

アスタルテアドベントカレンダー2018 Day. 12

東方Project

『空白の三年間』についての考察

吉山キリヲ



1.はじめに

1-1. 東方とは

東方Project(以下、「東方」)は、東京電機大学・埼玉鳩山キャンパス・第20回『鳩山祭』(1996年11月3日)にて発表されたブロック崩しゲーム『東方靈異伝 ~ Highly Responsive to Prayers.』を処女作とする、ZUN(上海アリス幻樂団)による弾幕シューティングゲーム(STG)シリーズ、及びそれを原作とする漫画・小説・音楽CD等の一連の世界観の総称である。

1-2. 東方の歴史

1996年～1998年の間、ZUNは東京電機大学・埼玉鳩山キャンパス(理工学部)の非公認サークル『Amusement Makers』に所属し、PC-9800シリーズ向けのゲームを5つ制作した。これらは俗に「東方旧作」と呼ばれる。その後、彼はゲームメーカー(タイトー)に就職すると、大学の後輩が開発したゲーム(西方Project、トルテルマジック)にイラストや楽曲を提供することはあれど、同人ゲームの開発から身を引いた。ZUNが1999年に同人から身を引いたのち、2002年に音楽CD『蓬萊人形』およびWindows向け弾幕STG『東方紅魔郷』を発表するまでの期間を「空白の三年間」と呼ぶ(呼ばない)。

本書の焦点はこの三年間にある。『靈異伝』と同じ年に生まれ、東方と共に育ち(うそ。ちゃんと知ったのは2010年くらい)、1999年当時のZUNと同齢である筆者が、その謎を妄想とこじつけだらけの考察を基に解き明かしていく。まずは東方旧作と『紅魔郷』以降の東方(以下、Win版)それぞれのゲーム性やキャラ造形、音楽性といった特徴を挙げていこう。そしてその違いから、三年の間に何があったのかを探っていく。

2. 旧作とWin版の相違点

旧作はC57(1998年12月)まで、Win版はC62(2002年8月)以降のものとする

2-1. 旧作

C57の『東方怪奇談』までZUNはZUN Softを名乗る。

Win版と比較した際の旧作の特徴は、まずゲームシステムにおいて、スペルカードシステムがない事である。対戦型弾幕STGである『東方夢時空』以外は、乱暴な言い方をすれば、一般の弾幕STGのキャラクターを少女に置き換えただけにすぎなかった。

次に特徴的なのは、竹本泉の影響を強く受けた少女漫画風の立ち絵である。Win版と比べ圧倒的に竹本泉成分が強い。キャラクターの設定にも竹本泉の影響が大きく見て取れる。衣装や髪形に関しては、Win版キャラの多くが被っているナイトキャップを被ったキャラが1人もいないことと、金髪キャラが多いことが挙げられる。また、道中の会話にはギャグ・パロディが多く、若さを感じる。若さ...若さ...若さって何だ？振り向かないことさ！なんつって(^^；



音楽に目を移すと、基本となるコード進行(IV - V - VI^m)や音階(短調6度抜き)はほぼ変わりないが、Win版と比べ和風よりも西洋風な成分が強い。同時発音数の少ないFM音源(メロディ6・矩形波2・ドラム3)を使用しているため、高速アルペジオが多い。また、東方を象徴するフレーズであるsus4-7thのアルペジオが登場せず、プラルトリラーも少ない。代わりに東ヨーロッパを思わせる「A-E-D-E-C-E-B-E」というフレーズがいたるところで使われている。

あと楽曲コメントで(^^;って顔文字を多用してた。多い時には一つの文章に4回。

しかもたまにセミコロンが増える(^^;;;

2-2. Win版

C62の『蓬莱人形』『東方紅魔郷』以降ZUNは上海アリス幻樂団を名乗る。実はその半年前のC61(2001年12月)にも、『蓬莱人形』をひっさげて音楽サークルとして参加を申し込み、落選している。後のインタビューで本人は、その半年間で「紅魔郷」を作ろうと思い立ち、完成させたと語っている。再びゲームを作ろうと思い立った理由としては、

- ・『プロギアの嵐』をプレイして新作STGを創ってみたくなった

- ・STGのボスの段階が変わることごとに段階の名称(スペルカード)が登場するシステムを 誰かが出す前に発表したかった
- ・ゲームのBGMとしての方がより多くの人に音楽を聞いてもらえると思った
- ・仕事としてゲーム開発に携わり溜まったストレスの発散
- ・WindowsプログラミングとDirectXを覚えるため

などがZUN本人から挙げられている。

Win版、特に『紅魔郷』における作品の特徴は、まず何といってもスペルカードシステムである。これにより、今までただの「攻撃」でしかなかった弾幕にドラマが与えられた。

