



Chrome

光によって陰影は生まれ、様々な色が現れる。
光のゆらぎは、明暗の変化をつくりだす。
“ゆらぎ”を集めると不思議な色が現れた。
RGBからCMYKへ、写真から印刷へ。
その変換を利用して“光のゆらぎ”を凝縮させる。

市川 知宏

TOMOHIRO ICHIKAWA

Printing Director : 高本 晃宏

ABOUT TRIAL

トライアルについて

■目に見えない“光のゆらぎ”を目指して

光をどう捉え、コントロールしていくか。それが私たちカメラマンにとって常に最大の課題です。

人が目と脳でモノを知覚するように、写真はレンズとセンサーでモノを捉えます。このセンサーが光をどう受け入れるかで写り方も変わります。たとえば自分の見ている印象と撮影した写真が違ったイメージに見えることがあるのもそのためです。

光は撮影のセッティングによって様々な表情を生みだします。今回はその光の多様性を捉えてみることにしました。目で見えている像ではなく、いつもの撮影では捉えきれない光の「幅」を、写真と印刷というプロセスを通じて定着させることで、合成やエフェクトではつくり出せないリアルな「光のゆらぎ」の再現に挑戦しました。

■CMYKへの変換で生じる課題と向き合うなかで

私は印刷会社のカメラマンとして、印刷の素材となる写真を撮影するのが仕事です。その時、印刷工程へ円滑に引き渡すために考慮しなければならないことがいくつかあります。

まず、撮影データは写真のRGBデータから印刷用のCMYKデータへ変換されるということです。その際、色の再現領域が異なるために、データは圧縮されてしまいます。

次に、印刷用の網点に変換されることです。データでは微妙な調子が存在していても、網点は明るい部分では小さくなり、暗い部分では大きくなるため、繊細な調子再現ができません。こういった色や調子が本来のデータから変わってしまうことは、お



そらく大半のカメラマンは、多かれ少なかれ受け入れている部分でもあると思います。

それでも、この状況を最小限に抑えるために、私たちは常に準備をしています。印刷現場でどんなデータが必要になっても対応できるように、ピントや光を細かく調整して、色やトーンを変化させた写真を何枚も撮影しておくのです。実は、これが今回のトライアルの大きなヒントになりました。

■版を利用して“光のゆらぎ”を出現させる

閃いたのは、光のコントロールによって色やトーンを微妙に変えて撮影したデータを集めて「光のゆらぎ」を浮き上がらせるというアイデアでした。

ピントの幅、ライティングの光の量の調整など、撮影ならではの手法を使えば、同じアングルの写真でもいろいろな光のパターンが生じます。それぞれのデータをCMYKの4色に分版して組み替えることで、色やトーンズレが「光のゆらぎ」となって現れます。「写真→印刷」のプロセスを、本来のデータより圧縮されてしまうと否定的に考えるのではなく、CMYKへの変換が前提の作品づくりと捉えなおすことで、印刷物ならではの新しい写真表現へ拡張でき

TRIAL PROCESS

トライアルプロセス

写真原理と印刷の版を掛け合わせ 豊かな色彩を出現させる

市川 知宏 × 高本 晃宏 (PD)

るかもしれないと考えました。

被写体には工具を選びました。工具はクロームメッキなので光と影、すなわち白と黒の階調しかありません。ところがこれをCMYKの分版にして光のコントラストが異なる版を組み合わせると、本来は見えないはずの色のトーンが生じます。版を入れ替えることで、グレーのバランスを崩した結果が色となって現れたのです。

■写真素材というボタンをつなぎながら

写真素材はボタンのようなものです。カメラマンによって撮影されたものが、アートディレクター (AD) によってポスターというかたちを与えられ、さらにプリンティングディレクター (PD) に渡って印刷というゴールに向かいます。日々の仕事では、いったん撮

