

THE ULTRA⁰⁵

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.05 issue 2013

CONTENTS

COVER WORK — 〈ANGER from the Bottom〉
SPECIAL DIALOGUE — KOHEI NAWA × AIKO MIYANAGA
ULTRA PROJECT 2012
ULTRA AWARD + ULTRA AWARD COLOSSEUM 2012
ULTRA DICTIONARY
ULTRA PEOPLE
ULTRA TECHNICAL ARCHIVES EXTRA
ABOUT THE ULTRA FACTORY

6mを超える巨大彫刻〈ANGER from the Bottom〉は、ビートたけしとヤノベケンジ、ウルトラファクトリーによる驚異のコラボレーション作品。

古井戸からうめき声をあげながら出てくる巨大な地底の神は、欲望の肥大化した人類に対して、怒りと呪いを向ける。

本作は、2013年1月に東京都現代美術館で展示され、「瀬戸内国際芸術祭 2013」でも発表される。神から与えられた現代の問題意識は、日本各地の人々を圧倒し怯えさせていく。2012年度のウルトラプロジェクトを締めくくった〈ANGER from the Bottom〉をはじめ、数々の作品や出来事を世に発表したウルトラファクトリーの2012年を振り返る。

A colossus exceeding 6m in height, entitled *ANGER from the Bottom*, is an amazing collaboration work of Beat Takeshi, Kenji Yanobe and the ULTRA FACTORY. The giant god of the subterranean world comes out of an old well howling, and direct his fury and curse towards humans, whose desires have ballooned. This work was first exhibited at the Museum of Contemporary Art Tokyo in January, 2013, and will be shown in the "Setouchi Triennale 2013".

Present awareness of problems given by the god will overwhelm and intimidate people all over Japan. This current issue will reflect upon various works and events presented by the ULTRA FACTORY in 2012, including *ANGER from the Bottom*, which concluded the activities of the ULTRA PROJECT of this academic year.



共に、さらに、 つくりだされていくもの

自身が運営するプラットフォーム「SANDWICH」を立ちあげ、ウルトラファクトリーにも創設時から関わる名和晃平。2012年よりウルトラファクトリーに参画し、国立国際美術館での個展を開催した宮永愛子。今回が初対談となる2人の出会いは、学生時代にまでさかのぼる。学生をはじめ、さまざまな人との関わりで作品をつくりあげること、ウルトラファクトリーで制作することの裏側を語る。



© MIYANAGA Aiko, "Nobori" (2016) / © MIYANAGA Aiko, "Nobori" (2016) / © MIYANAGA Aiko, "Nobori" (2016) / © MIYANAGA Aiko, "Nobori" (2016) / © MIYANAGA Aiko, "Nobori" (2016)

—お2人の出会いについて聞かせてください。

宮永 名和さんとはいま予備校(ミヤザキアトリエ)も一緒なんですね。予備校が一編といえ、ヤノベ(ケンジ)さんも一緒ですね。私が入った年に名和さんは大学に合格したから、ちょうど入れ遅いみたいになって、予備校の過去作品で名和さんのことを知りました。名和さんの作品は京都市立芸術大学時代の初期の頃から見てる。例えばあの作品、「オオカミ少年」じゃなくて……。

名和 《少年と神獣》のこと？ 学部卒業制作作品だ。「オオカミ少年」じゃないよ(笑)。

宮永 でもなんか、遠くから見ただけでしたね。直接会ってというより、私の友人仲間が名和さんの友人だったりして。

名和 そうそう、共通の友人が間にいたね。

— 学生時代のお話も出てきましたが、誰かと共同で作品をつくっていくことの最初の記憶っていつ頃ですか？

名和 子どもの頃からそんなことはよくやってたな。父親が家でものをつくる人だったので、それを手伝ったりして。例えば、年賀状も6版ずつつくったりするから、もうスタッフみたいな感じで(笑)。そういうことはしょっちゅうだった。でも、大阪のギャラリーノマル(当時は「ノマルエディション/プロジェクト・スペース」)で2001年に初めて個展をしたときに、自分が好きにつくったものに対して、コンセプトがどうだとか、

どういう感覚で展示するのかとか、ギャラリーの強いディレクションが入ったんです。それはかなり衝撃で、今までにない体験だった。それから5年間は、毎年新しいことを求められて、個展をやっていた。でも、その間に今あるすべての作品カテゴリーができあがったから、そこで印き上げられた経験は、僕にとってはすごく大事なものになりましたね。

宮永 うーん。そう思うと、私は誰かとの共同作業をはじめたのっていつかな。

名和 大学の先生とか、先輩の手伝いに行ったりは？ 僕は学生時代、ヤノベさんの作品をめちゃめちゃ見てたけどな。

宮永 手伝いはあまりしてない。大学院に入ったときも日比野(重彦)先生に、「お前は人のをやりにないな」って言われた(笑)。誰かの手伝いをする中で学ぶことが多いからやりたいと思う気持ちと、チームで動いていく感覚がなじみずいぶん踏み出せなかった。

名和 僕は、学部の頃は何をやらたらいいかわからなかったから、とにかく、先輩が先生の手伝いばかりやってる時期があって。ラグビー部だったので、OB戦なんかで部の先輩が集まっていたら、挨拶に行くと、どんな仕事でもいいから手伝わせてほしいって言われていた。いろんな仕事を見せてもらうのは、大学の授業よりも面白くてはまりましたね。

宮永 私は大学には全然行っていなかったってところまで言ってるんだけど、実はずっとサークル活動をしてね。こ

れは初めての告白なんだけど(笑)。

名和 何のサークル？ それ、ドキドキするな(笑)。

宮永 歌を歌うサークルに入ってたんです。合唱サークル。学校もバイトも行かないで、サークル活動を一生懸命やりました。1回の舞台ごとに、どういう風に構成するのか、どうやったらお客さんに来てもらえるか、メンバーが続けていきたいと思うのはどういう体験だろうか、とか。そういうことを考えながら、すごく熱心にやりましたね。歌は大学からはじめたんですけど、小学3年生くらいから。ひとりじゃ歌わずかしくて歌えないけど、人とハマって歌うのは今でも好き。共同でつくっていくと最初はそんなことかな。

名和 そういう意味では、15年続けたラグビー部の活動も、組織の中でどう自分が動くか、組織をどう動かすかとか、勉強になりましたね。一時は、美術よりもラグビーの方が本気で、「ラグビーで死んでもいい」ぐらいの気持ちでした。

—お2人のプロジェクトに参加した学生それぞれに聞いても、「すごく体育会系だった」という感想が共通してありました。そうした学生時代の部活動が今につながっているところもあるのでしょうか。

名和 というより、もうそういう体質なんじゃないかな(笑)。SANDWICHの組織もラグビーやサッカーのボジショニングのように決めますから。今年はテクニカルディレクターがトップで、この2人はフリーにして、みたいな役割分担

