

## 第 12 回イルカとウマの読書会 2021/11/13

### 『戦争は女の顔をしていない』

スヴェトラナ・アレクシエーヴィチ

#### ■録音前(15:00～)

準備しながら、雑談

・お名前(本名でお願いします)、好きな作品、最近みた作品、物語への興味、創作、趣味、近況報告などなど。

#### ここより、録音開始(15:45 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？

ハリウッド映画で使われる物語構成論。

「プロットポイント」と呼ばれる二つの点で区切り、三幕に分ける。

主人公を「英雄・ヒーロー」と捉え、日常の世界が「アクト 1」  
旅の始まりが「PP1」、旅自体が「アクト 2」、旅の終わりが「PP2」  
クライマックスが「アクト 3」

- ★三幕構成の作り方 Step1「物語は旅である」
- ★ログラインを考える 1「フックのある企画から」

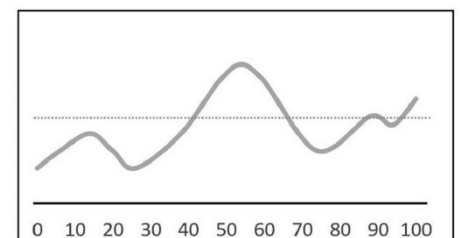
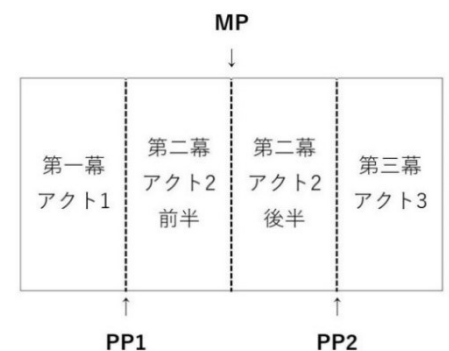
具体例：シンデレラ→「舞踏会」へ行って帰ってくる。

- ★映画『リトル・チルドレン』(三幕構成分析#41)
- ★映画『或る夜の出来事』(三幕構成分析#42)
- ★映画『シャザム!』(三幕構成分析#43・音声)
- ★映画『ロボコップ』(三幕構成分析#44)
- ★短編映画『紙ひこうき』(三幕構成分析 45)

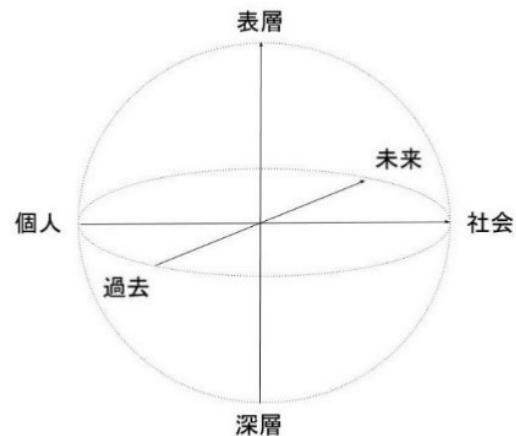
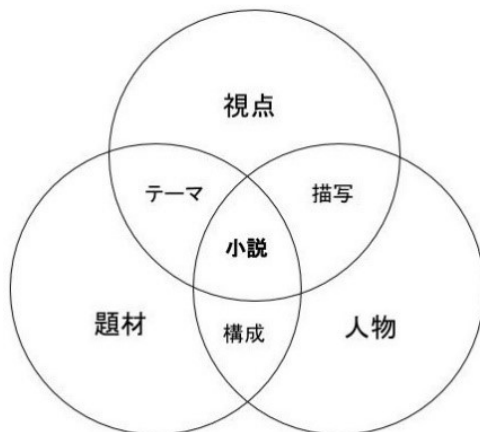
三幕構成を過大評価・過小評価する人がいますが、構成はあくまで骨格。キャラも大事。テーマも大事。描写も大事。  
ただし、構成は客観性が保ちやすいので分析に向く。

読書会 → テーマの追及

分析会 → 構成分析の練習



## ■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)

★物語と作家(文学#49)

- ・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。
- ・個人という「ちいさな物語」、社会や歴史という「おおきな物語」、その狭間で物語を提示するのが「文学」

## ■今回のイルカのテーマ

2015年、作者はジャーナリストとして初めてノーベル文学賞を受賞しました。理由として、以下のように書かれています。

Prize motivation: “for her polyphonic writings, a monument to suffering and courage in our time.”

