

網点でどこまで表現の幅は広がるか

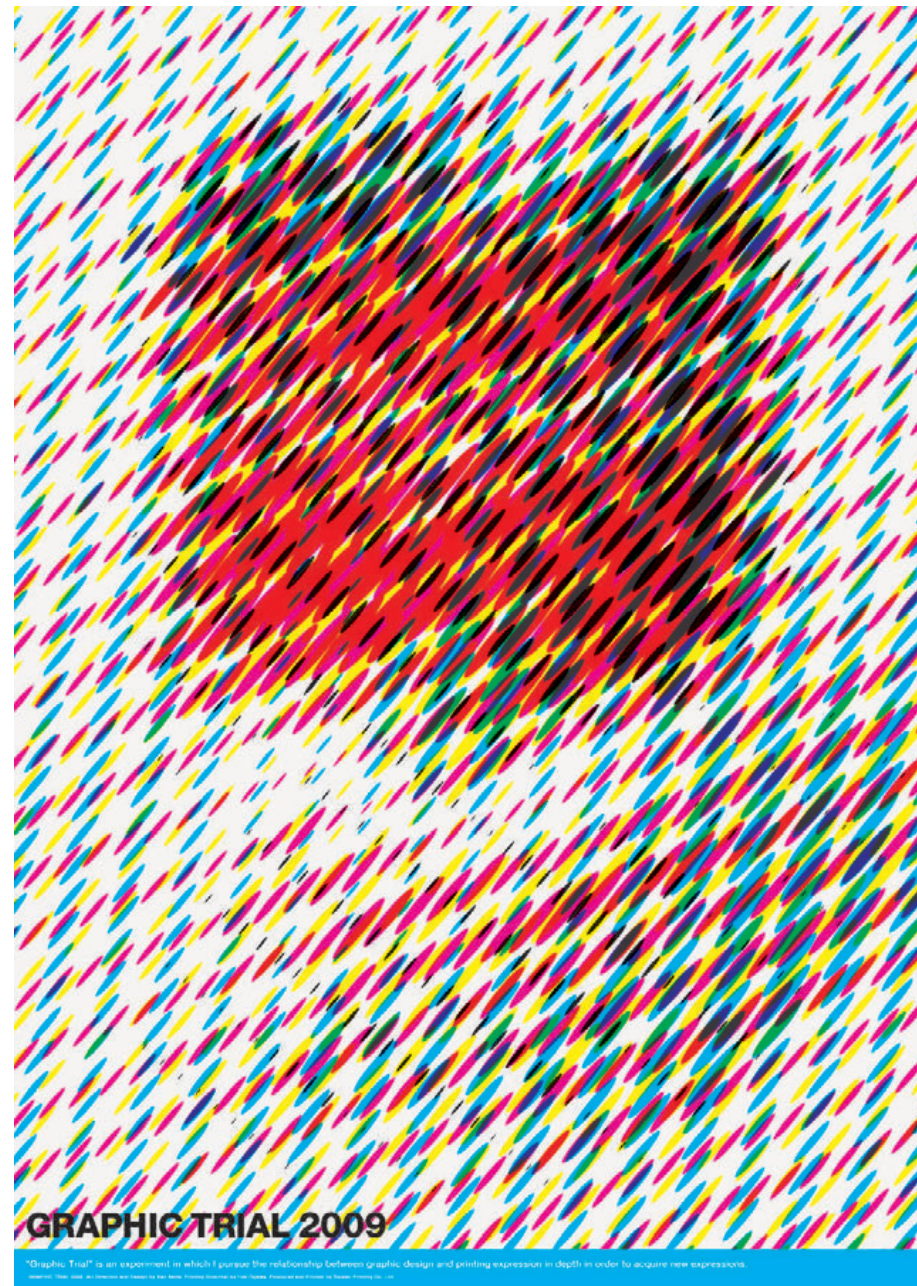
秋田 寛

シルクスクリーンと出会い、重なり合う色に魅せられる。

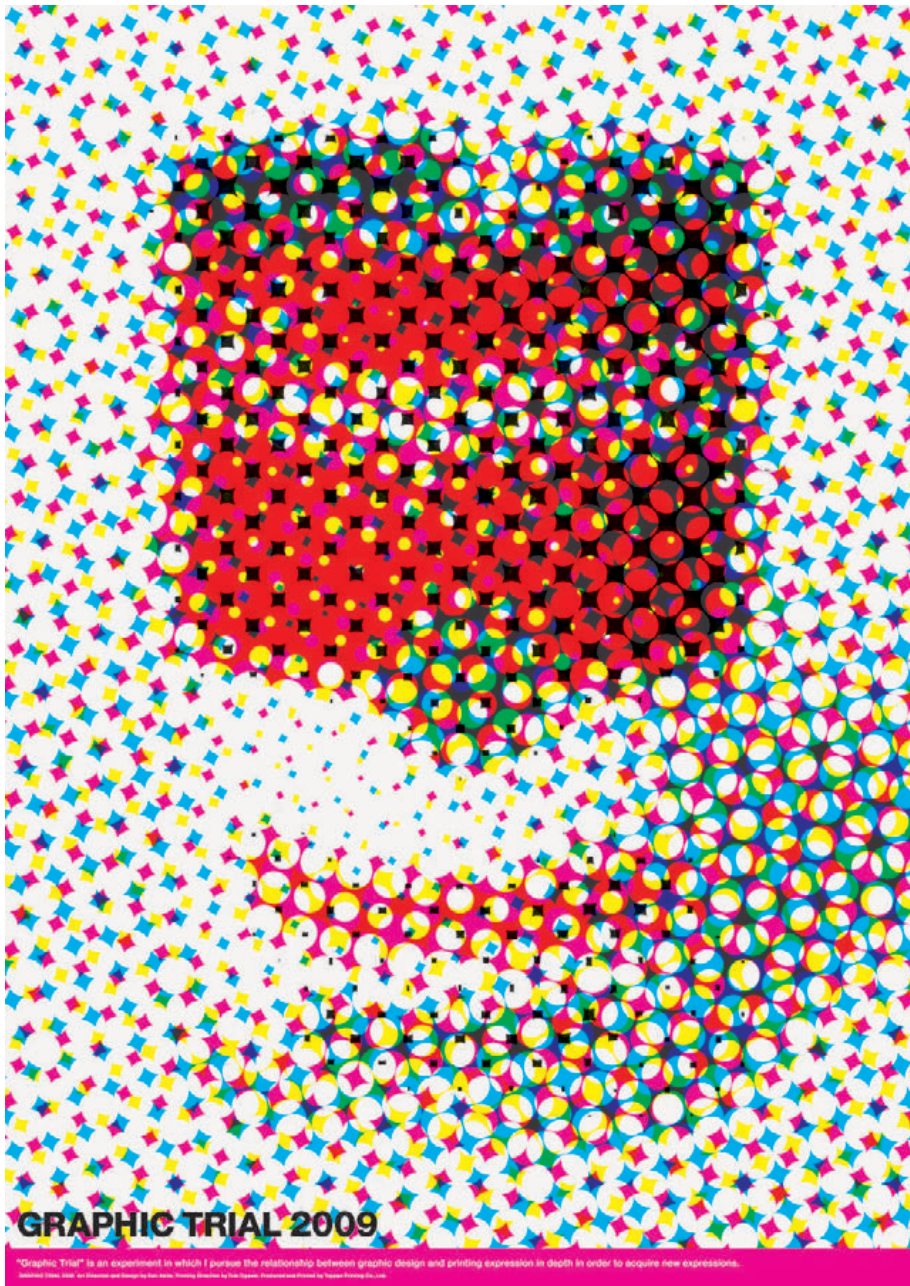
