THE ULTRA

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.04 issue 2012



AFTER 3.111

特別対談: ヤノベケンジ × 銅金裕司

3月11日の大地震、大津波、そして原発事故を受けて、ことを冷静に飲み込み、アクションを起こしたウルトラファクトリー。中でも、真っ先に声をあげ、動き始めたのがヤノベケンジと銅金裕司によるプロジェクトだった。
2人とともに、改めてこの1年間を振りかえった。

TEXT:小梶真吾 (BY EDIT / 空間演出デザイン学科 2 回生)

――震災を受けて、まずウルトラファクトリーはどのような状況だったのでしょうか。

ヤノベ: ウルトラファクトリーが 2008 年に始まって以来、ずっと自分のプロジェクトを続けてきたんですけど、2011 年に関してはやらないつもりだったんですね。ところが、3月11日に震災があり、それから福島第一原発の事故があったことを受けて、何かやらなければと思いました。震災直後は、僕自身もいち人間として動揺したし、同時に表現者として、美術大学で教える人間として、学生たちが僕と同じように動揺している状況を見た時に、みんなの力で何かできないか、と。ちょうど同時期に、銅金さんが震災直後にあげたブログを読んで、アーティストであり科学者的な知見をもつ銅金さんに声をかけたという経緯ですね。

銅金: もともと僕自身も、原子力発電とは一体いかなるものかというテーマはずっと抱えてました。2007年に「サイレント・ダイアローグ」っていう展覧会を ICC (NTTインターコミュニケーション・センター) でやったんだけれども、その時の前口上で、実は原発のことを書いてるんです。それがすべて英語に翻訳されてたものが残っていたので、WEB にアップしたんですよね、ほんの数カ 所の言葉を変えただけで、あれば何日後でしたか。

ヤノベ:そうですね。それが3月15日くらいでしたね。

銅金:あってはならないけど、もしも起こったら……という危機感は延々とあったんです。それはみんなにとっては潜在的なものだったかもしれないけど、ヤノベケンジ、銅金においては、マジでヤバイと思ったわけで、僕の感覚でいえば、「生きてる間にこんなことほんまに起こるんか」と。もう絶対にあってはならないことが、現実に起きてるから。それは信じがたいことでしたね。

ヤノベ: 銅金さんの文章にはとても大事なことが書かれていたから、これはこの 状況に対して一緒に何かできるんじゃないか。そして、何をすればいいかわから ないという学生たちの想いを、きっちり受けとめながら進めていくようなプロジェ クトが一番じゃないかと思ったわけです。もちろん、その時にはまだ何をするべ きか、そして何がこの先起こるのかということはまったく予感していなかったけ ど、まずは前に進めるしかないという思いから、銅金さんとのプロジェクトがは じまりました。

---- プロジェクトはどのようにスタートしたのでしょうか。

ヤノベ:プロジェクトとして、「モニュメント」と「マニュアリティ」という2つの 柱を考えました。「モニュメント」というのは今まで僕がやってきた、アートの 文脈から答えを見出せるんじゃないか。そして、銅金さんが掲げられた「マニュ アリティ」という言葉、科学からアートへのアプローチで何かが進められるんじゃ ないかと考えました。

銅金:まずこの問題の根源的解決は、僕らが自然とか世界と関わってゆく感覚をちょっとずつ変えていくことなんじゃないかと思っています。アートの力で感性を研ぎすましてゆく。埋もれている感性を呼び起こしてゆく。僕はそいつを「マニュアリティ」と呼んだんです。人間が持つ自然を取り込んでゆく力、やっていいこととやってはいけないことを瞬間的に分かる能力。「それをやっちゃおしまいよ」って寅さんだったら言うだろうなって感じ(笑)。きっと、それは政治や科学ではなく、アートの役割だと思ったんですよね。

ヤノベ:プロジェクトの説明会では、そういうプレゼンテーションをして、21 人の学生が集まってくれました。毎年のプロジェクトでは、そこからかなり人数を絞ってるんだけど、今回に関しては、今の状況に対して何かしたいという学生の気持ちがあったし、実は21 人の中には、親が電力会社で働いてるんですという学生も3 人いたんです。

銅金:そうでしたね。

ヤノベ: そんなこともあって、プロジェクトは 21 人全員でスタートさせました。 最初は週1回のミーティングで、まずは今回の事故で何が起きたのか、それを 理解するための勉強会から始めて、原子力発電の仕組みや、電力会社がどんな 構造で利益を生み出しているのかということまで、そういった勉強会を定期的 に開きました。それは後に、原発に関する映画の上映会や、さまざまなゲスト を呼んでトークを開いた「アトミック・カフェ」というシリーズになっていきまし たね。そうやって毎週のリサーチを重ねて、人体に対して放射能をどれだけ低 減できるのか、実際に大学の研究室へ話を聞きに行ったり、銅金さんの経験値 からそれがどのように見えるのかをディスカッションしたりすることで、ほぼプロ ジェクトの前半を費やしました。そんな中で、銅金さんと一緒に進めたことで、 理系的な物事の調べ方や分析のやり方などを学生に対してきちんと示すことが できたし、僕自身もあまりやってこなかった分野だったので、とても参考になり ました。プロジェクトの方向性自体も、科学中心主義ではなく人間の感性みた いなものが崩れてきているという、銅金さんの「マニュアリティ」が軸になって いて、芸術を学ぶ学生や僕のような、詳しい科学の知見がないからこそできる ことがあるんじゃないか、そういう発想につながっていきました。

銅金:今の話を少し言い換えると、科学のアプローチのやり方というのは後ろ向きなんですよ。後ろを向いて、すでにあった事を説明していく。それがアートは後ろを向かずに、前を向いている。一歩を踏み出す、そういう力を持っているんですよ。やっぱり今この段階で、後ろを向いてどれだけ説明してもしょうがないわけで、前を向いて踏み出していくための模索がアートにはある。それは非常に重要な姿勢ですよね。そんな感覚で僕らのプロジェクトが進んでいけばいいなと思ってました。だけど、それはすごく時間のかかることで……。だから、少しずつ状況が変わっていく中でそれを見つめていきました。我々ができることって、ほんのわずかで非力だと思うんですよ。それでもそのうち突破口みたいなものが、見えてくるんじゃないかと僕は信じてますね。そういうものが、このウルトラファクトリーから見つかればいいなと思います。



Photo: Tomas Svab

Special Dialogue:

Kenji Yanobe × Yuji Dogane

Ultra Factory quickly studied and took action responding to the great earthquake on March 11th, followed by massive tidal waves and nuclear accidents. Ultra factory launched several projects immediately after the disasters, commencing with the project organized by Kenji Yanobe and Yuji Dogane. We looked back on this year with those 2 artists.

TEXT: Shingo Kokaji (BY EDIT / 2nd year, Department of Space Design)

——At the time of the 3.11 earthquake, under what circumstances was Ultra Factory put in?

Yanobe: Since the foundation of the Ultra Factory in 2008, I had continued to work on my own projects, but I wasn't going to in 2011. However, the earthquake disaster happened on March 11th, followed by the accident of Fukushima No.1 Nuclear Power Plant. That's why I felt I had to do something. Shortly after the disasters, I got all shook up as a person, but at the same time, when I saw students getting upset, I, as an artist and teacher, also felt that we all had to do something together. Just at that moment, I found a blog entry, which you (Dogane) posted immediately after the disasters. You are an artist who has a profound knowledge of science. So I decided to talk with you.

Dogane: I myself have been wondering what really a nuclear power generation is, as a theme. When I participated in the exhibition of "Silent Dialogue" at ICC (NTT InterCommunication Center) in 2007, I wrote a preface to the exhibition and it was about nuclear power plants. I still had the text translated in English at that time, so I modified it just a bit and uploaded the file on the Internet. I'm not sure when that was.

Yanobe: Well, I think it was about March 15th.

Dogane: I have been feeling a sense of crisis that it must not happen, but if it does... It might be a tacit understanding for people, but Yanobe and I took it really serious. I was shocked "how could it be possible while I'm living." What must not become reality has come to happen. It was really unbelievable.

Yanobe: I found something very important in your text. So I expected we could do something together in response to it, something like a certain project, which could respond to the students feeling uncertain of what to do. Of course, I was also unsure what to do or what would happen along

ne way, but I decided that I must carry on the project with you.

——How did the project start?

Yanobe: We reached the core concepts of the project, "Monument" and "Manuality." I thought I could explore the theme of "Monument" in the context of art I have been engaged in. On the other hand, "Manuality" was the term you introduced, and this subject could be expanded and deepened from the approach of science to art.

Dogane: I believe the fundamental solution to this issue would be to enhance our sensitivity to nature and the world step by step. Art can sharpen sensitivity. I call it "Manuality" to arouse the potential sensitivity. It is the ability of human beings to incorporate nature, and to figure out at once what is acceptable to do and what is not. It's like something that "Tora-san" would say, "It's fatal to do that." (Laughs) I think it's the role of art, neither politics nor science.

Yanobe: 21 students came to the project after the presentation about this kind of topic. We usually cut down the list of applicants from that number, but I was moved by their enthusiasm to do something. In fact, 3 students out of 21 have fathers working in electric power company.

Dogane: I remember it now.

Yanobe: So, we had started the project with all the 21 students. We began with setting up a meeting once a week to study what happened in this disaster and how an electric power company is making a profit. We had kept holding study sessions regularly. It had later developed into screenings of the films about nuclear power plants and a series of talk sessions with guest speakers. In addition, we carried out further research, for example, visiting an academic lab to study how far it is possible to reduce the effect of radiation on a human body, and discussing whether those strategies are valid or not based on Dogane's experiences. We spent about the first half of the project period doing so. Sharing that sort of activities with you was helpful for students to learn scientific ways of research and analysis. It was quite helpful for me too because I was not familiar with such a field. The direction of the project itself was centered on your "Manuality," which doesn't take the stance of scientism, but tells human sensitivity is getting weak. Therefore, that concept encouraged us that we can make it all the more because we are art students and no scientists like myself.

Dogane: In other words, scientific approach is negative; I mean that it explains something that has already existed. Meanwhile, art is positive; it explains something about future. Art has the power to take a step further. Now there is no use explaining what has already happened. Art enables us to seek for a way out and to look forward. I think this attitude is very important. I had hoped we would carry on the project in that manner, but I know it would take a lot of time. So all we can do is not to forget that attitude in changing situations. We can do no great things, but may find a breakthrough, I believe. That's what I expect for Ultra Factory.

