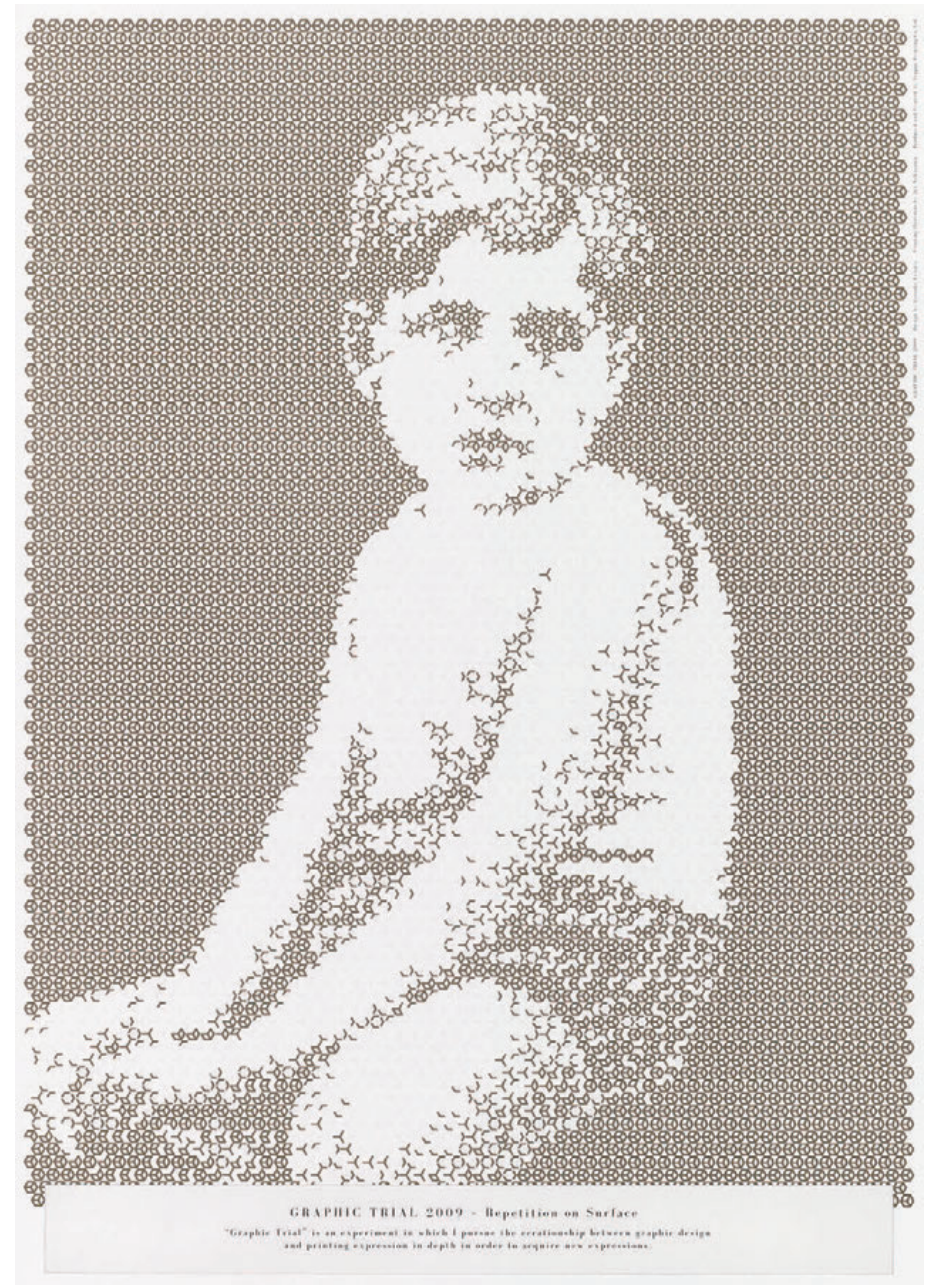




色とパターンが作り出す不思議な視覚効果 植原亮輔

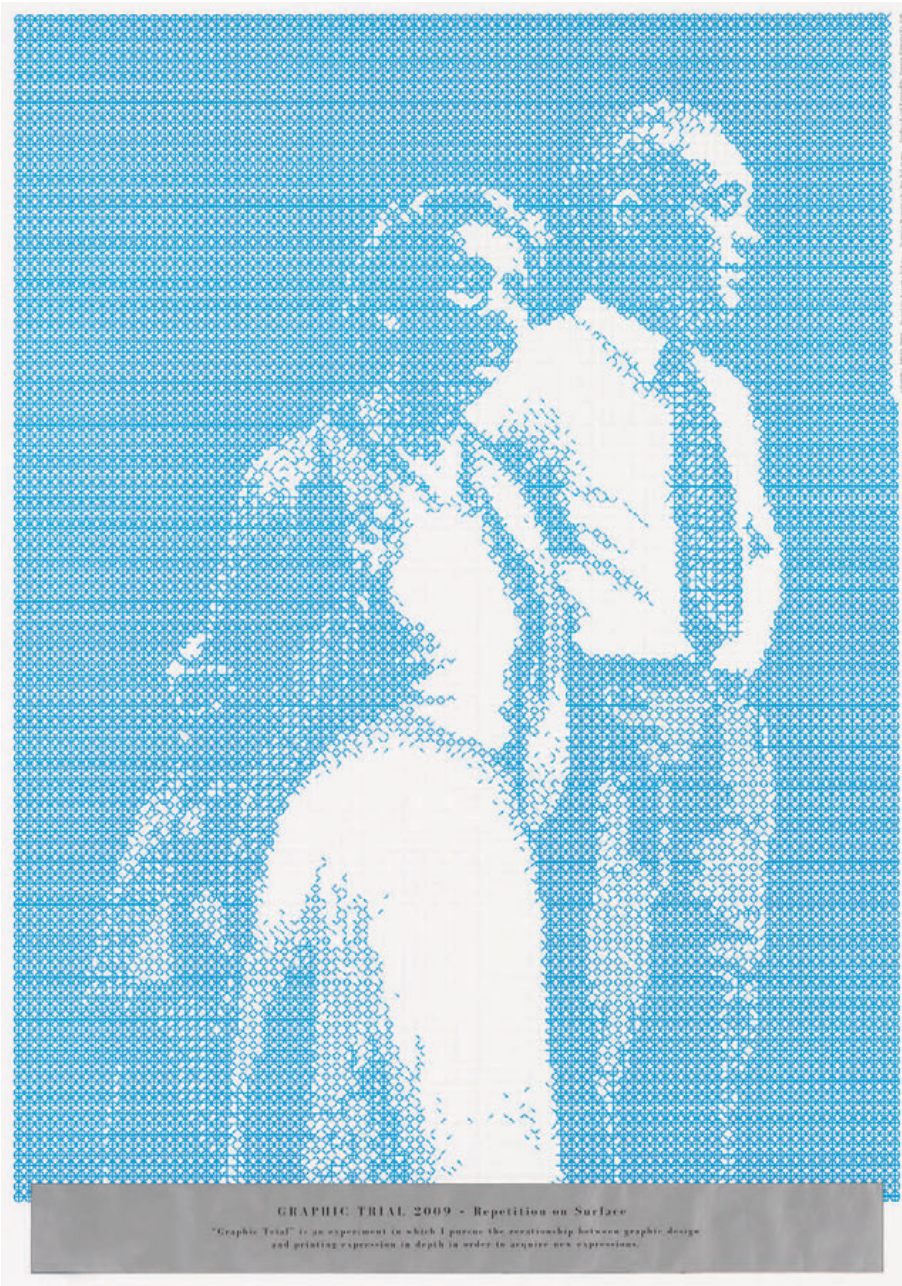
