

NAM

ガブリエルの 距離

R18



行き場所のない瓦礫とともに生きて
行方不明者たちの声を胸に抱き
行き交う光の粒が名前を呼んでいる

焦げた地球を見下ろす外で

ナノメートルと光年の区別もつかぬまま

消えた人たちの声が 星のノイズにまじっている

消えた光を 今夜も観測している

消されたはずの祈りが そっと歌っている

空気の震えに 答えを濁して

澄んだ涙よりもキラキラを集めたくて

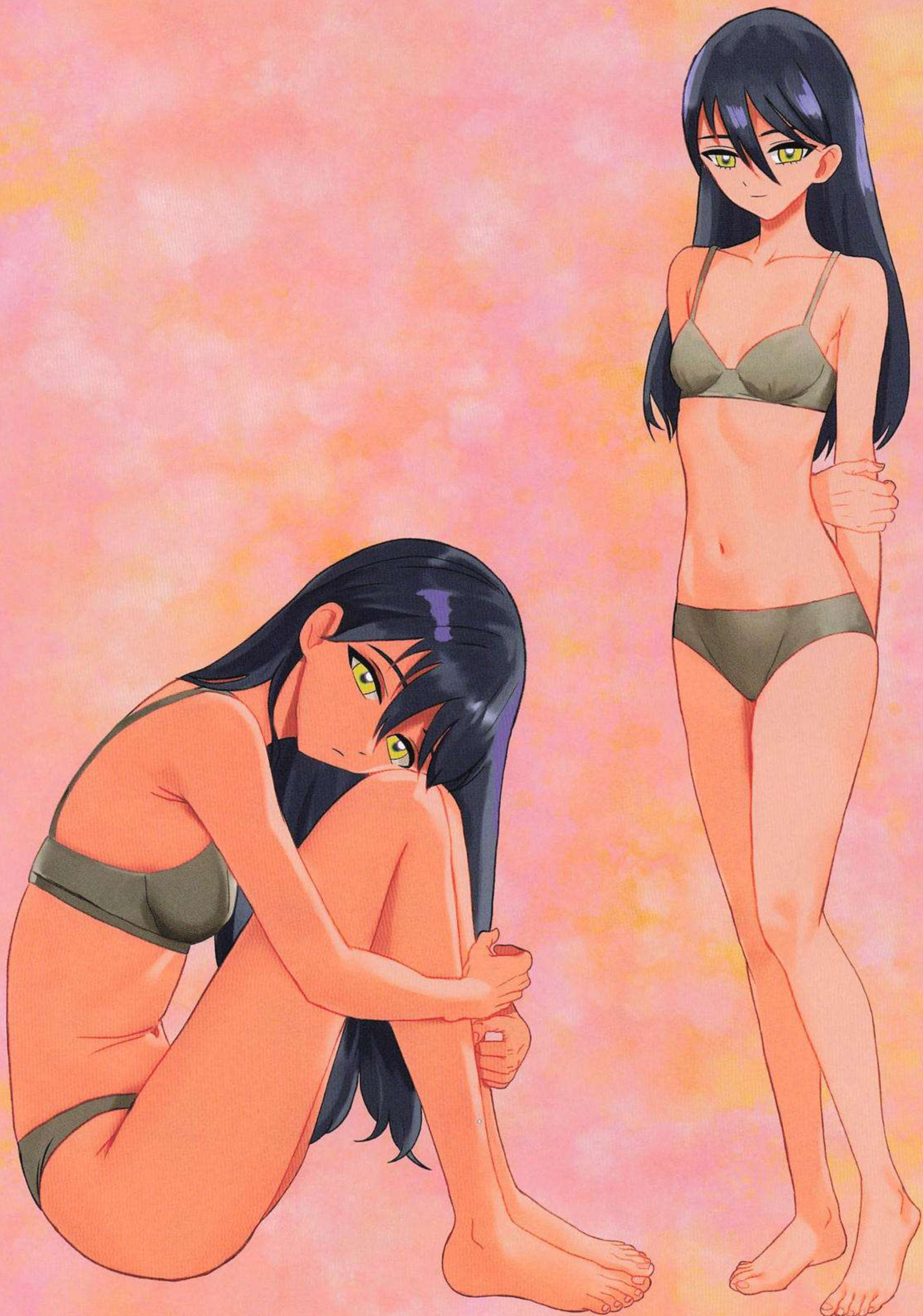
私は今日もここで息をしています



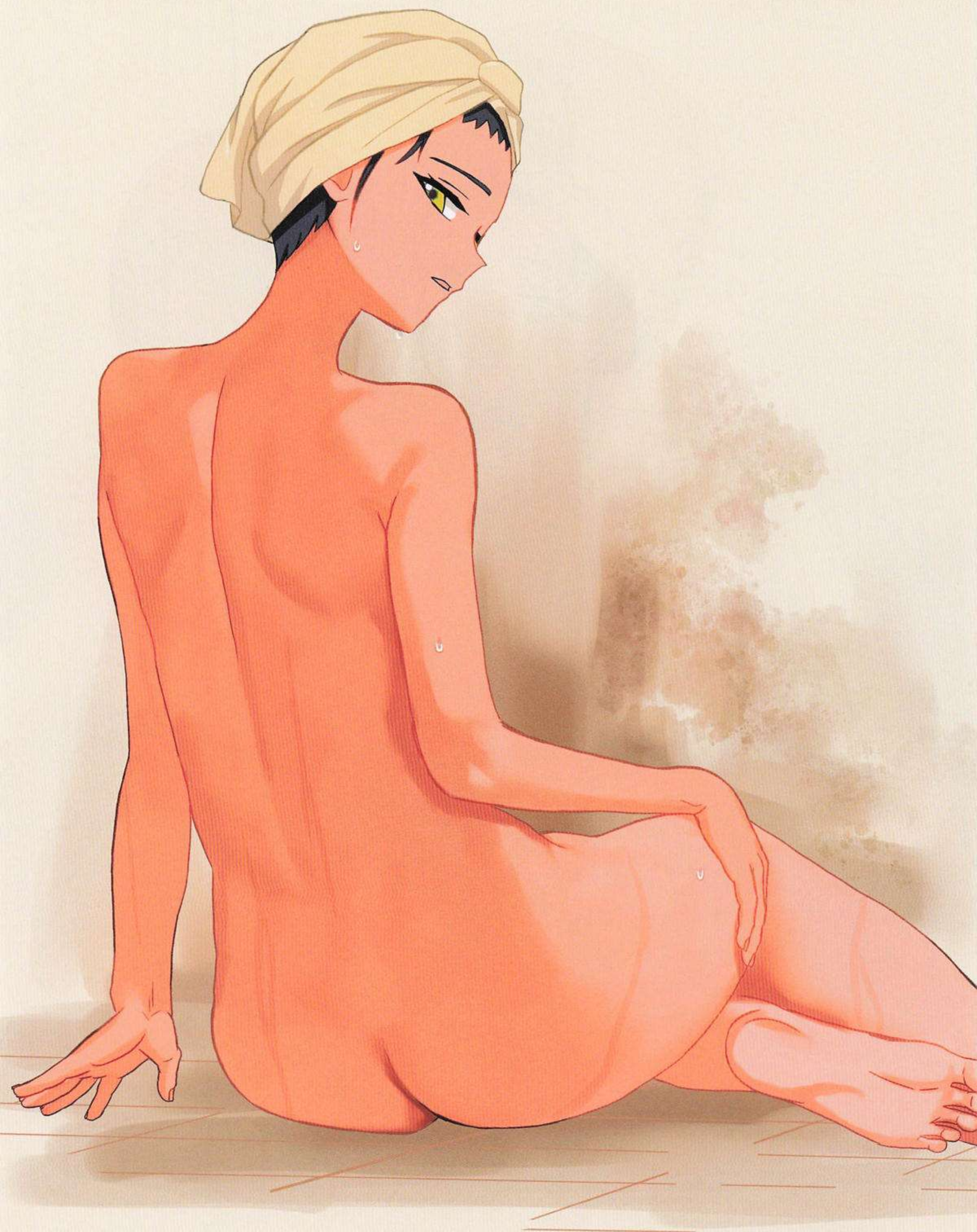


















戦争という時代の温度が
ふたりの体の底で
微かに沈殿している。

触れれば崩れる気がして、
