



LIFE — 命を織る —

生命は地球上でせめぎあい、共生しながら生命樹を織り続けています。
長い時の中で受け継がれながら幾多のかたちを得てきた生命は、
常に進化の予感に揺らぎながらも、輝き続けてきました。
未来への思いと生命への畏敬の念を、シンプルなかたちに託します。

永井 一正 | KAZUMASA NAGAI

ABOUT TRIAL

トライアルについて

●制作の背景

グラフィックデザイナーになって65年近くが経ちました。最初は抽象が中心で、だんだんと宇宙的な空間を志向するようになりました。それが少しマンネリ化してきたと感じるようになったのは1980年代半ば過ぎのことだったと思います。インスピレーションに従い、僕はこれまでやってこなかったことで転換を図ることにしました。

そのひとつが「手描き」でした。当時はまだコンピュータがある時代ではありませんので、定規やコンパスを使って非常に緻密な抽象画を描くという手法でしたが、自由な手描きはありませんでした。

もうひとつが「生きもの」を描くことでした。この地球上には動物も植物も昆虫もいて、たくさんの生命が共生しています。それらと共に生きることが地球を守ることになる、人間が他の種と共生することによって地球はもっと健全になっていくはずです。そういうことに思い至ったのは、おそらく自分自身が歳を重ね、「生きる」ということを真剣に考え始めたからでもあるのでしょう。

こうして具象による制作を始めました。さまざまな種がいる動物をモチーフにしたのは、人間も動物も植物も全部が共に生きているのだということを訴えたかったからです。それから今日まで、動物を主体とした「LIFE」シリーズをつくり続け、そこから自分も勇気づけられてきました。



●作品コンセプト

地球はさまざまな奇跡が織り重なって誕生しました。太陽とのなんとも絶妙な距離、傾き加減。これ以外にはないという所に位置したおかげで、火の玉から水の星へと変わり、海ができ、生命が誕生しました。生命はさまざまな変異を織りこみながら、植物や昆虫や動物、そして人間と、多様な種へ進化を遂げてきたのです。

ということは、今回の共通テーマの「織」と、僕がこれまでやってきた「LIFE」シリーズを合致させることができる。そう思って「命を織る」をテーマにしました。

かたちは円形にしました。最初に地球の存在があり、そこで生命が織りこまれてきたということを表したかったからです。そこに犬なら犬の、象なら象のかたちの断片をちりばめ、それらが織られてひとつの生命体になるという意味を込めました。さらにほんの少し輝きながら出現してくるというイメージを想い描きました。

僕の作品の動物たちでもっとも特徴的なのが「目」です。人間と動物を共に生きるという視点から捉えようと、これまでもほとんどの作品でこのように人間的な目にし続けてきました。これからより良く生きていこうという強い意思表示として、また、生命の強さを象徴するものとしてこの目を描いています。

この世に生を受けるということはそれだけでも大変なことです。不思議な輝きをもって現れてくる動物たちを通して、そのイメージを伝えたいと思います。

生命の神秘が伝わってくる光を宿したグラデーション表現

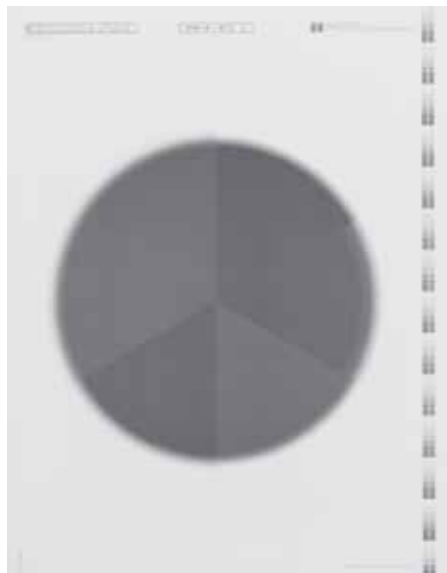
「生命の誕生というストーリーを、徐々にその姿を成していく動物たちの姿になぞらえました。まっさらな紙地の上に、光を帯びながらふわりと色が浮かび上がり、やがて強いかたちを構成していく様子を、色面とグラデーションだけで表現します。構造が単純なだけに、より繊細で精緻な版設計が必要になるところです」

