

第4回イルカとウマの読書会 2020/07/18

『コンビニ人間』 村田沙耶香

●録音前準備(18:30～)

・みなさんの自己紹介

お名前(録音中の呼び名も)、略歴、好きな作品、物語への興味など、簡単でけっこうです。

・進め方検討(聴講型か参加型か)

●ここより、録音開始(18:50 ぐらい)

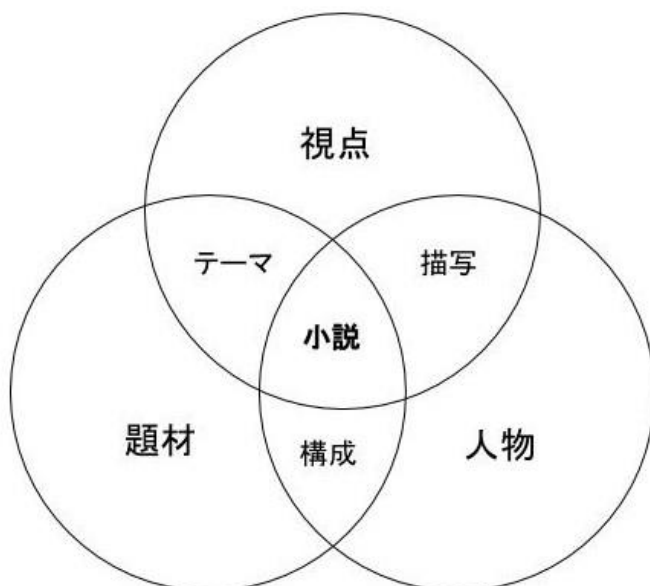
①三幕構成について

・物語は「変化」である。

・ビートの大中小。(※「ビートの本質(中級編5)」)

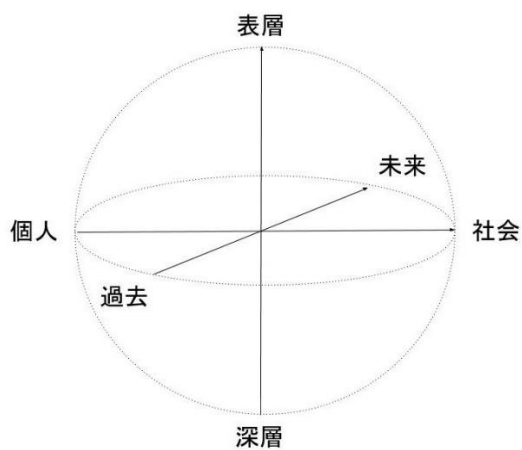
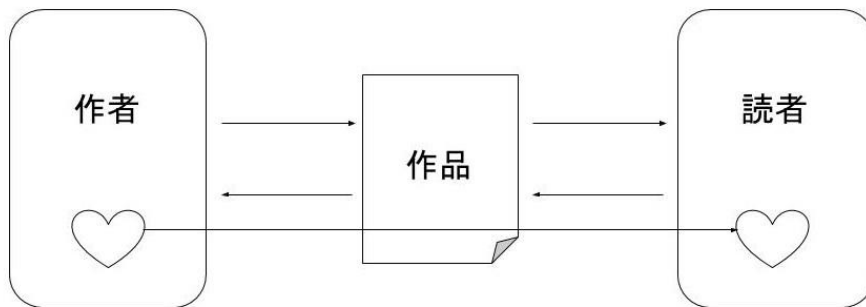
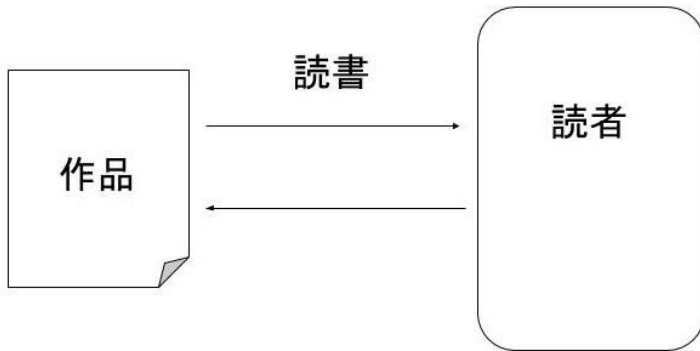
・ビートシートについて。(※三幕構成 Q&A⑨「ビートシートって何?」)

