

ULTRA AWARD 2015

Post-Internet Art by Young Japanese Artists — New Materiality, Mediality

ポスト・インターネット・アート — 新マテリアリティ、メディアリティ

POST

INTERNET

A

B

T

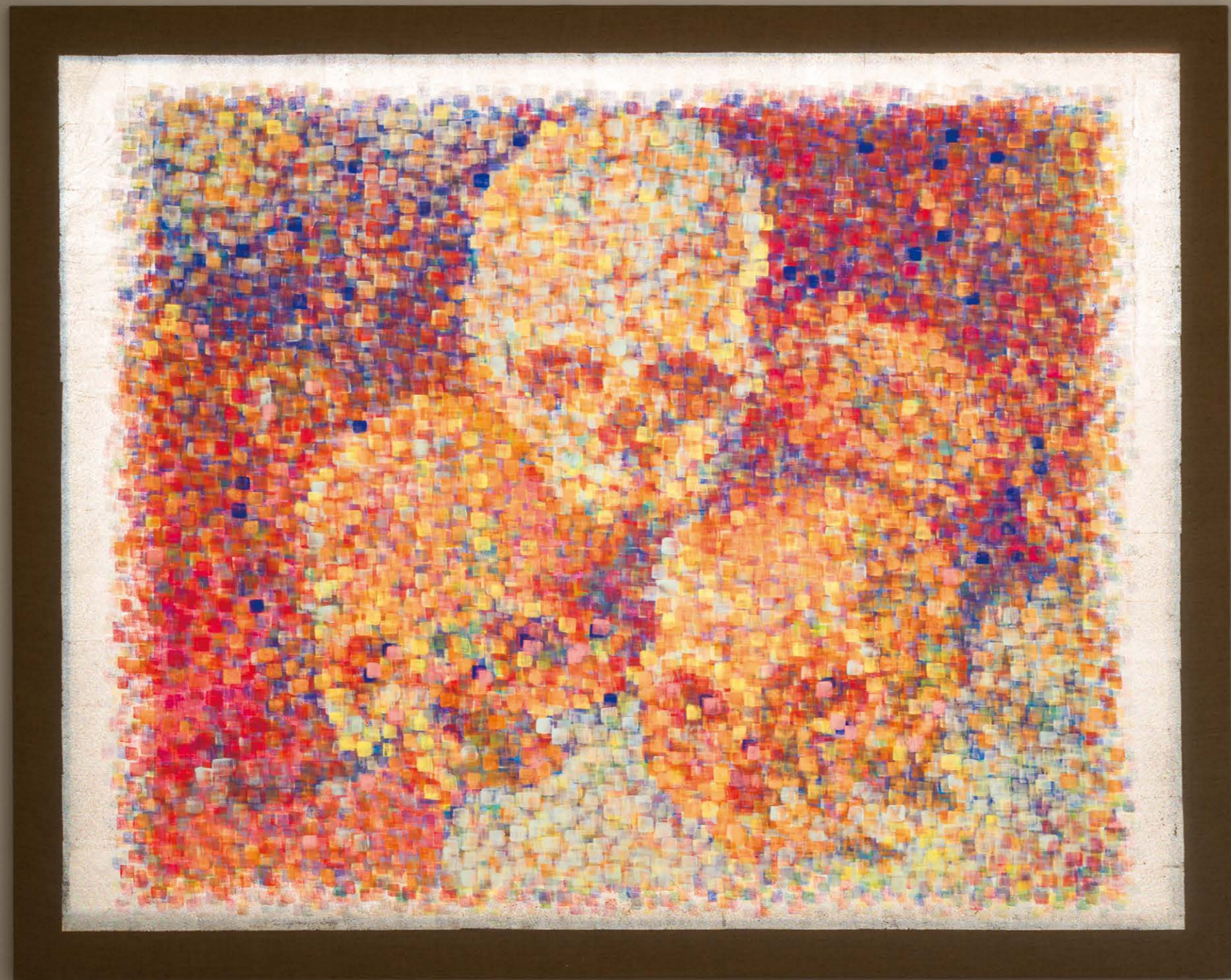
インターネットを獲得した世界はここ15年で劇的に変化しました。私たちはそれ以前とは全く違う環境を生きています。個人の情報や行動は「サーベイランス（監視）の環境」に置かれ、自身の感覚でデータからデータへ入っていく「データマイニング」を日常的に行い、「ネットワークの中のフィジカルティ（物質性・身体性）」が現実の世界に転送され、アンドロイドやアバターや遺伝子組み換えなどによる「ポストヒューマンの身体」がリアリティとなり、「ケタはずれの量の情報拡散」のなか、「オープンソース」によってイメージが流用されオリジナルの概念が変化しています——。本展「ポスト・インターネット・アート——新しいマテリアリティ、メディアリティ」は、そのような環境の中で生まれ育った世代の作家たちが、今の時代をセンシングし、その感覚で捉える美学、リアリティ、フィジカルティを、それぞれのマテリアルづくりに反映し「今」を映し出す展覧会です。

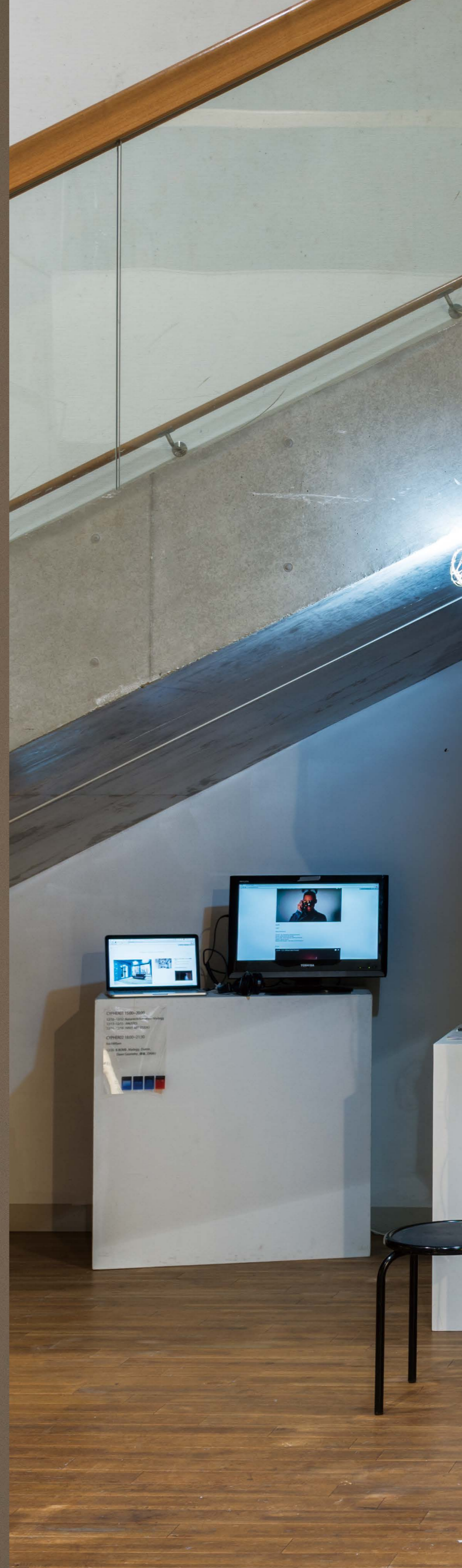
Since the beginning of Internet use some 15 years ago, the world has undergone great changes. We are now living in an environment completely different than pre-internet world. Private information and movement take place in “an environment under surveillance”, and “data mining”, whereby we sift from data to data lead by our own senses, occurs everyday. The “physicality in the network” is transferred into the real world. “Leiblichkeit of Posthumanity”, such as androids, avatars, and genetic engineering have become a reality. In this “Great volume of Information diffusion”, images are appropriated in “open source” systems and their definitions are always changing. In this exhibition, “Post-Internet Art by Young Japanese Artists——New Materiality, Mediality”, we feature artists who were born in this environment, with each using their own material to sense and reflect the aesthetics, reality, and physicality of this age.

