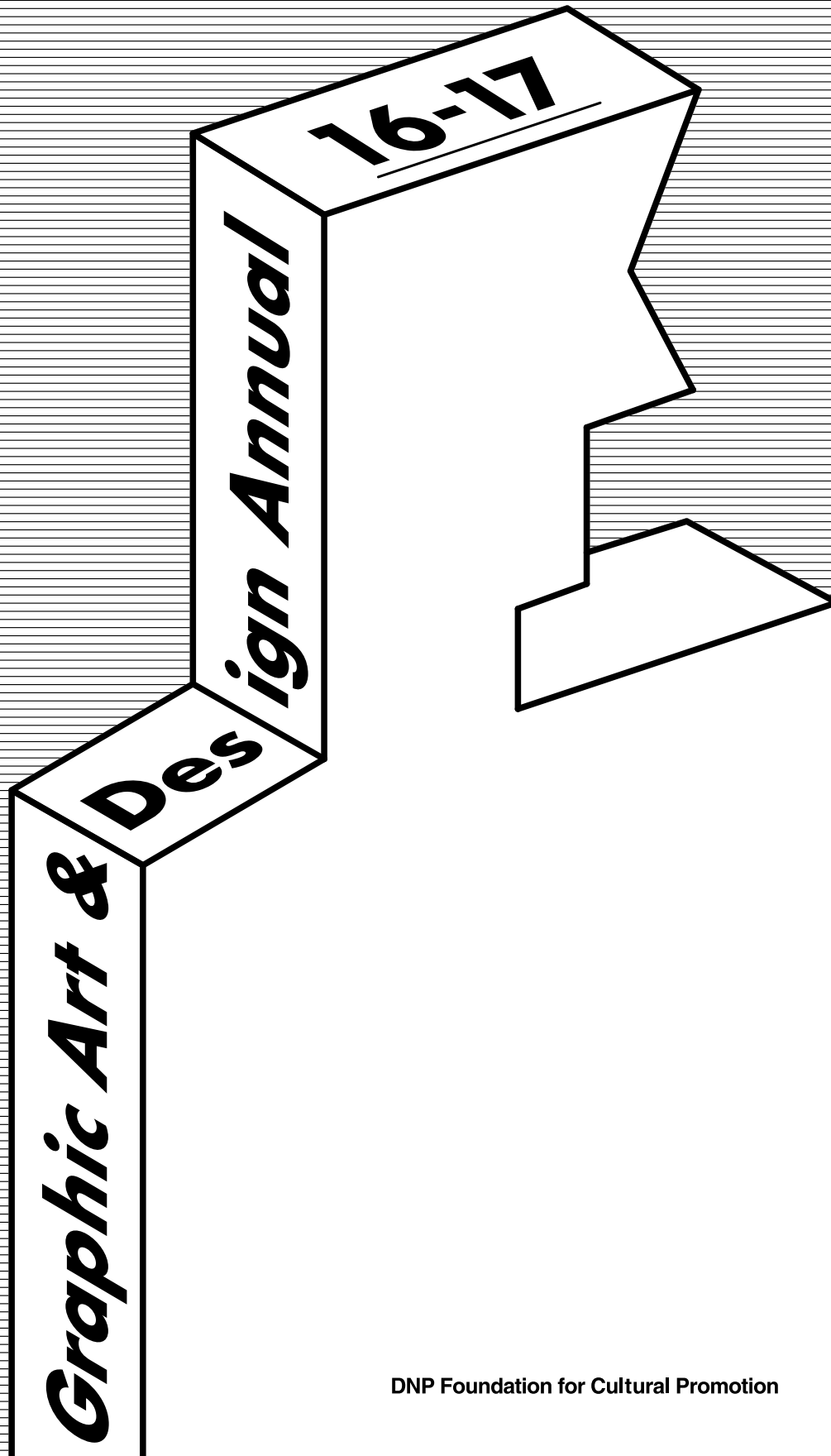
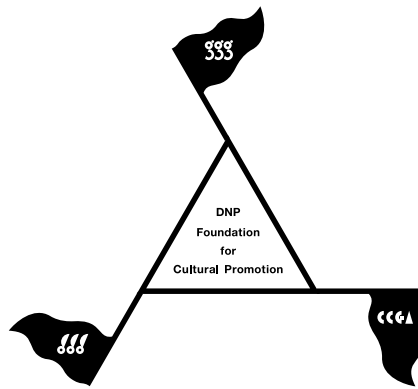


Graphic Art & Design Annual 16-17



Graphic Art & Design Annual 16-17



〔表紙のことば〕

例年の表紙を見ると、良く考えられていると感心する。

作品のアイデア、個性が際立っている。

どちらかというと私のは気弱でちょいと古めかしい。

パソコン不能のわたくし、バターの落合崇さんに作図してもらった。感謝。

仲條 正義

〔Message from the Cover Designer〕

Every year I'm always impressed at how well thought out the cover designs are.

Each work stands out for its idea and individuality.

My cover design is on the timid side and a bit old-fashioned.

Not knowing how to use a computer myself,

I asked Takashi Ochiai to work up the drawing—for which I'm very grateful.

Masayoshi Nakajo

Graphic Art & Design Annual 16-17 ggg ddd CCGA

Publication: DNP Foundation for Cultural Promotion

DNP Ginza Building, 7-7-2 Ginza,

Chuo-ku, Tokyo 104-0061

Phone: +81 3 5568 8224

Planning & Editing: DNP Foundation for Cultural Promotion

Art Direction: Shin Matsunaga

Design: Shinjiro Matsunaga

Design Assistance: Shoko Mine

Cover Design: Masayoshi Nakajo

Photography: Mitsumasa Fujitsuka (ggg),

Ryota Sakai, Kyosuke Kawanami (ggg gallery talk)

Akihito Yoshida (ddd / ddd gallery talk)

Translation: Rei Muroji

Cooperation: Koichi Kawajiri

Printing & Binding: Dai Nippon Printing Co., Ltd.

Contents

目次

はじめに	5
北島義俊 (公益財団法人DNP文化振興財団理事長)	

序論:	
DNPの「未来」はデザインの「本来」にある	6
——ギンザ・グラフィック・ギャラリーへの感謝とエールとして——	
松永 真 (グラフィックデザイナー)	

1 展示事業	15
ギンザ・グラフィック・ギャラリー (ggg) 2016–2017	16
京都dddギャラリー (ddd) 2016–2017	36
CCGA 現代グラフィックアートセンター 2016–2017	50

2 教育・普及事業	59
ggg, ddd ギャラリートーク	60
CCGA 版画工房ワークショップ	66
出版活動 2016–2017	67

3 アーカイブ事業	69
DNP グラフィックデザイン・アーカイブ	70

4 国際交流事業	73
AGI総会ソウル2016	74
企画展「ラース・ミュラー 本 アナログリアリティー」上海巡回	75
エシロル、グラフィックデザイン・センター 開館記念企画	
「Made in Japan」開催協力	76

5 研究助成事業	77
グラフィック文化に関する学術研究助成	78
2016–2017年度 助成実績	80

展覧会概要 2016–2017	81
ギャラリー概要	86

Foreword	5
Yoshitoshi Kitajima (Chairman of the board of directors, DNP Foundation for Cultural Promotion)	

Introduction:	
DNP's Future Rests in the Inherent Essence of Design	6
—A message of appreciation and encouragement to ginza graphic gallery—	
Shin Matsunaga (Graphic Designer)	

1 Exhibitions	15
ginza graphic gallery (ggg) 2016–2017	16
kyoto ddd gallery (ddd) 2016–2017	36
Center for Contemporary Graphic Art (CCGA) 2016–2017	50

2 Education & Enlightenment	59
ggg, ddd Gallery Talk	60
CCGA Print Studio Workshops	66
Publications 2016–2017	67

3 Archiving	69
DNP Graphic Design Archives	70

4 International Exchange	73
AGI Congress Seoul 2016	74
Lars Müller BOOKS: Analogue Reality–Traveling Exhibition in Shanghai	75
Support of “Made in Japan”	
Opening Program of Échirolles, Centre du Graphisme	76

5 Research Support	77
Research Grants for Academic Studies Relating to Graphic Design and Graphic Art	78
2016–2017 Financial Support Activities	80

Review of ggg, ddd and CCGA 2016–2017	81
Galleries' General Information	86

Foreword

はじめに

ギンザ・グラフィック・ギャラリー (ggg) は、昨年開設30周年を迎えました。

その間のさまざまな活動が国内外で広く知られるようになり、海外の美術館やギャラリーからも日本のデザイナー展やポスター展を実施したいとの要望が当財団に多く寄せられるようになりました。そうした声に応え、2016年11月、フランスのエシロールで開催された「日本のグラフィックデザイン展」では、永井一正氏、福田繁雄氏のポスター60点を寄贈するなど、国際交流も積極的に行いました。

また2016年度の展覧会としては、6回の企画展と夏休み特別企画を実施しました。なかでも4月に開催した「明日に架ける橋 ggg 展覧会ポスター 1986-2016」展では、過去の全展覧会ポスター360点を集めて、gggの軌跡を振り返るとともに、海外のデザイナーや美術館学芸員からも多くのメッセージが寄せられ、今後の展開への示唆を頂きました。

京都dddギャラリー (ddd) では5回の企画展と2回の大学連携企画展を開催しました。特に、「物質性－非物質性 デザイン&イノベーション」展では、日仏10名のデザイナーやアーティストを招聘して、ご好評を頂きました。

CCGA現代グラフィックアートセンターでは、「中林忠良：未知なる航海－腐食の海」展や「グラフィックとミュージック」展など、3回の企画展と特別展を開催しました。

アーカイブ活動としては、これまでに田中一光氏、永井一正氏、石岡瑛子氏らのポスター約4,000点を高精細画像で撮影し、デジタル化しました。これらは今後、学術研究などの利用促進を図っていく予定です。

2020年には、東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会という大きなイベントも控え、当財団の活動も国内だけでなく、海外にもさらに目を拡げ、グラフィック文化の振興に寄与していきたいと考えています。

これからも時代に即した着実な活動を続けてまいりますので、ご支援を頂ければ幸甚に存じます。

公益財団法人 DNP文化振興財団 理事長
北島義俊

In 2016 ginza graphic gallery (ggg) celebrated its 30th anniversary.

During its three decades in operation, the gallery's diverse activities have become widely known not only throughout Japan but around the world. The DNP Foundation for Cultural Promotion as a result has received numerous requests from art museums and galleries worldwide wishing to hold exhibitions featuring the posters or other works of Japanese graphic designers. In response the gallery has come to engage proactively in a robust program of international exchange, highlighted recently by our donation of 60 posters by Kazumasa Nagai and Shigeo Fukuda on the occasion of the "Made in Japan" exhibition held in France at Centre du graphisme d'Échirolles between November 2016 and January 2017.

During the 2016 fiscal year—the period from April 2016 through March 2017—a total of six regular exhibitions were mounted at ggg, plus one special summer exhibition. Especially noteworthy was the exhibition held in April and May of 2016 titled "Bridge Over Troubled Water: ggg Exhibition Posters 1986-2016." This show brought together 360 posters that had served to publicize the gallery's numerous exhibitions spanning across 30 years, thereby providing a retrospective overview of ggg's history. The exhibition also featured messages and comments from many overseas designers and art museum curators, offering hints for the gallery's future directions.

At kyoto ddd gallery (ddd), five regular exhibitions and two exhibitions in collaboration with local universities took place during the year. Meriting special mention was "Materiality-Immateriality: Design & Innovation." For that highly acclaimed event, 10 designers from Japan and France were invited to participate.

The Center for Contemporary Graphic Art (CCGA), which is located in Fukushima Prefecture, hosted three regular exhibitions and one special exhibition during fiscal 2016. The former included "Tadayoshi Nakabayashi: Unknown Voyage" and "Graphics and Music."

In the Foundation's archiving activities, to date approximately 4,000 posters by Ikko Tanaka, Kazumasa Nagai and Eiko Ishioka have been photographically converted to high-resolution digital format. These archives will be proactively promoted for use in academic research, etc.

In 2020 Japan will host the Tokyo Olympic and Paralympic Games, and in the run-up to this event on grand scale the activities of the DNP Foundation for Cultural Promotion will further expand not only at home in Japan but globally as well. We greatly look forward to making ever more vibrant contributions to the promotion of graphic culture worldwide.

In the coming years we will continue to carry out a program of activities finely attuned to their times. We ask for your solid and continuing support of our endeavors.

Yoshitoshi Kitajima
Chairman of the board of directors, DNP Foundation for Cultural Promotion

DNPの「未来」はデザインの「本来」にある

ー ギンザ・グラフィック・ギャラリーへの感謝とエールとしてー

松永 真

グラフィックデザイナー

gggと併走してきた私の個人史

ー ギンザ・グラフィック・ギャラリー (以下ggg)は今年で31年目を迎えましたが、松永さんは設立2年目となる1987年に個展を開催、その後も数々の展示を開催されています。

松永 真氏 (以下、松永) gggで最初の個展を開催したとき、私は40代でした。その後も50代、60代、70代と人生の節目に企画展を実施する機会に恵まれ、「松永真の個人史」はgggの軌跡と併走してきたと言っても過言ではありません。

還暦を迎えたその翌年には2回目となる「Spring has come 松永真、ディテールの競演。」(2001年)を、古稀を過ぎた2013年には「松永真ポスター100展」、そして喜寿の今年はCCGA現代グラフィックアートセンターでアーカイブの「松永真ポスター展」が開催されるなど、記憶が走馬灯のようによみがえります。まさに運命的な出会いでした。

ふと気がつけばgggは今年で31歳。私のほうは喜寿を迎えたわけですが(笑)、それはともかくこれまで様々なプロジェクトをご一緒してきて、gggをはじめddd(京都dddギャラリー)、CCGAといったDNP文化振興財団による取り組みが、日本のデザイン文化に果たした貢献度は世界的にも極めて高いと実感しています。gggの活動には「グラフィックデザイナーそのもの」の社会的ポジションを押し上げる側面もありました。

お力ぞえくださった皆さんへの感謝の念に堪えません。それと同時にgggやDNPには今後に向けてのエールを送りたくもある。私だけでなく多くのグラフィックデザイナーがそう感じていると思います。

「たかがティッシュ」が「されどティッシュ」に変わる時

ー 今後のお話をうかがう前に少し過去の振り返りを。最初の個展「松

永真 毎日デザイン賞受賞記念展」はどういった経緯で決まったものだったのでしょうか？

松永 ggg設立に尽力された田中一光さんの強い推薦で決まった企画でしたが、そこに至るまでのストーリーがあります。その前年に私は「毎日デザイン賞」をいただいたのですが、これは私自身はもちろん、周囲にとっても“意外”と受け止められる受賞だったのです。青天の霹靂とはまさにこのことで。

私は「生活すべてがデザインである」という信条のもとに、当時は「缶チューハイ(宝酒造)」や「スコッティ(山陽スコット ※現在は日本製紙クレシア)」、「ブレンディ(AGF)」そして、『日本国憲法(小学館)』などの仕事が続いていました。しかし、その頃はそういった“身近な生活用品”が、毎日デザイン賞の対象になることがなかったのです。ドンと目立つ大きな仕事をされた方が授かる賞だった。そういった時代背景もあって「たかがティッシュ」「たかがインスタントコーヒー」が受賞して「松永真の毎日デザイン賞受賞」は話題となりました。当時受けた「あなたの創造哲学は？」の問いに対して「半径3メートルの発想」と言い逃れのよう

に発言したのですが、その言葉自体一人歩きして評判になるなど、世間のリアクションは大きかったですね。私の仕事を高く評価してくださったのは、毎日デザイン賞の審査員も務めていた田中一光さんです。田中さんのほかにも、「この賞がとても身近でしなやかなものになった」と言ってくださった先輩方もいてこれはとてもうれしかった。そして田中さんから「松永くん、gggで個展をやりたいまえ」と半ば命令のようなオファーを受けたことがきっかけとなり、30年に渡るgggとの運命的なお付き合いが始まったのです。

「半径3mの発想」はこうして世界にまで広がった

ー 松永さんの受賞は戦後グラフィックデザインの大きなターニングポ



イントだったのかもしれませんが。いわゆる“作家性”への偏重が際立っていたデザインの潮流を、再び生活者と企業の側に戻したという意味で。gggでの展示はどのようなものだったのでしょうか？

松永 当時としては異色のデザイン展だったでしょうね。ポスターだけがメインではなく、缶チューハイやティッシュペーパー、インスタント珈琲などの商品パッケージやロゴがたくさん並びましたから。まるでスーパーマーケットが引っ越してきたかのようなデザイン縦断型の展覧会だったわけですが、それをひと目見ようと大勢の方々が足を運んでくれました。

その後gggでは「ポスター100展」(2013年)も行ったわけですが、私の尊敬する巨匠たちの過去の展示が何はともあれポスター展であったと思うと、ようやく一人前のグラフィックデザイナーの仲間入りをしたかのような不思議な気分を味わいました(笑)。

それはさておき、「毎日デザイン賞受賞展」は私の仕事が海外で紹介されるきっかけともなりました。ポーランドから日本のデザイン事情を視察に訪れていたある人物の目に止まり、首都ワルシャワを始め5都市を巡回する展示が開催されることになったのです(「松永真のデザイン・ワルシャワ展」)。

招聘されたワルシャワで、展示の準備に追われているまさにそのとき、平和をテーマに制作したポスター「PEACE “Love, Peaces, and Happiness”」がワルシャワ国際ポスタービエンナーレのグランプリ受賞の報に接するという偶然的サプライズまでありました。

会場のロビーに着くと、国際審査員の一人でもあった田中一光さんにバッタリ出会い怖い顔で「君が金賞だよ」と告げられました。私がポーランドに來ていることをご存知だった田中さんは、この朗報を一刻も早く伝えようと、手分けしてワルシャワ中のホテルを捜しまわってくださっていたそうです。

ワルシャワ国際ポスタービエンナーレの開幕と同時に個展が開催される

ことは、本来とても不運なこと。ビエンナーレのほうに注目が集まるわけですから。しかし、このときはグランプリの受賞者が会場にいるという前代未聞のドラマティックな展開に、国際審査員はもとより、取材に集まっていたジャーナリストたちもどよめき、翌日から始まる展覧会が注目を浴びることになりました。不運が幸運に転じたのです。

その後、東欧からヨーロッパ、ニューヨークからプエルトリコまで、大規模な海外展が続きました。「半径3mの発想」を広い世界に届けるきっかけくれたのは田中一光さんとgggでしたが、このスタンスにこそ、デザインという営みの本質があると私は考えています。それが企業に対しても、自分に対しても、もっとも誠実な方法なのでは？と。

グラフィックデザインの原点へ

——松永さんの最初のggg展示から30年。世の中では再び「誠実な方法」を求める機運が高まっていると思うのですが、「半径3mの発想」はどこから生まれたものなのでしょう？

松永 戦後の貧しかった幼少期の体験は大きいでしょうね。父が書道家でありつつ疎開先で大変な思いをしたことなどが現在の私へとつながっており、「デザイナーとしてどうあるべきか？」の芽もその頃に生まれたものだと思います。

例えば小学生の頃、よそ者である自分が周囲に馴染むにはどうすればいいのだろう？という気持ちもあって、クラスメイトの名札を書いてあげていたことがありました。それまでの付き合いから相手の人柄をもとに、「この子の名前はこんな字で書くといいんじゃないか？」といったことをイメージしながら。

ところがそれが評判になり、ほかのクラスの子から書いてほしいと言われても書けない。そもそもどんな字かを知らないわけですから。すると「君はどこに住んでいるの？」なんて話を聞きながら書くことになり



ます。そういった作業から生まれる「実感としてのリアリティ」は人に伝わるということを知りました。グラフィックデザインの原点とはそういうものかもしれません。

ただ、実際の仕事はそう簡単にいくものではない。企業の要望は複雑で様々な事情や条件も絡み合っており、一筋縄でいくものではありません。それらを整理し、本質を見極め、余分なものを削っていくプロセスの中に血の滲むような苦労があり、(一方で直感というすごい武器もあるのですが) 途方もない作業の向こうようやくカタチが見えてくる。

「シンプル」というのはそういうことだと私は思うのですが、そこまでやって初めて送り手側の気持ちを受け手に届くものが生まれます。そして、送り手と受け手との接点を見つけるためには、プロフェッショナルでありつつ一生活者としての感覚、つまりアマチュアの目を持ち続ける必要があります。「半径3mの発想」というのは、単なる距離感のことではなく、借り物ではない自分自身が実感することの大切さを言っているのです。その両面のバランスと緊張感を極限まで保ち続けることでもあるのです。

時代はグラフィックデザインの原点を求めている

——デジタル技術の台頭など、この30年でグラフィックデザインを取り巻く環境も大きく変わってきました。松永さんは現状をどのようにご覧になっていますか。

松永 危機感があります。デジタル化の急激な拡大により仕事の進め方が激変しただけでなく、グラフィック全般の仕事そのものが減少する方向にあると言われています。もしそうなのだとすれば、我々は自分たちに何ができるか? を問い直す必要があるでしょう。

私個人としては、グラフィックデザインに本来備わっていたはずの「執拗」で「精密」、そして「インパクト」のある方向に立ち戻るべきなのでは?

と考えています。重厚であれば良いということではなく、普遍性を備えた本質的なものとは何かを追求して、達成感を取り戻したい。「真ん中のデザイン」、本当の意味での原点回帰です。

事実、シンプルモダンな大量生産のプロダクトが世界を席巻する中で、精密な日本の“伝統工芸”や“手仕事”が、若い人たちからも見直されるようになっていきます。こういった動きには、グラフィックデザインの今後を考える上での大きなヒントが秘められていると思うのです。

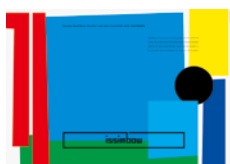
しかし、グラフィックデザイナーだけの頑張りで、現状をより良い方向に持っていけるわけではない。運営サイドである企業と成果物のクオリティを司る現場の人材、そこにデザイナーを交えた三位一体の健全なコラボレーションが成立しなければ、クリエイティブの水準を底上げすることは難しいでしょう。

DNPとのコラボで命を吹き込まれた「ISSIMBOW」

——「健全なコラボレーション」はだれもが望むものでありつつ、現実にはなかなか達成できるものではありません。そこへの具体的ヒントを教えてくださいいただきたいのですが。

松永 一例を挙げると、私が商品の開発からプロデュースに携わった「ISSIMBOW (医心方)」はひとつのモデルケースだったと思います。実はこの仕事、一度はお断りしたものの。日本香堂からの当初の依頼は、お線香の「青雲」が40周年を迎えるにあたって、「圧倒的なパッケージデザインを」というものでした。“圧倒的デザイン”が表層的理解でできるわけがありません。その段階では“健全”な仕事になると思えませんでした。

ところが、その後同社の会長である小仲正久氏が直々にお越しくださり、「線香とは何か?」「いま、現代人に最も必要とされているものは?」といったテーマを何時間も深く語り合うことができました。その対話の中か



ら1000年前に編まれた日本最古の医学書とされる『医心方』（いしんほう）が浮かび上がり、長い歴史を持つ香文化と現在の技術を融合した新しいお香ブランドを創るプロジェクトとしてスタートしたのです。

コンセプトは現代人の永遠の願いである「ウェルネス（健康）」。それを核とした商品開発を行い、ポスター、モーションロゴ、11種のパッケージ、サウンド、映像、展示会など様々なメディアを用いた取り組みとなり、亀倉雄策賞はじめ国内外での受賞が相次ぎ、各方面から高く評価されました。

しかし、ひとつ忘れてはいけないのは、この「ISSIMBOW」には大日本印刷（DNP）の素晴らしい人材が厳しい私の要望にタッチし、完成度の高いディテールの形成に持てる力を惜しげなく注ぎ込むことでプロダクトに命が吹き込まれたということ。このときに尽力いただいたリーダー的なお二人はすでに定年を迎えてらっしゃると聞き及んでいますが、その人たちも顕彰すべき受賞者だと私は考えています。

残念ながら「ISSIMBOW」は現在は中断しています。それはもったいないことでもあり、こういった志ある取り組みを再生させていくことが、グラフィックデザインに活力を取り戻す契機になると思うのです。良質なアイデアが健全なセンスの元で運営され、ディテールをもないがしろにしない確かな技術と表現で支えられたとき企業活動も活性化する。そういったピュアな関係性が、いまこそ必要なのではないのでしょうか？

日常の商品が輝く“実感の場”としてのギャラリーへ

——いまおっしゃった松永さんのお話には、グラフィックデザイン業界だけでなく、gggの運営や企画のヒントも含まれていると感じました。最後に未来に向けての提言をお聞かせいただけましたら。

松永 DNPの現場の底力を見せる機会を増やすべきだと思います。大企業の宿命として、「頑張る人」と「頑張れない人」が組織の中で共存する

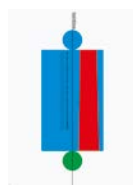
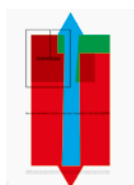
のはやむをえないこと。私はそのどちらにも接してきました。であるならば、“良貨が悪貨を駆逐する”機会にするためにも、頑張った人たちを奨励する場を設けるといいのではないのでしょうか。

つまり作品発表の場から、日常の生きた商品にスポットライトを当てる場へと発想を転換していく必要があるのです。「現実」に光を当てるデザイン」こそ本来のデザインだと考えれば、gggの展示台にDNPの現実の仕事が輝いて並ぶことがギャラリーとしての本来のあり方です。

こういったことは、これまでのDNPとのお付き合いを通じて、ずっと私が感じ続けていたことでもあります。「ISSIMBOW」を全力でサポートしてくれたような社員がいる一方で、スキルや経験、モチベーションに乏しい人材が組織の足を引っ張っているのはなぜなのか？ その課題を真摯に見つめ直すことを抜きにして、印刷産業の未来は拓けないと思います。

DNPは文化事業として、私も含めこれまで国内外のデザイナーに大きなモチベーションを与えてくれたわけですが、そうやって組織の外側を刺激してきた力を今後は内に向けていくことが大切だと思います。現場で頑張った人には評価を、まだ力を発揮できていない人には刺激を与える——これからのgggは“現場の実感力”を高める場であってほしい。様々な形で恩恵に預かった我々グラフィックデザイナーは、そういった活動への協力を惜しみません。これまでの感謝の気持ちを示すべく、DNPとのコラボレーションによる新たな成果物を生み出す責任もあると考えています。DNPの未来を育む場として、gggを大いに活用してほしいと思います。

（聞き手・構成：河尻亨一）



DNP's Future Rests in the Inherent Essence of Design

— A message of appreciation and encouragement to ginza graphic gallery —

Shin Matsunaga

Graphic Designer

My personal history: Always in step with the history of ggg

— *ginza graphic gallery (ggg) is now in its 31st year in operation. You held a solo exhibition at the gallery during its second year, 1987, and have subsequently shown your works there on many occasions through the years.*

Shin Matsunaga: At the time of my first solo show at ggg, I was still in my forties. I've later been blessed with opportunities to hold shows as I reached other milestones in my life—in my fifties, sixties and seventies. So it's fair to say my personal history has always unfolded in step with ggg's history.