AFTER 3.11

―― プロジェクトを進めていく中で、具体的にはどんなことがありましたか。

ヤノベ:前半のディスカッションでは、ユニークなアイデアもたくさん出て いて、広島で被ばくした方の体験から、実はお酒の酵母が放射能に有効 なんじゃないかという話になったり、あるいは、チョコレートとかに含ま れる抗酸化物質が発ガン性を抑えられるかもということで、実際にチョコ エッグのフルタに直談判して巨大なチョコエッグを作るというプランだと か。学生ならではの発想でいろんなプランが出てきました。最終的には、 微生物が放射能を低減させるんじゃないか、とりわけ乳酸菌が効くんじゃ ないかという仮説から、乳酸菌の雲をつくることで放射線量を落とせない かという案に落ちついたんです。その雲もキノコ雲や原発事故で見られた 水蒸気のような「悪い雲」じゃなくて、それを抑える「良い雲」を我々はつ くれるはずだということで、実験を定期的に繰り返しました。それが《THE CLOUD TANK》という名前のプロジェクトにつながっていった。そこに いたるプロセスも、銅金さんや学生みんなと協力して考えていきました。

--- ヤノベさんが掲げられたもう一つの柱、モニュメントという側面で いフォーメーションをぱっとつくれたらいいなと思いますね。 はどんなプロジェクトになったのでしょうか。

ヤノベ:それに関しては、これまでの僕の作品の延長線上にある《サン・ チャイルド》という作品になりました。学生には、僕自身のヒストリーを リサーチしてもらった上で、「すでにその作品の構想はこのスケッチブック に描かれている。どんなものが描かれているかを想像してください」とい うプロセスを踏みました。《サン・チャイルド》というタイトルだけは先に 伝えてから、学生たちにも考えてもらったんです。

銅金:僕は先にヤノベさんのスケッチを見せてもらったけどね(笑)。

ヤノベ:そうでした(笑)。それで、学生には一人ひとりプレゼンテーショ ンをしてもらって、答え合わせのようにスケッチを並べて。《サン・チャイ ルド》は僕の作品ではあるけど、学生が自分と置き換えて、今の社会状 況に対してどう立ち向かうかという意識を共有しなければいけない。テク ニカルな部分だけでなく、思考の過程でもつながりながらプロジェクトを 進めていくべきだと考えたんですね。実際、《サン・チャイルド》という 作品は、たとえば今までは、核の問題に対して批評的、警告的であった りしたけれど、今回はそれを抜きにして恥ずかしいくらいポジティブに、 新しい来たるべきすばらしい世界を想像させるようなものをつくると。今 はシニカルなことを言うよりも、その想像力こそがアートの社会に対する 具体的な機能であって、もちろん、まだまだ答えは出せないけど、でも

そこにいたるまでのプロセスを共有するという意味では《THE CLOUD TANK》も同じ。同時に、長期的に考え続けなければいけないことであっ て、結局、終わりのようで終わらないプロジェクトなんですね。

銅金:まあ、終わらせたいんだけどね。簡単には終わらせてくれない。

―― その継続性は、今までウルトラで行われてきたプロジェクトとは異 なるところかもしれませんね。

ヤノベ:実際に今でも乳酸菌の散布実験をしているから、福島から継続 的にデータは送られてきています。だけど、まだ明らかな効果を出せてい るわけではないから終わりとも言えない。それをみんなの胸に秘めながら 進めていくことが重要で、プロジェクトとしては一度区切りをつけたけど、 僕も銅金さんも終わったとは思ってないし、これからも実験やリサーチを 続けていくつもり。

銅金:今までは放射性物質を前にして、どうやって実験を進めていくのか、 暗中模索なところがありました。でも、ようやく今年になって、こういう 風に実験しなければいけないよというのが世間的にも定まってきた。細 かく深い知識が常識化してきて、今まで知らずに済んだことも知っておか なきゃいけないみたいな。そうして取り組みが細やかになってきたところ で、次はどんなプロジェクトができるかを想像しているんです。また新し

ヤノベ:アーティストやクリエイターだけでなく、科学者のような人たちと もリンクしながら、いろんな人が出入りして、たくさんの知が結集できれ ばと思います。それが、今回のような問題に対応するプラットフォームに なればいいのかなと。そして、このプロジェクトを経験した学生が、これ からこの経験をどう開花させていくかというところですね。ウルトラファク トリーはプロジェクトベースの教育機関としてあるけれど、一番重要なの はその先にあるから。

銅金:そうですね。でも何よりも一歩踏み出していく姿勢を持った現場が 大学にあることが頼もしいし、重要なことだと思います。科学実験で調 査するだけでなく、志というか前向きな方向性のある現場。すごく良い 経験をさせていただきました。これからもウルトラファクトリーを生かして いきたいと思ってます。

ヤノベ:そうですね。実際、我々のプロジェクト以外にも、高橋匡太さん のプロジェクトやクリティカルデザインラボが 3.11 と向き合って活動を していましたし、椿昇さんが声をあげた被災地に自転車を届ける「VITAL FOOT PROJECT」でも、自転車が牽引するリアカーをウルトラファクト リーでつくりました。ウルトラがすごい瞬発力で 3.11 に向き合えた理由 は、やっぱりここには物をつくり出せる機械や人がたくさんいるからこそ なんだと、僕は思っています。

---Could you tell me what you did in the project in a little more

Yanobe: In the discussion in the early stage, many unique ideas were given. For example, the topic came up that brewery yeast might have a radioprotective effect according to radiation casualties in Hiroshima. Also, because the antioxidative substance contained in chocolate might be effective against cancer, we talked about a plan to negotiate directly with Furuta Confectionery Co, Ltd., the manufacturer of "Choco Egg" to make a huge "Choco Egg". A lot of ideas came up from students. At the end, we adopted a scheme to produce the clouds consisted of lactic bacteria on the basis of the tentative theory that microorganisms, especially lactic bacteria, should be effective to decrease radiation doses. The clouds have an opposite meaning to "bad clouds" such as nuclear mushroom clouds and the steam caused by the accident of the nuclear power plant. We had carried out repeated experiments to make "good clouds". That developed into the project called The Cloud Tank. We established the process to put into practice discussing with Dogane and all the students. (Those countermeasures against radioactivity are scientifically unproven.)

----What project did you launch regarding another core concept of

Yanobe: In respect to that matter, we made a work entitled Sun Child, which is an extension of a series of my works. I had students research on my past works, then asked them, "Suppose, there is a drawing for this work on this sketchbook. How's it like? " I had just told them the title Sun Child in advance.

Yanobe: Yeah, indeed. (Laughs) Well, then the students made





《サン・チャイルド》

美術作家ヤノベケンジが 3.11 以降の状況に対して、「作家としてなにができるか」を問い、生まれた新作。10 月に万博記念公園 (大阪・茨木)、岡本太郎記念館 (東京・ 南青山) にてお披露日となり、震災から1年となる3月には南茨木駅前(大阪)での恒久設置やモスクワでも公開される。

Sun Child

As a result of asking himself the question, "What can I do as an artist?", in response to the aftermath of the 3.11 earthquake, Sun Child, a new work by the artist Kenji Yanobe was created. It was first unveiled at The Expo Commemoration Park (Ibaraki, Osaka) and Taro Okamoto Memorial Museum (Minami Aoyama, Tokyo) in October. In March 2012, a year after the disaster, it will be exhibited at Moscow Museum of Modern Art, and permanently installed in front of Minami-Ibaraki Train Station (Osaka).

Dogane: I had looked at your sketch in first, though. (Laughs)

presentations and laid out their sketches as if checking answer together. Sun Child is inherently my work, but I thought that I had to share common awareness about how to react to bad circumstances with the students, therefore, I had them imagine if they were me. In that way, I figured that we needed to work together in thinking and technical processes. I had produced the works critical and warning against the nuclear issues, but Sun Child is actually an embarrassingly positive work, which conjures up an image of a forthcoming wonderful world. I believe that the social function of art is, at least at the moment, its imaginative power rather than showing a cynical view. Of course, it is not an ultimate conclusion.



But we did so in the production of *The Cloud Tank*, and also shared the thinking process. That matter is a long-term issue that we need to keep considering. Anyway, those projects are seemingly finished, but actually interminable.

Dogane: Yeah, I want to finish it off, but that's not so easy.

----Such continuity has no history in other projects conducted by Ultra factory, isn't it?

Yanobe: Field tests of lactic bacteria are still in fact being carried out, and the data is continuously being sent from Fukushima. The obvious effects are not demonstrated yet, so we cannot call an end to it. The project was tentatively packed up, but you and I don't think it ended. I rather think it is important for all to keep such emotion in their mind, and we are going to continue experiments and researches.

Dogane: Until now, there had been few clues about the methods of experiments before radioactive materials. But, finally in this year, specific experiments have been socially accepted as the preferable ways. Detailed and deep knowledge has become common; people came to think they had to know what they had not needed to know. I imagine what project would be possible while such a clued-up attention is being paid to various efforts. It would be nice if I can at once form a new project team again.

Yanobe: It would be nice if not only artists and creators but also scientists communicate each other and all different kinds of people bring together their wisdom. I believe it will be a platform to deal with problems similar to this case. I hope the students who have experienced this project will make good use of the experience in future. Ultra Factory is a project-based educational institute, but its primary aim lies beyond particular projects themselves.

Dogane: That's true. It should be encouraging and important for students to learn an attitude for stepping ahead in university. This university is a high-spirited job site, which has long-term direction for students, in addition to provide an opportunity to conduct scientific experiments. It was a great experience even for me. I would like to continue to work with Ultra Factory.

Yanobe: Right. Actually, in addition to our projects, Kyota Takahashi and Critical Design Lab. launched projects tackling the 3. 11 earthquake. Also, Tsubaki set up the VITAL FOOT PROJECT, which was planned to deliver bicycles to the disaster sites. In that project, Ultra Factory was responsible for making the two-wheeled carts, which were towed by the bicycles. The reason why Ultra Factory could immediately respond to the 3.11 earthquake is, I think, that the factory had a number of staff and machines to create things.

ヤノベケンジ

現代美術作家。1965年生まれ。現代社会におけるサヴァイバルをテーマに 機械彫刻作品を数多く制作。東日本大震災以降に制作した新作《サン・チャ イルド》が、再生・復興を目指す人々と世界にむけて、力強い勇気と希望のメッ セージを贈り続けている。ウルトラファクトリーではディレクターを務め、世 界に羽ばたくウルトラアーティストの育成に力を注いでいる。

Contemporary artist. Born in 1965. He has created a variety of mechanical sculptures under the theme of survival in modern society. His new work Sun Child which was produced after the Great East Japan Earthquake keeps sending a powerful message of courage and hope for those who are working for the rebirth and recovery and the world. He serves as director of the Ultra Factory and contributes his energy to cultivate ULTRA-artists who can spread their wings around the world in

メディアアーティスト。海洋学を修めて、後に園芸学に転向。「植物の声」 を聴くためのシステム「プラントロン」を考案するなど、独自の観点で作家 活動を行う。近年では、ラン科植物と昆虫の関係をランと人の関係に見立て て、新たな活動を展開している。京都造形芸術大学芸術教養教育センター長、 美術工芸学科教授、東京芸術大学先端芸術表現学科非常勤講師。

Media artist. He studied Oceanography and later turned to horticultural science. He invented the Plantron system to hear "plants'voices." and is working as an artist with his unique approach. Recently he is exploring new activities by using the relationship between orchidaceous plants and insects to resemble that between orchids and human beings. He is a director of Art and Humanities Center and a professor at Kyoto University of Art and Design, Faculty of Fine Arts, and part time lecturer at Tokyo National University of Fine Arts and Music, Department of Inter Media Art.

