

# ダ・ヴィンチの彼方をめざして

画家 松井冬子インタビュー

## —— 始まりは1枚の絵

阿波野 画家を目指すようになった最初のきっかけは何でしょうか。

松井 小学校4年生の時に、私が通っていた静岡県のすぐく田舎の小学校の図書室の入り口に、モナリザのレプリカがかかっている、それを見た時に「美術家ってすごくかっこいいな」って思っただけです。それからですね。自宅に帰って母親に「レオナルド・ダ・ヴィンチみたいになりたいんだけど」って言ったら「じゃあ東京藝大受けて下さい」って言われちゃって。

それで、高校卒業するときには進路で東京藝大を目指そうって決めて、高校2年の夏休みからちょこちょこ東京の予備校に通い始めました。最終的に6年間かかって東京藝大に入ったのですが、その6年間の浪人の間も、「美術家になりたい」という気持ちは完全に固まっていましたね。

阿波野 東京藝大では、絵画を描くということ以外に興味を持っていたことはありますか。

松井 うーん、美術のこと以外は特に興味がなかったですね。現代美術一般を見たりはしていました。イタリア・ヴェネチア・ビエンナーレを見に行くというのが一番勉強になったかな、と思います。とにかく勉強することがかかっていたので、どんな小さなことでも吸収しようという気持ちがありました。

阿波野 最終的に博士号をとるに至った理由は何でしょうか。

松井 まず、ちゃんとした美術家になりたいと思ったときに、目指すものが何なのか思い浮かべると、やっぱりレオナルド・ダ・ヴィンチが頭のなかにいるわけですよ。じゃあレオナルド・ダ・ヴィンチができることは、なんとかクリアしようと考えたんです。レオナルド・ダ・ヴィンチが藝大を受験したら、絶対受かるでしょう。大学院を卒業するのも、博士号をとるのも、まあ楽勝でしょう。だからレオナルド・ダ・ヴィンチができそうなことは、とりあえずクリアしていこうというのが課題で。日本では博士号ってそんなに重要視されていないみたいですけど、海外、特にヨーロッパで博士号を持っているのと持っていないのとでは、大きく違います。ちゃんと研究しているものである

かどうかの証明みたいなものなので。だから、世界でアートをやっていくためには、博士号は絶対にとろうと思いました。

## —— 日本画と西洋画

阿波野 ダ・ヴィンチを始めとして、西洋の絵画から影響を受けていらっしゃるようですが、敢えて日本画に進んだ理由は何でしょうか。

松井 今でもそうかもしれませんが、私が小学校の頃って、美術教育では西洋美術を重要視するって流れがあって、油絵ってすばらしいって叩きこまれてきたんです。美術史を見ていると、占める割合って西洋画が多くて、否が応でも、芸術といえば油絵だっって先入観があったんですね。それで、洗脳されたように油絵が素晴らしいと思って、高校までずっとやってきて。大学浪人の4年目くらいには結構な数の現代美術を見ていて、美術の歴史を見倒してしまった気分になっていたんです。

そのときに別のジャンルも見てみようと思って、長谷川等伯の『松林図屏風』を見た時の衝撃と言ったら。国宝であるし、長谷川等伯の『松林図屏風』っていうのは当然昔から知っているものであったけど、油絵や現代美術を学んだ後で長谷川等伯を見ると日本でもこんなにすごい美術作品があるんだ、と感じましたね。なおかつ、日本画というジャンルはまだ世界で広がっていないっていうことに気がついて。当然認識はされているんですけど、それを現代美術の武器として使っているのは見たことがない。これはすごい伸びしろのあるジャンルだな、とそのときに気がついたんです。それがきっかけですばって油絵をやめて、予備校で日本画科に移りました。

