

見えないことを考える美術：光島貴之の作品展開について

| | |
|-----|---|
| 著者 | 服部 正 |
| 雑誌名 | 甲南大學紀要.文学編 |
| 巻 | 164 |
| ページ | 169-179 |
| 発行年 | 2014-03-30 |
| URL | http://doi.org/10.14990/00001127 |

見えないことを考える美術

——光島貴之の作品展開について——

服 部 正

1. はじめに

2013年9月に甲南大学ギャラリー・パンセで開催された個展で、光島貴之（みつしま・たかゆき1954～）は《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》（図1）と題する新作を発表した。幅約10センチ、厚さ約2センチ、長さ50センチから2メートル程度の様々な長さの木材による10数個のパーツと、手作りの木製点字ブロックなどで構成されたこのインスタレーションは、1990年代後半から光島が一貫して取り組んできた触覚による鑑賞が可能な作品の展開において、重要な転換点となるものと思われる。本稿では、この作品の分析を通じて、光島の画業の展開について考えてみたい。

一見したところ、本作と初期の光島の絵画作品は、大きさや手法やモチーフなど、あらゆる点で異なっている。この変化の過程において、光島は初期の平面作品から何を引き継ぎ、また何から離反していったのだろうか。この変化は、過去を清算するかのような突然の方向転換なのだろうか。それとも、ここに至る一連の作品から導かれた必然的な連続性をもつものなのだ



図1：光島貴之《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》2013年、ミクストメディア、270×625cm、「光島貴之展—さわるためにだけ存在するものがあってもいい」（甲南大学ギャラリー・パンセ）でのインスタレーション

ろうか。私はここで本作を転換点と呼んだが、そう呼ぶに足るこの作品の重要性とは何だろうか。

このような問題を考えるにあたり、本稿ではまずこの新作を観察してその特徴を抽出することから始めたいと思う。続いて、そこで取り出されたそれぞれの特徴が、光島の過去の作品とどう関係しているのかを対比的に検討する。それによって、本作とこれまでの画業との連続と非連続が明らかになるとともに、光島の画業における本作の位置が明確になるだろう。

光島貴之は、1995年頃から作品発表を続けている全盲の美術家である。先天性緑内障のため、幼児期にわずかにあった視力も0.02程度で、10歳の時に失明した。40代前半となった1990年代中頃から制作を始め、1998年に京都のギャラリーはねうさぎで行った初個展の頃から急速に美術界での評価を高めていった。製図用の細い色付き粘着テープ（ラインテープ）とカッティングシートを用いてイメージを描く手法は、彼独特のスタイルとしてよく知られている。20年足らずの画歴においてすでに100回を超える作品発表を行い、各地で制作ワークショップなどを行っている光島だが、多くの現代美術家の例に漏れず、その画業を本格的に論じた先行研究はほとんど存在しない。本稿は、私が転換点と考えた新作を通じて、約20年の光島の仕事を振り返る試みでもある。

2. 《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》の特徴

ギャラリー・パンセで発表された光島貴之の作品《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》について考察するために、まずは本作が発表された展覧会について説明しておこう。甲南大学文学部人間科学科の博物館学芸員資格習得課程の一環と位置付けられたこの展覧会は、2013年9月21日から10月19日まで甲南大学5号館1階のギャラリー・パンセで開催された。展覧会のタイトルは「光島貴之展—さわるためにだけ存在するものがあってもいい」というもので、本作の

他に前年に制作されてすでに東京と京都で発表されたことのある旧作4点も併せて展示された。本作は、ギャラリーの二つの壁面のうちの東側、511講義室と接した壁面（高さ約2.7メートル、幅約6.3メートル）全体を使って設置された。

前述のように、本作は長さの異なるいくつもの細長い木製のパーツを組み合わせて構成されている。以前の展覧会で使用した部材の再利用だというこの木製のパーツは、幅約10センチ、厚さ約2センチの板に、触りやすいように角を丸めてニスを塗る加工を行ったものがベースとなっている。長さは、作品の構成に合わせて1メートル程度のものから最も長いもので2メートル程度まで様々であり、左下の正方形の組み合わせのために50センチ程度に短く切り揃えられたパーツもある。それらの木製のパーツには、工業用のボルトやナットの類、金属やプラスチック製のスプーン、布やタイルやガラスなど、様々な素材が貼り付けられている。光島は、あらかじめ素材を貼り付ける加工を行ったパーツを会場に持ち込み、同じく事前に制作して持ち込んだ木製の点字ブロックと組み合わせながら、壁面の上で作品の構成を完成させた。壁面へのパーツの取り付け作業は、光島の指示に基づいて、彼の展示をサポートするアシスタントと、木材の加工を請け負った業者のスタッフ、それに博物館実習の学生が加わって行った。

こうして制作された作品には、いくつかの特徴がある。以下にそれを確認していこう。

2-1 日用品のコラージュ

まずは、木製パーツに取り付けられた様々な素材についてだが、それらは、上に列挙したように、すべて別の用途に用いられていた既存の製品の転用であり、光島自身が制作したものは用いられていない。もちろん、長い針金を切る、布やチェーンの長さを調整するなどの手仕事は加えられているが、例えば金属製の部品であれば、ボルトやナットやカーテンレールの端材や取っ手用のフックなど、既存の製品の形状をそのまま利用したものばかりで、鉄板からかたちを切り出したり、製品同士を組み合わせて別のかたちを作り出したりというような作家の手業を示すような加工が加えられた部品はない。

光島はこれらの素材を、産業廃棄物のリサイクルなどを行う業者からまとめて調達し、それらを手触りや形状によって選び出して配置したのだという。つまり本作は、基本的には既存の、そして多くの鑑賞者にとっ