その想いは、印刷物を構成する網点へと繋がった。

宇宙のように奥深く、果てしなく広がる網点の世界。

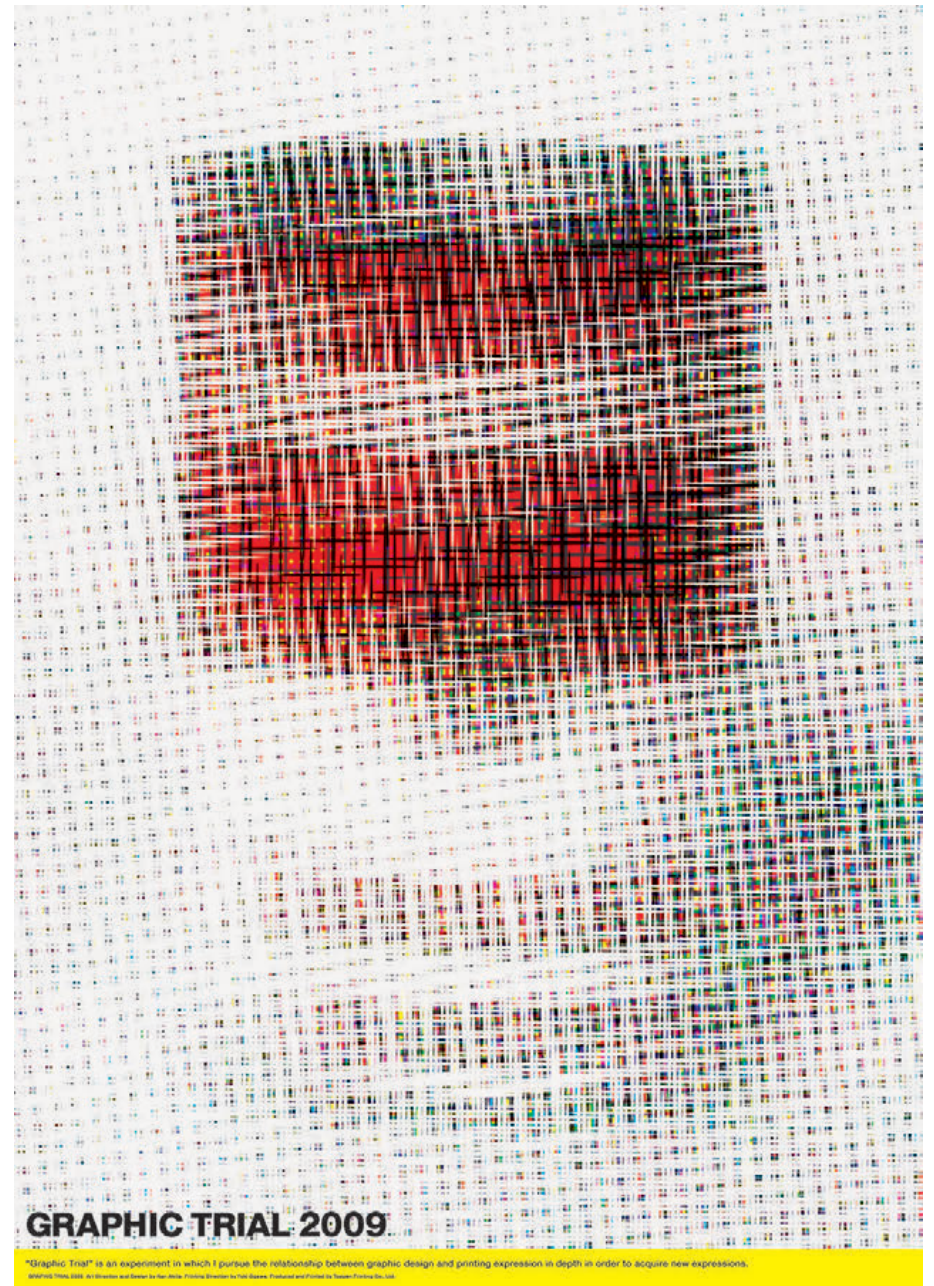
どこまで表現の幅は広がって行けるのだろうか。



