



山本直樹

NAOKI YAMAMOTO

マンガ家

男だったら、当然パンツみちやいますよ
新しいテクノロジーはそういうことが大切なんです

想定された使い方と 違った使い方が面白い

「こちらの作品は完成までどれくらいかかったのでしょうか？」

山本 約2時間くらいでしょうか。意外にすぐできちゃいましたね。

「すごい！それは最初に触れてからということですよね？」

山本 そうです。起動して最初に触れて、気づいたらこんな感じに(笑)。

「でも、2時間ということは1時間に1ページということですよね？それはかなり早いと思います。」

山本 1枚1時間というよりも、最初は使い方を探りながら覚えていったので、それも含めてという感じですね。内容に関しては、コマ割りはこうしよう、この子を使ってみよう、よく見るといرونなポーズがあるぞ、じゃあこれにしよう……と、早い決断でやっていったのであまり時間はかかっていません。

「操作に関してはすんなり覚えられましたか？」

山本 直感的にできるのは良いですね。はじめて「ComilPo」に触れるという

人でも、いじっていくうちにすぐ覚えられると思います。で、いじっていて「ComilPo」って、プリセット・シンセサイザーみたいだなと思ったんですよ。プリセット・シンセサイザーというのは、一から音を作るのではなくて、プリセットされている音を使うというシンセサイザーなんですけど。昔あったカシオトーンなどを変な音を作れるかという遊びをして楽しんでいたので、発想としてはそれに近いのかなと感じました。決められたものの中でいかに面白いものを作るかという。

ただ、「ComilPo」のポーズに関しては、想定された使い方はしないぞと思いつながら作っていききました。たとえば「2コマ目」は「どすごい」という感じのポーズですが、実は椅子に前後逆に座っているポーズなんです。

「なるほど！」

山本 1ページ目の「3コマ目」のポーズは「吹っ飛ばす」ですし、「4コマ目」の空を飛んでるポーズは「殴る」というポーズのアングルを上からにして、顔の角度を変えただけです。「5コマ目」は「抱きしめる」というポーズですね。2ページ目の「1コマ目」で先生が吹っ飛んでい

るのは、地面に倒れているポーズをグルグルいじって、吹っ飛んでいるように見せました。

「ちなみに2ページの最後のコマが気になるのですが(笑)、こちらはどのポーズが元になっているのでしょうか？」

山本 こちらは体育座りです。グルッと回転して、こういうポーズに見せました。顔の角度もいじっています。で、最後にペンを置きました。

「このあたりは発想の勝利ですね！」

山本 楽しいですよ。ポーズを見ながら「これは「どすごい」って感じだな」とか「これは空を飛んでいる風に見えるな」「路上に座っているように見えるポーズはないかな」という感じで、ポーズ優先でコマを作っていました。いちばんおかしなポーズを見つけやろうって思ったんです(笑)。

「しっかりパンツの見たコマも用意されていますね(笑)。」

山本 男だったら、当然パンツを見ちゃいますよ。しかも3Dでグルグル回るとあらば、なおさら(笑)。新しいテクノロジーはそういうことが大切なんです。そこから始まっていきますからね。

「こみぼちゃんは、ちょっと角度を変

えるだけで、かなりパンツが見えちゃうんですよ。

山本 そうなんです。2ページ目の「3コマ目」「4コマ目」「5コマ目」と、少し煽っただけでもしっかり見えてしまう(笑)。

「いかに見せるかではなく、いかに隠すかが重要なかもしれませんね。」

山本 基本、俯瞰になってしまいますね(笑)。

「しかし、これだけプリセットされていないポーズを作れるということは、ポーズはまだまだ少ないけれど、工夫すれば可能性が広がるということですよね。」

山本 そうだと思います。これからポーズなどはどんどん増えていくでしょうけ

ど、きつと足りないと思うときってあると思うんです。だから、こうやっていろんなポーズの角度や向きを変えてみれば、うまくポーズが見つかるかもしれません。簡単にポーズが変えられますからね。それも「ComilPo」の優れたところだと思います。

それにもうひとつ優れたところは、分量でできるところですね。ちょっと違うなと思ったら、少し動かすだけで簡単に配置や角度を調節できる。たとえば椅子と机の配置がうまくいかない場合でも、このくらいになってちょっといじれば感覚で揃えることができるんです。これは非常に便利というか、僕が普段マン

