

2026年3月25日公開

BOME オーラル・ヒストリー

ZEN 大学
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024年10月17日
インタビューイ : BOME
インタビュアー : 井上 伸一郎・氷川 竜介
インタビュー時間 : 1時間22分21秒
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

注意

- ・この資料は、著作権法（明治32年法律第39号）第30条から47条の8に該当する場合、自由に利用することができます。ただし、同法48条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・BOME氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

オーラル・ヒストリー

○イントロダクション

——インタビュアーの井上伸一郎です。

——氷川竜介です。

——本日は2024年10月17日です。これから、BOME氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを海洋堂（：株式会社海洋堂）本社にて行います。

——ということでよろしくお願ひします。

BOME：よろしくお願ひします。

○「海洋堂」入社前の経緯

——ちょっと本当に少年時代のところから、お話を伺いたいですけれども、1961年大阪生まれで、小学校の時から当時模型店だった海洋堂さんに入入りして

BOME：はい

——いわゆる模型屋のファンというか、通っていらっしやったり、常連客という、そういう形だったと思うんですけれども。小学生の頃、模型に魅入られたきっかけというのはどういうところだったんですかね。

BOME：僕は大阪の門真（：市）出身で、その当時ずっと、僕の家のはずっと蓮畑だったんですよ。全然もう本当に行くところもなく、もうずっと夜になれば、その京阪電車が走っているのが見える、明かりで見える（：途中で家屋がないため）という、そういうところだったんですよ。で、当然そういう田舎で、本当の田舎だったからスーパーもなければ買い物するところもなかった。唯一開けていたのが守口の周辺ですよ。今だったら京阪で守口市駅と土井駅、それでまあその後にはまあいろいろありますけど、そこら辺であって、僕と…日曜日かな、日曜日にその土井という、千林、商店街に行くということでバスに乗って。ブーッと行くわけですよ。当然その時母親と姉貴と僕だったんですよ。ところが母親と姉貴は、いろいろ買い物していくから、「あんたはここにおり」って言って置き去りにされたのが海洋堂の前だったんですよ（笑）。で僕は本当にそこに行って、もう普通の模型屋ではないような完成品がずら一と並んでるわけ、飛行機だろうが戦車だろうが、もういろいろ外国の。それでパッと棚を見たら外国の、今だったら有名どころの箱がいっぱい並んでるじゃないですか。

——ボックスアートみたいな

BOME：僕としては、もしかしたら母親とか姉貴はすまないなと思ってるかもしれないけど、僕としては毎日曜日、土曜日が楽しみで楽しみで仕方がないわけですよ。そこで行く、だんだん中学、小学校4年ぐらいになって、6年かな、そこらへんになって自転車に乗るようになって、なんとか（：自分で）行けるようになった。その前に1970年っていうのはちょっと大きい年で、万博がありますよね。1969年に実は中央環状線というのがそこにありますよね、それが開通したわけですよ。万博のおかげで。それから門真というのは急激な発展をしたわけですよ。なぜかといったら、門真と守口というのは今言うパナソニック（：パナソニックホールディングス。当時は松下電器産業株式会社）のお膝元になったわけですよ。だから周りが倉庫だらけになったわけですよ。倉庫だらけになって、何がよかったかと言ったら、発泡スチロールのクズがいっぱいあるわけですよ。隣の子と一緒にわーって地面に擦って、飛行機とかタンカーとか戦艦とかいっぱい発泡スチロールで作れるわけですよ。そういうのをやった覚えがあります。とてもプラモデルとか買えるお小遣いはもらっていませんでしたので、

そういうのを作ったりして、日曜日になると、その輝かしい海洋堂の艦船をみて、すごいなと思っている子供でしたね。

——当時、専務が模型店の店先で、店番をしながら、ものを作ったり、それこそ模型作ったりなさったと聞いたんですけど、そういう交流はどういうところですか。

BOME：僕がよく来る、なんとなくよく来るやつやから「お前ちょっとこれ塗ってみい」って言っていて、外国のメーカーの、キットかな、（：ドラキュラの）棺桶の金色を塗ってみーって形で、エンブレムを塗らせてくれたんですよ。そこから始まって、なんとなく常連みたいな形になって。で、来る模型とかせって（：選んで、ということか）。専務と4年ぐらいしか変わってないから、当時ミリタリーブームでしたからそのミリタリーの話、人間がまた集まったりして。で、オタクとしてすごくその、高校になってからですけど、中学かな…その時に始まった「宇宙戦艦ヤマト」（：74）で海洋堂また、うわあすごいななんか知らんけどすごいアニメが始まったという形で、話したのを覚えてますよね。

——単に模型だけじゃなくて普通アニメとか。

BOME：ところが海洋堂にそのバンダイのヤマトが1個しか入らなかったんですよ（笑）。誰が買ったかわからないけど買ってしまって。だからそれで、ほとんど幻ですよ。だから多分、バンダイさんもそんなに、いやそのプラモが（：「売れると考えていなかった」の意？）。だからブラックタイガー（：ヤマトに登場する戦闘機）が海洋堂にあったような気がするけど、コスモ・ゼロ（：同上）とかヤマトは売ってません、もう売り切れてましたよね。そんなに売れると思わなかったというか。

——そうですね、きっとね。

BOME：っていう形ですよ。で、まあそこでいろいろやりながら高校になってからも、海洋堂に行ったり、手伝ったり、いろいろ模型をショーウィンドウに乗ってやったり。いろいろやりました。

——その発泡スチロールの方はその、自分でスクラッチみたいにしてたんですか。

BOME：そうですね。だから本当に良かったのは、当時これぐらいの発泡スチロールの塊なんです。それでもう親にノコギリ貸してって、わーって切って。

——じゃあ切り出してる？

BOME：切り出して、それで、ヤスリがないから壁、コンクリートにがーっと擦って。これ形になったなあと、同じ形を作るのはまた難しい。飛行機が一番難しかったです

ね。翼を作るのがね、一番難しかった。

——でも、そこまですると、結構情熱が…大変だったんですか？

BOME：いや多分ね、今ほどその、テレビでアニメとかそういう面白いのやってなかったし、それで、楽しめるそういうものがなかったというのが一番ですよ。で、近くにパーッと見渡したらね、夏場は蓮畑になって、で、春は蓮華畑になるようなところでしたからね、だいたい。

——そうやって少年時代を過ごして、海洋堂にも最初から入社したんですか？

BOME：いや、僕は。

——どこから入社したんですか？

BOME：僕は、その前大阪デザイナー学院、当時は学院って言って、今は大阪デザイン学校（：現在の名称は「専門学校大阪デザイナー・アカデミー」）ですかね、なっているんですけど、そこに行ったんですけど、まあはっきり言って極楽とんぼですから、なんとかなるだろうというのでブラブラしていたんですね。そこで、いろんな友達とかそこら辺がアニメーターを目指して東京に行くわけですよ。その中にも有名な人間が何人かいたりして、今でもいるんですけど、そこに4人で住む、何人か住むから、マンションに住むらしいから、1個を空けておいてと行ってそこに行ったんですよ。で、友達からデザイナー学院を卒業して、それで1年後にそこに住んで

——東京に？

BOME：東京の方に行って、それで友達に制作進行とかしてる人間が「アニメの撮影所（：撮影会社）が人が足らんとっているから、行ってみいひん、働いてみいひん」って言って行かしてもらったんですね。ところがもうはっきり言ってもうブラック企業の塊（笑）。すごいですよ。だから週に帰れるのが3時間。家に。

——え、3日じゃなくて3時間？

BOME：だからもう洗濯物を取ってきてそれで帰ってくるだけですよ。で、夜はこの撮出し（：演出家が撮影素材を確認して受け渡す作業）って言ってそのセルが来るのを待ってかなあかんですよ。で、交代で。

——寝たり。

BOME：寝たり。それで起きてそれでずーっと待つ。だからいつそのセルの部材が届

くかわからないっていう。でそれが来たらみんなで撮影しだして、僕は撮影助手やってるんですけど、とてもじゃないけど体が保たないので3ヶ月でやめました。そこからもう専務も言うてる、ほぼ1年ちょっとはプー太郎（：無職）でやってて。でさっき言ってたプー太郎でやってたんですけど、でまあ海洋堂が東京に進出するという形で、覗いてみたら「アルバイトしてみいひんか」という形で。その前に専務と劇的な出会いがあったらしいんですけど、僕はちょっとあんまり覚えてないです。

——先ほど専務に伺ったところだと、新小岩で偶然。

BOME：そうですね。新小岩は（：家賃が）当時安かったですよね。だから4人で住んでいて、僕は家の守りをするという形でずっとぶらぶらしていたら、専務と会ったという感じなんですけど、あんまり覚えてないんですけど。

——当時は茅場町に、ホビーをやっていたと（：当時のショップ名は「海洋堂ギャラリー」）、そちらにも行ったんですね。

BOME：そうですね。行って、それでアルバイトしていて、さっきもいろいろやらせてもらって、そこで先輩である安良ひろちかというのがおって、そこでいろいろガレージキット組んだり色塗りの仕方を教えてもらったりしてましたね。

