高岡2012クラフトコンペティション
TAKAOKA CRAFT COMPETITION

クラフトコンペ審査会、現場レポート。-2つの「基準」と6つの「眼」-

高岡が考える「コンテンポラリークラフト」と「ファクトリークラフト」の視点による審査が定着してきた今回、新たに「ものづくり支援」に関するチャレンジもスタート。審査員陣はこれまで以上に議論を深め、新しい産業工芸の動きや仕組みを生み出す一助となれるよう、“新しいクラフト”探しに奔走しました。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。

審査員紹介

小泉 誠 KOIZUMI MAKOTO

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。武蔵野美術大学空間演出デザイン学科教授。

立川 裕大 TACHIKAWA YUDAI

デザインディレクター

㈱t.c.k.w代表取締役。家具、家電や住関連商品の開発企画などに携わる。単にモノを生み出すだけにとどまらず、地域活性、環境、災害対策など社会的課題にも積極的に取り組んでいる。日本の伝統技術を現代的な視点とデザインで結ぶ活動「ubushina」を自社でプロデュース。

松原 博 MATSUBARA HIROSHI

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。専門はデザインマネージメント、およびプロダクトデザイン。

高橋 俊宏 TAKAHASHI TOSHIHIRO

Discover Japan 編集長

1999年エイ出版社入社。建築やインテリア、デザイン系のムックや書籍など幅広いジャンルの出版を手掛ける。2009年に日本の魅力、再発見をテーマにした雑誌「DiscoverJapan」を創刊。現在、「DiscoverJapan」と「北欧スタイル」の編集長を務める。

城谷 耕生 SHIROTANI 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STUDIOSHIROTANI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。

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。一般財団法人クラフト・センター・ジャパン理事

新しいステージの在り方を提示した本年度グランプリ。作り手と使い手、社会と人、さまざまな“繋がり”から生まれる、クラフトの現代（いま）を切り取った、ものづくり定点観測。

まずは、審査員の意思統一を図る

小泉氏／皆さんの審査基準を伺ったうえで審査を始めたいと思います。基準をひとつにしよう！ということではなく、全体で何らかの意思統一を図ることが目的です。

城谷氏／クラフトのコンペなので、素材の特性を生かしたデザインや技術が審査のポイント。と同時に、これまでは“競争する”のがコンペだったのですが、去年からは“協力する”に変化してきたように感じています。例えば、使い手と作り手が繋がったり、産地の何かを新しく変えたり…、ものづくりを通して社会や人と繋がることを意識しながら見ていきます。

松原氏／去年から高岡クラフトコンペの実行委員会に入った私が地元の期待値も含めて考えると、“次に繋がるいいもの”。そして、僕個人の価値観から考えると、もの余りの時代に「これだけは手元に置いておきたいな」と思う気持ちを大切にしたいです。

日野氏／問屋の立場としては、作家とのお付き合いもあれば地場産業とのお付き合いもあるので、両方のバランスを見ながら選んでいきたいです。個人的には、基礎が確かなもの。そして、松原先生と同様、自分の手元に置いておきたいもの。そんな“いいもの”は、コンペの派手さは無くとも選ばれるべきです。

立川氏／ものの裏側にある“コト”を見逃さないで見ていきたいと思います。今の社会との繋がり？ 仕組み？ あるいは、未来に対する道標になるようなものなのか？ そんな“新しいクラフト”が見つかると嬉しいです。

高橋氏／僕は日本をテーマに雑誌を作っているので、「どんな風に雑誌で紹介できるかな？」という視点を審査の基準にも使おうと考えています。雑誌では、ただ単に美しいだけとかではなく、形や素材選びの理由なども書くようにしているので、そんな背景がちゃんとある作品を探してみたいです。

小泉氏／皆さんの審査基準に大きなブレは無いようなので安心しました。僕自身は、クラフトコンペですから素材を生かしたものづくりは当然ですね。あとは、新しいという表現。新たな目線で次に繋がっていくような作品があったらいいな、と思っています。

