

Koszonto 2nd Project

OPHANIL

Themes & Concept Design

foolen

Theme / テーマ

「神性とは、必ず人性から背離するものなのか？」

=

「我々創作者が求めるものは、大衆にあるのか？」

Story Plot／物語

「安らぎと屈辱と恐怖を感じながら彼は、おのれもまた幻にすぎないと、他者がおのれの夢を見ているのだと悟った。」

--『円鑲の廢墟』ボルヘス

世界のありとあらゆるいらぬものを集めた廢墟に、
ひとつの神託機械(※1)が捨てられていました。

一人の占い師によって發明されたそれは、
虚言、狂言しか吐かない一見ふさげた仕掛けを持ちながら、
たびたび的確な予言をするのです。

機械は廢墟のものたち――そこに捨てられたさまざまな生物や無機物たち――にふれ、
徐々に人間の欲望を知り始めます。
やがて「心」を持ち始めた機械は、いつの間にか、予言を吐かなくなりました。

そしてある日、廢墟そのものが、突然の終わりを迎えたのでした ...

※1) 神託機械: 預言機械とも呼ばれています。コンピュータ学では厳密に定義されていますが、今回の企画においては、「ある事像に関するありとあらゆるデータをインプットされたら、完璧な計算によりその事像の将来をすべて予言できるマシン」として扱います。つまり理想な神託機械は、世界のすべてのデータをインプットされたら、全知全能になりうる存在で、一種の「神」として考えられます。

Casting／キャラクター

占い師・*Fortuna*(フォルトゥーナ)→深水チエ

現代における「カルミナ・ブラーナ」の一番有名なモチーフは、
言わずと知れた「**O Fortuna** (ああ運命の女神よ)」と呼ばれた部分なのです。
その運命の女神は、ストーリーの中では「占い師」の位置に当てはまります。
彼女は神託機械の創造者であり、作中では「神性」の代表となります。

神託機械・*Ophanim*(オフアニム)→深水チエ

フォルトゥーナと言えば、「運命の輪」と寄り添うイメージがありますが、
座天使として知られている「オフアニム」もまだヘブライ語で「輪」を意味する言葉。
そしてボルヘスの小説において「輪」はなくてはならない概念で、
時に「繰り返し」のシンボルとして、時に無限、もしくは神そのものの象徴として扱われています。
本作のオフアニムはこうして多重性を持ち、「見る側による変わるもの」として捉えることができます。

廃墟のものたち→合唱団

家具、本、器具など有形なものから、知識、記憶、欲望、信仰など無形なものまで ...
人々が捨てようとしているもの、忘れようとしているもの、否定しようとしているもの。
それらは逆に人間そのものを映し出す鏡になって、
故に「廃墟のものたち」は神性 vs 人性の二律背反の中の「人性」を象徴しています。

Track 1. 第一幕: *Ophanim - Machina - Fortuna*

オフアニム

機械

フォルトゥーナ

「In principio erat Verbum, et Verbum erat apud Deum, et Deus erat Verbum.」

(初めに言葉ありき、言葉は神と共にありき、言葉は神であった。)

——新約聖書「ヨハネによる福音書」1:1

編成: ボーカル(深水チエ) + ピアノ(深水チエ) + 合唱隊

言語: 英語

神託機械「オフアニム」そのもののテーマ、

占い師が神託機械を創造するシーンを表現する曲となります。

「機械」、「全知」、「たくさんの時空・世界・可能性が交差する点」

というイメージになります。

古くから、歌は一種の魔法、そして呪いの仕方として伝承されてた。

それを英語の「**Chant**(チャント)」という言葉がよく表現したと思います。

「歌う」という行為は魔法を使うことと等し行為で、

名前を呼ぶこと、もしくは、虚無から世界を作り出すことにもよく似ています。

この曲において、「歌う」——「音」と「言葉」を結びつける——という過程は、

運命の女神である占い師が、廃墟の世界そのもの創りだす行為としても考えられます。



“Ophanim” by gravtiglitch

(※注: イメージ図は借り物となっております。)

Track 2. 第二幕: *Ruina - Praeteritum - Aphegetica*

廃墟

過去

お伽話

「——Aperuit Dominus os asinae et locuta est.」

(すると、神は驢馬の口を開かれた、驢馬に語らせます。※2) ——旧約聖書「民数記」22:28

編成: 合唱隊 + ピアノ(深水チエ)

