

第10回イルカとウマの読書会 2021/7/24

『C10H14N2(ニコチン)と少年』平山夢明

■録音前(15:15～)

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(15:50 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。

緋片イルカと志摩ウマが管理人をしている個人サイトで、「物語」を通して、いろんな交流ができる場を目指しています。

「物語論」、「読書会」、「リモート分析会」、ラジオ「ほっこりトーク」、コンクール「100文字小説大賞」など、これからも、いろんな企画をしていきます。(★はサイトの記事に対応)

■三幕構成とは何か？

ハリウッド映画を中心に用いられている物語構成論で、全体を「プロットポイント」と呼ばれる地点で切って、幕に分けて捉える。より細かい地点で捉える「ビートシート」という考え方や、主人公の旅になぞらえた「ヒーローズジャーニー」という考え方もある。

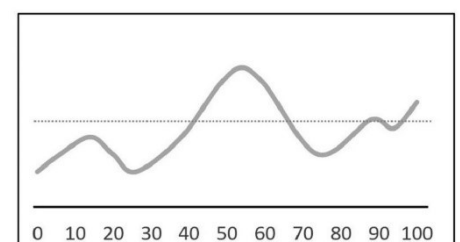
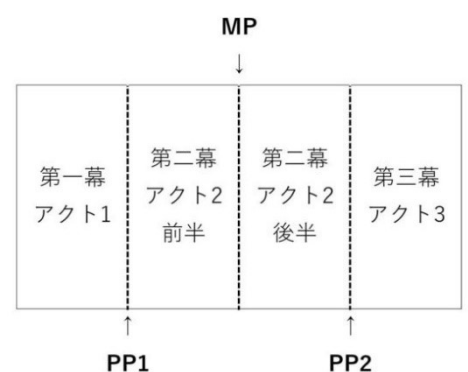
桃太郎→「鬼退治」をして帰ってくる。
 浦島太郎→「竜宮城」へ行って帰ってくる。
 赤ずきん→「おつかい」をして帰ってくる。
 シンデレラ→「舞踏会」へ行って帰ってくる。
 バックトゥーザフューチャー→「タイムスリップ」して帰ってくる。
 (★三幕構成の作り方 Step1「物語は旅である」)

旅のはじまりが「プロットポイント 1」、
 旅のおわりが「プロットポイント 2」

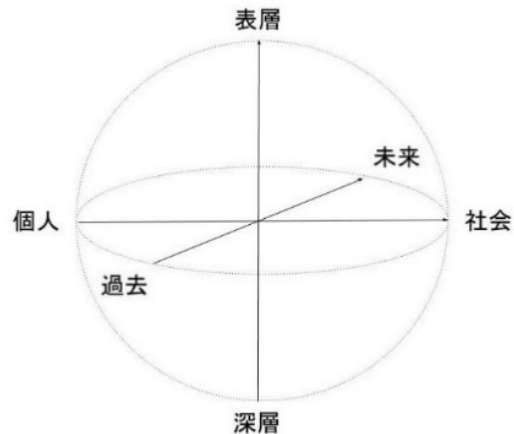
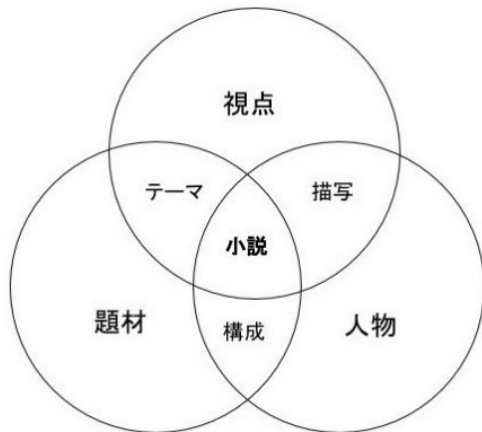
より細かくとると点が線となり、アークとなる。

近年では、三幕構成が過大評価されているように感じますが、構成はあくまで骨格に過ぎません。

この読書会では、オリジナルのビートシートを使いながら「テーマ」や「描写」を浮き立たせて、物語の本質に迫ることを目指します。



■ストーリーサークル / ヒストリースフィア



★「生きる」ことは物語を紡ぐこと(文学#44)

