

THE ULTRA⁰⁶

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.06 Issue 2014

CONTENTS

IMPRESSIVE WORDS FROM ULTRA FACTORY 2013

ULTRA PROJECT 2013

ULTRA INTERVIEW

—MIWA YANAGI

ULTRA DIALOGUE

YUMA HARDA × KOHEI NAWA

KENJI YANOBE'S ART LIFE DOJO

GRADUATE Q&A

創設6年目を迎える2013年度のウルトラファクトリーは、国内外に同時多発的に活動が行われた。「あいちトリエンナーレ2013」には、YANOBE PROJECT、やなぎみわ演劇プロジェクトをはじめとする4つのウルトラプロジェクトが参加。名和晃平率いるULTRA SANDWICH PROJECTは、韓国での大規模な彫刻作品「Manifold」の設置に立ち会い、大きな反響を呼んだ。ウルトラファクトリーの2013年を振り返りながら、アートとプロジェクト、制作の行方を考える。

Approaching its sixth year in 2013, various international projects were carried out at the ULTRA FACTORY in 2013. Four projects were featured at the Aichi Triennale 2013, including the YANOBE PROJECT and the Miwa Yanagi Theatre Project. ULTRA SANDWICH PROJECT, led by Kohei Nawa, installed the large scale sculpture *Manifold* in Korea, generating a wide response. Looking back at the year 2013 at the ULTRA FACTORY, we contemplate the direction of art, projects and production.

IMPRESSIVE WORKS

開わる人が美術を愛していると、こんな作品ができる」と証明された。

アントワネット
Beati Takashi

耐久年数は、300年です。

名和晃平
Kohai Akira

It's durability will last 300 years!

「僕が乗っ取って、このないうでですか？」

土谷昌道
Tsuchioka Masamichi

How about I take over this place?

人形は、作ってる人に似るんだよ。

沢則行
Sakai Norihiro

Puppets come to resemble the people that make them.

Marjolein Smit
Marilyn Tsuihak

海外のどエッセイレーどあつてもさあかしくもない作品だ!

Anthony Tsalikis

It wouldn't be strange to see this at an overseas biennale!

Mr. Ant-Door-rooms
Anthony Grotzer

やのべはかせへ
なつたらながまい
ほくも大き
れてくださ
ざい。

Doctor Yanobe when I'm big can you let me be in your team?

高田敬雄
Sohji Mochizuki

「真くんの作品は、中国人でもわからないよ!」

「これから毎年の場所に行くという感じやね。」
やいよよくもよ

「アメリカで再演します。」
やいよよくもよ
美術系某のやいよよくもよ、演出・美術を担当した劇団「ゼロ・ブロー」専攻コース最後のテーマ「2012年度」に出演された。文字通り戦争の日本軍が連合軍軍に降参して戦意を喪失させるために演習に送られていたラジオ「ゼロ・ブロー」を題材につくられた。戦後70年となる2015年にアメリカで再演される。

「ここにけりたり、おもちやさんでずもんね。」
高田敬雄
高田敬雄から全編の原稿から11冊中に収録されているNHKラジオ「やいよよくもよ」に、2013年3月号の「やいよよくもよ」がゲストとして選ばれた。ラジオのパーソナリティを兼ねる高田敬雄・高田敬一がかわいらしいアニメ風のキャラクターの可愛らしさを最大限に引き出す演出。

「その前に合った作品をプレゼントする。」
高田敬一
2013年の夏、豊田中道と高田敬一、共同、絵画をテーマにした作品を制作するプロジェクト「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「もう!もう!もう!」
高田敬一
「高田敬一が制作した作品」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「こんなものを観せられてこりむやー。」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「アーティスト生命の危機を感じた!」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「開く人が美術を愛していると、こんな作品ができる」と証明された。
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「耐久年数は、300年です。」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「ここを僕が乗っ取っていいのはどうですか?」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「人形は、つくってる人に似るんだよ。」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「海外のどエッセイレーどあつてもさあかしくもない作品だ!」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「Mr. Ant-Door-rooms」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

「やのべはかせへ、ほくも大きくなるなまいてくささい」
高田敬一
高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。高田敬一が制作した作品「やいよよくもよ」が発表された。

from ULTRA FACTORY 2013

2013年度のウルトラファクトリーでは、これまで以上に、国内外でさまざまなプロジェクトが同時多発的に展開された。第一線で活躍するクリエイター、その想いに集まる学生たち、完成した作品を観る多くの人たち。想いは飛び火し、たくさんの印象深い言葉が飛び交った。そんな「言葉」を中心にウルトラファクトリーの1年間をふりかえる。

Numerous projects took place simultaneously at Ultra Factory in 2013 on an international scale, even more than previous years. Artists work on the front line, the students gather around them, and the audience admires the final work. Ideas flew around, and many memorable words were exchanged. Through these words, we look back on a year in the life of Ultra Factory.

Not even a Chinese could understand Huang's work!
Cui Guo-Qiang
The artist Cui Guo-Qiang made a visit to ULTRA AWARD, a competition to discover and nurture the next generation of artists with global potential. When time was set aside for him to speak with the prize-winning student Hui Niang Huang, he was asked "what do you think of Huang's piece?", and this was his response.

Introduction to the ULTRA workspace. It feels like entering the secret location, doesn't it?
Kunyo Kimura
In November 2013, Ima Kunyo Kimura and Tsuboi, enthusiastically affiliated with Yoshimoto Kogyo, were in the program "Takuro and Tsuboi's Kyoto Great Person Guide", where they visited significant personalities in Kyoto. When they visited Kyoto University of Art and Design, they uttered these words at the path led to the Ultra Factory.

We will perform again, in America.
Mitsuo Yanagi
The play Zero Hour: The Last Tape of Tokuro Retsu, with production, direction and art direction by Mitsuo Yanagi, was performed in the summer of 2013. It took as it's subject the radio broadcast "Zero Hour", used to depress the morale of the allied forces in the Pacific War. It will be performed in America in 2015, 20 years after the end of WWII.

Seeing this many toys, it may as well be a toy store.
Genichiro Takahashi
The 300K radio show Sappin is broadcast Monday to Friday morning from 8 to 11, and on the 9th of September 2013, Kyoji Yanobe was invited as a guest. The host of the show, novelist Genichiro Takahashi, said these words when looking at the cube sample models of Yanobe's works.

I'll give you a gift of a work that matches that city.
Kyoji Yanobe
In the summer of 2013, a workshop was held at the Toyoko Municipal Museum of Art that used projection and clay to create a space for creating memories, entitled "Summer, Light and you". As meeting after meeting took place, Kyoji Yanobe gave these words to the students involved.

Let's do it another time!
Hiroshi Kurushima
Shodoshima Sakakibongai Club Representative
Held at the Ban Oden during the summer festival at the Shodoshima International Art Festival 2013, Shodoshima Hatake-no-Sato Sakaki Port Project. The exhibiting artists and the locals sang, danced and enjoyed themselves beneath the Kanji Yanobe's work THE STAR ANOKE. At the end, one of the residents Hiroshi Kurushima came up to the front and announced these words over the microphone. The project also won the Gold Design Prize.

Wearing this suit, I haven't a clue what's going on.
Miyuki Ikano
The veteran actor Miyuki Ikano has performed with Yoshimoto Shingoro for around 40 years. For the Yoshimoto Shingoro x Kanji Yanobe collaboration piece, he made great use of his small 140cm frame, playing "Torayuki", one of Yanobe's definitive works. He said these words at the press conference while wearing Torayuki's alien suit.

I felt my life as an artist being threatened!
Kanji Yanobe
A tag team was made between Yoshimoto Shingoro and Kanji Yanobe, creating a collaboration between comedy and contemporary art. Kanji Yanobe created the art and art direction for the theatrical piece, which ran from the 14th until the 17th of February at the Gion Kagejima. He uttered the words above at the press conference, as he put his artistic life on the line.

This proves a work like this is created when the people involved love art.
Seiji Takeshi
The Aichi Triennale, taking place in the summer of 2013. The slatted glass (rappel) in Kanji Yanobe's installation Wedding of the Sun was created by Seiji Takeshi. He said this not just with regards to Wedding of the Sun, but all the works at the triennale.

It's durability will last 300 years.
Kohei Kawa
In June 2013, the contemporary artist Kohei Kawa's work Masuho appeared in front of SHINGORO CHUNGACHEONG DEPARTMENT STORE in Chinan, South Korea. In answer to the request for a work that would last 300 years, a giant sculpture with a height of 13m, a breadth of 11m and a weight of approximately 26. It was born.

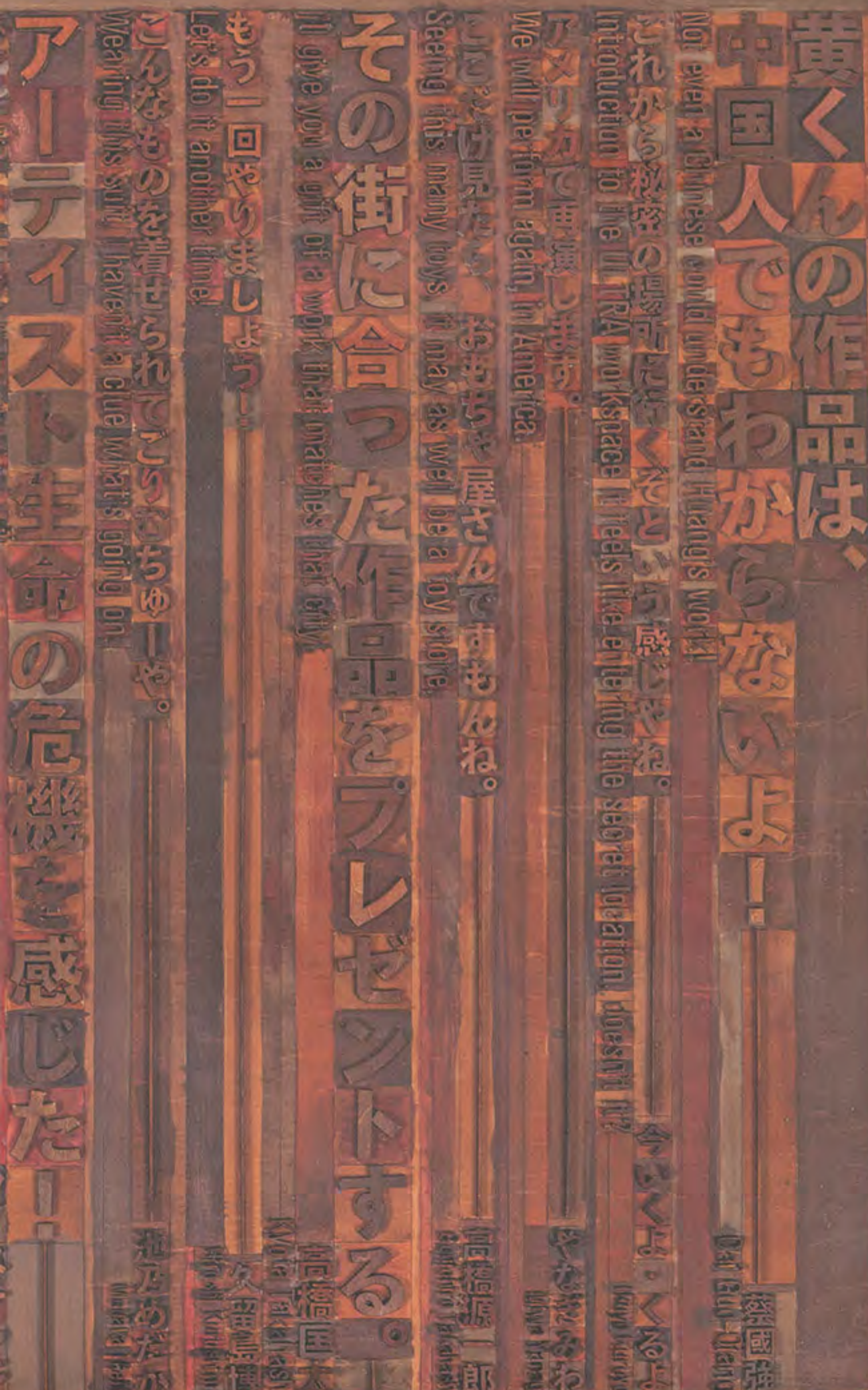
How about I take over this place?
Nobumichi Tosa
Ultra Project, where artists work with students on the front line. For the 2014 Ultra Project, the head of Melica Dental Nobumichi Tosa is slated to be involved. His first plan when visiting was to "take over the Ultra Factory".