ガを作るときにやっていることと同じかなだと思いました。

「ちなみに、コマとコマの間は若干いじられていますよね？」

山本 コマの大きさを変えて、コマとコマの間はちょこっといじっています。横の枠は狭いほうが好きなので。普段使っているのが、スーパーペイントという、ペイント系のソフトとイラストレーターを合わせたようなソフトなので、「ここをこうすればこうなるだろう」というのは感覚的にわかりました。だから、イラストレーターとかのソフトをいじったことのある人であれば、「ComilPo」は2時間程度で扱えるよつになると思います。

1ページ・3コマ目



1ページ・4コマ目



1ページ・5コマ目



2ページ・1コマ目





本当に面白いかどうかは、 あなたの才能次第

える(笑)。本当に面白いかどうかは、あなたの才能次第という。

——ある意味、才能があるのかどうか試されてしまうわけですね(笑)。

山本 逆に言えば、構図やポーズさえ頭に入っている人だったら、絵が描けなくても作れちゃうと思いますよ。むしろ構図と構成のセンスが問われてしまう。コマ割りのバランスとかね。でも、使っていて、いろんな構図の冒険もできたので、本当に楽しかったです。

——マンガの原作者さんの中には、「マンガが描けない」ということで、原作者にまわるという方も少なくないと聞きますし、原作者の方に使ってもらおうというのも楽しそうですね。

山本 それはいいと思いますね。作画の人はつまらなくなってしまうかもしれないですが(笑)。打ち合わせをするときはとても便利でしょうね。字で書くよりもわかりやすいと思います。それに、構図を厳しく指定する原作者もいるので、そういう方に「コミポ」を使ってみてはどうでしょう」「コミポ」って、原作を作らせてみるのも面白いと思います。原作者によっては馬脚があらわれるかもしれない(笑)。

「コミポ」で問われる 構図・構成のセンス

——そもそも「コミポ」という存在はすでに存在したのですか？

山本 去年、竹熊(健太郎)さんがブログで描いていたのを見たのが最初ですね。田中圭一さんが作ったということが書いてあって、圭一さんがやってるなら間違いないだろうと。

——人によってはこういったソフトでマンガを作るなんてけしからんとおっしゃる方もいますが、山本さんは特に抵抗感はありませんでした？

山本 多少はありましたけど……「コミポ」を使ってマンガを作れるものなら作ってみるという感覚ですね(笑)。自分も手を使って紙に原稿を書いているわけではありませんから。パソコンを使って、お絵かきソフトを使って描いているので、特にけしからんと強く思うことはありませんでした。

——プロユースとして何かに使えそうな感じはありましたか？

山本 ネームには使えるかもしれないですね。「コミポ」で大きっぱなポーズ

今後、背景やアイテムは データベース化される!?

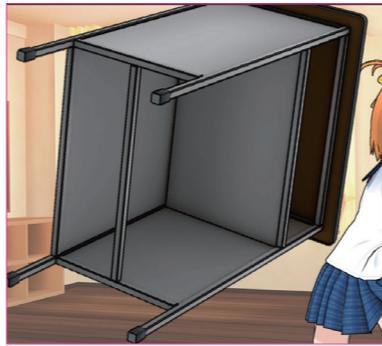
——現在、山本さんはどのような環境でマンガを制作されているのですか？

山本 Power Mac G5を使っています。クラシック環境でOS9を使っています。お絵かきソフトは先ほども申し上げたスーパーペイントという16年前にバージョンアップが止まったソフトで描いていますけれど、白黒で描くには、これがいちばん慣れていますし、使いやすいんです。「コミポ」もいいんですが、とにかくこのスーパーペイントをインテルMac (Mac Pro) でも使えるように、移植してよって叫びたいです(笑)。

——それくらい切実である、と(笑)。

山本 命がかかっていますから(笑)。OS9でしか使えないというのが、非常に大変なんです。Power Macに関しては買いだめしているのですが、最近では買いだめしているのが大変になってきていて。家電量販店などでタブレットを買おうとしても、インテルMacでしか使えないとか、そういうものが増えてくるんです。中古のタブレットを探さない

2ページ・4コマ目



をつけて、あとでそれを見ながら作画していったり。

たとえば2ページ目の【4コマ目】ですが、教卓をこのアングルから描いたことってないんですよ。そう考えると、今後3Dのアイテムなどが増えていけば、マンガ描くときの資料として参考にすることができるとも思えます。プロだったら、そういう使い方もありなのではないでしょうか。