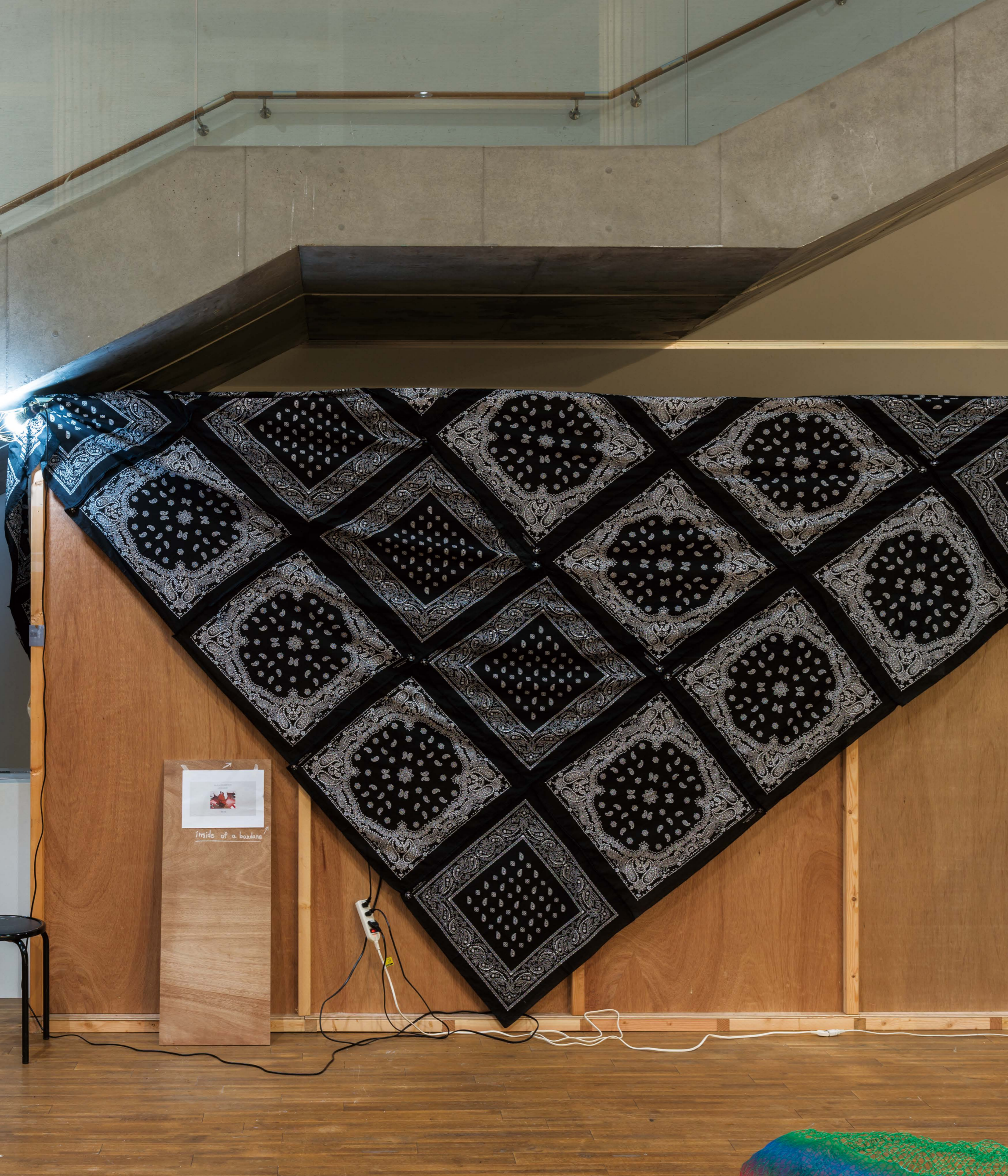


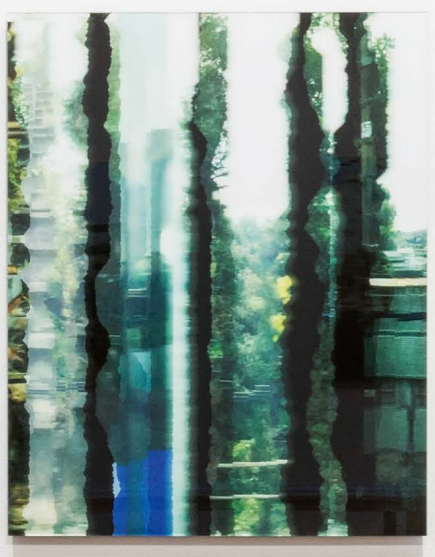












中川薫 | Kaoru Nakagawa



《+》2015

素材_鉄、木、布、コーヒー
material_Iron, Wood, Fabric, Coffee

スマートフォンが社会に浸透し、多くの人々がネット依存症になっている。それが顕著に現われるのは見知らぬ人がランダムに収容される電車である。隔離された車両において、ネット依存症が極端な形で顕在化する。それは風景や人々の身体が、ネットと乖離している象徴的光景でもある。本作では、電車のしつらえを模したカフェで、作家自らが給仕となりコーヒーを提供する。カフェは携帯電話の電波が遮断されており、禁断症状が出ぬよう見知らぬ人々の直接対話を誘発する。ここでは逆説的に隔離空間において、デジタルデトックスが実現される。

More and more people are becoming dependent on the internet with the rise of smart phones in society. The most apparent example is the train, where strangers randomly gather. In the confined space of the train, internet dependence is actualized on an extreme level. The situation and the people's bodies are symbolic of being separated with the internet. In this work, the cafe is decorated like a train car, and the artist serves coffee by herself. Cellular signals are blocked inside the café, thereby evoking direct conversation with strangers to suppress withdraw symptoms. Here, in an isolated space, digital detox is paradoxically realized.

村上美樹 | Miki Murakami



《ミミズの形跡》2015

trace of a worm

素材_掛布団、金網、布
material_Duvet, Wire mesh, Fabric

布団を内側から縫い付け、延々とその作業を続けることで作られたミミズのような有機的な形態の彫刻。外側からは感知できない、内側からの視線や知覚が、内視鏡の映像のように視覚化されて上映されている。内側は極私的な身体感覚とスケールによって出来ているが、布団にくるまる、地面を這っていくという原初的な体験を形にしたものであり、鑑賞者に幼少期の記憶と内臓の体性感覚を想起させる。

Sewn from the inside of a futon blanket and continuing for seemingly forever to make what looks like a worm, this is a sculpture with an organic shape. We cannot perceive the outer surface, and from the inside, the line of sight and perception is projected as a visualization of an endoscope. While the inside

is made from an extremely personal sense of physicality and scale, this work gives shape to some primitive experiences such as being wrapped in a futon blanket or crawling on the ground, thereby evoking childhood memories and somatic sensations in the viewer.

