

# THE ULTRA<sup>03</sup>

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.03 issue 2011

## CONTENTS

ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW

—KOHEI NAWA

—KENJI YANOBE

ULTRA AWARD 2010 REVIEW

ULTRA Q FOR ULTRA STUDENTS

ULTRA TECHNICAL ARCHIVES 03

PROJECT PICK UP

ULTRA REVIEW

ABOUT ULTRA FACTORY

www.ultrafactory.jp

創設 3 年目となる 2010 年度ウルトラファクトリーは、新たな転機を迎えた。若きウルトラアーティストの登竜門として、満を持して開催された「ULTRA AWARD 2010」では、世界へとはばたく新たな才能が誕生。下山芸術の森発電所美術館では、ヤノベケンジとウルTRASチューデントによって紡ぎ出された神話が圧倒的なスケールで人々を呑み込んだ。そして、巻頭を飾るのは「第14回アジア・アート・ビエンナーレ・ Bangladesh 2010」に参加し、見事グランプリを受賞した名和晃平。ULTRA SANDWICH PROJECTに参加する学生を同行した Bangladesh で、彼らは何を感じ、何を得たのか。ウルトラファクトリー、激動の 2010 年を振り返る。

In the third year 2010, ULTRA FACTORY has reached a turning point. Long-awaited "ULTRA AWARD 2010" has been held as a gateway to stardom for young artists, and brought about world-class new talents. At Nizayama Forest Art Museum, the Mythos woven by Kenji Yanobe and ULTRA students fascinated people with its irresistible scale. Kohei Nawa made the opening of this paper, who won the Grand Prize at 14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010. He accompanied the students participating in ULTRA SANDWICH PROJECT to Bangladesh. What did they feel and get there? Looking back on the tumultuous year of 2010.

창설 3년째가 되는 2010년도 울트라 팩토리는 새로운 전환기를 맞이한다. 젊은 울트라 아티스트의 등용문으로서 만반의 준비를 거쳐 개최된「ULTRA AWARD 2010」에서는 세계로 나아갈 새로운 재능이 탄생되었고, 니자야마 예술의 모리 발전소 미술관에서는 야노베 켄지와 울트라 스튜던트에 의해서 창조된 신화가 압도적인 스케일로 관객들을 사로잡았다. 그리고, 권두를 장식하는 것은「제 14회 아시아 아트 비엔날레 방글라데시 2010」에 참가해, 멋지게 그랑프리를 수상한 나와 코헤이. 그와 ULTRA SANDWICH PROJECT에 참가하는 학생들이 동행한 방글라데시에서 그들은 어떤 것을 느끼고, 어떤 것을 얻어왔을까. 울트라 팩토리, 격동의 2010년을 되돌아 본다.



Kyoto University of Art and Design: ULTRA FACTORY | 京大造形芸術大学 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

THE ULTRA は、ウルトラファクトリー内で起こるすべての出来事を伝えるべく発行される独自のメディアである。 THE ULTRA is the unique media that documents everything happening in ULTRA FACTORY.

THE ULTRA vol.03 | 1st March, 2011 | Published by ULTRA FACTORY Kyoto University of Art and Design | 1-116 Nizayama Koshikidani Sakyo-ku Kyoto 606-8271 Japan | Email: contact@ultrafactory.jp | Editorial Director: Tomomi Tadokoro | Editor: Yuma Harada (UMA/Design Team) | Designer: YOSHIOKI HAKOJI | Translated by Chika Koyama / Masahito Koyama (English), Lee Hwanil (Korean) | Cover Photograph: SHO OSAKAWA (SANDWICH)

# ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW/// KOHEI NAWA

クリエイティブプラットフォーム「SANDWICH」の開設や国内外での展覧会と現代美術界において最も注目を集める彫刻家・名和晃平氏。今回は「第14回アジア・アート・ビエンナーレ・バングラデシュ2010」を中心に、アートが果たせる役割についてお聞きした。また、今回のインタビューに際して、ビエンナーレに同行したULTRA SANDWICH PROJECT 所属の学生3名に、事前インタビューを実施。現地での滞在制作を通して彼らを感じた疑問や発見をふまえ、名和氏にアートと人間の根本的な在り方をお話いただいた。

協力：ULTRA SANDWICH PROJECT (清大介 / 室論志 / 村田理)

INTERVIEW by ULTRA FACTORY PRESS (小林穂治、織田真菜)  
TEXT: 小林穂治 (ULTRA FACTORY PRESS / 芸術表現・アートプロデュース学科 1 回生)

## バングラデシュ・ビエンナーレに参加して

——バングラデシュ・ビエンナーレではグランプリを受賞されたそうですが、まずは参加しての感想をお聞かせください。

今年は、「釜山ビエンナーレ」や国内での個展が重なり、怒涛の展覧会ラッシュの中で進行していたこともあって、記憶が曖昧です……(笑)。まるでパラレルに進んだ別世界のような印象が残っています。今でも、時々フラッシュバックのようにバングラデシュの街中の様子や音、匂いを思い出しますね。国際展での受賞は初めての体験で、やはりすごく嬉しかった。ただ、他国の出展作品や規模を考えると、今回の受賞についてはわりと冷静に受け止めています。

——今回は現地で滞在制作を行ったと伺いました。その制作過程や、出展作品のコンセプトはどのようなものだったのでしょうか？

今回発表した《Villus》は、僕の作品の中でも「SCUM」というカテゴリに入る作品群です。《Villus》は、表面のテクスチャをウレタンで膨大化させていくのですが、モチーフの面影が若干残る程度に留めるのが特徴です。中でも今回はバングラデシュを見た光景が強く反映された作品になったと思います。市内を歩いていると分かるのですが、きれいな格好で車に乗っている人が一方で、その車が通る道端で寝ている人がたくさんいたんです。SCUM 自体、資本主義で膨大化した虚ろなボリュームのようなものがコンセプトなのですが、バングラデシュはそれが露骨なコントラストで浮き彫りになるような国だなと思いました。また、今回の制作では、初めての試みを行いました。普段は、モチーフそのものに直接ウレタンを吹きつけるのですが、今回はモチーフを10倍にまで拡大した構造体を作製して、そこにウレタンを吹きつけていくという制作手法を採用したんです。オスマニホールというスペクタクルな展示会場が用意されていたので、そこをいかに別種のスペクタクルで埋められるかと考えたときに、モチーフを拡大するプランを思い浮かべました。また、作品を6日間で仕上げないといけなかったため、かなり綿



密に予定を組んでいたのですが、実際には素材の到着が大幅に遅れてしまい、すべての素材が到着したのは5日目。現地で材料を調達しようにも、クオリティの問題もあって、なかなか思い通りに行きませんでした。ネジなんか、打つとすぐに頭が取れてしまって(笑)、サウナのように気温も湿度も高く、体力的にも精神的にも厳しいものでした。

## 発展途上国で、作品を発表すること

——今回のモチーフは、名和さんが現地へ事前リサーチに行かれたときに見つけたものだったそうですね。

混沌とした雑貨市のような場所で、売れ残り、ほこりをかぶったオブジェを掘り起こして、それらをモチーフに選びました。僕は、商品が流通する状況を川の流れるように捉えているのですが、そのモチーフたちは、流通のメインストリームから外れてしまい、淀みに沈殿するオブジェのように見えたんですね。日本のコンビニなどは、円滑なシステムに乗っかって、商品がすごい速さで流れていく急流に例えることができます。しかし、大阪の日本橋や秋葉原にある昔ながらの間屋街は、だんだんとインターネットの販売サイトにその役割を奪われてしまっただけで、淀みに入り込んでしまっている。変動し続ける都市の中ではそういった状況が、どんな時代にもさまざまな場所で見られる。今やバングラデシュも、ポスト中国と言われていて、ユニクロやH&Mなどの大企業が続々と参入

してきています。ですが、バングラデシュ内における流通システムはものづくりの源流ではあるものの、日本のように発達した強固な流通システムを持っているわけではない。むしろ、多くの小さな流れが偶発的にできたり、枯れて無くなったりを繰り返しているようなイメージでした。そんな淀みに埋もれるオブジェは、SCUMのモチーフとして適していると思ったんです。また、現地で動いた際にバングラデシュの社会は、欧米や日本とは全く違うルールで成り立っているように感じました。なので、いつものようにホワイトキューブでの展示を前提に作品を持って行っても、バングラデシュで本当にアートとして見られるかどうかは疑問だった。欧米中心のアートのルールやノリのようなものは、通用しないのではないかと感じたんです。

