

THE ULTRA⁰⁷

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.07 issue 2015

CONTENTS

www.ultrafactory.com

MAYWA DENKI FACTORY, WHAT IS AT ITS HEART?

ULTRA FACTORY × 20 students

FROM ULTRA FACTORY TO THE ART SCENE

ULTRA PROJECT 2014

ULTRA FACTORY PLAYBACK 2014

REMEMBER OSAMU KOKUFU

ABOUT ULTRA FACTORY

創立7年目、2014年のウルトラファクトリーでは、ヤノベケンジ、明和電機の土佐信道、映画監督の石橋義正によるコラボレーションプロジェクト「激突プロジェクト」が行われた。完成した高さ8mにもなる作品《ジャイアント・オタマトーン (G.O.)》は、「京都国際映画祭」の期間中、京都市役所前で公開され、ライブパフォーマンス「G.O. ファイヤー」も大盛況のなかで披露された。横浜では現代アートの祭典「ヨコハマトリエンナーレ2014」が幕をあげ、やなぎみわのステージトレーラーがお目見えとなった。世界にむけて数々の作品を発表したウルトラファクトリー、その2014年を振り返る。

7 years since its foundation, 2014 at the Ultra Factory saw Kenji Yanobe, Maywa Denki's Novmichi Tosa and the film director Yoshimasa Ishibashi participate in the collaborative projects of the "Clash Project". The completed 8 meter tall work *Giant Otamatone (G.O.)* was unveiled during the Kyoto International Film Festival, and the live performance *G.O. Fire* was shown with great success. In Yokohama, the contemporary art festival "Yokohama Triennial 2014" took place, with Miwa Yanagi's stage trailer having its debut. We look back at 2014, when Ultra Factory presented many works for the world to see.



Kyoto University of Art and Design: ULTRA FACTORY | 京都造形芸術大学ウルトラファクトリー | 〒606-8271 京都府京都市左京区北白川瓜生山 2-116 | TEL 075-791-8482

Photo: Nobutada Onose

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

MAYWA DENKI FACTORY, WHAT IS AT ITS HEART?

明和電機ファクトリー、そのココロは？

「ウルトラファクトリーを乗っ取ります」。そう宣言した土佐信道は、暑い夏を予感させる8月、ウルトラファクトリーにやって来た。ファクトリーの名称さえも改めて、「明和電機ファクトリー」の総合プロデューサーとして就任。学生とともに新たなナンセンスマシンの開発や巨大な作品《ジャイアント・オタマトーン (G.O.)》の制作にあたることとなった。作品を完成させ、ウルトラファクトリーの乗っ取りを終えた土佐信道に、いくつかの質問を投げかけた。

"I will take over Ultra Factory." This is what Novmichi Tosa claimed in the heat that precluded summer in August, as he arrived at Ultra Factory. He also changed the name of the factory, working as the general producer of Maywa Denki Factory. With students he participated in the invention of new nonsense machines and the production of the enormous work *Giant Otamatone (G.O.)*. When the work was completed, we threw a number of questions at Novmichi Tosa after his reign at Ultra Factory.

ウルトラファクトリーの乗っ取りを終えたところで、
今回の経験をひと言で表現してください。

丸投げ

「丸投げ」ですね。

いままでは自分で抱えこむタイプでしたが、ウルトラファクトリーでの経験を通して、「丸投げ」のコツをつかむことができました。そのひとは、**心のコスプレをすること**。たとえば、口調をヤノベさんのようにして、ヤノベさんになりさえすればいいんです。**決めゼリフは「できるな？」**。そしてもうひとつ、人を信用すること。「丸投げ」という言葉は、あまりよい意味では使われませんが、実際は、相手を信用していないと丸投げなんてできません。ウルトラファクトリーでは、20人の学生たちとテクニカルスタッフの方々のおかげで、**きっちり丸投げすることができました**。

もしもヤノベケンジを明和電機に入社させるなら
どんな役職を与えますか？

ふつうに考えれば社外取締役ですけども、
いっそご神体としてお迎えしましょう。
アイデアやプロジェクトが行き詰まることがあれば、ご神体
であるヤノベさんに相談することにします。そのたびに「で
きるな？」と言ってもらって**勇気づけられたい**。

ウルトラファクトリーを何かにたとえてください。

これは「大福」です。
ウルトラファクトリーの工房って、樹脂の粉が飛び散って
粉っぽいんですよ。大福もほら、周りがパフパフして
粉っぽいですよ。で、どちらも中には、しっとり甘
いあんこ=充実した時間が。

ある大学から、ウルトラファクトリーに負けない、
新ファクトリーをプロデュースしてほしいと依頼がありました。
どんなファクトリーにしますか？

名前は「売るトラファクトリー」で。
ウルトラファクトリーとの違いを打ち出すのであれば、
ショップを併設させましょう。ビジネスとエンターテインメ
ントを融合したファクトリーになるでしょうね。これで
学生もウハウハです！

もしも、京都の一部分を明和電機の
アトリエに持ち帰れるとしたら。
一体、京都のどこを持ち帰りますか？

京都の「清潔さ」を持ち帰りたいですね。
神社やお寺のような観光スポットだけではなくて、京都で
は、いつもきれいに掃除をされた住宅を多く見かけました。
とくに、玄関周りの清潔さ！やっぱり清潔な環境
というのは居心地が良いし、アイデアが浮かびやすいんです。

最後に、
心のコスプレでヤノベケンジになりきった
「トノベさん」(ヤノベ+土佐)として、
決めゼリフをひと言お願いします。

「ウケるかな？」、です。
今回、ウルトラファクトリーを乗っ取ることで、ヤノベさん
のエンタメ力をお互いに引き出して、一緒に歌っていただ
いたりしました。2人とも「ごっこ遊び」がベースにある世代
なので、できたことだったと思います。**ヤノベさんの
「丸投げ」感覚と、僕の「エンタメ」感覚
が合わされば、もっともっと「ウケるかな？」**。

Questions and Answers

— After taking over Ultra Factory, can you sum up the experience you had there?

Delegating things 100% to others. In the past I was the type who tended to do everything myself, but through my experience at Ultra Factory I got some tips about how to delegate things to others. One of those was to Cosplay my heart. For example, I learned to speak like Yanobe, and pretend that I was Yanobe himself. The decisive last phrase is, "you can do it, right?" One other thing is, to trust other people. The phrase "leaving things for other to do" doesn't usually have good connotations, but in reality you cannot do this without trusting other people. Thanks to the 20 students and technical staff at Ultra, I was able to fully leave things to other people.

— If Kenji Yanobe was hired at Maywa Denki, what sort of role would you give him?

If you were thinking normally he would be the external director, but let us welcome him as a Shintai (object of worship believed to contain a deity). If an idea or project runs into trouble, I could speak to the Shintai Yanobe. He would then say, "you can do it, right?" which will give us courage.

— Can you give us an analogy for what the Ultra Factory is?

That would be a daifuku (a type of Japanese sweet). The Ultra Factory studio is scattered with powder from resin, which is like flour.

The surface of a daifuku is also puffed up and covered with powder, isn't it? And both of them are rich and sweet on the inside.

— If you were asked by another university to produce a new factory that could compete with Ultra, what would it be like?

If we were to come up with a point of difference to the Ultra Factory, let's split it with a shop. The name would be Uru-tra Factory (uru is the Japanese word for selling). It would be a factory mixing business with entertainment. The students will be rolling in it.

— If you could take back one part of Kyoto to the atelier of Maywa Denki, what would you take?

I'd like to take back the cleanliness of Kyoto. I saw many well-maintained residences in Kyoto, not just the touristic sites such as shrines or temples. Especially around the entrances! Of course it is pleasant to be in a clean environment, and it is easy to come up with ideas.

— Finally, please give us a killer line from Tonobe-San (Yanobe + Tosa), while cosplaying as Kenji Yanobe in your heart.

"Are they gonna like this?"

When you are making toy products, a sense of entertainment becomes important. On this occasion, by taking over the Ultra Factory, I was able to draw out the entertainer in Yanobe, and we did things like singing together. We are both from a generation that had the same types of play as a foundation. If we combine Yanobe's sense for leaving it up to others, and my sense of entertainment, "they are gonna like" what we make more and more.

MAYWA DENKI NOVMI CHI TOSA

INTERVIEW 明和電機 土佐信道インタビュー

オタマトーン、魚器シリーズをはじめ、多くのナンセンスマシーン世に送り続ける土佐信道の眼には、ウルトラファクトリーは一体どのように映ったか。ファクトリーを乗っ取るという前代未聞の経験を踏まえて、率直な意見を伺った。

聞き手・文：片山達貴（BYEDIT / 美術工芸学科 1 年生）

How did the Ultra Factory seem in the eyes Novmichi Tosa, who, starting with Otamatone and the NAKI series continues to send a variety of nonsense machines out into the world? Taking into account his unprecedented experience of taking over the Factory, we asked for his honest opinions.

Interviewer/Text: Tatsuki Katayama (BYEDIT / 1st year, Department of Fine and Applied Arts)



京都市役所前でのパフォーマンス「G.O. ファイヤー」の予告動画としてYouTubeで公開された、激突プロジェクト THE MOVIE「G.O. ファイヤー」全3話。その劇中映像より
All three episodes of Clash Project: The Movie, G.O. Fire were made available on YouTube as a trailer video for the G.O. Fire performance in front of the Kyoto City Hall. This is from the play screening.

——「激突プロジェクト」は約4カ月続きましたが、土佐さんとしても四六時中、学生と一緒にいることははじめての経験だったと思います。プロジェクトメンバーの学生の印象から教えてください。

やっぱり、みなさん若い(笑)。若い人たちって、僕とは見方や考え方が全然違うので刺激がありました。「こんなにもしゃべるんだ!」とか、単純な驚きもありました。しゃべって結構ムダなものが多かったりしますが、そこにスピード感や瞬発力が付随しているのもおもしろかった。僕の学生時代は静かな学生でしたから。

——土佐さんの学生時代に興味があります。

僕も学生の頃は、みなさんと同じように先生の手伝いをして、制作のノウハウを覚えていきました。先生から技術を学ぶという目的もちろんありましたが、それ以上に作家としての生き様みたいなところに、ダンディズムや憧れ

を感じていましたね。「激突プロジェクト」では、学生にも映画やライブに出演してもらったり、一緒に制作を進めるなかで、僕なりのやり方でいろんなことを伝えたつもりです。「自分はここまでできる」「これは自分にはできない」など、そういったものを見つけてくれたらいいなと思いつつ、ウルトラファクトリーでの日々を過ごしていました。

——ヤノベさんとの関わりは以前からあったのでしょうか。

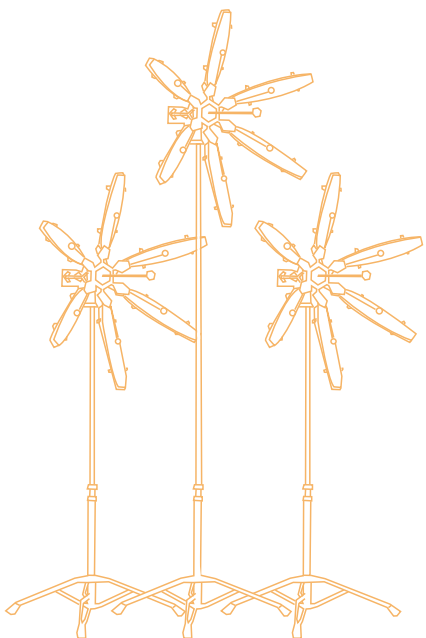
はい。1992年、ヤノベさんが個展をされた水戸芸術館に、僕は展示を見に行きました。そのときは、圧倒的な物量で作品をつくられていて、すごいという印象。無口で怖い人だと思っていました。その後、NHKの番組で一緒したときには、はじめて話をしました。それ以来つながりがあって、2010年にも、ウルトラファクトリーでワークショップをさせていただいたのですが、ウルトラファクトリーと明和電機は似ている部分が結構あるので、「おっと、ライ

バルきたぞ!」みたいな気持ちがありましたね。

——水戸芸術館での個展といえば「妄想者のヤノベケンジ」ですね。その頃から数えるともう20年以上になります。ウルトラファクトリーとは、2010年以降に関係が深まったのでしょうか。

そうですね。ヤノベさんの学生が「刺客」として、明和電機のアトリエに作品を持ってきたこともあります。ちょっとしたバトル的な展開ですね。ウルトラファクトリーの精鋭5人、明和電機チームの精鋭5人がそれぞれ機械をつくって、グループ戦を行う構想もありましたが、それはまだ実現できていません。そんな経緯があって、お互いどんどん打ち解けてきたように思います。

——土佐さんのアトリエでは、一緒に作業をするメンバーを「工具さん」と呼ばれていますね。学生と工具さんでは、



やはり大きな違いがあったのでしょうか。

明和電機の工具さんは3年スパンで入れ替わっています。最近もちょうど工具さんの入れ替えがあったばかりで、若い工具さんが増えていたので、印象としての違いはそれほどありませんでした。「激突プロジェクト」の期間中、僕が学生たちに言ったのは、「精度が出せないと、後から大変なことになる」「ものをつくるときも片づけながらやりなさい」「舞台上で組み立てをするときは、人の邪魔をしないようにしなければいけない」など、明和電機の基本的なところ。だから、プロジェクトを進めていくうちに、学生たちが明和電機の工具さんに近づいてきたという感じはしていました。

