

THE ULTRA

10

A magazine all about the ULTRA FACTORY

vol.10 issue 2018



ULTRA FACTORY HISTORY

ウルトラファクトリーは2008年、京都造形芸術大学の特殊教育機関として創設された。多くのアーティスト、学生が、たくさんの出来事を巻き起こしたこの10年、プロジェクトを中心にウルトラから生まれた展覧会やイベント、出版物、ファクトリーを訪問した主な人たちをここに記録する。

Ultra Factory was established in 2008 at Kyoto University of Art and Design as a special learning organization. These 10 years have seen many accomplishments by many artists and students, and we have summarized here the project-based exhibitions, events, publications, and key figures who have visited Ultra Factory.

PROJECT

2008.8-10 ヤノベプロジェクト「ガリバー&スウィート」 舞台装置 (ディレクター:ノボタマツタカ×ヤノベケンジ) | 2008.12-2009.4 ヤノベプロジェクト「ULTRA」(豊田市美術館) | 2008.11-2009.10 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | 2008.9-2009.4 CRITICAL DESIGN LAB. (ディレクター:Yasuhiro Date, Masaru Muro) | 2008.2009.4 ULTRA FACTORY PRESS (ディレクター:多田賢真)

EXHIBITION/PLAY

2008.10-11 ULTRA WORK IN PROGRESS 2009 (会場:ウルトラファクトリー) | 2009.4.11-25 名和晃平「ウルトラファクトリー」展 (会場:豊田市美術館)

制作過程をまるごと公開!

ウルトラファクトリー1期の独自企画が「ULTRA WORK IN PROGRESS」。工程をそのまま会場として、進行中の各プロジェクトの制作過程を公開する展覧会を実施。トークイベント「ULTRA TALK」、公開ミーティング「ULTRA FAMILY MEETING」もあわせて開催した。

ペロプロジェクト「ヤノベケンジ展覧会「ウルタ」(会場:豊田市美術館) 展覧会、5おやみわ(展覧会) | 2008.10.9-10.12 ヤノベプロジェクト「ガリバー&スウィート」作業ジョナサン、スウィートの箱「軒下展覧会」(会場:東京ロイヤル)

EVENT/WORKSHOP

2008.6.10 ULTRA TALK SERIES#001 ゲスト:小澤洋二 (デザイナー) | 2008.12.9 ULTRA TALK SERIES#002 On Critical Design ゲスト:Riege Ray (デザイナー) | 2008.12.9 ULTRA TALK SERIES#003 Structural Textiles: 構造的文芸 (ゲスト:Rachel Philippot (デザイナー)) | 2008.12.22 ULTRA TALK SERIES#004 つくる/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ (アーティスト) | 2009.1.15 ULTRA TALK SERIES#005 ゲスト:高木正勝 (音楽家) | 2009.2.7 ULTRA TALK SERIES#006 Tactile Interface ゲスト:Roger Ibers (デザイナー) | 2009.2.7 CRITICAL DESIGN LAB. ゲスト:石井英史

VISITOR

2008.8.2 村上隆 | 2008.11.26 高橋美智子 | 2008.11.13 NOTOKO | 2008.12.13 山口真 | 2009.2.19 宮島達雄

PUBLICATION

THE ULTRA 00 (A3判・4p・3カ国語表記) | Critical Design Lab. Document 2008-2009 (A5判・44p・2カ国語表記)

PROJECT

2008.8-10 ヤノベプロジェクト「ガリバー&スウィート」 舞台装置 (ディレクター:Yasuhiro Date, Masaru Muro) | 2008.12-2009.4 ヤノベプロジェクト「ULTRA」(豊田市美術館) | 2008.11-2009.10 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | 2008.9-2009.4 CRITICAL DESIGN LAB. (ディレクター:Yasuhiro Date, Masaru Muro) | 2008.2009.4 ULTRA FACTORY PRESS (ディレクター:Takeshi Tani)

EXHIBITION/PLAY

2008.10-11 ULTRA WORK IN PROGRESS 2009 (会場:ウルトラファクトリー) | 2009.4.11-25 名和晃平「ウルトラファクトリー」展 (会場:豊田市美術館)

制作過程をまるごと公開!

ウルトラファクトリー1期の独自企画が「ULTRA WORK IN PROGRESS」。工程をそのまま会場として、進行中の各プロジェクトの制作過程を公開する展覧会を実施。トークイベント「ULTRA TALK」、公開ミーティング「ULTRA FAMILY MEETING」もあわせて開催した。

ペロプロジェクト「ヤノベケンジ展覧会「ウルタ」(会場:豊田市美術館) 展覧会、5おやみわ(展覧会) | 2008.10.9-10.12 ヤノベプロジェクト「ガリバー&スウィート」作業ジョナサン、スウィートの箱「軒下展覧会」(会場:東京ロイヤル)

EVENT/WORKSHOP

2008.6.10 ULTRA TALK SERIES#001 ゲスト:小澤洋二 (デザイナー) | 2008.12.9 ULTRA TALK SERIES#002 On Critical Design ゲスト:Riege Ray (デザイナー) | 2008.12.9 ULTRA TALK SERIES#003 Structural Textiles: 構造的文芸 (ゲスト:Rachel Philippot (デザイナー)) | 2008.12.22 ULTRA TALK SERIES#004 つくる/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ/遊ぶ (アーティスト) | 2009.1.15 ULTRA TALK SERIES#005 ゲスト:高木正勝 (音楽家) | 2009.2.7 ULTRA TALK SERIES#006 Tactile Interface ゲスト:Roger Ibers (デザイナー) | 2009.2.7 CRITICAL DESIGN LAB. ゲスト:石井英史

VISITOR

2008.8.2 村上隆 | 2008.11.26 高橋美智子 | 2008.11.13 NOTOKO | 2008.12.13 山口真 | 2009.2.19 宮島達雄

PUBLICATION

THE ULTRA 00 (A3判・4p・3カ国語表記) | Critical Design Lab. Document 2008-2009 (A5判・44p・2カ国語表記)



PROJECT

2009.3-9 ヤノベプロジェクト「水都」(ディレクター:ヤノベケンジ) | 2009.12-2010.1 ヤノベプロジェクト「ハイウェイ」(ディレクター:ヤノベケンジ) | 2009.5-2010.3 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | 2009.5-12 石巻プロジェクト (ディレクター:名和晃平) | 2009.12-2010.3 PROJECT CHOROBO (ディレクター:高橋智博) | 2009.3-2010.3 CRITICAL DESIGN LAB. (ディレクター:原田祐高, 水野大二郎) | 2009.5-2010.3 ULTRA FACTORY PRESS (ディレクター:多田賢真)

EXHIBITION/PLAY

2009.12.10-12 ULTRA WORK IN PROGRESS 2009 (会場:ウルトラファクトリー) | 2009.6.11-25 名和晃平「ウルトラファクトリー」展 (会場:豊田市美術館)

豊田市美術館でも展覧会。

豊田特別展として開催された「ヤノベケンジ・ウルトラ」展の関連企画として、ヤノベケンジが学生たちとともに作品をつくりあげた制作ドキュメンタリー、ウルトラファクトリーの各プロジェクトの紹介、ウルトラファクトリーの10年間の軌跡をまとめた展示が豊田市美術館に展開した。

