

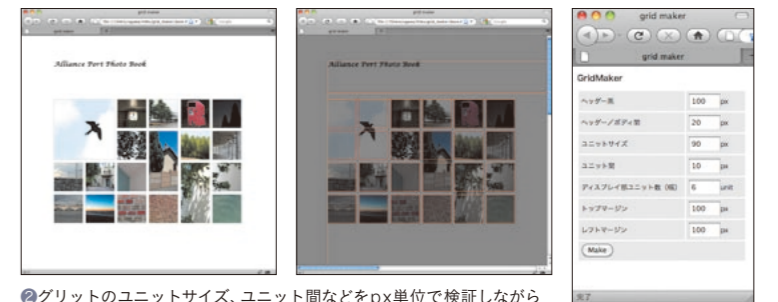
Web環境のタイポグラフィ

原研哉、永原康史両氏が毎回、さまざまな分野の専門家を招き、オンスクリーンでのタイポグラフィを考える会「言葉のデザイン2010」。東京ミッドタウン内のインターナショナル・デザイン・リエゾンセンターで行われた第一回は、Web環境、iPhoneアプリ環境での文字表現について学ぶ会となった。

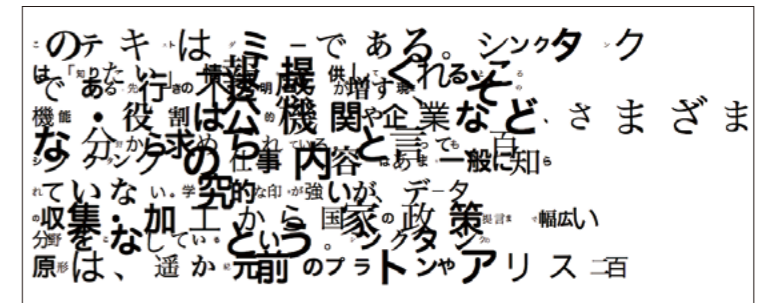
文・大城謙司 写真・弘田亮



2010.5.28



②グリットのユニットサイズ、ユニット間などをpx単位で検証しながらレイアウトできるツールも作成。



④原文をJavaScriptで読み込み、書体やサイズ、字間や行間、禁則等無作為に抽出する「ランダムタイポグラフィ」。リロードのたびに違う組み合わせがなされる。



⑤シックス・アパートと共同開発した「新聞ブログ」。ユーザーはほとんどプログラムをコントロールすることなく、自動で組版がなされるMovable Typeのプラグイン。

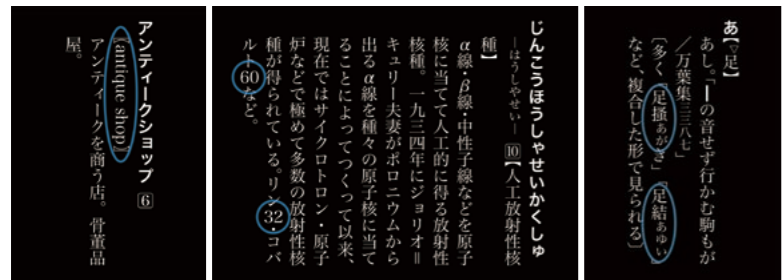
5月28日(金)、社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)が主催する「言葉のデザイン2010」オンスクリーン・タイポグラフィを考える 第1回の研究会が開催された。ディレクターは原研哉と永原康史。原は開催のきっかけをこう語った。
「ウェブ上のタイポグラフィはまだ未成熟ではないか。とりわけ日本語環境の表現においてはそんなふう考えていました。永原さんから、それは原さんの認識不足ではないかという指摘を受けました。こうした問題意識を、多くのグラフィックデザイナーとともに一度きちんと知識を共有しておきたいということから、研究会を立ち上げる運びとなりました」(原)