——発展途上国であるバングラデシュで、作品を発表するにあたって、意識されたことはありますか？

バングラデシュでつくるからといって、現地の文化や風習に合わせた作品にはしたくなかった。そういうのは、逆に失礼だなと思ったんです。自分が呼ばれたのなら、そこでもいつも通りの作品とコンセプト、やり方を貫くことが大事だと思っています。ただ、現地でつくることの意味は無視したくない。料理で例えるなら、レシピを変えずに「ここは辛いものばかり食べる人が多いから、もう少しスパイスを効かせておこう」といったような微調整はします。それは、現地で生活をしたり、現地の人とやりとりをしながら、なんとなく勘でつかんだものを作品に反映させていく作業です。今回、モチーフを拡大した構造体の制作は、現地の若い彫刻家たちに頼みました。それがどんな精度で、どんな素材でできているのかは予想がつかなかったもので、ほとんど任せてみたんです。一つの同じ設計図から作品をつくらうとしても、日本や中国、バングラデシュでつくるのでは、少しずつ違うものができる。その場所で作る意味を意識することで、独特のムードというか、出汁みたいなものは作品に現れてくると思います。そういう意味で、現地のアーティストとのコラボレーションも面白かったですね。

## 現代を生きる人たちにとって、アートが果たせる役割とは

——今回の授賞式では、大統領から直接賞状をいただいたそうですね。

そうですね。すごく驚きました。美術の国際展において、一国の代表が式に現れること自体、非常に珍しいことです。日本に置き換えて考えてみると、「横浜トリエンナーレ」の授賞式に、総理大臣が登壇することは想像できないですから。大統領は授賞式のスピーチでこんなことを言っていました。「私たちの国は経済的にも発展途上で、インフラもまだまだ整っていない。しかし、このビエンナーレという文化的な活動を独立も前から14回も続けてきた。このことを我々の誇りとして、堂々と世界に向けて主張していきたい。バングラデシュは1971年に独立したので、まだ生まれて40年くらいの国なんです。ですが、ビエンナーレを開催することで、世界中から文化的なものが集まってくる。例えば、それを子どもたちが見たら、衝撃的な体験になると思うんですよ。こういったことを国をあげて行っているのはとても感心する。逆に日本の方が消極的なのではないかと思ってしまうほどの気概を感じました。

——同行された学生さんからは、国の施策として推進されているビエンナーレについて「バングラデシュビエンナーレはあまりメジャーではないし、観光客も少ない。この取り組みを行うことで誰にどんな利益があるのか」「本当にアートにはインフラ整備や教育支援などといった事業と同等の価値があるのか」という、アートの果たす役割について疑問を持たれたようでした。それについてはどうお考えですか？

アートは利益のためではなく、自国の文化のためにしているのだと思います。アートにもいろいろな役割がある。例えば、先進国ではビジネスや税金対策に利用されていたりするのですが、それは華々しいアートの一面でしかないですね。衣食住やインフラを含めて、人間にとって必要なものは「文明」として生まれてきます。一方で、それ以外に人間が欲するもの、つまり衣食住以外の関心事、遊びの部分は、祭りや芸術といった「文化」として昇華されていく。文明だけで社会が効率的に動いていくかという、そうはならない。文化と文明は、それぞれ別次元で進歩するものだから。よくよく考えると、文化の形成と



いうものは非合理的で、手間も時間もかかります。ですが、事実として、人間の心の栄養になったり、不安や喜びを一つひとつ修復してくれることがあります。制度からはみ出してしまうような表現欲をぶつけ合うステージとして文化があり、そこには一種の浄化作用もある。アートはその一つの例として、社会に必要なもののような気がします。

——特に、京都造形芸術大学には「アーティストはギャラリーなどの後押しがあって、アート業界で生きていけるんだ」というイメージを持っている学生も少なくないと思います。ですが、今回のプロジェクトに同行した学生のみならずには、アートとの付き合い方、アーティストの生き方を考える上で、とても意味のある経験になったのではないのでしょうか。

もちろん、資本主義社会で生き抜くことは重要な課題です。しかし、学生には、もっと根本的な意味でアートと人間というものを感じてほしいと思います。実は、彼らが関わっているこのプロジェクトには、振幅が大きくある。「アートベースル」という資本主義の極地のようなステージに送る作品も制作している。日本の中だけで活動をしている場合を考えると、アートに対するイメージが限定されてしまいがちです。だけど、彼らはプロジェクトで揉まれた分、そのイメージにもう少し幅がきたんじゃないかな。とはいえ、それは大学を出てから何年かして、やっと実感できるようなもの。文化とは何か、日本のアートとはどういったものなのか見えてきた先に、ラディカルな、アートと人間の有り様が見えてくるんじゃないかな。

A sculptor Kohei Nawa comes under spotlight in the field of contemporary art for the foundation of the Creative Platform "SANDWICH" and his domestic and overseas exhibitions. At this time, we interviewed him about the role of art focusing on the 14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010. Besides, we had pre-interviews with the three students of ULTRA SANDWICH PROJECT who went along with him to the Biennale. In light of the questions and notions arisen during their stay, he talks about the fundamental relation between human and art.

COOPERATION: ULTRA FACTORY SANDWICH PROJECT (Daikoku Minato, Satoshi Muro, Yuri Murata)

INTERVIEW with Kohei Nawa by ULTRA FACTORY PRESS (Ryoji Kobayashi, Mana Oda)  
TEXT: Ryoji Kobayashi (ULTRA FACTORY PRESS / ASP course 1st year)

## Participating in the Art Biennale Bangladesh 2010

——Congratulations on your receiving the grand prize in Art Biennale Bangladesh 2010. First of all, how did it make you feel to participate in the Biennale in Bangladesh?

In this year, I had several exhibitions such as Busan Biennale and a solo exhibition in Japan, so everything went along like surging waves. I have only a fuzzy memory... (laughs) I have the impression that it was like slipping into a parallel universe. Sometimes, I remember the scenes, sounds and smells of the downtown in Bangladesh like flashback. My memory is not so clear, but it was my first time to win a prize in an international exhibition, so I was honestly very glad. But, come to think of the other works and the scale of the exhibition, I should take the award calmly.

——I've heard you made the work on site. How did you proceed it? What is the concept of the work?

I exhibited the art pieces titled *Villus*. They were made as a sequence of SCUM series. In this work, I ballooned the textures of object surface using polyurethane, and stopped the enlargement just before the border that people could realize what it was. I think this work strongly reflected the sights I saw in Bangladesh. When I walking in the town, I saw some wore beautiful clothes and drove cars, others slept on a street



just behind the cars. The concept of SCUM is a kind of the empty volume of ballooning capitalism. I think Bangladesh is the country where the emptiness stands out in bold relief by such an obvious contrast. Also, I did something that I have never tried before. Usually, I directly spray polyurethane on motifs, but this time, I made the structure 10 times bigger than the original motif and then sprayed polyurethane on it. The spectacular hall called Osmani Memorial Hall was arranged for my works. I came up with the idea to enlarge a motif when I considered how I could fill the space with a different type of spectacle. I had to complete the works for 6 days, so we set a firm schedule beforehand. But, actually, the delivery of materials was delayed, and it eventually took until the 5th day for all the materials to arrive. I tried to get the materials on site, but there were problems in terms of quality, so things didn't work out the way I wanted. The heads of screws were easily came off when I hit them. (laughs) Besides, it was so hot and really humid like a sauna, so I had a hard time both physically and mentally.

## To Exhibit Works in Developing Countries

——You found the motifs for this works when you went to there for researching in advance, didn't you?

Yes, I found the objects at a chaotic place like a sundry goods market. I dug out them from unsold goods covered with dust, and chosen them as motifs. I often look on the circumstances of commercial distribution as a flow of a river. Thinking so, they seemed to go away from the mainstream of the flow and to deposit in a backwater. For example, it could be compare a Japanese convenience store to a swift current for its rapid flow in the smooth distribution system. Conversely, the wholesaler streets in Nipponbashi in Osaka and in Akihabara are deprived of their role by online stores, that is to say, they caught



in a backwater. Such stagnations can be found in any places and any ages in urban societies that continue to change. Bangladesh is now called post-China, and the big companies such as UNIQLO and H&M are breaking into the market one after another. The distribution system in Bangladesh is in the origin of manufacturing, but it isn't as advanced as Japan. Rather, I have the impression that a lot of small flows happen once, and next those turn dry and disappear. I thought the objects buried in such stagnations were suitable as the motifs of SCUM. Also, I felt the society in Bangladesh is based on completely different rules from Japan and Western societies. So it was doubtful to me whether I could really show my work as art in Bangladesh, if I brought my works just like the way I usually did in the white cube. I felt the Western-oriented rules of art or implicit assumptions no longer be applied there.

——What was in your mind when you exhibited your works in a developing country like Bangladesh?

I didn't want to cater to Bangladeshi tastes just because I made works in Bangladesh. That would be rather rude to them. I thought I had to carry on my work in my way as usual because I was invited. But, I don't want to ignore the meaning of working on that site. Comparing it to cooking, I don't change the recipe, but I make a mere fine adjustment, "here, many people eat hot foods all the time, then I'll add a little more spices." That was a task to reflect in my work something that I grasped by intuition through living and communicating with local people. At this time, I've asked the productions of the motifs to young local sculptors. I left most of the process to them though I could never know what materials they would choose and how accurate it would be. If I give the same plan to local staffs in China, Bangladesh and Japan, the outcomes will be slightly different. If I am aware of the meaning of working on site, something like an atmosphere or the flavor of the place is represented in the works. In that point, it was interesting to collaborate with local artists.

## About the Role of Art for Modern People

——You received the award certificate and the plaque from the President directly, didn't you?