——確かに、それはいいかもしれないですね。それから、ネームとしては使えそうという意見はかなりありました。

山本 ですよ。それで、本当に面白いものが浮かんだら、そのままマンガにし

ちゃって構わないと思いますし。

——以前ツイッターで、「モーニング」の編集長がおっしゃっていましたけど、新人賞などは「コミポ」で投稿してもOKと。

山本 もし本当に賞に応募して、受賞するなんてことになったら話題になるでしょうね。それに、今後は「最初に描いたマンガは「コミポ」で作りました」みたいな人も出てくるかもしれない。

——マンガが描けなくても、マンガを作る才能のある人が生まれるかもしれないですね。

山本 マンガが大好きで、ちょこちょこ描いたり、昔描いたことがあるけど、そんなにうまくないから諦めたという人に、ぜひ使ってみてほしいです。「あなたが描こうと思っていたマンガを描いてみなよ」って、ちょっとつきつけるような感じですけど(笑)。マンガが書けないからって言うても、すでに絵はあるわけですから、これなら描けるでしょうって。

——そういう意味では、「コミポ」の登場によって「絵が描けないから……」という言い訳はできなくなりましたよね。「時間が無い」という人にも、「コミポ」なら時間がかからないよ」って言

といけないんですよ。それがもう死活問題で(笑)。

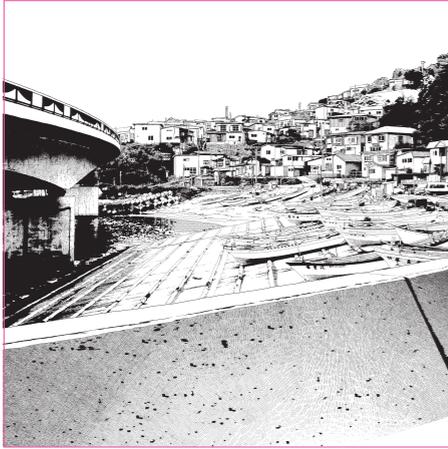
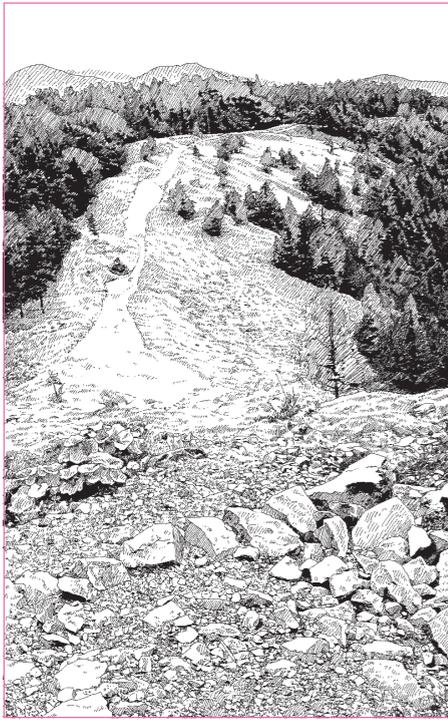
——新しいものに手を出すよりも、スーパーペイントのほうが良いと。

山本 マンガの99%はモノクロ用なので、このスーパーペイントは、ほぼモノクロ用でできているんです。これで十分足りるしそれに慣れちゃったので、今さらフォントショップで描けと言われても難しいところがあるんですよ。レイヤーはたくさんありそうだし、何だか面倒くさそうだって思ってしまうんです。

——スーパーペイントにはレイヤーの概念はないんですか？

山本 マックペイントというペイントソフトとマックドローというイラストレーター系のソフトを合わせた感じなんです。レイヤーは2つで、ペイントのレイヤーとドローのレイヤーがある。ドローのレイヤーにはいくらかでもオブジェクトを乗せることができるので、要はほぼレイヤーを重ねることに似ているんですが、それをずっと使われていると。

山本 カラーや3D、ムービーというのはそれからもずっと進化していますが、白黒静止画の技術ってそこでは完成しているんです。だから、何度も言いますが、



付録の背景画像

コミポ!
USE COMIPO! : ver. 1.10.00

PROFILE

山本直樹 (やまもと なおき)
1960年北海道生まれ。マンガ家。84年森山塔名義による『ほら、こんなに赤くなって』でデビュー。主な作品に『Blue』『あさってDANCE』『ピラーバズ』など多数。2010年には『レッド』で第14回文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞を受賞。

