

氏名	千川 岳志 (ちかわ たけし)		
学位の種類	博士 (芸術)		
学位記番号	第63号		
学位授与日	令和3年3月23日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項		
学位論文題目	テクノロジーと絵画 ー機械論的絵画生成と変状のエチカー		
審査員	主査	三浦 賢治	金沢美術工芸大学教授
	副査	大森 啓	金沢美術工芸大学教授
		高橋 明彦	金沢美術工芸大学教授
		荷方 邦夫	金沢美術工芸大学准教授
		佐藤 一郎	東北生活文化大学学長

審査対象作品数 8点  
論文分量 本文A4判 125頁 (69, 181字)  
附属の図録 A4判 22頁、収録作品総数 17点

## 論文要旨

千川岳志氏の博士学位申請論文は、コンピュータやAI (人工知能) に代表されるテクノロジーが人間の芸術創作に影響を及ぼす現代において、千川氏自身がどのように絵画を制作するのか、それを研究課題として、西洋絵画における遠近法やイコノクラスム、およびデカルトやスピノザなどの近世哲学に手がかりをもとめ、自身の制作の変遷を振り返り位置づけ直すことによって究明したものである。

以下、全4章、各3節、全12節から成る内容について概説する。

まず、第1章「修了制作までの制作について」では、第1節で学士課程の卒業制作を、第2節で修士課程の制作を、第3節で博士後期課程の制作をそれぞれ振り返る。千川氏は卒業制作において、写真週刊誌に見られるような自身を含む大勢の人々が不確かな情報や噂話に興じまた踊らされて一喜一憂するあり方を「ゴシップ精神」と名付け、以後これを制作の起点としている。修士課程においては、デビッド・ホックニーのフォトコラージュの手法を用いて視覚情報を身体から切り離したり、またコンピュータを導入し始めることによって、それが持つ想像 (創像) 力を楽しんだが、次第に「絵を描いているのは自分なのか、コンピュータなのか」といった疑問を持つようにもなった。千川氏にとってこれに対する答えは、コンピュータ・テクノロジーを芸術活動に活用することに期待し全幅の信頼を置くものではなかったが、逆に芸術活動において機械に対して人間の優位を宣揚するものでもなかった。

第2章「Photoshop 的想像力」では、コンピュータを含むテクノロジーに対する技術的、歴史的な理解・洞察が不可欠であるとして、コンピュータおよびPhotoshopの技術・原理を考察し、加えて、中国画論「画の六法」との対比、さらにはカメラ・オブスクーラなどが創り出す近代的視覚、および宗教改革におけるイコノクラスムを取り上げ、Photoshopのイデオロギーが論じられる。

まず、第1節「Photoshopのテクノロジー」では、コンピュータおよびPhotoshopの原理的な理解や諸機能について記している。ついで、第2節「Photoshopにおける画の六法」では、その機能と創像能力を、中国の古典的画論「画の六法」に対比させた。画の六法は古代中国の謝赫の著『古画品録』以来の伝統的な絵画理論・技法だが、これを大胆に西洋絵画に適応させた佐藤一郎『絵画

制作入門―描く人のための理論と実践―』をヒントに、千川氏もまた「Photoshop の画の六法」を考案した。Photoshop はいかにして絵画における気韻生動を実現させようか。すなわち、骨法用筆はビットマップによるドット描画に、応物形象はマジックワンドツールによる輪郭線の抽出に、随類賦彩はRGB液晶カラーディスプレイに、経営位置はレイヤー構造に、伝模移写は検索可能な状態でアーカイブされた膨大な画像データに、それぞれ適応させられ、これら五法による物理的現象・技術が創り出す画像は、観念的達成である気韻生動をも実現しうるだろう。これが機械論的な絵画生成である。ただし、一般的な絵画制作において画の六法は、画者の身体を通して不可分離的に統一されるものであろうが、コンピュータにおいてこれらの五法は、純然たる数値データとして客観的に与えられ、かつ互いは独立した変更可能な要素たりえ、こうした分離・分裂もまた機械論的絵画生成の特徴である。しかし、果たして物理的な諸要素による画像は、観念的な気韻生動を、あるいは描かれた対象を、本当に産み出しているのだろうか。

第3節「Photoshop のイデオロギー」では、これらの問題が実はコンピュータが導入された現代にのみ固有のものではないことを歴史をさかのぼって検討している。

まず、ジョナサン・クレーリーの論考「近代化する視覚」が参照される。クレーリーによれば、ルネサンス期に絵画制作に導入されたカメラ・オブスクーラは、身体から独立した客観的な視覚空間を実現した装置（テクノロジー）である。つまり、我々が視る以前から対象（モノ）は実在しており、その実在する外的世界は精確に再現しうる、という信念を保証する装置である。このカメラ・オブスクーラのイデオロギー（信念、信仰）は、その後成立した銀板写真にも引き継がれるが、ただし、この間には歴史的にゲーテの視覚論にみられる決定的な断絶があった。ゲーテの『色彩論』には視覚の能産性が示され、色彩のみならず視覚は対象を更新し、新たに創り出しさえするのである（ちなみに今日、報道写真は歴史的な事件など外的実在を再現してきたが、写真週刊誌のようにそれを捏造することもありえ、そもそもこれを「ゴシップ精神」と名付けたのだ）。すなわち、我々はすでに客観的視覚空間（外的世界の実在の確実性とその視覚的再現の精確性）の崩壊を経験している。

つぎに、岡崎乾二郎のフェルメール論「信仰のアレゴリー」が参照される。岡崎のこの論考は、クレーリーが指摘したカメラ・オブスクーラと銀板写真との間に起きた視覚空間の崩壊の経験を、宗教改革に附随して生じたイコノクラスム（偶像破壊運動）の問題として論じ直したものと見える。まず、ルターの宗教改革に端を発する懐疑、すなわちあらゆる表現が実在（神＝真理）との結びつきを疑われ、否定され、喪失するあり方として、マニエリスムの懐疑があった。マニエリスムはルネサンスの一局面であるが、すでにルネサンスの均衡・調和・統一が死滅し始めている。これこそがイコノクラスム（表象と実在の不一致）なのだ。具体的に敷衍すれば、旧教側はトリエント公会議（1545～1563年）において、信仰の回復のために図像の活用を認め、かつそれを可能にするために感覚の活用も許した。ただし図像自体を信仰してはならない、ともした。つまり、信仰の対象はあくまで神なのだが、それを可能にする感覚的な図像を活用対象として認めたのである。図像の表現（表現されたもの）よりも「運用方法」こそが大切だというわけである。さらに、岡崎は、フェルメールの作品の中でも凡作と評されてきた「信仰のアレゴリー」を、このマニエリスムの懐疑としてのイコノクラスム状況に在って描かれていると見て、フェルメールが絵画を対象を持たない表象にすぎない、さらにはただの物体（＝ただの絵）にすぎないと洞察した作品だと論じた。絵画が（あるいは絵の具が、液晶カラーディスプレイが）何か別の観念や対象をもはや指示もせず表現もしない関係が創り出されていること、しかしそれは運用方法によって、何か意味・意義あるものともなりうることを示した、ということである（ちなみに、イコノクラスムに対処する運用方法としては、懐疑と対峙しつづけるマニエリスム的なあり方のほかに、懐疑を無限の感覚の解放へと解消するバロック的あり方が示される）。すなわち、イコノクラスムの経験とは、表現されたもの（表象）

と対象との不一致、およびその運用方法の模索である。

さて、本章を要するに、コンピュータが可能にしたPhotoshopにおける信仰（イデオロギー）とは、そこに現われている像は対象の真実であるというカメラ・オブスクーラ以来、写真と共有される信仰であり、しかし、すべては分離され変更可能な独立要素、数値データにすぎないがゆえに、それは捏造されうる不信であり、逆に能産性の肯定でもある、という事態である。そして、こうした事態は歴史的にも遡って経験され、さまざまな運用方法を産み出してきたのであった。

第3章「機械論的絵画生成」では、機械論的な絵画生成の実際例と原理・理論について、ウィーナーのフィードバック説、デカルトの機械論、遠近法における透視と遮蔽が論じられる。

