

文字の空きに こだわらる

カーニングの自然な身に付いた感覚

❖カーニング*の基本をグラフィックデザインの視点から整理し、文字間と行間について従来の王道とは異なる視点で整理してみても良いでしょう。時にオートではなく手動で調整してみる事が大切です。

写植全盛の時代を体験している私でも、当時の文字組みのすべてを写植に依存していたわけではありません。輸出関係のパッケージ等の仕事に多く関わっていたため、インレタ**やモンセン書体清刷集***が必需品でした。つまり、自分自身でカーニング処理を行っていたわけです。製品ロゴタイプなどであれば完全な書き文字が鉄則ですから、クロッキー帳のスケッチからイメージを描き起こし、最後はロットリングで輪郭を描き、内側はマジックインキで塗りつぶすといった手順でした。

もちろん、最初の頃は丁寧にポスターカラーや墨汁で塗りつぶしていましたが、ある時マンガ家の生原稿が、塗りつぶし部分に油性のマジックインキを使っていることを知り、その合理性を私も取り入れたというわけです。

マジックインキを使うようになってからは、随分効率よく作業ができるようになりましたが、当然すべてを手書きすることは不可能です。サブキャッチの類はインレタやモンセン書体清刷集に随分助けられました。写植にはない書体が豊富という点も含めて。ただし、インレタの最大サイズは100ポイント程度、モンセンはそれを拡大印刷した200ポイント程度でしたので、ロットリングや面相筆でエッジを修正することが当然でした。少なくとも私の関わったデザイン会社やメーカーでは絶対に必要な処理でした。

実はこの途方もない手作業の訓練により、細かいこだわりが生まれ、気が付けばカーニングの感覚が自然に身に付いていました。ただし、私はごちらかさという詰り過ぎの傾向が強いので、その点は今も常に注意深く処理を行なっています。ですから、今でも市販製品の

【トラッキング (tracking)】連続する文字の送り量を調整すること。

*【カーニング (kerning)】隣り合う文字の間隔 (送り量) を調整すること。

***【インレタ】今で言う転写シールあるいはタトゥーシールのように、文字をこすって台紙に転写してからトレスコープにて拡大縮小を行なって、紙焼きを作成していました。正式にはインスタントレタリングと言われていましたが、メーカーごとに微妙に表記が異なっていました。ちなみにインレタはレトラセットの製品名です。この手の転写シールは文字毎に転写位置のガイドがあり、初心者でもきれいな文字組みを行なうことができましたが、保存状態が悪いと転写しにくくなる欠点もありました。

使用頻度の多い書体は、購入直後にスノーマットなどの台紙にすべて転写してしまい、それをトレスコープにて紙焼きをして複製したものを、手貼りで組むという使い方をしていました。また、後年は安かろう悪かろうという製品が随分登場し、デザインの質に大きく影響していた時期もありました。今のように、ごれだけ拡大縮小を行なってもシャープな文字が作成できる環境からは想像もできない世界でしたので、大きく使いたい場合は紙焼きを作成してからエッジをロットリングなどで調整することが当たり前でした。

***【モンセン書体清刷集】東京青山の嶋田洋書から販売されていた何冊にも分冊された書体清刷集で、黒本（計3冊すべて購入）、赤本（計14冊中の7冊購入）の2種類がありました。それぞれ若干のサイズ違いはありましたが、おおよそ1ページB4程度のサイズにアルファベットが200書体ほど印刷されていました。通常はトレスコープで紙焼きを作成してから文字組みを行なっていましたが、必要に応じて写植用のフィルムを取り寄せることも可能でしたので、デザイン会社には必ず常備されていました。当時の私も少しずつ買いためしましたが、デジタル化の波にいち早くのってしまったために途中で買い足しをストップしてしまいました。なお、黒本、赤本の合計冊数は12年ほど前の状況で、現在は何冊リリースされているのかについて確認はできませんでした。

パッケージの文字組み、とりわけ大きなサブキャッチなどのカーニングに気持ち悪い拒否反応を示してしまう事がよくあります。何でもかんでもソフトウェアの自動処理に任せっきりでは、プロとして失格でしょう。

文字は文章として読むものなので、1文字拾ってきれいだから良い書体という断言はプロの言葉ではありません。ごんなに著名な書道家が作成した書体であったとしても、全体のデザイン設計が行なわれていなければ、美しくも何ともありません。もちろん、デザインとはすべてが美しさを基準に組み立てられているわけではありませんが、文字の作り出す文章全体の美しさはその国の文化そのものと言ってもよいでしょう。

