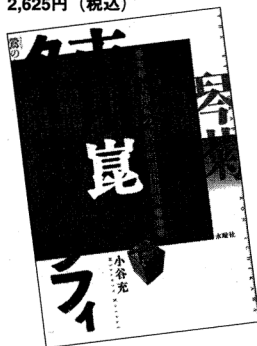


不気味さを召喚する市川崑的レイアウト  
小谷充「市川崑のタイポグラフィ」  
「犬神家の一族」の明朝体研究  
鈴木一誌

グラフィックデザイナー・映画評論家

水曜社 2,625円(税込)



ブックデザイナーとしてさまざまな分野の本を手がけるが、映画に関する本は独特だと感じる。約束事が多く、むずかしい。カメラをキヤメラと呼称したり、「イントレ」などの略語も頻発する。「妻」「浅草」を、「おんな」「エンコ」と読むのが当たり前なのだ。書籍名なら自明の、メインタイトルとサブタイトルの区別さえ、映画ではままならない。字幕に句読点がないのはなぜだろう。どうして映画本のデザインは大変なのか。ひとつの仮説はこうだ。映画が一個の宇宙をつくっているから。一本の映画は他の作品の記憶と引用からなり、無数の映画が相互に参照しあう世界で、独自の言説空間を発達させた。そこで流通するのは、セリフや物語内容だけではない。「惹句」も、映画の本質を言い当ててしまう。「惹句」も、映画のことばだった。ストーリーは忘れても、惹句は覚えていよう。

「市川崑のタイポグラフィ」は、タイトルバックのデザインに光を当てて。スタッフやキャストを写したタイトルバックもまた、重要な映画のことばである。多く

の観客が記憶に沈めながら、ほとんど検討がされてこなかったテーマである。本書によって、記憶が覚醒させられるのだ。「タイポグラフィ」は、「文字の配置術」くらいに理解しておけばよいだろう。

論述は、書体の探索から始まる。そこに、活字や写植の歴史、文字コード問題などが絡みあい、まるでミステリーを読んでいるようだ。筆は、スクリーン比率や、西洋起源のモダン・タイポグラフィとその日本での展開にまでおよび、「犬神家の一族」(76年)なる針の一穴から全世界を見通すおもむきだが、著者の批評姿勢は一貫している。スクリーンから見えるものだけを相手にするとの態度である。

「犬神家の一族」「悪魔の手毬唄」「獄門島」「女王蜂」などのタイトルバック・デザインはなにを目指したのか。著者は、「太平洋戦争前後の新聞紙面」をヴィジュアル・コンセプトとしていた」と書く。タイポグラフィには、時代精神と技術的な制約が濃縮されているからだ。いま想起すれば、そのタイトルバックには、一定のシステムによって

駆動されている印象があった。システムは基本的に、人間の感情・心理を斟酌しないゆえに、そこには非人間的な不気味さが感じられ、語られようとするストーリーを暗示していた。著者はこうも書く。

「市川崑の縦横混在型レイアウトの意外性は、こうした近代以降の印刷文化が培ってきた常識を軽々と飛び越えてみせたことにある。日本の書字方向の近代化は、いわば縦横組を明確に差異化して、紙面に秩序をあたえる取り組みだった。それに反して、映画「犬神家の一族」の仕事は書字方向の曖昧さにこそ魅力をもたせた。日本語が近代化の過程でいくつかの書字方向を生み出し、淘汰していくまでの混沌とした未分化状態を、このうえないシンプルスで表現してみせたのだ」

市川崑レイアウトは、本来タテにもヨコにも自在に組めるはずの日本語組版システムを蘇らせた。思いだしてみれば、映画

システムによる原初的映像は、もともと機械的で不気味なもので、そこに人間性や感情を加味してきたのが映画史だった。市川崑レイアウトは、文字配列の機械性をもって、映画の機械性に呼応した。映像が潜める不気味さを召喚するために。映画の言説空間が独特であるがゆえに「常識を軽々と飛び越えてみせ」られたのだ。だが、世界と行き来がないわけではない。映画のタイポグラフィは、デザインにも影響を与えてきた。現在では、ウェブ上のタイポグラフィが冒険心に満ちている。本書は、映画の内と外の境界線上にあるタイトルバックによって、映画であること」を考えさせる。

すずきひとし◎周囲が、電子書籍で騒然としている。紙の本における規範をもちこむのではなく、市川崑が挑んだように、非常識なデザイン作法やタイポグラフィが、電子書籍なる新たなメディアには必要なのかもしれない。