

# デコレーションと デザインとの違い

## デザイン は足し 算ではなく 引き算

【図01】上から、ヒラギノ角ゴシックW1～W9を一文字ごとに変更したデザイン。ヒラギノ角ゴシックW1～W9と、ヒラギノ明朝W2～W8を一文字ごとに変更したデザイン。ヒラギノ丸ゴシックW2～W8を一文字ごとに変更したデザイン。ヒラギノ明朝W2～W8を一文字ごとに変更したデザイン。かつてAdobeからリリースされていたMultiple Master Fontを使えば、とても簡単にいくつもの太さを簡単に作成することができました。それを知って並行輸入品を購入したときは、その機能と文字デザインの自由度にずいぶん興奮したものです。ただし、これらが必要とするデザインシーンはそれほど多くないので、徐々に使用頻度は落ちてしまい、今ではまったく使わなくなってしまいました。

❖コンピュータによるデザインワークが一般化してしまった現在は、アナログ時代のように、デザイナーが写植オペレーターといった第三者に文字組みを指示して作り上げてもらうことはなく、文字組みにも自分のデザインを具体的に擦り込むことができるようになりました。

そして、その事はデザイナーにとって喜ばしい出来事なのです。例えば私は【図01】に近い文字組みを写植時代に作成しようとして、写植オペレーターにずいぶん嫌な顔をされたことがありました。それは、デザイナーになりたての頃でもあり、先輩からの「写植オペレーターを怒らせたら仕事ができなくなる」という教えにビクビクしていたからかもしれません。

## 新旧の様式と切り口

ヒラギノ角ゴStd W1～W9の組み合わせ

## 新旧の様式と切り口

ヒラギノ角ゴStd W1～W9、ヒラギノ明朝Std W2～W8の組み合わせ

## 文字の組み合わせで遊ぶ

ヒラギノ丸ゴStd W2～W8の組み合わせ

## 文字の組み合わせで遊ぶ

ヒラギノ明朝Std W2～W8の組み合わせ

【Multiple Master Font (マルチプルマスターフォント/MM)】Adobeのフォントフォーマットで、Type 1フォントの拡張版。元になるフォントのウエイトや文字幅を自由に変更し、新しいフォントをライブで生成することができます。本来はAdobe Acrobatでフォント代用機能に利用されていたもので、Adobe Sans MMまたはAdobe Serif MMをもとに、似たような形のフォントが自動的に生成されました。私はリリース直後に並行輸入でMyriadとMinionを購入し、その後いくつかのフォントも追加購入しました。当時は日本語版のリリースも囁かれていましたが、実現していません。なお、平仮名や片仮名であれば、いくつかのフォントがリリースされています。

\*【ベタ打ち】カーニングやトラッキングといった、本来の文字組みに関する調整をまったく行わず、整然と方眼紙に埋め込むように文字を組むように指定する写植用語。あうんの呼吸で処理してくれる写植オペレーターに頼めない場合で、複雑なツメ処理をしたいキャッチコピーなどは、これで写植を指定して自分で詰めていました。

\*\*【ぬるま湯的誘惑】ちょっとしたアイデアを簡単に現実化させることができるデジタル環境では、ともすると納品時間ギリギリの作業でも何とかこなしてしまうこともあります。そして、それを見越してギリギリまで作業にかかわらずに、適当にお茶をにごしたような処理を行ってしまうような場合に、私が用いる言葉です。

ですから丁寧に指示書を作成し、「お願いいたします」という出し方をしていました。しかし、あまりにも嫌な顔をするので、結局はベタ打ち\*でそれぞれの書体を組んでもらったものを、カッターで切り離し手貼りで作成していました。実に非合理的な世界です。

今では、そんな苦労は遠い昔の話となってしまいました。それほどデザインに集中できる環境が整っているのは、誰の目にも明らかでしょう。極端な話、思い立ったらカメラマンにだっとなれるわけですし、多少の失敗写真だっって修整してしまえばOKです。アイデアは直ぐに形になり、プリントアウトを組み立てればデザインキャンプの出来上がりという現在は、学生の時には想像できない世界でした。少なくとも、手作業で散々苦労してきた時代を経験している私にとっては、本当に夢のような環境です。