古くから、良いものは外国の文化でもごんごんに自由に取り入れ、しかも独自に料理しながら新しい文化を創り出すことに長けている日本人が、育て続けてきた組版文化をデザイナーはないがしろにしていけません。たとえば、私は一般的にかなり露出度の高い某書体を一度も仕事で使ったことがありません。理由は単純で、美しいとは一度も感じたことがないからです。いや、わざわざこの書体を使う必然性はどこにあるのかとさえ感じています。デザイナーにとってそんなこだわりは大切です。

論理的にはなく情緒的に行動する、世界の中の異端児である日本人の独自性は、国民すべてがデザイナーであると言っても過言ではないと感じています。だからこそ、プロへの要求は諸外国よりも高くなくてはなりません。

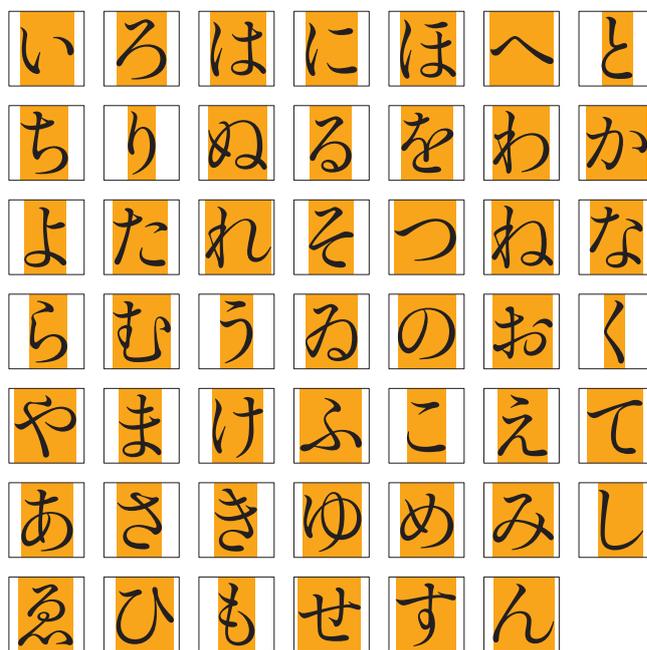
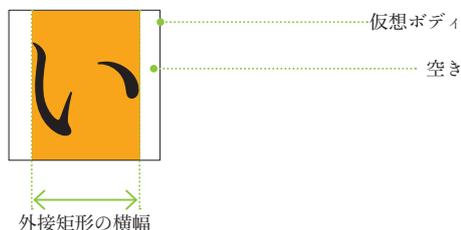
それは、日本語そのものが漢字、平仮名、カタカナ、欧文などが混然となっている複雑な仕組みだからです。漢字はきれいだけども仮名が不自然であったり、英数字のベースラインが和文と合っていない書体ばかり見続けていると、かなりストレスが溜まります。DTPが始まった頃は英数字が一回り小さかったり、ベースラインが下にずれているデザインのものも多く、調整にかなり苦労しました。

【図01】1980年6月1日発行の限定版モンセン欧文書体大字典（display faces）／嶋田出版。ただし購入したのは1985年頃。定価は25,000円で清刷集（25,000～28,000円）とほぼ同額。ただしこちらは清刷集ではなく、モンセン清刷集の中から2,000書体を抜粋し、B5サイズに6書体を整理した見本帳。これをトレスコープで複写して仕事に利用しているデザイン会社が多かったのが実情でした。

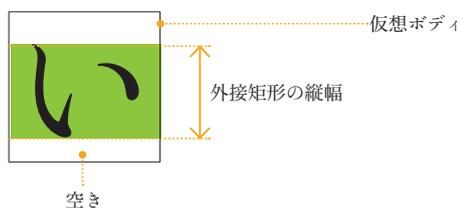


幸いPageMaker 5.0からは今のInDesignのような合成フォント設定が可能でしたので、小さい欧文を大きくしたりするなど、本文に対してもある程度の調整が可能になりましたが、余計な手間であったのは確かです。つつい調整をやりすぎてしまうことも少なくありませんでした。このあたりは、どうしても個々のデザイナーの癖や経験値などに影響されてしまいます。また、どれだけ画面できれいに調整しても、OTF以前のOCFフォント時代では調整した結果がプリントアウトなどに思ったほど反映されていなかったことが多く、精度に限界があったように感じています。

