

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2011

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

Artist :

Keisuke Jimba

Shingo Oshima

Yu Takai

Wang, Ting-Ying

Yusuke Doi

ULTRA AWARD 2011

ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2011

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



ごあいさつ

京都造形芸術大学ウルトラファクトリーは、立体専門工房として2008年6月に新設されました。「新たな時代を切り開く超越的創造力の創出」を理念に、第一線で活躍するクリエイターを迎えて行う実践型プロジェクトをはじめ、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しています。創設より3年目を迎えた2010年春、次代を担う新たな才能の発掘と育成、世界で活躍できるウルトラアーティストの輩出を目的とした新たな試み・アートコンペティション「ULTRA AWARD」を始動させました。

「ULTRA AWARD」は、本学学内生および卒業生を対象に、国内外で活躍するキュレーター、批評家、アーティストで構成した豪華審査員陣による審査を経て、選抜された数名の若手アーティストがファクトリーを舞台に制作バトルを繰り広げるといった流れで展開します。各選抜者には、審査員陣によるアドバイス、スタッフによる技術支援、制作費補助、展覧会開催、バイリンガルカタログの発行など、ウルトラファクトリー総力を上げた全面バックアップ体制を用意しました。

昨年その成果展である「ULTRA AWARD 2010」では選抜された4名と1組のアーティストによって新世代のエネルギーに満ちた壮麗な空間が作り出され、未来の胎動を感じるものと高く評価されました。その後参加アーティストたちは海外展出品や企業との提携プロジェクトに招待されるなど多方面で活躍しています。

2回目となる「ULTRA AWARD 2011」では、応募者のなかから厳正なる審査を経て、5人のアーティストを選抜。ファクトリーでの約3ヶ月間の作品制作期間を経て、ようやく本展を開催する運びとなりました。会期中に開催する審査会では、さらに最優秀作品を選定、受賞者には、ウルトラアーティストの称号とともに、今後も継続して、世界で活躍するための活動への支援が約束されます。

混迷の時代、新しい創造のエネルギーこそが、次の時代を創る希望です。世界を変えうる可能性の輩出を目指し、ウルトラファクトリーは日々邁進を続けています。その一つであるこの試みを通して、新たな才能の誕生に立ち会い、体感いただくことができれば幸甚です。

ウルトラファクトリー ディレクター ヤノベケンジ

Forward

Ultra Factory was established as a workshop for large scale works at Kyoto University of Art and Design in June 2008. In order to nurture unprecedented creativity to invent new cultural forces, the Factory invites eminent artists and designers to work on critical and practical projects together with students. In the Spring 2010, after the 3 years of its foundation, the Factory kicked off the art competition ULTRA AWARD to search for new talents and encourage them to work on the international context in future.

ULTRA AWARD is intended for the students and recent graduates from Kyoto University of Art and Design. After the jury with the prominent curators, critics and artists, shortlisted artists worked at Ultra Factory to compete against each other. The Factory has worked closely with the artists to realize their plans: each artist was given tutorials by jury members, technical supports by the Factory staffs, stipend and the opportunity to exhibit their works with the bilingual catalogues.

At the exhibition of ULTRA AWARD 2010, the selected 4 individual artists and 1 artist duo created magnificent space full of new-generation energy, which was highly appreciated as a stirring of change for the future. Since then, the artists have been active in various fields such as overseas exhibitions and projects partnered with companies.

For the second competition, ULTRA AWARD 2011, we selected 5 individual artists after rigorous interviews. The exhibition showcased their works after 3 months of the intensive work. The final jury was held during the exhibition, and the best work was selected. The winner will be promised to receive continuing supports from the Factory to work internationally as an Ultra Artist.

In the times of chaos and depression, the only hope is the energy of creativity. To this end, Ultra Factory continues to serve as a place to produce new creative forces. Through the exhibition I hope you encounter and experience the birth of the new cultural paradigm.

Ultra Factory Director Kenji Yanobe

ULTRA AWARD 2011 概要

- 実施期間: 2011年4月-2012年3月(カタログ発行までを含む)
- 募集期間: 2011年5月6日(金)-5月31日(火)必着
- 選考期間: 2011年6月[上旬: 第一次書類審査 / 下旬: 第二次プレゼンテーション審査 / 末: 発表]
- 募集対象: 本学学生(通信・大学院、専門学校含む)及び卒業生(卒業2年以内)
- 募集人数: 4名程度
- 募集内容: 最終的なアウトプットであるart project room ARTZONEでの展覧会に向けての作品プラン。
 *ウルトラファクトリーを使用しての作品制作を条件とする。
- 審査員: 長谷川祐子(東京都現代美術館チーフキュレーター)/浅田彰(批評家)/椿昇(現代美術作家)/名和晃平(彫刻家)/
 後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/ヤノベケンジ(美術作家・ウルトラファクトリーディレクター)
- 特典: 1 | 個人制作場所の提供
 2 | 10万円の制作補助費を支給
 3 | ウルトラファクトリースタッフからの支援
 → 技術支援
 → 広報、プレゼンテーションツール制作支援
 4 | art project room ARTZONEでの展覧会
 5 | 展覧会のカタログ(日/英)制作

ULTRA AWARD 2011 Outline

- Implementation: Apr. 2011-Mar. 2012 (Including the publication of the catalogue)
- Application: Fri. 6 May, 2011-Tue. 31 May, 2011 (Must arrive)
- Selection: Jun. 2011 [In early Jun.: Primary documentary selection / In late Jun.: The second selection by presentation /
 End of Jun.: Results Announcement]
- Eligibility: Students of Kyoto University of Art and Design (Including the students of correspondence course, graduate
 school, and the students of affiliated schools); Graduates (Within 2 years)
- Number of shortlists: Around 4 persons
- Application details: Submit a work plan for the final exhibition at art project room ARTZONE (It is conditioned to produce their works at
 ULTRA FACTORY)
- The Jury: Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Akira Asada (Critic) / Noboru Tsubaki (Artist)
 / Kohei Nawa (Artist) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Kenji Yanobe (Artist, Director of ULTRA FACTORY)
- Awards: 1 | Provision of production space
 2 | Donation of 100,000 yen as production costs to each shortlist
 3 | Support by staffs of ULTRA FACTORY
 : Technical support
 : PR and support of presentations
 4 | Participation at the ULTRA AWARD Exhibition at art project room ARTZONE
 5 | Publication of the exhibition catalogue in Japanese and English

art zone
art project room kyoto

ULTRA AWARD 2011 Exhibition

大島真悟
Shingo Oshima

神馬啓佑
Keisuke Jimba

高井裕
Yu Takai

土井裕介
Yusuke Dai

王婷莹
Wang, Ting-Ying

The Unprecedented competition for The students/
Graduates from Kyoto University of Art and Design

2011.10.8[Sat]-10.23[Sun]

協力：京都市立芸術大学 芸術学センターアートプロジェクト室 / MEON SHOP



最優秀賞 | Grand Prize

神馬啓佑 | Keisuke Jimba

《r》 | 2011

| マテリアル | 発砲スチロール, 木材, 油彩など

| material | Styrene foam, Wood, Oil painting, etc.



| コンセプト | とても膨大な情報が飛び交っている今現在、それを受け入れ触まれている我々は、本来の感覚を見失い、その身体という枠が薄まりつつある。今回、絵画を制作し、その展示空間の境界を曖昧にすることで、すべてが等価で、自分自身でさえも融合していくような場を創り出せないかと考えている。ぼくは、それを可視化したい。そして、この世界の構造へと観るものの意識を誘えればと思う。

| concept | At the present time when a massive amount of information overwhelms us, we get to lose the original sense of a body. In such a world, I feel the boundary of a body getting blurred. This time, I have tried to create a place where everything including oneself is melting away by making an exhibition space, hanging paintings in it, and blurring the boundary of each. I would like to visualize it and let the viewer feel the structure of the world.

| 審査員評 |

絵画作品をつくっていて気がついたテーマを、空間で表現するというのは、ある意味すごく挑戦的。空間はできたが、その空間における内と外というところまで意識できたかという問題もある。(後藤)

自らのタイポグラフィーを、絵画の言語に落とし込んでいく場所を探すこと。今回は一つの消失点を見つけられたと思うので、そこから新しい句を書き込んでいくことが必要。神馬さんには自らが追求する一貫性というものが感じられました。(長谷川)

ホワイトアウト状態でパースペクティブが成り立たなくなる。その狙いは幸うじて実現されているけれど、精度が低い。モダニズム的なサブライム体験を目指すのか、それをパロディーして相対化しているのか、はっきりしない。でも、逆にどちらにでも読めるようなおもしろい空間ではあると思います。(浅田)

| Individual Review |

It is in a sense challenging to express a theme which was noticed during working on a painting, in a three-dimensional space. The space was created, but there remains an associated issue of how much he is conscious of the inside and the outside of the space. (Goto)

