

<ネームへのさやわかコメント>

●Suda。「アイする」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/19901027k090128/8626/>

顔の表情による登場人物の感情的なりアクションを意識的に減らしているのだと思いますが、それによってたしかに全体的な不穏さは高めることができているようですね。しかし一方でこのやり方は全体の調子(テンポ)を一定にしすぎることになるので、作品全体が平坦な感じを受けないでしょうか？それを狙ってやっているのであれば申し訳ないですが、個人的には読者にもうちょっと見せ場とか読後の余韻とかを作ってほしいかな...と思いました。どうでしょうか？

●森井館「かさぶた」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/806303genron/8759/>

なんてこわい話なんだ……。作者の意図とは違うのだと思いますが、サイコパスの小話を思い出してしまいましたwエピソードは明快で、そのぶんコマ割りも分かりやすいものを選んでいて好ましいです。また、さすが去年の一期生、師走の翁さんの課題の要求にきっちり寄せてきたな！と思われました。ただ個人的には、殴られるシーンのほうが強調されているくらいがあるので(暴力だし、当然そう感じやすいですね)、「先生に触られている」ほうももう少し大きいコマを使って描いてあげてもいいのでは、と思います。そうすると、殴られている方と治療されている(触れられている)方の、両方の「感触」がつながりを持っているんだとちゃんと対比的にわかるようになると思います。

●ねりけし「美容室難民」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/amanndonehu/8552/>

ねりけしさんはラストのような勢いのあるギャグが上手ですね…。テンガロンハットの美容師さんとかもいい感じです。しかしそうすると、超平凡な「地方あるあるマンガ」っぽく始まってしまう冒頭部分とのギャップがデカすぎませんか？というか、マッサージの話を実劇にするよりは、この導入部からだあと2~3人、「こんな美容師もいました」という「あるある」を並べていくのが自然かなと思います。マッサージのほうをメインにするなら、この人ひとりだけに、「へんなマッサージをする美容室に行った」という話にしたほうがあちこち混乱せずに読めるんじゃないでしょうか…。

●やまだ亜麻「ツインテールと筋肉男」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/amayamada/8583/>

「感触を伝える」シーンの作り方は今回提出された課題の中でも最もうまくやれていたのではないのでしょうか。それは山田さんが、セオリー通りのマンガっぽさをちゃんとやるからこそ、できているのだと思います。話としてはTwitterでバズらせる系のやつだと思うので、もうちょっと1ページ目にも目を惹く要素を入れて積極的につかんでいってもいいかなと思います。この作品、明らかに2ページ目でつかんでいるのは紙媒体的な「めくり」を意識していて、それもやはり山田さんがマンガ的なセオリーをやれるからこそだと思うのですが、Twitterマンガ的なモノだともうちょい急いでもいいのでは？というあたりだけが気になりました。

●平坂 系「デモンズドライブ」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/hnsk/8778/>

平坂さんの作品は、あいかわらず絵に魅力があって、なんだか面白いことが行われているような気がする……！しかし！やっぱよくわからない……！という感想でした。テンポ感があまりにもせわしく、ほとんどの説明やリアクションを端折っているからなのだと思うので、分かりやすくするならそこを意識すべきかなと思います。ぶっちゃけ、このノリでやると、何を描こうがどんなネタだろうが全部「このノリ」「この不条理感」のマンガとしてのみ（言ってみればどれもぜんぶ同じ作品であるかのように）読者には読まれてしまうので、それはいささかもったいないのではないのでしょうかね……と、個人的には思います。

●カマナリ「タッチ・ミー・イフ・ユー・キャン」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/kamanari/8700/>

扉ページで終わるマンガ…！当然、課題の要求した「感触」まで至っていないわけですが、それでも提出して下さったことを最大級に評価したいと思います！ただひらめき☆マンガ教室の教えとしては、それなりの絵の質を意識して頭から順に描いていって力尽きるよりは、ネームなりの「最後まで描ける」絵で仕上げるのがベスト、ということになるので、うーむ残念だーという感じです。

●静脈「一度きりのヒーロー」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/joumyakun/8609/>

後半はいいのですが前半でもちょいちょい、ナナメに切っているコマがあってそれがすごく気になりました。あんまり動きを出す必要のなさそうなところだったので……それはともかく、感触を伝える課題にはよく応えているのではないのでしょうか。ラストの展開から大コマを意識して使っているのも好ましいです。最後2ページとかいいですね！マンガの作りとしてはたぶんネット向きを意識してるんだろうなと思いますが、この内容が描けるなら、紙媒体でもやっていけるんじゃないかなと思います。それを意識するかは静脈さん次第なのですが…！

