



©青山剛昌／小学館

青山剛昌漫画術

説明不要のミステリー漫画の金字塔

『名探偵コナン』の青山剛昌先生の
漫画術を、ミタイ!投稿者にだけ公開致します!
是非作品作りに役立ててください!!

漫画術その1：コマの位置について

これを読んでも皆さんの中には、編集さんから左ページの左上に一番良いコマを持ってこいと言われたことがある方もいるかもしれません。

確かに、立ち読みをする時とか、まず漫画をめくると、お客さんが一番始めに見るコマって、左Pの左上のコマなんです。

自分でやってみると分かりますが、ぺらぺらっとめくった時には、そこが目にとまりやすいんですよね。雑誌を売るにはね、これは正解なんです。左Pの左上にあるコマを見て、この絵かわいいな、この本買おうかなって思ってくれる読者の人はいると思うからです。

ですが、これは漫画としてはよくないです。

ページをめくった時に、左Pの左上のコマが一番目立っちゃうと、最初にそこが見えちゃうんです。右Pの右上から読んで、左下にいったという順番で見せたいのに、そう読んでくれない。これは、漫画としてはよくないです。流れが悪くなります。

だから、一番大切なのは、右P右上のコマです。

このコマを一番おっきくして、殺人漫画だったら人が死んだり、犯人はあなただって言ったり、ラブコメだったら、あなたが好きですとか言ったり、そんな衝撃的なコマは絶対ここに持ってくるべきです。

例えば、この回を見てください。

左



右

左

右



『名探偵コナン』95巻より

上のページの左下でエレーナ先生が安室に対して何かを伝えようとしていますね。これをめくると下のページが出てくるんですが、右上のコマにでっかくエレーナ先生のセリフがあります。こんな風に、一番自分が言いたいセリフを右Pの右上に入れる。そう持つてくると、読者が読んで気持ちいいんです。

だから一番重要なコマは右Pの右上。

次は、右Pの左下。

で、そこまで描けなかったら仕方ない、ここで描くかっていう三番目ぐらいが左Pの左上です。

そんな気持ちで描いていただけるといいと思います。

ただ、本当にどっちも同じくらい見せたいコマが、左右に一つずつあるなら、左Pの左上が大きくなっても大丈夫です。

たまに僕も、どうしても左Pに「犯人はあなただ」っていうコマが来ちゃうときがあります。でも、それは犯人のトリックが分かるコマや謎が分かるコマみたいに、どうしてもこれは右Pに入りたいコマがあるときです。

あと右P右上のコマの役割はもう一つありまして、**間のコマ**ですね。



『名探偵コナン』95巻より

急に場面転換したり、時間が経過したりすると、いつ・どこで何をやっているか分かりづらくなりますよね。

読者をそう思わせないために間のコマはあるのですが、Pの真ん中とかに入れてしまうとリズムが悪くなってしまいます。でも、**めくった右上に間のコマを入れると、めくる時間を読者が取ってくれるので、自然に間が取れます。**