2009.8.22-10.12 ヤノベプロジェクト「水都 大坂 2009」(会場:大坂市美術館) | 2010.1 ヤノベプロジェクト「ハイウェイ」(会場:京都府立総合文化センター) | 2009.12.13-14 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | 2009.9.19-2010.10.17 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | 2009.12.5-2010.4.5 ULTRA X KNA (ディレクター:名和晃平) | アジア・パシフィック・トリエンナーレ (オーストラリア・ブリスベン)

EVENT/WORKSHOP

2009.4.23 ULTRA TALK SERIES#007 短期展覧会 vs ウルトラファクトリー ゲスト:土佐信之 (アーティスト) | 2009.7.19 ULTRA TALK SERIES#008 Cybernetic Love / FUTURE SEX PROJECT ゲスト:スズキユウノ (アーティスト) | 2009.12.13 ULTRA TALK SERIES#009 ゲスト:高橋美智子 (音楽家) | 2009.12.22 ULTRA TALK SERIES#010 ゲスト:高橋美智子 (音楽家) | 2010.2.18 ULTRA TALK SERIES#011 SELF-BUILT PROJECT ゲスト:倉本仁, 中谷佳夫 (プロダクトデザイナー), 岡田英史 (京都造形芸術大学学長)

VISITOR

2010.7.22 時夫康広 | 2010.8.14 倉本仁

PUBLICATION

THE ULTRA 01 (A3判・4p・2カ国語表記) | 2010.6.28 Critical Design Lab. Document 2009-2010 (A5判・44p・2カ国語表記)



PROJECT

2010.4-2011.3 ULTRA AWARD 2010 (ディレクター:ヤノベケンジ) | 2010.5-9 ヤノベ展覧会プロジェクト (ディレクター:ヤノベケンジ) | 2010.5-2011.3 ULTRA SANDWICH PROJECT (ディレクター:名和晃平) | 2010.5-12 KOKUFUMOBIL (ディレクター:高橋智博) | 2010.5-2011.3 PROJECT CHOROBO (ディレクター:高橋智博) | 2010.11-2011.3 ホームで展覧会プロジェクト (ディレクター:永井英秀) | 2010.11-2011.3 光の染みプロジェクト (ディレクター:藤井秀也) | 2010.5-2011.3 CRITICAL DESIGN LAB. (ディレクター:原田祐高, 水野大二郎) | 2010.5-2011.3 ULTRA FACTORY PRESS (ディレクター:多田賢真)

EXHIBITION/PLAY

2010.12.13-14 ULTRA WORK IN PROGRESS 2010 (会場:ARTZONE) | 2010.10.1-3 DESIGN EAST 01 (会場:若林忠彦)

世界へアーティストを輩出するアワード始動。

ウルトラファクトリーが生産するアートコンペティション「ULTRA AWARD」, 次世代を担うアーティストの発掘と育成のため、本学の学生と卒業生から数名を選抜、費々の制作費を捻出したに賛意を併せて、公開展で最優秀作品を決定した。10年間で、少しづつ形を変えてきた。

2010.4.23 ULTRA TALK SERIES#012 TECHNOLOGICAL DREAMS ゲスト:手塚理久 (プロダクトデザイナー) | 2010.7.11 ULTRA TALK SERIES#013 INTER DISCIPLINARY DESIGN ゲスト:藤井秀也 (デザイナー), 高橋美智子 (音楽家) | 2010.10.14 ULTRA TALK SERIES#014 Design as Palimpsest ゲスト:Peter Meinhold (デザイナー) | 2010.11.30 ULTRA TALK SERIES#015 Forms of Testimony ゲスト:Benoit Briais (芸術家) | 2010.10.14 ULTRA AWARD 2010 トークセッション「置き去られた思い出」/ 育成/ ゲスト:小山啓夫 (Tomio Koyama Gallery 代表), 木下智子 (大阪大学コミュニケーションデザインセンター特任講師) | 2010.12.13 ULTRA TALK SERIES#016 THE ULTRA 02 (A3判・10p・2カ国語表記) | ULTRA AWARD 2010 カタログ (B4判・40p・2カ国語表記) | Critical Design Lab. Document 2010-2011 (A5判・44p・2カ国語表記)

EVENT/WORKSHOP

2010.4.23 ULTRA TALK SERIES#012 TECHNOLOGICAL DREAMS ゲスト:手塚理久 (プロダクトデザイナー) | 2010.7.11 ULTRA TALK SERIES#013 INTER DISCIPLINARY DESIGN ゲスト:藤井秀也 (デザイナー), 高橋美智子 (音楽家) | 2010.10.14 ULTRA TALK SERIES#014 Design as Palimpsest ゲスト:Peter Meinhold (デザイナー) | 2010.11.30 ULTRA TALK SERIES#015 Forms of Testimony ゲスト:Benoit Briais (芸術家) | 2010.10.14 ULTRA AWARD 2010 トークセッション「置き去られた思い出」/ 育成/ ゲスト:小山啓夫 (Tomio Koyama Gallery 代表), 木下智子 (大阪大学コミュニケーションデザインセンター特任講師) | 2010.12.13 ULTRA TALK SERIES#016 THE ULTRA 02 (A3判・10p・2カ国語表記) | ULTRA AWARD 2010 カタログ (B4判・40p・2カ国語表記) | Critical Design Lab. Document 2010-2011 (A5判・44p・2カ国語表記)

VISITOR

2010.7.22 時夫康広 | 2010.8.14 倉本仁

PUBLICATION

THE ULTRA 02 (A3判・10p・2カ国語表記) | ULTRA AWARD 2010 カタログ (B4判・40p・2カ国語表記) | Critical Design Lab. Document 2010-2011 (A5判・44p・2カ国語表記)



PROJECT

2011.4-2012.3 ULTRA AWARD 2011 (ディレクター:ヤノベケンジ) | 2011.5-2012.3 YANOBE PROJECT 2011 (ディレクター:ヤノベケンジ) | 2011.5-2012.3 ULTRA SANDWICH PROJECT (ディレクター:名和晃平) | 2011.5-2012.3 やなぎみわ展覧会プロジェクト「1924」(ディレクター:やなぎみわ) | 2011.5-2012.3 国民文化祭オープンニングワークス (ディレクター:高橋智博) | 2011.5-2012.3 PROJECT CHOROBO (ディレクター:高橋智博) | 2011.10.27-11.18 フィールドレコーディング 水都 (ディレクター:Matt Golden) | 2011.11-2012.4 高三郎津川屋 展覧会 (ディレクター:原田祐高, 水野大二郎) | 2011.5-2012.3 CRITICAL DESIGN LAB. (ディレクター:原田祐高, 水野大二郎) | 2011.5-2012.3 BYEDIT (ディレクター:多田賢真, 竹内厚)

EXHIBITION/PLAY

2011.10.27-11.18 フィールドレコーディング 水都 (会場:京都府立総合文化センター) | 2011.11.23-12.15 YANOBE PROJECT 2011 (会場:ARTZONE) | 2011.10.27-11.18 ULTRA SANDWICH PROJECT (会場:名和晃平)

芸術にないがけるか? 新たな一歩を踏み出した年。

5.11という未曾有の大災害を前に、ファクトリーは岐路に立たされる。ヤノベプロジェクト参加学生は、被災地に関するリサーチに基づく学生主体的「クラウド・ファンク」プロジェクト、新作「サン・チャイルド」の制作を通して、あらためて芸術について深く考える機会となった。

