

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2013

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

Artist:

Hai-Ning Huang

Natsuki Ono

Yuki Nagasawa

Takeshi Hori

Mio Yamato, Shogo Tominaga

ULTRA AWARD 2013

ULTRA FACTORY

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 2013」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 2013" hosted by ULTRA FACTORY.

本カタログで紹介されるULTRA AWARD2013選抜作家の表現の中に、一部性的表現が含まれております。あらかじめご了承ください。

A portion of this catalogue contains an artist's work featuring sexual content. Reader discretion is advised.

ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD 2013

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。

「ULTRA AWARD」は、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、ウルトラファクトリー主催のアートコンペティションです。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審査員陣によっ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ます。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ています。

昨年、その成果展である「ULTRA AWARD 2012」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美しい空間が作り出され、未来の胎動を感じるものと高く評価されました。「2013京都美術ビエンナーレ」の大賞や東京・スパイラルが主催する「SICF」でグランプリを受賞した塩見友梨奈をはじめ、参加アーティストはその後、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。

4年目を迎えた「ULTRA AWARD 2013」では、応募者の中から厳正なる審査を経て、4名と1組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し、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いです。

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 2012, 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, such as Yurina Shiomi who have won the grand prizes at the 2013 Kyoto Art Biennale and SICF organized by SPIRAL in Tokyo, have been active in various fields including overseas exhibitions and art fairs.

For the fourth competition, ULTRA AWARD 2013, 4 individual artists and 1 artist duo were selected 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 2013 概要

ULTRA AWARD 2013 サブタイトル

「異物と否物の共振」によせて

「ULTRA AWARD」のサブタイトルは、作家と同世代のARTZONEの学生スタッフが、展覧会にひとつの視座を与える試みで、昨年より生まれた。今年度のサブタイトル「異物と否物の共振」のうち、「異物」とは、見慣れないものや違和感を与える奇異なもの、そして「否物」とは、物ではないもの一感情や現象をもふくませた造語。彼らの作品は、日常生活の中では「異物」である。奇妙な形、とてつもなく大きな音、不可解な機能、そして恐怖心や未来への願望といった、物ではないものも個々の作品となり、強い存在感と異物感を放っている。会場で起こりうる現象をすべて「否物」としたとき、異物と否物が共振し、増幅し、場を満たしていくことを意図して名付けられた。

- 実施期間： 2013年4月-2014年3月(カタログ発行までを含む)
- 募集期間： 2013年5月7日(火)-5月31日(金) 必着
- 選考期間： 2013年6月[上旬：書類審査 / 中旬：面接審査 / 下旬：発表]
- 募集対象： 本学学生(通信・大学院、専門学校含む)および卒業生(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 2013 EXHIBITION -異物と否物の共振-
[2013年10月5日(土)-10月27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・演出家)
- 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 2013 Outline

The ULTRA AWARD 2013 Subtitle

The Resonance of the Alien Object with the Non-Object

Started last year by the ARTZONE staff as the same generation as the artists, the ULTRA AWARD subtitle offers a certain perspective from which to view the exhibition. Of the word in this year's subtitle, The Resonance of the Alien Object with the Non-Object, the Alien Object (Ibutsu) is something that is unfamiliar, strange and uncomfortable, while the Non-Object (Hibutsu) is a made-up word that indicates a thing that is not a thing, mixing emotion with phenomena. The artists' works are all Alien Objects within daily life. Strange shapes, extremely loud noise, incomprehensible functions and fear and yearning towards the future; these things that are not things all become artworks, and let off a strong existential feeling of otherness. If one considers every object in the gallery as a Non-Object, the Alien Object and the Non-Object resonate, amplify and fill the space. This was the intention behind this name.

- Implementation: Apr. 2013-Mar. 2014 (Including the publication of the catalogue)
- Application: Tue.7 May. 2013-Fri. 31 May. 2013 (Must arrive)
- Selection: Jun. 2013 [In early Jun.: Primary documentary selection / In middle of Jun.: The second selection by presentation / In late Jun.: Results Announcement]
- Eligibility: Students of Kyoto University of Art and Design (Including the students of correspondence course, graduateschool, 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 ARTZONE (It is conditioned to produce their works at ULTRA FACTORY)
ULTRA AWARD 2013 EXHIBITION -Resonance of strangeness and un-object-
- Exhibition: [Sat. 5 Oct.-Sun. 27 Oct. 2013]
- 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, Stage Director)
- 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 ARTZONE
5 | Publication of the exhibition catalogue in Japanese and English

Installation View + Winners and Runners-up

展示風景 + 受賞者作品紹介

2013 Exhibi

ARTZ

ARTISTS:

Natsuki Ono,

Hai-Ning Huang,

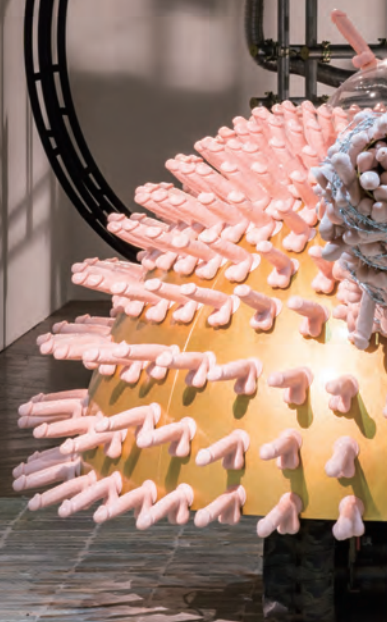
Yuki Nagasawa,

Takeshi Hori,

Mio Yamato, Shogo Tominaga

Security On
ALSOX
ECCN: 0A999

ARTISTS: *Natsuki Ono*
Hai-Ning Huang
Yuki Nagasawa
Takeshi Hori
Mio Yamato, Shogo Tominaga



ition

ZONE

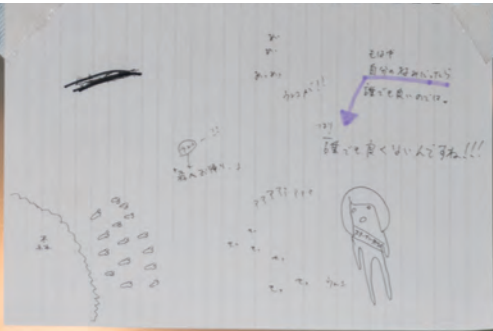
ULTRA FACTORY presents

ULTRA AWARD

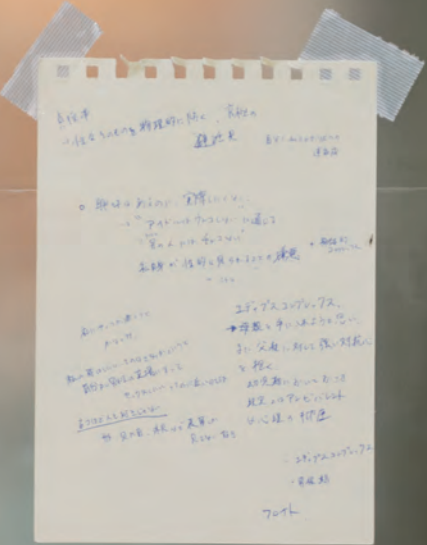
The unprecedented competition for The students/Graduates from Kyoto University of Art and Design

2013 Exhibition

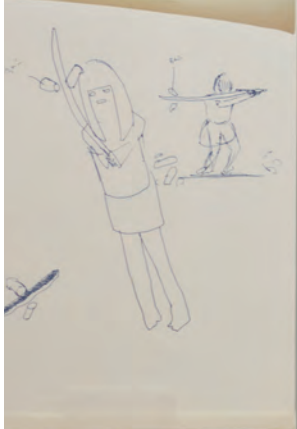
2013.10.5—10.27



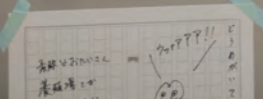
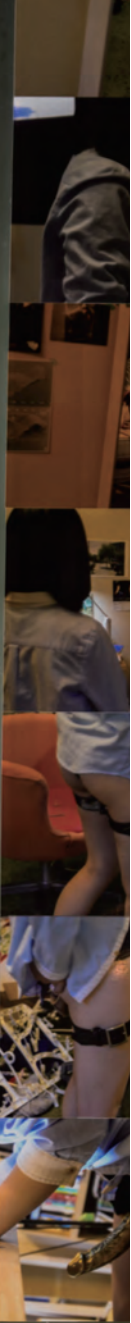
12年9月28日
早く電脳化してラブプラス的なのに電りたい

