

Japan Quality —— 黒への挑戦

長嶋 りかこ | RIKAKO NAGASHIMA

黒にもいろいろな黒があり、さまざまな表情を見せてくれます。
鉛筆、絵具、油性マーカーにボールペン…、素材が違えば風合いも異なります。
色み、質感、ツヤ、深みとたくさんの要素が響きあって生まれる黒の世界。
その繊細で豊かなマテリアル感を、日本が誇る印刷技術で追求しました。

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●制作コンセプト

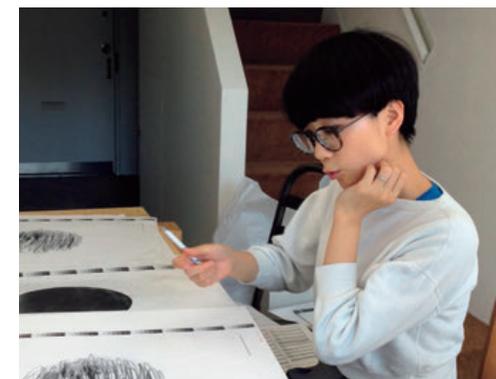
この話をいただいたとき、グラフィックトライアルは日本のものづくりの性質をととても体現している企画だと思いました。印刷のクオリティとその創作のクオリティを高めるということだけに、いろいろなスタッフとデザイナーが集まっているわけです。印刷の可能性を深く追求めていくという行為自体がとても日本らしいし、その純粋さと情熱も日本人ならではの。これは日本のものづくり精神の特徴ではないかと感じ、これを伝える作品をつくらうと決めました。

日本の印刷のクオリティは、おそらく他の国よりも相当高いと思います。特に再現性と緻密さにはすごいものがあるし、そこに挑戦し表現を高めることはトラディショナルな日本らしさの一つだと考え、「Japan Quality」をコンセプトにそれを伝えるための作品をつくることにしたのです。

そこから日の丸をモチーフにして、少々グラフィックデザインとしての楽しさを加えるために、5枚を大きさの異なるドットで構成することにしました。かなりストイックな作りですが、5枚並んだらきっと「あ！かわいい！」と思ってもらえるかな、と思います。

●トライアルの概要

表現としては黒を選びました。黒は鉛筆や墨汁、ボールペンなど、皆がいつも使っている画材の中にたくさん



あります。でも鉛筆、墨汁、ボールペン…全て同じ「黒」と呼ばれているけれど、色も質感もそれぞれです。これを印刷の表現手法でどこまで追えるか挑戦すれば、きっと「Japan Quality」が見えてくるだろうと考えました。

こういう原画を描くことはとても楽しかったです。できるだけ情緒的なものを排除しながら、各画材で「このペン先だからできること、このインクだから生まれるかたち」を意識しながら描いています。例えばボールペンなら電話しながら無意識にぐりぐりと書いたような感じ、油性マーカーなら斜めにカットされたペン先が作り出すインクの造形、墨汁なら誰でもやりそうな意味のない塗りつぶし、というように誰もが「わかるわかる、この描き方！」と言ってくれそうな描き方をしています。そうしてマテリアル感を出すという目的のもと、かたちは丸、デザイン的・意図的なラインは使わないという制約を設けたことが、結果として新しい表現を発見させてくれたように思います。

こうして描いた原画が、印刷によってすごいことになりました！マテリアル感が伝わるようにちょっと誇張して表現しているところもあるので、見た時にぎっと「手につきそう」とか「濡れてるのかな？」と思わず触ってみたいのではないかと思います。ちょっとした事にハッとしてもらえるような驚きが印刷表現で作り出せたので、ぜひ楽しみながら「Japan Quality」を感じていただけたら嬉しいです。



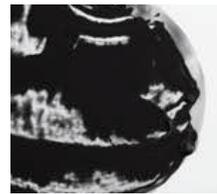
黒い画材の質感を製版とインキで表現する

「身近な画材でも、それぞれとても個性的で、キラキラするもの、ガサガサ、メラメラ…と独特の質感を持っています。その違いをどこまでリアルに印刷で表現できるかトライしてみたいと思います。インキと製版などの印刷技術に、用紙の個性も活用しながら、5種類の画材で描いた絵の再現にチャレンジしました」

