

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ティション

## 「LEXUS DESIGN AWARD 2017」 作品募集開始 テーマは“YET(二律双生)”

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 2017」の作品募集を本日より開始。同コンペティションは豊かな社会とより良い未来をつくり上げる“DESIGN”と、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年に創設し今回で5回目を迎える。

「LEXUS DESIGN AWARD 2017」のテーマは、“YET(二律双生)”。YETとは、相反するものを互いに妥協させるのではなく、調和させることで更なる高みを目指し、新しい価値や感動を生み出す LEXUS のものづくりの DNA のひとつ。YET の思想はブレークスルーを促すものであり、潜在する創造力をかきたてるものである。これにより、LEXUS は未来のモビリティをかたちづくるデザイン・技術の先見性を見出していくことを目指している。LEXUS のものづくりの DNA をテーマとすることで次世代を担うクリエイターの独自性のある解釈と、明るい未来を創造するチャレンジ精神溢れるデザインへの期待をこめている。

「LEXUS DESIGN AWARD 2017」の入賞 12 作品は、イタリア・ミラノで開催されるミラノデザインウィーク 2017\*1の LEXUS 会場に展示予定。入賞 12 作品のうち、4 作品の受賞者へは世界的クリエイターをメンターとしたセッションを通じ、プロトタイプを制作。受賞者にはプロトタイプ制作費として、最大 300 万円を支援する。受賞者は、自身の作品についてのプレゼンテーションをミラノデザインウィーク 2017 の LEXUS 会場で行う。最終審査を経てプロトタイプ 4 作品の中から、LEXUS DESIGN AWARD 2017 の頂点となるグランプリ 1 作品を決定する。グランプリ作品へは受賞後、商品化へ向け支援する可能性もある。

これまでの LEXUS DESIGN AWARD 受賞者は、受賞後、作品の商品化や企業とのコラボレーションなど様々な形で飛躍を遂げている。LEXUS は、今後も本アワードを通じて次世代のクリエイターの育成・支援を続けていく。LEXUS DESIGN AWARD 2015 で初代グランプリに輝いたエマヌエル・コルティとイヴァン・パラティの「Sense-Wear」は、ミラノでの展示後、日本・ロシアでの LEXUS 関連イベントにて作品展示を行った。LEXUS DESIGN AWARD 2016 でグランプリを受賞した AMAM の作品である天然資源（寒天）を用いた梱包材は、スイスをはじめ複数の国でのデザインエキシビションから招待を受けるなど注目を集めている。また、LEXUS は本作品を 8 月 10 日から Crafted for LEXUS\*2の ONE KILN のカップの梱包材として数量限定で採用する。

本アワードの応募受付期間は、本日 2016 年 8 月 10 日から 10 月 16 日まで。2017 年初頭に入賞 12 作品を発表する。

なお、募集開始に合わせ今年 4 月のミラノデザインウィーク 2016 で展示した LEXUS DESIGN AWARD 2016 の受賞作品を、8 月 10 日から 9 月 9 日まで、東京・南青山の INTERSECT BY LEXUS-TOKYO\*3にて、凱旋展示する。

- 
- \*1 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。2015年のインスタレーション「LEXUS - A JOURNEY OF THE SENSES」は、公式コンペティション「Milano Design Award Competition」において、「Best Entertaining 賞」を自動車会社として初めて受賞するなど高い評価を受けた。
- \*2 LEXUS のクラフトマンシップに共鳴する「次世代を担う匠」とコラボレーションした、ライフスタイルを彩るコレクション。日本のモノ作りの素晴らしさを再発見し、次世代へと受け継ぎ、さらに世界へと発信するプロジェクト。  
アイテムの取り扱いには INTERSECT BY LEXUS - TOKYO と DUBAI 限定。
- \*3\* 都市とつながり、人と人、人とクルマが交わる"というテーマのもと、LEXUS が考えるライフスタイルを体験できるブランド活動発信拠点。

LEXUS DESIGN AWARD 2017 概要

タイトル	LEXUS DESIGN AWARD 2017
募集期間	2016年8月10日～10月16日
テーマ	YET（二律双生）
審査基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ テーマ“YET（二律双生）”に対する着眼点とその解釈の独自性</li> <li>・ LEXUSの考える“DESIGN”に対する深い理解</li> </ul>
審査員	<p>パオラ・アントネッリ(Paola Antonelli)氏  アリック・チェン(Aric Chen)氏  伊東 豊雄(Toyo Ito)氏  バーギット・ローマン(Birgit Lohmann)氏  アリス・ローソーン(Alice Rawsthorn) 氏  澤 良宏(Yoshihiro Sawa) / Lexus International</p>
メンター	<p>ネリ・アンド・フー(Neri &amp; Hu)氏  マックス・ラム(Max Lamb)氏  エレナ・マンフェルディーニ(Elena Manferdini)氏  スナーキテクチャー(Snarkitecture)氏</p>
賞	<p>LEXUS DESIGN AWARD 2017 入賞 12 作品</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ グランプリ 1 作品(プロトタイプ 4 作品から選定)</li> <li>・ プロトタイプ展示 4 作品(入賞 12 作品から選定)</li> <li>・ パネル展示 8 作品(入賞 12 作品のうちプロトタイプ 4 作品を除く)</li> </ul>
賞典	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 入賞 12 作品のクリエイターをミラノデザインウィーク 2017 に招待*</li> <li>・ そのうち 4 作品には、最大 300 万円を制作費として支援し、担当メンターとのセッションを通じて 2017 年 1～3 月の間で受賞作品のプロトタイプを制作</li> <li>・ 2017 年 4 月にミラノデザインウィークの LEXUS 会場にて 4 作品のプロトタイプ、並びに入賞 8 作品のパネルを展示</li> <li>・ 入賞 12 作品のクリエイターは、ミラノデザインウィーク 2017 において、自身の作品についてのプレゼンテーションを行う。最終審査を経て、プロトタイプ 4 作品の中から、最終的にグランプリ 1 作品を決定</li> </ul> <p style="text-align: right;">※個人・グループ応募に関わらず 1 名を招待</p>
主催	Lexus International
協力	designboom
応募方法	<p>下記公式サイトから応募</p> <p>LexusDesignAward.com/jp</p>

## 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、チャイセンホール・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)。



#### 澤 良宏 (Yoshihiro Sawa) / Lexus International Executive Vice President

京都工芸繊維大学意匠工芸学科卒業。1980年入社。カローラなどの小型車外形デザインを担当。米国駐在、内外装デザインを経て、異色のデザイナー出身チーフエンジニアとして、アイゴの開発を担当し、2013年には常務理事に就任。2016年4月に常務役員、Lexus International Executive Vice President に就任。

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・社会的コンテキ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

エレナ・マンフェルディーニは、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)のパピリオンをはじめ、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。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 フェローシップを与えられた。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 を受賞している。



スナーキテクチャー(Snarkitecture)氏/ アーティスト・建築家

スナーキテクチャーは、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。