

## 第9回イルカとウマの読書会 2021/5/1

### 『異邦人』カミュ(窪田啓作訳)

#### ■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。

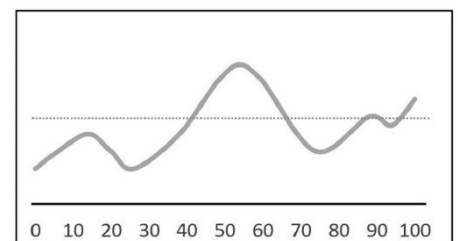
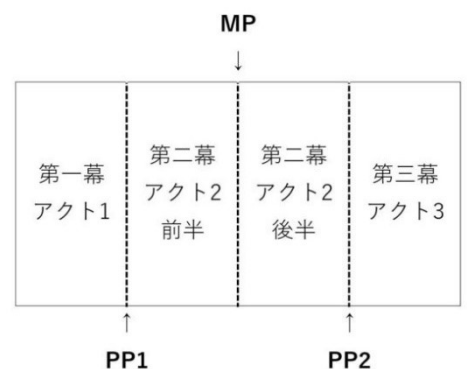
桃太郎→「鬼退治」をして帰ってくる。  
浦島太郎→「竜宮城」へ行って帰ってくる。  
赤ずきん→「おつかい」をして帰ってくる。  
シンデレラ→「舞踏会」へ行って帰ってくる。  
バックトゥーザフューチャー→「タイムスリップ」して帰ってくる。  
(★三幕構成の作り方 Step1「物語は旅である」)

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」

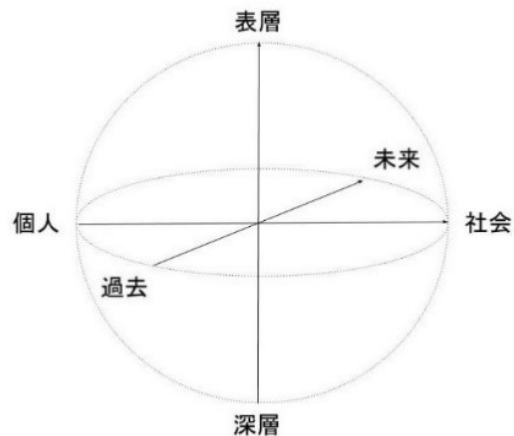
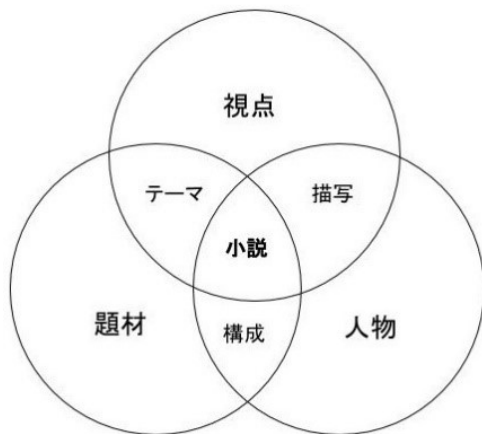
より細かくとると点が線となり、アークとなる。

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

不条理文学を構成から読み解きながら、コズモゴニックアークへのヒントも探ります。

### ★コズモゴニックアーク(中級編 9)

- 「究極のリワード」を提示する物語。
- 「リワード」とは「報償」。英雄が持ち帰る宝物。

### ●キャンベルの引用

「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)

『異邦人』を通して、カミュが提示しようとしている「神秘」は何だろうか？

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。」

## ■作者について(Wikipedia、文庫本あとがきを参考)

アルベール・カミュ(Albert Camus)、1913年11月7日 - 1960年1月4日(享年46歳)

フランス領アルジェリア出身。第二次世界大戦中に刊行された小説『異邦人』、エッセイ『シーシュポスの神話』などで「不条理」の哲学を打ち出して注目され、戦後はレジスタンスにおける戦闘的なジャーナリストとして活躍した。また『カリギュラ』『誤解』などを上演し、劇作家としても活動した。戦後に発表した小説『ペスト』はベストセラーとなり、エッセイ『反抗的人間』において左翼全体主義を批判し、反響を呼んだ。小説『転落』発表の翌年、1957年、史上2番目の若さでノーベル文学賞を受賞した。

1960年、交通事故により急死し、未完に残された小説『最初の人間』が1994年に刊行された。

カミュの著作は「不条理」という概念によって特徴付けられている。カミュの言う不条理とは、明晰な理性を保ったまま世界に対峙するときに現れる不合理性のことであり、そのような不条理な運命に目をそむけず見つめ続ける態度が「反抗」と呼ばれる。そして人間性を脅かすものに対する反抗の態度が人々の間で連帯を生むとされる。