【図02】 游築五号仮名Std W3の横方向の空き
(仮想ボディと外接矩形の横幅の間の空き)



【図03】 游築五号仮名Std W3の縦方向の空き
(仮想ボディと外接矩形の縦幅の間の空き)



※仮想ボディと空きスペースについては視覚的なもので、実際のデータに基づいたものではありません。また、ゴシック系またはタイポス系の書体の場合は横が広いので、これほど大きな違いが出ない場合があります。どちらにしても書体によってイメージは大きく異なります。

【図04】

築地体三号細仮名

カーニング：オプティカル／トラッキング：0

いろはにほへと

築地体三号細仮名

カーニング：自動／トラッキング：0

いろはにほへと

築地体三号細仮名

カーニング：0／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4

カーニング：オプティカル／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4

カーニング：自動／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4

カーニング：0／トラッキング：0

いろはにほへと

【図05】

築地体三号細仮名 カーニング：オプティカル／トラッキング：0

いろはにほへと

築地体三号細仮名 カーニング：自動／トラッキング：0

いろはにほへと

築地体三号細仮名 カーニング：0／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4 カーニング：オプティカル／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4 カーニング：自動／トラッキング：0

いろはにほへと

ヒラギノ行書体Std W4 カーニング：0／トラッキング：0

いろはにほへと

※見慣れている、あるいは使い慣れている書体ではない場合は特に注意しないこと、詰め具合のミスを犯しやすくなります。具体的には詰めすぎ等。なお、Illustratorの「カーニング」は「自動」はInDesignの「カーニング」メトリクスに相当

【図06】

過去に悩まされたフォントをイメージしてみました。
上は、欧文のベースラインが和文と異なっている書体のイメージ。真ん中は、欧文フォントのサイズが妙に小さい書体のイメージ。一番下はストレートに表示したヒラギノ角ゴシック体です。すべての書体はヒラギノ角ゴPro W6を【カーニング：オブティカル】として利用し、上の2つは過去に悩まされたフォントのイメージを作成しています。

この書体の Weight は 6

この書体の Weight は 6

この書体の Weight は 6

文字は生もの、
デザインもまた生もの

❖そんなわけで、当時の私は輸出関係の仕事が多かったこともあって、文字数が少ないアルファベット圏のDTP処理をうらやましく思っていました。もちろん、当時とはくらべものにならないほど進化した今の日本語組版エンジンですら、まだまだ完全とは言えません。それは様々な文字の組合せを必要とする日本語固有の問題であり、文字がすべての状況でまんべんなく理想的な位置に納まる、あるいは対応できることは最終目標でしょう。

しかし、本来の文字は自由でプロポーション的なものであったはず。もちろん、毛筆の日本語もプロポーション的でした。ですから、前後関係の組み合わせは、利用する文字の数だけ必要となります。更に、同じ文字種でも前後関係で微妙に字形が異なってきたはず。つまり、すべての文字に対して複数の字形と組み合わせ値（ペアカーニング値）を持たせることはやはり困難に近い状態でしょう。

平仮名や片仮名だけに絞ってみても、前後関係を考慮してそれぞれの文字に対していくつかの字形を用意し、漢字を含めたすべての文字との関係を考慮したペアカーニング値を持たせることを想像しただけでもかなり凹みます。ましてや、日本語の場合は縦書きでの表現もあり、単純に横と縦の分として更に2倍の情報量が必要となってしまいます。もちろん、縦書き専用字形という対処方法もありますが、結果として情報量が2倍となることに違いはありません。

例えば、自動処理であっても縦書きと横書きとでは同じ文字送り量にもかかわらず見え方が異なってきます。これは、仮名のデザインが仮想ボディに対して縦方向の空気が少ないことも影響しています。同じ書体でも、縦書きと横書きで空き量が違ってきます。

そのため、OpenType時代となり、ページレイアウトソフトが進化していても、こだわりを持つデザイナーにとって状況に合わせて微調整する必要に迫られてきます。文字は生ものであり、デザインもまた生ものなのです。

ただし、一般的に本文処理をすべて手詰めで微調整するということは、実質的には問題外となります。それは、どれだけ神経質に手詰めで微調整しても、表示サイズと禁則処理の強弱、あるいは行頭行末の行揃え位置の違いにより、調整を行なうことで改行位置が変わってしまうからです。

