

ファッション/カルチャー/アート分野のXRコンテンツを募ったグローバルアワード NEWVIEW AWARDS 2021

15ヶ国152作品から選ばれた受賞作品を発表

グランプリは、日常を超越した世界観を、高い完成度で示した「Neo Tengri」が受賞



株式会社パルコ（本社：東京都渋谷区）、株式会社ロフトワーク（東京都渋谷区）、株式会社Psychic VR Lab（東京都新宿区）による共同プロジェクト「NEWVIEW（ニュービュー）」は、XRコンテンツアワード「NEWVIEW AWARDS 2021」の受賞作品を発表しました。

2018年に第1弾をスタート。誰もが3次元空間の表現を手にする近未来を見据え、XRの新たな表現と体験の世界を牽引し得る次世代クリエイターを発掘し、次なるステップへと進むきっかけをもたらすべく立ち上げた本アワード。第4弾となる今回はテーマに「ポストリアリティとノーノーマル」を掲げ、2021年8月10日から11月1日までの期間、世界中から作品を公募をしました。

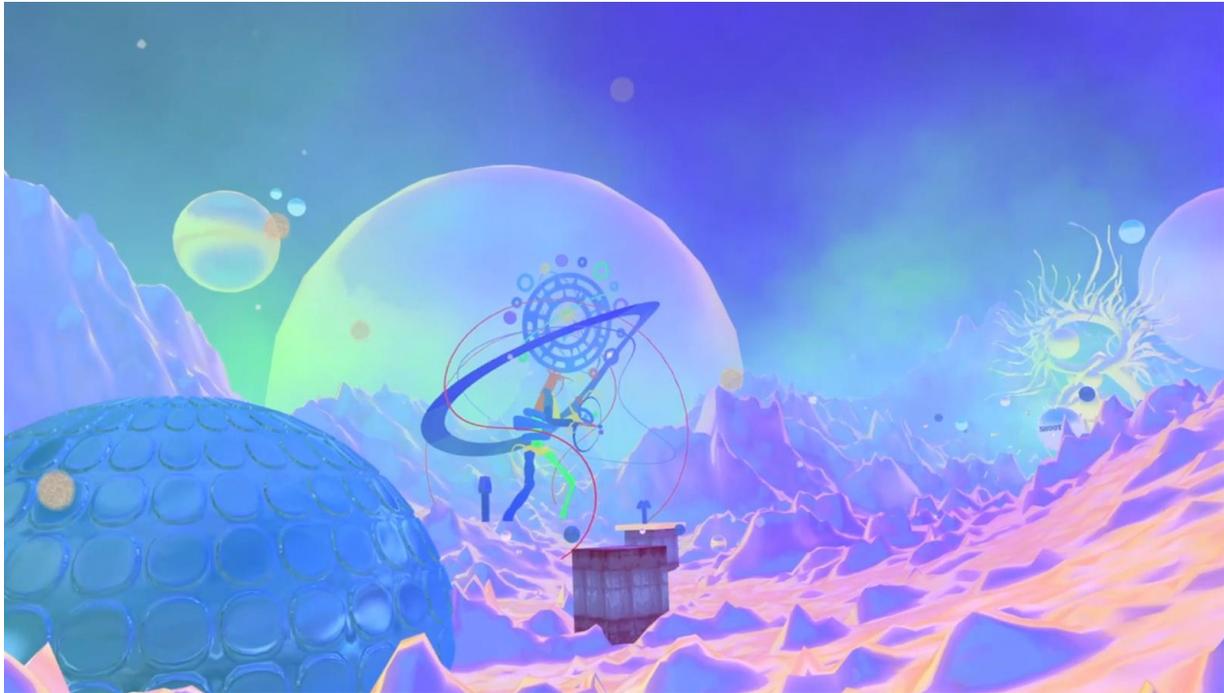
15ヶ国から合計152作品（AR：43作品、VR：97作品、MR/XR：12作品）の応募があり、宇川直宏氏（審査員長）、磯光雄氏、バーチャルヒューマンのimma氏、デイヴィッド・オライリー氏、ゾーイ・ブローチ氏（英国）、ルー・ヤン氏（中国）、バブー・リャオ氏（台湾）、ティナ・ソーアランダー氏（ドイツ）、ヤコブ・クドスク・スティーンセン氏の9名の審査員による最終審査会を経て、グランプリをはじめとする各種受賞作が決定しました。

