

THE ULTRA

A magazine all about the ULTRA FACTORY vol.13 issue 2021

13

ULTRA FACTORYではいくつものプロジェクトが同時進行している。そのウルトラプロジェクトに参加していた学生たちを対象にあれこれの質問を投げかけた。学生たちのリアルな声に迫る12のQ&A。

Ultra Factory has several projects going on at the same time, and we asked a variety of questions to those students who participated in them. Here are 12 sets of Q&A that show the real experience of students.

オンライン中に声がいいなと感じた人は？

Who did you feel had a good voice when working online?

あんな落ち着いた声。落ち着いた声がある低い声がい印象的。実際に会ってよかった。 (Yanagi Miwa Theater PJ)

Ryuu-kun. His calm low voice was impressive. His voice was good when I actually met him too. (Yanagi Miwa Theater PJ)

石川さんへ！いつもほよほよほよの声が好きだよ〜！ (Yamamoto Taro PJ)

To Ishikawa-san! I like your voice that is fresh and bubbly! (Yamamoto Taro PJ)

鈴木先生。映画の吹き替えをやってそうな声だから。 (Yanobe PJ)

Suzuki sensei because he sounds like someone who does voice dubbing for movies. (Yanobe PJ)

出射さん。とにかくかわいいきゅんボイス。 (BYEDIT)

Idei-san. Their voice is just cute and adorable. (BYEDIT)

バーチャル課本。対面ミーティングになってオンラインになって、プロジェクター投影で参加したのでそのお名前。 (P-Lab)

Virtual Yumoto. Even when face-to-face meetings were back on, they kept focusing on online and participated in the project with a projector, so they were called by this nickname. (P-Lab)

プロジェクト内で生まれたものではないですが、私のあだ名。 (BYEDIT)

This nickname wasn't created during the project, but my nickname is a bit strange - "Datty". (BYEDIT)

プロジェクト内で生まれたメンバーの変なあだ名は？

What were some strange nicknames that were created during the project?

スナッフの先生と同じ名字だからか、フルネームで呼ばれている先輩がいました。 (Yanobe PJ)

Since a senior member has the same last name as the teacher, they were called by their full name. (Yanobe PJ)

昔からかわいいものが好きで、大学の説明会でプロジェクトの話を知ったときから絶対に参加したいと考えていた。 (Colorful Lab)

I've always liked cute things, and I wanted to join after hearing about the project at the information session at university. (Colorful Lab)

オンラインの説明会を見て、いちばん面白そうだったので。 (Yodogawa Technique PJ)

It was because this project seemed like the most interesting one I heard at the online information session. (Yodogawa Technique PJ)

プロジェクトに参加した理由は？

Why did you choose to join your project?

3DCG(モデリング、アニメーション、金属加工など)、デジタル制作、そのほかにも手作業の金加工など、デジタル制作、そのほかにも手作業の金加工など、デジタル制作、そのほかにも手作業の金加工など、デジタル制作、そのほかにも手作業の金加工など。 (Yanobe PJ)

It was because you could choose what kind of work you wanted to do, whether it's digital work such as 3DCG (modeling, animation creation) or manual work such as working in metal processing lab at Ultra Factory. (Yanobe PJ)

京都の大学で、京都ならではの伝統的なものに関わってみたくかったから。 (MILESTONES)

Since this university is in Kyoto, I wanted to do something related to traditional things in Kyoto. (MILESTONES)

先輩の授業で、言葉があんな面白かったから、それならできると思った。 (BYEDIT)

Since my department is not about making things, when I thought I wanted to join Ultra Factory, I realized there was a project that used language. I thought I could do that if that's the case. (BYEDIT)

金属加工などの未経験だったことが、今では自分の手段として自分の中に存在するようになったのが大きな喜び。X-Lab

I had no experience with metalwork and processing, but I now I feel I have a grasp of it. This was the biggest thing I learned. (Yanobe PJ)

リサーチ力やプレゼン力。カラフルラボ

Skills of research and presentation. (Colorful Lab.)

プロジェクトで身についたこと

What skills did you acquire the most during the project?

計画性と運営側に興味を持つことができました。kumagusuku

I became interested in planning and management. (kumagusuku)

映像作家、エディター、CM制作に興味があるので、身につけた映像の基礎をもとにこのような分野で仕事がしたい。P-Lab

I'm interested in video-making, editing, and making commercials, and since I acquired the fundamental skills of video work, I want to work in this field in the future. (P-Lab)

宇宙、グミ、牛乳など、オンライン背景もかわいい感じのものが多かった気がする。カラフルラボ

I felt there were some cute virtual background such as space, gummi candy, milk, etc... (Colorful Lab.)

自分でつくったものですが「3ミツラジオ」という企画で使ったバーチャル背景。P-Lab

This is something I made myself but the virtual background for the "3 Mitsu Radio" was good. (P-Lab)

終了時間に無理矢理にバイバイをやらせた。やなぎさんの猫の姿。やなぎみわシアターPJ

Yanagi-san's cat who was made to say goodbye at the end of the meetings was memorable. (Yanagi Miwa Theater PJ)

毎回、バーチャル背景を違うものにしていて面白い使い方をしているなど思った。渡川テクニクPJ

There was someone who used a different virtual background each time. I thought this was an interesting way to express one's feelings. (Yodogawa Technique PJ)

「起きてるよ!今日これは絶対寝坊しない!」と活動開始30分前にLINEをくれたのに出席しおらず、活動終了後に「寝てた...」とLINEをくれた友人。渡川テクニクPJ

Even though they texted me "I'm awake! I'll definitely attend today's project!" 30 minutes before the meeting, they never showed up. Afterwards I got a text saying, "I fell asleep." (Yodogawa Technique PJ)

みんなすごく真面目でした(笑)。SANDWICH

Everyone was so serious and hard-working (laugh). (SANDWICH)

オンライン活動中に目にした印象的なビジュアルは?

