

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 2017」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> 2017」の入賞作品を決定した。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。5回目を迎える今回は、“YET” (二律双生)をテーマにデザインを募集し、世界 63 国から 1,152 作品の応募があった。

“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。「快適な乗り心地」と「心躍るようなドライビングダイナミクス」の両立など、ブレークスルーを促し、潜在する創造力をかきたてる“YET”の思想により、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。

昨年 11 月、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、昨年に続いてメンターを務める建築家・デザイナーのネリ・アンド・フー (Neri & Hu)、デザイナーのマックス・ラム (Max Lamb) 氏、デザイナー・建築家のエレナ・マンフェルディーニ (Elena Manferdini) 氏、アーティスト・建築家のスナーキテクチャー (Snarkitecture) から助言を受け、プロトタイプを制作する。

これらプロトタイプ 4 作品は、最終選考に残った他の 8 入賞作品のパネルと共に、2017 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 2017<sup>\*2</sup>の LEXUS 会場にて 4 月 3 日 (プレスプレビュー・授賞式) より 9 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 2017」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 2017 公式ホームページに掲載 ([LexusDesignAward.com/jp](http://LexusDesignAward.com/jp))。

なお、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。

\*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。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。

## Lexus Design Award 2017 プロトタイプ制作作品

	<b>作品名</b> <b>HAVING NOTHING, AND YET POSSESSING EVERYTHING</b>
	<b>受賞者／国籍</b> アーラン・ウォン (Ahran Won) / 韓国
	<b>居住国</b> アメリカ
	<b>作品概要</b> 最小限の持ち物で、どこでもより豊かな生活を送るためのスーツケース
	<b>メンター</b> ネリ・アンド・フー
	<b>作品名</b> <b>PIXEL</b>
	<b>受賞者／国籍</b> 吉添 裕人 / 日本
	<b>居住国</b> 日本
	<b>作品概要</b> 光と影の存在を認識することができる構造体
	<b>メンター</b> スナーキテクチャー
	<b>作品名</b> <b>PLAYER'S PFLUTE</b>
	<b>受賞者／国籍</b> ジア・ウー (Jia Wu) / 中国
	<b>居住国</b> 中国
	<b>作品概要</b> 楽しみながら学習できる、野菜を使った楽器
	<b>メンター</b> マックス・ラム
	<b>作品名</b> <b>STRUCTURAL COLOR - STATIC YET CHANGING</b>
	<b>受賞者／国籍</b> ジェシカ・フーグラー (Jessica Fügler) / アメリカ
	<b>居住国</b> アメリカ
	<b>作品概要</b> 静的でありながら、視点によって可変にも見える構造体
	<b>メンター</b> エレナ・マンフェルディーニ

## Lexus Design Award 2017 パネル展示作品

	<b>作品名</b> BUOYANT MEASURING SPOON FOR THE BLIND
受賞者／国籍	ユージン・パーク (Eunjin Park)／韓国
居住国	韓国
作品概要	目に見えないが、触覚目盛で計量が可能な視覚障害者のためのスプーン
	<b>作品名</b> THE LANDSCAPE OF PAPER
受賞者／国籍	前田 邦子／日本
居住国	イギリス
作品概要	伝統技法と現代のテクノロジーを使い、通常使い捨てられるものを付加価値を付けて生まれ変わらせた素材
	<b>作品名</b> MASS PRODUCTION TO UNIQUE ITEMS
受賞者／国籍	グループ名： TAKEHANAKE-Bungorogama 竹鼻 良文／日本, 奥田 文悟／日本, 奥田 章／日本
居住国	日本
作品概要	大量生産の陶磁器も、唯一無二の一品へと生まれ変わらせることができる移動型窯
	<b>作品名</b> PAPER KETTLE
受賞者／国籍	片山 諒／日本
居住国	日本
作品概要	本来可燃である紙素材を用いた耐火ケトル
	<b>作品名</b> PLATANACEAE
受賞者／国籍	パウラ・セルメーニョ (Paula Cermeño)／ペルー
居住国	スイス
作品概要	天然の生分解性を持ちながら、合成物質のように鎮静効果をもたらす、バナナの葉を用いた火傷用絆創膏
	<b>作品名</b> POD: HOMELESS YET HOME
受賞者／国籍	グループ名: MODlab エリック・シュワルツバッハ (Eric Schwartzbach)／アメリカ, ベンジャミン・ワード (Benjamin Ward)／アメリカ
居住国	アメリカ
作品概要	移動を余儀なくされた人々のための、一時的なシェルター
	<b>作品名</b> RETROSPECTION PROJECT / TIME TUNE RADIO
受賞者／国籍	産田 拓郎／日本
居住国	日本
作品概要	過去から現在までのプログラムを再生することができる、ハイテクでレトロなラジオ
	<b>作品名</b> TRAFFIC LIGHT SYSTEM
受賞者／国籍	エヴゲニー・アリーニン (Evgeny Arinin)／ロシア
居住国	ロシア
作品概要	シンプルかつ洗練された信号機

## 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。ホワイット・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) / 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、そこで生まれた好奇心は、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。

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) / 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。