しかし、いつの時代でもその時の環境に甘んじてしまうような、ぬるま湯的誘惑\*\*が存在するのもまた事実でしょう。つまり、ともすると1か所だけ派手目の処理でお茶をにごすような、手抜きと言われなくても仕方のないようなデザインが氾濫してしまう傾向にあるということです。

私は、デザインは足し算ではなく引き算であると感じています。もちろん、時として足し算という場合もありますが、デザイン全体として見た時、引き算であることを常に感じています。当然ながら、デザインとはクライアントの意向をくみ取る、あるいはコンセプトを大切にするという部分が重要であるため、時として不本意な方向に走らざるを得ない場合もあることは十分に理解しています。

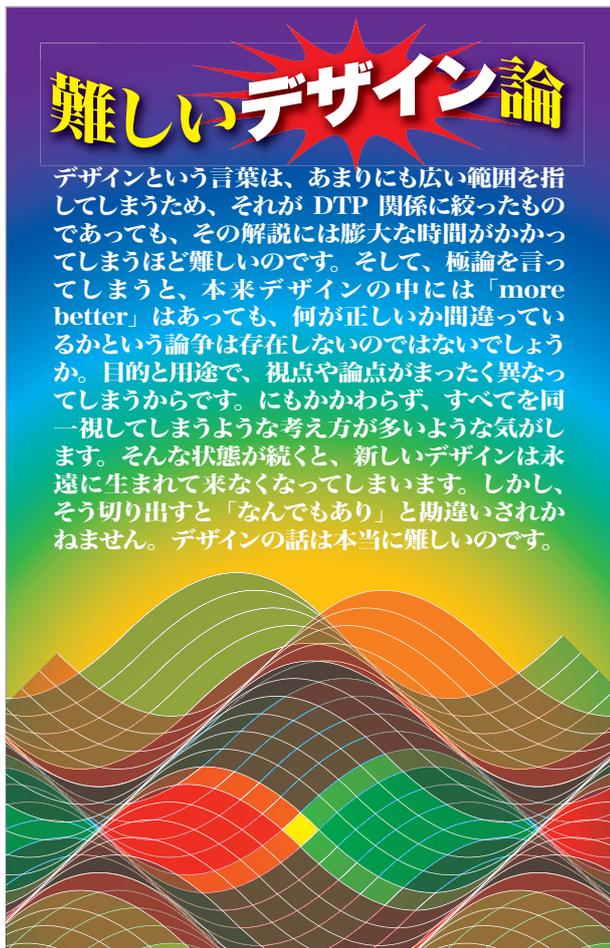
もちろん、ここでいう不本意とはデザイナーとしてではなく作家として行動、あるいはそのように判断する部分を示します。多くの若いデザイナーが勘違いしやすい問題として、デザインはアートではないという点があります。ともすると、アーティスティックな行為がデザインであるかのような錯覚を持つ方が少なくないようですが、極端に言えば、我々が関わっている商業デザインは芸術ではなくて設計です。もちろん、アートを全面に押し出している方もいらっしゃいますが、それはほんの一握りの大御所と呼ばれる方達の関わるプロジェクトではないでしょうか。まずは、地道に設計を続けることで、その延長上にアートの世界を発見することが本来の流れのような気がします。

さて、デザインを設計に絞って整理すると、問題なのは余計な足し算的処理でしょう。コピーも本文もイラストも写真も、すべてが自己主張してしまうデザインと、ポイントとなる要素だけが主張し、あとは控えめの場合との違いで比較すればわかりやすいかもしれません。

少々極端な例ですが、【図02】【図03】の違いを確認してください。好き嫌いではなく、直感的な確認です。通常、本文の背景にデザイン要素が入ることは稀ですが、あえて入れてみた場合について比較してみました。もしデザイン要素ではなく、インパクトの強いイラストなり写真を入れる必要が出てきたとしたら、更にとんでもない状況になってしまいます。具体的に理解できるイメージとしての写真やイラストは、小さなサイズでもインパクトは大きいので、背景色やタイトル文字のデザインなどは更に注意しなくてはなりません。

