

## 次世代のクリエイターを LEXUS が育成・支援する国際デザインコンペ 「LEXUS DESIGN AWARD 2016」 審査会開催 世界中で活躍する著名な審査員・メンターが日本に集結！

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>2016」の審査会を11月20日に東京・南青山のINTESECT BY LEXUSにて開催しました。今回は“Anticipation”「予見」をテーマにデザインを募集。世界73カ国から1,232作品の応募が集まりました。世界中で活躍する著名な審査員とメンターが集結し、直接議論を交わしながら選考を行うかたちで全応募作品の中から40作品にまで絞り込み、その後4組のメンターが各4作品ずつ、プロトタイプ制作候補を挙げ、審査員に推薦理由についてプレゼンテーションを行いました。最終的にプロトタイプ化される4作品は、各メンターが自身で推薦した作品のクリエイターとのセッションを通じて、決定いたします。



入賞12作品の内、4作品の入賞者は担当のメンターからアドバイスを受けながらプロトタイプを制作していきます。これらのプロトタイプ4作品は、他8点の入賞作品のパネルと共に、2016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<sup>\*2</sup>2016のLEXUS会場にて展示され、受賞者には、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ます。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 2016」の頂点となるグランプリ1作品が決定されます。

### 審査員総評

第4回を迎えた「LEXUS DESIGN AWARD」には、“Anticipation”というテーマのもと、まだ定義されていない何か新しいもの、これから起こりうることに挑戦するアイデアが多く集まった。誰にも予測できないことに向き合った作品たちは、どれもデザイナーの情熱が伝わるチャレンジングな提案であり、たいへん興味深く、新たな驚きをもたらしてくれた。

審査会の様子は LEXUS DESIGN AWARD 公式ホームページに掲載

([LexusDesignAward.com/jp](http://LexusDesignAward.com/jp))

\*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新進気鋭のクリエイターの育成・支援を目的に、LEXUS が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。

審査員/メンタープロフィール  
審査員:



**パオラ・アントネッリ(Paola Antonelli)氏/キュレーター**

1994年よりニューヨーク近代美術館(MoMA)勤務。現在、研究開発部門責任者であると同時に、建築、デザイン部門のシニアキュレーター。1995年「現代デザインに見る素材の変容」展覧会が MoMA のキュレーターとしての初監修展。ダボスの世界経済フォーラム(ダボス会議)などの講演や、建築・デザインの国際的コンペの審査員も務めている。デザインが世界的に影響のあることが深く認識されるまで、その理解を広めることを目標としており、現代デザインに関する幾つかの特別展を主幹している。



**アリック・チェン(Aric Chen)氏/キュレーター**

米国出身。香港の西九龍文化地区に新設された映像文化博物館、M+のデザインと建築担当のキュレーターに新任。前職は2011年、2012年度の北京デザインウィークのクリエイティブディレクター。それまでは、ニューヨークでインデペンデントのキュレーター、ライターとして、ニューヨーク・タイムズ、メトロポリス、ファースト・カンパニー、アーキテクチュラル・レコード、PIN-UPなどの新聞・雑誌で活躍してきた。



**伊東豊雄(Toyo Ito)氏/建築家**

1965年東京大学工学部建築学科卒業。主な作品に「せんだいメディアテーク」、「多摩美術大学図書館(八王子キャンパス)」、「2009 高雄ワールドゲームズメインスタジアム(台湾)」などがある。現在進行中のプロジェクトに「台中メトロポリタンオペラハウス(台湾)」などがある。受賞歴には日本建築学会賞作品賞、ヴェネチア・ビエンナーレ「金獅子賞」、プリツカー建築賞などがある。



**バーギット・ローマン(Birgit Lohmann)氏/デザインブーム編集長**

ハンブルグ生まれ。工業デザインをフィレンツェで学び、1987年よりミラノを拠点に活動。イタリアを代表する建築家やデザイナーと共にデザイン、製品開発を行う。イタリア司法省や国際的なオークションハウスで働くと共に、世界中の著名大学で工業デザインの講演を行っている。1999年に designboom を共同創設し、現在は編集長、教育プログラム代表、エキシビションキュレーターとして活動。



