

New face at TUAD 2007

Graphic Design, Media Arts and Product Design

中山ダイスケ
NAKAYAMA Daisuke

坂東 慶一
BANDO Keiichi

岩井 天志
IWAI Tenshi

西澤 高男
NISHIZAWA Takao

近藤 一弥
KONDO Kazuya

屋代 敏博
YASHIRO Toshihiro

谷 浩二
TANI Koji

本学のデザイン工学部は、“デザイン”を単なる視覚的な美しさや技巧的な表現のレベルに留めず、ライフスタイルの提案にまで高め、21世紀の課題である社会との共生、自然との調和といった大きな目的のために自らの創造力を総動員できる学生の育成を目指しています。

本展『New face at TUAD 2007』は、キャンパスに集う教員と学生が、同じ創造する人間としてフラットに対話をしながら、お互いに触発しあえる関係・環境づくりの一環として開催するものです。

2007年、新たに教員として本学の教育活動に参画することとなった、現代日本のクリエイティブシーンで活躍する7名の活動を一同に紹介します。

「New face at TUAD 2007」

会期 2007年4月8日(日)～4月25日(水)

会場 東北芸術工科大学 7階ギャラリー

IWAI Tenshi
KONDO Kazuya
TANI Koji
NAKAYAMA Daisuke
NISHIZAWA Takao
BANDO Keiichi
YASHIRO Toshihiro

実行委員
監修
企画
制作
協力
後援
実行委員

New face at TUAD 2007
東北芸術工科大学デザイン工学部は、“デザイン”を単なる視覚的な美しさや技巧的な表現のレベルに留めず、ライフスタイルの提案にまで高め、21世紀の課題である社会との共生、自然との調和といった大きな目的のために自らの創造力を総動員できる学生の育成を目指しています。
本展『New face at TUAD 2007』は、キャンパスに集う教員と学生が、同じ創造する人間としてフラットに対話をしながら、お互いに触発しあえる関係・環境づくりの一環として開催するものです。
2007年、新たに教員として本学の教育活動に参画することとなった、現代日本のクリエイティブシーンで活躍する7名の活動を一同に紹介します。

企画委員 坂東・岩井・西澤

New face at TUAD 2007
Graphic Design, Media Arts and Product Design

東北芸術工科大学デザイン工学部新任教員作品展
会期 2007年4月8日(日)～4月25日(水) 10:00～18:00
会場 東北芸術工科大学 7階ギャラリー 仙台市太白区山王 1-1-1
主催 東北芸術工科大学
共催 東北芸術工科大学デザイン工学部、美術科、デザイン学部
お問い合わせ 美術科 美術教育室 <http://www.tuad.ac.jp/museum/>
TEL 022-852-0264 FAX 022-852-0266
E-MAIL tuoad-ac-museum@tuad.ac.jp
<http://www.tuad.ac.jp/>

New face at TUAD 2007
Graphic Design, Media Arts and Product Design
April 8-25, 2007
7F Gallery

IWAI Tenshi
KONDO Kazuya
TANI Koji
NAKAYAMA Daisuke
NISHIZAWA Takao
BANDO Keiichi
YASHIRO Toshihiro

東北芸術工科大学



情報デザイン学科グラフィックコース教授

中山ダイスケ

NAKAYAMA Daisuke

私は現代美術家としての活動をベースに、デザインやアート・ディレクション、コンセプト提案や商品開発など、様々なフィールドで活動しています。カテゴリーにはこだわらず、表現に対して自由であることが私の哲学です。そもそも現代美術というジャンル自体が、絵画や彫刻、版画や写真といった、技法や手法で区別されている美術の世界から、意識を主題に据えた表現メディアとして「はみ出した」ジャンルです。デザインやクリエイティブの世界のこれからも同じです。ますます多様化していく世界で、グラフィックデザイナーが単にグラフィックのパートだけを担当することは少なくなっています。広い視野を持ち、環境を設計し、醸し出す空気そのものを作り出せる、それがデザインだと思っています。私がこのグラフィックコースにやってきた理由は、きちんとはみ出せるクリエイターを育てる事だと思っています。はみ出すためには、ベースとなるしっかりとした足場が必要です。グラフィックの勉強を通し、しっかりとした足場を固めるお手伝いができればと思っています。