Puppets come to resemble the people that make them.
Noriyuki Sawa
The puppeteer Noriyuki Sawa launched the Gauche the Cellist Puppet-Making project in the autumn of 2013. He uttered these words as the students were sketching out the puppets for the play. He said "see, they are starting to look like you guys!" when the process was nearing its end.

It wouldn't be strange to see this at an overseas biennale!
Noboru Tsubaki
The ULTRA AWARD, a competition to discover and nurture Ultra artists that can take on the world. The judges, made up of top artists and curators, carried out a severe examination of the 5 final works to choose one winner. One of these judges, contemporary artist Noboru Tsubaki, uttered these words when regarding the winning piece by Hui Niang Huang.

Me
Anthony Gormley
In the autumn of 2013, the English sculptor Anthony Gormley visited the Ultra Factory. The Ultra staff, having found a signed book the artist, went to get an additional signature on the day. Gormley, having seen the previous signature, drew and arrow down and wrote "Me", as well as the date and locale.

Doctor Yanobe, when I'm big can you let me be in your team?
Soju Machida
Soju Machida, a five-year old student of the Children's Academy of Art and Education at Kyoto University of Art and Design, looks up to Kanji Yanobe. He wrote the words in a letter to Yanobe that he passed on after seeing the Ultra Factory. He must also have words from Yanobe: "Don't imitate other people, but I forget this."



黄く中国
人々の作品は、
わがらなひよ!

Not even a Chinese could understand Huang's work!

これがら秘密の場所へ入ると感じるぞね。

Introduction to the ULTRA workspace. It feels like entering the secret location, doesn't it?

アメリカから再来の作品。

We will perform again, in America.

見るとおもちゃ屋のようぞね。

Seeing this many toys, it may as well be a toy store.

その街に合った作品をプレゼントする。

I'll give you a gift of a work that matches that city.

また一回やらせようぞね。

Let's do it another time!

こんなものを着せられてはうしろさちゅーぞ。

Wearing this suit, I haven't a clue what's going on.

アーティスト、生命の危機を感じた!

I felt my life as an artist being threatened!

これはこの作品が愛の時に作られる。

This proves a work like this is created when the people involved love art.

300年持つ耐久性。

It's durability will last 300 years.

どうやってこの場所を譲りますか?

How about I take over this place?

人偶は作る人によく似る。

Puppets come to resemble the people that make them.

海外のビエンナーレでも見られるんじゃない?

It wouldn't be strange to see this at an overseas biennale!

Me

Anthony Gormley

In the autumn of 2013, the English sculptor Anthony Gormley visited the Ultra Factory. The Ultra staff, having found a signed book the artist, went to get an additional signature on the day. Gormley, having seen the previous signature, drew and arrow down and wrote "Me", as well as the date and locale.

Doctor Yanobe, when I'm big can you let me be in your team?

Soju Machida

Soju Machida, a five-year old student of the Children's Academy of Art and Education at Kyoto University of Art and Design, looks up to Kanji Yanobe. He wrote the words in a letter to Yanobe that he passed on after seeing the Ultra Factory. He must also have words from Yanobe: "Don't imitate other people, but I forget this."

ULTRA PROJECT 2013

ウルトラファクトリーでは、さまざまなプロジェクトが同時多発的に進められ、活動場所も京都に留まらず国内外各地に広がっている。2013年度に行われた9つのプロジェクトを紹介する。

At the ULTRA FACTORY, many has spread nationally and inter



ULTRA X SANDWICH PROJECT

ディレクター：名和晃平
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：23人
主な活動場所：京都・SANDWICH～大阪・キトラ
リー・アール～韓国・アウリス・スカルプチャーガ
ラ～岡山・光島F邸～愛知・納屋橋・東海倉庫～島
根島・真島アートの森～東京・GYRE 表参道～広島
ONOHICHI U2

名和晃平が主宰する、クリエイティブ・プラットフォーム「SANDWICH」における制作、企画、運営に参加するプロジェクト。「あいちトリエンナーレ2013」では「Foam」。「瀬戸内国際芸術祭」では大島の「家プロジェクト」に参加し、「Bota(Foam/Floa)」を制作。また、サイクリスト向けの総合情報「ONOHICHI U2」内に常設展示される彫刻作品「Molecular Cycle」は、学生メンバーで制作。さらに韓国では、大規模な屋外彫刻「Maidfield」の設置と管理員に立ち会うなど、国内外でさまざまな活動を行った。

(Foam)

制作の中心は、名和晃平と「あいちトリエンナーレ2013」から集まったアーティストたち。彼らの協力を得ながら進められた。また、大規模な屋外彫刻「Maidfield」の設置と管理員に立ち会うなど、国内外でさまざまな活動を行った。

Director: Kabei Nawa
Duration: May 2013 to March 2014
Participants: 23
Primary Locations: Kyoto/SANDWICH, Osaka/Gallery Nemart, South Korea/Araris Sculpture Garden, Okayama/Itoyama F-Art House, Aichi/Hayabashi Teye Logistics Building, Kagoshima/Kirishima Open-air Museum, Tokyo/GYRE Omotesando, Hiroshima/ONOHICHI U2

Fabrication, planning and management carried out at the creative platform SANDWICH, led by Kabei Nawa. At the Aichi Triennale 2013, they contributed to the installation Foam, and at the Art House

cyclist facility ONOHICHI U2. Furthermore in Korea, they promoted the large-scale outdoor sculpture Maidfield. In this way they carried out various projects on an international scale.

Foam

An installation taking foam as its theme, displayed at the Aichi Triennale 2013. Using a space approximately 20 square meters in size, the ever-changing shape of the foam created a stunning environment. The work was carried out by the participating students as well as local volunteers.

Voice of the Participants: The works subject, foam, came about through "experiments" that place 3 months out from the exhibition to find a method to refine the foam. The setting was a former bowling alley, and the work required a large amount of gravel. "Since the space has no window, it was dark and hot. Around 17 feet of

やなぎみわ 演劇プロジェクト Miwa Yanagi Theatre Project

ディレクター：やなぎみわ
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：19人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー～神奈川・神奈川芸術劇場～愛知・愛知芸術劇場～東京・国 語 本 小 学 校

やなぎみわ演劇公演における、演出、美術、衣裳、制作など技術的な部分だけでなく、公演活動に関わるプロジェクト。企画は、神奈川、愛知での公演「ゼロ・アワー」～東京ロース最後のアーチャー」や、「案内係プロジェクト」(ワークショップ/パフォーマンス)を実施。後期には、「パンクマーチング/夜会」の公演を東京の国語小学校、京都の伏見・立派小学校で行った。

ゼロ・アワー～東京ロース最後のアーチャー～
太平洋戦争中に日本政府が連合軍軍艦に向けて発射

した弾薬筒を振り回した。さらに、愛知公演では戦艦大和の沈没の瞬間(昭和末期)まで一連のプロジェクトを収録。「演劇作品をつくること」としてのワークショップの成果を、いかに新しいかを学ぶことができた。

Director: Miwa Yanagi
Duration: May 2013-March 2014
Participants: 19
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Kanagawa/Kanagawa Arts Theatre, Aichi/Aichi Arts Center, Tokyo/former Sakamoto Primary School

A project for Miwa Yanagi's theatre performance that was involved not just in technical aspects but also acting, art direction, costumes and construction. In the first semester, performances of Zero

Zero Hour:
The Last Tape of Tokyo Rose
"Zero Hour", the radio show directed at the allied forces by the the Japanese Government during the Pacific War. The play uses the female announcer of this radio show, "Tokyo Rose", as it's subject. During the Kanagawa performance, a Tokyo theatre four took place.

Voice of the Participants: The students' major contribution was to the fabrication of the costumes and props. A sense of unity was established, for example by making each hat by hand individually and adjusting to each other while working together. "We had to re-fabricate readymade straw hats, but had to trial again and again a method for finding the right shape". Furthermore, for the Aichi Performance, they researched the full process, from the

(Foam)

「美しいトリエンナーレ2013」に出品された。演をテーマにしたインスタレーション作品。約25メートル四方に及ぶ空間全体を使い、絶えず動き続ける泡が圧倒的な空間を包み込んだ。プロジェクト参加学生、地域のボランティアスタッフとともにつくり上げた。

Triennale, contributed to the installation team, and at the ART House Project at Inuyama in the Setouchi Triennale, they assisted the work *Biera (Pasha's Flora)*, which used both the courtyard and interior space of a house. Also, the student members created the permanent sculpture *Molecular Cycle* inside the

of gravel. "Since the space has no window, it was dark and hot. Around 12 feet of gravel was transported over numerous circuits back and forth, and Nava himself was in the front line to spread it."

人平洋輔を中心に日本政府が運営主導し、内にて実施していたラジオ番組「ゼロ・アール」。その女性アナウンサー「東京ローズ」を題材とした演劇。神奈川公演では都内観劇ツアーも企画された。

direction, costumes and construction. In the first semester, performances at Zera Hour: The Last Tape of Tokyo Rose in Kanagawa and Aichi, as well as the "Attendant Project" (workshop + performance) took place. In the second semester, PANORAMA - Karazemi Version took place in Tokyo at Sakamoto Primary School, and Kyoto at the former Rissei Primary School.

Furthermore, for the Aichi Performances, they experienced the full process, from the dress rehearsal to the dismantling of the show. "We discovered how much effort and ability was required, and how difficult it is in producing a work of theatre."