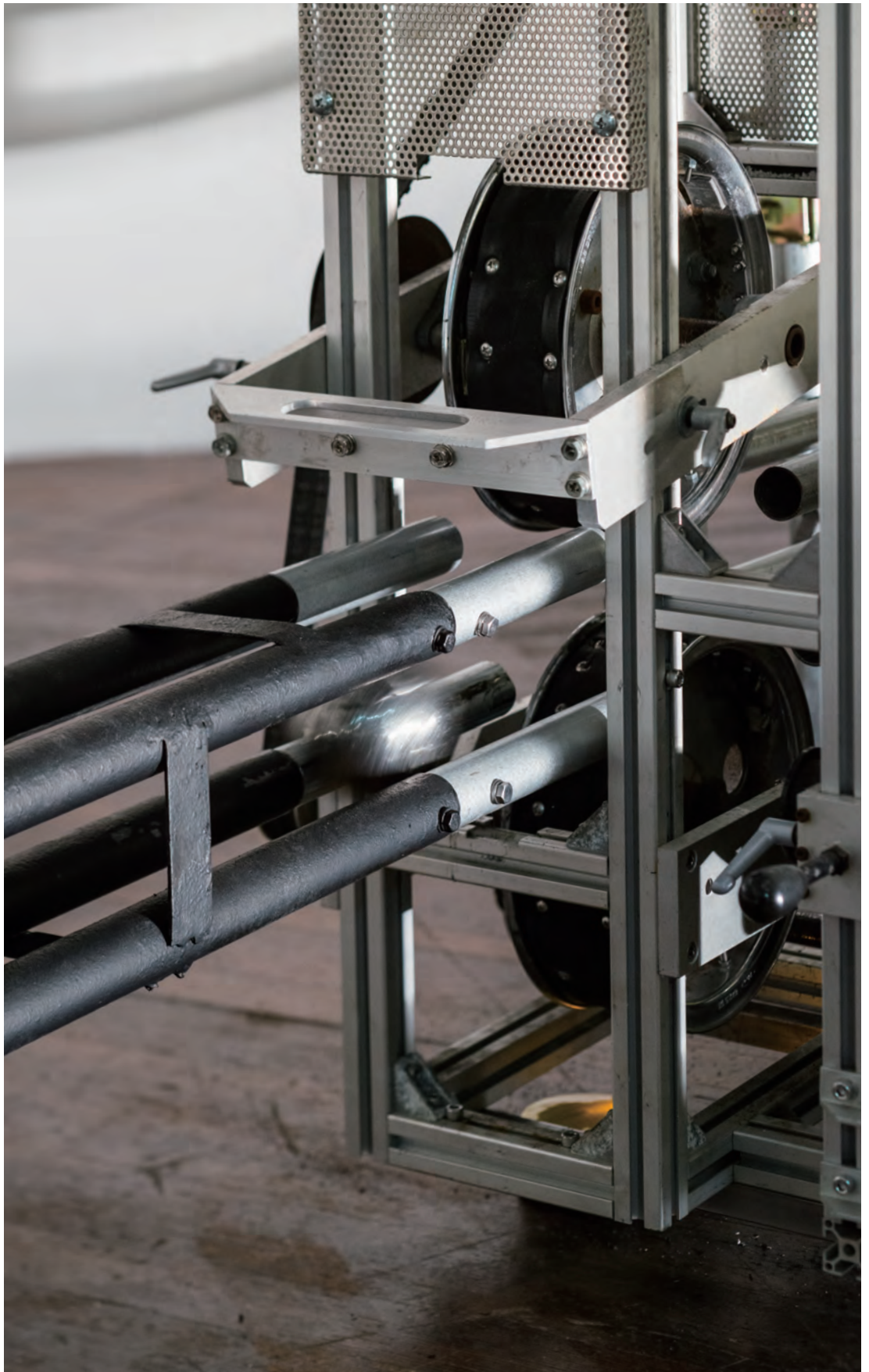


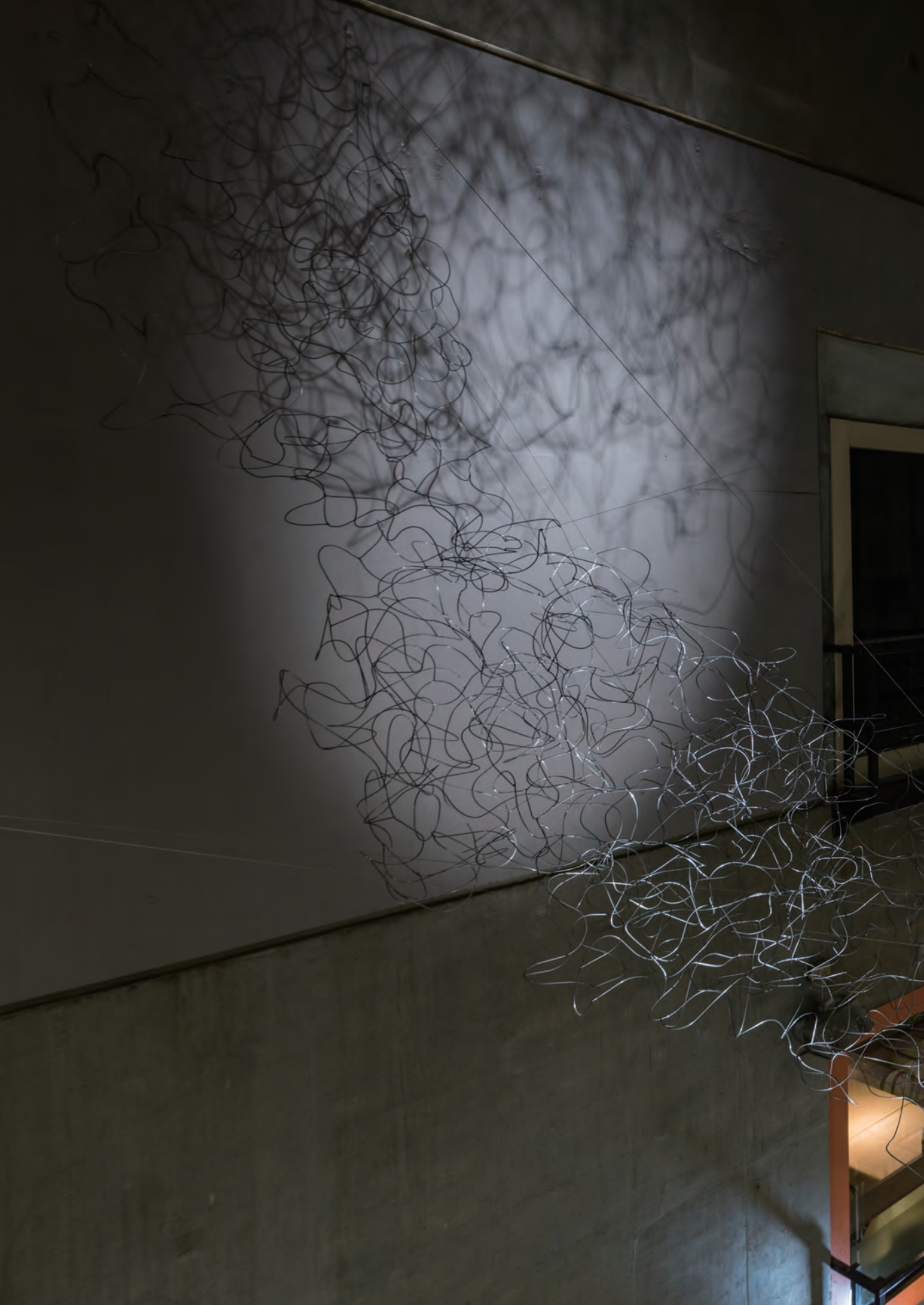
5月29日
ちんこにこだわらずで一周回って私ちんこに憧れてる様出てきた。
それから文章かけなくなってきてよ。
ちんこ知らん奴がちんこちんこ騒いだってしようもないや!
AVみてたらちんこ作ってもしようがないわってうらうら!!!