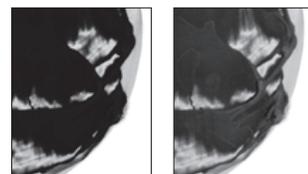
アクリル絵具の質感

マットな質感と絵具の厚みを表現するために微妙な濃淡を強調した版と、立体的な影を強調した版をマットスミで印刷。黒の中に調子がありながらもマットな色面を表現した。

原稿



スキャニングで立体感を捉える
通常のスキャニングでは全体的に光が当たるように二方向から光を当てているが、今回は片方向から光を当て、立体的な絵具の厚みが影となって現れるように工夫した。



全光

片光



ディテール

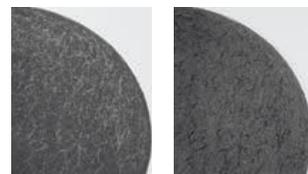
鉛筆の質感

ポイントは重ね描きの表現再現。2枚の原画を用意し、1枚を黒のダブルトーンで刷り、その上からもう1枚の原画を銀を加えた黒のダブルトーンで刷り鉛筆の重なりを表現した。

原稿



ポジとネガ、二つの版の表現を比較する
黒でつくったベースの上に重ねる銀の調子版を、ポジとネガの2種類を用意して刷り比べた。ポジ版は最シャドウ部に、ネガ版はハイライト部に銀がのってくるので、同じ原稿でもまったく異なった風合いになる。



銀にポジ版を使用

銀にネガ版を使用

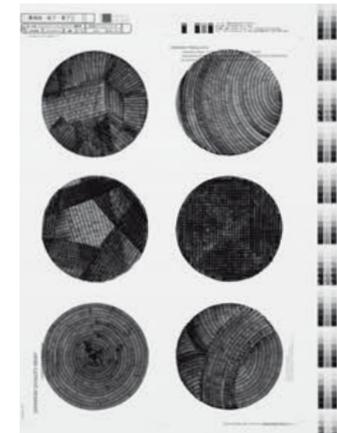
ダブルトーン
モノトーンの調子を豊かに再現するために、2色（2版）で表現する手法。

※インキとインク
ペンはインク
印刷はインキ
と表現しています。

油性マーカーの質感

ペンのインクムラの表現が最大のポイント。ペン先を紙から離れた時や、ペンが引っ掛かった場所にできるインク溜まりを片光によるスキャニングでつくりあげた。

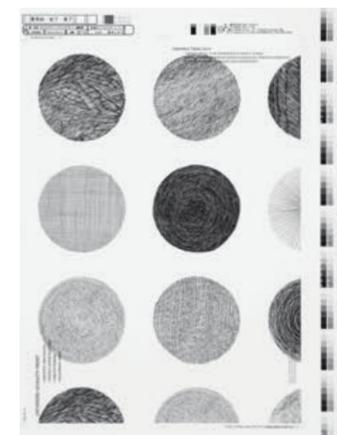
原稿



ボールペンの質感

スミとブルー系グレーによる特色のダブルトーンでボールペンの調子を印刷し、その上から偏光パールメジウムを刷ってボールペン独特の色を表現した。

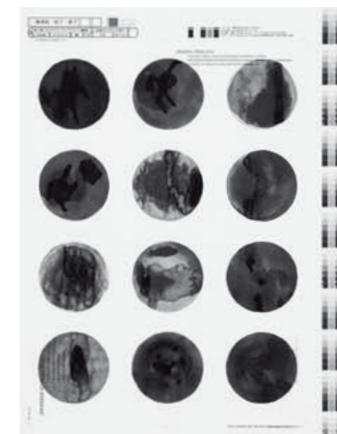
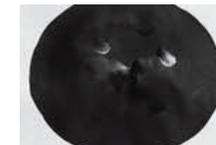
原稿



