



# TAKAOKA CRAFT COMPETITION 2017/31th

作品の形態も言葉の意味も変化する。

今の時代におけるコンペティションについての提案。

「クラフトとはなにか」「デザインとはなにか」ということの基準を示し続けた高岡クラフトコンペティションも今年で31年目。「30年を経て、実行委員会や審査員、出展者も、このコンペにどんな意味があるのだろうかということをお問わないといけない時期にきたと思う」。今回の審査会では作品の審査と並行して、このような議論が中心となった。

—— 1日目。多様な価値意識  
の中で審査会の基準を示すとい  
うこと。

高岡クラフトコンペティション2017審査会は、毎年会場となっている高岡商工ビルの耐震工事のため、高岡地域地場産業センターに場所を移して行われた。会場の大きさや造りはほぼ同じ。作品群の並びも例年通りである。応募者数は、昨年から40名増の267名。応募点数は300点増の1350点。ガラスと陶磁が増えた一方、金属の減少がみられた。

まず審査委員長の選出が行われ、昨年に引き続き、大治氏が審査委員長を務めることに決定。大治氏から、今年度以降のコンペへの提案がなされた。

大治：30年の歴史があり「クラフトとはなにか」「デザインとはなにか」ということの基準を示し続けた本コンペは今年で31年目になります。そこで、今回は作品の審査とは別にひとつ提案したいことがあります。実行委員会とは別に、それをどのような方向に向けていくかということを考える、検討委員会が必要なのではないかということです。第三者の目から見ていいコンペだからこそ、それが高岡のためでもあり、社会のためでもあり、クラフトマンのためでもあるものにするにはどうしたらいいのかを、審査員も含めて検討し、実行委員会に提言をできないかなと。クラフトマン、クラフトデザイナー、色んなメーカーの方々にとっての基準点やフィルターのような位置づけになるように、ここを起点に「対流」が起きるようなことをもっと仕掛けていきたい。このコンペを通じてもっと積極的に、日本中、世界中の人々にクラフトの方向性を伝えるきっかけにしていきたいと考えていますので、是非ご検討ください。

では審査員の方々にそれぞれ審査の基準や想いを聞いていきたいと思

います。

岡本：「日本クラフト展」という暮らしの工芸の展覧会を長年つくってきた人間として、この高岡クラフトコンペに関わらせていただいています。私自身がどちらかというところコンペラリーに近い形でテキスタイルの仕事をしているので、この審査会に参加しプロダクト関係の方々とお話することで、もの見方がまた違った方向に広がるのが楽しみです。私が作品を見る基準、何を求めているのかという点ですが、ものを見たときに、そのものが置かれるであろう、使われるであろうシーンがふっと湧いてくるもの。そして、そういうものが暮らしの空間に入ってきたときに、暮らしがビビッドになっていくようなものに出会いたいなと思っています。大治さんもおっしゃいましたが、私はずっと「クラフトってなんだろう」と思い続けてきました。日本クラフトデザイン協会に関わる中でも、発足時のクラフトデザイン協会の役員と、それを背負った名前を引き継ぎながら、今問われる役目を考えてきました。これからのクラフトとは何か、クラフトとデザインの違い、クラフトと工芸の違い。今はローマ字のKOGEIもあります。民芸も。この審査会には、そういった言葉の枠を取り払ったものが色々と集まってきています。ものを見て、それぞれ立場が違う人たちで話し合うことで、「クラフトってなんだろう」を考える。クラフトのコンペティションをどうつくるかということや、高岡市がどうやってこれからこのコンペとモノ作りを発展させていけばいいのかということも含めて、話ができればいいなと思っています。

武山：突然ですけど、皆さんは赤色が好きですか。

岡本：赤の色によりますね。

武山：では、赤色は良いですか、悪いですか。

大治：良いか悪いかでは、なさそうですね。

武山：そうですね。私は広告物を専門にしている、よくまちづくりのイベントを行ったときに、皆さんに聞くんです。結論、赤色が好きか嫌いってというのは、個人の好みで決めればいいと。だけど良いか悪いかとなると、なんらかの条件がない限りは判断できない、ということなんです。私はデザインというものはすべて、図と地の関係で成り立っていると思っています。どうしても図のほうに意識が引く張られるのですが、結局地が、どうやって使われるか、どういう状況にあるかということをお特定したときにはじめて、優れたデザインが特定される。そして評価も下されるわけです。