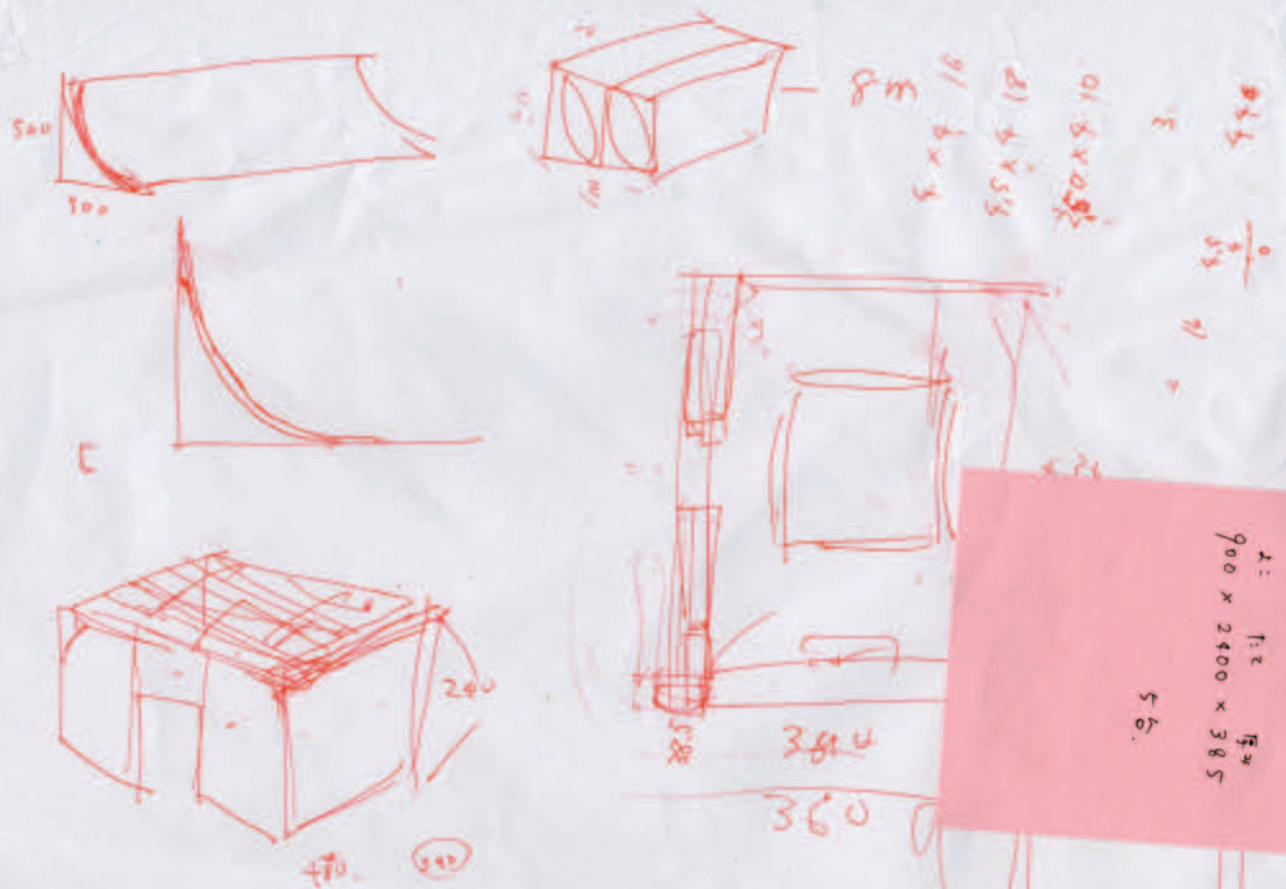
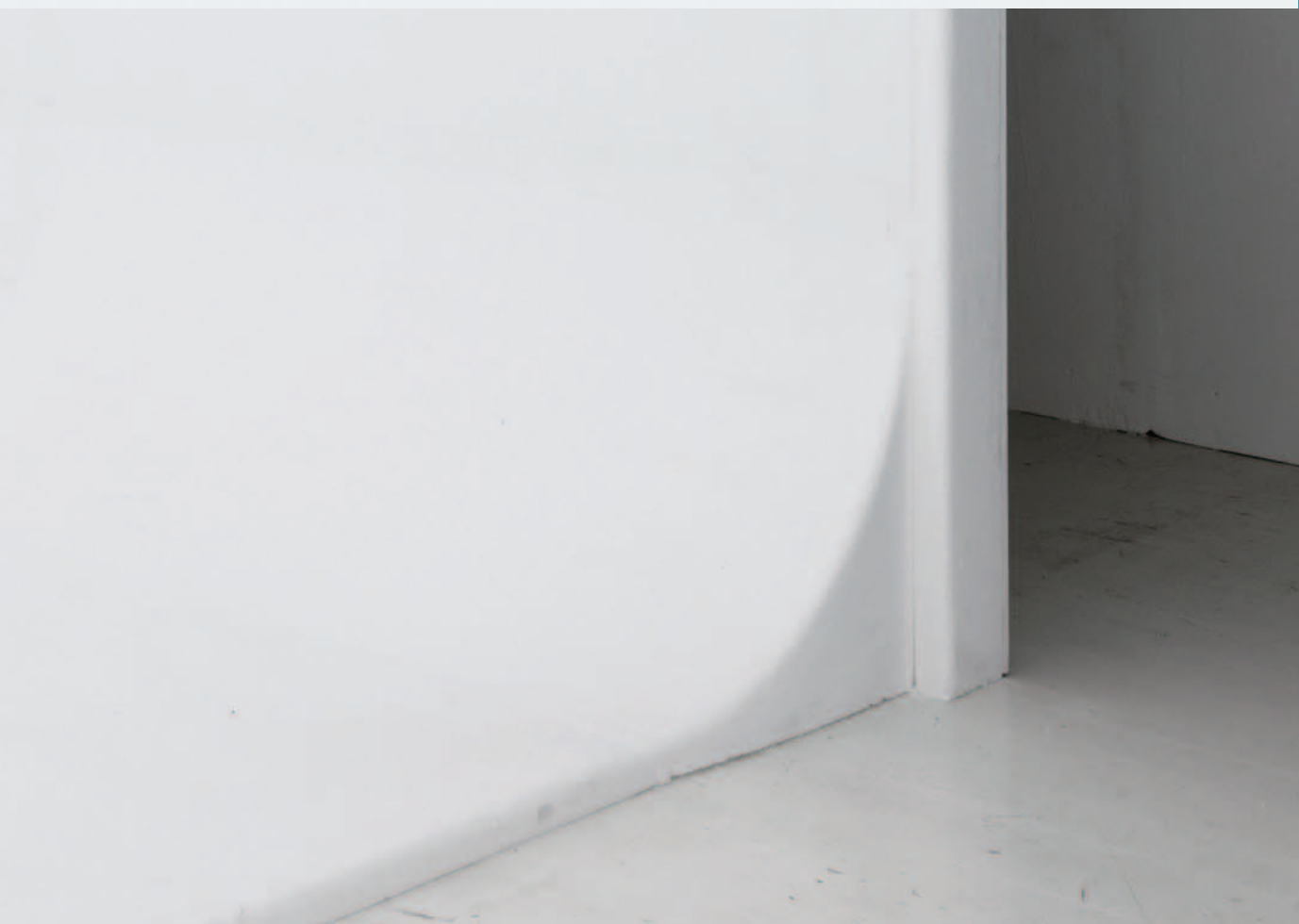
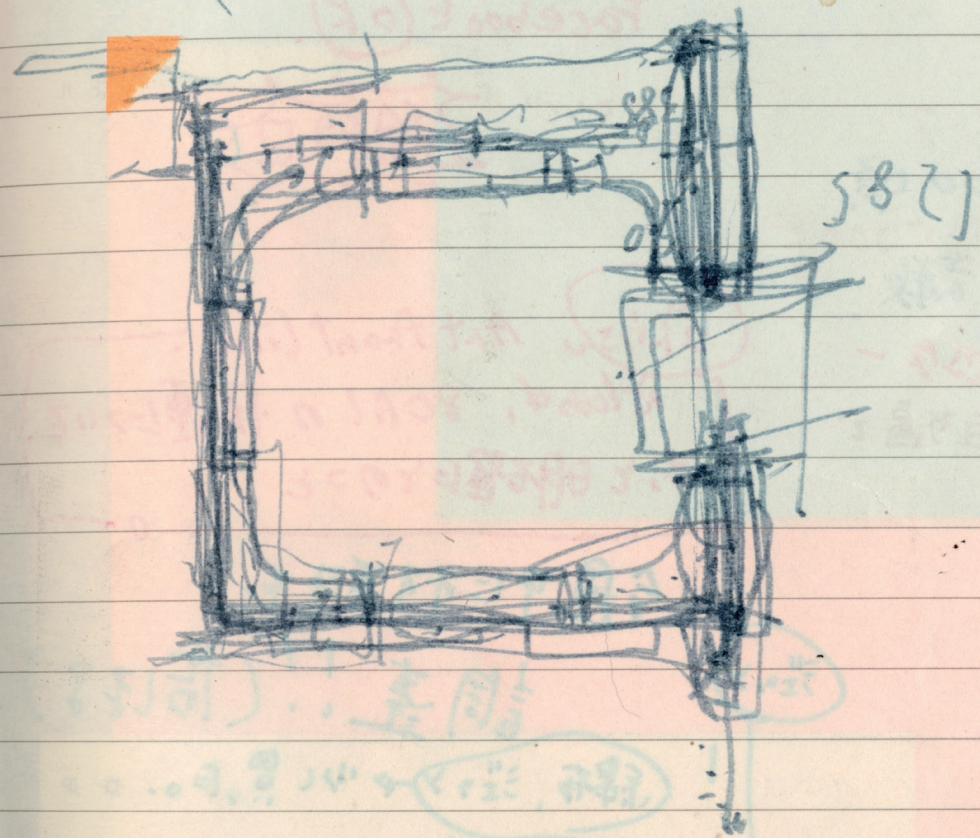
Searching for the place where he can translate his own typography into a pictorial language. This time I think he could find one vanishing point, and he would need to write in new phrases from there. I felt consistency in what Jimba himself pursues. (Hasegawa)

