



審査報告

今年の審査は、木工家の三谷龍二さん、ガラス作家の野田雄一さん、デザインジャーナリストの川上典季子さんの3名が加わり新鮮な意見が飛び交った。審査開始前には各審査員が思っている今回の評価軸を確認した。「素材と技術」「社会との関わり」「一目惚れ」「生活に根ざす」「クラフトの価値」「手仕事+デザイン」「提案的なもの」と、多くの言葉が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104種の入選作品を選出した。その後、この104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「membranous」「Frames」「渦」「実々かき」「ペットマグネット」「氷室」に複数票が入った。その中で、楽しむ環境を丁寧に構築した「ペットマグネット」が、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は、「盛籠」「membranous」「MCG酒器揃え」を最終候補として議論を重ねたが、グランプリとして評価に値するところが見出せず残念ながら見送られた。

優秀賞の選定は、コンテンポラリー部門で「里山 - 器 - 」と「かるやかなワイヤー用器」の2作品が残り、安定感のある秀作として「かるやかなワイヤー用器」が選ばれ、ファクトリー部門優秀賞の選出では「鋳銅ばなな花入れ」「氷室」「実々かき」「里山 - 器 - 」 「渦」の中から「鋳銅ばなな花入れ」と「渦」に多くの票が入り、各々価値観の違う中での優れた作品であるということで、両者ともにファクトリー部門優秀賞に決定した。奨励賞は「MASU」「WOOD KNIVES」「OYATU PLATE」「氷室」「MCG酒器揃え」「実々かき」「Transformation」「ALUMI TRAY」「membranous」「紙と糸の器」「Frames」「包」の12点が候補に、その後の投票で「MASU」「WOOD KNIVES」「OYATU PLATE」「氷室」「MCG酒器揃え」「実々かき」が最終の6点に残り、長時間の議論の末、6点全てを奨励賞に選出して、無事に審査会が終了した。

ここ数年の高岡で行われている「ものづくり活動」は、とても活発で全国に伝わり始めているが、今年の高岡クラフトコンペの応募総数は294種と昨年から73種減少と大きな変化が起きた。応募された作品を眺めてみると、高岡クラフトコンペの基準が根付いてきたのか、作品的な大物や趣味的な作品の出品が極端に減り、生活に繋がるクラフトが目についた。このことも減少の原因かもしれないが、他のジャンルでも起きているコンペ離れも要因かもしれない。ただ、周辺のことを理由にするのではなく、このコンペ自体の価値観とビジョンについて、さらなる進化を成すべき時期が来ているのだと思う。

小泉誠／デザイナー



手をかける技術、手放すセンス。作家性とクラフトということ。

—視点の先にあるもの、作品への想い。

三谷氏、川上氏、野田氏を迎え、また新たな展開を見せるであろう今回の高岡クラフトコンペティション。各々が考える選択の基準について明確にしておく。

具体的には「現代の生活の中で作っている方の姿勢を感じることが出来るもの」(川上氏)「多少技術はつたなくとも、何か訴えかけるもの」(野田氏)「作り手の視点だけでなく生活者の視点を加えての判断」(三谷氏)「素材や技術それに伴う美、或いは数値化もできないようなポエジー」(立川氏)「より多くの人に伝えるべきものの、世の中に提案があるようなチャレンジなもの」(高橋氏)「良好なデザインと手作りがどう合わさっていくかという目線」(小泉氏)。緊張感漂う、例年よりも静かな会場で、初日が始まった。

—問われるセンス。高い技術をどこで止めるか。

審査員の個別審査後、全員審査が行な

われた。全ての作品と対峙し、104種の入選が決定。

今回、議論のひとつとなったのが「手の離し方」であった。「技術的レベルが高い作品であっても、魅力を感じないのは何故か」。そこに足りない、或いは足されすぎているものは何なのだろうか。ガラス作品の議論の中に、ヒントは隠されている。野田／かなり高等な技術ですよ。

