

THE ULTRA

08

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.08 issue 2016

CONTENTS

ULTRA × KAWAII

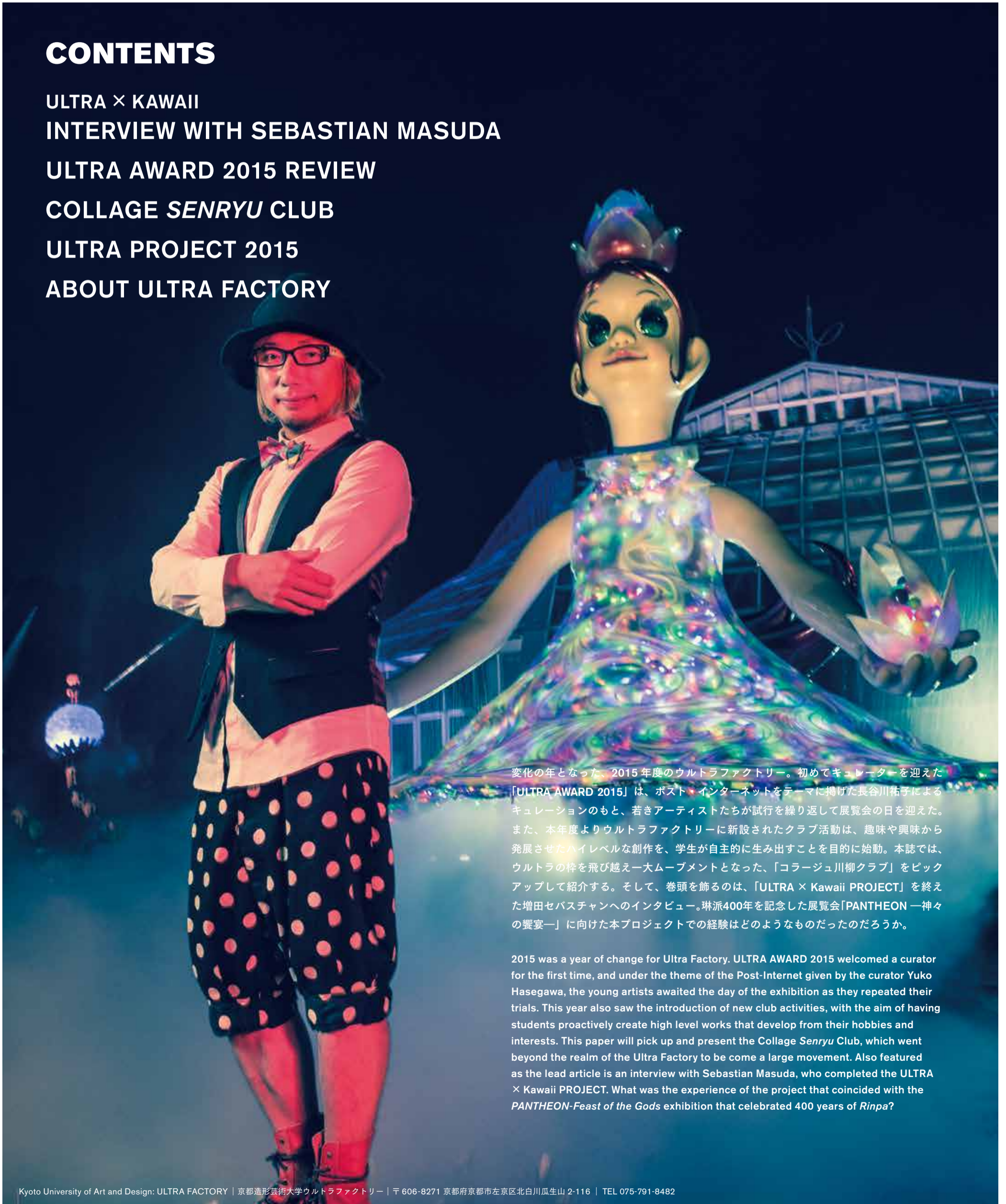
INTERVIEW WITH SEBASTIAN MASUDA

ULTRA AWARD 2015 REVIEW

COLLAGE SENRYU CLUB

ULTRA PROJECT 2015

ABOUT ULTRA FACTORY



変化の年となった、2015年度のウルトラファクトリー。初めてキュレーターを迎えた「ULTRA AWARD 2015」は、ポスト・インターネットをテーマに掲げた長谷川祐子によるキュレーションのもと、若きアーティストたちが試行を繰り返して展覧会の日を迎えた。また、本年度よりウルトラファクトリーに新設されたクラブ活動は、趣味や興味から発展させたハイレベルな創作を、学生が自主的に生み出すことを目的に始動。本誌では、ウルトラの枠を飛び越え一大ムーブメントとなった、「コラージュ川柳クラブ」をピックアップして紹介する。そして、巻頭を飾るのは、「ULTRA × Kawaii PROJECT」を終えた増田セバスチャンへのインタビュー。琳派400年を記念した展覧会「PANTHEON 一神々の饗宴」に向けた本プロジェクトでの経験はどのようなものだったのだろうか。

2015 was a year of change for Ultra Factory. ULTRA AWARD 2015 welcomed a curator for the first time, and under the theme of the Post-Internet given by the curator Yuko Hasegawa, the young artists awaited the day of the exhibition as they repeated their trials. This year also saw the introduction of new club activities, with the aim of having students proactively create high level works that develop from their hobbies and interests. This paper will pick up and present the Collage Senryu Club, which went beyond the realm of the Ultra Factory to be come a large movement. Also featured as the lead article is an interview with Sebastian Masuda, who completed the ULTRA × Kawaii PROJECT. What was the experience of the project that coincided with the PANTHEON-Feast of the Gods exhibition that celebrated 400 years of Rinpa?

INTERVIEW WITH SEBASTIAN MASUDA

増田セバスチャンインタビュー

彼は純粋な人なのか？ それとも、稀代のパフォーマーか？ Is he a pure person or a very rare performer?

ヤノベケンジとの「ULTRA × Kawaii PROJECT」を終えた増田セバスチャン。プロジェクトを通じて、琳派 400 年を記念した展覧会「PANTHEON — 神々の饗宴 —」に出品したその経験は、どのようなものだったのか。

Masuda Sebastian who finished the "ULTRA × Kawaii PROJECT" with Yanobe. Through the project, the exhibition to commemorate the 400 years Rinpa to PANTHEON — gods of the feast. Whether the exhibition was its experience, was what kind of thing.