3.11 に関連したその他のプロジェクト Other Projects related to 3.11



宮城県南三陸町志津川の漁村再生プロジェクト

クリティカルデザインラボによる後期の活動として、NPO 団体 Architecture for Humanityよりナサニエル・コラムを招聘して始動。漁師の方々の作業やコミュニケーショ ンの場となり、また、新たなビジネスの基点ともなる「番屋」の在り方について現地にて 漁師の方々とともにリサーチを行い、復興の後押しとなる建物の提案、制作を行っている。

Fishing Village Renaissance Project in

Minami Sanriku-cho Shizugawa in Miyagi prefecture.

This Project was conducted by Critical design lab, and started in the latter half of the Humanity. In this project, some design of "banya" was proposed in order to provide a place and opportunity for fishermen to work and communicate each other, and also a home base for new business. Based on field research, the building was designed to contribute to the recovery from the disaster. This project is currently in progress with resident participation.



高橋匡太「越後妻有の林間学校」「三陸 横浜ひかりの実交換プロジェクト」

8月の「越後妻有の林間学校」では、学生たちが試行錯誤して企画・運営した「ひかり場」 でのワークショップに被災地からの小学生が参加し、同行引率の校長先生から「我を忘れ て遊ぶ子供たちの笑顔を久しぶりに見た」との言葉をもらうほど、子供たちが大喜びのワー クショップとなった。また、横浜・山下公園での年越しイベント「HOPE」では、震災復興 のメッセージが込められた「ひかりの実」を樹木に飾り付け、その模様は NHK「ゆく年く る年」でも放映された。

Kyota Takahashi "Echigo-Tsumari Forest School" and "Sanriku-Yokohama 'Light Fruits' Exchange Project"

In the "Echigo-Tsumari Forest School" in August, students set up and ran a workshop in "Hikari-ba". They put it in practice by trial and error, but many elementary school pupils from the disaster areas took part in the workshop. It gave them so much pleasure that the school principal said, "It's been a while since I saw the smiles of children engaging in play". In the year-crossing event "HOPE" at Yamashita Park in Yokohama, trees were adorned with "Light Fruits", which had massages of disaster recovery. It was broadcasted on the TV program "Year in and Year out" of NHK.



VITAL FOOT PROJEC

椿昇をプロジェクトリーダーとして、ウルトラファクトリーに集まったアーティストやデザイナー で立ち上げ。阪神・淡路大震災を経験した椿昇の実体験に基づき、水や灯油をはじめとする 生活物資を搬送する小型トレーラー付き自転車を製作、現地へ寄贈した。これをプロトタイ プとして、広くドネーションを呼びかけ、カスタム自転車を1台ずつ被災地へ届けてゆく。

VITAL FOOT PROJECT

Having Noboru Tsubaki as the project leader, this project was set up by the artists and designer cooperative with Ultra Factory. From Tsubaki's real experience of the Great Hanshin Awaji Earthquake, this project was designed to donate to the disaster areas the bicycles with attached small trailers for carriage of daily commodities such as water and heating oil. The first prototype model was sent to the actual place. Calling for donation by drawing wide attention with the prototype, this project continues to deliver customized bicycles one by one there



Photo: Miwa Oba

(THE CLOUD TANK)

乳酸菌入りの「良き雲」を製造し、放射能汚染から人々を守る装置として発案。世界初の原子爆弾の形をモチーフにするなど、核に対する批評的意味も込められており、 際限のない人間の欲望と戦う戦車(タンク)として発想されている。11月に「おおさかカンヴァス推進事業」の一環として、大阪府咲洲庁舎で展示された。

This work was invented as the device to generate "good clouds," which contains lactic bacteria in order to protect people from radioactive contamination. It takes on the shape of the world's first nuclear bomb, and is created as a "tank" to fight against endless human desire. It was exhibited, as part of "Osaka Canvas Project," at Osaka Prefectural Government Sakishima Building in November.

ウルトラファクトリーでは いくつものプロジェクトが同時進行している。 第一線で活躍するクリエイターによる 新たな試み、社会に開かれた 展覧会やイベント現場への参加。 2011 年度に行われた 7 つのプロジェクトを 紹介する。

Several projects are being promoted simultaneously in the Ultra Factory, for example, new experiments by active creators in the front lines, participation in exhibitions and events open to the public, and so on. Here, 7 projects launched in 2011 are introduced.



YANOBE PROJECT 2011

ディレクター:ヤノベケンジ、銅金裕司 活動期間:2011年5月-2012年3月/参加人数:21名

現代美術作家・ヤノベケンジに、メディアアーティスト・銅金裕司を交えて 行った放射能に関するリサーチと、ヤノベケンジの新作《サン・チャイルド》 の制作に携わるプロジェクト。その他、なにわの海の時空館での《ラッキー ドラゴン》展示にあわせたワークショップ、リサーチから形になった《THE CLOUD TANK》はプロジェクトの学生が中心となり企画・制作を行った。

放射能の人体への影響を減免させる試みとしてヨーグルトに含まれる乳酸菌 に着目。大量のヨーグルトを使って実験を行ったその日は、ファクトリー中 にヨーグルトの匂いが充満した。

YANOBE PROJECT 2011

Director: Kenji Yanobe, Yuji Dogane Period: May 2011- March 2012 / Participants: 21 Students

In this project, the members conducted research about radioactivity together with the artist Kenji Yanobe and the media artist Yuji Dogane. Also, they engaged in the production of Yanobe's new work Sun Child. In addition, Students took the lead in organizing and producing the workshops relating to the exhibition of Lucky Dragon at the Osaka MariTime Museum, and The Cloud Tank from the early researching

B-side:

In this project, lactic bacteria contained in yoghurt were taken particular note for reducing the effect of radiation on the human body. On the day of experiment, plenty of yoghurt was used, and the whole factory was filled with yoghurt aroma.



やなぎみわ演劇プロジェクト「1924」

ディレクター: やなぎみわ 活動期間:2011年5月-2012年2月/参加人数:8名

現代美術作家・やなぎみわの新たな試みである演劇制作に立ち会うプロジェ クト。参加学生は、やなぎ作・演出の演劇 3 部作『1924』の第1部『1924 Tokyo - Berlin』(京都国立近代美術館)、第2部『1924海戦』(神奈川 芸術劇場)において、舞台セットの制作から稽古の立ち会い、作中に使用 される映像への参加、本公演からバラシまで、舞台制作の裏側を間近で体 験した。また、第1部の公演では、狂言回しである案内嬢役として学生も 劇に出演。11月、横浜での劇場公演となった第2部『海戦』では、多くの プロフェッショナルたちと現場を共有した。現在は、第3部『1924人間機 械」、そして鳥の劇場(鳥取)での新作『PANORAMA』の制作に向けて準 備を進めている。

演劇の持つスピード感を大切にしており、いつも最終公演の翌日には撤収 が完了する。何もない空間に漂う夢の余韻に浸るのも一興。

> Miwa Yanagi Theater Project "1924" Director: Miwa Yanagi

Period: May. 2011-Feb. 2012 / Participants: 8 Students

Students have witnessed the artist Miwa Yanagi's new endeavor of directing theater. In the trilogy "1924" written and directed by Miwa Yanagi, students participated in the back stage of the drama making of the first part "Tokyo-Berlin" and the second "Battleship", and experienced the creation of the stage set, the stage rehearsals, performance in a movie used in the stage, the real stage, and dismantling the stage. Especially in the first part, students acted on stage as usherettes of Kyogen-mawashi (a supporting character for the development of the plot). In November, the students could get an opportunity to work with many theater staff in the performance of the second part "Battleship" at Yokohama. Now, this project advances preparations towards the third part "Human Machine" and another Yanagi's new work "PANORAMA" which will be shown in BIRD Theater Company TOTTORI.

A sense of speed of theatrical work is emphasized in this project. The dismantling has always completed by the following day of the last performance. It's fun to bask in the afterglow of dream drifting in the void space after the performance



ULTRA SANDWICH PROJECT

ディレクター: 名和晃平 活動期間: 2011 年 5 月 - 2012 年 4 月/参加人数: 12 名

彫刻家・名和晃平の作家活動の全貌を間近で目撃・体験するプロジェクト。 伏見区・観月橋にある名和晃平のスタジオ「SANDWICH」を活動の拠点 とし、プロフェッショナルな現場に入り込み、ドローイングやワークショッ プ、作品制作を通して技術力・思考力を養う。今年度は、6月に東京都現 代美術館で開催、5万7千人が来館した個展『名和晃平―シンセシス』の 展示設営に立ち会ったほか、ミュージシャン「ゆず」のプロモーションビ デオの制作や西武百貨店での展示などにも関わった。多方面に活動する 「SANDWICH」で、学生たちは、そこに集うさまざまなクリエイターから日々 刺激を受けている。

SANDWICH プロジェクトの作業で使われる「つなぎ」を学生主体のチーム が企画、BEAMS と共同で開発。一般発売も予定している。

ULTRA SANDWICH PROJECT

Director: Kohei Nawa Period: May 2011-April 2012 / Participants: 12 Students

In this project, the students could witness and experience a full picture of Kohei Nawa's career as an artist. Being based on "SANDWICH", Nawa's studio, at Kangetsukyo in Fushimi-ku, the students'technical capabilities and intellect could be developed through drawing, workshops, and production of artworks. In this academic year, the project has been involved in Nawa's solo show "Kohei Nawa - Synthesis," which took place in the Museum of Contemporary Art Tokyo in June and attracted over 57,000 visitors, as well as setting of the stage for the performances of the band "Yuzu", and also the exhibition at the Seibu Department Store. With the "SANDWICH" working extensively in many fields, the students get stimulated is gaining inspiration every day from the creators gathering there.

Project members are also planning to produce and put on sale "coverall" work clothes for the SANDWICH Project with BEAMS.



