



自然界の質感を紙の上に凝縮する

八木克人

世界各地で撮りためた自然の情景から抽出した
岩、植物、水、空それぞれの「質感」。

写真とは異なるオフセット印刷ならではの質感を、
製版の技術とインキ使いでクリスタライズ（結晶化）することを試みる。



GRAPHIC TRIAL 2009

"Graphic Trial" is an experiment
in which I pursue the relationship
between graphic design and printing
expression in depth in order to acquire
new expressions.

用紙：ヴァンヌーポ スムース-FS / スノーホワイト 四六判 135kg
版の構成：銀→プロセス4色→特色金（金+パールメジウム）→特色ブラック→オパークホワイト（パールメジウム混入）→オパークホワイト



用紙：OKトリニティ NaVi 四六判 135kg
 版の構成：特色青1→特色青2→特色青3→特色緑1→特色緑2→特色緑3



用紙：OKトリニティ NaVi 四六判 135kg
 版の構成：オパークホワイト（同一版で12度刷り）→プロセス4色→マットニス



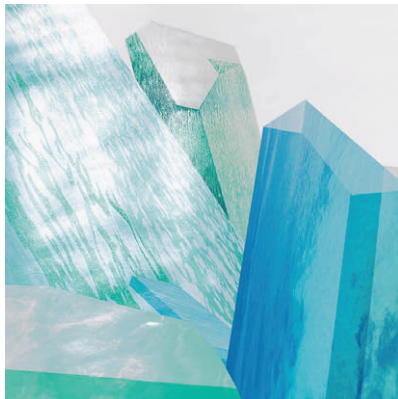
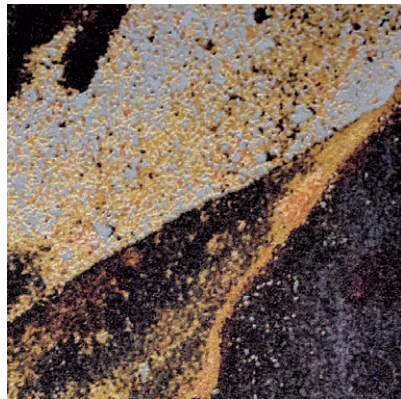
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS / スノーホワイト 四六判 135kg
 版の構成：プロセス4色 (Kaleido) → 特色赤1 (薄赤) → 特色赤2 (薄赤) → 特色青1 (薄藍) → 特色青2 (薄藍)



用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS / スノーホワイト 四六判 135kg
 版の構成：銀→プロセス4色 (Kaleido) → 特色金 (金+パールメジウム) → オペークホワイト→特色青1→特色青2→特色青3→特色緑1→特色緑2→特色緑3

FINISH

全作品とディテール



Art Direction & Design & Photograph : 八木克人

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●制作コンセプト

時間とお金が許すときは、すぐにでもカメラを手に旅に出れば、世界各地で地球の美しい自然を撮り続けることができました。トライアルへの参加が決まったとき、「この膨大な量の写真を使わない手はない」と思ったんです。東京ではなかなか体験できない美しい朝焼け、巨大な木の生命力、南国の限りなく透明に近い海、ヨセミテ国立公園の1,400メートルの高さに切り立つ岩など、自然の中の圧倒的な美しさやパワーをビジュアル化したい。毎日、エスキースをしながら自分の写真を眺めるうちに頭に浮かんだのが「クリスタル（結晶体）」のイメージでした。

「クリスタル」を軸に、自然物の美しく多彩な質感を印刷でいかに再現するか。さまざまな印刷技術の集積という意味でも、自分の写真活動をまとめるという意味でも、「結晶体をつくる」ことは意義深い経験になるはず。そうして「自然界の質感をクリスタライズ（結晶化）する」というテーマが決まりました。

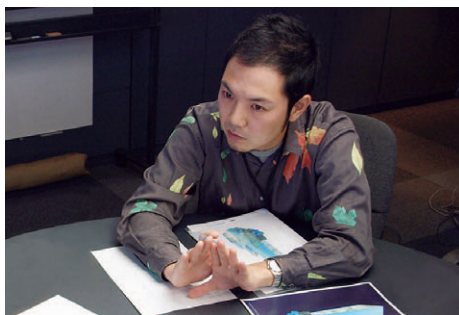
最終的な制作物は5枚のポスターです。大地の素材として「木」と「岩」、それに「空」と「水」を加えた4つの質感を結晶体とし、そして最後の1枚で、それら4つの質感を統合し、地球そのもののイメージを表す、というのが基本的なストーリーです。

