

笑の 章 ベルクソン, 光文社古典新訳文庫

笑う側 → 笑われる側  
 機械的 内面化

p.32 石は人工的の意図がある  
 機械性の笑の型  
 笑う原因が 笑われる側の内面に  
 あること  
 → 精神 → 性格  
 笑われる側の原因を  
 意識する  
 → 自然

p.77  
 ~ p.86

対 ↑  
 生である  
 ・ 硬直している - 物質的 (生きている緊張感がない)  
 ・ 繰り返しても - 模倣しても  
 ・ 自動作用 (習慣的)  
 ↓  
 ・ 緊張がある  
 ・ 弾力性がある

(p.130  
 いかに  
 生の様式  
 を保持しているか)

p.80

内面化 想像力 により 機械的なものが  
 二重に 被せられている (= 変装)  
 ① 両者の結合が 黒化される (自明の事実ではないか)  
 笑いが生まれる(?)

p.89  
 ~ p.95

目的ではなく手段に注目する p.73  
 50 おかしく目的ではなく  
 手段とするところから「自然」

方向性1.  
 被せられている → 硬直的な生のイキ-ジ  
 例) 自然 機械  
 社会 規則、慣習

自然	機械
社会	規則、慣習

意志のあり  
感性の発露  
の型  
内面に

性格  
例の原因を  
洗きざら  
→自然  
p.130

いかに  
その様式  
を保持してか

p.77  
~ p.86

方向性② → 身体=生きているものを詳細に見るを精神が生きているもの  
肉体が機械的になる  
生きているものが重要となる場面では  
機械的であるものに注意が向いていく  
出来事にはおかしさがある p.78

生きているもの

機械的であるもの

精神

肉体

内容

形式

p.80 悲劇では肉体欲求が登場するとおかしさがある  
生まれるため ~~を~~ 避ける。

~ 76

= 変装)

p.87  
~ p.95

方向性③ 「機械的であるもの」を「事物一般」に拡張してみる

生きているものを 事物 | と同一視する視線  
に同化していく過程

例) 反復法, 擬物表現

p.93

然

る。

2章

対象 <sup>行動, 態度, 形</sup> そのもののほか <sup>状況に 機械的のものや 生きてゐるものが 見出される</sup> したが

いまだ 状況 も含めを分けて

自動作用 出来事, コンテキスト

① p.105

何れも 抑圧 感情  
縮みこむ (機械的)  
ばね  
解り返され  
問ひかけ

圧縮はうする感情  
抑さへつる手  
話を続けたい

の 対峙  
する状況

p.108 人間嫌いの感情

紳士的 である  
とする態度

p.124

② 糸で縛られゐる状況 p.111

自由に話してゐると思, してゐるが  
生 実はもてあはさる他人の手の中にある状況  
機械

p.124  
Q.

③ 雪だるま式 p.114

・ 機械的な連鎖反応と増幅の形式

p.119 原因が結果に厚み, なる円環が 交差しておぼろげに

- ・ 一堂々巡り
- ・ 出発点に戻る (＝水辺を渡す)

✓ p.

何もの  
もものか  
見出される

出来事の配置に機械的なパターン  
を感じるこまじろさを感じる

なぜ? 生の緊張を緩めてくれるか?

生の緊張が緩んでいくか?こま  
機械的なパターンに沿って出来事が  
状況が起る

p.124

p.124 笑いは、人間の出来事にみられるある特殊な  
緊張の緩みと際立たせ、抑制するもの

p.124

Q. 生を単なる機械と違うもののように見せる  
とは何か? <sup>外面的性格</sup>  
<sub>どう見えるか  
実際には?</sub>  
(逆に生を機械のように見せる手法が喜劇・おかし  
みがある)

A. 時間的には、連続的かつ不可逆に変化する性格  
空間的には、閉鎖的なネットワークする要素  
<sub>系内部で相互依存する</sub>

✓ p.131 本自然に見せる手段の速い

対

交換可能な機械の部品 p.142

おもしろい

1. 繰り返す

現象の不可逆性をくつ返す.

