



審査報告

今年の審査は、高岡基準でもある2つの評価軸「ファクトリークラフト」と「コンテンポラリークラフト」をエントリー時に作家自身が選んで応募した。審査員は日本クラフトデザイン協会の岡本昌子理事長、陶作家の安藤雅信さん、手工業デザイナーの大治将典さんの3名が新たに加わった。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。「目的意識」「時代性」「一目惚れ」「単純な凄さ」「佇まい」「手仕事+デザイン」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に票を入れた。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343種から91種の入選作品を選出した。その後、この91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。ファクトリー部門では45種の入選作品から「Planet(惑星)」「KADOMATSU」「経木の蓮弁皿」「カタツツキ」「star piece「TOT」」「Nerikomi Porcelain JPN [White Morning]」「グラデーション」「SOJYU 装樹」「dorayaki-stool」に複数票が入った。その中で、丁寧な仕事と共に使われるシーンを感じる「dorayaki-stool」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候補を選出し複数票が入った「veil」「へそで茶を沸かす」「花入れ-浮遊-」「銅青硝子石皿」「marble」「三次面継ぎの器」が最終候補に上がり、造形に違和感を感じるという意見が出ながらも「花入れ-浮遊-」がコンテンポラリークラフトのグランプリに決定した。ファクトリー部門の優秀賞は、グランプリ候補以外から浮上した「Labyrinth」に決定。コンテンポラリー部門では「へそで茶を沸かす」が決定した。奨励賞はカテゴリーの枠を外して審査を行い「star piece「TOT」」「veil」「三次面継ぎの器」「dice」「ハニカム小箱」に決定した。そして奨励賞候補だった「グラデーション」は、しょうがい者がつくるクラフトの仕組みとして新たな価値観を評価し審査員特別奨励賞を授賞した。

原点と進化。時代性を反映しながら、高岡クラフトは何を残していくのか。

「環境をまじえてモノを考えることが、広がりをつくるのだろう」。ファクトリークラフト、コンテンポラリークラフト部門の選択を出品者ができるようになり、過去1年以内に発表された作品の応募も可能になった第29回高岡クラフトコンペティション。安藤雅信氏、大治将典氏、岡本昌子氏の3名を新たに審査員として迎え、解決すべき問題が提示された2日間となった。「きっと作品の方がある磁力を持って私たちが引っ張ってくれるような気がする」。想い溢れる6名の審査員たちの言葉の記録である。

――新しい試みと高岡基準。

審査会場には総数1,306点の作品が並べられている。何も語らない「もの」ではなく、人の目に触れる度に少しずつ艶やかになる「もの」。それらがおそす気流に包まれた会場の端で、今年度の変更点が説明されていく。

小泉氏／ファクトリークラフトは一般的にプロダクトに近いもの、コンテンポラリークラフトは今までのクラフトの精度をあげていくようなものという捉え方でいいと思います。今回、初めて出品者が自分で部門の選択をすることになり、過去1年間の発表作品も応募可能となりました。「高岡基準」の定義も考えながら進めていくことになるのかもしれない。

これは昨年まで無差別だった部門選定を、出品者自身がどの対象に向けて作ったものかを知ることと、インテリアショー等、コンペ以外にも展示する場が増えている現状を鑑み、コンペの為だけに作品を作ることが困難なことが考えられたからである。各審査員の審査基準は「時代性にあっているもの、暮らしへの新しい提案があるもの」「一目惚れ」「埋もれ

ている、うまいよりすごいもの」「素材と技術とアイデアの三位一体で成り立っているもの」「何に向かって誰に向かって作っているのかを感じ取れるもの」「気持ちが入っている生活道具」が挙げられた。

小泉氏／見つけていきましょう。

静けさは対峙の情景だ。第一次審査が始まった。

――惹きつける力を持つ作品ならば。

投票後の全員審査では、ひとつひとつの作品に対して議論を重ねていく。作品と審査員間の静かな高揚感。時折、笑みに包まれる空間。「置き場所が悪いのではないか」「他の展示の仕方ならばどうか」と適切な判断を模索しながら、343種類の作品群のうち91種が入選となった。

2日目。コンテンポラリーとファクトリーにわけられ、賞審査が行われた。1票の強度が上がるため、一旦票が入ったものは全て審査の対象として挙げ、その上で再度投票する。

ここで、昨年まではなかった審査に関する議論が起こる。他のコンペで見たこ

とがあるものの情報共有と、審査に対する影響の危険性についてである。「審査員も評価軸も違う。高岡としてのエッジを持っているので公平ではないのではないか」「明らかにコンペ慣れている作家もいる。その作風に縛られて作家の作品性が決まってしまう可能性もある」「情報を出して評価が下がるのであればそれまで」「ここで今、高岡クラフト基準の中で素晴らしいと思えばいい」。話し合いの末、投票後に情報共有がされることになった。

――「もの」単体の評価とプラスαについて。

結果、『veil』『dice』『Labyrinth』『ハニカム小箱』『へそで茶を沸かす』『花入れ-浮遊-』『三次面継ぎの器』『star piece「TOT」』『グラデーション』『dora yaki-stool』の10点が入賞作品に決定。