国民文化祭オープニングステージワークス

ディレクター: 高橋匡太 活動期間:2011年5月-2012年3月/参加人数:16名

光を操る美術作家・高橋匡太がイベントを通じて、光を使った「出来事」を 起こしていく。10月に開催された「国民文化祭京都 2011」のオープニン グ演出のための映像制作を行ったほか、8月の「越後妻有の林間学校」、 10 月の「スマートイルミネーション横浜」、12 月 31 日には横浜で行われた 「HOPE」で光を使ったワークショップの運営や作品制作を行った。これら の活動を通して、光や映像により出来事を起こすプロセスや映像および舞 台美術の制作からステージ本番までの舞台美術の一連のプロセスなどを体 験した。

横浜で年末に行われた「HOPE」では、約3千個の"光の実"をプロジェクト メンバーが作成した。

The National Cultural Festival Opening Stage Works. Director: Kyota Takahashi

Period: May 2011-March 2012 / Participants: 16 Students

Kyota Takahashi, an artist who handles light, made some "events" using light. He produced visual images which highlighted the opening ceremony of "The 26th National Cultural Festival in Kyoto 2011", held in October. In addition, he and the students conducted workshops and exhibited the works of light in "Echigo-Tsumari Forest School" in August, "Smart illumination Yokohama" in October, and "HOPE" held in Yokohama on December 31st. The students experienced using light and videos in setting a stage, and a series of work processes of performing arts from making props to actual shows.

In the "HOPE" held in Yokohama at the end of the year, the project members made about three thousand pieces of "light fruits".



PROJECT CHOROBO

ディレクター: 高橋智隆 活動期間:2009年より継続して進行中/参加人数:3名

ガソリンエンジンで動く二足歩行ロボット「CHOROBO/チョロボ」を制作 するプロジェクト。2009年の発足以来、継続して研究・制作を進めている。 2011 年はプロトタイプ 4 号機となる 「moa」 を完成させ、12 月、東京工業 大学で行われた「Make:Tokyo Meeting 07」に出展し、多くの注目を集め た。今後も、機体のさらなるブラッシュアップを目指す。

B-side:

重量 120kg のチョロボ 4 号機のイメージ写真は、大学にある丘の上まで運 び12月の寒空の下、朝6時に撮影された。

PROJECT CHOROBO

Director: Tomotaka Takahashi Period: ongoing project since 2009 / Participants: 3 Students

This project aims to create a bipedal walking robot named "CHOROBO". Since its kickoff in 2009, the project members have continued research and production. In 2011, the 4th prototype "moa" was completed, and it attended much attention in Make: Tokyo Meeting 07 in December. This project will continuously work for further mechanical brushing up.

The promotion photographs were taken as early as 6 o'clock in the morning in the cold December. For the shooting, the members carried 120 kg of the 4th CHOROBO to the top of the hill where the university



CRITICAL DESIGN LAB.

ディレクター: 水野大二郎、原田祐馬 活動期間: 2011 年 5 月 - 2012 年 4 月/参加人数: 14 名

学科間の壁を横断的に侵犯するデザインを研究・発見・発表することで創 造力を新境地へと開拓せしめるよう導く、ウルトラデザイナー養成のため の教育機関。前期はデジタルファブリケーションを駆使してものづくりの基 礎を鍛えた。デザイナー・中坊壮介を招き「MUNDANE DESIGN」を考え たワークショップや、FabLab鎌倉と同時開催したレクチャーとワークショッ プ「ソーシャル・イノベーションとしてのものづくり」、また、名村造船場跡 地で開催された「DESIGNEAST」では会場サインをデジタルファブリケー ションで制作した。後期は宮城県南三陸町志津川の漁師の作業小屋の設 計プロジェクトを行う。

押し寿司の型の作成など、DIYより一歩進んだ DIWO (Do It With Others) の理念のもと、平面を越えてデザインを捉えようという試みを多く行った。

CRITICAL DESIGN LAB.

Director: Daijiro Mizuno, Yuma Harada Period: May 2011- April 2012 / Participants: 14 Students

Critical degin Lab is the educational institution for training Ultra Designers to lead their creativity to a new front by providing opportunities to research. discover, and publish cross-departmental designs. The main focus in the early stage was put on training the basics of fabrication with digital fabrication. We invited the designer Sosuke Nakabo to hold a workshop about "MUNDANE DESIGN" and the workshop "Fabrication as Social Innovation," which was held simultaneously in FabLab Kamakura, and produced venue signs for DESIGNEAST in the former site of the Namura Shipbuilding by digital fabrication. In the later phase, the members are going to operate a project to design a workplace for fishermen in Shizugawa, Minamisanriku Town, Miyagi Prefecture.

Many experiments to explore design possibilities have been conducted in a broader range than 2D desgin under the concept of "DIWO (Do It With Others)." which goes further than DIY, such as making molds for pressed-sushi.



BY EDIT

ディレクター: 多田智美、竹内厚 活動期間:2011年5月-2012年3月/参加人数:14名

編集的思考の育成を目指して、本年からリニューアル。前期は「場のリサー チ」をテーマに打ち解けて話せる場や人が集まる場のつくり方を探求した。 ゲストに野草を摘んでお茶をつくる学生や、情報デザイン学科の中山和也 先生、AWARD の選出学生を交え、「場」を創造する活動を行った。後期は 「メディアを探る」をテーマに、BY EDIT 独自のフリーペーパー『BY EDIT MAGAZINE』の編集・発行のほか、メンバーそれぞれの視点を反映したレ ビューを書き溜めている。『THE ULTRA』04 号、『ULTRA AWARD 2011』 のカタログ編集も行う。

参加学生・浅見旬の提案により「旬のコラム」を隔週ごとにメンバー全員で 執筆。そのバックナンバー 収録した Tumblr が存在する。 http://byedit.tumblr.com/

BY EDIT

Director: Tomomi Tada, Atsushi Takeuchi Period: May 2011- March 2012 / Participants: 14 Students

BY EDIT has been renewed with the aim of cultivating editorial thinking in this year. In the early term, with the theme of the "research of place", the members explored how to create a place and occasion where people gather and feel comfortable to talk. Students tried to create the "place," along with several guests such as a student who teach the members how to make the tea from wild flowers, Prof. Kazuya Nakayama from the Department of Information Design and the students shortlisted for the AWARD. In the later period. focusing on the theme of "exploration of media possibility", the members edited and published the original free paper "BY EDIT Magazine", and made a collection of reviews that reflect the each of the members' perspectives. Editing THE ULTRA #04, and the catalogue for "ULTRA AWARD 2011" is also being carried out.

Based on a participant student Jun Asami's suggestion, "Seasonal Column" is cowritten by all the members every other week. There is a website named Tumblr that records the past issues. http://byedit.tumblr.com/

ULTRA



ULTRA AWARD 2011 REVIEW

「良い作品を見たいのではない。その後から来る予感や 期待を我々に植え付けてほしいのだ」―椿昇。若き才 能の発信地であり、世界で活躍できるウルトラアーティ ストの輩出を目的としたアートコンペティション「ULTRA AWARD」。2 年目となる今年は、若きアーティストの「う ねり」が感じられる展覧会となった。アーティスト、キュ レーター、批評家によるトークセッションのような熱気を 帯びた審査のもと、最優秀賞を手にした神馬啓佑。新た な可能性を感じる「ULTRA AWARD」には日本の芸術シー ンの5年先がある、と言っても過言ではない。

"I don't expect them to make good works, but to instill a forefeeling and prospect in us." said Noboru Tsubaki. ULTRA AWARD is designed to turn out young talent and train artists to make an impact all over the world. This 2nd award showed a new wave of young artists. After holding reviews, which were even reminiscent of an exciting talk session by artists, curators, and critics, Keisuke Jimba won the grand prize. It's no exaggeration to say that ULTRA AWARD foretells the art scene in Japan 5 years ahead.















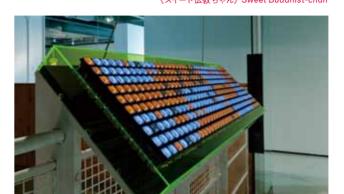
大島真悟 | Shingo Oshima



土井裕介 | Yusuke Doi **(**sky riders**)**



高井裕 | Yu Takai 《スイート仏教ちゃん》Sweet Buddhist-chan



王婷瑩 | Wang,Ting-Ying

作家 / 作品 ARTISTS / WORKS

2011年 京都造形芸術大学大学院・芸術研究科・芸術表現専攻修了 Finished his graduate study of Art and Design at Kyoto University of Art and Design in 2011 最優秀賞 | Grand Prize

大島真悟 | Shingo Oshima 2010 年 京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻修了

Finished his graduate study of Art and Design at Kyoto University of Art and Design in 2010 《Wald》

高井裕 | Yu Takai

京都造形芸術大学・情報デザイン学科先端アートコース

Enrolled in Advanced Expression Design course, Department of Information Design at Kvoto University of Art and Design 《スイート仏教ちゃん》

Sweet Buddhist-chan

王婷瑩 | Wang,Ting-Ying

京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻 Enrolled in the graduate school of Art and Design at the Kyoto University of Art and Design

土井裕介 | Yusuke Doi 2011 年 京都造形芸術大学・美術工芸学科陶芸コース卒業

Graduated from Ceramic art course, Department of Fine and Applied Arts, Kyoto University (sky riders)

ULTRA AWARD 2011 概要

実施期間: 2011 年 4 月 -2012 年 3 月 (カタログ発行までを含む)

募集期間:2011年5月6日(金)-5月31日(火)必着

選考期間: 2011年6月[上旬:第一次書類審査/下旬:第二次プレゼンテーション審査/末:発表] 募集対象: 本学学生 (通信・大学院、専門学校含む)、及び卒業生 (卒業 2 年以内) 募集人数:4名程度

募集内容: 最終的なアウトプットである art project room ARTZONE での展覧会 に向けての作品プラン。 *ウルトラファクトリーを使用しての作品制作を条件とする。

審査員:長谷川祐子(東京都現代美術館チーフキュレーター)/浅田彰(批評家)/椿昇 (現代美術作家)/ 名和晃平(彫刻家)/後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/ ヤノベケンジ (美術作家・ウルトラファクトリーディレクター)

特典: 1= 個人制作場所の提供 2=10 万円の制作補助費を支給 3= ウルトラファ クトリースタッフからの支援→技術支援→広報、プレゼンテーションツール 制作支援 **4**=ARTZONE での展覧会 **5**= 展覧会のカタログ (日/英)制作

ULTRA AWARD 2011 OUTLINE

Implementation: Apr. 2011–Mar. 2012 (Including the publication of the catalogue) Application: Fri. 6 May. 2011-Tue. 31 May. 2011 (Must arrive)

Selection: Jun. 2011 [In early Jun.: Primary documentary selection / In late Jun.: The second selection by presentation / End of Jun.: Results Announcement] Eligibility: Students of Kyoto University of Art and Design (Including the

students of correspondence course, graduate school, and affiliated schools); Graduates (Within 2 years)

Shortlist: Around 4 persons

Application Detail: Submit a work plan for the final exhibition at ARTZONE (It is conditioned to produce their works at ULTRA FACTORY)

The Jury: Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Akira Asada (Critic) / Noboru Tsubaki (Artist) / Kohei Nawa (Artist) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Kenji Yanobe (Artist, Director of ULTRA FACTORY)

Awards: 1=Provision of production space 2=Donation of 100,000 yen as production costs to each shortlist 3=Support by staffs of ULTRA FACTORY: Technical support: PR and support of presentations 4=Participation in the ULTRA AWARD Exhibition at ARTZONE 5=Publication of the exhibition catalogue in Japanese and English































009

ULTRA FACTORY ARCHIVE

プロジェクトと並行して、トークイベントやワークショップなどの開催、 そして、国内外からのさまざまな来訪者が常に行き交っているウルトラファクトリー。 2011年度、どんな出来事があったのか。その1年間の日々を振りかえる。 なかでも印象的だった3つの ULTRA TALK からは、その一部を抜粋して紹介する。

In the Ultra Factory, several works are always simultaneously going on, such as the talk shows and workshops, and receiving visitors from home and abroad in parallel with projects. We are looking back on the events there in 2011, and introducing excerpts from the most memorable 3 Ultra Talk.



