、第四章「アニメーション」の全四章で構成される。制作において、絵画にドローイングが入り込み、ドローイングに言葉が入り込み、あるいはアニメーションに絵画とドローイングが入り込むように、各章も個々のメディアムが行き来しながら展開する。

第1章「絵画」

申請者が絵画を描き始めた学部二年次から、大学院修士二年次までの作品について取り上げている。ドローイングをもとにして描き始めた絵画は、ドローイングの複製や自身の「スタイル」のようなものが見え始めると予定調和に陥り創造性が感じられなくなる。こうして学部三、四年次では作者の手ではなく水の流れによって現れる色彩を取り入れた絵画を制作するようになる。大学院修士課程に入った頃には、絵画のもつ四角形の枠に対する抵抗が生まれ、額に入った油彩画を切断し展開したインスタレーション作品や、映像的なイメージを誘発させようとした二枚対の絵画作品などを制作することになる。学部時代の絵画を振り返って見えてくるのは、作者がその形態を破壊し、新しいものを取り入れようと意識する以前に、「顔」から「風景」、「風景」から「多次元の夢のような空間」へと、イメージ自体がじわじわと変化していたことである。

「メタボリズム」という言葉が表出するきっかけとなった絵画「what I' m looking for」の中心には、アメーバのような顔の人物がいる。その内部では、目や舌、脳などの人間の頭部をなす要素がバラバラな配置をしており、震える顔の輪郭に所々空いた穴からは、皮膚呼吸あるいは植物がエネルギーを吸収、放出するような、異化と同化の循環がある。また内部にはもう一人の小さな人間が、奥の穴から流れる水流に逆らい、前進している。このアメーバのような人物以外にも、その人物の前進を妨害するかのように立つ人物、ボトルメールのように瓶のなかに入った人物など、目的も、行くあてもない彷徨のイメージが散りばめられている。タイトルは、「私は何を探しているのだろうか」または「私が探しているもの」という二通りの意味で捉えることができるが、そのタイトルの通り、この絵画のなかのものたちは、それが何であるのかも分からない何かを探して目的もなく彷徨っている。

申請者は、地図において地点のない海を彷徨うルイス・キャロルの詩篇「スナーク狩り」、あるいは何もない砂漠という迷宮が登場するホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編集『不死の人』の「ふたりの王とふたつの迷宮」を引用し、真っ白な画面から描き始める絵画、描くという行為も、想像と思考の地図を生成することなのかもしれないと分析する。実際、どこかに到達してしまえばその彷徨は途端に動きをやめてしまう「what I' m looking for」に存在する彷徨う人々は、一つのイメージや意味の束縛から逃れるように動き回っている。

第2章「ドローイング」

学部四年次から絵画制作と並行して制作していたドローイング作品について考察している。ポール・オマーージュとの初期の共同制作においては、人物が描かれることが多いが、そこには限られた対象を二人で描くことの窮屈さと不自由さが感じられる。それは一人の人物を共同で描写しようとした時、個々が思い描く人物のイメージを壊しあってしまうことや、どこを描くかで対立するなど、お互いに干渉する場面が多くあることに起因し、些細なことではあるが制作を滞らせるには十分な出来事だったと振り返る。

一方で、2018年に制作した「Ubiquity」の制作においては、そのような息苦しさは感じられない。都市を描く過程で、人物を描くときとは異なる解放感や自由が感じられるのは、都市においては雑多な要素が性格の違いに関わりなく存在できるからである。そしてレヴィ＝ストロースがサン・パウロの都市の生成を描写した言葉に言及する。そこでは「都市」がまるで細胞分裂し、各機能を担い成長していく生き物の一生を辿るように描かれている。有機体としての都市は、別の有機体である都市と関わることでまた分化し、その破壊と想像の繰り返しによって領域や形態は絶えず流動する。申請者は、共同制作の記録映像から、制作者の意図とは別のところで、増殖し、拡大し、変容していく都市の生成を確認する。

レヴィ＝ストロースが、都市を細胞分裂する身体、生き物として捉えていたように、60年代の高度経済成長期へと向かう日本においても、黒川紀章、菊竹清訓、槇文彦らを中心とした「メタボリズム」という建築運動が起こっている。都市という領域にも代謝があるのであれば、制作という領域で起こる衝突も、破壊も、数々の実験も、どこへ向かうのか分からなかった数々の作品も、全てが申請者の制作の「生命」を維持するための運動であり、また制作における大きな変革として何か特別なもののように感じられていた他者と作品を制作するというこも、古いものを分解し、新しいものを取り入れて「生命」を持続させるという、ごく自然なことなのだと思います。

第3章「映像インスタレーション」

映像インスタレーションの制作は、2016年以降の共同制作におけるプロジェクターを用いた数々の実験の集合と、その現場であるアトリエ空間の再現の延長として始まる。

2016年、石引アートベースで開催された展覧会「walking on the edge」における、作品「Marie Tunnel」展示の際、画家・映像作家の石田尚志より「アンドレイ・タルコフスキーの映画のシーン

を彷彿とさせる」というコメントを得る。その「Marie Tunnel」とタルコフスキーの映画のシーンについて、後に申請者とオマーージュが改めて確認したところ、それぞれが想起していたタルコフスキーの映画の場面が、異なっていたことが判明する。オマーージュが想起していたのは、映画『惑星ソラリス』の前半に登場する車内から撮影した日本の首都高速を走るシーンであり、申請者が想起していたのは、いくつかのタルコフスキーの映画のなかに現れる、こちらを見つめる女性の視線、とりわけ映画『鏡』に現れる若い母親を演じる女性のイメージであり、絵画のような記憶として申請者のなかに残っているものであった。

申請者が最初に見たタルコフスキーの映画は『惑星ソラリス』である。ストーリーも場面もおぼつかないなか、鮮明に残っていたのは、映画の冒頭に現れる水のなかで揺れる水草を映したシーンであった。最初に現れた場面が、SFのイメージとはかけ離れた水草の映像であることに申請者は混乱する。映画のストーリーと関係なく飛び込んできた美しい水草のイメージを、その後なんども思い出すという経験は、映画が内包するストーリーや、制作者の意図のようなものを読み取り、理解する以外の映画の世界を申請者に示すことになった。

申請者はタルコフスキーを引用し、制作者が表現するイメージとは、なにかを意味するものでも、意見や概念、象徴でもなく、人生のユニークさを表現するものだと述べる。タルコフスキーの言う「ユニーク (unique)」とは、「反復不可能性」、「単一的」、「個人的」という言葉とともに「ただ一つの」という意味で用いられている。イメージがそのユニークさ、反復不可能性を表現し、具体化するものであるならば、芸術における典型的なもの、普遍性や類似性などといったものは、それらとどのように関わるのか。タルコフスキーは「イメージは限りないものをめざし、絶対に向かって進んでいくということだけだ」と述べている。

申請者は、最初から「水」を表現しようとイメージを生み出すのではなく、あるいは「女性」を描こうと始まるのでもない、イメージは作者の生活のごく個人的なところから生まれ、作品となる過程において徐々に普遍性を獲得していく、と考える。そして「Marie Tunnel」におけるデッサンと映像のイメージの重層化の試みは、様々なごく個人的なものが、普遍的なイメージへと向かおうとする過程でもあったとし、タルコフスキーの映画から申請者とオマーージュがそれぞれに想起したイメージが作品に同居していたことも、タルコフスキーの言うイメージの「ユニークさ」と繋がっていたことを確認する。

