あらすじ（シノプシス）

設定や資料収集など下準備ができれば、それを基に大まかなあらすじを創っていく。

あくまでも叩き台として書く

あらすじ（粗筋）はあくまでも叩き台。決定稿ではないので、この後ストーリーが変わることもある。あらすじに縛られたり、無理やり設定を後からこじつけたりはしないこと。

下手にひねるより「王道」を行く

やたらとストーリーをひねろうとして、結局まとまらなかったり、ただの奇をてらっただけの漫画で終わってしまうことが初心者にはありがち。昔から読者が喜ぶパターンというのはあるし、それをマネること自体は決して悪いことではない。つまらない「ワンパターン」と読者が期待する「王道」は別物。

よくあるパターンでも描き方やキャラクターの魅力、アイデア次第で面白く斬新な作品になる。

むしろ初心者こそ、王道に則って、基本的なストーリーの作り方を体に染み込ませていくべきである。

『げこげこ』のあらすじ

ある日、巨大なカエルの姿になってしまったテツマキとその恋人・ななみはテツマキのアパートで同棲している。

カエルの姿のため、外出できないテツマキの面倒をひとりで看なければいけないななみ。テツマキに内緒で合コンに行くことになったななみは、テツマキのことを愛しながらも現状の生活に対して悩む。

しかし、やはりテツマキとの生活を選ぶななみ。ところがある日、テツマキはななみの留守中に部屋を出て行ってしまった。

テツマキを追いかけ、河原で2人は再会する。しかし、お互いのために離れて暮らすべきだ、とテツマキは川を泳いで去って行く。

それぞれ独立した生活を始め、2人はやがて再会する。

構成

構成とは作品全体のリズム

あらすじの段階ではまだページ配分や構成が出来ていないので、作品全体のバランスを考えて骨組みを創って行く。いわゆる「起承転結」やそれ以外の方法でも構わないので、すぐにネームに入れる状態にまで構成するのがプロットの作業である。

ただし、作品は一本一本異なるものなので、「絶対」という構成法はない。作品が違えば、その構成も全て変わる、という前提で考えること。

結局、構成というのは作品のリズムやテンポを良くすることであって、読者が読みやすい流れ、展開にしてやる作業。一つひとつのエピソードを見ながらではなく、作品全体の流れを見て、メリハリある構成をしていかなければいけない。

『げこげこ』の構成

起	承	転	結
★オープニング テツマキのアパート 部屋の中と外の対比 夜・部屋の中	★ミッドポイント 買い物→帰宅 テツマキのアパート 夜の公園 居酒屋	★クライマックス 河原	テツマキのアパート ★エピローグ 琵琶湖へ
ななみとテツマキ（巨大カエル）登場。 同棲している2人とそれぞれの日常。 外出できないテツマキ、面倒を看るななみ。 解決策の出せない2人。	テツマキに内緒で合コンに参加するななみ。 ななみ、「テツマキさえいなければ自由なのに…」と初めて本音を漏らしてしまう。 風邪をひいて寝込むななみを看病するテツマキ。 ななみの為に泳げるようになりたいテツマキの言葉に惚れ直すななみ。 アパートに帰るとテツマキがいなくなっていた。	テツマキを追って河原に辿り着くななみ。 それぞれの想いを伝える2人。 川へ飛び込み、ななみの前から泳ぎ去って行くテツマキ。	テツマキの遺した手紙と絵を見るななみ。 2人の新しい人生と再会。
2〜8ページ	9〜18ページ	19〜28ページ	29〜32ページ

※「起」は、2〜4ページと例えることもできるが、ここでは 2〜8ページとする。

「起」イントロ

「起」は物語の導入部分＝つかみ

主人公をはじめ、その他の登場人物、舞台、作品のカラーをここでしっかり描いておかなければいけない。しかし単なる説明や紹介だけで終わってしまっては、読者は続きを見たいとは思わない。「起」では読者の興味を惹くインパクトのある魅力的なシーンから描く。ダラダラした出だしも退屈なので簡潔に。

「げこげこ」では、巨大なカエルが登場する。現実にいたらかなり怖いが、漫画の絵で見ると愛嬌すら感じる。これも漫画の力のひとつ。

『げこげこ』の「起」

一番最初に大きな嘘をつく

漫画は現実にはありえない出来事だろうと、読者が楽しめる嘘ならば描いても許される。むしろ大きな嘘ほど面白く、オープニングでの誘引効果がある。『げこげこ』の場合…

巨大なカエルと同棲する女の子・ななみ

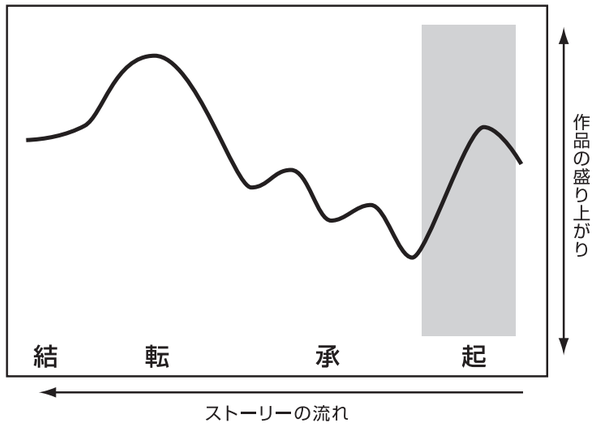
…という大きな嘘から始まっている。主人公テツマキは何の因果か、ある朝起きたらカエルの姿になっており、彼女のななみはそんなテツマキとも普通に同棲している。このシーンは物語の全体の中でもかなり大きなヤマである。

見せ方も最初の2～3ページまでは日常的な世界にななみだけを描き、ページをめくった時に大きくカエルを登場させている。日常から一瞬で非現実へと読者の気持ちを移動させ、思わず「なんだこれ！?」と感じさせる工夫もしている。

嘘をつくのは一回だけ

いくら漫画が嘘を描ける物であっても、作者の都合で次々と嘘をついていってしまっては読者は納得できずシラけてしまう。『げこげこ』もこの先ラストまで嘘は描いていない。最初についた「大嘘」を使って「真実」を描いていくのが漫画である。

「なぜカエルになんか‥」
‥もし犬に変身していれば散歩ぐらいできるのだが‥しかし漫画としては面白くない。



『げこげこ』では、「なぜカエルになんか‥」の「なぜ」を説明していない。中途半端な説明は、読者に対してわざわざ「嘘」を指摘する結果となり、作品世界まで崩壊してしまうことになる。

説明をしきれない「なぜ」や「うそ」に対しては説明をしないのがフィクションの鉄則。

「問題」を提起する

「起」で描いておかなければいけないこととして重要なのが、主人公に何らかの「問題」を提起することである。その「問題」が最終的にどのように「解決」されるのかを示していくのがドラマである。

『げこげこ』における「問題」とは…

カエルの姿のため人前に出られなくなってしまったテツマキと、その面倒を看なければいけない、ななみの生活

…である。この「問題」が描かれているのが、5～6ページでの2人の対照的な生活と、7～8ページでの部屋で2人が何とも言えない雰囲気になるシーンとである。【刑事もの】における「凶悪事件の発生」や、【恋愛もの】における「失恋したばかりの女の子が素敵な男の子に出会った」や、【スポーツもの】における「ライバルに敗れた」という風に、どんなジャンルの作品でも「起」では何らかの問題提起をする。

4つの「W」を明確にする

物語を創る際には4つの「W」を明確にしておく必要がある。

WHEN……いつ
WHERE…どこで
WHO……誰が
WHAT……何を（する）

…である。