

深みのあるキラキラした光を求めて

漆黒のなかに光を発しているかのごとく浮きあがる植物。鈴木守氏のポスターは、幻想的で繊細なビジュアルが印象的な作品だ。紙とインキ、版の重なりなど、いくつもの印刷技術を組み合わせることで新しいきらめきの表現を探求したという鈴木氏に、今回のトライアルについて話を伺った。

鈴木 守



—制作コンセプトをお聞かせください

「オフセット印刷で新しい表現を」という企画のコンセプトを聞いて、最初に浮かんだテーマが「光」でした。グラフィックデザイン上の手法だけでトライしようとするれば、コントラストをつけたり、グラデーションを調整したり、ボケ足をつけたり、色そのものを鮮やかにするなどいくつかの方法はあります。でも、そういう視覚効果だけでは物足りないという思いをずっと抱いていました。そこでこの機会に紙、インキ、製版技術のマッチングで「光」を表現できないかと。当初は版画の雲母刷（きらざり）のような表現を追及したいと考えていました。

—トライアルならではの試行錯誤があったと思いますが

まずは、以前から使っていたみたいと思っていたパール系の紙を中心に、何種類かの紙で印刷テストをしました。プロセス4色の印刷だけでなく、上からニスを引きたり、下地に銀を印刷したり、トライアルならではの実験を試みましたが、これが実に面白かった。かすれたり、細部がきちんと再現できなかったり、紙によって結果はいろいろ。予想通りのものもあれば、予想外の表現もあったり、思わず楽しくなってしまったその時、ハタと思ったのです。待てよ、面白だけでいいのかな、と。「未完成だけど面白い」ではなく、繊細な色と光というクリエイターの意図がきちんと伝わるものにしなければ、実験のプロセスがどんなに面白くても中途半端なポスターに終わってしまう。僕のめざしたテーマが何なのか、きちんと伝わるようにしたいと考えた結果、ビジュアルの再現性を最優先に、その上でどこまで面白くできるかという方向へと軌道修正しました。

—ポスターのビジュアルはとても繊細で幻想的な雰囲気がありますね

このビジュアルはillustratorで描いているんです。家の近くの雑草をモチーフにしています。休日や仕事の合間といった時間を利用して3年ぐらいかけて作ったものです。いつか発表したいと思っていたので、この機会に使うことになりました。

—仕上がりについてはどうか

ビジュアルのナイーブで精密な再現性を優先させたので、一見すると正攻法にまともなように見えるかもしれませんが。表面的にはオーバージェスチャーに見えないポスターですが、ビジュアルの彩度をあげるために蛍光インキを混ぜたり、砂目模様をシメ版として使って深みを出したり、プリンティングディレクターのさりげない工夫で、僕がめざしたオフセット印刷によ

る「深みのあるキラキラした表現」を追求してくれました。オフセット印刷なのに、ディスプレイで見るとような透明感のある不思議な表現ができたと思っています。

仕事では広告やロゴマークが中心だという鈴木氏。

デザイナーとしてどのように仕事に向き合っているのか訊ねてみた。

——劇団四季の広告をはじめ数々の広告を手がけていますが、普段は印刷についてどのように考えていますか

今はディスプレイ上で絵をつくっていくので、色や形をシミュレーションしながらつくることができます。でもディスプレイは発光体ですから、印刷物とは色の透明度やコントラストが違います。ディスプレイ上で作り上げたデザインを、紙という媒体に定着させた時にどうなるのか。これは実際にやってみないとわかりません。紙によってインキの発色は違うし、インキの盛り具合でも仕上がりが変わってくる。インキを重ねるほど色は濁って、どんどん暗くなっていく。でも、このリアリティこそが印刷の面白さだと思うんです。カラープリンターは発色が鮮やかで爽やかですが、逆にそのために表層的に感じてしまう。印刷のようなリアルな手ごたえがないですね。

——オフセット印刷の良さはどんなところにあるのでしょうか。

オフセット印刷のすごさは、ひとつの表現に対して多様なアプローチがあるところでしょうね。例えば、プロセス4色だけでなく特色のインキを使うこともできるし、インキの盛り具合も変えることができます。それに紙の選択も豊富です。プリンターと違って選択肢がたくさんあります。だから多様な印刷表現ができるし、思わぬ効果を得られることもあって面白いんですよ。でも現在の印刷は、オートメーション化された部分が多くて少し残念です。経済的なこともあるのですが、入稿までの時間が短くなり、入稿してもすぐ納品が迫っているから特殊なことが何もできません。僕の仕事も90%以上がこのような仕事になっている気がします。

——印刷の効率化や標準化が進むことで、グラフィックデザイナーの印刷に関する知識が希薄になっていくということですか？

面白い話をしましょう。最近、雑誌の入稿データについては「175線、濃度は340%以下、解像度は原寸350dpi」というようにデータの仕様が決められていて、入稿時にデータをチェッカーにかけて適合しないと戻されてくるんです。面白みがないかわりに、印刷時の大失敗もないですが、オートメーショ



劇団四季「鹿鳴館」
ポスター



劇団四季「夢から醒めた夢」
ポスター



三菱UFJ信託銀行
ポスター



「NAVITIME」
交通広告

的に制限しすぎている感じがします。印刷やグラフィックデザインの新しい発見というのは、そういうところからは生まれてこないと思うんです。線数、特色、インキ濃度、紙の選択と、オフセット印刷の面白さは多様な選択肢を組み合わせられるところにあります。表現世界はいろいろあるんですよ。それに挑戦したいと思っているデザイナーもきっとたくさんいるはずですよ。