ULTRA TALK #016 やなぎみわ Miwa Yanagi

気管支炎をおしての出演だったが、快活な口調で流れるようなトークが印象的。聞き手 となるヤノベケンジとは向かい合わせのアトリエで、毎日顔を合わせていたとか。今回は

そんな学生時代まで遡り、自身の生い立ちを語る貴重な講義となった。ジェンダーへの

風刺的作品を多く手がけるやなぎ みわが語る女性観は、現代社会に 鋭いメスを入れる。

(若い女性や子どもが老女に扮した 写真作品に対して、会場から「何か 『こだわり』があるのか』との質問 を受けて)

やなぎ 「こだわり」という言葉は、 今の消費社会で良い意味で使われ ていますけど、拘る、拘泥するとい うのは、決して人にとって快適なも のではないと思います。執着や固 執は、そもそも苦しいものですか ら。ただ芸術というのはエネルギー の過剰さから生まれることも多い ので、そういった固執とは親和性 が高いんですね。愛憎が深いほど

「Fairy Tale」シリーズのモデルとなった子どもたちは、何をするのか分からないまま、 撮影の前に、いきなり老婆の面を被せられて驚いてましたけど、「My Grandmothers」[*1] のモデルをやってくれた人たちは、子どもではないので、自ら望んで応募してきてくれる わけです。だから、そこには何らかの求めるものがあります。女性は人生の中で身体的 な区切りがあるし、さらに社会的、文化的性差と言われる外部から与えられた「女性性」 にも軋轢を感じているので、そういうものからの解放を願ってというのはあるでしょうね。 いずれにせよ人間の拘泥というのは常に愛憎半ばするので、それならそのエネルギーを

もちろん互いへの共感がなければ出来ない共同作業だと思いますね。

[*1]My Grandmothers:モデルを一般応募で募り、自らの50年後を演じてもらう未来の祖母の肖像写真。10

The lively and fluent talk was impressive, although she was under treatment of bronchitis. He studio was opposite to Kenji Yanobe's, who is the host here, and they were seeing each other every day when they were art students. Today, it has become a valuable talk that she told us

> about her background, tracing back to her school days. As she has been working on a number of artworks satirical of gender issues, Miwa Yanagi's view of women cuts

(Answering the question which asked if she has anything she is particular about. regarding her photography work that young ladies and children dress as old women)

Yanagi: "Being particular about something" place something painful. But art is often born from an excess of energy, so it has

true that strong love and hate can be a source of power

The children who became models for the Fairy Tale series were surprised, as masks of old women were suddenly placed on their faces before they knew what they were doing. In contrast, people who became models for My Grandmothers were not small kids, and they went up for it by their own will. So I suppose they expected something from it. Women have physical turning points, and they are in conflicts with "femininity," which is also called "gender" conditioned by societal demand. I think they hoped women's liberation from things like those. In any case, human's persistence always brings about love and hate, I would then sublime and utilize that energy. Of course, I think it's a collaborative work which cannot be done without empathy for each other.

[*1] My Grandmothers: It is a series of portrait photographies of future grandmothers. The models were chosen from the general public, and acted as themselves 50 years later from now. The models ranged in age from late teens to forties (male accepted), and performed with special makeup

ULTRA TALK #019 西野達 Tatzu Nishi

日時:7月21日(木)18:00-20:00/会場:ウルトラファクトリー(至誠館地下1F)/出演:西野達/聞き手:ヤノベケンジ

単刀直入な語り口で、自己紹介もそこそこに作品について語り続けた西野達。作品のコ ンセプトや経緯よりも、その世界観や制作秘話についての話が中心となった。 冒頭から 講義よりも対話をしたいとあおり、形式ばらない話口調で質疑応答も多く取り入れられ るなど、活気あふれる場となった。型破りなエンターテイナーは、講義の場も自身の舞

(大学校舎の屋根に立つ時 計台の大時計と、その校舎 内の学食の壁時計を入れ替 えるという《交換プロジェク ト》について)

[質疑] 学生の反応はどう だったか。

西野 評判悪かったね(笑)。 多くの学生は、時計台の大 時計で時間を知って授業に 行くので、それが小っちゃな 壁時計に交換されるとまった く針が見えなくて時間がわか らない。元に戻せって大学 側に文句が来て、1週間くら いは展示する予定だったん

だけど、結局3日後に始めの状態に戻したよ。

[質疑] なぜ「交換」しようと思ったのか。

西野 「交換」のアイデアには伏線があって、初めての海外旅行であるドイツ行きの時 に、パスポートに載っているアルファベットの俺の本名に違和威を覚えたのがきっかけな んだ。俺の本名は今までは漢字だったのに、急に ABC で書かれてる。本名が簡単に変 わるものなら、自分の名前を次々変更するプロジェクトをしてやろうと思った。作家にとっ てアイデンティティそのものである名前を変えるのは致命的にマイナスだから面白い。海 外だから俺の本当の名前を知っているやつもいないし制作費もかからない。この「名前 変更プロジェクト」が「交換プロジェクト」につながってるんだ。イラク戦争のときは、 イラクにあるフセインの銅像とワシントンにあるリンカーンの銅像を交換するプロジェク

今は西野達なんだけど、ドイツの美大時代から2、3年に1回とかの頻度でアーティスト ネームを変化させてる。この名前はもう5年使っているから、2012年に変えようかなと思っ

(作品アイデアのドローイングを掲示して)

実現不可能なアイデアっていうのが結構あるんだ。実現不可能だからドローイングで残 すことにしている。たとえばこの「盆栽球場」は、球場を盆栽の鉢に見立ててばかでか い盆栽をつくるプロジェクト。球場より巨大な樹が必要だけどね。こっちは「太陽系宇宙 ビリヤード といって、星とかブラックホールとか流星を使ってビリヤードをするっていう アイデア。まず宇宙規模のビリヤード台を建築しないといけないんだけど、誰かそのス ポンサーになってくれる奇特な人はいないかな?(笑)

Tatzu Nishi started talking about his works bluntly after a bare self-introduction. He focused on their view of the world and untold stories during the process of production, rather than the concepts and backgrounds of the works. From the beginning, he was eager to have a dialogue rather than a lecture, the interview became a vigorous place for discussion with many questions accepted in a casual manner. This maverick entertainer

> (About the "exchanging project" to replace the great clock of the clock tower on the roof of the main school building with the wall clock at the

transforms the lecture hall into his own theater.

達

[Question] How was the reaction of the students? Nishi: Not good. (Laughs) Most students look at the clock tower to know when to go to class, so if it is replaced with a small wall clock, they cannot see its hands and they are helpless. The clocks were going to be left exchanged for about a week, but the students complained to the university that those needed to be in their right places, so we placed them back after three days.

[Question] Why did you think of "exchanging" them? Nishi: The idea of the "exchanging" has a private

background. When I went to Germany—it was the first time I have ever gone abroad in my life—I felt a sense of discomfort with my real name. My name had always been written in Chinese characters, but then, all of a sudden, it was written in alphabets. If a name can be changed so easily, I would start a project that I change my name one after another It's a disadvantage for an artist to change his name because it is his identity itself, so that's interesting. Nobody would know my name because I was in a foreign country, and it wouldn't cost. This "Name Changing Project" led to the "exchanging project" here. I wanted to realize another exchanging project to exchange the statue of Saddam Hussein

Now I'm Tatzu Nishi, but I'm continuing to change my name once every few years since I now, so I'm thinking of changing it in 2012.

(Showing the drawing of the idea for the work)

I have a considerable number of ideas which cannot be realized. That's why I at least leave them in the form of drawing. For example, this "Bonsai Stadium" is a project to create an enormous bonsai making it in place of a baseball studium. It would rather need a huge tree than a stadium. This idea is called "The Universal Billiard of the Solar System," which allows you to play billiard with stars, black holes and meteors. It requires constructing a cosmic-scaled billiard table, and I'm looking for somebody amazing who is willing to become a sponsor! (Laughs)

ULTRA TALK #020 ソーシャルイノベーションとしてのものづくり Fabrication as Social Innovation

日時: 8月5日(金) 17:00-19:00 / 会場: ウルトラファクトリー (至誠館地下 1F) / 出演: 田中浩也(FabLab Kamakura)/ RAD(川 勝真一 / 榊原充大) / 司会: ぽむ企画 (平塚桂 / たかぎみ江) / 聞き手: 水野大二郎 (クリティカルデザインラボ)

田中浩也による「Back To The Future Ground」、RADによる「建築における social innovation」のレクチャーからトークは進められた。「ソーシャルイノベーション」とは 直訳で社会革新。ものづくりが職人の専門領域である必要性は薄れ、デジタルファブリ ケーションをはじめとする最新技術により、誰でも気軽にデザインできる時代へ変革しつ つある。そんな新時代のものづくりの可能性を語る。

(FabLab Kamakura の場所として鎌倉を選んだ理由を解説。その後、トークはなぜ民

田中 FabLab Kamakura がなぜ民家なのかというと、デジタルファブリケーション [*1] という言葉が出てきましたけど、デジタルリノベーションっていうのをやりたいなと前か

ら思ってまして、デジタルファブ リケーションの技術を使ったリ ノベーション。そういう建築で すね。例えば、最初に僕が考え てたのはね、ぼろぼろの民家を 買って、そこをまず三次元スキャ ンで全部デジタルデータを取る んですよ。それぞれ柱の高さも 歪んでるし、全部寸法も違う。 その一つひとつに合わせた 1 品 の部材を、3D プリンタで 1 コ ずつ、ぴったり合わせて作って いく。それで完全にリノベーショ ンするようなこと。つまり、何 が言いたいかというと、デジタ ルファブリケーション技術とい うのは究極の1品生産ツールな

か、数ミリ違う曲がりとか、そういうのがすべて制御できるので、民家の修復とかにすっ げーいいんじゃないかと思っていて。それで民家を探してたんですよね。

川勝 民家の改修って、その建物の歪みとか履歴に合わせて作らないといけない。だか ら、本当に1品生産が合ってると思う。もしそういう仕組みが上手くいけば、改修のコ ストが下がるし、あと、京都の中にも有能な職人さんが残っているので、FabLab[*2]と 上手く融合できると、すごく面白いことが起るんじゃないかっていうのは、田中さんの話 を聞いていて思いました。

田中 そうなんですよね。だから、一番面白いのは職人がファブラボを使うってことだと

[質疑]手作業にこだわる職人に対し、デジタルファブリケーションのような技術をどう

ソーシャル・ イノベーション としての ものづくり

田中 職人の方から見たら、何かが失われちゃいます よねって言われたらそうかもしれない。だけどそれは認 めたうえで、精度の他にもう一つ、レーザーカッターの いいところは、試行錯誤をたくさんできるってことがあ ると思うんです。1回のトライアルが短いので何回でも 失敗していい。失敗しまくって最後に思う通りにできたっ ていう体験ができる。手作業で時間をかけてやって、 上手くいかなかったときのショックってでかいんですけ ど(笑)。そうではない失敗の経験を重ねて、成功にた どり着ける人が増えるかなっていう気はしてますね。

[*2] Fablab:世界各国で一般市民のために開放された工房を展闡。デジタルファブリケーション技術をより多く

Time: August 5th (Fri) 17:00-19:00 / Venue: ULTRA FACTORY (Shiseikan B1F) / Guest: Hiroya Tanaka (FabLab Kamakura)

The talk started with "Back To The Future Ground" by Hirova Tanaka, and "social innovation in architecture" by RAD. Craftsmanship no longer needs to be a specialized domain of artisans, a new era has come when everybody can easily design things with the help of the latest technology such as digital fabrication.