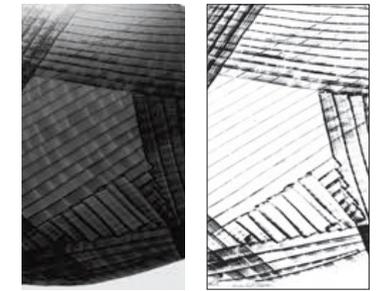
墨汁の質感

墨汁独特の^{にじ}しみや^{にかわ}膠の溜まりの光沢感を中心に版を設計した。グレー版を含むトリプルトーンに、光沢を強調するニス版を加えた。

原稿



インク溜まりの濃度感を表現する
インク溜まりをイメージし、トリプルトーンのシメ版を硬くした版を超光沢メジウムで印刷。光沢感がインキの濃度をさらに強調する仕上がりになった。



ディテール

ニス版

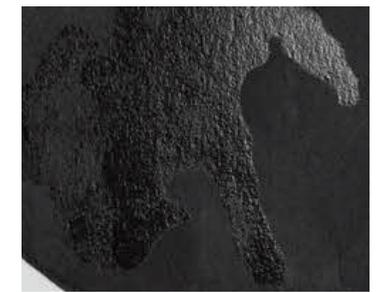
偏光パールで出現させた玉虫色
メジウムに偏光パール顔料を混ぜたインキを使うことにより、正面から見ると青系、斜めから見ると赤系に光る黒を再現。偏光パール顔料は黒の上だともっとも効果を発揮した。



光っていない状態

光った状態

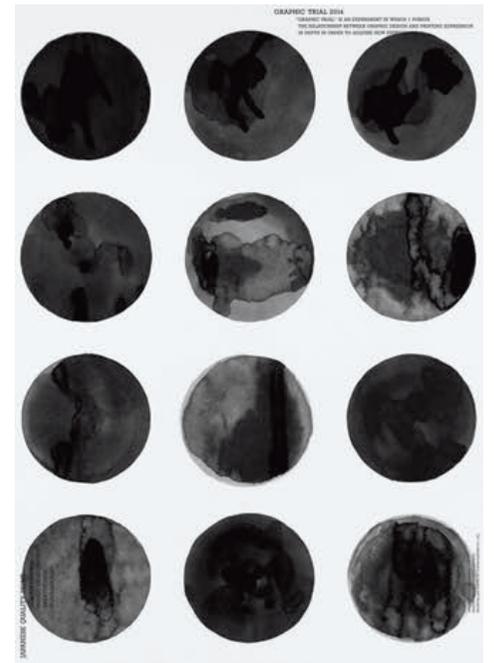
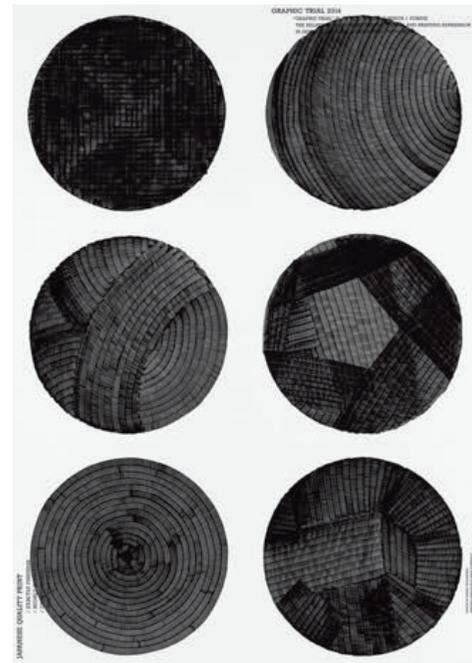
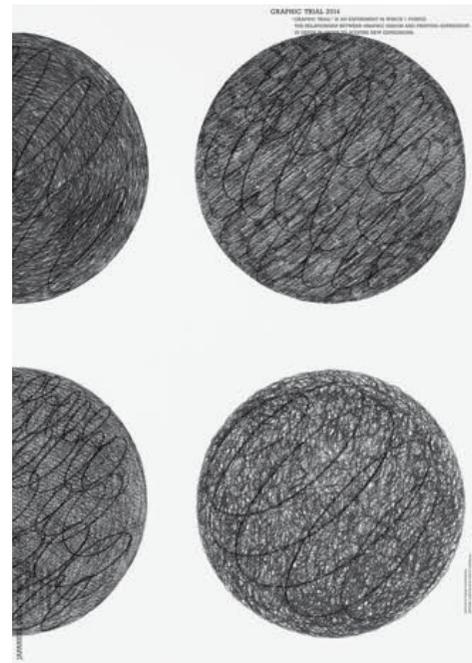
膠の溜まりを超光沢メジウムで再現
乾いていてもまるで濡れているかのような膠の溜まりは、強力な輝き効果がある超光沢メジウムで表現した。トリプルトーンのシメ版から光の部分抽出し、版を作成している。



