

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2012

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

Artist:

Tatsuya Horimoto

Yu Takai

Yurina Shiomi

LEE Jangwook

Kimihiko Washizaki

ULTRA AWARD 2012

ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2012

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。昨年、その成果展である「ULTRA AWARD 2011」では選抜された5名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つくり出され、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、国内外の展覧会やアートフェアに出品するなど多方面で活躍しています。

3年目を迎えた「ULTRA AWARD 2012」では、応募者の中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。今回は特別審査員として、作詞家・秋元康氏をお迎えし、さらにジャンルを越えた視座からの評価をいただきます。また、今年も受賞者には、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を約束します。

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。そのひと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

Foreword

Ultra Factory was established as a workshop for large scaled 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 2011, the selected 5 artists 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 third competition, ULTRA AWARD 2012, 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. For this award, Yasushi Akimoto, a front-line music producer, was invited as a special jury to incorporate a cross-genre standpoint in the panel. 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 2012 概要

実施期間:	2012年4月－2013年3月(カタログ発行までを含む)
募集期間:	2012年5月7日(月)－5月31日(木) 必着
選考期間:	2012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。
展覧会:	ULTRA AWARD 2012 EXHIBITION 境界の漂泊者たち [2012年10月6日(土)－10月21日(日)]
審査員:	浅田彰(批評家)/後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/椿昇(現代美術家)/名和晃平(彫刻家)/ 長谷川祐子(東京都現代美術館チーフキュレーター)/やなぎみわ(美術作家)
特別審査員:	秋元康(作詞家)
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 ARTZONEでの展覧会 5 展覧会のカタログ(日/英)制作

ULTRA AWARD 2012 Outline

Implementation:	Apr. 2012–Mar. 2013 (Including the publication of the catalogue)
Application:	Mon.7 May. 2012 – Thu. 31 May. 2012 (Must arrive)
Selection:	Jun. 2012 [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, graduateschool, and the students of af filiated schools); Graduates (Within 2 years)
Number of shortlists:	Around 4 persons
Application details:	Submit a work plan for the final exhibition at ARTZONE (It is conditioned to produce their works at ULTRA FACTORY) ULTRA AWARD 2012 EXHIBITION –Wanderers of the Boundaries–
Exhibition:	[Sat. 6 Oct. - Sun. 21 Oct. 2012]
The Jury:	Akira Asada (Critic) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Noboru Tsubaki (Artist) / Kohei Nawa (Artist) / Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Miwa Yanagi (Artist)
The Special Jury:	Yasushi Akimoto (Lyricist)
Awards:	1 Provision of production space 2 Donation of 100,000 yen as production costs to each shortlist 3 Support by staffs of UL1TRA FACTORY : Technical support : PR and support of presentations 4 Participation at the ULTRA AWARD Exhibition at ARTZONE 5 Publication of the exhibition catalogue in Japanese and English



ULTRA AWARD

2012 Exhibition
2012.10.6 (sat) - 10.21 (wed)

境界の芸術

者たち

現代美術







最優秀賞|Grand Prize

堀本達矢 | Tatsuya Horimoto

《Me》| 2012

| マテリアル | シリコン, 自毛, 木材など

| material | Silicon, Own hair, Wood, etc.



| コンセプト | そこにいるのは誰だ。そいつは何者だ。常識から逸脱するものへの一種の差別的な思考の表れ。そう、見る者と見られる者の恐怖心、警戒心がぶつかるとき、互いの存在の認識が噛み合わなくなる。そして、そこにいるのは見られたくない異常な自分。今、そんな異常な自分のすべてが許容される舞台に登るべきか悩み苦しむ。これは、無意識のうちに、異常者を異常と思うことへのメッセージであり、現在の自分の葛藤でもある。

| concept | Who is there? Who is he? Expression of a kind of discriminative thought against those who deviates from the standard value. When wariness and fear of those who see and who are seen collide, mutual recognitions discord with each other's existence. And there, I find my abnormal self that I wouldn't be caught dead being seen. Now, I am being torn apart whether or not I should step out on the stage where all my abnormality gets accepted. It's a message for regarding deviators as psychos subconsciously, and is also a current conflict in my mind.

| 審査員評 |

個人的な欲望をあまりにもストレートな形で表現しているが、それと同時に「展示台に乗ったら作品（なのか?）」という制作中に生じた小さな引っ掛かりを、「美術とは何か」という命題につなげていこうとする意志もある。どちらも自覚的ではないのだが、重大な気付きを多く秘めた作品です。（やなぎ）

驚きました。彫刻にも見えないし、演劇性もない。自分というものがひとつではなく、ある種分裂している。今回は、なにをつくってもいいことに対して欲を出さず、一点に集中したのが良かったと思います。（後藤）

獣としての自己を発見するというスリリングなセルフ・ポートレートですね。作品自体、近くで見ると迫力があるし、ステージに上がるか上まらないかの境目で揺れている、その演出がまた絶妙で、遠くから見ると孤独感のようなものが感じられ、大変印象的でした。（浜田）

| Individual Review |

He expresses his personal desire in a far too straightforward way, but at the same time, he is willing to connect little questions which rose up while working, such as "does anything becomes a work of art once it's on a pedestal?" to the bigger thesis such as "what art is". Even though these things happen subconsciously, this work holds many important findings. (Yanagi)

I was surprised. This work does not seem to be a sculpture, and neither does it have any theatricality. There is no single "self", but it is, in a way, divided. It turned out to be good this time that even though he was allowed to produce anything he likes, he has concentrated on one theme, not trying to challenge multiple things. (Goto)

This is a thrilling self-portrait, discovering a self as a beast. The work is powerful when looked at from close-by, and it positions itself neither on a stage, nor off the stage. This articulation works excellently. It was also impressive that it has something like a sense of loneliness when looked from distance. (Asada)



最優秀賞受賞者 堀本達矢 インタビュー

聞き手：坂崎ふみ、松尾若葉（BY EDIT） 構成・文：松尾若葉（BY EDIT）



—— 最優秀賞おめでとうございます。受賞から少し時間が経ちましたが、今の率直な感想をお聞かせて下さい。

受賞直後は、1回生にして大変なことになってしまったと思いました。最初は驚きや嬉しさもありましたが、これから頑張らなきゃいけないというプレッシャーがすぐにやってきましたね。嬉しい気持ちよりも、次をどうしていいかと悩みました。でも今はそうでもないですね。ゆるんできたわけではないですけど、だいぶ慣れてきました。どうしようか悩んでいるより受賞したからにはその勢いに乗って突き進まなければならないと割り切った。でも逆に氣にかけてくれた人で、俺も頑張ろうと励みにしてくれた人もいました。そういう意味でも、良い結果になったなと思います。でもプレッシャーはあります。

—— 審査中には審査員の方から、多くのコメントや指摘をいただいたと思います。特に印象に残っている言葉はありますか？

椿さんがおっしゃられた言葉で、ビギナーズラックです。ビギナーズラックって言葉は知らなかったんですけど、改めて考え直すと、これがそういうことかという気持ちになりました。ビギナーズラックと言われ、今までにもそれと似たような経験をしたことがあったんです。昔から初めてやることには情熱的にやったるぞという気持ちで挑むけれど、やり終えるとシュッと火が消える。すぐに燃え尽きてしまう感じがですね。それゆえに何回か失敗もしてきました。やりきったことも何回かありましたが。だからビギナーズラックは、制作中でも一番自分が不安にしていたものでした。今回は作品を制作すること自体が課題でもあったけれど、制作を終えた後というのも大きな課題のひとつでした。なのでビギナーズラックは、やっぱり言われてしまったかという感じがですね。

—— 初めにアワードで一回生にしてノミネートされた時点で、周囲からの期待やプレッシャーなどはあったと思われますが、その時の気持ちはどうでしたか？

受かったときにはもう、電話にお辞儀でした(笑)。ありがとうございます、ありがとうございますっていう状態でした。でも意外と冷静でしたね。やったるぞっていう気持ちから応募して、まだその強いやる気が続いていたんだと思います。でも第二次審査の時に審査員のほぼ全員からボロクソに言われ、また受かったときにもボロクソに言われていました。なので、どういことをやろうかとすごく考えましたね。

—— 制作段階に入り、ヤノベさんから「壊れろ」と言われ、その言葉がとても大きな変化につながったとお伺いしました。

自分の持っている趣味や癖が、一般的に日常ではタブーの世界だと思っていたんです。世間に見せたら、嫌がられる世界だと。実際に自分と同じ趣味や癖を持った人の集まりがインターネット上であるんですけど、それを一般の人に知られることはすごく怖いことなんです。自分の変態さがばれたら嫌ですね。それで8年前から、その趣味や癖はずっと隠してきてたんです。でもヤノベさんにはその氣があるなって前から気づかれて、ばれましたね(笑)。「なんかあるやろ」って、深いところまで掘り下げられました。そう考えると今まで作品制作に限らず、いろんな人と接するなかでも、自分は何百枚もの分厚い仮面で本当の自分自身を隠していたんだと思いました。ヤノベさんは、その僕の分厚くなった仮面を「壊せ」って言っているのかなと気づいたんです。

—— 気づきの後の変化は、どのようなものでしたか？

狂いましたね。変な叫び声をあげながら、暴れていました(笑)。心の葛藤が全身から溢れ出るようで、死にたくなりました。果たしてそんな自分の姿を世間に向けて、見せてもいいのかって。僕にしたから、この場で裸になって立てと言われているようなもので、その恐怖心と羞恥心はすごく大きかったです。でもそのことがあって今があるので、ヤノベさんには感謝していますね。

—— そして実際に作品制作を行う中で、自分の体毛を剃毛して植毛する過程は自分自身でどう振り返りますか？

作業全体の中で、体を剃る行為もそうですが、自分の成長に何かしらつながるものは見えてきたと思います。まだそれが何か、はっきりとはわかりませんが。それまで自分は生真面目な作品ばかりをつくってきて、体毛を剃るという気持ち悪いと思われるような行為をしてまで作品制作を行うことが意味を成すとは思わなかった。でも実際に剃毛して、作品に植え込んで、自分のパーツが作品となって、意味を成してくる過程は大きかったですね。ただ、そういった過程自体、現代アートの理解できない部分として、自分は嫌っていたんです。例えば、訳のわからない平面作品を描いて、何で評価されるんだと思っていました。でもそういった作品、現代アートに対してちょっとわかってきた感じが、今回の制作の中でありました。作品は自分自身の分身ですね。

—— 今後の堀本さんの展望をお聞きできればと思います。

ポジティブな意味でまだわかりません。今回のアワード自体が大きいようで小さい、小さいようで大きいことをすごく意識している。1回生を理由にはしたくないですが、まだいろんなことをやってみたい欲望があります。まず自分が納得するまで、やってみたいですね。まだシリーズにもなってないですし。自分自身に期待を込めて、まだわからないという感じです。あれもこれもやってみたい、だからわかりません。素材についても学んでいないことがたくさんあるので、その意味でもまだ可能性がたくさんあると思っています。

Interview with Grand Prize winner, Tatsuya Horimoto

Interviewer: Wakaba Matsuo, Fumi Sakazaki (BY EDIT) Script & Composition: Wakaba Matsuo (BY EDIT)

—— Congratulations on your receiving the Grand Prize. As it has been a while since winning the award, please describe honestly how you feel now.