ですね。スタッフの中にもスポーツをやった人が多くて、体育会系ノリってところはあるかもしれない。

宮永 私のプロジェクトは一見、作業が細かくて女の子が多いから、女子部って感じがするんだけど、「これがただの女子会手芸部だと思ってる人は参加しないで。これは手芸部に見せかけた、体育会系です」ということは一番はじめに話します。乗るからには、私も含めて全員その船で気持ちいいところに行きたいから。

名和 プロジェクトでは、コツコツの部分と、機動力を發揮して一気に突破しないといけないときがあるよね。そのどちらも大事だと思う。実際に僕らがやっている仕事は体力もいるし、バイタリティがないと続かない。必ずしも体育会系だとは思わないけど、緊張感のつくり方という点では体育会系と似てるんじゃないかな。ふわふわしていたら大怪我してしまうから、ある緊張感を持った精神状態で、つくっていくしかない。素材ってすごく正直で、強い方を間違えたりだめなんですよ。温度、湿度まで管理してやっとうごうことのできるものもあるし、五感でうまく全部を確認して、身体で計るという部分もありますね。

宮永 SANDWICHの学生は、つくる学生ばかりなの？ 私のプロジェクトには歴史遺産学科の子がいて、それも結構面白かったな。

名和 最近はビジュアルデザインとか建築とか、他大学の哲学科の学生とか、大学や専攻関係なく入ってくるようになってきた。

宮永 そういいのいいよね。そういえば、SANDWICHやウルトラファクトリーって、数々の遊技ができそうなんじゃないとダメ。みたいなイメージがちょっとない？ そういう先入観を解きほぐす役目としては、私のプロジェクトは良かったかもしれない。

名和 マッチョなイメージがあるかもしれないけど(笑)、そうでもないよ。SANDWICHにだって、手芸的なコツコツした要素はある。けど、ヤノベさんのすぐ隣で自分の制作をするのって、大変じゃない？ 物理的なスケールが違いすぎて、スケール感がおかしくなってくる。ただ、それもウルトラファクトリーの面白さのところ。後で自分のアトリエに戻って、「いや、そんなところで焦ったあかん」って思ったりして。

宮永 私も最初は、すごくそのことに驚いた。お互いに作家として制作ギリギリの現場を、そんな近い距離で見る経験はないから。けど、ウルトラファクトリーではすべて公開！ みたいな感じで、時間がなくて大変なヤノベさんの姿を身近に見たり、それはウルトラの特色だと思う。近くにいたら裸で公開するしかないし、その第一線がわかりあえるのはディレクター同士だけなんですよ。普段はみんなそれぞれ孤独につくってただけなんだけど、その孤独がこんなに近くにあるというのは、私には良かった。いろいろ学ばることがあったし、ヤノベさんに助けられたこともある。

名和 例えば、美術館の個展をやるにしても、実現までの過程やその苦労なんかも、ヤノベさんや宮永さんは互いによくわかっているから。そういう人がそばにいただけでも心強さはあるね。

Special Dialogue Kohei Nawa × Aiko Miyanaga

Things that will be created together, and further

Kohei Nawa who has launched a platform "SANDWICH" managed by himself, has been involved in the Ultra Factory from its very beginning. Aiko Miyanaga has come aboard since 2012, and held a solo exhibition at the National Museum of Art, Osaka. This is the first time they have a dialogue interview together, but their first meeting goes back to their school days. Here they unveil the other side of producing works within relationships between various kinds of people including students, and especially producing works at the Ultra Factory.



© MIYANAGA Aiko Courtesy Mizuno Art Gallery 宮永愛子 「ヒコキ」(2016) / © MIYANAGA Aiko, "release - beginning of the landscape" (2017-2018) / © MIYANAGA Aiko, "release - beginning of the landscape" (2017-2018) / © MIYANAGA Aiko, "release - beginning of the landscape" (2017-2018) / © MIYANAGA Aiko, "release - beginning of the landscape" (2017-2018)

— Tell me about the first meeting of you two.

Miyanaga: Actually, we went to the same prep school (Miyazaki Atelier). Speaking of going to the same prep school, this school is also where Mr. Kenji Yanobe went. In the year I got in, Mr.Nawa gained entrance into the university, so it was like passing each other. I only got to know him with his work displayed in the school as works by former students. I've known his work from quite early when he just got into the Kyoto City University of Arts. Like that work, what was it called? Not The Boy Who Cried Wolf, but……

Nawa: Are you talking about The Boy and his Sacred Beast? My senior project. Not The Boy Who Cried Wolf! (laughs)

Miyanaga: But I was only looking at him from distance. Not like contacting directly, but a friend of mine turned out to be a friend of Mr.Nawa's as well.

Nawa: That's right. We had a mutual friend.

— Now we are talking about experiences in your school days, but do you remember the first experience in which you made something together with somebody?

Nawa: I often did such things from my childhood. My father often made something, and I helped him a lot. I was like a proper staff, because, for instance, he used to prepare 8 printing plates for the handmade New Year's card illustration (laughs). Things like that happened all the time. But when my first solo show was held in the Gallery Nomart (then Nomart Edition / Project Space) in Osaka, in 2001, the gallery intervened in such things as how the concept should be, or how the works should be exhibited, against the works that I made at my expense. It was a great shock to me, an experience totally unknown to me before then. I continued doing shows for the next five years, as new things were demanded every year. But it was those days that all the categories of my existing works came along, so these experiences have become something for me to treasure.

Miyanaga: Hmm…… Come to think of it, I wonder when I started collaborating with somebody else.

Nawa: Haven't you helped your college teachers or seniors in any way? I used to polish Mr. Yanobe's works a lot when I was a student.

Miyanaga: I didn't really help others. When I entered my grad school, Mr. Katsuhiko Hibino said to me

"you don't look like you would help others" (laughs). I was willing to help because I would get much from it, but the sense of working as a team didn't feel very comfortable, making me hesitant to take a step into it.

Nawa: I wasn't sure what to do when I was an under graduate, so at some point, I was always helping seniors and teachers. I was in a rugby club, and in some occasions where seniors of the club gathered, like in old-timer's games, I went there to greet them, and asked them to let me know if there's anything I could do for them. I found it more interesting to see various works of them than going to college lectures. I was really into it.

Miyanaga: I've always said I didn't attend college classes at all, but actually, I was an active member of this certain club. This is really the first time I tell this (laughs).

Nawa: What club? It's exciting to hear this (laughs).

Miyanaga: I belonged to a singing club. A choral group. I wasn't going to school or work, but instead vigorously doing this club activity. I was a real passionate, considering for every single show how it should be organized, how the audience should be

attracted, what kind of experience each member desires to continue in this club, stuff like these. I started singing when I was in the 3rd grade in the elementary school, not a beginner anymore when I was in a college. Even today, I'm too shy to sing solo, but I love singing together making a harmony. This might possibly be the first collaborating experience for me.

Nawa: In that sense, activity at the rugby club I had belonged for 15 years taught me much about things such as how I can move in a group and how a group can be leaded. At one point, I was more devoted to rugby than art. I was even feeling like I could die for rugby.