※受賞作の発表および授賞式は1月29日にライブ配信を行いました。

アーカイブ動画は下記URLより視聴可能です。

<https://vimeo.com/671385055>

リアリティのありかを問う作品がGoldとSilverを受賞



グランプリに相当するGold Prizeは、古代遊牧民の宗教信仰を再解釈した世界を創造したVR作品「Neo Tengri」が受賞。準グランプリに値するSilver Prizeには、建築物のファサードが蓄光化し街灯やソーラーパネルが無用の長物化した2045年の都市体験をデザインしたVR作品、「Phosphorescent City」、狭い空間をコンセプトに、VRにおける空間の広さではなく、狭さに新たな体験の可能性を見出したVR作品「隙間 / [gap]」、カメラに映った画像を絵の具のパレットのように取り込んで、空間上に3次元ドロ잉できるAR作品「World's Palette」が受賞しました。

「Phosphorescent City」はSUPER DOMMUNE Prizeにも選出され、ダブル受賞となりました。

その他スポンサープライズは以下の作品が受賞しました。

- PARCO Prize : 「VR CYPHER」 (VR作品)
- SUPER DOMMUNE Prize : 「Phosphorescent City」 (VR作品)
- Media Ambition Tokyo Prize : 「Grandpa's new old times: reminiscent of the past with haptics and VR」 (VR作品)
- Nreal Prize : 「See there / ここに見る」 (AR作品)
- GIZMODO Prize: 「My Painting World」 (VR作品)

受賞したクリエイターの発展支援活動を通して、引き続き次世代のXRクリエイターの発掘・育成、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開拓を目指します。

NEWVIEW AWARDS 2021 受賞作品一覧

GOLD Prize 1作品 賞金20,000USD

作品名：「Neo Tengri」

作者：Ardak Mukanova

(Artist, Graphic and Motion
Designer | Kazakhstan/USA)

古代の遊牧民の宗教「テングリズム」を題材に現実とはあらゆるものが異なる未知世界を体験する作品



宇川直宏 (現在美術家/DOMMUNE)

「カザフスタン出身のArdak Mukanova氏は、モンゴルにおける民俗シャーマニズムに基づく古代遊牧民の宗教、テングリをテーマにVR空間を演出した。氏は、トランスメディア空間のクリエイティヴを得意とするアーティストとして、このテーマとの出会いは必然であったかのように、ヴァーチャル空間においてのミステリアスな世界秩序の構築に成功している。そこに描かれた古代の神々は逸脱し果てたクリーチャーとして、今世紀的ファンタジーを描いている。また、一神教であるテングリの物語は、ヘッドマウントディスプレイでのVR体験によって極めて深い没入感を生み出し、崇高なイニシエーションのような儀式空間を彷彿とさせる。」

デイヴィッド・オライリー (マルチディシプリン・アーティスト)

「美しく歪んだ異質な世界。そしてそれにふさわしいサウンドトラックが魅力。」

imma (バーチャルヒューマン)

「世界の作り方、演出、インタラクティブ、コンセプト、すべてにおいて体験レベルとして精度が高く感じました。その体験に居続けたいと思えるような気持ちになりました。」

ゾーイ・ブローチ (Royal College of Art Fashionプログラム責任者)

「私たちに道を尋ねてくるような、不思議な空間。この空間は、デザイナーのイマジネーションと絡み合うことを求めているのです。この作品を見て、VRの感覚的な要素をもっと発展させ、「ヘッドセット」にセンサーを搭載することを切望しました。私はこの地を歩きながら、小さな月を飲み込み、「ごくり」とした感触、テーズや匂いを感じて、さらに私自身を巻き込みたいと思いました。優れたデザインは、今日あるものを与えるだけでなく、次にどこへ行くのかを私たちに問いかけてくれますが、Neo Tengriはそれを実現しています。」

ルー・ヤン (アーティスト)

「Neo Tengriを選んだのは、あらゆる面で非常に完成度の高いクリエイティブな作品だと感じたからです。まず、非常に堅実な宗教的背景を持つ創造性の中核部分が感じ取れました。また、VR作品で私たちの日常の認識を超えた世界を体験したいと感じさせてくれました。この作品の創造性と想像力は、まるで宇宙に連れて行ったかのように、私たちの日常の現実世界の認識を壊します。私が作品内で出会った生物も非常に成熟していて視覚的に美しかったです。現在のテクノロジーの成熟度では、モデルサイズ、テクスチャサイズ、データボリューム、より多くのコンピューターの互換性を考慮する必要があり、再生できるようにするための最適化方法など、VR作品制作にはまだいくつかの制限があります。そして作業は非常に多岐にわたっています。この枠組みの中での作品制作、そして作品内部の文化的コアも非常に厚いと感じたので、これは当然の金賞だと思います。」