(They explained the reason why they chose Kamakura for the place of FabLab Kamakura, $\,$ followed by the talk about why they made a private residence as their base.)

Tanaka: The reason why we used a private residence for FabLab Kamukura is that I was thinking I'd like to try what is called digital renovation; that is a kind of architecture, which were done with renovation

> by the technology of digital fabrication, as I mentioned about this term a while ago. For example, what I was thinking at first was to buy a shabby house and collect digital data of the whole building with a 3D scanner. All the pillars have different heights, and the measurements are varied. The thing is to make unique copies from each architectural pieces, one by one with a 3D printer, which would result in complete renovation. What I want to say is that the digital fabrication technology is the ultimate tool for customized

production. As it can control all those things like slight differences in architectural members and their curves varied by a few millimeters, I was thinking it's super perfect for renovation of old private houses. That's why I was looking for an old house.

Kawakatsu: The renovation of a private house must be done adjusting to the degree of distortion of the building and its history. So, customized production is really suitable here. If it works out well, renovation wouldn't cost so much, and also, some talented artisans are still left in Kyoto, so it might trigger something very interesting if they could be fused together with FabLab. That's what I thought when I heard Tanaka's

Tanaka: Exactly. That's why I think it would be the most interesting if an artisan takes

[Question] How do you explain technologies like digital fabrication to an artisan who sticks to handwork?

Tanaka: It might be true that artisans would feel something important might be lost. I don't disagree with them. But I think another good point of using a laser cutter is, apart from its accuracy, that you can take a process of trial and error as much as you want. As one trial is short, failures are ok. You can gain valuable experience that you finally made one perfectly satisfying piece after a number of failures. On the contrary, it's quite shocking to mess up the thing after an infinite amount of time was spent on it by handwork. (Laughs) I think, instead of such unreturned efforts, digital fabrication enables more people to achieve successful work

*1]Digital fabrication: Modeling by 3D technology in a broad sense $[\star 2] FabLab: It is workshops opened for the general public and the network of them all over the world the second control of the s$ It provides the digital fabrication technology to more and more people

Days of ULTRA FACTORY

6.18,19

6.30

10.22

11.11

パレ・ド・トーキョーのキュレーター来訪 2.8 中東からキュレーター来訪 4.18-23 ULTRA WEEK として、ファクトリーを一般公開 昨年の ULTRA AWARD 選出作家の作品展示も 「ULTRA TALK #016 やなぎみわ」 5.13 「ULTRATALK #017 / Atomic Cafe vol.1 よくわかる原発のおはなし」 @ギャルリ・オーブ吹き抜け 出演はやなぎみわ、椿昇、ヤノベケンジ、三谷豊

ULTRA AWARD 1 次審査 「Atomic Cafe vol.2 映画上映会」@春秋座 ゲストは鎌仲ひとみ (映画監督) 「ULTRA TALK #018 / Atomic Cafe vol.3 メディアの役割」

出演は津村健夫(毎日放送ディレクター) ULTRA AWARD 2 次審査 5 名の選出者が決定

「ULTRA TALK #019 西野達」

8.2 「ULTRA SPECIAL トーク やなぎみわ×ハン・イシュ」 @ S11 教室 [ULTRA TALK #20 ソーシャル・イノベーションとしてのものづくり] 8.5

出演は田中浩也 (Fablab)、RAD、ぽむ企画 8.5-7 「ワークショップ: ソーシャル・イノベーションとしてのものづくり」 8.22.23 「Step Up 講習会:バキューム成形」

9.2 海洋堂の宮脇修一、ボーメが来訪 ETV 『高校講座 芸術』の収録 出演はヤノベケンジ、KiKi(モデル) 9.19 京都ハンナリーズ(プロバスケットボールbjリーグ)の

マスコット、はんニャリン来訪 9. 某日 和多利浩一(ワタリウム美術館館長)来訪 [ULTRA AWARD 2011 Exhibition] @ art project room ARTZONE * 10.8 に公開審査会、10.13 にアーティスト・トークを開催

10.26 太刀川英輔(NOSIGNER)が来訪 保坂健二朗(キュレーター)来訪 10.27-11.18 「ウルトラショートプログラム:フィールド・レコーディングス『京都』」 参加はマット・ゴールデン

「ULTRA TALK #21 ジョー・ディヴィス + 福原志保」

よしもとクリエイティブ・エージェンシーから来訪

10.27 & 11.1 「ULTRA TALK #22 マット・ゴールデン」 ナサニエル・コラム来日 「マット・ゴールデン パフォーマンス」 @ギャルリ・オーブ通路 11.11 共演は稀音家六美保(三味線奉者)

「フィールド・レコーディングス レコーディング」 @望天館地下 参加はマット・ゴールデンと黒田慧(尺八奏者) 11.27 「ULTRA TALK #23 ナサニエル・コラム×キャメロン・トンキンワイズ」 モノ:ファクトリー ナカダイから来訪 11. 某日 A certain day 12.12 ロシアからキュレーターグループ来訪 12.14 スイスからのキュレーターと東山アーティスツ・プレイスメント・

サービス (HAPS) 関係者が来訪 12. 某日 A certain day ナガオカケンメイ来訪 八谷和彦来訪 1.21 「Fab School 報告会 / FabFoo 関西」

出演は Fablab のみなさん アメリカからのキュレーターグループ来訪 2.18 「Step Up 講習:ウルトラジオ開局」

The curators visiting from Palais de Tokyo

The curators visiting from Mideast ULTRA WEEK: ULTRA FACTORY opened to the public

from ULTRA AWARD 2010 exhibited their works

"ULTRA TALK #017 Atomic Cafe vol.1 -The introduction of the nuclear power generation-" at the open ceiling space of Gallery Aube Speakers: Miwa Yanagi, Noboru Tsubaki, Kenji Yanobe, and Yutaka Mitani

ULTRA AWARD 2011 Primary selection

"ULTRA TALK #016 Miwa Yanagi"

"ULTRA TALK #019 Tatzu Nishi"

"Atomic Cafe vol.2 Screening of movies" at Shuniyuza "ULTRA TALK #018 Atomic Cafe vol.3 -The role of the media-"

Speaker: Takeo Tsumura (Director of the Mainichi Broadcasting) ULTRA AWARD 2011 the second selection: 5 students are selected

"ULTRA SPECIAL TALK Miwa Yanagiimes Han Ishu" at the room S11 "ULTRA TALK #20 Fablication as Social Innovation"

Speakers: Hiroya Tanaka (FabLab), RAD, and Pomu Planning "Workshop: Fablication as Social Innovation

"Step Up Program: Vacuum Forming"

Syuichi Miyawaki and Bome from Kaiyodo Campany visiting Shooting of ETV's program "Kokokoza (the lectures for high school students): Art" Cast : Kenji Yanobe, KiKi (Fashion model) Team mascot of KYOTO HANNARYZ (Professional Basketball

Japan bj-league), Hannyarin visiting Koichi Watari (the director of the Watarium Art Museum) visiting

"ULTRA AWARD 2011 Exhibition" at art project room ARTZONE * The open review was held on 8 Oct. and the artists talk was held on 13 Oct. "ULTRA TALK #21 Joe Davis and Shiho Fukuhara"

Eisuke Tachikawa (NOSIGNER) visiting Kenjiro Hosaka (Curator) visiting

"ULTRA Project, short program: Field Recordings (Kyoto)" Director: Matt Golden "ULTRA TALK #22 Matt Golden"

Nathaniel Corum coming to Kyoto

"Performance by Matt Golden" at the hall way of Gallery Aube Perfirmance with Rokumiho Kineya (Shamisen player) The Visitors from Yoshimoto Creative Agency

"Recording of 'Field Recordings'" at BOTEN-KAN Player: Matt Golden, Kei Kuroda (Shakuhachi player "ULTRA TALK #23 Nathaniel Corum X Cameron Tonkinwise"

The Visitors from Monofactory Nakadai The curators visiting from Russia

Higashiyama Artists Placement Service visiting Kenmei Nagaoka (Designer) visiting

Kazuhiko Hachiya (Artist) visiting "Debrief session of Fab School, FabFoo Kansai"

Participants: FabLab and Fab school members The curators visiting from the USA. "Step Up Program: Launching the Ultradio Station THE ULTRA vol.04 issue 2012

ULTRA PEOPLE

ディレクター、マネージャー、テクニカルスタッフ、そして、プロジェクトに参加した学生たち。総勢 80 人以上となった今年度のウルトラファクトリー。その顔ぶれを紹介する。

The number of the Ultra Factory members has been increased to a total of more than 80, consisted of director, manager, technical staff, and students participating in the projects. Here is the lineup of the members.





COLUMN by ULTRA STUDENTS: BY EDIT

ウルトラファクトリーの一プロジェクトとして、場やメディ アのあり方について試行錯誤を続けてきた BY EDIT プ ロジェクト。その参加学生がメディアをテーマに原稿を 寄せました。

The BY EDIT project has continued to make experiments about media as one of the Ultra Projects. Here are the members' essays with the theme of "media".

