

- T (高島) あなたの作品のフジの起源は 75 年ぐらいからの作業としてあるらしい。それ以前は、物質に関わるインスタレーション (*注1) が主だったけれど、なぜ大きな転回が起きたのか?
- H (八田) 半分冗談めかしだが...ワカルというかたちをここではじめて作品に持ち込んだ。それ以前の「モノ」
としての作品にはなかった要素だ。この国では子どもオジーちゃんもオバーちゃんもこのかたちを見れば、フジだという。だからどうしたの?ということではじまった。
- T 比較文学者の前田愛が書いていたが、日本とヨーロッパの風景のちがいをということで、ヨーロッパでは教会がある、時計台のような塔がある。上にのびる上昇指向がもっているシンボリズムというのは日本にない。それを指摘したのはモース(大森貝塚を発見した人)だが、日本だと三重・五重の塔だとかはあるけど、ヨーロッパの様に点々とはない。だから日本の場合、そういうシンボリズムは無理矢理ひっばって来ると、フジさんくらいしかない。上に伸びるというものは、もともと日本には無かった、建物から上昇のベクトルを感じさせるものは、でも考えてみればフジ山が唯一そうだった。
- S (篠田) 独立峰だからでしょ?
- T つまり、平野からポコッと飛び出しているような高い山というのは、ほかに無い。
内陸の街中の共同体にはないんだけど、遠望の風景としてあると----。とにかく、コミュニティー空間の中の視覚的なものとしてはなかった。
- S でも、ハッタのフジさんはシンボリズムではないんでしょ?
- T シンボリズムが最終目的ではないが、シンボルであるということ客体化するということだ。
- S いつだったか、フジさんと言ってすごく怒られたことがある。
これはフジだといって-----。この辺を聞いてみたことがないんだが、そこはすごく面白いところなんだ。
- H 性格の柔和な私が怒ったりはしないと思うが、「私のフジはそのかたちだけを借りたもので、富士信仰につながるようなさんづけはしない」って調子で強く云ったんだと思う。フジはアイヌ語でプシといい、緩やかに垂れ下がる様子を表しているという。だから、藤の花のフジも同じなんだ。山としてのフジのコニ - デ形の垂れ下がり方とは。
- F (福住) 必ずしも西洋の塔のシンボリズムとは違って、いみじくもあなたの言った裾野が広がるという感じるのは要素として強いよね。山という意味よりも、さま(様)という感じの方が強いんだよね。おフジさんという具合に----。
- T 要するに霊験あらたかな山岳信仰とは違うということだね。世俗信仰と重なったランドマ - クとしてだよ。
- H 75 年以前の私の作品に頻繁に出てくる斜めのロープの傾斜(スロープ)などがフジの裾野に移行したんだ。
- T ムリやり云えばあなたのフジは、この広がりの方の八の字の方に気持ちは入っているの?それとも上のWの処?
- H 少なくとも、上は雲に隠れている。
- S 支えられないからしょうがない。
- H 「レベルが裾野を担えるか」というタイトルで 80 年に蒲田(二人称・画廊)で個展をした。
- S なに「レベルが裾野を担えるか」との?フーン。
- F それ、意味深だね。
- S タイトルがいいなあ。
- H 1月11日の私の誕生日から日本の変な誕生日までという副題をつけて2月の11日まで一月間やった。
- F どこからでも見えるということがあるわけでしょ?実際の山としてのフジは、エッフェル塔がパリのどこからでも見える様に。フジ山はシンボリズムになり易い性格であるうけれども、認識上のわかり易さということを形成してるところがあって-----ただ、外国にフジの形を持って行けば、日本と

はちょっと受け取り方が違うという気がするのだが----

T エッフェル塔というのはそれ自体には何の実用性も有用性もない。勿論フジ山もそうなんだけど、だから有用性のないものにシンボリズムが貼りつくんだ。フジの形態の象徴性は勿論認めてて、それをからかうってのはあるの？

H からかうつもりはあんまり無かったけれど、大真面目に正面切るとするのは恥ずかしい。だから、それはハスに構えるとか、斜めに構えるとかいうことになって、それが裾野なんだ。

T 諧謔でしょ諧謔。ユーモアというか斜に構えるというか。「小芸術」というより、やはり「軽美術」。
S そういう意味ではロ - プだろうな。最初はやっぱりものとしては、ロ - プが自然現象で張った時に垂れる。ロ - プは物質だったけれど、そこからたわみみたいなものを見つけた時間はあるの？

F ハッタの云った誰でもわかるかたちというのは、通俗的でもある。フジの形というのは、そういうレベルでは作家がどうであれ、見る側はとても通俗的なものとしてとらえるよね。フジ山というのは、その辺でまともにやったら、恥ずかしいという作家の側の意識が出てくるのかも知れないけど。あえて、その通俗的なものを取り上げようという意識はあるの？

H ある。

S だけど、単純な通俗ではないよな・信仰がこびりついているから通俗になるんだよな。つまり、日本の中で育った我々が通俗だと感じるんでしょ？

F そういう事で聞きたいんだけど、これ(針金フジを風景の中に入れた写真のこと)を日本の中ではやらないの？

H 今の処、広島と長崎はある。ただ、沖縄は・・・行ってないから・・・この三つはやっても良いなってのはある。注 沖縄には今年、2002年2月初めて行った。それに、やはり今年6月に行った京都・奈良それにサクラの頃の東京も新たに加えた

F ということは、その選択に於いて、あなたの政治性が出てきちゃうね。

*****略*****

S 軽音楽があるんだから、軽美術があってもいいんじゃないかといったのは、とても名言だった。軽音楽というのは、彼が余興でやるドラムやギターが軽音楽なんだろうけれど、軽美術っていうのは重美術ってのがあるのかどうかって思っちゃうぐらいに。

T 重美術はいわゆる大文字の「芸術」でしょ。いわゆる、あの 純粹芸術 幻想を重美術という。

S でも、「重」があるから「軽」があるのかはわからない。逆に云うと。山に登るのだって、重装備で行くか軽装備で行くか、軽重を問うという部分があって。でやっぱり、ハッタジュンっていう人間のやっていることは、ロ - プよりも軽くなったところが面白いなと思う。ロ - プだったら、単なる物質だったんだけど、針金は、マ、最小限の物質みたいなところはあるけれど。やっぱり針金なんてのは、素材にもならないって感じだよな。多分、ロケーションで誤魔化してるって気はするけど、軽快なフットワークといったらいいんじゃないかな。

F 日本にはハイカルチャーとローカルチャーみたいな西洋的なものが、大体に於いて少なくとも戦後は成立しないと思うが。そういう気はしない？

T マ、難しい問題だけどね。日本ではなぜか、階層分化が確立していないから、いつもアイマイだ。

F ここは、だから軽音楽みたいなコトバも今や死語になったと同じに軽美術ってのも思い付きというか、捉え方としては面白いんだけど、仲々日本の場合、成立しないという事がひとつと、もうひとつはやっぱり、全て世の中が軽くなっちゃって、軽の意味はまるで無くなっちゃったという。

