

Tokyo

Art

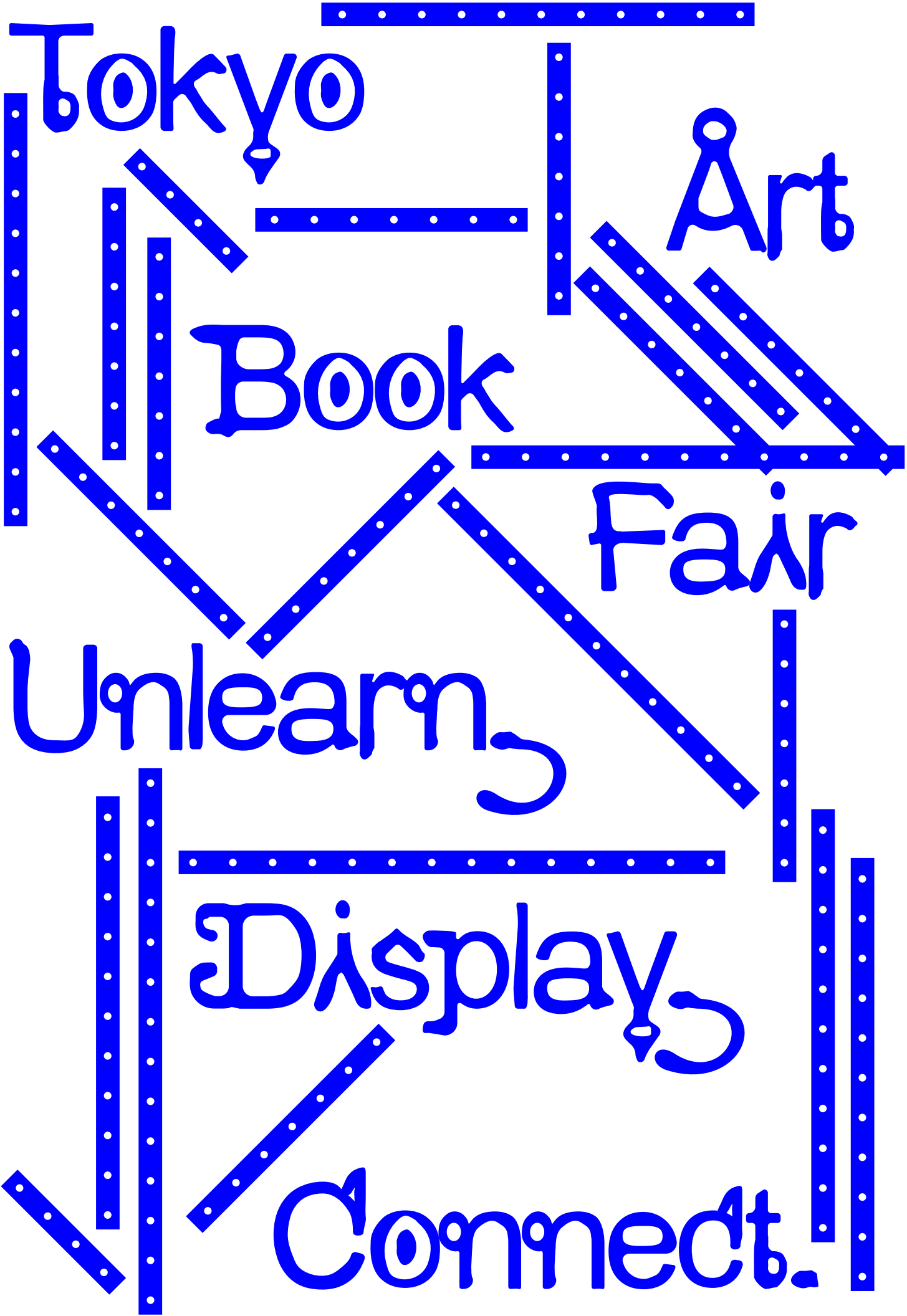
Book

Fair

Unlearn

Display

Connect!