2011.4.23 ULTRA TALK SERIES#017 (アーティスト) | 2011.7.11 ULTRA TALK SERIES#018 (アーティスト) | 2011.10.14 ULTRA TALK SERIES#019 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#020 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#021 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#022 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#023 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#024 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#025 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#026 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#027 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#028 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#029 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#030 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#031 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#032 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#033 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#034 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#035 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#036 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#037 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#038 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#039 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#040 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#041 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#042 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#043 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#044 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#045 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#046 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#047 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#048 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#049 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#050 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#051 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#052 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#053 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#054 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#055 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#056 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#057 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#058 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#059 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#060 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#061 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#062 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#063 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#064 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#065 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#066 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#067 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#068 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#069 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#070 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#071 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#072 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#073 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#074 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#075 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#076 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#077 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#078 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#079 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#080 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#081 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#082 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#083 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#084 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#085 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#086 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#087 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#088 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#089 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#090 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#091 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#092 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#093 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#094 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#095 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#096 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#097 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#098 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#099 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#100 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#101 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#102 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#103 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#104 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#105 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#106 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#107 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#108 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#109 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#110 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#111 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#112 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#113 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#114 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#115 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#116 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#117 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#118 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#119 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#120 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#121 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#122 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#123 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#124 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#125 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#126 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#127 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#128 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#129 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#130 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#131 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#132 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#133 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#134 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#135 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#136 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#137 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#138 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#139 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#140 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#141 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#142 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#143 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#144 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#145 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#146 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#147 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#148 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#149 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#150 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#151 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#152 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#153 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#154 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#155 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#156 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#157 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#158 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#159 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#160 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#161 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#162 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#163 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#164 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#165 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#166 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#167 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#168 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#169 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#170 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#171 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#172 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#173 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#174 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#175 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#176 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#177 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#178 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#179 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#180 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#181 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#182 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#183 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#184 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#185 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#186 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#187 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#188 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#189 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#190 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#191 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#192 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#193 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#194 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#195 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#196 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#197 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#198 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#199 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#200 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#201 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#202 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#203 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#204 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#205 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#206 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#207 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#208 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#209 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#210 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#211 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#212 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#213 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#214 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#215 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#216 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#217 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#218 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#219 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#220 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#221 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#222 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#223 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#224 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#225 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#226 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#227 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#228 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#229 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#230 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#231 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#232 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#233 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#234 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#235 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#236 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#237 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#238 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#239 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#240 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#241 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#242 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#243 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#244 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#245 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#246 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#247 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#248 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#249 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#250 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#251 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#252 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#253 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#254 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#255 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#256 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#257 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#258 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#259 (アーティスト) | 2011.12.13 ULTRA TALK SERIES#

ULTRA FUTURE DISCUSSION

次年度からウルトラファクトリーの共通工房はスペースが拡張し、最新のデジタル機材の導入が決定している。今後、アーティストに求められる制作のあり方、芸術教育の意義はどのように変化していくのか？

Ultra Factory is celebrating its 10th anniversary this year. From the next academic year, this common studio space will be expanded, and with the introduction of the latest digital equipment, we wonder how will the ways of art making required from artists and the meaning of art education change? Our students interviewed Kiyoshi Suganuma, Educator from the Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) and Yohsuke Takahashi, Curator at the 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa about the future of Ultra Factory.

金沢21世紀美術館キュレーター 高橋洋介 聞き手: 藤本優位 (BYEDIT)
Yohsuke Takahashi Curator, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa
Interview: Rui Fujimoto (BYEDIT)

2009年、京都造形芸術大学卒業。東京藝術大学大学院修了後、2014年より金沢21世紀美術館キュレーター。近年の展覧会に「DeathLAB: 死を民主化せよ」(2018年のフランケンシュタイン)、主な展覧に「人間中心主義のルネサンス」(東京大学)など。

Graduated from Kyoto University of Art and Design in 2009. After completed master's degree at Tokyo University of the Contemporary Art, Kanazawa in 2014. Recent exhibitions include "DeathLAB: Democratizing Death", "Frankenstein in 2018", and his main lecture "Renaissance by Transhumanism" (The University of Tokyo).

現在のウルトラファクトリーのあり方について、高橋さんほどのようにお考えでしょうか。また10年後のウルトラファクトリーを考えた上で、僕たちも学生が実現しなければいけない課題はあるのでしょうか。ウルトラプロジェクトは、ディレクターである大学の先生がプロジェクト内容を計画して、それに学生たちがついていくというやり方を取っていますよね。「その背中をみて育つ」「非言語でしか学べない習性を先人の交流から得る」という言葉にもある通り、学生は安定的な労働力として搾取される危険性もあります。一方で、新しいものをつくりたいなら、自分たちにアートを教えるものこそです。ウルトラファクトリーの理念そのものを疑い、破壊できる学生こそが、いまのウルトラファクトリーの制度や目的を刷新し、誰もみださぬ未来を生み出す存在になるはずだと感じています。

— Could you give us your thoughts on the current Ultra Factory? What issues will we students have to breakthrough with Ultra Factory for the next 10 years?

The way Ultra Factory works is that the University's teachers act as planning directors and students take orders, right? On one hand you have an undeniable chance to grow under the wing of your teachers, or to receive non-verbal wisdom through working with them. But on the other hand you have a risk of students being exploited as cheap labor. If you really want to make something new, you need to question that which teaches you what art is and strike question and even disrupt the very idea of Ultra Factory will be the one to alter its systems or objectives, and create a future that no one has ever seen before.

では、ウルトラファクトリーがもつ共通工房としての意義はどこにあると思われますか。

— Where do you think the meaning of the shared workspace that is Ultra Factory lies?

新たな技術を身体化することで新たな思考を培うという意味で、新しいのさまざまなテクノロジーや機材が揃っていることは重要です。加えて、貴重な価値観を持つ人たちが集うコミュニティであることも新しいものを創造するために非常に大事な要素だと思います。いまのウルトラファクトリーはアートやデザインの人材に偏っていますが、その本質が、さまざまな領域を横断して「まだ存在しなかった分野の可能性を開き出すこと」であるならば、科学や哲学などの専門分化したジャンルの壁を超えて、外部の専門家や他大学の学生も気軽に集まり協働できる場所になってほしいと思います。

It's furnished with various technology and machinery both old and new, that helps to cultivate new thought through embodiment? Another extremely important factor is the community of people with different values creating something new. The current Ultra Factory has more members involved in art and design than in any other field. If its true nature is traversing different fields to create something non-typical which has never existed before however, then I think it needs to be a place that works in cooperation with specialists from other fields, like scientists and philosophers, by breaking down the walls between specialist genres and students from other universities.

自身、バイオ・アートに興味を持っていますが、理工学を学ぶ機会のない造形大生が先端科学技術を駆使することは難しいとも考えています。

— I'm personally interested in BioArt, but I think it would be difficult for arts students with no chance to learn advanced science and technology to take advantage of it.