——ウルトラファクトリーが着々と明和電機カラーに染まっていったんですね。作業は順調に進んだのでしょうか。作業に関しては、優秀だったと思います。例えば、フライス旋盤を使った作業って、僕が学生の頃は大学3年生でようやくできるようになった作業でした。大型フライスを回すのはそれくらい難しいものです。それをいきなり1年生にやらせてみたんです。最初は無理だと思っていたのですが、意外とみんなできるようになってきたので、ちょっと驚きました。

——普段からウルトラファクトリーで作業をしている学生もいるので、機械に慣れているのかもしれませんが。そうですね。徐々に腕を上げて、1カ月もすれば、僕がそれほど指示をしないでも動けるようになってきました。ただ明和電機の仕事って、やっぱり精度がとても大事なんです。作品を造形していくことと精度を出すことって、実は違って、やはり美大の学生さんなので、きれいに仕上げる点では見事なんですけど、穴の位置がちよとずれていたりすることがありました。穴の位置を揃えるというのが精度です。きちんと測定をして、正確に加工しなければ、精度は出せないんですね。

——たしかに作品制作では、精度を出すということ、そこまで意識していない学生も少なくないそうです。精度というのは、いわば「共通言語」なんです。僕が10センチだと指示すれば、みんな共通で10センチ。みんなそれぞれに作業するために、精度を出す必要があるんですけど、そこを最初に教えていなかったことを後悔しましたね。それって、要するに定規の使い方を教えるのと同じことなので、誰でも意識さえすればすぐにできるようになるんです。なので、プロジェクトの後半期は、精度のトレ

ニングというか、そこをきちんとやることを目指して進めたので、問題は少なくなりました。

——難しい技術の話ではないということですね。

例えば、3ミリの穴をあけて2つの部品を合わせる場合、たとえ0.2ミリのズレでも合わなくなってしまいます。でも、そういったトラブルを見越して、空ける穴の大きさをあらかじめ大きめにしておくこともあります。互いにガチガチにつくってしまうと合わなくなる可能性が高いんですけど、どこかでいい加減な部分を持っておくと、すんなりコトが運ぶ場合もあります。人間関係でもそうですね。ガチガチの状態では、うまくコミュニケーションできないでしょ。そういったところも学生たちには考えてほしいという気持ちはありました。

——なるほど。作業がそれ以外のところにもつながっているんですね。設備機械の点では、明和電機のものどウルトラファクトリーのものとは違うところもあったかと思いますが、ウルトラファクトリーの機械はどうでしたか。ものすごく良いものが揃っていました。学生にはもったいないくらい(笑)。ちなみにですが、僕は明和電機の機械に名前をつけています。そうすると、道具に親しみが持てるのでおすすめです。やはり長く使って付き合わないといけないものなので。明和電機のアトリエでは、20年使い続けている機械が一番古いかな。もともと中古で手に入れたので、その分をあわせて40年は使われている機械ですけど、まだまだ現役です。

——学生と工具さん、機械の他にも、ウルトラファクトリーと明和電機で違っているところはありましたか。ウルトラファクトリーと明和電機は、どちらも師弟システムを採用していて、似ているところが多いので、作業をしているときは、あまり違いは感じられませんでした。ただ、ウルトラファクトリーでももっと製品をつくりだして売ったりしていけばいいのに、とは思いました。

——明和電機のやり方としては、まず作品をつくって、それから製品化していくそうですね。例えば、「ウルトラアワード」の受賞作品を製品化していくようなことができるのでしょうか。明和電機の作品がどうして製品化できるのか。それは、アートの部分とメカニズムの部分の両方を備えているからです。おもちゃってメカニズム部分の面白さがあります。僕らの作品では、基本的にメカニズムの面白さを取り入れたい

と考えていますので、そもそもおもちゃなどの製品化しやすいものをつくることが多いです。「ウルトラアワード」の作品はコンセプト的なものが多いので、それはやっぱり難しい。だけど、普遍的でわかりやすいコンセプトの作品で、そこからインターフェースやコミュニケーションできる方法に落としこめるのであれば、製品化もありえると思います。

——作品の発想をするところから、製品化のしやすさまで考えられているんですね。そういったアイデアは、どんなときに浮かびますか。

僕の場合、洗い場などの水場でアイデアがひらめくことが多いかもしれません。風水とかはまったくわかりませんが、アトリエの場所づくりでは、いつも流れというものを意識しています。水場って一番流れが良いところだから、そこをきれいにしておくことで居心地が良かったり発想が浮かんだりするんですよ。人間って、意外と環境に左右されるものだと思います。僕は、ごちゃごちゃしたところはわりと苦手で、きちんと場所を整理整頓しておけば頭のなかも整理整頓されます。どこかちょっと淀んできたと思ったら、やはり作業現場も淀んでいる。だから、明和電機のアトリエでは頻りに掃除をします。

——「激突プロジェクト」でも、整理整頓のために作業を中断したことはありますか。

それは何度もあります。今、自分がどういう状況にあって、これから何をしようとしているのか。整理整頓することによって、これが明確になってくる。でも、ウルトラファクトリーは、基本的にすごく整理整頓されてますよ。作業をしていて、気持ちよかったですね。あとは、流れという意識から、明和電機では年に2回大宴会をしています。1日ばかりで準備をする。忘年会と花見ですね。

——大宴会は毎年開かれているんですか。

はい。そのときは炊き出し部隊が100人分料理をつくるんですね。炊き出し隊が100人分の料理をつくって、朝までどんちゃん騒ぎ。その日はいろんな方がアトリエにやって来るので、もう誰が誰かわからない状態になります。異業種交流というか。つまり、そこで流れが生まれているんですね。この大宴会がきっかけになって、結構された方もいます。大宴会のようなことを通して、定期的に気持ちを入れ替えているんですね。

激突プロジェクトでの制作物 Clash Project Productions

ウェアラブル・ナンセンスマシン

Attachment (身体に装着する) Action (アクションを起こす) Amazing (お客様を驚かせる) の3つのAを基本に成り立つマシン。「激ピカマスク」「ハトウォーカー」「クィーン合唱団」の3種が制作された。

Wearable Nonsense Machine

A machine based on 3 As: Attachment (to the body), Action, and Amazing (for the spectators). The 3 machines constructed were Gekipika Mask, Pigeon Walker and Queen Choir.

トリウォーカー

ハトウォーカーから改名。製品としての強度を上げて、「G.O.ファイヤー」のステージに立った。装着された人間は強制的に頭が前後に押され、まるでハトのような動きになってしまうというもの。

Bird Walker

Name altered from Pigeon Walker. Its strength was raised as a product, and stood on the stage of G.O. Fire. The person wearing it has their head forced backwards and forwards, making them move like a pigeon.



マリムカ

明和電機で2001年に開発された、花の形の自動演奏装置。今回のプロジェクトで、分解、補強、オー

バーホールが行われた。

Marimka

An automatic performance machine in the shape of a flower, invented by Maywa Denki in 2001. For this project, it was taken apart, reinforced and overhauled.

セーモンス5

ゴム製品の口唇帯を使って歌を歌うマシン。今回、5体に増産して、「クィンテット」化。

Seamoons 5

A machine that sings songs using rubber vocal cords. On this occasion, production was increased to 5 units, making a 'quintet' possible.

ベロミン

人間の頭に装着し「べろろろーん」と独特の音を鳴らすマシン。今回はコンパクトな収納に挑み、スーツケースに3台が収まる形に。

Beromin

A machine that is put on a person's head to create a unique sound. This time, compact storage was attempted, leading to a form that could fit into 3 suitcases.

ピアメカ

ピアノと風船を組み合わせた自動鍵盤ハーモニカ。内部の複雑な配線作業にも挑戦し、もう1体制作が行われた。

Plamecha

An automatic keyboard harmonica that combines a Pianica with a balloon. The complicated task of the internal wiring was confronted, with another additional piece also created.

ウルトラ大爆発

激突プロジェクトのテーマソングとして、プロジェクトメンバーの学生、梶原瑞生が作詞、土佐信道が作曲。「G.O.ファイヤー」のステージパ

フォーマンスだけでなく、YouTubeに公開された「G.O.ファイヤー」のムービー全3話でも使用された。

Ultra Giant Explosion

The theme song of the Clash Project with lyrics by Mizuki Majiwara and music by Novmichi Tosa. Used not only for the G.O. Fire stage performance, but also all three chapters of the G.O. Fire movies presented on YouTube.

ジャイアント・オタマトーン (G.O.)

ヤノベケンジと土佐信道のコラボレーション作品で、高さ8m、重さ800kg。ヤノベの作品《ジャイアント・トラヤン》の頭部が、明和電機の電子楽器《オタマトーン》となっている。

Giant Otamatone (G.O.)

A collaborative work by Kenji Yanobe and Novmichi Tosa, with a height of 8 meters and a weight of 800 kg. The head of Yanobe's work *Giant Torayan* became the electronic instrument *Otamatone* by Maywa Denki.



激突プロジェクトにおける出来事 Clash Project Events

Skype ミーティング

土佐信道をウルトラファクトリーへ迎え入れるまでの間、Skypeを通してミーティングを行った。初回は、プロジェクトメンバー各自が一言芸を披露して自己紹介とした。

Skype Meeting

In the period before Novmichi Tosa arrived at Ultra Factory, meetings took place through Skype. For the first meeting, each project member presented an 'ipatsugei' trick (short performance) to introduce themselves.

SANDWICH 5周年パーティ

短い制作期間で「ウェアラブル・ナンセンスマシン」を制作して、パーティの場で発表した。当日の様子は、放送作家の倉本美津留、芸人のジャルジャルによる司会進行で、ニコニコ生放送でも中継された。制作したのは、「激ピカマスク」「ハトウォーカー」「クィーン合唱団」の3マシン。

SANDWICH 5th Anniversary Party

'Wearable Nonsense Machines' were constructed in a short space of time, and presented at the party. The proceedings of the day were presented by TV writer Mitsuru Kuramoto and the entertainer Jal Jal, and were also broadcast live through Niconico Douga. The 3 machines constructed were Gekipika Mask, Pigeon Walker and Queen Choir.



大阪茨木音楽フェス

大阪の茨木市で開催された音楽フェス。明和電機がライブを行い、メンバーは明和電機の作業服を着て駆けつけた。

Osaka Ibaraki Bakuon Fest

A musical festival held at Ibaraki in Osaka. Maywa Denki performed live, and the members came to the live wearing the Maywa Denki work uniforms.

京都造形芸術大学学園祭

メンバーも交じって明和電機のライブを開催。ヤノベケンジも舞台上に立ち、熱唱した。

Kyoto University of Art and Design School Festival

A live performance by Maywa Denki was held along with the members. Kenji Yanobe even took the stage, singing passionately.



アルス・エレクトロニカ

オーストリアで行われるメディアアートの祭典。その授賞式で、明和電機ファクトリーで改良を加えた《ベロミン》を土佐信道が演奏。

Ars Electronica

A celebration of media art held in Austria. Novmichi Tosa performed with a *Beromin* customized at the Maywa Denki factory at the prize giving ceremony.

G.O. ファイヤー

10月18日京都市役所前にて、「京都国際映画祭」アート部門のイベントとして、京都市役所前で披露されたコラボレーションパフォーマンス。演出は映画監督の石橋義正が担当。

G.O. Fire

A collaborative performance held in front of the Kyoto City Hall on October 18 as an event of the art section of the Kyoto International Film Festival. Directed by Yoshimasa Ishibashi.

MAYWA DENKI NOVMIACHI TOSA

INTERVIEW

— The Clash Project lasted around four months, and for you it must have been your first experience spending so much time with students. What was your impression of the student project members?

Of course, they are all so young (laughs). Young people have a completely different way of seeing and thinking about things, so it was stimulating. There were very simple surprises, such as how much they talked at times! Talking can often be a rather wasteful use of time, but it also accompanies a sense of speed and agility so it was entertaining. I was a quiet student back in the day, you see.

— I am interested in your student days. When I was a student, like all of you I learnt the creative process while I assisted my teachers. Of course I had the objective of learning technical skills from my teacher, but beyond that I saw a sense of dandyism and felt admiration for their lifestyle as an artist. For the Clash Project, I had the students appear in live performances, and developed our productions together, so I hope that I taught them something in my own way. I spent my days in the factory thinking it would be good if they could discover things like "I can even achieve this if I try" or "I'm not capable of this."

— Did you have any connection to Kenji Yanobe from before? Yes, in 1992 I saw his solo show at Art Tower Mito. At that time, I was amazed by the incredible amount of material used to make the work. I thought he was a silent and scary person. Afterwards, when we did an NHK program together, I spoke to him for the first time. We have had a relationship after that, and I was able to do a workshop at Ultra Factory in 2010. Since there are quite a few similarities between Ultra Factory and Maywa Denki, I had the feeling that a rival had arrived.

— The solo show at Art Tower Mito must have been "Kenji Yanobe's World of Delusion". If you count from back then it is more than 20 years ago. Have your relations with the Ultra Factory

deepened since 2010? I think so. There was the time when Yanobe's students directly works into the Maywa Denki studios like a group of cronies. It was a bit of a battle-like scenario. There was also a plan to have a group battle, with 5 elite students from Ultra Factory against a team of 5 members from Maywa Denki each making machines, but this has not yet been realized. Through this kind of history, we became closer and closer.

