



哲学散歩②

プリプレスにおける、アナログからデジタルへの移行期を経験された方は、今となっては少数派でしょうが、混乱期とよんでもいいくらいの、大変な時期であったと思います。ひとつ例をあげると、「思い通りの組版ができない」ということがありました。小細工に小細工を重ね、四苦八苦しながらの作業を思い出します。よく言えば“職人技”ですが、デジタルの“今”においては、その場しのぎの仕事というほかないでしょう。勿論そうした経験は決して無駄ではなく、ハードもソフトも進歩した今の組版を理解するのに、私的には随分と役に立っています。改めて組版について考えるべく、組版のあれこれを検索すると、とても興味深いタイトルが目に飛び込んできました。「組版の哲学を考える」というタイトルです。ほほー…と思わず声にならない声をあげてしまいました。その中で語られる論点をいくつか列挙してみます。「組版の力はどうやったら身につけることができるのだろうか。」「組版ルールとどのように向き合うべきか。」

「テキストに介入しない組版は有り得るのか。」などです。

どれも相互に関連したテーマになっていますし、大変示唆に富んでいます。ドイツ観念論のヘーゲルを登場させて、組版という営為とテキストとの関係について、形式と内容の二元論的に語られる考え方を批判的に吟味している点は、自分の事として、腰を据えて考えてみるべき価値は十分にあります。組版の世界にあって、準拠すべき規範（ルール）は厳然としてあるわけですが、日本工業規格の組版標準規範(JISX4051)は非常に大部なものです。濃厚接触を試みても、立ちはだかる壁は高く、せいぜいのところ、微熱がでる程度です(多少持っている抗体のせいでしょうか)。それでもなんとか、要所をおさえ、ルールを明確にしたうえで、組版にまつわる“なぜ”を考えていこうと思います。



▲ 哲学科生時代、4年間過ごした学舎



今回ご紹介したい作品は「超時空要塞マクロス」です。

当時小学生の私は、重厚なオープニングで始まり、変形する戦闘機での戦闘という男心をくすぐる演出をワクワクしながら観た思い出があります。

シリーズを通してのテーマとして「歌」、「恋愛(三角関係)」、「戦争(可変戦闘機)」が根幹的な三大要素となっており異文化との出会いや価値観の違いも描かれています。

戦闘での見せ場の一つとしてミサイルの乱舞がありますが俗に「板野サーカス」といわれ他の作品にもかなりの影響を与えました。CGではなくセル画での映像を作ったのは本当に凄いと思います。

歌も作品ごとに魅力ある曲が揃っており個性あふれる歌姫が歌っています。最新作の歌を担当しているワルキューレの新曲はマクロス作品で初のオリコン週間シングルランクインで1位をとりました。

最新作のマクロス△(デルタ)が完全新作の劇場版を製作中ということなので今からとても楽しみです。

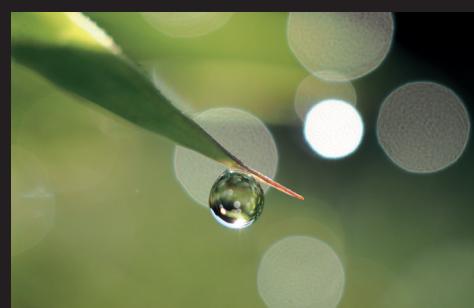
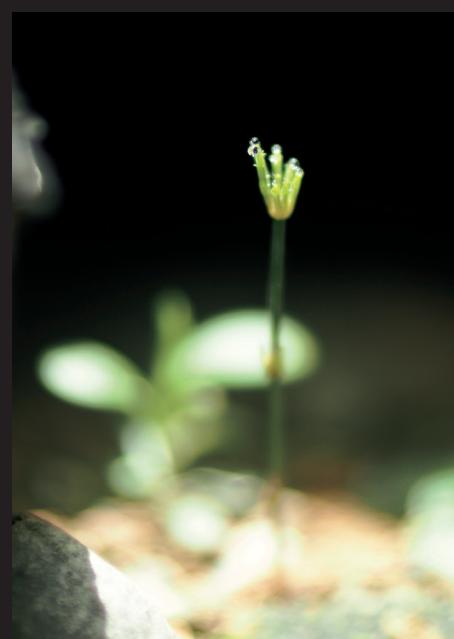


作戦中に同僚を冷やかすと
死亡フラグだよ

ST



普段、何気なく耳にしていた蝉の鳴き声。ふと川沿いで騒音並みに響きわたる蝉の鳴き声の多さに圧倒されました。そしていつかの夏休みを思い出し懐かしい気持ちになりました。コロナ第2波の渦中ですが、そんなことを忘れさせてくれる「向日葵の間」をおたのしみください。



カメラでさんぽ

「ちいさな
大発見！」

見えないところ
まで、世界は
ぬかりなく美しく
つくられていきました



私が『ずっとハマってる』
の報告書



【月】

宇宙が好きです。月も好きです。
そんなに詳しくはないのですけど。
父の影響か宇宙の神秘はワクワクします。私の
名前(漢字)には「月」が使われていることもあり、
親近感を持っている。
ウチのチビメタル達にも少なからず私の影響を
及ぼすしていて、毎日「今日の月は?」とアブリ
で(最近は便利)月の形を見るのがチビメタル
達の日課となっております。

英語圏には各月毎の満月の名称があるんですねって! 素敵!

1月…ウルフムーン(オオカミ)

2月…スノームーン(雪)

3月…ワームムーン(いもむし)

4月…ピンクムーン(ピンク色)

5月…フラワームーン(お花)

6月…ストロベリームーン(イチゴ)

7月…バクムーン(牡鹿)

8月…スタージャンムーン(チョウザメ)

9月…ハーベストムーン(収穫)

10月…ハンタースムーン(狩猟)

11月…ビーバームーン(ビーバー)

12月…コールドムーン(寒いね)

翻訳ソフトみたいに
書いてみました。