Perspective is lost in the whiteout. This aim is barely realized, but it's not clear enough. It is left vague whether he is aspiring to the modernistic sublime experience, or trying to relativize it by parodying. But, conversely, I think this space could be read in both ways, and it is in a sense interesting. (Asada)



70=277-
→
12-ス
↓
資本主義的

"P
かよる？
白いカシメ
ホワイトボード。



最優秀賞受賞者 神馬啓佑 インタビュー

聞き手：浅見旬、山内茜 (BY EDIT) 構成・文：浅見旬 (BY EDIT)



—— 最優秀賞おめでとうございます。率直な感想をお聞かせください。ありがとうございます。純粋に良かったと思っています。公開審査中には、審査員の方々よりさまざまな指摘を受けましたが、それぞれが納得できる内容だったので、賞をいただけるとは思っていませんでした。最終選抜の5人に選ばれること自体、非常にシビアなもので、そこをクリアすることばかり考えていました。ですので、選出された後は、最優秀賞を獲ることよりも、しっかりと作品を完成させることに集中していました。そう考えると、制作過程では、賞について意識すらしてなかったですね。

—— 審査員の方から受けた指摘で、特に印象に残っていることはありましたか？

印象的だったのは、長谷川さんがおっしゃった「冷蔵庫は好きですか」というコメントです。最初は、正直戸惑いましたが、いま考えてみると、とても鋭い指摘だったと思います。審査会後もいろいろ考え巡らせましたが、最終的には気持ちで勝負するべきだし、感情的にならないと作品はできないのだなと感じました。今は「冷蔵庫と自分」という関係性をすごく大事に考えています。長谷川さんの意図とは違うかもしれませんが、もの見方が変わって、自分を中心にして作品があるという、少し突き放した考え方になりましたね。もう一つ印象的だったのは、授賞式の時に、全員の先生方から言われた「賞を獲ってそれで終わりではない」という言葉ですね。これからは試されるプログラムなんだと身が引き締まりました。

—— 受賞された作品のコンセプトについてお聞かせください。

最近、すべての物事において、興行きや重さが曖昧になっているように感じていて、そういった感覚がモチーフになっています。それは、インターネットが普及し、情報をフラットに扱えるようになったことも一つの理由だと思います。だけど、それによって知識を身体に記憶することが少なくなり、自分の身体の膜がすごく薄まっているような感覚を覚えるんです。そういったことを実際に体感してもらうためにはどうしたら良いかと考えて、行き着いたのがこの作品です。具体的には、四隅をすべて削って角を無くした部屋をつくり、そのシームレスな空間のなかに絵画作品を展示するというもの。ここでは、空間に対する認識がすごく曖昧になり、そのうえ、絵画とい

う別の空間性を持った物体が置かれることによって、より空間自体が曖昧になってしまうような作品を目指しました。

—— 神馬さんは洋画を専攻されていて、これまでも平面作品を手がけておられましたよね。けれど、今回は空間全体を作品にしています。この展開はとても興味深く拝見していました。

大学院の修了制作展で、大きな部屋のなかに自分たちで空間をつくって展示したことが、今回の立体作品に至ったきっかけです。ここでのアイデアを作品にしたいと、ウルトラアワードに応募しました。平面作品も含めて、空間自体もつくってしまうという発想です。

—— 今のお話を聞いて、ロンドンを中心に活動するグラフィティアーティスト・バンクシーを思い出しました。それは神馬さんの創作が、バンクシーとはまったく逆の発想だと思ったからです。場所を選んでグラフィティをするバンクシーとその場所自体をつくらうとする神馬さんの関係がおもしろいと思いました。

確かにそうかもしれないですね。最近、バンクシーの映画を観たのですが、バンクシー本人はほとんど出てこない。いつもバンクシーを追いかけているカメラマンを、逆にバンクシーがカメラマンとなって撮影し、その男がグラフィティライターとして成功するまでを収録した映画なんですね。映画という空間をディレクションし、そのなかで流れる時間を編集する。そこに登場人物を入れると、状況に適応して、さらに視点が大きくなるシステムをつくり出していて、すごく印象に残りました。

—— 現代美術だけでなく、ポピュラリティそのものへの批判もとれる内容でしたね。神馬さんは、ご自身の制作環境については、どのように考えていますか。

ずっと制作をしていると、なぜつくっているのかが、わからなくなることがあります。ただ、いつも考えるのは「まず場所があって、時間をどうつくるか」。その延長線上に、自分の制作がある。例えば、政治的な立場に立ったときにやることと僕らがいまいる段階でやれることは全然違うと思うんですね。どちらが良いというのではなく、今の場所でどんな時間を使い、何をつくるか。昔、ブランキージェットシティのボーカルである浅井健一がインタビューで、「モチベーションが一番大事。それがあつたら何でもできる。モチベーションに必要なのは、自分が快適な空間とそこで過ごす時間。それさえあれば僕はなんでもいい」と言っていました。その言葉をいまでもよく思い出します。

—— 最後に、神馬さんの今後の展望を教えてください。

絵を描き続けていくことから始めようと思っています。あとは、そこから派生していくのだろうという予感があります。ただ、作品があるから展覧会があるのに、展覧会があるから作品をつくっているという現状には納得していないので、変えていきたいと思っています。あと、自分で展覧会をつくりたいと考えていて、お金はかかってしまうけれど、挑戦してみたいです。人伝いに聞いて「そんなのあるんだ」と笑ってくれるような作品をつくりたいですね。

Interview with Grand Prize winner, Keisuke Jimba

Interviewer: Jun Asami, Akane Yamauchi (BY EDIT) Script & Composition: Jun Asami (BY EDIT)

—— **Congratulations on winning the Grand Prize. How does that make you feel?**

Thank you very much. I purely feel glad. In the review, I received various comments on my work from the jury and each comment was critical, so I didn't think I could win the prize. Rather, it was a significant hurdle for me to be selected in the shortlist, so I was only thinking about how to overcome that. Therefore, after being shortlisted, I was focusing on completing my work properly. Looking back at the making process, I was hardly concerned with the prize.

—— **What comments do you remember especially?**

What struck me was Ms. Hasegawa's comment, "How do you like a refrigerator?" To be honest, I was confused about it at first, but now I can say it was a sharp perception. I've been thinking about the meaning a lot after the review, and realized that mind determines the result in the end and being emotional is necessary to complete a work. Now I consider the relation between "refrigerator and me" important. Although my notion might be different from Ms. Hasegawa's intention, my perspective has changed and I started to think, in a sense, in a self-oriented way that my works exist centering around me. Another impressive comment was, "Even if you won the prize, it's not the end", all the juries said to me. I realized, "Now comes the real test to be an artist", and I need to get ready.

—— **Could you tell us about the concept of your prize-winning work?**

Recently, I feel as if the depths and weights of all the things are getting fuzzy, which triggers me to make artworks. One of the reasons I feel so is we can deal with all information in equal importance due to the spread of the Internet. As the result, knowledge isn't memorized physically, and I feel the membranes of the body are getting thinner. I thought about how to drive people to experience this feeling and eventually came up with the idea of this work. To realize it, I ground and rounded the edges of corners of the room, and hung paintings in the seamless space. I intended the viewer to lose their awareness of 3D space. In addition, I tried to make the space itself more blurred, by putting the different extensity of painting in it.

—— **You majored in painting and have been producing 2D works until now. However, this time, you presented the whole space as one work. I find this development very interesting.**

In the Graduate Exhibition, we created rooms in a big space to exhibit our works. It led to the 3D work this time. I wanted to realize that idea and created the whole space including 2D works, so I decided to apply for the ULTRA AWARD.

—— **That reminds me of the graffiti artist Banksy based in London because your approach is opposite from his. He chooses the place where he sprays graffiti, but you try to create the space itself.**

Well, it may be true. I saw his film recently. In the film, he rarely appears. It's a documentary that Banksy plays a role of a cameraman and shoots a cameraman documenting Banksy reversely, and the guy becomes a graffiti artist. A film is produced by directing a space and editing time in it. This film includes the person making a movie, which offers a broaden view. That's the point I am impressed.

