

THE ULTRA⁰²

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.02 issue 2010

CONTENTS

ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW

-Kenji Yanobe

-Kohei Nawa

-Tomotaka Takahashi

ULTRA Q for ULTRA students

ULTRA Technical Archives 02

ULTRA ARCHIVES 2009-2010

ULTRA REVIEW

ABOUT ULTRA FACTORY

大阪の街に突如現れた、火を噴くアート船《ラッキードラゴン》。2009年8月に開催された「水都大阪2009」に向けて学生とともに制作した、現代美術作家・ヤノベケンジの新作である。創設当初より、巨大な作品と歴史にも残る挑戦を続けてきたウルトラファクトリー。ウルトラプロジェクトを通して、ウルトラスチューデントの育成を熱力的に手がけてきた。3年目を迎える2010年度、ついに、その実践教育の現場で培ってきた若きエネルギーを発揮する時が訪れる。新たなウルトラアーティスト輩出計画「ULTRA AWARD 2010」の開催である。待望のコンペティション「ULTRA AWARD」を機に、ウルトラファクトリーは、世界へ巣立つウルトラスチューデントを応援する現場へとさらなる活動を展開させる。

The City of Osaka had an unusual guest all of a sudden in August 2009, a fire-spitting art ship called Lucky Dragon. It was the latest work of the contemporary artist, Kenji Yanobe. The ship was made in collaboration with students at Kyoto University of Art and Design for Aqua Metropolis Osaka 2009. Since its opening in 2008, Ultra Factory has continued to challenge on historic large-scale sculpture projects. Through Ultra Projects as such, the Factory has produced Ultra Students. For its third year 2010, the Factory offers the opportunity to demonstrate your creative energy; a call for the Ultra Award 2010, a project to produce new Ultra Artists. Through the Award, Ultra Factory will serve as a place to support students and produce quality works to show their skills worldwide.

Kyoto University of Art and Design: ULTRA FACTORY

京都造形芸術大学 / ウルトラファクトリー

〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生山 2-116 TEL 075-791-8482

www.ultrafactory.jp

ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW /

KENJI YANOBE

京都造形芸術大学に誕生した全学科共通の工房「ウルトラファクトリー」のディレクターであり、2009年春から夏にかけてはウルトラプロジェクト「水都大阪2009」のディレクターを務めた現代美術作家・ヤノベケンジ氏。2009年夏から秋にかけて開催された大阪初の試みとも言えるアートプロジェクト「水都大阪2009」では、17mもの巨大なアート船《ラッキードラゴン》を出品した。またその制作舞台となった「ウルトラファクトリー」について話してもらった。

INTERVIEW by ULTRA FACTORY PRESS (江口真彦、奥島千賀子、佐藤佑、田中夏子、寺嶋駿、西田理菜)
TEXT : 西田理菜 (ULTRA FACTORY PRESS/美術工芸学科日本画コース1回生)

街で展開する作品とそこに秘めた想い

水都・大阪の復興と魅力を広く伝えることを目的とした「水都大阪2009」。大阪では初めての行政が主体となったこの大きなアートプロジェクトに、ヤノベ氏も出品、参加した。大阪の街を舞台に展開するヤノベ作品の背景には、より多くの人にメッセージを伝えることができるのではないかと期待があったという。

— 僕自身、大阪で生まれ育ち、これまで大阪という場所を拠点としてメッセージ性の強い作品を発表、発信してきました。今回大阪にとって、初めてとも言える大きなアートプロジェクトに対して、僕ができることを最大限に挑戦したいと思い、参加を決めました。やっぱり大阪で初めて行うイベントをいい形で迎えたいという気持ちがありましたね。僕にとってアートというものは、既存の概念や意識を大きく変えるツールとして機能するものだと考えています。でも、僕のような表現者にとって、美術館を飛び出して街の中に作品を展示するという機会はあまり多くはありません。だから、今回のイベントを通して、少しでも多くの人々の意識を変えることができるのではないかと考えたんですね。また今回だけに限らず、僕の作品を見て夢や希望を持たせてくれる人がいるとしたら、嬉しいです。

