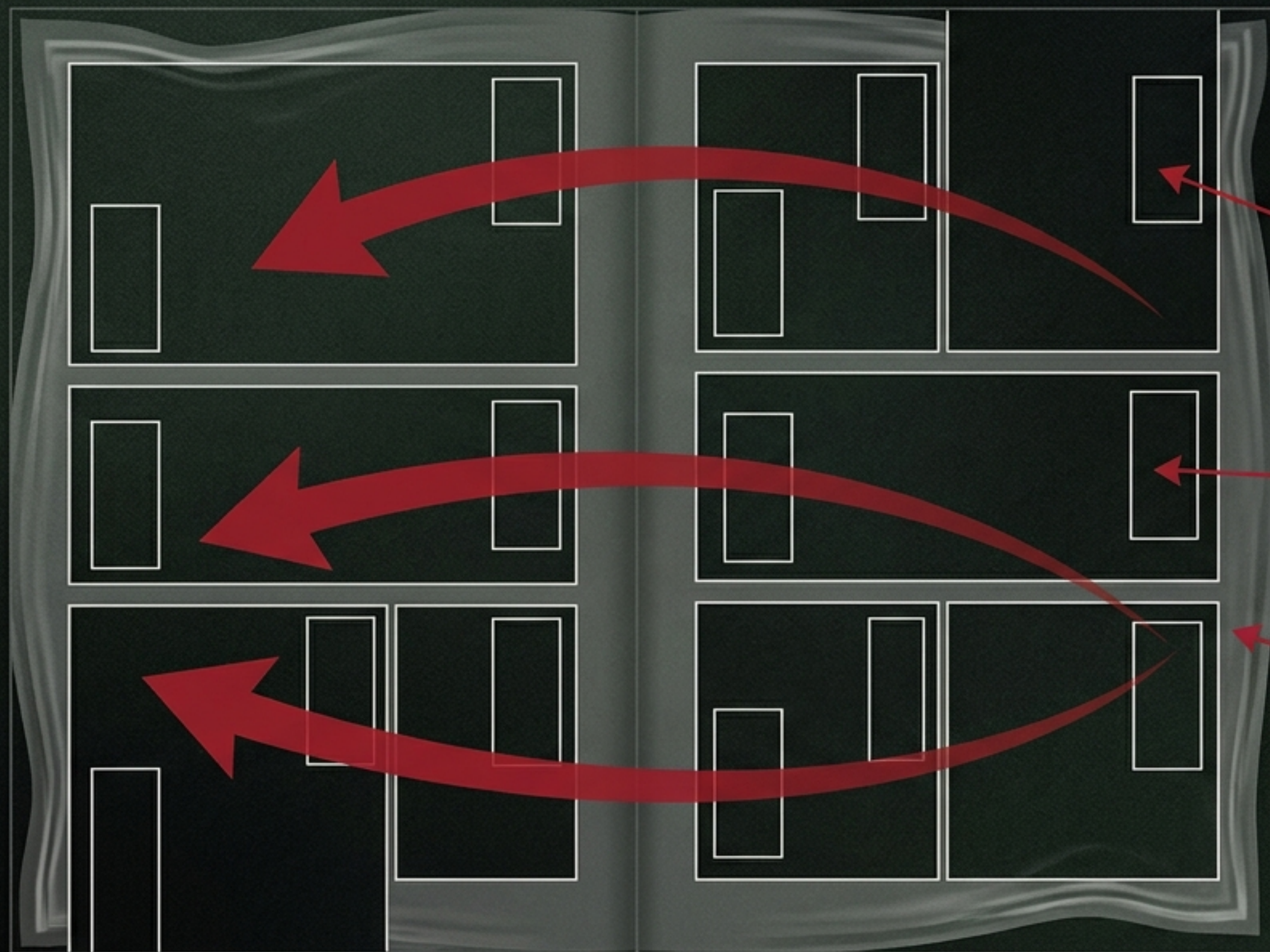


フルカラー漫画企画・演出コンテ

輪郭のない村

制作ガイドライン とフォーマット



右から左への視線誘導

日本風縦書きテキスト

フルカラー演出

色を制限し、恐怖を際立たせる
(深い緑・黒の背景に、白と赤の
アクセント)

