

Tokyo

Art

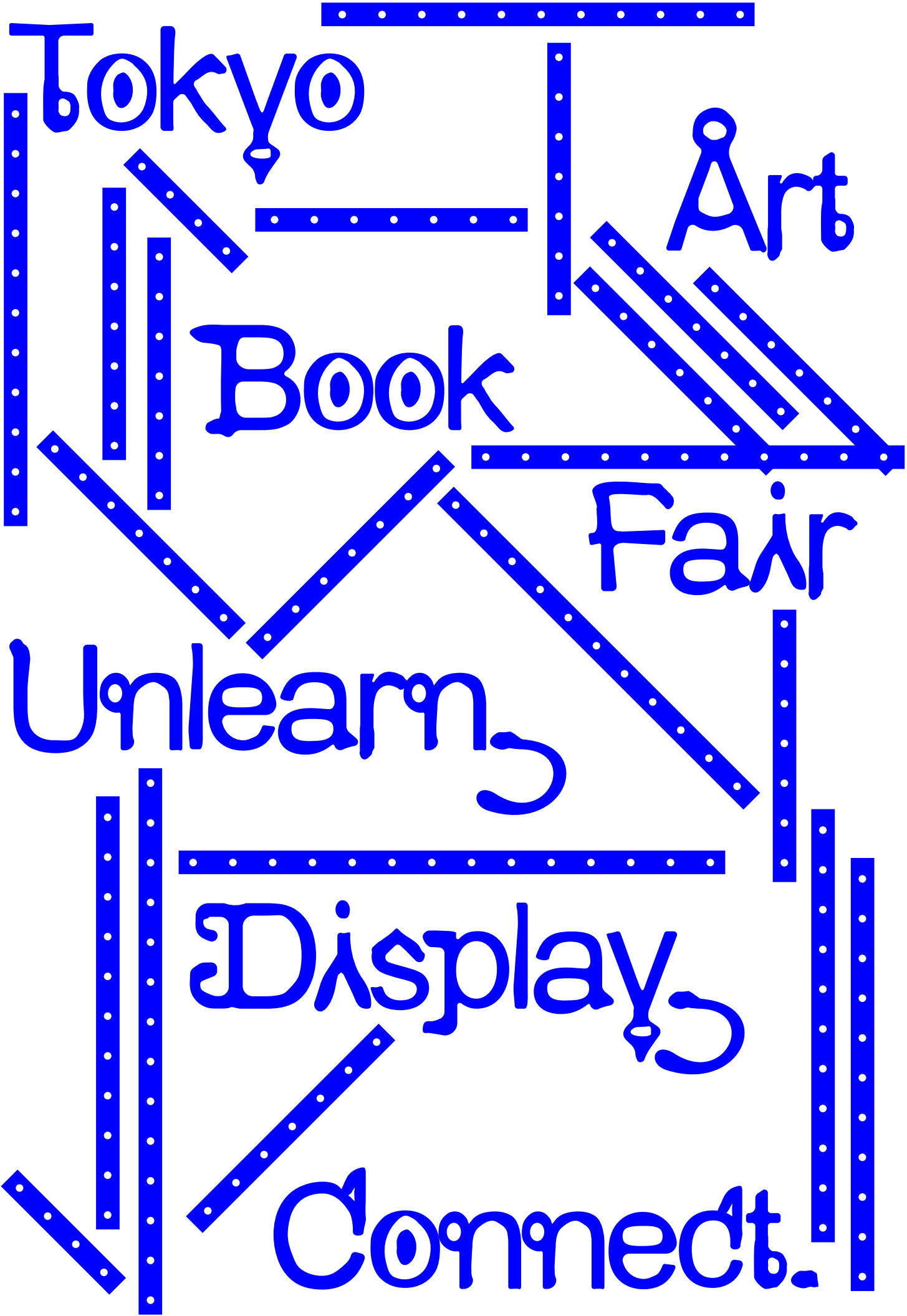
Book

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

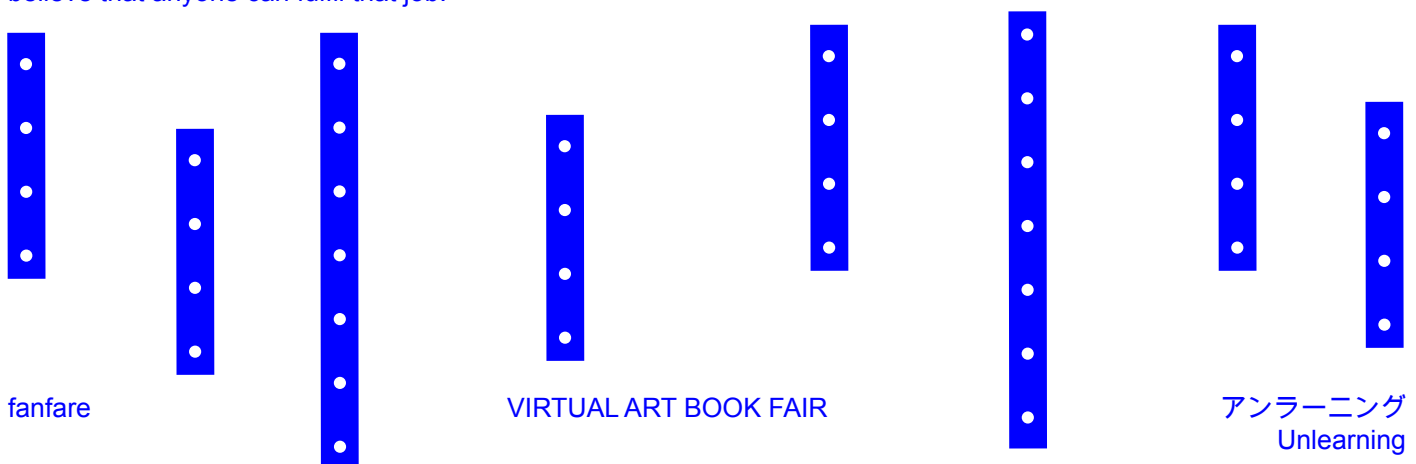
Around us, we detect a matrix of graphic design initiatives reacting to their temporary contexts and society of norms. Embedded in this observation are international influences, financial conditions and institutional traces.

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.



教育の責任、学習状況、ポジショニングスキル、国際的な影響力。

学ぶことの焦点は、知識を伝達し広めたいという欲求によって動かされるデザインの自発性を観察することによって得られる。

この代替可能な教育構造の中に見られる経験的な学習曲線および、活動的で遊び心があり、反射的な方法での学習へのアプローチするための同期が注目の中心である。

Educational responsibilities, learning conditions, positioning skills, and international influences.

The focus on learning derives from the observation of design initiatives which are driven by the desire to convey and circulate knowledge. Seen in this light alternative educational structures, experiential learning curves, and a drive for approaching learning in an activating, playful and reflective manner is the centre of attention.