I panicked I was given such a great honor even though I'm still a freshman. Surprise and happiness came at first, but these feelings were soon followed by the pressure to keep trying from now on. Rather than being just happy, I got nervous about what I should do next. But I don't really feel like that now. It's not that I'm relaxed, but I'm getting used to it. Having received such a honorable prize, I just need to push forward taking advantage of it. Some of those who care about my situation seemed to have been encouraged by me winning the award, and in that sense, this turned out to yield a good result. I do, however, feel pressure.

—— During the review, the juries might have made some comments or suggestions on your work. Have any of these words particularly left an impression in your mind?

Beginner's luck. This is a phrase said by Mr. Tsubaki. It didn't come across clearly at first, but on second thought, I could see this is it. Having been said it is beginner's luck, I remembered that I have had similar experiences before. Since I was little, I have always gone at it with a great enthusiasm when I start something new, but then when one thing is done, my infatuation fades in an instant. I get exhausted quite quickly. And for this reason, I have gone through a number of failures. In some cases I have made it to the end, but anyway, beginner's luck was the problem I was worrying the most while the work was underway. Therefore, this time, execution of the work itself was one of the matters I needed to get over, and another big problem was after the work had been finished. I kind of anticipated that I would be said this phrase beginner's luck.

—— I assume that you had a great deal of expectations and pressure built around you already at the moment when you were nominated in the award as a freshman. But how did you feel then?

When it was announced I was nominated, I made a bow to my phone I was speaking to (laughs). I kept saying, thank you, thank you... But at the same time, I was surprisingly calm inside. I applied with a strong motivation, and it had still stayed in my mind. But all of the juries gave me harsh criticisms in the second screening as well as when the nomination was announced. This made me take much time to consider what I should do in the award.

—— I heard that during production, you were told to “destroy” yourself by Mr. Yanobe, and this became a big turning point in your work.

I had thought my liking and habitude were generally something considered to be taboo in daily life. Something unpleasant for

a general public. In fact, there is a community of people who share the same liking and habitude as myself on the Internet, but it's so terrifying to imagine if it's revealed to the public. It doesn't feel good when my own perversion is exposed, right? So I had kept it a secret that I have those liking and habitude since eight years ago. But Mr. Yanobe detected my propensity, and it was soon discovered by him (laughs). He explored deep down into my mind, saying there must be something. Come to think of it, not only when I work on my projects, but also when I communicate with various people, I had concealed my true self with hundreds of thick masks. I realized Mr. Yanobe was probably telling me to “destroy” those thick masks of mine.

—— How was it after the realization?

I went crazy. I was running wild screaming out loud (laughs). The inner struggle seemed to overflow into the entire body, and I felt like dying. I wasn't sure if I should really show this image of myself in the public. For my part, it's like being told to stand here naked, and the sense of fear and shame was so immense. But I needed to go through this process in order to complete my work, and I am very thankful to Mr. Yanobe for guiding me.

—— In actual making process, how do you look back on shaving and planting your own hair onto the work?

While going through the entire process, including the act of shaving my body, I think I started to see things that somewhat link to my growth. I don't know exactly what they are though. In the past, I had always made solemn works, and I didn't quite see the point of doing something disgusting, like shaving one's body, in production. But after shaving my body and planting my hair onto the work, parts of my body became a work, and it gave a certain significance to the work. The very process of it meant much to me. I couldn't stand contemporary art before, and even disliked it. For example, I didn't see why a puzzling drawing on a flat-surface is highly evaluated. But now that I've gone through the work production in the ULTRA AWARD, I'm feeling like I can understand a little better such a way of producing an artwork, or contemporary art as a whole. An artwork is an alter ego of the artist.

—— Now I would like to hear your prospects for the future.

I don't know yet, in a positive sense. I see quite vividly that this award is smaller than when it seems big, but bigger than when it seems small. I don't mean to make an excuse that I'm still a freshman, but I am very much eager to try many things. I want to do those things until I think I have it all. I haven't made any works in series yet. I don't know just yet what is going to happen, counting on my future growth. I just want to do this and that and everything, so I don't know. Many things are left to learn about things such as materials, and I think I hold a great deal of possibilities in myself.



高井裕 | Yu Takai

《アイドル♥マシーン》| 2012

Idol♥Machine | 2012

| マテリアル | プリクラ機, 洋箔, LED など

| material | Print club sticker machine, Brass foil, LED, etc.



| コンセプト | プリクラ機は、内部のコンピューターによって自らの姿を望ましいとされる形に補正し、データ化することによって、インターネットを通して全世界に拡散する機能を持っている。私はこのプリクラ機の機能を、自らをアイドル＝偶像化することによる、自殺のような行為ではないかと考えた。特定のモデルがいなくなり、誰でも消費文化のアイドルになり得る時代、自らの身体性を一瞬手放し、「自分のような匿名化された誰か」になりそれを自らの姿として、インターネットを通して拡散されること、それは、肉体的な死とは異なる、生命や肉体から一時的に解放された状態を、商業的に生み出す機能なのではないかと考えた。プリクラ機の中のカメラに撮られることで、シャッターの降りたその瞬間死に、自らの遺影を飾り付けネットに拡散していくというストーリーを体験してもらいたいと思い、制作した。

| concept | A print club sticker machine has the function to modify one's appearance as he or she likes it to be, make it to a digital image data, and spread it to the whole world through the Internet. I thought this process is a kind of suicide through iconizing oneself, that is to say, regarding oneself as an idol. At this age of consumption culture, an idol figure is missing, and anybody can be one. In such age, to let go of your embodiment for a moment and become "anonymized person who looks like you", and to spread that image as yourself through the Internet. This process, I suppose, commercially produces a condition in which one gets rid of one's life and body briefly, in the way different from physical death. By being taken by the camera in the machine, I'd like the viewer to experience the story in which he or she dies at the moment the shutter closes, decorates his or her own "iei", or a portrait of a deceased person, and spread it on the Internet.

| 審査員評 |

表層的に白黒を基調として「遺影」の演出をしているけれど、まだまだ既製品のプリクラを超えていないのが残念。プリクラのような、商業主義のレールに乗ったもので「ちゃぶ台返し」をやろうと思ったら、かなりのパワーがないとできない。高井さん自身のパーソナリティの演出は面白い。それゆえに既存の様式で薄まっている気がする。(やなぎ)

近くのゲームセンターにあってもおもしろくないプリクラかと思うと実はアート作品だったという、その仕掛けが効果的ですね。しかも、プリクラで自分の写真を撮り、メニューにしたがって加工し、ネットに流すという行為が、自分の身体性を手放すこと、極端に言えば自殺することだ、というラディカルな見方が、うまく表現されている。画像の加工やネットとのつながりをさらに工夫すれば、もっとおもしろくなるでしょう。(浅田)

外観は既存のプリクラ機から大きくずれていておもしろいが、中身がイマイチ。商業的なサービスに特化したプリクラ機を、使いにくさや違和感で埋め、こちら側の要求にまったく応じてくれないというくらいぶっ壊らばうな存在にしていたら不気味で良かったかもしれない。突飛なパロディではあるけれど、実は普通に楽しめる。巷にありそうなものに寄り添っているような危険も感じました。(名和)

| Individual Review |

Although she tries to render some hints of "iei", a portrait of a deceased person, applying black and white as main colors of the work, it remains disappointing that this work is still far from going beyond ordinary print club sticker machines. Upsetting social perception using things that represent commercialism requires considerable power. The expression of Takai's personality is appealing. But it seems to have been weakened by the existing style. (Yanagi)

The viewer first sees an ordinary print club sticker machine which can be found in any game arcades, but then it turns out to be a work of art. This works quite effectively. Also, her radical idea is well expressed, that the act of taking pictures of a self, editing them under the given procedures, and uploading them online, is to let go of one's embodiment; or to put it in an extreme way, to commit suicide. It would be more interesting if she devises a way to show the matter of editing images and the connection with the Internet. (Asada)

The exterior of the work is interesting in the way it differentiates itself from an ordinary print club sticker machine, but the contents leave something to be desired. It might have been eerie in a good way if she had made it something very blunt to the point of not responding to any of our needs, filled with inconvenience and discomfort, despite the fact that the print club sticker machines usually conformed to the commercial service. It is an extraordinary parody, but in reality it can be enjoyed just like an ordinary print club sticker machine. I felt the danger in the way it accommodates to things that are likely to exist. (Nawa)

塩見友梨奈 | Yurina Shiomi

《23分間のドレス》| 2012

The dress only for 23 minutes | 2012

| マテリアル | 布, 風, タイマー

| material | Fabric, Wind, Timerc.



| コンセプト | 私たちの意識はどこにでも存在し、身体は空洞になっている。物体として取り残された抜け殻だけが、不在の間も生命活動を行っている。人間は呼吸停止から23分経つと死に至る。ギリギリで生存が維持されている状態の「死」と「生」のどちらでもある身体。23分間だけ、この身体から抜け出したい。

| concept | Our consciousness exists everywhere, and our bodies are made hollow. Only the shell, left as a mere object, keeps life activity while its consciousness is absent. 23 minutes of respiratory arrest is fatal for us humans. The body, on the borderline between life and death, standing on the edge of being alive. Only for 23 minutes, I want to slip out of this body.

| 審査員評 |

蘇生の限界に近い時間が経過したところで、空気が吹き込まれ、死んだかと思ったものが蘇生する。蘇生するとモンスターのようにも見え、空気が抜けてまた死骸に戻るところがむしろ安らかな安息のようにも見える。その両義性が印象的でした。最高に膨らんだときに、手が天窓に近いところまで上がったりすると、更にダイナミックで良かったかもしれませんが、会場の空間をうまく生かした展示だと思います。(浅田)

発想としては、典型的なところがありすぎる。例えば、体の表現を、この色彩でというのも常識的。ひねりがない。精一杯やった感じもあるし、造形性も魅力的だとは思いますが、そこが逆にひとつ問題になっている。がんばって、背伸びはしているけれど、見えないコンセプトが弱い。形との破綻から新しい表現が見れるという域に達していないと思う。次回に期待。(後藤)

最初のプランを想像していた以上に実現できたように感じました。この作品は、充滿して膨らんだ後のファンが止まって、すぐくゅっくりしぼんでいくところが、実は一番美しく、見ていて気持ち良かった。膨らんでいない状態や、縮んでいくときの状況に想像していた以上の効果があったと思います。(名和)

| Individual Review |

Just in the moment right before the time is up for resuscitation, the air is blown in, and the thing that had seemed dead revives. It looks like a monster when it revives, and when it deflates and returns to a corpse, it rather seems to be having a peaceful rest. This ambiguity was impressive. It might have been more dynamic if its hand had risen up to the roof skylight as it inflates to the maximum. In any case, installation of the work makes a good use of the space of the place. (Asada)