まず、第1節「人工知能による絵画生成とその原理」では、デルフト工科大学とマイクロソフトの共同開発によるレンブラント・プロジェクト「The Next Rembrandt」が取り上げられる。このプロジェクトの詳細はかならずしも公開されていないが、AIによってレンブラントが次に描いたであろう絵画作品を創り出したというものである。レンブラントの特徴の機械学習を実現するディープラーニング（深層学習）やPDPモデル（並列分散処理）のおおもとで使われている技術がノーバート・ウィナーが発案したフィードバックであり、ウィーナーはこれにより、機械自身による増殖と学習を構想し、さらには機械論的な手順によって非線形的な対象（予測不能で未決の未来）をアクセス可能なものとして捉えることに着手した。

第2節「デカルトの哲学」。デカルトは、自然を機械論的な法則において捉え、アリストテレス以来の目的論的な世界像・自然観を否定した。が、物体を唯一の実体として精神の原因を物体に認めれば、ウィーナーのようにすべてを機械論的に説明出来たはずのところ、もう一つ、精神という実体をも認めた。精神を実体として認めることで、人間は機械や動物に貶められることなく優位性が保証される。『方法序説』に言う「われ思う。ゆえにわれ在り」は、思う思考（表象）と在る存在（実在）との一致の形式であり、これはデカルトにおけるイコノクラスムへの対処でもあるが、そのために他方で精神と身体との間のあらたな分離（いわゆる心身二元論）が生じたのである。

さて、画の六法のPhotoshop的展開とは、物体に還元されうる他の五法によって気韻生動という観念が成立するというものであった。が、これを機械（物体）が芸術制作の主体たりうる根拠とするのは性急だと、千川氏は見る。氏が目指すのは、このデカルトとも、Photoshop的画の六法とも異なる道である。

第3節「遠近法における遮蔽と透視」。千川氏は2020年2月の博士課程修了展においてパオロ・ウッチェロ『聖ゲオルギウスの龍退治』を元に作品《りゅゆうううたたたたいいりいりいじじじじ》を作成・展示したが、その時は画集の図版を参照していた。しかし、同年10月に国立西洋美術館でウッチェロ同作を実見し、啓示と発見とを得て、バザーリ『ルネサンス画人伝』が記したようなウッチェロが熱中したとされる遠近法をあらためて考察し直すことができた。

線遠近法（透視図法）を発明・定式化した人物にブルネレスキとアルベルティがいる。伊藤俊治『視覚のトポロジー』などによれば、ブルネレスキのそれは「物とその周囲との関係を表現する」というものであったのに対し、アルベルティは「絵画の目的は表面を持つある決まった距離にあるすべてのものを、主要光線によって決定される位置に従い、表現されるすべてのものが目に見えるものそっくりに浮かびあがってみえるようにする行為」であり、「一元的な表現にかなう角度のもとで直接視ることのできないものはすべて絵画平面から排除する方法論」と述べた。ブルネレスキのいうモノとの関係性とは、デカルトの透視的な空間やモノの機械的な運動に連なるものだが、アルベルティのそれは結果的に閉ざされモノに遮られた視覚空間を作ることになる。

マーチン・ジェイは論考「近代性における複数の「視の制度」」において、J・クレーリーの言うカメラ・オブスクーラによる視覚モデルを「デカルト的遠近法主義」と呼び直し、そこでは空間に置かれたモノ自体ではなく、空間自身の位置関係と秩序とが問題とされていることを指摘したうえ

で、さらにその認識主体において「視覚のピラミッドの頂点に位置する見る者（単眼的主体）の超越性、普遍性（その位置に立てば誰もがそのように見える）」と、その視点の個別性、偶発性（それは結局だれかの・いつかの・どこかの具体的な視点にすぎない）と、二つの可能性が分離していることを指摘した。

前章で取り上げたJ・クレリー、岡崎乾二郎、本節での伊藤俊治、M・ジェイのそれぞれは、微妙に論点こそ異なるが、いずれも遠近法をめぐる、近代的視覚におけるある種の分裂を指摘したものである。すなわち、視覚主体の普遍性（空間化された外的世界）と個別性（私秘化された主体）との分裂、遠近法における透視（外的世界を空間として捉える）と遮蔽（主体に対しては見えないものがあり、見えるものだけを描く）、イコノクラスム（世界の外的対象と主体の内的表象との分裂）である。

これらの分裂あるいは矛盾は、遠近法の実現方法においても、いくつかの技法を産み出した。岡崎乾二郎はP・フランカステルの論を踏まえて、無限に広がる空間を描くはずの遠近法がアルベルティによって閉鎖された立方体のような空間を描くことになり、さらにその後の画家たちはその矛盾を解消するために、それぞれ複数の閉鎖空間を不連続な場面として分節して描き、具体的にこれは近景・中景・遠景の三面分割の方法や、完結した空間の中に別の空間をはめ込む「ヴェドゥータ（街景）」を産み出した、と指摘する。

千川氏は、ここまでの論から、対象（遠景）として現われる世界に対して、分断された個別の内面をこれに統合していかんが視覚が機能するか、という問題として遠近法を捉え返し、ウッチェロ『聖ゲオルギウスの龍退治』を分析して、一般に不自然と見なされてきたその描き方に、むしろウッチェロは積極的にそうした分断を引き受け画面に描いてきたのだと指摘し、さらにはこれを20世紀絵画であるキュビズムの試み（C・グリーンバーグの論による）と対比させた。さて、ウッチェロが無限の広がりを持つ空間を描くためにはむしろ分割こそが必要だと考えていたとし、これをグリーンバーグのキュビズム論と繋げる千川氏の行論は、強引だと評することが出来るかもしれないが、このような踏み込んだ立論は、学問的客観性よりもむしろ作家の観点として、またはウッチェロとその遠近法に対する千川氏の愛情の表われとして、高く評価できるものである。

第4章「絵画におけるエチカの方法」では、デカルトの機械論的なあり方に対して、スピノザの倫理学の立場からそれを乗り越え、自身の制作の変遷を位置づけ直す、本申請論文の結論部分である。

まず、第1節「龍退治とゴシップ精神」において、ウッチェロ『聖ゲオルギウスの龍退治』を論じた中沢新一の説を批判的に取り上げる。一般に同作において退治される龍はカオス（異教徒）であり、退治する聖ゲオルギウスがキリスト教によるコスモス（秩序）だとされるが、中沢はこれを逆に読むことも可能だとして、龍のコスモスの規範性を退治するカオスと読み換えようとしている。すなわち、ロゴスに充足した理性的な判断の自惚れに対して、聖ゲオルギウスのほうがカオスであるという。ただし千川氏は、今日の「ゴシップ精神」的な社会状況が、まさしくイコノクラスムの対象と表象の不一致、あるいは社会からの個人の遮蔽であり、この関係を『聖ゲオルギウスの龍退治』に見出す時、そこにあるのはロゴス（合理性）とそれに対する批判（カオス）という二項対立には収まらないものであると指摘する。

本章第1節が3章1節の機械論（合理性とその物理的展開）に回答しているごとく、第2節「スピノザの哲学」は、3章2節のデカルト哲学に対する回答である。本節では『エチカ』で展開されたスピノザの哲学について、その重要な概念（実体、属性、様態）、および基本理念（神即自然および存在の一義性、つまり唯一の実体としての神と多様な様態としての自然。心身平行論。3つの認識形式。自由意志の否定。善悪に関する実践哲学＝倫理）が手際よくまとめてある。特に3つの認識形式とは、表象知、理性知、直観知であり、また、善悪に関する実践哲学＝倫理として、スピノ