用紙：ミセスB FSC認証 / スーパーホワイト 四六判 135kg
版の構成：プロセス4色



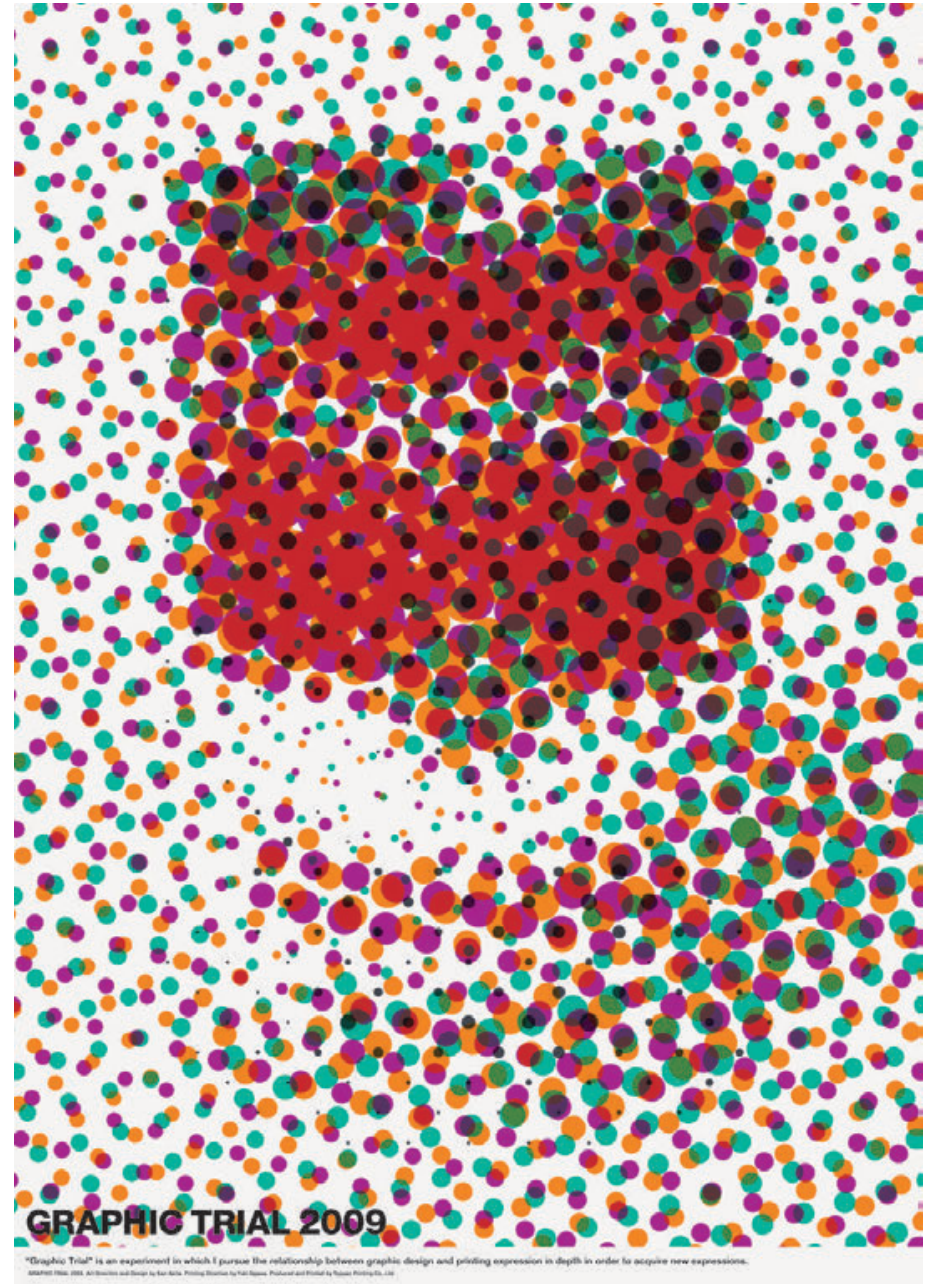
用紙：ミセスB FSC認証 / スーパーホワイト 四六判 135kg
版の構成：プロセス4色