As an idea, it is way too hackneyed. For instance, using this color as a representation of human body is quite a commonplace. Too straightforward. I feel that she tried her best, and I do think its form is appealing, but at the same time, it becomes one of the problems. She is trying to reach up, but then her invisible concepts are weak. I think she hasn't yet attained the point where the conflict with the form generates a new kind of expression. I am looking forward to her next challenge. (Goto)

I thought that the initial plan had been realized better than expected. This work, in fact, reveals its most beautiful view when it deflates very slowly as the fan is off after its full inflation. Watching it made me feel good. I thought it had more effect than I had imagined in the un-inflated state or in the way it deflates. (Nawa)



李 将旭 | LEE Jangwook

《The Sediment》| 2012

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



| コンセプト | 古来、東アジアの3つの国が共有した、「曲水の宴」を現代のコンテンツ（スマートフォンなど）で復活させた本作品を通し、作者は本人の研究テーマである、文化を探索する文字アートを、参加型のことは遊びとして提案する。「Sediment」（堆積、沈澱物、よどみ）とは、歴史という長いコミュニケーション、すなわち人類の日記そのものを意味する。

| concept | By reviving “Kyokusui-no-en”, or a winding stream banquet, which was once a common culture in three countries of ancient East Asia, with contemporary forms as smartphones, I presented my research theme of language art to explore cultures as a participatory language game. “Sediment”: deposition, stagnation, means a long communication we call history, that is, the chronicle of the human race itself.

| 審査員評 |

良い意味で、現代美術のトレンドの代入に成功しています。見せ方もコントロールされていて、調和もある。しかし、好むと好まざるに関わらずメディア・アートの要素を含む作品なので、基本構造にオリジナルのプログラミングを走らせるなど、もっと明快な構造にしなければならない。バージョンアップするとすれば、どんなストラクチャーになれば筋が通るか熟慮する必要があります。今のままであれば、この作品は表層的です。（橋）

iPhone のちゃんとした感じが、逆に狙っているように思えた。古来の曲水というフォーマットに iPhone もどきが流れ、それに反応してあげる声で読み上げる。通信ツールは進化しているも、コミュニケーションの内容は進化していないというシニカルな見方もできますが、それでも詰めれるところはまだあると思います。（名和）

新しい意匠や技術をこらすより、あなた自身が曲水をどう解釈して、観客にどう理解させるかというプロセスが大切。展示に関しては、上から俯瞰する形にした方がよい。照明も中心から当て、周辺を相対的に暗くする等効果的にみせた方がよいと思います。一目でわかる見せ方ということが重要です。（長谷川）

| Individual Review |

In a good sense, this work succeeds in adopting the latest trends in contemporary art. Its exhibition is under control and there is harmony in it. However, whether he likes it or not, this work contains an aspect of media art, thus he had to give it a more simplified structure, like setting an original programming system in its basic structure. If he wishes to upgrade it, he will need to consider well what kind of structure would make sense in this work. This work remains superficial at this moment. (Tsubaki)

I assumed the cheap quality of those iPhones was rather intentional. The pseudo-iPhones flow in the format of the ancient culture “Kyokusui”, literally meaning a winding stream, and a sluggish voice reads the text out loud as it reacts to the iPhones. Although the communication tool has been developed, the contents have not quite been evolved. A cynical interpretation like this is possible, but there are some points that he could improve. (Nawa)

What is important is the process how you interpret the “Kyokusui”, a winding stream, and how you make the viewer understand it, rather than exercising your ingenuity in new design or technique. About its installation, it would have been better to make the viewer look down on the work. The work would have been even more effective and better if lightened up from the center, making in contrast the periphery fall in darkness. It is important to show it in the way the viewer understands it instantly. (Hasegawa)

鷺崎公彦 | Kimihiko Washizaki

《abstraction》| 2012

| マテリアル | ミクストメディア

| material | Mixed media



| コンセプト | 仮に2つの球をA・Bとしたとき、Aの球はBの球より《下・右・後に位置する》以上の意味をもたない。このような一連の関係性にもとづき、座標上に位置づけられたポイントは高速回転する。この運動を明滅する光線で可視化することにより、空間に新しい秩序をつくり出す。私は、人間の知覚や脳の働きに興味がある。現実と幻想、物質と現象、それらの境界は私たちの身体感覚を基準として判断される。この物差しをコントロールすることによって、感覚・感性・感情を刺激する作品を制作したいと考えている。

| concept | Let's say there are two plain balls A and B; ball A means nothing more than that "ball A is located lower, right, back" of ball B. According to such positional relation, the points located in 3-dimensional coordinate space go on a rapid spin. Visualizing this movement with flashing light gives a new order to the 3-dimensional space. I am interested in the human perception and the action of the brain. Reality and fantasy, substances and phenomena; we recognize those boundaries based on our somesthesia. By controlling these criteria, I would like to produce works that stimulate asethesis, sensitivity and emotion.

| 審査員評 |

初期のキネティック・アート作品のような印象。現代ではもっと高度な作品を見慣れているので、この作品はどうしても同期し損なっているように見えてしまう。逆にもっと複雑なニュアンスを見せたいというのであれば、別の手段を講ずる必要があるでしょう。(浅田)

この作品は、実に工芸的。絵画と立体のイリュージョンがテーマであるにも関わらず、造形に走っている印象です。それもシンメトリや美しい造形に不用意に隣接しています。文脈という面では原子核や電子の振動モデルを導入するなど工夫が必要です。今後は、さまざまな事象を意識したアプローチが必要になってくるように思う。ただ、めちゃくちゃに綺麗な作品ではあります。(橋)

球が回転する機械音。これを聞いている限りでは、50年代60年代のキネティックアートと同じ印象です。この作品は、背後にあるメカニズムが見え見えで、ポストインダストリアル時代とずれている。作品としては、まだプロトタイプでしかない。テクニカルな細部が鑑賞者に大きく影響することを意識してください。作品としてはきれいです。(長谷川)

| Individual Review |

This gives me an impression of the early kinetic art. These days we are accustomed to see more sophisticated works, and I cannot help thinking that this work fails to synchronize. If he wants to show more complicated nuances, he has to come up with some other ways to express them. (Asada)

This work is really craft-like. It concentrates on the form even though the main theme is the illusion between 2D and 3D. Also, this casually links to symmetries and beautiful forms. It needs some more twists in its context, such as introducing the vibration model of atomic nuclei or electrons. In the near future, I think that the approach aware of various phenomena will be required. But still, this is an extremely beautiful work. (Tsubaki)

Mechanical sound of spinning balls. As far as I hear this sound, it gives me the impression of the kinetic art in 50s and 60s. This work completely reveals the mechanism behind it, and this cannot be a work of art in the age of Post-Industrialism. This is nothing more than a prototype of a work. You should be aware that technical details give so much influence on the viewer. This is a beautiful work, nonetheless. (Hasegawa)

作家略歴

Artists Profile



堀本達矢

1993年三重県生まれ。2012年より京都造形芸術大学・美術工芸学科総合造形コースに在籍中。1回生での大抜擢。入学前より平面や立体を学び作品を制作していたが、大学に入り、「自分」という存在の揺らぎに直面する。これまでの自分からの飛躍を目指し、今回のウルトラアワードに挑戦した。

Tatsuya Horimoto

Born in Mie in 1993. Enrolled in Mixed Media course in Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design in 2012. Still being a freshman, he has been exceptionally promoted in the ULTRA AWARD. Even since before he entered the university, he has studied 2D and 3D art, and produced his own works, but in the university, he has come to encounter the precariousness of his "self". He tried participating in the ULTRA AWARD in effort to make a leap.



高井裕

岐阜県生まれ。2012年京都造形芸術大学・情報デザイン学科先端アートコース卒業。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。近作に、人々の信仰のあり方を問う《スイート仏教ちゃん》(2011年)や、1970年代のキャバクラを再現した空間で観客を巻き込む実験的な演劇『1974 大阪』(2012年)がある。

Yu Takai

Born in Gifu. Graduated from Advanced Expression Design course in Department of Information Design at Kyoto University of Art and Design in 2012. Her works focus on people's secret desires and the happenings caused by them. Recent activities include Sweet Buddhism-chan (2011) in which the concept of religious faith is being questioned, and Osaka, 1974 (2012), an experimental play where the spectators are forced to get involved in a space simulating a nightclub in the 70s.

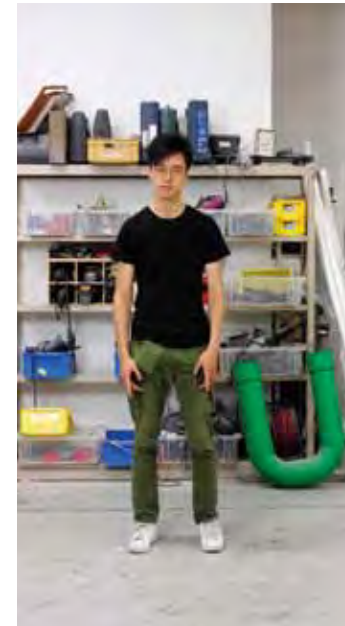


塩見友梨奈

1987年奈良県生まれ。2010年京都造形芸術大学・美術工芸学科染織コース卒業。2012年同大学院・芸術表現専攻修了。「内と外が互いに干渉しあう境界としての皮膚」をテーマに、身体を拡張したようなフォルムと、毒々しくもコミカルな色彩を用いて布造形作品を制作している。

Yurina Shiomi

Born in Nara in 1987. Graduated from Textile Dyeing course in Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design in 2010. Finished her graduate study of Art and Design in 2012. She produces works using fabrics, and has elaborated on a theme of the skin as a boundary where inside and outside interfere with each other. Her works mainly feature a form reminiscent of an extension of the human body, employing lurid yet comical colors.



李将旭

1987年韓国ソウル生まれ。2011年大手前大学・メディア芸術学部・メディア芸術学科卒業。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。母語の韓国語を表記する文字であるハングルを元にして「文化を探る文字アート」を研究主題にする。また「言い回しの芸術的具現」を目指し、多様なコミュニケーションを模索している。

LEE Jangwook

Born in Seoul, Korea in 1987. Graduated from Media and Arts course in Faculty of Media and Arts at Otemae University in 2011. Enrolled in the graduate school of Art and Design at the Kyoto University of Art and Design in 2011. Based on the Korean hangul letters that are used in his native tongue, he has pursued something called letter-art that explores cultures. Also, he has been seeking for diverse ways of communication in search of the artistic realization of wordings.



鷺崎公彦

1983年福岡県生まれ。2006年京都造形芸術大学・美術工芸学科総合造形コース卒業。2008年同大学大学院・芸術表現専攻修了。2011年同大学大学院・芸術専攻満期退学。ホログラムシール・化粧板・螺鈿・金箔等の素材を用いて、表面を鏡のように仕上げた絵画作品を制作していたが、今回は「感覚価値」をテーマとしたオブジェを目指す。

Kimihiko Washizaki

Born in Fukuoka in 1983. Graduated from Mixed Media course in Department of Fine and Applied Arts at Kyoto University of Art and Design in 2006. Finished his Master course of Art and Design in 2008. Completed his Doctoral course of Art without dissertation in 2011. He used to produce paintings with mirrorlike surfaces using various media including hologram stickers, laminated panels, mother-of-pearl, and gold leaf. But this time, he has turned to making an artwork with the sense values set as a theme.

