

MARS 火星 —— 白と黒の宇宙

かつて文豪ヴィクトル・ユゴーは、風景は一種の文字だと言ったそうだ。
ということは、自然のかたちから生まれた文字も一つの風景である。
NASAの探査機が撮影した宇宙の神秘が生み出した美しい造形に、
文字と日本の伝統的な美の世界・薄墨を響き合わせてみた。

浅葉 克己 | KATSUMI ASABA

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●作品コンセプト

「地球儀と火星儀を並べて眺めて、いつも宇宙のことを考えなさい」と、宇宙学者の松井孝典さんに言われたことがあります。火星と人間の関係、宇宙と人間の関係を考える、というわけです。それから毎日考えてはいるものの、なかなか宇宙まで行き着けずにはいます。

というわけで、今回は火星の写真を使いました。地球を撮っている人はたくさんいても、火星まで行って撮影することはできません。そもそも宇宙とはどういうものなのか、火星がどういふ星なのか、我々にはまだまだ分からない。映画でも小説でもよく火星人が登場するところを見ると、何かいてもよさそうな気がします。

この火星の写真は、今年の冬、ある写真集で見つけました。そこに引用されていたヴィクトル・ユゴーの「風景は文字だ」という言葉に触発されたことが、火星をモチーフに選んだきっかけです。しかし、火星というのはなんと遠い。あまりに遠いところなので、人間としての「筆蝕」のようなもの、人間の痕跡をどうしても入れたくなりました。本当は火星人がいるなら連れてきて書を書いてもらって入れたいところですが、そういうわけにもいきません。そこで火星の写真と人間の痕跡として筆蝕と一緒に並べることにしました。

●制作意図

かつて僕はデザインの本質はヨーロッパやアメリカにあるのだろうと当然ながら思っていました。日本のタイ



ポグラフィを極めるには書の力が必要だと思うようになったのは、それからずいぶん時間が経ってからのことです。以前に出品した展覧会「JUMPING TYPOGRAPHY 躍る文字・弾む活字—現在における文字世界—」（1994年/O美術館）での対談で、書家の石川九揚さんの「書を捨てると日本は滅びる。筆蝕は思考する」という言葉に感動したのがきっかけでした。石川さんに相談すると「書かなきゃだめだ」と言われ、それから楷書を20年、草書を10年もの間、書き続けてきました。そのおかげで薄墨に濃い一本の線を入れることで、ヨーロッパ人、アメリカ人にはできないことができたように思います。

何より、薄墨は日本人の美の中で一番きれいなものです。画家・長谷川等伯の、霧にかすんだ松の木はもっとも心に残る絵ですし、あれを見ると「ああ、日本だなあ」という感じがしてきます。濃い墨と薄墨が実にうまく使われている等伯の世界を織りこみたいと考え、「MARS」の文字は薄墨でつくりました。

人間の痕跡としての絵には筆蝕を入れようと思い、楷書の原点とも言うべき点をはじめ、かすれや薄墨などの筆蝕から、人間の手の痕跡としてジャクソン・ポロックや「手書道」を盛りこみました。そういう意味では、東洋のデザインと西洋のデザインの出会いという意味も含んだ作品です。

20年、すぐには役にも立たない臨書が続けていますが、今回、その結論が多少は出るのではないかと考えています。



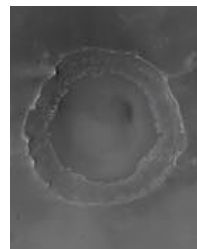
造形的迫力を伝えるモノトーンの写真表現

「この冬出会ったもっとも印象的な写真が、NASAの探査機が高解像度カメラで撮影した火星でした。自然が織りなす造形をモノトーンに置きかえると、そこには墨絵を彷彿させる造形美の世界が広がっているように思えます。今回はNASAが公開した何万点ものデータの中から選りすぐり、見応えのある写真表現を目指してみます」

