

フィクションの現実性を求めて：千葉正也インタビュー

聞き手：松井みどり

I. 正面性、塗り、シミュラクラ——千葉絵画への入り口

松井 今日は、千葉正也さんの1年ぶりの個展記念のトークです。このセッションの大きな目的は、千葉さんの絵画制作のモチベーションをうかがうことです。絵画にとって必ずしも順調な環境とは言えない今の現代美術界において、千葉さんが継続して絵を描いていかれることに対してどういうお気持ちでいられるかを率直に語っていただこうと思います。

トークの順番としては、まず、今回の個展の作品の解釈し、次に、その表現内容や手法と深い関係があると思われる2016年、つまり、昨年の個展で見られた技法上の大きな変化の意味を解き明かします。更に、2005年から2014年ころまでの千葉作品の特徴的な技法やテーマを確認していきます。そうして、千葉さんが過去10年余りの活動のなかで積み上げて来られた技法の充実と変遷をたどり、それぞれの工夫がどのようにして今回の個展における新たな工夫に繋がっているのかを考察したいと思います。

千葉さんは、絵を一目見れば千葉さんの作品だとわかる、強い作家的様式をお持ちです。しかし、実際には、2005年ぐらいから、ほぼ2年ごとに技法上の修正や変化を繰り返し行われて来られました。今回、その細かな変化をたどることで、千葉さんが意図され、達成されてこられたことを明らかにし、これから目指す方向について、お話をうかがえればと思います。

私個人の意見ですが、千葉さんの作品の特徴として、次の三点が挙げられるかと思われます。第一の特徴は、正面性の活用です。これは、絵画という媒体の、観客に正面から見られることを意識して描かれているという性質が、千葉さんの絵では画面構成の重要な条件になっているということです。第二に挙げられるのが、千葉さんの塗りの技術の高さです。千葉さんは、塗りを通して平面性や立体感を自在にコントロールし、それによって、独自の複雑な世界観を伝えます。

そして、第三の特徴として、千葉作品の独特なイメージと、そこから浮かび上がる世界観があります。千葉さんの絵画では、日常の風景や日用品、絵葉書やカレンダーの写真、Tシャツのプリントのような印刷されたイメージや、自身で作られたオブジェが組み合わされて、現実っぽく描かれた事物と純粹虚構の世界が、絵画平面の各所において交差する、複層的な人工風景をつくり出します。更に、それらの絵はその視覚効果の即物的強度を通して、2次元と3次元のイリュージョンの交錯を、リアルな体験と感ずるよう仕向けます。その生々しい感覚的現実感、観客に、描かれている虚構の風景を、まるで自分自身がいつか見た風景の一部のように、或いは、深層の記憶に刻まれた心象風景のように感じさせるのです。

そのような、千葉さんのイメージと構成のあり方を、私は、「生きられた虚構の制作」と名付けたいと思

ます。つまり、千葉さんのイメージは、論理的な思考の説明や表象というよりは、特殊な感情が強い感覚的効果と結び付いて産み出される心的イメージと考えることができます。それは、フィクションでありながら感情的現実の像として作者と観客の生の一部になるようです。

そのような、身体の深い衝動と繋がる知覚効果と表層の視覚効果が結びついて創り出される独自のイメージは、フランスの哲学者ジル・ドゥルーズが『感覚の論理』という本の中で論じている、「シミュラクラ」の概念によって説明され得るように思われます。ドゥルーズは、プラトン哲学においては現実のモデルである「イデア」に対して「コピー」という劣った存在を意味する「シミュラクラ」という言葉を用いて、エピキュロス派の解釈を借りて、物と概念の対立を超える「純粋な生成」と定義しました。シミュラクラの創造活動においては、「音、匂い、味覚、温度という、個人の身体の奥深くから派出するものや、形や色などの視覚的要素のように、身体の表層で成立するもの」が結び付き、しかもそのどちらの属性からも独立したイメージが発生します。ドゥルーズは、この自立的でありながら、身体の深い衝動と表層の視覚現象との間の素早いコミュニケーションを媒介する力をもつイメージを「シミュラクラ」と呼びます。この、何かのコピーではなく、それ自体として存在し、人間感情と身体体験の強度と結び付いて成立する純粋虚構／出来事としてのイメージ、「現実」と「虚構」の対立を超えて作用するイメージは、千葉さんの絵画のイメージの性質そのものだと思います。そのことも、今日、千葉さんからうかがって行きたいと思います。

最終的には、千葉さんの絵画が、絵画本来の性質である虚構性、つまり、イリュージョン性を普通より強く、特殊な形で体現するものであることを確認したいのです。ここで言う「フィクション」とは、現実の虚像ではなく、自立的で物質的な存在をもつものであり、観客に身体的効果が感情と結び付いて「感覚／意味」になる、つまり、身体的内的現実の総合的な認識となる過程を観客に伝える創造物、という意味で使っています。

II. 絵画の感情的空間、その光と距離——2017年個展における変化（1）

松井 理解のための第一歩として、千葉さんの最近作における、技法とイメージにおける変化を取り上げたく思います。千葉さんの最近作は、絵画のフレーム内における自立性の確立にとどまらず、観客の感覚に強く訴えかけて、日常から突出した知覚体験を与えるという、体験的性質を強めていますね。例えば、2015年くらいまでの千葉さんの作品は、絵画のフレームの中で、様々なイメージが巧みに組み合わせられて、2次元と3次元、現実と虚構の世界が反転し合うような錯覚を与える、独自の虚構空間をつくっていました。一方、本展では、立体的なものはより立体的に、フラットなものはよりフラットに描くことで、個々の事物の存在を際立たせ、絵が作り出す光や距離によって観客に強い感覚的刺激を与えています。つまり、作品自体が、何かの表現（コピー）というよりも、それ自体現象であるかのように見せられています。

例えば、本展の出展作の多くは、画面から1メートル以上離れた距離から見ると、まとまりの良い風景画

や静物画の小品に見えるかもしれません。しかし、そのように解釈するには、光の強度や遠近感の歪曲や、多視点性による中心の多元化のように、絵画作品の自立的宇宙から突出する過剰な要素が目立ちます。その違和感をとおして、観客に、その絵が簡単に解釈出来る作品ではないこと、その「過剰さ」のうちに画家の絵画観や制作方針がこめられていることを示唆するのです。実際に、画面に近付くと、描かれた個々のオブジェが際立って見えます。現実空間で2次元的属性をもつとされる事物はより平面的に、物質としての厚みを持っているものはより立体的に描き分けられ、ドローイングや、貼り付けられたシールのイメージのような印刷された模様は、虚構物としての薄っぺらな質感をもって描かれます。こうした工夫は、何故適用されたのでしょうか。そうすることの意義を含めて、この展覧会をつくるにあたって千葉さんが目指されたことを、お話しいただけませんかでしょうか。

千葉 先ず、この展覧会のタイトルは、「思い出をどうするかについて」です。個展となると、「最後の力で描こう」という感じのマインドにどんどんなっていくのですが、普段から僕は、「過去を振り返る」とか、「自分がここで死ぬとしたら何が残るのか」とか、「自分の生は何だったのか」とかを、考えてしまうのです。ですので、いっそのこと、それらの問いを展覧会の中心に置いてしまおうと思いました。走馬灯みたいなものを構成する要素があったとしたら、どういう要素なのかなという基本のアイデアを形として切り出していく。たぶん自分にとっても、「こういう要素で人生の走馬灯みたいなものは構成されるはずだし、なおかつ、それがある程度は『普遍なもの』であるだろう」、つまり、「他人に分かり、人に伝わるといようなものなのではないか」と思って、こういう構成になりました。

現実には、すごく飽和しているというか、いろいろな要素が氾濫しているものだと僕は思っているから、大きい絵を描くときは、やはりその氾濫している状態を描かなければだめだなというように、何らかの方向づけをします。結局は、氾濫した状態のまま方向づけすることになりますが。

今回は、小さいキャンバスの絵画だと、1個のアイデアをよりクリアに表現できるかなと思って、小さくて、断片的な絵をどんどん描いていこうとも思いました。小さい絵はそれ自体が持っている魅力みたいなものもあると思うのです。それこそ近代の絵画とか、もっと昔の絵画もそうかもしれないけれども、小ささが有用なものとして見えるというか。

松井 それは、抽象表現主義以降の現代絵画の世界では、かなり珍しい価値観だと思います。例えば、アメリカの批評家クレメント・グリーンバーグは、「イーゼル絵画の危機」という1948年のエッセイで、キュビズムによって前衛的な抽象絵画がもたらされたにも関わらず、モンドリアンのようなヨーロッパの作家の絵画は1940年代においても「形態の場面」を作っている、つまり、作品のどこかに具象の象徴性において指摘しました。彼は、イーゼル絵画にはもともと、それが架かっている壁に開けられた穴の中に、形態や光や空間のイリュージョンを造り出す機能が課せられていたけれど、キュビズム、或いはもっと前のマネ、モネ、ピサロ以来、前衛的な絵画はその視点の中心性を崩し、画面全体を同形や似た形のパターン