高校時代の停学エピソードを披露してくれた人がいました。BYEDIT

There was someone who demonstrated why they were suspended from high school. (BYEDIT)

なかなかの問題児だと感じた学生は?

やなぎさんの知識や感性は読書で構成されている部分もあるのかなと思ったり。今まで読書がなかった私ですが、その業を通じて、従来の自とは違うものを表現する感覚が自分の中に流れてくる感じが気持ちいいです。やなぎみわシアターPJ

I felt that part of Yanagi-san's knowledge and sensibility was built up by reading books. Since I've never read books, I now know how to enjoy them and feel that the sensibility of artists is flowing into me. I hope to become a new me in the future by reading books (Yanagi Miwa Theater PJ)

身についたのは、とにかく考えてみる。人と話すとアイデアがするつと出てきたり、それを誰かが拾って転がしてもらえると気づいた。誰かと何かを作るときに覚えておきたい。BYEDIT

What I acquired the most was thinking skills. I realized that ideas come up by talking to people and they pick up those ideas and turn them into something else. I hope to remember this when I make something with others. (BYEDIT)

制作する上でのビジュアルの統一や、クオリティを上げるための提案力。MILESTONES

Unification of visuals in production, and the ability to suggest way to improve quality. (MILESTONES)

根性かな...根性です。温室育ちを自覚するくらい甘やかされて育ったので、厳しい環境でゴミ拾いや共同生活をすることが辛かったです。山道や岩場を練り歩「根性は身につきました。渡川テクニクPJ

Guts... Since my up-bringing was sheltered and spoiled, it was hard to collect garbage in harsh environments and live with others. I gained the guts to march along mountain roads and rocky stretches. (Yodogawa Technique PJ)

経験して知ることの大切さを知りました。食わず嫌いのようにはせず、積極的に興味のあるものには手を出してみようと思いました。山本太郎PJ

I learned the importance of learning by experience. I thought I shouldn't dislike something without trying it and decided to actively try something that interests me (Yamamoto Taro PJ)

「魔法少女まどか☆マギカ」のコスプレイヤーさんの画像を毎回キャラクターを変えてバーチャル背景にしていた学生がいた。Yanobe PJ

There was a student who used images of a cosplayer of "Mahoshojo Madoka Magika" with a different character each time. (Yanobe PJ)

それぞれが誰かに依頼して描いてもらったバーチャル背景。BYEDIT

Virtual backgrounds that each one asked someone to draw. (BYEDIT)

Which of your classmates did you think was a trouble-maker?

ディレクターの好きなところ

What did you like about your project director?

メンバーの呼び方が苗字呼び捨てなところ。P-Lab

How they called members by their first name. (P-Lab)

個人個人を対等な人間としてしゃべっていただけるところ。各々が感じたことを自分の言葉で話せば否定することなくしっかり。そんなところも尊敬しているし、なによりうれし。

How she talked to us equally one-by-one as people. She listened very carefully when each of us shared our feelings then added her feelings afterwards. I respect that and was really happy about it above all else. (Yanagi Miwa Theater PJ)

甘いものが好き。kumagusuku

How they liked sweets as well. (kumagusuku)

アニメーションの語につきあってくれるところ。/ 父さんのようなやさしさ。Yanobe PJ

How I could talk to him about animation. / He was kind like a father. (Yanobe PJ)

お料理上手なところ!?おいしいらしいのでいつか食べてみたい。カラフルラボ

How they were good at cooking! The food looks so good, so I want to try it someday. (Colorful Lab.)

あぶたりのコンビみたいなやり取り。BYEDIT

How they talked to each other like a duo. (BYEDIT)

優しい人です! Yamamoto Taro PJ

How he was so kind! (Yamamoto Taro PJ)

心が広い。本当はすごいアーティストなのに飾らないところ、尊敬しています。kumagusuku

He was open-minded and didn't take on any pretension even though he's a great artist. I respect that. (Yodogawa Technique PJ)

話しやすいところ。SANDWICH

I liked how he was easy to talk with. (SANDWICH)

BYEDITならオンライン。気負わず自分の力で挑めるから(当社比)。BYEDIT

Online with BYEDIT because I can challenge myself as I am without any hesitation. (BYEDIT)

オンラインと対面どっちがいい?

Which is better, online or face-to-face meetings?

チャットやイベントなどは対面がいい。その方が負担が少ない。話し合いはオンラインの方がいい。P-Lab

If it's discussion, online is better. But it's a lecture about techniques on making something or events then face-to-face meetings are better. I think there's less of a burden and it's easier to continue working that way. (P-Lab)

対面。オンラインだとやるのが限られてくる。プロジェクトの特別感があまり感じられないなと思った。カラフルラボ

Both are okay! Although it's hard to keep motivated if you're making something online, we can chat with those who can't come to the worksite, so I can see good points of both. (kumagusuku)

対面。オンラインだとやるのが限られてくる。プロジェクトの特別感があまり感じられないなと思った。カラフルラボ

Face-to-face. I think you're limited to what you can do online, and I can't feel what makes the project special. (Colorful Lab.)