**アリス・ローソーン(Alice Rawsthorn)氏/デザイン評論家**

ニューヨーク・タイムズ国際版のデザイン評論家。毎週発信のデザイン・コラムは世界中のメディアで掲載されている。ホワイト・チャペル・ギャラリー、マイケル・クラーク舞踊団の評議員、チャイセンハール・ギャラリーの主任評議員。近著はデザインが過去、現在、未来の生活に与える影響についての“Hello World: Where Design Meets Life”(ハーミッシュ・ハミルトン刊)。



**福市得雄(Tokuo Fukuichi)/ Lexus International President**

多摩美術大美術学部卒。1974年トヨタ自動車デザイン部へ入社。デザイン統括部長、トヨタヨーロッパデザインディベロップメント社長を経て、2014年4月より Lexus International President を務める。

メンター：



**ネリ・アンド・フー(Lyndon Neri & Rossana Hu)氏/ 建築家・デザイナー**  
上海に拠点を置くネリ&フー・デザイン・アンド・リサーチの共同創立者。専門領域を越え、様々な国の多岐に渡るプロジェクトに取り組み、建築に新しい変化を起こしている。プロジェクトのひとつひとつは、独特の文化・社会的コンテクストの問題を抱えている。建築・インテリアデザイン・プランニング・グラフィック商品等のデザインをしていく中で生まれた、“コンテンポラリーな建築の取り組みは、従来の建築の枠を超えている”とい

う気づき。それをもとに、各プロジェクトで異なる文化・社会的課題への理解と、徹底的なリサーチに基づいたデザインを行う。彼らの仕事は、繊細でありながら、材料、フォルムや光のダイナミックなインタラクションに根ざしており、2014年「Wallpaper\* Magazine」のデザイナー・オブ・ザ・イヤーを受賞、2013年には、U.S. インテリア・デザインの殿堂入りを果たした。



**マックス・ラム(Max Lamb)氏/ デザイナー**

家具・プロダクトデザイナー。その繊細なデザインは、創作に関する幅広い知識と素材へのこだわり、そして作り手としての確かな技術によって生み出される。英国のコーンウォール出身で幼い頃から自然に触れて育ち、そこで育まれた好奇心は、やがてロイヤル・カレッジでのデザイン・プロダクト修士号取得、次いでデザインを実践するワークショップの創設へと繋がる。素材と制作のプロセスには、伝統的な手法を重んじながらも斬新な手法を追求し、その実験的かつ実理にかなった家具・プロダクト創作は、率直かつ明瞭である。ロイヤル・カレッジ・オブ・アートでデザイン・プロダクトを教える傍ら、世界中の企業や機関に対し、定期的にデザイン・ワークショップを開催している。



**エレナ・マンフェルディーニ(Elena Manferdini)氏/ デザイナー・建築家**

米国カリフォルニアのヴェニスに拠点を置くアトリエ・マンフェルディーニの創業者兼オーナー。ロサンゼルス現代美術館(MOCA)のパビリオンをはじめ、アメリカ、ヨーロッパ、アジア各地でデザイン、アート、建築など様々なプロジェクトを手がけており、スワロフスキー、セフォラといった世界的企業とのコラボレーションでも知られている。彼女の作品は、Elle、Vogue、New York Times など世界各国のメディアでも取り上げられ注目を集めている。また、自らが委員長を務める南カリフォルニア建築大学で教鞭をとる傍ら、マサチューセッツ工科大学、プリンストン大学、清華大学、バウハウスなど、さまざまな大学でも精力的に講義を行っている。2011年、アメリカアーティスト協会の助成金の対象にもなった。また同年、Alessi の Blossom design で Good Design Award を受賞。最近では2013年、作品のオリジナリティが認められ、ロサンゼルス市文化課の COLA フェロシップを与えられた。



**スナーキテクチャー(Snarkitecture)氏/ アーティスト・建築家**

2008年にダニエル・アーシャムとアレックス・ムーストンにより結成された、アート・建築領域において常に新たな挑戦を続けるユニット。二人はニューヨークのクーパー・ユニオン大学在籍時より共にアートと建築の融合に興味を持ち始め、ユニットの初仕事として Dior Homme のプロジェクトを手掛けた。スナーキテクチャーのユニット名は、ルイス・キャロルの詩“The Hunting of the Snark”に由来する。様々な建築空間プロジェクト・機能的オブジェを発表し続けるスナーキテクチャーは、作品を通して、

新たな物に出会う驚きを提供し、想像を超えた空間を生み出している。