THE ULTRA

A magazine all about the ULTRA FACTORY

NEW FLOOR

NEW FLOOR!

2019年、ULTRA FACTORYの新工房が本格始動する。そこで今回の『 THE ULTRA 』では、いままでとはまた変化した新たなULTRA FACTORYを紹介していく。新工房の立ち上げから完成するまでの話に加え、これから目指す新工房の未来の形。そして今現在、新工房で制作された作品や新たに取り入れられた機材など、様々な視点から新工房がとらえられている。新しい一歩を踏み出したULTRA FACTORY。そこで新しい一歩を踏み出してもらいたい。

In 2019, Ultra Factory opened a new studio. In this issue of "THE ULTRA," we will introduce this newly transformed Ultra Factory. On top of episodes from the new studio's start-up to finish, we will also look at the new studio's aims for the future. Finally, we will introduce how the new studio is used from multiple viewpoints such as what works were made there and the newly installed equipment. A new step for Ultra Factory – we hope you too can take a new step forward.

11

vol.11 issue 2019

INTERVIEW with Takahiro Nagao

ULTRA FACTORY に新しい工房を立ち上げるため、学生を巻き込んだプロジェクト「ULTRA EXPANSION」を進めてきた長尾崇弘。新工房の立ち上げから、動き始めた現在までを語ってもらった。

Takahiro Nagao led the project "Ultra Expansion" along with students in order to establish new studios at Ultra Factory. Here, he talks about the project from beginning to end.

聞き手・文：中井花音（BYEDIT/プロダクトデザイン学科1年）
Interviewer / writer: Kanon Nakai (BYEDIT / 1st year, Department of Product Design)

—— まずは、長尾さんがULTRAの工房拡張に関わることになったきっかけについて教えてください。

長尾　大学からヤノベケンジさんに工房を拡張する話がきたんですけど、ひとりでは難しいので仲間を集めようと、歴代のウルトラプロジェクトに関わってきた服部滋樹さん、名和晃平さん、原田祐馬さん[※1]にも相談して、そのなかで僕の名前が挙がってきたそうです。ヤノベさんとしてはそれだけで僕に任せるわけにはいかなくて。それで、ヤノベさんから「新しい工房のために100万円の予算があったら何を買う？」ってまず聞かれたことを覚えています。「その金額では学生のためになるものは買えないと思います」と伝えたのが、工房拡張に僕が関わることになった始まりだったと思います。

—— 長尾さんが工房の拡張に関わることが決まって、どんなことを核に考えましたか？

長尾　最初は、新工房のための機材を僕が選定するという話だったけど、機材のことを調べているうちに、だんだん機材だけではなくて、それを教える人や工房のあり方そのものも考え直さなきゃ意味がないと気づきました。というのも、ULTRA FACTORYは学内共通工房[※2]を謳っていますけど、僕が学生の頃は正直、怖そうな場所だし、ちょっと使いづらいという印象もあったから（笑）。それは10年の間、突っ走ってきたことで生まれてきた、ULTRAの特殊ルールみたいなのもあると思っています。

—— ULTRA FACTORYならではの独特な雰囲気がありますね。

長尾　ULTRA立ち上げ時に発表されたヤノベさんのマニフェスト[※3]自体は可能性にあふれたものだと思っていて、それを今の学生たちがより求めている形に近づけることや、4年間かけても学びきれないような、可能性のある場所として再設計できればと思いました。それから、これはULTRAだけじゃなくて、大学の運営でよくあることですけど、学生も誰も知らないうちにプロジェクトがはじまって、気づけばもう形が固まってしまっているということも少なくない。関わる人たちが一生懸命なのは間違いないと思っています。ですが、そのやり方では学生の意見を取り入れる余地がないと思うので、機材選定の段階から必ず学生を巻きこんでいくことは考えました。

—— 機材選びは、どのように進めていきましたか。

長尾　日本各地にある面白いと評判になっている工房やファクトリー的な場所に、学生たちと一緒にリサーチに行きました。ファブラボや神奈川工科大学のKAIT工房、東大の隈研吾ゼミといったところです。そこで選ばれている機材を調べるとともに、工房がどうやって動いているか、関わる人のモチベーションということなどもリサーチして。その上で、実際にいま世の中で使われている機材を探して、学生たちが社会に出たときに活かせるものを選ぶようにしました。

—— 新工房はいろんな場所のいいところを参照しているんですね。

長尾　そうです。この大学には歴史遺産学科もあるので、文化財修復までを視野に入れてスキャナー[※4]を導入したりだとか、一つ一つの機材は明確な理由をもって選んでいます。

—— 3年以上の準備期間を経て、2018年9月からスタートした新工房ですけど、実際、長尾さんの理想通りになっていますか。

長尾　まだですね。やりたいことはまだたくさんあります。利用者数が上がらない機材があれば、その機材に問題があるのか、その機材をカリキュラムに反映していないことが問題なのか、そういった運営や講義設計のことも考えますし、もっと単純に新工房の見た目などのデザイン面など、まだやりきれてないなと思います。

—— 長尾さんのなかで現状は何%くらいまで到達してますか。

長尾　ちゃんと動き始めているという意味で、70%ぐらいには到達していると思います。ULTRAを活用する人数は増えているし、横で見ていると学生の作品のクオリティも上がってきているので。

—— First, please tell us how you got involved with the expansion of Ultra Factory.

Nagao: I first heard about the studio expansion from Kenji Yanobe, and he assembled a group of people to work with believing it would difficult by himself. After consulting with Shigeki Hattori, Kohei Nawa, and Yuma Harada [*1] — people who have been involved with Ultra Projects since the beginning — and my name was brought up. But Yanobe-san couldn't just leave everything to me. I remember him first asking me, "What would you buy for the new studio with a million yen?" When I answered "I don't think we can buy anything useful for students with that budget," that was the beginning of me being involved with the studio expansion.

—— After it was decided that you would be involved with the studio expansion, what was the basis of your thinking?

Nagao: First there was talk about me selecting what equipment to buy, and while researching them, I realized they meant nothing unless we re-examined how to manage the studio and have people who can teach. Even that Ultra Factory is common studio on campus [*2] , even when I was a student, I honestly had the impression that it was a scary place and hard to use (laughs). During these 10 years, I think there are particular rules at Ultra Factory that were created.

—— Ultra Factory definitely has a unique atmosphere, doesn't it?

Nagao: Even when Ultra Factory was established, I felt there were countless possibilities with Yanobe-san's published manifesto [*3] itself. Now I think we've re-established it in a way that is closer to what students want, as well as a place full of potential that you cannot obtain even after four years of study. Although this is true also with how the university is run, there are many cases where students tend to join projects without knowing anyone, and everything is fixed before they know it. Of course, I think those involved try their very best, but in those cases, there is little room to incorporate student ideas, so I tried to involve students even from the stage of selecting equipment.

—— How did you decide what equipment to select?

Nagao: Along with students, I visited studios or factory-like places that were said to be interesting in various parts of Japan such as fab labs, KAIT Workshop of Kanagawa Institute of Technology, and Kuma Lab of The University of Tokyo. We then researched what equipment they used as well as how they ran their studio and the motivation of those working there. From there, I choose equipment that are actually used in society now and those that students can apply after they graduate.

—— So you assembled all the good points of other places for the new studio.

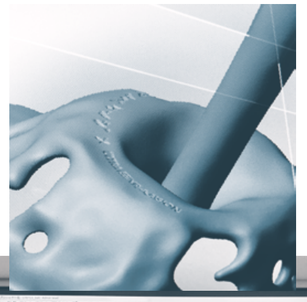
Nagao: That's right. Here at the university, we also have the Department of Historical Heritage, so we also established a scanner to be used for restoration of cultural properties [*4]. Each equipment was chosen with a clear reason.