The Jury's Comments + Student Report

審査員総評 + 学生レポート





ULTRA AWARD 2012 審査総評

ULTRA AWARD 2012 General Review

* 2012年10月14日公開審査後に収録したコメントをもとに作成
The comments are edited from the interviews recorded after the Open Review.

浅田彰

Akira Asada

批評家
Critic



ウルトラアワードは、完成作品だけを評価するのではなく、一次審査でプランを選び、作家がウルトラファクトリーの中でそれを実現していく、そのプロセス全体を踏まえて最終審査で評価するので、必ずしも完成作品がすべてではない。とはいえ、2階の李さんと鷺崎さんの作品は、それぞれおもしろいところを狙ってはいるものの、技術的・造形的にプロトタイプ段階に留まっていて、まだまだ発展させていく必要があるでしょう。他方、1階では、高井さん、塩見さん、堀本さんの3点が非常におもしろい流れをつくっていると思います。高井さんの作品は近くのゲームセンターにあってもおかしくないブリクラのようででありながら、何気なく寄ってきた人をうまくアートの罠に引き込む。何気なくブリクラで写真を撮って、メニューに従って加工し、ネットに流しているけれど、それは自分の身体性を手放すことであり、極端に言えば一種の自殺であるというラディカルな発想から、ブリクラを遺影制作機にしてあるわけですね。他方、奥の吹き抜けにある塩見さんの作品は、死んでいるかと思ったら、蘇生限界に近い23分ほどで空気が吹き込まれて天窓近くまで大きく膨らみ、そして空気が止まるとふわっとしぼんでいく。それは死だけれど、無理に膨らまされていたものが自然にしぼんでいくところには、美しい安らぎも感じられました。そして、両者の間にある堀本さんの作品。「境界の漂泊者たち」の「境界」というのは、自己と他者、人間と動物、あるいは私と公の境界でもあるわけで、自分の中の他者、人間の中の獣を発見した作家が、私的な密室と公的なステージの間で揺れている、その姿を表現したこの作品は、まさに展覧会のタイトルにふさわしいものでしょう。また、作品としての完成度が非常に高い。体毛まで自分のものを植えこんだフィギュアも迫力があるし、また、それがステージのような台座の片隅にどこか不安そうに座っているところも、演出としてたいへん効果的です。満場一致ですんなりとグランプリに決まったのも当然でしょう。堀本さんを筆頭に、みなさんの今後の活躍に期待しています。

In the ULTRA AWARD, not only the final work, but also all the processes, where the artist chooses a plan in the primary screening, and realizes it in the Ultra Factory are subject to the assessment. Thus, a finished work is not necessarily everything that matters. Nevertheless, the works displayed in the second floor each produced by Lee and Washizaki, need to be developed further as they remain in the state of prototype both in technique and in form, although they have aimed right. On the other hand, the three works each produced by Takai, Shiomi, and Horimoto displayed in the first floor have made a very interesting current of ideas. Takai's work is seemingly an ordinary print club sticker machine found in any game arcades, but then it drags approaching spectators into a trap of the art. We casually take pictures of ourselves in such machines, edit them under the given procedures, and upload them on the Internet. But this series of acts means to let go of one's embodiment, and to put it in an extreme way, to commit a kind of suicide. From this radical idea, she has fashioned the machine like an "iei" maker, "iei" meaning portraits of deceased people. Shiomi's work displayed in the back stairwell, meanwhile, is at first perceived as a dead corpse. Then after about 23 minutes, which is generally accepted as a time-limit for human resuscitation, the air is blown and the body inflates to the point where it almost touches the roof skylight. Then, when the air stops, it deflates very slowly, which represents its death. However, in this death is a graceful ease, especially in the way something that was artificially inflated gradually deflates by itself. The work in between these two is Horimoto's. The boundary represented in the "Wanderers of the Boundaries" can be that in between the self and the other, human and animal, or private and public; and the artist who has found the other in the self, the animal in the human, moves back and forth between a private room and a public stage. This work has visualized such an image, and suits perfectly to the title of this show. Also, his work was given a superb finish. The figure has been planted the artist's own hair, making it so powerful. And also very effective is how it sits somewhat in an anxious way in the corner of the stage. It seems to be a matter of course that his work was unanimously chosen as the grand prize. I am looking forward to see more of the activities of Horimoto, heading the list, and of everyone here.

後藤 繁雄

Shigeo Goto

編集者 / クリエイティブディレクター
Editor, Creative Director



本音で言えば、やはりプロトタイプのような作品が全体的に並びました。その意味で、一番完成していたのは塩見さんの作品です。塩見さんは、布自体を染めて、テーマもはっきりしており、大きさも計算されていてよくできていると思います。堀本くんは、ある意味では古臭い。例えば、自分の中にいるもう一人の自分を露出させるということで、それはつまり近代的な自我みたいなものに向き合っている。それは、あまりにも近代的な悩み過ぎるわけです。「私」をモチーフにするのではないことが前提になっている。アートの可能性を考えて、「私」に戻ってきていれば良いが、素で「私」がテーマになっている。そうすると青春っぽく見えたり、私の悩みっぽく見えたりする。そこが、本当にいかがなものかは、微妙なところだ。アワードにはまずレベル設定があって、どのくらいのハードルを超えなくてはいけないのか、ということが必要です。作品までのプロセスに調教役としてヤノベさんがいるのだとすれば、ヤノベさんがレベル設定をもっとはっきりさせないといけません。が、同時にそれはとても難しい。プロトタイプでショーみたいにするのか、新人の登竜門として、試行錯誤でやっているレベル設定なのか。それによって私たちの見方も全然違います。全体的に見たら、5人の個性や、そういったものは揃っているし、おもしろい展覧会だとは言えます。現代アートというのは、サッカーの試合みたいなものです。サッカーはルールを知らないとできません。ルールを知らないで「俺は球を蹴るのが好きだから」と言って、球をいくら蹴ってもサッカーにはならない。サッカーのやり方を知った上で、早く走れたりとか、ちゃんと球が蹴れたりしないといけない。その基本的なルールが、認識されてないと感じます。やはり、やれることをちゃんとやれて、クオリティまで出したのは、堀本くんと塩見さん。だけど、その2人がアートとして新しいものを切り開いているかというと、そんなことはない。これからの才能に期待します。

To be frank, I have an impression that most of the works are like prototypes. In that sense, Shiomi's work is the one closest to perfection. She has done well, actually dyeing a cut of fabric and calculating its proper size, making the theme of the work clear. Horimoto's work is in a sense outdated. For example, he attempted to disclose the inner ego and he came face-to-face with something like a modern identity. It is a problem way too "modernized" to address in the present day. In works of recent date, "the self" cannot essentially be featured as a main motif. It would be fine if he returns to the self as a motif, after having considered the possibility of art, but in reality he seems to have set the theme in a quite direct way. This would cause the entire piece look like cliché such as "the worries of youth" or "my sorrows". And I think it is a delicate point, whether it goes well or not. There is a certain level set in the award the nominees are required to exceed. So they should be conscious of how much is expected to go beyond it. As long as Mr. Yanobe supervises them making their own works, he should be responsible for showing the criteria to them clearly. But at the same time, it is very hard to do so. He might want the show to be something like a show of some studies, or maybe a gateway to success for new artists still in the process of finding the right style. The way we perceive the works greatly depends on that. Altogether, the show turned out to be quite interesting, as we could see the individualities and characteristics of the students. Contemporary art may be likened to a soccer game. We can't play soccer without knowing its rules. If you just kicked a ball because you just like it even though you don't know its proper rules, it wouldn't mean you actually played soccer. All players must be capable of running fast or kicking a ball properly, having understood how to play soccer. I feel that the students here might not have understood the basic rules fully just yet. After all, Horimoto and Shiomi were remarkable in doing what they could do, and achieving a certain quality in their works. However, that doesn't necessarily mean that they carve out their own artistic niches. I expect the future of their potentiality.

椿昇

Noboru Tsubaki

現代美術家
Artist



全体にプロトタイプという印象もありますが、2つ特徴的なことがありました。1つ目は、ウルトラアワードでは制作にあたって、技官が張り付くために、妥協の無いアウトプットまでいくけれど、学部の授業では、なかなかそのレベルに達しない。彫刻ならば彫刻で、授業の延長の作品しかできない。そこに留まっていて、今の時代に訴えかけるような力強い作品を造形的にも生むことができない。そこがひとつ問題だと思います。ウルトラが成し遂げていることが、なぜ学科内の授業でつくりえないのか。我々指導者の立場として、このシステムを大学全体に広げられないかと考えています。2つ目は戦略やコンセプト、概念をつくるという言葉の部分、そこがまだまだ脆弱。例えば、プレゼンテーションが自作を一生懸命説明する段階で終わってしまうのです。コンセプトを新聞記事のようにジャーナリスティックに語ってしまい、そこにズレや驚き、ある崩壊を起こすところまで至らないのです。恐らく合評でも、散文的な説明をしているのではないかと思います。わかりやすい説明は、あるレベルを超えると、それは退屈なものに変わる。概念の練り込みの浅さが、最初の造形に滲み出ると強く感じました。そして唯一そこを逃れていたのが、堀本くん。「ある不思議さ」とやなぎさんは言っていたけれど、その言葉に尽きるかもしれない。言葉による説明を、迂回する。言葉で説明しようとするけれど、なぜか解決できないものが残る。造形は明快であるのに言語で追いつけないものが、ゆらゆらゆらと立ち上ってくると、最高の料理になるのですね。「未知の認知世界は遥か彼方にある」のではなく、長谷川さんや我々の見方、考え方は、実は通りを歩いている人たちの中に潜伏している。「なんだろう?」と思うものは多くの人々が関心を示すし、「もうひとつだな」と思うものは、さっさと通り過ぎるのです。そこには、僕らがやっている造形、視覚言語を使って仕事をする人たちの、ある特殊な能力によって成り立つ不可視のフォームがあるのでしょうか。若い学生たちには、あらゆる手段を用いて、その領域に挑戦する気概が欲しいと、僕は願います。

In spite of the impression that the works generally stayed as prototypes, there were two distinctive findings that I want to point out here. The first is that the students are encouraged to push themselves hard under the guidelines given from technical supervisors, causing the final output to be with no compromises in the ULTRA AWARD. However, in the university's courses, such high quality in work production is not often achieved. Take sculpture; works remain as nothing more than what is taught in sculpture classes. Being kept in such state, powerful artworks that can appeal to the modern age do not appear. That is the point. Why normal university courses cannot achieve what is being achieved in the ULTRA AWARD. As one of the teachers, I am thinking of how we can expand this award's system to the whole university. The second point is that verbalization, which backs up strategies, concepts and ideas, is still too flimsy. For instance, their presentations are over just with their explanation of their own works. They talk about the concepts in a journalistic way like a newspaper article, and they never reach the point of finding a crack, a surprise, a sort of collapse there. I fear they have made prosaic descriptions in a joint review. Explanations that are easy to understand likely become rather dull when they are simplified to a certain extent. The lack of depth in the ideas was strongly appeared in the figures. And the only one who had escaped this condition was Horimoto. Ms. Yanagi has referred to it as "certain mysteriousness", and I think this might be a precise phrase for it. It slips out of an explanation by words. Trying to explain it with words ends up in vain, and there is something left unsolved. There arises what cannot be described by words even though so clearly visualized in front of our eyes, and this makes the work the finest dish. It is not that "the as-yet-unknown cognitive world is far away", but Hasegawa's and our ways of thinking, in fact, lies hidden in ordinary people walking in the street. Many get interested in what they think "what's this?" while they just dismiss what they think "not that great". There is probably an invisible form made possible by a special ability of those who use visual language to make a living. I hope that young students show the spirit in challenging this domain taking every available means.

