

# 祭 写 描



俺たちが、ド外道、ブンガク男児。

ランベに、モダンに、セカイ系。

セカイ系。

描写祭

咲かせてみせやす、

描写の花を。

## 第1章 デイシプリンの必要性

『新・それでも作家になりたい人のためのブックガイド』（渡部直己）と言う本がある。内容は、まあ「小説の書き方の教科書」的なものなのだが、先日この本を読んだ際のことだ。いくつか気になることが書いてあった。

- ① 純文学からデイシプリンが失われた。
- ② 使われなくなったデイシプリンとは、例えば描写である。
- ③ その代わり、「話し語り」が純文学を席卷するようになった。
- ④ むしろ純文学の技法が、エンタテイメントで使われるようになってきている。

ちなみにさつきから繰り返されている「デイシプリン」と言う言葉は、「規律／訓練」と言う意味で使われている。

つまりは、読書量とか、文学史的知識とか、同人仲間との切磋琢磨など。基礎的な努力と言い換えても良いかもしれない。

つまり何が言いたいのかと言うと、今どきの若者はインターネットとか何かで、基本的な文学の努力もせずに小説を書くから、純文学

が駄目になると言うことだ。

だがボクは考える。

優れた文芸作品を作るのに、デイシプリンなんて必要なのか？

さらに言えば、デイシプリンをクリアした作品だけが、優れた作品なのか、と。

そして、ボクはそうとは限らないと考えている。

文芸と言うものは、技術があっても優れた作品になるとは限らない。文学作品の善し悪しを決定するのは、技術以外に、多くの不確定要素が関わってくるからだ。

だから、技術や権威や特定の哲学など。そう言った他の何かのために、文学作品は存在しないと考えた方が良く、むしろ文学作品は自ら自身のため、自己目的的に存在すると考えた方が良く。

むしろボクは腹が立つ。描写が文学上における奥義のひとつであることには間違いない。だが、まだ文学を神聖化したいがために、文学にもなうあらゆる事象をも神聖化したがっていないか。

この本の著者に限らず、何人もの人々が、文学が死につつあるのではないかと考えている今更、そんなことをやっている暇があるのかと思うのだ。

だがそれに対する対策と言うのが、「いずれ対象描写そのものが佐渡島の「トキ」級の希少価値になる日に備えて、いまから腕を磨いておくのも有効な一法だろう」と言っている程度に過ぎない。

これでは未来永劫、描写が蘇ることはない。現状を不貞腐れて、拗ねているようにすら見える。  
ならばどうするか。

これは描写に限った話ではないと思うのだが、文学上のあらゆる技術を、誰でも使えるようしなければならぬ。神聖なる存在から、地に落とさなければならぬ。と言うのがボクの考えだ。

## 第2章 描写の基本

では、そもそも「描写」とは何なのか。

実はみんな、「描写」と言う言葉に対し、複数の意味を持たせて無意識的に使っていることに気がついていない。つまり一般に言う「描写」には複数の意味があると言うことだ。

その意味とは主に、

- ・ 対象が描かれた文章そのもの。対象のデータの記述。

(説明文と変わらない)

- ・ 小説技法としての描写。回りくどい書き方。ほのめかす書き方。

のふたつが混在して使われているようだ。

だが今は「対象のデータの記述」としての描写がどのようなものかについて、問う必要はない。対象のデータを記述するだけなら、それこそディシプリンではないが、几帳面な人間なら誰にでもできる。

では、技術としての描写とは、どのようなものなのか。

また『新・それでも作家になりたい人のためのガイドブック』を

参照してみよう。すると、なるほど描写に関する様々な意義や使われ方が載っている。だが結局のところは、どうやら「回りにどくどく書く」ことらしい。

これでもって基本的な描写の解説とするのは、あまりにも酷い話である。

そこで今度は、同じ「小説の教科書」本でも、分かりやすいところから『もう一度だけ新人賞の獲り方おしえます』（久美沙織）を参照してみよう。するとこのように書いてある。

「描写とは、キャラや事象の持つ抽象的な特徴を、その抽象を端的に示すコトバで終わりにする（説明する）のではなく、そもそもその抽象を導くに至った具体的な内容の例の二、三を示すことである」