●トライアルのディテール

第一段階は、4つの質感表現です。

「岩」での狙いは重厚感、ザラツとした手ざわり、そして雲母のようなきらめきを表現することです。金と銀できらめきを、ハイライトの白とブラック系の特色で重厚感と立体感を演出しようと、金銀のボリュームを調整しながら重みのある質感へと近づけていきました。

「水」のテーマは透明感です。南国の海特有のブルー



とグリーンの色合いと、濡れた感じまで同時に表現したいと考えました。背景との質感の差も利用してブルー系とグリーン系の特色のみで構成しつつ、インキの層が薄いハイライト部にはメジウムで限界まで薄めた淡色を配して水の質感を作りだしました。

「木」は、パリッと乾いた樹皮や、ざらりと凹凸のある手触りの表現に挑戦しています。下地にインキを塗り重ねて触ればわかるほど立体感をつけたあと、プロセス4色で色やディテールを再現し、さらにマットニスで質感を強調しました。木肌の乾いた感じを背景の黒の光沢でより引き立てるように演出しています。

「空」は朝焼けと夕焼けの写真を中心に作りこみました。太陽が出る瞬間や沈んだ後に見られるような非常に彩度の高い透明感のある色調となめらかなグラデーションの再現を目指しています。色彩の美しさが勝負なので、色鮮やかな表現に適した広演色プロセスインキ「Kaleido」を採用し、空独特の透き通るような質感の再現に挑戦しました。

この4つの質感実験を集約したのが5枚目の作品です。生かすものと削るものを吟味しながら、最大の効果を図れるものを目指しました。

——八木克人

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

八木克人 × 長谷川太二郎 (PD)

効果的な質感の表現を探る

1 岩のテクスチャー

パールが入ったようなキラキラとしたテクスチャーや、ザラツとした岩の層の質感を再現するため、プロセス4色に加え、鉱物のもつ金や銀の色のインキを含めた特色を4色追加し、8色で版を設計。鉱物の硬さを表現するために線数は175線とした。比較のために、プロセス4色での印刷も行った。



版の構成：銀→プロセス4色→金→オベークホワイト→特色ブラック



版の構成：銀→プロセス4色→金→オベークホワイト→特色ブラック
不透明インキ（金、銀、オベークホワイト）と透明インキの塗り重ねをテーマとした。鉱物の階層構造をオフセットの塗り重ねに見立てて版を設計。銀と金で通常の4色を挟んで塗り重ね、その上から、ハイライト部分を強調するためにオベークホワイトを、影の部分の強調のために特色ブラックを重ねた。



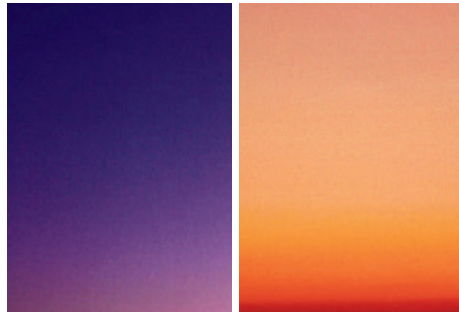
上と同じ版の構成で、光具合のテストとして金にパールメジウムを混入したインキも試した



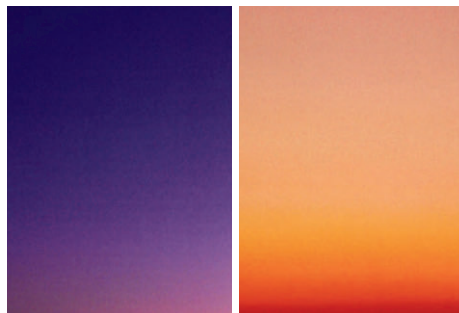
版の構成：プロセス4色

2 空のグラデーション

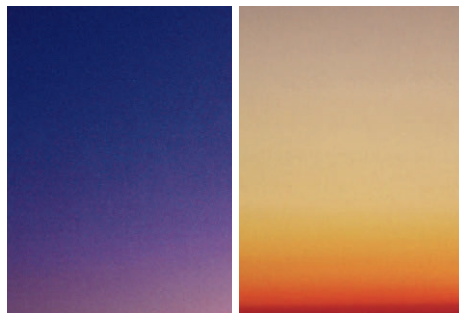
朝焼け、夕焼けでの赤から青への非常に彩度の高いグラデーションを再現するために、広演色プロセスインキ「Kaleido」を採用。さらにグラデーションのなめらかさを補うための補色として薄赤、薄藍を加えた。また300線とフェアドットという高細線スクリーンを用いてグラデーション表現を追求した。比較のために、プロセス4色、175線での印刷も行った。