That's right. I was very surprised. It is really rare that the representative of a country turns out for an international art exhibition. I never imagine the Japanese prime minister appear in the award ceremony of Yokohama Triennale. In the ceremony, the president said, "Our economic situation is developing and the infrastructures still have to be improved. However, we have continued this Biennale for 14 times as our cultural activity a short time after our independence. We are proud of this and we are conveying it to the world with confidence." Bangladesh became independent in 1971, so only 40 years have been passed since then. Because of the Biennale, I think a number of cultural stuffs are gathering from all corners of the world. It would be



stunning experience for children to see it. I impressed by the national commitment to boost such cultural events. That was enough to make me feel that Japan has a more negative attitude.

——The students accompanying with you had questions about the role of art as following. "The Bangladesh Biennale is not so famous and attracts not many people. Who stands to gain from it and what is the merit?" "Is art really worthy as infrastructure construction and education support?" What do you think about those questions?

I think they are promoting art not for profits but for the domestic culture. Art has various roles. For instance, in advanced countries, art is utilized for business and tax purposes, but it's just one of the glamorous sides of art. What is necessary for human comes into the world as "civilization", including clothing, food, housing and infrastructures. On the other hands, the needs except for them, such as play, grow into culture, like a festival and the art. The society doesn't run effectively only by civilization. Culture and civilization progress in different dimensions. Creating a culture is actually irrational and takes time and efforts. Nevertheless, in fact, it can be mental nourishment and release anxiety and stain. Culture is the stage to express something that runs off the edge of an institution. Besides, it makes a sort of catharsis. As one of its examples, art is necessary for societies.

——In Kyoto University of Art and Design, there are not a few students who believe that artists can survive by supports from galleries and so on. Meanwhile, it would be meaningful opportunity for the accompanying students to Biennale to reconsider how to survive as an artist and how to face the reality of the art world.

Of course it's important to survive in capitalist society. But, I expect students to feel the relationship between human and art in a more fundamental sense. Actually, the projects in which students are engaged deal with a range of kinds of works. We produce works for the Art Basel, that is a prime example of the capitalistic side of art, as well as foe the Bangladesh Biennale, that is completely separated from art business. If one assumes the situation of art only in Japan, it may hinder a broad understanding of art. I'm sure the students could widen their perspectives, through the experience of this project. But it will take a few years for them to really realize it after their graduation. Only after becoming aware of what culture is and what Japanese art is, they will realize the fundamental relationship between human and art.



# ULTRA PROJECT DIRECTOR INTERVIEW/// KENJI YANOBE

2009年以降、ドラゴンや太陽、稲妻や洪水など、人智を超えたモノをかつてない規模で作品としてきた現代美術作家・ヤノベケンジ氏。2010年の夏から富山県入善町にある下山芸術の森発電所美術館で開催された「MYTHOS」展は、ウルトラプロジェクトの学生とともに紡ぎ出した壮大な作品世界と巧みなメディア戦略によって、話題の展覧会となった。今回は、「MYTHOS」展の背景からヤノベ氏流の人を巻き込む力について、お話をいただいた。

INTERVIEW by ULTRA FACTORY PRESS（河原功也、小林稜治）  
TEXT：河原功也、小林稜治（ULTRA FACTORY PRESS/芸術表現・アートプロデュース学科 1 年生）

## 「神話」の裏に秘められた想い

——まず、今回の展覧会を行うに至った経緯をお聞かせください。

2010年頃から、発電所美術館の学芸員から「ぜひ個展をお願いしたい」とお声がけいただいたことがきっかけです。ですが、その時点で僕の予定はすでに埋まっていたこともあって、一度はお断りさせていただいたんです。通常であれば、それで展覧会は実現しないわけなんです。学芸員が「ヤノベさんが個展をしてくれないと、僕は美術館を辞めます」とまで言い出してしまっ……。そんな脅しのような言葉の裏には、大きな理由がありました。実は、発電所美術館は町が運営しているのですが、ちょうど、その館をつくった町長の退任にともなって、美術館の存続が非常に危ぶまれる状況だったんです。元は水力発電所だったので場所としてのポテンシャルも高く、また開館当初からレジデンス施設やスタジオなどが併設されている日本でも貴重な美術館だったので、それが無くなるには惜しいという気持ちになりました。もし、僕が展覧会をすることで、町における美術館の状況が変化し、住民からも受け入れられる場所にできる可能性があるのだとしたら、できる限りのことはやってみようと思って、引き受けることにしました。

——展覧会開催決定までにも、そんなストーリーがあったんですね。展覧会という一つのインスタレーションで展開されることが一般的だと思うのですが、「MYTHOS」展は4章構成という珍しい形での開催でした。そこにはどんな考えがあったのですか？

同じ展覧会を4つに分けるというのは、かなり実験的で挑戦的なことでした。ただ、そういうハードルを超えてまでお人を引き寄せることができたら、わざわざ遠方から来てもらうお客さんにも楽しんでもらえると思ったんですね。また、展覧会のコンセプトを考える際には、ここでしか見れない作品を発表しようと強く意識しました。発電所だった場所＝発電所の



廃墟というところから、僕自身がチェルノブイリという発電所の廃墟で活動を行ってきたこととつながりが見えて、場所の意味を読み取ることへの興味もありましたね。さらには水力発電所＝水のエネルギーを利用して電気を生み出すということから、以前にテラスコロールによる放電のインスタレーションをしていたこともふまえて「今回は水を使う作品がいいんじゃないか」と思いついたんです。放電、大洪水となると聖書の話ともつながり、何も無かった未来の廃墟から新しい神話が生まれるというイメージで、タイトルはギリシャ語で神話を意味する「MYTHOS」としました。また、今回はファクトリーの工房機能や実験するというラボラトリー的な機能をそのまま美術館に移し込むということも試みています。その場所の状況や意味、自分の作品の流れや環境を複雑に絡ませて仕掛けをつくり、一つの物語を綴っていくようなプロセスをもって展覧会の構成を考えました。

——今回は、発電所美術館開館以来最高の入場者数を記録し、また、地域創造大賞も受賞したと伺いました。シビアな条件の中での展覧会だったとは思いますが、どのような気持ちでのぞまれましたか？

今回は、これまで僕が参加した展覧会の中でも、予算面、立地面でも非常にリスクの高いものでした。金沢 21 世紀美術館では、半年間の潜在制作を経験しましたが、あの美術館は街のど真ん中にある、観光地でもあったんですね。だけど、発電所美術館は、金沢よりもさらに山奥で、周りにはそこ以外美術関係者が訪れるような施設はない。そういった場所で、展覧会を開くことだけでも大変なことですが、さらにそれを成功させるというのは、僕にとって大きな賭けでもありました。逆境をひっくり返すようなことをしないと、逆に僕が挑む意味もなと思ったんです。それに、中途半端なことをしてしまうと、僕自身の作家生命も危ない。今回は、学芸員や美術館の存続も含めて美術を取り巻く状況を変えていくことも、僕のミッションでもあったので、常に自らを奮い立たせていましたね。だけど、究極的にはこれは自分への挑戦でした。芯がなないと絶対できない。結果的には、美術館が抱える課題を解決し、状況を変えることができたかと考えていましたが、それを実現するには自分が大きく変わらないといけないと思うんです。

## 展覧会におけるメディアの力

——会期中に youtube に〈大洪水〉の映像がいくつもアップされていました。展覧会開催中に会場内や作品の映像が公表されることは珍しいことだと思うのですが、何か狙いがあったのですか？

あの映像は徳島から来てくれたお客さんが撮影してアップしてくれたものなんです。きっと、あれを見て美術館まで足を運んでくれた人も多かったと思いますね。すごい閲覧者数でしたし（笑）。実は写真撮影に関しては、美術館と相談して少し工夫をしていました。基本的には、展覧会場の撮影は禁止していませんが、第二章の〈大洪水〉のときのみ、撮影を許可しました。さきほどお話ししましたが、〈大洪水〉は本当にダイナミックな作品で、直接体感しないと分からないですね。だから、写真を見るだけでは絶対に満足することができない。そこを逆手にとって、ここで何が起きているのかを見てくれた人たちが広告塔となってブログや mixi、twitter といったメディアで発信していただくことを狙ったんですね。美術評論家の榎木野衣さんも youtube 動画の URL を何日も twitter のタイムライン上に放置していたので、それを見た人が気になって見てしまうということもありました。実際、思った以上にこの作品についての噂が広まって、作品画像が流出したにも関わらず、開館以来最高の数の人たちが全国各地から来てくれましたね。やはり、作品を発表する以上はどんな状況でも、たくさんの人たちに見てもらいたい。その想いが、美術館の想いと重なり、良い結果が出ることができました。今、流行のメディアをうまく利用できた展覧会でしたね。

