

リチャード・マシスンというアメリカのSF作家がいる。2013年に87歳で亡くなるまで多数の作品を残した。映像化されたものも多く、自らテレビや映画の脚本も執筆した。スピルバーグのデビュー作『激突』もマシスンの原作・脚本だ。2007年のウィル・スミス主演の映画『アイ・アム・レジェンド』は覚えている人も多いだろう。原作の小説『I Am Legend』（1954）はこれまでに三度も映像化されている。

この『I Am Legend』は、人類が皆吸

血鬼と化し、地球最後の男となった主人公に夜な夜な襲いかかって来るというもの。64年の最初の映画化作品を観た映画監督ジョージ・A・ロメロは、これにインスピレーションを得て『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を撮った。そしてこの映画に登場する徘徊する死体が、現在のゾンビのイメージの原型になったと言われている。元々はブドゥー教世界観の言葉だった「ゾンビ」は、ここから人気モンスターへと成長していくのだが、そのイメージは実は吸血鬼から枝分

## 前川知大 マシスンの 系譜

かれたもので、親戚なのだ。

しかし吸血鬼とゾンビでは趣が大きく違う。吸血鬼は元々民話だったのが、プラム・ストーカーの小説『ドラキュラ』によって、いわゆる吸血鬼のイメージとして広く知れ渡ることになった。あの貴族のようなイメージだ。上品で趣味が良く、教養もある。肉体的には人間を完全に凌駕し、ヒトを餌とする、正に生態系の頂点に立つ存在。故に個体数は少なく、選ばれし者という孤高の存在。永遠の時間を生き、自らの存在に悩んだりも

する。

対してゾンビはどうだろう。血だらけでボロ雑巾のような衣服に、口からは謎の体液を滴らせ、一握りの理性も持ちあわせていないと宣言するようなあの目。体調悪そうなのに食欲旺盛、飽くことを知らない。放っておくとどんどん増え続け、人間を食い尽くして生態系を破壊してしまう。悩みも、特に無さそうだ。

親戚なのにごうい違い。ヴァンパイアという美しい響きと、ゾンビという土臭い音。RPGでもゾンビよりヴァンパイア

の方が大抵格上で、強い。

その上最近のヴァンパイアは美形が多く、恋愛に忙しそう。なんという格差。

ただ、特徴を比べてみると、どちらが私たちと近いだろうか。イケメンで金持ちの気取ったアイツと、ダメダメなんだけど嫌いになれないアイツ。いや、アイツ等。連中には複数形が相応しい。ゾンビは庶民的なのだ。人間だった頃の地位は関係ない。金持ちも貧乏人もゾンビになったらみんな一緒。平等だ。殺される時だって十把一絡げ。ショットガンには最

高の標的なのだ。

『バイオハザード』などのゲームを経由してキャラ化し、二十一世紀になって



ゾンビ映画ブームが盛り上がった。テレビドラマにも進出し、今も人気は衰えない。ずいぶんと親しみのあるモンスターになった。

元祖の監督ロメロは実は社会派で、ゾンビという存在は、その時代時代の不安や恐怖を象徴していると言われている。映画『ゾンビ』ではショッピングモールに意味もなく集まる私たちの姿が、おぞましいゾンビとして描かれた。最近では怖くないゾンビも増えた。キャッチーな存在で、私たちと同化しつつある。これが

何を象徴しているのか考えると、むしろ怖い気もしてくる。

マシスンの小説『I Am Legend』に話を戻すと、私がこの作品を知ったのは、藤子不二雄の『流血鬼』という短編マンガがきっかけだった。これは『I Am Legend』へのオマージュで、小説とほぼ同じプロットながらラストシーンにちょっと異なった味付けがされている。ネタバレするが書くと、夜の世界を拒み続けていた最後の男が、遂に感染して吸血鬼になり、拒み続けていた夜の世界の美し