参加学生の声：「学生が大変に関わったのはお祭りの準備の時。一つの口を準備する準備の準備中、観客の中で作業をするのが大変だったので、統一感を保ち、すでにある美の要素を再現するのですが、再現方法を考える



BYEDIT

ディレクター：竹内厚子/多田真美
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：6人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー・京都・出町柳・愛知・愛知芸術文化センター

Directors: Atsushi Takeuchi / Tomomi Tada
Duration: May 2013-March 2014
Participants: 6
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Kyoto/Demachiyasagi, Aichi/Aichi Arts Center

編集的思考であるというモノやコトの創造を目指したBYEDIT。メンバー間やディレクターとの会話のなかで、共同的な企画を立てる習慣となった。メンバーのメモもあった。しつとりをもちとあもしろくできないかというアイデアから生まれた「真珠のしつとり」は、BYEDITらしい取り回りの一つ。また、ヤンベクン作品《太陽の結婚式》で行われた結婚式では、《ウエディングブック》を制作し、配布した。今年度は、THE ULTRAのリニューアルにも携わっている。

BYEDIT aims to make new creations through editorial thinking. Through conversations between the members and the director, plans came together spontaneously. Through a memo of one of the members, the idea of whether or not the game "Shiritori" (a Japanese word game) could be improved became the project "Ultimate Shiritori." This was typical of the BYEDIT approach. In addition, they produced and distributed the Wedding Book for the wedding ceremony of the Kenji Yanabe work, Wedding of the Sun. This year, they are putting together a renewal of THE ULTRA.

ウルトラファクトリー編入事件

東京を中心に活躍する劇団子猫団員を、ゲスト講師に迎えて行われた劇場制作ワークショップ。ウルトラファクトリーで起きた編入事件を題材に、1日で作劇を制作し、その日のうちに上演。実際にファクトリーで行われた2回の公演は、工房内の工具や機材を使用して演じられ、観客を楽しませた。

参加学生の声：「劇団子猫団員」に招かれた人形を切り取る、準備に気が付いて自分もやる。「そのための準備を自分もやるのが大変だったね。メンバーと会話をしながらアイデア、具材を探して使うとピンを刺すことで、準備は一気に進んだ。2時間の制作ワークショップでプロジェクトを完了した。（実際に美空の正装で使われているのを見たときは、思わず涙してしまいました。）

ULTRA FACTORY Murder Case

A performance workshop taken place through the invitation of the Kanazawa-based Kōdōmei Kyōjin Theatre Group as guest lecturer. Taking a murder that took place in Ultra Factory as its subject, a play was produced and performed in just one day. The performances took place twice at the Ultra Factory itself, where the tools and equipment inside were used in the production, matched to the pleasure of the audience.

Voice of the Participants: Even the warmth of the guest lecturer, Kōdōmei Kyōjin Theatre Group was nice. "Starting with radio exercises at double-speed, the play was entered with a playful atmosphere, naturally shedding the nervousness of the participants." Lunch was pot-boiled style. "We all surrounded the table, a bit of a party situation." Some members from BYEDIT also participated. "Although it was our first time acting, we discovered a new talent."

ZZZ

ディレクター：榎野由樹/原田真美
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：13人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー・香川・小豆島・京都・島根

Directors: Shigeki Hattori / Yuma Harada
Duration: May 2013 to March 2014
Participants: 13
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Kagawa/Shodoshima, Kyoto/Kameoka

「眠れる価値を見出す」をコンセプトに掲げて、今年度から始動したデザインプロジェクト。1年間にわたり、デザイン領域で多岐に渡り活躍を果たす。ウルトラファクトリーのワークショップ受講生を推薦しており、データ上のデザインだけでなく実物を制作することで自身の想っているアイデアをもつくりだそうと試みた。また日本経済の創業40周年のキャンペーンに使用されるテーマのビジュアル制作や、小豆島で美術を体験できる館「クラゲスク」の中核デザインと施工、およびデザイン誌を制作した。

A design project founded this year around the concept of "showing the value of sleep." Despite being just the first year, much was achieved in the field of design. Through recommending the technical licence at the Ultra Factory, ZZZ project tried to awaken a student confidence in building real objects, not just data-based design. Virtually all the design was carried out by the students, whether in making the visual of the theme for the 340th Anniversary Campaign of the Himekoshi Nihombashi store, countryside construction and scheme of sign of the art space and accommodation named "Nohagasaki" in shodoshima.

日本橋三越 創業340周年プロジェクト

クライアントから与えられたテーマは「海の中身」。「赤・水・鉄・草・和・景」(日本橋)の5つの領域を題材にすることで実行をすすみだし、1つの領域に絞るという手法でデザインを試みた。デザインしたメインビジュアルは紙袋やポスター、店内装飾などで使用された。

参加学生の声：「海の中身」に与えられた人形を切り取る、準備に気が付いて自分もやる。「そのための準備を自分もやるのが大変だったね。メンバーと会話をしながらアイデア、具材を探して使うとピンを刺すことで、準備は一気に進んだ。2時間の制作ワークショップでプロジェクトを完了した。（実際に美空の正装で使われているのを見たときは、思わず涙してしまいました。）

Nihombashi Mitsukoshi 340th Anniversary Project

The 5 themes given by the client was "Rakushe Rakugazai" (traditional paintings of views in and around kyoto), "Clothing, food, shelter, play, wisdom, travel" and "Nihombashi". Through the layering of cut out images a sense of depth was created, with the aim of designing a single image. The main visual that was designed was used for paper bags, posters and the store interior.

Voice of the Participants: By cutting out the figures from the "Rakushe Rakugazai" and attaching them to thick paper, they came to stand alone. "It was difficult to find a way to do this." By using team member Tomoya Gode's idea of using glue for displaying insect specimens, work progressed quickly. The project was completed in a brutal two week schedule. "When I saw the final product at Mitsukoshi in Tokyo, I took a photo to share without thinking."

宮永愛子 NISSAN ART AWARD 作品制作

Aiko Miyanaga NISSAN ART AWARD Artwork production

ディレクター：宮永愛子
期間：2013年8月～2013年9月
参加人数：0人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー・香川・BankART Studio NYK

Director: Aiko Miyanaga
Duration: August 2013-September 2013
Participants: 0
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Kanagawa/BankART Studio NYK

今年の卒業生である宮永愛子が NISSAN ART AWARD 2013へ出品したインスタレーション作品(手紙)の一部をウルトラファクトリーで制作。AWARDに当たる賞品の目下ながら成長志向から学生たちも一丸となり、真事に就くグランプリを勝ち取ることに成功した。

A part of the installation piece Letter, the KUAD alumni Aiko Miyanaga's entry into the NISSAN ART AWARD 2013, was made at Ultra Factory. Miyanaga's incomparable passion spread to the students, and she was able to take out the first GRAND PRIZ.

projects take place simultaneously, and their location is not restricted to Kyoto but nationally. We introduce the 9 projects that took place in 2013.

高橋匡太ひかりのプロジェクト TAKAHASHI KYOTA ILLUMINATION PROJECT



ディレクター：高橋匡太
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：24人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー・愛知・豊田市美術館へ寄贈・アンスタイヂュ・フロンセア西へ寄贈・奈良・奈良パーク・新法堂山公園へ寄贈・館外展等

光を使って出来事を感じていく基礎的な事をするプロジェクト。アート作品の制作と、ワークショップの開催、運営などを行った。「あいちトリエンナーレ 2013」や豊田市美術館での「夏休み子どものプログラム 2013」では、制作と運営をサポート。他にも「ニュー・プランジュー KYOTO 2013」「豊田市美術館ライティング・プロジェクト」がスマートイルミネーション横浜2013」など、さまざまなプロジェクトに参加した。

夏休み子どものプログラム 2013 高橋匡太ーぼくとひかりと夏休みー

豊田市の豊田市美術館で子ども向けプログラムとしての1ヶ月間開催。色とりどりの光で照らされた展示室に、10トンの粘土を準備し、訪れた子どもたちが自由に遊べるような場をつくった。6月4日、11日には学生が企画した特別ワークショップ「ねんどどりのりのウルトラ・ワークショップ」も開かれた。

参加学生の声：ワークショップの粘土制作では子どもの要望に答えるため、さまざまな工夫をしていた。「特に大人が作る作品は大きくなりすぎて、我が木村を粘土の中に包むなど試行錯誤を繰り返しました。」「ねんどどりのりのウルトラ・ワークショップ」は何度もミーティングを重ね、企画からアイデアを学生が考案した。「子どもと粘土への理解を深めて、具体的な話し合いを行うために、実際にみんなで粘土を使って遊びました。」

Director: Kyota Takahashi
Duration: May 2013 to March 2014
Participants: 24
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Aichi/Toyota Municipal Museum of Art, Kyoto/Institut Français Kansai, Kanagawa/Zoo-no-hana Park/Niigata Satoyama Park, Niigata/Echigo-Toomari

A project where Kyota Takahashi created action through light. As well as producing work, the project involved the holding and management of workshops. At the Summer Holidays Children Program 2013 held at the Aichi Triennale 2013 and the Toyota Municipal Museum of Art, support at the production and management took place. In addition, participants took part in a variety of other projects such as Hut Blanche Kyoto 2013, Lighting Projection at Toyota Municipal Museum of Art, Smart Illumination Yokohama 2013.

Summer Programs for Children 2013 Kyota Takahashi Summer, Light and you

A program aimed at children, held at Toyota Municipal Museum of Art in Aichi Prefecture for approximately one month. With colorful lights illuminating the exhibition space, 10 tons of clay were prepared for the children to play with freely. On the 4th and the 11th of August, a special workshop carried out by the students called "The Clay and Light Ultra Workshop" was held.

Voice of the Participants: To answer the children's needs when occupying in the workshop, the students innovated in various ways. "Especially when a large number of us playing, it was a large task, so we had to feel tables and wood in clay to over a process of trial and error." For "The Clay and Light Ultra Workshop", many meetings were held, and every decision involved in carrying it out was made by the students. "To further our understanding of children and clay, and to be able to have conversations founded on practicality, we all played around with clay ourselves."





YANOBE PROJECT 2013

YANOBE PROJECT 2013 NEXT



ディレクター：ヤノベケンジ
期間：2013年5月～2013年8月
参加人数：126人
主な活動場所：京都・ウルトラスファクトリー・愛知・愛知芸術文化センター

「あいちトリエンナーレ2013」で発表されたヤノベケンジの新作『太陽の婚式』を制作したプロジェクト。展示会場では新作の製作（ウルトラス・サン・チャイルド）を中心に、ヤノベケンジの代表作と、さらに愛知芸術文化センターのコレクションからマリオのポスターグラフィックを展示。美術館の一角を会場へと変換させ、実際の婚式も行った。日々のプロジェクト作業は「ご安全に」のかけ声から始まり、作業後はメンバー全員で掃除を行うというのが日課であった。

（太陽の婚式）

本作はヤノベケンジの作品『ウルトラス・サン・チャイルド』『チャーチ・チェア』『太陽の礼拝堂』（クビド）を制作、現場設置にもなる裏面。なお、スタンドグラスの準備はビートたけしが手掛けている。

参加者の声『ウルトラス・サン・チャイルド』の制作では、物販でもあったためのプラスチック袋の作業が重労働。なかでも細い作業は難しく、「特に完成後のスタンドを動かす作業が、平素ならプラスチックをどう片付けるかの作業に似ていました。最も多くの神子となった『チャーチ・チェア』では、写真撮影準備中に本館で動物の息を感知した。『意料外な発見は想像してつづいていました』[特に、車庫裏の仮設車庫に入っています]

Director: Kenji Yanobe
Duration: May 2013 to August 2013
Participants: 26
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Aichi/Aichi Arts Center

A project involving the production of Kenji Yanobe's latest work, *Wedding of the Sun*, displayed at the Aichi Triennale 2013. Centred on the new sculpture *Ultra Sun Child*, Kenji Yanobe's major works as well as Natsume lithograph's from the collection of Aichi Prefectural Museum of Art were exhibited. A corner of the gallery was transformed into a church, and a real marriage took place. Each day of the project began with the call to "stay safe", and after work every member contributed to cleaning up.

