

デザインとは バランスゲーム なのです

「組版外伝系」 とは？

❖かつて写植時代のデザイナーは、職人芸的な写植オペレーターといかにして出会うかが仕事の完成度を大きく左右していました。それは、どれほどがんばっても文字組みを自分自身の手で形にすることが出来なかった、デザイナーのジレンマかもしれません。どれだけすばらしいデザインを行なっても、最終的な文字組みは写植オペレーターのスキルに100%依存していたからです。

場合によっては、古参オペレーターに「指定が悪い」と指定用紙を突っ返されたことなど、数え上げたらきりがありません。しかし、その経験は文字組みに対する関わり方として、駆け出しの頃の私には大きな財産となっていました。

ところが、今はデザイナー自身がコンピュータ上で組版を行なう時代となり、ある意味で先人の経験値を肌で感じる機会が薄れてしまっているように感じます。処理は先人の技から盗むのではなく、すべてをソフトウェアが決めて完結してしまうような錯覚に陥る、パラドックスのようなものかもしれません。若い世代のデザイナーには、ソフトに振り回されることなく、様々な印刷物の文字の扱いについて自分の目で見て、自分でそれを料理する訓練を続けてもらいたいと切望しています。

さて、今は泣いても笑ってもコンピュータによるワークフローが起点となっています。そしてデザイナー自身が文字組みを行なうようになり、いやが上にも文字に対する高度な取り組み方やセンスが求められています。

そして、そんな時代を乗り越えてきた私にとっての文字組みとは、いわゆる一般的に論じられている文字組みとは異なった位置にあります。それは、この業界に入った時からパッケージなどのデザインワークを中心としていた関係で、エディトリアルデザインの王道であるページ物のデザインは、ワークフローがデジタル化された後になって

始めたという特殊事情があったからです。

もともと、実際には多少の仕事はしていましたが、個人的な感想として、自分の手で文字を組むわけではなかった当時のページ物の世界には自分のデザインという感覚が薄く、あまり興味のわく仕事とは思っていませんでした。つまり、通常とは逆の関わり方で文字と接してきた経緯があったわけです。そんな私がエディトリアルデザイン専攻で卒業しているわけですから、世の中は摩訶不思議なことばかりかもしれません。

ところが悲しいことに、「組版外伝系」の人たちはあまり情報を発信しないために、すべての文字組みが同一であるかのように思いこんでいる、若きデザイナーが随分増えてしまったのではないのでしょうか。そこで「外伝系」の一人として、今まであまり触れられてこなかった異端(?)の世界を数回にわたり整理してみたいと思います。

なお、ここで言う「外伝系」とは、通常のページ物デザインとは異なる文字組み処理や文字デザインを展開しているデザイナー達のことを指します。小説等の本文組みが王道であるとすれば、「外伝系」とは我流の実践系といったところかもしれません。すべての文字組みが、常に同一のルールで使われているとは限らないのです。

❖文字はデザインそのもので主張するばかりでなく、組版により別の角度からの主張を行ないます。文字として、センテンスとして、ブロックとしてと言った方が分かりやすいかもしれません。更に、ファミリー書体によるトータルの主張という具合に、様々な主張をしているのが文字というわけです。

そして、これらの主張を時に強調し、時に控えめに抑えるといったさじ加減が、デザイナーの腕の見せ所といえるでしょう。テキストと指定の書体だけで制作しなくてはならないデザインであっても、デザイナー個々のセンスで仕上がりは千差万別でなければなりません。

つまり、デザインとはバランスゲームなのです。素材のすべてが主張していても、すべてが控えめでも、その料理は意味をなしません。何にポイントを置くのかが見えてこなければ、デザインとはいえないでしょう。そのような基本的なデザインの概念だけをとらえても、「控えめで大きな文字」といった手法はありだと感じています。

ということで、今回は書体のウエイト、あるいはファミリーが充実しているフォントを使うことで、ハイセンスなアートワークを構築するためのポイントとして、サイズやカラーリング、あるいはネガポジの関係を整理してみました。

● ウエイトを理解する

欧文書体の多くがLight、Regular、Medium、Semibold、Boldとウエイトが充実しているのに対し、和文でそれが実現するには随分時間がかかりました。もちろん、写植時代の話ではなくデジタル化後の話です。ウエイトが充実していれば、かゆいところに手が届くデザインが可能となります。もちろん、これは闇雲に様々なウエイトをひとつ