高橋氏／『veil』はパンチングの偶然性がいい。

安藤氏／縁の処理や穴の効果が絵になっていないと思う。でも、応援したい作品ではあります。

『dice』は作るのが結構大変で、転が

すより飾りたい作品ですね。

岡本氏／寄せ木の一種『三次面継ぎの器』は、種類が多くて選択をこちら側に委ねてしまっていますね。

大治氏／全部というよりは一部の入選だと思う。本当に使えるのか心配。

安藤氏／工芸品の象嵌を挽物に使っていますね。まどめきれてはいないが、そこも才能で可能性を感じます。

野田氏／オリジナル手法で完成度が高いのは『ハニカム小箱』。ガラスの不透明色と透明色が折り重なって、綺麗。

岡本氏／『star piece「TOT」』は光の色を取り込んで、グラデーションがとても美しい。

大治氏／工業製品として流通できるのか、木製パーツが心配ですね。あと、うまくできすぎてるなって(笑)。

小泉氏／プロダクトだとこの形状は駄目なんです。LEDになって減ってきたと思うんですが、火事になった時どうするのか。照明等の電気製品については課題ですね。

高橋氏／売る所まで考えられている作品だと感じます。買い手の顔が見えていて、世の中に対しての提案をしている。実用化された時に売れるのでは？

小泉氏／『グラデーション』のような活動的な応募は初めてではないですか？

安藤氏／僕もお客さんがギャラリーで選んで買ったものについて文句は言われませんが、注文を受けて出すと違うと言われることがあるんで。これは全く同じものはできないんですよ？そこは大丈夫ですか？

小泉氏／手仕事はそうなりますよね。こういう活動としてあるのも良いと思

う。

奨励賞の5作品、審査員特別奨励賞の1作品については、部門を問わず入賞に値する力を持つ作品に贈られることになった。

ひとつの議題となったのが「コンセプト提案」を今後どこまで受け入れていくかということだった。

何らかの伝達手段を設けると背景がより明確に見える。ものだけでは伝わりにくい、見せ方の提案の可能性。

想像力を広げることで、社会や地域と繋がる一歩になるのではないか、という意見も出た。

小泉氏／高岡クラフトコンペは「もの」単体の評価をしていて、プレゼンは「もの」次の世界だと思うんです。単体として評価した上で、プラスαのものでしかない。ですから、優秀賞には届かなかったけれど、提案を含めての奨励賞がでたことも、ひとつのメッセージとなるのかもしれない。

――ものが空間を変える。人の心を変える。

ファクトリー部門優秀賞の選定は長い議論となり、休憩も挟みながら行われた。候補が挙がっては、いや、どうかと再考される。出品者が自ら記したコンテンポラリーとファクトリーの軸が、必ずしもそのカテゴリーの中でとどまるものではないこともある。まず、ものとして優秀賞に値する力を持っている作品を見つけなければいけないのではないか。『Labyrinth』はコンテンポラリーとし

て応募されたが、大きさの点からもファクトリーとしての再現性があると判断された。

野田氏／ガラスの組み合わせの中でこの表情を出すには、すごい技術と計算がないとできない。それをこの大きさの中に納めたのは素晴らしい。全て面で削ってあわせ、角度も決めないといけない。かなり技術は高いです。様々な見せ方ができる。

岡本氏／確かに光を取り込んで美しい惹かれます。でもどこか、既視感があるんですよ。

小泉氏／複雑に入れこんでいて、明らかにプログラムされて持ってきた気がします。

大治氏／ものとしては素敵なんですけどね。充分議論したと思うので。

小泉氏／では最終投票で4票が『Labyrinth』、大治さんが『ハニカム小箱』、安藤さんが棄権ということで、ファクトリー優秀賞に決定です。(一同拍手) 続くコンテンポラリー部門優秀賞は『へそで茶を沸かす』が、圧倒的な評価を得た。この作品を前にすると、確実に周りの空気が変わるのを感じる。

大治氏／意味のない動きがバカバカしくていいんです。

岡本氏／たまらなく好きですね！安藤氏／美しくないです。置いておきたくないなあ。動きは面白いから、それを活かす造形力が欲しいと思いました。

小泉氏／これは動きをデザインしていますよね。あえてこうしている気がします。では小泉、大治、高橋、岡本の4票が入っていますので、コンテンポラリー優秀賞決定で宜しいでしょうか。(一同拍手)



安藤雅信 あんどう まさのぶ
陶作家・百草廊主
美大卒業後、多治見市にて焼き物を学び、20代は現代美術作家として活動。後に焼き物制作を生業と決め、和洋問わず使用できる千種類以上の日常食器の定番を制作しつつ、茶道具や彫刻的作品も制作。1998年には、古民家を移築しギャラリー百草開廊。



