



Japan Design Space Association

DSA国際事業委員会セミナーVol.3

"Transdisciplinary Encounters : Design Engaging Science and Technology"

分野横断的な出会いーデザインが科学やテクノロジーと結合する

新年 2020年は、グローバルな視点で、デザインを考えることからスタートしませんか？ DSA国際事業委員会では、東京工業大学 WRHI 特任教授として、来日中のロンドン芸術大学 セントラル・セント・マーチンズ アカデミックコーディネーターのウルリケ・オベルラック博士による特別セミナー開催します。2020年はオリンピックイヤーで 国際的な交流やビジネスチャンスも深まる年です。ぜひ、皆様も、ロンドン芸術大学の学生になった気持ちで先生の特別講義を受けてみませんか。講義は画像中心で英語ができなくても大丈夫。ウルリケ先生は、みなさんとの交流を楽しみにしています。通訳もありますので、ぜひ、気軽にご参加ください。

●セミナー概要

セントマーチンズと東京工業大学のコラボレーションとしてウルリケ先生が行っている、ウェアラブルな光を用いた創作活動を紹介しつつ、ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズがアートやデザインが科学とテクノロジーと融合するためにどのようなアプローチをとっているかをお話しします。

1. Warm-up time (one hour) 17:30~18:30
※早めに来て先生とお話をしましょう。
2. Seminar time + Q&A (one hour) 18:30~19:30
※先生の講義時間です。
3. Networking time (one hour) 19:40~20:40
※パーティタイム (軽食有り)

日程：2020年1月9日 (木) 17:00~20:40

16:30 開場/受付開始
途中参加、入退場自由です。お時間に合わせてご参加ください。

参加費：ユース会員+学生 ¥1,000-
 DSA会員 ¥2,000-
 一般 ¥3,000-
 Networking time only (懇親会のみ) ¥1,000-



会場 「The Gallery Too」 東京都港区虎ノ門3-4-7 虎ノ門36森ビル(Too本社ビル内)

主催 DSA 一般社団法人 日本空間デザイン協会 www.dsa.or.jp

お申し込み・問合せ DSA協会に email でお申し込みください。 dsa@dsa.or.jp

※ユース会員の方は優先してお席を確保いたします。お申し込みの際にユースと記載してお申し込みください。

協力：株式会社 Too

一般社団法人 日本空間デザイン協会 [旧社団法人 日本ディスプレイデザイン協会] www.dsa.or.jp

〒107-0051 東京都港区元赤坂 1-1-7 赤坂モートサイドビル4F-B Tel.03-6721-1981 Fax.03-6721-1980 dsa@dsa.or.jp



●講師紹介

ウルリケ・オベルラック博士

Dr. Ulrike Oberlack

Academic Co-ordinator; MA Design, Ceramics, Furniture or Jewellery
Academic Co-ordinator; Collaboration with Tokyo Institute of Technology Central
St. Martins, University of the Arts London
Visiting Professor at Tokyo Institute of Technology WRHI World Research Hub Initiative

ロンドン芸術大学 セントラル・セント・マーチンズ アカデミックコーディネーター
(MA セラミック・ファニチャー・ジュエリーデザイン)

ロンドン芸術大学 セントラル・セント・マーチンズ&東京工業大学コラボレーション
アカデミックコーディネーター
東京工業大学 WRHI 特任教授

ウルリケ・オベルラックはアーティスト、デザイナー、リサーチャーであり、そして教育者でもあります。

ウルリケはアーティスト、デザイナー、そしてリサーチャーとして、身体と非物質媒体としての光の関係について実践研究を行っており、光とウェアラブルな光の、身体認識や理解に及ぼす影響と、自身、他者、環境との関係に及ぼす影響、そしてそれが現在と未来の社会、物質、バーチャル環境に対して何を示唆しているのかを研究テーマとしています。このリサーチは、科学・テクノロジーと、アート・デザイン・パフォーマンスの分野を統合する、分野横断的なコラボレーションを必要としており、アウトプットはウェアラブルのデザインをパフォーマンスやインスタレーション、写真関連、ワークショップへ変換するなど、分野の境界を横断するものとなっています。