Unlearn, Display, Connect

アンラーン、ディスプレイ、コネクト

グラフィックデザインの分野には、私たちが日常生活を送るためのコースへ誘導し、そのことを語り、そして指示するための強力なツールが含まれている。これはグラフィックデザインを仲介人、つまりモチベーションやセクター、そして社会的なグループの橋渡しをするためのキーストーンとみなしているということである。このような考察は、企業の革新と技術者支配主義の発展の領域を模倣するようになる一方で、批判的なグラフィックデザインの語彙の重要性を反映している。

このことを念頭に置いて、私達はコミュニケーションにおける解決策を形成し、誘発し、そして寄生する方法をあえて探ろうとするグラフィックデザインのプロジェクトに焦点を合わせた。

Introduction

The field of graphic design contains powerful tools to seduce, narrate and direct the paths from which we navigate our everyday life. This presents graphic design as a mediator – a keystone for bridging motivations, sectors and societal groups. While such considerations come to mimic corporate realms of innovation and technocratic developments, they also reflect the importance of a critical graphic design vocabulary. With this in mind, we direct a focus to graphic design projects that dare to explore the ways of forming, triggering and parasiting communication solutions.

For TOKYO ART BOOK FAIR fanfare presents, *Unlearn, Display, Connect* – a reflection of the working attitudes and explorative ways of publishing detected in- and around fanfare.

私たちの周りには、一時的な状況や社会の規範に反応するグラフィックデザインへ取組む環境が存在している。この観察の中には、国際的な影響、財政状況、制度的な形跡が含まれている。

「アンラーン、ディスプレイ、コネクト」では、最近のグラフィックデザインプロジェクトの視覚的な語彙に支えられた様々なディスカッションを紹介している。これらのプロジェクトは、経済的な利益よりも文化的な価値を追求する傾向がある。コミュニケーション・ネットワークや知識のインフラを介して、ラーニング、ディスプレイ、コネクトのフレームワークを作り出している。fanfareの基本的な考え方もまた、これらの価値観の中に位置している。

Unlearn, Display, Connect

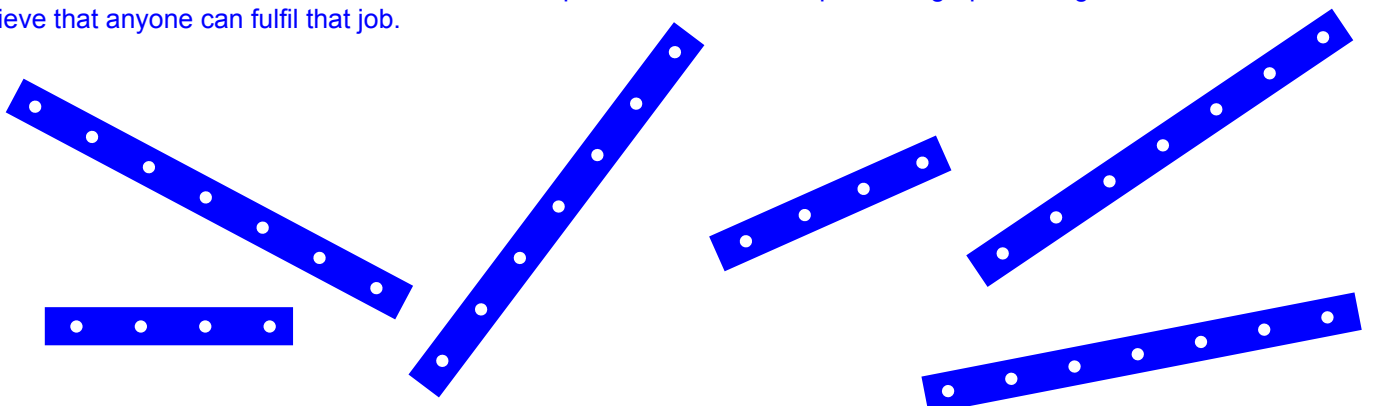
Around us, we detect a matrix of graphic design initiatives reacting to their temporary contexts and society of norms. Embedded in this observation are international influences, financial conditions and institutional traces.

