

八重姫の物語

これまで日の目をみるものがなかった
菰野藩の創立期を支えるも

これまで町内でもなかなか日の目をみるものがなかった八重姫の物語は、現代の技術を用いて、マンガというかたちで現代の世界に蘇りました。



パソコンに向かい、作画を進める服部さん。一人で人物から背景まで作画全てをパソコン上で、マンガができあがっていきます。

デジタル作画で八重姫が蘇る

ネームの原案や人物のセリフの挿入、コマ割りなど全てパソコン上で行うデジタル作画は、従来のマンガ制作の手法とは全く異なります。制作現場にペンやインクはなく、タッチペンを用いて画面上で線を進め、画面へのタッチの強弱で線の太さや表現を変えていきます。加えて、画面上で描いたキャラクターを上下左右反転させたり、色やトーンと呼ばれる絵柄を貼り付ける作業もワンタッチで可能です。そのため、服部さんは今回のマンガ制作にアシスタントを入れず、一人で作画作業を行い、完成させました。

マンガ制作の流れ Comic production flow

ネーム
ストーリーの構想を描く原稿の段階で、コマ割り、コマごとの構図、セリフ等を大まかに配置していきます。この時点では、八重姫は「八」、雄氏は「雄」などと表記し、細かく描き分けられてはいません。

下書き
ネームをもとにキャラクターの表情や動作を大まかに描き入れていきます。後のペン入れの作業時は、下書きで描いた線をもとに描いていくため、非常に重要な作業です。コマ割りなども修正していきます。

ペン入れ
清書とも言える作業で下書きで描いた線をもとに最終的な作画をしていきます。黒で塗りつぶす「べた塗り」や絵柄などを付ける「トーン貼り」も行い、細かな背景などと合わせて1コマずつ完成させていきます。



1 拡大縮小機能を使い細かい部分まで描き込まれていく 2 2つの画面で確認しながら作画作業を進めます

菰野町偉人マンガ 八重姫伝が できるマデ

ストーリーから作画まで完全に菰野町のオリジナル作品として制作が進められた菰野町偉人マンガ。どのように制作が進められたのか、その一部をご紹介します。



▲選ばれた服部さんの応募作品。圧倒的な画力と大胆な構図が決め手となり選ばれました。

登場人物 設定画

- 八重姫**
幼少期の八重姫。幼いながらも目つきなどで意志の強さが表現されています。
- 奈於の方**
青年期の八重姫は、藩政を支えることから、頼りがいのある面持ちになっています。
- 玉雄院**
八重姫が仏門に入った後の姿は、尼のような装いで、優しい表情を浮かべています。
- 土方雄氏**
雄氏は、後に登場する息子たちと似る部分を設けつつ、描き分けられています。
- 桑原伝左衛門**
八重姫の世話役の武士。エピソードをもとに頑固そうな顔立ちに描かれています。

肝 心のマンガの執筆者は、菰野町にゆかりがあることを条件に漫画家を募集しました。集めた資料をもとに制作したストーリーの中から題材となるエピソードを抜粋し、応募作品の審査を行いました。応募者が描いた2ページの応募作品を制作実行委員会で選考し、菰野町偉人マンガの執筆者として町内在住の漫画家「服部千里さん」が選ばれました。

服部さんは、紙上での作画を一切行わず、パソコンによるデジタル作画で制作を行っています。今回、制作現場にお邪魔し、制作の様子を覗かせてもらいました。

ゆかりのある漫画家が執筆

完全デジタル作画で制作が進められるマンガ
その制作現場に潜入

特集 菰野町偉人マンガ 八重姫伝



服部千里さん
HATTORI CHISATO
2000年生まれ、23歳。大羽根園在住。名古屋市内のデザイン学校を卒業後、広報なごやへのマンガ寄稿やトレーディングカードゲームへのイラスト寄稿などを経験。現在はフリーランスで執筆活動続ける新進気鋭の漫画家です。