②ストーリーサークル (※「小説らしさ」とは? (「100文字小説大賞」の選考基準))



③文学の意義

- ・「作品」を通じた作者と読者の会話
- ・作品に宿る声
- ・集合的コミュニケーション



- (※【物語に敬意を払うこと】(文学#27))
- (※【物語の価値とは?】(文学#28))
- (※【文学が闘うべきもの】(文学#29))
- (※【ライターズコア】(文学#16))
- (※【ライフワーク】(文学#17))

④作者について (Wikipedia 等を参考)

村田 沙耶香(むらた さやか、1979年8月14日生まれ)

千葉県印西市出身。

二松學舎大学附属沼南高等学校(現・二松學舎大学附属柏高等学校)

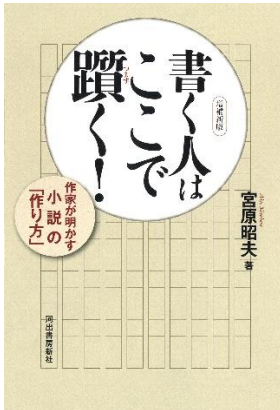
玉川大学文学部芸術学科芸術文化コース卒業。

横浜文学学校にて宮原昭夫に学ぶ。

※宮原昭夫

1963年、『ごったがえしの時点』を出版。1966年、「石のニンフ達」で文学界新人賞を受賞して文壇デビューし、第56回芥川賞候補に挙がる。以後「やわらかい兇器」「待っている時間」でも同賞候補に挙がり、1972年、「誰かが触った」で第67回芥川賞受賞を果たす。

『増補新版 書く人はここで蹟く! 作家が明かす小説の「作り方」』 宮原昭夫(河出書房新社)



⑤参考作品

2003年 『授乳』で第46回群像新人文芸賞優秀賞受賞。

2009年 『ギンイロノウタ』で第31回野間文芸新人賞受賞。

2010年 『星が吸う水』で第23回三島由紀夫賞候補。

2012年 『タダイマトビラ』で第25回三島由紀夫賞候補。

2013年 『しろいろの街の、その骨の体温の』で第26回三島由紀夫賞受賞。

2014年 『殺人出産』で第14回センス・オブ・ジェンダー賞少子化対策特別賞受賞。

2016年 『コンビニ人間』で第155回芥川龍之介賞受賞。

2019年 『変半身』『生命式』が近著。

⑥「コンビニ人間」の分析 ※別資料参照。

⑦補足資料

●芥川賞受賞の村田沙耶香さん「人間をもっとユーモラスに、慈しむように」

2016/7/19(火) 23:01 配信

(引用元: <https://news.yahoo.co.jp/articles/1c0d06d0fd67960006b13191083b966e3e46c4aa>)

第155回芥川賞・直木賞が19日夜、発表され、『コンビニ人間』で芥川賞を受賞した村田沙耶香さん(36)は「奇跡のようでまだ信じられず、ふわふわしていますが、うれしいです」と喜びを語った。

村田さんは、初のノミネートで受賞。受賞の連絡が来たのは、担当の編集者といつも通りの話をしていた時だったという。

タイトルの通り、『コンビニ人間』の舞台は、コンビニエンスストア。自らもコンビニでバイトをするという村田さんは、「コンビニは、私にとっての聖域なので小説にすることはなかったと思っていましたが、なぜか急に書いてみようと思いました。それが良いことかどうかはわかりませんが、ずっと働いてきたコンビニへの愛情を作品にできたことはよかったと思います。コンビニという愛着のある場所が、小説家として見つめ直した時に、グロテスクなものになる感じが面白かったです」と話した。

コンビニには、この日も出勤し、「忙しい日だったので、普段通り頑張って働きました」と笑顔で話した。コンビニの店長は、村田さんが小説を書いているとは知っているものの、くわしくは伝えておらず、芥川賞へのノミネートも「多分知らないと思います」。