Unlearn, Display, Connect presents different discussions supported by a visual vocabulary of recent graphic design projects. These projects tend to strive for cultural value over economic gain. Through communication networks and knowledge infrastructures, they generate frameworks for learning, displaying, and connecting. The fundament of fanfare likewise finds its place in these values.

オランダのグラフィックデザインはどのように定義されるのだろうか？そして、それは私たちを取り巻く環境にどのように反映されているのか？オランダのグラフィックデザインとプリントメイキングのルーツを辿ると遙か昔にさかのぼるが、今日の「ダッチグラフィックデザイン」の概念について考えてみよう。技術的な効率とデジタルへの適応に合わせて、かつて「ダッチ」デザインと分類されていたものは、かなり違った意味になってきているのかもしれない。TOKYO ART BOOK FAIRでの展覧会をキュレーションするにあたり、オランダのグラフィックデザインの領域を説明する仕事とだは考えていないし、誰かがその仕事をこなせるとも思っていない。

Dutch?

In what way may we define Dutch graphic design? And how is this reflected in the working conditions that surround us? While the roots of Dutch graphic design and printmaking goes way back, it is tempting to reflect on the notion of “Dutch graphic design” today. In the light of technological efficiencies and digital adaptation, what used to be classified as “Dutch” design is perhaps increasingly becoming a slippery term. In setting out to curate the section for the TOKYO ART BOOK FAIR, we do not consider it the task to paint a Dutch landscape of the graphic design scene – nor do we believe that anyone can fulfil that job.



fanfare

VIRTUAL ART BOOK FAIR

ディスプレイ
Displaying

プラットフォームのハイジャック、訪問者のナビゲート、スペースの再所有、卒業制作のディスプレイ、聴衆の制限。

それをセクション、キュレーション、編集作業、出版活動もしくは主催することと名付けるかどうかに関わらず、ディスプレイへの注目は、興味深いコンテンツの提示方法に光を当てている。ここでは、情報、ナビゲーション、空間を橋渡しするグラフィックデザインの中間的な役割に注目する。そしてオーディエンス、参加者、社会的相互作用の関連性を活性化させるプロジェクトを取り上げる。

Hijacking platforms, navigating visitors, re-owning spaces, graduating displays and audience limitations.

Whether naming it as "selecting", "curating", "editing", "publishing", or hosting, the attention to the display shines a light on curious ways of presenting content. This section focuses on the intermediary role of graphic design for bridging information, navigation and space. Here we include projects that activate the relevance of the audience, participants and social interactions.

この会話の進行役はフレイヤ・キル (以下 FK) とフェムケ・デッケル (以下 FĐ)
スピーカーは、フレデリック・ピッスイセ (以下 FP)、ヤナ・フォック(以下 YF)、
リシャルト・ニセン (以下 RN)

Hosted by Freja Kir (以下 FK) and Femke Dekker (以下 FĐ)
with Frederique Pissuisse (以下 FP), Yana Foque(以下 YF), Richard Niessen (以下 RN)



FD:

「 私たちと同じような背景や業界を共有していない人達に向けてディスプレイという言葉を使う時、私たちは何について話をしているのでしょうか？また、オンラインのプラットフォームに対して、例えばフレデリック（コスモスカール）に代表されるように、物理的なディスプレイ空間を持つのかどうかに関しても違いがあると思います。

※コスモスカールとは、オンライン上の表現空間。様々なアーティストやライターが自由にリンクを貼り、サイトに訪れた人はそれを自由に閲覧できる。

「 When we're using the term display, what are we talking about? And especially when considering that the term "display" maybe needs a bit more of a definition for people who are not sharing similar practices or backgrounds with the three of you or this world that we're in. Adding to this, I think there's also a difference between having a physical display space, as opposed to the online platform, that Frederique (Cosmos Carl) for instance is representing.