作品と人を生み出す実践教育の現場

「水都大阪」でメインとも言える作品であるヤノベ氏の新作アート船《ラッキードラゴン》も完成させた場所、それが「ウルトラファクトリー」である。ウルトラプロジェクト「水都大阪2009」のディレクターでありながら、学生やスタッフとともに作品をつくっていく。その現場はまさにクリエイターの坩堝と化した。

— 《ラッキードラゴン》は大阪の歴史を辿りながら回遊し、全長17m高さ7mのドラゴンから炎や水を噴射するなどのパフォーマンスをしました。実はその《ラッキードラゴン》は、ウルトラファクトリーで学生やスタッフとともに一カ月で完成させたものなんです。ウルトラファクトリーを開設して以降、僕は、学生とともに《ラッキードラゴン》をはじめ、数々の作品を生み出してきました。ウルトラファクトリーで制作する上で常に思っていること、それは、真剣勝負の現場を見せたいということです。自分の制作過程を開示し、ともに実践していく場所にすることで、学生にもものをつくるきっかけや刺激を与えられる存在になれたらと思っています。より多くの情報や刺激が交差する現場から育ったクリエイターには、既成概念を壊して新しい概念を世の中に発信して欲しいですね。また、ウルトラファクトリーが

世の中に必要とされる場所となるよう活動を続けていきたいですね。

ものづくりで生きていく者として

過去のインタビューの中で「自分が美の神様に仕える職人のように感じている。(*)」と語ったヤノベ氏。彼にとって、「ものづくり」は生きていく上で必要な活動なのかもしれない。そしてこれから、新たな挑戦を続け、伝説を生み出していくヤノベスタイルが世の中に浸透していくだろう。

— 僕が「ものをつくる」ことに関して常に考えていることは、自分がさまざまな状況の中で、どこまで能力を発揮でき変えることができるか、という挑戦的な態度を持つことです。今まで作品をつくり発信してきた自分は、世の中で起こる状況も大きく変えられるのではないかと必然的に感じます。「水都大阪」でもそうでしたが、歴史的な街や建造物に非日常的な作品を置くことで、より多くの人々の意識を変えられるって思ったんです。自分が世の中を変えていかなければならないという使命感があるから、常にものをつくっています。僕自身いろんな場所に身を置いて、多くの人に自分の思いを伝えることができれば、自分にとっても世の中にとっても素敵なものが生まれると思います。特に、若い人に、ものづく

りを通して生きていく活力を身につけてもらいたい。ものをつくる力というのは、自分が新しいものをつくることのできる希望に溢れたエネルギーなんじゃないかな。

*「AERA」(朝日出版社)2009年6月15日号「現代の肖像」より



Kenji Yanobe is the director of the inter-departmental workshop Ultra Factory at Kyoto University of Art and Design. Over the spring to summer of 2009, Yanobe acted as the director of the Ultra Project Aqua Metropolis Osaka 2009. It was the first ever attempt to host the art project for the City of Osaka. While Aqua Metropolis Osaka 2009 was held over the summer, Yanobe exhibited 17 meters long art ship Lucky Dragon. In this interview Yanobe will talk about Ultra Factory, where the ship was born.

Thoughts Behind Exhibiting Artwork In The Cityscape

Aqua Metropolis Osaka 2009 was produced with a view to disseminate the revitalizing cultural richness of canal-city, Osaka, whilst this is a first attempt for the local government to host the art project. Yanobe had some great expectations on disseminating his messages to wider audience through his works derived deeply from the city of Osaka.

I was born and grew up in Osaka. Using Osaka as a platform, I continue to disseminate strong messages through exhibiting my artworks. Since this is a first attempt for Osaka to host a big art project, I sincerely wanted to participate in this project and achieve the best I could. Osaka is the place I was born



after all, and I wanted to help realizing this project in the successful manner. Art is a medium that can shift the existing views and perceptions as far as I am concerned. Having said that, an opportunity for exhibiting in the cityscape outside museums is few and far between for many artists. In this sense I thought I could engage with wider audience to change their perceptions and ideas through this project. This is not only true for this project. If audience can experience my work to see hopes and dreams, that may change the world.