生物学の限界はあれど、自身の経験からすれば、ある程度の知識はネットでも得られます。高度な技術をDIYで行うためのツールは意外に手に入りやすい。匿名でもSNSですぐに連絡がとれ、安く海外に依頼できる時代ですから、遺伝子組み換え技術などが必要でかつ高価な実験を、必要なスペックの環境で実験に挑戦してみることが思っているより難しくないと感じています。即今、行動すれば、進むべき道は自ずと見えます。

There are limits to self-education, but from my own personal experience, you can get quite a lot of information from the internet and acquire the advanced tools you'll need to do things yourself cheaply. You can get in touch with anyone famous easily enough on SNS; overseas travel is quite cheap nowadays; it's easier than you think to make connections with specialists and do an actual experiment with the necessary specifications even for something that requires genetic engineering. Take action this moment and you'll find the path you need to take.

ウルトラファクトリーでも今後、さまざまなデジタル機材の導入がされます。そのような環境でウルトラファクトリーに同様の学生の参考となるアーティストなどはあるのでしょうか。

— Ultra Factory will have various digital machines installed in the future. Are there any artists you think would be of reference for students involved in Ultra Factory?

おもしろいと思っているのは、ヤリタ・エサディというオランダ出身のアーティストです。彼女は蜘蛛糸のタンパク質と人間の遺伝子を合成し、弾力性を持った皮膚をつくったことで有名なのですが、「バイオ・アート・ソサエティ」という学際的なラボの運営も行っています。「アーティストはスナイパーである」と言っています。クモが糸の複雑な構造から、位置や弾性に予知し、素早く行動するように、アーティストは特殊な情報・社会のネットワークや構造物を通じて、世界中を駆けまわることにも似ているように感じています。世界にわたって、今の超高密度な後期情報化社会のアーティスト像が表れていく気がしますが、学生たちは、大学の外部にある専門機関や自分たちが持っている情報ネットワークを駆使し、ウルトラファクトリーを内側から批判的に更新していくことで、ディレクターを超えるウルトラなアーティストになるのではないかと感じています。

I think is very interesting. She's well known for combining proteins from spider threads with human genes to make bulletproof skin. Society, and calls artists "snipers" as they are extremely quick in perceiving and responding to the things happening in the world by creating social networks and collecting specific information just as spiders sense any danger or prey from the delicate vibrations felt on the threads of their nest and act. I feel that this idea represents the image of the artist in this high-density, post-information age. When Students make use of the information network extending across different specialist fields to critically improve Ultra Factory from the inside then they could possibly become Ultra Artists and surpass even their directors.



山口情報芸術センター[YCAM]エドゥケーター 菅沼聖 聞き手: 田村悠一 (BYEDIT)
Kiyoshi Suganuma Educator, Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM)
Interview: Yuichiro Tamura (BYEDIT)

Suganuma is active in a wide range of activities such as planning of research development projects related to education and regional communities. In recent years, he is carrying out research into cultural facilities that comprehend laboratory functions.

教育や地域コミュニティに関する研究開発プロジェクトの企画など、多岐にわたって活動。近年はラボ機能を内包する文化施設のリサーチも行っている。

— Mr. Suganuma, what is your evaluation of Ultra Factory up to now?

It has the potential to expand its applications centered on art to other fields. With its experimentation "lab" form, I think it has taken a very contemporary "lab" form. Art can go beyond rationality and common sense, and it has the power to let differing values of a variety of people involved interest. And the students, who are in the midst of growth, are the driving force of this creative cycle, so I think Ultra Factory has succeeded as a place of education providing opportunities for real practice and there's an attractiveness in that. In today's ever-changing society, ways of learning are also changing quickly. I think Multi-disciplinary learning centers such as Ultra Factory will become the model for other education institutions that are obliged to change. I hope Ultra Factory will become a leading pioneer.

— 菅沼さんはいまのウルトラファクトリーをどのように評価されていますか。
アートを中心に据えて応用可能性を他領域に拡げていく。実験性と創造性をそなえた今日の「ラボ」のかたちだと思います。アートは合理や常識を飛び越え、そこに関わる多様な人の、異なる創造性を交差させる力があります。そしてこの創造のサイクルをまわす駆動力が成長しつつある大学生であり、学びの場として実践をしっかりと提供できていることに魅力を感じます。変化の激しい現代社会において、学びのあり方も急速に変わりつつあります。ウルトラファクトリーのような異領域横断型の学びの場は、変革に迫られている他の教育機関のお手本になると感じています。是非、ウルトラにはその先頭を切っていくべきではないかと感じています。

— As Ultra Factory is further expanding, what should it do to be a better facility?

As the scale gets bigger and more people use it, it's inevitable to have to be able to manage the venue. However, one source of creativity is the complete opposite — chaos. I think in order to support a creative community, you need to have a flexible management system. It's good if the scale can be expanded without destroying the current complex and chaotic atmosphere that Ultra Factory has. This is something that all communities are troubled with, not just universities but also companies and self-governing bodies.

— さらに拡張されていくウルトラファクトリーをよりよい場にするにはどうしたらいいでしょうか。
多くの人が利用し、規模が大きくなると当然「管理」をしなくてはならない。しかし創造性の源泉はその真逆の「混沌」です。創造的なコミュニティを支える柔軟な運営体制が必要になると感じます。現在のウルトラファクトリーが持つ複雑で混沌とした雰囲気や異質なスケールを大きくできると良いですね。これは大学に限らず、企業、自治体などあらゆるコミュニティが模倣している点でもあります。

— Specifically, is there anything necessary in order to manage "chaos"?

At Ultra Factory, there are several rules such as the license system, aren't there? I think good community management can be led by everyone involved racking their brains over setting just one rule. Developing a flexible system is also a challenge in society. For example, parks. If there are increasingly more restrictions such as "Don't make loud noises," "No ball sports allowed," they will become places where no one wants to go. Users also will stop thinking about them at this point. In a community full of variety having a model where rules are always changing. Moreover, it is preferable if there is room for students as users to be able to participate in making rules. I think this makes it possible to share the thinking that it's natural for "rules to change."

— 具体的に「混沌」を管理するためにはどういったことが必要ですか。
ウルトラファクトリーにはライセンス制度などいくつかのルールがありますね。ルール設計ひとつとって、みんなで知恵を絞っていくことがよいコミュニティ運営につながると思います。「騒がなくていいから静かにしてください」と禁止事項があまりにも増えたと遊園地「球技禁止しないでください」というような変化に富んだコアがたいものでもない場所になってしまいます。利用者もそこで思考停止してしまう。ウルトラファクトリーのような変化に富んだコミュニティでは使えないルールではなく、ルール自体も常にアップデートされるような状況で、さらに、利用者である大学生自身がルールメイキングに参加できるような余裕があるといいですね。「ルールは変えられる」という当たり前の感覚を共有できるのではないのでしょうか。

— I think it's really interesting to re-examine Ultra Factory from the point of view of setting rules. Do you have any examples we can refer to?

We've been establishing a play and learning space at YCAM since 2012 called "Korogaru Koen Park." Microphones, cameras, and other media are incorporated into the park, so information technology is treated as part of the environment, similar to a natural environment. Furthermore, we actually change this environment and the rules of the park based on the ideas of the children, and this ever-changing experimental park is one of its biggest features. By seeing other users play in the park under rules which were created with your idea, this becomes an opportunity for them to feel a "society," no matter how small. This management process deepens the relationship between users and the park, and there are many cases where you can see a sense of "autonomy" that goes beyond play, such as the children having started petitions to continue to keep the park open and assist the staff at YCAM. Helping chances where the staff and users can work together helps to further expand the scale of the activities.