私は輸出関係の仕事が多かったので、英、仏、独、西、日といった5か国語表記などを頻繁に処理していました。そのために、どうしても行揃えにはこだわりがあります。つまり、左揃え右成り行きという欧文の組版に慣れすぎてしまったのか、左右均等揃えには未だに違和感があります。どんなにきれいに設計されたフォントを使っても、左右均等揃えとすることで行調整が発生し、理想的な文字間の空き量から遠ざかっていくからです。

もちろん、初期のDTPのことを考えれば面倒な処理ではないの

は確かですが、その頃のDTP処理は、私にとって大嫌いな仕事のひとつでした。こだわりによる文字詰めを手動で行なうために、徹夜を繰り返す日々だったからです。当時は、それほど何もできない状況であったわけです。

ですから、PageMaker 5.0あたりで、当時としてはかなり賢い文字組みエンジンが搭載されたのは大助かりでした。それをInDesignがとって代わり、現在では恐ろしくきれいな文字組みが、しかも自動で行なわれるようになりました。そのため、些細な部分にこだわりを持って、手詰めで処理しても処理結果は誤差の範囲になってしまいます。これは、日本語組版の王道が左右均等揃えであることに影響しています。

もっとも、左右均等揃えは何がなんでもダメということではありません。あくまでもプロであれば文章内容により発生する読みやすさとデザインの美しさの違い、あるいは行毎に文字間が極端に変わってしまうといった疑問が生まれるというレベルの話です。

【図07】

ヒラギノ明朝Pro W6のトラッキング、カーニング値を0とした状態の文字間イメージの違い。上から、文字だけで見た状態。横方向で文字の要素毎に括った状態。一番下は文字の要素を等高線のように外側へ段階的に太らせた状態。単純な横方向の関係だけでは無理がある文字詰め関係も、形状で判断していくと、どの文字間を強めに詰めた方がよいかを理解できると思います。

論点を探る洞察力

論点を探る洞察力

論点を探る洞察力

【図08】

ヒラギノ明朝Pro W6のトラッキング、カーニング値を0とした状態の文字間イメージを元に調整処理の判断を変えてみた場合の比較。一番上は、未調整で、気になる部分に校正記号をいれた状態。ここでは「洞」と「察」の間が狭すぎるのが一番気になります。それ以外の、詰めた方がよい部分については作例では漢字の方が多いため、使用状況により考慮といったところでしょう。上から2番目は、カーニング値を自動に設定した状態です。真ん中はカーニング値をオプティカルに設定した状態です。上から4番目は、詰め処理を行ないたい部分を中心に、カーニング値の自動やオプティカル設定を無視し、自分なりのさじ加減で調整した状態。一番下は、「洞」と「察」の空気を広げることにポイントを置いてカーニングを調整した状態。

※手動による調整はかなり大きな値で大雑把に処理していますが、それでも随分イメージが異なっていることがお分かりいただけると思います。

論点を探る洞察力
論点を探る洞察力
論点を探る洞察力
論点を探る洞察力
論点を探る洞察力
論点を探る洞察力

【図09】

文字ブロックの設定による単語間のイメージの違いを比較。上の2ブロックは、上がヒラギノ明朝Std W4、下がヒラギノ明朝Pro W3を左右均等揃え、最終行左揃えに設定した状態。どちらもカーニング方法はオプティカル、トラッキング値は0としています。

下のブロックは、上がヒラギノ明朝Std W4、下がヒラギノ明朝Pro W3を左揃え、右成り行きに設定した状態。どちらもカーニング方法はオプティカル、トラッキング値は0としています。

比較すると、左右均等配置とした場合、行によって文字送り量が異なってしまうため、バラバラに見える行とキチキチに見える行が生まれてしまいます。片や、左揃え、右成り行きの場合はそれぞれの行の文字間隔は一定であっても、右端のガタガタは作例のように一定のボリュームがない状態だとかえって気になってしまいます。

一部のメーカーの最新機種を除き、デジタルカメラとして使うと焦点距離が1.5倍程度になってしまうので、手持ちの広角レンズはほぼ全滅です。なんとかなるものに20mmF2.8（デジカメ換算で30mm）という比較的明るいレンズもありますが、露出も含めて全てがマニュアルなので、とっさの処理には向きません。