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、デイビッド・ベネヴィス(以下 ĐB)、ユルゲン・ベイ (以下 JB)、
ローシェ・クラップ(以下 RK)

Hosted by Freja Kir (以下 FK) and Femke Dekker (以下 FĐ)
with David Bennewith (以下 ĐB), Jurgen Bey (以下 JB) and Roosje Klap (以下 RK)



FK:

「皆さんに共通するのは、それぞれが何らかの形でプログラムや教育施設のディレクターをされているということですね。そういう立場にはもちろん、学生がそこから何を得るのかという責任が伴います。ヘリット・リートフェルト・アカデミーのグラフィックデザイン科が去年、Graphic Magazineに寄稿した文章で、あなたは冒頭で学生の言葉を引用していますね。

「自分の無知と知識の欠如に罪悪感を感じる」

この言葉は深く印象に残った、学生としてだけでなく教育者としても心に留めておくのにふさわしいとあなたは書いています。1, 2年前なので心境も変わっているかもしれませんが、この言葉を足掛かりにデザイン教育プログラムのディレクターとしての責任についての意見を交換するのはどうだろうと思いました。

「 You're all having the thing in common that you to some extent direct a program or larger institution. Along with this position of course comes a responsibility in terms of what the students get away from it. When reading the contribution from the Gerrit Rietveld Graphic Design Department for the Graphic Magazine last year, you, David, refer to a student quote in the intro of the magazine which says:

"I feel guilty towards my ignorance and lack of knowledge."

You mention this as a quote that made an impression, and also one to bring along not only as a student but also as an educator. This was one or two years ago, so things might have changed, but it did make me wonder if we could use this quote as a stepping stone for sharing thoughts on the responsibility of directing a design education?

DB:

▶ ユニー・チェ (Yunie Chae) という学生が批評として提出したポスターにあった言葉です。チェは本当に素晴らしい作品を作る作家の一人でもあります。教育の場で、ポスターという表現形式をあんなにも個人的に使ってみせたことに深く心を動かされました。また、責任についてですが...もちろん、私たちには教える責任があります。でもその責任は連帯責任であり、学生にも学ぶ責任があると思います。そういう意味で、学校は交流が起こる場だといえるでしょう。

ただ、経験から言うと、最近の学生は自分が学校に何を求めているか、そして何が提供されているかをより意識していると思います。そこには二つの側面があります。ひとつは消費者的側面-最も面白くない部分かもしれませんが。そして、もうひとつは学校が自分に何を与えてくれるかについての気づき、理解、もしくはプレッシャーです。

▶ That was on a poster in a critique from a student, Yunie Chae, who is also a person whose work I admire very much. To use and present the format of a poster so personally in an educational context touched me quite deeply. And in terms of responsibility... of course, we have a responsibility to teach, but I would say that responsibility is a shared responsibility and that students also have a responsibility to learn. So in that sense, I think there's an exchange happening in school.

But one thing that I've experienced, is that I think students are becoming more aware of, what they want from a school, and what's on offer. And that has two sides; the consumer side – which is maybe the least interesting side of it, but also on the other side, an awareness or understanding or pressure on what the school can offer you.

FK:

「学生が批判的思考を持つことの重要性についてですが...様々な学校 (KABK、Sandberg Instituut、ヘリット・リートフェルト・アカデミー) のプログラム概要を読んでいると、学生をクリティカル・シンカーとして育て、自分の分野での立ち位置を見つけることを教えることがどこの学校でも重視されているポイントのように思えます。

それを踏まえてもう少し話を広げますが、この流れはある意味でオランダのデザイン教育のDNAを表していると思いますか？もしくは、他にオランダの教育制度を構成する要素として思いつくものがあつたら教えてください。

「So speaking of the relevance of the students to form a criticality... When reading through the program descriptions of the different schools (KABK, Sandberg Instituut, and the Gerrit Rietveld), it seems that teaching the student to be a critical thinker and to position themselves within their field, is a returning key point of relevance across all the schools.

With that in mind and in order to scale a bit out: Do you think that's something which to some extent represents a DNA of Dutch design education, or could we think a bit about what elements that are a part of Dutch education?

RK:

「そうですね、私はそういう意味での「オランダの教育制度」には猛烈に反対しているところがあります。私たちは国際的なコミュニティだと考えていますし、個々の教育機関の選択が独自の責任につながると強く感じているからです。この場合は、3つの学校は似通った方針だったかもしれませんが、でも、フローニンゲンやロッテルダムの学校はまったく違ってスキルや技能により重点を置いているかもしれませんが、それも同じように素晴らしいことです。どちらがいい、悪いということはないのです。ただそれを意識的に選択したというだけです。

私たちの学校はハーグにあるので、周りには政府の機関ばかりです。ほんの10歩歩けば教育省に着きますし、経済部もすぐそこです。これらの機関と協力してどのように変化を促進できるかよく話し合います。たとえば、おそらく今、私たちが必要としている社会のパラダイムシフトの一部に教育も含むことができるだろうか？そこに私たちはどうかかわっていくか、何かできることはあるだろうか？といった話です。そして、さっきのデイヴィッドの話にあった知識の欠如に対する罪悪感に戻ると、私にとって興味深く重要なのは、共に学ぶこと、指導者として隣を歩いていくことだと思います。ユルゲンと私が学生だった90年代から比べると、これは非常に大きな変化です。その頃は指導者は何でも知っていると考えられていました。そして指導する立場の皆さんはご存じのように、私たちは何でも知っているわけではないし-それでいいと思います！一緒に問いかけをして、一緒に答えを見つけていけばいいのです。

「Yeah, well, I have a bit of a fierce opponent of Dutch education in that sense, because I suppose we are an international community, and I feel very much that the individual academy choices lead to a specific responsibility. In this case, our three schools might be comparable, but a school in Groningen or in Rotterdam might be completely different and focus a lot more on skills on crafts, which is also good. You know, there's no good or bad, I think it's just a choice that we consciously made.

Being in The Hague, with all the ministries around us – the ministry of education is only 10 steps away as well as economic affairs – is all there. And we also collaborate with these ministries to talk about how we can foster change? Can we for instance enable education to become part of this paradigm shift that we kind of need for our society? How can we step in and is there something that we could do? To connect this with what David just said about feeling guilty and lack of knowledge, I think what is interesting and important is that we study together, and we walk along the lines together as tutors. Which is something that has massively changed since the 90s, when Jurgen and I both studied. Tutors were supposed to know it all, and you know, as tutors, we don't know it all – and I think this is fine! We just question things together and we figure things out together.