「halo (光のかさ)」 アクリル、麻 / 100.0×80.0cm / 2005年

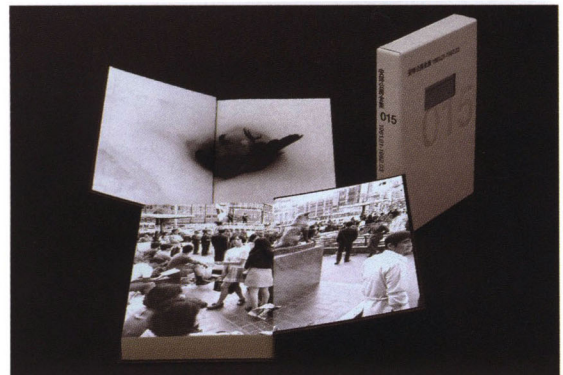


情報デザイン学科グラフィックコース教授

近藤一弥

KONDO Kazuya

コンテンポラリーアートに限らず、デザインもまた、世界とつながるといふ動機づけの上に成り立ちます。水溜まりに映し出される世界のように、心に映し出される形のみ、実は世界を知り得ることができる。このような意味において、芸術とデザインとを根本的に区別する必要はない、と僕は考えています。むしろ芸術が常に世界そのものを対象としているのとは違って、デザインは物や事といった媒体を介して関わることになります。そこでは、世界をどう捉えていくか、どう表現していくかというところで、消費に終わることなく無く培われた、知識と感性が問われてゆくのです。それはデザイナーとして育っていった学生でも、他の職業に就いた場合でも、人間としての基盤となりうるものなのだと思います。



「安部公房全集」 新潮社 / 1997-2007年

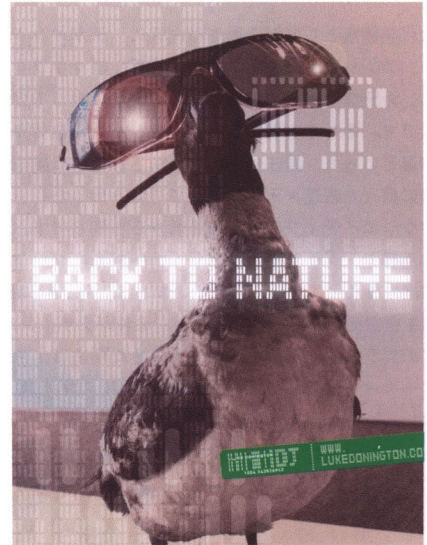


情報デザイン学科グラフィックコース准教授

坂東慶一

BANDO Keiichi

アイデアを形に出来る「技術」と「コンセプト」、双方のバランスを丁寧に磨くのはデザイナーの大切な仕事です。4年間を通じて「自己の内なる世界と外の世界」をどんどん拡張させて下さい。一つの広告やロゴから、デザインが互いに影響しあう社会全体のマクロな視点に至るまで、明確に整理、構築されたグラフィックデザインは、人間の行動、情緒を支援するシステムとして働くと考えます。さらにそれが深い芸術性をも有しているならば、日常生活を営む中で知らず知らずのうちに、我々市民生活において本当の豊かさの水準を上昇させる手助け、問いかけの端緒となるのではないのでしょうか。これからの日本のデザイン像は、大都市圏との優劣だけで決まるのではないと感じます。生活の中に無数にある事例をデザイナーとして高いレベルで提案し続けていくことが市民の意識を変え、各地独自の地域風土と融合した新たな世界観創出への可能性を示すことができる。その実践への第一歩として、私はオランダから山形へ来る決断をしました。そして、時代の鍵を握るみなさんと共に新しい地平を切り開くことを楽しみにしています。



マドンナや多くのアーティストのリミックスを手がけているDJ=LUKE DONINGTON氏（ロンドンで活躍中の気鋭のサウンドクリエイター）のアルバムカバー及び、ロゴタイプ／2006年



