

September

0 5 ,
2 0 0 2

対談 インターネットの彼方に 第4回

[Guest]

宮崎光弘

M I Y A Z A K I M I T S U H I R O

×

佐藤直樹

S A T O N A O K I

×

小崎哲哉

O z a k i T e t s u y a

構成：長野弘子 photo：Kaizuka Jun-ichi

印刷物とは違って、ユーザーの環境によってウェブサイトのデザインは大いに変わってくる。それを承知のうえで、すぐれたデザイナーは理想的な画面と理想的なインターフェイスを求めて格闘している。とはいえ、いわゆる「デザイン」を超えたところに「理想のウェブデザイン」があるのではないだろうか。いまもっとも多忙で、もっともウェブデザインに意識的な、ふたりのデザイナーと話し合ってみた。

小崎哲哉

「ウェブ 紙」=「ラーメン チャーハン」

小崎：ウェブデザインの現在について雑誌『AXIS』アートディレクターの宮崎光弘さんとアジール・デザイン主宰の佐藤直樹さんにお話を伺いたいと思います。宮崎さんは、世界100か国以上が参加した「インターネット1996ワールドエキスポジション」（現「センソリウム」）の初代アートディレクターを担当されていましたが、当時のウェブデザインはまだ草創期で、より雑誌のデザインに近い感覚だったと思います。今の状態と比べて、技術的な制約や精神的な戸惑い、紙媒体との違いなどは感じましたか？

宮崎：正直言って、「忘れまして」と言うくらい、ウェブの世界は変化が速いですね。「センソリウム」を手がけたときは、今とまったく違う環境でしたし、紙媒体の作り方をひきずっていたので、うまくいかないといった戸惑いは結構ありました。

小崎：紙媒体から入ったデザイナーの多くは、ウェブに接すると自分のデザインした書体やサイズがユーザー環境により変わるので驚くという話をよく聞きますよね。

宮崎：それはありましたね。文字や印刷物へのこだわりがすごくあって、「なぜ、こう見えるんだ」と感じました。

佐藤：僕の場合、戸惑いはなかったですね。紙媒体でも、紙の種類や印刷機の違いなど、メディアである以上、制約はどこかにあるし、ウェブと紙はぜんぜん違うメディアなので、それを対比して考えること自体がおかしいと思います。印刷メディアは確立してからの時期が長くて安定しているから、ウェブとよく比較されるんだと思

数年前のことを「忘れまして」と言うくらい ウェブデザインの世界は変化が速い。

MIYAZAKI MITSUHIRO × SATO NAOKI × OZAKI TETSUYA



宮崎光弘

Miyazaki Mitsuhiro / みやざき みつひろ
デザイン誌『AXIS』のアートディレクションのほかグラフィックデザインを中心にさまざまなプロジェクトを行う。2000年からはnia（ニューロマジックアクセスデザイン）の主要メンバーとして、「MSN日本版」「Nature Network」などのウェブデザイン開発も行う。
Jump www.neuromagic-axisdesign.com

いますが、ラジオに「映像が出ない」と文句を言う人はいないですよ。

小崎：それは、テレビがラジオの後に普及したメディアだからじゃないですか。たとえば、チャーハンしか食べたことがなくて、生まれて初めてラーメンを食べたとしたら「あれ、チャーハンと違うな」と思うでしょう。「美味いけど困った」とかね。

佐藤：そういえば「文字がこの粗さでよく読めるな」と感じたり、画像が出て来たりしたときの驚きはありましたけどね。でも、「紙と違うじゃないか」とは思いませんでした。紙で完成度を高めてきた人が、その経験をウェブに応用しただけでは本当に新しいものは生まれません。そういう意味では、僕らより下の世代からおもしろいものが生まれるんじゃないかな。点滅の速度や光の強さ、音を合わせるときの