名和晃平

Kohei Nawa

彫刻家
Artist



ウルトラアワードの特徴として、自分で完成できるかわからないけれど、プランをつくるということがすごく大事です。というのは、学生は自分ができる範囲でしか発想しなくなってしまう癖があって、お金や技術の問題でつくりながらつまずいてしまうことが度々あると思います。これはできないと判断したり、できるわけがないとか、そういう風に自分に対してブレーキをかけてしまっているところを見ていてよく感じます。そのブレーキを取り外すのが、このウルトラアワードの強みなので、そういう意味ではみんなかなり頑張って、上手くいったのではないかなと思います。ウルトラファクトリーの技術を使う、使わないというのはあると思いますが、ウルトラファクトリーでもできないくらいのプランを、やってほしいというのが正直な気持ちです。そういうものが持ち込まれて、ウルトラファクトリーのスタッフも僕もヤノベさんも、もう頭を抱えてしまうくらいのプランを考えてくれる人が出てきてもいいかと思う。あとは、お金の問題はあります。お金をかけさえすればできる、みたいなことはたくさんあって、でもそれだけではないと思います。お金をかけずにどうやって良いものを、しかも今までになかったもので自分が届かなかったところに届かせるか。それがすごく重要なので、今回は、みなさんの努力が伝わってくる展覧会になったと思います。気になる作家は、堀本くん。僕は総合造形の主任としても教えているので、育てたいと思っています。正直もっと化けてほしいですね。これで満足したり、天狗になったりしたら絶対ダメ。謙虚にひとつひとつ積み上げて行かないといけない世界なので、そういう意味では厳しく付き合っていきたいと思っています。

One of the most important characteristics of the ULTRA AWARD is to make a plan, no matter whether the student would be able to complete it or not. This is because students are likely to think within the limits of what they can do, often running into financial or technical obstacles. In seeing such students, I not infrequently feel that they put brakes on themselves deciding they cannot do this or do that. The advantage of the ULTRA AWARD is to remove these brakes, and in that sense, I think that all the students here have pushed themselves hard and succeeded to some extent. To be honest, I would love students to go for such plans so grandiose that it is seemingly impossible to carry out in the Ultra Factory, setting aside whether they would use the technique of the Ultra Factory or not. I am even waiting for a student who brings such a stupendous plan that all the staff in the Ultra Factory including Yanobe and I get totally stumped about how they can carry it out. Of course, a financial problem remains. There are many things that are feasible only if a sufficient amount of money is spent. But that is not all. How they can create a good work which is previously non-existent stuff and leads the student to where he or she has never reached before, without spending much money. This point is the very important, and I think in this show everyone's effort can be sensed. The one who interested me the most was Horimoto. I also teach here as a chief in mixed media, and I would like to cultivate his talent. Honestly, I want him to take one step further. It is absolutely no good for him if he gets satisfied or bigheaded with this. In art world, artists have got to humbly pile up small efforts, and in that sense, I want to guide him without being too easy.

長谷川祐子

Yuko Hasegawa

東京都現代美術館チーフキュレーター
Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo



去年は完成度の高い作品が多かったのですが、フォルマリスティックで、おとなしい作品の印象がありました。今年はそれぞれに、自分の制作動機みたいなものが非常にはっきり見え、未完成なイメージがありましたが、勢いがあり見ていておもしろかったです。塩見さんに関しては、造形力はあると思いますが、こういうスペースで大きなサイズのものをつくられたのが初めてだと思います。膨張したときのポリウム感の持つ圧倒的なエネルギーと、それからそれがしばむときの落差を、最終的なこの場所で生かせる形状の緩急で見せていくということと、もう少し意識的に考えられたら更に良かったです。ものの形や、バルーンがしばむときを見せるという現象的なおもしろさではなくて、それが全体を見る人にどこまで深いところの考え方を喚起するのかを何度もシミュレーションして、考えられたらいいと思います。塩見さんに限らず、これから作品をつくるときに、見た目のエフェクトだけではなく、何度も自分の造形を見直して、見る人の感想が深いところまで入ってくるのかを自分の中でシミュレーションする必要があります。アワードに応募するということは、先生たちからさまざまな鍛えられるプロセスを得ることができます。自分が恥ずかしい思いをするし、自分がいかにかできないかと悩んだりしますが、みなさん学生で、まだ若い20代の方も多い。だから、どんな恥をかいても良いと思うんです。30代だと同じ恥はかけないの。そのときに、これだけの環境を整えているところで鍛錬することはすごく良いことだと思います。特に若いアーティストはまだできていないので、世界に対する恐れがないといけない。傲慢になってはいけません。でもあるときには傲慢であるべきです。その2つの点を鍛えてくれるのは、ウルトラアワードのプロセスではないかと思います。つまり、まなざしと美術です。そういう意味で、毎回私はとても楽しみにしています。ありがとうございました。

Some high-quality works were observed in the ULTRA AWARD last year, but they were at the same time formalistic and rather meek. This year, on the other hand, each of the works submitted show the students' motives very clearly. Although most works remain immature, they have a sense of momentum. I was much amused. This may be the first time for Shiomi to make such a gigantic work in a space like this. But she showed a sufficient forming skill in her work. It would have been even better if she had consciously paid attention to how she could present her work in this specific space. She could have made some more effort in showing the gap between the overwhelming vitality when it inflates and the loss of the power when it deflates. Further elaboration is possible if she had repeatedly simulated how her work could evoke profound feelings in the viewer beyond its superficial effect. When creating the work, not only for her, it is necessary for the artist to simulate constantly how it guides the viewer to grasp a deep understanding of the work beyond its superficial effect by revising its form again and again. Through applying for this award, applicants may be able to enjoy the process of valuable instruction from the teachers in this university. Everyone will get embarrassed, and everyone worries he or she might not be talented. But you all are still students. And the majority of you are still in your 20s. So it is all right to make any mistakes. You can't allow yourself to do that in your 30s. It is fantastic to train your skill in this good environment when you are still young and learning. Young artists who are not yet matured mentally especially needs to face the world with awe. Don't be arrogant. But sometimes do become arrogant. The essence of these two kinds of moments can be grabbed through the process of the ULTRA AWARD, namely, being gazed at and artistic activity. From that point, I enjoy this award every year. Thank you.

やなぎみわ

Miwa Yanagi

美術作家
Artist



非常に基準が難しく、作品をひとつに絞ることが困難でした。造形センスや技術面、努力というところで作品を選べば、塩見さんの作品でしょう。ですが、将来の伸びしろや自分を壊して変革した経緯のことを考えると、堀本くんが3ヵ月間で一番濃厚なことをしたと思います。もちろん全員が努力をしているけれど、今まで自分がやったことのないスキルに挑戦するというレベルです。ただ、堀本くんは若いこともあり、一回自分を潰してしまうというところまで、生きるか死ぬかというところまで一度やったように見えました。そこが非常にあっぱれと言えます。18、9歳の思春期をほじくような作品はよくありますが、それにしてはすごく完成度が高い。あれ以上できないであろうと思われるところまでやりきっている。そして、ちゃんと現代美術になっています。李くんはおもしろいですが、少し技術的に及ばなかった。それは、鷲崎くんも同じ。ああいった工学的、科学的な技術を含んだ作品は、いかにそこに愛着を感じているかで、作品のおもしろさが全く変わってきます。あの作品がもしも、工学部の学生がつくっていたらどうなるか。意外と技術面から奇抜で自由な造形に発展していたかもしれません。そういったものと並べたときのことを考えてみたほうがいい。また、今年は高井さんを除いて、みんなが冒険していた点が良かった。高井さんはもっと冒険したほうがいい。彼女は個人が持っている資質がおもしろいだけに、作品の着地点が意外に「手堅い」のが惜しいです。今回の出展者、3人男子、2人女子。いつも思うのは、女性の方が頑固なのではないか、ということ。センスも行動力もあるのですが、自閉的で作品がなかなか変わらない。例えば圧倒的な何かの力に潰されて、そして次の段階にいくことがあまりないのではないのでしょうか。逆に、男子には周囲、社会へのコンプレックスやプレッシャーも多いせいか、変化するための思索を実験実行する。もちろん、その結果、潰れてしまって再起不能、辞めずという繊細な人も多いです。しかし、闘った後に浮上してくる人が、やはり強いんですね。そういう点を含めて、一回生の堀本くんがグランプリを獲ったということは、一体将来どうなるのか、彼の闘いを見ることが出来るという点でも、非常におもしろい結果だと思います。

I experienced a great difficulty in picking just one from the five works submitted, as the criteria for the selection were hard to set. Shiomi's work stands out from the point of formative sense, techniques and efforts. But in view of the future potentiality and the vitality achieved through self-transformation, Horimoto had gained a lot than others in three months. Of course, all of them did really try hard. But he was the only candidate who attempted to go beyond his own regular areas of competence. As he is still young, he seemed to have nearly destroyed himself: that is to say, to have pushed himself to the matter of life and death. And this deserves high praise. Still being eighteen- or nineteen-year-old, many tend to create their works just by reflecting on themselves superficially. It cannot be denied his is also one of such works, but it reaches a very high degree of perfection. It has no room for any more revises, and is totally acceptable as a piece of contemporary art. Lee's work was also interesting but needed a little more effort on his techniques. The same applies to Washizaki's work. What determines the interesting part of such works containing engineering and scientific technologies is found in how fascinated the artist is about these technologies. What if these works were made by students from engineering department? They might have come up with more unique and lively forms, taking advantages of their knowledge and skills. Those who produce works with technology always need to bear in mind whether their works have something significant compared to works produced by the more technologically skilled. Furthermore, all of the candidates, except for Takai, need to be praised for trying something new positively. Takai had better actively challenge new things more. I cannot help feeling a little disappointed that she lacks boldness, especially because she does have a unique talent. This year, three of the candidates were male and two were female. I always wonder maybe women are less flexible than men. Female students have enough artistic sense and energy, but they tend to stay in their shell, and they cannot improve their works on their own. I imagine they hardly have experiences of getting completely knocked down by something overwhelming. In contrast, male students tend to put in a lot of thoughts on changing, in order to cope with social pressures or inferior complexes they often hold. Of course it is true that some are too sensitive to bear this, and sometimes run themselves to a breakdown and just quit. After all, those who passed through hard struggles are tough. From that point, it is very interesting for me that Horimoto won the Grand Prize. I'm looking forward to see his further struggles and outcomes from there.

