

マンガのマンガ

コマ

■マンガの基本構造

■時間を生み出す

時間の流れ

- ・ 暗黙の了解
 - ・ 日本では右から左、上から下
- ・ コマに入る絵により間隔を変えられる
 - ・ テンポをよくする
 - ・ 面白さを演出
- ・ 1 コマの中にも存在
 - ・ コマの中でも、右から左、上から下へ時間が流れる
- ・ 想像力で補えるコマは省略できる
 - ・ テンポがよくなる

■どんな絵を入れたら面白くなるのか

アングル

- ・ ハイアングル
- ・ 通常のアングル
- ・ ローアングル

ショット

- ・ カメラと被写体の距離
- ・ アップ
- ・ ミドル
- ・ ロング

コマの形

- ・ 大小で重要性をかき分ける
 - ・ 大コマ

作者が一番見せたいシーン

- ・ 動きや方向性
 - ・ 横に移動する場合、横長のコマ
 - ・ 高さを強調する場合、縦長のコマ
 - ・ 安定感を出す場合、正方形のコマ

演出

■ コマとコマをつなげる

面白くつなげる

- ・ 誘惑するコマを書く
 - ・ 想像力を刺激
 - ・ 好奇心を掻き立てる

なぜ？

- ・ 次を見たい
- ・ 情報を小出しにして想像力を刺激する
- ・ 効果音

■ コマの次に大きい単位

見開いた 2 ページ

- ・ 1 コマ
 - ・ 今を切り取ったもの
- ・ コマをつなげる
 - ・ 現在という時間の流れ
- ・ 見開いた 2 ページ
 - ・ 同一視界内にある現在

■ 見開きを構成

より大きな誘惑

- ・ ページをめくる行為が必要
- ・ 誘惑がないとページをめくらない
- ・ 最後のコマに誘惑を仕掛ける
 - ・ メクリ
- ・ 見開きの最初のコマは、メクリを受けたコマになる

■ 読み切りのストーリー作品

根本的で重要なこと

- ・ 最後まで読んでもらう

イントロ

- ・ 演出としてしっかり描けているか
- ・ あらかじめこのマンガはこんなマンガですよと知らせる
 - ・ どんなマンガかわからないと読者は安心してマンガに入り込めない
- ・ しっかり見せなければいけない要素
 - ・ テーマ

どんなジャンルで何を見せたいのか

- ・主人公

どんなキャラクターなのか

マンガ的表現法

■動き

勢いは線の多さに比例

■集中線

動きを表現

焦点をズームアップ

中心

- ・消失点
 - ・どこに置くかによってズームアップ対象が変わる

■動作補助線

動きがより具体的に

■感情表現を補助

■音

描き文字

- ・具体的な音を示す
- ・状態を示す
- ・重要な要素
 - ・大きさ

音の大きさに比例

- ・形状

音にふさわしい形

- ・位置

重力、移動、方向を考慮

フキダシ

- ・ 気をつける要素
 - ・ 大きさ
 - ・ 形
- ・ 種類
 - ・ 肉声
 - ・ 擬似肉声

アナウンス放送 携帯から聞こえる声

- ・ 非肉声

心の中で思っているセリフ ナレーション

わかりやすい演出

■ 5W1H

■ 視点

主観的

- ・ 登場人物の視点と読者の視点を重ねる
 - ・ 一体化
 - ・ 読者をマンガに引きずり込む
- ・ 前もって誰の視点か明確にしておく

客観的

- ・ ストーリーを進行
- ・ どの視点でも構わない
- ・ 位置
 - ・ 上から

位置関係を明確に

- ・ 同じ高さ

位置関係はわかりにくい 安定

- ・ 下から

不安感、期待感

特殊な状況

さらにわかりやすく面白く

- 時間の流れ
- 位置関係
- 読者からの視点
- 長いセリフは分割
- 会話が中心になるシーン

話の順序が正しく読めれば多めのセリフが配置されていても不自然にはならない

- セリフは現実の時間とリンク

セリフを読むには実際に時間がかかる

動作は一瞬に読み取れてしまう

- ・ いくつもの動作を 1 コマに入れると混乱してしまう