

THE ULTRA

A magazine all about ULTRA FACTORY

2024
Vol. 16

BUYBYPRODUCTS
Circulation Studio

AKANE SAIJO
GRAND FRONT OSAKA Project

京都芸術大学のULTRA FACTORYでは、様々なクリエイターをディレクターに迎えて学生とともに制作・実験を進めるULTRA PROJECTを展開している。23年度は11のプロジェクトが実施されたが、なかでも、廃材に新たな価値を見出す「BUYBYPRODUCTプロジェクト」、初の巨大彫刻に挑んだ西條茜による「西條茜・グランフロント大阪プロジェクト」にフォーカス。まったく異なるメディア、スタイルで進められたプロジェクトながら、いずれも“循環”というキーワードで通じるところがあった。年々、変化する「ULTRA PROJECT」を通して、ULTRA FACTORYの今を紹介する。

At Kyoto University of the Arts' ULTRA FACTORY, a variety of creators are invited as directors to work with students on production and experimentation. In the 2023 school year, 11 projects were carried out, with a focus on two particularly notable ones: the BUYBYPRODUCT Project, which finds new value in waste materials, and the Saijo Akane - Grand Front Osaka Project, where Akane Saijo took on the challenge of creating her first large-scale sculpture. Despite these projects being approached through completely different media and styles, they both share the common keyword of “circulation.” Through the ever-evolving ULTRA PROJECT, we introduce the present state of ULTRA FACTORY.

BUYBY
PRODUCTS水迫涼汰
Ryota Mizusako山田毅
Tsuyoshi Yamada中村紀章
Noriaki Nakamura松本尚子
Naoko Matsumoto矢津吉隆
Yoshitaka Yazu

アーティストの矢津吉隆と山田毅、建築家の松本尚子と中村紀章、デザイナーの水迫涼汰がディレクターとなり、ウルトラファクトリー内に「BUYBYPRODUCTS Circulation Studio」という拠点をつくって活動。大学内で不要になったモノや廃材などを「副産物」と呼び、それらを回収し必要な人の手に届ける資材循環の仕組みを作る。

With artists Yoshitaka Yazu and Tsuyoshi Yamada, architects Naoko Matsumoto and Noriaki Nakamura, and designer Ryota Mizusako serving as directors, they established the **BUYBYPRODUCTS Circulation Studio** within ULTRA FACTORY as a base for their activities. They refer to unused items and waste materials found on university campuses as “by-products,” and create a system to collect these items and deliver them to those in need, contributing to material circulation.

矢津吉隆 | Yoshitaka Yazu

京都を拠点に美術家として活動するが、2013年からアートスペースkumagusukuのプロジェクトを開始。プロジェクト「副産物産店」の他にも、社会人向けのアート塾「BASE ART CAMP」のディレクターなど、活動は多岐にわたる。

Based in Kyoto, Yoshitaka Yazu is an artist who, in addition to his work as an artist, began the art space project kumagusuku in 2013. He is involved in various activities, including the By-Product Store project and serving as the director of BASE ART CAMP, an art school for working adults.

山田毅 | Tsuyoshi Yamada

2015年より京都市東山区にて「只本屋」を立ち上げ、島根県浜田市や宮崎県三股町などで活動を広げる。2017年に矢津吉隆とともに副産物産店のプロジェクトを開始。京都市の市営団地に美術室を開設するなど、現在、作品制作のかわた様々な場作りに関わる。

Tsuyoshi Yamada established Todohonyo in Higashiyama, Kyoto in 2015 and expanded his activities to locations such as Hamada City in Shimane Prefecture and Minata Town in Miyazaki Prefecture. In 2017, he started the By-Product Store project with Yoshitaka Yazu. In addition to creating art, he is currently involved in various community-building projects, including opening an art studio at a municipal apartment complex in Kyoto.

松本尚子 | Naoko Matsumoto

2003年木村吉成と木村松本建築設計事務所を設立。地域のコンテクストをサンプリングし、設計に取り入れることを心掛けている。場所に因るヒトムー骨格を見つめながら、各地で小さなプロダクトから大きな建物までを手がける。In 2003, Naoko Matsumoto co-founded Kimura Matsumoto Architecture Design Office with Yoshinari Kimura. Her work involves researching the environment and history of communities, discovering suitable forms and systems—what she calls the “framework”—that enable people to continue using a space for a long time. She works on projects ranging from small products to large buildings at various locations.

中村紀章 | Noriaki Nakamura

中村重隆と中村×建築設計事務所を設立。地域のコンテクストをサンプリングし、設計に取り入れることを心掛けている。場所に因るヒトムー骨格を増やし、そのネットワークを繋ぎ直すような設計を目指して活動。Noriaki Nakamura established Nakamura x Architecture Design Office with Shigehiko Nakamura. He focuses on sampling and incorporating the context of local communities into his designs. His aim is to increase the people and objects connected to a place, creating designs that reconnect and expand the local network.

水迫涼汰 | Ryota Mizusako

京都を中心にブランディング・グラフィックデザイン・イラストレーションの分野で活動中。北山林業を背景とした設計プロジェクト「SIBO」地域物産の物販プロジェクト「緑波」など数多くの自主プロジェクトも主宰する。Ryota Mizusako is active in branding, graphic design, and illustration, primarily in Kyoto. He is also the director of numerous self-initiated projects, including the design project SIBO, which is based on Kyoto's forestry industry, and Kujira-Nomi, a regional product sales project.

Interview



ディレクターである矢津吉隆さん、山田毅さんの二人は、アーティストのアトリエから出る廃材を活用するプロジェクト・副産物産店としても活動しています。そんな二人へのインタビュー取材、山田さんはZoomからの参加、矢津さんは会議が長引いてすこし遅刻しているようで……。

Directors Yoshitaka Yazu and Tsuyoshi Yamada are also active in a project called By-Product Store, which utilizes waste materials from artists' studios. In this interview with the two of them, Mr. Yamada joined via Zoom, while Mr. Yazu appeared to be running a little late due to a meeting that was dragging on……

——今年度の活動は5人のディレクターごとにゼミのような形式で進められていると伺いました。その経緯や理由を教えてください。

山田 5人のディレクターそれぞれが持っている案件を中心に進めていくなかで、集まってくる学生のカラーもさまざまで、推しの先生がいるじゃないですか、みなさん。空間や建築、そういったものに興味がある人たちは建築家の松本さん、中村さんで、アーティストとか作品制作、展覧会に興味がある人は副産物産店(矢津&山田)だし、デザインや広報物をつくることに興味がある学生は、デザイナーの水迫さんのところに集まる。5人のそれぞれの活動に重なり合うところもあるけど、学生が個々に興味があることを中心に据えるなかで、なんとなく「ゼミ」って呼んでいる個別の活動へと分かれていったような気がします。5人で集まる機会もそこまでなくて、LINEで適宜連絡をとりあっている感じですけど、結局それぞれの本業と性格の違いもあるから、どうですかって言いながら少しずつ意思決定を進めてる感じかな。僕ははどうだろう、賑やかですね(笑)。

ただ、2024年度はちょっとやり方を変えようかって話も出てます。もうちょっとプロジェクト全体を貫くような、全員で動ける部分を増やしてもいいんじゃないかなって。そうやって毎年、プロジェクトを動かしながら調整している状況です。

——たとえば山田さんのゼミでは具体的にどうことをやっていますか。

山田 BUYBYPRODUCTSプロジェクトでは、22年から「みどりの箱」という仕組みをつくって、学内のゴミや廃材を資源と捉え直して循環させようとしているのですが、その中で、僕のゼミはどちらかというと大学の外にも出ようとしていて。他の芸術大学ではどういったゴミ置き場でその活用とか循環のやり方をどう考えているのか、その現場を知ってもらうために学生を連れて行きました。僕と矢津さんが副産物産店としてやっている活動もあるので、夏に大阪であった展覧会や、冬は京都の高島屋のウィンドウディスプレイを担当したので、その現場で具体的にお手伝いなどもしてもらいましたね。



——ちなみに「みどりの箱」はどうして緑に決まったのですか？

山田 やっぱり大学のなかでの認知を強めたいという話があって、緑というテーマカラーだけじゃなくて、緑のなかにロゴを配したりだとか、部屋を緑色に塗ってだとか、デザインのアイデアがいくつか出てきて決めていった気がする。けど、強い意志があって決定したというよりは、「みどりの箱」って言葉の響きもいいじゃんみたいなノリも強かったかな。

——「みどりの箱」に集まるものは、学科ごとに違ってたりしましたか？

山田 やっぱり学科によって使う資材が違うので、当然それによって出てくる廃材も変わります。ただ、学生のみなさんは気づいてと思うんですけど、今年からこの大学のゴミ捨て場が整備されて、曜日指定で門が閉まるようになって、これまでのゴミ捨て場での多様なアクティビティが今年から結構なくなっちゃったなっていうのも感じていて……。 「みどりの箱」はいらなくなったり余ったりしたモノを持ってきてもらって、それを必要とする他の人がまた持ち出してもいいという仕組みですけど、その専攻でいらなくなったモノって、やっぱりその専攻の中ではあまり回っていかないですよ。その専攻にいる子たちにはあまり価値を感じられないから。けど、これを他の専攻に持っていくだけで、こんな廃材=素材あったんだ、って新しい出会いが生まれる。そういった状況を積極的ににつくっていくためにも、8か所のみどりの箱から集めたもので「みどりの市」という市を開くことにしました。…あ、たぶん矢津さんが来たんじゃない？

その専攻でいらなくなったモノって、やっぱりその専攻の中ではあまり回っていかないんですよ。けど、これを他の専攻に持っていくだけで、こんな廃材=素材あったんだ、って新しい出会いが生まれる。 —— 山田

The items that are no longer needed in a particular department often don't circulate well within that department. However, if we take these items to other departments, new connections are made, and people realize, “Wow, there are all these discarded materials that could be used!” —— Yamada

—— I heard that this year's activities were structured around seminars led by the five directors. Could you tell us about how this format came about and why it was chosen?

Yamada Each of the five directors have their own projects they're working on, and as students gather around these, you see that they all have different interests. I think everyone has a favorite teacher. Those interested in space or architecture tend to gather around architects Ms. Matsumoto and Mr. Nakamura. Those interested in artists, artwork production, and exhibitions will be drawn to the By-Product Store. Students interested in design and creating promotional materials often gravitate toward designer Mizusako. While there are areas where our activities overlap, the students seem to naturally break into groups based on their individual interests, so it ended up being something like a “seminar” format for each director's activity. There aren't that many opportunities for all five of us to meet, but we keep in touch through LINE, making decisions gradually as we go. Since each of us has different core occupations and personalities, we discuss things and move forward little by little. As for me, I guess I'm the one who brings some liveliness to the group (laughs).

However, we're thinking of changing things up a bit for the 2024 academic year. We might try to make the project more unified, with more areas where all of us can work together. We're in a process of adjusting and evolving the project every year.

—— For example, what is specifically happening in your seminar, Mr. Yamada?

Yamada In the BUYBYPRODUCTS project, we've been working since 2022 to create a system called the “Green Box,” aiming to treat campus waste and discarded materials as resources and circulate them. In my seminar, we've been focusing on taking the project beyond the university. We've been looking into how other art universities handle waste disposal and recycling, and we took students to visit these places to understand their approaches. Since Mr. Yazu and I are also involved in activities through By-Product Store, we had students help out with specific projects, like an exhibition in Osaka during the summer and a winter window display at Takashimaya in Kyoto. The students got hands-on experience with those events.

—— By the way, why was *Midori no Hako* (Green Box) chosen to be green?

Yamada There was a desire to strengthen recognition within the university, so it wasn't just about choosing green as a theme color. We also had ideas like placing logos within the green, painting the room entirely in green, and so on. There were several design ideas, and I think it came together through a process of discussion. But, honestly, it wasn't a decision made with a strong intention; we also liked the sound of the words *Midori no Hako* (Green Box), so it felt like a bit of a spontaneous choice.

—— Did the things collected in the *Midori no Hako* differ by department?

Yamada Since different departments use different materials, the waste that comes from them naturally varies. However, as students probably noticed, this year, the university's waste disposal area was organized, and now they have set days when the gates close, which has resulted in the loss of many of the diverse activities that used to happen in the previous disposal areas. *Midori no Hako* is a system where people can bring unwanted or leftover items, and others who need them can take them. But the items that are no longer needed in a particular department often don't circulate well within that department. The students in that department don't really see the value in them. However, if we take these items to other departments, new connections are made, and people realize, “Wow, there are all these discarded materials that could be used!” To foster this kind of exchange, we decided to create a market called *Midori-ichi* (Green Market) from the collected items at the eight *Midori no Hako* locations...Ah, I think Mr. Yazu has just arrived?