文：片山達貴 (BYEDIT / 美術工芸学科 2 回生)
伊藤 邑 (BYEDIT / 情報デザイン学科 1 回生)

Text by Tatsuki Katayama (BYEDIT / Department of Fine and Applied Arts 2nd year)
Yu Ito (BYEDIT / Department of Information Design 1st year)

— 大学内のプロジェクトとして、学生とともに制作するということは、増田セバスチャンさんにとっては初めての経験だったのではないかと思います。そのことについての印象を教えてください。

増田 プロジェクトをはじめるにあたって、最初、100 人近い学生の問い合わせがありました。その後、書類選考で 50 人くらいまで絞ったのですが、最後までやり遂げられた子は 20 人くらいでした。そうやって人数が減っていくなかでも残った子は、プロジェクトを進めるにつれてだんだん精悍な顔つきになっていくんです。アートの現場を目の当たりにすることによって、どんどん変わっていった。だから学生たちにとっても、今回の出来事は大きな経験と財産になったんだと思います。

— 増田さん自身の体験としてはいかがでしょうか？

増田 僕が原宿で活動をはじめたのは 20 年くらい経ちました。原宿を介してつながっている子たちも、時代とともに次々と世代が入れ替わっていきます。最近はやきゅー(ばみゅばみゅ)ちゃんね。僕はその約 20 年の間に、彼女たちに合わせようと思ったことは一度もないんです。むしろ「ついてこられるならどうぞ」くらいの感じで挑んでいて、そのスタンスは今回のプロジェクトでもまた同じです。僕は、基本的に若者のことをライバルだと思っています。なので、若い世代ならではの情熱と馬力を学生たちから学べたことが刺激的でした。

— スタンスとしてはいつも変わらず進められていたんですね。京都にはどのくらいの頻度で来られていたのでしょうか？

増田 多くて 1 週間に 3 回くらい来ていました。日数はもう覚えてないなあ。京都の街はすごく落ち着くというか、人間らしくなるような場所でした。自分自身と向き合う時間が多かったように思います。東京では、常に外側からの刺激があって、バッティングセンターで目の前にきたボールを何度も打ち返すことを繰り返しているようなんですけど、京都はそれとはまったく違って、青い空を見ているうちに液体が出てきて、それをすくい取って作品にする感じというのかな(笑)。僕にとってのアート制作は、自己の探究的な部分があるんです。貴重な時間を過ごすことができたいと思います。

— I believe it is the first time that you have worked with students in a project in a university. Can you tell us about your impressions?

Masuda When we started the project, there were nearly 100 inquiries for the students at first. We managed to reduce this down to around 50 based on their documents, but in the end there were about 20 students left. The ones that remained after we reduced the numbers came to have more and more of a determined expression on their faces. Seeing the reality of art in the flesh made them keep changing. So for the students as well, I think that this event was an important experience for them to treasure.

— What was your experience like personally?

Masuda It has been 20 years since I started my activities in Harajuku, but in that time the generations that I've come into contact their have changed a lot. So lately in that process, Kyary (Pamyupamyu) has emerged. However, in those 20 years or so I never once thought of trying to fit with those girls. On the contrary, I went with the feeling of 'if you can keep up with me, then go ahead', and it was with this same stance that I approached this project as well. I basically see young people as rivals, so the student's passion and power that is unique to younger generations was something that taught me as well as stimulated me.

— So, you always go forward with the same stance. How often did you come to Kyoto?

Masuda At most I would come 3 times a week. I don't know how many times in total. I think that Kyoto is a very calming place, in other words a place where you can be more 'human' and where I could spend a lot of time facing up to myself. Tokyo is somewhere to seek out stimulation from the outside, so you could say it is like a batting center where you repetitively hit back the balls that come towards you time after time, whereas Kyoto is completely different, maybe you could say it is like liquid that emerges while you look up at the blue sky, and then you scoop this up to make your work (laughs). Artistic expression to me is partially about exploring the self, so I think I spent some precious time here.



— 京都のその表現、よくわかる気がします。

増田 あとは、今回のプロジェクトが琳派をテーマにしていたので、琳派のことを調べたり、いろんな人に話を聞いたんですけど、自分がやってきた「Kawaii」って、実はルーツとしては琳派にもつながるような色彩構成だったこともわかってきて。知らない間に自分は歴史とつながっていたんだなと気づかされました。

— Kawaii が琳派にも通じるというのは？

増田 Kawaii はビビッドな色で構成されてますけど、色彩構成で言えば、琳派くらいの時代とも結構似ているということなんです。Kawaii って最近出てきた流行のものかと思われんですけど、日本美術の文脈ともコネクトするものがあつた。実はうちの実家が呉服屋さんだったので、子どもの頃に反物で遊んだりとか、和の世界にも親しみがあつたんですけど、そういった原体験がまさか今になって関係してくると思つてなかつた。そういう意味では、京都に来てすごくいろんな発見がありましたね。

— 増田さんの作品の色彩といえば、絶対に混じりあわないような強い色がきちんと調和しているところがおもしろいと思つていました。

増田 僕の作品って、わりと色や色彩構成に興味を持ってもらうことが多いんですけど、実はそこはかなり感覚的なところがあつて、自分でもどうやっていいのかわからない。実は僕が一番重要だと思つているのは言葉で、作品は言葉を視覚化している感じなんです。アウトプットって実はどうでもよかつたりするんですね。

— 言葉にそこまで意識を持たれてたんですね。

増田 そうですね。だから本当は、作品がカラフルである必要もないんです。僕の作品に「TIME AFTER TIME CAPSULE」というプロジェクトがあります。自分だけが思う Kawaii ものを、透明な箱の中に入れてもらうという作品で、特にカラフルなものをと選んでるわけじゃないけど、カラフルなものが集まってくる。この作品に関しては、アーティストだと言っておきながら、自分の手を下さずに作品をつくるってということのおもしろさを感じているので、それでいいんですけどね。ただ、自分だけが愛でている世界、誰にも踏みこませない小さな世界をつくるのが Kawaii の定義だと考えていますので、そういった極めて個人的なものを集めていった先に、もしかしたら時代を変えられるんじゃないかと思つています。



— Kawaii で世界を変える！

増田 僕は、Kawaii を「現代のサイケデリック」だと思つていて。一番近いものが何かというと、1967年の「サマー・オブ・ラブ」、フラワー・ムーブメントだと考えています。当時のアメリカには、ベトナム戦争と若い世代の徴兵があるなかで、自分たちだけが物質的に豊かになることへの疑問からフラワー・ムーブメントが生まれてきた。そして、どれだけ時代が変わっても、テロや戦争は終わらないという現状がありますよね。そういった時代にうまく言い返せない感じが、カラフルな色を使って出てきたのが Kawaii で、それは、言葉にならない叫び声なんだと思います。

— そう考えると、Kawaii で世界を変えるというのはその原点に立ち返るようなことでもありますね。

増田 そうだと思います。大人から見たら、ある意味、未熟にも見えるモチーフを使って、自分だけの世界をつくりあげる。それは、あんな大人にはならないぞっていう、若者たちの意思表示なんです。今は Kawaii がいるなとところに取り込まれてきて、よくわかんなくなってますけど、そもそもは全世界共通の「こんな世界やだ！」っていう叫び声だったんですね。