【その1】 ウエイトと ボリュウムと 色の関係

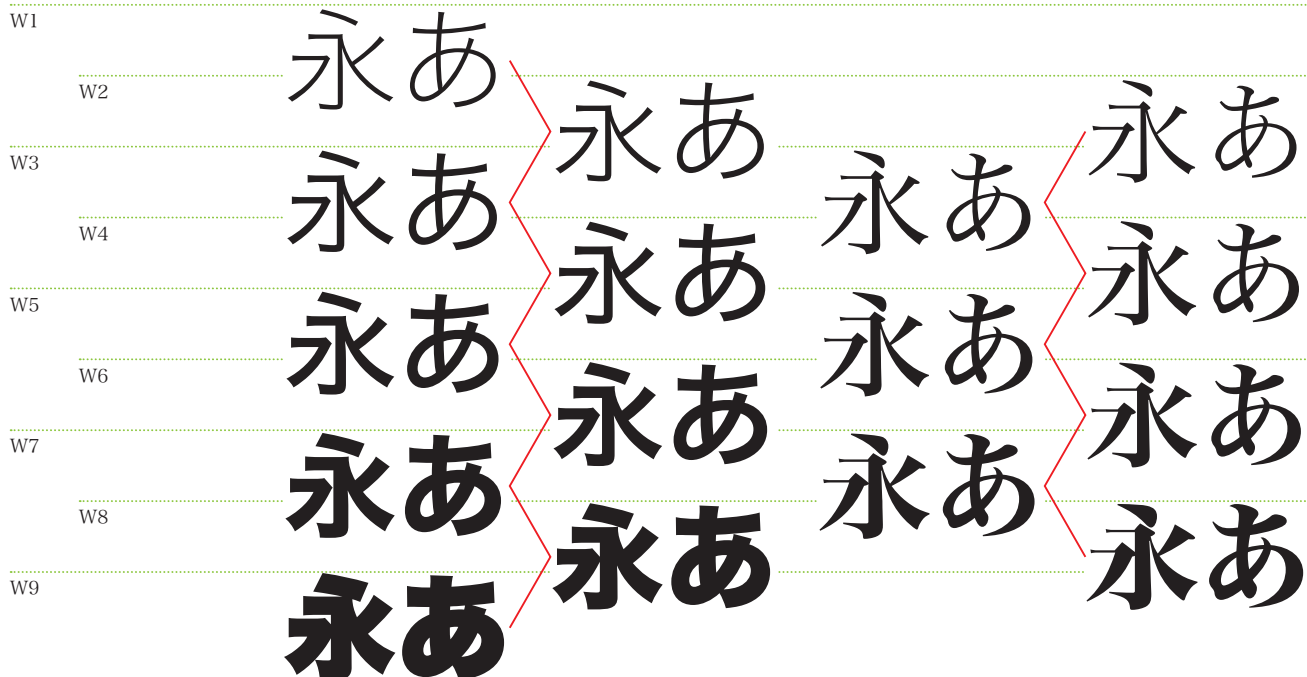
のプロジェクトで使うという意味ではありません。

しかし、ウエイトは正しく理解されているのでしょうか。ウエイトが充実している文字に対して、そんなにあっても誰が何に使うのかという疑念を抱いているようでは、残念ながらデザイナーとしては失格です。例えば、ウエイトの充実した書体にはデザインの視覚マジックを操作、調整する融通性と利便性がたっぷり含まれているのです。それらを上手に活用する方法として、私は奇数あるいは偶数列使用を提案しています。

具体的には【図01】【図02】のように、オーソドックスに偶数列、奇数列という流れをベースに反対側をイレギュラー処理に活用するというワークフローです。あれこれ考えるよりも、この組み合わせがもっとも合理的ではないでしょうか。

そして、大切なのはどちらを自分の基準とするかという点です。これには王道がありません。自分の目で見て、どちらかを決めてしまうことが大切です。もちろんチームワークでの作業の流れの中での使用という場合は、綿密な打ち合わせの上でルールを決める必要がありますが、個人での処理であれば自分のカラーを前面に押し出してもよいのではないのでしょうか。