——ヤノベさんは、今回の展覧会に限らず多くの記録映像を残されていますよね。メディアを活用することについては、どのようにお考えですか？



活動当初から、写真や映像での記録は意識的に残すように心がけています。僕のデビューとなった KPO キリンプラザ大阪での個展でも作品紹介の映像をつくりました。ただ作品を紹介するだけでなく、後輩の映像作家・石橋義正にお願いをして、彼の視点で映像をつくってもらったんです。まるで映画のようなエンターテインメント性の高い映像で、その展覧会では、僕の作品を見てもらうと同時に、その裏側を見せるような仕掛けができました。20 年近く経った今も、その考えは変わっていません。今回の「MYTHOS」展では、美術館の存続や町からの理解も含めて闘う必要があったので、エンターテインメント性を強くアピールしようと考えました。地元の記事が徹底的にドキュメントしてくれたり、テレビでも取り上げてもらったりと、うまくメディアとも連携できたと思います。結果的には、エンターテインメント性の演出だけでなく、広報戦略やアーカイブとしても機能したように思います。

## 周りを巻き込む力

——プロジェクト参加学生も含め、大勢の人を巻き込んだ展覧会だったと思います。人を巻き込むという点で、ヤノベさんが今回の作品制作の際には意識したことはありますか？

展覧会タイトルが「神話」ということで、ユングが言った人類共通の潜在意識のようなものを掘り起こすことがテーマの一つもありました。展覧会中にインド人のキュレーターが「あの水瓶はインドの女神の形をしている」と言っていたそうです。そんな風にも多くの人がそれぞれ何かにあてはめたり、想像できる余地を残そうと思って、「水瓶ってどんなイメージか」とプロジェクトの学生に聞いてスケッチしたりしましたね。僕の自我や個性を前面に出すよりも、多くの人に関わってもらうことが必要だったんですよ。また、チームで作業をするときは、魅力的な目標をしっかりと提示することが大事です。それだけです。魅力的な目標とは、最終的な作品の形を提示することです。それが無い限り、どれだけ宣伝しても人を巻き込むことなんてできません。今回の〈大洪水〉に関していうと、僕にとっても想像以上の作品になりました。お客さんあの〈大洪水〉を見た瞬間、交通の便があまり良くないことや「美術館で作品をみる」ということなど、いろいろなものが全て吹き飛んだんじゃないかと思います。自分でも予期していなかったことが起きたという点では、求めた神話の持つ人類の根源的な記憶を引き出したと思います。それは僕の意識ではなく、もっと大きな何者かの意思の中で生まれてきたものです。

——脳の奥底で何かが描きぶられる感覚があったのはそのせいかもしれません。最後になりますが、学生やスタッフなど制作に携わる人たちに何か求めるものはありますか？

どんな状況でも負けずに、必ず結果をつかみ取る不屈の精神が欲しい。少し失敗してもあきらめず何としてでも成功させる強い精神。まずは僕らがそれを学生に見せることで、いろいろなものが育つと思うんです。例えば、美術館からのオファーを受けたとき、やると決めたら徹底的に成功させる。結果を出す。負けない。あきらめない。多くの人がとても楽しく幸せになることを念頭に置く。それは「水都大阪」でもそうだったし、ウルトラファクトリーでもそうです。学生たちがクリエイター、あるいは社会的責任を持つようになったときに、それぞれのプロジェクトで見てきた大人たちの姿を思い出して、気づくことになるでしょう。そのためには僕自身もそういう姿勢を買わなければならないんです。

Since 2009, a contemporary artist, Kenji Yanobe, has been producing the works on an unprecedented scale dealing with things beyond human understanding such as a dragon, the sun, thunder and floods. In the summer of 2010, his exhibition named *MYTHOS* was held in Nizayama Forest Art Museum in Toyama. This exhibition became a hot topic for its skillful media strategies and the magnificent art world created in cooperation with students in ULTRA PROJECT. In this interview, Yanobe talks about the background of *MYTHOS* and his idea to get surrounding people involved in.

INTERVIEW with Kenji Yanobe by ULTRA FACTORY PRESS (Koya Kawahara, Ryoji Kobayashi)  
TEXT: Koya Kawahara, Ryoji Kobayashi (ULTRA FACTORY PRESS / ASP course 1st year)

## Enthusiam behind the Scenes

—First of all, please let me know how this exhibition came to be held?

At the beginning of 2010, I received an offer of a solo exhibition from a curator of Nizayama Forest Art Museum. But I had a very busy schedule, so I declined it once. Normally, it means the exhibition is impossible, but he responded, "If you don't have your private exhibition, I will quit my museum." There was a due reason behind his threatening behavior. The museum is conducted by Nyuzen Town Office and it faced difficulty surviving due to the resignation of the mayor who founded it. As it used to be a hydroelectric plant, the building is potentially of considerable utility. It has been equipped with residence buildings and studios since its foundation. That is a valuable museum in Japan, so I felt it was a pity that it was to be closed. I thought that, if I opened an exhibition, it might be able to change the situation of the museum in the town and make that place acceptable to the residents. That's why I decided to undertake it.

—I see how it is. By the way, an exhibition normally presents one fixed installation of artworks, but this *MYTHOS* exhibition is temporally divided into 4 chapters, which is pretty unusual. How did you come up with the idea

It was quite a challenging and experimental attempt to divide the exhibition into 4 sequences. But I thought it would be attracting and enjoyable for those who come a long distance to see the exhibition, even if it is difficult to realize it. In addition, I kept uppermost in mind to read the meaning of the site so as to show the works that can never be seen in any other exhibitions. That place used to be a power plant and it is now a ruined power plant. That site was interesting for me since I have worked in the ruins of a destroyed nuclear reactor in Chernobyl. Furthermore, the antecedent plant reminded me that I have made an installation work using electric discharge generated by Tesla coils. But I thought that I should use water for my work this time. Discharge and floods led me to a biblical story, and I got an image of new myths developed from the future ruins. That's why I gave this exhibition the title *MYTHOS*. Also, I tried to bring the functions of a workshop and a laboratory of the Factory into the museum. I set up gimmicks related to site-specific matters and I interpreted that site in the context of a series of my works. I worked out the configuration of this exhibition like weaving a story.

## —This exhibition recorded the largest number of visitors since the opening of the museum. It also awarded the Regional Art-Activities Prize 2010. I suppose the exhibition was held under hard conditions. How did you deal with the difficulties?

It was a pretty much risky exhibition in aspects of budget and location

Those movies were posted by someone who visited the exhibition from Tokushima. I suppose, in no small part, the movies might invite people to the museum. It seemed a number of people watched them. (laughs) To tell the truth, the museum staffs and I contrived ways to prohibit taking photos. Photography was basically not allowed, but only during the second chapter *The Great Flood*, it was permitted. As I mentioned before, *The Great Flood* is a really dynamic work, and the photos alone can hardly satisfy the audience. People must come to feel the work directly. We took advantage of its characteristics and let the people who came there send information in blogs, mixi, or Twitter. An art critic, Noe Sawaragi, left a hyperlink to the movie in YouTube in a timeline of twitter for days, and his followers got interested in coming to the exhibition. In fact, the rumor about my work spread more widely than I expected, and the number of visitors reached the biggest-ever figure nonetheless the images of my work were opened to the public. I shared the expectation with museum staffs that many people saw my work once it was put into the world. This exhibition could produce results thanks to the trendy media.

—Not only in this exhibition, you often make documentary films. What do you think about the use of media?

I've been trying to make photographic records and documentary movies since I started my career as an artist. When I made a debut in my solo exhibition at KPO Kirin Plaza Osaka, I produced an introduction movie for my work. I asked my fellow video creator Yoshimasa Ishibashi to make a film not only for the



Photo: Reiko Tsukamasa

comparing with other exhibitions

I have ever participated in. In the 21st Century Museum of Contemporary Art in Kanazawa, I have experienced an artist-in-residence program for half a year, but it was located in the city center, and it was also a tourist spot. On the contrary, Nizayama Forest Art Museum is situated far deeper in the mountains than Kanazawa. Naturally, except for the museum, there is no such thing as a destination to visit for people who are concerned about art. Just to have an exhibition in such a place was a big thing, what is even worse, to insure its success was a huge gamble for me. But I thought that there was no sense to me unless I took some action to beat the odds. Doing a halfway job meant to put my reputation as an artist on the line. I felt that it was my mission to change the circumstances surrounding art including curators and museum survival. That's how I stirred myself. Ultimately, it was a challenge to myself. It would be definitely impossible without a professional spirit. I thought that, in order to change and improve the situations of museums, I had to change myself.

## The Commitment to Mass Media

—During the opening period, many video files *The Great Flood* were uploaded to YouTube. I think it is unusual to release movies of the venue and the artworks of the exhibition in that way. Did you have any intentions to do so?

As can be expected from the title *MYTHOS*, it was one of the main themes to reveal something like Jungian subconsciousness shared by all human beings. I heard somewhere that an Indian curator said in the exhibition, "that water jar has the shape of an Indian goddess." In that way, I asked the students, "What image do you have of a water jar?", so as to make an possibility for each to imagine and recall something. What was to be done was not to put forward my ego and character but to let people participate in the exhibition. Additionally, when working in a team setting, it is important to clearly set an appealing goal. I set the final form of the work as the goal to work toward. That's the point. Otherwise, it was impossible to involve others in the work no matter how much it was advertised. As for *The Great Flood*, I think the result was beyond my expectation. As soon as people saw it, they got carried away and trivial affairs ceased to matter. They might forget about the lack of public transportation or the fact that they were watching it in the museum. Unexpected happenings might have triggered a primordial recollection of human beings. That did not come from my consciousness but from the will of a greater undefined existence.