矢津 山田さん。ごめん、遅くなったー。

山田 矢津さん、そういうところあるかなー(笑)。

矢津 山田さんがいれば大丈夫でしょ。

山田 うん。大丈夫大丈夫(笑)。

——矢津さん、ありがとうございます。山田さんにみどりの箱やみどり市のことを聞いていました。矢津さんにもお聞きしたいんですけど、みどりの箱で集まったもので印象に残っているものはありますか。

矢津 副産物産店としていろいろ見てきたので、作品みたいなモノとか習作とかが出てくるのはほぼ想像の範囲内でしたけど、セットで買っていくつか残ったモノとか、買ったけど使わなかったみたいな未使用品がわりと出てきたのは新しい発見でした。

山田 僕はなんでも魅力的に見えてしまうから印象的なのを挙げるのも難しいんだけど、実験作みたいな意味のわからないモノ、言葉で説明しづらいモノが出てくるとやっぱりうれしくて。

矢津 そうそう。けど、そういう僕らにとつての魅力的なモノって、誰かが再活用するのには向いてなくて。副産物産店だったらそれを展示に活用するとかって出口があるけど、「みどりの箱」「みどり市」という流れの中では、学生が新たな素材として再活用してくれることを第一に考えてるので、それだと、ちょっと難しい。

山田 ヤノベ(ケンジ)さんからネコ作品の足型をもらったけど、まだ再活用できてない。

モノってどこまでも増え続けるから、すべてを保有することはできなくて、どこかでのへの思いに区切りをつける必要もあるだろうなって最近はずっと思ってます。ものを集める一方で、ものとの上手な別れかたみたいなことも考えていかなきゃなって。——山田

Objects just keep accumulating, so it's not possible to hold onto everything. At some point, we have to come to terms with letting go of things. This is something I've been thinking about. While collecting things, we also need to think about how to properly part ways with them. ——Yamada

——これからみどりの箱ってどういう方向に向かっていくんでしょうか。

矢津 BUYBYPRODUCTSプロジェクトとしては、廃材の循環の仕組みを構築するだけでなく、集まってきたモノから商品開発をやっていききたいというのが最初に考えていたことで。みどりの箱による循環の仕組みと、プロダクトを作っていくこと、その両輪でしっかり回していきたいんです。あとは、みどりの箱で集まってきたものをアーカイブ的に残したりできれば、みどり市とはまた違った出口になるのかなとも思います。制作の中で出てくる作品以外の形、それも価値があるはずなので。

山田 モノってどこまでも増え続けるから、すべてを保有することはできなくて、どこかでモノへの思いに区切りをつける必要もあるだろうなって最近はずっと思ってます。先日、節分の吉田神社でのだんど焼き(火祭祭)で、古いお札や縁起物を燃やす様子を見ていても思ったけど、モノを集める一方で、モノとの上手な別れかたみたいなことも考えていかなきゃなって。僕はもうすぐ家を引っ越すんですけど、そこでどう自分のモノとお別れできるかってことを考えていて、これは今後、BUYBYPRODUCTSでも考えていけたらなと思っています。

Yazu (Arriving) Mr. Yamada, sorry I'm late.

Yamada Mr. Yazu, you have a tendency to do this! (laughs)

Yazu If Mr. Yamada's here, everything will be fine.

Yamada Yeah, it's fine. (laughs)

——Thank you, Mr. Yazu. I was just asking Mr. Yamada about *Midori no Hako* and *Midori-ichi*. Mr. Yazu, is there anything that left a particular impression on you from the items collected in *Midori no Hako*?

Yazu Since I've seen so many items through By-Product Store, I expected things like almost finished artworks or sketches to come through, but it was a surprise to find things like sets of items where some parts were left unused or items that were bought but never used. Those were new discoveries.

Yamada We tend to find everything attractive, so it's hard to pick something especially memorable. But when experimental or mysterious items—things that are hard to explain in words—come in, that always make us happy.

Yazu Exactly. But those kinds of items that we find so appealing are not necessarily suited for reuse by others. In By-Product Store, we could repurpose them for exhibitions or other uses, but with *Midori no Hako* and *Midori-ichi*, the focus is more on students reusing them as materials, so it's a bit trickier.

Yamada For example, we got paw moulds from Kenji Yanobe's cat sculpture, but we haven't yet figured out how to reuse them.

——Where do you see *Midori no Hako* going in the future?

Yazu With the BUYBYPRODUCTS project, our original idea wasn't just to establish a system for circulating waste materials, but also to develop products from the items we collect. We want to run the project with both of these goals in mind: creating a system for circulation through *Midori no Hako* and also developing products. Additionally, if we could archive the items collected in *Midori no Hako*, that would offer a different kind of output from *Midori-ichi*. The works that come out of the production process are valuable in their own right, even if they're not finished pieces.

Yamada Objects just keep accumulating, and it's impossible to hold onto everything. At some point, we need to decide how to let go of them. Recently, I was watching a ritual called *Dondo-yaki* (fire festival) at Yoshida Shrine for Setsubun, where old talismans and ceremonial items are burned. Seeing that made me realize that, while we gather objects, we also need to think about how to properly part with them. I'm moving house soon, and I'm reflecting on how to say goodbye to my own things. I hope this is something we can think about in BUYBYPRODUCTS as well.



——5人のディレクターにもアートの要素とデザインの要素、それぞれありますね。

矢津 そうですね。みどりの箱でもそうでしたけど、最終的にデザインの力でまとめてアウトプットしていることは結構あると思います。みどりの箱にしてもみどり市にしても、最初からアウトプットが定まっているわけでもないけど、それでも形になっていくプロセスをちゃんと学生にも見てほしいなって。順序立てて、計画をつくって、それどおりに進めていきましたよっていうのが普通のプロジェクトやとは思いうけど、それだけじゃないやり方もあって、それをどういう風にまとめていくか、着地させるかっていうのは、かなり大事なことだと思うんで。特に廃材のような、そもそも不確定要素の多いものを扱うプロジェクトこそ、そういったやり方が合っている。あまり先に決めてかかると逆にうまくいかないことがやっぱり多いかな。

——ミーティングでもない普段の会話の中で出てくるアイデアも、すごく大事にしてる印象です。そういった遊びの中から生まれたアイデアからいいものを取っていくバランス感覚みたいなのがお二人にはありますよね。

矢津 そこが楽しいんですよ。すごく楽しい。

——山田さんもそうですか？

山田 いろんな形でプロジェクトを行ってきたからわかることですけど、大学の外でやるプロジェクトの方が進みが早いです。それは大学という機関が持っている性質なのかもしれないけど、大学の中に「みどりの箱」のような新しい仕組みをひとつ作ろうとするだけでも、1年で完了できないっていうのが学生を悩ませてしまっているのかなとも思う。でも、教育機関って実験ができる場所でもあるなと僕は捉えて

るんですね。だから、結果が伴わなくてもいいわけではないけれども、少しずつ前に進むということがすごく重要だなと考えています。特にウルトラプロジェクトって、そういうことを試せる場所でもあるはずなので、失敗しても違うやり方でまたやればいいんじゃないかな。学生たちがそれに気づくのはもしかしたら10年先かもしれないけれど、失敗してモヤモヤしたり、全然進まなくて焦ったりしたことが積み重なっていく先に、何かみんなの中に落とし込める学びがあればいいんじゃないかって。実際、僕自身も不安っちゃ不安というか、ふわふわしてるなとは思ってるけど、日常的に学生と話しながらあだこうだやるっていう先に、何か新しいものが生まれるのではないかなみたいなことを思ってます。

矢津 副産物産店でやる納期の決まった案件を学生が手伝ってくれるときに、ものすごいスピードで僕と山田さんが動いて完成させていくこともあって。「あんなに全然進まへんプロジェクトやってんのに、こっちはこんなや」って学生が驚く、みたいな。僕らが即興的に現場でどんどん作品を組み上げて、前日まで何もなかった会場に急激に作品が立ち上がるっていうのも結構ある。それもバランス感覚なのかもしれないけども。そういった緩急みたいなものってあるだろうし、その両方を体験してほしいなっていう気持ちはありますね。

取材・文：木村雄大、瀬永莉子(BYEDIT) 取材日：2024年2月29日

不確定な要素がたくさんあるけど、最終的にアウトプットではそれがまとまっていく。これってアート作品をつくる感覚にも似ていて、試行錯誤を重ねるうちに自分が想像していたモノを超えていくんです。——矢津

There are many uncertain elements, but in the end, they come together in the final output. This feeling is similar to creating an artwork—through trial and error, the end result surpasses what you initially imagined. ——Yazu

Circulation Studio

——This is slight off-topic but the way BUYBYPRODUCTS progresses seems to have a lot of uncertainty, and decisions often come up suddenly. How do you approach moving the project forward flexibly with all these unpredictable elements?

Yazu It's true that there are a lot of uncertainties, and I think the people involved do feel uneasy. They wonder, "How is this going to progress?" "The directors are meeting but don't really summarize new ideas together... Are they okay?" (laughs) Even though there are so many uncertain elements, in the end, the output does come together. This process is similar to creating an art piece. Artists usually experience that through trial and error, what they end up creating surpasses their initial vision and becomes something entirely new. There's a similar process here, but what makes this project unique is that design elements are also running alongside the art-making process.

——Each of the five directors brings both artistic and design elements to the table, right?

Yazu Yes. Even with *Midori no Hako*, I think a lot of what ends up being created is organized and output through the power of design. Neither *Midori no Hako* nor *Midori-ichi* started with a clear idea of the final output, but it still takes shape over time. I really want the students to see that process. Usually, in a regular project, you create a plan, follow it step-by-step, and execute it. But there's another way to do things, and figuring out how to tie everything together is very important. Especially in a project like this, which deals with discarded materials—things that are inherently uncertain—it's important to work this way. If you try to decide everything upfront, it often doesn't work out.

——It seems like you really value the ideas that emerge in casual conversations, not just in meetings. You two seem to have a good balance of taking the best ideas from these spontaneous moments.

Yazu That's the fun part. It's really fun.

——Do you feel the same way, Yamada?

Yamada From all the different projects I've worked on, I can tell that projects outside the university tend to move faster. That might be because of the nature of the university as an institution, but even just trying to set up something like *Midori no Hako* within the university—it's not something that can be finished in a year, and I think that frustrates the students. But I see the university as a place for experimentation. So, while results aren't everything, I think it's really important to move forward little by little. Especially with a project like *Ultra Project*, it's a place where we can try things out, and even if we fail, we can just try again in a different way. The students might not realize it for another 10 years, but I hope that the struggles and the times when things don't move forward, or when they feel frustrated, will eventually lead to something they can learn from. Honestly, I do feel anxious and a little unsure, but by talking with the students day-to-day and figuring things out together, I believe something new will emerge.

Yazu When students help out with the projects that have fixed deadlines, like the By-Product Store exhibitions, Yamada and I sometimes work at an incredibly fast pace to complete things. Students are often surprised at how quickly everything comes together. We're often improvising, building the exhibition pieces right on-site, and setting everything up in the days before the opening. That's also a kind of balance, and I really want the students to experience both the spontaneous, fast-paced side of things as well as the slower, more thoughtful process.

Interview by Kimura Yuta, Senaga Riko (BYEDIT)
Interview date: February 29, 2024





矢津吉隆 Yoshitaka Yazu

① The moment when the by-products collected were provided to many people through the “Midori Market.” Environmental staff from Kyoto City visited, and new forms of communication around these by-products emerged. ② Normally, I work with clear goals and divide tasks among specialists with the necessary skills. However, in this project, I think it's possible to start with something more experimental and creative. ③ I focus on thinking through things while physically engaging in the work, rather than just coming up with ideas theoretically. ④ I was a student who loved trying new things, even outside my major. I was enrolled in the sculpture department, but I also made films, drew manga, and went on a hitchhiking journey drawing portraits. ⑤ I'm very interested in my 5-and-a-half-year-old son's passion for shogi (Japanese chess).



松本尚子 Naoko Matsumoto

① One memorable moment was when a broken umbrella was placed in the “Midori Box” with a note asking if it could be used as a material for a work. It made me smile and reminded me of how little things can inspire creativity. ② The range of work I engage with is much wider in this project compared to my usual work. ③ I believe in the importance of sharing perspectives, both from the students and from myself. I think learning is most valuable when both sides can share experiences and viewpoints on equal terms. ④ I was someone who enjoyed exploring the exciting aspects of architecture but was also very laid-back in my approach. ⑤ The shapes of mountains have been on my mind lately.