インキやニスの微妙な性質とパターンが作り出すディテールに満ちた質感の世界。

立つ位置で、眺める角度で多様に変化する質感で、人を飽きさせないグラフィックを目指してみた。

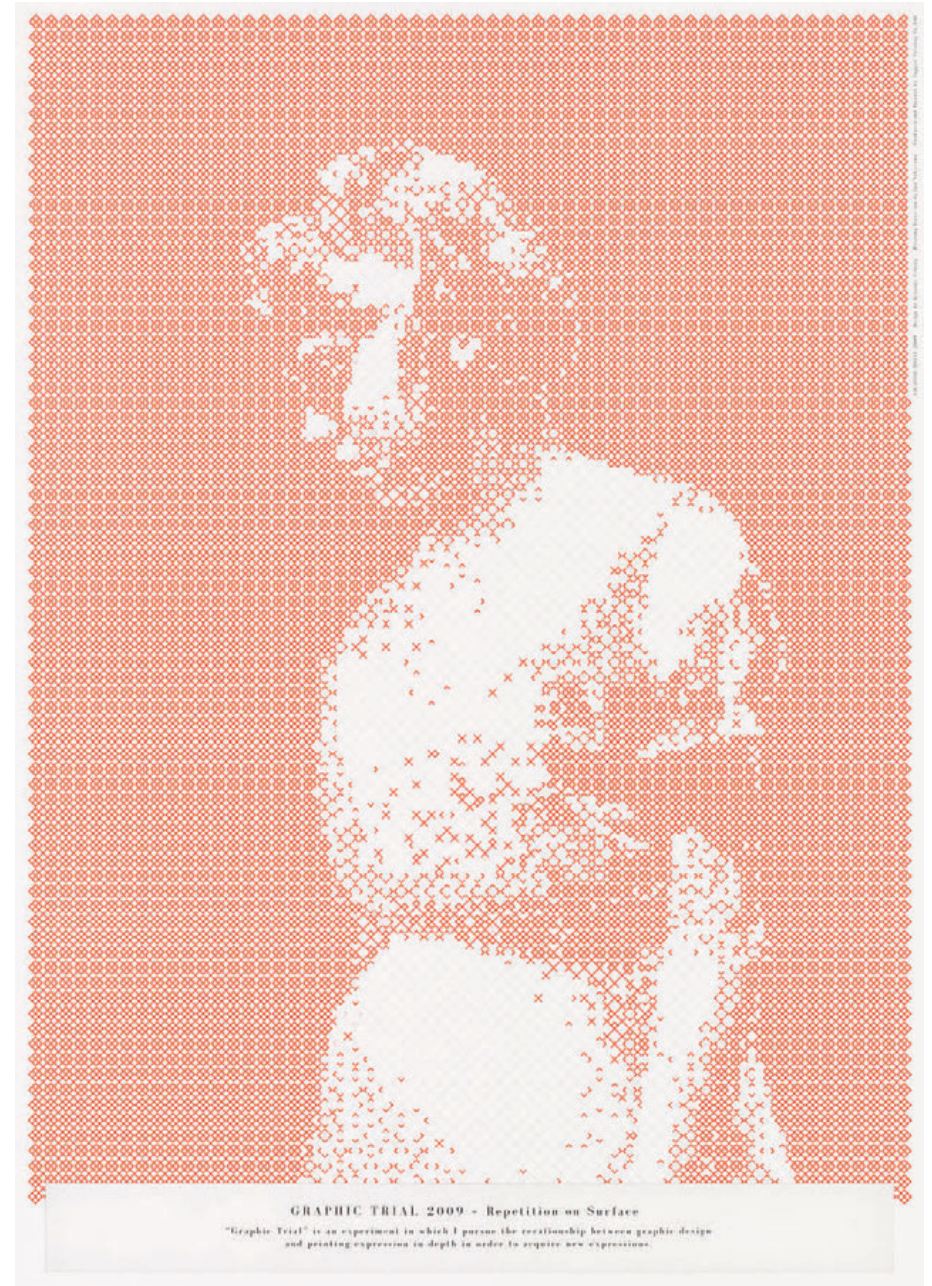


