



東京ミッドタウン・デザインハブ
〒107-6205 東京都港区赤坂 9-7-1
ミッドタウン・タワー5F

Tokyo Midtown Design Hub
5th floor, Midtown Tower,
9-7-1 Akasaka, Minato-ku,
Tokyo Japan 107-6205

TEL 03-6743-3776
Fax 03-6743-3775
<http://www.DesignHub.jp>
info@designhub.jp

2016年1月15日

東京ミッドタウン・デザインハブ

東京ミッドタウン・デザインハブ第55回企画展

「デジタルメディアと日本のグラフィックデザイン その過去と未来」 開催のご案内

東京ミッドタウン・デザインハブ(構成機関:公益財団法人日本デザイン振興会、公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会、武蔵野美術大学 デザインラウンジ)では、第55回企画展となる「デジタルメディアと日本のグラフィックデザイン その過去と未来」を開催いたします。

テクノロジーの進化とともに、変化し広がり続けるデジタルメディア。

この展覧会は、計算を主な技法としたグラフィックス、インターネットなどのデジタル環境を活動の場としたデジタルメディア作品を対象を絞って構成します。

現在までのコンピュータとグラフィックデザインの関係を、プレデジタルメディアの時代(70年代以前)、CGの時代(80年代)、マルチメディアの時代(90年代)、ウェブ広告の時代(00年代)に分け、コンピュータを道具ではなく環境として、あるいは素材として制作された先駆的な作品を集めました。

そして、人工知能の発達が発見的に伸び予測不可能になるといわれている未来モデルの限界点、シンギュラリティの時代(2045年以降)を近未来ととらえ、コンピュータと人間の将来を見据えた作品や研究もご紹介します。

●企画概要

名 称：東京ミッドタウン・デザインハブ第55回企画展
「デジタルメディアと日本のグラフィックデザイン
その過去と未来」

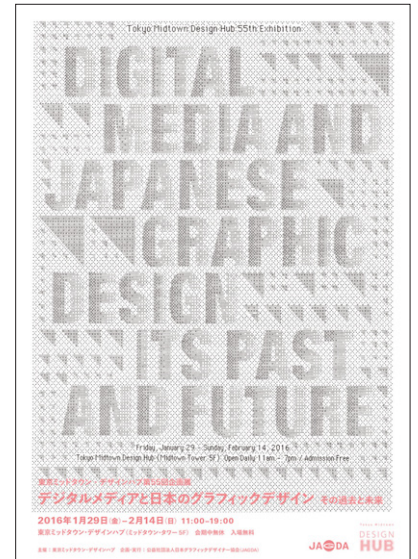
英文名称：Tokyo Midtown Design Hub 55th Exhibition:
Digital Media and Japanese Graphic Design
-Its Past and Future

会 期：2016年1月29日(金)～2月14日(日) 11:00-19:00
会期中無休・入場無料

会 場：東京ミッドタウン・デザインハブ
(東京都港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F)

主 催：東京ミッドタウン・デザインハブ
<http://designhub.jp/>

企画運営：公益社団法人日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)
<http://www.jagda.or.jp/>



デザイン：小川裕子

●関連イベント

会期中、シンポジウムを開催します。決定しだい、デザインハブ公式サイト(<http://designhub.jp/>)よりご案内します。

*ビジュアルの用意があります。下記、報道関係のお問い合わせまでご連絡ください。

一般からのお問い合わせ先：東京ミッドタウン・デザインハブ
電話：03-6743-3776 FAX：03-6743-3775 E-mail：info@designhub.jp

報道関係のお問い合わせ先：株式会社オズマピーアール
電話：03-4531-0214 E-Mail：jdp@ozma.co.jp 担当：松林、石塚、鈴木

●デジタルメディアと日本のグラフィックデザイン展によせて

1960年代中ごろ、日本のコンピュータ・グラフィック表現が産声を上げました。それは同時に、コンピュータとデザインにまつわるさまざまなものごとを考えはじめたときでもありました。そこから半世紀を経た2016年初頭、私たちはもう一度グラフィックデザインとコンピュータについて考えてみようと思います。