影データを納品すれば後は自分の手を離れ、次に見るのは印刷物になった姿ということも多々あります。

しかし、今回はボタンとなった写真素材そのものがトライアルだったことで、ADの青柳さんやPDの高本さんと一緒にボタンが受け継がれていくプロセスを体感することができました。しかも、RGBとCMYKとの関係をあらためて考えさせてくれる絶好の機会となりました。RGBにはないK(スミ)の解釈、紙の質感、紙とインキの関係など、印刷の面白さを知ることもできました。

考えてみれば、かつてのフィルムの時代には現像するまで撮影したのを見られませんでした。この作品も印刷されるまで「光のゆらぎ」がどう表れてくるか、実際のところはわからない。かなりドキドキしながら仕上がりを待つ楽しさを味わうことができたのも、大きな収穫だったように思います。

作品制作にあたった凸版チーム

この作品には凸版印刷のADである青柳雅博さんが参加、ポスターのデザインを行いました。実は、市川カメラマンと青柳AD、高本PDはこれまで何度も組んだことがあり、2019年にともに制作に携ったブリヂストンのカレンダー(P.35参照)が、欧州最大のカレンダー展「グレゴリー・カレンダー・アワード」ではフォト賞を受賞するなど、高い評価を得ています。

今回、市川さんがグラフィックトライアルに参加すると聞き、青柳ADは「カメラマンとして本領を發揮してもらうためにも、できるだけ撮影に集中して欲しい」との思いから加わったそうです。「市川さんの被写体へのすさまじい執着と、常に印刷で+αを生み出してくれる高本さんとなら、かなり面白いことになりそうですから」といいます。この3人、お互いに必要以上に口を出さず、それぞれが自分の仕事を一杯やるというのがいつものパターンなのだから。

「市川さんは撮影、僕はグラフィック、高本さんは印刷というアウトプットに注力する。その結果、3人とも想像していなかったものができあがるという関係系になっている気がする」(青柳)
「お互いにやれることをやる。意識しているわけではないけれど、皆ギリギリのところ、いい意味で尖った部分をつくらうとしているのでしょね」(高本)

今回のトライアルでは写真素材というボタンをつなぎつつ、3人で並走しながら作品を完成させました。



製版では、撮影した写真のRGB3色のデータからCMYK4色の網点を生成するため、絵柄の色調が撮影時のデータから変化する。そのため、写真素材を提供するカメラマンはその変化を予測して、ピントや色調、明暗の違いを意識して撮影している。このトライアルではピントの幅とライティングの性質を利用し、その特性を組み合わせることで新しい写真表現の可能性を追求した。

①被写界深度

被写体のピントが合って見える前後の範囲のこと。カメラの絞り[※]の機能で調節する。被写界深度が浅くなるとピントの合う範囲は狭くなり、被写界深度が深くなるとピントは広い範囲で合っ見える。※絞り=カメラのレンズから入る光の量を調整する機能。



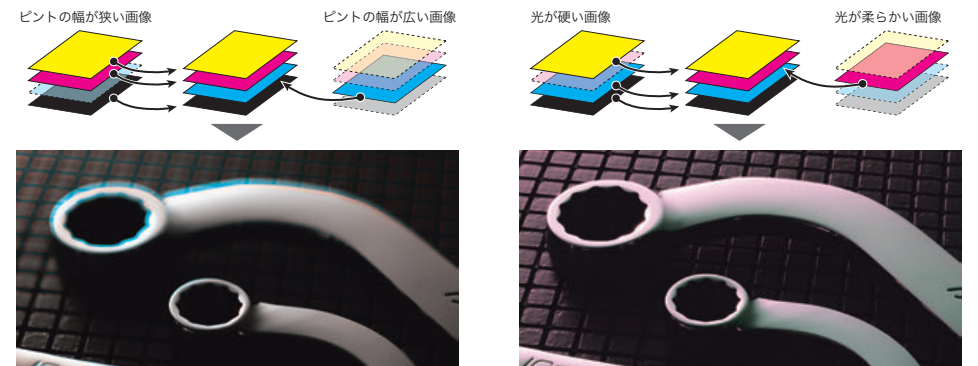
②ライティング

写真のトーンは、主に光の強弱や被写体への当たり方によって生まれる。たとえば光を硬くすれば影が濃く出て明暗の差がはっきり生まれ、光を柔らかくすれば陰影がなだらかになる。