て日常生活の中で既知の部品を集めて、それらを貼り合わせることによって成り立っている。いわば日用品のコラージュのような性質をもつ作品であるといえる。ここには、光島自身が描いた線も、光島自身がデザインした形も存在しない。本作で光島が行った制作は、集めて組み合わせることのみである。唯一の例外は、光島が手作りした木製の点字ブロックであるが、これも正方形の板の上に円柱形を規則的に配置したもので、既存の点字ブロックの形状にほぼ忠実であるという点では、日用品のコラージュという本作の特徴に沿うものといえるだろう。鑑賞者は日常生活の中でも触ったことがあるもの、触る可能性があるものを、光島の作品として触りながら「鑑賞する」ことになるのである。

2-2 方向性と物語性

本作は幅6メートルを超える壁面全体に展開された大規模な作品である。視覚的に鑑賞するなら、少し離れた位置から全体を見ることが可能だが、手で触れて鑑賞するためには、鑑賞者自身が少しずつ移動しながら、部分ごとに鑑賞しなければならない。その鑑賞者の移動の方向が、作品そのものによってあらかじめ規定されていることも本作の特徴のひとつである。《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》という題名が示すように、鑑賞者に対して作者は、まず硬質な触感を持つものから始まり、最後に柔らかい物体に触れるという、自らが指定したストーリーに沿って作品を鑑賞するように導こうとする。ここでの柔らかい物体とは、左下の四角形の枠組みの中に暖簾のように吊るされた何種類かの布の帯である。

つまりこの作品の鑑賞者は、床から1メートル足らずの位置に水平に設置された右端のパーツから鑑賞を始め、そこに貼り付けられた薄い輪切りの木の枝などに触れながら左へと移動し、点字ブロックにぶつかったところで上に向かい、再び点字ブロックで方向を変えて左へと進み、作品の中央へと導かれることになる。ここから先はやや順路が錯綜しているのだが、それでも鑑賞者は、上下の手の動きを伴う鑑賞を続けながら左側へと導かれ、左斜め上方に向かうパーツと布を吊るした四角形の枠組みの辺りで鑑賞を終える。したがって本作は、長方形の壁面全体を用いたレリーフ状の作品ではあるものの、壁面全体に放射的に広がった作品というよりは、壁面上に基本的には一筆書きのような線で道筋をつけた作品である。

そこには、画面右端から左端へと至る鑑賞の流れが想定されている。その中で光島が目指したものが、題

名に表わされた《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》というものだった。この感覚を実現するために、光島は金属やガラスなどの硬質な物体でコラージュを構成している。作品の中央付近には布に包まれたパーツも存在するが、ここでも内部に取り付けられた物体をしっかりと巻き込んで固定された布は、柔らかさよりも硬さが強調されている。そして、存分に硬い物体を触った後で、鑑賞者はひらひらと宙吊りにされた布の柔らかさに触れることになる。作者によって用意されたこのストーリーは、具体的なテキストとしての物語というわけではないが、作品が時間的な経過を伴うストーリー性を内包しているということはいえるだろう。

もちろん、すべての鑑賞者が作者の意図に即した鑑賞を行うとは限らない。作品には鑑賞の出発点と終点が注意書きなどによって明示されているわけではないからだ。作品の右端から鑑賞を始めることも、左から始めることも、中央から始めることも自由である。だが光島は、会場を下見した時に来場者の導線を入念に確認し、慎重に作品を制作する壁面を選んだうえで、作品の構想を行った。つまり、多くの来場者が運動場側からではなく5号館の正面入口から展示スペースに来ること、その際に最初に目にする作品が本作となることを想定して、東側の壁の右端（南側）から作品のストーリーを開始することを決めた。キャプションを作品の右側に設置したのもそのためである。それらはしかし、光島が推奨する鑑賞のための条件作りであり、何らかの強制力を持つものではなく、多くの鑑賞者には意識されることもなかっただろう。だが、光島が本作に鑑賞の道筋を規定する物語性を内在させていたということには留意しておくべきだろう。

2-3 絵画的性質

作品の全体的な配置とも関連する特徴ではあるが、触覚による鑑賞を前提にした作品であるにも関わらず、本作が視覚的な性格を併せもっているという点にも注意をしておきたい。先に私は、本作が壁面全体にオールオーバーに広がった作品ではなく、壁面上に木製パーツによる線を描かれたような作品であると指摘した。それはすなわち、壁面を一枚のキャンバスとみなして、そこに線によるデッサンを行ったかのような手法であり、その手法から否応なく絵画が連想されるのである。

そのことは、本作を構想する段階で光島が採った技法によっても裏付けられる。作品の大まかな方向性が決まり、具体的に木製パーツと点字ブロックの配置を

考える際に光島は、壁面のちょうど10分の1のサイズとなる縦27センチ、横63センチの紙を用意し、その紙の上にやはり木製パーツの10分の1のサイズとなる1センチ幅の紙のテープを配置しながらインスタレーションの構成を考えたという。机の上に置いた状態で手の動きだけで制作でき、触知することができるマケットの存在は、本作に絵画的な印象を与える結果につながったものと思われる。インスタレーションとして壁面上に配置されたものは、光島がまさに四角い紙の上に描いたイメージが10倍のサイズに拡大されたものだからだ。

本作では、紙に描くという光島の行為が壁面に拡大され、その際にマケットが持つ視覚性を弱める作業と触覚性を強める作業が同時に行われている。視覚性を弱めるために、光島は手作業を極力排除して既存の日用品のみを用いた。さらに触覚性の強調は、全体を俯瞰的に鑑賞するのではなく、作者が想定したストーリーを追うように連続的に作品の一部分を鑑賞していく仕組みによって実現されている。

本作が絵画的な印象を与えるもう一つの理由として、ギャラリー・パンセの物理的な構造という条件もあるだろう。このギャラリーの展示壁は、建築物の壁面そのものではなく、壁面に取り付けられた巨大なパネルのような構造になっている。つまり、建築躯体の壁から約7センチ手前にせり出し、かつ床から約25センチ、天井から約20センチ離れているのである。それにより、展示壁面自体が建築壁に取り付けられた大きなキャンバスのように見えるため、そこに線状のパーツを構成して配置した本作は、より一層絵画的な印象を与えたのであろう。この壁面の構造は、会場を下見した段階で光島自身も強く意識したようで、そのことが10分の1のマケット制作という手法につながった可能性もある。