カミュの文学的営為は、病気、死、災禍、殺人、テロ、戦争、全体主義など、人間を襲う不条理な暴力との闘いだった。それに対して、彼は一貫してキリスト教や左翼革命思想のような上位審級を拒否し、超越的価値に依存することなく、人間の地平にとどまって生の意味を探しもとめた。彼は「父」としての「神」も、その代理人としての「歴史」も拒否した。

※**ピエ・ノワール**とは、1830年のフランス侵攻から、1962年のアルジェリア戦争終結に伴うアルジェリア独立までのフランス領アルジェリアに居たヨーロッパ系(フランス、スペイン、イタリア、マルタ、ユダヤ系)植民者。人口は約100万人だと推される。

家族関係について→文庫160頁

(歴史)

1939年 ドイツのポーランド侵攻

1944年 パリの解放

1954年 アルジェリア民族解放戦線(FLN)が組織され、武装闘争が本格化。

1962年 アルジェリア独立

小説

1942年 『異邦人』(L'Étranger)

1947年 『ペスト』(La Peste)

1956年 『転落』(La Chute)

1957年 『追放と王国』(L'Exil et le Royaume)

1971年 『幸福な死』(『異邦人』の初期草稿)

1994年 『最初の人間』(Le Premier Homme)未完の遺作

関連映画

『最初の人間』

『涙するまで、生きる』

『異邦人』(1968年)

(※進行目安:16:30)

## ■作品の分析 ※分析表を参照しながら

### 印象

- ・イベントが明快で、テンポが良い。
- ・ストーリーは掴めるが、ムルソーの感情がつかみづらい。
- ・第一部と第二部は、それぞれで三幕構成があり、全体として読んだときにも浮かび上がってくる。
- ・(再掲)『異邦人』を通して、カミュが提示しようとしている「神秘」は何だろうか？

### ロケラインと「構成」

#### 第一部:「ラブ」と「犯罪への道」のミックスプロット

母を亡くした青年ムルソーは、マリイと再会し愛を深めながら、レエモンという悪友と親しくなっていく、殺人を犯してしまう。

#### 第二部:裁判としての構成

殺人犯ムルソーは、裁判を通して、自分が周りからどう思われているかを知っていき、死刑判決を受ける。死を見つめるなか、特赦請願を却下し、死刑を待つ。

#### 全体:ムルソーが真理を獲得する話

即物的に生きる青年ムルソーは、母を亡くし、マリイと愛を深め、レエモンと進行を深めて殺人を犯してしまう(第一部)。裁判を通して、世界とのズレを感じ、死刑宣告され、恐怖を感じながらも、幸福を悟り、積極的に死刑を待つ。

### 「テーマ」と「描写」について

#### ●タイトル、ムルソーという主人公について

- 異邦人というタイトル、英題は stranger(奇妙な人、よそ者)
- スペルガータイプの性格をもっているが、それよりも思索を体現したキャラクターとして捉えるべき。
- そもそもキャラクター描写は雑な作品
  - ・マリイやレエモンのステレオタイプ
  - ・アラビア人『もうひとつの『異邦人』ムルソー再捜査』(カメル・ダーウド、水声社)
- 名前の由来「太陽と死」という説、「死からの救済」という説(東浦弘樹)
- 空地空さんのレジュメ

#### ●キーセンテンス

- 分析表から
  - ・ママンとトマ・ペレーズ(父)
  - ・サラマノと犬
  - ・太陽と夕暮れ

(進行目安:17:00)

#### ●カミュの考える「不条理」とは？

以下、『シーシュポスの神話』(清水徹訳、新潮文庫)からの引用  
absurde「なんとも筋道の通らない」「意味をなさない」「荒唐無稽な」という意味。

p.12「真に重大な哲学上の問題はひとつしかない。自殺ということだ。人生が生きるに値するか否かを判断する、これが哲学の根本問題に答えることなのである。」

p.39「永久に、ぼくはぼく自身にとって異邦人であるだろう」

p.42「不条理という言葉のあてはまるのは、この世界が理性では割り切れず、しかも人間の奥底に明晰を求める死物狂いの願望が激しく鳴りひびいていて、この両者がともに相対峙したままである状態についてなのだ」

p.52「なにもかも説明がつくか、あるいはなにひとつ説明がつかぬか、ぼくはそのどちらかであってほしいと思っている。しかも、この心情の叫びをまえにして、理性は無力なのだ。こうした要請に刺激されて覚醒した精神は探求を開始する。が、見いだされるのは矛盾と背理的な論証、ただそれだけなのだ。ぼくに理解できぬものとは条理を欠いたものだ。世界は、こうした理性では説明のつかぬものにみちみちている。ぼくには世界の唯一絶対の意味が理解できない——それだけで、世界はひとつの巨大な非合理的なものにすぎない。せめて一度でも「これは明らかだ」と言えれば、いっさいは救われよう。」