用紙：ミセスB FSC認証 / スーパーホワイト 四六判 135kg
版の構成：プロセス4色



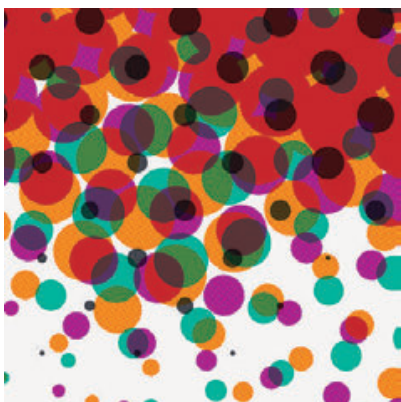
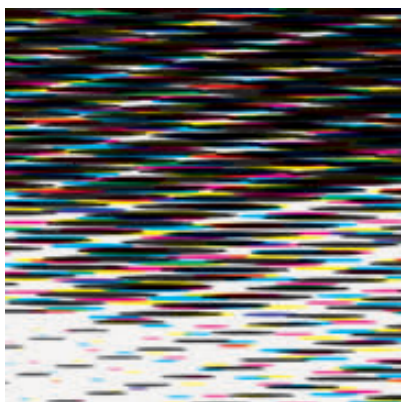
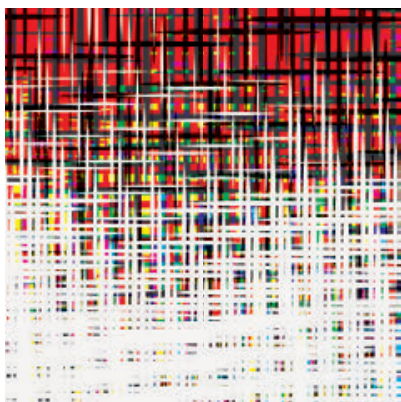
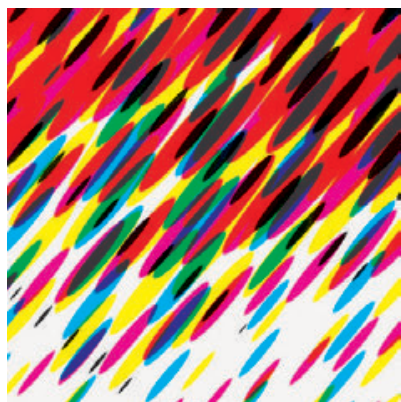
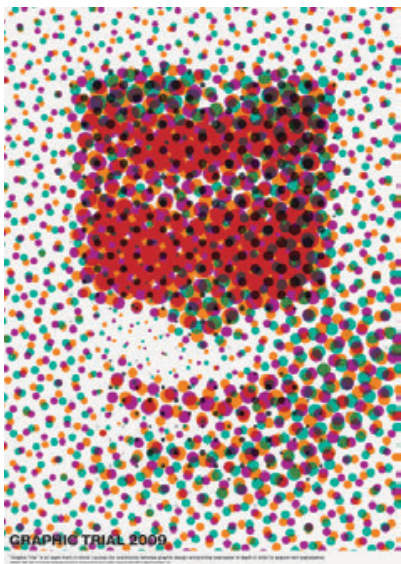
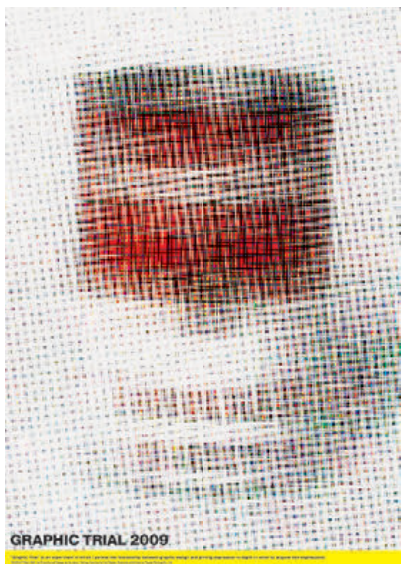
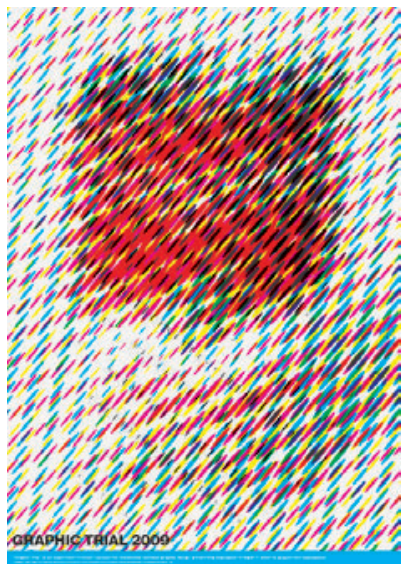
用紙：ミセスB FSC認証 / スーパーホワイト 四六判 135kg
版の構成：プロセス4色