7月9日
あまりにも先祖とか親戚とかの概念がない。母さんも父さんもひとりっ子でま
ず親戚がわからないし先祖って、私のがで先祖っておじいちゃんおばあちゃ
んまでだ。
先祖のために親戚買った子のツイート読みながら親戚とか買ったことないな
つて。
人間は少子化とかで親*と繋ってるはずなのに人ごんなら先祖とかも
っとウジャウジャ人がいたころを生きてたのが。













最優秀賞 | Grand Prize

黄海寧 | Hai-Ning HUANG

《饕餮の標本》 | 2013

Specimen drawing of Taotie | 2013

| マテリアル | 木、石、樹脂、植物、レゴ、ほか

| material | Wood, Stone, Plant, Lego block, etc.





| コンセプト |

ある日突然、そのモノが私の頭の中に入り込んでいた。そのモノは貪るように私の記憶、思考、そして私の信仰までのすべてを併呑した。私は抵抗して、そのモノを征服し、キャプチャすることを試みた。怖いのは、私自身も徐々にそのモノの一部となっていることである。しかし、私を完全に呑み込んだ途端、そのモノも現世界との連係する媒介を失ってしまった。それで、そのモノは自分を食ってしまった。私もその時点でそのモノと分離する機会を得た。今、目前のその標本がああ時の残骸である。私はそのモノを「饕餮」と名付けた。「欲望」と「食う」だ。

| concept |

Everything was accidental, a coincidence. It just shot into my mind all of a sudden: fascinating images and ideas got into my mind, inexpressible imagery and expression. It greedily devoured everything. My memory, thought and even faith were devoured and lost. I tried to resist, to subdue it. I was scared that my body would gradually become a part of it. However, once it swallowed me, it lost its entire connection to the world, as if I were the medium between it and this universe. Surprisingly, it devoured itself afterwards. At this moment, I had a chance to detach myself from it. This specimen which you are looking at is the remains of that memory. I named it "Taotie", the Chinese mythical ferocious animal, which means endless aching desire and gluttony.

| 審査員評 |

これこそまさに僕が考える理想のアート。謎だらけの作品なので、みる人が自分の妄想に浸ることができる。それでいて、すべてに彼だけの世界と論議と意味がある。彼は、自分の論理を視覚化する力がすごいと思います。(椿)

作品に触れながら説明していく様子が、パフォーマンスとしても魅力的でした。謎めいた神話的なオブジェを謎のまま投げ出す——そのことに奇跡的に成功していると思います。(浅田)

抽象的で一見個々の形の意味が伝わりづらい作品ではありますが、「生命が思想だ」というスケールの大きな黄さんの考えがよく表れていました。大きなビジョンのレベルで伝えたいことが一目でわかるということが、アートにとって重要なことなので、その意味ではよかったと思います。パフォーマンスが効果的でした。映像化して一緒に展示するのいいと思います。(長谷川)

| Individual Review |

This is truly my ideal for art. It is filled with mystery, so people can get lost in their own fantasies. At the same time, every element has a meaning and rationale within his particular universe. I think his power to visually realize his theories is extraordinary.(Tsubaki)

The sight of him explaining the work as he moved around it was praiseworthy, even seen as a performance. A mysterious mythical object, presented while remaining as a mystery; I feel that he has miraculously succeeded in doing this.(Asada)

While it is an abstract work where the meaning of each part is difficult to take in, Huang's large-scale concept that "life is thought" came through well. It is important for art that, at first glance, one can see that a large vision wants to be communicated. In this respect, this is an impressive work. The performance was effective. It would be good if this was turned into a video and exhibited together with the work.(Hasegawa)





最優秀賞受賞者 黄海寧 インタビュー

聞き手：佐藤紘平、片受ちはる、竹迫美貴 (BYEDIT)

構成・文：佐藤紘平 (BYEDIT)



—— 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下さい。

うれいすね。ただ、驚きはありませんでした。誰がグランプリをとってもおかしくないとは思っていました。制作期間中は何度も諦めようかと思いました。大きな作品をつくっていたのもあるし、バイトも重なって体力が続きませんでしたね。また、作品に完璧さを求めて葛藤もありました。プラン通りにつくれば間に合わないかもしれないと思い、余裕のあるものに変えようかとも考えましたが、自分を追い込んで完成させました。会場に搬入してから、最後まで諦めず表面を塗り続けていました。ウルトラアワードを通して精神的にも勉強になったと思っています。

—— 公開審査会での作品プレゼンテーションでは、「あなたの名前は何か？」などと作品と対話するような演劇的な手法をとられていたのが印象的でした。

名和 (晃平) 先生からの「今後、パフォーマンスなしでも作品を魅力的なものとして見せられるのか」というコメントには、考えさせられました。私には少し演劇の経験がありますが、パフォーマンスなしでは作品の魅力を伝えることができませんでした。言いかえれば、私には伝えたいものがある、それを無理矢理にでも強気で伝えたのでうまくいったということです。だけど、それは偶然のことだと思います。だから、きっと僕がパフォーマンスをしなかったら、今回の受賞は私ではなかった。これからも作品のすべてをわかっただけでは無理でしょうけど、作品だけを見て魅力的なものにしたいですね。あとは鑑賞者にまかせて、好きに想像してもらえたらと思います。

—— 受賞作は一見すると抽象的な立体物のようでしたが、“生命体の標本”であると説明されていました。可動する部分があれば、作品の内部には“子ども”とされるものも設置されていましたね。

この作品はタイトルのおお、^{もろてつ}“饕餮”の標本であり、私が捕まえたものです。饕餮とは、中国の神話に出てくる怪物なんです。顔には3つの口しかなく、それぞれの役割があります。何でも食べる怪物なので、作品では欲望の象徴として饕餮を用いています。制作当初は、ここまでのストーリーを考えていました。しかし、制作中に作品のストーリーが変化していきました。実は、この饕餮は子どもを身籠っており、歯止めの効かない食欲も子どもを育てるためであったのです。命を食らわずには生きられない人の性、欲望。ひとつの物事も立場が変われば、正しくも、罪にもなるという矛盾もおもしろいところです。

—— 他にも、制作過程で変更したところはありますか？

饕餮の内部には、制作期間中に私自身が購入した飲食物のレシートを貼りました。これはエネルギーを意味しています。人は同じエネルギーを撮

取したとしても、まったく異なるアイデアが生まれてきます。それがコンピュータと人の違う部分だと思っていて、興味があります。その他、表面の色についても、当初のプランとは違うものになりました。もっと乱雑に、もっと自由に、もっと野生なものにと、色のリズムに合わせて感覚的に塗っていった結果ですね。そこは抽象画の技法かな。

—— 今回がはじめての立体作品だと聞きました。どのような手順で立体造形となったのでしょうか？

そうですね。高校、大学では、平面の作品をつくっていました。アニメーションや写真のコラージュ、グラフィックデザインです。ですが、改めて自分の作品を見たとき、デザインかアートかと言えば、アートだと意識させられるということがありました。今では、アートは何でもできると考えているほどです。今回の作品のアイデアは、ストーリーも形も同時に浮かびました。でも、頭の中には、前の部分は立体、後ろの部分は平面というイメージでしたので、後ろの部分は平面と立体の両方を考えながらつくっていったような感じです。

—— ちょうど来日されていた現代美術家・蔡國強さんにも作品を見ていただく機会があったそうですね。

蔡さんには中国語で作品について説明しましたが、「わからない」と言われたんです。でも、その反応が、私にとっては嬉しくて。アワードの審査会などで、コンセプトがよく理解されてこなかったのは、私の日本語のせいではなかったというのが証明されたからです。作品は言語では説明しにくいものですし、「謎」をつくりたいというのも、今回目指したことのひとつだったから。また蔡さんには、「中国人がつくった作品だとは思えない」とも言われたんですね。それは少し悲しくもありましたが、ある意味、オリジナリティがあるということだと思い、嬉しかったです。現在の中国でのマーケットについても話を伺うことができ、今後は今のまま建築のような彫刻をつくっていけばいい、中国ではこうした作品が売れるのではないかと実感できました。これまで自分の作品が売れるのかどうかということはずっと気になっていたので、少し安心しましたね。

—— 最後に、今後の展望を教えてください。

今後の進むべき道はまったくわからない状態です。過去にやっていた写真やデザインをもう一度やりはじめたら、今回の受賞はただの偶然だったということになりますし、立体でもっと良いものをつくれなければ、才能は認められない。すごいプレッシャーですよ。ただ最近、頭の中には直線ばかり、何を想像しても直線しか考えられません。描くものも直線です。しばらく休憩したいと思いますが、時間は人を待ってくれないので、やり始めた「ポケモンX」を終わらせて、早めに動きたいですね。

Interview with Grand Prize winner, Hai-Ning Huang

Interviewer: Kohei Sato, Chiharu Katauke, Miki Takesako (BYEDIT)

Script & Composition: Kohei Sato (BYEDIT)

— **Congratulations on winning the award. Please tell us how you feel?**

I'm happy, but not surprised, because I thought anybody could have taken the grand prize. During the making of the work, I thought about giving up a number of times. I was making a large work, my part-time job was taking up my time and I was tiring physically. Also, I was expecting perfection from my work, which made me frustrated. I was thinking I would run out of time if I made the work as planned, so thought about changing it, but I pushed myself until it was completed. Even after installing the work, I continued painting its surface without giving up. Through the ULTRA AWARD I gained mental training in this way.

— **At your presentation at the open review, you talked with the work, asking "what is your name?" for example. This theatrical technique left an impression.**

A comment from Kohei Nawa made me think: "from now on, can you create a work that impresses, without a performance element?" I have some theatrical experience, but without the performance, I couldn't communicate the quality of the work. In other words, I had something to say, and even if I had to go out of my way to forcibly get it across, it went well. However, I think this was a coincidence. If I didn't do the performance, I would not have been me that won the award. It is unlikely that all my works from this point with be understood, I want to make a work that is appealing even when only seen. Afterwards leaving it up to audience, to make up their own minds.

