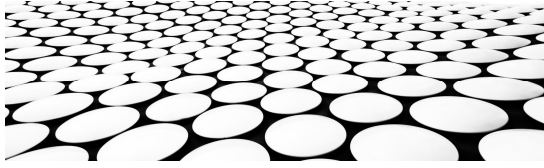


# 絵と言葉で伝えるストーリー



第2回 Lightning Talks 『私はこうやって表現する』 2022/6/1

## 第1回LIGHTNING TALKSで コロナ禍にせせと漫画を描いてた話

ポータルフォリオにもなるし、絵も上手くなるのでは？とほじるもの、思った以上にストーリーも演出も難しいことに気づく

**漫画掲載期(現在進行形)**  
 編集者様へお話し  
 読者の皆さまへお話し  
 編集者様へお話し  
 読者の皆さまへお話し



## ということで ストーリー作りを強化しはじめました

今回のメインピック！

- 編集者の人に**プロット、ネーム、原稿**を見てもらいながら読切漫画を描き上げる
- ①良かった点と理由、②悪かった点と理由、③改善点を考えながら映画を鑑賞
- 脚本術の本を読んでストーリーの型を学ぶ

	2022.2	2022.3	2022.4	2022.5	2022.6
漫画教室 ライトニングトーク (編集者講座)	第1回				第2回
読切漫画 作成	プロット	ネーム	ペン入れ	修正&表紙 (現在進行形)	
映画鑑賞	1本程度/週				
書籍					

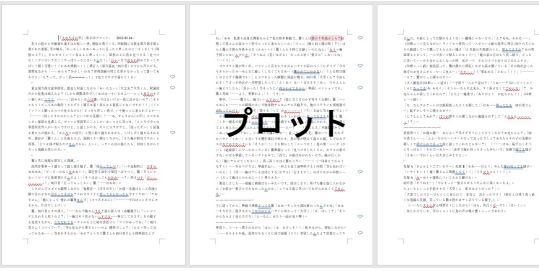
※プロットとネームは本来こんなに期間かけるものではないが？まずは練習なので。

『SAVE THE CAT』の法則一本当に売れる脚本術―著:ブレイク・スナイダー、訳:菊池洋子  
 『マンガ脚本理論―漫画家を志すすべての人へ〜』著:さそうあきら

# そもそも プロット？ネーム？原稿？ って何

## プロット

ストーリーの流れを書いたもの



## ネーム

マンガの構成を書いたもの





### マンガづくりのいろは (たぶん)

漫画は①プロットと②ネームで決まる！  
ここで大事なものは...

- ・ストーリーに**流れ**と**面白さ**はあるか？
- ・感情の**波**はあるか？
- ・読み**やすく**作られているか？

(勿論説得力が増す画力も大事だが基本的に③は作業)

### ストーリーに流れと面白さはあるか？

・『問題提起』と『ハードル』で**流れ**がつくられているか？

・面白さの要素である、『新しさ』と『共感』があるか？

ない場合は...

- 1 新しいビビッドな登場人物を思い出す
- 2 登場人物を動かしてみる
- 3 場所を変えてみる
- 4 季節・気候を変えてみる
- 5 五感を働かせてみる
- 6 アクションを変えてみる
- 7 目的を変えてみる
- 8 感情はどう動くのか

を考えてみる

『マンガ脚本概論-漫画家を志すすべての人へ』著: さとうあきら

### 感情の波はあるか？

・実際に感情の波を描いてみると...

★ストーリーの型を使う手もある  
例：ヒーローズジャーニー

- 1 日常生活
- 2 冒険への誘い
- 3 冒険の拒否
- 4 賢者との出会い
- 5 戸口の通過
- 6 試練・仲間・敵
- 7 最も危険な場所への接近
- 8 最大の試練
- 9 報酬
- 10 帰路
- 11 復活
- 12 室を持つ帰還

帰還

試練と克服

合間で揺らぎ、解放する時は大きくアップダウンをつける

### 読みやすく作られているか？

・絵と流れて状況を説明する

・喋りすぎると読みづらいため、セリフはあくまで補助的に使う

例えば冒頭3P

主人公の性格を行為で示す

引きからはじめてどこにいるかを示す

強調したいシーンのコマは大きくする

吹き出しは逆で流れをだす

Q: どんな人物か？  
A: 無類の鳥好き・高所恐怖症(弱点)

Q: どんな舞台・設定か？  
A: 現代・仕事の話

### タイトル回収のターン

私は“絵と言葉にストーリー軸を加えて”表現する

小説

漫画

基礎

応用

誰でも容易に扱えるようになってきた領域

まだ差別化できる領域？

映像制作ですら容易になってきているのでゆくゆくは映画やアニメにも手をだせる？