第 8 回イルカとウマの読書会 2021/3/6

『推し、燃ゆ』宇佐見りん

■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)、略暦、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)

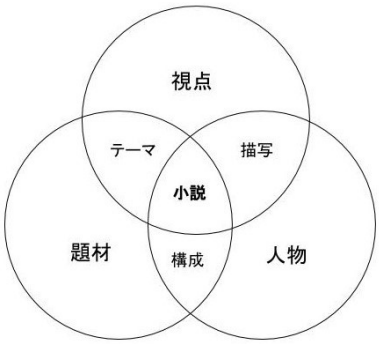
「イルカとウマの文学村」の主旨

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。
(★はサイトの記事に対応)

■三幕構成とは何か？

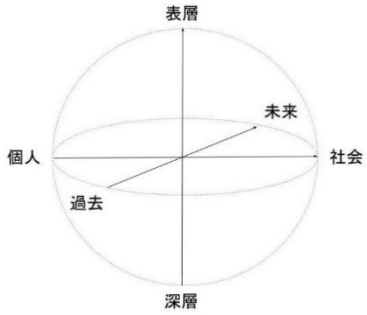
・物語は「変化」と「ミステリー」である。
・ビートシートについて。 ★三幕構成 Q&A⑨「ビートシートって何？」

■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】

©「イルカとウマの文学村」

■今回のテーマ

デビュー作『かか』、芥川賞選評も参考にしながら、現代日本文学を考えます。

●文学とは何か？

■作者について（Wikipedhia 等を参考）

宇佐見 りん（うさみ りん、女性、1999 年 5 月 16 日）
静岡県生まれ、神奈川県育ち。

2019 年に『かか』で文藝賞を受賞し（遠野遥と同時受賞）[2]、2020 年、同作品で三島由紀夫賞を最年少で受賞[3]。第 44 回野間文芸新人賞候補にも選ばれる[4]。『推し、燃ゆ』で第 164 回（2020 年下半期）芥川龍之介賞受賞[1][5]。綿矢りさ、金原ひとみに次ぐ、史上 3 番目の若さでの受賞となった[6]。

●『かか』について
（Amazon 商品解説より）
19 歳の浪人生うーちゃんは、大好きな母親＝かかのことで切実に悩んでいる。かかは離婚を機に徐々に心を病み、酒を飲んでは暴れることを繰り返すようになった。鍵をかけたちいさな SNS の空間だけが、うーちゃんの心をなぐさめる。
脆い母、身勝手な父、女性に生まれたこと、血縁で繋がる家族という単位……自分を縛るすべてが恨めしく、縛られる自分が何より歯がゆいうーちゃん。彼女はある無謀な祈りを抱え、熊野へと旅立つ

●『かか』文藝賞の選評
斎藤美奈子
「「娘による母親殺し」の物語でしょう」

町田康さん
「この文体を採用したことが成功しているかどうかはわからないが、よい小説であると思う」「私たちが常に感じつつ、それを表す言葉がないため、心の奥底にしまいこんでしまって、しかし燠のようにずっと燻っている、私たちの訳のわからなさそのものである。失敗しようとなんであろうと、それを引っ張り出すために作者はこの文章を採用したのだろうと思う」

村田沙耶香さん
「モチーフとしては、飽きるといっていいほど見たことあるもの」「展開ではなく言葉と思考そのものが化学変化を起こしており、それはとても価値があること」

磯崎憲一郎さん
「この作者は自意識のフィルターを通してしか、外界を見ることができていないのではないかという懸念」
「この作品が書かれなければならなかった切実さの表れと信じて、受賞には同意した」

→ご本人の受賞の言葉は？

（※目標時間：16：20）

©「イルカとウマの文学村」

■作品の分析 ※分析表を参照しながら

ログラインと構成

推しのアイドルに痛みを重ねるあたしは、炎上するも推しつづけるが、引退してしまい、拠り所を失う。

●逆プロット
・推しが「ファンを殴った」と炎上する
・突撃インタビュー
・負けずに推していこう！
・CD大量買う
・ファン投票でビリ
・さらにグッズを買う。
・推しに恋人発覚
・解散宣言
・推しのマンション特定
・最後のライブ

★挿話
・家族関係のぎくしゃく→独り暮らし
・学校→高校中退
・バイト→クビ

●構成
PP1：　炎上に負けず、推していこう
Act2 前半：　オタク活動
MP：　ファン投票でビリ
Act2 後半：　活動の激化（生活変化）
PP2：　推しが解散
Act3：　最後のライブ