— **At first sight, the prize winning work looks like an abstract object, but you described it as a "organic specimen." There were moving parts, and inside it was something intended to be a "child".**

As per the title, the work is a "Taotie" specimen, that I caught myself. The Taotie is a monster of Chinese mythology. Its face only has three mouths, each with its own role. It is a monster that eats anything, so as a symbol of greed I used the Taotie. At the start of production, I had thought of the story up to this point. However, during production the story changed. This Taotie is pregnant, so this relentless hunger was for the sake of its child as well. Unable to live without eating life, a fundamental human trait: greed. I find it interesting, the contradiction that such a thing can be noble or a sin depending on the point of view.

— **Was there anything else that changed over the course of production?**

On the inside of the Taotie, I stuck all the receipts from the food and drink I consumed over the course of the production. This symbolizes energy.

Even if people consume the same energy, completely different ideas emerge. This aspect is a point of difference between a computer and a human that intrigues me. The color of the surface also changed from the original plan. It became more rough, free and wild. This is because I painted intuitively, matching my rhythm to the colors. Perhaps this is a method of abstract painting.

— **I heard that this was your first sculptural work. How did it arrive at being a sculpture?**

Yes, well, during high school and university, I was making two-dimensional works such as animation, photo-collage, as well as graphic design. However, looking at my work anew, if I were asked whether it was design or art, I started to think of it as art. It's come to the point now where I think I can do anything with art. With this work, its form and narrative came into my mind at the same time. However, in my head, I thought of the front part as being three-dimensional, and the back part as being two dimensional, so that when creating the back part I felt as if was thinking two-dimensionally and three-dimensionally at the same time.

— **You had the chance to show the contemporary artist Cai Guo-Qiang your work, who happened to be visiting Japan at the time.**

I explained my work to Cai in Chinese, but he said "I don't understand". Still, I was very pleased with this response. The reason being, it showed my Japanese was not the reason my concept was not well understood. An artwork is not easy to explain in words, and besides that, creating a sense of mystery was one of my aims on this occasion. In addition, Cai said, "This isn't a work I would have thought a Chinese had made". This made me a little sad, but at the same time it pleased me as it showed my work as originality. I also heard from him about the current art market in China, and got that sense that it's good if I keep making this kind of architectural sculpture, that perhaps this kind of work can sell in China. Up until now I was always worried whether my works would sell, so this relieved me a little.

— **Finally, please tell me about your future plans.**

I have absolutely no idea about what is the best path for me from now on. If I started doing the photography and design I was doing before, this award would seem like a fluke, and if I don't produce better sculptural works, my ability will not be acknowledged. It's a lot of pressure, isn't it? Lately, my head is filled with straight lines; everything I imagine takes the form of straight lines. I even draw straight lines. I would like to take a break, but as time waits for no one, I'll have to finish playing 'Pokemon X', which I just started, and move onto something quickly.

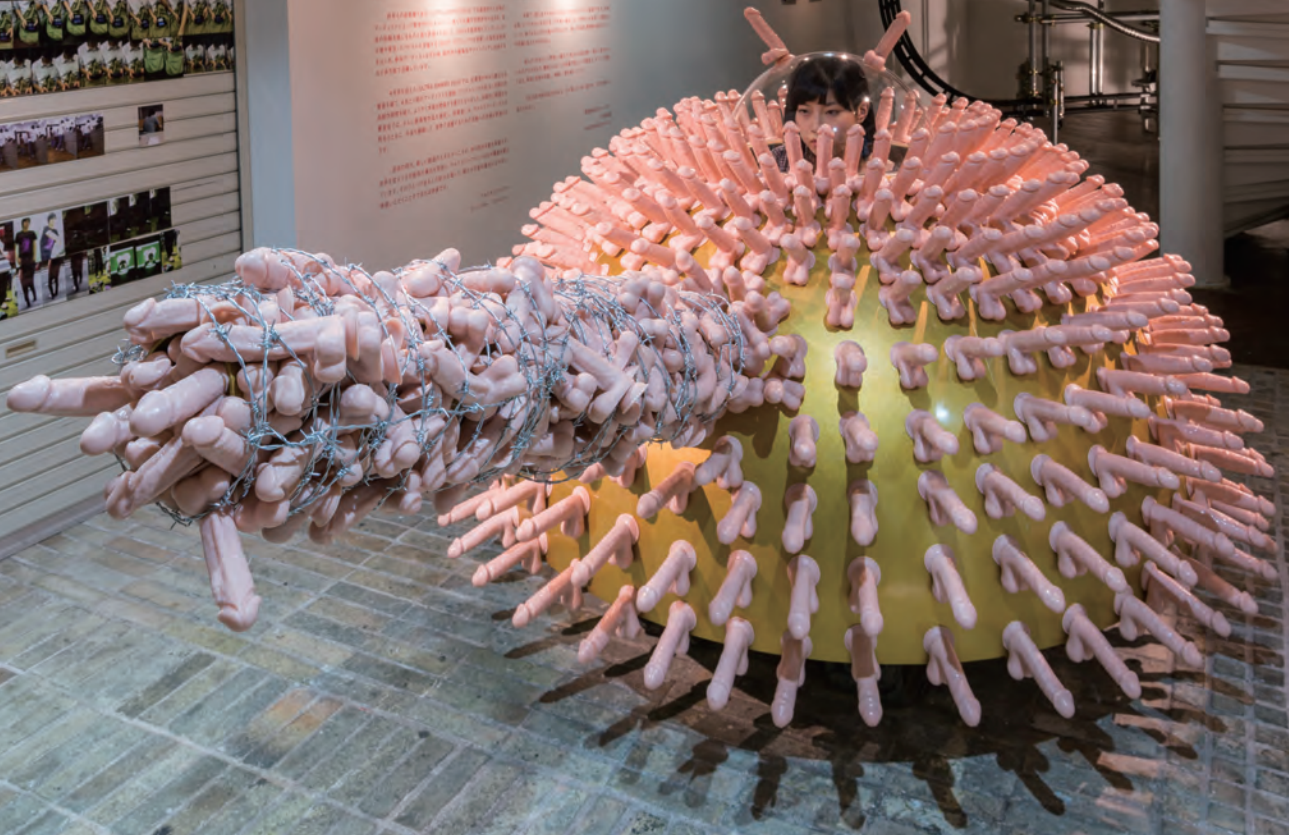
小野なつ季 | Natsuki ONO

《欲の鎧》 | 2013

Armor of greed | 2013

| マテリアル | デILD、樹脂、キャタピラ、ほか

| material | Dildo, Plastic, Caterpillar wheel, etc.





| コンセプト |

私は自分のことをまだまだ子どもだと思っていたので、ある時「こんな私でも性の対象になりえる」ことを気付かされビビったのである。確かに私は凹であるが、自分の凹に男の凸が入る気がしない。しかし性に興味はある。だから私の身体に侵入されない方法でなら、人と交わってみたいと思った。戦車は相手を攻撃しながらも、自分の身を守る強度とスペースを有している。貞操帯はその由来による鉄壁の守りに戦車の様な攻撃性を付加することで、日常で使用することを想定し小型化を図った装備である。どちらの場合も、凸は私以外の全ての人々に向けている。私の身体を守りながら、「人と交わってみたい」という欲求を達成するための鎧だ。

| concept |

One day, I realized I could be a sexual object of others, and it made me feel scared because I still thought of myself as a child. I know I have a sexual organ, a concave, yet I can't conceive that the male convex could enter. However, I am interested in sex itself. Therefore, I wanted to have sex with someone without my body being broken into. A tank has enough strength and space to protect its body while attacking the other. The chastity belt also has such features and I miniaturized it into an outfit. In both my works, I point the convexes at all others except for myself. This is the armor with which to achieve my desire of "interacting with other people" whilst protecting my own body.

| 審査員評 |

壁面に貼られたドローイングやテキストも結構な量があって読み応えがあるし、作品を生み出すまでの思考体制やつくるプロセスまでも、この場に持ってきていて良かったと思います。彼女の挑戦的な姿がとても印象的でした。(椿)

男性器への恐怖心や興味、「それだけ」でここまでやってしまうバカバカしさで、てんこ盛りの祝祭感はおもしろい。ただ、本当に「それだけ」で思考停止してしまっている一枚岩の作品なので、鑑賞者は作品と対話ができないのです。自閉なら自閉で、既成品を使用せずに徹底的に手作業にこだわり造形に凝るべき。造形面から外界との関係が生まれてくるはずですよ。(やなぎ)


作品を少し動かすだけで、性器のオブジェが取れて落ちたりするので、それをパフォーマンスとして使ったらおもしろいと思います。劇団の方とコラボレーションしたり……。このままでは、コードが単純すぎてものたりないですね。(長谷川)

| Individual Review |

There was quite a quantity of drawings and text attached to the wall that requires time to read. I think it was good to bring this record of her thought process and planning into this space. The sight of her determination left an impression on me.(Tsubaki)