・ 場面をくり返す

物語

文脈を分けて  
くり返す

セリフ  
~~場面~~

p.167 莊嚴のシーンと  
平俗のシーンとをくり返す

2. い、くり返す

系の相互関係をくつ返す

・ 役割が入れ替わる

3. 系列間の相互交渉

系列をある個人の出来事の連鎖  
と個人

相互交渉  
取り違へ

本来  
無関係は

今お前の 言の	出来事の連鎖
------------	--------

- 致

p.140 集団が別のイベントに

参

刃巻も込まれろ

連鎖ゲーム

p.144

言

=

/

①

②

③

p.160

p.144

言葉のおかしさ (≠ 言葉を使った人に対するおかしさ)  
≠ 言葉による表現されるおかしさ

≠ 言葉による創作されるおかしさ

1章のおかしさを言葉に適用する

文切型に

- ① 定型句、ことわざ を 発生 なもの に 適用  
機械 場面?
- ② 比喩 を 本義 として 理解 しています p.157  
精神 肉体 発展

「お湯かけた」「じいあ命も賭けるよ」

(系列間の相互交渉)

「熱意みせて」「まだちよ、乾いてないんだ」  
生 物質化

p.160 話し手の発言を字面通り受けとることでは  
話し手の意図と真逆の解釈をする

③ 繰り返し / 引くり返し / 相互交渉

・ 物語 p.168 ・ 因果の反転 ・ だじい

↓ 詳しく

・ 低劣化 (本来高位なものを低位なものでも繰り返す) のパロディ  
・ 誇張 (低位: 高位)  
・ サイバ  
・ 価値  
現実 → 理想 (2-3) 理想 → 現実 (1-2)

p. 172

現実 (あるがままのもの) <sup>も</sup> 理想 (あるべきもの) として  
⇒ 2-モリ 見方を変えることで良いところがある(?)

理想も現実のものとして扱う ⇒ アイワニー

「あんなにきれいでうさやましいわあ」  
理想 本当にそう思っている素振り

p. 174

専門用語を 日常会話 にも使う。

単なる その人の 習慣 などの より 性格 に起因  
する行動 と 分かって 面 向 する

### 3章

p. 179

オトッワ

原理

よかしは  
人間の社会に対する  
硬直性を表す

3章はここ

創造力に  
想  
性格以外のもの  
笑うことが出来る

オウエ

・ 動作  
・ 出来事  
・ 言葉 etc...

180  
p. 181

p. 184

硬直性  
自然作用

p. 185

p. 186 Q.

A.

p. 182 よかし の 両義性

純粋な 快楽 がやむなく 逸脱 を 修正 しようとする意図  
も 終 ん てる

p. 187  
188

Q

A

p.185

おかしさい、その大部分が、孤立そのものが  
生じる

180  
p.181

「笑い」の対象となる人物の性格

「おかしさい、他人と接触することを心がない、  
自分の道を自動的に辿っていき人物に与えられる」  
し自己に対する不注意も含む p.196

笑いの機能 = 相手の性格を修正する時に  
脅しをかける = 少し屈辱的な  
ところがある

p.184 笑いの対象となるのは、

軽微な欠点 (自分の同類が持つ)  
硬直性 ← 美点

自動  
作用

無感動

硬直性

↓ ↓ 悪態?  
美点 (e.g. 誠実)

→ 笑いの対象となる

→ 欠点ではあるが軽微

p.185

何か硬  
硬直?

