

『INORI』 [画集]

redjuice

DreamLabo 5000

高価でも質のいいものを届ける、“プレミアムコンテンツ”という考えかた。
作家の思い描く色を、印刷以上の品質で正確に再現できる
DreamLabo 5000 なら、その市場を作り出せる。



2017年4月21日に発売された画集『INORI』は、アニメ『ギルティクラウン』のヒロインであり、アーティスト・EGOISTのヴォーカルでもある、楳いのりをDreamLabo 5000によって精彩に描き出した、DreamLabo初のイラストレーション・アートブックです。

絶大な人気を誇るredjuiceさんが監修およびイラストを手がけた同書は、15,000円というそれまでの画集と比べて高価な価格設定、そして、情報公開時には表紙ビジュアルと仕様のみでの公開でありながら、わずか1ヶ月半で当初の生産数が予約完売。その後も増刷を重ね、累計発行部数は2,100部を超えています(2018年4月現在)。

DreamLaboを使ったこの画集が生まれた経緯と反響について、企画・発行元である株式会社uncron(アンクロン)取締役・松田宏明さんと、販売元のひとつであるTokyo Otaku Mode Inc. MDチーム・萩野総一郎さんに伺いました。

— Tokyo Otaku Modeでは、『INORI』の監修・イラストを担当されているredjuiceさんの作品を以前から取り扱われていたのでしょうか。

萩野 • はい、redjuiceさんの作品は、スペシャルクリエイターという日本のアーティストを紹介する枠でお取り扱いしています。

松田 • 作品のパネルを10,000~50,000円で販売いただいていますよね。こうした商品の価格設定は難しいところなのですが、ファングッズやコレクターズアイテムというのは、安ければ売れるというものでもないで、金額に見合う価値をきちりつけることが重要だと考えています。

商品設計をする際、「安くして多くの人に届ける」という選択肢もあります。しかし、『INORI』は少数で高くてもいいからいいものを届けたいというスタンスで企画をした結果、15,000円という価格設定になりました。

萩野 • Tokyo Otaku Modeの1カートあたりの平均購入価格が80ドル前後ですから、『INORI』の15,000円は確かに高価です。しかし、これはプレミアムなものを買える人々に向けてのマーケティングだと考えていますし、実際、購入者も普段より若干高い年齢層が購入しています。

— 画集『INORI』の出力にDreamLaboを採用した理由を教えてください。

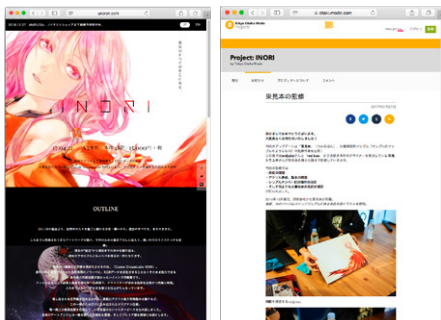
松田 • 高くても買いたいというユーザーを満足させるために価値をもたせていく必要があります。その価値のひとつがDreamLaboによる作家本来の色の再現です。これまでパネルなどで“作家本人が監修”というのを謳い文句にしたものもありましたが、何度も校正する必要がありました。しかし、DreamLaboはすべて一発OKのクオリティでした。再現性が高だけでなく、手間がかからないという点も、画集『INORI』に採用した大きなポイントです。

— 『INORI』刊行の情報公開後、どのような反響がありましたか？

萩野 • 2016年末に情報公開をしましたが、情報がほとんどないにもかかわらず開始4分でサイン入りの限定版が完売してしまっ。これは予想の範疇を超えていましたね。サーバーのバグかと思っくらいですから(笑)。この期間でこの予約数、売上は過去に類を見ません。

松田 • 海外からのアクセスが多かったのはTokyo Otaku Modeさんの力ですね。海外展開については、すべてメディアも販路もあるTokyo Otaku Modeさんを経由していますが、一番反響が大きかったのは北米、次が台湾ですね。

— 15,000円という価格に対して、不満の声はなかったのでしょうか。または、それを補うために宣伝で工夫された点はありますか？



左: 画集『INORI』公式Web <http://uncron.com/inori/>
右: Tokyo Otaku Mode内に設置された「Project: INORI」のページでは制作プロセスを順次blog記事として配信

萩野 • 価格に対しての不満はまったくありませんでしたね。

松田 • 本にしては高いけれど、パネル作品と考えれば決して高くはないということでしょう。ただ、その価格の理由を伝える必要はあります。そこで、一気にすべての情報を出して是非を問うのではなく、リアルタイムに製作の進捗情報を出していくかたちにしました。

萩野 • 東見本ができた、表4イラストができた……とそれぞれのタイミングで情報をアップデートしたのですが、公開するたびに予約が増えていき、最終的にTokyo Otaku Modeの取扱い分は予定より大幅に早く完売しました。