●首 藤「スーパー・男子校・マシン1号」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/kubifuji0619/8748/>

首藤さん、あいかわらず、どことなく使えそうなコマ割りを繰り返してきますね。ただ、これもいつもそうなのですが、「こうなるだろうな」と思ったら、やっぱそうなるわけできて、何か物語としてもうちよっと意外性がほしいかなと思います。部室で見てるのがAVじゃなくて、まじで「これが練習だ」と思っちゃうようなものでないと、登場人物はともかく読者には「え？もしかして本当にそうなの？」という気分になってもらえないのではないかなと思いました。途中のテニサーの女の子がもったいないので、この子をうまく使うといいんじゃないでしょうか。

●みよしよしみ「YONKOMA」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/miyoshi/8673/>

なんかこれ、面白いですよ！正直、よいと思います。ただサイレントで4ページというのは少し読み応えとしては足りなかったかな、という感じです。なんというか、単行本のオマケ漫画みたいなノリですよ…。感触をテーマにしてるんですという全体のタイトルをつけて、登場人物を共通にして、あと4本くらい増やして、みたいなことをやって読み応えを

出せばけっこういい感じだったのかなと。それと何度か言ってますがサイレントはみんなやりがちなのですが実は難しいんですよ。なので、3本目のやつとかはきわめてわかりにくくなってしまっていると思いました。それでもサイレントをやるのであれば、「誰がどう見ても絶対分かるかどうか」というのを何度も何度も見直して、検証に検証を重ねてからやってみるといいのではないのでしょうか。個人的には、だったら、セリフをちゃんと考えてマンガを描くのもたいしてかわらないしんどさだと思うのですが…。

●なるとも「タコヤキパーティまで、あとすこし」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/narutomo/8668/>

これも、また、さすが去年の一期生、師走の翁さんの課題の要求にきっちり寄せてきたな！という一本です。そつがない！あと、女の子をどこでかわいく見せてやるかという4コマ短篇の描き方をちゃんと意識できているのがいいと思いました。アピール文にもありますが、めくりを意識してるのに4ページというのは読み応え的にもうちょい欲しい！という気はしますね。しかしおそらくですが、これは締め切りまでに描けるページ数から逆算して出してきたネームなのでしょうから、ひらめき☆マンガ教室的には極めて正しいやり方だと思います。

●福西 奈苗「飲み屋でよくある話」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/ofuku/8757/>

これまでの福西さんの作品とうってかわって、日常感のある話。まあ、タイトルからそれは明らかなわけですが…。しかしこういう世俗的な話（大人がどこか気になってしまう話）を描けるとするのは福西さんには意外な才覚かもしれないと思いました。もうちょっと整った絵のネームで見てみたかった気がします。アンドゥができるのでアナログよりもこのやり方のほうがいいとのことでしたので、誰か液タブか板タブを貸してあげてほしいですね…。もしくは、ここからどちらにせよペンによる作業に進むわけですから、編集者などに見せる場合はそこまでやったものを「ネーム」として渡すなどしたほうがいいのではないのでしょうか。内容的に気になるものを描かれるからこそ、完成形を想像できるようになっているといいかなと思います！

●しらこ「人魚は脚フェチ」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/rakoshirako/8678/>

ちょっとした恋心が描かれているわけですが、そうはいってもシリアスなものではなく、かわいいほのぼのテイストという感じで、これはこれでいいのではないのでしょうか。しらこさんらしい、気軽に読める良さがあると思います。アピール文に書かれているような意図は、ちゃんとできていると思います。あとはこれ、枠線などは今のフリーハンドの感じを残すのだと思いますが、実はかっちり定規で引いていくプランもありだと思いました。どれを選ぶかは作者次第かなと思います。重箱の隅的につまんないことを言うと、フリーハンドの場合はコマ間の幅がそれなりに一定になるように意識した方がいいかなと思います。今はネームなせいもあってわりとふぞろいなので、ちょっと時間経過が発生しているように見えるんですよ。

●寿司クリーム「不自然さんは自然になりたい(未完)」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/sushicream/8793/>