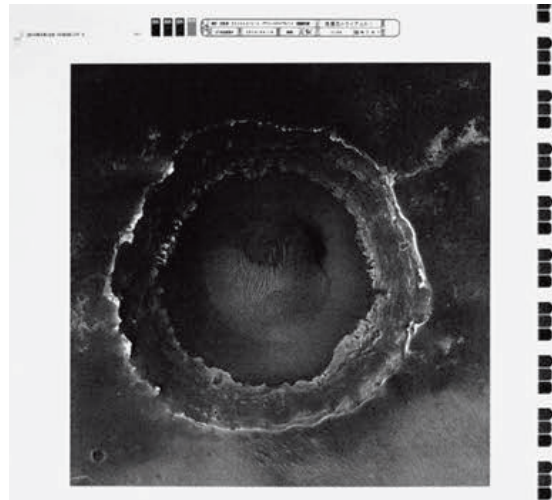
トリプルトーンと銀の共存

白と黒の宇宙を見応えある表現に高めるため、銀を使用することにした。銀版をベースに、モノクロ写真表現で使われているトリプルトーンを重ねた4版が基本設計。銀版は原稿ごとに色の重なりで表情を出す、質感を生かす、銀とスミのバランスをとるなど、それぞれの個性に合わせて作り込んだ。

原稿



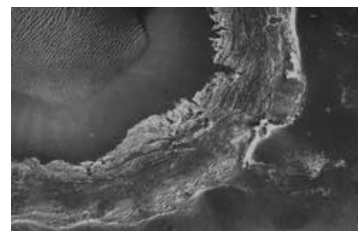
NASAの火星探査機（マーズ・リコネサンス・オービター）搭載の高解像度カメラ（HIRISE）で撮影された火星地表のデジタル画像
Image: NASA/JPL/University of Arizona



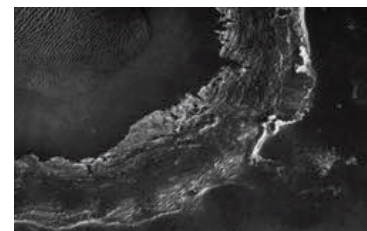
銀+トリプルトーン
モノトーンの写真表現は印刷技術がかなり確立された分野だが、今回はあえてもう一歩踏み込み、銀インキを中心とした製版設計に挑戦した。銀インキのベタはスミ45%と同程度の明度になる。そこでグレートーンの一部を銀に置き換えて自然に溶け込ませ、さらにシャドウ部の下地、濁りのないライトトーン、岩石の金属的な質感などの表現に生かしてみた。その結果、陰影に強いコントラストが生まれ、豊かな表情と立体感を際立たせることができた。



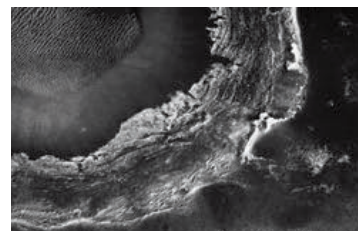
4色モノトーン(CMYK)
通常の写真分解による、プロセス4色を使ったモノトーン。柔らかな仕上がりがだが、色浮きしやすい。



スミの1色モノトーン
もっとも基本的なモノクロ表現。階調が狭く、コントラストは出るが中間調のボリューム感が出しにくい。



スミのトリプルトーン
モノクロの写真表現の一つ。階調の幅が広く、非常に強いコントラストを出すことができる。



銀+トリプルトーン
銀をモノクロの階調と自然に溶け込ませた。強いコントラストが出るだけでなく、立体感が際立った。

トリプルトーン
モノトーンの調子を豊かに再現するために、3色（3版）で表現する手法。

プロセスインキ
印刷で使用する基本4原色のこと。シアン(C)、マゼンタ(M)、イエロー(Y)、ブラック(K)からなる。CMYKと表すこともある。

色浮き
CMYKのバランスが崩れて、特定の色相に色が偏ること。

薄墨の滲み・溜まりを生かした無彩色の表現

「薄墨は日本のアート表現の中でもっとも美しいものの一つです。長谷川等伯に代表される繊細で深遠な墨絵は、まさに“白と黒の宇宙”の広がりをおもわせます。この実験では今回の展覧会ポスターのために描いた薄墨によるロゴを用いて、単純な再現ではない、銀を使った新しいモノトーン表現の可能性を探りました」