— In fact, students who have participated in you two's projects shared an impression of "very athletic". Are club activities in college days connected to the present working style in any way?

Nawa: It's truer to say it's already become my habit (laughs). I organize SANDWICH in the similar way that players are positioned in rugby or soccer games. Like, this year we have two technical directors, so set them as free players—or that kind of division of roles. Many of the staffs have experience in sports, so maybe the air of an athletic club is present.

Miyanaga: My project at first seems like a girls' club, as it involves delicate operations and many girls participate. But the very first thing I say in the project is: "Don't join us if you just expect this to be a girls' handicraft club. This is an athletic club in the guise of a handicraft club". Having boarded our ship, we want to get to a great place together, including myself.

Nawa: In a project, there are certain times that you need to work steadily, and other times you need to break through with all your impetus. Both are important. Really, our work requires physical strength, and it doesn't last without vitality. It doesn't necessarily have to be athletic, but it might be similar in the way to make a certain kind of tension. The lack of tension leads to serious injuries, so we all need to have a sense of tension while making works. Materials are very honest. They die when we treat them in a wrong way. There are some we can use only when proper temperature and moisture are controlled. In some part, you know it by your body, giving total attention to it.

Miyanaga: Are students in SANDWICH only from creative background? Some of the participants in my project was studying historical heritage, and it was kind of interesting as well.

特別対談 | 共に、さらに、つくられていくもの

Special Dialogue | Things that will be created together, and further

——ウルトラファクトリーの特徴として、多くの学生は1年生から作品制作に関わっていますよね。いわば見ず知らずの素人ですけど、とても繊細な作品を参加学生が扱うということに対してはどういうお気持ちですか？

名和 今年度はすごく大変だった。最初、プロジェクトに30人ほど入ってきたけど、どうしても中途半端な重慶の学生は多くて、夏までに20人以上辞めさせたんですね。その再編成をしたら、メンバーのモチベーションも上がってうまくいったけど。ウルトラプロジェクトは大学の授業とも違うし、プロの現場に足を踏み入れるわけだから、やっぱり覚悟や理解がないといけない。自分としてはいくつもプロジェクトを抱えながら、学生が関われる部分をつくるんだけど、どうしてもうまくいかないところが生じることもある。学生がやり残した箇所をスタッフが全部やり直したりすることもある。だから僕らにとっては、油断すればクオリティーが落ちたり、負担が膨らんでいくっていう怖い面もある。

宮永 私はウルトラファクトリーに関わったのが初めてなので比較はできないんだけど、2011年の《景色のはじまり - 金木犀 -》では、京都精華大学の学生と作業をしたのね。それは2週間だったけど、そのときに東日本大震災が起きた。それでも展覧会の予定は変わらなかったし、もうこのまま引き継ぎ学生と一緒に制作をやり続けるしかないと思って、みんなに相談して助けてもらって制作を進めました。今思うと、学生にとってもそれは良い機会だったんだと思う。20歳くらいで、いろんな大きなことが周りで起こってる中、黙々と作業をするという時間は貴重だったと思うから。そういう時間を学生と共有してつくりあげたのが、《景色のはじまり - 金木犀 -》だったんですね。国立国際美術館での展覧にあたって、その作品を昔の大きさにしたいという思いがあって、ウルトラファクトリーでもプロジェクトを始めたんです。結果的に京都精華大学の参加学生の何人かは、今年のウルトラファクトリーでも続けて参加してくれた。その子たちはこれが手芸部じゃなくて、過激なことはよく知ってるから、今回のプロジェクトではリーダーシップもとってくれて、私はすいぶん助けられました。

——金木犀の葉を6万枚集めて、葉脈を洗う作業を1枚1枚手作業でされたんですね。

名和 6万枚！

宮永 1枚1枚を手作業でやるってことがかなり重要だったんだけど、さすがに6万枚となるともう大変です。

名和 SANDWICHでは、今の世の中にある技術を使って、より面白いことができないかって、いつも探しまわってる。SANDWICHにはない技術もプロジェクトに必要であればその会社と交渉して、職人さんの話を聞きに行ったり、参加してもらったりして。

宮永 そういう軽やかさがあるよね。SANDWICHには、

名和 軽やかって(笑)。結構、死にものぐるい。もともと技術と造形の方法論に興味があって、すでにある方法とオリジナルの方法をハイブリッドしたりすることは、SANDWICHのひとつのスタイルになっています。

宮永 そういうスタイルに憧れはあるけど、なかなかそんな風にできない。私なんかは細々としての方が好きで。たとえば、葉っぱを洗ってるときに思い浮かべるいろんなことや、洗ってる時間そのものが大切だったりする。そのときにはもう作品づくりが始まっていて、なんて言うのか、ゆるやかに流れているライブみたいな。でも、それに固執すると期限に関合わなくなるんだけど(笑)。未知の技術がいることは私の中ではあ

るまいらないですね。そうだ、でも今回の国立国際展での作品の中に、ひとつそういうものがあつたな。横断を使った作品。あれはもう未知の領域で、だけど、どうしてもつくりたいって意気込みはあって。夢だけ



大きく膨らんで、思わず名和さんにメールしたことがあったよね。

名和 今のアートのシステムとして、新しい美術館や展示スペースが町中できて、アートが身近になってきたことで、今まで小さく自分で自分の世界をつつてきた作家が、今度はその世界をもっと広げて展開して欲しいというオーダーになる。それはアーティストに対する挑戦でもあると思う。それに応えられる作家が世の中にどんどん受け入れられていく、そういうこの10年、20年だった。そうしたら、いろんな企業やスタッフ、ボランティアの手を借りても、そのタイミングでしかできないことをやろうとする。それで振り回される場合もあるし、自分の世界が壊れちゃう可能性だってある。だけど、うまくいけば、自分がこれまで動いてきた世界が一気に広がって、社会に対して大きな波動として伝えることができる。だから、自分のポジションを築くとともに、自分の作品の世界観を広げる意味でも、技術やつくり方っていうのは大事だと思えます。だから、SANDWICHのキャリアにとっても、ウルトラのプロジェクトはチャレンジであって、自分たちの高壁がダメになってしまう可能性もある。学生と共につくった作品が、何万人の目で検証されるわけですから、作品がゆるくなったとは言いたくないですね。だから学生もすごい緊張感だと思うけど、僕らにとってもそれは同じで、試練のようなところがあるんです。

宮永 わかります、試練だった(笑)。だから、学生には同じ気持ちで参加してもらいたい。学生が学ぶことは、私たちとの制作作業の中でもあるだろうけど、それ以上に人とやっていく上でのルールであったり、取組みであったり、それらを実際に肌で体験することだと思う。コミュニケーションのルールだけなら、もしかしらそれはアルバイトでも学べるかもしれない。でも、それがたまたまアートで、大学の授業とはまた違った感じで学べるのは、貴重なんじゃないのかな。

名和 学生個人の世界は、自分でつくっていかれると思う。それを社会に対して伝える仕組みとか技術は、お互い協力しあって伝えられるタイミングでやればいい。必ずしもプロジェクトに参加したから変わるってわけではなくて、やっぱりタイミングと意志、未来のビジョンを持つた人に対して、良い意味で開かれたプロジェクトになるんじゃないかなと思いますね。



Nawa: These days various kinds of people started to come with no regard to university or major, like students of visual design, architecture, or philosophy from other university.