次に特徴的なのは、随所に現れる『ジョジョの奇妙な冒険』のパロディである。セリフやキャラの設定だけでなく、立ち絵のポーズ・表情(特に靈夢)にも『ジョジョ』の影響が見て取れる。少女漫画的な絵柄だった旧作には無い特徴である。道中の会話も、皮肉交じりのウィットに富んだ節回しとなっている。また、旧作と比べ銀髪キャラが多い。



「くそ、背水の陣だ！」 「あんた一人で『陣』なのか？」

音楽の面で特徴的なのは、MIDI音源モジュール(SC-88pro、SD-90)を導入していることである。今作が初めてではなく、空白期間のころから(1999年末のWebサイト開設以来)ずっと愛用し続けている。また、同時期に発表された『蓬莱人形』と共に通であるが、一曲ごとに全体のピッチをズラし、古びたレコードのような音を奏でているのも特徴である。これにより、「前時代的なものを現代によみがえらせた」という演出を施している。

音楽CD『蓬莱人形』初版(C62版)のブックレットでは、正直村からやってきた8人が次々と死んでいく、**鬱屈としたストーリー**が展開される。あとがきにも不穏な一言が残されている。しかしプレス版(C63以降)では、収録されている楽曲は同じものの、ブックレットの内容が大きく変わり、一曲ごとに3行程度のショートストーリーが記されているだけである。



プレス版の盤面 初版の盤面

3. 空白の三年間

3-1. 空白期間の作品

さて、本題に移ろう。1999-2001年のZUNは東方Projectとしての作品は発表していないが、『秋霜玉』『稀翁玉』(西方Project)『トルテルマジック』への楽曲・イラスト提供の他、東方旧作のアレンジを含む数十曲を制作しながら、幻想少女たちのイラストを描き、Web上で



霊夢以外の巫女が描かれたイラスト

細々と活動していた。先ほど述べたように1999年12月8日に自身のWebサイト([東方幻想空間「博麗神社」](#))を立ち上げ、そこで絵や楽曲をひっそりと公開していたのだ。

Webサイトから発掘されたその絵を一つ一つ見ていくと、あることに気付く。途中から急にジョジョっぽい捻りのついたポーズと目つきになっている。キャンバスの端に書かれた日付から推察すると、その時期はおおよそ2000年末～2001年始とわかる。またちょうどその頃、ジョジョ第5部の単行本が完結している。この時期に徐々にジョジョにはまったのであろう。

ここまで多く的一般(?)のファンが想像しうることであるが、今回はさらに別の視点でその先に踏み込んでいく。空白期間の作品の特徴から、Win版からの作風の変化に対してはいくらかの説明がつく。例えば、sus4-7thのアルペジオの件(初めて用いられたのは『秋霜玉』の「♪シルクロードアリスト」などが挙げられる。空白期間の曲には|Im - V - |といった長調っぽいコード進行が多い(気がする)。ジャズっぽい半音進行も多い。ジャズピアニスト松居慶子やニューエイジの巨匠姫神にハマったのもおそらくこの時期。作風を模索していたと言える。しかし、旧作とWin版の間には『西方Project』『東方幻想空間』『ジョジョ』だけでは説明しきれない差異がある。ここからは、それらの謎について考えていく。

3-2. 空白期間の謎

まずは一つは、初版『蓬莱人形』における獵奇的で鬱屈としたストーリーである。

——「人生を投げ出して首を吊っても良い、って方に最適です。」

これ以前の作品には、これほどまで思いつめた様子は無かった。空白期間の『西方Project』での台詞を見ても、そのような描写はない。理由は言うまでもない。創りたいものは作れない。命令通り作っても評価されるとは限らない。己は互換品の一つに過ぎない。ある種の人間にとて、その環境は地獄以外の何物でもない。社会の重圧がこの物語を書かせたのだ。

それはさておき(?)二つ目は、キャラ造形の変遷である。旧作には金髪のキャラが多く登場する。対してWin版では銀髪のキャラが多く登場し、旧作にはないナイトキャップ風の帽子が多く現れる。その奥には「ジョジョ」以外の別の作品の存在があるように思えてならない。

3-3. ナゾは解けるからナゾなのさ

それはおそらく藤田和日郎の漫画

『からくりサーカス』(連載時期: 1997~2006)

ZUNがこれを読んでいた、とする論拠は3つある。

1つ目にして最も決定的な証拠は『秋霜玉』4面ボス曲にズバリそのまま「♪機械サーカス」なる曲が収録されていることである。更に言うと、最初はラスボス曲に「♪殺人サーカス」と名付けるつもりだったらしい。物騒な。この曲は『蓬莱人形』にも「♪サーカスレヴァリエ」と題した「暗くて重くて…この曲で得られる幻覚には背景が無い。暗闇です。どうしたら良いのか判らない」(『文花帖』より、本人談)アレンジが収録されている。どうみても『からくりサーカス』との繋がりを感じざるを得ない。

