# ファッション/カルチャー/アート分野のXRコンテンツアワード 「NEWVIEW AWARDS 2021」

追加審査員にデヴィッド・オライリー氏ら、追加PrizeにスマートグラスNreal Prizeなど決定 ーその他Media Ambition Tokyo Prize、ほか多数のパートナーが参画一



株式会社Psychic VR Lab(東京都新宿区)、株式会社パルコ(本部:東京都渋谷区)、株式会社ロフトワーク(東京都 渋谷区)による共同プロジェクト「NEWVIEW(ニュービュー)」は、2021年11月1日まで公募を行っている、ファッション/カルチャー/アート分野のXR(VR/AR/MR)コンテンツを募るグローバルアワード「NEWVIEW AWARDS 2021」の追加情報を発表しました。

NEWVIEW AWARDS 2021 PR MOVIE: https://youtu.be/IOE7OI3\_IBQ

# 追加審査員に、CGアニメの革命児デヴィッド・オライリーら

追加発表となった審査員は、アイルランド出身で現在LAを拠点に、3Dアート、アニメーション、ゲームなど幅広い分野で活動する、アーティスト、David OReilly(デヴィッド・オライリー)と、デンマーク出身で現在NYを拠点に、テクノロジーと自然科学を融合する作品を創り続けるアーティストのJakob Kudsk Steensen(ヤコブ・クドスク・スティーンセン)。デヴィッド・オライリーは、本アワードの2018年、2020年に続いて審査を担当することとなります。

# 新たなPrizeは「Nreal Prize」「Media Ambition Tokyo Prize」「GIZMODO Prize」

「Nreal Prize」は、STYLY for Nrealで体験できるAR作品が受賞対象。特典は、Nrealが出展する展示会での作品展示と、B2Bプロジェクトの制作アーティストに優先的に選ばれる権利

# https://www.youtube.com/watch?v=BfzmxI98MAY

「Nreal Prize」はNreal社のスマートグラスNrealLight(日本で2020年12月発売)をフィーチャーしたPrize。NrealLight向けアプリSTYLY for Nrealで体験できるAR作品が対象で、プライズオーナーであるNreal社によって審査/選出されます。受賞者には、世界最大のモバイル関連展示会であるMobile World Congress(MWC)や世界最大級のテクノロジー見本市のConsumer Electronics Show(CES)など、今後N



real社が出展予定の展示会にて受賞作品を展示できる権利と、Nreal社のB2Bプロジェクトに制作者として優先的に選ばれる(クライアントワーク)権利を提供します。

#### ►STYLY for Nreal

GooglePlay: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.psychicvrlab.styly.Nreal">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.psychicvrlab.styly.Nreal</a>
テクノロジーアートの祭典に出展できる「Media Ambition Tokyo Prize」

「Media Ambition Tokyo Prize」は、最先端のテクノロジーカルチャーを実験的なアプローチで都市実装するリアルショーケース「Media Ambition Tokyo」での作品展示の権利を付与するもの。未来を創造するテクノロジーの可能性を東京から世界へ提示する祭典で、自身のクリエイションをアピールすることができます。2019年には、Wyatt Royの『Piece of String』、2020年にはMayuka Otsuki『Nether World』が受賞しました。

Media Ambition Tokyo

Media Ambition

Tokyo

# 日本最大規模のテックメディアが展示権利を提供する「GIZMODO Prize」

最新ガジェットやテックニュースに加えて、最先端のアートやゲーム、音楽などのエンターテインメントを紹介する日本最大規模のテックメディア、ギズモード・ジャパン。GIZMODO Prizeは、ギズモード・ジャパン提供のスペースでの、期間限定作品展示権利を提供します。

**GIZMODO** 

# NEWVIEW AWARDS 2021概要

https://newview.design/awards/

# 募集対象

アーティストに空間表現の場を提供するVR/AR/MRクリエイティブプラットフォーム「STYLY」を使って制作・公開されたVR/ARコンテンツ作品が対象です。制作プロセスにおいてSTYLY以外のツール(3DCG、ゲームエンジン、DAW etc.)を使用することは構いません。すでに発表済みの作品も応募可能です。

