

第5回イルカとウマの読書会 2020/09/12

『破局』 遠野遙

●録音前準備(18:05～)

・みなさんの自己紹介

お名前(本名、フルネームで)、略歴、好きな作品、物語への興味など、簡単でけっこうです。

●ここより、録音開始(18:30 ぐらい)

「イルカとウマの文学村」とは？

ここは、おはなし好きな人が集まるちいさな村です。

サイト解説当初の「文学村」という名称を残していますが、文学に限らず「物語」「おはなし」好きの人の集まるサイトにしたいと思っています。

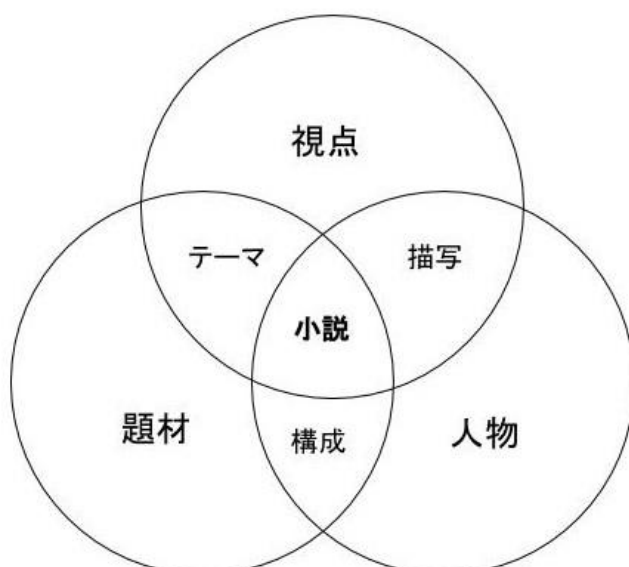
書くのや語るのが好きな人も、読むのや聴くのが好きな人も、お茶でも飲んで、ゆっくりしてってください。

コラボの企画や、連載して下さるライターさんも随時募集しています(★村おこし企画募集)。
(2020/04/24 更新)

①三幕構成とは何か？

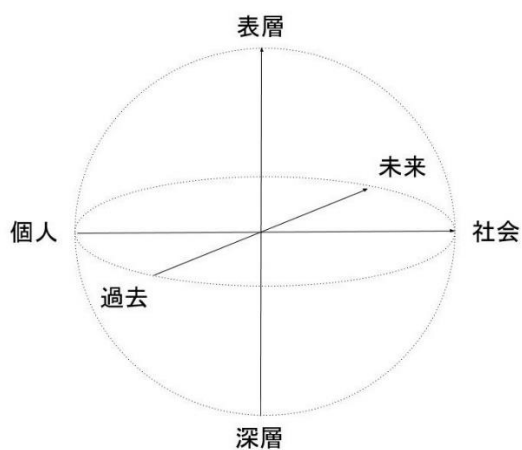
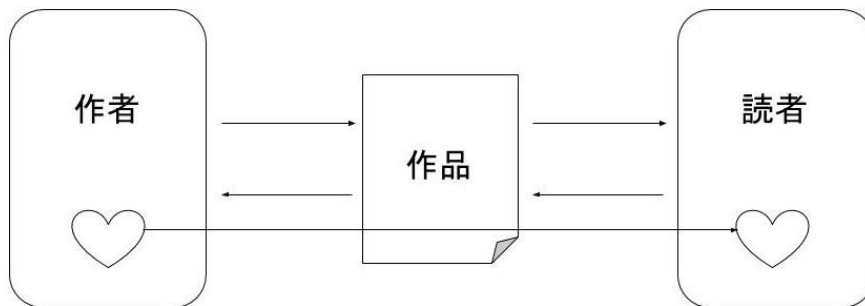
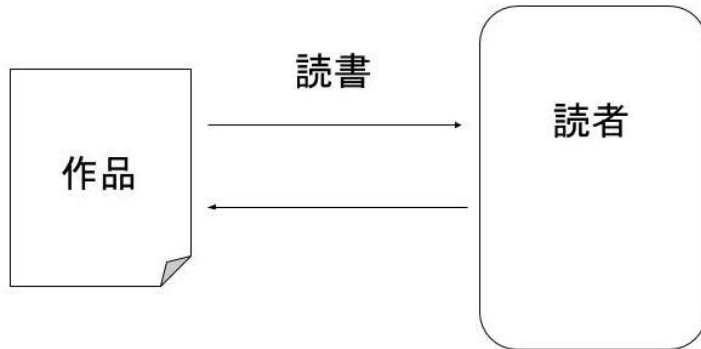
- ・物語は「変化」である。
- ・ビートの大中小。★「ビートの本質(中級編5)」
- ・ビートシートについて。★三幕構成 Q&A⑨「ビートシートって何？」

