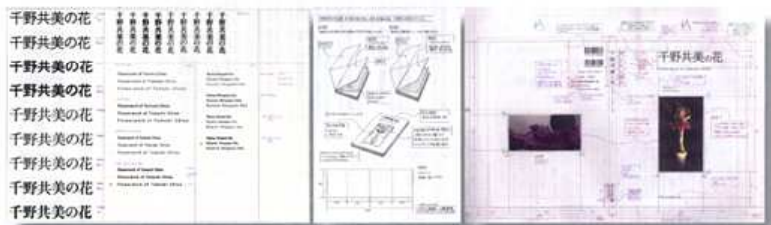


アイデアを凝縮する
ラフスケッチ

「ラフアイデアは大好きです。しょっちゅう描いています。紙はマーメイドにしよう、とかね。家が浮かんだら横外に書いてくんです。で、コピーをとって直す。サムネールは意見も聞くもので、押し付けるものではないです」(工藤強勝さん)



【千野共美の花】
森山明子 編 美術出版社 2,940円(税込)

工藤強勝 × 森山明子

「ラフと企画書と言葉」

元『日経デザイン』編集長で、現在武蔵野美術大学で教鞭を執る森山明子さんと、『SD』や『別冊太陽』などのエディトリアルデザインを手がけた工藤強勝さんが語る、「ラフスケッチ」の真髄とは。



Akiko Moriyama
1975年東京藝術大学美術学部芸術学科卒業。特許庁意匠課審査官。財団法人国際デザイン交流協会勤務を経て、1986年日経マガジウエビル社(現・日経EP社)入社。『日経デザイン』の創刊にかかわり、1993年から1998年まで同誌編集長。1998年に武蔵野美術大学教授となり、現在同大デザイン情報学科教授。

Tsuyokatsu Kudo
グラフィックデザイナー。首都大学東京システムデザイン学部教授。1976年デザイン実験室設立。多くのエディトリアルデザインや雑誌装丁、美術展のポスターなども手がける。監修書に『編集デザインの教科書(改訂版)』(日経EP社)、『デザイン解体新書』(ワークスコーポレーション)ほか。第7回泉澤賞受賞。

編集者はラフスケッチを
描かなくてよい

森山明子(以下 森山) … 逆説的なんですけれど、著者や編集者がラフスケッチを書くのは、極論すれば望ましくないと思います。編集者のラフスケッチというのは、目次、仕様書に尽きるんです。工藤強勝(以下 工藤) … 森山さんは今、目次と言われましたけど、要するにコンテンツですよ。こういうものがこういうふうの内容として盛り込まれますよ、という。

森山… そう。言葉で、本の仕様と目次と意図を書いて、そこからデザイナーが白紙から形を出してくると、私の意図を超えたものが出る可能性が高いわけです。そうすると一つのテーマに対して、編集者の解釈と、デザイナーの解釈が足されるわけです。

工藤… ただ、仕様や企画、ページネーションなどを決めた企画書がしっかりしてないと、僕たちは話を受けにくいでしょう。森山… ええ、企画書こそ、本の設計図ですね。企画書では、二つし

かやることはなくて、一つ目はその雑誌とか本の出版が、社会的、文化的に意義があるかどうか。二つ目はその出版が、出版社に利益をもたらすか。後者では、版型をどうする、カラー比率をどうする、つて出版にかかる経費が算出できる条件を出すべきと想っているのね。それ以外はデザイナーがどんなデザインしようが、経費支出が変わらないじゃないですか。工藤… その経費の範囲だったらば、A4正すていうのをA4変形にしましょう、とか、ページを減らせばB4版になっても経費はほとんど変わらないというふうには、デザイナーは提案できません。

森山… 経費までは編集者の責任で、それ以上のことは別に、3段にしようが4段にしようがデザイナーのアイデアでいいわけですよ。工藤… でも森山さんは、ラフスケッチは描かないだけけれども、原稿に気持ちが入ってますよね。森山… 原稿の文字を、なんとなくイメージとして、その通りなくともいいんだけど私はこう作りた、というのを入れますね。工藤… 書体の大小とか、斜体がかかってたりね。それで、一応確認

するんですよ。夜中に電話して、ここは大きくしたほうがいいの？ 大きくしたほうがいいの？ って。森山さんは、そうやって話し合いのなかで、決まっていますからね。ほとんど言葉のスケッチですよ。森山… 引き出しが多いですからね。工藤さんは、何か言えばやってくれるだろうと期待しますね。

言葉のスケッチを
洗練させる

工藤… 話をするときに、あの作家のこういう作品集のイメージとか、あの建築家のテイスト、とかあるでしょ？ そういうのをすぐ共有できるところにお互いがあるから、そこからスタートできるから効率がいいですよ。

森山… お互いにイメージを共有するための引き出しを少なくとも好奇心をもって、増やしていくべきよね。出版もベースとしては事業だからお金の計算を一生懸命するんだけど、やっぱり文化的な価値がないと、儲かってもあんまり意味がないわけですよ。だから文化全体の一応それぞれのところの最先端のことは知る気でないとい

何のためにやっているのかからな

工藤… 誌面を作るときに、アルド・ロッシのような雰囲気と言われども、詳しくなきやだめなんです。森山… だから、各ジャンルで一人だけ一応全部の作品を見てみる。1ジャンル一人をすーっと追いかける。今、生きてる人、ほとんど変わる人、それを追いかけてると、そのジャンルは大体分かるんじゃないかと、少なくとも、話はその人とは直接的なコンタクトがあればもっとリアルになりますよね。工藤… 森山さんはどうしてます？

森山… 僕は何人も浅く広く。工藤… でも例えば作品集を作っているときに、「あの画家のような感じで」というのは極力避けたい。工藤… 異ジャンルで例えながらやるってわけね。

森山… そうそうそう。同じ業界の話だったら編集者がラフ描きみたいなものじゃない。それってなんか新しいものが出てくる可能性がちよっと少ないでしょ？ 工藤… 例えばある建築物のテイストを二次元の誌面に落としていくときに、どんなタイポグラフィで

あり、誌面であり、ビジュアルを使いはいいか。そこで自分なりに解釈していく、展開していく作業が楽しみでもあるし、試されている緊張感があるよね。森山… 私が思ったよりすごいものがデザイナーから出てくる、それが一番楽しみなんじゃない。工藤… 編集者は媒体にもよりますけど、やっぱりビジュアルを大事にする媒体だったら特色のこと、仕上がりのこと、製本のこと、自分はコンテンツやテキストを書くだけじゃなくて、そこまで考えるべきだし、デザイナーに言っているんですよ。遠慮しないで。言われたとおりのだけのデザイナーでなければね。森山… 編集者の性質によりますよね。最終的なレイアウトまですごくイメージをしっかりと描いて進む人と、言葉の、内容は自分の責任だけ、形は人の責任で思う人と。どっちがどうってわけじゃないんだけど、少なくともビジュアルがかなり入る本の編集者は、ビジュアルについて何らかの願望があったほうがいいですよ。ラフのレベルじゃなくて組んでからでも全部調整する覚悟じゃないと。