— ルール設計という観点からウルトラファクトリーを再評価するという話、とてもおもしろいと思いました。その参考にできる事例はありますか。

YCAMでは2012年から継続して「コロガル公園」という遊びと学びの場をつくっています。公園内にはマイクやカメラなど様々なメディアが埋め込まれており、自然環境と同じように情報技術を環境に設けています。またこれらの環境や公園内のルールを子どもたちがアイデアを元に実際に改良し、変化していく実験的な公園であるのも大きな特徴の一つです。自分のアイデアが利用者や公園の関わる人たちに実際に使われることで、小さいながらも社会や公共の関わり合いになると思います。こうした運営プロセスが公園に向けた関係性です。利用者の子供たちが公園の存続に向けた遊戯を求め、これまでも、利用者の子どもたちが公園の存続に向けた署名活動を始めたり、YCAMの運営スタッフを補助するなど、遊びと署名活動の両方とも実践されています。運営側と署名活動の両方とも実践されていることで、活動のスケールをさらに広げることにつながります。

— So a park where children can autonomously think of the rules has actually been created. Finally, what do you think is necessary for Ultra Factory to further develop in another 10 years?

An example I often give is the posters that are often seen at elementary schools reading, "Don't run in the hallways." Were these posters put up by teachers? Students? Both teachers and students? Although the result is the same, the learning process is completely different depending on each case. Although it's easier to follow rules that others have made, it's hard to feel its reality on site. It's about how to make a space where interesting activities can be born rather than falling into passive thinking. I believe having students think about these things themselves will be necessary for the foundation of their imagination when they graduate and live in society.

— 子どもが自主的にルールを考える公園がもう実現しているんですね。最後に、10年後のウルトラファクトリーをさらに発展させるためにはどんなことが必要でしょうか。
よく例に出すのは、小学校に貼ってある「廊下を走ってはダメ」という貼り紙の話です。これを先生が貼るのか、生徒が貼るのか、はたまた先生と生徒一緒に貼るのかでは結果は同じでも学びのプロセスが全く違います。誰かが決めたルールに従う方が楽に感じます。ただ場所へのリアリティは感じにくくなる。受け身の思考に陥ってしまうのではなく、いい活動が生まれるための場をどうやって作るか、そのことを学生たちが自ら考えることは、今後、みんなが社会を生きる上での基本的な想像力としても持つておくべきだと思います。

ウルトラ



work by
最後の手段

【最後の手段】人々の太古の記憶を呼び覚ますユニット。映像、グラフィックの分野で活動中。http://www.saigono.info/
[Saigo no Shudan] A unit that brings back ancient memories of humans. Currently active in the fields of video and graphic design. http://www.saigono.info/



Photo: Nobutada OMOTE



Aiko Miyana @ Ishinomaki

ULTRA SANDWICH PROJECT #13



Photo: 井上 康和



Photo: Nobutada OMOTE

Akira the Hustler Making a Work for the Reborn-Art Festival 2017 Project

やなぎみわ演劇プロジェクト

Miwa Yanagi Theater Project

ディレクター: やなぎみわ (演出家・美術作家)

参加学生: 10人
作品発表: 京都・河原町十条
台本: 日本に初輸入した神楽の『ステラトレーラー』による野外公演...

Director: Miwa Yanagi (Stage Director, Artist)
Participating students: 10
Work presented at: Kawaramachi-Jujo, Kyoto...

ULTRA SANDWICH PROJECT #13

ディレクター: 名和晃平 (彫刻家)

参加学生: 19人
作品発表: 京都・二条城 宮城・社農半島, 他
名和晃平が主催する、クリエイティブ・プラットフォーム「SANDWICH」における制作...

Japan Handmade

ディレクター: 細尾真孝 (株式会社細尾取締役)

参加学生: 13人
活動場所: 京都
創業320余年の西陣織の老舗、細尾が所蔵する華園染約2万点をデジタルアーカイブ化するプロジェクト...

増田セバスチャン 未来はカラフル! プロジェクト

Sebastian Masuda The Future is Colorful! Project

ディレクター: 増田セバスチャン (アートディレクター・アーティスト)

参加学生: 7人
作品発表: 宮城・社農半島
宮城県石巻市と社農半島を舞台にした芸術祭「Reborn-Art Festival 2017」で発表された、ツリーハウス型の作品...

Director: Sebastian Masuda (Art Director, Artist)
Participating students: 7
Work presented at: Oshika Peninsula, Miyagi...

トイスペースシップ作戦

Operation Toy Space Ship

ディレクター: 阿部謙之介 (原型師/RESTORE 代表)

参加学生: 2人
活動場所: 京都
フィギュア原型師の阿部謙之介がウルトラ工房にあって、阿部が設立したブランド「RESTORE」の数々のオリジナルを乗せるための宇宙船を学生たちとともに制作した...

Director: Junnosuke Abe (President, RESTORE / Prototype figure sculpter)
Participating students: 2
Location of activity: Kyoto...

ハスラー・アキラ リボンアートフェスティバル 作品制作プロジェクト

Akira the Hustler Making a Work for the Reborn-Art Festival 2017 Project

ディレクター: ハスラー・アキラ (アーティスト)

参加学生: 3人
作品発表: 宮城・石巻
ハスラー・アキラが「Reborn-Art Festival 2017」で発表する新作をウルトラファクトリーで制作...

Director: Akira the Hustler (Artist)
Participating students: 3
Work presented at: Ishinomaki, Miyagi...

宮永愛子@石巻 リボンアートフェスティバル 作品制作プロジェクト

Aiko Miyana @ Ishinomaki Making a Work for the Reborn-Art Festival 2017 Project

ディレクター: 宮永愛子 (美術作家)

参加学生: 3人
作品発表: 宮城・社農半島
宮城県石巻市と社農半島を舞台にした芸術祭「Reborn-Art Festival 2017」において、宮永愛子は沖に広がる豊かな海の証であるような社農半島の「浮き」をモチーフに作品「海は霧からうまれる」を構想...

Director: Aiko Miyana (Artist)
Participating students: 3
Work presented at: Oshika Peninsula, Miyagi...

ウルトラファクトリー発足以来、最大となる13のプロジェクトが同時進行した2017年度。その13プロジェクトの様子、生まれた作品を「最後の手段」が大胆にコラージュ! (p8-9) 作品の発表場所などを日本地図にも紐づけながらそれぞれの活動を紹介します。
The academic year 2017 saw 13 projects run concurrently, the most since Ultra Factory was established. The situations of these 13 projects and the works produced were boldly put into a collage by "Saigo no Shudan" (p8-9). Where works were exhibited, etc.. are linked to a map of Japan, and each of their activities are introduced.

