

なが
がた
か
かず
ひ
さ



作
文
メ
モ

『作文メモ』

まいど！ながたです。

今回は（またはも？）「文章作品を作る時にすこし考えること」をまとめてみました。

また「文章作品」とはモタモタした言い方ですが、「小説」と言うと僕は随筆や脚本も書きま
すし、「文章」だとビジネス文書や論文まで射程に入ってます。さらに「文学」だと偉そ
うですし「文芸」ってほど芸も無く、「書き物」はちよつと斜めに構えすぎで……とにかく、
「文章をいくつか並べることで自分の想いを表現したり、誰かを楽しませたいと思ったりして作
られたもの」、これらを作る時に少しだけ「ツボ」のようなものがあるっぽい、それを自分メモ
としてまとめ、ついでにお知らせしよう、というのが今作の主旨です。

一応「文章作品」が対象ですが、文章に関わらずおそろく「表現作品」一般、（絵画、音楽、
演劇などなど）に通じることではないか、と勝手に思っています。

もちろん言うまでもありませんが「僕の」考えたことですので、全人類に当てはまるとも思
いません。足りないところ過剰なところはぜひご自身でチューニングを。

ではでは、さつそく始めましょう。

【もくじ】

- 1 三つの視点
- 2 フィジカル
- 3 ロジック
- 【コラム】 「小説入門」の不毛
- 4 クラシック・モダン・ハイブリッド
- 5 欺瞞とその予防
- 6 ステルス
- 7 読者側・完成度から考える
- 8 まとめ

■ 1 三つの視点

作るからには「いい作品」にしたいわけですが、ではそもそも、「いい作品」ってなんでしょう？

僕はある作品を「いい」と評価するのに、三つの視点があると思います。

- 一、自分が納得
- 二、読者が喜ぶ
- 三、完成度が高い

言い方を換えれば「好きな作品」か「ウケる作品」か「評価される作品」か。でも残念なことに、これらが一致するとは限りません。鯖を手に入れたとしましょう。

あなたは塩を振って焼き魚が好物、しかし世間では「鯖は味噌煮込みだろう」という意見が多勢、でもこの鯖よく見ればとても新鮮なので、料理人魂が「きずしにしたいな」と囁きました。「三つに分けて三皿作る」というトンチ解答もOKですが、今は一皿とします。

さて、どうしますか。

僕は端的に「一、自分が納得」を優先すべきだと思えます。

理由は簡単で、「サステナブルなのは（持続可能性があるのは）それだけだから」です。

結局、人間は「嫌なこと」や「やりたくないこと」は長続きしません。ですから、いかに二の方向でお金が入っても、三の作戦で名誉が入っても、それが自分の本性（ナチュラル）から遠い所業ですと、いつか辛くなって止めます。

止められればまだよくて、下手にプロになってヒットでもしていようものなら、「やりたいことではないことをしている」という重い抑圧から、何か犯罪をやらかしてしまうかもしれない。いや本当に。

各界の長く一線に居る先輩諸氏に聞いても、

「納得のいく仕事をしなさい」

とアドバイスされます。そしてまた、

「ウケを狙った奴は間違いなく消える」とも。

もう少し細かく言えば、二はつまるところ「他人事」ですのでいくら考えても「本当にそうかどうか」はわかりません。また仮に、今現在のトレンドをバッチリ把握できたとしても、新しい市場がいきなり立ち上がって、完成した時には既に時代遅れになっているかもしれない。

三も同様に、「完成度」というのは確かに人気に比べればある程度普遍性や継続性のある物差しではありますが、やはり他人の物差しですし、時代によっても変化してしまいます。

またちよつと消極的なことを考えれば、二や三に基いて（基づいたつもりになって）、当たればお金や名誉が手に入るかもしれないませんが、しかし外れば、徒労以外にも残りません。

でも一に基づけば、最低限、棺桶まで持つていける「自分の納得」は確実に手に入ります。お金や名誉は浮き沈みのあるものですが、納得つまり思い出は、自分と、そして少数かもしれないかもしれませんが支持してくれた読者の中にずっと残ります。

せつかく「作品づくり」という楽しいことをするのでしたら、あとから自分や読者の、記録や記憶を無くしたく思うようなことは、しないに越したことはない、と思います。

もちろん、二も三も否定するのではなく、一に相反しない限りどんどん狙っていったと思います。

「読んでもらわないと始まらない」

「レベルが低すぎると感動とかなんとかの前に読めたもんじゃない」
のも事実です。

鯖の例でしたら、「鯖のペア・ニューギニア風南国フルーツ煮込み」と言われてもなかなか手を出しにくいものですし、クツチャクチャの刺し身が醤油とわさびの海に浮かべて出されても辛い。あくまで優先順位の問題です。

ここではまず、

★「自分が納得」いくものを作ろう

と評価軸を定めました。このものさしをいつも当てて外れてないか確認しつつ、進めていきましよう。

■ 2 フィジカル

さて、具体的に作っていくにあたって、必要な要素の確認をします。

僕は作品作りにはフィジカル（物理的）な面と、ロジカル（論理的）な面とがある、と考えています。料理でいえば「包丁さばき」と「レシピ」です。

本当は両者には簡単には切り離せない密接な関係があるのですが、とりあえずわかりやすくするため、分けて考えます。下痢でサッカーの試合して負けて、「今日の戦術」を反省してもしようがないですよ。課題抽出には要素の切り分けが大事です。ではまずは、フィジカルから。

● フィジカルとは

これは一般に「文章力」と呼ばれるものです。作文技術、構成、文体、言葉の選び方使い方、などなど。これは究極的には、

★必要な語を必要な場所に配置する技術

と言えらると思ひます。

文章は、あなた（作者）の頭の中のイメージを、相手（読者）の頭の中に再構築してもらつため駆使する記号の塊です。あなたが思つたようなイメージが読者の頭のなかに浮かべば、それが「いい文章」であり、それが頻繁に、スムーズに起きる文章のことを、「巧い文章」と言ひます。もうすこし一般的に言へば、

