

THE ULTRA⁰⁶

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

CONTENTS

IMPRESSIVE WORDS FROM ULTRA FACTORY 2013

ULTRA PROJECT 2013

ULTRA INTERVIEW

—MIWA YANAGI

ULTRA DIALOGUE

YUMA HARDA × KOHEI NAWA

KENJI YANOBE'S ART LIFE DOJO

GRADUATE Q&A

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

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

IMPRESSIVE WORKS

関わる人が美術を愛していると、こんな作品ができる」と証明された。

Beall Takashi

耐久年数は、300年です。

名和晃平
Kohei Nawa

It's durability will last 300 years!

「僕が乗っ取るって言うのはどうですか？」

土谷昌道
Tsuchiya Masumichi

How about I take over this piece?

人形は、作ってる人に似るんだよ。

沢則行
Sawano Noriaki

Puppets come to resemble the people that make them.

海外のどエニナレとあってもあかしくもない作品だ！」

椿昇
Tsuji Noboru

It wouldn't be strange to see this art overseas. Beautiful!

Me
アントニー・ゴムリー
Anthony Gormley

やのべはかせへ
なつたらかながまい
ぼくも大きく
だだささい。

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

高田敏英
Sohji Mendha

「美くんの作品は、中国人でもわからないよ！」
高田敏
高田敏英は、近年のアーティストを賞賛・育成するコンペティション「ULTRA AWARD 2013」を創設。賞状・賞品が豪華に集まった。受賞者である高田敏英とその作品の頃から注目する特異な点が認められた。「美くんの作品はどう思われますか？」という問いかけはこう返された。

「これから毎日の場所に行くという感じやね、
やいくよ〜くるよ
2013年11月、高田敏英賞の賞品、やいくよ〜くるよとアーティストが賞品のすごい人〜賞品も個人も訪問し参加するアシドで「いくるも〜の」の賞品購入者」が加えられた。その賞品内で賞品が賞品賞品賞品、ウルトラアワードに送る道を歩いていくときに、ほそく〜きた〜

「アメリカで再演します。」
やなみわ
高田敏英のやなみわが、演出・美術を担当した舞台「ゼロ・アワー」東京公演（2013年）が2013年度に公演された。太平洋戦争中に日本軍が連合国軍に向けて戦意を喪失させるために演習に送られていたラジオ「ゼロ・アワー」を題材に作られた。戦後70年となる2015年にアメリカで再演される。

「ここだけ見たり、おもしろい人でもいるわ。」
高田敏英
高田敏英から賞品の賞品から11冊に収録されているNHKラジオ「やいくよ〜くるよ」のラジオパーソナリティを賞品の賞品として選んだ。ラジオのパーソナリティを賞品の賞品として選んだ。ラジオパーソナリティを賞品の賞品として選んだ。

「その前に合った作品をプレゼントする。」
高田敏英
2013年の賞、高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「もう1冊やりましょう！」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「こんなものを賞品で送るってどうですか？」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「アーティストの生命の危機を感じた！」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「関わる人が美術を愛していると、こんな作品ができる」と証明された。
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「耐久年数は、300年です。」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「ここを僕が乗っ取るって言うのはどうですか？」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「人形は、作ってる人に似るんだよ。」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「海外のどエニナレとあってもあかしくもない作品だ！」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

「Me」
アントニー・ゴムリー
2013年、イギリスの彫刻家アントニー・ゴムリーがウルトラアワードに選ばれた。ウルトラアワードが、かつてロンドンで個人で制作していたサイン入り作品があったため、高田敏英賞に参入する事になった。そのサインにまついた賞品、賞品を賞品で高田敏英賞の賞品を見たときに送った一冊。

「やのべはかせへ、ぼくも大きくならなまいれてください。」
高田敏英
高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。高田敏英賞で高田敏英、作品、作品を持っていく。

from ULTRA FACTORY 2013

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

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

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

Introduction to the ULTRA workspace. It feels like entering the secret location, doesn't it?
Kunyo Kuroyo
In November 2013, I visited Kunyo Kuroyo and Tetsuro, entertainers affiliated with Yoshimoto Kogyo, were in the program "Takakura and Tule's Kyoto Great Parkin Guide", where they visited significant personalities in Kyoto. When they visited Kyoto University of Art and Design, they uttered these words as the path led to the Ultra Factory.

We will perform again, in America.
Mitsuo Yanagi
The play Zero Hour: The Last Tape of Tokyo Rose, with production, direction and art direction by Mitsuo Yanagi, was performed in the summer of 2013. It took as its subject the radio broadcast "Zero Hour", used to depress the morale of the allied forces in the Pacific War. It will be performed in America in 2015, 70 years after the end of WWII.

Seeing this many toys, it may as well be a toy store.
Genichiro Takahashi
The NHK radio show Suppin is broadcast Monday to Friday morning from 8 to 11, and on the 6th of September 2013 Kenji Yanobe was invited as a guest. The host of the show, novelist Genichiro Takahashi, said these words when looking at the cube sample models of Yanobe's works.

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

Let's do it another time!
Hiroshi Kurashima
Shintoshima Sakatsungongat Club Representative
Held at the Ban Odori during the summer festival at the Setouchi International Art Festival 2013 Shintoshima Hotoori-ho-Sakato Sakata Port Project. The exhibiting artists and the local's sang, danced and enjoyed themselves beneath the Kenji Yanobe's work THE STAR ANOER. At the end, one of the residents Hiroshi Kurashima came to the front and announced his work over the microphone. The project also won the Good Design Prize.

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

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

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

It's durability will last 300 years.
Kohei Kawa
In June 2013, the contemporary artist Kohei Kawa's work Manhole appeared in front of SHINSEGAE CHUNGCHONG DEPARTMENT STORE in Chonan, South Korea. In answer to the request for a work that would last 300 years, a giant sculpture with a height of 13m, a breadth of 13m and a weight of approximately 25. It was born.

