

オフセットでPOP ART

平林奈緒美

精度を求め続け、デジタルへ移行していく印刷技術。
その流れに逆行するかのように、ハプニングを持ち込んでみる。
印刷のセオリーをあえて崩したその先にある、
印刷の楽しさを探す。

——作品コンセプトをお聞かせください。

普段はいろいろな制約があるなかで仕事をしているので、逆に今回の企画のように自由にデザインできるという状況になると、正直なところどうしていいか困ってしまっ。お題がないのって苦手なんですよ。オフセット印刷による新しいグラフィック表現の追求というテーマはありますが、漠然としすぎていて…。そこで、まずは以前からずっと興味を抱いていたプロセス4色による色調表現という印刷のセオリーみたいな部分を少しいじって面白いグラフィックができないかな、と考えはじめたんです。

——最初の実験はプロセス4色のC（シアン）、M（マゼンタ）、Y（イエロー）、K（ブラック）のインキを、蛍光やパールの特色インキに置き換える実験でしたね。

2色のグラフィックや特色だけのグラフィックのようなものは手掛けたことがありますし、Macでシミュレーションすることも可能です。でも蛍光やパールの色調となるとMacで完全に再現しようとしても無理。もちろんカラープリンターでもこの種の色は出ないし、やりたくても機会がありませんでした。それでこのチャンスにぜひやってみよう。マガジンをテキストという紙を使って、スミ1色のグラフィックをつくったことはあるんですが、カラーは初めてだったので、どんな仕上がりになるか興味津々でした。

——我々もどんな色調で印刷されるか楽しみでした。

もともと入稿してから色校が出るまでの時間が好きです。DTPになる前は「どんな風に出来上がるのかな」「失敗したらどうしよう」って、色校が出るまでは期待と不安でいっぱいでしたけど、Macでシミュレーションできるようになってからは、色校は指示通り印刷されるかどうかの確認だけになってしまうことが多いでしょう？それがちょっとつまらないと思っていたので、今回、久しぶりにドキドキワクワク体験ができて嬉しかったです。実際、蛍光インキで刷ったものはとても不思議な印象だったし、パールのもはインキが重なった部分に独特の光沢があって、とても面白かったです。蛍光インキとかパ

ールのインキってというのは、通常のプロセスインキよりも透明度が低いそうですね。だから最後に刷るイエロー系の色が強く出ているんですね。そんなこともちょっと意外な発見でした。そこで、どうせやるなら思い切って、ちょっと変わった楽しいグラフィックにしようと決心しました。

——オフセットでポップアートという構想はこの段階から固めていったのですか？

そうですね。自由にしていければいいのなら、こんな機会は二度とないかもしれないし、「いつそのこと思い切って印刷という工業的な手法を使ってアートをつくってみよう。」と思いました。パッケージや雑誌の切り抜きなどの印刷物をコラージュして、ポップアートの世界を表現しようと。一部の版だけ網点が大きかったり、色が普通のプロセス4色で再現する色じゃなかったり、版ズレがあったり…。印刷のセオリーみたいなものを意図的に崩して、ポップアートみたいにして、つて。

——版がズレていたり、色調が悪かったりと、印刷の技術者を見るとこれはダメな印刷のオンパレードだって言うかもしれませんね。

世の中のデザイナーの大半がMacで仕事をされていて、しかも印刷の精度もすごく向上している。もちろんそういう精密な印刷技術が要求されるグラフィックってかなり多いだろうし、ふだん私たちが目にす



る印刷物のほとんどはそうやってつくられていると思います。でも一方で、昔は案外当たり前にできていたようなことが、技術が進歩したおかげで今はできなくなったことってあるんじゃないでしょうか。たとえば網点の形状をハート型にするとか…。実はやってみたくて調べてもらったら「想像以上に費用がかかるそうです…」つて。お金と時間があればできるんですけど、今じゃ誰もそんな機能を求めないから切り捨てられてしまったんでしょうね。それに印刷の精度が向上したので、版ズレや色調不良といった失敗が少なくなったので、アツと驚くようなハプニングも起こらなくなった気がします。もちろんグラフィックデザインはきちんとコントロールされていないとダメなんですけど、たまには偶発的にできた少し乱暴なものがあってもいいと思います。



——それで今回は作画的に偶発的なものを引き起こしてみよう、と？

入稿データは版ズレさせずにノーマルにつくって、原寸大のシミュレーションもあえてせずに入稿しました。スクリーン線数は数値で指定して。版のズレ方はプリンティングディレクターの方の判断に任せました。おかげで偶発性をたっぶり楽しめました。たぶんこういう実験でなければ、自分でつくったノーマルな仕上がりで満足していたと思いますが、この作品では、印刷という工業的な手法を使って自分の想像のその先までいけたように思います。印刷はすごく面白い。それを表現したいし、伝えたい。…というわけで、ポップアートのような楽しいグラフィックに仕上がったと思いますが、いかがでしょうか？

trial process

■ ■ ■ ■ 平林奈緒美
□ □ □ □ トライアルプロセス



原稿

プロセス4色の版をいろんな インキで刷ってみる

プロセスインキのCMYKを蛍光色、パール、パステル調に置き換えて印刷。カラー原稿がどのような色調に表現されるかを確かめた。

用紙：マガジテクスト/きなり



プロセス4色で印刷



蛍光インキで印刷



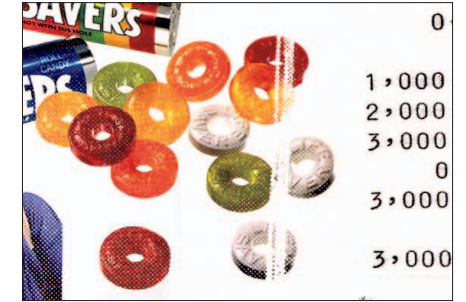
パールインキで印刷



パステル調のインキで印刷

意図的にハプニングを 起こす

カラージュされた原稿で、C版とM版のインキの入れ替え、粗い線数表現、版ズレ、プロセスインキと蛍光インキの混在などノーマルではない印刷方法を実験。それぞれがどのような表現になるか確かめた。



