

インキの追求と「ハンド・トゥ・プレート」 菊地敦己

最近ではすべてがコンピュータ上で処理される製版作業。

その部分を一気に省略し、刷版上にそのまま手描きしたトライアル「ハンド・トゥ・プレート」。

さらに、各種インキの質感を際立たせる下地としてのインキを模索しました。

この二つの掛け算から物質感あふれる印刷物が誕生しました。

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●印刷との出会い

僕は印刷物も3次元の物体として見る傾向があります。例えば絵画を描く場合、絵の具の塗り方で厚みができますが、印刷ではインキの立体感を認識することは一般的にはありません。でも印刷もインキを盛っているのですから微妙な厚みが存在します。それなのに目にする印刷物はどれも同じような物質に見える。そう感じたのは僕がデザインの仕事を始めた1995年頃、コンピュータでの制作が一般化しはじめた時期でした。イメージも色もさまざまなのに質感が似ている、ならば平面でも物質として感じるものを持ち込んでみようと思ったのが、印刷に興味を持ったきっかけでした。

もともとの「知りたがり」の性格もあって、「なんで?なんで?」と問いかねながら実験を一つずつ重ねるうちに、通常なら起こらない印刷エラーにも遭遇し、その中から「これも表現の一つ」と思える発見がいくつもありました。そういったことを続けた結果、印刷をより立体的にとらえるようになっていきました。

●制作コンセプト

僕は、印刷を単なる「再現」としてはとらえていません。写真を扱う場合も印刷になったときの質を優先して考えますし、グラフィックも絵を描くというより版をつくる感覚で制作します。印刷を、オリジナルを再現するものではなく表現方法の一つとしてとらえて、印刷物という物体の魅力をつくりたいと考えています。今回も、そういった意識が背景となっています。

そうして発想したのが、刷版に直接手で描くという、名付けて「ハンド・トゥ・プレート」。ここ10年程の間にコンピュータ技術が汎用化したおかげで、印刷工程の効率化が進みました。今やフィルム行程のない、データから直接版を出力するCTP(コンピュータ・



トゥ・プレート)が主流となっています。その結果、製版作業での人の目や感覚での判断が減っていきました。もちろんコンピュータだからこそできることも多くありますし、デジタル技術にも並々ならぬ興味を持ち、実際に使用しています。しかし新しい技術ができたからといって、効率優先で従来の技術がなくなっていくことには反発を感じています。技術の選択肢は多い方が面白いですし、創造の可能性を広げてくれます。そこで新たな方法での製版を試みようと考えました。

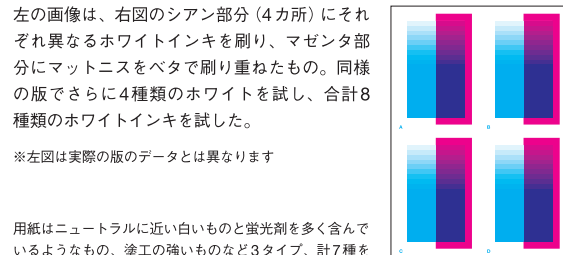
通常は、一回紙に書いたものをコンピュータに取り込んで入稿データをつくります。この作業自体を全部取り去ってしまうというトライアルです。つまり、コンピュータを介在させないで、手で描いた版をそのまま印刷してしまう、という身体的で即興的、そしてちょっと乱暴な実験です。ただし、印刷の特性上、インキの準備や刷り順のための設計は行っています。また、ベタ面などは部分的にCTPを利用していますが、すべての線や外形は手作業で行っています。直接版に描くことで勢いや偶然性を定着させ、それを直に印刷することでオフセット印刷の質感を得る。僕にとっても初めての「ハンド・トゥ・プレート」による作品です。

—— 菊地敦己

1

マットなホワイトをつくる

「まずは白さとマット感に挑戦します。普段から白を空間として絵柄をつくっているのが、今回はぜひ白インキにこだわってみたいからです。実際に使えるようなインキが開発できたらいいなと思い、オペークホワイトをベースに、より白さとマット感を出すためにいくつか組み合わせてみました。蛍光色を混ぜたものや、より真っ白に見えるように青や紫をほんのちょっと加えたもの、インキの成分が紙の繊維層に浸透する透かしインキや、パールメジウムのようにインキの被膜に顔料が浮いて粉っぽくなりそうなものも試すことにしました。さらにマットニスをかけたらどうなるかも実験して、見たことのないようなマットな白を目指します」