第4章「アニメーション」

「二千鳥 Deux mille oiseaux」は、申請者にとって最初のアニメーション作品であると同時に、オマーージュとの最初の共同制作でもある。この短いアニメーションには起承転結のストーリーはなく、画面の隅々の小さなものの動きの数々と画面全体の動きという意味を持たない運動の連鎖で構成されている。

連続するイメージを映し出すアニメーションにおいては、描いている時に偶然手が触れてきた木炭のかすれや、撮影の際に入り込んでしまった影など、予測できない諸々も、また上手くかけた一枚、疲れて適当に済ませた一枚、一方の作者は満足しているがもう一方の作者は不服に感じている一枚など、複数の完全、あるいは不完全な絵が、難なく共存することができる。良く描けた一枚が、アニメーションのなかで特別になることはなく、一枚のドローイングとしては不完全な絵が、アニメーションのなかでは空気を運び込むように動きに流れを作り出す。申請者はウィリアム・ケントリッジを引用し、ドローイングというものが「常に暫定的なもので、一時的なもの」と述べる。アニメーションの制作プロセスのなかで描く一枚一枚のドローイングは、必ずしも完成を目指すものではなく、またアニメーションにおいては「良いドローイング」と、「描き過ぎてしまって結局駄目になってしまう」ドローイングの両方が共存するため、両者が抱えるヒエラルキーは存在しない。異なる性格を持つドローイングが集合すればするほど、アニメーションは一度見ただけでは何なのか分からない複雑性を備え、それは複雑であるがゆえに制作者を「見る」ことへと誘

い込む。動きを二つ以上確認するには一度見ただけでは把握しきれず、何度も繰り返し見る必要がある。完成後も同様、目は見るたびに違う動きを追うので、アニメーションが何通りもの見え方を持つように感じられる。ラテン語の「videō (見ること)」を引いて、「見る」から、その経験を通して新たに「見る」、もしくは「知る」ことへと向かう繰り返しの過程が確認される。

「二千鳥 Deux mille oiseaux」以前、申請者はアニメーションに限らず、映画や書物などにおいて、作品が伝えようとしていること、全体を通したストーリーを受け取り理解する見方が重要であると考えていた。しかし作品を理解しようという見方は、一方で作品を閉じたものにしてきたこと、自分の見方に欠けていたのは、理解しようとして見る見方ではなく、作品から現れでてくるものを見るという見方であったことに気づく。それは『惑星ソラリス』の「水草のイメージ」であり、一度見ただけでは何か分からず繰り返し見る必要があったアニメーションである。「現れでてくるものを見る」ということが、映像のみならず、一冊の本を読むこと、人と対話すること、また目が捉える全てのものや事象との関わりという、日々の生活の隅々へと行き渡り、目の前の世界に新しい次元を持ち込むことになる。

結論

絵画作品「what I' m looking for」の内と外の循環のイメージと、ドローイング・インスタレーション「Ubiquity」における性質の異なるものが共存しながら成長する「都市」のイメージ、映像インスタレーション「Marie Tunnel」とタルコフスキーのイメージ考察を通して認識を新たにしたユニークなイメージと普遍的イメージ、ドローイングや二人の作者の差異を受け止める領域であるアニメーション、これらに共通しているのは、一であり多であるものの領域であった。制作や、スタイル、そして作者としての自分自身が一つのところへと帰結するように予感するたびに申請者は危機感を感じ、一旦壊して新しくする必要があることを切実に感じる。一であり、かつ多である作品の構造や、イメージにおいて、何をどう見るかの解釈の道筋はいかようにも開かれており、またそれは作者にとっての絶えず動く生命体のような存在でもある。

それまで「なぜ制作を行うのか」と聞かれたことはなかった申請者が、オマージュとの共同制作を開始すると「なぜ二人で制作を行うのか」と聞かれるようになる。それは申請者に「作者」であること、「個」であるということ強く意識させることになる。共同制作には「よし、始めよう」という始まりはなかったが、結果的に、申請者の作品と申請者自身が次へと向かうための解体と再構築の循環を持ち込むことになった。制作における失敗と成功、破壊と創造の絶え間無いサイクルと、あるがままに止まらない人間の本質の間に大きな違いはなく、その運動によって制作も申請者自身の生命も持続する。

本論文は弁証法的な検証ではない。バラバラだと思っていた作品や制作は、作品の形象が生まれ、次に形象が自らを破壊した後、新たな形象が生まれるという連鎖のなかにあり、このように変化していく作品の形象を申請者は弁証法的形象と呼ぶ。それは同一性を求め垂直に伸びていく弁証法ではなく、緩やかに螺旋状に上昇する弁証法の連鎖であり、そのイメージはドゥルーズが「リズム」の概念について述べた「常に分解可能、連結可能、反転可能、変更可能で、多数の入り口、出口を備え、様々な逃走線を含む地図」である。

2017年、申請者は「あなたの制作は現代においてどこに位置しているのか」という質問を受ける。二人が思い描くのは、親から子へ、祖父母から孫へと語られるような物語であり、欲するのは、見知らぬ過去も、遠い未来も内包するような作品である。現代を生きる申請者とオマージュの制作は、美術史における20世紀以降の「コンテンポラリー・アート」に必然的に組み込まれる。しかし一方で彼らはそれが「古典」となることを望む。それは一であり多であるものであり、書物のように見る人が触れることができるものとして身近に存在し、いつでも取り出せてどこからでも読み始めることができ、そして諸々の隔たりを超えて存在するものである。

論文等審査結果

口述試験は、主査の真鍋淳朗の進行のもと、申請者による本論要旨の口頭発表の後、各審査員の質問に申請者が答える形式で質疑応答が行われた。

○ 口述試験概要

真鍋審査員

真鍋：それでは先ほど予告していましたように、まず私の方から質問したいと思います。現在金沢21世紀美術館で展示されております申請作品と申請論文についてですが、私としてはほぼ申し分ないものだとは思っておりますが、ここであえて質問させていただきたいと思います。まず初めに聞きたいことが一つありまして、昨日の会話のなかにも出てきましたけれど、絵画を制作する人というのは、我が強いというか、他者の介入を許さない傾向がやはり強いのですね。というのは孤独に一人で描く表現媒体でありますので。特に、竹内さんの場合は、その傾向が僕は本当に強い人だなと思っていて、それはある意味では必要なことであり、特に若いアーティストにとっては、当たり前だと思います。その竹内さんが、今ポール・オマーージュさんの名前が出てきたように、共同制作という方法をとることによって、説明のなかにもありましたけれども、色んな軋轢や葛藤、そういうものがあつた上で、それを乗り越えて、これは対話のなかに出てきた言葉だと思いますけれども、今は竹内さん自身が自分を一つの「メディウム」としても捉えられる、という意識レベルにまでなれたというように聞いたように思いますし、そう見受けられます。そういう状況にあるということは、間違いないのでしょうか。どうでしょうか。

竹内：まだ「自分」というものにこだわりを持っているのは変わりなく、しかし「メディウム」として捉えることで、「自分」がオープンになっていく、その面白さは感じているので、完全なるメディウムというか、作者としての「自分」とメディウムとしての「自分」というのを、現在は行き来しているような感じです。

真鍋：そうですか。

竹内：はい。

真鍋：では一度、それは確認できた上で、そこに至るまでの、例えば具体的にいくつか作品が出てきましたけれども、その作品の制作過程のなかで、一番大きなターニングポイントというか、ポイントになった作品というのはどれになりますか。今の説明のなかで。