そんな場合、私の定番についてですが、結論から言うとケースバイケースで対処しています。というと、大変煩雑のように感じられるかもしれませんが、求められるアートワークの制限の中でどう対峙していくかというのがデザインですから、仮にそれが本文であったとしても、常に同一の設定ということはありません。



【図01】
ヒラギノ角ゴシック体の奇数列(左)と偶数列(右)

【図02】
ヒラギノ明朝体の奇数列(左)と偶数列(右)

ところで、現在のフォントは特殊な丸みを帯びた書体は例外として、基本的にはどのようなサイズに拡大しても【図03】のようにコーナー部分はシャープなイメージを常にキープしています。

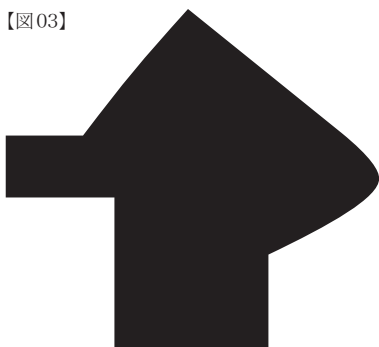
ところが、写植時代は文字盤そのものがそれほど大きく作られていなかったことや、露光時間過多等により【図04】のように文字が太ってしまったり、露光不足により文字がグレーがかり、製版時に細くなってしまうということが日常茶飯事でした。テキストの部分的な直しで、指定した文字よりも細かったり太かったりして悩まされたことは数えきれません。そのため私はキャッチコピー程度であれば大きめに紙焼き*をしてからロットリング**やホワイト***で修正を行っていました。

もちろん、優れたオペレーターに依頼すれば機械制御された処理のように、寸分の狂いもなく仕上げてくれましたが、そんなオペレーターは当然いつも指名されているので急ぎの仕事はまず絶望的でした。結果として、デザイン決定を早めにする必要に常に迫られていたわけです。このように、写植オペレーターのスケジュールに翻弄されていた当時のデザイナーは、今よりも余裕のない作業を繰り返していたわけです。

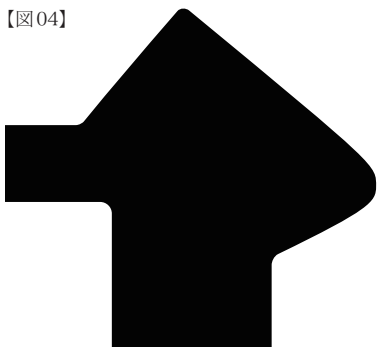
そんな昔話を思い浮かべていると、CTPが主流となった現在の印刷ワークフローでは、極細の文字や極太の文字をどのようにエフェクトして利用しても、常にシャープな同一結果をもたらしてくれるわけですから、微妙なウエイトが本当の意味で利用可能となったと言ってもいいでしょう。

例えば、写植時代には【図05】あたりの違いは、下手なオペレーターに当たってしまうと、写植の仕上がり具合での許容範囲でしかありませんでした。特に小さい級数で指定した写植仕上がりについて、その違いはゼロと言っても過言ではなく、更に製版までに何度も繰り返されるフィルム撮りで、エッジは甘く書体のデザインは絶望的な結果になってしまうことは少なくありませんでした。

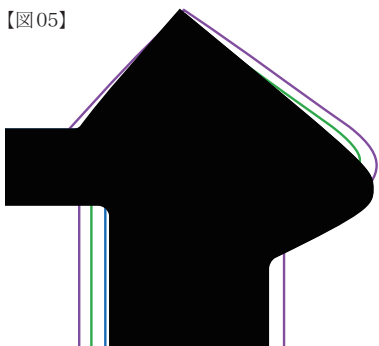
【図03】



【図04】



【図05】



*紙焼き…トレスコープにて作成する、版下に貼り付ける印画紙のこと。手書き文字やイラストを指定サイズに縮小したりする場合に利用。アナログデザイン時代のデザイナーの必需品。

トレスコープ…簡易製版カメラのような機械で、白黒原稿をその場で印画紙に焼き付けることができた。実際には様々なメーカーで若干表現が違っていたが、トレスコープ、またはトレスコなどと略して使われることが多かった。

**ロットリング…ロットリング社のテクニカルペン。類似品も含めたテクニカルペンの総称として広く使われていた。

***ホワイト処理…面相筆とポスターカラーで印画紙上の余分な汚れ等を修正すること。

● チントマジック

文字のウエイトが大きくなると、文字そのものの表示面積が増大し、結果として文字全体のイメージが強調されてしまうために、小さいウエイトの状態とでは色調が異なって見えてしまいます。