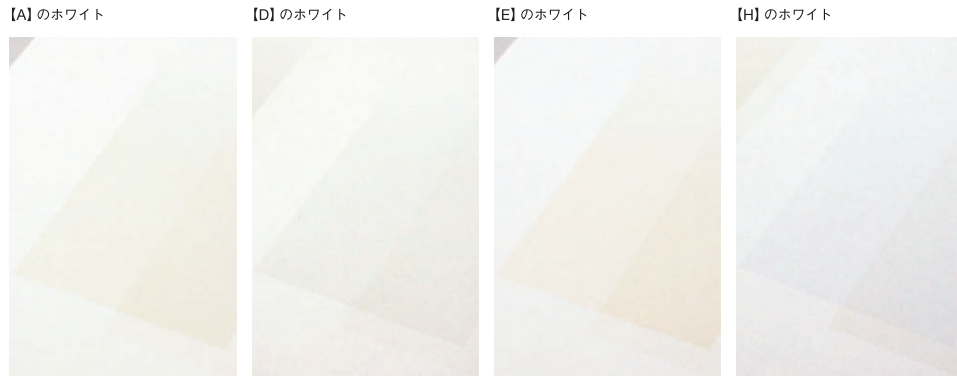


左の画像は、右図のシアン部分(4カ所)にそれぞれ異なるホワイトインキを刷り、マゼンタ部分にマットニスをベタで刷り重ねたもの。同様の版でさらに4種類のホワイトを試し、合計8種類のホワイトインキを試した。

※左図は実際の版のデータとは異なります

用紙はニュートラルに近い白いものと蛍光剤を多く含んでいるようなもの、塗工の強いものなど3タイプ、計7種を選択。インキは以下のものを試した

- [A] オペークホワイト
- [B] オペークホワイト+群青(微量)+紫(微量)
- [C] オペークホワイト+パールメジウム+マットニス+群青(微量)+紫(微量)
- [D] 透かしインキ+オペークホワイト+群青(微量)+紫(微量)
- [E] TKハイユニティ SOY白
- [F] オペークホワイト+パールメジウム+群青(微量)+紫(微量)
- [G] オペークホワイト+蛍光グリーン(微量)
- [H] 透かしインキ+群青(微量)+紫(微量)



2

性質の異なるインキのオーバーラップ効果を確認する

「違う質感を持ったインキ同士を重ねたときにどんな効果が出てくるかを実験します。印刷の現場では、技術の発達とともに大量生産が可能となり、それに合わせてインキの適性も進歩して、格段にエラーがなくなっています。それはそれでいいことなのですが、僕は出来上りの偶然性一つの表現の中に取り入れてみたいと考えていて、その一つとして変な混ぜ方をしたインキで起こり得る必然的な偶然を狙います。粉っぽいオペークホワイトや蛍光インキなどを掛け合わせて、トラッピングエラーのような効果、あるいは物質感を出せる組み合わせを探します」

ホワイト、グロスの蛍光インキ、マットブラック、シアンの刷り重ね

1回目のトライアルで手応えのあった【D】のホワイト(透かしインキ+オペークホワイト+群青+紫)を、その配合比率を変えて2種類用意。それぞれのホワイトの上に、グロスの蛍光オレンジ、マットのブラック、通常のシアンという性質の異なるインキを刷り重ね、最後に再度ホワイトを刷り重ねた。



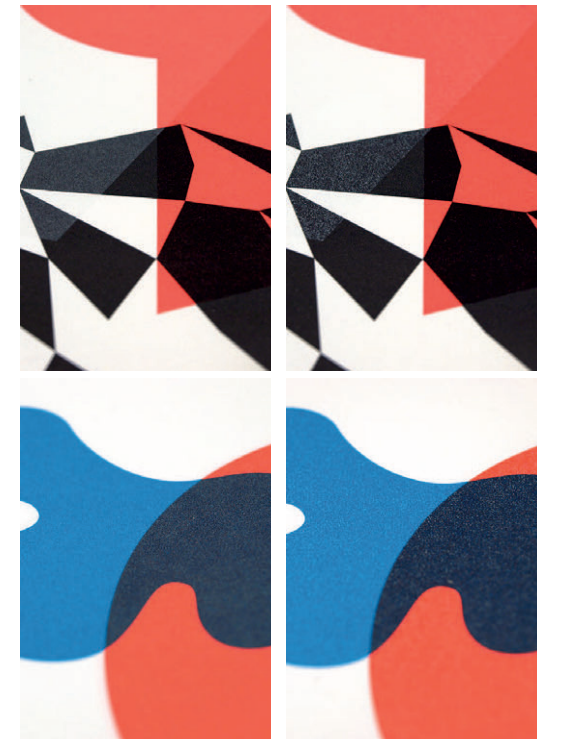
用紙は非塗工で、白さの際立つ紙として、質感と色味が異なる「コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト」と「ルミネッセンス / マキシマムホワイト」を選択

