

先生のイチ推しシーン!!

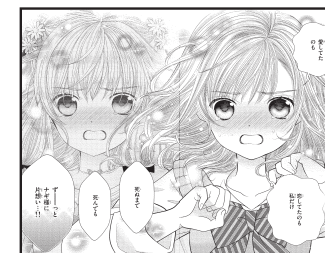
達人でも「一番しんどい作業」というネームが、ばっちりハマったときほど嬉しいことはありません。先生的、自画自賛の場面は?

不安でいっぱいだった第1話



▲プロットの段階で「描けないかも」と思っていた1話が、意外やばっちりハマったそう。琳音の光を放つ能力もネームの段階で生まれたんだとか。

最高に気合を入れた第14話



▲現世と前世がオーバーラップしながら見開きで続く大胆な構成に、編集部内でも驚きと感嘆の声が…さすが達人!

第5回(23号)はオシャレな絵の達人 梅澤麻里奈先生 お楽しみに!!!

規定のページ数に収めるのに苦労するのは、達人も同じです。「プロットのどアタマから切り出すと後ろが入らなくなるので、クライマックスから考えます」と先生。「そうすると残りの容量が見えてくるので、必然、この場面からスタートしないと入らないぞというのがわかる。あとはもう試行錯誤ですね。大事なエピソードから順に、図画工作のように切り貼りして入れていきます」。読後感を大切にしたい、と語る先生は、まず後半のネームを組み立ててから。「みなさんも描きたいシーンから描いていくといいと思います」。

見せ場は前後の流れて作る



その3 客観性を持つためには

作品を面白くするためには、客観性が大切。だとよく言われます。担当がつけば意見をもたえませんが、担当がつく前の先生はどうしていたのでしょうか。「商業誌に挑戦しようと思ったとき、何が受けているのか調べるために片っ端から少女まんがを読みました。編集者や読者が評価している部分を分析して取り入れられれば、独りよがりなものにはならないかな」と。特に増刊号は、よみきりばかりなので参考になりましたね。31ページでここまで入るのか、とかここから助走をつけるんだ、などテンポ感には特に勉強になりました」と語る先生。徹底的な分析で客観性を保つ、その努力が先生を達人たらしめているのです。



「読者に喜んでもらえそうなセリフを一生懸命考えていますが、毎回恥ずかしくなっちゃって大変です(笑)。ただ、できるだけシンプルに短い言葉で伝えたいという気持ちはあるので、多くても5行以内には収めるようにしています」

セリフは短く 5行以内

その2 面白い場面からネームを切る



「29ページの作品の場合24、25ページにクライマックスがはいるので、一番最初にそこに照準を合わせます。ここを盛り上げるために、前後のページのコマは詰めて調整します」と先生。見せ場は、見せたい場面だけ考えるのではなく、その場面がどうやって生きるか前後で緻密に流れを作っています。

Sho-Comi まんが アカデミア

まんが家直伝! 達人の技で、まんががどんどん上手くなる!

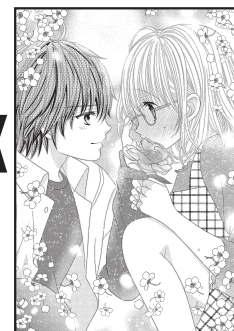
達人に聞け

まんがが上手になりたい! でも、作画にストーリーに演出...いきなり全てをアップデートするのは難しい。だったら、まずはひとつ自分の「武器」を手に入れよう! そのためのテクニックを、その道の達人であるまんが家先生に直撃インタビュー。月イチだけのスペシャル連載です!!

第4回 | ネームの達人

池山田 剛 先生

【異世界魔王は腐女子を絶対逃がさない】



高1の腐女子・明里は、隣に住む小学生・琳音が気になって仕方ない。絶対に好きになっちゃいけないのに...どうして!? 前世の恋が波乱を呼ぶ、大人気異世界ファンタジー!!

その1 読みやすさは「コマの少なさ」で決まる

最初の3ページはさらにコマをいぼる



▲右ページは4コマ。徐々にコマを小さくし、左ページの大コマにつなげることでリズムを生んでいます。

場転の際はキャラの位置関係も明確に

キャラの位置関係が不明なのは、読者にとって地味にストレスです。その点、池山田先生のネームでは、キャラを見失うことは一切ありません。要所要所に位置関係のわかる引きのコマを入れています。コマ数は少なくても、大事なコマはしっかり入れる。基本を怠らない上で試行錯誤を重ねるのが、達人の仕事です。