ザにとっての善（幸福）とは、それぞれの様態（個物）が自身の実在性を増すことであり、これは第三の認識形式・直観知によってなし得るものである。

第3節「絵画のエチカ」では、千川氏のこれまでの制作が、バロック的な感覚の無限の解放を目指すものから、マニエリスム的な懐疑との対峙に至る過程として捉えられる。まず、初期段階では、写真週刊誌、投げ売りされたフィギュア、氾濫するインターネット画像などが、モチーフとしてどのように選定されるか、その十全な論理性が放棄されたまま絵画に描かれた（卒業制作《どぴゆるるどん!》から《オールワークアンドノープレイ》まで）。ついで、Photoshop を利用することによるテクノロジーによる能産性が発見された（《wwwiiinndooowwssss》、《へへへくクスステテテイイイックククアアルルルテテティイイメメメイイイタタタムムム》、《三階建て Google スタジアム》など）。しかし、テクノロジーの能産性（パソコン画像ソフトの助けにより意図を超えた図像を描けること）のバロック性（主体を超えた感覚の無限）は機械と人間の対立を深めるばかりである。なぜなら、Photoshop 的想像力によるデジタル画像の画の六法は、デカルトに見られたように、機械論を徹底して推し進めながら、他方で人間に固有の、物理性に依拠しない精神・理性的魂の実在を認めそれに依拠せざるをえなくなるからである。そして、これとは異なる道に踏み出したのが《ハッシュハッシュ》であった。そこでは感覚的なイメージそれ自体は後退し、限定的な使われ方しかしておらず、むしろイコノクラスム的な懐疑（何を描くかよりも、何かを描きうるのか）と対峙し続けようとしている。

こうした千川氏の制作変遷は、直線的ではなく、まさしく非線形的またはフィードバック的であった。千川氏は、自らをコンピュータ画像を描き出すプリンタになぞらえるが、この比喻には二通りのあり方がある。一つはデカルト的であり、プリンタは機械論的絵画生成の比喻であり、《ハッシュハッシュ》以前の作品制作のあり方である。他方はスピノザ的であり、《ハッシュハッシュ》以後の観点であり、Photoshop による表象を印刷としての表象に置きかえていく変状としてのプリンタは、Photoshop による表象を絵画としての表象に置きかえていく変状としての《私（千川）》と、ぴったり一致する。

以上のように、千川氏は自身の制作の変遷を、ここまでの重厚な考察を踏まえてあらためて位置づけ直すとともに、ついで以下のように、考察の論旨を整理し、自身の絵画制作のあり方を倫理（エチカ）として位置づける。

まず、スピノザ哲学に依拠した「変状」概念は、様々な原因によって結果として変転をとげる様態のあり方を言うものだが、個体の自由意志を否定したスピノザにおいても、決して人々（という様態）は原因理由に導かれるまま運命に隷属する存在ではなかった。それは未来は未決だからであり、ここに人が絵を描くことの自由の根拠がある。

また、スピノザにおける認識の三形式のうち、表象知は感覚に根ざす混乱した認識に過ぎなかった。理性知は論理や因果関係に根ざす認識だが、神ほどの洞察を持たない人間にとってそれは十全な認識たりえず、その非十全さにおいて表象知とは程度の差しか持たない。さらに、視覚として理性知は、およそデカルト的遠近法主義的であり、カメラ・オブスクーラによる特権的な近代的視覚のモデルである。他方、表象知は視覚的な能産性であり、分割されてしか把握されない世界像でもある。さて、スピノザがデカルトを超えようとした点は、表象知と理性知とが程度の差を持つに過ぎず、さらには論理的・真偽の問題しか扱いきれなかったところにあり、ゆえに第三の形式たる直観知を必要としたのである。直観知こそが、スピノザにおけるイコノクラスムに対するデカルト（コギト＝我思う、故に我あり）とは異なる解決方法であり、存在の実在性を増す認識である。

そもそもスピノザの認識形式には、表象知と理性知・直観知とを対比させる真偽を区別する理論哲学のレベルと、表象知・理性知と直観知とを対比させる善悪や禍福（自己の実在性を増すこと）を区別する実践哲学のレベルとがある。この実践哲学（倫理学）のレベルにおいては、イコノクラ

スムの表象と実在の不一致はもはや大きな問題ではない（光と闇とを区別するのは光自身である）。表象と対象の明証性にはなく、認識＝表象の運用方法こそが問題だからである。

さらに、ウィーナーのフィードバックが示したのは、機械論における決定論ではなく、むしろ未来の未決定性であった。ゆえに、ウィーナー的な機械論を、機械によって人間が貶められるとデカルトのように危惧する必要はない。未来の未決定性とは、人間の幸せのかたちは予め決められていないということであり、絵画においては何が魅力的な図像か先験的に決まっていはいないということである。そこにあるのは、フィードバックつまり未決の絵画に対してどのように応答するかという各々の倫理（エチカ）だけである。その意味で、ゴシップ精神とは遮蔽により個人化された認識の形式であるとあらためて定義しなおされる。それは根源的に誤謬を孕むが、一方で、世界の遠景から隔離され、遮蔽される。このことは、まさに変状の原因でもある。私たち画家は機械論的に絵画の遠景に近付きたいと願いながらもそれは保証されないが、そのかなわなさこそが逆説的に私たちの自由の根拠である。この自由のもとで、ゴシップ精神と機械論とは絵画制作という実践においてぴったり一致する。

本論文の「はじめに」から、本論文をまとめる千川氏の言葉を引用しておく。

「(前略) テクノロジーによって魅力的な画像が制作されるようになるのであれば、私が絵を描く必要など無くなるのではないか。このような問題について、人間の優位性を自明視するような意見も散見されたが、これは私にとって受け入れがたいものであった。テクノロジーが、あるいは人間が、どちらかがどちらかに対して優先するような考え方があるとして、私はどのような立場を取り得るのだろうか。このことは私の論文全体を大きく貫くテーマである。このことを考察していくと、絵画史におけるパラレルな問題（イコノクラスム、遠近法における透視と遮蔽）の前例にたどり着いた。そこからスピノザにおける倫理を学ぶことで私の中で対立関係に近づきつつあったテクノロジーと絵画との関係が変状概念として結ばれたことは本論の大きな収穫である。私は、人工知能が絵を描いてもいいように、プリンタが画像データを描いてもいいように、鳥が空を飛んでもいいように、石がそこにあり続けてもいいように、それと同じ分だけ自由に絵を描いていいのである。」

## 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とが令和2年9月17日に行われた予備審査会に提出された承認された論題および形式、内容ともに妥当な合致があり、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確かめた。

口述試験は、主査の三浦賢治審査員の進行により、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、明確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

#### 三浦審査員

三浦：では私から質問をさせていただきます。大きく分けて二つあるのですが、一つ目はもしかしたら千川さんにとっては些末な内容なのかもしれません。二つ目は少し丁寧に答えて頂きたいと思えます。まず一つ目ですけれども、今回の申請に際しての今学内で展示されている提出作品につい

て、作品によってはタイトルが意味のない文字の羅列かのような、つまりあえて読むことも難しいようなタイトルが付いていますね。それに関してもし意味がないのであれば、作品1・2・3などという付け方もあるのかな、と素朴な疑問としてあるのですが、やはりそこにはテクノロジーとの関わり合いであるとか、隠れたメッセージのようなものが多少なりともあるのかと思いながら見えています。作品の総体、制作の総体と言ってもいいかもしれませんが、千川さんの制作にとってタイトルはその一部としているものなのか、そうであるとすればどのような意味を成しているのか、ということを知りたいと思います。

**千川**：作品のタイトルですが、当然蔑ろな気持ちでは付けていなくて、というのは、学部時代の作品に顕著だったのですが、自分の作品のタイトルと自分の作品の内容というものがあまりに簡単な対応関係にありました。つまり作品の説明のようになってしまっているタイトルがあって、そのことに対して自分なりに考えてきた結果として、絵画に行っている操作を文字列に対しても行うということを行ってきました。ただ、《ミッドナイトクロス》あたりではかなりその意識は変わってきていて、つまりそこまで操作を対応させることでもないのかなということに変わってきています。