→ 習慣・観念

→ 笑いは偏見に関係がある

p.186

Q. 軽微な欠点 どのようなことに軽微と判断する?

A. 共感や心配、わんわんの念を引き起こすこと

p.187

Q. 共感を引き起こすこと

188

A. 2つある

①

②

(次ページ)

船性

±±±±±

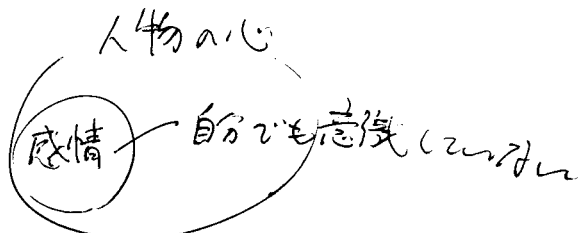


p.187,8 Q. 共感を引き起こさせる技術とは？

p.199

A. 2つあるが独立している

① 感情に飲み込まれている  
(笑いの対象とする人物が)



・ 人物固有の性格ではない？  
部分的 - 時的なもの？

② 行為 (= 意志と目的を伴った行動) ではなく  
身振り (= 無意識の動作) に注目させる  
= 態度、体の動き、セリフ

p.194 ② 自動作用  $\begin{cases} ① \text{ 無感動} \\ ② \text{ 非社会性・硬直性} \end{cases}$

p.197 お互いの性格とは  
性格ある類型(枠)に  $\left| \begin{array}{l} \text{分類} \\ \text{当てはめ} \end{array} \right|$  に見る  $\left| \begin{array}{l} \text{この} \\ \text{とき} \end{array} \right|$  の性格

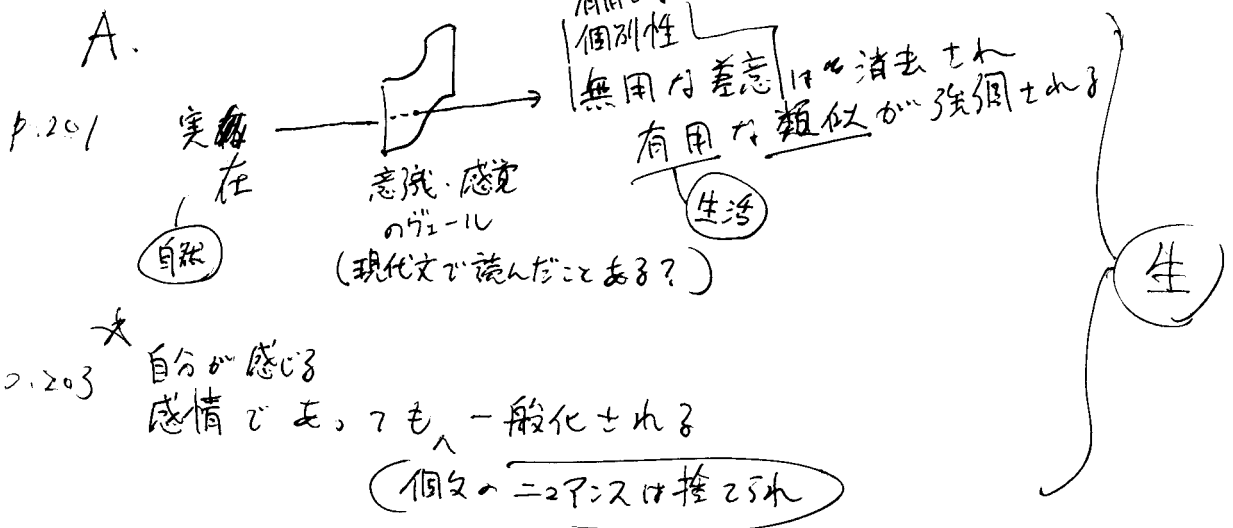
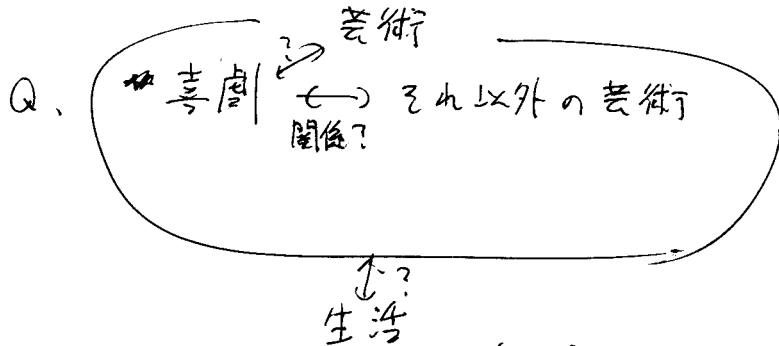