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

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

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

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

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



黄くんの作品は、
中国人でもわかんないよ！
Not even a Chinese could understand Hisang's work!
これがら秘密の場所に入るとか、感動だね。
Introduction to the ULTRA workspace. It feels like entering the secret location, doesn't it?
アメリカで再演します。
We will perform again, in America.
見るとは、おもしろいね。
Seeing this many toys, it may as well be a toy store.
その街に合った作品をプレゼントする。
I'll give you a gift of a work that matches that city.
もう一回やりましょー！
Let's do it another time!
こんなものを見せられて、うろこちゅーや。
Wearing this suit, I haven't a clue what's going on!
アーティスト、生命の危機を感じた！
アーティースト、生命の危機を感じた！

この街に合った作品をプレゼントする。
I'll give you a gift of a work that matches that city.
もう一回やりましょー！
Let's do it another time!
こんなものを見せられて、うろこちゅーや。
Wearing this suit, I haven't a clue what's going on!
アーティスト、生命の危機を感じた！
アーティースト、生命の危機を感じた！

この街に合った作品をプレゼントする。
I'll give you a gift of a work that matches that city.
もう一回やりましょー！
Let's do it another time!
こんなものを見せられて、うろこちゅーや。
Wearing this suit, I haven't a clue what's going on!
アーティスト、生命の危機を感じた！
アーティースト、生命の危機を感じた！

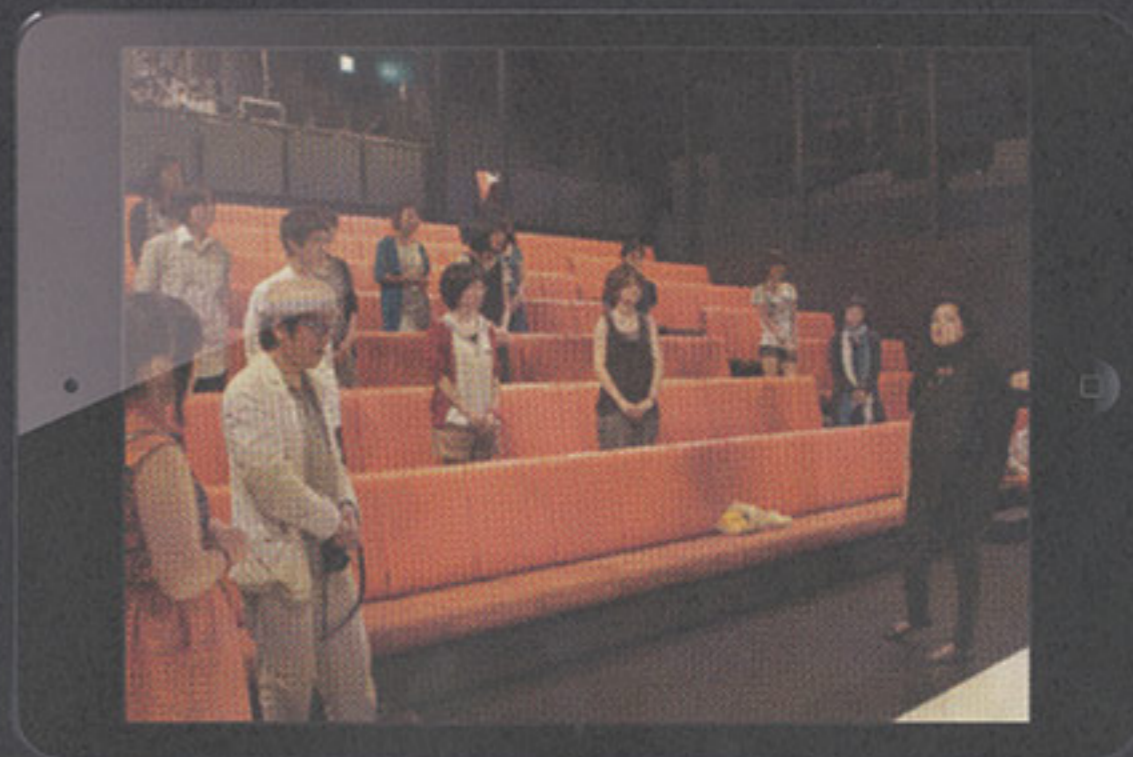
この街に合った作品をプレゼントする。
I'll give you a gift of a work that matches that city.
もう一回やりましょー！
Let's do it another time!
こんなものを見せられて、うろこちゅーや。
Wearing this suit, I haven't a clue what's going on!
アーティスト、生命の危機を感じた！
アーティースト、生命の危機を感じた！

この街に合った作品をプレゼントする。
I'll give you a gift of a work that matches that city.
もう一回やりましょー！
Let's do it another time!
こんなものを見せられて、うろこちゅーや。
Wearing this suit, I haven't a clue what's going on!
アーティスト、生命の危機を感じた！
アーティースト、生命の危機を感じた！

ULTRA PROJECT 2013

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

At the ULTRA FACTORY, many has spread nationally and inter



ULTRA X SANDWICH PROJECT

ディレクター：名和晃平
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：23人
主な活動場所：京都・SANDWICH～大阪・ギャラリーノートルダム～韓国・アウリョ・スカルプチャーガーデン～岡山・大倉千景～愛知・納屋橋 東洋倉庫～鹿児島・森島アートの森～東京・GYRE 表参道～広島・ONOHICHI U2

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

(Foam)

参加作品の1つ：作品名「Foam」は「泡」の3ヶ月間から実験を行って、泡の構築方法から考えました。展示は広大な屋外空間で行われ、作品には大量の泡も使用しました。「泡」の性質から考えて、泡は軽い、泡は空気の隙間を埋めていて入るためです。名和晃平も参加して制作しています。