——そっか、もう当時だとガレージキットが出てて、どんなものが多かった？怪獣とか。

BOME：怪獣だけですね。隠して、（：？）ちょっと言われへんキャラクターを売ってたって形ですよ。メインはでもほとんどゴジラとか、やっぱりヒーローだったんですよ。

——人気のあるところですね。でも大阪デザイナー学院に入られるっていうのは、やっぱりアニメーターを目指した？

BOME：そうですね。アニメの（：仕事に）何か就きたいなと思ったんですけど、さっきも言った通り、とんでもない奴がおって。ああ、こいつがおったらもう俺はここに、アニメ業界におられへんと思ったんですよ。

——専務から色々と井上俊之さんだったって聞いてます。

BOME：そうですね。もうとんでもないから。

——アニメーターの上から数えて何番目のところで。

BOME：あのね、（：井上俊之氏は）朝起きてパン食べてても、手でこうデッサンとか色々してるんですよ。で、夜帰ってきて、夜帰ってきて何するかというと、またこう仕事をしてたりするんです。もうとてもじゃない、こいつにはかなわないです。で、またこう、原画が分厚いんですよ、何かしらんけど。

——量も描けて。

BOME：量も描けて。で、オールマイティにメカも描けるし、何でもだいたい描ける人間だったから、ああ、もうこいつがおったら、もうアニメ業界におってもしやあないと。いなくて、居座らんでよかったなといまだに思ってますけど。でも他にも、メカで有名な伊藤浩二とか、他にも色々いますけど。まあでもそこら辺で、やっぱりそういうものに会ったことが自分でも財産ですよ。

——刺激をいっぱい。

BOME：そうですね。

——なんかね、やっぱり才能って塊で出てくる瞬間があるんですよ。

BOME：そうですね。だから、あいつ（：井上俊之氏）だけは恐ろしいですよ。

——やっぱり一人突出した人がいて、周りも刺激を受けてみんなの才能が開花してくる。

BOME：そうですね、やっぱり。

——BOMEさんはアニメーターやってもかなわないから、別の方向に行こうと。

BOME：ちょうどその時に海洋堂が東京に進出という形で、僕も覗いてみたらいつの間にかアルバイトして、いつの間にかお前使えるからちょっと大阪に来いと、大阪で3ヶ月くらい手伝わされて、いつの間にか社員になった（笑）。

——そうなんですよ。

BOME：あの、館長（：海洋堂創業者の宮脇修氏？）の奥さんの常務なんですけど、常務に「あんた、明日から社員ね」って言われました。

——すごいですね。そういう感じで。

BOME：「そうですか」というかたちで。

○「海洋堂」入社時の状況と美少女フィギュアのはじまり

——社員になったわけですけど、最初から原形師というか造形師を目指されて？

BOME：いや、だから海洋堂というのは面白いところで、他のところにはなかったかもしれないけど、ガレージキットを量産する仕事はみんなで作るわけですよ。6時から机を貸してあげるから、好きなものを作れと。もしそれが出来がよかったら、ワンフェス（：ワンダーフェスティバル）なり一般版權取って出してやるわってというのが海洋堂だったんですよね。しばらくそれがだいぶ続きましたね。それで土曜日になったらみんなでワッとやって、次日曜日だからワッと夜遅くまでしゃべりながらビデオ見ながらやってた、体育系の（：感じで）やってたんですよね。

——当時は粘土で？

BOME：やっぱりみんな粘土だったですね。フォルモという石粉（：せっふん）粘土があって、それで怪獣とかフィギュアとかそういうのを作るのが海洋堂のメインですね。それまではほぼあれ（：フォルモ）だったんですけど、『海洋堂がガリアン』（：機甲界ガリアン（の模型））やりだしてから。レジンに置き換えたりしてやったり。

——レジンキャスト。

BOME：本格的にレジンキャストで置き換えてやったりしてましたね。その前にイマイさんがオーラバトラー（：『聖戦士ダンバイン』及びその派生作品に登場する架空の兵器）でコンバーター（：ダンバイン作中の「オーラコンバーター」背中にある推進装置）をレジンでやったりしてましたけど、完璧に全身をそのレジンで置き換えて、完璧にそのガレージキットして動き出すのはガリアンが最初だった。

——ガリアンが最初だったのはきっかけというかタイミングというか技術進歩とか、そういうのが。

BOME：いや、結局、ファンド（：石粉粘土）で作る限界ですかね、シャープにする限界とかあるじゃないですか。どうしても、例えばファンドだったら、ポリパテ（：ポリエステルパテ、時間経過で硬化する）ってわかりますかね。ポリパテとかそこら辺で作ってたら、汗かいても溶けないわけですよ。ところが、ファンドは汗かいたら湿るし、それで作っていったら湿ってるし、角がふにゃふにゃになってくる。そういうことがあったりしますよね。だから結局、専務とかも「なんとかファンドだけでできへんか？」って、結局できなかったんで、結局全部部品を作って、レジンキャストに置き換えて、初め、フルで多分やったのがガリアンが最初だった。

——なるほど。やはりそれは、ある程度の量産性というか、そういうのを重視。

BOME：そうですね。

——そういうことが 80 年代前半に変化が起こったんですね。当時海洋堂…、ちょうどゼネプロ（：ゼネラルプロダクツ）も出てきたと思うんですけども、急激にガレージキットというものが世の中に出てきたという印象があったんですけども。周りを見渡して、ここはライバルだとか、あるいはここは仲間だとか、一緒に盛り上がっていかうみたいな、どんなムードだったんですか。

BOME：まず最初のゴジラが海洋堂でやっていたときは、とりあえず関西と関東ってすごい仲悪かったわけです（笑）。

——そうですか。

BOME：いろんな意味でね。よく言われるのは、関西は粘土、関東はエポパテ（：エポキシパテ）、ポリパテという形になっていて、関東は（：プラスチック系だから）ツルツルに仕上げる。関東は（：正しくは、関西。柔らかい粘土系だから）タッチとかそこから辺を大事にする。全く二手に分かれたって形ですね。

——思想の違いみたいな。

BOME：思想の違いですね。

——そこらへんはちょっと分からなかったけど。

BOME：本当に流派があったみたいで、ほとんど関東（：正しくは関西？）出身の人はファンダから始まっている形で多かったですね。

——仲が悪いつて言っても、流派が違うつて言うだけで本当に悪いわけじゃない。

BOME：いやー結構ね、「海洋堂のやつはさあ、作品としてはいいけど、製品としてはね、やっぱり B ランクだよ」っていう某モデラーがいましたね（笑）。

——そうなんですか。そんな中でずっとやってこられて、さっきちょっと話も出たんですけど、「美少女池」という新しい池を発見していつて。

BOME：そうですね。

——それが「DAICON 3」（：1981 年に大阪で開催された日本 SF 大会の愛称）あたりとリンクしてるんですか。

BOME：「DAICON 3」よりもその後に、結局その後に「DAICON FILM」（：自主映画の同人制作集団。後に改組してガイナックスに）を作ったわけですね。で、その後にマジカルレミとか、その後に（：鮎川）まどかとか、「きまぐれオレンジ☆ロード」のまどかを作ってた、その時絶対にあれ（必要？）だったのは、著作権を取るって形だった。でも、それでは広がらないんじゃないかなと。で、ゼネプロから海洋堂に行く前に、その都産貿（：都立産業貿易センター）でも一回やったのが、一般でも出るから、やっぱりガレージキットでも売れないという。だから、メーカーのやつは普通でも出るでしょという形で、あんまり買ってくれなくなった。お客さんも仕組みが分かってきて。だからその個人ディーラーに売ってたけど、それでもロボットとか怪獣がメインですよ。ただずっと僕が閉塞感を持っていたのは、さっきも喋ってたように、釣り堀が少ないところを取り合っても、モスゴジ（『ゴジラ VS モスラ』版ゴジラの意味？）だな、誰が作ってもモスゴジだなんて。まあ84ゴジラ（：1984年に公開のシリーズ第16作目『ゴジラ』）がもう出てますけど、まだまだそのキャラクターとしては少ない。

——そうですね。

BOME：だからその釣り堀をバーっとやってしまったら、まあ確かにね、ゴレンジャーの怪人を全部作ったらよかったんだけど（笑）、そういう人はいないから。当然その時まだね。

——買う人も。

BOME：いるかどうかというね。海洋堂もその怪人とかをね、V3の怪人とかも作ってたけど、やっぱりね、メインは仮面ライダーの方が売れましたよね。

——そうだと思います。

BOME：その、同じ釣り堀で釣っても、ガレージキットがどんどん狭まっていくんじゃないかなと思ったんですよ。

——釣り尽くしちゃう。

BOME：釣り尽くしちゃって、でもここにでかいコミケとかそこら辺で主流になってるメインのコンテンツがあるじゃないかっていう形で分かってたのが何人かいて、その人らも活動してましたし、いろいろやってた。僕はワンフェスでなんとかみんなに、美少女菌を広げようとしてたわけですよ。

