



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？

最大のハードル

問題提起 起
ハートル 承
ハートル 承
ハートル 承
問題解決 結

・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浮かべてみる
- 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？