

The Silmarillion における解釈という創造 (Creation through Interpretation in J.R.R. Tolkien's *The Silmarillion*)

渡 邊 裕 子

言語学者であり作家としても活躍した J.R.R. Tolkien (1892-1973) の代表作と聞けば、ホビット族を中心に、Middle-earth を舞台として、一つの魔法の指輪を巡る壮大な物語を描いた *The Lord of the Rings* (1954-55) (以下『指輪物語』とする) を挙げる読者が多いだろう。しかし作者 Tolkien 自身が何よりも出版を望み生涯に渡って創作を続けた作品 (そして完成をみることなく没した作品) は、『指輪物語』よりもはるかに前の時代の Middle-earth を描いた *The Silmarillion* (1977) (以下『シルマリル』) である。

Tolkien 作品の中でも『シルマリル』は作者自身及び多くの研究者によって「神話」(“that mythology for England” (Carpenter 86)) と評される作品である。¹ Mircea Eliade は神話を、「超自然者の行為を通じて、宇宙という全実在であれ、一つの島、植物、特定な人間行動、制度のような部分的実在であれ、その実在がいかにしてもたらされたかを語る」もの、故に「神話は常に『創造』の説明」である (12) と、定義したが、『シルマリル』は確かにその意味で Middle-earth の「神話」と呼べる作品だ。なぜなら Arda と呼ばれる世界が存在するに至った経緯、Arda における様々な自然物 (植物や山々など) が誕生した経緯、人間がなぜ死すべき存在であるかの説明や、the Valar と関わりのある至福の地を追われて Middle-earth に戻ったことの説明など、現に存在するあらゆるものがどのように存在するに至ったか、つまり如何に創造されたかの説明に焦点があてられているからである。それ故『シルマリル』という神話の一つの鍵概念は「創造」だと言える。

『シルマリル』における最も明白な創造行為は、the Ainur による歌を元にした Arda の枠組みの創造、及びそれに続く the Valar の Arda 内部での植物や天体などの実際の具現化 (歌の主題の具現化) である。しかし Arda の仕組みを創造していくのは神々だけではない。神々の作った世界を享受す

るのは主にエルフや人間である。エルフや人間は、神々が創造したあらゆるものについて自らとの関わりを見出しそこに新たな意味を付加することで Arda の仕組みに多少なりとも変革を与え、創造に手を加える。勿論神による無からの創造行為とは異なるものだが、例えば「死」という神の作った制度を人間がどう解釈し意味づけを行うかは、後の世の「死」の一つのあり方を決定するものであり、これも一種の創造と言えるだろう。² このように『シルマリル』では神による世界の具現化という創造と、エルフや人間による世界の意味づけ、言わば（創造物に手を加えるという点で）「再」創造という二種類の創造行為が窺える。

本論では特に後者の、エルフや人間による再創造に注目する。これまでエルフや人間が世界の仕組みをどのように作り変えているかという点はあまり注目されてこなかったが、先に軽く触れた通り、彼等の世界との関わりもまた一種の創造行為である。本論は、エルフや人間による創造行為の性質を考察することを目的とし、彼等が神によって具現化された世界を解釈することで、意味づけという創造を行っていることを明らかにする。まず第Ⅰ節では最も分かり易い創造行為である神々の創造を見直し、the Ainur による創造にも絶対神 Eru の思考を解釈することに似たプロセスが含まれていることを論じる。the Ainur は Eru の精神の各部位から生まれた存在だとされ、彼等は歌の中で互いを、ひいては Eru の考えを理解しようとすることでより完璧な創造を試みる。Ⅱ節ではエルフや人間と世界の関わりを見直す。彼等は世界を自らとの関係の中で捉え直し、そこにこれまでなかった意味や解釈を付加する。『シルマリル』の中心にあるのは、エルフや人間によるこの解釈、物事の捉え方が、最大の敵 Melkor によって歪められていることである。最後にⅢ節では、エルフや人間のこの創造が普遍的に行われるものであることを、特に明白な一つの場面、つまり物語を作る行為と関連させながら考察する。Tolkien は、人間は神に真似て創造（特に創作）を行うと考えるが、『シルマリル』において描かれる創造行為がその人間的創造の一つのモデルを提示するものであることを確認し、人間的な創造行為が物語を通じて行われていることをみていく。エルフ・人間は神々のように無から有形のものを生み出すことは難しい。しかし彼等は世界を自ら解釈し、そこに新たな一面を見出すことで神の創造に寄与するのである。