左Pの右上に持ってくることも多いですが、大きく場面転換や時間経過をしたい時は、右Pの右上に背景とかを持ってくるといいと思います。

読みやすさについて言うと、1P内にいれるコマ数の限界もあると思います。

僕もたまに超えちゃうときもありますが、**基本は7コマ以下がいいです。**

あと、**段は4段。少年誌だと絶対4段以内。**5段になっちゃうとやはり読みづらいです。

漫画術その2：フキダシとセリフについて

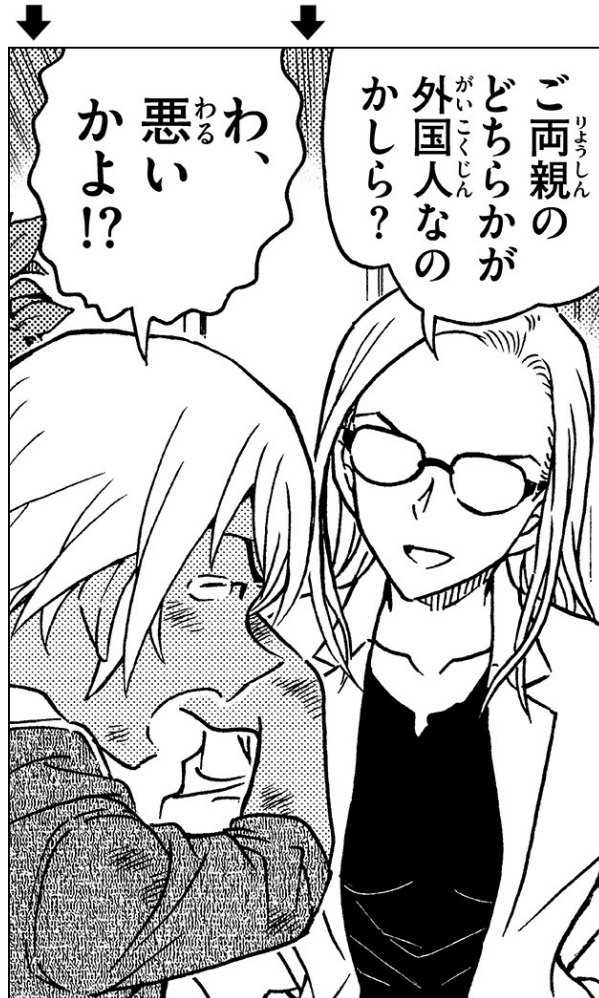
セリフを読みやすくするために考えていることはたくさんありますが、一つはフキダシの配置です。



このコマ「は日本で育った日本人なのに」というセリフを分けて、「日本人なのに」をわざと下に持ってきてます。

これを繋げてしまうと、長い。長すぎて間が取れない。

ですが、「日本で育った」と「日本人なのに」を分けて下にずらすと、間がちょっと取れます。しかも読みやすいと思います。



このコマのフキダシは隙間を作っています。この隙間を潰しちゃうと、どっちのセリフなのか迷ってしまいますし、文字ばかりで読みづらくなっちゃいます。

小さな隙間ではありますが、ここがあるかないかで、えらい違ってくると思っています。



このコマは、めくりで一番見せたいコマです。もし、この二つのセリフをつなげて一つにして絵の右に入れてしまうと、絵より字が先に来ちゃって、どっちを見ていいのって迷っちゃ

うと思います。

なので、二つに分けて間に絵を入れてやると、文字と絵がいい感じで読者に伝わると
と思います。



このコマで大事ななのは、3フキダシ目の上に空いた隙間です。これは全部フキダシを上にく
っつけちゃうと、読みづらいくなと思いますし、どちらのセリフが分かりづらくなりま
す。なので、ちょっと下にずらすことで、読みやすくしています。

1行に何文字入れるかについてですが、**僕のビジョンだと12文字までが読みやすいで
す。**それ以上だと、ちょっと読みづらくなる。

文字の多い漫画を描いていて言うのもなんですけど、僕は小説を読むのが苦手なんです笑

縦の字が長いと、どこ読んでたかなって、ときどき分かんなくなるときあるんです。だか
ら、僕の場合は12文字だと。だいたい違和感なく次の行の上に行けます。多分、少年誌は大
体それくらいかなと思います。

あと、**どんなにセリフが多くても、普通のセリフの文字は小っちゃくしないように
してます。**

全部同じ大きさにするのが基本です。大小紛れているとまず読みにくいですし、言いたいこ
とや、強調したいセリフを大きくしても目立たないからです。

多くなってしまいがちな、セリフをどう削るかですが、**僕は自分でセリフ読んでます。
読むと自分の耳に入ってくるから、必要か不必要か見分けやすくなる。**すごい面白い
ギャグだけど、多くなってときは削ったりします（笑）またいつか描けばいいなと思って、
全部出し切っちゃうようにしないこともあります。



文字に合わせてフキダシをこぼこさせているのは、なるべく絵を描きたいからです。僕は、**ギリギリまでQ数表で計ってギリギリまで入れるようにしています。**

あと、キャラが居ないときは、僕は絶対吹き出しの中に顔描いてます。分かりやすいように。

漫画術その3：自分の絵の作り方

自分の絵の作り方ですが、目はあだち充先生を参考にして、あとは鼻はちばてつや先生で、鼻をちょんって。口のにゅってというのはルパン三世、モンキー・パンチ先生の口です。僕の好きな漫画家さん三人の絵を合わせた絵なんですね。

