

破滅への欲望

— H・P・ラヴクラフト作品が求められる理由の考察 —

古木 宏明

はじめに

かつてアメリカに、一人の作家がいた。名をハワード・フィリップス・ラヴクラフトという。ホラー作家——怪奇作家、幻想作家とも呼ばれるが、私はこの呼び方が最も彼に相応しいと考えている¹⁾——として、1920年代から1930年代にかけての、ほんの10年ほどの間に50編にわたる小説を著している人物である。

生前は、その作品のほとんどをパルプ雑誌²⁾で発表した、いわゆるパルプ作家でしかなかった。そのうえ、彼の作品というのは往々にして、社会においては忌避されるべきものとして扱われがちで死や破滅、あるいは狂気といったものを強烈に描いたものなのである。

それにもかかわらず、彼の死後、数十年を経た今でも、アメリカに限らず、世界でその作品は読まれ続けている。また、それだけではなく、彼の創出した作品世界は神話とまで呼ばれ、後続の作家たちに書き継がれているという稀有な作家である。日本においても、彼の作品世界を用いた作品を表している作家は幾人もいる。2002年には、そのような作品だけを集めたアンソロジー³⁾まで発行されているのである。

読まれ続けているだけならまだしも、世界で作品世界を書き継がれている作家など、そう多くはいないだろう。天才と呼ばれる作家の間でさえ、何人も見つけることはできまい。

では、何故、一介のパルプ作家であった彼の作品が、今なお、読者と後継者を生み出し続けているのだろうか？ 当稿は、それを追求するものである。

1 章 ハワード・フィリップス・ラヴクラフト

1. ラヴクラフト略歴

先ず、ラヴクラフトという人物がいかなる人生を送ったのか。ここでは、朱鷺田祐介（2004）の記述をまとめ直すことで、それを説明しておきたい。

ラヴクラフトは1890年、米国ロードアイランド州プロヴィデンスに生まれ（その後、生来の病弱さも手伝い、生涯の大半をプロヴィデンスで過ごすことになる）。少年期より早熟かつ本好きであった彼は、ゴシック・ロマンスを愛好する祖父の影響もあり、その手の物語や古い書物に幼

少期から慣れ親しみ、また、様々な書物に触れたことから、天文学や科学にも興味を持ち始めた。6歳の頃には既に物語の創作を始め、8歳の頃には多くの小説を数多く書くようになっていたという。しかし、ラヴクラフトは病気につきまといわれ続けていたことから、18歳の頃には大学への進学を諦め、執筆活動も停止した。

だが、その後1914年にはアマチュア文芸家の交流組織「ユナイテッド・アマチュア・プレス協会」に入会、交流を始める。1917年には執筆活動を再開、同人誌という形式で作品を発表するようになる。1922年、『死体蘇生者ハーバード・ウェスト』を『ホーム・ブルー』誌上にて発表した。1923年、恐怖幻想小説を専門に扱うパルプ雑誌『ウィアード・テイルズ』が創刊されると、最初期の作品『ダゴン』など5編を送り、その全てが採用されている。

パルプ雑誌とはいえ、プロ作家として作品を発表し始めたラヴクラフトであったが、それだけで生活をしていくことは難しく、同時に、若い作家——や、作家志望者——たちの作品を添削、指導もしていた。

1924年、文芸サークルで知り合った女性と結婚。プロヴィデンスでの生活が長かったラヴクラフトであったが、この時期はニューヨークで暮らしている。しかし、結婚生活は長く続くことはなく、結局、ラヴクラフトは単身、プロヴィデンスに帰ることとなる。

そして1937年、病死。その人生に幕を下ろした。

2. 仲間たちとの「お遊び」

前述したように、終生病気につきまといわれ続けた彼は、故郷でなかば隠者のような生活を送っていた。矢野浩三郎は、金が許せばよく旅行に出かけたと述べている（矢野 1984）が、若い作家や作家志望者たちの作品を添削、指導することによって辛うじて生計を立てていたことから考えると、なかなかそれも思うようにいかなかっただろう。

しかし、彼が孤独な人であったかといえ、これがそうでもない。朱鷺田によれば、指導した若い作家達や、プロデビュー前に所属していた「ユナイテッド・アマチュア・プレス協会」の面々などと、ラヴクラフトは実際に会うことは少なくとも、文通によって親交を深め、一部では、彼を中心とするグループまでが形成されていたという（朱鷺田 2004）。

序文で書いたように、現在、ラヴクラフトの作品世界は多くの者たちによって書き継がれているわけであるが、その発端は、この当時、ラヴクラフトを中心としたグループ内での「お遊び」にあるといえる。

その「お遊び」に関して述べた、朱鷺田の言葉を引用しよう。

プロ作家の文通仲間も加えて、ラヴクラフト・サークルと呼ぶべきゆるやかな集団が形成されていた。彼らは仲間の考えたアイデア、あるいは仲間の作品で言及された事件を、自分の作品に取り込んでいくというお遊びを始め、それは一種の共同幻想と言えるまでになった。（朱鷺田 2004：25）

つまり、そのグループ内では、たとえばラヴクラフトが作り出したアイデア——禁断の書物のようなアイテムや、邪な神々の名前など——を、他の作家が自身の作品に取り入れる、といったような「お遊び」が行われていたということである。この「お遊び」は、ラヴクラフトの作品世界を驚異的に広げたものである。現代を舞台にしたホラーであるラヴクラフトの作品世界と、他の作家が描く作品の世界——それは遥かな過去や未来かもしれないし、あるいは、作家によって創造された、我々の住んでいるところとは異なった世界かもしれない——が関連しあうこととなり、互いの世界はより奥深さを増していくのである。