で覆うことで、絵画空間をフラットにする傾向を強めてきたと論じました。その傾向の最近の最も目立った例がアメリカの画家ジャクソン・ポロックの絵画で、そこでは、最小限のパターンを絵画の端から端に繰り返す、「オールオーバー」な構成によって、絵画自体が自らの生成の法則を持つとともに、中心のない分子的断片の運動を網目のような視覚体験として観客に体験させることで、一つの視点では統一されないけれど、新しい時代にふさわしいリアリティを持つ絵画が成立したと指摘しました。つまり、第二次世界大戦後のモダニズム絵画は、絵画空間が一つの視点に治まる小さいキャンバスを捨てて、絵画自体の法則である、同形反復によるオールオーバーな画面構成に観客の感覚を巻き込むような巨大なキャンバスに移行することで、絵画の生成の力を解放し、現代性を得たとも考えられるのです。その一方で、千葉さんが今、21世紀になって、小さめな絵画に回帰されることは、むしろ、斬新です。それは、千葉さんが、新たな絵画の「リアリティ」の岐路に立っていると感じられているからなのではないでしょうか。

千葉 3Dの映画を観たときにも思ったのですが、バツと飛び出してくるけど、あれは結局、映画のフレームの形がどんどん強くなって行って、僕は全然集中できなくなるのです。むしろ、フラットな画面のほうがその世界にいるような感じがするというか。それだと、VRという全部見渡せるための、面倒くさい道具を付けなければいけなくて、そういうのが主流になっていき、その方向にどんどん画像が変わっていくと考えたときに、ペインティングは小さいほうがいいと思うのです。

ペインティングの持っている時間みたいなものは、3Dを超えていると僕は思っています。それは、たぶん、ペインティングの空間では、時間がゆっくり流れたり、ずっと付き合えるようなものだったり、もっと多次元なものだからだと僕は捉えています。だから、そういう意識で制作したほうが、有用なものができる感じがあるのです。

松井 それは、絵画が2次元であり、フレームという限られた境界を持っているからこそ、見る人に集中した視覚体験を与え、想像力をより良く働かせる機会を与えるということではないでしょうか。

千葉 絵画の前に立っていない時間もすごく効果的じゃないですか。たとえば、何年にあの絵を見たなというときに、それから10年ぐらいたって美術館に行ったらたまたまその絵があったり、不意に何かのグループ展や企画展でそれを見たというときのような、独特の体験ってあるじゃないですか。「ああ、すごい、遠くのほうにあるあの絵、知ってる」みたいな感じのように、絵画は、いくらでもいろいろなものを含んでいると思うし、距離や次元みたいなものも意図的に超越できる可能性があるという気がしています。

松井 賛成です。今、千葉さんが言われたことは、絵画の意味を成立させるのは、絵画そのものと、それによって喚起される観客の想像や情緒（或いは、情動）であるということを示していますね。それは、芸術作品から一切の比喩やアレゴリーを排除しようとしたミニマリズムの姿勢と逆の方向を目指すものだと思います。

ます。

今回の展覧会の絵画では、複数の絵に通じる共通点が、いくつかあります。ひとつには、ライトボックスみたいなものが描かれている状況がありますね。ライトボックスなのか、それともライトがあたっているからライトボックスに見えるだけなのか、鏡なのか、水槽なのかは、分かりませんが、そういうものがしばしば、画面の中に置かれています。二つめの特徴として、部分的遠近法が積極的に取り入れられていることが挙げられます。それは、絵の近くに寄ると、よく分かります。例えば、ある絵では、「3次元」のオブジェが立体的に描かれているのに対して、紙に描かれたドローイングや、貼られたシールのような印刷されたイメージは、べらっとした質感で描かれています。落書きは誰かの落書きとして、ざっくりと描かれています。それらひとつひとつの部分が、絵の全体構図に辛うじて収まっているように見えても、実は互いに溶け合わず、それぞれにスポットライトが当てられているようです。三つめの特徴は、文章や文字が大きな役割を果たしているということです。四つ目に、絵の具の塗り方が、従来の「千葉スタイル」とは違い、極端な厚塗りでも、薄塗りでもなく、湿り気があり、色も明るく生っぽい印象を与えることです。「千葉スタイル」というと、皆さんの頭の中に浮かぶ特徴があると思うのですが、それは色合的には、もう少し全体にグレーがかかった色で統一されていて、絵の具の画面への定着のさせ方も、よりフラットでドライな感じがするものなのではないかと思います。一方、今回の絵では、ちょっとうるんだ感じの絵の具の置き方になっています。それは、作家があえて行っているという印象を与えます。千葉さんは、何故今回そういう選択をされたのでしょうか。

千葉 暗い画面と明るい画面は自分の中で分けています。明るい場面のほうが好きですね。明るい画面のほうが潔いと思うのです。自分の手癖にも、明るい画面のほうが合っていますが、明るい、光っている部分が中心になると全体のトーンを落とさなければいけないので、技術的にある程度オイルをささないで暗い画面、暗い色はキープできないのです。そういう、しっとりした感じになるというのは、技術的な効果もあるのです。ただ、暗い中にこう、暗闇の中の差異みたいなを見るときは、結構目が能動的になる必要があるじゃないですか。

松井 そうですね。

千葉 そこをやりたかったところもあるのです。

松井 なるほど。その光が人の目を引くんですね。今回は「光が当たっている」というリアルな感覚を観客に与える作品が多いのですが、光は、千葉さんにとって何故重要になったのでしょうか。

千葉 このライトボックスを置くことを思い付いたのは、ロスコや、ジョセフ・アルバースのことを考えていたからなのです。ある色面でも、アルバースや、ロスコは特に、綿密な物語ではないけれども、ロマン

みたいなものを含んでいる抽象だと思うのです。

松井 ロスコは、まさにそのとおりですね。

千葉 それで、ロスコ的なものが日常の中にもあると思うのです。

松井 それはすばらしいですね。

千葉 そうでしょうか。

松井 はい。抽象表現主義の作家の色面は、ただの色ではなくて、広がりというか、観客がその前に立って瞑想できるような、「空間」の役割も担っていたのです。抽象表現主義の画家たちは、様式の上では美術史上のロマン主義と対立しますが、その精神はロマン主義的です。例えば、1948年にバーネット・ニューマンは、「崇高は今こそ」(The Sublime is Now)というエッセイで、伝統的な美の形式やその記憶に固執するよりも、人間の感覚や感情の中に隠れている崇高なものを解放するために、絵画はきっかけとなるべきだと論じました。ロスコも、光と色は、人の精神性を目覚まさせる要素だと理解していました。1947-8年に「ロマン主義者たちは促された」(The Romantics Were Prompted)というエッセイでロスコは、社会が与える偽の安寧や日常見慣れたものから離れることで、画家は超絶的なものと出会える、そして自分の絵画はその探求の劇の表現であり、そこに現れる形は役者なのだと語りました。ロスコは、画家の思想とは、絵画において何か奇跡的なものを解放するための「入り口」でしかなく、絵画は画家にとっての「啓示であり、永遠に心の中にある要求への、予期せぬ、前例のない解決」なのだと語りました。ニューマンも、ロスコも、自分の絵画は個人の意識の限界を超えて行く崇高を目指す精神の現れであり、それに向かって観客の心を活性化する契機であってほしいという気持ちを、強く抱いていました。

千葉さんの絵画『家族の物語の絵』(画像1)を見ると、家族の物語を書いた文章と対置されて人形などがあって、懐かしくドメスティックな感じがする一方で、ライトボックスの光が一種異様な雰囲気を出していますね。身近な世界とその変化を描いた作品に、「ロマン」という言葉が使われるのは何故ですか。

千葉 なんとなくそういう光、ロスコ的な四角と言ってしまいますが、あの四角い色面は生活の中にたくさんあるんだと思っていて、それを具象絵画の方法や、技術で転用してみようというのが、最初のありようだと思います。それから、「家族の物語の絵」のライトボックスについては、この空間自体が真っ白で、特徴的なのはこういうライトがあって、このギャラリー空間全体がライトボックスみたいじゃないですか。下も光っているし。



画像 1) 家族の物語の絵, 2017, oil on canvas, 61x73cm

そういうのもうまく絵画空間の内部に組みかえられるかなというアイデアもありました。そうやって、「空間をライトボックスだ」と言ってしまうならば、全部ライトボックスと言えるようにもなるじゃないか——「この世界が全部ライトボックスと言えるかもしれない」というアイデアも、ありました。

松井 そうですか。ライトボックスが描かれた絵は、この展覧会のメインテーマとテクニックの融合を表現しているのですね。そこでは、光の感覚的効果と象徴的含蓄の両方を通して、作者の内なる現実と観客の心が繋がれます。この展覧会の絵のもうひとつの特徴は、絵の中で描かれた行為や出来事の物理的な運動や状況を、より即物的な設定を通して感覚的刺激として観客に伝えようとする作品です。後者の代表は、『原始時代の終焉』（画像 2）と～。

千葉 『八つ裂き光輪』（画像 3）ですか。

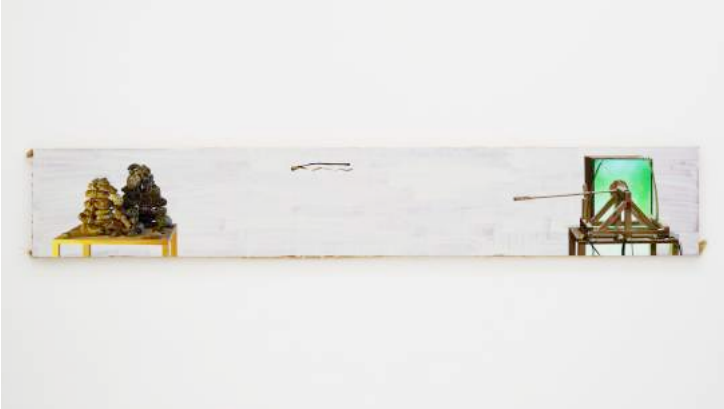
松井 それらの絵や、『わすれてメデューサ』（画像 4）は、二つ目のグループにはいります。『原始時代の終焉』では、矢の表層に絵の具みたいなしみが付いていて、矢がオブジェに突進して的に当たることでペインティングのような痕跡が描かれるという、ペインティングのための自動機械の設定が描かれているのですが、絵の中で矢が飛ぶ距離が、横に長いキャンバスの実際の長さによって表現されているので、飛んでいる矢の速度と距離を即物的体験として見る気分へと観客は促されるのです。