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

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

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

Foam

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

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

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

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

やなぎみわ演劇公演における、演出、美術、衣装、制作など技術的な部分だけではなく、公演活動に関わるプロジェクト。企画は、神奈川、愛知での公演「ゼロ・アワー～東京ローズ最後のテープ～」や、「案内係プロジェクト」(ワークショップ+パフォーマンス)を実施。後期には、『パンクマーチングの夜』の公演を東京の田舎本小学校、京都の伏見・立見小学校で行った。

ゼロ・アワー～東京ローズ最後のテープ～
太平洋戦争中に日本政府が連合国軍に向けて発信

内容も試行を繰り返しました。さらに、愛知公演では韓国の公演後のパンク(韓国音楽)まで一連のプロジェクトを収録。「演劇の場をつくること」に力を入れたことで、いかに難しいかを学ぶことができたと思います。

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

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

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

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

(Foam)

「思いもついたら2013」に出品された。泡をテーマにしたインスタレーション作品。約25メートル四方に及ぶ空間全体を使い、泡と重力を交差する泡が任意的な空間を生み出した。プロジェクト参加学生、地域のボランティアスタッフとともにつくり上げた。

Triennale, contributed to the installation team, and at the Art House Project at Inuyama in the Setouchi Triennale, they assisted the work *Bizeta (Faux/Floora)*, which used both the courtyard and interior space of a house. Also, the student members created the permanent sculpture *Molecular Cycle* inside the

of gravel. "Since the space has no window, it was dark and hot. Around 17 tons of gravel was transported over numerous circuits back and forth, and Nava himself was in the front line to spread it".

人平洋典を中心に日本政府が建築事業に向けて実施していたラジオ番組「ぼろ・アール」。その女性アナウンサー「東京ローズ」を題材とした演目。神奈川公演では都内鉄道ツアーも企画された。

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

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

参加学生の声：「学生が大きく変わったのはお祭りの直前の時。一つひとつを手あぐらした集いの様子や、観客人での作業となるため工夫を凝らして、統一感を出した。『すでにある美から様子を再加工する』のですが、試行方法を試して



BYEDIT

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

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

編集的思考であらうモノやコトの創造を目指したBYEDIT。メンバー間やディレクターとの会話のなかで、共同的に企画を立てる習慣となった。メンバーのメモにあった、しつとりをもちとおもしるくできないかというアイデアから生まれた「最強のしつとり」は、BYEDITらしい取り組みの一つ。また、サンペケンジ作品《太陽の結婚式》で行われた結婚式では、(ウエディングブック)を制作し、配布した。今年度は、THE ULTRAのリニューアルにも挑戦している。

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

ZZZ

ディレクター：野野田由 / 原田拓馬
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：13人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー～香川・小豆島～京都・亀岡

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

「眠れる価値を見出す」をコンセプトに掲げて、今年度から始動したデザインのプロジェクト。1年経ちにもかかわらず、デザインの領域で多岐に渡り活躍を果たす。ウルトラファクトリーのワークショップを推奨しており、データ上のデザインだけでなく実物を制作することで自身の思っている才能をも呼び起こそうと試みた。正絹日本橋店の創業40周年のキャンペーンに使用されるテーマのビジュアル制作や、小豆島で美術を体験できる館「クマダスク」の中核デザインと施工、およびサイン計画を担当した。

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

宮永愛子 NISSAN ART AWARD 作品制作

Aiko Miyanaga NISSAN ART AWARD Artwork production

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

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

本学の卒業生である宮永愛子がNISSAN ART AWARD 2013へ出品したインスタレーション作品(手紙)の一部をウルトラファクトリーで制作。AWARDに対する賞品の目下ならぬ賞状込みから学生たちも一丸となり、真事に代わらぬ賞状を取り取ることになった。

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

ウルトラファクトリー編入事件

東京を中心に活躍する劇団子承継人。ゲスト講師に招かれて行われた劇場制作ワークショップ。ウルトラファクトリーで起きた編入事件を題材に、1日で作劇を制作し、その日のうちに上演。実際にファクトリーで行われた2部の公演は、工房内の工具や機材を使用して演じられ、観客を魅了しました。

参加学生の声：「ゲスト講師の『劇団子承継人』は、ワークショップも授業的。『東京のラジオ番組から始まる』ゲーム感覚で演劇に入っていくことで、自然と参加者の緊張がほぐれていきました。授業は全員参加で、1日でゲームを完成。もよもよとしたバーブ・ボウリングで、BYEDITからもメンバーがワークショップに参加。1日だけの演劇でしたが、新たな学びを得ることができました」

ULTRA FACTORY Murder Case

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

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

日本橋三越 創業340周年プロジェクト

クライアントから与えられたテーマは「海の中身」。「衣・食・住・遊・学」(「日本橋」)の5つ。切り絵を題材にすることで興行を盛り込み、1つの絵にするという手法でデザインを試みた。デザインしたメインビジュアルは紙袋やポスター、店内装飾などで使用された。

参加学生の声：「海の中身」に描かれた人物を切り取る、筆通しを切り取って自由させる。「そのための方法を身につけるのが大変でした。メンバー・各個人が出したアイデア、試行錯誤に使う食パンを活用することで、作業は一気に進み、2週間後の制作スケジュールでプロジェクトを完了した。「実際に美術の正絹で使用されているのを見た時は、思わず涙がでてしまいました」

Nihombashi Mitsukoshi 340th Anniversary Project

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

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

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



高橋区太ひかりのプロジェクト TAKAHASHI KYOTA ILLUMINATION PROJECT

ディレクター：高橋区太
期間：2013年5月～2014年3月
参加人数：24人
主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー〜愛知・豊田市美術館〜京都・アンスタイヂュ・フランセ宮西〜神奈川・海の森パーク/新田山公園〜新潟・越後美術