立川／苦労は分かるんだけど、着地点が辛いですね。

高橋／用途として使って、何かを加えたら綺麗というわけでもない。

小泉／俗にいう昔の伝統工芸の悪さの様な「手が効くから手をかけてしまう。凄くけれど良くない」という所に行っちゃっている。

川上／どこまで生活の中に入れていけるのかという判断だと、どうなのだろう。用途先行でなくとも、それに匹敵するぐらいの存在感があるのならばいいのですが。

小泉／そう考えても、ちょっと距離はありますよね。

「技術をどう昇華させていくかが作家性だと思う」と、三谷氏は言った。そこを押さえてきちんと使えるものにしていく、または形にしていくことが重要であると。

—選ばないことで伝えられる意識。

もうひとつ、1次審査で議論の対象となったのが陶芸のファンシー作品3点についてである。「今回、ファンシーものは少ないですね。ファンシーだけどポエジーではない。しかしクラフトでファンシーが悪いわけではない」。

その中で、惜しくも選外になってしまった作品の講評に、審査員達の意識があると思われる。

野田／ドキッとしたんですね。どうしても惹かれるんです。

小泉／造形の魅力はある。でもこの素材でしか出来ないのだろうか。

立川／コミュニケーションはありますよね。

三谷／焼き物としての評価ではなく、陶芸の本質からは外れている感じがする。それを後押しする懸念が出てきますよね。クラ

フトの中では陶芸の比率が圧倒的に多いのに、別の方向に導く可能性が出てくる。

1次審査の中でも多くの時間を費やし議論されたこの作品に、今後のクラフトコンペの意義について、語られたことはとても大きく。

—受け継がれてきたものの新しい形と日常の切り口。

2日目。前日の議論を一旦忘れ、またゼロから作品を見直しながら、入賞作選定の票を入れていく。

『MCG(メタルコーティングガラス)酒器揃え』『氷室』『WOOD KNIVES』『鋳銅ばなな花入れ』『渦』『ペットマグネット』『かろやかなワイヤー容器』『MASU』『OYATU PLATE』『実々かき』の10点が入賞作品となった。

小泉／票の重みも皆さん違うと思いますので、議論しながら各賞を決めていきましょう。優秀賞から。今、圧倒的にファクトリーが多いですね。ある意味、高岡らしいとも言えます。

川上／『鋳銅ばなな花入れ』は既に存在しているものをすっと切った形で一輪挿しにしている作り方が面白い。値段もいい。

小泉／敢えて言うと、技法でそのものを映していける中で、作家性を考えるとデザインコンペっぽい感じがする。型に入れていけばこの形が出来てしまう。

立川／でもかなり手ははいている。こんな面は出ないですよ。

小泉／そうですね。製造している職人さんたちがそこを踏まえて形をモチーフに使用おうと思ったなら、とてもいい話。

高橋／造形的な新しさがいいですね。野田／段々可愛くなってきた。一目惚れじゃなかったけど(笑)。

三谷／『かろやかなワイヤー容器』は技法が独特。重くないのもいいです。

立川／突き詰めてやってらっしゃる。野田／綺麗ですよ。チャレンジしながらも力がある方ですね。

小泉／トライしていますよね。鉄で錆びていって、それもいいですね。(一同頷く)

高橋／『渦』は、とても美しいです。立川／目も全部揃えてよくやったものだと思う。材料を用意するのに時間もかかる。

小泉／仕事の良さは分かるが、新たな試みをしているかというとな。超えていないところを感じて推せないんです。魅力的なのは、全てを重ねて仕舞った時のフラッ

トさ。これまであった民芸品としてのザルとは全く違いますよね。

川上／きちんと編み込んである所と力強さとのバランスが魅力。周りの部分が、ありそうでない。皆さんが集まっている所で、サイズ違いで使うという風景が広がってきたんです。

三谷／こういう風に収まるのは、家の中ではいい。

小泉／優秀賞が3点になってしまいますが、宜しいでしょうか?(一同拍手)

—「もの」の周りが広がる展開。

小泉／では大賞に移りましょう。

立川／『ペットマグネット』はこれを使っているときの場面が想像できる。(値段も)安い!!