Wedding of the Sun

The students contributed to the manufacture and installation of the Kenji Yanobe works *Ultra Sun Child*, *Church Chairs*, *The Chapel of the Sun* and *Cupid's*. The original images for the stained glass were created by Beat Takeshi.

Voice of the Participants: When making *Ultra Sun Child*, it was extremely stressful when applying the stainless steel, whose shapes were made with resin. The detailed work was particularly hard. "We fretted especially over the angle at which to bend the pointed area with the stainless steel, or how to break apart the stainless steel which had become useless." With the *Church Chairs*, which became the chairs for the guests, photography was used as a reference to make animal forms out of wood. "There we didn't have a reference, we used our imagination." I am particularly fond of the shape of the sheep's horns."

ディレクター：ヤノベケンジ
期間：2013年10月～2014年2月
参加人数：6人
主な活動場所：京都・ウルトラスファクトリー・京都・京都文化博物館

京都文化博物館で2014年1～2月に開催された「京都府芸術工芸館開館展」。その特別出品作品『サン・シスター』を制作するというプロジェクト。既製のヤノベプロジェクトに参加した学生も、新規メンバーもを加えて、制作をスタートさせた。

（Sun Sister）

東京で発表されたヤノベケンジの作品『サン・チャイルド』の姉として企画された作品。高さ6メートルの高純度強化プラスチック製。目を閉じて立った姿勢から、両手を上げて立ち上がるという動作を繰り返す。立ち上がった際には、ちょうど視線の高さに、呼吸するように変動する太陽を見上げる構造になっている。

参加者の声『2種類の樹脂で成形したことで、一筋縄ではいかなかった。透明樹脂は成形してしまえば取り返さない。ウルトラス・サン・チャイルドの制作のノウハウを現場に生かすだけじゃありません。其他の作品がどのようにならなくて、事前に準備が出来なかった作業が多かった。'製作途中、少しづつ全体が明らかになっていくのを見てわくわくしました。'

Director: Kenji Yanobe
Duration: October 2013 to February 2014
Participants: 6
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Kyoto/Museum of Kyoto

KYOTOFU BIJUTSU KOGEI SHINEI TEN, which took place from January to February 2014 at the Museum of Kyoto. The project was the production of the special entry work, *Sun Sister*. Adding one new member to the existing 5 from the first semester, the fabrication began.

Sun Sister

The artwork made as the elder sister to the Yanobe's work *Sun Child*, made following the Great East Japan Earthquake. 5.6 meters high and made of fibre reinforced plastic, it repeats a movement from a sitting position with eyes closed, to a standing position with arms outstretched. As it stands, a sun flashes in and out as if breathing in it's line of sight as it looks upwards.

Voice of the Participants: Two different types of resin were used for the work, so there were no easy options. "Transparent resin cannot be altered once it hardens, so amidst a tight schedule we had to get the structure perfect." The students worked without know how the final work would turn out. "On the day of getting up, we watched eagerly as the final picture came together."

生命誌版セロ弾きのゴーシュ 人形制作プロジェクト Gauche the Cellist Biohistory Version -Puppet Making Project

ディレクター：河野
期間：2013年10月～2014年3月
参加人数：12人
主な活動場所：京都・ウルトラスファクトリー・大阪・JT生命科学研究所

JT 生命科学研究所 20周年を記念して上演される人形劇『生命誌版セロ弾きのゴーシュ』の人形を制作するプロジェクト。賛助の演劇人形劇を演出するのは、チェロを奏する天才人形劇俳優『フォーワー』の河野。作品は人形が人形と共演する『フィギュア・アット・シアター』の手法を用いた舞台となる。学生は海外にいる河野とスカイプミーティングを繰り返して、人形のデザインから制作までを行った。

Director: Haruyuki Sawa
Duration: October 2013 to March 2014
Participants: 12
Primary Locations: Kyoto/ULTRA FACTORY, Osaka/JT Biohistory Research Hall

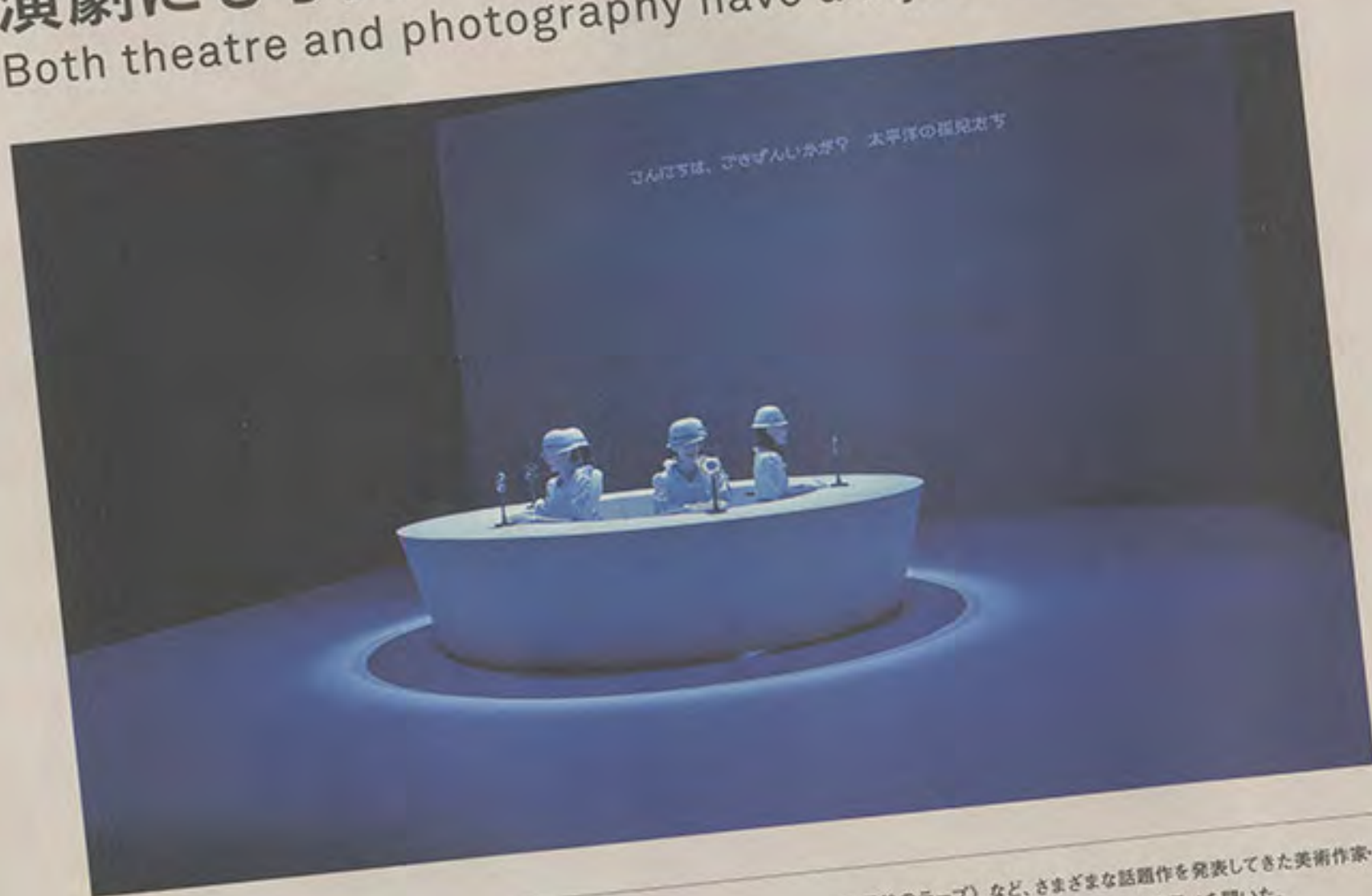
The creation of dolls for the puppet theatre work *Gauche the Cellist Biohistory Version* to celebrate the 20th anniversary of JT Biohistory Research Hall. The performance and puppetry for the project is led by the Czech based contemporary puppeteer Haruyuki Sawa. The piece features the approach of "Figure Art Theatre", where both people and puppets share the stage. The students had a number of skype meetings with Sawa, who was overseas, and carried out the process from the puppet design until the fabrication.

ULTRA INTERVIEW

MIWA YANAGI

演劇にも写真にも呪力がある。

Both theatre and photography have a mystical power.



「こんにちは、ごめいんいかな？ 太平洋の孤児たち」

2010年以降、演劇作品を手がけはじめて、これまで(1924)三部作や(ゼロ・アワー 東京ローズ 最後のテープ)など、さまざまな話題作を発表してきた美術作家やなぎみわ。ウルトラプロジェクトのディレクターとして、京都造形芸術大学の教授として、学生との関わりや活動を中心に、演劇への思いを聞いた。

Since 2010, the contemporary artist Miwa Yanagi has created theatrical works such as the 1924 trilogy and Zero Hour: The Lost Tape of Tokyo Rose, garnering broad attention. As a project director and a professor at Kyoto University of Art and Design, we asked her about theatre, with a focus on her relationship with the students.