『八つ裂き光輪』も、光の輪型のオブジェからビームが出て、そのビームが当たると物が八つ裂きになるという設定が、描かれています。この作品は、二つのキャンバスを繋げて一つの作品としていますが、一つのキャンバスが折れ曲がっているようにも見えます。壁の直角のところを生かして、二つのパーツが壁に架けられ、そのひとつには、光の輪を、もうひとつには、光の輪によって砕かれたものが描かれています。光が当たることでその場の「気」が歪み、事物の組成まで変えてしまうような異様な事態が起きた、その前と後が描かれていることを、紙芝居のようにして観客に見せています。ここでは、絵画は、19世紀リアリズム的な意味での「現実の模倣」ではなく、現実そのものに近付くためのジェスチャーになっていると思います。『わすれてメデューサ』も、ギリシア神話の怪物らしき顔から、「忘れて」という言葉が発せられるように描かれていますね。これらの作品を描かれた意図は何でしょうか。

千葉 「わすれて」というメッセージには、エネルギーがあるじゃないですか。自分でもよく分からないのですが、それって、何だろうかと。

松井 「わすれて」という大きさの違う文字が重なることで、音声とその余韻の距離感が出ていますね。まるで、「わすれて」という声が聴こえて、だんだん小さくなって消えていく過程を視覚に置き換えたかのように見えます。物理現象をアニメのセル画みたいなコマの連続で描いてあるのと似ている感じがするのです。思わず笑ってしまう一方で、ものすごくフィジカルな体験の再現だと感じます。

これら三枚の絵は、観客に対して絵画が何かを表現するよりも、ある体験の感覚を意識させることを望んでいるという印象を受けたのですが、いかがでしょうか。



画像 2) 原始時代の終焉, 2017, oil on canvas, 47.5×290cm



画像 4) わすれてメデューサ, 2017
oil on canvas, 30.3×30.2cm



画像 3) 八つ裂き光輪, 2017, oil on canvas
Left: 22.1×29.2cm Right: 22.1×33.4cm

千葉 絵を描くときに、どういうところに展示するかを考えてから始めることが多いのです。だから、体感を感じとして残したいなという気持ちは、いつもあります。たとえば、この展覧会の展示空間では、左側の壁だけに作品が展示されていて右半分には何も展示されていません。右半分が全部空になっていると、体感みたいな部分が効果的に伝わると思い、着想したのです。

松井 両方の壁に絵が並んでいると、観客の集中力も落ちるといえることですか。

千葉 それもそうですし、左だけにバツと絵があると、なんとなくアンバランスな感じがするかと思って。ちょっとショックを受けるというか、そういう効果があるなと思ったのと、やはり白い壁を十分に見る時間があつたほうがいいだろうと思いました。

松井 これら三つの絵画はすべて、距離と時間、時間と事物の変容に関係があるので、白い壁の空白が、時間性や距離感と関係して、作品の世界の一部になっているのかもしれないね。

III ここ（今）と彼方（別の時）を結びつける絵画の心理的感覚的效果——2017年の絵画における変化（2）

松井 『ウーロン茶を飲む男』（画像 5）について少しお話をしてくださいませんか。この作品を見たとき、風景と事物の組み合わせの仕方が今までの千葉さんの作品とかなり違うと感じて驚きました。

千葉 だいぶ違うと思います。いままでは風景を、あくまで半分画像として扱っていたのですが、この絵では完全にこの奥の世界に歩いていけるような感じがする、つまり、こっちから向こうにも行けるし、向こうからこっちにも来られるという感じを主題にしているのです。風景や空間の扱いは、全然違ってきます。本当は、もっと電柱や電線がいっぱいあったりするし。風景とか世界を描こうとしたら、そういう危なさがあるじゃないですか。でも、この絵では、どこまでも行けちゃうというか。何十年かかるか分からないような作業というか。これはもう本当にいいところであきらめたのですが。

松井 今までは、風景も画像の一部として、むしろ風景を画像に組み込むように描かれていたと思うのですが、この絵では、むしろ現実空間をできるだけ見たままに描こうとされているのですね。それは、モダニズムが否定したりアリズム絵画に近い、自然の「写し」に近いような印象さえ与えます。そういうことが、21世紀の今重要だと思う千葉さんの気持ちが、大切なかもしれないですね。

千葉 そう思いますね。だから、一般的な風景というか、本当に毎日見るような、こういう住宅街の玄関を出たところを緻密に絵にすることにトライするというか、そのようなことをやってみただけです。



画像 5) ウーロン茶を飲む男, 2017
oil on canvas, 65.2×53.7cm

松井 ただ、この作品タイトルは『ウーロン茶を飲む男』なのに、「男」が明確に描かれていないようです。それが、大事だと思うのです。「男」は、観客の位置に居るといふか、観客が「彼」なのだと思います。先ほど、千葉さんの絵の特徴の一つに、正面性を挙げたのですが、この絵でも絵画の中に描かれていない人の視点から世界が見られていて、観客が絵の前に立つと、自分がこの世界の視点の始まり、世界の基点にいると感ずることができます。それは、遠近法における、イリュージョンのある絵画空間の体験に近いのに、そこには、予め作者によって構成された図像を与えられているという白々しさはなく、むしろ妙な生々しさといふか、何も考えず見たままの風景への共感があるのです。ウーロン茶が重要である理由をもっと説明していただけませんか。

千葉 味です。やはりウーロン茶はあの味を思い出すようにしたかったといふか。そうならなければいいのですが。この絵を見て『ウーロン茶を飲む男』となっていて、絵の奥にウーロン茶を飲んでいる人の姿が小さくあって、ウーロン茶だけの画像があって、見ている人がコップを手にとって、ウーロン茶をぐっと飲むイメージをしたときに、ウーロン茶の味がすると思うのです。

松井 この絵では、ウーロン茶の水面が光っていますが、カメラが写そうとしている何かも光っています。その光によって、遠くと近くが結び付けられます。それと同じように、ウーロン茶の色が連想させる味覚を通して、この絵の内側で描かれていることと外側にいる観客の記憶が結び付けられるのです。つまり、絵画の内と外とか、個人と他者とか、過去と現在とかを結び付ける役割を、「ウーロン茶」のイメージが担っていると考えてみても良いでしょうか。

千葉 はい。店頭や広告でおなじみのペットボトルに入ったウーロン茶のイメージでは無く、コップに入った透明な茶色い液体にその役割を持たせている事もポイントです。

松井 千葉さんの 2016 年の展覧会の作品画像を見ていきます。2016 年の展覧会において、本展に明確に、意図的に現れている特徴が、最初に現れたように思えます。先ず、『Pork Park #2』（画像 6）という絵画を見てみましょう。この絵の風景の描き方と『ウーロン茶を飲む男』の風景の描き方は、基本的には同種だと思うのですが。

千葉 そうですか。

松井 相対的な判断になるかもしれませんが、この作品には、いわゆる「千葉スタイル」の署名的特徴も見えますが、実は細かな変化も起こっています。この絵見ても、展覧会全体を見ても、千葉さんがこれまでと違う絵画の地平に一步踏み出されたのではないかと感じたのですが、いかがでしょうか。

千葉 結構突っ込んだ話に入るわけですが、この展覧会は、物事をペインティングに表わそうとしたときに、ペインティングの中でもルールみたいなものは制限がある気がするかと仮定したとき、制限があると仮定してつくっていると思うのです。だから、どういうものを配置してどういうことを言うかは、何か上限というか、バリエーションも最後があって、要するに「どう組み立てるか」みたいなものは制限があるだろうとして考えた結果だったのではないのでしょうか。技術的には。だから、位置関係とかを——これは全部で五枚の連作なのですが——そのようにやると、何か運命みたいな、そこから出られないというか、そういう制限のある空間みたいなものが表せるかなと思ったのですが。

松井 絵画の世界から「出られない」ということは、大事ですか。

千葉 はい。

松井 そういう、運命、限界、境界のような個人で超えられない制限によって囲い込まれた空間は大事ですか。

千葉 大事かどうかは、分かりませんね。

松井 でも、そういう空間を描こうとしたということなのではないでしょうか。

千葉 そうです。黄金率というやり方そのものを引用したということです。

松井 『Pork Park #1』（画像 7）と『Pork Park #2』（画像 6）では、はっきりとした違いが見られます。前者では、「千葉スタイル」の作品に多く見られるように、全てのオブジェがフラットに描かれる中、画面全体を横断するドロワーイングの線が画面の雑多な事物をまとめる役割を果たしていました。一方後者の

『Pork Park #2』では、手前にあるオブジェと向こう側に広がっている空間が違う次元のものとして描かれています。そこでは、あからさまに遠近法を使って風景を描くという描き方が適用されています。その、観客と絵画空間を同じひとつの位相に繋げようとするかの努力が、今まで、「絵画は虚構だ」ということを、観客にわかるように明確に——メタフィクショナルなやり方で——描かれて来られた千葉さんとしては珍しいので、面食らったのです。