— At your studio, the members you work with are called "factory workers". Is there a big difference between students and workers? The Maywa Denki workers are replaced every three years. There was just recently a replacement of our workers, so as there has been an increase in young workers, I don't have the impression that there is much difference. During the Clash Project, I told the students some basic guidelines we have at Maywa Denki, such as: "if you aren't precise it will cause terrible problems later", "when you make things you should do it while tidying up as you go", or "if you are assembling something on stage, you have to make sure that you don't get in anybody's way." I felt that as we developed the projects, the students became nearer to the workers at Maywa Denki.

— So the Ultra Factory became progressively steeped in the colors of Maywa Denki. Did the work progress smoothly? I thought they were excellent when it came to work. For example, when I was a student, doing slicing work on the milling lathe was only allowed after becoming a third year at university. It is that difficult to operate the large slicer. I immediately made the first years do this. I thought it would not be possible at first, but I was a bit surprised when everyone came to be able to do it.

— There are students who usually make their work at Ultra Factory, so maybe they are used to machines. That's right. They gradually raise their skill, and so after a month, they can operate without

me giving too much direction. However, at Maywa Denki precision is very important. Ability at shaping work and having precision are actually two different things. As they are art school students, they are fantastic at putting a beautiful finish on things, but there were times when the placement of a hole would be slightly off. To align the placement of holes is precision. Unless you measure properly and manufacture accurately, you will not create precision.

— Indeed, in the production of work, there could be more than a few students who don't pay so much attention to precision. Precision is a common language. If I indicate 10 centimeters, it is 10 centimeters for everybody. For everyone to work together, precision is necessary, so I regret not having taught this to start with. It's in essence the same as teaching how to use a ruler, so as soon as you pay attention to it anybody can pick it up instantly. So, in the second half of the project, we progressed through what you could say was precision training, aiming to do this aspect properly, and so the problems lessened.

— So it isn't difficult? For example, to join two pieces through opening up a 3mm hole, even if it is 0.2mm off it will not fit. In anticipating problems like this, there are times when you would make the hole on the larger side beforehand. If everyone is too rigid when they are making, the chance of things not fitting is higher, but there are times when if it is loose in a certain aspect, thing can progress smoothly. It is the same with human relations. You can't communicate when you're in a rigid state, right? I wanted the students to think about these kinds of things as well.

— I see. Work is connected to these external factors too. In terms of the installed machinery, I assume there would be differences between those at Maywa Denki and Ultra Factory, so what was the machinery like at Ultra Factory? It is an assembly of very good equipment. So much so that you could say it is wasted on students (laughs). As a side note, I give

names to the machines at Maywa Denki. If you do this, you feel connected to your tools so I recommend it, as you must of course spend a long time with them as you use them. At Maywa Denki, I suppose the oldest machine has kept being used for over 20 years. I got a hold of it used, so if you add that time, it's a machine that would have been used for 40 years, but it is still well and truly active.

— Along with the difference between students and workers, and also the machinery, was there anything else that differed between Ultra Factory and Maywa Denki. Both Ultra Factory and Maywa Denki use an apprentice system, so there are many similarities. While working I didn't feel very much difference. One thing though, is that I did think it would be good if Ultra Factory made more products.

— Maywa Denki's method does seem to be to create a work, and then turn it into a product. For example, do you think you could turn the winning work of the Ultra Award into a product? Why can Maywa Denki's work be turned into products? The answer is that they have both an aspect as an artwork and an aspect as a mechanism. Toys have an appeal in this mechanism aspect. In my work, I basically want to incorporate this enjoyment as a mechanism, so it is easy to alter it from a work into a toy, and make it into a product. There are many conceptual works in the Ultra Award, so it would indeed be difficult. However, if there was a universal work with a concept that was easy to understand, and you could drop into it an interface or a means for communication, it would be possible to turn it into a product.

— So you think about the ease of turning something into a product, from the first moment of inspiration for a work. At what sort of times do you come up with ideas? In my case, it could be that I come up with a lot of ideas in a place with water, such as a washroom. I know absolutely nothing about Feng Shui, but when I create the space for an

atelier, I always think about flow. A watering place is somewhere with the best flow, so if you keep it clean then you can get comfortable and you can come up with ideas. I think that people are surprisingly affected by their surroundings. I personally don't like cluttered places, and if I can keep a place tidy and organized, my head will also be tidy and organized. If it starts to get stagnant, then the workspace also gets stagnant. So, we do cleaning regularly at Maywa Denki.

— Even with the Clash Project, do you interrupt work to tidy up and reorganize? A number of times, to reevaluate what the current situation, and what we are going to do from here. Through cleaning up and reorganizing, this becomes clear. But Ultra Factory is already basically very organized and clean. It felt good to work there. Also, in thinking about flow, we have two large celebrations at Maywa Denki every year. An end of year party and cherry blossom viewing, those take a whole day to prepare for.

— So you have these celebrations every year. Yes. At those occasions we have a kitchen stage that makes enough food for 100 people. The kitchen team makes food for 100, and then it is a ruckus until the morning. On these days a variety of people come to the studio, so it becomes hard to tell who is who. Maybe you could call it interactions between different fields of work, but in essence this produces flow. These celebrations have even been the spark that led to people getting married. Utilizing occasions like these parties, we can periodically reset our feelings.



<https://www.youtube.com/watch?v=mxrqpjDnM>
<https://www.youtube.com/watch?v=uN3Yte0FmLI>
<https://www.youtube.com/watch?v=2z73BY8ai2>

Novmichi Tosa's Art Life Diary
Wake Up Mental Art Students

悩める芸大生に喝!
土佐信道の
アート人生道場

昨年、ヤノベケンジが担当した悩める学生への真剣相談コーナー。
今年、土佐信道が「トノベさん」(本誌3ページ参照)になりきって喝!

Last year, Kenji Yanobe was in charge of this serious discussion corner for worried students. This year, Novmichi Tosa took on the role of "Tonobe-San" to wake us up!

ピンチのときでも冷静に
激突プロジェクトの期間中、どんな問題が起きても土佐さんは感情的に怒ったりしませんでした。どうすれば土佐さんみたいに大人になれるか? (下条 葵・激突プロジェクト/美術工芸学科1回生)

How to stay calm under pressure
During the Clash Project, you never became emotional or angry no matter what problem occurred. How can I be an adult like you? (Aoi Geijo - Clash Project / 1st year, Department of Fine and Applied Arts)

Mにあればいいんです。ピンチの場面は絶対にやってくるもので、そこでピンチを客観的に楽しんでいる自分を保つことができれば怒りませんね。むしろ僕は、ピンチになると「生きる〜!!!!」みたいな、自分のなかの生命力がグオ〜ッと沸き上がってくるので、創意工夫が生まれるところもあります。常に客観的にピンチを楽しむ「M」になれ!
You have to be masochistic. There will always be a difficult situation, so if you protect a part of you that enjoys this

from an objective perspective, you won't get angry. Rather, when I'm in a pinch I feel a life force inside of me spill over, that tells me "I will live", and it can inspire creative moments. You should be a masochist that can always enjoy pressure objectively!

好きなことを仕事にする
土佐さんを拝見していると、好きなことをそのまま仕事にされているように見えます。どうすればそのような道に進めますか? (片山達貴・BYEDIT / 美術工芸学科1回生)

Making what you enjoy into a career
When observing you, it seems that you have been able to turn what you like into a career. How can you find such a path? (Tatsuki Katayama - BYEDIT / 1st year, Department of Fine and Applied Arts)

好きなことをする一番簡単な方法は、それ以外のことをやめることです。つまり、好きじゃないことはやらない。そして、そのためにはどうすればいいの

かを本気で考えて、手を尽くす。僕は、小さい頃から絵描きになりたかったのですが、母親からは「芸術家になりたければ、ヒモにならなきゃ無理よ」と言われて、実際、早くに結婚しました(笑)。ずるいくらいの戦略が必要なんです。好きなことをしたいと漠然と思ってるだけじゃなく、計画的にやれることを埋めていくことが必要です。
The easiest way to do what you like to do is to quit everything else. In other words, don't do what you don't like. Then, seriously think about what needs to be done for that, and put in the effort. I wanted to be a painter from a young age, but my mother told me that if you want to be an artist, it can't happen unless you are a freelancer, so then, I got married very quickly (laughs). You need a strategy that is cunning like that. You can't just have a vague idea that you want to do what you like. Instead, you need to strategically take action.

学生時代にやっておくべきこと
学生時代にやっておくべきこと、またはやっ

ておくべきだということを教えてください。(山本 晶穂・激突プロジェクト/美術工芸学科1回生)
What you should do while being a student
Can you tell me something good that you did when you were a student, or something you would have liked to do? (Akiho Yamamoto - Clash Project / 1st year, Department of Fine and Applied Arts)

笑 まったく何もしない1日をつくること。僕は大学時代、ド田舎に住んでいたんで、あらゆる情報が遮断された環境で、「月面基地に送り込まれたようなものだ」なんてよく言っていました。「あの人に比べて私は寂しい」という相対的な孤独に対して、それはもう絶対的孤独。「月面基地」ですから。そうすると、じっくり自分と向き合わざるをえません。京都だと、もう山の上に登るしかないかもしれません(笑)。情報を意図的に遮断する、情報のダイエットをオススメします。
Putting aside a day where you do absolutely nothing. During my student years, I lived right out in the country, an environment where I was shut off from all sorts of information, and I was often told it was like being sent to a base on the moon. Compared to a relative loneliness from comparing oneself to others, this was an absolute isolation. It is a "base on the moon" after all. In this situation, you really have to face up to yourself. In the case of Kyoto, all you can do is perhaps to go up into the mountains (laughs). I recommend an information diet, were your purposefully shut yourself off from information.

笑 家を継ぐべきか
自分のやりたいことをするか、家業を継ぐかで迷っています。(妹尾実津季・BYEDIT / 情報デザイン学科2回生)

Should I continue the family business?
I am unsure whether to do what I want to do, or continue the family business. (Mizuki Senoh - BYEDIT / 2nd year, Department of Information Design)

笑 「明和電機」という家業を継いだようなものですが、継ぐことがすなわち制約にはならないと思います。制約がなければ工夫も生まれませんし、継いだ家業のなかにも可能性はいくらでもあると思うので。家業って実際にやってみると実は他の人より得意だったりすることもあるんですよ。自分の親がつ

くりあげてきたものですから。そういうことって縁でもあるので、家業のなかで創意工夫して何ができるかを考えてみればいいし、きっと家業は武器になりますよ。
For me it is like I have continued the family business of Maywa Denki, but I don't think continuing a business is necessarily a constraint. I believe that innovation can't happen without constraints, and that there can be all sorts of possibilities within a family trade. You may also find that in actually doing the family trade, you are better at it than others, as it is something that your own parents have built up. These sorts of things are about fate, so it would be good to think about creative innovation within the family trade, and I'm sure it will become a weapon for you.

忙しすぎる!
最近とても忙しくて心の余裕がありません。何か息抜きの方法を教えてください。(池川瑞貴・BYEDIT / 情報デザイン学科2回生)

Too busy!
Lately I'm very busy, so it feels like I have no free headspace. Could you teach me a way to relax? (Mizuki Ikegawa - BYEDIT / 2nd year, Department of Information Design)

笑 忙しい!? 時間の隙間を埋めてしまっている、スマホを叩き割ればいいじゃないですか。紙とペンを持って、ぼんやりする時間が30分あるだけでも意外にリラックスできます。実際、僕も喫茶店なんかで、ぼーっとしながら「自分ってなんだっけ?」ということを紙に書いたりしながら過ごすことがあります。
Busy!? Maybe you should break apart your smartphone, which buries all the gaps in your free time. Even just 30 minutes with a pen and paper without thinking about anything in particular can be surprisingly relaxing. In fact, there are times when I'm in a cafe for instance, with my mind totally blank, and I just write down to ponder "just who am I, again?" on a piece of paper.