——ウルトラでのプロジェクトとは別に、本学では教授として授業も受け持たれています。

美術工芸学科 現代美術・写真コースの1回生を担当していますが、内容は演劇です。生徒たちは、困ったなあと思っているかも(笑)。全部で15回授業があるのですが、いきなりサミュエル・ベケットの『ゴドーを待ちながら』という長い不条理劇の脚本を配布して演じてもらいます。ほぼ脇役のない芝居なので、逃げられないのですよ。さすがに、『ゴドーを待ちながら』の全編をその期間でやるのは不可能なので、脚本を割って、ペアごとに割り振っています。とにかく脚本を見て練習して暗誦できるように。そして最後の発表の日全部をつなげると完結する。俳優として出演するので、人から観られることで視線の位置が逆転するわけです。相手役から観られ、演出家から観られ、最後に観客から観られている。なかなか大変(笑)。でも新入生の演技、なかなか良いですよ。終わった後は急激に文章がうまくなる。しかもベケット風に折り返までしてくるから素晴らしい。私は演劇をやるようになって、美術のこと、音楽のこと、写真や映画など複製芸術のことも、よくわかるようになりました。そういう意味で、美術をやる学生は演劇をやっていた方が良いと思います。本当は授業だけで終わらずに、コンスタントに、言葉や文字を扱い、身体表現するのが理想な

光なのか、写真の本質がわかるようになってくる。もちろん絵画についても描き手の身体の動きが見えてくるんです。

——演劇と写真、演劇と絵画で共通点も多く感じられますか。

私は、写真と演劇は対極であり、同時に似ているものだと思っています。閉じられたブラックボックスという妖しい箱の中で、舞臺術的に何か立ち上がるという点において、ロラン・バルトという人が、写真が芸術に近づくのは、絵画を通してではなく演劇を通してであり、それは両者が「死」という特異な佇立ちによって結ばれているから、と言っているのですが、写真を撮りはじめた人が、まず何に一生懸命になるかという、被写体を生き生きと見せることです。何気なく撮ると、みんなどこか不吉で遺影のようになってしまうので。演劇の不吉さもそうです。あの世と結んで死者をよみがえらせようとするんです。音楽も、ギリシャ悲劇も喜劇も。演劇も写真も、死を覆う皮膜みたいなものなんですね。いつか、この世とあの世の境目が失われて、世界が混乱するというのは祭りの本質でもあって、祭りが終われば、またしかるべき場所に定着する。そうやって一度混乱させて、エネルギーを高めているんです。演劇は熱くて写真がクールなのは、写真はそういう強い呪力さえ開示して「確信的に審らかに」してしまおう表現だから。これが古くから「声

—2011年にやなぎみわさんがウルトラプロジェクトをはじめられてから3年が経ちますが、参加学生にはどのように接していますか。

「やなぎみわ演劇プロジェクト」の第1期生の学生たちが、次で4年生になるのですが、その中には4年間フルで参加してくれている学生もいます。それができるのは、うちのプロジェクトが、家族型で対話が多く、一人ひとりに対応しているからだと思えますね。今年度は3つの公演がありました。公演ごとに参加した学生もそれぞれ違っていますが、もちろん全公演に参加してもらった方が、こちらとしては効率がいいのですが、現場に入ってしまうと、どんなに短い公演でも最低1週間は、泊まり込みで拘束される。朝から晩までずっと働くことになるので、それを覚悟していると、授業や自分の制作が疎かになっても大変ですからね。学生の本業はあくまで授業と自身の制作です。

—演劇の制作現場は、教育的にも向いているのでしょうか。

作品の芸術性やクオリティ以前の問題として、若いときに現場仕事しといたら役に立つ、くらいのことです。挨拶や声かけからはじまって、他者と協力し、時には対峙せねばならない。舞台での仕事は、「自覚した言動」ができていないと、事故が起こってしまう危険があります。必ず守るべきことがあるんですね。それができるようにすれば、今何が重要とされているか、一歩先を読むことができるようになります。そういう意味で、社会性は身に付くでしょうね。そして体力です。うちのプロジェクトでは、インフルエンザとノロは禁止(笑)。それは冗談ですが、できる限りの予防はする。体育会系というわけじゃなくて、そういう自己管理も最低限、表現者には必要なことです。

—具体的に学生はプロジェクト内で

どのような作業をしているのですか。

私のスタジオで衣装や小道具をつくったり。もちろん重労働なんですけど、自分の得意分野で参加するということができるので、大変でも楽しい。次に、実際に劇場に入って働く。劇場だけでなく、美術館とか高校とか様々な場所がありますが、そこに立ち会い、プロのスタッフの下について動きます。それから、「観劇ツアー」というのも年に数回行って、大阪や東京までみんなで演劇を観に行きます。美術もそうですが、演劇もたくさん観ないと、作品の良し悪しがわからない。東京では、2日で3本くらい演劇を観て、帰ってきたらその演劇がどうであったか、レポートを書いて、ディスカッションをする。特に演劇って一度きり、そのときにしか観られないので、集中して観劇し、問を置かずに関わりたり話したりすることが大事です。観ただけでは流れていってしまっただけ残らない。日本

の芸術教育に一番足りないのは、言葉を使うこと。「芸術は考えるより感じよう」みたいなことをよく聞きますが、それは言葉で思考を尽くした後に言うべきですよ。芸大生なのに、ディズニーランドのような完璧な演出に酔うのが好きな幼児では困る。少なくともちゃんと演出を見抜けるようになってほしい。

—学生と制作をすることで、やなぎさんが得るものはありますか。

一緒にいると自分の学生時代を思い出します。学生のときに観て全く理解できなかった作品を、再び、学生たちと一緒に観て感動したりしていますね。昔の自分に今の自分が説明している気持ちになるんですよ。最近、学生たちと台湾で制作をしていて、前々度孝賢の映画「奔城」(1945~49年の台湾の激動をテーマにした名作)を鑑賞して感動。学生も一緒に観。理想的な「再会」でしたね。

字を扱い、身体表現をするのが得意なのですが。

—演劇をやることで、写真のことがよくわかるというのはどういう感覚なんですか。

演出をやっていると、俳優がずっと動いているのを見てながら、誰がどこで発話をして、照明が入ってというようなキッカケをつくっていくので、動体視力がとても良くなるんですよ。野球選手みたいに(笑)。キッカケは多い作品だと何千にもなってくるので、メモを書いたら間に合わない。自分で全部覚えるんですね。3年ほど前に、俳優が10何人もいるという過剰な現場で、劇場にこもって、夜うなされるくらい稽古をしたことがあったのですが、その舞台が終わって美術館へ行く時、とても作品が「よく見えた」んです。だって止まっているんだから、見るのが楽で楽で……。解像度が急上昇して、しかも文脈まで素早くわかる。写真には写真の厳密さがありますが、なぜここで止めないといけないのか、なぜこの

—逆に演劇ならではの特性のようなものはありますか。

人間の肉体を使って演じるという点では、演劇は何千年も変わっていません。写真というのは西洋美術の視点、世界を秩序立てて見るそのやり方を受け継いでいるんですが、演劇は極端に言えば無時間で、写真や映画のように、ニューメディアが出てきて更新され進化するということがない。もちろん発達はありますが、基本的な人間が演じること、発話することは、あまり変わらない。変わらないために毎回、目先を変えているようなところがある。それがすごくおもしろいところなんです。なので、ニューメディアが出てくるとき、演劇が顔を出さずんです。写真や映画も、はじめそれは見世物でした。私は(パノラマ)という作品で、それを脚本に書きましたが、パノラマ館という新たな視覚装置ができたときに、お客さんがどう見ているのかわからないので、そこに必



ULTRA DIALOGUE:

ラグビー
名和(コウジ)
ANTERROA
イギリスで
出したこと
名和(コウジ)
ANTERROA
イギリスで
出したこと



ニ制

をする人がいたんですね。棒を
 絵解きをするような、演劇的な
 の説明です。演劇って変わりよ
 いものですが、その代わりに
 メディアに対して、世界に対
 いろんな示唆を生んでくれる。
 演劇の一つの役割かなと思い

お客さんの反応という点ではど
 うでしょう。美術に比べて、演劇はか
 らいなく思うのですが。

あそびです。生身の表現者と
 観客が恐ろしいことに、向かい合っ
 るんだから。美術だと、わからな
 い怒っているとか、「歴史的な意
 義がわかるのはもう少し先」とか、流
 石がありますけど、演劇では、保
 険からおばあちゃんまで何か感想
 言を言おうとする。要は様々とい
 う場で消えてしまうので、今言っ
 なければという緊迫感がそうさ
 ん。木戸誠も私っていると、もう書
 き放題ですよ(笑)。いつも賛否両
 論。だから結局、自分はどちらの
 に行きたいのか、自作はどうあり
 たいのかを自分で選ばなければいけ
 ない。同じ芝居を見て、感動してい
 る人がいれば、怒っている人もい
 るから。どちらかに合わせると、
 らかを手放すことになる。「お前
 がしたいのか?」とお客さんが
 聞いてくれている感じがします。

1924年を舞台にした三部作で
 演劇も美術もいろいろな分野の人
 がぶつかり合う、異端とした時代を
 表現していましたが、ウルトラファクト
 を、あるいは芸術大学を、でも良
 いのですが、そういう短編を超えた場
 面が期待される場所はありますか。

いい状況は当然あった方がおもしろ
 いので常に考えてみたいと思っ
 ています。芸術と芸術以外の領域の人
 がぶつかり合う集いの場がもっとな
 りたいですね。そのために教育の場
 がうまく使っていければいい。もちろ

て、薄っすらと広く共有しているよう
 な形が多い。演劇でも、スカイプを使っ
 たドキュメンタリー演劇なども流行っ
 ていますけど。それでもやはり、演
 劇というのは他の表現に比べたら、集
 まってぶつかり合わないといけないん
 です。



最後に、今後の活動予定につい
 てお聞かせください。

今、いくつかのプロジェクトが並立し
 ています。夏の「ヨコハマトリエンサ
 レ2014」では、舞台装置を美術作品
 として展示する予定ですが、移動舞台
 トレーラーというものを台湾から輸入
 して、スペシャライズしようとしていま
 す。台湾製のステージ・デコトラみた
 いなもの。これは本邦初の試みなの
 で、ぜひ観てほしいですね。来年はそ
 のトレーラーを使って演劇公演をする
 つもりです。さらに、去年、私が作
 出した「ゼロ・アワー 東京ローズ最後
 のテープ」が、全米ツアーすることも
 決まったので、冬からリクリエーション
 の欄古に入ります。2015年は戦後70
 年なので、それにふさわしいものにつ
 くり直したい。資金集めして、ゼロか
 ら出発です。演出家は舞台をつくるこ
 とが本業ですが、お金を引っ張ってこ
 ないと興行が成り立ちませんから。リ
 アリストでないと務まらないんですね。
 なんでこんなにずっとお金のことを考
 えなあかんのかと自分でも呆れますよ
 (笑)。それから、久々の写真、そして
 リトグラフの制作。演劇と複製芸術は
 並走させて新しいアプローチを探した
 い。うーん時間が足りない。そんなに

—— It's now 3 years since you began the Ultra
 Project in 2011. How do you interact with the
 participating students?

The first batch of students who participated in the
 Mew Yawgi Theater Project are entering their fourth
 year, and some have participated fully in all five of
 those years. I believe the reason for this is that the
 project is like a family, where people connect on a
 one-to-one basis. This year there were three shows,
 and the students participating differed in each one.
 Of course the students who work on every show are
 more beneficial from our perspective, but even the
 shortest performance demands that they stay there
 for a minimum of a week. It means they work from
 morning till night, if they do that every time it
 would be terrible if their own studies and work goes
 by the way side. The priority for every student should
 be their own projects.

—— The production setting for the theater serves
 an educational purpose as well?

It's simply that before considering problems of
 aesthetic quality, it's useful to experience a real
 working environment while you're young. Starting
 from greetings, it's necessary to help and sometimes
 confront others. When working in the theater,
 accidents can occur if you are not aware of your
 words and actions when communicating. There are
 rules that must be followed. If you can do this, you
 can see what's necessary in the moment, and be one
 step ahead. This encourages the development of
 social skills. Another thing is stamina. Injuries and
 non-viral are handed (laughter), it is a joke, but we
 do try to take as much precaution as we can. It's not
 about having military-like train, but at least, that kind
 of self-management is required of creative people as
 well.



—— What is, actual terms, do the students do
 within the projects?

They make costumes and props in my studio. It's hard
 work, but it helps them with their specialized fields, so
 despite the difficulty it's enjoyable. They then work at
 the performance venue. These are not just theaters, but
 also art museums, former school buildings and others,
 where they must to work under professional staff.
 In addition, every year we hold theater tours several
 times, taking the students to see plays in Osaka and
 Tokyo. With theater, as in art, if you don't see many

—— Separate from projects at Ultra, you teach at
 the school.