## 難しいデザイン論

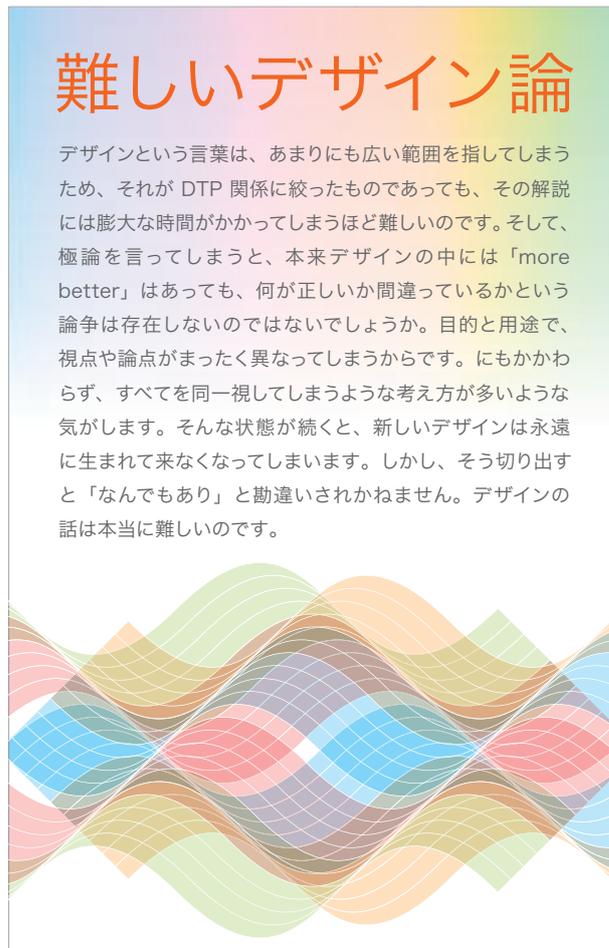
デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまいます。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。



【図02】タイトルや本文、背景処理にイメージパターンをすべて主張させてみた例。常にこれがダメというわけではありませんが、すべてが主張してしまうと、焦点はボケてしまいます。小さいメーカーに直接関わる仕事で、担当者から完全にお任せで依頼を受けるような場合は、注意しないとこの方向に走りやすくなってしまいます。デザインは、チームワークで行なえば脱線を未然に防ぐことができます。もちろんチームワークの中には、関係者間での綿密な打ち合わせも含まれています。ヒラギノ角ゴシック W9、ヒラギノ明朝 W8 を使用。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまいます。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。



【図03】凝ったデザイン処理をしながらも、読んでもらうことにポイントをおいたデザインの例。全体の中に強弱が含まれている方が、読む方にとっては読みやすく疲れません。なお、【図02】との比較という見方をすれば【図03】は地味なデザインとなりますが、【図03】ですら派手と判断せざるを得ないようなケースも発生してくるでしょう。デザイナーは、常に自分自身とは別の第三者的な視点を持つようにすることが大切です。ヒラギノ角ゴシック W3 を使用。

わかっているようでも、実はコンピュータでの処理が日常化してしまうと、勘違いと混乱が交差してしまい、注意していないと無意識のうちに悪い方向に走り始めてしまいます。

例えば、最近のモニターの解像度は100dpiぐらいが一般的です。昔のように72dpiであれば、モニター上のサイズと実際のサイズは合致しますが、解像度が上がると実際のサイズよりも小さく表示されてしまうために、文字サイズを大きく設定するミスを犯しやすくなります。それと、仮に実際のサイズと同寸でモニターに表示されていたとしても、それはあくまでもモニター上での世界であり、印刷されたイメージではありません。ですから、一定の仕上がりに至った段階でプリントアウトした結果でチェックする習慣は、今も変わらない大切な確認手段だと感じています。

