

「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？

「ジョジョ」創作の裏話とともに語る。

荒木飛呂彦

(漫画家)

ブレードランナーに見る、融合と境界



「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ウルツエネッ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。

——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のですが、『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

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・バティ。「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・バティの佇まいは、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、「あのビジュアルで無敵だったら、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・バ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」を目指されているのですが、逆に漫画に



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

I ブレードランナーを読み解く

この続きは本誌でどうぞ！