そういう現実のイリュージョンみたいな、一見すると時代遅れのリアリズムにも見えかねない技法を



画像 6) Pork Park #2, 2016, oil on canvas, 130×162cm



画像 7) Pork Park #1, 2016, oil on canvas, 130×162cm

あえて適用しているのに、「いや、俺、これが虚構だって分かっているから」という証のように、絵の端っこに、日本画の落款みたいな感じで、絵画の中の絵画、或いは、印刷されたイメージみたいな平べったい絵が描かれていますね。こういう遊びに、千葉さんが先ほど言われていた絵画の「限界」との戯れが現れているのでしょうか。

千葉 あくまで自分で設定した絵画の限界ではありますが、それと運命論みたいなものを結びつけて語ろうという連作だったわけです。この絵は五枚の連作の中でも特に、松井さんの仰った様な構造上の矛盾が表出してしまっています。ただ僕はこの絵において、そのことを面白いと感じています。まさに戯れと言っていいと思います。

IV アニメーションから学んだ非連続的空間——2017年の絵画における変化（3）

松井 『みんなで冒険しようぜ#3』（画像 8）という16年の作品は、16年の展覧会で行われた実験を統合し押し進めた作品のように思えます。

スライドにしてしまうと分かりにくいのですが、本物の絵は近くに寄ると本当に視覚の冒険を感じさせてくれます。立体的なものはより立体的に、フラットなものはよりフラットに、ドローイングとして描かれたものはドローイングとして、描き分けられています。つまり、千葉さんがドローイングを描いているのではなく、誰かが描いたドローイングとして描かれているというように、質感とか、平面性、立体性の描き分けの緻密さが半端ではないのです。そのせいで、絵全体をパッと見ると、なんだか散漫にすら見えます。遠近法も一画面の中で複数の箇所に使っていて、焦点が複数存在するので、視線が中央に収束せず、分散してしまうのです。近くに寄ると事物一個一個が際立ってきて、観客は、この絵では、すべての異なる部分に興味があり、そのすべてに個別的な体験が隠

されていることを理解します。そして、「この多様な視覚の世界に入ってきて、視覚の冒険をしてみなよ」と作者から誘われているような気持ちになるのです。

それは素晴らしいと思いつつ、現代絵画としては、千葉さんはものすごく特殊なことをされているのではないかと思います。やはりモダニズム以降の絵画は自立性を重視する——パッと見たときの統一感をとても大切にするのに、こ



画像 8) みんなで冒険しようぜ #3, 2017, oil on canvas, 181.8×259cm

ここでは、「観客による視覚体験の統合によって絵画を完成させる」という禁じ手を使ってしまったような感じがしたのです…。

千葉 部分しかないという感じですね、この絵は。この絵では、漫画とボブ・ディランの歌のような、冒険漫画的なテキストがたくさん引用されているのです。画面をつくるときに『ジャンプ』などの漫画雑誌をパッと開いたときの感じのビジュアルを考えました。特に『ONE PIECE』なのですが、あのビジュアルは結構これに近いと思うのです。遠近感もおかしいし、画面全体にいっぱい扉が付いていて伏線なり注釈みたいなものが、たくさんある。トーマス・ピンチョンの『メイソン&ディクソン』という小説もそういう感じだったのですが、注釈がいつまでもずっと入り続けて話が全然前に進めない。でも、あれを読む体感みたいなものです。

松井 ディテールに溺れる感じですか？

千葉 そうです。それに、合わせていると思うのです。新聞紙のビジュアルみたいなところをやってみないというようなことも、アイデアとしてはありました。

松井 だからこの作品はすごく観客に委ねられている作品だなと思うのです。観客自身が近くに寄って、そのディテールを味わってみなければある意味絵画作品として成立し損ねるような、ぎりぎりの危ういところで成立させているという感じがしました。

千葉 先ほどの暗い迷路の絵みたいな絵（タイトル『Pork Park #4』）（画像 9）は、もうちょっと全体観があるような感じ。

松井 そうですね。『みんなで冒険しようぜ #3』が、視覚の多様性の実験を最も強く押し進めた作品ですね。ほかの作品はどんなに冒険していても、自立した虚構としての絵画空間のまとまりを感じさせるのに、この絵ではパッと見ると混沌とした感じがあります。中心もなく、ばらばらな感じです。でも、よく見るとものすごく手が込んでいて、作者が普通の絵画的虚構空間ではない虚構的視覚空間を目指しているのが伝わるのです。先ほど千葉さんが指摘されたように、絵には入り口があって、観客がいろいろなところから入りながらその絵を味わい尽くすことが、千葉さんの絵画制作のポイントになっているようですね。



画像 9) Pork Park #4, 2016, oil on canvas, 130×162cm

V. 盗まれた風景をとり返す絵画——『平和な村』から『三ツ境』へ

松井 『平和な村』シリーズに戻ってお話を聞かせてください。

千葉 自分で描いた絵がいっぱい出てくるので疲れてきます。自分が描いた絵をまた描き直しているような気分になって。(笑)

松井 すみません。でも、今日のトークのひとつの目的は、2016年以降の絵における絵画スタイルや方法の変容について、千葉さんご自身からお話をうかがうことですので、そもそも前の絵がどのような特徴をもっていたのか、確認することが重要なのです。これまでの絵を振り返って、いわゆる「千葉スタイル」がどのように進展してきたかについて観察したいのです。

この『平和な村』(2006)(画像 10)は、千葉さんが有望な現代画家として注目される一つのきっかけとなった作品かと思います。前景に千葉さん制作の彫刻が描かれ、後景に森のような風景が描かれています。二つの部分は、全く異なる世界に属しているようですが、絵の中で融合されています。「シュルレアリズム」という言葉では、この絵の奇妙な印象を十分に説明できないように思えます。それは、廃墟のような、失われた異文化の村への入り口のような不思議な雰囲気をつたえています。ここに見られる、グレーのクールパステルの色調や、マットで平面的な塗りや、風景と虚構的構築物が融合した世界の組み合わせが、一般的に考えられて居る「千葉スタイル」ではないでしょうか。

私が一番好きな部分は、前面の台の上の黒い布の描きかたです。その強い色調が、画面をギュッと引き締めています。そのうえ、布の中には風景と同じような感じの植物の絵が描いてあります。その植物は、本来なら染色や印刷物のようなフラットなものはずなのに、「本物」であるはずの風景よりもビビッドに描かれています。つまり、人工的なものと「自然」なもののリアリティの逆転や、それらが簡単に入れ替わる世界像が表現されているのです。その多義性が、とても魅力的です。どうしてこのように描こうと思われたのですか。

千葉 たぶん今ほどはっきりしていなかったと思いますし、だいぶ直感的にやっていたところもあると思います。20歳ぐらいのときにベトナムに旅行したことがあって、鳥取砂丘みたいなものなのでしょうけれども、砂漠みたいな場所があって、ものすごい絶景でした。それを見たときに、カレンダーみたいな感じだなと思ったのです。そういう現実の風景みたいなものが既に盗まれているというような感覚があったのです。



画像 10) 平和な村, 2006, oil on canvas, 126.5×188.2cm

最初に思ったのは、そこにアクセスしたいというか、取り戻したいという、盗まれたものを取り戻したい欲望が向かったのがこういうところだったのです。

松井 現実の風景を見て、既にこれはカレンダーで知っているから、風景を盗まれていると感じるのは、やはり最初に自分が見たものが本物の風景ではなくて、コピーだったからですか。

千葉 本当にもう、そうです。

松井 仮想による事物の存在感の消失は、現在の世界に生きている人誰もが体験していることなのですが、それがとても強い現実感を持って感じられるのは、やはり 80 年代以降に生まれ育った作家さんっぽいと感じます。

千葉 画像というのは、そういうものからイメージを奪い取るものであるという、アイディアというか、恐怖感みたいなものがあるって、現在の世界はそういう力の動きがすごくたくさんあるのではないかという思いが押さえられないんです。

松井 それで、60 年代にギー・ドゥボールが「スペクタクル」という言葉で説明しようとし、80 年代にジャン・ボードリヤールが「シミュラクラ」という言葉で定義した、表象に侵されるグローバル化世界の状況なのですね。人工的につくられたイメージが実在の事物を覆い隠して、誰もが本物に触れることがますますできにくくなる時代を示唆しています。

千葉 19 歳のときに、母親が会社から旅行のお金をもらったのです。就職して何年記念みたいなものです。それで、浪人生のときに二人でフランスのルーブル美術館に行きました。『モナリザ』のところに人だかりができていて、みんなずっと写真を撮って、フラッシュがバーッとずっと一日中たかかっているみたいなのが見えました。他の絵に対して、『モナリザ』だけがガラスケースの中に入っていて、それを見たときにショックを受けました。未来永劫、いろいろな人々が世界中から集まってきて、その『モナリザ』の写真を撮り続けていると、『モナリザ』の中から魂みたいなものが、本当にすごく小さい塊が盗まれるのだとしたら、『モナリザ』はもうとっくに空になっているはずなのに、そのように想定されていたようにすら見えるというか、あのガラスケースの中の『モナリザ』は、観客に魂を盗ませ続ける装置としてつくったようにも見えるような気がして、変な不気味さがあったのです。だから、絵を描くのだったら、その構造をわかって描くべきだという設定が、自分の中でできたのかもしれないです。

松井 空っぽのイメージをつくらないためにですね。

次の作品は、『村の研究』(2008) (画像 11) というタイトルです。『平和な村』と同様の手法で画かれ、白とグレーの対比によって絵の印象はよりクールなものになっています。これは、どのような気持ちで描かれたのでしょうか、また、「村」という言葉をタイトルに使い続けたのは、何故でしょうか。

