

# 『新世紀エヴァンゲリオン』の明朝体表現 —映像におけるタイポグラフィの構造分析IV—

小谷 充\*

Mitsuru KOTANI

Typography of The Neon Genesis EVANGELION.

— Structure research of the typography in movie expression IV —

## 要 旨

本研究では、庵野秀明監督作品『新世紀エヴァンゲリオン』（1995年10月～96年3月）のサブタイトルにおける明朝体表現を対象として、組版の再現実験をもとにタイポグラフィの特質とそのコンテキストについて考察した。その結果、使用書体の選択について、市川崑作品の影響下における写植書体の印象に類似したデジタルフォントを選択したと結論付けた。第二に、組版における調整について、①長体と平体の使用、②読点位置の調整、③4種の異なる用法を使い分ける異サイズ混植、④「マティスUB」による異ウエイト混植の実態を明らかにし、調整の意図に言及した。第三に、市川崑作品の影響について、各話を作り進めながら「対処的な調整」から「新味の表現」を模索し、第拾六話あたりに独自のスタイルを定型化する経時変化を確認した。

【キーワード：タイポグラフィ、タイトルデザイン、グラフィックデザイン、オマージュ】

## I はじめに

### 1 研究経緯と目的

本研究は、映像表現に展開するタイポグラフィ（複製を前提とした文字や記号からなる視覚表現）の構造分析を通して、その様態や技法から制作者の意図を推測し、視覚的意味を伝達する文字の機能について明らかにすることを目的としている。

発話としての言葉が言語と音声とを切り離せないのと同様に、つねに文字には形態と色彩が伴う。文字には言語的意味と視覚的意味が否応なく貼り付いている。そうした記号の特性をふまえて、意図的かつ計画的に活字書体やその配置を工夫し、言語的意味をさらに奥深く豊かに伝えようとする技法がタイポグラフィであるといえる。

第一稿では、近年の映像表現に多大な影響を与えた映画監督・市川崑の作品を対象として、書体やクロスワードパズル状の配置による共示義の調整状況を指摘。<sup>1)</sup> この基礎研究をもとに、技法の歴史的背景やモダンデザインとの関連性を詳述する論考を上梓した。<sup>2)</sup>

第四稿となる本稿では、特徴的な明朝体表現を実践したテレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）のサブタイトルにみられる技法の特質を抽出し、その様態から考察を試みる。

本作にみられるタイポグラフィは、同一画面に縦組みと横組みが混在した巨大な明朝体による特徴的なスタイル

を有しており、作品を印象付けるアイコンとして模倣やオマージュ<sup>3)</sup>を数多く生んだ。作品に対する批評が進んだ現在では、そもそもそういった一連の明朝体表現が、第一稿で扱った市川崑監督による『犬神家の一族』（1976）の影響下にある表現として一定程度認知されるに至っている。

本稿は、島根県立美術館で開催された「エヴァンゲリオン展」(2018年4月～7月)の関連企画美術講座「エヴァンゲリオンとタイポグラフィ」(同年6月24日、島根県立美術館委嘱)のために実施した調査に基づき、技法の特徴や制作者の意図について考察を行うものである。

### 2 対象作品と問題の範囲

SFアニメ『新世紀エヴァンゲリオン(以下、エヴァ)』（監督・庵野秀明、制作・ガイナックス）は、テレビ東京系列で1995年10月から翌96年3月まで全26話が放送された。近未来の大災害後、14歳の少年少女たちが人型決戦兵器「エヴァンゲリオン」に搭乗して、襲来する謎の敵「使徒」と戦うという物語。主人公の精神世界と葛藤を軸に描いた結末は賛否を巻き起こし、全国紙や言論・思想誌などが取り上げ、社会現象となった。後のアニメーションに多大な影響を与え、文化庁メディア芸術祭「日本のメディア芸術100選」(2006)のアニメーション部門で第一位に選出されている。

作品には宗教学や精神分析学、軍事用語からの引用、映画や特撮からのオマージュが挿入され、さまざまなテ

\* 島根大学学術研究院教育学系

クスト性が交錯する独特の世界観を創出している。本稿で扱うオープニング(以下、OP)の監督表記やサブタイトルにみられる特徴的なタイポグラフィもそうしたオマージュのひとつとされている。

放映からすでに20余年を経て、さまざまな媒体で論述されている本作であるため、タイポグラフィの様態についても既知の事項が少なくない。とくに使用書体の制作・販売をおこなったフォントワークス社(福岡市)が本社ウェブサイト公開する記事<sup>4)</sup>や、作品関連サイトに寄稿した記事<sup>5)</sup>は説得的に記述されており、ベンダーの立場からの一次資料として評価できる。そのほか単発的に発表された情報も存在するため、ここではまず、いくつかの項目について既知の事項とそうでないものに整理し、本稿で明らかにする問題の範囲を明示したい。

### ①制作方法と使用書体について

『エヴァ』のサブタイトルは、制作会社が自社内に整備していたDTPシステム<sup>6)</sup>でデータを作成。紙やフィルムに出力し、これを原画として映像化したことが明らかになっている。<sup>7)8)</sup>この際に使用した書体がフォントワークス社製デジタルフォント「マティスEB」である。<sup>9)</sup>この書体選択の経緯についても公表されているが、より俯瞰的に論述すべき余地があると考えられる。とくに自社書体の販売を目的とした企業内研究では他社書体との比較を含め、文脈としての全体像が確認できない。この点については本稿での検討課題としたい。

### ②文字サイズや間隔、拡大縮小などの調整について

本作サブタイトルは「監督のリテイク指示」によって、文字の大きさを「一文字一文字それぞれ微妙に変え」たり、「縦横にも拡大縮小して比率」を操作したりし、さらに「文字間隔や全体のバランス」にも配慮していることが制作サイドから公表されている。<sup>10)</sup>しかし、具体的な調整やその理由について言及した資料は確認できないため、これらの特徴とその調整意図については本稿で明らかにしたい。

### ③市川崑作品のオマージュとしての表現

本作オープニングに表記される監督名やサブタイトルの表現が、市川崑作品のオマージュだとする記述は枚挙にいとまがない。しかし、庵野監督自身や制作会社から公表された明朝体表現と市川崑作品との関連についての一次資料は極めて少ない。『エヴァ』以前に手掛けた作品PVのテロップが極太の明朝体だったことについて、庵野監督本人が「やっぱり明朝は見た目がいいんです。タイポグラフィがすごく好きだったんですよ。樋口(真嗣)がまた大好きで、樋口が使ったら『じゃあ、僕も使おう』って感じ。市川崑さんの『犬神家の一族』の影響ですかね」<sup>11)</sup>と発話しているのは数少ない事例だが、直接『エヴァ』そのものについて言及したものではない。また、制作会社によるものでは「(第壱話のサブタイトルを指して)この折れ曲がった文字配置、実はエヴァが最初ではなく、日本映画の巨匠、市川崑監督が『女王蜂』などの映画で用いた手法がヒントらしい」<sup>12)</sup>との記述が確認でき、そのものの引用ではないとの主張とも読み