本を炊く生活

A Book Scanning Life

山内茜 /Akane Yamauchi 美術工芸学科・現代美術コース1回生

1st year of Contemporary Art Course, Department of Fine and Applied Arts

電子書籍のよい点は、回転寿司のようにすぐに欲しい書籍を手にし読むことが でき、また収納のノウハウなんて知らなくても本棚をパンパンにすることがないと ころだと思う。出版社や本屋は在庫を気にする必要もないし、絶版なんて厄介者と はオサラバ。

さて最近目にするよ うになった「自炊」と はハンバーグを真っ黒 焦げにすることではな く、書籍をスキャンし てデータ化し、保管場 所の縮小・携帯性と 永続性の向上を図る ものだ。そしてそこに



目を付けた自炊代行。複製権の侵害で提訴されたりと、なかなかの問題児。 気になるのはデータ化された書籍の原本、オークションで裁断済みの書籍も売 られていること。これではきっと誰かが魂込めてこだわったはずの製本が無駄になっ てしまう。無線綴じやら糸綴じやら針金綴じやらはどうなる。実際に手に取ってビ ビっと惚れ込んでしまう、豊かなジャケ買いができなくなる日も近いのか。

The good point of digital books is that you can get a book easily like kaitenzushi (sushi-go-round restaurant), and don't need to worry about a vacant space of a bookshelf even if you are not getting the knack of using a bookshelf. Publishers and bookshops don't have to carry stocks of books, and they would

The word "Jisui[*1]," which we often see lately, doesn't mean charring a

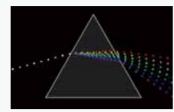
マスメディアのストローク

Stroke of the mass media

浅見旬 /Jun Asami 美術工芸学科・染織テキスタイルコース1回生 1st year of Textile Dyeing Course, Department of Fine and Applied Arts

テレビや新聞の言うことが正しくないってことや、検索しても見つからないから それはこの世にないわけではないってことは、やっと目に見えて分かってきたけど、 まさか同時にガイガーカウンターを手にして散歩する時代がくるとは考えてもいな かった。大地震、原発事故は日本のメディアが持つ、ある種の神話性をある程度、 破壊してくれた感はある。メディアはあくまで「メディウム」、物事の中間的な役割 を果たしているだけ、ということ。その中間で何度も屈折して、私たちのところま

で届く。そのしくみは、かつての 天文学者が宇宙から歴を受け取 るために望遠鏡を用いたのと同じ で、屈折することで目に届く。ただ、 それにしてはあまりにも不健康な 匂いがしてたまらない。メディア の新しい可能性はそのフォーマッ



トよりも、各メディアの持つ屈折率にこそ潜んでいる。

Recently I have learned that TV and newspapers don't always tell the truth and, even if the Internet doesn't give me any information about certain things, it doesn't mean they don't exist. But I have never thought we would go for a walk with Geiger counters in hand. I've got a feeling that the great earthquake and the accidents of nuclear power plants, in a way, broke the myth of media. Media is just nothing more than "medium" between things. We receive something from the media that has been distorted again and again in the "medium". Since information can never reach us without being twisted, we are similar to the ancient astronomers using telescopes to read a calendar in the universe. Still, I find it too unsound. The possibilities of media lie in the refraction index, rather than the formats themselves.

> Profile: 最近、やっぱり染織と編集は似ているなと確信してきました。text ill!!!! I have been assured that textile dyeing and editing are similar. Text ill!!

進化する(^ω^もじ)

Developing ($^{\circ}\omega^{\circ}$ characters)

藤井由紀恵 / Yukie Fujii 情報デザイン学科・コミュニケーションデザインコース 1回生 1st year of Communication Design Course, Department of Information Design

女子の意思表現に重要なのは文ではない。そのおしりについているものこそ彼 女たちの「ホントのキモチ」なのである。文の終わりに何かひとつをつけ足すこと により、より相手に感情のニュアンスを伝えることが出来るのだ。はじめは機種 既存のちょっとダサイ記号で我慢する彼女達は、顔文字やデコメなど紆余曲折を 経て、より自分らしいカワイイの表現へとたどり着くわけだが……。世はスマホ時 代。今までのメール、ブログ、リアルに加えて mixi、twitter などの登場。彼女 達はますます世間に自分たちの可愛さをアピールしなければいけなくなった。だが 、twitter ではデコメは表示できない。困った。しかし少女達、心配することなか れ。とうとう顔文字アプリなんてのができてしまった。顔文字文化もここまで成長 したのか、と思わず「あっぱれ」なんていいたくなる。むしろ、もう文字じゃない。

What is important for girls' expressions is not a sentence. The very

ULTRA **TECHNICAL** ARCHIVES 04

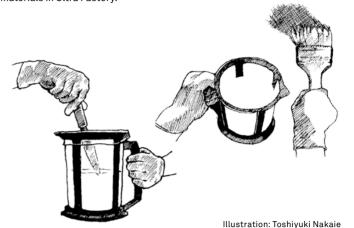
金属、木工加工および樹脂成形作業が可能なウルトラ ファクトリー。ここには、あらゆる立体造形を実現する ために必要な機材、環境が整えられている。ULTRA Technical Archivesでは、毎回ひとつの機材・素材・ 手法を取り上げ、それを用いて制作された作品ととも に紹介する。

Ultra Factory has all the necessary equipments to work with metal, wood and resin. ULTRA Technical Archives picks up one of the equipments or materials, and explains it with its application to artworks.

FRP (=Fiber Reinforced Plastics)

FRP(繊維強化プラスチック)とは、F-1 ボディやボート、また身近にあるヘルメット など、さまざまなものに使われている素材で、軽量ながら強度もあるため、大きなサ イズの作品制作においてよく使用される。さらに、どんな形にも加工することができ、 光沢感が出せることも特徴だ。《サン・チャイルド》をはじめ、ウルトラファクトリー においても親しみ深い素材のひとつである。

FRP is a multiple material, which is applied to various products such as a F-1 racing car body, a boat, and other familiar products like a helmet. For its properties of lightweightness and strength, FRP is often used for a largescale work. Besides, it can be formed into any shapes and feature a glossy surface. As seen in its use for the Sun Child, it is one of the most familiar materials in Ultra Factory.





WORKS | FRPを用いた作品 An artwork with the use of FRP

《サン・チャイルド》 Sun Child ヤノベケンジ | Kenji Yanobe

 $H620 \times W444 \times 263(cm)$ FRP、鉄、ネオンほか FRP, steel, neon, others (協力:京都造形芸術大学ウルトラファクトリープロジェクトチーム)

《サン・チャイルド》は、高さ 6.2 m、重さ 1 トンにおよぶ巨大なモニュメントだ。右手に 太陽を抱え、放射能防護服《アトムスーツ》のヘルメットをはずした眼差しの先には、防 護服を脱いでも生きてゆける世界が見える。傷だらけになりがながらも明るい未来を求めて 生き抜く強さ、豊かな想像力、美しい心を持つことをあきらめない勇気を与えてくれる作品 だ。ヤノベケンジの作品テーマは"サヴァイバル"。これから時代をどう生き抜くのか、核 の時代を生きる私たちに、再生復興の魂として力強く訴えてくる。

(Cooperation: Ultra Factory project team, Kyoto University of Art and Design)

Sun Child is a gigantic monument with a height of 6.2 m and a weight of 1 ton. The statue of a child holds a sun in his right hand and takes off the helmet of the Atom Suit, a radiation protective outfit. His eyes are gazing at the world where people can live without the protective clothing. This work would give strong hearts to pursue a bright future even if getting hurt, a prolific imagination, and courage not to give up retaining a beautiful mind. The theme of Yanobe's works is "survival". This work strongly appeals how to survive in the coming age to us living in the atomic age as the image of the soul of rebuilding and revival.

hamburger but scanning books in order to reduce the space required for storage and improve the portability and durability of them. Now then, book scanning service providers have turned their attention to it, but they are quite troublemakers: they have often been accused of copyright infringement. What concerns me is that the original books cut up for scanning are sold on an Internet auction site. That spoils somebody's effort to bind books with a lot of soul. What about perfect binding, string binding and side stitching? The day will soon be here when I won't be able to judge by a book cover to buy.

*1 "Jisui" originally means cooking for oneself in Japanese, but it came to mean book

Profile: 今年の目標はトイレにいくように図書館に通うこと。読書はどうしても長時間になるけど、個室を独占することもないし安心 My New Year's resolution is to go to a library as often as going to a toilet. Reading books always takestime but I don't need to occurve a cryster com for readm it is eass

メディアの新陳代謝

Metabolism of the media

杉山晴香 /Haruka Sugivama 環境デザイン学科・建築デザインコース1回生 1st year of Architectural Design Course, Department of Environmental Design

こんな先の丸まった鉛筆じゃ書けない。デジタル媒体に書き起こしたときには、 生原稿がどんな仕上がりでも全く意味をもたない。それでも原稿用紙を前にしてい る私にとって、片腕となる存在が萎びていたのでは文字を紡ぐことはできなかった。 これはアナログを愛する者のジレンマであり、やはりアナログメディアは消えゆく存

しかし私は、既存メディアの喪失を悲観しているわけではない。たとえば、日本 の高度成長を逆手に取った建築運動であるメタボリズムはまさに画期的な未来絵 図だと言われた。しかし、そのほとんどの建築が新陳代謝されることなく消えていっ た。が、これは失敗ではない。とてつもない未来創造に当時の技術が追いつかな かっただけのことだ。失われつつあるものの先は無ではない。また次の世代へつな

がるための橋となる。アナログメディアも新 い媒体へつながる一つの未来と成り得る



cannot write with such a rounded pencil. low a manuscript looks like doesn't nean anything when it's transcribed nto a digital medium. Even so, I was facing manuscript papers but couldn't vrite a word with my number one partner maciated. This is a dilemma shared by hose who love analog media. All in all,

However, I am not necessarily pessimistic about the loss of existing media. For instance, Metabolism, a movement in architecture, which used the rapid economic growth of Japan as an underhanded way, was said to be a groundbreaking future rendering. But most of the buildings ceased to exist before they could be metabolized. Yet, this is not a failure. It was just the technology back then was not developed enough. What awaits after the loss is not nothingness. It becomes a bridge that leads to the next generation. Analog media, too, will be one form of future that leads to the next media.

Profile: 一番でなくてもいいがビリは嫌なタイプ。嫌いな教科はタイク。よく見るドラマはタイガ。田代まさしはタイホ。 プラグスーツはタイト。性格はタイダ。一生ぐたぐだしていタイナ。

thing attached to the end of it is their "true feeling". They can communicate nuances of their feelings by adding one thing at the end of the sentence. The girls who settled for a little bit ugly modeldependent symbols at first, went through many twists and turns like emoticons and decorated emails. and eventually reached more unique expression of prettiness... The age of smart phones has come. SNSs like mixi and Twitter came out in



addition to currently existing emails, blogs, and the real life. Now the girls have to appeal their prettiness to the world even more than before. However, Twitter doesn't accept decorated emails. They're in trouble! But girls, no worries. Finally such a thing as an emoticon app is here. Emoticon culture has come this far. Makes me want to say, well done! Rather, these are no longer characters.

