

2025年6月1日発行 毎月1回1日発行 第55巻第6号 通巻616号

NEIGHBOR

vol.616

June 2025

6



自由なクリエーションで
大切な記憶にカタチを
アーティスト／野原邦彦



PARTY(樟、アクリル絵具_203×76×80 cm_2018)

形のない記憶と変化する雲
心地よい浮遊感を持つ木彫作品

どこか鑑賞者を夢見心地にさせるような不思議な浮遊感を、野原邦彦氏の作品群は、いずれもまとっていた……。

野は、いわば『重力との格闘』のような側面を少なからず持つ。しかも作品のスケールが大きくなればなるほど、この問

題はシリアルスになっていく。だが、野原氏の作品は、かなり大きなものでもまるで重力から解放されたかのように軽やかだ。おそらく技術面から考えれば、巧妙な重心のずらし方があってのことではあるのだろう。しかし、それより何より野原氏の作品に心地よい浮遊感を与えていたのは、結局のところ、自由さに振り切った豊かなイメージーションにあるよう

いのものだし、パステルカラーを迷うことなく選ぶ彩色も、どこかほかの世界線に飛んでしまっていそうなほどにファンタジックで実に思い切りがいい。先ほど、ついイーディーに夢見心地などと書いてしまったが、むしろここにあるのは、作家自身が記憶の断片からつくりだした夢そのものなのでは……とも思えてくるほど

に多幸感で溢れている。

冒頭から勝手な推察を長々と披露してしまったが、ここからは野原氏が好んで用いてきたモチーフについて、考えてみたい。もっとも重要なのは、やはり浮遊感との関連性が高い『雲』の存在だろう。野原氏は言う。

「雲ってふわふわしていて形が定まることがなく、つねに状態変化を続けていますよね。そういうとらえどころのない曖昧な存在の仕方が、人の記憶や心象風景に似ているんじやないかって感じています。自分のなかで雲は特に大きな意味を持つ事象だけれど、煙でも、泡でも、香りでも同じような特性がある。おそらく記憶も個々人が知らない間にいろいろなことの影響を受けて、変化し続けているんだと思うんです。そういう意味からも、形もなく揺らぎながら変化する記憶や心象風景を表現する上で、雲ほどしつくりくるモチーフもない気がするんですよね」

もう一つ、野原氏が取り上げる特異なキーアイテムに水中メガネがある。これは、「自分のなかにあるはずの景色を見るために必要なフィルター」だと野原氏は説明してくれた。

「子どもの頃、水泳が好きだったんですけど、当時の思い出のなかで一番心に残っているのが、初めて水中メガネをつけて泳いだ瞬間の風景なんです。子どもながらに不思議に感じたのは、水中メガ

野原邦彦(のはら・くにひこ)氏
アーティスト

1982年北海道生まれ。2007年に広島市立大学大学院芸術学研究科彫刻専攻を修了。自身が感じ取った様々な状況を作品化し、現在の記憶からは排除されそうな自由や時間、欲望を表現する。色彩豊かで独創的な造形の木彫作品を中心に手がけ、近年はキャンバス作品や木の断片を用いたミクストメディアなどにも取り組む。2024年にはgallery UG(東京)で個展『泡と花』を開催。そのほかの主な個展に『今夜は本屋でパーティー』(銀座 篠屋書店 GINZA ATRIUM、東京、2018)、『ステキな時間』(上野の森美術館、東京、2017)。国内外のみならず、香港やアメリカなどのアートフェアにも参加。

自由なクリエーションで
大切な記憶にカタチを
アーティスト
野原邦彦

明確な形がない心象や記憶、あるいは日常の何気ない瞬間に生まれる心の揺らぎをとらえ続けてきた気鋭の彫刻家・野原邦彦氏。
不定形な雲や煙、水といった事象をインスピレーションの源泉とするファンタジックな彫刻群によって、彼が追い求めるものは何なのか。
ここでは、国内外で注目される野原氏に、作品に込めた想いをうかがった。