取れる。以上のことから、周辺の指摘とは異なり、庵野監督や制作サイドは『エヴァ』での明朝体表現を市川崑作品からの換骨奪胎、つまり着想や形式などを借りながら新味を加えて独自の表現に移行させているとの認識を持っているのではないだろうか。本稿ではこうした明朝体表現の状況について、市川崑作品との比較から検討していきたい。

## 3 研究の方法

調査は本研究第三稿第II章1節<sup>13)</sup>で詳述したように、対象作品の静止画像を取得し書体を同定した後、使用書体によるトレースをおこなう[図1][図2]。これにより標準値からズレが生じた箇所を抽出し、その原因が意図的な調整であると考えられる場合、調整の性質を明らかにすることで制作者の意図を特定。作品や技法の背景など全体の文脈から考察を加える。なお、本放送時のサブタイトルには枠線内にひらがな表記が付けられているが、VHS・LD・初期DVD化の際に外され、それ以降のソフト化の際にも「表記なし」が標準となる。このことから監督並びに制作サイドの意向とは別の要因で付されたものと判断し、抽出はおこなわないものとする。

## II 使用書体について

### 1 使用書体の同定結果

対象作品のオープニングに表記される監督名、各話サブタイトルの明朝体表現に「マティスEB」の使用が確認できた。また、第拾六話および第拾八話のサブタイトルにのみ「マティスUB」の混植を確認した。

### 2 書体選択の背景

タイポグラフィにおいて、書体の選択は表示する内容や制作者の意図を伝達するための最初の事項となる。ここでは対象作品にマティスEBが採用された背景を、当時の状況や先行文献から論じていく。

#### ①制作システムの背景

対象作品が企画制作された1990年代中頃は、主に出版・印刷業界を中心とした文字複製システムの転換期にあたる。大型の専用機による電算写植から、パーソナルコンピュータをプラットフォームとしたDTPへの転換である。当時の状況について、フォントワークス社の柴田和彦は次のように語る。

当時エヴァを制作していたガイナックスさんは、イメージセッターというPost Script対応の製版用プリンタを導入していたんです。これは当時何千万円もした巨大なプリンタでして(笑)、アニメ制作会社さんでの導入例は他になかったでしょう。でも同社はMacとこのプリンタを使ったDTPによって、フィルム製版まで自社完結できるシステムを早期に整えたんです。これを、当時同社が製作販売していたゲームソフトのパッケージ印刷物などに使っていたんですね。ただそこで標準的にバンドルされている



【図1】『新世紀エヴァンゲリオン』本放送版全26話サブタイトルの静止画 © カラー / Project Eva.



【図2】本放送版サブタイトルをマティス EB でトレースして抽出した調整値

※解析値は次の項目を表記 (字 pt = 仮想文字サイズ, 行 pt = 仮想行間, % = 水平比率, B = ベースラインシフト, +- = 字間カーニング値)

日本語フォントがとても少なかった。大手メーカーさんの数種類の書体がハードに入っているだけで、後からフォントをインストールして追加する形式自体が整っていなかったんです。一方で弊社は、Post Scriptプリンタにインストールできるパッケージフォントを、日本で最初に販売したメーカー。つまりフォントを追加するなら、必然的にうちの製品しかなかった。<sup>14)</sup>

当時の制作システムに関しては、次のような制作サイドからの記述も確認できる。

アニメ制作当時、ガイナックスの社内には印刷物を編集するセクションがあって、小規模ながら文字デザインをいじれる機材とスタッフが揃っていました。監督としては、本来アニメ担当ではない人手を使って（つまり、貴重なアニメーターの時間を使うことなく、）効果的に画面作りが出来たわけです。<sup>15)</sup>

さらに、庵野監督が制作会社のDTPシステムを活用して『エヴァ』の企画書を作成し、そこから使用書体の選択に傾倒していく状況が当時、株式会社ガイナックスのネットワーク部に籍を置いていた神村靖宏（現在、対象作品のライセンス管理をおこなう株式会社グラウンドワークス代表取締役）によって、次のように証言されている。

普通はワープロできれいに印字する程度なんですけどね。でも『エヴァ』は完全オリジナルで原作マンガもなかったから、作品のイメージを伝えられるカッコいい企画書を作って、クライアントに納得してもらおうと。庵野自身がコンピューターいじったんですけど、どうもその時に気に入ったフォントが無かったみたいなんです。だから、製作が始まって最初にしたことはフォント探し(笑)。(中略)(マティスEBについて) コレはどうしてもぶっとい明朝が欲しいという庵野のお気に入りになりました。それで「俺明朝」と(笑)。<sup>16)</sup>

以上の資料から、制作会社のDTPシステム活用を前提として、庵野監督が主体的に書体選択へ関与し、特段に太い明朝体を所望していたことを確認しておきたい。

### ②Post Scriptフォントの選択肢

現在、パーソナルコンピュータで使用可能な明朝体は太さのバリエーションを含めると890種を超える。<sup>17)</sup>ところが、対象作品の放映までに使用可能だったPost Scriptフォントの明朝体はわずか7書体24種<sup>18) 19)</sup>であることが確認できた[図3]。では、柴田のいう「フォントを追加するなら、必然的にうちの製品しかなかった」のかというとそれには若干の語弊がある。初のMacintosh用和文フォントとして搭載されたモリサワ社「細明朝体(リュウミンL-KL)」を除けば、フォントワークス社の「マティスM」が単体で販売された最初のパッケージフォントであることに違いない。だが、マティスEBが発売される1994年7月までに次々と6社が市場に参入しており、現在と比べればあまりに少数ではあるが、選択肢

が皆無というわけではなかった。

### ③ウエイト（書体の太さ）による選択肢

選択可能であった明朝体をウエイト順に並べ、フォントベンダー間で比較をおこなうと、マティスEBはかなり太い[図4]。この時点で、より太いマティスUBはフトコロのアキが少なく、視認性が下がることを警戒して、混植するに留めたであろうことが容易に想像できる。この混植の様態は次章で検討するとして、ここでの問題はマティスEBとほぼ同程度の黒みを持つ二種の明朝体を選ばなかった原因である。とくにニイス社「JTCウインM9」は神村の証言にあった『エヴァ』の企画書に使われ、庵野監督が納得しなかった書体だと確認できている。<sup>20)</sup> また、もう一つの選択肢、モリサワ社「リュウミンU-KL」はもともとOSにバンドルされていた本文用明朝体のバリエーションで、当時「ヒラギノ明朝」と人気を二分した見出し用書体である。つまり、ウエイトは書体選択の重要な条件であったが、最終的に庵野監督はそれとは異なる理由でマティスEBを採用したと考えられるのである。

## 3 書体選択の要件

対象作品の制作時期とウエイトから確定した使用可能な3種類の明朝体について、字形の特徴に視点を移し、マティスEBが採用された要件を考えていきたい。そのために三書体の共通する字形を[図5]に示し、さらに横線と縦線はねを抽出した[図6]をもとにエレメントの特徴に注目する。