透かしインキ：8
オペークホワイト：2

透かしインキ：5
オペークホワイト：5

8対2の割合で配合したもの(群青と紫を微量混入)。最後に刷ったホワイトが粉っぽく浮いている

5対5の割合で配合したもの(群青と紫を微量混入)。最後のホワイトが8:2のものよりさらにざらついた印象となった



3

刷版に直接描く「ハンド・トゥ・プレート」に挑戦する



「今回のトライアルは刷版に直接手で描く、名付けて『ハンド・トゥ・プレート』です。僕らは175線の網点で印刷されたものに慣れ過ぎてしまったせいか、非常に狭い幅の中でしか印刷物をとらえられなくなっています。そんな狭い領域に押し込められてしまっている印刷物の“物質としての幅”をこじ開けるために、線数も網点もない印刷物をつくってみることにしました。データから刷版をつくるCTPではなく、印刷用の版に直接手で描いて刷版をつくって印刷します」

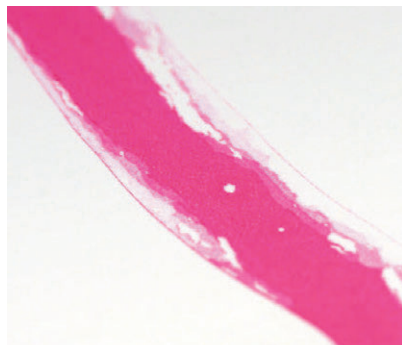
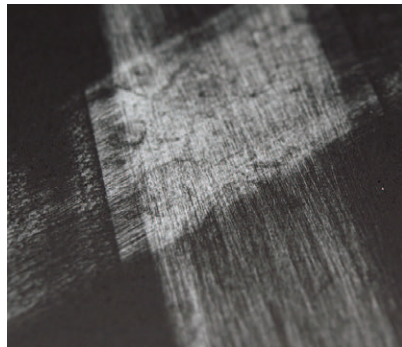
【刷版 (PS版)】

印刷用の版。通常、オフセット印刷では感光剤が塗布されているアルミ製のPS版 (Pre Sensitized Plate) を使用している。描画部以外を露光し感光膜を溶解すると、感光膜が残った部分だけにインキがつき、それがブランケットを通して紙に転写される

紙やすりで削る

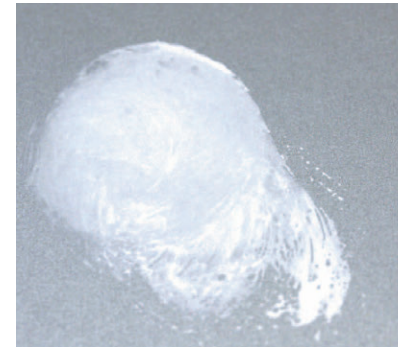
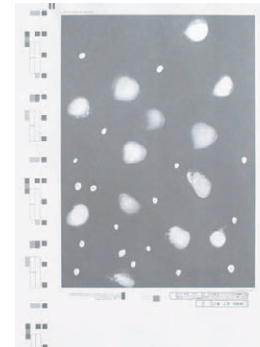
感光膜のあるPS版を使用して、ガムテープでマスキングしながら紙やすりで感光膜を削り取った。その版をマットブラックで刷ったもの。紙やすりの繊細なラインがそのまま印刷物に現出した。

※「ハンド・トゥ・プレート」の実験では、使用するPS版を2種類用意した。一つは全面に感光膜があり、焼付け処理がされていないもの。もうひとつは焼き付け処理で感光膜を除去したもの