Hands-on Education To Produce Work And People

One of the main artworks exhibited in Aqua Metropolis Osaka 2009, Yanobe's latest work of art, the ship Lucky Dragon was made at Ultra Factory. Whilst Yanobe acted as a director of the Ultra Project, he actually made the work together with the students and staffs. The site was a crucible of the creativity.

Lucky Dragon, 17 meters long and 7 meters high, cruised to



photo Reiko Tsukamasa

follow the history of Osaka. During the cruise the ship had a performance, spitting fire and water. The ship, Lucky Dragon, was made within a month at the Ultra Factory with students and staffs. Since its opening in 2008, I worked on several projects with students at Ultra Factory. As I work with students, I find it intrinsic to show the seriousness of the artist at work. I hope I can be an inspiration for those who take part in the project through seeing me work in progress and working together. I hope students learn through the stimulating place

like Ultra Factory to challenge the cultural norms and offer new ideas instead. My aim is to make Ultra Factory a place where everyone acknowledges its necessity.

As Somebody Living On Making

In the previous interviews Yanobe said that he felt he was an artisan, working for the god of beauty. It may be true for somebody like Yanobe, who has to live on creating new. He will continue working on challenges to create legendary stories, and for sure that will be pervaded into the public.

As I face making things, I always aim to have the critical view on how I can demonstrate my ability to change the world in the given condition. Since I have worked on various projects, I know I can make some changes on the cultural conditions we face today. I am not only talking about Aqua Metropolis Osaka, but by placing my work as something uncanny within the traditional cityscape and buildings, I realized that I can change the perceptions of the audience. I think I have a duty to change the world, that is why I continue to work. I place myself in various locations to deliver my thoughts to create something beautiful for myself and the others. I especially want youngsters to develop the skill to live on making. The ability to make things is the positive one, giving you the hope to come up with new things.

Extract from Gendai no Shozo (portrait of the contemporary), AERA, 2009/6/15, Asahi Publications

ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW / KOHEI NAWA

—昨年12月に立ち上げられたウルトラプロジェクト「ULTRA×KNA」(以下、U×K)のディレクターを務める、彫刻家・名和晃平氏。現在U×Kでは、建築リノベーションと作品制作のふたつのプロジェクトが進行中である。新スタジオとして改装を続けている「SANDWICH」。滞在制作やワークショップなど、国内外の若手クリエイターが自由に交流を図ることのできるプラットフォームとして機能しはじめている。アーティスト、大学准教授、ディレクターといったさまざまな顔を持つ名和氏に話してもらった。

INTERVIEW by ULTRA FACTORY PRESS (江口真彦、貴島千賀子、佐藤祐、西田理菜)
TEXT : 西田理菜 (ULTRA FACTORY PRESS / 美術工芸学科日本画コース1 回生)

内側からつくり上げられる「SANDWICH」

京都市伏見区の向島。宇治川の土手沿いにある畑に囲まれた静かな工場を改装して、名和氏のスタジオ「SANDWICH」は誕生した。一昨年12月より、ここをクリエイティブ・プラットフォームとしてリノベーションするべく作業が進行。国内外のアーティストが活動できる場としても機能する、集う人たちによって内側から空間がつけられていくような不思議なスタジオである。

—この名前は、ここが元々、サンドイッチ工場だったことに由来しています。現在、建築家や学生たちと協力し合って、改装作業を進めています。「SANDWICH」は、スタジオ兼オフィスというだけではなく、国内外のアーティストやクリエイターが滞在でき、人やもの、情報が行き交い、ものづくりのノウハウが蓄積される場です。実際に、「SANDWICH」のリノベーションは異なる分野で活動する人たちと意見交換しながら、必要に応じてつくり上げていくという方法を取っているんですね。こう考えるようになったのは、大学時代からの作品の制作プロセスが影響しています。普段から、未経験の素材や技術を使うことも多く、建築家や化学者など専門家へ相談に行く機会が多かったんです。異なる分野とのコラボレーションから自己表現の閉塞感を打破してしまえるようなアイデアが生まれる経験をしましたね。だから、「SANDWICH」が、いろんな立場や考えを持った人たちによって、ずっと更新を続ける未完成で魅力的な場所になればいいなと思っています。