**三浦**：質問の入り口として尋ねました。次の質問ですが、一言でいうと作品の質感についてです。千川さんの制作に合わせて論を仕上げていく過程において、歴史的な背景や方法論を含めてアプローチが多彩で、その結果として出てくる作品というのがあるわけです。先ほどの発表を聞いても分かる通り、千川さんの論に符合するかのように、成果物として出来上がる作品というのはいかほどのバリエーションになります。およそ一人の人間が短期間で制作したとは思えないような色々な様式が、今展示している作品の中にも見えてくるのですが、果たして出てきた成果物、タブローに対しての質感、物質感といったものについてはそれほど拘っていないように私の目には映ります。私自身が絵画の勉強をしてきた大きな問題の中に、物質性つまりモノとしての絵画の存在感というものがあるのですが、そのあたりの論と成果物との兼ね合いについてはどのように捉えていますか。

**千川**：そういったある種のクオリティや、マチエールのことについて、自分なりに質の判断はしているつもりです。質について満足がいない作品もあるし、一方で質としては明らかに足りていないように見えるかもしれないがこれでよいという作品もあって、厳然と絶対にここまでやらなければならないという線引きは前もって設けていません。つまり質の判断については個々の作品の前で考えていて、一概にこうと言えるものではないのですが、それなりの判断はしているつもりです。

**三浦**：いま千川さんが言おうとしていたことはおそらく、論に準じて結果として出てきた作品に対して質の見極めはできている、そのうえで提示していると私は解釈しています。そのようにはっきりと言ってもらってもよいのかなと、そういうつもりで質問しました。他にも質問はあるのですが、時間があればさせていただきます。

### 大森審査員

**大森**：私からはまずは二つほど質問させていただきます。一つ目は論文の中からお尋ねしたいのですが、例えば95ページに「ブルネレスキによる遠近法とは」とあり、「たった一つの視点から見られた世界像を描き出す技術である」、「一方で透視図法とは書いて字のごとく透かして見る図法である」、「両者にはニュアンスの隔りがある」、と続きます。そして、この後これらをきっかけにして論が進んでいきます。これから指摘することはこの後の論にさほど影響はないと思いつつも、気になったのでお尋ねします。この遠近法と透視図法という二つの言葉のニュアンスなのですが、これは私の解釈では日本語に訳された際の問題なのではないか、つまり同じパースペクティブという言葉がそもそもどのような意味であったかというときに、この中には透視図法という言葉から想像されるような透視 (transparence) という意味はなくて、見晴らす、見通すというパースペクティブ

の広い意味を、透視という言葉に置き換えて表現したのだと認識しています。だとすれば、ここで千川さんが書いている遠近法と透視図法とのニュアンスの隔たり、また次のページでも遠近法と透視図法との齟齬があるとしています。この解釈には無理があるのかな、という風に感じています。まず、このことについてどのように捉えてここに記したのか、あるいはその無理を了解したうえで次の論に進んでいったのか、そのことについて説明していただけますか。

**千川**：ここでの遠近法と透視図法との扱いについては、特に指摘された箇所での記述に関してはかなり自分でも混乱が見受けられます。そのような取り違えという部分は確かにあったと思うのですが、一方で、この二つについての解釈としては、ブルネレスキの遠近法とアルベルティの遠近法との対立ということが問題の要点であったということと、またそのことを後に述べるようなデカルト的遠近法主義、つまり透視の原理としての無限に広がるような空間と分断された視点、遮蔽の原理として置き換えて考えていたということです。

**大森**：その後を読んでいくと確かに、ブルネレスキとアルベルティともに遠近法という言葉できちんと統一して使われているので、そのあたりの流れはよく分かりました。しかし、そうであれば尚更、もう少し遠近法と透視図法という言葉で論を進めていた部分と、ブルネレスキとアルベルティとをともに遠近法という言い方の中でそれらの差異を論じようとした部分との意味の違いをきちんと説明したうえで進めていく必要があったのではと思います。そうでないと、違いが分からずに混同して使っているというような印象を持たれかねないので。では次の質問です。今度は作品も含めての質問になりますが、予備審査のところでも審査員の方から質問が出ていましたし私自身も聞きたいと考えています。千川さんはこのように「テクノロジーと絵画」と論文の表題に挙げつつ、コンピュータや、画像編集、AI、あるいはプリントアウト技術、そういったものと、自身が描くということ、筆を持って絵具でキャンバスに絵を描くということを常に対比、対峙させながら考えてこられました。その結果、やはり千川さんは絵を描くということを最終的な成果物として選択しています。これまでずっとキャンバスであったりパネルであったり、それぞれの支持体に絵具で、筆を持って絵を描くという行為を続けてきたわけですが、一番単純な聞き方をするならばそれは何故なのか、何故絵を描くという行為だったのか。今日の考え方として、絵を描くということを自明なものとして受け入れることにまず疑問を持つということがあり、それゆえに何故絵を描くのかという問いが為される訳ですが、そのことについてお尋ねします。その際に一つ思うのは、千川さんがこの論文にかかわる研究をしていくなかで、三段階に自分の制作の過程を区切っていました。まずは学部時代から修士あたりにかけての、ゴシップ精神というキーワードのもとで写真を使ってあるいはデジタル画像を利用していた段階。次にそこからPhotoshopを使ってという部分に焦点を当てていき、その果てに例えば「The Next Rembrandt」などのAIの問題に行き当たった段階。最後にデカルトやスピノザに論を進め、今回見せてもらったようにウッチェロやティツィアーノといった古典を引用しながら制作していく段階です。それらの中で、千川さんにとって絵を描くということの意義が微妙にグラデーション、あるいは大きく変化したのではないかと思うのですが、そのような変化について「何故絵を描いてきたのか」という切り口から辿れるならば教えて下さい。そこから最終的に今言える範囲で何故絵なのかということについてお話していただきたいと思います。

**千川**：まず何故絵を描くのかという問題に対して、つまり自分の論文の大きな問題として何故自分は絵を描いていいのかということがあります。例えば博士後期課程での1年次から2年次にかけて、絵を描く自分というものの作品制作の過程の中での扱いというのは、プリンターと変わりませんでした。Photoshopで生成した画像を、その指示に従って直截に書き写すものとした扱いがあったわけですが、デカルトであったりスピノザであったり思想を辿って最終的に絵を描くという行為を倫理の問題として考えていく中で、そのような扱いがプリンターと自分との双方にとって誤ったものである根拠を考えていきました。その中で力強く言いたいのは、プリンターが当たり前絵を出



力していいように、自分が絵を描くことということも同じように当たり前にしていいことだと、描いていいのだと、そういう実感を得られたことが、論文を書き終えた後での一番の大きな収穫でした。

**大森**：最後に言ってくれた言葉が絵を描く側としては最終的に言いたいことなのですが、それをストレートに言うことが無くなってきた、あるいは言えなくなってきたという状況があるように個人的には思います。千川さんが今回の研究の末に辿り着いた答えがそこだったということは私個人としては非常に大事なことだと感じており、また質問の答えとしても腑に落ちるものです。私からは以上です。

### 佐藤審査員

**佐藤**：三浦先生や大森先生の質問と大分重なっているのですが、千川君が自分自身の制作をしていくなかで、絵画を成り立たせている、あるいは絵画を生み出していく「力」とは何か、という命題をもってこの論文が始まっていると僕は解釈していて、それはいいと思う。それともう一つ「AI（人工知能）による絵画」という面があって、画像を生み出すあるいは成り立たせていく「力」が一方にあって、「最初に言った絵画生成とAIによる画像生成という二つを、自分はどういう風に関連付けて制作活動をしていくのか」というテーマでこの論文ができていると思います。そして、AI（人工知能）の肥大化によって自分自身の絵画を生み出す力がAIに飲み込まれてしまう、そのような危険性、危機があるのではないかと、ということがこの論文の最初に述べられている。それはとてもいい危機意識ではないかと思います。それで、質問をしたいのですが、千川君がコンピュータのサイバースペース内でPhotoshopなどを使って絵を描く、画像を作っていく場合に、RGBという、赤と緑と青の色光からできている素子を使って画像をまず作っています。それをもとに今度は、メカニカルなシステムだと思うのですが、作った画像データをプリントしていく。そのプリントしていくうえではCMYKという、シアンという青色、マゼンタという赤色、イエローという黄色、ブラックという黒色、そういうインクという物質を使ってプリントしていきます。そこで変換があるわけですが、それで出来上がった、プリントされたデータをもとに絵具を使って絵を描いていく。そういう言ってみれば、三段階があるわけで、116ページにPhotoshopによる表象と絵画における変状としての私は、と書いています。次に、例えばPhotoshopによる表象と、印刷としての表象、すなわち変状としてのプリントと精確に重なるという文章があります。ちょっと僕にはよく理解が至らなかったのですが、「そのプリントされたインクによる画像に、千川君がそこに自分自身の絵画としての表象の模範を見出してインクと絵具を一致させようとしているのか」。あるいはそうではなくて、「印刷されたインクと描かれた自分自身の絵がまったく別物であるけれども、描いた自分の絵というものがPhotoshopによる表象からの一つの変状としての絵画である」というように主張したいのか、どっちなのかなど思っているのですが、どうなのですか。