ULTRA PROJECT 2017

ULTRA PROJECT 2017

ヤノベケンジ SHIP'S CAT & FUTURE CAR PROJECT

ディレクター：ヤノベケンジ (美術作家)

参加学生：17人
作品発表：博多/鎌倉/福島・二本松城
前年度のプロジェクトから引き継いで、3体の「SHIP'S CAT」を制作。博多と鎌倉のコミュニティホテル「WeBase 博多」「WeBase 鎌倉」に恒久設置されることとなった作品、「黒猫の芸術祭」への出品作として二本松城本丸跡に展示した作品と、それぞれ1体ごとに「SHIP'S CAT」の特徴は異なり、学生たちは、樹脂作業やステンレスの貼りこみなどを通して作品の造形に大きく関わった。FUTURE CAR プロジェクトでは、「時速100キロで走る彫刻作品」を電気自動車メーカーと共同開発するため、元となる電気自動車を3Dスキャナーで計測、そのデータをもとに3Dモデリングを行うなど、学生たちは、次世代のデジタル造形技術を体験、習得。制作のためのパーツの選定、モデリング、デザインのチェックなどを進めて、次年度のプロジェクトへとバトンを渡した。

Director: Kenji Yanobe (Artist)
Participating students: 17
Work presented at: Hakata, Kamakura, Fukushima (Ninomatsu Castle)
Continuing from the project of the previous year, three works of SHIP'S CAT were produced. Two of the works were permanently installed at the community hotels in Hakata and Kamakura, WeBase Hakata and WeBase Kamakura, while one was exhibited at "Choujyou - Ninomatsu Art Festival 2017" at the ruins of Ninomatsu Castle. These had different features to SHIP'S CAT and the students played a large role realizing the sculptures by working with the resin and adding the stainless steel. The FUTURE CAR project is a collaboration with an electronic automobile maker to develop "a sculpture that can go 100km per hour," and students used data from an electric car as a base for 3D scans which were used for 3D modeling, thereby experiencing and acquiring digital visualization skills for the next generation. After choosing parts for production, modeling, design checks, and others, the project was passed on to following year project members.

山本太郎 熊本「ものがたりの屏風」制作プロジェクト

ディレクター：山本太郎 (美術作家)

参加学生：4人
作品発表：熊本・島田美術館
「ニッポン画」を掲げる画家・山本太郎が、熊本地震によって廃業することになった熊本漆器材料店に預けられた屏風の材料を使って、地震で被害にあった熊本の人たちの思い出を作品化。学生たちは、フィールドワークやワークショップを通して、熊本で暮らす人たちの思い出の「ものがたり」をリサーチに加え、屏風の修復や展示作品の下絵、下塗り、仕上げまでほぼすべての工程に関わった。

Director: Taro Yamamoto (Artist)
Participating students: 4
Work presented at: Shimada Museum, Kumamoto
Taro Yamamoto, an advocate of "Nippon-ga," used a folding screen found at Merimoto Fusuma and Mounting Material Store, which stopped business due to the Kumamoto earthquake, and turned it into a work of art for the residents of Kumamoto to remember. Through fieldwork and workshops, the students translated the memories of the residents into a "narrative" and, adding research, they restored the folding screen, made the under drawings and under paintings, having taken part in almost all aspects of the creation process.

淀川テクニックプロジェクト!!

Yodogawa Technique Project

ディレクター：栗田英昭 (淀川テクニック)

参加学生：7人
作品発表：兵庫・船場/大阪・淀川/大阪・芦屋橋
プロジェクトは、学生たちが実際に淀川でゴミを収集するところからスタート。持ち帰ったゴミをよく洗って、色分けし、作品の素材へと変える工程を経て、それらは淀川テクニックの作品制作やさまざまなワークショップに使用された。ミーティングの積み重ねによって生まれてきた学生たちのアイデアは、ソルトパレイ芦屋橋での「クリーニングデイ 創造とワクワクのマーケット1」、淀川アーバンキャンプ2017のワークショップやイベントに反映された。

Director: Hidetaka Shibata (Yodogawa Technique)
Participating students: 7
Work presented at: Nosa, Hyogo / Yodogawa, Osaka / Ashiharabashi, Osaka
This project started with students actually collecting garbage from the Yodogawa river. The garbage was then brought home, thoroughly washed and separated by color as part of the process of converting it to art material. This was then used for Yodogawa Technique's artwork and various workshops. After many meetings, the ideas of students were reflected at workshops and events such as "Cleaning Day: Creation and Wakuwaku Market" at Salt Valley Ashiharabashi and "Yodogawa Urban Camp 2017."

Kenji Yanobe SHIP'S CAT & FUTURE CAR PROJECT



Taro Yamamoto Onnagata Monogatari Project



kumagusuku プロジェクト

kumagusuku Project

ディレクター：矢津吉隆 (美術家・kumagusuku 代表)

参加学生：20人
作品発表：京都・kumagusuku
宿泊型のアートスペース kumagusuku 関連のさまざまなプロジェクトに参加。学生たちは、2号店としての立ち上げを目指した「kumagusuku B.C.」のために、ウルトラ工房内に1分の1の模型を制作して実寸で客室の検証を行ったほか、kumagusukuでの展覧会の設営や、kumagusuku 中庭での学生が主体となった「なつまつり」の企画、運営などにも関わった。

Director: Yoshitaka Yazu (Artist/ President, kumagusuku)
Participating students: 20
Work presented at: kumagusuku, Kyoto
This project was made up of various projects related to the guesthouse art space kumagusuku. In order to launch the second guesthouse "kumagusuku B.C.", students made a 1:1 ration model at Ultra Factory in order to verify the actual sizes of the guestrooms, among others, as well as set up exhibitions at kumagusuku and planned and managed the "Summer Festival", a student-led event held in the inner garden.



BYEDIT

ディレクター：多田智美 (編集者/MUESUM)、竹内厚 (編集者/Re:S)

参加学生：8人
活動場所：京都・MTRL KYOTO、他
学生たちは、図鑑のリサーチからはじまって、下宿飯をレジン化した小冊子の制作、毎週のコラム執筆、MTRL KYOTOでのイベント「オッス! 編集」の運営など、さまざまな活動で編集の力を活用、ウルトラファクトリーが主催するコンペティション「ULTRA AWARD」のドキュメントと、ウルトラファクトリー独自のメディア「THE ULTRA」の制作のための企画会議や実際のインタビューなども担当した。

Director: Tomomi Tada (Editor, MUESUM), Atsushi Takeuchi (Editor, Re:S)
Participating students: 8
Location of activity: MTRL KYOTO, Kyoto, and others
Starting with research of illustrated reference books, the students applied editing skills in various forms such as making recipe booklets of boarding house meals, writing a weekly column, as well as managing the MTRL Kyoto event Ossu! Editing. They also took part in making documentary on "ULTRA AWARD", the competition organized by Ultra Factory as well as holding planning meetings and carrying out interviews for the independent Ultra Factory media "THE ULTRA".

