



# **Lexus Design Award 2017: Das Finale**

## **Zwölf Konzepte zum Thema „Yet“ auf der Milan Design Week**

- **Internationale Jury ermittelt zwölf Finalisten aus 1.152 eingereichten Entwürfen**
- **Vier Projekte werden unter Anleitung von Mentoren als Prototypen realisiert**
- **Bekanntgabe des Großen Preises auf der Milan Design Week (3. bis 9. April 2017)**

**Köln, 31. Januar 2017. Die zwölf Finalisten des Lexus Design Award 2017 stehen fest. Zum Thema „Yet“ hatten im fünften Jahr des internationalen Design-Wettbewerbs 1.152 junge Designer aus 63 Ländern Entwürfe eingereicht. Mit dem 2013 erstmals verliehenen Award sollen innovative Ideen für eine bessere Zukunft realisiert werden.**

**Es gibt kein geeigneteres Thema für die Jubiläumsausgabe des Design-Wettbewerbs als „Yet“, das den Kern der Lexus Philosophie bildet. „Yet“ dient dem Premium-Automobilhersteller als Inspirationsquelle für vermeintlich unvereinbare Synergie-Effekte, beispielsweise das geräumige und dennoch (yet) aerodynamische Design eines Fahrzeugs. Durch die Harmonisierung widersprüchlicher Faktoren eröffnet „Yet“ neue Möglichkeiten progressiven Designs und progressiver Technologien und bietet so erstaunliche und oft unerwartete neue Erfahrungen.**

**Eine Jury aus weltbekannten Designern und kreativen Mentoren hat nach einem strengen Auswahlverfahren und intensiven Diskussionen die zwölf Finalisten des Jahres 2017 ermittelt. Vier der Jung-Designer werden von ihren Entwürfen mit Unterstützung eines Mentors Prototypen entwickeln.**

### **Die Finalisten**

#### **Prototypen-Gewinner**



- **„Having nothing, and yet possessing everything.”** Ahran Won (Korea)

Eine mobile Wohn-Kapsel, die denen, die nichts haben, doch (Yet) alles bietet.

- **PIXEL**, Hiroto Yoshizoe (Japan)

Ein Gebilde, das die Existenz von Licht trotz (Yet) Schatten erlebbar macht.

- **Player´s Pflute**, Jia Wu (China)

Gemüse und doch (Yet) ein Musikinstrument, das Spaß und Lernerfahrung bietet.

- **Structural Color – Static Yet Changing**, Jessica Fügler (USA)

Eine statische und doch (Yet) veränderbare Struktur – abhängig vom Blickwinkel.

#### Weitere-Gewinner

- **Buoyant Measuring Spoon for the Blind**, Eunjin Park (Korea)

Ein Messlöffel mit unsichtbaren und doch (Yet) sichtbar gemachten, fühlbaren Teilstrichen für Blinde.

- **The Landscape of Paper**, Kuniko Maeda (Japan)

Aus Einweg-Material wird doch (Yet) wiederverwertetes Material unter Einsatz von traditionellen und modernen Technologien.

- **Mass Production to Unique Items**, Gruppe TAKEHANAKE-Bungorogama (Japan)

Aus fabrikgefertigter und doch (Yet) einzigartiger Keramik wird ein tragbarer Ofen.

- **Paper Kettle**, Ryo Katayama (Japan)

Entzündbarer und doch (Yet) feuerfester Papier-Kessel.

- **Platanaceae**, Paula Cermeño (Peru)

Bandagen aus Bananenblättern, die synthetischen Bandagen überlegen sind und doch (Yet) biologisch abbaubar sind und schmerzlindernd wirken.

- **POD: Homeless YET Home**, Gruppe MODlab (USA)

Temporäre Zuflucht für Vertriebene. Heimatlos und doch (Yet) ein Heim.

- **RETROSPECTION PROJECT / TIME TUNE RADIO**, Takuro Sanda (Japan)

High-Tech- und doch (Yet) Retro-Radio, das aktuelle und vergangene Sendungen abspielt.

- **Traffic Light System, Evgeny Arinin (Russland)**

Einfache und doch (Yet) ausgefeilte Ampelanlage.

Zur Realisierung der Prototypen konnte Lexus vier renommierte Mentoren gewinnen: die Architekten und interdisziplinären Designer Neri & Hu, den Designer Max Lamb, die Designerin und Architektin Elena Manfredini sowie den Künstler und Architekten Snarkitecture. Alle waren bereits Mentoren der letztjährigen Finalisten.

