

オリジナルマンガ制作のための段階的なストーリー構成手法

金剛元¹ 三上浩司² 近藤邦雄² 金子満³

東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻¹

東京工科大学 メディア学部²

東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科³

1.はじめに

マンガのストーリー構成は難しい。特にマンガ制作の初心者ではなおさらである。これはマンガの制作工程が一人あるいは複数で行う複雑な作業であり、また作家独自の手法で制作されていることが原因である。そのためマンガの専門教育を受けることにより絵が上手な人は増えたがストーリー構成や演出の技量と専門性が足りない学習者や新人作家も多い。マンガ出版市場にもオリジナルマンガの供給低調であるという影響を与えている。本研究ではストーリー、キャラクター、資料とマンガのストーリー制作過程の初期段階からネーム工程までの関連性を分析することによって制作の手順を明らかにする。そして、マンガのストーリー制作を効率的に行うためのテンプレートを提案する。

2.従来研究

マンガの研究は評論家、作家、大学、同好会が中心で作品の構造分析、歴史、作家論、美学などの芸術的なアプローチが主流であるが、社会学や教育学などの視点からの分析も行われている。制作手法の分析の場合は完成された作品からの分析が多いが、これらの分析結果を利用する研究やシステム開発などの事例は少ない。その他、マンガのコマの分析 Moebius^[1]、マンガを構成する基本的な構造と作画手法に関する McCloud^{[2][3]}の分析などがある。

3.ストーリーマンガの制作工程の分析

ストーリーマンガの構成要素は、ストーリーとそれを演じるキャラクター、背景（舞台）であり、これらはコマ割りによって時間上の動きと共に文字と絵で表現される。マンガ制作の工程を図 1 に示す。マンガの作業工程は、企画からネームまでのストーリー制作関連の上流工程

とマンガの原稿制作を行う下流工程がある。

下流工程は多くの専門書で扱われ、またカリキュラムと共に学校の教育の中心になっているが、上流工程の場合は長い時間の経験や感覚、試行錯誤が必要であり、経験と情報があまりない新人作家や学習者の場合はその関連性や情報の不足によって負担がかかる。特に決められた時間の枠内で教育される必要のある学校や専門機関では独自の方法で教育が行われているが、未だにその結果は満足するほどではない。

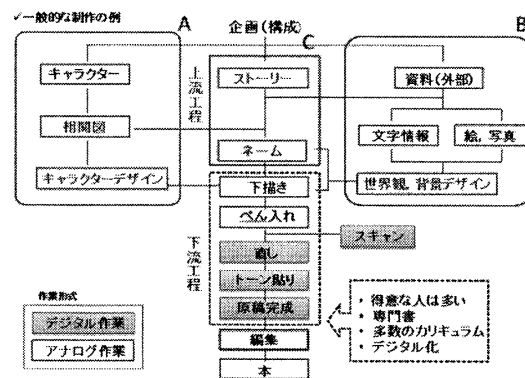


図 1: 一般的なストーリーマンガ制作過程の例

このことは、筆者らが行った 2 年間専門学校でマンガを専攻した学生たちに対するアンケート結果 (図 2) から、下流工程より上流工程の制作が困難であることが分かる。

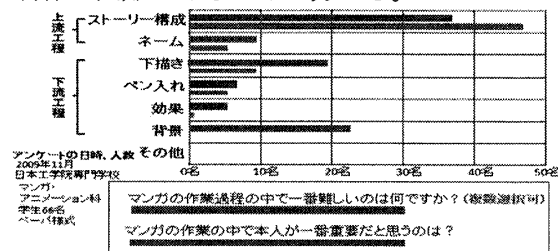


図 2: マンガ制作専攻の学生の意識アンケート

4. 段階的なストーリー制作手法の提案

4.1. 段階的なストーリー制作工程の概要

本節では、図 2 に示した一番の問題点である上流工程のストーリーとネームに対してその関係の分析と提案を示す。[ストーリー]から[ネー

Manga design: a by-step method for original story construction

1, 3 Kim Kangwon, Mitsuru Kaneko
Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences
Tokyo University of Technology