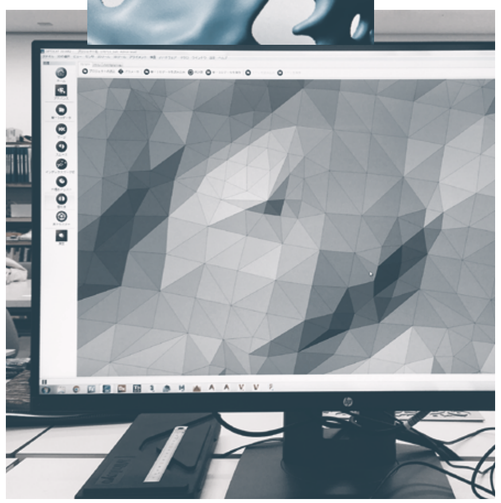
—— After three years in preparation, the new studio opened in September 2018. Has the studio reached your ideal vision?

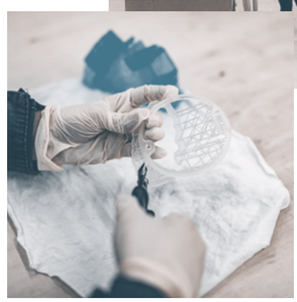
Nagao: Well, there are still many things I want to do. If there is equipment that few people use, is it because there is a problem with the equipment or that it is not properly included in the curriculum? We think about those management issues and how to provide lectures, and there are still many things I want to do simply concerning the look and design of the studio.

—— To what percent do you think you have accomplished?

Nagao: Although we just opened, I would say 70%. We've seen an increase in the users of the







ULTRA FACTORY NEW FLOOR

HIKARI SUZUKI
2019年 京都造形芸術大学 情報デザイン学科卒。在学中、友人らと領域横断をコンセプトにデザインを行う「NEW DOMAIN」を設立。大学卒業後は日本、ポーランド、カナダ、アメリカなどで映像制作に携わる。2020年はアメリカ・ロサンゼルスにて活動。
newdomain.jp

—— たとえば、学生は新工房でどんなものをつくっていますか。

長尾　自転車のパーツを切削機でつくろうとしたり、卒業制作でルアーのデザインをした学生がそのパッケージをレーザーカッターで加工したり、ファブリック製品を組み合わせてカバンをつくったり。製品レベルのモノをつくろうとしている学生が、僕が知っているなかでも増えてきています。

—— 新工房を訪れて、1日でつくりたいものを形にすることもできますか。

長尾　その子のレベルにもよりますけど、しっかりと準備ができていればだいたいのことはできると思います。でも、モノをつくるということは、電子レンジでチンするような単純なことではないというのも大事なことです。僕が学生の頃、先生たちがものすごくたくさんの試作を重ねることでクオリティを担保することや、誰もがつくれないようなものを生み出してきたのをそばで見てきたので、1日で形にするというインスタントなやり方ではいつか枯渇してしまうと思います。形にすることを急ぐよりは、モノをつくることに対して誠実なやり方を獲得できるとうれしいです

—— 新しい場所に新しい機材が入るとどんなアウトプットができるのかと気になりますけど、まずは試作と失敗を重ねることも大事ですね。

長尾　そうですね。僕が大学に入ったばかりの頃、授業のなかでいきなり完成度の高いものを仕上げなければいけないという雰囲気に違和感を感じていました。それってほんとなのかなって。海外の事例を調べたりすると、とにかく学生はたくさん試作をして、失敗して、ゴミみたいなものもつくっていることを知って(笑)。そういう人たちこそ、かっこいいものをつくったりしていることがネット越しにわかったんです。もう教室に座って一方的に先生の話を聞く時代じゃないし、もっと自分で挑戦して、自分で社会に出して、社会から反応をもらえるような時代だと思います。なので、ULTRAという場所をつかって、社会に出てほしいなと思います。

—— では、長尾さんは制作についてどのように学生に伝えていますか。

長尾　まず最初に、必ず時間の使い方について話しています。100分の時間があるとしたら、その100分でひとつのモノをつくるのではなくて、50分でひとつのモノをつくってみるくらいの余裕があったほうがいい。そして、先生の言うことがすべてじゃないと思っているので、誰かに指摘されても恥ずかしくないくらい本気でモノづくりをするべきだと。その結果、誰かに指摘されたことに対して自分が違うと思うなら、社会に出してその反応を見てみればいい。自分がつくりたいことを一生懸命やれるということを学生に信じてもらえたらいいなと思います。

—— 長尾さんの考えている新工房の理想の形を教えてください。

長尾　3つあります。ひとつは、先生が教えて学生が教わる、という関係が逆転すること。学内の先生が新工房を使いに来たときに、学生が新工房にある機材の使い方を先生に教えていたことがありました。ここでは、モノをつくる人間として、先生も学生も同じ道の途上にいるというのはひとつの理想形だと思いました。ふたつめは、ULTRAでたまたま隣りあった学生の間でなにか新しいことが始まることにも可能性を感じています。実際、情報デザインの1回生と環境デザインの3回生がここでの出会いから一緒にブランドを立ち上げて、自主サイトまでつくりはじめているらしい。学科と学年をまたいで商品をつくりあげていくって、これまではなかなか生まれない状況だったので、これはULTRAの新しい可能性だと思っています。3つめに、社会で実装されるようなプロジェクトがここから始まること。これも、歴史遺産の学生と総合造形の学生が豊臣秀吉の堤防の修復モデルをつくって、宇治市と歴史遺産学科の産学公連携プロジェクトで、実際に修復の現場で活用してもらっています。

—— すでに少しずつ起きはじめていることなんですね。

長尾　そう思います。これまでのULTRAの活動範囲は、アートからデザインの領域がほとんどでしたけど、文化財、医療器具、エンジニアリングと、より広い協業も可能なはずで、それこそが本当の意味でのなかでULTRAを利用してもらう機会を広く募集することも考えています。そのために、学科の先生たちを集めての内覧会なども始めているので、今後はULTRAを活用した授業というのも増えていくはずです。

—— 大学という枠組みのなかにULTRAはありますけど、仮にその枠を取っ払って、長尾さんがこの先につくってみたい場所ってありますか。

長尾　僕の父は仕事人の働き者で、働くことと生きていくことが分離していない人でした。生きることと働くことが合致している。だから、それがオフィスでも教室でもいいんですけど、働く人のための場所を設計したいという気持ちはあります。そもそも僕がこうやって教える立場にまわったキッカケというのが、この社会は面白くないし、よいものでもないと思っていて。なのに、そんな面白くない社会で僕は役にたたなかったんですよ。

—— え、そうなんですか。

長尾　だから、学生たちに教えることで、社会をよりよくできる人の母数を増やして、その人たちが社会に出ていけばこの社会は変わるのかもしれないと考えて、教育の道を選びました。そこが今に通じる僕の原点で、働くことを通して社会をちょっとでも変えられると僕は思っているところがあるんです。そのためにも、働く人のための場所を設計してみたい。もしそういう機会があれば、1ヵ月でも1年でも一緒に働いて、その経験を踏まえて設計したいです。場のデザインというよりも、その過程と生み出すやり方のほうに僕は興味があるので。

—— 最後に、ULTRAのこれからについてどう思われていますか。

長尾　最初にも言ったように、ULTRAが一部の学生のための特殊な場になるのではなく、いろんな学生や先生でも使えるような状況をつくっていきたい。ひとりのアーティストを頂点としたピラミッド的な構造ではなく、アーティストもスタッフも学生もぐちゃぐちゃな状態で、日々がお祭り騒ぎみたいな工房になっていけばいいなと思います。僕がいようがいまいが、ULTRAからこうしたことが生まれ続けてほしいと願っています。[※5]

—— お祭り騒ぎのようなULTRA、いいですね。

長尾　こっちでレーザーカッターが動いて、あっちでは写真を撮っていて、向こうでは3Dプリンターも稼働して、塗装ブースで塗装をしている。そんな光景を見てると、てんてこ舞いだなって。そうやってULTRAを使った学生のなかから、また違った新しいことも始まるんじゃないでしょうか。学生からビルドアップしていくような動きを僕は期待しています。

長尾崇弘
2011年、京都造形芸術大学 空間演出デザイン学科卒。大阪・京都にて、空間設計及び、プロダクト設計の業務に携わる。2014年、SANDWICHに参加。建築、内装、作品制作に携わる。2017年京都造形芸術大学ULTRA FACTORY拡張計画を担当。

Takahiro Nagao
graduated from the Department of Spatial Design, Kyoto University of Art and Design in 2011. Worked in spatial and product design in Osaka and Kyoto. Participated in Sandwich in 2014, working in the areas of architecture, interior design, and art production. From 2017, he has been in charge of the expansion of Ultra Factory at Kyoto University of Art and Design.