— ありがとうございます。最後に、今回のプロジェクトで一緒にディレクターを務められたヤノベケンジさんからの質問を預かってきたのですが、増田さんがとても純粋な人なのか、天性のいかさま師なのか、実はよく分からないと言われていました。たとえば、メディアの前に立つとアートディレクターとしてのスイッチがばちんと入る印象があると。ご自身では、そういった意識はありますか？

増田 いかさま師ですか(笑)。そういうところは、自分では全然わからないですよ。ただ、もちろん自分の中にスイッチはあります。もともと裏方としてやってきたのに、表に引っぱり出される機会が増えてるんですけど、アイドルやタレントの現場を見ているから、やっぱり自分はそのなれないと思うんですね。たとえば、5分前まで楽屋で寝ていても、その後のテレビ収録に平気で対応できるような才能が彼女たちにはありますけど、自分の場合は、3時間前からレッドブルでも飲んで、テンションを上げていかないと対応できない。そういった意味でのスイッチ、ですね。でも、僕のファンは熱狂的な人が多いかもしれない。それも自分でコントロールしてわけじゃないですし、昔はまったく人気があつたのに、なんで今ごろ…と思つています。もっと早く言ってよ(笑)。早くからそんな声が聞けていたら、もっと自信があつたのになと思つていますね。

— I think I can very much relate to what you just said about Kyoto.

Masuda Another thing is that, this project has *Rinpa* as the theme, so I studied *Rinpa* and spoke to all sorts of people and came to understand that the *Kawaii* that I had been making actually has as its roots in the kind of color composition that is also connected to *Rinpa*. Without even knowing it I realized that I was connected to history.

— What is the connection between *Kawaii* and *Rinpa*?

Masuda *Kawaii* is made from vivid colours, but in terms of color composition, it is quite similar to *Rinpa*. *Kawaii* is thought of as a trend that has emerged recently, but there is a part that also connects to the field of Japanese fine art. My family were actually *kimono* sellers by trade, so when I was a child I would play with the *kimono* fabric and had an appreciation for the world of *Wa*(Japanese Style), but I never thought these early experiences would be related to what I'm doing now. Coming to Kyoto allowed me to have so many different discoveries in this way.

— Speaking of the colors in your work, I think it is interesting how strong colors that seem like they would definitely not go together are harmonized very well.

Masuda My work often draws interest for its colors and color composition, but it is actually quite intuitive and I don't really know how I do it myself. What I think is most important is words, and I feel like my work is a visualization of words. The actual output can sometimes actually be not that important.

— I didn't realize that you placed such an emphasis on words.

Masuda That's right. So in fact, there is no necessity for the work to be colorful. Amongst my work there is a project called *TIME AFTER TIME CAPSULE*, where I put works that only I think are *Kawaii* into a transparent box, so it doesn't have to be colorful specifically but colorful things end up being gathered. In terms of *TIME AFTER TIME CAPSULE*, I think it is interesting that I call myself an artist and yet I don't physically do anything to make the work. I think that the definition of *Kawaii* is to make a world that only you love, a small world that nobody else can sink into, so I think that perhaps by gathering these extremely idiosyncratic things I might be able to change the era we live in.



— Changing the world through *Kawaii*

Masuda I think that *Kawaii* is the contemporary psychedelic. I think the closest thing is the Summer of Love in 1967, the Flower Movement. The Flower Movement came out of people questioning the individualist pursuit of material wealth, in an America that at the time was going through the Vietnam War and the conscription of young people. No matter how much times change, terror and war don't go away, right? This feeling of not being able to answer back to the times is *Kawaii*, which has come out of the use of colorfulness, and I believe this is a shout that doesn't get turned into words.

— If you think about it like that, then to change the world with *Kawaii* is to return that starting point.

Masuda I think so. Using motifs that seem immature to adults, they create their own world. It is an expression of the will of young people to not become an adult like them. *Kawaii* is now absorbed into all sorts of areas so it is hard to tell what is going on, but it was originally a cry that said 'I don't want a world like this'.

— Thanks very much for your time. Finally, we have taken a question from Kenji Yanobe, the co-director of this project. He said that he did not know if you are a pure, naive person or a genius swindler. For example, when in front of the media it seems like you instantly switch into being an art director. Do you have any awareness of this yourself?

Masuda A swindler (laughs)? I have no idea about that myself. Though there definitely is a switch inside of myself. There are more and more times when I am dragged into the spotlight even though I started out behind the scenes, but having seen how idols and TV personalities are at work, I think that I really couldn't be like them. Those girls have the ability to be recorded for TV with no problem even if they were asleep in the dressing room 5 minutes beforehand, but in my case I can't respond unless I am drinking red bull and raising my adrenalin 3 hours prior. I think though that I have a lot of passionate fans. It is not as if I control this myself, and I wonder why that has happened now when in the past I had absolutely no popularity. They should have said something earlier (laughs). I think that if I had heard voices like that earlier, I would have gained more confidence.

kawaiiとは...? What's Kawaii...?



おそら、100人の参加者があつた「ULTRA×Kawaii PROJECT」だが、面接やレポートなどの選考を経て選ばれたのは、約20名の学生たち。本格的な作業と向き合ってきた「Kawaii」の体なりの「心」とも向き合ってきた。

呆然 In blank amazement



増田セバスチャンから提案されたNew Generation Planの作品プランに対して、大いに驚いたプロジェクトメンバーだったが、「100本」という言葉に現場はそっと静まりかえった。制作時間の問題もあり、最終的には10本の作品を制作。京都府立植物園に展示された。