In retrospect, the memories of that chronicle come flooding back to me. The year after I turned 60, in 2001, I held my second show, titled "Spring Has Come: Play Together with Details." In my seventies, in 2013 I mounted the "Shin Matsunaga Poster 100 Exhibition." Then this year, when I became 77, I was featured in "DNP Graphic Design Archive Collection VII: Shin Matsunaga Posters." My fate indeed has been wholly entwined with ggg.

And now, in what seems no time at all, ggg this year turns 31. Though it can't compete with my turning 77 (laughs), we have worked together on many projects through the years. The work performed by the DNP Foundation for Cultural Promotion through not only ggg but also kyoto ddd gallery (ddd) and CCGA (Center for Contemporary Graphic Art) has contributed to Japan's design culture to an extremely great extent, even in a global context. The activities carried out by ggg have also served to enhance the social position of graphic designers themselves. I can't adequately express my appreciation to everyone who has so kindly assisted me. At the same time, I would like to voice my hearty encouragement to ggg and DNP for their future success. I'm sure that many other graphic designers join me in expressing these sentiments.

The time when tissues became more than tissues

— *Before turning to a discussion of the future, I would like to look back briefly over the past. How did your very first solo exhibition at ggg, "The Works of Shin Matsunaga," come about?*

Matsunaga: The exhibition was decided on the strong recommendation of Ikko Tanaka, who contributed greatly to ggg's establishment, and there's a story behind how it all happened. The previous year I had received the Mainichi Design Award—a feat that came as a completely unexpected surprise not just to me but to everybody around me. It was the proverbial "bolt out of the blue."

I espouse the belief that "everything in our lives involves design," and in keeping with that creed I was involved in a succession of design projects in those days for products like "Can Chu-Hi" alcoholic beverage (Takara Shuzo), "Scottie" facial tissues (Sanyo Scott Company: now Nippon Paper Creca), "Blendy" instant coffee (AGF) and *Nihonkoku kempo*, a book on the Japanese Constitution (Shogakukan). But in those days Mainichi Design Awards weren't given for designs of such everyday items; they were bestowed on big works that truly stood out with a bang. So when I won the Mainichi Design Award for my design work for things like tissues and instant coffee, it created quite a buzz. When I was asked what my design philosophy was, I gave a somewhat evasive answer: "My ideas come from within a radius of 3 meters." Those words then took on a life all their own, so great was the public's reaction to my winning of that coveted prize.

The one who lavished high praise on my work was Ikko Tanaka, who had served as one of the judges for the Mainichi Design Awards. But he wasn't the only one. I was especially happy when some of my fellow designers senior to me remarked how my winning the award made it a prize closer to home and closer within reach. It was Mr. Tanaka, though, who then suggested—well, it was almost like a command—that I hold a solo exhibition at ggg. I took up the offer, and that's how I came to my fateful relationship with ggg that has endured over 30 years.

How "ideas drawn from within a 3-meter radius" became known worldwide

— *Your winning of the Mainichi Design Award was perhaps a major turning point in postwar graphic design... in the sense that the flow of design, which until then had been heavily weighted toward its "artistic" aspect, returned to the consumer and corporate side. What did you*



show at your first exhibition at ggg?

Matsunaga: For those days, I would say mine was an unusual design exhibition. Its main focus wasn't only posters but also a whole lineup of packaging and logos for commercial products like "Can Chu-Hi," tissues and instant coffee. It was as though a supermarket of merchandise of every kind of design imaginable had been moved to ggg and put on display, and the show attracted hordes of people eager to get a glimpse of what was going on.

For my exhibition at ggg in 2013, I showed 100 of my posters. When I thought about how all past exhibitions of the luminaries of design that I so respected had been shows of their posters, I had the odd feeling that finally I had joined their ranks as a "full-fledged" graphic designer. (laughs)

Anyway, it was after my very first show at ggg, following receipt of the Mainichi Design Award, that my work came to be introduced overseas. It came to the attention of someone from Poland who visited Japan to look into the situation of Japanese design, and I ended up holding an exhibition in Warsaw and four other locations in Poland.

It was while I was in Warsaw preparing for the show that, by a stroke of coincidence and to my complete surprise, I learned that a poster I had created on the theme of peace—titled "Love, Peace, and Happiness"—had just won Grand Prize in the International Poster Biennale in Warsaw.

When I arrived at the lobby of the venue where the biennale was being held, I ran into Ikko Tanaka, who had served as a member of the international judging panel. With a somewhat stiff look on his face he announced, "You won the Gold Medal." Knowing that I was in Poland at the time, Mr. Tanaka apparently had searched for me in every hotel in Warsaw, eager to tell me this good news as quickly as possible.

For my exhibition to be held simultaneous with the opening of the International Poster Biennale in Warsaw would normally have been an unfortunate coincidence, as attention would focus on the biennale. But when it became known that the Grand Prize winner was present, a dramatic and unprecedented turn, a stir arose not only among the international judges but also among the journalists in attendance to cover the event. As a result, my exhibition, which started the following

day, attracted great attention. Bad luck turned into good luck.

After that, I held a string of major exhibitions overseas, everywhere from Eastern and Western Europe to New York and even Puerto Rico. It was Ikko Tanaka and ggg who provided the opportunity for my "ideas drawn from within a 3-meter radius" to become known world-wide, and I believe this stance represents the true essence of working in the field of design, and perhaps the way of being truest to oneself and to one's corporate clients.

Back to the starting point of graphic design

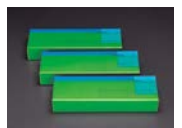
— *Thirty years have passed since your first show at ggg. All around the world there is a growing trend toward again seeking how to be true to oneself. Where did the notion of "ideas drawn from within a 3-meter radius" come from?*

Matsunaga: My experiences as a child growing up in poverty after the war surely played a large part. My father, a calligrapher, had a hard time in the place where we evacuated during the war, and this anxiety was passed on to me. I think that's about the time when the seed was planted in me to ponder what a designer should do.

When I was in elementary school, for example, as an outsider I wondered what I could possibly do to fit comfortably into my surroundings, and I came up with the idea of giving my classmates handwritten nameplates. For each classmate, I selected characters I thought most suitable to that person, based on what I knew of their personalities up to that point.

The nameplates proved quite popular, to the extent that kids from other classes asked me to make one for them too. But I found I wasn't able to, because I didn't know anything about those kids. So I decided to make the nameplates while asking the kids where they lived and so on. That's when I learned that a true sense of reality emerges from doing things that way, and is conveyed to others. Perhaps that's the starting point of graphic design.

But when it comes to real work, things don't go so simply. The demands of a corporate client are complex, and always intertwined with a variety of circumstances and conditions, so work is never so straightforward.



Demands must be considered, the true essence probed, and what's superfluous must be cut away—a process that requires a bloody amount of hard work (although one also has the possibility of relying on intuition). It's only after an outrageous amount of effort that a work eventually takes final shape.

"Simple" is how I would describe such things, but it's only after proceeding to this point that something is born in which the sentiments of the sender reach the person on the receiving end. And in order to find a point of contact between the sender and the recipient, it's necessary, while being professional, to always maintain the perception of a consumer and the perspective of an amateur. "Ideas born within a 3-meter radius" isn't about a simple sense of distance; what's important is to have a true sense of oneself, nothing borrowed. It's also about maintaining a balance between the two and keeping a sense of tension at its extreme limit.

Today, the quest is for the starting point of graphic design

— *The environment surrounding graphic design has changed greatly during the past 30 years, what with the emergence of digital technology and such. How do you view the current situation?*

Matsunaga: I feel a sense of crisis. The dramatic speed with which design has gone increasingly digital has not only vastly changed how work is performed; graphic work as a whole is said to be in a dwindling trend. If that's so, then we need to ask ourselves what we can do about that.

Personally, I think we should return to the "tenacity" and "meticulousness" inherent to graphic design, as well as to creative production that has "impact." Just being weighty isn't necessarily good; what I want to return to is a sense of satisfaction from the pursuit of where the true essence, having universality, lies. "Design in the middle" is in its true meaning a return to the starting point.

Indeed, in these times when products of simple modern design are being produced in large quantities and taking the whole world by storm, young people are showing new interest in Japan's meticulous traditional crafts and handmade goods. I think this movement contains

a great hint in terms of thinking about the future of graphic design. But efforts merely on the part of graphic designers won't take the current situation and set it in a positive direction. Unless a healthy collaboration is formed among three parties—business on the operating side, the people in charge of the quality of the finished product, and the designer—it will be difficult to raise the creative level.

ISSIMBOW: A project that came to life in collaboration with DNP

— *Although a "healthy collaboration" is something everyone hopes for, in reality it isn't something that's easily achieved. Do you have any specific hints as to how that can be accomplished?*

Matsunaga: To give an example, I think "ISSIMBOW," where I was involved as producer starting with product development, serves as a model case. Actually, I initially turned down this job. When I was first approached by Nippon Kodo, they wanted an "overwhelming package design" to commemorate the 40th anniversary of their "Seiun" incense. An "overwhelming design" can't be created relying on superficial understanding. At that stage I didn't believe it would prove to be a "healthy" undertaking.

It was after that, though, that the chairman of Nippon Kodo, Masahisa Konaka, personally came to see me, and for several hours we engaged in a deep conversation on topics relating to incense, including what it is that people today need most. In the course of that conversation Ishimbo, Japan's oldest medical book compiled 1,000 years ago, came up. And that's how the project got underway to create a new brand of incense integrating fragrance culture, with its long history, together with contemporary technology.

The concept was "wellness," the perennial wish of modern man. Centered on this concept, product development got underway, becoming an undertaking that made use of a variety of media: posters, animated logo, 11 package varieties, sound, video, display, etc. The packaging design garnered outstanding acclaim, capped by a succession of awards both in Japan—the Yusaku Kamekura Design Award, for example—and overseas.

What shouldn't be forgotten is that it was the brilliant staff at Dai Nippon



Printing (DNP) who breathed life into the product, which came to be named "ISSIMBOW"; they responded to my demanding requirements and unsparingly devoted their capabilities to create highly detailed forms of perfection. Two people who served as team leaders at the time, giving the project their total effort, have, from what I hear, already retired from the company, but I believe they too are prizewinners who deserve to be celebrated.

Regrettably, the "ISSIMBOW" project is currently in limbo. This is letting a good opportunity go to waste, for if this ambitious undertaking were resumed, I believe it would serve to inspire graphic design's reinvigoration. When fine ideas are carried out in a healthy way and are supported by solid technologies and creative expression down to the finest detail, corporate activities are also galvanized. Isn't today exactly such a time when this pure relationship is needed?

Shift to a gallery where the skills behind everyday products can truly shine

— Hearing what you have just described, I get a sense that it contains hints not only for the graphic design community but for operating and planning at ggg. For my last question, I would like to ask if you have any suggestions for the future?

Matsunaga: I think there should be more opportunities for DNP to demonstrate its underlying strengths. The fate of all large corporations is they inevitably have coexisting side by side in their organizations people who strive to do their very best and those who don't, or can't. Through the years, I've had contact with both, and in order to "separate the wheat from the chaff," I would like to see opportunities created that would give encouragement to those who truly put out their best.

In other words, there is a need for ggg to shift away from being a location where "creative works" are placed on show for public viewing to a place that puts the spotlight on actual everyday commodities. If one considers that design inherently serves to shine light on reality, then the inherent stance of ggg should be to function as a gallery where the work actually performed by DNP is put on display to shine. This is also something that I have continuously felt all along from my

relationship with DNP. While on the one hand there are employees of the kind who gave me their full support on the ISSIMBOW project, why are those who are lacking in skills, experience and motivation allowed to serve as a drag on the organization? Unless this issue is given a long hard examination, I believe there can be no future for the printing industry.

Through the years, DNP, as a cultural undertaking, has provided great motivation to designers both domestic and foreign, myself included. It is vital, I believe, that the power which has long provided stimulation outside the organization should from now on be directed inwardly. What I would like is for ggg to be a place where the true strengths of the workplace can be enhanced—giving due recognition to those who give their job their very best and providing stimulation to those who have yet to manifest their strengths fully.

Those of us graphic designers who have benefited in various ways will give their unsparing cooperation to such activities. I also think that we have a responsibility to generate new results through collaboration with DNP, as an indication of our deep appreciation. My hope is that ggg might be actively used as a place to cultivate the future of DNP.

(Interview and text: Koichi Kawajiri)



展示事業

Exhibitions

ginza graphic gallery 16-17

April 15 – May 28, 2016

ginza graphic gallery 30th Anniversary

Bridge Over Troubled Water: ggg Exhibition Posters 1986–2016

June 3 – 27, 2016

Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

July 4 – August 6, 2016 / August 12 – September 3, 2016 (Special Exhibition)

2016 Tokyo Art Directors Club Exhibition

September 16 – October 31, 2016

NOSIGNER: Reason Behind Forms

November 11 – December 24, 2016

Enomoto Ryoichi Kokaiki

January 13 – March 18, 2017

Masayoshi Nakajo IN & OUT, Or ⁱⁿ 飲 & ^{out} 嘔吐

[illegible]

2016 2015 2014 2013 2012 2011 2010 2009 2008 2007 2006 2005 2004 2003 2002 2001 2000 1999 1998 1997 1996 1995 1994 1993 1992 1991 1990 1989 1988 1987 1986

Bridge Over Troubled Water
明日に架ける橋
999展覧会ポストカード 1986-2016
ギンザグラフィックキヤラット
30周年記念 第352回企画展
2016年4月15日〜5月26日
R.R. 30-2 YAMANOTE

Bridge Over Troubled Water: ggg Exhibition Posters 1986 – 2016

April 15 – May 28, 2016

ggg 30周年記念 明日に架ける橋 ggg 展覧会ポスター 1986 – 2016



ギンザ・グラフィック・ギャラリーが開設30周年を迎え、その第1回から今日までの告示ポスター360点を展示し、これまでを振り返ると共に、未来につながる橋を架けるという希望をもてた展覧会であった。その会場一杯に並べられたポスター群は壮観であった。その時々の展覧会の情景が目に浮かび走馬灯のように去来した。世界や日本の巨匠たちの展覧会はグラフィックデザインの啓蒙期から創生してきたシンプルで力強いエネルギーの迫力に圧倒された。そして現在活躍中の中堅から新人まで目配良く企画されてきた展覧会はそれぞれの時代を先取りしながら新しい時代を切り開く意義のあるもので、それを象徴する告示ポスター群は貴重な歴史である。

永井一正

To commemorate ginza graphic gallery's 30th anniversary, an exhibition was mounted featuring a total of 360 publicity posters spanning from the gallery's first exhibition in 1986 through 2016. In addition to presenting a retrospective overview, the show was also intended to serve as a bridge of hope for ggg's ongoing success into the future.

The posters filling the gallery created a remarkable spectacle, a kaleidoscope of the many events held at ggg through three decades. The exhibitions of the grand masters of design from Japan and around the world exuded an overwhelmingly powerful, if simple, energy originating from the earliest days of graphic design. Meanwhile the thoughtfully

planned exhibitions of works by young or more experienced currently active designers were significant as representatives of their times and harbingers of the future. In this way, exhibition publicity posters constitute a vital and valuable historic record.

Kazumasa Nagai



Bridge Over Troubled Water: ggg Exhibition Posters 1986 – 2016





記念祭

マリウス・クノロフスキ

美術史家／美術評論家／ヴィラヌフポスター美術館チーフキュレーター [ポーランド]

記念祭は常に過去を振り返る良い機会です。時の流れの中で特別な意味を持ち、内省を促し、厳かに祝祭の衣装に身を包む日です。今この瞬間、私たちはここにいる、何かを成し遂げ、組織とブランドのアイデンティティを創り上げたことを、厳粛な気持ちで振り返ることができます。このような場面は、達成したことの評価、目標の達成度の評価、運営戦略の変更を促します。そして、ときに「祝祭日」は転換点となります。構想時点で策定されたプロジェクトの使命あるいは状況は見直される必要があります。使命やプロジェクトに込められた思いや期待にどこまで応えられたかを問い直すのです。

記念祭は、絶えず変化する現実と向き合い、活動の範囲を具体化して見直す機会でもあります。過去のあらゆる行動は再評価される運命にあります。現在の潮流と要望に基づく新たな目標に向けて積極的に乗り出すのです。よく知られているように、独創的な視点は過去の成果に触発されるものです。過去の成果の総体であり、ときにその継続や増殖、あるいは価値の向上とも考えられます。それゆえ、心が満たされ、そこに注がれた努力が報われるのです。

ギンザ・グラフィック・ギャラリー(ggg)の活動は、計画とその成果が一致した良い例であり、バランスと調和が取れ、一斉に反響をもたらし、疑問の余地がないほど優れたもので、だれもが羨む内容であり称賛に値します。これはDNP文化振興財団、特にこれを代表するgggに対する評価です。gggは最も名声の高いギャラリーのひとつであり、グローバル化した世界のアートシーンで特別な位置を占めています。また、洗練された選ばれしアーティストたちが、その思い、経験、手法を伝え合う場となっています。

日本のアート界はデザインを非常に重視しており、特にグラフィックデザインが重要な地位を占めています。その背景にあるのは、ひとつには、

ポスターなどの現代グラフィックアートの形成に直接的な影響を与えた浮世絵にまで遡る高度なグラフィック文化、もうひとつは20世紀後半を中心にヨーロッパのアバンギャルドとアングロサクソンの伝統との融合に取り組んだ日本人アーティストたちの功績です。まるで方向性が異なると見られるふたつの文化が合わさると共通点が見出されるのです。普遍的な美意識は現代のビジュアルコミュニケーションとして共有されているのです。日本のアーティストは文化の大きな違いを明らかに意識しており、伝統を育む(cultivate)域にまで達しています。そして「カルト(cult)」という単語は文字通り神聖化されたもので、過去の世代の偉業に対する畏敬の念を示しています。基準がしっかりとしており、これを大幅に変える必要もないことから、日本の美学は脈々と続いています。そのため、日本古来の文化と現代文化が鏡に映たように密接な関連性を示しているのです。このイメージは切り離せないものとして日本のクリエイターの作品に常に表れています。海外の鑑賞者はこの点にすぐに気づき、作品をじっくり見ることになるでしょう。

しかし、ここでの作品と鑑賞者の対話のあり方は、民族の伝統を受け継ぐスカンセン野外博物館とは異なります。異なるアートを受け入れる寛容さと好奇心は、アーティスト間の対立と競争を生むだけでなく、異質な要素との創造的融合を促して自国の文化を豊かにし、多様性を取り入れながらも自国の文化の根幹を損なうことはありません。こうした流れによって、新たな世界的なマスカルチャーに進出しても、グラフィックアートも含めた日本の現代アートは形式的にも思想的にも独自性を維持しているのです。古来の文化を重視する姿勢は自国に対するプライドの現れでもあり、パンテオンに並ぶギャラリーの設立は当然のことでしょう。今ここにあるのは崇高なことなのです。

gggのプログラムは、現代アートのパイオニアお

よび重鎮とみなされている国内外の最も代表的なアーティストの作品を取り入れています。gggに展示されるのは一流の証であり、日本および海外で高く評価され続けることが約束されたもの同然なのです。

私は2回gggを訪れる機会に恵まれましたが、私のような外部の人間から見ると、ギャラリーの活動を記録した一連の出版物、ggg Booksも展覧会と同じように素晴らしいものです。この丁寧な編集され、色とりどりに帯がけされた刊行物はデザインの巨匠たちによる独自性に溢れたシリーズです。我々が想像するクリエイターの輪郭を紹介した優れたグラフィックデザインの目録です。取り上げられたアーティストは、gggが認めた生ける歴史となっています。作品の展示が許された時代の寵児たちにとってgggはまさに聖域であり、理想のアートを追い求める専門家がたどりつく場所としてふさわしいものです。ggg Booksを所有することには、作家の実績を知ることができるだけでなく、明白なヒエラルキーをみることで、専門家には欠かせません。gggの極めて優秀なキュレーターの働きは大きな称賛に値します。選ばれた作品を見ると、彼らがテーマをよく理解しているのはもちろんのこと、抜群の審美眼を持っていることがわかります。こうした審美眼は、真のアート、特に日本のアートにとっては必要不可欠です。このような高いレベルの展覧会を常に実現することはgggの評判を守るうえで大きなチャレンジに違いありません。過去の成果によって常に高い水準を達成することが求められ、それを維持するための根気が必要となります。gggが世論を形成する役割を担い、現代のビジュアルアートの源泉であることは間違いないでしょう。

翻訳：©マルゼナ・ベータ・グゾフスカ

Jubilee

Mariusz Knorowski

Art Historian / Art Critic / Chief-Curator of the Museum at Wilanów [Poland]

Each jubilee offers a justified opportunity to look back in time. Its date marks a particular point on the time line, being a moment for reflection, once dressed-up in the costume of a stately celebration. The present moment, now taking a solemn shape, can be encapsulated in the saying: here we are – in this place and time, we have managed to accomplish certain things, create an identity for our institution – our brand. Such circumstances are a sufficient reason to make a balance sheet of achievements, evaluate goals reached and revise our operative strategy. It sometimes happens, though, that “a holiday” becomes a turning point. A mission or the status of a project, formulated spontaneously at the moment of its conception, is subject to re-evaluation. This is accompanied by the question: to what extent has the mission/ project fulfilled the hopes and expectations vested in it?

A jubilee is also a confrontation with dynamic reality which actualises and re-defines the scope of our activity; all actions once undertaken are now being re-evaluated. A new horizon of goals, determined by current tendencies and demands, is ambitiously embarked on. As is commonly known, a visionary perspective derives from earlier achievements. It is their sum, sometimes understood as a consistent continuation and/ or multiplication and increase in value. This fact guarantees full satisfaction and compensates for all of the effort put into an undertaking.

The activity of ginza graphic gallery (ggg) is a good example of such a harmony between plans and accomplishments, balanced and harmonious, reverberating in unison and unambiguously identified with highest standards. Such eminence would make anyone jealous – congratulations! This is the evaluation of the activity of the DNP Foundation for Cultural Promotion and its flagship, namely: ggg. It is one of the most prestigious institutions and holds a particular place on the map of art in a globalised world. At the same time, it is a real forum for the exchange of thoughts, experiences and strategies in suave and élite company.

A Japanese artistic milieu pays much attention to the high positioning of design. In the field of design, graphic design occupies a particular place. This is a result of the high level of graphic

culture, on the one hand, that goes back as far as the tradition of ukiyo-e woodcut which directly influenced the formation of modern graphic art, including the poster; on the other – the magnificent achievements of Japanese artists during the 20th century, especially its second half, when this art entered into peer dialogue with European modernist avant-garde and its Anglo-Saxon tradition. In this meeting of the two, seemingly contradictory orientations, it proved possible to find common points. This largely burdened the aesthetics of universally understood modernity and its contemporary model of visual communication – a common iconosphere.

Undoubtedly, Japanese artists are well aware of their strong cultural difference. Their stance is almost tantamount to a declaration to cultivate tradition. And the word “cult” is understood here in a strictly literal and sanctified way: as a specific respect and devout reverence for the achievements of previous generations. This bestows Japanese aesthetics with much consistency thanks to the continual presence of an unchangeable canon and lack of need for its radical revision. Thanks to this continuity, the cultures of past and present Japan look at each other as if in a mirror, finding a familiar image with features of a close kinship. This image is composed of a set of inseparable principles, always present in the works of Japanese creators. This fact permits viewers from a different world to instantly identify and contemplate these works.

This situation of a dialogue of equals does not, however, close the search in the Skansen of ethnic tradition. Openness to and curiosity about the achievements of different artistic stances leads artists not only to confrontation and competition but also facilitates a creative assimilation of alien elements which can enrich their own culture or introduce variety into it, without breaking its core principles. Thanks to this consistence, contemporary Japanese art, including graphic art, preserves its own, clearly marked identity, both formally and ideologically, notwithstanding its penetration into new areas, typical of global mass culture. Since this peculiarly understood fidelity to the past is the object of national pride, the fact that a gallery was launched as a synonym of the Pantheon of national art is no surprise. One's

temporary presence there – ennobles.

The programme of the gallery comprises the works of the most representative artists, national and foreign, who are considered both pioneers and classics of modernity. Art presented in the gallery is given the highest certificate, tantamount to a nomination to the resources of national and universal heritage.

From the perspective of external observers – of which I am one, as I have been handed the opportunity to step over the threshold of this extraordinary place on two occasions – the series of publications, which archives the activity of the gallery, is equally impressive. These modest catalogues with banderoles in different colours, very elegantly edited, are a unique collection of its own kind and an impressive series by giants of design. This is a specific kind of contemporary lexicon of the most outstanding representatives of graphic design, a collection of silhouettes from the creators of our own imagination. They have already become a living history, sealed with the mark of ggg. For these darlings of Fortune who were honoured by the possibility to present their works here, the ggg is both a temple and a sanctuary. It is no wonder that this place is the destination of connoisseurs' artistic voyages and pilgrimages. Having the above-mentioned publication in one's library becomes a professional necessity because the publication not only provides knowledge about who deals with what, but also establishes an incontestable hierarchy. Words of huge praise should go to the curators of the gallery whose competence cannot be overestimated these days. Their choices prove that they not only have knowledge of the subject but also exemplify a sublime taste – this inalienable feature of true art, especially Japanese art. Certainly, to sustain such a high level of exhibition must be a big challenge for the people responsible for the Gallery's profile. The balance sheet of the past imposes an obligation to maintain high standards, so one should only wish them stamina in keeping this level – thanks to this the opinion-making character of this place and its function as the source of contemporary visual culture will be confirmed.