用紙：ミセスB FSC認証 / スーパーホワイト 四六判 135kg
版の構成：プロセス4色

FINISH

全作品とディテール



Art Direction & Design : 秋田 寛 / Design : 橋本祐治

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●トライアルの背景

僕が初めて印刷に触れたのは小学生のころ。蠟引きの原紙に鉄筆で書いた原稿を謄写版で刷る通称「ガリ版」が面白くて仕方ありませんでした。網点を知ったのは大学時代です。授業で初めてシルクスクリーンに出会い、網点の世界に魅せられました。イラストレーションをフィルム撮りしたのを皮切りに、写真から写植文字まで手当たり次第に色を重ね合わせて刷っていました。大した設備もない大学の小さな暗室で、独学で得た知識をもとに工夫しながら色を分解する。まだプロセス4色の存在も知らなかったために、特色を組み合わせながら天然色写真を再現しようと奮闘したこともあります。今思えば4年間、ほとんどシルクスクリーンにのめりこんでいたように思います。

ここから網点との長い付き合いが始まりました。どうしてそうなるのかわからないままに魅せられていった、不思議な網点の世界。デザインを仕事とするようになってからもその想いは変わることなく、いまだに網点に「うっとり」させられ続けています。もちろん昔は光学的に分解されていた製版は、今ではすっかりデジタル化されて、網点もデジタルの画素で構成されたドットの集合体になりました。それでも僕の「想い」は変わらない。なぜなら、丸いドットの大小、密と粗の集合体で像が結ばれて絵ができる印刷と、その基本中の基本となる網点が多量に好きだったからこそ、この世界に足を踏み入れたようなものなのです。

●制作コンセプト

だから今回、「何をテーマにしますか?」とたずねられたときも、思わず「網点をやっちゃいます!」と答えてしまいました。日常の仕事では線数や特色にこだわり続けた時期もありましたが、僕の出発点はやはり



網点。特に最近では、多様な技法を駆使したデザインの対極に自分がやらなければならないことがあると感じていたこともあり、真正面から取り組んでみることにしました。

しかし、デザインは本来なら必ずテーマがあって行うものです。今回のように目的のための手法である印刷が目的になることはありません。ビジュアルコミュニケーションとしての到達点が設定されていなければ、クリエイションのベクトルが示せないからです。「さてどうしようか」と悩んだ末に得た結論が、「デザインに走らない」というものでした。もともと日常的にも「でしゃばらないデザイン」をテーマの一つに据えているのだし、今回は思い切って「デザインしない」でどこまで行けるか試してみようと思ったのです。でも、何をやるかが問題です。

そこで考えた対象がキャンベルスープです。大好きなウォーホルへのオマージュとして、缶を置いただけの写真にグラフィックテクニックを加えてどんな新しい表現ができるか、取り組んでみることにしました。

色は印刷の原理であるプロセス4色。印刷の原点に立ち返って、網点による表現の幅に挑戦しました。

——秋田 寛

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

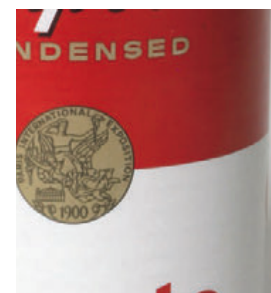
秋田 寛 × 尾河由樹(PD)