### ①JTCウインM9の特徴

JTCウインは業務用テロップ（放送用ワープロシステム）での使用を目途に設計された書体である。そのため、ブラウン管ディスプレイでのちらつき防止や低解像度での再現性を重視して、横線はたく水平、エレメントの先端形状を直線的に切り落とし、比較的単純な直線と曲線の輪郭線(アウトライン)で構成している。結果的に漢字は幾何学的な輪郭を持ち、かな書体の振幅もやや機械的なニュアンスを纏う。そうしたエレメントについて一方のマティスEBに注目すると、はねの先端形状や三角形のウロコなどが小さな曲線でまとめられ、情緒的な輪郭を持っていることが分かる。この二つの書体は太さがほぼ同一であることから、庵野監督はJTCウインM9の機能性を重視した幾何学的な形状に不満があった、と考えられるのである。

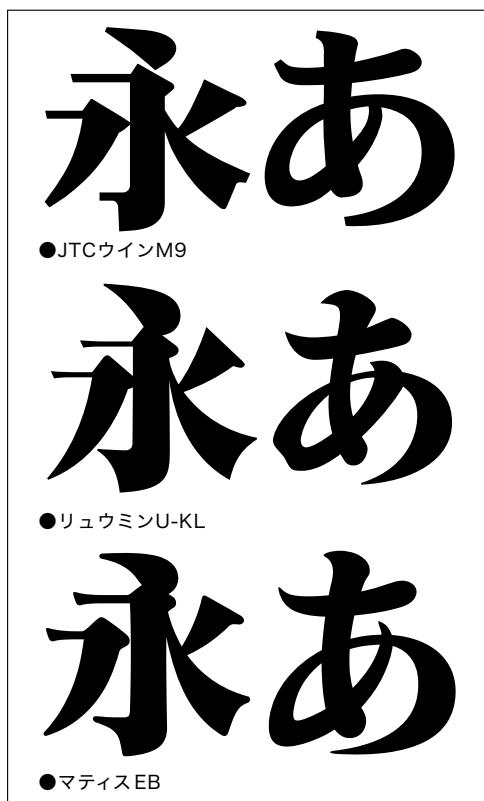
### ②筆押えの条件

フォントワークス社の公式ウェブは採用の理由として「マティスの特徴でもある筆押え」が気に入られたのかもしれない、と想像している。<sup>21)</sup>「筆押え」とは「使」八画目の始筆部などに付属する装飾で、明朝体字形の雛形となった康熙字典体から終戦直後までに設計された明朝体には必ず付いていたエレメントである[図7]。<sup>22)</sup>これが印刷標準字体の議論のなかで取り扱われる傾向にあり、筆押えのある書体は戦前の金属活字に由来するか、あるいは昭和初期までの組版を目指した意匠だといえ

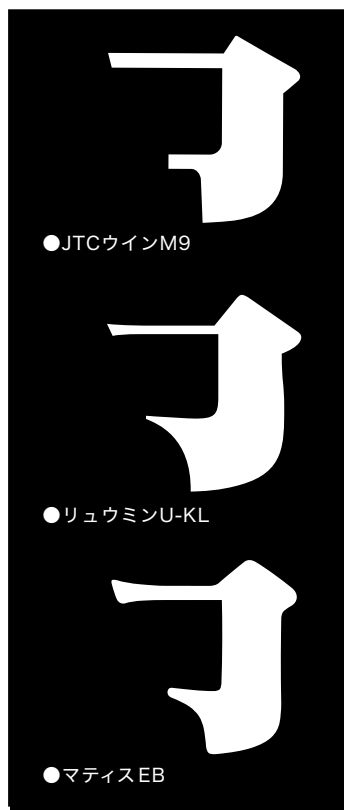
|                              | アドビシステムズ        | タイプバンク        | ニス             | 大日本スクリーン製造      | フォントワークス      | モリサワ             |
|------------------------------|-----------------|---------------|----------------|-----------------|---------------|------------------|
| 1989.? リュウミン L-KL (写植 1982)  |                 |               | 永あ<br>JTCウインM1 |                 |               | 永あ<br>リュウミン L-KL |
| 1992.6 マティス M                | 永あ<br>平成明朝 W3   |               |                | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W3 | 永あ<br>マティス M  | 永あ<br>リュウミン R-KL |
| 1992.6 見出ミン MA31 (写植 1961)   |                 | 永あ<br>TB 明朝 M |                |                 |               |                  |
| 1992.12 マティス DB              |                 |               |                | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W4 |               | 永あ<br>リュウミン M-KL |
| 1992.12 マティス B               |                 |               |                | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W5 | 永あ<br>マティス DB |                  |
| 1992.12 JTC ウイン M1           |                 |               |                | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W6 |               | 永あ<br>リュウミン B-KL |
| 1992.12 JTC ウイン M9           |                 |               | 永あ<br>JTCウインM5 | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W7 |               | 永あ<br>リュウミン H-KL |
| 1993.? TB 明朝 M               |                 |               |                | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W8 |               | 永あ<br>リュウミン U-KL |
| 1993.? TB 明朝 H               |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W3             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W4             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W5             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W6             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W7             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.4 ヒラギノ明朝 W8             |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.6 JTC ウイン M5            |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.12 リュウミン M-KL (写植 1985) |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.12 リュウミン B-KL (写植 1986) |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1993.12 リュウミン U-KL (写植 1992) |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1994.? 平成明朝 W3               |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1994.6 マティス UB               |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1994.7 マティス EB               |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1994.8 リュウミン H-KL (写植 1986)  |                 |               |                |                 |               |                  |
| 1995.3 リュウミン R-KL (写植 1985)  |                 |               |                |                 |               |                  |
|                              | モリサワ            |               |                |                 |               |                  |
|                              | 永あ<br>見出ミン MA31 | 永あ<br>TB 明朝 H | 永あ<br>JTCウインM9 | 永あ<br>ヒラギノ明朝 W8 | 永あ<br>マティス B  | 永あ<br>リュウミン H-KL |
|                              |                 |               |                |                 | 永あ<br>マティス EB | 永あ<br>リュウミン U-KL |
|                              |                 |               |                |                 | 永あ<br>マティス UB |                  |

[図 3] 放映開始までに使用可能な OCF 明朝体 (発売年順)

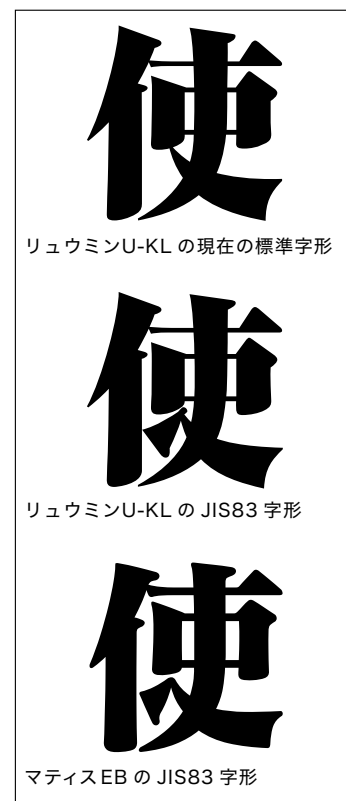
[図 4] 使用可能な明朝体のウエイト比較 (ヒラギノ明朝を等歩度とした場合)