その2年後に東京藝大の日本画専攻に合格するんですけど、日本画の考え方・テクニックと油絵の考え方・テクニックは全然違うので、調整するのが大変でした。今でも大変です。油絵の場合は明暗でものをとらえる、日本画は線と色と質でものをとらえるという考え方があって、ものを見る視点自体から変えないといけない。日本語から英語に切り替えるみたいに、感覚全部を変えなきゃいけない。顔を描いていても、円山応挙のお雪の顔なんか「なんで線だけで目とか鼻とかかけちゃうの」みたいな感じです。私はどうしても、ものを立体的に見てしまうので、その調節が今でも難しい。ただ、油絵も学んで日本画も学んだっ

古典的な技法を用いて、生きていく「痛み」あるいは「狂気」を見る人を感じさせるような作品を描き、注目を浴びてきた画家、松井冬子。彼女にとって、アーティストとして生きていくこととは何なのか。そして美術館とはどのような場所なのか。アーティストとしての原点から、作品に込める思い、理想の展示空間のイメージまで、話を伺った。

ていうところで自分の中の引き出しの幅が広がっていますね。

阿波野 今でも西洋画で学んだ技法を積極的に日本画に適用することはあるのですか。

松井 あります。例えば、『夜盲症』という作品です。さっきも言ったように円山応挙の幽霊画って、顔の輪郭と目と鼻と口ってほんとに線一本で描かれているわけですよ。でも私にはどうしてもそうは見えないという感覚がある。なおかつ日本画でありながらいろんな要素を詰め込みたいと思い、明暗で鼻や口を描いてみたんです。要するに、明るいところと暗いところで顔を描き分けているんです。

さらに、日本画の世界には、コピー機とか簡単な機械を使ってはいけないという暗黙のルールがあります。というのも、下図から大下図、本画に関わるまでの間、自分の手で描いていくことによって思考が深まり、さらに作品も深まっていくという考え方なんです。だから、コピー機で拡大してそれを大下図として使います、っていうのは日本画界ではタブーなんです。でも、私は逆にそれを使ってやろうと。ほんとは『夜盲症』の下図はもっと横幅が広くて、人体の体も分厚くて、顔も立体感があって、ものとして掴めそうな感じがあるもの、要するに西洋画的なものだったんですが、コピー機を使って縦横比を細くすることによって、幽霊のゆらぎとか、空気感というものを表現しようと思いました。

吉川 最初からイメージして細く描くというのは難しいのですか。

松井 自分の手で細く描くことと、コピー機を使うことは違うんです。幽霊のゆらぎ感みたいなものって手で描けるようなものではないような気がするんですよ。機械的な圧縮感を逆利用するという感覚の方が近いかな。

阿波野 今のスタイルで作品を描き始めたのはいつ頃でしょうか。

松井 東京藝大の学部4年の卒業制作のときですね。それ以前の作品はほんとにしっちゃかめっちゃかです。たとえばアール・ブリュットと呼ばれる正規の美術教育を受けていない絵描きの作品を真似して描いてみたりとか。あるいはものすごくポップ

「夜盲症」(2005)



なもの、たとえば女の人がピンクのビキニを着てゴールドのネックレスをしている絵とか。今のような作品とは程遠いものを、とにかく幅広く制作することで自分が本当に何をやりたいのか固まってきたのだと思います。

阿波野 日本画の製作過程では何度も下図を描くことが特徴のようですが、それによって生まれてくるものはあるのでしょうか。

松井 そうですね、何回も繰り返すことによって、ここは足したほうがいい、ここは引いたほうがいいって計算できるようになる。それにより作品自体が洗練されてくるというのはあります。最初は盛り沢山にいろいろなアイデアが出てくるのだけれど、削り落として再構築していく感じですね。

玉井 複数の作品を並行してつくることはあるのですか。

松井 それはできないですね。1個しかできないです。

吉田 下図を洗練させて要素を削っていく中で、誰かとの対話を経て、思考を整理したりすることはありますか。

松井 完全に自分の中だけです。人に聞いたりすることもまずありません。自分の作品だから、自分の責任です。それが一番の醍醐味で、そんな一番面白いところを人に盗られてたまるか、みたいな(笑)。