千葉 風景を自分の部屋みたいなものにするのではなく、割と手の届く範囲のコミュニティみたいなものとして見ると、「村」のイメージになります。人から完全に離れているわけでもなく、数人が介在できる場所。恐らく 100 人くらいまでが共生できる場所のイメージで「村」なのですが。

松井 その割に、後ろの風景は崇高で、人を寄せ付けない峻厳さがあるのはなぜですか。

千葉 こっちを追っていったらあっちのほうに行ってしまうという感じの構造のイメージなんです。

松井 私はこれを見たとき、イギリス文学の 17 世紀に活躍したジョン・ダンや、アンドリュー・マーヴェルといった「形而上詩人」たちの詩を思い出しました。彼らの詩では、論理が唐突で奇抜な飛躍をして、遠く離れた物同士を結びつける、「コンシート」(conceit)という特殊な修辞が使われていました。例えば室内で恋人と語り合っていると、いきなり大海のイメージが現れて、波を蹴って航海する船が出てくるかと思うと、その船がたどる地球の丸さのような抽象的なイメージや、コンパスの脚が、別れて巡り会う二人の恋人たちの比喻になったりするような、イメージと想念の派手な展開が特徴の詩が書かれたのです。外界がいきなりベッドルームに入り込んでくるような驚きの感覚が、この絵にもありますね。

千葉 カフカの短編小説「旋の問題」と、そのエッセイや日記みたいなものがある、それが好きなのですが、そこで発せられるカフカの言葉に「おまえは外に出る必要もなく、テーブルをずっと見ていればそこに自然が入ってきて、その体をくゆらす」というのがあって、本当にそうだなと思いました。自然とは、わざわざ外に見に行かなくてもいいようなものなのかなと。この絵のもとには、カフカのその一節が結構強くあるのです。「メタフィジカル」繋がりなのですが。

松井 「メタフィジカル・ポエット」という呼称は、彼らの理屈っぽさをからかうつもりで付けられたのですが、本当のところ、彼らの詩にはやはり「メタフィジカル」なところがあったのだと思います。フィジカルなものメタフィジカルなもの、肉体的なもの哲学的・霊的なものは、分離されているのではなく実は一体であることを、彼らは大げさなイメージの亀裂と強引な結合を描くことで逆説的に表現しようとしたのでしょうか。カフカの小説でも、日常の中に不条理が当たり前のように平然と入り込んできま



画像 11) 村の研究, 2008, oil on canvas, 130.3×162cm

すね。

この『三ツ境』（画像 12）は、2008 年の作品ですが、先ほどの『平和な村』からまだ 2 年しかたたないのに、絵の外観はかなり変わって来ています。『三ツ境』は、作品のオブジェ的、インスタレーション的な見せ方も含めて、千葉さんの初期絵画の到達点の一つかと思うこともありますが、千葉さんご自身はどう思われますか。

千葉 『三ツ境』は、展覧会タイトルでもあって、最初の個展だったので、自分は描いているものをこう扱うということ、ある程度表明したいという気持ちが強かったのです。つまり、「描かれできあがったもの」を物体として見せたかったのです。絵画は物体で、それに絵の具や顔料が塗布されて、そこにしかないものになっているんだということを強調したいあまりに、台座を作ってみたりもしました。あの台座も色があるじゃないですか。そして土っぽくて。

松井 台座に絵の具がはみ出ていますね。

千葉 あれは、本当に家の前の土なのです。それを膠で溶いたのです。そういう素材を使ったり、台座をお墓っぽくしてみたり。

松井 確かに、いわゆる「エピタフ」という、有名な人や集団の死を悼むために立てる石の墓碑みたいな感じですね。

千葉 そういう感じを心に描きました。

松井 この絵や展覧会について私が特に感動したのは、『三ツ境』というタイトルが、神奈川県西部を走る私鉄の相鉄線の駅名だったからです。墓のような石の上に彫像が 2 体立って、花輪を掲げ持っているという、神秘的な光景の実際の舞台でありインスピレーションである場所が、横浜の郊外の町であり、それをこの魔術的世界の王国名に選ぶ千葉さんのセンスは、大胆でユーモラスだと思いました。しかも、横浜の平凡な町である三ツ境が、ジャングルみたいに描かれていて、その木々も、画家の身の回りの自然を誇張して描いたものだという可笑しさが素晴らしいです。



画像 12) 三ツ境, 2008, oil on canvas, wood, 259×330×70cm

更に、その「ジャングル」を背景に、千葉さんの作られたそれほど大きくない乾漆の彫像が、廃墟の中で対話する古代文明の証人のような厳かな感じになっているのが、すごく神秘的で、ロマンを感じさせました。

千葉 三ツ境というところは、本当に廃墟みたいところで、文化もないし、僕が体験したことと言えば、心が寒くなる暴力とか、嫌なことばかりだったのです。このとき、友達が自殺したというような悪い事件も重なりました。でも、自分も、そういうどん詰まりの郊外みたいな場所で育って来て、そういうところで育ったアイデンティティを感じてくれたのです。それは、今もありますけれども、その気分があるので、絵も、グレイっぽい感じなのです。

松井 そういう「凡庸さの呪い」は、この絵には感じないです。むしろこの作品には、ロマン主義における廃墟のように、一つの文明が終わって別の文明が始まるその狭間で生き残った人々が対話しているような、彫像に魂が宿っているような、一種哲学的雰囲気があると感じます。

千葉 そういう希望みたいなものは、凡庸さの中だとか、グレイの空間の中で何かをやることの意義かもしれないです。展覧会スペース奥の空の絵（タイトル『レリーフつきの空の絵』）（画像 13）は、空しか描いてないのですが、空を本当に見て描いたのです。あの空を塗るのに…。外にキャンパスを持って行って、空をずっと見て、本当に静物画を描くみたいな感じでずっと空を描いていたのです。夕方と夜の二枚を。

松井 それは、興味深いですね。『三ツ境』は、良い意味で人工性の高い作品です。凡庸な郊外をロマン主義の廃墟風の風景に変換させ、変容された日常の風景に造形物が自然に溶け込んで、一つの詩的世界をつくっている。そういう作品と一緒に、ストレートな写生的作品が展示されていたことに、千葉さんの中の二面性、二つの方向性みたいなのが感じられるようです。

千葉 そうかもしれないですね。



画像 13) レリーフつきの空の絵, 2008, oil on canvas, 157×137cm, 164.5×134.5cm (a set of 2)

VI. 様々な意匠——2011年から15年までの絵画的実験

松井 2011年は、千葉さんが様々なスタイルに挑戦された年ですね。この頃千葉さんのスタイルは双極化していることが読み取れます。一つのスタイルは、『泣き頭 #12』（画像 14）、『ラッキーハット #7』（画像 15）に見られるような、千葉さんが造形されたオブジェの頭部を使い、その物質の塊としての印象を強化するために、塗りを極端な厚塗りにする方法です。もう一つは、塗りが非常にフラットで、色も均質化されたグレートーンで統一され、印刷されたイメージと日常の事物、彫像などの事物が画面全体に配置されて室内の風景と外の世界がいたるところで呼応し合っている印象をつくる、虚構性を押し出す描き方です。この第二のスタイルの代表作は、『へびくん』（画像 16）、『フェアリー #2』（画像 17）でしょうか。後者の作品群では、印刷されたイメージが、室内に対する窓のような役割を果たしていて、この空間の外にも世界はあることを暗示しています。このふたつが2011年の代表的な「千葉スタイル」のように思えますが、同じ年でここまで対照的なスタイルを試されたのには、どのような模索があったのでしょうか。

千葉 模索していたというか、グレーをバックに持って来るのは、これが2回目くらいで、背景というものが無い状態でも絵が成立するのか試してみたかったのです。なんでなんででしょうね。飽きたのかもしれないですね。厚塗りをしているとき、画家が絵の具をパッションで、バツとたたきつける行為にうっとりする感性みたいなものを切り離さなければいけないと思ったのかもしれないですね。

松井 2012年の『タートルズ・ライフ #2: ライオンの様に勇猛で逞しく』（画像 18）を見ると、結局、フラットな塗りで、細かな事物を組み合わせる複雑な世界観を出すスタイルを選ばれたことがわかります。

千葉 そうです。『タートルズ・ライフ #2』という



画像 14) 泣き頭 #12, 2011
oil on canvas, 54×50cm



画像 15) ラッキーハット #7, 2011
oil on canvas, wood, 145.5×140.5cm
(canvas: 145.5×106cm)



画像 17) フェアリー #2, 2011
oil on canvas, 150×135cm



画像 16) へびくん, 2011, oil on canvas, 175×240cm

作品は、僕の飼っているカメに画像を見せる状況を絵にするという前提で描かれた絵です。カメの人生を自分でいろいろ設定して遊ぶというような、ある種暴力的な、生物に人間の考えを押し付けるとか、強引に見せるみたいなことをしていました。その操作は、ちょうど、映画『時計じかけのオレンジ』で、嫌がる人の目を無理矢理開けて見せるみたいなことかもしれないですし、その状況を見るような、カメの視線と我々が見ている写真の視線が交差するようにしてみたというか。

松井 確かにそう言われると、カメがライオンの絵を見ているように描かれていますね。一方、こちら側の彫像は観客のほうを見ているようだったりして。確かに視線の交錯の工夫は、このころから今の作品につながっているという感じがします。