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)

遠野 遥(とおの はるか、1991年8月22日生まれ)
 神奈川県藤沢市出身、東京都在住。慶應義塾大学法学部卒業。
 平成生まれとしては初の受賞者となった。

「King Gnuと夏目漱石」

「文藝」受賞の言葉

⑤参考作品

2019年、『改良』にて第56回文藝賞を受賞。

⑥「破局」の分析 ※分析表を参照しながら

ログライン:

主人公の陽介は、高校ラグビーの指導をしながら公務員試験を目指している。政治家を目指しているという恋人の麻衣子との関係は、あまりうまくいっていない。膝のお笑いライブで出会った灯と付き合うようになるが、麻衣子との浮気がバレたことを、きっかけに灯に別れを告げられ、追いかける最中、人を殴ってしまい警察に捕まる。

・漱石より村上春樹の影響が強い。性に奔放な女性と、やたらとモテる主人公。膝、長い挿話、文体。
 「私はじぶんでは村上春樹に影響を受けているとは思わない。でも、イルカが言うのなら、そうなのかもしれない。イルカはそういうことをよく研究していて、彼の意見に共感する人も多い。だからイルカが言うなら、私が思わなくても、そうなのかもしれない。本当は、村上春樹に影響を受けているということを認めたくないだけなのかもしれない。夏目漱石の影響を受けていると言っておく方がカッコいいからだ。」

●村上龍さんの言葉

小説は「言いたいことを言う」ための表現手段ではない。言いたいことがある人は、駅前の広場で拡声器で叫べばいいと思う。だが、「伝えたいこと」はある。ただし「伝えたいこと」を作家が自覚しているとは限らない。とくに、「無自覚に書く」のは新人、若い作家の特権かもしれない。「伝えたいことはない」という作品を書くのも作家の自由だが、それでも、「この作品に伝えたいことがないのだ」ということは伝わるべきである。たぶん「伝えたいこと」は、作家が自覚的に物語に織り込むのではなく、読む人が発見すべきものなのかもしれない。(第一五七回芥川賞選評)

- ・文章のうまさ「おにごっこ」「かくれんぼ」
- ・主人公共感性の低さ(セーブザキャットのなさ)
- ・笑いのセンス?(巡査部長が～、陰毛)
- ・「改良」と陽介のキャラ(集合的コミュニケーションとして思うこと。Painのなさ)
- ・作者が意図していないテーマ

- ・ゾンビ、タックル、膝の扱いの弱さ、見えないものに追いかけられる不安、憂さ晴らし(肉、作者への批評)
- ・走るゾンビ『地球最後の男』(1964)、『アイ・アム・レジェンド』(2007)
- ・ラストでの気づきに読者は共感できるか?
 469頁「私がこんな調子だから、灯はどこかに行ってしまったのか?」→空を見る気づき→眠り
- ・リワードで向き合わなかったもの

●『千の顔を持つ英雄』

「召命を拒否すると、冒険は消極的な形をとることになる。退屈や激務、または「世間」に囲まれて、当の本人は重要で肯定的な行動力を失い、救いを求める犠牲者になる。花開く世界は石だらけの荒野になり、人生も無意

味に思えてしまう。」(上巻、P.93)