竹内：発表の際にお見せした「Deux mille oiseaux 二千鳥」というアニメーションが、私が他者と一緒に制作したというように感じる最初の作品でした。それは当初、やはり強い抵抗から始まったのですけれど、後からオマーージュから聞いた話では、彼が金沢美術工芸大学の留学生であった時に、描き始めた絵画を「見て欲しい」と言われた私は、彼の絵を勝手に描き始めたらしいのです。なので、そこで自分は他者の作品のなかに入り込むことは全く抵抗がなかったのだ、ということを知りました。でも私にとって他者に入り込むという点、一緒に制作するという点では、「Deux mille oiseaux 二千鳥」が一番初めの作品です。

真鍋：今、竹内さんの方から他者に入り込む、ということは伺いましたけれど、入り込まれるとい

うことは、それもその段階で可能だということになったのですか。

竹内：そうですね。「Deux mille oiseaux 二千鳥」に関しては、入り込み、入り込まれるという行き来があったので、そこで抵抗はあったのですが、完成となった時に、その作品が誰でもない作品として捉えられたので、興味が湧きました。

真鍋：興味が湧いたという、そのあたりの自分の意識みたいなものをもう少し深く、自分のなかでこうだったなという意識の変化や、その時の記憶というのがありますか。もちろん葛藤がいろいろあったと思うのですが。

竹内：そうですね。記憶はもちろんあります。自分で絵を描くということは、自分にとって自然な行為であって、でもそれがいざ展示となった時に、私の名前があつて、他の人から絵を覗いていて、感想を言われて、という時に、「作者」を見られるということに抵抗があつたのだと思います。それは私がインターネットでずっと匿名で実体を出さずに絵を描いていたというのもあると思うのですが。なので、そこでオマージュとの共同制作を通じて、自分がまた見えなくなったというのはすごく心地よいことではありました。一度は誰でもなかったものが、誰か、竹内というものになって、また誰でもなくなったという、その切り替わりは私にとってやはり大きな出来事でした。

真鍋：分かりました。そこからスタートして、今博士課程のなかで制作発表、それから海外、フランスを中心に活動されたり、時の経過がありましたよね。最終的に秋吉台国際芸術村のアーティスト・イン・レジデンスで制作をした時に出来た、一番最後に紹介されました金沢 21 世紀美術館で展示されている一応代表作となる「Nautes」という話がありました。その「Nautes」の作品を通して、現在二人でのコラボレーションということですが、今後例えば美術領域以外の他領域とのコラボレーションにまで拡張していけるのか、あるいは二人だけではない多数のチームというような、そういう共同制作の展開というのは、可能になっていくような予感と言いますか、具体的なプロジェクトがあるとか、そのあたりのところはどんな感じでしょう。

竹内：そうですね、徐々にそうなるのだろうなとは予感していて、実際に今年5月から1か月間の短い期間ですが、また秋吉台のフェローシップ・プログラムに参加します。私とポール・オマージュと、ブレイズ・オマージュ、オマージュの兄でありコントラバスのジャズの演奏者でもある彼と一緒にいく事になりました。その際に、現地の音楽と、ブレイズの即興のジャズと、私たちの映像とで、ライブ・パフォーマンスのようなことも計画していて、ワークショップも何かやろうと計画しているので、そこからどんどん広がっていくのではないかと予感しています。

真鍋：分かりました。ありがとうございました。一応私からはこのような感じで、終わりたいと思います。

竹内：ありがとうございました。

鈴木審査員

鈴木：論文のなかで、「アニメーション」という単語が記述された箇所が、数えただけで247箇所あったと思います。かなり多くの数を使っていたと思うのですが、そのことについて少し質問をさせて下さい。

第四章の108ページです。こう述べています。「ストーリー、音楽、ナレーション、テキストがない動く絵のみで構成された「Deux mille oiseaux 二千鳥」の制作によって、狭義で捉えていた「アニメーション」表現の可能性の広がりを感じた」と、こういう内容が書いてあったと思います。「アニ

ーション」の表現の可能性の広がりを感じた、という部分について質問なのですけれど、ケントリッジに触れていましたね。今も紹介していただきましたけれど。ケントリッジに見られるようなモーション・ドローイングの技法というのを、アニメーションの自分の表現として、自分たちの表現として用いていました。木炭、メゾチントなど、大変珍しいアニメーションの利用の仕方をしていたと思うのですけれど、竹内さんの考える「アニメーション」の概念のなかで、モーション・ドローイング以外の手法で、今までに試みた表現、もしくは今後取り組んでみたい技術というのがあったら教えてもらいたいと思います。もしくは、他者の制作において気になっているアニメーション領域に関する表現というのがあれば、そのあたりを教えていただければなど。論文のなかで書かれていないことでも構わないので、教えて下さい。

竹内：はい。今後、次に制作するアニメーションとして興味があるのは、ライブ・パフォーマンスとしてアニメーションをするということで、先ほど秋吉台のフェローシップ・プログラムでライブ・パフォーマンスを行うということをやったと思うのですが、実際に自分たちがドローイングを描いて、それを撮影して、描いて、撮影してというのをライブで行って、リアルタイムで連続して映し出しながら、音楽と呼応させるという、そういうものは考えています。

鈴木：面白いと思った作者がいれば教えて下さい。影響を受けたというか。

竹内：ケントリッジもそうなのですが、ジョン・ジョナスは、非常に影響を受けています。劇場だとか、美術館以外のそういう空間も取り込んでいる作家であり、そしてドローイング、テキスト、サウンド、舞台装置、色んな要素が組み合わさっていて、それは大変面白いし、私たちも興味がある表現です。

鈴木：「アニメーション」に広い視野というか、色んな関心を持っているということがよく分かりました。ありがとうございました。

萩原審査員

萩原：興味深く読ませていただきました。自作を展開する、自作というか、作品と個人の関係というのはどういうものであるのか、というのを思索していると思うのですけれども、多様な引用があるじゃないですか。港くんとか、ボルヘスとか、レヴィ＝ストロースとか、タルコフスキー、フォーコーとか。それらは、自分が自分と作品との関係を考えていって、その分野のものを考える時に、先行するテキストを探すのか。あるいはテキストを読んで、「あ、これは今自分の作品のことを言語化している、ぴったりなテキストだ」と思うのか、どのようなテキストとの出会いがあるのかなど。それをお聞きしようと思いました。

竹内：私の場合、後者が多いです。港さんのことは全く知らずに『洞窟へ』というタイトルに惹かれて本を買って、秋吉台に持って言ったのですが、読み始めてすぐに「秋吉台」という文字を文中で見つけました。『洞窟へ』のなかでは、石器時代の洞窟壁画について書かれていますが、実は共同制作で洞窟壁画は描かれていたということも、共同制作を行う私たちとリンクしているな、というように。その後も『映像論』など読んでいきました。ですので、入りとしては自分に合うものを探すというよりも、人から勧められて読んだものが偶然当てはまっていたり、ふと手に取った本のなかの一文が自分とリンクしているように感じるとか、そういう経験で、テキストとの出会いはあります。

萩原：不思議ですね。よく自分がそういうものを探しているのだけど、本屋に行って偶然ふと手に

取って見たら、全くぴったりだったというケースが、よく書かれているのがあるじゃないですか、研究者や学者なんかは。僕は逆だと思いました。作品から、この分野の何かしらの言動を探して、「あ、これを」と抽出して、引用したのかなと思ったのですが、そうではないですね。