一部のメーカーの最新機種を除き、デジタルカメラとして使うと焦点距離が1.5倍程度になってしまうので、手持ちの広角レンズはほぼ全滅です。なんとかなるものに20mmF2.8（デジカメ換算で30mm）という比較的明るいレンズもありますが、露出も含めて全てがマニュアルなので、とっさの処理には向きません。

一部のメーカーの最新機種を除き、デジタルカメラとして使うと焦点距離が1.5倍程度になってしまうので、手持ちの広角レンズはほぼ全滅です。なんとかなるものに20mmF2.8（デジカメ換算で30mm）という比較的明るいレンズもありますが、露出も含めて全てがマニュアルなので、とっさの処理には向きません。

一部のメーカーの最新機種を除き、デジタルカメラとして使うと焦点距離が1.5倍程度になってしまうので、手持ちの広角レンズはほぼ全滅です。なんとかなるものに20mmF2.8（デジカメ換算で30mm）という比較的明るいレンズもありますが、露出も含めて全てがマニュアルなので、とっさの処理には向きません。

※【スミ版】スミ版とは一番のカラー印刷で、CMYKの4色分解をした場合のK版のフィルムあるいは刷版を言う。正しくは墨版となるが、校正用紙に記載したときの可読性の関係でカナ表記とすることが一般的。ちなみにCはシアン（Cyan）、Mはマゼンタ（Magenta）、Yはイエロー（Yellow）、Kはブラック（black）を示す。K版のみ頭文字でないのは、RGBのブルーとの識別のため。

※※【ストリップフィルム】のり付きの透明な製版用フィルム。既に見ることができなくなりつつある製版所にて、専門のオペレーターによりポジ状態のフィルム上で修正箇所を利用されていました。

※※※【CTP】「Computer To Plate」の略で、デジタルデータを正確に印刷へ反映するため、フィルム製作を省力し、直接、刷版（Plate）を作ることを指す。デジタルデータであっても、従来のように編集されたデジタルデータからフィルム出力後に面付け・校正・刷版焼付というアナログな製版工程を経て印刷するという工程からアナログ処理を省略することで、制作から製版までの流れで完全なデジタル処理を可能とし、精度の向上だけでなく、スピードアップとコストダウンにつながっている。

もちろん、ひとつの基準だけで文字組み方法を評価してしまうことはできません。その文字組みは、全体のバランスを重視した組み方なのか、気持ちよく読んでもらうための組み方なのか、あるいは注目してもらうための組み方なのか。それにより、評価ポイントは大きく異なってしまいます。

もちろん、今までは異端であった処理を取り入れてみるという試みは大切です。極端な話、本文文字はスミ版*が原則という考え方がありました。土壇場に修正が入っても、スミ版だけはストリップフィルム**で差し替えてしまえば修正は楽だったからです。現在はCTP***が主流となっており、データ修正を入稿後に行なうことは基本的にはなくなりました。ただし、その分データ処理中の校正及びデータ管理は厳密になってきています。そのため、校正がしっかりできていれば本文にシャドウが入っていても、グラデーションのかかった文字であっても問題はないわけです。更に印刷処理にオンデマンドという世界が加わったことにより、今まで以上にデザイナーの冒険は広がっています。例えば、手持ちのカラープリンタでの出力も広義的にはオンデマンド印刷だからです。

そんな環境だからこそ、IllustratorやInDesignの文字組みエンジン、とりわけInDesignの強力なエンジンに基本的な本文処理は任せちゃっていいでしょう。

❖ですから、自動処理は極限まで設定をカスタマイズすればいいと思いますが、その分、キャッチコピーやサブコピーなどの部分へのこだわりは強く持ちたいものです。若干であっても、文字組みのこだわりがデザインに緊張感を与えます。そこで、何げなくオートで処理しているような部分を再考してみたものが【図10】～【図15】です。

すべての文字同士の関係をペアカーニング情報として持たせることは現状では不可能でしょう。また、それを行なったとしても本文などで利用する限り、視覚的な効果はそれほど期待できません。例えば、同じ書体でも横方向と縦方向とでは文字の空きが異なります。トラッキングなどを自動またはオブティカルなどに設定しても、方向が異なるとイメージは激変してしまいます。

もちろん、縦組み用フォントもありますが、縦と横とでは文字の字形による前後、あるいは左右の空きが異なっているという事を指しています。当たり前のことですが、見落としがちではないでしょうか。そして自動処理の場合で、行揃えの指定により字間を広げなくてはならない行と、逆に狭めなくてはならない行との関係は、一番気になる部分を空けるのか詰めるのかの判断により変化するという事です。そのため、本文処理では基本的に自動で行なわれている処理であっても、キャッチコピーやサブコピーなどの部分ではデザイナーのセンスに委ねられているという点を忘れてはなりません。