FD:

「...とはいえ、それはとてもオランダらしい考え方だと言わずにはられません。それに、とても近代的です。つまり、私たちはみんなこのオランダというシステムの一部であり、多くの学生、特にグラフィックデザインの学部生はこれが「オランダのデザイン」だと考えているものを学びたいと思ってオランダに来ているように見えます。ただ、アウトプットに関してはその限りではなさそうです。ローシェ、あなたの考え方は教育をどのように扱うかについての非常に明確な意見で、教育とはどうあるべきかの理念をはっきりと打ち出しているように感じます。私にとっては、これはとてもオランダ的なアプローチです。デイヴィッド、あなたは違う意見がありそうですね。」

「... although I have to say that this is a very Dutch way of thinking, and also very contemporary. I mean, we are a part of this Dutch system, and you notice that a lot of students, specifically in the bachelor phase for a graphic design education come to the Netherlands to learn about a presupposed idea of Dutch design. I don't think that's so much a part of the output anymore, however, what you're saying, Roosje, is for me a very specific way of treating your education and building this vision on what you think education should be. For me, this is a very Dutch approach. Maybe, David, you would disagree?

DB:

▶面白いことに、ちょうど今朝考えていたんです...。海外からヨーロッパ、もっといえばオランダにやってきて、私にとって一番印象的だったのは、今もですが、歴史を通して様々なデザインの分野が社会の骨組みに組み込まれていることです。グラフィック、プロダクトデザイン、都市デザイン、そのすべてが対話の一部となっていて、しかも重要性に優劣があるわけでもなく、建物の看板をつくるのを忘れていた時みたいに土壇場で何とかしないとけないという状況でもない。オランダのデザインはより暮らしの一部として溶け込んでいて、

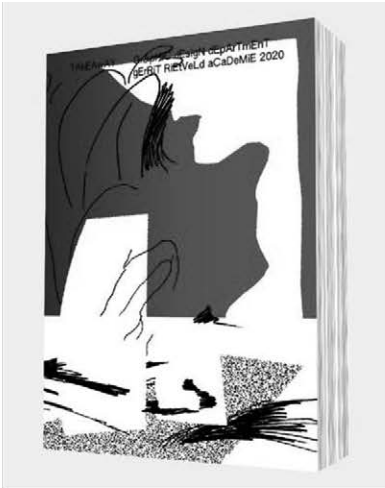
それぞれの分野が同じだけの価値があり、互いに効果を引き出し合えるという認識のように、対話的で共有されたものなのだと気がつきました。文化的な歴史が比較的浅い国から来た自分には、素晴らしいことに感じられました。オランダを訪れて街を歩くと、自分が景色の一部になるだけでなく、街並みを読むことができるんです。

▶ That's funny, I was thinking about it this morning... Coming from overseas and looking towards Europe, and more specifically, Holland, one thing that I think was very impressive to me, and still is, is how the various design disciplines are historically built into the fabric of society. Like, graphics, product design, urban design, all of these things were part of a shared conversation, and not as a layer put on top of the other one, or a last-minute situation, such as having forgotten to make signage for the building.

I noticed Dutch design as something which was more integrated, perhaps more conversational and shared, like an acknowledgement that disciplines have an equal value and can add to each other. So, coming from a country that has a relatively young cultural history, I found it kind of amazing: you come to this place, you walk around the city and you read it, as well as situate yourself in it.

(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.)



[TAKEAWAY](#),
Gerrit Rietveld Academie,
Graphic Design Department



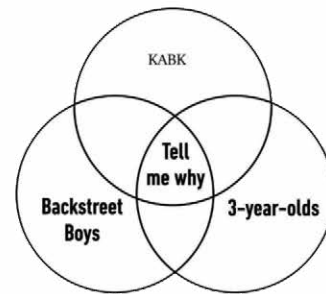
[KABK Garden](#)



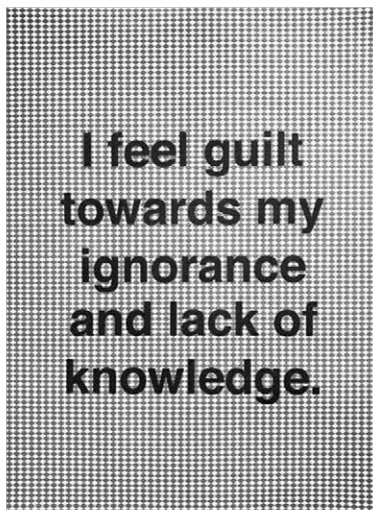
[The Jerome Bruner Library](#)



[Mushroom Radio](#)



[KABK memes](#)



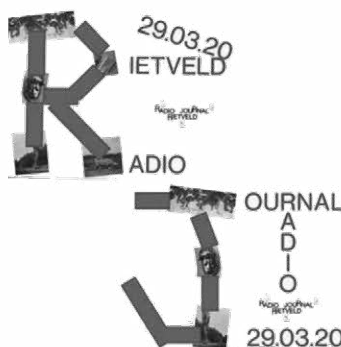
[Graphic Magazine #42 GERRIT RIETVELD ACADEMIE](#)



[*See also - An Alternative Graphic Design Lexicon, Gerrit Rietveld Academie, Graphic Design Department](#)



['WHO SPEAKS?' symposium](#)



[Radio Rietveld fanfare](#)



[Rietveld Journal](#)
[Rietveld Journal Instagram](#)



[PUB.sandberg.nl](#)