#### ►STYLY:

STYLY Official Site: https://styly.cc/ STYLY GALLERY: https://gallery.styly.cc/

# ▶STYLY Mobile:

Google Play | https://play.google.com/store/apps/details?id=com.psychicvrlab.stylymr App Store | https://itunes.apple.com/jp/app/id1477168256?mt=8

### ▶STYLY for Nreal:

Google Play: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.psychicvrlab.styly.Nreal and the properties of the prop

### 賞について

- •GOLD グランプリ (1作品) 賞金 \$20,000USD
- ・SILVER 準グランプリ (3作品) 賞金 \$5,000USD
- ・PARCO Prize (1作品) PARCOと共同でAR作品を制作し、渋谷PARCOに展示をする権利
- ・SUPER DOMMUNE Prize (1作品) SUPER DOMMUNEでの番組化権
- ・Nreal Prize(1作品):Nrealが出展する世界各国の展示会での作品出展権、B2Bプロジェクトでの制作アーティスト選出権
- ・Media Ambition Tokyo Prize (1作品):次回の「Media Ambition Tokyo」に展示をする権利
- •GIZMODO Prize (1作品):ギズモード・ジャパン提供のスペースでの、期間限定作品展示権利 ほか ※その他賞は決まり次第順次発表

### スケジュール

•募集期間:2021年8月10日(月)12:00~2021年11月1日(月)12:00(日本時間正午)



- ・一次審査結果発表(ファイナリスト約25作品選出予定): 2021年11月下旬
- ・最終審査結果発表・授賞式:2022年1月予定

# 審査員長

### 宇川直宏 / 現在美術家 (DOMMUNE)

1968年生まれ。映像作家 / グラフィックデザイナー / VJ / 大学教授 / 文筆家そして"現在美術家"など、幅広く極めて多岐にわたる活動を行う全方位的アーティスト。1980年代末にグラフィックデザイナー / 映像作家として頭角を表し、2001年ニューヨークのMoMA PS1での「Buzz Club: News from Japan」、ロンドンのBarbican Art Galleryでの「JAM: Tokyo-London」に参加して以来、国内外の数多くの現代アートの展覧会で作品を発表。2010年3月、突如個人で立ち上げたライブストリーミングスタジオ兼チャンネル「DOMMUNE」は、開局と同時に記録的なビューアー数を叩き出し、国内外で話題を呼び続けている。宇川はDOMMUNEスタジオで日々産み出される番組の、撮影行為、配信行為、記録行為を、自らの"現在美術作品"と位置づける。これまでDOMMUNEは数々の現



代美術の国際展に参加し、ロンドン、ドルトムント、ストックホルム、パリ、ムンバイ、リンツ、福島、山口、大阪、香川、金沢、秋田、札幌、佐渡島…と、全世界にサテライトスタジオをつくり、偏在(いま、ここ)と、遍在(いつでも、どこでも)の意味を同時に探求し続けている。2019年11月22日、渋谷PARCO 9 階のクリエイティヴスタジオに移転。そして2020年開局10周年を経て、第二章に向けて 5 G以降の最前衛テクノロジーと共に未来を見据えたUPDATEを図り、ファイナルメディア『DOMMUNE』の進化形態『SUPER DOMMUNE』へと進化した。

# 審査員 (順不同)

# David OReilly / マルチディシプリン・アーティスト

ディヴィッド・オライリーはロサンゼルスを拠点に活動するマルチディシプリン・アーティスト。独立したアニメーターとしてキャリアをスタートさせ、『Please Say Something』や『The External World』など数々の画期的な短編映画を制作。『Adventure Time』や『South Park』などのテレビ番組の脚本を手がけ、スパイク・ジョーンズ監督のアカデミー賞受賞作「Her」では架空のビデオゲームを制作。象徴的なゲーム『Mountain』や、Alan Wattsがナレーションを担当した宇宙シミュレーションゲーム『Everything』の生みの親でもある。彼が制作したARエフェクトは、ソーシャルメディアで10億回以上の視聴を獲得している。



