

感触のイメージを膨らませると

米津真理

オフセット印刷で「感触」はどこまで表現できるのか。

ひとつの原稿からいろいろなイメージをつくりだせないかという思いから、

製版やインキ、紙質などの工夫だけで質感の表現を探ってみました。

さて、どこまでイメージを膨らますことができたでしょうか。

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●制作コンセプト

写真や絵の質感を印刷で強調していったとしたら、どこまでリアルさを追求できるのだろうかと思ったことが発端となりました。印刷だけでこんなに表現の幅が広がっていくのだということを示したいと思ったんです。

私自身、凸版のアートディレクターとしての仕事のほかに、絵を描くなど創作活動をしていることもあり、今回制作した作品のベースも写真ではなく、自分の個性を出せるような原稿をつくることにしました。1枚の原画から印刷によってどれだけ異なる質感のイメージを引き出せるのか、プリンティングディレクターや技術者の方々のお力を借りながら追求し、イメージの異なる5枚のポスターに仕上げるというチャレンジです。

さらに今回のトライアルでは再現性を目的にはしないことにしました。ふだんなら、印刷のプロセスとは複製する工程であって、最終的には原稿という完成形をめざしながら質感や表現を追求していきますよね。でもせっかくのチャンスですから、できるだけ普段の仕事ではありえない、チャレンジできないような方法でやってみることにしました。

●原画について

最初は原画そのものにさまざまな質感を表現しようと考えていました。当初は、画材そのものの質感にもこだわろうと、「どろどろ」な質感ならジャム、「ふわふわ」な感じなら粉っぽいパステルというように、いろいろな素材でドローイングを描いたり、コンクリートや石、木材などの表面のテクスチャーを写しとるフロッタージュの技法を使って原稿をつくっていききました。

でも原稿にもともと存在している質感を再現するだ

けでは、再現性を追求するという普段の仕事の延長線上でしかありません。せっかくのトライアルなのに、チャレンジする部分が少ないのでは面白くありません。

そこで、原稿が特定の質感をもたないように、可能な限り抽象的なドローイングを制作することにしました。さらにできるだけオートマチックなものにして、私自身の意志や意図を排除していきました。見る人によってイメージが自由に変化できるようなものをつくろう、と考えたのです。それが墨を混ぜたシャボン玉を使って描くという手法による最終の原稿になりました。

●制作方法について

簡単に言えば「印刷をする過程そのものが、1枚の絵を描きあげていく過程の一つになるような方法」で作品をつくろうというのが私の選択した手法です。さらに、プリンティングディレクターの谷口さんや製版技術の方々にも一緒に絵を描いていくような感覚でかわって頂きたいと思いました。想像力だけでなく、創造力もお貸しいただこう、という感じです。

たとえば「ふわふわ」「がさがさ」「ぱしゃぱしゃ」のような質感を感じさせるキーワードで版を設計してもらおう。あるいはどのように製版してどんなインキを重ねていけばどんな質感表現ができるか、自由に考えていただく。そうして出てきた印刷物を見ながら「どのイメージを強めていこうか」「どの方向を追いかけてみようか」と判断する。そしてまたイメージを膨らませて版を設計してもらおう、という段取りです。

製版という技術を筆替わりにして、皆でたくさん時間をかけて一緒に描いた作品として捉えていただけたらと思います。

——米津真理

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

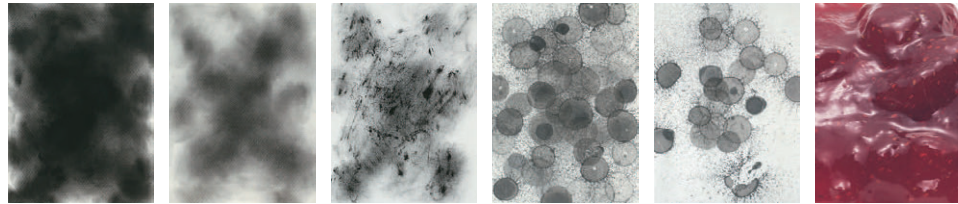
米津真理 × 谷口 愛 (PD)