受賞作にはユーモアが感じられる、との指摘に対しては、「いつか、人間をもっとユーモラスに、慈しむようなまなざしで書いていきたいという思いがありました。ずっと書きたかった小説で、それを初めて実践してみた小説かもしれません」と回答。

最後に「本当にありがとうございました。この場所に来れるとは思っていなかったのが本当に嬉しいです」と改めて喜びを語った。

●選評(引用元: 芥川賞のすべて・のようなもの <https://prizesworld.com/akutagawa/jugun/jugun155MS.htm>)

山田詠美 57 歳

「コンビニという小さな箱とその周辺。そんなタイニーワールドを描いただけなのに、この作品には小説のおもしろさのすべてが、ぎゅっと凝縮されて詰まっている。十数年選考委員をやってきたが、候補作を読んで笑ったのは初めて。」

奥泉光 60 歳

「『コンビニ人間』を推そうと考えて臨んだ」「人は誰しも自分の言葉を喋り、自らの欲望に従って行動しているように見えて、じつはほかの誰かの言葉や欲望を模倣しているにすぎない——と、このあたりの事情は数多の思索者によって論究されてきたわけだけれど、本作はこの人間世界の実相を、世間の常識から外れた怪物的人物を主人公に据えることで、鮮やかに、分かりやすく、かつ可笑しく描き出した。」「傑作と呼んでよいと思います。」

村上龍 64 歳

「現実を描き出す」それは小説が持つ特質であり、力だ。」「今に限らず、現実は、常に、見えにくい。複雑に絡み合っているが、それはバラバラになったジグソーパズルのように脈絡がなく、本質的なものを抽出するのは、どんな時代でも至難の業だ。作者は、「コンビニ」という、どこにでも存在して、誰もが知っている場所で生きる人々を厳密に描写することに挑戦し、勝利した。」

島田雅彦 55 歳

「セックス忌避、婚姻拒否というこの作者にはおなじみのテーマを『コンビニ人間』というコンセプトに落とし込み、奇天烈な男女のキャラを交差させれば、緩い文章もご都合主義的展開も大目に見てもらえる。巷には思考停止状態のマニュアル人間が自民党の支持者くらいたくさんいるので、風俗小説としてのリアリティはあるが、主人公はいずれサイコパスになり、まともな人間を洗脳してゆくだろう。」

堀江敏幸 52 歳

「指のささくれを一本ずつ抜いていくような心理の詰め方が逆にユーモアを生み、異物を排除する正常さの暴力をあぶり出す。読後に差し込む不思議な明るさに、強く引き寄せられた。」

小川洋子 54 歳

「社会的異物である主人公を、人工的に正常化したコンビニの箱の中に立たせた時、外の世界にいる人々の怪しさが生々しく見えてくる。あるいは、明らかな奇人、白羽が主人公の部屋で一緒に暮らすうち、思いがけず凡庸な正体を露呈してしまう。あやふやな境界を自在に伸び縮みさせる、このあたりの展開を面白く読んだ。」

高樹のぶ子 70 歳

コメントなし

宮本輝 69 歳

「職場というものが、その仕事への好悪とはべつに、そこで働く人間の意識下に与える何物かを形づくっていくさまを、村田さんは肩肘張らずに小説化してみせた。」「その手腕は見事であって、わたしは芥川賞にふさわしいと思った。」

川上弘美 58 歳

「おそろしくて、可笑しくて、可愛くて(選評で「可愛い」という言葉を初めて使いました)、大胆で、緻密。圧倒的でした。」「(引用者注:「美しい距離」と共に)強く推しました。」

