

## 「LEXUS DESIGN AWARD 2015」入賞作品発表

LEXUSは、全世界の次世代を担うクリエイターを対象とした国際デザインコンペティション、「LEXUS DESIGN AWARD<sup>\*1</sup> 2015」の入賞作品を決定した。

“Senses”「五感」をテーマにデザインを募集し、72カ国から1,171作品の応募があった。昨年11月には、世界中で活躍する審査員・メンターが一堂に会し、厳正な審査を経て入賞12作品を選出した。

入賞12作品の内、4作品の受賞者は世界的クリエイターの建築家アーサー・ファン(Arthur Huang)氏、ゲームデザイナーのロビン・ハニキー(Robin Hunicke)氏、建築家・デザイナーのネリ・アンド・フー(Neri & Hu)氏、そしてデザイナーのマックス・ラム(Max Lamb)氏から助言を受けながら、プロトタイプを制作する。これらプロトタイプ4作品は、他8入賞作品のパネルと共に、2015年4月にイタリア・ミラノで開催されるミラノデザインウィーク 2015<sup>\*2</sup>のLEXUS会場にて4月13日(プレスプレビュー・授賞式)より19日まで展示され、入賞者には、会場にて、自身の作品についてのプレゼンテーションを行う機会が提供される。また、会場での最終審査を経てプロトタイプ4作品の中から「LEXUS DESIGN AWARD 2015」の頂点となるグランプリ1作品を決定する。

入賞作品の詳細、審査会の様子は、以下のLEXUS DESIGN AWARD公式ホームページに掲載([LexusDesignAward.com/jp](http://LexusDesignAward.com/jp))。入賞作品は、トルトーナ地区にあるLEXUS会場 T32 Torneria/Carrozzeria (Via Tortona 32, 20144)にて展示される。尚、LEXUS会場の全容については、2月中旬に同じくLexus International公式ホームページにて発表予定。

### <審査員総評>

第3回を迎えた「LEXUS DESIGN AWARD」には、自由で多様性に溢れたすばらしい作品が、非常に多く集まった。“Senses”「五感」というテーマのもと、機能の訴求よりも感覚の訴求を表現する提案が多かったことも、今回の傾向と言える。審査会でのディスカッションを通じて、デザインイノベーションに寄与するであろう12の入賞作品決定に至った。

\*1: 豊かな社会をつくり上げる“DESIGN”と、より良い未来づくりのためのアイデアを生み出す気鋭のクリエイターの育成・支援を目的に、2013年に創設した国際デザインコンペティション。

\*2: イタリア・ミラノで行われる世界最大のデザインエキシビション。家具メーカーやファッションブランドが独自性をアピールする様々なイベントを開催。ミラノサローネとも呼ばれる。