学生の好奇心あふれる行動により立場が逆転する

「SANDWICH」内での制作や素材研究、展覧会のマネジメントといった活動をしているU×Kには、スタッフやアーティストはもちろん、多くの学生が携わっている。プロの現場を共有する学生たちが、それぞれのアイデアから生まれた企画を立ち上げてくるときを、ディレクター・名和晃平は待ち受けている。

—学生と一緒に作業する時、「教える」というより「共有する」という気持ちが強いですね。一緒に制作している学生たちは、「緊張感あるプロの世界」と「ものをつくること」のバランスを理解してくれている。昨年6月に開催したメゾンエルメスの個展のオープニングには多くの学生が駆けつけて来てくれました。数ヶ月に渡る共同作業の中で、この個展は皆でつくりあげたんだ、という気持ちがそれぞれに芽生えていたからだと思います。もちろん、ものづくりへの姿勢や技術を伝えていく立場としては、学生の側から「何かやりたい」と自発的に動き出すのをじっと待つことも大切だと思っています。学生時代に一番勉強になったことは、自分たちでプロジェクトを起こし、大学の外で実行に移したことです。同世代のドイツ人アーティスト十数名とともに、お互いの地で滞在制作と展覧会を開催するというプロジェクトの企画運営をやっていました。会場の手配やスポンサー探しまで、すべて学生だけで行いました。情報がすぐ手に入る今だからこそ「なにか足りない、もっと知りたい」という欲求を持って行動に移すことが重要だと思います。そういった好奇心や情熱を持って

新しい表現や世界へ踏み出そうとする学生は遠慮しない方がいい。学生のうちはいくらでも失敗できますから。

秘密基地から世界へ

「SANDWICH」は、社会と関わりながら、自由に作品の伝え方や技法を模索する人たちが集まっている。名和氏は、海外活動から得た刺激とあらゆる世界での経験を、若い世代に伝えて活動をともにしたいと考えるという。常に世界を視野に置いた活動を通して、彼の制作は続いている。

—ウルトラファクトリーは大学の中にありますが、「SANDWICH」は大学の外にあるんです。しかし、若い世代がアートとかクリエイティブな目的だけでどこかに集まって、自由に表現を探索するというのは、非社会的な時間を過ごすことでもあるんです。社会から半分はみ出た状態。つまり、それが創造的な思考を生み出す雰囲気にもつながっている。ウルトラファクトリーと「SANDWICH」に共通していることは、知識や情報だけではない、具体的なノウハウやものづくりに対する感情みたいな部分もダイレクトに伝えているところじゃないですかね。僕はひらめきから新しいものをつくるというより、今までの感覚や思考の履歴を踏まえて、なお、浮かんで来たイメージを、いかに捕まえるかということを大事にしています。既知の事柄からだけではなく、「今」この瞬間をキャッチするアンテナが新しいものをつくるための原動力にどこかでつながっているんだと思います。



A Sculptor Kohei Nawa acts as the director of the Ultra Project ULTRAxKNA since December 2008. ULTRAxKNA has two running projects: architectural renovation and artwork production. His new studio under renovation is entitled SANDWICH, with the aim to serve as a platform for artists in residence program and workshop venue to exchange ideas between international artists. Interview was held to explore Nawa, a prolific figure as an Artist, Assistant Professor and Project Director.

SANDWICH: Built Inside Out

Mukojima in Fushimi, Kyoto. Nawa's new studio SANDWICH was a former factory quietly situated along the Uji riverbank, surrounded by a field. Since December 2008 the renovation project had begun to use the space as a creative platform. The studio aims to operate as a studio for international artists, while its space is built inside out.

The name derives from the place being used formerly as a sandwich factory. Currently the building is undergoing renovation process with the collaborations of architects and students. SANDWICH is not just my studio and office, but also the place to accumulate creativity through the cultural exchanges of people, objects and information.



staffs and artists for its activities including art work production, material research and exhibition management. Nawa expects students who share the professional site to bring their own ideas.

As I work with students, I "share" rather than "teach" ideas. Students understand the fine balance between the professional world and the creative freedom. Many students turned up for the opening of my exhibition held at Maison Hermes in June 2009. This is because they share the view of collaboration over the period of few months in production. Whilst I share my view on attitudes and techniques, I think it is also important to wait for their voluntary act to do something.