竹内：そうですね。でもその本を読んだら、その本のなかにまた別の本が出ていたりして、それに興味を持ってという、そういう繋がりももちろんありますが。

萩原：今のお話を聞いてもう一つお聞きしたいものが浮かんだのですが、例えば人間は、今僕がこうやって発声して、言語で喋っていますが、人間がこういう発声言語を発見した時に、何を発見したのか。そこで人間は初めて「沈黙」を発見した。その「沈黙」のほうが発声言語よりもはるかに饒舌に豊かなものを人に伝えているという、それはすごく大きな発見だと思うのです。それでは、港が書いているように、人間が洞窟で「絵画」というものを発見した時に、何を発見したと思いますか。

竹内：人間が、洞窟のなかで「絵画」を発見した。

萩原：「絵」を、「絵を描く」ということを発見したということです。「描けるのだ、俺は」という。発声言語も、発声言語を人間が獲得した時に「沈黙」というものが分かった。「沈黙というものがあるのだ」と。演劇の場合、「沈黙」のほうがはるかに台詞よりも豊かな表現なのですよね。それはどうですか。人間が「絵画」というものを獲得した時に、何を発見したと思いますか。

竹内：港さんの本のなかで言うと、石器時代の人は松明を持ちながら絵を描いていた、その松明が動く、絵のビズンの脚が動くという、そういう経験もされていますけど、「絵」も…何を発見したのでしょうか。「動き」ももちろん発見しているだろうし、動物がどうやって動くのかというのを、おそらく観察して描いているので、それがどう動くのかという。ちょっと上手く言えないのですが、「絵」の発見を通して「何」を、ということですよね。

萩原：そうすると、今のあなたの発言だと、おそらく「静止画」という技法を発見、発明したのに、かえって「動画」をそこで発見したということかもしれないですよね。今の言い方だと。

竹内：はい。

萩原：ありがとうございます。

竹内：ありがとうございます。

保井審査員

保井：質問させていただきます。二箇所引用されていると思うのですが、ボードレールからの引用についてです。33 ページと 75 ページにあったと思うのですが、^{パランプセストス}「羊皮紙」という言葉、「羊皮紙」にルビで「パランプセストス」という言葉が入っていますが、ボードレールの翻訳から引用した、この意味はどう考えていますか。「羊皮紙」は英語で言うと「Parchment」ですよね。フランス語だと「Parchemin」になります。それがなぜ「パランプセストス」となっているのか、ということは、どういうふうに理解していますか。

竹内：本文のなかで、「パランプセストス」というルビが振ってありますが、私は最初知らずに「パランプセスト」というふうには書いていました。それは「パランプセスト」という概念が既に哲学用語としてあったからですが、それと私の「パランプセスト」は違うな、というのがありました。なぜかという、このボードレールの文章にある脳髄のなかに光の膜が降り積もるというイメージ自

体が、私の「パンプセスト」のイメージとリンクしたためです。それは概念ではなくイメージであったので、私にとってはこの一文が重要なものとして、「パンプセストス」というルビもそのままに引用しています。

保井：哲学用語になる前に、羊皮紙になぜそのようなルビが振ってあるのかというと、中世では紙ではなくて羊皮紙に文字を書いていたよね。それを修正する時に、削って上を書くのですね。ボードレーが脳髄に堆積していくというイメージが出てくるのは、まさにそういうことで出てくるので、その意味を確認したかったということで質問しました。

それから、やはりタイトルについてです。プレゼンのなかでも「メタボリズム」や、「弁証法的形象」、「弁証法的」という言葉をなぜ使ったかという説明があったのですが、「メタボリズム」をめぐる「弁証法的形象」というのが、ちょっとまだ私には引っ掛かりがあって、要するに、「弁証法的形象」の、最後のプレゼンのなかにも出てきましたけれども、ドゥルーズ＝ガタリの引用のイメージとなっているということ。これは頭のほうに、作品のなかでも重なっているというか、そういう形で出てきているのですけれども、あれは平面上に広がるイメージとして元々は書かれていますよね。反系譜学として、ドゥルーズ＝ガタリは言っているのです。ですので「メタボリズム」をめぐる「弁証法的」という、その繋がりをもう一度説明していただけますか。

竹内：はい。「メタボリズム」というのが、古いものから新しいものへとどんどん変容して、それによって「生」を持続させていくという大きなサイクルの、「大気」のようなものだとすると、「弁証法的形象」というのは、そのなかで起こっている小さな入れ替わりで、それが連鎖すること。「メタボリズム」は弁証法的に変容していく小さな小さなものたちの、サイクルの総称のような、そういう形で私は捉えています。

保井：「メタボリズム」のほうが大きな概念というか。あなたのなかに「弁証法的」変容というか、それが含まれているというような感じで捉えられている、ということですね。いいでしょうか。

竹内：はい。

保井：はい。分かりました。それからもう一つ、現在展示されている作品もそうなのですが、この論文のなかでも言葉とイメージというか、特に外国語と、そうですね、今金沢 21 世紀美術館では三カ国語になっていますけれども、最初は短い単語で作品にテキストを書いていくというような作品もあったと思います。その言葉とイメージという関連については、どのような認識を持っていますか。

竹内：はい。そうですね。元々、私のなかで言葉とイメージは全く違うものだったのですが、修士から博士にかけて文章を書くように、また読むようになって、そこで面白い本と出会うなかで、自分の夢を日記にするようになりました。「夢」というのは、誰も私の夢を見ることはできないので、好き勝手に書いて、「正しい」がない、そういう面白さがあり、じわじわと言葉が作品のなかに入ってきました。もちろんオマージュと制作する上では言葉でコミュニケーションしなければならず、ましてやその言語は英語という自分にとって穴だらけの言語でした。その言葉は説明にはならず、イメージと同じように扱い始めることができ、そこから広がりました。今回の展示に関して言うと、一応物語として一つ一つ形はあるのですが、始まりがあって、終わりには壊れるという、着地がないというか、起承転結ではなくて、何かと繋がりがあいながら成り立っている断片的な物語というか、そういう造りになっています。

保井：終わりが無い物語ということですかね。

竹内：そうですね。全体を匂わせるなかの、一部の物語というか。全体を言っているのではなくて部分なので、どこにでも位置できるような、そういう物語です。

保井：そうすると、全体というのが何かあなたのなかであるということなのですか。

竹内：そうですね、タルコフスキーの引用でもありましたけれど、「イメージは絶対に向かって進んでいくだけだ」という。それはまさにそうだな、と考えています。論文のなかでも、「Play with Midnight」という絵画のなかで、電気の光に向かって旋回する虫をイメージしたのですが、そういうイメージなのかなと思います。それは、絶対に到達することはできないけれど、近づいたり離れたりしながらも、ただ向かっていくことしかできないという、そういう絶対なものはあるのではないかと考えています。

保井：はい、ありがとうございました。

青柳審査員

青柳：論文作成の段階で聞きたいことはほぼ言い尽くしているので、まず苦言から。論文本体の印刷について、佐藤一郎先生の指導の際に、これだけ一生懸命書いたのだからいい印刷にしてほしいですねというアドバイスをいただきましたが、最終的に作品のための費用はいくらでも使いたいが印刷は勿体無いということで自分で印刷することにされました。その結果、作品集に載っていないドローイングやエスキース、大きな写真で見せていただいた面白いものがほとんど見えていない。論文も自分の作品の一つなので、自分の仕事に関することは一切けちらないようにということを、これは質問ではありませんが、まず言っておきたい。