Fear and curiosity towards the phallus. The idiocy to go so far with only this, as well the abundant, festive sentiment is appealing. However, the thought process does truly end with the feeling of "only this?" This means the audience is unable to have a conversation with the artwork. If it's introspective it should be truly introspective, so rather than using readymade objects it's necessary for a total immersion in manual methods of creation. Through this, a connection between the process and the outside world is bound to emerge.(Yanagi)

If the work is moved even slightly, the phallic objects fall off, so as a performance it could be effective. Perhaps as a collaboration with a theatre group...as it stands, its symbolic code is too simple and unsatisfactory.(Hasegawa)



堀健 | Takeshi Hori

《MERCYTRON》 | 2013

| material | 鉄、ガソリンエンジン、ステンレス、アルミ、ほか

| material | Steel, Engine, Stainless steel, Aluminum, etc.



| コンセプト |

生まれてから死ぬまでの時間は一方通行だ。生まれた時から死ぬ時まで
 いったい何年？ 何ヶ月？ 何日？ 何時間？ 何分？ 何秒？ 「いつ
 死ぬのか？」は難問だ。それならいっそ終幕を自分で演出してしまえば解
 決するのではないか。だが、これは自殺願望ではなく、自分の人生の内の
 一つを選択肢にすぎない。そして作家としての最良の終幕とは何か。そうだ、
 自身が生み出した作品の手を借りよう。この「mercytron: 慈悲の機械」と
 いう自らを殺す装置を用いて最期を迎えることにしよう。最期を迎えた瞬
 間、作品は真の完成を迎えることができるのだ。しかし、それはまだ先で
 あり、今じゃない。

| concept |

The time from birth to death is one-way. How many years, months,
 days, hours, minutes, seconds do we have all through our life?
 "When we are going to die" is a hard problem. This being the case,
 I'd rather design my own death. It is not a suicidal wish but just one
 choice within a life. Moreover, what is the best death for a creator?
 Now, I'll get the help of my own artwork. I'll meet my end with
 this "mercytron: mercy machine" which is a device to lead myself to
 death. Celebrate the last moment with the completion of the work,
 in the truest sense. However, it's still to come, not now.

| 審査員評 |

海外のビエンナーレにも十分持っていきけるし、「アーティストを
 殺す装置」という理論も明快。身体性や暴力などあらゆるこ
 とがオブラートに包まれる日本社会において、アーティストとし
 てよく突破できていると思います。(椿)

社会的に緊急性を増している自殺や安楽死の問題を受け止め
 つつ、それをアーティストの妄想によってとんでもない形にず
 らしてみせる。ジャリの言う「パタフィジック」な装置として注
 目に値するでしょう。(浅田)


回転する球と本人との関係が、もっと必要です。自分のために
 つくられた装置なので、自分にとってベストな仕様であってほ
 しいですね。マスクの位置などもリアリティに欠けていて、そ
 こは今後、詰めていくべきところかな。(名和)

| Individual Review |

It could definitely be taken to an overseas biennale, and the
 rationale of a "device to murder the artist" was clear. Given how
 Japanese society is numbed to physicality and violence, I feel the
 artist has broken through this well.(Tsubaki)

While acknowledging the spreading social problems of suicide
 and euthanasia, through the artist's fantasy it is shifted into an
 unimaginable form. It was worthy of attention as a "Pataphysical"
 instrument, as Jarry would put it.(Asada)

There is further necessity for the relationship between the revolving
 ball and the artist. It is a device made for himself, so I would want
 it to be the best form for him as well. There are other issues, such
 as the location of the mask lacking reality, so maybe this is what
 he needs to solve in future. (Nawa)



長沢優希 | Yuki NAGASAWA

《在る》 | 2013

Presence | 2013

| マテリアル | 鉄

| material | Steel



| コンセプト |

細く空間に同化するような線や、微かに震える影のような、目立たなかったりわかりにくかったりする存在が、人の周りにはたくさんある。それらの“わかりにくいけど確かに存在している”ということを見せている。

| concept |

Fine lines that blend into space and shade that trembles slightly; we are unaware of such quiet things that surround us. I'd like to make people notice those presence through my work.

| 審査員評 |

同じような作品はたくさんあるので、もっと独自性を出していくべきでしょう。本来伝えたかったはずの「儚さ」を表現するのに、金属でよかったのか、この太さの針金でよかったのか、再考の余地があるんじゃないでしょうか。(浅田)

「人とつながりたい」ということを表現していますが、作品としての強さがないので、逆に突き放してしまった印象があります。“これはこうでなくてはいけない”という規制がある方が良いのかもしれない。(後藤)

なにも表象してないところが良くて、空間のなかにその存在感だけを、どう煽るか考えている。ちょっともの派的な、主体を消して、物質のあらわれにかたせようとするところがあり、そのシンプルさというのは、今かえって新しいと思います。(長谷川)

| Individual Review |

Given that there are so many works of this kind, she should have displayed more originality. To express what should have come across as “fleetingness”, it seems to me that there is plenty of room for reevaluation, such as whether it was suitable to use metal, or whether the width of the wire was appropriate.(Asada)

“I want to connect with people” is what was expressed, but as the work itself is not strong, I got the opposite impression, that it pushed one away. It may be better to have certain rules; “it has to be like this”. (Goto)

It was good that nothing was being represented, and that thought was put into how the presence of the work alone could interact with the space. A little reminiscent of Mono-ha, through erasing the subject, it attempts to shift the emphasis onto how the material itself is brought to light. I believe this simplicity is now once again something new.(Hasegawa)

A woman is seen from behind, her silhouette dark against a large, vibrant digital display. The display is filled with abstract, colorful patterns of light, including green, yellow, orange, and purple, creating a sense of depth and movement. The overall atmosphere is futuristic and artistic.

大和美緒・富永省吾 | Mio YAMATO, Shogo TOMINAGA

《I have no id》 | 2013

I have no id | 2013

| マテリアル | レーザープロジェクタ、スクリーンフィルム、ガラス、ほか

| material | Laser projector, Screen, Glass, etc.



| コンセプト |

頭の中で、空想と現実が入り混じり、混沌とした思考が渦巻いている。この状態を乱反射するレーザー光と言葉の集積によって可視化する。私は、個人の中に潜む虚無の形をつくり出したい。 —大和美緒

意図しない環境に立たされた私達の思考は、発信という選択へ向かうか、自己完結的に消化されるのか。声を上げる者と沈黙する者、その中間に位置する「顕在化されざる者」。そのモラトリアムの可視化は、ステートメントへとつながるのか。同調圧力のもとに編集された価値観への疑問は始まっている。これからは、何ができるのか。 —富永省吾

協賛：ランダム株式会社

| concept |

In my head, fantasy and reality are mixing and chaotic thoughts whirl around. I tried to visually realize this state with diffusely reflecting lasers and an accumulation of words. In this work, I'd like to show the emptiness within every person. —Mio Yamato

I have one question, that is, whether our conceptions, occurring in unintended situations, would be sent out or end up as self-contained thoughts. The one raises voice, the second keeps silence and the other cannot realize the conception. Can the visualization of the moratorium lead to a statement? We are starting to doubt the value, edited under peer pressure. What is to come? —Shogo Tominaga

Supported by Random Inc.

| 審査員評 |

話せば話すほど、矛盾が起こり、作品の魅力がなくなっていくように感じました。しかし、レーザーやビニールなどの素材や装置のようなものは、他に見たことがないので、そこは評価できる点ではありますね。(後藤)

幕に描かれているように見えるけど、実は奥にあるガラス面に書かれたものが反射しているという新しい奥行きを感じさせるインターフェースがおもしろい。原画イメージでの支持体が、つなぎ目のない一枚のガラスであれば、もっと効果的だったのではないのでしょうか。(名和)

新しい技術にあれこれ挑戦しようとする前向きな姿勢はよくわかります。舞台装置のひとつとしても使えます。テクニカル部分の軸足がある作品なので、純粋なスペクタクルを目指してもいいのではないか。つまりアートとは別の可能性を、これから視野に入れるべきかと思います。(やなぎ)

| Individual Review |

The more they talked, contradictions emerged, and the appeal of the work was lost. However, I haven't seen anything else with devices and materials such as lasers and transparent plastic used like this, so in this respect it can be given praise.(Goto)

Appearing as though it's written on the curtain, while instead being a reflection of what is written on the glass behind, this interface creates a new sense of depth and is intriguing. It would be more effective if the support of the original image was a single pane of glass without joints.(Nawa)

I thoroughly understand this positive approach, of attempting various challenges towards a new technology. The basis of this work is technical, so perhaps it's acceptable to aim for a simple spectacle. Put another way, perhaps it would be better to let possibilities other than art to enter your outlook from now on.(Yanagi)



黄海寧

1988年中国生まれ。2010年福建師範大学・マルチメディアデザイン専攻卒業。2012年京都情報大学院大学・ウェブビジネス技術専攻修了。2013年より京都造形芸術大学大学院・芸術表現専攻に在籍中。「矛盾のなかにある調和」として、人間と何かを融合させた「標本」が、鑑賞者の連想を喚起するような作品を目指す。

Hai-Ning Huang

Born 1988 in China. Graduated in 2010 from Fujian Normal University, Majoring in Multimedia Design. Graduated in 2012 from Kyoto College of Graduate Studies for Informatics, specializing in web business. Currently enrolled in the MFA degree since 2013 at Kyoto University of Art and Design. His work is a "harmony within contradiction", a "specimen" combining a human with something other. It aims to excite the associations of the audience.