—— **The film seems to criticize not only contemporary art but also popularity itself. What do you think about your working environment?**

While I am working for long time, I sometimes wonder why I am making a work. I always think about "how to make time in a place". My artwork is an extension of the condition. For example, what we can do now would be totally different from what we do in a political position. I don't mean which is better, but the point is how to use what time and what I make under the current status. Once, I've read the interview of Kenichi Asai, the vocalist of the Blankey Jet City, "Motivation is the most important. If I only have it, I can make any songs. It requires a comfortable space and the time I spend there to produce motivation. That's all I need." I often remember the words.

—— **Finally, could you tell us about your future prospect?**

I want to continue to make paintings. I expect my future work will be derived from the continuation of painting. I believe an artwork should be prior to an exhibition, so I am not satisfied with the current situation that an artwork is made for an exhibition. That's why I would like to change it. Besides, I desire to organize an exhibition, I guess it costs a lot of money, though. I hope I can create such an artworks that makes people feel amused even by hearing about my work secondhand.



大島真悟 | Shingo Oshima

《Wald》 | 2011

《Forest》 | 2011

| マテリアル | 木材, 石膏, 樹脂

| material | Wood, Plaster, Plastic



| コンセプト | 部屋にあるバランスボールを眺めていたとき、球という形が当たり前のように生活のなかに溶け込んでいる風景が、ものすごくおもしろいものに思えてきた。球が周りの空間に与える影響。気にも留めなかったものが突然意味を持つ瞬間。僕はそこに形態的なおもしろさだけに収まらない、絵画的な可能性を感じている。

| concept | When I saw a balance ball in my room, I got interested in the view that a spherical object fits in a daily life naturally. I focused on the effect of a spherical object on the space around it, and the moment that uninteresting things happen to gain significance suddenly. I am feeling this phenomenon has picturesque potential in addition to its materiality.

| 審査員評 |

表現がまだ未知数の部分が多く、解らなさという点が魅力でもあり難しきもあります。どうやら本人も自分の作品の内容やコンセプトを言語化できていない。しかし、確実に何かを表現しようとしているし、つくりながら考え、見出そうとしていました。そういったラディカルなクリエイションのプロセスを伝え切るには、もう何段階かステップを踏む必要があるのではないかと思います。(名和)

一番惹かれた作品でした。日常の空間がふと動きをほらむ、その動きをとらえようとしているかのように、よくわからないけれど魅力がある。しかし、直感的にイメージをつかんだとしても、それがどういシステムで作品化されているのかを、ある程度説明できないと、ウルトラアワードにはふさわしくないでしょう。(浅田)

視覚的なインパクトがあり、たとえ自覚的でなくとも、最後には何かの形でまとめてしまうデザイン力があると思います。ただそれぞれの素材選択や形、関係に多義的な意味付けがあったとしても、それだけでは見る者を納得させることはできません。内示と外示ということについて再考してください。(長谷川)

| Individual Review |

His skill of expression is still in large part uncertain, and its ungraspableness is both an appealing and difficult point of the work. There appears he himself has not been able to verbalize the content and concept of his own work. However, he was surely trying to find out, think while making, and express something. I think some more steps need to be taken in order to communicate such radical creation processes. (Nawa)

It was the work I was the most attracted to. The day-to-day world sometimes happens to be stirred, and I felt he is trying to capture the stir; I don't understand well but it is somewhat attractive. However, even if he caught the image intuitively, he needs to be able to explain to some extent how he represents it using what system. Otherwise, this work would not be suitable for the ULTRA AWARD. (Asada)

The work has the visual impact, and I think he has a design skill, which enables him to finalize the work in some kind of form, even if he himself is not aware of it. Still, it would not suffice to satisfy the viewer, even though ambiguous meanings were given to material choice, form and relation of each. Reconsider the matter of connotation and denotation. (Hasegawa)

高井裕 | Yu Takai

《スイート仏教ちゃん》 | 2011

《Sweet Buddhism-chan》 | 2011

| マテリアル | 中古仏壇, パチンコ台, アクリルストーン
| material | Pre-owned Buddhist altar,
Used pachinko machine, Acrylic stone



| コンセプト | 多くの日本人が自身の宗教を尋ねられると「無宗教」と答え、信仰心を否定している人も少なくない。普段の生活にある「仏」とは何か。今日、当たり前のように信じられている考えを信仰に近いものと捉え、そして、拝む対象ではなく拝んでいるその瞬間が「仏」だと考えた。信仰を解体するように中古の仏壇を解体して、今の信仰として作り変えて、自らが拝む。その姿にとどのような「仏」が宿っているか見てもらいたい。

| concept | When asked about one's own religion, many Japanese reply "no religion", and not a few Japanese deny religious devotion. What is "Hotoke" (Buddhist image) in regular life? I assume the assumption which people take for granted without any doubts as almost a religious faith, and I consider that "Hotoke" is not the object which they pray to but the very moment people pray for something. I striped down a pre-owned Buddhist altar as if deconstructing religion, and remake it into a new altar of today's belief. I would like the viewer to see what "Hotoke" dwells in one's figure of praying.

| 審査員評 |

高井さんは緊張し過ぎましたね。もっと大暴れできるはずだったと思います。すぐロジカルにやると弱くなるということが、今回顕著に出てしまったのではないかと考えて下さい。(後藤)

よくできた努力賞だと思います。ただ、高井さんに期待したのは、努力よりも、それを突き抜けるブレイクスルーでした。コンセプトはけっこう過激だけれど、それを過不足なく説明して、きっちり仕上げたことで、逆につまらなくなりました。もっと破天荒にはじめてほしいですね。(浅田)

他にもたくさん良い武器を持っていたと思うけれど、それが萎縮して出せずじまだった印象。どれだけ人を巻き込んで、世話を焼かせるんだという勢いと、関わりを持たせる能力みたいなものはあるので、それはどんどん拡大してほしい。(ヤノベ)

| Individual Review |

Takai seemed too nervous. She could have run wild with her work; but this time it became prominent that certain logicity makes the work rather weak. Please consider. (Goto)

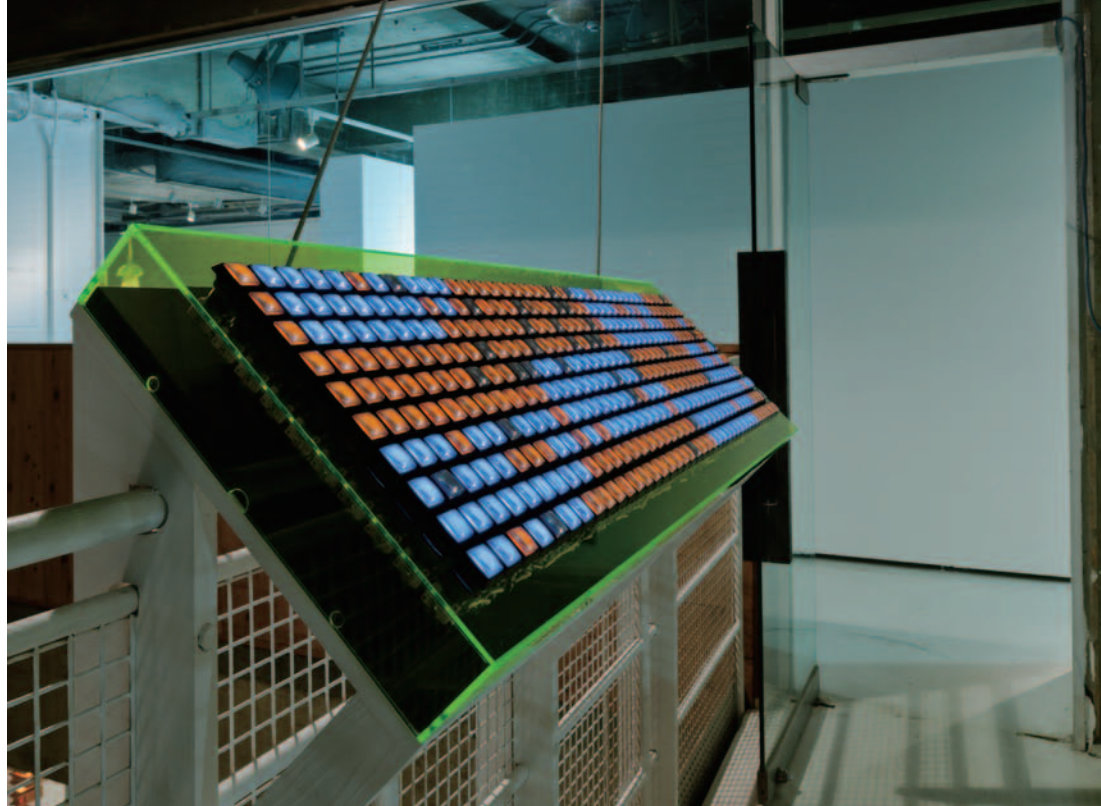
I would like to appreciate her effort. Yet, I expected her to have a breakthrough rather than making an effort. The concept is radical, but she has explained it thoroughly with her work neatly completed. This has made it rather dull. I wanted her to work daringly. (Asada)

I do think that she has a good weapon, but it seemed to me that she had been intimidated. I believe that she has a kind of momentum that involves people into her work and urges them to help out her, and something like an ability to get people involved, so I would like her to amplify it. (Yanobe)