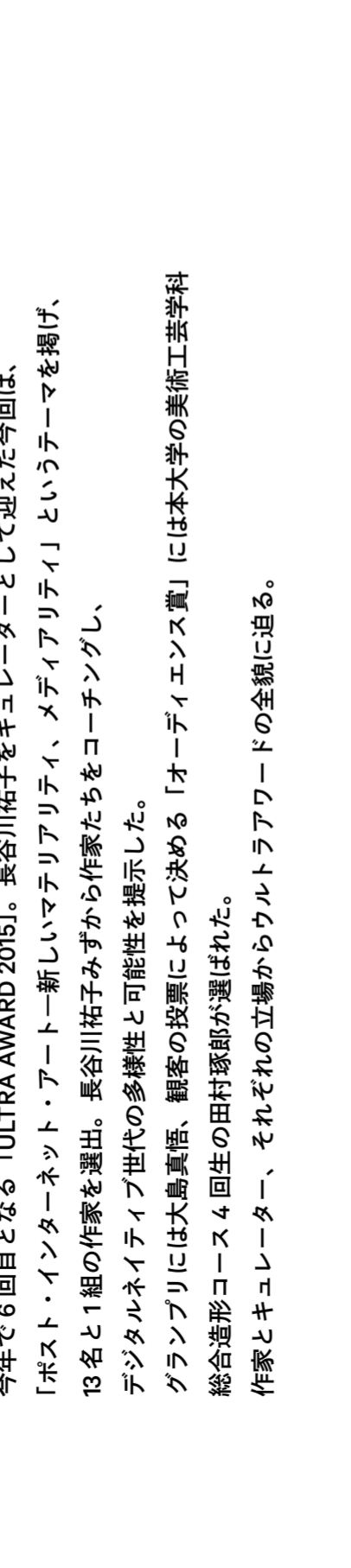
ULTRA AWARD 2015

REVIEW

今年で6回目となる「ULTRA AWARD 2015」。長谷川祐子をキュレーターとして迎えた今回は、「ポスト・インターネット・アート」新しいマテリアリティ、メディアリティ」というテーマを掲げ、13名と1組の作家を選出。長谷川祐子みずから作家たちをコーチングし、デジタルネイティブ世代の多様性と可能性を提示した。グランプリには大島真悟、観客の投票によって決める「オーディエンス賞」には本大学の美術工芸学科総合造形コース4回生の田村琢郎が選ばれた。作家とキュレーター、それぞれの立場からウルトラアワードの全貌に迫る。

This year's ULTRA AWARD 2015 marks the sixth time this event has been held.

Yuko Hasegawa was invited as curator and gave the theme of *Post-Internet Art - New Materiality, Mediality*, and selected 13 artists and one artist group. Hasegawa coached the artists herself, and presented the diversity and possibilities of the digital native generation. Shingo Oshima was chosen for the Grand Prix while the audience prize chosen by votes when to Takuro Tamura from the fourth year of the Department of Fine and Applied Art Mixed Media Course of this university. We look at the entirety of the ULTRA AWARD from the perspective of the artists and the curator.



最優秀賞
Grand Prize

大島真悟 | Shingo Oshima

《ULTRA AWARD 2015》| 2015

素材 | 木、など
material | Wood, etc.

《ULTRA AWARD 2015、体重計の作品 + 操作棒》| 2015

ULTRA AWARD 2015 an artwork of weight scales

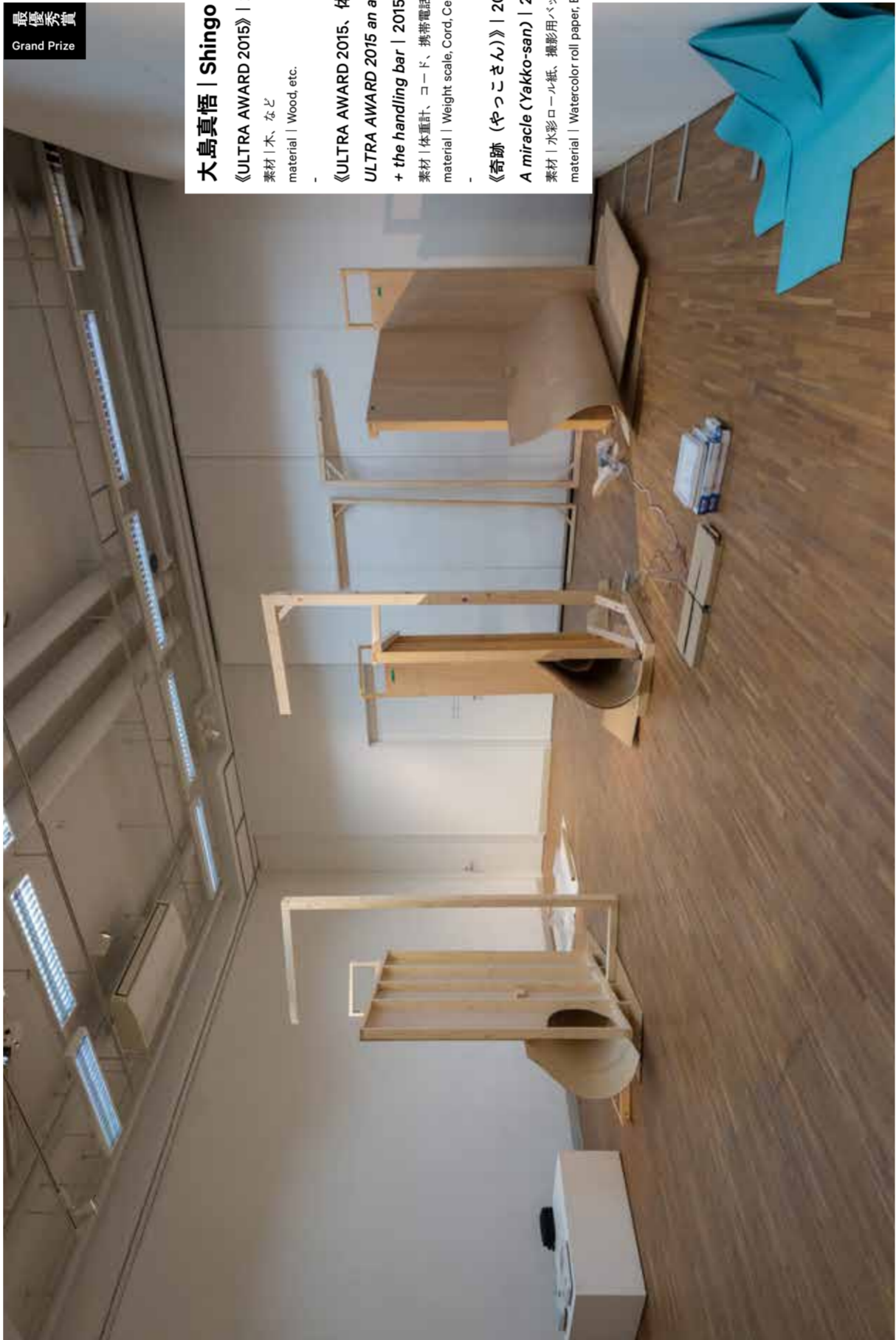
+ the handling bar | 2015

素材 | 体重計、コード、携帯電話、ポリ袋、など
material | Weight scale, Cord, Cell-phone, Plastic bag, etc.