(google 翻訳)賞の動機:「彼女のポリフォニックな執筆、私たちの時代の苦しみと勇気の記念碑」。

polyphony とは「多声音楽」という意味です。

これまでの読書会でも扱ってきた「三幕構成」は、主人公という、ひとりの人間の軌跡(アーク)を描くのに特化した技術です。それゆえ、テーマも一面的になりがちです。

戦争で喩えるなら「一人の英雄の活躍により、国家を勝利に導く」といったストーリーを物語るのに「三幕構成」の形式は適しています。あるいは「一市民」を主人公として、悲劇的な物語としてアークを描いたとしても、一面的であることには変わりません。(p.223 引用)

僕は、以前から、この物語のもつ一面性、すなわちモノフォニー-monophony なストーリーに限界を感じていました。この手の物語は時代遅れになりつつあるとすら感じています。

今回の課題作品から、ポリフォニーな物語として読み、物語の限界を打破するヒントを探っていきたいと考えています。

## ●ミハイル・バフチン(Wikipedia より) ※はイルカ付記

対話主義とポリフォニー

「ドストエフスキーの詩学」初版において、バフチンは、それまでのドストエフスキー研究を、登場人物の思想や心情と研究者が対等になって、**実在の人物のように批評・批判するものや、逆に、登場人物の思想や人格を作者の思想や人格の「表現」として分析したものであって、どちらのやり方も、小説のテキストをそれ自体として捉えたものではないとして批判した。**

すなわち、登場人物を実在の人物であるかのように扱いそれと対等の立場で論争・批評してしまうような研究では、作品全体の構造を捉えることはできず、また、その分析の内容も、**文学作品としての固有のものではなく、歴史学・社会学的なイデオロギー分析にとどまってしまう。※現実による文学の矮小化。**

他方で、そうした諸人物や事件を、作者の思想の「表現」として捉える研究では、畢竟、**作者のイデオロギーの分析になるか、あるいは、伝記的な研究へと分析は逸らされ、そのような登場人物の、作者とは異なる固有性は捉えられず、また、登場人物の間の関係も、特定の登場人物(あるいは、その思想)を引き立て、あるいはけなすという機能からしか把握されない。※思想による文学の矮小化**

バフチンは**ドストエフスキーの小説の画期性**を、その登場人物があたかも独立した人格のように多面性を持ち、解釈の主体として振舞い、時には、独自の思想の主張者として振舞うことで、**人物相互の間に「対話」が成立し、そのような対等かつ劇的な対話性において、小説以外のジャンルでは表現困難な、現実の多次的・多視点的な表現が可能になっていることであるとした。※物語性の評価**

このような視点は、バフチン自身の、哲学的・言語学的な対話主義の思想に裏打ちされている。バフチンは、**真理は、特定の視点によっては表現することはできず、どれほど複雑かつ高度なものであっても、つねに複数の認識の視点と、ひとつの視点との相違は還元不可能なままに残ると考えた。この相違を還元不可能なものとする視点からは、複数の限定的な視点を、より高次の複雑かつ総合的なひとつの視点によって完全に汲みつくし、代替することはできないことになる。※真理追求。言語の矛盾・限界。**

## ■作者について(Wikipedia からの要約、補足)

スヴェトラナ・アレクシエーヴィッチ

1948年5月31日- ベラルーシの作家、ジャーナリスト。

ウクライナ・ソビエト社会主義共和国に生まれる。ベラルーシ人の父とウクライナ人の母をもつ。父親が第二次世界大戦後に軍隊を除隊すると、ベラルーシ・ソビエト社会主義共和国に移住し、両親は教師となった。ベラルーシ大学でジャーナリズムを専攻し、卒業後はジャーナリストとして活動。聞き書きを通して、大事件や社会問題を描く。

プーチンやルカシェンコには批判的で特にベラルーシではその著書は独裁政権誕生以後、出版されず圧力や言論統制を避けるため、2000年にベラルーシを脱出し、西ヨーロッパを転々としたが、2011年には帰国した。

2015年、ジャーナリストとして初めてノーベル文学賞を受賞した[1]。

2020年8月9日の大統領選挙直後からルカシェンコに対する退陣要求デモが続く中、8月26日にはアレクシエーヴィッチにも捜査当局が出頭を要請し、約40分間の事情聴取を実施した。事情聴取前にはルカシェンコが反政府側との対話に応じるよう、ロシアを含めた世界に対して協力を要請した[2]。