さに感動するというラストだ。鮮烈な価値観の反転。衝撃を受けた。その後この『I Am Legend』（邦題『地球最後の男』田中小実昌訳）を読んだ。吸血鬼というオカルトな題材を科学の言葉で語り、SF作品に仕上げている。ラストの反転も鮮やか。一人称で語られていた物語に、別の視点から光を当てる。マジョリティとマイノリティ、正常と異常。絶対的なものではなく、簡単にひっくり返るのだ。人間が万物の霊長でなくなる日も、いずれはやってくる。

この小説の中では、吸血鬼は二種類いる。ウイルス感染で死んだ後に吸血鬼として蘇ったものと、ウイルスに感染するも死なずに吸血鬼になったもの。前者は生前の記憶もあって会話も出来るのだが、結局は血にしか興味が無い。これがゾンビの元ネタになった存在。対して後者のタイプは、小説も最後の方になって登場する新人類とも言える存在。ラストの反転を効果的にするため、彼らへの詳しい言及は少ない。ただ分かるのは、彼らは人間と同じように、社会を作って

生活していること。

主人公の男は、夜は家に立て籠もって吸血鬼の襲撃に耐え、昼間は屋内で仮死状態になっている吸血鬼を探し出しては殺している。人類の孤独な戦い、と思って読み進んでいくと、最後に登場する新人類たちからの視点が語られる。彼らにとってその男は、無防備な夜の住人を殺しまくる最後の一匹、伝説のモンスターだった。タイトルの意味がここで分かる。

とくに世の中は変わっていたのだ。

それを目の当たりにした主人公は、理解し、受け入れる。

そこまで散々抵抗していたのだから、物語上受け入れるしかないのだが、それだけではない気がする。新人類と旧人類というテーマのSF小説は他にもあるが、最後は新人類にぞっと席を譲るような、静かな諦観を感じるものがある。私が好きな『幼年期の終わり』（アーサー・C・クラーク）、『継ぐのは誰か』（小松左京）などもそうだ。

こういった終末を描いたフィクション

は、冷戦と核の時代に多く生まれた。散々な戦争を経験したことで、人類もぼちぼち限界かと思ったのかもしれないし、このままじゃ駄目だという危機感かもしれない。

単なる破滅ものはさておき、新人類への移行はある意味ステップアップなので、良きことなのかもしれない。ただ読者の視点はどうしても残された旧人類に重なってしまう。私たちは旧人類でしかないからだ。

受け入れることが出来るだろうか。こ



れを世代交代の話、年寄りが若者に席を譲る話と読み解けば、それなりに納得するところもあるだろう。しかしSFであ

る限りは、単に人間の話にまとめてしまうよりは、人類の話になっていて欲しい。「私たちはどうするのか?」という問いが、個人のレベルを超えたものとして響くのが、SFの醍醐味だ。

さて、紙面も残り少なくなってきたところで『太陽』について少し書く。くどくどマシンの『I Am Legend』の話をしているのは、当然本作がこの小説の影響から生まれたものであるから。数多のゾンビ映画がマシンの系譜であるように、この『太陽』もやはりマシンの系譜な

のだ。違うと言われようが、そう主張したい。

本作には夜に生きる新人類「ノクス」と、彼らの登場で古くなってしまった私たち「キュリオ」が登場する。先のゾンビとヴァンパイアの比較で言うと、キュリオの姿はゾンビに近いような気ずらすのが、やはりゾンビの庶民性ゆえかもしれない。ノクスは明らかにヴァンパイアだ。

ゾンビは私たちの漠然とした不安や恐怖をかたちにしたものだと先に書いたが、ではヴァンパイアは私たちの何をか

たちにしたものだろうか。つまり、ノクスとは私たちにとってなんなのだろう。そのことを考えることは、この『太陽』の世界で、「私たちはどうするのか?」ということを考えてみることでもある。鑑賞後にそんなことを思っただけいたら嬉しい。

最後に、マシンの『I Am Legend』に興味が出た人へは本当に申し訳ない。完全なネタバレをしちゃって。

(2016年、映画「太陽」プログラム掲載)