Miyanaga: That's a positive change. Speaking of which, I feel workspaces like SANDWICH or Ultra Factory have an impression like, say, anyone who cannot weld metals is not welcomed. My project might have contributed to discard such a prejudice.

Nawa: A macho image might come before everything else (laughs), but it's not really the way it is. There are steady handicrafts in SANDWICH as well. But, wouldn't it be a bit intense if you had to work just besides Mr. Yanobe? The physical scale of the work is so different that the sense of scale in me is confused. Yet this is another interesting aspect of the Ultra Factory. Later when I got back to my atelier, I would think "No, don't be confused by such a thing!"

Miyanaga: I was at first very surprised at that, too. I had neither seen other artists, nor been seen myself as an artist, working so close-by. But it's all open in the Ultra Factory! We could see from so near Mr. Yanobe freaking out being pushed for time, and I suppose it's the unique character of the Ultra. We have no way other than being naked when all of us are working close to each other, and only the directors can see one another's frontline. Usually we work in solitude, but I liked that solitude was present so close-by. I could learn much, and was sometimes helped by Mr. Yanobe.

Nawa: Let's say we organize a solo exhibition at an art museum. Even in such a case, Mr. Yanobe and Ms. Miyanaga understand well how the show is realized and effort needed to do it, so I would feel encouraged just by having those people around me.

——One of the characteristics of the Ultra Factory is that many students, including freshmen, get involved in the actual process of producing artworks. They are for you total strangers as well as amateurs, but how do you feel about them having direct contact with your delicate works?

Nawa: It was especially tough this year. Some 30 students came to participate in the project at first, but as often happens in such things, there were some who weren't as sincere as I wanted them to be, and I made 20 of them leave the project by the summer. After the reorganization, the members were more motivated than before and everything went fine. The Ultra Projects are different from normal college classes, so students need to understand they are stepping into workspace of the professionals, and be well-prepared for it. For my part, I try to arrange things for them

① 国立国際美術館で初めた個展「なかとら - 空 - 中 -」の個人作業風景。学生たちは金木犀の葉のシートを、しわなどができないよう丁寧にロールに巻いていく。

② 制作作業は、学生たちで金木犀の葉をリサーチしてマップする事からはじまった。日本各地それぞれから販売業者を集める。ここから12万枚の景色へと変化してゆく《なかとら - 景色のはじまり -》へ。

③ 数種類のヤスリを用い、細かく調整をしながら月々に作品を仕上げていく。完成作品は個展のアナリオギャラリーでの名和の個展に、その後大規模の展覧会がディヤリーの展開し出展された。

④ 韓国のアナリオギャラリーのソウルとチョソンの2会場で行われた個展「Kohai Nawa - TRANS」の裏面の作業風景。学生は主に《Polygen》というシリーズ作品の設置と装飾の仕上げ作業を行った。



to help out from some of my projects, but sometimes students just can't make it well, and in such times staffs do their parts over again later. So for us, it can be terrifying to let the students do our stuff, as the quality of the work might be reduced and extra work might be needed if not careful.

Miyanaga: I can't compare because this is the first time I got involved in the Ultra Factory, but I worked with students from Kyoto Seika University in producing *Beginning of the Landscapes -sweet osmanthus-*. It was only two weeks, but it was then that the Great East Japan Earthquake occurred. Yet the exhibition schedule wasn't changed, and I thought we didn't have any way other than continuing this project together, so we just went on working after consulting it with the students. Looking back, it might have been a good choice for them. I think it has become a valuable time to work silently while various big things are happening around them, especially when they are as young as 20-year-old. *Beginning of the Landscapes -sweet osmanthus-* came out of sharing such experience with the students. In the solo exhibition at the National Museum of Art, Osaka, I wanted to make this work double in size, so I started a project in the Ultra Factory. Some of the students from Kyoto Seika University, who helped me in the above-mentioned project, came to work with me again in this project. These knew all too well that this would not be a simple handicraft club, but rather would involve tough work, and they helped me out much, taking leadership in the project.

——In this work, you collected 80 thousand sweet osmanthus leaves, and washed their leaf veins one by one manually.

Nawa: 80 thousand !

Miyanaga: That the process is done piece by piece by hand was the very point, but it was really hard to go through 80 thousand leaves.

Nawa: As for SANDWICH, I am always seeking a way to do more interesting things using existing technology. If a project requires a certain technology that SANDWICH doesn't have access to, I would go to negotiate with the company that can provide the technology, interview with professionals in person, or ask them to join us.

Miyanaga: SANDWICH has that kind of lightness, doesn't it?

Nawa: Lightness (laughs). Actually I'm working like mad. From the very start, I was interested in methodologies of technology and art making, and I've been trying to blend existing methods and

original methods. It has already become one of the SANDWICH styles.

Miyanaga: I have an aspiration for such solid style, but it doesn't work like that for me. I tend to go for more little things. Like, I treasure things brought to mind while washing the leaves, or even the washing time itself. By then the art making has already started, and it feels like, how should I say, a loosely-continuous live performance. But it's so easy to miss a deadline if I cling to this too much (laughs). It rarely happens that my work needs an unknown technique. Oh yes, there was one exception in the works displayed in the National Museum of Art, Osaka. That one with resin. How to handle resin was totally unknown to me, but I so wanted to make it. The idea grew in my mind so much that I sent an email to Mr. Nawa to ask for help.

Nawa: The current system of art allows us to approach art more casually, as new art museums and galleries opened all over the town. As a result, the artist, who had been creating his or her world compactly, is asked to expand the idea on a grand scale. This is a challenge against artists. For the last decade or two, artists who could meet such expectations were embraced. Then, the artist tries to do things only possible at that moment, even if he or she had to call for assistance of various corporates, staffs and volunteers in order to realize them. This sometimes turns out good, other times not. But if worked out, the little world the artist had been weaving all up until then might be at once stretched out, and he or she can communicate as an enormous surge towards society. So techniques and knowledge are really important in constructing one's own position as well as expanding a world view of one's works. In the same way, projects in the Ultra can be a challenge for careers in SANDWICH, as it holds the possibility to ruin our own visual language. Works we made with students are examined by tens of thousands of people. You would never want your own work



to be judged as poorly made. So this probably makes students extremely nervous, but it's same for us. It's a kind of trial.

Miyanaga: I see what you say. It really was a trial (laughs). That's why I want students to feel the same when handling the artworks. Students would learn rules to communicate with others, how to make arrangements and experience such things in their bones, as well as actually producing works with us. As for communication rules only, they might possibly learn them through part-time jobs. But this time it happens to be art, and it's so different from collage classes. I think it would become one of valuable times in their lives.