Translated by ©Marzena Beata Guzowska

ファンタスティック

ラルフ・シュライフォーク

グラフィックデザイナー [スイス]

ギンザ・グラフィック・ギャラリー (ggg)を私なりに一言で表すとすれば、「ファンタスティック」です。gggが設立された1986年、日本グラフィックデザイナー協会から『Graphic Design in Japan Vol.6』が発行されました。この年鑑は今も私の本棚の重要な位置を占めています。当時仕事を始めたばかりで、典型的な「スイス的グラフィックデザイン」の枠を超えた作品を追求していた私にとって、この本に収められた作品は実に新鮮でした。しかし同時に、日本でもスイスでも、グラフィックデザインの重要性に変わりはないことにも気付かされました。この本には亀倉雄策氏が序文を寄せています。

「日本のグラフィックデザインはファンタスティックだというのがおおかたの海外のデザイナーの感想であるが、日本人から見るとその感想には一種のとまどいを感じないわけにゆかない。一体どこがファンタスティックなんだろうと思う。しかし、ファンタスティックという見方は、その人それぞれの受けとめ方によるので、国情の違い、生活習慣の違い、もろもろの要因から日本のグラフィックデザインが、ファンタスティックに感じられるのだと思う」

亀倉氏は自身の希望をこう記しています。

「日本のグラフィックデザインのエネルギーの躍動

に注目していただきたいと思う。若いデザイナーも、中年のデザイナーも、また老成期に入ったデザイナーもそれぞれエネルギーで、自分の仕事を精一杯にやりとげていることに、私は感動をおぼえるのだ。この6回目の年鑑は、そのエネルギーな躍動を立派に記録してくれていると信じるものである」

この本に収録された作品には、惜しいかなスイスの代表的作品には欠けている、喜びや楽しさといった感情が過剰なほどに表現されています。

これまでgggが手掛けた360回に及ぶユニークな展覧会の実現を可能にしたのは、まさにこのエネルギーとバイタリティであり、私が実にファンタスティックだと感じるのはこのためです。展覧会やggg Books等、書籍やカタログを通じて、gggは世界中で日本のグラフィックデザインへの理解を深めることに大いに貢献するとともに、亀倉雄策氏の夢を実現したのです。

実際に作品を目にして、初めてその真価が見えてきます。そのためにはgggと同じやり方で作品を展示し、見せなければなりません。他のやり方では見えないもの、その展示方法でしか見えないものを見せてくれる、それがgggの展覧会なのです。アリストテレスは、私たちが実際何よりも見ることを重んじるのは、視覚が最も洞察力を与えてく

れるからだと述べています。

単に展覧会を開いたからではなく、展示の手法によってgggは国際的な評判を得たのです。

ギャラリーでの展覧会に限らず、ggg Booksでもテキストを最小限に抑えている点は注目に値するでしょう。ビジュアル面を重視するとともに、イメージが持つ潜在力に対する強い信念が見て取れます。

この信念により、展覧会や展示物には高いレベルが要求されます。gggの展覧会は変化に富み、斬新で、活力に溢れ、最先端を行き、驚きに満ちており、時にはそのすべてを包含しながらも、決して時流におもねることはありません。

もちろん、日本人以外のデザイナーにもこのような素晴らしい場所で展示の機会を与えてくれるgggの熱意に感謝しています。

何よりもイメージを重視するというgggの見識と変わらぬ姿勢は見事であり、私たちに将来への自信を感じさせてくれます。

最後に、今後のgggの発展を心から楽しみにしています。

チューリッヒにて、2015年11月30日

So Fantastic

Ralph Schraivogel

Graphic Designer [Switzerland]

If I had to sum up ginza graphic gallery (ggg) in one word, it would be the word 'fantastic'. In 1986, the year when ggg was established, The Japan Graphic Designers Association Inc. (JAGDA) brought out "*Graphic Design in Japan, Vol. 6*". That publication still occupies an important place on my bookshelf. At the time, I was just starting out, and I was looking for an escape from the typical "Swiss Graphic Design". The works in that book were so refreshingly different. But they also made me realize that graphic design is no less important in Japanese society than it is in Switzerland. The preface of that yearbook was penned by Yusaku Kamekura.

He says there:

"The response of a great many foreign designers to Japanese graphic work can be summed up in one word: fantastic. Japanese designers, on the other hand, are often nonplussed by this. Just what is it that is so fantastic? The praise appears to be a reaction to differences in national ethos, lifestyles, fashions, and such reflected in the work."

And he wishes:

"I wish there had been more recognition of the incredible energy in Japanese graphic design – the energy of emerging designers, of those in

their prime, and of those closing brilliant careers with works of almost unparalleled originality. It is this vitality that excites me and that is captured in all its splendor in this sixth volume of *Graphic Design in Japan*."

The works in that book seemed to express a kind of pleasure and joy, something like an overabundance of these feelings, which I sorely missed in the works of my Swiss role models. It is exactly this energy and vitality that has enabled the realization of the first cycle of 360 unique exhibitions by ggg until now, which I find so fantastic. Through these exhibitions, and also through ggg Books, ggg has contributed significantly to a better understanding of Japanese graphic design in the world. In this way, it has also contributed to the fulfillment of Yusaku Kamekura's wish.

True recognition is possible only by actually seeing the works. To this end, the works have to be exhibited and viewed in the same way as in ggg. It is the exhibits which make things visible that otherwise would not become apparent and that can only be revealed by the way they are displayed. Aristotle wrote that we prefer seeing to practically anything else, because the visual sense gives us the most insights.

ggg has earned an international reputation not

simply because they have organized exhibitions but because of the way they went about it.

It is notable that not only the exhibitions in the gallery but also the ggg Books make do with a minimum of text. This not only comes from their interest in the visual side, but also demonstrates strong confidence in the potential of the image. This confidence places high demands on the exhibitions as well as the exhibits. The exhibitions are varied, often refreshing, lively, up-to-date, surprising...sometimes all at the same time, but they are never slave to current fashions.

And of course it is an added bonus for non-Japanese to have their work exhibited on such a prominent platform as Japan, thanks to the dedicated efforts of the gallery.

The wisdom and consistency shown by ggg in putting the image first and foremost are admirable and make one feel confident about the future.

And this seems to be a good note on which to end my report.

I am very much looking forward to the next cycle.

Zurich, November 30, 2015.

Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

June 3 – 27, 2016

TDC 2016



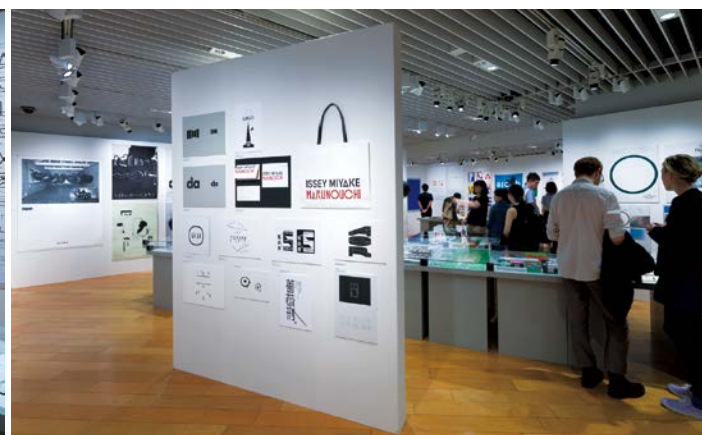
国際コンペの成果を披露する ggg の TDC 展は 25 回目を迎えた。作品群は先鋭、エッジなどと評されることもあり、タイポグラフィの実験性をさらに深く鋭くと願う。その一方で、文字ほどポピュラーな題材はないという考えから、鑑賞者の裾野を広げたい姿勢が大きくなった思いがある。その試みの一つ、今年から展示作品の解説を入口でお配りするようにした。またブックデザイン作品が毎年充実しているが、オーディエンスに自由に手にとっていただくと傷んで長期の展示に耐えられない、やむなく大事にケースに収めてきた。これも今年から片手で静かにめくる展示方法を考案し解決した。TDC 展に長時間滞在していただける、学びの場所となっていることがうれしい。

東京 TDC 照沼太佳子



This was ggg's 25th Tokyo Type Directors Club Exhibition, regularly scheduled events presenting the results of the organization's annual international design competitions. Each year the works on display garner acclaim for their sharp and edgy demeanor, and we hope for even more profound and incisive experimental typography in the future. At the same time, we believe there is no subject more popular today than typography, and this is reflected in our quest to expand the breadth of admirers of typographic art. To do so, starting this year we began distributing written explanations of the works on display at the gallery entrance. In the case of book designs, a category that produces truly excellent works every year, until now we inevitably resorted to displaying them in cases because if they were handled freely by visitors, they would suffer damage. Starting this year, however, this issue was resolved with adoption of a display method enabling visitors to turn pages with one hand. We are very pleased that the Tokyo TDC exhibitions have come to serve as venues for learning, spaces where visitors can linger at length.

Takako Terunuma (Tokyo TDC)



2016 Tokyo Art Directors Club Exhibition

July 4 – August 6, 2016 / August 12 – September 3, 2016 (Special Exhibition)

2016 ADC展

今年のADCグランプリは、大塚製薬のカロリーメイトに輝いた。黒板絵によるアニメーションのTVCM、そしてそのグラフィック。審査会場に実物の黒板絵も出品されて、審査員一同を驚かせた。なんでも美大生らを総動員しての労作だったようだ。黒板絵の下絵となるものも、一流の写真家が撮った、という力の入りようだった。他にも、樹木希林さんによる「死」がテーマの宝島社。アップル社iPhoneの美しい写真のスペクタクル。docomoのオリンピック2020 TOKYO大会のセンス溢れるTVCM。木版画タッチのイラストレーションによる伊藤忠商事の新聞広告など。久々に広告が目引いた2016年のADC賞だった。

ADC展委員 副田高行

The winner of the 2016 Tokyo Art Directors Club (ADC) Grand Prize was promotional material for Otsuka Pharmaceutical's "Calorie Mate®" balanced nutrition blocks: an animated TV commercial featuring blackboard art, plus graphics. The actual blackboard art was on view during the judging session, generating wholehearted amazement among the entire panel of judges. It appears to have been created by a full complement of art college students. Emblematic of the great effort that went into its creation was that its preliminary sketches were photographed by a leading photographer. Also among the many works on display were: an ad for Takarajima publishing house on the theme of death, featuring popular veteran actress Kirin Kiki; a spectacle of beautiful photographs shot using an Apple iPhone; a stylish TV commercial by NTT DoCoMo promoting the 2020 Tokyo Olympics; and newspaper advertising for Itochu Corporation employing an illustration suggestive of a woodblock print. In this way, the 2016 ADC Exhibition drew attention to the medium of advertising for the first time in a long while.

Takayuki Soeda
(Tokyo ADC Exhibition Committee Member)





夏休み特別企画展



NOSIGNER: Reason Behind Forms

September 16 – October 31, 2016

ノデザイナー かたちと理由



「ノデザイナーかたちと理由」展では、「もし全てのデザインが自然の模倣だとしたら。あるいはデザインそのものが自然の進化をシミュレーションする行為だとしたら」という仮説から、人工物と自然物を対比させ、かたちの奥にある理由を研究し、その成果を作品として発表しました。

建築に擬態するフラッグ、人工物と自然物を分解して対比する作品、スマートフォンに集約されてしまった物を羅列した作品、蝶の羽根にそっくりの特殊紙を選び蝶の標本と一緒に展示する試みなど、様々な実験から改めて形の奥にある理由に触れるなかで、造形の技法を自然から学ぶ、とても有意義な機会でもありました。改めてこの素晴らしい機会に感謝したいと思います。

太刀川瑛弼

This exhibition began with a hypothetical premise: “What if all designs are actually imitations of nature, or if the act of designing in itself is a simulation of natural evolution?” We thus set up contrasts between artificial and natural objects, probed the reasons behind their respective forms, and released the results of our investigation as art works.

Our experimental forays such as comparison between the wings of butterfly specimens and special papers that alike, gave us a very significant opportunity to touch upon the reasons behind their forms, and to learn design techniques from nature.

Eisuke Tachikawa





Enomoto Ryoichi Kokaiki

November 11 – December 24, 2016

榎本了壺コーカイ記



展覧会の4年ほど前から澁澤龍彦さんの『高丘親王航海記』の書写を始めていた。そのあと1.5×10mの「繪巻」を描くことで、このシリーズだけで展覧会をまとめようかと考えた。しかしgggの方からデザインワークも是非という話があり、それならと12歳の時に描いた卒業文集の表紙、16歳の時に二科展に入選した作品、高校時代の詩の同人誌など、恥ずかしいものもみんな出してしまおうと居直った。題して「航海と後悔の公開」で、「榎本了壺コーカイ記」とした。大学卒業前からの天井桟敷の仕事や、月刊『ビックリハウス』系のもの、ダンスや劇場関係、シネセゾンのポスター、『脳業手技』でまとめたアイディアスケッチなどを展示した。榎本了壺

About four years before this exhibition, I had begun transcribing *Takaoka Shinno Kokaiki* (The Travels of Prince Takaoka) by Tatsuhiko Shibusawa (1928-1987). It was after that that I thought of mounting an exhibition made up entirely of a series of drawings done as a picture scroll 1.5 x 10 meters. But then ggg approached me with a fervent request to also exhibit some of my design works. In that case, I said to myself, I'll change my tactics altogether and show everything, including some works that are embarrassing in retrospect – like the cover of my class's graduation essay anthology that I drew when I was 12, the work that got me selected for inclusion in the NIKA Exhibition at the age of 16, and the poetry magazine we put

out when I was in high school. For the exhibition name, I came up with "ENOMOTO RYOICHI KOKAIKI: A Record of Seafaring and Regret." (Note: The subtitle in Japanese is the homophone-packed "Kokai to kokai no kokai," a pun meaning "an unveiling of seafaring and regret.") I showed work I had created for the Tenjo Sajiki theater troupe in the years before I graduated college, work produced for the monthly publication "*Bikkuri House*," dance- and theater-related work, posters for Cine Saison, my idea sketchbook titled "*Nogyo shugi: Super Calligraphy*," etc.

Ryoichi Enomoto



Masayoshi Nakajo IN & OUT, Or 飲&嘔吐

January 13 – March 18, 2017

仲條正義 IN&OUT, あるいは飲&嘔吐



2016年は予定もなくいつもと違った方向に歩んでみようかと。砂漠に迷いました。84才にもなって何も解ってない。若い人の仕事が眩しい。途中で止められず一年は終わった。悪知恵は残っているから一階のワンフロア22点一杯にB全より大きいスイス版で精一杯目立つようにした。告知ポスターも葛西薫さんをお願いした。これで万全である。

仲條正義

In 2016, without any planning I decided to set out in a direction different from my usual. I got lost in the desert. Even after reaching the ripe old age of 84, I still don't understand anything. The work done by young people is dazzling. Me, unable to quit along the way, the year drew to a close. Still in possession of my wily side, I filled the ground floor with 22 outsize works in my eagerness to stand out. I asked Kaoru Kasai to make the publicity poster. That brought everything to perfect completion.

Masayoshi Nakajo





kyoto ddd gallery 16-17

April 4 – May 13, 2016

21st Century Rimpa Posters: Competitive Works by 10 Graphic Designers

May 26 – July 9, 2016

Rhizomatiks: The Blind Spot of Graphic Design

July 22 – August 27, 2016

Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

September 8 – October 29, 2016

Materiality – Immateriality Design & Innovation

November 11 – December 3, 2016

“How Will You Go, and Where? Travel is Wonderful”

December 14 – 24, 2016

experimental studies post past

January 20 – March 18, 2017

Graphics and Music



21st Century Rimpa Posters: Competitive Works by 10 Graphic Designers

April 4 – May 13, 2016

21世紀琳派ポスターズ 10人のグラフィックデザイナーによる競演



前年の東京 ggg からの巡回展。琳派400年にちなみ、10人が現代の琳派を模索した。作品はB倍判縦(1456×1030mm)が4枚並ぶ大画面。展示方法を東京展とはがらりと変えて、作品を屏風のように四面に折り自立させて台座に設置。ギャラリーの大きな窓から自然光を入れ、向かいの公園の桜を借景にした開放的な空間を作った。

仲條正義さんとふたりでトークイベントを行ったが、遠く和歌山から来た小学生の女の子から「なんで白い背景の作品が多いのですか?」という率直かつ鋭い質問が出た。仲條さんがいっなくなると優しく丁寧に答えておられたが、自分は何か制作上の無意識の部分を指摘されたような気がして言葉にならずおろおろするばかりだった。

服部一成

Four works by each designer, each of extraordinary size (1456 x 1030mm), were displayed side-by-side; the works were stood on a platform with "folds" added in the manner of a 4-panel folding screen. Natural light entered the gallery through its large windows, creating a sense of open expansiveness complemented by the cherry blossoms in bloom in the park outside.

In the accompanying Gallery Talk, in which I was joined by Masayoshi Nakajo, a young elementary schoolgirl asked us why so many of the works had a white background. It was a straightforward and searching question. Nakajo-san responded with uncharacteristic gentleness and detail, while I became altogether flustered, overcome by a feeling that this young girl had pointed out something I was totally unconscious of doing in my production process.

Kazunari Hattori





Rhizomatiks: The Blind Spot of Graphic Design

May 26 – July 9, 2016

ライゾマティクス グラフィックデザインの死角

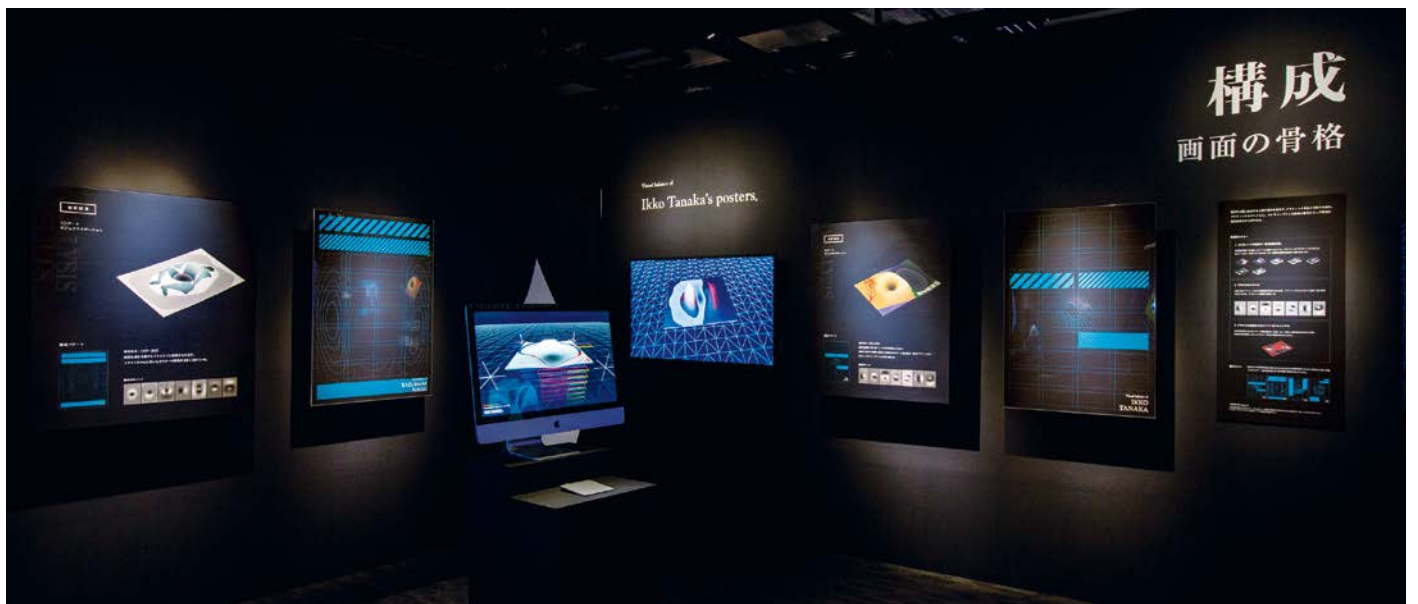
gggからの巡回に際し、1フロアであるdddのレイアウトの強みを活かすべく、ゾーニングを変更した。単なる鑑賞からさらに「体感」となる展示を目指している。本作品は、巨匠たちの作品をデータ解析し、新たに再構築したもの。デザインする上で、コンピューターによって行われる様々な過程を内部から覗いているような感覚を、来場者に体感してほしいという意図があった。展示室の最後に配置した「死角」ブースにおける解析データをを用いたグラフィックにも更に改良を加え、配色・構成・感性というデザインの要素を、より直感的に鑑賞者に訴えかけている。これらにより、「グラフィックデザインの死角」展がdddでついに真の完成を見たと感じている。

木村浩康

After the initial show at ggg, for this follow-up exhibition at ddd we changed the zoning in order to take advantage of the gallery's one-floor layout. Our aim was to go beyond mere "appreciation" of the works on display, to actually "experiencing" them. We started by performing data analysis of works by some of the giants in graphic design, and reconfiguring them. Our intention was to have visitors experience the sensation of peering, from the inside, at the various processes performed by computer in creating a design. We also made further improvements to the graphics using the analysis data in the "blind spot," the last booth within the display area. Here we sought to make the visitors more intuitively aware of the three elements of design: color schemes, composition and sensitivity. As a result of these changes, I think our exhibition reached its true point of completion at ddd.

Hiroyasu Kimura





Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

July 22 – August 27, 2016

TDC 2016



展示作品は、国籍、目的、デザイナーのキャリア、ばらばらのカオスである。著名なデザイナーの琳派をテーマとするポスターの下に、卒業制作の手描きの本がある。古の「カタチ」と交信し繊細に今に呼吸させる両作品が同期しているかのようだ。圧巻の景色は、百数十万の読者を誇る新聞付雑誌のカスタムフォント、「読み」を極めたそのデザインの横で、ドローイングマシンが「意味をなさないけれども文字のような感じの線」を書き続けている。毎年何が受賞するか票を開けるまで誰も予想できないが、TDC賞の有りようは無数の「判断」を重ねてきた結果であり、この景色は必然的に生み出されたものだ。あの時あの判断がなければ違った国際賞の姿を見せていたのだろう。東京TDC 照沼太佳子

The works on display were a chaotic collection of items by designers of disparate nationalities, purposes and careers. Directly underneath posters by famous designers on a Rimpa theme was a handwritten book created as a graduation project. The two works – communicating with old “forms” and delicately breathing the air of “today” into them – seem as if they were synchronized. The scene that was truly the tour de force was the juxtaposition of a custom font created for a news magazine boasting well over a million readers, meticulously designed for legibility, next to a drawing machine that produced an endless output of lines that looked like lettering but were altogether without meaning. Every year, until the

votes are counted it's impossible to predict which works will win prizes; but the way TDC Prizes are decided is the result of countless “judgments,” and this scene inevitably emerged. Had the judgment taken place at another time, the international prize may have been altogether different.

Takako Terunuma (Tokyo TDC)



Materiality – Immateriality Design & Innovation

September 8 – October 29, 2016

物質性 – 非物質性 デザイン & イノベーション



フランスの哲学者ジャン=フランソワ・リオタルをたたえる展覧会「物質性・非物質性」の企画は大きな挑戦でした。企画の趣旨は、かつてリオタルが開催した「非物質的なもの」展（ポンピドゥー・センター、1985年）から30年を経た今、新しいメディアやテクノロジーにどのような影響があったのか光を当てることにありました。リオタルが掲げた「非物質性」と対照をなす観念として、私たちは「物質性」という新たな観念にこだわり、これを追求したいと考えました。その舞台として、NOSIGNERが創り出すダークで神秘的な魅力あふれる展示デザインを採用しました。私としては、この企画展のキュレーターを拝命したことを大変光栄に思います。

ミュリエル・ラディック

It was a real challenge to conceive the exhibition entitled “Materiality-Immateriality” in tribute to the French philosopher Jean-François Lyotard. The main idea was to emphasize on what happened to new media and technologies 30 years after the exhibition *Les Immatériaux* (Centre Pompidou, 1985) held by Lyotard. In counterpoint to Lyotard's idea of ‘Immateriality’, we wanted to focus on the desire for new concepts of “Materiality” within a dark, mysterious and appealing scenography imagined by NOSIGNER.

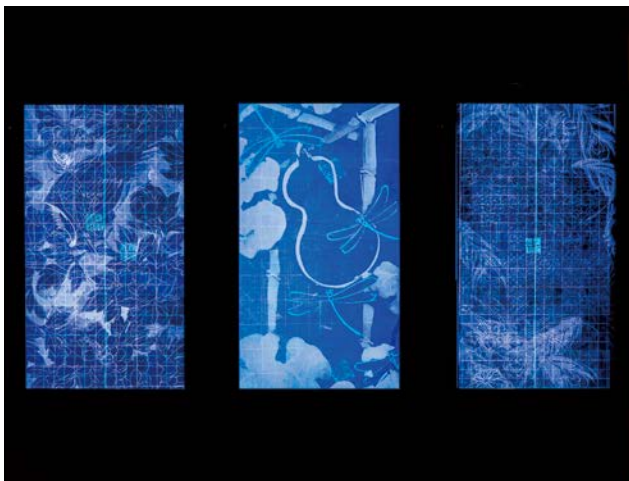
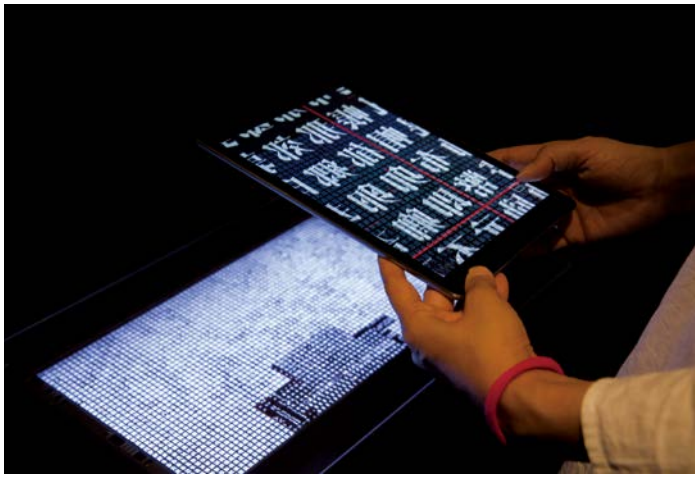
For me it was a great honour to be appointed as curator for a conceptual exhibition, which could not have been realized without the support of DNP Foundation for Cultural Promo-

tion and the French Embassy.

We are deeply grateful to kyoto ddd gallery for all its support and to all the team for their amazing help with the exhibits.