「目の前に情景が見えてくるような」

ものがいい文章です。もちろんその情景が何の関係も無いものではなく、作品の中に位置づけられるもの、作者の意図したもの、であることが大事ですが。

こう定義するとお気づきになると思ひますが、これは実は、

★誰にでもできる

ことなのです。

文字を習ひ始めた幼きあの日、耳にタコが出来るほど言われませんでしたか、

「キレイな字を書かなくていい。ていねいな字を書け」

と。文字は記号です。その文字が「あ」であることさえ分かれば、用を足せます。

同じことです。注意深く、丁寧にやりさえすれば、

「自分の頭の中にあるものをできるだけ人にわかりやすそうな記号にして記す」

という行為は、確実にできます。（慣れないうちは時間は掛かりますが）

「いい文章」の要素として「シンプルである」とか「リズムがいい」「読みやすい」などがよく挙げられると思いますが、それらはつまり、

「そうしたから『いい文章』になった」

のではなく、

「『いい文章』とはそういうもの」
なのです。

作者のイメージがパツパツと伝わる（湧いてくる）わけですから、シンプルに感じるしリズムカルだし読みやすいのです。

「文章の巧い人」とは、それをほとんどオートマチックにできるよう自分の身体をマシーン化した人達なのです。ですから効率・速度は何倍、何十倍も高いのですが、やっていることの基本

はまったく同じです。編み物あたりの素人・玄人をイメージしていただくとかわりやすいでしょうか。最終的には多少不格好で時間は数倍かかっても、同じようなものができる。

華やかな言葉や自分では到底思いつかない美しい言い回し、そんなものできない、とお思いでしょうか。

確かにその辺はセンスです。

できないものはできません。

できるようになるためには、師と仰ぐ人（勝手に）見つけてコピーすれば似たことができるようにはなるかもしれませんが、

でも、そんなことをするより遥かに大切なことは、しつこくくりかえしますが、

・自分のイメージを確実に伝える

言葉を選んで並べる、これです。

習字、文字そのものと同じで、文章も「美しさ」を追い始めると果てしない修行が待っています。もちろん追って悪いものではないのですが、それは本筋ではない。

「洗練」を追うととてもお金（手間・時間）が掛かります。逆に言えば、「洗練」さえ諦めれば素人でもかなり戦える。

僕がホームベーカリーで焼くパンは自画自賛ですがかなり美味しいです。それはお店の「洗練」、低コスト・安定品質・いつでもある、を捨ててその分をいい材料に回したりできるからです。

● 訓練

さて話を戻しまして、ではこの誰にでもできる「必要な語を必要な場所に配置する」をプロばりに高速・高効率に行うためにはどんな訓練が必要か、といいますと、ここに悲しいかな王道は無いのです。

実践あるのみ。

「心に浮かぶよしなしごとをそこはかとなく書きつく」りまくる、しかないのです。

「一万時間の法則」という仮説があつて、人が何かに習熟して一流になるのはだいたい一万時間だそうです。毎日八時間で三年五ヶ月。「石の上にも三年」ですとか「仕事はせめて三年やれ」の根拠がこのへんにありそうですね。

世の中にどんなジャンルでもそういう「必勝方法論」がほぼ存在しない理由はたぶんここにあるって、「なんかあるはずだ」と強烈に思うような人はつまり「巧くなりたい」という情熱がある人で、それはつまり熱心に練習を繰り返してる人で、気がつけば、腕があがってるんです。

練習の際は、できれば読者が想定できる媒体、同人誌でもブログでもSNSでもいいのですが、書くのがいいと思います。読者からの反応・ツッコミも期待できなくはないですが、それよりもオープンスペースの方が自分自身も他人の目になって文章をチェックしやすいからです。日記帳なんかですとどうしても甘くなりがちです。でもこれも必須ではありません。

その際の内容ですが、これは何でもいいと思います。書の訓練では、書きたいものでもなんでもないものをバリバリ書きましましょう、「初日の出」とか「ダメ人間」とか。あれと同じです。書いてて気分の悪くなるようなものを書く必要はありませんが、友だちとダベるようなちょっとした話題でも、自分のイメージを膨らませ、書き写し、伝わるかどうかチェックする、という文章の練習にはなりません。意外と書いてるうちに盛り上がってきたりするものです。

「上手くなるまで歌わない」という歌手は居ないと思います。書きまくるしかありません。

●直感がだいじ

フィジカルには限界があります。全員が無限に強力になって「技、神にいる」とまではいきません。物理的なものだからね。百万人に一人、百年に一人の超天才ならありうるかもしれないが、イチローだつて四割さえ打てないわけです。

作品づくりにおいては基本的に「どこかで固まる」と考えたほうが良く、それを「作風」と言います。

固まる時期はマチマチで、人気のあるマンガ家さんのデビュー前後をあとから見ますと、週刊連載だと（状況が過酷だからか）二〜三年もあれば固まるように思います。逆に画家の熊谷守一氏は七〇歳前後になってシンプルな線と色の表現が確立しています。

なので焦らない。

もちろん作品はフィジカルだけではなく後述しますロジックの部分がありますので、「カタチ」が決まったからといってそれで終わりでも伸びなくなるわけでもありません。

それでもフィジカル面で物足りない感じがする、つまり行き詰まったら、

・全然違ったことやってみる

のがいいでしょう。不満がフィジカル起因かそうでないかを切り分けるのです。違うやり方でまだイマイチなら、問題はフィジカルではなくロジックの方です。

稀に全く違う複数の作風をポンポン渡り歩ける天才がいますが、それはもうピカソとかマイルス・デイビスのレベルですので、私たちには多分関係無いです。なにはともあれ、

・自分がやりやすい感じ

をやりながら手探りで探っていく。日本人は「苦勞」とか「苦手克服」が大好きですのでつい、「どこかにある正解を探し求める」ような精神構造で自分の手を縛り上げてしまいがちですが、それはあまりよくありません。