——この企画をそういう印刷実験の場にしたいと考えています

いいですね、こういう機会は。テスト段階のものなかには、実際に使うには個性的過ぎてちょっと勇気がいるくらい「暴れた」表現もあったけど、僕自身とても面白かった。このようにトライできる場はデザイナーはもちろん、クライアントの方々や関係者にとっても「印刷物ってこんなに楽しいんだ」と知ってもらうためにも格好の場だと思いますよ。デザイナーもクライアントももっと印刷物を楽しむことが必要なんじゃないのかな。そうすれば印刷もグラフィックデザインも可能性が広がって、もっと楽しい仕事が世の中に増えるかもしれない。もっと紙を楽しみ、色を楽しみ、個性的で楽しいものがいっぱい溢れるようになったらいいですね。

■ ■ ■ スタッフより

鈴木氏の場合、ほぼ完全なデータで入稿されたため、我々は紙の選択と印刷設計に集中して取り組むことになりました。鈴木氏がめざした「深みのあるキラキラした表現」は、テストを重ねるなかで雲母刷の表現から、ナイーブで透明感のある表現へと絞り込まれ、グラデーションの美しさもさることながら、ビジュアルの透明感や彩度を引き立たせることも重要なポイントに。そこで、ビジュアルの鮮やかさをより演出する試みとして、プロセスインキの一部に蛍光インキを調べてみたところ、ビジュアルの彩度が上がり、最終的に非常に精緻なポスターに仕上げることができました。また、背景部分のシメ版として印刷した砂目が、一種独特のテクスチャーとなって、ポスターに深みと厚みを感じさせる効果を与えています。

それにしても、用紙によって印刷物がどれほど違ってくるか、今回はあらためて思い知らされました。鈴木氏が選定したパール系の紙だけでなく、メタル系の紙や和紙系の紙まで、かなりバリエーション豊かなテストになりました。シェレナの重厚なテクスチャー、新局紙の落ち着いた和風のテイストなど、とても興味深い結果が得られたトライアルになりました。

紙・インキ・製版技術の
マッチングで光を表現

シメ版あり

シメ版なし



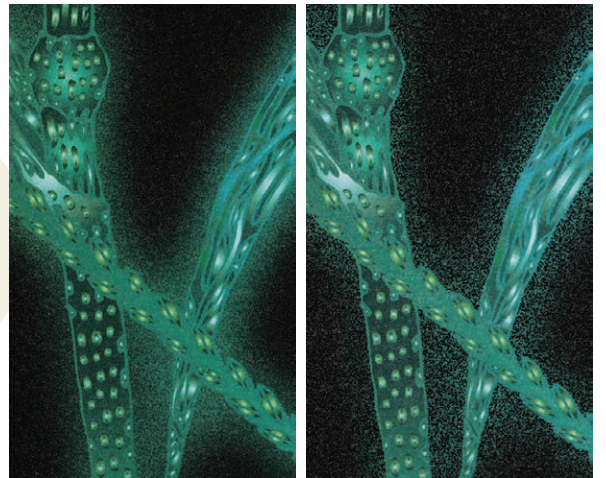
1 紙を決める
パール系の用紙を中心に7種類の紙で印刷テスト。
鈴木氏がめざす表現にちかい3種類の紙に絞り込んだ。

2 背景の濃度を調整する
左右で刷り回数を変えたテスト刷りを作成。
向かって左側はシメ版を印刷して背景を濃くした。左だと濃すぎるので右ぐらいの濃度に決定。

雲母刷の雰囲気をも高める

砂目の大きさを2倍と4倍に拡大したテスト刷り。この程度まで大きくすれば、ぼかし部分の砂目が見てわかる。テストの結果砂目の大きさは2倍に決まった。ぼかし部分の調整を経て最終デザインへ。

3

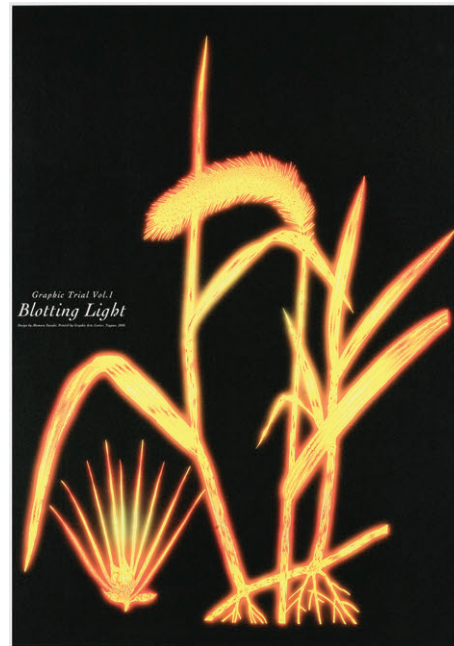


4 仕上がり
仕上がりは、カラーバリエーション溢れる5枚のポスター。幻想的なビジュアルが、より一層「ほのかな光」を引き立てる。最終的に鮮やかな色彩と透明感を増すために、プロセス4色の一部に蛍光インキを調合した。





a



b



c



d



e

a. b. c. d. e. すべて用紙：New 特レーブル輝き / シルバー 四六判 135Kg 版の構成：プロセス4色→スミ (シメ版)
 ※ a. b. はイエローに蛍光インキを調合。e. はマゼンタに蛍光インキを調合