用紙：コーモラントS 四六判 45kg

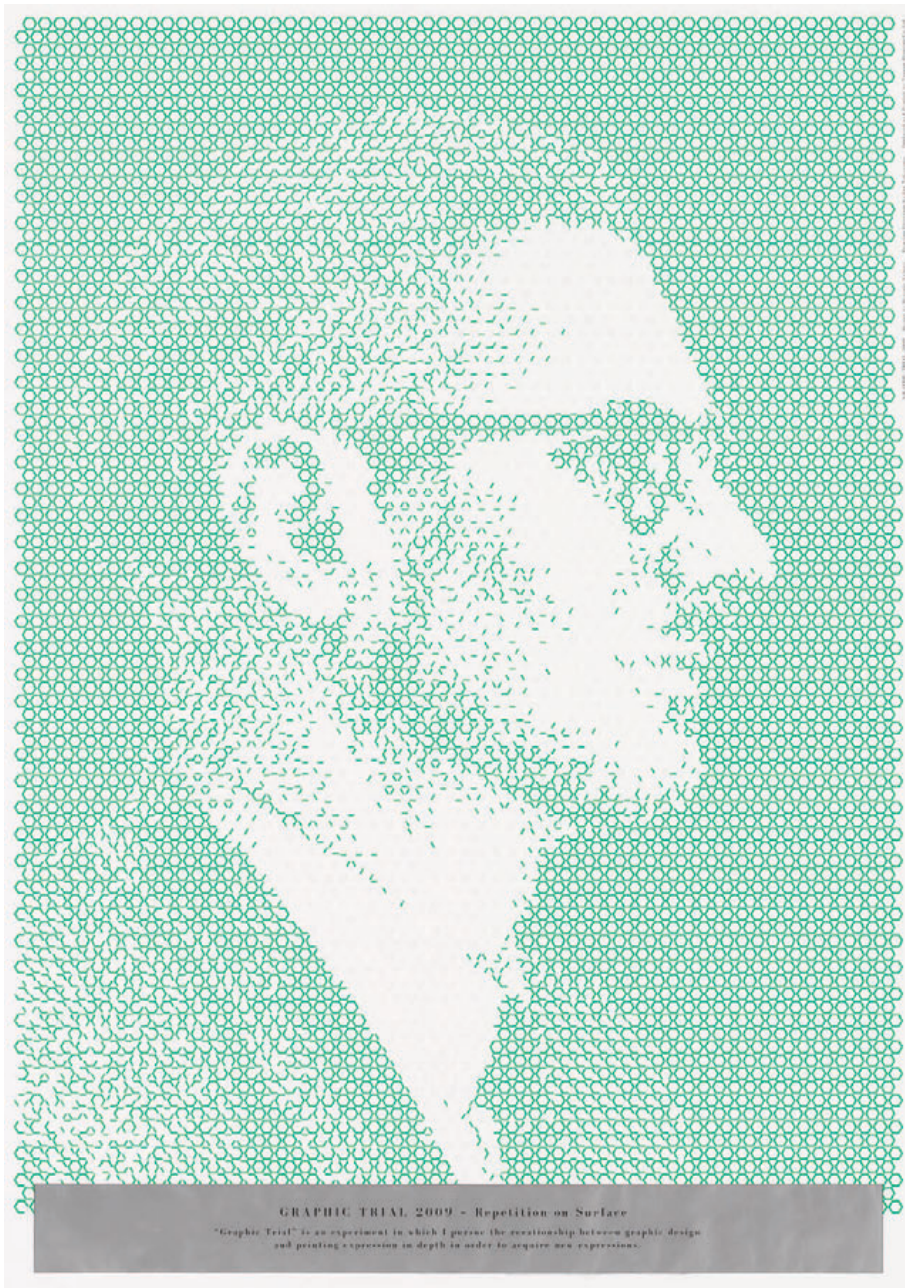
版の構成：PANTONE Warm Gray 11 C→オベークホワイト→PANTONE 877 C→マットブラック→グロスニス→マットニス