When I was a student, the best experience was to set up a self-curated project and exhibit works outside the university. Once I worked on the project management of the traveling exhibition and artists in residence program with over 10 young German artists. Things like finding exhibition venues and sponsorship were all arranged by students. Nowadays you can find right information very quickly, so I think you need the strong desire to know more and make it happen in reality. Students cannot be too shy to step forward to the new realm of expression with such curiosity and passion. After all, being a student means they can fail as many times as they like.

From The Secret Base To The World

SANDWICH is the place where people gather to explore their methods of idea disseminations and techniques, whilst it maintains social links. Nawa wants to deliver his knowledge and experience he has had internationally to the younger generations to work together. He continues to work, foreseeing international cultural movements.

Ultra Factory is located within the university, but SANDWICH is not. As youngsters get together purely for creative reasons to explore free expressions, it can mean that they spend anti-social time. They are as good as social dropouts, but that allows them to come up with creative thinking. What Ultra Factory and SANDWICH have in common is the straightforwardness of its education, not just about knowledge and information, but also know-how and passions for making things. I think it is very important to know how you can capture the images created through the accumulated senses and thoughts. Not just from the existing motifs, but to grasp now. The antenna that captures the essence of now leads to the fundamentals of making new things.

ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW /

TOMOTAKA TAKAHASHI

昨年12月から始動したウルトラプロジェクト、乗用型二足歩行ロボット《チョロロボ》のディレクターを務めるロボットクリエイター・高橋智隆氏。ロボットクリエイターという稀な肩書きには、クリエイティブでさえあれば、なんでもつくり出すことができるという気持ちが込められているのだという。株式会社ロボ・ガレージ代表取締役社長という顔も持つ高橋氏の視点から「ものづくり」、また「社会とつながり」について話してもらった。

プロセスを共有して伝えること

乗用型二足歩行ロボット《チョロロボ》。現在、テクニカルスタッフが制作リーダーとなり、学生とともに試行錯誤を繰り返し、制作が進んでいる。プロジェクトのディレクターを務める、ロボットクリエイターの第一人者としても名高い高橋氏は、制作を通して、学生たちに自身のアイデアを形にするプロセスを伝えたいと語る。

——二足歩行ロボットについては、単純に「乗ってみたい!」という好奇心から生まれたアイデアですね。3、4年前から考えていたのですが、乗用型はサイズが大きいし人手や広いスペースも必要という物理的な問題もあって、なかなか実現できずにいました。忘れかけていたときに、たまたまウルトラファクトリーに訪れる機会があり、そこでヤノベさんをはじめ多くの賛同者を得て、昨年12月より京都造形芸術大学の学生参加者を募り、一緒にプロジェクトを進めています。少し乱暴な言い方かもしれませんが、芸術に携わる学生たちは、工学に携わる学生とは真逆で「アイデアはあるけれども、技術がない」人が多いように感じます。だけど、いくら面白いアイデアを考えても実際につくれる技術が身につけていないとアウトプットできない。このアウトプットする力は、表現者にとって非常に重要なことだと思います。今回のプロジェクトを通して、

アイデアを形にするプロセスとその面白さを伝えていきたいと考えています。

コミュニケーションを設計する

高橋氏が生み出すロボットは、つい感情移入してしまう愛らしい動作で有名である。そこには、人間により近づけるべく施された緻密な設計が隠れているのだという。私たち人間は、そのロボットの動きを通して、数値では計算できない複雑で繊細な感情を揺り動かされ、ロボットとの精神的な関係性を紡ぐ。そうして、高橋氏は、ロボットと暮らす近未来のライフスタイルの実現を試みている。

——実際に生きてはいないのに、デザインやアイデアが凝縮された設計がされている物体を見ると、ひとつの存在が生まれたような感覚になるんですよ。緻密な設計がされたもの自体が放つオーラのようなものがあるのではないかと考えています。更には人型だと生命のようにすら感じられる。だから、ヒューマノイドロボットは奥が深い。もちろんロボットが人のように二足歩行で歩くよりも車輪で動いた方が安定していて合理的なんですよ。だけど、合理的な動きでは、人間は機械を擬人化をすることができません。なので細かく人間の形態や動作を反映させています。すると感情