情報デザイン学科映像コース准教授

屋代敏博

YASHIRO Toshihiro

視線をバツと窓の外に向けると、建物、自動車、街灯などいろいろなモノが見えることでしょう。目に見えるモノはただそこに有るのではなく、先人たちの「ああしたい」「こうしたい」というイメージーションの結晶なのです。いろいろな人たちの「ああしたい」「こうしたい」という夢が実現化し、複雑に絡みあった姿が、あなたの目の前の風景です。目の前の現実の世界が証明しているように、すぐれた夢（イメージーション）は実現します。デザイン、芸術は夢（イメージーション）を具現化するために欠かせないクリエイティブ行為です。芸工大はデザイン、芸術を学べる大学です。このような夢を語り合える場所で、ぜひその行為の意味を明確にしていきましょう。



「回転回LIVE!@東京都現代美術館（行為と映像による参加型プロジェクト）」／2006年



情報デザイン学科映像コース専任講師

岩井天志

IWAI Tenshi

大学という場はとても贅沢なところだと思います。「自分はどのような人間なのだろう?」「何を表現できるんだろう?」と、ゆっくり考えることのできる場所だからです。その答えをだすのに4年間も時間をもつことができるのです。その答えは卒業後の“社会”とも繋がっていて、「自分の表現は社会のどこに位置するのだろうか?」と、ちょっと先のことも考える時間があります。“自分の中の自分”と“社会の中の自分”。この二つをいったりきたりする時間をたくさんつくって下さい。



「玉蟲少年」 35mm、16min、color / 2001年

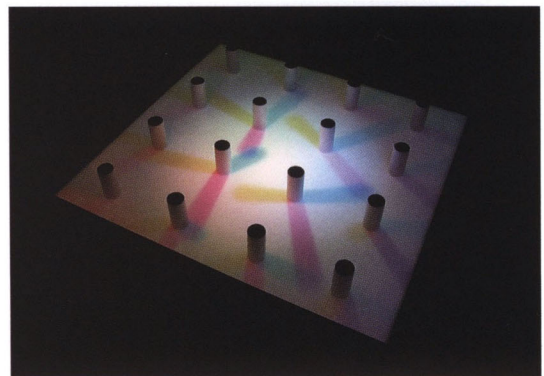


プロダクトデザイン学科教授

谷浩二

TANI Koji

デザインを知るには、まず広い視野と洞察する力が必要です。「井の中の蛙大海を知らず」ではもちろん困りますが、だからと言ってもう一つの「井の中の蛙大海を知らず、されど天の深さを知る」でよしとするのもどうかと思います。これからのデザイナーには、大海に出てもなお天の深さを見つめる力と責任が要求されますから。井の中と大海を楽しんで行きつ戻りつするうちに、デザインはどこに向かうべきか、何を求められているか、自分は…、が少しずつ見えてくるはずで。皆さんには感性、知識、技術などを高め、「行きつ戻りつ切符」を手に入れて、「より良い存在のより良い持続」という文化的努力を惜しまない人になってほしいと思います。



「カゲさんのお蔭」

木、アクリル、JR12V50W、カラーフィルター、モーター、その他、加法混色 / 2002年



プロダクトデザイン学科准教授

西澤高男

NISHIZAWA Takao

アートやデザインを学ぶということは、世界の成立ちをつぶさに観察し、物事の本質を見極め、分析し、問いを立て、発言する力を身につけるということです。こうしたトレーニングは、アートやデザインの枠組みの中ではもちろんのこと、社会に出てからの様々な事象に対して的確に応答し、提案する力を身につけることに繋がります。これは人格形成にとって有効であり、社会の中で魅力的に生きてゆくための糧となるはずです。この大学での有意義で楽しい時間を、互いに刺激しあいながら共に過ごしましょう。



「TG/The Tower of Gravity 重力の塔」 インスタレーション
スチールフレーム、ナイロンメッシュスクリーン、LCDプロジェクター、PowerBook / 2002年