**千川**：ここでの記述に関して、改めて自分の思考の流れを順を追って説明させていただきます。まずPhotoshopによって制作された画像をかなり正確に再現するプリンターのような形に憧れていたことがあって、というのも僕がPhotoshopによる画像の出力信号のようなものを受け取っても絶対にプリンターのように受け取れないというか、必ず見落としのようなものがあると思います。ただそこで、だからプリンターと僕は違ってそれぞれいい、というような結論には繋げなくなかったということが第一にあって、だからなるべくプリンターそのもののように描きたかったという気持ちが第一段階としてありました。その後にPhotoshopによる表象と絵画としての表象における変状としての私と、Photoshopによる表象と印刷物としての表象における変状としてのプリンターとが精確に重なるというところでは、そういった出力に対しての成果物、つまりどのように変換するの

かという方法が僕とプリンターとで異なるだけで、刺激を受け取って反応するというそのような在り方として重なるというようにしています。決して正確に描けるからプリンターの方が良いのであるとか、逆にエラーがたくさん出るから生身の僕の方が良いというとか、そういう問題ではないこととして扱うことがこの文章のポイントであるという答えです。

**佐藤**：はい。余談というか、スピノザは、いろいろ哲学的な思考の文章化を一つひとつ一生懸命にやった人だとは思いますが、一説にはレンズを磨いて作る職人でもあったという話があります。住んでいた場所がデルフトですから、そこには同時代人としてフェルメールがいます。フェルメールの絵を見ると、フェルメールがどのように絵を描いていたかという、カメラ・オブスクーラ、要するに暗箱がそのままアトリエになっており、レンズを通して映る世界、映像を正確に模写・臨写して、絵を描いたと言われもいます。極論すれば、「スピノザが作ったレンズをフェルメールが自分の絵を描くために使った」という可能性もあると誰かが言っていた文章を読んだことがあります。そういうフェルメールとスピノザはかなり千川くん自身にとっても近い関係に思えるのです。フェルメールの絵については、論文で『信仰のアレゴリー』を扱っていますが、そういうフェルメールのやっている暗箱に映る映像を変状させて絵画制作をする仕事ぶり、千川君自身が今やろうとしている仕事ぶりとうようなのですかね。そこに一つの繋がりのようなものは見いだせているのでしょうか。

**千川**：フェルメールと自分との繋がりというか、論文で書いたようにフェルメールにおける表象と対象との関係において、奇しくもフェルメールの置かれていたような宗教会議に端を発するような不安というものと、自分がPhotoshop を利用することで現れるような不安というものが重なっていたというところが、自分がフェルメールを論文で扱った大きな理由になると思います。つまりフェルメールの作品はただカメラ・オブスクーラに精緻に描かれていたということではなくて、そのような描き方の中で複雑な絵画的考察が行われていたという岡崎先生の指摘があって、その上で自分が直接的にフェルメールの方法論を参照することはないのかもしれないのですが、同じような問題に対して応答した作家ということできずと勉強していきたい作家だということには考えています。

**佐藤**：はい。

#### 荷方審査員

**荷方**：論文全体として、千川さんのこれまでの様々な制作プロセス。その中で特にデジタルツールを使用したプロセスを媒介として、作品、ここでは絵画を制作する主体が作者である人間と単純に考えてよいのか、あるいは機械的なツールが主体としての機能 function を持ち得るのかという問いが発生したこと。そして制作の主体としての「人間」にその主権、つまり主たる権利を与えることを認めるための考え方として、エチカとよばれる概念を導入したこと。その一連の論理展開については、作家として重要な意義をもつと理解しています。この理解をもとに、いくつかの質問をします。最初に2点だけ確認があります。43 ページで作品《ミッドナイトクロス》についての説明があります。ここで扱った問題は透視と遮蔽の部分で論じるとありますが、これが明示された部分がありません。もう一つの可能性としてこの問題は、前の竜退治に関連しているということを言っているのでしょうか？いずれにしても、ミッドナイトクロスもこの問題に関連したものと読み取れますが、この点について説明ください。

**千川**：確かに《ミッドナイトクロス》について透視と遮蔽の部分で扱うというふうにご記述されていて、かつ透視と遮蔽の部分において《ミッドナイトクロス》について触れられていないということはご指摘の通りです。これについては透視と遮蔽について書いた後に見直しきれなかった部分と、つまり透視と遮蔽という部分で扱われているのは《ミッドナイトクロス》であるよりかはむしろ《りゅゅうううたたたたいいじじじじじ》の作品になるのかなと、自分でも思います。ただ、た

しかに《ミッドナイトクロス》について書かれていないのですが…。

荷方：もっと《ミッドナイトクロス》に関して言うべきことがあった、と。

千川：もっと言うべきことがありました。

荷方：それは例えばどのようなことでしょうか。詳しく話してください。

千川：例えば、《りゅゆううたたたたいいいいいじじじじじ》のような作品に出てくるパレットのような表現があるのですが、ああいった操作というものは《ミッドナイトクロス》に出てくる消しゴムツールによる線、という形で自分の作品の中にずっと潜在的にあって、そのようなことについても透視と遮蔽の部分で十分に書ききれればよかったのですが、ちょっとそこが扱いきれなかったというか、中途半端なかたち、書き切れないかたちで残ってしまったということがあったのだと思います。

荷方：分かりました。もう一つだけ確認をさせてください。118 ページに機械論的な画像生成が演繹的とありますが、ウィナーのサイバネティクスにおけるフィードバックの概念は、常に差分のフィードバックが基本となる点で演繹的というより、むしろ帰納 induction 的であるとも考えられます。これは演繹でよろしいのでしょうか？ 帰納的であるという解釈は、結果が先験的に得られないという本論文の主張と一致するようにも思われますが、演繹的でよろしいですか？

#### 高橋審査員

高橋：フィードバック的な演繹とフィードバック的でない演繹との区別をちゃんとするということですか。

荷方：それはありません。フィードバックというのは先験的に得られていないもののひとつひとつの個々の事象を差分として返すことによって実体を表わす方法なので、これは induction です。

高橋：ここではフィードバックが機械論か、それともフィードバックのない機械論かという話なのだと思いますが。

千川：すみません、今そのような説明を伺って、するとここで…ここでというよりはフィードバックという技術そのものに対して使う言葉としては帰納的が正しい、としてそのことを踏まえたうえで、そもそものフィードバックという概念、あるいはテクノロジーによる未来予測という可能性としての含みがあったわけなのですが…。

荷方：最終的に仮説が決まってい、それを全体に同じように言うことができるということができるように、実は演繹というのは線的に決まっているということがある意味前提として置かれるのですね。そういう機械論的な画像処理というものは当然あり得るとは思います。

千川：そうすると、僕が演繹的という言葉に込めているニュアンスがその説明を踏まえるとひっくり返るかもしれない、というところで改めて検討したいと思います。

荷方：そうですね。何が示されているのかというところを注釈なりで明確にされることがよいと思います。確認はすみません。次の質問に移らせていただきます。千川さんの最終的な結論部で示される、絵画のエチカについて、千川さんの述べるゴシップ精神、言い換えると遮蔽によって発生する認識。そして機械論的な表象の生成（表象が生み出されることですね）は理性知と表象知として概念化されています。これが運用方法の重視という概念を介して直観知、いわゆる神の視座（目線）において一致を見ている主張に受け取れる。この認識は正しいですか？ もしそうであるなら、千川さんが最後に言うように絵画制作という実践において一致するというこの結論・指摘は、絵画制作自体が直観知として機能すると導いているように思われます。これもよろしいのでしょうか？