Profile: 生まれ故郷は(少し)南の国、大分。最近パンを食べ過ぎてパンになってしまうんじゃないかって思ってる。 好きなパンの具は(今のとこ)カマンペールとロースハム。すごくおいしいです。 My hometown is a (little bit) southern land, Oita. I've been thinking I might turn into a loaf of bread as I eat too much bread these days. My favorite fills for bread are (at the moment) Camembert cheese and roast ham. They taste very good.

「いいね!」ボタンを押すということ

Pushing the "Like!" button

小梶真吾 /Shingo Kokaji 空間演出デザイン学科・ ファッションデザインコース 2 回生 2nd year of Fashion Design Course. Department of Space Design



「いいね!」。ネットを開くとこの言葉を見ない日はなくなった。なるほど。きっと今 まで見ていた情報も発信されてから多くの人をたどって自分のところにきていたんだ。 この数年、ソーシャルメディアを使いだしてそんなことを感じるようになった。「夜中 に口笛を吹くと蛇が出る|。おばあちゃんが言っていた迷信はいつから言われだした のかわからないけど、きっとそれも誰かの "tweet" を 「いいね!」 して 「いいね!」 して「いいね!」して……僕のタイムラインに流れてきただけのことなんじゃないかと 思う。今までわからなかった情報の伝わり方を目で見れるようにしてくれた。そして あふれる情報から選びとり発信する行為、「いいね!」は一人ひとりを新しいメディア に変えた。もしも自分に子どもができて夜中に口笛を吹いた時には、おばあちゃん のあの迷信を[いいね!] する。誰もが発信者になれる言葉[いいね!] に[いいね!]。

"Like!" I see this word every time I open an Internet browser. Well, I see. All the information I have received until now has been coming through many people's hand. Since I started to use the social media sites a few years ago, I have come to think so. "If you whistle at night, a snake will come." I heard this superstition from my grandmother, but I don't know who said it at first. Probably it is the consequence of somebody's "Like!" toward "Like!" toward "Like!" toward the original "Tweets," and it has just come to appear on my timeline. "Twitter" has visualized how information travels, which I never knew. "Like!" is an action to select and send out information, and it makes an individual into the media. When I hear my child whistling at night, I will push the "Like!" button for the superstition of my grandmother. I "Like!" the magical word "Like!".

Profile: 今年のおみくじは大吉。訴訟は完全に思い通りに勝てる、とのことなので、何か訴訟を起こせないか探し中。 でもカバンの中にも机の中にも見つからないので僕と歸ってくれる人募集中、 The fortune said that I'll have excellent luck this year. It also sells I can gain a suit at law as I eyepet, so I am looking rosmething that I can sue. But I cannot find anything neither in my bag nor in my desk. Now I am searching for somebody who will dance with me.

MAKING OF SUN CHILD: **《サン・チャイルド》 ができるまで**









アイデアスケッチを何枚も描きデザインを決める。 Draw many sketches of ideas and decide the design

決定したスケッチをもとに、立体で10分の1サイズの模型を制作。 Make a one-tenth sized model based on the sketch

模型制作は発砲スチロールを土台に、粘土などを足して造形。完成した 模型原型から石膏で雌型を作りプラスチックに置き換え、1センチ幅に水 平にスライスする。

Sculpt a prototype by adding clay to the base made of styrene foam. Make a female mold with plaster and replace the prototype with a FRP model, then slice it 1 cm thick

スライスした断面を 10 倍に拡大し 10 センチ厚の発砲スチロールの板に写 す。そのラインに従ってカットする。 Enlarge the slices 10 times and trace the outlines on styrene foam

boards of 10 cm thick, and then cut it along the lines

その発砲スチロールを積み上げると10倍の《サン・チャイルド》のお Pile up the styrene form pieces to make s rough figure of the Sun Child, which is 10 times larger than the original.

模型を参考に金ブラシなどで細かいディテイールを造形していく。 Sculpt the details with hand tools like wire brushes checking references from the original model



発砲スチロールの上にプラスチックを 塗り表面を固める。パテなどで整え、 Coat the styrene foam model with

FRP and harden the surface

顔は肌の質感を出すため透明なプラ スチックを積層し透明感を出す。 Apply transparent resin in layers on the face to give the texture of skin

内側の鉄骨と組み合わせ。目玉やま つげの取りつけ。

Combine it with inner steel frames and install the eyes and the eyelashes

塗装。(輸送→組み立て→ネオンを点 灯→完成)

Paint (Transport - Assembling -Lighting of neon – Completion)

ABOUT ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY / ウルトラファクトリー

2008 年 6 月、京都造形芸術大学に新設された金属加工および樹脂成形を扱う工房と、木材加工を扱う工房のふたつから構成される立体専門工房。技術力/思考力の向上を目的とした類例のない特殊教育を実施。さまざまな実践型プロジェクトを通して、芸術家の創造性と美意識、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、[CRITICAL DESIGN LAB.] では、思考するデザイナーを育成、[BY EDIT] では場やメディアのリサーチを独自の視点で展開。ウルトラファクトリーは、創造的な思考と研究の場であり、また実験的な構想を実現する工房として機能している。

Synopsis: Ultra Factory

Ultra Factory is a workshop containing metal, resin and wood processing studios. It introduces unique educational programs to improve technical and conceptual abilities of the students involved.

Through various practical projects, Ultra Factory aims to promote students with creativity and aesthetics of a professional artist as well as techniques and affection of a craftsman. It also aims to promote students with social awareness. At the centre of Ultra Factory situates Ultra Project, an apprenticeship-based practical project with invited top-class artists and designers. Another branch of Ultra Factory is Critical Design Lab., an inter-disciplinary design research laboratory to study and explore new design. Ultra Factory also contains BY EDIT to cultivate editorial thinking by researching and exploring the theme of "place" and "media" from unique perspective. Ultra Factory is a place for the creative thinking and research and a workshop to realize experimental ideas.

施設概要

|名称|ウルトラファクトリー

| 所在地 | 京都造形芸術大学 / 至誠館 B1 及び人間館 B2 (木工室)

|構成|ウルトラエ房(667平米)は金属加工・樹脂成形の設備機械を備え、木工室(260平米)は木工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

Outline of facility

| Name | ULTRA FACTORY

| Location | Kyoto University of Art and Design/SHISEIKAN [B1F]and NINGENKAN [B2F]

 $|\ Contents\ |\ ULTRA\ FACTORY\ (667m^2)\ provides\ machinery\ formetallic\ processing\ and\ resin\ molding,\ and\ WOOD$

WORKSHOP(260m²) provides facilities for wood processing. | Opening hours |10:00–20:00 (Tue.-Fri.),10:00–18:00 (Sat.)

| Closed | Sunday, Monday and Holidays

ファクトリー内では常にさまざまなプロジェクトが同時に進行している。 Various projects are being promoted simultaneously in the ULTRA FACTORY.

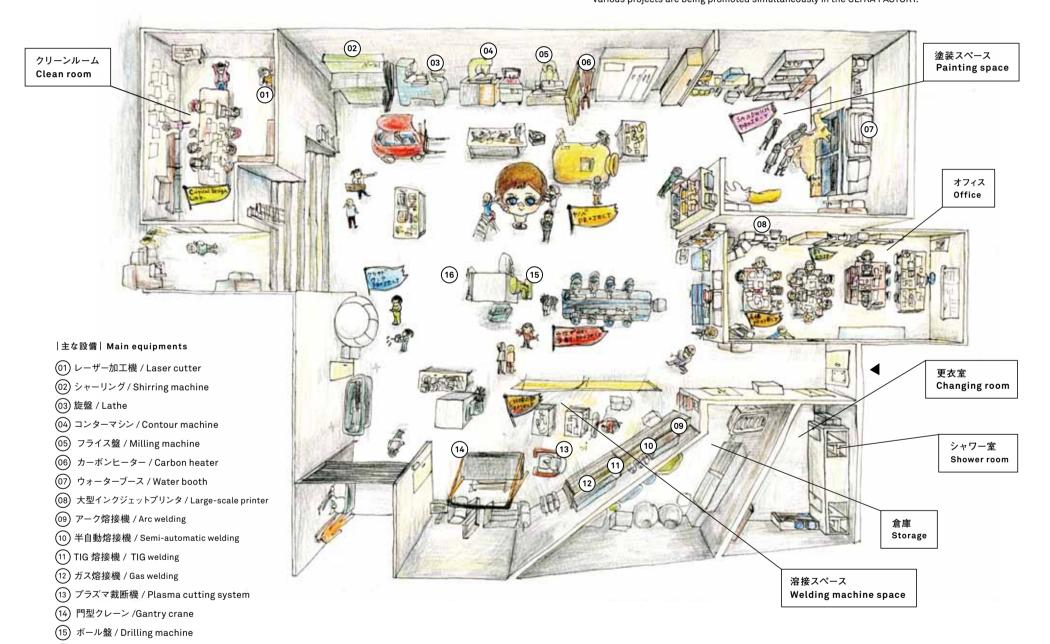


Illustration: Fumika Shimono, Yuma Kawasaki (YANOBE PROJECT 2011)

ULTRA FACTORY presents

(16) バイブロシャ / Vibero shear

ULTRA AWARD 2012

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

審査員:浅田彰[批評家]/後藤繁雄[編集者/クリエイティブディレクター]/椿昇[現代美術家]/名和晃平[彫刻家]/ 長谷川祐子[東京都現代美術館チーフキューレーター]/やなぎみわ[美術作家]+大物ゲスト交渉中

募集人数:4名 特典:1=個人制作スペース (ウルトラファクトリー内) の提供 2=制作補助費を支給 (1名につき上限10万円)

3=ウルトラファクトリースタッフからの全面支援 4=ARTZONEでの展覧会、審査員陣による公開審査会実施 [京都市中京区川原町三条下ルー筋目東入ル大黒町44 VOXビル1・2階]

5=展覧会カタログ[日/英]の発行

今年で第3回を迎えるコンペティション

「ULTRA AWARD 2012」。歴代受賞者は、世界を舞台に続々と活躍しはじめています。
湿迷する現代、新しい創造のエネルギーに満ちたダイナミズム溢れる作品プランとの出会いを期待しています! 若き才能よ、集え!
ウルトラファクトリーディレクター・ヤノペケンジ

www.ultrafactory.jp

お問い合わせ先

京都造形芸術大学ウルトラファクトリー (至誠館 B1) [担当:古川・川西]

THE ULTRA 04 / Published on 29 February. 2012 / Published by ULTRA FACTORY Kyoto University of Art and Design/Editorial direction: Tomomi Tada(MUESUM)/Atsushi Takeuchi(Re:S), Edited by BY EDIT(Jun Asami/Shingo Kokaji/Yoshikatsu Kubota/Ryuji Takahara/Haruka Sugiyama/Yukie Fujii/Ryoko Asagoe), Art Direction: Yuma Harada(UMA/design farm), Designed by Critical Design Lab.(Kentaro Nakamura/Yumi Kajiwara), Translated by Masahiro Kogawa/Moe Furukawa/Chiho Kogawa