



Title	DTPの現状について
Author(s)	古川, 加津夫
Citation	デザイン理論. 1997, 36, p. 64-65
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52783
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

DTPの現状について

古川加津夫／株式会社 千 手

DTPの語源は正確には Desktop Computer Publishing であり、Desk Top Publishing ではなかった。従来多くのプロの手にたよっていた出版の工程をデスクトップコンピュータを使ってオフィスオートメーションを行おうというものである。

このコンセプトは1985年のApple社の株主総会の席上でAldus社の社長Paul Brainerd氏によって明確にされ、「コストの削減」「時間の削減」「自分ですべてをコントロールできる」「ビジネス上の戦略ツールになる」という4つのメリットが考えられた。DTPの言葉は1984年から1985年にかけて、Aldus社がAppleMacintoshコンピュータ向けに開発したアプリケーションソフトPageMakerの広告の中で初めて示され、DTPブームに火をつけた。PageMakerは1440年代にグーテンベルクが活版印刷術を完成して以来の、新しい時代の印刷出版術（第2のグーテンベルク）として位置づけられ、このソフトのスタートアップ画面には、グーテンベルクの肖像がはめこまれた。初期のマニュアルの中では、デスクトップ・パブリッシングを「卓上出版」と称し「編集物のデザイン、レイアウト、さらにその印刷までの一連の作業を効率化し、初心者から熟練したデザイナーまで幅広く活用できる」とのべている。

DTP誕生の背景には、Apple社によるハードウェア開発、Adobe System社によるページ記述言語の開発、ライノタイプ社によるハードウェアとソフトウェアの開発があった。

従来の出版印刷の工程には一部 Black Box があってデザイナーはこの見えざる部分を指

示や指定でコントロールしていたのである。数多くの失敗と経験を積み重ねることによって、自己のイメージとのずれを修正するというア트워크を強いられていたのである。したがって、専門的な印刷・製版・加工技術についてもよく知っておく必要があり、グラフィックアーツなる言葉も生まれたのである。当然、各パートのエキスパートにその実務を委ねている以上、Black Box には直接に手が触れられず、コミュニケーション不足によって生じるトラブルや、残業の連続が当然のこととして発生し、意図に反するものが仕上がる不安がデザイナーの大きなストレスとなっていたのである。

これに対してDTPを使った現状では、仕上がりを確認しながらデザインしていくという WYSIWYG の思想である対話型の方式をとり、従来法に比べてはるかに速くイメージを定着することが可能になった点で、ストレスが低減したのは事実である。カラーカンパの制作にあたっては幾通りかのデザイン提案を短時間でプレゼンテーションすることができるようになった。しかしながら、従来からあった Black Box がオープン化されることにより、すべての工程に手をつける必要があり、自己の責任に於て各パートを一人で管理しなくてはならなくなったのである。デザイナーに対して開かれた環境になったのだが、実務を委ねていた各パートのエキスパートが他でもないデザイナー自身に置き換えられただけのことであり、責任範囲の拡大がストレスの拡大になっているのが実情である。

新たな、エキスパートとしての知識と技術

には、テキスト入力、MS-DOS変換、フォントの知識、TRUE TYPEとATM、JIS漢字コード、外字作成、ベジェ曲線のコントロール技術、写真やイラストレーションのスキニング技術、解像度と画像モード、画像処理技術、画像のファイル形式、印刷線数と解像度、プリントアウト知識、レイアウトソフトの習熟、データ保管知識、通信の知識、進化するコンピュータのOS…等々がある。数え上げればきりが無いが、それぞれを間違いなく知りつくさなくてはならないのである。

DTPへの移行が始まると、第1期として統合型のワークフローができあがる。企画、デザイン、編集、製版、印刷までをすべて自己の中に取り込もうとする現象である。各工程を経験することによって問題点を発見しコストや可能性を探る研究の時期である。やがてオペレーションの効率化や大量の仕事量による時間外労働の超過が問題となるあたりで、新たなワークフローが必要となってくる。

そこで移行後第2期として分散型の現象が生じる。イラストはイラストレーター、写真はフォトグラファー、テキストはワープロオペレーター、スキニングは印刷製版会社、レイアウトはコンピュータオペレーター、全体のディレクションやフォーマットに関わる部分をデザイナー自身が行い、進行管理を行うという、従来法によく似た数多くのエキスパートによって全体のワークフローができあがっていくのである。2つのワークフローが従来法と異なる点は、各工程がデジタルの糸で結ばれシームレスに流れていく点である。

特別から普通へと誰でもが簡単にアートワークができるようになった。新しい表現にはフィルターエフェクトや3Dを駆使してどこにもない画像表現を試みるのだが、かえって誰でもが簡単にやれて陳腐化・画一化した表現となっているのが現状である。いまあらた

めて、デザイナーとは何か?のコンセプトを明確に持たなくてはいけないようになっている。ビジュアルな表現自体が、自由な発想ではなくてソフトウェアによって制限された範囲で発想されているのが現状であり、知りうるソフトウェアでは表現不可能であるからこれは表現も発想もできないと思いこんでいる。人間のイマジネーションは常にコンピュータを超えた能力を持っているはずであり、自由な発想と表現を人間の側に取り戻さなければならぬであろう。

さらにインターネットや、CD-ROMソフトの中から、必要な画像を自由にコラージュしたり再構築することや、データの共有化・ネットワーク化による利用が、オリジナリティーや著作権とどのようにかわりあうのかが、問われなければならない時期にきている。

新しいハードウェアの処理速度の飛躍的向上と低価格化は、新たな表現領域の拡大を可能にし、予想もつかないような異種メディアを次々と生み出していく。あのPage Makerを発表したAldus社を吸収したAdobe System社が、1996年秋にPDF (Portable Document Format) を閲覧・印刷するソフトウェアとしてAcrobatを発表し、「印刷から配付へ」から「配付から印刷へ」と新たなコミュニケーションツールを可能にした。このことは、紙から紙以外の電子媒体等への出版の時代に突入する新世代の印刷出版術(第3のグリーンベルク)として、位置づけられるであろう。

今後はCross Media Publishingをキーワードに、インターネットを介在しながら、デジタルデータをシングルソース&マルチユースの視点から、異種メディアに向けてのPublishingが、順次可能になっていく。デザイナーの役割が今まで以上に、重要視されることを期待していきたい。