ヤコブ・クドスク・スティーンセンJakob Kudsk Steensen (アーティスト・ディレクター)

「新しい風景や奇妙な種族を想像させ、上下左右の見え方や動き方を変えるなど、VRというフォーマットでうまく遊んだ唯一の作品だったのがよかったです。また、ビジュアル・アイデンティティが強く、個性的な形を意識している作品でした。」

磯光雄 (アニメーター・演出・脚本家)

「新しい風景や奇妙な種族を想像させ、上下左右の見え方や動き方を変えるなど、VRというフォーマットでうまく遊んだ唯一の作品だったのがよかったです。また、ビジュアル・アイデンティティが強く、個性的な形を意識している作品でした。」

ティナ・ソーアランダ (キュレーター・ライター)

「Neo Tengriは、コンセプト、ビジュアル実装、インタラクティブデザインの高さで際立っています。非日常的で非常に没入感のあるファンタジーのような世界を提供し、ユーザーを直感的に引き込みます。ユーザーは、非常にうまくアニメーション化された新しい生物と出会い、交流する。この作品は、概念的にも視覚的にも未知のものに取り組んでいます。ユーザーは、安全で詩的な環境の中で、まだ見ぬ存在に接し、未知の世界を知ることになります。バーチャルな世界で未知の存在を知るとは、物理的な世界で新しい存在に親しむことを促し、それによって人間同士の相互知識と理解を育みます。Neo Tengriはそれに大いに貢献するものです。」

SILVER Prize 3作品 賞金5,000USD**作品名 : Phosphorescent City****作者 : KAZUKI MOTANI****(Speculative Urban Designer | Japan)**

建築物のファサードが蓄光化し、街頭やソーラーパネルが無用の長物化した2045年の都市体験をデザインした作品。

宇川直宏 (現在美術家/DOMMUNE)

「まず、来るべき近未来においての、エネルギー革命の物語設定が大変秀逸である。建築ファサード用蓄光塗料が太陽光を吸収し、夜間光源として機能するという発想が素晴らしい。所謂ブレードランナー的ディストピアではなく、整然とした郊外の風景を照らし出す、ビビッドな蓄光光源や、空中を舞う20世紀的デザインの街灯。そのような色鮮やかなデッドテック・フューチャーの投影が、過去のどんなSFにも描かれていなかったPOPアヴァンギャルドな近未来像を成立させている。退廃的な未来ではない、にも関わらず、ソーラーパネルが無用の長物となった2045年。作者はそのことを赤瀬川原平の"トマソン"という考現学用語を使って説明している。なんて粋なVRなんだろう!!!」

ゾーイ・ブローチ (Royal College of Art Fashionプログラム責任者)

「現実の世界に変化をもたらすような仮想の場所は、デザインにおいて強力なステートメントとなります。バーチャルな世界が私たちをどんどん包み込んでいくことは明らかですが、この「都市」には、私たちの現実世界に美と地球への敬意を提供する可能性を感じます。映画のようなサウンド、光の変化、現実世界との境界を行き来することで、親近感のある魔法が生まれ、変化の感情的な感覚を与えてくれました。VRの役割は、私たちの都市を変え、「役に立たない」ものを捨て、それを生き生きとした色彩に置き換え、同様に私たちを現実の新しい芸術に連れて行くことができるのでしょうか。The Phosphorescent Cityは、私が選んで住みたいと思う場所です。」

作品名：隙間 / [gap]

作者：しょーろんぼー。

(デザイナー/アーティスト | Japan)

狭い空間がコンセプト。一般的なVRにおける空間の広さではなく、狭さに新たな体験の可能性を見出した作品



磯光雄 (アニメーター・演出・脚本家)

「個人的には最もVRで体験したい方向性の作品だった。今回の応募作品としては簡素な方ではあるが、このフォーマットをもとにして複雑な構造やギミック、ストーリー性など盛り込んでいければ、特異な体験や感覚を生み出し得る題材だと考え選出した。」

デイヴィッド・オライリー (マルチディシプリン・アーティスト)

「スケールの変化をうまく利用したVR作品。」

バブー・リャオ (劇場演出家)

「この作品は、普段の日常生活から出発して、建築物や物の隙間を探検し、既知の現実の視点を全く新しいものに変えていくものです。既知の世界をベースに構築された他の多くのVR作品とは異なり、環境を圧縮することで鑑賞者にストレス感を与え、その狭間から再び新たな想像力を引き出し、鑑賞者の身体と精神を解放する。それは既知の現実を覆すだけでなく、VR技術の可能性を広げるものでもあるのです。」

imma (バーチャルヒューマン)

