

Tokyo

Art

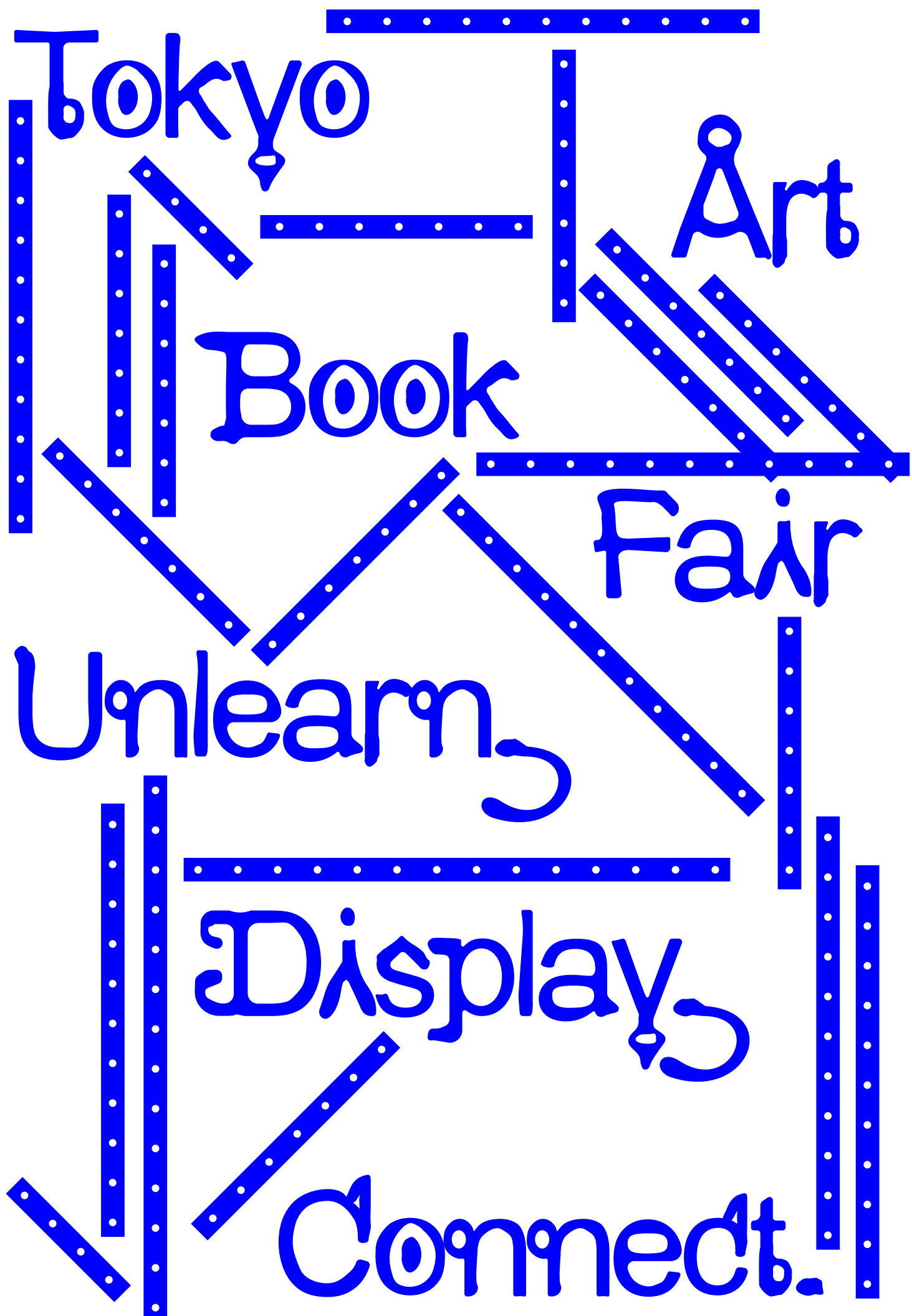
Book

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り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

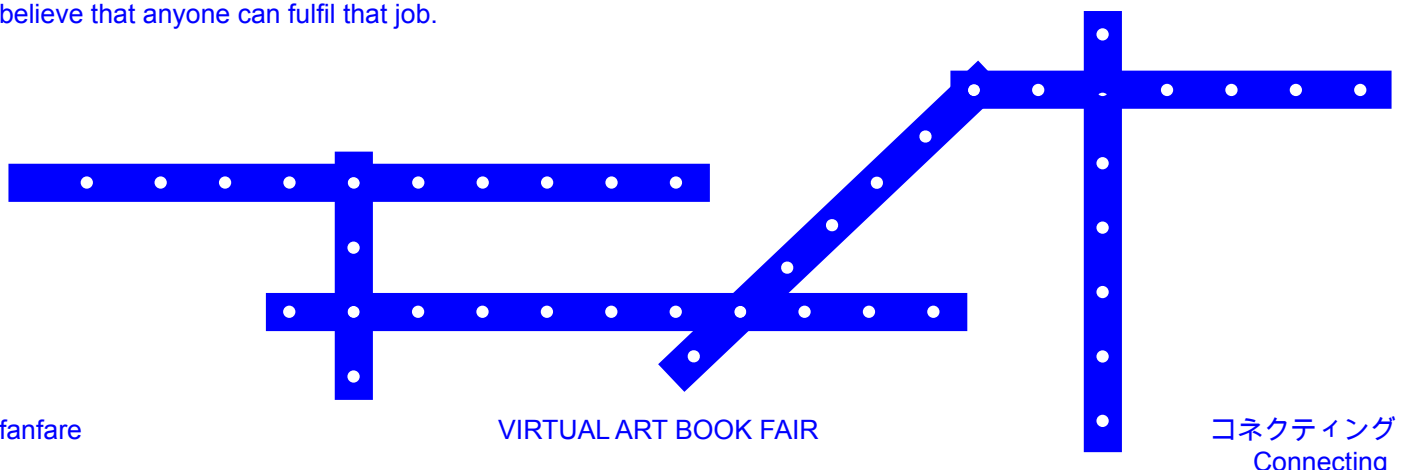
Around us, we detect a matrix of graphic design initiatives reacting to their temporary contexts and society of norms. Embedded in this observation are international influences, financial conditions and institutional traces.