だから、好きな漫画家さんのいいところを取るっていうのも、ひとつの絵の作り方です。

その上で、目の中に関しては自分で開発しました。アニメの「ザブングル」っていう作品のキャラの目の中に通行禁止のマークみたいなものがあるんです。これちょっといいなって思っ
て、これに丸を加えたのが自分のキャラならではの目です。

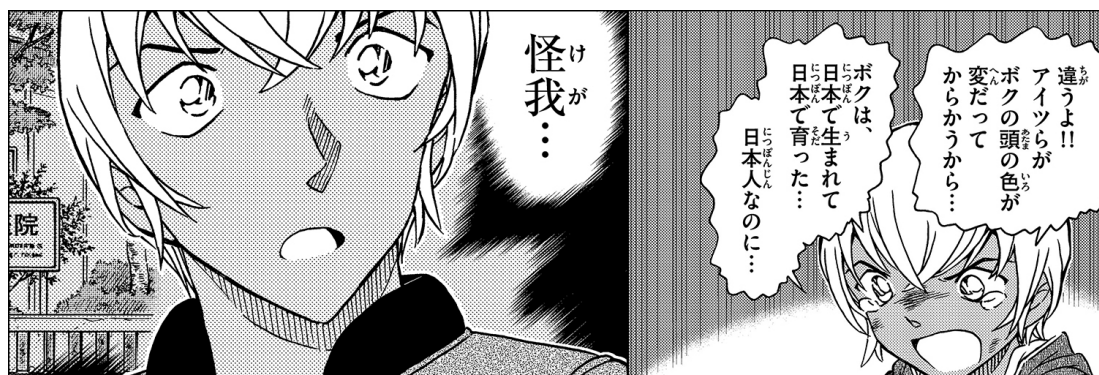


こんな風にどこか自分で開発したところを入れた方がいいと思います。**この目を見たら誰の絵かって分かるようになりますからね。**

キャラの描き分けですが、昔やっていたことかというと、大友克洋さんの画集を参考にしていました。そこにはモブがいっぱい描いてあったんですが、その中から、この人の顔いいなって思ったものを自分なりに工夫して描いてました。

まず人の顔って、タレ目／ツリ目、鼻が大きい／小さい、唇が太い／薄い、眉毛が太い／細いとかで分類していくと、たくさんの組み合わせができますよね。その組み合わせを自分なりに工夫して描けば、結構多くのバリエーションできます。

こうやって、特徴を分析して考えながら描いていくと、色々法則が見つかります。例えば、大人と子供の違い。普段大人のキャラを子供として描く時の基本は、鼻の位置を上げつつ、目の位置も下げる。さらに顎を削れば、もうほぼ幼くなります。



こういう法則を自分の中にストックしておくと、老若男女様々なキャラが描き分けられるようになると思います。

あとは実際どういう人がいるのかを調べるのも大事です。

例えば女医さんを描く場合、女医さんって検索すれば画像が結構出てきますよ。そこから自分の感覚でこの人女医っぽいなっていう人を選んで、その人の髪型を参考にします。

漫画術その4：キャラの描きわけ方

キャラが降りてくるみたいな人もいますが、僕の場合はそうでないことの方が多いです。

口の悪い奴、真面目な人、気弱な人、丁寧な人とか、そういう特徴を混ぜて考えます。だから、口の悪い連中ばかりになったりはしません。**だいたい悪い奴がいたら、真面目な奴もいた方が分かりやすいんですね。**

あとは語尾だったり、一人称の俺、僕、私で描きわけたりします。身近な友だちとか家族の人たちを観察して、面白いなとか思った人もモデルにしたりします。

他に昔、FFのオンラインゲーム「FF11」やってまして、ジュノの街ってのがあったんですね。そこでぼーっと立っていると、いろんな人がいろんな話してきて、こんな人いるんだオモシレーって漫画に使ったりしてました。そんなのも、ひとつの手です。