#### Zowie Broach / Royal College of Art Fashionプログラム責任者

Zowie Broachは、FASHION RCAのプログラム責任者で、6年前に着任して以来、ファッションにおけるデザインのあり方を考える上で、今日のパラダイムの変革に寄与。また、BOUDICCAというレーベルを共同で設立し、英国の独立系レーベルとして初めてCouture Parisに出展したほか、Chicago Arts InstituteやTel Aviv Museumでも展示、Invisible City collection AW04はpermanent collection of The Metropolitan in New Yorkの一部となっており、Cartierのコンサルタントも歴任。SHOWstudioによって2004年に史上初のライブストリーミングで配信されたファッションショー「BOUDICCA」は、ツールとしてのデジタル・インターフェイス、アイデンティティと素材の探求を続け、2014年にStanley Picker Galleryで行われたフェローシップでは、コンピュータゲームの仮想世界を反映した没入型オーディオ・ビジュアル・インスタレーション「The Liquid Game」を発表。RCAでは、ファッションは、システム、デジタル360、デザインとしてのバイオなど、フ

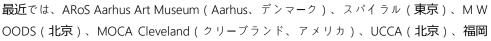


ァッションの実践を拡大する新しい一連のプラットフォームを確立。これは、価値観、経済、自己の哲学だけではなく、私たちの未来のためにアイデンティティの問題を明らかにし、表現することができる実践環境の可能性を提示した。FASHION RCAには、イノベーションRCA、ロンドンのOpen Cellで支援を受けているファッション・バイオ・デザインによってサポートされている多くの

卒業生がおり、ファッションの未来を研究し、疑問を持ち、影響を与えるために、卒業生からの業界への新しい変革が歓迎されている環境がある。Zowie Broachは、過去6年間、Business of FASHION誌のトップ500 Fashion Leadersに選出され、Fashion Roundta bleの諮問委員会にも参加。ネットワークと、個人のアイデンティティが表現されつつも事前に保護されるゲームのメタバースで結ばれた、持続可能なソリューションを探究している。

### Lu Yang / アーティスト

上海を拠点とするマルチメディア・アーティスト、ルー・ヤンは、宗教、哲学、神経科学、心理学、現代技術を学際的に融合させ、自然や宗教に由来する現実の形態や構造を暗示するような、幻想的で痛々しく、ショッキングなイメージの創作を得意とする。Lu Yangの作品は、ゲームエンジン、3Dアニメーション映画、ビデオゲーム・インスタレーション、ホログラム、モーションキャプチャー・パフォーマンス、バーチャルリアリティ、ソフトウェア・マニュピレーションなど多岐にわたっており、著名な科学者、心理学者、パフォーマー、デザイナー、実験的な作曲家、音楽プロデューサー、ロボット企業、ポップスターとのコラボレーションを行う。

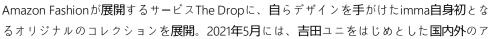




アジア美術館(福岡)での重要な個展を含め、世界の主要な美術館や機関で作品が紹介される。近年の大規模なテーマ展での作品は、アジア・ソサエティ・トリエンナーレ2021(ニューヨーク)、上海ビエンナーレ2018・2012、アテネ・ビエンナーレ2018、リバブール・ビエンナーレ2016、モントリオール国際デジタルアート・ビエンナーレ2016、第56回ヴェネチア・ビエンナーレ2015中国館、福岡アジア美術トリエンナーレ2014など。Lu Yangの作品は、最近では2020年にバリのポンピドゥーセンターでの展覧会にもキュレーションされており、2019年にBMW Art Journeyを受賞し、それに続いて「DOKU」と題した新しいデジタル作品の制作を開始。