I teach the first year contemporary art students, but the
 content is theater. I think the students have difficulties
 with this (laughter). There are 15 lessons in all, but
 straight away the script of the long, absurdist play
 Waiting for Godot by Samuel Beckett is distributed
 for them to cut out. There are no supporting roles, so
 there's no escape. It's impossible to do the whole play
 in this period of time, so we divide up the script and
 put them into pairs. They learn the script, practice and
 memorize it. On the final day, they presented the whole
 thing linked together. Since they are performing as
 actors and are therefore observed by the audience,
 their perspective is reversed. They are seen by the
 other actors the director and finally the audience.
 Quite a challenge (laughter), but the performances of
 the new students are rather impressive. Afterwards,
 their writing ability increases dramatically. They even
 add references to the style of Beckett, which I love to
 see. Since I started doing theater, my understanding of
 art, music and reproducible media such as photography
 and film improved as well. It is for this reason that I
 think it is beneficial for art students to try their hand
 at theater. Although ideally I want them to take it
 outside of their classes, constantly using language and
 language to enact physical expression.

—— How do you come to understand photography
 better through theater?

During a performance, you are watching the scenes
 the whole time, and you create cues for when people
 speak and where the lighting is directed, so your
 kinetic vision improves greatly. Like a baseball player
 (laughter). There are thousands of cues in some cases,
 so if you are writing down notes you can't keep up.
 You have to remember it all yourself. About three
 years ago, there was an overwhelming play with
 dozens of actors. We crammed in rehearsal into the
 night, and afterwards when I was at an art museum,
 I found I could see the work very clearly. It was so
 easy, because the images were still. The clarity of
 my vision had risen rapidly, and I could understand
 content more quickly as well. Photography has its
 own structure, and I could understand why to stop at
 a certain point, why there was this kind of light. You
 come to understand the true sense of photography. Of
 course when looking at paintings as well, I started to
 visualize the movements of the artist's hand.

—— Do you see direct connections between theater
 and photography, theater and painting?

I see photography and theater as polar opposites, yet
 at the same time similar. They both involve a strange,
 closed black box, inside of which an alchemical
 process gives birth to something. Roland Barthes
 said that photography approached art not through
 painting but through theater, in that they both bring
 head together the otherness of death. However, the
 first thing that should interest the photographer is
 how to bring life to the subject. If you take a photo
 instinctively, it turns out disturbing, like a Freudian
 photo. A sense of disturbance in theater is the same
 as in photography.



photography is cool is that photography displays that
 lack of energy and turns it into something precise
 and separate. This is different from the theater, which
 has long had the "voice" as it's center.

—— Concretely, are there any unique qualities in
 theater?

In terms of using the human body as a means for
 performance, theater hasn't changed for thousands
 of years. Photography has built up and maintained
 certain codes through the perspective of western art,
 whereas theater is, generally speaking, timeless. It
 isn't like photography and film, which share with
 the emergence of new media. Obviously there are
 some developments, but in the basic terms of people
 performing and people speaking, it doesn't change
 very much. Because this doesn't change, it seems that
 every time when you're looking at changes. This is
 very interesting. Because of this, every time a new
 media appears, theater raises its head. Photography
 and cinema were both originally novelty attractions.
 In my work *PARALLEL*, for which I also wrote the
 screenplay, there is a person who explains the new
 Futurama theater to an audience that doesn't know
 how to approach this new media. They hold a pointer
 to explain the images in a theatrical manner. Theater
 is unchanging, but it can give us hints about new
 media and about the world. I think this is one of the
 roles for the theater.

—— What about the reactions of the audience?
 Compared to art, theater is considerably more direct I
 believe.

Why of course. The live beings of the audience
 and the artists are facing each other, terrifyingly.
 With art, you can remain silent because you don't
 understand, or you can say that "we still cannot know
 its historical value", but with theater everyone
 from a preschooler to a grandparent wants to express
 their thoughts and feelings about it. Because theater
 vanishes like a mirage, there is a sense of urgency
 to gather your thoughts about it. If you've paid an
 entrance fee as well, you can't sit as back as you want
 (laughter). It's a live thing. So obviously, you have

kind of convergent field at Ultra Factory, or at the
 university as a whole?

This kind of situation is obviously never ending, so
 it should always be created. There needs to be more
 places where those from outside and inside the field of
 art can interact. The educational realm has to be used
 effectively for this purpose. Of course there have been
 times when people from different specialties have
 come together and formed cultures naturally, without
 that kind of purpose built facility. The globally
 seminal decades of the 1920s, and also the 1960s,
 clearly showcased shared currents and narratives. If
 asked whether we can tell such narratives that people
 can gather around in this era, I don't have much to
 say. If I look around now, on the internet, there are
 many things that are shared widely and superficially
 in theater, there is a trend of using skype to make
 documentary theater. Having said that, theater can't
 exist without people congregating and bouncing into
 each other.

—— Finally, please tell us about your upcoming
 plans.

At the Yokohama Triennale in the summer, we are
 planning to display a theatrical stage as an artwork.
 For this, we are aiming to specialize through
 importing a transportation stage trailer from Taiwan.
 It's like a made in Taiwan drive in (decorated truck).
 This is our first such attempt, so please come and
 see it. Next year we are looking to use this trailer for
 theatrical performances.

Also, my production *Zero Hour: The Last Tape of
 Tokyo Rose* will have a US tour, so we will enter
 rehearsal in winter. In 2015 it will be 70 years after
 the end of the war, so we want to make something
 that lives up to this. We will gather the finances and
 start from zero. The main task of a Stage Director
 is to create for the stage, but if you can't raise the
 money the performance can't take place. If you're not
 a realist you can't function. I get tired of myself for
 thinking or mulling about money (laughter).
 After that, I'll return to photography for the first time
 in a while, as well as lithography. I wish to find a new
 approach to work in theater and reproducible works

で、自然とさまざまな分野の人
が集まって、さまざまな文化が生
み出された時代もありました。世界にどっ
きな節目となった1920年代、そ
1960年代は、やっぱり大きな潮
流を共有する物語がそこにはあったん
です。これから先、そんな大きな物語
が現れて人が集うことがあるのかと
考えると、なんとも言えないですね。
海を見渡しても、ネットを通し

ます。少し「荷降ろし」をして整理し
ると。何でこんなに、てんこ盛りにな
るのかなあ、まあ……私自身がデコト
ラみたいなのなんですよ。

聞き手:

片受りはる(情報デザイン学科1年生)

福川悠太(映画学科1年生)

文:片受りはる



In Tokyo, they see about three plays in two days, and
when they return they write reports and discuss how
the plays went. Because plays are a one-off event
that can only be seen at one place at one time, it's
important to concentrate when watching them, they
write and talk about them as soon as possible. If you
only watch, it washes away. The most lacking element
in Japanese art education is the use of language. We
often hear that "art is about feelings, not thought",
but this should only be said after reaching the limit of
contemplation through words. I'd have a problem with
art students harbouring an immature love of being
intimidated by perfect, Disneyland-style productions.
I'd want them to have the ability to properly analyse
performances.

— What do you gain from working with the
students?

When I'm around them, I remember what it was like
to be a student. I am amazed at seeing works with them
that I found impeccable when I was a student. I
find like I am explaining my present self to my former
self. Recently, the students and I were working in
Taiwan, where I was moved to tears when we saw
How Hsiao Hsiao's film *City of Sadness* (set in the
tumultuous years of 1945-49 in Taiwan). The students
cried as well. An ideal reunion.

It is the same in Japanese Noh, Greek tragedy and
contemporary Theatre and photography are like a miniature
surrounding death.
The true nature of the festival is closer brought about
by the loss of the border between this world and the
next world, and when the festival is over the normal
order returns. Energy is heightened through bringing
about this chaos. The reason theatre is hot and



やなぎみわ
美術作家、演出家。兵庫県生まれ。1990年代後半より『マイ・グランドマザーズ』『エレベーター・ガール』など、
主に女性をモチーフにした写真作品を多く発表し、国内外で活躍。2010年以降は演劇作品を手掛け、室内劇
を得意とした演出も話題を呼んでいる。2012年より、京都造形芸術大学美術工芸学科教授。やなぎみわ
演劇プロジェクトのディレクターを務める。2013年度は『ゼロ・アワー 東京ローズ 最後のテープ』(パノラマ)を
発表し、プロジェクト参加学生もその制作に関わった。

Miwa Yanagi
Artist, Stage Director. Born in Hyogo Prefecture. Since the late 90s, she has exhibited a number of photographic works
internationally, mainly using female motifs. Since 2010 she has also produced theatre works, and her stage direction that
attendants perform as Ryūgen-mawashi (substitute character who develop the drama plot) drew wide attention. Since
2012, she has lectured in the Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design, and is the director
of the Miwa Yanagi Theatre Project. In 2013 she released *Zero Hour: The Last Tape of Tokyo Rose and PANORAMA*, which the
participating students contributed to.

I manage to do this many things. That I should take
some load off and equilibrate. I wonder why I pile on
so much, I guess I myself am like a deer box.

interviewer:
Chikara Katsuka (1st year of Information Design)
Satoshi Inagawa (1st year Film Production)
writer: Chikara Katsuka

挑むか挑まざるか
学生のうちから大人びた雰囲気を受けて
もよくチャレンジするべきでしょうか。
やりたいことをやる時期なのか、挑戦す
る時期なのかわかりません。(伊藤大聖)

答
挑むか挑まざるか、それは個人の価値観によります。学生時代に挑戦することは、将来の成長に繋がります。やりたいことをやる時期なのか、挑戦する時期なのかは、自分自身で判断してください。

趣味がない……
休日の過ごし方がわかりません。趣味
がないんです。ヤノベさんは休日にと
う過ごされていますか？(佐藤大輝)

答
趣味がない、それは結構です。休日はほかに
何かをやる、例えば読書や映画鑑賞、
旅行など、いろいろな楽しみ方があります。
自分自身で楽しみ方を見つけることが、
成長につながると思います。

Yanobe Kanji
Artist. Born 1965. Taking the survival of con-
temporary society as his theme, he creates
numerous mechanical sculptures. Working
as the director of Ultra Factory, he pours his
strength into the nurturing the Ultra Artists
who venture forth into the world.

答
挑むか挑まざるか、それは個人の価値観によります。学生時代に挑戦することは、将来の成長に繋がります。やりたいことをやる時期なのか、挑戦する時期なのかは、自分自身で判断してください。

Wake Up Worried Art Students! Yanoken's Art Life Dojo
悩める芸大生に喝!
ヤノケン
アート人生道場



京都造形芸術大学の悩める学生、卒業生がウルトラファクトリー
ディレクター・ヤノベケンジに真剣相談。ヤノベの力強い回答
が飛び出した。

Students and Alumni of Kyoto University of Art and Design ask the
director of Ultra Factory for advice. His forthright answers flew
straight back.