皆さん、誰かに異議はないですね？よろしければ、こんなことを基準に審査を進めていきたいと思います。

遠慮は無用！ 議論は新しい気づきを生む

小泉氏／得票数の上位8作品について議論してみましょうか。まずは音の出る玩具「土の伝言」から、皆さんの意見をお聞かせください。

城谷氏／どうやって家に置こうかな。気軽に使える気がしません。

高橋氏／わざわざ動かす、という動作にまで持っていく仕掛けがないんだよね。

松原氏／壁に掛けることができるので、オブジェとして素敵なのは想像がつくんだけど。

立川氏／「float」は欲しいんじゃないの？みんな。

審査員一同、笑いながら頷く。

小泉氏／表面は真っ白、だけどヤニのことを考えて中には黒い釉薬が塗ってある、という工夫がいいですね。

城谷氏／焼き物をやる人が金属の部分までキレイに仕上げるということはあまりないんですよ。精度の高い作品です。

小泉氏／「Dimple」はいかがですか？

日野氏／積層ガラスでこういうタイプはよくありますが、改めて「ガラスってキレイなんだな」と思い直させてくれたので一票を投じました。ただ、グランプリとしてはどうでしょ？

立川氏／「重」もキレイですよ。でも、北欧の民芸品みたい。

城谷氏／そう、キレイなんだけど、見たことのない新しさか？ と問うと違う気がします。

日野氏／「マネキン―hiraku―」は、もの自体の完成度プラス、発見という点では注目すべき作品だと思います。

小泉氏／ものを見せるメディアになるわけでしょ？ かなりのインターナショナルブランドが作っている中で、こういった切り口はなかなか無いです。型もので、もう少し量産できるようにすれば市場性があるかもしれませんね。

小泉氏／アクセサリーの「Cube」は、どう？

立川氏／平面と立体とを見まがうようなデザインで、センスがいいですよね。土台の見せ方も非常に面白い。

高橋氏／華奢なイメージですけど、そこが魅力なのでしょう。

小泉氏／「種種」針刺しは、本来の機能以外の周りのことを考えている感じがしますね。

城谷氏／バリエーションがどれもキレイで魅力的。完成度も高くて本当に感心します。

日野氏／正直言うと、今回は華のある作品があまり見当たらなかったのですが、これはひと目見たときから「凄いのが出てきたな」と興奮しました。裁縫はやらないけれど、欲しいです。

小泉氏／それはあくまでもユーザー目線ではないところでの評価ですよね。実際に針刺しとして機能するのか？ 不安です。

日野氏／裁縫をあまりやらないからこそ、道具くらいは懲りたいんですよ。

高橋氏／僕は、すでに市場に出ている商品のほうが便利だと思うんですよね。なのに、何万円もする針刺しを買うかな？

城谷氏／飾り的な要素が強い作品と言えるのでしょう。毎日は使わなくても、部屋に飾っておけば針を使う楽しみが生まれるだろうな。

小泉氏／では最後、「Bird call」について意見を聞かせてください。

城谷氏／回すのは面白いけれど、技術的にもクリエイティビティも上位レベルではないと思います。大きさも形も音もすべて同じというのは提案性に欠けています。

小泉氏／これでひと回りしましたね。今の議論を踏まえた上で、改めて投票してみましょう。

ファクトリークラフトグランプリが示す新たなステージ

小泉氏／では、圧倒的に票の多かった「マネキン―hiraku―」が、ファクトリー的なものなのかを確認したいですよね。個人の作家が作っているようには見えないから。

松原氏／実はコレ、デザインマッチングの作品なんです。今回からの新企画として、「あなたのデザインを高岡で製品化しませんか？」と、高岡で生産・製造可能な金属製品、もしくは漆器製品のデザイン画を募集しました。だから、原形や鋳物は高岡の企業らが担当しています。

小泉氏／なるほど、デザイナーと高岡の企業や職人さんたちが、がっぷり組んだのならファク

トリー的なものづくりですね。
城谷氏／日常的に使えなくてもファクトリーとして問題はないの？
日野氏／今、どこの地場産業の企業も「何を作れば売れるんだろう」と、すごく悩んでいます。だから、高岡の企業が個人では使わないような企業向けのものを作って、あえて新しい市場を開拓するという意味では、ファクトリーの要素が強いのではないでしょうか。地場産業が停滞している中で、「明かりを見たな」と思わせてくれる作品です。
城谷氏／産業としてクラフトに結びついた新しい形…、そう捉えるのならファクトリーであると納得できました。僕はただ、自分だったら家で使うかな？ と思ってしまったんです。
小泉氏／これまでは日常＝家庭内での生活、のように思われがちでしたが、今はお店で買い物をすることだって日常の一部なような気がします。そういう意味では、暮らしの道具的な器や箸などの世界がクラフトだと言っている中から、違うステージの在り方を提案している新しい作品だと言えるのではないでしょうか。
松原氏／僕はファクトリーとしてしか見ていませんでしたが、皆さんの議論を聞いているうちに発見のある作品として素直に面白いと思えてきました。
高橋氏／店舗でマネキンやオブジェとして使うだけでなく、他にも何か新しい提案ができるのではないかと可能性を感じずにはいられません。これがファクトリーとして量産されるとするなら、なおさらです。
小泉氏／全員の賛同が得られたようです。では「マネキン ― hiraku ―」をグランプリに決定しましょう。もちろん、ファクトリーです。
審査員一同、拍手。

