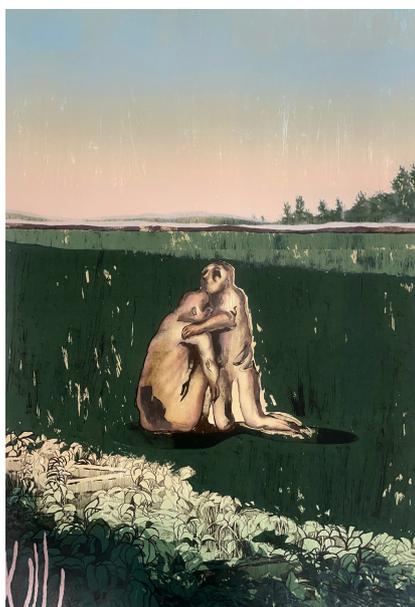


美術専攻 版画研究領域

イ ガウオン

李 佳遠



逃げた先に楽園はない／Promised Land

リトグラフ、いづみ紙

## 逃げた先に樂園はない／Promised Land

私は、日常生活から収集した映像や図像の断片を基点とし、それを再構築することで作業を行なっている。それは特定の動物や人物といった明確な対象の再現ではなく、画面上における多様な力の強調だ。このような制作過程を通じて、作品を単なるイメージの再配置にとどまらず、相互に作用するエネルギーを視覚的な秩序として顕在化させたいと考えている。これにより、鑑賞者が表象の背後に潜む生命力を感じ取り、表面的な意味を超えた新たな感性の領域へと導かれることを目指している。

得体の知れない空間で、正体不明の人物たちが登場する私の絵の中の世界は、現実には存在しない仮想の世界だ。しかし、この仮想は現実を表すための仮想である。私は、自身の作品の中に直接姿を現すことはないが、常にその場に存在し、物語を構成し説明する主体であると同時に、その説明の対象でもある。作品の中で展開されるあらゆる語りや背景の事物、エキストラから脇役、主役に至るまで、画面に置かれたすべての要素は、私の視線と判断によって配置されている。舞台において観客がスポットライトを浴びた主演の視線を辿って舞台上の対象を認識するように、私も作品内の世界を見つめ、理解させる一つのレンズとして機能する。鑑賞者はこのレンズを通して私の視線に一度接続し、絵の中の人物や場面を認識することになる。紙に刷られたリトグラフィックは、印刷と絵画の境界で微妙な領域を占め、レイヤーごとの描写や質感、色が重なり合う層を見せる。こうした重層性は、私の視線によって構成された仮想の世界が、単なるイメージではなく、時間と身体の痕跡を伴う現実的な存在として立ち現れることを支えている。しかし一方では、私は作品や世界観の意味を厳密に固定するのではなく、意図的にゆるやかに設定しておくことで、鑑賞者がそれぞれの感覚や経験に基づいて多様な解釈を生み出すことを期待している。こうして、一つの結論に収束しない多元的な平行線の上に鑑賞者を置きたい。

今回の「逃げた先に樂園はない」という作品では、スケッチブックから作品まで至らなかったドローイングを集めて描いてみた。完成に至らず残されたドローイングは、どう生きるか決められずに迷っている私自身のように感じられたからだ。時折、地面に足をつけているのではなく、水の上を漂っているような感覚になる。それで、前に進むべきか、それとも立ち止まるべきかがわからない。新しい場所への憧れを持って日本に留学しに来たが、結局、逃げた先に樂園はなく、ただまた別の日常があっただけだった。そのような不安や恐怖、ためらい、無力感を、私は正直に描いた。もしこの私の気持ちが誰かに伝わるなら、それだけで十分だと考えている。