現代の迷子と、 地図にない村



スマホの電波が途絶えた時、少女は空間が呼吸する「輪郭のない村」に足を踏み入れる。脱出の鍵は、通信機器ではなく、アナログな方位磁針と彼女自身のブレない思考。



主人公プロフィール：深山カナ

徹底した論理的思考

パニックを抑え込み、現在地を声に出して確認する。
「深山カナ。私は、ここから出る」

観光用の方位磁針

唯一の信頼できる物理的指標。常に磁北を指す。

目印の布切れ

怨霊に対する「ここは出口側だ」という明確な意思表示。



舞台環境：音と光を飲む空間

半透明の障子

風がないのに奥の輪郭がゆらゆら揺れる。空間が呼吸している表現。

音の消失

鳥の鳴き声も風の音もない。足音だけが異常に響く静寂。

濡れた背丈の高い草

土は乾いているのに、植物だけが「誰かの涙で育ったように」しっとりしている。

敵対者のデザイン：抜け殻の怨霊



目は光を反射しない漆黒 (#000000)。
体は周囲の光を奪うような純白 (#FFFFFF)。



彼らは追いかけてこない。
迷わせ、誘導し、ためらいを喰らう。



謎の解明：石碑が示すルール of 逆転

- × 怨霊は外へ「追い出そう」として
いるのではない。
- 怨霊は「出ようとする行動」
そのものを妨害し、村に縛り付け
ようとしている。

結論

こちらが「出る準備」を見せれば、
空間のルールは崩れる。