大治将典 おおじ まさのり
工業デザイナー
建築設計事務所、グラフィック事務所を経て、「Oji & Design」設立。日本の様々な手工業品のデザインをし、それら製品群のブランディングや付随するグラフィック等も統合的に手がける。手工業品の生い立ちを踏まえ、行く末を見据えながらデザインをしている。



岡本昌子 おかもと まさこ
(公社)日本クラフトデザイン協会理事長
テキスタイル作家。羊毛の手紡ぎを主としてテキスタイル全般に関わる。多摩美術大学特別講師。テキスタイルの魅力を伝えるワークショップや、個展・グループ展にて活動。NPO法人NSCJに参加し、カンボジア地雷除去地の綿花栽培と布作りに関わっている。



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。

___丁寧に。精度と質をあげていく。

小泉氏／ファクトリー部門大賞ですが『dorayaki-stool』が満票ですね。

大治氏／革の始末も面白いし、軽いですね。ノックダウンもできる。

安藤氏／意外にこの高さやプロポーションがありそうでないんですよ。デザインの完成度が高い。家庭の中に置いてもすぐ使いたくなる。実際に自分も欲しいと思いました。

野田氏／裏返してみた時に仕上げがとても綺麗だった。この革の部分があると、壁でもどこでもポーンとかけられて実用性の高いインテリアですね。

小泉氏／打ち込んだあとにタッカーで仕込んで押縁で止めているんですよ。テープをあとから押し込んで仕舞をしている。ちゃんと縫ってあるし、すごく丁寧ですね。

安藤氏／これは革を交換っていうこともできるんですか？

小泉氏／できます。

大治氏／タッカーを見せたくないから、この意匠になっていてこのアイデアになっているっていう完成度ですよ。

高橋氏／持ち手がにくいなって。これがあるのはすごく実用的だし、でもデザインとしても、いいなあって。使いやすいさも考えられていると思います。

岡本氏／これこそ、磁力。最初にグッと惹きつけられ「これしかないかな」って思いました。

専門家のお話を聞いて、更に納得しましたし、すっきりとしてバランスが良くとれている。ありそうでない。新しいなと。

小泉氏／敢えて言うと、実はあまり新しくなくて、こういうプロポーションとか高さのものはあるんです。でも今までの仕様をすごく丁寧にやっているという評価をしています。そこを逆に掘り下げた所の強さだと思うんです。

大治氏／使うシーンが色々見えるんですよ。キッチンや玄関。風景がいっぱい見えたいです。

岡本氏／特に処理のセンスがすごくいいと思うんですよ。

小泉氏／そう。そこはありますよね。ある意味新しいことというよりも今あることをきちんとやっている丁寧さかなって感じますね。というわけで、圧倒的に票が入っていて、今のお話を聞いても大賞に適していると思いますけれども、いかがでしょうか。

(一同拍手)

___チャレンジングとは未完成なものを応援していくこと。

小泉氏／コンテンポラリー部門大賞ですね。

小泉氏／『花入れ-浮遊-』ですが、どうでしょうか。

岡本氏／ガラスならではの魅力がダイレクトに伝わります。

高橋氏／一枚で造られていて面白い見え方になる。フォルムもいいですね。

野田氏／技術的なチャレンジがある。処理の段階の詰めが甘いところもあるのは確かなんですけれども、創造性と新しい提案性という意味では評価できる。

大治氏／足元のラインがいいですね。素敵な料亭にあったらいいかも。縁

の処理は、僕も気になりますね。大賞なら、もっとボリューム感のあるものが出てほしい。

岡本氏／もう少しのびやかだったら……。

大治氏／悪くはないんですけど(笑)。

野田氏／板ガラス一枚で作られています。この形態にするのは、この人しかできない。

安藤氏／曲線が気に入らない。潔い仕事なのでもう少し何かあるといい意味での重厚感がたんじやないか。なんか中途半端な造形なんですよ。

コンテンポラリー部門大賞については票がばらけた為、各審査員が再度一票を投じることになった。

小泉氏／僕以外は入ってますね(笑)。ではグランプリに決定です。

(一同拍手)

長い長い2日間が終わった。1,306点と向き合い、どうにかグッと引き上げてあげたいと挑んだ審査員たち。会場には心地よい開放感と、次年度に向けての覚悟の面持ちが混ざり合っている。来年の30回にむけて、高岡クラフトコンペティションがどう進んでいけばいいのか。道筋がかすかに浮かんで遠ざかる。

「行政始動のコンペではあると思うんですが、出品者が一番ヒーローにならないとつまらない。そういう人達のコンペになってほしいと僕は思います」。大治氏が審査後に語ったこの一言が、ものから始まる世界の行き先を示しているような気がした。



高橋 俊宏 たかはし としひろ
株式会社 Discover Japan 統括編集長
2009年、日本の魅力・再発見をテーマにした雑誌「Discover Japan」を創刊し、編集長を務める。現在、同誌プロデューサーとして、雑誌を通して地方活性化にも積極的に関わる。現在、経産省「The Wonder500」アドバイザー、農水省「食と農の景観」委員など。



野田 雄一 のだ ゆういち
富山ガラス工房館長
1981年瀬戸内寂庵の「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。