FP:

▶ そうですね、ディスプレイとは何でしょうか。私が思うに、コスモスカールのサイト上ではそれは主に作品の表現を指しています。作品自体はそこにはありませんが、ディスプレイされたハイパーリンクを通して表現されています。ですから、作品一覧表のようである一方、必ずしもオンラインギャラリーのようではありません。コスモスカールのリンクを通して作品にたどり着いた場合のみ、それが芸術作品であるとわかるのです。一方で、作品に偶然めぐり逢う可能性もあります。例えば、アテネでAirbnbを無作為に探そうとすると、その家の中のひとつに私たちの作品が飾ってあります。このようにして作品に出会う方法とそれを体験する方法には違いがあります。このことはディスプレイの方法を変化させるものだと思います。

▶ Yeah, what is a display? I think, on the Cosmos Carl website, it mainly means the representation of work, although the work is never there itself, but presented through a hyperlink on display. So while it's like a list of works, it's not necessarily like an online gallery – only if you come to the work through the link of Cosmos Carl, you may know that it is an artwork. Whereas there's also the possibility to kind of stumble upon the work. If you, for instance, are randomly trying to find an Airbnb in Athens, one of the houses, there is actually an artwork by us. So there's a difference between the way that you enter the work and the way in which you will experience it – and I think this aspect also changes the way that it is on display.

YF:

▶ そうですね。けれども、コスモスカールに載せる作品を選ぶとしても、それ自体が必ずしもアート作品とは限りませんか？

▶ But although you select the works that are listed on Cosmos Carl, they are not necessarily works of art in themselves, or are they?

FP:

▶ はい。アート作品はありますが、それ以外にもテキスト、楽曲、時にはキュレーターとの共同作業の結果であることもあります。通常は作品はコスモスカールのために制作されていますが、ときには既に知っているプロジェクトもあり、アーティストに協力を呼びかけてウェブサイトへの掲載をお願いしたりします。

けれども、私たちはそれを「ディスプレイしている」というよりは「開催している」として考えています。なぜなら、どこで開催され、どこで発表されているかというように、これがディスプレイについての考え方としてより自然な言葉かもしれないからです。

▶ Yeah, they are works of arts but also texts, pieces of music, or sometimes serial results of working with curators. Usually, the works are made for Cosmos Carl. And sometimes there are existing projects that we know about, and then we ask them to collaborate or to show it on the website.

But yeah, we are always thinking about it more as "hosting" than "displaying", because, we find that on the internet, maybe this is a more natural word for how to think about the display – like where it is hosted, and where it is shown?

FK:

|| それは面白い考え方ですね。なぜなら、それぞれのウェブサイトで共通しているように見えるものが、自分のプラットフォームで共有している作品のディスプレイや発表について、一種の遊び心のある認識や挑戦を伴っているからです。一方でそれはキュレーターの仕事に極めて近くなっています。ディスプレイとキュレーション、これらふたつの言葉を全く別物だと思いませんか？それとも一つのまとまりだと思いませんか？

|| It is likewise an interesting question, because when scanning each of your web presences, something they seem to have in common, is that there's a kind of a playful awareness or challenge of how to display or present the works that you're sharing from each of your platforms. While at the same time, it is actually coming really close to curatorial work. Do you see these two terms as two separate things, or do you think they also come together?