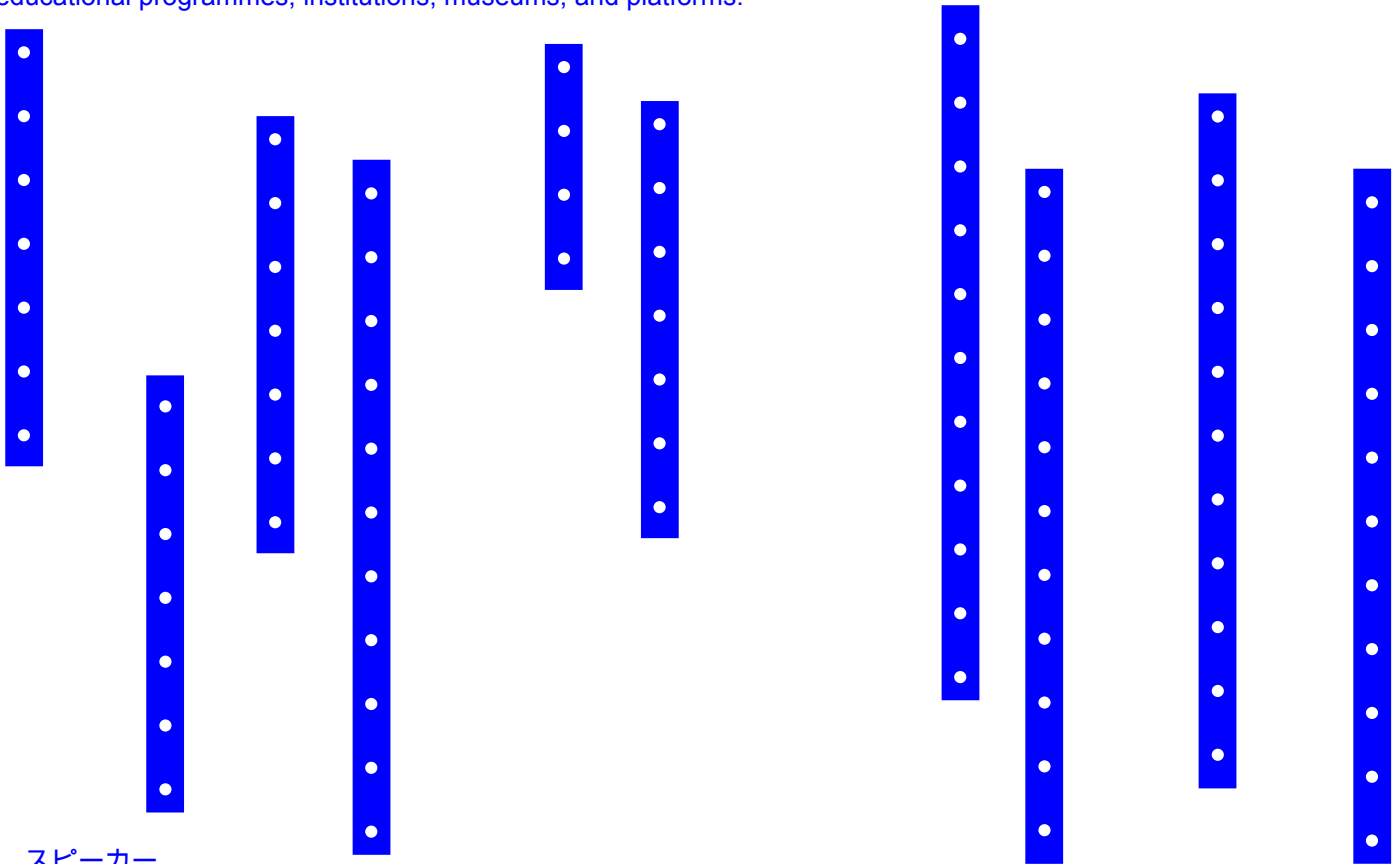
Student Council
Gerrit Rietveld Academie
& Sandberg Instituut

[Student Council](#)

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・リゾット](#) ([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 : [セーザル・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

