

## 第7回イルカとウマの読書会 2021/1/30

### 『蛇を踏む』川上弘美

#### ■録音前(17:15~)

##### 自己紹介と近況報告

お名前(本名でお願いします)、略歴、好きな作品、最近みた作品、物語への興味、趣味、近況報告など。課題作品・作者の別作品についての感想・分析 テーマは?

#### ここより、録音開始(17:50 ぐらい)

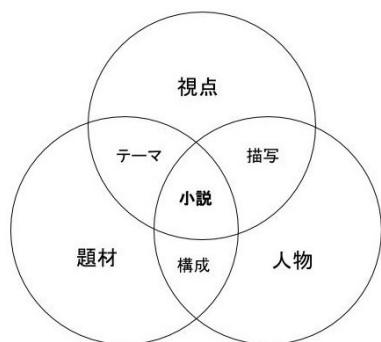
### 「イルカとウマの文学村」の主旨

話すのが好き、聴くのが好き、創るのが好き……「おはなし好き」が集まる場所。  
(★はサイトの記事)

#### ■三幕構成とは何か?

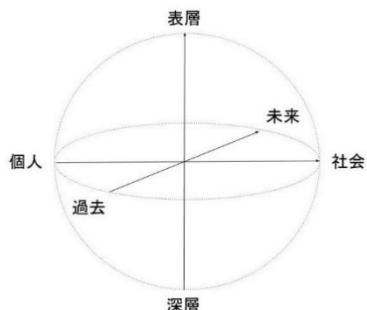
- ・物語は「変化」と「ミステリー」である。
- ・「英雄の旅」と「構成」のちがい
- ・ビートシートについて。 ★三幕構成 Q&A⑨「ビートシートって何?」

#### ■ストーリーサークル



- ★ストーリーサークル 1「題材」(文学#34)
- ★ストーリーサークル 2「人物」(文学#35)
- ★ストーリーサークル 3「視点」(文学#36)
- ★ストーリーサークル 4「構成」(文学#37)
- ★ストーリーサークル 5「テーマ」(文学#38)
- ★ストーリーサークル 6「描写」(文学#39)
- ★ストーリーサークル 7「物語」(文学#40)

#### ■文学の意義



- ★【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)
- ★【ジョーゼフ・キャンベルの宇宙創成の円環】

## ■今回のテーマ

今回は「非日常」感がはっきりとわかるファンタジー的な題材を扱うことで三幕構成の感覚をつかんでいたくことと、文学の「魔術的リアリズム」「マジックリアリズム」などと呼ばれる手法について、その効果、ファンタジーとの境界はあるのか？といった狙いで読み込んでみたいと考えています。

### ●マジック-リアリズム(広辞苑より)

(magical realism イギリス・realismo mágico スペイン)魔術的リアリズム。現実と幻想の混交した、ガルシア＝マルケス・アストゥリアス・カルペンティエールらラテン-アメリカ小説の特徴を指す。ラシュディ・莫言などのスペイン語圏外の作品にもいう。