Murielle Hladik





How Will You Go, and Where? Travel is Wonderful

November 11 – December 3, 2016

特別展 京都dddギャラリー・京都工芸繊維大学アートマネージャー養成講座連携企画展
なにで行く どこへ行く 旅っていいね

京都工芸繊維大学が文化庁助成事業として実施した「アートマネージャー養成講座」の受講生が企画した展覧会「なにで行く どこへ行く 旅っていいね」を京都dddギャラリーで開催していただきました。DNP文化振興財団が所蔵するおもに現代のポスターと京都工芸繊維大学が所蔵するすこし前の時代のポスターを組み合わせ、旅の魅力や交通機関の発達などを伝えようとする企画です。旅情溢れる観光地のポスターや美しい写真が魅力の「そう京都、行こう。」のポスターなどが訪れた人びとを魅了する展覧会になりました。慣れない学生の展示に最後まで根気よくお付き合いいただいたスタッフの方々には感謝の気持ちで一杯です。ありがとうございました。

並木誠士

京都工芸繊維大学美術工芸資料館 館長

kyoto ddd gallery kindly hosted this exhibition planned by students in the Art Manager Training Program of Kyoto Institute of Technology (KIT), a project financially assisted by the Japanese Agency for Cultural Affairs. Incorporating mostly contemporary posters in the collection of the DNP Foundation and somewhat earlier posters held by KIT, the exhibition was intended to convey the appeal of travel and the development of various means of transportation. The travel posters on display – such as many highly evocative posters promoting travel to specific tourist sights, or posters in Japan Railway's "Let's go to Kyoto" campaign featuring gorgeous photographs – fascinated all visitors to the gallery.

Seishi Namiki

(Director, Museum and Archives,
Kyoto Institute of Technology)



experimental studies post past

December 14 – 24, 2016

特別展 京都造形芸術大学プロジェクトセンター×京都dddギャラリー連携企画展

experimental studies | post past



過去 (past)を通じて未来 (post)を思考するという方法を用いて、未来のグラフィックデザインについて考える。これをテーマに、本展は京都dddギャラリーと京都造形芸術大学の連携企画により実施した授業の成果である。

年間を通して学生たちは、既に使われなくなった過去のメディアや道具を調べ、見たことのないものに触れるように慎重に手を伸ばし、乱暴に解体し、グラフィックデザインへの応用を試みた。

展覧会に参加した学生たちは、未来のデザイナーや編集者であり、彼らの眼差しの先にあるものが、グラフィックデザインの未来に繋がっている。我々が目の当たりにした作品たちは、未だ見ぬ未来についての大きな期待となり得るのだ。

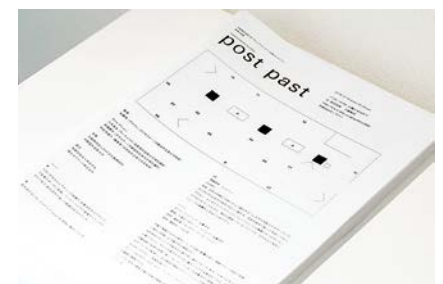
見増勇介
デザイナー、京都造形芸術大学 専任講師

The theme of this exhibition was a consideration of the future of graphic design carried out by mulling the future (post) from the perspective of the past. The exhibition evolved out of classes conducted at Kyoto University of Art & Design, which joined with kyoto ddd gallery in planning this show.

Through their academic year the participating students studied media and tools of the past that today are no longer used. They initially reached out cautiously as if touching something never seen before, then unceremoniously took them apart and experimented with applying them to graphic design.

The participating students will be the designers and editors of tomorrow, and what meets their gaze today will set the mold for the future of graphic design.

Yusuke Mimasu
(Designer / Lecturer, Kyoto University of Art & Design)



Graphics and Music

January 20 – March 18, 2017

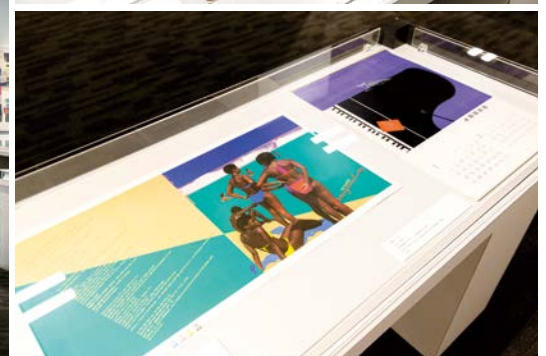
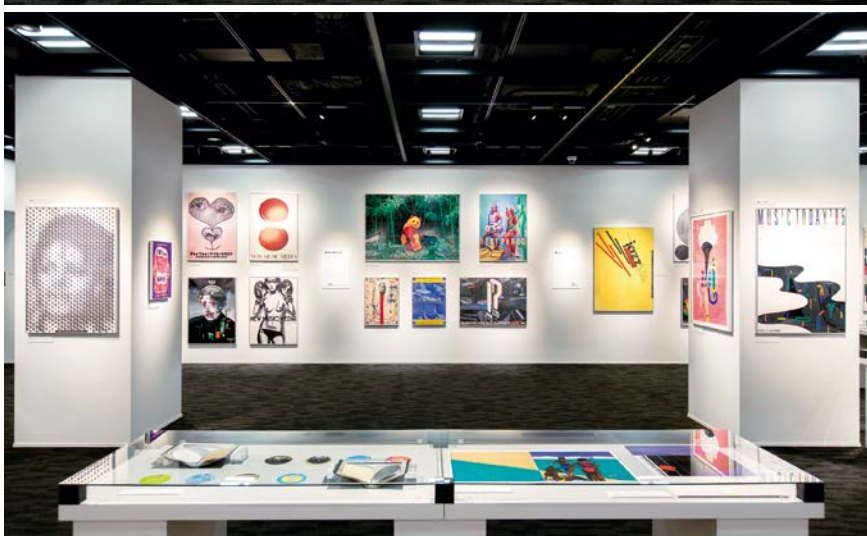
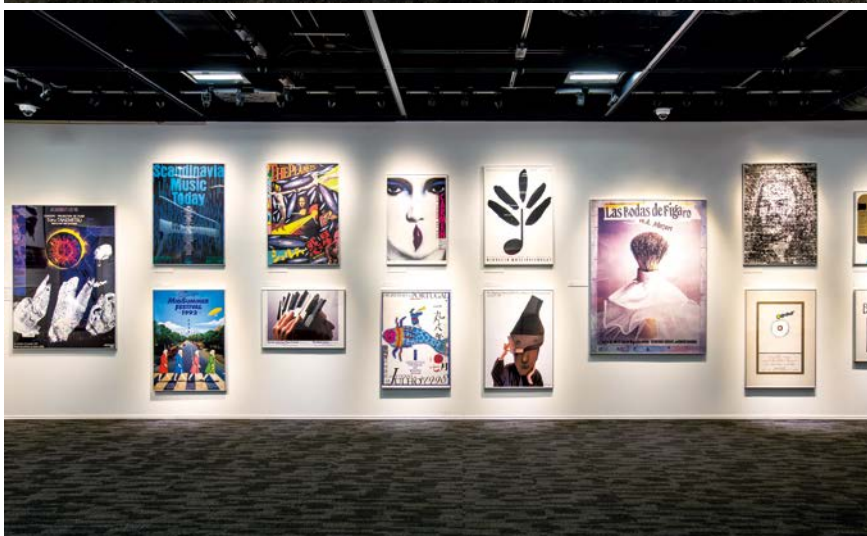
グラフィックとミュージック



CCGAからの巡回展。音楽イベントの告知ポスターやレコード・CDジャケットに加え、音楽家や楽曲からインスパイアを受けて自ら制作した作品など、さまざまなジャンルの音楽の個性をグラフィックデザイナーたちが視覚化した作品を、「クラシック」「民俗音楽」「ポピュラー」「音楽に触れるために」「ジャズ」という5つのカテゴリーに分けて展示。壁面の制限から一部作品を絞り込んだが、「聞くこと」と「見ること」のクロスオーバーから生まれた作品世界を伝える展示となった。京都での取り組みとして、会場内でCCGA企画担当者によるギャラリーツアーと、京都市立芸術大学からのヴァイオリン・デュオによるミニコンサートも開催した。

This exhibition, which had originally been mounted at CCGA, encompassed a wealth of works in which graphic designers gave visual form to music spanning a variety of genres. Included were publicity posters for musical events, record and CD jackets, non-commissioned works inspired by specific musicians or musical pieces, etc. The exhibition was divided into five categories: classical, ethnic, popular, jazz, and one aimed at getting visitors to “come in contact” with music. Although wall space limitations made it necessary to narrow down the items on display to some extent, the exhibition conveyed the world of works born from a crossover between “listening” and “seeing.” For this show in kyoto, a gallery tour was conducted by the person in charge of planning at CCGA and a mini concert was presented by a violin duo from Kyoto City University of Arts.





Center for Contemporary Graphic Art and Tyler Graphics Archive Collection 16-17

March 1 – June 5, 2016

Graphics and Music

June 11 – September 11, 2016

Tadayoshi Nakabayashi: Unknown Voyage

September 17 – December 23, 2016

Frank Stella's Imaginary Places:

29th Exhibition of Prints from the Tyler Graphics Archive Collection

February 5 – 12, 2017

The 28th Denzen Print Award Exhibition



Graphics and Music

March 1 – June 5, 2016

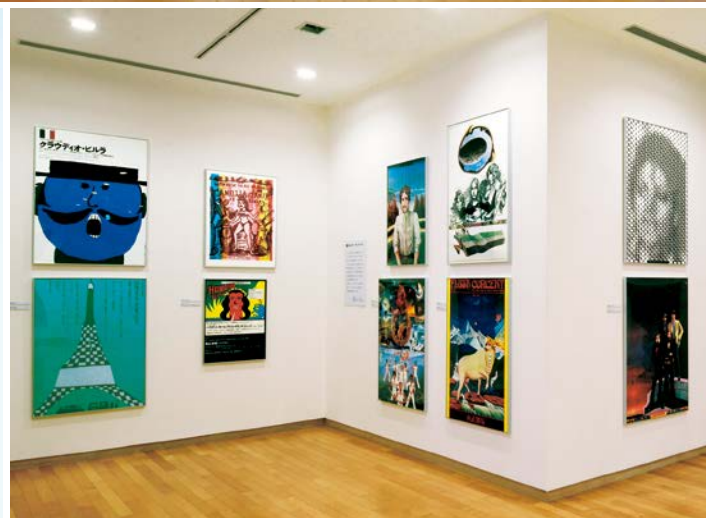
グラフィックとミュージック



今日のグラフィックデザインは、その源流が生まれた19世紀以来、音楽と互いに影響を与え合ってきた。音楽イベントの告知ポスターやレコード・CDのジャケットに加え、音楽家や楽曲からインスパイアを受けて自ら制作した作品など、グラフィックデザイナーたちはさまざまなジャンルの音楽の個性を視覚化している。本展はCCGA所蔵のDNPグラフィックデザイン・アーカイブの中から音楽に関連するポスターを紹介し、「聞くこと」と「見ること」のクロスオーバーから生まれた作品を展覧した。

The graphic design of today has been influenced by music, and vice versa, ever since its origins back in the 19th century. Graphic designers give visual form to the characteristics unique to various musical genres: not only in their commercial endeavors including posters publicizing musical events and record or CD jackets, but also as private works inspired by specific musicians or music pieces. This exhibition introduced posters in the DNP Graphic Design Archive Collection at CCGA that are in some way related to music, works born as a blend of the acts of seeing and hearing.





Tadayoshi Nakabayashi: Unknown Voyage

June 11 – September 11, 2016

中林忠良展：未知なる航海—腐蝕の海へ



日本を代表する銅版画家・中林忠良(1937-)は、エッチング技法における銅版の腐蝕を、単なる製版のプロセスではなく、自らの作品哲学を支えるものとして独創的な作品を作り出してきた。中でも1970年代後半から開始した〈Position〉と〈転位〉という2つのシリーズでは、銅版画というメディアの在りかたそのものをより先鋭化した作品制作を行っている。本展はこの両シリーズを中心に、中林忠良の初期から現在までの主要な作品を展示し、作家が半世紀に渡り取り組んできた銅版画制作という航海の足跡を辿った。

Throughout his career Tadayoshi Nakabayashi (b. 1937), one of Japan's leading intaglio artists, has created highly original works in which the decaying of the copperplate that occurs in etchings is not merely a process of platemaking, but rather a phenomenon that sustains the philosophy he infuses into his works. In his *Position* and *Transposition* series launched in the mid-1970s in particular, Nakabayashi has created finely honed works that explore the condition of the copperplate print medium itself. This exhibition, which focused on those two series, presented the core body of Nakabayashi's works spanning from his earliest period up to the present. It traced this artist's long voyage through the realm of intaglio stretching back over half a century.

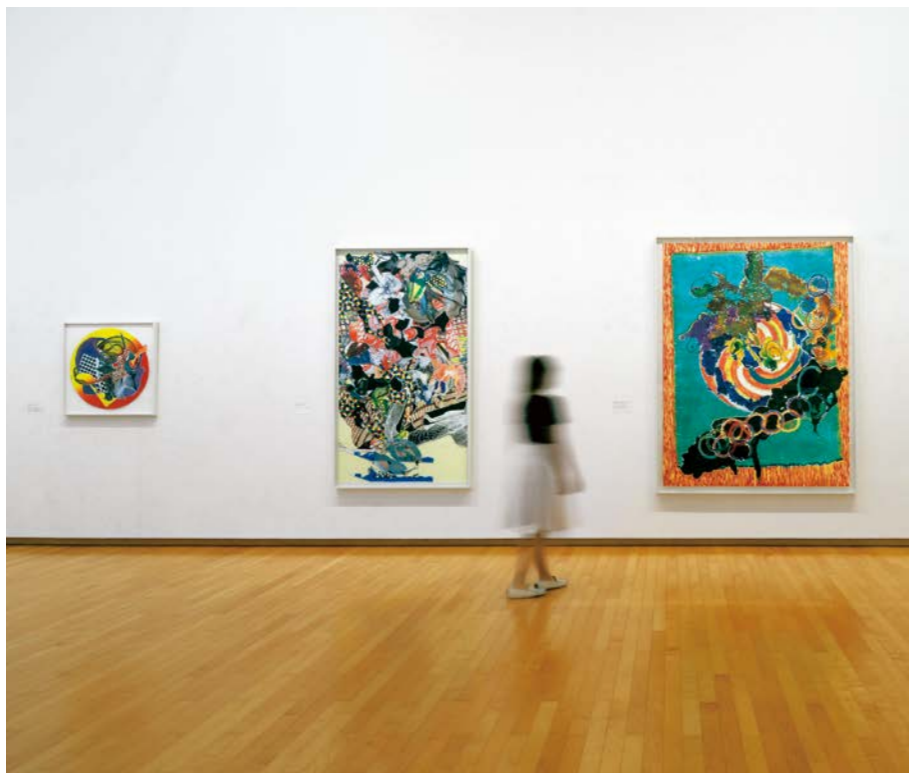




Frank Stella's Imaginary Places: 29th Exhibition of Prints from the Tyler Graphics Archive Collection

September 17 – December 23, 2016

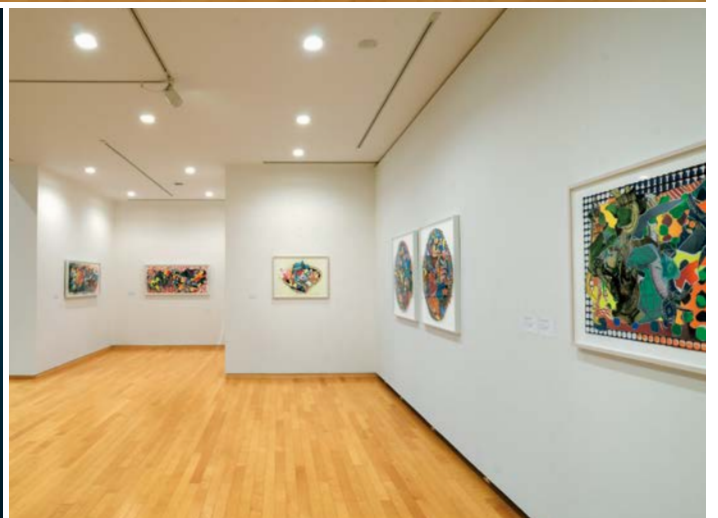
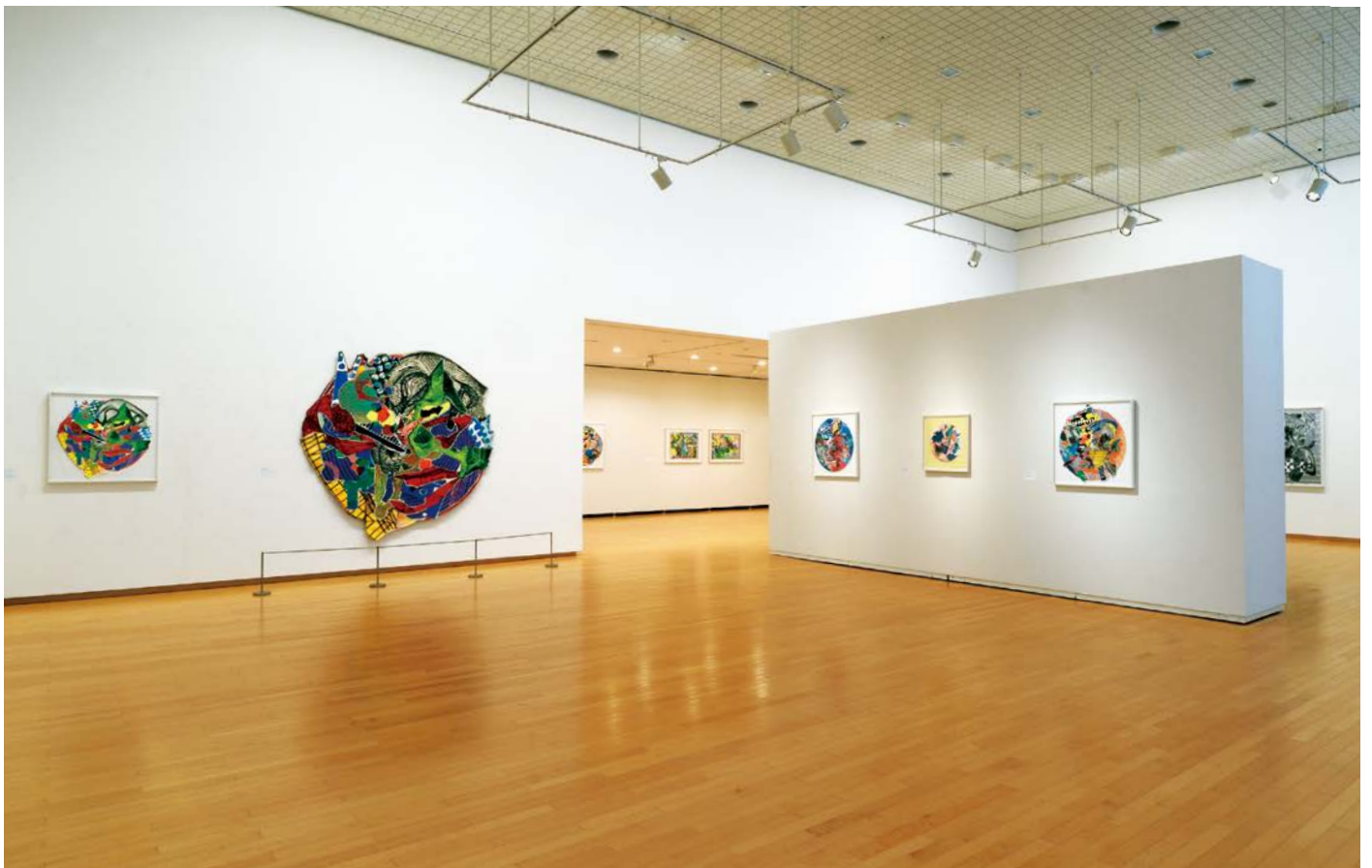
フランク・ステラ〈イマジナリー・プレイシズ〉：タイラーグラフィックス・アーカイブコレクション展 Vol.29



フランク・ステラ(1936-)が1960年代後半に開始した版画制作は、近年では自身の絵画や彫刻にも影響を及ぼすなど、彼の芸術に欠かせないものになっている。文学作品に登場する架空の地名を各作品のタイトルにした〈イマジナリー・プレイシズ〉シリーズは、さまざまな視覚的要素が氾濫し躍動する画面を実現し、ステラにとってひとつの到達点になった。本展は同シリーズを中心としたステラの90年代後半の作品により、彼の版画制作の集大成とも言える仕事を展覧した。

Printmaking, a genre into which Frank Stella (b. 1936) first delved in the mid-1960s, is today an indispensable element of his art, as illustrated by the influence it has had even on his paintings and sculptures of recent years. In his *Imaginary Places* series, works whose titles each contain the name of an imaginary place appearing in a literary work, Stella achieves prints that overflow with dynamic visual elements of all kinds, and it is in this series that he has reached a point of culmination. This exhibition presented the grand sum of Stella's printmaking artistry as seen in his works of the late 1990s, with a focus on his *Imaginary Places* series.





The 28th Denzen Print Award Exhibition

February 5 – 12, 2017

特別展 第28回田善顕彰版画展



須賀川が生んだ江戸時代の画家、亜欧堂田善（あおうどう・でんぜん）は、西洋式の銅版画技法を研究し、わが国初の銅版画による解剖図や世界地図などを残したことで知られる。とくに遠近法を駆使した写実的な風景銅版画は葛飾北斎などの浮世絵にも大きな影響を与え、2012年にはその価値が認められて国の重要文化財に指定された。本展は田善の功績を顕彰するために、須賀川商工会議所青年部主催により平成元年から続く、小中学生の作品による版画展である。今年も約3,000点の応募の中から選ばれた田善賞ほか入賞作および入選作、計230点を展示した。

Aodo Denzen (1748-1822), a painter born in Sukagawa during the Edo period, studied the intaglio artistry of the West and became Japan's first exponent of copperplate prints. He is especially known for his anatomical prints and maps of the world. His realistic prints of landscapes, in which Denzen made masterful use of perspective, exerted a great influence even on ukiyo-e artists like Hokusai. In recognition of the outstanding value of Denzen's works, in 2012 two of his prints were designated Important Cultural Properties. To celebrate Denzen's achievements, since 1989 a series of exhibitions sponsored by the Sukagawa Junior Chamber of Commerce has been held of prints made by local elementary and junior high school students. For this 28th exhibition, a total of 230 works, selected from some 3,000 entries, were on display, including winners of the Denzen Print Award and other prizes.



教育・普及事業

Education & Enlightenment

ggg, ddd Gallery Talk Overviews

ギャラリートーク概要

ノザイナー かたちと理由 ①

出演者：太刀川瑛弼（ノザイナー）

ノザイナー代表太刀川瑛弼氏による単独トーク。ギャラリーに展示された作品を素材に、太刀川氏がデザインを思考する上で一つの重要なキーワードとなる「進化」をテーマに発想のコンセプトが語られた。スライドは用いず、イラストレーターを使って自在に提示されるテキストとネット検索を駆使し、得意即ちのプレゼンテーションを展開。進化を理解するうえで重要な「分解」と「融合」の解題から始まり、今回の展示で好きな作品を会場の参加者から募ったのち、「流れ」とデザインの関連に言及、「何が流れるのかということに自覚的であることが重要」と語った。地階に展示した「東京防災」制作の契機となった、東日本大震災OLIVEプロジェクトから繋がる話題から、人との繋がり、自然界の流動性へ発展。「変化を早くすることに興味がある」「理想的な答えは一つではない」など、これまでのプロジェクトを事例に、「進化」の観点から自らの創造のコンセプトを軽妙に語った。



ノザイナー かたちと理由 ②

出演者：太刀川瑛弼＋竹沢えり子＋山川知則＋木村晴信＋西村勇哉

2回目のトークは「銀座未来デザイン会議」と題し、ノザイナー太刀川氏とさまざまな分野でイノベーターな取り組みを展開している5人のゲストをパネラーに迎え、会場の受講者も交えながらのワークショップ的な進行となった。モデレーターの西村氏がメンバーを紹介した後、早速、会場内で3、4人のグループを作り今回の参加理由を交換。その後パネラーの5人が順に現在進めているプロジェクトをプレゼンテーションした。それぞれの分野でのソーシャルなアプローチは、相互にインスパイアを与えつつ関連な意見交換となった。銀座の街の変遷で働く「銀座フィルター」と「適者生存」との関係性。そこで重要視される「多様性」と長いスパンで見る「時間軸」など、街をテーマに、ソーシャルイノベーションに繋がる発展的な議論となった。最後に、もう一度会場の受講者とのグループワークを実施。今回の話で印象深かった話題を挙げつつ、変わり続けながら新しい価値を生み出す銀座の街を再確認した。



ノザイナー かたちと理由 ③

出演者：太刀川瑛弼＋吉川浩満＋塚田有那

3回目のトークは、太刀川氏が重要なテーマとして捉える生物の進化とデザインの関係について、編集者・キュレーターの塚田有那氏をモデレーターに、『理不尽な進化』の著者吉川浩満氏との鼎談の形で開催。今回の展示で提示された7つのテーマを軸に、デザインの方法論と進化論、歴史認識とデジタルイノベーションなど、盛りだくさんの議論が展開された。「進化論は決して生物学のなかのものだけではなく、もっと大きな思考の枠組みである」という吉川氏のコメントに反応する太刀川氏。展示作品のひとつである生き物と乗り物の系統図を素材に、「自然」と「人工物」におけるデザインについて考察を深めた。さらに、「流動性」の作品で示した流れとデザインの不可可能性にも言及。会場からの質問を契機に、未成熟性や多様性に対する美意識にまで話題は広がった。デザインは進化そのものを相手にする重要なワークであるという認識で、大きな示唆に富む鼎談となった。



仲條正義 IN&OUT, あるいは飲&嘔吐 ギャラリーツアー

出演者：葛西薫＋服部一成／菊地敦己＋田中良治
クリエイションギャラリー G8で同時期に開催した「中村至男展」との連動イベント。まずは銀座7丁目のギンザ・グラフィック・ギャラリーで葛西薫、服部一成の両氏が「仲條正義展」を解説。新作ポスターの中から「僕が選ぶベストセレクト」など、「本人がいらないから何でも話せる」という雰囲気の中、話が太いに盛り上がった。引き続き8丁目のG8に移動して「中村至男展」を菊地敦己、田中良治の両氏が解説した。G8では中村氏本人も参加したが、それぞれ作家本人ではなく、別のクリエイターが作品解説を行うという試みで、本人とは別の視点での作品の見方や、本人では気付かないであろう着眼点が随所に見られるユニークなイベントとなり、参加者にも好評であった。また会期中には「ggg・G8はしご企画」と題して、作家オリジナルグッズがもらえるスタンブラリーなども行い、両展覧会を盛り上げた。