網点で自由な表現を試みる

本来規則正しいものである網点。デジタル化で限りなくズレなくなった網点にあるルールを加えることで、従来の考え方を壊し表現の幅を広げてみたい。またそれを、手作業ではなく汎用性のある印刷の技術のなかで実現してみる。*秋田氏のトライアルでは、画像処理ソフトを使用して粗い線数を擬似的に生成しています。

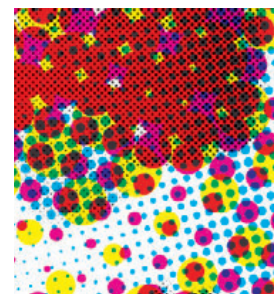
元画像

モチーフとしてキャンベルスープの缶を撮影し、それを元画像として網点のさまざまな変形を試みた。



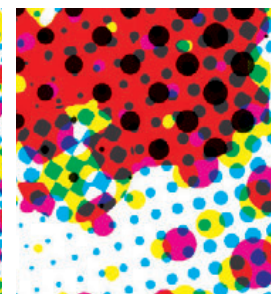
1 網点を拡大する

各版ごとに線数を変えて網点を通常使用されないサイズまで拡大する。



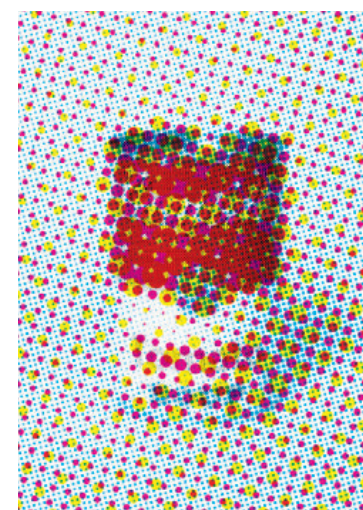
拡大する

擬似線数：C 7線 / M 2線 / Y 1線 / K 30線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



さらに拡大する

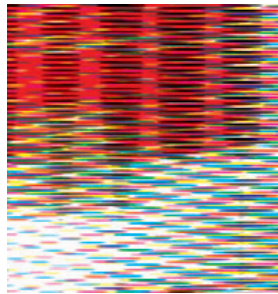
擬似線数：C 5線 / M 0.5線 / Y 1線 / K 3線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



各版の線数を変えて網点を拡大したもの

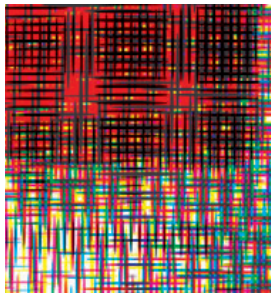
2 網点を一方向に引っ張る

網点を一方向に引っ張り変形させる。
さらに引っ張る方向の異なる2種類の網点を掛け合わせてみる。



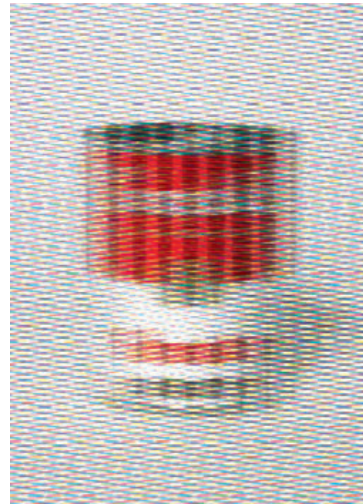
横に引っ張る

擬似線数：CMYKともに10線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



2種類を掛け合わせる

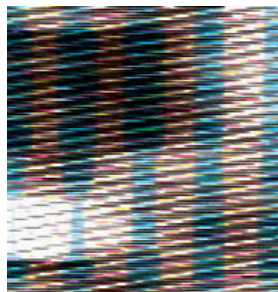
擬似線数：CMYKともに5線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



網点を横方向に変形させたもの

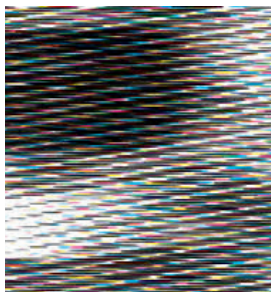
3 網点を4色のモノクロで表現する

モノクロの写真原稿を印刷する場合に用いられる
CMYKの4色を使ったモノクロ表現を試みる。



モアレが発生したもの

擬似線数：CMYKともに10線
角度：C 0度 / M 60度 / Y 30度 / K 15度



モアレを解消したもの

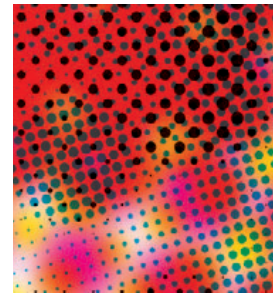
擬似線数：CMYKともに10線
角度：C 75度 / M 60度 / Y 30度 / K 15度