千葉 あの真ん中に鏡が描いてあって、像が映っているイメージでは、「You are not a lion」（お前はライオンではない）と書いてあるのですが、それは、観客の方に向いているのですね。

松井 一種のメタフィクションと言えるかもしれませんが、観客が絵の世界に浸ろうとすると「ちょっと待て、これ虚構だから」という、作者側のつつこみがある、そういう工夫もされているということなのですね。

千葉 はい。

松井 この作品では、室内の中にさらに、カメのための部屋の屋根があって世界が複数の膜に覆われている感じがするのですが、同時にその外も暗示されています。例えば、ライオンの絵のTシャツ、ライオンの絵画など、ライオン繋がりものがあちこちに置かれていますね。

千葉 ライオンはもっといっぱいあるのです。左下の鉢植えに貼ってあるシールは、新日本プロレスのシールで、あれがライオンですし。

松井 絵を見れば見るほどディテールがお互いに呼応し合っていて、絵画の世界が内側にどんどん開いていく感じがしますね。それが、この絵画の持っている虚構性の超越性を指示しています。つまり、絵画の枠内に自立した空間を成り立たせる虚構をつくるのが、絵画の特性だとしたら、千葉さんの絵画では、その平面性や予定調画的リアリズムという限界を、画家が仕掛けたメタフィクショナルな工夫の手助けを借りて、観客が想像力をふくらませることで、彼ら自身が限界を体験的に超えることができるようにするという、虚構の意識的活用があるのです。それが、先ほど千葉さんが言われていた、「お



画像 18) タートルズ・ライフ #2 ライオンの様に勇猛で逞しく, 2012, oil on canvas, 175×135cm

前はライオンではない」というメッセージが目指す効果なのではないでしょうか。この作品は光の使い方も独特ですね。

千葉 はい。ビニールハウスのところが反射しています。ここは、すごく工夫したところです。それから、背景のベージュ色の空間は、金屏風みたいな効果を狙いました。あの金の空間と同じで、どこでもないものなのに。透明なものを描くのは難しいですね。透けなければいけないわけだから。それが大変だった。

松井 『スポーティ・プラネット』(2012)(画像 19)や『2013年のパワフルヤングボーイ』(2013)(画像 20)などの作品では、それまでつくって来られたスタイルを自分の中でうまくまとめて組み合わせを変えながら、自己模倣でない絵画を描こうとされているようですね。

千葉 実験をしたという感じですね。実験というか、一枚一枚の絵をそれぞれ完成させて行ったという感覚です。『スポーティ・プラネット』は、blanClassでパフォーマンスをやったときのチラシとして作成しました。グラフィックデザインのような機能を持った絵画はどのような感じになるかなと思って。絵画なのにこれで人を集めようとしているのは、どうなのだろうとか、考えながら。ちょうど、頭でっかちな人間をストリートに連れてきて、合気道の達人と街でけんかさせるみたいな、そういう実践のところに絵画を持っていく、——持っていく素振りかもしれないのですが——、そのようなことを楽しもうとしたのです。

松井 文字の多用は、新たな工夫ですね。

千葉 そうそう。

松井 2014年の『人間の体の絵』(画像 21)というタイトルの絵がありますが、千葉さんの絵では人間の体全体が描かれていることがない気がするのです。部分が描かれていて顔が見えないとか、ヘッドフォンや、サングラスや、手袋など、体を暗示する事物はあっても、体そのものは不在だとか。それは、何故なのでしょう？

千葉 どうしてでしょうね。うまく答えられません。そこそ先ほども話をしたのですが、心理学者の中井久夫さんという人の本があって。その人の本に、「安永ファントム空間論」



画像 19) スポーティ・プラネット, 2012
oil on canvas, 180×240cm



画像 20) 2013年のパワフルヤングボーイ, 2013
oil on canvas, 274×225cm

が出てきます。それが、すごく面白いと思たんです。「車幅理論」といって、車の右側に乗って左に曲がる時にサイドミラーの位置が、自分の手みたいにはっきり分かる体感みたいなものがあるといいます。そういう身体が当たり前のように拡張している、その感じかもしれないですね。バーチャルリアリティの中で触ったものに実際触感を感じるような感じというか。その車幅空間を、「ファントム空間」と言うのですが。その空間にアクセスするという治療法が行われているらしくて。僕は、その理論を本格的に使えるわけではないのですが、そこから、手とかいろいろな体の部位みたいなものが絵画に出て来るようになったのだと思います。そういう投影の仕方というのですか。無理に説明すれば、そういう感じかもしれないですね。



画像 21) 人間の体の絵, 2014
oil on canvas, 80.2×100.2cm

松井 体は、人が思っているほど全体的に統一されたものではなく、部分的な感覚があって初めて、自分の身体の個性が理解できるのかもしれないね。

次の絵には、『平和な村』(2015) (画像 22) というタイトルが付けられていて、そこは、最初のシリーズに回帰している感じがします。

千葉 『平和な村』というシリーズは、先ほどの画像の一枚目を描いたときから、連作にして、定点観測みたいな形で続けようと最初から決めていたのです。だから、これは本当に自分がつくればつくるほど増えていくようなものを描いています。先ほどの、注釈がいっぱい入るみたいな構造を、本当に自分の過去の作品を見て照らし合わせていけば、どれがどれでということが全部はまるようになっているのです。

松井 千葉さんの作品世界の地図のような感じでしょうか。

千葉 そうです。だから、そのようなものをずっとやっといこうと始めていて、最初のうちは毎年描いていたのです。

松井 千葉さんは個展ごとに新しい傾向を出されている印象もあるのですが、そのように変わっていくものがあるとしても、過去の工夫は捨てないで必ず拾い上げていこうということですね。

千葉 そういうつもりです。定点観測みたいな感じで絵がどんどん増えていって、無限に増えていっ



画像 22) 平和な村, 2015, oil on canvas, 210×290cm

たら、めちゃくちゃ大きい絵が必要になってきたりすると思うのです。そういう事態も味わってみたいとか。先ほどの『モナリザ』の話ではないのですが、イメージをどんどん剽窃されていくオブジェみたいなものを、ある種の彫刻に変えるというか。彫刻って「彫る、刻む」と書くじゃないですか。だから、そのようなオブジェのあり方というか、画面の中に置いたものを「イメージの剽窃」という名の別の彫刻刀で彫っていくというか、その感じを目指しました。

松井 『ポークパーク#3』(画像 23)では、フラットなイメージが急に彫刻的な立体感を得ていますね。この絵の中央に斜めに置かれた棒のイメージは、その3次元的な実物感によって、目を引きます。この、一見破れなく構成された絵画における分裂の感覚は、「形而上詩」の効果を思わせませす。

千葉 強引なことを、強引にやりながら細部を描くことで成立させるようになってきていると思います。

松井 『へびくん』という作品のように、へびの姿は2011年ころから頻繁に出てきますね。今回の展覧会でも、『歩くへび』(画像 24)という作品がありますが、へびには何か特別な意味があるのですか。

千葉 へびって一番大事なのが体が細長いということですかね。(笑)やはり神話のアダムとイブのあの話もあるし。精神分析では、性のネカマみたいに言われたりしています。それで、非常に共感しやすいキャラクターであると思うし、かわいいじゃないですか。アダムとイブをそそのかしたというあの話とかも、すごく共感できるというか。

松井 人間的というか。

千葉 そうですね。

松井 『自画像シリーズ』(画像 25-1, 25-2)は、自画像をインストラクションによるアクションの中で描いていく過程を記録したビデオ作品ですが、これは、知人の顔に、千葉さんの顔を描いてその人の日常の仕事をしていただき、その後その「顔」を拓本にとるという作品でしたね。これを制作された理由は何ですか。

千葉 自画像という1個の絵画の大きなジャンルがあるじゃないですか。そのジャンルに自分も挑戦したいなと思っていました。それをどのようにやる

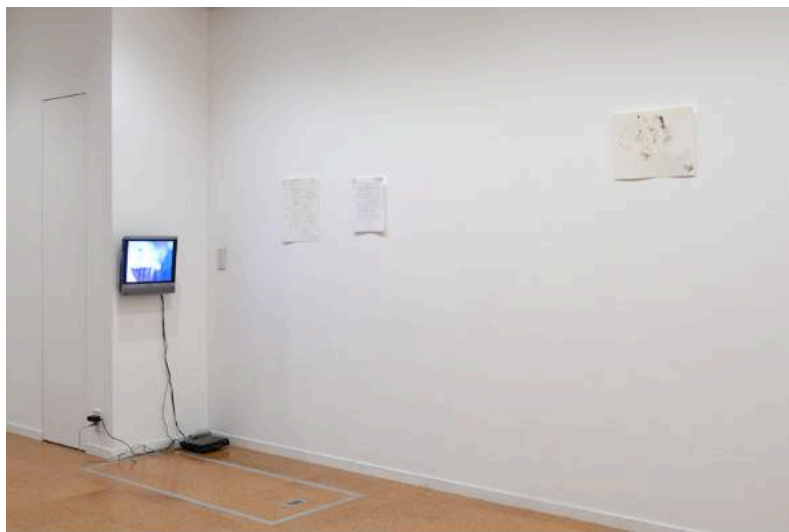


画像 23) Pork Park #3, 2016, oil on canvas, 130×162cm

かというときに、人の顔に描くのがいいのではないかと思ったのです。なんでそう思ったかという、自画像の設定では、普通はオブジェがあって、自分の描いている絵があって、自分がいて、そのなかで位置を移動させたりする変化を加えながら、進んでいくと思うのです。最終的には、自分のイメージを圧縮してつぶすみたいなことなのです。そうではなく、この構造の中に他人を入れてしまえば自分がつぶれないみたいな、そういうアイデアだったかもしれないです。