そんな前置きを立ててから、ここで私が【図02】【図03】で、あえて本文の下にデザイン要素を入れたのは意地悪な解説だと気が付いた方はどれだけいましたか？ 本文の文字サイズにもよりますが、ベタ塗りではなく、グラデーション、あるいは複雑なデザイン要素の上に文字を入れる場合、作例のように白抜きで本文を指定すると、版ずれが発生したときに悲惨な結果となってしまいます。もちろん、印刷精度が向上している現在では、ある程度の大きさであればおおむね問題のない範疇となりますが、本文組みではやはり避けたい処理です。

同様に、箔押しなどのデザインをする場合、印刷工程での箔押しの順番が理解できていないと不可能なデザインをしてしまったりします。コンピュータ処理による自由度が高まったことで、なんでも自由にモニター上で表現できることが、印刷でも可能と思われがちな風潮には注意を払いたいと思います。

特に最近のデザインは、印刷物を作成することだけではなくており、さまざまなアウトプットに合わせたデータの共有も珍しくないので、デザイナーには今まで以上に多方面の知識が要求されるようになってきました。

もし印刷所の方と親しくなることがあれば、見学させてもらうなどして印刷の流れを実際に確認したり、新しいサービスについて説明を受けたりしてみることも大切だと思います。現在は、そうでもしないとプロのデザイナーでも、新しい技術や表現方法に乗り遅れてしまうような状況になっていることを強く感じています。

## 処た目 理め立 のたせる

❖ということで、【図02】【図03】をもう少し何とかしたい場合、【図04】のような方向性はあるでしょう。この処理であればデザインの範疇だからです。ただし、もし本文が詩や物語で背景のイメージとの連動が大きなウエイトを占めてくる場合だと、話は逆転してしまうことがあります。

もちろん、これは基本的な印刷に関わるマナー的な部分であり、一頃よりは沈静化してきています。しかし、例えばデザインをしているはずが、いつのまにかその場繕いのデコレーション処理に陥ってしまったなどということがあるのではないのでしょうか。

もっともわかりやすいのが、よく見かけるフィルタ処理一発的なデザイン\*です。文字組みでいえば、特殊な場合を除き、本文での極太文字や、サイズ拡大のために、行間をなくすことでスペースを確保する代償として文字を平体処理するといったことはありませんが、それらに近い類似的な処理はついつい犯してしまうのではないのでしょうか。

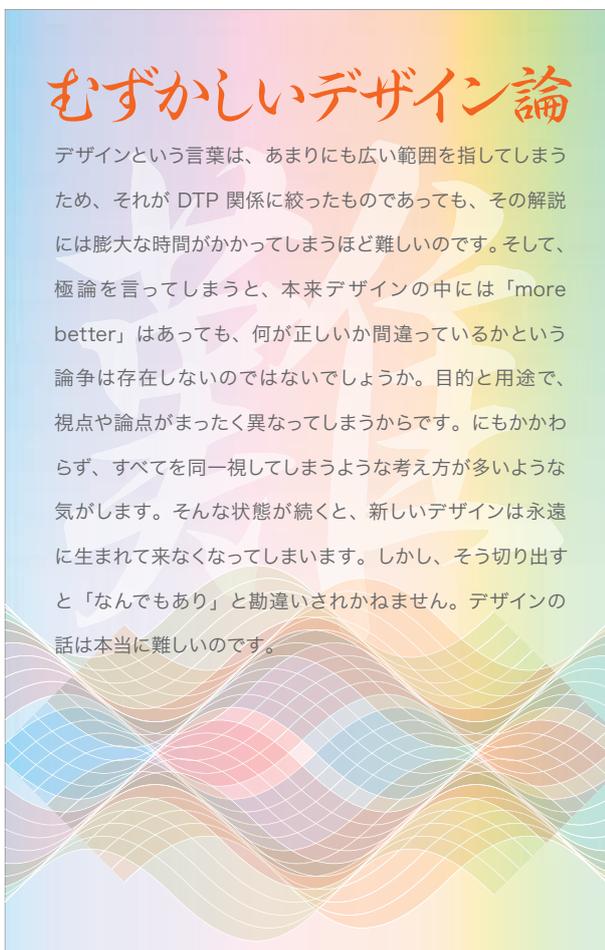
アナログ時代、ある著名なデザイナーの仕事の間接的にアシストすることがありましたが、箔押しグラデーションという『何それ?』というべきデザインスケッチを見た時、駆け出しの私はそれが可能になったのかもしれないという期待で妙に興奮したのもつかの間、やはりできないことを知り、『天下の大先生は実際に仕事していないかもしれない』と感じました。きっと、箔押しの後に4色印刷を行なうつもりでデザインを考えていたのでしょう。箔押しというくらいですから、普通に考えても最後だと思うはずですが。

