



コンテンポラリー × ファクトリー
クラフト × クラフト

2つの基準を クラフトマンは どう受け止めたか

昨年度からグランプリと優秀賞に「コンテンポラリークラフト」と「ファクトリークラフト」の2つを設け、新たなクラフトを求めてスタートした高岡クラフトコンペ。今年度の審査会は、まず審査員各自の評価軸を確認し合うことからスタート。「生活」「時代+社会性」「手と頭の力」という基準を共有しながら、議論の多い有意義な審査会となりました。ここでは、審査会の中でも両グランプリが決定するまでの様子を要約してご紹介します。



各々の審査基準とは？

小泉 まず、各々のアイデンティティで審査の評価軸を話していただこうと思います。僕はいつも二つの軸を持っていて、ひとつはクラフトとして優れた生活用品であること。もうひとつは将来に繋がるような考えがあるか。それは手法も含めてですが、そういう二つを去年の審査会でも選んでいたような気がします。

城谷 震災後の今こそ原点に立ち戻り、手と頭があれば創造力でいろんな可能性があるということを再認識するべきではないかと考えています。お金や最新式のコンピュータがないと社会が発展しないのではなく、人間が元々持っている創造力と手の技術というものに今年は期待したいです。

亀井 時代によって消費者の心理も変わるので、そこに上手く合った表現がデザインとして表れているかどうか、見極めていきたいです。雑誌の世界も時代に合わせてテーマや取り上げる題材を変えたりしていますので、ある意味、我々の雑誌に載せたいかなるようなもの、という僕なりの基準があります。

日野 お店に卸す立場、プレゼンテーションする立場として、一人でも多くの人に見てもらいたいという作品を選ぶことになると思います。基準は、きちんと使えるという安心感。コンテンポラリーに関しては、部屋に置いておきたいものです。

松原 我々の生活の中には、ものがあふれすぎていると思うんですよね。何もない生活の中にこれだけは自分のそばに置いておきたい、これがあることでホッと安らぐ、というような作品を選びたいと思います。新しい技術を上手く表現している、それが新しい



魅力やクオリティに繋がっているな、と思えるものも外せません。

立川 最近は物質的に自分の欲を満たしていくというよりは、ものを所有することでどこかと繋がるという消費が多いように感じます。フェアトレード商品などがそうですね。“もっと消費”から、“ちゃんと消費”に変わってきているということでしょう。そんな今の社会の中で、素材や技術はもちろん、コトをまとった作品も評価したいと思います。

小泉 生活という言葉が多く出てきました。あとは、時代や社会性を読みながら手と頭を使っているバランスのとれた作品が評価されるべきではないか、という考えですね。私は違う、という方はいませんよね？であれば、思いが伝わったので皆さんのイメージでまず選んでみましょう。それから、票数にこだわらず議論していきたいと思います。

まずは、もっとも優れている作品を選び出すことからスタート

小泉 投票数から見ると「波紋様」が今、圧倒的な支持を集めていますが、皆さんの意見をお聞かせください。

立川 「Vestiges」はどうやって作ったのかな？偶然性に左右されるものなののでしょうか。

城谷 面白いのは「Vestiges」だけど、自分が使うなら「波紋様」だな。「乾漆小鉢入弁当箱」は、形は面白けれど実際に使うとなったらどうかな。ちょっと大きくて、片手で開けるのは無理ですね。

小泉 「Vestiges」はファクトリー的に見ると表現のものであって「用」向きではありません。では、「乾漆小鉢入弁当箱」が新しいクラフトだろうか？と考えると、それほどの強さは無い。ちょっと中途半端ですね。

城谷 仕事がキレイでクオリティが高いのは分かります。でも、グランプリに選ぶとしたらどうでしょう。

日野 今、グランプリをファクトリー、コンテンポラリーの区別無しで考えていますが、ファクトリーという視点でもっとも精度がいいと思うのは「銀杏鉢」です。ロクロの技術も確かだし洗いやすぐ価格もかなり抑えているところがいいですね。