用紙：コーモラントS 四六判 45kg
版の構成：PANTONE 3005 C→オペークホワイト→PANTONE 877 C→マットブラック→グロスニス→マットニス

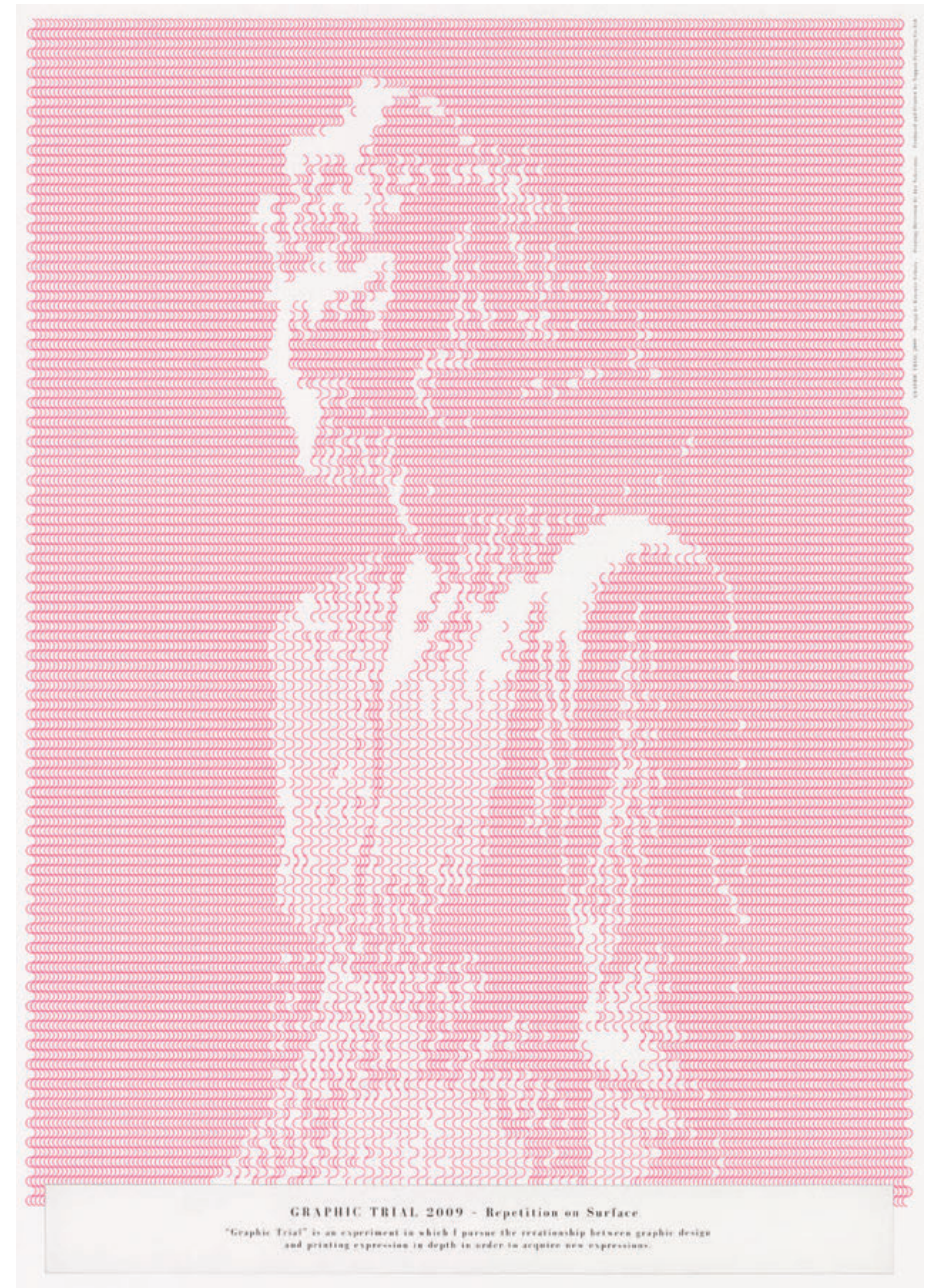


用紙：コーモラントS 四六判 45kg
版の構成：PANTONE 172 C→オペークホワイト→PANTONE 877 C→マットブラック→グロスニス→マットニス