—That should be why your work was so touching. At the end, what do you expect staffs and students engaged in creation?

I hope that they will have daring spirits to remain undaunted to create a positive outcome no matter what the situation is. If we first show them our strong heart to keep a never-give-up attitude and try at all costs to make a success even if we make small mistakes, it will give a positive effect on them, I think. Suppose, for instance, we decide to accept an offer from a museum. Then, we strive for a success and hang in there. We never give up thinking that we can make a lot of people very happy. So did we in Aqua Metropolis Osaka and in Ultra Factory too. Students will realize how their instructors managed to achieve them when they will have social responsibilities as creators. Therefore, I myself have to keep such a positive attitude.



introduction but also as his creative work. His movie was very entertaining and showed some happenings behind the scenes. After 20 years of my first exhibition, I still have the idea to expose off-stage voices as well as the works themselves. In *MYTHOS*, I made an effort to appeal the entertaining aspects of the exhibition since it related to the matters of the museum survival and the understanding of the residents. I could successfully cooperate with media, for example, the local press made a close documentary and it was also featured on TV. As a result, those media functioned as a PR strategy and an archive.

## To Get Surrounding people Involved In

—A great number of people including student participants seemed to be involved in the exhibition. What did you have in mind in respect of involving others in this exhibition?

# ULTRA AWARD 2010

## REVIEW///

常に実践教育の現場として機能することを旨とし、活動を続けているウルトラファクトリー。創設3年目にして満を持して開催したのが、次世代を担う新たな才能の発掘と育成、世界で活躍できるウルトラアーティストの輩出を目的としたアートコンペティション「ULTRA AWARD」である。国内外で活躍するキュレーター、批評家、アーティストで構成された審査員陣による厳正な審査のもと、記念すべき第一回最優秀賞の栄冠は諫山元貴が手に入れた。今後もウルトラアワードは、世界を変えうる若き可能性の発信地となるべく、継続していく。

ULTRA FACTORY stays active aiming to provide a practical education. In its third year, the Factory has held much-awaited art competition named "ULTRA AWARD" for the purpose of searching for the new talents and encouraging them internationally in the new future. After the review by the prominent curators, critics and artists, Genki Isayama won the first place of the grand prize. ULTRA AWARD continues to bring young world-changing artists into the world.



諫山元貴 | Genki Isayama



### DOCUMENTATION



4/21



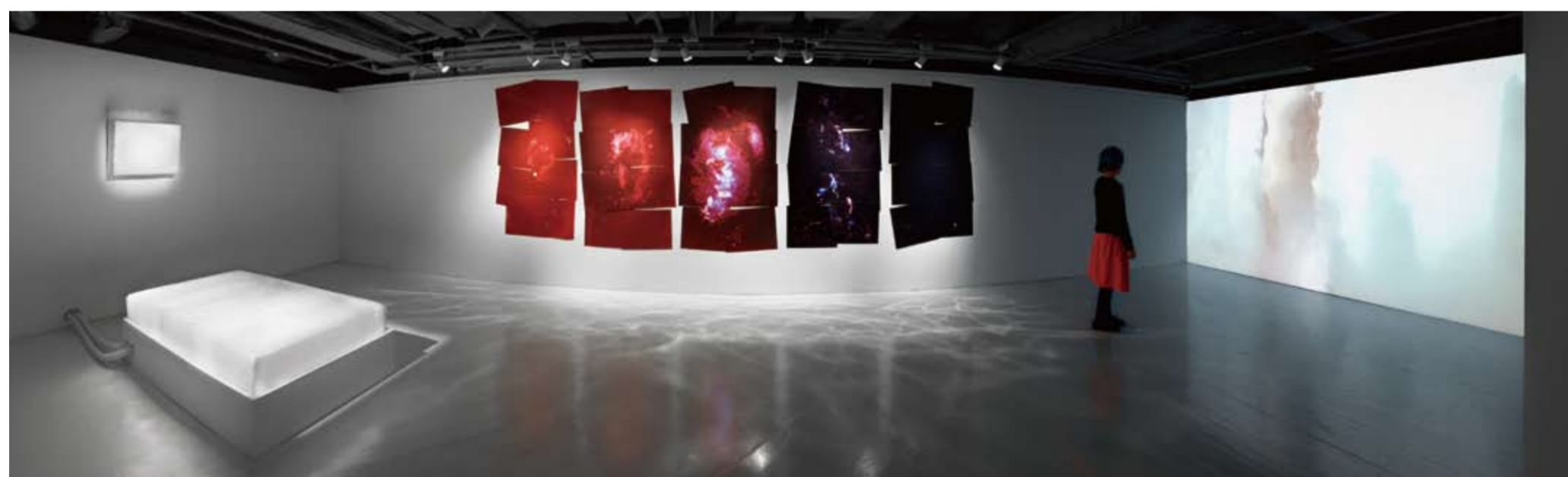
6/5



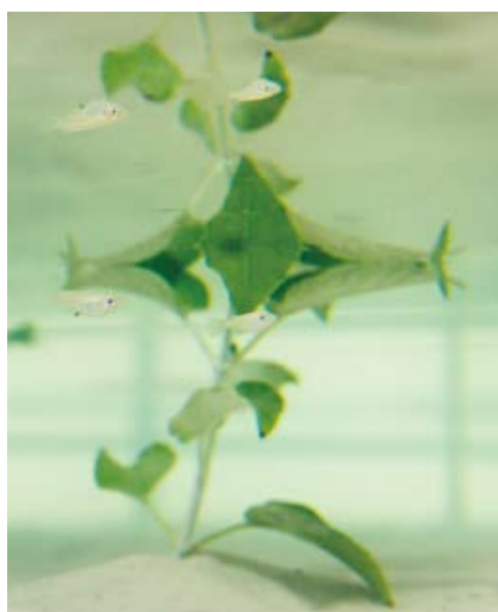
7/2



8/14



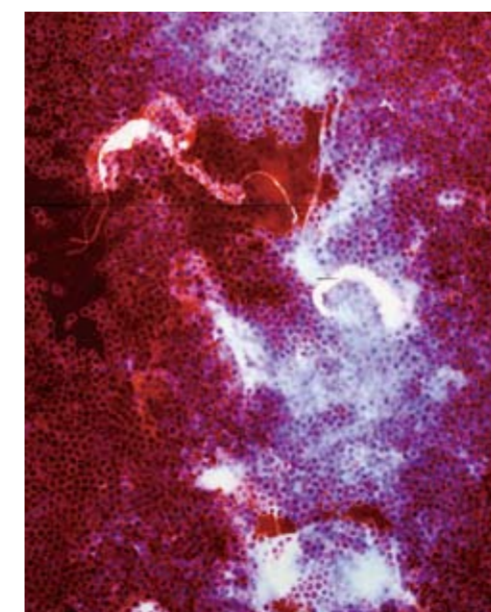
小宮太郎 | Taro Komiya



寒川裕人 | Eugene Kangawa



ときカケ | toki kake



橋本優香子 | Yukako Hashimoto



9/17



10/5



10/20



10/20

### ULTRA AWARD 2010 概要

実施期間：2010年4月～2011年3月（カタログ発行までを含む）  
 募集期間：2010年4月1日（木）～5月31日（月）必着  
 選考期間：2010年6月 [上旬：第一次書類審査 / 下旬：第二次プレゼンテーション審査 / 末：発表]  
 募集対象：本学学生（通信・大学院、専門学校含む）、及び卒業生（卒業2年以内）  
 募集人数：4名程度  
 募集内容：最終的なアウトプットである art project room ARTZONE での展覧会に向けての作品プラン。\*ウルトラファクトリーを使用しての作品制作を条件とする。  
 審査員：長谷川祐子（東京都現代美術館チーフキュレーター）/ 浅田彰（批評家）/ 梶野（現代美術作家）/ 名和晃平（彫刻家）/ 後藤繁雄（編集者・クリエイティブディレクター）/ ヤノベケンジ（現代美術作家・ウルトラファクトリーディレクター）  
 特典：  
 1 | 個人制作場所の提供  
 2 | 10万円の制作補助費を支給  
 3 | ウルトラファクトリースタッフからの支援  
 → 技術支援  
 → 広報、プレゼンテーションツール制作支援  
 4 | ARTZONE での展覧会  
 5 | 展覧会のカタログ（日/英）制作