各版の角度を調整してモアレを解消したもの

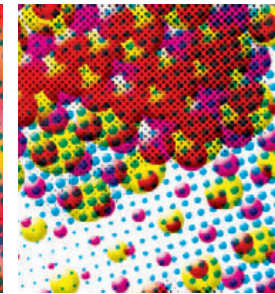
4 網点の表情を変えてみる

網点の見え方を変えるために網点をぼかしてみる。
また立体的にしてみる。



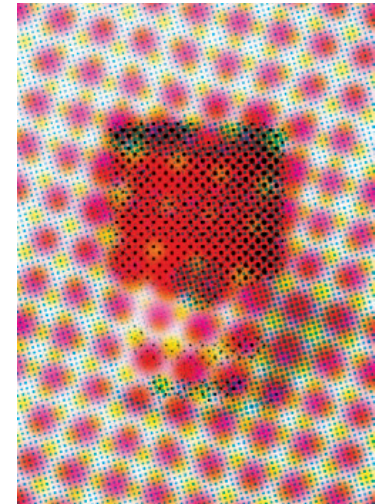
ぼかす

擬似線数：C 5線 / M 0.5線 / Y 1線 / K 8線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



立体的にする

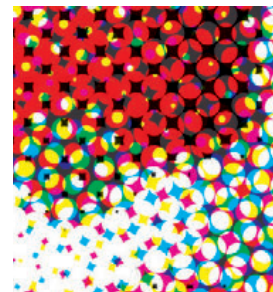
擬似線数：C 7線 / M 2線 / Y 1線 / K 30線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



M版とY版のみをぼかしたもの

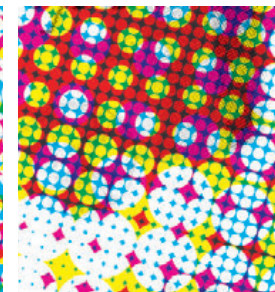
5 光の原理を応用する

光は三原色(赤・青・緑)を加えていくと白く(色を感じなくなる)なる。
この加法混色の理論を参考に、色の三原色(黄・赤・藍)でも色が
重なると白くなると仮定して、網点が重なった部分の色を引いていく。



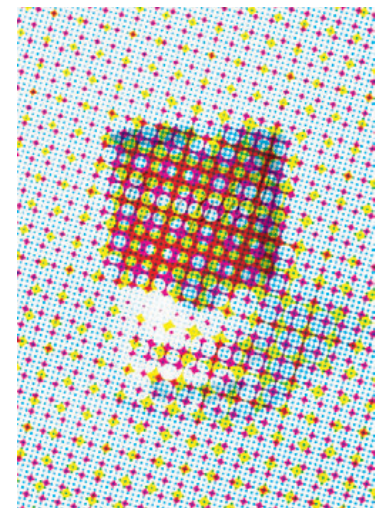
同じ線数で異なる角度

擬似線数：CMYKともに3線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



異なる線数で同じ角度

擬似線数：C 7線 / M 2線 / Y 1線 / K 30線
角度：C 15度 / M 15度 / Y 15度 / K 15度



4版とも異なる線数で同じ角度のもの

TRIAL PROCESS

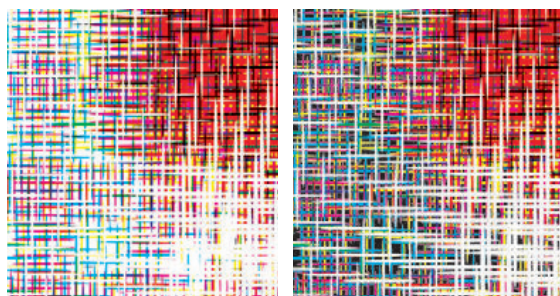
トライアルプロセス

秋田 寛 × 尾河由樹 (PD)