## ●著作

第1作『戦争は女の顔をしていない』(※1978年から500人を超える女性たちから聞き取り調査を行った。本は完成したものの、2年間出版を許可されず、ペレストロイカ後に出版された。)では第二次世界大戦に従軍した女性や関係者を取材。第2作『ボタン穴から見た戦争』では、第二次世界大戦のドイツ軍侵攻当時に子供だった人々の体験談を集めた。1988年にはソヴィエト連邦の介入下にあるアフガニスタンを取材し、『アフガン帰還兵の証言』でアフガニスタン侵攻に従軍した人々や家族の証言を集めたが、一般のソヴィエト国民に隠されていた事実が次々と明らかにされ、軍や共産党の新聞はアレクシエーヴィッチを一斉に攻撃した。『チェルノブイリの祈り』では、チェルノブイリ原子力発電所事故に遭遇した人々の証言を取り上げているが、ベラルーシでは未だに事故に対する言論統制が敷かれている。2003年に来日し、チェルノブイリを主題に講演を行なった。『セカンドハンドの時代——「赤い国」を生きた人びと』(※共産主義下の暮らしを生きていた人間の声を書き残すべく、作家はソ連崩壊直後から20年以上にわたって数多くの聞き取りをおこなった。自殺者の家族、収容所の経験者、クレムリンの元幹部、民族紛争を逃れた難民、地下鉄テロの被害者、デモに参加して逮捕拘禁された学生。街頭や台所で交わされ響きあう幾多の声から、「使い古し(セカンドハンド)の時代」に生きる人びとの姿が浮かび上がるを加えて「ユートピアの声」五部作と呼ばれる。『死に魅入られた人びと—ソ連崩壊と自殺者の記録』

## ●ソ連の歴史と重ねて

### スターリン時代

その後、1920年代中頃にヨシフ・スターリンが政権を握った。スターリンは、自らが創造したマルクス・レーニン主義を国家イデオロギーとし、計画経済を押し進めた。結果として同国は急速な工業化および集団農場化を果たした[3]。大粛清といわれるほどの自国民への大量虐殺(ジェノサイド)を実行した。

### 第二次世界大戦

第二次世界大戦勃発前、国家社会主義ドイツ労働者党のアドルフ・ヒトラー率いるナチス・ドイツに対してイギリスとフランスがソビエト連邦との同盟を拒否すると、ソ連はドイツとの独ソ不可侵条約(1939年)に署名した。同条約は両国間に束の間の蜜月をもたらし、多くの人々を驚愕させたが、1941年にドイツ軍がバルバロッサ作戦(6月22日)を発動して独ソ戦が始まった。レニングラード攻防戦やスターリングラード攻防戦などの防衛戦では莫大な犠牲を払い、ソ連の戦争死傷者数(英語版)は同大戦において最大の割合を占めた。最終的にソビエト連邦軍は東ヨーロッパのドイツ国防軍を破ってベルリンに突入した。

ソ連はドイツ軍が中央ヨーロッパおよび東ヨーロッパで得た領土を占領し、同領土は後にソ連の衛星国になってヨーロッパに鉄のカーテンを築いた。1945年8月には日ソ中立条約を一時的に破棄し日本に対して攻撃を開始し、日本軍に制圧されていた中国東北部と内モンゴル、北方領土や朝鮮半島北部を占領し、アジアに竹のカーテンを築いた。第二次世界大戦ではともに戦ったものの、アメリカ合衆国やイギリスなどの西側諸国とのイデオロギーおよび戦後処理をめぐる政治的意見の相違により、それぞれが自らを中心とする経済・軍事同盟(ソ連を中心とする経済相互援助会議およびワルシャワ条約機構(1955年)と、アメリカを中心とする欧州復興計画および北大西洋条約機構)を構築するに至り、ついには核戦争と隣り合わせの冷戦へと発展した。(1948年作者誕生)

1957年 スプートニク1号打上げ

1962年 キューバ危機

### ゴルバチョフ時代・ソビエト連邦崩壊

1980年後半、ソ連最後の指導者であるミハイル・ゴルバチョフ(1985年党書記長に就任)は連邦の改革および北欧型の社会民主主義の方向に向かうことを求め[6][7]、経済停滞期の終焉と政府の民主化を目標としてグラスノスチ(情報公開)およびペレストロイカ(再構築)の政策を導入した。(『戦争は女の顔をしていない』1984年発表)

1986年4月26日チェルノブイリ原子力発電所事故。(『チェルノブイリの祈り』1997年)

