



審査報告

今年の応募総数は367種と昨年からは20種程減少したものの、価値観の絞られた秀作が集まり、いつも以上に熱い議論が交わされた審査会となった。

審査前に各審査員から過去3年間を振り返った上での今回の評価軸を再確認した。「基準が分かり易くなった」「図録で審査過程を伝えて良かった」「生活を意識した作品が増えた」などの成果の他に「もっと産業と繋がるもの」「活動的なものづくり」「日々の丁寧な仕事が賞に入りづらい」「持続可能な作品」などの課題ともなる意見も出た中で、コンペの審査会を開始した。

最初の審査は全作品の中から「入選」に値すると思われるものに審査員が個々で票を入れた。票の入った作品を全審査員で確認し、幾つかの議論を経たうえで107種の入選作品を選出した。その後、この107種の作品から「入賞」に値する作品を投票により数点選出し、最も優れていると思われる作品を選ぶ作業を行った。その結果「蛻」「華」「yonaga」に複数票が入った。その中で、積層された突き板がしなやかに曲がる「華」の技術に注目が集まった。本当に天然木なのかと、審査員が必要以上に折曲げたことで破損してしまい、作家の篠宮さんには申し訳ない事をしてしまった。ただ結果的には木の断面が確認され、ファクトリー部門グランプリに決定した。その後コンテンポラリー部門グランプリ候補を選出し「蛻」が最終候補に上がり、現代陶作品として新規性があるか等の議論が交わされたものの、多数の支持のもとコンテンポラリー部門グランプリに決定した。優秀賞の選定は、コンテンポラリー部門で「禮」と「links」の2作品で激しい議論が繰り広げられた。再三の投票でも甲乙つかず、評価軸が違いながらも優れた作品として、両者とも優秀賞に決定した。つづいてファクトリー部門優秀賞の選出を行ったが、残念ながら優秀賞に値する作品がなく該当者無しとなった。

奨励賞は「彫り小皿」「パイプの割れ」「栓抜木」「錫紐-○△□作るだー」「漣」「yonaga」「すわるよん」「SHINONOME」「fice chime」「スタッキングツール」「漆皿」の11点が候補になり「彫り小皿」「パイプの割れ」「漣」「スタッキングツール」「fice chime」の5点が奨励賞として選ばれ、無事に審査会が終了した。



流れの中で見極める「これまで」「今」「これから」のかたち。

「四年目の成果として何らかの姿を見いだしたい」との小泉氏の言葉から始まった、今回の高岡クラフトコンペティション。幾度も作品を見直す審査員の意気込みにより、これまでになかった審査結果が浮上することとなった。特にコンテンポラリークラフトについて、議論は長時間に及んだ。「クラフトマンシップとは?」「他のデザインコンペティションとの違いは何か」。この二点を追いつける、明哲な六名の目を捉えた審査記録である。

—今年度の審査基準。各々の視点を明確にする。

四年間継続して、高岡クラフトコンペティションを注視してきた十二の目。今回は、総決算としての意義ある審査会が期待される。総数1727点の作品を横に、各々が審査基準について静かに語る。「いつもの仕事の評価されるわけではなく、コンペである以上そのラインから一步上がらなければいけない」「将来性のあるものとして残っていくかどうか」思い思いの意見が出る中、今一度、全員で応募要項に目を通すこととなった。ファクトリークラフト・・・実用性・市場性の高い、素材感を活かしながらも商品と

しての競争力も高い生活用品を求める。コンテンポラリークラフト・・・創造性・提案性の高い、クラフト、工芸の領域を拡張するようなチャレンジングな素材表現を求める。小泉氏／この二つの言葉をもう一度確認しながら、審査をしたいと思います。宜しくお願いします。審査委員長、小泉誠氏の発声で、審査は開始された。

—ものが行為を誘発する、クラフトの核心。

一次選考においては、一票でも入っている作品に関して、改めて全員で会場を回りながら意見が述べられる。異議のある

作品・気になる作品について、議論が繰り広げられ、107種の入選が決定。

日を改め二日目。更に作品の良い点、考慮すべき点を探りつつ、「彫り小皿」「華」「パイプの割れ」「漣」「links」「蛭」「スタッキングスツール」「禮」「ice chime」の九点が入賞作品となった。作品の完成度は勿論、素材の扱われ方、存在感、今後の可能性、作品がいかに空間の広がりをもたらすか、以上を含めた視点があった。