城谷 そういう意味では「波紋様」、「Vestiges」、「reversi」の3つともコンテンポラリーに当てはまるのかな？



小泉 じゃあ今度はコンテンポラリーについて考えてみましょうか。

城谷 「波紋様」は、空間をデザインするのにいいだろうな。これだけシンプルな形なのに存在感がある。しかも、素材の新しい可能性を見出している秀作だと思います。

日野 コンペっばい。

小泉 どういう意味ですか？

日野 人目をひくというか、生活からちょっと離れて選ぶ感じがするという事です。でも、本来のコンペの在り方ともいえる“ここの高みに行きたい”という抜き出されるような作品だと思うのでいいのではないのでしょうか。

小泉 皆さんの意見では「波紋様」か「Vestiges」か、ですね。では、この二つを比べた上でコメントをください。

日野 「Vestiges」も非常に魅力のある作品だと思うのですが、票を入れていません。単純に、表現が私の生活に入っていないからです。

立川 「波紋様」には最初からハッと惹きつけられるものがありました。よく見ると非常に手の込んだ作りだし、技法そのものも新しい。「Vestiges」の卓越した技術と繊細な感性は素晴らしいのですが、強い存在感と新規性の高い「波紋様」のほうがグランプリにふさわしい作品だと感じています。

松原 「Vestiges」は、ホッとするやさしさが感じられていいですね。「波紋様」は凛とした表情があって、見ていて対峙する気持ちにさせてくれます。

城谷 「Vestiges」は面白んだけど、花を挿すイメージが湧きにくい。表現が強い分、見飽きてしまうかも知れない。でも、「波紋様」は使うシーンが目に見えやすい。何年経っても飽きないだろうし。

審査員紹介

小泉 誠 Koizumi Makoto
デザイナー／1990年Koizumi Studio設立。生活用品から建築まで生活に関わる全てのデザインを手がけ、日本全国のものづくりの現場を巡る。2004年には、デザインを伝える場として「こいずみ道具店」を開業しリアルなデザイン活動を行う。



亀井 誠一 Kamei Seiichi
Casa BRUTUS 編集長／BRUTUS編集部、GINZA編集部を経て、2001年にCasa BRUTUS編集部へ。カーサ ブルータスは「Casa=家」を中心に、建築、デザイン、アート、食、ファッション、旅など、好奇心旺盛に人生を楽しむための月刊誌です。



城谷 耕生 Shirovani Kosei
デザイナー／1995年ミラノを拠点にフリーランスデザイナーとして活動を開始。同年ミラノにてGRANDESIGN最優秀賞受賞。2002年長崎県に拠点を移しSTUDIO SHIROTANIを設立。建築・インテリア・プロダクトデザインの他、近年では今後のモノ作りのあり方について様々な伝統工芸産地の職人達との共同研究を続けている。





立川 裕大 Tachikawa Yudai
 デザインディレクター／株式会社.c.k.w
 代表取締役。家具、照明、家電等の
 インテリア関連プロダクトの企画・商品
 開発ディレクションを軸に市場分析、
 戦略策定、デザイナー選定、販路開
 拓、販売促進、アタッシュドプレスまで、
 デザインが世の中に入っていくまでに
 必要な環境整備を実践している。



日野 明子 Hino Akiko
 クラフトバイヤー／松屋商事にて
 北欧テーブルウェアおよび国内クラフト・
 工芸品の営業を経て、1999年スタジオ
 木瓜を設立。百貨店やショップと作家・
 産地をつなぐ問屋業を中心に、テー
 ブルウェアを主体とした生活に関わる日本
 の手仕事の関連の展示会や企画協力を
 行う。財団法人クラフト・センター・ジ
 ャパン理事



松原 博 Matsubara Hiroshi
 富山大学芸術文化学部教授／日産
 自動車株式会社デザイン本部、静岡県織物セ
 ルコン自動車事業部に勤務。その間NY、
 サンディエゴ、ロスなど計4回通算12年の
 北米駐在等を経て、2008年、富山大学
 産学連携部門、客員教授。2009年より
 芸術文化学部教授として現在に至る。
 専門はデザインマネジメント、およびプロ
 ダクトデザイン。