恐らく、この「お遊び」という前例の存在や、彼の高弟によるラヴクラフトのアイデアや作品の背景世界の体系立て（詳細は「1章 ハワード・フィリップス・ラヴクラフト 5. 高弟の罪——ラヴクラフト作品の読み替え」を参照）が、後世の人間にとって、ラヴクラフトの作品世界を書き継ぐ一助となったのではないだろうか。それらがなければ、現在ほど多くの者たちが、ラヴクラフトの作品世界を書き継ぐことはなかったと考えられる。

3. 存命中のラヴクラフトに対する評価

では次に、ラヴクラフトがいかなる評価を受けていた作家なのかを述べたい。

今でこそ、「一方では三文パルプ作家呼ばわりされ、またその一方ではポーと肩を並べる（或いは凌駕する）怪奇文学作家と絶賛され」（那智史郎 1984：160）ているというラヴクラフトであるが、彼の存命中は、後者のような評価は——とりわけ、愛好者や仲間内以外では——ほとんど得ることができなかったものである。

その理由として考えられるのは、主に二つの事柄である。一つは、ラヴクラフトが主な活躍の場としていたのが、パルプ雑誌であったということ。もう一つは、作品に対して用いられた、極端なまでにリアリスティックな手法である（後者に関しては、「2章 ラヴクラフト作品の特徴 1－5. 〈リアリズム〉」内にて詳述）。

当時、パルプ雑誌というのは識者からは見向きもされない代物であった。そこに掲載されていたラヴクラフトの作品も同様に、読む前から評価することを放棄されていたとしても無理からぬことである。恐らくは、それが主な理由で、彼の作品が当時評価を受けることが少なかったのだと思われる。

那智によると、ラヴクラフト自身も、パルプ雑誌に原稿を売るという行為については本意ではなかったという。しかし、当時のアメリカではホラー小説の類が良い評価を受けることは難しく、パルプ雑誌くらいでしか需要、市場はなかったが故に、ラヴクラフトはそこを活躍の場として選択せざるを得なかったのである（那智 1984）。

しかし、たとえ本意ではなくとも、ラヴクラフトは熱心に、そして真剣に執筆を行い、結果として、作家の仲間内や『ウィアード・テイルズ』誌の読者間では強い人気を誇る作家となっていたことも忘れてはいけない事実である。そういったファンたちの存在がなければ、恐らくラヴクラフトの作品世界が今のような形で世界に広まっていくことはなかっただろうからだ。

4. 高弟の功績 ― ラヴクラフトの「再発見」

パルプ作家であるということから、論壇等、識者からはほとんど評価をされることがなかったラヴクラフト。では、何故、彼の作品は、現在そうであるように、世界に広まっていったのだろうか？ ラヴクラフトの作品は今や、「英米において数百万部を売り、十数カ国語に訳され、その名は一つの文化現象」（宮壁定雄 1984：204）になっているというのではないか。その理由としては無論、ラヴクラフトの作品が現在、正当な評価をされるようになったということが挙げられるだろう。

しかし、ここで忘れてはいけないことがある。そうやって評価を受けることになった契機である。識者からは見向きもされなかったパルプ作家の作品を愛し、彼の死後、世に出そうとした者たちの活動がなければ、それがなされることはなかっただろう。その中でも、ラヴクラフトの高弟と呼ばれたオーガスト・ダーレス（以下、ダーレス）の功績がなければ、ラヴクラフト作品の現在の評価は有り得なかったと言っても過言ではない。

ラヴクラフトの作品を敬愛していたダーレスは、パルプ雑誌のページの間に埋もれて消えゆくばかりだったラヴクラフトの作品を、彼の死後、何とか世に出そうと試みたのである。

朱鷺田は、そうしたダーレスの功績を以下のようにまとめている。

ラヴクラフトと文通仲間であり、彼を信奉していたダーレスはラヴクラフトの死後、その作品の出版をするために、ドナルド・ワンドレイとともに、出版社「アーカム・ハウス」を設立、1939年、ラヴクラフト初の作品集『アウトサイダーその他』を出版した。また、ラヴクラフト・サークルの仲間呼びかけて神話作品の執筆を依頼し、ラヴクラフト系列の作品集を出版した。

その最大の成果はクトゥルフ神話作品だけで形成された短編集『Tales from Cthulhu Mythos』に結実する。この作品集は大きな話題を呼び、ラヴクラフトは現代アメリカ・ホラーの原点として認知されるようになった。（朱鷺田 2004：26）

前述したように、パルプ雑誌を作品発表の主な場としていたラヴクラフトの作品は、当時それほど高い評価を得ているわけではなかった。事実、彼の作品を世に出そうとしたダーレス達は、「故人の作品集を出そうとして大手出版社に断われ、やむなく自力でアーカム・ハウスを興して刊行せざるをえなかった」（矢野 1984：66）という苦しい状況に置かれていた。

そのような状況下にありながらも、出版社を設立してまでラヴクラフトの作品、及び、ラヴクラフトの作品世界を用いた作品を出版したダーレスの功績は多大なものであると言えよう。

『Tales from Cthulhu Mythos』が人々の話題を呼んだことにより、ラヴクラフトの作品が多くの人々の目に留まり、評価へとつながっていったのである。ダーレスの手によって成された、このラヴクラフトの再発見がなければ、恐らく、ラヴクラフトの作品、そして作品世界が現在のような広がり方をすることはなかったと言っても過言ではなからう。

5. 高弟の罪——ラヴクラフト作品の読み替え

しかし、彼が行なった、ラヴクラフト作品を世に出そうとした試みには、功績だけではなく、ある罪が指摘されることもある。ここで再び、朱鷺田の言葉を引用して、ダーレスの罪について言及したい。