[図 5] 三書体の字形比較



[図 6] 三書体の横線 + 縦線はね



[図 7] 筆押えの状況

る。当時のマティスEBはJIS（日本工業規格）に準拠した筆押えを持つ字形である。このことは、庵野監督の嗜好に大きく関わる要件だと考えられるが、ことリュウミンとの選択に影響したかという点、その可能性は低い。なぜならリュウミンは、太平洋戦争で母型が焼失した森川龍文堂製造の「新體明朝四号活字」を範として設計されており、初期のPost Scriptフォントはやはり筆押えのある意匠であった。<sup>23)</sup>

### ③リュウミンU-KLの特徴

では、リュウミンとマティスの決定的な差異はどこにあるのか。森川龍文堂の新體明朝からデジタルフォントリュウミンL-KLが開発され、それに肉付けして太らせたのがリュウミンU-KLである。その設計について公式サイトに以下の記述がある。

Uというウエイトは極端に太い。従来のリュウミンファミリーをそのまま太くしただけでは、内側の空間がツブれてしまう文字や、見た目のバランスの悪い文字が出てきてしまう。このため、LからUまでの統一感がとれるよう、L～Hのデザインについても見直しを行った。横画には部分的に直線を入れ、全体にすっきりした印象にまとめた。一方、縦画については微妙なカーブを活かし、やわらかい表情を残している。縦画の終筆部分のふくらみ（活版の刷りの際にインクによって強調された部分）は抑えめにし、活字本来のキレを再現した。こうしたエレメントの細かな見直しを行いながらも、元になった活字の、彫刻刀で彫った一画ごとの抑揚や味わいを損なわないよう、注意を払っている。<sup>24)</sup>

この記事からリュウミンU-KLは金属活字の原型を意識して、形状を調整したことが読み取れる。実際、LからUのバリエーションは、縦線の太さの変化に比べて横線の太さがほぼ一定である [図4]。また、輪郭線に注視すると、横画の始筆部にみる静かな抑揚に加え、切り出したように鋭いはねのエッジがこの書体の持ち味であることに気付かされる [図6]。こうした状況から、リュウミンU-KLはブラウン管ディスプレイでの視認性よ

り、紙媒体に印刷した場合の可読性を優先して設計された書体だといえる。

### ④マティスEBの特徴

一方のマティスEBは、本文用書体マティスMの輪郭線を比較的均等に太くすることで生成された書体である。リュウミンU-KLとは異なり、縦線だけでなく横線も太く調整され、エレメントの角が大きく丸みを帯び、横線の始筆部は筆を押し立てたように強調されている。こうした細部の表情は、低解像度プリンタでの再現性に不安が残る反面、Post Script対応の高解像度プリンタでの出力を前提とすることで、JTCウインが持ち得なかった表情豊かな輪郭線と、リュウミンが犠牲にしたディスプレイでのちらつき防止効果の両方を獲得している。結果としてマティスEBは先行する書体でない、独特の過剰さや外連味（けれんみ）を纏う明朝体となった。以上のように三書体の形状比較から、マティスEBが採用される要件は「縦線が特段に太く、横線にも厚みがあり、なによりも輪郭をゆるやかな曲線でまとめた明朝体」と一旦はまとめられるだろう。

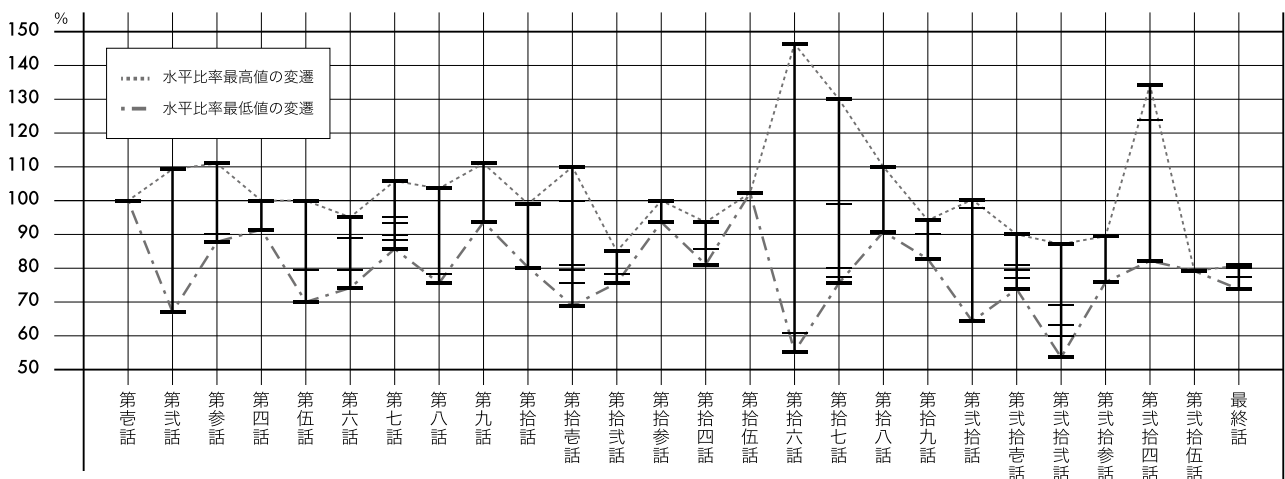
## III 調整の特徴と想定される意図

### 1 実験による調整箇所の抽出結果

対象作品のサブタイトル画像をマティスEBでトレースした結果、①水平比率54%～147%の変形、②読点位置の調整、③異サイズ混植、④マティスUBの混植の4項目に亘る特徴を抽出した。

### 2 字形の変形

サブタイトルの文字は第壱話を除き、ほぼ全てに縦横比の異なる拡大縮小が施されている。多くを占める縦長（長体）への変形は水平比率80%程度が平均値だったが、最も縦長な字形は54%（第貳拾貳話）、横長は147%（第拾六話）におよび、当時一般的だった手動写植機による組版の最大値を超える極端な変形が確認できる。なお、文字サイズや水平比率に数値的なルールは存在せず、各



〔図8〕各話サブタイトルの書体水平比率

話で任意に設定されている [図8]。

### ①長体および平体の本来の用途

文字の長体および平体は、字数が超過してスペースに収まらない場合、幅や高さを一方向に縮めて収める応急処置が本来の用途である。字形をレンズで変形する写真植字の技術から実現した機能で、のちにアイキャッチなどの広告的な意図でも使われるようになり、レンズの制約を受けないPost Scriptフォントの登場によって無段階の変形が可能になった。しかし、書体本来の形状を劣化させ、著しく視認性や可読性を損なうことから、極端な変形やその常用は「組版の禁忌」とされる。例えば、ゴシック体を横方向にのみ縮小すると、横線の太さは変わらず、縦線だけが異様に細くなり、もとの書体の性質は破壊される。写植の変形レンズは欧文書体の「condensed (コンデンスド)」や「extended (エクステンデッド)」を参考に実装された機能だが、欧文書体の場合には単なる変形ではなく、設計段階から視認性や可読性を考慮して、縦長もしくは横長に調整した書体バリエーションだということに留意する必要がある。<sup>25)</sup>