改めて読み直して、気が付いた細かい点をいくつか見ていきます。「video (私は見る)」(P.110) について書いているところがありました。「Deux mille oiseaux 二千鳥」のところで、「見ること」について、何度も何度も見て知る、というところなのですが、この時に「見ること」を意識したとあります。しかし、全体を読み通してみると、最初の第一章のところからいたのですね、「見る人」が(p.9)。第一章のところに、動けなくて上を見たり下を見たり、ただ何か分からないけれど見ている人が最初からいたことに気づきました、ここまで戻って繋いでいけばよかったと思ったのですが、やはりあなたの意識のなかでも「見る」ということはこのあたりからあったのではと思うのですが、いかがですか。

竹内：はい。そうですね、絵画をやっていた時は、作品「うごく」に関して言うと、その中心人物は私自身でもあり私自身でもないのですが、私自身であるというように考えていて、でも私だけではなく、小さく世界に漂って、どこかを見つめている彼らも私であって、というように、私を見る私をまた見る私を…というように、連続することで自分から抜け出すというか。昨日、萩原先生ともお話したなかで、ここ（頭上、斜め後ろを指しながら）で自分を見るということを言われていたと思うのですが、そういう見方があります。

青柳：この絵を見ると、真ん中に目があって、みんな見ているのですよね、どこを見ているのか。今回読み直して「最初からあったな」と感じました。

次は、文字についてなのですが、「ハナイカダ」(p.118)のところですか。ここで「文字を作中に取り入れるというのもこれまでの作品に無かった点であり」としていますが、アニメーションでなければ、ずっと文字は入っていたように思います。例えば絵画「what I' m looking for」(2013)では「？」が、「no titled」(2013)では平仮名が入っていた。ドローイングでは、2013年から始まる連

作「Enjoyment of Life」に、日付に始まって、英単語、英語の文が記述されている。「ハナイカダ」は2015年なので、それ以降の作品を見ていきます。もともと、竹内さんのつけるタイトルはそれぞれ独特で想像力に訴えるポエティックなものですが、とりわけ、2015年の二点のコラージュ作品、「スーパー生活」、「デリバリー船」というすごく変な、このタイトルがなければ成立しないような作品になっています。絵画「point A」(2016)では、英語の短い文や文章、コラージュ作品「Les astronauts de sortie」(2015)のフランス語の文の断片も意味不明なまま、もしかしたら現在の「Nautes」に繋がっているかもしれない、映像インスタレーションでは、「Stone Age of After Effect」(2016)において、日々書き加えていったノートも作品の一部です。「Aller vers」(2018)には、文字ではないが、子供たちによるヴァレリーの詩の朗読「銀紙」(2019)には、家族による中原中也の朗読が入り込んでいる。自覚的に文字を取り入れたのは「ハナイカダ」からかもしれませんが、自覚するずっと前から「文字を取り込む」ことへの準備はできていたように思うのでそのような観点で繋いでいった方がよかったかもしれません。

竹内: 作品の制作を時系列で言うと、コラージュと、テキストが一緒になった日記の水彩画は、「ハナイカダ」の前に作ったもので、「ハナイカダ」の文章のなかで、「言葉を初めて入れ込んだ」と言うのは、「ハナイカダ」は「作品」とみなしているけれど、おそらくドローイング、コラージュに関しては「作品」としてみなしていなかったというのが私のなかであって、「ハナイカダ」以降に作った「point A」の二点の絵画に関しては、「言葉」という意識がもう生まれ、また論文執筆も行っており、尚且つ「作品」でもあったので、「言葉を取り入れる」というふうに、そう考えていたのだと思います。

青柳: 「ハナイカダ」は何年でしたっけ。

竹内: 2015年です。

青柳: 「what I'm looking for」が。

竹内: 2013年です。

青柳: ということは、そちらのほうが前ですね。

竹内: はい、絵画のほうが前です。

青柳: 絵画のほうに言葉が入ったほうが前ですよ。

竹内: 「what I'm looking for」には言葉は入っていないです。

青柳: 「no titled」でしたか。

竹内: タイトルでは（言葉が）ありますけど、（絵画の）なかに解体した平仮名が入っている。それはテキストとみなしてなくて、記号やそういったものと同等です。

青柳: 「Enjoyment of Life」も2013年ですよ。

竹内: はい。それも作品として考えていなかったのだと思います。

青柳: あれは作品に入れてもらってなかったのですよ。

竹内: ドローイングの章は、作品と作品でないものの曖昧な部分があります。

青柳: はい。わかりました。あとは、「ユニークさ」というところで、タルコフスキーを引いて「ユニークさ」の話をしていましたね (p. 83)。これは指導中にあなたに言いたいなと思って引用が出てこなかった「ユニーク」について、フェルメールについてプルーストが語っている文章を持ってきたので、読みます。「君はフェルメールの絵をいくつか見たと言っていたね、それらの絵がどれも同じ一つの世界の断片なのだからということ、いかに天賦の才によって再創造されていようと、常に同じ

テーブル、同じ絨毯、同じ女性、同じ新しいユニークな美だということがよくわかるだろう。描かれた主題によって結びつけようとするのではなく、色彩が醸し出す特殊な印象を抽出しようとする、似たものは何一つなく、説明するものは何もない、当時はまるで謎の美だったんだ。」これは1923年の文章ですけど、死後出版なので、1922年以前にプルーストが書いていた文章です。この文章は竹内さんに、書く前に伝えたかった文章なのですが、いかがでしょう。

竹内：まさに「ユニークさ」と「普遍」という対比が描かれているなと思いました。

青柳：もう一つやはり加えたかったのが、ラテン語の「videō (私は見る)」(p.110) についてです。

「見る」ことから「知る」ことへの動きは、古典ギリシャ語の「ὁράω ホラオー (見る) εἶδω エイドー (見るの廃形)」と「οἶδα オイダ (見るの完了形=知る)」、さらに紀元前2世紀頃に消滅した「Ἔειδω ヲエイドー (見るの古形)」と「Ἔειδα ヲエイダー→Ἔοιδα ヲオイダー→οἶδα オイダ (見るの第二完了形=知る)」に遡ることを、遅くなりましたが確認しておきたいと思います。

それからもう一つ、「一度重要な記憶として完結したものは、もう一度解体し、断片化する作業を作品とともに経ることで、それらはより普遍的で、開かれたものになったのではないかと現在は考えている」(p.123) と書いていますが、これについてもプルーストの文章のなかに、「真の楽園とはひとたび失われた楽園だからである」という言葉があります。現在の状況に至った時、15ページのところで、「記憶する夢のイメージは描こうとすればするほど、絵画の画面が出来上がってくればくるほど、遠のいてしまうように感じた」というあなたが夢のなかで見た「Face」が、解体されて現れてくるのをこれから見るができるということになりますか。

竹内：夢で見たイメージも、絶対的なものと一緒で、私たちは絶えずそこへ向かうことしかできないのだろうなと思います。実際に、金沢21世紀美術館で展示している作品「Black Machine」は、私の夢で見た映像と物体を元に作っているのですが、そこで出来上がったものは「夢のプロトタイプ」というように私は呼んでいて、原型がどんどん出来上がっていくだけ、そしてその原型を制作していくうちに、違う作品になっていくというのを私は期待しているというか。

