

『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

——『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ましたか？

渡辺 やつぱり、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ます。

テロップは「LOS ANGELES, NOVEMBER, 2019」の時点でもう、全然違いますよね。特に「NOVEMBER」があるとないとでは大違ひで、ロサンゼルスという具体的な場所で、具

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。絵空ことではない、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 やっぱり最初は、あの未来のヴィジョン
のような影響を受けたのでしょうか？

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、つ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つた。それで

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つていきましたね。

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やないかな。それがだんだん逃れられない呪縛のようになつたりして、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)。

初の『フレードナンナ』でも『フレードナンナー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してつけたらしくて。聞けば、彼の最初にあげてく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が、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。

渡辺 もちろん、リドリー・スコットの持ちえた
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
集まつ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
デント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つたんじゃないかな。
——『ブレードランナー』は奇跡の産物であつ
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、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つたのでしょうか？

あとリドリー・スコット監督は美術畑の出身なんですが、settにうるさくて、いくらスタッフがつくり込んでもOKが出なかつたらしいんです。予算もなくなつてきて、困つたスタッフがLA近郊のジャンク屋をまわつて鉄屑を買つてきて、かたづけしからsettにくつつけまくつていつたらOKが出たという。だからsettのデザイン画と全然違うカオス状態になつちやつて、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ね。『2049』は豊富な予算できつちりsettをつくつてるんで、逆にあのカオス感が出ないといふ巴拉ドックスもあつて(笑)。

『2049』製作現場で目にした光景

——度刃監督は『2049』の製作現場も見学

されたそ^う

りますか？

のトツ
ブク

できたのは

素材を見せてもらつたり。みんな自分の仕事を

『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

(アーティション監督)

『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。