### ULTRA AWARD 2010 Outline

Implementation:  
 Apr. 2010-Mar. 2011 (Including the publication of the catalogue)  
 Application: Thu. 1 Apr. 2010-Mon. 31 May. 2010 (Must arrive)  
 Selection: Jun. 2010 [In early Jun.: Primary documentary selection / In late Jun.: The second selection by presentation / End of Jun.: Results Announcement]  
 Eligibility: Students of Kyoto University of Art and Design (including the students of correspondence course, graduate school, and the students of affiliated schools); Graduates (Within 2 years)  
 Number of shortlists: Around 4 persons  
 Application details: Submit a work plan for the final exhibition at ARTZONE (It is conditioned to produce their works at ULTRA FACTORY)  
 The July: Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Akira Asada (Critic) / Noboru Taubaki (Artist) / Kohei Nawa (Artist) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Kenji Yanobe (Artist, Director of ULTRA FACTORY)  
 Awards:  
 1 | Provision of production space  
 2 | Donation of 100,000 yen as production costs to each shortlist  
 3 | Support by staffs of ULTRA FACTORY  
 → Technical support  
 → PR and support of presentations  
 4 | Participation at the ULTRA AWARD Exhibition at ARTZONE  
 5 | Publication of the exhibition catalogue in Japanese and English

### 作家/作品 | ARTISTS/WORKS

諫山元貴 | Genki Isayama  
 広島市立大学 造形計画学科 現代表現コース  
 Hiroshima City University, Graduate School of Art, Division of Contemporary Art and Theory  
 最優秀賞 | Grand prize  
 (Xpóνοc / Καρὸc (クロノス / カイロス))  
 ときカケ | toki kake  
 藤本亜希 | Aki Fujimoto  
 京都造形芸術大学 空間演出デザイン学科  
 ファッションデザインコース  
 Kyoto University of Art and Design, Department of Space Design, Fashion Design course  
 中修 英美 | Fumi Chujo  
 京都造形芸術大学 空間演出デザイン学科  
 空間演出デザインコース  
 Kyoto University of Art and Design, Department of Space Design, Space Design course  
 (同時多発ラグプロジェクト -呼吸圏- "my rhythm your tempo")  
 (Synchronized Multiple Lag Project -the first series: breathing- "my rhythm your tempo")  
 寒川裕人 | Eugene Kangawa  
 京都造形芸術大学大学院 博士課程  
 プランニングディレクションコース  
 Kyoto University of Art and Design, Department of Information Design, Planning Direction course (Gate)  
 橋本優香子 | Yukako Hashimoto  
 京都造形芸術大学 美術工芸学科 洋画コース  
 総合造形領域  
 Kyoto University of Art and Design, Department of Fine and Applied Arts, Painting course, Mixed Media (近く 遠い すべてをこま)  
 (Everything both close and distant)

# ULTRA Q FOR ULTRA STUDENTS

このコーナーでは、ウルトラファクトリーに参加している学生に注目し、彼らの個性豊かな視点を取り上げていく。今回はプロダクトデザインをはじめ、映像、コンテンポラリーアートといった、さまざまなジャンルのコンペティションで賞を得た学生を特集する。ウルトラスチューデントの活躍は学外へ、そして世界へと広がっていく。

Here we take a look at students who have participated in Ultra Factory's projects and introduce their unique characteristics. We asked 3 questions to prize-winning students in various fields such as product design, video and contemporary art. ULTRA students widens their appeal from university to the world.

## Q1 受賞した作品、現在の活動について教えてください。

Please talk about your prize-winning work and current activity.

## Q2 ULTRA FACTORY との関わりについて教えてください。

How did you involved with the ULTRA FACTORY?

## Q3 将来の展望についてお聞かせください。

What is your vision for the future?



谷口友里歌 Yurika Taniguchi

ウルトラファクトリープレス | 2008年度  
情報デザイン学科 コミュニケーションデザインコース 3 回生  
ULTRA FACTORY PRESS 2008  
Department of Information Design, Communication Design Course, BA 3rd year

A1: ティッシュをお皿代わりに使う日常の行為から発想したティッシュ製のお皿 (dissue) で [Tokyo Midtown Award 2010] の審査員特別賞・オーディエンス賞を受賞しました。使用後も、ティッシュとしての機能も果たすことができます。現在は友人と 2 人で企画・編集・デザインを行い、イラストレーションブックを制作しています。  
When I put foods on a tissue sheet instead of a dish, I came up with the idea of making a dish out of tissue, which is named dissue. I received the Judge's Special Prize and Audience Prize for this work in Tokyo Midtown Award 2010. This can be used as Kleenex afterwards. Currently I'm making an illustration book with one of my friends from planning to editing and design.

A2: ウルトラファクトリープレスに参加して「手と手とプロジェクト」という、人の手から手へと直接伝える新しい広報を企画、実践しました。プロジェクトが終了後も、プロジェクトメンバーでもある先輩方から仕事の相談を受けるなど、今でもウルトラでの出会いや経験が生かされています。  
I participated in the Ultra Factory Press, and worked on a new type of advertisement "Teto Teto Project (Hand to Hand Project)", that is an information file passed around from hand to hand. Even after the project ended, the project members sometimes ask me for advice on work. The relationships and the experiences in Ultra Factory are still valuable to me.

A3: 製品の企画・制作、製品を売る場所、広告など、さまざまなモノづくりから関わりたいです。また、いろいろなジャンルの人たちとのつながりができるような場所づくりもしていきたいです。  
I would like to get engaged in a range of areas of creation such as design, production, advertisement and sales. I am also motivated to create an occasion for others to build relationships with creators in different kinds of fields.



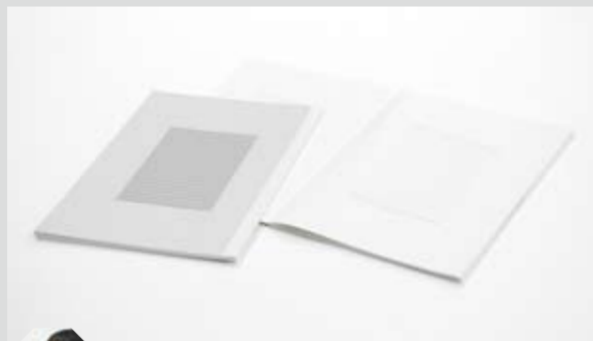
壘谷哲也 Tetsuya Tatamitani

ウルトラプロジェクト「ガリバー&スウィフト」舞台装置 1 期生 | 2008年度  
情報デザイン学科 イラストレーションコース 3 回生  
Ultra Project "Gulliver and Swift" 2008  
Department of Information Design, Illustration Course, BA 3rd year

A1: 「自分の描いてる絵が動いたら、すげえんじゃねえか」と思って、「the telephones "2010" ミュージッククリップ・コンテスト」に応募、大賞を受賞しました。インディーズ時代から彼らの音楽を聞いていたので、課題曲を聞いて気づけば制作をしていました。改めて、カラフルな表現こそが、自分の表現だと確信しました。  
My first idea was, "Wouldn't it be great if my drawings moved?", and I submitted my work to the Promotional Clip Contest for 2010 by the telephones. I'm glad to receive the grand prize. I've been listening to their music since they were in the world of indie music. When I listened to the assigned music, I made a quick decision to make an animation film. While I was making it, I realized that colorful expression is my style.

A2: 「ガリバー&スウィフト」プロジェクトに所属していました。当時は忙しすぎて何がだか分かりませんでしたが、あれから 2 年近く経った今、分かったことがあります。それはウルトラファクトリーで、一緒に作品をつくって、苦労して、喜んで、笑ってくれる仲間を得たということです。  
I participated in the "Gulliver and Swift" project. Back in those days, I was too busy to know what was going on. But, after two years passed, I understood that, in the project, I could make friends who work together and share the same hardship and joy with me.

A3: 自分の発する言葉や絵、アニメで一人でも多くの人がカラフルな空を眺められること。好きな場所、好きな時間に好きな人と笑っていければいいと思います。  
I hope many people can see a colorful sky by watching my words, paintings, or animations. It is nice if one can live a joyful life with a loved one.



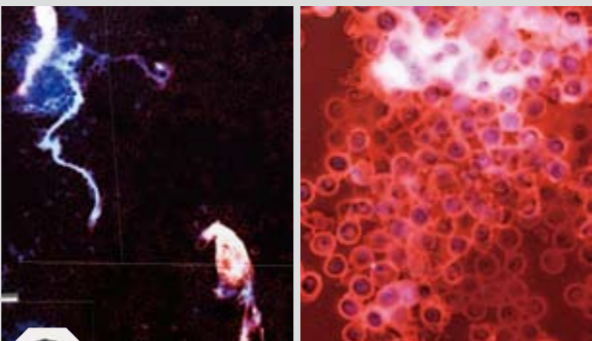
小野耕平 Kohei Ono

クリティカルデザインラボ (CL) 2 期生 | 2009年度  
武蔵野美術大学 造形学部 基礎デザイン学科 3 年生 (編入学)  
CRITICAL DESIGN LAB. 2009  
Musashino Art University, Correspondence Course, Department of Design Informatics, BA 3rd year

A1: そのときの考えや感情を受け止めてくれる余白を「よりどころ」として捉え、余白と野線部分の面積を反転させたノート (ヨハク) で [KOKUYO DESIGN AWARD 2009] 優秀賞を受賞しました。現在は、価値を押しつけるのではなく、人とモノとのさまざまな関係を許容するデザインを考えています。  
I took the page margins of a note book as something like "a home to lean on" for my thinking and emotions. I received the Grand Prize in KOKUYO DESIGN AWARD 2009 for the work Yohaku (Margin). It is the notebook where the area of margins and that of ruled lines replace each other. I am currently studying the design that accepts one's unique way to use a product, not imposing one's values on others.