「寂滅」っていうのときに「寂滅」っていうのにはビビッときました。昔からあるものって、現代にないカッコよさがあつて、特に、「寂滅」はものすごくスタイリッシュ。それで今は、「寂滅」っていう作品を制作しています。

【作1・2・よく利用する/ヤノベP&SAND】
A1：1、2回生の頃は手当り次第にいろんなことに参加してきたけど、まだ将来は何したいか決めてもらえない。モノゴトをつくることについてもっと学びながら、一番やりたいことを決められたらなと思ってます。A2：クラフティブクイズの歴史をたどっ

Miyu Shinohara

です。A2：写真を軸にした作品を制作していて、最近はお絵描きの勉強もしています。いろんな要素のなかでも、物語がめっちゃ好き。だから、トキエメンタリー要素があり、物語的でもあるような作品をつくっています。

【木工/総合造形・1、よく利用する/BYEDIT】
A1：作品をつくるのが好きなので、それが強かせるような仕事につけたらいいかな。この大学に入学したのは、作品が好きだったから、陶芸さんが先生として在籍しているのを知ったことがきっかけでした。今は、とにかく現代美術を学びたい

Tatsuki Katayama

に真逆で、2mほどのウエディングドレスのプロポーズをつくっています。伝統的だけど遊び心で強えることで、陶芸のやわらかさを表現できたらいいと思います。

【木工/総合造形・3、よく利用する】
A1：私がつくった陶器で、おいしいご飯を提供するのって、陶芸を聞いて、陶芸の店をもっと広げたい。子どもの頃から、土をこねていると安心してたんです。自然の物って、心地よく滑らかな面面で自由自在に表現できるからすごく良い。A2：陶器をピエース

栗栖 仁美

Hitomi Kurisu

片山 達真



A1：映画がもと好きで、何か聞かれることがしたいと思っていました。でも、知識とかはあんまりなかったから、俳優なら何とかなるかなって(笑)。結構、安易な感じで映画学科に入りましたが、将来的には俳優になりたいですね。A2：2014年の夏から

3回生のゼミで『革命の歌』という映画をつくりました。監督を担当し、出演もしましたね。近々、舞台芸術学科の舞台『聖ハイツ』にも役者として出演予定です。

仙台 和也

Yuki Shibata

学科って、いろんなものつくるんですけど、ドローン、レーザー、3Dプリンター……家電から文具まで。おもしろいです。

柴田 悠輝

【プロダクト・1、よく利用する/Japan Handmade】

A1：昔から手先が器用だったから、手芸がすごく楽しくて、はじめてミシンを使ったときはめっちゃテンションが上がったなあ。だから、将来はファッション関係で働きたい！A2：課題でプリント制作をしました。テーマは「noise/日常の雑音を自分のものとして

着飾る」。布を染めたり、素材を自分たちで研究したりしました。これから、いろんな素材でファッションを展開していきたいですね。だから、今後ほとんどプリント制作をしていくことになるかも。

尾崎 沙織

Saori Ozaki



THE ULTRA

ULTRA FACTORY ×

20 students

Kyoto University of Art and Design

PHOTOGRAPH:

Masanori Ikeda [YUKAI]

写真：池田晶紀 [ゆかい]

京都造形芸術大学在校生と20人の

THE ULTRA Tiger 編集長：林百合子 (BYEDIT/空間演出デザイナー 3周年)



Ryona Ohno

【美工/概念造形・3・
時々利用する】



大野 涼菜

を続けていきたいです。

A2: 人が目の前の作品を見てどう感じ、どう動くのか。人がアタシションを起こすと作品はどう変化するかに興味があります。日々実験的な試みをしています。

Yuya Hasegawa

【撮子・3・ほぼ無し】



長谷川 裕也

イチーが良いかと思って思うように。

A2: 授業の課題ですけれど、美容室の設計。去年までは「花灯籠」「藤井大丸ウイソドウデザインズ」「京の七夕」など、よくプロジェクトに参加していました。

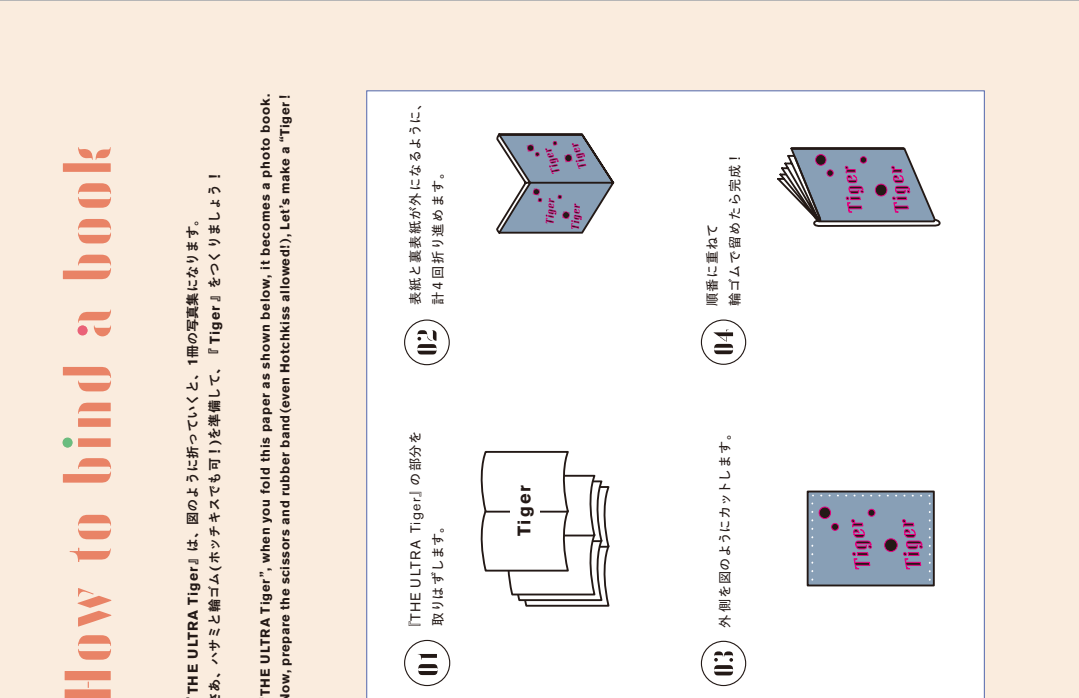
model profile

氏名

【学科美工=美術工芸、撮子=環境デザイン、空子=空間演出デザイン、情子=情報デザイン、日本語学校=京都文化日本語学校/コース・学年・ウルトラフアンタジー-使用頻度/参加プロジェクト・ヤノベPI=「ヤノベプロジェクト」、SAND=ULTRA SANDWICH PROJECT、やなぎPI=やなぎみわ演劇プロジェクト、宮永PI=宮永電子@リバー川図書館、激突PI=激突プロジェクト】

- Q1: 将来の夢や目指すアーツイベント
- Q2: 現在制作中の作品やプロジェクト

A1: 私は芸術家じゃなくて、自分自身が芸術になりたい。アグノリアという花は、2歳年を越しても姿・形を変えていない花で、時間と共に流されず信念を持っている。私はこの花こそ芸術だと思っています。自分が芸術的だなと感じられる自分を目標して、表現

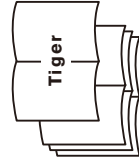


How to bind a book

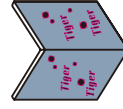
『THE ULTRA Tiger』は、図のように折っていくと、1冊の写真集になります。さあ、ハサミと輪ゴム(ホッチキスでも可!)を準備して、『Tiger』をつくりましょう!

“THE ULTRA Tiger”, when you fold this paper as shown below, it becomes a photo book. Now, prepare the scissors and rubber band (even Hotchkiss allowed!). Let's make a "Tiger"!

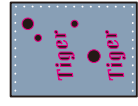
01 THE ULTRA Tigerの部分を
取りはずします。



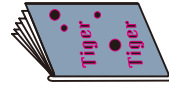
02 表紙と裏表紙が外になるように、
計4回折ります。



03 外側を図のようにカットします。



04 順番に重ねて
輪ゴムで留めたら完成!



A1: 地元の名古屋を飛び出してから1年。アパレル事務所を開くため、アーツションを勉強中!これからもバリバリガンガン、アーツションの道を突き進んで行く! A2: 友人とアーツションの通信販売サイトを制作中。だから、プランディングや写真、そういう

小串 亘



【空子/ファッション・1・無し】

Kou Ogushi

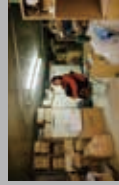
村上 美樹



【美工/総合造形・2・よく利用する/
SAND&ヤノベPI】

Miki Murakami

大塚 ひかり



【文芸表現・4・
ほぼ無し/やなぎPI】

Hikari Otsuka

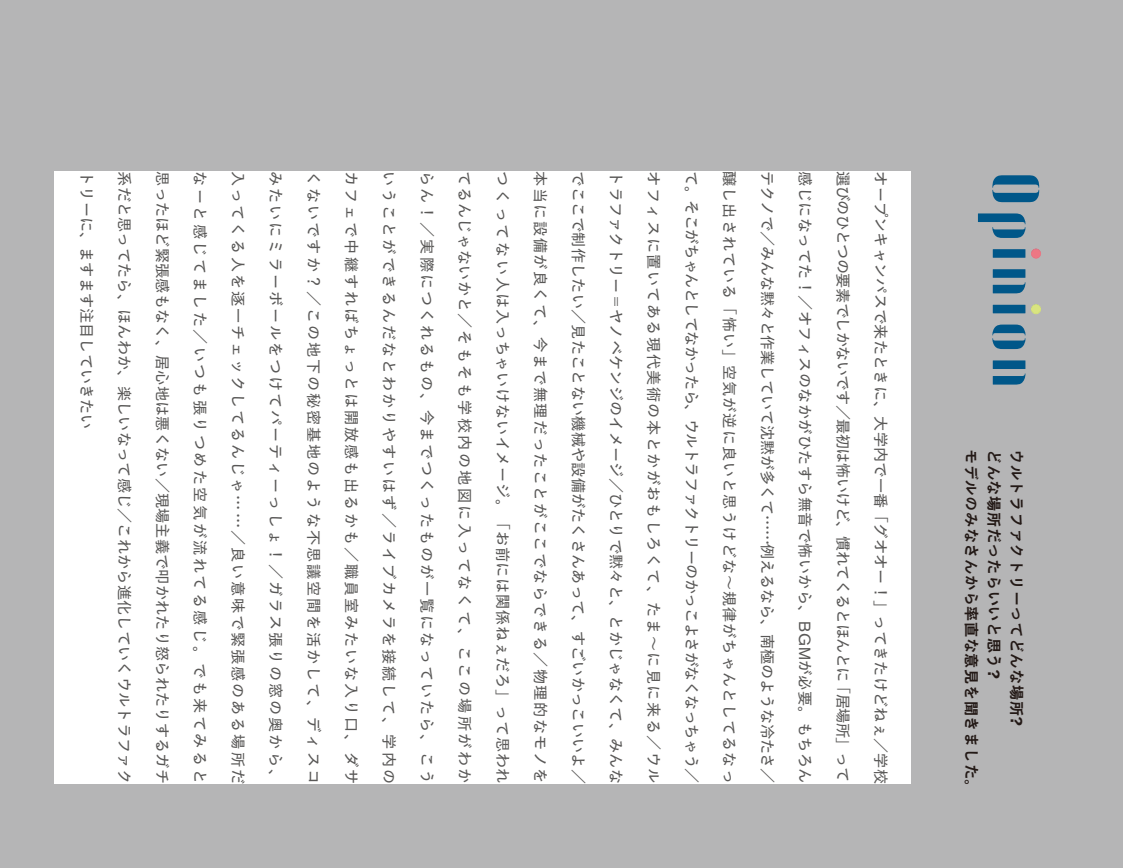
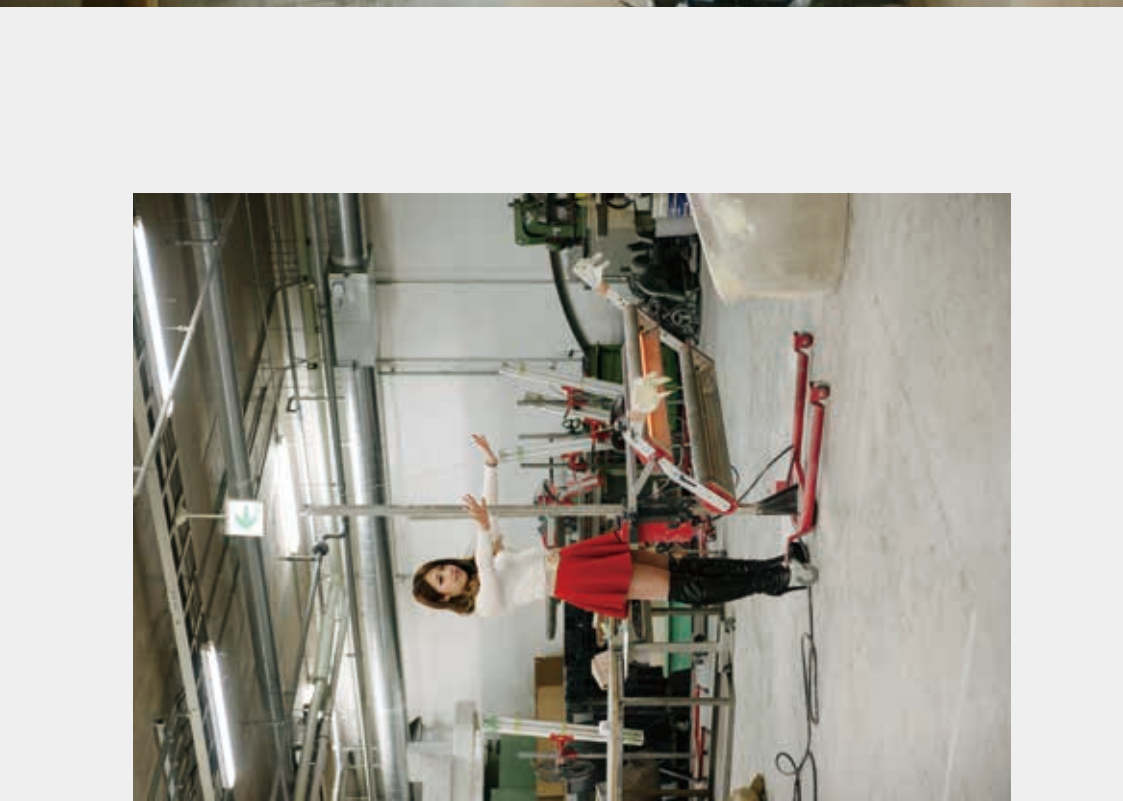
A1: そもそも盛大に小説を書く学問があることを、高校3の秋に知りまして。この大学には、わたしが一番好きな作家のいいしんじさんが非常勤で在籍しているし、友人から「いいいい、大学の近所を走り回ってるよ!」って言われて、「入る!」って感じて入学。