加筆液を垂らす

感光膜のないPS版を使用して、加筆用の液体を垂らして偶然性を取り入れた。その版を蛍光ピンクで刷ったもの。液体ならではの形状がリアルに残っている。



消去液で除去する

感光膜のあるPS版を使用して、消去液を染み込ませた布で円を描くように感光膜を除去した。その版を銀で刷ったもの。網点のない柔らかなグラデーションが表現された。

加筆・消去ペンで描く

感光膜のないPS版を使用して、加筆ペンで描いた後、消去ペンでそのラインを部分的に消した。その版をシアンで刷ったもの。手で描いた勢いがそのまま定着した。

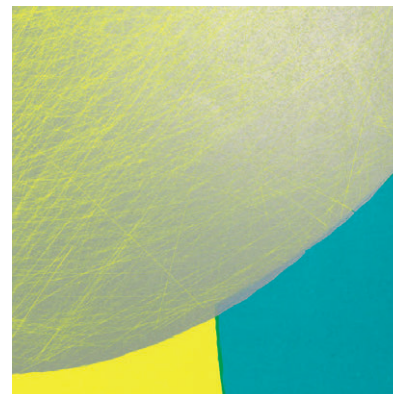
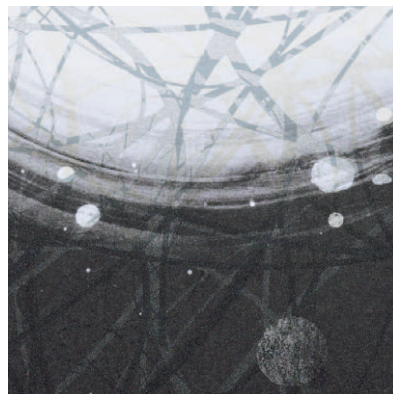
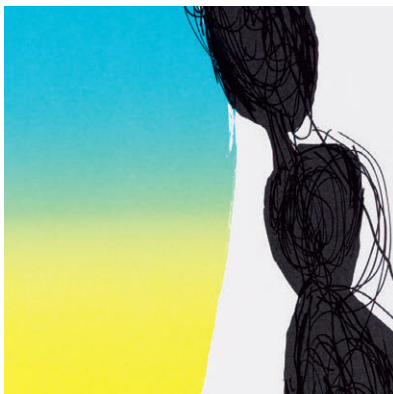
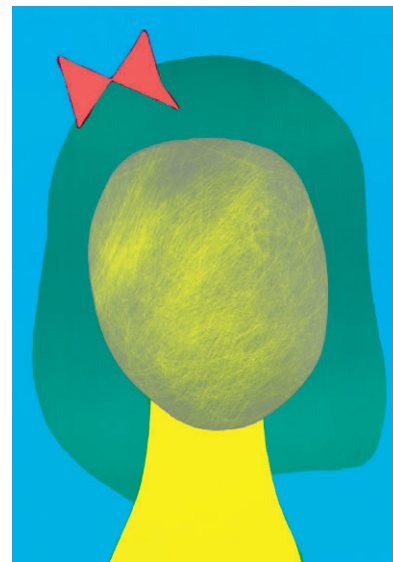
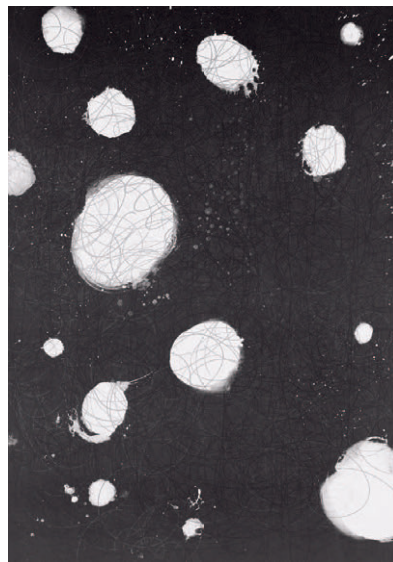
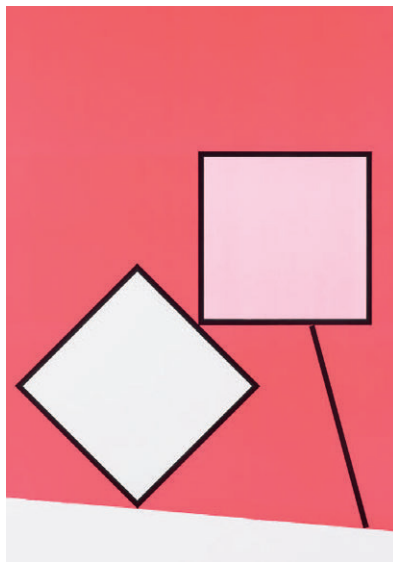


網点のないグラデーションをつくる

1版で複数のインキを印刷機 (単色校正機を使用) の「インキローラー」に並べて盛って刷ってみた。刷る度にインキが自然に混ざり、滑らかなグラデーションの幅が1枚ごとに变化する。(左の画像の上下)