Tokyo

Art

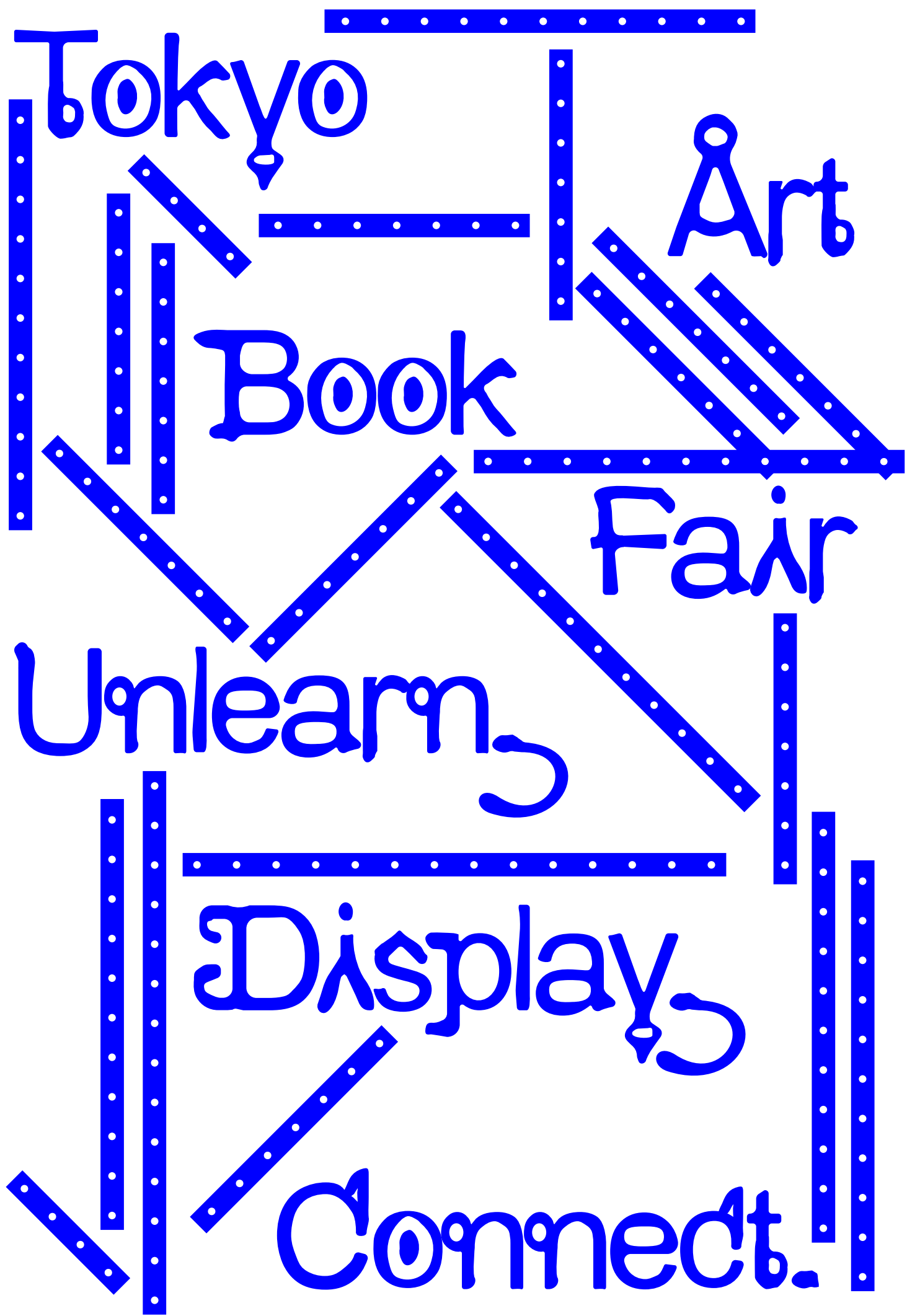
Book

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

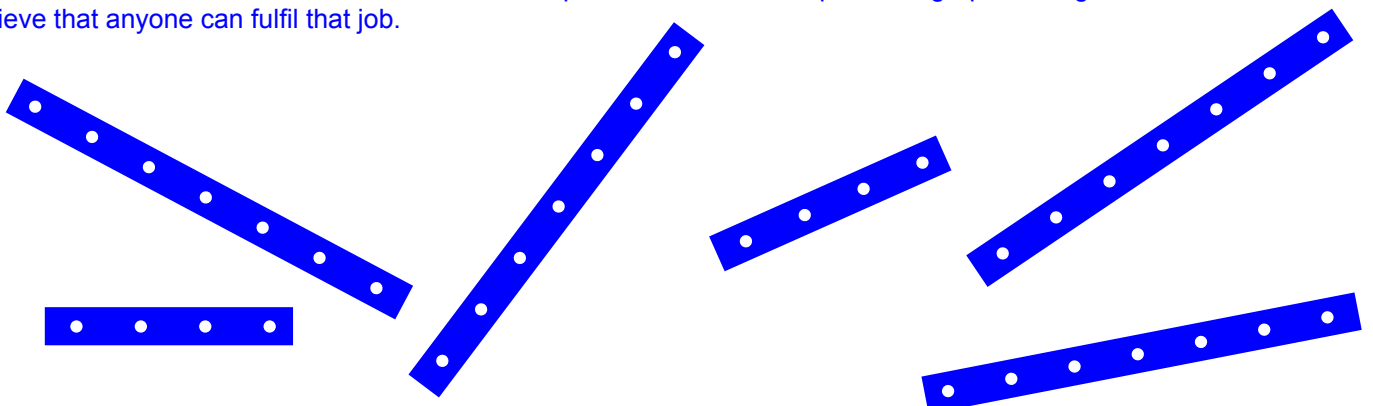
Around us, we detect a matrix of graphic design initiatives reacting to their temporary contexts and society of norms. Embedded in this observation are international influences, financial conditions and institutional traces.

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 FDK)
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 FDK)
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.)

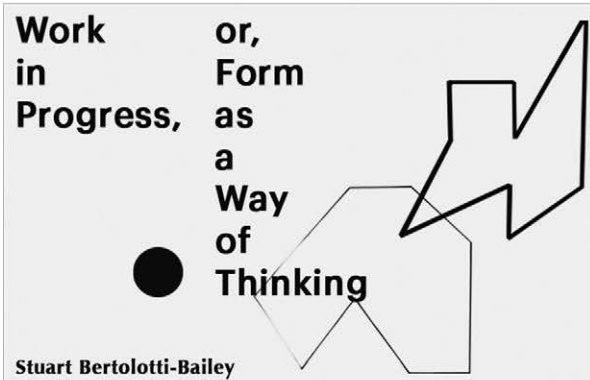


Displaying ディスプレイ

Visual footnotes



[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](#)

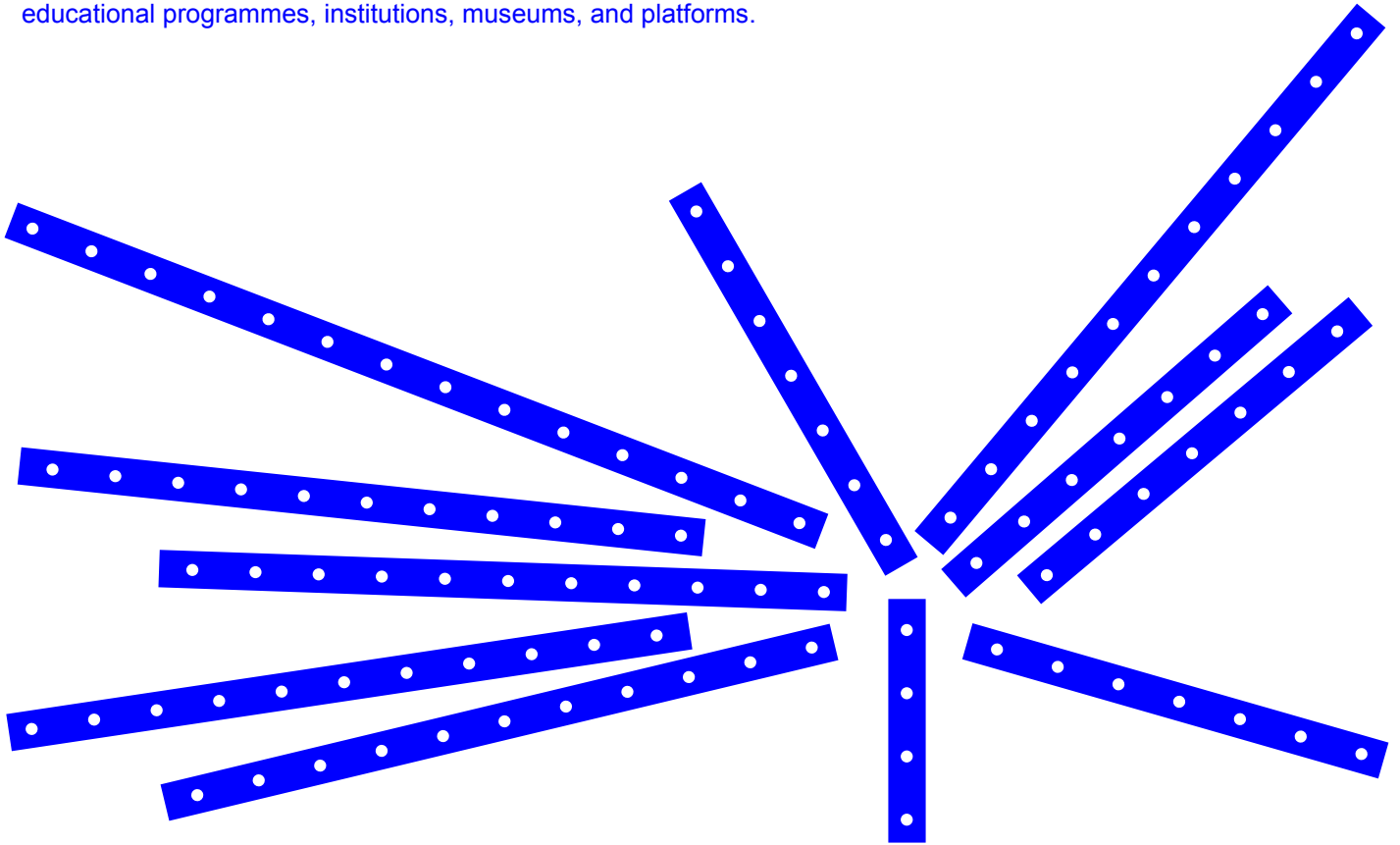


[fanfare inc](#)