### ②長体および平体の意図

サブタイトルの文字サイズや変形比率に数値的な定型が見られず、さらに第壱話には定石通り変形が加えられていないことから、およそ第四話までの変形は「配置による画面構成 (以下、レイアウト)」を優先した微細なスペース調整であったと推察される。その後、第六話、第七話あたりから長体使用を前提としたレイアウトに移行し [図9]、第拾六話からその度合いが増していく。つまり、当初はクロスワードパズル状のL型配置を実現するために、いわば消極的に変形をおこなっていたが、やがて極端な変形を許容し、さらに作品を象徴する手法として「組版の禁忌」を積極的に取り込んでいく状況が経時変化として確認できるのである。

## 3 読点位置の調整

対象作品のサブタイトルは読点を多用する傾向 (全26話中12話) にあり、各話のレイアウトを縦組改行や横組改行で再現した場合、いくつかの読点はどちらにも当て



[図9] 使用された変形例と正体との比較

はまらない意図的な調整がおこなわれている。

### ①可読性を意図した読点位置の調整

読点の位置調整は第伍話、第九話、第拾参話、第拾四話の四話分でおこなわれている [図10]。そのうち第伍話「レイ、心のむこうに」および第九話「瞬間、心、重ねて」の読点は、「心」の字形が近接して点の形状が繰り返されることから、標準的な改行による組版では可読性が低下する。そのため、読点と字形の判別を目的として、やむを得ず調整したものと考えられる。

### ②フック感を意図した読点位置の調整

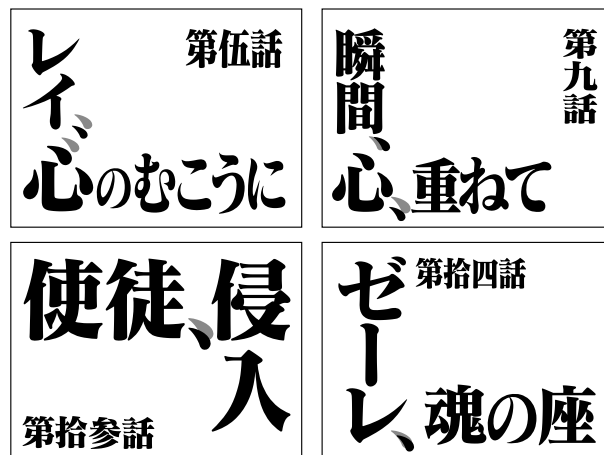
ここで特筆すべきは、第拾参話と第拾四話の調整がそれ以前とは異なる意図によると考えられることである。第拾参話「使徒、侵入」は標準値で組版しても可読性が低下する要因は見当たらない。一方、字数の少なさに起因してレイアウトの変化が付け難いサブタイトルであることから、本話の読点は横組標準の下辺からさらに下げることによって、視覚的な引っ掛かり (フック感) を企図した調整だと考えられるのである。これを経時的に俯瞰した場合、読点が多用される第壱話から第四話には見られない工夫であり、且つ、第拾四話でも同様の見せ方が繰り返されることから、制作者において第拾参話の読点処理がレイアウトに抑揚を得る手法上の発見であったと推察される。

## 4 異サイズ混植

対象作品のサブタイトルでは、話数表記を除き、短文のなかに異なるサイズを混ぜる「異サイズ混植」の手法が多く用いられている。それらは同一の意図によるものではなく、その様態を検証すると概ね四通りの異なる要因によって施されている。さらにそれらが複合的に影響して構成されたものも認められる。

### ①文頭強調を目的とした用法

第一に、短文の文頭を切り分けて拡大し、画面構成に「量感 (ボリューム)」を獲得することで、アイキャッチとしての効果を期待したと考えられる用法が確認できる。経時的には異サイズ混植の最初の用法であり、第四話 (「雨、逃げ出した後」) や第六話 (「決戦、第3新



[図10] 読点の標準値 (グレー) との比較



[図11] 視覚調整のための異サイズ混植



[図12] 濃淡を矯正する異ウエイト混植

東京市)』のように、文頭の分節箇所には施されている。

## ②可読性を重視した助詞の縮小

第二に、可読性を重視して助詞を縮小したと考えられる用法が確認できる。たとえば第伍話「レイ、心のむこうに」の一文で、「のむこうに」のひらがなが連続する箇所の可読性低下を避けるため、「の」を2割ほど縮小して視覚的な分節に成功している。この用法は他の要因と複合的に用いられることが多いが、第伍話のほかに第貳拾話（「心(の)かたち/人(の)かたち」）が典型的な事例である。

## ③拾い読みさせる広告的用法

第三に、短文の重要な漢字のみを拡大し、視聴者に拾い読みさせることで、瞬時に意味を伝えようとする広告的用法が確認できる。①項の用法が文頭の量感、つまり視覚的強調に目的があるのに対して、この用法では拡大した漢字の組み合わせで、概ね短文の意味を伝えるという点が特徴となる。第拾貳話「奇跡(の)価値(は)」、第拾八話「命(の)選択(を)」、第拾九話「男(の)戦(い)」がそれで、第七話「人(の)造(り)しもの」、第拾壹話「静止(した)闇(の)中(で)」、第貳拾話「心(のかたち)人(のかたち)」、第拾六話「死(に至る)病(、そして)」などは①項や②項の用法を複合した事例である。

## ④視覚調整のための用法

第四に、近接する字形との不均衡を矯正するための視覚調整を目的とした用法が確認できる。第拾話「マグマダイバー」にみられる調整は顕著な例である。一行目の左右「マ」の字形が扁平なことから、「グ」を縮小して字形の高さを矯正。これにより、行間を極力狭めて緊張感を獲得している。さらに二行目「ダイバー」は字形が扁平な「バ」と「ー(音引)」が連続して右上がりに見える。この錯視を緩和するために「バ」を拡大して「ダイ」

の字形と高さを合わせ矯正している[図11]。そのほか、第八話ではカタカナのサイズを「ア/ス/カ、来日」と微妙に拡大縮小して揃えようとしていることがわかるし、最終話「世界の中心でアイを叫んだけもの」に至っては、②項、③項の用法と複合してほぼ一文字単位で調整を加えている。

## ⑤用法の性質

以上のように、表面的には同一の操作による手法が、対象作品においては四通りの異なる意図を実現するために用いられている。それらの用法の性質を俯瞰すると、①項の用法はラフスケッチ段階で計画可能なレイアウト上の操作だが、②項や③項の操作は組版結果を想定、もしくは結果を受けたりテイクから発想される操作であることを指摘しておきたい。さらに④項の用法は、組版の操作に紐付いて視覚的効果を想定する、極めて専門性の高い用法であるといえる。

## 5 マティスUBの混植

サブタイトルの使用書体はマティスEBだが、第拾六話、第拾八話にのみマティスUBの混植を確認した。<sup>26)</sup>

### ①異ウエイトの一般的な用法

同一書体の異なるウエイトは、見出しから本文、キャプションなどを通して使うことで画面に統一感をもたらしたり、文中に異なるウエイトを混植して統一感を維持しながら強調したり、といった用法が一般的である。