\*【フィルタ処理一発的なデザイン】アプリケーションにデフォルトで用意されている様々なエフェクト機能などを使っただけで、他にこれといった工夫のないデザインのこと。実際にはフィルタ処理自体が悪い行為ではなく、単に誰がやっても同じような結果にしかならない処理を総じて指す時に、私が用いる言葉です。例えば、市販のフォントをアウトライン化しただけなのにロゴタイプとして宣言してしまうような行為。それはデザイナーの仕事ではなく、フォントを作成したデザイナーのデザインでしかありません。

【図04】【図03】を更にデザインし、『難しい』の『難』という漢字を大きく背景にとけ込ませることでインパクトを演出してみました。ヒラギノ行書体W4を使用。

### むずかしいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまいます。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

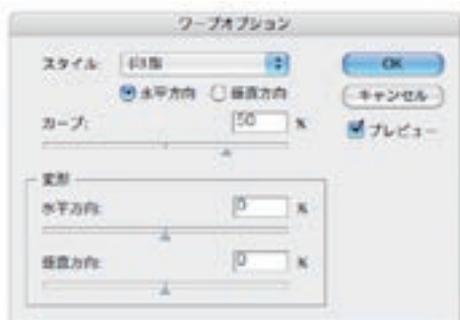


もちろん、フィルタの処理が好ましくないという話ではありません。工夫のない処理は、安っぽくて逆効果であるということです。つまり、安易な逃げ道に走り、消化不良のデコレーションで終わってしまわないように、デザイナーはもっと注意をはらうべきなのです。

なお、作例で逆に誤解を受けてしまうとまずいので事前にフォローしておきますが、あっさりしているのがデザインで良い方向というわけではありません。このあたりのさじ加減は本当に難しく、いつも頭を悩ませています。そして、そんな時によく引き合いに出す資料をリメイクしてみたものが【図05】です。下に行くほどデザイン度が強くなっています。また、ここでもわかるように、派手な色だから目立つ、というわけではありません。高級感を得るために、よく金銀やメタリックカラー等の特色を使うデザインがあります。しかし、常に高級感を演出するためにそれらが必要であるとは限りません。

【図05】ヒラギノ角ゴStd W6とヒラギノ明朝Std W7の組み合わせに対して、上から、無調整、Illustratorの【効果>ワープ>旗】を実行、【効果>ワープ>旗】を実行したものを背面に配置、【効果>ワープ>旗】を実行したものを背面に配置し、カラーリング調整。

【図06】Illustratorの【効果>ワープ>旗】の設定値



目立たせるための処理としては、「太さ」「大きさ」「色彩」「輪郭」「立体化」等がありますが、目先の処理ではなく、絶えずブロックあるいは全体としての構成を少し離れた位置から遠い目で見てみるような対峙の仕方が大切だと感じています。また、その効果のベクトルは次のようになります。

「太さ」 < 「大きさ」 < 「色彩」 < 「輪郭」 < 「立体化」

そして、それをシミュレーションしたものが【図07】となります。下に行くほど目立つこととなります。しかし、常にこの法則が正しいとは限りません。デザインとはグローバルなバランス設計であり、ローカルなバランス設計ではないからです。更に、文字のサイズ変更なども加えた処理を検討した【図08】も、下に行くほど目立って効果的な処理となります。下2つは、あきらかに本文用のデザインからは逸脱しています。これは、どちらかというところチラシ向きな処理でしょう。