《奇跡 (やっこさん)》| 2015

A miracle (Yakko-san) | 2015

素材 | 水彩色ロール紙、撮影用バック紙
material | Watercolor roll paper, Background paper



オーディエンス賞
Audience Prize

田村琢郎 | Takuro Tamura

《Empty》| 2015

素材 | ミクストメディア
material | Mixed media

まどみちお作詞の童謡『やぎさんゆうびん』をモチーフに、ポストを前に一向に居かない手紙を待ち、やせ衰えた黒ヤギの彫刻が、それとは反対にモニター上にはSNSや電子メールが飛び交い膨れ上がった白ヤギのアニメーションが上映されるインスタレーション。

An installation that uses the nursery rhyme by Michio Mado "Yagisan Yubin" as a motif. It features a sculpture of an emaciated black goat that is waiting for a letter that will never arrive in front of a post box opposite a monitor that shows an animation of SNS and e-mails jumping around a swelled up white goat.



分離した彫刻的物体と装置、体重計によるインスタレーション、彫刻と繋がれた人型 (アバター/エージェント) としての制限を持つことで、体重計は変化する。彫刻を持つ、繋がるということは、鑑賞者自身が彫刻と一体化し、フィードバックが起こることであり、ネット空間におけるフィジカリティのメタファーになっている。

An installation featuring divided sculptural objects, a Yacco kite and weight scales. By having a human form (avatar/agent) that is connected to the sculptures, the weight scales change. By holding and connecting to the sculpture, the audience becomes unified with the sculpture and a feedback occurs, which becomes a metaphor for the physicality of the internet space.

―― まずは今回キュレーションを担当された本展の総評をお願いします。

本展では、「私がキュレーターとして作家を配慮しながら、彼らを決き育てること」に、大學生主催の展覧会なので、作家にとつとつとつとしての機会とすること、「ポスト・インターネット世代の表現の多様性をみせること」と3つの目的を掲げていました。特に、彼らのスペースアップの幅を見せることに重点を置いていました。これは展覧会というショーにおける、ひとつのテーマに対する最終的なアプローチでもあります。なので、作家一人ひとりのクオリティはまちまちですが、それぞれの目標は達成できたと思います。構想当初は、オンラインから入手した情報などを鮮やかに見せる作品が多いのではないかと思っていたのですが、アナログマテリアルから持ってきた人が多かったというのも印象的でした。みなさんの意識を知る機会にもなりましたね。

―― Firstly can you tell us your overall impression of the exhibition you curated?

For this exhibition, I had the three aims of 'to nurture the artists while paying attention to them as the curator', 'to make it an opportunity for the artists as step up because it is a university-run exhibition' and 'to show the diversity of the creativity of the post-internet generation'. I particularly placed an emphasis on showing the breadth of their perception. This is also a final approach towards a single theme in the show that is an exhibition. So while the quality of each artist is mixed, I think each of the goals was achieved. At the start of the conception, I thought that there were many works that clearly showed information gained online, but the fact that many people also brought in analogue materiality was also noteworthy. It was also a chance to know how each of them was thinking.

―― 今回は「ポスト・インターネット・アート」新しいマテリアリティ、メディアリティ」というテーマでキュレーションをさせていただきました。インターネットの希無は、作品制作にどのような影響を与えていますか？

その作家のインターネットの関わりにもよると思います。でも例えば、いろいろリサーチをしたりする学生はインターネットのマイニングとかサーチングの度合いで、また複数のメンバーで制作を行うプロジェクトタイプの人はネットワークのなかで仕事をしています。それぞれ作品はまったく変わってきます。それに対して自分ひとりで絵を描いている人は、あまり影響を受けない。ただいろんなものをダウンロードできたり、パソコンひとつでいろんなものを全部見たり聞いたりできる環境があることは、関わりが薄くとも強にはなりません。ですので、自分の感性を伸ばしてくれるものであれば、自分の好きやよりに関わってあげれば良いと思いますね。視覚的な環境を手に入れたければネットを使ってあげばいいと思いますし、全然関係なければ使う必要はないです。

―― これまでのウルトラアワードと大きな違いはどこにあると考えておられますか？

これまでのウルトラアワードは、アーティスト主体の展覧会で、アーティストの希望に対して手伝い、補強するという形式をとっていました。今回は、テーマの設定やキュレートリアルも担当したので、そこが一番の違いだと思います。コーチングプロセスにおいて、プロダクトを手伝うだけではアーティストは成長しません。今までは、制作過程における“知的なやりとり”が見えなかったのですが、

―― What are the big differences compared to the previous ULTRA AWARD.

The ULTRA AWARD up until now have had the artist as the focus, and took the form of assisting and supporting the artist based on their desires. This time, I was in charge of setting the theme and curating, so I thought this was the biggest change. The artist will not develop if you only help with the product. Up until now I couldn't see an 'intellectual exchange' in the working process, but this

POST

INTERNET

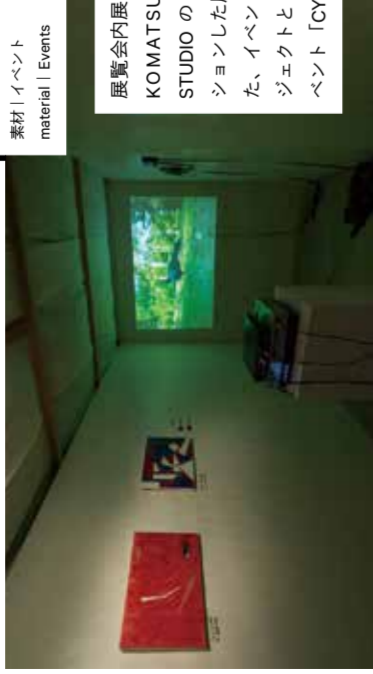
A R T

中川薫 | Kaoru Nakagawa

《→》| 2015
素材 | 鉄、木、布、コーヒー
material | Iron, Wood, Fabric, Coffee

電車のしつらえを襲ったカフェで、作家自らが発仕となりコーヒーを提供する。カフェは携帯電話の電波が遮断されており、携帯電話が出ぬよう見知らぬ人々の直球対話を誘発する。ここでは逆説的な隔離空間において、デジタルデトックスが実現される。

At a cafe that copies the arrangement of a train, the artist becomes a waiter and serves coffee. Mobile phone signals are cut off in the cafe, and direct conversation with strangers is induced as a way to avoid withdrawal symptoms. As a paradoxical isolation space, digital detox emerges.



The exhibition 'CYPHER07' that curated three artists, Madsagg/KAZUMICHI KOMATSU, ANGSTES, HAVIT ART STUDIO, is induced as a way to avoid withdrawal symptoms. As a project that took

片山達貴 | Tatsuki Katayama

《INTERNET MAFIA/INDEPENDENT AREA (CYPHER01 + CYPHER02)》| 2015
素材 | イベント
material | Events

展覧会内展覧会として Madsagg/KAZUMICHI KOMATSU, ANGSTES、HAVIT ART STUDIO の3組のアーティストをキュレーションした展覧会「CYPHER01」を開催。また、イベントをテーマにした作家自身のプロジェクトとして、会期終了のクロージングイベント「CYPHER02」をオーガナイズする。

up the theme of an event, the closing event 'CYPHER02' was organized at the end of the exhibition.