※1　服部滋樹さん、名和晃平さん、原田祐馬さん
……服部滋樹はgrafの代表、名和晃平は彫刻家でSANDWICHのディレクター、原田祐馬はデザイナーでUMA/design farmのアートディレクター。歴代のウルトラプロジェクトのディレクターで、学生時代、長尾崇弘の先生でもあった。

※2　学内共通工房
……ウルトラファクトリーは、京都造形芸術大学の全学科の学生が共通して使用でき、テクニカル面をアドバイスするスタッフも常駐。ただし、溶接、樹脂塗装、木工などの機材を使うためには講習を受けて、ライセンスを取得する必要がある。

※3　ヤノベさんのマニフェスト
……第一線で活躍するクリエイターを招いたウルトラプロジェクトについて、「目撃せよ！ 体感せよ！ 盗め！ ともに作れ！」といった宣言と心構えを記したテキストは、今もウルトラファクトリーのwebサイトに掲載されている。

※4　文化財修復までを視野に入れたスキャナー
……ULTRAに導入されたスキャナーは、AICONのsmartSCAN。スキャン対象に接触しないため対象物を傷つけることがない。

※5　ULTRAからこうしたことが生まれ続けてほしいと願っています
……長尾崇弘はULTRA FACTORY拡張計画担当を18年度で退任。

studio, and I've noticed the quality of the student works is better.

—— What kind of works do students make in the new studio?

Nagao: Students have tried to make bicycle parts with the machining center, used the laser cutter to make packages for the lures as part of their graduation work, and made bags from combining fabrics. From my experience, the number of students trying to make works on the same level as finished products are increasing.

—— Can someone make something on the first day they visit the new studio?

Nagao: It depends on the skill level of the student, but I think they can put something together if they do the proper preparation. But it's important to remember that making something is not like a simple action like warming up food in a microwave oven. When I was a student, I saw my teachers did many trial tests to ensure quality and make things that no one else did, so I think you would be exhausted trying to instantly make something in one day. I would be happy if people understood that making things is not a rushed process but that a sincere attitude is needed.

—— I'm curious what kinds of things can be made with the new equipment in the new studio, but I guess it's important to learn from trial tests and mistakes.

Nagao: That's right. When I just entered the university, I was a bit surprised that suddenly we were expected to make high quality works in class. Is that really possible? Looking at things overseas, I realized students were at first expected to do many tests, make mistakes, and make things that are like garbage (laughs). It's because people like that can make remarkable things that are shared online. The time where students just sit in the classroom and take in what the teacher says is over, and students need to challenge themselves in order to get a response from society when they graduate. I hope students will use Ultra Factory then go out into society.

—— How do you tell students about making things?

Nagao: I first talk about how to manage time. For example, if you have 100 minutes to make something, it's better to spend only 50 minutes and have a bit of extra time just in case. What your teacher tells you is not everything, and there's no shame in getting instruction from others, so you should put everything you have into making something. As a result, if you disagree with what you're been told, you can always put it out in society and see what the reaction is. I hope students will believe that it's important to put your all into making something you want.

—— Please tell us your ideal vision for the new studio.

Nagao: There are three things: first, I want to reverse the dynamic where teachers teach and students learn. There have been cases where students teach teachers how to use equipment in the new studio when they visit. So one of my hopes is that students and teachers are on equal ground as creators. Second, I feel there are new possibilities when students meet each other by chance at Ultra Factory. There's actually been a case where a first year student of Information Design met and teamed up with a third year student of Environmental Design and launched their own brand, even with their independent website. There probably weren't the conditions before where students of different majors and years could get together and make something, so I think this is a new potential of Ultra Factory. Third, here is the beginning of projects that can actually be implemented in society. For example, students from the Conservation of Cultural Property Course and students from the Mixed Media Course made a restoration model of Toyotomi Hideyoshi's levees and actually carried out restoration work as industry-university public project between Uji city and the Department of Historical Heritage.

—— So we can already see some things gradually happening.

Nagao: I think so. Up to now, the activities of Ultra Factory has been mainly in the art and design fields, but now it should be possible for us to broaden and cooperate with industries such as cultural assets, medical equipment, and engineering. I feel this is the real meaning of what Ultra Factory does. In order to let other teachers know the possibilities of Ultra Factory, I think I need to convey this by using the studio myself. I'm also thinking of making an opportunity where teachers from each department can incorporate using Ultra Factory in their classes. In order to do that, we're starting to invite teachers from various departments to come for a viewing, so there should be more classes incorporating Ultra Factory in the future.

—— Ultra Factory currently exists within the university framework, but supposing it wasn't, is there some kind of place you want to make from now?

Nagao: My father was a hard worker and couldn't separate work from private life. They were one and the same. So I have a wish to make a place for workers, whether it's an office or a classroom. And really the reason I've come to position teaching is because I don't think society is very interesting; there is nothing good there, I think. However, I still couldn't play a role even in this boring society.

—— Is that right?

Nagao: So by teaching students at my alma mater, I hope I can increase the number of people who can improve society. I chose teaching because I believe students can probably make a difference after they graduate. So part of me thinks that through working, which is a foundation in me, we can slowly change society. I want to make a place for people who work. Even if it's one month or one year, I want to work with people and create a place based on that experience. I'm more interested in that can come out of that process rather than design the place itself.

—— Finally, what do you think the future will hold for Ultra Factory.

Nagao: As I mentioned in the beginning, I don't want Ultra Factory to be a special place for a minority of the students, but rather make conditions where various students and teachers can work in. It's not like pyramid structure with one artist at the top, but I hope it will be an environment where artists, staff, and students are are mixed together, a factory where everyone is rushing around like a festival. I hope Ultra Factory will continue to produce new things in this way, whether I am there or not. [*5]

—— That's great if Ultra Factory can be energetic like a festival.

Nagao: Imagine how a laser cutter working here, a photography session going on over there, a 3D printer working across the hall, and a coating taking place in the coating booth — looking at that, you can see a bustling scene. From the students who use Ultra Factory like this, I'm sure they can produce something new. My hope is that students take action and can build themselves up.

***1　Shigeki Hattori, Kohei Nawa, Yuma Harada**
……Shigeki Hattori is the Director of graf, Kohei Nawa is a sculptor and Director of SANDWICH, and Yuma Harada is a designer and Art Director of UMA/design farm. They have been involved in past projects as directors at Ultra Factory and also taught Takahiro Nagao when he was a student.

***2　common studio on campus**
……Ultra Factory is a shared studio to be used by all undergraduate students at Kyoto University of Art and Design. Staff are permanently stationed to offer technical advice. In order to directly use resin coating and woodworking equipment, it's mandatory for students to obtain licenses by taking training classes.

***3　Yanobe-san's published manifesto**
……In regards to Ultra Factory, which invites leading creatives, the following text was declared in order to set a frame of mind for students and announced on the Ultra Factory website: "Witness! Experience! Absorb! Work Together! "

***4　we also established a scanner to be used for restoration of cultural properties**
……The scanner purchased by Ultra Factory is the smartSCAN by AICON. It can scan object without making contact thereby no damage can take place.

***5　I hope Ultra Factory will continue to produce new things in this way, whether I am there or not.**
……Takahiro Nagao resigned from Ultra Factory after the 2018 academic year

OUR prototyping

3Dスキャナや3Dプリンタ、レーザー加工機など、ウルトラファクトリーに新たに導入されたデジタル工作機械をはじめ工房の設備を生かして、日々さまざまなものづくりの実験が行われるウルトラファクトリー。さまざまな機材から生まれた作品やプロトタイプ、制作秘話を紹介します。

Ultra Factory carries out experimental fab-lab production on a daily basis, making use of the studio's equipment including the newly installed digital production machinery such as 3D scanners, 3D printers, and laser cutter. Here, we will introduce production secrets of artworks and prototypes created from these various machines.