●ビートの機能（ハリウッド的リライト例）
・プロットアークとしての、プロットポイントの非日常感の弱さ。
※オタク心理に馴染みがない人には機能する（ビート分析は主観的でもある）

・カタリストの前後の変化がない→ファンがアンチに変わる。成美の使い方とか。

・デスが機能していない。→推しアンチによるデス。バイトの使い方。

・サブプロット（ピンチ）が機能していない。→家族、学校、バイト。どれも説明的。ドラマになっていない。→なぜ、推すのかを家族関係で明確にする。学校での人間関係（オタク迫害者）

・キャラクターアークの絡め方→踏み込んだアクト3をつける。

©「イルカとウマの文学村」

「テーマ」と「描写」について

●アイドルというクリシェ
「私自身、八年間推している「推し」がいます。映画や舞台で活躍する俳優さんです。」
→小説では、なぜ、アイドルにしたのか？

●生きづらさの根源と向かいあっているか？
「高校生の頃に私生活が立ち行かなくなり、学校に行くのが難しい時期があった」
→それは描こうとしているか？
→オタクの被害者意識（ただの自身のなさ）にも見えてしまう。

●描写の巧拙（本文の引用）
・書き出し
・わかりづらい⇔自分の言葉
・身体描写（肉、痛み、背骨）→研ぎ澄まされ、選び抜かれた表現か？

選評を読む

川上弘美　女 62 歳
奥泉光　男 64 歳
松浦寿輝　男 66 歳
島田雅彦　男 59 歳
小川洋子　女 58 歳
山田詠美　女 61 歳
平野啓一郎　男 45 歳
堀江敏幸　男 57 歳
吉田修一　男 52 歳

●年齢・性別での受け取り方の特徴
年齢→推しという心理
女性→身体描写

●宇佐美りんさんは、これから何を書いていくのだろう？
→出版社は作家アイドルにしたてたいのか（ならないだろうけど）。

文芸受賞の言葉
「この先自分がどこまで視野を広げようが、どんな目的でどんな小説を書こうが「うーちゃん」の未熟な目に常に睨み付けられていることを忘れず地道に書いていこうと思います。」

芥川賞受賞のことば
「「今の気持ち」を喋るうちに壊れそうな気がした。書き言葉が残るのは当然だが、会見など吟味できない喋り言葉も残るので簡単に口をひらけなくなる。でも「本気の言葉」は無尽蔵には出てこない。」
「私を繋いでくれた言葉というものを、裏切りたくない。せめて書き言葉には誠実でありたい。」

→優等生的な文句でないかは、今後の作品次第。

●「文学とは何か？」
※ここからが本題です。
（目標時間：17：10）

©「イルカとウマの文学村」

■文学の意義

●物語の役割とは？
→川上弘美さんの選評
→人と世界をつなぐもの。折り合いをつけるためのもの。
→神鳴りの例。1752 年にアメリカのベンジャミン・フランクリンの実験。たった 260 年前。

●物語の暴力性
→政治と絡んだ神話。
→エンタメは一つの価値観の提示をして、安心を得るもの。一方で排他的にもなる。
→価値観の押しつけ（お涙ちょうだい、感動作）
→「家族はいいものだ」というドラマがあれば、家族のない人には苦しい。

●多様化とマイノリティの存在
→方言ブームの本質はマイノリティの言葉（※標準語ではないおかしみもあるけど）
→★【「個人」という最少マイノリティ】（文学＃23）
→クリシェやイメージではなく、自分だけの言葉を選ぶこと
→他者との共存のために「言葉」を大事にする。分断に「言葉」で闘う。
→科学と文学。雷では原子が次々と別の原子に変身する。物質がこの宇宙から忽然と消え去る「対消滅」という驚異の物理現象が起きていることが発見された。

●言葉にできないものがある
→固着して鬱屈した価値観は壊される。（英雄神話の本質）
→想像力、創造力
→★コズモゴニックアーク（中級編 9）

アルベール・カミュの言葉
「人間が唯一偉大であるのは、自分を越えるものと闘うからである。」

■質問・お知らせ

「100 文字小説大賞」　4/ 3 （土）〆切（その後、投票）
「リモート分析会」　4/10（土）予定
「読書会」　5/ 1 （土）予定

録音終了（17:30）

©「イルカとウマの文学村」

■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。

©「イルカとウマの文学村」