

いつもなぜかワクワクさせてくれるスクラッチ。
削る行為も剥がれ落ちた色の破片も作品の一片となる。
見る楽しさと削る楽しさが「Fusion(融合)」した。



Scratching

Creator

吉田ユニ Yuni Yoshida

アートディレクター、グラフィックデザイナー

1980年生まれ。女子美術大学デザイン科造形計画専攻卒業後、大貫デザイン、宇宙カントリーを経て、2007年に独立。

広告、CDジャケット、映像、装丁などで幅広く活動。

主な仕事に、ラフォーレ原宿、野田秀樹演出舞台「THE BEE」「半神」のアートディレクション、木村カエラやChara、Perfume、星野源のCDアートワーク、LUMINE「IT'S NEW」WEEKキャンペーンビジュアル、渡辺直美展のアートディレクション等がある。

2016年から雑誌『装苑』で連載をはじめ。2016年東京ADC賞、ミュージックジャケット大賞受賞。

Printing Director

富永志津 Shizu Tominaga

大好きなスクラッチをテーマに

グラフィックトライアルのお話を伺った時に、スクラッチで何かしたいと思っていました。昔からスクラッチが大好きでしたし、こういう機会だからこそ普段できないことをやりたい、って。それに「Fusion」というテーマにもいいかなという気もしました。人の手が加わって変化することも、PDの富永さんと一緒に作っていくことも融合だと思うので。

スクラッチは昔から好きだった？

子どもの頃、漫画雑誌のおまけなどによくスクラッチがありました。自分の手で変化させるワクワク感も好きでしたし、懐かしさもあります。その頃からずっと銀色だった気がするのですが、あまり進化していないようにも感じていました。だからこの機会に少しでも変化が加えられたらと思いトライアルすることにしました。

作品でスクラッチを使ったことは？

以前、インビテーションカードを作った時に、お皿型のカードにケーキの形をした金色のスクラッチを作ったことがあります。「シルエットじゃなくて、本物の写真だったらいいのにな」と思っていました。それがずっと頭の中にあっただから、今回も「スクラッチ」という言葉がすぐに浮かんだのだと思います。

アイデアはいつも頭の中に？

頭の中だけで考えていることも多いのですが、キーワードを書き留めたり、スケッチを描いたりしています。手を動かしているとそこから拾っていけることも多いし、頭の中を整理するのも役立つ気がします。そうしていると、何気ない瞬間にポッと閃いてくれることがあるんです。

削りかすまで含めて作品に

今回の作品は、スクラッチの上からも印刷して、それを削って仕上げるという作り方になっていて、削りかすまでを含めて作品だと考えて作りました。

モチーフ探しが大変だったのでは？

はい。5つのモチーフを考えるのが結構大変でした。削る前、削った後、さらに削りかすも一緒になって面白みのあるモチーフじゃないと意味が無いし、モチーフで面白さまでいぶ変わってしまいます。技術的なテストをリンゴの写真で進めながら、モチーフ選びをどう

するか、ずっと考えていました。

最初に決まったモチーフは？

ひとつは以前の金色のスクラッチと同じようにケーキにしました。さらに、やってみたかったのが焼き魚です。剥がすタイプのスクラッチでは、皮がペロンとめくれるように剥がれるので、めくことに意味がある果物にしようと思っていました。とは言え、何がいいかは悩みましたね。ミカンやグレープフルーツだと皮が厚くて堅そうだし、イメージがぴったりくるものを探してバナナに行き着きました。それから消しゴムで消す感じで、鉛筆もやることにしました。

一番悩んだのはどのモチーフ？

植木鉢です。最初から植物を入れようと決めていたけれど、どんな植物にするかは迷いました。ドライフラワーがバリバリと壊れていこうに削れていくというアイデアが最後まで残っていましたが、植木鉢のほうが面白そうだな、と思って。

最終的にスクラッチの種類は2種類にしました。4点は従来のスクラッチのよ



吉田ユニ Yuni Yoshida

うに削るものにして、バナナだけはペロンとめくれて剥がれるものになりました。

いちばんのお気に入り？

焼き魚です。印刷したスクラッチの質感と魚の塩焼きの質感が近くて不思議なくらいにリアルだし、削っていると骨が現れるというのもちょっと面白いかな、って。

リアルなもので驚きたい

今回の仕事もそうですが、実際に撮影した写真をそのままモチーフにすることのほうがいいです。合成しないことに特別こだわっているわけではないし、「これ、一発で撮っているんだよ、すごいでしょ」と見せたいわけでもありません。ただ単に自分が思い描いているものを実現しようとすると、撮影現場で作り込むことが多くなるんです。現場でいろいろ試行錯誤しながら発見したいという気持ちがあるせいかもしれません。

今回も素材は写真ですね。

削りかすが魚の食べかすのように見えるとか、写真の大きさがリアルなサイズとか、そういう部分に今回はこだわりました。削った部分もどこかリアルに近づくような大きさにしています。

リアルを求めた？

昔からリアルなものは好きなんです。ファンタジーよりもノンフィクションが好

きです。おままごとでも折紙で作ったお肉をスーパーの白いトレイに載せてラップをかけて本物らしくしていましたね。新聞紙を丸めて、色の折紙を貼ってつくった実物大のスイカをスーパーの袋に入ると、ちょっとだけ透ける感じが本物らしく見えるんです。それを持って歩いていると近所の人に「あれ、スイカ持っているの？」と驚かれて。そういうのも楽しかったですね。