対面。人の顔と目を見るときも安心だと思います。Yamamoto Taro PJ

Face-to-face. I feel more at ease when I can look at someone's face and eyes. (Yanagi Miwa Theater PJ)

対面!!オンラインでは友達ができな感じがないし距離を縮めるのが難しい。あと、話をする人(画面越しでもしゃべるのが)と話さないと話さなくなってしまうからちょっとさぼりたくなってしまう。kumagusuku

Face-to-face! Online, you don't feel like you've made friends and it's hard to get close to each other. Also, eventually only those who speak (or speak well on screen) appear, so I feel like not participating. (Yodogawa Technique PJ)

3Dモデルにアニメーションをつける回、ヤノベ先生の過去作品のメンテナンスを東京セラ美術館に設置作業に行った回。Yanobe PJ

I remember adding 3D models to animation, watching maintenance taking place on Prof. Yanobe's past work, and installing a work at Kyoto City Kyocera Museum of Art. (Yanobe PJ)

プロジェクトメンバー内で演技経験のある人たちの演技を見た回。とても面白かった。Yanagi Miwa Theater PJ

I remember watching acting performances of project members who had experience with acting. So interesting! (Yanagi Miwa Theater PJ)

立ち寄った小野郷にある神社のイチョウ。kumagusuku

A ginkgo tree at a shrine in Onogo that I stopped by on the day of work in an abandoned house. (kumagusuku)

初めて対面でミーティングをした回。P-Lab

I remember the first time we had a face-to-face meeting. (P-Lab)

神回だと感じたのは?

What were some incredible episodes?

2月の6日間、海外から振付家に来て、ダンサーとともに振付、舞台装置、ダンスが行われました。本当に濃い6日間の最後に、振付家の方から学生まで私たちがやってきたのはすべて必要なことだったと。SANDWICH

For six days in February, there was a workshop where we could verify our research up to then such as with a choreographer coming from overseas, choreography with dancers, stage design, and make-up. At the end of these tight six days, the choreographer said that thanks to the students' research, the potential for the project widened, so I felt that everything we had done up to then was necessary. (SANDWICH)

いちろう先輩の大食い話を聞いたとき。kumagusuku

When I heard about how senior classmate Ichiro eats a lot. (Yodogawa Technique PJ)

茂山家のYouTubeに出演した回。私がこだわったデザインとビジュアルの調子が良かった(笑)。Yamamoto Taro PJ

When I appeared on the Shigeyama School Youtube channel. I was happy people complimented me in the chat on my designs that I spent a long time on. Also, my video looked really nice. (Yamamoto Taro PJ)

私自身もともとバンド好きなので、BYEDIT

Since I've always liked bands, I was really excited that a member of Volleyboys joined as a designer. (BYEDIT)

細川さんへ。Zoomが止まって聞き取れなかったときでも話を聞き取ろうと頑張りました。

To Hosokawa-san: Please don't pretend that you understand everything just to keep the conversation going when Zoom freezes and we can't hear each other (Yanagi Miwa Theater PJ)

パソコンを見つめると頭が痛くなるので、水を枕に乗っけていた。

I get headaches when I stare at the computer, so I put a water pillow on my head. / I took apart toy guns. (Yanobe PJ)

学部の課題のデータづくり、部屋の片付け。

I worked on my class assignments and cleaned up my room. (kumagusuku)

カサネの前奏曲。

The prelude to Carmen. / Rhapsody in Blue. (Yanobe PJ)

オンライン中に こっそりやっていたこと

What did you do in secret during online meetings?

JRへ! 私の家の前を通る度にWiFiを遮断するな!!

To JR trains! Don't block my WiFi every time you pass in front of my place! (BYEDIT)

KAWAIIに関連した絵を描いてました。

I drew pictures related to kawaii. (Colorful Lab.)

Jeremy Arndtの「September Kisses」。

Jeremy Arndt's "September Kisses". (Yanagi Miwa Theater PJ)

プロジェクトを 1曲で表すとすれば ?

What's one song that represents your project?

ディレクターの柴田さんへ。もうちょっと環境いいところできてください。

To Director Shibata: Please work in a better WiFi environment. I remember you losing your connection many times (laugh). (Yodogawa Technique PJ)

オンライン中の 通信環境が悪かった ひとへひと言 !

What do you want to say to those who had bad WiFi during online meetings?