いろいろな原稿から 質感表現を探ってみる

まずは「どんな種類の感触が表現できるか」「どんなことができるか」を探ってみることに。原稿は、米津氏自身を持つ感触のイメージを描き起こしたドローイングとポジフィルム。製版や用紙、インキの設計でどこまでリアルな感触を得られるだろうか。

原稿

A、B、Cは粗目水彩紙にパステルを使用したドローイング。D、Eは墨を混入したシャボン液で和紙に制作。Fはイチゴジャムのポジフィルム



原稿 A

原稿 B

原稿 C

原稿 D

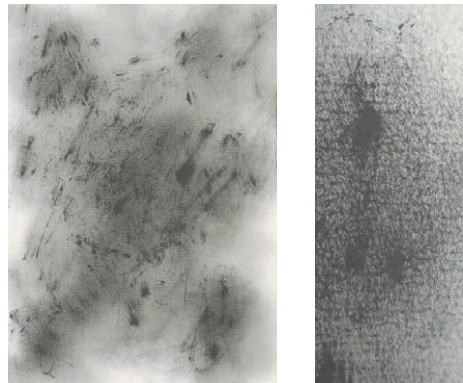
原稿 E

原稿 F

「ふわふわ・がさがさ」

原稿には、AとCを使用。Aをトリプルトーンで製版し、Cをシメ版として、黒いタッチを強調するために硬調に製版した。用紙は、表現したいイメージに合わせた風合いのある紙を中心に選択した。

版の構成：特色グレー→特色グレー→ブラック→特色ブラック



用紙：新鳥の子 / 白

「もわっと」

原稿には、AとBを使用。両方をネガ版にして、それぞれでスクリーン角度の異なる2版を作成（計4版）し、4種類のごく薄いグレーで刷った。用紙は、「ふわふわ・がさがさ」と同様のものを使用。

版の構成：特色グレー→特色グレー→特色グレー→特色グレー



用紙：新鳥の子 / 白

「ねっとり・どろどろ」

原稿には、Fを使用。ネガ版にしてダブルトーンで製版し、マットブラックと、ホワイトを混入したグレーで刷った。さらにグレーと同じ版でグロスニスで刷った。

版の構成：マットブラック→特色グレー（グレー+ホワイト）→グロスニス



用紙：ルミナカード / 黒

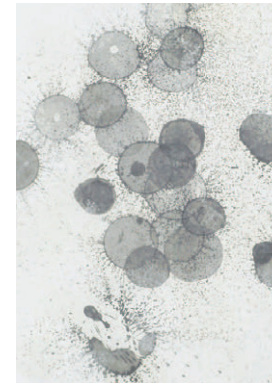


黒い紙を使っているため、マットブラックやグレーが刷られた部分は紙の色よりも明るく感じる

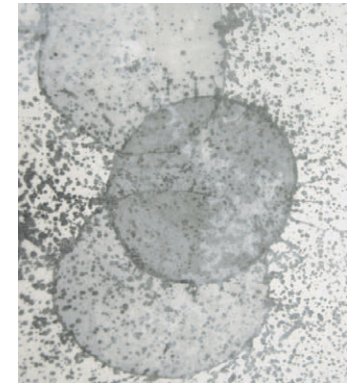
「すけすけ」

原稿には、DとEを使用。Dを紙の表から透かしインキ*で、Eを裏からブラックで、それぞれ1色で刷った。用紙は透け感のある紙を中心に選択した。

版の構成：透かしインキ→ブラック（裏から）



用紙：5リーフ / 白



透かしインキと裏から刷られたブラックが重なった部分は、インキが染み込んでいる様子がよくわかる

「ぼしやぼしや」

原稿には、Eを使用。非常に薄い調子で仕上げたダブルトーンの版をベースに、ニス用として調子のある2版を追加。さらに輪郭などを強調したい部分だけをクローズアップしたニス用の版を2版作成した。用紙ははじけるようなキレを表現するために再現性に優れた紙を選択した。