R.N.:

▶ 私はそのことについて考えたことはありません。でも私が想像するに、あなたは真っ先にそのことを考えるでしょう？もしあなたが誰かに共有したいと思うようなストーリーを作ったり、何かを収集したいなら、それらをどのように組み合わせるかまた、どのように物語を作り上げるのかを検討する必要があると思います。そして、私にとってそれは実際にグラフィックデザインをすることです。それができないならば、とても難しい状況になります。

▶ I actually never thought about it. I think it's the first thing you do, right? If you want to make a narrative or collect things that you want to share you have to consider how they are combined? And how do they make up a story? And for me, this is the act of graphic design actually. If you're not able to do so then it becomes really difficult.

FK:

|| そうですね、これは編集や出版に近いものだと感じています。

|| Yes, this comes close to editing and publishing.

YF:

▶ 私が思うにグラフィックデザインをやってきた私たち皆にとって、それほど気の遠くなるような言葉ではないのは「編集」ではないでしょうか。「キュレーター」という言葉は少し派手すぎると感じてしまいます。

▶ I think a less daunting term for all of us coming from a graphic design background is "editor" and that "curator" immediately sounds a little bit too fancy.

FP:

▶ 私は「セレクター」という表現が好きです...

▶ I like "selector"...

1:05:34

R.N.:

▶ さて、私たちは「オランダ的」なことについて話し、また、教育についても話してきました。そして私たちは、ヘリット・リートフェルト・アカデミーの卒業制作は、毎年、他の美術学校と比較するべきディスプレイであるという話になりました。例えば、かつてそこにはオフィスがありましたが、今はフロアラインの構造になっています。このことによって学生は自分の作品が展示されるということを具体的に想像することができ、それがやる気につながるのです。一方では、誰が一番良い展示スペースを手にするのかという競争もあるので、そのような卒業制作発表があるということによって、それに向けて遊び心に満ちた取り組みができるのです。そしてこのことは、どのように自身の制作を続けていくかということにも非常に大きく影響しています。

▶ So, we were talking about this "Dutch" thing and also talking about education. And then we stumbled upon the fact that the Gerrit Rietveld graduation shows each year is a display in itself compared to other art schools. Once there, for instance, was an office set up, and now these floor line structures. So each year, students are already encouraged, and also aware of the notion that the work is going to be displayed. While elsewhere, it's always a battle of who gets the best spot. So, to have such a final show already makes you aware of the playful approach you can have towards presenting your work. And I think this is a very big influence on how people continue their practices as well.

FK:

|| 私がもう一つ思いついたのは、Werkplaats Typografieの卒業発表です。

|| It's something that I think also is remarkable for the Werkplaats Typografie graduation shows

R&N:

▶ そうですね、彼らも同じような精神を持っていると思います。

▶ Yes, that is sort of the same spirit.

FK:

|| どちらも周囲の環境、設定、コンセプトにおいて同じであると言えますね。

|| Yes, both in the consideration of surrounding, setting and concept

YF:

▶ ...そしてメディア。

▶ ... and mediums

FK:

|| そう！メディアはすべてが映画になっているところや、理想的なシナリオが実際には物理的に何も表示されていないところを示しています。

|| Yes! and medium indeed, like, shows where everything is turned into a movie or where the ideal scenario is that nothing is actually physically shown.

YF:

▶ ...そして今年、それぞれの学生が個人の卒業発表会を行う予定です。Werkplaatsは常に協力的かつ集合的な場所なので、これは素晴らしいことだと思います。初代はカレル・マルテンス、現在はアーマンド・メーフィスなど、Werkplaatsを運営している人々が常に「やってみよう。結果がどうなるか見てみよう！」という姿勢を持っていることがとても興味深いと思っています。そして私は、卒業発表がとても小規模になることに関して興味深いと感じています。

▶ ... and this year each student is going to have an individual graduation show, which is also remarkable, as the Werkplaats is a place which has always been very collaborative and collective. And I think it's interesting that the people running the Werkplaats, first Karel Martens and now Armand Mevis, always kind of go along with this attitude, like: "Yeah, let's try, let's see what comes out of it!". And I am curious, maybe this means that the graduation show will be really small.