小野なつ季

1993年熊本県生まれ。2013年より京都造形芸術大学芸術学部・美術工芸学科現代美術・写真コースに在籍中の1回生。性に対する強い興味と嗜好、願望から生じた思想をもとに、ユーモアと暴力性を併せ持つ作品を制作する。

Natsuki Ono

Born 1993, Kumamoto Prefecture. First-year student enrolled since 2013 in Kyoto University of Art and Design, Department of Fine and Applied Arts, Contemporary Art and Photography Course. From her strong interest in sexuality, and her ideology born out of yearning, she creates work that brings together humour and violence.



堀健

1987年大阪府生まれ。2010年京都造形芸術大学・美術工芸学科彫刻コース卒業。2012年同大学院・芸術表現専攻修了。磁石とモーターを使用した彫刻作品を中心に制作している。表層の変化の面白さだけでなく「動く作品」を目指し、内燃機関を搭載した作品をARTZONEで爆音を響かせながら稼働させる。

Takeshi Hori

Born 1987, Osaka Prefecture. Graduated 2010 from the Kyoto University of Art and Design Sculpture Course. Finished his MFA degree in 2012. Predominantly creates magnetic, motorized sculptural works. Aiming to create kinetic work that is not simply entertaining on the surface, he operates his work, loaded with internal fuel mechanisms, at a blasting volume in ARTZONE.



長沢優希

1989年兵庫県生まれ。2012年京都嵯峨芸術大学卒業。2012年より京造造形芸術大学院・芸術表現専攻に在籍中。執拗な行為の繰り返しによって、同形態の模様や形を大量に集積し、恐怖や不安、美しさといった感覚が混在した作品を制作している。

Yuki Nagasawa

Born 1989, Hyogo Prefecture. Graduated in 2012 from Kyoto Saga University of Art. Currently enrolled in the MFA degree at Kyoto University of Art and Design. Through the repetition of persistent processes, she creates work using massed amounts of the same pattern or shape, evoking a mixture of fear, anxiety or beauty.



大和美緒・富永省吾

メディアニュートラルに作品を展開する富永省吾と、物量によってエモーショナルな表現を生み出す大和美緒によるユニット。現代美術的・演劇的観点からアクチュアルな表現を提示する。

大和美緒

1990年滋賀県生まれ。2013年京造造形芸術大学・美術工芸学科総合造形コース卒業。現在、同大学院・芸術表現専攻に在籍中。「エモーショナルエンターテインメント」として作品を展開する。近作の、部屋全面に鉛筆で文字を書き付ける《metamorpho》(2013)《void of edge city》(2013)では、内向的行為の果てから、コミュニケーションの可能性を探る。

富永省吾

1991年生まれ。2013年京造造形芸術大学・情報デザイン学科コミュニケーションデザインコース卒業。「予定調和の崩壊」をテーマに、映像・デザイン・空間演出等、メディアニュートラルに作品を展開。《COOL JAPAN PUREBLOOD》(2013)では活躍中のプロダクションを複数アサインすることで、表現の新機軸を打ち出した。

Mio Yamato, Shogo Tominaga

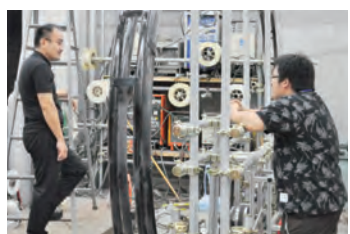
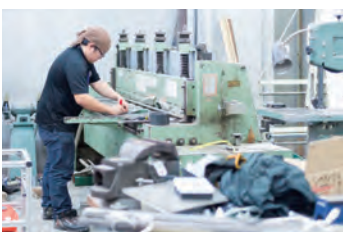
A unit comprised of Shogo Tominaga, who displays media neutral works, and Mio Yamato, who creates an emotional expression through material quantity. They put forward an 'actual' expression from a contemporary art / performance perspective.

Mio Yamato

Born 1990, Shiga Prefecture. Graduated in 2013 from Kyoto University of Art and Design, Department of Fine and Applied Arts, Mixed Media Course. Currently enrolled in the master course at the same university. She aims to create works of "Emotional Entertainment". In recent work such as *Metamorpho* (2013) and *Void of Edge City* (2013), She pushes the limits of introspective activity through writing text across an entire room, searching for communicative possibilities.

Shogo Tominaga

Born 1991. Graduated in 2013 from Kyoto University of Art and Design, Department of Information Design, specializing in Communication Design. Using the theme of the "Destruction of Pre-established Harmony" he produces media neutral works via mediums such as moving image, design and special presentation. In the work *COOL JAPAN PUREBLOOD* (2013), through multiple assignments of active productions, he established a new basis for expression.





ULTRA AWARD 2013 審査総評

ULTRA AWARD 2013 General Review

*2013年10月4日、13日公開審査会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

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

今回は問題作揃いで、グループ展としてもおもしろかったと思います。それぞれの作品が、コンセプトの段階で想像したものを上回って、我々の期待を裏切ってくれた。その裏切り、無根拠なジャンプこそが、本当のクリエイションでしょう。公開審査会でのプレゼンテーションも、まるでパフォーマンスのようで、作品への自信が伝わってきた——真面目に説明しすぎた人もいましたが。ともあれ、これほどの作品が揃ったというのは、ウルトラファクトリー無しにはありえなかったことであると同時に、それぞれの出品作家がジャンプできた証なんじゃないでしょうか。

This time there was a line up of controversial works, so I thought that as a group show it was appealing. Each work exceeded what was imagined at the concept-stage, and betrayed our expectations. This betrayal, this irrational jump, is real creativity. The opening presentation was virtually a performance, and the confidence in the works came across (although some gave an explanation in an overly straightforward manner). Regardless, the fact that works of this magnitude were created, not possible without the Ultra Factory, is surely proof of the leap that these artists have made.

いまの時代背景や世代に関する問題にとらわれてしまい、大きなモチーフを発見できないまま、自分のプライベートな出来事をモチーフにしている作家が多いように感じました。それを原動力にして作品をつくっていくことも大切ですが、その内的なエネルギーをどう外側に出していくかということが重要です。その点では、最優秀賞の黄くんは、内的なエネルギーを上手にアウトプットできていたと思います。そこが、他の作家たちとの違いです。彼の作品には、ひとつの世界観が立ち上がっており、つくられた作品にも圧倒的な強さがあります。その強度は、最優秀賞とそうでない作品との間には、天と地ほどの差がありました。ウルトラファクトリーがサポートしてくれるので、作品の精度はある程度保障されています。そのため今回は、例年に比べ、クオリティの高い展覧会にはりましたが、反対に思想的な弱さが際立ってしまったように思います。

Taken in by the problems of this époque and this generation, unable to discover a large motif, I felt that there were many artists who used their own private experiences as a motif. While it is important to use this as fuel for creating work, it is crucial to find the means with which to push this internal energy into the external world. As far as this is concerned, I thought the prizewinner Huang effectively utilized this internal energy to move outward. This is the point of difference with the other artists. In his work, a singular point of view is established, giving it unquestionable strength. This power means the gap between the winning work and the rest is as wide as the heaven from the earth. Given the support of the Ultra Factory, a certain level of quality in the works is guaranteed. Taking this into account, while the quality of this exhibition was high compared to other years, conversely a conceptual weakness has arisen in my view.

椿昇

Noboru Tsubaki

現代美術家
Artist

これまでと比較しても、今回のウルトラアワードは、期待値を遥かに超えていました。これは、それぞれ自分の枠を超えて、チャレンジした結果だと思います。普段指導をしても、作品を制作する際、いろいろな理由をつくって自分を許してしまって、自分に甘くなってしまうという学生が圧倒的に多いですね。だけど、ウルトラアワードにはそれを許されない仲間や空気がある。いわば、まるで背中を銃突きつけられながら制作しているようなプレッシャーですね。そういう過酷な環境下のなかで、しっかり仕事のできた受賞者のみなさんは素晴らしい。この強いプレッシャーを乗り越えて、作家たちがめざましい成長を遂げる姿を目の当たりにして、装置としてのウルトラファクトリーの強さをまざまざと思い知りました。毎年、誰に何が起こるか分からないというのも、このアワードのおもしろさ。来年もぜひ多くの人にチャレンジしてほしいですね。

Compared to the past, this ULTRA AWARD easily exceeded expectations. This is the result of each artist challenging and moving beyond their limits. Usually when I teach, there is an overwhelming amount of students who forgive themselves, go easy on themselves when producing work. In contrast, the ULTRA AWARD provides colleagues and an atmosphere that will not allow for this. The pressure is like being digged a gun into your back while working. These entrants who managed to work properly in this cruel environment are fantastic. To see them overcome this severe pressure and develop as artists showed me the power of the Ultra Factory as a system. The appeal of this award is the fact that in each year, you can't predict what will occur to whom. I would love to see many people challenging for next years award.