デザイン要素のひとつだけを切り取って比較することは、大変難しく、全体で見たときに判断が逆転してしまうような場合も少なくありません。そのため、解説では比較要素を誇張しています。

【図07】上から、(ヒラギノ角ゴStd W3)、太く青い文字(ヒラギノ角ゴStd W9)、赤い括りに白文字(ヒラギノ角ゴStd W9)、赤い括り文字を立体化させた黄色い文字(ヒラギノ角ゴStd W9)によるデザインの違い。

【図08】上から、マゼンタに設定した文字のサイズを調整(ヒラギノ角ゴStd W9)、赤い括り文字を立体化させた黄色い文字のサイズを調整(ヒラギノ角ゴStd W9)、図形の中に白抜きで入れた文字とグラデーション文字(ヒラギノ角ゴStd W9)、図形の中に白抜きで入れた文字と赤い括り文字(ヒラギノ角ゴStd W9)によるデザインの違い。下2つはあきらかに本文用のキャッチデザインからは逸脱しており、どちらかというところチラシ向きな処理。

驚きのビックリ価格!

驚きのビックリ価格!

驚きのビックリ価格!

驚きのビックリ価格!

驚きのビックリ価格!

驚きのビックリ価格!

驚きの  
ビックリ!  
価格

驚きの  
ビックリ!  
価格

# 定番 デザイン マスター の しつけ マスタ ー

❖最終的な判断材料はケースバイケースとなってしまいますが、デザイン処理のさじ加減は仕事の数をこなし、教科書的にマスターすることが必要です。そして、マスターした後に逆手を取るようなデザインで意表をついてみるのもよいかもしれません。そのためには、さまざまな処理をしっかりとマスターすることです。

また、自分の趣味や主観を殺し、町中に溢れているさまざまなデザインをしっかりと見るのが大切です。特に、古い書籍や雑誌の中にしか存在しない特殊な文字組みなどに代表されるデザインも積極的に見ておくといいでしょう。デザインは、古いからだめで新しいから良いというわけではありません。

ところで、デザインとは派手に目立つことだけを示すように思われがちですが、プロとして仕事を積み重ねていくと、派手さのさじ加減が麻痺してしまうことがあります。一見派手に見えるデザインも、冷静に見つめ直してみると控えめでシンプルなものが多く、特に読ませる文章の本文組みなどでは、いかにシンプルで整然と美しく組むかということが大切な要素となります。

【図09】 ヒラギノ明朝 Pro W3、ヒラギノ角ゴ Pro W3による文字組み。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまう。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまう。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

例えば、簡単な本文組みなら、【図09】のような組み方がごく一般的ですが、パッケージ裏面などの取り扱い説明文ではできる限り大きく凝縮した文字組みが推奨される場合が多いので、【図10】～【図12】といった文字組みもあながち間違いとは言いきれなくなってしまいます。もちろん、パッケージデザインの成分表記や取り扱い説明文などでは【図09】があり得ないという意味ではありません。ある程度細かい部分は犠牲にしても、スペースを確保することを要求されるからです。つまり、文字サイズを拡大せずに【図10】～【図12】といった処理でスペースを確保することがあるからです。

読ませる文章の文字組みをメインで行なっているデザイナーの方にとっては、これらの文字組みは気になって仕方がないはずですが、しかし、全体の中で文字ブロックに関しての主従関係が異なっている以上、お互い同士を否定することはできないのです。そして、本来の組版という観点からズレてしまっている、変則的なこれらの文字組みも、ベースとなるフォントがしっかりとデザインされていれば、見苦しい状態にはなりません。

【図10】 ヒラギノ明朝 Std W8、ヒラギノ角ゴ Std W8による文字組み。  
太いウェイトを使用することにより、本文ブロックをスペース内に納めるためにトラッキング調整を行なっています。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまう。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

【図11】 ヒラギノ明朝 Pro W3、ヒラギノ角ゴ Pro W3による文字組みで、本文の垂直比率を75%とし、可読性ギリギリまで文字サイズを上げた例。

【図12】 ヒラギノ明朝 Std W8、ヒラギノ角ゴシック W8による文字組みで、トラッキング調整と本文の垂直比率を75%とし、可読性ギリギリまで文字サイズを上げた例。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまう。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