王婷瑩 | Wang, Ting-Ying

《text》 | 2011

| マテリアル | ミクストメディア
| material | Mixed media



| コンセプト | 記号、対象、意味。この3つの関連性が気になっている。入力というのは、タイピングした「記号」が「文字」(記号の対象)へと変換されて文になることで、人に(システムに)意味を伝える行為ではないだろうか。この遊びを通して、この3つの関連性を再構成してみたい。

| concept | We decompose and replace symbols in our daily life. A word is composed by, for example, a kind of hieroglyph like Chinese characters and phonetic letters like English alphabet and Japanese hiragana. When we type on a mobile phone or a computer, those symbols acquire meanings and are transformed into words. I am inspired by such an action and made a work about typing symbols and languages. These keyboards reconnect symbols and meanings, and transform what people input into mere data. I intend people to play with the readable and the unreadable in this work.

| 審査員評 |

この作品は、自分自身のセルフポートレート。言語の問題、自分の抱えている問題が作品に出ていて、作品が時間と共に成長していく可能性も感じた。それを活かしたら武器になると思う。(ヤノベ)

現代のグローバルな社会におけるバベル状況を意識したのはいいのだけれど、単にエラーが集積されて何百ページもの記録に残るというだけでは単純すぎるので、もう一段も複雑な構造をつくってあげばおもしろくなるでしょう。(浅田)

自己言及性が非常に強い作品。自己から始まるが、受け取る側の解釈や介入を許す広がりを持った作品です。メディアムや身体にまつわるバナキュラーな素材言語と関係なく共感し易い。メディアムには、さまざまな特性があるので、どの素材(物質)と自分の言語が一番通しているかを考えれば良いと思います。400のキーボードは、シナジーを生む可能性を感じさせます。(長谷川)

| Individual Review |

This work is a self-portrait. I see the problem of language and the difficulty she herself faces are reflected in the work, and also felt the possibility that the work would grow over time. If she could make use of it, it will be her strength. (Yanobe)

It was good that she focused on the Babelic situation in today's global society. But it was too straightforward that errors are simply accumulated hundreds of pages of records; this work would be more interesting if she makes the structure more complicated by one or two levels. (Asada)

Strong sense of self-reference is present in her work. It is the work which begins with the self, but it allows the viewer to interpret and intervene. It is easy to develop empathy regardless of its medium or vernacular physical material languages. Medium has various characters, so she should think about which material (substance) is the most suitable for her own language. I see potential in 400 keyboards to engender a synergy. (Hasegawa)

土井 祐介 | Yusuke Doi

《sky riders》 | 2011

| マテリアル | 陶土, 釉薬
| material | Clay, Glaze



| コンセプト | どこかで見たことのあるような何かが器と融合している。それは独特な釉薬におおわれ、器らしからぬフォルムをしている。器という用のものに無用のものをつけたことで、本来のアイデンティティは弱くなり、存在としての重心は曖昧になる。しかし、それこそある存在を別のレベルに変化させるきっかけではないだろうか。

| concept | A vessel is fused with a toy propeller. It is covered with a peculiar glaze and has an uncharacteristic form of a vessel. By attaching a useless object to a vessel of practical use, the original identity of a vessel becomes weak and the center of gravity as the existence becomes ambiguous. I think it could lead the existence of a thing to another level.

| 審査員評 |

購買意欲をそそる作品ではあるが、作品の発生させる意志の方向性に作者自身が自覚的でないように見えることが残念。アートとしても、陶芸としてもやっていくこともできるはず。しかしすべて可能性があるということは何も無いことと等価となる。(権)

小さな陶のオブジェは完成度が高く、一つひとつがとても魅力的です。ただ、アートを意識してか、大きな塔のようなオブジェを中心に持ってきたことで、失敗している。アートとクラフトの区別なんか気にせず、一番得意なところで勝負してほしいと思います。(浅田)

陶芸作品としての完成度は高く、土井くん独自の世界観があると思います。それを展示して他人に伝える際に、まだこれから自分に合うやり方、伝え方を発見していかなくはなりません。繊細な感覚を表現するための絶妙な設定をつくるなかで一つひとつやっていく。そのような表現を続けてほしいと思います。(名和)

| Individual Review |

His work arouses a willingness to buy, yet, it is regrettable that he himself does not seem to be aware of what kind of will his work evokes. His work has the double potential of art and pottery. However, having all the possibility equals having nothing at all. (Tsubaki)

Small ceramic objects have a high level of perfection, and each single piece is very mesmerizing. Yet, it was a mistake to place big object like a tall tower at the center, although he perhaps thought it would make the work more artistic. I would like him to play the game with what he is best at, not differentiating art and craft. (Asada)

His work has reached a high level of completion as a pottery, and there is Doi's own perspective of the world in it. He still has to find out a method of communicating best suited to himself, when he exhibits the work to communicate with others. Taking things little by little, while making a perfect setting for expressing exquisite feeling. I would like him to continue such expressions. (Nawa)



神馬啓佑

1985年愛知県生まれ。2008年京都造形芸術大学・美術工芸学科洋画コース卒業。2011年京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻修了。「身体というモノは何か」をテーマに、話す、食べる、触るといった動作を、さまざまな文字やテクスチャー、多彩な色に変換した絵画作品を制作する。

Keisuke Jimba

Born in Aichi in 1985. Graduated from Oil painting course in Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design in 2008. Finished his graduate study of Art and Design in 2011. Under the theme of "What is a Body?", he transfers daily performances such as speaking, eating, and touching into paintings using words, various textures and colors.



大島真悟

1985年兵庫県生まれ。2008年大阪芸術大学・金属工芸コース卒業。2010年京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻修了。木材や石膏といった従来の彫刻素材に加え、身近な用品を用いて立体作品を制作する。形態のおもしろさだけでなく、作品が感情のスイッチとして機能するような豊かな彫刻空間を模索している。

Shingo Oshima

Born in Hyogo in 1985. Graduated from Crafts Department at the Osaka University of Arts in 2008. Finished his graduate study of Art and Design at Kyoto University of Art and Design in 2010. He makes three-dimensional works not only with conventional materials such as wood and plaster, but also daily commodities. He experiments in a broad range of sculptures and space formations, which are unique in form and provoke a certain kind of feeling.

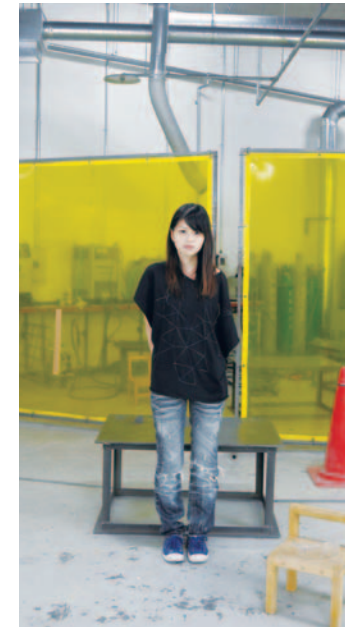


高井裕

1984年岐阜県生まれ。2007年より京都造形芸術大学・情報デザイン学科先端アートコースに在籍中。人には知られたくないような人間の欲望や、それが生み出す出来事などを作品にする。成人向け漫画や雑誌の広告、新聞の三面記事などを再編集し、演劇や立体、映像作品に展開している。

Yu Takai

Born in Gifu in 1984. Enrolled in Advanced Expression Design course in Department of Information Design at Kyoto University of Art and Design in 2007. Her works focus on people's secret desires and the happenings caused by them. She recomposes erotic comics, magazine advertisements, and city news in newspapers, and develops them into plays, three-dimensional works, and movies.

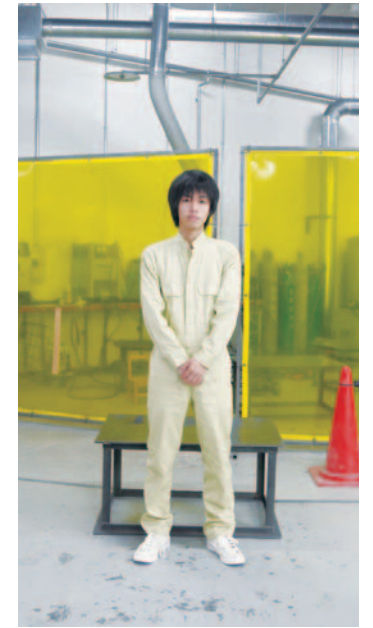


王婷瑩

1984年台湾台北市生まれ。2006年国立台北芸術大学卒業。2011年より京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻に在籍中。ゲーム会社勤務を経て、本学に留学。「他者とのコミュニケーション」を主題とし、インターネットを介して葉書を郵送するプロジェクトなど、インタラクティブな作品を制作する。

Wang, Ting-Ying

Born in Taipei, Taiwan in 1984. Graduated from Taipei National University of the Arts in 2006. After serving in a game company, she enrolled in the graduate school of Art and Design at the Kyoto University of Art and Design in 2011. Under the theme of "Communication with Others," she creates interactive works such as a project of mailing a postcard by the Internet.