Die vier Prototypen werden gemeinsam mit den Schautafeln der übrigen Finalisten im Rahmen der Lexus Ausstellung auf der Milan Design Week 2017 vom 3. bis 9. April 2017 zu sehen sein. Am 3. April präsentieren die Finalisten ihre Entwürfe der Jury sowie internationalen Pressevertretern. Anschließend wird die Jury den Sieger des Großen Preises 2017 ermitteln.

Weitere Information und Fotos unter :

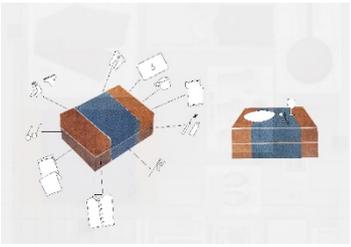
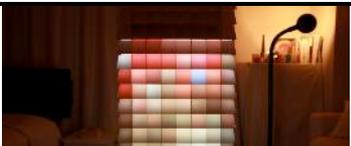
Lexus Design Award Webseite: [www.lexusdesignaward.com](http://www.lexusdesignaward.com)

Instagram: <https://www.instagram.com/lexusdesignaward/> @lexusdesignaward

Offizielle hashtags: #LexusDesignAward; #MilanDesignWeek;

Weitere Details zum Lexus Auftritt auf der Milan Design Week 2017\* werden Mitte Februar auf der Lexus Design Award Webseite bekanntgegeben.

#### Lexus Design Award 2017 – Ausgewählte Entwürfe für Prototypen

	<b>Titel</b>	Having nothing, and yet possessing everything.
	<b>Designer (Nationalität)</b>	Ahran Won (Korea)
	<b>Wohnsitz</b>	USA
	<b>Beschreibung</b>	Eine mobile Wohn-Kapsel, die denen, die nichts haben, doch (Yet) alles bietet.
	<b>Mentor</b>	Neri &Hu
	<b>Titel</b>	PIXEL
	<b>Designer (Nationalität)</b>	Hiroto Yoshizoe (Japan)

	<b>Wohnsitz</b>	<b>Japan</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Ein Gebilde, das die Existenz von Licht trotz (Yet) Schatten erlebbar macht.</b>
	<b>Mentor</b>	<b>Snarkitecture</b>
	<b>Titel</b>	<b>Player's Pflute</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Jia Wu (China)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>China</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Gemüse und doch (Yet) ein Musikinstrument, das Spaß und Lernerfahrung bietet.</b>
	<b>Mentor</b>	<b>Max Lamb</b>
	<b>Titel</b>	<b>Structural Color - Static Yet Changing</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Jessica Fügler (USA)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>USA</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Eine statische und doch (Yet) veränderbare Struktur – abhängig vom Blickwinkel.</b>
	<b>Mentor</b>	<b>Elena Manfredini</b>

**Lexus Design Award 2017 – Ausstellung auf Schautafeln:**

	<b>Titel</b>	<b>Buoyant Measuring Spoon for the Blind</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Eunjin Park (Korea)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Korea</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Ein Messlöffel mit unsichtbaren und doch (Yet) sichtbar gemachten, fühlbaren Teilstrichen für Blinde.</b>
	<b>Titel</b>	<b>The Landscape of Paper</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Kuniko Maeda (Japan)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Großbritannien</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Aus Einweg-Material wird doch (Yet) wiederverwertetes Material unter Einsatz von traditionellen und modernen Technologien.</b>
	<b>Titel</b>	<b>Mass Production to Unique Items</b>
	<b>Designergruppe (Nationalität)</b>	<b>TAKEHANAKE-Bungorogama Yoshifumi Takehana (Japan), Bungo Okuda (Japan), Akira Okuda (Japan)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Japan</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Aus fabrikgefertigter und doch (Yet) einzigartiger Keramik wird ein tragbarer Ofen.</b>
	<b>Titel</b>	<b>Paper Kettle</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Ryo Katayama (Japan)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Japan</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Entzündbarer und doch (Yet) feuerfester Papier-Kessel.</b>
	<b>Titel</b>	<b>Platanaceae</b>
	<b>Designer (Nationalität)</b>	<b>Paula Cermeño (Peru)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Schweiz</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Bandagen aus Bananenblättern, die synthetischen Bandagen überlegen sind und doch (Yet) biologisch abbaubar sind und schmerzlindernd wirken.</b>
	<b>Titel</b>	<b>POD: Homeless YET Home</b>
	<b>Designergruppe</b>	<b>MODlab</b>