中村紀章 Noriaki Nakamura

① 廃材でつくったバーカウンターを使った京都信用金庫でのイベントは印象的でした。かつて信用金庫の中でも重要な役割を期待してつくられたであろうコミュニティスペースが、廃材とともにまた新たな使い方を見出すきっかけを掴んだようにみえる瞬間でした。 ② あまり大きな違いがないようにできたらなと思っています。自分の仕事では全体のバランスをコントロールしなければいけないことも多いのですが、こちらはいい意味でありそのような意識を持たないようにしています。 ③ 学生一人一人にどういった面白さがあるのかを見つけられたらなと思っています。関わる時間が短いと難しいですが……。 ④ 生意気で教員たちからも嫌われているような学生だったんじゃないかと思いません。本をよく読んでました。 ⑤ 事務所裏の裏をたまに通る猫の生態が気になっています。

① The event at Kyoto Shinkin Bank, where we used a bar counter made from recycled materials. It was impressive to see how a space that once played an important role in the community was revitalized by these waste materials. ② I hope there isn't too much of a difference, but in my professional work, I often have to control the overall balance. In this project, however, I try not to worry too much about that, which allows for more flexibility and creativity. ③ I try to find the unique qualities in each student and bring them out. It's a challenge with the limited time we have, but it's worth it. ④ I was a rebellious student who was probably disliked by some of the professors. I spent a lot of time reading books. ⑤ I've been observing the behavior of a cat that occasionally passes behind my office. Its way of life has piqued my curiosity.



水迫涼汰 Ryota Mausako

① みどり市でたくさんのお客さんが見に来てくれて、プロジェクトの学生もいきいきしているなど思いました。BUYBYにとって初めての「お披露目」的イベントだったので、人に見てもらえる場をつくっていくことの良さを実感する機会になりました。 ② デザインに触れたことのない学生から、専攻して勉強する学生まで、デザインとの関わり方が本当にまちまちなチームで一つのデザインを考えないといけません。各人にとって「ちょっと難しいけど頑張れば達成できる」ラインの作業を見極めて割り振りながらプロジェクトを進めていくのが普段との大きな違いです。 ③ 可能な限りリサーチやアイデア出しの部分から一緒に議論して考えていくプロセスを大事にしています。 ④ 大学外にどんどん飛び出して、自分でプロジェクトを立ち上げたり、見様見真似でデザインを仕事にしてみたり。今思うと怖いもの知らずで危うさはありませんが、「学生」という特権をフルに活用しながら楽しんでたなど思います。 ⑤ 美味しいごはんのことばかり考えてます。今はせいろに夢中。

① Seeing so many visitors at the “Midori Market” and observing the students fully engaged in the project. It was the first public event for BUYBYPRODUCTS, and it was a valuable experience to realize how important it is to create spaces where people can see the work. ② The main difference is working with a diverse team of students with various levels of exposure to design. I have to adjust the tasks so that each student has something challenging but achievable. ③ I focus on involving them in the process from the research and idea development stages. I believe that discussing and thinking together is a crucial part of the learning process. ④ I was someone who ventured outside the university and started my own projects. Looking back, I was a bit reckless, but I made full use of the freedom of being a student and had fun exploring new things. ⑤ Right now, I'm obsessed with good food, especially steamed dishes (seiro). It's something I think about constantly.



山田毅 Tsuyoshi Yamada

① 副産物産店がお正月の京都高島屋のウィンドディスプレイを担当したのですが、学生が担当した部分も多く、完成を皆で見ることはできたのは良い体験だったように思います。 ② 進みが遅いということでしょうか。自分一人だったり、プロフェッショナルな人間が多ければ、進みも早いし、その経験の蓄積から大きな成果につながると思いますが、様々な意見、アイデアを煮詰めていく中で、自分でも発見しなかったものが生まれることがある。そういう物事に目を向ける時間というのは、普段の仕事の中ではなかなか得ることのできない体験ではあります。 ③ 学生を学生扱いしないというか。意識することをしないように努めています。もちろん僕の方が少し長く生きているので知っていることも多いのですが、彼らが知っていることもたくさんあります。そういったことをどのように同じテーブルにあげることができるかをできるだけ意識するようにしています。 ④ みんなと仲の良い、真ん中にいるタイプの人間ではありませんでしたが、才能なんかを感じたことはないですね。一番には程遠く、どちらかといえば成績は良くない方でした。そういった意味での勘が鈍かったんでしょうね。まあもうただただやり続ける。そういうことしかできない学生でした。 ⑤ 引越しですかね。ずっと何かの移動をし続けているんですが、何をもって生きていくのか？ ということを考えています。

① When the By-products Store worked on the window display at Kyoto Takashimaya for the New Year. The students contributed a lot to the process, and it was a valuable experience to see the final product together. ② The biggest difference is probably the slower pace. When I work with a smaller team or professionals, things move faster. However, in this project, there's more time for experimentation and reflection, and through many discussions, unexpected discoveries arise. ③ I try not to treat students as “students” in a hierarchical way. While I may know more because of my experience, they also have valuable knowledge. I aim to level the playing field and work collaboratively, as equals. ④ I was in the middle of the social scene but wasn't particularly talented. I wasn't the best student in terms of grades, but I was persistent and kept going. ⑤ I've been thinking a lot about moving. I've been constantly shifting and am considering what it means to live and how to approach this phase of life.



プロジェクトでの一番の学びは？

What did you learn the most in the project?

どのようにクライアントとコミュニケーションをとったり、話し合いをしているのかを知れたこと。どのように相手の求めるものを作り出すのか身近で見ることができたこと。[村井]
プロジェクトとアルバイトと課題と通学をやり立てたことの難しさ。[竹内]／固定概念に縛られないことを学んだ。グラフィックデザインを専攻しているため、固定概念と深く
関わりがある領域だったが、SPREADさんとのミーティングを通し、固定概念に縛られない新鮮なデザインもあっていいのだと気づくことができました。[MILESTONESメンバー全員]／ク
リエイティブな作品はゼロから自ら作ることに挑戦し、そのプロセスの中の冒険です。[森]／計画を立てるものの重要性和他のメンバーと報告をし合わないといふ失敗に繋
がるということ。[川上]／ものを作る勇気と実行力を学ぶことができました。普段から何かを作りたいと思うのですが、想像で止まってしまうことが頻繁にありました。しかし、
ウルトラファクトリーでは想像を現実化できる能力を身につけることができました。[美]／今までやったことのない巨大なオブジェの制作で、新たな技法に挑戦し陶芸というもの
の難しさを改めて実感しました。難しいからこそ、さらに挑戦したくなるものだと感じています。[下江]／地域コミュニティの作り方、目標に対してのプロセス。[一木]／相手の話
を聞く大切さ。[神谷]／自分以外の誰かと作ることが前提にある編集をしてみる中で、「人に開示しながら作る難しさ」を感じた。このことから、普段から程よい距離の他者の目線を
意識しながらノートやアイデアスケッチを取ること、ぐちゃっとしたままでも開示できる、信頼のおける友人を持つておくことが、誰かと風通しよく作るコツだと気がついた。[中村]

I learned how clients communicate and how they discuss their needs with creators. I was able to closely observe how things that clients want are created. [Murai] / The difficulty of balancing projects, part-time work, assignments, and commuting. [Takeuchi] / I learned not to be constrained by fixed ideas. Since I'm majoring in graphic design, I have been deeply involved with fixed concepts, but through meetings with SPREAD, I realized that it's okay to embrace innovative designs that do not follow fixed ideas. [All MILESTONES members] / Creative works are an adventure within the process of creating something from scratch. [Chang] / I learned the importance of planning and the necessity of keeping other team members updated to avoid serious mistakes. [Kawakami] / I learned the courage and ability to execute ideas in production. Normally, I want to create something, but I often stop at the stage of imagining it. However, through ULTRA FACTORY, I gained the ability to turn my imagination into reality. [Kang] / Through creating a giant object I'd never attempted before, I challenged myself with new techniques and once again realized the difficulty of ceramics. It's precisely because it's difficult that it makes me want to challenge it further. [Shimoe] / I learned about creating community and the process toward achieving goals. [Ichimoto] / I learned the importance of listening to others. [Kamiya] / Through "creating while sharing with others" during the editing process with someone other than myself. This made me realize that it's helpful to consciously have an outsider's perspective, even while taking notes or sketching ideas, and having reliable friends with whom you can share ideas freely, even when they are still unrefined. [Nakamura]

プロジェクトメンバー内で敵わない人は？

Who in the project team do you admire or feel like you can't match?

- ・吉野さんの感じの良さ。横井さんの行動力とやるべきことを見つめる力。[村井]
- ・山田殿さんのみんな(加藤・牧野・丸井)。フットワークの軽さ・素早く行動しているところ。[角田]
- ・4回生の先輩のコミュニケーション力やみんなをまとめる力にはやっぱりかなわないです。[森]
- ・かやさんが持っているアートオタクの後輩くんには知識も発想もかなわないと感じます。[下江]
- ・とっても美術に詳しいアートオタクの後輩くんには知識も発想もかなわないと感じます。[下江]
- ・家成先生の天バ。[漢生]
- ・神谷。ディレクターに本音でぶつかっていいところ。親子にしか見えな一瞬がある！私は少し緊張してしまうから、かなわないなと思っています。[瀬永]
- ・Yoshino-san's pleasant demeanor. Yokoi-san's ability to take action and find things that need to be done. [Murai]
- ・Everyone in Yamada Tsuyoshi's seminar (Kato, Makino, Marui). Their quick decision-making and swift actions. [Sumida]
- ・I can truly grateful for the energy and leadership that Kaya-san brings to the team. [Morii]
- ・I feel I can't match the knowledge and creativity of a fellow art-nerd junior who is very familiar with the arts. [Shimoe]
- ・Professor Ienari's curly hair. [Mansho]
- ・Kaniya. His bluntness is a parent. I tend to get a bit nervous, so I feel I can't match that. [Senaga]
- ・Sometimes he feels like a parent. I tend to get a bit nervous, so I feel I can't match that. [Senaga]

最近、食べたおいしいものって？

What's the best thing you've eaten recently?

- ・焼きラーメン[藤田]
- ・毒大福[村井]
- ・オカクが作った白菜と豚肉のミルフィーユ煮[白澤]
- ・ビーフステーキ[角田]
- ・松阪牛[漢口]
- ・カルボナーラのドリア[竹内]
- ・バイト先のローストビーフ[高橋]
- ・バイト先のローストビーフのコンポート[森谷]
- ・カフェで食べたリンゴの火鍋、クリームパン
- ・お茶漬け、やきとり、火鍋、クリームパン
- ・MILESTONESメンバー全員
- ・とんかつ[玉置]
- ・マグロとトロの恵方巻き[氷野]
- ・河原町にある長浜横浜ラーメン[美]
- ・流行りのりんご飴[花島]
- ・Grated yam rice [Kawakami]
- ・Hawaiian poke bowl [Kang]
- ・Churros-style financier [Morii]
- ・Miso hot pot [Shimoe]
- ・Shizuoka's "Sawayaka" hamburger steaks [Yokoi]
- ・Ramen [Taniguchi]
- ・Tamagoyaki [Ichimoto]
- ・Omi beef raw liver [Mansho]
- ・Katsu-no-sataki (seared bonito) from Kochi [Kimura]
- ・Curry made by a friend of my neighbor when I was bedridden with a cold [Kamiya]
- ・Gyoza dumplings from Fuku-chan Gyoza in a hot pot [Kamiya]
- ・Crab from Kinoshita [Ogawa]
- ・I'm about to go eat Pad Thai [Nakamura]
- ・Fried ramen [Fujita]
- ・Strawberry mochi [Murai]
- ・My mother's napa cabbage and pork mille-feuille stew [Shirasawa]
- ・Matsuzaka beef [Hamaguchi]
- ・Carbonara gratin [Takeuchi]
- ・Roast beef from my part-time job [Takahashi]
- ・Apple compote at a café [Morizumi]
- ・Ochazuke, yakitori, hot pot, cream bread [All MILESTONES members]
- ・Pork cutlet [Tamaki]
- ・Tuna and fatty tuna ohmaki (New Year's sushi rolls) [Mizuno]
- ・Nagahama Yokohama ramen in Kawaramachi [Chang]
- ・Trendy candy apples [Hanajima]

プロジェクトの帰り道、何考えてる？何してる？

On the way home from the project, what are you thinking? What are you doing?