FINISH

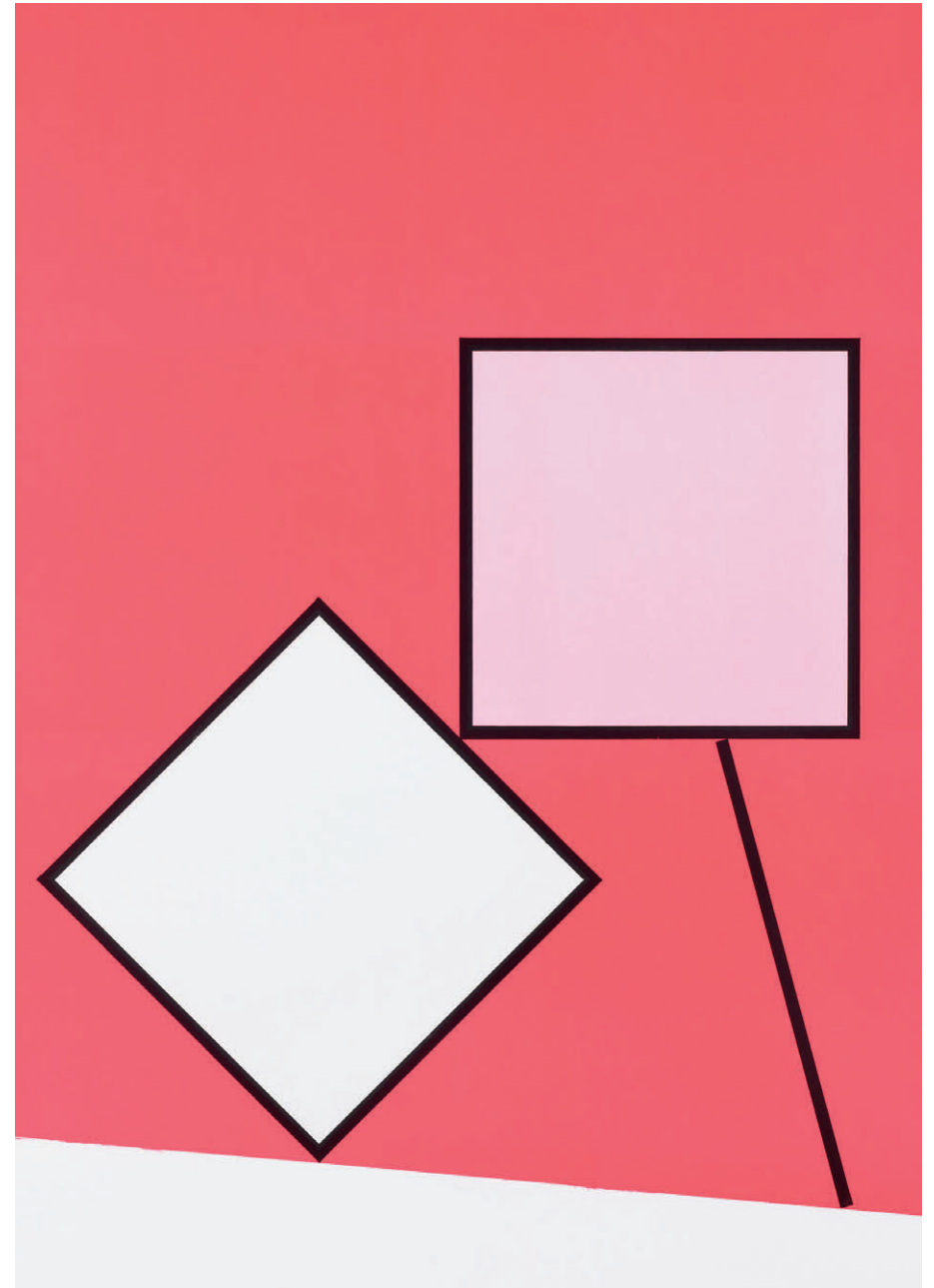
全作品とディテール



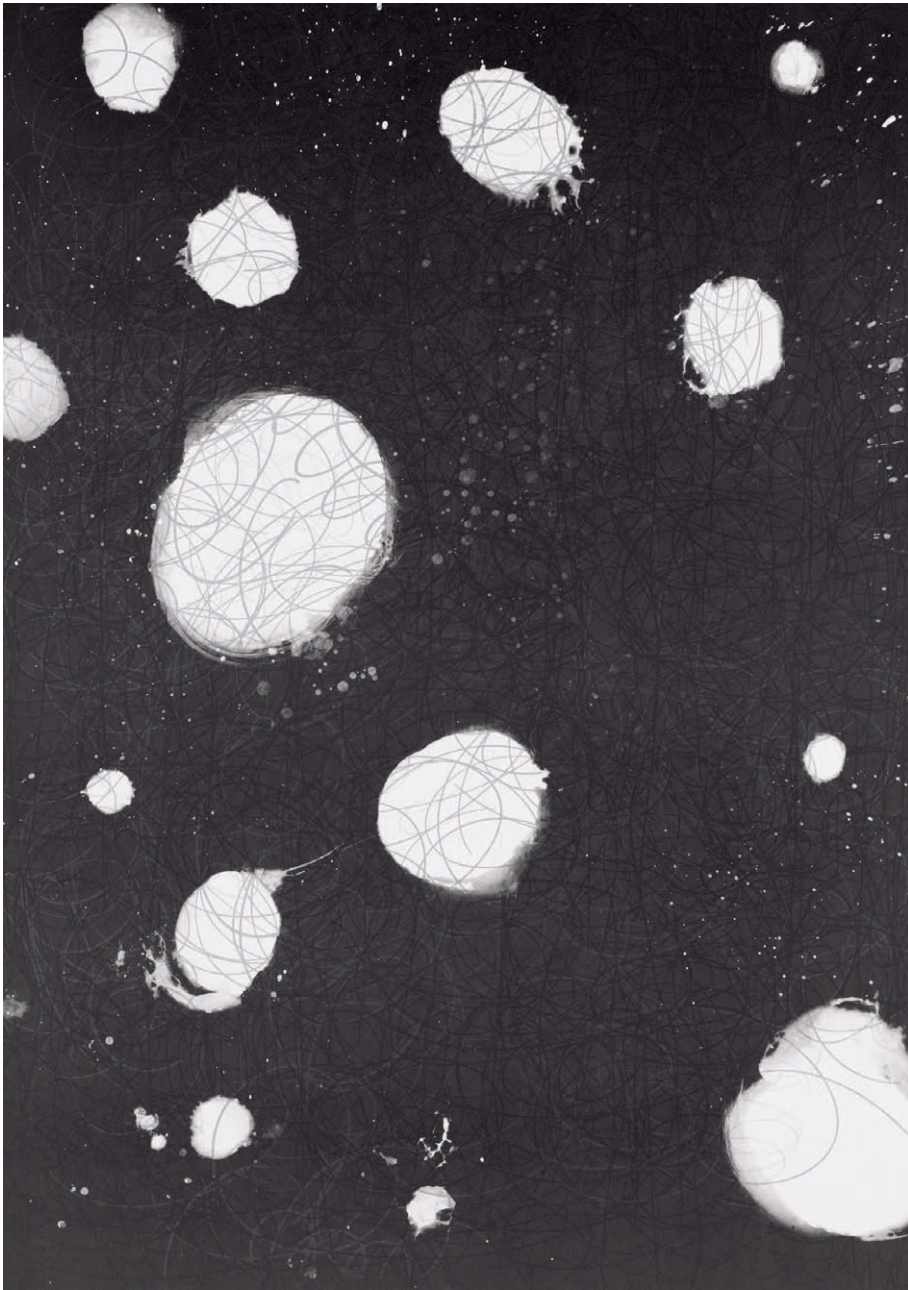
Design : 菊地敦己



用紙：コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト 四六判 215kg
 版の構成：特色ホワイト→TLグロスイエロー→PANTONE 801 U (インキローラーでのグラデーション) →マットブラック→ハイグロスシルバー→特色ブラック