グラデーションのボケ足の検証

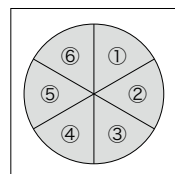
強い色面からまっさらな紙地へとなめらかにつなぐグラデーションの実験。きれいなものにするにはボケ足を長くすれば良いのだが、今回は形状の印象を変えない程度の短いボケ足でなだらかに階調を移行させる必要があった。わずかな幅でどのようにグラデーションをつくるのが設計のポイントになった。



手描きの指示書



階調が急激に変化したように見えてしまうトーンジャンプ。データが単調なグラデーションでは特に発生しやすくなること、わずかな幅で微妙かつ急速な変化が必要だったことから、ボケ足を2版の掛け合わせによって設計することにして、そのバリエーションをチャート化した。



- ①Illustratorでつくった1～100%のグラデーションの同版2回刷り
- ②①の内1版のボケ足を長くしたもの
- ③①のトーンジャンプでインキ溜まりのように見える部分を調整したもの
- ④Photoshopでつくったグラデーション2版にぼかしとノイズをそれぞれ加えたもの
- ⑤④のぼかし版と、それを80%に減調製版したもの2版構成
- ⑥ぼかしとノイズを加えた版と、それを80%に減調製版したもの2版構成

●ディテール



①Illustratorで1～100%の直線状に設計した版の重ね刷り。インキ溜まりのようなトーンジャンプが発生。



③左図のトーンジャンプした部分をデータ上で調整。目の錯覚を物理的に補正するのはなかなか難しい。



④Photoshopで緩やかなカーブ状の階調のダブルトーンを設計。まだ若干のインキ溜り状の段差がある。



⑥⑤のダブルトーンのデータにノイズをかけた。なめらかさに砂目の表情が加わり、これを採用。

“輝き”のインキ設計

光りながら浮かび上がってくる印象をつくるために、輪郭から内側に向かって光沢を出すグラデーションをパールメジウムで重ね合わせた。同時に、光った印象を強調する手段として蛍光インキの有効性を検証しようと、もっとも蛍光感の強いイエローをパールメジウムで薄めて刷り重ねる実験を作品「いぬ」で行った。

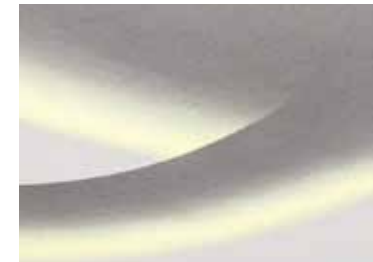
●蛍光イエロー+パールメジウム



●パールメジウム



ディテール



蛍光イエローはやはり発光感がある。犬のグレーとは色みが合わないが、他の動物には効果的だとこの結論に。



色面のグレーとじっくりなじみながらもパールの光沢がしっかりと感じられる。上品な“輝き”が得られた。

“輝き”の色み調整

グラデーションが整ったところで最後の仕上げとして、光沢の微妙な色調をパールメジウムの割合で調整していく。動物の色調となめらかに溶け合うように見える落としどころを丁寧に探っていった。右は作品「そう」で行った実験。



①蛍光グリーン+パールメジウム



②①にシアン混入

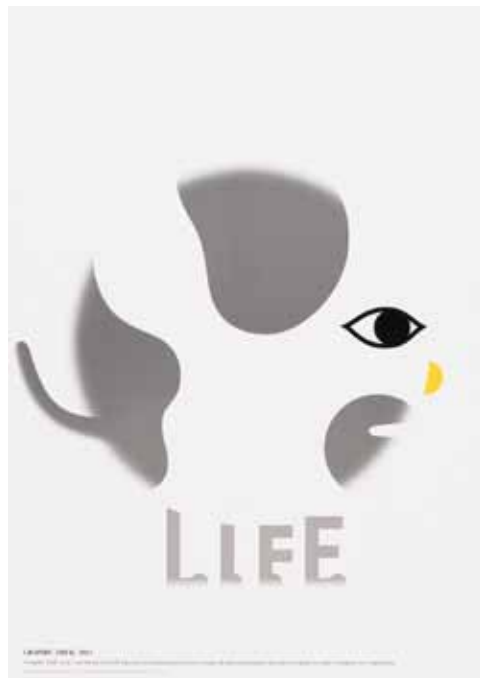


③銀+パールメジウム+シアン

①は象のブルーと色相が異なるために一体感がやや希薄になった。②は色面となじみはいいが発光感が弱くなってしまった。それに対して③は、銀をパールメジウムで薄め、さらにシアンを加えたことで、ブルーグレーの不思議な発光感が生まれた。