I 相互理解による調和的創造

まず本作における最も明白な創造行為、即ち the Ainur による創造のあり

方を考察し、彼等の創造が他の創造者及び Eru の意図を理解し合うというプロセスを踏んでより理想的な形に至っていることを論じる。

『シルマリル』における創造において、Eru はまず the Ainur を創造し、彼等に歌の主題を与える。

[T] hey [the Ainur] sang before him [Eru], and he was glad. But for a long while they sang only each alone, or but few together, while the rest hearkened; for each comprehended only that part of the mind of [Eru] from which he came, and in the understanding of their brethren they grew but slowly. Yet ever as they listened they came to deeper understanding, and increased in unison and harmony. (3)

the Ainur は Eru の精神の各部分から生じた存在で、Eru より下位に位置づけられる。赤井敏夫は、Arda の創造が絶対神 Eru によって直接的に行われたものではなく、下位の存在によるものと設定された理由について、世界の不完全さを挙げる (86-87)。Eru が全知全能の神であるならば Eru が創造した世界もまた完全無欠であるはずだ。しかし実際の世界は不完全で、その理由は実際の創造者が Eru よりも不完全な存在であるからという訳である。このように the Ainur は Eru よりも性質の劣る創造者として規定されているが、それ故にこそ、彼等の創造においては互いの協力と相互理解が重要視される。上記の引用において the Ainur ははじめ自らの生まれ来たった部分の Eru の意図しか理解できずにいたが、次第に他者への理解を深めることで調和を形成していったとされる。彼等の不完全さは互いを理解し合うことで補われていくのだ。

Eru が三度主題を与えた歌は、もはや Eru の主題を理解することよりも己から生じた音を織り交ぜようという欲求を優先させた Melkor の不協和音によって邪魔されいずれも不完全に終わったものの、Eru の力によって Arda という世界の枠組みへと具現化された。the Ainur の中で Arda に下り、実際に植物や天体などの創造を担うこととなった者達を the Valar と呼ぶ。ここでも世界の調和を生むのに必要とされるものは、他の創造主との協力であり、また互いの考えを理解することと言える。主に植物と関わる Yavanna が、彼女の生んだ植物が他の生物（特に鍛冶に関わる Aulë と関わりの深い生物）に支配されるだけの関係であることを嘆き、歌の中には生きて動く植物もいたはずであることを、王である Manwë に切々と訴えた時、はじめ彼

は“*This is a strange thought*” (40) と言って彼女の考えを理解できずにいたが、徐々に彼女の願いを理解するようになる。

[T] he thought of Yavanna that she had put into his heart grew and unfolded; and it was beheld by [Eru]. Then it seemed to Manwë that the Song rose once more about him, and he heeded now many things therein that though he had heard them he had not heeded before . . . and from it [the hand of Eru] came forth many wonders that had until then been hidden from him in the hearts of the Ainur. (40-41)

Manwë はこれまで聞いていたはずなのに注意を向けてこなかったものを確認し、また自分の目には映っていなかった（隠されていた）他の the Ainur の意図が Eru の手によって実現される様をみる。この結果の彼の反応は特徴的である。彼は Yavanna が意図した生きる木の存在を認め、これがいずれ実現することを彼女に伝えて安心させるだけでなく、以前彼と彼女の意思が大鳥のように共に高く舞い上がったということを恰も今思い出したかのように話した上で、その内大鷲の王が現れると予告する。³ そしてその大鷲が止まれるだけ木は大きく伸びるだろうと言う Yavanna に、大鷲にとっての止まり木はただ Aulë の木（山）のみがふさわしいと話す。これまでみていなかった他の the Ainur の意図を理解した Manwë は、Yavanna と彼の考えが調和していた（「共に」高く舞い上がった）ことを思い出すと同時に、Yavanna によって忌避された Aulë の創造物（ここでは山）もまた意味のあるもの、彼等の意図と調和するものであることをも暗示したのではないだろうか。その意味で彼等三人の調和を象徴する鷲は『シルマリル』の中で Húrin 兄弟を隠れ王国に連れて行くなど重要な役割を果たしていくこととなる。

以上のように不完全な創造主である the Ainur が調和した世界を創造するのに必要とされるものは他者の意図を知ること、理解することであると言える。Eru が与えた三度の主題の歌はいずれも不完全に終わった。しかし世の終わり（“the end of days”）の後、更に偉大な音楽が奏されるであろうことが既に予告されている。“Then the themes of [Eru] shall be played aright, and take Being in the moment of their utterance, for all shall then understand fully his intent in their part, and each shall know the comprehension of each” (4). 歌のハーモニーによって完璧に調和のとれた

