

世界グラフィックデザインフェア2003 International Graphic Design Fair 2003

アジアではじめての「世界グラフィックデザイン会議」にあわせて開催される「世界グラフィックデザインフェア2003」では、世界のポスターや現代日本のポスター展、国際学生ポスターコンペ、展示会、市民フォーラムなど多彩な催しで皆さまを歓迎します。

The International Graphic Design Fair will run concurrently with the 2003 Icograda CONGRESS NAGOYA JAPAN. This Graphic Design Fair will welcome visitors with a series of events including displays of posters from Japan and the rest of the world, an international student poster competition, various exhibits and a forum for the general public.

フェアプログラム Fair Program

世界グラフィックデザイン会議 2003 Icograda CONGRESS NAGOYA JAPAN

7 Tues.	8 Wed.	9 Thurs.	10 Fri.	11 Sat.	12 Sun.	13 Mon.
グラフィックプレゼンテーション Graphic Presentation (F1) (C2)						
JAGDAメンバーズ・ポスター展 PART 1 マイベストワン・ポスター JAGDA Members' Poster Exhibition PART1: My Best Poster Exhibition (F2)						
伝統産業×グラフィックデザイン Traditional Industry x Graphic Design (F3)						
国際学生ポスターコンペティション・NAGOYA International Student Poster Competition-NAGOYA (F4) (F6)						
世界ポスター展・地球人 (Poster Summit - Earthlings) Poster Summit - Earthlings (F5)						
JAGDAメンバーズ・ポスター展 PART 2 サポート・ポスター JAGDA Members' Poster Exhibition PART2: Icograda 2003 NAGOYA Poster Expressions (F7)						
「EXPO 2005 AICHI, JAPAN」キャンペーンポスター展 EXPO 2005 AICHI, JAPAN Poster Exhibition (F8)						
エコプロポーザル展 Eco-proposal Exhibition (F9)						
「名古屋まつり」ポスター・イラストレーションコンペ優秀作品展 Award Works' Exhibition, Illustration Competition for the Poster of Nagoya Festival 10月15日(水)まで Until Wed., 15 October (F10)						
デザイン・デパート デザイン・デパート (Design Department Store) 福田繁雄 ポスターウォーズ展 Shigeo Fukuda Poster Exhibitin 'POSTER WARS' (F11)						
美濃和紙展 Mino Paper Exhibition (F12)						
夜楽 Social Evening (F14)					市民フォーラム Forum for the General Public (F13)	

8 > 11 Oct.
10:00 - 18:00

F1 Nagoya
Congress
Center

C2 Nagoya
Congress
Center

グラフィックプレゼンテーション

IT・情報機器、デザイン関連ソフトウェアなどを展示し、最新のデザイン動向や新商品開発に果たすデザインの役割について広く紹介。あわせて、デザイン教育機関の紹介・作品展示も行います。またヴィジュアルを重視し、最新のハイテク技術を駆使した映像出展ゾーンを設け、グラフィックデザインの持つ総合的な可能性を探求します。

会場:名古屋国際会議場「白鳥ホール」「イベントホール」

Graphic Presentation (showcasing emerging design approaches)

This three-tiered display will feature the latest design trends and the role that design plays in developing new products such as information technology tools and design-related software; an introduction of design-related educational institutions and their work; and an image/video exhibit utilising the latest visually oriented technology, where we will consider the integrated possibilities of graphic design.

Venues: Nagoya Congress Center 'Shirotori Hall' and 'Event Hall'

8 > 11 Oct.
10:00 - 18:00

F2 Nagoya
Congress
Center

JAGDAメンバーズ・ポスター展

PART 1 マイベストワン・ポスター

社団法人日本グラフィックデザイナー協会 (JAGDA) の設立 25周年を記念して、1981年から2003年までに発行された「JAGDA年鑑」に掲載されたポスターの中から、会員自身が選んだベストワンポスターを展示します。また、特別展示コーナーで国際的なイベントポスターなども展示します。

会場:名古屋国際会議場「展示室211-212」

JAGDA Members' Poster Exhibition

PART1: My Best Poster Exhibition

The Japan Graphic Designers Association Inc. (JAGDA) was founded 25 years ago, and began publishing annuals in 1981. To commemorate this anniversary, JAGDA members have chosen what they consider the best posters from all 23 JAGDA annuals. A selection of international event posters will also be displayed.

Venue: Nagoya Congress Center 'Exhibition Room 211-212'

7 > 13 Oct.