——確かに美少女池はどんどん毎年魚が増えていくんですよ。

BOME：そうですね。どんどん深くなって。でも深いのもみんな味があるっていうか、

釣ってくれるんですよ。

——深海魚は深海魚で。

BOME：そうです。

——そこは新たな発見だった。ただ、美少女フィギュアがあったって、BOME さんならではのセンスがあったから売れたってことだと思うんですけど。

BOME：まあそれはどうなのか分かりませんが、でも一番良かったのは美少女にもやっぱりね、漫画系、漫画とかアニメとかちょっとリアル系とか、そういうのが分類があるわけですね、枝分かれで。

——なるほどね。

BOME：だからそれをつまんでいけばいろいろできるわけですね。あと一番これが肝心で、ある程度似てなくても、そのキャラクターの感じが出たら買ってくれるわけですよ、当時は。

——なるほどね。

BOME：それが大きかった。みんなが当時はやっぱり作家性を認めてくれて、いろんな人間が美少女、いろんな雑誌が美少女フィギュアの本を作るぐらいになってきましたよね。

——解釈する余地が今よりは大きかった。

BOME：そうですね。それが一番良かった。買う人が一番心が寛大だったという。僕が一番、怪獣とかヒーローに一番閉塞感を感じるのは、怪獣は映像にそっくりじゃないとだんだん嫌になってくるんですね、買う人が。で、今度はヒーローになると、今度はチャックとかスイッチとか、目の形とか(:を再現する)、ほとんどミリタリーとか飛行機の重箱の隅をつつくみたいなことになるわけですよ。それがもう僕には耐えられなくて。まあロボットは関係なかったんですけどね。

——ロボットはアニメだからじゃないですかね。

BOME：アニメだし、それである程度デフォルメがよくあったんですね。金田 (:伊功) さんとかいたから。

——許された。

BOME：大張（：正己）さんとかそういうのがあったから、ある程度デフォルメしても大丈夫だったけど、もうヒーローと怪獣だけがもうね、もうほんまにそこら辺を再現してくれないと嫌だと。だからゴジラは全部指がつくんですよってこうなっているのが嫌だとかね（笑）、そういうのもあるんですよね。

——ウルトラマンの怪獣とかには、木下（：隆志）さんという。

BOME：きのちゃんがおったからもう。

——徹底的に研究して。

BOME：いや、やりすぎて。

——ここ実はシンメトリーじゃなくてちょっと（：左右で）違うんだとかいうところまで。

BOME：そういうふうになってしまうんですよね。だんだんミリタリーとか飛行機とか、例えば戦車にここにシャックルがないのがおかしいとかなくなってくるじゃないですか。ここにヘッドライトがついているのは何年の何だとかいう。

——スポークの止め金がないとか。

BOME：そうそうそう、そういう人間と同じなんですよ。だからそこら辺が難しい。

宮脇：今ちょうどまさに 1985 年、ワンフェスが来年 40 周年で「ニュータイプ」も 40 周年で、最初 85 年って BOME、何かあったっけ？あといろんな人にコメントとか出来事とか、表紙にするのに何か 85 年のオタクの 40 年前の、いつもワンダーちゃんリセットちゃんに何かするんやけど、今回何がええやろうねという話を今してて。

BOME：アニス・ファーム（：『超音戦士ボーグマン』および関連作品の登場人物）にしてくれ。

宮脇：アニス・ファームは 85 年か？

——89 年ぐらい。

宮脇：85 年って言うたら...

——Z ガンダム。

宮脇：ガンダム表紙できまへんがな、ワンフェスでんがな。

BOME：あとあれやね、ぴえろ（：株式会社スタジオぴえろ）のやつは85年。

宮脇：魔女っ子？

BOME：魔女っ子は。

——84年がクリィミーマミ（：魔法の天使クリィミーマミ）。

BOME：そんなくらいでしたね。

宮脇：85年の風俗的な、そういう世俗的な何か85年って何が？氷川さんはその時おいくつ？

——私は27です。

——私が26です。

宮脇：井上さんもそんなもんですよね。若い、そりゃそうですわ。40年前ですもんな。そうか。

BOME：専務、今、取材してるからちょっと離れてもうて。

宮脇：それだけちょっと忘れずに言うとかんと、何か欲しいやん。

——アニメの『ダーティペア』とか？

宮脇：ああ、『ダーティペア』か。アニメのほうか。

BOME：そういうところですね。

○美少女フィギュアの広がり

——すいません、話が。ごめんなさい一回リセットします。それで美少女池をどんどん開拓していくということで。美少女の場合は、そこまでうるさいファンはいなかったということですね。

BOME：いや、寛大だったんですね。

——出はじめだからじゃないですかね。

BOME：多分ね、それは10年ぐらいでもね、僕のとかいろんな人がワンダーフェスティバルで買い続けていると、それが、そのキャラクターの雰囲気とかそこら辺を持ってたらOKという人が多かったですね。

——今はそうでもなくなってきた？

BOME：今はね、ZBrush(：粘土をこねるように高精細な3Dモデルを作成できるツール)というのが出てきてね、そっくりでないと。ある程度そっくりにできてしまうのでやっぱりそれは大きいですよ。

——2000年代に入って、ファンが作画崩壊とか言い出したんだよね。

BOME：それもありますよね。でもそれ(：作画の個人差)も面白かったんだけどね、アニメオタクとしては。

——アニメの場合は80年代はまだまだそのアニメーターが独自解釈をして、まあ大張さんとか会田さんなんかその最たるもんですけど。独自のキャラクターなり動かし方の解釈が非常に許される時代で。逆にその後はどっちかというといかに全体的にバランスをとっていかっていう。

BOME：だからその認められたんが最後や、最後あれで一番決裂したのがドラグナー(：機甲戦記ドラグナー)のオープニングなんだね。

宮脇：ドラグナーね。

BOME：オープニング(：大張正己の作画)だったんでしょうね、当時は。

——通称バリグナーで。

宮脇：いまプラモ出てるよ。

BOME：ちゃうちゃう、あれでも違うねん。

宮脇：違う言うても、一応それをバリグナー(：大張正己氏の描くドラグナーの通称)と名乗っとるやん、あいつらが。今のプラモの業界からホビーショーで話題になっていたのがバリグナーがね。

BOME：そういうところで。

——ちょっと時代性もあったということかもしれませんね。そうですね。ZBrush の話とかはちょっと後半でお伺いしますが、それからいろんなフィギュアを作られたと思うんですけども、ご自分で印象に残っているものって、例えば何がいいですかね。

BOME：そうですね…。いろんな人が言ってくれるのは、最初にうたたねひろゆきさんの鬼娘が一番流行ってくれて。あれでいろんな人が見てくれましたし、あとは今のところでも言ってもいいけど、やっぱり自分のあれを人生といろいろ変えたのはやっぱり Ko²ちゃんですよ。

——うん。

BOME：村上隆さんの Ko²ちゃんを、元原型というかね、あれを作ったことですよ。

——そこらへんで注目される前にやっぱり BOME さんの名前が出てきたっていうのは、その鬼娘。

BOME：そうですね。だから鬼娘というか、そういう違う、アニメと違うやつをやったということはやっぱり大きかったですね。だから、**ひとこま(:?)**とか、その人のイラストを作ってくるっていう形。

——それってそれまではあんまりなかったんですか。

BOME：あったんですけど、大々的にやってる人はなかったし、だから逆に言えば、僕が作ったらある程度、言い方悪いけど、模型雑誌に載りますよね。だから、そういうもので、「こういうものがあるんだ」ということが分かったら。

——そうか、逆に本当の意味でのメディアミックス化、フィギュアにおけるメディアミックス化が始まって、模型雑誌を見て初めてそのキャラクターを知るみたいな。

BOME：そうそう、そうですね。

——その走りというか、それが BOME さんだったと。

BOME：いや、走りだったかわからんけど、そういうこともいろいろ画策して、いろいろ一時期その同人誌とかその PC 雑誌とかいろんな PC ゲームとかそこらへんのキャラクターを作ったりしますよね。

——そういう意味ではね、私のちょっと持論なんですけど、別のジャンルのものを知

ってそのファンが広がっているというのがメディアミックスの真髓かなと。

BOME：だからそれを見て「これを作れるんだ」と思う子が、ある程度増えたと思うんですよ。

——「こういうことやっていいんだ」

BOME：「これを作ってもいいんだ」という。それは当然ワンダーフェスティバルは自由ですから「作ってもいいんだよ」という形ですよ。

——まあでもそういうきっかけにはなったわけですよ。

BOME：当然、自分らで、個人で同人誌の人と交渉して作るという人も増えましたよね。

——でも最初、うたたねさんのところにキャラクターを取るときは勇気がいったわけですよ。そうでもない？

BOME：それは1回ワンダーフェスティバルで版權をやって、ちょうどその時に、申請した後にちょうどコミケがあったから、「これ作ってもいいですか」という形で、「いいですよ」という形でやったのを覚えています。あとは他に、「このやり方がいいかな」と思って、みつみ（：美里：アクアプラス所属）さんとかナツオさん（：夏生ツナオ？）とかいろんな人に声をかけてもらったり。当然そのワンフェス、実行委員会から「これやりたい」という形でその人に声をかけることになりますよね。それで「OK、ありがたいです」ということで、やらせてもらったのがいろいろあります。