LEXUS DESIGN AWARD 2015 プロトタイプ制作作品

|   |   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
|---|---|-----|--------------|-----|---|------|------------------------------|------|-----------|
|    | <table border="1"> <tr> <td>作品名</td> <td>ANIMAL MASKS</td> </tr> <tr> <td>受賞者</td> <td>海老塚 啓太 (日本)</td> </tr> <tr> <td>作品概要</td> <td>動物の能力を体験できる、デジタルデバイスを内包した仮面</td> </tr> <tr> <td>メンター</td> <td>ネリ・アンド・フー</td> </tr> </table>  | 作品名 | ANIMAL MASKS | 受賞者 | 海老塚 啓太 (日本)   | 作品概要 | 動物の能力を体験できる、デジタルデバイスを内包した仮面  | メンター | ネリ・アンド・フー |
| 作品名   | ANIMAL MASKS  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 受賞者   | 海老塚 啓太 (日本)   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 作品概要  | 動物の能力を体験できる、デジタルデバイスを内包した仮面   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| メンター  | ネリ・アンド・フー   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
|    | <table border="1"> <tr> <td>作品名</td> <td>Diomedeidae</td> </tr> <tr> <td>受賞者</td> <td>グループ名： Daiki Nakamori, Adriano Alfaro, Gaetano Mirko Vatiere<br/>中森 大樹 (日本)<br/>アドリアーノ アルファーロ (イタリア)<br/>ガエターノ ミルコ ヴァティエロ (イタリア)</td> </tr> <tr> <td>作品概要</td> <td>自らの羽ばたく動きで発電しながら光を発するモビール</td> </tr> <tr> <td>メンター</td> <td>アーサー・ファン</td> </tr> </table> | 作品名 | Diomedeidae  | 受賞者 | グループ名： Daiki Nakamori, Adriano Alfaro, Gaetano Mirko Vatiere<br>中森 大樹 (日本)<br>アドリアーノ アルファーロ (イタリア)<br>ガエターノ ミルコ ヴァティエロ (イタリア) | 作品概要 | 自らの羽ばたく動きで発電しながら光を発するモビール    | メンター | アーサー・ファン  |
| 作品名   | Diomedeidae   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 受賞者   | グループ名： Daiki Nakamori, Adriano Alfaro, Gaetano Mirko Vatiere<br>中森 大樹 (日本)<br>アドリアーノ アルファーロ (イタリア)<br>ガエターノ ミルコ ヴァティエロ (イタリア)   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 作品概要  | 自らの羽ばたく動きで発電しながら光を発するモビール   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| メンター  | アーサー・ファン  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
|  | <table border="1"> <tr> <td>作品名</td> <td>LUZ</td> </tr> <tr> <td>受賞者</td> <td>マリーナ メリヤアド メンディエタ (スペイン)</td> </tr> <tr> <td>作品概要</td> <td>自然の天候に応じて変化する繊細な照明</td> </tr> <tr> <td>メンター</td> <td>マックス・ラム</td> </tr> </table>   | 作品名 | LUZ          | 受賞者 | マリーナ メリヤアド メンディエタ (スペイン)  | 作品概要 | 自然の天候に応じて変化する繊細な照明           | メンター | マックス・ラム   |
| 作品名   | LUZ   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 受賞者   | マリーナ メリヤアド メンディエタ (スペイン)  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 作品概要  | 自然の天候に応じて変化する繊細な照明  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| メンター  | マックス・ラム   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
|  | <table border="1"> <tr> <td>作品名</td> <td>Sense-Wear</td> </tr> <tr> <td>受賞者</td> <td>グループ名： Caravan<br/>エマヌエル コルティ (イタリア)<br/>イヴァン パラティ (イタリア)</td> </tr> <tr> <td>作品概要</td> <td>身に着けることで様々な感覚を高め、研ぎ澄ます衣装・装飾品</td> </tr> <tr> <td>メンター</td> <td>ロビン・ハニキー</td> </tr> </table>  | 作品名 | Sense-Wear   | 受賞者 | グループ名： Caravan<br>エマヌエル コルティ (イタリア)<br>イヴァン パラティ (イタリア)   | 作品概要 | 身に着けることで様々な感覚を高め、研ぎ澄ます衣装・装飾品 | メンター | ロビン・ハニキー  |
| 作品名   | Sense-Wear  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 受賞者   | グループ名： Caravan<br>エマヌエル コルティ (イタリア)<br>イヴァン パラティ (イタリア)   |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| 作品概要  | 身に着けることで様々な感覚を高め、研ぎ澄ます衣装・装飾品  |     |              |     |   |      |                              |      |           |
| メンター  | ロビン・ハニキー  |     |              |     |   |      |                              |      |           |

LEXUS DESIGN AWARD 2015 パネル展示作品

|   |   |
|---|---|
|    | <p><b>作品名</b> Braille Reader</p> <p><b>受賞者</b> ジャン ジュチャン (韓国)</p> <p><b>作品概要</b> 視覚障害者がより多くの情報を得ることのできる装置</p>   |
|    | <p><b>作品名</b> &gt;crosswalk&lt;</p> <p><b>受賞者</b> グループ名：KAMINAKANAOKIproject2015<br/>上中 直樹 (日本)<br/>山口 諒 (日本)</p> <p><b>作品概要</b> スムーズに渡ることができる、矢印を融合した横断歩道</p>                              |
|    | <p><b>作品名</b> Embodiment of Fractal</p> <p><b>受賞者</b> 森田 裕之 (日本)</p> <p><b>作品概要</b> 樹木が持つ、枝分かれの法則やパターンを支柱構造に<br/>応用した家具</p>   |
|   | <p><b>作品名</b> Here Comes the Sun</p> <p><b>受賞者</b> グループ名：Department of Product Design, Shu-Te University<br/>チャン フー チェン (台湾)<br/>チーミン パオ (台湾)</p> <p><b>作品概要</b> 太陽の光とあたたかさを提供する窓型のヒーター</p> |
|  | <p><b>作品名</b> INSTAMP</p> <p><b>受賞者</b> 阿津 侑三 (日本)</p> <p><b>作品概要</b> 押す力や角度、回数によって書体に変化するシリコン製<br/>スタンプ</p>  |
|  | <p><b>作品名</b> Leather?</p> <p><b>受賞者</b> 松尾 亜門 (日本)</p> <p><b>作品概要</b> 靴製作工程で生まれる、皮の粉末廃材を有効利用した<br/>新素材</p>   |
|  | <p><b>作品名</b> Mnote, Mnemonic Note</p> <p><b>受賞者</b> ベンジャミン・シュエ (シンガポール)</p> <p><b>作品概要</b> 人の記憶を助け重要な情報を留める手書きパッド</p>  |
|  | <p><b>作品名</b> yamaori taniori tent</p> <p><b>受賞者</b> 長谷川 依与 (日本)</p> <p><b>作品概要</b> 折り紙から発想を得た感覚を蘇らせるテント</p>  |