クラフトの場合、非常に多様な方が多様な価値意識の中で作品を見ている。色んな条件の中で評価するわけですから、これは中々一つにまとめることが難しい。そこに問題点がある、とっております。審査会として「こういう観点で私たちは見ました」というものははっきりと明言し、作品がそれに合致しているか合致していないかということが基準であると、皆さんにご理解いただく、というのが一つの方法かと。その基準について、審査会がどう考えるかは、やはり皆さんの言うようにディスカッションをして、その中で、共通点を見出していくしかないかなと思っています。

安藤：今回で3回目の参加になります。1回目はコンペティションというものの特質上、どうしても完成度の高いものに票を入れてしまいました。2回目はそういう反省点もあって、原石でキラッと光るもの、これは僕しか票を入れないだろうなというものを選びました。賞を獲るには完成度は当然必要だと思いますが、入選に関しては、今回も2回目と同じで、伸びしろに賭けた票を入れていこうと思っています。

おそらく30年前と今とでは、コンペティション自体の意味がすでに変わってきていて、今後は、果たしてこの21世紀にコンペティションが必要かという議論がなされていくと思います。そういったことはまた、大治さんのおっしゃる検討会の中で討議されることだと思いますので、私はそれに向けて、反コンペティション的なものに票を入れようかなと思っています。

**中原:** 去年初めて参加させてもらって、今年で2回目になります。僕もいくつかの地域で審査員をやらせてもらったり、鹿児島でクラフトのイベントを10年近くやらせてもらったりしていますが、去年のイベントで、地域の違い・地域の特性、集まってくる人たちの違いの面白さを感じさせてもらいました。自分がお店をやっているの、店を持つ人間として作品を見たいという部分と、この地域での新しい可能性や芽吹いてくる新しいものを見るいいチャンスだと思っていて、今年はまたそれがどういう形で出てくるかというのを楽しみにしてきました。

僕も海外で、工芸やクラフトについて、今までになかった視点で色々見直す機会があったので、今年はまた新しい視点で見られたらと思っております。

このクラフトコンペには二つの部門がある。「素材感を活かし、商品として競争力が高い生活用品で、なおかつ追加注文が可能である」ファクトリークラフト部門。もうひとつは「創造性や提案性の高いチャレンジングな作品

で、必ずしも追加注文に応じなくてもよい」コンテンポラリークラフト部門。事務局からこの説明があった上で、一次審査を行い、初日は全作品を審査員全員で協議し、111種の入選が決定した。

## —— 2日目。コンペでグランプリを獲るといこと。

2日目、樫出版社 Discover Japan 統括編集長の高橋氏が加わり、入賞審査が始まった。初日の発言にあった「審査会としての基準を明言する」ことが焦点になっていったように思う。今回の審査レポートでは、満票でありながら議論が白熱したファクトリー部門グランプリ最終審査経過の様子をじっくりとお伝えしたい。

**大治:** 満票の「筆跡」は何かしらのグランプリかな。でもこれはコンテンポラリー部門で出されているんですね。おそらく量産できると思うし、カテゴリとしてはファクトリー部門かなと思いましたが。

**岡本:** レトロな感じもします。昔の

鋳物とかにありますよね、こういうパターン。可愛らしいし抜け感があつていい。値段もいい。

**中原:** 売ろうと思えますよね。  
**安藤:** まったく同じものがつくれない

ということでコンテンポラリーにしたのかもしれない。  
**大治:** 一つひとつ違って、ある程度

の数が作れるのであれば、ファク

トリーでいいと思いますが。

**武山:** それをすごく気にしたのかも。

**中原:** 材料的なことですかね。

**大治:** テーブルの余った材料でつくっているから、同じものがつくれないと考えたんですかね。ただ造形としても非常に魅力的ですし、端材をうまく使っているという意味でもいい。形が一つひとつ違ってくるのが魅力的。この不定形な丸い形がすごくかわいいなと思って、最初からなにも考えずに票を入れました。

**中原:** これが実際に売れてくると、間違いなく端材じゃなくて、このために仕入れないといけなくなって、ファクトリーになると思うんですね。その場合は揃えてくると。

**武山:** するとこの値段ではできないということになる。端材じゃなくなるし。

**安藤:** 端材だってことが大事だから、コンテンポラリーにしておかないと。このために材を仕入れたら、本末転倒

とか。  
**中原:** 大体売れるとそうなる。ちょっとしかないものを大量にはつくれないから。

**武山:** でも家具をつくっているところは多いわけで、そこから仕入れるみたいなネットワークが出来てくるといいですね。

**高橋:** そこまでになったら面白いですね。

**大治:** 家具の産地は、銘木の端材がたくさん出るんですね。それを集めてきて、削ってつくっているところもあります。僕はこれファクトリーで

推したいんですが。  
**中原:** こちらで部門を変更することは、問題ないんでしょうか。

## —— コンテンポラリーとファクトリー。適量生産と大量生産。

コンテンポラリー部門で応募された「筆跡」だったが、ファクトリー作品としての評価が高く、ここで審査員たちの1時間に及ぶ話し合いが始まる。応募要項の定義が曖昧であることや、端材を使った応募作品が増えてきたことによる、反復性についても議論された。