S いや、そうじゃなくて。軽美術が存在するとかしないとか云う事じゃなくて、つまり僕が云いたいの、その匿名性だけのことを云っているわけ。それをコトバとして彼が出してくるといってその提示の仕方だけで僕は良しとするわけであって、その内実とかそれがあるとかないとかね、そんな事云ったら、重美術もなにもないんで、じゃ、何があるかって云えば逆に云えば中美術もないヨね。だから軽美術に僕が何が云いたかったか本来はある意味では彼の作品行為の視点みたいな処、目線のあり方ってのが非常に日常的なものをあえてこだわり乍ら・・・。しかも、そのこだわりを見せたくない様

なこだわりだよね、これは。発泡スチロールの作品なんかは、目眩を起こしたぐらい面白いと思うんだけど・・・この人と一緒に自転車で走る（一度一緒に板橋美術館へ行ったことがある）と面白いのは、発泡スチロール置いてあると、マ、捨ててあるんだけど、拾って行くんだよね。それを自転車の後ろに付けた大きいカゴに入れて。

F あれ発泡スチロールは面白い。僕も面白いと思った。だから、あれも回顧展の時出しゃ良いけどな。
H もうみんな捨てちゃって、ない。（笑）

F また作りゃいいんだ。

H いやあ、もうそんなことは-----。

F 云いたかないけど、時代精神てものがあるよね。70年代のある種の重の時代っての、感覚的ってあるじゃない。あの時代での軽の意味っていうのと、今日的な軽の意味ってのは違うわけでしょ。で、やっぱり今彼が軽っていう言葉を使わないのは、それなりに納得できるし、あの時代には意味を持ったっていう評価は出来ると思うよね。

T 視点を変えるとハイカローかって云うのは、日本の美術の場合は難しいんだけども、一応明治美術てのが原田直次郎あたりから出て来るのは、重美術なんで、その思弁性に価値があった。勿論西洋のものが入ってきて“日本”という国民国家をどう考えるみたいなああいう深い思念ってのは、一貫して明治以来のものだけどハッタの場合には江戸の末期の頃のあの軽さみたいのを、グーっと明治近代を迂回した形として、戻して来ているというのを感じるのだが。

S そうだろうな。戯作三昧みたいな、戯言みたいな感じだね。

F 発泡スチロールの作品で云えば、雌型というのが表に出てる？

S 出てない。あれ自体が雄型になっちゃうんだ。フジと同じで要するに凹凸の形の出っ張りを、その稜線をなぞっているだけで-----なぞるってのはすごくエロティックなことだと思う。

T だからまったく戯作ってのは、なぞりなんだよ。

なぞりは、日本の近代以降否定的なものとして捉えられていたけど、本来芸術は「なぞり」の歴史で成立してきた。その点ハッタは国内外を問わず、芸術の正統性を維持しているわけだ。

S さっきまでの話だとフジのことだけど、やっぱり今日見せてもらったドロ잉とか、鉛筆で描いたもの、ああいうこと、いつどこでやる気になったのか聞いておいた方が本人の為にもいいんじゃないんですか？更生するためにも。

H 余りにも写真が瞬間芸なので、もう少し時間芸をと思って。

S 明解だな。それはもう用意した答えだな。

F 時間芸なのかね？

H 時間を描いてるんだよ。

F 瞬間芸だよな。やっぱりドロ잉って。

S だって即席でサマア時間ではあるけれど、写真でパチンと撮るよりは結構大変な時間だよなあ。あれだけ描いてんだから。

ああいうサイズは何でああいう風にしたの？

H 持ち運びが便利だから。

S ああそうだよな。だけど、よくああいう風につながってるよな。

H あれはつなげるところをこうメモ・・・。（と、線を繋げる部分に印をしながら）

風との戦いだね。路上で描いていると。こうやって、押さえながら描いて-----。それと、ガキが群がってくる。すると、描いている目の前に立つんだよな。

S 「どけ！」って云うの？

H 只ね-----交通整理するお兄ちゃん達が出てくるの。

F つまり、勝手にやってくれるの？

H こんなチツチャなガキは必ず、前に来てのぞくんだけど、もう少し大きい子はね-----で、俺にユトリがあると、その子達の顔なんか描いてやる。そうすると喜ぶんだけど、時間が無くて気がせいてる時など、群がる子どもらを無視したりなんかしていると、小っちゃい子が立ち去る時私が描いている紙をわざと踏んずけて行ったりする。

だからちゃんと入れ込んで、観衆も入れ込んでね。描くようにしてる。

S でもホラ、あなたみたいな人が鉛筆でこう描くなんてやっぱり、大変な抵抗があるんじゃないの？
F 誰が？自分が？描く側が？
S ドローイングってか、具体的な何ちゅうかな、意識というか、風景というか。ハッタが昔マンガを描いていたのは知ってた、見せてもらったことはあるけど、具象・抽象というのは違うけれども、ああいう風になんかストレートな見せ方じゃない？
さっき云ったツーリズムとかに結びつくのとかも思うけれど。やっぱりあれは、旅の恥は描き捨てかな、なんて見ちゃいけないですか？
H ちょっと、ルーマニア語に訳し難い。
F すごい婉曲に拒否されちゃった。
H 今から12年前、勤めを辞め、自分が生まれ育った町並みを毎日のように自転車で徘徊し、記憶の眼でなぞっていた時期があった。