——お話し伺って、ある種プロデュース能力も含めての、自分が作りたいものを見つけていくという。

BOME：そうですね。そういうふうにやらないとやっぱり。それもいろんな人がやらないことですね、当時。だからそれ決められた、例えばアニメのキャラクターばかり作るから。でもすぐそばに、さっきも言ったように、素敵なイラストを描ける人がおったら、それを立体化したいと思うのが、やっぱり立体屋の、造形屋というか、立体屋の性（：サガ）ですよ。

——あと、実際に「肌色まみれ」と言われるぐらい広がったときのご感想はどんなものですか。

BOME：してやったり（笑）

——逆にそういう中から、「これはやられた」みたいな。

BOME：たくさんありますよ。「クソ！あの作家とつるみやがった」っていうのがいっぱいありますからね。「俺が狙ってたのに。」

——そういうのもあるんだ、やっぱり。

BOME：自分が最初にプロデュースしてた人と違う人とが組んだときは、また「クソ！」と思ったときがありますね。一番の欠点が東京と大阪（：の距離）ですよ。そこまで行けるのは新幹線か飛行機しかないじゃないですか。

——まだネットがそんなに発達…

BOME：なってないから。

——今だったらそういうことですよ。

BOME：大体が東京の人間にかっさらわれるんですよ。

——これもちょっと東西で仲の悪いところで。

BOME：そのときは仲はだいぶ良くなってます。ゴジラとかやってるときは一番ひどかった。東西の仲が悪かった。ゴジラの時。ゴジラのガレージキット。怪獣の時かな。あのときは一番仲が悪かった。

宮脇：関西圏はどっちかというとなんな作家至上主義というか、海洋堂はそうだけど、特に井上（：雅夫）さん、井上さんはうちじゃないけど、原さん（：詠人）なり何なりが、みんな全員が、うちはもう自分色やし、そっくり色じゃないからね。東京はみんな丁寧やからね。BOMEさん、してやったりと思ったのいつ頃ぐらいや、だいたい？イメージとしては。

BOME：うーん、どれくらいかな？わからないね。まあ、某有名な原型師が殴り込んできた時はね、さっきも言った「あんたのせいで会場が肌色になったやんけ、どうしてくれんねん！」ということ言うたやつがおって、そいつが言った時は、「ああ、してやったり、勝ったな」という形ですよ。

○「エヴァンゲリオン」に関連するフィギュア作品

——時代を変えてしまった。

宮脇：BOMEが聞いたころは僕もそうやったんやと思ったのが、エヴァ（：新世紀エヴァンゲリオン）の時はすごかったらしいんですね。いつやったっけな、90何年くらい

か、最初にエヴァ売った時わらわらと殺到したんが。

——95～96年ぐらい？

宮脇：あれ、ガメラ元年言うとしたっけ、まだ。（：「ガメラ大怪獣空中戦」も1995年）

BOME：そうそう。それは海洋堂の話ですけど。

宮脇：エヴァがすごかった話な。

BOME：専務はワンフェス実行委員会の事務所にいたから見えてなかったんですけど、冬の一フェスがちょうどエヴァが終わったあたりなんですよ。で、海洋堂がまだある人間と一緒にエヴァのガレージキットを出そうと。エヴァを作れるのは佐藤拓（：海洋堂の造形師）しかいないということで、交渉したら、僕も好きだからやりますという形でやって、エヴァの初号機と、一応寺岡（：邦明。海洋堂の造形師）にもう一人綾波（：レイ）を作らせてなんとかしたんですけど、当然その時に模型雑誌の広告に間に合わないわけです。ギリギリですから。量産もすべてギリギリ。袋詰めもギリギリで、なんとかそこにつんで行って、エヴァンゲリオンを売るというのは、海洋堂主催のヒキョセンバン（：人寄せパンダ？）にチラシを巻くんですね。「エヴァを発売するぞ」という形で、「エヴァンゲリオン初号機と綾波（：レイ）を発売します」と。

みんな、僕も違うところにいたけど、時々手伝っている会場の準備をするわけ。で、パッと、ガメラ館（：東京国際見本市会場 東館の通称）だったんですよ。周囲が全部ガラスだったんですけど、海洋堂がちょうど壁際でガラスのあるところを見てたんですけど、パッと見たら、みんなこういうふうに見えるんですよ（笑）。

——ガラス越しに。

BOME：すごいですよ。もう本当にゾンビが、みんな「あ、エヴァを売ってる！」って。それからもう開場したらもうすごい人ばかりで。

——まさに歴史の変わった瞬間を見た感じで。

BOME：そうですね。あの時、ちょうど山口（：勝久。海洋堂の造形師）さんと関君が来てくれたんですよ。

宮脇：そうなんや、関とんぼ来たんやあの時は。

BOME：関さんと山口さんが来てくれて、イベントもあったみたいですけど、トークショーがあったりしたんですよね。

当時、その会場でも、ある人がニセ綾波というか、綾波の胸像を作って、耳に猫耳を作って「違うキャラクターですよ」とか、あと、一社がちょっとエヴァンゲリオンを作ってたかなと思うんですけど、そこまで宣伝してなかったから。本当にエヴァンゲリオンの力っていうのはすごかったですね。アイテムがなかったから、みんな欲しがって欲しがって仕方がなかった。海洋堂でもっと前に 1 回あったのが「ときメモ」。その時も「ときめきメモリアル」も何にもグッズがなかったから、もうみんな群がって、その時もときめきメモリアルもワンフェスで大ヒットですよ。それも海洋堂が主催してるんですよね、その回は。

——ときめきメモリアルは本当にちょっとアニメ雑誌をね、私たちも関わってた者からすると、ゲームなんだけどアニメファンが支持したというか、「ニュータイプ」の表紙にもなりましたからね。

BOME：その後にエヴァの旋風が来たわけですね。

——大きな、そういうちょっと少しずつパラダイムが変わっていった。

BOME：当時だから僕も、友達にエヴァの、コミケで僕行かれへんから友達に（：頼んで？）買って来たんだけど、もう全部表紙がエヴァでしたからね。綾波でしたからね。

——なるほどなるほど。やっぱり綾波の力はそれだけ。

BOME：強かったですね、綾波は。

——庵野さんが当時、意外と 90 年代前半って、いわゆる男性オタ、今で言うと男性女性はある関係なくなっちゃったけど、当時男性ファンが夢中になるアニメが少なくて、庵野さんが徹底的に研究しまくって。

BOME：あれは研究してるでしょうね。

——セーラームーン（：美少女戦士セーラームーン）のマーキュリーが人気があるのはなぜかっていうんで、髪が短くて、青い髪で、なおかつ頭が良くて無口みたいな（笑）、そういうキャラクターをエヴァンゲリオンにちゃんと作っていくっていう。

BOME：あと、キングレコードの大月（：俊倫）さんが、貞本（：義行）さんが包帯の少女が窓から見てるのを見て「これが当たる！」って。僕も実はと言うと、エヴァンゲリオン騒動がある前に、庵野さんが「エヴァンゲリオンやる」って言って、「こう

いうアニメだ」っていう形でやって、それでちょうど放送前に、あれですか「少年エース」かなんかで、連載始まって、「これはすごいアニメが始まる」って。原型師仲間、外にいる原型師仲間が、「これすごいアニメだ、すごいアニメができる、これみんなで頑張らないと、プッシュしなアカんで」って（：言ったら）、「あなた頭おかしいんですか？」と言われて（笑）。いや、何で分からないの。「ナディア（：ふしぎの海のナディア）をあんなに大ヒットさせた庵野さんが総力をかけてやるねんで」って言っても、「分かりません。ダメ、分かりません、頭おかしいんですか」と。

——そんな反応ですか。

BOME：「BOMEさんの言うこと分かりませんわ」って。だいたいみんな言いましたね。分かったんが、ちょっと当時、エヴァンゲリオンで増えた原型師は、多分同じこと思ってる。「お前だけしか分かってない」って言われてましたね。

——分かる人は分かったんですね。

BOME：絶対すごいものができるって思ってた。

——私も連載始まる一年ぐらい前ですけど、最初に企画書を見せていただいて、綾波の眼帯とか包帯している絵を見て、これいけるなとは思ったんですけどね。

BOME：全てのキャラクターが狙い澄ましたようにすごいキャラクターですね。あと、キャラクターのデザインが新しかったというのがよかったですよね。今までの、言うてええんかな、サンライズさんとか、いろんな人が作っていたキャラクターと全く（：違う）。リアルだけど、アニメっぽいとかちゃんとできているというのが（：違う）。

——絶妙なラインで。

BOME：それがまた僕の大好きな貞本義行さんだったから。貞本さんというのは、大昔「（：週刊少年）チャンピオン」で「18Rの鷹」という漫画を描いた時から、もう大ファンで。

