

Questions about my work

1. この物語の創作のインスピレーションは何ですか？

『レモン光ドルフィン』さんの書いた『ヒューマン・モディフィケーション・エディター』という小説からインスピレーションを受けました。この作品には、タバコが嫌いなキャラクター「ソナ」が登場し、主人公が現実操作アプリを使って彼女の嗜好を完全に歪めてしまいます。高潔だったソナは、お酒とタバコに染まり、奔放な女性に堕ちてしまいます。あまりにも巧みに書かれているので、外国の方にもぜひお勧めしたいのですが、残念ながら韓国の有料小説サイトで連載されているため、直接紹介できないのが残念です。ともあれ、高潔な女性が堕落するシーンに強い背徳感を覚え、この題材を変奏して漫画にしてみたいと思いました。



레몬빛돌고래 - ヒューマン・モディフィケーション・エディター (JOARA)

2. なぜ堕落に関する物語を選んだのですか？

幼い頃から好きだったジャンルだからです。催眠ジャンルの魅力は、一人の人間の価値観や嗜好が完全に逆転するところにあると思います。単に性奴隷に堕ちるのではなく、全く別の人間に生まれ変わることが、このジャンルの真髄だと考えています。私が最もよく知り、接してきたジャンルだからこそ、選びました。

3. 単人の特徴は何ですか？

単人はまるで自然災害のような存在だと思います。あえて彼に特別な背景や欲望を詳しく描写することはしておらず、物語を引っ張るのは大半が女性キャラクターたちです。シナリオ上、単人は主体的なキャラクターとしてではなく、主人公たちに襲いかかる「自然災害」のような役割を果たしています。

4. 単人の長所と短所は何だと思いますか？

物語の中で詳細には描かれていませんが、単人は意外と綿密な人物です。長年、麻薬カルテルの一員として活動しながらも、捜査機関の監視網を完全に回避し、警察がカルテルを急襲した際も証拠を押さえられないよう、事前に徹底的な準備をしていました。大地にいつもやられているシーンもありますが、戦闘力もかなり高いです。

彼の弱点は「卑劣さ」です。クラブで包囲された時、部下を置いて一人で逃げ出す場面からもその性格がよく分かります。

5. 堕落した佳奈と単人のうち、どちらがより残酷だと思いますか？

もちろん、単人の方がずっと残酷だと思います。佳奈は外的な要因で人格を奪われたキャラクターですから。

6. もともとは存在していたが、後に変更されたキャラクターやプロットはありますか？

はい。元々、シーズン2の主人公は佳奈の妹「ソハ」にする予定でした。姉の変化に気づいたソハは、大地と共に姉を救おうとするのですが、最終的には墮落してしまうキャラクターでした。しかし、佳奈に比べ魅力が薄く、単人にとって大きな脅威にもならなかったため、この設定は破棄しました。将来的に佳奈の母親の物語を描く際には、サブキャラクターとして登場する可能性もあります。



Seo-ha Chin

7. この物語は最初から悲劇的な物語として構想されていたのですか？

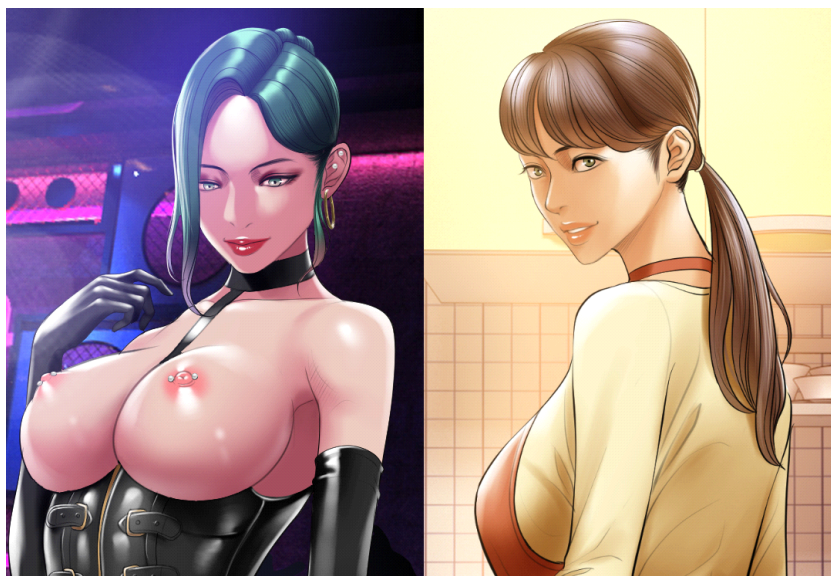
はい。ハッピーエンドなんて全く考えていなかったのですが、多くの方がハッピーエンドを望んでいると知り、最初はかなり驚きました。私は悲劇的な物語を好むのですが、今ではハッピーエンドを求める皆さんの気持ちにも十分共感しています。