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

Tokyo

Art

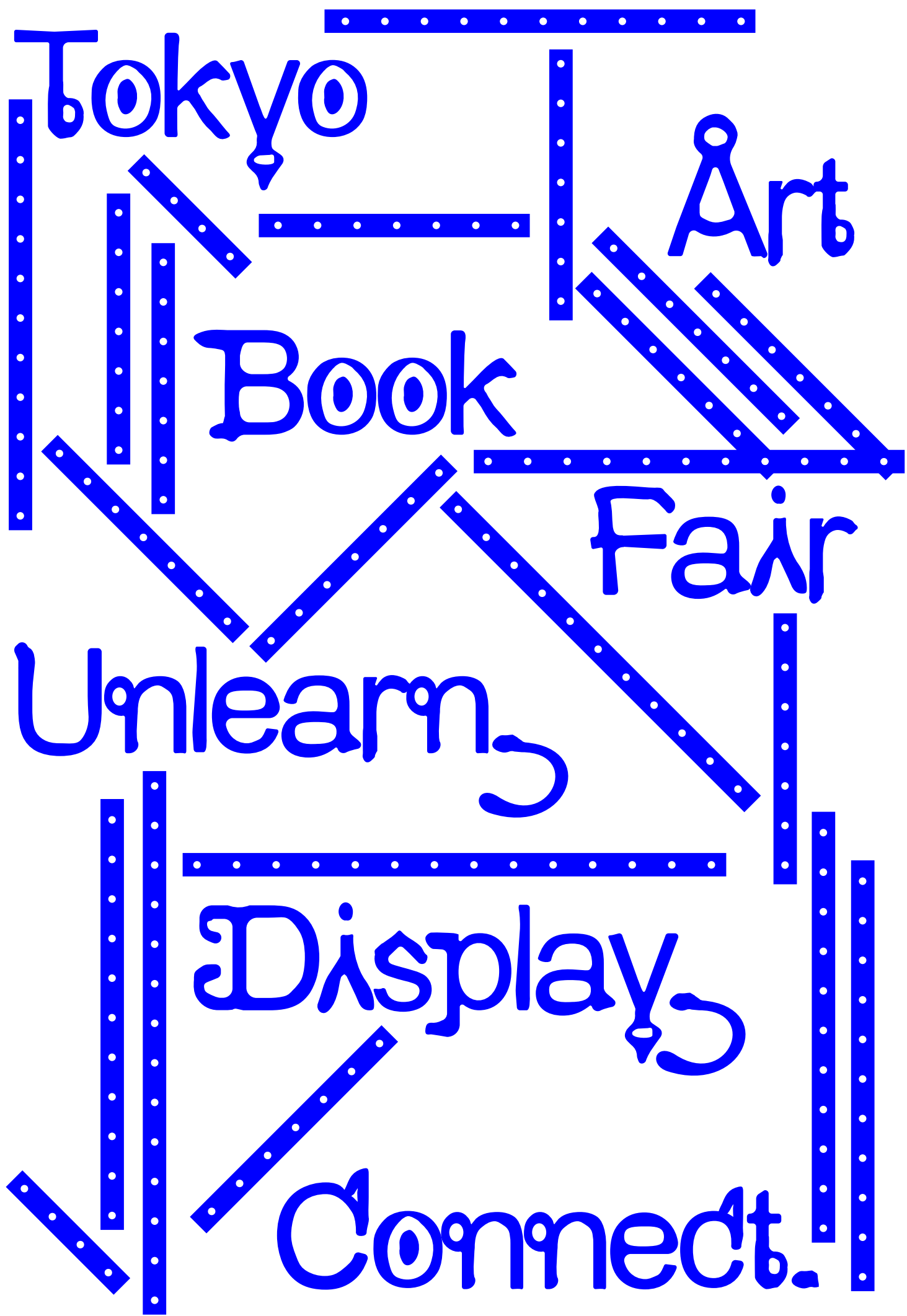
Book

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

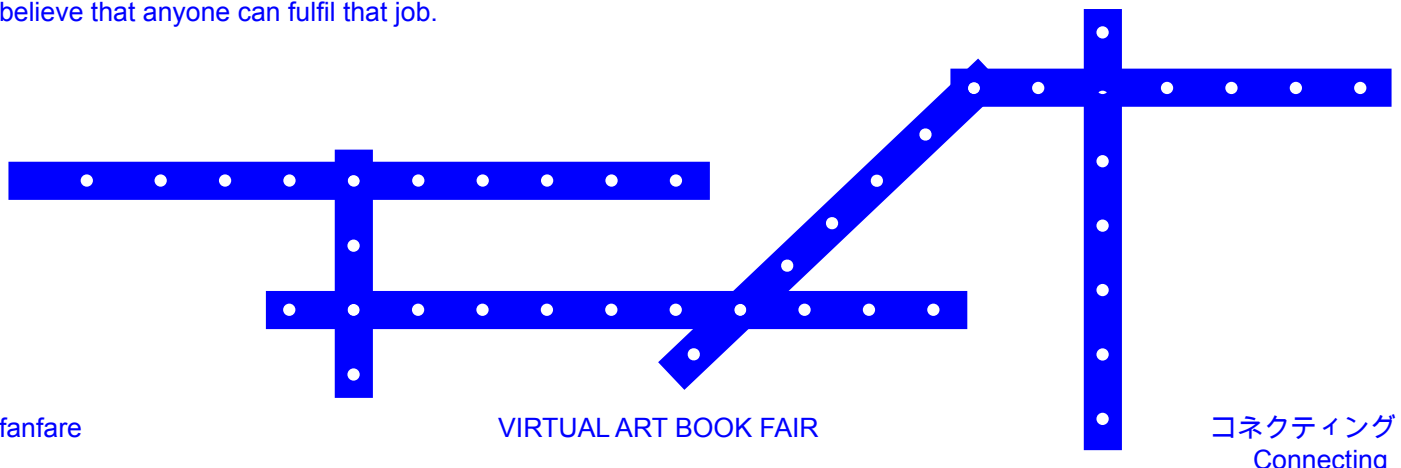
Around us, we detect a matrix of graphic design initiatives reacting to their temporary contexts and society of norms. Embedded in this observation are international influences, financial conditions and institutional traces.

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

コネクティング
Connecting

再生産の寛容性、組織構造、探索の自由、民主的ビジネスとしての出版

「コネクト」に焦点を当てると、社会的な文脈の中で意見を表現したり、探求したり、顕在化させたりするためにツールやネットワークを使用して、共同でデザインを実践することために空間を使用していることがわかる。デザインの分野が社会的・技術的な発展に対応していく中で、私たちはグラフィックデザインの分野の共同性に注目している。様々な分野からの借用によって、これらのプロジェクトは、美学、目的、意味を共有システムに変換するためにグラフィックデザインのツールを使用している。

Generosity of reproduction, organisational structure, explorative freedom and publishing as democratic business

The focus on "connecting" devotes space to collaborative design practices where tools and networks are used for the benefit of expressing, exploring or manifesting opinions into a societal context. As the field of design reacts to societal and technological developments, we devote attention to the collaborative nature of the graphic design discipline. By borrowing from various disciplines, these projects draw on graphic design tools to transform aesthetics, purposes and meaning into shared systems.

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 FD)
スピーカーは、アンヤ・フローテン (以下 AG) とジュリエット・リゾット (以下 JL)、
ロジャー・ウィレムス (以下 RW)、カロリン・ブルマン (以下 KB)

Hosted by Freja Kir (以下 FK) and Femke Dekker (以下 FD)
with Anja Groten (以下 AG), Juliette Lizotte (以下 JL),
Roger Willems (以下 RW), Karolien Buurman (以下 KB)



FD:

|| 皆さんは今それぞれの仕事をされていて、それはグラフィックデザインから一歩離れたもののようなのです。それでも現在の仕事が皆さんのバックグラウンドから形作られているというのはどういうことか、聞かせていただけますか？

|| You all have a practice right now, which is maybe a step away from graphic design. Could you tell us a little bit about how your current practices are still formed or shaped by your background?