Nawa: Students can create their own world by themselves. But the system or technique to communicate it with society can be acquired only when they have chances to work together. Not everyone changes just because he or she participates in a project, but I think these projects would be open in a good way, especially for those who have will and future vision at the right moment.



Photo: Hajime Kobayashi (4th year of Information Design)

プロフィール

宮永 愛子 ミヤナガ アイコ

1976年、京都府生まれ。京都造形芸術大学芸術学部美術科彫刻コース卒業後、東京藝術大学大学院美術研究科博士(後期)課程前期専攻修了。2011年、第15回文化庁芸術家新人賞受賞により、アメリカを拠点に制作を行う。12年、国立国際美術館にて個展「宮永愛子: なかとら - 空 - 中 -」を開催。日用品をモチーフにしたオブジェや、墨を使ったインスタレーションなど、気配の繊細さを用いて時を視覚化する作品で注目を集める。

名和 真平 ナワ コロヘイ

1975年、大阪府生まれ。京都市立芸術大学美術学部美術科彫刻専攻を卒業後、京都市立芸術大学大学院美術研究科博士(後期)課程前期専攻修了。2010年、第14回アジアン・アート・ビエンナーレ・パンダグランドフェスティバル 最優秀賞受賞。2011年、東京現代美術館にて個展「シンセシス」を開催。ビーズやブリズム、シリコンオイルなど流動的な素材・メディアを感覚や思考のメタファーとして扱い、「セル」という概念を元に様々な表現を展開する。

Profile

Aiko Miyanaga

Born in Kyoto in 1976. After graduating Sculpture course in Department of Fine Arts at Kyoto University of Art and Design, finished her graduate study of Intermedia Art in Graduate School of Fine Arts at Tokyo University of Arts. In 2011, with winning the Gotsh Memorial Foundation new comers' prize of art, started working as an artist based in USA. The solo exhibition entitled "Miyanaga Aiko: Nakaora - The Reason for Eternity -" was held at the National Museum of Art, Osaka in 2012. Her main works aim to visualize time using signs of presence, such as sculpture with napthalene and installation made with salt.

Kohai Nawa

Born in Osaka in 1975. After graduating Sculpture courses in Department in Fine Arts at Kyoto City University of Arts, finished his Doctoral course of Sculpture at the same university. In 2010, won the Grand Prize at the 14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010. In 2011, his solo exhibition "SYNTHESIS" was held in Museum of Contemporary Art Tokyo. He has shown various expressions based on an idea of "cell", using fluid materials and media as metaphors of senses and thoughts, such as beads, prisms and silicone oil.

撮影手・編集: 松岡希実(芸術表現・アートプロデュース学科)|目録

Interviewer and editor: Nozuka Matsuo (1st year of Arts Studies and Cultural Production)

① In the midst of installation process for the solo exhibition at the National Museum of Art, Osaka, entitled "NAKASORA - the reason for eternity-". The students roll the sheet with sweet osmanthus leaves, with a special care not to wrinkle it.

② The work started with the students researching and mapping out sweet osmanthus trees. Pruned leaves are collected from all over Japan. It gradually metamorphoses itself into the landscape with 120 thousand leaves: oaksosro-beginning of the landscapes.

③ Finishing up the work carefully, adding refinement to it with several kinds of sandpaper. The completed work was displayed in the solo show at the Arario Gallery in Korea, and later, the solo show at the Hankyu Umada Gallery in Osaka.

④ A scene from installation process of the solo exhibition "Kohai Nawa - TRANS", held in the two venues of the Arario Gallery, located in Seoul and Cheonan. The students mainly operated installing and adding finish to the surface of the series of works is entitled Polygen.

2012 ULTRA PROJECT

2012年度のウルトラファクトリーではさまざまなプロジェクトが同時並行で進められ、第一線で実践的に活動するクリエイターのもとに多くの学生が集まった。ここでは7つあるプロジェクトの代表的な作品、活動を中心に紹介する。

In 2012, various projects were promoted simultaneously in the Ultra Factory, and many students gathered around leading creators who have been at the top of their fields under these projects. Here, main works and activities of the seven projects launched this year are introduced.

Directed by ヤノベケンジ



NAMURA ART MEETING '04-'134 @名村造船所跡地
2012年10月20日(土)、21日(日)

直径5mの太陽をモチーフにした巨大なミラーボールが、現代美術・音楽デザインを複合させたイベントプログラム「NAMURA ART MEETING '04-'134」で公開された。24時間イベントのシンボリックなモチーフとして、

Directed by 名和晃平



Kohei Nawa - TRANS@アラリオギャラリー (チョナン/ソウル)
2012年9月5日(水) - 11月4日(日) ※チョナンのスペースは12月2日(日)まで

個展は韓国のソウル(チョンダム)とチョナンの二会場で行われた。ULTRA SANDWICH PROJECTのメンバーはシリーズ作品《Polygon》をはじめとするさまざまな作品の設置や、現場でのタッチアップ作業を手掛ける。また韓国のギャラリーを見学し、隣国のアートシーンを肌で感じたり、作家らと交流する機会も得た。

ULTRA SANDWICH PROJECT

プロジェクト期間: 2012年4月 - 2013年3月 / 参加人数: 26人

彫刻家、名和晃平の作家活動を目撃・体験するプロジェクト。名和のスタジオ「SANDWICH」を活動の拠点とし、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、上記の韓国での個展のほか、11月に阪急うめだギャラリーにて開催された個展「Kohei Nawa-TRANS | SANDWICH」でも、制作から会場構成および設営、開催直前のプロジェクトマネジメントなどの経験をした。

Directed by
Kohei Nawa

Kohei Nawa - TRANS@ARARIO GALLERY (CHEONAN/SEOUL)
Period: Sep.5 (Wed.) - Nov.4 (Sun.) 2012
*The show in Cheonan is open until Dec. 2 (Sun.)

Kohei Nawa's solo exhibition was held in Korea simultaneously in two venues: at ARARIO GALLERY SEOUL (Cheongdam) and ARARIO GALLERY CHEONAN. The members of ULTRA SANDWICH PROJECT participated in the processes of installing and finishing the series of works named *Polygon* and many of other works. Also, they went to visit several art galleries, experiencing the contemporary art scene in Korea, getting an opportunity to communicate with Korean artists.

ULTRA SANDWICH PROJECT

Period: Apr.2012 - Mar.2013 / Participants: 26 students

This project gave the students to witness and experience a full picture of Kohei Nawa's career as an artist. Being based on "SANDWICH", Nawa's studio, it intends to cultivate the students' skills and minds through drawing, workshops, and producing artworks. In this academic year, the project has been integrated in the abovementioned solo shows in Korea, followed by his other show "Kohei Nawa - TRANS | SANDWICH", which took place in Hankyu Umeda Gallery in November. In both exhibitions, students took part in the process of production, installation, and project management.