A2: CL で「批評性」という私にとって新鮮で有意義な視点を得ることができ、表面的なデザイン方法ではない、思考の核の部分を手本だと思います。また、さまざまな高いスキルを持つ仲間とともに過ごした時間は、とても刺激的なものでした。  
In Critical Design Lab., I could have an opportunity to develop a critical eye. It was quite a new and meaningful experience. What I learned there was not a superficial method but the most important thing to think about design. Also, it was a very exciting time to study with the fellows of kinds of great skills.

A3: デザインはものの形を考えたり体裁を整えるだけでなく、あらゆる局面で生かしていくことができます。デザインの可能性をより広くの人に知ってもらい、そしてそれを自ら体現していけたらと思います。  
Designing is not only to invent shapes or make something look better, but also it is useful in every aspect of life. I'd like to let more people know about the possibility of design and practice it myself.



橋本優香子 Yukako Hashimoto

ULTRA × KNA 第 1 期 | 2008年度  
美術工芸学科 洋画コース総合造形領域 3 回生  
ULTRA × KNA 2008  
Department of Fine and Applied Arts, Painting course, Mixed Media, BA 3rd year

A1: 「ULTRA AWARD 2010」に入選し、フォトグラムという技法を用いた写真作品 (近く遠くすべてのこと) を発表しました。今回はこれまでの作品よりスケールを拡大すること、自分から切り離された部分で発生することを作品に取り入れようと意識しました。  
I was chosen for the "ULTRA AWARD 2010" and created Everything both close and distant using the technique of photogram. I tried to expand the scale, and to bring in what happened outside of myself.

A2: KNA1 期生として、プロの現場を全身で感じ、これまで経験したことのない濃密な時間を過ごしました。その後も ULTRA AWARD で意欲の高い学生たちとともに刺激的な日々を過ごしています。  
I participated in the ULTRA × KNA project in 2008 and learned what the professional work is. I spent an intensely deep time that I had never experienced before. After that, I am having exciting days with highly motivated students selected for the ULTRA AWARD 2010.

A3: これまでの少ない経験を通して確信したのは「アート」には人を内側からつくりあげる力があるということです。それを形にし、さまざまな人に届けるために動けるようになることが、ものづくりの世界でやっていく意味であり、私の夢です。

Through a few experiences of mine, I come to believe that art can build a person from within. I'd like to create works that affects people in that way. I hope my works can reach deep inside of many different people. That is my reason for creations and my dream.



大角雅幸 Masayuki Osumi

クリティカルデザインラボ (CL) 3 期生 | 2010年度  
空間演出デザイン学科 プロダクトデザインコース 4 回生  
CRITICAL DESIGN LAB. 2010  
Department of Space Design, Product Design Course, BA 4th year

A1: (Chocolate cookie) というプロダクトで、携帯電話会社 KDDI が主催する [iida AWARD 2010] を受賞しました。これはバッグの中で散らばりがちなコード類を巻きつけてまとめるもので [AC Adapter KiiRoll] として製品化されています。現在は人とモノとの関係を意識し、プロダクトや家具などを制作しています。  
In the competition called "iida AWARD 2010" held by KDDI, I proposed a mobile phone charger named "Chocolate cookie". The shape of the charger is designed so that the cable can be wound around it. This product is produced by KDDI as "AC Adapter KiiRoll". Right now I'm interested in the relationship between a product and a user. I am producing products and furniture to give them shapes by giving shape to its meaning and value.

A2: CL で活動しています。構内に置かれる反皿のデザインプロジェクト、ドイテレコムと東京大学 ischool との共同リサーチプロジェクトを通して、現代科学技術が生む問題の解決に必要なデザインを提案しています。

I belong to the Critical Design Lab. Through the projects such as the ashtray design project and the cooperative design research projects with T-mobile and ischool in the University of Tokyo, we are aiming to find new designs that could solve current issues caused by the modern technology.

A3: 国内外で活躍できるデザイナーになりたいです。そのためにはたくさん勉強し、たくさんモノを見て、考え、日々努力していこうと思っています。I want to be a designer active both at home and abroad. For this, I keep studying, thinking and absorbing a variety of things.

# ULTRA TECHNICAL ARCHIVES 03

金属・木工加工および樹脂成形作業が可能なウルトラファクトリー。ここでは、あらゆる立体造形表現を実現するために必要な機材、環境が整えられている。ULTRA Technical Archives では、毎回ひとつの機材を取り上げ、それをういて制作された作品とともに紹介する。

Ultra Factory has all the necessary equipments to work on metal, wood and resin. ULTRA Technical Archives picks up one of the equipments we have, and explains its application to the works made with it.

## WORKS

### 溶接機・プラズマ切断機を用いた作品

An art piece using Welder and Plasma cutting machine



Photo: Reiko Tsukamasa



〈大洪水〉とは、全 4 章から成る壮大な神話の一幕をイメージしたインスタレーションである。9m の高さから吊られた、鉄製の巨大な水筒。(トランヤン) のガイガーカウンターのカウントが 0 になったと同時に放たれる 5 トンの水が、圧倒的な力で互様の町を押し流す。2009 年以降、人智を超えた自然のエネルギーを操る作品を立て続けに発表するヤノベケンジ。彼の作品は美術という枠組みを超越し、私たちに鑑賞者ではなく「体験者」という生々しい感覚を突きつける。

The Great Flood is an installation work which consists of 4 chapters inspired by grand myths. From the gigantic iron water jar hanging from heights of 9 meters, 5 tons of water flows off in a moment that the Geiger counter on *Toraynan's* suit shows '0'. The massive force of the flood drowns the town of rubble out. After 2009, Kenji Yanobe keeps producing the works which manipulate the nature power beyond human understanding. His works give us the feeling that we are not viewers but experience the event.

## 溶接機・プラズマ切断機 Welder and Plasma Cutting Machine

溶接機は、溶融した金属同士を結合するため、またプラズマ切断機は、金属を切断するための機材である。いずれも、アーク放電を利用することで、結合、切断を行う。プラズマ切断機は、発生したプラズマにガスを吹きつけることで高温・高流速のプラズマジェットを発生させるという仕組みで金属を切断。ウルトラファクトリーにおいては、これらの道具を、まるで「はさみ」と「のり」のように扱い、鉄材を加工していく。まさに工場の基礎を支える機材とも言える機材である。

Welder melts and joins metal, and Plasma cutting machine cuts metal off. Both machines process metal by using arc discharge. The mechanism of the Plasma cutting machine is cutting metal by high-temperature and high-speed plasma jet flow generated by spraying plasma with gas. At Ultra Factory, those machines are handled like "scissors" and "glue" to process iron. Those are the fundamental equipments of the factory.

## ヤノベケンジ Kenji Yanobe

現代美術作家。1965 年生まれ。現代社会におけるサヴァイヴァルをテーマに機械彫刻作品を数多く制作。2010 年度は、「幻燈夜会 (ファンタスマゴリア) (岡山)」、「[MYTHOS] (富山)」、「[Levitation] (東京)」など既成のアートの枠組みを超えた創造的活動を次々と展開している。ウルトラファクトリーではディレクターを務め、世界に羽ばたくウルトラアーティストの育成に力を注いでいる。

Contemporary artist. Born in 1965. Working with the theme of survival in modern society, he has been producing a large number of mechanical sculptures. In 2010, he had the exhibitions "Fantasmagolia" in Okayama, "MYTHOS" in Toyama and "Levitation" in Tokyo. Kenji Yanobe constantly expands his creative activities beyond the conventional framework of art. He is the director of Ultra Factory and uses his energy to educate world-class ULTRA artists.

# ULTRA PROJECT PICK UP

ウルトラファクトリーでは、日夜さまざまな実践型プロジェクトが進行中である。第一線で活躍するクリエイターとの共同作業を通して、プロの技術や制作に向かう姿勢を伝える「ウルトラプロジェクト」。ウルトラファクトリーのデザインワークを一手に担い、デザインの新天地を開拓していく「クリティカルデザインラボ」。そして、記録・広報・ワークショップなどを通じてウルトラファクトリーで起こる全ての出来事を発信していく「ウルトラファクトリープレス」。今回はその中から 2010 年度秋から始まった 2 つのプロジェクトと、通年で行われている「クリティカルデザインラボ」を紹介する。

## へそで投げろ PROJECT

### Heso-de-nagero (Belly-to-back Suplex) Project



| ディレクター | 永井英男  
| 活動期間 | 2010 年 11 月 - 2011 年 3 月 | 参加人数 | 4 名  
美術家・永井英男による巨大作品制作プロジェクト。全長 8m の巨大な人体彫刻と自動車によるインスタレーション作品を制作する。溶接、造形、樹脂、ペインティング作業から展示までのプロセスに関わることができる。人が生きて行く上で起こりうる出来事に対して、強弱であろうとする人間の精神力をユーモアを交えて表現する。完成した作品を目の前に見れば、そのスケールに驚き、思わずあわすにはられないだろう。2011 年に「おおさかカンヴァス」にて展示予定。

| Director | Hideo Nagai  
| Implementation Period | Nov. 2010 - May, 2011  
| Number of Participants | 4 persons

The artist Nagai Hideo's project for making a gigantic installation work consisted of an 8m-high statue and an automobile. Students can engage in the work processes such as welding, molding design, resin processing, painting and exhibition. This work expresses a human unwavering fortitude shown in possible happenings in a life with humor. Its astonishing scale will put a smile on people's faces. It will be exhibited in "Osaka Canvas" in 2011.