周波数の違いなど、機械の側から発想するデザイナーを知っていますが、過去のゲームの音を組み合わせると音が生成するソフトを作ったりもしているようです。こんなにおもしろいものを誰も知らないのはどうしてだろう、と思うくらいなんだけど、こうした人たちが、今後は増えてくると思います。

宮崎：いまでは紙とウェブは違うという認識が一般的になっていますが、最初から違うと思ったところが佐藤さんの凄いところですね。僕は、ウェブがなんだか分からなかったというのが正直なところですよ。

ウェブにする必要があるかどうかの問題

小崎：新しいメディアが出てくると、わからないけれどとりあえず作ってみる。でも話をよく聞いてみると、ウェブにする必要は

なかったりします。もしかするとコミュニティーラジオやフリーペーパーのほうがメディアとして効果的かもしれないし、そのへんの勘違いはまだ残っているかもしれないですね。

宮崎：僕が最近手がけたサイト「ウミガメライブ」は、ウェブでしか表現できない部分がたくさんあります。このサイトでは、カナダのハンソン島でオルカの研究を30年続けているポール・スポング博士を支援する「オルカライブ」のコンセプトを踏襲し、沖永良部島に棲息するウミガメのライブ映像を見ながら、それを軸にしたコミュニケーションの場を設けています。トップページで泳いでいるダイバーはサイト訪問者数を示し、島の気温や風速、水温といったリアルタイムのデータをグラフィックや数字で表しています。また、島唯一の高校と協力してサイトを作り、ページの左側に高校生が新しい情報を掲載し、右側には見ている人のコメントが掲載されます。ライブを単純に見せるだけでなく、それをもとにしたコミュニケーションが生まれることが大事ですね。

佐藤：インパクの企画で始めた「Mid-Tokyo Maps」(森ビル株式会社によるインパク参加パビリオン、佐藤氏はクリエイティブディレクターとして参加している)も、学術的な調査にもとづいたお堅い情報を、遊びながら見せるというウェブでないと表現できないサイトです。「もう一度東京を作ろう」というテーマで、たとえば密集分散している低層住宅を高層化することで緑地が増えるというコンセプトをビジュアルで表しています。読み込みに時間のかかるページは、合間にクイズやリアルタイムの集計を表示したりもしています。

小崎：確かにこれらのサイトはウェブでなければ実現できない表現と言えますね。

距離感の重要性

小崎：ビジュアル化すると見やすいのですが、「神は細部に宿る」の言葉どおり、お2人とも仕事がかきわめて綿密ですね。佐藤さんは、作品を一目見るとひらめき重視で計算を度外視したデザインをしているように見えますが、字間のアキにまでも

のすごく気をつかうなど、ある意味、編集者よりも細かい部分があります。宮崎さんも、ダイバーのシュノーケルからGIFアニメで小さな泡を出したり、そうした細部の積み重ねが、全体の温かい雰囲気をかもし出しているのだと思います。

佐藤：編集者よりも細かいと言われるれば、確かに僕はデザイナーという立場ですが、編集長が書いた文章でも最後に「てにおは」を直してもらったりしますね。細かいのかもしれない。でも編集者だって僕らにいろいろ指摘してくれるので、僕らは「そうか、それは思いつかなかった」となるわけでしょう。1人で全部できる人なんて滅多にいないし、とくにウェブの場合はテクニカルな部分で内容が変わることも多いので、チームプレイが必要ですね。それができないのにできるふりして1人でやると、

あまりいいサイトはできない。だから、カンブ(完成試作品)を出したから絶対変更しないというモノの作り方はどう考えてもおかしいし、(作品の)クライアントに対して反論が許されない状況というのも問題だと思う。

小崎：佐藤さんの手がけた雑誌『WIRED』の表紙で、村上龍の顔に針がいっぱい刺さっている写真がありました。あれは、いったん写真を撮り、紙焼きして、その写真に針を差してもう1回複写したんですね。コロンブスの卵的な発想で、大胆だけど詰めはしっかりしているところが佐藤さんらしいと思いました。