ULTRA AWARD 2012 秋元康 審査会記録

ULTRAWARD 2012 Yasushi Akimoto Review

構成・文：松尾若葉 (BY EDIT) Script & Composition: Wakaba Matsuo (BY EDIT)



秋元康をゲストに招いて行われた特別審査会。今回は特別賞も用意し、見事受賞したのは最優秀賞の堀本達矢。
秋元氏が堀本達矢の《Me》を選んだ理由、5人の出展作家のみならず現代の芸術家たちに求める芸術性は一。

A special review was held having Yasushi Akimoto as a guest jury. This year, the special prize was newly established, and Tatsuya Horimoto won both of that prize and the Grand Prize 2012. Why did Mr. Akimoto select Horimoto's work *Me* for the special prize? And what does he expect for contemporary artist in general, including the five finalists?

みなさんの作品はそれぞれにエネルギーやアイデアがあったり、本当に素晴らしい作品で、京都まで見に来た甲斐がありました。ただ、力強くいいんじゃないかと思います。もっと時代や人など何にも見るなど言いたい。それはどういうことかという、止まっている時計は1日に2回、時間が合います。でも時代に合わせようすると、1分遅れたり、あるいは進んだりする。つまり周りを見ると、時計の針は正確な時間を合わせられない。だから芸術家である君たちそれぞれが、「何時何分だ、これしかない」と思ってやるから、ここに来たお客さまが「そうだね、たしかに何時何分だね」という共感を得る。君たちのエネルギーが、もっと勢いよくほとばしってほしい。正解や間違いなんてないのだから。つまりみんなが正解であり、みんなが間違いなのだ。だからそういう意味でもっともっとわがまに、もっともっと思い込んで、もっともっと自信過剰な芸術家であってほしい。そんな思いを込めて、特別賞は、《Me》をつくった堀本くんに授与します。今回、一番の思い込みを持って、ひとつのテーマに向かっているところが、すごくいいと思う。これは獣が人間性を持った瞬間だとか、どういうことを考えてつくったんだろうと、考えることが楽しいのが芸術だと思う。それを最も感じられたのは堀本くんの作品でした。だからこそ決してそこで想いをトランスレートするようなまねはいらないし、説明しすぎではいけない。人間はわからないものに対しては、五感をすごく研ぎ澄ますんですね。それが芸術への一番真摯な態度であり、大事なことだと思います。僕は芸術家ではないから芸術家のみなさんに言いたいのは、わかり易くする必要ない、強いメッセージをみんなが求めているということを忘れないで欲しい、と。

All the nominated works have energetic power and unique ideas. It was worth coming to Kyoto to see their excellent works. But, I think they should have been more daring. I want to tell them not to give a damn about others or the present world or just anything like that. Suppose your clock has stopped, but it points to the correct time twice a day. But if you try to set it to the right time, it usually goes slow or fast by just one minute. When you are aware of your surroundings, you cannot set your clock to the correct time. You are artists, and you present your work believing that now the time is such-and-such, and it cannot be anything else, then in the viewer rises the sense of empathy like, "Yes, the time surely is as you tell." So burst out your creative energy, as there are no such things as right or wrong. In other words, all are both right and wrong at the same time. And this is why I expect you to be more egoistic and more obsessive. You should be an artist who overestimates yourself strongly. With this in mind, the special prize is gives to Horimoto's work *Me*. It appealed to me the most that he focused single-mindedly on his theme with his strong obsession. In front of his work, people may enjoy thinking, "This represents the very moment the beast acquires a human mind" or "What did he think in the process of making it?" This is what I call art. Horimoto's work was the one I felt it the most. So he need not translate his thought expressed in the work or explain it overly. We human beings are apt to sharpen our senses towards something unknown. I believe that is the sincere attitude we should hold in front of a work of art. One thing I want to tell artists from a non-artist's point of view is that we all want a powerful message, and there is no need at all for simplifying your ideas.

「境界の漂泊者たち」の行方

浅田彰、名和晃平、やなぎみわ、後藤繁雄、椿昇、そんな今なお、現役で美術手帖の誌面を彩る面々が、一台のブリクラ機に入って写真を取って、落書きをしている姿には目を疑う。が、これはあくまで作品を審査している一場面。今年で3回目となるウルトラアワードの目玉はなんといっても公開審査会。各作家が自らの作品をプレゼンし、上記の豪華審査員との質疑応答を行い、厳正な審査の後、グランプリが決められる。見所は、質疑応答にて放たれる審査員の極めて鋭い指摘。最初の作品は会場入口から、少しはみ出たところにある作品、高井裕《アイドル♥マシーン》。実は高井裕、ウルトラアワードに出品するのは今年で2年目。リベンジのつもりでもあり、「向かいのやつ（ゲームセンターにおいてある普通のブリクラ機）には負けられないようにと思い、つくりました」と意気込むが、「ブリクラ機は強いよ」と審査員はつぶやく。「でも、高井さんの方がおもしろい」というやなぎみわからの指摘は、会場にいた人間なら頷ける。たどたどしく高井の人柄がよく出ているプレゼンの様子や、ブリクラで自画像を撮る行為を一気に「社会的死亡」まで急降下したコンセプトも確かにおもしろいが、実際に「もの」になった作品が既存のブリクラ機、そして高井裕本人を超える完成度ではない、という審査のように見えた。次に、入り口に入ったところにあるのは、展示台の上にスーツを被った獣、《Me》。「これは私自身なのです!」と言い切るのは、弱冠18歳のアーティスト、堀本達矢。アワードに選出されたときの作品プランとは大きく変わり、作家自身この半年間で急成長したという。当初の、現代アートっぽい優等生なコンセプトから、自身の内側をぎりぎりまで掘り下げ、最終的には自らの体毛を植え付けるまで追い詰めた立体作品と本人は語る。18歳とは思えない完成度には、審査員全員から賞賛を受け、ただの「自分の内面を写した」次元を超えた、他者にストーリー性までも想起させる作品となり、審査の締め浅田彰が言った「コングラッチュレーション」がとても印象的。その奥、会場の吹き抜け部分に吊るされた、巨大なピンクの布による造形。女性器の集積をイメージさせるような色とディテール、けたたましいファンの音と共に膨み、どうやら異形の人型のシルエットが見える。塩見友梨奈の《23分間のドレス》は、皮膚をすり抜け、インターネットを介して社会的に泳ぐ現代のネット社会と、進化した身体性をコンセプトとしている。23分間に一度、この皮膚の中へ呼吸をするために、空気と共に帰ってくる仕掛けだ。会場の空間を上手く使っている、クオリティも申し分ない、が審査員はどこかもう一歩足りないような表情。椿昇が真に問うたのは、本当に現代美術をフィールドに戦っていくか、ということ。上手な空間の使い方や、きれいな形がつかれることと、アートの世界で食っていけることとは少し違うのだよ、という厳しい面談のような言葉で審査は括られた。ここで、遅れて審査員、長谷川祐子も参戦。この日は、長谷川の非常に明晰な意見を楽しみにきたオーディエンス

も少なくないはず。長谷川の登場により、審査員の間にも微妙な緊張感が生まれつつ、次の作品へ。2階に上がる途中、階段の上から1階の壁に書かれた、「ULTRA AWARD 2012」のサブタイトル「境界の漂泊者たち」とその文章が見えた。その中の、漂泊者という単語にロビンソン・クルーソーを思い出す。生死をさまよいながらも、力強く生き延びた、彼も「境界の漂泊者」と言えるかもしれない。考えながら2階に上り、李将旭の《The Sediment》。フロアに広がる排水管でつくられた水路は、「曲水の宴」をもとにつくられているという。iPhoneを模した潜水艦が、タッチパネルの下に流れてくるたびに、けだるい声でそこに記されている文字の音を発音する。名和晃平は「そのけだるい声を発音や、この作品の完成度の低さ、作品がひとりで自立しないこと、iPhoneのちゃちさ、留学生である李くんのプレゼンがカタコトであることも含めて、現代社会のコミュニケーションツールは進化しても別にコミュニケーションの内容は進化してないことをシニカルに表現しているのかと深読みした」というのは、とても優しい意見であり、他の審査員はこの作品の完成度の低さを批評。水路の俯瞰図にも意味があったにも関わらず、他の出展者との都合で「見せない」ことを選択した点に関しては、アーティストとしての頑固さや気迫は感じられなかった。奥にある最後の部屋、ブラックボックスに浮かぶキネティックな造形。ヴーンと、心地良い回転音によって、これが球の集合体回っていることが伝わる。鷺崎公彦による《abstraction》。鷺崎が語る、これが工芸ではないこと、「美しさ」という美学の先見性の排除や、これは絵画作品だということ。それらのコンセプト以前に、李の作品同様、まだプロトタイプでしかないということに意見が集中した。それにより、審査のやり取りの中では、この作品の作品性には一切触れられなかった。「現代のキネティック・アートであるならばもっとゲーム性を持たせるべき」と浅田彰。21世紀に作品をつくる難しさの攻略法、目新しいフォルムと頭脳ゲームを駆使したコンセプト。結局、どちらも未完成で終わってしまった、という結果だったと思う。各作家のプレゼンが終わり、これから審査員による別室での厳正な審査。いよいよ、緊張のグランプリの発表。「誰が受賞してもおかしくない結果だったということは言っておきたいと思います。その上で、最初のプロポーザルからはまったく違う、思いもけない作品をつくって周りを驚かしてくれた、最優秀賞を、堀本達矢さんに差し上げたいと思います。おめでとうございます!」浅田彰による発表でしばらく拍手が続いた後、はにかみながら堀本が登壇。会場は熱っぽさを帯びたまま、幕を閉じた。ウルトラアワードの役割は、次世代を代表するスターを生むこと。アワードに選出され、グランプリが決まれば終わりではなく、この後に続くアーティストとしての長い道のりの第一歩がここである。まだ、厳しい闘いの始まりでしかなく、もしかしたら堀本達矢にとっては、ウルトラアワードという荒波に揉まれ、無人島にたどり着き、漂泊者、ロビンソン・クルーソーのような長く、孤独な闘いがこれから始まろうとしているのかもしれない。

The whereabouts of the “Wanderers of the Boundaries”