### ●デイヴィッド・S・キダー;ノア・D・オッペンハイム.『1日1ページ、読むだけで身につく世界の教養365』

「魔術的リアリズム」という言葉を最初に使ったのはドイツ人芸術家のフランツ・ローで、彼は 1925 年、世界をリアリズム的に描きながらも、同時にシユルレアリズムのあるいは幻想的な特徴を持った新たな視覚芸術運動を指すのに、この言葉を用いた。文学について使われる場合も意味はほぼ同じで、魔術的リアリズムの文学作品は、世界のありのままの姿を詳細に描くが、同時に超自然的または魔術的な出来事や状況を写実的な叙述技法と一体化させている。このジャンルの重要な特徴は、登場人物がこうした超自然的な出来事を珍しいとか普通でないなどと考えず、驚嘆するでも感嘆するでもなく、淡々と目撃するという点にある。魔術的リアリズムを世界的に有名にした最大の功労者は、コロンビアの小説家ガブリエル・ガルシア＝マルケスである。『百年の孤独』(1967 年)や『コレラの時代の愛』(1985 年／“Elamorenlostiemposestacolera”木村榮一訳新潮社 2006 年)などの作品は、このジャンルの典型で、鮮烈かつ官能的で血なまぐさいことも多い超自然現象が登場人物の日常生活と混じり合っている。多くの場合、こうした異世界的な出来事は、地元の民間伝承の要素に満ちている。また、登場人物の葬式の日に大洪水が発生するなど、自然からのサインという形で現れるものも多い。他に、ラテン・アメリカの魔術的リアリズムの代表的作品には、イサベル・アジェンデの『精霊たちの家』(1982 年)、ラウラ・エスキベルの『赤い薔薇ソースの伝説』(1989 年／“Comoaguaparachocolate”西村英一郎訳世界文化社 1993 年)、ジョルジエ・アマードの『聖人たちの戦い(仮)』(“OSumiçodaSanta”／1988 年)、ホルヘ・ルイス・ボルヘスの短編などがある。しかし、ラテン・アメリカ以外でも多くの作家が魔術的リアリズムの要素を小説に盛り込んでいる。例えば、サルマン・ラシュディの『真夜中の子供たち』(1981 年)、トニ・モリソンの『ビラヴド』(1987 年)、村上春樹の『ねじまき鳥クロニクル』(1995 年)などがそうだ。

### 豆知識

- ガルシア＝マルケスは、自分にとって作家として最も重要な仕事は「現実に思えるものと幻想に思えるものを区別する境界線を壊すこと」だと語っている。
- 魔術的リアリズムは、1940 年代以降に生まれた文学的感性であるポストモダニズムの表れだと考えられることが多い。
- 魔術的リアリズムは、ファンタジー小説やサイエンス・フィクションと同じではない。このふたつの分野は、現実とは別の実在や世界や未来を舞台としているのに対し、魔術的リアリズムの作品は現実世界にしっかりと足をつけている。

『蛇を踏む』を分析してから再考しましょう。

## ■作者について(Wikipedhia 等を参考)

川上 弘美(かわかみ ひろみ、旧姓・山田、1958年4月1日 - )は、日本の小説家。東京都生まれ。幻想的な世界と日常が織り交ざった描写を得意とする。作品のおりなす世界観は「空気感」と呼ばれ、内田百閒の影響を受けた独特のものである。俳人でもあり、小澤實主宰の『澤』に投句しているほか、長嶋有らとともに句誌『恒信風』で句作活動をしている。

### 経歴

東京都に生れる。**父親は生物学の研究者**。3歳のときに杉並区に移る[1]。**5歳から7歳までを父親の赴任先であるアメリカ合衆国で過ごす**。公立小学校3年生のときに1学期間を休む病気にかかり、このときに家で児童文学を読み始めたことから読書家になる[要出典]。5年生のときに雙葉小学校の編入試験を受け入学[2]。**雙葉中学校・高等学校**を卒業後、お茶の水女子大学理学部生物学科に入学し、SF研究会に所属。

1980年、大学在学中に山野浩一発行・山田和子編集のニュー・エーブ SF雑誌『季刊 NW-SF』第15号にて、「小川項」名義の短編「累累」を掲載。次号第16号で旧姓「山田弘美」名義の短編「双翅目」を発表、また「女は自ら女を語る」という座談会にも編集者として加わっていた。

1980年に大学を卒業し、NW-SF社で働くが1982年『季刊 NW-SF』が第18号で休刊。そのため、同1982年に**田園調布雙葉中学校・高等学校で生物の教員**となる。1986年までの4年間を勤め、退職。結婚・出産ののち主婦を経て、1994年に「神様」でパソコン通信を利用したASAHIネット主催の第1回パスカル短篇文学新人賞を受賞。この回の選考委員は、井上ひさし、小林恭二、筒井康隆。なお、2009年に離婚している。