— こうした「価格は高いけれども質がいい」というプレミアムコンテンツについての可能性をどう感じますか？

萩野 • 将来性を強く感じます。国内だけでなく海外にもしっかりとファンがいて、かつそれを買える人にリーチできるということは、このプロジェクトを通して見えてきました。次のプロジェクトにしっかりとつなげていきたいですね。

松田 • 今回の画集『INORI』に関しては、Tokyo Otaku Modeさんのおかげで海外にも展開できたことが非常に大きかったのですが、国内のショップでもショップごとに購入者特典を変えたり、売りかたをいろいろ工夫をしています。

情報の出しかたやメディア展開、販促の工夫次第で、このようなプレミアムコンテンツの市場は十分成立する。そう考えています。



株式会社uncron
取締役
松田宏明

Tokyo Otaku Mode Inc.
MDチーム
萩野総一郎

“印刷というのは妥協に妥協を重ねるものでしかなかった。 AdobeRGBをそのまま出力できる DreamLabo 5000なら 色を諦めなくていい。自由になれた気がする” — redjuice

アニメ『ギルティクラウン』などのキャラクターデザインや、京極夏彦『ルー＝ガルー 忌避すべき狼』や、越前魔太郎『魔界探偵冥王星O』シリーズ(いずれも講談社ノベルス)の装画などを手がけるredjuiceさんは、その圧倒的な画力と緻密な構成で国内外問わず多大な人気を誇るイラストレーターです。34歳で夭折したSF作家・伊藤計劃さん原作の小説3作をアニメ化するプロジェクト「PROJECT ITOH」にて、キャラクター原案を務めるなど、活躍は多岐に渡ります。

そのredjuiceさんがイラストおよび監修を担当した画集『INORI』が2017年4月21日に発売されることになりました。情報公開後、わずか1ヶ月半で初回分が予約完売。以降、増刷を重ねながら、15,000円の価格ながら2,000冊以上を販売。画集の出力はDreamLabo 5000によって行われており、その品質は「校正を見る必要がない」と作家本人に言わしめるほどの高い再現性を実現しています。

redjuiceさんと、この本のデザインを担当した有馬トモユキ(TATSDSIGN)さんは、DreamLaboの品質をどのように評価しているのでしょうか。お話を伺いました。



画集『INORI』

監修・イラスト:redjuice / デザイン:有馬トモユキ
印刷・製本:エスエス企画
仕様:表紙アクリル貼り特殊製本(W374 x H257mm)
PPスリーブケース付き
用紙:ラスタータイプ / 販売価格:15,000円

— まず、redjuiceさんと有馬さんが出会ったきっかけを教えてください。

有馬・KADOKAWA社から発行されている画集『REDBOX』の画集のブックデザインですね。

redjuice・そうですね、画集の打ち合わせをするなかで、有馬さんの名前が何度もあがって。新しいことをしたかったのでは非と。

有馬・『REDBOX』はredjuiceさんの画集でありつつ、『BEATLESS』『ギルティクラウン』といった作品の個性も際立たせる必要があったので、そのバランスに悩みましたが、redjuiceさんに相談しながら、グラフィックとして着地した感じですね。作品のストーリーから着想を得たコンセプトシートを作って、仕様や表現を共有したり、書体を作ったり。オリジナルの紙を作ろうともしました。さすがに予算の都合で実現はしませんでした。

redjuice・有馬さんは、ただ単純に絵を並べて本を仕上げていくというのではなく、アーティストの意志を汲みつつ、ひとつの函として再構築してくれるんですね、作品として。ただのイラスト集というのではなく、TATSDSIGNとredjuiceのコラボの画集という、そんなひとつのかたちができたと感じます。

— DreamLabo 5000との出会いはどのようなかたちだったのでしょうか。

有馬・僕がこういう印刷機があると教えてもらったのがきっかけですね。使い勝手がよくて、かつ作品として耐えうるクオリティ、RGBが直接出せるということで、すぐにredjuiceさんに試してみたいと思いました。デジタルイラストの世界は完全にRGBになっていますし、redjuiceさんは『REDBOX』の刷り出しにiPadを持ってきたくらいなので。

redjuice・世界共通で信用できるデバイスはiPhone、iPadくらいしかないと考えていますから(笑)。

有馬・僕もWeb業界の人間なので、iPhone・iPadを基準にする気持ちはよくわかります。一方で、イラストレーターさんのなかには作品として耐えうる印刷物を作るとき、最初からCMYKの範疇で描く人もいます。でも本来、それはバッドノウハウだと思うんです。CMYKより広い色域のRGBで描かれているのに、それが再現されないのは世の中の不完全性なんじゃないか……そう思っていたので、DreamLaboのお話があったときに、まずredjuiceさんのことが思い浮かびました。CMYKを気にせずに描いてくれるんじゃないかと。