ディテール

FINISH
全作品とディテール

RIKAKO NAGASHIMA GRAPHIC TRIAL 2014



GRAPHIC TRIAL 2014 RIKAKO NAGASHIMA

Design : 長崎 りかこ

POINT & COMMENTARY

ポイントと解説

RIKAKO NAGASHIMA GRAPHIC TRIAL 2014



版構成



「アクリルガッシュ」

用紙：SA金藤N
四六判 135kg
版の構成：マットスミ→マットスミ(10回刷り)
→スミ(10回刷り)→マットスミ(10
回刷り)→マットニス→スミ
※スミインキにはスリーエイトを使用

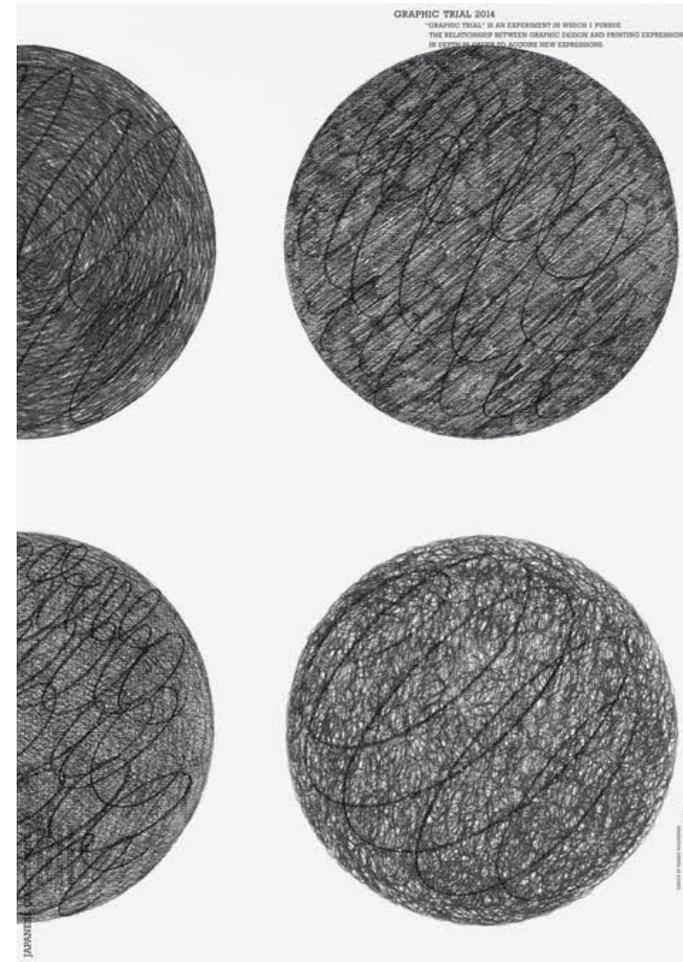
EPISODE & POINT



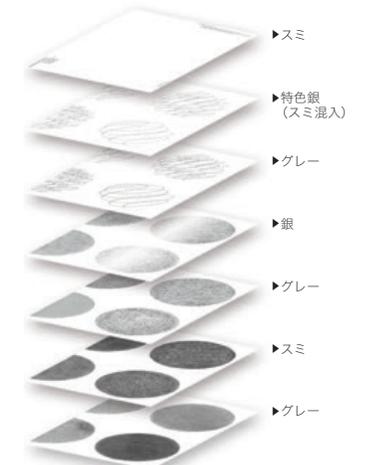
アクリル絵具は立体感を意識して

「美大出身者にとって、アクリル絵具は身近な画材で、今回使用した中でももっとも厚みを出せる画材です。しかもどこまで重ねても質感はマットというところも個人的ですよね。ここでは思いきり“盛り感”を出すために、ナイフを使ってエッジを効かせて描きました」(長嶋)

