

前提

- いわゆる「お話を作る」レベルでの構成は難しくはない。起承転結で物語をまとめれば一応構成は出来る。
- 物語の構成要素とページ数を覚えよう。物語を箇条書きにしたとき、9段落は16ページ、11段落は24ページ、13段落は32ページが適量（バトル漫画などは別。）
- 構成力は経験値。一定の段落数のプロット（例えば7段落）を30本書こう。それだけ書けばどんな題材のどんな物語でも短編でまとめられるようになる。

講 成

8ページ漫画の構成の仕方

8ページ漫画の場合、見開きが5つ（1Pと8Pは片開きだが1見開きと換算）なので5段落で物語を構成してはどうだろう？

その場合、以下のような構成になるだろうか。

1 P	イントロ
2・3 P	イントロ補助・中盤1
4・5 P	中盤2
6・7 P	山場
8 P	後日談

本当は1ページめでイントロを済ませたいが、1ページでイントロの全てをこなすのは現実的には難しいだろうから、イントロは2ページ目にもかかると思う。しかし、初心者のイントロほど長く、上級者はイントロが短いという事を頭におきながら、物語に必要な説明はできるだけ短く終わらせよう。読者が見たいのはイントロではない。物語が実際に転がる中盤1以降だ。

イントロ・山場・後日談の役割りははっきりしている・大切なのは中盤！

前回の名古屋コミティアの講義でも話した事だが、物語において、イントロ・山場・後日談の役割りはとても明確である。言うまでもなく、イントロはキャラクター・世界観の紹介。山場は主人公のがんばりや逆転、物語の盛り上げである。しかし、「中盤」はその役割りはあいまいだし、多くの人は明確にできていない。

中盤でやらなければならない3つの事

1. イントロで紹介した主人公への読者の理解度・感情移入度を高める

これが圧倒的に重要。プロやベテラン同人作家はこれが上手い。最初は浅く、だんだん深く感情移入してもらおうエピソードを選ぶ。

2. 山場への伏線・物語上の繋がりを意識する。

面白い短編の物語は、中盤で多くの伏線が張られていたり、中盤の何気ないシーンが後半になって重要な意味を持って来たりする。それを作る。山場から逆算して作る場合と、プロットを作っていると偶然途中で色々な要素が繋がる場合がある。

講 成

3. 見せゴマやかっこいいセリフを意識的に入れる

プロや上手な同人作家の作品には、多くの見せゴマやかっこいいセリフが入っている。見開きの大ゴマは山場を取っておくが、ちょっとかっこよい仕草（たばこを吸う・ネクタイを締め直す・大きく伸びをするなど。）や、何気ないけどかっこよいセリフを多く入れたい。そういうコマやセリフは偶然には作れない。狙って入れよう。

1コマで見せられるかっこよさ50

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 1. タバコを吸う。 | 26. 前がはだける。 |
| 2. 乗り物を上手に乗りこなす（車・バイク・馬・飛行機など） | 27. 髪をかきあげる。 |
| 3. それをバックさせている時の姿（腕を助手席に）。 | 28. 舌を出す。 |
| 4. 何かを収集する（手袋で慎重に集める）。 | 29. ウィンク。 |
| 5. 帽子の中から何かを出す。 | 30. 大の字になる。 |
| 6. 手品が上手い。 | 31. ところかまわず寝る（こんな所・状況で）寝れるんだ。 |
| 7. 手足が長い。 | 32. 剣を上段に構える。 |
| 8. しなやかな動き。 | 33. 何かを企んだ顔 |
| 9. 中華なべを振る。 | 34. ネクタイを緩める。 |
| 10. 耳にボールペン。 | 35. マージャンであがる所 |
| 11. デッサン。 | 36. 民族衣装 |
| 12. 何かに集中する。 | 37. まぶしそうな笑顔 |
| 13. 集中して目をとじる。 | 38. 重いものを持つ。 |
| 14. 寝顔がチャーミング。 | 39. ポケットに手を入れて歩く。 |
| 15. ハンモックをいつも持っている。 | 40. 帽子を目深にかぶる。 |
| 16. チューイングガムで風船。 | 41. 流し目。 |
| 17. 口笛が上手い。 | 42. 廻し蹴り（&辮髪） |
| 18. 色々なものをポケットにしまう。 | 43. 剣道の面を取る。 |
| 19. 拳銃を撃つ。 | 44. 料理を取り分ける。 |
| 20. 弓矢を放つ。 | 45. 髪の毛ボサボサでユンケル。 |
| 21. かかと落とし（&ハイキック）。 | 46. 空を見上げる。 |
| 22. 脱ぐと痩せマッチョ。 | 47. 温泉につかっている。 |
| 23. 水着の跡。 | 48. ダイビングキャッチ。 |
| 24. 鴨居に手をかける。 | 49. 何かを飛び越える。 |
| 25. 暖簾をくぐる。 | 50. 何かからヒラリと身をかわす。 |

「自分ぶし」とは？

いるかMBAでは、この自分オリジナルなキャラクターを作る理念として「自分ぶし」という言葉を使っている。自分ぶしとは、多くはキャラクター造形や行動原理、言い回しに現れるが、主にキャラクターについて、作者の名前を見なくてもわかるぐらいの独特な創作上の個性を言う。