6 白も印刷すると考える

図柄の白い部分に、「白」という色を印刷すると考えてCMYKの4色+白で版を設計する。

※実際は、4色の版に対して白版にあたる部分を“抜く”ように4版で設計した。



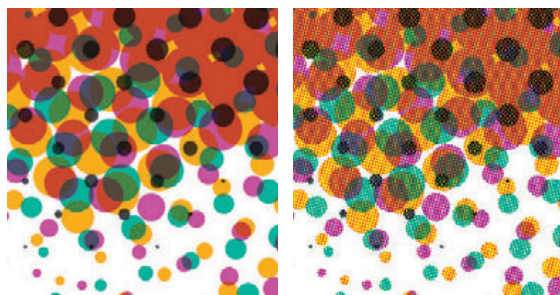
白い紙に色を重ねたイメージ 黒い紙に色を重ねたイメージ

擬似線数：CMYKともに5線
角度：C 60度 / M 45度 / Y 75度 / K 15度

擬似線数：CMYKともに5線
角度：C 60度 / M 45度 / Y 75度 / K 15度

7 特色印刷のような表現をする

CMYKの掛け合わせだけで特色印刷に見えるような表現を試みる。

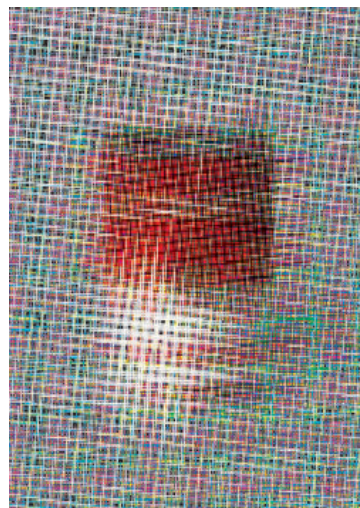


特色の網点をつくる

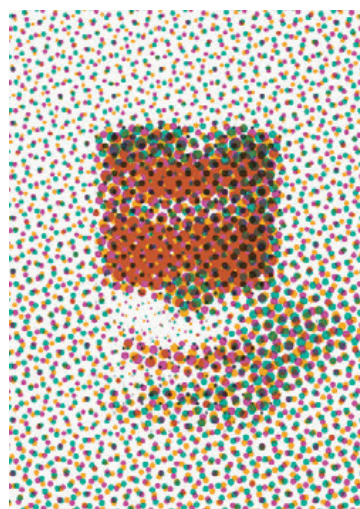
擬似線数：緑・紫・橙・墨ともに3線
※ただしCMYKの各版は175線
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度

さらに線数を粗くする

擬似線数：緑・紫・橙・墨ともに3線
※ただしCMYKの各版は50線相当
角度：C 75度 / M 15度 / Y 60度 / K 45度



黒い紙にCMYKの4色+白で色を重ねたイメージのもの



特色のような網点をCMYKの4色の粗線で生成したものの

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

実は、最初に思い知らされたのが、網点がもはや「網の点」とは別のものになっていたことでした。製版工程のデジタル化で網点が画素の集合体となり、厳密にはフィルム製版時代のようになめらかな輪郭をもつ円形ではなくっていたのです。アナログの理論も形状もそのままデジタル化されているのだろうと勝手に解釈していた僕には、かなりショックな現実でした。

しかし、これが逆に発想の転換につながる結果となりました。まん丸の網点を生かしつつ組み立てるというアイデアを捨てることで、網点そのものを大胆に変えていくという構想が生まれたのですから。しかも円形網点の幻影から徐々に解放されるプロセスが、そのままトライアルのプロセスとなって行きました。

まずやってみたのが「網点のかたちを変える」ことです。デジタル化のおかげで、網点を引っ張るのも潰すのも、グラデーションや立体化も可能なことがわかりました。しかし、変形だけでは5枚のポスターに展開できるだけの内容にはまだまだ足りません。

そこでもう一つ、踏み込んでみることにしました。人間の知恵を使って、網点にもっと自由な表現をさせられないかと考えたのです。デジタルに存在するのは「1」と「0」のみ、ある意味ではアナログなど及びもつかないほど厳格な世界です。だからこそ、法則に縛られずに自由に視点を変えられれば、何か面白い展開ができそうな気がしたのです。デジタルのツールによる変換ではなく、人間の柔らかな発想でひねりを加えられれば、面白くて新しい表現が見つかるかもしれない、と。

その結果、ちょっとだけ既存の網点の世界から逸脱できた気がしています。いかがでしょうか。

——秋田 寛



●プリンティングディレクターから

当初は、プリンティングディレクターの入る余地がどこにあるか、それを見出すのが大変でした。秋田さんの方でシミュレーションした出力を現場のスタッフと相談しながらMacを使って手探りで作業して行くという流れで始まりましたが、徐々に疑問がわいて来たのです。Macのツールをいろいろ使って方法を見つけるというのも、現代の製版の手法としては勿論一つのやり方ではあります。でも、プリンティングディレクターとしては、製版で何かしたい。製版を介在させる方法が何かあるはずだと思ったのです。

そこで秋田さんのイメージを汲みとりながら製版で何ができるかを、私なりに探していきました。写真素材を分解するという印刷の原点に立ち返って製版技術でひねってみたり、秋田さんからのご要望に対してもう一步製版で踏み込んでみたりと。その結果、「こういうことをやりたい」というアイデアに対し、方法論を選択して行くという部分でご提案できたのではないかと思います。

普段と違う視点から製版を眺められたので、常識や既成概念化している事柄をあらためて検証できたのが、思わぬ収穫となったトライアルでした。

——尾河由樹