「(未完)」と堂々と言ってしまうので、その時点で評価を下げざるを得ないのですが、エピソードとしてはまとま

っている気がします。だからそのへん、つらーっとして「最初からここで終わりのつもりでした」と言っているのもアリだと思いますよ。ただ寿司クリームさんの作品、ここ何回かわりと悩める女の子が自宅に帰ってきて何か（自己を写すモノ）と向き合うシーンがあって、ちょっと前向きになるというパターンが見えてきているので、そのパターンがあること自体は全然オッケーなのですが、それを軸足にして何となく手を変え品を変えてやるというのは正しいことだと思います。そのために、この続きを描く必要があったということなのかな...？

●市庭実和「グリーンフィンガー」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/tilapia/8561/>

市庭さんの作品、徐々に文字数も少なくなりリーダビリティが上がり、それに伴って間を作って余韻を発生させることでドラマとしての質が上がってきました。今回は今までの作品の中でもそれがかなりうまくできていると思います。4ページ目2コマ目のドアが閉じてる描写とか、他のマンガにありがちな表現を取り入れているのもうまいっています。マンガの「文法」ってこういうことですよ...。ちょっと残念なのは今回の課題のテーマである「感触」を効果的に伝えられたかというのが難しいのでは、というところでしょうか。残念ながらアピール文で書かれていた「最後の手を握ったときの体温と、パラのトゲの感触」は、マンガ全体からしても最も小さめのコマで描かれていますよね。このネームで一番「感触」がインパクトあるものとして伝わるのって、正直5ページ目の女性が殴られたところとか、その後のキスやセックスになっていますよね。また、そこを重視するにしても、もう少し読者にそこで触れる瞬間のテンポを引き延ばすべきですし、また絵的に効果的な見せ方ができればと思います。たとえば6ページの女性の唇のアップの絵をもっと意識して見せるだけでも、全然違ったのでは...

●をくのえもか「モリュメント」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/w0kun0e/8547/>

主人公の破綻したムチャクチャな感じは面白いと思います。ただそのわりに作品全体の文字が多いため、彼の無軌道ぶりにブレーキがかかってしまっているのではないのでしょうか。マンガの場合、作品の時間の進み方は読者の読む速度に影響されるので、単純に全体の字数が多いとそれだけスピード感が殺されてしまいます。やっかいなのは別に主人公が言ったセリフでなくともそうなる、ということでしょうかね。それから、読んで気づかなかったんですけど、そういえばこの作品、あんまり接触をテーマにしてないですよ！？格闘シーンとか、やろうと思えばそういうニュアンスを出すこともできたと思うのですが.....。

●中山 隼「テイカピス」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/gonynakayama/8801/>

あれ？と思って数えてみたら当然のように20ページ以上あったので笑ってしまいました。どおりでボリューム感があるわけでした。なので、他の提出作品と同列に並べて語るのはフェアじゃないわけですが、あくまで個人的な感想としては面白く読めました。ただ気になったこととして、テンションがやけに上がりっぱなしなのは作風として受け入れられるとしても、もうちょっとどこか一瞬でも緩急付いていいのではないかと、ということです。主人公がたえずドギマギしているばかりなせいもあって、作品全体のテンポ感がせわしない気がします。たとえば16ページの月とカエルのところをもうちょっとワンクッションとしての効果が明確になるようにできたらいいのでしょうかね...。あとはやっぱり、おしっこかける直前のタメですかね。

●土屋耕児郎「雷」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/namatsuchiya/8704/>

アイデアは非常に面白いと思います。それから、何ページ目で何をやるのかという作品全体の構成がちゃんとある。だから殴るシーンみたいなクライマックスを効果的に見せることができているのがいいなと思いました。あと、オチ（最後のページ）がいいですね。マンガのオチって、こういう感じですよwただ、課題のテーマであった「感触」を作品の中心なテーマにしようとしたのはわかるのですが（そのやり方自体はとていいと思います）、実際のところあまり感触を伝える演出にはなっていないんじゃないかな、と思いました。たとえば雷の形状がトゲトゲしい見た目にはなっていますが、主人公はこともなげにそれに触れていますし、また「重い」と言わせるなら、苦勞して持ち上げているというシーンにしたほうがいいかなと思いました。いかがでしょうか。

●古城 まな「となりの席の伊藤さん」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/hurusiromana/8730/>