例えば羽海野チカさんは諸作品のどの巻のどのページを開いても「羽海野チカぶし」がさく裂しているし、井上雄彦さんは諸作品のどの巻のどのページを開いても「井上雄彦ぶし」がさく裂している。荒木飛呂彦さんや武論尊さんなども自分ぶしが強い作家さんである。

再び前提

- ・ 自分ぶしはとても大事なだけでなく、自分ぶしと共に大事なのが「コード進行」「構成」をプロレベルでできるようになる事。コード進行を覚えていないのに自分ぶしだけを主張してもプロにはなれない。「自分ぶし」と「コード進行」を一緒にしないで別々に捉える。上手くなるとそこが自然に連動するようになる。
- ・ 自分ぶしで1作品、間が持つか。
- ・ 自分ぶしを全面に押し出すのは自分勝手になる事と紙一重。なので、有名作家さんたちは大抵あくが強い。
- ・ 僕たちはこのバランスを取りながら、編集者たちを上手く使い、プロにならなければならない。

自分ぶしを開発するコツ

自分の「萌え」は何か？ 自分が描いていて楽しい事は何か？ 何を描いている時に独特な物が作れるか？

※最初は自分の好きな作家さんの真似でよい。そのうち自然にズれてくる。

- ・ 自分の創作物を自分で分析し、あるいは人に分析してもらい、自分ぶしは何かを常に考える。
- ・ 自分ぶしが見えかけたら、自分では「濃すぎるかな？」ぐらいに過剰演出をしてみる。
- ・ キャラクターの本質を一行か二行で言い表す癖を付ける。

例えば田中の場合、

○ 複眼の人物。片目は10年ぐらい先がビジュアルで見えるが（直観）、片目はここ1年ぐらいについての現実が打算的に見える（論理）。この2つのビジョンに整合性がないため、周りにはかなり胡散臭い人物に見える。（坂本龍馬について／漫画人物クロッキー）

○ 愛憎が人の2倍ある人物。なおかつ、愛の感情と憎の感情が連動していて、ある出来事で愛から憎へのスイッチが入ってしまうと自分でもその感情をコントロールできない。（明智光秀について／漫画人物クロッキー）

- ・ ネームを切りながら、そのキャラクターの本質を探り当て、それを軸にキャラクターを再構成する。
- ・ 周りの人を自分のファンにしまおうとする。

漫画人物クロッキーの勧め

「漫画人物クロッキー」とは、作画のクロッキーと同じ要領で、一定の時間で、実在の人物の生涯・エピソードなどをよく読み、その人物の人間性を現すキーワードを探して言語化する作業を言う。いるかMBAでは、特定の人物のウィキペディアの情報を20分間観察し、それを10分で言語化、30分で自分のオリジナルキャラクターに再構成するトレーニングをしている。自分ぶしとは詰まる所、その人の人生観だったり人間観だったりするので、実在の人物をよく観察していると、自分ぶしが深まる事が多い。

自分ぶしは、とても色は薄い、それぞれの作者に必ずあるものである。大切なのは、まず作者が自分の癖、じぶんらしさ（自分ぶし）を認識する事。次に、最初は色が薄いその自分ぶしを大切に愛で、育てる事。育てて来たらしばらくはほとんどそればかりを描き続け、完全に自分のものにする事である。

中盤で自分ぶしをさく裂させる

これまでの講義で言ってきたように、短編漫画において作者のオリジナリティーを演出するのに一番大切で差がでるのが中盤1と中盤2である。ここで、読者が「この作者好き」と思えるような「自分ぶし」の演出をしたい。具体的には、キャラクターのセリフが一番大切だが、他にも何気ない小物や、背景、主人公の部屋を読者にとっても「居心地の良い空間」にする必要がある。

以前紹介した、1週間のキャラクター日記なども自分ぶしを探していくのに有効な課題である。

アイテムについて

漫画におけるアイテムの機能は以下の3つ

1. アイテムの特殊能力

その物語内で、アイテムを手に入れる事によって発動できる特殊な能力。「天空の城ラピュタ」では、飛行石は「それを持っているとフワリと空を飛べる」・「それがラピュタ城の方向を指し示している」という特殊能力がある。

※多くの漫画家志望者は、この部分のみに目を奪われるが、実は次の2・3の方が大事。

2. 主人公の内面的欲求の象徴

その物語内で、そのアイテムが主人公及び各キャラクターの内面の何かを象徴する。「天空の城ラピュタ」では、パズーにとって飛行石は「お父さんが言っていた事が嘘ではなかったことを証明するためのアイテム」。海賊たちにとっては「富の象徴。自分たちの存在価値の証明」。ムスカにとっては「権力の象徴。自分の権力を不動のものにするためのもの」

3. それぞれのキャラクターのハブとしての機能

その物語内で、そのアイテムを巡ってキャラクターたちが出会ったり、争ったりする。「天空の城ラピュタ」では、飛行石を巡ってパズーがシータと出会ったり、パズーと海賊が協力したりする。