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ね。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事です。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.)



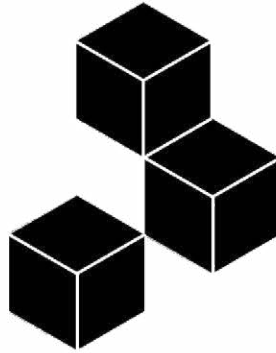
Connecting

コネクティング

Visual footnotes



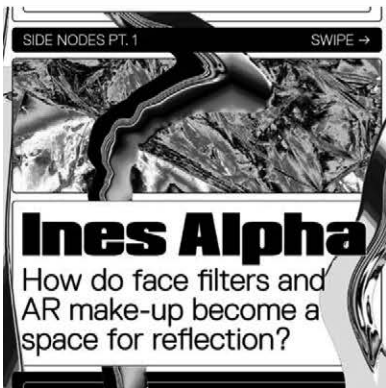
[Coded Bodies Publication](#)



[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](#)

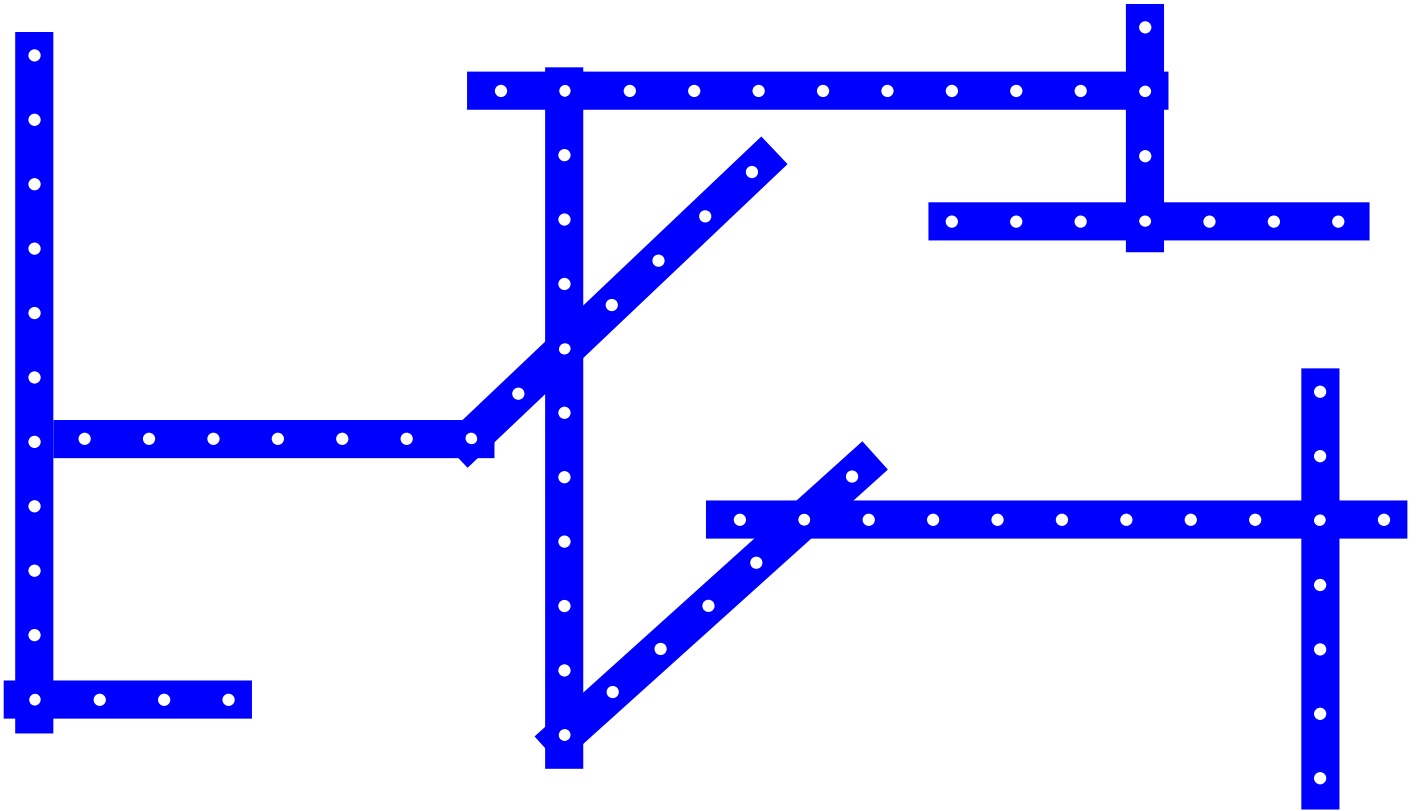


[Enter Enter](#)

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 ([Hague Royal Academy of Art](#)) / 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