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

夏休み子どものプログラム 2013 高橋区太一ぱくとひかりと夏休み

豊田市の豊田市美術館で子ども向けプログラムとして約1ヶ月間開催。色とりどりの光で照らされた展示室に、10トンの粘土を使用し、訪れた子どもたちが自由に遊べるような場をつくった。6月4日、11日には学生が企画した秋のワークショップ「ねんどどりのりのくろくろ」ワークショップも開催された。

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

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

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

Summer Programs for Children 2013 Kyota Takahashi

Summer, Light and you

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

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





YANOBE PROJECT 2013

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

「あいちトリエンナーレ2013」で発表されたヤノベケンジの新作《太陽の結婚式》を制作したプロジェクト。展示会場では新作の製作《ウルトラ・サン・チャイルド》を中心に、ヤノベケンジの代表作と、さらに愛知県美術館のコレクションからマティスのリトグラフを展示。美術館の一角を教会へと変換させ、実際の結婚式も挙げられた。日々のプロジェクト作業は「ご安全に〜」のかけ声から始まり、作業後はメンバー全員で掃除を行うというのが日課であった。

《太陽の結婚式》

学生はヤノベケンジの作品《ウルトラ・サン・チャイルド》《チャーチ・チェア》《太陽の礼拝堂》《クビド》を制作。現場設置にも立ち会った。なお、スタンドグラスの原画はビートたけしが手掛けている。

参加学生の声：《ウルトラ・サン・チャイルド》の制作では、物販でもあったためのステンレス製の手袋が非常に多かった。なかでも細かい作業は難しく、「特に完成部分のステンレスを削る角度や、平角になったステンレスをどう分解して使うかは非常に悩まされた」。参加者の声となった《チャーチ・チェア》では、写真撮影を前に木製で動物の形を彫削した。「資料が少ない部分は想像してつくっていった」（特に、羊の角の形は彫りに入ります）。

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

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

Wedding of the Sun

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

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

YANOBE PROJECT 2013 NEXT

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

京都文化博物館で2014年1～2月に開催された「京都府美術館新設祝賀展」の特別出品作品《サン・シスター》を制作するというプロジェクト。展覧のヤノベプロジェクトに参加した学生も、新規メンバーもを加えて、制作をスタートさせた。

《Sun Sister》

東日本大震災後に制作されたヤノベケンジの作品《サン・チャイルド》の姉として生み出された作品。高さ6メートルの繊維強化プラスチック製。目を閉じて立った姿勢から、両手を上げて立ち上がるという動作を繰り返す。立ち上がった際には、ちょうど視線の高さに、呼吸するように変動する太陽を見上げる構造になっている。

参加者の声（2種類の樹脂を使用したことについて、一筋縄ではいかなかった。「透明樹脂は成形してしまえば修正が難しいので、ライトカスティングのなかで彫削のフォームを両側に生かすだけならマシな感じだった。実際に作品がどのようになるかわからなかった。学生には事前に知らされることなく作業が始まった。「装置自体、少しづつ全物が明らかになっていくのを見てびっくりしました」。

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

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

Sun Sister

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

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



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

ディレクター：河野裕
 期間：2013年10月～2014年3月
 参加人数：12人
 主な活動場所：京都・ウルトラファクトリー～大阪・JT生命誌研究館

JT生命誌研究館20周年を記念して上演される人形劇『生命誌版セロ弾きのゴーシュ』の人形を制作するプロジェクト。資料の追加・人形造りを担当するのは、チェロを演奏に活躍する現代人形劇俳優フォーワーの河野裕。作品は人形が人形と共に舞台に立つ「フィギュア・アート・シアター」の手法を用いた舞台となる。学生は海外にいる河野とスカイプミーティングを繰り返して、人形のデザインから制作までを行った。