1950年代、ダーレスはラヴクラフトの残したメモを元に、合作と称して幾多の神話作品を世に送り出した。その中で、神話の神々を四大精霊に分けて解釈したり、クトゥルフなど旧支配者に対抗する善の勢力、旧神を設定し、旧支配者を悪の邪神として巨大怪獣のごとき邪神対決をして見せたりした。これは「神話体系の一般化」であり、クトゥルフ神話はわかりやすい対立構造を持つに至った。それは決して、ラヴクラフトが目指した「新たな恐怖の創造」ではなかった。熱心なファンの中には、ダーレスの行動を捏造とさえ呼ぶものもある。(朱鷺田 2004:26)

ダーレスは、ラヴクラフトや、その仲間たちが「お遊び」を通じて連関しあう様々な作品に散りばめた——異形の神々の名前や書物の名前などの——要素を体系立てて、暗示されるだけであった諸作品間のつながりを明文化し、その全ての根底に流れるものを神話体系として成立させたのである。これ自体は、ラヴクラフトの作品世界——及び、それと何らかの形で連関する世界——を把握するのに、このうえなく役に立つものであった。ラヴクラフトの作品に魅了された者が、同じ世界を用いて作品を書く助けとなったことは疑うべくもない。

しかし、彼はこの際、ひとつの罪を犯したのである。多くの者に読ませる為、多くの者に解りやすくするため、ダーレスは、ラヴクラフトの創出した邪な存在、禍々しい神々が、四大元素に属するものだという考え方や、邪な神々に対する善の神を自らが創造して、それらに対立しているという善悪二元論的な考え方を加えるなど、ラヴクラフトの創出した作品世界に独自の解釈を加え、世に提示したのだ。

作品世界を体系立てたこと自体は称えられるべき行為だっただろう。しかし、そこに自身の解釈を持ち込んだことが、ラヴクラフト愛好家の間では、ダーレスの犯した最大の罪、そして愚行であるといわれている。ラヴクラフトが描く作品の世界はそういった解りやすい要素を廃し、独自の恐怖を描こうとするものだったからだ。

だが、罪といわれることの多いダーレスの行いでも、ラヴクラフトの作品が世に広まる要因となったことは確かなことだろう。それをただ責め立てるのは、間違いとはいえないまでも、恐らく正しいことではない。彼がそうやって、解りやすく世に広めようとしなければ、ラヴクラフト本来の作品世界も世界的に広まることはなかったはずなのだから。

2 章 ラヴクラフト作品の特徴

1. ラヴクラフト作品の構成要素

私は、1 章において、ラヴクラフトの作品と作品世界が世界的に広まった理由として、ラヴクラフトを中心とした作家仲間たちのグループによる「お遊び」、そして、高弟ダーレスの手によってなされた、ラヴクラフト没後の作品出版への尽力と作品世界の体系立てという要因を挙げた。

しかし、これら 2 点はあくまで、「広まり得る条件」でしかない。後の世の人間が、読みたい、書き続けたいと考えたとき初めて作用するものであり、根源的な理由にはなり得ないのである。では、その根源的な理由とは何なのか？ 自明ではあるが、それは、ラヴクラフトの作品世界自体に、何らかの人を惹きつける力——すなわち魅力があるからである。そうでなければ、幾ら仲間たちによって条件が整えられていたとしても、後継者たちなど生まれようはずがない。

故に、2 章では、ラヴクラフトがいかなる作品を書いていたのか。そこに焦点をあてていきたい。先ず、ラヴクラフトの諸作品に多く見られる要素を挙げ、彼の作品の特徴をとらえ、次に、前期から後期への作風の変遷を追うことによって、彼がその中でも重視していた要素はどれだったのかを述べていきたい。

それではまず、〈ゴシック・ロマンス〉〈夢〉〈宿命〉〈恐怖を受け入れる人々〉〈リアリズム〉〈コズミック・ホラー〉という 6 つのキーワードを用いて、ラヴクラフトの作品の特徴を述べていこう。

1—1. 〈ゴシック・ロマンス〉

祖父の影響や、幼い頃に出会ったエドガー・アラン・ポーの作品の影響を受けて、ラヴクラフトはゴシック・ロマンスを愛好していた。それが故に、彼の書く作品の基本的な構造、作法は、ゴシック・ロマンスのそれを用いたものとなっている。

ゴシック・ロマンスとは、ゴシック小説、ゴシック・ホラーなどとも呼ばれる、幻想的、怪奇的な小説であり、SF 小説、ホラー小説等、エンターテインメント小説の起源ともいわれているものである。

中野善夫の言によれば、ゴシック・ロマンスとは、

古風で巨大な城へ主人公が招待され、そこで、何らかの怪異や恐怖、あるいは惨劇の予兆が示され、徐々にその怪異が姿を現し、主人公は迷路の如き巨大な城の中で（大抵の場合地下の回廊だとか牢獄が都合よく用意されている訳で）逃げ惑い、そして多くの場合は運命に逆らえないという諦めの境地に達する頃には城は崩壊して破局の結末を迎えるというのがゴシック小説（中野善夫 2002：8）

ということである。このゴシック・ロマンスへの認識は、中野自身が直後に、初期のゴシック小説をかなり類型的に捕えたものだとも注釈しているように、ごくごく狭義のものでしかない。広く捉えるのであれば、不気味さを感じさせるような古い存在、隠れ潜む怪異の存在、そして、それらを要因とする破局が存在するならば、それをゴシック・ロマンスと呼んでも差し支えはあるまい。

ラヴクラフトの作品には、忌まわしいいわれのある建造物や、超古代の異形といったものが度々——ほぼ全ての作品に——登場する。そして、登場人物の多くは、それに引き付けられるかのように探求していくうち、狂気、死、あるいは深い絶望といった破滅に陥るのである。つまり、彼の作品のほとんどは、ゴシック・ロマンスの形式に則って書かれたものなのである。

