

わが画業60年

何であったのかアヴァンギャルド

池田龍雄

1948年春、多摩造形芸術専門学校（現・多摩美術大学）に入学することでこの道に足を踏み入れたわたしは、その年の秋から、岡本太郎や花田清輝らの所謂「アヴァンギャルド芸術運動」に参加したのだが、以来、惨憺たる敗戦の焼け跡の中、未来の見えなくなった美術＝芸術の道を、地図も持たず手探りで歩き続けてざっと60余年を経た。

この60余年という年月は、果たして長いのか短いのか。時間を主観的にみれば何とも言えない。進行中はとても長く感じていても、過ぎて振り返ると一瞬である。その一瞬の間にわたしは一体どれだけのことを成し得たのか、はなはだ心もとない気がしないでもないが、その間に、世の中はかつて予想もしなかったほど変わったし、美術もまた、その様態、その概念、その制度に至るまでが、大きな変貌を遂げた。

アヴァンギャルドとは、「前衛・先頭」を意味するフランス語だが、芸術のアヴァンギャルドも、常にその先端にあって新しい境地を切り開いて行くべきものだ。しかし、言うは易く行うは難し。なにしろそれは、一定の形式ではなく、確固たる方法でも技術でもないからである。わたしはわたしなりにそれを「常に現状に安住することを潔しとしない精神の状態」と理解している。それではなおさら掴み所もなくなるが、そのせいだろうか、この言葉はいつしか死語になってしまった。

次第に使われなくなったのはたぶん60年代の半ば辺りからではなかったろうか。わたしの関わった50年代初期のアヴァンギャルドは、花田清輝の影響もあった、政治のアヴァンギャルドと連動し、社会の変革に参画することも視野に入れていた。その頃わたしは絵筆あるいはペンを、見る人の意識に食い込みそれを変革する刃物と考え、多くの風刺的ないし告発的作品を手懸けた。〈内灘〉シリーズから〈化物の系譜〉〈禽獣記〉

〈百仮面〉に至る一連のペン画がそうである。だが、文学の方はいざ知らず、美術においては、それが幻想であることをやがて思い知ることになったのである。

わたしにとって60年安保闘争の挫折がそれを決定的にしたが、正確には50年代末あたりから、美術は、高度経済成長の波に乗ったかのように、一時期、芸術的バブルの様相を呈して著しく活性化し賑やかになったからでもある。どうやらその喧騒の中に、わが50年代のアヴァンギャルドは埋没したらしい。いや、拡散したと言うべきだろうか。それでもわたしは、軽率に時流に乗ることをせず、後戻りすることも戒めた。そしてその頃か

ら、人間の心の内と体との関係は、あたかもクラインの瓶のように境目もなく互いに連続した入れ子状態で繋がっていると考えるようになり、わたしの眼は、あるいはわたしの関心は、その頃から、外側の世界から内側へ、更に、内側を抜けて外側へとぐるぐる循環しはじめたのである。〈橿円空間〉 や 〈玩具世界〉 のシリーズはその間に生まれた。その後、70年代に入ってから、1年の時間をかけたイベント 《ASARAT 観覧環計画》 を行い、それをそのまま無窮の行為 《梵天の塔》 に繋げ、その間に長編シリーズ 〈BRAHMAN〉 を続けた。心中秘かに、ライフワークのつもりで始めたその仕事も、結局は15年後に一応ピリオードを打ったのだが、とりとめない宇宙空間に展開し浮遊していた切れ切れのその 「いのち」 の絵巻は、合わせて300余点となり（点だからどんなに多くとも長くはならない）、世紀末、ようやく 〈万有引力〉 にとらえられ、それから、この世に普く存在している 「場」 なるものに行き着いたのだ。それが、現在進行中のシリーズ 〈場の位相〉 である。と、まあ、さっと概括すれば、わが画業の60年はこのようなことになろうか。その間にも、ときどき立ち止まっては、拾ってきた様々な物たちを使ってオブジェ的作品を作ったが、それは、行路の途中のちょっとした道草ないし遊びだと言えなくもない。とは言え、そもそも絵を描くことの総ては 「あそび」 であり、同時に 「たたかい」 ではないだろうか。命を懸けた遊びであり闘いではないか。いや、それは絵を描くことだけではない、今やわたしにとっては、食いことも寝ることも歩くことも立ち止まることも、日常茶飯すべては、絵を描くことと同列・同次元のあそびであり、そして闘いである。わたしは、わが皮膚の奥の限りなく深い内部の世界と、皮膚の外果てしなく広い外部の世界が、境界もなく絡み合い繋がっていることを識り、同様に、時間と空間、事と物とが一体であることを識った。それで、絵を描くことと生きることとのあいだに区別や隔てを無くすことにした。芸術と生活の間に特別な線を引かないことにしたのである。そうなる絵を描くことは無上に楽しいのだ。