指を折って数えることをデジットといいます。説明するまでもないデジタルの語源です。数えることは、無段階の音を音階にわけていくような、無数の色に名前をつけていくような、そういった創造のはじまりでもあります。コンピュータは私たちにデザインする手足ではなく、デザインを考えるチャンスを与えてくれました。「今」や「ここ」ではない彼方から、再び数えることの旅をはじめたいと思います。

JAGDAインターネット委員会

●内容・構成

日本のグラフィックデザインとデジタルメディアの変革を年表にし、各年代の代表作品をパネル、モニター、実物で展示します。また、核となる出品作家のインタビュー映像も上映します。テクノロジーの進化によって変化してきた、さまざまなデバイスもあわせてご覧いただけます。シンポジウムでは、デジタルメディアとグラフィックデザインの関係について振り返りながら、シンギュラリティの時代にデザインはどうなっていくか、未来について考えていきます。

●展示作品

JAGDAインターネット委員会で選出した、個人・企業・美術館所蔵作品

●インタビュー映像

幸村真佐男、田中良治、東泉一郎、藤幡正樹、暦本純一
(敬称略・五十音順)

●作品作家

荒木経惟、出原栄一、imaginative inc.、エキソノモ、金子國義、川野 洋、川村真司、久保田晃弘(ARTSATプロジェクト)、グレッグ・ベア、幸村真佐男(CTG)、ジョン前田、下村千早、庄野晴彦、田中一光、田中耕一郎、田中良治、勅使河原一雅、永原康史、中村至男、中村勇吾、西村佳哲(センソリウム)、林 智彦、原田大三郎、東泉一郎、P-House、藤幡正樹、藤本由紀夫、松本弦人、矢島文夫、RADICAL TV、るじるし、暦本純一、脇田 玲 ほか予定(敬称略・五十音順)

プレデジタルメディアの時代(70年代以前)

エンジニアやアーティストがみつけた計算のかたち

CGの時代(80年代)

コンピュータでしか描くことのできない絵や映像の発明

マルチメディアの時代(90年代)

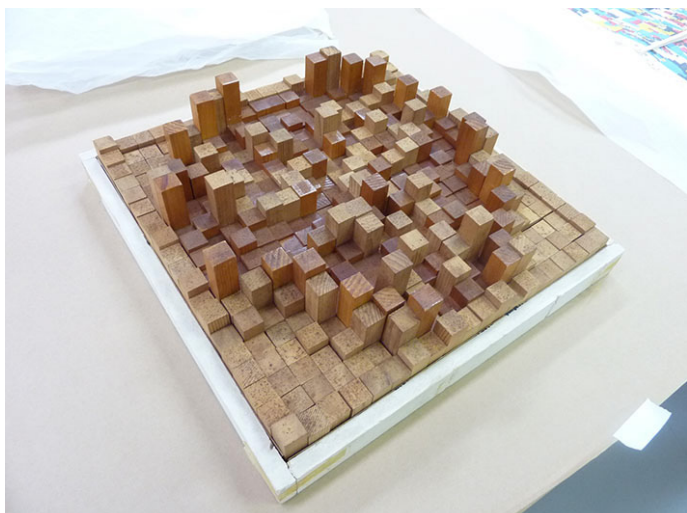
パーソナルコンピュータがつくったインディペンデント・メディア

ウェブ広告の時代(00年代)

ネットとリアルを往来した広告の冒険

シンギュラリティの時代(2045年以降)

人工知能の発達によって予測不可能になるといわれている未来モデル



展示作品確認風景(多摩美術大学美術館) 左:川野 洋《情報レリーフ》1969 右:川野 洋《Simulated color mosaic》1969