

「映画のような漫画を描きたい」。「ジョジョの奇妙な冒険」の作者・荒木飛呂彦は、かつて本誌のインタビュアーでそう語った。一九八〇年のデビューから現在に至るまで、一貫して「映画的な漫画表現」を追求してきた荒木は、『ブレードランナー』という作品をいかに咀嚼し、自らの血肉としてきたのだろうか？

荒木飛呂彦

(漫画家)

ブレードランナーに見る、融合と境界



——『ブレードランナー』が日本で公開されたのは、荒木先生が漫画家デビューされてから二年後の一九八二年。当時は、どのような思いでこの作品をご覧になったのでしょうか？

荒木 まだ『ジョジョ』を連載する前ですから、「これから、どうやって漫画を描いていこうか……」と模索している時期ですね。今でもそうですが、僕はその作品の「面白さ」を分析しながら映画を観るのが好きなんです。当時から創作の勉強を兼ねてよく映画館に行っていました。

あのころはスタローンやシワルツェネツガーが出演する肉体派の作品や、「家族愛をわかりやすく描くような映画」が多かったので、『ブレードランナー』は異彩を放っていましたね。僕はこの作品を、「七〇年代の、ある種の完成形」だと思っているんですよ。

——異質でありながら、完成形であったと。

荒木 ええ。たとえば、『ブレードランナー』では、あらゆる境界があえて曖昧に描かれていましてよ。東洋と西洋の文化が同居する混沌とした街並みもそうですが、人工物であるレプリカントと人間の線引きや、正義と悪の境界も非常に曖昧です。その世界観は、多様な文化が「フュージョン」した七〇年代を象徴している

ように思えるのです。

僕が特にフュージョンを感じるのは、劇中で流れるヴァンゲリスの音楽。彼が手がけた曲は、電子音楽でありながらインドや中国のモチーフが組み込まれています。あの曲を耳にすると、七〇年代の匂いまで薫ってくる気がします。

——当時から創作の勉強を兼ねて映画をご覧になっていただけのことですが、『ブレードランナー』は決してわかりやすい作品ではありませんよね。荒木先生は、この作品の「曖昧さ」をどのように咀嚼し、分析されたのでしょうか？

荒木 つくり方而言えば、『ブレードランナー』という作品は、『ジョジョ』とは真逆に位置するものだと思います。僕が『ジョジョ』で目指しているのは、正義と悪や、自分と他人の境界を曖昧にせず、はっきりと描き分けることで



『ジョジョの奇妙な冒険』に登場するDIOは、ロイ・パティの影響を少なからず受けているのだとか。

す。たとえば、『ジョジョ』には「スタンド」という特殊能力が出てきますが、これはいわば人の心の表象です。曖昧で移ろいやすい人の心すらも、絵でははっきりと見せたいという思いから生まれたのがスタンドなのです。

とはいえ、もちろん漫画家としては『ブレードランナー』から多大な影響も受けています。たとえばルトガー・ハウアー演じるレプリカントのロイ・パティ。「短く切りそろえられた金髪に美しい筋肉」という彼のビジュアルは衝撃的で、それまで自分が抱いていた悪役のイメージを覆されました。『ジョジョ』に登場するDIOにも、その影響は出ていると思います。

——悪役なのに、どこか儂げで脆いロイ・パティの佇まいは、たまらないですね。

荒木 そうですね。でも僕なんかは「敵ならば、もっと強くあってほしいなあ」なんて、つい思ってしまうんです。なので、「あのビジュアルが無敵だったら、まさに超人類だな」なんて想像を膨らませながら、この作品を楽しんでいました。

『北斗の拳』のラオウもそうかもしれませんが、ロイ・パティという悪役が後の漫画作品に与えた影響は、かなり大きいと思いますよ。

「漫画のような映画」を目指したスコット

——荒木先生は、本誌の二〇一六年春号のインタビューで「映画のような漫画を描きたい」とおっしゃっていました。調べてみると、『ブレードランナー』を手がけたリドリー・スコットは、過去のインタビュアーでこの作品を「漫画の映画」であると説明しています。つまり、荒木先生とは真逆の視点で発言をしているんです。

荒木 え？ そうなんですか？

——面白いことに、リドリー・スコットはフランスの漫画であるバンド・デシネに強い影響を受けているようで、『ブレードランナー』のビジュアルイメージはバンド・デシネの巨匠、メビウスが描いた『ロング・トゥモロー』という作品を参考にしたという逸話があります。

荒木 言われてみると、僕が好きなバンド・デシネ作家であるエンキ・ピラルの作品なども、『ブレードランナー』に似た「フュージョン」を感じさせます。あらゆる文化が入り混じった世界が描かれているという点では、『ブレードランナー』にもバンド・デシネに通じる魅力を見いだせるかもしれませんね。

——荒木先生は漫画家として、「映画的な表現」を目指されているとのことですが、逆に漫画に

できて、映画にできない表現とは一体どんなものなのでしょう？

荒木 インクで描くことで、あらゆるものを融合できる、というのが最も大きな違いだと思います。たとえば、機械と生身の人間を描く場合、実写映画では当然ながら物質の境目がはっきりと分かりますよね。しかし、漫画の場合は機械と人間のあいだにある空間を微妙な色のグラデーションで溶け合わせることができません。

機械と人間は、実物だとまったく異なる物質ですが、絵で描く場合は画材が同じなので材質も同じになるわけです。だからこそ、スタンドのような異質の存在を世界に馴染ませて描くことができるんです。

——なるほど。「曖昧さ」を描こうとするリドリー・スコットが、漫画的な表現を理想とするのも、もしかすると漫画の「溶け合う表現」を目指していたからなのかもしれませんね。