わたしたちはその沈黙を
ナノメートルほどの
薄い膜として

受け入れる

その膜が

ふたりの腕を

かすかに隔てながら

それより少しだけ薄い距離で

そっと熱を混ぜようとする

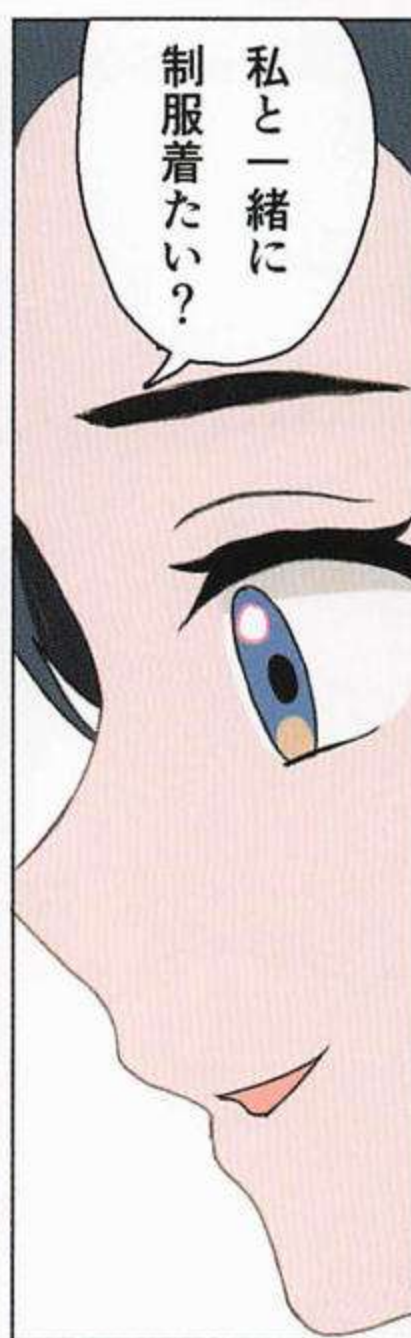
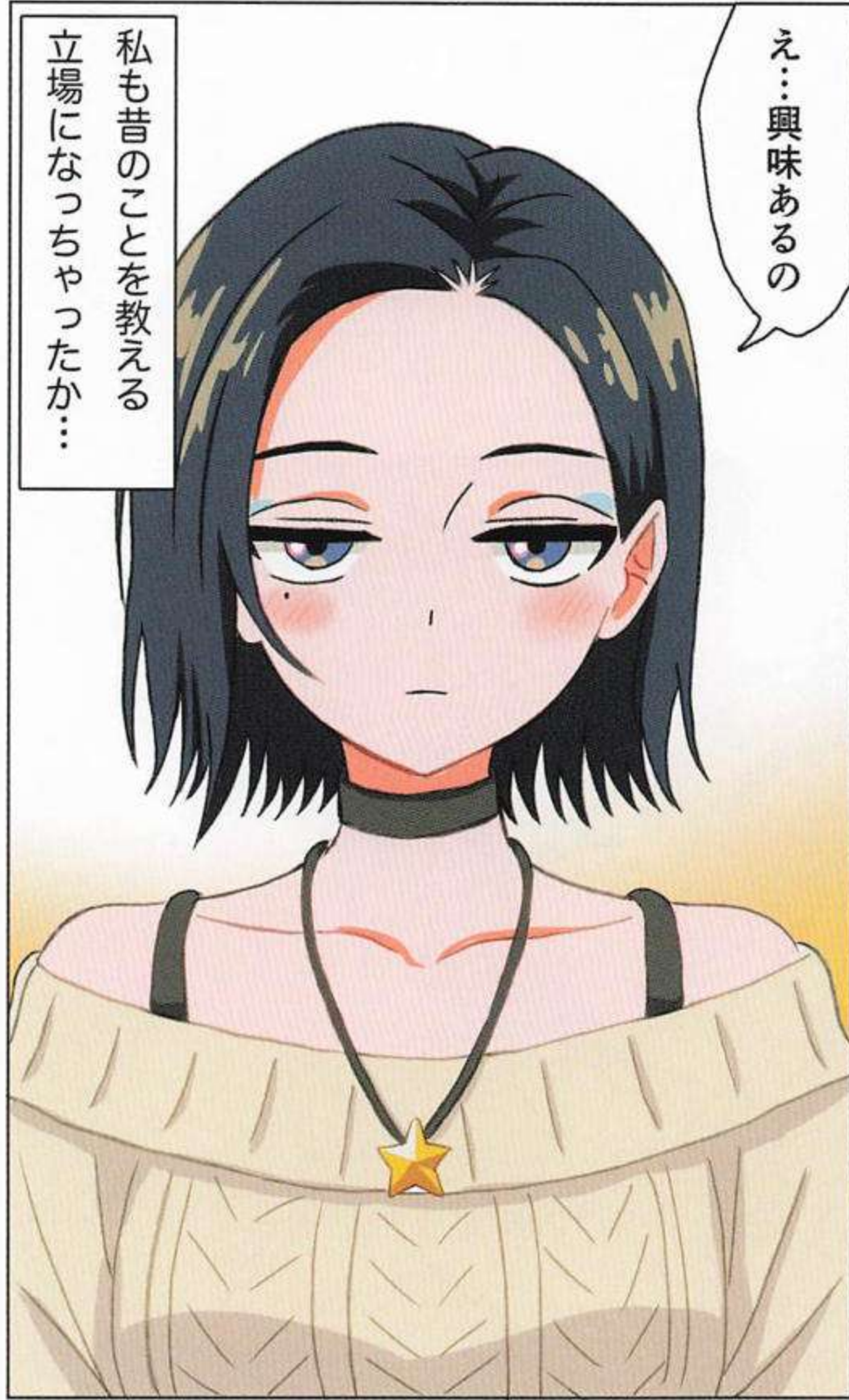
隔てるのか