FK:

|| しかし、これらのグラフィックデザインの卒業発表は、ディスプレイシステムへの実験的なアプローチを本当に反映しているのかもしれませんが。そしてこれはまた、おそらくグラフィックデザインのDNAのようなものも反映しています。それはこれらすべての要素となっている媒体やコンテクストを完成作品の一部と見なすためでしょうか？

|| But maybe these graphic design graduation shows that really reflects an incredible experimental approach to the display system – maybe this also reflects some kind of a graphic design DNA: to consider all these aspects medium and context as one part of the complete?

YF:

▶ それはオランダのデザインに関わることだと思います... そうですね、私の推測では、オランダのデザインは時代をさかのぼって、バウハウス運動も少し取り入れているのではないのでしょうか。

▶ I think that's a Dutch design thing... Well, and I guess Dutch design also kind of goes back to borrow from the Bauhaus movement a little bit.

FK:

|| はい、それはテキスト、イメージ、空間、パフォーマンス、大衆の方向性でもあるので、これらすべての要素が制作発表のディスプレイに考慮されています。

|| Yes, cause it's the text, it's the image, it's the space, it's the performance, or the direction of the audience as well – all these aspects are considered into the display of the show.

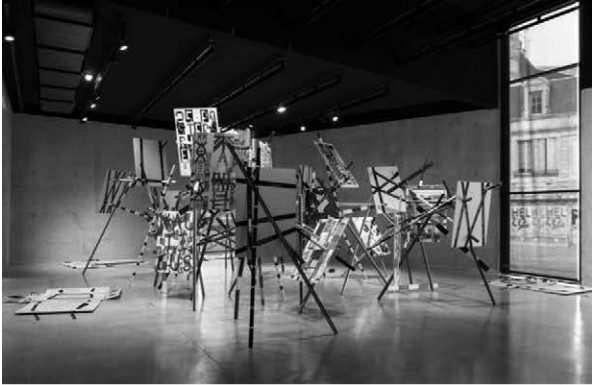
FP:

▶ 私は実は、ディスプレイ構造が真新しく作られる時、いつも若干それに圧倒されていることに気がつきます。そしてまた、このことがコスモスカールに対する私の考え方や冒頭で自然環境についてお話したこと—すべてのデザインの要素には、どこかにその起源がある—に私を引き戻すと思っています。そして、その要素を完全に取り除き、それをこの人工的な新しいデザイン構造の中に置いた時... 私は常に不思議に思っています。このデザインを作った人はどのように仕事をしているのか、また、もっと気軽に言うならば、本当はどのようにディスプレイしてほしいのだろうか。

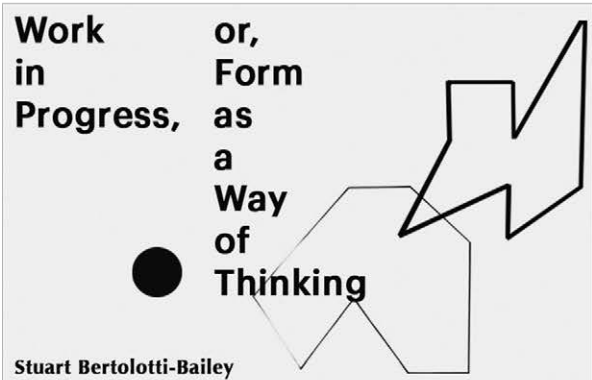
▶ I actually find it always a bit overwhelming when the display structure is so newly made for that situation. And I think this also goes back to the way that I think about Cosmos Carl and what I was saying in the beginning about its natural habitat – that, there's all these elements of the design that have an origin elsewhere. And when completely taking that element away and putting it in this artificial new design structure... I always wonder how the people that made the design work, how they feel about that, or how they would actually want to be displayed in a bit more relaxed manner.

