

小谷充

うごくもじともじのうごま

映像

とタイポグラフィの周辺

鈴木一誌

小谷充 『市川崑のタイポグラフィ』 刊行記念トークセッションニ〇一〇年一二月九日（木）東京・ジュンク堂書店池袋本店四階カフェ

小谷充（こたにみつる）一九六八年岡山生まれ。島根大学大学院教育学研究科准教授。筑波大学大学院芸術研究科修了後、デザイン制作会社に勤務し、企業広報誌や女性誌のレイアウトを経験。のちにDTP部門の立ち上げスタッフとして参画。以降、コンピュータ初心者向け雑誌のデザインを中心に出版物のフォーマット設計を担当。NEC社製コンピュータ解説書「活用ブック」のデザインほか、「第6回世界ポスタートリエンナーレトヤマ2000」、「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ2003」への出品など。

鈴木一誌（すずきひとし）一九五〇年東京生まれ。グラフィックデザイナー。東京造形大学を経て杉浦康平のアシスタントを二年間つとめ、八五年に独立。（装幀）ばかりではなく、書物全体の設計ブックデザインの立場からページに関わりたいと思っている。二〇〇一年よりデザイン批評誌『\SIGN』を戸田ツトムとともに責任編集。映画や写真の批評も手がける。著書に『画面の誕生』（みすず書房）、『ページと力 手わざ、そしてデジタル・デザイン』『重力のデザイン 本から写真へ』（以上、青土社）、共著に『知恵蔵裁判全記録』（太田出版）、『映画の呼吸 澤井信一郎の監督作法』（ワイズ出版）ほか。

前田年昭（まえだとしあき）一九五四年大阪生まれ。編集・校正・組版者。思想誌『悍』編集人。

周辺を語るランダムアクセスのための覚え書き

小谷 充

きっかけはエヴァ批判

アニメには近親憎悪のような感情があつて、はじめて『新世紀エヴァンゲリオン』（一九九五）を鑑賞したのはゼロ年代。市川崑風のタイポグラフィを見て、「なぜこの書体か、なぜこの配置か、太けりやええんかい」と批判するつもりで調べてみた。結果「エヴァの解答もアリ」でした。

ファーストインパクト

もちろん『犬神家の一族』（一九七六）の衝撃はすごかったし、『スターウォーズ』（一九七八年日本公開）のキャプションにも感動したけど、やられたと思つたのは市川崑作品『古都』（一九八〇）。クレジットには犬神家スタイルのし型特太明朝を踏襲。小学生だか中学生の僕が、はじめてタイポグラフィの力を実感したきつ

かけだった。これもひとつのトラウマかな。

セカンドインパクト

七つの大罪をモチーフにした米国映画「セブン」(一九九五)の猟奇的で痛々しく、ノイジーなクレジット。かくもストーリーや小道具に直結した演出ができるのかと感動したのは僕だけじゃないはず。「綺麗に」「美しく」はタイポグラフィの絶対条件ではない。意味内容の可視化。合目的なヴィジュアルは美しいんではなく、魅力的なんだ。

平面を構造化する文字

ポスターをデザインする。教科書的な方法論なら、あらかじめ構造を決めたのちに文字組みを検討するかもしれない。僕は、とにかくタイトルまわりがいちばん饒舌にみえるように文字を組む。その文字組みをベースにして全体のヴィジュアルが決まる。構造のなかに文字を置くのではなく、文字組みで平面を構造化していく。

リズムで文字を組む

字間調整ができていない文字組みを学生に説明するとき、アキ過ぎの部分にはわざと間をあけて、詰まりすぎの箇所は早口に読み上げてみる。学生たちは笑いながら、字間とリズムの関係を理解する。字間が美しくない文字組みは、「間が悪い」のである。

書物と映像の時間軸

書体やサイズ、配置や色彩で平面をことわけていく。さらに情報量が増加すると、平面上の円環する時間軸から、つぎの平面の時間軸へ飛び移ることになる。平面の積層が書物。途切れたはずの時間は読み手によって補完される。映像の時間は、時間軸そのものがことわけのための要素になる。テンポや間を観る者に委ねない。文字が消失し、出現するタイミングはメッセージに変わる。

立体視はメッセ ージになるか？

映画『海猿—ラストメッセージ』で3D初体験。見慣れた公務員宿舎らしき室内が3Dなのには苦笑したが、巨大な構造物の表現には説得力アリ。エンドロールに流れるメイキング映像とクレジットの距離が「奥行き」で区別してある。空間をことわける要素は今後、定着するのだろうか。

デザインを伝 える困難さ

僕の立ち位置の中心は教育にあつて、限られた時間の中でいかにデザインというコトの本質を伝えるかが最大の関心事。さまざまな関係性のなかから立ち上がる行為、しかも相互作用的に揺れ動き続ける。定まらないから面白い。『市川崑のタイポグラフィ』は市川崑監督に接着剤になつていただいて、創造のプロセス、技術や技法、歴史や社会的背景などデザインの周辺課題を開陳する取り組みだった。

映像とタイポグラフィの周辺

鈴木一誌

本と映画には、深い繋がりがある。共通しているのは「めぐる」ことだ。本はページをめくり、映画は映像をめくる。映画では、観客がではなく、映写機が猛烈なスピードでコマをめくっている。映画システムとは、写真を機械的にめくる発明だった。

さらに共通する点がある。定量的な切断と意味的な切断の関わりである。本では、行が文字で満たされると改行し、ページがいっぱいになれば改ページとなる。対して、文意によって段落が改められ、文脈の観点から新たな節がもうけられる。定量的な切断と意味的な切断が交錯しながら、読書という連続性が生みだされる。

映画もまた、一定のシャッター速度によって切りとられたコマが積み重なって、意味をもつショットとなり、さらにはシーケンスを形成していく。撮影フィルムや上映リールの長さといった定量的な切断も重なっている。

本づくりでは、本と読者の接触面（インタフェース）において、ページをめくる運動を発生させる行為を（ページネーション）と呼ぶ。ページネーションとは、ページを繰る身体的な動きでありつつ、意味を辿ることでもある。映画におけるページネーションと言えるのが、構成や編集作業だろう。

共通点をもつ本と映画は、たがいに影響を与えあってきた。ソウル・バスによるタイトルバック・デザインから影響を受けたと広言するデザイナーもいる。小谷充『市川崑のタイポグラフィ』「犬神家の一族」の明朝体研究」は、タイポグラフィの観点から、本と映画の相互関係をみごとに解き明かした。本書は、両者に通底することからを考察することで、本と映画それぞれの特質を見せた。著者は、「デザイン言語による映画評論の可能性を見出したい」と書いている。

「タイポグラフィは、意味を伝えようとする点では創造的であり、伝達の馴れあいに疑いをもつ点では破壊的である」と、かつて記したことがある。タイポグラフィは、単なる伝達の手段ではなく、見慣れたことばに微細な亀裂を走らせ、文字と意味のあいだに断層を出現させる。それゆえ市川崑のタイポグラフィでは、見知ったはずの人名が不穏な気配を帯びていた。

タイポグラフィは、文字を固定させるのではなく、日常性の被膜をめくる。「活字」の「活」は可動的との意であり、活動写真がスクリーンに映すのは活劇である。『市川崑のタイポグラフィ』は、デザインと映像をつらぬく運動を描出した。

映像とタイポグラフィの周辺◇二〇二〇年二月九日◇著者小谷充と鈴木一誌◇企画と組版前田年昭