手こ 作だ 業わ りの

【図10】

形状に癖のあるいくつかの文字をランダムに配列し、トラッキング、カーニングとも無設定のベタ打ち状態、文字を仮想ボディに合わせた正方形に納めて見ると理路整然と配置されているように見える。

にのふすりふ
のにりすふす

【図11】

【図10】の状態、それぞれの文字の形状を図形に置き換えてみた状態。【図10】の状態で見たと異なり、前後関係により、かなり不安定に見える部分が発生してきます。

にの△ふすり△ふ
のにり△す△ふ△す

【図12】

【図11】の状態、カーニング：オブティカル／トラッキング：0に変更した状態。文字の形状を図形に置き換えているので識別しやすいと思いますが、かなりの精度で調整していることがわかります。

にの△ふすり△ふ
のにり△す△ふ△す

【図13】

【図12】の形状イメージを消去した状態。通常の用途ではまったく問題ない範囲で、美しい文字組みとなっています。もちろん、文字配列の違いにより左右の幅は変更されています。

にのふすりふ
のにりすふす

【図14】

【図12】の状態、拡大しようした場合に気になる部分を抽出。赤に近いほど気になる部分。逆に緑に近いほど無視してもよい部分です。同じようなサイズの空きであっても、前後関係の関わり方で処理の有無が変わってしまいます。また、この赤い部分については、通常は手動によりトラッキングなどを調整する部分です。

にのふすりふ
のにりすふす



【図15】

【図14】の状態、両端の文字位置を固定し、全体のバランスを考慮してトラッキングを調整した結果。詰めることにポイントを置くべきか、空けることにポイントを置くべきかで処理が逆転してしまいます。

にのふすりふ
のにりすふす
にのふすりふ
のにりすふす

そんなこだわりの手作業で問題となるのが、トラッキングで処理すべきなのか、あるいはカーニングで処理すべきなのかという点です。全体の一括調整であれば、数値としてごちらを使っても処理結果は同じですが、カーニングの場合は、自動またはオプティカル設定以外の場合、文字間ごとに手動で処理を行なわなくてはなりません。

つまり、一括均一処理であればトラッキング処理となりますが、文字間を大きくとるデザインを行なったとき、センター位置がずれてしまいます。かたや、カーニング処理ならセンター位置にズレが発生しませんが、均一処理であっても、自動設定またはオプティカル設定以外の場合は文字間ごとの手動調整になります。

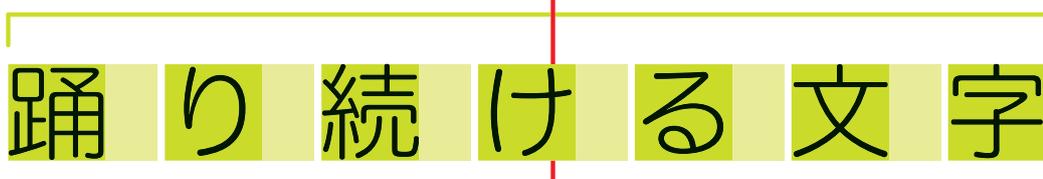
両者の違いは、カーニングがふたつの文字間のスペース処理、トラッキングがひとつの文字の右側のスペースを調整します。そのため、トラッキング処理では行の右端の文字に対しても自動的に右側に空気を設定してしまいます。もちろん、最後の1文字だけを選択せずに設定する、あるいは全体に対してのトラッキング処理を行なってから最後の1文字のトラッキングを解除してもよいでしょう。あるいは、全体に対してのトラッキング処理を行なってから、最初の1文字の前にカーソルを挿入してカーニングを調整する方法もあります。