F7 Map-3
B-1

関連イベント

PART 2 サポート・ポスター

会場:金山総合駅中央コンコース・インターコモン(金山南ビル)

Related Event

PART2: Icograda 2003 NAGOYA Poster Expressions

Venues: Central Concourse of Kanayama Station & Inner Open Space of Kanayama Minami Bldg.

8 > 11 Oct.
10:00 - 18:00

F3 Nagoya
Congress
Center

伝統産業×グラフィックデザイン

伝統産業にグラフィックデザイナーの感性を注ぐことで、時代の息吹を感じる製品を生みだします。そうした発想のもと、モノづくりの地域、愛知・名古屋の伝統産業である「陶磁器」「三河もめん」「名古屋扇子」を素材に、グラフィックデザイナーが新たな視点からのデザインを提案します。

会場:名古屋国際会議場「会議室222-223」

Traditional Industry x Graphic Design

(graphic designers' alternative media exhibition)

This exhibition will showcase traditional products that unite the sensitivity of graphic designers with that of traditional crafts. These include the crafting traditions of the Nagoya area: Mikawa-momen (cotton), Nagoya-sensu (ceremonial folding fans) and ceramics for which graphic designers will propose new designs from new perspectives.

Venue: Nagoya Congress Center 'Room 222-223'

分かりやすさ Clarity



これから何をすべきか

前田ジョン(米)

反応する鉛筆、折れるコンピュータ



われわれがコンピュータの画面を通して見ているものは、コンピュータが行うわずかな部分だけである。その裏に隠されたプロセスを知れば、コンピュータは限りない可能性を示してくれる。氏の実家は豆腐屋。氏はその作り方を学ぶことによって、プロセスの重要性を体得したのかもしれない。

氏の作品にはユーモアがあふれている。マイクに吹きかける息に反応して回る風車。マウスに合わせて日付の花火が上がるカレンダー。すべてが“Reactive”だ。その意味では、コンピュータはただの鉛筆ではない。しかし、氏はコンピュータをすぐに折れる鉛筆だとも揶揄する。理不尽なフリーズやバグは、コンピュータを使う誰もがきっと経験したであろう。

講演の最中、会場は何度となく氏の巧みなジョークによって笑いに包まれた。中でも、氏が作成したCD-ROMトレイを開く際の衝撃度を計測する装置の映像が映されると、大きな笑い声が起こった。氏のアイデアは、日常の中での発見に基づくもの。そんな氏が、われわれに成功の秘訣をアドバイスしてくれた。「普通の人でいてください」と。

氏が本イベントのために特別に制作したウェブサイト <http://test.opat.net/visualogue/> は10月13日までアクセス可能。(久) >>See the web site until 13 Oct.

What should we do now?

John Maeda (USA)

Tofu Boy.

MANUEVERING WITH EASE ["What should we do next?" Drink water. Use restroom. Spend more time with your kids. Call your parents.] THROUGH A VISUALOGUE FORMAT, JOHN MAEDA CAPTIVATED THE AUDIENCE [Tofu. Tofu Boy. Fried Chicken Boy. Heroes. Paul Rand. Real design. Humble. Japan. Reactive (local). "No practical purpose, but fun!" Fans. Matsuri. Lifespan one minute. Kids like risk.] WITH HUMOROUS NARRATIONS PROVIDING INSIGHT [Curiosity. Looking inside the computer. Naomi Enami. "Flying Letters". Beginning. Graphic design. Typography. Experimental. Apple computer. Limitations. Constraints. Mystery. Wonder.] INTO A UNIQUE AND INSPIRATIONAL CREATIVE PROCESS [Back at MIT. Muriel Cooper. Information Landscape. Eye Candy. Eye Meat. Brain Meat = education. Computer = pencil.] AND BODY OF WORK [Atom Boy. Sweat. Diesel x 3. "Creative Code". Student work. My work. No Assistants = More work. Peter Cho. Modulations.] BEING SENSITIVE TO THE SMALL SURPRISES [Human vs. Computer. Google. Computer. Human. Art. Design. Love. Hope. Coffee maker vs. The Cube. Photoshop version one point Tree. Super Paint. Cheeto Paint.] FOUND IN EVERYDAY LIFE [No smoking. Airports. Windows. Ticket machines. Windows. Hotel rooms. Windows.] MAEDA-SAN'S WORLD IS FILLED [The natural curiosity of life. Beauty. Hearts.] WITH HUMOR, HEROES TOFU, LETTERS AND GAMES. ["What should we do?" Listen to your critics. Be generous with ideas. Ikko Tanaka. Stay normal]. THIS IS HOW HE BEGINS TO ANSWER THE QUESTION "WHAT SHOULD WE DO NEXT?" (RZ)