企画：松山美優　文：松山美優［No.1-3, 6-9］、杉本駿太［No.4, 5］、木ノ川夕嗣［No.10, 11］　撮影：木ノ川夕嗣
Planning: Miyu Matsuyama; Text: Miyu Matsuyama (No.1-3, 6-9), Hayata Sugimoto (No.4,5), Yuzuki Kinokawa; Photography: Yuzuki Kinokawa

With
the digital embroidery sewing machine
デジタル刺繍ミシンで

松山美優
Miyu Matsuyama
美術工芸学科 総合造形コース 2回生／2019年度
2nd year, Mixed Media Course, Department of Fine and Applied Arts, 2019

使用機材（メーカー名／型番）：
刺繍ミシン（brother／PR655）
素材：綿麻の布　制作費：780円　制作期間：1日
出力データ形式：jpg
（Adobe Illustratorデータ→jpgに変換して出力）
Machinery (maker/model):
Embroidery machine (Brother / PR655)
Material: Cotton/hemp linen fabric
Production cost: 780 yen　Production duration: 1 day
Print data format: jpg (converted from Adobe Illustrator data)

No. 1

- **これは何？**
  『THE ULTRA』11号のタイトル表紙に使うものです。
- **なぜつくったの？**
  せっかくウルトラファクトリーの工房が拡張したので、ここにある機材を生かして、次号のタイトルをつくってみたら面白いかも！と思って、つくりました。
- **苦労した点**
  エラーが多発して、何回もやり直しをしなきゃいけなかったことです。針から上糸が抜けたり切れたりで、出力中はずっと機械のそばにいました。
- **One point アドバイス**
  刺繍ミシンは繊細な機械なので、エラーがつきもの。裏に接着芯をつけてあげると、布が張られてエラーが減り、綺麗に刺繍できますよ！ 百均でも買えます。

- **What is this?**
  This is to be used as the title cover of "THE ULTRA" No.11.
- **Why was it made?**
  Since Ultra Factory was expanded, we thought it would be fun to take advantage of the equipment there and make a title for this number.
- **What was difficult about making it?**
  The fact that we had to redo things several times after many errors occurred. The needle thread would fall out from the needle or break, so I had to be by the machine all throughout printing.
- **One Point Advice**
  The digital embroidery machine is very delicate so errors are common. But if you add a backing to the reverse side, the fabric can be stretched, resulting in cleaner embroidery and fewer errors! You can buy at 100 yen shops.

With
the laser cutter
レーザー加工機で

毛利優花
Yuka Mori
情報デザイン学科 情報デザインコース 4回生／2018年度
4th year, Information Design Course, Department of Information Design, 2018

使用機材（メーカー名／型番）：
レーザーカッター（trotec／speedy360）
素材：アクリル板、紙、シルクスクリーンによる印刷
制作費：レーザー加工機での出力は0円。シルクスクリーンは細かい金額不明　制作期間：デザインを含め約1ヶ月、うち2週間で制作
出力データ形式：Adobe Illustratorで編集できるパスデータ
Machinery (maker/model):
Laser cutter (Trotec / Speedy360)
Material: Acrylic board, paper, silkscreen print
Production cost: 0 yen for laser cutter. Detailed cost of silkscreen printing is unknown.
Production duration: Approx. 1 month including design.
Produciton time was 2 weeks, also included.
Print data format: Editable Adobe Illustrator path data

No. 2

- **これは何？**
  グループ展「チョウコク-論」のDMです。左の黒い紙が完成DM、右はDMを制作する際に使ったパーツ(アクリル樹脂で出来た凹版と凸版)です。
- **なぜつくったの？**
  この展覧会をキュレーションされ、大学の非常勤講師でもある小宮太郎さんから制作依頼を受けたからです。
- **苦労した点**
  アクリル樹脂で凹版と凸版をつくったのですが、出力する時に誤差が出るので、その調整が大変でした。また、アクリル板は熱を加えすぎると板が歪んでしまうので、レーザー出力の調整も難しかったです。
- **One point アドバイス**
  つくりたいデザインから完成までの工程の流れを考えることが大切です。一工程ごとに微調整をしていくのが必要不可欠になるので、余裕を持った段取りがマスト！スケジュールと必要なデータや材料などは早めに用意した方が良いです。

- **What is this?**
  This was the postcard (DM) for the group exhibition, "Chochoku:ron". The black paper on the left is the finished postcard, while the right is a part used during production (intaglio and letterpress plates made by acrylic resin).
- **Why was it made?**
  This was a request from Taro Komiya, a part-time lecturer at the university and curator of the exhibition.
- **What was difficult about making it?**
  Although we made both intaglio and letterpress acrylic resin plates, they were not aligned when printed, so it was hard to re-adjust them. Arylic plates also warp when over-heated, so it was difficult to adjust it with the laser cutter.
- **One Point Advice**
  It's important to think about the entire process, from design to finish. It's essential to make fine adjustments in each operation, so make sure you make arrange-ments with plenty of time to spare. It's best to prepare a schedule and necessary data and material beforehand.

With
the 3D printer
3Dプリンターで

加藤周
Shu Kato
プロダクトデザイン学科 プロダクトデザインコース 2回生／2018年度
2nd year, Product Design Course, Department of Product Design, 2018

使用機材（メーカー名／型番）：
3Dプリンタ（formlabs／Form2）
素材：紫外線硬化樹脂（レジン）
制作費：試作含め1000円
制作期間：2日（設計→プリント・仕上げ）
出力データ形式：stl
Machinery (maker/model):
3D Printer (formlabs / Form2)
Material: Ultraviolet curing resin
Production cost: 1,000 yen including test samples
Production duration: 2 days.
(Planning → printing → finishing)
Print data format: stl

No. 3

- **これは何？**
  ウルトラのシルクスクリーン工房で使われているクランプの取っ手部分です。
- **なぜつくったの？**
  工房を利用するなかで、クランプを落として取っ手が壊れてしまうことがあります。だけど毎回購入するとお金がかかってしまうので、工房内で製作できないかと思って試作しました。
- **苦労した点**
  男女によって取っ手の握り方が違うので、誰もが握りやすい丸みのある形をつくること、既製品のボルトの頭にちゃんと嵌るように調整することが大変でした。
- **One point アドバイス**
  試作の回数が多いほど完成品の質が上がるので、試作はスピードが命！試作して失敗を重ねた答えが完成品だと言えるので、失敗を恐れずにたくさん試行錯誤してみてください。

- **What is this?**
  This is a handle for the clamp used in the silkscreen studio of Ultra Factory.
- **Why was it made?**
  In the studio, there are times when the handle breaks when the clamp is dropped. As it's expensive to buy a new handle each time, we tried to make one in-studio.
- **What was difficult about making it?**
  Men and women hold the handle differently, so it was hard to make a round shape for everyone to use easily. It was also hard to adjust the ready-made bolt to fit.
- **One Point Advice**
  The more test samples you make, the better the finished product will be, so it's crucial to make test sample quickly. The finished product can only be made through fixing mistakes, so don't be afraid of making errors, and make a lot of experiments through trial and errors.