村上美樹 | Miki Murekami

《ミミズの形影》| 2015
素材 | 黒布、糸、銅、布
material | Duvet, Wire mesh, Fabric



布団を内側から縫い付け、延々とその作業を続けることで作られたミミズのような有機的な形影の彫刻。

A sculpture with an organic shape that was made through the constant work of sewing from the inside of a futon.

川村夢 | Yume Kawamura

《こーもんくらぶ》| 2015
The Torture Club | 2015
素材 | ミクストメディア
material | Mixed media

日用品を組み合わせて、複製を果たす拷問器具とその使い方を、キュートに紹介するインスタレーション。実験には使えないが、DIYで作れる拷問器具は、日常の延長線上にあり、空想で復讐心を晴らす想像力の装置として機能する。

An installation that combines daily items that cutely introduces torture equipment that enacts revenge. Although they cannot actually be used, these torture devices can



be made DIY and exist as an extension of daily life, operating as imaginary instruments to cleanse us of our feelings of revenge.

守屋友樹 | Yuki Moriya

《compression/confliction. 景色を断ち山を貫く》| 2015
compression/confliction cut off the landscape and through the mountain | 2015
素材 | iPhones, アークタイプアル・プリント、木材
material | iPhones, Archival print, Wood

高速で動く新幹線から見た風景を、スマートフォンでの撮影によって撮影した写真の揺れによって、写真にはプロックノイズが定る。

Photos of landscapes seen from fast moving bullet trains, taken with the panorama setting of a smart phone are exhibited. Block-noise run across the photographs due to the gap between the movement and the shutter speed as well as the shaking of the train.

ジダノワ・アーリーナ | Alina Zhdanova

《toz》| 2015
素材 | ミクストメディア
material | Mixed media



入口には小さな絵画、隠された暗闇の空間には映像作品が上映され、映像とは別の音響が流れている。映像は男女のダンサーをビデオ撮影した後、1秒20枚毎に出力したプリントにペインティングして再撮影したアニメーションとなっている。音響は、心臓音などがサラウンドスピーカーから流されている。

been printed at 20 pages per second and then painted over and reshot as an animation. Heartbeats and other sounds are played over the surround speakers.

諫山元貴 | Genki Isayama

《スクリーン》| 2015
screen | 2015
素材 | リグビデオチャンネル、サウンドレス
material | Video/Stere Channel, Soundless

モニターの背景画像のような、ピンクと水色のグラデーションの壁面が、徐々に崩れていき、崩れた壁面の背景から光が溢れていく映像が上映されている。映像は書き入れをしていない階段状の壁が水槽に入れられ、徐々に崩壊していく過程である。

A pink and light blue wall paper, that looks like the wall paper image on a monitor, gradually crumbles in the displayed footage and gradually breaks down.



a broken wall. The video is of the process of a ceramic wall that is put inside a water tank and gradually breaks down.

ジョン・ピロン | JOHN PILONE

《深淵の空》| 2015
Sky of the deep sea | 2015
素材 | ウィンドオー・インスタレーション
(カラー、ステレオ、45分50秒、HD)
material | Video installation
(Color, Stereo, 45min 50sec, HD)

「個人的体験」「撮影者の視点」「風景への没入」を喚起させる3つのシーケンスによって構成された映像が流れる。映像は複数の視点で、京都の風景や小津安二郎の映画のセリフを元にして選択する役者が喋る文体となっている。

A video work composed of three sequences that invoke 'personal experience', the perspective of the cameraman and 'the immersion in landscape'. The video uses various perspectives, with the landscapes of Kyoto and the actors who perform based on the dialogue of the films of Yasujiro Ozu as the subjects.



3DCGによって制作された、ギャルリ・オーブを舞台にした架空の展覧会の多視点ウォークスルー映像が、内容を把握しがたい速さでプロジェクションされている。本作では虚構と現実、概念と物質、ネットと展覧会場がシームレスに循環する構造が演出することで、リアリティの境が溶解、拡張していく状況が表される。

Made with 3D Computer Graphics, a multi-perspective walkthrough of an imaginary exhibition in Galerie Aubé is projected at a speed that is too fast to take in all the contents.

Satoshi Toraiwa + Masao Hieno

《Structure and Things》| 2015
素材 | ミクストメディア
material | Mixed media



Fiction and reality, concept and material and the internet and the exhibition space seamlessly revolve in this work, representing a situation where the borders of reality dissolve and expand.

今回はコンセプトやストラテジーを組み立てるところから併走できたことで、それが見えただのおもしろかったですね。

time the building up of the concept, and strategies ran together so it was interesting to see this unfold.

— また今回は、**出版作家の人数も14組**と、**例年の約3倍**でした。そこにも「多様性を示す」という長谷川さんの想いが反映されていたのでしょうか？

そうですね。その学生がちゃんと大きくなってくれるか、どの学生がダメかというの、やはり初見ではわかりません。だから、ある程度、いろいろな人の可能性を持ってあげる必要だと思っています。そうしないと、それぞれの経験にもならないので、そのあたりのパツアアは考慮していますね。今回私は、キュレーターのリアリティとして、彼らを使って、どこまでできるかを実践したいと考えていました。

— **展覧会終盤の審査会での他の審査員からの反応については、長谷川さん自身はどのように受け止めていますか？**

これまでは数名の作家たちが十分なバリエーションのなか制作していたのに対し、今回は展覧会という形で多くの人をまとめてチュートリアルしました。ですので、私はフルプログラムーションではなく、コンセプトのリアリティーションを助けるためのチュートリアルと、アイデアを一定のところまで具現化していくプロセスを大切にしています。ただ審査員の先生方は、作品や作家に対して、コンプリートのものを期待されていたので、そこが議論になったのだと思います。

— **そこが学生をキュレーションする上でプロと異なる点とも言えるのでしょうか？**

プロと呼ばれる人は、ある程度、自分自身のプロポザルができ、コミュニケーションが上手い人々だと思います。彼らはこれまでの経験などにより土台がある程度できているため、あとはそれを洗練させたり補強したりするのが主な作業です。それに対し、学生は、デントは非常に不定形なものです。ただ言い換えると、どんな風にも変わります。可能性があるということです。学生は、デントは、やりとりのなかで、どう化けるかわからないということが、フレキシブルですごくおもしろいところでもあると思います。

— **大賞を受賞された大島さんについて、コメントをお願いします。**

無意識的に既存の物語から逃れていく方法がわきまえている、非常に新鮮で味わいのある人柄が作品に表れていたと思います。特に、式神の、呪術的でありながら科学的魅力もある「やっこさん」は、彼の持っているひとつのキャラクターを象徴しているように感じます。彼自身から、作品について分析的な説明を聞くことはありませんでしたが、「やっこさん」をAスペースからBスペースに横断させたことが非常によかったです。以前の作品とマテリアルは似ていても、その場で異なる表現ができていた点で展開性も感じました。

— **来年度のウルトラアワードのキュレーションも、ヤノベさんからすでに依頼されていますが、今年度は踏まえてどのようなことを考えていますか？**

来年度のウルトラアワードのテーマは、「ニュー・オーガニクス」を考えています。すべての人間の情報がコンスタントに開示されているなかで関係性が壊はれ、そこでクワスターがつくられたり、一方でインディペンデントになっていったりする。そういう運動のようなものテストができてほしいなと思いい、このテーマにしました。現段階では、まだ検討中ではありますが、選抜作家の人数を減らしたり、ひとつの作品を5人ずつくよなコラボレーションやインディペンデントな形態で参加などバリエーションを増やしたりすることも検討しています。次回もどんな作品、作家と出会えるか楽しみです。

コラージュ川柳倶楽部 50選

ULTRA PROJECT 2015
featuring
コラージュ川柳倶楽部

2015年、ウルトラファクトリーで部活が発足した。そのトリで部活が発足した。その名も「コラージュ川柳倶楽部」。親しみきめて「コラージュ」とよばれるこの部は、アートユニット「流川アトミック」の柴田英昭を顧問として週に1度活動を行っている。主に新聞から5文字と7文字の単語を切り抜き、5・7・5に並べ替える作業を延々続けるという怪しい活動をしていく彼ら。ここでは1年の間に生み出された大量の作品のうち、厳選した50作に勝手に編集部がコメントをつけて紹介する。

Collage Senryu Select 50
In 2015, the ULTRA FACTORY inaugurated club activities. One was called Collage Senryu Club. Also fondly named *Cola Sen*, they meet once a week with Hideaki Shibata from the art unit Yodogawa Technique. They mostly do the strange activity of cutting out 5 and 7 word phrases from newspapers and reordering them in the order of 5-7-5. From the mass of works made throughout the year, we have carefully selected 50 and brazenly added our comments as we show them here.

A grid of 50 hand-drawn collages, each featuring a central theme or phrase cut from a newspaper. The collages are arranged in a roughly rectangular pattern, with some overlapping. Each collage includes a main title and several smaller text elements, often with yellow sticky-note-like annotations. The background of the entire page is a dense, black and white halftone dot pattern.