「完全にマット、しかも色のな変化が一切ない黒のベタ面にどうやって“盛り感”の調子を出すか。辿り着いた結論は、インキの重なりで実際に厚みと深みを出すという考え方でした」(富永)



版構成



「鉛筆」

用紙：ヴァンナーボV(スノーホワイト)
四六判 130kg
版の構成：グレー→スミ→グレー→銀(LR輝シ
ルバー)→グレー→特色銀(スミ混
入)→スミ
※スミインキにはスリーエイトを使用

EPISODE & POINT

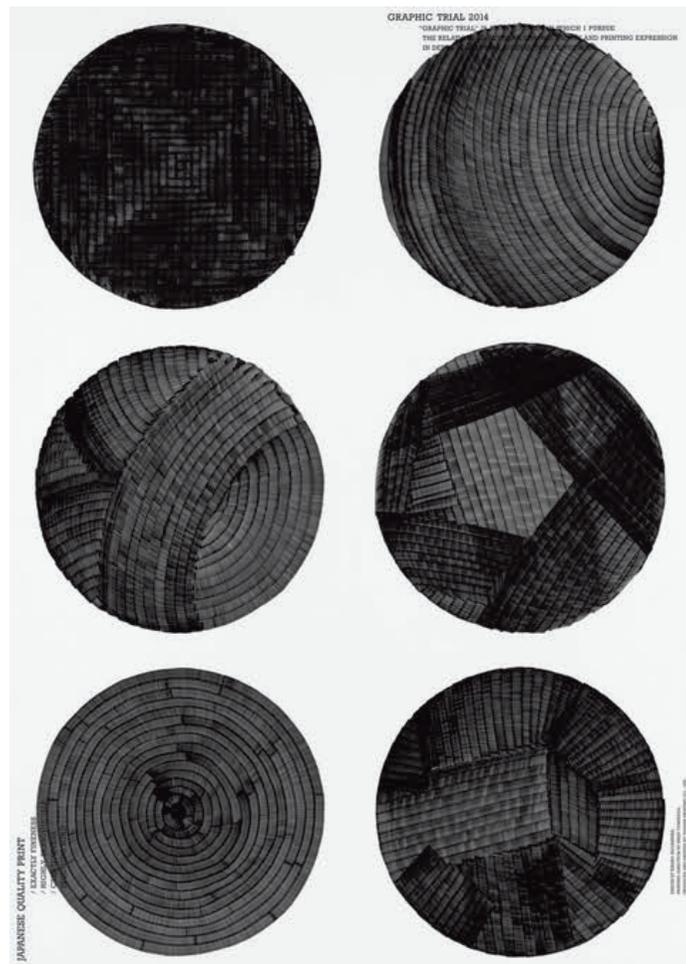


鉛筆は描き込んだ筆圧を感じつつ

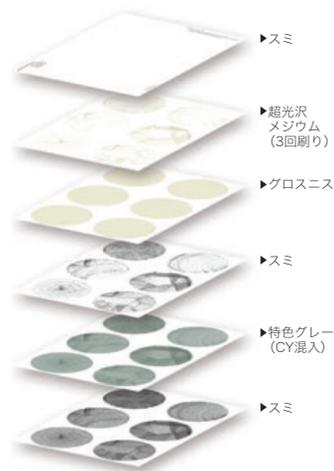
「鉛筆でぐりぐりっと描き込んでいくとギラギラとした不思議な質感になりますよね。あの感じを出したくて、意図的な強弱や情緒的な表現を排除した機械的な筆運びで円を塗りつぶしていきました。四つの円にそれぞれ違った味わいが生まれるように描いています」(長嶋)

「筆圧による凹凸や1本の線の中にあるわずかな調子の差を見せるため、インキの色だけでなく濃度も変えて印刷しています。銀を、ハイライト部に入れた版と、最シャドウ部に入れた版とで使い分け、四つの円それぞれの個性を引き立たせました」(富永)

GRAPHIC TRIAL 2014 RIKAKO NAGASHIMA



版構成



「マーカーペン」

用 紙：しらおいマット
四六判 135kg
版の構成：スミ→特色グレー(CY混入)→スミ→
グロスニス→超光沢メジウム(3回刷り)
→スミ
※スミインキにはスリーエイトを使用