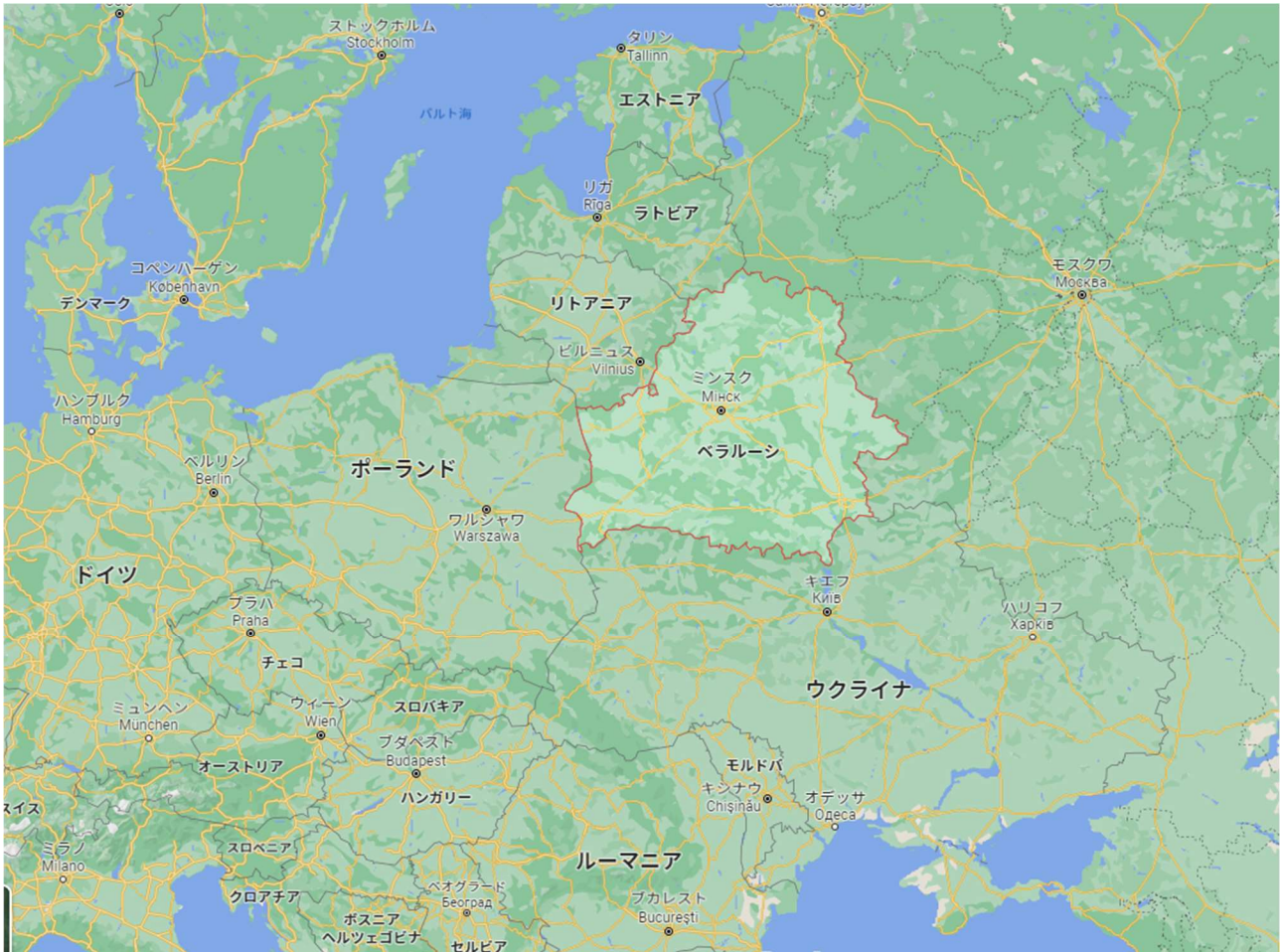


1988年5月にアフガニスタンから撤退した。(『アフガン帰還兵の証言』1991年)

1989年 マルタ会談が行われ、冷戦の終結

1990年3月11日にはリトアニアが独立回復を宣言

1991年8月20日にエストニア、8月21日にはラトビアなど、相次いで独立回復。12月8日にはロシア・ウクライナ・ベラルーシが互いの独立を承認し、独立国家共同体(CIS)を創設するペロヴェーシ合意に調印、12月21日にはグルジア(ジョージア)を除く残りの11共和国がアルマアタ宣言に署名してCISに加盟したため、これをもって連邦制は実質的に崩壊した。ゴルバチョフは12月25日にソ連大統領を辞任し、ソビエト連邦の消滅を公式に宣言した。