青柳：金沢21世紀美術館で展示している大きい作品について、始まりと終わりが無いという話をしていたんですが、初めから最後まで見せてもらった時に、私はすごく分かりやすかった。途中から見たときは、上手く入り込めなかったのですが、それはあなたのなかではどのように整理されていますか。

竹内：私のなかで、美術館で見せるのと、劇場、映画館という違う空間で見せることというのはまだ問題としてあって、美術館で見せるものに関しては、これまでループする作品をたくさん制作してきたのですが、そういうものが意識せずとも出来上がってしまうというのはありました。今こうして物語を書き始めて、展示している大きなアニメーション作品はプロローグであると言ったのは、それは今後も長いデュレーションで大きな物語へとようになっていくのではないかというふうに感じているからです。そうなった場合は、美術館ではない場所で、パフォーマンス、あるいは映画館で、観客と一緒に見る時間を共有することもこれからしてみたいと考えている表現ではあります。

青柳：わかりました。ありがとうございました。

竹内：ありがとうございました。

真鍋：先生方の質問が一通り終わりました。まだ時間に余裕があるので、他の先生方でさらに質問がある方はお願いします。

萩原審査員

萩原：一つだけ。大きな物語のためのプロローグとおっしゃいましたが、物語というのは因果律の物語ではなく、私はむしろ先ほどのタルコフスキーのイメージではないけれど、それが何かしらの象徴とか、あるいはストーリーの一部だとか、そういうのではないような気がします。物語というと、どうしても因果律で、ボーイ・ミーツ・ガールのような感じになってしまうので、そこはもう少し説明したほうがいいのではないかという気がしました。

竹内：分かりました。そうですね、まだ作っていない作品に関しては何とでも言えるので、一旦作り始めたら、全く違ったものになっているだろうな、ということは考えています。今、物語というのを先に構えて、それに自分が向かうために言っている部分もあります。

保井審査員

保井：最初に真鍋先生からもご質問があったのですけれど、共同制作に入ってから、随所で試行錯誤というか、経過に触れられていたと思うのですけれど、共同制作であることの意義というのは、明確にどこかで書いていないような感じでしたが、改めてそのことについてはどうでしょう。それはこの論文の大きなテーマではないということなのでしょう。

竹内：はい。当初は大きなテーマだったのです。それは始まってすぐであり、新鮮であったということで、自分は興奮していたということがありました。しかし、よくよく考えると、「メタボリズム」という、入れ替わって変化し続けているということのなかに、共同制作があった。このように現在では捉えています。まだ共同制作もオマージュとの二者間が主なので、個人的で、密室的なものであり、それが今後誰かをまた取り入れてということになると、「共同制作」というものを見つめようという視点が嫌でも生まれてくるのではないかと思います。

保井：ではまだそれについての結論というか、今あなたの実感というのは、文章化するような状態ではない、ということなのですか。

竹内：はい。

保井：はい。分かりました。

真鍋審査員

真鍋：私からも一つ質問です。先ほど二番目の質問で、「Nautes」は元々ギリシャ語ですが、なぜギリシャ語からこの「航海士」という意味の言葉を選んできたのですか。

竹内：最初にあったのは、「cosmonaut」や「astronaut」という言葉の語尾の「-naut」で、その語源を調べるうちに出てきたのが「Nautes」でした。元々はオマージュが見つけた、というか言い始めたのですけれど、「航海士」また「操縦する」という意味は、自分たちがどこかの見知らぬ土地、海のようなところをただただ進んで行くという、そういうイメージが、自分たちが共同制作をしていくなかで、行き先は分からないが動くしかないというところと似通っていたので、その言葉に惹かれた、というのが始まりです。

真鍋：この言葉に関して、論文のなかで書かれているのが137ページだけですね。量的にも今現在進行形なので、それほど論を重ねてはいませんが、これからはそういうことがあるかなと思います。この「Nautes」が今までの作品との大きな違いというか、僕は決定的な違いがあるような気がするのですが、それを言葉で説明できますか。違いと言うか、今後の可能性も含めて。

竹内：「Nautes」の誕生以前は、自分たちの分かり合えなさや、勘違い、衝突など、制作のなかで起こる小さなものたちに興味があって、そこでは作品が目的というよりも、どういう問題が制作を通して新たに現れるかと言うことに興味がありました。しかし制作を数年続けて誕生した「Nautes」というのが、自分たちのバラバラな部分を繋ぎ合わせるような存在として生まれた時に、一緒に足並みを揃えて歩き始めたように感じて、しかしそれは私が私にこだわっているように、私たちが「Nautes」にこだわり始めるとどんどん閉じていってしまうものにもなり得るなども感じていました。なので現在は、収縮していく段階なのかもしれないけれども、いつかは膨張して、別のものに変わるために広がっていくのだらうと考えています。

真鍋：予感みたいなものがあるんですね。

竹内：はい。

真鍋：今の金沢 21 世紀美術館での展示で言うと、展示の空間そのものが「Nautes」ということですよ。空間の構造から言うと、今後このように展開していきだらうなという予感は、感じさせる構成になっているのか、それを意識したのか、そのあたりはどうですか。例えば第三者が入った時に、こういう感じで見て欲しい、ということはないかもしれないけれども、やはり映像作品などいくつも空間を構成していますので、そこに至るまでの「Nautes」とあの空間の関係はどういうものであったかというのを、自分ではどう客観的に見えていますか。

竹内：はい。それは展示をしながらいろいろ思っていたことでもあって、どれだけ説明をすればいいのか、何をすれば誘い込める入り口ができるのか、というのはまだまだ私たちは考えなければいけない部分としてあります。制作者である私たちとしては、現在展示しているものたちというのは一つ一つ独立もしているのだけれども、独立しているものは、小さなテキストに書きましたが「Nautes」の「log」と呼んでいて、「log」というのは丸太や、パソコンのログや、後は航海日誌など、いろんな意味のある言葉なんですけれど、なので独立しているものは「Nautes」が記録した「log」であり、その「log」は場所も時間も違うけれど「Nautes」が記したものとして繋がっているということを考えて、構成しています。

真鍋：分かりました。ありがとうございました。

鈴木審査員

鈴木：展示を昨日見せていただいたのですが、展示では台詞があるビデオがあったと思うんですね。その言葉が意図しない恐れとか、そういうものを観客に与えていたということをしていました。この論文のなかでは、第三章の 93 ページあたりに「目に痛いスクリーンとは異なるものと向き合う、無言の地道な作業」とアニメーションのことを書いていたと思います。「音の大きな実際の電動サンダーの暴力性とは異なる静かさ」、これもアニメーションの音に関することです。さらに「アニメーションのループ」、「音のループ」ということも書いてありました。また「Space Between」の制作で、アニメーションと音の関係に注目し、サウンドトラックの制作を試みたことも書いていました。今のアニメーションという制作のなかの、音に関してなんですが、これから音というものをどうするのかということと、現在上手くいっていないことがあるのだとしたら、音に関してどのような問題点があって、これからどうしようと思っているのかということ、もしくは音というのはそれほど重要ではないということなのか、そのあたりのアニメーションと音について教えて下さい。

竹内：はい。音に対する興味というのは私の制作で後から湧き上がってきたもので、言葉に対する

抵抗や、その言葉がだんだんメディウムとして、絵画の絵具のように素材として作品に入り込むようになったのと同時に、音も出てきたのだと考えています。アニメーションもリズムを作り、音もリズムを作るので、そういう部分では、例えばイメージで見せるところもあれば、音で見せるところもある。これまではイメージに集中していたのですが、最近音でも見せるという、ホラー映画の効果音のような、あのような形で誘い込むというのも考えています。しかしやはり描く作業というのは私にとってとても大事ですので、音だけで見せる作品もありますが、そうではなく、イメージと音とのコラボレーションは今後も続けていくと考えています。