三谷／スタッキングもできる。

川上／磁石の感じがとてもいい。主に子どもが対象なんでしょけれど、大人も使えて価格が考えられていますよね。

野田／作ってはくずし、作ってはくずし、遊ぶんだらうね。

小泉／このパッケージのあり方が過剰な感じは少し気になるけれど、見方によっては、ひとつのおもちゃをちゃんとしまってい



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。



川上 典 季子 かわかみ のりこ
デザインジャーナリスト

「21_21 DESIGN SIGHT」アソシエイトディレクターとしてデザインに関するレクチャー、展覧会企画を行なうと同時に、『AXIS』『デザインの現場』『Graphis』など、国内外のデザイン専門誌や、『VOGUE Nippon』『Figaro Japon』等の一般誌にもデザインに関する記事を中心に執筆。



高橋 俊宏 たかはし としひろ
(株)樫出版社 Discover Japan 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)t.c.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。

くという芽生えやきっかけになる。

川上／スタッキングもよく考えられています。首が上下するところも、凄く愛着がわきます。

小泉／『氷室』は性能的に持続可能かどうか分からない。乾いた時にどうなるか。塗膜のケアが心配ですね。把手の形状だとか、何か蓋になって使えるわけではない。薄くしようという意識もあるが、まだまだできることがあったのではないか。この意匠はいいですよ。凄くいい。

三谷／把手がかえって邪魔をしている。畳の部屋にこういうものがあると、いいと思う。

高橋／古いけど新しいし、美しい。これを使いたくなって思いますね。コンセプトも理解できるし、氷室って名前や価格もいい。

小泉／こういうものだから、水が漏れても使いこなしていけばいい。

川上／使う人を選ぶんですけど、あえてそれでいいかなと。脚は必要なかと気になります。

野田／処理の問題はあるんだけど、出て来なかったアイテムで欲しいと思わせますね。

三谷・小泉／(口を揃えて)惜しいんですよ。本当に惜しい!!

改めて大賞に推すものを一同、挙げていく。

小泉／川上さん以外は『ペットマグネット』ということで、ファクトリー部門大賞決定で宜しいでしょうか。(一同拍手)

―クラフトの面白みと可能性。

コンテンポラリー部門はグランプリ該当作なしとなった。(詳細はP18)

最終に残った『MCG(メタルコーティングガラス)酒器揃え』に関する審査を是非読んでいただきたい。

野田／ガラスにメタルコーティングをするってことは日本で初めてやったことだと思う。純金を使用し、コーティングしているので剥がれることもない。この展開を応援したい。

川上／これは異素材で、ガラスなのか金属なのか?とチャレンジしているところを推したい。今の技術がないとできない。

立川／取り組みは評価できるが、ものとしては、徳利とおちょこにする必要があったのかどうか。欲しいものではない。

高橋／重たいなあと思う。使わないだろうな、と。

小泉／用途のあるものというよりも、取り組みも含めてどうですか?最近、いろんな地域でデザイナーが居て、作り手が作るという形があって、作家性が薄れてきているということもある。当然、作る方が作家性を持ち、工業製品とは違う何かを醸し出していると思うんですが。

三谷／これは用途があるから邪魔しちゃってる。

野田／そこは難しくて、クラフトと括って出す側からすると、どこかにやはり機能・用途を出したいと思うのではないか。

小泉氏／それが問題な気がしていて。クラフトだから実用的だという解釈が、きっと今、括りとして用途の限定になっている。見ているだけでワクワクするとか、存在自体の在り方という観点で同じことが出来たかもしれない。クラフトの解釈の枠を、応募する方が決めてしまっている、面白みのなさですよ。