 ※展示作品は仕様が異なる場合があります ※「特色ホワイト」は透かしインキとオペークホワイトを8対2の割合で配合したもの(群青と紫を微量混入)を使用



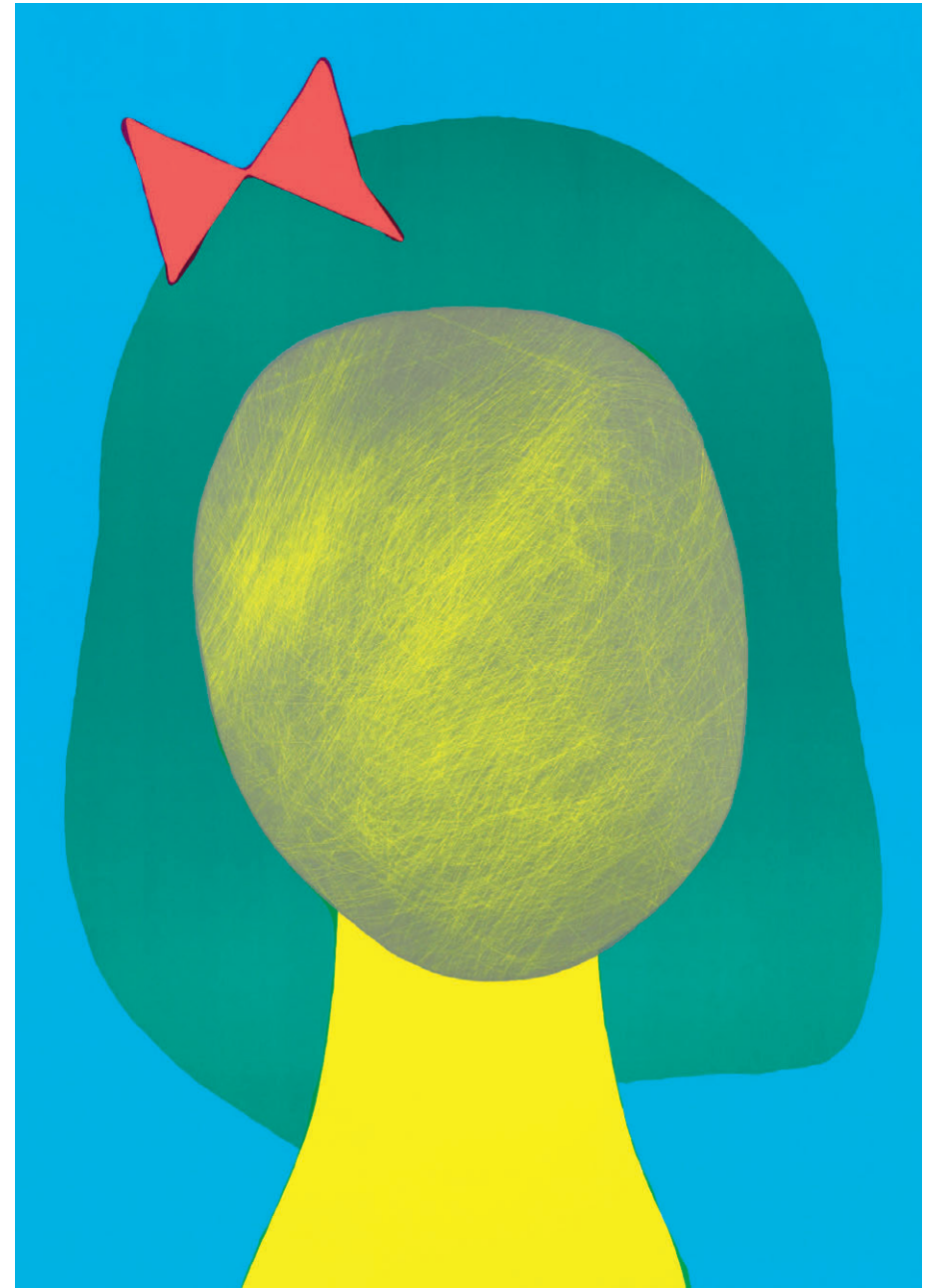
用紙：コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト 四六判 215kg
 版の構成：特色ホワイト→特色ピンク (PANTONE 812 Uをマットニスで希釈) →PANTONE 812 U→マットブラック
 ※展示作品は仕様が異なる場合があります ※「特色ホワイト」は透かしインキとオペークホワイトを8対2の割合で配合したもの(群青と紫を微量混入)を使用