【図16】

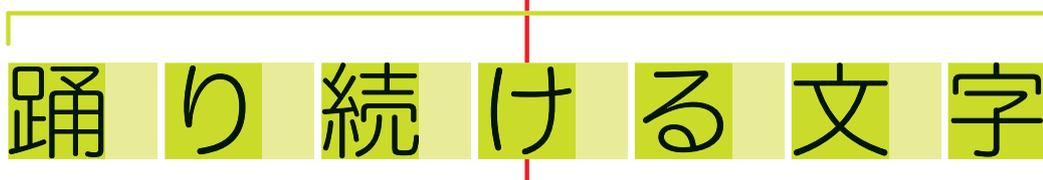
上から、カーニング：オプティカル／トラッキング：0に変更した状態と、それぞれの仮想ボディイメージ。2番目は、カーニング：オプティカル／トラッキング：500に変更した状態と、それぞれの仮想ボディイメージ。その下は、カーニング：500／トラッキング：0に変更した状態と、それぞれの仮想ボディイメージ。一番下は、カーニング：オプティカル／トラッキング：500に変更し、先頭の文字の前にだけカーニング：500とした状態と、それぞれの仮想ボディイメージ。書体は全てヒラギノ丸ゴStd W2。



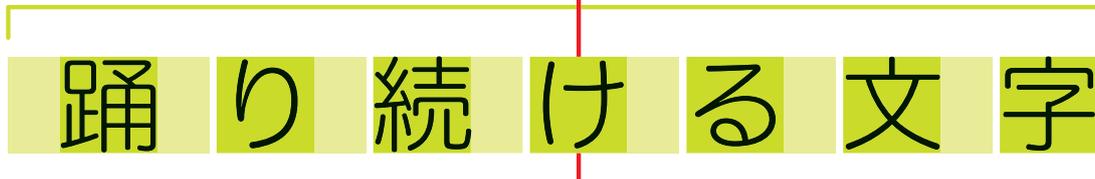
踊り続ける文字



踊り続ける文字



踊り続ける文字



踊り続ける文字

キャッチコピーやサブコピーの場合は、テキストブロックあるいはテキストの左右の状態が思わぬデザインのズレに影響してしまうこともあるので、多少面倒でも処理結果の特性を理解しつつ、文字間に対してこだわりをもって調整しておいた方が良いでしょう。

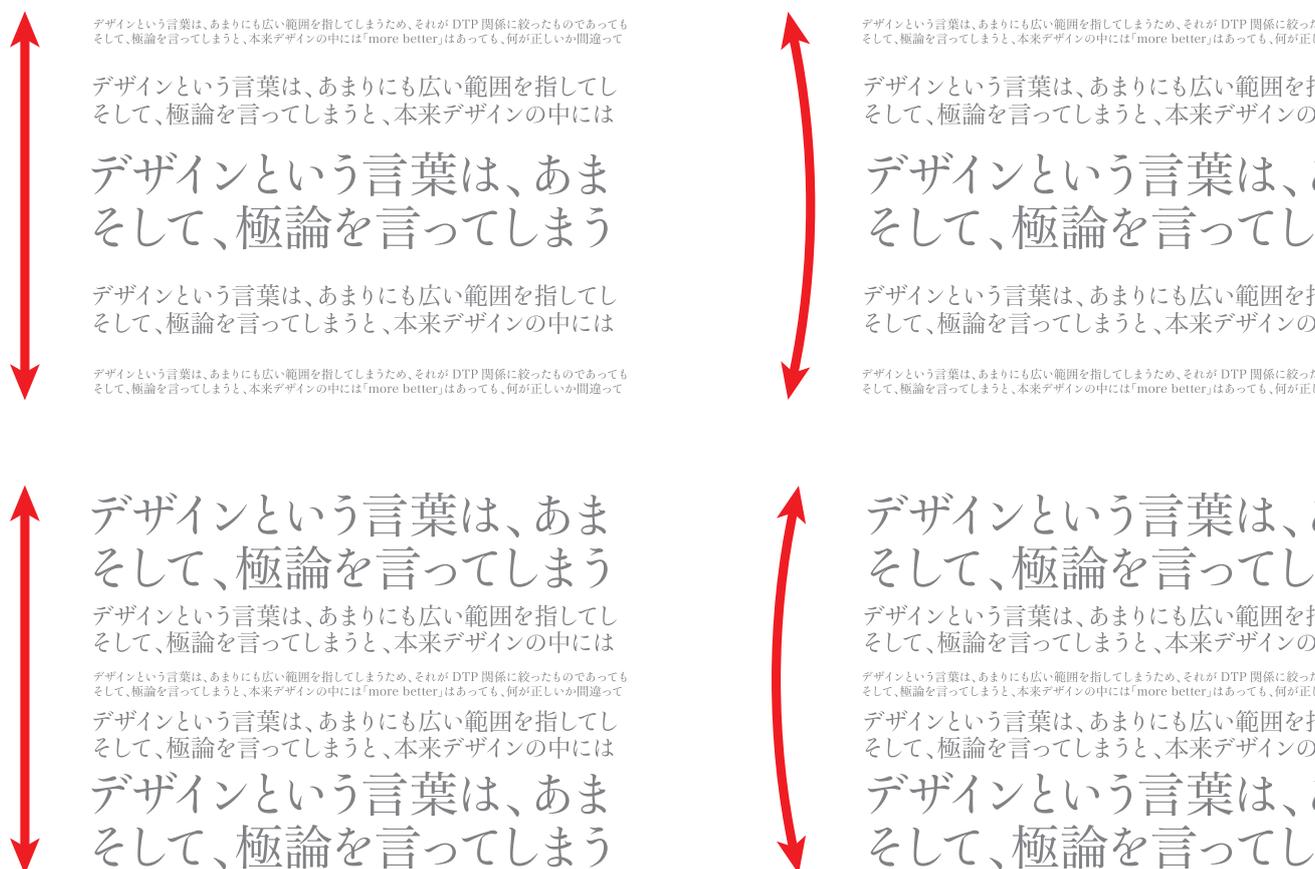
なお、現実問題としては、カーニング設定で自動（InDesignの場合はメトリクス）やオプティカルに設定したものについて、気になる部分にカーソルを入れ、Option キーまたはOption+Command キーとカーソルキーを併用し、部分的にカーニングを調整することが効率よい処理だと思います。