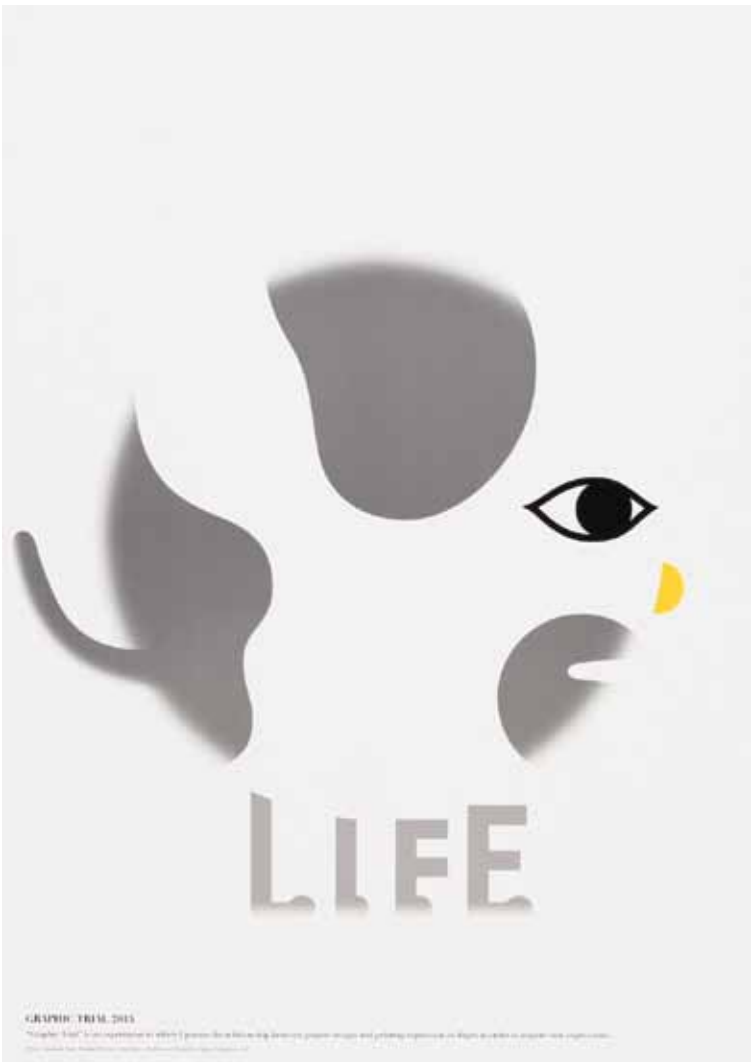
FINISH

全作品



POINT & COMMENTARY

ポイントと解説



「いぬ」
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS／四六判 135kg

POINT



「ここに落ち着くまでは自分なりにいろいろ試し、最終的に落ち着いたグレーを選びました。ぼかしもきれいにできている素直なものを選びました」（永井）
「動物の色面はマットで厚みが出るように、マットニスで希釈したインキを2回塗り重ね、さらにマットニスを刷って仕上げています。インキをマットニスだけで調色したのは初めてでしたが、予想以上にめらかに仕上がりました」（尾河）

版構成



※①～④はマットニスで希釈



「さる」
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS／四六判 135kg

POINT



「額のシワで猿の感じが出たように思います。ぼかしもとてもうまくいきました」（永井）
「ボディのグラデーションには茶色の色面となじみが良さそうな蛍光オレンジを用いました。オレンジは、イエローやピンクなどの蛍光色に比べると使用頻度は高くありません。ところが今回、思った以上に蛍光効果が高いことを発見。色の種類も豊富なので、使いようによっては面白い効果が期待できるという感触を得ました」（尾河）

版構成



※①～④はマットニスで希釈



「パンダ」
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS／四六判 135kg

POINT



「パンダといえば白と黒ですが、それが単調にならなかったのは銀のぼかしがあるからです。不思議な輝きを出現させてくれました」（永井）
「パンダは黒だと思った瞬間に“これは銀だな”と即決。ただし銀はそのまま使うと単なるグレーに見えてしまいます。銀らしさが最大限発揮される濃度になるまでパールメジウムで希釈しています。パンダに限りませんが、濃度調整はすべて印刷現場に立ち会いながら調整しています」（尾河）