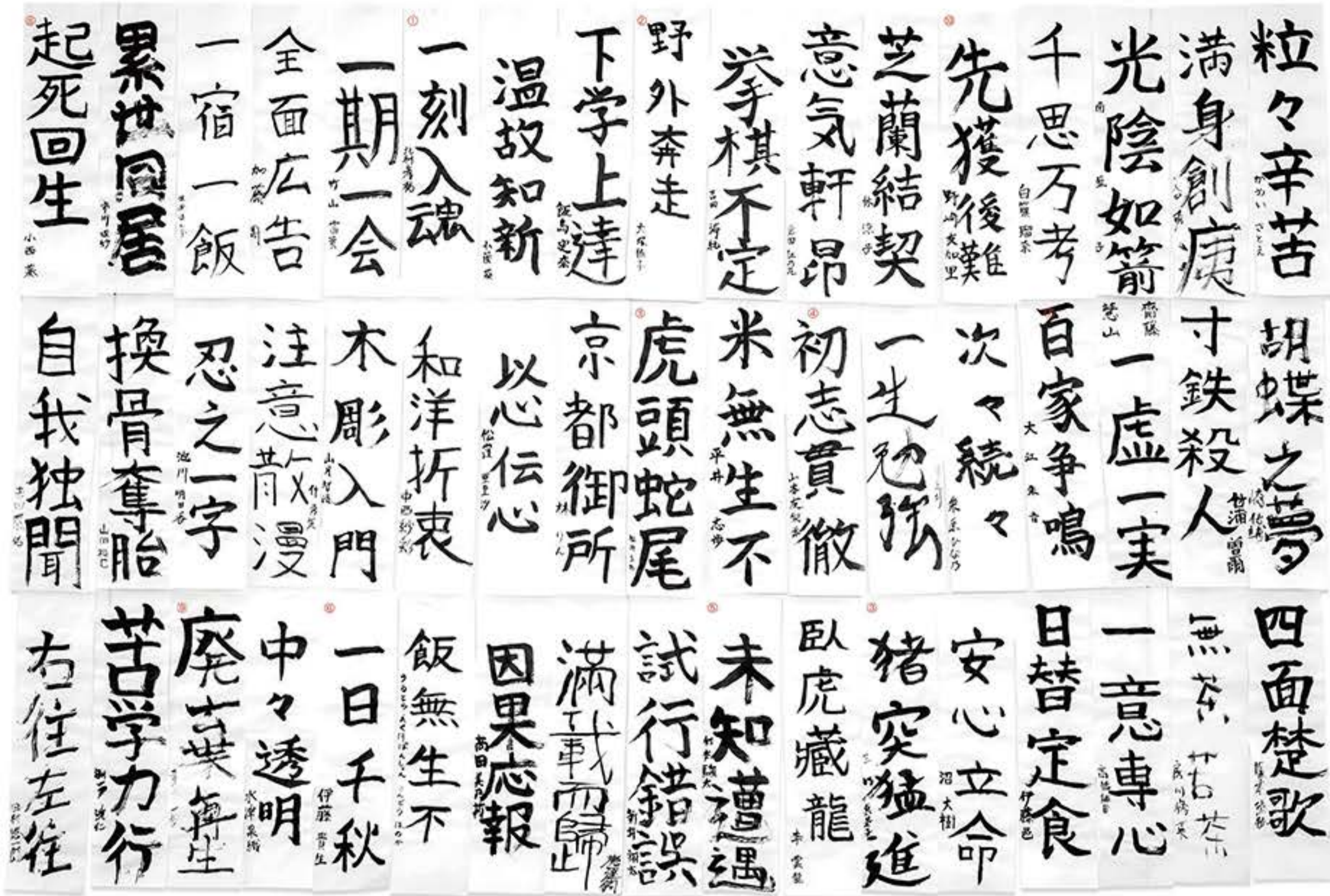
* design

ディレクター：服部道樹 (graf 代表)、家成俊勝 (dot architects 主宰)、原田祐馬 (UMA / design farm 代表)

チューター：長尾崇弘 (デザイナー)、仲村健太郎 (デザイナー)
参加学生：17人
作品発表：京都市内各所
街の風景にキャプションを設置して、場所の新しい見え方を促す試みとして、「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭2017」の公式プログラムのひとつ「researchlight 街もある」を制作。学生たちは、京都の歴史を振り返りそこから始め、場所のイメージを想起させる言葉を選んだ。プロジェクトオリジナルの書体の設計や、表紙の覆光沢塗装について試作を繰り返しながら、実際の設置まで関わった。その他の活動として、アートブックの制作や、夏休みにはゼミ形式の勉強会も開かれた。

Directors: Shigeaki Hattori (Representative Director, graf), Toshikazu Janari (Founder, dot architects), Yuma Harada (Representative, UMA / design farm)

Tutors: Takahiro Nagao (Designer), Kentaro Nakamura (Designer)
Participating students: 17
Work presented at: Various locations in Kyoto city
This project made "researchlight: Something Here" as an official program for KYOTO EXPERIMENT: International Performing Arts Festival whereby captions were placed around the city to change the way residents see locations. Students first started by doing historical research then chose words that could evoke the location. Students were involved with designing an original font for the project, repeating experiments with high gloss coating on the surface, as well as actual construction. Other activities included making an art book and holding study seminars during the summer holiday.



ウルトラプロジェクト/クラブ活動に参加した学生たちは、この1年間をどのように過ごしたのか。
1年の印象を四字熟語に託して一筆入魂!

ULTRA STUDENT

- ④初志貫徹 | 山本友梨香 | ヤノベPJ | 美工 | 1年
この大学に入って、絶対にヤノベプロジェクトに受かって、やり切ってやるぞという思いを持って入学しました。そして宣言通り、プロジェクトをやり切ることができたので、この1年を「初志貫徹」という言葉にしました。
- ②商業再生 | 栗アケル | P.J | 美工 | 1年
プロジェクトの作品では、ゴミを扱い、自らの思考では、固定化された概念を破る年となりました。2度目に生きるもの存在を体験した年でした。
- ②野外奔走 | 大塚希子 | やなぎみわP.J | 舞台芸術 | 1年
「乳乳乳」って書くかどうかわきました。合宿、稽古、衣装、小道具など貴重な経験をしたし、なんだかんだ言っても、とても楽しかったです。
- ①一日千秋 | 伊藤真生 | 未来はカウフル! P.J | 映画 | 2年
「一日千秋」にした理由は、ツリーハウスの殻を作る毎日で、あと何枚作ったら終わるんだろうと毎日思っていて、本当にやっている時は長く感じました。作品ができるまですごく長く感じたのでこの四字熟語にしました。
- ④起死回生 | 小西菜 | ヤノベP.J | 美工 | 1年
私は公立大の受験に失敗し、入学当初は地獄にいたような気持ちだったのですが、このプロジェクトに参加し、この大学に来た意味を見つけ、これから何ができるかという目標もみえてきたため「起死回生」を書きました。
- ④先獲後難 | 野崎友加 | 木彫倶楽部 | 歴史遺産 | 3年
「先獲後難」は、四字熟語「先獲後難」の反対を意味する考えで書きました。自分が楽しむこと、楽しいことを先にして後のことを考えなくて済むことが多かったです。来年は楽しみにしていることを後回しにできたらいいなと思います。ストイックになろうと思います…!
- ④未知遭遇 | 杉本航太 | コラセン倶楽部 | キャラD | 1年
人生とは出会いと別れの繰り返しである。楽しかったあの頃、年を越す瞬間、そして今日の夕ご飯、出会っては別れて人は成長していく。今年はいろいろなはじめての出会いがあった。そして、別れもたくさん通り過ぎていった。来年はなにが待っているのだろうか、とりあえず「未知との遭遇」でも試してみよう。
- ④虎頭蛇尾 | 松井美咲 | BYEDIT | 映画 | 1年
1年前の私は田舎で映画とアニメを見て時折デッサンに励むだけのだらけた高校生でした。京都に住みはじめて、今までにないほど多くの人と情報に触れました。夢のような毎日です。今更めたら面白くない。
- ④一期一会 | 北村孝裕 | 木彫倶楽部 | 美工 | 2年
今年、着休みに制作したそばの彫刻に始まり、多肉植物、そして、木彫フォークアートおおやの作品、版画、仏像を彫刻しました。1回のみ、彫刻刀に全神経、全魂を込めて彫ることを心がけてきました。来年も続けていきたい!
- ④未知遭遇 | 杉本航太 | コラセン倶楽部 | キャラD | 1年
人生とは出会いと別れの繰り返しである。楽しかったあの頃、年を越す瞬間、そして今日の夕ご飯、出会っては別れて人は成長していく。今年はいろいろなはじめての出会いがあった。そして、別れもたくさん通り過ぎていった。来年はなにが待っているのだろうか、とりあえず「未知との遭遇」でも試してみよう。
- ④累世同居 | 三好真希子 | 木彫倶楽部 | プロダクトD | 2年
今年自分がやりたいと思ったことをその後の生活を何も考えずにやりました。その結果 * design, EXPANSION, 木彫倶楽部でお世話になりました。うだからできる ULTRA でした。かできないことをその場所、その場所で一緒にやらせてくれる、支えてくれる人がいたからできました。ありがとう。
- ④一期一会 | 北村孝裕 | 木彫倶楽部 | 美工 | 2年
今年、着休みに制作したそばの彫刻に始まり、多肉植物、そして、木彫フォークアートおおやの作品、版画、仏像を彫刻しました。1回のみ、彫刻刀に全神経、全魂を込めて彫ることを心がけてきました。来年も続けていきたい!
- ④一期一会 | 北村孝裕 | 木彫倶楽部 | 美工 | 2年
今年、着休みに制作したそばの彫刻に始まり、多肉植物、そして、木彫フォークアートおおやの作品、版画、仏像を彫刻しました。1回のみ、彫刻刀に全神経、全魂を込めて彫ることを心がけてきました。来年も続けていきたい!
- ④一期一会 | 北村孝裕 | 木彫倶楽部 | 美工 | 2年
今年、着休みに制作したそばの彫刻に始まり、多肉植物、そして、木彫フォークアートおおやの作品、版画、仏像を彫刻しました。1回のみ、彫刻刀に全神経、全魂を込めて彫ることを心がけてきました。来年も続けていきたい!
- ④一期一会 | 北村孝裕 | 木彫倶楽部 | 美工 | 2年
今年、着休みに制作したそばの彫刻に始まり、多肉植物、そして、木彫フォークアートおおやの作品、版画、仏像を彫刻しました。1回のみ、彫刻刀に全神経、全魂を込めて彫ることを心がけてきました。来年も続けていきたい!