2-4 可変性と拡張性

本作を制作するにあたって光島が採った方法は、あらかじめ加工して日用品のコラージュを行ったパーツを会場に持ち込み、会場でそれらのパーツを設計図に従って組み合わせて行くというものである。この方式であれば、現場で最初から制作するよりは短時間で作品の設置を行うことが可能であるし、様々な大きさの壁面に応用することも可能である。もちろん、設定するストーリーが変われば、コラージュされる物品も変化するだろう。それでも、今回のインスタレーションで使用したパーツを別の作品の一部に再利用することも可能である。さらに、同じ作品を多少サイズの異なる

る別の壁面に設置する際には、微妙にパーツの傾きやパーツ同士の距離を変えることで、ほぼ同じ効果を実現することができる。あるいはまた、今回よりも多くのパーツを事前に用意しておけば、さらに大きな画面にも展開することが可能である。数十メートルに及ぶ巨大なインスタレーション作品に展開することも不可能ではない。本作で示された手法は、現場での微調整が可能で変性、建築的規模の空間への拡張性を、潜在的には有しているといえるだろう。

以上みてきたように、本作には日用品のコラージュ、物語性、視覚性、拡張性という大きな特徴がある。続く各章では、それらの特徴を光島の過去の作品と対比しながら検討していきたい。そのことによって、本作において光島が取り組んでいた課題の所在が明らかになるだろう。

3. 廃材の利用とコラージュ技法について

リサイクル部品などの廃材や既成品を利用したコラージュは、光島が近年しばしば用いる手法である。今回の展覧会のもう一方の壁面に展示された作品（図2）が過去に2度の発表歴のある旧作であることはすでに述べたが、それらの作品も既製品のコラージュによる作品である。光島が今回展示した旧作は4点で、いずれも一辺90センチの正方形のパネルに、様々な既製品がコラージュされたものである。最初に発表されたのは、2012年8月に東京の Gallery K で開催された個展「触っておもしろいものは見たらおもしろくない、か



図2：左から《不安な気分》、《重い空気、あるいは違和感》、《今にも飛上がりそうなきうきした気分》、《幸せなところに戻っていく》いずれも光島貴之作、2012年、木製パネル・ミクストメディア、90×90 cm、「光島貴之展—さわるためにだけ存在するものがある—」（甲南大学ギャラリー・パンセ）での展示風景

もしれない」である。その際には、サイズの異なる別の3点と共に展示された。

ギャラリー・パンセでは、西側の壁面に4点の作品が等間隔で展示された。ここでも光島は鑑賞の順序を想定しており、南側から北側に向かって順に鑑賞していくように配列されている。まず左端の《不安な気分》では、中央に2種類の既製の点字ブロック計3枚がやや右下がりに配置され、それが画面の大部分を占めている。左側の2枚の注意喚起の点字ブロックの上には、パソコンのキーボードのパーツと点字による文字が貼り付けられている。一方、右側の進行方向を示す点字ブロックが途切れる右端から先には、ラインテープによる曲線と多数のボタンが貼られ、そこには樹脂による凹凸の加工が施されている。

作品の題名からも分かるように、この作品では点字ブロックが途切れることによって突然もたらされる不安や、予測不能な道路状況などが表現されている。新作インスタレーションとの対比で言うなら、ここでは既製品の使用による作品構成ということがそれほど厳密に意図されていないことが分かる。画面右端にはラインテープによるフリーハンドの線があるし、樹脂による凹凸加工にも手仕事の痕跡が色濃く残っている。さらに、点字ブロックからはぐれた視覚障がい者の不安感という物語性は、触りながら硬さと柔らかさの感覚を捉え直していくという新作のストーリー性とは性質が異なるものだろう。

左から2点目の《重い空気、あるいは違和感》から《今にも飛上がりそうなきうきした気分》、《幸せなところに戻っていく》までの3点には、左端の《不安な気分》のような日常的体験への直接的な言及はない。それぞれ、同じフォーマットにカットニングシートや布や金属部品やプラスチック製品など、光島が調達した既製品が使用されている。このようなコラージュの技法によって制作された作品という点では、新作インスタレーションに近いものだろう。特に右端の《幸せなところに戻っていく》は、手触りの異なる様々な布の帯が貼り合わされることで構成された作品であり、触覚の変化を楽しむという新作の意図にかなり近い発想の作品であるといえる。

だとすれば、今回の新作は前年に発表されたこの連作の規模を拡大しただけのものと言えるのかといえば、決してそうではない。ひとつには、これらの作品が一辺90センチの正方形の支持体の上で構成されているということによる相違があるだろう。一辺90センチの正方形は、作品の正面に立つと身体的位置を変えずに手

の動きだけで全体を触覚で鑑賞できる大きさである。この大きさの違いは、触覚による鑑賞という点において決定的な意味の差を生み出していると思われる。

手の動きの範囲にすべての対象物があるなら、画面全体を作品の構成要素として使用することが可能である。これら4点の作品では、画面全体に触知すべきモチーフが散りばめられており、正方形の支持体の内側すべてに光島貴之の作品世界が広がっている。前章で新作インスタレーションを、壁面全体をキャンバスとする絵画に例えたが、実際には作品の支持体は細長い板であり、鑑賞者はその板を超えて壁面そのものに触れるということは基本的には想定されていなかった。一方この4点の旧作では、正方形全体が均質に作品化されている。それは、新作の長さ6メートル、高さ2.7メートルに及ぶ壁面全体では考えられないことだったであろう。線状の作品によって身体の移動が導かれる新作では、鑑賞の順序をより厳密に規定することが可能になる。一方、向かい合う壁面に展示された4点の旧作では、個々の作品の画面内をどの順で触るかほぼ完全に鑑賞者に委ねられることになる。同じように既製品をコラージュした作品ではあっても、画面内を自由に探索するように対象物を見つけていく旧作群と、一定の順路に従って対象物に触れていく新作では、体験の仕方に相違があるといえるだろう。