——そこからですか。

BOME：どこかで、ちょっとそれですけど、しばらくチャンピオンを立ち読みしても全然出てこないの、もう辞めたのかなと思って「アニメック」見たら、アニメックでDAICON IVの特集をパッと見たら、貞本さんという名前が…「この人アニメーターになったんや！」と思って。それが一番良かったですね。「ナディア」とか「王立宇宙軍（：王立宇宙軍 オネアミスの翼）」とか見て、やっぱりすごい人だったんだと思って。

大塚（：康生）さんと貞本さんの会話のビデオがありましたよね。NHK でしたっけ。

——ソフトにもなってますね。

BOME：なってますか、あれ。あれ欲しいわ、絶対。

——『大塚康生の動く楽しみ（：正しくは「動かす喜び」）』っていう DVD があって、その映像特典としてちょこっと。

BOME：あれを見て、ああそうやったんだと思って。

——テレコム（：株式会社テレコム・アニメーションフィルム）に来ただけど、なんか素人じゃないのに騙されたんだって大塚さんが言って。

BOME：って言うてましたよね。まあそれぐらいちょっと大ファンでした。

——同期にいたやつが貞本さんの歩き（：難易度が高い）を見て、みんなで続々ショックを受けて、辞めた人もいたんだって。それぐらいの大ショックで。後々よく聞いたら、SF 大会で実際人気だったって聞いたら、素人じゃないと後で分かった。

BOME：まあ話がそれました。

——エヴァンゲリオンのショックはそれだけあったと。

○「村上隆」との出会いと作品制作

——その中で私も村上隆さんに放映の最後のぐらいのときに会ったんですけど、村上さんもエヴァンゲリオンってすごい注目して、トークショーを開いたんですよ。当時もう庵野さんめっちゃめっちゃ忙しいから、私が代わりにいろいろと話してきたんですけど、当時から村上さんはその、エヴァンゲリオンの新規性みたいなところに注目してて。それで、だんだんフィギュア的なアートを作っていくところを思いついたらしいんですけど。BOME さんに美少女フィギュアというか、立体的なアートの依頼があったというのは、最初はどんな経緯だったんですか？

BOME：どんな経緯やった？

宮脇：最初は岡田斗司夫が言うてきたやんか。「面白いやつがおるから、会って話したってくれ」と。いきなり BOME で、こっちがそうやから、まず BOME の方はよかったですでしょうけど、これは受けろと言われて、BOME はなんかしらんけど海洋堂の命令として、わりと強引にやらされて。

BOME：ちょうど渋谷に行って、専務と二人で渋谷に行って会うんですけど、びっくりしたのが、来たのがアロハ（：シャツ）やったかな。アロハにサンダルで来て、「やあ」って来たのが、「えー」っていう。僕らの（：イメージする）アートをする人間というのは、実像がガラガラガラガラって潰れて。いろいろ話しているうちに、やりましょうという形になった。ところが…

宮脇：これは書けるかどうか知らんけど、岡田斗司夫が仲人で、村上さんにも誰か絵を描いてくれる人がいるということで、あの時、明貴美加。岡田斗司夫、明貴美加、僕、村上隆、BOME で、ファミレスで、明貴美加さんに対して、岡田斗司夫がいかにかこの村上隆と組むことが、いつもの岡田斗司夫大説得で落としを始めているけど、最後の最後に美加ちゃんが落ちんかって。「やっぱり僕はアートを手伝いできない。オタクの道に行く」という感じで、村上隆の危険性というか。

BOME：あとちょうど明貴さんが、「ユナ（：レッド・カンパニーのゲーム「銀河お嬢様伝説ユナ）のアニメの監督をやってたんですね。（：明貴氏は原作・企画・キャラクターデザインで、監督はうえだやすゆき氏）それを置いていくわけにいけへんという感じで。

宮脇：というのと、一生懸命岡田さんがね、まあいろんな形で。

BOME：あんとき僕いなかったよ。

宮脇：おらんかったんか。そうか。

BOME：後から専務に聞いて、ああ、そうだったんやと。

宮脇：ひたすら岡田斗司夫は、いかにかこのアート作業をやるのがこれからのあなたのものに対して必要かということをや々と説くんですけど、もうすっごい悩んで悩んで悩んで、どうというか。「恰好よかったね、美加ちゃん」ってやって。

BOME：で、結局それはご破算になって、じゃあどうしようと。

宮脇：こっちに。

BOME：じゃあ、村上さんがキャラクターをデザインするってなったんやけど、これからまた大変になる。1個キャラクターができて、これがいいですねって言ったら、次の日また違うキャラクターが来る。どんどん、彼の中でどんどんどんどん。

宮脇：永遠の後出しじゃんけん。

BOME：もうどんどんどん、こう、新しいのが生まれてくるんですね。だから、今日ああ、スラッとしたデザインしてるなと思ったら、次来たのが土人みたいな、葉っぱを腰に巻いて、胸にもやって、そういうデザインが来て、え、これ？って、その時にまた違うデザインが来て、いい加減に村上さんの思考を止めないといけないという形で。で、村上さんに来てもらって、2人で喋って。

——どれかに決めてください。

BOME：いや、それじゃなくて、今流行ってるのはこれですよっていう形は、バリエアブル仕様で、アンナミラーズの服装が今受けてます。これをやりましょうという形で、じゃあこれでいきましょうという形で。

——じゃあ BOME さんのほうから提案して。

BOME：そうやらないと彼の思考が止まらなかったんですよ。そういうことをやってもらって、なんとか僕が雛形を作って、それを拡大してくれるところがあって、ニューヨークで一応発表になったと。

——でもあれほとんど1分の1ぐらいですね。

BOME：そうですね。

——あれだけ大きなフィギュアって、あまり作る機会はないんでしょうか。

BOME：ないでしょう。

宮脇：いちおう初めてみたいなものですよ。大阪のなんやっか名前を忘れた造形屋さんが、あとは三枝（：徹。海洋堂の造形師）君が作ったりしてくれたけど、BOME がひな形を作って、それを等身大にしてくれという、拡大してもらったんですよ。

BOME：それを、まあ。

——マケット（：雛形）みたいな感じですか？

BOME：そうですね。

——30センチくらい？

BOME：30…これくらいの、まあそれくらいですね。それも時間がなくて、1週間くらいしかない。だから造形もクソもなくて。ただ、村上さんのデザインの、最初のデザイ

ンだったら、スラッと立って、こう、びえっとやって、あの、普通の女の子立ちしてたから、これは面白くないと思って、無理やりその、自分の好きであった金田さんのもう、ハンカチを出して、手をパッと前に出して、で全部背筋をこう、胸を反らして、足を伸ばしたという形ですよ。そういうことをやって、村上さん当時どう思っていたかわからないけど、だから、自分のデザインを全部、デザイン画を全部描き直したと言ってましたよね、そのために。それが自分のデザインだということをやらなあかんので、そういうことになりましたね。ごめんなさいって言うことです。

——顔は村上さんの。

BOME：そうですね。吊り目で、ちょっとラムちゃんぽい。もしかしたらたれ目やったかな。

宮脇：どこかから膨大な当時の、またファックス残してるから、ダンボールひとケースぐらい見つけれられて（：？ 聞き取りにくい）。

BOME：あれ、（：感熱紙の劣化で）真っ黒になったんちゃう。

宮脇：コピーしてたはずやねん。

BOME：本当にすごかったんですよ。

——大量にあったというのはその。

BOME：会うまですごい、毎日じゃなくて、下手したら 3 時間ぐらいでばーって。こんなデザインがいいです、こんなデザインがいいですっていう形で、もうどんどんどんどん頭が回っていくんですよ。だから彼自身も、アートの輪廻ってものの（：理論）があって、それにひっかからないと売れないっていう形が分かったから、どうやったらいいかっていう形でやってた、アタマも回してたと思うんですよ。

——非常に微妙なというか、アートでありながら萌えもあり、セクシュアルなものもあり、でもセクシュアルすぎないように作るという。

BOME：だから、村上さんのデザインでちょっと足らなかったのは萌えですよ。最初のデザインでなかったのは。だからちょっと自分で萌えを入れたというか。

——具体的に萌えを入れるというのはどういう意味ですか。

BOME：腰とかね、こちらをちらっと見てくれるとか、そういうのが。目線をね。真正面を見たらダメだという。真正面に置いたらダメだという感じ。

——そのちょっとしたこう。

BOME：ちょっと斜めからこういうふうに見てくれる。それはラムちゃんとかね、やっていますよね。

——そのポイントがよく反映された。

BOME：こんなんいうたら、村上さんがそんなん違いますよって怒ってくるか分からない。

——その BOME さんのちょっとしたコツというのが、本当に美少女フィギュアを大きく繁栄させたということだと思うんですよ。

BOME：自分がアニメ漫画オタクだったからですね。

——普段からちょっとした仕草というか、そういうのを（：観察している）？

BOME：当時、時々電車乗ってやるときは、女の人とか男の人のあれ（：所作）を見てたりしますよね。だから、どういうふうに立っているとか、歩いているとか、そういうのがあるじゃないですか。ハイヒールも違う。ハイヒールの歩き方とスニーカーの歩き方が違う。ズックの歩き方も違う。今だったら、厚底シューズの歩き方も違いますよね。そういうのを見てたら、どういうふうにしたら足が綺麗に見えるとか、そんなのやってるじゃないですか。女の方は背筋を伸ばして歩いてくるし、僕みたいに猫背でこう歩いてませんからね（笑）。