How is it possible that Akira Asada, Kohei Nawa, Miwa Yanagi, Shigeo Goto, and Noboru Tsubaki, all members frequently seen in the monthly art magazine Bijutsu Techo, stand inside a print club sticker machine together doodling on their images? Actually, this is a scene from the assessment of the nominated works. One of the highlights of the ULTRA AWARD, which marks the third anniversary this year, is this review made open to public. Here, each of the candidates makes a presentation on his or her own work, followed by a question-and-answer session with the jury. Then, the grand prize is selected based on their impartial judgment. The main feature of the assessment is incisive comments from the jury during the question-and-answer session. In front of the entrance of the exhibition space is the first work, Yu Takai's *Idol♥Machine*. Actually, this is the second time she submits her work to the ULTRA AWARD. In hope of getting revenge this time, she enthusiastically said: “With this, I have rivaled against the one across the street (meaning an ordinary print club sticker machine located in the game arcade across the street from the exhibition space)”, to which one of the juries replied: “Print club sticker machines are tough to alter.” You might have had to be there to understand the words given by Miwa Yanagi, who commented “but Takai's work is better.” Its concept was indeed interesting, as presented by Takai herself in a rather bumbleheaded way, in which the act of taking pictures of oneself swoops right down to “social death.” However, the jury seemed to agree that the realized work never outstripped existing print club sticker machines, and moreover, the artist Takai herself. Just within the entrance, we are greeted by the next work entitled *Me*, a beast on a pedestal, enveloped in a linen sheet. “This is myself,” stated emphatically Tatsuya Horimoto, an artist only 18 years of age. As the artist himself admits, he had improved rapidly in the last six months after changing his initial plan. He explained that throwing off the nicey-nice concept common in the contemporary art, he delved into his emotions as deeply as possible, eventually driving himself to plant his own hair into the work. All members of the board spoke highly of his work, amazing achievement that one can hardly believe it was made by an eighteen-year-old artist. His work not just reflects his inner world, but evokes a story in the viewer. It was impressive that Akira Asada concluded the review with the word “congratulations!” There is a giant object made of a cut of pink fabric, suspended in the open stairwell of the exhibition space. Its shape and color conjure an image of assemblage of female genitals. Swollen up with a loud noise of a fan, it gradually takes an irregular shape of human. With a concept of the Internet community where anybody swims around leaving his own body behind, and a body that never evolves within it, Yurina Shiomi produced her work *The dress only for 23 minutes*. It “returns” to this skin with the air once in every 23 minutes in order to respire and revive. She took a great advantage of the specific site to display it, and the quality of the work is more than acceptable. However, the jury seemed as though it lacked something important. The question Noboru Tsubaki asked her in a serious manner was whether or not she sets out to be a contemporary artist. He concluded the review with the severe words: “Being able to survive in the art world is somewhat different from being

able to take advantage of an exhibition space or being able to create a beautiful shape.” Here arrived Yuko Hasegawa, another member of the jury. Not a few people must have come to hear her very clear-headed comments. They proceeded to the next work with a sense of tension as Hasegawa has joined to the assessment. The subhead of the ULTRA AWARD 2012, “The Wanderers of the Boundaries” and its concept statement written on the wall of the first floor could be seen from the stairs on the way to the second floor. The term “wanderer” is reminiscent of Robinson Crusoe. Having hovered between life and death, he who survived powerfully might also be called one of the wanderers of the boundaries. With such thoughts in mind, there awaits LEE Jangwook's *The Sediment* upstairs. The waterways made with water pipes spread over the floor was inspired by what is called “Kyokusui-no-en”, a making-poetry party at the stream in a garden that was common in East Asia. The iPhone-likened submarines each bearing a letter on them flow along the waterway, and when one of them comes under the touch panel, the letter is read out loud. Kohei Nawa has commented that “all of its elements such as the lazy voice pronouncing the letters, the rather low quality of the work, the way it does not stand on its own, the cheapness of the iPhones, and even that LEE's presentation was clumsy, seemed to cynically allude to that the contents we communicate have not evolved even though its tools have gone through a significant development”. While Nawa's comments were quite gentle, other juries have criticized the low quality of the work. Preseverance and spirit as an artist were absent, for he has chosen not to show the meaning of its form, even though he did give a certain significance to it. A kinetic form rises in a dark box-like room in the back, the last work to be examined. Its comfy revolving noise tells us that it is a rotating assembly of spheres. It is Kimihiko Washizaki's work entitled *abstraction*. Washizaki talks about how it is not a craftwork, how it removes the vision of aesthetics as beauty, and how it is actually a work of painting. However, the jury's attention got centered on that it remained to be a prototype, just like LEE's work, and its artistic quality was not discussed at all. “A contemporary kinetic art should somehow bring in the game element in itself,” claimed Akira Asada. Getting over the difficulties of creating a work of art in the 21st century, and the concept making a good use of a brand-new form and intellectual games. Both of these two were left incomplete. After the presentations given by each of the candidates, the impartial judgment of the jury was held in a separate room. And finally, the grand prize winner was announced. “I need to say that any one of the candidates could win the grand prize,” announced Akira Asada, “but the prize goes to Tatsuya Horimoto, who surprised all of us with the unexpected work, so different from the initial proposal. Good for you!” Following applause, Horimoto shyly took the platform. The curtain fell in excitement. The main aim of the ULTRA AWARD is to give birth to stars in the future generations. Being nominated in the award, or maybe being given the grand prize, is not the goal of the career, but rather a starting line of a long journey as an artist. Indeed, it is only a beginning of a severe struggle to follow. Perhaps, for Tatsuya Horimoto who, having had hardships in the ULTRA AWARD, got to a deserted island, and there might await him a long and lonely struggle, like the one Robinson Crusoe had.



Photo by Tomas Svab

2010

諫山元貴 | Genki Isayama
〈*Xpovos / Kairos* (クロノス / カイロス)〉 | 2010



Photo by Tomas Svab

2010

小宮太郎 | Taro Komiya
〈*vencer*〉 (a spiral staircase) | 2010



Photo by Nobunada OMOTE

2011

神馬啓佑 | Keisuke Jimba
〈*r*〉 | 2011

ULTRA AWARD COLOSSEUM 2012 概要

「ULTRA AWARD」が3回目を迎えるにあたり、これまでの総集編として、「ウルトラアワード・コロシウム」を開催。2010年最優秀賞の諫山元貴と長谷川祐子賞の小宮太郎。2011年最優秀賞の神馬啓佑、2012年の出品作家も含め、歴代の選出者が出展。展示構成は、出品作家でもある小宮太郎が担当、「シンメトリー」というテーマのもと、展覧会がつくりあげられた。	
会期:	2012年11月21日(水)–12月25日(土) [日曜日休廊]
会場:	京都造形芸術大学 ギャラリー・オーブ
開館時間:	11:00-18:00
選出作家:	諫山元貴 (2010年最優秀賞)/小宮太郎 (2010年長谷川祐子賞)/神馬啓佑 (2011年最優秀賞) 堀本達矢 (2012年最優秀賞、秋元康賞)/塩見友梨奈 (2012年選出作家)/高井裕 (2011、2012年選出作家) 李将旭 (2012年選出作家)/鷺崎公彦 (2012年選出作家)
主催:	京都造形芸術大学 ウルトラファクトリー
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

ULTRA AWARD COLOSSEUM 2012 Outline

The exhibition “ULTRA AWARD COLOSSEUM” was taken place to showcase the three years of accomplishment of the “ULTRA AWARD”. Participated artists were past prize winners including Genki Isayama got the grand prize and Taro Komiya got Yuko Hasegawa prize both in 2010, and Keisuke Jimba won the grand prize in 2011, and also all nominated artists in 2012. Taro Komiya, who also exhibited works, composed the exhibition space with “symmetry” as the theme.	
Period:	Wed. 21 Nov. 2012 – Sat. 25 Dec. 2012 [Closed on Sun.]
Venue:	Galerie Aube at Kyoto University of Art and Design
Time:	11:00-18:00
Artists:	Genki Isayama (2010 Grand Prize) / Taro Komiya (2010 Yuko Hasegawa Prize) / Keisuke Jimba (2011 Grand Prize) Tatsuya Horimoto (2012 Grand Prize, Yasushi Akimoto Prize) / Yurina Shiomi (2012 Nominated Artist) / Yu Takai (2011, 2012 Nominated Artist) / LEE Jangwook (2012 Nominated Artist) / Kimihiko Washizaki (2012 Nominated Artist)
Organizer:	ULTRA FACTORY, Kyoto University of Art and Design
Support:	Department of Art Studies and Cultural Promotion, Kyoto University of Art and Design

ULTRA AWARD COLOSSEUM 2012 作家コメント

ULTRA AWARD COLOSSEUM 2012 Artist Comments

諫山元貴

Genki Isayama



ULTRA AWARD 2010
最優秀賞
ULTRA AWARD 2010
Grand Prize

ウルトラアワードに出展した作品は、今でも作品をつくるうえでのいろいろな基準点になっています。学部3回生の頃、当時教わっていた河口龍夫先生から「制作や作品がうまくいかなくなったときにはどうしたら良いのか。それは過去に自分が制作した作品で一番良いものに立ち帰り、そこから考えることです」という言葉を頂きました。現時点ではウルトラアワードでの作品がその一番良い作品でもあります。ですが反面そこから早く抜け出したいとも思います。ウルトラアワード・コロシウムを展覧会として俯瞰してみると、少しデザイン的な印象と、ブラックボックス系とホワイท์キューブ系の作家が混在していたので、ある意味で薄い印象の展示だったかもしれません。ただ、普段はジャンルの異なる作家たちが、「ウルトラ」ということで集まり、ひとつのテーマに対して答えるという軸が見所としてありました。

小宮太郎

Taro Komiya



ULTRA AWARD 2010
長谷川祐子賞
ULTRA AWARD 2010
Yuko Hasegawa Prize

ウルトラアワードは、すごく良い体験だったと思います。僕の場合、展示の1ヵ月前に予定していたプランを覆しました。恐怖もありましたが、うまくいったときの喜びはそれまでの作品制作とは比べ物になりませんでした。自分自身をギリギリまで追い込むことで、作品も自身の思考も劇的に変化することが実感できました。今回のウルトラアワード・コロシウムでは、2つの仕事をしています。ひとつはキュレーションとして、鏡像をテーマにシンメトリーに空間演出をしたこと。もうひとつはその空間の中での作品として、ペインティングを出しています。実は、僕にとってペインティングは、すごく挑戦的なことです。コロシウムでは各作家が新しいかたちで作品を提示している環境だったので、僕もこれまでやってこなかったことをやろうと思い制作しました。これからは虚構というテーマを更に深化しつつ、インスタレーション作品とその記憶(記録)から、作品を展開していこうと考えています。