言語: 英語

夜が降りて、廃墟のモノたちは新入者の気配を察知して、それぞれの棲家から姿を表した。
そしてオフアニムに向かって自分たちが捨てられてきた経緯、元の持ち主の物語を語り出すのです。

カルミナ・ブラーナには「神聖」というモチーフと対極する、
「俗世」を表現する部分が大きな割合を占めています。

性、金、酒、偶像崇拜さまざまな人間模様を「欲望」の形として描き、
元々オフアニムの中では存在しなかった「人間らしさ」というものを表現する曲となります。

『廃墟のモノたち』は「作り物」であり、「過去」であり、そして「執着」でもあります。

歴史が流れ、違う時代になっても人々は同じような欲望、同じように過去に囚われ続ける。

なので持ち主、造り主の不在の中でも、

「捨てられたもの」はいつまでも生き続けることができます。そしていつまでも生き続けしかないので。

※2) イタリア哲学者ジョルダノ・ブルーノの『天馬のカバラ』にて引用された聖書の一節。

彼はこの本にて、人間のあるべき姿を「ロバ」だと比喻して、

ロバは愚鈍故に英知、滑稽故に真摯 ...などと、「ロバ性」の素晴らしさ唱えたのです。

ということで、ここの「ロバ」は「人間らしさ」というものを象徴しているのです。

Track 3. 第三幕: *Cupido - Vagitus - Tristitia*

憧れ

嘆き

悲しみ

『——機械のみでは、神には成り得ない。』

編成: ボーカル(深水チエ) + ピアノ(深水チエ)

言語: 日本語

廃墟のものたちに触れ、カレらが捨てられる経緯を知るようになり、
少しずつ「人間」というものを知るようになってきた機械は
徐々に予言をしなくなってきた。

それは何故かという、オフアニムは、自分の生みの親である占い師に恋をしたのです。

機械にとって、恋をするということはつまり人間の「不確定さ」を取り入れるということ。
機械の完璧さ、確定さをベースとした仕組みを崩したのでした。

「少しずつズレてきた機械」が、「叶わない恋を深く、深く嘆く」かのような曲となります。

『完璧であることは完全ではない』ということと、この頃

オフアニムが「完全(神)」に近づけようとしていることを予感させたかのような曲になると幸いです。

Track 4. 第四幕: *Salvatus - Lux - Requiem*

救済

光

鎮魂

『——すべて捨てられたモノと、これから捨てられるのであろうモノに光を。』

編成: 打ち込みピアノ

言語: 無し

突然、柔らかな光が差し込んで、すべてを包み込んでいた。

廃墟のものたちがざわざわし始めた。世界の終焉はもう近い --と。

実は、廃墟の世界は元々一人の小説家(占い師)の夢(創作)なのであって、朝の光が刺すのと同時に、小説家の夢が終わろうとしています。

「廃墟の世界」は創作として形にされることのないまま、終わりを迎えようとしています。

光の中でオファニムはひとつの夢を見た。

遠い昔、世界にはまだ人間がないころ。

神である自分は寂しさから最初の人間 ——一人の少女(小説家/占い師)を作ってしまった、そして時が流れるのと同時に、彼女を忘れてしまったという夢 ...

光は終りの象徴でありながら、「捨てられた」モノたちへの救済、そして祝福でもあります。

切なさ、安らかさ、そしてこれから見る新しい世界への憧れを同時に感じさせる一曲となります。

Outline／作品概要

Koszonto第一弾は王様殺し(神殺し)、つまり権威の毀滅という物語だとすれば、第二部としての今作は、「権威・秩序の再構築」的な位置付けではないのかなと思います。つまりこのアルバムの核心は、「神を作り上げる」ことになります。

メタ的な視点から見ると、神というものはおそらくチグハグなもので、人によってそれぞれの形に見えるはずなのに、それでも一つの形態としてまとめられて、「想像のキメラ」としても考えております。

一つの声が山々に無数の反射を起こすかのように、
一つ概念も人々の間に無数の想像(創造)を起こします。
アルバム全体を通して、「多重性」において表現したいと思います。

最初のページの2つの問いかけは本質的には似ているもので
創作活動をする者にとっては、ある意味で避けては通れない道としても考えられます。

この2つの問いを今作のテーマとし、作品そのものを一つの返しとして、
いくつかの答えの「可能性」を聞き手に開示することができたらと思います。