Directed by 宮永愛子



なかそら—空中—@国立国際美術館
2012年10月13日(土) - 12月24日(月)

展示会に向けて、金木犀の葉12万枚からなり、全長約15mにも及ぶタペストリー《なかそら—景色のはじまり—》が制作された。全国から集められた金木犀を鞏定し、一枚一枚脱色した葉を手作業で張り合わせると

Directed by 原田祐馬 / 水野大二郎



ファクトリーファニチャープロジェクト@ウルトラファクトリー
2012年5月 - 2013年3月

graf・服部滋樹をゲスト講師にむかえ、ウルトラファクトリーの椅子を一新。デザイン、製作した。さまざまな職人の工房へフィールドワークし、技法、素材をリサーチするところから始められ、完成品をオープンソースとし、電子書籍での情報共有方法までを考えた。

CRITICAL DESIGN LAB.

プロジェクト期間: 2012年5月 - 2013年4月 / 参加人数: 8人

デザインを横断的に捉え、「研究」「発見」「発表」の3つのフェーズを通してウルトラデザイナー育成を目的とするプロジェクト。今年度は上記でも紹介したクリエイティブ・ユニット graf 代表で、本学の情報デザイン学科副学科長である服部滋樹とともに「はたらく人のイス」の研究とリサーチ、設計と制作までを行った。また、9月に大阪・名村造船所跡地で開催された「DESIGNEAST 03」にもスタッフとして参加した。

Directed by
Yuma Harada/Daijiro Mizuno

Factory Furniture Project@Ultra Factory
Period: May.2012 - Apr.2013

Inviting Shigeki Hattori (graf) as a special guest, the members of this project redesigned and remade chairs to be used in the Ultra Factory. They began with doing research about techniques and materials needed to make a chair by visiting a number of craftsmen in their studios. Furthermore, they published the completed work as an open source, sharing the information with an electronic book.

CRITICAL DESIGN LAB.

Period: May.2012 - Apr.2013 / Participants: 8 students

Understanding design in a cross-departmental way, it aimed to train Ultra Designers by providing opportunities to "research", "discover", and "publish" the participants' ideas. This year, students undertook the process of researching "a chair for working people", eventually designing and making one under the guidance of Shigeki Hattori, the assistant director of Department of Information Design of our college as well as a representative director of the creative unit "graf". The students also took part in "DESIGNEAST 03" at the former Namura Shipyard Site, Osaka as staffs.

Directed by 高橋匡太



いつかみる夢@京都府京都文化博物館
2013年1月10日(水) - 1月20日(日)

2013 京都美術ビエンナーレの特別企画展示は10日間の期間限定で行われた旧銀行として使用された装飾豊かな明治建築の中で、iPadを30台使用した映像、光、音響が織り交ぜられた作品を展開した。また、夜間は博

Directed by やなぎみわ



1924 人間機械 @ 京都国立近代美術館、高松市美術館、世田谷美術館
2012年4月13日(金) - 15日(日)、6月9日(土)、10日(日)、8月3日(金) - 5日(日)

2011年から続く演劇公演作品三部作「1924」の第三部が国内三カ所で行われた。今作は「1924 人間機械」と題され、プロジェクト学生は演出、美術、衣装、制作など多岐に渡り参加。東京と香川の公演にも参加して、各分野のプロフェッショナルたちと現場を共有した。

やなぎみわ演劇プロジェクト

プロジェクト期間: 2012年5月 - 2013年3月 / 参加人数: 8人

美術作家でありながら、演劇の世界に活躍の場を広げているやなぎみわによるプロジェクト。今年度はおもに高松、世田谷での「1924 人間機械」公演と、大阪・アートエリアB1での「鉄道芸術祭 vol.2 やなぎみわプロデュース 駅の劇場」の各プログラムや、駅のプラットフォームを模した舞台での公演、やなぎ作「パノラマ〜鉄道編〜」に参加した。参加学生のひとりとは、狂言回しの役割を担う案内嬢として出演した。

Directed by
Miwa Yanagi

1924 Machine Man@The National Museum of Modern Art, Kyoto / Takamatsu City Museum of Art / Setagaya City Museum
Period: Apr.13 (Fri.) - 15 (Sun.), Jun.9 (Sat.) - 10 (Sun.), Aug.3 (Fri.) - 5 (Sun.) 2012

The third part of the drama trilogy "1924" entitled "1924 Machine Man" was performed at three locations in Japan. Students got involved in a wide range of activities of this performance such as directing, stage setting, costuming, and producing. They also took part in the performances held in Tokyo and Kagawa, working together with experts in various fields.

Miwa Yanagi Theater Project

Period: May.2012 - Apr.2013 / Participants: 14 students

Led by Miwa Yanagi, an artist extending her work into the field of drama, students mainly participated in the performances "1924 Machine Man" in Takamatsu and Setagaya, and each program of "Railroad Art Festival vol.2: The Station Theater produced by Miwa Yanagi" held at the Art Area B1 in Osaka, as well as "PANORAMA - Railroad Ver. -" staged on a faux train station platform. Especially in this performance, one of the students acted as an elevator girl, playing a subsidiary character role that leads the plot.

Directed by 多田智美 / 竹内厚



ULTRAP PROJECT - クソ面倒くさい工場の作業も、ラップにすれば簡単さ! - @ウルトラファクトリー 2012年12月8日(土)

DJ みそしる & MC ごはんとツタイミカをゲストに迎え、工房作業をラップ化するワークショップを開催。学内、外の学生らと工房作業を見学した後、言葉紡ぎリリックを作成。最後には参加者全員でのライブも披露された。

ULTRA DICTIONARY

AKIMOTO Yasushi: 秋元康 [あきもとやすし]

日本の放送作家、作詞家、プロデューサー、脚本家、映画監督、漫画原作者、タレント。本学、副学長。「ULTRA AWARD 2012」特別審査会にて、ゲスト審査員を務め、さまざまな名言で選出作家に叱咤激励し、芸術たるものを語った。

Japanese television writer, lyricist, record producer, film director, cartoon creator, TV personality and vice president of this university. At the ULTRA AWARD 2012, he served as a special jury and gave spurs to the nominated artists with various quotable lines, speaking about what art is at the review.

ARTZONE: [あーとぞーん]

河原町三条にある、本学学生によって自主運営される実験的なスペース。展覧会やワークショップ、音楽イベント、トークショーなど、さまざまな企画を学生自らが立ち上げ、実施・運営されている。社会とダイレクトにつながり、発信していくアートの現場でもある。「ULTRA AWARD」も、毎年この場所をもって開催されている。

An experimental art space located in Kawaramachi-Sanjo managed by students from this university. A variety of projects such as exhibitions, workshops, music events and talk shows are planned and carried out on their own. It's also a site where the students connect to and communicate with the society directly. The ULTRA AWARD is held in this very space.

BY EDIT BOOK: [ばいえていっとぶっく]

BY EDIT によって刊行された本。今のところ 2冊が刊行されており、「異色の組み合わせ、全く違うジャンルに属している 2人に、最大公約数に共感できることを語っていただく」のがコンセプト。

Book published by BY EDIT, one of the Ultra Projects. Two issues have been published at this point. The concept of the book is "inviting two people from totally different fields, who might seem to be an unusual combination, and let them talk about the matter they feel maximum empathy for".