「自分の中にあるものを素直に出す」のがどれくらいできるか、が本当の勝負です。自分ナチュラルの姿、姿勢、感じ方、考え方。そのためには、緊張を解くのが大切。だから「頑張っている」時点で少し横道に逸れている可能性すらありますね。

「楽しくて寝食を忘れる」ようなのがベストなので、強引に進もうとしたり、また事前の計画通

り運ぼうとしたり、そういう無理をなるべく減らす、直感を妨げない、そんなことに気をつけた
いところですよ。

フィジカルは前述のように割と簡単に（自分の）天井にブチ当たって飽和しますし、そもそも
必要とされる技術は書こうとする内容にロジックに依存するので、あまり深刻に悩まなくてもい
い、と思います。

包丁さばきだと思ってください。

一分間にキャベツを何個も千切りにする必要はないし、鱧の骨切りを一ミリにいくつ入れるか
とか、そんななんでもいいんです。
切れりやいいんですよ。

● 構成

小説でも脚本でも、「起承転結」「序破急」などの組み立て方、つまり「構成」をやかましく
言う書物はたくさんあります。

ですが、これも料理に例えるとわかりやすいかと思いますが、フレンチでも懐石でも、確かに
オーソドックスなメニューの流れや組み合わせはあります。しかし、それらは長年の経験で得ら

れた「問題のないカタチ」に過ぎず、それらに則って作ったからといって美味しさが保証されるわけではありません。

同様に「一旦解決されたと見せかけてひっくり返す」「このへんで色恋沙汰を挟む」のような組み立て方にいくら凝つても、本質的なおもしろさにはつながらない、と僕は考えています。つまり必要以上に綿密な設計図は必要ない。

ではどうするか、といいますと、

- ・まず書き始めて
- ・徐々にできあがる現物を観て沸いたアイデアやインスピレーションを膨らませて
- ・どんどん筋書きを変えていく

いくなれば「ライト&フィードバック」。

そもそも料理であつても、良いシェフならばその日のナイス食材、天候気温湿度、お客さんの雰囲気・反応などなど、その場に応じて臨機応変に「構成」を決めていくはずです。

作文もこうでなくては。

実際問題、「設計図の大切さ」はよく言われるのですが、僕が現実を知る範囲、あるいは一線の作家・脚本家がポロリと漏らす「仕事の流儀」を聞き及ぶに、どうも「プロットガツチリ」なタイプはむしろ珍しいと思います。だいたいの方が「書いてみるとわからん」みたいなことをおっしゃいます。

（仕事の流れ上、企画を通すのに細かめのプロットを上げさせられることはよくあるのですが、プレゼン用と本番は全然違うこともしばしばです。またそれが問題視されることも（結果としておもしろければ）あんまりありません）

もちろんそういうものがある方が安心して力が発揮できるタイプの方もおられましょうから、「作るな」とは言いませんが、無くてもいいんじゃないかな、と思います。

3 ロジック

さて包丁さばきのことはだいたいわかったとして、次はいよいよレシピについて。

ロジック面、まずはその根本、「何を作るか」。

それは「なんでも好きなのを」で決まり、なのですが、はじめはそれこそが一番難しい。ですので、取っ掛かりを考えましょう。

まずメインディッシュを決めるんです。材料と、料理法を考える。例えば「肉を」「焼く」。それが、

★谷と山を持たせる

です。

あたりまえの物事があたりまえに進みますと、それは「あたりまえ」であって、「ドラマ」は生じません。人が思わず注意を払ってしまうのは、「なにか変わったこと」が起きてるポイント、つまりギャップです。ギャップが生じるのは、山と谷があるところ。

なので逆に言うと、ギャップを生じさせようとするれば、山と谷を設定すればよい、ということ

になります。人間（登場人物）の視点で言い換えれば、

・突き落とされて+這い上がる

これが基本です。

『水戸黄門』を例に取れば、

（谷）悪代官が悪きをして民々が困って

（山）黄門様登場、成敗！

と、これだけのことです。

複雑に見える作品も、要はこれを何段も重ねて設定していたり（上手くいきそうになっては覆される・連続ドラマなどに多い）大山の中に小山が出現するような入れ子構造だったり、二つ三つの山谷が並走していたり、してるだけです。

最近多い、いわゆる「日常系」でも、フラットに見えてそこには小さな事件、谷（ポケ）と山（ツッコミ）が生じています。些細なことなので盛り上がってないように見えるだけで、人が床のコードで蹴躓きますように、山谷は「ギャップであること」そのものが問題なのであって、高

さの差は問いません。

MLBの伝説的クローザー、マリアノ・リベラの必殺カットボールはボール半個しか動かないんです。でもバットの芯外されて凡打になる。そんな感じ。

さらに見ますと、

★谷とは「厄災」

です。司馬遼太郎先生は「万力」と表現されるのですが、どういう「厄災」がキャラに降りかかるか、その厄災をまず決めてしまいます。

- ・バルチック艦隊がやってくる
- ・シシ神様に呪いをかけられる
- ・「こころの大樹」を救って欲しい

なんでもいいんです。ミステリではだいたい殺人事件が起きますよね。あれが厄災です。それによつて締めあげられた名探偵や容疑者たちがどうやってもがくか、ここにドラマが発生します。

ファンタジー系でなくても、突拍子もないものでもかまいませんよ。

・同級生の女の子が部屋に転がり込んでくる

ほら妄想が湧いてくる。

では、逆の「山」は何かというと、

★山は「解決」

です。別の言い方をすればクライマックス、「盛り上がり方」、作者から見ても「盛り上げ方」のことです。「解決」という言葉がハッピーエンドのみを指す感じがするならば、「破壊」でもいいですね。締め上げる万力を破壊する。凝縮と発散、緊張と緩和。こちらもお好きな様に考えればよろしい。