redjuice・CMYKを気にしないというよりは、基本的にRGBでしか描きませんし、発表媒体もWebが主体なので気にする必要がなかったんです。「展示会は興味ないのですか?」とも聞かれますが、「展示会はやりたくない」って答えてしまう。なぜかというと、Webで発表されるRGBのデータが100%であって、紙にCMYK4色で刷られるのは、コピーでしかないと思っていたからです。僕にとっては、印刷というのは妥協に妥協を重ねるものでしかなかったんですね。『REDBOX』も広色域インキを使っていて、印刷にも可能性が出てきたかなと思っていたのですが、DreamLaboは再現の次元が違っていました。

— DreamLaboの出力をご覧になっていかがでしたか?

redjuice・同時期にキヤノンの10色インクジェットプリンタ「PIXUS PRO-10」を導入していたのですが、同じ品質のものが商業印刷で出てくる。「すごい」と同時に「可能なんだな」と。



有馬・僕としても「ようやく来たか」という感じでしたね。RGBで描いている作家さんが「いい」と思えるものがようやく出てきた。

redjuice・商業印刷用にイラストを描く場合、CMYKだとAdobeRGBで作ってもまず再現されないの、最初からsRGBで描くこともありました。DreamLaboだと最初からAdobeRGBで作れますし、「この色は出ないかもしれない」というようなことを気にしなくていい。今まで諦めていた部分を諦めなくてよかったのは大きいですね。



表1・表4ともに2mmのアクリル貼り製本。DreamLabo 5000のオンデマンド性を活かし、表紙にはシリアル番号を印字(写真は製作中のもの)

自由になってきたかな。

有馬・その点ではタイプフェイスやWebの世界も同じです。きちんと作っても、見る側に立つと、誰もその状態では見られないということがありません。でも、DreamLaboの登場によってそれが保証される時代になった。

redjuice・再現性が保証されないとなるともう「絵力」に込めるしかなかったんですね。でも、DreamLaboなら、ダイナミックレンジが広いから、暗い部分の階調もしっかり再現できる。

有馬・DreamLaboが出たことで、広大なキャンパスを手に入れることができるようになりましたよね。

— 『INORI』のデザインコンセプトについて聞かせてください。

有馬・「樗のりの画集」。それ以外の部分をいかに希薄にしなが、これは大事なものである」というシグナルをいかに出すかを意識しました。本としての強度を保ちつつ、アクリルを使うことで重量を出しつつも、フレンチな感じに仕上げています。

redjuice・「かわいい」とか「大事にしたい」とか、そういうことを集約して、「尊い」って感じですよ。マテリアルとしての存在感も特別な存在として、「尊さ」が出てくるかなと思います。

redjuice

イラストレーター・デザイナー

高知県出身。supercellとのコラボレーションが話題になり、以降、雑誌への寄稿やアニメ・ゲームのキャラクターデザイン、フィギュア原案などで活躍中。おもな仕事に「ギルティクラウン」、Project Itoh 全作品のキャラクター原案、アーティスト「EGOIST」のビジュアルなどがある。

有馬トモユキ

Tomoyuki Arima
アートディレクター・デザイナー

グラフィック/インタラクティブ等、メディアを横断したデザインを行なう。日本デザインセンター所属。朗文堂・新宿私塾講師。著書に「いいデザイナーは、見ためのよさから考えない」(星海社)がある。

DreamLabo 5000 × ILLUSTRATION

一線で活躍するデザイナー & イラストレーターに聞く DreamLaboの魅力



デザイナー 柊椋

I.S.W DESIGNING

アートディレクター・デザイナー。アニメタイトルロゴ、コミック・ライトノベルの装丁、ロゴデザインを中心に活動。個人の活動においては、イラストレーターとのコラボレーション作品を展開。

<http://www.iswdesigning.com/>

柊さんが9人のイラストレーターとコラボレーションした合同誌『けもみみやび』
(企画・デザイン:柊椋/表紙イラスト:もりのほん)

DreamLabo 5000に触れてみて感じたのは、日頃、画面で見ているイラストレーターさんの色合いをそのままに近い状態で出力できているということでした。CMYK変換によりイラストの色は変わってしまうのが常なのですが、これを気にしなくていいというだけでも、イラストレーターさんにとっては非常に重要な点ではあります。

また、sRGBとは異なり、AdobeRGBにおいては、シアンやグリーン、蛍光色などの表現の幅が広く、透明感のあるイラストや多彩なイラストに対して非常によいと思います。そのためにはAdobeRGBに対応するディスプレイの導入や、ソフトウェアの対応などの課題はありますが、今後、AdobeRGB環境でのイラストレーションが広がると、イラスト印刷も大きな影響を受けると思います。