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

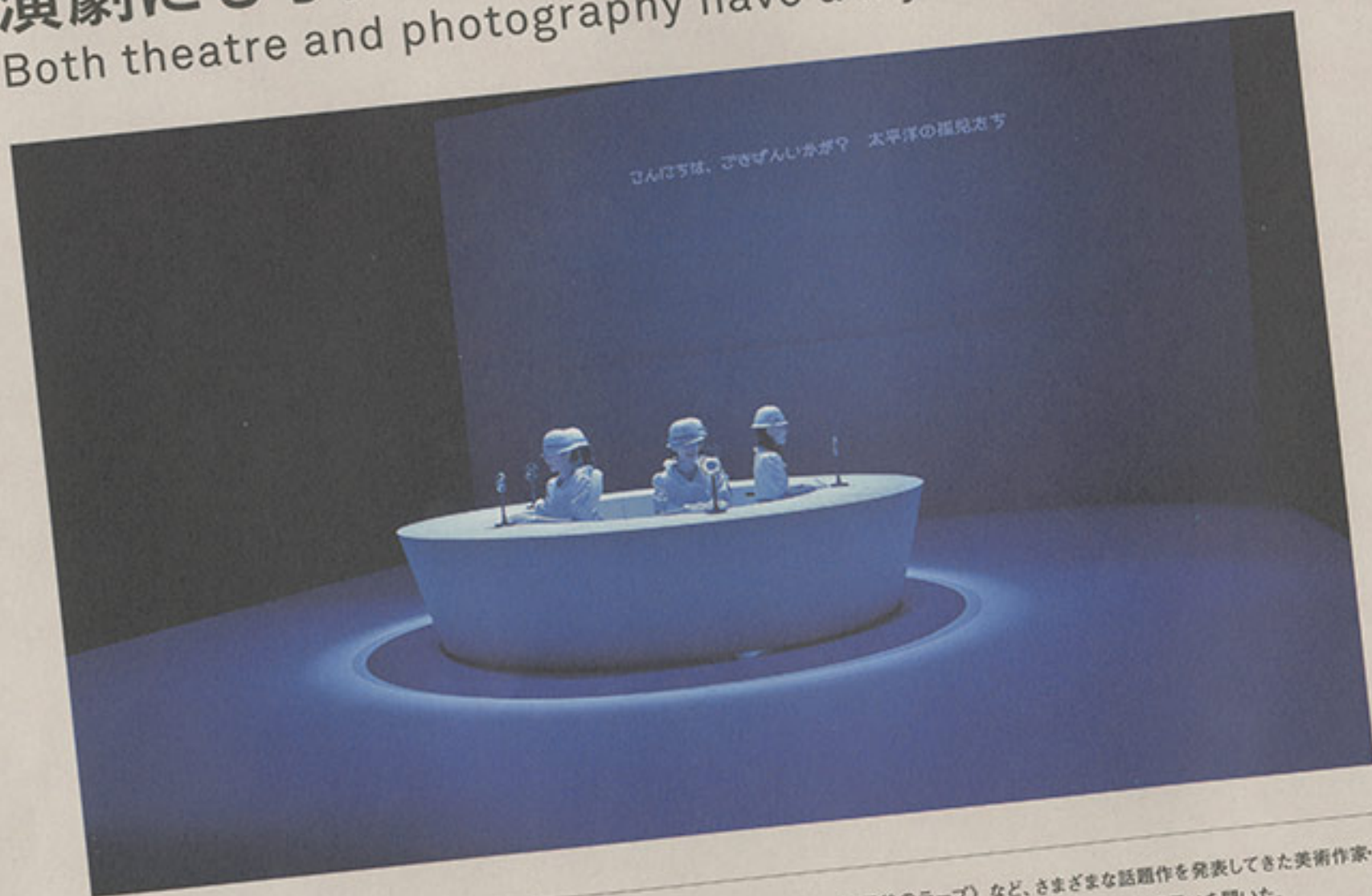
The creation of dolls for the puppet theatre work *Gauche the Cellist Biohistory Version* to celebrate the 20th anniversary of JT Biohistory Research Hall. The performance and puppetry for the project is led by the Czech based contemporary puppeteer Nariyuki Sawa. The piece features the approach of "Figure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

ULTRA INTERVIEW

MIWA YANAGI

演劇にも写真にも呪力がある。

Both theatre and photography have a mystical power.



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

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



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

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

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

——演劇と写真、演劇と絵画で共通点も多く感じられますか。

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

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

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

—演劇の制作現場は、教育的にも向いているのでしょうか。

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

—具体的に学生はプロジェクト内で

どのような作業をしているのですか。

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

の芸術教育が一番足りないのは、言葉を使うこと。「芸術は考えるより感じよう」みたいなことをよく聞きますが、それは言葉で思考を尽くした後に言うべきですよ。芸大生なのに、ディズニーランドのような完璧な演出に酔うのが好きな幼児では困る。少なくともちゃんと演出を見抜けるようになってほしい。

—学生と制作をすることで、やなぎさんが得るものはありますか。

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

字を扱い、身体表現をするのが理想なのですか。

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

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

—逆に演劇ならではの特性のようなものはありますか。

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



ULTRA DIALOGUE:

ラグビー
名和：本島
一つの伝説
新しいスポーツ
は悪くないか
も既存の精神
伝える力は、
する上で大



ニ 判

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

—お客さんの反応という点ではど
 しょう。美術に比べて、演劇はか
 イレクトだと思うのですが。

—あそびです。生身の表現者と
 者が恐ろしいことに、向かい合っ
 るんだから。美術だと、わからな
 断っているとか、「歴史的な意
 わかるのはもう少し先」とか、逃
 上がありますけど、演劇では、保
 見からおばあちゃんまで何か感想
 見を言おうとする。要は様々とい
 の場で消えてしまうので、今言っ
 かなければという刹那感がそうさ
 。木戸鏡も払っていると、もう言
 い放題ですよ(笑)。いつも賛否両
 ます。だから結局、自分はどちらの
 に行きたいのか、自作はどうあり
 のかを自分で選ばなければいけな
 同じ芝居を見て、感動で泣いてい
 がいれば、怒っている人もいるわ
 すから。どちらかに合わせると、
 らかを手放すことになる。「お前
 がしたいのか?」と、お客さんが
 聞いてくれている感じがします。

—最後に、今後の活動予定につい
 てお聞かせください。

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

—1924年を舞台にした三部作で
 演劇も美術もいろいろな分野の人
 ぶつかり合う、混沌とした時代を
 れていましたが、ウルトラファクト
 を、あるいは芸術大学を、でも良
 のですが、そういう垣根を超えた場
 て期待されることはありますか。

—そういう状況は当然あった方がおもしろ
 いので常に試みてみたいと思っ
 ますよ。芸術と芸術以外の領域の人
 が混ざり合う集いの場がもっとな
 いけません。そのために教育の場
 らまく使っていければいい。もちろ

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



—最後に、今後の活動予定につい
 てお聞かせください。

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

—1924年を舞台にした三部作で
 演劇も美術もいろいろな分野の人
 ぶつかり合う、混沌とした時代を
 れていましたが、ウルトラファクト
 を、あるいは芸術大学を、でも良
 のですが、そういう垣根を超えた場
 て期待されることはありますか。

—そういう状況は当然あった方がおもしろ
 いので常に試みてみたいと思っ
 ますよ。芸術と芸術以外の領域の人
 が混ざり合う集いの場がもっとな
 いけません。そのために教育の場
 らまく使っていければいい。もちろ