最近の小説家を目指して刻苦勉強中の若い人たちに、描写とは何かと聞くと、この右記の引用と同じような答えが返ってくるが多量に多いように思う。

実はこの説明はとても優れたものだとボクは思っている。

例えば「彼は悲しかった」と言う文章があったとしよう。このままでは、読者は文章に書かれたデータ以外に受け取りようがない。

だがこれを「彼は暗い顔でうつむいていた」とすればどうなるかこの文だけでは、彼は悲しいのか、どうしているのかはわからない詳しくは文脈上から読者に想像してもらおうしかないが、読者は物語内に参加できる。読んでいて、より強いリアリティを感じることができる。

これより描写技法とは「ほのめかす書き方」と言っても良いかと思う。

孤独や愛や感動など、そのままに感情を表現する語はできるだけ使わない。代わりに、その語に至った実例をいくつか挙げる。そうすることで、表現したい語の中心に触れることなく、輪郭を浮かび上がらせることができる。

これが描写技法の基礎理論である。

### 第3章 描写のふたつの落とし穴とコツと、ふたつの応用

ところで、なぜ描写技法は使われなくなったと言われているのだろうか？ 考えられる理由はいくつかある。

まず「描写」なんて小説上だけの特殊な文章の書き方なんて、学校で教えてくれない。それで仕方がないから小説書きを目指す人間は、おのおのが独学で学ぶしかない状況にある。

それから、描写は基本中の基本だ。例えば空手の正拳突きを習ったばかりの人が、だからと言ってすぐに「喧嘩に強く」なったとは限らない。それと同じで、描写のやり方を知ってすぐに、文章がうまくなるわけではない。

あらゆる分野でも言えることだが、もつとも基礎となる技術ほど、高度なレベルで習得するのは難しい。その上に、他のあらゆる技術は、基礎技術から派生する。基礎がおろそかでは、どんな応用も活かされない。

基礎の習得には、長時間の反復練習が必要なのだ。

だが、「語り」の善し悪しは勘による部分が大きい。喧嘩で例えるならストリートファイトみたいなものだ。生得的なパワーさえ持っていれば、すぐに「喧嘩に勝てる」ような世界とも言える。

ゆえに小説書きを学びだした初心者は、描写技法習得の効果が現れるまで、他の「語り」がうまいやつに辛酸をなめることとなるのだ。

しかもその上、描写技法にはいくつかの落とし穴があり、習得を難しくしている。

よってこれより、描写技法を習得するために気をつけなければならない、ふたつのコツ。そして将来的にもっと活きた描写技法を使えるようになるための、ふたつの応用法をお教えしよう。