- ・人間はみな、自分を主人公とした物語を生きている。
- ・ハッピーエンドを想像できる人、できない人。
- ・社会という大きな物語に寄りかかる。
- ・物語を提示することは、作家の役割。

■今回のテーマ

今回はしまうまさん推薦の課題作です。エンタメ作品、短編作品ということもあり、作者論やテーマには入り込まず、三幕構成の分析方法を、具体的に紹介する予定です。

●作者・作品の印象

・しまうまさん含む、参加者のみなさんに

率直な感想、作品の印象(他作品でも)、作者の印象、似ていると思う作家や作品は？

- ・エンタメ作品は作者と作品が結びつかないことが多い。
- ・それでも「題材」「視点」「構成」などにはクセが出やすい。

平山夢明さんについてイルカの印象。

「題材」→ホラー、狂気、エログロ、社会的マイノリティ(サイコパスは精神障害)

「視点」→不明(ほとんどない?)。視点があいまいだとテーマが曖昧になり、読後感も曖昧になる。

「構成」→オチがつく

●ホラーとエンタメは相性が高い。

恐怖は人間の本質に結びつく。「家の中のモンスター」というストーリータイプ。

現代人は日常で恐怖を忘れがち→ジェットコースター、おばけ屋敷など、安全な恐怖はエンタメになる。

テーマも曖昧でいい。超常現象に到っては論理も曖昧になる。

■作者について(Wikipedia より)

平山 夢明(ひらやま ゆめあき、1961年11月17日[1] -)は、日本の作家。ホラー小説、実話怪談のほか、監修、映画評論(デルモンテ平山名義)、映画監督、ラジオパーソナリティーなど、幅広く活動している。

神奈川県川崎市生まれ。左利き(箸を使用する時など。ただし小説執筆の際は右利き)。法政大学第二高等学校出身、法政大学中退。学生時代はホラー映画の自主制作に熱中し、一瀬隆重、手塚眞、犬堂一心等と知り合う。後にテレビ番組「三宅裕司のえびぞり巨匠天国」に、当時の作品「ペキンパーの男」を応募して「銀監督」賞を受賞。一方、雑誌「週刊プレイボーイ」で「デルモンテ平山」名義でZ級ホラー映画のビデオ評論を大量に手がけた後、「異常快樂殺人」で作家デビュー。1993年より本格的な執筆活動を開始。実話怪談「超怖い話」シリーズ(※2008年『M』にて脱退)や、「東京伝説」シリーズ、「怖い本」シリーズ、「怖い人」シリーズなどで活躍するかたわら、短編小説も多数執筆する。

光文社刊『異形コレクションシリーズ／魔地図』に寄稿した「独白するユニバーサル横メルカトル」により、2006年の日本推理作家協会賞短編部門賞を受賞。同名タイトルの作品集にて、2007年度『このミステリーがすごい!』国内部門一位。

2009年、FM東京で自身がメインパーソナリティーを務めるラジオ番組「バッカみたい、聴いてランナイ!」が、京極夏彦をレギュラーゲストに迎えてスタート。2010年、番組名を「東京ガベージコレクション」へ改題し、TOKYO FM 発 JFN 全国 33 局ネット放送となったが、半年後にローカル放送へ戻っている。同年、ポプラ社刊『ダイナー』で第 31 回吉川英治文学新人賞最終候補。第 28 回日本冒険小説協会大賞、第 13 回大藪春彦賞を受賞。大藪賞授賞式において大沢在昌、北方謙三らから、年 3 冊の本を刊行を約束させられる。2013年、3月31日放送分をもって、(前身番組を含め)約4年間続いた「東京ガベージコレクション」が終了。

『デブを捨てに』(2015年2月 文藝春秋 / 2019年7月 文春文庫)

『ヤギより上、猿より下』(2016年6月 文藝春秋 / 2019年8月 文春文庫)

他著作、多数

今後、直木賞の可能性は？

(※進行目安:16:30)

■分析の実践 ※分析表を参照しながら、みなさんと一緒に。

1: 頁数の把握

行数×頁÷400 字

構成を分析する上で全体からの比率は必須。**これをやらずに分析とはいえない。**

自作のプロットに応用するときにも参考になる。

2: イクスターナル(external)なイベントの箇条書きにする。

3: その中で大きなものを「PP1」「PP2」としてログラインを考えてみる。

4: アクト2から「MP」を定める。

おぼろげにテーマが見えてくる。

5: 細かいビートもとっていく(用語解説参照しながら)