世界が創造される為には Eru の意図及び互いを理解することが不可欠なのである。

II 解釈という創造

創造主として不完全な the Ainur は互いを理解することで調和的世界を生み出そうとする。一方、天体や植物を具現化する力を持たないエルフや人間も、既にある創造物に意味づけを行うという仕方でも創造に関わる。彼等が創造物に与えた意味づけは後々の世にまで影響する、創造物のあり方を決定するものであり、これも一種の創造行為だと言えるだろう。但し、同じ Eru の精神の一部である the Ainur が互いの意志や Eru の意図を理解するのに困難を伴った以上に、エルフや人間にとって、全く異なる存在たる神々の意図を理解することは難しい。神々の意図を理解しないエルフや人間は自身の限られた知識や欲望によってのみ自己を取巻く世界を解釈し、そこから生まれる世界は (the Ainur ひいては Eru が具現化した世界を一つの基準に考えるならば) 多分に主観的な世界である。“Quenta Silmarillion”では、このようにエルフや人間による世界の解釈の仕方が敵 Melkor に歪められることがプロットの原動力となっていると言える。以下 II 節では、エルフや人間がどのように世界を捉え創造を行っているかを確認する。

エルフや人間の解釈と関わる創造行為の端的な例の一つが、名前をつけるという行為である。言語学者であった作者の、「名前」に対する興味が『シルマリル』創作の一つのきっかけとなったと言えるが、本作における名前の一つの特徴は、単一の存在をエルフや人間が、種族や民族によって、あるいはある出来事に境に幾通りもの異なる名称で呼ぶことである。加えてそれらの名称には明確な意味が存在し、その名は名づけられたものの外見的特徴や歴史的由来を語るだけでなく、時に名づけられたものと名づけたものの関係を表現する。一例を挙げるならば、Melkor は the Ainur の内最も力のある存在として生まれた当初、Melkor 即ち「力にて立つ者」(“He who arises in Might”) の名で呼ばれたが、後に彼によって一番に苦しめられたエルフ Noldor 族によって Morgoth、「暗黒の敵」(“The Black Enemy”) という名を与えられ、以降その名で呼ばれるようになる。このように名前は、名づけた者にとってその存在がどういう存在であるかを端的に表現するものとして機能している。

名前はまた自分を取巻く世界を認識する方法であることも言及される。竜の呪いで言語を含む全ての記憶を奪われた Nienor が目覚めた時、“all

things else that she saw seemed new and strange, for she had no names for them” (262) と語られる。周りのものが目新しく奇異に感じることを単に記憶がなくなったからと説明するのではなく、それらの名前を持たなかった為だとするのは、彼女がこれまで、名前を通じて周囲の世界を奇妙でない、見慣れたもの、知っているものとして知覚していたことを暗示する。名を与える、又は知ること、その名を持つ存在がどのようなものであるかを認識することができるのである。

エルフの中で物を創造する力に最も長けた Noldor 族はまた、“They were changeful in speech, for they had great love of words, and sought ever to find names more fit for all things that they knew or imagined” (59-60) と言われる。ここからも彼等がつける名前が完全にそのものに本来的に備わっている完璧なふさわしいものではなく、より恣意的な、それ故に変化を要するものであることが分かる。エルフ等がつける流動的な名前は、ものの本来の姿を描写するものでなく、彼等にとってその存在がどのようなものであるかを彼等自身が認識する為に必要とするものであり、そのものについての彼等の限られた理解・解釈を端的に表現するものなのだ。よりふさわしい名前を求める Noldor 族が、“Great became their knowledge and their skill; yet even greater was their thirst for more knowledge . . .” (59) と、知識を得ること、言わば周囲の世界に対する理解を深めようとすることに貪欲であることも示唆的である。

このようにエルフ及び人間は名前を生み出すという行為を通じて世界の仕組みを認識し知ろうとする。しかしその名前は主に恣意的で、実際は客観的に「知る」というよりは、名を通して自分にとっての意味づけを行う・解釈すると言う方が相応しい。名の変遷の多さからみても分かる通り、エルフや人間は常に自分との関係の推移に合わせ世界を捉え続けようとしている。そして、作中最大の敵である Melkor の主な力は、こうした世界に対する彼等の捉え方を歪めることにある。