ABOUT ULTRA FACTORY

施設概要

Outline of facility



名称
ウルトラファクトリー

Name
ULTRA FACTORY

所在地
京都造形芸術大学 /
芸術館B1F、1F及び人間館B1F

Location
Kyoto University of Art and Design /
SHISEIKAN [B1F-2F]
and NINGENKAN [B1F]

構成
芸術館B1Fは
金属加工・樹脂成形の
設備を備える立体工房 (870平方メートル)、
B2にシルクスクリーン専門工房、
人間館B1Fの木工房 (200平方メートル)には
木材加工の設備を備える。
2018年、芸術館1Fにエリアを拡張し、
新機材設置を導入予定。

Contents
Shiseikan B1F
Sculpture studio equipped with
metalworking / resin modeling
equipment and machinery
(870 square meters).
1F has a specialized silkscreen studio,
Ningenkan B1F has a woodworking
studio (200 square meters)
equipped with wood processing
equipment and machinery.
In 2018, the space at Shiseikan 1F
will be expanded and new equipment and
machinery are planned
to be installed.

主な設備
放電アーク溶接機 / ガス溶接機 /
TIG溶接機 / 半自動溶接機 /
プラズマ切断機 / 旋盤 / フライス盤 /
コンターマシン / バイプロシヤー /
手押し銼盤 / 自動銼盤 / 角研盤 /
横切り盤 / ボール盤 /
バナルソー / バンドソー /
ユニバーサルサンダー / 角のみ盤 /
シルクスクリーン製造機材 /
レーザー加工機 (x200, spm) /
大型インクジェットプリンター /
シャーリング / カーボンヒーター /
ウォーターブース / 門型クレーン /
3Dプリンター (Form 2) /
デジタル刺繍マシン / カッティングマシン

Main equipment
Arc weldings / Gas welding /
TIG welding / Semi-automatic welding /
Plasma cutting system / Lathe /
Milling machine / Contour machine /
Vibro shear / Thickness planer / Jointer /
Table saw / Drilling machine /
Panel saw / Band saw /
Universal sander / Chisel mortiser /
Equipment of Screen printing & Dipprint /
Laser cutter / Large-scale printer /
Shimming machine /
Carbon heater / Water booth /
Gantry crane / 3D Printer (Form 2) /
Digital embroidery sewing machine /
Cutting plifter

開館時間
15:00-20:00 (火)
10:00-20:00 (水・金)、10:00-18:00 (土)

Opening hours
15:00-20:00 (Tue), 10:00-20:00
(Wed-Fri), 10:00-18:00 (Sat)

休館日
日曜日・月曜日・祝日

Closed
Sundays, Mondays,
and National Holidays

ULTRA FACTORY

2008年6月、
京都造形芸術大学に新設された
金属加工および樹脂成形を扱う工房と、
木材加工を扱う工房の2つから構成される立体専門工房。
技術力・思考力の向上を目的とした
類例のない特殊教育を実践。
さまざまな実装型プロジェクトを通して、
芸術家の創造と発意、職人が持つ技術上の
熟練と制作に対する慣れとを合わせ持ち、
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迎えての
プロジェクト型実践授業【ULTRA PROJECT】。
また、【*design】では、思考する
デザイナーを育成、【BYEDIT】では
場やメディアのリサーチを独自の視点で展開。
ウルトラファクトリーは、創造的な思考と研究の場であり、
また実験的な構想を実現する
工房として機能している。

Ultra Factory is a studio
specialized in three-dimensional works,
established in June 2008 at Kyoto University
of Art and Design and structured
around two studios, one for metal processing
and resin molding and one for woodworking.
It was made for a unique education that aims
to improve technical and conceptual ability.
Through a variety of practical projects,
it aspires to nurture the ability to act
while having social self-awareness,
by combining the creative and aesthetic
sense of artists with the technical experience and
passion for making possessed by craftpeople.
The heart for these endeavors is the project-based
practical courses of the ULTRA PROJECT,
which features artists and designers
who operate at the forefront of their fields.
In addition, *design seeks to develop thinking designers,
and BYEDIT carries out research of sites
and media from a unique perspective.
Ultra Factory functions as a creative space
for thinking and research, as well as a studio
that realizes experimental initiatives.

THE ULTRA 10 | Publisher: MARCH 2019 |
Published by ULTRA FACTORY, Kyoto University of Art and Design |
Editorial Director: by Ryoichi Tani (MARCH), Akira Takahashi (The ULTRA)
Edited by BYEDIT (Yu Furihata, Yurie Sakai, Seika Yamai, Miya Mitsu, Yukihiro Tomura, Kyoko Itohara) |
Art Direction by Rikuro Nakamura, Designed by Miki Kama, Naoko Otsuki | Shop by Nishida Shoten (Cover Design)
Reproduction in whole or in part without permission is prohibited. 複製・転載等の権利を保護。 盗用、転載等禁じます。

ABOUT