画像 24) 歩くへび, 2017
oil on canvas, 45.5×33.5cm



画像 25-1) 自画像 #4, 2015
face paint printed on paper: 28×35.5cm, two paper
sheets, DVD: 6 min. 52 sec



画像 25-2) 自画像 #4 (detail)
face paint printed on paper, 28×35.5cm

VII. ビターなユーモア：2017年の道標

松井 今回の展覧会に戻ります。私はこの『説明書つきの鍋掴みの絵』（画像 26）という作品に、すごく

笑ってしまいました。

千葉 どうしてですか。

松井 いろいろなドロ잉が、この袋みたいなものの普段の用途とは違う使い方を示しているからです。

千葉 そうです。熱いものをつかむ鍋つかみの機能とパレットの機能のような仕組みが入っているのですが、本当にそれだけなのです。何かのメタファーとして自分は考えているというか。システムみたいなものの比喻というか。オブジェクトに説明書が付いているのは当たり前のこととっていたんです。でも、彫刻には普通は説明書が付いてないですよ。そこをやりたかったというのが、あるかもしれません。



画像 26) 説明書付きの鍋掴みの絵, 2017
oil on canvas, 45.5×45.5cm

松井 ここでの「使い途」は、どれも袋ですよ。頭巾、はさみを入れる袋、傘の袋など、いくつも袋があります。そこに、答えはないのだけど、観客が袋の連想からいろいろな意味をつくれるようになっているんですね。ここにも、意図をはぐらかしながら描かれた絵がありますね。

千葉 これは、水浴びの絵（『水浴／覗き』）（画像 27）ですね。水浴というのはセザンヌも描いているし、昔からよく描かれて来たモチーフですね。その様子を覗き見するのが、「リビドー」ということです。『水浴／覗き』というタイトルはそこからです。

松井 千葉さんの連想回路は、とても独特ですね。この絵の内容を「水浴」と言う感覚は、真似できないです。だって、これ、水槽ですもの。しかも、水槽の中の女性、肩に誰かの手が乗っていて、「この人、沈められて殺されるのでは」ないかと思ってしまう

（笑）。とうてい水浴に見えないです。そういう微妙なものを「水浴び」のモチーフのような高踏芸術的テーマと結びつける感覚がすごいです。それは、タイトルのつけ方にも現れていて、この作品は…。

千葉 『歩くヘビ』ですか？

松井 ヘビ、どこですか？

千葉 真ん中に線で描いてあるのですが。



画像 27) 水浴／覗き, 2017, oil on canvas, 65.7×91cm

松井 細い線のドローイングですが、蛇というよりは、その符牒ですよ。この絵では、割ったパイナップルの断面が、かぐや姫の竹みたいに光を放っていることに観客は注意を引かれるのですが、そこではなく、ふたつの光る断面の間に描かれた細いドローイングに注意を向けさせようとするように、綺麗なものと神秘的なものを与えておいて、そこからどんと落とすような、皮肉な工夫や姿勢が見られるのが、不思議です。

千葉 僕のユーモアの持ち方というか、そういうのが結構そういうサーカスティックと言うのですか。

松井 皮肉というか、他人が盛り上がろうとすると、水を差すみたいな。

千葉 そういうところが癖としてあるのかもしれないけれども。ドローイングで描いたヘビが歩くみたいな。ドローイングと光が同時に動いて行って、それが物体の中を通過したときにカッと割れてしまうみたいな、そういうイメージだったのですが。

松井 アニメーションなどをたくさん見ていると、そういう感覚が現実感を帯びてくるのです。特撮映画やアニメーションからもらっている発想が、より洗練された形でこのように絵画として変容させられているのでしょうか。『キスしたい気持ち』（画像 28）という作品でも、そのタイトルですと、写実的な絵を予想しがちですが、その予想に反して、「キスしたい」という欲望だけが突出している感じが描かれています。その発想は、子供が自分の体感覚を中心に世界を把握することが、凝縮された比喩を使っているように思えることに、似ているかもしれませんね。

千葉 絵を見ている人に体に訴える様な絵を目指した時に、万人にとっての身体の共通項みたいなところに想像力が向かいます。その時に子供の身体感覚の様なものを基準にしているところがあると思います。「凝縮された比喩」というのも、すごく面白い言い方ですね。



画像 28) キスしたい気持ち, 2017
oil on canvas, 38.5×46cm

VIII. 生きている絵画、生きるため虚構——絵画の自立性と超越性

松井 最後に、トークの始めにお話していた、「絵画は虚構である」という話題に戻ろうと思います。初めの方でお話したように、モダニズム絵画の理論では、「虚構」は、否定されます。クレメント・グリーンバーグが1940年の論文の「より新しいラオコーンに向けて」で、近代のリアリズム絵画による「現実の模倣」は、

現実の再現というよりその人工的な代替物、つまり、虚構やイリュージョンであり、それに対して絵画が絵画らしくあるためには絵画の物質性を強調しなければならず、それは色や形や筆跡の強度や平面性の強調によると論じました。そのような物質性の強調が絵画の純粹性の主張だと言われていました。でも、その論は、混乱を招く部分も、もっていました。虚構性と物質性が対立させられ、物質性の強調が「自立性」や「純粹性」の証となっていました。その対立は、本当に妥当なのでしょうか。

千葉さんの作品は、物質性と虚構性を統合するように描かれていると感じます。そのことは、塗りの確かさとイメージの扱い方によって証明されています。それから、千葉さんのディテールの結び付け方は、夢の文法に似ています。全然違う種類のものが、連想によって結び付けられることで、現実と非現実が繋がったり、部屋の内と外が繋がったりして、互いに浸透し合う世界をつくり出します。だから、千葉さんの作品は、現実世界の模倣ではないけれど、それに劣らない感情的感覚的リアリティをもった虚構（エピキュロス派の「シミュラクラ」）を成立させます。それは、絵画本来のあり方に忠実であるとともに、モダニズム絵画によって導入された、「虚構対物質性」という対立を超えて、絵画であろうとする意思を体現しようとしているようです。

今日、私は二つのテキストから引用を持って来ました。これについて千葉さんからもコメントをしていただきたく思います。テキストは、ゲオルグ・ジンメル「額縁——ひとつの美学的試み」(Der Bildrahmen. Ein Ästhetischer Versuch) (1902) と、ロバート・ブライ「アメリカ詩の誤った転換」(Wrong Turning in American Poetry) (1963) です。千葉さんはジンメルのコメントを読んでも下されますか、私はブライを読みます。

千葉 「距離と統一。私たちに對するアンチテーゼと自らの内なるジンテーゼ。この二つは相關的な概念であり、芸術作品の二つの主要特性にほかならない。内的に統一されていることと、あらゆる直接的な人生から切り離された領域に存在すること。実はこの二つは同じことであり、単に二つの違った側面から見られているに過ぎない。芸術はこの自己充足性を所有して初めて、そして所有しているからこそ、私たちにこれほど多くのものを与えることができる。運動選手は助走前に一歩退くように、芸術作品は自分だけの世界に退くことによって、一層深く一層完全に私たちの内に踏み込んでくる。芸術が私たちに与えてくれる幸福感、私たちに身余るプレゼントのように感じられるあの感情は、自己充足した完結性を持つプライド、矜持に由来するにもかかわらず、芸術作品はあの自己完結性によって私たち自身のものになるのだ。額縁の特性は絵画のこうした内的統一を補強し、感覚化することにある。額縁、一つの美学的効果。」

松井 これにコメントをお願いします。

千葉 すごく共感する感じがします。額縁とここで言っているのは、先ほどの、3D映像を観ていたらフレームが強調されるみたいな話と近いと思います。

松井 この論文は1902年のものです。ここで言われている「額縁」の意味を拡張して、絵画のフォーマルな限界と考えることもできるかと思います。絵画が彫刻と違うのは、枠に囲まれた世界だということです。例えば、ミニマリズムの作家ドナルド・ジャッドは、彫刻に向かうことで絵画よりもリアルな芸術表現を求めました。ここでは、ジンメルは、「距離と統一」という、相反する性質のものをとりあげて、それが芸術作品の二つの主要特性であると論じています。内的に統一されていることと、直接的な人生から切り離された領域に存在することの、ふたつは同じ状態であるということです。さらに、自己充足性、いわゆる絵画の自立性があるから、絵画は、一層深く一層完全に私たちの内に踏み込んでくると示唆していますが、この考え方をどう思われますか。

千葉 ちょっと引いているから、助走みたいに踏み込んでくるという言い方ですよ。

松井 はい。実際の体験に比べて、絵画や詩は遠回りして内容を伝える、その遠回りがあるから、人のイマジネーションが刺激されるということですね。そういう、絵画の「制約」があって、絵画のもたらす体験がより鮮明に感じられる、それによって、絵画の感覚的感情的効果に対する観客の意識もとぎすまされるのです。先ほど千葉さんが言われた「光が射してくる」体験で、光を3Dで体感させられるよりも、絵画で表現される方が感動することもあるという実感などが、その好例だと思います。千葉さんの絵画が観客に与える魅力を理解するために、作品の「虚構性」——その心理的距離——の観客への効果について考えてみることは意義があると思います。