- ・空前絶後のワンサイドゲーム
- ・山の神様大暴走
- ・地球サイズの最終形態で愛で包む

これだけ取り出して観るとアホみたいなネタですが、しかし元作品（それぞれ『坂の上の雲』『もののけ姫』『ハートキャッチプリキュア』）をご覧になれば感動の名シーンでしょう。それはしつかり設定された「谷」と、そこでもがく人々の生命力溢れる姿が力強く活写されているから、です。

山は谷のためにあり谷は山のためにある。

こうして分けて考えると、簡単でしょ？

- ・ 厄災はなにか
- ・ 解決方法はどうか

要はこの二点。

いくつも山谷を華やかに組み込む凝った設計はいずれ力量がついてからにして、とりあえずはまず、ひとつ山ひとつ谷、しつかり決めて描く、とよいと思います。

この山谷のセットのことを「テーマ」と呼びます。

で、テーマが決まると、「作品」として成立します。

なぜかといいますと、この「山と谷」の「構造そのもの」が「ドラマ」ですので、普遍性がある、つまり「誰がいつ観てもドラマ」になるんです。もちろんディテールの巧拙はありますが、小学生が学芸会で「ももたろう」を演じても大人が観ていられるのは、「観客が子どもたちの縁者だから」ではなくて、「『ももたろう』がドラマだから」なのです。

「テーマ」と申しますと「愛」とか「人間賛歌」とかそういう「概念」を思い浮かべるかもしれませんが。しかし「概念」（≡イデオロギー）を直接描くのは、実はかなり難しい。山谷によって生じる動きや対比で表現する方が簡単なのです。

ロミオとジュリエットをイチヤイチャさせ続けてもなかなか「愛」は表現できませんが、幾多の妨害と生死を超えて共に想い合う行動が描かれると、「愛」という言葉が作品中ただの一度も使われなくても、人はそこにそれを感じるのです。

と、こうしてメインが決まれば、あとは副業にサラダとかスープとか、ご飯の炊き方とかお酒の種類とか、そのへんはもうお好みで。多少ムチャしてもちゃんと「作品」になりますよ。

●まとめ

さあここまでをとりあえずまとめますと、作品作りとは

- ・ 厄災はなにか
- ・ 解決方法はどうか

つまりテーマをお好みで設定して、

- ・ 必要な語を必要な場所に配置する

ことに注意して丁寧を書く。そして、

- ・ 自分が納得する

まで書き直すと……

できあがり！

カンタンでしょ？

そうなんです、とつてもシンプルなことなんですよ。

でもシンプルだからこそ、無限の可能性がある。

「厄災」は作者ごとに違います。この世界の終わりから、おかんの小言まで。「解決」もまた違います。次元ごと未知の力の発動で消去することから、おかんの大切なキヨシ君歌謡ショーの録画の消去まで。

つまりは「作品づくり」とは「自分さぐり」でもあります。

あら、オレ、こんなこと考えていたのかしら。

「本当に美味しいごちそう」に出会うまで、それを知らないように。

普段の自分から思いもよらない厄災と解決が噴出する時、そこに素晴らしいカタルシスがあつて、それは読者にも伝わります。高度経済成長期に健さんの任侠映画や裕次郎のアクション、植木等の無責任男が大人気を博したのも、締め付け厳しい日常をブツ壊す、その快感がたまらなかつたのでしょう。

またこれほど科学が発達し豊かなこの時代でも、ファンタジーやSF、戦争物・パニック物・極限物が好まれるのは、むしろこういう時代だからこそ、厄災と解決のコントラストがハッキリしたものが恋しいのかもしれない。「こんなもん造り物や」とか「戦争が見たけりゃニュース見ろよ」というのはお門違いなのです。観たいのは厄災と解決であつて、舞台装置はなんでもい

いのです。

ということ、この二点だけを頭に入れて、あとは地道に実作を繰り返す。言葉の配置の適切さを身につける。厄災と解決もいろんなパターンにトライしてみる。と、だんだん「自分の納得する」作品ができていつて、それは徐々に人々にも受け入れられ、また好事家が観ても「いいね」と評価されるようになるでしょう。

そしてこれは、繰り返ししますが、丁寧に着実に行えば、時間は掛かるかもしれないしなかなか洗練はされないかもしれないけど、「誰にでもできること」なのです。

【コラム】 「小説入門」の不毛

ここまでのようなことを、もちろん自分で考えるのみならず、先人たちの書物もいくらか読み漁りました。

冒頭でも書きましたように、この手の書物は大雑把に「小説入門」と「文章入門」に分かれま
す。問題は「小説入門」の方です。

なかなか「『いい小説』を書く必勝法」がズバツと書かれているものはありません。結局、
「いい小説」とは「自分の納得する小説」であり、それはつまり自分の内側から湧き出てくるも
のを表現する他無く、他者の評や理論とは関係ないものなのです。

ですから、その本質を理解している名手、例えば三島由紀夫、川端康成、ステイーブン・キン
グ……の「小説入門」はいずれも抽象的で端的に言えば何を言っているかさっぱりわかりません。
自分にしかわからない「こんな感じなんですけど」を言語化しようと悪戦苦闘してる軌跡がそこに
あるだけです。ワールドクラスの名手を持つてしても不可能なのです。

そうではない、具体的にものすごく細かい決まり事・法則的なものをたくさん書いてくれてあ
る書物も多々あります。しかしそれはせいぜい、非常に狭い範囲での「今のところこういうもの

が良い」というカタログあるいはテンプレート集に過ぎず、こんなもの真に受けて何か書けば文字通り絵に描いたような「ありきたり」が出現してがつくりするだけです。

あるいはそういう知識を入れ過ぎると、せっかく湧いてきた「自分なりの」ものを傷つけたり、弱めてしまったりするかもしれません。作品づくりにおいては、無難は死と同じです。というより、「ここは無難に抑えておこう」と思うような箇所は削った方がいい。

一点だけ例外を挙げれば、これはご本人が「何百冊も読んだけど無いから書いた！」と豪語するだけあって、高橋源一郎先生の『一億三千万人のための小説教室』だけは、その「自分の中から湧き上がるものを大切にカタチにしなさい」という点を突いています。これは読む価値があります。