たとえば、初期の短編『壁のなかの鼠』は、ラヴクラフトの作品の中でも特に、ゴシック・ロマンスとしての特徴が最も顕著に現われているものである。

主人公は骨組みしか残っていなかったような、忌まわしい逸話のついて回る古い館を再建して移り住み、夜毎、そこで壁の向こう側で蠢く怪異の存在に悩まされる。そして、怪異の存在を暴こうと探索する中で、巨大で不気味な洞窟を発見し、そこで正気を失い、ともに探索に赴いた者を食らってしまう。その後、地元住民によって館は爆破され、主人公は牢の中で、自分に何処までもつきまとう壁の向こうのざわめきを聞きながら、更なる狂気の深みに陥っていくのである。

不気味で古い建造物、そこに潜み棲む怪異、主人公に訪れる破滅。最初から最後までが、まったく典型的なゴシック・ロマンスだと断じてしまっても問題はあるまい。

1—2. 〈夢〉

ラヴクラフトは夢の啓示を受け、作品を生み出すことの多い作家でもあった。夢を土台として書かれた作品はおろか、夢を見て、目覚めた直後に書かれた作品までであるという。朱鷺田は、その作品『ナイアルラトホテップ』について、以下のように言及している。

ナイアルラトホテップが初めて登場した掌編『ナイアルラトホテップ』(Nyalrathotep)も、夢から生まれた作品だ。ラインハルト・クライナーに宛てた1921年12月14日付の書簡によれば、夢をもとに、はっきりと目が覚める前に第一稿を書き上げたという。顔を洗って見直してみると、夢があまりに首尾一貫しているので、わずかに三語だけ修正し、ナイアルラトホテップを窮極の神の化身とする最終章を付け加えただけで完成させた(朱鷺田 2004: 59-60)

また、朱鷺田によれば、作品内に度々登場する架空の書物『ネクロノミコン』の名も夢の啓示を受けて決められたものであり、その著者である狂えるアラブ人、アブドゥル・アルハザードが初めて言及された作品『無名都市』も、夢をもとにして書かれた作品であるという(朱鷺田 2004)。

『ナイアルラトホテップ』以外にも、『未知なるカダスを夢に求めて』『ランドルフ・カーターの陳述』など、ラヴクラフトの著作には、夢見たものを土台として書かれたものや、夢の世界を巡る作品が幾つもみられる。

1-3. 〈宿命〉

また、ラヴクラフトは宿命への恐怖に囚われた作家でもあった。彼の作品は基本的に、前述したようにゴシック・ロマンスの作法に則ったものであり、最終的に主人公は破滅の途を辿ることとなる。しかし、その破滅というのが直接的な死であるということは極めて少ない。大抵は、潜み隠れた怪異の脅威に気付いてしまうか、それが間近に迫っていると知ったが故に絶望、あるいは発狂してしまうのである。

ラヴクラフトの作品が、そのような結末を迎えることが多い理由として、彼の肉親の死亡時の状況と、それに対するラヴクラフトの恐怖があると考えられる。ラヴクラフトの父母の死について述べた、矢野浩三郎の言葉を引用してみよう。

彼の父は、ラヴクラフト3歳の時に発狂し（真因は脳梅毒だったのだが）、5年後に病院で死んだ。さらに母も神経症になり、1919年（ラヴクラフト29歳）に入院し、2年後には死亡する。（中略）おそらくこの血族と死とにたいする恐怖こそ、いつ何時ラヴクラフト自身に襲いかかってくるかもしれない、「未知なるもの」への恐怖であったに違いない。（矢野1984：68）

両親という極めて身近な存在が、共に精神を病みながら亡くなっていったラヴクラフト。彼にとって、そのような心を壊しながらの死が、二人の血を引く自分に、いつ襲い掛かってくるかもしれないという恐怖は、ひどく身近なものだったことは想像に難くない。それが故に、彼の作品の多くは、恐怖と破滅に満ちた結末として、発狂する人物が描かれるのである。

そういった恐怖が顕著に書かれているのが、『インスマウスの影』、あるいは、『故アーサー・ジャーミンとその家系に関する事実』であろう。

両者とも、忌まわしい異形のものの存在、及び、自身がそれに連なるものであることを知った主人公の末路を描く物語である。前者が狂気に陥り、魔性の存在として生きることを選択したのに対し、後者は狂気の中で焼身自殺するという違いはあるものの、両者共に、自らが忌まわしい魔物の血に連なるものであることを知ってしまい、発狂した挙句、破滅を迎えているところは共通している。

彼らが感じた恐怖、あるいは、諦めの果てに陥った狂気は、紛れもなくラヴクラフト自身が感じる、自身の家系、血、宿命、そういったものへの恐れに端を発するものであろう。

1-4. 〈恐怖を受け入れる人々〉

ラヴクラフトの作品の結末付近では、しばしば、登場人物はひどく受身な存在として描かれる。それまで、どれほど果敢に隠されたものへと探求の手を伸ばしていた人物でも、最終的に、恐怖へと向き合うその瞬間には、挑むでも逃げ出すでもなく、ただただ恐怖を受け入れるばかりなのである。少し長くなるが、大瀧啓裕が『ラヴクラフト全集3』において、ラヴクラフトの作品『闇をさまようもの』について言及した言葉を引用しよう。