Melkor は生まれた当初最も力ある者であったが、“Arien [the maiden of the ship of the sun] [Melkor] feared with a great fear, but dared not come nigh her, having indeed no longer the power; for as he grew in malice, and sent forth from himself the evil that he conceived in lies and creatures of wickedness, his might passed into them and was dispersed” (112-13) とあるように次第に力を失い、自身は砦からほとんど離れられないようになる。地下深くに隠れ住む彼の武器は、上記引用にある彼の召使たる「悪意の生

物」と、エルフや人間の間で育つ「嘘」だ。悪意の生物はともかくとして嘘をつくことと言うときほどの力はないように聞こえるかもしれないが、彼の嘘は、the Valar とエルフが暮らしていた至福の土地の平和を壊すきっかけとなったことをはじめ、多分に効果的な破壊力を持つものとして何度も使用される。彼の嘘の特徴は、エルフや人間に、物事を歪んだ解釈で捉えることを促すことにある。例えば the Valar がエルフ達を Middle-earth から神々の地へと連れて来たことについては、エルフ達の技量がいずれ神々をも凌駕するものとならないよう捕らえておく為であり、広大な Middle-earth はエルフよりも劣る人間に任せた方が支配し易いと神々が考えた為だと吹聴する。この時 Manwë は人間族がいずれ生まれ来ることをエルフ達にはまだ明かしておらず、“Melkor spoke to them [the elves] in secret of Mortal Men, seeing how the silence of the Valar might be twisted to evil” (69) とあるように、Melkor はその沈黙を捻じ曲がって悪い方へと解釈され得ることを利用しているのである。

Melkor は言葉による嘘以外にもエルフや人間の物の見方を操ることができる。武勇の誉れ高い Húrin を捕えた時、彼は Húrin に、“with my eyes thou shalt see, and with my ears thou shalt hear” (233) と、Melkor の目と耳を通してこれから妻子に起こることを見るように強要する。その結果 “all that [Melkor] knew of the working of his malice Húrin knew also, but lies were mingled with the truth, and aught that was good was hidden or distorted” (272) と、Húrin は悪い方へと歪んだ限定的な世界しか知覚できなくなり、結果彼の中に生じた悲嘆と憎しみがエルフの隠れ王国 Gondolin の破滅のきっかけとなるなど災厄の元となっている。Húrin の妻子を世話した Melian 達の元を彼が訪れ罵った時、Melian は Melkor の目を通して物事を見る者には全てが歪められて見えるものだと述べて、Húrin の妻子がここで受けた優遇を説明し、彼の侮辱が Melkor の声を代弁した不当なものであることを告げる。⁴ Melian の魔法帯によって守られたこの場所で彼女の目を見つめた時、Húrin は “he read the truth of all that was done” (278) と真実を読み取り、漸く真に Melkor から解放されるのである。

このように Melkor は歪んだ物の見方を促すことで多くの悲劇をもたらす。加えて特徴的なのは、彼のその嘘や歪んだ物の見方がそれを受け入れる者にとってある種の「真実」と化すことだ。Melkor の嘘は “his lies passed from friend to friend, as secrets of which the knowledge proves the teller wise” (69) と、聞く者にとって恰もそれを知っていることが自身を賢く

みせるような、嘘の方が恰も隠れた真理であるかのように感じさせるものである。その上 “many who heard them believed in recollection that they arose from their own thought” (69) とあるように、彼の言葉はそれを聞く者が自分で思いついたものだと思える程にその者の思考に同化する。Húrin が Melkor の考えをそうと気づかずに代弁していたように、または宝玉シルマリルを作った当人である Fëanor が Noldor 族を引き連れ Middle-earth に戻る時に行った重要な演説が “His wrath and his hate were given most to [Melkor], and yet well nigh all that he said came from the very lies of [Melkor] himself” (87) であったように、Melkor の嘘はそれを聞いた者自身の思考の一部となる程の力を持ち、恰も以前からそこにあったかのように心の中に自然に存在し始めるのである。こうしてそれを受け入れた者の思考の中で一種の「真実」とも化した嘘は、それを受け入れた者の手によって外見上にも実際に具現化されていくことが、“the lies of Melkor were made true in seeming, though Fëanor by his own deeds had brought this thing to pass” (73) から分かる。