*****略*****

F 即興性に於いては同じなんだよね。写真の場合と基本的に違うのは、写真の方はやっぱりさっきも云っていたようにフレームを意識せざるを得ないという、ドロ-イングの場合は最小の単位はあるけれども、それが、段々とひろがっていくような、フレームが無いんだよね。それは、すごい大きな違いだ。
S ハッタがここで写真で撮ってる仕事というか、ドロ-イングというかな変な仕事に還元するものを今回ここで見せるのであれば、もうあれは明らかに写真には及ぶべきもなく、荒っぽい仕事だと思うんだけど、荒っぽいというのはディテールの再現の度で見て云ってるんだけど、多分我々はもう写真に毒されているからそう思うんだろうけれど----。それにしても、手の問題は大きいよね。カメラのフレームって与えられたものだから、そこから伸び出すってことがなかなか出来ないよね。
フジだってだんだんフレームに入れ方が上手になってきた。
H うん、それはちょっとまずいなって思ってる。写るもハッタ(八卦) 写らぬもハッタ(八卦)だったのに-----。
S ドロ-イングの方はフォーマットが変わってくるよね。だんだん横に伸びてくる。パノラミックになって来るのがやっぱりおもしろいな。
H (ほぼ360度を身振りで示しながら) ここから描きだしてこうやってズートこの辺まで描いているのがある。
F それでパースフェクティブも全然婉曲されちゃって高いものを描くという----。
S いや、俺もう一回云うけれど、これは福住さんとヴィアラの時に話したけれど、裏が見えないって無意識に----つまり写真にしる絵を描くにしろ。つまり、360度あっても半分しか見えない。
一応、視点というのはって話をしてたのはおもしろかったんだけど、振り返った時とそんな時にはこっちが見えないわけだけど。正面性でもあるだろうね。だから、正面性と逆に云えば背面性。
H どうなんだろうね？毛生え薬じゃないけれど。気配。
S で、やっぱり今、映像ってのが変わってくると思う。すごくオカルトちっくな部分も含めて云えば、悪い意味で云えばさっき云ったシンボリズムとはちょっと違う、なにか仮託するものが見えてるものを以外のものが映像に捉えてるけれども、見えないものを映像を使ってやろうなんて本当は無理なことを言ってるんじゃないかって思うんだけど。でも、作り手はそういう意識があるんだろうな。そんなものは当たり前のことだっていうかもしれないけれど。だけれども、写真とかああいうものってというのは真を写すってか。リアリズムっていう言葉は違うかもしれないけれど。一応その物理的に云えば、ある現実を映してる時、持っているものを違う形に翻訳しようとする意識が写真の中にあいつつあって、これはちょっと危ない部分もあると思うんだけど。

*****略*****

F ア、ゴメン全然話違ったんだ。僕が云いたかったのは、何を云いたかったの？

T いや、感じた。
S つまり、絵ってのは手の問題で気配をつかめなくなっちゃうわけ。非常に直截な置き方なんだけども、写真のほうは気配を作っちゃうの。
F それは一種のたぶんねやっぱりイリュージョンの事情みたいなところがあって、そういう具合にこう
S なぜだって言うと、手ってコントロールができるから、自分の中で全部意識できるけども、写真ってのは写っちゃったものがあつた時にそこに何か変なものをみつけちゃうと、コントロールできないところにそれを予兆だとか何だとか云う形に言葉でいれ始めるのさ。
F 再発見するとか云ってね。
S 昨日の講演会のタイトルはまさに予兆と写真というの。
S まさに榎（倉康二）さんの世界。
T 過去のものだけだね。-----でも、写真ってのはやっぱり、過去だから死のイメージがある。
S そうなんだ。
T 記憶なんかもね。記憶がある。彼の云いたいのは結局、その予兆みたいなものごとを未来性に前倒ししようとしてるわけ。そういうことなんです。

* * * * *略* * * * *

S ハッタが今までの話の中ではドロイングに関してはしゃべってないから、そこをちょっとフォローし
といた方がいれかなと思って。
T つながってるよ。
S だけど、やっぱりひとつの旅をするさっきのツーリズムにつなげれば、ある大きさの中につながるときに上に行かないでやっぱり横に広がっていく。パノラミックになっていくってのは、人間の視覚としてはしょうがないのかなって。
F そう、極めて身体的な視覚の延長がどうしても歪んでしまう。上を見たり、まわりを見て、非常に限定的なところから広がっていくわけでしょ、それが素朴なところなんだけども、リアルっていうか出てる。それは、あれをつなげていけば現実是全球をね記録すんのか知らないけれど。
S だから、どこで切るかだ。
F だけどそう風にいえば、写真の逆をいってるんだよね。フレームが無いっていう事と、身体的なものと
の延長も。
H だから、切りざまは時間で切ってるね。
F 写真はもう結果だけしか示さないし、その意味では、写真はメカニクな情報にしか過ぎないわけですよ。だけれども、自分の視覚が身体的に広がっていくようなプロセスみたいなものはこういったドロイングでしか示すことが出来ないのかなって事がわかって、それはやっぱり。
S それと、彼が絵を描いている時間は、絵を描いているんだ。けれども彼が絵を描こうとしているっていうか風景を見ている時は、かなり写真的だと思うんだが---。
F それは例えば、昔の印象派の人たちも写真の影響を受けているけれど、その受け方が随分違うと思う。彼のドロイングも違うと思う。彼はなぜか描き込まないよね。あれ、描き込んでいるようにみえる時もあるけれども、あのすっとしたスピ-ドが-----。
S うん、スピ-ドがある。
F それは、描き込めないんじゃないの？ 時間的に-----。
S 多分写真との関係で出てきた仕事なのか良く分からないけれど、今更なんであんなものを描くの？ という思いが僕にはハッタにはあってね。
F エエ-!!!?
S だって、写生って現代美術のアヴァンギャルドの中に---そんなこと俺は思わなかったから、ハッタジュンの中のこのイリヤ-シャ-とした提示の仕方に、やっぱり----ウーンという部分はあるんだよね。
ハッタのあのドロイング仕立てには記録的な部分と客観的な記録ってのはある意味では非常に起承転結もなくした人類学的なっていうとコトバ、悪いんだけど、そういう線ともうひとつ美術的な線てのがどっちがあるのかなってことをちょっと気にしてた部分があって、どっちかって云うともう人類学的なっていうか、写真に毒された線みたいな気もし無くないなって。

ただ、それはさっき云った写真との互換性で出てきた仕事になって思うんだけど、でもやっぱり写真撮るから絵を描くなんてのはホントに云えばナンセンスだと思うんです。-----僕は、ハッキリ云って。写真でね、自分の表現やってるから、絵も描くってね。その通りやりますってのは余りにも安易な反応の仕方じゃないかって俺は思うね。写真を撮りながら絵を描いたりとか？

F それはないよ。

T なんでも、やるんだよ。そんなことは何やったっていいんだよ。

* * * * *略* * * * *

3 4枚のドロ - イング (ブルサ / トルコ) を床に並べて

F 視覚が世界像が反転してるような、裏から谷ぞこを見たような気がする。それとは別に、基本的な単位として紙の大きさをうまく考えられて、手の上に置いて描ける範囲というかスケッチブックの大きさが決まっているわけでしょ？おそらくそれでこれを延長していけばっていうので、ま、基本的にはよくできてるサイズなんだよね。

H これ、---だから自分で選んだ紙の大きさじゃなくて、既製品としての大きさをそれは発泡スチロールの型と、まさにあそこからの移行で、同じなんだ。意識は

T 描きたい衝動があれば、対象を選ぶ必要はないし、その媒体も選ばない。ジャン・コクト - みたいにね。だいたい今時の素材は皆、既製品でしょ。軽美術の基本でもある。

