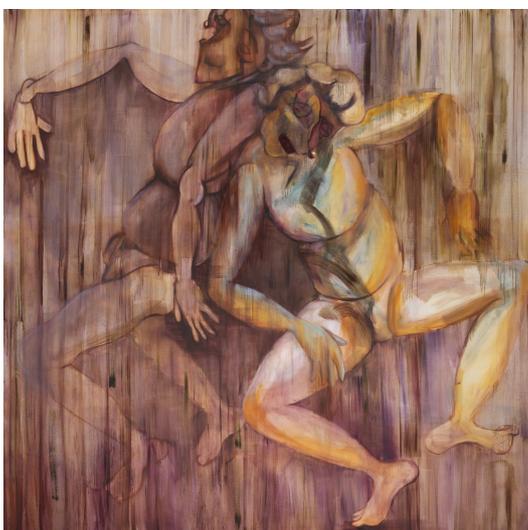


美術専攻 洋画研究領域

シュドウ ユツキ

首藤 雪月



なにものでもないもの #001 /
なにものでもないもの #002 /
なにものでもないもの #003

油彩、カンヴァス

なにものでもないもの #001 /
なにものでもないもの #002 /
なにものでもないもの #003

本作は、日々の生活の中で引き受けている役割と、その奥に消えずに残り続けている違和感を、三部作として描いたものである。

ここで描かれている人物は、特定の誰かをモデルにしたものではない。自分自身でいることがうまくいかない感覚に長く引っかかってきた経験である。

人と関わる中で、分かりやすく振る舞ったり、求められる形に近づいたりする方が楽な場面は多い。しかし、その形が自分そのものだと感じられることは少なく、そこには常に、置き去りにされるような感覚が残ってしまう。

画面に描かれた人物たちは、何かの役になりきっている存在でも、そこから抜け出そうとしている存在でもない。外の状況と関わりながら、内側には、役割や言葉に置き換えられない感覚を抱えたまま、立ち止まっている。歪んだ身体の形は、未完成さを示すためではなく、その違和感が消えずに留まり続けていることの現れである。

制作においては、意味を定める前に手を動かすことを大切にしている。描いている途中で形が崩れたり、思いがけない歪みが現れたりする瞬間には、自分でも説明しきれない感覚が確かに残る。その感覚を無理に整理したり、結論に回収したりするのではなく、失われない状態のまま画面に留めておきたいと考えている。

三つの画面はそれぞれが独立しながら、同じ問いを異なる角度から繰り返している。

「自分は何者なのか」という問いに答えを出すためではない。むしろ、答えが出ない状態のままでも存在できる場所をつくること。その試みとして、本作は制作されている。