土井裕介

1987年和歌山県生まれ。2011年京都造形芸術大学・美術工芸学科陶芸コース卒業。土と向き合い、「器」の持つ生命感に注目しながらも、あえて異質な要素を取り込むことで、有と無、生と死といった表裏一体のバランスを意識した作品を制作している。手で触れられる実体のある作品にこだわる。

Yusuke Doi

Born in Wakayama in 1987. Graduated from Ceramic art course in Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design in 2011. His particular interest lies in a feeling of vitality of "Utsuwa" (a vessel). He incorporates otherness in the "Utsuwa," so that he expresses two sides of the same coin, for example, being and nothingness, life and death. His work focuses on tangible materiality.



本展審査員・長谷川祐子[東京都現代美術館チーフキュレーター]インタビュー

聞き手：ヤノベケンジ 構成・文：浅見旬(BY EDIT)



—— まずは、今年のウルトラアワードについて感想をお聞かせください。

あるひとつの専門的なメディアや方法論で作品制作を手がけていた学生が、技術面やコンセプトメイキングの部分でサポートを得ながら、これまでとは別の領域に拡大伸張していこうとするとき、その過程には少なからず戸惑いが生まれます。今回は、作品そのもののインパクトも含め、綺麗に花開くところまでには至らず、まだ途中だったという印象を受けました。ですが、ここを中継地点とすることで、継続して背中を押してあげたり、いろんな可能性をサポートしてあげれば、もっと別のところにいける機会を与えたことになるのではないかと思います。

—— 僕がアワードの発足を企画したのですが、それは学生が自分自身の力で花開く瞬間に立ち会いたいという想いがあるからです。しかし、それをどこまで導いて突き放すか、いつも試行錯誤しています。全体の印象として、展覧会自体のアベレージはかなり高いのですが、最後の詰めで、花を咲かし切れなかったことは心残りでもありますね。

教育機関が主催する特別なプログラムとして、どんな機能が要求されるか、どういう成果が要求されるかということだと思います。そういう意味では、いますぐに最終的なゴールを見せる必要はないでしょうし、十分に機能していると思います。ただ、ウルトラアワードは、受賞してから作品発表までの期間が約半年で、制作期間が非常に短いことは気になりますね。1年くらいないと、新作を生み出すのが難しいのではないのでしょうか。また、審査会のシステムとして、印象批評だけではなく、分析的なレポートも必要ではないかと思います。

—— 審査会を通して強く感じたことは、プレゼンテーションで説明し過ぎるよりも、審査員が作品と対峙したときに、新しいものを構築できる、想像力の余地を残すものが魅力的に見えた、ということでした。

相手にすべて説明してしまったら、それはアートではなく、ただのイラストレーションですね。アーティストはある意味直観だけでいい。あとは、こちら側が批評言語で明確に論述すると本人も「おお!」と言って驚く。アーティストはそのぐらいでいいと思います。アワードのことで言えば、作品を評価する上で、シチュエーション、コンディション、プロダクションの三つのレイヤーがありましたね。作品制作の入り口となるプロダクションにおいて、もう1回指導してディレクションすれば良いのだと思います。今はこれでポストプロダクションをやっているわけですから。プロセスを明らかにして進めていく、そうするとコンセンサスし易いし、説明が明確につきますよね。そうやって価値を高めていくのはどうでしょうか。

—— 長谷川さん自身、ウルトラアワードのシステムには可能性を感じておられますか？

審査員の先生方がおもしろいですよね。システムがおもしろくても、先生がつまらないとどうしようもありませんから、自分自身の身体や表現を通して、社会とちゃんと向き合ってきた先生たちが審査員を務めておられるというのは、素晴らしいことだと思うんですよ。そういった場に出てくる批評的な視点というのは、主観的な好き嫌いではなく、その人の生き様を話しているわけです。学生にとっては、アートに携わる楽しさや可能性が見える。私自身も、ある一点の表現に対して、新しい気づきがあったりします。なので、それなりの強者(つわもの)がいる審査会というのは、とてもおもしろいんですね。

—— 長谷川さんは、審査員のなかでも唯一外部に所属されているキュレーターというわけですが、外から見て、若手アーティストに求めるものは何でしょう。

アーティストの役割は、基本的に見えないものを視覚化する仕事ですよ。その方法は、テキスト、写真、FRPなど、なんでも良いわけですが、それらをどう使うかが問われます。そして、その視覚化のプロセスにおいて、いつまでも同じかたちを繰り返しさえず革新的であることが重要です。もう一つは、マーケティング。マーケティングというのは、周りを見るということです。これは、企業の優れたビジネスマンがモットーとしていることとまったく同じなんですね。つまりは、周囲の状況を把握する力こそ、世界を変える、人の意識を変えるような普遍性を少なからず持っている。ただ、お金儲けをしたり、その富を維持したりする人が、アーティストとしてのセンスを持っているかという別です。

—— 逆に、アーティストが必要とするのは、どういったものでしょうか。

それは、アーティストと物事をつなげることができる人、社会や

作品に対する自己分析を人にわかる言葉で教えてあげられる人です。もちろん、芸術家の先生がアーティストの指導をしたり、美術史の先生が美術のことを教えるのは良いことだと思います。ですがいま、政治、社会、経済、文化でどういうことが起こっているか、もっと積極的に教えてあげることも大事です。



—— さきほど、マーケティングという言葉が出ました。日本の現状に目を向けると、明らかに経済や人口は縮小しています。アートの世界においても、作品発表の場やアーティストを育てる環境が減っていくことは明白です。そのなかで、私たちは何に目を向けるべきでしょうか。

より良い状況を目指すなら、とにかく、クリエイティブな良い作家が出てくるかどうかでしょうね。そしてそれは、この国独特のひとつの言説がつくれるかということでもあります。アーティストが憧れの職業として認知される、社会的な立場を築かないといけない。さもないとお金持ちしかアーティストになれませんから、芸術は絶えてしまいます。絶やさない為を考えることのひとつは、マーケットの大きさです。日本人1億強の人口のなかで何人コレクターがいて、それだけで新しいアーティストを支えられるか。その答えはノーです。メジャー作家のほとんどが海外へ作品を売っている理由は、国内では買ってくれる人がおらず、それでは暮らせないからです。二つ目は、自分がどこの文脈に乗っているのかということ。自分が今まで勉強してきたことや、育ってきた風土の中で関心のあること、そういうことを分析的に見ていく必要があると思います。

—— 分析的に見る必要性について、もう少し詳しくお伺いできますか？

日本画や工芸の世界は、国内に強いマーケットがあり、そこで生活ができます。そういった、従来のやり方を踏襲している方たちに対して「お前は古いからダメ」ということは言えません。すべ

てがすべて革新的で、既存の方法に反発する必要はないと思うんです。しかし、この国が文化的な国として堂々と胸を張るには、やはりグローバルプレイヤーが必要です。元々この国にあるものが、世界にどう評価されていくのが非常に重要だということです。外のお金やインビテーションを得ることは、活性化につながります。この国だけに滞留しているものに関しては、どうしても衰退しますよね。それは芸術の一つの宿命みたいなものです。生き物と同じで、それを絶やさせないにはどうすればいいの。よりプラスアルファで活性化するにはどうすればいいか。もっと強く打ち出していくにはどうすればいいか。三つのレベルがあると思います。

—— 例えば、去年の原発事故以来、現在の状況に対する問題意識や、それを日本人としてどう考えているのかが問われていると思います。そういった状況をどう思われますか。

私が気になっているのは、日本人は、選挙において自分の代表を選ぶという意識がとても薄いことです。その関心の無さが、原発事故によってどう一変するのを見ていましたが、政治に対する意識はあまり変化ない。確かに、政府が何もできなくても、みんながそれなりの士気を保ち、インターネット上で助け合って、なんとかしているところはあります。しかし、それはシステムティックなものではない。いま、原発の大きなエネルギーリソースやコストの問題で、東京電力が電気料金を10何%アップするという騒ぎが起きていますね。原発依存から離さないために、そういったプレッシャーをかけているわけです。しかしそこに、かなりの嘘があるとみんながわかってきています。システムの欠陥が露になってなお、なぜ政府を容認しているのか。そのように、日本の政治には、合理的ではない、システムの問題が至るところにある。それは、国民が選挙に対して直接いろんなことを主張してこなかったことが大きく影響しています。私たち国民にも問題があって、自分たちの日常が何に支えられているのか、分析することをあまりにも怠ってきました。そういった意味で、政府を批判するより、むしろ国民そのものが、グローバルな対応と政治意識を持つことが重要で、この機会に大きく変わることを期待しています。そのときに、私自身がキュレーターとして、美術館やキュレトリアルの活動の中でどんなことをやれるか。アートの出来るやり方で、社会に直接影響するわけではないしろ、その問いを実践し続けていきたいと思っています。それは私自身のステートメントです。

Interview with Jury of ULTRA AWARD 2012:

Yuko Hasegawa, Chief Curator of the Museum of Contemporary Art, Tokyo (MOT)

Interviewer: Kenji Yanobe Script & Composition: Jun Asami(BY EDIT)

— **First of all, please tell me about your general impression of the award this year.**

Students would be more or less confused when they try to expand their spheres of activity with technical supports or through conceptual discussions, all the more so if their works are based on particular media or methods. I felt those making processes including finished artworks have not yet been led to flower, and, briefly, something was still halfway. We need to treat this as a lesson. This award could have brought on better results if we continued to give them a supportive push to bring out their full potential.