21世紀琳派ポスターズ 10人のグラフィックデザイナーによる競演 ①

出演者：河野元昭（京都美術工芸大学学長）

2015年「琳派400年」で盛り上がった京都で各種イベントに多数登壇された河野氏による講演。冒頭、dddの本展も現代のグラフィックデザイナー10名が琳派にインスパイアされた素晴らしい作品だとコメントを頂く。レジュメに基づき、バイオニアである俵屋宗達・本阿弥光悦、第二世代である尾形光琳・尾形乾山、江戸に移ったの第三世代酒井抱一・鈴木其一、第四世代の神坂雪佳、そしてコンテンポラリーな琳派へと連綿として受け継がれてきた事を解説。これは狩野派とは異なり、「私淑」という独学自習によるもの。これによりコピーではなく、エッセンスとして取り入れられたため、氏は「定義できないのが琳派である」とも言う。交流のあった田中一光は「琳派作品は利用しやすいため、麻葉の様に自分を失い易い」と語ったと言う。後半は琳派主要作品の解説で、参加者は知的欲求を十分に満足させる事ができたと思う。



21世紀琳派ポスターズ 10人のグラフィックデザイナーによる競演 ②

出演者：仲條正義＋服部一成

東京芸大で31年差の先輩・後輩であるお二人は、互いに認める数少ない信頼できる関係。もっぱら服部氏が聞き役となり、様々な話題をフリートーク形式で展開。まずは仲條氏にとって久しぶりの京都を含めた関西の思い出話に花が咲いた。普段の仕事では特に日本的なモノを意識していないお二人が今回の作品づくりにどう臨んだのかを語った。展示構成を担当した服部氏は、敢えて狭い空間で見せようと苦心したgggの展示には批評もあったが、dddの屏風仕立ての展示は、会場のガラス窓とも相俟って開放感が出て上手く行ったと話す。その後、互いのデザインに関する拘りを披露され、仲條氏は翌年に迫ったgggでの展覧会の準備に苦戦する様を面白おかしく語られた。最後に若い参加者からの質問にも明快に意見を述べて終了。その後は、それぞれに行列を成す大勢のファンからのサインの求めに応じていた。



榎本了亮コーカイ記 ①

出演者：榎本了亮＋萩原朔美

1回目のトークのゲストは榎本氏と共に寺山修司の「天井桟敷」に関わり、一時代を築いたサブカルチャー誌「ビッケリハウス」を創刊した萩原朔美氏。テーマもズバリ「天井桟敷／ビッケリハウスの時代」。天井桟敷での二人の最初の出会ひから、知らず知らずのうちに大きな影響を受けていたという寺山修司との数々のエピソード、そして「ビッケリハウス」誕生までの紆余曲折、編集にまつわる裏話など、当時の熱気が伝わってくるような話を次々に披露した。長い付き合いのお二人だけあり、息もピッタリに駄洒落も交えながらいきいきと語り、話題もさらに詩や文学、ダンスや舞踏などさまざまに広がり、会場もしばしば笑いに包まれたりして大いに盛り上がった。最後の質疑応答からは、ネット社会ともいわれる現在における雑誌メディアについてや、新しいクリエイションや新しいメディアのあり方など、テーマはますます深まっていた。



ライゾマティクス グラフィックデザインの死角 ①

出演者：ライゾマティクス
(木村浩康、堀井哲史、田中陽、登本悠介)
司会：齋藤あきこ
会場：アクティブスタジオ (グランフロント大阪
ナレッジキャピタル 北館2F)

大阪梅田で行われたギャラリートーク。そもそもオンスクリーンでデジタルの仕事をしているライゾマティクスが、なぜggg、dddでの展覧会を引き受けたのかに始まり、ここで言うからにはグラフィックデザインに落とし込むべきの方針が事前に決まっていたという。ライター「齋藤女史」による素人目線での司会により、「配色」「構成」「感性」の3ブースでの展示に関わった4人がそれぞれどのような作業を担当したかがスクリーンを使って分かりやすく解説された。田中一光、永井正一、福田繁雄、横尾忠則というグラフィックデザイン界のレジェンド4名の膨大なB全ポスターデータを解析し表現に落とし込むことにより、今の時代に過去の作品を知ることで、未来に繋げて行く意義を伝える展覧会になったと語った。



榎本了亮コーカイ記 ②

出演者：榎本了亮＋浅葉克己＋日比野亮彦

2回目のトークは「日本グラフィック展の時代」と題し、ゲストに浅葉克己、日比野亮彦の両氏を迎えた。審査員として関わった浅葉氏、そして1982年の第3回展で大賞を受賞してデビューし、「日本グラフィック展」が広く認知されるきっかけともなった日比野氏と、まさに当事者が語る貴重な機会。日宣美が1969年になくなって約10年、デザインやイラストレーションの大きな公募展がなかった時代に、雑誌「ビッケリハウス」から「日本パロディ展」につながり、「日本グラフィック展」が生まれるまでの経緯や、パルコの駐車場で行われていた毎年の熱い審査会の様子などが興味深い。また応募作が立体化して「日本オブジェ展」が派生する話や、1982年に浅葉氏がウディ・アレンを起用して制作した西武「おいしい生活」の話、日比野氏が舞台美術や出演者として関わった演劇の話など、60年代、70年代とはまた違う80年代のアートシーンの活気が伝わる内容となった。



ライゾマティクス グラフィックデザインの死角 ②

出演者：ライゾマティクス
(齋藤精一、木村浩康) × 古平正義
会場：京都芸術センター講堂

京都芸術センターとの共催。ライゾマティクス代表の齋藤氏がファシリテーターとなり、古平氏とライゾマティクス木村氏が応える形で進行。齋藤氏からライゾマティクスが、「アート＋コマーシャル」両方に取り組んでいる特長を紹介。続いて展覧会について木村氏が解説。古平氏は解析した4作家は既に古き良き時代のデザイナーと指摘。齋藤氏より、今はグラフィックデザイン、デジタルデザイン、建築デザインの領域が重なりつつあり、その中でグラフィックデザインが果たす役割とは？と問題提起。古平氏は自身の作品を引用しつつデジタル／アナログに拘らない自身のデザイン流儀を紹介。最後に今でもグラフィックデザインのプロは存在するが、仕事は変化しており、これからはデザイン領域の垣根を越えた交流が重要であり、本展の開催は有意義だったと締め括った。



榎本了亮コーカイ記 ギャラリーツアー

出演者：榎本了亮

会期中の毎週土曜日、ギャラリーツアーと銘打って、榎本了亮氏自身が展示会場での作品の解説を行った。一階では実際の作品の前で『高丘親王航海記』を書写したり絵画にしようと思ったきっかけから、濫澤龍彦夫人の龍子さんを訪ねたエピソードや、魅力的なストーリーについて詳細に説明した。また地階では子どもの頃から話に始まり、学生時代に関わるようになった天井桟敷の仕事や寺山修司との出会い、数多く手がけた映画や演劇やダンスのポスターなどについて語った。とりわけ雑誌「ビッケリハウス」を創刊して、その中から人気コーナーが生まれた、やがては「日本パロディ展」や「日本グラフィック展」へとつながっていく話は、特に参加者の興味を引いたようで毎回盛り上がった。予約不要であったため、偶然居合わせた来場者も含め参加したり、終了後もいろいろ質問をしたりする機会もあり、楽しめるイベントとなった。



TDC展 2016

出演者：菅野創＋やんツー＋
井口皓太 (TYMOTÉ／世界)

RGB賞受賞の菅野創＋やんツー両氏とTYMOTÉ代表井口氏が出演。井口氏は一昨年大原大次郎氏と共にTDC賞を受賞した歌詞の動きだけで制作したミュージックビデオと3D空間上の文字を追いかけるその制作手法を紹介。これを見た企業の依頼で制作した作品も披露。やんツー氏は大学院卒業制作であるGPSを付けた自転車で渋谷区内を走行した軌跡によるフォントを紹介。Macの優良フォントは都市名である事から発想した。度々コンペで顔を合わせた菅野氏と共にドローイングマシンを制作。やんツー氏が好きな街の落書き文字グラフィティを書く共同制作のドローイング・ポットを紹介。人間の創造性は、模倣と学習に偶然性が加わる事により生まれるとの仮説から二重振子のランダムネスを付加した。次は世界各国の文字を採集し、その国っぽい文字を描くマシンを制作予定。ノイズ美学の探求はまだ続く。



仲條正義 IN&OUT, あるいは飲&嘔吐

出演者：仲條正義＋葛西薫＋服部一成

ゲストは仲條氏より15歳下の葛西薫氏とさらに15歳下の服部一成氏。葛西氏は今回の展覧会の告知物デザインを担当、服部氏と共に制作中の仲條氏の作品集の編集も務める。そんな世代は違ってお互いに認め合う三氏による和やかなトーク。制作中の作品集の掲載作品を選ぶ過程では、仲條作品の9割方は知っていると自負する服部氏さえ新しい発見や驚きがあったようで、ページの画像を見せながらの解説にも熱が入る。発掘された古い作品に「これは載せないでしょう」と言う仲條氏に対し「いや大きく載せますよ」と、そんな意見の食い違いも興味深い。また今回の新作ポスター22点についてもさまざまな意見が飛び交った。「本来は若い時から積み上げていき、歳をとったら円熟と完成があるものだが、僕はどうも立派に完成していくタイプではない」という自己分析に、衰えを知らない若々しい感性の秘密が伺える気がした。



物質性・非物質性 デザイン&イノベーション ギャラリーツアー

出演者：ジャン＝ルイ・ボワシエ、
ミュリエル・ラディック、太刀川瑛弼ほか

ナビゲーターはミュリエル女史。まず女史が本展コンセプトを紹介。1985年ボンビドー・センターで開催の「非物質的なもの」展へのオマージュとして、全体構成がニューメディア、感覚能力、3D、データベースの4ジャンルと説明。展示構成の太刀川氏より、個別に展示しながらまとまって見える様、金属光沢を帯びた網戸のレイヤーにより外からは区別され内からは反射せず会場との一体感を出したとの事。ボワシエ氏より「非物質的なもの」展は、哲学者であるレオタルが主導する事により「新しい素材とクリエーション」という当初タイトルから「非物質的なもの」となり、通常の展覧会ではなくデモを意味する「マニフェスタシオン」と位置づけられ、見学者はイヤホンにより孤独の中で参加する事になったと解説。最後に各出展作家が個々の作品を解説した。



ggg, ddd Gallery Talk Overviews

ギャラリートーク概要

物質性・非物質性 デザイン&イノベーション ニュー・ブランシュ関連イベント

出演者：Softpad, fanny TERNO、
françois AZAMBOURG、NOSIGNER 太刀川瑛希
「ニュー・ブランシュ（白夜祭）」は、パリ市が毎
秋行う一夜限りの現代アートの祭典。パリの姉
妹都市・京都では、例年日仏の現代アートを楽し
しめる「ニュー・ブランシュ KYOTO」を市内各
所で開催している。京都dddギャラリーでも関
連してイベントを開催した。ddd 前の通路と併
設の文化遺産ギャラリーも利用して、softpad
によるスクリーン映像と音楽がシンクロした、
とても「クールな」シンセサイザーによるサウン
ドパフォーマンスが行われる中、ddd 会場入
口に設置したiPhoneのカメラが入場する人物
を認識する様子をモニター映像に映し出すテル
ノ女士によるパフォーマンス、京都に留学経験
のあるアザンブール氏による自身の作品解説、
そして参加者と密接な議論を交わすセミナー形
式の太刀川氏によるギャラリートークなど、非
常に盛り沢山な内容となった。



物質性・非物質性 デザイン&イノベーション シンポジウム「日本のプリズムで見た非物質的なもの Les Immatériaux au prisme du Japon」

出演者：ジャン＝ルイ・ボワシエ、(パリ第8大学名誉教
授。メディア・アーティスト、研究者)、藤橋正樹(メディア・
アーティスト 東京/中継による参加)、ミュリエル・ラ
イック(キュレーター)、石田英敬 Hidetaka ISHIDA (東
京大学大学院総合文化研究科教授)、プノア・ジャケ
(EFEQ、フランス国立極東学院准教授/京都大学客員准
教授)、キム・ヒョンスク(パリ第8大学)、大澤啓(東京
大学総合研究博物館)、小崎哲哉 (REAL KYOTO編集長)
会場：アンスティチュ・フランセ関西

前半はミュリエル女士より基調講演となる連歌等を例と
した日本人に息づく非物質的なものについて解説。続いて「
禅」をテーマとしたキム女士によるプレゼン、インタ
ーメディア・テク等を事例とした大澤氏のプレゼンがあり
、ジャケ氏を交えた3人でのディスカッションとなった。
後半は小崎氏の司会で、ボワシエ氏による「非物質的な
もの」展の紹介、石田氏による「夢うつつ」をテーマとした
プレゼン、そしてオーストラリアからネットで参加の藤橋氏
による現地案内があり、4名によるディスカッションとなった。



京都dddギャラリー・京都工芸繊維大学 アートマネージャー養成講座連携企画展 なにで行く どこへ行く 旅っていいね シンポジウム 「観光ポスターに見る日本の近代ツーリズムについて」

出演者：並木誠士(司会/京都工芸繊維大学美術
工芸資料館館長)、木戸英行(DNP文化振興財団)、
佐藤守弘(京都精華大学デザイン学部教授)、平芳
幸浩(京都工芸繊維大学美術工芸資料館准教授)
会場：京都工芸繊維大学60周年記念館1階

並木氏による挨拶に続き、3人のパネラーが講演。佐藤
氏より国鉄時代の観光ポスターを例に、観光広告では、
地政学的に「これからの日本」である東京と「これまでの
日本」としての京都のイメージが対比的、象徴的に使わ
れた事を説明。平芳氏からは美術工芸資料館所蔵作品の
中から、戦前期の旅に用いられた交通機関である船や鉄
道といった機械の発達とそのイメージをダイナミックに
表現したアール・ヌーヴォーがもつインパクトについて解
説された。木戸氏は財団所蔵作品から、それぞれの時代
の先端を行く「旅のイメージ」を生み出した3人のアート
ディレクターの特徴についてポスター画像を見ながら解
説。最後に3人によるパネルディスカッションで終了した。



京都dddギャラリー・京都工芸繊維大学 アートマネージャー養成講座連携企画展 なにで行く どこへ行く 旅っていいね ギャラリーツアー & ワークショップ「オリジナルポスターを作ろう」

出演者：アートマネージャー養成講座受講生
会場：京都工芸繊維大学60周年記念館1階

大学や美術館等の様々な所属で、学芸員としての実
務経験を高める為に参加している、30代中心の女
性ばかりのアートマネージャー養成講座受講生9名
の中から、会期中の土曜日14時から20分程度、2
人一組で会場内の作品を解説するギャラリーツアー
を3回実施。見ているだけではわからない作品・作
家の情報を知ることができたと参加者からは好評で
あった。また受講生全員によるワークショップでは、
展示ポスターの様々なサイズの出力物の切り貼り
や、ポスターカラーを使った彩色により、自分で「な
にで(手段)」と「どこへ(目的地)」を設定して旅のポ
スターを制作した。親子連れの参加者からはこのよ
うな形で、作品にじっくり触れる機会を提供しても
らえる事へ感謝の言葉を頂いた。本展のイベントが
スキルを磨く場となったのであれば幸いである。



京都造形芸術大学プロジェクトセンター× 京都dddギャラリー連携企画展 「experimental studies | post past」 スペシャル・トーク

出演者：藤本由紀夫(アーティスト)

プロジェクト授業を指導した見増・八木両氏が
ナビゲーターとなり、「過ぎ去ったものについて
考えることが未来について考える事に役立つ」
というプロジェクト型授業の趣旨に基づき、13
名の受講生が何を感じ、考えて作品を制作した
かを明らかにしていくイベントとなった。会場
には、学生達が参照した印刷活字を始めとした
既に過去のものとなったメディアが二つのテー
ブルに陳列され、それらを囲む様に展示された、
身近な素材などを用いながらも独創性の高い作
品群について、適宜、担当学生が解説を行った。
ゲストの藤本由紀夫氏による、個別の作品に対
する自らのこれまでの経験を織り交ぜた味わい
深いコメントがさらに展覧会自体の奥行きを増
す形となった。



グラフィックとミュージック ギャラリーツアー & ミニコンサート

出演者：神山俊一(CCGA副センター長)&
池田弥沙(京都市立芸術大学OG)、
大堀綾矢子(同4年生)

キュレーションを担当したCCGA神山副センター
長によるギャラリーツアーを開催。そもそも今日
のグラフィックデザインは、19世紀に一般大衆の
出現と併せて、ロートレックやミュシャらによる
アール・ヌーヴォーの動きと共に、劇場やキャバ
レーといった音楽を演奏する施設のポスターとして
形成されたと言う。展示カテゴリーであるクラシ
ック音楽、民俗音楽、ポピュラー音楽、その他(音
楽に触れるために)、ジャズの中から主要作品に
ついて、制作背景や使われている技法や特徴等、
見るだけではわからない情報を聞くことができた。
また音楽にまつわるポスターによる展覧会開催を
記念して、京都市立芸術大学キャリアデザインセ
ンターの協力により、展示カテゴリーにマッチした
選曲で池田、大堀両女士によるミニコンサートも
開催した。



ggg, ddd Gallery Talk Overviews

NOSIGNER: Reason Behind Forms (No.1)

Speaker : Eisuke Tachikawa (NOSIGNER)

Using the works on display in the gallery as his material, Mr. Tachikawa spoke on the concepts behind his creative ideas, where the term “evolution” plays a key role in conceiving his designs. He gave a witty presentation relying on text freely produced using Illustrator and Google Image Search. His talk began with a description of “decomposition” and “fusion,” elements important for understanding evolution. He asked the audience to select which of the works on display they liked, after which, touching on the relationship between “flow” and design, he said that it’s important to be subjective about what flows. He then spoke on how the OLIVE project launched immediately after the Great East Japan Earthquake and tsunami led to preparation of the Disaster Preparedness Tokyo manual, after which he proceeded to talk about connections with people, and then the fluidity of the natural world. Mr. Tachikawa closed the session with pithy statements such as “I’m interested in making change happen quickly” and “There is no one ideal answer.”



NOSIGNER: Reason Behind Forms (No.2)

Participants : Eisuke Tachikawa + Eriko Takezawa + Tomonori Yamakawa + Harunobu Kimura + Yuya Nishimura

This Gallery Talk was titled “Ginza Future Design Conference.” On this occasion CEO Eisuke Tachikawa was joined by four guests who all pursue innovative endeavors in a variety of fields. The audience was also invited to participate in what unfolded much like a workshop. The proceedings opened with moderator Yuya Nishimura introducing the panel members, after which groups of three or four persons were created on the spot. Next, the five main participants gave individual presentations of projects they are currently working on. The social approaches taken in their respective fields served as sources of mutual inspiration, leading to a brisk exchange of opinions. Using the city as their theme—topics like the relation between “Ginza filter” and “survival of the fittest” that operate behind Ginza’s changing cityscape—the event turned into a progressive discussion leading to social innovation. Gleaning topics of great interest from this Gallery Talk, the event reaffirmed Ginza as a place that produces new value while in a continuous state of flux.



NOSIGNER: Reason Behind Forms (No.3)

Participants : Eisuke Tachikawa + Hiromitsu Yoshikawa + Arina Tsukada

This talk was a three-way conversation between Mr. Tachikawa, Mr. Yoshikawa (writer), and Ms. Tsukada (editor/curator) serving as moderator. Their topic was the relationship between design and the evolution of living things. The discussion centered on seven themes presented at the ggg exhibition, and lively exchanges were of great interest to the audience, on topics such as the methodology and evolution of design, historical awareness and digital innovation. Mr. Yoshikawa expressed the view that evolutionary theory isn’t something exclusively applicable to biological science, but rather is a larger framework of thought. Using one of the works on exhibit, a deep inquiry ensued about design in Nature and man-made things. The discussion further extended to the indivisibility of design and flow as expressed in the work titled “Fluidity.” The conversation next expanded to a consideration of the sense of beauty in incompleteness and diversity. This Gallery Talk yielded an abundance of major suggestions, with the awareness that design is an important work that interacts with evolution itself.



Enomoto Ryoichi Kokaiki (No.1)

Participants : Ryoichi Enomoto + Sakumi Hagiwara

The guest for this first Gallery Talk was Sakumi Hagiwara, who together with Mr. Enomoto was involved in Shuji Terayama’s Tenjo Sajiki theater troupe and also founded *Bikkuri House*, an epoch-making sub-culture magazine. Mr. Enomoto and Mr. Hagiwara related a variety of anecdotes, starting from how they had first met at Tenjo Sajiki and how, gradually, they came to be greatly influenced by Shuji Terayama. About *Bikkuri House*, they reminisced over the twists and turns encountered in establishing the magazine, inside stories relating to its editing, and so forth, with each added tale vividly conveying the enthusiasm they poured into the publication. As might be expected from this pair who have known each other so long, they interacted without missing a beat, their animated exchange punctuated by witty puns. The topics of discussion gradually expanded to include poetry, literature and dance, and time and time again the audience was filled with laughter. In the closing Q&A session, Mr. Enomoto and Mr. Hagiwara spoke of how the magazine media fit into today’s internet-focused era, and also about new creative endeavors and new media, the discussion growing increasingly deeper.



Enomoto Ryoichi Kokaiki (No.2)

Participants : Ryoichi Enomoto + Katsumi Asaba + Katsuhiko Hibino

Mr. Enomoto’s second Gallery Talk was titled “The Age of Nippon Graphic Exhibition.” His guests on this occasion were Katsumi Asaba and Katsuhiko Hibino. Mr. Asaba had been involved in the Nippon Graphic Exhibitions as a judge, and Mr. Hibino debuted by winning the Grand Prize at the 3rd Nippon Graphic Exhibition, an event that had greatly raised awareness toward the show. The Gallery Talk was thus a precious opportunity to hear about the Nippon Graphic Exhibitions from those who were deeply engaged in them. After the Japan Advertising Artists Club (JAAC) disbanded in 1969, for roughly 10 years there were no major open exhibitions of design or illustration works, and it was precisely at that time that *Bikkuri House* magazine appeared, followed by the Nippon Parody Exhibition, followed by the Nippon Graphic Exhibitions, and Mr. Enomoto and his guests described how this evolved. The Gallery Talk conveyed the vibrancy of Japan’s art scene in the 1980s, different in so many ways from the 1960s or 1970s.



Enomoto Ryoichi Kokaiki Gallery Tour

Speaker : Ryoichi Enomoto

Every Saturday during the exhibition’s run, Mr. Enomoto personally gave a guided tour of the gallery offering explanations of his works on display. On the ground floor, standing before *The Travels of Prince Takaoka*, for example, he explained in detail how he came to transcribe and draw this work, spinning a fascinating tale of how this happened. In the basement gallery, he began by talking about his childhood, then spoke of his work for the Tenjo Sajiki theater troupe during his student years and how he came to know Shuji Terayama, and also related vignettes about the many posters he has created for film, theater or dance performances. He especially focused on the founding of *Bikkuri House* magazine and its features that were most popular, and about the Nippon Parody Exhibition and Nippon Graphic Exhibitions. As these Gallery Tours required no advance reservations, visitors who happened to come to the gallery at that time often participated, and Mr. Enomoto freely answered questions after the tour. In these ways, it was an event enjoyable to everyone.



ggg, ddd Gallery Talk Overviews

Masayoshi Nakajo: IN&OUT

Participants : Masayoshi Nakajo + Kaoru Kasai + Kazunari Hattori

The guests for this Gallery Talk were Kaoru Kasai, who is 15 years Mr. Nakajo's junior, and Kazunari Hattori, a further 15 years younger. Mr. Kasai was in charge of designing the exhibition's publicity materials and, together with Mr. Hattori, he is also editing a collection of Mr. Nakajo's works currently under production. The Gallery Talk was thus a congenial conversation among these three individuals of different generations who have great respect for each other. Mr. Hattori spoke of his surprise at discovering works unknown to him during the process of selecting works to be featured in Mr. Nakajo's collection. A variety of opinions also flew back and forth relating to the 22 new posters created by Mr. Nakajo for this show. Mr. Nakajo offered some self-analysis: "Normally, a designer builds up experience from a young age, and matures and reaches a level of completion in his older years, but somehow I don't seem to be the type that ultimately reaches such a fine, final point of accomplishment." His remarks provided a glimpse into the secret behind the youthful freshness of this designer whose talents haven't waned with the passage of the years.



Masayoshi Nakajo: IN&OUT Gallery Tour

Participants : Kaoru Kasai + Kazunari Hattori / Atsuki Kikuchi + Ryoji Tanaka

This Gallery Tour was held in conjunction with the "Norio Nakamura Exhibition" that took place around the same time at Creation Gallery G8. First, Kaoru Kasai and Kazunari Hattori provided commentary on the "Masayoshi Nakajo Exhibition" at ginza graphic gallery in Ginza 7-chome. They each picked what they consider Mr. Nakajo's best poster among the 22 newly created for the show, and as Mr. Nakajo himself wasn't present, they felt they could say anything they liked, so the talk grew quite lively. Next, the proceedings shifted to Creation Gallery G8 in Ginza 8-chome, where Atsuki Kikuchi and Ryoji Tanaka commented on the "Norio Nakamura Exhibition." For the latter event, Mr. Nakamura participated, but the works on show were discussed not by the designer himself but by the other two creative artists—an experimental undertaking that offered a look at the works from perspectives different from that of the designer, with points Mr. Nakamura himself is likely unaware of everywhere in evidence. The result was a unique event that was extremely well received.



21st Century Rimpa Posters: Competitive Works by 10 Graphic Designers (No.1)

Speaker : Motoaki Kono
(President, Kyoto University of Arts and Crafts)

This Gallery Talk featured Motoaki Kono, an educator greatly in demand at the numerous events that took place in Kyoto in 2015 in celebration of the 400th anniversary of the Rimpa school of painting. In his opening comments, Mr. Kono expressed his view that the works on display at this show by 10 contemporary graphic designers were outstanding examples all inspired by Rimpa. He then gave a general overview explaining how the school has passed in a continuum from its early beginnings down to the present: starting with the pioneering exponents Tawaraya Sotatsu and Honami Koetsu; continuing Ogata Korin and Ogata Kenzan; succeeded in Edo by Sakai Hoitsu and Suzuki Kiitsu; onward to the fourth generation, and carried on by contemporary Rimpa artists. Unlike the Kano school, aficionados of Rimpa painting learned their art autodidactically. Because under this learning system artists incorporated the essence of the school's traits rather than seeking to copy what had come before, Mr. Kono said that Rimpa defies one definitive definition.