	<b>(Nationalität)</b>	<b>Eric Schwartzbach (USA), Benjamin Ward (USA)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>USA</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Temporäre Zuflucht für Vertriebene. Heimatlos und doch (Yet) ein Heim.</b>
	<b>Titel</b>	<b>RETROSPECTION PROJECT / TIME TUNE RADIO</b>
	<b>Designer</b>	<b>Takuro Sanda (Japan)</b>
	<b>(Nationalität)</b>	<b>Takuro Sanda (Japan)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Japan</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>High-Tech- und doch (Yet) Retro-Radio, das aktuelle und vergangene Sendungen abspielt.</b>
	<b>Titel</b>	<b>Traffic Light System</b>
	<b>Designer</b>	<b>Evgeny Arinin (Russland)</b>
	<b>(Nationalität)</b>	<b>Evgeny Arinin (Russland)</b>
	<b>Wohnsitz</b>	<b>Russland</b>
	<b>Beschreibung</b>	<b>Einfache und doch (Yet) ausgefeilte Ampelanlage.</b>

## Juroren



**Paola Antonelli / Kuratorin**

Paola Antonelli kam 1994 zum Museum of Modern Art und ist dort heute Chefkuratorin des Fachbereichs Architektur und Design. Außerdem fungiert sie als Direktorin für Forschung und Entwicklung. Sie hat auf TED-Konferenz (Technology, Entertainment, Design), dem Weltwirtschaftsgipfel im Davos und anderen internationalen Konferenzen referiert.

Antonelli wirbt unermüdlich dafür, Design als ein Mittel zu begreifen, das positiven Einfluss auf unsere Welt nimmt. Zurzeit arbeitet sie an verschiedenen Ausstellungen für zeitgenössisches Design und an ihrem Buch „States of Design“, das die Vielfalt der heutigen Design-Bereiche abbilden soll.



**Aric Chen / Kurator**

Aric Chen ist leitender Kurator für Design und Architektur des M+, dem Zukunftsmuseum für visuelle Kultur, das in West Kowloon, dem kulturellen Viertel von Hongkong angesiedelt ist. In den Jahren 2011 und 2012 war er als Kreativdirektor für die Beijing Design Week verantwortlich. Chen hat zahlreiche Ausstellungen und Projekte in Museen, auf Biennalen und andere internationale Events kuratiert und organisiert. Zudem sind von ihm zahlreiche Beiträge in New York Times, Monocle, Architectural Record und PIN-UP zu lesen.



**Toyo Ito / Architekt**

Toyo Ito schloss sein Studium der Architektur 1965 an der Universität von Tokyo ab. Zu seinen bekanntesten Arbeiten zählen die Sendai Mediathek an der Tama Art Universitätsbibliothek (Hachioji), das College of Social Sciences an der Taiwan University (Taiwan R.O.C) und der Minna no Mori Gifu Media Cosmos. In Arbeit sind unter andere das National Taichung Theater in Taiwan und eine Sportanlage in Aomori (Japan). Zu den zahlreichen Auszeichnungen Itos zählen der Preis des Architectural Institute of Japan, der Goldene Löwe auf der Biennale in Venedig, die Royal Gold Medal des Royal Institute of British Architects und der Pritzker Architektur Preis.



**Birgit Lohmann / Chefredakteurin designboom**

Birgit Lohmann stammt aus Hamburg und studierte Industriedesign in Florenz, bevor sie 1987 nach Mailand übersiedelte, wo sie viele Jahre gelebt und gearbeitet hat. Als Designerin und Leiterin der Produktentwicklung war sie zudem für verschiedene italienische Architekten und Meisterdesigner tätig. Als Design-Historikerin hat sie ihre Expertise Justizbehörden und internationalen Auktionshäusern zur Verfügung gestellt. Es folgten zahlreiche Seminare zum Thema Industriedesign an renommierten Universitäten weltweit. 1999 zählte sie zu den Mitbegründern der Zeitschrift designboom, deren Chefredakteurin sie heute ist, und

arbeitet darüber hinaus als Ausbildungsleiterin und Kuratorin für internationale Ausstellungen.