荒木 最新作の『ブレードランナー 2049』（以下『2049』）を鑑賞して驚いたのは、実写でありながら、この「溶け合う表現」を映像で美しく再現している点です。ホログラムの美女・ジョイが生身の肉体をもつ娼婦とシンクロすることで一人の女性となるシーンは、すばらしかったです。



『ブレードランナー 2049』に登場するホログラムの美女ジョイは、娼婦のマリエッティに自らの映像を重ねることで「同期」し、Kと交わる。
©Capital Pictures/amanaimages

——ジョイがまるで人間のように振る舞うあの場面を見ると、人間とAIの違いはなんだろう、と考えさせられますね。

荒木 そうですね。ヴィルヌーヴ監督の『2049』を観ていると、AIやレプリカントのよ

うな人工物にいつの間にか感情移入している自分に気付かされます。敵のレプリカントであるラヴによって、ジョイが破壊されてしまう場面では、彼女がKに向けて「I love you」と囁く。あのシーンを見たとき、「そうか、AIにも心

は宿るんだ……」と思わされました。

——テクノロジーが進歩し、AIやアンドロイドが実現した今の時代だからこそ、ある種の実感をもってジョイやレプリカントを観察することができるのかもしれませんが。ヴィルヌーヴ監督は『ブレードランナー』の続編を現代の文脈に落とし込んで見事に描き上げていますね。

荒木 ええ。リドリー・スコットは細部までこだわってつくりあげた美術によって、「きっと、この世界はどこまでも続いていて、そこには人々の営みがあるんだろうな」と思わせてくれる監督でしたが、ヴィルヌーヴは細部を描くというよりは「きつとここで世界は終わりなんだろうな」と思わせる終末感を表現するのが面白いですね。その点では、続編でありながらヴィルヌーヴ監督の「色」がよく表れた作品だったと思います。

——荒木先生ご自身も、アニメやノベライズという形で他の作家の手に『ジョジョ』を預けてこられたわけですが、その際にもやはり、作家独自の色を出してほしいと思われませんか？

荒木 僕がつくったそのままの『ジョジョ』ワールドを再現するのではなく、絶対にどこかは変えてほしいと願っています。

原作が変えられてしまうことに反発するファ

ンの方がいるのもわかるのですが、僕としてはやはり変えてもらったほうが楽しいと思うのです。原作では、紙幅の都合で泣く泣くカットしている描写や描ききれない「間」もありますから、アニメなどでそこを補ってくれるとうれしいですね。

『ブレードランナー』とゾンビ映画の共通項

——荒木先生は、『ジョジョリオン』一七巻のコメントで、「こわいホラー映画が世に出てくると安心する」という趣旨のことをおっしゃっていました。ここで言う「こわさ」とはどのようなことなのでしょう？

荒木 映画で描かれる「恐怖」って、僕らが暮らしている現実社会の不安そのものだと思うんですよね。だからこそ、ホラー映画業界が、社会の不安をすくい上げて作品にできていないとなると、不安になる。そして逆にいい作品が出ていると、安心できるんです。

——その点、『2049』はホラー映画ではないものの、「人の似姿が社会に進出した場合に起こりうる恐怖」を描いている作品とも言えるかもしれませんね。

荒木 たしかに、ゾンビ映画と『ブレードランナー』のテーマは、案外近いかもしれません。ゾンビも元は生きていた人間ですから、それが知人や親類であればなおさら、彼らを撃ち殺すときには葛藤があります。そうすると、「ゾンビは人間ではないのか？」という疑問や「人間の定義とは？」という問いと向き合わざるを得なくなってきました。これは、「人工物であるレプリカントやAIを人間と見なすのか？」という問いと同じですよ。

——ゾンビ映画も『ブレードランナー』も、「人の定義」を問う作品である、という解釈は新鮮です。現実世界において、人類は人のクローンを生み出すことを倫理的に禁じていますが、「じゃあレプリカントのような人工物であれば労働力として生み出してもいいのか？」という議論なども、現実に出てきそうですね。

荒木 そうですよ。だから僕なんかが想像するのは『ゾンビ vs ブレードランナー』。レプリカントをゾンビに置き換えたときにどんな物語になるのか想像するのは楽しいです(笑)。

——以前インタビューさせていただいた際にも、ゾンビ映画のお話をお聞きしましたが、今も新作はチェックされているのでしょうか？

荒木 僕はゾンビマニアなので、一見くだらな

い作品でもできる限りチェックしています。この前観たのはゾンビの生首をボールにしてサッカーをする『ゴール・オブ・ザ・デッド』（二〇一四年）という映画。「俺は、ここまで観るのか……」と、自分でも呆れましたが(笑)。

——先生がそこまでゾンビ映画を追い続けるのはなぜなのでしょう？

荒木 これは『ブレードランナー』を観ていると感じることなのですが、モラルが崩壊した世界や、無秩序で雑然とした世界を観ると、癒やされるし安心するんです。ルールがないぶん、変な気を使わなくてよさそうだし、案外居心地がいいかもしれないなあ、と。

あとはゾンビ映画って、基本的に低予算なので、製作者の姿勢も自由で、何かにとらわれない感じがするんです。これからも、「くだらないなあ」なんて呆れたり、安心させられたり、癒やされたりしながら映画を観続けるんでしょうね。

構成・文編集 木部

あらかきひろひこ 漫画家。一九六〇年、宮城県生まれ。八〇年に『武装ポーカー』で『週刊少年ジャンプ』デビュー。代表作は『ジョジョの奇妙な冒険』（集英社）。他作品に『荒木飛呂彦の奇妙なホラー映画論』『荒木飛呂彦の超偏愛！映画の掟』共に集英社新書、『岸辺露伴ルーヴルへ行く』（集英社）など多数。