千川：すみません、ちょっと待ってください。神の視座…。

荷方：というよりも、少なくともゴシップ精神というものは直観知ではないという前提があるわけですね。これが最終的に直観知、というよりは運用方法という考え方を通すことによって着地点

を見出す、というように書いてあるように読めます。それは直観知のようなものだと考えていいですか、という質問です。

**千川**：そうですね。というのは、書いてあるように直観知で間違いないです。ただ一方で、その時に主張する直観知は最初の、スピノザの素朴な理解ともとれるような認識の三形式における直観知というものは少し意味合いが異なるということで、変わっているところがあります。

**荷方**：そうですね。こういう時はそうではないであるとか、あるいは直観知というものをそのようにストレートに捉えるわけにはいかないというところがあるとすればこの論文自体にそう書かれなければいけないわけですが、そうっていない。ですので、実際にこのテキストを読んで考えられる解釈をとると、実は最終的に対立する元々の表象知とか理性知と呼ばれるものが直観知として昇華されるというように可能性として解釈することが可能です。この確認はとても大事で、というのももしそれをその通りですと言うのであれば、つまり千川さんは最後に絵画制作という実践において一致するというように言っていますが、この指摘は絵画制作自体が直観知として機能するということを導く可能性を持っているわけです。このことをある程度意図していますか。

**千川**：スピノザにおける直観知の扱いというのが、スピノザの知性改善論に書いてあるのですが、幸せになるための方法であり、そのための直観知であると。そこで、絵画制作という実践においてそういった意味でも直観知が実現されて欲しいという思いはあります。

**荷方**：なるほど実現されて欲しいという立場ですね。それは重要な確認点です。つまりこれは非常に強力な主張で、絵画制作という行為が直観知、つまり神の視座を与えるという帰結を与える。もちろんそれは宗教的な神様ではなく、スピノザの言う誤謬のない立場という意味ですが、そのような立場を与えるということになります。少なくともそれを示唆します。絵画における行為とその産物の無謬性です。私は人間の外にある様々な事象を人間の延長として相互作用すると言う立場に立つ心理学の研究者ですが、絵画という行為や実践が、究極的にそのような完全無欠の存在にあるとみるのはかなり勇気のいることのように思います。千川さんがこの結論、あるいは宣言と言っても良い。これを採用したことについて、どのような思いを持っているのかについてお聞かせください。

**千川**：ここで答えに詰まってしまうというのは、何か絵画のその先を考えてしまうというか、それは絵画制作の実践とは別の時点での話なのですが…。しかし無謬であるということは証明できないというところで、スピノザの言葉を引くならば、光を証明するのは光自身だ、というふうに言うのですが、僕はそれを無責任な言葉だとは捉えていません。

**荷方**：それはそれでその通りなのだと思います。無責任かどうかということは、実は多くの人たちにとってどういう捉え方をするのかということが重要になってくる。ただ、極端かもしれないけれども、仮定としてこれを置くということはあるだと思います。ただしそこで、例えばこういう場合にそれが難しいであるとか、こういう反論が予想されると言った制限、limitation ですね、そういった制約というものが課されることによってこれが更に意味を持つという可能性が大いに出てくるわけです。しかし論文のなかで、つまり今回の論文ではその大きなフレームワークが示されただけで、その個々に対する議論というものはどうしても不足せざるを得なかったのかもしれない。ここはとても重要なことだと思いますので、逆に大事にしながらか捉えていただければと思います。私の質問はこれで終わります。

#### 高橋審査員

**高橋**：まず、最初の30分の話はまあまあ良かったと思います。というのも論文自体がかなり盛りだくさんで、難しい問題だったわけです。今回は30分で喋ったわけですが、1時間くらい時間があってもっと具体的に話をすれば非常によくわかる、いい話になったのではないかと感じて頼もしく聞きました。ここまでの質疑応答に関しては途中長考に入ったところもありましたが、それ自体は千

川くんの変状の状態そのままだと思うし、今の荷方先生の最後の指摘もすごくいい指摘だったので、それを僕からもフォローしようかなと思って今メモに「神の無謬性とドゥルーズ」と書いておきました。それに対して、あなたの答えの中に無謬性自体は証明できないのだという言葉が出てきたということも、よかったかなと思います。「神すなわち自然」という、あらゆる様態自体がそれぞれその存在を十全なものとする、と言えればもうちょっとよかったかな。論文には書いてありますからね、ドゥルーズを引いて。さて、最初の30分がよく分かった点ですが、つまりイコノクラスムという言葉で、全体を貫くテーマは論文にも出ていますし、今日の話は論文以上によくわかるようになっていたと思います。イコノクラスムとは基本的に偶像破壊運動ですから、宗教改革よりも前のものですね。これが宗教改革の時代にもう一度図像を巡る問題として捉えられたということが岡崎乾二郎さんや、あるいはワイリー・サイファーといった人たちの議論なのだと思います。それはいま説明してくれたように、「神なき時代に信仰は可能か」というテーマです。これを図像の問題に置き換えると、「描くべき神がいなくなった時代に神を描くことはできるのか」ということでもあるし、あるいは「物語だとか描くべき対象がそもそもあるのか」という問題でもあります。同じように、「本来描くべき人がいるのか」という問題になります。これが宗教改革だとカルネサンスだとか、その時代に起こった出来事が、まあジョナサン・クレーリーの議論なんかを人々はすごく有り難がるわけですが、クレーリーが指摘したことは19世紀にもイコノクラスムが起こったという指摘だと、はっきり千川くんの論文のまとめの中で分かったわけです。そこからこの問題が今日的に、千川くんが何を描くのか、あるいはAIが絵を描く時代に何を描くのかという時代において、それを解決するためにこういう道具立て揃えたのは大変優れていますし、良かったなと思うわけです。さて、質問ですが、今日的な問題としてはシミュレーションイズムという問題があるわけです。シミュレーションイズムという言葉自体はこの論文には一切出てきませんが、ここでのシミュレーションイズムというのは90年代に榎木野衣さんだとかが言いはじめた問題と、その前からあるグリーンバーグ的な問題と、それらを踏まえた千川くん自身の問題と、つまりこれをどのような絵画の問題として捉えているのかという、原理的なことは分かったのですが、つまりイコノクラスムを20世紀から21世紀にかけてのシミュレーションイズムの問題としてどのように考えているのかということのひとつひとつ聞いてみようと思います。

千川：シミュレーションイズムですか…。

高橋：大きく言えば、君が大学に入ってどういうふうに来てきたのかということですね。

千川：美術大学に入って、ではどのように勉強しようというときに、かなり最初の方に手に取った本として『シミュレーションイズム』という本がありました。

高橋：そうだろうなと思います。で、その本の通りにやってみようか？

千川：その通りにやってみようかまで直接的に影響が現れることはなかったのですが、一方で例えばサンプリングといった思想や方法というものはシミュレーションイズムという名前ではないかたちで自分の中に残っていた、というように思います。

高橋：現に90年代から00年代にかけて、シミュレーションイズムという問題をたてた人たちの回答方法があったと思うのですが、それに対して千川くんが、今回の論文を含めて同じ問題、シミュレーションイズムという問題を解決しようとしたときに出てきているのが、バロック的解決とマニエリスムの解決という二つの方法ですね。このときにブルネレスキやアルベルティ、デカルトとスピノザ、あるいはライブニッツの名前は論文にはありませんが、これらが配置されているわけです。バロック的解決、あるいはマニエリスムの解決ということなどをどのように理解して、それらを今日のシミュレーションイズム的な問題に対してどのように組み立てられるのか、ということがポイントになると思うのですが。