そっくりな状況が「アイデアの出し方」にもあります。

「アイデア本マニア」に「どれか一冊」と問えばまず返ってくる答えが名著『アイデアのつくり方』（ジェームス・W・ヤング）だと思えますが、これも書いてあることは同じ、「アイデアは勝手に湧いてくるので、準備しつかりしてそれを待つ」。

真実は身も蓋もないものですね。

ただし「文章入門」の方はもう一段物理的なレイヤーの問題ですので、参考になる点もあるかもしれません。（僕はこちらの方あまりチェックしてないので正直よく知りません）しかし、これもあまりうるさくコダワリすぎてもよくないと思います。わかりにくくても読みにくくても、文章作品にとっては「自分はこうイメージした」文章こそが一番ですから。

■ 4 クラシック・モダン・ハイブリッド

さてここから、少しだけややこしい話をします。わかりにくければさらりと流してください。でもなにか引つかかるものがありましたら、ぜひご自分でもいろいろ考えてみてください。

僕は現代においては、ロジックの組み方に大きく分けて三種類あると思います。クラシック、モダン、ハイブリッドです。（名前は僕が勝手に付けました）

先ほど述べましたように、組み方の基本は「山と谷」つまり「厄災と解決」を設定することですが、その「厄災」の質が根本的に違うのです。

● クラシック

クラシックは王道です。

中世までの人間と社会（世界）の関わりをイメージしてください。ここで「厄災」というのはおおよそこんな風なものです。

・人間であることの矛盾

|| どうせ死ぬのに生きている

・社会システムの矛盾

|| 義理と人情を秤に掛けりや義理が下がって

・本物の厄災

|| 月日は百代の過客にして

つまるところ、「目に見える万力」がギリギリと「人間」を締め上げ、これに対して主人公たちがそれを何らかの形で跳ねのけようとする、ここにドラマを見る。

これがクラシックです。

ロミオとジュリエットは「家が敵同士」という「自分たちではどうしようもない万力」に対してなんとか自分たちの想いを遂げようと苦心惨憺、最後は悲劇に終わりますが、この、「万力に対して跳ね除けようと生命の火を燃やす」ところに感動するのです。

我々は生き物ですから、この技術が発達した現代でも依然として上述のような万力に日々締め上げられており、古い話であつても当時と同じように心が動きます。

実作に当たって、こちらを選択するのはオーソドックスで間違いがないのですが、二つ難があります。まず、

・古今の名作が腐るほどあるので、どこをどうやつても新規性が出しにくい

説明は要らないでしょう、要は「シエイクスピアとガチ勝負」ということで、そんなことできるわけがない。いかに「自分が納得すればそれでいい」とは言っても、「車輪の再発明」ばっかりしてはいかんともしがたいですね。

そしてもう一点はそこから派生して、

・バカにされる

日本人は特に「古典的」というだけでバカにする変な癖があつて、いまこのタイプの古典的口ジック組みをすると、「なんて古臭い」と言われることは覚悟せねばなりません。

京都あたりを持ち出すまでもなく古くてもいいものはい、出た瞬間から投げ売られている不人気スマホを持ち出すまでもなく新しくてもガラクタはガラクタ、「古い新しい」と「良し悪

し」には何の関係もない、と思うのですが、「古いレベルが低い、と考える人は意外に多い」ということを頭の片隅に置いておきますと、いざ面罵された時に動揺しなくて済むでしょう。

●モダン

次が問題のモダンです。

これは「近代」「現代」の社会の仕組み、つまり民主主義と関係があります。

中世までの社会的な厄災、つまり社会の矛盾というのは悪い王様とか代官とかが居て、そいつをやっつければ解決する問題でした。つまり自分に責任はない。

ところが近現代の厄災はおおよそ政治の間違いであり、それは政治家の間違いであり、その政治家を選んだ「わたし」つまり「自分の間違い」なのです。

世界中のどこかで戦争が起きて日本でだつていつ起きるかわかりませんが、それらは誰であろう「私」が積極的であれ消極的であれ、直接的であれ間接的であれ支持・黙認・無視した結果起きているもので、人が死ねば自分「も」悪いし人に殺されても自分「も」責任がある。この構造自体が近現代の最大の「厄災」です。つまり、

・世界は狂っているし、それを支持する自分も狂っている

直接間接問わずこれを描こうと取り組むのが、モダンです。

モダンの難は、もう言わずもがなかもしれませんが、まともに書くと大変胸の悪くなる構造で、つまり

・そんなもの観たくない

のです。「お前が悪い」と指弾されるわけですから。ということは「観たくないものを見せる」というアクロバットが本質的に必要になる、という困難です。

● ハイブリッド

そうは言っても我々は生まれた時既に民主主義の世界に放りこまれていて、拒否権も選択権も無かった。望んでもいない「自由」「選択」「責任」のこの重さたるや！ こんな時代に生まれ生きることそのものが厄災ではないか、という考え方もできます。

この生きづらき社会構造の中でそれでも逞しく生きる姿を描く、のが、モダンとクラシックの混ざったものつまり、ハイブリッドです。

例えば、若者がバイクを盗んで校舎の窓ガラス割って暴れ回る、ような情景を描く（今でもいらつしゃいますよね？）。社会の抑圧と包容力の無さが原因なのですが、そこには触れず苦しさにのたうつ若者に共感してもらおう。実際我々も同じ社会に生きているので、理解できて共感してしまう。

ここで「こんな社会変えてやる」と市議会議員に立候補するとモダンになり、救いの手を差し伸べる幼馴染の女の子でも出て恋バナになればクラシック。

こう書くとこのタイプの作品もわりとあることがわかりいただけますでしょうか。

ハイブリッドはモダンと違って自分に対する指弾が無いので、幾分喰い付き易いです。ただしモダンほど破壊力が無いのと、クラシックほど安心できない、つまり中途半端とも言えます。そして後述しますが、「厄災の中身を問わない」という性質は一步間違うと作者の無責任となり、結果、社会的な位置づけ上、作品そのものが厄災になる可能性が少しあります。