将来は小説家になるか、演劇の脚本に関わる仕事もしたいなと思ってます。 A1: 日常っぽい小説……純文学とエンタメの間って感じかな。変な人と変な人が出会ってどんな感じになるか、みたいな人間関係を中心に書いています。

A1: 高校2年生のとき、東京都現代美術館へ名和晃平さんの個展を見に行くのと、ちよとやノベさんの作品も展示してあって、それがすごく良かったんです。それでこの大学院にきました。今後は大学院に通字して、できれば作家になりたいです。何でも

つくれる作家になりたい。

A2: いろんな素材を使って立体物をつくってますが、最近では、昭和電機の「ウェアラブル・サンセムス」のような、自分が装着することで完成する作品をつくっています。



A1: シンガポールで5年、クラシックダンスを学んでいました。京都造形芸術大学の隣にある京都文化日本語学校に通っていて、日本語を勉強しながらダンス系の活動にも参加したいと思ってここを運びました。将来は、自分のダンスから自分の表現を

アンドリタ・ディヤ・ダヌ・レスパティ
タタレンタイ



【日本語学校、利用している/ZZJ】

Andraditya Dhanu Respati

A1: まだ決まっていなくて、服に関わる仕事ができたらいいかな。子どもときからオシャレが好きで楽しくて、でも人と同じ服はイヤ。人とは違う服を着てみたかった。それがきっかけで、リメイクやアップリケーションをやりたいなっと思った。**A2:** ダンスについて



【留学先/シンガポール・無印】

Yunatsu Fukushima

A1: 新しいものを生み出すためには歴史を知っておいた方がいいと思って、入学を決めました。卒業後の夢は、彫刻をやりながら舞台にも立てるようなアーティストになることですね。**A2:** 大学で勉強している彫刻とは別に、ダンスパフォーマンスを継続的に

やっています。今は、新しいパフォーマンス用のアイテムとして、2mの長さのある剣を制作途中。ギターをモチーフにした彫刻作品も作っています。



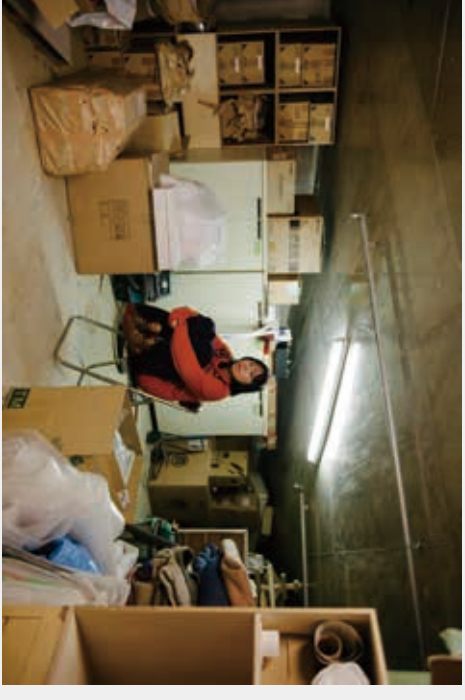
【木工総合造形・2・よく利用する/彫刻】

Ryotaro Yamada

Opinion

ウルトラファクトリーってどんな場所？
どんな場所だったらいいと思う？
モジルのみなさんから貴重な意見を聞きました。

オーブンキャンパスで来たときに、大学内で一番「グオオー！」ってきただけねえ/学校運のひのひのの要素でしかないです/最初は怖いけど、慣れてくるとほんとに「居場所」って感じになってた！/オファスのなかがひたすら無音で怖いから、BGMが必要、もちろんテクノで/みんな黙々と作業していて涼感が多くて……例えるなら、南極のような冷たさ/騒がしさを抑えている「怖い」空気が逆に良いと思うけどな〜規律がちゃんとしてるなって。そこがちゃんとしてなかったら、ウルトラファクトリーのかっこよさがなくなっちゃう/オファスに置いてある現代美術の本とかがおもしろくて、たま〜に真に来る/ウルトラファクトリー=ヤノベケンジのイメージ/ひとり黙々と、とかじゃなくて、みんなでここで制作したい/見たことない機械や設備がたくさんあって、すごいカッコいいよ/本当に設備が良くて、今まで無理だったことがここでできる/物理的なモノをつくらない人は入っちゃいけないイメージ。「お前には関係ねえだろ」って思われるんじゃないかと/そもそも学校内の地図に入ってなくて、この場所がわからん！/実際につくられるもの、今までつくったものが一覧になっていたら、こういうことができるんだとわかりやすいはず/ライオカメラを接続して、学内のカフェで観戦すればちょっとは開放感も出るかも/職員室みたいな入り口、ダサくないですか？/この地下の秘密基地のような不思議空間を活かして、ディスプレイにミラーボールをつけてパステルカラーの壁/ガラス張りの窓の奥から、入ってくる人を選一チェックしてるんじゃないや……/良い意味で緊張感のある場所だな〜と感じてました/いつも張りつめた空気が流れてる感じ。でも来てみると思ったほど緊張感もなく、居心地は悪くない/現場主義で叩かれたり怒られたりするガチ系だと思ってるなら、ほんわか、楽しいなって感じ/これから進化していくウルトラファクトリーに、ますます注目していきたい



A1: 将来は「I want to be happy!」。実家の紙屋をでっかくするために、この大学へデザインを学びに来た。振り返ってみると盛大に通った4年間は、自分の知らないことばかりの世界だったな。これからは常にアンテナを張って、自分から何かを発信していけるように

な振り幅の広い人間になりたい。**A2:** 作品ではないんだけど……、「ここにきて学んだのは、「知らなかったことに興味を持つことを、恥じない」こと。そして「知っていることを疑ってみる」ってこと。

高原 優



[撮影/イラスト・4・女]

Yu Takahara

A1: 私は、JKのときからアツシヨンが好きで、この人にはどんな色や形が似合うのか、考えたらずるのも好きだから、将来はアツシヨンを通して、いっぱい人に出会いたいな。それに世の中楽しいことがいっぱいあるから、全部やりつくしたいよね。運当は嫌だけど、毎日を愉快

に書かせた方がいいです。てか、みんなすごいよね。もうすぐ4回生だから将来のことを話す機会が多くなって尊敬する!**A2:** 課題として、ペアで1つのブランドをつくりました。自分的には良いものがつくられたと思う。

村上 彰



[撮影/アファッション・3・女
たまに利用する]

Aya Murakami

A1: オープンキャンパスで新卒をうけて、入学しました。実際に授業を受けてみると、やっぱり俳優って身体表現の仕事だなんて感じます。これからは演技で感動を与えられる役者になりたいし、人間的には親近感の湧くような人になりたい。**A2:** 1・2回生の合

同授業でチャョイ役をやったんですけど、そのときのアンケートに、「おもしろかった!」あのハマリ役ハンパない!とか書いてもらって嬉しいのを見て、ヤバイ……!って(笑)。自信がついたし、演じることのおもしろさを再確認しました。

安田 裕一郎



[撮影/俳優・1・男]

Yuichiro Yasuda

A1: 昔から手を動かすことが大好きだったから、自然とその流れで入学した。今は、人やモノが交差する地点、プラットホームをつくって、自分自身もそのなかに参加するってことに興味があります。アートって私たちがどう息を吹き返すかによって、どんなモノ

にでも変換できるものなんだと思う。アートを活用して、人と人がつながる瞬間を生み出したり、地域を盛り上げたりしていきたい。**A2:** 最近は、陶芸の手法を使って、SNSに依存している状態を皮肉ったテーマで作品をつくったりしています。

中川 薫



[美工/総合造形・2・よく利用する/常永P]

Kaoru Nakagawa

A1: アーティストになるにせよ何をやるにせよ、お金の問題って大切でしょ。だから社長になっちゃって、それから大富豪と結婚したい。今は、やりたかないけどお金がついていかなければ困るから、将来はお金に不自由なく優雅に暮らしていきたいいな。

A2: モデルさんがプリントされてるかわいいTシャツでよくあるじゃん? でもなんで私の写真がプリントされてるTシャツはないのって思ったから、若い子巨額のスチリート系のテキスタイルをつくりました。

松井 藍



[美工/染織・2・難し]

Ai Matsui

A1: 高校時代は京都造形芸術大学の前学長(主任)さんとふたりで展覧会やったりして、それを知りました。将来は、アーティストとして世界で戦えるプレイヤーになる。今、自分のブランドを持っていて、ブランドでも成功したいし、アー

ティストとしても成功して、ダブルで活躍していきたいなって。**A2:** 自分のアパレルブランドのプロジェクトを進めています。最近はいギリスのブランドとコラボして、世界7カ国でジュエリーを販路してたりとか、あと企業のプロダクトの仕事もやっています。

中村 暖



[造形・2・よく使用する/常永P&ヤノ&P]

Dan Nakamura



From ULTRA FACTORY To the Art Scene

DATA

2014.11.8-9,14-16,21-24

「Open Storage 2014 - 見せる収蔵庫 -」

@MASK (MEGA ART STORAGE KITAKAGAYA)

November 8-9,14-16,21-24,2014

Open Storage 2014

@MASK (MEGA ART STORAGE KITAKAGAYA)



2014年11月、ヤノベケンジ、やなぎみわら5人のアーティストによる巨大アート作品を展示する「Open Storage 2014 - 見せる収蔵庫 -」が開催された。会場となったのは、大型作品を無償で保管、展示する拠点として、大阪・北加賀屋に誕生した巨大スペース「MASK」。11月8日のオープニングイベントでは、やなぎみわによる台湾製デコトラを改造した《移動舞台車》で、きらびやかなポールダンスが披露され、ヤノベケンジの作品《ラッキードラゴン》と《ジャイアント・トラヤン》から豪快に火が吹き出すと、会場はひととき大きな歓声に包まれた。

“Open Storage 2014” was held in November 2014, where 5 artists including Kenji Yanobe and Miwa Yangai exhibited giant artworks. The venue was the immense space MASK that was made in Kitakagaya, Osaka, where large works can be stored and exhibited free of charge. At the opening event on November 8, a glamorous pole dance was performed on the Transportable Stage Car, built from a modified decorated truck made in Taiwan. When fire burst forth from the works *Lucky Dragon* and *Giant Torayan* by Kenji Yanobe, the venue was wrapped in emphatic applause.

ULTRA PROJECT 2014



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

参加人数：20名

美術作家・やなぎみわによる演劇公演の補助と参加を行うプロジェクト。演出部、美術部、衣装部、制作部など、それぞれの専門分野を活かしてチームを編成し、演劇公演全般に関わった。今年度は移動舞台トレーラーの制作と、2015年1-2月にアメリカとカナダで公演が開かれた「ゼロ・アワー」の衣装、小道具制作の補助を行った。

Director: Miwa Yanagi

Participants: 20

This project was to participate and assist with the theatrical performance by the artist Miwa Yanagi. They participated in all aspects of the performance, such as the production department, art department, costume department, and construction department. This year they assisted with the construction of the moving stage trailer and the costumes and props for the performances of *Zero Hour* in America and Canada in January and February 2015.

幅1.2m、高さ7.5mの横造紙はアトリエの床をすっぽり覆ってしまっ。プロジェクトメンバーと有志の学生らが1週間かけて、この巨大なキャンバスに絵を描き、塗り上げていく。途中で色の変更があったり、相次ぐ修正で脆くなった紙が破れるハプニングもあったりしたが、なんとか完成。完成間近に行われた電飾取り付けテストの際には歓声が上がったという。

With a width of 1.2 meters and a height of 7.5 meters, the planning paper completely covered the floor of the atelier. The project members and the volunteer students spent one week painting on this giant canvas. There was a change of color midway through, and an incident when the alterations that followed caused the paper to become brittle and tear, but a cheer went up when testing the illumination attachments near the completion of the project.



design studio ZZZ

ディレクター：服部滋樹 原田祐馬

研究員：仲村健太郎 星一史

参加人数：5名

ディレクターの両氏がそれぞれの事務所からスピンアウトし、学内に立ち上がった実践型のデザインスタジオ。空間からグラフィック、商品開発に至るまでの制作を通し、さまざまな物事の価値を見出すプロジェクト。「ULTRA AWARD」のカタログ、年1回発行される本誌『THE ULTRA』のデザインも担当。

Directors: Shigeki Hattori, Yuma Harada

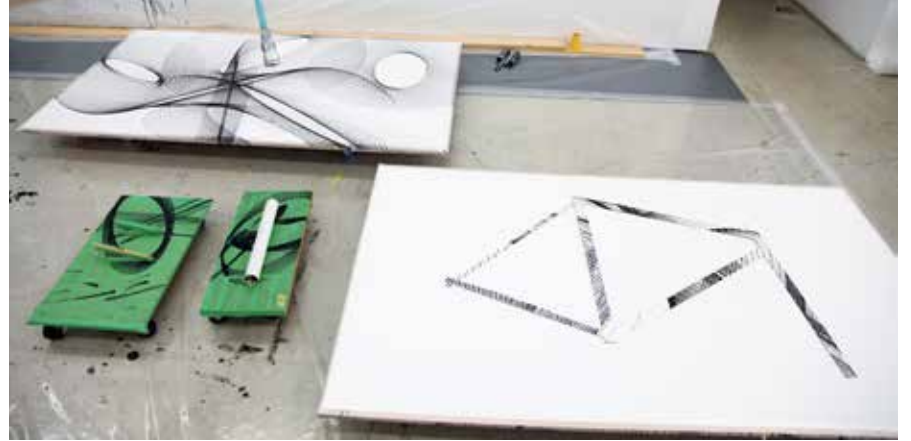
Researchers: Kentaro Nakamura, Kazushi Hoshi

Participants: 5

A working design studio established within the school, where both the directors branch out from their own offices and develop projects. Through work in spatial design to graphics and product development, various values are uncovered. They also design the "ULTRA AWARD" catalogue, and our annual publication "THE ULTRA".