- ・サークル行くか帰るか。[藤田]
- ・はよ帰ってご飯食べたいと考えるながら寝ているか単語帳眺めている。[白澤]
- ・寝たな。お腹すいたなあ。寝る。[漢口]
- ・晩ご飯を何にするか考えている先輩や同期と話した内容について振り返っている。[下江]
- ・プロジェクトと共に作業している先輩や同期と話した内容について振り返っている。[下江]
- ・最近SPREADさんの作品を見たり、インターンに受かったこと今後の進路について考えることが多い。[MILESTONESメンバー全員]
- ・今日の夕飯何しよう。[氷野]
- ・ギャグを考えています。自信作は友達に披露しています。8割くらい無視されます。[森谷]
- ・プロジェクトの人の途中まで帰っている。明日のことを考えてしまう。[一木]
- ・Mr.Childrenを聴いているか、外の景色を見て人の在り方を分析している。[中村]
- ・帰るのが一番疲れるな。[小川]
- ・お腹を空かせて、もんもんしながら、今日起きた「編集」を分析している。[中村]
- ・Whether I should go to my club or head home [Fujita]
- ・I'm tired, hungry, and want to sleep. [Hamaguchi]
- ・Wondering what to have for dinner or peers during the project. [Murai]
- ・What I discussed with my seniors or peers about my future career path after getting an internship. [All MILESTONES members]
- ・Recently, I've been thinking tonight. [Mizuno]
- ・What to have for dinner tonight. [Mizuno]
- ・Jokes and how to try them out on friends, but about 80% of the time they ignore me. [Shimoe]
- ・I walk partway home with others from the project, thinking about tomorrow. [Taniguchi]
- ・I listen to Mr. Children and look at the scenery outside, thinking about people's existence. [Ichimoto]
- ・Going home is the most tiring part. [Ogawa]
- ・I analyze "editing" from today, while feeling hungry and a bit restless. [Nakamura]

ついしちゃうクセって？

What are some habits you find yourself doing?

- ・音楽がかかっていたら乗っってしまう。[藤田]
- ・こたつに入る。[村井]
- ・飼っている犬を吸う！！[白澤]
- ・たしかに言って言っちゃう。[角田]
- ・Xのアプリを閉じた直後何も考えず無意識にXのアプリを起動すること。[森谷]
- ・1人暮らしなので、トマトを冷蔵庫に間違えて入れたりと、自分でつこんでる。独り言がついつい出ちゃう。[MILESTONESメンバー全員]
- ・考える時に「どうしようかなー」と言ってしまう。[玉置]
- ・物の匂いを嗅ぐこと、特にぬいぐるみ。[漢]
- ・YouTube見ながら寝落ち。[花島]
- ・お菓子のゴミを折り畳んで捨てる。[美]
- ・考える時に右手を回す。[森]
- ・首に手を当ててクセがある気がします。[横井]
- ・服のタグを触ってしまいます。おならないです。[瀬永]
- ・集中したら口が開いて。[神谷]
- ・興味がないのに質問をする。(興味がある場合もある！) [中村]
- ・If music is playing, I get into the groove. [Fujita]
- ・I go into the kotatsu (heated table) [Murai]
- ・I kiss my dog! [Shirasawa]
- ・I say "Definitely!" without thinking. [Sumida]
- ・I unconsciously open the X app again right after closing it. [Moritani]
- ・I live alone, so if I accidentally put a tomato in the freezer, I talk to myself about it. [All MILESTONES members]
- ・I often end up muttering to myself. "What should I do?" when I'm thinking. [Tamaki]
- ・I sniff things, especially stuffed animals. [Chang]
- ・I fall asleep while watching YouTube. [Hanajima]
- ・I fold up candy wrappers before throwing them away. [Kang]
- ・I spin my right hand while thinking. [Mori]
- ・I find myself touching my neck. [Yokoi]
- ・I touch clothing tags. I can't stop doing it. [Senaga]
- ・When I concentrate, my mouth opens. [Kamiya]
- ・I ask questions even if I'm not interested (although sometimes I am!). [Nakamura]

人生でいちばん聴いてる曲は？

What's the song you've listened to the most in your life?

- ・龍宮城「SHORYU(→「」+P)」[藤田]
- ・アリアナグランデ「Break Free」[村井]
- ・T.M.Revolution「HOT LIMIT」[白澤]
- ・Vaundy「聴惚れ」[角田]
- ・星野源「SUN」[漢口]
- ・ずっと真夜中でいいのに。「動芽えて悔しいわ」[竹内]
- ・haruka nakamura「Lamp」[高橋]
- ・米津玄師「ゴーゴー幽霊船」[森谷]
- ・ずっと真夜中でいいのに。の曲全て [MILESTONESメンバー全員]
- ・YMO「東風」[玉置]
- ・IZ*ONE「La Vie en Rose」[氷野]
- ・曲ではないが瞑想的な音楽、Light Healing[漢]
- ・RYUGUJO「SHORYU(→+P)」[Fujita]
- ・Ariana Grande「Break Free」[Murai]
- ・T.M.Revolution「HOT LIMIT」[Shirasawa]
- ・Vaundy「HITOMORE」[Sumida]
- ・Hoshino Gen「SUN」[Hamaguchi]
- ・ZUTOMAYO「Kansatsu Kuyashiwa」[Takeuchi]
- ・haruka nakamura「Lamp」[Takahashi]
- ・Yonozu Kenshi「Go Go Yuroisen」[Moritani]
- ・All songs by ZUTOMAYO [All MILESTONES members]
- ・Yellow Magic Orchestra「Tong Poo」[Tamaki]
- ・IZ*ONE「La Vie en Rose」[Mizuno]
- ・It's not a song, but meditative music like Light Healing [Chang]
- ・UA「この坂道の途中で」[花島]
- ・Mr.Children「Esora」(Without a doubt, it's my life's theme song.) [Kawakami]
- ・The Weeknd「Die For You」[Kang]
- ・Zac Efron & Zendaya「Rewrite The Stars」[Morii]
- ・HoneyComeBear「Mirror」[Shimoe]
- ・Aoba Ichiko「A hill of the moon」[Yokoi]
- ・Mr.Children「HERO」[Ichimoto]
- ・Queen Bee「Kuromaku」[Mansho]
- ・Polkadot Stingray「Love Call」[Kimura]
- ・Hoshino Gen「SUN」[Senaga]
- ・KREVA「Neiro」[Kamiya]
- ・Since my name is Chihito, I often listen to the music from Spirited Away. It calms me. [Ogawa]
- ・Bill Evans「Waltz for Debby」[Nakamura]

ULTRA PROJECT

ULTRA PROJECTの参加学生に、プロジェクトに関することから普段の横顔が見えるものまで8つの共通質問を投げかけた。

We asked participating students of the project to aspects of their everyday personalities, ranging from topics related to the project to aspects of their everyday personalities.

[回答者]
BUYBUYPRODUCTS: 藤田唯樹、村井花、白澤芽衣、角田真鈴、漢口雄羽、竹内剛、高橋望大、森谷孝秋
YANOBEPJ: 花島果、川上つぐみ、姜那那、森子愛

[Answer]
BUYBUYPRODUCTS: Fujita Yuna, Murai Hana, Shirasawa Mei, Sumida Marin, Hamaguchi Ko, Takeuchi Kai, Takahashi Koto, Moritani Miku, Yanoabe PJ: Hanajima Koto, Kawakami Tsugumi, Kang Nari, Mori Chika

プロジェクトに参加した理由は？

Why did you join the project?

使える物が捨てられまくっている状況がアホらしいと思ったから。[白澤]／何か作ることやってみたかったから。[漢口]
／ウルトラ工房を使ってみたかった。[森谷]／HOSO FLAGSHIP STOREをもっと知って、すごくきれいなデザインだったので、ぜひプロジェクトに参加したかった。自身の制作モットーが美しいデザイン追求なので、美しいデザインを身近で見ることができるといいなと思った。[MILESTONESメンバー全員]／昨年参加を希望しました。[氷野]／プロの姿を間近で見てみたかったから。[森]／プロジェクト内容が自分の地元に関するもので自分が将来やりたいなと思っていることも近くて、良い経験になると考えたから。[森谷]／何かを企てたい人というワードに惹かれた[瀬永]

I thought it was ridiculous how usable things were being discarded. [Shirasawa] / I wanted to try making something. [Hamaguchi] / I wanted to use the ULTRA FACTORY. [Moritani] / I had known about the HOSO FLAGSHIP STORE and its beautiful design, so I wanted to participate in the project. My personal motto is the pursuit of beautiful design, and I felt I could learn a lot by seeing beautiful design up close. [All MILESTONES members] / I joined last year and felt it was a safe place to learn, so I hoped to continue and gain new experiences this year. [Mizuno] / I wanted to see professionals at work up close. [Mori] / The project was related to my hometown, and I thought it would be a good experience for something I want to do in the future. [Taniguchi] / I was attracted by the word "someone who wants to plan something." [Senaga]

普段、何してる人？

What do you usually do?

- ・舞台演技、ダンス、ボーカル、舞台芸術系。[藤田]
- ・日本画描いたり、お茶碗作ったり、お能を舞ったり、お花を生けたり、漆塗りたり、水画描いたり、書道やったり。お茶を点てたりしています。[漢口]
- ・建築について調べている。お花を点てたりしています。[玉置]
- ・CG制作やインタラクティブアート制作をしています。[川上]
- ・デザインとかファンアート描いたりとか。[川上]
- ・デザインを学びながらカットとグラインダーを握りプレゼンをする。[森]
- ・制作で17年生の頃のデザインのアート制作をして。美術セットとカメラと編集した。[神谷]
- ・より良いもののデザインのアート制作をして。美術セットとカメラと編集した。[神谷]
- ・今はゼミで短編映画作ってて、SNS見る専で一応しています。[小川]
- ・Stage acting, dance, vocals, history of performing arts. [Fujita]
- ・I paint Japanese-style paintings, make pottery, perform Mocho, arrange flowers, lacquer, make ink paintings, do calligraphy, and prepare matcha tea. [Shirasawa]
- ・I research character illustrations. [Takahashi]
- ・I draw character and interactive art projects. [Tamaki]
- ・I do CG creation and interactive art projects. [Kawakami]
- ・I create designs while handling cutters and grinders, doing presentations. [Morii]
- ・I study design while handling cutters and grinders, doing presentations. [Morii]
- ・I've been doing ceramics since my first year and participate in a traditional Japanese drum circle. [Shimoe]
- ・I think of design ideas for better products. [Mansho]
- ・Currently, I'm making a short film in my seminar, working on set design, cameras, and editing. [Kamiya]
- ・I spend my days watching social media. [Ogawa]

AKANE SAIJO

GRAND FRONT OSAKA Project



西條茜 | Akane Saijo

陶磁器素材の特徴ともいえる内部の空洞と表面の艶やかな質感から「身体性」をキーワードに、陶彫作品及びそれらに息や声を吹き込むサウンドパフォーマンスを発表。世界各地にある窯元などに滞在し、地元の伝説や史実に基づいた作品も制作している。

Using hollow interiors and glossy surface textures, which are characteristic of ceramic materials, as key elements, Akane Saijo exhibits ceramic sculptures and sound performances that breathe life and voice into them. She has also done residencies at kilns around the world, creating works based on local legends and historical facts.

2021年より開始されたグランフロント大阪「ART SCRAMBLE 2024」への西條茜の出展作品を制作。4人のプロジェクト参加学生は、制作場所である信楽まで足を運び、制作から搬入にまで携わった。制作した作品《Rebecca/レベッカ》は、大阪・梅田にあるグランフロント大阪せせらぎ広場に常設展示(2024年3月～2025年3月初旬予定)。

Starting in 2021, Akane Saijo created works for the ART SCRAMBLE 2024 exhibition at Grand Front Osaka. Four students from the project visited Shigaraki, where the works were created, and were involved in everything from production to installation. The work titled Rebecca is on permanent display at the Seseragi Plaza in Grand Front Osaka, located in Umeda, Osaka.

Interview



At the Ultra Factory Shiseikan on the 4th floor of Kyoto University of the Arts, which is equipped with digital fabrication tools such as laser cutters, digital embroidery machines, and 3D printers, Akane Saijo appeared from a workshop room located at the back of the studio, where the expansive space opened up. Present at the interview was also Shungo Yokoi, a first-year student from the Department of Product Design who participated in the “Akane Saijo & GRAND FRONT OSAKA Project.” By hearing from both Saijo and the student, we get a glimpse of her role as a director working alongside students in the production process.