## 難しいデザイン論

デザインという言葉は、あまりにも広い範囲を指してしまうため、それが DTP 関係に絞ったものであっても、その解説には膨大な時間がかかってしまうほど難しいのです。そして、極論を言ってしまうと、本来デザインの中には「more better」はあっても、何が正しいか間違っているかという論争は存在しないのではないのでしょうか。目的と用途で、視点や論点がまったく異なってしまうからです。にもかかわらず、すべてを同一視してしまうような考え方が多いような気がします。そんな状態が続くと、新しいデザインは永遠に生まれて来なくなってしまう。しかし、そう切り出すと「なんでもあり」と勘違いされかねません。デザインの話は本当に難しいのです。

試しに『ありがとうございました』といった具合に、癖が出やすい仮名文字を画面いっぱいに表示し、少し離れた位置から眺めてみると意外と冷静に文字デザインを見ることができます。【図13】【図14】はヒラギノ角ゴシック W4に用意されている2つの仮名文字を、デフォルトの仮名文字と比較したところです。小さく表示しなくてはならないパッケージの裏面などの説明文には、濁音と半濁音が識別しやすいヒラギノ角ゴシックパッケージ仮名が、効果的になります。

【図13】 上から、ヒラギノ角ゴ Std W4、ヒラギノ角ゴパッケージ用仮名 W4、ヒラギノ角ゴ AD 仮名 Std W4。パッケージ用仮名はヒラギノ角ゴシック体と比較して濁点と半濁点が大きくデザインされています。また、AD 仮名はヒラギノ角ゴシック体と比較して濁点と半濁点を少し小ぶりに、文字の懐は広くデザインされています。

ありがとうございました。  
ありがとうございました。  
ありがとうございました。

【図14】 ヒラギノ角ゴ W4、ヒラギノ角ゴパッケージ用仮名 Std W4、ヒラギノ角ゴ AD 仮名 Std W4 の濁点、半濁点のみを拡大比較した状態。

が ぺ ぼ ぴ ぶ  
が ぺ ぼ ぴ ぶ  
が ぺ ぼ ぴ ぶ

私の個人的なデザインワークでは、どちらかというゴシック系の書体の使用頻度が高く、このヒラギノ角ゴシック体にオプションで用意されている仮名フォントは、他に類を見ないので大変重宝しています。もちろん、文字のデザインは濁点や半濁点だけで決まるものではありません。例えば、骨格とでもいうべき文字のデザインがしっかりと設計されているフォントであれば、それを極端に崩してもデザインとして崩れてしまうことはありません。

【図15】～【図18】は、Illustrator CS2を使った簡単な実験結果です。結果的には大変ラフなイメージの作り込みですが、ベースがしっかりしていないと、よりよい効果は生まれません。

【図15】 上から、Illustrator CS2上で入力したヒラギノ明朝 Pro W6。【オブジェクト>ラスタライズ】の設定値により、16ppiという低解像度によるラスタライズでシャープなフォントイメージを崩しています。【オブジェクト>ライブトレース>作成】にデフォルト登録されている【コミックアート】設定の設定値。【オブジェクト>ライブトレース>作成】にデフォルト登録されている【写真（高精度）】設定の設定値。