「公園リノベーションプロジェクト」と題した活動の一貫として、学生たちは大阪市西区とある公園を調査。現地調査ではじめてわかる、さまざまな課題と気づきは、PCの画面と向き合うだけでは得られない。まとめられたデータは実際に大阪市西区職員の前でプレゼンテーションされ、大きな関心と期待を寄せられることになった。

As part of the Park Renovation Project, the students survey a park in Nishi-ku, Osaka. The various questions and insights drawn from a survey at an actual location cannot be attained through the normal task of staring at a PC indoors. The gathered data was actually presented in front of district officers of Osaka Nishi-ku, and was received with much interest and expectations for the future.



ULTRA SANDWICH PROJECT

ディレクター：名和晃平

参加人数：10名

彫刻家・名和晃平が主宰する京都・伏見にあるクリエイティブプラットフォーム SANDWICH。アーティスト、建築家、デザイナーをはじめ、国内外からさまざまなクリエイターが集い、複数のプロジェクトを同時進行させている。今年度は BEAMS や VIVALO とのコラボレーションモデルの開発をはじめ、東京都現代美術館で開催された展覧会の設営などの活動を行った。

Director: Kohei Nawa

Participants: 10

SANDWICH is a creative platform in Fushimi, Kyoto run by the sculptor Kohei Nawa. Artists, architects, designers and other creators from across the world gather, pushing forward various projects at the same time. This year there was a wide range of activities, starting with the collaboration model of BEAMS and VIVALO through to setting up the exhibition held at the Museum of Contemporary Art Tokyo.

VIVALO から今年、SANDWICH に新しい自転車のデザインの制作依頼が舞い込んだ。学生たちはリサーチを重ねながら、350案にのぼるデザイン案をプレゼン。なぜか車体に毛がはえているオオカミ自転車が案に残り続けるなど紆余曲折の末に、ディレクター名和の作品《Moment》を車体にあしらったデザインに決定し、VIVALOの担当者にもお墨付きをいただいた。

This year VIVALO gave SANDWICH requests for new bicycle designs. The students delved into research, presenting 350 draft designs. After some twists and turns, such as a wolf bicycle that had fur growing from the body somehow remaining among the proposals, a design that featured SANDWICH director Kohei Nawa's work *Moment* on the bicycle was decided upon, receiving the approval of the VIVALO representative.



BYEDIT

ディレクター：多田智美 竹内厚

参加人数：5名

企画編集会議を毎週行い、出来事やメディアをつくり出す編集プロジェクト。今年度前半は「これからの〇〇を考える」をテーマに数々のゲストを招待し、新しいメディアや場のあり方を研究。後半は、『ULTRA AWARD』のカタログ、本誌『THE ULTRA』の編集作業を担当した。また、毎年最終的なアウトプットとして、イベントの企画・運営を行っている。

Directors: Tomomi Tada, Atsushi Takeuchi

Participants: 5

Meetings for planning and editing are held weekly, to create events and media as part of editing projects. In the first half of the year many guests were invited for the theme of "thinking about the ... to come", to research new media and use of space. In the latter half, they undertook the editing for the "ULTRA AWARD" catalogue and for this publication, "THE ULTRA". In addition, as the final output at the end of every year, the planning and running of events is held.

小型のアンテナ、ラジオカセット、そしてファミリーコンピューターがウルトラの一角を飾っていた。その日のゲストはラジオアーティスト・毛原大樹。微弱電波を利用し、ファミコンをラジオにしようワークショップにはその場にいた学生たちも興味津々。後日、学生たちがはじめて企画し、発行されたその日の活動をまとめたフリーペーパーは「編集」活動の第一歩となった。

A miniature antenna, radio-cassette recorder and family computer sit in one corner of the office. The guest that day was the radio artist Hiroki Kehara. A workshop that turned a game console into a radio using what are known as low power radio waves, which are radio waves that broadcast in a narrow band, got the attention of even the project members that were present. Afterwards, the free paper that documented the events of that day, the first to be created and published by these students, became their first in 'editing' activities.



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行し、活動場所も京都に留まらず、国内外に広がっている。新ディレクターにより新たな風が吹きこまれた2014年度、その8つのプロジェクトを紹介する。

Many projects occur simultaneously at the Ultra Factory, with the location for their activities not being limited to Kyoto, but spreading internationally. 2014 saw a new director bring a fresh energy. Here we introduce 8 of these projects from this year.



Japan Handmade

ディレクター：細尾真孝
参加人数：4名

創業320余年の西陣織の老舗である、株式会社細尾が所蔵する2万点の帯図案をデジタルアーカイブ化し、プロダクトなどの新しいアウトプットとして展開するプロジェクト。1200年の歴史を持つ西陣織の美しさを、世界へと展開することを目的とし、新しいクリエイションを生み出すことを実践する。

Director: Masataka Hosoo
Participants: 4
A project that takes the archives of 20,000 obi (traditional belt) designs from the Hosoo company, which has a heritage of over 320 years of Nishijin weaving, creating a digital archive that gives birth to new output from them, such as products. It carries out new creations with the aim of presenting the beauty of Nishijin weaving to the world, which has 1200 years of history.

このプロジェクトに課せられたミッションは、2万点におよぶ帯図案をデジタルアーカイブ化すること。実はこれまで帯の図案は歴史資料的に価値を認められていなかったため、大切にはされていなかった。なかには、図案の原画に落書きされているものもあった。試行錯誤を重ね、今年度はおよそ1,000点のアーカイブ化を完了することができた。

The mission of this project was to digitally archive the 20,000 obi designs. In fact, the designs of obi have not been given value previously as historical materials, so they were not taken care of. There were even some that had been covered with graffiti. After a process of trial and error, around 1,000 were archived this year.



宮永愛子@リバプール図書館 Aiko Miyanaga @ Liverpool Library

ディレクター：宮永愛子
参加人数：13名

時間とともに形状が変化するナフタリン（防虫剤）を素材に、国内外で作品を発表する、本学卒業生でもある美術作家・宮永愛子とともに、イギリス・リバプール図書館で展示されるインスタレーション作品の制作を行うプロジェクト。学生たちはモチーフとなる鍵を、シリコン型を用いて3,000本複製した。

Director: Aiko Miyanaga
Participants: 13
A project to produce a work to be exhibited at Liverpool Central Library in England by the artist Aiko Miyanaga, who is also a graduate of this university, using Naphthalene (an insecticide) as a material, which changes shape over time. The students made the keys that are the motif, creating 3,000 using silicone molds.

ディレクターの宮永が集めてきたアンティークの鍵。その鍵を増やすための型取り作業が難関だった。芸大生とは言え、シリコンの型取りを経験したことがあるメンバーは半数ほど。作業に慣れるまでに予定以上のシリコンを使ってしまったが、1ヶ月も経った頃には作業も手慣れたものに。複製された3,000本の京都産の鍵は無事、イギリスのリバプールへと送り届けられた。

The director Miyanaga had been gathering antique keys. The hardest aspect for the students was to create the molds to increase the number of keys. Even though they were art students, there were only around half who had experience making silicone molds. It took more silicone than planned until they got used to the task, but after one month their hands became accustomed. The 3,000 replica keys made in Kyoto were safely sent to Liverpool in England.



激突プロジェクト Clash Project

ディレクター：ヤノベケンジ 明和電機
ゲスト：石橋義正

参加人数：26名
巨大彫刻、ナンセンス楽器の制作から映像表現、パフォーマンスの演出、出演まで、幅広い表現技術に関わった超実践型プロジェクト。明和電機社長・土佐信道がディレクターに就任し、事実上ウルトラファクトリーを乗っ取る形でプロジェクトを展開した。その集大成は「京都国際映画祭」アート部門のイベント「G.O. ファイヤー」で披露された。

Directors: Kenji Yanobe, Maywa Denki
Guest: Yoshimasa Ishibashi
Participants: 26
An ultra-practical project that involved a wide-range of contemporary artistic techniques, from the production of giant sculptures and nonsense instruments to moving image, performance direction and even acting. The director of Maywa Denki, Novmichi Tosa, came on board, practically taking over the Ultra Factory in carrying out the projects. The culmination of this was unveiled at the event of the art section of the "Kyoto International Film Festival", G.O. Fire.

「京都国際映画祭」イベント当日、市役所前にそびえ立つ〈ジャイアント・オタマトーン〉。その表面を覆う膨大な数のアルミは、学生たちが設営前日まで精魂込めて作業した成果だ。設営当日、作品のツノが原因不明の動作不良に陥るといったハプニングが発生するも、ウルトラファクトリーを乗っ取られていたはずのヤノベが機転をきかせ、なんとか設営を完了し、大成功をおさめた。

On the day of the event at the Kyoto International Film Festival, Giant Otamatone towered in front of the Kyoto City Hall. The huge amount of aluminum that covered its surface was the result of the labor that the students put all their souls into up until the day before the set-up. On the day of the set-up, the horns of the work malfunctioned for an unknown reason, not moving at all, yet Yanobe, despite apparently having his factory taken over, sprang into gear and somehow completed the preparations. The event ended up achieving a grand success.



ヤノベプロジェクト2014 Yanobe Project 2014

ディレクター：ヤノベケンジ
参加人数：4名

兵庫県立美術館に恒久設置される《サン・シスター》の制作を行うプロジェクト。これで2体目となる《サン・シスター》は東日本大震災の節目に際し、生み出された。激突プロジェクトから選ばれたメンバー4名が参加し、樹脂作業から溶接、ステンレス加工までさまざまな制作活動を行った。

Director: Kenji Yanobe
Participants: 4
A project to produce *Sun Sister*, to be permanently installed at the Hyogo Prefectural Museum of Art. This second *Sun Sister* was made to mark the date of the Hanshin Himeji Earthquake. Four members who were chosen from the Clash Projects participated, undertaking various tasks such as resin work to molding and stainless steel processing.

日々、樹脂と格闘する学生たち。作品の後頭部に空いた穴を見ていたテクニカルスタッフがある学生に声をかけた。「あの穴の開け方……雨とか降ったらどうするの?」「恒久設置」を念頭に置かないために起きたミスだった。しかし、「考えれば分かること」に至ること、それがプロとしての姿勢なのだ。と学んだ学生たちは更に熱を上げ制作に取り組んだ。

The students struggled with the resin during everyday. One day, a technical staff who saw a hole in the rear of the head said to one of the students: "The way this hole is opened, well, I think you would have realized if you thought about it but...what will happen if it rains?" This mistake arose because they didn't keep in mind that this is a permanent installation, and not just an individual student work. However, having learnt it is the attitude of a pro in knowing that "if you think about it you would realize", the students put even more passion into their work.