(このテキストは、TOKYO ART BOOK FAIR 2020のfanfareのキュレーションの一部として記録・発表された対談から抜粋したものです。脚注の画像は関連作品を集めたものと対談中に言及のあった参考文献を示しています。対談の全編は英語で参照することができ、VABFの開催期間中に公開されています。また、fanfareに資料請求することも可能です。)

(This text is an excerpt of a more extended conversation recorded and presented as part of the fanfare curation for the TOKYO ART BOOK FAIR 2020. The visual footnotes present a compilation of related works and references mentioned during the talk. The full conversation is available in English and is present during the VABF, or requested from fanfare.)



[Building Site Cinq installations de Richard Niessen](#)



[WORK IN PROGRESS:
FORM AS A WAY OF THINKING](#)



[Blood](#)



[Palace of Typography Masonry](#)



[Rijksmuseum Vincent van Gogh](#)

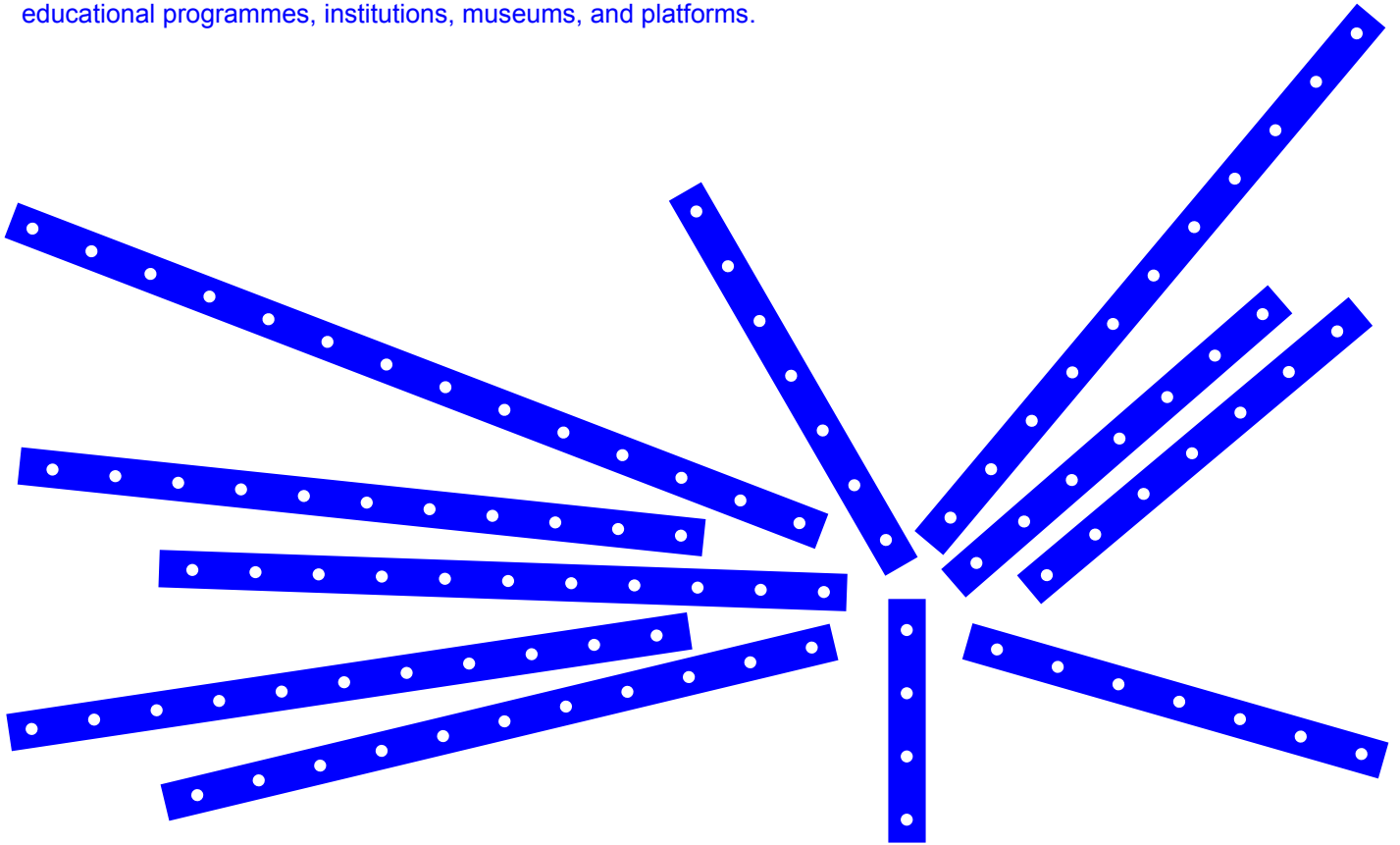


[fanfare inc](#)

fanfare

fanfareは、グラフィックデザインにおけるコラボレーションと開発のためのプラットフォームおよびデザインスタジオである。fanfareはプラットフォームとして、視覚的なイメージやアカデミックなデザイン方法論の探求的なアプローチへの認識を促進する。デザインのディレクションとキュレーションを通して、fanfareは多様な人々、仲間、教育プログラムと、機関、美術館、プラットフォームとのコラボレーションを行っている。

fanfare is a platform and design studio for collaboration and developments within graphic design. As a platform fanfare encourages awareness of exploratory approaches on visual imagery and cross-disciplinary design methodology. Through design direction and curation fanfare collaborate with a diverse set of people, peers, educational programmes, institutions, museums, and platforms.



スピーカー