**大治:** 出品者はどういう気持ちで出しているんでしょう。「注文されてもつくれないよ」と思っているんですかね。  
**岡本:** そうですね。素材が1つ1つ違うわけですから。まったく同じものは作れませんけど。

**安藤:** ただ工程的に大変なんでしょうね。値段を見ると過程が伝わってきますね。

**大治:** それもそうなんでしょう。一個つくるのでも大変。

**武山:** 値段的には少し売りづらいところですね。

**高橋:** 適量生産で始めたんだけど大量生産になったとか。

**武山:** その可能性のほうが高いですよ。

**中原:** 端材で始まったことが発想になって、それが大量生産として工場に出したとしても、ありかなと。

**岡本:** 出品者は皆さん結構悩んでいると思いますよ。コンテンポラリーとファクトリーのどちらに丸をつけるか。その違いが明確に伝わっていないので、選ぶのが難しい。

**安藤:** すごく重要なポイントではありませんよね。我々が考えるファクトリーというものが、今までのファクトリーの定義と変わってきていることを、どこまで出品者に伝えられるか。それによるとと思います。

**武山:** コンテンポラリーだったらこれはグランプリにならないですか。

**大治:** コンテンポラリーだとほかの競争力のあるもののほうがいいかなと思いますけどね。

**岡本:** テーブル制作時に出た端材で鍋敷きを制作するという、セットなんですよ。でもテーブルだってファクトリーでつくっている。今すぐ作品を追加できなくても、違うテーブルのときにはできると思うし。この発想と技法と、特にユーザーに対する返し方を評価したいなと思います。

**安藤:** ファクトリーに「一品もの的なファクトリー」までだと示しておくのがいい。まったく同じ形にはこれもまげられないし。

**岡本:** そうするとすっきりしますね。

**武山:** ほかの端材作品もほとんどコンテンポラリーなんですよ。そんな中でこれだけファクトリーです、というのは非常に難しい。やはり応募されたものを抛り所として、規定の中で決めるというのが一番正攻法で最初の応募要項に従うしかない。

**高橋:** 応募要項のあの一行だと解釈がそれぞれ違ってきますね。

**武山:** これだけ話ができていますからね。それは今回の難しい点として反省せざるを得ないわけです。でも、この情報は今回の募集には入っていないわけでしょう。それなら仕方ないですよ。

**岡本:** これだけ審査員が評価していて、この作品を外した残りでの結果発表になると、消化不良を起こす気がして。我々が何を考えて評価したかが示しにくい。

**高橋:** 検討委員会を立ち上げましょうという話を大治さんがされていたでしょう。コンペとしての出口がいま、全然明確ではないですよ。与えた賞に対して、コンペとしてフォローをしていないし、「賞金を与えている」ことで終わっているわけですね。出口がそれでしかないから、全国のクラフト作家さんたちが必要としなくなっている現状があるわけです。クラフトフェアが台頭してきて、直接お客さんと会えるというものに移行している中で、出口をもっと明快につくろうということ、これから話し合っていくとはいえ、今回この作品にグランプリを与えることで、差し出せる出口というものが見えてくるものではないかと。  
**大治:** なるほど。例えば「高岡でつくりませんか」みたいな。「あなたが製造監修、デザイナーとして、高岡でつくっていきます」と。

**安藤:** もしくは、テーブルをなしとして、このためだけに材料を仕入れてつくったとしても、この完成度と値段



**安藤雅信** あんどう まさのぶ  
陶作家・百草庵主

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ルリ百草庵。



**大治将典** おおじ まさのり  
手工業デザイナー

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  
監事・テキスタイル作家

羊毛の手紡ぎを主としつつ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NSC」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。



**高橋俊宏** たかはし としひろ  
(株)樫出版社 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にも積極的に関わる。現在、「The Wonder500」アドバイザー、地域ブランディング協会 代表理事、文化庁文化審議会文化財分科会委員など。

が合っていて、しかもいいかどうか。

大治：僕はいいと思います。

安藤：デザイン的にも？

大治：ええ。例えば高岡の木工屋さん  
の端材を集めてまわるプロジェクトを  
つくって、そういったブランドを  
つくって売っていくということもある  
かもしれませんね。コンペ発信の。