電気毛布で足を包んでた。

I covered my legs with an electric blanket. (P-Lab)

子と火鍋食べました。理由忘れたけど、めちゃめちゃ怒鳴られました。

I ate sweets and hotpot. / I forgot why but I was really yelled at my parents. (Yanagi Miwa Theater PJ)

BUMP OF CHICKEN「望遠のマーチ」。「ゼルダの伝説 風のタクト」のテーマ曲。

Bump of Chicken's "Boen no March". / the theme song of Windfall Island in "the Legend of Zelda: the Wind Waker". (BYEDIT)

彼氏とイチャイチャしてました。活動内容をずっとメモしてた。

I made out with my boyfriend. / I keep notes all throughout the project. (Yodogawa Technique PJ)

前半部分はききながらYouTubeでLo-fi hip-hopをBGMにしてました。

For the first half I took part while eating stuff. / I put on lo-fi hip-hop on Youtube in the background. (BYEDIT)

「獣術廻戦」第1クールオープニングテーマ。

The opening theme song for "Jujutsu Kaisen" Season 1. (Yodogawa Technique PJ)

THE ULTRA

A magazine all about the ULTRA FACTORY

vol.13 issue 2021

13

本年、ウルトラファクトリーで行なわれたのは10のプロジェクト。それぞれのディレクターに4つの質問を投げかけた。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 伊藤亜紗『手の倫理』。何かのメディアを媒介に、間に挟みながらどれだけコミュニケーションをとっても、結局受け取るのは人間の生身であることを忘れてはいけないということ、そして、映像は補完できないことをいっそう感じた本でした。

やなぎみわシアタープロジェクト

ディレクター やなぎみわ(演出家・美術作家) 参加学生 8人

20年度の活動テーマ | 福島県果樹園での写真作品の撮影アシストとその後の作品制作、東京で行う野外劇に関するリサーチや舞台制作への参加など、多岐にわたる作家活動に携わることを予定していましたが、方向転換を余儀なくされました。

今年度ならではの工夫 | 前期は毎週オンラインで集まって読書会をし、各自1冊ずつ長編の本を読んで紹介してもらいました。その選んだ文学からサイトスペシフィックな作品を展示するという想定でレポート書いてもらいました。

学生の底力を感じた瞬間 | 感染拡大がすこし緩んだ10月、京都市南区のTheatreE9に小説家の黒川創さんを招き、私と対談を行いました。舞台監督の指示のもと、学生たちが客席案内、会場アナウンス、感染対策まで的確にやってくれました。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 『国境』『暗殺者たち』といった黒川創さんの著作群。国と国との間に現れ、後に忘れられた境界の文学を膨大な資料から掘りあげて論じている。また、ジェームズ・シャピロ『リア王』の時代:一六〇六年のシェイクスピア』は、ジェームズ朝の英国における「パンデミックと劇場閉鎖」について、疫病が演劇にもたらした影響を歴史に学び、未来への展望をのぞくことができます。

kumagusuku

ディレクター 矢津吉隆(美術家・kumagusuku代表) 参加学生 14人

20年度の活動テーマ | 副産物産店の活動を通して、学生にとっても身近なアートのゴミ問題と一緒に考えながら、持続可能な仕組みをつくること。

今年度ならではの工夫 | オンラインでも実際に手を動かしながら思考できるように、副産物やその加工のための素材を詰め合わせたキットをつくって配布。その制作手順も動画で共有することで、学生が取り組みやすいよう工夫しました。

学生の底力を感じた瞬間 | 亀岡の都市のDIYリサーチを通して、学生の探索視点が深まっていくのを感じたとき。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | DIYの極地ともいえる『蟻舘鷹丸』を建設中の建築家、岡啓輔さんの著書『ハベる! 自力でビルを建てる男』。ものをつくることの根源的な意味とともにその狂気も味わえる本。生きることとつくることについて考えるきっかけを与えてくれます。

COLORFUL LAB. オンラインプロジェクト

ディレクター 増田セバスチャン(アーティスト) 参加学生 14人

20年度の活動テーマ | 次世代がこれからの未来をサバイブするために、日本発の「KAWAII(カワイイ)文化」を起点にいっしょに想像し、一過性の現象ではなく、思想、哲学として確立するためのプロジェクトとしてスタート。

今年度ならではの工夫 | 今年はオンラインを中心としたりサーチ、ディスカッションを行い、最終的に成果展という形でアウトプットすることに。戦後から脈々と続くKAWAIIの潮流をリサーチする班と、世界中のKAWAIIコミュニティとネット上でコミュニケーションをはかる班に分かれて活動。KAWAIIを通じて、「デジタルライブ」という現代の新しいコミュニティのあり方にたどり着き、ここから次の時代のヒントになりうる仮説を立て、展覧会につなげました。

ヴァーチャル×リアル彫刻プロジェクト

ディレクター ヤノベケンジ(美術作家) 参加学生 13人

20年度の活動テーマ | 新たな日常における芸術表現のありかたを試行、実践する機会になるので全力で挑戦しました。具体的には、デジタル技術(CGモデリング、VR、AR)を活用した新しい表現形態の模索です。

今年度ならではの工夫 | 地方芸術祭の中止が相次ぐ中、福島県白河市の「福島ビエンナーレ2020」は開催され、私の参加も決まっていました。私は早々に「一度も白河を訪れずに芸術祭をつくりあげる」と前代未聞の声明を発表。そこで学生、ビエンナーレ実行委員会ともオンラインで話し合いを重ねて、白河のご当地ヒーロー「ダルライザー」と私の作品の《KOMAINU》が合体するという映画仕立ての作品アイデアが生まれました。デジタルに強い学生が集っていたのでCGで制作、上回生が下級生に教える形でオンライン上で進めました。白河での展示はAR彫刻として実現しました。