つなぐのかも曖昧なまま

触れない肌同士の温度が

ゆっくりと溶けていく



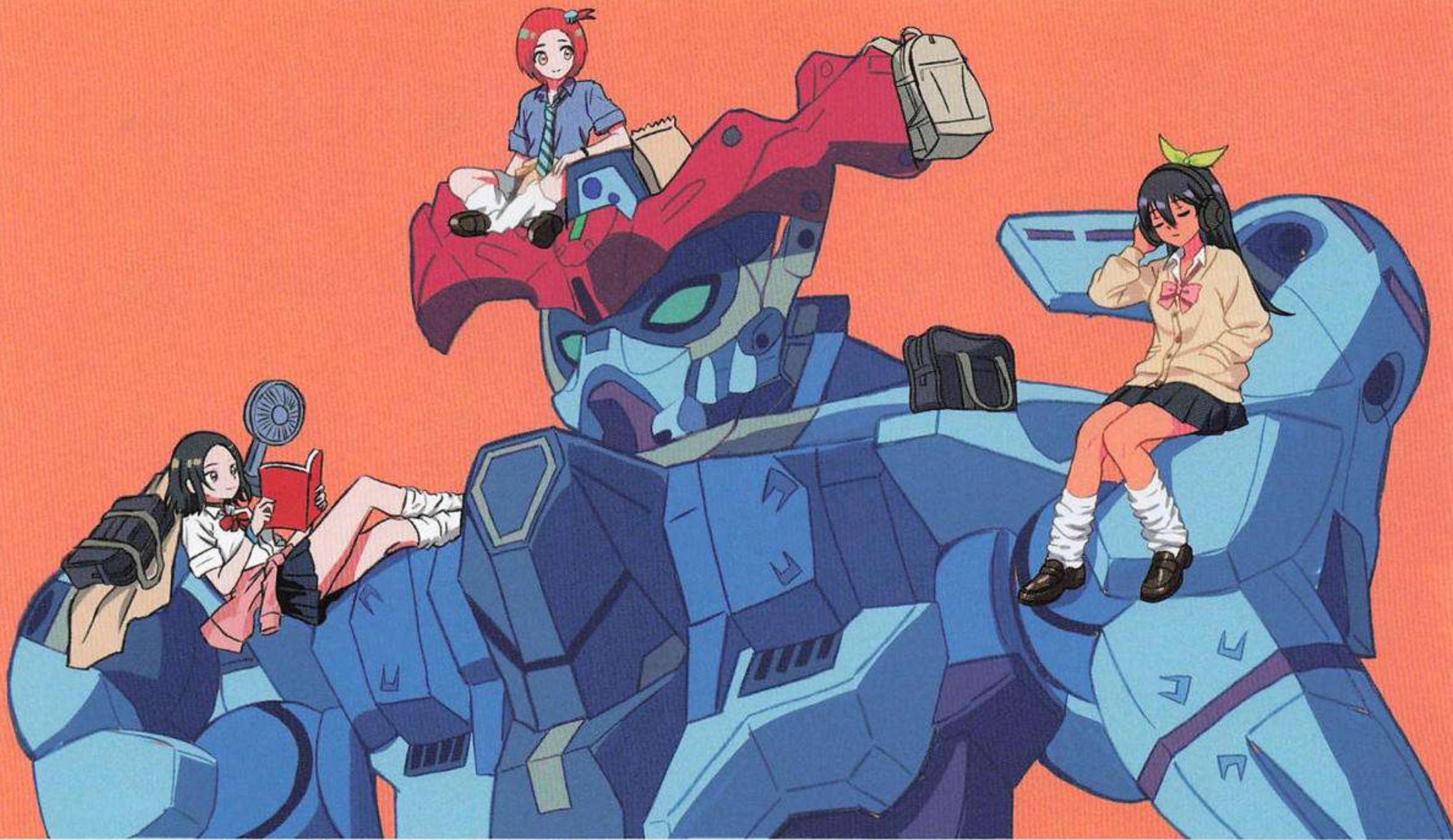


三つの体温が、
ひとつの影をゆっくりと満たす。

名前を持たない季節だけが
かすかな距離となって残る

誰も視線を交わさず
それぞれの時間を過ごして
地球の風だけが三人をならべる。

触れられない温度だけが、
わたしたちの
生き延びた時間を照らしている。









あ…っ♡

とろ♡

とろ♡

びゅ♡

くわ♡

びゅ♡

あ…♡

あん…♡♡

はあ…♡

ん♡

ん♡

くわ♡



ああん...

4♡♡

♡♡♡

あ...っ♡

やだあ...そこは...♡

はあ...

ん...♡

♡♡♡

♡♡♡



ああん…♡

ん…♡♡

あ…っ♡

♡ロ♡

♡ん♡

♡ロ♡

♡ろ♡

は♡♡♡

♡ん♡♡♡

あ♡♡♡

ああん…♡

んふ…♡
顔隠して♡
かわいい…♡

♡ん♡

♡ん♡

はあ…♡

♡ん♡







ふあ...

ああ...っ

んん...

あ...

は...

おっぱい大きい...

よしよし

はあん...

わん

わん

わん

わん



んん…

もう…

奥に…

あたってる…
からあ…

ため

あ

はあん…

おっはい
ちっちゃくて
かわいいね…