INTERVIEW by ULTRA FACTORY PRESS (江口真彦、貴島千賀子、佐藤佑、西田理菜)
TEXT : 佐藤佑 (ULTRA FACTORY PRESS / 情報デザイン学科プランニングデザインコース1 10年生)

移入することができ、精神的なつながりが生まれます。そうしたヒューマノイドが人間と機械との間で通訳のような役割をこなすのです。そして、ロボットとのコミュニケーションを通じて得たユーザーの好みや生活パターンを反映させて、家電や他の実用ロボットやホームセキュリティなどが賢く連動して働く。そんな近未来を自らの手で実現させたいですね。



好奇心こそがものづくりの原動力である

マンガやアニメなどでよく登場する搭乗型のロボット。実際にも存在はしているが、まだまだ研究段階で、私たちが乗るチャンスは皆無である。しかし、それを「原チャリ」感覚の身近な存在として実現しようとスタートしたウルトラプロジェクトである《チョロロボ》のアイデアは、自身の好奇心から生まれたという。好奇心を素直に受け入れることは重要で、また、「こんなものがあつたらなあ」という純粋な想いから生まれたものは、結果的に多くの人たちが欲するものにより近いが出来るのだと語る。

——いつも僕は、好奇心からロボットをつくっています。それまでのロボットは、研究や実験の為のもので、鉄骨むき出しの無骨なものばかり。普通の人が思い描く、マンガ・アニメの中に登場するロボットのイメージとはほど遠かった。「自分の欲しいものが売っていないからつくる」という感覚でつくっています。実はこれはとっても重要なことだと思っています。逆に、金儲けや人助けなどの邪念が入ると、勘違いな作品や製品になりがちなんです。自分の「好奇心」や「欲求」に素直につくられたものは、結果的に多くの人たちの共感を得ることができると考えています。「チョロロボプロジェクト」など、これからも好奇心をエンジンに、新しい挑戦を続けながら歩んでいこうと思っています。

Tomotaka Takahashi is a Robot Creator, working as a director for the Ultra Project Chorobo. Launched in December 2009, this is a project to make a human carrier bipedal robot. Takahashi's unique title, Robot Creator carries his credo to be creative and make things whilst his another profile is a CEO of Robot Garage Co.,Ltd. This interview asked Takahashi about his visions on making things in relation to the society.



Sharing Processes And Delivery

A Human Carrier Bipedal Robot, Chorobo. That is the work technical staffs at Ultra Factory are currently working with students. Project Director Takahashi is renowned for his robots,

interacting with humans will be understood as life patterns and preferences, and other home electronic appliances and security systems will work with that. I want to realise the future I envision like this.

Curiosity is the driving force

Human carrier robots often appear in Manga and Anime. In reality, it does exist but is under research. While we have almost no chance to ride robots, Ultra Project Chorobo aims to build a robot like a scooter, like something we are very familiar with. Chorobo is a result of Takahashi's curiosity. He argues that the simple acceptance of one's curiosity is important, as it can fulfill the need of many others.

I always make robots out of my curiosity. Until my work many robots were built for scientific experiments therefore looking unrefined with exposed steel pipes. It was far from what ordinary people think of robots in Manga and Anime. So my works are "I make what I want to purchase but not available". I actually think this is very important. If you have other issues such as making money or helping people, things tend to miss the essence. Things I make quite simply follow my curiosity and desire, but attract positive response from the others after all. With projects like Chorobo, I want to challenge more with curiosity as my engine.

and he wants students to show the process in shaping ideas through this project.

Bipedal Robot came from the simple idea of "Oh, I want to ride that!" I have thought about it for a few years, but human carrier size is cumbersome and requires people and space. So I nearly forgot this idea. But as I visited Ultra Factory on the other day, I met Yanobe and those who were enthusiastic about this idea. That is how I begun this project from December 2009 with the students at Kyoto University of Art and Design. At the risk of seeming rather simple, I have to say that art and design students have ideas but no engineering skills. This is the opposite of engineering students. Even if you come up with good ideas, you cannot shape it in reality if you do not have any skills. The ability to shape ideas is essential for artists and designers. My aim is to explain that through the process.