2 Koji Mikami, Kunio Kondo
School of Media Science Tokyo University of Technology

ム]の工程はマンガ制作工程の中で一番ギャップがある過程で、[文字]状態の情報がネームを通じて[セリフ][絵][コマ]で分けることと共に演出が行われている。さらに、限られたページの中に全ての情報をうまく書き込まなければならない難しい過程である。

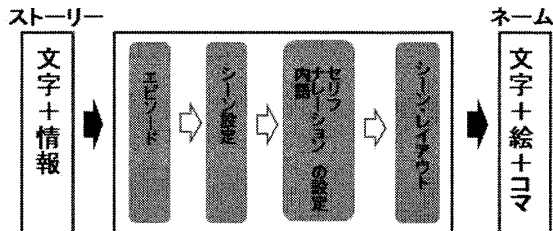


図 3: ストーリーからネームまでの段階的なストーリー制作工程の例

本研究では制作されたストーリーやエピソードから、まず、ネーム制作にもっとも適しているシーンを作り出す。シーンにはネームに近い構成要素である[時間][場所][セリフ][アクション]^[4]が揃っているからである。そして、ストーリーを伝えるための必要最低限なシーンだけを入れるために図 5 に示したテンプレートでシーンを調整する。このように制作されたシーンは図 6 に示したテンプレートによって限られたページに合わせてラフな編集ができる。

4.2. 提案テンプレート

本節では、テンプレートを用いたストーリー制作工程 (図 4) と図 5、6 に示す「シーン設定テンプレート」と「シーン支援テンプレート」について述べる。

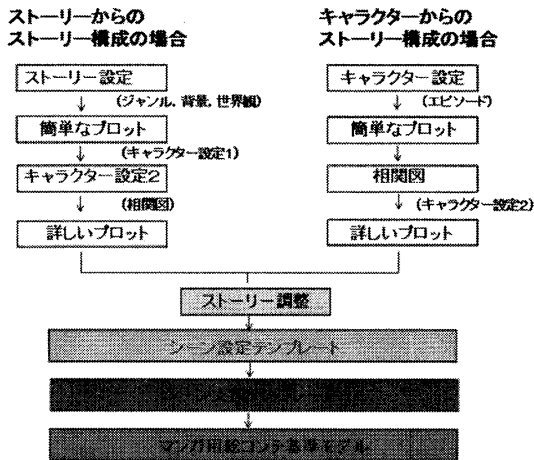


図 4: テンプレートを用いたストーリー制作工程の例
ネーム上で演出する時にシーン数が少ない方が

効率的である。ストーリーやエピソードからシーンを作り出すとき、図 5 に示した「シーン設定テンプレート」を利用して、必要なシーンだけを選んだり、編集したり、役割や目的が似ている複数のシーンを統合することが可能である。

図 6 に示した「シーン支援テンプレート」は図 5 に示した「シーン設定テンプレート」から作成したシーンをマンガのページに合わせて具体的にセリフやアクションを加えるためのテンプレートである。

エピソード	シーン番号
	場所
	時間
	登場人物
	内容
	このシーンの必要理由
	①
	②
	③
	このシーンの目的
	このシーンの役割

図 5: シーン設定テンプレートの例

ページ	シーン番号	登場人物	アクション	セリフ	背景
				※: 非セリフ / M: マグ	

図 6: シーン支援テンプレートの例

5.まとめ

本研究ではオリジナルマンガのストーリー制作を効率的に行うために、マンガの制作構成要素を分析した。そして、ストーリーからネームの過程における制作を改善するための支援テンプレートを提案した。

今後の課題は、「マンガ用絵コンテ基本モデル」のテンプレートを作成し、本研究で提案した二つのテンプレートと共にマンガ作成実験を行って、テンプレートの有用性を示すことである。また、ストーリーテンプレートをもとにしてシステム化し、制作工程のデジタル化を行う予定である。

参考文献

[1] メビウス・ラビリンス
<http://moebius.exblog.jp/6209565/>
 [2] Scott McCloud, Understanding Comics, 1993.
 [3] Scott McCloud, Making Comics, 2006.
 [4] 金子満, シナリオライティングの黄金則 -コンテンツを面白くする-, ポーンデジタル, 2008.