虎岩慧+日恵野真生 | Satoshi Toraiwa + Masao Hieno



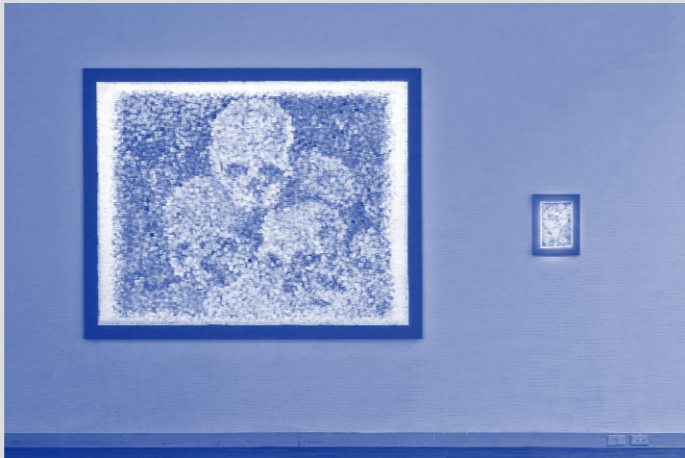
《Structure and Things》2015

素材_ミクストメディア
material_Mixed media

3DCGによって制作された、ギャラリー・オーブを舞台にした架空の展覧会の多視点ウォークスルー映像が、内容を把握しがたい速さでプロジェクションされている。架空でありながら、3DCGには出品作家の作品が反映され、また同時に、3DCGで描写された展示物と同じ物体が実在の展示空間に不規則に現れては消えたりする。さらに、会期中には3DCG上と実在の展覧会の両方において複数回「展示替え」が行われ、ネットにもアップロード及び更新されていく。本作では虚構と現実、概念と物質、ネットと展覧会場がシームレスに循環する構造が現出することで、リアリティの境が溶解、拡張していく状況が表される。

Made from 3D computer graphics, a video of an imaginary exhibition taking place at Galerie Aube taken from multiple viewpoint is projected a fast pace where it's hard to follow the details. In the aerial view, projected in the 3D computer graphics is also the artist's work, and, at the same time, the same works from the exhibition appear irregularly in the video, appearing and disappearing. Furthermore, the actual exhibition and that in the video is “re-arranged” a countless number of times during the exhibition period, being uploaded onto the internet and reset. This is a work where the exhibition space is constructed to seamlessly circulate from fiction and reality, concept and substance. The borders of reality are dissolved, but the situation continues to expand.

小中寛顕 | Hiroaki Konaka



《Image (Vanitas)》2015

素材_キャンバス、銀箔、岩絵具
material_Canvas, Silver leaf, Mineral pigment

《Image (Photon Flower)》2015

素材_オーガジー、銀箔、岩絵具
material_Organdie, Silver leaf, Mineral pigment

セザンヌの《骸骨のピラミッド》のネット画像と、自身が撮影した「花」の写真、複数のレイヤーに分解し、それらがレイヤーごとに日本画の技法で模写され、支持体の銀箔上で再結合されている。西洋絵画の静物画における主画題である「頭骸骨(ヴァニタス)」と「花」を、複写や印刷などへのメディア変換によって、分解・結合を繰り返した作品として対比して展示している。前者は、モニターで見るネット画像と、光輝性のある岩絵具の

テクスチャーの類似性と差異が示されている。日本画の伝統的技法である模写は人為による不確実性によって、逆説的にオリジナリティを獲得していくが、デジタル技法の介在はさらに複雑な状況を作り出す。後者はオリジナルであるが、メディアを変換していくことで、元画像から徐々に離れていき、異なる表現に変質している。本作ではネット画像と自身の写真、モニターと絵画、人工と自然、物質と非物質、複製とオリジナリティの間の様々な揺らぎが表現されている。

This work presents an Internet image of *Pyramid of Skulls* by Paul Cezanne and a photograph of flowers taken by the artist and deconstructs them into multiple layers. Each layer is reproduced using Japanese Nihonga painting techniques combined with the supporting medium of silver leaf. By taking themes central to Western still life painting, such as skulls (known as Vanitas) or flowers, and transforming them into reproductions or digital print media, this work explores the contrasting qualities of deconstruction and synthesis. In the former, the gap and similarity between internet image seen on screen and texture of bright natural mineral pigments are shown. While in traditional Japanese art there exists a certain amount of uncertainty in terms of the identity of the artist due to the practice of reproduction, paradoxically this gives rise to a form of originality; a form that is made even more complex through the application of digital techniques. The latter is an original work by the artist, but by changing the media, it gradually becomes apart from the original image and is transformed into a different representation. This work shows the fluctuating relationship between Internet images and self-taken photographs, digital format and painting, artificiality and nature, physical and metaphysical, and reproduction and originality.

諫山元貴 | Genki Isayama



《スクリーン》2015

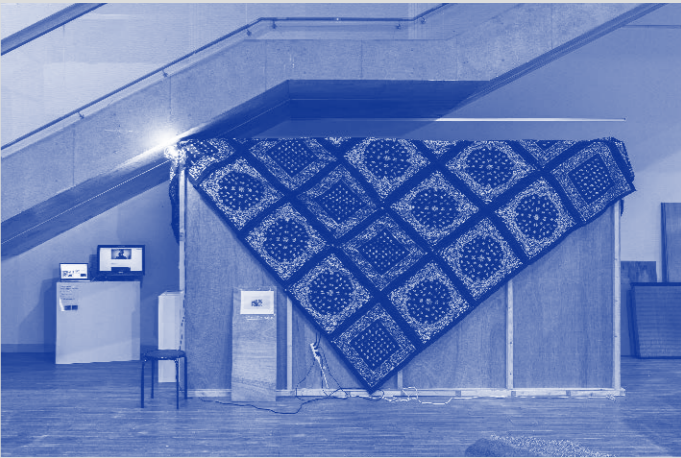
screen 2015

素材_ビデオ(シングルチャンネル、サウンドレス)
material_Video (Single Channel, Soundless)

モニターの背景画像のような、ピンクと水色のグラデーションの壁面が、徐々に崩れていき、崩れた壁面の背景から光が溢れていく映像が上映されている。映像は焼き入れをしてない陶磁器製の壁が水槽に入れられ、徐々に崩壊していく過程である。オールオーバーのペインティングに見える壁面の崩壊は、モダニズム的表現の崩壊を連想させる。しかし、壁面の崩壊の後、空間の先には奥行きが現出するわけではなく、プロジェクターの投影面(screen)として留まり続ける。背景画像の先もまた、光の知覚に回収されるネット空間の表象になっている。

A video work in which the pink and light blue gradation of the wall surface, evoking the background image of a monitor, gradually crumbles away to allow light to seep through from behind. This effect was achieved by filming the slow disintegration process of an untempered ceramic wall placed in a water tank. The image of the collapsing wall is reminiscent of a color field painting and is suggestive of the slow collapse of modernism itself. However, rather than an expansive depth being revealed behind the wall, we are allowed no further field of view than the projection screen itself. This becomes a symbol of the idea of the background image and net space as simply our physiological perception of light.