名和晃平

Kohei Nawa

彫刻家
Artist

ウルトラアワードは、ウルトラファクトリーという特殊な機関で制作をすることで、自分の技術や知識の域を一気にジャンプして超えてしまえる機会です。その点では、出来上がった作品を応募するという普通のコンペティションとは大きく性質が異なります。そんな機会を得ることのできた5人は、とても幸運だと思うし、確実にステップアップできていると思います。その成果は、先生方や先輩、テクニカルスタッフからの客観的なサポートがあって実現したものです。しかし、技術面の指導はできても、主体的な問題や作家本人の価値観や思想まで指導しきれないプログラムではありません。そうすると、自分のこれまで培ってきた概念が、プレゼンテーションなどですべて言葉として表れてきます。つまり、技術的に引き上げられるからこそ、中身の薄さや浅さがあぶり出されてしまう。そこをどう乗り越えていくかが、彼らにとってのこれからの課題だと思います。

Through the unique environment of the Ultra Factory, the ULTRA AWARD provides a chance to instantly jump beyond one's technical and intellectual limits. For this reason, it varies greatly from an ordinary competition where a completed work is submitted. For the five who have received this chance, I feel that they are very fortunate and each has undoubtedly taken a step up. This result is thanks to the objective support of teachers, senior students and technical staff. However, while there is technical instruction, this program cannot solve subjective problems or instruct the artist's values or ideas. This being the case, through presentations the concepts one has established up to this point are expressed in words. Thus, through being dragged up technically, the shallowness or depth that lies inside the artist will come to the surface. How to deal with this, is the issue facing these artists from on.

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

やなぎみわ

Miwa Yanagi

美術作家・演出家
Artist, Stage Director

それぞれ自分の表現を自分なりに追求していて、興味深い展覧会でした。特に、黄さんはユニークで素晴らしいかったです。アーティストは、自身の新たな方法論を模索するために、社会性を持って他者と関わることによって、大きく育ったり飛躍したりします。特に若いアーティストにとってそのことは重要です。それが体験できるウルトラファクトリーのプロセスは、できるだけ多くのアーティストが体験すべきだと思います。ただ全体を通して、気になった点が2つあります。まずは、パフォーマンスの効果をね。作品をそのまま見せるだけでなく、作品に関わるパフォーマンスを加えることで、より作品の魅力が引き出される場合があるとしました。もう1点は、作品のプレゼンテーション方法についてです。過程がどうであったかコンセプト、方法論、仕上げなどを明確に伝えてほしいですね。私たち審査員にとって重要なことは、どのような態度で作家たちを応援したり、アドバイスするかです。そういう意味では、プロセスをもっと明確にしてほしいと思いました。

It was an intriguing exhibition, where everyone interrogated themselves in their own fashion. Huang in particular was unique and inspiring. An artist, in formulating their own process and coming into contact with others, can develop greatly. This is especially important for young artists. I feel that as many artists as possible should experience the process at Ultra Factory, where this can be experienced. When looking at the overall picture, I have two points to make. Firstly, the benefit of performativity. Rather than just showing the work as it is, by adding a corresponding performance it is possible to draw out further quality from the work. The next point is the way in which the work is presented. I want the nature of the process, the concept, methodology and completion to be communicated clearly. The attitude with which we support and offer advice to the artists is what is important for us as judges. This is why I would like their processes to have more clarity.

自閉的な作品が多かったように思います。閉塞した自分の世界の拘泥を見せる作品は、ある程度まで強度を持って突き抜けていかなければ、他とのコミュニケーションも生まれません。その点については、自覚的でない印象を受けました。今回、審査員をするのは2回目だったのですが、全体的なバランスが良く、昨年よりもおもしろかったです。ただ、自作についてきちんと話すことは改めて大切だと思いました。いつも旧作品を理解してもらった上で、新作を見てもらえるというわけではない。そういう意味では、プレゼンテーションで損をした人もいたと思います。美術作品の解釈は「開かれた」ものなので、言葉によるプレゼンテーションによって、良くない回路をつくってしまうこともあることを心に留め、丁寧に言葉を選ぶことも大切です。

There seemed to be many introverted works. Unless a work, if betraying a tendency towards the walled off interior world, is not broken through with a certain amount of strength, communication with others cannot emerge. In these terms, I got the impression of a lack of self-awareness. This time was my second as a judge, and I thought the overall balance being good, it was more enjoyable than last year. It made me think, however, of the importance of talking precisely about one's work. An understanding of previous work is not a given when new work is presented. In these terms, there were those who suffered when it came to the presentation. The interpretation of an artwork is an open ended matter, so when making a verbal presentation, one has to be aware of the possibility of creating a bad train of thought. Words must be chosen carefully.

Special Interview ヤノベケンジ (現代美術作家/ウルトラファクトリー ディレクター)

Special Interview Kenji Yanobe (Contemporary Artist/Ultra Factory Director)

聞き手・文：杉村綾(BYEDIT)

Interviewer-Text: Aya Sugimura(BYEDIT)

ウルトラアワードを主催するウルトラファクトリーのディレクター・ヤノベケンジに、今年度のウルトラアワードが果たす役割、またこれからの展望について語ってもらった。

The head of Ultra Factory, director Kenji Yanobe, told about what was role this year's ULTRA AWARD has played, as well as his hopes for future iterations.

—— 今年のアワードはいかがでしたか？

かなり成熟した展覧会になりましたね。このコンペティションには、通常の能力を超えて引き出された“ダイナミックな作品”を世に輩出するという動きがありました。しかし、今回最優秀賞を受賞した黄くんの作品は、見た目のインパクトやダイナミズムというよりも、これまでの美術のコンテキストや歴史を理解した上でも評価できる非常に玄人受けするものでした。これは、これまで4年という月日をかけて継続してきた結果の現れなのではないかと思っています。

—— サポートという立場からご覧になって、作家の方々はどのように成長されたと思われますか？

この企画を開始した当初は、僕自身も審査員の1人として審査に参加していたんです。しかし作家と深く関わりすぎたために客観視できなくなったということもあって、3回目からは、選ばれた作家のコーチングとサポートに徹することにしました。僕は手加減無しですから、作家にとっては、まるで強いカンフル剤を打たれるようなもの。短期間ではありますが、毎回、コーチングすることにより、普段とは違う彼らの能力を引き出しているという手応えはありますね。ただ、このアワードの課題は、まだまだあります。この企画で覚醒した作家たちが、その後、どう歩いていくかということろまでは導ききれていないのが実情です。つまり、作品をつくるステップにはなっているが、持続的に彼らが生きていく術を身に付けるまでには至っていない。今後は、この大学のさまざまな部署とも連携し、その点を強化していきたいと考えています。

—— これからのアワードに期待することは何でしょうか？

応募作家の「変わりたい!」という意志は、応募した段階から彼ら自身の制作活動にも大きく影響しています。つまり、作家たちはいわば自己催眠にかかったような状態になっているわけです。だから、僕が強くコーチングする以上に、飛躍を遂げる結果が生まれている。それは、作家自身はもちろん、ウルトラファクトリーのスタッフやARTZONEでアワードに関わる学生たち、審査員も含め、みんながそういった躍進を強く期待していたことも作用していると思います。だからこそ、4年にわたって、自然とそういう潮流が生まれてきています。今後もどんどんウルトラなエネルギーが伝播していき、ウルトラファクトリーをはじめ、この大学、ひいては日本の教育や社会が変わっていくことになれば嬉しく思います。

—— How was the award this year?

It turned out to be quite a resolved exhibition. In this competition, there was a move towards producing a "dynamic work" that went beyond one's normal abilities. However, this year's winning piece by Huang was truly art for an artist. Rather than the immediate visual impact or dynamism, its merit is understood through the context and history of art. I believe this could be the result of the four sustained years of this award that have passed up to this point, coming to the fore.

—— From the perspective of one who supported the artists, how do you think they have developed?