銀インキによるモノトーン表現

薄墨の繊細な調子をつくりだすためのダブルトーン設計。柔らかい色合いをつくるベース版と、コントラストをつけて濃淡の調子を表現する調子版を元に、スミと銀インキの組み合わせを試みた。

原稿



半紙に薄墨で描いたロゴ



銀(調子版)+特色グレー(ベース版)
コンセプト“白と黒の宇宙”から、単純にスミインキではなく、無彩色のインキである銀をグレーインキとして用いてみることにした。銀をメジウムで薄めると、スミインキベースのグレーとは一線を画した明るくてニュートラルなグレーとなる。濁りの少ない明るいグレーにより、ハイキーで緩やかな調子をつくることができた。



特色グレー(ベース版)+特色グレー(調子版)
もっとも一般的に用いられるダブルトーンの掛け合わせ。若干だが赤みを帯びている。



銀(ベース版)+特色グレー(調子版)
ベースの銀版と調子を補うグレー版との組み合わせ。調子の大部分を構成している銀の効果が強い。



銀(調子版)+特色グレー(ベース版)
銀の上に刷られたグレーで銀の効果がかなり抑制されているものの、さりげない光沢感がある。



マット銀(ベース版)+特色グレー(調子版)
銀をマットニスで薄めることで、銀の光沢感を落とし、さらにグレー版を重ねて抑制した。

調子版
なめらかな調子を表現するための、微妙な濃淡の版。または、絵柄の調子の差をより強調して出すために使用される版のこと。

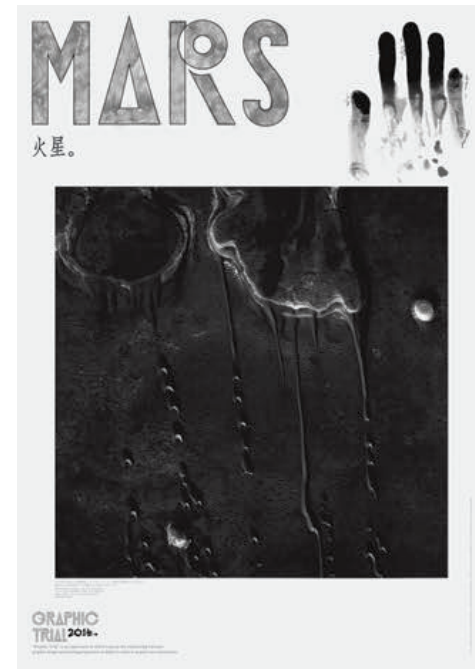
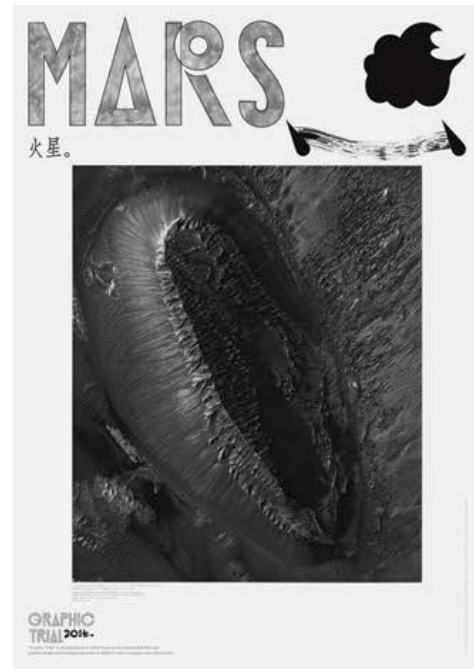
メジウム(メディウム)
インキの特性を変えずに濃度を落とすための無色透明な希釈剤のこと。