片山達貴 | Tatsuki Katayama



《INTERNET MAFIA/INDEPENDENT AREA

(CYPHER01+CYPHER02)》2015

素材_イベント
material_Events

展覧会内展覧会としてMadegg/KAZUMICHI KOMATSU、ANÜSTES、HAVIT ART STUDIO の3組のアーティストをキュレーションした展覧会「CYPHER01」を開催。また、イベントをテーマにした作家自身のプロジェクトとして、会期終了のクロージングイベント「CYPHER02」をオーガナイズする。展示や演奏はしないが、本プロジェクトを主導する自身のアイコンとして、黒いベイズリー柄のバンダナを連結した巨大な平面を作り装飾的に見せている。自身の存在は見せないが、同時に偏在している状況が演出される。また、独立したイベントとして広報を行い、ダダ、HIPHOPのカットアップのように展覧会に介入しつつ、全体をリミックスさせる。

“CYPHER01” is an exhibition within an exhibition of three artist groups, Madegg/KAZUMICHI KOMATSU, ANÜSTES, and HAVIT ART STUDIO, curated by Tatsuki Katayama. Furthermore, as a personal project, the artist is organizing a closing event at the end of the exhibition called, “CYPHER02.” There will be no performance or exhibition, but as an icon of being the leader of this project, black paisley bandanas are connected together to make a gigantic surface, shown in a decorative way. The artist cannot be seen, but, at the same time, an inconsistent situation is created. Furthermore, PR will be done as independent events, intervening the exhibition like Dada or cut-ups in hip hop, making everything remixed.

守屋友樹 | Yuki Moriya



《compression/conflict_景色を断ち山を貫く》2015

compression/conflict_cut off the landscape and through the mountain 2015

素材_iPhone6s, アーカイブアル・プリント、木材
material_iPhone6s, Archival-print, Wood

高速で動く新幹線から見た風景を、スマートフォンのパノラマ機能を使って撮影した写真を展示。移動と撮影速度のズレ、電車の揺れによって、写真にはブロックノイズが走る。また、新幹線はトンネルを掘ってショートカットするため物理的にも風景に断絶が起こる。それは山地が多い日本ならではの現象といえ、写真に現れる亀裂は、知覚と電波、ランドスケープの断絶が表象されている。従来見ていた移動する風景の認知のスレッシュホールド(閾値)までの視覚の穴と、日本はトンネルが多いという明らかな事実が、新しい認識として立ち上がってくる。本作は知識のスレッシュホールドを見せていくシリーズであるといえる。

A series of photographs taken with the panorama function of a smart phone whilst travelling at high-speed on the bullet train. Due to the movement of the train and the speed of travel brought to bear against the comparatively slow shooting speed

of the camera, block-noise distortion runs down the length of the photographs. Furthermore, as the bullet train carves its path through numerous tunnels in order to take short cuts, the scenery too is abruptly and physically severed. While this could be said to be a characteristic phenomenon of the mountainous land of Japan, the fissures that appear in the photographs show the rupture between the landscape, electromagnetic waves, and perception. The existing limits of human vision to perceive fast-moving scenes, and the obvious fact of Japan having many tunnels, gives rise to a new form of recognition. This work can be thought of as a series that aims to show the thresholds of knowledge.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

最優秀賞 | **Grand Prize**

大島真悟 | **Shingo Oshima**



《**ULTRA AWARD 2015**》2015

素材_木、など
material_Wood, etc.

—

《**ULTRA AWARD 2015**、**体重計の作品+操作棒**》2015

ULTRA AWARD 2015 an artwork of weight scales + the handling bar 2015

素材_体重計、コード、携帯電話、ポリ袋、など
material_Weight scale, Cord, Cell-phone, Plastic bag, etc.

—

《**奇跡（やっこさん）**》2015

A miracle (Yakko-san) 2015

素材_水彩ロール紙、撮影用バック紙
material_Watercolor roll paper, Background paper

—

分離した彫刻的物体と奴胤、体重計によるインスタレーション。彫刻と繋がれた人型(アバター/エージェント)としての奴胤を持つことで、体重計は変化する。彫刻を持つ、繋がるということは、鑑賞者自身が彫刻と一体化し、フィードバックが起こることであり、ネット空間におけるフィジカリティのメタファーになっている。他方、二足歩行である我々が彫刻を見るとき、二つに分かれて地面に接触し、常に重力に抗い直立するためのバランスを無意識で取り続けている。それは 環境・地面との絶え間ないインタラクションによって維持されている。分離した彫刻的物体は、鑑賞者の知覚が統合される前の、分裂した状態が提示されており、彫刻の経験そのものを問うている。

The scale changes by holding the yakko-dako as a human form (avatar/ agent) connected to the sculpture. Holding and being connected to the sculpture integrates the viewers with it, causing a feedback, being a metaphor of physicality within internet space. On the other hand, when we look at a sculpture, our bipedal nature dictates that we are in contact with the ground through two points and are in a constant state of subconscious resistance with gravity in order to remain upright. This is maintained by perpetual interaction with the environment and the ground. The detached sculptural objects indicate the viewers' state of perceptual disconnection that exists before conscious awareness and aim to question the very experience itself of viewing sculptural works.

ジダーノワ・アリーナ | **Alina Zhdanova**



《**foz**》2015

素材_ミクストメディア
material_Mixed media

—

入口には小さな絵画、隔離された暗間の空間には映像作品が上映され、映像とは別の音響が流されている。映像は男女のダンサーをビデオ撮影した後、1秒20枚毎に出力したプリントにペイティングして再撮影したアニメーションとなっている。音響は、心臓音などがサラウンドスピーカーから流されている。身体の内側を模した空間で、身体の皮膚、境界線を意識しながら表現するダンサーの感覚、リアリティが、映像を分解し、加筆して制作したアニメーションによって表現されている。同時に、身体とその外側では、電波や情報通信が錯綜しており、フィジカリティが確認できないところでコンフリクトが起こっていることの表象になっている。一方で、身体の動きは、外側に繋がろうとする意思を持っており、対立する社会状況に対するメッセージともなっている。

This work consists of a small painting at the gallery entrance and a separate video piece of a dancer with a disconnected audio track being shown in the darkness. The video piece is an animation. After shooting a pair of male and female dancers, the video is printed out divided in 20 pieces per second, painted over, and retaken. Sounds of a heartbeat and others are played through the sound speaker. In a space that mimics the inner body, the deconstruction and manipulation of the video expresses the sensation and reality of the dancer, at all times conscious of the physical boundaries of the body. Simultaneously, this conflict becomes a symbol of external physical uncertainty in the form of complex electromagnetic waves and signals. Physical movements are an intentional method of connecting with the environment, while at the same time expressing a message about social conditions.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

前谷関 | **Kai Maetani**



《**My Moving Remains**》2015

素材_ミクストメディア・インスタレーション
material_Mixed media installation

—

自宅の床下を掘り、制作している作者の空間が拡張され、高床式の展示空間が構築されている。床下は、柱が引き伸ばされることで天井へと転換されている。そこには作者の制作の痕跡が写真として残されているが、作者の存在は見えない。しかし、そこに踏み込んだ時、鑑賞者の動向、振る舞いは何者かに見続けられ、時に気配が現われる。監視者の存在は見えない、検索できないが、ユーザーは常にサーベイランス(監視)されており、またユーザー自身も翻って監視者となるようなネット空間のメタファーになっている。

The exhibition space is constructed in the form of a raised floor, echoing the way in which the artist's space was expanded by excavating beneath the floor of his own home. Through the use of elongated pillars, the floor becomes the ceiling. There, a trace of his production remains in the form of photography, but

his existence is not shown. On stepping into the space, somebody observes the movement and behavior of visitors, an indication of which is occasionally alluded to. The existence of the observer cannot be found, but the user is under constant surveillance and the work becomes a metaphor for Internet space as the user/observer relationship becomes increasingly ambiguous.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