今回のコンテンポラリーは、
より新しいもの、より可能性のあるものに
小泉氏／次は、コンテンポラリーです。
松原氏／「種種」針刺しを用の美という視点で捉えると、たぶん9個すべてを買う人はいないでしょう。でも、すべて揃ってこそ一体感のある見せ場があるわけですからね。それから、先ほど皆で議論した機能性という視点から見てもやっぱり違うかな。
小泉氏／9個セットでオブジェである、という考え方に対して意見のある方？
日野氏／私はすでに欲しい1つを選んでいたりするので、1つでも完成度は十分だと思います。一つひとつにすごく魅力がありますね。
小泉氏／それは針刺しとしての評価ですか？
日野氏／いや、オブジェとして。
小泉氏／それは針も刺す？
日野氏／どちらでもいいです。針があると生活が生々しくなりそう。でも、現代造形的にシュールな感じになるので刺しておいてもいいかな。でも、使うことはあまり考えないかも。
小泉氏／それを言っちゃうと、もうこれは賞に値しないと思う。僕は針刺しの「種種」とアクセサリーの「Cube」が、ほぼ同率なんです。引出しなどに仕舞われていた針刺しが表舞台に出る、というシーンが生まれるでしょう。そして、「Cube」はアクセサリーとして使った後で台に戻した姿も素敵。獲物の居場所みたいなものがちゃんと用意してあるという点で見ると、やっぱり両方いい。ただ、別の見方をすると「種種」は数が多くてごちゃごちゃしているけど、「Cube」は1点の潔さがある。総合して、わずかに「Cube」のほうがいいかな。
城谷氏／僕は想像力や技術力という視点から見たときに、「種種」のほうがオリジナリティがあっていい。何より、針を刺すことが楽しくなりますよね。それに、「Cube」のようなデザインはどこかにありそうな気がします。キレイだけど、ね。
高橋氏／新しいものが出てくる場所がコンペだと思っているので、僕は「Cube」。アクセサリーとしてだけ捉えたら確かに似たようなものがあるかもしれませんが、台があることによって使わないときはオブジェ的な使い方もできるという点に今までに無い魅力を感じます。「種種」は既存の商品に圧倒的に勝ってない点が気になります。造形的も機能的にも価格的にも、未だかつて無いほどのものだったらよかったですね。
小泉氏／実は僕、針刺しとしての機能が無いわけではないと思っているんです。若い人たちだって針は持っているけれど、置き場所が無いだけじゃないかな。「種種」に刺すことで、針も立派な道具になってくれると思います。
立川氏／「Cube」と「種種」、どちらもセンスがいいですよね。でも、「種種」の作者のほうが予期できないものが次々と飛び出してきそうな、明るい予感がします。針を刺すという行為に対してこれだけのバリエーションが用意できて、しかも、一つひとつの完成度も素晴らしいですからね。作者のセンスのよさと可能性に期待値が高まったので、ぜひ弾みをつけてあげたいな。
小泉氏／他にご意見はありませんか？　ありませんねぇ。では、「Cube」推しは僕と高橋さんだけだったので、コンテンポラリーは多数決で「種種」に決定です。
審査員一同、拍手。

審査会では毎回、白熱した議論が展開されています。中でも今回は、「高岡クラフトコンペとは」、「クラフトコンペと一般的なデザインコンペの違い」などという議論を重ねた末に、入選のボーダーライン上にある幾つかの作品が惜しくも落選していくシーンが見受けられました。
その様子を抜粋・要約してご紹介いたします。高岡クラフトコンペをより深く理解しお楽しみいただくための一助となれば幸いでございます。

金属板のブックエンド
小泉氏／これはデザインされた、どこでも作れる工業製品ですよね。これはクラフトいう領域でしょうか？
城谷氏／どうもアイデア商品みたいだよね。
小泉氏／はい。だけど、クラフトって製造者の特長を生かすことが重要だと思うんです。
日野氏／デザイナーが作りたいものをただ工場などに依頼しているだけであって、地場産業と繋がっているようで繋がっていないんですよ。
立川氏／例えば、これを中国へ持っていってもできちゃう。デザインコンペっぽい感じだね。
小泉氏／それでも入選に！ という方は挙手を。（数名あり）一度、棚にあげましょうか。（後に選外となる。）