さらに大きな違いとして、この4点の作品の最初のもが《不安な気分》という光島の日常生活に取材したモチーフを扱ったものだったことを思い起こそう。点字ブロックから逸れた不安から出発した4点の作品の最後のものが《幸せなところに戻っていく》であり、さらにその右端には長い毛足の柔らかく心地よい手触りの布が用意されていることに注目すべきだろう。ここでは、《不安な気分》で始まった鑑賞が、すべすべしたカッティングシートとざらついた布地による《重い空気、あるいは違和感》を経て、様々な金具が吊り下げられ、手で触れることでそれらがぶつかって軽快な音を立てる《今にも飛上がりそうなきうきした気分》に至り、最後には手触りのよい布の《幸せなところに戻っていく》というように、視覚を通じた気分の高揚感をテーマにした物語が構成されている。そこには、連続的に触覚で鑑賞されるという共通点はあるものの、新作が示す触覚そのものを主題とする探求的なストーリー展開とは大きく異なる物語が想定されている。

4. 鑑賞の方向性と物語性について

今回の展覧会に展示された旧作群と新作インスタレーションは、同じく既製品をコラージュしたものでありながらも、鑑賞の方向性の規定という点で相違があることが分かった。そのような身体の移動を伴う鑑賞の方向付けは、光島の画業の初期からすでに見られるひとつの特徴である。

その最初期の事例として、1999年5月に京都の元龍池小学校で開催された「芸術祭展・京—SKIN-DIVE」に光島が出品した《転がる・はじける一目を閉じて左からたどって行ってください》(図3)を挙げることができるだろう。立体コピー(カプセルペーパーという特殊な紙に専用のコピー機で熱を加えることで、黒く描かれた部分がわずかに隆起して触知できるもの)とカッティングシートを用いて描かれたこの8枚の組作品では、鑑賞者が描かれた線をたどりながら左から右へと移動しつつ作品を鑑賞することが求められる。この構造は、小規模ながらも今回のインスタレーションと同じ形式の鑑賞方法といえる。

この手法をさらに発展させたものとして、2000年3月に開催された Gallery K での個展「知性の触覚・2000それぞれの他者」で発表されたインスタレーション《指先で街を歩く—京都からギャラリイK(銀座)まで》(図4)を挙げるができる。この作品において光島は、視覚に障害のある自分が街を歩く時の感覚、すなわち路上の段差や階段の様子や信号機の位置などを触覚や聴覚などで感じ取ったものを、絵画的に



図3：光島貴之《転がる・はじける—一目を閉じて左からたどって行ってください》1999年、立体コピー・ポンド・カッティングシート、「芸術祭展・京—SKIN-DIVE」(元龍池小学校)でのインスタレーション、同展図録より転載

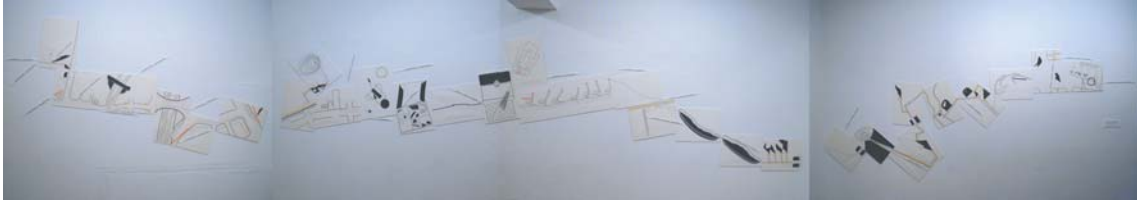


図4：光島貴之《指先で街を歩く—京都からギャラリーK（銀座）まで》2000年，立体コピー・ラベルテープ・スカントーク・点字・紙，個展「知性の触覚・2000それぞれの他者」（Gallery K）でのインスタレーション

表現した。白杖を頼りに自宅から最寄りの地下鉄の駅まで歩き、交通機関を乗り継いでギャラリーに到着するまでの感覚を、ラインテープとカットティングシートで約30枚の連作として描き、それらを立体コピーで加工したうえで、展示壁面に連続的に貼り合わせて構成したのである。鑑賞者は作品を触りながら、あるいは目で追いながら、駅へと向かう光島や、新幹線に揺られる光島が感知したものを追体験することになる。歩道と車道の小さな段差や歩道に置かれた自転車、音響式信号の音など、晴眼者であればほとんど意識することのない街の様子が描かれたこの作品からは、街を歩く作者の様子がいきいきと感じ取られる。作者の世界観を読み取るという作品鑑賞のあり方だけを取り上げるなら、それは古典的ともいえる絵画のテーマである。しかし、立体コピーの組み合わせによる連作インスタレーションという技法や、視覚障がい者の体感する街の様子というモチーフは、ともに非常に目新しいものであり、注目を集めることとなった。

光島は以後、自身の体験を時間軸に沿ってスケッチした連作をインスタレーションとして展示する技法を発展させていく。立体コピーではなくオリジナルのスケッチを直接壁に貼ることもあれば、壁に直接描くことあった。Gallery Kでの最初の作品のように、自宅から展覧会の会場まで、途中の乗物の様子を含めた長編の旅行記になることもあれば、展覧会会場の周辺を取材した街歩きの様子が表現されることもある。いずれにしてもこれらの作品では、鑑賞者は作品の順路に沿って身体を移動させながら、光島の過去の体験を時間軸に沿って追体験するような鑑賞を行うことになる。このようにストーリーを体験する作品形式が、光島の画業の初期の段階ですでに表れていたことは注目に値する。体験される内容は大きく異なるものの、新作インスタレーションにおける線状の構成は、日常風景の連作スケッチという初期の作品形式が発展したものである。

