



日常の一コマを切り出す

Artist

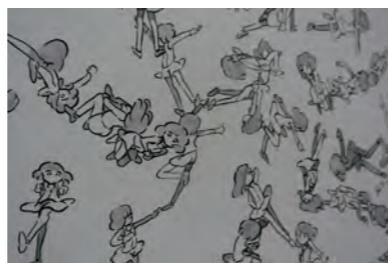
松井 千夏 MATSUI Chinatsu
博士前期課程芸術専攻
洋画領域



Writer

高橋 和佳奈 TAKAHASHI Wakana
芸術専門学群芸術学専攻
芸術支援コース3年

材料には、インク、アクリル絵の具、水性ペンをよく使用します。でも色々試しますよ。最近は墨汁にも興味を持っています。油絵の具を使うのは授業で裸婦を描く時くらいかもしれないです」確かに、卒業制作展の作品も、アクリル絵の具を重ね、養生テープをコラージュするなど実験的な表現が見られる。インタビューを行ったときにちょうど制作していた作品《121》には、水性顔料マーカーと墨汁が使用されている。



松井千夏《121》(部分)2014年、素材・技法(パネルにジェッソ、インク)、寸法(970×1940cm)

また、デジタル表現においてはもっぱらスマートフォンのアプリを使用している。パソコンで絵を描くのがあまり得意ではないらしく、スマートフォンのアプリを器用に駆使しながら、イラストを加工しているようだ。

独自のスタイルを貫く

松井さんは、大学での制作の他に twitter でイラストを配信するアーティストユニット「まついとあかり」や、現在アルバイトをしているお好み焼き屋さんでイラストを展示した「より味ちジャック」を開催しており、その活動は多岐にわたる。洋画領域の中でイラストを中心に描くという、独自のスタイルを貫く松井さんに、その境界線があるのか尋ねてみた。「基本的には、個人制作の時は洋画とイラストは区別して考えていないです。ただ、『まついとあかり』の時はイラスト

というジャンルを意識して描いていますね。自分のために描く作品と、人に見せるものは分けて考えています」しかしながら、本学の洋画領域では具体的な表現力を高めるために、裸婦モデルを使った授業も多い。そんな中、周りからの反応はどうだったのだろうか。「大学の洋画の先生からは、裸婦などの写実的なものを描いて提出すると、こっちのほうがいいよって言われます(笑)だけど、無理に自分で境界線を引かなくてもいいのかなと思う。写実も風景画も好きだし、描きたい時や、その時に必要なら描きます。ただ、今の興味がイラストや抽象的な絵画に向いているから今のスタイルで描いているんです」現在のスタイルを築けたのは、独自性のある作品をつくる同級生が周りにいたことから触発を受けたのも理由のひとつだそうである。



現在松井さんはお好み焼き屋「より味ち」でバイトをしている。「より味ちジャック」ではその店を会場とし、アーティストユニット「まついとあかり」が店内の商品広告をイラストで描き、店内のあらゆる場所に展示した。

模索の時期を越えて

松井さんは高校生の時、美術部に所属していた。そこで洋画と出会い、絵を描く楽しさを覚えるうちに自然と洋画を続けるようになる。高校のときは写実的だった絵が、大学に入って自由な表現に変化していく。「大学2年生の頃から既に洋画コースを目指しながらもイラストを描いていましたが、イラストと漫画、絵画は別物であると堅苦しく考えていました。漫画は芸術じゃないという認識が植えつけられていて、それがなかなか拭えなくて。自分は良いと思うけれど、周り

から見たらどうなんだろうと考えたりしていました」当時は、これでいいのか、漫画やイラストが中心のビジュアルデザイン領域に変わった方がいいのではないかとずいぶん迷っていたようだ。そんな試行錯誤をしながらも徐々に現在のスタイルに落ち着き始めた。大学院に進学したのは、4年生頃から調子がつき始め、まだ描きたい!と思ったからだそうだ。今後も、可能な限り大学に残って研究する位置にいたいと語ってくれた。