## 第4章 コツ1 描写の焦点

まずひとつめのコツだが、何かを描写するのに、その気になれば文章はどこまででも続けられるものである。だが、あまりに長すぎるとクドくなり、逆に伝わりにくくなる。

しかし過剰や余分な情報は、読みとばせば良い。むしろ読者を混乱させるのは、必要な情報が不足している場合である。

では、適切な描写の長さとはどのくらいなのか、と言う問題が生じてくる。これが、描写技法ひとつめの落とし穴である。

では描写の悪例と良例をひとつずつ、さきほどの『もう一度だけ新人賞の獲り方おしえます』から引用してみよう。

### 《悪例》

「肩で息をしている早紀のオレンジ色の髪に頬に、鼻に、口元に、そして大きな瞳にも冷たい雨が容赦なく当たっていた」

### 《良例》

「ルビスは寝間着姿のままひとり窓辺にたつて、コウデマ山の向こうに沈んで行く夕陽に、赤い瞳を細めていた。（以下、風景描写が続く）」

両者の違いがわかるだろうか。

まず大切なのは、描写でストーリー展開を止めない。描写はストーリーに組み込むことである。

例えば文章と言うものは

「AがあつてBがある。BがあつてCがある。CがあつてDがある」

と文脈が存在しているものである。だが初心者はよく、これが描写になった途端に、

「Aがある。Bがある。Cがある。Dがある」

と文章がデータの列挙だけになってしまいがちになる。

そもそもなぜ、このような事態が起こるのか。それは、描写の焦

点（フォーカス）を忘れてしまうからだ。描写の焦点とは、すなわち、何を中心に描くかと言うことでもある。

描写ばかりを意識して小説を書いていると、自分が何を書いているのか、すぐにわからなくなる。描写は冗長になりやすいからだ。

だから、書いている方は何とか必死にイメージを維持しながら文章を書くことができたでしょう。すると今度は、読者の方でイメージの焦点が合わなくなる。

描写が続くとイメージの焦点が合わなくなるのは、語り手だけではない。読者の方も、描写の長く続いた文章を読んでいると、イメージの焦点が合わなくなるのだ。

そこで、もうひとつの描写技法におけるコツが必要となるのである。

---

## 第5章 コツ2 意味化とほめかし

やはり小説技術を学んでいる者としては、描写こそ万能の小説技術であると信じていたい。だが、描写の修行過程で、なぜかはわからないが、どうしても書いた描写文に納得できない、と言うことがある。

こうなると、どれだけ描写文を練習しても、どうしても薄っぺらな印象しか与えられていない気がしてしまう。

小説技術を学んでいる人間は、それが真面目な人間であれば真面目であるほど、このような落とし穴に陥って、自力で這い出せなくなる。ところが、しよっちゅうある。

ところで前述の『もう一度だけ新人賞の獲り方教えます』における描写の説明を思い出してみよう。

「描写とは、キャラや事象の持つ抽象的な特徴を、その抽象を端的に示すコトバで終わりにする（説明する）のではなく、そもそもその抽象を導くに至った具体的な内容の例の二、三を示すことである」

ここで注意すべきは、「描写と説明」、「抽象と具体」と言うコトバだ。

具体とは、その人の頭の中で考えられていることの内容が、他の人にも同じ形で理解できるようになっていることである。

抽象とは、個々別々の事物などから、それらの範囲の全部のものに共通する要素を抜き出し、「およそ……は……のようなものである」と頭の中でまとめ上げることである。

そしてこの二種類の物事の伝達方法は、一長一短でどちらが優れていると言う者ではない。

と言うのも、人間の脳は正確なアウトプット（＝再現）には向いていない。記憶は曖昧なイメージとして蓄えられる。それで人間はどうやって外界の物事を認識しているのか。

例えば、目の前に何かの動物が現れたとしよう。すると、その動

物が持ついくつかの特徴と記憶を比較して、もつとも近似値の高いものと照合するのである。

「この動物は記憶にあるイヌと同じ特徴80パーセント、ネコと同じ特徴を30パーセント持っている。そこでもつとも大きな可能性として、この動物を脳はイヌと認識する……」と言うようにだ。

曖昧なイメージの断片を組み合わせて、あるひとつの判断を下すこのプロセスは描写に似ているかもしれない。

だがその一方、「コトバ」と言うのはちよつと違った伝達方法を使っている。

語が表すのは「典型（プロトタイプ）」に過ぎない。例えば「コップ」と言う語にしても、それに当てはまる形状は単一ではない。

そう言った多少の変化を抽象的に受け入れて、湯飲みもジョッキも、コップと呼んだりする。この機能を「記号化」とも言う。

この具体と抽象とは、全然違う機能を持っている。具体性を持たせようとして描写文だけでは、伝えられるイメージは曖昧なまままだ説明文だけではコトバと言う抽象的な「記号」しか伝えられない。

具体と抽象、描写と説明とは、両の車輪なのである。

描写文が続けば説明文で補完し、説明文が続けば描写文で補足する。こうすれば、与えられるイメージに厚みが加えられるはずである。

ちなみにこのコツと言うか技術は、ラノベなどのエンタテインメント小説に向いている。

例えば、エンタテインメント系の小説ではしばしば、テンポの速さが求められる。そこで、描写が続くところを、ある地点から説明で一気にまとめてしまう。こう言った描写の使い方により、古い純文学の所有物であった描写技法を、現代流行っているエンタテインメント系小説に取り込むのが可能になるはずだ。