### 作品

1994年『神様』第1回パスカル短篇文学新人賞  
 1995年『婆』(『物語が、始まる』収録)芥川賞候補  
 1996年『蛇を踏む』芥川賞受賞  
 2000年『溺れる』伊藤整文学賞、女流文学賞  
 2001年『センセイの鞄』谷崎潤一郎賞  
 2003年『ニシノユキヒコの恋と冒険』  
 2007年『真鶴』芸術選奨文部科学大臣賞  
 (2007年、第137回芥川賞選考会から、選考委員として参加。)  
 2011年『神様 2011』  
 2015年「水声」読売文学賞、  
 2016年「大きな鳥にさらわれないよう」泉鏡花文学賞  
 (2019年、紫綬褒章(しじゅほうしょう)受章)  
 2019年『某』

自選アンソロジー『はじめての文学 川上弘美』

(時間目安 18:20 ぐらい)

## ■作品の分析 ※分析表を参照しながら

### ログラインと構成

数珠屋に勤める女が、踏んだ蛇=女と暮らし蛇の世界に惹かれていくが、迷っているうちに痺れを切らした蛇=女に襲われて……

PP1: 女が部屋に住み込む(受け入れる)

Act2 前半: 女への親しみ

MP: 蛇の世界への憧れ

Act2 後半: 迷い、抵抗感

PP2: 首を振る

Act3: 女に襲われる

### ●物語としての「非日常」、ストーリータイプと構成はちがう

「蛇=女」がやってくることで、非日常を掴むのは容易。

異類婚姻譚(Wikipedia 参考)

援助 - 例:動物を助ける。

来訪 - 例:動物が人間に化けて訪れる。

共棲 - 例:守るべき契約や規則がある

労働 - 例:富をもたらす。

破局 - 例:正体を知ってしまう。(見るなのタブー)

別離

助けないで「踏む」。ルールもない。異類婚姻譚の構成ではない。むしろ呪いの構成。

### ポイント:

#### ●「だから蛇ってなんなの?」

死と再生の象徴、誘惑する悪魔、ウロボロス、ペニス、インドのアナンタ、中国の女媧……

→ストーリーエンジンとして機能。

#### ●選評(「芥川賞のすべてのようなもの」参考)

日野啓三 男 67 歳「『蛇を踏んでしまった』というさり気ない書き出しの切れ味がいい。そうしてごく普通の若い女性が、日常生活の中で心ならずも神話的領域に触れてしまう。」「前作に比べて格段に強くしなやかになった作者の文章の力が、現代日本の若い女性たちの深層意識の見えない戦い——というひとつの劇的世界を文章表現の次元に作り上げた。」

宮本輝 男 49 歳「私はまったく評価していなかったので、最初の投票で委員の多くがこの作品を推したときには驚いてしまった。」「蛇が人間と化して喋ったりすることに、私は文学的幻想を感じない。」「私は最後まで『蛇を踏む』の受賞に反対意見を述べた。寓話はしょせん寓話でしかないと私は思っている。」

田久保英夫 男 68 歳「昔からの道成寺縁起や秋成の『蛇性の姫』、あるいは現代の作品さえ思い起し、使い古されたような抵抗感を覚えた。しかし、この筆力は相当なもので、しだいにその抵抗を乗りこえさせ、色濃く関係や想念を展開して、私はときに立ちどまり、ときにひと息に読んだ。」

石原慎太郎 男 63 歳「私には全く評価出来ない。蛇がいったい何のメタファーなのかさっぱりわからない。」

黒井千次 男 64 歳「この種の小説にあっては、描かれる世界の意味や隠喩の形を探ることよりも、まず作品の中にするりとはいりこめるか否かが勝負であり、柔らかな息遣いの文章によって、その難問が自然に越えられていると感じた。」「これはただの変身譚というより、変身への誘惑に対する闘いを足場にして生み出された、反変身的変身譚といえるだろう。」