EPISODE & POINT



油性マーカーはスピード感ある筆運びで
「油性マーカーってこういうペン先だったよね」とわかるような
形を機械的に描いて、そこに偶然現れてくるインク溜まりやテラ
テラ感が出せたらいいなと思いました。線を引くときに“キキ
キッ!”と引っかかる感じがそのまま筆跡として残るのも油性
マーカーならではの。スピード感が持ち味の画材です」(長嶋)
「黒といっても油性マーカーの黒はよく見るとかなりグリーンが
強いので、トリプルトーンの1版にグリーン系の色みを持った特
色黒を使用して全体の色調を補正しました。この色調がインク溜
まりをさらにリアルにしてくれたようです」(富永)



版構成



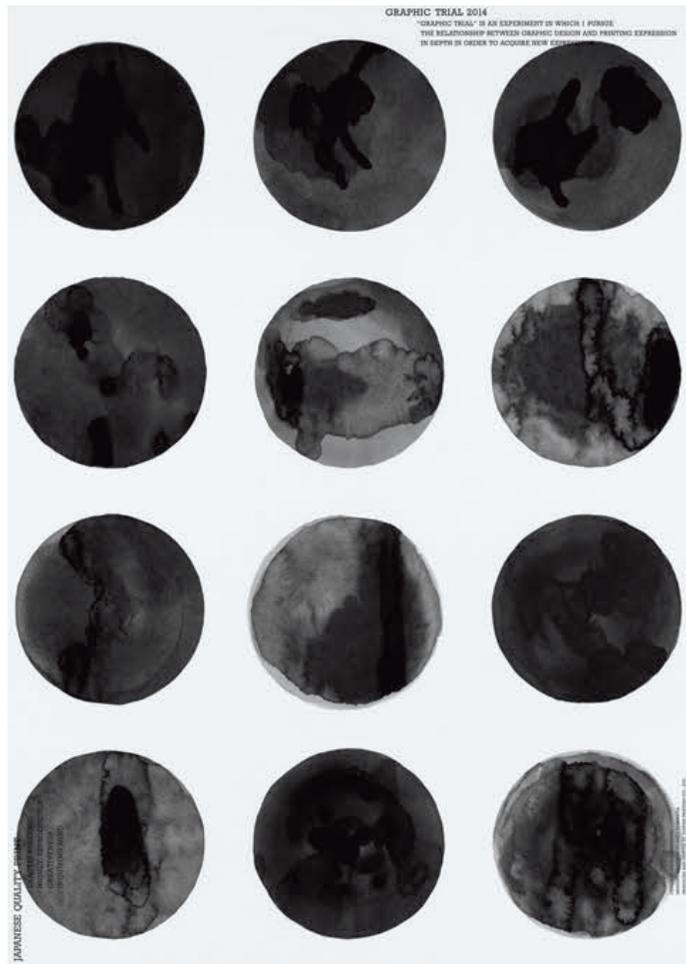
「ボールペン」

用 紙：Mr.B(オフホワイト)
四六判 135kg
版の構成：特色スミ(C混入)→特色グレー(C混
入)→偏光パールメジウム→スミ
※スミインキにはスリーエイトを使用

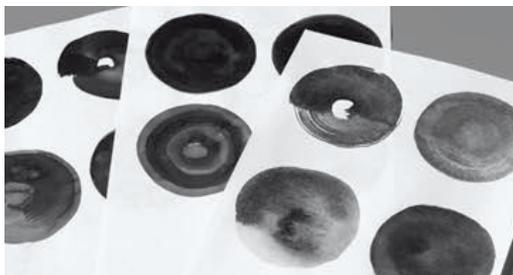
EPISODE & POINT



ボールペンはメラメラ感を楽しみながら
「ボールペンを手にすると思わずやっちゃういたら書きあってあ
りますよね。そんなよくある“描き癖”風の描き方でいろいろ
パターンをつくってみました。細いペン先なので、面白いパター
ンが自由自在なものボールペンならではの。一番華やかな絵柄
になった気がします」(長嶋)
「原画を見た瞬間、ひらめいたのが偏光パール顔料をメジウムに
混ぜる表現でした。質感の表現に加え、“ボールペンの色”に着
目したことが的中したトライアルになりました」(富永)