ハイキー
ハイライト部分が多く、陰影の少ない表現のこと。全体に光が回って明るい雰囲気。反対語：ローキー

FINISH

全作品とディテール

KATSUMI ASABA GRAPHIC TRIAL 2014



GRAPHIC TRIAL 2014 KATSUMI ASABA

Design : 浅葉 克己 Image : NASA/JPL/University of Arizona

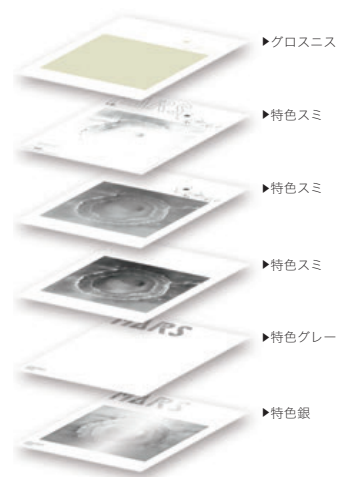
POINT & COMMENTARY

ポイントと解説

KATSUMI ASABA GRAPHIC TRIAL 2014



版構成



用紙：ハイマックンレー(マットエレガンス) 四六判 160kg
 版の構成：特色銀(金混入)→特色グレー→特色スミ(金混入)→特色スミ(金混入)→特色スミ(スリーエイト)→グロスニス



版構成



用紙：ハイマックンレー(マットエレガンス) 四六判 160kg
 版の構成：特色銀(金混入)→特色グレー→特色スミ(金混入)→特色スミ(金混入)→特色スミ(スリーエイト)→グロスニス

GRAPHIC TRIAL 2014 KATSUMI ASABA

EPISODE



右上の筆触のディテール

「J・ポロックのように描いてみました。彼の黒エナメルのアクション・ペインティングはまさに筆の技、書そのもの。そういえばアトリエが狭くなったと彼が嘆いたら、妻のL・クラスナーは「外でやれば？東洋人はそうしてるでしょ」と言ったそうです」(浅葉)

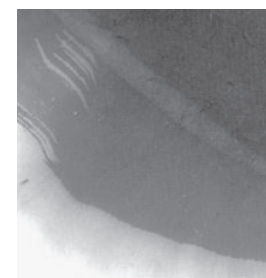
POINT



メイン写真のディテール

「“光の輪”のように、クレーターの縁が輝いて見える。コントラストを際立たせることで、この情景の不思議感をさらに強調してみました。シャドウ部には細かなディテールを銀で刷り、スミ1色の部分にも豊かで繊細な調子を表現しました」(長谷川)

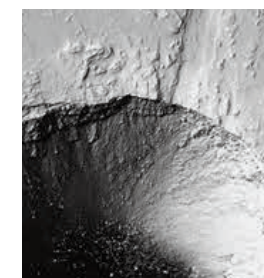
EPISODE



右上の筆触のディテール

「文字は点から始まりません。そこを起点に、起筆、送筆、収筆と筆を進ませ文字になっていく。まさに宇宙の始まりという感じでもあり、人間の一番の原点。少なくともここを知らないと中国、日本の文化はわからない気がします」(浅葉)

POINT

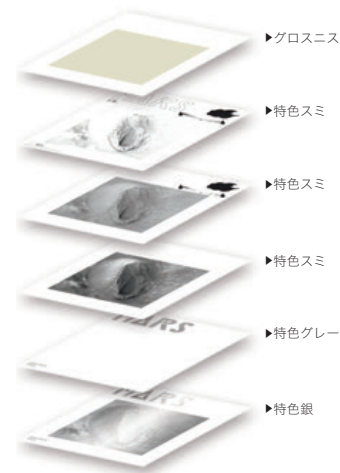


メイン写真のディテール

「柔らかなグレーの色調が純白の世界を想像させる美しくも印象的な情景。ライト部分の表現はあえて銀のみで作成、クールでハイキーな世界を目指しました。一見、完全なモノクロですが、最シャドウ以外にはほとんどスミを使用していません」(長谷川)