— **I launched this award with my mind that I want to see students flourish as artists on their own. But I am still learning by mistake to what extent I should provide direction. I got the overall impression that the exhibition itself was pretty good but our push might slack off toward the end. That's what I regret.**

It is a special program organized by an educational institute. Therefore, I think the criteria for the award should depend on what function is required and what result is expected. In that sense, its ultimate goal doesn't need to be shown immediately. I think it is working well. What concerns me is that the production time is very short. There is only half a year between the decision of the shortlist and the exhibition. I think it is difficult to make a new work without about a year. In my opinion, not only impressive criticisms but also analytical reports should be included in the procedures of review.

— **In the review, the artworks which left some room for imagination were more appealing for me than those which were explained too much on a presentation.**

If everything is explained, it is not an artwork but just an illustration. What is required for an artist is an intuition. When we describe it with critical words, the artist may flip out "Wow." That's OK for an artist. Come to think of the award, there were 3 levels of evaluation of the works, "situation," "condition," and "production." At the stage of "production" to start making an artwork, the support side just has to give direction to the maker. We are now in the post-production process, so all we have to do is make

clear all the processes of creating artworks, which makes it easier to build consensus. That explains a lot. That's how to add value to the award, isn't it?

— **Do you yourself see some potential in the system of ULTRA AWARD?**

I found the jury members interesting. No matter how good the system may be, insipid juries could not do anything. It is wonderful that people who are on the jury themselves have worked as artists and faced the reality of society. They don't criticize the works based on their subjective likes and dislikes but they talk about their lives as artists. That tells students the pleasure and possibility to engage in the art world. It is sometimes illuminating for me too. The jury consisted of men of courage is really fantastic.

— **You are only the curator from an external institution, so I would like to ask you what you expect from young artists in the observer's eye.**

The role of an artist is basically to visualize invisible things. They can make it with texts, photographs, FRP, and whatever. What is called into question is how to use them. In addition, it is important to keep the activity always innovative, not just repeating the same format. Another point is marketing. Marketing means to look around oneself.

It is the same for a good businessperson in a company. I mean, the very ability to grasp the situation enable one to change the world and someone's awareness. But it is another story whether people who can earn money and amass wealth also have artistic talents or not.

— **Then, conversely, what kind of thing do you think does an artist need?**

Well, it is somebody who connects artists and things and illustrates an artist's analysis on his own artworks and society in lay terms. Of course, I agree it is a good thing for an artist to give guidance to other artists, also for an art historian to explain about art. But I think it is equally important to actively tell artists what is happening in politics, society, economy, and culture.

— **You mentioned about marketing. If you turn to the current Japanese situation, the population along with its economic power are obviously declining. In a similar way, in the world of art, chances to publish works and nurturing environment for artists will be clearly scaled down. In such a situation, what should we focus our eyes on?**

Creating a better situation, most of all, depends on whether creative good artists come on the scene or not. It also means whether a discourse unique of this country can be made or not. The position of an artist must be recognized as aspiration. Otherwise, only a rich man can be an artist, and, consequently, art will be lost. One of the requirements to avoid that should be the sufficient size of the market. How many people do you think are art collectors who patronize young artists among a little over 100 million Japanese? The answer is null. The reason why popular artists sell their works overseas is because few people would buy their works domestically and their incomes are not enough to live on. The second thing is that artists need to become aware of their own backgrounds. They should analyze what they have studied and where their interests lie in the vernacular cultures.

— **Could you tell me about the necessity to be analytical in a little more detail?**

In the fields of Japanese style painting and craft, there is a massive market, so the artists can make a living. I do not mean to say to those who follow such a traditional approach, "You are not good because you are old fashioned." There is no need to innovate everything neither to rebel against convention. However, someone has to be a key player in the global art scene to receive universal praise for Japanese culture. It is really important how the cultural resources of this country are evaluated. Receiving money and invitations from abroad may activate domestic cultural activities. A kind of art circulating only in this country must decline. That's something like a destiny. It's just like a creature. How can we prevent it from extinction? How can we rejuvenate it? How can we strongly appeal it? There are 3 levels of actions.

— **Since the nuclear accident last year, the problem**

consciousness and what people thinks about the current situation are called into question, I think. How do you perceive it?

I am worrying about Japanese have no strong sense of choosing their representatives in election. I was expecting such a lack of concern would take on a new aspect, but, in fact, political consciousness has stay about the same. Even if the government cannot do anything, people have indeed kept up their morale, and cooperated each other in the Internet, and done with the present issues. But they are not working systematically. Due to the huge loss of nuclear electricity and the cost for alternative power supply, Tokyo Electric Power Company may increase electricity bill more than 10%, which has been causing a debate now. In order to claim the validity of dependence on nuclear plants, they are putting pressure. But it is getting known that their reports contain not a few fabrications. Despite system defects are exposed, why is the government being accepted? In that way, Japanese politics has many unreasonable problems in its system. But some of the blames lie with us, the people. We have neglected making an effort to analyze what sustains our daily lives. In that sense, it is more important that the very people respond to diverse situations globally and become more politically aware rather than criticizing the government. I still hope the attitudes of the people will be greatly improved on this occasion. I am considering what I should do in a museum or in curatorial activities as a curator at that time. I am going to respond to this question in a possible way for a person engaged in art, if not a direct effect to society. It is my own statement.



ULTRA AWARD 2011 審査総評

ULTRA AWARD 2011 General Review



浅田彰
Akira Asada

ウルトラアワードでしかできない作品が揃ったのは良かったと思います。ただ、ウルトラファクトリーでいろんな人に助けられながらつくっているためか、優等生的に萎縮してしまった面もあるんじゃないか。「整った作品にしなきゃいけない」なんて考える必要はない。もっとはじめていい。ウルトラアワードは、いわばカタパルトなので、変に自己規制するより、それを使ってとことん遠くへ飛んでいくジャンプ力を期待したいと思います。

I think it was good that the works possible only in the ULTRA AWARD had come out. Still, perhaps because the works were made with the help of many people in the Ultra Factory, there seems to be a certain aspect that they are, like honorees, intimidated. There is no need for thinking you are expected to make something neat. You should go beyond the bounds. The ULTRA AWARD is like a catapult; I expect the students to use it to jump as far as possible, rather than controlling themselves.



後藤繁雄
Shigeo Goto

このアワードに期待していることは、いままでにない破格な才能が生まれる瞬間に立ち会えるということ。入賞者は、それぞれ天然の力を持ち合わせていますが、それだけではブレイクスルーできない。そこに必要な力は、批評的な視点です。今回の審査を通して感じたことは、批評性に対する身構えが足りないということでした。今年の結果、その論評が正しかったかどうかは、数年後にわかることでしょう。グランプリを獲ってなくても、3年後、5年後には立場がひっくり返っている可能性もあります。神馬君も、今回グランプリになったからといって、まったく安泰ということではありません。ただ、ウルトラアワードはグローバルに戦っていけるかどうか、という視点で選んでいるので、小さな賞ではありません。ここから輩出されたアーティスト、グランプリの学生が、そのことを自覚して精進してくれることを、僕は期待しています。

What I expect in this award is to witness the moment in which a brand new talent is being born. Each of the prize winners does have his or her native power, but it alone can not make a breakthrough. A critical point of view needs to be acquired. What I felt through this review was that artists were generally lacking in attitudes towards criticism. It would take several years to see whether this year's results and the criticism were right or not. Even for artists who could not get the grand prix, the situation might be different in three years, or in five years. Although Jimba received the grand prix this time, he can't sit easy. This is not a small award, as the winners of the ULTRA AWARD are chosen on the basis of whether the artist can flourish globally or not. I hope that artists turned out in this award and the prize winner be conscious of it, and devote themselves to their future works.



長谷川祐子
Yuko Hasegawa

絵を描いているからといって、それにこだわる必要はなく、何か別のメディアを試したいと思うことは多いと思います。ウルトラアワードはそういうチャレンジに対して、新しいサポートを与えてくれるプロダクティブで、素晴らしいシステムだと思います。これだけの予算や、先生の監修があることによって、みなさんちょっと慎重になった印象があります。自分の力を十分に発揮できなかった部分もあるかもしれません。けれどこれはプロになっていくための一つのステップだと思って、そういったプレッシャーに対しても、プロセスに慣れながらこなしていけばいい。基本的に、作品のコンセプトには一貫性が求められます。これに対して、どういうメソッドや素材を使うかというのは、自由で良い。この機会を活かして、どんどん冒険をしてくれる学生が出ることを望みます。

Even if you paint, you don't need to cling to it, and perhaps you often happen to be tempted to try out new media. The ULTRA AWARD is, I think, a great and productive system that supports such challenges. It seems to me that, because the students were backed up by this much budget and supervision of the professors, they might have become a bit too careful. There might be some parts where the students could not fulfill their potential. But they should consider this as a single step in a long way to a professional artist, and get through such pressures by getting used to production processes. Basically, consistency is desired in a concept of a work. In contrast, students are free to choose what method or material he or she wants to use. Taking advantage of this occasion, I anticipate more adventurous students to come out.