追い出され、乗っ取られ、ヤノベケンジ不在のまま走り抜けた2014年のウルトラファクトリー。メインディレクターとしての地位を追われたヤノベが心中を語ったインタビュー。そして激動の1年を記録した写真たちとともに、2014年の軌跡を追う。

聞き手・文：池川瑞貴 (BYEDIT/情報デザイン学科2回生)

ULTRA FACTORY

「10年目を迎えて、ひとつの区切りを迎えたんちゃうかな」

—ヤノベさんにとって、2014年度はどんな年だったのでしょうか。

2014年は僕は追い出されてたからなあ……。僕は、2008年からずっとファクトリー内で作品を制作しながら、ウルトラファクトリーのあらゆることを把握してきたけど、今年は明和電機に乗っ取られていたので、工房には全然寄りつかなかったからなあ。そういう意味では、とても珍しい年でした。

—ウルトラファクトリーに乗っ取られたということで、周囲の反応も変わったりしましたか。

みんながどこまでネタとして見ていたかわからないけど、学内でも結構、本気にしている人がいて、「ヤノベさん、もう辞めさせられたみたいやで」って、こそそ話している警備員さんもいたみたい(笑)。

—見事にハマってますね。乗っ取られていた期間、ヤノベさんは何をされてましたか。

エルサルバドルっていうとても治安の悪い国へトークに行ったり、小豆島で建設していた「美井戸神社」の竣工式に出席したりして、例年になく開放的な年でした。常にウルトラファクトリーがエネルギーに動いている状況をつくらなければいけないというプレッシャーは、僕のなかでも相当なものがあって、自分自身も限界を感じているし、みんなも正直なところ、飽きてきたでしょ(笑)？

—そんなことはありません(笑)。

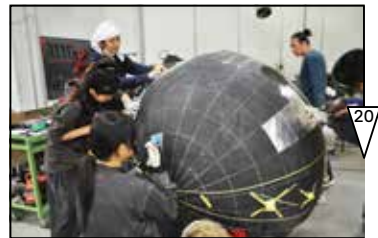
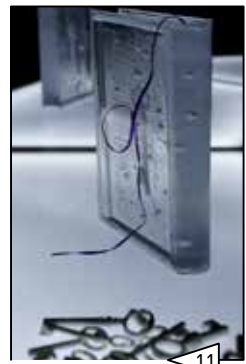
実際のところ、ウルトラファクトリーの工房をすべて担って回すことができるという人はなかなかいないしね。でも、明和電機の土佐くんなら、ウルトラファクトリーを回せる数少ないアーティストだろうという信頼感を持っていたし、それなら、今年は僕も土佐くんに丸投げしてしまおう！と。だから、いつもの重圧もなく、ゆっくり過ごせた1年間になりました。

—土佐さんの乗っ取りを経て、ウルトラファクトリーに何か変化は見られましたか。

ウルトラファクトリーにとって「ヤノベケンジ」が取り替えることができる存在で、僕がいなくても工房は動くこと示してくれたことが本当にうれしかったですね。もともと僕は1人で制作するスタイルで、今のようにチームでつくるといふようなことはしていません。だけど、2004年に開館直後の金沢21世紀美術館で半年間の滞在制作をするという経験をして。学生や町の人たちと関係を紡ぎながら、集団のなかでそれぞれが考えて動くという制作方法を模索しはじめた。その実践からちょうど10年目で、ひとつの区切りを迎えたんちゃうかな。だから、そんな節目にあたるようなタイミングで、この無茶ぶりを引き受けてくれた土佐くんにはとても感謝しています。

—ウルトラファクトリーにとっても、変化と実りのある2014年だったということですね。

「アーホ！」というテレビ番組でウルトラファクトリーの取材もあったしな。「アーホ！」に限らず、メディアがウルトラファクトリーのことを取り上げる機会が増えてきたことも喜ばしい。もう僕の手には負えないレベルでいろんなことが増殖、拡大して、独立した生命体のように動きはじめてるから、10年前から僕が宣言している「隠居プロジェクト」がようやく実現できるんじゃないかな(笑)。寂しい気持ちも少しはあるけど、それ以上にたくさんの希望や可能性が見えた年になったな。



1. 4月23日 | プロジェクト説明会: 200名近い聴衆を迎えた熱気あふれる説明会の最後には、ディレクター陣と学生たちによる集合写真が撮影された。2. 5月7日 | やなぎみわ演劇プロジェクト: 「ヨコハマトリエンナーレ2014」 演出に向けて、学生たちが移動舞台車の内側に配置される巨大な花を塗り上げていく。3. 5月27日 | 淀川テックプロジェクト: 淀川テックがウルトラファクトリーを使って、学生たちと1ヶ月かけて制作した作品は、淀川の2人の顔ハメ。作品は、国立国際美術館「ノスタルジック&ファンタジー 現代美術の想像力とその源泉」展に出品された。4. 5月28日 | 宮永愛子 @ リバプール図書館: リバプール中央図書館を展示される作品のうち、鍵をモチーフにした作品の型取り作業は学生たちに任せられた。5. 5月29日 | Japan Handmade: 西陣織の老舗、船尾の本社で行われた見学会では、西陣織の機材をディレクター・船尾真幸が直々に解説。6. 5月29日 | Japan Handmade: キックオフミーティングでは船尾が所有する帯圖案の好物が紹介され、学生たちも興味津々。7. 6月18日 | BYEDIT: グラフィックデザイナーの三重野龍からロゴタイプ制作のコツを教わり、BYEDITのロゴマークを試作。8. 6月20日 | 激突プロジェクト: パラエティ番組「アーホ！」のオープニング撮影では、テクニカルスタッフも工具を使い、激しく火花を飛ばす演出に参加した。9. 6月25日 | BYEDIT: 大卒近くの「餃子の王将」に、浅草橋天才算数塾主宰・セクシーキラーを招き、餃子を食べながらラジオ番組収録した「王将ラジオ」。多くの視聴者が集まった。10. 7月3日~9月21日 | 宮永愛子 @ リバプール図書館: イギリスのリバプール中央図書館で開催された宮永愛子の個展「Strata: slumbering on the shore」の展示風景。11. 7月3日~9月21日 | 宮永愛子 @ リバプール図書館: 作品に使われたナフタリンは時間と共に変化していく素材。視覚化した「時」の背後に潜む、記憶や時間を表現している。12. 7月5日 | Japan Handmade: 2万点の帯圖案のうち、学生が手がけたデジタルアーカイブの圖案のひとつ。13. 7月18日 | 激突プロジェクト: ニコニコ生放送「開放! ジャルジャルのコント会議」にて、学生たちが企画・制作したナンセンスマシーン(ハトウォーカー)がお披露目された。14. 7月18日 | ULTRA SANDWICH: ニコニコ生放送「開放! ジャルジャルのコント会議」放送中、名和晃平と学生たちが持ってきた被り物をつけて、即興漫才に応じるジャルジャルのふたり。15. 7月30日 | BYEDIT: ラジオアーティストの毛原大樹を迎えたワークショップでは、ファミコンラジオなどを披露。その様子をまとめたフリーペーパーを学生たちが企画・発行した。16. 7月31日 | やなぎみわ演劇プロジェクト: 「ヨコハマトリエンナーレ2014」のプレイベントでは、移動舞台車のステージ上で華やかなホールダンスのパフォーマンスが行われた。17. 7月31日 | やなぎみわ演劇プロジェクト: 「ヨコハマトリエンナーレ2014」開館前日に行われたレセプションに、出演作家とスタッフが一同に集結。18. 8月28日 | 激突プロジェクト: 本プロジェクトのドキュメンタリー映画の第2話「激突の予感」には、吉本興業の芸人・おかげんが出演していた。19. 9月23日 | 激突プロジェクト: 京都MOJOで行われた明和電機のライブ、ステージ上の全員が腕をグルグルさせる振り付けに、客席からは笑い声が上がる場面も。20. 9月25日 | 激突プロジェクト: 「G.O. ファイヤー」本番に向けて、「ジャイアント・オタマトン」を制作。通称「地獄のステンレス貼り」に学生たちが観出た。21. 10月8日 | ZZZ: 「ULTRA AWARD 2014」の会場、ARTIZONEの正面入り口にZZZメンバーが慎重にカッティングシートを貼っていく。22. 10月17日 | パラエティ番組「アーホ！」撮影: 千原ジュニアが司会を務めるこの番組では、ヤノベケンジに加え

て、「ULTRA AWARD 2014」に入賞した学生も取り上げられた。23. 10月18日 | 激突プロジェクト: 「G.O. ファイヤー」の本番直前、プロジェクト参加学生たちは京都市役所内の階段でポーズを決めて、テンションアップ。24. 10月18日 | 激突プロジェクト: 「京都国際映画祭」で発表された京都市役所前でのパフォーマンス「G.O. ファイヤー」。ウルトラファクトリーに乗っ取られていたヤノベケンジもステージに上がり、学生たちとともにパフォーマンスを披露した。25. 10月26日 | ULTRA AWARD 2014: 公開審査会で大賞を受賞した張瀚元が、審査員のやなぎみわから花束で授けられつつも感動を受けた。26. 10月26日 | ULTRA AWARD 2014: 公開審査会終了後、出演作家、審査員、テクニカルコーチが一同に揃い記念撮影。27. 10月29日 | 海外アーティストの工房見学: 「PARASOPHIA: 京都国際現代芸術祭2015」に出展する、アーティストがウルトラファクトリーの工房、オフィスを見学のため来訪。28. 11月2日 | ZZZ: 「JALUX ART + WINE PROGRAM」の一環として、ピエール・フェロー社のボジョレー・ヌーヴォーのラベルをデザインした。29. 11月8日 | Open Storage 2014 - 見せる収蔵庫 -: 会場となったMASK(MEGA ART STORAGE KITAKAGAYA)ではヤノベケンジの作品「ラッキードラゴン」が豪快に火を吹き、観客も大きな歓声を上げた。30. 11月12日 | ZZZ: 大阪西区の公園を調査・データ化した「公園リノベーションプロジェクト」を進め、区の役員の前でプレゼンテーションを行った。31. 11月14日 | 3Dプリンタ説明会: ウルトラファクトリーに新しく導入された3Dプリンタの説明会とデモンストレーションワークショップが開催され、会場である学内のカフェにはプリンタで作られた作品が並んだ。32. 2015年1月某日 | ヤノベプロジェクト2014: 「サン・シスター」の設計ラフ案には細かな計算式やメモが書かれている。33. 2015年1月10日 | ヤノベプロジェクト2014: 兵庫県立美術館での恒久設置に向けて、塗装が終わったばかりの「サン・シスター」の上半身と模型を比較して形をチェック。34. 2015年1月22日 | ミニ (ANGER from the Bottom) 完成: 2015年のヤノベケンジの最新作となったこの作品は、小豆島に建てられたドットアーキテクツ設計の美井戸神社の模型の中に安置される。35. 2015年1月22日 | ヤノベプロジェクト2014: 「サン・シスター」お尻部分の樹脂を、塗装がムラなく塗れるようひたすら磨いていく。36. 2015年1月25日 | ULTRA SANDWICH PROJECT: 自転車ブランドVIVALOとのコラボレーション作品のため、名和晃平のドローリングを自転車のフレームに再現。37. 2015年2月14日 | ホテルアンルーム京都下見見学: 「ULTRA x ANTEROOM exhibition 2015」期間中のみ泊まることのできるコンセプトルームに、ヤノベケンジの作品「トラヤム」が設置された。38. 2015年2月18日 | ZZZ: ファクトリー内のリサーチでウルトラファクトリーらしさを抽出し、デザインされた「ULTRA FONT」の習作。39. 2015年3月8日 | ULTRA x ANTEROOM exhibition 2015: 明和電機が開発した、シャンパンシャワーを正確に発射するライフル(ナポレオン銃)を使ったパフォーマンス後、社長の土佐信道がバジヤマで作品を設置

PLAYBACK 2014

Driven out and taken over, the Ultra Factory ran through 2014 without Kenji Yanobe. Chased out of his role as main director, this interview shows the inner thoughts of Yanobe. With photos that document a turbulent year, we trace the locus of 2014.

Interviewer/Text: Mizuki Ikegawa (BYEDIT/2nd Year, Department of Information Design)

Having reached 10 years, I have reached a milestone haven't I?

— How was 2014 for you?

Well, I was chased out in 2014 so..... Since 2008 I was always making work inside the factory, so I understood everything about Ultra Factory, but this year we were taken over by Maywa Denki, so I hardly came near the studio. This made it an unusual year.

— With Ultra Factory being taken over, was there a change in the reactions around you?

I don't know to what degree everyone saw it as joke, but even inside the school, there seemed to be people that took it seriously. I heard that there were security guards saying quietly "Yanobe was forced to quit." (laughs)

— They totally fell for it. What did you do during the time you were taken over?

I went to do a talk in El Salvador, a very dangerous country, and attended the completion ceremony of Biito Shrine that was built on Shodoshima Island, so it was an unusually open year. I always had pressure even within myself to create a situation in Ultra Factory that was always moving energetically. I felt a limit to this myself, and if you are all honest, you were sick of it too, right? (laughs)

— No, it's not like that (laughs)

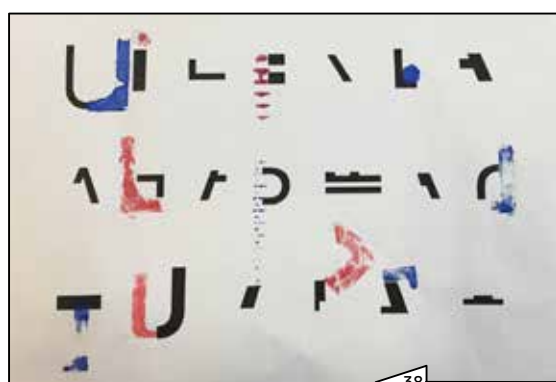
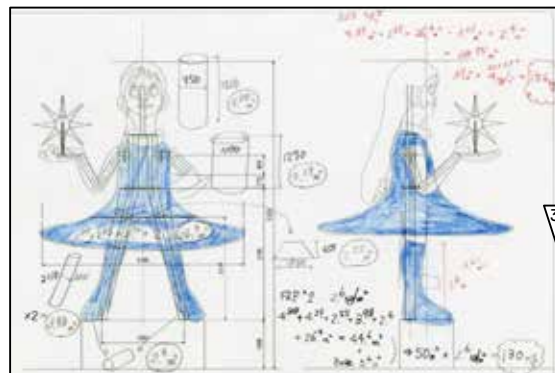
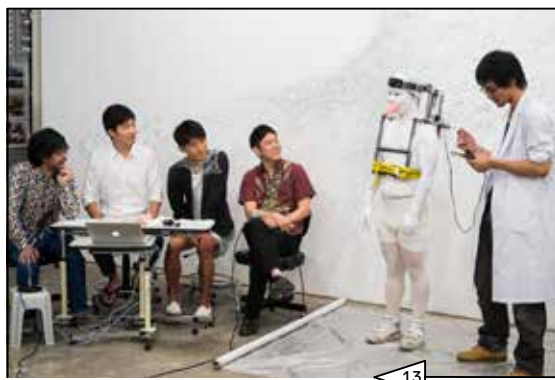
In reality, there aren't many people who could take on board and operate everything in the Ultra Factory studios. However, in the case of Maywa Denki's Tosa, I had faith that he was one of those few artists who could run Ultra Factory, so I thought I could just leave everything up to Tosa this year! So it was a year without the usual pressure, I could spend it at a calm pace.