学生の底力を感じた瞬間 | 3回生の大野裕和くんがティーチング・アシスタントとなって、デジタルに強い同級生にも声をかけてチームを編成、プロジェクトを支えてくれました。デジタルの知見が浅い私には力強い存在となりました。大野くんは1回生のときに関わった《サン・チャイルド》の福島設置プロジェクトが賛否を呼んだことで、芸術と社会のあり方の難しさを痛感していました。彼自身も今回の福島での発信には覚悟のもと参加したようで、その責任感と強い意志に成長を目の当たりにする思いでした。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 現実との格闘は継続中で挙げるのが難しい。しいていえば、この1年間の出来事を本にしてほしい(笑)。

The Projected Image Laboratory (P-Lab)

ディレクター 山城大督(美術家・映像作家) 参加学生 9人

20年度の活動テーマ | 自分が専門としている映像メディアをどのように社会で活用していくかということを考えるためのプロジェクトです。今年は社会全体で急激なオンライン化が進み、コミュニケーションの手段を変革しなければならず、それまでの対面でのコミュニケーションを映像で補完するということが起こった1年でもありました。そのように映像メディアがどのように使われていくかということを学生と一緒に考えながらプロジェクトを行うということをテーマとしました。

今年度ならではの工夫 | 映像編集のやり方、アニメーションをつくるためのアプリケーションの習得、配信するための技術など、いろんなスキルを身につけてもらいました。

学生の底力を感じた瞬間 | 配信の練習をするために、学生が2人1組でそれぞれが企画したものをそれぞれが出演者となって、22時頃から始まる配信を6日間続けました。その中で脱出ゲームを行った組があり、脱出できたら配信終了というもの。20分で終わる予定が3時間くらいかかり、最後は「もういいんじゃない」と言いながら、配信するほうも見るほうもへとへとになっていました。

ABOUT ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY(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 was established in June 2008 at KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS 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.

学生の底力を感じた瞬間 | 初めて対面で集まった9月、学生の中でも「未来への不安」がとても大きいことがわかりました。と同時に、KAWAII文化の研究を通して、世界にいる同世代の存在と力強さ、クリエイティブを身近に感じ、それが学生への刺激になっていました。インターネットでつながった同じカルチャーを愛する世界中の人々と意見交換をすることで、未来をサバイブするヒントが見つけれられることに我々も気づかされました。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | ハンス・ウルリッヒ・オプリスト編『Mapping It Out: An Alternative Atlas of Contemporary Cartographies』。デジタルライブにおけるKAWAII文化の世界地図とは、という着想をもとに読んだ参考図書です。

MILESTONES

ディレクター 細尾真孝(株式会社細尾代表取締役社長) 参加学生 16人

20年度の活動テーマ | 帯図案のデジタルアーカイブを進めること。そして、コロナ渦中でできることを考えて、インスタグラムを活用した新しいプラットフォームをつくることを目標としました。

今年度ならではの工夫 | オンラインで各自の企画のプレゼンテーションをしてもらった際には、オンラインならではのプレスや進め方ができたので、よいかたちで角度が変わったと感じました。遠隔での情報共有、コミュニケーションのとり方の実践になったと思います。

学生の底力を感じた瞬間 | 進行は学生たちの自主性にまかせていましたが、自分たちが組織して進めてくれました。アーカイブの進行はもちろん、インスタグラムについてもアイデアを出して、ローンチできるところまで進めてくれました。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 藤依里子・著、水野恵司・監修『恋する和文様』。図案は季節や時代を写して、さまざまな捉え方ができると知ることができます。図案の意味を知ることによって新しい展開にもつながる参考文献です。

ニッポン画屏風プロジェクト2020

ディレクター 山本太郎(ニッポン画家) 参加学生 4人

20年度の活動テーマ | プロジェクト内で大型の屏風制作を行ない、作品を描き、その作品を発表する形まで持つことが目標。

今年度ならではの工夫 | 私の作品はアナログな材料で制作することが多く、オンラインでのプロジェクトは私自身にとっても挑戦となった。そこで工夫したことを以下に箇条書きで、デジタルで制作可能なプロジェクトに速やかに変更。前期は茂山狂言会とニッポン画による「Tシャツデザインプロジェクト」、後期は茂山逸平との「マスクデザインプロジェクト」に、キックオフはオンラインお茶会を行なうなど、参加しやすい雰囲気をつくる。・活動定例日を週に1度設けて、オンラインながらも顔を合わせる機会をつくる。・定例日ごとに小さな目標を設定、達成できない場合はスケジュールの変更などをメンバー全員で共有する。

学生の底力を感じた瞬間 | オンラインのプロジェクトながらきちんと成果を上げることができました。前期はドイツからの留学生がオンラインで参加していたことも自分にとっては興味深かった。また、前期のプロジェクトに関連して、茂山狂言会のYouTubeに学生といっしょに出演するという体験も。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 茂山逸平『風姿和伝 への狂言はじめの一步』。茂山家の雰囲気を知るのに参考になりました。

ULTRA SANDWICH PROJECT

ディレクター 名和晃平(彫刻家) 参加学生 8人

20年度の活動テーマ | ダミアン・ジャレとコラボした新しいパフォーマンス作品“Planet[wanderer]”の研究や実験に参加することを主な活動目標として設定しました。

今年度ならではの工夫 | 前期は、プランニング、リサーチなどオンラインでできる活動を中心に工夫しながら取り組みました。しかし、オンラインでの活動だけでは難しさを感じたため、後期はSandwichへ来てもらい、スタジオの空気感やさまざまな素材に触れて、活動の幅を広げられるようにしました。