S でも、俺はこういう作家のエネルギーってほとんど分かんない。理解できないね。

こんな事なんでやんのかよく分かんない。-----だって、疲れるだろ？

僕は疲れる。なぜかっていうと、この画面をいちいち構成してさあ、一枚に描きゃあいいじゃない？なんでそんなにいっぱい分けるんだよ、ってことになるね。

T 投げてる。ここ、投げてる。

H どこ投げてる？

T こんなもんだろって。

F 段階の認識の、視覚的認識のプロセスってのがよく分かる。それもあくまでも断片に過ぎないわけだけど。形式としては窓としての古典的な入り方から離れてね。

S でも、この構成は非常に写真的な構成だよ。

F そう、そう。

S だから、ハッタがこういう風に描く時ってのは、自分の意識を逆に云うと、コントロールせざるを得なくなってるわけだよな。

H いや、あんまりしてない。今のところ。

S だって、電線真っ直ぐにしたほうが、俺、いいと思うんだが。

F T ウアッハッハッハ・・

F だったら、逆におかしくなっちゃうじゃない。

S アッ、そう？-----だって、こんな電線の張り方しちゃおかしい。

一枚の画面だったら、こういう風になんないという事を云いたかった。一枚の画面だと真っ直ぐでしょ。

F だから、遠近法的な絵画にとらわれてるよ、あなた。

S なんで？

F 一枚だったら、電線は真っ直ぐに描くでしょってのは、そういうことを云ってる。

S え？一枚で曲がれる？

F 曲がれるんだけど-----その曲がれるになれるまで大変よ。



S そうだろ！そんな事俺に云うなよ。

F T H ハハハハ・・・

F だから、やっぱり絵画的なフレームは超えているんだよ。

S 俺にはこういう風には見えないよ。ハッキリ云って。こう描いて---つないでいって、具体的に云うとさ、結構このつなぎ目は、----つなげてるってこと自体おかしいじゃない、そうしたら。

T いや、でもつないではいるけれども、そのつなぎで出来上がった完成の-----

S 絶対つなくことには総合があるわな。

T あるけれども。

S そうしたら、電線は真っ直ぐにはならないのかって。

T だけど、それを見返す地点がその都度出るわけじゃないんだよ。一枚ではそういうのを直すとかそういうことをするじゃない。

F 全然ダメ、ダメ。窓的な一枚絵画ってのはね、タブローってのはね、完成を予測をし、前提にしてるわけだよ。だけど、これは完成を予測してないわけでしょ？

T まだ、まだ無限に広げていく。

F その一部を切り取ったにすぎないようなところがあるから。やっぱり、どうでもいいんだ。

S ウン。どうでもいいんだけど。

つまり、こういう発想自体がオレには持てないってことだ。あなたも描いてこういう風になると思う？

F 思う、思う。

S こういうことでしょ？これはひとつの所から定点として描いている。

F 全体としてはね、一ヶ所に座って描いてる。

S それを分割するって時の意識と実際に眼で見るときの意識とどっちが上位なのかということをお願いしたい。

F 違うの。分割が先にあるのじゃないの。分割ってのは、作業の順番の必然性で坐ってたら、それ以外描けないんだよ。同じ画面で描きようがないんだから。

S いや、出来ますよ。

F ひとつに絞りこませようとしなくて、プロセスによってその最小単位として、このスケッチブックが選んであったので、これはこうつないでいける。つまり、それは視界の拡がりと一緒に広がっていくわけじゃないの。