——普段からその研究やられてるんですか？

BOME：そういうのもやってましたよね。

——作品は世界に出ていったんですけど、反応とかってというのは BOME さんのところに。

BOME：いやー、だから僕は手伝ったとしか。

宮脇：でも BOME さんはそういう晴れの間、例えば Ko²ちゃんが一番晴れの間って、ベルサイユ宮殿にあの Ko²ちゃんが飾られたときに、もう BOME 行けへんので、なんで行けへんかったかっていうのがね、こっちだけだから招待状をもらって。BOME 行ったんはカルティエ（・インターナショナル）だけやんな？現代美術館で（：実際は東京国立博物館？）

BOME：カルティエはもうあれですからね。後から言われると思うけど、カルティエは招聘されたから仕方がないね。

——仕方がない（笑）。別にあんまり行きたくない感じですか。

BOME：あんまり行きたくないですね。うん。

宮脇：ベルサイユなんて一番ハレの日ですよ、ベルサイユに自分のフィギュアが飾られるなんてね。

BOME：一番よかったのはタダで、アメリカとかフランスとかイギリスとか台湾行けたことですかね。

——心境的にはどんな感じだったんですか？それが評価された時の心境。

BOME：ああ、そうだったんだって。村上さんがよく、だから、Ko²ちゃんを売っても村上さんは儲かってないわけですよ。それを買ったキュレーターとかバイヤーが、輪廻が回って、ここだというところでサザビーに出して、ああ、本当に村上さんが言うた通りだったなというのが。村上さんも海洋堂に来てる時に、あと3年待ってください、ビッグになりますからって言ってましたから、ちょうどホンマになってましたから。

——ちゃんと計算というか。

BOME：計算があって、それを売るとかそういうところを考えるんだと思います。

——BOMEさんはやっぱり、高く値がつくわけじゃないですか。そういうのを見ると嬉しいものでしたか？

BOME：いや僕は、ああよかったねとしか思わない。いやもう本当に手伝ったって形ですから。大概言われますけど、僕は村上さんの手伝いをしただけですよって形を言ってます、ずっと。

——そういう感じなんですね。

BOME：やっぱり村上さんの作品ですし。

宮脇：とはいえ、村上のずっと信用できるのは、後々今回の京都の展覧会でもそこでもちゃんと名前だけはしっかり、BOMEのそういったものであるっていうのは、オリジナルクラフトはBOMEであるっていう形で書いてくれているのは、そこはね、他のものでもなんでもそうですけど、そういう形ではちゃんとやってはくれているのはありますね。

まあワンフェスで何度も何度もやったけど、まあみんなから嫌われてるな、オタクの世界からは。ワンダーフェスのほうから来ても必ずアウェーなんですよ。造形物家だとみんなからは、村上というのは「ギャラリーフェイク」の細野不二彦じゃないですけど、オタクから、BOME から言うと搾取しているような、としか思われたいというの
は。

BOME：それはよく言われましたよ。だから、BOME さん大丈夫ですか？って（笑）。いやもう本当に。

——人が心配してくれる。

BOME：みんな心配してくれて、あんな人と付き合っただ大丈夫ですか？って。

——確かにギャラリーフェイクにも（：似ている or 通じるの意味？）。

BOME：いや、だから結局ね、そのアートというものをみんな知らないんですよ。アートというのは、だから専務の言い方だと、搾取するものだと勘違いしている人が多いじゃないですか。それが怖い。だから海外とか行って、ああ、日本の空気が悪いなという形。だからそういう思い込み。

——勝手に怒ってるみたいなの。

BOME：そうですね。

宮脇：今でも前回のワンフェスでも、一瞬は顔を見せに来るし、そういう空気は吸いに来るんですよ、彼自身もね。だからまあそこはね、ちゃんとそういうのに興味もあるし、当然そういうものは自分もオタクでありたいと思うけど、オタクの世界からは、オタク村からは入れないというか、全員から嫌われている。

BOME：でも彼自身もね、キャラクターとしてやってるから。

——そういう、意識してそういう感じでやってる。

BOME：ああいう服装をとったり、いろいろやっていますし。

○デジタル技術を用いた原型の制作と「色」への視線

——ありがとうございます。それでは、ずっとね、そうやって、BOME さんは小さな頃から、粘土の時代からずっと原型を作って、それこそね、発泡スチロールから作っていらっしやっただと思うんですけど、今は ZBrush とか、デジタル以降に、デジタルで原型を作る時代に移行なさってると思うんですけど、そもそも、何ですかね、周りもだ

んだんそういうふうになってきて。

BOME：はいはい。

——割と最後の方ですよ。

BOME：そうですね。

——ご自分で、でも、ちょっとそっち、デジタルの方に行ってみようと思われたきっかけは。

BOME：いや、だいぶ前からやってたんですけど、結局、終わり方と始まり方がわからなかった。本当の話。何回も土日とかそこら辺で練習してても、作っていくけど、どこで終わって、どこでこういうことをやったらいいのかわからないという形で。ただ、2年くらい前ですかね、うちの主任の村井（：太郎）君という子が、雪だるまを作ってくださいと。それは2種類で、このやり方とこのやり方で雪だるまを作ってくださいと。そしたらわかるんですよ。「あ、これ、丸を2つ付けて、パズルみたいにこういうふうにやれば、できる。この球を引っ張り出して、これを丸っぽくして、そういうふうにやれば、ああ、こういうふうにやればいいんだ」。それで、終わり方もこういうふうにやれば、終わるんだというのがわかって。あとはパズルみたい、パズルですよ。だからこれを縮め、ツールとかブラシとかいろいろものをこうやって縮めたり細くしたりそういうふうにはめ込む形で雪だるまができたという形ですよ。

——終わった感覚がつかめた。

BOME：そうですね。ある程度終わり、なんて言うかな、村井君が提示した形になるという。ああこれで終わったんだという形で、ああわかったわかったという形で。一番、僕も笑われるかしらんけど、デジタルでよかったのは手が怪我しないことですよ。

——ああなるほどね。

BOME：もう本当にやっているときに血まみれになりますよね、アナログでファンドとか削っていても。それが一番よかったかなと思う。あとはもう自分でああやったらいいんだ、これを引っ張ったらいいんだという形で。自分がだんだん年をとって老眼になっているから。やっぱりその拡大できるのもいいから、細かい。で、だんだん自分でアナログやってる時に一番ジレンマ（：ストレス）になっちゃうのは、細かいのはできないってことですよ。

——アナログでできなくなって？

BOME：できなくなる。

——物体の限界が。

BOME：そうですね。物体の限界。だからこれぐらいのものを、これぐらいだからこう掘らなきゃいけないけど、うまくいかない。デジタルだと、これだけのやつをこれぐらいやって、ここにこうスジ彫りをすればいいじゃないかってなるじゃないですか。それがもう夢のような感じですよ。

——むしろそういう感じなんですね。

BOME：僕にとったら別に（：違和感がない？）。上海の工場で作った綾波があるんですけど、じゃあアナログの技術がダメかって言ったら、消さなあかんかって言ったら、それはなくて。綾波でちょっとアナログの感覚もやりながら、七転八倒しながら、向こうに助けをもらって、なんとかできたんですけど。ああアナログやっててよかったなというのは、立体感というのはブラウン管の中でも分かる。くるくる回して、「こここうなるな、ああいうのがあるな」というのが分かったから、それはよかったなと思って。別に今までのやつを捨てなくてもいいんだという。

——技術の延長ということですね。

BOME：そうですね。それがアナログからデジタルに転換しても使えるというのが一番よかったですね。多分ある意味で特殊なんでしょうけど。デジタルを最初からやった人から言ったら、全く違う空気になると思うんですよ、やっぱり。

——そうでしょうね。デジタルしかやってない人とまたちょっと違うんですよ。

BOME：アナログだったら、服の重さとかそういうのを表したかったから、そういうシワとか作るじゃないですか。この服とかこうやって重さをやるじゃないですか。それもデジタルでもできるっていうのは分かりますよね。もともとミリタリーモデラーやから、重量とか重力とかそういうのを教えてもらったから、そういうことを切り離さんでもそっちに放り込めるっていうのは、デジタル万歳ということですね。

——もう気がついたということですね。

BOME：そうですね。

宮脇：手に持たへんから。大きさは、ほら、でかいのって大変やで。持ってるだけでこんなでかい、3分の1ぐらいのファンドの塊やから、体力的にはだいぶ違うの、それ

も。

——そうですね。

BOME：いやそれが、よく作ってたじゃないですか。肩こり、肩こるわけですよね（笑）。按摩屋さんに行くんですよね。按摩さんが「こっちの肩、すごい張ってますよ」って言われてた。