Clean Room: クリーンルーム [クリーんるーむ]

ウルトラファクトリーの奥、クリーンルームという名の真っ白な部屋。ミーティングなどでも使用され、レーザーカッターが1台配備してある。ちなみにレーザーカッターが稼働中はうるさくて人の声が聞こえない。

The snow-white room called the Clean Room located at the back of the Ultra Factory. A laser cutting machine is installed here, and the room is used for meetings and workshops. Actually, when the machine is working, the noise is so loud that people cannot hear each other.

Danjiki: 断食 [だんじき]

BY EDIT 学生によって行われたプチ断食修行。「集中力が上がる」という噂をききつけ、早速 2人が被験者に。1人はリタイヤし、1人はレポート課題が手に付かないほどの注意散漫になり、いずれも失敗。

Petit fasting austerities trial that the members of BY EDIT have ventured. Hearing that fasting austerities help one obtain greater concentration, two students immediately have become subjects of the trial. One dropped out soon and the other got so distracted that he couldn't even start his assignment, and both ended up in failure.

DESIGNEAST03: [でざいんいーすとぜろさん]

「世界の EAST・大阪から、国際基準のデザインを都市の新たな可能性を見出す試み」をコンセプトに行われているデザインイベント。BY EDIT、Critical Design Lab. のディレクター 多田智美、原田祐馬、水野大二郎が主催として関わっている。会場のサイン作成は Critical Design Lab. が担当。

The event on design based on the concept that "disseminating international standard design from Osaka, the EAST of the world: an attempt to stimulate new creative forces in the city". The directors of BY EDIT and Critical Design Lab., namely Tomomi Tada, Yuma Harada and Daijiro Mizuno, are involved in this event as organizers. Critical Design Lab. took charge of designing and

Artist unit (?) that introduces themselves as "the secret society against crime formed in 2010 by NAZE and Takuya Matsumi, who devote themselves entirely to continuing playful activities". They were invited to the Ultra Factory as guests of a talk event. The ending of the talk was about "psychological torture". This talk is recorded in "BY EDIT BOOK 02".

HATTORI Shigeki: 服部滋樹 [はっとりしげき]

デザイナー、クリエイティブディレクター、graf 代表、本学情報デザイン学科教授、Critical Design Lab. の講師として招かれた服部滋樹。「ウルトラの家具を作り直す」という名目で、リサーチからプレスト、最終的には販売までを目指して行われた。椅子づくりは graf の工房で。

Designer, Creative director, the representative of the graf and the professor of department of the Information Design in this university. Shigeki Hattori was invited as a guest lecturer for Critical Design Lab. to remake the furniture in the Ultra Factory. The furniture was designed to be marketed at the end of the project through the process of brainstorming and researching. The chairs were assembled at the workshop in the graf.

Hikariba Uniform: ひかり場ユニフォーム

[ひかりばゆにふぉーむ]

高橋匡太が「徳島 LED アートフェスティバル 2013」で行った《ひかり場》ワークショップにて、参加学生によるスタッフユニフォームを作成。(《ひかり場》のコンセプトを T シャツに投影し、実際に光るというもの。)

The project members made original staff uniforms for the workshop *Hikari-ba* by Kyota Takahashi at "Tokushima LED Art Festival 2013". The concepts of *Hikari-ba* was projected on the uniform T-shirts, and they illuminated themselves.

KITANO Takeshi: 北野武 [きたのたけし]

お笑いタレント、司会者、映画監督、俳優、芸術家、東京芸術大学大学院映像研究科特別教授。ヤノベケンジとの共同作品、《ANGER from the Bottom》のためウルトラへ来訪。お互いの作品へのイメージを照らしあわせつつ、制作作業はウルトラファクトリーにて行われた。以下、コンセプトより抜粋。

「この作品は、インソップ童話『金の斧』のバロディで、欲にかられた 2 番目の男が湖に意図的に落とされた斧が神様の頭に刺さって殺してしまうという。ピート たけしのギャグと、『古井戸』というモチーフに代表される、現代社会で見過ごされているものたちの『怒り= ANGER』をヤノベケンジの独特でユニークな造形かつ破格なスケールで現代アートとして表現。」

本誌の表紙をチェック！

Japanese comedian, presenter, film director, actor, artist and distinguished professor of Graduate School of Film and New Media at Tokyo University of Arts. He visited the Ultra Factory for his artwork *ANGER from the Bottom* made in collaboration with Kenji Yanobe. As Kitano and Yanobe discussed each other's image of the work, it gradually took a concrete shape in the Ultra Factory. Below is the excerpt from the statement.

'This work is a parody of "The Golden Axe" from Aesop's Fables. Kenji Yanobe converts Kitano's joke, in which the axe dropped intentionally by the greedy second man gets stabbed in the god's head and kills him, and the "ANGER" of the things ignored in the modern society such as an "old well", the motif of this very work, into a piece of contemporary art in a gigantic scale yet with a humorous form.'

Please check the front page of this issue!

Kuzumou: 句相撲 [くずもう]

俳人・山本皓平によってウルトラファクトリーに持ち込まれた、由緒ある遊び。文字通り各々がテーマに沿った俳句を詠み、相撲のように戦わせる。編集プロジェクト・BY EDIT ではプレストや、言葉の鍛錬の一環として盛んに行われた。実は、盛り上がること間違いなしの宴会芸でもある。

A traditional game that a haiku poet Kohei Yamamoto has brought to the Ultra Factory. As the name Kuzumou suggests, it involves two haiku poems battling under a chosen theme like a fight of sumo wrestlers. It was often conducted in the editorial project BY EDIT as a training of brainstorming and language. In fact, it has an aspect of a party game that guarantees to warm up the place.

今年度もウルトラファクトリーを舞台にさまざまなことが行われた。トークイベントやワークショップ、作品制作、ラップ、果ては句相撲まで！ 記録されたひとつひとつのキーワードを編集し、1年を振り返りつつ「ULTRA DICTIONARY」として紹介する。

A workshop held for employee training for Dentsu Co., LTD. All the Ultra staffs wore sunglasses and held machine-guns, creating a tense atmosphere around. Incidentally, all the participants were required to wear border-patterned shirts, and they welded handcuffs and chains together to make fetters. It seems like they had to act as prisoners somehow.

Office: [おふいす]

各スタッフ、ヤノベケンジのデスクが並ぶ、ウルトラのオフィス。各プロジェクトのミーティングは基本的にこの場所で行われる。ウルトラにまつわる書籍も保管されており、毎年様々な大物アーティスト、デザイナーなどが来訪する。携帯の電話がほとんどつながらないのが、玉に瑕。

The desks of Kenji Yanobe and his staffs are located in the back of the Ultra Office. Basically, all projects use the office for meetings. Ultra Factory-related books are kept here. The office is visited by various big-name artists and designers every year. The only weak point of the office is its cellphone reception, which is pretty bad.