21st Century Rimpa Posters: Competitive Works by 10 Graphic Designers (No.2)

Speaker : Masayoshi Nakajo + Kazunari Hattori

The two speakers, both graduates of Tokyo University of the Arts with 31 years separating them, have a rare relationship of mutual admiration. The conversation kicked off with Mr. Nakajo reminiscing about his time spent in Kansai, including Kyoto, many years ago. Both he and Mr. Hattori typically don't focus in particular on Japanese things in the course of their work, but they talked about how they approached creating their works for this exhibition. Mr. Hattori, who was in charge of the display layout stated that the exhibits at ddd, worked up into a folding screen theme and coupled with the venue's glass windows, had gone well in creating a sense of openness. Next, the two speakers revealed what aspects they each hold firmly in mind when creating a design, followed by a humorous description by Mr. Nakajo of the difficulties he was encountering in making preparations for his upcoming solo exhibition at ggg. The Gallery Talk closed with a series of questions asked by young members of the audience, to which Mr. Hattori and Mr. Nakajo offered responses of great clarity.



Materiality – Immateriality Design & Innovation Event in conjunction with Nuit Blanche Kyoto

Participants : Softpad, Fanny Terno, François Azambourg, NOSIGNER, Eisuke Tachikawa

Nuit Blanche ("White Night") is a one-night festival staged in Paris every autumn to celebrate contemporary art. Kyoto, a sister city of Paris, holds a companion event, "Nuit Blanche Kyoto," at various locations throughout the city where people can enjoy French as well as Japanese contemporary artworks, and this event at ddd, richly varied in content, was part of that program. softpad gave a really "cool" synthesizer sound performance in which the music was synchronized with an onscreen visual presentation. Meanwhile another performance was presented by Ms. Terno in which people entering ddd were captured via face recognition by an iPhone camera set up at the gallery's entrance and shown on a monitor. In addition Mr. Azambourg, who once spent time in Kyoto as a student, gave a presentation of his works. Finally, a Gallery Talk in a seminar format was held in which Mr. Tachikawa engaged in intimate discussions with the participants.



Materiality – Immateriality Design & Innovation Symposium "Les Immatériaux au prisme du Japon"

Speakers : Jean-Louis Boissier (Professor Emeritus at Université Paris 8, media artist, researcher), Masaki Fujihata (media artist, participated via live hookup), Murielle Hladik (curator), Hidetaka Ishida (Professor, The University of Tokyo, Interdisciplinary Information Studies), Benoit Jacquet (Associate Professor at École française d'Extrême-Orient (EFO), Visiting Associate Professor at Kyoto University), Hyeonsuk Kim (Université Paris 8), Kei Osawa (The University Museum, The University of Tokyo), Tetsuya Ozaki (editor-in-chief of "REALKYOTO")
Venue : Institut Français du Japon – Kansai

The first half of the symposium opened with a keynote address by Ms. Hladik on the immaterialistic aspects of the Japanese people, citing renga linked verse as an example. This was followed by presentations by Ms. Kim and Mr. Osawa respectively on the topics of Zen and intermedia tech, later joined by Mr. Jacquet for a three-way panel discussion. The second half of the symposium, moderated by Mr. Ozaki, began with an introduction to the exhibition by Mr. Boissier, followed by a presentation by Mr. Ishida on dreams and reality. Next came a live introduction by Mr. Funahashi via the internet to the Ars Electronica art festival underway in Linz, Austria.



"How Will You Go, and Where? Travel is Wonderful" Symposium "Modern Tourism in Japan as Seen in Tourism Posters" Joint undertaking of kyoto ddd gallery and Kyoto Institute of Technology's Art Manager Training Program

Moderator : Seishi Namiki (Director, Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology)
Speakers : Hideyuki Kido (DNP Foundation for Cultural Promotion), Morihiro Satow (Professor, Kyoto Seika University, Faculty of Design), Yukihiro Hirayoshi (Associate Professor, Museum and Archives, Kyoto Institute of Technology)
Venue : 60th Anniversary Hall, Kyoto Institute of Technology

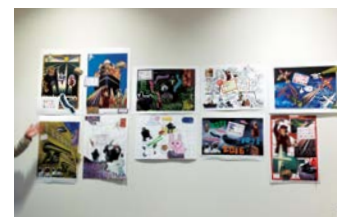
Mr. Satow, using the example of travel posters from the era of Japan National Railways, explained how such posters had been used symbolically: with those focused on Tokyo indicating the geopolitical Japan of the future contrasted with those alluding to Kyoto, the Japan of the past. Mr. Hirayoshi described the impact Art Nouveau had in dynamically expressing the development and imagery of the modes of transportation – ships and railways – common in pre-WWII days. Mr. Kido elaborated through posters on the traits characteristic of three art directors who had each produced travel images at the vanguard of their respective times.



"How Will You Go, and Where? Travel is Wonderful" Gallery Tours and Workshop: "Let's Create an Original Poster" Joint undertaking of kyoto ddd gallery and Kyoto Institute of Technology's Art Manager Training Program

Tour guides : Students in the Art Manager Training Program
Workshop Venue : 60th Anniversary Hall, Kyoto Institute of Technology

During the exhibition period, students in KIT's Art Manager Training Program led visitors on tours of the gallery. The tours, held on three Saturday afternoons and each lasting approximately 20 minutes, were conducted by the students working in pairs. The students served as guides as a way of gaining practical experience as curators. Visitors who took the gallery tours expressed great pleasure at learning background details about the works on display and their designers, information they can't glean just by looking at the works. In the workshop, which was conducted by all nine students in the Art Manager Training Program, participants – young children – used bits and pieces color-copied from the exhibited posters to create an original travel poster of their chosen transport means and destination. The participants expressed appreciation for being given an opportunity like this to become so familiar with poster works.



Rhizomatiks: The Blind Spot of Graphic Design (No.1)

Speakers : Rhizomatiks (Hiroyasu Kimura, Satoshi Horii, You Tanaka, Yusuke Tomoto)
Moderator : Akiko Saito
Venue : ACTIVE Studio (Knowledge Capital, Grand Front Osaka North Building, 2nd floor)

The discussion first addressed the question of why Rhizomatiks, a group that undertakes digital work onscreen, accepted the invitation to hold an exhibition at ggg and ddd. They said that from the outset they decided that given the nature of those venues, they thought they should focus on graphic design. Ms. Saito, who is a writer, asked what work process each of the four Rhizomatiks members had been in charge of with respect to their involvement in the three display booths dealing with "color schemes," "composition" and "sensitivity." They said they analyzed data of the vast body of outsize posters by four luminaries in the pantheon of Japanese graphic designers – Ikko Tanaka, Kazumasa Nagai, Shigeo Fukuda and Tadanori Yokoo – and focused on their respective methods of artistic expression. They related how the exhibition had conveyed the significance of knowing works of the past today as a link to the future.



Rhizomatiks: The Blind Spot of Graphic Design (No.2)

Speakers : Rhizomatiks (Seiichi Saito, Hiroyasu Kimura) + Masayoshi Kodaira
Venue : Kyoto Art Center Auditorium

This Gallery Talk was a joint undertaking with Kyoto Art Center. It proceeded with Seiichi Saito, Rhizomatiks' principal, serving in the role of facilitator and graphic designer Masayoshi Kodaira and Rhizomatiks' Hiroyasu Kimura responding to his questions. Mr. Saito first explained how Rhizomatiks engages in a combination of "art" and "commercial work." This was followed by a slide presentation by Mr. Kimura explaining the exhibition at ddd. Mr. Saito then remarked that today graphic design, digital design and architectural design are gradually coming to overlap in scope, and he asked what role graphic design should fill. Mr. Kodaira, referring to his own works, explained his own design style, which he said focuses exclusively on neither digital nor analog. The three speakers lastly noted that although professional graphic designers continue to exist today, their work is changing, and going forward exchanges transcending the conventional lines between design realms will be of great importance.



Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

Speakers : So Kanno + yang02 + Kota Iguchi (TYMOT/CEKAI)

This Gallery Talk brought together So Kanno and yang02, joint recipients of the 2016 RGB Prize, and Kota Iguchi, principal of TYMOT. First, Mr. Iguchi introduced the music video he created together with Daijiro Ohara, consisting solely of movements of the music's lyrics, including the creative process of chasing the wording in 3D space. yang02 introduced the English font he created as a graduate school graduation project by tracing the path he had traveled through the Shibuya district by a GPS-equipped bicycle. He got the idea from the fact that some outstanding Mac fonts are named for cities. He also introduced a drawing bot, also made in collaboration with Mr. Kanno, that writes graffiti of the kind he likes to see around town. Based on the hypothesis that humans' sense of creativity is born when imitation and learning are augmented by random chance, the randomness of a double pendulum was added in configuring the bot. yang02 and Mr. Kanno next plan to collect writing from countries all around the world and create a machine to write lettering suggestive of each specific country.



Materiality – Immateriality Design & Innovation Gallery Tour

Speakers : Jean-Louis Boissier, Murielle Hladik, Eisuke Tachikawa and others

The navigator was Murielle Hladik, who was in charge of the exhibition's curation. First, she explained that the show was organized as a tribute to the "Les Immatériaux" exhibition at Centre Pompidou in 1985, with the overall exhibition divided into four categories: new media, sensoriality, 3D modeling and database. Mr. Tachikawa, who oversaw the display layout, said his aim was to bring coherence to the four elements as a whole, and to achieve that, he used layered screens distinguishable from the outside but non-reflective from the inside, giving the gallery a sense of unity. Mr. Boissier explained that "Les Immatériaux" had, on the suggestion philosopher Jean-François Lyotard, originally been titled "New Materials and Creation"; and instead of a conventional exhibition, "Les Immatériaux" had been treated as a "demonstration," and visitors participated in solitude using earphones.



Kyoto University of Art & Design Project Center and kyoto ddd gallery Collaborative Exhibition "experimental studies post past" Special Talk

Speaker : Yukio Fujimoto (artist)

This was an event that clarified what 13 students in the project classes were thinking and feeling when they created their works. It was based on the overriding theme of the project-oriented classes, which was to think about the past as a useful way of thinking about the future. Yusuke Mimasu and Lyota Yagi, who led the project classes, served in the role of navigators. In the gallery, media now relegated to the past – movable type, for example – that had been used as references by the students were displayed on two tables, and the students in charge explained their highly original works, on display around the tables, which they had made using everyday materials, etc. Depth was added to the exhibition through interesting commentary offered by Mr. Fujimoto, intertwined with his own experience to date with the individual works. The final project report, which is to include outstanding passages written by participating students from the university's Department of Creative Writing, was shown as a panel display.



Graphics and Music Gallery Tour & Mini-Concert

Participants : Shunichi Kamiyama (Assistant Director, CCGA), Saya Ikeda (alumna of Kyoto City University of Arts), Sayako Obori (4th year student at Kyoto City University of Arts)

A gallery tour was led by Mr. Kamiyama, Assistant Director of CCGA, who was in charge of curation for this traveling exhibition. He described how today's graphic design came about with the emergence of mass society in the 19th century when, together with the Art Nouveau movement espoused by the likes of Toulouse-Lautrec and Mucha, posters were created for venues of musical entertainment such as theaters and music halls. For the major works from each display category – classical music, ethnic music, popular music, jazz, etc. – information was provided that cannot be gleaned simply by looking at the works: for example, the background to their creation, techniques used, special characteristics, etc. In addition, a mini-concert was held featuring two violin players from Kyoto City University of Arts' Career Design Center, playing pieces selected to match the display categories.



CCGA Print Studio Workshops

CCGA 版画工房 ワークショップ

CCGAでは版画教育の拠点としての機能を強化し、地域でのグラフィックアートの普及振興にいっそう貢献するために、小規模ながらも本格的な版画制作を行うことのできる工房を2012年に開設、市民向け版画ワークショップの定期開催を開始した。版画工房にはエッチング用プレス機等のほか、大日本印刷の前身である秀英舎で100年以上前に実際に使われていたアルビオン・プレス（活版用手動平圧印刷機）を再生して設置している。

2016年は6月11日—9月11日開催の「中林忠良展：未知なる航海—腐蝕の海へ」関連事業として、中林忠良氏を講師に迎えての銅版画制作ワークショップを開催した。初日には須賀川市立博物館の協力により、須賀川出身の江戸時代の洋画家・亜欧堂田善のエッチング作品を事例として借用し、展示室で鑑賞した。また2013年に開始した工房の一般開放も継続している。これは、CCGAでのワークショップ受講などによる版画制作の経験がある方を対象に、毎週土曜日（ワークショップ開講日およびCCGA休館日を除く）に工房を開放して、継続的に版画制作を行えるようにしたものである。

CCGAでは、グラフィックアートにより深く接する機会の得られる場として、地域の皆様が版画工房を活用していただくことを願っている。

In 2012 a print studio, small in size but enabling full-fledged printmaking, was opened at CCGA to enhance CCGA's functions as a base for providing education relating to prints and to contribute all the more to familiarity with graphic art in the local area. That same year a program of regular printmaking workshops was begun for the general public. The studio is outfitted with an etching press and other printmaking equipment, including a refitted Albion press actually used by Shueisha, the precursor of Dai Nippon Printing, over a century ago.

In 2016 the workshop events were held in conjunction with the exhibition "Tadayoshi Nakabayashi: Unknown Voyage" that ran from June 11 through September 11, and Mr. Nakabayashi served as instructor in intaglio production. On the first day of the workshop, to give the workshop participants an idea of what intaglio art is like, an exhibition of the work of Aodo Denzen (1748-1822), an early exponent of Western-style painting who was born in Sukagawa, was on view. The works on display were kindly on loan from the Sukagawa City Museum.

The Print Studio at CCGA is open for use by the general public, a service first introduced in 2013. Its use is targeted at people who already have experience in printmaking, for example through



participation in the CCGA workshops. The studio is open for them to use every Saturday (except when a workshop is being held or when CCGA itself is closed), enabling users to undertake their printmaking on a continuing basis. CCGA hopes that more and more people from the local community will avail themselves of the Print Studio as a place where they can become truly familiar with graphic art.

2016年度 中林忠良展・銅版画制作ワークショップ

日程：2016年6月25日（土）、7月2日（土）、
7月9日（土）、7月16日（土）全4日間

講師：中林忠良（銅版画家）

受講者数：10名

2016 Tadayoshi Nakabayashi Intaglio Workshop

Dates : June 25 (Sat), July 2 (Sat), July 9 (Sat),
July 16 (Sat), 2016

Instructor : Tadayoshi Nakabayashi (intaglio artist)

Number of participants : 10



Publications 2016-2017

出版活動



■ Graphic Art & Design Annual 15-16



■ ggg Books 120 ノデザイナー

■ 明日に架ける橋 ggg 展覧会ポスター 1986-2016

■ 書畫 高丘親王航海記 (協力)

■ 物質性-非物質性 デザイン&イノベーション

■ 何で行く どこへ行く 旅っていいね (協力)

■ ggg Books 120 NOSIGNER

■ Bridge Over Troubled Water ggg Exhibition Posters 1986-2016

■ Calligraphy & Picture THE VOYAGE OF PRINCE TAKAOKA (Cooperation)

■ Materiality-Immateriality Design & Innovation

■ How Will You Go, and Where? Travel is Wonderful (Cooperation)



アーカイブ事業

Archiving

High-resolution Digital Archiving of DNP's Poster Collection

所蔵ポスターの高精細デジタル・アーカイブ化

1. 概要

財団では、ポスターを体系的に収集保存するDNPグラフィックデザイン・アーカイブ事業を推進しており、現在、国内117名、海外116名、計233作家の12,889点の作品を収蔵している。

財団は、これら収蔵品の将来の経年劣化に備えると同時に、研究者による学術研究をはじめとするアーカイブの利用促進を図るため、今後数年をかけて高精細デジタル・アーカイブ化を進める。

具体的には、これらデジタル・アーカイブが、文化財として、数十年後も原色の色、諸調、質感、印刷技法などを正確に再現でき、インクジェットやオフセットによる原寸大複製やインターネット公開等、ディスプレイ表示にふさわしい、最高レベルの画像データになることを目指す。さらに、撮影機材・条件等のメタデータ、印刷技術(版式、色数、用紙等)に関わる文字情報もデジタル画像と同時に保存していく。

1. Overview

The DNP Foundation for Cultural Promotion undertakes an ongoing project archiving works of graphic design, primarily posters, that it systematically collects and preserves. Today, the DNP Poster Archives contain a total of 12,889 works by 233 designers: 117 from Japan and 116 from overseas.

Over the next several years the Foundation will be creating a high-resolution digital archive of the posters in its permanent collection. This initiative has two objectives: 1) to prepare for the inevitable deterioration of the collection with the progression of time, and 2) to promote use of the archive for academic research by scholars and students.

Specifically, the digital archiving project is targeted at creating visual data of the highest level so that even decades into the future works in the digital archive, as a cultural asset, can be reproduced accurately in terms of color, tone, texture, printing technique, etc.—as appropriate for their reproduction in their original dimensions by ink-jet or offset printing,

2. 進捗状況

2014年より京都dddギャラリーのDigital Imaging Studioにて撮影開始

- ・ 2014年7月～2015年6月
田中一光ポスター 2,717点
- ・ 2015年6月～2016年6月
永井一正ポスター 867点
永井一正版画 326点
- ・ 2016年6月～継続中
石岡瑛子ポスター
前期(～2017年3月)末の段階で、110点を完了、
2017年9月、所蔵の476点全点を完了予定
- ・ 2017年10月以降は、
福田繁雄ポスターに着手予定



posting on the internet, general display, etc. In addition, together with the digitalized visuals, data will also be stored concerning metadata (photographic equipment and conditions, etc.) and printing techniques (printing process, color numbers, etc.).

2. Progress to Date

Photographing began at kyoto ddd gallery's Digital Imaging Studio in 2014 and is proceeding according to the schedule outlined below:

- ・ July 2014—June 2015:
Posters by Ikko Tanaka: 2,717
- ・ June 2015—June 2016:
Posters by Kazumasa Nagai: 867
Prints by Kazumasa Nagai: 326
- ・ June 2016—Present:
Posters by Eiko Ishioka (476 in the Archives)
Completed as of March 2017: 110
Remainder to be completed by September 2017
- ・ Starting October 2017,
posters by Shigeo Fukuda

DNP Graphic Design Archives

DNP グラフィックデザイン・アーカイブ

◆ポスターアーカイブ (2017年3月現在)

- ① 収蔵作家: 233名 (国内作家: 117名、海外作家 116名)
- ② 総点数: 12,889点
- ③ 2016年4月～2017年3月の受入れ状況

<日本>

・上條 喬久	1点
・木田 安彦	1点
・田中 一光	3点
・永井 一正	39点
・松永 真	7点
・ライゾマティクス	12点
計	63点

<海外>

・ガヴィレ&ラスト	7点
・スイスインターナショナルエアラインズ	5点
・ノーム	3点
計	15点

◆アーカイブ作品寄贈

- ① エシロール・グラフィックアートセンター (仏)
2016年6月
福田 繁雄ポスター 30点
永井 一正ポスター 30点

◆アーカイブ作品貸出

- ① 静岡文化・クリエイティブ産業振興センター (CCC)
「静岡CCC柿落し 浅葉克己展 この国のデザインのカタチ」
2016年4月1日～5月29日
浅葉 克己作品 2点
- ② 熊本市現代美術館
「だまし絵王エッシャーの挑戦状」展
2016年4月9日～6月12日
(震災のため4月15日以降展示中止)
福田 繁雄作品 19点
福田 美蘭作品 2点
- ③ 全日本広告連盟
「第64回全日本広告連盟仙台大会」
2016年5月18日
秀英体ポスター 10点
- ④ 株式会社NHKエデュケーショナル
NHK Eテレ番組「デザインあ」、「ポスターフライト」コーナー
放映日:
2017年1月7日 (田中 一光)、1月21日 (オーデルマット)
田中 一光作品 1点
ジークフリート・オーデルマット作品 1点

◆Poster Archives (as of March 2017)

- ① Artists represented: 233
(117 domestic, 116 from overseas)
- ② Items in collection: 12,889
- ③ Items received between April 2016 and March 2017

<Domestic>

・Takahisa Kamijo	1
・Yasuhiko Kida	1
・Shin Matsunaga	7
・Kazumasa Nagai	39
・Ikko Tanaka	3
・Rhizomatiks	12
Total	63

<Overseas>

・Gavillet & Rust	7
・Norm	3
・Swiss International Air Lines	5
Total	15

◆Donations to the Archives

- ① Le Centre du Graphisme à Échirolles
June 2016
30 Shigeo Fukuda posters
30 Kazumasa Nagai posters

◆Loans of Archived Works

- ① Form of Design of This Country:
Katsumi Asaba Exhibition
Exhibition at the Center for Creative Communications (CCC)
April 1 – May 29, 2016
2 Katsumi Asaba posters
- ② The King of Illusion M. C. Escher and his Challengers
Exhibition at Contemporary Art Museum, Kumamoto
April 9 - June 12, 2016
(Because of the earthquake the exhibition was
canceled after April 15.)
19 Shigeo Fukuda posters
2 Miran Fukuda works
- ③ Japan Advertising Federation in Sendai, 2016
May 18, 2016
10 posters of "Shueitai 100"
- ④ TV Program of Japan Broadcasting Corporation,
"Design-Ah"
January 7 (Ikko Tanaka),
January 21 (Siegfried Odermatt), 2017
1 Ikko Tanaka poster
1 Siegfried Odermatt poster

国際交流事業

International Exchange

AGI Congress Seoul 2016

September 25 – 29, 2016 (AGI Open 24 + 25, 2016)

AGI 総会ソウル 2016

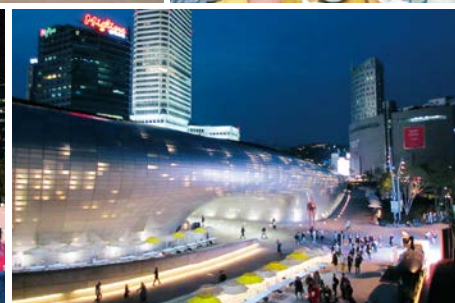
AGI (国際グラフィック連盟) が年に1度開催するAGI 総会は、国籍も世代も異なる同業デザイナー同士が交流し、互いに刺激し合う貴重な場となっている。開催国の会員たちがホストを務め、自国の歴史や文化、食、社会情勢などを肌で感じてもらうと多様なプログラムが用意される。

本年は、アン・サンス氏がとりまとめ役となり、韓国のソウルが総会の舞台となった。東大門デザインプラザ (DDP) で行われた一般公開セミナー AGI オープンは、同時通訳システムも導入され、若い世代の聴衆を中心に大盛況となった。日本からは、2015 年入会の祖父江慎氏、中村至男氏が登壇、それぞれの仕事について20分間のプレゼンテーションを行った。会員限定の総会は、サムスン美術館リウムにて2日間開催され、服部一成氏、菊地敦己氏含め、25 名ほどの会員とゲストスピーカーが登壇した。新会員は、毎年10名の審査員による審査を経て決定するが、2016年は10カ国から23名が入会を認められ、うち日本からは、色部義昭氏が新たに会員となった。



The AGI (Alliance Graphique Internationale) Congress is an annual event that brings together graphic designers of different generations and many nationalities, offering a rare opportunity for stimulating personal exchanges. AGI members from the host country play the leading role in a diverse program aimed at enabling participants to gain a first-hand understanding of their country's history, culture, food, social landscape, etc.

In 2016 the Congress took place in Seoul, Korea, with Ahn Sang-soo serving as the event's chief coordinator. AGI Open, a seminar open to the public, was held at Dongdaemun Design Plaza (DDP). Facilitated by a simultaneous interpretation system, AGI Open proved especially popular among members of the audience of the younger generation. From Japan, Shin Sobue and Norio Nakamura—who both became members of AGI in 2015—gave presentations, each lasting 20 minutes, introducing their respective work. The Congress itself, which is attended by AGI members only, took place at Leeum, Samsung Museum of Art. Over the course of two days, some 25 members, including Kazunari Hattori and Atsuki Kikuchi from Japan, served as guest speakers. Every year, new AGI members are decided at the Congress after a screening by a special panel of 10 judges. At the 2016 event a total of 23 new members from 10 countries were confirmed, including Japan's Yoshiaki Irobe.



Lars Müller BOOKS: Analogue Reality – Traveling Exhibition in Shanghai

Power Station of Art (PSA): June 24 – August 7, 2016

企画展「ラース・ミュラー 本 アナログリアリティー」 上海巡回

ラース・ミュラー氏が出版した書籍の中から自薦による100冊を、来場者が自由に手にとって楽しめるブックデザイン展(2015年、ddd/gggにて開催)が上海当代美術博物館 (Power Station of Art (PSA))へ巡回された。発電所であった建物をリノベーションして2012年に開設されたこの美術館は、中国本土初の公営による現代アートの拠点として多様な文化活動を行っている。ミュラー氏本人によるブックデザインのワークショップ、そして講演会が連日にわたり開催され、若いクリエイターたちを中心に好評を博し、テレビ局をはじめ地元メディアからの注目も集めた。

会場：上海当代美術博物館

主催：上海当代美術博物館

共催：公益財団法人DNP文化振興財団

展示デザイン：藤本壮介建築設計事務所

来場者数：約20,000人

This event in Shanghai had originally been held in 2015 at both ddd and ggg. It featured 100 books, self-selected, published by Lars Müller. Visitors could freely take the books on display in hand. In Shanghai, the exhibition took place at Power Station of Art (PSA), an art museum established in 2012 in a renovated building that had originally been a power station. As China's first contemporary art museum under public management, PSA is a base for a broad palette of cultural activities. Lars Müller gave a workshop on book design as well as lectured—events that were well received especially among young designers. The show also garnered significant attention from local television and other media.