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

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

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

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



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

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

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

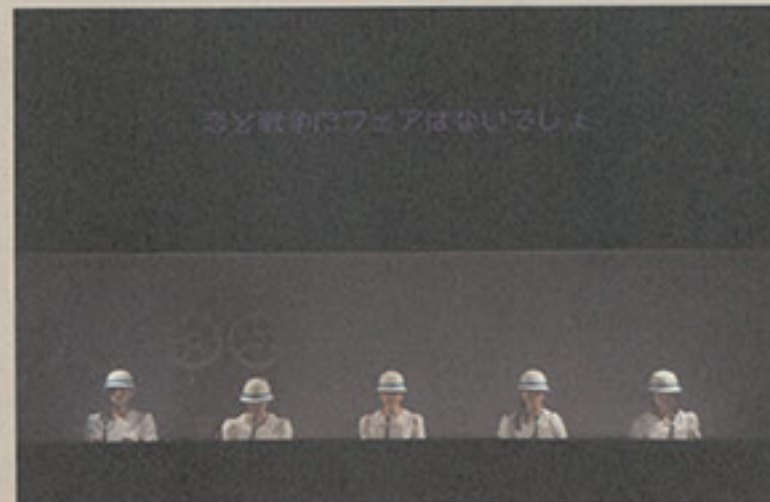
I teach the first year contemporary art students, but the
 context is theatre. I think the students have difficulties
 with this (laughter). There are 15 lessons in all, but
 straight away the script of the long, absurdist play
 Waiting for Godot by Samuel Beckett is distributed
 for them to set out.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

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

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

— Do you see many connections between theatre
 and photography, theatre and painting?

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



— photography is cool is that photography displays that
 dark mystic energy and turns it into something precise
 and accurate. This is different from the theatre, which
 has long used the "voice" as its centre.

— Conversely, are there any unique qualities to
 theatre?

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

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

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

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

This kind of situation is obviously more exciting, so
 it should always be created. There needs to be more
 places where those from outside and inside the field of
 art can interact. The educational realm has to be used
 effectively for this purpose. Of course there have been
 times when people from different specialties have
 come together and formed cultures naturally, without
 that kind of purpose built facility. The globally
 seminal decades of the 1920s, and also the 1960s,
 clearly contained shared currents and narratives. If
 asked whether we can tell such narratives that people
 can gather around in this era, I don't have much to
 say. If I look around now, on the internet, there are
 many things that are shared widely and superficially.
 In theatre, there is a trend of using skype to make
 documentary theatre. Having said that, theatre can't
 exist without people congregating and bouncing into
 each other.

— Finally, please tell us about your upcoming
 plans.

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

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

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

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

聞き手：
片受りはる (情報デザイン学科1年生)
福川悠史 (映画学科1年生)
文：片受りはる



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

— What do you gain from working with the students?

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

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



やなぎみわ

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

Miwa Yanagi

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

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

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

答
興味がない……
休日の過ごし方がわかりません。趣味
がないんです。ヤノベさんは休日にと
う遊ばれてますか？ (伴村英太郎)

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

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

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

聞き手：佐藤雄平 (情報デザイン学科1
年生) 竹田美貴 (美術工芸学科1年生)
文：佐藤雄平

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

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

**Do I Challenge Myself
or Not?**

Wake Up Worried Art Students! Yanoken's Art Life Dojo

悩める芸大生に**喝!**
ヤノケン

アート人生道場



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

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

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

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

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

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

制作に必要なことは、ラグビーが教えてくれた。



Yuma Harada × Kohei Nawa
Theme: RUGBY

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

ウルトラプロジェクトのディレクターである彫刻家・名和晃平 (ULTRA SANDWICH PROJECT ディレクター) とデザイナー・原田祐馬 (ZZZ ディレクター)。それぞれ関西を拠点に、世界を視野に入れ、第一線で活躍するクリエイターである。同世代のクリエイターとして、さまざまなプロジェクトで協働することも多いこの2人。「関西拠点」「同世代」「クリエイター」であること以外にも、「ラグビー愛」という共通点があった。そんな2人の対談は、今の彼らを培ってきた「ラグビー」の話から、精神論や組織論にまで話が及んだ。

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



原田祐馬
ラグビー歴: 12年 ポジション: スクラムハーフ (目2)
父親の影響で、ラグビーに興味を持ち、ミスターラグビーこと平塚誠二監督に憧れる。8歳から20歳までの12年間、ラグビーに没頭。



「しもう……」って肌で状況を感知するんですよ。自分自身に負けた気がして、打ちのめされることも。
■ 常に全力ですもんね。だから試合中は、怪我をしても何も気づかない。試合が終わってから、骨が折れていることに気づくチームメイトもいましたから。
■ トランス状態に入ってるよね。闘志に身体が燃えているのだけど、冷静な意識で状況判断しながら、空間を認識している。そういう身体と意識のバランスがすごくおもしろい。
■ 僕はデザインしているときにも、そういう感覚になるようなことがありませんね。制作を進めているときと試合は近い意識になるのかもしれない。

ゴールを見据えて諦めないこと

■ 最近、学生たちと話をしていると、ちょっと頷いたりしたところで諦めてしまったりと残念だなと感じることがあるんですよね。「諦める」というのは最後の最後の選択枝で、まずは「どうしたら可能か」という最後のほうと諦ん張りが大切。また、アイトに関しては「不可能性の証明」という手もなくはない。
■ ラグビーをしていて、「聞き直る」とも覚えさせられましたね。「諦め

がつなく絆

■ やってました。ただ、「こいつは同じで来た仲間だ」と思っ意識が生まれて、打ち解けていく。
■ ラグビーって身体が大きい人たちのスポーツと思われがちだけど、実は身体が小さくても足が速ければ相対的なポジションもある。全員に役割があるんです。だから、チームに多様性が出てくる。
■ 集団で何か目的に向かっていくことに対して、結束感が強いんですよ。練習もめっちゃキツいし、練習もメニニューやサインプレーも考えてました。V1とか、僕はしとか(笑)。
■ やつてたなあ(笑)。V1は仲間うちでのサインの一つで、特に決まりなく学校ごとにバラバラだったね。そういう厳しい練習をみんな共有しているからこそ、一緒にプレイしていたわけではない。