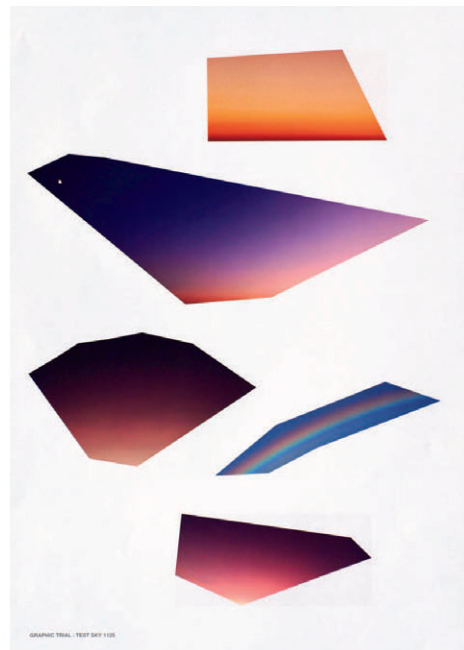
線数：300線
版の構成：プロセス4色 (Kaleido) → 特色赤 → 特色赤 → 特色青 → 特色青



線数：フェアドット
版の構成：プロセス4色 (Kaleido) → 特色赤 → 特色赤 → 特色青 → 特色青



線数：175線 / 版の構成：プロセス4色 (ノーマル)



線数：300線
版の構成：プロセス4色 (Kaleido) → 特色赤1 → 特色赤2 → 特色青1 → 特色青2 (特色赤は2種類の薄赤、特色青は2種類の薄藍をそれぞれ使用) 「鮮やかなグラデーション」に目的を絞り込んで設計し、RGBのイメージに近い色調をつくりだした。「Kaleido」の鮮やかさに加え、彩度の高い補色版が効果を発揮した。

3 水の透明感

独特の透明感をもつ鮮やかな南国の海の色彩と、濡れたような質感を紙の上に表現するため、超光沢メジウムで薄めた特色を使用し、透明感の表現を試みた。製版は青緑系をメインとした色相の異なる6版を使用したものと、青系の色調をカバーするトリプルトーンと緑系の色調をカバーするトリプルトーンの6版を組み合わせたものを試した。モアレを回避するために線数はフェアドットとした。比較のために、プロセス4色での印刷も行った。



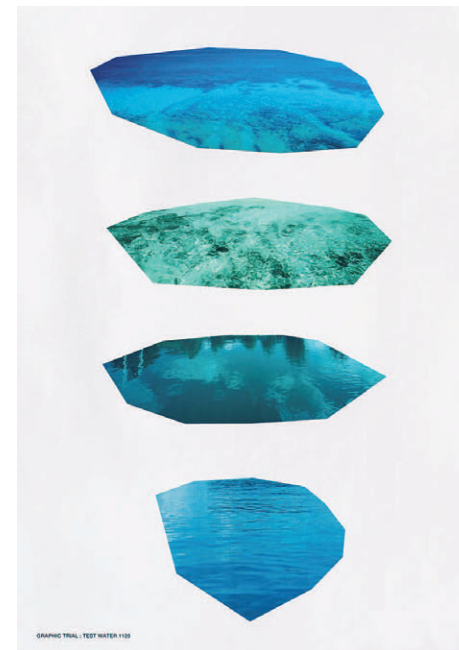
【青緑系をメインとした色相の異なる6版】
版の構成：特色青1 → 特色青1 → 特色赤 → 特色青2 → 特色青3 → 特色青2



【青系、緑系のトリプルトーンを組み合わせた6版】
版の構成：特色青1 → 特色青2 → 特色青3 → 特色青1 → 特色青2 → 特色青3



線数：175線 / 版の構成：プロセス4色



【青系、緑系のトリプルトーンを組み合わせた6版】
版の構成：特色青1 → 特色青2 → 特色青3 → 特色青1 → 特色青2 → 特色青3 写真の再現ではなく、印刷ならではの水の透明感と濡れたような質感を追求するため、色はもちろんのこと、インキやメジウムの光沢感も計算に入れながらの設計となった。

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

八木克人 × 長谷川太二郎 (PD)

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

4 木のテクスチャー

木肌の有機的な質感と立体感の再現を目指して、オペークホワイトを利用した質感表現を追求した。立体感を作り出すためにオペークホワイトを下地として利用したものと、CMYKの各色の間にオペークホワイトを挟み込んで独特の風合いを狙ったものを試した。線数は175線とした。比較のために、プロセス4色での印刷も行った。



