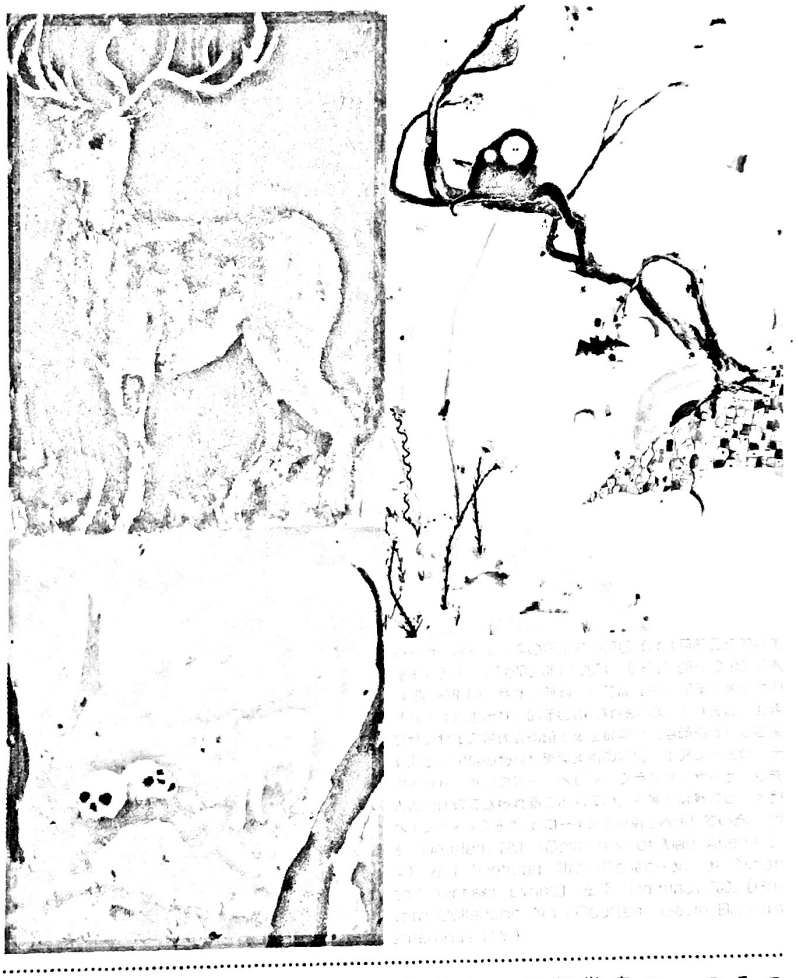
http://www.infas-pub.co.jp

発行 発売
(株) INFASパブリケーションズ

STUDIO VOICE 4月号

ローラ・オーエンズ
スーパーフラットでスーパーリッチ



文＝宮村周子

ここのところ、ドローイング・アニメが面白い。テレビCMで、当たり前のように実写の人と戯れるティンカーベルみたいなドローイング・イメージを見ると、現実と想像界の絡み具合もここまできたか、と妙にわくわくしてしまう。元をたどれば、アニメ映画「マインド・ゲーム」の去年の盛り上がりや、それ以前の伊藤存&青木陵子アニメ・ユニットの登場あたりに端を発しているのだとは思うが、PCが可能にしたデスクトップ・アニメーションの進化が、かくも自然にドローイングを環境化させたことは嬉しい驚きだった。2Dイメージを3D、4Dに動かす、ディメンション超えの変換作業。見たことのない異次元空間は、そんな時空の歪みにたくさん眠っている。