用紙：コーモラントS 四六判 45kg

版の構成：PANTONE 354 C→オベークホワイト→PANTONE 877 C→マットブラック→グロスニス→マットニス

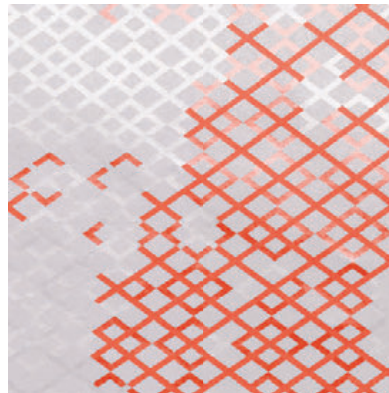
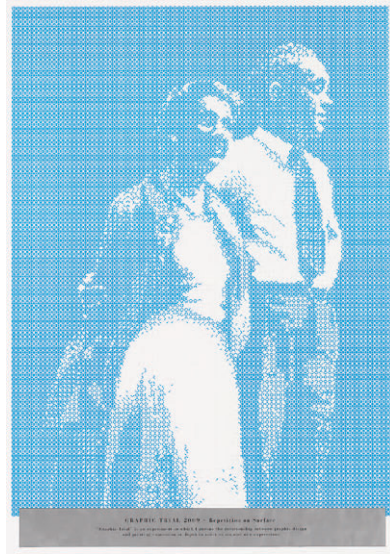


用紙：コーモラントS 四六判 45kg

版の構成：PANTONE 813 C→オベークホワイト→PANTONE 877 C→マットブラック→グロスニス→マットニス

FINISH

全作品とディテール



“Repetition on Surface” Art Direction & Design : 植原亮輔 / Design : 飯田 都

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●トライアルの背景

僕がディテールや質感があるものに心を奪われるのは、“飽きないもの”にはディテールの美しさが存在するという確信が僕のなかにあるからです。単純なモノは全部わかったと思った瞬間につまらなくなって、もしかしたらゴミ箱に行ってしまう。ディテールに気を配っていないものは、理解できてしまうから、すぐに飽きてしまうのです。

もちろん僕自身がスロー系のコミュニケーションの仕事が中心ということもあって、触ったり眺めたりしながら感じてもらいたいがために、余計に質感やディテールにこだわってしまうということもあります。

具体的には、顧客に送るDMのようにお客さんの手元に届いて一枚ずつ開いていくストーリー性のあるものや、「D-BROS」のカレンダーのように長い間使うものなどです。使用後も宝物のように大切に持っていてほしいから、見るたびにいつも新しい発見があるような質感やディテールに気を配って表現することが多いのです。

現在はWEBのようなスピード系コミュニケーションが急増してペーパーレス化も進んできているようにも見えます。不特定多数を相手にするマスのコミュニケーションが中心なら仕方ないと思いますが、一方で企業が顧客情報をきめ細かくストックできるようになった背景を考えると、これからはより特定の顧客に向けて発信されて、直接的に送り手の心をリアルに伝えるスローなコミュニケーションが求められるようになるのではないのでしょうか。そうなるとやっぱり紙のメディアです。作者側の思いをリアルに表現できる、そんな丁寧なコミュニケーションが重視されることになる。とすると、インキや紙や印刷による質感やディテールの表現はもっともっと重要になってくる、そう僕は思うのです。



●制作コンセプト

トライアルにあたって、この方法を試した思考過程を説明します。

日常生活って、あるリズムやルールがあります。非日常というのは、日常のルールから外れた瞬間に、気が付くものです。あるルールから外れた瞬間に「変だ」とか、「面白い」とか「新鮮だ」とか感じるものです。同じように、デザインの“新しさ、楽しさ、発見”も、ルールを外すことから始まるものだと思っています。

変化に気が付く（発見）ということは、視覚表現の場合にも当てはまります。僕は、その発見を視覚表現において、質感の違いやパターンの崩し方で表現してみたいと思いました。

僕がとった手法は、平面上にある一定のパターンの中に、インキやニスによる微妙な違いによって認識させるという手法です。同じ色でも上に乗せるニスの種類によって質感の差を出したり、白いオパークインキを刷ることで“白い紙の地色”との違いを出せば、見る位置や角度によって変化をつけられます。触れなくても質感の違いを感じることができたらと思い、このような手法を考えました。