永原は、ペーパーメディアと、現在急速に普及しつつあるオンスクリーン・メディアを、同じデジタル技術のアウトプットとした上で、比較対照した。
「いま、iPhoneやiPad、あるいはTabletのようなかたちで、アウトプットが多様化してきました。グラフィックデザイナーは、紙の特性を見極めながら、デザインを考えてきましたが、それと同じように、オンスクリーン・メディアの性質を考慮し、新たなデザインを模索する必要があります。新しいデザインを模索する必要があるのではないのでしょうか」(永原)
こうした問題設定を受け、アライアンス・ポートと物書堂が、それぞれ事例報告を行った。

ウェブ環境におけるタイポグラフィの可能性を提示

最初のゲストスピーカーは、アライアンス・ポートの山辺真幸と小川裕子。彼らの業務は、ブックデザインからウェブデザイン、映像・音響制作から情報システム構築まで、多岐にわたるが、今回は、ウェブ環境のタイポグラフィに焦点を合わせ、複数の具体例を提示した。

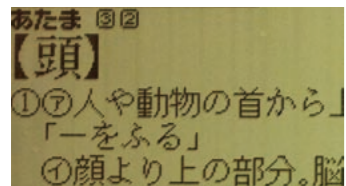
小川が開発した「ウェブタイポグラフィツール」は、グラフィックデザイナーにおけるグリッド・システムの考え方を、ウェブデザインにも応用しようという試みだ。現在、ベータ版が、アライアンス・ポートのサイトで公開されている。
「ウェブデザインの場合、印刷物のように、最終的な出力形態がひとつに固定されているわけではないので、OSやブラウザなど、ユーザーのネット環境によって、見え方が変わってしまいます。このツールは、そうした状況を改善しようと、



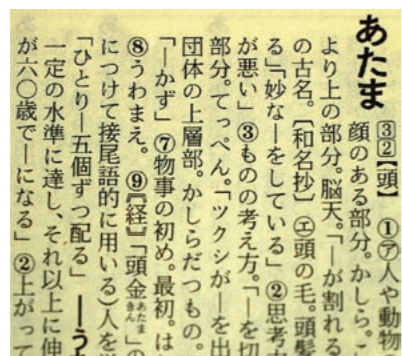
②〜④辞書ゆえに和文、英文、数字、漢文、数式などさまざまな要素が混在する。iPhoneアプリ「大辞林」では独自のレイアウトエンジンにより縦横や縦組み中の欧文処理、ルビ処理など、複雑な組版を実現している。

⑤「大辞林」(三省堂刊)の文字組み。ヘタ組みで丸数字の前にアキがある程度の文字組み。およそ3,000ページで重さは3Kgほどのこと。

⑥電子辞書による「大辞林」は、ビットマップフォントを使用しているためトメやハネがわかりづらい。こちらは横組み。



⑦「頭」の部首「一」をふる。顔より上の部分。脳



⑧見出しの書体には明朝オールドを使用。本文と使い分けることでクールな印象と可読性を両立させている。



⑨iPhoneアプリ「角川類語新辞典」。小さなサイズでも可読性を確保し、思考を妨げないという目的でUD書体を使用。



⑩iPhoneアプリ「大辞林」。使用書体はヒラギノ明朝 ProN W3で縦組み。



廣瀬則仁
HIROSE Norihito
1972年生まれ。株式会社エルゴソフトで「egword」、「egbridge」の開発を担当。2008年に物書堂を設立。「大辞林」、「ブチ・ロワイヤル」、「模範六法」、「類語新辞典」、「漢検プチドリル5000」等のiPhoneアプリを手がけるほか、Macの日本語入力プログラム「かわせみ」の開発も行っている。

Guest 01 アライアンス・ポート

2006年、代表社員として大和比呂志氏、技術業務担当執行役員に山辺真幸氏が就任し創業。テクノロジーとデザインを結んだ新しいタイプのデザインカンパニーとして、数々のウェブサイトをはじめブランディングツール、情報システムの構築や書籍の編集リアルなどを行う。また、デザインとエンジニアリングの周辺領域をテーマとした交流会「Salon de AP」を定期的に開催。
<http://www.allianceport.jp/>