大庭みな子 女 65 歳「これは蛇だ。蛇のようにとぐろを巻いてかま首をもたげている他人の気味悪さにぞくつとする。」

河野多恵子 女 70 歳「私は自分が自分の肉体から決して出られないこと、他の人の感覚を決して知りようがないことを時に思うことがある。この作品は、そのような一つの例外もない絶対的な真実を、変身という裏返しの方法によって描いたものとして、興味深く読んだ。文章も自由に作者のものになっていて快い。」

### ●テーマと構成の関連

テーマはセリフで言ってもダメ。構成がテーマを表す。さらにいえば「リワード」がテーマをつくる。

「桃太郎」のテーマは？ → 「本当の鬼は自分の中にいる」

★「リワードというビート」(中級編 4)

★「プレミス」再考(中級編 10)

今作品のリワードは？ → 分析表参照

テーマに合致する描写は？

「踏んでしまった」(失錯行為。潜在的な願望)、

「色が濃い」

「首を絞める」

### ●蛇を別の言葉に置き換えるなら？

男、女(同性愛)、もう一人の自分(エス)、他者。国語の指示語問題のように。

### ●結局は……

→曖昧さのなかに、読み取る自由がある。それを楽しむか、意味不明と思うか？

→文章としての読みやすさは重要。

→メッセージ性のないまま、象徴だけがある物語は評論家ウケがよい？(村上春樹、宮崎駿)

### ●『蛇を踏む』のあとがきを確認

#### ●インタビュー 作家 川上弘美さん(LIBRA2014年9月号)

——その『蛇を踏む』の文庫本の裏表紙に、「若い女性 の自立と孤独を描いた」と書いてあり、これはそう読むのかと。

この本をどう読んでほしいですかという質問がたまにあるんですけれども、もう私の手を離れた後は、小説は私のものではなくて、読んでくださる読者の方のものになると思っています。受験用の問題集に載つたりしたものを送ってくださることがあるんですが、そうすると、「このとき何謀はどういう気持ちだったか」などの設問に答えようとしても自分が答えられなかったりする。だから作者というのは案外あまりものを考えてないかもしれないです(笑)。

#### ●文庫版『センセイの鞄』解説から(斎藤美奈子)

ある本がベストセラーになる理由は、ざっくり捉えると意外に単純だったりする。本書にかんしていえば〈究極の癒し本は「寂しいお父さん」に効く物語だった〉(拙著『趣味は読書。』)という法則が当てはまるだろ

う。(中略)『センセイの鞄』は多くの中高年男性を「舞い上がらせた」のである。(中略)「バカなオヤジたち」だけでなく、「聰明な女たち」もまた、そこから「癒し」を得たのではなかっただろうか。もし、『センセイの鞄』に問題があるとしたら、まさにその点であろう。本書を読み終えたあなたは、「なんか知らん、いい感じのお話だったよ」と思っているにちがいない。「こういうのって好きかも」と思い、「ふう」と溜め息をもらしたり、ちょっと涙をぬぐったりなんかもしたかもしれない。それこそが『センセイの鞄』のかえがたい魅力なのだが、でも、こうもいえるわけ。読者をそんなに甘やかしてはいけないんじゃないのか、と。川上弘美の得意技、それは「はぐらかし」である。ことが核心に近づけば近づくほど、語り手はすっと逃げ、作中人物はさっと身をかわす。(中略)さて、では『センセイの鞄』はリアリズム小説なのか、一種の幻想譚なのか。ま、そこは深く追及せぬが花だろう。『センセイの鞄』の後、川上弘美は「はぐらかさない小説」の世界に一步踏み出したように見える。