シルマリルは始原の二つの木の光を身の内に閉じ込めた世にも美しい宝玉で、また、“as were they [the Silmarils] indeed living things, they rejoiced in light and received it and gave it back in hues more marvellous than before” (68) と説明される。この宝玉は外界の光を自身の中で更に美しい光として反射し返しているが、一方それを手にする者達は周囲の人々のシルマリルへの賞賛を宝玉への欲望だというように歪め、本来自身の中にある攻撃性を加えて外界へ投影する。⁵ 前節では、the Ainur が互いの意図を、困難を伴いながら理解することで調和的創造を果たすことに触れたが、神々とは根本的に異なる存在にとって神々の創造物について正しく認識することは尚一層難しい。エルフに初めて出会いその歌を聞いた人間はそこに含まれた知恵を読み取ったが、“his Elvish speech was interpreted in each mind according to its measure” (163) とあるように、自分の器量に応じた理解を示した。同様に、神々の意図を完全に知ることでできないエルフや人間は神々の作った創造物に自らの限られた知識や思考を、例えば名づけるなどの行為を通じて、投影することで、言わば自分達にとって知覚可能な形に世界を変換する。Melkor は極端な形で意味づけの恣意性を悪用しているが、彼の嘘が聞く者にとって「真実」となるように、エルフや人間の中で創造された世界のあり方は、それを真実だと思える者の中ではじめからあったかのように存在を持ち始める。I 節で挙げた Manwë に関する引用からも分かる通

り、the Ainur は自身の心にある考えを具現化することで創造を為すが、エルフや人間も、自身の中で意味づけられ存在し始めた主観的な世界に基づき行動することで、自身が持つ世界のあり方を体現又は具現化するのだ。各個の主観的な世界は確かに世界全体のあり方をも変質させ、神々の本来の意図とは異なる世界が誕生する。⁶ エルフや人間は神々の創造物を解釈することで世界のあり方を再創造するのである。

Ⅲ 物語を通じた人間的創造

『シルマリル』は神話として、世界のあり方がどのように創造されたかを語る。the Ainur は互いに理解を深めることで調和的世界を創造し、エルフや人間は神々によって与えられた世界を、自分なりに理解し、時に歪なその解釈によって再創造する。本作では、このように、神々による創造だけではなく、より下位の存在による（再）創造行為が描かれているが、Tolkien 作品においては、こうした人間的創造は特に物語を作る行為と結び付けられていることが多い。例えば、自身の妖精物語観をまとめたエッセイ “On Fairy-Stories” (1947) (「妖精物語論」) で、人間は神の創造に真似て（神の作った第一世界を基盤として）創造（作）を行うと Tolkien は主張している（ここでの人間の創造行為は sub-creation 「準創造」と名づけられている）。以下、Ⅲ節では、この「物語を作る行為」に特に注目し、それによって人間が世界の創造に寄与し得る可能性について論じる。⁷

物語を通じて人間が世界を創造する可能性について我々は、例えば Hillis Miller の発言をまず参照することができる。文学とは何かを語る *On Literature* の中で Miller は、“A literary work is not, as many people may assume, an imitation in words of some pre-existing reality but, on the contrary, it is the creation or discovery of a new, supplementary world, a metaworld, a hyper-reality” と語り (18)、物語世界が現実世界（第一世界）の単純な写しではないことに言及する。Miller によれば、文学は「事実確認的」（出来事のある状態を示す）ものではなく、むしろその発話が示す事柄をそこに発生させることができる「行為遂行的」なものであり、作家は「一種の詐欺師」であるが (“The writer is a species of confidence man, this passage [a passage from Henry James] seems to say. . . . By various ‘insidious proceedings’ of word manipulation the author must put together a text that will induce the reader to take on trust a fiction that has no provable correspondence to reality” (110))、読者が共鳴した作家の嘘は読

者がそこにあると単純に信じる行為によって確かに「真実」となるのである。加えてその「真実」は読者が物語を読んでいる間に限定されるものではない。Miller はこうも述べる。

These [alternative realities] then enter back into the ordinary “real” world by way of readers whose beliefs and behavior are changed by reading — sometimes for the better, perhaps sometimes not. We see the world through the literature we read We then act in the real world on the basis of that seeing. Such action is a performative rather than a constative or referential effect of language. Literature is a use of words that makes things happen by way of its readers. (20)

物語の中の第二世界は「嘘」だが、読者がそれを信じ、それによって行動することによって一種の「真実」となり、読者を通じて第一世界に還元される。こうして読者を通じて第一世界の「真実」は再創造されるのである。