佐藤：あれは写真家のヤマグチゲンさんと話をして、ああいう方向に持っていったんです。『WIRED』だからCGという固定観念はなく、とにかくなにか誰もやって



佐藤 直樹

Sato Naoki / さとう なおき
94年、『ワイアード』日本版の創刊にあたりアートディレクターとして参加。現在、アジール・デザイン主宰。音楽、映画、ファッション等々のジャンルで横断的に活動している。2001年8月、『Neu(ニュー)』を創刊。
www.asyl.co.jp

誰がいちばんワクワクしているか それが作品の良し悪しを決める勝負所



MIYAZAKI MITSUHIRO x



SATO NAOKI x OZAKI TETSUYA



いないものを作りたかった。要は、作っているときにゾクゾクして楽しいかどうかなんですよ。最終的な作品にもそのワクワク感を残すためには、制作が分業化されているなかで誰がいちばん高いモチベーションで興奮して、主張しようとしているかが勝負になってくるんです。

宮崎: センソリウムでは、時間の経過を表現するために本物の球根を撮影したんです。少しずつ伸びていくようすを撮影し、1枚ずつ違った感じに加工して提示したけど、すごく楽しかったことを覚えています。

小崎: ウェブの破天荒な自由さは、ワーキングスタイルにも決定的な違いを生み出していますよね。紙媒体では基本的に文系の編集者と美術系のデザイナーだったのが、ウェブではそれに理系のプログラマー、音楽家や映像作家も加わり、コラボレーションの輪がぐっと広がります。通常は人が増えると仕事は煩雑になりますが、それと同時に平行してコミュニケーションツールも進化し、メーリングリストで意見交換したり全員の進み具合をリアルタイムで把握できるようにもなりました。そこがすごいところだと思うんですよ。

宮崎: ただ、直接会って話さないとニュアンスが伝わらない部分もあり、コミュニケーションの取り方として、それが本当にいいのかなと思うときもあります。コミュニケーションの取り方で思うのは、距離感が非常に大事だということです。僕は犬を飼っていて、趣味がこうじてドッググッズショップとウェブサイト運営しています。そのサイトには飼い主が愛犬の写真を投稿するコーナーがありますが、そのままだとおもしろくないので写真を1枚ずつ整えて掲載しています。投稿する人は思い入れがあるので、コミュニケーションの距離がすごく近いけど、見せられるほうは遠いわけですよ。だから、その距離感を埋めるデザインにしようとか常々思っているんです。それに、写真を加工することで、ほかの人も楽しめるし、アーカイブ自体がグラフィックアートになるしね。

小崎: ウェブの流動性を活かしたチームプレイ、コミュニケーションのバランスなどは、デザインには直接表れないけれども、重要な部分ですよ。

ウェブの破天荒な自由さはワーキングスタイルにも決定的な違いを生み出している

 MIYAZAKI MITSUHIRO ×  SATO NAOKI ×  OZAKI TETSUYA



小崎 哲哉

OZAKI TETSUYA / おさき・てつや
カルチャーウェブマガジン『REALTOKYO』発行人兼編集長。89年に都市型文化情報誌『03 TOKYO Calling』の創刊に副編集長として携わり、96年にはインターネットエキスポ日本テーマ館『センソリウムのディレクション』を担当。
www.realtokyo.co.jp



イベントを開催します。

『インターネットマガジン』では、本対談記事と連動したトークショー形式のイベントを開催しています。毎回ウェブの世界に大きな影響力を持っているゲストを呼んで、インターネットの未来について議論していきます。詳しくは本誌ウェブサイトをご覧ください。

internet.impress.co.jp/realtokyo/

Special Thanks to:

森ビル株式会社 Roppongi Hills Information Center / THINK ZONE
株式会社イデー Library Cafe te



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp