

Ultra Factory Critical Design Lab,
Kyoto University of Art and Design, Japan
October, 2009
www.ultrafactory.jp

Tutors: Lovis Caputo, Daijiro Mizuno &
Yuma Harada
Interview with Daijiro Mizuno & Yuma Harada

1

Please introduce Critical Design Lab.

Established in 2008, Ultra Factory at the Kyoto University of Art and Design is a unique educational program that fosters the development of appropriate skills of the students through the collaboration with practicing designers and artists. Critical Design Lab is a part of the Factory, one that aims to improve the notion of interdisciplinary design research. Its year-long project encompasses diverse areas such as fashion, product, graphic and service design to give each student an educational opportunity to explore design in the broadest possible context.

2

Can you give us a description of your workshop?

As Lovis Caputo was staying in Japan to work on her COPY project with Teruhiro Yanagihara, they developed a unique collaboration method; they copied each other's work repeatedly to play with the notion of authenticity and originality. Copy, as a term, contains negative connotations. However, she repositioned the term in the context of design in a witty manner, similar to the idea of Analogy, Mimicry and Parody in Ancient Greek plays. Our idea was to revisit those ideas critically, and to do so participating students were encouraged to bring one inspirational design to swap between them, and find one interesting shape of a given design to swap again to make a quick prototype.

3

What is the most important purpose of the workshop?

Designers find their inspiration within existing objects and events. Whether one is conscious or not, the act of using inspirational sources can mean "appropriation", "homage" and "copying". We, the directors of Critical Design Lab, wanted members to be critically aware of their design processes, and through the "conscious" copying of ideas and shapes we wanted to raise questions on what inspiration means.

How would you evaluate the results?

Students were perplexed at first as they had to give up the inspirational designs they brought, but soon they realized what the workshop was aiming towards. As they began to give away their authority and started playing with the objects it became apparent that the creative design process can be about creative interpretation of existing objects. Lovis Kaputo was very good at handling the workshop, encouraging students to push their ideas and realize them as tangible shapes. Members at the design lab were use to forming ideas before they start working on the executions, but they realized the importance of making as a way of thinking.

Yuma Harada (1979, Osaka) studied architecture and art in Kyoto Seika University and Inter Medium Institute in Osaka. After launching own design company UMA in 2007, Yuma continues to work on various design projects including gallery/museum design and book design. He is currently a committee member of independent design symposium DESIGNEAST and co-director of Critical Design Lab, while he runs design projects including Books Hop and At You More Books.

What is the role of "Workshop" in design education?

With the special guests, the workshop serves as a great way to foster students' creativity within a limited amount of time. As students get use to the year-long program, they can lose objective views on their tutors while tutors do not realize that objective evaluations of the students become difficult. In that sense, the fresh views introduced by the guest lecturers are an essential part of running long programs. In addition to that, experimental projects are difficult to coordinate at times; as tutors get to know the students well they tend to misjudge the capability of the students. Through the experimental workshops it is very important to encourage students to be wild while the tutors reassess the potentials of the students.

Daijiro Mizuno (1979, Tokyo) studied design and architecture at Royal College of Art (RCA), London. After receiving PhD in fashion design at RCA, Daijiro returned to Japan to start working as a design researcher. Currently a member of Fab Lab Japan, a committee member of independent design symposium DESIGNEAST and co-director of Critical Design Lab with Yuma. Daijiro develops social design projects including the coming publication of fashion critique periodicals.

pay homage to the authors. And the originality of the copy reveals how inspiring such a discourse can be.

1

Could you tell us about the project “Copy by Kueng-Caputo”?

The market for design objects is small and exclusive—only copies make them suitable for mass consumption. Despite apparent close similarities, deciding attributes are often lost in the process.

Such copies insult the original, even if at heart they are compliments to the original idea.

“Copy by Kueng-Caputo” explores the limits of plagiarism, with much respect and a touch of irony. A selection of current design objects serves as the raw material. Each of the design trophies is closely observed, analyzed, and virtually dismantled, in order to recognize its specific character. On the one hand, the attempt to copy an original provides creative inspiration. On the other, the process aims at filtering out a significant aspect of a chosen object in order to exaggerate and honor it. The dialogue between original and copy thus

2

Could you tell us about the workshop with Critical Design Lab in Japan?

It was a really nice experience to have the chance to teach that workshop, very interesting.

It was all about improvising. There I noticed that this word “improvising” is not familiar to the students. With the great help of Daijiro Mizuno translating that into Japanese, we found out there was not really an existing word for “improvisation”. That fact brought up exciting discussions. These linguistical and cultural differences are really interesting and inspiring to work with.

In the beginning the students were not used to the technic of realizing an idea in a quick three dimensional 1:1 scale sketch, nor to use basic materials laying around to visualize the idea. But they were really fast into it and came up with great surprising solutions.

Kueng-Caputo

Sarah Kueng (1981) and Lovis Caputo (1979) both studied at HGKZ, Department of Industrial Design, Zürich, Switzerland. Since 2006 they have collaborated as Kueng-Caputo on innovative projects such as Five Star Cardboard and Copy, exploring mundane materials and environments to exercise and reflect high design/architectural concepts. Their work evokes the uncertain boundaries between the visual arts, design, architecture, and popular culture. Kueng-Caputo has been invited to museums, galleries, and design/art fairs worldwide, including venues in Zürich, London, Milan, Cape Town, Seoul, Osaka, Tokyo, and New York. They teach at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts in the department of Object Design.
www.kueng-caputo.ch

교토조형예술대학교
울트라 팩토리 크리티컬 디자인 랩, 일본
2009. 10
www.ultrafactory.jp

튜터: 로비스 카푸토, 다이지로 미즈노 & 유마 하라다
인터뷰: 다이지로 미즈노 & 유마 하라다

워크숍에 대해 설명해 달라.

로비스 카푸토는 데루히로 야나기하라와 함께한 모방(Copy) 프로젝트를 위해 일본에 머물렀는데, 그 과정에서 이들은 독특한 협업 방법을 개발했다. 즉, 두 사람은 서로의 작품을 반복적으로 모방하면서 진품성과 독창성의 개념을 가지고 장난을 쳤다. 모방이라는 용어는 부정적인 의미를 함축한다. 그러나 그녀는 이 단어를 재치 있는 방식으로 디자인의 맥락 속에 재위치시켰다. 고대 그리스 연극에 등장하는 비유, 흉내, 패러디의 개념과 유사한 방식이었다. 우리의 의도는 그와 같은 개념들을 비판적으로 재현하는 것이었다. 이를 위해 참가 학생들에게 영감을 주는 디자인을 가져와서 서로 교환하고, 주어진 디자인의 흥미로운 형태를 찾아낸 다음 또다시 교환하는 식으로 해서 재빨리 프로토타입을 만들어 보라고 주문했다.

1

크리티컬 디자인 랩을 소개해 달라.

2008년 설립한 교토조형예술대학교 울트라 팩토리는 현직 디자이너 및 예술가와의 협업을 통해 학생들의 적절한 스킬 개발을 증진하는 독특한 교육 프로그램이다. 크리티컬 디자인 랩은 울트라 팩토리의 일부로서 학제 간 디자인 연구의 개념을 활성화하고자 한다. 랩이 1년 단위로 운영하는 프로젝트는 패션, 제품, 그래픽, 서비스 디자인 등의 다양한 분야를 아우르며, 각 학생에게 가능한 한 가장 광범위한 맥락에서 디자인을 탐구할 교육적 기회를 제공하는 것을 목표로 한다.

3

이 워크숍의 가장 중요한 목적은 무엇인가?

디자이너는 기존의 대상물이나 사건 속에서 영감을 발견한다. 의식하건 아니건 간에 영감의 원천을 사용하는 행위는 '전유', '오마주', '모방'을 의미할 수 있다. 크리티컬 디자인 랩의 디렉터인 우리는 랩 구성원들이 자신의 디자인 과정을 비판적으로 의식하길 바랐고, 아이디어와 형태의 '의식적' 모방을 통해 영감이 무엇을 의미하는지에 관한 질문을 제기하고자 했다.

워크숍의 결과에 대해 어떻게 평가하는가?

처음에 학생들은 당황스러워했는데, 자기가 가져온 영감적 디자인을 포기해야 했기 때문이다. 하지만 머지않아 그들은 워크숍이 무엇을 겨냥하는지 깨달았다. 자신의 권위를 남에게 내주고 대상물을 갖고 놀기 시작하면서, 창의적 디자인 과정은 기존 대상물의 창의적 해석에 관한 것이 될 수 있음이 분명해졌다. 로비스 카푸토는 학생들에게 아이디어를 밀고 나가 실제적 형태로 구현하도록 장려하며 매우 능숙하게 워크숍을 진행했다. 크리티컬 디자인 랩 구성원들은 아이디어를 먼저 구상한 뒤 실행 작업에 들어가는 데 익숙했는데, 이 워크숍을 통해 제작이 사고의 방법으로서 갖는 중요성을 깨닫게 됐다.

1979년 오사카 출생. 교토 세이카대학교와 오사카 인터미디어 인스티튜트에서 건축과 예술을 공부했다. 2007년 디자인 회사 '우마'를 설립한 후 갤러리와 박물관을 위한 디자인, 책 디자인 분야의 프로젝트를 수행하고 있다. 현재 '북스홉'(Books Hop), '앳유모어북스'(At You More Books) 같은 디자인 프로젝트를 진행하는 한편, 독립 디자인 심포지엄 '디자인리스트'의 운영 위원이자 크리티컬 디자인 랩의 공동 디렉터로 활동 중이다.

디자인 교육에서 '워크숍'의 역할은 무엇인가?

특별 게스트를 초빙하는 워크숍은 제한된 시간 안에 학생들의 창의성을 함양하는 훌륭한 수단으로 기능한다. 학생들이 1년간 지속되는 프로그램에 익숙해짐에 따라, 학생은 강사에 대한 객관적 시각을 잃게 될 수 있고 강사는 학생에 대한 객관적 평가가 어려워진다는 사실을 깨닫지 못하게 된다. 그런 점에서 초빙 강사가 소개하는 신선하고 객관적인 관점은 장기 프로그램의 운영에 있어 본질적인 부분을 차지한다.

더욱이 실험 프로젝트는 때때로 조정하기가 힘든데, 강사가 학생과 친해질수록 학생의 능력이나 잠재력을 오판하는 경향이 생기기 때문이다. 실험 워크숍을 통해 학생의 야생적 상상력을 자극하는 한편, 기존 강사는 학생의 잠재력을 재평가할 기회를 갖는다는 건 매우 중요하다.

1979년 도쿄 출생. 영국 왕립예술대학에서 디자인과 건축을 공부했다. 그곳에서 패션 디자인으로 박사 학위를 받은 후 일본으로 귀국해 디자인 연구자로 활동한다. 현재 일본 패브랩(Fab Lab)의 멤버이며 독립 디자인 심포지엄 '디자인리스트'의 운영 위원, 유마 하라다와 함께 크리티컬 디자인 랩의 공동 디렉터로 활동하고 있다. 그는 발간 예정인 패션 비평 정기 간행물 출판을 포함한 사회적 디자인 프로젝트를 개발 중이다.

크리티컬 디자인 랩과의 워크숍에 대해 설명해 달라.

이 워크숍을 진행할 기회를 가진 것은 멋진 경험이었고, 굉장히 흥미로웠다. 워크숍의 요점은 '즉흥'(improvising)이었다. 학생들은 '즉흥'이란 단어가 익숙하지 않은 것 같았는데, 통역을 도와준 다이지로 미즈노 덕택에 일본어로 이에 대응하는 단어가 마땅치 않음을 알게 됐다. 이것이 흥미로운 토론을 낳았다. 이러한 언어적, 문화적 차이는 흥미로울 뿐만 아니라 작업에도 자극이 된다. 초반에 학생들은 1:1 축척의 3D 스케치로 아이디어를 신속히 표현하는 기법에 익숙하지 않았고, 주변의 기본적 재료들을 이용해 아이디어를 시각화하는 것에도 익숙하지 않았다. 하지만 그들은 매우 빨리 배웠고, 대단히 놀라운 해결책을 제시했다.

1

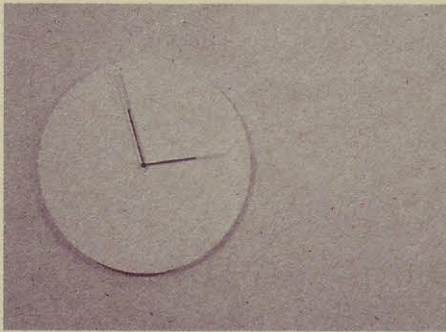
쿠엥 카푸토

'쿠엥 카푸토의 모방' 프로젝트에 대해 설명해 달라.

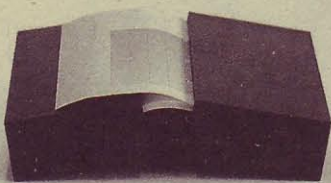
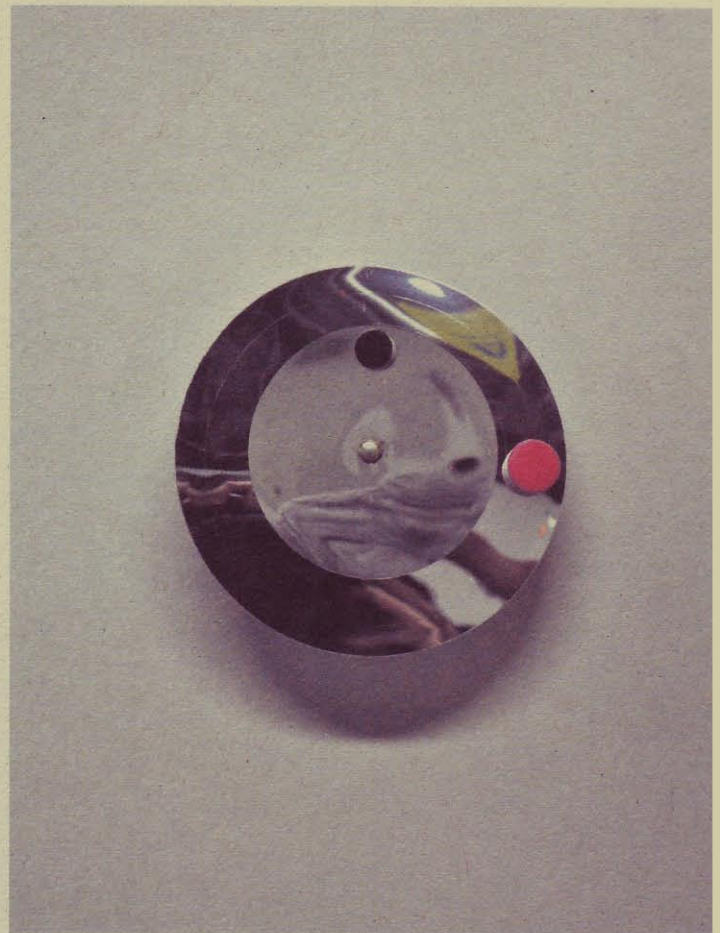
디자인 오브젝트의 시장은 작고 배타적이다. 모방품만이 디자인 오브젝트를 대량생산에 적합하게 만든다. 원본과 모방품은 겉으로 보기에 매우 유사함에도 불구하고, 원본의 결정적 속성은 모방품의 생산 과정 중에 생략되곤 한다. 본질적으로 원본 아이디어에 대한 찬사라 하더라도, 모방품은 원본을 모욕한다. '쿠엥 카푸토의 모방'은 원본에 대한 깊은 존중과 약간의 풍자를 담아 표절의 경계를 탐구한다. 선택된 디자인 오브젝트가 원재료 역할을 한다. 이러한 디자인 전리품은 그 고유의 특성을 알아내기 위해 면밀히 고찰되고 분석되며, 사실상 해체된다. 원본을 복제하려는 시도는 한편으로 창작에 영감을 주기도 하지만, 다른 한편으로 그 과정은 원본을 과장하거나 그에 대한 예우를 표시하기 위해 원본의 상당 부분을 걸러 내고자 한다. 원본과 모방품 간의 이러한 대화는 원저자에 대해 경의를 표하며, 모방품의 독창성은 이러한 담론이 얼마나 흥미로울 수 있는지 보여 준다.