---

## 第6章 応用1 スケール

次は、描写の新たな可能性を提示してみよう。まずは応用の使いからだ。と言ってもこれから紹介するのは、技法と言うより、運用方法とか考え方に近いかもしれない。

そもそも描写とは、対象の「本質」を掴み、ある行数、ある語数で言い当てることである。長すぎてもいけない。短すぎてもいけない。では何をもって適切な長さの描写とするのか。

その基準となるのが「スケール」である。スケールとは、例えば巨大な建築物を見て「スケールが大きいなあ」とか。守銭奴の人間

を指して「スケールの小さい人間だなあ」と言ったりする、そのスケールである。

つまりは、物事の基準となる「ものさし」、「規模」のことである。

スケールの問題は、細部における描写濃度の量。そして描写対象に対応する物語の長さに対応する。

どう言うことかと言うと、大きな描写対象は「スケールが大きい」ことになり、描写量が少なく大雑把なる。逆に、小さな描写対象は「スケールが小さい」ことになり、描写量が多く詳細になる。

例を挙げてみよう。

もしも、最初から終わりまでで、ある国の存亡を三百年に渡って描いた物語があるでしょう。これは「スケールが大きい」物語となる。すると描写濃度は薄くなり、登場人物ひとりひとりの感情を描いては、物語が完成しなくなる。

ではこの物語と同じ長さで、カップラーメンができるまでを描いたとする。これはすごく「スケールの小さい」話になる。描写濃度は自然と濃くなり、登場人物の瑣末な感情の壁まで描きでもしないかと、物語は書くことがなくなってしまう。

と言うように、描写対象の大きさに応じた描写濃度と言うものが存在する。これをスケールと言う考え方である。

このスケールの考え方を例えば、例えば第四章の描写の焦点の問題は、おのずと解決してくれるようになるはずである。

## 第7章 応用2 パースペクティブ

ところで実は、スケールはパースペクティブから来ている技法である。

「あるもの」と「あるもの」との距離は、何を描写しているかわかる。語り手の介在が目立たない方が、また、描写が細部に渡る方が、対象と語り手の距離は小さくなる。

例えば、対象が遠い場所にあると、大まかな様子しかわからないが、視野は広くなる。逆に、対象が近いと、細かいところまで詳し

くわかるが、視野は狭くなる。

もしこれが一軒の家の描写だったとしよう。

遠い場所にある家を見ても、せいぜいが屋根や壁の色くらいしかわからない。だが、家の全体の様子は見ることができる。

そこで、この家の近くまで移動したとしよう。すると、壁の素材や染みついた汚れのかたち。中の様子までわかるようになる。だが今度は、見上げでもしないと家の全体像は見えなくなる。

以上がパースペクティブの基本理論である。つまりは、主体と対象との遠近を「ほのめかず描写」だとも言える。

ちなみに起源はかなり古く、『源氏物語絵巻』などの日本の古い絵巻物で使われていた技法でもある。その割に、西欧近代小説で使われだしたのは、かなり最近なのだが。

こうすると、そこに描かれるのは、主体だけでも対象だけでもない。主体と対象との関係性そのもの。引いては、主体や対象が存在する社会や世界そのものをも描写することにつながる。

また描かれるのは、空間的な距離だけではない。その気になれば知的な距離、道徳的な距離、情緒的な心の距離なども描くことがで

きる。

高度だが、とても使い勝手の良い技法と言えよう。

## 第8章 最後に

ところで『新・それでも作家になりたい人のためのブックガイド』で、「エンタテイメントで純文学の技法使われるようになった」と言っていたのは憶えているだろうか。

描写のもっとも得意とするところは、対象の再現である。それは物語世界を読者の中で鮮明に蘇らせる。いわゆるパーチャルリアリティこそが、描写の持つ最大の武器だと思うのだ。

そして描写には、今までで説明してきたように「意味化」や「パ

「スペクティブ」など、エンタテイメント系の小説に対して親和性の高い使い方がたくさんある。

そして実際にきちんと描写から学んで、小説書きを目指している人は、実は少なくない。

例えば「最近の若者はキレやすい」と言う評価があった場合、これは正しいだろうか、間違っているだろうか。

答えはどちらでもない、である。

若者と言っても何万人もいるのだ。探せば、キレやすい若者も中には存在しないこともないだろう。

では問題である。現在、文学から描写が消え、「話し語り」が席卷していると言う。これは事実か否か。

ボクは否と言いたい。

文学とは、ごく数人のなんたら賞獲得者のみによって構築されるものであるのか。それは違う。ひとりのプロの影には、何千何万ものアマチュア小説書きや、愛読者が存在している。