With
the 3D body scanner and 3D printer
3Dボディスキャナと3Dプリンタで

大野裕和
Hirokazu Ono
美術工芸学科 総合造形コース 1回生／2018年度
1st year, Mixed Media Course, Department of Fine and Applied Arts, 2018

使用機材（メーカー名／型番）：
3Dボディスキャナ（DIGINEL）、データ編集ソフト（DesignX）、3Dプリンター（Form2）
※3Dボディスキャナはウルトラファクトリーの設備機材ではありません
素材：紫外線硬化樹脂（レジン）　制作費：レジン215mlで6600円（洗浄代含む）
制作期間：スキャン／データ編集／Form 2出力の合計で3日間
出力データ形式：stl
Machinery (maker/model):
3D body scanner (Diginel), data editing software (DesignX), 3D printer (Form2)
Material: Ultraviolet curing resin　Production cost: 6,600 yen for 215ml of resin (including cleaning fee)　Production duration: Total of 3 days for scanning, data editing, and Form 2 printing
Print data format: stl

No. 4

- **これは何？**
  3Dボディスキャナの作成データを3Dプリンタにて出力する過程で作成したモデリングデータです。アメリカの有名なオモチャ「グリーンアーミー」をイメージして制作しました。
- **なぜつくったの？**
  もともと3Dスキャナや3Dプリンタに興味があり、それらを使った作品製作をやってみたいと思い、制作しました。
- **苦労した点**
  スキャン中に発生したノイズを除去する作業が大変で苦労しました。また、スキャンしたものを3Dデータとして出力するために、いくつかの手順を踏まないといけないので、はじめのうちは覚えるのが大変でした。
- **One point アドバイス**
  3Dボディスキャナからデータ出力する際、着ていた衣服の色によっては画像にノイズが出てしまい、綺麗なデータが取れない場合があります。スキャンする時は着ている服の色にも気をつけ、スキャン後に万が一ノイズが出てしまった場合はモデリングソフトなどを使って除去して、きれいなスキャンデータを取るように意識すると良いと思います。

- **What is this?**
  This is modelling data made in the process of using a 3D body scanner then printed on a 3D printer. This is based on the famous American toy, "Green Army".
- **Why was it made?**
  I was interested in 3D scanners and 3D printers in the beginning, so I thought I wanted to use them to make something.
- **What was difficult about making it?**
  It was difficult to remove the irregularities when scanning. It was also hard in the beginning to remember all the procedures in order to print the scanned data as 3D data.
- **One Point Advice**
  There are more irregularities when using the 3D body scanner depending on the color of your clothes, preventing you from getting clean data. Be careful what you wear when using the scanner, but in the case there are irregularities in the scan, you can use modelling software to remove them. Try your best to get clean scan data.

In
the kitchen
キッチンで

小林はるか
Haruka Kobayashi
空間演出デザイン学科 空間デザインコース 4回生／2018年度
4th year, Spatial Design Course, Department of Spatial Design, 2018

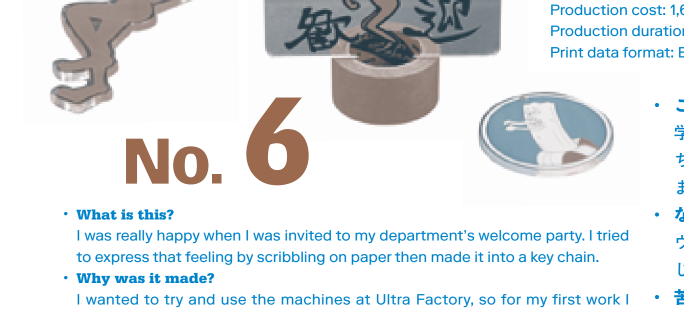
使用設備：
キッチン
素材：くろまめうどん　制作費：約20,000円
制作期間：2日間
Facility:
Kitchen
Material: Kuromame udon
Production cost: Approx.20,000 yen
Use duration: 2 days

No. 5

- **これは何？**
  くろまめうどんを振る舞い、グッズを販売する簡易模擬店をウルトラファクトリーのキッチンエリアで開きました。
- **なぜつくったの？**
  卒業制作としてつくった岡山県美作市での"くろまめうどんのワークショップ"を、京都にいる人や卒業制作展に訪れた人たちにも知ってもらうため。そして、ウルトラのキッチンをより活用してもらうため。
- **苦労した点**
  卒業制作展とイベント準備を同時並行で進めていたので、作業量や関わる人・もの・ことが多く管理するのが大変でした。
- **One point アドバイス**
  たくさんの人の協力があってこそできたものだったと強く感じています。いろんな人に相談して、頼ってください。協力してくれる心強い大人や仲間はたくさんいます。いわば、なんでもできる環境が大学なので思う存分使ったらいいと思います。

- **What is this?**
  This is a simple refreshment booth serving kuromame udon and selling promotional items opened in the kitchen area of Ultra Factory.
- **Why was it made?**
  I made a workshop for kuromame udon of Mimasaka city, Okayama prefecture, as my graduation work as I wanted people in Kyoto and those who came to the Degree Show to know more about it. I also wanted to make more use of the kitchen at Ultra Factory.
- **What was difficult about making it?**
  It was hard to manage all the work, people, and things when dealing with preparing for the Degree Show and event at the same time.
- **One Point Advice**
  I learned that this could only be done with the help of many people. Talk to many people and rely on them. There are many classmates and adults that you can depend on. I think university is an environment where you can do anything, so make use of it to your heart's content.

With
the UV printer and laser cutter
UVプリンターとレーザー加工機で



松田優多
Uta Matsuda
情報デザイン学科 ビジュアルコミュニケーションデザインコース 1回生／2019年度
1st year, Visual Communication Design Course, Department of Information Design, 2019

使用機材（メーカー名／型番）：
レーザー加工機（trotec／speedy360）、UVプリンタ（Roland／VersaUVLEF-300）
素材：アクリル板　制作費：1600円
制作期間：2週間（パスに起こす→出力プリントとカット）
出力データ形式：Adobe Illustratorで編集できるパスデータ
Machinery (maker/model):
Laser cutter (Trotec/Speedy360),
UV Printer (Roland/VersaUVLEF-300)
Material: Acrylic board
Production cost: 1,600 yen
Production duration: 2 weeks (Create path → print and cut)
Print data format: Editable Adobe Illustrator path data

No. 6

- **これは何？**
  学科の新歓に誘われた時にすごく嬉しくて、その気持ちを落書きで紙に描いたものをキーホルダーにしてみました。
- **なぜつくったの？**
  ウルトラファクトリーの機材を使ってみたくて、手はじめに、このキーホルダーをつくってみました。
- **苦労した点**
  機材使用にあたって覚える手順が多く、高そうな機材だったので「壊したらどうしよう〜」と常にヒヤヒヤしていたことです。
- **One point アドバイス**
  ウルトラファクトリーのスタッフさんは優しくなんでも教えてくれるので緊張しなくても大丈夫です！わからないことがあれば気軽に聞いたらいいですよ。

- **What is this?**
  I was really happy when I was invited to my department's welcome party. I tried to express that feeling by scribbling on paper then made it into a key chain.
- **Why was it made?**
  I wanted to try and use the machines at Ultra Factory, so for my first work I made a key chain.
- **What was difficult about making it?**
  There were a lot of procedures to remember about using the machines, and, since the machines look really expensive, I was constantly nervous and worrying what would happen if I broke them.
- **One Point Advice**
  Don't be nervous as the staff at Ultra Factory are very kind and will answer your questions. Don't hesitate to ask questions if there's anything you don't understand.

With
silkscreen
シルクスクリーンで

近藤ほの花
Honoka Kondo
美術工芸学科 油画コース 4回生／2019年度
4th year, Oil Painting Course, Department of Fine and Applied Arts, 2019

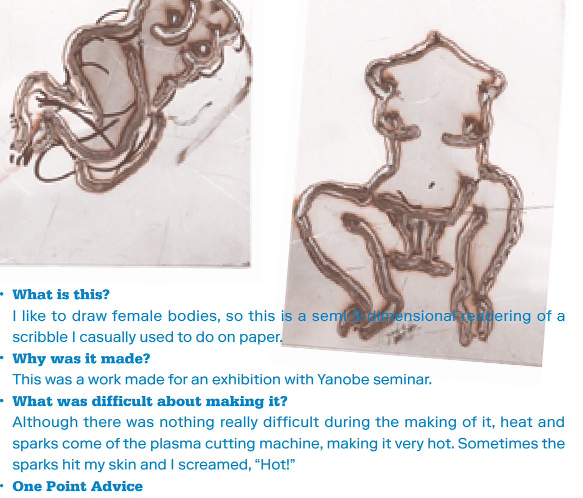
使用機材（メーカー名／型番）：
シルクスクリーン機材一式
素材：光沢紙、写真製版用のインク
制作費：1100円　制作期間：4日
出力データ形式：Adobe Illustratorデータ→シルクスクリーン
Machinery (maker/model):
Silkscreen machine set
Material: Gloss paper, photoengraving ink
Production cost: 1,100 yen
Production duration: 4 days
Print data format: Adobe Illustrator data → silkscreen