S 俺にもこう描けるの？じゃ？

F 描けるじゃないの。下手くそなだけで。

S 俺はそうは思わない。描けるとは思えない。こんなディストーション(*注2)俺は出来ない。電線が曲がるなんてありえない。

H 電線が曲がる様にフジのWがあるんだよ。

S えっ？

H フジの上がこうクッククックと----。

S 今、云ってるのちょっと違うだろ？

H 違う。

S 絵かける？ホントにあなたも描いたことになると思う？

F 思う。

S ホント？自分では絶対出来ないと思う。

F だって、そういう意味では極めてこれは抑制的なわけですよ。つまり、無限に広がるってことはやっぱり----。

S つまり、こういう発想ってことが俺にはもてないってことでもあるんだよ。一枚のパネルなら一枚の中にそのまま選ぶんなら全体を選ぶ。

F ああ、あそこ。

S つまり、窓の所なら窓の所だけで終わりだよ俺は。

F そこが前衛的とは云わないけれども。

1 そうなると、彼のやってること全否定みたいになっちゃうよね。

S いや、否定じゃなくて、超人の話をしてるわけなんだ。大体分割ってのはどういう事なんだ？紙が足りないからなのか？

F 違うよ。分割ってのは、全体があつての分割でしょ。これには全体がないんだから。

H 最初から全体なんてない。

S 困った病気だな。

F T H ハッハッハッ

F 部分から出発してんだから。

H そう、そう。

S なるほど、部分主義か。

H だから、重箱の角主義だよ。

S 分かった、分かった。なんか知らないけど細部に神々が宿ったんだな。じゃ、何でここで止めとくん
だよって云いたいね。

H 時間の問題だよ。ずっとここで描き続けていればいいんだけど。

F やっぱり、大道芸人みたいなもんだよ。瞬間芸としては。

S こういうの見てるとハッタは絵が上手いのか下手なのかよく分からなくなってくるよ。

T いや、上手いよ。

F 上手い、上手い、基本的な意味では。

S いや、そう思うけれど。

T 俺よりチョット上手い。

F それはすごいことだよ。

S この家なんか傾いて崖から落っこちていっちゃいそうだよな。

H そういう家なんだよ。

S 鉛筆で描いてる方が嬉しい？

H 何より？

S 写真とるより。

H そりゃ-----写真撮るのに喜びは余りないよ。

S これだけ描くのにどれ位かかっているの？一時間半くらい？

H いや、とんでもない。

F もっと？

S 二十分？

H 四時間位。

S うわーっ、バカだな。

F T ハッハッハッ・・・

T お前（篠田）の方がバカだ。

F これ、ルーマニア語で最後に-----。

T 何を根拠にバカだって云うの？

F この話は酒をともなって行われたって一行入れないとナ。

S T H ハッハッハッ・・・

S えー??！四時間もかかっているの？

F かかるよ。

T もっとかかるよ。普通は。

F でもね、たぶんね、ハッタのできたものを見せるより、描いているところを見せてあげるといいんじゃないの。

H だから、さっきも云ったけど四時間も描いていると、必ずガキが群がって来て-----そのうち大人まで出てくる。

S でもわかるよ、つまりさあ、見るってことの時間のかけ方、やっぱり画家だな。

F ん？

S 画家。

F いいこというじゃん。
S やっぱり見るって単純に-----。
T バカじゃできないよ。

*****略*****

S ハッタがこういう形に動いた意識みたいなものを知りたいわけで、つまり手を動かさなくちゃいけないということは、手のある程度否定していたところから、現代美術なのによってのはあったわけだよ。
F 違う！違う！それは、言い切り過ぎだよ。そんな、手を否定するなんてのは。
S え？そう？手っていうよりも具象的な外界みたいなものを再現的に表現するっていう意味での俺は手を云ったままで、もしあれだったらそれは撤回しますけれどね。そう意味での手の問題。
彼自身が現代美術にかかわる以前のものも見せてもらったこともあったけれども-----。絵上手いんだなあとと思うんだよ。だけど、いわゆる絵を捨てた側の時間ってあったじゃない。
H チョット云っておくと、上手いもへちまも全然関係ないんだけれど。だから、ひけらかしちゃいけないと思う。
S 奥ゆかしいからね。
H ひけらかしちゃいけない-----その-----生きる上で。
F どういう？意味がよう分からん。
S 市民生活の話だよな。
T いや、わかるよ。云ってること。
F 要するに俺はこれだ。この路線で行ってるってそれを途中でつまり、そういうことを云う事自体が---意味ないってことを-----。
T いや、そうじゃなくってね。描けちゃうこと自体に重心はないし、そこに価値を置かない。恥じらいが伴うんだけど、その恥じらいが一種のオノマトペ（擬音語・擬態語）として次に表出してしまうことはある。
F だから、疑問持ってるわけでしょ？
H いや、それは上手い下手関係なく、“描けちゃうってこと”って何だろうってこと。問題提示として----。

*****略*****

H さっきの分かるっていうハナシ、(*注3)フジのカタチが。それをもう少し云っておくと、俺は線は描けるわけ線は。だから？どうなんだっていうこと。これは上手いとかは関係ない。上手いのか下手なのかわからなく、その通りなんだと思う。で、どっちかと云うと、決して上手くはない。-----だからそういう意味であれもこれも技術的にも内面的にも描けちゃうことが、ひけらかしにすぐつながっちゃう問題は何なんだろうなって。いずれ俺は描くであろうと思ってたけれど、70年代も。だけど、そこで油絵を描くつもりはなかった。線描を描くだろうとずっと思ってた---それはさっき、高校時代のマンガを見せた様に。
T おおむねそれはちゃんと分かる。
H だから、ずっと線で---。
T そのときには、ちょっと待ってみようと思ったの？
H いや、待ってみよって意識はなかった。
T その辺で描かなかった時間があるものだから---。
H それはねえ---こういうこと---。旅に出て初めて。それで要するにあの---風景写真を撮ったわけ、ご他聞にもれず、船に乗った時も
S 描けるなって気がしたんだ。
H いや、もう少し待って。風景写真撮った時恥ずかしいんだ、俺。外国に旅して風景写真を撮るなんて

そこで、針金（のフジ）を入れて撮ったらチョッと平気になったわけだ。

T ある、ある。よく分かる。そういうことは描く為の推進装置としてね。

F アー、成る程、現代美術的な病を経験しちゃってるから、屈折しちゃってるんだ。

そう、そう。それは悪いとは云わんけどね。悪いとは云わないしそうであろうとは思うけど、そんな素朴に風景画家に戻ってもらっちゃこっちは非常に困るね。

S だから、何故人間は写真を撮るのだろうっていう事と非常に似てくるよね。写真を撮って恥ずかしいというのもよく分かる。その時、彼は絵を描く。マ、経験があっただけだね。

T 描くというそのきっかけは？

H きっかけは、だから---

T 線描になるという予感はあったけれども、描いちゃったっていうのは？

H そう-----だから、一人旅で、例えばこう、港々にこう-----。

S 女がいて。

F 女が。

T 古いね。

* * * * *略* * * * *

T で、描いちゃったってのはいつ？

H 描いちゃったのは、一人で港に上がると、船出るまでの時間があって、行ける所まで行くんで、それでスケッチブック買って、一枚づつでも描こうと思って-----旅の証に。

F やっぱり、すごい通俗的なコトで恥ずかしいんだけど、聞くのも。外国なんか行くと自分が何かやるんだというアイデンティティ問題みたいなもの余り意識しなかった？つまり、俺はやっぱりアーティストだから描くより、芸がないんだとか、そういうレベルでの---

H それもあったと思う。特に最近になって、“あ！これが俺の仕事だ”と思い出してきた。こう道端でやってて----

F ああ。

S いや、すごくそれは真摯だ。で、もう一つ云うと、さっき高島さんがツーリズムだと云ったが、やっぱり残念なことだけど、日本にいちゃ出来ないことなんだね。外に出る旅をする。それは、紀行とか文学ではそうなるんだけど、日常ではないんだなあ、ってことだよ。

F ん、ないんだよね。

S だから言葉でいうと、帰る所があって----

F 非日常の中にだよな-----。

S で、つまり勿論画家だったら、日常の中でも描くことはいっぱいあるんだけど、そういう環境と時間。ハッタの場合は面白いことに船で行ったという時間の作り方、これは大きいと思うよ。飛行機で行ったら、そういう風にはならなかったと思う。

F そうだねえ、それはなかったよね。

S 見えねえもん。こんなもの！で、やっぱり船で行った時間の過ごし方が、向こう、その町に着いた時も同じ時間の使い方を延長させてるなっていう気がするんだな。

H 贅沢な話だ。

S うん、贅沢な話。だから、字を書くにしろ、絵を描くにしろ時間の必要性。

F そう、あるね。

S あるよね---。多分自分が見開きしてるよりも、絵を描くぐらいに字を書く方が時間がかかるような。そんなこと云うんなら、もっといっぱい見たより聞いた方がいいと思うんだけど。

ナム・ジュン・パイクが自分で作品の為に撮るじゃない。それを編集してて、「俺は二倍生きなくちゃいけない」ってセリフ云ったんだけど。

H 何、何？

S 「二倍生きなくちゃいけない」

H ああ、二倍。
S つまりそれは、編集するための時間。
H ああ----。
S っていうのは撮った時間の分やっぱりやらなくちゃいけない。つまりそれはすごく面白いセリフだと思っただけど。
T 単純だけど、奥が深い。
S うん、面白いなと思う。だから、結局行ってる時に同時平行的にやれる事と帰って来てからやることってのは、全然違うんだよ。
H いや、だからオレよく聞かれんのは、子供は云わないけど描いてる時見る人が、大人が「これ帰って制作するんでしょ？」って----。
S うん。
H いや、これで終わり。フィニートとか何とか云うとウンウン----って。
F あ、エスキースだと思ってるもんね。
H そう、そう、そう。
F だって、絵描きは---。
H これは、これだけのものだって。