【オペークホワイトを下地として利用したもの】

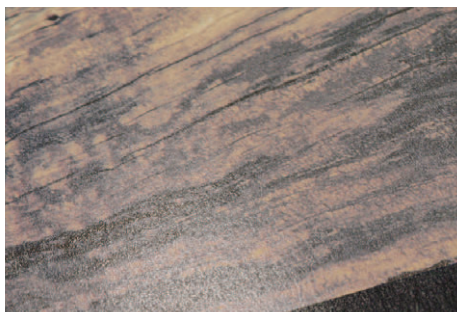
版の構成：オペークホワイト(8度)→プロセス4色

M版をベースに階調をとばして2値化したもののネガ版をオペークホワイト版として8度刷り重ね、立体感のための下地をつくってからプロセス4色で印刷した。仕上げにオペークホワイトと同じ版でマットニスを重ねて、ざらりとした乾いた質感を表現した。



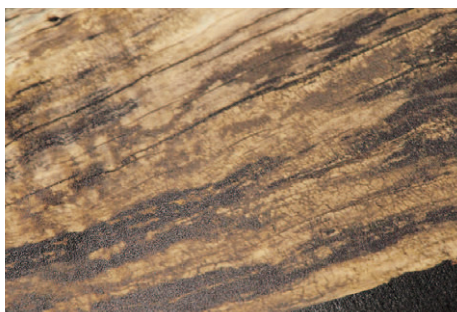
【オペークホワイトを下地として利用したもの】

版の構成：オペークホワイト(8度)→プロセス4色→マットニス



【オペークホワイトをCMYKの各色の間に挟み込んだもの】

版の構成：Y→オペークホワイト→M→オペークホワイト→C→オペークホワイト→K



版の構成：プロセス4色

●トライアルを終えて

第一段階の各質感の実験のときは、1版2版と版を重ねるごとに表現の幅が驚くほど広がっていくのを目の当たりにしながら、いかに自分が限られた範囲でしか印刷を知らなかったのが痛感しました。それにしてもクリエイターが頭に描いたイメージをほとんどそのままかたちにして提示してくれるプリンティングディレクターの引き出しの多さには驚きです。製版、紙の選び方、特色の使い方、インキの調合と次々と「では、これはどうでしょう」と差し出してくれる知識に脱帽しつつ、「岩」の重厚感や「水」の潤潤なテクスチャーに感動しきり。

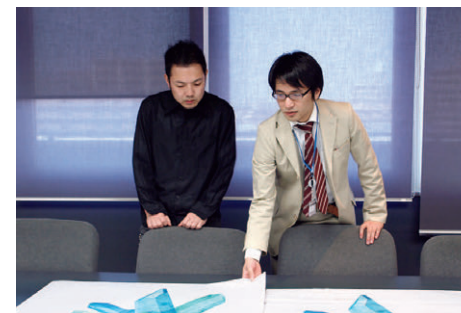
しかし、積み上げた質感表現を最終形の「結晶体」に組み立てるのがまさかいちばん苦しい作業になるとは、このときは考えてもいなかったのです。

当初は1本1本の結晶体の面ごとに別の写真素材を合成するつもりだったのですが、やってみるとたちまちレイヤーが膨大な量になって收拾がつかなくなりそうに。この時もプリンティングディレクターとのやりとりが突破口になり、「ならば結晶1本に貼り込む写真は1枚と決めて、明度差で面ごとの立体感をつけよう」と頭を切り替えたことが効を奏し、以後は明快に組み立てていくことができました。

とにかく、今回はすべてが新鮮でした。光の具合で見え方が変わる金や銀、広演色プロセスインキ「Kaleido」によるオレンジや紫の美しさ、ニスやメジウムによる光沢感。印刷は製版という工程を経ることで、時には写真では撮りきれなかった質感まで表現できる可能性があることを身をもって知ることができました。

普段の仕事では決して味わうことのできない貴重で贅沢な体験となりました。

——八木克人



●プリンティングディレクターから

オフセットによる素材質感表現の模索、という事で今回はインキの層を「重ねる」ことでテクスチャーをつくるというディレクションの軸を設けて取り組みました。またトライアルという観点から、どういう仕上がりになるのか事前には予測がつきにくい表現設計を念頭に置き取り組みました。

「岩」は透明、不透明のインキを交互に重ねる事で重さや輝きを出す。「水」は透明感のある非常に淡い色を積み重ねて透明感と光沢と濡れたような質感を両立させる。「木」は刷り重ねることで実際のテクスチャーを作ってみる。「空」は刷り重ねによってグラデーションのなめらかさと鮮やかさを追求する。最後の一枚で4つの質感を共鳴させつつ、よりわかりやすく演出していく。5枚の版それぞれに版を重ねる目的を設定しています。

まずは考え、さらに考えたことを実現するためにまた考える。どうやって特色用の版をつくるか、インキの調合をどうするか刷ってみて調整をし、また考えて…と繰り返す。トライ&エラーの日々は、ものを作る難しさと楽しさとともに、まだまだ学ぶことが多いのだということをあらためて教えてくれました。

——長谷川太二郎