#### imma / パーチャルヒューマン

ピンクのボブスタイルが特徴的な、アジア初のバーチャルヒューマン。年齢などパーソナルな情報は公開されておらず、その存在はまだ謎に包まれている。2018年のデビュー以来、リアルとバーチャルの境界線を超えた唯一無二の存在が世界中を騒然とさせ、これまでに世界50ヵ国、5000以上のメディアに取り上げられた。映画やアートに興味があり、自身の「カルチャーのアップデート」と称し、多方面のアーティストとコラボレーションを実現させている。





ーティスト13組とコラボレーションしたグループ展「imma天」を開催した(9月2日まで開催中)。さらに、2020年8月に「IKEA Haraj uku」のショップウィンドウでインスタレーションをおこなった"IKEA Harajuku with imma" (Wieden+KennedyTokyo)が、〈インターネット界のアカデミー賞〉とも呼ばれるウェビー賞「Advertising, Media & PR Arguments Reality」部門を受賞し、さらに世界最高峰のクリエーティブ賞の1つである「D&AD Awards 2021」にてWood Pencil(ブロンズ相当)も受賞した。

多くの活動を経て現在Instagramのフォロワーは34万人、TikTokでは開始後すぐに20万人を超え、SNSの総フォロワー数は90万人に 達するなど、アジアを代表するバーチャルヒューマンに成長。

日経エンタテイメント!「令和の新才能100人」にも選ばれたほか、2020年に社会的な取り組みが評価され、Forbes(PL)が発行する「Forbes Women」にて「Women of the Year 2020」に選出。2021年には、カンボジアを訪れ現地の女性地位向上に向けて社会問題について言及した活動が、経済産業省のクールジャパンにて奨励賞を受賞している。

#### Baboo LIAO 劇場演出家

Babooは、TNUAの大学院Theatrical Artsを卒業し、演出の修士号を取得。2017年に台北のNational Theater & Concert Hallでアーティスト・イン・レジデンスを経験。2018年にアジア文化評議会フェローシップ賞を受賞し、ニューヨークのレジデンスプログラムに参加。2019年にはパリのCité internationale des artsでアーティスト・イン・レジデンスにも参画。1997年に劇場演出家としてデビューして以来、約30作品を演出し、そのうち2作品でTaishin Arts Awardの年間トップ10の舞台芸術賞を受賞。また、3作品がアヴィニョン演劇祭で初演され、その後、フランスの主要都市を巡回。その他国際交流プログラムや公演に頻繁に招かれており、多作な若手演出家として、高い知名度を維持し続け、各方面から注目を集める。彼の作品は、ニューヨーク、ベルリン、パリ、コペンハーゲン、アヴィニョン、ソウルなどに招聘。VR作品『Chroma: A Derek Jarman Projec



t』は、台湾のTaishin Arts Awardの最終選考に残り、推薦委員会はこの作品について、"Jarmanの性的アイデンティティ、そして青という色への執着を再構築した、サウンドテクノロジーの先駆的な作品である。また、パンデミックに直面したポストヒューマンに苦境を打開する可能性を提供している。" と語った。最近の作品として「Am Königsweg」、「Chroma: A Derek Jarman Project」、「Corona Villa (2020)」、「Mythology Upon the Table (2019)」、「God Knows (2018)」、「Caged Time」、「Common Tragedies (2017)」、「How Long is Now?」、「Serenade, One Hundred Years of Solitude (2016)」などがある。

#### Tina Sauerlaender / キュレーター・ライター

Tina Sauerlaenderは「Radiance VR」の共同設立者。「VR ART PRIZE by DKB in Cooperation with CAA Berlin」のアーティスティック・ディレクターを務める。ベルリンを拠点とするエキシビション・ハブ「peer to space」のディレクター兼へッド・キュレーターを務め、2010年以降、デジタルメディア、ポストインターネットアート、VRなど、デジタルやインターネットが個人の環境や社会に与える影響をテーマにした多くの展覧会のキュレーターを歴任。国際的なグループ展「THE UNFRAMED WORLD」(HeK Basel、2017年)、「Europe's first large-scale show on virtual reality」(ArteFuse、ニューヨーク)のキュレーションを担当。また小冊子、「Kritisches Lexikon der Gegenwartskunst」にて、Alicja Kwade、Taryn Simon、Gregor Hildebrandtなどの現代アーティストに関して多数寄稿。10都市で展開されている、アートに携わる女性のための国際ネットワーク「SALOON」の創設者でもあり、現在ベルリンを拠点に活動している。