フォーローするチームは強くなる

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



たらかん、聞き直れ「うべ、名和：ほんとだとき、自分と誰かを比べるのではなく、改めて、自分がどこにいて、そこからどこに向かっているのかを考え、遠くをちゃんと見ることが大切ですよ。ね。」
原田：内傷はつきり見るんじゃないんで、視野を広く持ち、しっかり外側を見ることはすくなく大事だと思います。
名和：個人の悩みとチームの問題を履き違えないようにすることも重要。

原田：その先、一つのゴールがあれば、チーム丸ごと、プロジェクトを乗り継いながら強くなっていく。

原田：僕は、どんなプロジェクトも単一制作の連続なんじゃないかなと思っかけていて、大きなインスタレーションをつくることも、プロセスを分解していくと、小さなタスクの連続でだんだん立ち上がっていくんですね。
原田：そうですね、一つの目標に向かっで進んでいくことは同じでも、気づくか気づかないかはその人次第。大きな視点で捉えて、目の前のタスクがどういう状況かを把握しながらやらなければならないかを感じますしね。
名和：もしかしら、その中で自分が何かに気づいたら、目指していたものよりも高いところにジャンプできるかもしれない。そうやって、野心を持つてもいいんじゃないかな。
原田：「やらされている」ではなく、「どう楽しんでもやるか」と気持ちの持ち方によっても変わってくる。変動的に物事を捉えたり、きつと感じ方も変わってくるんじゃないかな。
名和：そうですね、やっぱりしんどいって思うこともたくさんあったけど、チームとたったら乗り継いでいける気がした。

したもん、ああ、ラグビーしたくなってきた。(泣)
原田：その先、一つのゴールがあれば、チーム丸ごと、プロジェクトを乗り継いながら強くなっていく。
原田：僕は、どんなプロジェクトも単一制作の連続なんじゃないかなと思っかけていて、大きなインスタレーションをつくることも、プロセスを分解していくと、小さなタスクの連続でだんだん立ち上がっていくんですね。
原田：そうですね、一つの目標に向かっで進んでいくことは同じでも、気づくか気づかないかはその人次第。大きな視点で捉えて、目の前のタスクがどういう状況かを把握しながらやらなければならないかを感じますしね。
名和：もしかしら、その中で自分が何かに気づいたら、目指していたものよりも高いところにジャンプできるかもしれない。そうやって、野心を持つてもいいんじゃないかな。
原田：「やらされている」ではなく、「どう楽しんでもやるか」と気持ちの持ち方によっても変わってくる。変動的に物事を捉えたり、きつと感じ方も変わってくるんじゃないかな。
名和：そうですね、やっぱりしんどいって思うこともたくさんあったけど、チームとたったら乗り継いでいける気がした。



The bond created by rugby

Nawa: Just from hearing that you did rugby, I thought "this guy is a friend!", instantly creating a spirit of camaraderie.
Harada: That's right, you forgive everything (laughter). As soon as I heard it, I felt that we became team mates. From knowing someone's position, you can get a sense of how they think. You do seem like a stand-off, Nawa.
Nawa: It feels like we've eaten rice served from the same pot (laughter). We've worked at HOTEL ANTEROOM KYOTO and SANDWICH together, but I feel we share something else in common.
Harada: I agree (laughter). It's said that rugby began when a boy named Ellis picked up the ball with his hands during a game of soccer.
Nawa: I don't know if that's true, but it's a legend of sorts.
Harada: I think the legend of a moment when a rule is breached, and a new sport is born is not a bad thing. I think the strength to hop over the preexisting rules and status quo is really important. It's something I always value when I'm working.
Nawa: It could well be the case. Also, rugby is a sport with one of the largest number of players per team. Each team is made up of 15 players, each with varied roles, so it's like horses for courses, everyone individual must maximize their personal strengths.
Harada: That's what is so interesting. At first glance, people think rugby is just a sport for big players, but there are positions for smaller, fast players as well. Everyone has their role, so the team is multidimensional.
Nawa: With the group all aiming for the same goal, the tight bond in the team is so strong. The training is incredibly tough too.
Harada: Another thing is that, unlike other sports, the coach isn't allowed

on the ground during the game. This means that each person has to have a strong sense of their role in training, otherwise they can't win in the match. Did you also think of training menus and sign play, Nawa? Like "VI" or "Tobashi"?"
Nawa: Yeah, I did (laughs). We didn't play just because we shared that tough training, but it does build a sense of trust and kinship.
By Backing Up, the Team Gets Stronger
Nawa: It might be a very simplified way to say it, but I think I developed will power through playing rugby. When I look back now, they were days when I was pushed to the limit of physical and mental pain. Through those times, my endurance levels increased.
Harada: Yes, maybe there isn't anything as painful (laughs). Also, backing up is an important part of rugby. Even after passing (Note 3) to your team mate, you're strictly taught to follow the ball and back up. I think that this is related to various other kinds of projects.
Nawa: For sure. When backing up, you have to be able to move while anticipating what will happen next. The ball is an oval, so even if you are used to it, you don't know where it'll bounce.
Harada: You always plan the next move while anticipating the risk.
Nawa: Uh-huh. When the ball is dropped in an error, the side that can react the quickest in the immediate aftermath dictates the flow of the game. So, the instant the ball rolls onto the ground, you have to build a wall in front of it with your body.
Harada: "Saving" (Note 4), ah it makes me nostalgic (laughs). There were times when I grazed 30cm of my thigh. It was desperate when we had