——植原亮輔

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

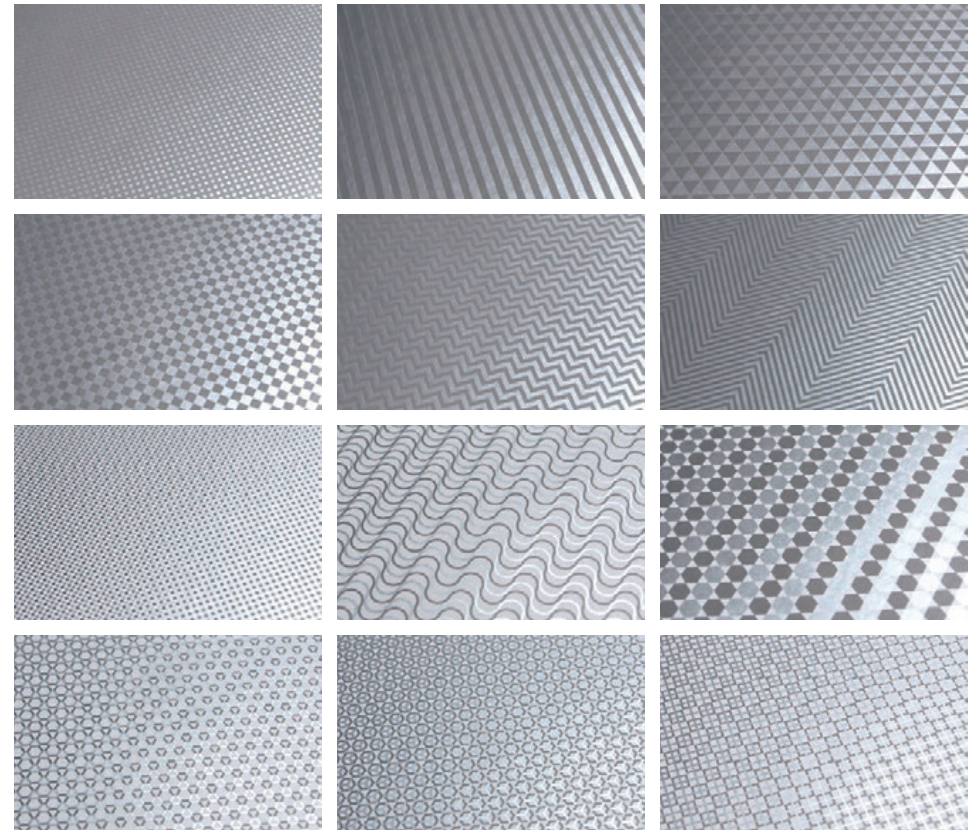
植原亮輔 × 仲山 遵 (PD)

視覚効果の高いパターンと色を探す

銀は見る角度（光の具合）によって光の反射が変わり明るさが変化して見えるため、グレーと組み合わせることで、見る角度を変えると単なるグレーの面からパターンが現れるような表現ができるのではないかと考えた。

1 効果的なパターンを探す

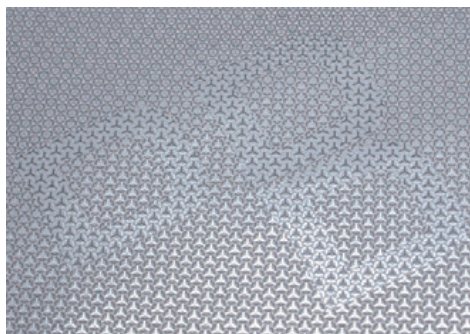
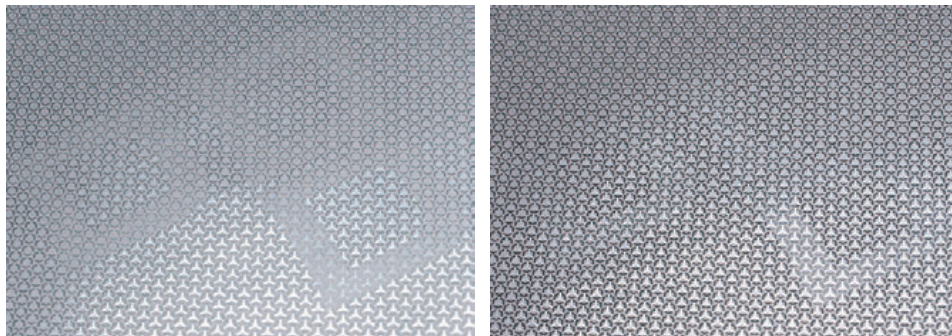
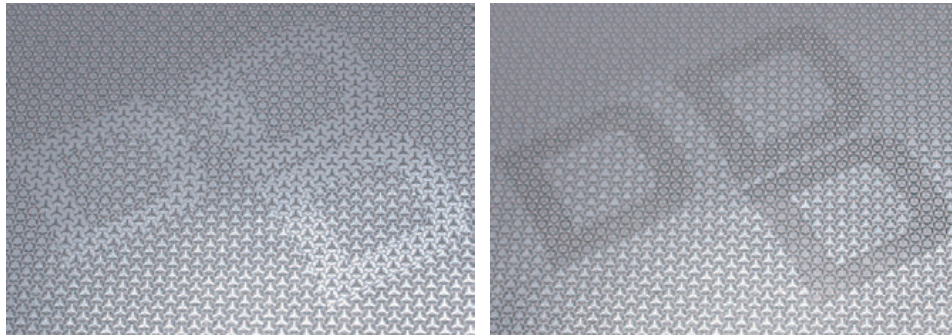
パターンの違いによる見え方の変化を考慮し、12種類のパターンを試みた。