Miller の論において加えて注目すべきはこの再創造の過程に、読者が「文学を通して（第一）世界を見る」というプロセスが組み込まれていることだ。言い換えれば、文学・物語は常に読者が第一世界を見る方法（つまり世界のあり方を解釈する方法）に影響を与えるのである。同様の考えは、人間の創造力について述べた Northrop Frye の以下の発言にも窺える、“Only a distorted imagination that . . . sees reality as a strange, wonderful, terrible, fantastic world is creative in the human sense of the term” (10)。Frye によれば、人間は第一世界（Frye は“nature”と呼ぶ）を、ありのままではなく、自らの解釈を通すことで知覚するが、その時世界を「奇妙な」、「素晴らしい」などと見る、慣習から逸脱した「歪んだ」想像（又は解釈）こそが人間的な意味で「創造的」なのである。このようにある意味で「歪な」創造的解釈を提示する物語を受容することが、読者にとって、第一世界を見る（解釈する）方法を再考する手段となり、それによってこそ第一世界の「真実」が再創造されるのである。

「妖精物語論」の中で Tolkien もまた人間が神の創造を真似て生み出す物語（ここでは特に妖精物語）が持つ一つの役割を、第一世界を見る方法に関連させている。彼は物語が持つ4つの機能として Fantasy、Recovery、Escape、Consolation を挙げているが、ここでは特に Recovery に焦点をあてたい。

Recovery . . . is a re-gaining — regaining of a clear view. I do not say “seeing things as they are” and involve myself with the philosophers, though I might venture to say “seeing things as we are (or were) meant to see them” — as things apart from ourselves. We need, in any case, to clean our windows; so that the things seen clearly may be freed from the drab blur of triteness or familiarity — from possessiveness. (57-58)

Tolkien 曰く、我々の目は、「慣れ」などの為に元来我々の身の回りの物に備わっているはずの美しさを見ることができなくなっており、妖精物語はその曇った視力を「回復」させる働きがある。注目に値するのは Tolkien も Frye 同様、「物事をありのままに見ること」を求めている点である。Frye と異なるのは、敬虔なキリスト教徒であった Tolkien にとっては、神によって本来「意図された（世界の）見方」（慣れ、つまりそのものを既に知っているという意識からくる所有・支配関係を介入させず、個別の主体を持ったものとして（“as things apart from ourselves”）認めること）が存在していたことだ。この、キリスト教的な神の存在を念頭に置いた世界の捉え方自体、Frye からすると一種「歪んだ」世界の捉え方となるだろうが、いずれにしても重要なことは、Tolkien の場合にも、物語は、世界を「ありのまま」に提示するものではなく、その人間的な捉え方を再考させる役割を持つものと考えられていることである。⁸ この姿勢は Tolkien 作品の多くに見受けられる。⁹

以上に述べた、物語を創造する行為は『シルマリル』におけるエルフ・人間の創造行為に共通する。エルフ・人間は周囲を取巻く世界をありのまま知ることはできず、例えば恣意的に自らとの関係を表す名前をつけることで、「素晴らしい」、「恐ろしい」と言った意味づけを行う。『シルマリル』のプロットを押し進める Melkor の嘘は（この場合多分に悪意を含んでいるが）、Miller の言う詐欺師としての作家の行為と類似する。詐欺師の作家の言葉は読者にとって「真実」となり、読者がその「真実」を経由して第一世界を見ることで、第一世界に影響を及ぼすが、Melkor の嘘という、一種の物語もまた、聞く者の中で「真実」と化し、神の創造物をどう見るかを変化させることで世界のあり方を新たに創造する。この点において、『シルマリル』の世界が歌から成り立っていること、つまりある主題に基づいて創造された芸

術作品である点は興味深い。歌と物語という違いはあるが、¹⁰『シルマリル』におけるエルフ・人間族が歌という神の創造物を解釈することで世界のあり方に寄与するように、我々は、(既に作者の解釈が含まれた)人間の創造物たる物語を通じて第一世界の解釈の仕方・捉え方について再考することで世界を再創造するのである。

このように『シルマリル』におけるエルフ・人間族の創造行為は、物語と対面した人間による創造行為を暗示する。本論冒頭に挙げた Eliade は神話が創造を語る他に、現在あるものに対し模範を語るものでもあることを主張するが、『シルマリル』というこれ自体神話的物語作品である本作は、人間の解釈という創造行為を一つの中心に据えることで、Tolkien が「回復」という言葉で目指した、世界の捉え方を問い直すという、人間によって創造された物語のあり方を模範的に示している。そして読者が、エルフや人間の創造行為と、『シルマリル』という物語作品を通じて世界の解釈の仕方を再考する自身の姿を重ね、エルフや人間の創造のあり方が読者にとってのモデルを提示するものともなる時、それを通して読者もまた世界を創造することになるのかもしれない。本作は物語を通じて人間が発揮する、世界を創造する力を表現する「模範的な」物語作品なのだ。