「精神分析の文献は、そのような絶望的な固着の例にあふれている。それらが表すのは、幼児期のエゴを、エゴが起こる情緒的關係と理念の領域とともに、捨てる勇気がないことである。人は幼児期の壁で囲われ、父とは母はそれを越えぬよう守護者として立つ。そして処罰を恐れる臆病な魂は、扉をくぐって外の世界に生まれ出ることができないのである」(上、P.98)

●以下、はあとステーション(<http://hearts-st.jp/counselor-educate/kouza2017-2-16.html>)より引用
【心理学的発達理論とは？】

フロイトが提唱した発達に関する理論です。

子供の発達や人格の形成において、リビドー(性的欲動)が重要な役割を果たしていると考えます。

さらに、発達段階に合わせ、身体の特定の部位が敏感になり、そこから快感を得てリビドーを満たしていると考えます。

(中略)

(2) 肛門期(1歳～3歳頃)

肛門に快感を得る時期です。

この時期の子供は、敏感になってくる胃腸や膀胱のコントロールに向きあうこととなります。

トイレ訓練を繰り返すことで、身体的欲求を自分の力でコントロールすることを学びます。

子供は、コントロールに成功することで、達成感や自立した感覚を養います。

この段階が満たされたものとなるためには、親のトイレ訓練への関わり方が重要です。

適切に訓練を行い、成功した子供を褒めてあげることで、子供の自己肯定感や自立心が高まるのです。

一方で、親の関わりが不適切であった場合には、子供の人格形成にネガティブな結果をもたらします。

◆ 固着すると…

・トイレ訓練が許容的すぎた場合(失敗しても放置する等)→浪費的、破壊的な人格になる『肛門排出性人格』

・トイレ訓練が厳しすぎたり、開始が早すぎた場合 →几帳面、頑固、秩序に執着する人格になる『肛門保持性人格』

(3) エディプス期・男根期(3歳～6歳頃)

性器に関心が向く時期で、この時期のリビドーの中心は性器です。

子供は、男女の違いに気づき、異性の親を、同性の親からの愛情を横取りするライバルだと感じるようになります。

例えば…

<男の子の場合>

母親への親密さの欲求を抱き、父親に対する敵意が芽生えます。『エディプス・コンプレックス』

この時、そうした感情を抱くことを父親に罰せられるのでは？という不安も感じます。『去勢不安』

<女の子の場合>

父親への親密さの欲求を抱き、母親に対する敵意が芽生えます。『エレクトラ・コンプレックス』

この時、男性器への羨望や怒りを、無意識の内に抱くと考えられています。『ペニス羨望』

やがて、子供は、異性の親からの愛情を勝ち取る方法として、同性の親と同じようになろうと努めます。

◆ 固着すると…

・異性の親への歪んだ愛情を持ち、同性の親への根柢のない憎しみを持ったままになる

・男性性や女性性を十分に獲得できないままになる

●トイレ描写、自慰行為、性器や陰毛描写、ぎんたま(P.419)、灯のペニス羨望、性器とおしゃべり(P.436)、女性には優しくしろという父親、佐々木という父親像、

・作者自身が見つけれない「ことば」(ゾンビや空の先へ)

★文学は分断を越える

⑦補足資料

●芥川賞選評(文藝春秋 2020 年 9 月号より引用)

吉田修一

個人的には本作を「若い依存症患者たちの物語」として読みました。依存症というのは、その行為に依存しながら同時に嫌悪してしまう症状らしく、トレーニング依存、ステータス依存、セックス依存、いろいろな依存が出てくるなか、主人公が抱えた「常識・マナー依存」が一番恐ろしい。

小川洋子

ラスト近く、一番の頼みであったはずの肉体に裏切られた時、一気に崩壊が訪れる。ハンバーガー一つ、選べなくなる。これまで積み上げてきたすべてを失っても尚、いつものやり方で取り繕おうともがく彼の姿が、哀れで愛おしかった。

島田雅彦

「ラガーマンがストーカーやファシスト、ゾンビ、自肅警察になったら」という設定で読むと、不愉快極まりない。おそらくこの不愉快な読後感は、無知とゆがんだ正義感と過剰な体力でスクラムを組まれたら、絶対押し切られるという不安とセットになっている。