사라 쿠엥(1981)과 로비스 카푸토(1979)는 스위스 취리히 HGKZ에서 산업 디자인을 수학했다. 2006년부터 쿠엥 카푸토라는 이름으로 '오성급 판지와 복제본'과 같은 혁신적인 공동 프로젝트를 진행하는 한편, 일상적인 재료와 환경을 탐험해 비상한 디자인/건축 컨셉트를 실천하고 반영하는 활동을 한다. 그들의 작업은 시각예술, 디자인, 건축, 대중문화의 불확실한 경계를 보여 준다. 쿠엥 카푸토는 취리히, 런던, 밀라노, 케이프타운, 서울, 오사카, 도쿄, 뉴욕 등 세계 곳곳의 박물관과 갤러리, 디자인 및 아트페어에 초대되었다. 현재 루체른대학 오브젝트디자인과에서 학생을 가르치고 있다.

www.kueng-caputo.ch

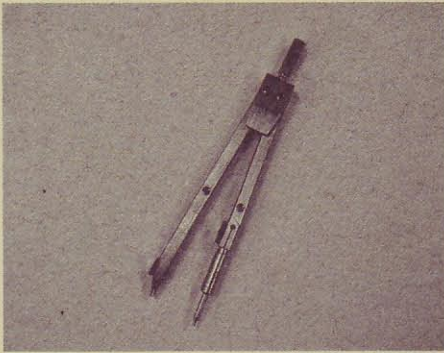


Atsushi Suzuki
Kumo wo Tsukamu
Kaori Hayamizu

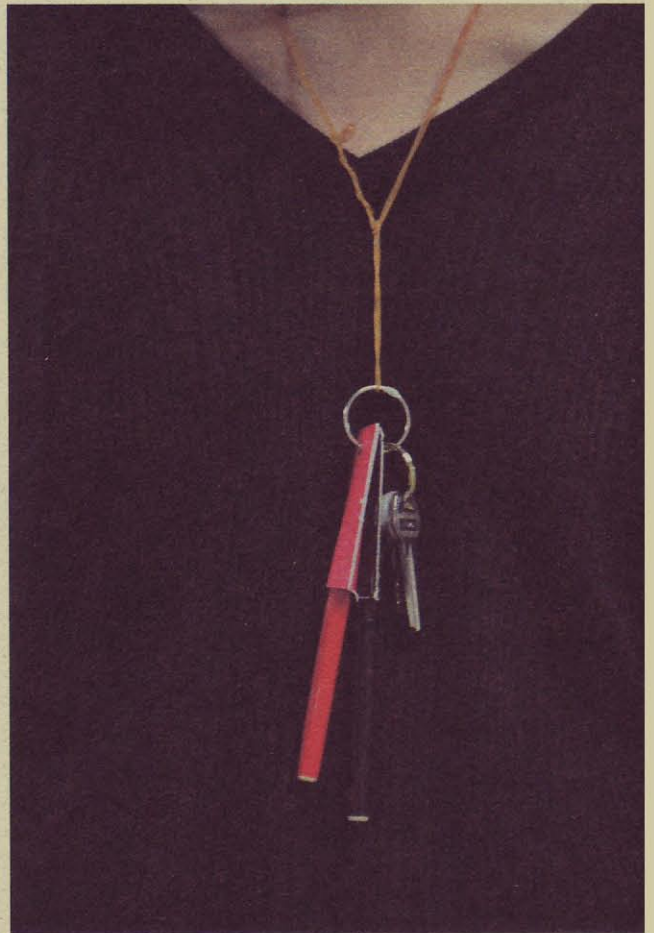