学生の底力を感じた瞬間 | ダミアン・ジャレの訪日が確定してから、メンバーの士気がさらに上がったように感じました。彼ら/彼女らが自主的に行動し、プロジェクトにおける新たな手法、素材の開発に取り組むことができました。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | エマヌエーレ・コッチャ著『植物の生の哲学:混合の形而上学』。コロナ禍における、人類の新たな哲学や感性を考える上で重要だと考えています。

淀川テクニク!プロジェクト

ディレクター 柴田英昭(淀川テクニク) 参加学生 12人

20年度の活動テーマ | 淀テクグッズをつくることで淀川テクニクの活動を感じてもらうこと。また、ウルトラファクトリーの機材を活用することで、プロジェクト終了後も使えるスキルを得ること。

今年度ならではの工夫 | 最初にオンラインでいくつかのワークショップを行なって、メンバー同士の理解を深めようとしてしました。

学生の底力を感じた瞬間 | 3つのグループに分かれて作業しましたが、手間のかかるグッズ制作にはグループ分けを越えて助け合っていました。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 藤原辰史『分解の哲学 腐敗と発酵をめぐる思考』。いつか淀川テクニクの手法やワークショップを言語化するなら、この方に頼みたい。

BYEDIT

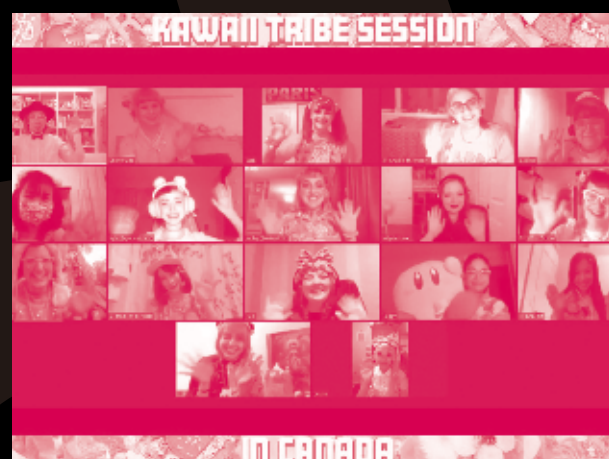
ディレクター 多田智美(編集者/MUESUM)、竹内厚(編集者/Re:S) 参加学生 14人

20年度の活動テーマ | 例年、みんなで集まっての編集会議を活動のベースにしてきたが、今年度はオンラインならではの会議や取材のやり方を模索。といって、ネット技術に精通するという方向ではなく、編集的な知恵でどこまで快適なオンラインが可能かを探ることにした。

今年度ならではの工夫 | 時間の区切りが曖昧になることを懸念して、2時間の活動時間内の時間割を事前に決めるだけでなく、各プログラム名をテレビ番組のように名付けるとともに、それを記す番組表フォーマットを制作。そのデザイン依頼もオンライン上で行なった。また、学生が順に発表するときには一斉にチャットに質問を投げ入れたり、ゲスト参加のときにはあえて画面越しのフリップに手書きで質問を見せることも試みた。

学生の底力を感じた瞬間 | 夏休みの期間、学生ひとりずつがパーソナリティを務めるかたちで3分間のネットラジオ(番組名は「エディのカップラーメンタイマー」)を収録・公開してもらっていたが、それぞれの個性のもと、話の内容を考えてアイデアを盛り込んだ、聴ける番組内容になっていた。

今年度のプロジェクトから導かれる1冊 | 「オンラインの馬鹿野郎!!」。漫画、短歌、写真など、参加学生が1記事ずつ担当して制作したZINE。



10 projects were carried out this year at Ultra Factory.
We asked four questions to each of the directors.

Virtual x Real Sculpture Project

Director **YANOBE Kenji (Artist)**

Participating students **13**

What was the theme of the 2020 Project? | We put all our efforts into it as it was an opportunity to experiment with how artistic expression can be applied in a new lifestyle and to practice it. Specifically, we searched for new forms of expression that utilize digital techniques (CG modeling, VR, AR).

What were some new initiatives incorporated in 2020? | Although regional art events were cancelled one after another, it was decided that I would join “Fukushima Triennale 2020” which was still being held. I then immediately made the unprecedented announcement, “I’ll build an art festival in Shirakawa without visiting there even once.” After repeated online meetings with students and the Triennale Executive Committee, the idea to make a video work showing a combination of the local hero Dharuriser and my work, “Komainu”. We had a group of students who were proficient with digital software assembled, so the project developed through online meetings where senior students would teach their juniors. In the end, an AR sculpture was exhibited in Shirakawa.

What was a moment when you saw the potential of students? | It was a big help that 3rd year student Ono Hirokazu became the Teaching Assistant and formed a group with classmates who could use digital software and supported the project. He was invaluable to me as someone who isn’t really good at digital software. Whether or not the “Sun Child” Fukushima project, which Ono joined in first year, was accepted or not was a chance for him to learn the difficulties of connecting art to society. The fact that he was resolved to join the Fukushima project this time too came from a strong will and sense of responsibility, which made me realize how much he matured.

What is a book you recommend related to this year’s project? | It’s hard to choose one during this ongoing struggle with reality. But I’d like this year’s experience made into a book (laugh).