板木綾花 | **Ayaka Itaki**



《**Black-Hole**》2015

素材_アクリル、シャープペンシル、写真、木製パネル
material_Acrylic, Pencil, Photograph, Wood panel

—

黒い下地に鉛筆によって、即興的で抽象的なドローイング(線画)と写真を組み合わせた作品。黒地と鉛の対比によって、ドローイングには単なる黒色ではなく、物質性を持った鉛の質感が浮かび上がる。自律的に描かれるドローイングは言説化、理論化できず、結果的にマテリアライゼーションされたモノも、コピーや写真によって捉えることはできない。その両方によつて概念のキャプチャー及び視覚的キャプチャーから逃れている。写真に写らない、検索エンジンで探せない、ソーシャルメディアにアップできない、ありとあらゆるソーシャルメディアから逃れていくものは、今日の意識のブラックホールといえる。ソーシャルメディアで捉えきれないブラックホールとしてのモノが逆に新しいマテリアリティになっている。

A compositional series of photographs collaged onto black, improvised, abstract pencil drawings. Rather than simply being a drawing of blackness, through the contrast between the black ground and the graphite, a real sense of the dense, physical quality of the material is brought about. The drawings, which were made autonomously, are not works of theorization or statement, they are merely the materialized results, and their essence cannot be captured by copy or photograph. The conceptual and visual cores of the works elude both of these methods. To be unphotographable, to be untraceable on any search engine, to be un-uploadable, to escape every possible form of social media, this could be considered a black hole of modern consciousness. Conversely, a black hole that cannot be seized by social media may be considered as a new form of materiality.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

ジョン・ピロン | **JOHN PILONE**



《**深海の空**》2015

Sky of the deep sea 2015

素材_ビデオ・インスタレーション(カラー、ステレオ、45分50秒、HD)
material_Video installation (Color, Stereo, 45min50sec, HD)

—

「個人的経験」「撮影者の視点」「風景への没入」を喚起させる3つのシークエンスによって構成された映像が流れる。映像は複数の視点で、京都の風景や小津安二郎の映画のセリフを元にして演技する役者が被写体となっている。それらがプロジェクターと、ブラウン管テレビの両方に映像を流すインスタレーションとして展開されている。メディアを変えることで

新鮮さと懐かしさという異なる感情が起こり、メディアが持つ時代性・時間性が露わになる。小津、山中貞雄の映画文法を援用し、ファウンド・フッテージ(既存映像の借用)のように見せることで、映像には郷愁と、映画の痕跡が映し出される。

This video consists of three sequences that evoke ideas of “personal experience,” “perspective of the filmmaker,” and “being immersed in the landscape.” The video is shot from multiple perspectives and is based on Kyoto cityscapes as well as the script of a film by Yasujiro Ozu; the subject is the actor. It develops as an installation, projected by both a projector and a cathode-ray tube television set. By changing the media, it evokes the opposite feelings of freshness as well as nostalgia, exposing the medium's historicity and temporality. By employing the cinematography of Ozu and Sadao Yamanaka, it is presented as something like found footage, expressing the nostalgia of the image, as well as vestiges of film.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

田村琢郎 | **Takuro Tamura**



《**Empty**》2015

素材_ミクストメディア
material_Mixed media

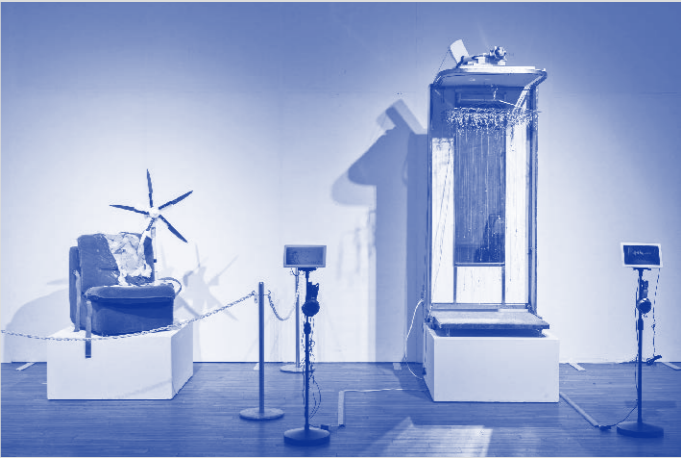
—

まどみちお作詞の童謡『やぎさんゆうびん』をモチーフに、ポストを前に一向に届かない手紙を待ち、やせ衰えた黒ヤギの彫刻と、それとは反対にモニター上にはSNSや電子メールが飛び交い膨れ上がった白ヤギのアニメーションが上映されるインスタレーション。しかし、白ヤギも読まずに食べる(大量過ぎて見過ごされるか、削除される)ので、結局メッセージは届かない。ポスト・インターネット時代のコミュニケーションを、アレゴリーとして表現している。

This is an installation based on the nursery rhyme lyric, “Yagi-san yubin.” A sculpture of a gaunt black goat, waiting by a post box for a letter that will never arrive, is placed across from an animation of a fat white goat with a tablet showing SNS messages and emails fluttering about. However, like in the lyric, the white goat continues to “eat (ignoring or deleting the message)” his letters without reading them. In the end, the message is not delivered. The work expresses an allegory of communication in a post-internet age.

「[霧](#)」2015
素材_ミクストメディア
material_Mixed media

川村夢 | **Yume Kawamura**



《**ごもんくらぶ**》2015

The Torture Club 2015

素材_ミクストメディア
material_Mixed media

—

日用品を組み合わせて、復讐を果たす拷問器具とその使い方を、キュートに紹介するインスタレーション。実際には使えないが、DIYで作れる拷問器具は、日常の延長線上にあり、空想で復讐心を晴らす想像力の装置として機能する。ポスト・インターネット世代における身体的で物質的な形の

現れであり、感情を表す手段の一つとなっている。他方、残酷な物語を含むグリム童話が、愚かな人々や言うことを聞かない子どもの戒めために作られたことに似て、メタファーとしてのキュートな拷問器具は、こういうことをすると恐ろしいことが起きるとい警告となり、道徳的な抑制を与えている。

This is an installation that shows, in a cute way, various daily items re-arranged as torture instruments for revenge. Although they will not actually be used, by making torture instruments in a DIY manner, they are extensions of everyday life and can function as equipment to clear away the desire for revenge when daydreaming. This installation is an embodiment of the physicality and materiality of a post-internet age, as well as one method of expressing feelings. This is also similar to the cruel stories found in Grimm’s Fairy Tales which were used as lessons for foolish or disobedient children. With their cuteness, these torture instruments can be a kind of moral restraint, cautioning the viewer of what frightening things can happen if you use them.

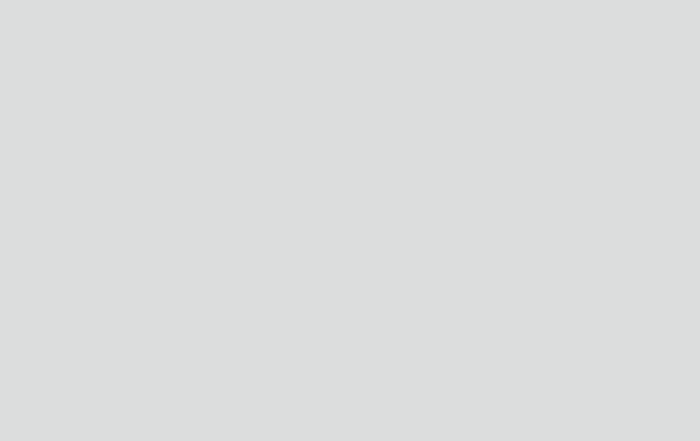


ULTRA AWARD 2015 審査員総評 ULTRA AWARD 2015 General Review

会期終盤12月19日には、関連イベントとして批評家、現代美術作家、キュレーターなどを迎えた「公開審査会」を開催。各作家によるプレゼンテーション、審査員による講評・審査を経て、大島真悟が最優秀賞に選ばれた。Critics, contemporary artists and curators were invited for the “open review” held on December 19. Shingo Oshima received the Grand Prize after presentations by each of the artists and critique and review by the jury members.