to build our offensive line before the other team could.
Nawa: It's a form of self-sacrifice, right? You die there in a sense as an individual player, but thanks to that you build a path for your team mates, and the ball is kept alive. In a certain sense, a game is a series of self-sacrifice.
Harada: Using your voice is important as well. While exhausted during the game, a player down on their hands and knees relies on the voices around them to assess the situation, and link up with the next action.
Nawa: Yes, that's why it's important that communication flows around the team. In certain battle situations, you feel in your bones that if I stop here and am at a loss, my team is going to lose. You feel like you've lost against yourself, and beat yourself up.
Harada: It's always maximum effort, isn't it? So during the game, you don't even notice injuries. I had a team mate who only realised he had broken a bone after the match.
Nawa: You're in a trance state, right? Your body is burning in a state of battle, but your mind has to keep cool and pay attention to the situation. That balance between body and consciousness is so interesting.
Harada: When I'm designing, there are times when I get into a similar head-state. Maybe making work is close to being in a match.
To stay focused on the goal, and not give up
Nawa: Recently, when I speak with students, I find it disappointing when they fail and give up. To give up is the final, final option, and what's important is to think "how can I make it possible?", with one last effort. It wouldn't be incorrect to say that art is "the proof of impossibility."
Harada: I think rugby teaches me to



be defiant. Don't give up, be defiant.
Nawa: When you're worried, it's not about comparing yourself to other but to think about where you are, where you're aiming at, and keep looking further in that direction.
Harada: I think it's very important to not just look inwards but to look broadly, at the outside world.
Nawa: On that point, it's also vital to not confuse your own problems with the problems of the team.
Harada: If there is one goal further ahead, the team unites and becomes stronger as they push through the project.
Nawa: I think that any project is a series of simple procedures. Even if you're making a big installation, it's a continuation of small tasks when you break it down.
Harada: That's right. Even if you are moving towards the same target, what your notice or don't notice is up to the individual. To take in a big picture, so that you can understand the situation that surrounds the small task in front of you.
Nawa: Perhaps if you realise something in that moment, you find that you can jump to a higher point than what you thought was possible. If you think like that, it's good to have ambition.
Harada: Change occurs when altering your perspective, from "I'm being made to do this", to thinking "how can I enjoy this?" If you look at things optimistically, your feelings change too.
Nawa: That's right. There were many times that were hard to endure, but because it was with the team we could get through it. Ah, I'm feeling like I want to play rugby (laughter).

Note 1. Able to choose between a wide range of plays, with these plays being the basis for the attacks. Known as the command tower. A game maker able to read the play.
Note 2. Main role is to pass the ball to team mates. Often makes a pass in one motion from gathering the ball. A strategist with good speed and decision making.
Note 3. Passes cannot go forward in Rugby. Passes can be made sideways or backwards.
Note 4. To hold a ball on the ground with the body and block the opponent's attack.

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

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

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





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

ULTRA FACTORY / ウルトラファクトリー

2008年6月、京都造形芸術大学に新設された金属加工および樹脂成形を扱う工房と、木材加工を扱う工房の2つから構成される立体専門工房。技術力・思考力の向上を目的とした堅固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、芸術家の創造性と実業職、職人が持つ技術上の熟練と制作に対する情熱とを合わせ持ち、社会的自覚を持って行動できる人材の育成を目指す。その活動の中心となるのは、第一線で活躍するアーティストやデザイナーを超えてのプロジェクト型実践授業 [ULTRA PROJECT]。また、[design studio ZZZ] では、思考するデザイナーを育成、[BYEDIT] では場やメディアのイサーナを独自の視点で展開。ウルトラファクトリーは、創造的な思考と研究の場であり、また実践的な構想を実現する工房として機能している。

施設概要

名称 | ウルトラファクトリー
所在地 | 京都造形芸術大学 / 京都市北区 及び 京都市南区 (K13C)
構成 | ウルトラ工房 (607-01) 金属加工・樹脂成形の設備を備え、K13C (607-02) は木工加工の設備を備え、
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

202 | Screenshot Ultra Factory

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

SYNOPSIS: ULTRA FACTORY

Ultra Factory is a workshop containing 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 attitudes of a craftsman. It also aims to promote students with social awareness. At the center of Ultra Factory simulates Ultra Project, an apprenticeship-based practical project with invited top-class artists and designers. Another branch of Ultra Factory is Design Studio ZZZ, an inter-disciplinary design research laboratory to study and explore new design. Ultra Factory also operates BYEDIT 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.

OUTLINE OF THE FACILITY

Name | ULTRA FACTORY
Location | Kyoto University of Art and Design/SHISEIDIKAN (307)and NINGENKAN (309)
Contents | ULTRA FACTORY (607a) provides machinery formetallic processing and resin molding, and WOOD WORKSHOP(607a) provides facilities for wood processing.
Opening hours | 10:00-20:00 (Tue.-Fri.),10:00-18:00 (Sat.)
Closed | Sunday, Monday and Holidays

ULTRA AWARD 2014

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

審査員

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

特典

1. 個人制作スペース (ウルトラファクトリー内) の提供
2. 制作補助費を支給 (1名につき上限10万円)
3. ウルトラファクトリースタッフからの全面支援
4. ARTZONEでの展覧会、審査員陣による公開審査会実施
[京都市中京区河原町三条下ル一丁目東入ル大塚町44V0Xビル1-2階]
5. 展覧会カタログ [日/英] の発行

制作指導

- ヤノベケンシ (美術作家/ウルトラファクトリーディレクター)
- 名和晃平 (彫刻家)

募集人数

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

※郵送と持送のみ受付。メールでの応募は不可。

2014 美術家 杉本博司 (写真のモデル)

応募・問い合わせ先 | 京都造形芸術大学ウルトラファクトリー (京都市北区) (TEL: 075-731-1000) | 〒606-8778 京都市北区北山町北山2-7-19 Tel: 075-731-9492 fax: 075-731-8234 mail: contact@ultrafactory.jp website: www.ultrafactory.jp ※制作プランのための事前相談、工場見学は随時対応します。