このような日常風景のインスタレーションを展開す

る過程で、作品は徐々にスケッチブックのスケールを逸脱していくことになる。2000年3月のGallery Kでのインスタレーションでは、立体コピーの物理的な制約もあり、連作を構成する個々の作品はコピー用紙のサイズを超えることはなかった。その物理的な制約による表現の不自由さから逃れるために、紙に描かれた作品が直接壁に貼られたり、さらには壁自体にラインテープやカットティングシートが貼られるなど、作品はより展示空間と密接に関係するその場限りのインスタレーションとしての性質を強めていった。

その展開の中で、光島の作品は日常生活のスケッチを離れ、展覧会会場での現地制作によるインスタレーションへと展開していくことになる。その大規模な事例のひとつとして、2002年4月にせんだいメディアテークで開催された「retake—とらえなおされる日常」展でのインスタレーション《ガラス柱の木》(図5)が挙げられる。展示室内にある高さ約4メートルのガラス張りの円柱全体に、カットティングシートとラインテープを用いて大きな木を描いたインスタレーションであ



図5：光島貴之《ガラス柱の木》2002年，ラインテープ，カットティングシート，「retake—とらえなおされる日常」展（せんだいメディアテーク）でのインスタレーション

る。画廊などのガラス面に直接作品を描くことは、1999年の「芸術祭展・京一SKIN-DIVE」からすでに行っているが、これほど大規模に展開されたのはこの時が初めてである。以後も光島は各地の展覧会において、時には公開制作としてこのような大規模な現地制作を行っている。

せんだいメディアテークの《ガラス柱の木》では、4メートルという高さのゆえに作品を触覚で鑑賞ということがほとんど不可能である。今回の新作でも、作品の一部は触知不能な高さにまで設置されていたが、大規模な壁面インスタレーションの展開は、触る鑑賞をある程度犠牲にして作品が拡張していくことにつながった。その点は、光島の作品における絵画性の問題として次章で論じよう。

5. 触覚性と視覚性

触覚による鑑賞が可能な絵画として出発したラインテープによる光島の平面作品は、連作インスタレーションから現場制作によるインスタレーションへと展開するなかで、徐々に視覚性が優位となっていった。1999年の《転がる・はじける一目を閉じて左からたどってってください》や、2000年の《指先で街を歩く—京都からギャラリイK（銀座）まで》に立体コピーが用いられていたのは、触覚による鑑賞を前提としてのことだった。紙にラインテープで描いたオリジナル作品は、多数の鑑賞者の手で触られることによって汚れが付着して黒ずむ危険があり、ラインテープなどが剥がれる恐れすらある。そのために講じられた対策が、オリジナル作品を展示せずその立体コピーを展示することだった。

その後光島は街歩きのシリーズを発展させるなかで、紙に描いたオリジナル作品を展示したり、ラインテープを直接壁に貼る技法へと展開していく。そして、展覧会に発表される作品は必ずしも触覚で鑑賞するものではなくていく。せんだいメディアテークの《ガラス柱の木》などのように、全体を触って確かめることが不可能な作品も現れるようになる。それは、この種の作品において光島が、自身の作品の視覚性、絵画的効果を重視していたことの表れであろう。

そのことを示すように、触知可能なスケッチブックサイズの絵画作品においても、最初は黒の他にわずかな赤が使われる程度だった色彩のバリエーションが非常に豊かになり、多くの色を用いた作品が表れるようになる。言うまでもなく、指で触って鑑賞するだけで



図6：光島貴之「みる／さわる だけではわからない、かもしれない」展会場風景，2013年5月，MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w

あれば、わざわざテープの色を変える必要はない。10歳の時に失明した光島自身は、赤や黒などの強い色彩についての記憶はあるが、複雑な色のニュアンスは覚えていないという。それでも時には10色を超えるラインテープやカッティングシートを使用して制作を行うのは、作品の視覚上の効果を考えたうえのことである。

このような視覚による鑑賞を重要視した一連の作品に対する懐疑が表明されたのが、近年の日用品コラージュによる作品であると考えられることができる。その端的な例として、今回の展覧会の直前に行われた二つの個展に注目してみよう。2013年5月14日から6月1日まで京都の現代美術の画廊 MATSUO MEGUMI+VOICE GALLERY pfs/w（以下 VOICE G と記す）で行われた「みる／さわる だけではわからない、かもしれない」と、京都造形芸術大学が運営する京都のARTZONE で7月6日から15日に行われた「バリアをあそべ！」である。

VOICE G での展覧会（図6）は、招待出品や招待展の多い光島が自ら希望して開催に至った個展である。それだけに、光島の意気込みが強く表れた展覧会だった。展覧会のタイトルが示す通り、「みる／さわる」という関係性に正面から切り込むことを目指し、展示室全体をひとつの大規模なインスタレーションとして構成したものだ。壁面に貼られた白と黒の巨大な点字の文章、突起が大きすぎてその上を歩くのに苦労する点字ブロックの列、空間の狭さと広さの違いを体感することを目論んだ木製のトンネルなど、視覚に障がいのある人の世界の感じ方や、視覚に頼って生活している人との間の抜き差しならない断絶の感覚など、「みる」ことによる世界の把握と、「さわる」ことによる世界の把握の段差のようなものを主題とする仕掛けがいくつも用意された空間構成となっていた。

個々の作品はそれぞれに工夫を凝らした興味深いものではあったが、しかし結果的に展覧会全体としては、光島の意図が正確に反映されたものとは言い難い部分が含まれていたことは否めず、解釈の難しい性質の展覧会だったと言うべきだろう。ひとつには、触覚という問題を視覚に障がいのある人の日常的な体験と重ねて考察したことによって、展覧会が美術における視覚と触覚による鑑賞の問題ではなく、現代の日本社会における視覚障がい者の置かれた立場というような問題へとシフトしてしまったためではないだろうか。触覚についての思索の場として設定されたはずの展覧会が、視覚障がい者への理解を求める啓発展示へと近づいてしまう危険が垣間見える展覧会となっていたともいえるだろう。もちろん、先鋭的な展覧会を開催してきた定評のある現代美術の画廊である VOICE G を展示場所として選んだことにより、そのような展覧会の福祉化の危険は周到に回避されていたとはいえる。しかし、わざわざ現代美術のアートスペースを使用して光島が提起したかった問題は、視覚障がいとは何かという問いかけではなかったはずである。それにしても、焦点が絞られていなかったように思えるのである。