千川：シミュレーションイズムとは、増大するシミュラクルというか、オリジナルみたいなものと

コピーみたいなものの厳然とした垣根が薄くなっていく中で、例えばオートマティックに増殖していくことで自ずからものが出来上がるような構造がある、と。それは例えばバロク的な予定調和、つまりある種証明の不可能性を担保にするようなかたちで、スペクタクル的に増殖していくという特徴と対応したものとして考えられると思います。それに対して、論文ではマネエリスム的な解決を選択しており、こちらがさも間違いのないかのように書いてあるように読めるかもしれません。つまり今どちらを選ぶのかと聞かれたらマネエリスム的な解決を選ぶのですが…。

高橋：つまりマネエリスム的な解決とバロク的な解決の二つが示されたうえで、もちろんマネエリスム的な解決の方がいいはずだけれども、それでオッケーだというわけではないという、その懷疑がマネエリスムなわけですよ。そこまで言えて、いい答えだと思います。もう一つ質問なのですが、タイトルになっているテクノロジーについても一言欲しいわけです。というのは、テクノロジーというのはふつうは科学技術ですが、ここではもう科学技術ではありませんよね。少なくともスピノザの変状概念とウィーナーのフィードバック概念と、この二つを結び付けるということはありません。ゼロではないですがあまりない組み合わせだと思います。それこそこれがチグハグなパッチワークに陥っているわけではなくて、可能性としてマネエリスム的な懷疑を見つけ出したうえで、懷疑の対象を見つけ出したうえで、懷疑を持続するための組み合わせになっているわけですが、そこでのテクノロジーとは何かということを知りたいわけです。テクノロジーってなんですかと、一言で言い換えると何ですか。コンピュータですか。

千川：いや…。

高橋：プリンターですか。

千川：その場合のテクノロジーというのは、物質のようなものに近づくのかと思っています。

高橋：ああ、なるほど。では、その時人間はどうなりますか。

千川：その時、人間だけは物質とは違うというように言ってしまうと、デカルトの二の舞になってしまう、ということで、僕の論文の最後でも書いているように、デカルト的な意味合いであるよりは、フィードバック、つまり未決の未来に対して開かれた存在としての意味合いで、等しく物質であるというふうに重なりあうのではないかと考えています。

高橋：はい、満足しました。未決の未来に開かれた物質なのですね。私は、「テクノロジーとは運用方法だ」と答えてくれれば良いと思っていましたが、さらに物質と精神の対立を超えて答えてくれました。では、もう一言だけ、エチカというのは倫理ですよ。倫理っていうのは真偽の論理哲学に対して実践哲学ですね。荷方先生の質問に対して、『知性改善論』をひいてどのように答えましたか。

千川：幸せについて考えること、というように答えました。

高橋：はい。それが実践哲学ですよ、論理哲学ではなく。以上です。

## ○ 審査の講評

### 三浦審査員

千川岳志氏は、AIに代表される現代のテクノロジーが人間の創作、つまり千川氏が自ら関わってきた絵画制作に与える影響について、西洋絵画の歴史・概念を背景として考察と検証を試みてきました。それは絵画表現をとおした人間の視覚・認知の問題についての検証の過程ですが、大きな意味では作り手の身体性と機械の関係を探る作業であったと言えます。先ほどの質疑応答において、審査員からの問いに対したためらわず長考に入る姿勢は、本研究に対する千川氏の姿勢を象徴するものであったと思います。

その検証の過程は多岐に渡ります。デビッド・ホックニーのフォトコラージュの手法や身近な写真週刊誌から「ゴシップ精神」を読み取り、視覚情報を肉体から距離を置いた間接的なものとして捉えることを手始めに、制作の根拠を補完する手段としてゲーテの「色彩論」、デカルトの「機械論」等の哲学的側面から思索を進め、そしてスピノザの「直観知」に絵画の「エチカ(倫理)」を見出す手がかりを求めました。その思考過程と符合するかのように作品の様式も目まぐるしく変容し、およそ一人の作家の仕事とは思えないほどの様式の展開を示していますが、それはあたかも「エチカが変状する」状況を示しています。言い換えるならば、絵筆と絵の具を用いたその制作行為の中から、テクノロジーと人間の身体性との乖離よりかは、それらの中に通底する、絵画表現における「エチカ」とは何かを模索する手段として「機械論的絵画生成」を試みた結果であると言えます。論文第2章「Photoshop 的想像力」では、画の六法に Photoshop の画像処理作業を当てはめて論じています。画の六法とは中国5世紀の画家、謝赫(しゃかく)が唱えた「画の六法を論ず」において伝えられる絵画制作の心得であり、そして佐藤一郎氏により現代の絵画制作に置き換えて提唱されているものですが、千川氏はさらに画の六法概念を Photoshop の画像処理に置き換え、絵画表現が成立するための、現代にも通ずる要素が存在することを示唆します。解釈に多少未消化とを感じる部分もありますが新鮮な切り口であり、私自身が感じていた、現代の絵画表現において人が自身の意思と肉体を用いて制作する行為への漠然とした不安に対する、肯定的な視点を提示された感覚を覚えました。

論文タイトルである「テクノロジーと絵画」の関係性が完全に結論づけられるには、さらなる思索と検証を要すると思われまます。しかしながら、思考に費やした時間と自身の作品制作の充実とが相まって、その輪郭はより色濃く明らかになってきました。本研究をとおして行ってきた検証の数々は、今後千川氏が表現者として制作を進展させていく上で重要な要素となっていくものであると考えられます。

千川氏の絵画芸術における過去から現在までの表現様式を見通す視野の広さと未来を見つめる斬新な眼差し、そして自説に向き合い高度なレベルで検証を重ねる研究態度は、千川氏の研究者としての豊かな資質と可能性を示すものであり、今後の制作と研究の成果が大いに期待されます。

以上の理由から、本研究、論文が博士の学位に相応しいものであると評価します。

## 大森審査員

千川さんは学部時代からその制作のテーマをゴシップ精神というところに置き、週刊誌などの写真や、コンピュータの画像、あるいはそれらがデジタル処理されたものを使うといった形で展開してきました。当初は本人もおっしゃっていたように、写真・画像を使うということを楽観的に面白がって、素朴に取り入れていたというところがありました。それが Photoshop を使い、理解が進むうちに、あるいはそうして出来上がった作品に関して様々な意見を聞くうちに、Photoshop が生成した画像を描いているということに疑問を抱く、制作の主体が誰なのかという問題に行き当たるわけですね。同時に、AI による絵画生成という実例を目の当たりにする中で、いよいよ自身が絵を描くということの意味、つまり「自分が」、あるいは「絵を」、ということの必然性がどこにあるのかという問題に直面しました。その結果、ゴシップ精神というところからスタートして倫理の問題、そこからスピノザ、デカルト、西洋の思想全体に至るまでを研究フィールドに取り入れざるを得なくなった。そのように研究を進めていけばいくほど、どうまとめていくのかが見え難くなったということがこの研究の難しさであり、やりがいであったのかな、と感じています。

そういう意味では最終的な論文の結論として不十分なところは多々あると思います。具体的に言えば、Photoshop の構造を画の六法や油彩絵画の構造との対比させたところは大変おもしろく、また「The Next Rembrandt」を画の六法を使って説明しようとしたことも興味深い視点だったと思います。

す。ただ、そこで留まらずに、例えば今日の脳科学では、画の六法で示されたような造形要素「輪郭、構図、色、明暗など」は、それぞれ脳の別々の場所で処理されるということも分かっています。それが最後に表象として再構成される、ということをおぼえておけばそもそも対象と表象との不一致、つまりイコノクラスムということは古来人間の脳内で起きていたというふうにも言えるわけです。そういったことも絵画の問題と繋げていってくれるのか、という期待もありましたが、それは千川さんが今後の研究あるいは制作の中で進めていってくれるものだと考えています。