At the start of this award, I was one of the judges. However, I became too closely involved with the artists, and lost my objectivity. So, from the third award onwards, I coached and supported only those selected. I'm ruthless, so for an artist it's like a shot in the arm. Although this coaching is only for a short period, I recall drawing out different abilities than their normal ones every time. However, various issues with this award remain. The reality is that we cannot guide how the artists, having been awakened through the award, continue on their path. In other words, it's reached a stage where work is made, but not a stage where we give the artist life skills. I think we have to connect the various parts of this university to strengthen this aspect.

—— What do you expect from the award in future?

"I want to change!" This was the will of the entrants, and I feel that it was a great influence, from the application stage to the actual production. They were in what you could call a state of self-hypnosis that, putting my strong coaching to one side, enabled a spectacular result to emerge. Obviously the artist themselves, but also the Ultra Factory staff, the students involved in the award through ARTZONE and the judges; that we all had such strong expectations has played a part as well. So, over four years, a natural tide has emerged. We want to continue spreading this Ultra energy. Starting from the Ultra Factory towards the rest of the university and beyond, even to Japanese education and society, if we can serve as a force for change I would be satisfied.

ULTRA AWARD 2013 TOPICS

**01 現代美術作家・蔡國強、
ULTRA AWARDへ電撃訪問！
Contemporary Artist - Cai Guo-Qiang
visits ULTRA AWARD
2013.10.14(Mon.)13:00- @ARTZONE**



会期半ばには、「PARASOPHIA 京都国際現代芸術祭」ディレクター・河本信治氏とともに、中国の世界的現代美術作家・蔡國強氏が訪問。同じ福建省出身の黄海寧とは母国語で語り合うも、「中国人にも珍しい作家」とコメント。作家のプレゼンテーションにも熱心に耳を傾ける姿が印象的で、「アートに1番はない」という激励のお言葉をいただくこともできた。

During the show, the internationally acclaimed Chinese artist Cai Guo-Qiang made a visit to ULTRA AWARD, accompanied by Shinji Kohmoto, the director of Parasophia - Kyoto International Festival of Contemporary Culture. He spoke with Huang Hai-Ning, also from Fujian, in their mother tongue. "He is an unusual artist, even in China" was Cai's impression. He listened to the artists' presentations attentively, and shared his words that "there is no number one in art".

**03 ULTRA AWARD 2012 選抜作家、
塩見友梨奈が2つの賞を受賞！
ULTRA AWARD 2012 Participant
Yurina Shiomi won 2 Major Awards!**



ウルトラアワード2012選抜作家・塩見友梨奈が、2013年1月「京都府美術工芸新鋭展2013」にて選抜部門大賞、同年5月東京・青山のスパイラルが企画・主催する公募展形式のアートフェスティバル「SICF14」にてグランプリを受賞。さらに10月にはスパイラルギャラリーにて個展「2780」を開催するなど、選抜後も、チャンスを生かして、作家活動を展開している。

Yurina Shiomi has achieved 2 major awards since her participation in the ULTRA AWARD. The first was at the Kyoto Prefecture Bijutsu Kougei Shinei Exhibition 2013 in January last year, winning the grand prize. The other was in May last year at the SICF14 competition, held by SPIRAL Tokyo, where she took out the Grand Prix. In October the same year, she held the show "2780", also at Spiral. We can't take our eyes off her achievements.

**02 ARTZONE 恒例企画、
ULTRA AWARDアーティスト・トーク開催！
The Annual Event
ULTRA AWARD Artist Talk!
2013.10.26(Sat.)14:00- @MEDIA SHOP**



会期終盤には、恒例の出品作家によるトークイベントを実施。作品の背景にある制作に対する姿勢や想い、プロセスを探ることを目的に、制作過程に密着するARTZONE学生スタッフが企画を手がけている。今年は大西未紗が司会を務め、制作秘話から展覧会が始まってからの心境の変化、未来についての話まで各作家の生の声を引き出す機会となった。

The annual talk event, held at the end of the exhibition. Organized by the ARTZONE staff with the aim of exploring the attitudes of the artists towards their work, and in the context in which they create. This year Misa Onishi directed proceedings, and asked the artists to reveal how their state of mind has changed from the creation of their work to the exhibition itself, as well as their thoughts about the future.

**04 次世代のアートシーンを担う、
「SNIFF OUT 2013」に出展！
Participated in the New Art Scene,
SNIFF OUT 2013!**



日本最大級の国際展示場・インテックス大阪にて2013年7月に開催されたミュージックとアートの祭典「SNIFF OUT 2013」にウルトラアワード2012最優秀賞受賞作家・堀本達矢、選抜作家・李将旭、鷺崎公彦が出演！堀本による獣に扮するパフォーマンスをはじめ、アートのみならず、音楽ファンも集まるフェスティバルに、それぞれ渾身の作品で挑んだ。

Tatsuya Horimoto, the winner of ULTRA AWARD 2012, as well as fellow participants Jangwook Lee and Kimihiko Washizaki took part in the music / art event Sniff Out 2013, held at Intex Osaka in July last year. Horimoto performed disguised as a beast, Lee used Dalgona (a Korean sweet) as a medium for a performance, while Washizaki displayed his hard-edged paintings. Performed to a large audience, this was a welcome chance to demonstrate the appeal of art.



「ULTRA AWARD 2013」公開審査会2
ULTRA AWARD 2013 Open Review2



「アーティスト・トーク」
Artist Talk



ULTRA AWARD 2013 DOCUMENT
by ULTRA FACTORY + ARTZONE

「ULTRA AWARD 2013 EXHIBITION -異物と否物の共振-」

会期：2013年10月5日(土)-10月27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：小野なつ季/黄海寧/長沢優希/堀健/大和美緒・富永省吾
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 2013 関連プログラム

プレオープン&公開審査会1

日時：2013年10月4日(金)17:00-
会場：ARTZONE
審査員：浅田彰(批評家)/ 橋昇(現代美術家)

公開審査会2

日時：2013年10月13日(日)14:00-
会場：ARTZONE
審査員：後藤繁雄(編集者・クリエイティブディレクター)/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・演出家)

ULTRA AWARD 2013 アーティスト・トーク

日時：2013年10月26日(土)14:00-
会場：MEDIA SHOP

ULTRA AWARD 2013 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。(2013年6月-10月)
<http://ultrafactory.jp/ULTRAaward2013/>

ディレクター：山下里佳(芸術表現・アートプロデュース学科准教授)
メンバー：大西未紗/中山咲子/中尾めぐみ/山口玄汰/園廣暖奈(以上、ARTZONE)

“ULTRA AWARD 2013 -Resonance of the Alien Object with the Non-Object-”

Period: Sat. 5 Oct. 2013-Sun. 27 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: Natsuki Ono / Hai-Ning Huang / Yuki Nagasawa / Takeshi Hori / Mio Yamato, Shogo Tominaga
Supported by: Department of Art Studies and Cultural Production, Kyoto University of Art and Design / MEDIA SHOP

ULTRA AWARD 2013 associated program

Pre-Open and Open Review 1

Date: Fri. 4 Oct. 2013, 17:00-
Venue: ARTZONE
Jury: Akira Asada (Critic) / Noboru Tsubaki (Artist)

Open Review 2

Date: Sun. 13 Oct. 2013, 14:00-
Venue: ARTZONE
Jury: Shigeo Goto (Editor, Creative Director) / Kohei Nawa (Artist) / Yuko Hasegawa (Chief curator of Museum of Contemporary Art Tokyo) / Miwa Yanagi (Artist, Stage Director)

ULTRA AWARD 2013 Artist Talk

Date: Sat. 26 Oct. 2013, 14:00-
Venue: MEDIA SHOP

ULTRA AWARD 2013 DOCUMENT by ULTRA FACTORY + ARTZONE

Publish artist's interviews and the process of making artworks on the WEB (Jul.-Oct. 2013)
<http://ultrafactory.jp/ULTRAaward2013/>

Director: Rika Yamashita (Associate professor of Department of Art Studies and Cultural Production)
Project members: Misa Ohnishi / Sakiko Nakayama / Megumi Nakao / Gentaro Yamaguchi / Haruna Kunihiro (all the above, ARTZONE)

ULTRA AWARD 2013

2014年2月18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：仲村健太郎、中村友子 (ZZZ)

編集ディレクション：多田智美 (MUESUM)、竹内厚 (Re:S)

編集：片受ちはる、佐藤紘平、杉村綾、竹迫美貴 (BY EDIT)

翻訳：小山ナツ、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: Kentaro Nakamura(Studio Kentaro Nakamura),
Tomoko Nakamura(ZZZ)

Editing Direction: Tomomi Tada (MUESUM)

Editing: Chiharu Katauke/Kouhei Satou/Ryo Sugimura/
Miki Takesako(BY EDIT)

Translation: Nat Koyama, Chiho Kogawa

Photograph: Nobutada Omote

Printed and bound in japan by Daishinsha Inc.

©ULTRA FACTORY 2014

<http://ultrafactory.jp/>

ULTRA FACTORY