そのように考えられるのは、フェーズの異なる多くの要素がやや未整理のまま一気に提示されたためでもあっただろう。もうひとつの、そして最大の理由は、この展示を理解するためには、これまでの光島の作品をある程度理解しておく必要があったということだ。触覚による鑑賞が可能な絵画を制作しながら、それが美術界において絵画としての評価を高めるに従って、徐々に視覚性の優先へと傾いていったという、光島のこれまでの画業を前提とした時に、はじめてこの展覧会の意図が明確になる。ここでの「みる／さわる」の問題意識が、視覚や触覚によって芸術を理解することの意味や、自分が把握した世界をどう人に伝えるのかという認識の問題として共有されるためには、触覚可能な絵画作品という形式が、完成度を高めるほどに必然的に視覚優位へと流れていくということに対する絶望的ともいえる懐疑が前提となるのである。この意欲的な展覧会は、絵画性から距離を置き、かつ触覚の問題を芸術というプラットフォームで考えるということの難しさを白日の下に晒すものだったといえるだろう。

続く2013年7月の ARTZONE での展覧会は、VOICE G での実験的な試みを継承すべく「バリアをあそべ！」という題名が付けられていた。だが、展示内容としてはややそれ以前の光島のスタイルに回帰した印象を与えるものだった。トンネルのインスタレーションの新

しいタイプのものが展示されるなど、VOICE G での展示を発展的に継承した部分もあったが、会場の壁に描かれた作品や、イベントとして即興的に描かれた公開制作による作品の提示など、絵画による視覚的要素が再び大きく取り入れられた展示だった。

先に紹介した Gallery K での2012年8月の個展「触っておもしろいものは見たらおもしろくない、かもしれない」は、これら二つの展覧会の前段階として開催されたものだった。つまり、最初の絵画からの離反は日用品のコラージュによって着手され、1年後の VOICE G では絵画からの離反そのものが展覧会の中心課題のひとつとなった。わずか1ヶ月後の ARTZONE では、描くことへの揺り戻しがみられた。そのような流れの中で、甲南大学ギャラリー・パンセでの展覧会は、ARTZONE での展覧会の2ヶ月後に開催されたのである。

ここで、やや遠回りになるが光島の最初期の絵画作品について簡単に紹介しておこう。上に挙げた一連の展覧会は、一見したところデビュー以来の光島の手法を根底から否定しているかのようにもみえるからである。

最初に紹介したように、光島がラインテープによる平面作品の制作を始めるのは1995年からである。それ以前、1992年頃から粘土による立体造形には取り組んでおり、平面作品の制作を始めた後も、それと並行して時折は立体作品の制作も行っていた。2002年には、府中市美術館の屋外スペースに《触る彫刻—木の耳》と題するブロンズ作品も設置している。しかし、光島のトレードマークとなっているのは、やはりラインテープとカッティングシートを用いた平面作品であろう。

きっかけは、1998年3月に開催された公募作品展「'98アートパラリンピック長野」での入賞だった。長野パラリンピックに合わせて開催されたこの公募展において、光島は立体部門で大賞を、平面部門で銀賞を受賞した。大賞を受賞したのは立体作品だったが、この公募展を通じて光島の独創的な平面作品が広く知られるようになった。その後の光島は、このアートパラリンピック展のような「障がい者のアート」という枠組みを超えて、美術家として国内外で活躍するようになる。その際、やはり高く評価されたのはラインテープなどによる絵画的な表現だった。

このことは、私自身にとっても決して他人事ではない。1998年当時、兵庫県立近代美術館に学芸員として勤務していた私は、「'98アートパラリンピック長野」

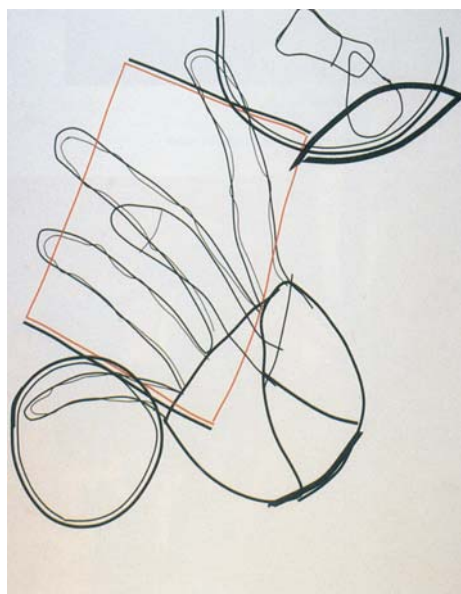


図7：光島貴之《缶コーヒーを飲む》1996年，ラインテープ・紙，40.5×32.1 cm

の展覧会図録を通じて光島の作品を知り、私が企画した展覧会への出品を依頼した。光島が公立美術館の企画展に招待出品した最初の展覧会である。この「アート・ナウ98—ほとぼしる表現力」展（1998年11月28日～1999年1月17日、兵庫県立近代美術館）において、私も光島の平面作品に注目して18点を紹介した。光島の美術界での活躍の初期段階において、私もまた立体よりも平面を推奨していたのである。そのような当事者のひとりとして、なぜこの時期に光島の平面作品に惹かれたかを記しておきたい。

ここでは、初期の代表的作例と思われる《缶コーヒーを飲む》（図7）と《市バスに乗る》（図8）を例に、光島の平面作品の特徴をみてみよう。光島の絵画の魅力は、何とんでもその独特な世界観の表現にある。《缶コーヒーを飲む》では、缶入り飲料の上面と下面の円形が画面の上下に配され、缶の側面を表現した長方形がその間をつないでいる。そこに、缶をつかむ手の5本の指が大きく書き加えられている。ラインテープの線によるシンプルな構成だが、線の動きに独特のリズム感がある。《市バスに乗る》では、バスの後部のステップに白杖をかけ、今しもバスに乗り込もうとする光島自身の姿が、軽妙な線描で表現されている。