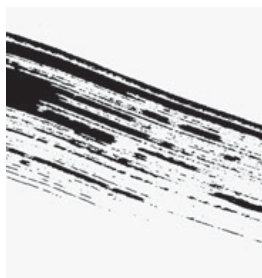


版構成



用紙：ハイマックンレー(マットエレガンス)
四六判 160kg
版の構成：特色銀(金混入)→特色グレー→特色スミ(金混入)→特色スミ(金混入)→特色スミ(スリーエイト)→グロスニス

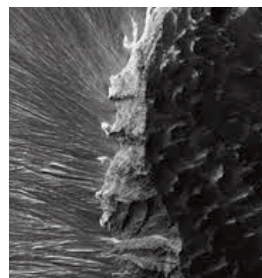
EPISODE



右上の筆触のディテール

「ある高校生が筆毛を数えたら約6千本あったと教えてくれました。コンピュータなら1本の線です、筆には6千倍の線があるわけです。これは道教の古代文字で、漢字の“比”にあたるもの。東洋人がつくった文字の原点の一つとして配してみました」(浅葉)

POINT

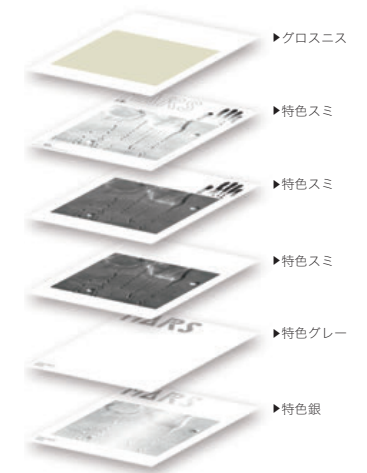


メイン写真のディテール

「繊細な皺状の髪をしっかりと再現するために、ハイライト部とシャドウ部を抽出して版を設計。銀を使うことで、明度と質の双方を追求しています。一見、黒ベタに見える最シャドウ部にまで繊細な調子を持たせました」(長谷川)



版構成



用紙：ハイマックンレー(マットエレガンス)
四六判 160kg
版の構成：特色銀(金混入)→特色グレー→特色スミ(金混入)→特色スミ(金混入)→特色スミ(スリーエイト)→グロスニス

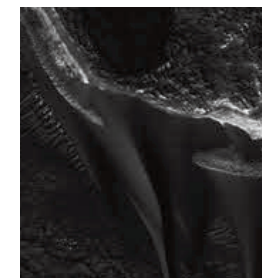
EPISODE



右上の筆触のディテール

「自分の手に墨をつけて描いてみた“手書道”です。巷でも相撲取りの手形が額装されているのをよく見かけますが、手形をつけるのは、人間の“やってみる”こと(まよ)の一番基本と言えるのかもしれない。まさに人間の手の痕跡そのものではないでしょうか」(浅葉)

POINT

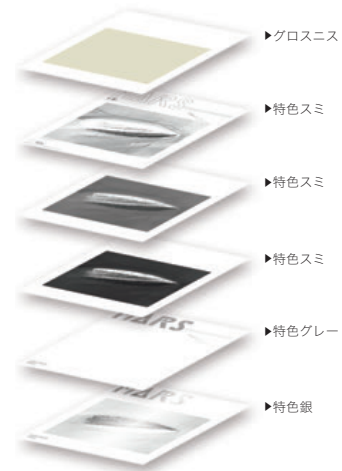


メイン写真のディテール

「水銀のようにも墨汁のようにも見えるマグマのような質感を強調するため、硬く仕上げたスミ版で骨格をつくり、絵柄の隆起部分を銀のみで組み立て、そのきを銀がスミをはじくように表現しました」(長谷川)



版構成



用紙：ハイマックンレー(マットエレガンス)
四六判 160kg
版の構成：特色銀(金混入)→特色グレー→特色スミ(金混入)→特色スミ(金混入)→特色スミ(スリーエイト)→グロスニス