S 相当時間あるってことだな！
T そりゃそうだろう。
F 何ヶ月も行ってるんだから。
*****略*****
H ここ10年分書き出してみたら、90年から三ヶ月・半年という単位で留守してる。
*****略*****
F だから、時間を示すだけでいいよ。だから、今云ってる時間を----。面白い形式だよ。「マ、よく今頃こんなものを描く人がいるわ」という時間を示すだけでも----。
S でも、ハッタはしつこいけど、インスタレーションっていうような手法からかなり正統な方向に来ちゃったっていうのは面白いよな。(***1)
H でも、インスタレーション的でしょ。
S そりゃそうなんだけれども。
F だから、なんでこれが正統なんだよ！だって云うわけ。
S 絵です。
F ああいう写生的な絵は正統ってわけか。
S 僕の視覚はこれを---多分、彼の今までの仕事のものを見せるのと、これを一緒に並べたらごく一般的なレベルの反応をするのは多分描いてあるものが、分かるというのがあい変わらずついてまわるだろうね。
T 何が？
S 描いてあるものが分かるということだよ。
H そこ止まりってのはすごく面白いと思うね。描いてあるものが分かるというのは。
S いや、だから描いてあるものが分かるというのはその対象がなんであるかっていうことだと具象ってことだろうね。具象って言葉がおかしいけれど、自分が見てる日常的な風景とかそういうものに換言できるっていうレベルの具象だよ。
F それでフジサンと同じ？
S それはフジサンはちょっと違うかもしれないけれど、少なくとも絵を描くっていうことも含めてね、ドローイングをしてそれがもうひとつ抽象的なドローイングもありますよね、作家にとっては。ただこれは、どっかへ行って描いたドローイングなんでこんな風に曲がるの描いたかな？描ききれなかったから大きくするために小っちゃくしちゃったのかな、っていうレベルかもしれない。
F あ、そうか。これはフジサンやなんかと一緒に込みで見ないとダメだよな。やっぱり、込みで見てハッタの全体の中でこれを見ていってどういう風に変わっていくのかわからない並べ方もあるしね。そ

ういう中で見えてくるものがそんなにフジサンとかその他彼の本質的なものと違うようには全然見えない。

H さっきの話の中で出てた額装したフジ。あれとこれとはほとんど意識的には変わってないわけだけど。
S さて、どう伝えましょう。

T 難しいことかもしれない。でも、そう素直にそうやって思えば、それはそれでそうなるからね。
F だから、作家の中の連続性と一般の人間がみるところの視覚の反応とがいかに違うかっていうのは演出の仕方としてあり得ると思うんだよ。

*****略*****

T ハッタの仕事ってのは、本人はどうか知らないけど、基本的にコンセプチュアル(*注4)なんだよ。
S うん。

T 客観的にコンセプチュアリズム。
S だけど、通常よくいうのとはちょっと違うよね。

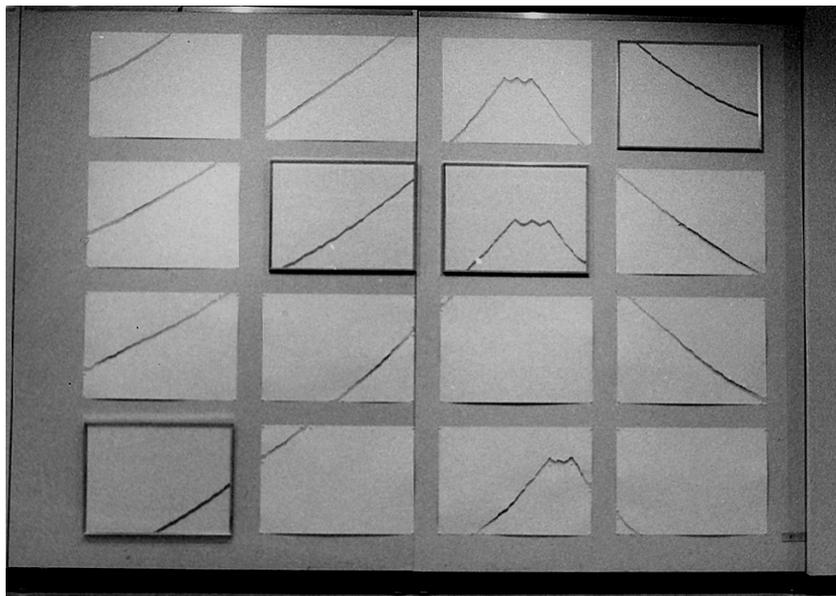
T そう。
S いやらしいんだよな。

T あの、低速のゆるやかなのコンセプチュアル。

S ま、僕に云わせると仕込みがあるんだよね。

F だから、これもコンセプチュアルに見ればいいんだよ。余り表面性にとらわれないで。

*****略*****



H あった、あった。これだ。これと今のドローイングとは
F 同じ意識(と額装フジの資料写真を示す)

F ああ、このことか。分かるわかる。これ額装なの？

H そう全部額装してる。

S 全然違う。全然違うよ。

T 同じ、同じ。

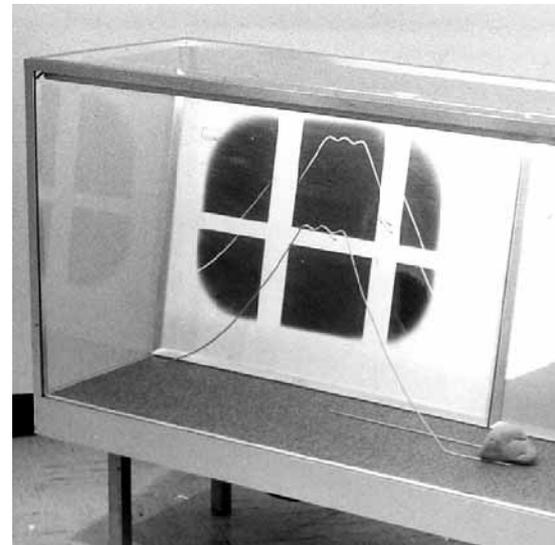
S そう？輪郭線とディテールを描くってのは、全然違うと
F 思うけどなあ、俺は。

T いや、発想は同じ同じ。

F 輪郭線とディテール？

H だから、それは紙切り芸なんだ。

S だって、あんな分割やったってしょうがないもんな。輪
F 郭線だもんな。つまり、どういうこと云いたかったって



いうと、輪郭線には多分筆の勢いとか一切ないと思う。基本的には同じ強さ、針金もそうだろうけれど、だけどディテール描き込むってのはやっぱり、もう完全に絵だけど。

F
S
そういう意味ではそう。

だから、輪郭線の突っぱねたドライな線とは違うような気がするんだけどなあ。

*****略*****

T
フジサンのエネルギーってのは、テンションってあるじゃない。なぞりのラインだけでもね。

*****略*****

T
1970年頃の時代のはいわゆるモノ派的な世界じゃない？なんとなく。ここから一歩踏み出した瞬間ってのはあるの？心の転換があったの？

H
70年代の初期の頃は石や釘・ロ・プや板など既成のモノを使ってはいたが、後年（その時にはこんなジャ・ナリズム的造語は名付けられていようはずが無かった）“もの派”とひとくりにされた作家たちとは全然ちがうものだ。だから、“もの派”展などともてはやされていた時期にも、“モノ派”があるなら、“コト派”