「人の感動ポイントをうむためには、すでにリアル世界でみたことがあるものがバーチャルで拡張されていくことです。それによって心が動きやすく感じましたし、それを感じる作品でした。」

作品名：World's Palette

作者：Shinya Hasebe

(プロダクトデザイナー | Japan)

カメラに映った画像を絵の具のパレットのように取り込んで、空間上に3次元ドローイングできるAR。



ルー・ヤン (アーティスト)

「この作品はとてもインタラクティブで、いつでも実世界とARの世界を切り替えることができます。とても成熟した作品であり、アプリストアに載せれば多くの人が積極的に参加してくれると思います。このツールを使用して、いくつかも興味深い表現を制作すると思います。」

バブー・リャオ (劇場演出家)

「この作品では、その場所の空間要素を捉えるためにAR技術を採用しています。そして鑑賞者の動きがストロークとなり、現実世界に対応したグラフィックの数々を生み出すことに貢献しています。また、身体、インタラクティブティ、その場性を生かし、AR技術の応用に対する私たちの想像を打ち砕くことで、AR技術に新たな表情を与えています。技術が作品にどう語りかけ、観客にどう参加を求めるか、その両方が効果的に実践されている作品だと感じました。」

ヤコブ・クドスク・スティーンセン (アーティスト・ディレクター)

「この作品は、空間的にXRを使う新しい方法を探っており、想像力豊かな空間で動きと形を一緒にトラックしていて、とても気に入りました。このフォーマットをこれほどクリエイティブに拡張して使っているプロジェクトはあまりないので、大きな可能性を感じました。」

ティナ・ソーアランダール (キュレーター・ライター)

「World's Paletteは、仮想世界とインタラクシオンデザインの可能性を最大限に活用した作品です。ユーザーは自分のスマートフォンを使いながら、直感的に現実を抽象化したビジュアルを仮想空間に描き、美的に新しい絵を自分のスマートフォンのディスプレイに作り出します。ユーザーは、物理的な領域で自分の身体の動きをリアルタイムに使って、仮想世界とインタラクシオンする。この作品のハイライトは、ユーザーが新しいビジュアルを作成するだけでなく、音楽を作曲し、その没入感に大きく貢献することで、聴覚的な関与が得られることです。World's Paletteは、ユーザーの身体の動きを直感的なインタラクシオンツールとして取り入れることで、物理世界と仮想世界を完全に結びつけています。World's Paletteは、遊び心にあふれ、魅力的で、非常に魅力的な作品です。」

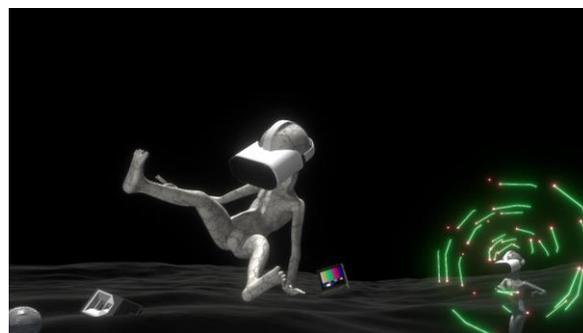
PARCO Prize

作品名 : VR CYPHER

作者 : Eguo

(オーディオビジュアル・アーティスト | Japan)

ヒップホップから派生した「サイファー」がテーマプレイヤーが能動的に参加するオーディオビジュアルアートに昇華。

今枝立視 (株式会社パルコ 取締役 兼 常務執行役員 PARCO SC事業グループ管掌)

「自分が身体を動かしたり操作したりすることで音や空間が変化する、"インタラクシオンによって鑑賞者自身が作品に関わる感覚"を、審査員一同が楽しみながら感じる事が出来ました。また、こうした仕掛けを現実世界で実装する時には、場所の工面や設備の開発など、物理的な実現ハードルが多々あるだろうということも想定でき、それをクリアしていく未来も想像しました。本作品は、xRによって表現のフィールドがあらゆるクリエイターに開放された事を象徴する作品としても意義があるものであり、また、"感性で世界を切り裂く"というパルコのパーパスの体現を予感する作品だとの思いから、PARCO PRIZEに選出させていただきました。これから素敵なコラボ作品が誕生することを楽しみにしております。」

SUPER DOMMUNE Prize

作品名 : Phosphorescent City

作者 : KAZUKI MOTANI

(Speculative Urban Designer | Japan)

※Silver Prizeとダブル受賞



宇川直宏 (現在美術家/DOMMUNE)