Venue: Power Station of Art (PSA)

Organizer: PSA

Co-organizer: DNP Foundation for Cultural Promotion

Exhibition design: Sou Fujimoto Architects

Number of visitors: approx. 20,000



Provided by Power Station of Art

Support of “Made in Japan” – Opening Program of Échirolles, Centre du Graphisme

November 19, 2016 – January 29, 2017

エシロール、グラフィックデザイン・センター 開館記念企画 [Made in Japan] 開催協力

エシロール（フランス南東部、イゼール県の都市）に、グラフィックデザインの拠点が開設されることを記念したプログラム [Made in Japan] では、日本のグラフィックデザインをテーマとした企画展や講演会、学生たちの作品発表などが、新設されたデザイン・センターを中心に、近郊のさまざまな文化施設で開催された。企画展開催に伴い、財団は作家とのコミュニケーション、作品収集の支援などを行い、また、永井一正、福田繁雄、両氏のポスター各30点、高精細画像のリプロダクションによるサイトウマコト、戸田正寿、早川良雄、各氏のポスター各1点を寄贈した。

主催：エシロール、グラフィックデザイン・センター
キュレーション：ミシェル・ブーヴェ
告知物デザイン：永井一正

“Made in Japan” was a program of events commemorating the opening of a new graphic design center located in Échirolles, a commune in Isère department in southeast France. Related events took place at the center itself as well as at various cultural facilities nearby. The theme of the opening program was Japanese graphic design, and the proceedings consisted of exhibitions, talks, and shows of poster works created by students. The DNP Foundation for Cultural Promotion supported the program by communicating with Japanese designers, collecting their works, etc. It also donated 30 posters each by Kazumasa Nagai and Shigeo Fukuda, and high-resolution reproductions of one poster each by Makoto Saito, Seiju Toda and Yoshio Hayakawa.

Organizer: Échirolles, Centre du Graphisme
Curation: Michel Bouvet
Design of Publicity Materials: Kazumasa Nagai



“Made in Japan” 開催企画

- 企画展「アイ・ラブ・ジャパン」
会場：エシロール、グラフィックデザイン・センター
- 企画展「マスタース・イン・ジャパン」
会場：グオーシャルル美術館
- 学生作品：「メイド・イン・ジャパン」ポスター展
会場：カテブ・ヤシーン図書館
- 企画展「マガジンス・イン・トーキョー」＋
「ライト＆シャドー日本の写真集」
同時開催：学生による雑誌カバーデザイン展
会場：ル・ムーラン・ド・ヴィランコート
- 学生によるポスター展「20/20」
講演会：室賀清徳／U.G. サトー
会場：ラ・ランプ芸術文化ホール
- 企画展「ライフー永井一正」
会場：ドフィノワ博物館（グルノーブル）

“Made in Japan” Program

- Exhibition: “I love Japan: Graphisme et modernité”
Venue: Échirolles, Centre du Graphisme
- Exhibition: “Masters in Japan”
Venue: Musée Geo-Charles
- Poster exhibition: “Made in Japan, by Students”
Venue: Bibliothèque Kateb Yacine
- Exhibition: “Magazines in Tokyo”＋
“Light & shadow: photobooks in Japan”
Concurrently held with “Book Cover Design by Students”
Venue: Les Moulins de Villancourt
- Poster Exhibition: “20/20” (Student’s Works)
Lectures by Kiyonori Muroga / U.G. Sato
Venue: La Rampe
- Exhibition: “Life – Kazumasa Nagai”
Venue: Musée dauphinois, Grenoble



©Didier Pruvot – Echirolles. Centre du graphisme

研究助成事業

Research Support

Research Grants for Academic Studies Relating to Graphic Design and Graphic Art

グラフィック文化に関する学術研究助成

2014年からスタートしたDNP文化振興財団のグラフィック文化に関する学術研究助成は、今年も46件の応募があった。研究者の間でこのプログラムが着実に浸透してきたことを喜ばしく思う。

審査は昨年同様、書類審査である第一次審査の後、審査委員が一堂に会する第二次審査委員会を開催した。そして討議の結果、グラフィックに関わる幅広いテーマを対象とするA部門に11件、グラフィックデザイナー田中一光に関する研究が対象のB部門に1件の、合計12件の研究テーマを本年度の採択研究に選出した。あわせて、昨年採択された研究のうち助成継続希望のあった7件についても、中間報告書にもとづく審査の結果、すべての申請で継続助成が承認された。

応募された申請にはこれまでも増して質の高い研究が多く、本プログラムの意義と可能性をあらためて確認できた。審査に際しては、新規性・独創性、社会や学問分野における意義・重要性、そして研究計画の妥当性の観点から個々の申請を慎重に評価し、結果的にユニークでかつ実現可能性の高い研究が選出できたと思う。一方で、ある委員から、恵まれない研究環境にしながら頑張っている研究者にチャンスを与えるべきであるという意見も出された。これは今後の課題として検討したいと考えている。

採択された研究者の皆さまには、研究が充実したものとなり、有意義な成果の発表を聞けることを期待している。

2016年度募集要項

A部門	グラフィックデザイン、グラフィックアート全般をテーマとする研究
B部門	グラフィックデザイナー、田中一光に関する研究
助成対象	大学、美術館等の研究機関に所属する研究者、またはそれに準じる研究実績のある者
助成金額	1件につき上限50万円
助成期間	2016年11月～2018年3月31日（1回を限度に次年度に継続研究も可）
申請方法	所定様式の申請書を郵送
申請期間	2016年5月1日～7月14日



Launched in 2014, the DNP Foundation for Cultural Promotion research grants program in its third year attracted a total of 46 applications. This number demonstrates that research scholars are steadily becoming aware of the program's existence—a development that pleases us greatly.

As in previous years, the grant winners for 2016 were decided in a two-part screening process: the first part consisting of evaluation of the application documents, and the second part a final evaluation session attended by the complete judging panel. After lengthy discussions of the merits of the finalists, ultimately the judges selected a total of 12 research topics to receive grant awards. Eleven topics were chosen in Category A, which encompasses research on graphic design or graphic art in general, and one topic was selected in Category B, which calls for research relating to graphic designer Ikko Tanaka. In addition, seven of the grant winners of 2015 had requested continuation of support for a second year, and after a review of these grantees' interim reports the judges approved ongoing assistance for all seven applicants.

The applications received for 2016 were on research topics of even higher quality than before, confirming once again the significance and potential of this program. In evaluating the submitted applications, the judges carefully considered their respective merits from a variety of perspectives including novelty, originality, social or scholastic significance, and appropriateness as a research project. Amid the discussions, one judge voiced the opinion that opportunities should be given to scholars who are doing admirable research despite challenges presented by their environment. We intend to take this issue under consideration in the future.

We wish the newly selected grant winners the greatest success in carrying out their research, and we look forward to learning of their significant results.

Overview of the 2016 Grant Program

Category A	Research relating to any aspect of graphic design and graphic art
Category B	Research pertaining to graphic designer Ikko Tanaka
Eligibility	Scholars affiliated with research institutions (universities, art museums, etc.) or individuals having corresponding research credentials
Grant amount	Maximum 500,000 yen
Grant period	November 2016 – March 31, 2018 (Grants are awarded on an annual basis, with extension for a second year possible, but one time only.)
Application method	Designated application form, to be submitted by regular post
Application period	May 1 – July 14, 2016

応募件数

	国内	海外	計
A部門	40	2	42
B部門	3	1	4
計	43	3	46

Number of Applications

	Japan	Overseas	Total
Category A	40	2	42
Category B	3	1	4
Total	43	3	46

2016年度 採択研究

部門	テーマ	代表研究者	所属・職名	助成額
A	ディスレクシアに特化した和文書体と書体カスタマイズシステムの研究	朱 心茹	東京大学大学院 教育学研究科 大学院生	500,000円
A	建築の表象とグラフィックデザイン 建築展の分析を中心に	保坂 健二郎	東京国立近代美術館 主任研究員	500,000円
A	「ウィーン・キネティズム」派のテキスト絵画：先進的デザイン教育と国際的アヴァンギャルドの交錯	角山 朋子	獨協大学 非常勤講師	500,000円
A	視覚文化の日韓比較研究－女性妖怪の視覚イメージを素材として	朴 美暎	京都大学 文学部 非常勤講師	400,000円
A	「趣味と平凡」(1920-1926)という雑誌・そのデザインと国際化	チャブコヴァー・ヘレナ	早稲田大学 国際教養学部 助教	500,000円
A	グラフィックデザイン史における粟津潔の役割：金沢21世紀美術館所蔵作品・資料をもとに建築、映像・写真との関わりから再考する	鷗田 めるろ	金沢21世紀美術館 学芸員	300,000円
A	絵とともに語ることばの未来 多言語表記民話絵本のブックデザイン	山本 史	京都市立芸術大学 美術学部 デザイン科 ビジュアルデザイン専攻 非常勤講師	500,000円
A	板本から見た職人技の解明	安藤 真理子	同志社大学 文化遺産情報学研究センター 嘱託研究員	500,000円
A	レジリエンスデザインとしての避難所における情報伝達とコミュニケーション－人々の問題や解決方法を「張り紙」からよみとく－	尾方 義人	九州大学 准教授	300,000円
A	クーパー・ヒューイット国立デザイン美術館およびクーパー・ユニオン・ハーブ・ルバリン研究センターの日本のグラフィックデザイン・コレクション	野見山 桜	クーパー・ヒューイット スミソニアンデザインミュージアム リサーチフェロー	300,000円
A	パブリックイメージ形成の場としての古代ギリシャ陶器	田中 咲子	新潟大学 教育学部 准教授	250,000円
B	カバリエ投影法と多焦点の適用－田中一光のデザイン言語	肖 浪	香港中文大学 芸術学部 大学院生	450,000円

2016年度 継続研究 (2015年度 採択研究)

部門	テーマ	代表研究者	所属・職名	助成額
A	グラフィックデザイナーの著作権と生計に関する日仏比較研究	長塚 真琴	一橋大学 大学院法学研究科 教授	500,000円
A	災害におけるカラーバリアフリーの表示	土田 賢省	東洋大学 総合情報学部 教授	500,000円
A	イギリスの大衆紙『ザ・グラフィック』とファンシー・ピクチャーの復権に関する研究	佐藤 直樹	東京芸術大学 美術学部 芸術学科 准教授	500,000円
A	近代日本の広告図像における少女の表象とその受容	前川 志織	京都工芸繊維大学 美術工芸資料館 技術補佐員	500,000円
A	戦後首都理想図－ヴィジュアル・コミュニケーションにおける「東京」のグラフィック・デザイン	OSAWA Kei	東京大学 総合研究博物館 特任研究員	500,000円
A	死者イメージの視覚化に関わるヴァンキュラーな信仰実践の研究	小田島 建己	東北大学 大学院 文学研究科 専門研究員	500,000円
A	蘭字～日本近代グラフィックデザインの「始まり」の根とその発展	吉野 亜湖	静岡産業大学 情報学部 非常勤講師	500,000円

2016 Grant-awarded Research Topics

Cat.	Research Topic	Applicant	Affiliated Institution	Grant Amount (JPY)
A	A Study of Japanese Typefaces and a Typeface Customization System for Dyslexic Readers	Xinru ZHU	Graduate Student, Graduate School of Education, The University of Tokyo	500,000
A	The Representation of Architecture and Graphic Design: Through the Analysis of Architectural Exhibitions	Kenjiro HOSAKA	Curator, The National Museum of Modern Art, Tokyo	500,000
A	Text paintings of "Viennese Kineticism": An intersection of progressive design education and the international avant-garde	Tomoko KAKUYAMA	Part-time Lecturer, Dokkyo University	500,000
A	Comparative Study of the Visual Culture between Korea and Japan through the visual image of Female Ghosts	Mikyung BAK	Part-time Lecturer, Graduate School of Letters, Kyoto University	400,000
A	"Shumi to Heibon" (Hobbies and Ordinary Stuff) (1920-1926) magazine; its Design and Cosmopolitanism	Helena APKOVÁ	Assistant Professor, School of International Liberal Studies, Waseda University	500,000
A	AWAZU Kiyoshi in the History of Graphic Design in Japan: Architecture, Movie and Photograph	Meruro WASHIDA	Curator, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa	300,000
A	Telling the future of the endangered languages with visual images I Multilingual picturebook design for folktales	Fumi YAMAMOTO	Designer, Illustrator, Part-time lecturer, Visual Design Department, Kyoto City University of Arts	500,000
A	Elucidation of the expert craftsmanship from woodcuts	Mariko ANDO	Temporary Researcher, Research Center for Knowledge Science in Cultural Heritage, Doshisha University	500,000
A	The Information spreading and communication in the refuge for resilience design－Interpreting people's problems and solutions from the poster	Yoshito OGATA	Associate Professor, Faculty of Design, Kyushu University	300,000
A	Japanese Graphic Design Collections at Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum and Copper Union, Herb Lubalin Study Center	Sakura NOMIYAMA	Research Fellow, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum	300,000
A	Greek Vases as a field of shaping public image	Emiko TANAKA	Associate Professor, Faculty of Education, Niigata University	250,000
B	Application of Cavalier Perspective and Multi-focus－Design Language of Ikko Tanaka	Lang XIAO	Postgraduate Student, Fine Arts Department, The Chinese University of Hong Kong	450,000

2016 Continuation Grants (2015 Selected Research Topics)

Cat.	Research Topic	Applicant	Affiliated Institution	Grant Amount (JPY)
A	How to make a living as a graphic designer?－A comparative study between Japan and France on the role of copyright	Makoto NAGATSUKA	Professor, Hitotsubashi University	500,000
A	Color Barrier Free Displays in Disaster Situations	Kensei TSUCHIDA	Professor, The Faculty of Information Sciences and Arts, Toyo University	500,000
A	A study on the British illustrated newspaper "The Graphic" and the revival of Fancy Pictures in the 19th century	Naoki SATO	Associate Professor, Tokyo University of the Arts	500,000
A	Representation of girls and its consumption in advertisements of modern Japan	Shiori MAEKAWA	Assistant Technical Staff, Kyoto Institute of Technology, Museum and Archives	500,000
A	Visions of the postwar capital: "Tokyo" and graphic design in visual communication	Kei OSAWA	Associate Researcher, The University Museum, The University of Tokyo	500,000
A	Study of Vernacular Belief Practice with the Visualization of the Dead	Takemi ODAJIMA	Research Specialist, Tohoku University, School of Arts and Letters	500,000
A	RANJI, The Roots of Japanese Commercial Graphic Design, and the Successors	Ako YOSHINO	Part-time Lecturer, School of Information Studies, Shizuoka Sangyo University	500,000

2016-2017 Financial Support Activities

2016 – 2017 年度助成実績

1	<p>対象 第28回すかがわ国際短編映画祭</p> <p>主催 すかがわ国際短編映画祭実行委員会／ 須賀川市教育委員会</p> <p>年月 2016/5</p> <p>金額 30,000円</p> <p>備考 短編映画フェスティバルおよびコンペ</p>	<p>Target 28th Sukagawa International Short Film Festival</p> <p>Organizers Sukagawa International Short Film Festival Executive Committee, Sukagawa Board of Education</p> <p>Date May, 2016</p> <p>Amount JPY30,000</p> <p>Remarks Short film festival and competition</p>
2	<p>対象 第28回田善顕彰版画展</p> <p>主催 須賀川商工会議所青年部／ 須賀川市教育委員会後援</p> <p>年月 2017/2</p> <p>金額 50,000円</p> <p>備考 須賀川出身の江戸期の銅版画家、亜欧堂田善（あおう どうでんぜん）顕彰を目的とする市内小中学生対象の版 画コンクール</p>	<p>Target The 28th Denzen Print Award Exhibition</p> <p>Organizers Sukagawa Young Entrepreneurs Group, Sukagawa Board of Education</p> <p>Date February, 2017</p> <p>Amount JPY50,000</p> <p>Remarks Print contest for Sukagawa elementary and junior high school students aimed at spreading recognition of copper plate print artist and Sukagawa native Aodo Denzen (1748-1822).</p>



Reveiw of ggg 2016-2017

ggg 展覧会概要

ギンザ・グラフィック・ギャラリー 30周年記念 明日に架ける橋 ggg 展覧会ポスター 1986-2016

会期 = 2016年4月15日—5月28日
監修 = 永井一正
副監修 = 矢萩喜從郎
展示概要 = 2015年12月からの改修工事を終え、リニューアルオープンはギンザ・グラフィック・ギャラリー30周年記念展。1986年3月の第1回企画展「大橋正展」から、日比谷図書文化館で開催された特別展「祖父江慎＋コズフィッシュ展」まで、363枚の展覧会ポスターが会場をぎっしりと埋め尽くした。開催順に並んだそれらのポスター群は、gggの活動を振り返るとともに、この30年間の国内外のグラフィックデザインの流れを概観できるものとなった。過去を振り返るだけでなく、混沌として厳しい状況にあるグラフィックデザイン界で、ギャラリーの活動を未来に繋げたいという意志を持って展覧会タイトルを「明日に架ける橋」とした。また展覧会に合わせ、海外のデザイン関係者から「gggのイマジナリーの行方—これまでの評価と今後に期待すること」をテーマに寄せていただいたメッセージや、全ポスターを収録した図録も刊行した。

ginza graphic gallery 30th Anniversary Bridge Over Troubled Water: ggg Exhibition Posters 1986-2016

Dates = April 15 – May 28, 2016
Supervision = Kazumasa Nagai
Supervision Assistance = Kijuro Yahagi
Exhibition Overview = This exhibition was held to commemorate ginza graphic gallery's (ggg) 30th anniversary, marked by its reopening after a renovation program launched in December 2015. The gallery was filled with a total of 363 posters used to publicize its numerous exhibitions mounted through three decades: from the very first show in March 1986 that featured the works of Tadashi Ohashi, to the most recent event, a special exhibition called "Shin Sobue + cozzfish: Book Design" that took place at Hibiya Library and Museum. The posters, arranged in chronological order, offered visitors a retrospective review of ggg's activities and also presented an overview of the shifting trends in graphic design, both in Japan and abroad, during the past 30 years. In order for the exhibition to serve as more than a mere retrospective, its title, "Bridge Over Troubled Water," was chosen with the aspiration that the gallery's activities will build a bridge to the future for graphic design, which is currently in a severe state of turmoil. In conjunction with this exhibition, a catalog was published featuring all the posters as well as messages by people affiliated with the design realm overseas.



Design: Kijuro Yahagi

TDC 2016

会期 = 2016年6月3日—27日
受賞作家 = ○グランプリ = ヘンリック・クベル＋スコット・ウィリアムズ ○TDC賞 = チビン・トリュー、小林一毅、植原亮輔、村上雅士、トム・ヒングストン ○タイプデザイン賞 = ヘラルド・ウンガー ○RGB賞 = 菅野創＋やんツ ○特別賞 = 葛西薫
展示概要 = 先端的なタイポグラフィ作品が一堂に会する国際コンペティション「東京TDC賞」(東京タイプディレクターズクラブ)の成果を紹介するTDC展。2015年秋の公募に寄せられた2,800点(国内1,703、海外1,097)の応募作から厳正な審査によって選ばれた「東京TDC賞2016」。この受賞9作品をはじめ、ノミネート作品、優秀作品を合わせた約150点のタイポグラフィカルな作品を展覧。毎年、先鋭的かつ実験的な作品が選定されるが、本年度もタイポグラフィの可能性を秘めた表現、あるいは問題を提起するような作品と、表情豊かで見応えのある作品が世界中から数多く集まった。

Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

Dates = June 3 – 27, 2016
Award Winners = Grand Prix: Henrik Kubel + Scott Williams. TDC Prize: Chi-Binh Trieu, Ikki Kobayashi, Ryosuke Uehara, Masashi Murakami, Tom Hingston. Type Design Prize: Gerard Unger. RGB Prize: So Kanno + yang02. Special Prize: Kaoru Kasai
Exhibition Overview = The 2016 Tokyo Type Directors Club Exhibition introduced the results of an international competition organized by the Tokyo Type Directors Club (TDC) that brought together an array of today's most advanced works of typography. Award winners were selected from a pool of 2,800 open entries submitted starting in autumn 2015: 1,703 from within Japan and 1,097 from overseas. In all, approximately 150 works of typography were on display: not only the 9 award-winning works, but also works that reached the nomination stage as well as other outstanding entries. Every year the judges select experimental works in the vanguard of the typography field, and this year was no different. The show contained many works from all around the world that manifested hitherto unknown possibilities of typographic expression, or that piqued intellectual debate about design, or that were simply admired for their richly expressive achievements.



Design: Atsuki Kikuchi

2016 ADC展

会期 = 2016年7月4日—8月6日 / 8月12日—9月3日 (夏休み特別企画)
受賞作家 = ○ADC会員賞 = 葛西薫＋仲條正義、服部一成、佐藤卓＋野間真吾 ○原弘賞 = 浅葉克己 <以下G8にて展示> ○グランプリ = 榎本卓朗＋田中嗣久＋福部明浩＋市橋織江＋中島広樹 ○ADC賞 = 宮下良介＋太田祐美子＋加藤純平、二澤平治仁＋浅井雅也、麻生哲朗、木住野彰、吉田ユニ、岡本学＋山本康一郎＋国井美果＋平井利和、池澤樹＋山本一磨＋野添剛士＋ステファン・フォン・ボルベリー＋内田将二、中村至男、細川剛
展示概要 = ADC (東京アートディレクターズクラブ)は、1952年の創立以来日本の広告・デザイン界の最も名譽あるものの一つとして注目を集める。2016年度ADC賞は、15年5月から16年4月までの1年間に発表された多ジャンルにおよぶ約8,000点の応募作品の中から、79名の会員によって厳正な審査が行われ選出された。本展ではこの審査会で選ばれた受賞作品と優秀作品を、ggg [会員作品]、G8 [一般作品]の2会場で紹介。また今年は夏休み企画として、会員一般部部門の受賞作品を展示した特別展も行った。

2016 Tokyo Art Directors Club

Dates = July 4 – August 6, 2016 / August 12 – September 3, 2016 (Special Exhibition)
Award Winners = ADC Members Award: Kaoru Kasai + Masayoshi Nakajo; Kazunari Hattori; Taku Satoh + Shingo Noma. Hara Hiromu Award: Katsumi Asaba. Grand Prix (shown at Creation Gallery G8): Takuro Enomoto + Tsugihisa Tanaka + Akihiro Fukube + Ori Ichihashi + Hiroki Nakajima. ADC Award: Ryosuke Miyashita + Yumiko Ota + Junpei Kato; Haruhito Nisawadaira + Masaya Asai; Tetsuro Aso; Shogo Kishino; Yuni Yoshida; Manabu Okamoto + Koichiro Yamamoto + Mika Kunii + Toshikazu Hirai; Tatsuki Ikezawa + Kazuma Yamamoto + Takeshi Nozoe + Stefan Von Borvely + Shoji Uchida; Norio Nakamura; Go Hosokawa.
Exhibition Overview = Since its founding in 1952, the Tokyo ADC has continuously undertaken activities to promote advertising and design in Japan. The Tokyo ADC Awards garner attention as one of the highest honors presented in Japan's advertising and design fields each year. The 2016 award winners were chosen by 79 members from roughly 8,000 entries in numerous genres released between May 2015 and April 2016. The award-winning and other outstanding works were shown at two venues: ggg (works by ADC members) and G8 (works by non-members). Together they offered visitors a rich panorama of the year's most brilliant achievements in these fields.



Design: Masahiro Kakinokihara

ノザイナー かたちと理由

会期＝2016年9月16日―10月31日

作家略歴＝ソーシャルデザインイノベーション(社会や未来により良い変化をもたらすためのデザイン)を理念としたデザインファーム。大きな問いを見だし、社会必要な美しい関係性を設計できるチームでありたい。そんな思いから、「見えないものをデザインする人」を意味する「NOSIGNER」として、デザイン活動続ける。また、経済活動としてのデザインのみならず、災害時に役立つデザインを共有する「OLIVE PROJECT」をはじめとしたオープンソースデザイン、地場産業、科学技術、教育、サステナビリティ、文化交流などの分野で社会に意義のあるイノベーションを生み出している。

展示概要＝一階では「デザインは、モノの生物学である」という考えに基づき、人工物と自然物を対比させ、デザインやかたちが生まれる理由に迫った。自然現象が形を生み出すプロセスを辿ることで、ノザイナーのデザインの発想、思考方法を伺い知ることの出来る内容となった。また地階では数々のデザインプロジェクトを展示することにより、デザインと社会の接点を拡張しようとしてきたノザイナーの今までの取り組みを紹介した。

NOSIGNER: Reason Behind Forms

Dates = September 16 – October 31, 2016

Artist Profile = NOSIGNER is a design firm that identifies challenges in society and brings innovative solutions in return. Just as their name "NOSIGNER" stands for "professionals who design intangible things," they work beyond conventional disciplines for a more holistic design. Through their works, NOSIGNER aims to create social innovation in various fields, including local industries, technology, education, sustainability, cultural exchange and open source design.

Exhibition Overview = In the ground level of the gallery, NOSIGNER probed the reasons why design and form are born, using comparisons of artificial objects and works of nature, based on the belief that "design is the biology of objects." By tracing the processes by which natural phenomena give birth to forms, the works on exhibit here enabled visitors to understand NOSIGNER's design ideas and thought processes. In the basement level, a host of NOSIGNER's design projects to date were on display, serving as an apt introduction to how NOSIGNER has sought to expand the connections between design and society.



Design: NOSIGNER

榎本了吾コーカイ記

会期＝2016年11月11日―12月24日

作家略歴＝1947年東京生まれ。武蔵野美術大学造形学部卒業。クリエイティブ・ディレクター、プロデューサー。株式会社アタマトテ・インターナショナル代表。日本文化デザインフォーラム理事・副代表幹事。京都造形芸術大学客員教授。大正大学地域構想研究所特命教授。グラフィックデザインだけではなく、編集、出版、文化イベント、TV番組制作等の幅広いジャンルの仕事を展開する。

展示概要＝一階では澁澤龍彦の遺作となった小説「高丘親王航海記」に啓示を受け、3年以上の年月を費やして誕生した新作を発表した。つなぐと10メートルにも及ぶ「繪巻」と細密な描写の「圖繪」に加え、全文を筆写した渾身のカリグラフィ作品が会場を埋めた様子は圧巻。地階も小学校時代、学生時代の初期作品に始まり、実験演劇室「天井桟敷」の仕事、数々の映画や演劇やダンスのポスター、月刊「ピククリハウス」やエディトリアルな仕事、アイデアスケッチなどがぎっしりと並び、榎本氏の多彩な活躍ぶりが伺える、賑やかで盛り沢山な展示となった。

Enomoto Ryoichi Kokaiki

Dates = November 11 – December 24, 2016

Artist Profile = Ryoichi Enomoto was born in Tokyo in 1947 and graduated from Musashino Art University's Department of Art and Design. As a creative director and producer, he wears many hats: as head of Atamatote International design studio, director and vice-chair of Japan Inter-Design Forum, visiting professor at Kyoto University of Art and Design, and specially appointed professor at Taisho University's Regional Planning Research Center.

