

池田龍雄と触覚の関係

中原佑介(美術評論家)

1996年の7月、今から数えてもう14年前のことになりますが、フランスのラスコーの洞窟画を見る機会がありました。続けてスペインのアルタミラの洞窟画は2度にわたって見にいきました。2万以上も前にヒトは絵を描いていた、いったいヒトという動物はなぜ絵を描くようになったのかという好奇心と疑問が、それらの洞窟画探訪の動機でした。

それまでに、旧石器時代に描かれたそれらの洞窟画については、洞窟画をまとめた出版物の写真でよく知っていました。しかし、実際に洞窟へ入って描かれた絵をはじめて目にしたとき、わたしはやっぱりそうだったのかという思いを強烈に知らされることになりました。これは出版物の写真では感じるこのできないことでした。

先史時代の洞窟画は、周知のようにウマやウシなどの動物が描かれていて、しかもそれらが驚くほどリアルに描かれているというのは定説といって過言ではありません。しかし、わたしが「強烈に知らされ」たというのは、動物の絵がリアルというより、それらの絵がわたしの触感を強く刺激、あるいは励起するものだったという事実でした。

ひとつには洞窟の上部や側面の凹凸を、動物の体の起伏にあわせて描くという、その描き方もあります。しかし、旧石器時代のわれわれの祖先が、たとえばクールベのリアリズムのように動物をリアルに描こうとしたなどは到底思い難い。もし、あえてリアルということばを用いるなら、ホモサピエンスの先祖は絵の触覚性をもっとも重要なことと考えていたのではなかったか。

じつは、わたしはかなり以前から、描かれたイメージによる五感の刺激ということに興味をいだいてきました。描かれたイメージというと、それを「読む」、あるいはそれを「解釈する」というのが通念だと思います。しかし、これはイメージにたいするきわめて文学的アプローチだとわたしは思ってきました。抽象絵画がわからないという意見は、抽象絵画を読もう、あるいは解釈しようという文学的アプローチの所産にほかなりません。

しかし、描かれたイメージを目にしたとき、われわれがまず刺激されるのは五感だと思います。五感といえば周知のように、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚の5つを指しますが、これらがヨーロッパの静物画で尊重されたことはここでは再論しません。このうち、先史時代の洞窟画が触覚を重視したのではないかということは先に触れました。

描かれたイメージが聴覚を刺激するということに関しては、たとえば、ドイツのカリン・マウルが『絵の音響について』という本を書いています。これには楽器を主題にした絵画も含まれていますが、それでも楽器を描いた絵画がわれわれの聴覚を刺激することは十分あり得ることです。

ここまでは池田龍雄の作品について語る前説です。池田龍雄は1950年から作品を発表していますが、最近では油彩、やがてインクが主たる材料の作品に移行しています。この池田龍雄が1973年だと思いますが《梵天の塔》という作品(?)を引っさげて、あちこちで多くのひとにこの《塔》の操作を求めようになりました。

それまでのこの美術家の作品は社会批判、あるいは社会風刺のイメージと見られるのが大勢でした。わたしもいくぶんそういう見方をしていたので、《梵天の塔》の出現は唐突のように思われました。わたしはこのことについて、こう書きました。「池田龍雄が『梵天之塔』をたずさえて姿を現したとき、正直いって私はびっくりしました。『化物の系譜』の池田龍雄と『梵天之塔』の池田龍雄はまったく結びつかないからです。私もまた『梵天之塔』の純金の輪をいくつか動かしましたが、この美術家になにが起きたのだろうかということばかり考えていました」。

そこで彼に直接そのモチーフを聞いたら、あれはパフォーマンスの仕事で、既に60年代からいろいろパフォーマンスをやってきたその延長ですという返事。わたしが聞いたかったのはパフォーマンスの延長ということではなく、何故《梵天の塔》を選んだのかということでした。多分、池田龍雄もそこはよく自覚していなかったのでしょう。かれは「いま『梵天の塔は』—『時場に遊ぶ』—」という文章で、「画家であるわたしは、ふだん平面 — つまり二次元の空間と取り組んでいるせいか、妙に四次元が — つまり時空連続体としての「時間」が気になって仕方がない」と書いています。たしかに《梵天の塔》は「時間」との格闘ですが、しかし、誰もそれが自分の一生のうちにできるとは思っていない。それでは《梵天の塔》とはなにか。それはあの3本の柱に何製であれ輪を移動しつづけるあいだ、それを指で持っていなければならないという操作ということなのです。

ここまできえば明らかなように、これは触覚によって成り立っている作業です。池田龍雄はこの触覚を柱にしたパフォーマンスに関心をひかれたとわたしは思います。なぜなら、50年代以降、70年代までのこの美術家の描いてきたイメージは、はじめに述べたわたしの文章でいえば、極めて「触覚的」だったからです。