Bruno Ninaber van Eyben
Randstad Memo Box
Yusuke Akai





Drapas
Mechanical Pencil Compass
Kazufumi Hoshi

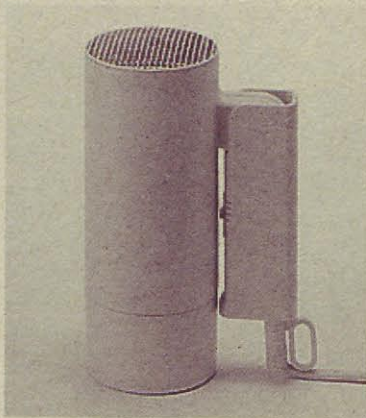
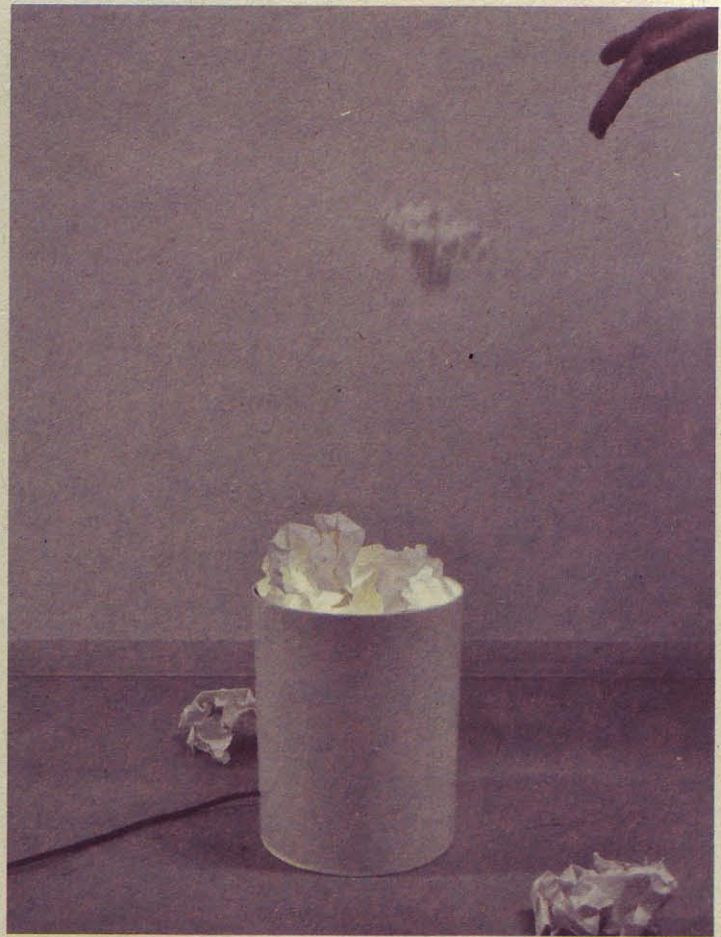


Philippe Starck
Louis Ghost
Takuro Okuda

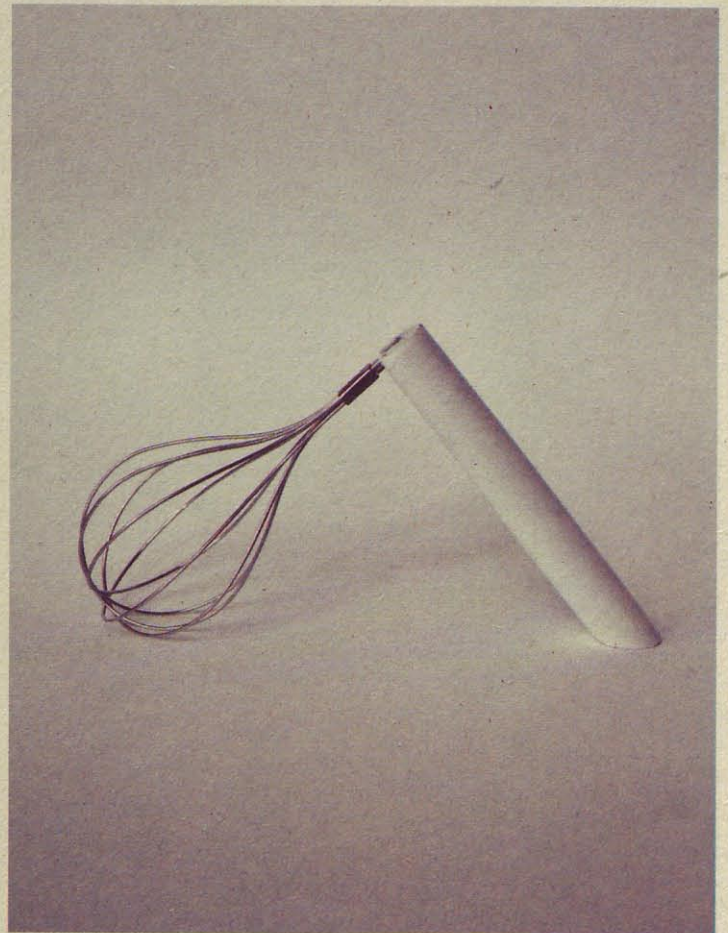




Hector Serrano
Clothes Hanger Lamp
Naoto Kobayashi



MUJI
hair dryer
Go Nakamura





un known
Casino dice
Kohei Ono



Jo Nagasaka
Flat school desk
Toshiyuki Nakaie