アンラーン：デイビッド・ベネヴィス (ヘリット・リートフェルト・アカデミー)、ユルゲン・ベイ (Sandberg Instituut)、ローシェ・クラップ (ハーグ王立美術学校) / ディスプレイ：ヤナ・フォック (Kunstverein)、リシャルト・ニセン (The Palace of the Typographic Masonry)、フレデリック・ピッスイセ (Cosmos Carl) / コネクト：アンヤ・フローテンとジュリエット・リゾッテ (Hackers & Designers)、ロジャー・ウィレムス (Enter Enter/Roma Publications)、カロリン・ブールマン (NXS and Paradyme)

Conversations with

Unlearn: [David Bennewith](#) (Gerrit Rietveld Academie), [Jurgen Bey](#) (Sandberg Instituut), [Roosje Klap](#) (Royal Academy of Art the Hague) / Display: [Yana Foque](#) (Kunstverein), [Richard Niessen](#) (The Palace of the Typographic Masonry), [Frederique Pissuise](#) (Cosmos Carl) / Connect: [Anja Groten](#) and [Juliette Lizotte](#) (Hackers & Designers), [Roger Willems](#) (Enter Enter/Roma Publications), [Karolien Buurman](#) (NXS and Paradyme)

デザイン、キュレーション：フレイヤ・キル [Freja Kir](#)、[Miquel Hervás Gómez](#) fanfare

モデレーター：フレイヤ・キル、フェムケ・デッケル [Femke Dekker](#)、[Ja Ja Ja Nee Nee Nee](#)

タイプフェイス：Koteba Kura デザイン協力：セザール・ロジャーズ [César Rogers](#)、

ジングル・チューン：ファビアン・ライフレ [Fabian Reichle](#)

Design and curation for Tokyo Art Bookfair is shaped by [Freja Kir](#) with [Miquel Hervás Gómez](#) for fanfare

Conversation is hosted by [Freja Kir](#) and [Femke Dekker](#), [Ja Ja Ja Nee Nee Nee](#)

Typeface [Koteba Kura](#) and design assistance by [César Rogers](#)

Jingle tune by [Fabian Reichle](#)

The fanfare contribution is generously supported by the Danish Arts Foundation and the Creative Industries Fund NL