- ・ 枠  $\rightarrow$  自分をくり返している
  - ・ 他者が 枠を通して 自分をくり返すことができる
- p.253

枠にあてはまる事物  
を想像する(ランニング)

p.208 観

p.199 喜劇の目的とは、より一般的に性格の類型を描き出すこと



(言語化しない感情も味方するためにはある状況に身をまかせ)

p.207 芸術の目的 = 生活 | 実用 | の上で有用な象徴や慣習や社会によって受け入れられている一般性を取り払い、実在そのものに直面せしめること (私たちに)

p.208 観念論と実在論

p.213 芸術は常に 個別的なものをめざす  
・一時的 & 個人的 or 局所的

p.223 表

(芸術の) or 作品 *zeta*  
p.213 対象物は個別的だが、わたしたちが対象物について下す判断  
215 p.9 は ~~普遍的~~ 普遍的である。

⇕ 喜劇は喜劇以外の芸術と対立する

喜劇は作品が一般的の類型を描くことを  
*zeta*  
目的としている (承前 p.199)

p.226

p.216 喜劇は主人公と周囲の人物が 同じ性質を  
共有していることが多い (→ 個性を意図的に  
効果 失わせる  
& 類型を強調する)



p.220 悲劇: 作者が 内省を深めて、ありえたかもしれない自己  
の 可能性 ("複数化") をもとに主人公をつくる  
選択

p.228

p.223 喜劇: 人間観察 (← 自分自身の笑いをもちたがる ~~種~~ 人々は  
意識できるものではある by def. だが)

p.232

表面のみの 個別的  
表面のみの観察 (個人の 原因 / 共通している  
すこしばかり一般的な 内面 にふまけて、  
行動のみ評価)  
結果、かきまわす  
類型化

p.23

b.23



(ベルグソンの笑いの続き)

p.238 (他の説) 不条理 <sup>笑の不安定</sup> が笑いを産み出す

↓ ベルグソンは反論 全不条理が笑いを産み出すわけではない

p.239 不条理は (笑いの) 原因ではなく結果である

・ 硬直した認識 (推論) ~~は~~ に合わせて

事物を成型しようとする (風車を巨人で思う)  
<sub>錯覚</sub>

↓ (対立)

良識 := 対象が変わると観念を変えること  
絶えず適用し続ける

硬直した認識の例  
種類

狂妄

← 病気で笑っている

固定観念

← 他人の情を  
引く

⑦

↑ 笑いの条件を満たす

p.253 ★ 笑いは 社会が与える 類型(-) に ~~修正~~ <sup>反省</sup> 修正を要求する  
応酬

きみおす

↓ 笑いは ぶつけ(-) なのかな？

★ 笑いを促す人物が、自身のなかにも笑いを  
誘うものと相手も面白がるように促す。

思ふ)

相手は (一時的でもいい) 嘲る人物の  
身振り・発言・行為を採り入れる

↓

p.254 良識 (p.239) を維持する労苦から解放される

知的緊張

p.291, 303

弛緩

共通してるせん？

笑いで対する  
人の情を  
表す

p.255 弛緩した人

共感

→ 瞬の共感  
" 解  
弛緩の伝播

→ 弛緩を  
修正

→ 相手を  
笑う

批判に  
応答

p.262 ベルグソンの 弛緩による定義は、  
必要条件であるが十分条件ではない

ベルグソンの定義

より

入

弛緩による定義は、  
必要条件であるが十分条件ではない

p.293 自嘲 - ペシミズム

p.303 共感には笑を付し、しかし笑うとき一瞬共感する