例えば【図06】のように6つのウエイトのブロックがある場合、当然ながらW7のように太い文字の方が強く濃く見えてしまいます。もし、複数の極端なウエイトが混在するデザインを行なう場合は、【図07】のように太い文字の濃度を調整することで全体の調和を図ることも出来ます。色文字の場合も【図08】【図09】のように考え方は同一です。

	【図06】	【図07】	【図08】	【図09】
W2	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず
W3	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず
W4	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず
W5	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず
W6	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず
W7	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず	色は匂へど散りぬるを、 わがよ誰そ常ならむ、 有為の奥山今日越えて、 浅き夢見じ、酔ひもせず

上記、例文の書体は、

漢字：ヒラギノ角ゴシック体、仮名：ヒラギノ角ゴAD仮名の各ウエイトを使用。

【図07】【図09】は色濃度をW2=100%、W3=94%、W4=88%、W5=82%、W6=76%、W7=70%に設定。

なお、カラーリングやデザインワークによりケースバイケースになりますが、おおむね1ウエイト太くなれば6~8%ほどトーンを落とすぐらいがちょうど良い感じとなります。ただし、イエロー系の場合は【図10】のようにもう少し大きめに設定しないとバランスは調整しづらくなります。ちなみに【図10】は1ウエイト太くする毎に10%トーンを落としています。

なお、効率よくチントデータ*を作る方法は、【図11】のようにIllustratorでベースとなる色を選定し、プロセスカラー設定を特色に変更します。次に【図12】のようにカラーパレットにて濃度を落としたイメージを作成します。最後に【図13】のように特色設定した色と濃度設定した色を任意の矩形などに指定し、両者を必要なステップ数でブレンド処理をし、処理結果を拡張後にそれぞれのカラー設定を

プロセスカラーに戻せば完成です。作成したカラーデータをスウォッチ登録し、スウォッチオプションにて〈交換用にスウォッチを保存〉にて保存すればInDesignで読み込むことが可能になります。

*チント／tint…色合いをつける等の意味、1990年代ごろまでデザイナーの必需品であったパントンオーバーレイシートの網点版がチントといわれていたことから、網点処理、彩度調整などをチント処理という場合がある。

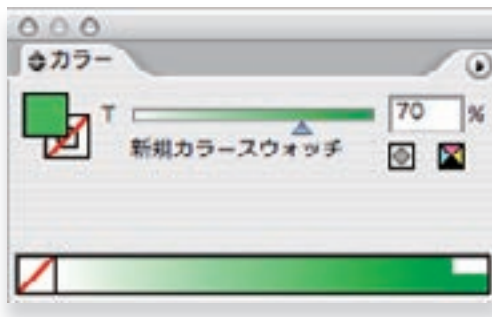
【図10】

- | | | |
|----|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| W2 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |
| W3 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |
| W4 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |
| W5 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |
| W6 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |
| W7 | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず | 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず |

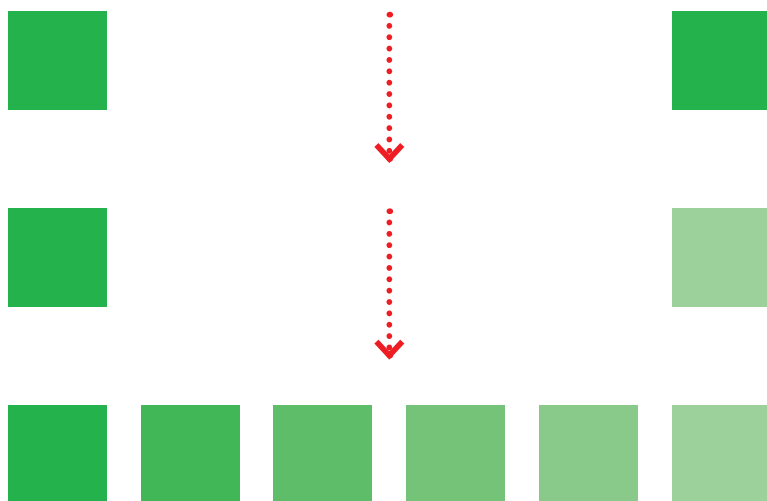
【図11】



【図12】



上記、例文の書体は、
漢字：ヒラギノ角ゴシック体、仮名：ヒラギノ角ゴAD仮名の各ウエイトを使用。
右側の文字列は色濃度をW2=100%、W3=90%、W4=80%、W5=70%、W6=60%、W7=50%に設定。