版の構成：特色グレー→特色グレー→グロスニス→グロスニス→グロスニス→グロスニス



用紙：ウルトラサテン金藤



ニスのツヤと輪郭の強調がはじけるイメージを表現

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

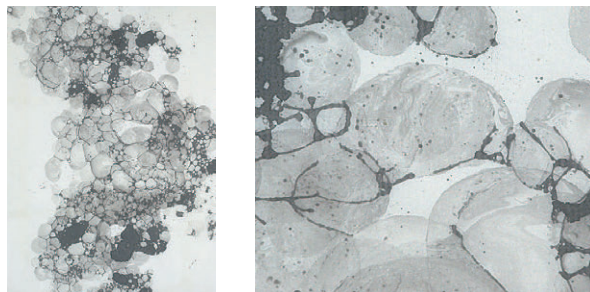
米津真理 × 谷口 愛 (PD)

ひとつの原稿から 多彩な質感表現を追求する

原稿

墨を混入して、ぶくぶくと泡立ってシャボン液に上から和紙を被せて制作。他にも数十パターンにのぼるドローイングが制作されたが、その中でもっともイメージを膨らませそうなこの作品が選ばれた。このひとつの原稿から多彩な質感表現をねらう

テストで使用する用紙は、質感の可能性を広げるために、白系「ヴァンヌーボ V / ホワイト、特菱アート」、パール系「ペルラ・ラスター / スノーホワイト」、シルバー系「オフメタル / 銀」、黒系「ルミナカード / 黒、特菱アート」などを選択し、それぞれのテストで同様のものを試した



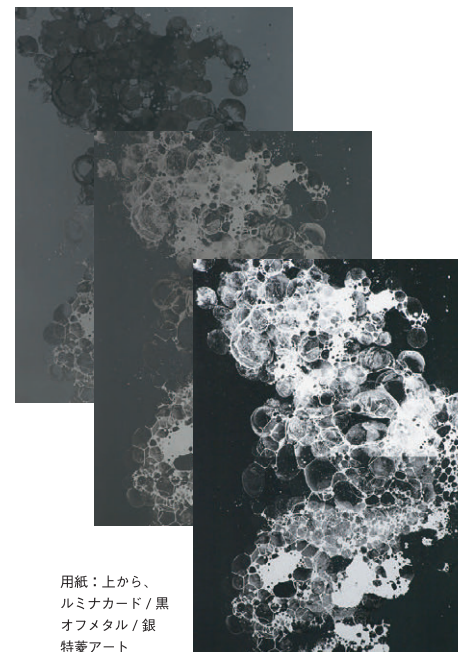
ひとつの原稿から、製版や用紙、インキの設計でどれくらいの質感のバリエーションが作り出せるだろうか。プリンティングディレクターの想像力と製版者の創造力を掛け合わせて、さまざまな表現が生み出された。

「きらきら・ぎらぎら」

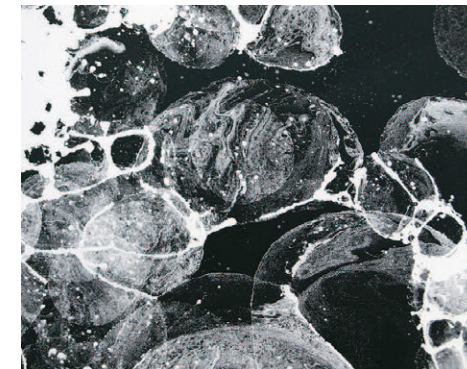
原稿をネガ版にして、調子と立体感を強調したトリプルトーンで製版し、銀とブラック2版の3色を使用。さらに、コントラストをつけるために、シメ版のブラックは2度刷りした。また、シャドウ部にマットニスを刷り、奥行きと質感の強弱をつけた。

版の構成：銀→ブラック→ブラック(2度)→マットニス

※テストのため、画面を上下2分割して、下段の銀版に40%の平網を入れている



用紙：上から、
ルミナカード / 黒
オフメタル / 銀
特菱アート

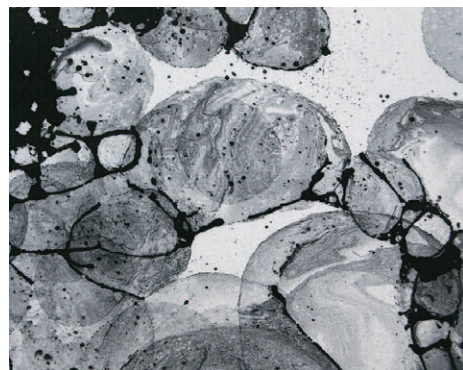


用紙：特菱アート

「ぼこぼこ・ぶくぶく」

原稿よりも中間部からシャドウ部のボリュームを上げて、立体感や質感を強調したトリプルトーンで製版し、銀、ブラック、マットブラックの3色を使用。また、モチーフのライト部から中間部の調子版を作成してパールメジウムで刷り、背景のみのベタ版をマットニスで刷った。