### ②異ウエイト混植の意図

対象話数における混植の状況を観察すると、比較的小さく表示される箇所に太いウエイトを当てていることから、先に挙げた一般的な用例とは異なり、タイトルロゴや商品ロゴを作成する際に施す「ウエイト調整」を意図した用法であると考えられる。たとえば第拾六話「死に



至る病、そして」のような行長の長い一文をタイトルロゴに仕立てる場合、部分的な縮小や改行をおこなって行長を短く調整し、よりタイトで求心力のある造形へ組み上げていく。このとき、縮小した字形は相対的に細くなるので、文字列の見かけ上の太さを均一にするために、縮小箇所を同一ファミリーの太いウエイトに打ち替えるのである。要するに、文字の太さによる濃淡を矯正するための用法であり、視聴者に気づかれないように手を加える特殊な混植であるといえよう [図12]。

## 6 調整状況をふまえた経時変化への所見

以上のような調整の実態から、制作者のサブタイトルに対する並々な熱意が想起されるわけだが、それら調整状況を経時的に検証した若干の所見を記して本章のまとめとしたい。まず、各話なんらかの調整がおこなわれているサブタイトルのなかで、標準的な組版で仕上げられた第壹話が特殊であること。次に、専門的な組版の知識を有するオペレーターが関与していることに違いないが、許容する(される)表現の範囲を見定めながら徐々に手数を増している状況が確認できること。とくに第拾六話から第拾八話の変容は手がけたオペレーターが異なるのではないかと感じられるほど極端であり、その後レイアウトのトーンを戻しながら、長体の使用は益々その度合いを高めていく。このように行きつ戻りつしながら変化する調整の様態に、制作者らが本作に相応しいスタイルを模索している状況が垣間見えるのである。

## IV 市川崑作品の影響

### 1 映画『犬神家の一族』と庵野秀明作品

庵野秀明監督が対象作品において実践したタイポグラフィの原型とされるのが、1970年代に公開された市川崑監督作品『犬神家の一族』をはじめとする金田一耕助シリーズ<sup>27)</sup>のタイトルシークエンスである [図13]。黒地に白抜ききの巨大な明朝体で、クロスワードパズル状にキャストやスタッフ名を表示する同シリーズのアイコンとして広く定着した。その特徴的なレイアウトが後の映像表現に多大な影響を与えたことで知られ、その筆頭に『エヴァ』が挙げられることも少なくない。庵野監督はタイポグラフィはもとより、第九話の作中、使徒に撃退される初号機を「湖から突き出た二本の足」で描写し、『犬神家の一族』の著名なシーンを再現して見せた。

対象作品の明朝体表現における市川崑の影響を検証する上で、挙げておくべき作品がある。それが庵野の初監督作品『トップをねらえ!』(1988)のPV(以下、『トップPV』)、氷川竜介との対談で庵野自身が「市川崑さんの『犬神家の一族』の影響」と語った短編映像である [図14]。この本編はセルビデオやレンタルビデオを販路としたOVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)であり、そのプロモーションとして5分程度の映像が制作されたもの。ここに挿入されるスタッフ名が市川崑スタイルに倣った表現であった。

すでに別稿で指摘したとおり、市川崑が好んで使用したいわゆる市川崑明朝体は「石井特太明朝体とアンチック体(大見出し)」の混植組版であり、さらに『犬神家の一族』に使われた書体は「見出明朝体MA1とアンチックAN1」に石井特太明朝体が部分的にあてがわれた変則組版である。『トップPV』では『犬神家の一族』ではなく、市川崑作品『悪魔の手毬唄』(1977)、『獄門島』(1977)、『女王蜂』(1978)のタイトルシークエンスに用いられた写植書体「石井特太明朝体」が採用されている。<sup>28)</sup>つまり、庵野監督はこの時点で(『悪魔の手毬唄』以降の)市川崑作品の使用書体を突き止め、まさにその書体によるオマージュを実践していた訳である。

## 2 使用書体への影響

市川崑が好んで使用した石井特太明朝体は、株式会社写研が販売した写植書体である。1980年代、写植業界の国内トップメーカーだった写研は米国アドビシステムズ社との共同開発を断り、自社製デジタル組版システムの開発・販売に注力した。90年代に入って印刷業界がアップルコンピュータをプラットフォームとしたDTPに移行し始めると、写研書体は徐々に活躍の場を失い、入手困難な書体になっていく。対象作品『エヴァ』は和文書体の生命線だった写研不在の、一時的に和文デジタルフォントが枯渇する時期に制作された作品である。



[図13] 『女王蜂』 ©1978 TOHO CO.,LTD.



[図14] 『トップをねらえ!』のPV映像 ©1988 GAINAX

庵野監督は制作会社が導入していたDTPシステムの活用を前提に、そこで使用可能な書体を探した。それは第II章で指摘したとおり「縦線が特段に太く、横線にも厚みがあり、なによりも輪郭をゆるやかな曲線でまとめた明朝体」であったはずである。そのとき、すでに石井特太明朝体の存在をふまえていた訳だから、マティスEBを採用した意向がより明確に推察できるだろう。それはマティスEBが、光学的に複製して劣化した「フィルムのなかの石井特太明朝体」の印象に類似していたから、ではなかろうか。

文字の原図は、媒体を越境して複製すると必ず劣化する。空間を切り裂くように鋭く設計された文字も、金属活字として紙に押しつけられればインクのにじみで輪郭線に揺らぎが生じ、また、写植書体として印画紙やフィルムへ複製すれば太い線はより太く、エッジは丸みを持ちながら削り落ちていく [図15]。

丸みを帯びて太くなるフィルムのなかの石井特太明朝体とゆるやかな曲線で太らせたマティスEB、その形状の類似性が庵野をして“俺明朝”と言わしめた書体選択の分水嶺だったと考えられるのである [図16]。なお、石井特太明朝体と同等の太さを持つのはマティスBであるが、光学複製による劣化の印象をより強調する方向で一段階太いEBが選ばれたものと推察される。

以上のことから、デジタルフォントの制約のなかで、市川崑作品の印象へ近づけようとする制作者の意思が確認できるといって差し支えないだろう。

### 3 監督表記と予告への影響

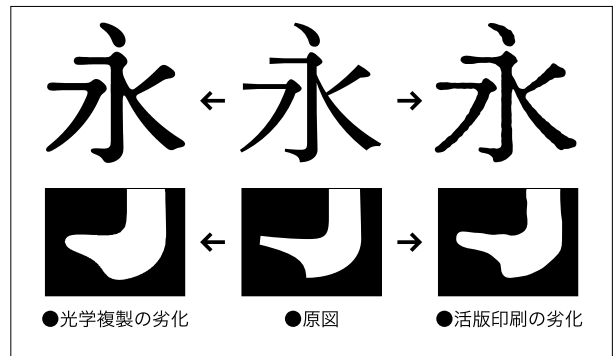
対象作品ではサブタイトルのほか、各話OPの監督表記と予告の題字も市川崑スタイルを踏襲している。