*2015年12月19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.



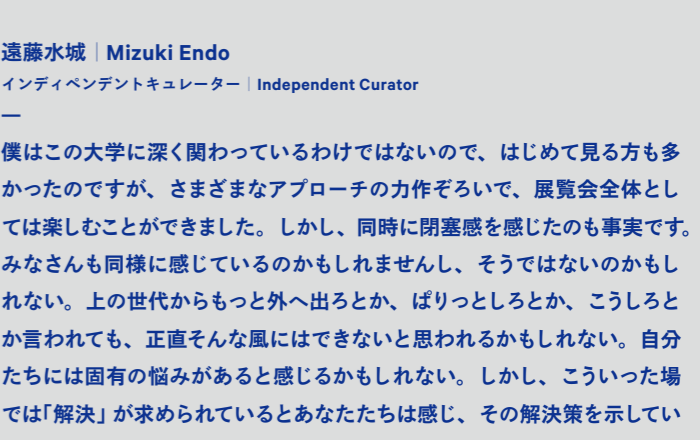
浅田彰 | Akira Asada

批評家 | Critic

—

長谷川祐子さんの明快な仕切りが有効に機能した半面、情報と物質、メディアと身体という旧来の二元論に陥った例も多かったのが残念です。情報やメディアでいくのなら、ノンヒューマンなどところまで突き抜けてほしい。他方、物質や身体でいくのなら、顔の見える範囲でネットワークからのアジール(避難所)をつくるといったところにとどまらず、孤立の中で自分の深層を徹底的に掘り進んでおぞましいものが出てくるところまでいってほしい。そこまていかないとアートにはならないので、突き抜け方が甘いように思います。大島真悟さんは、長谷川さんの問題設定と無関係に自分の感覚だけを信じて制作したのでしょうか、無根拠でありながら有無を言わせぬ確信の強さに「これこそアーティストだ」ということで満場一致の大賞となりました。おめでとうございます！

While Yuko Hasegawa’s clear management was evident, it was somewhat disappointing that many of the works fell into traditional dualistic patterns: information vs. materiality, media vs. body. If the works explore information and media, I would have liked to see examples that pushed further to explore the idea of non-human. On the other hand, in regards to media and body, I wished the works didn’t just stop at the asylums created from face-to-face networks, but also explore the depravity that is created when one explores the utter depths of oneself in isolation. If the works don’t reach that level, it isn’t art, so I think how the artists explored the themes were a bit half-hearted. While it seems Shingo Oshima interpreted Hasegawa’s given theme in an unrelated manner and created his work purely from his sensibility, while baseless, there was such a forceful power of belief of ‘this is what an artist is’ that he unanimously received Grand Prize. Congratulations!



遠藤水城 | Mizuki Endo

インディペンデントキュレーター | Independent Curator

—

僕はこの大学に深く関わっているわけではないので、はじめて見る方も多かったのですが、さまざまなアプローチの力作ぞろいで、展覧会全体としては楽しむことができました。しかし、同時に閉塞感を感じたのも事実です。みなさんも同様に感じているのかもしれませんが、そうではないのかもしれない。上の世代からもつと外へ出るとか、ぱりっとしろとか、こうしろとか言われても、正直そんな風にはできないと思われるかもしれない。自分たちには固有の悩みがあると感じるかもしれない。しかし、こういった場では「解決」が求められているとあなたたちは感じ、その解決策を示している、という実感を持ちます。「解決された悩み自慢大会」みたいなものですね。僕はその解決法を分析することができる。理解することができる。そして、閉塞感を感じます。僕がみなさんに求めたいのは、もう少し野蛮な方法です。問題そのものを先鋭化させることや、問題を共有する新しい仕組みを作るようなことです。それこそがアーティストの役割であると思いますし、アーティストたちによって現在の閉塞状況が打ち破られることを僕は望んでいます。みなさん、ぜひこれからも頑張ってください。

I haven’t had much to do with this university up to now, so it was my first time seeing many of the artists, but there was a variety of approaches on display that made for an entertaining exhibition. However, at the same time, the fact was there was a sense of entrapment. Perhaps you felt the same way, perhaps you didn’t. Even if artists are told to push further, break this, do this, I don’t think they will respond in the exact same way. There is probably an inherent anguish in yourself. However, in this exhibition, you showed a glimpse of a “solution” that you felt, so this was evident. It was like “a great exhibition pride in solving personal anguish.” I can analyze these solution methods. I can understand them. And I feel a sense of entrapment. What I wanted to see from you artists was more savage methods such as radicalizing the issue itself or creating a new system of sharing that issue. That I think is more of what the role of the artist is, and it is my hope that through artists we can breakthrough our present blockage. Everyone, please work hard from now.

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

僕がウルトラアワードに期待しているのは、京都造形芸術大学生らしさ、ある種のへなちよこな感じみたいなのが強みになって、世界に打ってでる新しいスターが生まれてほしいということ。そういう視点で審査をしていると、これがなかなか厳しい。たとえば、中国の状況を見ても優秀若い子たちがすごい人数でいて、今、ウルトラアワードの作家たちをそのまま持っていても戦えるとはとても思えない。今回は、長谷川祐子さんがキュレーションをするというとても貴重な機会になったと思いますが、それで幸せですというのではなく、この経験を踏まえてどうしていくか。スキルを上げる必要もあるし、自分たちの特性を理解した上で、それをどう作品に昇華していくのか、シリアスに考えてもらいたいですね。

My expectation with the Ultra Award is to find something that makes Kyoto University of Art and Design unique, that someone you felt was a novice can become strong and become a star. But if you judge the exhibition from this perspective, it becomes a grave situation. For example, if you look at the situation in China, there is a great number of talented young artists, and if I were to bring the artists of Ultra Award this time overseas, I don’t think it would be much of a competition. This exhibition, having been curated by Yuko Hasegawa, was a valuable opportunity for the artists. But you should not be content with just that; instead, you should think of where to take yourself from here, based on this experience. It’s necessary to improve your skills, and, while understanding your uniqueness, I want you to seriously consider how to apply it to create a sublime work.

椿昇 Noboru Tsubaki
現代美術作家 Artist

生活のありとあらゆるシーンが、作品をつくることを中心にまわるように楽しみましょう。それは恵まれた環境で制作をするとか、そういう話ではありません。歩いている時間は誰にも平等にあるのですが、アーティストになるのであれば歩いている時にでも作品のことを考えて電柱にぶつかるとか…。寝ている時間はアートの夢を見て、食事をしているときにはアートのご飯を食べて…。要するに、生命のすべてをそこに捧げるのが楽しいのです。アートも生活もわからないような日々を過ごして、はっと気づいたらもう老人になっていたというくらいに集中していかなければ、アーティストにならないかもしれませんね。ウルトラアワードに選出されたという経験をした以上、もう決して逃げられないということです(笑)。すごい作品に出逢うまで踊り続けてくださいね。

Let’s enjoy every possible facet of life as if making art. This doesn’t mean making art in the best environment. While the time walking is equal to everyone, for artists, this time should be spent thinking about art, so much so that you bump into a pole… You should dream about art when you sleep, and when you eat, you should have a meal of art… In other words, it’s enjoyable when you commit everything in life. Spending your days not understanding art and life then before you realize it, you’re old – you probably need to concentrate to that extent to be an artist. This means, as selected artists for Ultra Award, you cannot escape from this fate. (laugh.) Please don’t stop dancing the dance of art until you find yourself creating an amazing work.