小泉氏／「もの」で終わっているのか、「もの」の周りを考えているかって、ものづくりに大切なこと。一つの「もの」が行為を誘発する、その意識があるかないかですよね。

—沈黙に込められる思惟。ものであること、その可能性。

続いて、優秀賞の選考へ。「links」「禮」の両作品が候補に挙がり、三対三の状態議論は続いた。途中、休憩をはさみながらも、審査員の思考は巡っている。立川氏／チャレンジしてまだ余白があり、これからの展開が期待できる「禮」がいい。氷を入れて冷たくて持てない物になってしまふから、指で引かける部分も考えてある。コンペにこういう作品が出てくるといいですね。

日野氏／アルミという素材は得意じゃないんですが、「禮」は草原を彷彿とさせる色使いに好感が持てて、のびのびとした所が評価できると思いました。城谷氏／「禮」が力強いな。「links」は、空間を作るならばもっと大きなものもいい。場を作るには弱い。もうちょっと出来たかなという気がしています。

小泉氏／「links」は床の間や机の上、隙間の中にこういうものがあるのいい。用途として使うことよりも違う使い方。

鉄ってこれからどんどん良くなっていくし、錆びていくと言う意味では存在は適切かなと思います。

松原氏／僕も「links」ですね。不定形の中にいろんな見え方をする要素を組み込んでいる。見る角度によっては、溶接して叩いて潰した部分の表情がきれい。さっき小泉さんが手にはめたでしょ?それが予想外だった。そういうこともできる。高橋氏／大きさ、物としての部分も含め「links」。見立てる可能性はこちらの方がコンペらしいと思います。「禮」は荒いんですね。品がないと思えてしまう。小泉氏／皆、頑固だから三票ずつで決まりませんね。一同／これだけ話しても変わらないものね(笑)。

小泉氏／どちらも明らかに優秀賞になっていいレベルだと思います。こちらとしても物が語れることと、良い意味悪い意味、それが同じで上下関係がないということ伝える上で二つに決定でよいのではないのでしょうか。(一同拍手)

—素材が示す今後の展開。

小泉氏／では大賞を選びましょう。松原氏／「華」は非常に綺麗に出来ているし、考え方も新しい。材料もうまく使っているけれど、収まりすぎている。計算されすぎて予感がない。城谷氏／気になったのは、口を上に向けて壁にかけるところと曲がる所。それ以外は完成度が高い。小泉氏／磁石の付け方と曲がりの関係でしょうね。埃が溜まるのも確かにそう。あと、松原さんが言われた「あまりすぎ

ている」部分が今後のファクトリーコンペラリーのボーダーライン。「デザインコンペとの違い」と繋がる結果があるかもしれない。もう少し議論を。どういう所でしょうか?整合性みたいなもの?

城谷氏／量産品ですよね。小泉氏／評価の軸が分かりやすいように説明できますか?

立川氏／僕が評価したいのは、予想も出来なかったことをしているところ。素材を確認する為に、こんなに協議されたものってなかったですよ?でもそこに至るソリューションが、なるほどって膝を打つようなものだった。デザインコンペは、図面で工場に送ったら出来るって話が例えで出たけれど、そういう試行錯誤ではない気がして。作り手が相当勉強してここに至った経緯が見える。だからデザイン云々という判断はしなかった。入り口が違う。

城谷氏／「商品を作るクラフト的仕事」よりは「曲がる素材を作る仕事」という技術が必要だったのだろうと思う。そこが新しい観点のクラフトだなと感じます。

高橋氏／作る過程で手の仕事があり、出来上がった形が結果、工業製品に応用できるようなものになるかもしれませんね。日野氏／まともすぎで、すぐに流通に乗りそうなものには拒否反応を示す方なのですが、ぐにゃっと内側に入るところも愛嬌があって共感できますね。

立川氏／美人すぎるんですね。(一同笑)小泉氏／そう。そこらへんがクラフトっていう領域の姿から超え始めている印象になるのかもしれない。手法の新しさ、工業的な価格。柔らかく曲がる手法は、今後の面白い展開が期待できますよね。中々剥がれないとか、割れないとか、かなり実



小泉誠 こいずみ まこと
家具デザイナー

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」を開設しリアルなデザイン活動を行う。



城谷耕生 しろたに こうせい
デザイナー

2002年長崎県に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。1995年ミラノにてGRANDESIGN最優秀賞受賞。



高橋俊宏 たかはしとしひろ
編集長

2009年、日本の魅力・再発見をテーマにした雑誌「Discover Japan」を創刊。現在、同誌と「北欧スタイル」の編集長を務める。雑誌を通して地方活性の活動にも積極的に関わる。現在、クールジャパン 地域プロデューサー派遣検討委員など、幅広く活動。