神々は互いに理解を深めながら世界の調和的創造を目指す。しかし神々の意図を正確にありのまま理解することの困難なエルフや人間は世界を自らとの関係で意味づけすることによってそのあり方を自身の手で作り変える。Melkor の嘘はしばしば種まきに譬えられる (“he that sows lies in the end shall not lack of a harvest, and soon he may rest from toil indeed while others reap and sow in his stead” (69))。嘘の元を作ったのは Melkor だが、その種を育てたのは、彼の嘘と言う種が織り成す世界のあり方を「真実」と捉えたエルフや人間であり、それを再び種として世界に還元するのも彼等だ。特定のあり方を彼等が世界の真の姿だと信じる行為が彼等の行動を決定し、世界のあり方を確かに再創造するのに寄与するのである。

このような解釈による創造は普遍的に行われている。Tolkien にとっては人間的な創造のその一つの例が物語を作り、また受容することを通してであった。『シルマリル』という作品は人間の創造のあり方を作品の中心に置くことで、物語作品を通して世界の捉え方を再創造する為のモデルを提供する。そして『シルマリル』でエルフや人間が行う解釈は、この物語の基調が悲劇である故に悪意ある歪なものであることが多い。しかし例えば *The*

Hobbit (1937) (『ホビット』) の主人公 Bilbo の世界は、彼が冒険や伝説に溢れた (『ホビット』という作品内部の) 物語世界を経験した後、より楽しいものになった。“He was quite content; and the sound of the kettle on his hearth was ever after more musical than it had been even in the quiet days before the Unexpected Party.” (361) 薬缶が急に音楽的になることはあり得ないだろうからこれは Bilbo の気分の問題である。解釈次第で世界はどのようにも創造され得るのだ。

註

¹ 作者 Tolkien は彼自身の神話体系の完成をみることなく没したが、これに関する膨大な原稿は、彼の死後、彼の息子 Christopher によって編集され、1977年に『シルマリル』として出版された。神話体系に関する著作ではその他に、出版された形式には含まれなかった原稿などを開示した12巻からなる *The History of Middle-Earth* (1983-96) などもあるが、本論では、出版された形式での『シルマリル』を扱っている。

『シルマリル』は大きく3部 (絶対神 Eru から the Ainur という神々が誕生し、彼等の歌を元に Arda が創造されたことを語る “Ainulindalë”、Arda に誕生した Eru の子 (エルフ族・人間族) と邪神 Melkor による、宝玉シルマリルを巡る戦いを描く “Quenta Silmarillion”、Melkor との戦いの後に与えられた人間の楽園 Númenor の没落、“Akallabêth”) からなり、最も長い “Quenta Silmarillion” は更に幾つもの挿話の集合体という形をとる。(この他 “Valaquenta” 及び “Of the Rings of Power and the Third Age” と題する部が存在するが、前者は the Ainur の内 Arda に降りた神々 (Arda では the Valar と呼ばれる) の個別の説明、後者は『指輪物語』との関連を図る為の挿入で、いずれも補足的な性格が強い。) 尚、本作では例えば Eru のことを Arda では Ilúvatar と呼ぶなど、状況によって一人の人物が様々な呼ばれ方をするのが重要なモチーフの一つとなっているが、本論では混乱を避ける為一つの名称で統一する。

² 死は元々 Eru から人間への贈り物として創造されたとされるが、“Akallabêth” では特に人間の「死にたくない」という欲求が悲劇の発端となっており、その心の陰りには Melkor の意志が介入していた可能性が示唆されている。Melkor を通じ、エルフや人間達の意味づけによって死のあり方は変容され、新たな忌むべき「死」という (本来的には誤った) 制度が創

造されたと言える。

³ “But dost thou not now remember, [Yavanna], that thy thought sang not always alone? Did not thy thought and mine meet also, so that we took wing together like great birds that soar above the clouds? . . .” (41).

⁴ “Húrin Thalion, [Melkor] hath bewitched thee; for he that seeth through [Melkor’s] eyes, willing or unwilling, seeth all things crooked. . . . With the voice of [Melkor] thou dost now upbraid thy friends” (277-78) .