「ここより出る者、
出される」

対比マトリクス：村の騙し絵 vs. カナの現実

カナの現実



物理: 観光用の方位磁針は常に正常な「磁北」を示す。



行動: 枝に結んだ布切れは、自分が選んだ道の証拠。



決断: 歩幅と角度をわずかに変えることで接続を断つ。

村の錯覚



空間: 入り口が出口に裏返るループ構造。

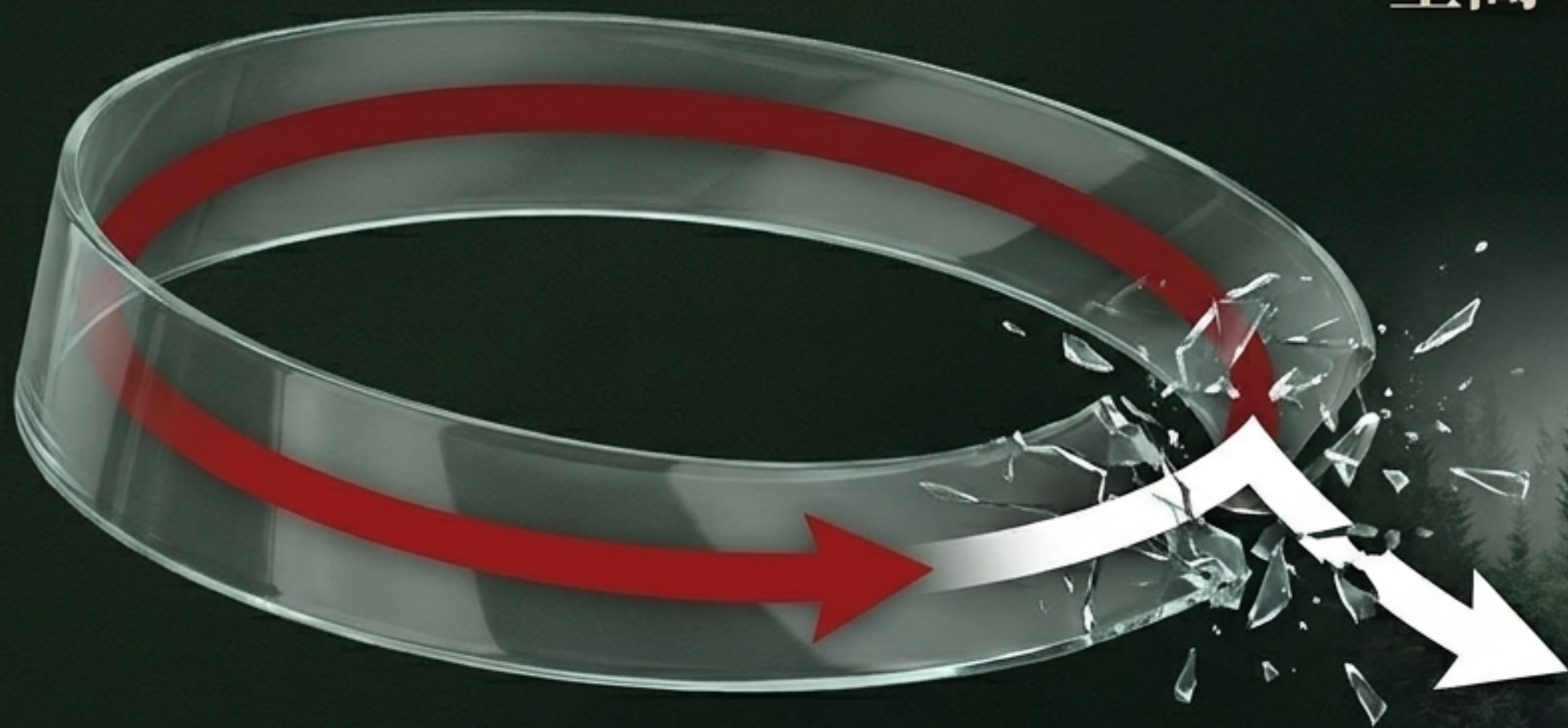


視覚: 影が実体を持ち、こちらへ歩いてくる。



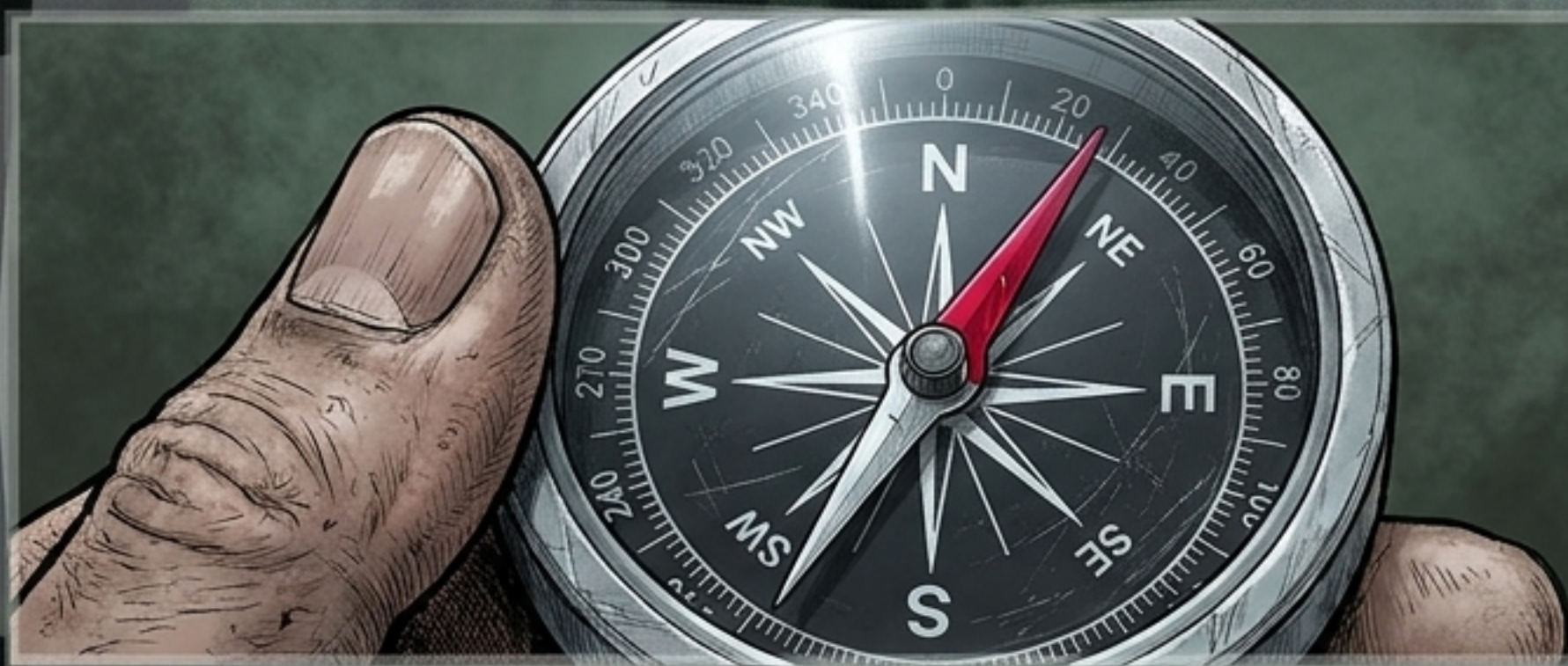
誘導: 足を踏み出すと空気が重くなり、間違った道へ誘う。

空間の裏返しメカニズム



怨霊は繰り返しを力にする。
同じ道を歩きつつ、ほんの少しの
角度（歩幅）を変えることで、
無限ループの幾何学を破壊する。

地形が変わっているのではない。
「接続」がすり替えられている。



アナログな対抗策： 決意の可視化

デジタル（スマホ）が無効化された世界で、
生存は最も原始的な道具に委ねられる。



目印は迷わないためではない。
怨霊に対して「ここは出口側だ」と宣言するための儀式である。

クライマックス：空間の接続を断つ

1. 圧力：怨霊の影が背後に群がり、胸が潰れるような圧迫感。
2. 無視：決して振り返らない。声を上げない。