Designing Communications

Takahashi's robots are known for its cute movements to attract our empathy. Hidden underneath the robot is the concise calculations on how humane behaviors can be achieved. We humans construct new psychological relations to the robot through its incalculable complex and subtle movements. Thus Takahashi dreams and attempts to realize the future lifestyle with robots.

It is not alive, but I feel the presence of beingness as I see the objects with detailed plans and ideas. I think I feel the aura of the objects that are designed to tiny details. And if that's humanoid, one can even feel the life. That's why humanoid robots are very intriguing. It is rational to think that wheels are more stable than bipedal movements, but rational movements cannot copy the human behavior. My design reflects trivial human silhouette and movements to create the psychological bond, empathy. Humanoids will play a role of an interpreter between machines and humans. Information obtained through



ULTRA REVIEW

ULTRA TALK SERIES #009 : 浅田彰 Akira Asada × 名和晃平 Kohei Nawa

開催日 : 2009.10.25 会場 : 望天館 1F (プロジェクトホール)



2009年10月19日から25日にかけて開催された「ULTRA WORK IN PROGRESS 2009」の関連トークイベントである「ULTRA TALK #009 浅田彰 × 名和晃平」が、同月25日、望天館1階にて行われた。「ULTRA × KNA project」のディレクターを務める名和氏の作品や、レジデンス施設をスライドで紹介しながらトークは進行した。なかでも、浅田氏は“ファクトリー”と“アトリエ”の違いについて、世界の事例を採り上げ、アーティストによる“ファクトリー”の起源について言及。機械的に製品を生み出す“ファクトリー”と対立していた孤独なアーティストを支えた多くの仲間たちによって、新しい“ファクトリー”が生まれたという。ウルトラファクトリーは、まさに、アーティストや技術者たちが集団になって、ものづくりを繰り返す場である。かつてアメリカの芸術家アンディ・ウォーホルが、「The Factory」と呼ばれるスタジオをつくり、多くのアートワーカーを雇って制作した。時を経て、ウルトラファクトリーでは、名和氏やヤノベケンジといった現代美術作家と学生が、さまざまな作品をつくり、爆発的な動きを見せている。最後に浅田氏は、スペインの国のモットーであり「前進」を意味するフレーズとして世界中で使われている「PLUS ULTRA」(プルスウルトラ) という言葉を残した。ウルトラファクトリーの更なる展開と新しい世界を目指す、私たちウルトラ学生にとっても、「もっと遠くへ進もう」と感じさせてくれるレクチャーだった。

(文 : 西田理菜)

Between the 19th to 25th of October 2009, Ultra Factory had the exhibition Ultra Work In Progress 2009. As a related event to this, a talk event entitled ULTRA TALK 009 Akira Asada X Kohei Nawa was held on the 25th at Kyoto University of Art and Design. Since working as a director of ULTRA X KNA project, Nawa introduced his works and artists in residence program he is running at his studio. Asada responded to Nawa's presentations by sharing his thoughts on the difference between Factory and Atelier in the context of art history. Those who were critical to the idea of Factory in the industrial sense established new Factory to encourage individual artist to co-work with his or her fellows. Ultra Factory is the place where collective efforts of artists and engineers can be realized. Just as Andy Warhol's Factory produced works by his art workers, Kenji Yanobe and Kohei Nawa work with students to produce their own works at the Factory. In conclusion, Asada made a comment on a motto of Spain, PLUS ULTRA, meaning progress. I found the term encouraging as a student who takes part in the Ultra Project. I hope Ultra Factory continues to progress further with students to create new world.