— After Tosa's take over, did you see any change in Ultra Factory?

I was really pleased that "Kenji Yanobe" was something that could be replaced for Ultra Factory, and that it was proved that the studios could run without me. I originally had a style of working alone, and did not work in a team like I do now. However, I had the experience in 2004 of spending half a year making work in residence at the 21st Century Art Museum in Kanazawa. While weaving connections between students and people in the town, I started exploring production methods where members in a group think and act themselves. This is the tenth year of this kind of practice, so I've reached a certain milestone haven't I? So, with timing that coincides with this milestone, I am very grateful to Tosa for accepting this craziness.

— So for the Ultra Factory as well, 2014 was a year with changes and rewards?

Ultra Factory was also featured on the TV program *AHO!*. It's pleasing that there are more chances for Ultra Factory to feature in the media, not just *AHO!* but also others. With growth and expansion reaching a level that is beyond my hands, Ultra Factory is starting to move like an independent organism, so maybe I can finally do the Retirement Project I have been declaring since 10 years ago (laughs). I do feel a bit of sadness too, but exceeding that it was a year where I got to see a lot of hope and possibility.



1. **23 April** / Project Orientation: A group photo of the directors and students was taken at the end of a passionate orientation where about 200 people attended. 2. **7 May** / Miwa Yanagi Theater Project: Students painted huge flowers located inside the moving stage truck for exhibition at "Yokohama Triennale 2014". 3. **27 May** / Yodogawa Technique Project: Yodogawa Technique used Ultra Factory to create an artwork with the students over 1 month, and then 2 members of Yodogawa Technique put their faces through a comic foreground version of the work. It was exhibited at "Nostalgia and Fantasy" at the National Museum of Art, Osaka. 4. **28 May** / Aiko Miyanaaga @ Liverpool Library: Out of the works showcased at the Liverpool Central Library, the task of creating molds for the one using the motif of keys was given to the students. 5. **29 May** / Japan Handmade: At a company tour of Hosoo, a well-established Nishijin silk fabrics manufacturer, Director Masataka Hosoo gave an explanation of the equipment himself. 6. **29 May** / Japan Handmade: Students were immensely curious about the actual sketches owned by Hosoo, a number of which were shown at the kick-off meeting. 7. **18 June** / BYEDIT: Trial production of a logo for BYEDIT, after receiving the graphic designer Ryu Mieno's lecture with tips for logo type production. 8. **20 June** / Clash Project: Joining the opening shoot for the variety show AHO! with our technical staff letting off strong sparks with their tools. 9. **25 June** / BYEDIT: We invited Sexy Killer, who hosts Asakusabashi Tensai Sansu Juku and recorded a radio program, "Osho Radio", while eating Gyoza dumplings at "Gyoza no Osho" near the university. Many spectators gathered around. 10. **3 July - 21 September** / Aiko Miyanaaga @ Liverpool Library: Aiko Miyanaaga's solo exhibition, "Strata: slumbering on the shore" was held at Liverpool Central Library. 11. **3 July - 21 September** / Aiko Miyanaaga @ Liverpool Library: The naphthalene that was used in her artwork is a material that changes as time passes. This expresses memories and time hidden behind visible "moments". 12. **5 July** / Japan Handmade: Out of the 20,000 original sketches, one of the sketches digitally archived by the students. 13. **18 July** / Clash Project: The nonsense machine "Pigeon Walker", which was planned and created by the students, was introduced on Kaiho! Jal Jal no Konto Kaigi through Niko Niko live streaming. 14. **18 July** / ULTRA SANDWICH: Jal Jal doing an improvisational comedy act putting on the headgear brought by Kohji Nawa and the students in Kaiho! Jal Jal no Konto Kaigi on Niko Niko live streaming. 15. **30 July** / BYEDIT: The workshop with the radio artist Hiroki Kehara featured a family computer radio and others. Students organized and published a free paper that compiled the details of the workshop. 16. **31 July** / Miwa Yanagi Theater Project: A glamorous pole dancing performance was carried out on the stage of the moving truck as the pre-event of "Yokohama Triennale 2014". 17. **31 July** / Miwa Yanagi Theater Project: The artists and staff getting together at the press conference held before the opening of "Yokohama Triennale 2014". 18. **28 August** / Clash Project: In the 2nd episode of the documentary film for this project, "Gekitotsu no Yokan (Premonition of the Clash)", Yoshimoto Kogyo's comedian Kenta Oka starred. 19. **23 September** / Clash Project: The audience cracked up when everybody on the stage danced and swirled their arms during this live performance by Maywa Denki, held at Kyoto MOJO. 20. **25 September** / Clash Project: Production of *Giant Otamatone* for the performance of *G.O. Fire*. Students tackled the so-called "stainless assembly

from hell" together. 21. **8 October** / ZZZ: The members of ZZZ carefully sticking cutting sheets to the front entrance of ARTZONE, the venue of "ULTRA AWARD 2014". 22. **17 October** / Shooting of AHO!, a variety show: In addition to Kenji Yanobe, the students who won prizes at "ULTRA AWARD 2014" were introduced on this show, hosted by Chihara Junior. 23. **18 October** / Clash Project: The performance of *G.O. Fire* in front of Kyoto City Hall was shown at "Kyoto International Film Festival". Kenji Yanobe, whose factory was taken over, also went up to the stage and gave a performance with the students. 24. **18 October** / Clash Project: Right before *G.O. Fire* performance, the participating students strike a pose on stairs inside Kyoto City Hall, raising the tension. 25. **26 October** / ULTRA AWARD 2014: Zhang Hanyuan, the grand prize winner after the public critique, received encouragement despite being beaten by Miwa Yanagi with a bouquet of flowers. 26. **26 October** / After the public critique, the participating artists, the examiners and technical coaches line up for a photograph. 27. **29 October** / Foreign artists tour the studios: Artists presenting work at "PARASOPHIA: Kyoto International Festival of Contemporary Culture 2015" come for a tour of the Ultra Factory studios and office. 28. **2 November** / ZZZ: Designed the label for the Beaujolais Nouveau by the company Pierre Ferraud and Sons, as part of the JALUX ART + WINE PROGRAM. 29. **November 8**, Open Storage 2014 - Storehouse to Show At the venue MASK (Mega Art Storage Kitakagaya), fire burst forth from the work *Lucky Dragon* by Kenji Yanobe and the audience responded with great applause. 30. **12 November** / ZZZ: Developed the Park Renovation Project that surveyed and compiled data about the parks of Nishi-ku in Osaka, and then held a presentation in front of officers of the ward. 31. **14 November** / 3D Printer Presentation: A presentation and demonstration workshop was held for the 3D printer that has been newly acquired by Ultra Factory, with works made with the printer displayed at the school's cafe, the venue for the event. 32. **A day in January 2015** / Yanobe Project 2014: Detailed calculations and memos are drawn over the rough design sketch for *Sun Sister*. 33. **10 January 2015** / Yanobe Project 2014: After just being painted, the upper body and model of *Sun Sister* are compared, working towards the permanent installation at Hyogo Prefectural Museum of Art. 34. **22 January 2015** / *Mini ANGER from the Bottom* completed: This latest work in 2015 by Kenji Yanobe was laid to rest inside a model of Biito Shrine, designed by Dot Architects and built on Shodoshima Island. 35. **22 January** / Yanobe Project 2014: The resin on the bottom part of *Sun Sister* is polished, so that paint can be applied without any unevenness. 36. **25 January 2015** / ULTRA SANDWICH: For a collaboration piece with the bicycle brand VIVALO, a drawing by Kohji Nawa is recreated on the frame of a bicycle. 37. **14 February 2015** / Hotel Anteroom Kyoto Preliminary Tour: Kenji Yanobe's work *Torayan* was installed in the concept room that can only be stayed in during the duration of the "ULTRA x ANTEROOM exhibition 2015". 38. **18 February 2015** / ZZZ: A study of the ULTRA FONT designed after research within the factory to extract the character of Ultra Factory. 39. **8 March 2015** / ULTRA x ANTEROOM exhibition 2015: After a performance using the *Napoleon Gun* invented by Maywa Denki, which is a rifle that accurately shoots a champagne shower, Novmichi Tosa installed the work while wearing pajamas.

國府理さんを偲ぶ

REMEMBERING OSAMU KOKUFU



2014年4月29日、アーティストの國府理さんが亡くなりました。享年44歳。「國府理展 相対温室」が控える国際芸術センター青森での、作品メンテナンス中の事故だった。2008年から2011年まで、國府さんはウルトラファクトリーでテクニカルスタッフとして勤務していた。ウルトラファクトリーディレクターで、國府さんと縁の深いヤノベケンジが一文を寄せた。

On April 29, 2014, the artist Osamu Kokufu passed away at the age of 44. It was an accident that occurred while doing maintenance for a work at his exhibition, Osamu Kokufu: Floating Conservatory at the Aomori Contemporary Art Center. From 2008 until 2011, Kokufu was employed at the Ultra Factory as technical staff. The following text is by Kenji Yanobe, the Ultra Factory director and someone who had a deep connection with Kokufu.

國府くんは大学時代の4年後輩で、数少ない昔なじみの間柄の一人でした。ウルトラファクトリーを立ち上げる際にも、施設の設計から機械設備の選択まで準備段階から関わってもらい、ファクトリーの工房機能には國府くんの魂が大いに宿っていると言えます。ファクトリー創設後も嘱託の職員として勤め続けてくれた國府くんに教わった学生も多いでしょう。作家としても精力的に活動し、作品に対する純粋で真摯な姿勢に同じ作り手としても多くの刺激を受けました。機械構造を得意とするその職人的技術には実際、私の作品も助けられ、2005年以降に生まれた私の作品はほぼすべて、彼のテクニカル面での協力によって支えられています。一緒に過ごす時間も長かったのですが、お互いの作品について率直に批評しあうこともありました。作品のことは他の誰よりも彼に相談をしたし、彼もまた私にいろんな悩みを打ち明けてくれました。勝手に弟のようにも思っていました。そんな彼が突然、この世からいなくなってしまう。実は今でも、その状況を自分のなかで受け入れることができていません。ふと気づくたびに大きな喪失感を覚えます。きっとそんな思いの学生も友人もたくさんいると思います。それでも我々は前に進まねばならない。そんな思いを共有して次の一步を踏み出すために、1周忌を迎える4月末に彼が一番長く働いていた場所であるウルトラファクトリーで、偲ぶ会を開くことができればと考えています。

ヤノベケンジ

Kokufu was 4 years my junior during university, and one of the few relations I had that went back many years. When we created the Ultra Factory, he contributed to the planning of the facility through to the selection of machinery from the preparatory stages, so it could be said that the spirit of Kokufu dwells in the features of the Ultra Factory studio. As he continued to work part-time at the Ultra Factory following its completion, there must be many students who learnt from him as well. He was also vigorously active as an artist, and his pure and sincere approach gave me much inspiration as a fellow creator. My own work was actually aided many times by his craftsman-like technique that came from his aptitude for mechanical construction, and in fact almost all of my work since 2005 has been

supported by his technical assistance. We spent a lot of time together, so there were times when we critiqued each other's work honestly. I discussed work with him more than anybody else, and he confessed many of his own anxieties to me. I took the liberty to see him as a younger brother. Suddenly, this man has disappeared from our world. To be honest, I still haven't been able to come to terms with this reality. Whenever I think of it, I feel a great sense of loss. I am sure there are many other students or friends who feel the same. Yet, we must keep moving forward. To share this feeling and to take the next step, I am thinking of holding an event of remembrance at the Ultra Factory, the place where he worked the longest, to mark one year after his passing at the end of April. YANOBE KENJI

ABOUT ULTRA FACTORY

ウルトラファクトリー ULTRA FACTORY

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。様々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あわせ持ち、社会的自覚を持って行動できる人材の育成を目指す。その活動の中心となるのは、第一線で活躍するアーティストやデザイナーを迎えてのプロジェクト型実践授業 [ULTRA PROJECT]。また、[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。



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 Facilities Overview

名前 | 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 びん間館 B2 (木工室)
構成 | ウルトラ工房 (667㎡) は金属加工・樹脂成形の設備機械を備え、木工室 (260㎡) は木材加工の設備機械を備える
開館時間 | 10:00-20:00 (火金)、10:00-18:00 (土)
休館日 | 日曜日・月曜日・祝日

Name | ULTRA FACTORY
Location | Kyoto University of Art and Design/Shisei-Kan Building B1 and Ningen-Kan B2 (woodwork room)
Dimensions | The Ultra studio (667㎡) has metal processing/resin moulding equipment, while the woodwork room (260㎡) is equipped for wood processing.
Operating Hours | 10:00-20:00(Tuesday-Friday), 10:00-18:00(Saturday)
Closed | Sunday, Monday, Public Holidays