山田詠美

ほとんどゾンビ化している人間たちによる群像劇、と読んだのは、私だけだったようだ(ほら、走ってタックルするのは、ラグビーかアメフトかゾンビだし)。そんな勝手な読み方をしたせいも、私にとって一番おもしろかったのが、これ。途中、身も蓋もない下品な表現がいくつも出て来る。けれど、少しもみすぼらしくない。この作者は、きっと、手練に見えない手練になる。

川上弘美

表現しようとしていることと、言葉の間に、美しい相関関係があり、その相関関係は一つの完成した数式で表せる、そんなふうに感じました。その意味で、この小説も検算ができるのかと、二度三度読んでいったのですが、いつの間にか検算ができなくなっていた。興味深いです。

奥泉光

主人公は「欠落」を抱えた人間である。だからこそかれは世間の通念に過剰に従おうとするので、そのアイロニーが笑いを生んでおもしろい。が、かれの「欠落」とは、しかしいったい何なのかと、思考を誘う力が弱い感じがした。暗黒の天体のごとき「欠落」の重力が伝わるならば、それはもう大傑作であるが。

⑧質問・感想・次回のお知らせ

次回の読書会

2020// (土)

18:30~21:00(18:05 開場)

『アクロイド殺し』 アガサ・クリスティー

名士アクロイドが刺殺されているのが発見された。シェパード医師は警察の調査を克明に記録しようとしたが、事件は迷宮入りの様相を呈しはじめた。しかし、村に住む風変わりな男が名探偵ポアロであることが判明し、局面は新たな展開を見せる。ミステリ界に大きな波紋を投じた名作。(Amazon 作品解説より)



合評会について

参加条件：読書会の参加者（リモートも OK）

枚数：30 枚以下（400 字原稿用紙換算） ※1 人 1 作品

テーマ：ミステリー

形式：小説か脚本（「100 文字小説」など短いものは何でも OK）

〆切：読書会の一週間前

- ・〆切がないと「書き上げる」のはむずかしい。
- ・他人の感想を聞けるのは作者にとって勉強になる。多くのスクールでも似た形式をとっている。
- ・ただの褒め合い、けなし合いにならないよう三幕構成の観点を重視。「読書会」と合わせての開催。
- ・匿名で一方向的に言われるのと違う。目の前で言われたことは真摯に受けとめられるし、意見を言う方でも、面と向かって言うのは覚悟がいる。作者は意見に従う義務はないが耳を傾けてみるべき。→参加者のみでの合評会としている。
- ・キレない、へこまない、ウカれない
- ・不安な点はサポートいたします。

●ストーリーエンジン「ミステリー」について

『ミステリー』

物語をひっぱるものは「ミステリー」と「サスペンス」だと言い切る人がいるぐらい強いストーリーエンジンの一つです。「ミステリー」の解決を知りたいと思う感情は好奇心という言い方もできますが、その根本にはストレスがあります。人間はわからないことがあると不安やストレスを感じます。ストレスから逃れたいと思い、答えを求めます(余談ですが、これは社会不安が強いとナショナリズムや過激思想が台頭してくるのと同じ原理です)。ミステリーはそういった感情をガソリンとして、謎が解けるまで読者を引っ張ります。謎がとけたときには「快感」(ドーパミン)も得られ、もっと読みたいと思えば、同じ探偵のシリーズが作られていくでしょう。構成上は「謎」と「解決」という単純なビートで仕込むことができます。(引用★「ストーリーエンジン」(三幕構成 26))

- ・ミステリーの旅は「謎解き」
- ・「謎」と「解決」をどのように、どこのタイミングで仕込むか？(※秘伝)
- ・他のジャンルにも応用可能(コマーシャル) ★「人間のナゾ」(キャラクター論 45)
- ・映画のミステリープロットの基本構造(中級編)
- ・ミスリードの作り方
- ・アクト3の展開方法
- ・驚かせる真犯人の作り方(※奥義)
- ・「ミステリープロット」の主人公について ★「江戸川コナン」(キャラクター分析#3)

以上を、録音終了後、今日の合評会で話します。

■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。