The Projected Image Laboratory (P-Lab)

Director **YAMASHIRO Daisuke (Artist)**

Participating students **9**

What was the theme of the 2020 Project? | This was a project to think about how to connect my field of video media to society. As society suddenly went online, we had to change the way we communicate, with video complementing face-to-face communication. In that way, the theme of this project was to carry out the project while considering how to use video media together with the students.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | The students learned various skills such as video editing, animation applications, and how to broadcast one’s work.

What was a moment when you saw the potential of students? | To practice broadcasting, together in pairs the students came up with a video in which they appeared and continually broadcasted from 10pm for six days. One was an escape show where the program ended once the participants could escape. It was expected to last 20 minutes but instead it went on for 3 hours. In the end they wanted to just give up. It was exhausting for both the participants and the viewers.

What is a book you recommend related to this year’s project? | Ito Asa’s “Te no Rinri”. It talks about how we can’t forget that no matter what medium you use to communicate, in the end it’s our flesh-and-blood that receives the message. I really felt more through this book that video is just a complementary medium.

Yanagi Miwa Theater Project

Director **YANAGI Miwa (Performer, Artist)**

Participating students **8**

What was the theme of the 2020 Project? | It was planned that the students would be engaged in a wide-range of artist activities such as helping to photograph a fruit farm in Fukushima, researching and making outdoor theater facility in Tokyo, but we had no choice but change the course of action.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | In the spring semester we had weekly online readings where each student introduced a full-length book. From the book they chose, they then wrote an essay about how to exhibit it as a site-specific work.

What was a moment when you saw the potential of students? | In October, when the rate of infection was easing, I invited the novelist So Kurokawa for a panel discussion at Theatre E9 in Kyoto’s Minami-ku ward. Under the orders of the director, the students carried out detailed duties such as ushering, venue announcements, and Covid-19 countermeasures.

What is a book you recommend related to this year’s project? | Books such as “Kokkyo” and “Ansatsushatachi” by Kurokawa Sou. He talks about the literature, taken from a massive amount of resources, that is born at borders between nation then forgotten. Another is James Shapiro’s “1606: William Shakespeare and the Year of Lear” where he discusses the “pandemic and theater closures,” during the James period in Britain, how the plague influenced the stage and what we can learn for the future.

kumagusuku

Director **YAZU Yoshitaka (Artist, Director of Kumagusuku)**

Participating students **14**

What was the theme of the 2020 Project? | The theme was creating a sustainable framework through thinking of issues of waste in art in the student’s daily lives as well as operating a secondhand shop.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | We made kits with assorted materials to process secondhand goods in order to actually work and think at the same time even online. By making and sharing how-to videos, the students could easily carry out their work.

What was a moment when you saw the potential of students? | It was when the students deepened their investigative perspective by researching DIY situations in Kameoka city.

What is a book you recommend related to this year’s project? | Oka Keisuke, the designer of what we can say is an extreme example of DIY the Arimastuton Building, published a book called “Baberu! Jiryoku de Biruwo Tateru Otoko” where you can feel the fundamental meaning of making things, as well as the madness related to it. It makes us think about the meaning of living and making things.

COLORFUL LAB. Online Project

Director **MASUDA Sebastian (Artist)**

Participating students **14**

What was the theme of the 2020 Project? | In order for the next generation to survive in the future, we asked the students to image where the Japanese concept of “kawaii (cuteness)” came from, and this project was started seeing it not as a transient phenomenon but in order to establish it as concept and philosophy.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | This year, discussion and research was mainly carried out online, with the final results presented in an exhibition. One group researched the kawaii trends that have continued since WWII, while another group communicated with kawaii communities and media around the world. Through Kawaii, we reached the conclusion of “digital tribe,” the way of a new contemporary community. From this, we built a hypothesis that could be hints for the next generation, and we presented them in an exhibition.

What was a moment when you saw the potential of students? | When the students and I first met in September, there was shared sense about the students of “an anxiety for the future”. At the same

施設概要

名称 | 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 | 14:30–19:30 (火–金)、10:30–17:30 (土)

休館日 | 日曜日・月曜日・祝日

構成 | 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
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 | 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 | NAO21工房(人間館B2F): 木材加工、製材、CNC加工、木彫

主な設備 | レーザー加工機 / 3Dプリンター / UVプリンター / 大判プリンター / デジタル刺繍ミシン / カッティングプロッター / 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 / シルクスクリーン関連機材 / 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 / ハイプロシャー / 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 / 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 / CNCミリングマシン

Outline of the facility

Name | ULTRA FACTORY

Location | KYOTO UNIVERSITY OF THE ARTS / SHISEIKAN (2F–4F) and NINGENKAN (B2F)

Opening hours | 14:30–19:30 (Tue.–Fri.), 10:30–17:30 (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 NAO21 studio: Wood Workshoip, Wood Cutting, Fabrication, CNC processing

Main equipment | Laser cutting machine / 3D Printer / UV Printer / Large-scale Printer / Digital embroidery sewing machine / Cutting plotter / Fast Screen Tracer / 3D Scanner / Machining center / Vacuum Former / Equipment of Screen printing & Drypoint / TIG welding / Semi-automatic welding / Plasma cutting system / Lathe / Milling machine / Contour machine / Vibero shear / Shirring machine / Carbon heater / Water booth / Gantry crane / Thickness planer / Jointer / Tabele saw / Drilling machine / Panel saw / Band saw / Universal sander / Chisel mortiser / CNC Milling machine

time, by researching kawaii culture around the world, the students felt the power and creativity of others of the same generation. This was exciting for them. By communicating with others around the world about a shared culture they love, we felt this will be a hint for them to survive in the future.