こちらを出してほしい。『コミポ!』よりもこっちを優先してほしい(笑)。
——(笑)。それから、今回は付録で背景集を作っていたのですが、本当にいい味が出ていると思いました。試しにいただいたものにこみぼちゃんを乗せてモノクロで出力してみただけですけど、それだけでもすごく山本さんのマンガに見えてくるんです(笑)。これは不思議だと思いました。ちなみにこちらはどのような環境で制作されたのでしょうか?
山本 こちらは自分で撮った写真をトレスする形でフォトショップを使いながら加工しました。こちらもけっこう古くて、バージョン4.0ですが、それで全部足りちゃうんです(笑)。
——こうやって背景も増えていくと、さらに表現の可能性が広がっていきますよね。
山本 背景などはいちいち『コミポ!』に載せると重たくなるから、ネットに倉庫があって、そこからみんなが持っている……というシステムにしたほうが、かなり便利になるような気がします。今回の付録の背景はモノクロなので、もし色を塗ったらぜひ他の方と共有してほしいですね。ため込まないでほしい(笑)。
——なるほど、背景などはデータベースをどんどん増やしても使いづらくはないと思いますし。もちろんポーズが何千とかって規模になると探すのも苦労しそうですけれど(笑)。
で、先ほども申し上げたとおり、それをネットで共有できたらいちばん良いと思うんです。いろんなキャラクターやアイテムを共有できる、倉庫のようなものができれば、それを使いたくなって『コミポ!』を始めるという人も出てくると思いますし。出入り自由な倉庫があるの良いなと思います。
——キャラクターのパリエーションがどう増えていくのかも楽しみです。

山本 常々思っているのですが、背景などはパブリックドメインにするべきだと思いますよ。商店街とか学校とか。僕が最初にMacでマンガを描いたときは、ワープロで文章を描くようにマンガが描けないかなって思っていたんですよ。たとえば学園マンガを書くときってその都度校舎を描かないといけませんよね?そこで、なんで校舎をいちいち何個も描かなきゃならないのか、時間がかかりすぎるだろうって思っていたので。
——おのおのが得意なジャンルの背景を持ち寄ってあげれば、それこそいろんな背景が無量大にできそうですよね。
山本 当然、「自分で描かなければ嫌だ、背景にもこだわりたい」という人もたくさんいると思います。けれど、普通の、よくある学校やビル、お店などを使ってマンガを描くという人であれば、面倒くさくないし、そっちのほうが効率いいんじゃないですかと思うんですよ。
——今回、『コミポ!』をいじっていた

と感しました。このあたりは、今後いろいろなパリエーションが出てくると思うので、きっと改善されていくと思います。
——いろんな衣装やアイテムが出てくるのも楽しみですよね。
山本 工場の作業服とか機動隊の服装とか、いろいろあったら面白そうです。
——こみぼちゃんの顔で工業の作業服とか面白そうです(笑)。
山本 あとはピストルとか猟銃とかあると『レッド』を描くときにすごくやりやすくなりそうです。古い車とか、ジェラルミンの盾もあつたらいいですね。使い方が限定されますが(笑)。

細かい機能をつけるよりも素材の種類を増やすべき

今回、『コミポ!』をいじっていた

できましたが、何か「こうしてほしい」といった要望などはありますか?
山本 まずは早めにMac版を出していただきたいですね。僕はMacユーザーなので、息子のウィンドウズを借りて作っていたんです。Macユーザーの方で『コミポ!』を使ってみたいという人もいますし、ぜひMac版はお願いしたいですね。
——ポーズやキャラクター、または機能面などではいかがでしょうか?
山本 細かいところはまだまだいっぱいありますけれど、今後もポーズや表情も増えていくでしょうし、これからの期待したいですね。それに、あまり細かいことを言うなら、自分で描いたほうがいいかなとも思っていますよ。細かい機能をたくさん取り入れて、使い方を複雑にしていって、誰でも簡単にマンガを作れるという『コミポ!』の概念を壊しかねない。使う人にいろいろ背負い込ませても仕方ないでしょう、と躊躇してしまうわけです。
——確かにそうですよね。
山本 ですから、単純にアイテムやポーズ、背景の数を増やしていくというところが大切になってくるのではないのでしょうか。今のフォーマットでしたら、ポ