ラヴクラフトが『闇をさまようもの』を執筆するにあたって念頭に置いたのは、主人公が受身であることに説得力を持たせることだった。一九七三年二月二十日付アーサー・ワイドナー宛書簡では、『闇をさまようもの』についてふれ、『わたしは小説の中心人物が来たるべき恐怖をまえに無力であるように描くことを好みますが、それは真の悪夢を見ているあいだ、人がもっぱらそういう状態であるからです』と記している。ここにうかがえるのはラヴクラフトの小説作法の骨法である。ラヴクラフトは『おぞましい運命がせまっている主人公を無力で非活動的』な人物にすることほど、『現実の悪夢に似た恐怖小説を書く』うえで効果的なものはないといい、『事実、夢想文学の秘訣は、中心人物を受身にして（夢想家として象徴化して）、出来事を中心人物にはどうすることもできない超然とした状態で漂わせることだ』と記している。（大瀧啓裕 [1984] 2004: 334-335)⁴⁾

つまり、恐怖を味わっている人間が無力であるのと同じように、おぞましい定め待つ登場人物を無力な状態に置くことで、より真に迫る恐怖を描こうとしたが故に、ラヴクラフトは結末付近で人を、ただただ何もせず恐怖を享受するだけの存在として描いたというのである。『闇にさまようもの』という作品においても、その描き方は如実に現れている。

序盤、好奇心に突き動かされ、廃れた教会に忍び込むことまでしていた主人公であるが、中盤以降、教会にあった奇妙な多面体を覗き込むことによって、偶然、邪悪な魔物を呼び出してしまったからというもの、積極的な行動はなりを潜めている。自身が呼び出してしまった恐るべき魔物について調査は進めるものの、魔物が光を苦手とするとわかった後は、そいつが自身のもとに訪れないよう、停電が起こらぬようにと願い続けるだけであって、呼び出してしまった恐るべき存在をどうにかしようだとか、それから逃れるために土地を離れようなどという行動は取ろうとしなくなっている。結局、彼は、停電が発生した後にも、恐怖のあまり錯乱した状態で手記を記し続け、そのまま魔物の手にかかり、あっけなく死亡してしまっている。

このように、ラヴクラフトの描く作品に登場する人物の多くは、好奇心等の理由から触れるべきでない領域へと探求の手を伸ばし、そこに潜み、待ち構えるおぞましい何かによって、ただ無力に破滅をもたらされるのである。

1-5. 〈リアリズム〉

ラヴクラフトが作品を書くときに取った、ある手法。ラヴクラフトの作品に対する評価が良いものと悪いもの、その2つに極端なまでに別れている最大の理由は、恐らくここにある。那智史郎は、そのように両極端な評価が生じる理由となった手法を、次のように分析している。

ラヴクラフトが採った手法とは、怪奇現象に関する見聞をリアリスティックに克明に叙述し積み上げていくことで、読者を不安に陥れるやり方であった。このドキュメンタリー調の手法は、ある意味ではまた、きわめて難しい行き方といわねばなるまい。なぜなら、小説というものは人間を中心に描かれるものだからである。(中略) しかし、ラヴクラフトには、人間を描くことは、まるで興味がなかった。(那智 1984: 160-161)

ラヴクラフトは作品内において、登場人物の心境よりも、登場人物がいかなるものを見ているのか、その人物がいかなる状況におかれているのかということを克明に描写し続ける。有り体に言ってしまうえば、彼の作品のほとんどでは、主役を張るような登場人物でさえ、非常に影が薄い。それが故に、彼の諸作品は、人間が書けていない、或いは描写にバランスを欠くという目で見られ、一部からの評価は非常に低いものとなっているのである。

しかし、登場人物の存在が希薄に感じられるような作品にすることこそ、ラヴクラフト自身が目指したところなのである。少し長くなるが、ここでラヴクラフト自身の言葉を引用したい。

怪奇小説を執筆するうえで、わたしが常にこのうえもない注意をはらうのは、ふさわしい気分と雰囲気を生み出し、必要などころでかならず強調しようとすることです。生硬でまがいのもののパルプ小説は別として、客観的な行為や型にはまった感情を紋切り型に記したのでは、ありえざる現象、不可解な現象、考えられない現象を描写することはできません。想いもよらない出来事や状態には、克服しなければならない特殊な困難さがあり、これが達成できるのは、あたえられた一つの驚異にかかわるものを例外として、小説のあらゆる局面において注意深い現実主義を維持することによるしかないのです。この驚異は——注意深く感覚を強化して——意図的にきわめて強い印象をあたえるようにあつかわなければなりません。そうしなかったら、浅薄で説得力のないものになってしまうでしょう。その驚異が小説で主要なものになっていますから、その驚異の存在そのものが、登場人物や出来事の影を薄くさせるはずのものなのです。しかし登場人物も出来事も、それらが驚異に関係する場合は別として、首尾一貫した自然なものでなければなりません。中心的な驚異に関して、登場人物は現実の人生で人がそういう驚異に示すのと同じ、圧倒的な感情を示すべきです。驚異が当然のものとうけとられることはないのですから。(Lovecraft 1937=[1985] 2004: 317-319)⁵⁾

即ち、驚異以外の全てを過剰なまでに——それこそ、登場人物が確たる印象に残らないほ

ど——リアリスティックに描写し、現実的で自然な世界を構築することによって、ラヴクラフトの作品に現れる驚異、怪異の類は圧倒的なものと成り得ているのである。那智の言うとおり、多くの小説——優れたものもそうでないものも——は、人物を中心として書かれたものであろう。しかし、ラヴクラフトはそのセオリーを脱することによって、それに拘泥しては達することのできない驚異を、怪異を、恐怖を書くことができたのである。

1-6. 〈コズミック・ホラー〉

ラヴクラフトの作品を、他のホラー作品たちと決定的に違うものとしているのは、他でもなく、コズミック・ホラーという、まったく新しい恐怖にある。それは一体どのようなものなのだろうか。