What is a book you recommend related to this year's project? | "Mapping It Out: An Alternative Atlas of Contemporary Cartographies" edited by Hans Ulrich Obrist. We read this book the basis of the idea of what a world map of kawaii culture is about in digital tribes.

MILESTONES

Director **HOSOO Masao** (President & CEO, Hosoo Co., Ltd.)
Participating students **16**

What was the theme of the 2020 Project? | This project continued the digital archiving of obi designs. Amid Covid-19, we also had the goal of creating a new platform by using Instagram.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | When each student gave online presentations on their plans, it allowed for better brainstorming so I feel it was a positive change. I think we made a positive example for remote communication and information sharing.

What was a moment when you saw the potential of students? | The project was student-centered so they took initiative to make the project structure. Of course, they led the work on archiving, Instagram ideas, and the launch.

What is a book you recommend related to this year's project? | "Aisuru Wamoyo" by Fuji Eriko (writer) and Mizuno Keiji (supervisor). Here you learn that designs can reflect many things such as seasons and time periods. This is a resource whereby knowing how designs can lead to new developments and they can be interpreted in various ways.

Nipponga Byobu Project 2020

Director **YAMAMOTO Taro** (Nipponga artist)
Participating students **4**

What was the theme of the 2020 Project? | The aim was to create a large-scale folding screen – from painting it to a stage where it can be presented.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | Most of my works are done with analog materials, so carrying out this project online was a challenge for me personally. I've itemized our initiatives as follows: 1. Quickly changing to a project where online creation was possible. We had the "T-shirt Design Project" with Shigeyama Kyogenkai and Nipponga in the spring semester, while the fall semester had the "Mask Design Project" with Shigeyama Ippei. 2. It was important to make it easy to participate such as having the kickoff meeting as an online tea party. 3. Making chances to meet such as having a weekly online meeting. 4. Setting small goals for weekly meetings and adjusting the schedule if they are not met and sharing it with all members.

What was a moment when you saw the potential of students? | Although it was an online project, we were able to make a good result. For me, it was interesting that an international student joined online from Germany in the spring semester. Also, in collaboration with the spring project, students and I appeared together on Shigeyama Kyogenkai's YouTube channel.

What is a book you recommend related to this year's project? | Shigeyama Ippei's "Fushiwaden: Pepe no Kyogen Hajime no Ippou". This added to my knowledge of the Shigeyama school of Kyogen.

ULTRA SANDWICH PROJECT

Director **NAWA Kohei** (Sculptor)
Participating students **8**

What was the theme of the 2020 Project? | In collaboration with Damien Jalet, our main activity goal was for the students to research and join

experiments for the new performance called "Planet [wanderer]".

What were some new initiatives incorporated in 2020? | For the spring semester, we made arrangements so that students could do research and planning that can be done online. However, feeling the difficulties of operating online only, we asked the students to come to Sandwich for the fall semester to feel the studio's atmosphere and materials thereby expanding their activities.

What was a moment when you saw the potential of students? | After setting the date when Damien Jalet would visit, I feel the team morale really improved. The students took initiative to move the project forward, devising new methods and developing new materials.

What is a book you recommend related to this year's project? | Emanuele Coccia's "The Life of Plants: A Metaphysics of Mixture". I think it's important during this pandemic in consideration of a new philosophy and sensibility of humans.

Yodogawa Technique! Project

Director **SHIBATA Hideaki** (Yodogawa Technique)
Participating students **12**

What was the theme of the 2020 Project? | We hoped the students could feel Yodogawa Technique's activities by making Yodogawa Technique goods. Also, by having the students use machinery at Ultra Factory, they can use those skills even after the project is finished.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | We carried out a few online workshops to have the project members get to know each other more.

What was a moment when you saw the potential of students? | The students worked in three groups and each helped each other when it took time to make the goods.

What is a book you recommend related to this year's project? | Fujihara Tatsushi's "Bunkai no Tetsugaku: Fuhai to Hakko wo Meguru Shiko" When the time comes when I want to put Yodogawa Technique into words, I'd like to ask this author.

BYEDIT

Director **TADA Tomomi** (Editor, Muesum),
TAKEUCHI Atsushi (Editor, Re:S)
Participating students **14**

What was the theme of the 2020 Project? | Usually each year our activities are based on editing meetings, but this year we had to experiment with online meetings and interviewing. But we didn't want to focus on being experts on Internet technology but rather see how much more comfortably we could do things online with editing wisdom.

What were some new initiatives incorporated in 2020? | Concerned that the time division would be ambiguous, we decided the timetable within the two-hour activity time in advance, as well as named each program like a TV show. We then made a schedule format like a TV program schedule to describe them. The design request was also made online. Also, we all wrote questions on the meeting chat for student presentations, and dared to show hand-written questions on placards through the screen for guest interviews.

What was a moment when you saw the potential of students? | During the summer holiday, each student recorded a 3-minute radio segment as a personality (program name was Eddie's Cup Ramen Timer) and presented it. It was worth listening to each of their unique personalities and program ideas.

What is a book you recommend related to this year's project? | "Online no Bakayaro!!" This is a zine featuring works by participating students such as manga, tanka, and photographs.