版の構成：銀→ブラック→マットブラック→パールメジウム→マットニス
※白系の紙以外は、パールメジウムの前に、背景部分にベタ、モチーフのハイライト部に10~15%のホワイトを刷った

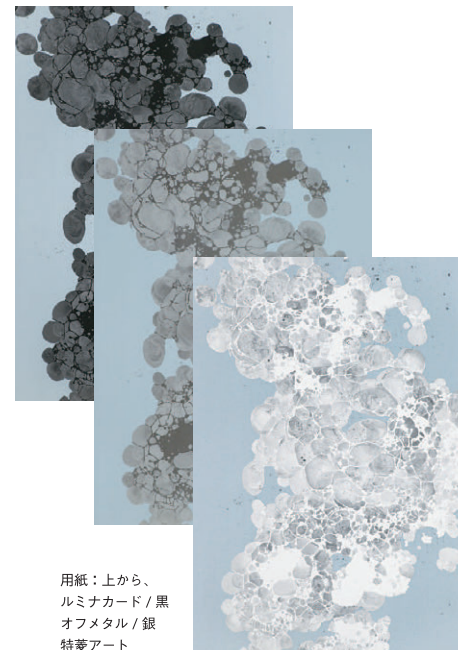


用紙：特菱アート

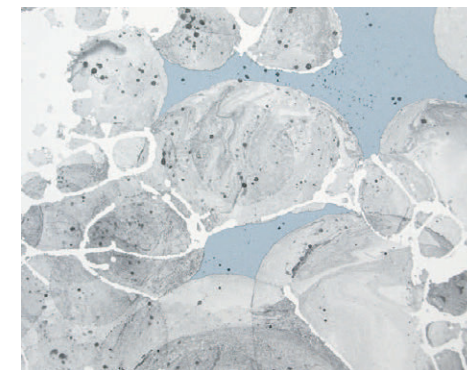
「ぶくぶく・ぼしやぼしや」

原稿をトリプルトーンで製版し、特色ホワイト(銀混入)、特色銀(ブラック混入)、特色グレー(銀混入)の3色を使用。3版とも原稿のシャドウ部(葉脈のような部分)は、紙白を生かすように調整し淡い表現をめざした。背景には、特色銀版はベタ、特色グレー版は原稿をネガ反転したものを合成し、その上からホワイト版を2度刷りした。

版の構成：特色ホワイト(銀混入)→特色銀(ブラック混入)→特色グレー(銀混入)→ホワイト(2度)



用紙：上から、
ルミナカード / 黒
オフメタル / 銀
特菱アート



用紙：特菱アート

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

正直なところ、こんなにいろいろな質感や表現ができるとは思いませんでした。同じ原稿なのに、石をスライスしたような硬質なものがあれば、「ぶくぶく」と膨れあがってくるような立体感があるもの、「ぱしゃっ」と水が撥ねたようなものといろいろな表情を持っています。現代美術の感覚にデザインを取り入れたような世界で、ひとつの絵としても面白いものになったのではないかと、また、印刷表現の可能性を少しは伝えることができたのではないかと、と思っています。

それにしても印刷の過程には、ふだん私には知りえないようないろいろなことがあるんですね。スミに少しだけ銀を混ぜたらこうなるとか、ニスをこう使えばこんな効果がでるとか、技術や知識や経験があらゆるところに生かされているのだと実感しました。それから分版の面白さも今回の発見でした。インキ別の版を目にするのは、私のような印刷会社の内部にいる者でさえ、ほとんど機会がありません。ところがこうした分版にとっても面白いものが出現しました。たまたま谷口さんが抜き出しておいてくれたものですが、こういう嬉しい驚きも実験ならではの楽しさでした。