↑
↓
…

触れられない距離が、そっと未来を押しひらいた。



Making



③線画をクリンナップ

昔は3Dモデルをそのままなぞるみたいなこともやってましたがそれだと絵がどうしても固くなるので3Dモデルを参考にしつつ、いろんなアニメや写真資料を見ながら再構成しつつ描きなおすみたいなことをやっています。ツールに依存せず、段階ごとに最善の判断を下せるような描き方に変えています。



⑥完成、

まだ少しインパクトが足りないと思い、最近よく見かける衣装と背景を一体化させる手法を取り入れました。単に流行に乗っただけかと思いきや、実際は二人の親密さをより深く見せられる結果になり、とても気に入っています。



②3dモデルで体格の確認

iPhoneアプリのEasy Poseを使って、ラフに近いポーズを3Dで再現してみました。仕事ではもっと高機能な3Dソフトも使うのですが、イラストのポーズ検討ならこのくらいのアプリで十分な場面が多いです。すぐ動かして手軽に比較ができるので、とてもおすすめです。



⑤色塗り、質感付け

ここでいったん普通のイラストとして完成させています。手のモチーフはタイトルともリンクしていて、二人の距離の近さと、触れたいのに触れきれない曖昧さの両方を表すように意識しました。親密さを感じるシーンなので、その空気が出るように色や質感も調整しています。