版構成



※①～④はマットニスで希釈



「そう」
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS／四六判 135kg

POINT



「生命の力強さを象徴するかのような象。今回は大きくてかわいらしい子象のイメージを、さわやかなブルーで表してみました」（永井）
「蛍光色のないブルーの色面になじむグラデーションを考えた結果、たどりついたのが銀をベースにしたボケ足でした。とはいえ、銀だけではどうしても影のように見えてしまいます。そこで銀をパールメジウムで薄め、さらに少量のシアンを混ぜて色面となじむよう調整しました」（尾河）

版構成



※①～④はマットニスで希釈



「ひつじ」
用紙：ヴァンヌーボ スムース-FS／四六判 135kg

POINT



「オレンジ色に輝きながらぐるぐると回っている立派な角をメインにしました。大変きれいなグラデーションになりました」（永井）
「グラデーションのボケ足の長さは色面のかたちによって幅を調整しています。特に“ひつじ”や“ぞう”のように長い曲線を描くものは一筋縄ではいきません。原画のプロポーションを損なうことなく自然なグラデーションを実現できたのは、製版の現場の技術と尽力のおかげです」（尾河）

版構成



※①～④はマットニスで希釈

AFTER TRIAL

トライアルを終えて

●トライアルを終えて

浮世絵版画が絵師と彫師と刷師がいて初めて成立するように、ポスターは印刷されて初めて作品として成立する、印刷とデザインの協同作業です。今や世界有数となった日本のオフセット印刷技術ですが、その力を駆使するためにも、印刷とデザイナーの綿密な関係は欠かせませんし、プリンティングディレクターの重要性は今後さらに増していくものと思われます。

グラフィックトライアルで、それを改めて感じるようになりました。今回、僕は細かなことは言わずに、あくまでイメージだけを伝えるようにしました。それをプリンティングディレクターの尾河さんが解釈をしている試みてくれました。黒に銀を合わせてぼかすという意外な発想もその中から生まれました。協同作業によって成し得た作品は1枚ごとに異なる輝きを帯び、動物たちは今にもかたちを得て生き生きと動き出しそうで、さわやかな命の風が吹いてくるものになりました。貴重で、とても面白い体験を得ることができました。

この「LIFE」シリーズもそうですが、抽象や宇宙を描いていた頃から、デザインを通して何かを訴えていきたいという思いがあります。それは早産児として生を受け、虚弱で何度も大病を患いながらも生きながらえる中で感じてきた「生かされている」という感覚に根ざしたものです。生かされているからには、それに感謝して何かで社会に貢献したい、という思いを常に持ちながらこうして作品をつくり続けています。

今はデザインはすべてパソコンでできるようになりました。もちろんコンピュータの可能性はたいへん拓けていると思いますが、総体的に見ればまだコンピュータならではの作品は少なく、押し並べて平均化されているような気がします。ですが世界が求めるのは強烈な個性でありオリジナリティです。若い方々には、魂を揺るがすような、人の命に語りかけてくるようなものをつくってほしい。そのためにいろいろなものから学び吸収して、オリジナリティを獲得してほしいと思います。

—— 永井 一正

●プリンティングディレクターから

「動物が輝きながら現れるようなイメージを表現してみたいのですが、どうですか？僕にとっても初めての試みです」。最初のミーティングで永井先生はそうおっしゃって5枚のスケッチを見せてくださいました。なんと、スタート時点で既にポスターすべての完成イメージまで描いていらっしまったとは！その世界観に感動しながら、「一緒につくりあげていきましょう」という言葉に応えられるものに仕上げたいと、心新たに臨みました。

今回、最大の課題はグラデーションでした。「命の出現を表現するような不思議な輝きを帯びさせたい」というリクエストに対し、選択したのが「光る」素材としてのパールメジウムと蛍光インキと、内外両方から攻めこむダブルのグラデーションによる版設計でした。内部で何度もテストを重ね、「これだな」と思えるものに仕上げてお見せしたとき、先生は「不安半分期待半分でいましたが、すごく良いものができましたね」と言ってくださいました。あの時は心底ほっとしました。

実は、この作品のもうひとつのポイントが質感表現です。シルク印刷に負けないようなマットで厚みのある色面の質感をオフセット印刷で再現し、グラデーションの光沢感と相対させ、さらに動物の「目」ではインキの強さを最大限に生かしています。グラデーションと共に3つの質感の競演を味わっていただけたらと思います。

—— 尾河 由樹