それがどのような発想のもとで作られたものなのか、それが見て取れるものとして、『ラヴクラフト全集5』より、ラヴクラフトが『ウィアード・テイルズ』の編集長に向けて送った書簡の内容を引用しよう。

さて、わたしの小説のすべては、人間一般のならわし、主張、感情が、広大な宇宙全体においては、何の意味も有効性ももたないという根本的な前提に基づいています。わたしにとって、人間の姿——そして局所的な人間の感情や様態や規範——が、他の世界や他の宇宙に本来備わっているものとして描かれる小説は、幼稚以外の何物でもありません。時間であれ、空間であれ、次元であれ、真の外在性の本質に達するためには、有機生命、善と悪、愛と憎、そして人類と呼ばれるとるにたらぬはかない種族の限定的な属性が、すべて存在するなどということを忘れ去らなければならないのです。人間の性質をおびるものは、人間が見るものや、人間である登場人物だけに限定されなければなりません。これらは（安っぽいロマンティシズムではなくして）徹底したリアリズムでもってあつかう必要がありますが、果のない慄然たる未知の——影のつどう外界——に乗り出すときには、忘れることなくその戸口において、人間性というもの——そして地球中心の考えかた——をふりすてなければならないのです⁶⁾。

ゴシック・ロマンスを愛しながらも、そこに描かれる驚異に満足しきることはなく。幼少の頃より科学に親しみながらも、そのまま小説にできるほどの幻想的な夢を見る精神を持つ。恐怖や怪奇さを追及するために、人間を中心とした小説の書き方を抜け出す。そして、訪れれば享受するしかない、逃れられぬ恐怖の存在を誰より恐れている。そんなラヴクラフトだからこそ構築できたであろう、ラヴクラフト自身を象徴するかのような考え方。それが、上記のものだ。

個人、それどころか、人間という種族そのもの——そして、それが築いてきたあらゆる文明——が、宇宙全体から見れば、なんと儂く、ちっぽけな存在であることか。人間は世界の中心などではなく、その存在も、常識も、秩序も、全てが人間の暮らす限定的な場所でしか通じない、

取るに足らないものなのだ。ラヴクラフトは、この考え方に基づいて作品を描く。故に、そこに現出する怪異どもは、他の誰が創出したそれより、絶大な存在である。宇宙も、時間も、次元すらも、その全てを超越する。あまりに圧倒的な存在であるが故に、そこには対立すら発生しない。怪異がその気になれば、人間など容易に蹂躪されてしまうのである。現在、人間が繁栄を謳歌できているのは、怪異がその気になっていないか、あるいは、単なる偶然という幸運の賜物に過ぎないのだ。

ラヴクラフトは、このまったく新しい恐怖をコズミック・ホラーと名付けたのである（朱鷺田 2004）。この恐怖に比べれば、確かに他の恐怖を描こうとした作品たちは幼稚に映っても仕方あるまい。そこにどれだけの恐怖が描かれていようと、それはあくまでも人間の価値観を基準としたものでしかない。その内でしか働きようのないはずの想像力を解放し、価値観自体を超越した恐怖を描く、ラヴクラフトの作品に比べれば、どうしても小さく思えてしまうのではないか。

中期に書かれた『クトゥルフの呼び声』を筆頭として、『宇宙からの色』『ダニッチの怪』等々、コズミック・ホラーが顕著に現われている作品は枚挙に暇がない。例えば『宇宙からの色』であれば、農場に隕石が飛来し、それと共にやってきた見えない何かによって、農場の植物や動物、人間など、生あるもの全てが、何が起きているのか理解できぬままに生命力を吸われ、灰のように崩壊していく、というストーリーである。

隕石と共にやってきたものが何なのか？ それには敵意があったのか？ 何一つ解らぬまま、ただただ、農場に住む家族と、彼等が住む土地は生命力を奪われてしまったのである。しかし、生命を奪い尽くし、空に戻るかに見えたそれだったが、結果として、戻りきることができず、その土地にとどまり続けることになる。その後も同じように生命力を奪いながら存在し続けていることを考えると、敵意云々ではなく、恐らく、空へと飛び立つための力を欲しているだけなのだろうということは推測できる。何かにとっては食事ともいえるような、力を得る為の活動が、人を、動物を、土地を、灰に還してしまったのだらうと。

しかし、恐らく、そこに農場があろうがなかろうが、それは同じことをしたのではないだろうか。つまり、それにとって人間の存在など何の意味も持たないのである。更に、結末付近において、その脅威は、その土地が貯水池として沈むことによって、他の街にまで進出することとなることが示されている。しかし、それを知ったからといって、人間に何ができるのだろうか。相手は姿も見えず、はっきりとした目的さえも定かではない存在なのだ。人間にどうこうできるものではない。

人間の理解や認識を超越した存在による、不可避の破滅。ラヴクラフトの作品には度々、このような現象が描かれるのである。

2. 前期から後期への推移

ラヴクラフトの作品の特徴を幾つかのキーワードを用いて説明したが、ラヴクラフトの諸作品を、『クトゥルフの呼び声』が書かれた年頃を境に、前期と後期に分類すると、時期によって、

それらが作品内に表れる比重のようなものが移ろっていくことがわかる。

たとえば、前述した『壁のなかの鼠』や、これもまた古典的な作法にのっとり書かれた『死体安置所にて』などの前期の作品には、ゴシック・ロマンス的な要素が強く表に出ている代わりに、コズミック・ホラーの色はほとんど見ることができない。また逆に、『クトゥルフの呼び声』以降の後期にはコズミック・ホラーが強く表出し、ゴシック・ロマンス的な要素は薄くなりがちである（中には、半ばSFとも呼べるような作品まで出てきている）。しかし、この作風の変化は、前期から後期へと移りゆく中で、ラヴクラフトの恐怖に対する考えが変わってきたが故のものではなく、初期には技術的に書くのが不可能だったものを、後期、技術が洗練されたことによって描くことができるようになったが故の変化だととらえることができる。