①タイポグラフィック・グリッドとウェブデザインの親和性を実証する「ウェブタイポグラフィツール」。アライアンス・ポートのウェブサイト内で利用可能 (<http://lab.allianceport.jp/web-typography-app/>)

④文字組みにおける全体と部分の類似性を、フラクタル幾何学の考え方をもとにして組版を構成する「フラクタルタイポグラフィ」。スクリーンメディア特有の文字による表情が生まれる。



山辺真幸 YAMABE Masaki
1977年生まれ。株式会社永原康史事務所を経て、2006年に合同会社アライアンス・ポートを設立。継続して公共性の高い数々のサイトのウェブディレクション、コンサルティング、CMS構築を手がけている。アルゴリズムデザインをテーマに、プログラミングや電子デバイスを使った表現活動も行っている。



小川裕子 OGAWA Hiroko
九州芸術工科大学(現九州大学)、岐阜県立情報科学芸術大学院大学(IAMAS)を経て、2003年から株式会社GKグラフィックスで、デザイナーとして勤務。主に、サインデザイン、地域や企業のヴィジュアルデザインの仕事に携わる。2007年月よりデザイン担当業務執行社員としてアライアンス・ポートに参加。



各環境における文字組をグリットをベースとして手軽に検証できるものとして開発しました(小川)

山辺は、研究開発の一環として、試験的に運用している「ランダムタイプグラフィ」や「フラクタルタイプグラフィ」を紹介。前者は、書体やサイズ、字間や行間を、無作為に抽出・指定するものであり、後者は、フラクタル幾何学の考え方を導入し、全体と細部が自己相似形をなす組版を実践するという刺激的なものだ。ここでは、グラフィックデザイン起源のグリッド・システムから、一歩先に進みウェブデザインならではのアプローチ、つまり、プログラムを組むことで、テキストの見せ方を制御しようという意志が働いている。

「紙のような固定的な資材ではなく、オンライン・メディアのような流動性の高い媒体に文字を並べることが、この先、常態化していくと思います。そのとき、どういうことが可能になるのか。ランダムタイプグラフィやフラクタルタイプグラフィは、我々を取り巻く環境の変化から発想したものです(山辺)」

アライアンス・ポートは「漢字仮名交じり文を縦書きする」という日本語ならではの表記法を、ウェブでも再現しよう

と、試行錯誤を重ねている。

また、Moveable Typeを使い、新聞のように表示できるプログラムソフトウェア「新聞ブログ」の開発も行っている。

「ウェブはまだ発展途上。技術的な制約を受けることも多々あります。しかし、ゆきとどかない部分は、プログラムを組んで、解消すればいい。その点、紙メディアとは異なる自由度があるのではないかなと思っています(山辺)」

iPhone 辞書アプリで紙以上に読みやすい組版を実現

続くゲストスピーカーは、物書堂の廣瀬則仁。物書堂は、Mac OS X/iPhone Oの用ソフトウェアの企画・開発および販売を行っている。外国語や国語辞書、六法全書など、レファレンス類中心に開発を行っているが、2008年にリリースされたiPhone用アプリ「大辞林」は、累計10万本を超えるベストセラーとなり、大きな注目を集めた。

大辞林には、ヒラギノ明朝がバンドルされている。これは辞書らしさを表現するために必要な措置だった。

「iPhone OSに搭載されているフォントはヒラギノ角ゴシック。けれども、国語辞書を引くときに、「ゴシック体だと違和感がある。やはり、きちんとした明朝体で読みたいと思ったのです(廣瀬)」

こうした意識は、他のアプリにも反映されている。たとえば「角川類語新辞典」ではイワタUD明朝と明朝体フォントを、「漢検ブチドリル5000」では游教科書体を採用している。コンテンツの内容を考慮したフォントを選択することで高品質化を目指し、競合他社との差別化を図ることが可能となった。大辞林では、縦