宮脇：利き腕が。

BOME：物を作りながら、ものすごい重量をこっちの腕でやってるから、もうこっちだけやたら発達しますよってみたいな。

——やっぱり腕も太くなっちゃったりする。

BOME：太くなってますよ。「こっちとバランスが違いますよ」って言われたところがありますよね。

——そうか、物理的に重いんですね。

BOME：（：デジタルは）それもないですからね。だからどんだけ拡大縮小もできるし、くるくる回して形を確かめることもできるし。

——思った以上に便利なものだった？

BOME：そうですね。でもまだまだいろんな、それに付随してやっぱり（：問題はある）。でもやめられないのが塗装ですよ。だから僕の師匠の安良ひろちかから教えられた、「こういうふう塗れ、ああいうふう塗れ」っていうのはやらないといけないし、今の色塗りの人（：に対して）一番危惧しているのは、色のメーカーを決めてしまう。例えばクレオス一辺倒とかガイア一辺倒とかなってしまうのが怖い。僕の師匠は、いろんな素材いろんな色を使っていいものを作って、それが豊かになる、ものが豊かになる、その立体物が豊かになるんじゃないかということはずっと言ってましたし、いろんな塗装の方法も考えてましたし。

宮脇：BOMEさんの体の3分の2ぐらいを頭の中に入れてる安良（：ひろちか）君という。本当に色の発想が違うんですよ。BOMEさんの塗り方っていうのは今のほら塗り方に比べてBOMEさん式はなかなかないから。みんな今サプレス風と言われる白い薄いやつに染めるような感じで塗っていく儂げな色が多いですけど、BOMEみたいに割と真っ赤な感じで下から塗り上げていく、重ねて重ねてやっていくっていうのはなかなかもう今はいないのと、ワンフェスの中でBOMEがいつも言っているのは、薄暗い会場

の中で発色をよく見せるために相当考えて色合いはやっていたよね。

BOME：だからビッグサイトでも、あっどこやっけ？千葉の(：幕張)メッセでも結局ライトが(：色温度の低さで)黄色いわけですよね。だから普通に肌色をやったらどんどん黄色くなっていくわけなんですよ。それは元気のない女の子になるじゃないか。

——顔色が悪い。

BOME：だからちょっとだけ僕は赤みを入れるんですね。そしたら赤プラス黄色やからちょっとオレンジっぽくなるし。

——元気に見えるし。

BOME：元気に見えるし。まあ、他の奴とは違うやろって形のやり方。みんな、瓶から出したその色を塗っている。

——ああ直接そのまま。

BOME：それ(：色味の調合)が指定されているじゃないですか。そのまま塗っちゃう。それが安良ひろちかが一番嫌がったことで。そこに赤とかオレンジとかを足したら、もっとフィギュアが豊かに、にこやかに笑ってくれるとか、元気になるんじゃないか。

——いい言い方ですね。にこやかに。

BOME：やっぱりそういうことをやって、造形と塗装が合体したときに、本当に作品がどんどん豊かになっていく。

——それは確かに…

BOME：みんなが見てくれて。ああ、いいもんだと思ったら、それを見た人も豊かになっていく。

——いいお言葉ですね。単に造形だけ作ったわけじゃなくて、その色とか全部、まわりの光とか含めての完成という。

BOME：そうですね。大体の人が造形8、塗装2で終わってしまうじゃないですか。ところが安良ひろちかというのは造形7、塗装3。いや、あるいは造形6、塗装4でいけという、いつも言っていましたね。だって色塗らないと、ただのグレーの。

——確かに、グレーの塊。

BOME：グレーの塊じゃないですか。どんなに出来がよくても、自分の作ったところを…ちゃんと映やさないといけない。だからロボットにしても、彼自身は当時ガリアンとかあったんですけど、大体ガンダムとか全部つや消しに塗られているわけです。ボトムズ（：装甲騎兵ボトムズ）も。でも面が、かっこいい面があるのもったいないやないかって海洋堂のガリアンは全部ほとんど艶ありだったんですよね。面がこうカチカチと、それでエッジにもピンッとハイライトが入る。そういう塗り方をしますよね。そうじゃないとせっかく作った面が、艶消しになって同一化されたらもったいないじゃないかっていうのが、彼のあれ（：こだわり）やったんですね。

——ガリアンだと結構赤いですね。

BOME：そうですね。赤でも面をいろいろ調色しあって、調色をいろいろやってやりましたから、彼自身もやっぱり自分の持論のやり方をやりましたよね。

——ロボットもまた違うわけですね。うん。なんか氷川さんから。（：質問を）

——今デジタルの話をしてるんですけど、塗装はもう、デジタルの中でもあくまでもグレーのまま。3Dで出力してから？

BOME：ただ、自分の中で物を作る時にも、頭にインプットされているじゃないですか。この色はこういう色で。だからこういう風に作った方がいいっていうのはもう。

——色を意識しながら。

BOME：だから結局それはアナログの時代と同じなんですよね。このキャラクターを作るとずっとこういう風に見てるじゃないですか。それを作っていても、「この部品はこの色だな、この色だな」って分かってるじゃないですか。「これにどういう風にやったらいいか」とか。デジタルでグレーとか茶色になってても、ぐるぐる回して、「ここに青色が入るから、こういう風にやった方がいいな」とか、そういうのがありますよね。

——意識しながら。

BOME：意識します。

——グレーって■■■。

BOME：それはやっぱりちょっと綾波、上海の綾波でやったりしてますよね。どうやったら映えるかっていうのは、ずっと自分の中で…。安良ひろちかがいるから仕方がな

いですよね。

——何か隠し味みたいにして入れたりするんですかね。

BOME：そうですね。白の中にちょっと緑を入れたり。

——料理と一緒にですね。

BOME：そうですね。緑、教えてもらったんですけど、結局、紫と緑というのは影っていう風にやろうと。そこにちょっと紫を入れたら冷たくなってしまうと。じゃあ、緑を入れたらちょっと黄色が入っているから、ちょっと暖くなるじゃないとか、そういうのをやっていたね。だから、今回の綾波にちょっとだけ緑を入れているんですね。本当の2~3滴かちょっとだけ入れて、白自身が実際だと影が入るようにしているんです、ちょっとだけ。そういうふうに隠し味をいろいろやってますね。さっき専務が言ったように、肌色も先にピンクを塗って、そこからオーバーコートしていくという形をしています。

——アニメの方にちょっと話があるんですけど、昔はセルの時代はね、割と裏から塗っていくんで、複雑な色表現ができなかったんですけど、最近デジタル彩色だから、普通のテレビアニメでもグラデーションがあったり、目の中にいっぱい星があったり。

BOME：あれが困るんですよね（笑）。

——それ聞こうと思った。

——そうですね。最近もう目の中に宇宙があるみたいな。

BOME：もう、あの京アニ（：京都アニメーション）がやったことで、「これ大変だな」って。

——最近だと「推しの子」とかってやばいじゃないですか。

BOME：そうですね。

——「推しの子」も目の中に星がいっぱいあるんですけど。

BOME：いやー、CloverWorks（：株式会社 CloverWorks）の「逃げ上手」（：「逃げ上手の若君」）の…あっくら辺の絵を見てても、「これは大変や、作る人大変だなー」って思う。

宮脇：BOME がもしやるんやったらちゃんと(：瞳の中を)描くしかないよな。頑張るしかない。

BOME：描くしかないし、でも、違う方法がもっとあると思うんですよね、なんか。で、今はだいたいほら、プリントとかデカールとかやるけど、塗りでなんとかなる、なんか面白いことできないかなっていつも考えてますよね。

——塗っちゃうと絵の具にしかないですよね。

BOME：そうですね。

——アニメも一応こう、撮影処理で光を見せてるけど、そのギャップがあるじゃないですか。

BOME：汚い。あんだけ色がいっぱいあったら、汚い。あの小さい中にこんだけ色が、みんなすごい、Xとか見ても、「すげえ頑張ってるな」って思いますよね。

——そうか、色自体が複雑なんだ。

BOME：そうですね。だから、だんだんだんだんグラデーションを入れてやったりしてましたからね。

——ですから、フィギュアで再現するのも大変な時代になってますよね。

宮脇：やるとしたら頑張って塗るしかないか。

BOME：塗るしかない。もしそれが一点ものやったらね。

——量産するもの。

BOME：今は量産というものが前提になるから、

宮脇：考えるわけや。

BOME：どうしてもデジタルの中でタンポ印刷(：オフセット印刷の技術で立体に平面を印刷する)とかそこら辺になってくるでしょうからね。特に今の量産品やったら、もう目を彫らないようになってきてますからね。

——どういうことですか？

BOME：つるつとした中にタンポをやりやすいようにつるつとしてるんですよね。だから目の（：黒目や睫毛などの）モールドがない奴が多い、ほとんど。

——モールドを作ったって、ずれるから。

BOME：そうですね。ずれたらもう一巻の終わりですね。そこら辺がね。それを何か違う方法で、今はもっと違う方法が出てみたいなので、それはまた楽しみということですよ。