そう考える根拠は2つ。プロとしてのデビュー作である『ダゴン』には、既にコズミック・ホラーを思わせる要素が現われていること⁷⁾。そして、

ラヴクラフトの『備忘録』をのぞいてみると、怪奇小説作法や従来の怪奇小説のパターン分析がギッシリ書きこまれていて、その熱心さに驚かされてしまう。またラヴクラフトは自分のコズミック・ホラーのコンセプトを作品化できる技量がないとしきりにこぼし、ポー、ブラックウッド、マッケン等先達の技法の研究を怠らなかった（那智 1984：162）

という那智の言葉にある。

つまり、ラヴクラフトは初期の段階からコズミック・ホラーを書きたいのだと考えていたのだ。だが、自身の技術不足を感じていたが故に、先達の技法を学び、それを身につけようと躍起になるあまり、過剰なまでにそれが作品上に現われ、典型的な作品として仕上がっていたのではないかと考えられる。

3章 コズミック・ホラー

1. 終わらない恐怖

2章で述べたように、ラヴクラフトを他の作家と決定的に区別させる、彼の核ともいえるべきものは、コズミック・ホラーという特異なコンセプトである。もしも、それがなければ、ゴシック・ロマンスの書き手として、ポーの後裔の一人と呼ばれるか、あるいは、夢を基にした物語だけを書いていたら、ダンセイニ風作家と呼ばれて終わっていたかもしれない。そうならなかったのは、彼が新しい恐怖の形——即ち、コズミック・ホラーを描いたからに他ならない。

では、そのコズミック・ホラーとはいかなるものなのか？ そして何故、今なお多くの者を引き付けているであろうか。

前述したように、コズミック・ホラーとは、何人たりとも抗うこともできぬ程の破滅が、個人ならず人類全体に降りかかるという恐怖を描くものであり、それを通じ、人間中心の考え方を一

歩踏み出したとき、いかに人間が取るに足らぬ些細な存在であるかを描くものでもある。

そこに潜む恐怖は、既存の作品に書かれたあらゆる恐怖を凌駕し得る。既存の恐怖を描いた小説では、破滅も死も、降りかかるのは個人に対してでしかない。それが登場人物に降りかかった瞬間、読み手は、どれだけ巧みな小説技法によって登場人物と自身を同化させられてしまっていたとしても、切り離され、安全圏へと逃れることができる。既存の小説のほとんどが人間を中心として描いたものであるから、その人間が破滅や死に見舞われれば、そこで物語も、そこに描かれていた恐怖も終わりを告げるのは自明である。

しかし、ラヴクラフトの作品はそうではない。元より人間を中心としておらず、超越的な視点でもって、怪異な現象を描くものである。故に、主要な登場人物が消え失せたとしても、読者は、それを超越した場所に怪異が存在し続けるのだと知らしめられるのである。この場合、普通の場合とは逆に、恐怖から解放されるのは、登場人物なのかもしれない。

2. 比類なき恐怖であるが故に

破滅や死、そして恐怖というものは、往々にして人にとっては忌避されるものである。理屈ではなく、本能のレベルにおいて、人はそれを避けるようにして生きている。ともすれば、それらは隠され、或いは、存在しないもののように扱われている。

では何故、途方もなく強烈なそれを描くラヴクラフトの作品が、後世の人間にまで受け入れられているのだろうか。

とどのつまり、それは、忌避されるべき恐怖というものを、強烈に描いているが故のことである。西山けい子は、拙著「開けてはいけない部屋、読んではいけない本——怪奇問答Ⅴ ポー研究者 西山けいこ——」の執筆に際して行ったインタビューにおいて、以下のように述べている。

人間がふだん抑えつけているものが、ある意味でいちばん重要なものだと思うんです。重要だけど、いざ出てくるとものすごく破壊力を持っていたりする。それは究極的には、個人の区切られた生の両方の端にある、生まれる前の情景と死の情景と言えると思います。だれもがくぐってきた情景であり、だれもがたどりつく情景ですが、いずれも自己が自己のものとして意識化することが不可能なものです。この世界に存在する個の生命を超えてしまうという意味で、生命のエネルギーでもあるし、破壊の力でもある。知っているはずのものであり、知るはずのものでもあって、人間のもう一つの顔ともいえる（古木宏明 2007：97）

西山は、忌避され、隠され、無いものとして扱われるそれらこそが、重要なものだと語る。それは何故か？ それを含めた姿こそが、世界の本来の姿だからである。それと出会ったとき初めて、人は完全にして十全な世界の姿を目にすることができるのである。

普段、我々は、破滅や死、あるいは諸々の秩序、常識、規範という「枠組み」から漏れでたものを排した社会に生きている。そうすることが、安全で便利な生活を送るうえで好都合だからだ。

しかし、それらを隠したままにしている世界は、限定的で小さなものである。忌避されるものと出会うことによって、人は始めて十全な世界の姿を見ることができるのである。生と死、繁栄と破滅、自然と社会……それらが全て等価に、そして同時に並んだ極限ともいえる光景は、ひどく魅惑的なものではなからうか。そこでは、人は通常の生ではとても体験できないほどの、完全な生の充足を得ることができるのだ。

しかし、その魅惑的な光景は、出会った瞬間、人を破壊しうるものでもある。現在生きている世界の「枠組み」が外されることによって、はじめて極限の光景は顯示される。世界の「枠」が外されるとは即ち、自己という概念や、自己にとって世界とはこういうものだという認識（あらゆるものへの意味付け、理解、価値観）から解き放たれるということである。それはつまり、「私」というものの崩壊を意味する。

