



Title	雑誌『芝居とキネマ』におけるグラフィックデザインの展開
Author(s)	山本, 彩
Citation	デザイン理論. 2022, 79, p. 62-63
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86314
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

雑誌『芝居とキネマ』におけるグラフィックデザインの展開

山本 彩 京都工芸繊維大学大学院在学

本発表は、演劇・映画グラフ雑誌『芝居とキネマ』(1924-1929)のグラフィックデザインのうち、単ページに複数の写真が配置されたグラビアと銅版印刷ページのレイアウトについて分析し、その独自性について考察するものである。1920年代までの演劇雑誌や映画雑誌と比較すると、サイズが大型化し「見る雑誌」の性格を強く押し出したグラフ雑誌は、読者にとって視覚的にも大きな変化だった。なかでも『芝居とキネマ』の誌面は実験的なレイアウトデザインが展開したと考え、そのレイアウトの手法と変遷について分析を行う。本発表は1920年代後半の写真を中心とした雑誌誌面構成の展開について、演劇とグラフの表現という新たな視点から検討するものである。

『芝居とキネマ』の概要

大阪毎日新聞社は大正9(1920)年にグラビア輪転機とその他の材料や器具を買い入れ、翌年より『ロートグラヴュア・セクション大阪毎日新聞日曜附録』を出した。それをさらに発展させ『サンデー毎日』(1922-)を発行した。このグラビア印刷に加え、オフセット版、三色版、二色版、コロタイプなどの印刷技法も用いたのが月刊雑誌『芝居とキネマ』である。大正13(1924)年9月に創刊、昭和4(1929)年5月廃刊となった。サイズは三三判大型(32.5×24.5cm程度)。定価は、創刊時は80銭で、第4巻第9号より50銭に値下げとなった。

編集部は大阪本社内に置かれた。責任編集は北尾鐸之助、芝居分野の編集は、石割松太郎が担当

し、のちに高原慶三に変わった。映画分野の編集は、稻田謙、柄澤廣之が担当した。撮影は、東京は林翠嶺、大阪は堤謙吉、北尾鐸之助が担当した。主な寄稿者は新聞記者、批評家、作家、演出家、映画監督、俳優等である。責任編集の北尾鐸之助は、『芝居とキネマ』のグラビア印刷のレイアウトを手がけるなど、大阪毎日新聞社の出版物のグラフィックデザインに大きく貢献した人物である。

薄田泣董筆の創刊の辞によれば、雑誌発行の目的は、一部の限られた観客だけではなく、より広い大衆に、演劇と映画を開放、紹介することである。誌面で舞台と映画の様子を再現するにあたって記事よりも写真の分量を多く扱い、様々な印刷技術を用いるとしている。掲載する内容の選択は芸術的価値を基準とし、一般人気や要望のあるもの、参考となる浮世絵などの資料も掲載している。さらに新日本劇の樹立と新日本映画の創作を現下の最大急務と位置づけ、編集者と読者が協力していくべきであると宣言している。同誌が高級印刷と写真を中心に構成された画報編集ぶりを売りにしていたことは、『サンデー毎日』に掲載された広告からも読み取れる。

レイアウト手法とその変遷

『芝居とキネマ』では、写真図版、文字、小型イラスト、余白などの要素をもって誌面が構成されている。レイアウトの基調となったのは図版の分散配置である。図版は上下左右を揃えずに互い違いに置かれた。ページごとのレイアウトデザインに変化を持たせ、各ページ内の写真サイズに差

をつけることで、均質な写真面の連続を避け、コントラストを効かせた誌面編集がなされた。単ページ上での要素の分散配置、コントラストの表現は、1年目にはほぼ成立し、以降の同誌レイアウトの基調となった。

翌年1925年には各印刷技法を用いたページで裁ち落としが登場した。同年半ばには、作品紹介ページにおける写真構成の型と見なすことができるレイアウトが登場した。ロングショットの角版写真、俳優の切り抜き写真、もう一点の角版写真を三角の構図になるよう単ページにレイアウトするもので、このレイアウトは後に頻繁に多用された。また創刊当初には写真とキャプションの関係がレイアウト上で整理しきれていたが、徐々により整理されたレイアウトへと変化していった。

1926年5月号では、グラビア印刷の複数写真レイアウトに図版の裁ち落としが使用された。以降、誌面の半分程度に舞台面写真を掲載し、舞台面写真から余白部分にかけて俳優の切り抜き写真を配置するレイアウトが多用された。また同時期から、俳優の切り抜き写真のレイアウトサイズが徐々に拡大していく傾向が見られた。グラビア印刷において裁ち落としが可能になったことで、図版のダイナミックな配置が増加したが、同時に版面が設定されなくなり、やや混乱した誌面レイアウトも登場した。

1927年1月号では、グラビア面に見開き全面に写真1枚を配置するページが現れた。同年半ばには、縮小された版面が設定され、レイアウトは再び整理されていった。

1928年以降、レイアウトの洗練がすすむのと同時に、舞台俳優の切り抜き写真のサイズがさらに大きくなり、図版レイアウトのコントラストが拡大した。

以上のように、レイアウトの変遷を追うと、構成パターンの反復と更新という行為による試行錯誤のあとが観察できた。また、印刷技術の進展に呼応して誌面デザインも展開していた。

レイアウトの効果とその意味

『芝居とキネマ』の写真の選択と配置で特徴的なのは、異なるスケール感の写真、異なる遠近感の写真を組み合わせる方法である。これは舞台の立体感や奥行き感を誌面上で再現する。また舞台レポートページでは、写真同士の緊張関係をレイアウトによって創造するという試みが行われた。俳優の目線が交差するような配置にすることで俳優の写真2枚の間に緊張感・物語性が生まれ、これらの写真を有する誌面が物語の世界として演出されることとなる。

『芝居とキネマ』では演劇雑誌のレイアウトにグラフ雑誌の手法が本格的に持ち込まれ、余白を持たせたレイアウトが許容された。その結果、誌面の余白を、埋める必要がある空間ではなく、図版の間に保たれるべき空間として見なすレイアウトが多く生まれた。雑誌という印刷媒体上で、舞台や映画という時間と空間を持つエンターテインメントを表現しようとした際に、余白が果たした役割は大きい。

グラフィックデザインの黎明期にあって、『芝居とキネマ』の誌面でも、レイアウトデザインの試行錯誤が行われた。読者にとっては、新たに組み直された複数の写真を関連づけながら目で追い、その世界を読み解くという体験が生まれた。

『芝居とキネマ』で展開された「画報」のスタイルは、1920年代後半から30年代にかけて他の演劇雑誌や映画雑誌の画報ページにも採用され、広く普及する。1930年代半ば以降にはよりモダンな写真雑誌のレイアウトデザインが展開していくが、それ以前の1920年代後半に、演劇だけにとどまらない雑誌誌面の実験の場として『芝居とキネマ』は機能したのではないだろうか。