8. この物語には一つの結末しか存在しないのですか？

コメントで何度か説明しましたが、もし体力が許すなら、短いハッピーエンドバージョンも作ってみたいと思っています。漫画形式ではなく、小説での展開を考えています。

9. シーズン3は制作される予定ですか？

まだ決まっていません。カルテルの幹部同士の抗争や、警察よりも強力な国家機関との戦いになる可能性もあります。しかし、シーズン3が全く制作されない可能性もあります。現時点では、良いアイデアが浮かんでいないのです。それよりも、弁護士チェ・ヘジンや佳奈の母親といったスピンオフキャラクターの物語を展開していこうかと考えています。シーズン2が終了する頃に、どのキャラクターが適しているかを投票で決めるつもりです。



チェ・ヘジン弁護士 & 熊谷佳奈のママ

10. 一番好きなキャラクターは誰ですか？

花蓮と大地が一番好きです。どちらも不正を許さない、強い意志を持った人物だからです。

Questions about me

1. どのくらいの期間、絵を描いていますか？そして、なぜ、いつ漫画を描くことを決心したのですか？

7歳の時に『SLAM DUNK』に触れて以来、ずっと漫画家になりたいと思っていました。夢は一度も変わらず、学生時代から多少雑で幼稚なスケッチを数え切れないほど描いてきました。

2. 絵を描くとき、一番難しいのは何ですか？

一番難しいのは「省略すること」です。私の作品をご覧になった方ならご存知かもしれませんが、私はデフォルメをほとんど使わず、できるだけ正確に物を描くようにしています。そのため、作業時間が非常に長くかかります。必要な部分だけを残し、シンプルに物を表現しながらも情感豊かに仕上げる作家たちには本当に憧れます。

3. 漫画を始めたい人たちにどんなアドバイスをしたいですか？

「完璧な作品を作らなければならない」というプレッシャーに囚われる必要はない、と伝えたいです。私自身、そのプレッシャーに縛られて何年も時間を無駄にしていました。悩むだけで何も生み出さないより、たとえ雑な作品でもたくさん描いた方がずっと役に立ちます。

4. 漫画制作はあなたの主な仕事ですか？

はい。

5. プロットはどのように思いつくのですか？

ある日突然アイデアが浮かぶこともあります。周囲の人たちとの会話からヒントを得ることが多いです。

6. 別のプロットの漫画を描く計画はありますか？

はい。一般的なロマンスをテーマにした漫画も一度描いてみたいですし、重い社会的メッセージを含む作品や、エロティックな漫画に関するアイデアもいくつかあります。『Mizuryu Kei Land』のように、常識がひっくり返り、誰もが淫らになってしまう世界観も扱ってみたいです。

7. 余暇はどのように過ごしていますか？

以前はゲームやNetflixを楽しんでいましたが、最近はほとんど時間が取れません。ゲームは最新作よりも、むしろクラシックなゲームを好んでプレイしています。『ザ・キング・オブ・ファイターズ』、コーエーの『三国志6』、FIFAシリーズなど、ほとんどが子供の頃に遊んだものです。

また、催眠やNTRを題材にしたウェブ小説も読むのが好きです。

8. 漫画の作業は一人で行っていますか？

はい。基本的には自分一人で作業していますが、下塗りを手伝ってくれる方や翻訳をサポートしてくれる方もいるので、100%自分だけで作っているとは言えません。いつも感謝しています！

9. いつか出版する予定はありますか？

私の母国ではこのような作品を出版することはほとんど考えられませんが、もし出版社から提案があれば、とても嬉しいです！

10. 行ってみたい場所はありますか？

たくさんあります！私はサッカーが大好きなので、ワールドカップが開催される都市やヨーロッパに行ってみたいです。チャンピオンズリーグやワールドカップ決勝戦を生で観戦するのが、私の生涯の夢です（笑）。