——今回《Rebecca/レベッカ》の制作では、プロジェクトのディレクターとして、学生と共に制作を進めてこられたと思います。普段の制作とは、どのような違いがありましたか？

西條 私はそもそも自分の作品を成形時から誰かと一緒に作るということがほとんどなくて、というのも、自分の手の痕跡が作品の表面に残っていくということが楽しくて、それが今の仕事を続けている一つの理由なんです。そもそも陶芸を選んだのも、道具を介さずに手のひらでものを作っていくことに、作っている実感があったから。だから自分で作るということに意味があって。自分の身体が認識できるし、作っていることも楽しいし。なので、他の人が自分の制作に参加するということに最初は抵抗がありました。だけどヤノベ(ケンジ)さんが「今後、大きな作品を作っていくなら、今のままではなかなか難しいこともあるんじゃない？」と言ってくださって。ヤノベさん自身が学生と一緒に制作をしている姿を見て、なるほど、そうかもしれないと思って、今回、ウルトラプロジェクトを担当することにしました。実際にやってみると難しいこともあったんですよ。学生に指示をしなければいけないけど、それって、これまで感覚的にやってたことをすべて言語化して伝えなくちゃいけないということなので。

——学生が関わりながら制作をする上で特に意識していたことはありますか？

西條 陶芸専攻じゃない学生もいたので、陶芸の共通言語や共通感覚がなくて、いつもだと「これぐらいの厚みで」と感覚的にやってきたことでも、明確に自分の感覚を言葉にするように特に意識していました。例えば、ドベという、粘土を水で溶いてドロドロにした接着剤を学生に作ってもらうには、どのぐらいの硬さを伝えなきゃいけない。簡単なことなんですけど、そこで「コーヒーフレッシュぐらいの硬さで」と伝えとか……。あとは土の締め具合。土を締めていかないと割れてしまうんですよ。だから、土が締まっているとか締まっていない状態を言葉で伝えたり。

横井 感覚的な部分は、言葉以外でも実際にやってみてくださったりしました。これが土が締まっている状態、締まっていない状態っていうのを比較してもらったりして。陶芸はやったことなかったんですけど、わかりやすく教えていただきました。

—— In the creation of Rebecca, you worked as the project director alongside students. How did this process differ from your usual way of creating?

Saijo I usually create my works on my own from the shaping stage, and I rarely collaborate with others during that process. The reason is that I enjoy leaving traces of my hands on the surface of the work, and that's one of the reasons I continue with this line of work. I chose ceramics in the first place because it gives me a sense of creation when I make something with my hands, without relying on tools. There's a sense of satisfaction in the tactile connection between my body and the object I'm creating. That's why making something by myself holds particular meaning for me. I can feel my body in the work, and the act of making it is enjoyable. So, at first, I was resistant to having others participate in my creative process. However, Kenji Yanobe once said to me, “If you're going to make large works in the future, it might be difficult to continue doing it the way you're doing now.” After seeing him work with students, I thought, “That makes sense,” and that's why I decided to take on the role of directing this project. In practice, it was difficult at times. I had to give instructions to the students, but that meant verbalizing everything I had been doing instinctively and communicating it to them.

—— While working with the students, were there any specific things you were particularly conscious of?

Saijo Since some of the students weren't majoring in ceramics, they didn't have a common language or shared sense of ceramics. Normally, I would work instinctively, for example, saying “about this thickness,” but here I had to make a conscious effort to put my sensitivity into words. For instance, to get the students to make a clay adhesive called dobe, where clay is mixed with water to form a slurry, I had to communicate its correct consistency. It's a simple thing, but I would say something like, “Make it the consistency of coffee creamer.” Also, the way the clay is kneaded is crucial because if you don't knead it properly, it will crack. So, I had to describe the difference between clay that is kneaded well and clay that isn't.

Yokoi When it came to the tactile aspects, Ms. Saijo showed us how it should be done even without words. For example, you had us compare the clay when it was fired versus when it wasn't. I had no experience with ceramics, but she explained everything in a way that was easy to understand.





—— 感覚を言葉にすることや人に教えることは得意なのですか？

西條 いや、たぶん得意で、なので今こういう仕事をしていると思うんです。だから、学生に教えられるかなというのが最初は不安だったんですけど、学生たちから聞いてくれるから、助かりました。

あとは、人によって作り方が全然違って、それぞれの性格が出るというか、それが形として残っていて、自分以外の身体性が入ってくるのがすごく面白かったです。私の作品はもともと手の跡が残っていて、表面をフラットにはしない。それは、自分の身体が作品に関わった跡を残したいからなんですけど、自分以外の人の痕跡が残っているのは新鮮でした。作業効率とかとはまた違った、自分にとっての発見があったと思います。

—— 制作はウルトラファクトリーではなく、滋賀の信楽だったと伺いました。

西條 そうです。制作はほとんど信楽だったので、信楽に来てもらって、お昼はお弁当食べたり、喋ったりとかはありましたが、ほとんど作業に集中してたよね。信楽のお蕎麦は食べに行っただけ。作業の合間に、みんなの普段の制作のことや興味のあることを聞いたりしました。共通の好きなもの、音楽の話……。

横井 青葉市子さんを作業中に流してもらいました。西條さんが、自分の好きな細野晴臣さんと青葉市子さんが一緒に歌ってる曲があるよって。

西條 普段の作業では結構、ラジオをかけてるんです。

—— 事前に横井さんにプロジェクトで印象的だった出来事を聞いたところ、西條さんの「トラブルへの対処」だと言われてました。プロジェクト中に何かトラブルに見舞われたのですか？

横井 マケットっていう作品構想のための小さな模型を作っている時に、台座と粘土が合わないことがあったんです。パーツごとの順序を間違えていて、くっつけようとしてもうまくいかなかった。そこでの「もう一回作り直そう！」っていう切り替えのスピード感に驚きました。後を引かない、やっちゃったらすぐに切り替えて、すぐに修正してっていう、果敢な対処の姿勢が印象に残っています。

西條 信楽で作品を作り始めた頃に、大きなヒビが入ってしまったこともあって、いちから作り直すかどうかの判断を迫られたこともありました。でも、作り直すとなったら結構大変なので、ヒビと共存する方向に切り替えて、なんとかうまくいったんです。

横井 トラブルが起こった時の対応にすごく慣れていると感じました。陶芸に長く携わってきたからこそ、そういうトラブルが起きることは前提で、それに向けて心を構えていらっしやるような感じがすごくかっこよかったです。



—— Are you good at verbalizing your feelings and instructing others?

Saijo Actually, I'm probably not good at it, which is probably why I ended up in this kind of work. At first, I was worried whether I could teach students, but I was helped by the fact that the students were asking me questions. Also, I realized that everyone has their own way of working, and that shows in the pieces they make. It was fascinating to see how each person's personality was reflected in their work. In my own works, I intentionally leave traces of my hands and don't smooth out the surface. I do this because I want to leave evidence that my body was involved in the creation. But seeing traces of other people's hands on the work was refreshing. It gave me new insights—not about work efficiency, but about discoveries that were meaningful to me.

—— I heard that the work was created in Shigaraki, not at the Ultra Factory. Is that true?

Saijo Yes, that's right. Most of the work was created in Shigaraki. The students came to Shigaraki, and while we did have lunch together and chatted a bit, we were mostly focused on the work. We did go out to eat Shigaraki soba, though. Between work sessions, I would ask the students about their usual creative processes or their other interests. We talked about common interests like music...

Yokoi We played Aoba Ichiko's music while we were working. Ms. Saijo told us there was a song where Aoba Ichiko and Haruomi Hosono were singing together.

Saijo When I'm working, I often have the radio on in the background.

—— When I asked Yokoi about a particularly memorable moment during the project, he mentioned your “response to trouble.” Were there any issues or problems during the project?

Yokoi When we were making the small models, or maquettes, for the design of the work, there was an issue where the pedestal and the clay didn't match up. We had made a mistake in the order of the parts, and when we tried to attach them, it just wouldn't work. What really impressed me was how quickly Ms. Saijo switched gears and said, “Let's just remake it!” She didn't dwell on the mistake; as soon as it happened, she immediately moved on and made the necessary corrections. Her quick, decisive response to the problem left a strong impression on me.

Saijo There was a time when a large crack appeared in the piece when I first started working in Shigaraki, and I had to decide whether to start over from scratch. But redoing it would have been a huge effort, so I decided to work with the crack and find a way to make it work, which ended up being the right decision.

Yokoi I felt like Ms. Saijo was really used to handling problems. It was clear that after years of working with ceramics, she was prepared for things to go wrong and had the mindset to face those problems head-on. It was really impressive.

人によって作り方が全然違って、それぞれの性格が出るというか、それが形として残っていて、自分以外の身体性が入ってくるのがすごく面白かった。自分以外の人の痕跡が残っているのは新鮮でした。

Each person has a completely different way of working, and you can really see their personality come through in their approach. Those differences leave marks on the form, and it's fascinating to see how the physicality of someone else becomes part of the work. It was refreshing to see traces of other people's hands in the process.



どうしても素材や技術が一つに限られると、その一つのことだけに集中してしまいがちで、それがいい効果を生む時もあるけど、悪い方向に行っちゃうこともあって。

When you're limited to one material or technique, it's easy to focus solely on that one thing. That can sometimes lead to good results, but it can also go in a negative direction.

—— 作品を学生と共同で作っていく中で、作品や西條さん自身に変化があったりしましたか？

西條 すぐに表れるものでもないですけどね。言葉にするのが難しいけど、やっぱり焼き物って自分ではコントロールできない部分があって、他者性みたいなところがあるんです。学生が作ったものを見て、もっとこういう風にしたかったとか、自分の形のイメージもあるので、後で手を入れたりとかもしてたんですけど、でも、こういう形もいいなと思って残したりとか、他者の感覚を受け入れるみたいなことって大事だなとあらためて思いました。私は、自分の作品を使ってパフォーマンスしてもらうことがありますけど、その時にはパフォーマンスのアイデアや感覚を受け入れて進めたいって思うのともちょっと似ていて。どうしても素材や技術が一つに限られると、その一つのことだけに集中してしまいがちで、それがいい効果を生む時もあるけど、悪い方向に行っちゃうこともあって。なので、他人が関わってくれることで、自分の視点を変えるきっかけにもなるんだと今回の制作でも感じました。

—— 学生と一緒に制作することについてお聞きしてきましたが、少し角度を変えて、西條さん自身はどんな大学生でしたか？

西條 ずっと作ってましたね。でも、月に一度は夜行バスで東京の展覧会を見に行ったりしてました。展覧会とか博物館とか、たくさん行っていました。学生の頃は陶芸が窮屈に思っていて、「素材と技術と対峙して自分を見つめなさい」みたいな大学の専攻の雰囲気、しんどいなと思って留学したのもあったんです。交換留学でイギリスへ行って、ベネチアビエンナーレにも行ったりとか、現代美術にたくさん触れられる環境だったので、現代美術作家って、物事を大きく捉えることが上手な人が多いのかなと感じたりしていました。大きく捉えて、その中で何が大事かっていうのを見つけれることなんじゃないのかと。逆に工芸って、マクロな視点で見続けること。でも、そこにもまた本質があって。だから、どちらも何かを見つけようとする点では同じですけど、向き合い方が違う。私は、その時は現代美術の視野の広さに救われて、そっちでやってみたいと思ったんです。ただ、自分の手で作るのが向いてるんだらうなっていうのはわかっていたので、日本に帰ってから焼き物は続けて、でもフィールドは現代美術の中でやっていけたらって。

—— 陶芸という、土や火など揺らぎの多い素材を扱う技術を選んだことのルーツはどこにあるのでしょうか？

西條 自分一人で作ってもつまらないなと思って。なんていうんですかね、自分一人っていうか、自分の世界の中でだけ作ることが。陶芸は最後に窯の中に入れたら、自分の手から離れるんですけど、そこで「いったん終わり！」ってなるのも、すごく助かる……というか、諦めがつくというか。もちろん、自分が期待してる以下のものにもなり得るけど、それ以上になることもあって。だから、最初に焼き物を選んだ時も、自分の手の跡がついた形になっていく身体性を面白いと思ったり、自分の予想を超えて作品が動いていくことが、面白かったんだと思います。すごく不思議なんですけど、大きな作品を作っている時は、乾燥や収縮などで割れないように最大限のケアをしたり「少し動かすだけでやばい」とか言ってたのが、窯の中に入れたあとは、「もうどうでもいい」という気持ちになる。「あとはお願いします」という感じになるんです。



—— In the process of collaborating with students to create the work, did you notice any changes in the work itself or in yourself, Ms. Saijo?