神馬啓佑

Keisuke Jimba



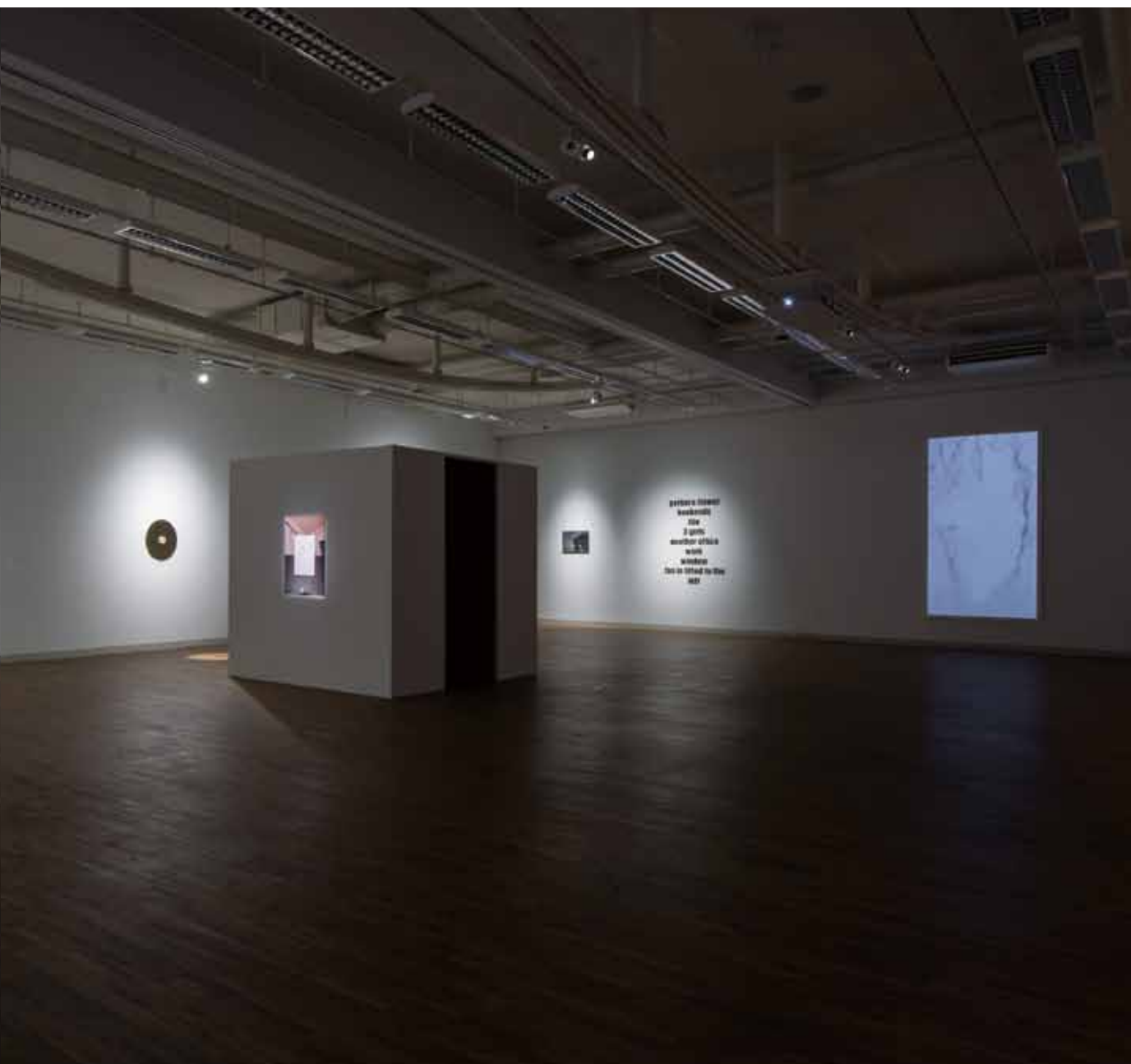
ULTRA AWARD 2011
最優秀賞
ULTRA AWARD 2011
Grand Prize

ウルトラアワードほど良い作品をつくれと要求されたことはありません。今考えると、そんなプレッシャーがかかる場の存在自体が面白いと思います。新しい才能を発掘するとうか、才能をほじくり返すような。僕自身、いろんな人に手伝ってもらったことで、ボリュームが大きく、多角的な作品を完成させることができたと思います。また、ウルトラアワードでは反省すべき点が見つかった経験にもなりました。ウルトラアワード・コロシウムでもいろんな人に手伝ってもらい完成までこぎつけましたが、ウルトラアワードはプロジェクトとしての強さがあり、それに対して自らの作品が今一歩前へ行けない状況を感じました。用意された立派な滑走路があるけど、それに耐え切れる飛行機がまだつくれていない、そんな感じです。まだ1年しか経っていないこともあり振り返るには早すぎると思うので、これからこそ、頑張らないといけない。プレッシャーはまだ続きます。

The work I submitted in the ULTRA AWARD has become the reference point I keep coming back to when working. When I was a junior, Mr. Tatsuo Kawaguchi who was then my tutor said to me, “when your work does not go well, return to the best work you’ve ever made and think from there”. At this point, the work I made at the ULTRA AWARD is my best work ever, but on the other hand, I’d like to break out of it. Looking back at the ULTRA AWARD COLOSSEUM as an exhibition, it might not always give a strong impression. The displayed works were weighted in rather design works. And the exhibition seemed to lack the unity, since the works normally installed in a totally white room or a totally black room were all mingled in one exhibition space. Yet, the highlight of this exhibition was that the artists from different genres got together under the name of ULTRA and show their works as the answers of the theme.

I think the ULTRA AWARD was a really good experience for me. In my case, I have changed the whole plan just one month before the exhibition. I was afraid, but when it was completed, the feeling of accomplishment was incomparable. I experienced the dramatic change of my work and ideas by pushing myself to my limit. I did two things in the ULTRA AWARD COLOSSUM. One of them was producing a symmetric space with the theme of mirrored image, as a curator of this show. The other was executing some paintings for the show. Painting in fact was quite a challenge for me. In the COLOSSEUM, the artists tried a new way of representing in their works, so I decided to do something I had never tried before. Now, I'd like to delve further into my theme of fiction and develop my work from an installation and its memory (the record of the work).

ULTRA AWARD was the first experience for me to be required to make a good work. Looking back on it, the occasion where such pressure is put on the candidates to discover and develop their talents is interesting. In my case, owing much to help from others, I could achieve a large-scale work with multiple aspects. Also, it gave me an opportunity to get conscious of my own weak points. I barely reached the completion of my work only with many people’s hands in the ULTRA AWARD COLOSSEUM as well as the ULTRA AWARD, but especially the latter was a very ambitious project, and I felt that I couldn’t force myself to go one step forward and keep up with the ambition of it. Metaphorically speaking, the award was like a magnificent runway, but an appropriate airplane for it was not ready yet. It has been only one year since I got the prize, so it’s too early for me to look back on it now. I have to work harder from now on. My ULTRA AWARD is not over yet.







gerbera flower
bookends
tile
3 girls
another office
work
window
fan is tilted to the
left





gerbera flower
bookends
file
3 girls
another office
work
window
fan is tilted to the
left

gerbera flower
bookends
file
3 girls
another office
work
window
fan is tilted to the
left



「ULTRA AWARD 2012」公開審査会
"ULTRA AWARD 2012" Open Review



秋元康特別審査会
Yasushi Akimoto Review



「アーティスト・トーク」
"Artist Talk"



ULTRA AWARD 2012 DOCUMENT
by BY EDIT+ art project room ARTZONE

「ULTRA AWARD 2012 EXHIBITION ー境界の漂泊者たちー」

会期：2012年10月6日(土)–10月21日(日)[会期中無休/入場無料]

会場：ARTZONE

[京都市中京区河原町三条下る一筋目東入る大黒町44 VOXビル1・2F]

開館時間：平日13:00–20:00/土日祝12:30–20:00

出展作家：塩見友梨奈/高井裕/堀本達矢/鷺崎公彦/李荷旭

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 2012関連プログラム

プレオープン&レセプション

日時：2012年10月5日(金)17:00–

会場：ARTZONE

公開審査会

日時：2012年10月14日(日) 14:00–

会場：ARTZONE

審査員：浅田彰(批評家)/後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/椿昇(現代美術家)/名和晃平(彫刻家)/長谷川祐子(東京都現代美術館チーフキュレーター)/やなぎみわ(美術作家)

秋元康特別審査会

日時：2012年10月19日(金) 19:00–

会場：ARTZONE

特別審査員：秋元康(作詞家)

ULTRA AWARD 2012 アーティスト・トーク

日時：2012年10月21日(日) 17:00–

会場：ARTZONE

—

ULTRA AWARD 2012 DOCUMENT by ULTRA FACTORY + ARTZONE

作家のインタビューや制作の裏側をWEBで公開。(2012年7月–12月)

<http://ultrafactory.jp/ULTRA-AWARD2012/>

ディレクター：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：神田真巳子/中村敬亮/谷口聡一/原泉(以上、ARTZONE)

“ULTRA AWARD 2012 -Wanderers of the Boundaries-”

Period: Sat. 6 Oct. 2012 - Sun. 21 Oct. [Open daily / Entrance Free]

Venue: 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]

Artists: Yurina Shiomi / Yu Takai / Tatsuya Horimoto / Kimihiko Washizaki / LEE Jangwook

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

—

ULTRA AWARD 2012 associated program

Pre-Open and Reception

Date: Fri. 5 Oct. 2012, 17:00–

Venue: ARTZONE

Open Review

Date: Sun. 14 Oct. 2012, 14:00–

Venue: ARTZONE

Jury: Akira Asada (Critic) / Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Noboru Tsubaki (Artist) / Kohei Nawa (Artist) / Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Miwa Yanagi (Artist)

Yasushi Akimoto Special Review

Date: Fri. 19 Oct. 2012, 19:00–

Venue: ARTZONE

The Special Jury: Yasushi Akimoto (Lyricist)

“ULTRA AWARD 2012”Artist Talk

Date: Sun. 21 Oct. 2012, 17:00–

Venue: ARTZONE

“ULTRA AWARD 2012”Artist Talk

Date: Sun. 21 Oct. 2012, 17:00–

Venue: ARTZONE

—

ULTRA AWARD 2012 DOCUMENT by ULTRA FACTORY + ARTZONE

A project Documenting and Transmitting ULTRA AWARD 2012 (Jul.–Dec. 2012)

Director: Rika Yamashita (Associate professor of Art Studies and Produce course)

Project members: Mamiko Kanda / Keisuke Nakamura / Soichi Taniguchi / Izumi Hara (all the above, ARTZONE)

本書は、京都造形芸術大学ウルトラファクトリーが主催するアートコンペティション「ULTRA AWARD 2012」の開催に際して発行されました。

This catalogue is published in connection with the Art Competition “ULTRA AWARD 2012” hosted by ULTRA FACTORY.

ULTRA AWARD 2012

2013年2月28日 第1版第1刷発行

発行：京都造形芸術大学 ウルトラファクトリー
監修：ヤノベケンジ
クリエイティブディレクション：原田祐馬（UMA/design farm）
デザイン：片山幸恵（Critical Design Lab.）
編集ディレクション：多田智美（MUESUM）
編集：浅見旬、坂崎美美、松尾若葉（BY EDIT）
翻訳：古川萌、旦部辰徳、古川千帆
写真：表恒匡
印刷・製本：株式会社 大伸社

Published by Kyoto University of Art and Design/ULTRA FACTORY
Direction: Kenji Yanobe
Creative Direction: Yuma Harada(UMA/design farm)
Design: Yukie Katayama(Critical Design Lab.)
Editing Direction: Tomomi Tada(MUESUM)
Editing: Jun Asami/Fumi Sakazaki/Wakaba Matsuo(BY EDIT)
Translation: Moe Furukawa, Tatsunori Tambe, Chiho Kogawa
Photograph: Nobutada Omote
Printed and bound in Japan by Daishinsha Inc.

© ULTRA FACTORY 2012