Exhibition Overview = The first floor was devoted to a new work, created over a period of more than three years, inspired by Tatsuhiko Shibusawa's posthumously published novel *Takaoka Shinno Kokaiki* (The Travels of Prince Takaoka). The work consisted of a finely illustrated "picture scroll", augmented by the full text of Shibusawa's novel painstakingly transcribed in elaborate calligraphy. The basement level was filled to capacity with Mr. Enomoto's early works from his student days, works created for the experimental theater troupe Tenjo Sajiki, numerous publicity posters for films, plays and dance performances, editorial work for the monthly magazine *Bikkuri House* and other publications, idea sketches, and much more. Taken all together, the many works on display vividly demonstrated Mr. Enomoto's phenomenal versatility.



Design: Ryoichi Enomoto

仲條正義 IN&OUT,あるいは飲&嘔吐

会期＝2017年1月13日―3月18日

作家略歴＝1933年東京生まれ。1956年東京藝術大学美術学部図案科を卒業後、資生堂宣伝部、デスラを経て1961年仲條デザイン事務所設立。主な仕事に40年以上にわたった資生堂「花椿」誌のアートディレクション及びデザイン、資生堂バーラーのロゴ及びパッケージデザイン、銀座松屋、スパイラル、東京都現代美術館、細見美術館のCI計画、またNHK Eテレ「にほんごであそぼ」のカルタイラスト、『暮らしの手帖』誌の表紙イラストなど、グラフィックデザインを中心に活動。

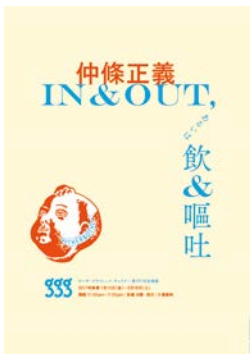
展示概要＝御歳83の仲條氏が「MOTHER & OTHERS」をテーマにスイスサイズの新作に挑戦。全く衰えることのない若々しい感性、模倣すら寄せ付けない圧倒的な存在感を示す、新作ポスター22点がギャラリーの一階に並んだ。地階には主にこれまで精力的に開いてきた個展で制作された作品を展示。そして会場の真ん中に置かれた特大の展示台には、40年以上にわたりアートディレクターを務めた資生堂の企業文化誌、仲條と言えはの「花椿」。今見ても色褪せることのない瑞々しいデザインが注目を集めた。

Masayoshi Nakajo IN&OUT

Dates = January 13 – March 18, 2017

Artist Profile = Masayoshi Nakajo was born in Tokyo in 1933. In 1956, after graduating from Tokyo National University of Fine Arts & Music (now called Tokyo University of the Arts), he joined the advertising department at Shiseido. Later he moved to Deska until 1961, when he established Nakajo Design Office. Nakajo's major work includes: art direction and design for Hanatsubaki, Shiseido's cultural magazine, and logo and packaging design for Shiseido Parlour; corporate identity (CI) planning for Matsuya Ginza, Wacoal Spiral, the Museum of Contemporary Art Tokyo, and Hosomi Museum.

Exhibition Overview = At 83, Masayoshi Nakajo continues to take up new challenges—here, by creating new works of outsize dimensions on the theme of "MOTHER & OTHERS." The ground floor was filled with 22 new creations manifesting Mr. Nakajo's ever-youthful approach to his art and his overwhelming presence that utterly defies imitation. The basement floor was dedicated primarily to works he has created in conjunction with his many one-man shows mounted through the years. The centerpiece of the exhibition was an unusually large display table on which were placed copies of Hanatsubaki, for which he served for more than 40 years. Its design garnered much attention from visitors for its unfaded freshness, even today.



Design: Kaoru Kasai

Reveiw of ddd 2016-2017

ddd 展覧会概要

21世紀琳派ポスターズ 10人のグラフィックデザイナーによる競演

会期＝2016年4月4日－5月13日
監修＝永井一正
展示デザイン＝服部一成
参加作家＝浅葉克己、奥村毅正、葛西薫、勝井三雄、佐藤晃一、永井一正、仲條正義、服部一成、原研哉、松永真
展示概要＝琳派400年を記念してgggで開催された企画展の巡回展。第一線で活躍するデザイナー10人に琳派からインスパイアされたポスター作品の制作を依頼。動植物を描いたもの、扇面をモチーフにしたもの、曲線にこだわったもの、金箔を使用したもの、風神雷神図をイメージさせるものなど、デザイナーが各自の解釈で表現したユニークかつバラエティに富んだ「21世紀琳派」の競演となった。B倍サイズ4連の作品を、銀座とは異なり屏風仕立てに立て一堂に展示。ガラス面を使った開放感のある白い空間では、適宜座って鑑賞できる什器も設置。琳派の生まれた京都ならではのきらびやかかつ落ち着いたある展示空間を演出した。

21st Century Rimpa Posters: Competitive Works by 10 Graphic Designers

Dates = April 4 – May 13, 2016
Supervision = Kazumasa Nagai
Layout Design = Kazunari Hattori
Participating Designers = Katsumi Asaba, Kenya Hara, Kazunari Hattori, Kaoru Kasai, Mitsuo Katsui, Shin Matsunaga, Kazumasa Nagai, Masayoshi Nakajo, Yukimasa Okumura, Koichi Sato
Exhibition Overview = For this exhibition, in commemoration of the 400th anniversary of the Rimpa school, ten of Japan's most prominent designers were requested to produce posters inspired by the Rimpa style. The result was an array of unique and widely varied "21st Century Rimpa" works each expressing the interpretative perspective of their designer: works depicting plants and animals, works whose motifs were gleaned from the art of folding fans, works intently focused on use of curved lines, works employing gold leaf, works using images suggestive of traditional paintings of the wind and thunder gods. Each designer created four outside posters that were juxtaposed to look like a four-panel folding screen. For this occasion the gallery was also outfitted with furnishings allowing visitors to sit and admire the works on display in an bright, open atmosphere enhanced by the large glass surfaces. The result was a resplendent and peaceful display space befitting Kyoto, where Rimpa was born.



Design: Kazumasa Nagai

ライゾマティクス グラフィックデザインの死角

会期＝2016年5月26日－7月9日
作家略歴＝2006年設立。デザイン、アート、建築、数学、工学など様々なバックグラウンドを持つ個性豊かなクリエイター、エンジニアからなる少数精鋭のプロダクション。既存の枠組みを越えたクリエイションにより、常に新たなフォーマットを生み出し続けている。
展示概要＝gggからの巡回。従来ブラックボックス化されている、デザインにおける抽象的な工程を明確に言語化することで、グラフィックデザインの制作における創造性を浮き彫りにする試み。グラフィックデザイン界のレジェンドである田中一光、福田繁雄、永井一正、横尾忠則の四氏が手がけた膨大なポスターを徹底的に解析し、「配色」「構成」「感性」という3要素及びそれらを掛け合わせたグラフィックにより、従来のデザインフローとは違う新たなグラフィックデザインのプロセス、グラフィックデザインの「死角」に迫った。京都では「感性」ブース映像へのコンテンツ追加と最終的なグラフィックデザインへのブラッシュアップも行われた。

Rhizomatiks: The Blind Spot of Graphic Design

Dates = May 26 – July 9, 2016
Artist Profile = Founded in 2006, Rhizomatiks is a production studio embracing an eclectic mix of elite and unique creative artists and engineers from various backgrounds: design, art, architecture, mathematics, engineering science, etc. Through creative endeavors transcending beyond conventional parameters, Rhizomatiks continuously generates new formats.
Exhibition Overview = This exhibition had originally been mounted at ggg. By clearly verbalizing the abstract processes by which design is created—something long considered undefinable—Rhizomatiks has attempted to bring into sharp relief the creative aspect of graphic design production. To do so its members exhaustively analyzed the vast bodies of poster works of four luminaries in the pantheon of Japanese graphic designers: Ikko Tanaka, Shigeo Fukuda, Kazumasa Nagai and Tadanori Yokoo. By examining their works in terms of three elements—color schemes, composition and sensitivity—and the graphics derived from those elements' hybridization, Rhizomatiks probed for a new graphic design process unlike the conventional workflow: the "blind spot" of graphic design. For the exhibition in Kyoto, content was added to the "sensitivity" booth visuals and brush-up was performed to the final graphic designs.



Design: Hiroyasu Kimura

物質性－非物質性 デザイン&イノベーション

会期＝2016年9月8日－10月29日
後援＝在日フランス大使館、アンスティチュ・フランセ日本
協力＝アンスティチュ・フランセ関西、ポロレ・ロジスティクス・ジャパン株式会社、KAIRO'S Art Consulting、かみ添、中京大学大学院 情報科学研究科、Labex Arts-H2H、名古屋芸術大学、ボンビドゥー・センター、成安造形大学
展示デザイン＝NOSIGNER
キュレーター＝ミュリエル・ラディック
出展作家＝フランソワ・アザンブール、ジャン＝ルイ・ボワシエ、藤幡正樹、マリ＝アンジュ・ギュミノ、Hosoo Archive / ULTRA FACTORY
Kyoto University of Art and Design、ウラウ・リン・ヤンセン・トマ・ヴァイリー、NOSIGNER、大西康明、Softpad、Studio GGSV
展示概要＝1985年にボンビドゥー・センターで開催された哲学者ジャン＝フランソワ・リオターレ監修の「非物質的なもの」という展覧会の30周年を記念し「物質性と非物質性」をテーマに「物質的」世界と「非物質的」世界の出会いと対峙から生まれる、新たな創造とデザインのような形を探索した。

Materiality – Immateriality Design & Innovation

Dates = September 8 – October 29, 2016
Support = Ambassade de France au Japon, Institut français du Japon
Cooperation = Institut Français du Japon – Kansai, Bolloré Logistics Japan K.K., KAIROS Art Consulting, Kamisoe, Chukyo University Graduate School of Information Science and Engineering, Labex Arts-H2H, Nagoya University of the Arts, Centre Pompidou, Seian University of Art and Design
Exhibition Design = NOSIGNER
Curator = Murielle Hladik
Exhibiting Artists = François Azambourg, Jean-Louis Boissier, Masaki Fujihata, Marie-Ange Guillemot, Hosoo Archive / ULTRA FACTORY / Kyoto University of Art & Design, Laura Lynn Jansen + Thomas Vailly, NOSIGNER, Yasuaki Onishi, softpad, Studio GGSV: Gaëlle Gabillet & Stéphane Villard
Exhibition Overview = In 1985 an avant-garde and innovative exhibition was mounted at Paris's Centre Pompidou, under the direction of philosopher Jean-François Lyotard, titled Les Immatériaux. This exhibition was put together to commemorate the 30th anniversary of that earlier show. Through four genres—new media, sensoriality, 3D modeling and database—it explored diverse new forms of creation and design born from the meeting and confrontation between the "material" and "immaterial" realms.



Design: Hiroshi Toyama / Softpad

**京都 ddd ギャラリー・京都工芸繊維大学
アートマネージャー養成講座連携企画展
なにで行く どこへ行く 旅っていいね**

会期＝2016年11月11日～12月3日
主催＝公益財団法人DNP文化振興財団、
京都工芸繊維大学美術工芸資料館
協力＝京都・大学ミュージアム連携
企画＝京都工芸繊維大学アートマネージャー養成講座2015年度受講生9名
展示概要＝dddは京都への移転を機に、教育機関や研究機関との連携を深め、若い世代にグラフィックデザインの魅力を伝え、デザインの歴史を再検証するなどの活動にも挑戦。その新たな展開としての大学連携特別展の第一弾。本展では、旅を、移動、場所、旅がもたらす楽しさや感傷といった視点で捉えたポスターを選定。移動手段がどう広がり、地域と世界の情報が人々へどう伝わったか、また旅に対する感情はどう喚起されたか、ポスターを通じて旅をみつめた展覧会。DNP文化振興財団と京都工芸繊維大学美術工芸資料館所蔵の豊富なポスター・コレクションの中から、「旅」をテーマに選りすぐられた多彩な作品を展示した。

**A collaboration between kyoto ddd gallery and
the Art Manager Training Program of
Kyoto Institute of Technology
How Will You Go, and Where?
Travel is Wonderful**

Dates = November 11 – December 3, 2016
Organizers = DNP Foundation for Cultural Promotion, Museum and Archives of Kyoto Institute of Technology
Cooperation = University Museum Association of Kyoto
Planning = 9 students in the 2015 Art Manager Training Program of Kyoto Institute of Technology
Exhibition Overview = Following its relocation to Kyoto, the gallery began broadening its scope of activities by deepening ties with educational and research institutions, fostering reexaminations of the history of design. In this connection, this exhibition was the first in what will become a series of special shows held in conjunction with universities. The posters selected treat the theme of "travel" from perspectives including movement, location, and the enjoyment and sentiments that accompany travel. Through these posters, the exhibition enabled visitors to examine how means of transportation have expanded, how information on regions or the world have been communicated to people, and how emotions toward travel have been evoked. A wide variety of works relating to travel were gleaned from the collections of the DNP Foundation for Cultural Promotion and the Museum and Archives of Kyoto Institute of Technology.



Design: Akihiro Ogawa

**京都造形芸術大学プロジェクトセンター×
京都 ddd ギャラリー連携企画展
experimental studies | post past**

会期＝2016年12月14日～24日
主催＝公益財団法人DNP文化振興財団、
京都造形芸術大学
監修＝佐藤淳
ディレクション＝八木良太、見増勇介、村松美賀子
協力＝有限会社佐々木活字店、
国光オブラート株式会社
展示概要＝2016年度、京都造形芸術大学は公益財団法人DNP文化振興財団の協力のもと、従来の印刷による技術や表現とは異なる発見を求め、創造するための連携プロジェクトを実施。これに参加した学生たちは、印刷や刻字にまつわる現在と過去を行き来し、そこからグラフィックデザインの未来を見つめることで、新たな発見のきっかけを探り続けてきた。未来について考えるためには、まだ見ぬ先端(post)よりも、過ぎ去ったもの(past)について考えることの方に幾分可能性がある。それは過去から未来へとバトンを渡す、創造のチャレンジ。過去と未来を同時にみつめる学生たちの眼差しとしての展覧会となった。

**A collaboration between Kyoto University of
Art & Design Project Center and
kyoto ddd gallery
experimental studies post past**

Dates = December 14 – December 24, 2016
Organizers = DNP Foundation for Cultural Promotion, Kyoto University of Art & Design
Supervision = Jun Sato
Direction = Lyota Yagi, Yusuke Mimasu, Mikako Muramatsu
Cooperation = Sasaki Katsuji Co., Ltd., Kokko Oblate Co., Ltd.
Exhibition Overview = In 2016 Kyoto University of Art & Design, in cooperation with the DNP Foundation for Cultural Promotion, carried out a joint creative project seeking new discoveries that diverge from the techniques and modes of expression of conventional printing. The students who participated treaded back and forth between the present and past as they relate to printing and carved lettering in a quest for graphic design of the future, looking for new discoveries. In thinking about the future, rather than focusing on what is yet to come on distant horizons (post), thinking about what has come before (past) offers somewhat greater possibilities. This is the challenge posed by creativity, taking the baton of what has been in the past and passing it on to the future. In this way, this was an exhibition reflecting the students' simultaneous gaze upon the past and the future.



Design: Yusuke Mimasu

グラフィックとミュージック

会期＝2017年1月20日～3月18日
展示概要＝CCGAからの巡回。今日の姿のグラフィックデザインが誕生した19世紀から、グラフィックデザインと音楽は互いに影響を与え合ってきた。それから現在まで、グラフィックデザイナーたちはさまざまなジャンルの音楽の個性を視覚化してきた。依頼を受けて音楽イベントの告知ポスターやレコード・CDジャケットなどを制作するだけでなく、音楽家や楽曲からインスパイアを受けて自ら作品を制作することもあり、彼らが音楽のイメージを多彩に表現しようとした創意がうかがえる。本展では、DNP文化振興財団所蔵作品の中から音楽に關係するポスターを紹介。デザイナーが音楽をどのように表現しているか、「聞くこと」と「見ること」のクロスオーバーから生まれた作品を展示。

Graphics and Music

Dates = January 20 – March 18, 2017
Exhibition Overview = Ever since graphic design as we know it today was born in the 19th century, it has had influences on music, and vice versa. Throughout this time, graphic designers have given visual form to the characteristics unique to various musical genres. They not only create publicity posters for musical events or design record or CD jackets on a commercial basis; they also create, of their own initiative, works inspired by musicians or musical works, demonstrating originality in the varied ways they seek to express a musical image. This exhibition, which had originally been mounted at CCGA, featured posters in the permanent collection of the DNP Foundation for Cultural Promotion that are in some way related to music. It introduced works born from a blend of the auditory and visual realms, providing insight into how graphic designers strive to express music.



Design: 3pts.design

TDC 2016

Tokyo Type Directors Club Exhibition 2016

会期＝2016年7月22日～8月27日
Dates = July 22 – August 27, 2016



Design: Atsuki Kikuchi

Reveiw of CCGA 2016-2017

CCGA 展覧会概要

グラフィックとミュージック Graphics and Music

会期 = 2016年3月1日—6月5日
Dates = March 1 – June 5, 2016



特別展 第28回田善顕彰版画展 The 28th Denzen Print Award Exhibition

会期 = 2017年2月5日—2月12日
Dates = February 5 – 12, 2017



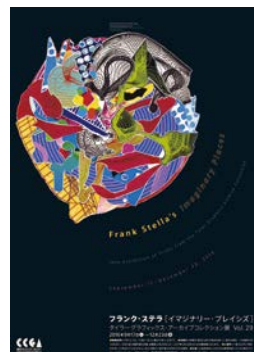
中林忠良展：未知なる航海—腐蝕の海へ Tadayoshi Nakabayashi: Unknown Voyage

会期 = 2016年6月11日—9月11日
Dates = June 11 – September 11, 2016



フランク・ステラ〈イマジナリー・プレイス〉： タイラーグラフィックス・ アーカイブコレクション展 Vol.29 Frank Stella's *Imaginary Places*: 29th Exhibition of Prints from the Tyler Graphics Archive Collection

会期 = 2016年9月17日—12月23日
Dates = September 17 – December 23, 2016



ギンザ・グラフィック・ギャラリー

開設 1986年3月4日
名称 ギンザ・グラフィック・ギャラリー（略称／ggg）
所在地 〒104-0061
東京都中央区銀座7丁目7番2号 DNP銀座ビル
Phone:03-3571-5206
Fax:03-3289-1389
開館時間 午前11時～午後7時
休館 日曜日、祝日
監修 永井一正

京都dddギャラリー

開設 1991年11月5日（大阪・堂島）
2007年5月24日 大阪・南堀江に移転
2014年10月9日 京都・太秦に移転
名称 京都dddギャラリー
所在地 〒616-8533
京都府京都市右京区太秦上刑部町10
Phone:075-871-1480
Fax:075-871-1267
開館時間 午前11時～午後7時（土曜・日曜特別開館午後6時まで）
休館 日曜日、祝日
監修 永井一正

CCGA 現代グラフィックアートセンター

開設 1995年4月20日
名称 CCGA現代グラフィックアートセンター
所在地 〒962-0711
福島県須賀川市塩田宮田1
Phone:0248-79-4811
Fax:0248-79-4816
開館時間 午前10時～午後5時（入館は午後4時45分まで）
休館 月曜日（祝日・振替休日の場合はその翌日）、
祝日の翌日（土・日にあたる場合は開館）、
展示替え期間中、冬期（12月下旬～2月末）
入場料 一般＝300円、学生＝200円、
小学生以下と65歳以上および障がい者手帳をお持ちの方は無料。
サロン
利用料 200円

企画・運営 公益財団法人DNP文化振興財団
<http://www.dnp.co.jp/foundation>

ginza graphic gallery

Establishment: March 4, 1986
Name: ginza graphic gallery (ggg)
Location: DNP Ginza Building, 7-2 Ginza 7-chome,
Chuo-ku, Tokyo 104-0061
Phone: +81 3 3571 5206
Fax: +81 3 3289 1389
Opening Hours: 11:00am to 7:00pm
Closed on Sundays and Holidays
Adviser: Kazumasa Nagai

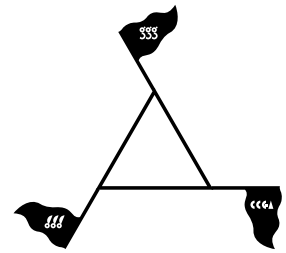
kyoto ddd gallery

Establishment: November 5, 1991 in Dojima, Osaka
Moved May 24, 2007 to Minami Horie, Osaka
Relocated October 9, 2014 to Uzumasa, Kyoto
Name: kyoto ddd gallery
Location: 10, Kamikeibuchō, Uzumasa,
Ukyoku, Kyoto, 616-8533
Phone: +81 75 871 1480
Fax: +81 75 871 1267
Opening Hours: 11:00am to 7:00pm (Until 6:00pm on Saturdays, irregularly open on Sundays)
Closed on Sundays and Holidays
Adviser: Kazumasa Nagai

Center for Contemporary Graphic Art

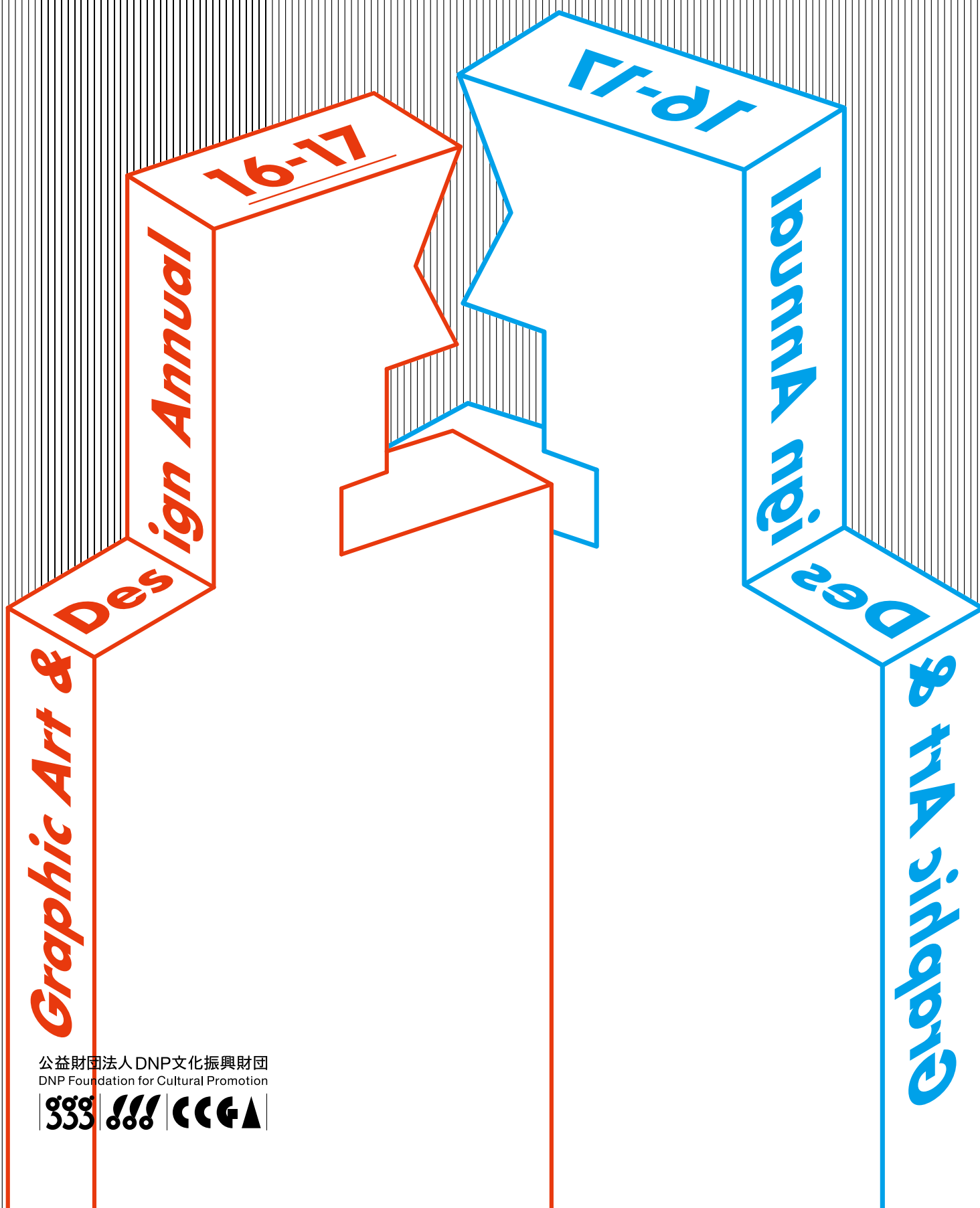
Establishment: April 20, 1995
Name: Center for Contemporary Graphic Art (CCGA)
Location: Miyata 1, Shiota, Sukagawa-shi,
Fukushima 962-0711
Phone: +81 248 79 4811
Fax: +81 248 79 4816
Opening Hours: 10:00am to 5:00pm (Admission until 4:45pm)
Closed on Mondays (Tuesday if Monday is a public holiday),
the day immediately after a public holiday (except Saturday and Sunday),
between exhibitions and during winter (late December through February)
Admission: Adults=¥300, Students=¥200,
Free for young children (through elementary school), senior citizens (65 and over) and the disabled.
Salon Utilization Fee: ¥200

Planning and Operation: DNP Foundation for Cultural Promotion
<http://www.dnp.co.jp/foundation>



Graphic Art & Design Annual 16-17 ggg ddd CCGA

発行	公益財団法人DNP文化振興財団 〒104-0061 東京都中央区銀座7-7-2 DNP銀座ビル Phone: 03-5568-8224
企画・編集	公益財団法人DNP文化振興財団
アートディレクション	松永 真
デザイン	松永 真次郎
デザインアシスト	峯 祥子
表紙デザイン	仲條 正義
撮影	藤塚 光政 (ggg会場写真) 堺 亮太、川並 京介 (gggギャラリートーク) 吉田 亮人 (ddd会場写真、ギャラリートーク)
翻訳	室生寺 玲
協力	河尻 亨一
印刷・製本	大日本印刷株式会社



公益財団法人DNP文化振興財団
DNP Foundation for Cultural Promotion