実際の利用においては、網点がないという利点もあり、パネルやポスターなどの大判印刷で効果を発揮していくのではないのでしょうか。オフセットとの使い分けをすることで、よりイラストの表現やイラストレーターさんの活動範囲が広がるといいですね。



イラストレーター もりのほん

高知県出身。1988年生まれ。新聞社にて印刷部、デザイン部を経験後独立。

現在はイラスト、漫画制作などに携わっている。

初出:コミックマーケット91 紙袋大

初めてPCで絵を描いたのは中学生の頃。RGBの色に心奪われ、彩色するのが楽しくてしょうがない毎日でした。それから10数年が経ち、いつのまにかCMYK印刷に適したものを描くことに注力し、彩色などすべて印刷技術に自分があわせるスタイルになっていました。本来届けたいイメージを下方修正せざるを得ないジレンマ、描き手と受け手が見ているものに差が出るつらさ。どうにもならないことだと苦しんでいましたが、今回DreamLabo 5000による印刷を見てその概念は消えてしまいました。まさに夢見た色。まるでアナログから4Kへ変わったように感じる細やかな印刷。『さあ、これからだぞ』と背中を押してもらった気分です。

特に気に入ったのが表現色の幅。常に『淡くありながら鮮やかな色』を追求してきましたが、CMYKでは『淡い』が『薄い』になってしまい、描くことを諦めたテーマが数多くありました。中でも『空、水』などCMYKではくすんでしまう『青色』を基調としたもの。もう我慢しなくていいんだと思いました。DreamLaboによる表現の幅は作品への没入感を圧倒的に高めてくれると思います。やっと描き手と受け手が同じレベルで共有できる印刷物が生まれることに興奮せざるを得ません。DreamLabo専用の画集などいつか作ってみたいですね。



イラストレーター Mika Pikazo

東京出身。1993年生まれ。都内の高校卒業後、南米のグラフィックデザインや映像技術、音楽に興味があり、2年半ほどブラジルへ移住後、現在は日本に在住。ライトノベル書籍の挿絵や、ゲームのキャラクターデザインに携わる。

DreamLabo 5000の色、質感を見て、もっと色々な表現を描けるようになりたい!と感じました。印刷のクオリティを見て「描きたい」と刺激を感じるのは初めてです。理想的な色、質感を出してくれるので、クリエイの可能性を奮い立たせてくれます。オフセット印刷では仕上がりと違うイメージにならず、色が強く出るようCMYKに変換する前に強めのコントラストを加えたり、濃度や色合いの異なったサンプルを何点も作り、いつも悩んでいましたが、DreamLaboでは「この発色で世界観を表現したい」という、自分の理想としていたあざやかさ、空気感が美しく出ていました。

RGBからCMYKへ変わる時に色の鮮やかさが失われてしまったり、モニターから印刷媒体に変わることでも色の深さがなくなり、細かい部分がつぶれてしまう現象に悩まされることが一切なく、これで完成と決めた配色がそのまま出力されます。マットな紙質でも光沢のある紙質でも自分の理想の色が出ていたのは本当に驚きましたし、何よりも感動しました。



イラストレーター かれい

山形県出身。地元的美術系の大学に通ったあと、フリーに。現在、ライトノベルの挿絵やソーシャルゲーム等々のイラストにて活動。

『けもみみやび』より

DreamLabo 5000については、実際に印刷されたものを受け取る前に少し概要をお聞きしていたのですが、黒色の幅が印刷でしっかり出ており、全体的にコントラストが高くシャープな印象を実感できました。

自身のイラストは黒色に少し青を足したりしているのですが、そのあたりもきちんと表現されており、特に彩度の高い青色がとても鮮やかでした。ほかに色数の多いイラストをテスト出力して頂いたのですが、そちらもモニターで見ると相違ない感じがしました。すごい。



イラストレーター ニリツ

PCゲームメーカーでデザイナー兼音響エンジニアとして勤務後、フリーのイラストレーターに。ライトノベル装画や各種キャラクターデザインをてがける。

『SHORT CUTS』より

イラストレーターは個々人がそれぞれ得意とする色や表現したい色の偏りを少なからず持っています。それが印刷に対する向き不向きにつながっていて、印刷物を描く際にはその個性を押し殺すに迫られることが多々あり、結果として個人が描けるものと印刷後の成果物に齟齬が生まれます。私自身、黄色から赤、紫への色相を突くのが好きなのですが、CMYKでの再現には苦しみ、常に別の色への置き換えを余儀なくされます。

DreamLabo 5000では自分が突きたかった場所がきちんと存在していて驚きました。この色が使えるのであれば自分を殺さずに、絵をあるべき姿に着地させられると思います。個人的には暖色、おもに肌の色のていねいな再現に救われた気分です。