用紙：コーモラントS 四六判45kg / 版の構成：特色グレー（PANTONE 423 C）→特色銀（PANTONE 877 C）

2 効果的な色の組み合わせを探す

図柄を入れ込み、地と図の配色を変え、さらに色を微調整しながらより効果的なグレーと銀の組み合わせを探った。



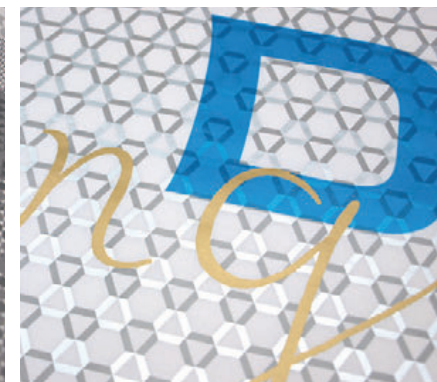
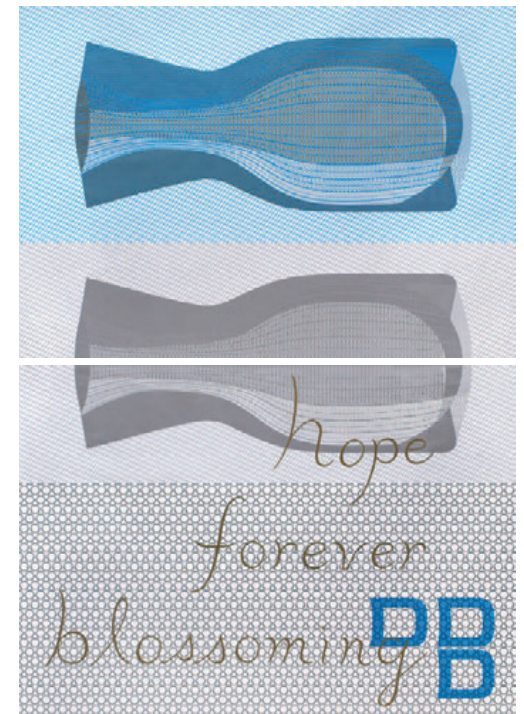
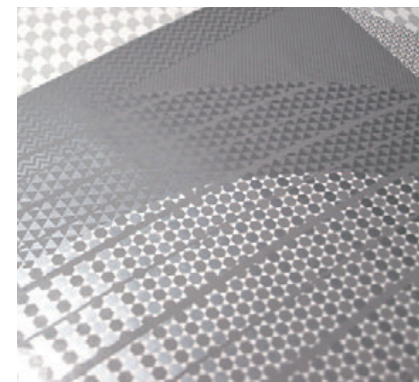
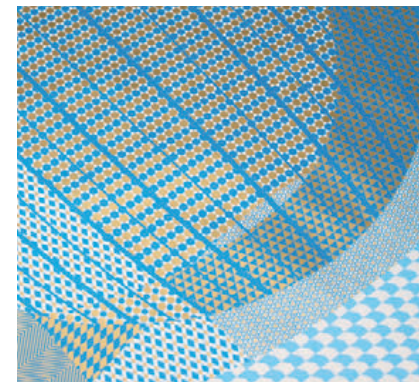
1	2
3	4
5	

用紙：コーモラントS 四六判45kg (すべて)
 基本的な版の構成 (図形の外側・内側それぞれ)：
 特色グレー (PANTONE 423 C) → 特色銀 (PANTONE 877 C)
 1: 図形の外側と内側で銀とグレーを入れ替えたもの
 2: 図形内側の銀とグレーにブラックを混入したもの
 3: 図形内側の銀にパールメジウム、グレーにメジウムを混入したもの
 4: 図形外側のグレー部分をマットブラック+マットニスに置き換えたもの
 5: 図形外側のグレー部分をマットブラック+オベークホワイトに置き換えて、
 さらに図形内側の銀とグレーを入れ替えたもの

パターンを組み合わせせて効果を試す

さまざまなパターンを組み合わせせて原寸大での表現を試みる。今度は明度の似ている他の色 (金とシアン) も使用して効果を試してみる。金とシアンは色相が違うので、ハレーションの効果も期待できる。

用紙：コーモラントS 四六判45kg
 版の構成：特色グレー (PANTONE 423 Cをグロスニスで希釈) → 特色銀 (PANTONE 877 C) → シアン (PANTONE Process Cyan C) → 特色金 (PANTONE 871 C)



TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

植原亮輔 × 仲山 遵 (PD)

“マット”と“艶”の効果を検証する

これまでの金や銀の光沢を利用した質感のトライアルに加えて、グロスニス、マットニス、オパークホワイトを用いて、マットと艶の質感の検証を行った。用紙はこれまでと同じものを使用した。

1 複数の色とニスで検証

パターン部分に複数の色と金やグロスニスを使用して、さまざまな種類の光沢や艶による質感の効果を確かめる。

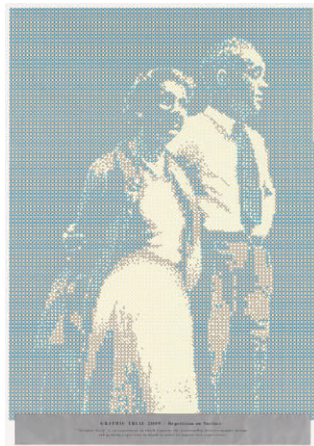
正面から見たもの



斜めから見たもの



版の構成：特色青 (PANTONE 3005 C) → 特色金 (PANTONE 871 C) → 特色黄 (Y+オパークホワイト) → 特色銀 (PANTONE 877 C) → マットブラック → グロスニス



2 1色とニス、オパークホワイトで検証

パターン部分に青1色とグロスニス、マットニス、オパークホワイトを使用して、マットと艶による質感の効果を確かめる。

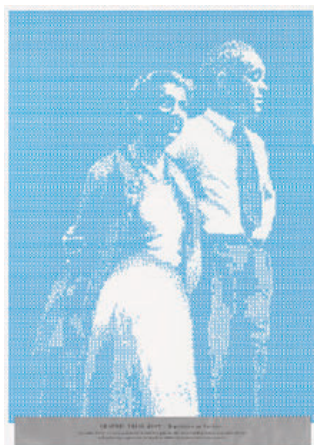
正面から見たもの



斜めから見たもの



版の構成：特色青 (PANTONE 3005 C) → オパークホワイト → 特色銀 (PANTONE 877 C) → マットブラック → グロスニス → マットニス



AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

印刷はいつも僕にとっては実験です。毎回、毎回、デザインするたびに小さな実験を繰り返すなか、実験の仕方もだんだん上手になってきて、最近なんとなく紙とインキの関係がわかってきたような気がしています。

今回のトライアルでは、通常の仕事よりも長い時間をかけて、今まで疑問に思っていたことや、試してみなかったことなどを実験させてもらったので、より自分の印刷に対する考え方を深めることができました。

質感の違いを出すことは、明度の幅のある金や銀、ニスの「マット」と「艶」、彩度の強い蛍光インキなどが「粒」の状態になった時、チカチカと見え、視覚的に不思議な質感を生み出すのではないかと考えました。今までの仕事でもそのような方法で制作したものもあります。

今回トライしたのは、通常のインキと、紙の白地も同じように「粒」（今回の場合パターンとなる図形）の状態にして、それを混ぜ合わせて、金や銀、ニスなどと一緒にあるルールにはめていくという方法です。

結果的には、金と銀を使うことが欲張りな気もしたので今回のトライアルでは、透明ニスとオパークのホワイトインキと通常のインキのみで「粒」をつくり、絵柄をつくりました。

トライアルを終えて、僕のなかではデザインと印刷技術の関係における一つの方程式が生まれたという手応えがあります。今まで、型抜きや箔押しなどの特殊加工によって物質感を出すのが好きで、やや捕われていたところもありましたが、オフセット印刷だけでも質感にこだわる表現を追求できたことが、かなりの収穫でした。次の制作物にも必ず生きてくるのではないかと思います、非常にワクワクしています。

——植原亮輔



●プリンティングディレクターから

私たちの仕事には大きく分けて二通りあると思います。一つは、しっかりしたイメージをもっている人に最も効果的な表現方法を提示すること。もう一つは、あれこれと模索している人に選択肢を例示してイメージを作るお手伝いをすることです。この二つを使い分けながら、その人の考えを具現化するために技術や経験を提供することを基本スタンスとしています。

植原さんの場合は、非常に明確なイメージをお持ちで、しかも刻々とそれを進化させるという初めて出会ったタイプの方でした。「こう考えているけれど…どうなんだろうね」と問いかけるその間にも、頭のなかでめぐるしくイメージやその設計までも、自然に精緻に組み変えている方だと感じました。

過程で迷っても、入稿時にはしっかりと具体的なイメージをお持ちなので、それをどう純粋で効果的なかたちで具現化できるかと考えました。入稿データだけでなく、会話や仕草から伝わってくる微妙な部分まですくいあげて製版時に反映したいと思い取り組みました。些細な気持ちでも伝わる相手だと感じていただけたなら、僕にとってこの仕事は成功だったと思います。

——仲山 遵