3. 破壊：目印を確認し、歩幅をずらした瞬間、空間の接続が外れる。

「ほんの少しの角度の違いで、空間の接続が外れる。」

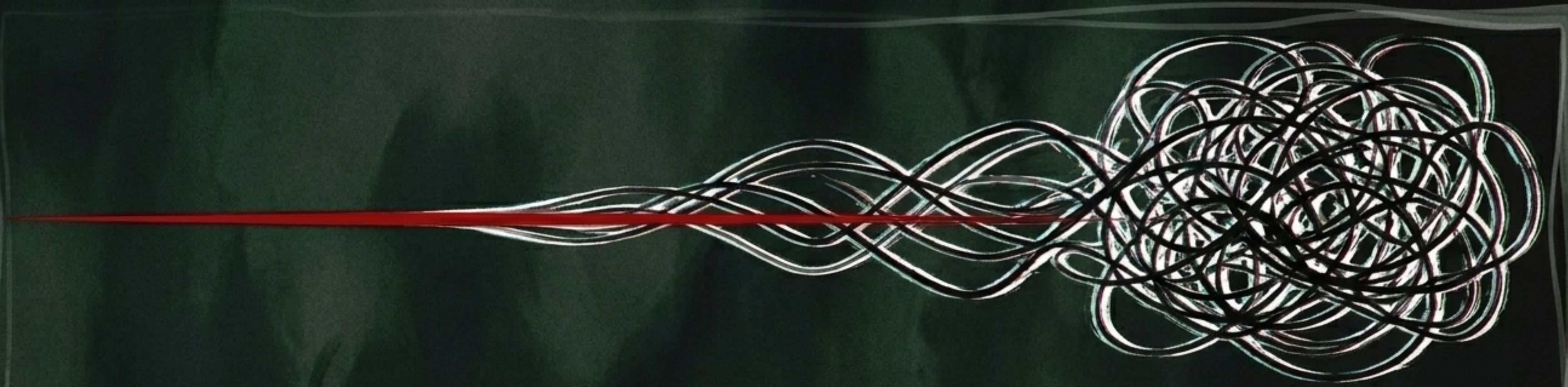


結末：光と音の帰還

村の灰色の空気が霧散し、冷たい外気が肺に入る。
鳥の声と遠くの高速度道路の音が戻ってくる。

「次は、地図にある道を信じる」

テーマの統合：迷い（繰り返し）と決断



本作の真の恐怖はジャンプスケアではない。
「ためらいの反復」という心理的重圧である。

怨霊は暴力を使わず、決断を奪う。

カナは暴力ではなく、確固たる「方向の決定」によって超常現象に打ち勝つ。

この論理的カタルシスこそが、本作の魅力である。

トーンと色彩設計マトリクス

空間の歪み



背景色は抜け落ち、怨霊の純白と障子の透過エフェクトが支配する。

生還



急激な彩度の上昇。自然光の黄色と、正常な風を感じさせる鮮やかな緑。

森の入り口



正常な緑と茶色。少し彩度を落とし、不穏さを予感させる。

村の深部



墨色、深い灰色、光を反射しない黒。

ネーム制作へのネクストステップ

1. キャラクターデザインの確定
(深山カナの視線と小道具の描き込み)
2. 空間ループ部分の縦読みコマ割り設計
3. フルカラー原稿のテスト版作成
(光と影のコントラスト検証)



輪郭のない村 - 制作準備完了