名和晃平 Kohei Nawa
彫刻家 Sculptor

今回のウルトラアワードは、「ポスト・インターネット」という明確に設定されたテーマを手がかりにして集中して制作できていたので、とても面白い展覧会になっていた。ただ、やはり作家として自立していくためには自分自身でテーマを設定しなければいけないし、そのテーマに対して自分の中で確信を持てる強みは何なのかを自覚しなければならぬ。大賞を受賞した大島くんは、2011年のウルトラアワードでも選出されていたが、その際にも、その後の卒業制作でも、一貫した確信を持ち続けて制作しているところが

あつて、そこにとても可能性を感じている。他の作家にも可能性の種みたいなものは感じられたので、今後も、これ以上はないというぐらい切り詰めた先で弾けるような、そんな表現を見せてほしいと思う。

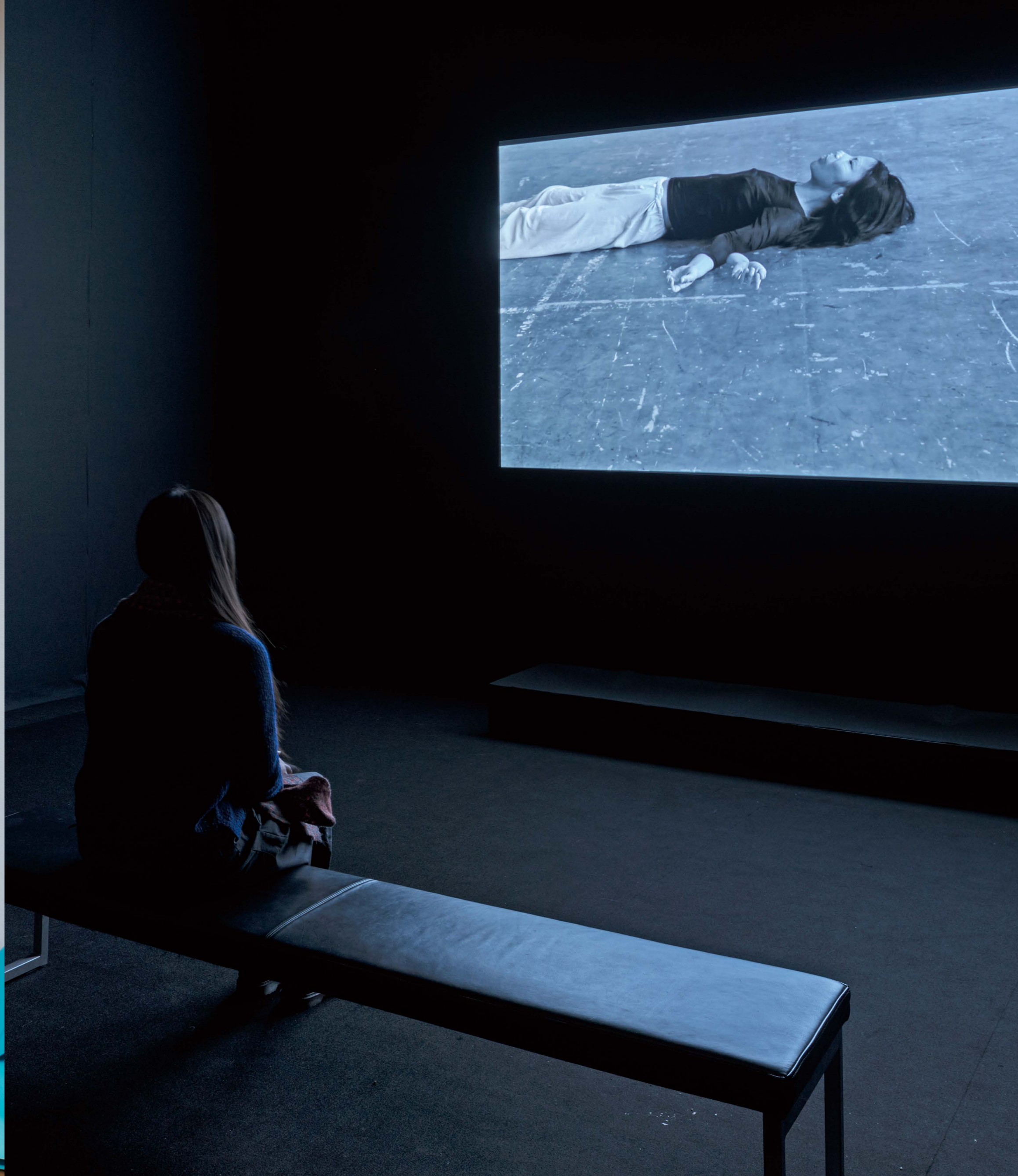
As you made works intensively under the clear theme of “post-Internet” of this year’s Ultra Award, it made for an interesting exhibition. However, in order to be independent as an artist, you need to set your own theme and come to find some strong conviction inside yourself in regards to it. Mr. Oshima, who took the Grand Prize, was also selected for the 2011 Ultra Award, and at that time as well as his graduation work thereafter, he has consistently continued to make art with a strong conviction. I feel there is a great potential there. I also felt potential in the other artists, in the future I hope the artists will push themselves and produce work that has never been seen before.

やなぎみわ Miwa Yanagi
美術作家 ・ 演出家 Artist, Stage Director

みなさんベストを尽くした力作でした。ただ、それは当たり前のこと。ベストを尽くさない作家などおりません。大賞を受賞した大島くんには、作家として生きる以外にない孤高、唯一としてでしか存在できないピュアさを感じました。制作を止めるのは生活苦や孤独だったり、別の道を見出したり様々な理由がありますが、アートしか出来ない不器用さは何よりの強みです。つまり、作るものがすべてアートになるしかないわけです。今回は、大島君の自然の表現が突出していました。「ポスト・インターネット」というテーマの中で、やはり作品と作家は独自で屹立するものだということが示されたわけです。