ロバート・ブライの引用は、「アメリカ詩における誤った方向転換」という、1963年のエッセイ（松井みどり訳）からです。現代詩との類推関係で、現代絵画を考えるとわかりやすいです。ブライは、アメリカ現代詩が、フォーマリズムの行き過ぎによって硬直していた1960年代に、イメージの重要性を説いた人です。この人にとって詩的「イメージ」とは、普通の図像や記号ではなく、人間の内面から湧き上がってきて日常の感覚に変化を生じさせるような、深層的イメージを意味します。この人は、ドイツ、イタリア、スペイン、スカンジナビアの現代詩にも詳しく、代表的な前衛詩を翻訳もしています。

ブライは、戦前に確立されたモダニズム詩論の、戦後的な展開に批判的でした。当時権威をもっていたアカデミックな文学界では、「オブジェクティビズム」といって、外の世界の事物に集中し、詩人の感情を意図的に排除して、非人格的なところから詩を言葉のオブジェとして組み立てる傾向が、法則化されていました。その傾向は、1910～20年代のモダニズム詩の方法と実践の確立当時は、有効でした。19世紀の詩が感傷的になりすぎたことへの批判もあり、また、機械時代の複雑さに対応する、コンパクトでありながら凝縮された新しい詩の形が求められたのです。ただ、戦後は、極端な即物主義が、行き過ぎたのです。ブライは、人の感情を排除して詩を、イメージの観念連合や音の機械的組み立てを使って機械のように製造するのでは、詩は死んでしまうと考えました。その解決のために、心的真実を伝えるイメージの力を力説したのです。

ブライの考えるイメージは、単一のオブジェとは限りません。それは、人が何か特別な——詩的——認識を得るときの状況そのものだったりします。たとえば、ここに引用されている、サルヴァドーレ・カジモドという、20世紀イタリアの前衛詩人の詩を見てください。それは、「そして、もう、晩だ」(Ed e subito sera)という3行の詩です。「誰もが地球の中心に一人で立っている／ 太陽の光線に貫かれて／ 気が付くともう夕方だ」(訳松井)。この三行の中に、時間と空間、体験が凝縮されています。ブライは、詩は長さには関係なく、どんな短いものにも詩と言えるようなものがある。そして、死体が生きている体と似ていても、死体がないものが生きている体にはある。それは、もともと目に見えない何かである。詩を詩にしているものはそういう目に見えない何かなのだと論じています。つまり、体験の内的真実は、イメージによってしか捉えられないけれども、そのイメージは事物の説明ではなく、大きな体験の凝縮であること、そこでは、異なる体験が引き寄せられたり、短い詩形の中で時間的経緯が感じられたりするということをブライは言っているのですね。

千葉 うん、そう感じますね。

松井 ブライは更に、「詩は一瞬のうちに無意識へと貫通するものなのである」とも言っています。彼の提唱したイメージは、千葉さんの作品におけるイメージの力を考えるときに、参考にできるものです。

もともと、クレメント・グリーンバーグの抽象絵画論が、モダニズム詩から大きなヒントを得ているということもあって、現代詩論と現代絵画論には共通の論点があります。詩における、具体的な事物のイメージの強調や、リズムや音の構成の重視、直線的な物語の排除に対して、絵画においても、色や形の構成の強調があるように、具象性の排除があるのです。ブライは、機械的構築にこだわって個人的真実の排除を続けていくと、書かれるものは詩ではなくなってしまう、むしろ、生きた人間が詩を描いていることを改めて認めて、人の内面から派生して、外の世界にあるものと呼応する形でつくられるイメージを大事にしようと考えました。

千葉さんは、ご自分の作品に出てくるイメージはどのようなものと思われますか。

千葉 ずっと前に松井さんと話したときに名前が挙がったので、ブライの詩を僕も読んだのですよ。それで、「コップがここにあった」と言うときに、一瞬見て「あった」と言っている感じではないように、感じました。ちらっと見る時間を引き延ばすと、何かがポツと入るといふか。それは静物画のようで。ロバート・ブライの語り口も街のお兄ちゃんみたいな感じで。そういう人が実は真実を言っているみたいな態度ですよ。ね。

松井 インテリぶらないけど、インテリジェントなことを言うという。

千葉 そうというのは、僕がちょっと憧れているところと似ている。言葉の使い方と絵画の使い方みたいなものが。そういう思考というか、趣味が似ていると思いました。

松井 今現代美術の世界では、ソーシャリー・エンゲージド・アートや、社会的介入が高い関心を集めていて、絵画はそこまで注目されていないという印象をもっている作家たちもいます。2005年から2009年ぐらいの間のように、具象絵画の人气が大変高かった時期があったのですが、今は熱は少し沈静化しています。そういう状況のなかで千葉さんが絵を描いていくことについてどう感じておられますか。

千葉 僕は、その時代の前に絵画が逆境だった時代はいっぱいあるから、絵画が消えてしまうというようなことはたぶん誰も考えていないのだと思うのです。本当に消える、絵画が終わったと本気で思っている人はあまりいないと思うのです。

松井 でも、数多くの技術的実験が行われ、様々な様式が出尽くした感はないですか。

千葉 たぶん。だから僕も絵画の構図そのものを操作することは有限なものだと思います。それが更新されていくスピードは、どんどん遅くなるでしょう。でも、ほかのアートの振る舞いも有限なものだと思うから。

松井 それはそのとおりです。

千葉 作品を更新させていくテンポは、遅いものとして認識する見方が、どんどん定着していると思うのです。そんなに速くなる必要がないというか。

松井 では、今回の展覧会は自分の目から見られてみてどうでしょうか。

千葉 気に入っているは気に入っているのですが。最後ですので今日のお客さんにだけ言いますが、ずっと見るときっと、先ほどの走馬灯みたいな話というか、そういう過去を抽出した要素で成り立っているという事を踏まえて見ると、もうちょっと見る時に気持ちが入るのかなと思うのですが。

松井 今日は、長い時間、丁寧にお話いただき、ありがとうございました。

千葉 いや、こちらこそ。(拍手)

質問と答え

せっかくですから、皆さまから千葉さんにご質問などがおありでしたら、この機会にお願いしたいと思えます。

1. オブジェは実際つくっているのですか。

千葉 そうです。

—— それを展示しようとは思わないのですか。

千葉 先ほどもちょっと言ったのですが、オブジェの存在の一個のパターンとしてやっている感じが自分の中であるのです。だから、このオブジェを存在させるやり方として絵に描くという存在のさせ方をしているというところがすごく強いので、実際に存在させる必要は全然ないというか、そこに置く必要はない感じなのです。

—— 一つくったら毎回壊していくのですか。

千葉 いや、置いておいて、先ほどのいっぱい描いてある絵みたいな感じでたまに描いたりとか。スタジオに置いて経年変化していく感じですかね。

2. 相模原で生まれたのですか。

千葉 相模原ではないのですが、相模原の近くです。

—— 生まれ育ったところで制作を行うことは、千葉さんにとって大事なことですか。

千葉 そうだと思うのですが、いろいろなところにも行ってみたいですし、相模原とか三ツ境とかのその場所性は、あくまで何か場所性なのかなというか、何か実際の場所ではなくて。だから、別に外国に行っても同じようなところはあるし、むしろその場所性が共通した違う世界に住むことを、もっと積極的にやったほうがいいのかとも思っています。でも、なんとなくああいう場所性として共通しているようなところにはいたいと思います。

3. 千葉さんは絵を描くときに、描く一方で本を読んで他方で絵を描くと聞いたのですが、本当ですか。

千葉 はい。ドローイングとかのときは。油絵は、手は両方使っているからできないのですが、ラジオとかは聴いています。ドローイングを描くときに僕のテーブルの横に、動く本の台みたいなのがあって、パッと開いてビヨンと伸びて、このようにやりながら本を読んで絵を描くことはたまにあります。(笑)

—— ちなみに、本は読んで、ちゃんとよく覚えているというか。

千葉 そうですね。というか、むしろこっちが全然簡単というか、簡単というのはイージーにやるという

ことではなくて、できる。ただ、そんな曲芸みたいなことはする必要はないのですが、でも、意識的に散漫な状態で何か制作しようというのはちょっとあるのです。

松井 それは、「描くぞ」みたいな決意をもってのぞむと自分の意思を絵に押し付けすぎるので、ちょっと自分が何かを忘れたり、「自分でなくなる」瞬間みたいな間を持たせることで、自意識の外から滑り込んでくるものを大事にする感じでしょうか。

千葉 自分でなくなる瞬間を拒否しているというか、ラジオのばかな話を聞いているとか、読書をしているとかいう状態が、平常な状態だと僕は思っています。気が散っている状態は、平常な状態だと思っていて、そっちで制作するべきというか。あと、芸術家はしらふでなければいけないという気持ちがあるのです。

松井 本当に千葉さんのお話を伺っていると、世間的に流通している、理論的だったり神懸かり的だったりする芸術家像が、ガラガラと音を立てて崩れていくようです。ヘアバンドをして絵を描くみたいな姿勢は千葉さんには絶対ないなという感じがします。では、もう時間も遅くなりましたので、きょうはこのくらいで幕にいたしましょう。

千葉 本当にありがとうございました。(拍手)

*本テキストは下記イベント及び展覧会に関連して公開しました。

Talk Show 「千葉正也 × 松井みどり」

開催日: 2017年10月30日

会場: シュウゴアーツ

千葉正也「思い出をどうするかについて、ライトボックス風間接照明、八つ裂き光輪、キスしたい気持ち、家族の物語、相模川ストーンバーガー、わすれてメデューサ、50m先の要素などを用いて」

会期: 2017年10月20日(金)-11月18日(土)

会場: シュウゴアーツ

Organized by ShugoArts