「このプライズは唯一独断が許されるゆえ、全く迷うことなく「Phosphorescent City」を選出した。SILVERとSUPER DOMMUNE PRIZEのW受賞である。先述のとおり、作者のKAZUKI MOTANI氏は、この近未来におけるデッドテック・フューチャーを、赤瀬川原平の"トマソン"を引用し描き切った。このコンセプトは、不動産と一体化しつつ「無用の長物的物件」となった建築物の"ナンセンスさの美学"のことを指すが、スーザン・ソントグの"キャンプ"や、アンドレ・ブルトンの"シュルレアリズム"に通じるような、常軌を逸したイメージや過剰なリアリティを、愛を持って失笑しているようにも感じる。そう、この作品は、ヴァーチャル都市空間をユーモラスなレンズによって再発見し、"路上観察学"の視点で幻視させているのだ!!!!!!」

Media Ambition Tokyo Prize

**作品名 : Grandpa's new old times:
reminiscent of the past with
haptics and VR**

**作者 : Mingcheng Wu, Yipin Huang,
Wei-Chen Yen, Chun-Cheng Hsu
(Research team on HCI | Taiwan)**

独自の触感コントローラーを自作。高齢者に古き良き時代を取り戻す認知治療としてのVRを制作。

杉山央 (Media Ambition Tokyo)

『Grandpa's new old times: reminiscent of the past with haptics and VR』は、VRの新しい使い方を切り拓いた意欲的な作品だ。高齢者による「VRでの鶏への餌やり」は、エンタメの枠を超えて、医療分野への活用の可能性を示してくれた。技術面では、専用デバイスを開発しVR世界への没入感を高めることに成功していることや、医療機関との共同研究を行っていることも評価し、今後の更なる発展性を期待したい。」

Nreal Prize

作品名 : See there / ここに見る
**作者 : kiyotaka watanabe (Interactive
Engineer / AR Developer | Japan)**

世界とのずれや断絶など、変容していく世界をスマートフォンをモチーフに表現したAR作品

フー・シャンロン (Nreal 副社長)

「今回選出した「See There」は、新しいアイデアとユニークなアートスタイルで、Nrealの審査員から満場一致の賞賛を得ました。高い技術、「拡張現実」における発想とものの捉え方に加え、拡張現実そのものに対する作者の思いやりが込められており、テクノロジー・アート・エモーショナルの3つの側面からユーザーの心に触れる作品となっています。今後、この作品にどのような磨きをかけていくのか、あるいはその延長線上で、どのようにNrealのグラスを通して表現されるのか、さらなる成長を楽しみにしています。近い将来、STYLYや開発者の皆さんと一緒に、誰もが拡張現実を通し、自分の世界を見て、新しい発見ができるような暮らしが実現できればと心より願っています。」

GIZMODO Prize

作品名 : My Painting World

作者 : Yuhi Namai (VRで表現方法を模索している人 | Japan)

平面的な絵画の世界に入り込み、画の中と外の両面の世界を体験する作品



尾田和美 (ギズモード・ジャパン編集長)

「世間はメタバース、NFTはとにかく金になる!!との大狂騒曲。ノイズだらけのVRテクノロジーをめぐる喧騒の中で、なんだかほっとしてしまうような牧歌的、かつとても真面目な作品と感じました。そんなことを抜きにしても、このナラティブ（物語）的なアプローチは魅力。個人的には、ディズニー・シーのような物語世界にいくと、この街角の片隅でずっとひっそりと生きていきたい、もう帰りたくない、みたいな郷愁に襲われることがあるのですが、このやさしい絵画のような世界も、確実に帰りたくなるような吸引力のある名作だと思います。細かい部分の作りこみも素晴らしい！」

バーチャル展示会情報



NEWVIEW FEST 2021 NEWVIEW GALLERY

「NEWVIEW AWARDS 2021」のファイナリスト作品のほか、「超体験のデザイン」をコンセプトに実験的活動を続けてきたNEWVIEWのこれまでの歴史と最前線を作品として体験可能なバーチャル上のギャラリー「NEWVIEW GALLERY」を公開しています。

「STYLY」のVRアプリ、Mobileアプリ、WebPlayerより体験していただけます。

URL:<https://gallery.styly.cc/scene/87abd4c4-814f-43f7-9204-e39676b8dab0>

NEWVIEW AWARDS 2021



詳細はこちらをご確認ください。

<https://newview.design/awards/overview>

主催：NEWVIEW PROJECT

PARCO



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「NEWVIEW SCHOOL」を展開し、次世代クリエイターの発掘・育成・交流・発信を行っています。



お問い合わせ

NEWVIEW AWARDS 2021 事務局（担当 原）

info@newview.design