これらの作品が伝えているのは、視覚に障がいのある光島が把握する世界のあり様だ。触覚で捉えられた缶には裏も表もないため、指が缶の影に隠れるという一方向からの視覚的な理解は起こり得ない。上部と下部の円形を楕円形で描くというような透視図法的な表

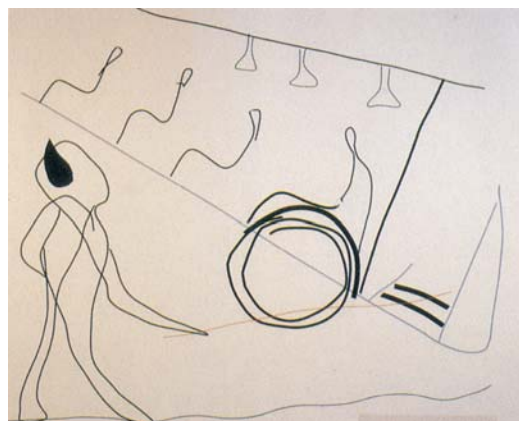


図8：光島貴之《市バスに乗る》1997年，ラインテープ，カッティングシート・紙，32.1×36.7 cm

現も触覚的にはあり得ないことだろう。市バスでは、全体の外観よりも光島にとって危険な後輪が強調され、車内で光島が頼りにする吊り革や座席の手すりが強調される。バスに乗り込む光島が音に細心の注意を払っていることを示すために、人物の耳がカッティングシートで大きく描かれている。こうして私たちは、視覚に頼らない光島がどのように世界を把握し、それを視覚的にどう表現しているかを読み取ることになる。それと同時に、透視図法などの絵画の約束事に全くとらわれていない光島の表現に、独創的な魅力を感じ取ることにもなる。こうしたことが、光島の絵画的表現が高く評価されるひとつの理由だろう。

光島はその後も展覧会を重ね、スケッチブックサイズの絵画表現から建築空間そのものに描く平面インスタレーションへと表現を拡大していったことはすでに観察した通りである。さらに、立方体などの立体物の表面に描いた作品を制作することもあり、絵画的な表現そのものが立体へと展開していった。その過程で、初期に行っていた粘土による立体造形はほぼ行われなくなり、平面作品も立体作品も、建築空間に介入するインスタレーションでも、ラインテープとカッティングシートによる絵画的表現が主流となっていた。つまり、触覚を頼りに制作しながらも作品自体が視覚的であること、それが光島の画業の大きな特徴だった。

それを支えていたのは、触って面白いものは見ても面白いという光島の信念である。絵画的であるがゆえに視覚的であるとはいえ、作者である光島自身はそれを触覚で鑑賞している。光島は、触覚を通じて面白いと思う作品を提示するしか方法はないわけであり、そのように提示された作品が主に視覚によって鑑賞されるのであるなら、触って面白いものは見ても面白いという前提は必須である。2012年の Gallery K から始ま

る一連の展覧会は、光島が依拠していたこの前提に対する問いかけの場だったと考えることができる。その最初の取り組みが、日用品や廃材のコラージュによる作品制作である。「触っておもしろいものは見たらおもしろくない、かもしれない」という展覧会のタイトルは、そのことをよく示している。

6. 拡張の予兆

2012年の Gallery K で始まった絵画からの離反は、しかしながら決して簡単な道のりではなかった。すでに確認したように、この展覧会で展示された《不安な気分》などの矩形の作品は、その支持体の形態のゆえに絵画であることから離れがたい。ラインテープで描くことをやめても、布や日用品で支持体の上にイメージを「描いた」という印象を与えがちであった。一方、描くことから徹底的に距離を置こうとした VOICE G でのインスタレーションでは、視覚障がいや日本人の社会福祉の意識というようなものが主題化され、美術の内と外の境界が曖昧になった。そのこと自体は大変興味深いことであり、問題提起としての意義は大きいと言えるのだが、光島が目指したのはそこだけではなかったはずである。絵画的手法から離れてもなお触覚的な美術表現は可能かという、Gallery K で顕在化した問題をさらに突き詰めるための表現者としての問いが、明確には示し得なかったように思われるのである。

そのような状況において、新作《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》は構想された。ここでは、空間に描くという点で一定の絵画性を保持しながらも、ラインテープなどのこれまでの絵画的手法は用いられていない。日用品や廃材で構成されたパーツを自由に配置しながら、そこに明確なストーリーがあるわけではないので、解釈は鑑賞者に委ねられている。かつての光島の絵画においては、光島の独自の世界観を鑑賞者が理解して追体験することが作品の主眼となっていた。視覚障がいのある光島が街を歩いた感覚、市バスに乗る感覚、缶コーヒーを飲む感覚など、それらの絵画的表現は、光島貴之という一人の画家の個性が掴み得た世界の像が表象され、それを鑑賞者が共有するという、ある意味で古典的な絵画解釈の枠組みの内部で完結していた。絵画を通じて鑑賞者が作者の世界観を理解するという、非常にオーソドックスな絵画のあり方に準じていたのである。

しかしここでは、光島が用意した作品を媒介に、鑑賞者自身が触覚を通じて世界を把握するその理解のあ

り方が主題化されている。光島が感じた世界を味わうのではなく、この作品から看取すべきものは、光島が用意したものに対して自分が何を感じるかである。身体の移動を伴う触覚による作品鑑賞が、古典的な絵画解釈の枠組みを離れたところで実現した本作は、光島が一連の展覧会で追及してきた課題にひとつの解を与えるものではないだろうか。日用品のコラージュによるパーツによって空間に線を描いていくという本作で示された新しい手法は、直前のいくつかの展覧会で顕在化した光島の問題意識から生み出された新しい地平である。ここまで観察してきたように、同じ展覧会に出品された1年前の作品群と本作は、日用品のコラージュという点では共通しているものの、全く別の方法論に基く作品となっていることは明らかであろう。