この三者にもちろんのことながら、優劣はありません。どの問題点が最も重大かは、作者と読者によるからです。（そもそも僕が便宜上テキストに分類してるだけです……）

矛盾なんかどこにあっても日々の生活は続くわけで、目の前で起きる喜怒哀楽をシンプルに描

くことの何が悪い、というクラシックの開き直りもそれはそれで正しい。美味しいメシ、温泉、子猫、みんな僕を癒してくれるじゃないか。

逆に「世界のあらゆる悲劇の原因が、自分の選択もしくは無関心にある」という事実、これこそが日々をどんよりと重くしている根本原因であり、ここを指摘せずに何を吼える、というモダンの意気込みも事実その通りです。造反有理！

いや、システムそのものに噛み付くのは分が悪い、ともあれ現況の「生きづらさ」をコツコツ描くことで人に「この辛さってなんだろう？」と疑問を惹起してもらうのが先決だ、というのがハイブリッドになりましょうか。

さてあなたなら、どこを狙いますか。

■ 5 欺瞞とその予防

ただ、どちらにせよ、自分がテーマとして描こうとする「根本的な矛盾」がどこにあるか、これを把握しておくに越したことはありません。なぜなら、欺瞞に陥らなくて済むからです。

ギマンとは何か。

・根本原因から目を逸らすように描かれた作品

のことです。例を挙げましょう、

「あるお父さんが若い息子さんを肺ガンで亡くしました」

これだけなら普通の悲劇なのですが、もしお父さんがヘビースモーカーで家でもなんの気遣いもしてなかったとしたら？

たとえばクラシックで行くならその情報は捨ててシンプルに「普通の悲劇」にする。

モダンで行くなら「喫煙の問題」に焦点を当てる。

ハイブリッドなら「過剰な情報を手にしてしまう悲劇」と読み替えますか。

ところがこれを、その情報が出しながら「普通の悲劇」として描くと、混乱が発生します。

「原因はあんたでは？」と理性は疑問を呈するのですが、泣く家族の姿を読めば感情はもらい泣く。この股裂き状態、これが読者の心身の健康に非常に良くない、いや、ハッキリ言えば心にダメージを与えるのです。

のみならず、このダブルバインド（両縛り）状態は「問題の焦点を外す」効果があり、解決への道筋やアイデアを潰す可能性さえあります。

そんな大層な？

「肺ガン」を「特攻」、「タバコ」を「選挙権」に置き換えてみてください。結構シリアスな話になりますでしょう。そしてこういう作品、多いですよね。

私達は近代の矛盾も、そこで生じる「矛盾を観ないようにする」という抑圧も、無意識では重々承知の上なのです。だから先述のように、ストレートなクラシックには飽き足らない。といって、モダンやハイブリッドで見せつけられるのもやはりキツイ。そこに言葉は悪いのですが、つけこむのがこの「ギマン」なのです。

いや、そもそも作者も読者と同じ社会に居るわけですから、「観たくない矛盾」があります。それを避けるように、でも矛盾にはアプローチしなきゃ……的な気分で描くと、意図しなくても主題と描写がググッと捻れた「ギマン」になってしまうのかもしれない。

こういうものにいくら触れても、真正面から問題に向き合うわけではないので、「当事者感」が発生しません。つまり受け手そのものを変える力はない。

それでいて傷口の周りを弄くるような行為ですから、痛みは発生して解消されない。するともっと強い「弄くり」が欲しくなつてまた変なギマンを求め彷徨う。依存症です。

この結果、たくさんのギマン作品、作家が必要とされ、多くの人を傷口付近を弄れば大ヒットになつてビジネスが回るので作り手以外も群がる。

でも、何も起きない。

読者にも、作者にも、世界にも。

最初に「自分の納得」が大事だ、と言いましたが、「人が求めるもの」を基準にしてしまいますと、おそらく二〇一四年の日本ではこれ、つまりギマンになつてしまうような気ずらします。

ともかくこの欺瞞、知らずにやるのはともかく、知つてやるのは避けたいところでは。

では、ギマンに陥らずしつかり主題を描くには、どのあたりに注意すればいいでしょうか。

●ギマンを避ける

まずはクラシックですが、これは解決法がハッキリしていて、基本的に

・描く領域をグッと制限する

といいのではないかと思えます。対象を絞る（例・子供向け）、描く対象を絞る（例・女子高生のゆるい日常）、ジャンルを絞る（例・ミステリ、ホラー）……要は「近現代の抱える根本矛盾」に触りようのない世界だけを取り扱えば、「描いてない」という批判は当たりません。そして繰り返ししますが、これが劣つてたり意義が薄いわけではないのです。

モダンの場合は難しいです。「見たくないものを見せる」わけで、高度なテクニックが要求されると思います。基本的には、

・隠す

しかなくて、もちろん隠蔽も欺瞞のうちなのでここに自己矛盾が発生して、だから近現代のマジメな作家はおかしくなつて早死するんです。あるいは隠したり騙したりするのが大好きな非人格者が増える。この点は、後ほども少し詳しく見ます。

ハイブリッドは基本的に矛盾そのものを問わないので、何をどう描いてもギマンに陥りにくい、という本質的優位性があります。のですが、であるからこそ、メタな視点、ここでは「作品の社会性」というものを持ち込むと、ちよつと話が変わつてきます。

具体的には、例えば、「近隣諸国と政治的緊張が高まつてる時期に全体主義礼賛作品を描く」という行為は、「作品そのもの」で見れば欺瞞が存在しなくても、その状況でそういう行為を行う作者は果たして無問題でしょうか。欺瞞を「本質的問題から目を逸らさしめる」作品だと定義するなら、その作品は欺瞞ではないでしょうか。

