

畫完《坦克戰記3》之後 山本貴嗣

我和宮王先生離開故鄉山口縣，踏上東京的土地，應該說柏油路才對，是1977年（昭和52年）的事情了。距離20世紀結束，還有20幾年呢。當年的漫畫雜誌編輯部十分厭惡科幻題材，光是新人的原稿開頭中出現「21世紀」或是「200X年」等字樣，就會立刻被打回票。前幾天也有另一位同一世代的漫畫家，在推特上提到當時漫畫界的科幻厭惡現象。下面很快就有人推文「這樣有點奇怪耶，諸星（1）和星野（2）兩位老師不也曾經得過手塚賞，在漫畫界相當活躍嗎？」不過那兩位老師比較像是受到破格待遇（實際上這兩位老師的畫技已經夠強了）。當時科幻的確是對普通的新人漫畫家，或是立志成為漫畫家的人非常不利的題材（也難怪沒有親身經歷過當年業界的人，無法想像那種情況。）雖然《星際大戰》等電影的走紅讓這種現象改善不少，但將「21世紀」與「荒誕無稽」、「誇大不實」的「夢幻情節」畫上等號的日子，在之後還是持續了一段時間（笑）。

《坦克戰記》第一部作品問世是在1991年。參與該作品角色設定的我，將當時在漫畫界還沒獲得平反的科幻點子，盡情地發揮了一番。不過實際上，大部分點子都是由宮王先生率領的製作團隊所想出來的，我的任務是將這些點子發揚光大，並且加以視覺化。有時候作畫時聯想到新點子，也曾反過來由我提案，然後獲得宮王先生的採用。我和宮王先生都是在求學時期就對科幻下過不少苦工的人，某種層面上來說，應該是相當理想的搭檔吧。

然後時光流逝，進入「21世紀」，科幻已經不再是特別的獨立題材，很自然地一般在漫畫、影劇、電影等領域廣為大眾所接受（不過深度硬科幻就另當別論）。不只如此，現在更有一部分坦克裝載了自動迎擊系統，甚至還開發出安裝人工智能的無人車輛，或是蜂鳥飛行器等等。雖然我曾經苦笑，現實終於趕上坦克戰記的科技水平啦。不過想到這些都是戰爭的工具，這種話題其實應該笑不出來才對。不過，只要鬥爭一天不從人類的歷史上消失，我認為這就是無法避免的命運。坦克戰記的世界，是經歷「大破壞」之後的「反烏托邦」。但即使世界已經滿目瘡痍，人類依然不斷鬥爭、傷害彼此。人性就是這麼可悲。坦克戰記只不過將「現在發生的現實」稍微誇張化一點點而已。另一方面，即使在這種地獄之中，人類還是有互助互惠、關懷彼此的真實面存在。描繪人性的另一面，也是我個人聲援這個世界的一種方式。往後只要還有機會，希望能一直繼續畫下去。不論是老粉絲或新粉絲，都十分感謝各位的支持，

1：諸星大二郎，日本科幻、傳奇漫畫家，代表作品有《怪談比留子》、《西遊妖猿傳》等。 2：星野之宣，日本科幻漫畫家，代表作品有《宗像教授異考錄》等。

坦克戰記3 雙槍管魔女 (2), 山本貴嗣, 譯者：霖之助

From:

<https://www.zzjb.com/> - STEEL RALLY

Permanent link:

https://www.zzjb.com/mms/archives/wodbm_02_atsuji_zh

Last update: 2021/04/30 16:30