つまるところ、極限の光景との出会いは、自己の完全崩壊を伴うものである。しかし、そうだとすると、それが魅惑的であることに違いはない。出会わずに生きていたとしても、まず見ることでできない十全な世界、そして限定的でなくなった充実体としての自己。それに出会うことができるのだから。西山の言葉を借りるならば、

強烈な両価性のなかで出会うその十全性こそは、魅力なのである。ただし、主体たる自己を失うことが賭けられている以上、不可能なものへの挑戦である。それでもなお、死を賭けて生の無限に触れたいという欲望、自分を供犠に供してまでも未知の世界を知りたいという欲望がある。（西山けい子 1999：90）

ということである。

人には、破滅、死、そして恐怖といったものを忌避しながらも、それを求めずにはいられない欲望があるのだ。なぜなら、それらは、或いは十全な世界を顯示してくれるかもしれないものなのだから。コズミック・ホラーというコンセプトのもと、それを強烈に、そして鮮烈に描くラヴクラフトの物語は、そうであるからこそ、今なお多くの者たちに求められ続けているのである。

おわりに

ラヴクラフトの作品が今なお読まれ、その世界が書き継がれる理由、それは「ラヴクラフト作品を取り巻く環境」と「ラヴクラフト作品がコズミック・ホラーを描く作品であること」の2つである。

前者は、1章で述べたとおり、ラヴクラフトを中心とした作家たちが行っていた、仲間内の作品内にあるアイデアを、自作の中に持ち込むという「お遊び」。そして、ダーレスによる、ラヴクラフトの没後に行なわれた作品集の出版、そして、ラヴクラフトの作品世界を体系立てて提示したことである。これらの、前例の存在、埋もれていくはずだった作品群の再発見、そして、

作品に共通する世界の全体像の提示という要素があったからこそ、ラヴクラフトの作品は多くの者に理解され、また、それを愛する者たちが、同じ世界を背景として、作品を表すことが比較的容易にできたのである。

そしてもう一つが、後者の「ラヴクラフト作品がコズミック・ホラーを描く作品であること」である。人間主体の価値観を超越した視点で恐怖を語る、コズミック・ホラーというコンセプトを下敷きに書かれたラヴクラフトの作品には、人知を超越した強烈な恐怖が満ち満ちている。故に、それを求めてしまう欲望を持った人々は、ラヴクラフトの作品を求めてしまうのである。或いはそこで、自身の限定的な認識や想像力から解放され、十全な世界を垣間見ることができるかもしれないと意識的、無意識的に考えるが故に。

【注】

- 1) 彼の著作の核となるコンセプトがコズミック・ホラーであることから。コズミック・ホラーに関しては、本文を参照。
- 2) パルプ雑誌については、以下の那智史郎の記述を参照。「読めさえすればいいということで、粗悪なパルプ紙に印刷された安価な大衆雑誌である。たいていは煽情的な表紙や読物が売りもので、識者からは三文雑誌、悪書と非難されていた」（那智史郎 1984：161）
- 3) 『秘神界—歴史編』と『秘神界—現代編』の2冊。共に編者は朝松健。2002年に東京創元社より発行。
- 4) H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1984] 2004、『ラヴクラフト全集3』24版、東京創元社。大瀧啓裕による『作品解題』より、334-335ページの『闇をさまようもの』について述べている部分を引用。
- 5) 1937年に発表された『Notes on Writing Weird Fiction』の翻訳『資料：怪奇小説の執筆について』（大瀧啓裕 訳『ラヴクラフト全集4』収録）より引用。
- 6) 筆者が引用したのは、H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1987] 2007、『ラヴクラフト全集5』24版、東京創元社。大瀧の『作品解題』にて、324ページで引用されている、手紙の訳文である。
- 7) H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1984] 2004、『ラヴクラフト全集3』24版、東京創元社。318ページの大瀧啓裕による「『ダゴン』はごく初期の作品ではあるが、孤独な語り手による一人称独白、遙かな過去の暗示、偶発的な恐怖との遭遇等、後のラヴクラフトを特色づける諸要素があらわれている点で意味深い作品といえるだろう」という言葉が根拠。

【参考文献】

- H・P・ラヴクラフト（著）、大西尹明（訳）、[1974] 2003、『ラヴクラフト全集1』47版、東京創元社。
- H・P・ラヴクラフト（著）、宇野利泰（訳）、[1976] 2004、『ラヴクラフト全集2』33版、東京

創元社。

H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1984] 2004、『ラヴクラフト全集 3』24版、東京創元社。

H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1985] 2005、『ラヴクラフト全集 4』18版、東京創元社。

H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1987] 2007、『ラヴクラフト全集 5』19版、東京創元社。

H・P・ラヴクラフト（著）、大瀧啓裕（訳）、[1989] 2007、『ラヴクラフト全集 6』14版、東京創元社。

古木宏明、2007、「開けてはいけない部屋、読んではいけない本 —— 怪奇問答Ⅴ ポー研究者 西山けい子 ——」、『龍谷大学社会学部ジャーナル 龍論』、6：96-102。

宮壁定雄、1984、「ささやきから響きへ ラヴクラフト批評史」『ユリイカ』、16（10）：204-213。

那智史郎、1984、「ラヴクラフト小説の怪」『ユリイカ』、16（10）：160-162。

中野善夫、2002、「疾走する科学と甦るゴシック」『トーキングヘッズ叢書』、17：8-11。

西山けい子、1999、「黒猫の棲む領界」『龍谷紀要』、21（1）：85-94。

朱鷺田祐介、2004、『クトゥルフ神話ガイドブック』、新紀元社。

矢野浩三郎、1984、「アマチュア作家ラヴクラフト」『ユリイカ』16（10）：66-69。