感触を伝えるクライマックスの描写にじっくりページを費やしていて、とてもいいと思います。また今どきのグイグイ来る系ヤンキー&地味子ものとしても、古城さんの作風にはマッチしていますね。古城さんも寿司クリームさんと同じく、描きたい（または得意な）方向性がある程度定まっていて、その範囲内で少しずつ違うものを描いているように見えます。そのやり方は間違ではないので、「同じなのに違う」作品を作るトライアンドエラーを繰り返して読者の好みに近づけていければいいのではないのでしょうか。個人的にはもう少しキャラを強めに出していった方がいいと思うんですが、たぶん古城さんはそこまでしたくないのかな、と思います。しかしそうするとスタイリッシュではあるけれどもさりげない作品になって、読者を限定することにつながります。何か、この作品でないと読めないモノ、古城さんならではのテイストがあるといいと思うのですが……。

<完成稿へのさやわかコメント>

●古城 まな「となりの席の伊藤さん」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/hurusiromana/8730/>

髪型がテーマだからこそ、こうなったのかもしれませんが、女の子のディテールがしっかりしていてとてもかわいく描けているのがよかったです！ 衿沢世衣子みたいな、素っ気ないんだけどそれがリアルさにつながるような感じが好ましいですね。今までの古城さんのマンガのなかで、そこが一番よかったです。キャラやストーリー展開もそうなのですが、古城さんはかなり「さりげない」ことを好むところがあって、それは作風（作家の個性）として悪くないと思うのですが、であればそれはそれで「これは、さりげなさがあるタイプのちゃんとかわいいマンガです」というのをアピールしなきゃいけないですね。というか、実はさりげないマンガであればあるほど、細部がないとまずいわけですが、これはそれができていると思います。

●中山 隼「テイカ・ピス」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/gonynakayama/8801/>

仕上げる雑さに見えるか、そういう絵柄に見えるかというのがこのマンガの最大の評価の分かれどころだと思いますが、個人的にはもう少しほしかったかなという気持ちがありました。女の子のかわいらしさを出す大ゴマはかなりきちんとで

きています。そこはよかった。また、背景の粗さなどは高橋ツトムのマンガくらいのものでいいと思うのですが、個人的にとりわけ気になったのは斜線（集中線やトーンの代わりに引いているもの）がハミ出していたり、重なっていたりするところが気になってしまいました。これはもう、作業時間との勝負なのでしかたなかったですね。でもこれは、しっかりした編集者に見せればちゃんと実力があるとわかってもらえるものだと思いますよ。

●土屋耕児郎「雷」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/namatsuchiya/8704/>

物語の「大人の日常ファンタジー」っぽさと絵柄は合っていると思います。もうちょっと丁寧に描いてるのが伝わると思いますけどね（丁寧じゃないというわけではないのですが、単純に技術の問題として）。しかし個人的にはおじさんに殴られるシーンをクライマックスにするのは変わらないのだと勝手に思っていたので、あれ？増やすエピソードってこっちなんだ！と驚きました。足したシーンについてですが、見開きでかいのを引っ張ってる男の顔、もう少し陰を落として見えなくしてあげた方が不気味さが際立ってよかったのではないのでしょうか。

●市庭実和「グリーンフィンガー」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/tilapia/8561/>

植物がテーマの作品なので、植物がリアルに描かれているのがとてもよいです。こういうところは、大事なことです。また、修正したラストの展開は、ネームに比べてずっとよくなったと思います。ただ、このどうしようもない救いのなさは、やっぱり変わりませんよね。思うに、「いつだろう？」とか言われても、ひと死んでるじゃん！遅いよ！まずいだろう！という気持ちになるのが、やっぱりよくないのかもしれない。いや、よくないと言ってもそういう話なのでしかたないのですがw、もともとこの物語がもっている救いのなさによって味気なくなってしまう、という感じでしょうか。でも、小道具の使い方やラストの演出などよくまとまっているし、マンガとしても読めるものになったので、僕はかなり市庭さんの前進を感じて好きです。

●をくのえ もか「モリユメメント」

<https://school.genron.co.jp/works/manga/2018/students/w0kun0e/8547/>

絵の細密さと黒を生かした雰囲気は好きです。仕上げも丁寧さがある。ただそれにしては動きが描き切れていないと思うので、そこが惜しいと思わせました。この絵の方向性だとうまくなるしかないので…。それに加えてこの台詞回しだと、すこし作者が本来出したいであろう破綻した（アウトローな）感じがうまく出ないように思います。絵なのか、台詞なのか、どっちかにもう少し力が抜けて見える部分があると、かえって力強く見えると思うのです。わかりますかね…。