p.53「人間的な呼びかけと世界の不当な沈黙とが対置される、そこから不条理が生れるのだ。このことを忘れてはならぬ。これに必死になってしがみつかねばならぬ。」→飛躍。哲学上の自殺(キルケゴール、フッサール、シエストフ、ヤスパース)

p.87「不条理とは、自己の限界を確認している明晰な理性のことだ。この困難な道を踏破したその果てにおいて、不条理な人間は自分の真の存在理由を認識する。」→抵抗する

p.97「不条理は死を意識しつつ同時に死を拒否することだというかぎりにおいて、自殺の手から逃れ出してしまうのだ。死刑囚の脳裏をよぎる最後の思考がぎりぎりの極限点に到り、めくるめく死への転落がいまにも起ろうとするまさにその直前の地点で、しかもなおかれが数メートル前方に目にする靴紐、不条理とはそれだ。自殺者の正反対のもの、まさしくそれが死刑囚である。」

p.101「不条理に出会う以前は、日常的人間はさまざまな目的をいだきながら、また未来を気にしたり、自己正当化に心を配ったりして生きている(だれに対し、あるいはなにに対して自己を正当化するのは、この場合どうでもいい)。かれは自分のチャンスを見積りをし、恩給とか息子たちの働きとかをあてにして、晩年にはらくができて考えている。生きているうちには、なにか運が向いてくることもあろうと、まだ思っている。実は、かれはまるで自分が自由であるかのように——たとえあらゆる事実がよってたかつてこの自由を否定しにかかっても——振る舞っているのだ。ところが、不条理に出会ったあとは、いっさいが根底から揺り動かされる。《自分は存在する》というこの観念、まるであらゆるものに意味があるように振舞っている自分の生き方(ときに、なにものにも意味はないと口にすることがあったが)——そうしたいっさいが、いつ死ぬかわからないという不条理性によって、眼もくらむばかりに激しく否認されてしまうのだ。明日を想う、ある目的を定める、なにかをとくに好む、こうしたいっさいは、——たとえ当人が、自由を感じるなどいささかもないと、ときに確信していようと——やはり自由への信仰を前提としている。だがひとたび不条理と出会ったあとは、こうした高次の自由、なにかを真実だとすることの基礎となりうる唯一のものであるこの存在することの自由、それはもうないということを、ぼくははっきりと知っている。そこでは死がいわば唯一の現実なのだ。」

#### ここまでを整理すると……

- ・人間はいつか死ぬ。この事実からは逃れられないが、多くの人は、そのことを忘れたように生きている。
- ・けれど、死を自覚させられるような出来事に出会う(不条理体験)
- ・いつか死ぬという事実と、そこから逃れたいという恐怖(思考と身体性)。この緊張状態が「不条理」。
- ・そこでぐっと堪え忍ぶことをカミュは「抵抗」と呼ぶ。
- ・信仰などへ身を任せてしまうことは論理的な飛躍、あるいは「哲学的自殺」と呼んでいる。

→ムルソーにとっては「殺人」という不条理。自分でも何故、殺したのかわかっていない。(自分すら異邦人である)

→ムルソーが最後に悟ったものは「哲学的自殺」ではないのか？ ドストエフスキー『悪霊』やカフカ『審判』

p.120「不条理はひとを解放しない、ひとを束縛するのである。それはあらゆる行為を許可するわけではない。いっさいは許されているとは、なにひとつ禁じられていないという意味ではない。不条理は、ただ、これらのどの行為の結果も等価値だとするだけである。」

p238「不条理が承認され、受入れられる、人間が不条理に忍従すると、その瞬間から、不条理はもはや不条理ではないということを、ぼくらは知るといふわけだ。」

●『孤島』(ジャン・グルニエ、井上究一郎訳)

カミュの序文より

「個人的には、私は神々に事欠かなかった。すなわち、太陽、夜、海……。」

「この世界の外見は、なるほど美しい、だが、それらはやがて消え去るべきものだ、だから、いまのうちに、ひたむきにそれらを愛さなくてはならない、と」

(1959年、カミュ45歳)

『異邦人』p.156

→ムルソーの見た幸福であり、カミュという作家が『異邦人』を通して、示そうとした「神秘」(真理と呼んでもよいが)。

●時間的限界により残された課題

- ・『幸福な死』との比較、検証。
- ・「運命」vs「人間の意思」→「構成」vs「キャラクター」の類比。
- ・カミュ・サルトル論争→政治と文学
- ・実存主義→構造主義→ポスト構造主義→哲学と文学

とはいえ、現代の不条理に対して

「いまを生きるわれわれが、物語を通して何を提示していけるか」  
それが同時代作家の使命である。

## ■質問・お知らせ

「100文字小説大賞」 5/16(日)投票×切

「リモート分析会」 6月予定

「読書会」 7月予定

「同時代作家の会」

**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。