複数の写真から版をつくって掛け合わせる

被写界深度とライティングの異なる写真素材からCMYKの4版を作成して組み合わせると、それぞれのズレが思わぬ色を出現させる。被写界深度のズレはエッジ部分に、ライティングの差は明暗のグラデーションに、それぞれ作用することをイメージしながら版を設計した。



ピントが合っている領域が異なる版を組み合わせると…
絵柄にズレが生まれ、輪郭にじみが発生する。

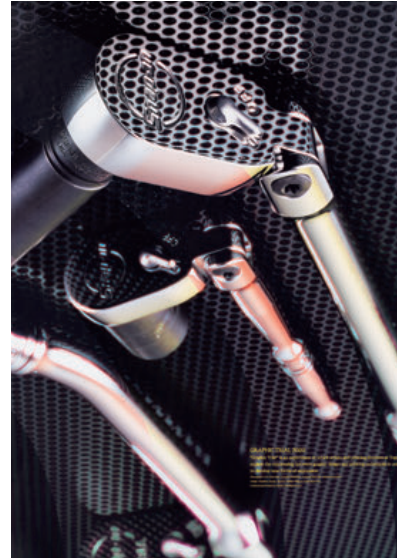
ライティングの異なる版を組み合わせると…
グラデーションに不思議な色のトーンが出現する。

ポスター作品として仕上げる

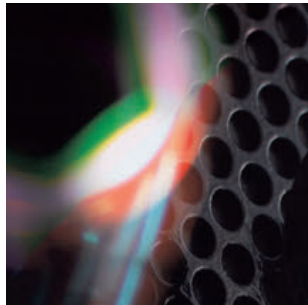
このトライアルは版の入れ替えによってつくり出した色や表情であることから、画像合成や補色版をあえて使わないことにした。通常より色の再現領域が広いカレイドインキを使ったり、ニスによる質感を加えてグラフィカルな印刷作品として完成させた。

FINISH

全作品とディテール



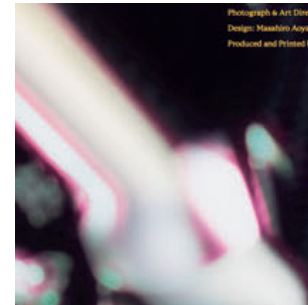
1



2



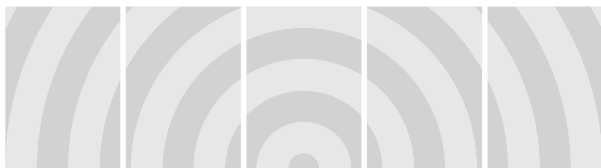
3



4



5



●複数の組み合わせを同居させる
 ポスター全体にかかる同心円状の形はカメラのレンズをイメージしたもの。1枚のポスターの中に版の組み合わせを2パターン配置し、光のゆらぎによる色を際立たせた。

- 1_オフセット印刷 9色 (KCMY→蛍光オレンジ→グロスニス×2→マットニス×2)
 - 2_オフセット印刷 9色 (KCMY→蛍光グリーン→グロスニス×2→マットニス×2)
 - 3_オフセット印刷 9色 (KCMY→青金→グロスニス×2→マットニス×2)
 - 4_オフセット印刷 9色 (KCMY→蛍光イエロー→グロスニス×2→マットニス×2)
 - 5_オフセット印刷 9色 (KCMY→蛍光ピンク→グロスニス×2→マットニス×2)
- ※CMYはカレイドインキ ※用紙はすべてMr.B (スーパーホワイト) を使用