今をときめく若手アーティスト、ローラ・オーエンズの個展で実作品を見たとき、同じようなわくわく感を覚えて目が釘付けになった。作品集では決して味わえない、キャンバスの表面に施されたたくさんの遊び。まるで、ケーキのデコレーションのようにこんもり盛られた絵の具の厚みや、フェルトをラフに張り付けた動物の目、木の葉は色紙の切り絵だし、木片が貼られたドローイングもある。コラージュでできた多彩なテクスチャーは手のぬくもりがいっぱいで、ハンドメイド好きの女子なら胸キュン必至のいまどき感覚だ。しかし、そこで終わらせないのが実力派である。さらに、自然や動物といった牧歌的イメージと、草花や抽象の装飾パターンが絶妙にブレンドされ、画面に視線を回遊させる不可思議な奥行きが広がっている。目を凝らせば、小さな虫や鳥もたくさん発見されて、花園での宝探しのようにつぎからつぎへとなにかが見えてくる。騙し絵のような、けれど風通しのいい絵だ。

このフラットでリッチな絵画空間の誕生について尋ねると、彼女から意外な返答が返ってきた。そもそも、学校でインスタレーションや彫刻の制作をしていた経験が大きく影響しているという。

「当時は、ギフトショップやクラフトショップで手に入れたいろんな素材を使っていて、伝統的な塑像や立体と組み合わせていたの。でも、ある時気がついた。それらは二、三時間は見て楽しめるけれど、次の日にはもう意味がなくなってしまうって。でも一方、ずっと平行してつくり続けていた絵画は、持続的なパワーをもっていた。空間をつくったり、観客とモノとの関係を考えたりする努力を、今度は絵画に集中させようと思ったわけ」。

絵画には自分から制約を設けていたが、紙に描くうちに寛容になり、コラージュこそが絵画本来の姿だと思えるようになったという。さらに彼女は、マティスの影響も指摘する。

「学校で、コピーしたり分解したりして、画面に空間をつくる彼のやり方を徹底的に学んだわ。セザンヌも、平坦でありながらいかに深い空間を喚起するかを教えてくれた。何年も経って、もう一度マティスに還ったとき、ようやく自分が本当につくりたい絵を描きはじめることができたのよ」。

たしかに、遠近法に頼らないフラットな構図と勢いのある筆致で、「ひじ掛け椅子のような」視覚の快楽を追求したのが巨匠マティスだった。東洋の装飾性に注目し、色や形を生の美の遺伝子は、刺繍や陶器絵、織物といったフォーク・アートを参照するオーエンズにそのまま受け継がれている。さらに、複数の美術史のスタイルを自在に使いこなす柔軟さは、ピカソやピカビアといった天才の偉業をも想起させる。

王道の美術史もハイ・アートがかつて排除した大衆文化も、すべての最良の成果を縦横無尽に織り込むもう一つの魔法の糸は、画面に登場する動物やお化け、草花といったキャラクターたちである。「私がそれらを描く理由は、みんなと同じ。見るのが好きだからよ。実物でなく、描かれたものを見たい。彼らは抽象と別の何かとを繋ぎ、そのあいだで漂っている存在なの」。

かつて東洋の水墨画に描かれた猿たちは、西洋絵画の規制概念を破り、彼女の絵の中の木々を自由に飛び回る。絵本のような寓話世界の住人は、見る人の想像を刺激し、新たなストーリーを紡がせる狂言回しとなっている。村上隆が提唱した、日本画やアニメの伝統に基づくスーパーフラットの概念を、今や欧米の新しい世代が実践する時代がきたのだ。しかもそれは体感的な空間表現へと向かっている。

頭にある大量のイメージ・アーカイブと方法論を、文脈不問で空間に散らす彼女のフレーミングは、VJプレイのように即興的で編集的だ。そして、マティスもそうだったように、複雑な画面の入れ子構造は、慎重な手直しを重ねて実現する。昔と違うのは、色や位置を確かめるのにPCが使われることだ。しかし彼女は一方で、依然として手によるドローイングを基本とし、日用品の断片にこだわっている。そのモノの手触りが、日常の記憶を瞬時に喚起する。デジタルとアナログの振幅が、さらに絵の中の空間を芳醇にしている。