名和晃平
Kohei Nawa

ディレクションをどこまですべきか、ヤノベさんと一緒になってすごく悩みました。本人が考えるべき問題かもしれないと思える部分もありましたが、基本的には意見をどんどん伝えました。それが良い方に働くこともあれば、そうでない場合もあると思います。そういう細かなケアで済まない、もっと爆発的な表現が押し寄せて来てほしいのですが、日本の美大生特有の「受け身」が出てしまいました。強めのディレクションに対してもブレない、逆にそれを踏み台に変えるくらいの、タフな表現者が出てきてほしいと思います。そんな方にスポットライトを当てて、自信を持って自分の構想を実現してもらうことが、このアワードの役割です。決して最初から完成度は求めません。表現に危うさや脆さがあっても良い。ポテンシャル、そして可能性を見せつけてほしいです。

I had a hard time with Yanobe wondering how far we should direct the students. Although there were some problems which rather the students should think by themselves, I basically tried to communicate my opinion. This sometimes goes right, sometimes not. I would love to see more explosive expression surging which cannot be handled by my minute advice, but there appeared to emerge a certain "passiveness", which is often observed in Japanese art university students. I anticipate a tough character who is never shaken by our intensive direction, or rather regards it as a springboard for a higher level. The role of this Award is to turn a spotlight on such artists, and to let them realize their own concepts with confidence. Perfection is not required from the first time. It is ok to have apprehension or fragility in the work. I want them to show off their potentiality.



椿昇
Noboru Tsubaki

私たちには、未知数という言葉では片付かない、「何か」に出会いたいという、ある種のわがままがあります。ウルトラアワードのシステムにコントロールされるのではなく、それを利用してやろうという図太さがほしい。僕が見たいのは、作品ではないんですね。この後に生まれてくるものに対する、期待や予感を孕んだ前兆現象としての事象なのです。アートのアワードでは、作品が良いからといって賞が決まるわけではありません。とても不思議なことが起こって、賞が決まる。今回は、その不思議を引き寄せる力が神馬にはありました。これからは、立体造形のみならず、建築や日本画など、もっと多様なジャンルの学生がこのアワードに挑戦して、自身の可能性を拓く場にしてもらいたい。同時に、より多くの新しい才能を発見していく場になればと思います。

We have a certain kind of desire to meet "something" that cannot be described simply by the word "unknown". Students should not be controlled by the system of the ULTRA AWARD, but rather have the boldness to take advantage of it. What I want to see is not a work itself; instead, I expect a precursory phenomenon which contains anticipation and expectation towards things coming in the future. A good work does not always win the prize. The destination of the prize is controlled by something like a miracle. This time, Jimba had the power to attract the miracle. In the future, I would love students to challenge this award from various genres, not only sculpture but also architecture and Japanese style painting etc., and make it a place to demonstrate their potential. At the same time, I hope this award provides occasions for more numerous new talents.



ヤノベケンジ
Kenji Yanobe

プロセスを見ていたなかで、それぞれの限界を超えるところまで行くことができたと思いますが、まだ物足りないところもあります。アワードを機会として、それぞれの新しい発見が次につなげることを期待します。今年2回目にして、アーティストだけではなく、展覧会をつくるプロセスや作品制作のサポートなど、アワードに関わる学生たちがどんどん増えている。希望を持って挑みかかれる場所、機会であることを認識してくれてきている。それはプロジェクトとして、徐々に力を得てきたということだと思います。場所や機会をこちら側から与えたとはいえ、学生のエネルギーによってアワード自体がどんどん広がっていく。更にそこから次の新しい時代のものがつくられていくような予感もしています。そういう意味では、成果があったのだと思います。

I was watching the process of the artists' production, and thought, while they could go beyond their limits, there are still many things left to be desired. With this award as a good opportunity, I hope new findings for each person shall lead up to their next work. This is the second time this award takes place, and not only the nominated artists, but also students are more and more getting involved in the award, in the process of making an exhibition and the support for producing works. They appreciate this place or opportunity as somewhere they can make a venture with hope. This means that this award has little by little gained power as a project. Although a place and opportunity are given from us, students' energy expands the award itself. In addition, I anticipate that something new for the next generation will be made there. In that sense, I think this award has bore some fruit.



[ULTRA AWARD 2011]公開審査会
"ULTRA AWARD 2011" Open Review



「アーティスト・トーク」
"Artist Talk"



ULTRA AWARD 2011 DOCUMENT
by BY EDIT+ art project room ARTZONE

「ULTRA AWARD 2011 EXHIBITION」

会期: 2011年10月8日(土)–10月23日(日)[会期中無休/入場無料]

会場: art project room ARTZONE

[京都市中京区河原町三条下る一筋目東入の大黒町44 VOXビル1・2F]

開館時間: 平日13:00–20:00/土日祝12:30–20:00(最終日のみ17:00まで)

出展作家: 神馬啓佑/大島真悟/高井裕/王婷瑩/土井祐介

協力: 京都造形芸術大学 芸術表現・アートプロデュース学科/MEDIA SHOP

—

ULTRA AWARD 2011 関連プログラム

プレオープン

日時:2011年10月7日(金) 17:00–

会場:art project room ARTZONE

「ULTRA AWARD 2011」公開審査会

日時:2011年10月8日(土) 17:00–

会場:art project room ARTZONE

審査員:浅田彰(批評家)/橋昇(現代美術家)/名和晃平(彫刻家)/後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/ヤノベケンジ(美術作家・ウルトラファクトリーディレクター)/長谷川祐子(東京都現代美術館チーフキュレーター)

「アーティスト・トーク」

日時:2011年10月22日(土) 15:00–

会場: art project room ARTZONE

モデレーター: 似内達吉(京都造形芸術大学 芸術表現・アートプロデュース学科 3 回生)

—

ULTRA AWARD 2011 DOCUMENT by BY EDIT+ art project room ARTZONE

ULTRA AWARD 2011を記録・発信するプロジェクトを実施(2011年7月–12月)ディレクター:多田智美(MUESUM)/竹内厚(Re:S)/山下里加(芸術表現・アートプロデュース学科准教授)

メンバー:市原あゆみ/佐伯香葉/似内達吉/李生美(以上,art project room ARTZONE)

浅越涼子/浅見旬/今関舞子/久保田佳克/小椋真吾/杉山晴香/高原暁時/永江大/福田稔梨/藤井由紀恵/都原亜美/山内西/山崎恭子/吉田典生(以上, BY EDIT)

"ULTRA AWARD 2011 EXHIBITION"

Period: Sat. 8 Oct. 2010–Sun. 23 Oct. [Open daily / Entrance Free]

Venue: art project room ARTZONE

[1-2F VOX Bldg., 44 Daikoku-cho Kawaramachi, Sanjo Sagaru Hitosujime Higashi Hairu, Nakagyo-ku, Kyoto]

Open: 13:00–20:00 [Weekday] / 12:30–20:00 [Sat. Sun. and Holidays]

(until 17:00 on the last day)

Artists: Keisuke Jimba / Shingo Oshima / Yu Takai / Yusuke Doi / Wang, Ting-Ying

Supported by: Department of Art Studies and Cultural Production, Kyoto University of Art and Design / MEDIA SHOP

—

ULTRA AWARD 2011 associated program

Pre-Open

Date: Fri. 7 Oct. 2011, 17:00–

Venue: art project room ARTZONE

"ULTRA AWARD 2011" Open Review

Date: Sun. 8 Oct. 2011, 17:00–

Venue: art project room ARTZONE

Jury: Akira Asada (Philosopher, Dean of the Graduate school of Kyoto University of Art and Design) / Noboru Tsubaki (Artist) / Kohei Nawa (Artist) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Kenji Yanobe (Artist) / Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo)

"Artist Talk"

Date: Sat. 22 Oct. 2011, 15:00–

Venue: art project room ARTZONE

Moderator: Tatsukichi Nitanaï (3rd year, Art Studies and Produce course, Kyoto University of Art and Design)

—

ULTRA AWARD 2011 DOCUMENT by BY EDIT + art project room ARTZONE

A project Documenting and Transmitting ULTRA WARD 2011 (Jul.–Dec. 2011)

Director: Tomomi Tada (MUESUM) / Atsushi Takeuchi (Re:S) / Rika Yamashita (Associate professor of Art Studies and Produce course)

Project members: Ayumi Ichihara / Kana Saiki / Tatsukichi Nitanaï / Senmi Ri (all the above, art project room ARTZONE)

Ryoko Asagoe / Jun Asami / Maiko Imazeki / Yoshikatu Kubota / Shingo Kokaji / Haruka Sugiyama / Ryuji Takahara / Dai Nagae / Minoru Habata / Yukie Fujii / Ami Miyakobara / Akane Yamauchi / Kyoko Yamazaki / Noriyo Yoshida (all the above, BY EDIT)