市川崑の監督表記は、同サイズの字形を等距離に組み上げたシンプルなもの [図13]。これを踏襲した『トップPV』の監督表記もほぼ同等であるが、「監督/庵野/秀明」に字間調整が施されている [図14]。これは市川崑スタイルを引用して氏名を差し替えた結果、判読性に不安が残るため微調整を加えた状態だといえる。一方、『エヴァ』の監督表記は「監督」と「庵野秀/明」のサイズ比、水平比率に明らかな差が設けられ [図17]、引用元を連想させながら、新味が加えられている。

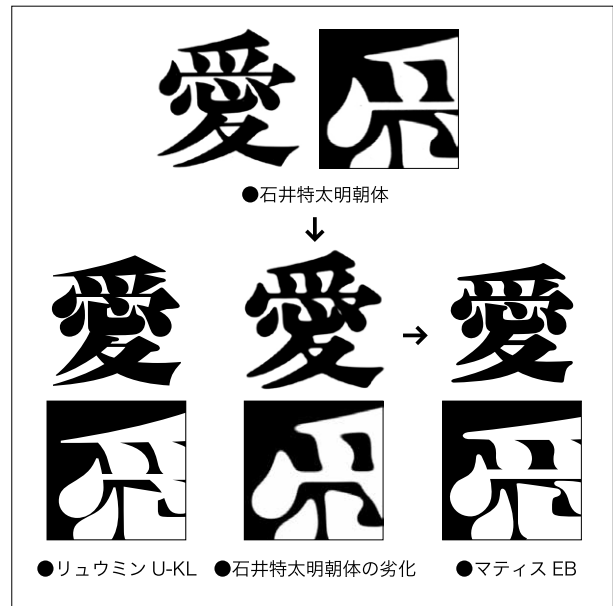
『エヴァ』を象徴するアイコンとなった「予告」画面は、市川崑作品『病院坂の首縊りの家』(1979)の特報<sup>29)</sup>が原型であろう。市川崑は目の粗い紙に「特報」の二文字を印刷し、マクロレンズで(もしくは拡大鏡を通して)撮影して新聞紙面の拡大映像に見立てた。石井特太明朝体には字間調整は確認できるが、変形の跡はない。『エヴァ』の「予告」は画面内に収まる最大文字サイズを優先し、はみ出す横幅に極端な変形をかけて調整している [図17]。市川崑作品の印象的な手法をさらに強調し整理した表現だと言えるだろう。

### 4 サブタイトルの組版および画面構成への影響

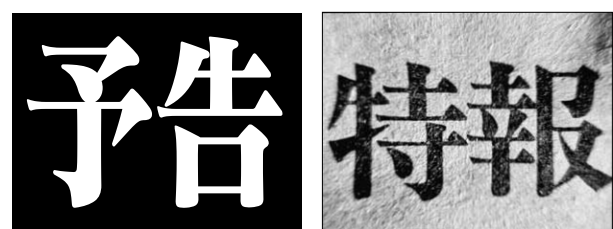
市川崑作品では使用書体に変形(長体や平体)は施さ



[図15] 複製方法による劣化の特性モデル



[図16] 光学複製による劣化と輪郭線の比較



© カラー / Project Eva.

©1979 TOHO CO.,LTD.

[図17] 監督表記と予告、市川崑作品の特報



© 角川書店

© カラー / Project Eva.

[図18] 『犬神家の一族』と『エヴァ』第弐話

れていない。それは庵野作品『トップPV』にも踏襲され、さらに対象作品『エヴァ』第壱話のサブタイトルでも同様の扱いである。書体、組版、画面構成を徹底して再現した『トップPV』から、書体のみをデジタルフォントに置き換えた『エヴァ』第壱話までの文脈は、まさにオマージュとって良い自然な流れである。

第弐話で唐突に68%の長体が使われるが、この画面構成は『犬神家の一族』に同様の印象的な配置があることから、これを再現するために、いわば消極的に変形を施したと見るべきである〔図18〕。その後、第参話、第四話の変形は±10%程度に抑制され、方眼状のレイアウトを比較的意識して作られている。

市川崑作品に見られる手法は主に人名の表示に用いられており、同様の扱いだった『トップPV』ではさほど問題なく再現できた。しかし、漢字仮名交じり文の『エヴァ』サブタイトルではそうはいかない。その困難性が顕著になったとみられるのが第伍話の組版状況であり、助詞の異サイズ混植を導入して判読性を高めている。続く第六話で長体の強調を許容し、さらに第七話では市川崑作品には見られない、拾い読みさせる広告的用法での異サイズ混植を導入している。このあたりからクロスワードパズル状の画面構成は維持しつつも、変形や異サイズ混植を許容していく状況が確認できる。

概ね対処的だった組版や画面構成に変化が現れるのが第拾壱話である。極端な変形や複数の異サイズ混植を積極的に用いることで、市川崑作品やそれまでの話数にはみられないレイアウトとなった。その後は胎動するように配置そのものは抑制的になるが、文字サイズが全体的に大きくなり、第拾六話の変化へと移行する。

第拾六話では水平比率の最大値を用いただけでなく、異ウエイト混植(マティスUB)の突発的な使用、さらにクロスワードパズル状のグリッドを無視したレイアウトなど、新味の表現を実践している。第拾七話にもグリッドを意識しない新しい文脈の画面構成を採用、第拾八話でも異ウエイト混植や短文の改行方法がこれまでの文脈とは異なる。総じて、この第拾六話から第拾八話の組版や画面構成は、意図的かつ積極的に市川崑作品の制約から離れ、独自の解釈に移行した状況とみることができると。

第拾九話は左右対称のオーソドックスな画面構成を採用。非対称性をその旨とする市川崑作品の文脈ではむしろ異質な配置である。画面の中心を意識したこの構成は第弐拾四話、第弐拾伍話、最終話に繰り返され、各話変化する外連味に富んだサブタイトルの画面構成は一転、静かに着地するのである。

## V まとめ

本研究では、対象作品『新世紀エヴァンゲリオン』の明朝体表現の各項目において、次のような知見を得た。

第一に、使用書体の選択については、庵野秀明監督が制作したPV映像と市川崑作品との使用書体の同一性を

指摘し、DTPシステムでの使用可能なPost Scriptフォントの形状的特質を併せて検討した結果、光学的な複製によって劣化した「フィルムの中の石井特太明朝体」の印象に近い「マティスEB」を選択したと結論付けた。

第二に、組版における調整については、①長体と平体の使用、②読点位置の調整、③4種の異なる用法を使い分ける異サイズ混植、④「マティスUB」による異ウエイト混植の実態を明らかにし、調整の意図に言及した。

第三に、市川崑作品のオマージュとしての表現について、以下のような経時変化を確認した。まず、庵野監督は初監督作品のPV映像で市川崑の明朝体表現を再現。七年後、『エヴァ』第壱話のサブタイトルで再度、市川崑作品を引用して見せた。しかし、先のPV映像で完成度の高いオマージュを完遂していた庵野にとって、「新味の表現」への移行は想定範囲であっただろう。それは制作初期に着手するOPの監督表記と予告の組版が、すでに市川崑作品から変容していることで証明される。そして、組版における調整と用法の変遷に基づいて、各話を作り進めながら「対処的な調整」から「新味の表現」を模索し、第拾壱話に萌芽したレイアウトが第拾六話あたりに独自のスタイルとして定型化したと結論付けた。