No. 7

- **これは何？**
  4色分解という写真製版の技法を使って光沢紙に写真を刷ったもので、卒業制作の試作です。
- **なぜつくったの？**
  卒業制作の試作をつくりたかったからです。自主制作ですね。
- **苦労した点**
  シルクスクリーンをはじめて大体2年弱なんですが、位置合わせの作業に毎回時間がかかってしまうんです。今回も1色刷るたびに版イメージと刷る位置をトリムマークに合わせるのに苦労しました。
- **One point アドバイス**
  特に4色分解など作業工程の多い時は、時間短縮のために道具の掃除を早く済ませることをオススメします。あとは、油性と水性を間違えないことも重要です！

- **What is this?**
  Using a photoengraving technique called four color separation, I printed photography on glossy paper as a prototype for my graduation work.
- **Why was it made?**
  I wanted to make experiments for my graduation work. This is a personal work.
- **What was difficult about making it?**
  Although it's been about two years since I've worked with silkscreen, lining everything up still takes time each time. This time as well, it was difficult to line up the silkscreen with the placing trim marks in order to print each color.
- **One Point Advice**
  When there are a lot of operational procedures such as with four color separation, I recommend you quickly clean the tools in order to save time. Also, it's important to not mistake oil-based color with water-based color!

With
the plasma cutting system
プラズマ切断機で



竹山富貴
Fuki Takeyama
美術工芸学科 総合造形コース 3回生／2019年度
3rd year, Mixed Media Course, Department of Fine and Applied Arts, 2019

使用機材（メーカー名／型番）：
プラズマ切断機（Panasonic／YP-030PF1）
素材：ステンレス板　制作費：0円（廃材を拾ったので）
制作期間：現段階で約1ヶ月　出力データ形式：なし
Machinery (maker/model):
Plasma cutting system (Panasonic/YP-030PF1)
Material: Stainless steel plate
Production cost: 0 yen (used scrap material)
Production duration: 1 month (until present)
Print data format: Nothing

No. 8

- **これは何？**
  女の人の身体を描くのが好きで、よくなんの気なしに紙に描いていた落書きを半立体に起こした作品です。
- **なぜつくったの？**
  ヤノベゼミの展覧会に出展するためです。
- **苦労した点**
  つくっていて大変なことはあんまりないですけど、プラズマ溶断機は熱を出すし火花も散るしとにかく熱いんです。たまに火花が皮膚に飛んできた時は「熱い！」って、なりましたね。
- **One point アドバイス**
  肌を露出しての金工は禁止です。キャップを被り（髪の長い人はくくってしまって）、日焼けもするので気になる人は日焼け止めを塗ることをオススメします！。

- **What is this?**
  I like to draw female bodies, so this is a semi 3-dimensional rendering of a scribble I casually used to do on paper.
- **Why was it made?**
  This was a work made for an exhibition with Yanobe seminar.
- **What was difficult about making it?**
  Although there was nothing really difficult during the making of it, heat and sparks come of the plasma cutting machine, making it very hot. Sometimes the sparks hit my skin and I screamed, "Hot!"
- **One Point Advice**
  It's prohibited to do metalwork with your skin exposed. I recommend wearing a cap (tie your hair up if you have long hair), or wear sunblock if you're worried about being sunburnt!

With
the wood lathe
木工旋盤で

田中智佳
Tomoka Tanaka
こども芸術学科 こども芸術コース 3回生／2019年度
3rd year, Art and Child Studies Course, Department of Art and Child Studies, 2019

使用機材（メーカー名／型番）：
木工旋盤（オフ・コーポレーション／KC-14）
素材：欅　制作費：7000円
制作期間：約1ヶ月　出力データ形式：なし
Machinery (maker/model):
Wood lathe (Off Corporation/ KC-14)
Material: Keyaki wood
Production cost: 7,000 yen
Use duration: Approx. 1 month
Print data format: Nothing

No. 9

- **これは何？**
  味噌汁茶碗です。
- **なぜつくったの？**
  こども芸術学科では3回生が毎年瓜生山祭で展覧会をしていて、それに出展するためです。テーマが「育」だったので、私は「家族って何だろう」と考え、行き着いた先で、このお椀をつくろうと思いました。
- **苦労した点**
  削るための木材を手に入れることに苦戦しました。ホームセンターに売ってると思っていたのに、売っていなくて、業者さんに電話してみたところ値段が高すぎて買えなくて……。最終的には、地元の知り合いの方に発注してもらいました。
- **One point アドバイス**
  木工旋盤は持ち手の位置を間違えると顎が割れるほどの威力があるので、手の位置には絶対気を付けてください。顔の前に持っていかないように！　慎重に作業してくださいね。

- **What is this?**
  This is a bowl for miso soup.
- **Why was it made?**
  Third year students of the Department of Art and Child Studies hold an exhibition at the school festival, Uryuyama-sai, each year, and this was made for it. The theme this time was "nurturing," so after thinking about what a family is, I decided to make a soup bowl.
- **What was difficult about making it?**
  It was a struggle to find wood for the project. I thought I could buy it at home centers, but they didn't sell it. After calling suppliers, the prices were too high to afford. In the end, someone from my hometown ordered it for me.
- **One Point Advice**
  If you wrongly place your hand, with the lathe, there is enough power to break your jaw, so you must be careful about where you place your hand. Don't place it in front of your face! Be careful in your work.

With
the Machining center
マシニングセンタで

堀内僚
Ryo Horiuchi
情報デザイン学科 クロステックデザインコース 2回生／2019年度
2nd year, Crosstech Design Course, Department of Information Design, 2019

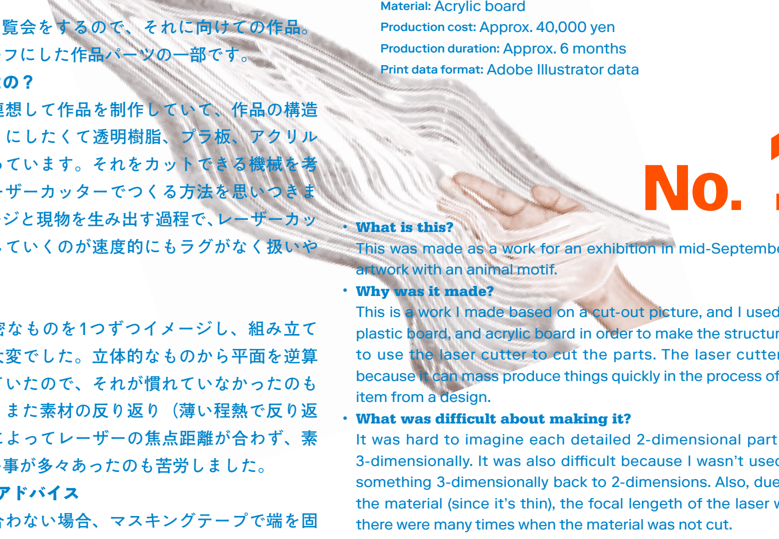
使用機材（メーカー名／型番）：
マシニングセンタ（IWAMA／MM800Lite）
素材：アクリル板　制作費：廃材を持っていたため、0円
制作期間：約2ヶ月間（CADの習得、素材選定、講師とのスケジュール調整、切削時間は1回5時間以上）
出力データ形式：CAMデータをGコードに変換
Machinery (maker/model):
Machining center (IWAMA/ MM800 Lite)
Material: Acrylic board
Production cost: 0 yen (used scrap material)
Production duration: Approx. 2 months (learned CAD, decided on material, set schedule with teacher, each cutting time 5 hours or more)
Print data format: CAM data converted to G code

No. 10

- **これは何？**
  タンブラーの蓋です。
- **なぜつくったの？**
  タンブラーを試作しようと思っているのですが、それに合う蓋を探していて結局自分でつってみようと思ったからです。
- **苦労した点**
  ひとつのものをつくりだすのに、多岐にわたる知識が必要になってくるので、結構時間がかかりました。切削機の使い方(CAMを知らないといけない)、CADを覚えないといけない、CADで作る図面のデザイン知識、切削に適した素材の探求などなど。
- **One point アドバイス**
  1回の切削につき、時間・素材・体力がかかるので、できるだけ少ない回数で終えられるよう計画を立てておくこと。

- **What is this?**
  This is a lid for a tumbler.
- **Why was it made?**
  I wanted to make a prototype of tumbler and decided that I would make the matching lid as well, after looking for one.
- **What was difficult about making it?**
  Even though you're making one object, a wide-range of knowledge is necessary, thus taking a lot of time. To use the machining center(you have to know about CAM data), you have to learn CAD, and you need knowledge about designing on CAD, as well as find the right material for the machine.
- **One Point Advice**
  In order to cut each time, you need time, material, and physical strength. It's better to plan ahead so that you can finish cutting with as few times as possible.