合板製のスツール
城谷氏／クラフトの手がどう生きているのかを考えると、デザインコンペ的な気がします。
小泉氏／デザインコンペとクラフトコンペの評価基準の違いですよね。
立川氏／頭と手、どちらも動いていればいいんだけど、図面しか描いていない感じ。
松原氏／このMDF合板製の家具をクラフトの領域にまで持っていこうとすると何が足りないということなの？
立川氏／技術の提供者を上手くプロデュースできていないんです。
城谷氏／例えば、ある地域の人が「この板を使って新しいものを作りたい」って熱く話しながらコレが生まれたのなら分かる。でも、コレはデザインありきだよね。
松原氏／あの町工場のあの人でなきゃ、とか？
城谷氏／そうそう。でも、コレは作り手の顔が見えないんで。
小泉氏／… やっぱり（入選は）止めましょう。

審査経過

今年は、応募の時期を昨年より2ヶ月ほど早めたため応募数の減少が懸念された。しかし、蓋を開ければ応募者数351名と昨年の応募から若干名増加し、高岡クラフトコンペの底力を感じた。

今年の応募傾向としては、昨年激減した陶磁器の出品数が元に戻り、素材のバランスでは従来通りとなった。そして、生活を意識した道具の提案が増えたものの、「こじんまりしてる」「パンチ力がない」という声が囁かれたと同時に、自転車のサドル、トルソー、モビール、楽器など、今迄にない生活アイテムが提案されたことが興味深い出来事だった。

今回の審査も、審査を行う前に審査員各自の評価軸を確認し、審査軸を共有した上で審査を開始した。いくつか出たキーワードは「素材を生かす」「メディアとしての役目」「新たな価値」だった。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121点の入選作品を選出した。その後、この121点の作品から入賞に値する作品を投票により数点選出して、今回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「土の伝言」「float」「Dimple」「重」「マネキン-hiraku-」「Cube」「種種」「bird call」に多数票が入り議論を重ねた結果「マネキン-hiraku-」がファクトリー部門のグランプリに決定した。その後コンテンポラリー部門のグランプリ候補を選出し「Cube」と「種種」に多数の票が入り長時間の議論の上「種種」がコンテンポラリー部門のグランプリに決定し、「Cube」が優秀賞に決定した。つづいてファクトリー部門の優秀賞の選出を行い「float」と「組子箱」が候補となり、ここでも長い議論の末「組子箱」がファクトリー部門の優秀賞に決定した。奨励賞は「モビール星々と月狐」「float」「inenami」「奏樹」「重」の5点が多数票を得たが、次点の「栗の皿」「素器」「三日見ぬ間の桜」「WATER　MOON」を含めて再議論を行った。結果としては、次点から賞に上がるだけの強い魅力がなく、先に選んだ5点がそのまま奨励賞に決定し無事に審査会が終了した。

今年のコンペティションの応募要項には、デザインマッチング（デザイン募集を行い高岡のメーカーが支援製作したものを出品する試み）や、HP販売サイトでのサポート、応募料金の学生割引制度も新たに加わり、よりリアルで身近なコンペティションとなってきた。審査終了後に蓋を開けると、グランプリの「マネキン-hiraku-」がデザインマッチングから生まれた製品であることが分かり、早くも地域活動の成果が出たことを喜ばしく思っている。

審査を終えて

ここ3年の審査会では、あえて議論を重ねている。この「議論」こそが高岡クラフトコンペティションの重要な財産であると思い、一昨年からこの議論を記録して図録に公開している。今年の議論では「クラフト」と「デザイン」の狭間についての話や「伝統的手法」への見解について前向きに目を向け、賞の境目となった視点が語られた。この議論もとても重要な話であり、別ページにまとめていただくことになっている（6〜8ページ）。このように、高岡クラフトコンペティションは、最終結果を評価するだけの活動ではなく、プロセスも同時に伝えるクラフト活動でもある。我々審査員もクラフト環境に対して客観的な布石を精一杯投じ、風通しの良さと同時に「高岡基準」という価値観が何であるかを伝えたいと願っている。そして、この試みがクラフト環境の将来に繋がるコンペティションになることを審査員一同、心から望んでいる。

審査員長・小泉　誠　家具デザイナー