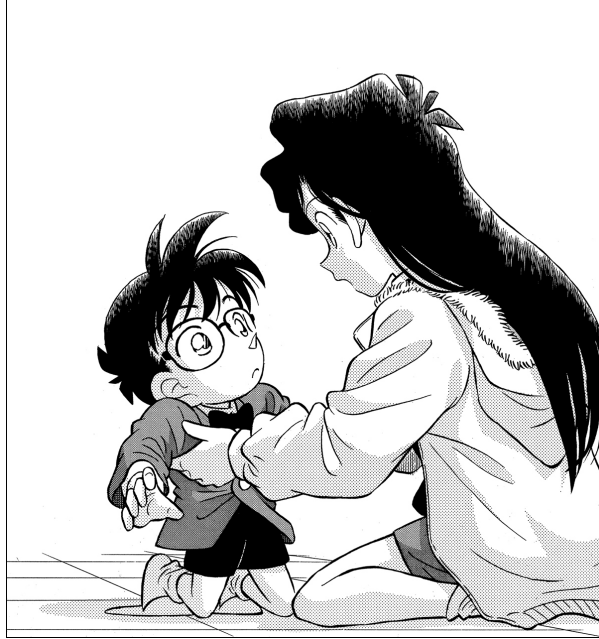
漫画術その5：「掟破り」をする

自分が一番描きたいのはラブコメです。ラブコメ好きなんで、ラブコメ描きたいなあってのがコナンに関しては必ずあります。

もっと、簡単にいえば男の子がかっこよく、女の子が可愛くって感じのやつを描きたいなって思ってます。まあ僕の場合、結構女の子がかっこいいですけどね笑

そこから、誰かの真似にならないように肉付けをする。

コナンはほぼ掟破りの連続なんです。



まず、眼鏡かけている主人公ってのがコナンが始まった頃って、アラレちゃんとのび太くんくらいしかいなかった。今でしたら「三月のライオン」など、いっぱいいますけど。

あと、勉強ができるキャラが主人公ってのも皆無でした。たとえば、金田一少年も推理はできるけど勉強はできないんですよね。もちろん、勉強が出来ないというのは読者に共感してもらうためなんだと思います。

でも、コナンくんは勉強できるけど推理もできる。いろいろ掟を破っていこうかなって思っ
て、実験的にやったら受けたんです。

でも、推理も出来て勉強もできると、結構完璧な存在になっちゃう。

だから小っちゃいんですね。そこが読者の共感を得られているところだと思います。



漫画術その6：アクションの描き方

アクションについてはちょっと伝えづらいのですが、あまり上手くない人って始めと終わりの絵しか描かないことが多いんですね。

始まった直後の絵と、終わる間際の絵を描くと、結構アクションってカッコよくなります。



たとえば、このページは平次がジャンプしてゾンビを切るシーンですが、始まりと終わりでいうと、構えてジャンプして切ってまた手元に剣を戻すまでですね。

1コマ目はジャンプした直後のシーン、3コマ目は手元に戻る間際の振り切ったシーンです。4コマ目に手元に剣が戻ってますが、ここは小さく入れてます。

始まりと終わりの間の絵を入れるか入れないかも、結構ポイントですね。 始まりと終わりはでっかい絵でいんですけど、途中のコマは小っちゃくても入れた方が歯切れがよくなります。

どれくらいのコマ数でアクションを描くかというのはあまり決めていなくて、自分が読んでこれ気持ちいいなっていう感覚で描いてます。

苦手な人は上手い人を、よく真似るといいと思います。

漫画術その7：読切の作り方

読切を描いていた時に大事にしていたのは、一番言いたいセリフです。

それをど真ん中に持ってきて、まずそこだけネームで描いちゃいます。

で、そこに繋がるように頭から描いていって、そこから先上手く締められるように、終わりまで描いていくって感じにします。

こうすると、自分の言いたいことがそのまま伝えられると思います。

漫画術その8：読みやすいは面白いの仲間

ちゃんと読めば面白いマンガでも、読みづらくて分かりにくいマンガは面白くないマンガと一緒にです。

なので、読みやすいマンガは面白いマンガと仲間です。

するするっと読めたら読者は、まあまあだったけどわりと良かったなって思ってくれる。でも、初めて読む読者は、分かりにくかったら飛ばしちゃうでしょ？

もちろん、その人の大ファンなら読んでくれますけど、そんな大ファンいないと思った方がいい。

とにかく読みやすいように、読者のために読みやすいように描いてください。

