

『ブレードランナー 2049』の公開に先駆け、アニメーション作品として発表された『ブレードランナー ブラックアウト 2022』。手がけたのは、『カウボーイビバップ』や『サムライチャンプルー』『残響のテロル』などの作品で知られるアニメーション監督、渡辺信一郎だ。若き日に『ブレードランナー』と出会い、自身も多大な影響を受けたという渡辺に製作秘話を聞いた。

——『ブレードランナー』を初めて観たとき、渡辺監督はこの作品をどのように受け止めたか？

**渡辺** やっぱり、それまでのSF映画が絵空ごとのように見えてしまうような驚きがありました。それは冒頭のテロップに端的に出てるような気がするんですが、『スター・ウォーズ』は「A long time ago in a galaxy far, far away...」という抽象的な、いわば現実とは関係ない世界の出来事を描いている。

一方で『ブレードランナー』の冒頭で流れるテロップは「LOS ANGELES, NOVEMBER, 2019」。この時点でもう、全然違いますよね。特に「NOVEMBER」があるとなんとでは大違いで、ロサンゼルスという具体的な場所で、具

## 『ブラックアウト2022』は、 いかにして生まれたのか

渡辺信一郎  
(アニメーション監督)

『ブレードランナー ブラックアウト 2022』で描かれるのは、アメリカ国内の電子的なデータがほとんど破壊された大停電事件。『ブレードランナー』の製作スタジオであるアルコン・エンターテインメントからオファーを受けた渡辺は、この作品の監督と脚本を手がけた。

©2017 ALCON ENTERTAINMENT



体的な未来の、あるひと月の出来事を描いてるんだということですね。絵空ごとではない、現実のすぐ先の延長線上にある出来事なんだ、という感じで。

——渡辺監督は『ブレードランナー』からどのような影響を受けたのでしょうか？

**渡辺** やっぱり最初は、あの未来のヴィジョンですね。映画の内容とかストーリーじゃなくて、あの世界観だけで衝撃だった。その後、多くのニセモノがつくられて、若い人はそういうのを先に観ているからこの衝撃が伝わらないかもですが(笑)。ただ映像的にいい、っていうことじゃなくて、ちゃんと人々が生活している感じ、世界がそこに息づいている感じがあった。それで、何度も観るうちに、キャラクターの魅力とか、悲劇的なストーリーとか、詩的とも言えるセリフとか、哲学的テーマとか、そういういろんな部分が重層的に好きになっていきましたね。

アニメ界にも強いインパクトを与えて、何しろ八〇年代中期から九〇年代にかけては、SFアニメの大半が『ブレードランナー』の影響を受けてたんじゃなかな。それがだんだん逃れられない呪縛のようになってたりして、打ち合わせで「今回は『ブレードランナー』なしで」という話が出たこともあるぐらいで(笑)。

——『ブレードランナー』は、なぜそれほど強烈な影響を、様々な領域に与える作品になったのでしょうか？

**渡辺** もちろん、リドリー・スコットの持ちえたヴィジョンとそれを実現するための凄まじい執念、それが第一にあるんだけど、それだけではこんな作品にはならないでしょうね。その時集まったキャストやスタッフとの出会い、せめぎ合いとか、物事の起きるタイミング、アクションまで含めて奇跡的な偶然が働いて、こういう作品ができてしまったんじゃないかな。往々にして名作ってそういうもんだと思います。——『ブレードランナー』は奇跡の産物であつたと。

**渡辺** 関係者の話を聞くと、ハンプトン・ファンチャーの存在も大きいみたいです。彼は最初の『ブレードランナー』でも、『ブレードランナー 2049』(以下『2049』)でも脚本の第一稿を書いていて、作品の基本的なトーンを決定づけたらしくて。聞けば、彼の最初にあげてる脚本は脚本というより散文とか詩のような感じらしいんですよ。そこから直しを経てだんだん脚本っぽくなるそうなんですけど、おそらくこの作品の詩的な部分は、彼に負うところが多いんじゃないかな。

あとリドリー・スコット監督は美術畑の出身なんですごくセットにうるさくて、いくらスタッフがつくり込んでもOKが出なかつたらしんですよ。予算もなくなってきた、困ったスタッフがLA近郊のジャンク屋をまわって鉄屑を買ってきて、かたっぱしからセットにくつつけまくっていったらOKが出たという。だからセットのデザイン画と全然違うカオス状態になっちゃって、偶然の産物なんだけどそれがまた再現不可能な良さがあるんですよ。『2049』は豊富な予算できっちりセットをつくってるんで、逆にあのカオス感が出ないというパラドックスもあつて(笑)。

### 『2049』製作現場で目にした光景

——渡辺監督は『2049』の製作現場も見学されたそうですが、印象に残っている光景はありますか？

**渡辺** ハリウッドの、言ってみれば全ジャンルのトップクラスが集まっている製作現場を見学できたのはよかったですね。衣装ならば衣装界の、美術であれば美術界の最高の人がいるわけで、その人たちに会って話したり、できている素材を見せてもらったり。みんな自分の仕事を