阿波野 ほとんどすべての作品に言葉を添えていますよね。博士論文も書かれています。松井さんにとって作品を言語化することにはどんな役割があるのでしょうか。

松井 コンセプトがあるということを明確にしたいし、言葉でも伝えられるものはある。それができないと、作品として弱いな、と私は思っている。作品も言葉もあると言葉が邪魔で入りづらい、と言う人もたまにはいるんです。もしもっと知りたい人がいるならそれを読んでもらえばいい。それをうるさいと思ってもらっても良いし、さらに見方が深まって別の方向で考えることができたというのであればさらに良い。

とにかく、作品にとっての言葉って、人に考え方のヒントを与えたり、人との呼応を大切にすることができるものだと思うん

です。私の意図とは違った見方をされるということは当然あるけれども、人は個人でいろんな考えがある、という気持ちでいるので、自由に見ていただければいいと思っています。

## —— 物語性と距離

阿波野 作品の中では、生き物、つまり人間と動物と植物だけが描かれていますよね。それ以外の物、例えば建物が描かれていないということには何か理由がありますか。

松井 何故か知らないけれど、私は直線恐怖症なんです。建築物とか結構怖かったりするんですよね。多分直線的なものって、私の作品にはほぼないと思います。有機的なものは安心感があるけれども。

阿波野 それは実際に建物を見に行ったりしたときもそうなのですか。

松井 あるある。まっすぐすぎて怖い。四角い箱みたいな建築は結構怖いですね。でも有機的な形、例えばスイスのロレックス・ラーニングセンターとかは大丈夫。ちょっと安心する。

竹山 床の間とか、日本建築はまっすぐですね。

松井 まっすぐですけど、木の暖かみがあるじゃないですか、有機的な温かみ。だから大丈夫。あと、石の建築でも、でこぼこしているものは大丈夫なんですけど。シャキーンとしていると、怖いですね。そういえば建築物って全然描いたことないですね。

阿波野 作品中に動物の場合2匹以上出てきていますが、人間が登場するときは絶対に1人ですよ。

松井 散漫になるのを避けるためですね。もしコンセプトの中で、2人本当に必要であれば2人を描くと思うけれども、今のところ、私の作品では人体に関することや、医学的な要素が結構強い。例えば内臓が露出していることや、口が裂けていることであるとか。見せたいことは1つ、という風に自分の中

で決まりがあるので、結局登場人物が1人になります。人物を2人入れてしまうと物語性がすごく強くなってしまおうですね。それを嫌ってるんだと思います。

阿波野 物語性がある絵画というのは、どういうことでしょうか。

松井 結局、ただの挿絵みたいに見えちゃうんですね。そうするとつまらないとか、広がりがないとか、自分の想像力を上手く刺激してくれるような作品ではなくなりますね。結局、ストーリーがあって、その中の一部を挿絵として切り抜きました、みたいな作品で終わってしまう。そうすると例えば、内臓が出ている女性を描くときにでも、血は描かないとか、そういう決まりが出てくるんです。自殺がテーマであっても、「首吊り自殺をしました」ということを描くと、それはストーリーになってしまいます。物語性ができてしまうんですね。自殺という行為そのものを描くのではなく、なぜその行為に至ったか、それが表現したいんです。

阿波野 ある種の物語性であったり、場面の連続性がでてしまうような映像作品にも挑戦していらっしゃいますよね。

松井 映像でしかできない表現というのがあると思うんです。結局、映像は時間というものを使った表現ですよね。絵画って、こういう平面ですよっていう決まりがあるじゃないですか。映像にも、こういう平面だっという決まりもあるけど、そこに時間っていう要素が入ってくる。そこに面白さがあると思っています。物語性の制約、物語性がどうしても出てきてしまう