驚かせるのが好きだった？

驚かせることも好きだったし、自分が何より驚きたかったのだと思います。見たことないものを見たという思いがあるから、リアルなものに面白みを感じるんでしょうね。それが私の原点のひとつにあるから、いつもどこかで無意識のうちにそういうものを求めているのかもしれません。

スクラッチの楽しさを一緒に

今回の作品づくりは本当にとっても楽しかったです。写真でスクラッチができたということはもちろんですが、もうひとつ、PDの富永さんとお仕事できたことが楽しかったです。一緒にものを作っているという感覚を持てたこと、同じ視点で会話ができたことは、普段の仕事では味わえない楽しさでした。それに、印刷のプロとしての富永さんの視点はすごく新鮮で刺激的でした。印刷ならではの面白さに気づくこともで

きて、これからはもっと印刷にも目を向けていきたいと感じました。

トライアルの感想を。

実際に作品に用いたのは2種類だけですが、いろいろな種類のスクラッチも見つけることができました。それから、作品には反映できなかったけれど、触ると絵が消える印刷というのもすごく面白かったです。

示温インキの実験ですね？

そうですね。触れると体温に反応して絵が消えるインキです。何度か実験をしていただいたのですが、インキの面積や厚みが十分ないと反応しないので写真の場合は粗線になってしまうため、他の作品とバランスが悪くなるので諦めました。でもいつか絵本のようなもので使うことができたらと思っています。もちろんスクラッチもぜひ発展させてみたいと思っています。

最後に来場者の方々に一言。

今回はスクラッチすると変化する作品を5作品作りました。とても気に入った作品になりました。会場にはスクラッチの体験コーナーもあるので、皆さんもぜひ削って楽しんでください。



Point of Trial

トライアルのポイント

スクラッチ印刷の削れ方の検証

スクラッチ印刷は上下二つの絵柄の間に剥離層を作るのがポイント。まずオフセット印刷の4cで下の絵柄と剥離ニスを刷る。次に、さまざまな白いインキを組み合わせたシルクスクリーン印刷で下の画像を隠蔽しつつ削れる層をつくる。最後にインクジェットで上の絵柄を刷って、フルカラーで削れ方の異なるスクラッチ印刷を作成した。

③ インクジェット：4c

② シルクスクリーン印刷：白

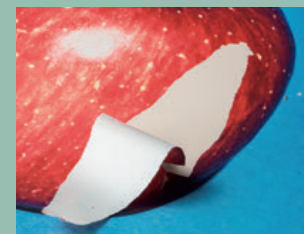
① オフセット印刷：4c

剥離ニス

スクラッチ印刷の版構成



柔らかく削れて、細かい削りカスが出る



削れ方は堅いが、皮がむけるように一気にめくることができる



表面は膜状だが、中は粉末状になっていて、粉々に崩れるように削れる



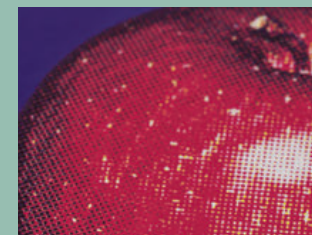
削ることはできないが、テープに貼り付いて一気に剥がれる

温めると消えるインキ

一定の温度以上になると色の消える示温インキを使ってグラフィック表現にトライアルした。インキに含まれるマイクロカプセルが通るギリギリまでシルクスクリーンのメッシュを細かくし、網点を使ったフルカラーの階調表現に挑戦した。



黒、ブルー、ピンクのインキがあり、温めるとY以外の色が消えてゆく



AM20線



FM

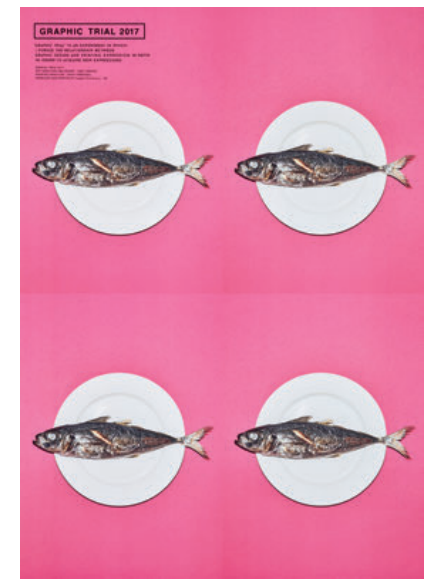


1

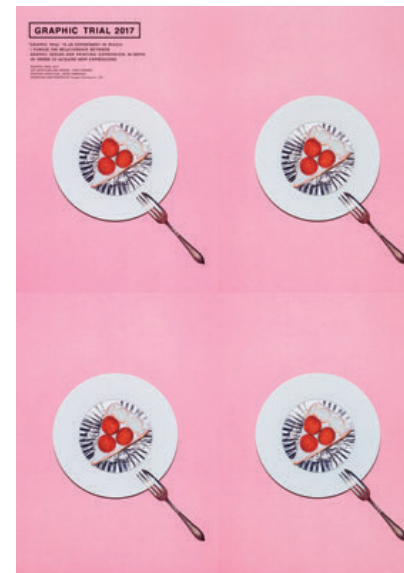
1-5 印刷方式[色数]—H-UVオフセット印刷[5] + シルクスクリーン印刷[2] + インクジェット[4]
 スクリーン——AM175線、150メッシュ
 用紙——オーロラコート 135Kg



2



3



4



5