自然体で絵を描く

松井さんの作品として特徴的な、漫画の一ページを切り取ったような作品は、見る者の想像力を刺激すると筆者は思う。通常の漫画の台詞には、ストーリーや状況を説明する目的があるが、彼女の作品の台詞にはその目的がなく、自己表現として成立している。決して説明的とは言えないその台詞は、見る者にその前後のストーリー、文脈を自然と考えさせる。文字があることで、空想により具体的なイメージが加わる。漫画に近い表現でありながら、漫画よりもずっと自由な見方ができるのだ。

また、松井さんの作品で台詞のないものや、少女の群像が描かれた作品にも、見る者の想像力を掻き立てる魅力があるように感じる。それは、描かれるモチーフが抽象的過ぎず、かといって説明的過ぎないからだろうか。彼女の作品は、絵画やイラスト、漫画といったジャンルの境界を超えた自己表現であり、それを見る私たちにも、ジャンルという固定概念に捉われない「アート」の本質を提示してくれているように思える。



漫画的な表現が特徴的の、SNSで発信している作品たち。全て1枚でストーリーが終わるため、見る者が自由に前後の文脈を想像することができる。

松井さん自身は、作品表現についてこう語る。「制作で大切にしていることは、できるだけ綺麗にまとめようと考えすぎないことです。いつも模索しながら描いています。無理はしないようにと思っています」作品に対しては、何かテーマを持って描こうとすることよりも、日常生活の中で、自分が常に考えていることを形として出そうとしているようだ。そのため松井さんは普段の生活で、考えたことなどのメモを大事にしている。「こうあるべきだと考えるのは嫌だし、自分の考えを疑いつづけています」その考えは日々更新され、筆にのって作品に現れる。

インタビューを通して、松井さんにとって絵を描くことはもはや生活の一部であるかのような印象を受けた。その時読んでいる本、好きなアニメ、生活習慣や環境、さらには天気までもが作品に反映される。そうして生まれた作品は、彼女の日常の一コマを切り出したものなのかもしれない。かっつけようとしなくていい、こうあるべきだと決めつけない。だからこそ彼女は絵を描き続けることができるし、これからも続けていくのだろう。「絵に人生をかけるしかなかった」というどこかのアーティストの言葉が印象に残っていて、自分もそうでありたいと思います」そう語る彼女はすでに、その言葉通りの道を歩み始めているのだろう。

それは2014年2月のことだった。ピンと空気の張った寒い日、私は筑波大学芸術専門学群の卒業制作展に来ていた。その中でひとつ気になる作品を見つけ、ふと足を止めた。目の前に大きく広がるのは、F150号2枚組の大きなキャンバスにイラストが描かれた作品である。題名は《MOB》。小さなおさげの女の子が無数に画面いっぱい飛んだり跳ねたり動きまわっている。まるで作者の頭の中で遊びまわる少女の一瞬を捉えたかのようだ。そのリズムカルな体の動きと様々な表情、「だめ」と描かれた漫画の吹き出しが印象的な作品である。

作者は松井千夏さんだ。彼女は現在もなお、筑波大学の大学院で洋画を専攻している。筆者が思うに、筑波大学の洋画領域は絵画表現のアカデミックな基本を大切にしている。そんな中、洋画にイラスト調の表現を取り入れた斬新な作品のスタイルに私は釘付けになった。こうした卒業制作展の強いインパクトから、私は松井さんにお話を伺うことにした。インタビューを通して現在の表現に行き着いた過程や、彼女の作品への思いに触れてみたい。

表現のルーツは漫画

松井さんの作品のモチーフはほとんどが人物である。どれも漫画やアニメのようなフラットな表現を用いている。それも、人物の細かな描写というよりは、ラフスケッチのような瞬間を捉えた輪郭線と顔の表情が特徴的だ。そして、漫画の一ページを思い起こさせる台詞の吹き出しも作品の中によく登場する。また、キャンバスに群像のように描かれる女の子は、どれも動きが大きく、エネルギッシュな印象を受ける。そんな彼女の人物表現にルーツはあるのだろうか。「元は漫画好きから絵を描きはじめたんです。兄の影響で、読むのは少年漫画のバトル系が多いので、動きのある女の子のモチーフが多いのはそこからきているのかもしれないですね」そう語りながら、彼女が今は夢中になっている漫画を嬉しそうに教えてくれた。

様々な画材を用いて

松井さんの作品にはアナログ表現とデジタル表現の二種類が存在する。作品には様々な画材を用いる。「アナログの制作