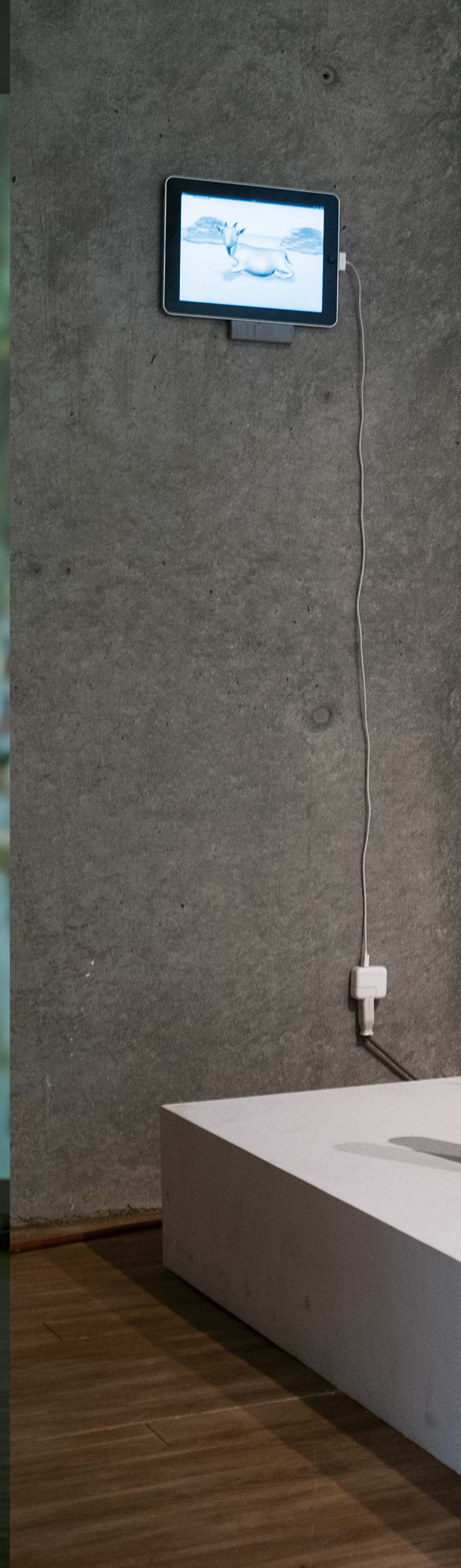
Everyone, you really gave it your best. But honestly, this is to be expected. There is no artist that doesn’t give it their all. With Mr. Oshima, who received the Grand Prize, there was an aloofness that could only come from living as an artist, and only with him did I feel a sense of purity. If you stop art-making, there are many reason for this: a sense of loneliness and life struggle, or maybe you found another path, but the clumsiness of not being able to do anything else but art is a strength. In other words, everything you make must be art. This time, Mr. Oshima’s spontaneous expression stood out. For the exhibition theme, “post-Internet,” he exemplified the idea that the artwork and the artist should stand independently.















POST-INTERNET

本展「ポスト・インターネット・アート—新しいマテリアリティ、メディアリティ」は、今年で6回目を迎える京都造形芸術大学ウルトラファクトリー主催の、次代のアーティストの発掘と育成を目的としたアートコンペティション「ULTRA AWARD」の特別回として、これまで審査員を担当していた長谷川祐子氏にキュレーションいただき開催しました。選出作家には、制作補助費の支給、ウルトラファクトリースタッフによるテクニカルサポート、広報活動、展覧会カタログの発行など多数の特典を設けています。これまでの選出作家は、ウルトラアワードを経て、国内外のアートフェアやコンペティションで受賞するなど、着実に活躍の場を広げています。This exhibition "Post-Internet Art by Young Japanese Artists—New Materiality, Mediality" is a special 6th installation of the "ULTRA AWARD" series, hosted by Ultra Factory at Kyoto University of Art and Design, with the aim of discovering and nurturing new art talents. Yuko Hasegawa, who has been part of the jury up to now, was made curator of this exhibition. For the artists selected, they were given various privileges such as an art-making grant, technical assistance from Ultra Factory staff, PR support, as well as being featured in the exhibition catalog. Artists selected up to now for the Ultra Award have gone on to be featured at domestic and international art fairs, as well as winning awards, making the award a real opportunity for art activity.

ULTRA AWARD 2015

ポスト・インターネット・アート

—新しいマテリアリティ、メディアリティ

会期：2015年12月10日（火）-12月20日（日）【会期中無休/入場無料】

会場：ギャ러리・オーブ [京都市左京区北白川瓜生山2-116 京都造形芸術大学 人間館 1F]

出展作家：諫山元貴/板木綾香/大島真悟/片山達貴/川村夢/小中寛顕/ジダーノワ・アリーナ

/ジョン・ピロン/田村琢郎/虎岩慧+日恵野真生/中川薫/前谷開/村上美樹/守屋友樹

協力：株式会社カシマ、Hedradlab

ULTRA AWARD 2015

Post-Internet Art by Young Japanese Artists

—New Materiality, Mediality

Period: Thu. 10 Dec. 2015 – Sun. 20 Dec. [Open daily/Entrance Free]

Venue: Galerie Aube [2-116 Uryuyama Kitashirakawa Sakyo-ku, Kyoto]

Artists: Genki Isayama / Ayaka Itaki / Singo Oshima / Tatsuki katayama / Yume Kawamura /

Hiroaki Konaka / Alina Zhdanova / JOHN PILONE / Takuro Tamura / Satoshi Toraiwa +

Masao Hieno / Kaworu Nakagawa / Kai Maetani / Miki Murakami / Yuki Moriya

Supported by: Kashima Corp., Hedradlab

ULTRA AWARD 2015 関連プログラム

ULTRA AWARD 2015 associated program

公開審査会

日時：2015年12月19日（土）14:00-

会場：ギャ러리・オーブ

キュレーター：長谷川祐子（東京都現代美術館チーフキュレーター）

制作指導：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）

審査員：浅田彰（批評家）/ 遠藤水城（インディペンデントキュレーター）/ 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）/ やなぎみわ（美術作家・

演出家）

クロージングイベント「CYPHER02」

選出作家・片山達貴の作品となる音楽フェス

日時：12月20日（日）18:00-

会場：ギャ러리・オーブ

ゲスト：K-BOMB, Madegg, Duenn, Down Geometry

料金：1,000円

Open Review

Date: Sat. 19 Dec. 2015, 14:00-

Venue: Galerie Aube

Curator: Yuko Hasegawa (Chief Curator of Museum of Contemporary Art)

Production Supervisor: Kenji Yanobe (Artist, Director of Ultra Factory)

Jury: Akira Asada (Critic) / Mizuki Endo (Independent Curator) / Shigeno Goto (Editor, Creative

Director) / Noboru Tsubaki (Artist) / Kohei Nawa (Sculptor) / Miwa Yanagi (Artist, Stage Director)

Closing Event "CYPHER02"

Music Festival CYPHER02 by the nominated artist, Tatsuki Katayama

Date: Sun. 20 Dec. 2015, 18:00-

Venue: Galerie Aube

Guest: K-BOMB, Madegg, Duenn, Down Geometry

Entrance Fee: 1,000yen

ULTRA AWARD 2015

2016年3月31日

発行_京都造形芸術大学 ウルトラファクトリー

監修_長谷川祐子

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 (Studio Kentaro Nakamura)、陳宥柔 (ZZZ)

編集ディレクション_多田智美 (MUESUM)、竹内厚 (Re:S)

編集_伊藤邑、藤本流位、藤村南帆 (BYEDIT)

翻訳_William Hall、Eric Luong

写真_表 恒匡

印刷・製本_株式会社 大仲社

Published by ULTRA FACTORY, Kyoto University of Art and Design

Direction_Yuko Hasegawa

Creative Direction_Yuma Harada (UMA/design farm)

Design_Kentaro Nakamura (Studio Kentaro Nakamura), Yuju Chen (ZZZ)

Editing Direction_Tomomi Tada (MUESUM), Atsushi Takeuchi (Re:s)

Editing_Yu Ito, Rui Fujimoto, Naho Fujimura (BY EDIT)

Translation_William Hall, Eric Luong

Photograph_OMOTE Nobutada

Printed and bound in japan by Daishinsha Inc

INITIATIVE

ULTRA FACTORY

<https://ultrafactory.jp/ultraaward2015/>