# 組版外伝

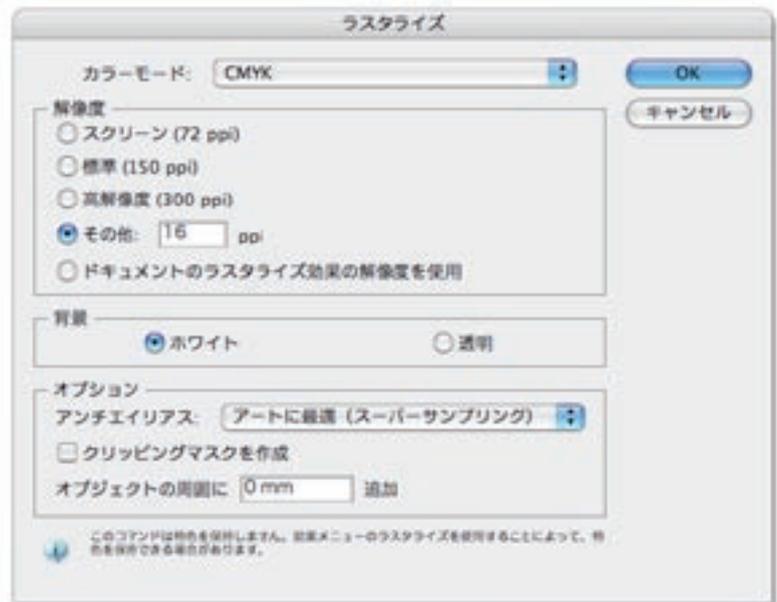
# 組版外伝

# 組版外伝

# 組版外伝

Illustrator CS2のライブトレース機能は、本来は写真品質のトレースなども処理できるほどの高性能な機能ですが、逆転の発想でベースとなるラスタライズ画像を低解像度とした場合の偶発性を計算してみた結果です。ベースとなる書体は、抑揚のある明朝系の書体の方が面白い結果が得られやすくなります。

【図16】Illustrator CSでの【オブジェクト>ラスタライズ】の設定値。



【図17】【オブジェクト>ライブトレース>作成】にデフォルト登録されている【コミックアート】の設定値。



【図18】【オブジェクト>ライブトレース>作成】にデフォルト登録されている【写真 (高精度)】の設定値。

さて、ここではデコレーションという表現をデザインの対峙として使用していますが、デコレーション処理が悪いわけではないのです。デザイン（設計）に対してのデコレーション（装飾）という言葉のニュアンスで、上っ面だけの装飾処理はデザインにはならないという私の考え方です。そのため、全体のイメージアップにつながるデコレーション処理であれば、大いに推奨されるべきテクニックであり作業だと感じています。

ですから、デコレーションであるかデザインであるかは、本当はとても判断が難しい問題なのです。作り上げるデザインの内容により、簡単にそれらがひっくり返ることも少なくありません。目立つように作り上げたつもりでも、それらが店頭に並んだ時、インパクトは皆無に等しかったということは何度も経験したことがあります。

制作過程でのシミュレーションも、モニター上の確認だけでは最適であるかの判断は付きません。例えば、パッケージデザインなどの場合はいくつかに絞込んだデザインのダミーを沢山作り、マスで確認してみたり、競合他社製品に混ぜた時の視覚効果を確認したりします。まさに、複合的要素でデザインを決定しているわけです。雑誌などでは表紙がこれに相当する部分でしょう。いわずもがな、TPOの見極めが大切ということになります。

このように結論付けてしまうと、デザインはあまりにも曖昧だと思ふ反面、封建的で既成概念の上に成り立っているつかみ所のない作業だと勘違いする方も出てくるかもしれません。確かに、定番という括りでの作法とでも言うべきデザインの方向性というものは存在しています。仕様書が変更になると、デザインが簡単にひっくり返ってしまうこともあります。

しかし、いつの時代も既成概念を壊す、あるいは挑戦するようなデザインが次の時代を引っ張ってきていました。つまり、いつひっくり返されてもいいように、常に対峙するイメージを両方考えつつデザインを行なう姿勢が大切なように感じています。

そして、それらが生まれるきっかけは、やはり定番デザインをしっかりとマスターしている上で発生するのではないのでしょうか。逆転の発想やタブーに挑戦という行為は、十分に既成概念を理解していないと生まれませんからです。

なぜなら、デコレーションとデザインは視点を変えると逆転しかねない背中合わせの関係だからです。そして、一見地味に見える文字組みデザインも、実は大変エキサイティングでインパクトのあるデザイン展開を可能にしていることを、もっと多くのデザイナーが意識すべきでしょう。

## ❖組版仕様

書体=ヒラギノ明朝 Pro W3

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 2006.04.04

❖編集=柴田忠男

❖デザイン・組版=向井裕一 (glyph)