用紙：コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト 四六判 215kg

版の構成：特色ホワイト→ハイグロスシルバー→オベークホワイト→マットブラック

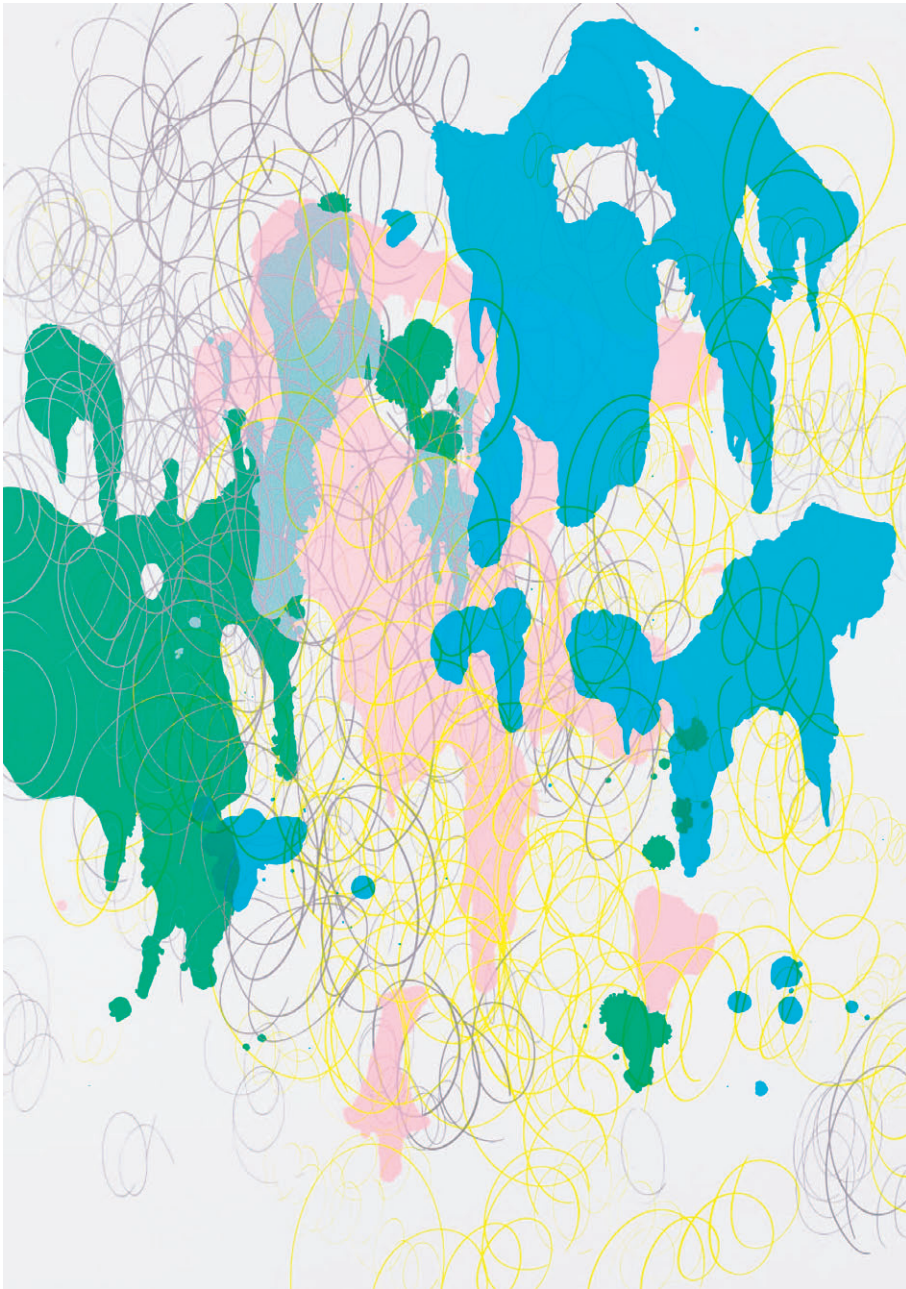
※展示作品は仕様が異なる場合があります ※「特色ホワイト」は透かしインキとオベークホワイトを8対2の割合で配合したもの（群青と紫を微量混入）を使用