# Jakob Kudsk Steensen / アーティスト・ディレクター

Jakob Kudsk Steensenは、3Dアニメーション、サウンド、没入型インスタレーションによる環境を活用したストーリーテリングに取り組むアーティスト、ディレクターである。また生物学者、作曲家、作家とのコラボレーションにより、見過ごされてきた自然現象を詩的に解釈することを得意とし、それらのプロジェクトは広範なフィールドワークを通じて制作。主なコラボレーターとして、音楽家のARCA、Philip Glass Ensem bleの作曲家兼音楽監督のMichael Riesman、鳥類学者で作家のDouglas H. Pratt博士、建築家のSir David Adjaye OBE RA、BTS、コーネル鳥類研究所、ベルリン自然史博物館など。Jakobは、2019年のヴェネツィア・ビエンナーレのFuture Generation Art Prizeのファイナリストに選出されただけでなく、2019年にSerpentine Augmented Architectureの委託を受け、Google Arts and Cultureと共同で作品『The Deep Listener』を制作。また、Cinequest Festival for Technology and Cinemaで『RE-ANIMATED』(2019年)の最優秀VRグラフィック賞、Les Rencontres ArlesのPrix du Jury(2019年)、the Webby Awar



d - People's Choice VR (2018年)、Games for Change Award - Most Innovative (2018年)などを受賞。

# スポンサー

# VIVE **N(eal**

パートナー







**Academic** 

メディアパートナー







EYES@REAM GIZMODO MoguraVR Real Sound













サポーター









主催: NEWVIEW PROJECT

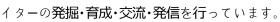






# NEWVIEWについて

3次元空間での新たなクリエイティブ表現 と体験のデザインを開拓する実験的プロジ ェクト/コミュニティーとして2018年1月始 動。多様なジャンルのアーティストと実験 的作品を仕掛け、新たな表現を社会提示す る活動のほか、「NEWVIEW AWARDS」、XR を総合芸術として学ぶアートスクール「NE WVIEW SCHOOL」を展開し、次世代クリエ





#### NEWVIEW AWARDSの過去実績

NEWVIEWプロジェクト主催のファッション/カルチャー/アート分野のVRコンテンツアワードとして初開催した「NEW VIEW AWARDS 2018」は世界7ヶ国219作品のエントリー、第2弾の「NEWVIEW AWARDS 2019」は世界8ヶ国254作品のエ ントリー、AR作品も募りXRアワードとしてアップデートした第3弾「NEWVIEW AWARDS 2020」は、9ヶ国から合計145 作品(AR:59作品、VR:86作品)のエントリーがありました。

NEWVIEWから生まれたのアートワークをPARCOで発信







パルコはNEWVIEWで生まれたアートワークを発信する場の提供を通してクリエイター支援を行っています。
PARCO PRIZEは、パルコと共同でAR作品を制作し、渋谷PARCOに展示をする権利です。過去同賞を受賞した VR 空間デザイナーDiscont氏やオノ夏キ氏の作品制作・展示を実施、本年は2020年度の同賞受賞者も0b4k3氏の作品展示を予定し現在制作を進行しています。

# **NEWVIEW EXHIBITION**

2018年から、NEWVIEW AWARDS のファイナリストを中心としたXRアートワークを体験できるエキシビジョンを渋谷 PARCOで開催。※2018年はGALLERY Xで開催

# PARCO PRIZE EXHIBITION

PARCOPRIZE受賞クリエイターとの共同制作作品を渋谷PARCOで展示。2019年には、VR空間デザイナーDiscont氏、2020年にはUSB人間ことオノ夏キ氏とアートワークを制作し、発表しました。

# お問い合わせ

NEWVIEW AWARDS 2021 事務局 (担当原、鈴木) info@newview.design