Bad at Presentations
I get nervous during presentations, and I can't speak
properly. Is there some sort of method that can help

ask them up and down?
Hiroki Kobayashi - Department of Fine and Applied
Arts

**Do I Challenge Myself
or Not?**

答
挑むか挑まざるか、それは個人の価値観によります。学生時代に挑戦することは、将来の成長に繋がります。やりたいことをやる時期なのか、挑戦する時期なのかは、自分自身で判断してください。

悩
趣味がない……

答
挑むか挑まざるか、それは個人の価値観によります。学生時代に挑戦することは、将来の成長に繋がります。やりたいことをやる時期なのか、挑戦する時期なのかは、自分自身で判断してください。

悩
挑むか挑まざるか

制作に必要なことは、ラグビーが教えてくれた。



Yuma Harada × Kohei Nawa
Theme: RUGBY

The directors of ultra projects, the sculptor Kohei Nawa (ULTRA SANDWICH PROJECT director) and the designer Yuma Harada (ZZZ director). They are both creators based in Kansai with a global outlook, operating on the cutting edge. Of the same age, they frequently work together on projects. Apart from the similarity in location, age and occupation, they also share a love for rugby. On this occasion we hear their conversation about what rugby has taught them about mental strength and organisation.

名和晃平

ラグビー歴：15年 ポジション：スタンドオフ (目1)
小学5時代に少年野球、少林寺武芸会、バスケットボールを経験し、より身体で動きの自由度の高い球技であるラグビーに惹かれ、中学1年全から大学博士課程卒業までの15年間、ラグビー部に所属。

Rugby experience: 15 years Position: Stand Off (Note 1)
After experiencing little league baseball, Shorinryu karate and basketball during primary school, he became attracted to a more complex sport that allowed for even physical freedom. From the first year of middle school to his graduation of doctoral degree, he belonged to a rugby team for 15 years.



原田祐馬

ラグビー歴：12年 ポジション：スクラムハーフ (目2)
父親の影響で、ラグビーに興味を持ち、ミスターラグビーこと甲斐誠二監督に憧れる。3歳から20歳までの12年間、ラグビーに没頭。

Yuma Harada
Rugby Experience: 12 years Position: Scrum Half (Note 2)
After experiencing little league baseball, Shorinryu karate and basketball during primary influenced by his father, he developed an interest in rugby and came to admire Mr. Rugby, the coach Seiji Hirata. From the age of 3 to 20, he immersed himself in the sport.



チームがつかなく絆

名和：確かにそうかも、あと、ラグビーはチームの人数が多すぎて、みんなが役割を担う。五人でチームを構成するので、一人ひとりの得意分野を生かせる。まさに「適材適所」のスポーツなんです。
原田：そこがおもしろいところですね。一見、ラグビーって身体が大きい人たちのスポーツと思われがちだけど、実は身体が小さくても足が速ければ狙えるポジションもある。全員に役割があるんです。だから、チームに多様性が出てくる。
名和：集団で何か目的に向かっていくことに対して、結束感が強いんですよ。練習もめちゃくちゃキツイし、練習メニューやサイン、プレーも考えてました。V1とか、V2とか、V3とか(笑)。V1は仲間うちでのサインの一つで、特に決まりなく学校ごとにバラバラだったね。そういう新しい練習をみんな共有しているからこそ、一緒にプレイしていたわけではないけど、



フォーローする
チームは強くなる

名和：すごく単純な言い方かもしれないけど、いわゆる「個性」っていうものがラグビーを通して身についたように思う。今思い返してみても、あれ以上の幸せはないほど体力的にも精神的にも追い込まれた日々でした。そういう日々で、忍耐が身についたように思います。
原田：そうですね、あれよりも苦しいことはないかも(笑)。あと、ラグビーでは「フォーローすること」も大切ですよ。ボールを仲間にかパス(注3)した後は、責任をもつてボールを後ろから運っかけてフォーローすることを徹底して教えられる。それって、複数人で展開するプロジェクトでも一緒だなと思うんですよ。
名和：うんうん、フォーローするのには、何が起るか想定しながら動く力も必要だしね。ボールも楕円形

ゴールを見据えて
諦めないこと

名和：最近、学生たちと話をしていると、ちょっと強いたりした(注4)ことで諦めてしまったり、諦めたことあるんですよ。それは「諦める」というのは最後の最後の選択で、まずは「どうしたら可能か」という最後のうらひと諦め強りが大切。また、アイトに関して言えば「可能性の証明」という手もなくはない。
原田：ラグビーをしていて、「諦め」も覚えさせられましたね。「諦め

たらあかん、聞き直れって、名和：ほんと、自分と誰かを比べるのではなく、改めて、自分がどこにいて、そこからどこに向かっているのかを考え、遠くをちゃんと見続けることが大切ですよ。ね。

原田：内傷はつきりあるんじゃないかと、視野を広く持ち、しっかり外側も見ることが大切です。名和：個人の悩みとチームの問題を聞き進まないようにすることも重要。



原田：その先、一つのゴールがあれば、チーム一丸となって、プロジェクトを乗り継ぎながら強くなっていく。

名和：僕は、どんなプロジェクトも単純作業の連続なんじゃないかなと思っ

ていて、大きなインスタレーションをつくる時も、プロセスを分解していくと、小さなタスクの連続でだんだん立ち上がっていくんですね。

原田：そうですね。一つの目標に向かって進んでいくことは同じでも、気づくか気づかないかはその人次第。大きな視点で捉えて、目の前のタスクがどういう状況かを把握しながらゴールに向かっていく感覚で進みますよ。

原田：「やらされている」ではなく、「どう楽しんでもらえるか」と気持ちの持ち方によっても変わってくる。安易的に物事を捉えること、きつと感じ方も変わってくるんじゃないかな。

名和：そうですね。やっぱりしんどいって思うこともたくさんあったけど、チームとたったら乗り越えていける気がしましたもん。ああ、ラグビーしたくなっちゃった。(笑)



The bond created by rugby

Nawa: Just from hearing that you did rugby, I thought "this guy is a friend!", instantly creating a spirit of camaraderie.

Harada: That's right, you forgive everything (laughter). As soon as I heard it, I felt that we became team mates. From knowing someone's position, you can get a sense of how they think. You do seem like a stand-off, Nawa.

Nawa: It feels like we've eaten rice served from the same pot (laughter). We've worked at HOTEL ANTEROOM KYOTO and SANDWICH together, but I feel we share something else in common.

Harada: I agree (laughter). It's said that rugby began when a boy named Ellis picked up the ball with his hands during a game of soccer.

Nawa: I don't know if that's true, but it's a legend of sorts.

Harada: I think the legend of a moment when a rule is breached, and a new sport is born is not a bad thing. I think the strength to hop over the preexisting rules and status quo is really important. It's something I always value when I'm working.

Nawa: It could well be the case. Also, rugby is a sport with one of the largest number of players per team. Each team is made up of 15 players, each with varied roles, so it's like horses for courses, everyone individual must maximize their personal strengths.

Harada: That's what is so interesting. At first glance, people think rugby is just a sport for big players, but there are positions for smaller, fast players as well. Everyone has their role, so the team is multidimensional.

Nawa: With the group all aiming for the same goal, the tight bond in the team is so strong. The training is incredibly tough too.

Harada: Another thing is that, unlike other sports, the coach isn't allowed

to be on the ground during the game. This means that each person has to have a strong sense of their role in training, otherwise they can't win in the match. Did you also think of training menus and sign play, Nawa? Like "VI" or "Tobashi"?

Nawa: Yeah, I did (laughs). We didn't play just because we shared that tough training, but it does build a sense of trust and kinship.

By Backing Up, the Team Gets Stronger

Nawa: It might be a very simplified way to say it, but I think I developed will power through playing rugby. When I look back now, they were days when I was pushed to the limit of physical and mental pain. Through those times, my endurance levels increased.

Harada: Yes, maybe there isn't anything as painful (laughs). Also, backing up is an important part of rugby. Even after passing (Note 3) to your team mate, you're strictly taught to follow the ball and back up. I think that this is related to various other kinds of projects.

Nawa: For sure. When backing up, you have to be able to move while anticipating what will happen next. The ball is an oval, so even if you are used to it, you don't know where it'll bounce.

Harada: You always plan the next move while anticipating the risk.

Nawa: Uh-huh. When the ball is dropped in an error, the side that can react the quickest in the immediate aftermath dictates the flow of the game. So, the instant the ball rolls onto the ground, you have to build a wall in front of it with your body.

Harada: "Saving" (Note 4); ah it makes me nostalgic (laughs). There were times when I grazed 30cm of my thigh. It was desperate when we had



to build our offensive line before the other team could.

Nawa: It's a form of self-sacrifice, right? You die there in a sense as an individual player, but thanks to that you build a path for your team mates, and the ball is kept alive. In a certain sense, a game is a series of self-sacrifice.

Harada: Using your voice is important as well. While exhausted during the game, a player down on their hands and knees relies on the voices around them to assess the situation, and link up with the next action.

Nawa: Yes, that's why it's important that communication flows around the team. In certain battle situations, you feel in your bones that if I stop here and am at a loss, my team is going to lose. You feel like you've lost against yourself, and beat yourself up.

Harada: It's always maximum effort, isn't it? So during the game, you don't even notice injuries. I had a team mate who only realised he had broken a bone after the match.

Nawa: You're in a trance state, right? Your body is burning in a state of battle, but your mind has to keep cool and pay attention to the situation. That balance between body and consciousness is so interesting.

Harada: When I'm designing, there are times when I get into a similar head-state. Maybe making work is close to being in a match.

To stay focused on the goal, and not give up

Nawa: Recently, when I speak with students, I find it disappointing when they fail and give up. To give up is the final, final option, and what's important is to think "how can I make it possible?", with one last effort. It wouldn't be incorrect to say that art is "the proof of impossibility."

Harada: I think rugby teaches me to

be defiant. Don't give up, be defiant.

Nawa: When you're worried, it's not about comparing yourself to other but to think about where you are, where you're aiming at, and keep looking further in that direction.

Harada: I think it's very important to not just look inwards but to look broadly, at the outside world.

Nawa: On that point, it's also vital to not confuse your own problems with the problems of the team.

Harada: If there is one goal further ahead, the team unites and becomes stronger as they push through the project.

Nawa: I think that any project is a series of simple procedures. Even if you're making a big installation, it's a continuation of small tasks when you break it down.

Harada: That's right. Even if you are moving towards the same target, what your notice or don't notice is up to the individual. To take in a big picture, so that you can understand the situation that surrounds the small task in front of you.

Nawa: Perhaps if you realise something in that moment, you find that you can jump to a higher point than what you thought was possible. If you think like that, it's good to have ambition.

Harada: Change occurs when altering your perspective, from "I'm being made to do this", to thinking "how can I enjoy this?" If you look at things optimistically, your feelings change too.

Nawa: That's right. There were many times that were hard to endure, but because it was with the team we could get through it. Ah, I'm feeling like I want to play rugby (laughter).

Note 1. Able to choose between a wide range of plays, with these plays being the basis for the attacks. Known as the command tower. A game maker able to read the play.

Note 2. Main role is to pass the ball to team mates. Often make a pass in one motion from gathering the ball. A strategist with good speed and decision making.

Note 3. Passes cannot go forward in Rugby. Passes can be made sideways or backwards.

Note 4. To hold a ball on the ground with the body and block the opponent's attack.