鈴木：ありがとうございました。

竹内：ありがとうございます。

○ 審査の講評

青柳審査員

学部の頃の、「うごく」(2012)、「what I' m looking for」(2013)といった作品、あるいはドローイング作品を高く評価していたので、竹内さんの博士論文指導については喜んで引き受けさせていただいた。最初に分析したのが、修士修了作品の「point A and its around」(2016)と「point A with the wind」(2016)で、面白い分析はできたが、作品としては、息苦しい、こわばった感があった。「Play with Midnight」(2016)については、竹内さん自身は完成できていないと言っていたが、こちらの方には無理がなかった。その後の絵画を離れてのアニメーションや共同制作といった新しい取り組みについては、じつはあまり期待していなかった。博士の研究計画も「二人で制作すること、共同制作」がテーマになっていたが、それが自ら可能性を狭めているように思えた。しかし反対しても聞くはずもないだろうし、自分で違うと気づけばまた戻ってくるだろうし、違っていなければ、そのまま続けることになるだろうと思いつつ見守っていた。

博士課程最初の展示の「Stone Age of After Effect」(2016)については、これからどうなることかと心配した。ただ評価できたことは、展示作品が、まだ完成していないということ、本人が一番自覚していたということである。次の石引アートベースでの「walking on the edge」(2016)は前作よりは進化していたし部分部分にさすがというところがあったが、まだまだ完成とは程遠く実験的な試みの延長に思えた。「Mirrors」(2017)は、いろいろな素材(メディウム)を用いることが楽しくて仕方がないという様子は見て取れたし、面白くもあったし、美しくもあったが、まだ見せる心構えができていたとは評価していなかった。

2013年のアニメーション作品「二千鳥 Deux mille oiseaux」には、初めてのものに取り組むときの二度とないような新鮮さが感じられたが、2015年の「ハナイカダ」ではタイトルの「ハナイカダ」と「春の海ひねもすのたりのたりかな」という文字が魅力を半減させてしまっているように思えた。この文字の問題については、現在金沢21世紀美術館で展示されている「三つの顔」と「赤い塔」で解消されているように思う。このように美しい文字ができるのだと嬉しく思った。その一方で、フランスで制作した「Newton case」(2015)には、竹内さんらしさが凝縮されていたし、「La nuit et la neige」(2016)も面白い作品だと思う。

大きく変わることができたのは、「2018年からのフランス滞在で「共同制作」と言語の両面から考察することに意識を縛られることなく、共同制作と個人制作に必要なだけ時間を割り当てて制作を行っていた」(p. 61)という時期を経てからだと思う。「共同制作」という自ら立てた研究計画と博士論文を書かなければならない、博士の研究発表をしなればならないという義務感から解放されて、外に向かつての無理な言い訳を自らに課すことなく、一年半を過ごす中で、それでも共同

制作と文章化という二つの問題は頭の片隅にあったはずで、無意識のうちにゆっくりと熟成し整理がついていったのだと思う。帰国後はこの二つ、「共同制作」も「書くこと」のどちらも、自らを縛るものではなくなっていた。

2019年1月から3月の秋吉台のレジデンスで、竹内さんの言うところの「Nantes」が出現することになる。竹内さんは「Nantes」というのは二人を先導するような存在であると作品審査の際に真鍋先生の質問にこたえていたが、先ほどの口述の際の言葉で言えばそれは、二人の前に「現れ出てくるもの」と言ってもいいかもしれないと感じた。秋吉台ではすでに作品も安定していて、次の課題は主催者側からの展示についての制約にも打ち勝っていくということもあるだろう。

秋吉台のレジデンスを終えて、竹内さんが大学に復帰したのは4月半ばからである。渡仏前とは立ち位置がすっかり変わっていたので、博士課程に入ってから書いていたものはそのまま使えるというわけにはいかない。作品はかなり充実しているが論文は間に合わないと思った。ところが、4月にプランを立て直して以降、制作を続けながら、4月に10,000万字、5月に33,000字、6月に92,000字、7月に95,000字、8月に76,000字、9月に13,000字、10月に110,000字、11月に130,000字の原稿を書いている。一年半の間に書く準備ができていてそれをアウトプットしたということである。書く速度については、先ほど映像で見せていただいた制作のスピードのような速さで文章も書いていたのだと納得した。このような推敲の過程を経て、最終的には124,335字の論文が作成された。

論文は四章からなるが、第一章「絵画」、第二章「ドローイング」、第三章「映像インスタレーション」、第四章「アニメーション、映像」、それぞれが独立して一つの論文となってもいいくらいの内容と作品のボリュームを持っていた。「メタボリズム」というタイトルが現れたのはこの四つの章がそれぞれにほぼ固まった2019年7月以降である。最初に取り上げる絵画作品に起こっていることが、他の全ての章でも起こっていることから出てきたものである。この「メタボリズム」が「弁証法」（BC5世紀をはじめとされる「ディアレクティケー（質疑応答、対話）」）という言葉を得て、独立しても成立しうる四つの章が繋がった。すでに繋がっていたものが可視化されたと言った方がいいかもしれない。絵画も、ドローイングも、アニメーションも、写真も、言葉も、文字も、声も、音楽も、人も、現実も、記憶も、夢も、相互にじわじわと侵食しながら、行き来しながら、次の作品が成立していくところが竹内さんの作品のあり方であり、論文は楽しく入り組んだ作品の成立のさまを明快に提示してくれている。

私が指導中に気をつけたことは、方向がずれないこと。思っていないことを言わないこと。ごまかさないこと。自分に嘘をつかないこと。マイナスから目を背けないこと。そして私は美術を専門としていないので、美術を専門としていない私にも理解できるように、ということである。

竹内さんが引用するドゥルーズも、ボルヘスも、ボードレーもフーコーもレヴィ＝ストロースも、タルコフスキーも、学者が取り上げるのとは違う視点で竹内さんが直観的に掬い上げたものであるところが新鮮であり、その直観が的確であることに驚いている。論理的でありながら、ものをつくる人にしか書けない本質をついた論文で、作品を批評する側にいる私にも学ぶところが多くあった。博士にふさわしい論文であると高く評価します。

保井審査員

昨日修了作品を見せていただいたところでは、全体として洗練された部分もあるのですが、一方で荒削りな部分も残っていて、しかし全体的には非常に可能性を感じるものであったと思いました。論文の方では、自己の制作の始まりから、共同制作に至る現在までの変化を非常に素直に論述していると思いました。特に共同制作になってから個人の制作とポール・オマーージュさんとの作業における試行錯誤というか、色々な葛藤について、興味深く語られていたと思います。読み始め

た時には、共同制作というのが大きなテーマなのかなと思っていて、論文でその意義があまり書かれていないなと思ったのですが、口述試験でこの共同制作もまだ竹内さんの中では発展途上というか、途中経過の一つの区切りという点で書かれているのだということが理解できました。題名の「弁証法的形象」という言葉には、まだ多少の違和感があるのですが、全体的には非常に読みやすく、まとまっていると思いました。博士論文としての水準を十分に満たしていると判断しております。