このトライアルを通じて、あらためて製版という作業には創造力と想像力の両方が必要なんだと痛感しました。しかも、今回は完成形がまったく見えないなかで質感表現をつくってもらわなければいけない。ものすごく想像力がある作業だったと思いますし、この作品は谷口さんがとても大きな力を与えてくれました。現実の仕事とはまったく違う作品制作でしたが、この経験は私の仕事や作品づくりにきっとどこかで繋がっていくと思います。

——米津真理



●プリンティングディレクターから

プリンティングディレクターにはふたつの役割があります。アートディレクターやデザイナーの方々が求めるイメージや目的に対して、印刷物としての答えを具体的に提示することがひとつ。もうひとつは、印刷物としての完成度を高めることにあります。このトライアルでも、印刷物としての質を守りつつ、米津さんがめざしている表現の可能性と一緒に追求しました。

今回、もっとも大きな特徴だったのはめざしているイメージに制限がなかったことです。普段の仕事では「○○を表現したい」と具体的な目標があるのですが、それが存在しないのです。「どこまでいろいろな質感を表現できるか試したい」というオーダーですから、表現の可能性の幅をどこまで広げられるかが勝負といえます。そこで、ビジュアルから連想する質感のほかに、もうひとつ別な質感を印刷によって盛り込んでいこうと考えました。眺める角度や光が変わったときに違うイメージに見えてくるような印刷設計になっています。

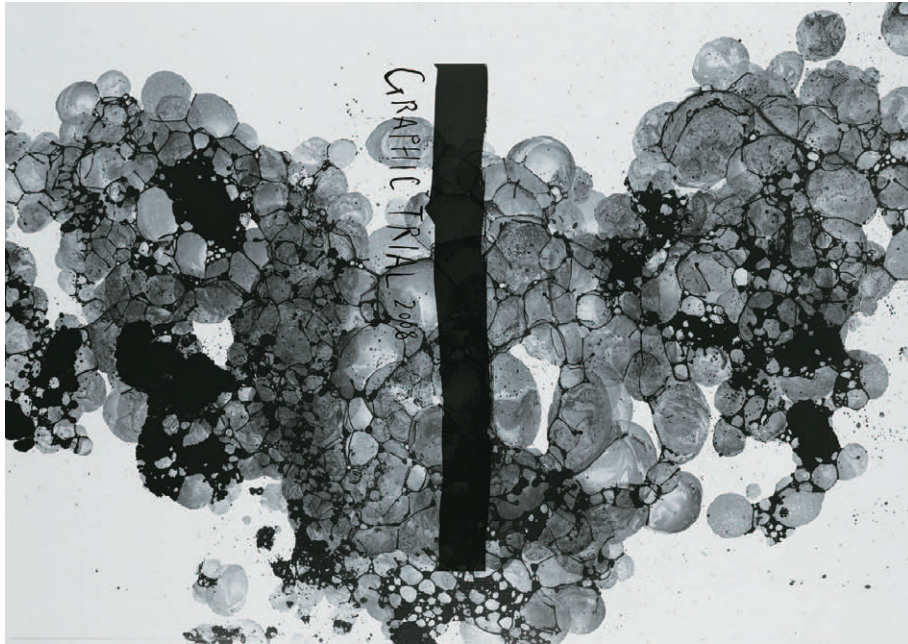
オフセット印刷ならではの質感表現、想像よりもずっとずっと、深く面白くなりました。