本作が示す無限の拡張性は、パブリックアートへの展開など、未来への大きな可能性をもった手法でもある。今回の展示では、ギャラリーの壁自体が絵画性を強く意識させるものだったが、設置する場所によってはさらにラインテープによる作品との類縁性を減じることが可能であろう。過去の手法を発展的に継承しながら、今後の豊かな展開の可能性を予見させるという意味でも、本作で示された手法は光島貴之の画業における重要な転換点となりうるものである。

7. おわりに

以上のように、ギャラリー・パンセで発表された《かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい》は、近年の光島が自らに課していた課題へのひとつの答えを示す作品である。その手応えを光島が実感していたのではないかと想像されるメッセージを、光島は展覧会に寄せている。「触る」という行為に性的な含意を想像する俗っぽい反応への嫌悪感を示しつつ、光島は「くさわる＝いやらしい」という美意識を、根底から覆したいと思いながら制作を始めた」と書き、「点字は、さわるためにだけ意味を持っていると言っても過言ではないだろう。そのような価値観を持った作品を提示したいと思っている」と続ける。この言葉には、触覚によって思索するという行為の可能性を示し得る作品を提示したという光島の自負が表れている。点字はたしかに触るために存在している。しかしそれは言葉を通じて何か別のものを指示している。光島の新作は、かつての光島の作品のように彼の世界観を表象するものではない。日用品を用いながらも鑑賞者は手に触れた日用品について考えを巡らせるわけでもない。ここ

には、まさに触るためだけの、触ることによって触ることについての思考を誘発する装置がある。それは点字以上に、「さわるためだけ」に存在するモノ＝作品といえるだろう。

最後に、この作品において光島が捨て去ったものについても触れておきたい。ここまで分析してきたように、本作は光島の画業において決定的な新しさを有する一方で、光島がこれまでの作品で洗練させてきた絵画的な手法や問題意識を抜きにしてはあり得ないものだ。ラインテープで自らの世界観を伝えるという絵画的な手法からの離反はみられるものの、空間に線で描くという光島の感覚は本作からも強く感じられる。線で自分の経験を可視化するのではなく、線で鑑賞者に未知の経験のための場を創出したのであり、自分を取り巻く大きな世界を紙の上に凝縮するのではなく、紙の上で自らが創出した触覚的体験を大きな世界に開いたうえで鑑賞者と共有したのである。

そうだとすれば、光島がこの作品で行ったことは、作品を通じて作者の内面と外部の世界をつなぐベクトルの向きを逆にするということだったのではないだろうか。かつての絵画作品では、光島の心象（それも外の世界から誘発されるものだが）は作品を通じて外の世界へと開かれていった。今回の新作では、外の世界に実在する雑多なものが作品へと集約されて、それが鑑賞者（そこには当然光島自身も含まれるのだが）の心象を作り出すのである。その違いは決定的ではあるかもしれないが、しかしそれは同時に光島の過去の作品との連続性の証左でもある。

そのようなベクトルの反転によって、光島が完全に離反したのはアウトサイダー・アートという枠組みだろう。1998年に企画した展覧会で私は、「〈アウトサイダー・アート〉の断面」という副題のもとに光島の作品を紹介した。その時期に制作された作品を、2003年に上梓した『アウトサイダー・アート—現代美術が忘れたく芸術』（光文社新書）でも取り上げて紹介した。その際に私は、光島の絵画が彼の独自の世界観の表出であること、遠近法や光と影による濃淡など視覚による世界把握の約束事から自由であることを根拠に、光島をアウトサイダー・アートの範疇で論じることができた。

その当時の光島の制作スタイルは、視覚に障がいのある自分自身の世界把握の方法を知ってもらいたいという欲求や、触覚的に捉えた世界を視覚的に表現することの面白さの発見という、多分に私的で純粋な表現意欲に支えられていたように思う。その後、展覧会への出品を繰り返して、多数の鑑賞者の反応といったフィードバックを得て経験を重ねた光島は、創作者としての自覚を高め、自らの作品を相対的に考える視点をより強く持つようになった。その延長線上に、近年の日用品をコラージュした作品は位置付けられるだろう。

そして、自分が把握した世界の像を視覚化するという絵画的な手法と完全に決別した本作は、アウトサイダー・アートへの最終的な決別を示す作品でもある。本作品は鑑賞者が作品と取り結ぶ関係そのものを主題化しているという点で、双方向的な性質を有しているといえる。触覚で作品を体験しながら鑑賞者が思索する、その思索を誘発する装置としてのこの作品では、鑑賞者と作品の対話が作品の目的となっているからだ。鑑賞者の存在を強く意識したこの光島の姿勢は、鑑賞者の有無を超越した止むに止まれぬ内面の表出というアウトサイダー・アートの位置付けとは対極にあるものだろう。

元来、光島の絵画作品にも対話の性質はあった。光島の世界把握の方法を鑑賞者が作品を通して追体験するという意味では、その鑑賞のあり方は双方向的で対話的だとも言える。だが、そこでは鑑賞者自身の体験が顕在化することはない。上に述べたように、作者の内面と外部の世界をつなぐベクトルを逆転させたことで、はじめて鑑賞者と作品の関係が際立つことになった。その意味でも、『かたさと仲良くしているとやわらかさが恋しい』は光島にとって大きな転機となる作品だったと言えるだろう。

*本稿を執筆するにあたり、光島貴之氏と折りに触れて交わしてきた対話や、光島氏のウェブサイト<<http://homepage3.nifty.com/mitsushima/>>、甲南大学での展覧会の関連イベントとして9月22日に開催された光島氏と私の対談「触って感じるアレコレ」を参照した。光島氏から貴重な助言をいただいたことにも謝意を表します。