①ラフ/下書き

まずはアイデア出しとして、何パターンかポーズ案を描きました。ここでは残っていた中でいちばんイメージに近いラフを掲載しています。「二人が抱き合う」という大きなコンセプトは決まっていたのですが、衣装を着せるかどうかはこの段階でも迷っていたようです。隣の3Dモデルを見ながら行ったり来たりしつつ、形を探っていたと思います。



④トリミング/塗分け

最初は右寄りの画面構成を考えていましたが、表紙として見ると少しインパクトが弱いことに気づき、思い切って大きく寄せました。もっと寄せる案もありましたが、「マチュの足裏は画面に残したい」という気持ちもあり、最終的にこのバランスに落ち着いています。

あとがき

人の肌と肌がぴたりと合わさっているように見えるときでも、ほんとうは、そこには目に見えないほど小さな隙間があるらしい。ナノメートル単位の、どうしようもなく埋まらない距離。原子のまわりを回る電子が、他人の電子を押し返してしまうからだ。皮膚と皮膚は、どんなに頑張っても溶け合わない。その“くっつけなさ”の上に、わたしたちの「触れた」という感覚は生まれてくる。なんだか、不思議で、ちょっと切ない仕組みだ。

この「届かない感じ」は、カントが言った「物自体」の話にも似ている。世界には、わたしたちがどうしても触れられない本体があって、見えているのは、あくまでその“現れ”にすぎないのだという。つまり、どれだけ目を凝らしても、世界の本当の姿には触れない。

けれど、この届かなさは、創作の世界では別のかたちを持って現れる。とくに、わたしたちが愛する物語、今回はジークアクスになるが、必ず「描かれていない部分」がある。キャラクターがあの場合のあと何を考えたか、言葉にしなかった感情はどこへ流れたのか、物語には、ナノメートルの隙間みたいな余白がそこかしこに残されている。

同人誌はせいぜい30ページ弱の物語しか込めることができない。だから漫画を描くにしても、間に小説を書くにしても自然と限界はある。小説や漫画の描写は細くなればなるほど、想像の余白はむしろ減ってしまう。その余白を最大限に生かしたくて、今回はあえて詩という形式を選んだ。言葉を言い切らないことで、外側にある温度や沈黙、まだ名を与えられていない感覚の気配を残すためだ。

イラストは漫画や小説ほど詳細な物語を紡ぐことができない。だが鑑賞者によって無限の解釈可能性に開かれている。詩は小説や漫画で使われている言葉で言い切らないことで、言葉の外側にある感覚・気温・沈黙・身体感覚といった“気配”がそのまま残る。詩と言葉にならない気配、絵と語らない光景。その二つを重ねることで、描かれなかった「余白」はむしろ豊かに広がっていく。

二次創作の楽しさとは、この“触れられない余白”に、そっと手を伸ばすことにあるのかもしれない。原作があえて描かなかった部分、描ききれなかった瞬間、キャラクターの心の奥の、言葉にならなかった震え。そこに「もしも」を重ねて、形にならなかった気配に触れ直す。

もちろん、それは原作そのものには決して触れられない。カント流に言えば、原作の「物自体」には近づけない。けれど、わたしたちはその「現れ」公式の断片、セリフ、表情、沈黙を手がかりに、自分なりの物語を立ち上げることができる。

触れられないからこそ、想像が生まれる。届かないからこそ、補おうとする心が動く。触れられないからこそ、触れ合いは起こる。その近さと遠さのあいだ、原作と二次創作のあいだにも、まさに同じ距離がある。

届かないと知りながら、それでも触れようとする。その瞬間にこそ、物語はもっと深く、強く輝くのだ。

そんなことを深く考えて生み出されたのがこの百合えっち同人ある。やはり人類は愚か。

この本を手にとってくれた皆さんによき人生を。

発行：リモリ会
発行人：リモリ
印刷：グラフィック
連絡先； https://x.com/rimori_works
rimoribiz@gmail.com

NM ナノメートルの距離
2025年12月30日 初版発行
コミックマーケット107

Rimari Kai