絵画ではよくデフォルメということばをつかいます。デフォルメとは一言でいえば「変形」ということで、絵画では写実的なかたちの描写からの逸脱を意味しています。それでは、なにが画家にデフォルメの欲求を胚胎させるのか。池田龍雄の作品はデフォルメがきわめて顕著であるのが特徴です。そしてそのデフォルメは、さきにいったことの繰り返しになりますが、イメージの触覚感の励起に向けられていました。

1955年、池田龍雄は「制作者懇談会」というグループを結成しています。画家、写真家、映画監督や評論家、舞台関係者らを集めたグループで、画家のなかには河原温、前田常作、芥川紗織、飯田善國ほかがいました。わたしも一度呼ばれてじゃべらされたことがありましたが、河原温が非常に難しいことをいっていたことを記憶しています。

さてこの河原温ですが、そのころ、かれは〈浴室〉のシリーズで注目されていました。その彼の作品は五感のなかでも視覚を重視するというタイプで、いわゆる「読む」絵でした。のちに彼が数字だけによる〈デート・ペインティング〉をつくるようになった経緯がよくわかります。

絵画は視覚に対応しているものであり、それが視覚以外に対応するというのはおかしいという意見があるかと思いますが、逆に絵画を視覚だけに対応させるというほうがはるかに難しい。なぜなら、絵画を見るひとの多くは描かれたイメージに意味の深読みをしようとするからです。それを拒否して、あるゆる意味を拒絶する絵画を志向したのがマーク・ロスコでした。わたしは李禹煥の作品もそういう方向にあると見ています。

《梵天の塔》を制作した池田龍雄は、1980年代以降、ミックストメディアによる作品、さらに彫刻を制作するようになります。それは平面から立体へ移行したというのではなく、この美術家の触覚への執着のさらなる展開だとわたしには思われます。

そして特徴的なのは、1970年代以降、彼が作品のタイトルとしてより多く抽象的なそれを選ぶようになったことです。たとえば、《宇宙卵》、《球体浮遊》、《螺旋粒動》、《昇格》、《場の相》、《万有引力》その他。とりわけ、こうしたタイトルには物理学に関連したものが多くという印象を受けますが、作品のタイトルとしてはいささか大袈裟だという印象は禁じ得ません。わたしは、美術作品のタイトルは恣意的でいいとおもいますが、作品とはほとんど関係がないと思っています。このタイトルもある意味ではきわめて文学的な所産だからです。と同時に、作品を見るひとがそれをてがかりに解釈しようという弊害をうむ可能性が大です。

わたしは日本の近代美術は文学偏重の歴史をたどってきたと思っています。池田龍雄が戦後、花田清輝たちの「夜の会」がおこなった「アヴァンギャルド芸術研究会」に参加したことを述べていますが、「夜の会」は美術家の会ではなかった。わたしは1956年東京に移住してまもなく安部公房の主宰する「現在の会」によばれて参加しましたが、池田も刊行物の装丁は手がけていますが、会員に美術家はいませんでした。安部公房はしきりに、わたしに美術評論などやめて文芸評論をやるべきだと扇動していました。

池田龍雄の作品に関するわたしの興味は、これまで述べてきた彼の触覚への関心です。しかし、わたしはこれは書くまいと思ったのですが、池田龍雄のこの触覚への執着は、彼の戦争体験に根

差しているように思います。1943年、彼は予科練に入隊し（わたしの同級生も何人もいきました）翌年から操縦桿を握ったといいます。あの触感はかれの生命を左右したわけで、それが触覚への執着となったのではないか。これはいい悪いということではなく、そういうことも考えられるのではないかということです。

嗅覚、味覚を喚起するイメージというのは難しい。しかし、TVのコマーシャルではそういう試みをしています。わたしは美術家自身がこういうことにあまり自覚的ではなかったと思います。イタリアの彫刻家のメダルド・ロッツはきわめて触覚を励起する作品をつくりました。かれの作品はなによりもまずその触覚の励起が作品に近づけるのです。

美術界ではいまだに作品の文学的読み、あるいは解釈が氾濫しています。それは具象、抽象に関係しません。たとえばルノワールの描いた「裸婦」のなにを解釈するのでしょうか。池田龍雄の作品ももっと触覚に徹底してほしいと思います。触覚派のフンデルトワッサーは建築にまでずいぶん頑張りました。ウイーンで彼の設計した建物を見て、これでいいんだと思いました。もっとも先駆者はスペインのガウディですけどね。

誤解を招くといけないので一言。わたしは触覚のみを扇動しているわけではありませんが、池田龍雄には触覚の道をどんどん開いてほしいと思うばかりです。この道はまだまだ未開発だからです。もう一度、われらが先祖の洞窟画を想像してください。