(google マップ)

### ベラルーシ

ルカシェンコ政権による独裁が続いており、「欧州最後の独裁国家」と非難されている。現在はヨーロッパにおいて代表的な独裁国家とされ、同時に共産主義の名残が最も強く見受けられる国ともなっている。

(※進行目安:16:45)

## ■イルカの感想・議題

### ●「polyphony」な物語構成(SC構成)

- ・物語の主人公と、語り手＝聴き手。群像劇との違い。
- ・「大きな物語」＝歴史的英雄、「小さな物語」＝民衆。日記との違い。
  - p.11「思い出話は歴史ではない。文学ではないと言われる。それは埃まみれのままの、芸術家の手によっては磨かれていない生の現実だ。
  - p.13「一度ならずわたしは警告された(ことに男性の作家たちから)。「女たちは、あんたにいろんな作り話をするぜ。好きなように作り話をして聞かせるよ」
  - p.32「あなたの小さな物語など必要ない。我々には大きな物語が要るんだ。勝利の物語が。」
  - p.72「女優が夢でした」
  - p.267「ソヴィエト政権が好きでした」
- ・コンセプトやテーマ。インタビュー集との違い。
  - p.130「私はすべての人たちを記録するのは不可能だと理解した。集まってくる資料や取材相手を選ぶ何か別の原則が必要だった」
  - p.154「人間の内にある理解しがたい黒いものが、たちどころに説明のつくことになってしまった。」女性の話を集める意味。

### ●声を聴くこととフィクションの可能性

- ・「傾聴」→世界へのカウンセリング(SC視点、テーマ)
  - p.64「私は話したい。すっかり心ゆくまで思いの丈を語り尽くしたい。やっと私たちの話も聴いてくれる気になったのね？」
- ・描写の必要性。ビデオにもまさせる聴き手の視点(SC描写)
  - p.160「テープは言葉を記録し、そのイントネーションや沈黙を記録する……」
- ・フィクション小説の可能性→バフチン再掲「劇的な対話性において、小説以外のジャンルでは表現困難な、現実の多次的・多視点的な表現が可能になっている」
  - p.178「私は言葉を見つけない……すべてのことをどうやって言い表したらいいの？」
  - ★【ことばの固着機能】(文学#24)

### ●言葉の限界と対話による超越

憎しみ

- p.28 死体の頭蓋骨
- p.93 ごしごし洗うんです
- p.175 父を殺されて

幸せ

- p.78 号令をかけたとき幸福だった。
- p.116 生きている人が見つかること
- p.245 恋にこがれていたか！

p.194 「戦争で言葉の響きも変わってしまった……戦争……この言葉はこれからいつもついてまわる。「おかあさん」という言葉ももう全然違った意味を持った。「好きよ」と言っても、これもそれまでとは違った言葉なの。何かこれまでになかった意味が加わった。もっと愛情が深まって、もっと恐怖が増していたわ。何かもっと……。」

### ●人間の心理と事実→真理(SC題材)

- ・異常さや死に接したときの心理や変化
  - p.26 赤ちゃんの声が聞こえれば
  - p.29 味方の女の子たちがこれを知ってしまうこと
  - p.86 その命令は私をたちまち大人にしました
  - p.207 人間的なものの芽生え

- ・現実ゆえのシュールさ
  - p.17 馬糞
  - チヨウザメ

●p.480 「戦場に行ったことのない人にこんなこと分かるかね？ どうやって話したらいいのか、どんな言葉を使って？ どんな顔して？ 言ってご覧よ、どんな顔してこういうことを思い出しゃいいのか？ 話せる人たちもいるけど、私はできないよ……泣けてきちゃうよ。でもこれは残るようにしなけりゃいけないよ、いけない。伝えなければ。世界のどこかにあたしたちの悲鳴が残されなければ。あたしたちの泣き叫ぶ声が。」

### ●参加者からの議題・感想

### ■質問・お知らせ

- |           |                              |
|-----------|------------------------------|
| 「リモート分析会」 | 12月、作品未定                     |
| 「読書会」     | 1月、大江健三郎『M/Tと森のフシギの物語』(岩波文庫) |
| 「同作会」募集中  | 募集中(★「同時代作家の会」の立ち上げ)         |

**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。