名和晃平・原田祐馬
ラグビーを通して学
Three things Kohel Na
learnt from rugby.

- 1 一人ひとりの
づくり
Making a team from
member
- 2 助け合いから
The connections
another
- 3 「諦めるな、開
The endurance to

Interviewer: Kohel Sato (1st year of Information Design) Miki Takasaki (Fine and Applied Arts) writer Miki Takasaki



Chikari Kataoka... I can say... I can say...

Background Music, Good or Bad?

When something bad has happened... I listen to music while I work...

A... I mean it's fine, right? Listening to music helps me... make good work and concentration...

What is Valid Feedback?

It seems that the audience only pays attention to the "brand" of the artist, making it tough for the...

I Don't Have A Hobby

I don't know what to do on my day off... I don't have any hobbies you see...

A... I do have a hobby? Making things... I hardly have any days off, but maybe spending time with my family to make the work to me (laughs)...

What is Valid Feedback?

It seems that the audience only pays attention to the "brand" of the artist, making it tough for the...



Answer

「ブランド」にこだわると、クリエイティブな作品はつくれない。職業を越えていくならば、やめる必要は全くない。むしろ、やっぱり言葉には賛否がつけられない。人間性...

Answer

「ブランド」にこだわると、クリエイティブな作品はつくれない。職業を越えていくならば、やめる必要は全くない。むしろ、やっぱり言葉には賛否がつけられない。人間性...

Answer

「ブランド」にこだわると、クリエイティブな作品はつくれない。職業を越えていくならば、やめる必要は全くない。むしろ、やっぱり言葉には賛否がつけられない。人間性...

FACTORY PORTRAIT Michio Hayase



「ミチオ、30年前、学生同士が道具屋を借りて建設が...」

Michio Hayase participated in 2008 Tokyo Editor 412 2008 ULTRA FACTORY PRESS 412 Producing and editing printed advertising materials...

紙巻友里 10年卒 東京 / 京都府立芸術大学大学院...

Yuri Nagata participated in 2008 Kyoto Prefecture Kyoto City University of Art Masters Student 411 2009 ULTRA SANDWICH PROJECT...

豊谷 碧也 10年卒 東京 / 京都府立芸術大学大学院...

copying and designing for exhibitions. 411 The Best of the Novel as well as Freedom of the Novel by Kazuo Muroki, Geological, Petrology by Hiroshi Akano...

山本 正夫 10年卒 大阪 / フロントプロダクション / ウェブメディアデザイナー...

Masaaki Yamanaka participated in 2008 Osaka Project Director, Graphic Designer, Book Designer 411 2008 Critical Design Lab 412 Designing and retail of merchandise for the contemporary artist...

宇野 匠 10-11年卒 東京 / モノポリアーツデザイン...

Saya Lee participated in 2009-2010 Tokyo Illustrator 412 2009-2010 Illustration and Book Design, ULTRA, CHORORO PROJECT...

GRADUATE Q & A

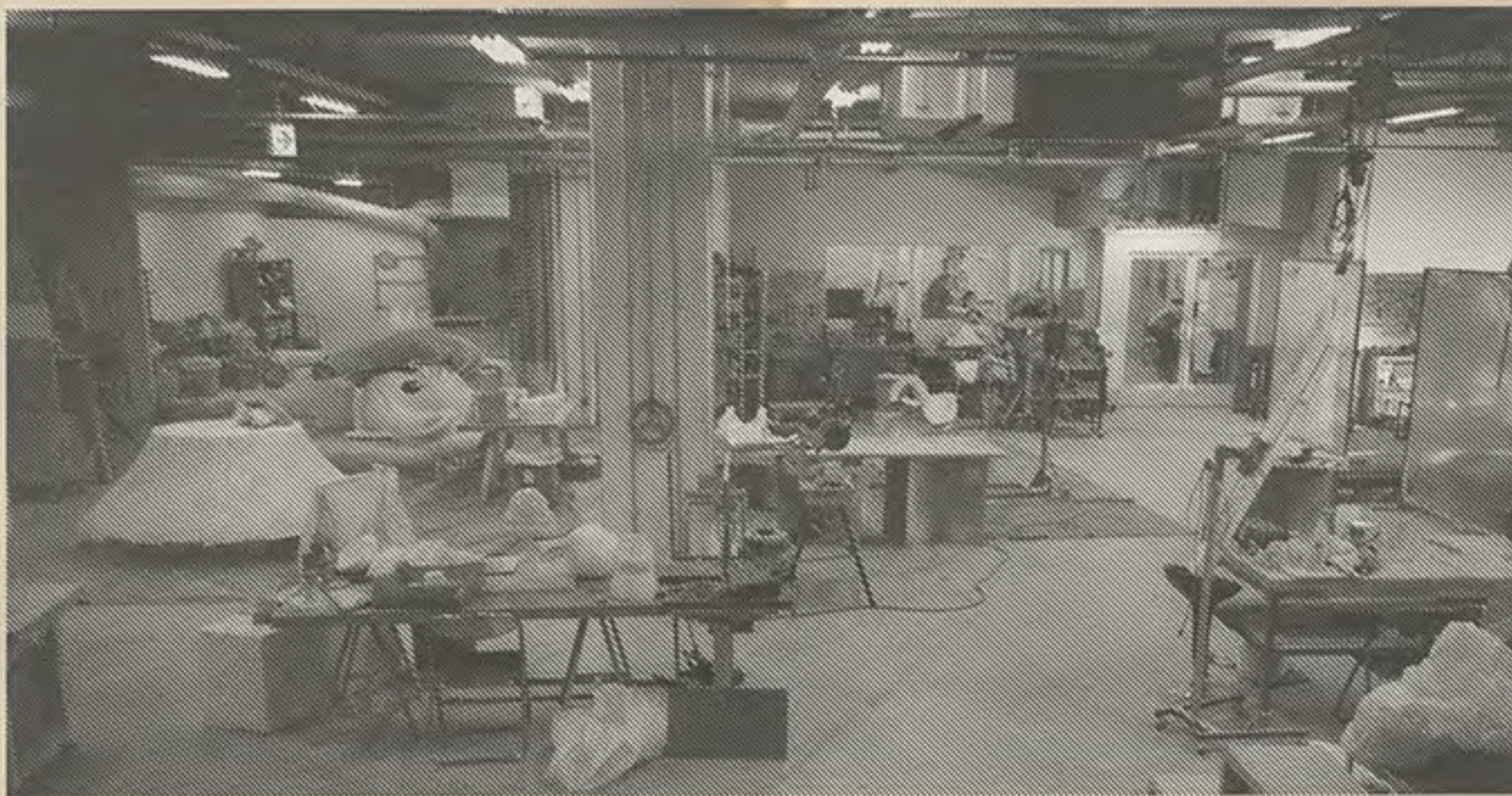
ウルトラプロジェクトが始動して今年度で6年目を迎える。これまでプロジェクトに参加してきた卒業生に現在と過去のことを聞いた。

This is the sixth year since the commencement of the Ultra Project. We asked graduates of the project about their past experiences there as well as their present activities.

名 前 希敏 経 理 簿 記 兼 監 査 011 アロプロジェクトに参加し6年。プロジェクトも002年、何となくはまるか？ 012 卒業時代の自分と現在とのギャップは？ 013 ウルトラプロジェクトの思い出は何ですか？

Kazufumi Hoshi participated in 2009, 2011 Kyoto Prefecture Kyoto City University of Art Masters Student 414 2008, 2010 Critical Design Lab 412 Direct Lead

DIALOGUE:



ウルトラファクトリーでは、常にさまざまなプロジェクトが同時進行している。ファクトリー内では、あらゆる工具や機材を駆使して、ディレクターや学生たちによる制作が毎日行われており、この場から数多くの作品が生まれている。

ULTRA FACTORY / ウルトラファクトリー

2008年4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専門的実習教育を実施。さまざまな実習プロジェクトを通して、芸術家の創造性と実業論、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招いてのプロジェクト型実習授業 [ULTRA PROJECT]。また、[design studio ZZZ] では、思考するデザイナーを育成。[BYE2D] では場やメディアのイシュー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、また実践的な実習を実施する工房として機能している。

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 / 京都市右京区伏見 (京大西)
構成 | 木材加工工房 / 金属加工・樹脂成形工房 (2棟)
開業日時 | 2008年4月 (火) - 21:00 (土)
休館日 | 日曜日・祝日・冬期

2010 | Streamed Ultra Factory

At Ultra Factory, there are always many projects progressing simultaneously. Inside the factory, a variety of tools and machinery are used freely. The directors and students work there every day, spawning a large number of works.

Synopsis: ULTRA FACTORY

Ultra Factory is a workshop containing wood, metal and resin processing studios. It implements unique educational programs to improve practical 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 efficiency of a craftsman. It also aims to promote students with social awareness. At the center of Ultra Factory activities Ultra Project, an apprenticeship-based practical project with invited top-class artists and designers. Another branch of Ultra Factory is Design Studio ZZZ, an inter-disciplinary design research laboratory to study and explore new design. Ultra Factory also contains BYE2D to cultivate critical thinking by researching and exploring the theme of "place" and "media" from unique perspectives. Ultra Factory is a place for the creative thinking and research and a workshop to realize experimental ideas.

OUTLINE OF THE FACILITY

Name | ULTRA FACTORY
Location | Kyoto University of Art and Design (KUD) KYOGYOKU TRUST (JUD) KYOGYOKU TRUST
Contents | ULTRA FACTORY (ultra) provides machinery, materials, processing and resin working, and Workshop (Workshop/Office) provides facilities for wood processing.
Opening hours | 10:00-21:00 (Tue-Fri), 10:00-21:00 (Sat)
Closed | Sunday, National and Holiday

ULTRA AWARD 2014

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

審査員

- 浅田彰 (批評家)
- 遠藤水城 (インディペンデント・キュレーター)
- 後藤繁雄 (編集者/クリエイティブ・ディレクター)
- 椿昇 (現代美術家)
- 長谷川祐子 (東京都現代美術館チーフ・キュレーター)
- やなぎみわ (美術作家/演出家)

特典

1. 個人制作スペース (ウルトラファクトリー内) の提供
2. 制作補助費を支給 (1名につき上限 10万円)
3. ウルトラファクトリースタッフからの全面支援
4. ARTZONEでの展覧会、審査員陣による公開審査会実施
[京都市中京区河原町三条下ル一日入場入場券約 44 YOX ヒル 1-2階]
5. 展覧会カタログ [日/英] の発行

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)
- 名和晃平 (彫刻家)

募集人数

- 募集人数 | 4名
- 募集期間 | 2014年4月-2015年3月
- 応募期限 | 2014年5月7日(水)-5月31日(土) 17:00 必着

※郵送と併送のみ受け、メールでの応募は不可。

2014 | Streamed Ultra Factory (写真: 川口)

応募・問い合わせ先 | 京都造形芸術大学ウルトラファクトリー (電話番号) (住所: 京大西) | TEL: 075-821-3111 (受付時間) | FAX: 075-821-3112 | E-MAIL: ultra@ultrafactory.jp | website: www.ultrafactory.jp | ※制作プランのみの応募受付。応募要項は別途発行します。