With
the laser cutter
レーザーカッターで



風間大槻
Taiki Kazama
美術工芸学科 総合造形コース 4回生／2019年度
4th year, Mixed Media Course, Department of Fine and Applied Arts, 2019

使用機材（メーカー名／型番）：
レーザーカッター（trotec／speedy360）
素材：アクリル板
制作費：40000円程度　制作期間：約6ヶ月
出力データ形式：Adobe illustratorデータ
Machinery (maker/model):
Laser cutter(Trotec/Speedy 360)
Material: Acrylic board
Production cost: Approx. 40,000 yen
Production duration: Approx. 6 months
Print data format: Adobe Illustrator data

No. 11

- **これは何？**
  9月半ばに展覧会をするので、それに向けての作品。生物をモチーフにした作品パーツの一部です。
- **なぜつくったの？**
  切り絵から連想して作品を制作していて、作品の構造を見えるようにしたくて透明樹脂、プラ板、アクリル板などを使っています。それをカットできる機械を考えた時にレーザーカッターでつくる方法を思いつきました。イメージと現物を生み出す過程で、レーザーカッターで量産していくのが速度的にもラグがなく扱いやすいです。
- **苦労した点**
  平面的で緻密なものを1つずつイメージし、組み立てていくのが大変でした。立体的なものから平面を逆算してつくっていたので、それが慣れていなかったのも大変でした。また素材の反り返り（薄い程熱で反り返りやすい）によってレーザーの焦点距離が合わず、素材が切れない事が多々あったのも苦労しました。
- **One point アドバイス**
  焦点距離が合わない場合、マスキングテープで端を固定してあげると合うようになります。1回で切れなかった時機械から出してしまうと、もう一度入れ直しした時に1回目とでズレが生じて焼け跡がいくつも残ってしまうので要注意です。

- **What is this?**
  This was made as a work for an exhibition in mid-September. It's a part of an artwork with an animal motif.
- **Why was it made?**
  This is a work I made based on a cut-out picture, and I used transparent resin, plastic board, and acrylic board in order to make the structure visible. I decided to use the laser cutter to cut the parts. The laser cutter was easy to use because it can mass produce things quickly in the process of making the actual item from a design.
- **What was difficult about making it?**
  It was hard to imagine each detailed 2-dimensional part then construct it 3-dimensionally. It was also difficult because I wasn't used to re-calculating something 3-dimensionally back to 2-dimensions. Also, due to the warping of the material (since it's thin), the focal length of the laser was off target, and there were many times when the material was not cut.
- **One Point Advice**
  When the laser focal length was off, this was corrected by taping the ends of the material down with masking tape. If it can't be cut in one time, you have do everything over again and you have to be careful as cut marks from the previous attempt can remain.

施設概要

ウルトラファクトリー
所在地：京都芸術大学
至誠館2F、3F、4Fおよび人間館B2
開館時間：15:00-20:00（火-金）、10:00-18:00（土）
休館日：日曜日・月曜日・祝日

構成：
至誠館S21工房（至誠館2F）…金属加工・溶接、プラスチック成型、スプレー塗装スペース、大型造形
S32工房（至誠館3F）…シルクスクリーン、銅版画ドライポイント
S41工房（至誠館4F）…データ作成（2D／3Dモデリング）、デジタル加工、工作・組立（簡易木工・真空成型・電気窯）、塗装、撮影、大型印刷、ミーティングエリア、キッチン、オフィス
人間館NA021工房…木材加工、製材、CNC加工、木彫
主な設備：TIG熔接機／半自動熔接機／プラズマ切断機／旋盤／フライス盤／コンターマシン／バイブロシャー／手押し鉋盤／自動鉋盤／昇降盤／横切り盤／ボール盤／パネルソー／バンドソー／ユニバーサルサンダー／角のみ盤／シルクスクリーン関連機材／レーザー加工機／大判プリンター／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／デジタル刺繍ミシン／カッティングプロッター／UVプリンター／デジタルシルク製版機／3Dスキャナー／マシニングセンタ／真空成型機／CNCミリングマシン

Outiline of facility

Name: ULTRA FACTORY
Location: KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS
SHISEIKAN [2F-4F] and NINGENKAN [B2F]
Opening hours: 15:00-20:00 (Tue. -Fri.), 10:00-18:00 (Sat.)
Closed: Sunday, Monday, and National Holidays

Contents:
SHISEIKAN S21 studio: Metal Fabrication, Welding, Engineering, Plastics processing (Resin processing), Spray Painting, Lager scale construction
S32 studio: Screen Printing, Drypoint
S41 studio: Digital Modeling and Fabrication, Assembly Area, Paint Booth, Photographing, Large-format inkjet Printing, Meeting Area, Kitchen, Office
NINGENKAN NA021 studio: Wood Workshoip, Wood Cutting, Fabrication, CNC processing
Main equipment: TIG welding / Semi-automatic welding / Plasmacutting system / Lathe / Milling machine / Contour machine / Vibero shear / Thickness planer / Jointer / Tabele saw / Drilling machine / Panel saw / Band saw / Universal sander / Chisel mortiser / Equipment of Screen printing & Drypoint / Laser cutter / Large-scale printer / Laser cutter / Shirring machine / Carbon heater / Water booth / Gantry crane / 3D Printer / Digital embroidery sewing machine / Cutting plotter / UV printer / Fast Screen Tracer / 3D Scanner / Machining center / Vacuum Former / CNC Milling machine

ウルトラファクトリーでは毎年いくつものプロジェクトが同時進行。その活動領域は現代アートにとどまらず、デザイン、工芸、編集、まちづくりなど幅広い分野におよぶ。2018年度の12プロジェクトを紹介する。

Ultra Factory carries out seveal projects simultaneously each year. These projects are in wide range of fields such as design, crafts, editing, urban planning, not just contemporary art. Here we introduce this year's 12 projects.

ULTRA × 劇団四季『キャッツ』美術製作プロジェクト

ULTRA x SHIKI THEATRE COMPANY "CATS" Art production project

ディレクター：劇団四季
参加学生：24人
Director: SHIKI THEATRE COMPANY
Participating students: 24

劇団四季スタッフの直接指導の下、約50点のゴミのオブジェを製作。2018年8月、東京・大井町に新設された「キャッツ・シアター」内を装飾する舞台美術となった。
Under the direct guidance of the Shiki Theatre Company staff, students created some 50 pieces of garbage. This was used as decorative art for the new venue "CATS Theatre" at Oimachi, Tokyo.

ヤノベケンジ SHIP'S CAT NEXT

Kenji Yanobe Ship's Cat Next

ディレクター：ヤノベケンジ（美術作家）
参加学生：19人
Director: Kenji Yanobe (Artist)
Participating students: 19

和紙作家・堀木エリ子氏とコラボレーションした新作彫刻《SHIP'S CAT（Totem）》と新作平面作品はパリにて展示され、その後、京都市のホステルへ。また、高松市のホステルに恒久設置された《SHIP'S CAT（Returns）》は参加学生がゼロから作りあげた。
In collabortion with washi paper artist Eriko Horiki, the new sculpture *SHIP'S CAT (Totem)* was exhibited in Paris along with a 2-dimensional work, as well as at a hostel in Kyoto thereafter. Students also participated from the beginning in making *SHIP'S CAT (Returns)* which is permanently installed at a hosetel in Takamatsu city.