**Alice Rawsthorn / Design Kommentatorin**

Alice Rawsthorn schreibt für die internationale Ausgabe der New York Times und für „frieze“. Ihr jüngstes Buch „Hello World: Where Design Meets Life“ beschreibt den Einfluss von Design auf unser Leben: in der Vergangenheit, der Gegenwart und in Zukunft. Alice Rawsthorn bei weltweiten Veranstaltungen über Design referiert, unter anderem bei der TED-Konferenz und dem Weltwirtschaftsgipfel in Davos. Sie ist Kuratoriumsvorsitzende der Chisenhale Gallery und der Michael Clark Dance Company. Auch die Whitechapel Gallery wird von ihr kuratiert. Für ihre Dienste im Bereich Design und Kunst erhielt sie den Verdienstorden Order of the British Empire (OBE).



**Yoshihiro Sawa / Executive Vice President Lexus International**

Yoshihiro Sawa hat ein Bachelor-Studium in Engineering und Design am Kyoto Institut für Technologie absolviert. Seit er 1980 zu Toyota gestoßen ist, hatte er zahlreiche leitende Design-Positionen inne, darunter die des Chief Officer of Global Design. Executive Vice President von Lexus International wurde er im April 2016.

#### **Mentoren:**



**Neri & Hu / Architekten und interdisziplinäre Designer**

Lyndon Neri und Rossana Hu haben ihr Design- und Entwicklungsbüro Neri & Hu in Shanghai gegründet. Ihre weltweiten Projekte sind von verschiedenen, sich überschneidenden Design-Fachrichtungen geprägt, die ein neues Paradigma in der Architektur schaffen wollen. 2014 verlieh Wallpaper Neri & Hu den Titel „Designer of The Year“, ein Jahr zuvor wurden die beiden in die amerikanische Interior Design Hall of Fame aufgenommen. Neri & Hu sind fest davon überzeugt, dass Forschung ein Schlüsselement für die Entwicklung von Design darstellt und jedes Projekt seine eigenen, individuellen und kontextbezogenen Fragestellungen aufwirft. Als Architekten, Raumgestalter, Projektplaner sowie Grafik- und Produktdesigner haben Neri & Hu längst erkannt, dass sich die gegenwärtigen Probleme bei der Planung und Realisierung von Gebäuden nicht mit den Mitteln traditioneller Architektur lösen lassen. Anstatt auf einem formelhaften Design aufzubauen, setzen Neri & Hu auf eine dynamische Interaktion aus Erfahrungen, Elementen, Materialien, Formen und Licht.



#### **Max Lamb / Designer**

Max Lambs Arbeiten spielen mit der Tradition der „Working Rural Landscape“ – der Strand als Fertigungsanlage, der Steinbruch als Werkstatt, gefällte Eiben auf Gut Chatsworth (England) als Ausgangsmaterial. Gleichmaßen fasziniert ist Lambs vom städtische Raum. Seine Fähigkeit, verschiedene Umgebungen zu adaptieren und darauf zu antworten, ermöglicht Designs, die einzigartig in Zeit und Raum sind.

Max fühlt sich nicht einem bestimmten Material oder Prozess verpflichtet, und möchte mit seinem Design keine Probleme lösen. Vielmehr möchte er die dem Material innewohnenden Qualitäten entdecken und seine Natürlichkeit und Schönheit herausarbeiten. Seine Methoden sind high- and low-tech, er ist Designer und Hersteller, er arbeitet in Fertigungsanlagen und Fabriken, wenn seine Projekte das erfordern. Dennoch folgt seine Arbeit festen Grundsätzen: Offenheit gegenüber dem Material sowie das Feiern des Entstehungsprozesses und der menschlichen Leistungsfähigkeit - und die Anerkennung seiner Grenzen.



#### **Elena Manferdini / Designerin und Architektin**

Elena Manferdini ist Gründerin und Eigentümerin des Atelier Manferdini mit Büros in Italien und Kalifornien. Sie hat Kunst-, Design- und Architekturprojekte in den USA, Europa und Asien realisiert, darunter den Pavillon des Museum of Contemporary Art in Los Angeles. Ihr Haus hat mit international renommierten Unternehmen wie Swarovski und Sephora zusammengearbeitet, ihre Projekte fanden in Journalen und Publikationen wie Elle, Vogue und der New York Times weltweite Beachtung. Aktuell unterrichtet Elena Manferdini am Lehrstuhl des Southern California Institute of Architecture, präsentiert ihre Arbeiten in internationalen Ausstellungen und begibt sich von Zeit zu Zeit auf Vortragsreise etwa an das MIT, nach Princeton, an die Tsinghua University und zum Bauhaus. Elena Manferdini hat 2013 das COLA Stipendium erhalten, um die Anfertigung von Originalvorlagen zu unterstützen. Bereits im Jahr 2011 bekam sie die prestigeträchtige Jahresförderung durch die United States Artists (USA), und auch ihr Blüten-Design für Alessi wurde mit einem Good Design Award ausgezeichnet.