——お互い進化し合うみたいな。

BOME：そうですね。

○「令和4年度文化庁長官表彰」の受賞と最近の状況

宮脇：さっきも BOME が言ったみたいに上海で売った綾波って 150 万円って一品物なんですよ。アーティスト BOME のものとして。これだけでかかったよね。これぐらい大きかったっけ。でかい。サイズを 1 個だけ作って。それをね BOME が一品で全部塗って仕上げたというアート作品を。他にもそういうことをやっている人はまだいないので、そういう意味では、BOME さんも別格でアーティストであってほしい、せっかく「ムッシュ BOME」という称号をもらって、文化庁の長官賞をもらったんだから、そしたら BOME さんもアーティストとしていてくれというのが、こちらとしてもね。そういう活躍を今回もしてくれたので、その 150 万が速攻でオープンした瞬間に、もう 1 分後には売り切れてしまうという熱烈ファンがいて。

BOME：でもね、結局自分の知らないところでね、表彰をもらっても仕方がないですよ（笑）。

——いやいや

BOME：いや、本当の話。

——でもその感想はちょっと聞きたい、前後しちゃったけど

宮脇：BOME さん、表彰の感想はどうですか。

BOME：いやだから…

宮脇：都倉俊一（：作曲家。文化庁長官）からもらった。

BOME：都倉俊一さんからもらっても、なんでもらったかずっといまだにわからないで

すよね。だから自分というのは、ずっとこう、やりたいものを作りたいというふう
ずっと続けた人間なんです。だからそれが、それが評価されたのか。一緒に仕事し
ている浅井君というのが、「BOME さんが取ってくれてよかった」と言ってくれたのが
ちょっと嬉しかったですよね。だから他の人が取るんじゃなくて BOME さんが取ったか
ら、「これからこういう立体とかそこら辺のキャラクターとかそこら辺の奴が評
価される時代が多分来るやろう」という形で彼は言ってましたね。

——後続く人が。

BOME：そうそう。どんどんそういう人が続いていったらいいと思いますし。

宮脇：BOME さんが取って、井上(: 俊之)が取ってないのがな、何もな、あんなすごい。

BOME：いや、でも庵野さんは取ってますよ。

宮脇：いやいや、庵野さんは取っても。BOME がほら、そういう明らかに井上俊之なん
かはそうやって、何もまだもらってない、あんなすごいのに。評価はすごいけど。

BOME：あいつをね…。

——あれね、推薦者がいるんですよ。僕も何人も推薦してますけど。文化庁のやつつ
てね、必ず推薦を。

宮脇：氷川さんは誰か他にアニメから何人が推薦されてるわけですか、ちなみに。

——渡辺宙明先生とか、村瀬継蔵さん、佐川和夫さん、キングギドラの光線を描いた
飯塚定雄さん、生頼範義さん、自分が推薦して。

BOME：ぜひともアニメーターも。

宮脇：アニメーターってあんまりないのですかね。

——いや、そんなことはないですよ。大塚(: 康生)さんも取っています。

宮脇：大塚さんはもうあれぐらいになっているけど。

——賞がね、変わっちゃったんですよ。僕が今言ったやつはメディア芸術祭(: 正しく
は、文化映画賞映画功労部門)。都倉さんのときに無くなっちゃったんですよ。

宮脇：そうなんですか。それはそれは。僕らがまたほんまに運がよくて、生きている

間に貰えたから、死んでからもらってもね。

——あれね、亡くなった方は貰えないです。

宮脇：そうなんですか。生きている間しか貰えない？

——そうか。また面倒くさくて厄介な。

宮脇：だって。よかったね。ああいうの本当に貰えて。

——亡くなって貰ったの金田伊功さんだけです。樋口真嗣さんが頑張って、無理やりにねじ込んで、一回だけの例外（：文化庁メディア芸術祭特別功労賞）

宮脇：そうなんだ。へー。なるほどね。

BOME：あの時代が一番よかったですね、面白くて、ぐちゃぐちゃな作画、山下（：将仁）さんがやった「うる星やつら」とかね。

——「鉄人」（：「太陽の使者鉄人28号」）とかね。

BOME：「鉄人」とか、あれを見て僕らは育ちましたから。

——「何やってもいいんだ」的な。

BOME：「何やってもいいんだ」って。だから似てなくてもいいんだって。

——独自の解釈が許されたっていう。

BOME：だからそれが伝染してるんですよ。

——やったもん勝ち、一瞬はやったね。

宮脇：今はアニメもそういうのはなかなか難しいし、フィギュアもなかなかおれへんもんね、最初そんなすごいやつっていうのが。

——アクションシーンではまた「何やってもいいんだ」的な。

——確かにね、ちょっとね。

BOME：ちょっと揺り戻しましたね。

——「呪術廻戦」とか見るとね。

BOME：あと最近やった「メカウデ」（：クリエイター集団「TriF」のオリジナルアニメ）とかね。

宮脇：「メカウデ」もやってた。

BOME：とかいろいろやってますね。ただもう、CloverWorksと頑張っ、すごいずっとまとまってるなって思っちゃう。すげえなって思ってる。

宮脇：一応ちゃんと見てるわけ？今でも、BOMEも。

BOME：少なくとも始まって10話は絶対見てる。

——僕よりも見てる。

BOME：いや、ヤオイ（：いまでいうBLのこと）はやめてますよ。

宮脇：「負け組」（：「負けヒロインが多すぎる!」？）見てたやろ？

BOME：見てた。みんなに「面白いぞ」って言っても、みんな無視された。あんなに面白いのに。新しいラブコメなのに。ただ、あの作品に続く作品が出てほしいですね。ああいう形のね、新しいラブコメ。アニメは僕の、アニメと漫画は自分の肥やしですよ。

——心の。

BOME：もう帰ったら、録画したやつを見てる。「艦これ」（：艦隊これくしょん -艦これ-）やりながら（笑）。11年目ですよ。

——ありがとうございます。

BOME：もうあれはずっと、朝起きたら遠征させて、演習させて、遠征させて、それで帰ってきたら遠征から。

——リアルなイベントは行かれたりするんですか。

BOME：一回だけは、大阪でやった交響（：交響楽）の時だけ行きましたね。もう一回やってほしいですね。あれは良かったですね、自分で。

——こないだ呉でやった。

BOME：ちょうどセンムの生誕、60歳の誕生日だったんですけど、途中抜けて、「艦これ」のオーケストラに行って。「ああ、良かった」って。なかなか呉とか、横浜とか行けないのでね。羨ましいな、行ってる人。

——そのうち機会があれば。

宮脇：ひたすら猫と共に土日はずっとおるし、祭日もおるし。ここにおるんですよ。

BOME：結局ね、練習できるから、誰もいなくて。こそこそと練習できるから。

——逆にそれはすごいことだと思うんですけど。

BOME：いや、家でみんなみたいにコンピューターのシステムでやることができないから。ZBrushは高いし。

——とにかくここでひたすら。

BOME：そうですね。

宮脇：40年続けて。すごいよね、ほんまに。

BOME：すごいのかどうかわからない。

——いや、すごい。その継続はすごいです。

宮脇：誰もマネができないから。やってしまっ。村上が言うのとったけど、結局はだから、みんなもうこれからBOMEさんのマネはできないから。40年これでいい。さっきのフリーレンばなし（：葬送のフリーレン）でまた出てくるから。

——今はだってそういう、毎日出社しちゃまずい仕事の中になっちゃってるからね。

宮脇：そうですね。土日は自由出社ですから。勝手に来てる。タイムカード押してない。土曜日、日曜日は。

BOME：いや、最近

宮脇：押される？

BOME : 8時になってる。

宮脇 : そうなの、ふーん。

BOME : アイツがうるさいんですよ。下の白い大将。

宮脇 : 猫が。

——猫ですね、テレビ番組で見たあの猫ですよ？

BOME : うるさいですよ。

——膝に乗ったりするんですか？

BOME : いや、そうじゃなくてね。触らないとね。

——ああ、機嫌が悪くなる。

BOME : むちゃくちゃ機嫌が悪いんですよ。

宮脇 : でも普通に触ると、僕らが触って、30秒以上触っていると噛みます。

—— (笑)

宮脇 : ひどい猫です。20人くらい病院送り。病院送りは5人くらいです。噛まれたのに傷ついたのは20人くらいはいます。10人は超えています。

BOME : 僕にそういうことやったら、餌がもらえないので、絶対やりません。

——それはよく知ってるんですね。BOMEさんが餌やってる？休みの日とかですか。

BOME : そう、餌やってます。

宮脇 : 氷川さんも猫さんはすごいですよね。猫様はちゃんと。BOMEさんも猫様に。

BOME : 僕はね、犬派のはずなんやけどね (笑) 。犬みたいに散歩させてますよ。

宮脇 : いつも晩になったら、ハーネスつけて BOME が散歩させる。

BOME：いや、あれは違うよ。夜はあれ。

宮脇：はしくんか。違う担当。ハーネスつけて散歩してるんですよ。犬みたいに。

——うちは毎朝3時半とか4時半に起こしに来る。

宮脇：起こしに来ますね、猫は。

——「起きろ」、カリカリカリって。

BOME：腹減ったって。

宮脇：BOMEさんも、こんな遅くまで大丈夫ですか？

——まだ語りつくしてないとか。

BOME：いや、とりあえず塗装のところが言えたので大丈夫です。

——ありがとうございます。