取材・文／石井里枝 撮影・写真／神尾亮多 写真提供・取材協力／gallery UG

ネをつける前と後では、水中の世界の見え方がびっくりするほど変わってしまうこと。同じように泳いでいたはずなのに、これほど鮮明で美しい世界が水のなかに広がっていることに、以前は気づくことさえできなかつたわけですから」

つまり、肉眼では見えないはずの何かを写し出す謎のフィルターこそが、繰り返し登場する水中メガネというわけだ。

ちなみに5ページに掲載している『PARTY』という作品では、モデルとなつた野原氏の長女がやはり水中メガネを装着している。巨大なクマやカエルに囲まれた彼女は、世界に向けて楽しげに手を広げているが、いつたいその目には何が写っているのだろうか。

筆者は、このように作品側の立場から一緒にイメージを膨らませていく楽しげも、野原氏の作品の醍醐味だと考えている。そして鑑賞しながら、あらためて感じたことがある。それは想像でも妄想でもいいから、現代人はもう少し心を軽やかにしてイメージネーションの世界に親しむマインドを持つた方がいいのかもという気つきだ。大切なのは、日常の奥深くに実はちゃんと存在する、心がふわっと解放される瞬間を楽しむことなのではないだろうか。とはいえ、そういう瞬間は、大人の論理で何もかも言語化してものごとを見ようとしているようでは、案外、見過ぎてしまう可能性が高い。

野原氏自身も作家としてのスタート



ダンデライオンとバブルボール(樟, アクリル絵具_237×65×90cm/ 134.5×69.5×60 cm_2020 / 2021)

メントのなかで、自分が表現したいのは「記憶から排除されそうな自由や時間」だとつづった上で、それこそが「自分が

無論、子どもの頃に宿っていた魔法のような感性や自由なマインドが、年齢と共に失われることは事実だろう。だが、それでも、野原氏は言語による表現の外にある面白い何かを見つけることの大切さを、創作活動を通じて果敢に提示しようとしているように感じられた。

日常と地続きの創作活動がいつしか子どもの成長とリンク

前述した『PARTY』以外にも、長女をモデルとした作品は多い。たとえば『三』や『七』と名づけられた作品もそれにある。カンのいい読者ならすでにわかりかと思うが、いずれもモチーフは七五三だ。ところで、重要なことなので、ここで野原氏に訊いておく。いったいどのような経緯があつて長女の成長を

表現することになったのだろうか。

「実は、生まれた当時はまったくそんな考えを持ったことはありませんでした。ただ彼女が言葉をしゃべり始めたり、自分の意志で行動し出したときに、昔の自分の姿を俯瞰して見ているような感じがあって、毎日がうれしい驚きの連続だったんです。さらにだんだんお互いに共有できる感覚が増えてくると、長女になってきた……。ある種の気づきもありましたね。それは子育てのなかには、いくつもの視点や時間軸が存在するってことなんです。たとえば、子どもの視点は、かつての僕自身の視点もあるし、それとは別に今現在の親としての僕の視点もある。そういう複数の視点が子育てに関わってくるのが、なんだかすごく新鮮で面白いなって思えてきたんです」

続けて野原氏は「時間軸についても同様に考えるべき」だと語ってくれた。

「いつの間にか長女の成長を見ながら、時間を見つけて自分の子ども時代を再考するプロセスが、当たり前の時代になりました。面白いのは、それによって同時期に自分が感じていたことの意味が以前よりも格段に深く理解できるようになったこと。いわば当時、見ていた事象の解像度が高まつたんですね。さらに経験がループするような感覚があつたり、僕の創作と子どもの成長がつながっていく感じもあつた。そういうなかで、家族間で起き



カピテーノ MB Middle(FRP_110.2×92×90cm_2025)



鯉花(樟, 墨汁, アクリル絵具, 真鍮棒_31×28×15.3cm_2023)

ていることを表現するなら今のタイミングかもしれないと思えてきました」

創作は日常と地続きと考え、自分のなかの不定形な記憶を表現してきた野原氏にとって、子育てからの学びは大きかった。子どもが与えてくれるインスピレーションは、どこか懐かしいと同時にまばゆいばかりに刺激的でもあったからだ。