EPISODE & POINT



墨汁は表情の豊かさを

「墨ってまさに日本の画材という感じがします。その繊細な濃淡の表現をやってみたくて、たらし込みや筆を使うなど、いろいろな方法で原画を描いてみました。これ、とっても描くのが楽しかったです。一つひとつ全部違う表情が出てくれたので、シンプルな絵柄でも驚くくらい豊かな表情になったと思います」（長嶋）
「墨汁は膠の溜まりの強い光沢感と独特の滲み具合、微妙な色みに特徴があります。光沢感の表現だけでなく、トリプルトーンによる豊かな調子を加えることにより、一つひとつの墨の表現を細かく捉えることができました」（富永）

版構成



「墨」

用紙：ヴァンナーポフ-FS(ナチュラル)
四六判 130kg
版の構成：マットスミ→特色マットグレー(Y混入)
→マットスミ→超光沢メジウム
(3回刷り)→特色スミ
※スミインキにはスリーエイトを使用

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

オフセット印刷のことを私はちゃんと分かってなかった、と思いました。最初、鉛筆の筆圧表現なら型押しすればいいし、シルクを使えば一発で厚みがある表現ができる、だからけっこうどうにでもなると思っていたんですね。でもそれらは全て特殊印刷の技法で、今回はオフセット印刷限定なのでできないと聞いたときは、正直、「ええっ?!これはすごく大変だ!」と思ったんです。でもPDの富永さんが「版の設計で立体感を出しましょう」「パール顔料を入れてボールペンのメラメラ感をつくってみました」と次々と提案してくれてどんどん解決してくれました。鉛筆は触れば手に粉が付きそうに見えるし、墨汁は濡れているようだし、油性マーカーは原画より印刷物の方が油性マーカーらしいし…。モノ感がすごく出て、印刷物にすることで現実の画材を超えた「インク」になったんです。本当に「印刷、すごい!」と思うことがいっぱいありました。オフセット印刷限定のおかげで新しい発見がいろいろできたように思います。

振り返ってみると、今回の私のトライアルは「制限を設けることで生まれる面白さ」に尽きると思います。最初は黒いペンしか使わないと決めたこと。丸という限られたスペースの中だけで描いたこと。そしてもちろん、オフセット印刷だけという制約。それらの中での苦しみもたくさんありましたが、グラフィック的な工夫と印刷的な工夫が一つのグラフィックを完成するために重なっていく、そのクリエイションの重なりは想像以上に楽しく、面白いものでした。

もちろん制限を設けずに自分の中でどんどん拡散しながらつくりあげていく面白さもありますが、ある目的のもとで制限を課したからこそ生まれて来るものがあるのだということも発見でした。必然性の面白さや美しさにも出会えたとし、この経験は、これからの仕事やデザインにきっと生きてくるに違いありません。また機会があればぜひもう一度こんなやりとりがしたい。そう思わせてくれるチャレンジでした。

— 長嶋 りかこ

●プリンティングディレクターより

長嶋さんの作品はいつもとても明快で、伝えたいことがまっすぐに届いてくるという印象があります。今回の作品も「黒の表現」という、まさにストレートなテーマです。対象そのものを追求していく以上に、誰にでも伝わる表現にしたい、と最初に言われたので、これを受け止めるにはストレートな提案をしなければ納得してもらえない答えには辿り着けない、と思いました。

PDとはクリエイターの頭の中にある漠然としたイメージを受け止めたうえで、具体的な印刷表現に落とし込み、かたちに仕上げていく仕事です。私自身はできることに最大限に取り組み、それをクリエイターとコミュニケーションを図りながら修正し、つくり込んでいます。

そんな中で、今回は普段の仕事ではなかなか挑戦できないことにも、思い切りできる仕事になりました。今回注力したのは、それぞれの黒のキャラクター化です。誰もが思い描くようなイメージを、目に見えるように際立たせることに徹しています。時には大ききなくらい個性をデフォルメしながら、製版もインキの使い方も、何をしたいのかがはっきりわかることを心がけました。見る角度で色が変わるボールペンや銀色に輝く鉛筆が、皆さんの思い描くイメージに響いてくれたら嬉しいです。

— 富永 志津