用紙：コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト 四六判 215kg

版の構成：特色ホワイト→PANTONE 801 U→TOYO 78 草→TL グロスイエロー→ハイグロスシルバー→PANTONE 812 U

※展示作品は仕様が異なる場合があります ※「特色ホワイト」は透かしインキとオベークホワイトを8対2の割合で配合したもの（群青と紫を微量混入）を使用



用紙：コンケラー CX22 / ダイヤモンドホワイト 四六判 215kg
 版の構成：特色ホワイト→TOYO 78 草→ハイグロスシルバー→特色ピンク（オベークホワイトにPANTONE 812 U 混入）→TL グロスイエロー→PANTONE 801 U
 ※展示作品は仕様が異なる場合があります ※「特色ホワイト」は透かしインキとオベークホワイトを8対2の割合で配合したもの（群青と紫を微量混入）を使用

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

はじめに、インキ自体をつくるというトライアルも考えていて工場見学にも行ったのですが、インキはあまりに大規模な工業製品だったために、挫折。計画を変更し、市販のインキの調合で発光感のある下地用の白インキをつくりました。「透かしインキ」をベースに「オベークホワイト」を混ぜたもので、これを蛍光剤の含有率が高い非コート紙に引くと、オベークホワイトの油分が透かしインキに引っ張られて紙に浸透し、白顔料が紙の表面に残るといった仕掛けです。コートの効果としては、微塗工紙に近い状態。表面光沢の対比を際立たせる効果を発揮してくれました。

制作した作品は結果的に、インキの質感見本のような内容になっています。白黒の作品は、白の線描の絵柄に注目すると、インキの質の違いによって明度の逆転が起きていることがわかります。女性像の作品は、それぞれのインキの物質感の差異。ドロッピングの作品は、透明度の違うインキの重なりで空間の階層を際立たせています。矩形の作品は、同じ蛍光インキをマットニスとの調合による2種の濃淡で表現し、空間とサイズの錯視効果を強調しています。石を積んだような絵柄の作品では、印刷機のローラー上で直接インキを混色してグラデーションをつくっているため、網点による白抜けがないのが特徴です。刷りが進むにつれ混色が進んでいくので、同じものは二つとできません。

今回は、色校正もなく大半が予測不可能なトライアルだったので、ほぼすべての工程に立ち会って現場でつくった作品です。疲れました。でもすごい充実感を味わいました。なんといっても印刷しているその場で調整しながら創り上げていくというライブ感。今後の制作に活かせる、とても貴重な経験になりました。

—— 菊地敦己



●プリンティングディレクターから

菊地さんは旺盛な知識欲と豊富な経験を持って印刷に取り組んでいる方です。印刷の特性はもちろんトラブルまでも逆手に取ってしまう彼がどんなトライアルをするか興味津々でした。

とにかく着眼点が斬新。多くの方がご自身の印刷知識や経験の延長線上でテーマを設定するのに対し、菊地さんは印刷機のシステムと物性そのものに視点を据えてくるのです。新しい発想のインキを自分で開発してみる（実現はしませんでした）、直接PS版に描いてみる、インキの浸透を調整する下地をつくるなど、驚きの発想の連続でした。

では、プリンティングディレクターとしてできることは何なのか。彼の提示に対し思いつく限り取材をし、材料を集めて実験・検証をしたうえでできるだけ多くのネタを差しだすことだと考えました。例えるなら、料理人が思いきり腕をふるえるようにたっぷりと材料をそろえて下さらえをしておくという仕事です。

通常の印刷に慣れた私にとって、全く新しい角度から印刷を探ることができ、とても良い刺激になりました。ありがとうございました。

—— 森岩麻衣子