### ●『神様 2011』あとがき

2011年の3月末に、わたしはあらためて「神様 2011」を書きました。原子力利用にともなう危険を警告する、という大上段にかまえた姿勢で書いたのでは、まったくありません。それよりもむしろ、日常は続いてゆく、けれど、その日常は何かのことで大きく変化してしまう可能性をもつものだ、という大きな驚きの気持ちをこめて書きました。静かな怒りが、あの原発事故以来、去りません。むろんこの怒りは、最終的には自分自身に向かってくる怒りです。今の日本をつくってきたのは、ほかならぬ自分でもあるのですから。この怒りをいだいたまま、それでもわたしたちはそれぞれの日常を、たんたんと生きてゆくし、意地でも、「もうやになった」と、この生を放りだすことを行ったくないです。だって、生きることは、それ自体が、大いなるよろこびであるはずなのですから。

### ●【紫綬褒章】作家の川上弘美さん「違う世界見える瞬間書きたい」より

「今までの仕事を見て『がんばったね』と励ましていただく章で、ひとしおありがとうございます。小説という分野に入ってこられた幸運を思い返しました」。紫綬褒章を受章した作家の川上弘美さん(61)は喜びを語る。

中学・高校の理科教師を経て、平成6年に作家デビュー。映像化されたベストセラー『センセイの鞄(かばん)』のような恋愛物からファンタジーとSF色の濃い作品まで、日常の現実に非日常的な要素が混ざり込んでいく不思議な物語を描き続け、読者を魅了してきた。

「私は本当にごく平凡な人間で、毎日起きて洗濯して掃除して仕事して夕飯食べて寝る…という暮らしをしているんですね。そういう中にいて、クラッッと違う世界が見える瞬間がだぶん誰にでもある。それを書きたい、という気持ちは最初からありました」

四半世紀に及ぶ創作活動の原動力は「とにかく小説が好き」なこと。優れた読み手として、芥川賞など文学賞の選考委員も務めてきた。

規則正しく朝から夕方まで執筆する毎日。最近はその合間にテレビ体操をして運動不足を解消している。

出版不況が叫ばれる昨今だが、人間が「物語を求める気持ちは変わらない」と悲観していない。「小説を一つ書くたびに“筋肉”がついて、違うものが書けるようになる。失敗してもいいから、無理なこと、何か新しいことをしたい」(海老沢類) (2019.5.20 05:00 産経新聞のネット記事)

### 『蛇を踏む』はマジックリアリズム作品と言えるか?

#### ●マジックリアリズムと神話

「第一部「英雄の旅」で、私たちは英雄の救済行為を第一の視点、すなわち心理学的とも呼べる視点から考察した。次に私たちは、それを第二の視点から検討しなければならない。第二の視点に立つと、英雄の救済行為は、本来は英雄自身が形而上の神秘を再発見し明らかにする行為であったために、まさにその形而上

の神秘を象徴するものになる。」(『千の顔をもつ英雄[新訳版]下』ジョーゼフ・キャンベル著、倉田真木、斎藤静代、関根光宏(翻訳)、ハヤカワ・ノンフィクション文庫)

英雄の第一の任務は、宇宙創成の円環における先行段階を意識的に経験し、流出の時代をさかのぼることにある。第二の任務は、流出の時代の深淵から生活の場に帰還し、造物主(デミウルゴス)的な力を潜在的に持つ者として人間世界の変化に寄与することにある。(同書)★「無からの創成」と「無への到達」(中級編 8)

**究極のリワードとは? ★コズモゴニックアーク(中級編 9)**

## ■質問・お知らせ

### 次回の読書会

2020/3/6(土)

17:00~19:30(17:05 開場)

**『推し、燃ゆ』 宇佐見りん**

※2021年2月10日に『文藝春秋3月号』



- 合評会もやってます。
- 三幕構成リモート分析会(#3)『ボヘミアン・ラプソディ』 2/20(土)
- 第2回「100文字小説大賞」募集要項 ✕切:4/3(土)
- ほっこりトークS

**録音終了(19:00)**

## ■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：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。