【図13】 ベースとなる色を決定し、一旦特色に変換してから任意の間隔を開けて複製を作成。どちらか一方の不透明度を調整して一番薄い色を決定。両方の間をブレンドツールにて希望ステップ数だけ作成し、プロセスカラーに戻す。

● ネガとポジ

同一組版であっても、通常のポジ状態として見た場合と、ネガ状態として見た場合とでは、文字のウェイトが異なって見えてしまいます。例えば【図14】のように左右の書体は同一ウェイトにもかかわらず、右側のネガ状態の方が太く感じてしまいます。

これは視覚マジックのひとつであり、厳密なCI*を規定する上でデザインしなければならないVIやBIを作成する場合などには、両者の識別に違いが出ないように、作成するロゴタイプやシンボルマークについてポジ用とネガ用を別々に作成します。つまり、もっとも大切なイメージであるシンボルマークやロゴタイプが、ポジの状態であってもネガの状態であっても同一に見えるようにするための調整です。

そして、通常は神経質にここまで対処することはまれですが、組版においてもネガポジ対応の法則は理解しておく必要があるでしょう。どう見えるか、どう読めるかという基本的な部分はデザイン全体に通じる考え方だからです。

*CI、VI、BI…企業あるいは組織を再定義することを総じてCI “corporate identity” と言うが、それにとりまなうシンボルマークやロゴタイプなどを整理統括する規定をVI “visual identity” と言う。また、製品個々の独自性を整理統括する規定をBI “brand identity” という。

ちなみに『SCREEN』ロゴはVI、『千都フォントライブラリー』はBIにあたる。

【図14】

W3 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W4 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W5 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

上記、例文の書体は、
漢字：ヒラギノ角ゴシック体、仮名：ヒラギノ角ゴAD仮名の各ウェイトを使用。

さて、ここでは【図14】の差異を調整するために【図15】のように、ネガ状態の文字ブロックのウェイトを1つずつ落としてみました。なお、【図16】は【図15】の状態を更にチント処理してみた状態です。当然、ポジの時と同一設定のチント値というわけにはいきません。ネガの場合は、ポジの時よりも明るめを心がけるとイメージを損なうことはありません。ただし、ウェイト処理にチント処理までこだわる必然性はないかもしれませんが、デザインワークのひとつとして可能性がないわけではないことをご理解いただければと思います。

【図15】

W3 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W4 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W5 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W2 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W3 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W4 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

【図16】

W3 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W4 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W5 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W2 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W3 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

W4 色は匂へど散りぬるを、
わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、
浅き夢見じ、酔ひもせず

上記、例文の書体は、

漢字：ヒラギノ角ゴシック体、仮名：ヒラギノ角ゴAD仮名の各ウェイトを使用。

【図16】左文字列は色濃度をW3＝スミ100%、W4＝スミ92%、W5＝スミ84%に設定。

右文字列は色濃度をW3＝白ヌキ、W4＝スミ8%、W5＝スミ16%に設定。

もちろん、この考え方はサイズに対しても同様となります。例えば【図17】のように「ヒラギノ明朝Std W5+游築36ポ仮名Std W5」で、サイズだけを拡大した場合においても、【図18】のようにチント処理や、【図19】のようにウエイト処理をしてみるとイメージは随分異なってきます。

ただし、【図19】のようにウエイトで調整させたい場合、ベースとなるウエイトがもっとも細いものであったり太いものであったりすると、当然調整は困難となってしまいます。ちなみに【図19】は上から拡大率に従ってW5、W4、W3、W2に設定しています。このと

【図17】 色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

【図17】～【図18】において拡大処理した場合の行間は、
拡大率に合わせて狭くなるように調整しています。

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

【図18】 色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

【図19】 色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

色は匂へと散りぬるを、わがよ誰そ常ならむ、
有為の奥山今日越えて、浅き夢見じ、酔ひもせず

きの一番上のウエイトがW2であったとすれば、調整はできないということになります。ただし、キャッチコピーなどであれば、背景色と同色の線属性を持たせることで、ある程度の調整は可能となります。

