



@Kei Natsumi

夏海ケイ（なつみ けい）

新潟県出身。

2003年スクウェア・エニックス発行「ガンガンパワード」に『I'm あ 総理』でデビュー。

2004年に同社発行「月刊少年ガンガン」で『王様の耳はオコノミミ』を短期連載後、2005年に同誌で長期連載を果たす。

2007年、同社発行「ガンガンパワード」2月号より『うみねこのなく頃に Episode1:Legend of the golden witch』を連載し、単行本全4巻を発売。

また2009年、同社発行「月刊ガンガン JOKER」10月号より『うみねこのなく頃に 散 Episode8:Twilight of the golden witch』を連載。

■出版社、アシスタント、読者に支えられて迎えるプロ生活10周年

——マンガ家を目指すようになったきっかけを教えてください。

元々マンガを描くのは好きでノートに色々描いてはいたんですが、漫画家になるためにちゃんと行動してみようと思えるようになったのは、小学6年の時にクラスを担任した先生の一言です。

将来の夢を発表してる時に「あなたならなれるよ」と背中を押していただけたのがとても頼もしくて。それでうぬぼれながら4コマ漫画を投稿したりなんかして今に至ります。

——マンガ家デビューが決まった時の感想を教えてください。

「やっと世に出られる——！」と思いました。描いても描いても人の目に触れなきゃどうにもならないと思ってたので、掲載された受賞作は賞金などの何よりも掲載されるという事実の方がとんでもなく嬉しかったです。

でも掲載された作品の汚さを目の当たりにして、へこむとともに精進しようと思いました。

——今年でプロ生活10周年を迎えますが、これまでを振り返っての感想をお聞かせ下さい。

もう10年とか経ってしまうんですね。まだまだ若輩のつもりですが周りの方からは中堅扱いされてとまどいを感じている最中です。

10年もお仕事もらえて続けてこれたのは、面倒見てくださる出版社の皆様、ともに戦ってくれたアシスタントの皆様、そして読んでくださる読者の皆様のおかげです。

心から感謝しております。

おかげさまで先日、9周年の節目に20冊目のコミックスを出せました。ひとえに皆様のおかげです。ありがとうございます！！

—— デビュー当時と今を比べて、マンガ制作に対する姿勢の変化がありましたら教えてください。

プロとしての心構えが大幅に変わった気がします。“自分が描いて面白ければいい”っていうんじゃない駄目で。お金を出してまで読んでもらうんだから、ちゃんと読者も楽しませること。そしてプロである以上はちゃんと売れるものを作ること。その辺を念頭においてがんばってます。

—— 10年間マンガを描き続けてこられた一番の要因は何だと思いますか？

『運』ですかね。「もうだめかな」とか思う時期にスッと救いの手が差し伸べられることが多い気がします。

あとは先日9周年の軌跡として、描いてきた原稿の枚数換算したら5,000枚くらいになったので、「私それなりに地道にがんばってきたんじゃない」と自分を褒めたい気持ちになりました。

—— 作家活動を続ける上で、大切にしている事をお聞かせ下さい。

健康第一です。体が資本なので。ですから、睡眠と食事は原稿の仕上げ期間でもちゃんとしっかりとります。

—— 制作に行き詰った時の対処として、行っている事があれば教えてください。

気分転換のために寝ます。一度頭をリセットした方がよさそうな時これが一番効くんですよ。あとはたまに甘いもの作ったり、ちょっと車で外出したりします。

—— マンガを描く時にかかせないものがあれば教えてください。

音楽をほぼ一日中聞いてますね。『うみねこのなく頃に』の曲だったり、好きなアーティストの曲など。気分をあげたり漫画の雰囲気をつかむのに効果的です。原稿に感情移入しやすくなります。

—— 先生が今注目している作品を教えてください

「今頃!？」感が半端ないですが『DRAGON BALL』です。鳥山先生が偉大すぎて大人買いしました。現在進行形で熱いのは、アシスタントの子にオススメされた『キングダム』かな。この間も仕事場で一緒に「うおおおおおおおおお!!」って興奮していました。



©電騎士07/07th Expansion
©Kei Natsumi/SQUARE ENIX

—— 夏海先生にとってマンガとは？

人生です。読むことも描くことも。

■マンガとしての面白さを追及することがコミカライズの意義

—— 現在連載中の『うみねこのなく頃に』シリーズについて伺います。この作品に携わる事になったきっかけを教えてください。

元々原作者の 07th expansion さんが作った『うみねこのなく頃に』シリーズの前作『ひぐらしのなく頃に』のファンでした。最初の連載作だった『王様の耳はオコノミミ』の終了に向けて動いていた頃、『うみねこのなく頃に』のコミカライズ企画のコンペの話をいただいて、それに関わらせていただけることになりました。

—— 原作に脚色を加えることはありますか？

かなり広い心で見守っていただいているので、ちょいちょい脚色させてもらっています。現在担当させていただいてる EP8 は、結構アレンジ成分が多いです。

—— ノベルゲーム原作の作品ですが、マンガとして描く際に夏海先生が工夫している事はありますか。

媒体が違うものですので、100%の再現はできない、また再現にこだわる必要がない部分もあると割り切って考えてお仕事させていただいています。

向こうは音楽もあるし、地の文やセリフなど、全部そのままおさめていたらキリがなくなってしまうので。マンガとして読みやすく、時に膨らませて、逆に省かせてもらったりもしています。原作の面白さを損なわずにマンガに落とし込んで面白さを追求することが、コミカライズさせていただいたことの意義だと思いつつ、日々原稿と向かい合っています。また原作の雰囲気や原稿に乗せるために、ゲーム中の各場面で使用されている BGM を流しながら作業もします。原作をプレイ済みの方が漫画を読んでもらったときに、その場面の音楽が脳内で自動再生するように描けたらいいなあと思いますね。

—— マンガ版『うみねこのなく頃に』の魅力について教えてください。

他の担当作家さん達の作品も含めて、読みやすさや誌面をくるくる動くキャラクター達ですね。

あとは、漫画版では原作をより深く、わかりやすくお伝えできるように現在進行形で頑張っています。

■夢を実現できるかは行動力次第！

——これからマンガ家を目指す方へのアドバイスをお聞かせ下さい。

まずは一作品、きちんと完結している原稿を作って、それを他人に読んでもらってください。簡単そうに思えますが意外と難しいです。

そこまでできると次の課題が見えてくると思います。夢を実現できるかどうかはあなたの行動力次第だと思います。

がんばれ！

——最後にファンへのメッセージをお願いします。

読んでくださってありがとうございます。送っていただいた感想を目にするたび、「私生きていてもいいんだーーーー！」という気持ちになります。これからも地道に頑張っていきますので、気が向いたときに漫画読んでくださったら嬉しいです。