原稿



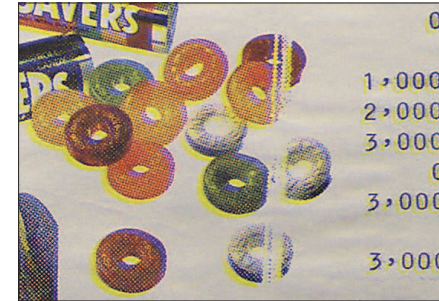
M版を粗い線数で印刷



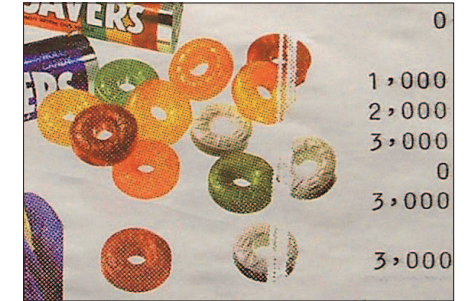
4色製版した版を無作為に選んだ特色で印刷



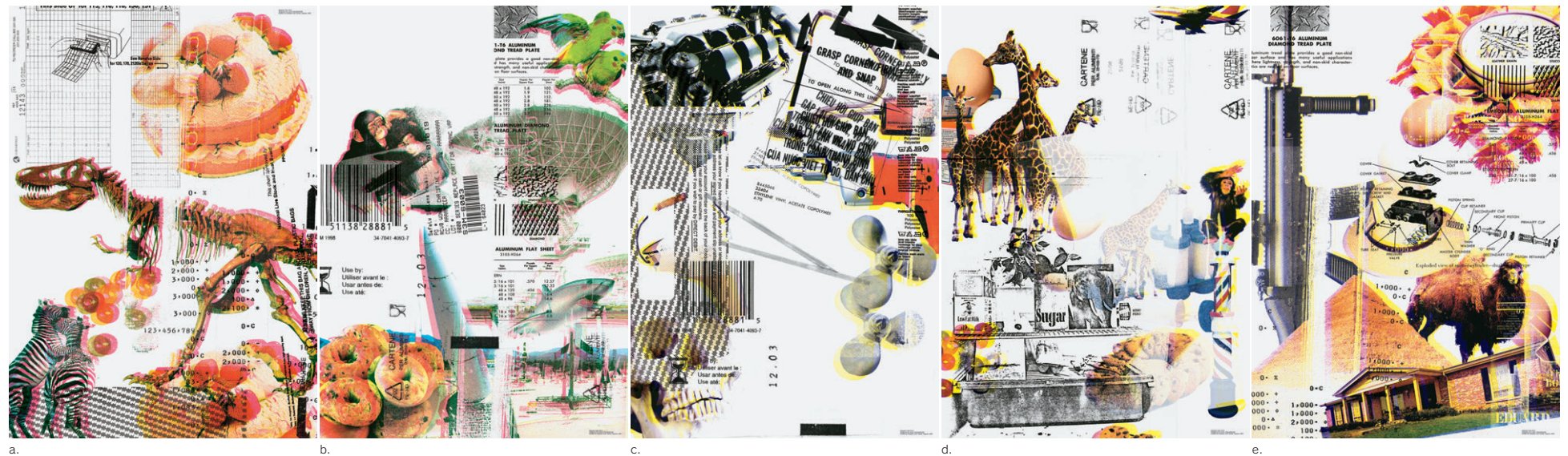
C版とM版のインキを入れ替えて印刷



M版を粗い線数、Y版をずらして印刷



M版を粗い線数、M版とY版を蛍光インキで印刷



用紙:OKエコプラス / ミルキー 四六判 90kg (a.b.c.d.e. すべて)

a. 版の構成:ブラック→シアン→PANTONE 812 (M版・20線・版ズレ)→810 (Y版→特ブラック

b. 版の構成:ブラック→シアン (20線)→PANTONE 812 (M版・45線・版ズレ)→イエロー→特ブラック

c. 版の構成:ブラック→シアン (20線)→PANTONE 812 (M版)→803 (Y版・35線・版ズレ)→特ブラック

d. 版の構成:ブラック→シアン (20線)→PANTONE 812 (M版・45線)→イエロー (版ズレ)→特ブラック

e. 版の構成:ブラック→シアン→マゼンタ (20線)→PANTONE 803 (Y版・35線・版ズレ)→特ブラック

※展示作品は仕様が変わる場合があります

Usar antes de:
Use até:



CARTENE
PER ALIMENTI
D.M. 21-03-73



12

123, 4



RIBBED

EMBOSSED ALUMINUM FLA
3105-H264

HERENFASIT TEL. 020/214-	Decimal Thickness Inches	Size Inches	Pounds Per Squa Foot
VOLC LINO MP	DIAMOND PATTERN		
	.040	31-13 16 x 101	.570
		31-3/16 x 101	
	.032	48 x 120	.456
	48 x 108		
	48 x 96		
STUCCO PATTERN			
.032	31-7/16 x 100	.456	
	27-7/16 x 100		

design detail

b.	a.	d.
	e.	c.