Saijo It's not something that shows up immediately, but I can say that there were some changes. It's hard to put into words, but ceramics has an aspect that you can't fully control yourself, so there's a kind of “otherness” in the process. When I saw the things the students made, I would sometimes think, “I wish I could have done this differently,” and I have my own image of what the shape should be, so I would go back and make adjustments. But I also thought, “This form is interesting too,” and decided to leave it as it was. It made me realize how important it is to accept someone else's perspective and sensibility. It's a bit like when I have performers interact with my ceramic pieces. I want to accept their ideas and physicality, and let that shape the performance. When you're limited to one material or technique, it's easy to focus solely on that one thing. That can sometimes lead to good results, but it can also lead in a negative direction. So, having others involved in the process can be a great way to change your own perspective. I felt this particularly in this project.

—— I've been asking you about working with students, but what were you like as a university student yourself?

Saijo I was always making things. But once a month, I would take a night bus to Tokyo to see exhibitions. I went to a lot of exhibitions and museums. Back when I was a student, I felt a bit confined by ceramics. The atmosphere in the ceramics department was something like, “You need to face the material and technique to find yourself,” and that felt a bit tough, so I decided to study abroad. I went to the UK on an exchange program and also visited the Venice Biennale. It was an environment where I could experience contemporary art in abundance. Through that, I started to feel that contemporary artists are often good at seeing things on a larger scale. They're good at capturing the bigger picture and then figuring out what's most important within that. On the other hand, craft is about maintaining a focus on the macro perspective. But there is also an essence within that approach. So, both are about trying to find something, but they are different in how they face it. At that time, I felt saved by the broad perspective of contemporary art and thought I might want to try working in that field. But I also knew that I was probably suited to creating things with my hands, so I decided to continue working with ceramics but within the realm of contemporary art.

—— What are the roots of your choice to work with ceramics, a material full of fluctuations, like clay and fire?

Saijo When I was working alone, I started to feel that it wasn't enough. How should I put it... creating only within my own world felt limiting. With ceramics, once you put something in the kiln, it's out of your hands, and at that moment, it's almost like saying, “It's finished!” This part of the process is very helpful in a way—it's like a form of acceptance. Of course, it can turn out worse than expected, but sometimes it exceeds your expectations. That's what I found interesting when I first chose ceramics. I liked the physicality of the work, how the traces of my hands would remain on the form. I also enjoyed how the work would move beyond my original expectations. It's strange, but when I'm making a large work, I take extreme care during the drying and shrinking processes to prevent it from cracking. I would be very cautious, saying things like, “If I move it even a little, it could break.” But once it goes into the kiln, there's a shift in attitude. It's like, “Well, it's out of my hands now.” It's a feeling of, “I've done what I can; now it's up to the kiln.”





——今回、《Rebecca/レベッカ》を、商業施設の立ち並ぶ梅田の屋外に設置するにあたって、制作時に考えたことや期待したことはありますか。

西條 展示する場所の特性として、少なくとも3m離れた状態でしか作品を見れないという条件があった。これまでの作品は、近づいて見るような作品が多かったんです。何層にも重ねた釉調であったり釉薬の流れ方など、これは少し工芸的な視点とも言えますが、そういった部分にも自分の作品の魅力はあると考えていました。だから、まず、距離をとって私の作品を見る人には何が見えるんだろう、色なのか、形なのか、すごく考えました。都市の生命体みたいな、求心力のある作品にしたいとも思っていたので、こういう色だったらパッと目に入ってくるのかなとか。大阪だし、金は使いたいよとか(笑)。金って色というより光なので、だから目につくのかな、細かく考えようと思ったら、いくらでも考えられるけど、でも、そこに時間をかけてたら永遠に終わらない。ざっくり物事を捉えて、形を捉えて、何が大事なのかっていうのを決めて作業していく経験は、すごく勉強になりました。サイズが大きくなるとこんなに違うんだと思って。

——最後に、今回「ART SCRAMBLE 2024」で、どのような作品を制作されましたか。あらためて西條さんの言葉でお聞かせください。

西條 私は普段、制作した焼き物の作品に、パフォーマンスが内部空間に息を吹き込んだり声を出したりしてパフォーマンスを行うという作品展開をしています。それは、内と外の関係性、作品と作品の外的関係性という境界線がなくなっていく循環を考えているから。それを、声や息を使わない形でできないかなと思っていました。今回は水盤での展示だったので、その水を作品の内部で循環させています。大阪の梅田という街のことをあらためて想像してみると、地上だけでなく地下にもたくさんの道が脈みたいに広がって、そこをたくさんの人や荷物が移動していく。これは、ひとつの体の中みたいだなと。ずっと循環し続けている、都市としての生命体のような作品になったと思います。

取材・文：中村心音 (BYEDIT) 取材日：2024年3月7日



梅田という街のことをあらためて想像してみると、地上だけでなく地下にもたくさんの道が脈みたいに広がって、そこをたくさんの人や荷物が移動していく。これは、ひとつの体の中みたいだなと。ずっと循環し続けている、都市としての生命体のような作品になったと思います。

When I thought about the city of Umeda in Osaka, I imagined that not only above ground but also below ground, there are many pathways, like veins, spreading throughout the city, with people and goods constantly moving through them. It's like one living body. I believe this work came to represent a city as a living organism, constantly circulating.



—— Regarding the installation of Rebecca in Umeda, Osaka, in the middle of a commercial area, what were some of the things you thought about or hoped for during the creation process?

Saijo One of the conditions for the exhibition location is that people will see the work from at least 3 meters away. Most of my past works have been pieces that you get up close to in order to see the details. There are aspects like the layered glazes or the flow of the glaze, which could be viewed from a more craft-oriented perspective, and I've always thought that these elements are some of the appealing aspects of my work. So, I spent a lot of time thinking about what people would see from a distance. Would they notice the color or the shape? I wanted the work to have a magnetic force, almost like a living entity. What kind of color would catch someone's eye immediately? It's Osaka, so I thought, "I want to use gold." (laughs) Gold isn't just a color; it's light, and that's why it catches the eye. I could have kept thinking about it endlessly, but if I spent too much time on it, I'd never finish. So, I tried to take a broader view, focusing on the form and deciding what was most important. It was a great learning experience. I was surprised by how much the scale changes the approach.

—— Finally, can you tell us more about the work you created for ART SCRAMBLE 2024 in your own words?

Saijo In my usual practice, I create ceramic works that are performed with by performers, who breathe or vocalize inside the work. This approach is meant to explore the relationship between the inside and outside of the piece, and the blurring of boundaries between the artwork and its surroundings, creating a kind of continuous circulation. I was wondering if I could achieve something similar without using voice or breath. For this exhibition, since it was displayed in a water basin, I decided to have the water circulate inside the piece. When I thought about the city of Umeda in Osaka, I imagined that not only above ground but also below ground, there are many pathways, like veins, spreading throughout the city, with people and goods constantly moving through them. It's like one living body. I believe this work came to represent a city as a living organism, constantly circulating.

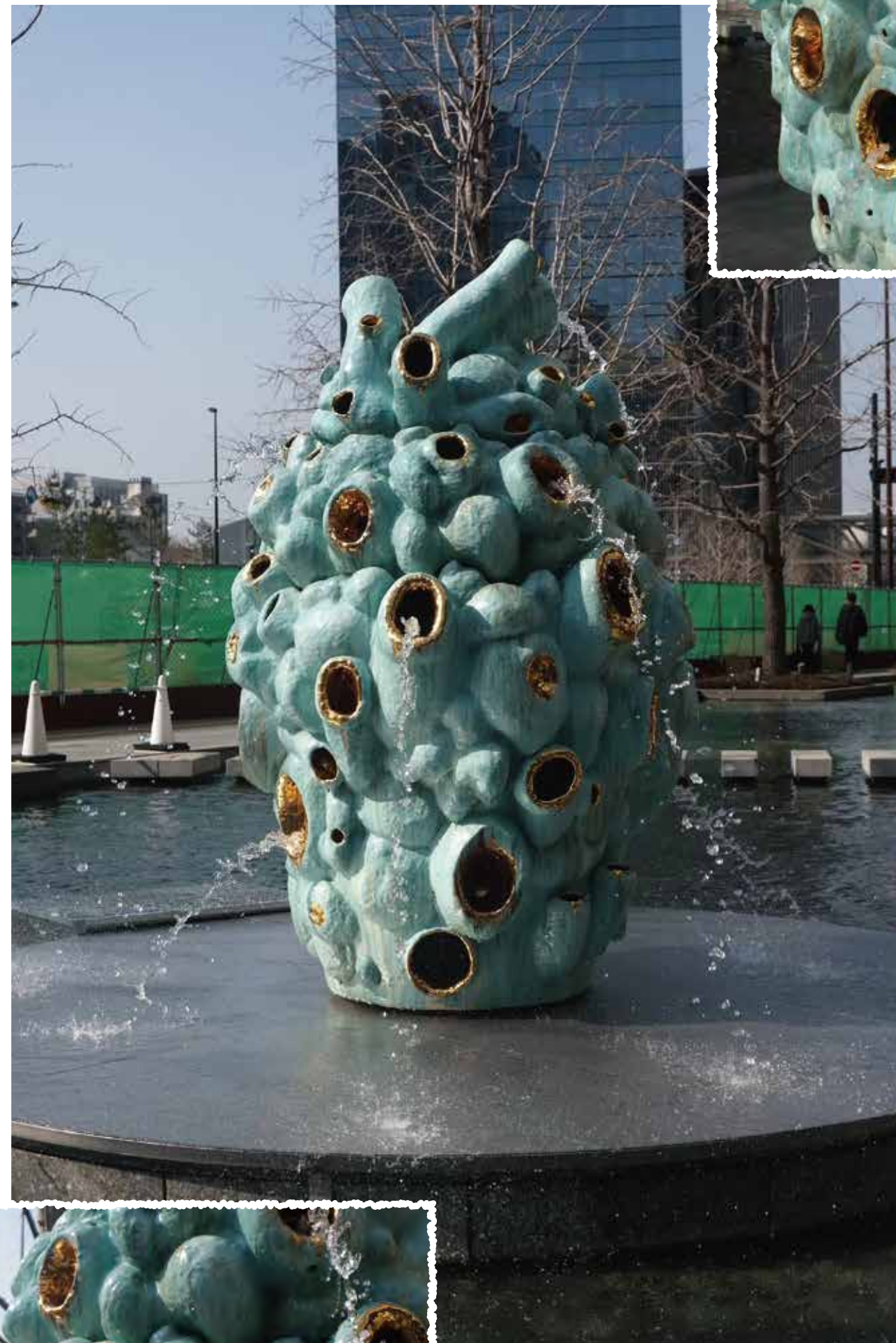
Interview by Nakamura Kokone (BYEDIT) Interview date: March 7, 2024



GRAND FRONT OSAKA ART SCRAMBLE 2024

《Rebecca/レベッカ》

2024 | ceramic, pump | W130cm×D130cm×H235cm



グランフロント大阪せせらぎ広場に常設展示 (2024年3月～2025年3月初旬予定)

Permanent Installation at Saseragi Plaza, Grand Front Osaka

グランフロント大阪のある大阪駅周辺は人と人、地域と地域をつなぐ関西の心臓部とも言えるエリアです。地下にも地上にも血管のように張り巡らされた道をたくさんの方が行き交い、血液のようにエネルギーが循環し増幅し続けるこの街は、まるで1つの巨大な生命体のようでもあります。《Rebecca/レベッカ》と名付けた本作は陶磁器製の彫刻作品です。粘土を一本一本紐状にして積み上げて作ったこの有機的な造形の内部には水が循環しています。そしてその姿は今の瞬間も動き続けている「都市としての生命体」を体現しているかのようです。しかし一日のうちの数回、この水の循環は止まり、レベッカはありのままの姿を見せます。私たちヒトという生命体が日々の活動のために休息したり、時には立ち止まることで自分自身を省みるように、レベッカも静/動を繰り返しながら今日もせせらぎテラスに立っています。

The area around Osaka Station, where Grand Front Osaka is located, can be considered the heart of the Kansai region, connecting people and neighborhoods. The streets, both above and below ground, are like veins, constantly filled with people and goods circulating, amplifying energy. This city feels like one massive living organism. The piece titled Rebecca is a ceramic sculpture made by stacking clay into organic shapes. Inside, water circulates, and it embodies the idea of a "living city." However, several times a day, the "water" circulation stops, and Rebecca reveals its still form. Just as we, as living beings, stop and reflect through rest, Rebecca also alternates between stillness and motion, standing at Saseragi Terrace today.