⁵ 失われた木の光の代わりに、宝玉を提供して欲しいと懇願する the Valar に対し Fëanor は（宝玉の光は元はその木のものであるのに）the Valar を盗人だと考える（83）。宝玉への自身の執着が他者の不当な欲望として転化された一例と言えるだろう。

⁶ 本論冒頭でも挙げたように、人間の死すべき運命は、一説では、Eru による贈り物とされているが、“Akallabêth”では、死を呪いのように捉え、神々に反逆心を抱き始めた人間の寿命が、実際に呪いであるかの如く短くなっていった様が語られる。人間の解釈が世界の本来的なあり方を再創造した一例と言える。

⁷ 「妖精物語論」では Tolkien の、読者としての体験も盛り込まれている他、例えば物語の成り立ちを説明する為の大釜の比喩（作家は物語の大釜という伝統を共有し、料理人である個々の作家はそこに様々な手を加える）を用いた例では、創作行為がそれより前に存在する物語群の受容と切り離せないこと、つまり作家は前の物語を享受した読者でもあることを前提としている。物語は受け手である読者の存在があって成立する（例えば後述の Hillis Miller の引用や reader-response criticism（「読者反応批評」）の流れを汲む Stanley Fish、David Bleich を参照）ことも含め、ここでは、作家のみでなく、一般的な読者も、物語（テキスト）作りの主体として扱う。

⁸ Tolkien は神によって意図された捉え方があるとしているが、それがどのような捉え方であるのかを明示していない（上記引用でも神の意図について触れた後に「ともかく」という挿入句で曖昧にしている）。キリスト教徒的な考え方がそもそも一種の「歪んだ」世界の捉え方であるのと同様、「神によって意図された見方」というものも、結果的に（神の意図を正確に知ることのできない人間にとっては）「神がこう意図しただろう」という解釈を含んだ見方のことであることを自覚しているのかもしれない。それ故いづれにしてもここで重要なことは、人間による世界の捉え方が「ありのまま」ではない、解釈を含んだものであり、その捉え方について再考させる役割が物語

にあることについて Frye や Tolkien が一致していることである。

⁹ 例えば『指輪物語』では、伝説や物語に語られる世界（作品内部の物語世界）を経験したホビット達が、これまで見慣れた世界の異なる側面を捉え始める（以下はホビットの一人 Merry の台詞である、“But at least . . . we can now see them [the heights], and honour them” (1139)。ここでの「高み」は主に Gandalf などのホビット達が慣れ親しんだ存在が実は属していた崇高な世界を指す。）この他、例えば Alfred K. Siewers が、『指輪物語』の姿勢を、植物等の自然物に寄り添って環境問題を提示するものだとし、（人間の視点によるだけでない）“polycentered reality”だと評する時、それは『指輪物語』が（ここでは）環境についての、人間的に慣れた視点とは異なる捉え方（異なる中心の存在）に気づかせるものであることを指摘しているのと同義である（141）。

¹⁰ 「歌」による創造は一つに、「調和」や互いの「協力」の必要性を強調する為だと考えられる。このことに関しては、例えば John Garth の “Ilu’s Music: The Creation of Tolkien’s Creation Myth” 参照のこと。

引用文献

- 赤井敏夫『トールキン神話の世界』人文書院、1994。
- Bleich, David. *Readings and Feelings: An Introduction to Subjective Criticism*. The National Council of Teachers of English, 1975.
- Carpenter, Humphrey. *J.R.R. Tolkien: A Biography*. HarperCollins Publishers, 2002.
- エリアーデ、ミルチャ『神話と現実』中村恭子、せりか書房、1973。エリアーデ著作集7。
- Fish, Stanley. *Is There a Text in This Class?: The Authority of Interpretive Communities*. Harvard UP, 1980.
- Frye, Northrop. *Creation and Recreation*. U of Toronto P, 1980.
- Garth, John. “Ilu’s Music: The Creation of Tolkien’s Creation Myth.” *Sub-Creating Arda: World-Building in J.R.R. Tolkien’s Work, Its Precursors and Its Legacies*, edited by Dimitra Fimi and Thomas Honegger, Walking Tree Publishers, 2019, pp. 117-51.
- Miller, J. Hillis. *On Literature*. Routledge, 2002.
- Siewers, Alfred K. “Tolkien’s Cosmic-Christian Ecology: The Medieval

- Underpinnings.” *Tolkien’s Modern Middle Ages*, edited by Jane Chance and Alfred K. Siewers, Palgrave Macmillan, 2005, pp. 139-53.
- Tolkien, J.R.R. *The Annotated Hobbit*. Annotated by Douglas A. Anderson, revised and expanded ed., HarperCollins Publishers, 2003.
- . *The Lord of the Rings*. HarperCollins Publishers, 2007.
- . “On Fairy-Stories.” *Tree and Leaf*, HarperCollins Publishers, 2001, pp.1-81.
- . *The Silmarillion*. Edited by Christopher Tolkien, HarperCollins Publishers, 1999.