ULTRA SANDWICH PROJECT #14

ディレクター：名和晃平（彫刻家）
参加学生：13人
Director: Kohei Nawa (Artist)
Participating students: 13

ベビー・子ども服ブランド「ファミリア」神戸本店の新規オープンにともなう店舗内装や店内に設置するアートワークの製作をはじめ、ルーヴル美術館のピラミッド内に展示された大作《Throne》など、世界規模のプロジェクトが同時多発する「SANDWICH」で名和晃平の仕事に携わった。
Together with the opening of the new boutique in Kobe of baby and children's fashion brand "familiar," students made interior decoration as well as artworks to be displayed in the store. Other works include *Throne* which was exhibited inside the pyramid of the Louvre Museum, as well as those at Sandwich which oversees world-level works simultaneously related to Kohei Nawa.

ヨタの研究所

Yotta's Laboratory

ディレクター：木崎公隆・山脇弘道（アートユニット・ヨタ）
参加学生：14人
Director: Kimitaka Kisaki / Hiromichi Yamawaki (Art Unit Yotta)
Participating students: 14

ロームシアター京都での「ヨタの鬼セレブレーション展」のための作品制作やリサーチ、ワークショップを実施。「やんばるアートフェスティバル」のための作品《穀（たなつ）》の整備も担当。
Students carried out art production, research, and workshops related to the "Yotta's Oni Celebration" exhibition at ROHM Theatre Kyoto. They also were in charge of preparing for the work *Tanatsu* at "YAMBARU ART FESTIVAL".

モバイル・シアター・プロジェクト

Mobile Theater Project

ディレクター：やなぎみわ（演出家・美術作家）
参加学生：3人
Director: Miwa Yanagi (Stage director / Artist)
Participating students: 3

各地の大学および高専の計5校がやなぎと連携・協力し、高松市美術館での個展「神話機械」に向けて4機の巨大舞台装置を制作。学生たちはウルトラファクトリーで各作品の艤装制作と現地での会場施工を行った。
Students from various unviersities and technical colleges partnered and collaborated with Miwa Yanagi to prepare for her solo exhibition at Takamatsu Art Museum, "Myth Machines," creating four large stage sets. Each stage was outfitted at Ultra Factory and constructed on site.

淀川テクニック プロジェクト!!

Yodogawa Technique Project!!

ディレクター：柴田英昭（淀川テクニック）
参加学生：12人
Director: Hideaki Shibata (Yodogawa Technique)
Participating students: 12

淀川で拾ったゴミを用いた作品制作や柴田が赴いた土地でのワークショップに加えて、広島日野自動車のオファーを受け、廃棄された車のパーツを材料にして会社のキャラクター「ひのっ子」のオブジェを製作した。
Students worked with Shibata to make works using garbage found by the Yodogawa river as well as assisted with his on site workshops. After being comissioned by Hiroshima Hino Motors to create their company character, they constructed "Hinokko" from scrap car parts.

山本太郎×狂言プロジェクト

Taro Yamamoto x Kyogen Project

ディレクター：山本太郎（美術作家）
参加学生：6人
Director: Taro Yamamoto (Artist)
Participating students: 6

狂言師・茂山童司の「三世・茂山千之襲名披露公演」で披露された演目「花子」のための記念装束を制作。また、「ポケットモンスター」シリーズのイーブイを描きこんだニッポン画の制作などにも取り組んだ。
Students worked to make a costume for Kyogen performer Douji Shigeyama in memorial of his presentation of *Hanago* as part of "Succession of the stage name Sennojou Shigeyama, the third." They were also involved with projects such as making the Nippon-ga pictures which depict Eevee of the series "Pocket Monsters."

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：25人
Director: Yoshitaka Yazu (Artist / Director, kumagusuku)
Participating students: 25

京都市中京区のアートホステルkumagusukuのリノベーションや什器のメンテナンス、アーティストのための賃貸プロジェクト「BASEMENT KYOTO」が管理するスタジオの改修に参加した。
Students participated in the renovation and facility maintenance of the art hostel kumagusuku in Nakagyo-ku, Kyoto, as well as the renovation of the management studio of "BASEMENT KYOTO," an accommodation rental project for artists.

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：12人
Director: Tomomi Tada (Editor/MUESUM), Atsushi Takeuchi (Editor/Re:S)
Participating students: 12

ラジオについての研究を通して、毎週のミーティング後にラジオ収録を続ける一方、本紙『THE ULTRA』に加えて、新工房に置かれた33種類の椅子を紹介するフリーペーパーを制作した。
Students participated in making radio recordings after weekly meetings as part of radio research, as well as making a free paper that introduces the 33 kinds of chairs in the new studio, together with this publication "THE ULTRA."

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：12人
Director: Masataka Hosoo (President, Hosoo Co., Ltd.)
Participating students: 12

プロジェクト5年目を迎えて、西陣織の老舗「細尾」所有の2万点にも及ぶ膨大な帯図案のうち、1万枚のデジタルアーカイブ化を達成。それをもとに新たな図案展開の開発に挑んだ。
Now in the 5th year of the project, students worked to digitalize 10,000 of the 20,000 *obi* designs belonging to Hosoo, a long-established Nishijin weaving company. They also developed new designs based on these patterns.

newnaw

ディレクター：服部滋樹（graf代表）、中家寿之（NOSIGNER）
参加学生：11人
Director: Shigeki Hattori (Director, graf), Toshiyuki Nakaie (NOSIGNER)
Participating students: 11

日本写真印刷コミュニケーションズが保有する、布への精密な印刷を可能にした「Fabright」の新たな活用法のリサーチとプロトタイプの開発に挑戦。学生たちはクライアントへのプレゼンテーションも行いながら、2019年3～4月にプロジェクトの成果展を開催した。
Students researched new uses and developed prototypes with the "Fabright," a technique that allows for detailed printing on cloth owned by Nissha Printing Communications, Inc. Students gave presentations to the client and held an exhibition from March to April, 2019, displaying the results of the project.

ULTRA EXPANSION

ディレクター：長尾崇弘（デザイナー）
参加学生：15人
Director: Takahiro Nagao (Designer)
Participating students: 15

ウルトラファクトリーの拡張計画にともなって、膨大な試作と議論を繰り返しながら、新工房に設置する機材や備品、什器の設計および制作、サインデザインの刷新、運営方法の提案などを行った。
With the expansion plan of Ultra Factory, students made repeated prototypes and discussions over the eqiupment, fixtures, furniture design and production of the new studio, signage re-design, as well as management methods.

ウルトラファクトリー
2008年6月、技術力、思考力の向上を目的に、類例のない特殊教育を実施する拠点として京都造形芸術大学（現：京都芸術大学）に新設された工房。設立当初は金属加工および樹脂成形を扱う工房と木材加工を扱う工房の2つのエリアから始まったが、2017年にシルクスクリーン専門工房、2018年にデジタルファブリケーションの専門工房が増設され、現在は4つのエリアからなっている。工房では第一線で活躍するアーティストやデザイナーを迎えての［ULTRA PROJECT］など、さまざまな実践型プロジェクトを通して、芸術家の創造と美意識、職人が持つ技術上の熟練と制作に対する情熱とをあわせ持ち、社会的自覚を持って行動できる人材の育成を目指す。ウルトラファクトリーは、創造的な思考と研究の場であり、また実験的な構想を実現する工房として機能している。

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

THE ULTRA 11 | Published on March 2019 | Published by ULTRA FACTORY, KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS | Editorial direction by Tomomi Tada (MUESUM), Atsushi Takeuchi (Re:S), Edited by BYEDIT (Keishi Watanabe, Rui Fujimoto, Hayata Sugimoto, Miyu Matsuyama, Yuzuki Kinokawa, Kanon Nakai) | Designed by Kentaro Nakamura | Reproduction in whole or in part without permission is prohibited. 本誌の収録内容の無断転載、複写、引用を禁じます。

学校法人 瓜生山学園
京都芸術大学
本学のこれまでの歩みと、現状の学問領域、大学30周年を契機として策定した将来構想「グランドデザイン2030」を踏まえて、その教育内容や活動に相応しい名称として、2020 年4 月1 日に、学校法人瓜生山学園「京都造形芸術大学」から名称を変更いたしました。
※本学は、公立大学法人「京都市立芸術大学」とは異なる大学です。