ULTRA PROJECT 2023

ヤノプロジェクト2023年宇宙の旅～銀座で銀河～

Yanobe Project 2023: Journey to Space – Galaxy in Ginza

ディレクター ヤノベケンジ(美術作家)	Director Kenji Yanobe (Artist)
参加学生 10人	Participating students 10
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

作品制作や発表の現場をとおして美術家・ヤノベケンジの理念、思考、技術、戦略を体得するプロジェクト。23年度は、8月に台湾での初個展「SHIP'S CAT in Pingtung」に展示する大型作品制作に携わった他、大阪府茨木市の文化・子育て複合施設「おにクル」での展示に合わせて図書館内で使用できるブックカートやエブロンなどの制作、ワークショップイベントの運営企画・立案にも携わるとともに先方との連絡も担うなど、社会経験を実践的に積み機会にもなった。2024年4月、商業施設「GINZA SIX」での作品展示がプロジェクトのゴールに。A project to absorb the philosophy, thinking, techniques, and strategies of the artist Kenji Yanobe through the creation and exhibition of works. In 2023, the project involved working on large-scale artworks for Yanobe's first solo exhibition, "SHIP'S CAT in Pingtung", held in Taiwan in August. Additionally, the project included the production of items such as book carts and aprons for use in the library at "Onikuru", a cultural and childcare complex in Ibaraki City, Osaka. The project also involved organizing and planning workshop events, as well as coordinating communication with the exhibition organizers, providing students with practical experience in a social context. The project's final goal will be the exhibition of works at the commercial facility "GINZA SIX" in April 2024.

「船仔貓 SHIP'S CAT in Pingtung」 | 2023年8月19日－11月19日 | 屏東海口港 看海美術館(屏東、台湾)
"SHIP'S CAT in Pingtung" | August 19th – November 19th, 2023 | Pingtung Haikou Port Kan Hai Art Museum (Pingtung, Taiwan)

おにクル×シッप्ス・キャットプロジェクト「SHIP'S CAT展」 | 2024年3月2日－3月10日
茨木市文化・子育て複合施設おにクル1階 オープンギャラリー (大阪府茨木市)
Onikuru x SHIP'S CAT Project "SHIP'S CAT Exhibition" | March 2nd - March 10th, 2024
Ibaraki City Cultural and Childcare Complex Onikuru 1st Floor Open Gallery (Ibaraki City, Osaka Prefecture)

「ARTISTS' FAIR KYOTO 2024」 | 2024年3月1日－3月10日 | 音羽山 清水寺(京都府京都市)
"ARTISTS' FAIR KYOTO 2024" | March 1st – 10th, 2024 | Mt. Otowa, Kiyomizu-dera Temple (Kyoto City, Kyoto Prefecture)

作品 (SHIP'S CAT (Figurehead))
(SHIP'S CAT (Ultra Muse)) | 「船仔貓 SHIP'S CAT in Pingtung」
(SHIP'S CAT (ONK-1)(ONK-2)) | 「SHIP'S CAT展」
(SHIP'S CAT (Ultra Muse / Black)) | 「ARTISTS' FAIR KYOTO 2024」

Works SHIP'S CAT (Figurehead)
SHIP'S CAT (Ultra Muse) | "SHIP'S CAT in Pingtung"
SHIP'S CAT (ONK-1)(ONK-2) | "SHIP'S CAT Exhibition"
SHIP'S CAT (Ultra Muse / Black) | "ARTISTS' FAIR KYOTO 2024"

やなぎみわ演劇プロジェクト

Miwa Yanagi Theater Project

ディレクター やなぎみわ(美術作家・演出家)	Director Miwa Yanagi (Artist, Director)
参加学生 4人	Participating students 4
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

美術作家でありながら、演劇の世界に活動の場を広げるやなぎみわによるプロジェクト。今年度は演劇に関わる制作だけでなく、2025年に開館予定の鳥取県立美術館のコレクションとなる4m高の写真作品(Windswept Women)の額縁の装飾金具や留め具を制作。12月には、美術館での作品とフレームの組み立てから作品展示まで、美術館設置にいたる舞台裏に立ち会った他、新聞社主催の文学賞のトロフィー制作にも携わった。また、制作面だけでなく、展覧会やトークイベントなどに参加する勉強会も行い、思考面でも考えを広げ深めるアプローチがなされた。

This project is led by artist Miwa Yanagi, who is expanding her activities into the world of theater. In this year, the project included not only theater-related production but also the creation of decorative metal fittings and fasteners for a 4-meter-tall photograph titled *Windswept Women*, which will be part of the collection at the Tottori Prefectural Art Museum, scheduled to open in 2025. In December, students had the opportunity to observe the behind-the-scenes work, from the assembly of the artwork and its frame to its exhibition at the museum. The project also involved the creation of a trophy for a literary award organized by a newspaper company. Furthermore, students participated in study sessions that included attending exhibitions and talks, broadening and deepening their intellectual approach.

ULTRA_Sandwich #19

ディレクター 名和晃平(彫刻家)	Director Kohei Nawa (Sculptor)
参加学生 1人	Participating students 1
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

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、運営に学生が参加するプロジェクト。アーティスト、建築家、デザイナーなど、国内外からさまざまなクリエイターが集い進行する複数のプロジェクトに関わる。23年度は、Sandwichで生み出される作品や舞台演出の実験に関わりながら、ダンサー・田中混との初のコラボレーションとなる舞台「彼岸より」、ダムアンジャレとの協働によるパフォーマンス作品(Planet [wanderer])「Mirage [transitory]」に関わるため、名和の解説付きで過去作品の鑑賞とそれぞれの作品に関わるリサーチ、舞台美術製作に携わった。

A creative platform "Sandwich" led by Kohei Nawa, where students participate in production, planning, and operation. Various creators from Japan and abroad, including artists, architects, and designers, gather to work on multiple projects. In 2023, students were involved in experimental works and stage productions created at Sandwich. This included collaborating for the first time with dancer Min Tanaka on the stage *From the Edge* and working on the performance piece *Planet [wanderer]* and *Mirage [transitory]* with Damien Jalet. Students also participated in research related to these works and assisted in creating stage designs under the guidance of Kohei Nawa, including viewing past works.

『彼岸より』 | 2024年1月10日－1月11日 | YCC県民文化ホール(山梨県甲府市)
From the Edge | January 10th – 11th, 2024 | Yamanashi Prefecture Citizen's Cultural Hall (Kofu City, Yamanashi Prefecture)

「Planet[wanderer]」 | 2023年10月6日－10月8日 | Charleroi danse Les Écuries(シャルロワ、ベルギー)
2023年12月7日－12月9日 | Kampnagel(ハンブルク、ドイツ) / 2024年3月8日－3月10日 | Grand Théâtre de Genève(ジュネーヴ、スイス)
Planet [wanderer] | October 6th - 8th, 2023 | Charleroi danse Les Écuries (Charleroi, Belgium) / December 7th - 9th, 2023 | Kampnagel (Hamburg, Germany) / March 8th - 10th, 2024 | Grand Théâtre de Genève (Geneva, Switzerland)

BUYBYPRODUCTS プロジェクト

ディレクター 副産物産店(山田駿、矢津吉隆)	Director Byproducts Market (Tsuyoshi Yamada, Yoshitaka Yazu) Naoko Matsumoto (Architect) Noriaki Nakamura (Architect) Ryota Mizusako (Designer)
参加学生 23人	Participating students 23
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

廃棄してしまうもの、用途を終えたもの、余剰資材など、アートやデザインの現場から出る廃材を“副産物(バイプロダクト)”と位置付け、新たな価値を見出し、アーティスト、建築家、デザイナーと学生が協働して、プロダクトの開発や実験を行なうプロジェクト。23年度は、授業課題や自主活動の制作過程で生まれた、端材・廃材・廃品などのいらなくなった“制作の副産物”を1か所に集めて無料提供する「みどり市」を開催。また、京都信用金庫に設置するバーカウンターを廃材の合板を利用して製作した他、亀岡アップサイクルの企画にも関わった。

A project that focuses on finding new value in waste materials, surplus resources, and discarded items that come from the art and design industry. In this project, students collaborate with artists, architects, and designers to develop and experiment with products. In 2023, students organized the “Midori Ichi” (Green Market), where scraps, waste materials, and other byproducts from production processes were gathered and provided for free. Additionally, they produced a bar counter for the Kyoto Shinkin Bank using waste plywood and were involved in planning upcycling projects in Kameoka.

「みどり市」 | 2023年12月8日－12月14日 | 京都芸術大学人間館1F
"Midori Ichi" | December 8th – December 14th, 2023 | Kyoto University of Arts, Human Building 1F

『借用酒場』 | 2023年11月18日 | コミュニティバンク京信(京都信用金庫)北野支店 コミュニティホール
"Shinyou Sakaba" | November 18th, 2023 | Community Bank Kyoshin (Kyoto Shinkin Bank) Kitano Branch Community Hall

BYEDIT

ディレクター 多田智美(編集者)・竹内厚(編集者)	Director Tomomi Tada (Editor) Atsushi Takeuchi (Editor)
参加学生 5人	Participating students 5
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

「編集」の力をつかいながら、モノはつくらず、出来事やメディアを作り出すプロジェクト。毎週、企画編集会議を行い、独自の切り口からイベントや冊子、ウェブサイトなどを企画、制作する。23年度は、「拡大解釈」をテーマにメディア制作を進めていた過程で大量の使用済み封筒を見つけたところから着想して、さまざまなオブジェクトを入れた封筒を冊子に見立てた「Is this a book?」を制作。「KITAKAGAYA FLEA 2023」にて出品した。また、ウルトラファクトリーの機関紙「THE ULTRA vol.16」(本紙)の編集と学生やディレクターへの取材も行った。This project uses the power of “editing” to create events and media rather than physical objects. Every week, the team holds planning and editing meetings to develop unique events, booklets, and websites. In 2023, the theme “Expanding Interpretation” guided the media creation process. While working on this, the team discovered large quantities of used envelopes and turned them into a booklet titled *Is this a book?*, which was presented at “KITAKAGAYA FLEA 2023”. The team also interviewed participants and directors for the Ultra Factory's newsletter *THE ULTRA vol.16*.

「KITAKAGAYA FLEA 2023 AUTUMN & ASIA BOOK MARKET」
2023年10月28日－10月29日 | クリエイティブセンター大阪(大阪府大阪市)
“KITAKAGAYA FLEA 2023 AUTUMN & ASIA BOOK MARKET”
October 28th – October 29th, 2023 | Creative Center Osaka (Osaka City, Osaka Prefecture)

日野町プロジェクト Hino Town Project

ディレクター dot architects(建築家)	Director dot architects (Architect)
参加学生 15人	Participating students 15
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

建築家ユニットdot architectsとともに、滋賀県蒲生郡日野町に工芸を中心とした小規模多機能施設の建設を行い、産業の創出と地域づくりを行うプロジェクト。23年度は、日野菜の菜園づくりやジビエ商店での鹿の解体作業、日野の伝統料理を継承する会との郷土料理を一緒に作って食事をするなど、日野町の食に関するリサーチを進めた他、調査の拠点とするためのオフグリッドオフィスの施工、職人が減っている日野焼(日野町に古くから伝わる漆塗りのお椀)制作のためのろくろ製作を進めた。

This project, in collaboration with the architectural unit dot architects, is focused on building a small multi-functional facility centered on crafts in Hino Town, Gamou District, Shiga Prefecture, aimed at creating industry and community development. In 2023, students conducted research related to food in Hino Town, including creating vegetable gardens with local produce, working on the butchering of deer at a game meat store, and cooking traditional local dishes. They also participated in the construction of an off-grid office as a research base and progressed with the creation of Hino bowls, a traditional lacquerware that is decreasing in production due to a lack of artisans.

MILESTONES

ディレクター 細尾真孝(西陣織細尾12代目)	Director Masataka Hosoo (12 Generation Head, Nishijin-ori Hosoo)
参加学生 7人	Participating students 7
活動期間 23年4月－24年3月	Activity period April 2023 – March 2024

西陣織の老舗「細尾」が所蔵する約2万点の帯図案をデジタルアーカイブし、世界のラグジュアリーマーケットに向けて伝統素材を用いた新たな展開を企画、実現するプロジェクト。23年度は、ビクセルアート制作を中心に活動。これまでアーカイブした14,300点の図案から学生自身が数点選んで配色、ビクセル化などの作業を、クリエイティブユニット「SPREAD」からアドバイスを受けながら制作を進めた。また、制作されたビクセルアートの商品化やプロダクト開発、展覧会の企画立案などを行った。

This project involves digital archiving of about 20,000 obi (sash) patterns collected by the traditional Nishijin-ori textile company “Hosoo”, and aims to create new opportunities in the luxury market using these traditional materials. In 2023, students worked primarily on pixel art, selecting patterns from the archived 14,300 designs, and collaborating with the creative unit “SPREAD” for advice on color selection and pixelization. Additionally, students participated in the commercialization of the pixel art, product development, and exhibition planning.