部分があるんですけど、それでも楽しめる、時間を使った要素があるんですね。作品を見ていただけるとわかるのですが、映像作品で髪の毛が下からばーって上がってくるシーンがあるんですけど、そういう表現って絵画ではできない。時間があってこそその動きでしか表現できないことってというのは面白い。

### —— 動物というモチーフ

夏目 動物は自殺をしようとしなないということが人間と動物の大きな違い、という話を聞いたことがあるのですが。

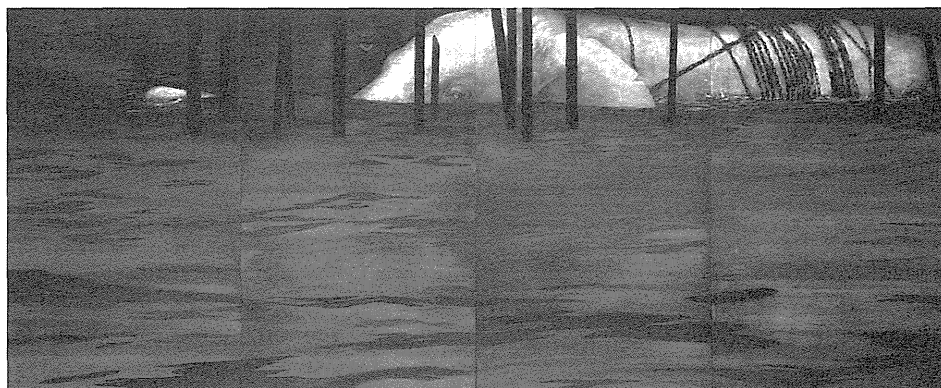
松井 動物が自殺しないという前提があるからこそ、動物が自殺するというテーマを描くのが楽しい。楽しいというといけなけれど…なんて言ったらいいんだろう。新しさを見いだせるという感覚です。

夏目 人間の自殺を描かれるときは、動物の自殺とはまた別の考えなのでしょうか。

松井 動物に、人間の自殺のモチベーションを投影して描いていますね。動物を通すという一つ湾曲した表現をする事で人間はそこに入りやすくなると思うんです。別の人間の自殺を直接描いてしまったら、直接すぎて他人事になってしまう。

夏目 動物はお好きなんですか。

「ただちに穏やかになって眠りに落ち」  
(2004)