——谷口 愛

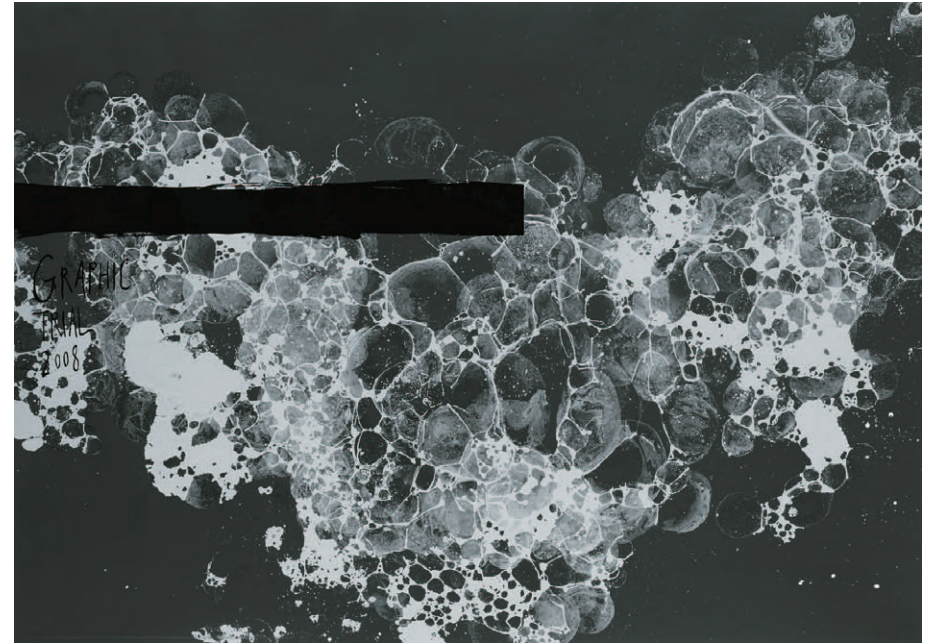


用紙：ルミナカード / 黒 800×1100mm 200kg

版の構成：銀→ブラック→ブラック→ブラック→特色ブラック→グロスニス→特色グレー



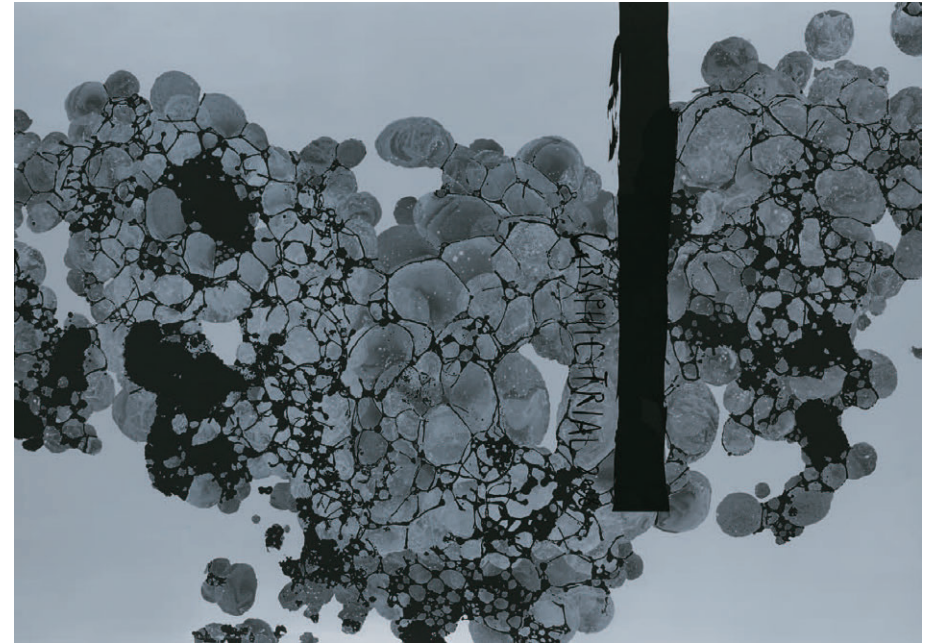
用紙：オフメタル / 銀 四六判 130kg
 版の構成：銀→ブラック→マットブラック→ホワイト→ホワイト→パールメジウム→マットニス→特色ブラック→特色ブラック→銀



用紙：特菱アート 四六判 158kg
 版の構成：銀→ブラック→ブラック→ブラック→マットニス→特色ブラック→特色ブラック→グロスニス→特色グレー（銀混入）



用紙：ヴァンヌーボ V / ホワイト 四六判 135kg
版の構成：特色ホワイト（銀混入）→特色銀（ブラック混入）→特色グレー（銀混入）→ホワイト（2度）→特色ブラック→特色ブラック→特色グレー



用紙：ルミナカード / 黒 800×1100mm 200kg
版の構成：特色ホワイト（銀混入）→銀→特色ブラック→特色ブラック→グロスニス→特色グレー（銀混入）

FINISH

全作品とディテール