萩原審査員

作品についてなのですが、大理石に投影した、あの裏側から見るという発見はすごいと思いました。僕もあれを見て「うわっ」と思って、あそこが最もユニークであると私自身は思った。そうすると、裏と表の問題で、版画の裏側を見せることもあってもいいのではないかと、スクリーンの裏側から見る、モニターの裏側も見せる、空の裏側も見せる、あらゆる作品の裏側を見せて、その裏側こそ自分の作品かするテーマが表れている、というように、勝手にイメージしました。そういうのは見たことがないなと思いました。一時期、版画作品を裏側から印刷して、そのにじみを表に出すという作品が60年代の後半にあったと思うのですが、版画作品そのものを裏側から見せるというのはあまり見たことがないので、これは画期的な発明ではないかと思ったのですよね。スクリーンも裏側から見せる映像作家というのはあまり見たことがない。裏側から見せるというシチュエーションはあることにはあるのだけれど、それを作品化したというのは僕のなかでは初めての体験でありました。あそこはすごい発見ではないかと思いました。

また先ほども言いました、今後の作品の展開として、物語のプロローグという言い方は結構誤解されるのではないかと思うのです。あなたの言う物語は、因果律でもストーリーでもなくむしろイメージ。イメージがイメージを生むというような、力強い、どこへ行くかも分からないようなイメージの連鎖によって、それは明らかに物語として理解するような、主人公がこうなることの何かに出会ってそれでこうなって、結局物語として主人公が死にましたよと、そういった話ではない訳で、全く因果律とは関係のないものですよね。そういう意味ではタルコフスキーの言うイメージの連鎖のような作品に向かっていると、おそらく考えているのだと思うのですが、そこは興味深く、どういふふうに行くのだろうと、期待したいと考えています。ぜひ表と裏という問題も考えていただければ面白いなと思いました。

鈴木審査員

制作論の宿命でもあると思うのですが、これまでの竹内さんの制作活動をストーリーのように理解してしまいそうになるほど、よく整理されて、尚且つ、制作活動の中身を開いて見せていただいております。私自身大変勉強になりました。竹内さんの制作においては、コントロールできない相対的な時間というものがあり、絶対的な時間が流れる絵画空間というものに、それがどう影響を与えたのかということ、その後の展開に注目して読ませていただきました。「個々のメディウムが行き来する」とおっしゃっていましたが、竹内さんのドローイングを入り口とした絵画観、それから四角形の絵画との格闘、というところから始まり、自画像であって「人」そのものの認識が示されている「what I'm looking for」という作品で表した意味の固定化からの脱却や、コラージュという手法から獲得した都市の有機性の表現など、非常に絵画的な考察もあり展開していったのだというのが

よく分かりました。絵画で獲得した、制作という生命の維持としての運動の現れというものを持って、ストーリー的に解釈するならば、次に多くの映像表現を試みているという点に関心を持ちました。

昨日の作品審査会では、プロジェクションやモニター、映像装置を用いた表現が多様でありましたが、それが意図していることも聞かせてもらい、映像に対する拡張した概念を獲得しているということがよく分かりました。また石田尚志先生のタルコフスキーと比較した指摘によって明らかになった、イメージが個人的なところから生まれ、徐々に普遍性を獲得していくということ、また共同制作の特徴である誤解を生むという部分も、指摘を受けたことで明らかになった、重要なことであつたのだということを論文のなかで理解できました。アニメーションについてですが、第四章の112 ページと 127 ページに、それぞれ大事な部分だと思って、今あえて読ませてもらいます。短縮も入るので、そのままの引用ではありません。「アニメーションはドローイングのイメージの多様性と、絵画的イメージの単一性を難なく引き受ける表現メディアとしての性質を持つ」という箇所、127 ページでは「一見失敗と思われるドローイングも、アニメーションとして連続させることで大きな流れを作り、お互いを排除し合わない」、このように書いてあると思います。この認識に大きな可能性を感じるとともに、これから制作を通じて関わる多くの人にその実感をぜひ伝えてほしいと思いました。真摯にアイデアと向き合い、制作の生命維持の運動についての考察を深く掘り下げてくれたことで、アニメーション表現の可能性のみならず、イメージを生み出す創作におけるアニメーションの機能を明らかにしていた点でも、貴重な制作論と言えます。アニメーションについても拡張された概念が念頭にあることを確認しました。作品、論文ともに優秀であると認め、高く評価したいと思います。

真鍋審査員

最後ですので、全体をまとめるような講評にもなりますが、その前に。この三、四年という短い期間に破壊と創造の連続というか、それはあなたにとってのテーマでもありますが、どの段階どの分野でも、そこにある程度留まり制作発表していけば、評価に値するものが常にできているというか、クオリティを維持できるという点はすごいと思います。しかしそれをあえて留まることを望まず、破壊と創造を繰り返したことには敬意を表したいと思います。

申請者である竹内さんは、「メタボリズムをめぐる弁証法的形象の探究」をテーマに、絵画と映像、アニメーション、及び映像インスタレーションによる制作と発表を行ってきました。「メタボリズム」をキーワードに弁証法的に展開する制作プロセスと、そのプロセスから生まれる作品の形象を考察することを目的としてきました。「メタボリズム」とは日本語で「新陳代謝」と訳され、生命維持のために古いものと新しいものが次々と入れ替わることを意味しますが、竹内さんがこれまで制作してきた多数の作品に見られる、異化と同化の繰り返しや、内部構造と外部構造が入れ子状に循環するようなイメージが、竹内さんにとっての「メタボリズム」の知見となっていて、さらにポール・オマーージュとの共同制作による軋轢、葛藤から見出された独自の制作方式によって、メディウムの内部構造に別のメディウムが外部から来ては、新しいメディウムを呼び込み、絶えず更新しながら制作された完成度の高い作品群に結実しています。竹内さんは、申請論文のなかで自己作品の分析をしておりますが、これは文学作品を読むような完成度の高い申請論文となっています。その結論のなかで、「制作における失敗と成功、破壊と創造の絶え間ないサイクルと、人間にとってのあ

るがままに止まらない人間の本质との間に大きな違いはない」と書かれており、明快に力強く宣言するまでに至っています。現在金沢 21 世紀美術館で発表されている作品は、これまでのメディアウム、表現媒体の研究成果が十分に生かされていて、先ほど「Nautes」に関して何度か聞いたなかで確認できましたが、おそらく今後は美術領域以外の多様な領域とのコラボレーションによって拡張可能とする、国際的なレベルにまで達していると私は思います。この博士課程のなかで、次の可能性に繋がるものまで一步踏み出せた、発見した、そこまで至ったということは素晴らしいことであり、敬意を表したいと思います。以上の理由により、竹内さんの申請作品及び申請論文は、博士号に値するレベルであると確信しています。最後に竹内さんに送る言葉として。これまで他人の介入を頑固に許さない竹内さんが、ポール・オマーージュとの共同制作により、自分自身をメディアウム、表現媒体としても捉えられる意識レベルまでに昇華できた竹内さんがある訳ですから、さらなる高みを目指す探究を期待したいと思います。健康に気をつけて、これまでのように常に微笑みも忘れずに頑張ってください。

総 合 評 価

審査員一同は、申請論文が令和元年 9 月 12 日に行われた予備審査において指摘された項目に十分に応えて完成されていることを確認し、申請論文と修了作品および口述試験における的確な発表と回答を総合的に評価して、金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科の後期博士課程を十分に修め、博士の学位に相応しいことを認めた。