## 光の染み PROJECT

### Stain "Lightfall" Project



| ディレクター | 藤井秀全  
| 活動期間 | 2010 年 5 月中旬 - 2011 年 3 月 | 参加人数 | 5 名  
本学卒業生でもあるアーティスト・藤井秀全によるプロジェクト。LED を用いた平面作品 (Stain) を制作する。ハンダ付けや金属加工、アクリルケースの制作、支持体パネル制作や梱包における木工作業、展示までの展覧会の一連のプロセスを体験することができる。画面上で広がった光が滲じり合いながら「染み」をつくりだし、空間や身体に浸透していく感覚を「光の染み」として表現。そのでの体験は、身体に「染み」となって残っていく。2011 年に「おおさかカンヴァス」にて展示予定。

| Director | Hidemasa Fujii  
| Implementation Period | Nov. 2010 - May, 2011  
| Number of Participants | 5 persons

A project to produce a 2D work "Stain" using LED lights by Hidemasa Fujii, a graduate from this university. Students are involved in a series of processes from production to exhibition, such as soldering, metallic working, producing acrylic cases and supporting panels, packing and displaying. The "Stain" produced by expanding and blending effects of light represents the sense of infiltration into space and body. The experience remains on the body as "Stain". It will be exhibited in "Osaka Canvas" in 2011.

## クリティカルデザインラボ

### CRITICAL DESIGN LAB.



| ディレクター | 水野大二郎、原田祐馬  
| 活動期間 | 2010 年 5 月中旬 - 2011 年 4 月 | 参加人数 | 10 名  
ファッションデザイン研究家・水野大二郎とデザイナー・原田祐馬が率いる、ウルトラデザイナー養成のための特殊教育機関。創造力を新境地へと導くべく、学問間の壁を横断的に侵犯するデザインを研究・発見・発表する。本年度はプロダクトデザイナー・倉本仁氏とコラボレーションしたファッション・レイアウトデザイン、ドイテレコムクリエーションセンターおよび東京大学 ischool との共同リサーチといった 2 つのプロジェクトを実施。現役デザイナーや海外企業との活動により、より実践的なデザインの現場を体験する。

| Director | Daijiri Mizuno, Yuma Harada  
| Implementation Period | Nov. 2010 - May, 2011  
| Number of Participants | 10 persons

Critical design Lab. is a special educational organization to train ULTRA designers directed by researcher of fashion design Dr. Daijiri Mizuno and designer Yuma Harada. To open new creative frontiers, the project members investigate, research and introduce new designs that break down the academic departmental boundaries. In this year, two projects were implemented such as Ashtray Design Project, a collaborative project with product designer Jin Kuramoto, and a cooperative research project with German Telecom Recreation Center and ischool in the University of Tokyo. Students can experience more practical design by working with active designers and foreign companies.

Ashtray Project "BLUR"

## ULTRA REVIEW

トークセッション「若き才能との出会い / 育成」  
Talk session "Meeting and Cultivating Young Talents"



出演者 小山登美夫 (Tomio Koyama Gallery) /  
木ノ下智恵子 (大阪大学コミュニケーションデザイン・センター特任講師)  
聞き手 ヤノベケンジ (現代美術作家 / ウルトラファクトリーディレクター)  
日時 2010.10.14 (木) 18:00-20:00  
会場 京都造形芸術大学ウルトラファクトリー

Panelist Tomio Koyama (Tomio Koyama Gallery) /  
Chieko Kinoshita (Adjunct associate professor of the Osaka University Center for the Study of Communication-Design)  
Moderator Kenji Yanobe (Artist, Director of ULTRA FACTORY)  
Date Oct. 14 (Thu). 2010 18:00-20:00  
Venue ULTRA FACTORY in Kyoto University of Art and Design

[ULTRA AWARD 2010] の関連イベントとして、村上隆や奈良美智を輩出した、日本を代表するギャラリスト・小山登美夫氏、関西の若手アーティスト発掘、プロジェクト創出のキーパーソン・木ノ下智恵子氏をゲストに迎え「若き才能との出会い / 育成」をテーマにお話いただいた。日本のアートシーンの中で取り組んできたこと、若いアーティストに求めること、若き才能を発掘する際の着眼点について、約2時間のトークが行われた。小山氏は、アーティストは体験してきたものから、その実感を失わずに表現へと転化することが重要だという。また、作品を売るという目的を持つコマースギャラリーの運営者として、リアルな話もしてくださった。木ノ下氏は、作品完成前の段階からアーティストをサポートする側として、「水都大阪 2009」でのヤノベ氏の仕事に触れた。アーティストのアイデアを作品として実現する、実質的な「可能性」の部分自分を任されているのだという。客席からの「未来のアーティストへのアドバイスを」という発言に両氏は、良いアイデアを表現するためには技術面が大事で、設備のある学校にいる間にどうやって技術を獲得するか、そして、アトリエを出た後のことまで考え、作品完成後のプレゼンテーション、展示を、作品の一部として取り組む練習が必要だと回答。アーティストを目指す学生たちにとって非常に有益なお話をお聞きすることができた。また、今回のプログラムでは、若手作家発掘のキーパーソンがそろったこの大舞台上で、[ULTRA AWARD 2010] 選出作家たちによるプレゼンテーションも実施。これから実際にアートの世界へ向かう[ULTRA AWARD 2010] に選出された作家たちも、作家を志す学生たちにも、大きなステップとなる貴重な話を聞いたトークセッションだった。

(TEXT: 李ハヌル / ULTRA SANDWICH PROJECT / 芸術表現・アートプロデュース学科 1年生)

This talk session was held as an associated event of "ULTRA AWARD 2010". This session invited Mr. Tomio Koyama as a panelist, who is a leading figure of Japanese gallerist. He produced front-line artists such as Takashi Murakami and Yoshitomo Nara. Another panelist, Ms. Chieko Kinoshita is the key person of discovering young artists in Kansai and undertake several new art projects. The talk has been made under the theme "Meeting and Cultivating Young Talents". In 2 hours session, they discussed "what they have been working on in Japanese art scene", "what they expect of young artists", and "the point of view to recognize young talents". Mr. Koyama told that it is important for artists to express real feelings from their experiences without losing the actual sensations. Also he talked about realistic problems as an owner of a gallery to sell art works. Ms. Kinoshita talked about the work by Kenji Yanobe at "Aqua Metropolis Osaka 2009" from the position as a supporter of the artist. She said that she played the role of practical management to realize the artists' ideas. Both panelists answered the audience's asking of advices for future artists that technical maturity was prerequisite to represent good ideas. According to them, future artists must acquire adequate techniques in well-equipped schools during schooldays. Moreover, presentation and exhibition should be included in their practices for their postgraduate careers. The talk was a great benefit to young art students. In addition, in this program, the shortlisted artists of "ULTRA AWARD 2010" made presentation of their works in front of those two professionals. This session was a meaningful occasion for both selected artists of "ULTRA AWARD 2010" and other art students.

(text: Lee Haneul / ULTRA SANDWICH PROJECT / ASP course 1st year)

## 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 processing studios. It introduces unique educational programs 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 a professional artist 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 top-class artists and designers. 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. Ultra Factory is a place for the creative thinking and research and a workshop to 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 / パイプロシヤ / 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 / レーザーカッター / 大型インクジェットプリンタ  
| 開館時間 | 10:00-20:00 (火-金)、10:00-18:00 (土)  
| 休館日 | 日曜日・月曜日・祝日

## Outline of facility

| Name | ULTRA FACTORY  
| Location | Kyoto University of Art and Design / SHISEIKAN [B1F] and NINGENKAN [B2F]

| Contents | ULTRA FACTORY (667m<sup>2</sup>) provides machinery for metallic processing and resin molding, and WOODWORK ROOM (260m<sup>2</sup>) 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 / Laser cutter / Large-scale printer  
| Opening hours | 10:00-20:00 (Tue.-Fri.), 10:00-18:00 (Sat.)  
| Closed | Sunday, Monday and Holidays

CALL FOR ENTRIES

Deadline: Tuesday 31 May 2011.  
ULTRA FACTORY presents

2011

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

4名+1組の新たな才能を見出したULTRA AWARD 2010。  
2011年はどんな才能に巡りあえるのか！ 集え、若きアーティストよ！  
応募期間：2011年5月6日(金)～5月31日(火) 17:00必着

詳しくはWEBサイトへ  
www.ultrafactory.jp