松井 大好きです。苦手な動物もありますけど。猿とか。

阿波野 猿は描かれないんですか。

松井 描かないです。苦手みたい。

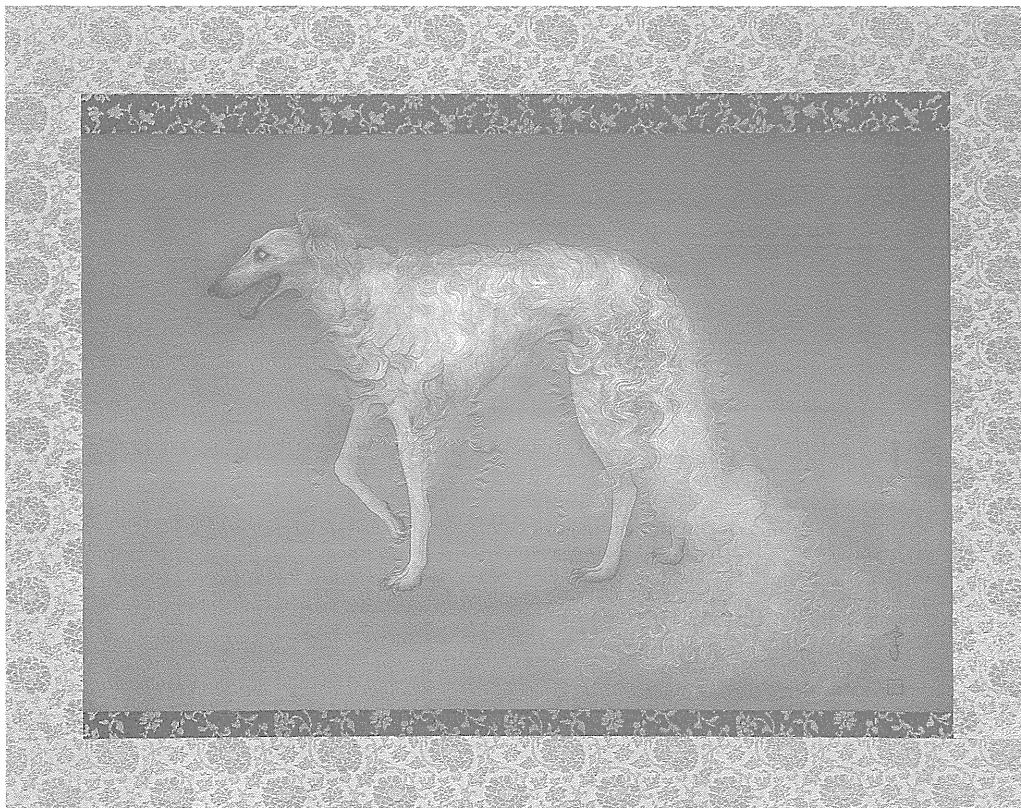
夏目 人間っぽいからということでしょうか。

松井 違うと思います。例えば動物の中でも種類があって、犬と猿と比べてみたときに、確かに猿とかゴリラとかって犬より賢くて色々器用に物を使えるんだけれども、犬っていうのは集団性を重視する動物で、白目が結構くっきりすることで、黒目が動いていることを周りの犬が察知して、それで同じ行動をするという、集団を大事にする習性があるんですね。でもサルとかゴリラの場合は、黒目が多すぎて白目が全然見えてこない。それは何故かという、周りから遮断する、集団で生活をしないっていう表れなんです。周りからどこを見ているか分からないようにするために黒目の方が大きかったりする。だから、犬が集団で生活するっていうことは、人間社会とリンクしていて、

リアリティをもって接することが出来るのですが、サルは集団生活から完全にかき離れる習性がある。それが苦手なんです(笑)。

阿波野 猫を描かないのも同じ理由なのでしょうか。

松井 猫は描かないですね、あんまり好きじゃないです(笑)。実際にたらずごくかわいいと思うし好きですけど。絵のモチーフとして、なぜ犬を描いて猫を描かないかっていうと、よく男の人が「女の人って猫っぽいよね」って言いますよね。でもそれは大きな間違いで、男の勝手な幻想であって(笑)。女の人には犬っぽいんです。犬は主人に飼われるじゃないですか。で、女の人立場というのも、結婚したら外に出られないとか、仕事が出来ないとか、子育てするだけとか、鎖に繋がれているようなイメージ。だから私としては犬の方が女性の社会的立場がシンクロナイズしやすい。



「切断された長期の実験」  
(2004)

—— 展示について

阿波野 個展の会場の構成は美術館の方と決められるのですか。

松井 最初はそうでしたが、結局大まかには自分で決めています。その中で、構造の問題や裸で見せられる作品と見せられない作品など、細かい問題に関しては学芸員さんにアドバイスをいただきますね。セクション分けまでは自分で決めてしまって、細かいところを相談して決めていきました。

阿波野 横浜美術館は広そうだけどセクションに分かれていて、かえってやりやすかったと聞きましたが。

松井 私の中では、自由という名の自由はないと考えています。制約があるからこそ自由がある。人間は制約があるほうがいいと思うんですよ。取っ掛かりがある方がやりやすい。でも場合によるかな、めちゃくちゃやりにくいのは大変かな。

