

ものづくりへのこだわりと達成感は 絵づくりも鉄づくりも同じです。

自由な発想でクリエイトし、どこへでも大胆に飛んで行けるのが抽象画の面白さです。

画家

野田裕示氏



当社営業広報誌『ニッポンスチールマンズリー』の表紙を飾っていただいています。営業広報誌という性格上、「具体的」テーマが多いのですが、抽象画を描かれる野田さんとしてはご苦労はありませんか？

鋼材に描く（鉄のキャンパス）ということ以外はフリーにやらせてもらっています。依頼に忠実に作りすぎると、テーマに引っ張られ迷路に入ってしまうから、自分のやりたいようにベストを尽くす方が結果的にいいと思います。いい作品をつくれれば、いい鑑賞者が現れる。特に抽象画にはいろいろな切り口があるので、見る人もその人なりの切り口で面白さを見つけてくれるといいですね。

昨年度は主に立体的な鋼材に描いていただきましたが、キャンパスとしての「鉄」はいかがでしたか？

僕は絵描きなので、立体に描いていても、意識としては平面。立体をつくる人は作品とそのまわりの「空間」、あるいはその作品が置かれる「場」をととても大切にしますが、絵描きは普通、キャンパス上のことだけを考えて制作するものです。だから今回も絵描きの立場で、材質感、物質感を大切に、「表面」を意識して描いています。キャン

パスの布目を大切にすると同じように、鉄の感じをどこかに残したいと思っていました。鉄というのは重くて抵抗感が強く、威圧感を覚えることすらあります。特に、切断面を見たり持ってみたりすると決定的です。だから絵の具で表面を覆っても、内在する強さをとても感じました。制作中は鉄がプレッシャーを与えてくるから、負けないぞ、負けないぞ、と自分に言い聞かせていました。

『ニッポンスチールマンズリー』から垣間見た新日鉄は、どのような印象ですか？

不勉強で詳しくは分からないのですが、「ものをつくっている会社」であるということで親しみを感じます。しかも、好き勝手に作品をつくっている僕と違って、有益で、社会になくはならないものをつくっている。特に新商品の研究開発などは本当にクリエイティブな活動でしょう。そういう点では画家と共通点があると思います。ものづくりに打ち込み、それが出来上がった時に感じる達成感、充実感は相通じるものがあるのではないのでしょうか。新日鉄でも、社員一人ひとりが「自分たちは素晴らしいもの、一番いいものをつくっている」というように自信を持っているでしょうし、僕自身も含め

プロフィール のだ・ひろじ

1952年、和歌山県生まれ。1976年、多摩美術大学絵画科油画専攻卒業。1990年に和歌山県文化奨励賞、2001年には芸術選奨文部科学大臣新人賞、御坊市文化賞を受賞。2003年4月より多摩美術大学教授。1977年、東京・南画廊での初個展以来、ギャラリー東京ユマニテ、和歌山県立近代美術館など全国で個展を開催。1997年、愛知県美術館での岡本敦生氏とのコラボレーション展などグループ展も多数。パブリックコレクションは愛知県美術館、原美術館、宮城県美術館、和歌山県立近代美術館、世田谷美術館、大原美術館、新潟市美術館、東京オペラシティ文化財団、国立国際美術館他。



『ニッポンスチールマンズリー』の表紙

昨年より、本誌の表紙を飾っていただいている野田裕示さんにお話を伺いました。



『WORK 1402』2001年 227.3 x 363.6cm
キャンバス/アクリル絵具



『WORK 630』1991年 227 x 145cm
キャンバス/アクリル絵具

て、そういう意識を持って仕事に取り組んでいたら、個人的には大きな後悔や失敗はないのでは……。

なるほど。

『ニッポンスチールマンズリー』を見ていて興味深いのは写真です。特に工場の写真を見ていると「スケールがすごい」とワクワクして、行ってみたいなくなってしまいます。表紙に使う鋼材探しは面白かったですね。端材を使ったのですが、端材は自分がつくったものではないので、思いがけないかたちのものが落ちています。拾わない手はありません(笑)。ものが出来上がるプロセスを見ていると、子どもに戻ったみたいに夢中になりますね。

野田さんの作品は抽象画ですが、時に「具体的」な「もの」が見えるように思われます。何か意図があるのでしょうか？

『ニッポンスチールマンズリー』の表紙では、自分の内に眠っていた、あるいは忘れていた、これまで使っていないかたちを引き出してみようと思いました。過去に日常生活や自然などに触発されて自分の内に生まれながら、記憶の中にしまい込まれていたかたちです。有機的なかたちが出てきたのは、それが理由でしょう。抽象画とはそういったもろもろのものが自分の内からよみがえってきて出来るもので、その「ゼロ」から生じる自由さこそが楽しさです。それを絵画として展開する時も定められた方向性はありませんから、自由に大胆にどこへでも飛んで行ける。しかも自分の内に眠っていたものが、自分自身のフィルターを通して出てきたわけですから、どんな新しいものをどのように大胆に展開しても、円を描くようにどこかでつながっています。

それが具象画との違いですか？

具象画にもそれに似た意識はあるのですが、対象物に引っ張られる度合いが少ない抽象画は、より自由です。そんな意識の中でクリエイトするのが面白いんです。僕は「再現」するより「創造」する方が楽しめるので、具象画でなく抽象画を描いているのだと思います。その反面、表現したいものがなくなってしまったら頼るものがないので怖いし、それでも制作しなければならなかったらつらいでしょうね。しかし、今までそうした場面に出くわさなかったことは幸いでした。

野田さんは「絵を描くことは50%の論理と50%の感性」とおっしゃっていますね。

僕にとって絵を描くということは、ふとした疑問や考え(つまりそれが僕の感性ですが)を目に見えるかたちにしてつくっていくということですが、論理的なものがないと、なかなかそれを展開させたり変化させたりできません。だから僕はいつも「50%の論理と50%の感性」だと思っています。作家によっては「99%論理」だと言う人もいます。確かに論理や思考がない表現はあり得ないですね。幼児の自由画には100%感性の素晴らしさはあっても、持続性や継続性、展開力がないでしょう。だけど、99%が論理なら言葉だけ

で十分で、絵を描く必要がありませんしね。僕の仕事は論理だけではできない、感性で訴えるだけではできないものでありたい。だから僕は、論理でスタートし感性でより良く肉付けするのが絵描きの仕事だと思っています。自分自身の楽しさや満足感がないと、なかなか絵など描けません。自分も楽しみながら、人にも理解して楽しんでもらえたらいいですね。

美術を楽しむためのアドバイスをお願いします。

美術はそんなにツンとしたものではありません。「誰かが褒めているから」というような動機や物欲、投資などではなく、「この絵が好きだから」「この絵を壁に掛けたいから」という理由で、美術を生活に取り入れて楽しんでください。そのためにはまず、とにかく接点を持つこと。「何だろう、面白そうだな」という自分の興味で展覧会に出かけてみてください。一度見て分からなくても、何か感じるものがあったら、また行ってみる。理解度は経験の多さに比例します。たくさん絵を見ていれば、「いいな」「好きだな」という自分の定規が生まれます。また、なじみ深くなればなるほど面白さがわかり、好きになるものです。そうした自分なりの定規で好きな絵を見つけ、日々の生活の中でそれを楽しんでほしいと思います。