このような、おそらく本人が最初に予想していたよりもはるかに遠い迂回路を通過して、どこにたどり着いたのかと言えば、今日絵画が視覚表現として自明なものでなくなっているとしても、それでもなお一人の人間が物質たる絵具で絵画を描かざるを得ないという、あるいは描いてよいのだという、そういう地点に立った。あるいは新たに戻ってきたと言ってもいいかもしれませんが、このことには非常に大きな意味があると思います。千川さんが今日途中でも言った、自分が当たり前前に絵を描いてもよいのだという言葉には、字面以上に表現者として重い意味があると考えています。まだまだ十分な明快さをもって完成されたとは言い難い論文と作品ではありますが、ただ今日この地点まで辿り着いたということには非常に大きな意味と今後の可能性があると考えています。

もちろん今日は一つの大きな区切りの場ではありますが、一方では研究の一過程であると考えれば、この未完成さも十分に許容できるものだと考えます。

私の結論としては、以上のことから千川さんの研究、制作が博士の学位に相応しいものだと判断します。

#### 佐藤審査員

千川君は7年か8年ずっと僕のそばにいて絵を描いてきました。それからいろいろと僕に語りかけ、例えば「先生、地塗り実習をやりましょうよ」と言われ、地塗り実習をやりました。対面授業でも「画の六法」を始めとした絵を描く上での心得や、あるいは絵画材料、絵画技術に関する話、また西洋絵画の重層構造とはなにか、あるいはアルベルティの遠近法作図法など、さまざまな僕の授業を非常に熱心に受講してきました。僕としてはこのような千川君の経験が下敷きになって論文として一応結実したのではないかと。ということで大変うれしく思っています。

そして、こと「ゴシップ精神」というか、まあ千川君はそういう自分の身近にあるいろんなマスメディアに反応を示しつつ、そこでもいろいろ悩み、その状態そのものを絵画表現としてどのようにしようかと悪戦苦闘してきました。論文では、結局のところ、僕もびっくりしましたが、最後にスピノザを持ってきて「直観知(scientia intuitiva)」で論文をまとめています。それも素晴らしい。荷方さんが、「絵画制作をやっていく中で直観知というのはどういうことなのか」について、誤謬のない立場をと言っていました。千川君にとっての直観知は、制作に向かう千川自身の「力」なり、「その運動」として捉えていけばいいのかな、と。

この金沢の地で育った、日本人の哲学者に西田幾多郎がいますが、彼は『善の研究』のなかで「純粹経験と実在」という問題を一生懸命考えています。千川君の論文を読んで、おそらく西田幾多郎もスピノザの「直観知」をおそらく生きるうえでの非常に大事なことだと認識していたのかもしれないなと思いました。僕自身も千川君から数多く教えられました。

同級生のみんに1年遅れましたけれども、博士号の学位を取得するに十分値するにあたる論文がやっとできました。評価したいと思います。以上です。

#### 荷方審査員

2014年のフランスにおけるバカロレア試験に「芸術家はその作品の主人なのか」という問題が出題されたことがあります。これは非常に示唆に富む出題で、千川さんの提起した問題、つまり芸術



における作品を生み出す主体とは一体どのような存在を指すのかというものに非常に似ています。千川さんがアーティストとしてこのような課題に果敢に取り組んだこと、これは博士における研究課題として非常にチャレンジングなものであり、この問題が何らかの提案がされるとすれば極めて価値あるチャレンジでもあります。

この結論として、千川さんはスピノザの指摘した知の概念を以て論証を行いました。しかも、絵画制作という実践において様々な問題は一致を見る、つまり解決として着地すると結論づけた。これは芸術における作者の主体性に最大級のプライオリティを与えるという示唆をもっており、作家の高らかな権利獲得宣言になりうるという点も良い。先程私が千川さんの論を強力な主張と言ったのはこの点です。

この論考については、場合によっては極めて強力な学説となるかもしれません。一方で今後その可否について激しい議論がおこるかもしれません。それを世界に問いかけ、広め、守り抜くのが千川さんの役割となります。その意味でも、博士論文は研究のスタートであります。これから長い人生の中で、これを大切に取扱ってください。私はその点において、この論考に可能性を見出し、その可能性に一定の評価を与えるものです。

そして、千川さんの論は、これまでのバリエーションに富んだ制作それぞれが問題の源として発生し、それぞれの作品によって検討を重ねられたものと理解します。論によって作品が説明され、最終的な作品によって論が昇華されるというのが博士研究のよくある形ですが、千川さんの研究の場合むしろ作品はそれらの論の源泉となっており、そこに還るものと単純には言えず、論が発展するための実践なのだろうと思います。その意義を評価するものとします。

これらをもって博士の授与について、一定の水準に達しているという評価とします。その上で、いくつかの指摘および感想を申し添えます。

このような意欲的な研究を試みたこともあり、論の筋道は通っているものの、援用したそれぞれの議論や要素については、今後激しい再検討が求められるかもしれません。またそうであってほしいと思います。したがってさらなる describe (詳しい説明) が求められると思います。それに対して準備をしてください。

本論文での記述 (description) は、筋道の説明にとって必要とは言い難い、あるいは十分ではない部分が散見されます。このような点に今後検討を深めてください。

また、多くの方がこれを受容し、それぞれの考えるためのツールとして利用可能にするためには、多くの人にとって理解しやすいものになっていることが望ましいと考えます。学際的な性質を持った芸術研究では、それが特に求められることになるでしょう。また研究のミスリードを避けるためにも、論文で使用されている変状や非線形変換、能産性といった用語・概念には、少なくとも詳細な注釈が良いかと思えます。

普及のために力が注がれる。それが知の民主化というものであり、わかりやすい記述はある意味正義です。そしてわかりやすい記述になることにより、千川さんにとっても自説の取り扱いが容易になるものと思えます。

これらの意見を示唆し、今後の千川さんの進歩に心から期待するものです。以上で評価およびその理由と、審査者の所感とします。

#### 高橋審査員

講評文はあらかじめ考えずに来ました。私のフィードバックと変状、affectio ですね、自分自身でたとえ満足いくものでなくてもギリギリで応えようと思っていたからです。まず論文ですけれども、AI が絵を描く時代に芸術は可能かという問いを、どういう道具立てで答えるのか。これまでの私の指導であれば、例えばベルクソンや、あるいはドゥルーズ＝ガタリの『千のプラトー』、あるいは

は私はあまり使いませんが今日あるとすれば現象学や脳科学といった道具立てで答えるのが芸術系であつてもわかりかし普通だと思います。しかし千川くんは論文を書くにあたって最初から「スピノザで書く」と言っていました。これは渋い。近世哲学をもって答えようとするわけです。近世哲学とはなにかというと、物質と精神というものを最も鋭く捉えたもので、それを持つてくるというのは渋い、というよりかっこよすぎるかもしれません。こういうおそろしく古めかしい道具立ての中に、現代のテクノロジーのフィードバックを、少しだけ、少しだけということはないかもしれませんが、この二つを繋ぎ合わせて古い道具立てをきわめて新しいかたちで、今日にも通用するようなかたちで、組み立てたということは僕自身驚きです。僕の指導の範囲を超えた論文になっていると、僕はこれを誉めるしかないということです。

質疑応答のなかで様々な先生から、特に荷方先生から優れた指摘をいただきましたので、そういうものを付け足す分にはいいと思いますので、盛り込んでいっていただければと思います。ただし答えは一気に出るものではない、あるいは一気に答えを出そうとする態度はマニエリスム的ではないとも思いますので、ぜひ博士論文を大切にせずとこれからも守っていつていただきたい。あと作品について、特に《りゅゆうううたたたたいいいいいじじじじじ》と《ハッシュハッシュ》ですけれど、去年も見ているのですが、去年見たときの印象と今回とでまったく僕は変わりました。僕が絵を良いだとか悪いだとか言えるような何かを持っているわけではないということを承知のうえで申し上げますと、非常に素晴らしい作品に見えてくるわけです。これはごまかしとかではなくて、つまり一年たって絵自体が鍛えられた、変状を遂げたということだとも思います。

以上、いずれも博士学位に相応しいと高く評価したいと思います。

以上、千川岳志の課程博士学位審査を終了した。

## 総 合 評 価

審査員一同は、金沢美術工芸大学大学院美術工芸研究科の学位授与(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基準に対して十分であることを確認し、優秀であることを認め、これが博士の学位に相応しいものと高く評価した。