現在のデザイナーを取り巻く環境は日々激変しています。私のように包装（パッケージ）を専門としているデザイナーの視点と、書籍などの編集（エディトリアル）を専門としているデザイナー、あるいは広告関係（アドバタイジング）を専門としているデザイナーとでは、さじ加減は異なってきます。いや、むしろ逆方向を向いているぐらいの違いはあるでしょう。そして、そのごちらも間違っていない世界なので、とりわけ学生の方は混乱するのではないのでしょうか。

【図17】

ヒラギノ明朝Pro W3 + 游築五号仮名Std W3で、5ポイント、10ポイント、20ポイントのサイズ違いの同一文章を左揃えに配置したものです。右ブロックは左端が赤い湾曲した矢印のように見えるはずですが、実はこれがオート処理がもたらす目の錯覚の結果

なのです。小さいものほどエッジが鋭く見えてしまうことに影響しています。かたや左ブロックは、手動でそれぞれのブロックを調整し、全体が左揃えになっているようにしています。些細なことですが、これがデザインの基本であると感じています。



しかも、現在は特定の内容に特化して仕事に専念するデザイナーは少数派となっています。私もページものから広告関係、あるいはWebに携帯コンテンツといった具合に、ありとあらゆるデザインをするようになりました。そして、その時々には混乱することもありましたが、最近では自分のルーツであるパッケージの考え方に着目したデザイン展開を心がけるようになりました。専門部分を取り入れるといった考え方です。

それは、近い将来、デザイナーといえはすべてを処理するマルチクリエイターを要求されるようになってきているからです。現在ですら、前記したように既にそのような流れになっています。しかし、実は基本的な部分は何も違いはないのです。例えば【図17】の左ブロックと右ブロックの違いは、見ての通り左が揃って見えるか、揃って見えないかです。この些細な違いをどう判断するかに、分野は関係ないはずで

かつて私が駆け出しだった頃、ある先輩に言われた「版下はデザインしたデザイナーが作成した方がいいに決まっている」という言葉が、今も頭の中に残っています。本当は出来るだけ分業しない方がいいに決まっているといった意味です。もちろん、それができないから分業になっているわけですが、コンピュータ処理でそれも少しずつ変わってきているのではないのでしょうか。デザイナーの撮影した写真の方が面白かったり、写真家のデザインしたカタログの方が面白いといった事もよくあります。

そういった観点から、専門外の感覚を学び、機会があれば応用してみるといった姿勢が大切だと感じています。固定概念や古い伝統だけがデザインではありません。今を生きている我々ですら静かに新しい世界や価値観を受け入れ、新しい道具を使うようになっていきます。その当たり前の行動の中で古い世界や伝統を見つめ直すという事の方が、デザインとしては正しい方向ではないかと感じています。

❖組版仕様

書体=ヒラギノ明朝 Pro W3 (漢字・欧文・アラビア数字) + 築地体後期五号仮名 (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 2006.06.30

❖編集=柴田忠男

❖デザイン・組版=向井裕一 (glyph)