武山：それ、すごくいいですね。やり  
たい。

大治：そういう意味で、「コンテンポ  
ラリーとしてあなたは数がつくれなく  
ても、我々が引き受けてつくりま  
す」と。リサイクルを含めたブランドの  
つくり方について、あなたの提言として  
なにかいただけませんか、と。これは  
面白いかもしれませんね。

### —— クラフトコンペが担う 責任とこれからの在り方。

大治：今の流れを総合して、挙手で  
決めますか。出口が2つ3つ見えまし  
たよね。前提の話は置いておいて、こ  
の方がつくっていくのか、高岡が引き受  
けて、高岡の産業として昇華させてい  
くのかということ。この方がもしか  
したら小物をつくる作家になると  
いう流れもあるかもしれないけれど、  
ともかく我々としてはファクトリーと  
して評価して、本人に「我々の責任で  
部門替えをしました」と。

岡本：この作品だけに限らず、限られた  
資源を見直ししたり、大切にすると  
いうコンセプトの作品がいくつかあり  
ますよね。そういうコンセプトに対して

の評価が示されるといいですね。

安藤：賞をあげたいという流れなので、  
ファクトリーとして評価したと。あと  
は本人がどうとるか。拒否されたら  
それはもう仕方ない。

大治：問題作になりましたね(笑)

岡本：審査員全員が、似たり寄ったり  
の考えていると思うんです。中原さん  
の意見もわかるし、武山さんの意見  
も、安藤さんの意見もわかる。色々  
出し尽くしてきたので、ここでもう  
一度聞いてみてもいいんじゃないです  
か。言い足りない人がいればまた  
言えばいいし。

高橋：応募要項の文章が、あの一文中  
それぞれ解釈にばらつきがあるのか  
など。見ていると結構多いわけじゃ  
ないですか。

岡本：やはりもう一度考え直すべきで  
すね、応募要項の文章を。

中原：審査を始める前の段階で、大変  
ではありますけど、これはどっちなん  
だろうという判断をしてから、ですよ  
ね。安藤：挙手で、多数決で決めるなら  
それでいいのでは。

大治：そうですね。

岡本：この作品とグランプリに該当  
する得票の他の作品で、どれが一番  
か再投票するということは？

大治：僕はあえてちゃんとこれにグラ  
ンプリを与えて、そういう提言をし  
たいなど。高岡で引き受けていくとい  
うこともあり得ると。

では、今の流れで、「筆跡」をファク  
トリー部門に変えて、そういう提言を  
するという事で賛成の方は挙手を

お願いします。

大治：4名。満票ではないですが、  
こちらを今回のファクトリー部門の  
グランプリにしたいと思います。

今回の審査会での討論で、運営側、  
審査員、出品者それぞれの認識の擦り  
合わせが必要なおことが明確になった。  
審査委員長である大治氏の最後の言葉  
にそれが表れている。

大治：午前中はもう「審査終わらな  
いかな」と思いましたね。3年目の参加  
で、作品が徐々に小振りになっている  
気がしながらも、やはり質の高いもの  
も混じっている。審査が進んで作品が  
並び替えられると、どんどんそれが  
クリアに見えてくる感じが、僕は非常に  
好きなんです。作品が小振りになっ  
ている感覚がするのは、コンペの方  
向性について出品者側が迷っていた  
り、選ぶ側の事前情報に曖昧な部分  
があったりということに理由がある  
と思います。そのあたりを明確に  
していかないといけないということ  
がはっきりしました。今回のコンペで  
得た知見は、来年以降このコンペをど  
うしていけばいいかを考えるきっかけ  
になります。できればこのコンペを今  
後も続けていって、「対流」を生むよ  
うな作品が高岡に来て、ここから発信  
していくということが起きるよ  
うなコンペの運営に変わっていただけ  
たらと期待しています。



武山良三 たけやま りょうぞう  
富山大学芸術文化学部教授・学部長

京都市立芸術大学美術学部卒業後、デザイン  
事務所経営等を経て1997年より高岡短期  
大学。2005年より富山大学芸術文化  
学部教授、2013年より学部長を務める。  
「サインデザイン」を専門分野とし、商品  
開発からブランディング、景観計画まで、  
トータルな情報デザインを得意とする。



中原慎一郎 なかはら しんいちろう  
ランドスケーププロダクツ代表/  
プロデューサー

1971年、鹿児島生まれ。ランドスケープ  
プロダクツ代表。オリジナル家具等を扱う  
「Playmountain」、カフェ「TasYard」、  
ギャラリースペース「CURATOR'S  
CUBE」等を展開。また住宅・店舗の  
デザイン業務、イベントプロデュース、  
ブランドディレクションを手がける。