もあら-な。てんで、コトハをひんぱんに使うようになった。

元々ハプニングからこの世界(現代美術)に足を踏み込んだ。好き嫌いでいうと、俺は演劇性や身体性の強いハプニングっての嫌いだったんだ。それ以前はイラストとか描いたり jazzなんかをやっていたり、してたから、「イ-ジ-」なんてセンスや、しかもリズム・セクションだったりしたから、「遊び」なんてスピリット(精神)なんか身につけてたね。高校時代は「ハナ肇とクレ-ジ-・キャツ」(勿論バンドとしての)、その後「スパイク・ジョ-ンズ」「フランキ-堺とシティ・スリッカ-ズ」はちょっと幼すぎてよく覚えてないが、

日活映画「嵐を呼ぶ男」のフランキ-はよく覚える。留置場で出会った裕次郎に、ドラムの手ほどきをするんだ。「いいか、テ-コってのはこ-ゆ-ふ-に叩くんだ！」って、留置場の鉄のオリをスティックで叩きまわる。ともかく冗談音楽がやりたかったんだ。だから、むしろジョン・ケ-ジらの前衛(現代)音楽の方に興味はあったんだ。

*****略*****

(マルチ 16 の写真を見て)

S
ああ、そういうことやると絵が描ける様になるのか？俺にはああいう分割できないよ。ひとつの場所をみてて。
F
それだって、写真でコマ撮りしてんの？

S
そうでしょ。

T
勿論。

H
違う、これは。

S
切ってるの？

T
あっ、切ってる。

H
いや、これはもうからないから止めちゃったけれどフジフィルムがこういう-----。

S
ちょっとまて。これはひとつの写真を切ったのか？わざわざ。

H
だから、違うんだって。おれ、言葉が遅いから、俺のいう事も聞いてよ。

S T
聞きま-す。

H
ね、聞く気になったね。えーっと、フジフィルムのD.P.E.のオーダ-メイドで90年頃にこういうフォーマットがあったわけ。マルチ16という。ただ、それだけ。だから、35m/m 出したらこ



ういう風にしてくれるわけさ。
T 一枚もので出すと、こうなる。
S あっ、そう？自動的に。
H 不思議でしょ。
S 俺もほしいなあ。
F ええ！ドローイングと同じじゃないの、分割の。
S これいやらしい表現形態だよな。こうやって考えてみるとな。
F 何で？
S これで意味を持たせようなんて嘘だろ？
H ハッハッハッ・・・
S だからさ、発表形体が一番問題なのは、元々これだけで言えば一枚の絵なんだよ。
H 発表形体も何もないよ。発表形態じゃないんだよ、これは。もうそんなに注文がないから止めちゃったんだ。
F だから、全然違うんだよ。フィルムとか映像関係で-----。分割やってると全然逆だろ。ドローイングでの分割ってのは。
T だから、マルチテレビと同じだよな。
F そう、そう。
H だからもう、ハードが先行っちゃって、こんなことやっても-----。
S もう、出来ますよって。
F 出来ますよってことだよな。
S それがどうしたって云ってやればいいじゃない。
T これは、ディスプレイの一手段じゃないかな。
F ああ-----だから、そうそう。
S でも、利用されたという。
H いや、でもほとんど-----。
T でも、それあまり流行らなかつたね。
H 注文がなかったんだらう。
F ハッハッハッ・・・
H 俺はとびついたけどな。
F S T ハッハッハッ・・・
S だから、よく分からないけど、こうするとどうなるんだっていうのわかんない？
F 何？ハッタのドローイングのこと云ってるわけ？
S そうじゃなくて、画面を分割するってことだよ。マルチプロジェクションとかあるじゃない。
F ああ、だからこんなもの意味ないから、だから当然企画はずれたんだけど、ハッタのはテーマ - の身边から拵げていったわけだから、それだけのプロセスの必然性ってのがあるわけでしょ。
T え？ハッタの絵に関して？
S いや、でも映像としては同じでしょ、でも。
F 結果的には同じに見えるけれども。
S だから、そのプレゼンテーションとして出てくるものを見せ方の問題があるわけで、それはモチーフとか何とかは別にして、一枚の写真をわざわざあんなに切り刻んで、こんな風にやって、でこうだって云ったときに、で「それでどうしたの」って気になるよな。
F でもそんな紙ねえーじゃん。そんなでかい紙。
S いや、これはちっちゃい紙でも出来るんだよな。あれ一枚の絵なんだって。
F あ、俺小さい一枚一枚描いたあれじゃねえのって全体を自分の描きたい部分を。
S いえ、いえ、そうじゃない。
H 頭がこう---。(混乱している様子の身振り)
T S ハハハ・・・
S 違うあれは、あのままサあ、