選評出典:『文藝春秋』平成 28 年/2016 年 9 月号

⑧質問・感想・お知らせ

●以上で、録音は終了

⑨自由歓談

・時間や希望があれば、簡単な即興創作とか？

次回の読書会

『破局』 遠野遥

【第 163 回芥川賞受賞作】

私を阻むものは、私自身にほかならない。

ラグビー、筋トレ、恋とセックス——
ふたりの女を行き来する、いびつなキャンパスライフ。
28 歳の鬼才が放つ、新時代の虚無。

2019 年文藝賞でデビューした新鋭による第 2 作。



『改良』

女になりたいのではない、「私」でありたい
ゆるやかな絶望を生きる男が唯一求めたのは、
美しくなることだった

選考委員・磯崎憲一郎、斎藤美奈子、村田沙耶香、困惑、そして驚愕。
物議を醸すニヒリズムの極北、28 歳の新たなる才能。第 56 回文藝賞受賞作。



メイクやコーディネート、女性らしい仕草の研究……。

美しくなるために日々努力する大学生の私は、コールセンターのバイトで稼いだ金を、美容とデリヘルに費やしていた。

やがて私は他人に自分の女装した姿を見て欲しいと思うようになる。

美しさを他人に認められたい——唯一抱いたその望みが、性をめぐる理不尽な暴力とともに、絶望の頂へと私を導いてゆく。

まるで都市開発プロジェクトのような、無愛想で冷徹な語り口。在り来りの現代小説ではない。

——磯崎憲一郎

女性に親和性の高い感覚を、男性主人公を通して描ききった。「性の多様性」では表現しきれぬ、屈折を抱え込んだ問題提起作。

——斎藤美奈子

「美しさ」への無感情な執着とでもいうような、奇妙な拘りの面白さ。

——村田沙耶香

日程：

2020/9/12（土）

18:30～20:00(18:05 開場)

■用語解説（詳しくは「イルカとウマの文学村」サイトをご参照ください）

フック: 観客の気持ちを惹きつけるもの、要素。

ログライン: 「誰が、何して、どうなる」と物語を構造的に要約したもの。

ビート: 三幕構成上の要素。楽譜の音符のようにとらえるとわかりやすい。

ビートシート: ビートを一覧にしたもの。ハリウッドでは企画書がわりにも使われる。

●第一幕(アクト1): 主人公は日常の世界で暮らしている。そこへ冒険への誘いを受けて「旅」へ出るまで。

「オープニングイメージ」Image1: 冒頭でテーマを映像や音楽、アイテムで伝えます。

「ジャンルのセットアップ」GenreSet: コメディやアクションといったジャンルを明確にしておきます。

「主人公のセットアップ」CC: 主人公を紹介します。ここまでが主人公の日常の世界です。

「カタリスト」Catalyst: 最初の事件が起きます。冒険への誘いともいえます。

「ディベート」Debate: 冒険へ出ることに迷ったり、誰かに禁止されたりします。

「デス」Death: 危機が迫り冒険を決意します。あるいは禁止がなくなります。

「プロットポイント1」PP1: 「門」をくぐり冒険へと旅立ちます。

●第二幕(アクト2): 冒険に出た主人公は目的地を目指して進んでいきます。非日常の始まり。

「バトル」Battle: 主人公は試練、戦い、ミッションを経て成長していきます。

「ピンチ 1」Pinch1: 冒険の途中で新しい出逢いがあります。

「ミッドポイント」MP: ここで勝利(あるいは敗北)して「宝物」(リワード Reward)を得ます。

「フォール」Fall start: 冒険の折り返し。帰り道(帰還)が始まります。あるいは強敵の出現。

「ディフィート or ピンチ2」Pinch2: 強敵に敗北(あるいは勝利)します。仲間のイベントが入ることも。

「プロットポイント2」PP2(AisL): 主人公の「旅」は終わります。オールイズロストともいいます。

「ダーク・ナイト・オブ・ザ・ソウル」DarkNight: 主人公は一時的に迷います。

●第三幕(アクト3): 主人公は改めて決断して最終決戦へ挑む。

「ターニングポイント2」BB(TP2): 主人公は決断します。ビッグバトルのスタート地点。

「ビッグバトル」最終決戦。途中ではツイストも入り、ビッグフィニッシュ(Big Finish)で終わります。

「ファイナルイメージ」Image2: エピローグ。結論としてテーマを再提示します。