以上三パターン。ただ、作品とその社会性は分けて考えるべし、と言われれば二の句はつげません。また、社会によつて作品が、作者の意図とまるで違う解釈をされることも往々にしてあります。加えて、だいたい常に「意図」なんてものを強く持つて作つていいのか、と問われれば実はそうでもない気もするので、こういう問題提起にどれぐらい意味があるのか、と自分でもこの項書いて怪しいのですが、ともあれつまりは、まあ、あんまり、人を「引つ掛ける」ような作品は、志向しないほうがよい、ということです。

お客さんで怒ると二度と来てくれませんよ。で、「怒る」理由はおおよそ、失敗や間違いや低性能ではなく、不誠実なのです。

■ 6 ステルス

さて本筋から少し外れますが、モダン・タイプの「隠し方」をちよつと見てみましょう。作品鑑賞の際、そこに「隠された意図」をいろいろ考えるのは楽しいものです。名人・達人の作戦を並べてみます。

● 1 圧倒的なフィジカルで押す

(マイケル・ジャクソン方式)

見たこともない振付とキレのダンス、独特のヴォイスから放たれるこれもまた他とは全く違う歌唱。すつかり眼と耳を奪われますが、彼の歌詞はこの近現代の矛盾と呪縛を「直接に」突くものばかりです。『スムーズ・クリミナル』では社会を回す機械となり果てた人間を救急医療の訓練人形(アニメ)に例え、『マン・イン・ザ・ミラー』ではもつと直接的に「僕は鏡の中の男に呼びかける。まずは自分から生き方を改めよう」と語る。

(詳しくは『マイケル・ジャクソンの思想』(安富歩)シリーズご参照)

歌詞だけ読むと直接的指摘なのですが、曲がつく、特に動画になると目・耳が奪われて歌詞は

全く気にならない。しかし事実聴いているわけですから、心の奥底どこかには必ず届く。

ただし「圧倒的なフィジカル」というのがそもそも非常に得難く、才能×努力を必要とするものなので、簡単な作戦ではありません。

●2 目覚めた人を描く

(司馬遼太郎作戦)

矛盾した社会や人間、それによって発生する抑圧を、直接的に糾弾・指摘することなくできるだけ「そのまま」にコツコツ描いて、そこにそれらをブチ壊そうと格闘する「目覚めた人」を置くことで矛盾を浮き立たせる。ちよつとハイブリッド風ですね。

人気の高い幕末物でも、実はよく観ると彼らは超人的な英雄ではなく、「旧来の固陋から自由な人」としか描かれていません。失敗もするし間違いもするし、聖人君子でもない。しかしどう見てもヒーロー。あなたは、こうでなければならぬのではないのですか？

ただし「自分にはこんなことはできない」あるいは「龍馬カッコイイ！」で終わってしまう可能性も高い。

このバリエーションに「無垢なる者」を現代社会に突っ込んでその対比を描くやり方もありません。『裸の大将放浪記』やジャック・タチ監督の『プレイタイム』など。普段我々があたりまえだと思っていることがかなり異常もしくは不自然なことである、と「無垢なる者」は教えてくれます。

●3 マルチミーニング

(後期宮崎駿作戦)

深読みすればいくらでも深読みできるネタを各所に仕込んで、読者に勝手に考えさせる。

『崖の上のポニョ』は表面的には小さな女の子と男の子の大冒険ファンタジーですが、ご覧になった方はお分かりの通り、そんな甘いものではありません。僕はポニョは人間の本来持つ生命力、宗介は知性の比喩と捉え、「どちらが欠けても困る」と観ました。もちろん解釈には正解などありませんが、「解釈の余地がある」ということが大事です。

しかしながら解釈などしようともしない人は多々いるので、どんなに巧妙に仕込んでも空振りのおそれがあります。

● 4 二重偽装

(逆「もしドラ」作戦)

通称『もしドラ』、『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら』(岩崎夏海)という作品、あれは一見、

「青春ドラマのフリをした経営論入門」
に見えますが実は、

「『青春ドラマのフリをした経営論入門』のフリをした青春ドラマ」
なのです。だから売れた。あれ本当にドラッカーの本だったらあんなに売れない。

この二重偽装をひっくり返しますと、

「『モダンのフリをしたクラシック』のフリをしたモダン」
という作戦は成り立つのではないか、と思います。

これは隠蔽としては恣意的というよりも無意識的で、さすがにここまで来るとややこし過ぎて伝わらない確率が上がると思うのですが、こういうやり方もある、ということ。

——他にも「知らん振りオトボケ作戦」「後は察せの寸止め作戦」「逆ギレ芸のフリをして言いたいこと言う作戦」など、考えられる作戦はいろいろあります。繰り言ですが基本は、

「他人事ならどんな悲劇でも受け取れる。しかし自分のことならどんな些細な矛盾も抑圧も指摘されたくない。でも問題はそこ」

見ていただいたとおり、このパズルはかなり難しい。モダンに取り組むなら、ここの「作戦」がかなり重要だと思います。

7 読者側・完成度から考える

さて、ロジックの組み方を考えました。ここで一八〇度ひっくり返って、読者側の視点に立ってみましょう。作者はだいたい自分の作品に甘いものです。違う目で作品を見直すと、「ここはさすがに直した方が」という粗も見えます。

また極論から入りますが、読者が欲しがるものはだいたい次の三つです。

- 一 ドキドキさせてくれるもの。テーマパーク。
- 二 気持よくしてくれるもの。温泉。
- 三 知らないことを教えてくれるもの。カルチャーセンター。

言い換えると

「興奮」「癒やし」「勉強」

です。他はここに収束できるか、あるいは弱いので無視できる。

ということ、基本はクラシックになると思います。

極端に言うのと、そういうものしか欲しがってない読者に「言いたいこと」をムリクリ聞かさしめる、これが作者の腕です。

ただし、先ほどから指摘していますように、矛盾と抑圧による「モヤモヤ」は誰しもが抱えていますので、「それスカッと解決しますよ」風の物が出てくると読者は「おっ」と引つかかっています。