(text: Rina Nishida)

ABOUT ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY /ウルトラファクトリー

2008年6月、京都造形芸術大学に新設された金属加工および樹脂成形を扱う工房と、木材加工を扱う工房のふたつから構成される立体専門工房。技術力/思考力の向上を目的とした類例のない特殊教育を実施。さまざまな実践型プロジェクトを通して、芸術家の創造性と美意識、職人が持つ技術上の熟練と制作に対する情熱とをあわせ持ち、社会的自覚を持って行動できる人材の育成を目指す。その活動の中心となるのは、第一線で活躍するアーティストやデザイナーを迎えてのプロジェクト型実践授業[ULTRA PROJECT]。また、[CRITICAL DESIGN LAB.]では、思考するデザイナーを育成、[ULTRA FACTORY PRESS]では広報戦略/観客創造/記録・アーカイヴを独自の視点で展開。ウルトラファクトリーは、創造的な思考と研究の場であり、また実験的な構想を実現する工房として機能している。

Synopsis: Ultra Factory

Ultra Factory is a workshop containing metal, resin and wood workshop. It introduces unique educational programmes to improve technical and conceptual abilities of the students involved. Through various practical projects, Ultra Factory aims to promote students with creativity and aesthetics of an artists as well as techniques and affection of a craftsman. It also aims to promote students with social awareness. At the centre of Ultra Factory situates Ultra Project, an apprenticeship-based practical project with invited first-class artists and designers. In 2008, Ultra Factory invites the artist, Kenji Yanobe, as a director to work on his project with selected students. Another branch of Ultra Factory is Critical Design Lab., an inter-disciplinary design research laboratory, to study and explore new design. Ultra Factory also contains Ultra Factory Press to disseminate events behind works in progress to the public. It serves as an agency to come up with advertising strategies, ways of attracting visitors and archives. Therefore Ultra Factory is a place for the creative mind to think, research and realize experimental ideas.

施設概要
名称 ウルトラファクトリー
所在地 京都造形芸術大学/至誠館B1及び人間館B2(木工室)
構成
ウルトラ工房(667平米)は金属加工・樹脂成形の設備機械を備え、木工室(260平米)は木工加工の設備機械を備える
主な設備
アーク溶接機/ガス溶接機/TIG溶接機/半自動溶接機/プラズマ切断機/旋盤/フライス盤/コンターマシン/バイプロシヤ/手押し鉋盤/自動鉋盤/昇降盤/横切り盤/ボール盤/パネルソー/ユニバーサルサンダー/角のみ盤
開館時間 10:00-20:00(火-金), 10:00-18:00(土)
休館日 日曜日・月曜日
Outline of facility
Name ULTRA FACTORY
Location Kyoto University of Art and Design/SHISEIKAN [B1F] and NINGENKAN [B2F]
Contents ULTRA FACTORY (667㎡) provides machinery for metallic processing and resin molding, and WOODWORK ROOM (260㎡) provides facilities for wood processing.
Main equipments Arc welding / Gas welding / TIG welding / Semi-automatic welding / Plasma cutting system / Lathe / Milling machine / Contour machine / Vibero shear / Thickness planer / Jointer / Table saw / Drilling machine / Panel saw / Band saw / Universal sander / Chisel mortiser
Opening hours 10:00-20:00 (Tue.-Fri.), 10:00-18:00 (Sat.)
Closed Sunday and Monday

The Unprecedented Competition For The Students/Graduates from Kyoto University of Art and Design
ULTRA AWARD
 2010

2010年、教育特殊機関・ウルトラファクトリーによる新たなウルトラアーティスト育成計画・ULTRA AWARDが始動。世界への入り口が、ここにある。集え、若きアーティストよ。 <http://ultrafactory.jp>

豪華ウルトラ審査員陣を迎えて、**待望のコンペティション**を開催します。

(彫刻家)
→ 長谷川祐子
(東京都現代美術館チーフキュレーター)

(批評家)
浅田彰
(美術作家/ウルトラファクトリーディレクター)

(現代美術家)
椿昇
(編集者/クリエイティブディレクター)

名和晃平 / 後藤繁雄 / ヤノベケンジ

2010年4月1日(木) - 5月31日(月) 必着

6月[一次選考:書類審査/二次選考:面接審査]

京都造形芸術大学 在学生(通信・大学院・専門学校含む)および卒業修了生(卒業修了後2年以内/2008・2009年度卒業修了生)

4名程度

応募/お問い合わせ先 | 京都造形芸術大学ウルトラファクトリー(至誠館B1) [担当: 梶本・宮下]