書き表記を踏襲しつつ、iPhone用アプリならではのインタフェイスも開発した。

「和文と欧文の混在、縦中横、漢文、数式などを、きちんと表示するために、独自のレイアウトエンジンを搭載しています。それによって、ヒラギノ明朝のポテシヤルを、最大限、引き出すことができたのではないかな。そう自負しています(廣瀬)」

可読性の高さも重視しなければならぬが、同時に、操作性の高さも実現しなければならない。いや、アプリの開発においては、なにより操作性が優先される。

「iPhoneのタッチパネルは指で操作します。しかし、指はマウスポインタではない。ですから、タッチしやすい文字サイズというものを考えなければなりません(廣瀬)」

ちなみに、商用フォントをバンドルしているということは、当然、フォントベンダーにも利益を配分するということになる。物書堂ではレベニューシェア方式を採用している。利益配分の内訳は、アップルに30%、コンテンツメーカーに30%から50%、フォントベンダーに5%から7%、そして物書堂が20%から35%というかたちになっている。

「フォントベンダーにそんなに配分するのかと驚かれることもあります。けれども、美しい書体や文字組は、紙メディアやPC環境では、ごくあたりまえのものとして受け止められている。我々はモバイル環境でもそれを普及・発展させたいし、こうした試みが、フォントビジネスの成功やフォント文化の育成、さらには、日本語の文字文化を次世代に受け渡すことにつながるのではないかと考えているのです(廣瀬)」

アルゴリズムミシックなデザインと設計

ディレクター2名、ゲストスピーカー3名による総括トークでは、さまざまな話題が飛び交った。「現時点で気になるのは、オンスクリーン・メディアが、秩序生成へと向かうものとして発展するのか、それとも混沌を是としたまま、制御不全な状態に陥るのか、ということですね(原研哉)」

グラフィックデザインにおいては、紙面をいかに制御するかが課題だった。永原によれば、それは紙メディアにおける文字設計や組版の歴史が、自動化を目指す動きだったことと並行している。その意味で、オンスクリーン・メディアにおける自動化、つまり、各種プログラムの導入は、歴史の必然ということになるだろう。

「オンスクリーン・メディアは変化の途上にあります。カオスを生むのも秩序をつくるのも、実は同じアルゴリズムだったりする。一見カオティックに見える実験も、秩序化と同じ方向に進んでいる(永原)」

その一例がアライアンス・ポートや物書堂の取り組みと言えるだろう。彼らの仕事は、デザイン的な発想と工学的な思考、そのふたつが交差するところから生まれているのだ。

●研究会を終えて

言葉のデザイン 2010

オンスクリーン・タイポグラフィを考える

「言葉のデザイン2010—オンスクリーン・タイポグラフィを考える」は、原研哉と永原康史がディレクターとなり、オンスクリーンにおける文字表現を考えるプロジェクト。毎月1回、全7回の開催を予定している。詳細は公式Webサイトにて。
http://www.kotobanodesign.com/

【次回】

テーマ：オンスクリーン環境におけるタイプフェイス
ゲスト：鳥海修(字游工房)、宮崎光弘 (AXIS)
日時：2010年7月2日(金) 予定



永原康史

第1回はオンスクリーン・メディアでの文字の現状に焦点を当て、メディア技術の最前線にありながら、上質な文字組みを実現しているふた組の方にお願いいただいた。ふた組に共通するインターフェイスとしての文字という考え方は重要であろう。堅実な考察と真摯な取り組みが実を結ぶことを再確認した時間だった。

会と機を同じくして「コミュニケーション環境の質的向上に寄与する」というJAGDAウィジョンが発表された。デザイナー達は個の発露より公共のコミュニケーションの質を重視しはじめる。オンスクリーン・タイポへの興味は、公共空間の言葉の質への興味の高さである。時代の節目を感じるイベントになりそうだ。



原研哉