そんな彼らの、ある種の総意として、流行が作られる。ただ「話し語り」が流行していると言っても、その影には山のような失敗作

が横たわっているはずなのだ。

だから実際につきあえばわかる。別に描写離れなど起こってはいない。小説書きを目指している人たちはみな、互いに切磋琢磨し、勉強している。

ディシプリンが失われたなどと、すごく失礼な話だ。

実際は誰しもが文学の将来について、真剣に考えている。

例えば、戦後とかポストモダンとかのせいで、近代小説の持つ意義が崩壊したと言われている。その結果として、セカイ系が現れたとか聞いたりする。

じゃあ、そもそも、その近代小説が持っていた意義とは何なのだろうか。これはボクなりに簡単に解釈すると、どのような人生を送れば良いかと言う「モデル」だと思ふ。

そして、純文学がその人生の「モデル」を、今どきの若者たちに提示しえなくなった昨今。

最近の文学を目指す少年少女と話してみればわかることがある。彼らはラノベを「モデル」として育っている。そして、将来は自分の書いたラノベで、人々を感動させたいなんて、純粹に考えていた

りする。それは、前衛性とか社会性とか、わけの若らない文学者のロジックにがんじがらめになる前の、熱い時代の純文学の姿に、恐らくは似ていると思うのだ。

そして現代の文学少年少女である、ラノベ少年少女たちは、純粹に描写を勉強し、しかも上手になりたいなどと、大勢が真剣に考えている。そんな姿なら、パソコンをインターネットにつなげば、小説サイトのどこでも簡単にみることができると。

ボクはそんな彼らを大いに応援する。そして応援しているがゆえに、ボクは皆に描写を使うことを薦める。

「語り」は主体としての視界が届く範囲のみしか文章化できない。つまり、「語り」では自分と自分の見ることができる狭い範囲内が、宇宙の全てになってしまう。

例えばこのような視座を、セカイ系と呼んだりするのだろう。

この「語り」も前衛的な文学の表現方法としては面白いかもしれない。だが実は、「語り」ほど難しい文体もない。

個人の資質と勘によってしか、なかなか違いを出すことができない。

い。あえて違いを出すには、それこそパステイシーシュのように、いち作品ごとに新たな形式を思いつかなければならなくなってしまふ。

その上、「語り」ではどうしても自然と一人称文が多くなる。三人称による「語り」も存在はするが、さきほどのパースペクティブの問題もあり、この文体で小説を書こうとすると、至難の業となってしまう。

以上により「語り」が文学を席卷すると、多様性が失われる恐れがある。この方が、ディプリンの喪失などより、もっと恐れなければならぬ事態だ。

結果、どの作家もデビューだけは華々しく天才の出現などと評されるが、すぐに飽きられて忘れられる、みたいなことが加速することになる。

文学に蓄積がなくなってしまう。

そこでこそその、ボクは描写だと提案したい。

描写が表現するのは、自他の距離だけではない。関係性そのものだ。それはつまり、自分だけじゃない、他人だけじゃない、自分と他人の合わさった広がりのある世界そのものを表現することにつながる。

がる。

そして「モデル」とは自己だけで存在するものではない。他者との関係性の中で浮かび上がるものだ。だからボクは大げさかもしれないが、期待したいのだ。

近代文学が見失ったと言う「モデル」を、エンタテインメント小説が新たなかたちでの描写を行っているうちに、ひよっこりと蘇らせたりはしないだろうか、と。

---



■奥付

誌名：描写祭

発行日：2005年11月20日 初版発行

著者：はまさん

ホームページ：<http://www.h7.dion.ne.jp/~p-o-v/>

メールアドレス：[hama3san@yahoo.co.jp](mailto:hama3san@yahoo.co.jp)