The Projected Image Laboratory

ディレクター 山城大督(美術家・映像ディレクター)	Director Daisuke Yamashiro (Artist, Video Director)
参加学生 5人	Participating students 5
活動期間 23年4月－12月	Activity period April to December 2023

「時間」をテーマに映像メディアを用いた作品を展開するアーティスト・山城大督によるプロジェクト。コロナ以降、コミュニケーションや発信のメディアとして必要不可欠となった映像やオンラインコンテンツの役割や表現について、映像制作や配信のスキルを身につけながら実践的に開拓、探求する。23年度は、おにクルでのインタラクティブ作品(ワンダーウォール)の制作や、ロームシアター京都での「劇場の学校」にてワークショップの実施、また、本学ホームカミングデーでの配信に携わるなど、作品制作、ワークショップ、配信実務と映像表現、コンテンツを多面的に経験する機会となった。

A project by the artist Daisuke Yamashiro that explores works using video media with the theme of “time.” The project delves into the role and expression of video and online content as essential communication and dissemination tools after the pandemic. In 2023, students worked on the creation of the interactive work *Wonder Wall* at Onikuru, conducted workshops at the Rohm Theatre Kyoto for Theater School, and participated in livestreaming for the university's Homecoming Day, gaining a broad experience in creating works, conducting workshops, and handling live streaming.

「2023年度 劇場の学校」(メディア表現コース) | 2023年8月5日－7日 | 主催：ロームシアター京都
“2023 Theater School” (Media Expression Course) | August 5th-7th, 2023 | Organized by: ROHM Theatre Kyoto

京都芸術大学「ホームカミングデー 2023」オンライン配信 | 2023年10月28日 | 主催：京都芸術大学
Kyoto University of Arts “Homecoming Day 2023” Online Streaming | October 28th, 2023 | Organized by Kyoto University of Arts

作品 (ワンダー・ウォール) | おにクル2階子育てフリースペース わっく (大阪府茨木市)
Works Wonder Wall | Onikuru 2nd floor childcare free space Wakkuru (Ibaraki City, Osaka Prefecture)

REMA:PROJECT

ディレクター R E M A(美術作家)	Director R E M A (Artist)
参加学生 1人	Participating students 1
活動期間 23年5月－24年2月	Activity period May 2023 – February 2024

本学の卒業生であり、若手の注目作家として活躍中のR E M Aによる彫刻作品制作プロジェクト。前年度に「砂」の3Dプリンターを使用した彫刻作品」を展示したグランフロント大阪「ART SCRAMBLE 2023」の関連企画イベントとして、シルクスクリーンを使用したキッズワークショップの準備、運営をはじめ、秋に阪急うめだギャラリーにて開催された展覧会「neo BOTANICAL」に展示する作品制作や、展覧会の搬入入、設営のほか、グランフロント大阪の作品搬出作業に携わるなど、アーティスト活動に密に関わる機会となった。

A sculpture project led by R E M A, a young graduate artist who has been gaining attention in the art world. This year, R E M A: P R O J E C T included preparation and operation for a kids' workshop using silkscreen, and the creation of works for an exhibition titled “neo BOTANICAL” at the Hankyu Umeda Gallery in the fall. Students were involved in the setup and breakdown of the exhibition, as well as the transportation of works for the “ART SCRAMBLE 2023” event at Grand Front Osaka.

R E M A 個展「neo BOTANICAL」
2023年10月25日－11月7日 | 阪急うめだ本店 7階 コトコトステージ71(大阪府大阪市)
R E M A solo exhibition “neo BOTANICAL” October 25th–November 7th, 2023 | Hankyu Umeda Main Store, 7th floor, Kotokoto Stage 71 (Osaka City, Osaka Prefecture)

作品 (FOREIGN MATTER: ‘Sand in woman’ (serene gaze)) | 「neo BOTANICAL」
Works FOREIGN MATTER: ‘Sand in woman’ (serene gaze) | “neo BOTANICAL”

西條茜・グランフロント大阪プロジェクト

Akane Saijo & GRAND FRONT OSAKA Project

ディレクター 西條茜(美術家・陶芸家)	Director Akane Saijo (Artist, Ceramist)
参加学生 4人	Participating students 4
活動期間 23年5月－24年3月	Activity period May 2023 – March 2024

陶芸の手法や構造を独自に再解釈しながら、狭義の陶芸の枠組みを越え「身体性」をテーマに制作するアーティスト西條茜による屋外彫刻制作プロジェクト。3月のグランフロント大阪「ART SCRAMBLE 2024」に展示する巨大な陶磁器製の彫刻作品のために、ウルトラファクトリーでのプロトタイプ制作、秋からは信楽の工房に場所を移して作品制作に携わった。本作は内部から水を循環させる複雑な仕組みに対応するため、粘土を一本一本紐状にして積み上げて制作され、学生にとっては難易度の高いものであったが貴重な体験となった。A project by artist Akane Saijo, who reinterprets ceramic techniques and structures to focus on “embodiment” in her creations. In 2023, students were involved in the creation of a large ceramic sculpture for the “ART SCRAMBLE 2024” exhibition at GRAND FRONT OSAKA. The sculpture, which requires an internal water circulation system, was created by stacking clay into thin strands. This complex task provided students with a challenging but valuable experience.

「ART SCRAMBLE 2024」 | 2024年3月19日－2025年3月初旬 | グランフロント大阪 南館 せせらぎテラス(大阪府大阪市)
“ART SCRAMBLE 2024” March 19th, 2024 – early March 2025 | GRAND FRONT OSAKA South Building Sesaragi Terrace (Osaka City, Osaka Prefecture)

作品 (Rebecca/レベッカ) | 「ART SCRAMBLE 2024」
Works Rebecca | “ART SCRAMBLE 2024”

Project : EYE

ディレクター 米山舞(イラストレーター・アニメーター)	Director Mai Yoneyama (Illustrator, Animator)
参加学生 5人	Participating students 5
活動期間 23年3月－5月	Activity period March to May 2023

超絶的なイラストを武器に、アニメ、イラストのみならずアートの分野まで、さまざまな領域にまたがって活動するクリエイター米山舞によるプロジェクト。2023年5月に渋谷PARCOで開催される大規模な個展に出品する作品やモックを制作した。展覧会のメインとなる半立体の大型リーフ作品や、初のシルクスクリーンでの平面作品制作など、米山にとっても挑戦となる新作を、ウルトラファクトリーの設備をフル活用しながら学生と共に制作。高いクオリティの作品制作に関わるだけでなく、制作の合間に米山からイラストの指導を受けるなど、短期間で凝縮した経験を積みことができた。

A project by the illustrator and creator Mai Yoneyama, who works across anime, illustration, and art. In 2023, students worked with Yoneyama to produce new pieces for her large solo exhibition at Shibuya PARCO in May, including a large semi-relief artwork and her first silkscreen works. The project gave students the opportunity to use the facilities at Ultra Factory and collaborate closely with Yoneyama, learning illustration techniques and gaining experience in producing high-quality works.

「YONEYAMA MAI EXHIBITION “EYE”」 | 2023年5月12日－5月29日 | PARCO MUSEUM TOKYO(東京都渋谷区)

“YONEYAMA MAI EXHIBITION “EYE”” | May 12th – May 29th, 2023 | PARCO MUSEUM TOKYO (Shibuya-ku, Tokyo)

作品 (EYE)
(MORPH) | 「YONEYAMA MAI EXHIBITION “EYE”」
Works EYE
MORPH | “YONEYAMA MAI EXHIBITION “EYE””

ABOUT ULTRA FACTORY

ウルトラファクトリー

2008年6月、技術力、思考力の向上を目的に、類例のない特殊教育を実施する拠点として京都造形芸術大学に新設された工房。設立当初は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つのエリアから始まったが、2017年にシルクスクリーン専門工房、2018年にデジタルファブリケーションの専門工房が増設され、現在は4つのエリアからなっている。工房で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「ULTRA PROJECT」など、さまざまな実践型プロジェクトを通して、芸術家の創造と美意識、職人が持つ技術上の熟練と制作に対する情熱とをあわせ持ち、社会的自覚を持って行動できる人材の育成を目指す。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 FACTORY

Ultra Factory was established in June 2008 at Kyoto University of the Arts with the purpose of raising technical and thinking skills, a special education facility found nowhere else. This began with two studios, one for metal processing and resin molding and one for woodwork, but a silkscreen studio was added in 2017, followed by a digital fabrication studio in 2018, now totaling four areas of expertise. In the factory, through various projects such as Ultra Project, which features artists and designers active at the forefront of their fields, students can learn the production and art sense of artists, as well as the passion of artisans to hone their craft. We aim to nurture students who have the ability to take action with social awareness. Ultra Factory is a place to practice creative thinking and research, as well as a studio to realize experimental ideas.

施設概要

ウルトラファクトリー
所在地 | 京都芸術大学 至誠館2F、3F、4Fおよび人間館B2
開館時間 | 14:30－19:30(火・金)、10:30－17:30(土)
休館日 | 日曜日・月曜日・祝日
構成 | S41工房(至誠館4F)：データ作成(2D/3Dモデリング)、デジタル加工、工作・組立(簡易木工・真空成型・電気窯)、塗装、撮影、大型印刷、ミーティングエリア、キッチン、オフィス
S32工房(至誠館3F)：シルクスクリーン、銅版画ドライポイント
S21工房(至誠館2F)：金属加工・溶接、プラスチック成型、スプレー塗装スペース、大型造形
NA021工房(人間館B2F)：木材加工、製材、CNC加工、木彫
主な設備 | レーザー加工機 / 3Dプリンター / 大判プリンター / デジタル刺繍ミシン / カッティングプロッター / ソングラフ / デジタルシルク製版機 / 3DSキャナー / マシニングセンタ / 真空成型機 / シルクスクリーン関連機材 / TIG溶接機 / 半自動溶接機 / プラズマ切断機 / 旋盤 / フライス盤 / コンターマシン / バイプロシャー / シャーリング / カーボンヒーター / ウォーターブース / 門型クレーン / 手押し鉋盤 / 自動鉋盤 / 昇降機 / 横切り盤 / ボール盤 / バスルソー / バンドソー / ユニバーサルサンダー / 角のみ盤 / CNCミリングマシン

Outline of the facility

Name | ULTRA FACTORY
Location | KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS / SHISEIKAN [2F-4F] and NINGENKAN [B2F]
Opening hours | 14:30–19:30 (Tue.–Fri.), 10:30–17:30 (Sat.)
Closed | Sunday, Monday, and National Holidays
Contents | SHISEIKAN S21 studio: Metal Fabrication, Welding, Engineering, Plastics processing (Resin processing), Spray Painting, Larger scale construction
S32 studio: Screen Printing, Drypoint
S41 studio: Digital Modeling and Fabrication, Assembly Area, Paint Booth, Photographing, Large-format inkjet Printing, Meeting Area, Kitchen, Office
NINGENKAN NA021 studio: Wood Workshop, Wood Cutting, Fabrication, CNC processing
Main equipment | Laser cutting machine / 3D Printer / Large-scale Printer / Digital embroidery sewing machine / Cutting plotter / Risograph / Fast Screen Tracer / 3D Scanner / Machining center / Vacuum Former / Equipment of Screen printing & Drypoint / TIG welding / Semi-automatic welding / Plasma cutting system / Lathe / Milling machine / Contour machine / Vibro shear / Shirring machine / Carbon heater / Water booth / Gantry crane / Thickness planer / Jointer / Table saw / Drilling machine / Panel saw / Band saw / Universal sander / Chisel mortiser / CNC Milling machine

THE ULTRA 16 | Published on January 2025 | Published by ULTRA FACTORY, KYOTO UNIVERSITY OF THE ART | Editorial direction by Tada Tomomi (MUESUM), Takeuchi Atsushi (Re:S), Edited by BYEDIT (Nakamura Kokone / Ogawa Chihiro / Noguchi Mika / Senaga Riko / Kimura Yuta / Okamoto Ayaka / Kamata Nanatsu / Kamiya Nanami) | Photo by Kohiyama Takahiro (p01-02, p10) | Designed by Eidai Nagato | Reproduction in whole or in part without permission is prohibited.

本誌の収録内容の無断転載、複写、引用を禁じます。