小泉 「波紋様」は、手をかけていくというエネ
 ルギーをすごく感じますね。かなり感覚的
 だけど、頭も使いながらやっている。すごく
 いいさじ加減です。

立川 今後、何かやってくれそうな予感もしますよ
 ね。展開が楽しみです。

小泉 では、これを一等賞としましょう。これはコン
 テンポラリーですよね？

審査員一同、拍手。

ファクトリークラフトとは 「日常的」なもの

小泉 では、次はファクトリーを選びましょうか。

立川 「reversi」は、すべて必然性のある形
 になっていて隙がないですね。

日野 ファクトリーなのかな？ すごく面白みがあ
 って反復生産もできるのでしょうか、発想
 の仕方がファクトリーというよりはコンテン
 ポラリーのような気がします。

城谷 そうですね。毎日の生活の中で皆が使うと
 いうことと、完成度の高い手仕事が見える
 という感じがしませんね。発想は面白いし
 デザインはいいけれど、技術というものと毎
 日の生活に繋がっていないと思います。

松原 たぶんプラスチックのシートなどでもでき
 るのだろうけど、それを完全に素材感でスッ
 と抜いているところがいい。微妙に不均質
 な点も面白いですね。

小泉 「和く和くぎ」はどうですか？

立川 すごくいい佇まいです。みんな買うだろうね。

小泉 これは明らかにファクトリーですよね。評
 価も同感です。では、「銀杏鉢」はどうで
 すか？

日野 お椀の形は出尽くしている感があるのに、
 縦横ほぼ同じ大きさの中で6パターンも
 作ってきているのはすごい。

立川 価格も頑張っていますね。

日野 「乾漆小鉢入弁当箱」の6万円という値
 段は高いですが、それほどのお金を出
 しても欲しいと思わせる力があるのでいい
 と思います。

小泉 どんな売場に置いたら売れるのでしょうか？

日野 百貨店の和食器売り場ではなく、個人オ
 ナーの個性の強いお店のほうが向い
 ていると思います。万が一の修理の際にも
 任せられるという安心感も含めての売り
 場ですね。

グランプリにふさわしい作品とは？

小泉 この4作品の中でグランプリを選ぶとす
 ると、どれでしょう？

立川 ここで出たものが、ちゃんと売れてほしいで
 すよね。

城谷 そう考えると「和く和くぎ」だな。お土産とし
 ても売れそうです。

日野 私もかなり好きですが、ちょっと悩みますね。
 「銀杏鉢」などは完全に反復する仕事で
 あり、「和く和くぎ」は少しアバウトな野鍛
 冶的な仕事。この2つは軸が違う。どちら
 が高岡のファクトリーのグランプリとしてふ
 さわしいのでしょうか。

小泉 その悩みは均一にできるものとできないも
 の、という素材の持つ特色として解釈す
 れば解決できませんか？

城谷 でも、今はグランプリを選ぶならどちらか？
 という議論ですよね。だとすると僕も「銀杏
 鉢」かな。「和く和くぎ」はどれくらいの手
 仕事が入っているのか？ 気になるところ
 です。

松原 「銀杏鉢」は今までの考え方の延長線
 上にある作品。でも、「和く和くぎ」は今
 までと違う生活の楽しみ方ができそうです。

小泉 これが高度な技術なのか、ということは城
 谷さん同様、私も気になります。でも例え未
 熟だとしても、こんな風に潔く手で作る道
 具でも環境を変えられるんだなあと、話して
 いるうちに魅力がどんどん増してきました。

城谷 新しいコンピュータを開発するよりも、昔の
 伝統の知恵を大切にしながら未来を作っ
 ていくという良さが見えますね。

日野 だんだん「和く和くぎ」がよく見えてきました。

小泉 では、こちらをグランプリでよろしいでしょ
 うか。

審査員一同、拍手。

(敬称略)