AG:

▶ グラフィックデザインから一歩離れているとは思いません。むしろ強化とか拡張だと思っています。私は今もグラフィックデザインと繋がっているということを常に感じています。コミュニティやワークショップに参加する場合でも、自分はデザイナーであるという姿勢で参加しています。それが役立つことも多いですが、時には邪魔になることもあります。例えば、今芸術研究の博士号を取ろうとしているのですが、そこでは自分がどこに向かっているのかを知りたいという、デザイナーの決定論のようなものはあまり役に立ちません。そのことを非常に難しく感じますが、一方で楽しくもあります。

▶ I don't see it so much as stepping away from graphic design, but more as an enhancement or an extension. I still feel connected to design and graphic design and always aware of it. Even if I engage in community organization or workshops, I do all of that with the mindset of a designer. And that is sometimes really helpful and sometimes gets in the way as well. I am now, for instance, doing an artistic research PhD, and in this context, the kind of determinism of the designer of wanting to know where you're heading is actually sometimes not so helpful. I find that very challenging, but also very interesting.

FD:

|| ジュリエットさんはビジュアルアーティスト兼デザイナーであると名乗っておられますね。その二つは同じ仕事だと考えていますか？

|| Juliette, you title yourself as a visual artist and designer as well. Do you feel it's the same practice?

JL:

▶ はい、自分の仕事という意味では、一緒だと考えています。でも、そうですね、プロジェクトによってはデザインの領域に寄ったものもあります。たとえば本、印刷物、ロゴなどがそうだとと言えます。アートとデザインの境界がはっきりしないのが、オランダの良いところだと考えています。フリーランスでグラフィックデザイン的なことを自分のプロジェクトでやったり、Hackers & Designersと実験的な印刷物の仕事をしたりして、それをグラフィックデザインのプロジェクトだとか、頼まれた仕事だとか分類しなくて良いのはとても居心地が良いものです。

▶ Yes, it is in the sense that it's my practice so I bring the two together. But yeah, some projects are definitely more design-oriented like books, publications, or a logo. And I actually think that's a nice part about the Netherlands, that the borders are very fluid between art and design. I feel very comfortable that I can work on autonomous projects while still doing graphic design stuff as a freelancer, or work with Hackers & Designers on some strange experimental books without having to name it as a graphic design project or a commissioned work.

FD:

|| ロジャーさん、プレゼンテーションのために使える場所があることについてどう考えていますか？

|| Roger, how does that work for you now that you have this space that you use as a presentation space?

RW:

▶そうですね、プロジェクトスペースは共同のプロジェクトで、私は運営者の一人にすぎません。私自身は今でもグラフィックデザイナーで、ほとんどの場合、出版用の本のデザインをしています。と言っても、ずいぶん広い意味になります。現在のように出版者であり、デザイナーであり、プロジェクトスペースの所有者という状況になったのは、ひとえに本が好きだから、そして完全に独立したいからです。デザインによって細部までつき詰めるのが好きなのですが、組織的な場や商業的な場ではそうはいきません。しかし同時にこの仕事で食べて行こうとしている訳ですから、非常に長期的なプロジェクトのようなものであり、好きなことを友達と一緒にできる最高のシチュエーションであり、同時に生活のためのものでもあります。

▶ Yeah, the project space is very much a joint project, as I'm just one of the people running this. Personally, I'm still a graphic designer, because most of the time I'm designing the books that are published. But yeah, it's such a wide notion. And I think how I ended up being a publisher, a designer and having this project space, all have to do with my love for books, and my desire to be completely independent. So I really like to design and work on even the smallest detail, but not in this institutional or more commercial setting. But at the same time, I wanted to make a living out of this, so it is like a very long term project and ideal situation of doing the things you like with friends, and at the same time also be able to make your living out of it.

FD:

|| ところで、今回はコラボレーションプロジェクトについて話すために来ていただきました。フリーヤさんにお話を伺ってもいいですか？

|| On that note, we are here to talk about collaborative practices, maybe Freja can jump in here?

FK:

|| そうですね、今日はこんなことを聞いてみたいと思っていました。グラフィックデザインはどのようにしてコラボレーションを生むツールになるのでしょうか。しかし次のことに気づいたんです。それは常にではないにせよ、非常に多くの場合、グラフィックデザインと出版は広い意味で、元からコラボレーションを行なっているということです。ですので、次のような質問に変えたいと思います。コラボレーションを行わない出版のシナリオなんてあるのでしょうか。またその意味において、コラボレーションとはグラフィックデザインのDNAに刻まれたものではないのでしょうか。

|| Yes, well, I was trying to formulate a question of something like: how can graphic design also be a tool to generate collaborative projects? But when doing so, I needed to stop myself realizing that I think very often (if not always) Graphic Design and publishing in a broad sense, is collaborative by nature. So this made me want to reformulate the question into addressing if there even is such a thing as a non-collaborative publishing scenario, and in that sense if collaboration actually is a part of a DNA in graphic design?

KB:

▶この中でグラフィックデザイナーでないのは私だけだと思います。しかし私はスタジオを所有しており、そこは表現手段としてグラフィックデザインにかなり特化しています。ですので私にとって、そのデザインスタジオを運営することが既にそれ自体コラボレーションであると言えます。私は心理学と芸術の勉強をしてきました。そしてそこで学んだことの多くをこのデザインスタジオで発揮していますが、自分でビジュアルを制作してはいません。なのでこうも言えます。このスタジオはグラフィックデザインだけに特化しているのではなく、私自身の出自に基づく研究も反映しています。プロジェクトの実施に当たっては、他の人たちとコラボレーションしています。出版プロジェクトNSX (すべての出発点になったものです) に則して言うと、出版物に呼応した別の作品を制作するということです。このように、コラボレーションやネットワークを作り上げることは、プロジェクトの手法でありゴールでもあります。コラボレーションや他の人たちとの繋がりがなくしては、私たちの仕事も存在し得ません。

▶ I guess I'm the only one around this table who is not a graphic designer, but I do have a studio, which is very much focusing on graphic design as a medium. So for me, running that design studio is already a collaborative practice per se. I am trained in psychology and as an artist, and while I'm bringing a lot of that into this design studio, I'm not the one creating the visuals. It also means that our studio is not just focusing on graphic design, but that research from my personal background also feeds into that. In order to execute a lot of our projects, we collaborate with others. And in line with our publication project NXS (that's how it all started off), it's also about creating other works that respond to that publication. As such, creating collaborations or networks is both our method and the goal of this project. So without collaboration or connecting with others, we could not even exist as a practice.

FD:

「では、そのコラボレーションは常に全員が発言権を持つ民主的なものでしょうか。それとも組織としての指導的役割があり、コラボレーションに関し最終決定権があるのでしょうか。

「Is that collaboration then always a democratic process where everybody has the same say? Or do you as an organization still have directing roles, where you actually have the final say in the collaboration?