「オープニングイメージ」「ファイナルイメージ」

アクト1「主人公のセットアップ」「カタリスト」「ディベート」「デス」、主人公の want

アクト2「バトル」「ピンチ」

アクト3「ビッグバトル」「ツイスト」

以上で、構成は決まる。

6: 「構成」以外の要素を検証する

単純に好きなセリフ、いいシーンなど。

ストーリーエンジンの効果。

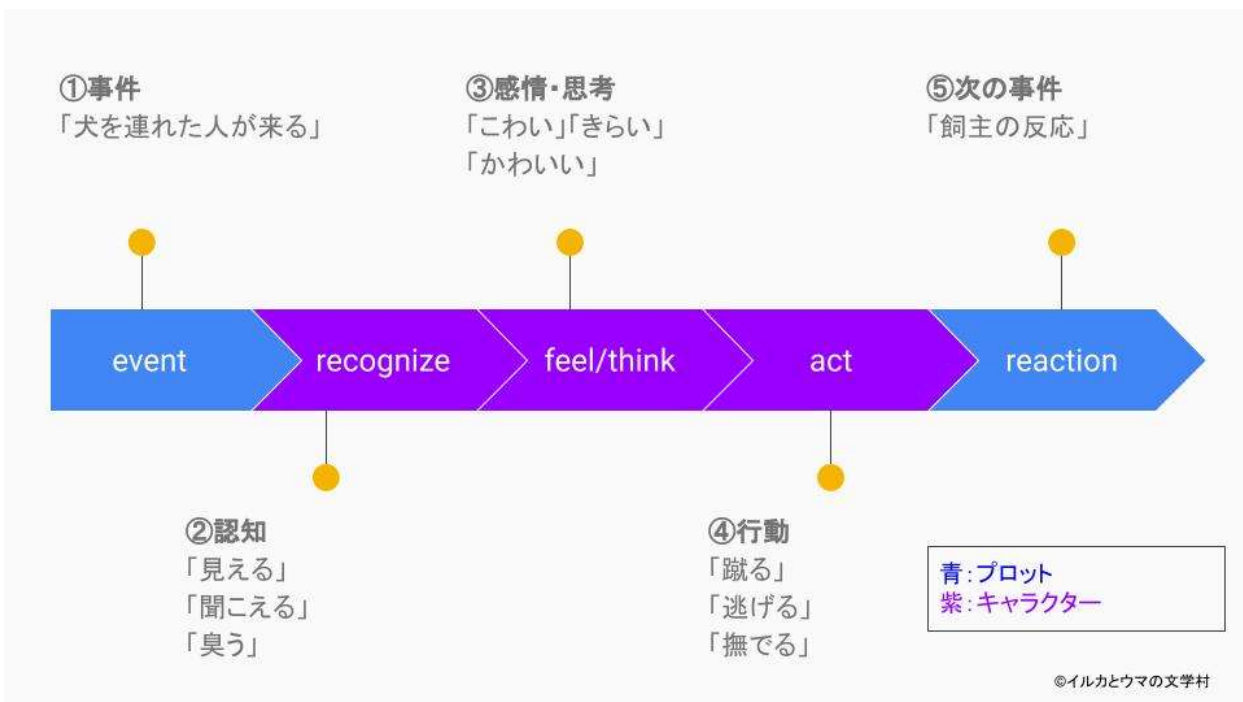
映画であれば演出(ショット、衣裳、ライティングなど)も検証。

違和感、ひっかかる部分

→改善案はないか？

(進行目安:17:00)

7: 小説における EC 値の検証



★シーンの構成要素 2(中級編 12)

7:ストーリータイプとしての応用

似たようなタイプは？

「題材」を変えて自作を作れないか？

「視点」を変えて自作を作れないか？

「キャラクター」「設定」を使って自作を作れないか？

慣れてくると、別のタイプとのミックスや応用もできる。

パクリではない。人間は無意識に過去の経験(作品)を参考にしている。
分析することは、意図的にストックを増やすこと。

■質問・お知らせ

「リモート分析会」 8月予定

★【ほっこりトークS】ストーリータイプ「家の中のモンスター」について(#8)

「読書会」 9月予定

「同時代作家の会」(同作会)

録音終了(17:30)

■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。