三谷／作りたいから作るわけで、合わせて作るわけではないですからね。用途を

つければクラフトっていう考えは安易だと思う。

川上／重要なポイントですね。消化しきれないものはやはり問題なのではないか、と。それなら思い切ってオブジェで挑戦してもらいたい。

野田／例えばこれがオブジェとして横になっていたら、見方が全然違う。

川上／そうすると一目瞭然で鑄物が持つ存在感などの魅力がわかりますね。

小泉／皆さん勝手に妄想してますね(笑)。

――時代が移り変わり、技術の向上は進んでいる。手をかければかけるほど、出来ることも多くなった。しかしそのことによって、作品の着地点が振れるものも見られた。「どこまでやって、どこで手を離すか」。審査中に幾度も出たこの言葉は、作家のセンスを見極める一つの軸であったと思う。

作品に触れる審査員のかすかな手の動きが、それを作った手を想像させた。「生活工芸という言葉が出てきたのは工芸が鑑賞用になりすぎたからだろう。作り手の視点だけでなく、生活者の視点を加えていくことが大切なんだと思う」。ある審査員が語った。

作品や、添付カードの文字が、これらを作るにかけられた年月と作家の顔を思い起こさせた。私たちもまた、これを手に取る生活者なのであった。



野田 雄一 のだ ゆういち

富山ガラス工房館長

1981年瀬戸内寂聴の「寂聴塾」を卒業、ガラス工芸作家として、国際ガラス工芸展(1988年)をはじめ多数の受賞、日本現代ガラス展(スペイン)など国内外展に出品し個展も多数開催。現在は富山ガラス造形研究所教授、2006年からは富山ガラス工房館長を務める。



三谷 龍二 みに りゅうじ

木工作家

1981年松本市に工房ベルソナススタジオを開設。陶磁器のような普段使いの器を提案し工芸と暮らしを結びつける活動を続ける。「クラフトフェアまつもと」「工芸の五月」の発足から運営に携わり、2012年より「瀬戸内生活工芸祭」(高松市)の総合ディレクター。



グランプリ該当者無しについて

今回のコンテンポラリー部門はグランプリ該当作なしとなった。以下「グランプリとはどのようなものであるのか」と、改めて審査員が議論した経過を記す。

三谷／造形が面白いものが、伝わるかどうかという伝わらない。コンテンポラリーのグランプリとはどのようなものがふさわしいのだろうか。

川上／厚みや重さ。色々課題があっても現代性を持った挑戦として評価するのであれば、他の所は目を瞑ってという所が私の中にはあるんですよ。それを良しとするか、妥協しないかですね。

高橋／生活と工芸は、離れてきていると言われていた。このコンペでグランプリを獲得することで、作家さんに仕事 came たり、話

題になるという出口の部分をつけたいですよ。僕の立場から言うと、雑誌で紹介して「欲しいね、使いたいね」って読者、消費者に伝わっていくものです。

立川／僕はそんなに機能にはこだわっていないんです。もう少し成熟していくと、オブジェ等が価値を持ち始めます。切り込んでいこうという姿勢や昔の方が出来ない技術を使うことは素晴らしいと思います。

野田／大切なことは、今までなかったものに関して新しい技術と色々な方向性に向かって取り組むということ、いかに引きずり上げるかって事だと思ふ。機能以上に持っているメッセージ性をどう評価するかだと。

小泉／皆さんの仰っている意見は、噛み合っていないわけではなくて、グランプリに値するかどうか。それを今これだけ議論してきた中で思ふ所があってもいいと思う。

グランプリを選ぶことは、メッセージを伝えることだ。

「これからはこういう方向がいいですよ」「そういう風に僕たちは思った」と。

それには、観て使う人達を納得させる、圧倒的に強い評価が出来るものを選んでいきたい。

機能であるならば、実際に使う所まで需要をイメージしているか？オブジェとしてならば、空間を変化させるような力があるのか？

ものをつくることは、ものの周りを考えることでもある。そこに、これまでなかったような挑戦がプラスされていけば、私たちは新しい価値に歓喜するだろう。そのような作品が現れることを期待し続けている。