2つ目は荒木飛呂彦の漫画(ジョジョ)と藤田和日郎の漫画の共通点にある。(方向性は違えど)濃い絵柄、執念を感じる程の書き込み、受け継がれる熱き魂、運命に抗う者たちの物語、人間贊歌、世代を超えて続くスケールのデカい兄弟喧嘩といった共通要素が見て取られ、ジョジョの愛読者であるZUNが、そこに惹かれて手に取った可能性は高い。実際に、(筆者の見渡す限り)両方を愛読している読者は多い。そして皆、人生哲学に目覚める。



守りたかった、この笑顔(^\^\)

3つ目は先ほど述べたキャラ造形の変遷である。謎そのものが答えの論拠とは奇妙な話だが、順を追って説明しよう。カギとなるのは十六夜咲夜とアリス・マーガトロイドの2人である。

十六夜咲夜は、『紅魔郷』で初登場する、紅魔館のレミリアに仕えるメイドである。特技は時間停止とナイフ投げ。一見すると単に『ジョジョ』のDIOのパロディであるように見える。しかしその実、彼女は吸血鬼ではなく人間であり、DIOと違い銀髪である。また、彼女のスペルカード「殺人ドール」にはDIOのイメージからは浮かばない「ドール=人形」が入っている。

アリス・マーガトロイドは旧作にも登場する、『不思議の国のアリス』をイメージしたキャラクターである。ただし原典と違いショートヘアであり、元人間の魔法使いである。Win版の『妖々夢』で再登場し、魔法使い兼人形遣いとして成長した姿を見せる。懸糸傀儡(糸縄人形)を人力で動かしているが、魔法によりある程度自律させることも可能。魂を持つ自律人形を生み出すのが夢らしい。さて問題は、なぜ魔法使いが急に人形遣いになったのか...。「アリス」「人形」というと『ローゼンメイデン』が思い浮かぶが、その原作漫画の連載開始は2002年9月。『妖々夢』体験版の発表は2002年冬であるため、時期的に関係な...いや、あるかも？



咲夜とアリス

そして『妖々夢』で彼女が使う人形の名は「上海人形」である。テーマ曲「♪ブクレシュティの人形師」にあるようにヨーロッパ出身(?)の彼女がなぜ中国・上海の名を冠した人形を持っているのか?

『からくりサーカス』の存在を仮定すると彼女たちの謎はいとも簡単に解ける。

物語の主人公は才賀勝、加藤鳴海、しろがね(エレオノール)の三人。殺人自律人形の集団『真夜中のサーカス』との戦いを描くダーク大河ファンタジー。主人公の一人、エレオノールは勝に仕える人形遣いの銀髪の少女である。

その過去編に登場する、エレオノールの〈ネタバレ割愛〉、フランシーヌは、プラハに住むナイトキャップを被った色白の貧しい少女である。その出立ちは、どうみても『紅魔郷』以降の東方キャラそっくりである。そして過去編には、残りの主人公の祖先も登場する。プラハの遙か東方の中国から、自律人形を作るために鍊金術を学びにやってきた人形師の兄弟、白=銀と白=金。彼らとフランシーヌの出会いをきっかけに、運命の歯車は狂い始める。



かわいい。

もうお分かりであろう。Win版になって急に銀髪が増えたり、ナイトキャップが出てきたり人形が絡んできた理由が。分からぬ人は太字の箇所を読み返してみて。

推察するに、ZUNは1999年に同人活動を引退した後、『ジョジョの奇妙な冒険』よりも先に『からくりサーカス』に出逢った。そして深く感銘を受け、以降の作品にその要素をオマージュとして取り入れたのだ。これで咲夜が銀髪である理由も、アリスが人形遣いになった理由も、ナイトキャップのキャラばかりになった理由も、すべて

『からくりサーカス』にハマったから

として説明がつく。

4. 結論

東方クラスタは『からくりサーカス』を読むべし。

今ならAmazon Primeでアニメ版も見れるよ。

<参考文献>

いろいろ。

余談

- ・ZUNは2012年の新婚旅行で妻と共にドイツ→チェコ(プラハ)→イタリア(ヴェネツィア)を訪れている。
- ・藤田和日郎が『からくりサーカス』の前に描いた作品、痛快妖怪冒険譚『うしおととら』の影響がみられる描写も、東方には数多く存在する。それについては機会があれば後ほど。
- ・実はナイトキャップを被ったキャラが出てくるのは『風神録』(2007)まで、それ以降は誰一人登場していない。
- ・2015年にNHK番組「Imagine-Nation」の取材を受けた際、ZUNの作業机と本棚が映っているが、「ジョジョ」どころか漫画は一冊も見当たらない。買わずに借りて読む派なのだろうか。
- ・実は『トルテルマジック』の依頼を受けた際、原作漫画の4~5巻までしか持っておらず、知らないキャラのテーマ曲を作っていた。...たぶん他の漫画も途中で飽きてる。



プラハの天文時計



『博麗祭事記3』より

この頃の絵が一番好き