【図20】はW2でいくつかのサイズを設定してみた状態です。【図21】は大きく設定した文字を出来るだけ細く見せるために、白の線属性を与え、そのサイズ調整でバランスを整えた状態です。ただし、この方法は文字そのもののデザインを壊してしまいますのでやりすぎに注意しましょう。

【図20】 色は匂へと散りぬるを、わかよ誰そ常ならむ、
色は匂へと散りぬるを、わかよ
色は匂へと散りぬる
色は匂へと昔

【図21】 色は匂へと散りぬるを、わかよ誰そ常ならむ、
色は匂へと散りぬるを、わかよ
色は匂へと散りぬる
色は匂へと昔

● 具体例

ここで、具体的な使用例を簡単に整理してみます。たとえば、本文処理などでもドロップキャップ処理を設定する場合、通常の組版であれば同一書体でそのまま拡大してしまいましたが、ドロップキャップ文字のウエイトを調整することで、全体に落ち着きをもたらすことができます。欧文では、ドロップキャップ指定の文字だけを太らせたり括り文字にするといった処理が一般的ですが、ここではその逆の設定ということになります。

例えば、通常の設定でドロップキャップ処理を行なうと、【図22】のようなイメージとなります。書体はすべて「ヒラギノ角ゴ Std W4 + ヒラギノ角ゴ AD 仮名 Std W4」としています。これはこれで、とりたてて不自然ではありませんが、取り扱う状態が主従関係でいうと従である場合で、しかもそれなりに扱いが大きいケースでは【図23】程度に調整してみるのもひとつのデザインではないでしょうか。

【図23】ではキャッチ部分をW3に、吹き出し部分をW6、そしてドロップキャップ部分をW2に変更しています。もちろんここでも【図24】のようにチント処理でバランスを整えることもできます。あるいは、もし【図25】のようにカラフルなカラーリングが行なわれている場合なら、【図26】のようにドロップキャップ部分をチント処理後にウエイトをW3とひとつだけ落としてみるだけでも、イメージを落ち着かせることが出来ます。

【図22】 私が好きな果物一覧

病的に

無花果 は冷蔵庫で
しっかり冷やして

梨 は豊水や幸水などの
青梨系を果皮ごとガブリ

葡萄 は巨峰もいいけど
ピッテロもナイス

柿 は富有や次郎などで
ガチガチに硬いもの

西瓜 は美味しければ
品種に拘らない

【図23】 私が好きな果物一覧

病的に

無花果 は冷蔵庫で
しっかり冷やして

梨 は豊水や幸水などの
青梨系を果皮ごとガブリ

葡萄 は巨峰もいいけど
ピッテロもナイス

柿 は富有や次郎などで
ガチガチに硬いもの

西瓜 は美味しければ
品種に拘らない

❖組版仕様

書体=ヒラギノ明朝Std W2 (漢字・欧文・アラビア数字)

+游築五号仮名Std W2 (仮名)

本文=サイズ:13級, 字送り:13齒, 行送り:21齒

1行:31字詰め・45行

❖発行=大日本スクリーン製造株式会社 2005.08.26

❖編集=柴田忠男

❖デザイン・組版=向井裕一 (glyph)

【図24】 私が好きな果物一覧

病的に

無花果 は冷蔵庫で
しっかり冷やして

梨 は豊水や幸水などの
青梨系を果皮ごとガブリ

葡萄 は巨峰もいいけど
ピッテロもナイス

柿 は富有や次郎などで
ガチガチに硬いもの

西瓜 は美味しければ
品種に拘らない

【図25】 私が好きな果物一覧

病的に

無花果 は冷蔵庫で
しっかり冷やして

梨 は豊水や幸水などの
青梨系を果皮ごとガブリ

葡萄 は巨峰もいいけど
ピッテロもナイス

柿 は富有や次郎などで
ガチガチに硬いもの

西瓜 は美味しければ
品種に拘らない

【図26】 私が好きな果物一覧

病的に

無花果 は冷蔵庫で
しっかり冷やして

梨 は豊水や幸水などの
青梨系を果皮ごとガブリ

葡萄 は巨峰もいいけど
ピッテロもナイス

柿 は富有や次郎などで
ガチガチに硬いもの

西瓜 は美味しければ
品種に拘らない