阿波野 松井さんが見てきた美術館の中で印象に残っているものはありますか。

松井 えーっと、ちょっと考えますね……今思い浮かんだのが、まずルーブル美術館。ルーブルはとにかく大きすぎて、全部見るのに3日はかかるので、目的をしぼらないと出かけるのに決心が必要。他には…東京国立博物館がぱっと見は大きいけど回ってみると意外と小さいので、ちょうど1日で見て回るのにいい大きさで、さらに建築の古さが心地よさにつながっていると、東京都現代美術館は3階ぐらいに分かれていて時々迷うけれど、スカッとしていて空間を大きく取った展示が多いので美術館に来たなという印象があるとか、イタリアのウフィッツイ美術館は作品も美術館も1日いると充実感が得られる。身近な美術館で好きなのは盆栽美術館！ 盆栽美術館は適度に盆栽に見合った美術館という感じですかね。盆栽に囲まれてちょっとわかった気になった所でちょうど終わるみたいな(笑)。見せ場がちょこちょこあって、最後はスッキリ終わる。

—— コンテンポラリーアートとしての日本画

玉井 では、日本画にあった展示とはどのようなものでしょうか。作品は軸装されていて、床の間にかかるものというイメージがあるのですが。

松井 自宅で楽しむにはそれでいいのかもしれないけど、美術館となると別になりますよね。床の間を作ってしまうと、古美術にしか見えなくなってしまう。私の作品は、技術としては日本画だけども内容はコンテンポラリーだと考えているので、それは避けたい。ある企画で床の間に飾る、というのならいいのですが。

玉井 軸装などは日本画のフォーマットとして捉えているのですか。

松井 そうですね。日本画の技術を用いて、新しいものを提示している、ということ表現するためにわざと軸装するという感じですね。私が描く前には軸装で描く人は全然いなかったんですよ。平山郁夫先生が日本画界のヒエラルキーの頂上に君臨していて、厚い和紙に油絵のように盛って描くと言うのが新しいとされていたんですね。でも私の中では、それは当時は新しかったかもしれないけど、今はそうではないという考え方が予備校時代からずっとありました。じゃあ、新しい表現というのは何だろうと考えた時に、内容を新しくすることで新しいものにしていこうと。日本画というのは私にとってはただの技術として割り切って捉えています。

—— 個人美術館を建てるなら

阿波野 もしご自身の個人美術館を建てるなら、どのような美術館がいいでしょうか。

松井 私、建築の知識がないんです。このあいだ中東に旅行に行ったので、遺書を書いたんです。「もし個人美術館が建つようであればこんなのが欲しい」という小さな計画を書き記して。恥ずかしくて言えないですが(笑)。私としては日本のお蔵に愛

着があるんです。というのは私の実家にお蔵が4棟あって、それは厚い漆喰の壁の下側になまこ壁が通っているような。中は暗いけど2階の上の方に窓があいていて。悪い事してよく閉じ込められたからか、お蔵というものにすごい愛着があるんです。基本的にはシンプルにしたいので、なまこ壁のない四角いキューブで、美術館をシンプルに作ってほしいという事を書いたりしました。中もすっぱりとして、ガラスケースなしで作品がかかっているということぐらいでしたね。

阿波野 敷地はどういった場所がいいでしょうか。

松井 山の斜面とかいいですね。

阿波野 それはやはりご自分の育った土地に関係しているのでしょうか。

松井 そうですね。静岡県周智郡森町という山の方に育ったんですけど。森町という名前なぐらい、80%が山なんです。やっぱり山とか森とかがすごく好きですね。さっきの「建築が描かれていない」というのもそういう事だと思うんです。山に育ったから有機的、自然で具象的なものが好きで。

阿波野 蔵は閉じ込められるものですからね(笑)。

松井 でも、蔵って漆喰の壁で有機的、温かいイメージなんですよね。最近の美術館みたいに「スパン」「カトーン」「固い」「怖い」「冷たい」みたいな感じは特にないので、蔵は怖くない。そういうモダンな建築というものが森町のような田舎にあるわけもなく、見たこともない。