立川裕大 たちかわ ゆうだい
伝統技術ディレクター

株式会社k.w代表取締役。日本各地の伝統的な素材や技術を操る職人と建築家やインテリアデザイナーのデザインを結び、空間に応じた家具・照明器具・アートオブジェ等を製作するプロジェクト「ubushina」を実践し伝統技術の領域を拡張している。

験されてるでしょうし。ファクトリークラフトの大賞ということで、宜しいでしょうか。(一同拍手)

一次に繋げる為の選び方。コンテンポラリーとは何か。

小泉氏／では、コンテンポラリークラフトです。今、圧倒的に「蛻」に票が入ってますね。

小泉氏／「蛻」は手法・技術共に、他の陶芸コンペによくある技法だと思います。高岡クラフトコンペの大賞は、「高岡らしい」「高岡クラフトコンペらしい」ことが伝えられるメディアになるかどうかということ。城谷氏／造形や素材感、全体のバランスが良く、置いているだけで存在感があるということと、焼き物でコントロールしにくい素材をこの形まで持ってきた。これを狙って不思議な素材感が出せるというのは、凄いいと思います。

立川氏／住宅だけでない空間にも使えるのではないかと思います。花器としてもオブジェでもいいですし。

高橋氏／素材感の新しさに惹かれました。形としてオブジェでもあり、でもちゃんと花器という実用的なところをバランスよく表現されているなのというのが選んだ理由です。

「大賞にふさわしいかどうか」圧倒的な決め手がないまま、時間は経過していく。出来る限り、次に繋がるグランプリを選びたい。しかし、次に繋がらないのであれば該当なしという意見も出始めた。

城谷氏／陶芸コンペには、彫刻専門でやっている陶芸家も多い。オブジェの焼

き物というジャンルもあるのですが、やはり他のものと比べると圧倒的に力強さがある。

松原氏／安心してみられるし、完成度も高いですよ。

高橋氏／面白いとは思う。しかし、陶芸コンペと高岡コンペの違いは、グランプリの意味で全て繋がる。高岡らしさがここに感じられないのであれば難しいかな。

立川氏／二つの基準があるので、ファクトリークラフトと補完しあうというものもありますよね。

小泉氏／そう。高岡らしさって、ファクトリー中心に思われるけど、違う軸を作ったわけですから。はっきりした高岡のコンテンポラリーの基準として、何を評価するかだと思っんですね。

日野氏／土という素材を活かしきる努力、「土ってこういうものだったんだ!」と思い起こさせるような役割は果たしている。原点回帰的な意味もあって、コンテンポラリーの大賞の役割を担えると思います。

小泉氏／では「蛻」が大賞に値するかどうか、多数決で宜しいですか?松原さんと私以外は入れてらっしゃる。ということで、大賞に決定です。(一同拍手)

猛暑だった今年の夏。審査員は、クラフトマン達の手仕事を堪能し、全応募作品を眺めた。深い、呼吸があった。「ice chime」の涼やかな音がした。外を見ると、会場の熱を冷ますかのように、雨がぱらついていた。高岡が今後、ものづくりにどのように関わり、地場との連携をどう繋げていくか。その課題を暗示しているようでもあった。最後にある審査員の言葉を書き留めておきたい。「ものづくりって、結

局はどう落とし込めているかということだという気がするんです。」

● 審査を終えて

高岡クラフトコンペが「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つの基準を設けて4回目のコンペとなる。この4年間は「高岡基準／2つの基準」を分かりやすく構築するために審査員も固定化しての大改革だった。改めて今年応募された作品を見ると、この基準が色濃く出ていて、ようやく「高岡クラフトコンペ」の新たな価値観が伝わって来ているのではないかと実感している。そしてここ数年で高岡クラフトコンペの周辺では「デザインマッチング」「クラフツーリズム」「クリエイ党」などの様々な地域活動が始まっている。昨年は「デザインマッチング」からグランプリが選ばれ、今年も高岡の産業と富山大学の有志のチーム「クリエイ党」の作品が奨励賞に選ばれた。一般公募の作品の中から学生達の作品が評価を得た事は、この地域の地道な活動の成果であったことは言うまでもない。

高岡クラフトコンペは全国の若手の登竜門としての役目を担っていると同時に、全国のものづくりと高岡市の産業を繋げるメディアでもある。そして、クラフトマンシップの精神が根付いた高岡市だからこそ、持続できている活動だと思う。この地域の活動がひとつのケーススタディーとして、他の地域に飛び火していく事を今後も期待し続けたい。

審査員長／小泉誠(家具デザイナー)



日野明子 ひの あきこ
クラフトバイヤー

松屋商事㈱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。一般財団法人クラフト・センター・ジャパン理事



松原 博 まつばら ひろし
富山大学芸術文化学部教授

日産自動車㈱デザイン本部、㈱川島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。