RW:

▶ デザインは元来出版活動の一部であり、まさにコラボレーションプロジェクトだと思います。つまり人々が共有するプラットフォームのようなものです。しかし一方で、デザインは非常に個人的な要素からなることもあります。一緒に仕事をするデザイナーが提案したものを受け入れるとなったら、デザイナーには完全に自由にやらせてもらおうと思っています。個人の色を出してもらうことで、グラフィックデザインに特色ある要素を加えることができるからです。もちろん、これに関する見方は一つではありませんが。

▶ I think the design is a natural part of publishing, and that it's a really collaborative project. It's like a platform that you share with people. But meanwhile, the design can be a very personal element. When I work with designers that come up with proposals that we accept, I try to give them complete freedom, because I think there's also quality in allowing a personal voice, that can add a distinctive graphic design element. But of course, there's not just one way to look at this.

(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。)

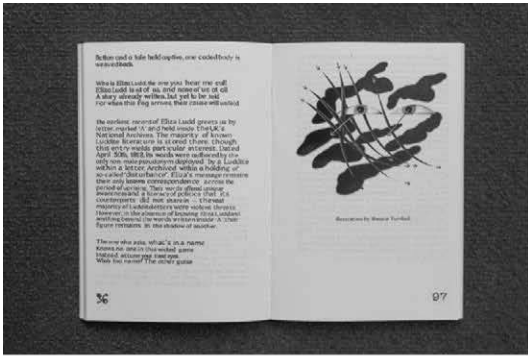
(This text is an excerpt of a more extended conversation recorded and presented as part of the fanfare curation for the TOKYO ART BOOK FAIR 2020. The visual footnotes present a compilation of related works and references mentioned during the talk. The full conversation is available in English and is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



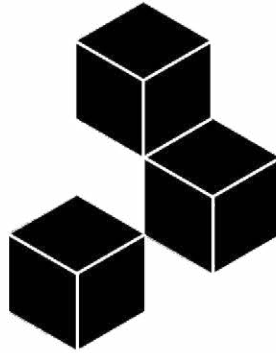
Connecting

コネクティング

Visual footnotes



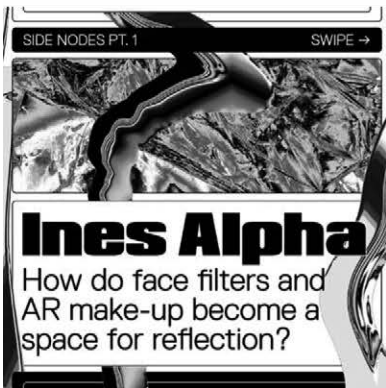
[Coded Bodies Publication](#)



[Hypercore P2P Protocol](#)



[The Natural Enemies of Books: A Messy History of Women in Printing and Typography](#)



[NXS](#)



[NXS Side notes](#)



[BADASS LIBRE FONTS BY WOMXN](#)



[Display.observer](#)



[Printed Matter's NY Art Book Fair, ROOM C \(Amsterdam\)](#)

Hackers and Designers
Summer Academy 2020
Imaginary Networks

[H&D Summer Academy 2020 Network Imaginaries](#)



[Physical Publishing](#)

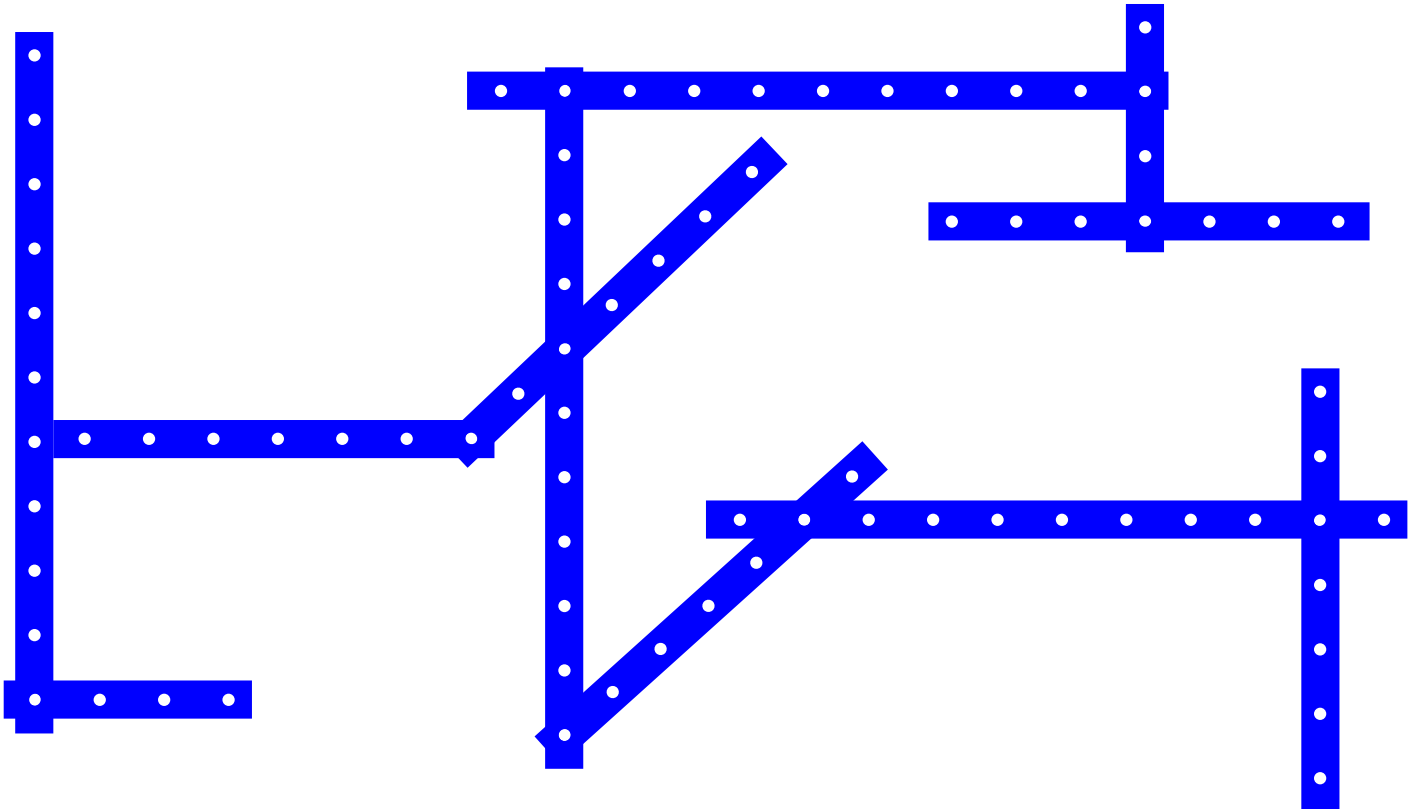


[Enter Enter](#)

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 ([Herlitt・Rietveld Academy](#))、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・リゾット ([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