OHSHO Kitashirakawaten: 王将北白川店

[おうしょうきたしらかわてん]

BY EDIT、Critical Design Lab. メンバーご用達の、王将北白川店。トークイベントやワークショップのゲストとの交流を深める場として活用。大人数用の座席席もあり、料理もおいしい。

OHSHO Kitashiwakawa branch is quite popular among members of BY EDIT and Critical Design Lab.. They utilize the restaurant to build a good relationship with guests of workshops and talk events. There are many Japanese style seats for big groups of people, and their foods tastes good.

OHARA Daijiro: 大原次次郎 [おおはらだいじろう]

グラフィックデザイナー。独自のタイポグラフィをもって、さまざまなデザインワークを手がける。ホテルアンテールーム京都で行われたくもじゅうりょくツアーにて、ワークショップを開催。「普段とは違う」シチュエーションをもって「書く・描く」ことのいろいろな実験を行った。Critical Design Lab. 学生も手伝って、大盛況ののち幕を閉じた。

Graphic designer. With his original typography, he has experiences in various design works. He held a workshop during "MOJURYOKU TOUR", taken place at HOTEL ANTEROOM KYOTO. He experimented various "writing and drawing" in unusual situations. The students from Critical Design Lab. also supported the workshop, and it ended with a big success.

POLYSICS: [ぼりしっくす]

日本のニューウェイヴ・ロック・バンド。2012年8月22日に発売されたシングル「Lucky Star」のミュージックビデオを、SANDWICHを舞台に学生達のアイデアを実現し制作した。セットや小道具の準備、撮影も学生主体で行い、SANDWICHに携わるさまざまな人々、若手作家によるアートピースが登場。

A Japanese new wave rock band. They released their new single "Lucky Star" on August 22nd, 2012, and students' ideas were adopted to make its music video at SANDWICH. The students directed preparations for the backdrop and props as well as actual shooting. Various people involved in SANDWICH and young artists' art pieces appeared on the video.

PROJECT Setsumeikai: PROJECT 説明会

[プロジェクトせつめいかい]

4月に行われた、ウルトラファクトリーに所属するプロジェクトの説明会。第一線で活躍するアーティストやデザイナーを迎えて展開するプロジェクト型実践演習それが、「ウルトラプロジェクト」。各ディレクターのプレゼン合戦だけでも一見の価値あり。

An orientation meeting held in April, which introduces the Ultra Factory-related projects. The projects are called "ULTRA PROJECT", and artists and designers active in the front line run them in hands-on style. Even a presentation war among project directors alone is worth witnessing

A wide range of things have been carried out here in the Ultra Factory this year, from talk shows, workshops, producing artworks, composing rap music to "kuzumou", "haiku" battle in tournament play. Here, some are introduced as the "ULTRA DICTIONARY" below, by picking up keywords to look back on various activities that took place the year.

Sun Child: サン・チャイルド [さんちやいるど]

ヤノベケンジによる、巨大彫刻作品。3.11のリアクションとしての作品であり、しっかりと立ち上がった巨大な勇姿の子どもの像は、福島再生、復興の「希望の光」となる象徴的な作品。今年度のヤノベプロジェクトでは、福島ビエンナーレ出品のため一部を制作。

The gigantic sculpture produced by Kenji Yanobe. It was made as a response to the 3.11 (March 11th, Tohoku Region Pacific Coast Earthquake). The enormous statue of a brave child standing with both feet symbolizes the "glint of hope" for Fukushima's recovery and rebirth after the tragic earthquake. This year, Yanobe Project made some parts of the sculpture for exhibiting at Contemporary Art Biennale of Fukushima.

Takeshi no ART ☆ BEAT: たけしのアート☆ビート

[たけしのあーとびーと]

北野武が「今、一番会いたい」アーティストに会いに行く番組「たけしのアート☆ビート」。2013年1月31日放送分では、スペシャルバージョンとして本学に訪れ、教師陣との共演を果たした。千住博学長に日本画の手ほどきを受け、舞台芸術学科の川村毅学科長による芝居の授業を体験。美術工芸学科の青木芳昭先生の素材学の授業、情報デザイン学科の田名網敬一先生の授業を学生とともに受講と、盛りだくさん。最後にはヤノベケンジとの共作《ANGER from the Bottom》の制作のためウルトラファクトリーへ。

A TV program showing Takeshi Kitano visiting the artists, whom he "really wants to see now." The program aired on January 23rd, 2013, featured Kyoto University of Art and Design as its special contents, and Kitano visited our faculties. President Hiroshi Senju taught him traditional Japanese painting, and Takeshi Kawamura, the dean of Performing Arts, introduced his acting class. Fine and Applied Arts professor Yoshiaki Aoki introduced Material Studies, and Information Design professor Keiichi Tanaami let him attend his lecture with the students. He literally made rich and varied encounters. Last of all, he visited the Ultra Factory for the collaboration work *ANGER from the Bottom* with Kenji Yanobe.

TRANS Ten: TRANS展 [とらんすてん]

SANDWICH ディレクター、名和晃平の個展名。韓国・アラルオギャラリーでは韓国初個展となり、阪急うめだギャラリーでは柿落としを飾った。どちらも、作品制作の補助から搬入・搬出まで参加学生が手伝った。

The title of the solo exhibition by Kohei Nawa, the director of SANDWICH. The show at Arario Gallery turned out to be his first solo show in Korea. Also, Hankyu Umeda Gallery was opened with his show. Student members supported making, bringing in, and carrying out the artworks for both shows.

TSUTAI Mika: ツタイミカ [つたいみか]

京都工芸繊維大学の卒業生で現在、作家活動を続けるツタイミカ。マンガ皿をはじめ、ユニークな視点でプロダクトデザインを手がける。DJ みそしると MC ごほんと共にラップのワークショップのためウルトラファクトリーに来訪。講師として招かれたが、そのときが初めてのラップだったとか。

An artist, the alumna of Kyoto Institute of Technology. As seen in one of her representative works *Cartoon dish*, she designs products with a unique point of view. She visited the Ultra Factory with dj misosiru and mc gohan for rap music workshop. It seems like it was her first time to rap, although she was invited as a lecturer.

ULTRA AWARD 2012:

[うるとらあわーどにせんじゅうに]

ウルトラ主催で、ARTZONE にて行われるアートコンペティション。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ている。厳正な審査のもと、グランプリを決定され、受賞者には次世代のスターとなるべく厳しい闘いが待っている。

The art competition sponsored by ULTRA at ARTZONE. Its aim is introducing young talents and producing the ULTRA ARTISTS, who can play an active role in the world-wide art scene. The Grand Prize is determined by distinguished judges, but the winning this competition is only a start of severe contest to

こちらの PDF データは THEULTRA 05 の内容を
一部抜粋したサンプルとなっております。

THEULTRA 05 の全体をご覧になりたい方は
ウルトラファクトリーまでお問い合わせくださいませ。