T H 八八八・・・

S あの大きさをこうやってもいいわけ。それを何故分割するかって。

F あ、これ(ドローイング)の話してるわけ？

S これ(ドローイング)もあれ(マルチ写真)も同じ、つまりあれは分割しないで一枚の写真として引き伸ばせば、この分割線なくても出来るわけだろ。

H そうだよ。これ(マルチ写真)に関してだろ？

S そう。何故分割してるかって事。

T そういうの分節化出来るわけだよ。

S あれ、分節なの？

T そう、とりあえず今までの出発点としては分節化、あれで世界像が見えるんならだよ。

S 本気？

T すべてが。

F 山口勝弘がやってるじゃん。要するに、あれは全体像であるとともに入れ替えて。

T イリュージョン。

S 違う、違う。いい？いいですか？最初のソースがひとつのモノを分割してもそういう風にはならない。

T いや、なる。モノを見るってのは、こういうことなの。

S いや、違うんだ。

T スクリーンを通して、表現者のモノの見方が発生する。分割構造によって分節化したときにモノが見えるということはあるんだよ。

S うん、だけどそれはいいか？元々、この位デカイものをスリットでポンポンと割るって事とそこに寄って行くってのは全然違うだろうねえ。

T 勿論、寄らないよ。

S 俺の云いたいのは、そっちの方の事を云いたかったんだ。

T 寄らなくてもいいじゃない。

F その、寄っていくってどういうことなの？

S アップだよ。で、云ってるのはつまり、そういう事じゃないんだろ？

T 世界像を見る為の装置として-----。

S 分割した、そこらをフレーム・アップするってことだろ。

T そう、イメージ・アップね。

S で、それをマルチで一瞬に見せるってことだろ。

T そう、そう。

S そんなもん、アホだよな。

T それは重要な事なんだよ。

S そう？ワシそう思わんねん。何故かっていうと、そこをそういう風にやることだったら、そこをズームアップするのが絵なんだよな。

T そういう遠近法的深みを考えちゃいけない。ものの方の見方ってのはそういうズーム・アップじゃなくて、ものの方の見方は分散し、偏在化している、常に。

S それはすごく、恣意的な問題だろ。

T 勿論そういう事、皆つくってんだから。

F 線上に分かれるなんかしないよ。

T いや、線上ってこういう風にグリッドなんだ。

S 条里制で。

T その時に通常の世界像の感覚と違うもう一つの世界像の見え方が出てくるわけ。

S そんな、いい加減なものか！

T いや、いい加減じゃない。重要なことなんだ。だって、アートとかデザインって皆そうじゃない。

S ホント？

T 美的対象があるがままにあったって、分かんないよ。どういう風に見るかっていう、表現の視線がこちら側から持ち出さなければならない。

S それは誰が何をやるの？
T それは人間がやる。
S 違う、違う。いいか！俺の云いたいのはこういう事なんだよ。グリッドなんてあんなものは全部数値で割っただけなんだよ。
T 勿論そう、勿論。それが重要なんだって俺が云ってるの。
S 違う！
F だから、それがねえ、それがねえ
S 違う。ちゃうねん！
F 神は細部に宿りたもうの神話をこの人が信じてるだけの話なんだよ。
T それは、僕も信じてるよ。
S それは俺も信じてるんだけどもね、そうじゃなくて、俺が云いたいのは、そのグリッドのこれが非常に数値で割った単純なあれでしょ？どこで切られててもなんの-----。
F 意味がねえってことだろ？
S そう、そう、そう。
T 意味があるっていつてるの。そうやってものが見えてくる手順が出来るってことの。だって芒洋として見せたってさあ、ワカンないんだよ世界なんて。
S だけどさあ、それってすごく数値的なところに換算されたものじゃなくって、もっと見る為の、だから俺云ったのはズーム・アップしろってのがあるだろ？
F あのねえ、あのねえここでハッキリしておかなくてはいけないのは、彼（篠田）の云いたいのは一つの全体のフレームの中での分割を云っているわけで、あなた（高島）のは多分、イメージの各パートの入れ替えとか何とか-----。
T いや、違うんだよ。全体像なんて一気に見えないんだって。
S うん、うん。
T だから、世界像を見るために、いろんな、昔は美術があったりしたけれども。
S それ、近代病だよ、アンタ。
T 勿論、勿論そうだよ、だって。
S いいか！そんなものをさあ。
T 無垢な世界像なんて分かんないじゃない。
S いや、もう少しこう-----。
F 嘘、ウソー！そんな分割がしたら、世界が見えてくるか？
S 見えて来ない！
T いや、見えてくる。
S 何の為に分割するんだ！
T いや、手だて、見る為の手順だけだって。だけど、それが全ての世界像じゃないよ。
F うーん。
S 違うんだよ。分割だって全体見るために分割してるんだろ？
F そうだよ。
T 何も分かんないんだから、グリッドだってそうなんだよ。グリッドを通して世界を見る為の一つの手立て。
S 手順というのか？
T いや、モチベーションにするんであって、勿論グリッドが世界像の全てではないわけ。
F それは余りにも単純なことか？そのグリッドに分割する為のマルチとかが無限に続いていることを気づかせるだけの---。
T だから、その意識をあげてきてるだけで、僕は必要だと思ってる。だから、そこからさっき云った。
S だから、そこから先が無いんだよね。
T だとしてみれば、それは難しい。
S アーティキュレーション(*注5)っていう言葉が。
T ああそう、アーティキュレーションだね。とりあえずね。

S アーティキュレーションって何の為のアーティキュレーションかってことが常になくて、アーティキュレーションは批評の方法論としては認めるけれども、批評ってものはそういうアーティキュレーションを介した上での総合がない限り、俺はやっぱりだめだと思うんだ。

T うん、総合ね、うん。

S つまり、どういう事かって云うと、元々それは頭にあったものを総合するということなんだ、本当は、カオスと云おうか何と云おうか-----。つまり、全体としては、総合の問題。

T 分析的総合の問題だ。

S うん、それを一旦分析して、それを語ってるときにそこで終わる批評行為が多すぎる。つまり、それをやったときにこの上でどうするかって再統合っていうか、なんかその辺はどうだってことを出さなければ、俺はそれは何の為のアーティキュレーション(*注4)なんだって。それで批評の方法論の多くは分類すること、分析することっていうことの中で、ほとんど使命を終えちゃってるんだよね。それで、分類とかさあ、分析ってのはさあ、何の為の分類・分析かってことが、その先の視覚の統合的なものっていうか、見る側の意識にもう一回統合することに奉仕する為のことをやってるにも関わらず。

T それはカント的な悟性の問題として分かるが、芸術はその先にあるんだよ。

S 分析したところで終わるんだよ。

F そう、そう。

S で、分析することで終わってるから、我々はやっぱり終わるんだよね。そこで、何故終わるかっていうと、それは視覚のものに戻らないからなんだ。つまり、最初に見たものに戻らないわけ。

T で、戻さなきゃいけない。

S そういう為の試みとして、分析なり、何って言葉はあるんだけど、でも、そこまでやれなくなっちゃって何かって。で、それは、大変なものなの。

T そう、その大変なものは？

S やっぱり、対象が違って来るんだよね。

T 対象って？

S 対象って、分析されている対象自体が違っちゃうんだよ。つまり、解釈を含めた形の対象自体が変質しちゃうんだ。批評によって-----。

F もうちょっと、よく分からないが

S もう少し云うと、本来的に云えば、分類するためににあったものであるべきものが、分析され全体でなくなってくることに於いて、元のカタチに戻れないようになってっちゃう。

T それをやるうとしてるのが“あいだ”じゃないの。

S そう。で、“あいだ”はそうだとは思いませんがね。

T 志よ。こころざし。

F “あいだ”の話はさておいて。

S つまり、批評行為が対象を変節させちゃうのです。

F 要するに、文説の力っていうか。

S いや、力じゃなくって。

F 悪作用でしょ。

S 悪作用です。

T マイナス面ね。

F それなら、分かるんだけどね。

S 何の為の分析か-----。

F 只ね、総合って云っても、普通の言い方をすれば、ないものねだりであって、実に陳腐で総合的な見方しか出てこないよ。

S そうかも知れない。だったら、人間がやってる分析とか

F いや、止めた方がいい。

T えっ？

F 止めた方がいい！

S いや、僕はそうは思わない。

F エへへへ・・・。
S 人間の欲望としては無理だ。
T それは、やらなくてはいけない。
F 人間はそれもわかるけどね。
S 止めた方がいいと云われて、「ハイ、そうですか」という問題ではない。
F うん。でもそれはやっぱり、難しい。
S つまり、分析ってのは離れていく作業だよ。ある意味で云うと。