## 【付記】

- 1) 表記上の統一のため、文中敬称を略す。
- 2) 対象作品の話数表記はオリジナルに合わせた異体字(または当て字)による漢数字表記を原則とする。
- 3) 調査資料には以下の媒体を使用した。  
・「新世紀エヴァンゲリオン TV放映版 ARCHIVES OF EVANGELION DVD BOX」キングレコード /2015, 8.25/JAN:4988003831028

## 【謝辞】

『EYE-COM』仰天新聞(1997)の記事について、内田明氏(近代日本語活字書体史研究者)を通じ、当時の担当編集者であった小形克宏氏から資料の提供を頂いた。また、「エヴァンゲリオン展・島根会場」担当学芸員の河野克彦氏(島根県立美術館専門学芸員)をはじめ、島根県立美術館の皆様には研究動機となる貴重な機会を頂戴した。各位へ感謝の意を表したい。

## 【註】

- 1) 小谷充「映像におけるタイポグラフィの構造分析—市川崑の明朝体表現—」、『島根大学教育学部紀要』第38号(人文・社会科学編)、島根大学教育学部、2004, pp.34-49
- 2) 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』、水曜社、2010
- 3) オマージュ(【仏】hommage)は「尊敬の気持ちを表したもの。敬意。」(大辞林第三版、三省堂)とされ、本稿では「芸術や文学において尊敬する作家や作品に影響を受けて創作すること」の意で用いている。
- 4) フォントワークス株式会社「フォントコラム:マティ

ス-EB エヴァンゲリオンで行われた文字表現」, フォントワークス公式サイト, 2015, <https://fontworks.co.jp/column/archives/15>

5) フォントワークス株式会社「Interview#01エヴァンゲリオンが証明した, フォントのチカラ」, 『route 2015 all around the EVANGELION』, 2015.1.20, <http://route2015.evastore.jp/interview/01/>

6) DTP (Desktop publishing, デスクトップパブリッシング)とは卓上出版を意味し, 書籍, 新聞などの編集に際して行う割り付けなどの作業をパーソナルコンピュータ上で行い, プリンターで出力すること。

7) 唐沢よしこ「仰天新聞・第26回新世紀エヴァンゲリオンの制作システム①」, 「仰天新聞・第27回新世紀エヴァンゲリオンの制作システム②」, 「仰天新聞・第28回新世紀エヴァンゲリオンの制作システム③」, 『EYE-COM』, アスキー, 1997年7月15日号, 8月1日号, 8月15日号

8) この記事は神村靖宏氏(当時, 株式会社ガイナックスネットワーク部)と佐藤裕紀氏(同広報部)への取材に基づくもの。アニメ作品の本編中に挿入されるバスの降車ボタンや電車の行き先表示, 「MAGIシステム」のコンソールパネルなどはadobe社製Illustratorで作図し, 同Photoshopで角度を付けて原画とした2DCGであると解説されている。一方で, サブタイトルの組版については「CGって言うより, やってることはDTP」とあるのみでアプリケーションについての言及はない。

9) 前掲著, 唐沢よしこ(1997)が, 書体名や制作システムに言及した比較的初期の出版物だと考えられる。

10) GAINAXエヴァ主任Y.K「もっと!エヴァンゲリオン/第3話 明朝, 襲来」, 『月刊エヴァ3rd』vol.03, P.70, GAINAX監修・総合図書, 2007

11) トライワークス(取材・文)「庵野秀明が自身のキャリアを振り返る!【短編作品編】アニメ&特撮への恩返しと新作製作への意欲を語る!Part1」, Movie Walkerニュース, 2014, 第27回東京国際映画祭「庵野秀明の世界」における氷川竜介とのトークショーのレポート <https://movie.walkerplus.com/news/article/52008/>

12) 前掲, GAINAXエヴァ主任Y.K, 2007, 挿入図版の解説文としての記述。

13) 小谷充「劇場用アニメーション『銀河鉄道の夜』の組版技法—映像におけるタイポグラフィの構造分析III—」, 『島根大学教育学部紀要』第46号(人文・社会科学編), 島根大学教育学部, 2012, pp.127-142

14) 前掲, フォントワークス株式会社「Interview#01エヴァンゲリオンが証明した, フォントのチカラ」, 2015

15) 前掲, GAINAXエヴァ主任Y.K, 2007

16) 前掲, 唐沢, 1997

17) デザイナー向け通販サイトで取扱のあるすべてのフォント検索が可能なサイト「fontnavi」での「基本書体>明朝体」複合検索結果は893件(2019年7月現在)。

<https://fontnavi.jp/index.aspx>

18) アイデア編集部編『基本日本語活字集成OpenType

版』, 誠文堂新光社, 2008

19) uakira「1994年の極太明朝」, 日本語練習虫, 2010 <http://uakira.hateblo.jp/entry/20100816>

当該サイトにおいて同様の試みが行われているが, 未確認書体があるため, 前掲著アイデア編集部編(2008)の表記に統一した。

20) 前掲, uakira, 2010「企画書で使われたフォントについては, 企画書全頁の縮刷をカラー掲載してある『NEWTTYPE100% COLLECTION29 新世紀エヴァンゲリオン』(asin:4048527002)で確認できる。ニイスのJTCウインM9である」

21) 前掲, フォントワークス株式会社「フォントコラム: マティス-EB エヴァンゲリオンで行われた文字表現」, 2015

22) 前掲, 小谷(2010), pp.45-46

23) その後1998年2月, CIDフォントにフォーマットが切り替わるタイミングで筆押えが取り払われている。現在のOTFフォントでは両方の字形を使うことが可能。

24) モリサワ「第三回リュウミン」, 『書体見聞』, 1998 <https://www.morisawa.co.jp/culture/inside-story/1998>

25) アルファベットに比して字種の多い和文書体は, 字形を変形することで長体および平体を生成していたが, 近年, 設計段階から縦長に作られた書体(「UD新ゴコンデンス」モリサワ)が発表されている。

26) マティスUBの混植は初出。Wikipedia「新世紀エヴァンゲリオン」の項に「一部のみマティスUB」の記述があるが(2019年9月現在), 編集履歴によると2018年6月24日こうたいち氏による加筆であり, 同日に開催した美術講座「エヴァンゲリオンとタイポグラフィ」の受講者とみられる。 <https://ja.wikipedia.org/wiki/>

27) ここでいう市川崑監督による金田一耕助シリーズとは『犬神家の一族』(1976), 『悪魔の手毬唄』(1977), 『獄門島』(1977), 『女王蜂』(1978)の四作品を指す。同じ文脈で制作された『病院坂の首縊りの家』(1979)のタイトルシークエンスは手法が異なる。また, 後年制作された『八つ墓村』(1996), セルフリメイク版『犬神家の一族』(2006)は含まない。

28) 前掲, 小谷(2010), P.226

29) 特報とは本編撮影中に劇場で上映する告知映像。