上村 例えば京都に建てるとなったら観光客や海外の人も来ると思うのですが、訪れる人にはどのように見て欲しいですか。

松井 集団ではあんまり入って欲しくないですね、私の美術館には。1人で入ってきてほしい。1人で考え事が出来る、1人1人が「ここは私だけの場所」と思えるようなところがイメージですかね。理想の美術館の入り方としては、1人で何時間も楽しむというのが理想の形だろうなどは思います。

## —— 場の空気とモチベーション

阿波野 今回お話を伺って、すごく建築学科と近いものを感じます。僕達の場合は、案を先生や友人達との対話を通して作り上げていくってところがあって。その辺りがアートとの違いなのかな、とあらためて感じました。

松井 確かに、そうかもしれない。多分、絵画とかだと、東京藝大も完全に放任で、月に1回先生方にできあがった作品を見せて講評していただく、という感じ。それが大体学部の3年まで続いて、あとは学部の4年以降は「勝手にどうぞ」みたいな感じですよ。ですから遊ぼうと思えば無限に時間があるように感じるかもしれないけれど、学ぼうと思えば時間が全く足りないと感じる。先生方に聞きに行けばしっかりと教えてくださるので、本当に迷ったときは先生に聞きに行きますけど。友達同士で話し合うってことはまずしなかったですね。

竹山 敵だからね。

松井 敵…まあ、そうですね(笑)。

阿波野 先生の言葉の中で心に残っているものはありますか。

松井 時々あるかな……東京藝大の先生って本当に放任すぎて、あんまり残る言葉がないんですけど、予備校の時の先生の言葉のほうはずっと残っていて。今でも窮地に陥ると、「描けばいいんだよ！」みたいな言葉が今でも浮かんでくる。藝大に入る前の予備校の時点って、基礎を積み上げる時期だから、テクニックに関することが多いんですよ。藝大入っちゃうと、哲学的な、コンセプトの方へいってしまうから、窮地に陥るときって大体テクニックだったりする。コンセプトは自分で考えて答えを出すってことになってくるので、予備校の時の先生の言葉のほうがいまいち浮かぶのかもしれないです。東京藝大の意味っていうのは、藝大に入ってそこに本気度の高いクラスメイトがいるってことが、モチベーションを保つのにつながっていくから、そこが大事なのであって。先生ももちろん大事なんですけど、場の空気ですかね、一番大事だったのは。クラスメイトで話さなくても、気合がひしひしと伝わってくるから、モチベーションが一番大事だと思います。

1 学生が現代のアーティストを1人ずつ選び、美術館を設計した。  
(28 ページより掲載)

## 2 アーティストのリスト

松井冬子・塩保朋子・名和晃平・花田洋通・日高理恵子・舟越桂  
町田久美・三瀬夏ノ介・宮永愛子・山本基・横山裕一

### —— 他のアーティストとの関係

阿波野 竹山研究室での個人美術館プロジェクト<sup>1</sup>で、アーティストを選ぶときに、学生の多くは、松井さんと同世代、70年代生まれのアーティストを選んでいました。先日ギャラリストの井村優三さんに話を伺ったときも、この辺のアーティストたちは同じ展覧会などで同じ時期に活躍していた、とおっしゃっていましたが。

松井 そうですね。(リスト<sup>2</sup>を見ながら) ここに出てきている、三瀬夏之介さんと町田久美さんは私が初めて展覧会をした1年後くらい(2006年)に、「MOT アニュアル」という東京現代美術館でのグループ展と一緒に参加しました。キュレーターの方が選んできた作家を展示するという形で。三瀬さんは京都でしょ、町田さんは確か多摩美だったと思うんですけど、つまり全然接点はないわけです。でもキュレーターの方がこの作品同士を集めて展覧会をしたらおもしろいだろう、って言って集めてきたのが展覧会になって、それが話題になって、ということなので、特に同世代同士で盛り上げていったという感じではないですね。自然とできて行って、キュレーターの方がチョイスすることによってまとまってくるという感じですか。まとまるというか、方向性がちょっと見えてくるという感じじゃないですかね。社会の空気っていうのが見えてくる。