Collage 1: ひよっとして / コミュニケーション / ズッキーニ

Collage 2: 日光浴 / たった2分で / クロマグロ

Collage 3: 10秒で / ロボットリウマ / 火花散る

Collage 4: 水中を / 豪華なドレスで / 水着です

Collage 5: EVENING / exciting / PEANUTS

Collage 6: 一緒に / やろつよ / 高橋小波

Collage 7: 腰の激痛 / 15年 / 腰パン

Collage 8: 取り返せ / 核兵器

Collage 9: 新じゃがの / 聞けまさら / 世界観

Collage 10: 母の日に / シェットエンジン / 白鷺染め

Collage 11: 直球自慢 / 穴あける

Collage 12: 世界初 / 一人一人に / 日本一

Collage 13: あこがれの / 九条主

Collage 14: もう2度と... / これが最後の / 同窓会

Collage 15: タイ中国 / 買い物・昼寝 / 1-コボト

Collage 16: 別れの言葉は / パーキンソン / パキスタン

Collage 17: スムーズな / モチモチ感と / 入れやすさ

Collage 18: ダメ絶対! / それでもボクは / つぶタイプ

Collage 19: ヨーグルト / 反対歌が / 塗るだけで

Collage 20: 赤ちゃんの / 見えない協力 / 選手を支える

Collage 21: 理系くん / 色々知りたい / 容疑で逮捕

Collage 22: 少し怖い / みつちゃん先生 / 逆の怖さ

Collage 23: 毎日の / 団体見学 / また学校

Collage 24: 内弁慶 / 家族そろって / 手のひら

Collage 25: 一瞬で / 小じわもふつくら / 一瞬で

Collage 26: 目の疲れ / パーチャル世界で / 目の疲れ

Collage 27: 俺達は / 生きた教材 / シンパシ

Collage 28: 思いあふれる / 暑い日々 / 暑い日々

Collage 29: 要注意 / アジア勢が / 会いにゆく

Collage 30: 残すのか / ジューシー焼きたて / ハリネズミ

Collage 31: ストレスで / 震える児童 / 夢暴走

Collage 32: 一円玉 / 手のひらサイズ / 第1位

Collage 33: 水族館 / 入りたかった / 青魚

Collage 34: やわらかい / かわか美味わい / 1分前

Collage 35: あと2日 / 森山良子 / ぶつけば

Collage 36: いまいます! / パンにぴったり / ランドセル

Collage 37: 抜けるのか / 夫とふたりで / サイクロン

Collage 38: ユダヤ系 / ふんどしバンド / ちびっ子

Collage 39: 「分からない」 / サポテンズらり / ウインウイン

Collage 40: 死ぬ前に / あえて西だけ / ミニトマト

Collage 41: 日本企業に / 狙われる / 日本企業に

Collage 42: さみしすぎる! / それもできるよ! / 岡部君

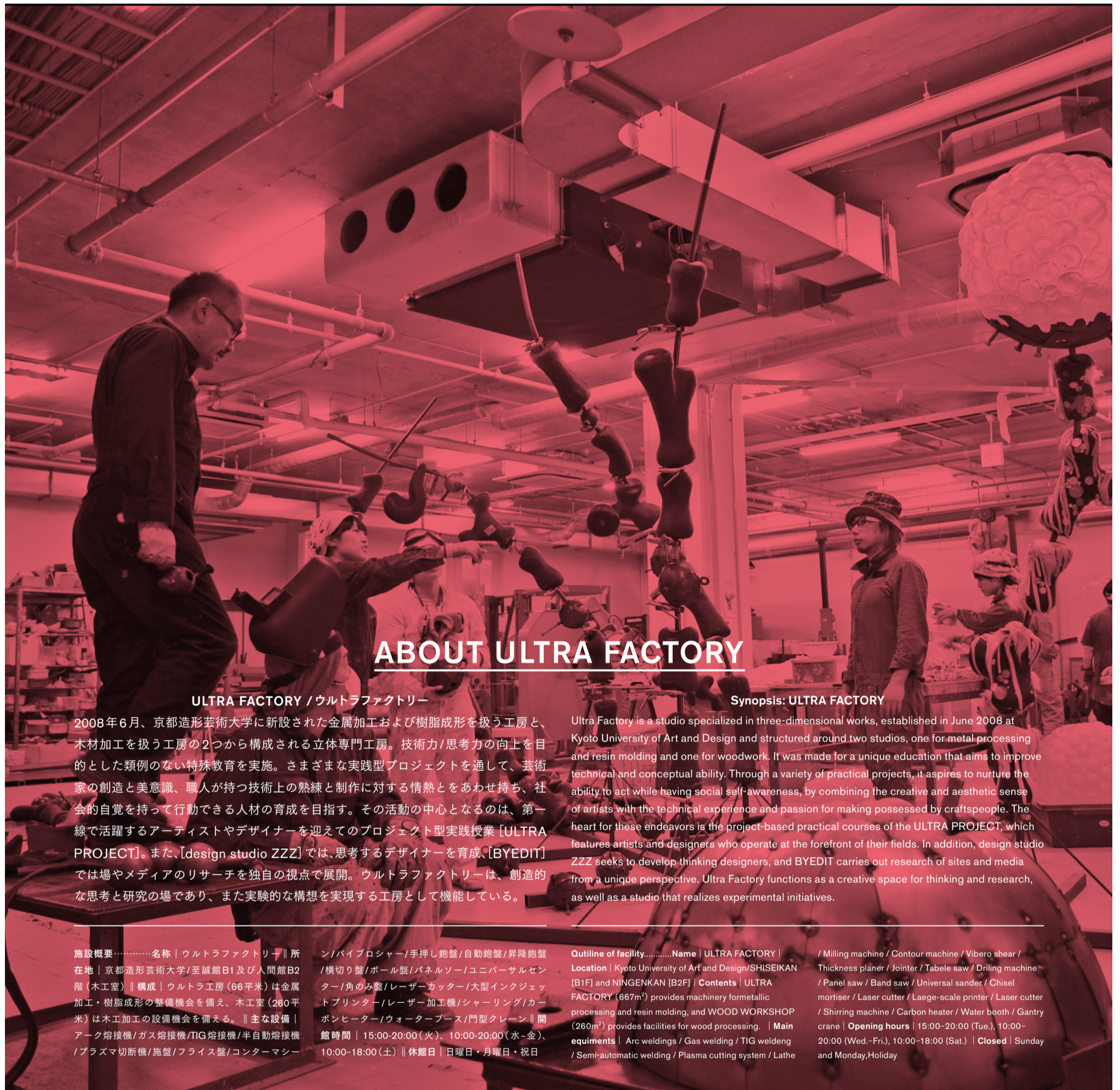
Collage 43: 高校生 / 以前はふつうに / 中学生

Collage 44: レベルアップ / 副会長

Collage 45: 人生の / トータルサポート / 人生のサポート

Collage 46: 地球規模 / 三越伊勢丹 / 集客力

Collage 47: 油ナシ! / 自信をもつて / 揚げてもよし



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2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合わせ持ち、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、[design studio ZZZ]では、思考するデザイナーを育成、[BYEDIT]では場やメディアのリサーチ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 studio specialized in three-dimensional works, established in June 2008 at Kyoto University of Art and Design and structured around two studios, one for metal processing and resin molding and one for woodworking. It was made for a unique education that aims to improve technical and conceptual ability. Through a variety of practical projects, it aspires to nurture the ability to act while having social self-awareness, by combining the creative and aesthetic sense of artists with the technical experience and passion for making possessed by craftspeople. The heart for these endeavors is the project-based practical courses of the ULTRA PROJECT, which features artists and designers who operate at the forefront of their fields. In addition, design studio ZZZ seeks to develop thinking designers, and BYEDIT carries out research of sites and media from a unique perspective. Ultra Factory functions as a creative space for thinking and research, as well as a studio that realizes experimental initiatives.

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階(木工室) || 構成 | ウルトラ工房(66平米)は金属加工・樹脂成形の整備機会を備え、木工室(260平米)は木工加工の整備機会を備える。|| 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/施盤/フライス盤/コンターマシー

ン/パイプソー/手押し鉋盤/自動鉋盤/昇降鉋盤/横切り盤/ボール盤/パネルソー/ユニバーサルセンター/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ー/レーザー加工機/シャーリング/カーボンヒーター/ウォーターブース/門型クレーン || 開館時間 | 15:00-20:00(火)、10:00-20:00(水-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 (667m²) provides machinery for metallic processing and resin molding, and WOOD WORKSHOP (260m²) provides facilities for wood processing. | Main equipments | Arc weldings / 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 / Laege-scale printer / Laser cutter / Shurring machine / Carbon heater / Water booth / Gantry crane | Opening hours | 15:00-20:00 (Tue.), 10:00-20:00 (Wed.-Fri.), 10:00-18:00 (Sat.) | Closed | Sunday and Monday, Holiday

ULTRA AWARD 2016

Special Exhibition curated by Yuko Hasegawa

2016年6月30日(木) 17:00 必着

NEW ORGANICS

特典

1. 作品制作費補助
2. 長谷川祐子による作品指導
3. ウルトラファクトリーによるテクニカルサポート
4. 展覧会カタログ・広報資料の作成

ニュー・オーガニクス

キュレーター=長谷川祐子

制作指導=ヤノベケンジ(美術作家/ウルトラファクトリーディレクター)

応募資格=京都造形芸術大学に在学および35歳以下の卒業生。領域不問(絵画、彫刻、デザイン、建築、映像、アニメーション、パフォーマンス等)

ウルトラファクトリーが主催し、2010年度から開催されてきた京都造形芸術大学の全在学・卒業生を対象としたアート・コンペティション「ウルトラアワード」は本年7年目を迎えます。その間、有望な若手アーティストが育ってきました。昨年はウルトラアワード初回より審査員を務め、世界の第一線で活躍するキュレーター、長谷川祐

子が今を映すテーマを設定し、作家選出から制作指導、展覧会構成まで総合的なキュレーションを行い好評を博しました。今年度は再び長谷川祐子を迎えての第二弾。若手アーティストやアーティスト志望者がさらなるステージへと飛躍するためのコンペティションと展覧会を実施致します。奮ってご応募ください。

スケジュール

1. 応募 [6月末日/初]、選出作家決定
2016年6月末日まで、応募用紙とポートフォリオ、作品プランを提出。
長谷川祐子選考により選出作家を決定。
2. 長谷川祐子フィーチャリングによる制作 [8月~10月]
選出作家には制作補助費を支給。長谷川によるティーチングのもと、作品制作を行います。
3. 展覧会開催 [11月中、会期3週間を予定(搬入含む)]
京都造形芸術大学内にて展覧会を開催。
4. カタログ発行 [2017年3月]
プレゼンテーションツールとして機能する展覧会カタログ [日/英] を発行。

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: 古川・石塚]
〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生山 2-116
tel: 075-791-8201
mail: contact@ultrafactory.jp
website: www.ultrafactory.jp
→制作プランのための事前相談、工房見学は随時対応します。