そういう風に作ってしまうと欺瞞になつてしまいましたが、真摯に「自分のやりたいこと」と「お客の観たいもの」を両目で睨みながら作りこんだらそうなつてしまった、その可能性はいつもあります。

「欺瞞は良くない」とほんの先ほど言つたばかりですが、こうなつてくると「結果として欺瞞」まで否定しきれるかと言えば心情的に難しい。

ただそうであつたとしても「騙そう」という意志を持たないことは最低限できるので、「できもしないことを無理矢理やる」

とか、

「興味もないことを高い技術ででつち上げる」

というのには……いやでもしかしそれで読者が悦んだらそれでええやん、と強弁されれば……
このへんはご自身の良心とご相談で。

——さて三つの視点のもう一点、「完成度」の方から考えるのは、現代ではすこし難しいかな、と思います。

まず先述しましたが「いいもの」という物差しがこの多様で忙しい社会ではとても定義しにくい上に、万が一それがあつたとしても、それを評価できる人の割合は極めて小さく、またその影響力はゼロにほぼ等しい。

近年ではいわゆる評論家や媒体は、流れを生みだすこともできませんし押し止めることもできません。ただそれに乗っかってその流れから魚を釣り上げているだけです。

フィールドを非常に小さく区切ると「この人に当てればプレゼンスがグッと上がる」というようなジャンルや物事も確かにあるでしょうが、それはむしろ例外的だと思います。

この逸話も好きなのでいつも紹介していますが、辣腕コピーライター・糸井重里氏が九〇年代なかばに「あもう広告ってダメだ」と思つたのは、

・「いま一番売れてます」が最強のコピー

になったから、だと言います。つまり広告≡メディア≡評論家など「特定の人々の評価」に「買わせる力」はもう無いのです。二〇年も前から。いや、実は本質的にはそういうものであって、メディアが強い力を持った六〇年代〜九〇年代の一世代こそが異常な時期だったのかもしれない。

一般的に「評価」というものは絶対的には下しづらいもので、おおよそデータベースに対する偏差値で相対的に下されることが多い。と、革命的に新しいものやヒット率は低くても熱狂的に支持される個体に対しては評価をつけにくい。

で、いま我々は、そういうものをこそ作りたいと考えている。

もちろんこの環境も変化するかもしれませんが、二〇一四年の日本ではここを意識する必要はないかな、と思います。

8 まとめ

さて、まとめてみます。

文章作品を作る時にすこし考えること。

- ・フィジカルとロジックにまず分けて考える。
- ・フィジカルには自分のイメージを言葉に置き換えていく作業。なので、丁寧にやれば誰にでも必ずできる。
- ・自由自在に高効率にできるようになるまでは三年ぐらい掛かるが、その程度。
- ・それが「自分のフィジカル」であつて、それ以上とか以下とか無い。
- ・ロジック面では基本は谷と山、つまり「矛盾」と「解決」である。
- ・この山谷構造そのものを「テーマ」という。
- ・この構造はさらにクラシック・モダン・ハイブリッドに分けられる。
- ・クラシックは人間に普遍的な矛盾に立ち向かう作品。
- ・モダンは近現代の矛盾、つまり「発狂した世界と自分は自己責任」を指摘する。
- ・そんなもの観たくないのもで隠蔽する必要があり、その作戦にはいろいろあり、先人に学ぶこと。

・ハイブリッドはこういう世界に生きねばならないことそのものを矛盾として描く。
・いずれにせよ「根本原因から目を逸らすように描かれた作品」つまりギマンに陥らないように気をつけよう。

人間は生きていく以上、なんらかの矛盾にぶつかって悩みます。

それが古典的矛盾であれ、近現代的発狂であれ、こんな時代に生まれた悲劇であれ、なかなか簡単に解決できるものではありません。まず問題として認識しにくいし、認識したくないし、もし見据えたとしてもどんな行動を起こせばいいのかわからないし、行動を起こしても解決するとも限らないし。抑圧、挫折、絶望。それでもなんとか折り合いをつけて日々を過ごしていくしかない。こうしてあなたの魂は、いまでも重い漬物石に潰されひしゃげて、声にならない悲鳴を上げている。

そこからなんとか逃れようとして、「本」を手に取る。

この時その「本」、つまり文章作品が提供できることはなんでしょう。この課題に対する作者それぞれの答えこそが、作品そのものです。

また、そうやって「作品をつくる」という行為自体が、作家にとってその矛盾や抑圧に対して

立ち向かう行動であり、つまり自分自身の救いにもなる。

いろいろ考えてきましたが結局、そうやって作者自身が一生懸命に「こういう時どうするんだろう」と考えたり感じたり想像したり思い出したりしつつ一言一言刻みつけていけば、読者はそこに「矛盾多き日々を生きる」シンパシーを感じて、感動すると思います。

でもこれこそが実は難しい。作者自身も人間ですから、我が身にせよ世界にせよ、降り注ぐ様々な矛盾をジッと見つめるのはなかなかの苦行です。

弱くて卑怯で無力な自分。

でもそこでこそ、です。

作品づくりは自由です。

何をやってもいいので、頭お花畑の理想論をブツてもいいし、パンツを脱いで大の字で横たわってもいい。現実になら到底できないことが、いくらでもできる。

そこにまた読者は、「こんなことできるか!」とか「こうできたらなあ……」などなど様々な感情を掻き立てられて、「ああこの作品に触れてよかった」と思う、でしょう、きつと。

とどのつまりはちやぶ台返し、

「自分のやりたいようにやりなはれ」
がこの稿の結論です。

人生はいろいろある。だから・でも・それなら・せめて、作品の中ぐらい、好きなように生きなはれ。

自分をまず楽しませることもできんような作品が、他人様を楽しませるなんてできやしませんよ。

どうぞあなたにとって楽しい作品を。
それをまた、読ませてくださいな。

■おくづけ

『作文メモ』

作者 ながたかずひさ

発行日 2014.11.11

mail nagata@mti.biglobe.ne.jp

web <http://rakken.net/>

twitter @KazuhisaNagata