上村 例えば「幽霊」というテーマだと西尾康之さん、「痛覚」だと小谷元彦さんや鴻池朋子さんなど、ある種類似たテーマをもった作家さんも同じ世代にいっぱいいると思います。そういった方々の作品を見て、共感する部分などはありますか。

松井 例えば、西尾さんの幽霊をみた時に、確かにモチーフは幽霊なんだけれども、自分の表したいこととか、やりたいこととは明らかに違うことが作品を見ればわかる。内容が全く違うものなので、ただモチーフが同じく幽霊だった、というふうにつけています。ですからたとえモチーフが幽霊でなくても、もし共感することがあれば、たぶん共通点を感じることができると思うんですよ。美術家として見た時に、ある作品が、作品の質としていいものだとわかることと、そこに個人の気持ちとしてシンクロするかしないか、というのはまた全然別のこと。学芸員的な見方と個人の見方は別なんです。

### —— アーティストとして生きていくこと

阿波野 アーティストっていう仕事には底が見えない、ずっと飛び続けられるっていう話をされてましたね。震災後にチャリティーオークションをされたり、大きな個展を開かれたりすることを通して、アーティストとして社会に何ができるのか、ということを今現在はどうお考えなのでしょう。

松井 美術家の仕事って、やっぱり「社会に対してもの申す」ことですかね。もの申すというか、社会に対する問いかけをする、ヒントを出すってことだと思います。作品はコンセプトを持って作っているの、引かかる人はそこに食いついて、さらに追求して自分の中で思考が膨らんでいく、そのヒントを与えられるっていうふう考えるんです。あるいは美術館って、私の中ではある種の宗教的な、神聖な場所だったりするんですね。例えばクリスチャンの人がチャペルに行ったりする感じとほとんど同じで、美術館に行くと何かしら作品があって、問いかけをさせられる作品がある。そこに行く自分自身で「これはどういうことなんだろうか」という問答が始まるわけですよ。そこってやっぱり神聖な場所になっているので、そういう意味で美術家、美術家はどうか分からないけれども、美術館そのものが神聖な場所であるんじゃないかなっていうふう考えてたりしています。

### —— 世界史に残るという使命

阿波野 藝大生にとって卒業制作は特別なものなののでしょうか。

松井 もちろんそうですね。学部4年間でやってきたこと、自分が今まで何をやってきたかの証明になるわけじゃないですか。自分を発見することにも繋がってくるし。登竜門かと言われるば……ギャラリストが見ているという噂もありますが(笑)。それ以前に、自分がどれだけ今まで力を注いでやってきたかっていうことを示す、マスターピースを作ってやるっていうモチベーションがあるかどうかだと思います。一生に一度あるかないかの、そこで死んでもいいぐらいの気持ちでやる。世界で活躍したいとかいう野望はもちろんあるけれど、何よりも、誰にも負





「世界中の子と友だちになれる」(東京藝術大学卒業制作 2002)

けないいいものをつくりたいっていう気持ちだけですかね。

大きなことを言えば、卒業制作が世界史に残る作品であることを望みながら描くんですよ。当然、それまでに世界の作品をどれだけ見てきたか、どれだけ学んできたかも含まれています。これまで良い作品は沢山あるけど、それを超える、より良い作品をつくらなければならないという、使命がある。登竜門とか小さいレベルじゃなくて絶対その上に行く。野望がありすぎますよね(笑)。

竹山 モナリザから始まっているから仕方ないですよ。

松井 ダ・ヴィンチが基準なんです。目標が一番高く、世界の頂点を基準にするべき。世界で一番を目指す気持ちで制作しなければいいものをつくれなと思います。

2013年5月14日  
竹山研究室にて

聞き手 竹山・阿波野・上村・玉井・夏目・吉川・吉田  
記録 杉村・鶴川・江川・鈴木・嵩岡・西尾・藤井・三浦