#### **Snarkitecture / Künstler und Architekten**

Im Jahr 2008 gründeten Daniel Arsham und Alex Mustonen Snarkitecture, ein experimentelles Gemeinschaftsprojekt, angesiedelt zwischen Kunst und Architektur. Beide studierten an der Cooper Union in New York und teilen seitdem ihr Interesse für die Schnittstellen von Kunst und Architektur. Ihren ersten Auftrag erledigten sie für Dior Homme. Für ihren Firmennamen stand das fantastische Gedicht „The Hunting of the Snark“ von Lewis Carroll Pate.



**Snarkitecture gestaltet architektonische Projekte und funktionelle Objekte, die sich durch eine neue, fantasievolle Zielsetzung oder Zweckbestimmung auszeichnen. Dabei erzeugen sie beim Betrachter Verwunderung und laden zur Interaktion mit der Umgebung ein. Indem Snarkitecture Vertrautes in etwas seltsam Ungewöhnliches verwandeln, überrascht ihre Architektur mit unerwarteten Wirkungen.**

## **ÜBER DEN LEXUS DESIGN AWARD**

**Der 2013 erstmals verliehene Lexus Design Award ist ein internationaler Design-Wettbewerb, der sich an junge aufstrebende Künstler aus aller Welt richtet. Der Award möchte die Verwirklichung von Ideen fördern, die etwas zur Gesellschaft beitragen, und unterstützt darum Designer, deren Arbeiten eine bessere Zukunft für alle zum Ziel haben. Vier Finalisten erhalten die einzigartige Möglichkeit, mit weltbekannten Design-Mentoren Prototypen ihrer Entwürfe zu entwickeln, und sie auf einer der wichtigsten Design-Veranstaltungen der Welt zu präsentieren.**

**\* Die weltweit größte Design-Messe, auch bekannt als ‚Salone Del Mobile‘, präsentiert Veranstaltungen und Ausstellungen von Marken und Designern aus zahlreichen Bereichen, darunter Möbel, Mode und Textilien.**

**Kontakt:**

**Marieluise Mammitzsch Tel. (02234) 102-2232 Fax (02234) 102-992232  
marieluise.mammitzsch@lexus.de**

**Lexus:**

**Die 1989 eingeführte Marke Lexus ist weltweit bekannt für Produktqualität, die Maßstäbe setzt. Lexus ist der erste und bis heute einzige Hersteller von Premium-Fahrzeugen mit einer umfassenden Palette von Hybridfahrzeugen. Diese umfasst den ersten Premium-Kompaktwagen mit Vollhybridantrieb Lexus CT (Kraftstoffverbrauch kombiniert 3,6-3,8l/100km; CO2-Emissionen kombiniert 82-88g/100km), die elegante Oberklasse-Limousine Lexus GS, die Luxus-Limousine Lexus LS, den Premium-SUV Lexus RX, den kompakten Premium-SUV Lexus NX, das Sportcoupé Lexus RC sowie die Sportlimousine Lexus IS mit unterschiedlichen Motorvarianten. Ein besonders dynamisches Fahrerlebnis verspricht die auf Rennstrecken abgestimmte F-Modellreihe, die derzeit aus dem RC F (Kraftstoffverbrauch kombiniert 10,8/100km; CO2-Emissionen 251g/km) und dem GS F (Kraftstoffverbrauch kombiniert 11,2/100km; CO2-Emissionen 260g/km) besteht. Die Designsprache „L-finesse“ verstärkt traditionelle Markenwerte wie makellose Fertigungsqualität, luxuriöse Interieurs sowie den Einsatz fortschrittlichster Technologien und trägt damit zur weltweiten Positionierung der Marke Lexus bei. Seit 1990 ist die Marke auf dem deutschen Markt vertreten: Exklusive Lexus Foren bieten den Kunden einen erstklassigen, individuellen Service.**