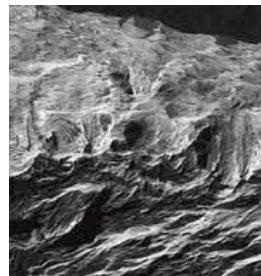
EPISODE



右上の筆触のディテール

「息をとめ、面相筆を走らせる。すると下に線はなくても全然狂わずにまっすぐ何本でも引くことができます。下は硬い馬の毛の筆の先に墨をつけ叩いて散らしたものです。どちらも楷書20年、草書10年の臨書によってようやく書けるようになった筆触です」(浅葉)

POINT



メイン写真のディテール

「切り立った隆起が黒の地表にくっきりと浮かんでいるように見えます。斜面のハイライト部は銀、シャドウ部はグレーとスミを中心に黒の調子をつくり込むことで、対比の妙を狙いながら黒面に銀を潜り込ませることで全体の調和をとりました」(長谷川)

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

たいへん面白かったです。火星の写真では、火星人が描いたとしか思えない“点”にも出会えたり、PDの長谷川さんが私の考えまでわかって表現をつくり込んでくれたのも嬉しかったし、このすごい火星の写真に人間の痕跡をどうやってプラスするかは大変でしたが、一つひとつのプロセスは面白かったです。

印刷実験という面では、印刷のバールール、深さのすこさを改めて感じる事ができ、同時にとても勉強になりました。グラフィックデザイナーは比較的表面的なパターンで終わってしまうことが多いのですが、もっと奥行きを使っていけばよりすごいものができるのではないかと感じさせてくれました。

ところで印刷の面白さとは何なのか。僕はじっと見ることにあります。WEBなどのメディアでは「見た」といっても画面はいつも流れていますからじっと見続けることはできません。繰り返し見ることもない。その点、見たい時に何時間でも、何年でも見続けることのできるものが印刷物です。

自分の意思でじっと見れば、そこには新しい発見が必ずあります。最近の一つのものをじっと見なくなってしまうましたが、じっと見ているともすごいことが起こりそうな気がしてきます。物事をじっと見ることは実に重要です。デザインとは何か、文字とは何か、卓球とは何か。あらゆるものをじっと見ることから新しい発見が出てくるように思います。

なんと言っても「印刷の面白さ、再び!」です。そのためにも、まずは地下の印刷博物館で印刷工房を見てください。活版は印刷の原点です。そこから改めてグラフィックトライアルを見て、オフセット印刷がどこまで行くのか確かめてほしい。とにかく、自分も含めて「もっともっと勉強しろよ!」ということです。ただし、それは印刷に限ったことではありません。地球のことも、宇宙のことも、特に火星は一番近い惑星ですからね、この機会にじっくり味わってみてください。

— 浅葉 克己

※バールール【valeur】(仏)
色値。画面における部位間の色相、明度、彩度の相関関係から生じる色彩効果のこと。

●プリンティングディレクターから

今回、宇宙のモノクロの写真と薄墨の世界を重ね合わせたいというお話をいただいて、印刷で何か二つをつなげる提案ができないかと考え、思い立ったのが銀のインキでした。銀は通常のグレーよりも明るくクールな印象があります。銀なら、淡い薄墨を浅葉先生の世界観に近づけることができるのではないかと考えました。実際に実験してみると、非常になめらかでハイキーなグラデーションが表現できること、銀の抑制された輝きが静かに効果を発揮することがわかったのです。

製版ではモノクロのトーンに入れ子のように銀を絡ませていくという、通常ではまず試みないような斬新な版のつくり込みにも挑戦しました。実はかなりドキドキしながら設計したのですが、結果は、光で微妙に変化する面白さも加わるなど良い結果を生んでくれました。

これらの写真はNASAの火星探査機マーズ・リコネサンス・オービター (MRO) に搭載された高解像度撮像装置「HiRISE」で撮影された火星の地表です。「軌道衛星上からの顕微鏡画像」と呼ばれるほど素晴らしい解像度があるので、B1サイズに拡大しても非常に密度の高い画像になっています。宇宙から顕微鏡でのぞくように、ぜひポスターをルーペでのぞいてみてください。印刷媒体を通して宇宙の距離感を楽しんでいただきたいと思います。

— 長谷川 二郎

