

つくりかけラボ04
飯川雄大 | デコレータークラブ
—0人もしくは1人以上の観客に向けて

会期
2021年7月14日[水]—10月3日[日]

企画
畑井 恵

インスタレーション制作 / 会場施工
糟谷健三
渥美雅史(株式会社Office Toyofuku)
TRNK
上田尚宏
川田知志
佐藤真里

ワークショップ運営
田口由佳
上田美里

ワークショップ運営補助 / 会場制作補助
降矢恵里
柏原理乃
井吉紀子
顧 可
海實眞生
相川佳菜子
奥村 裕

グラフィックデザイン
後藤哲也

広報物編集
庄子真汀

会場案内デザイン
上田美里

協力
マックスブル工業株式会社
有限会社バツタ ネイション
株式会社ティーハウス建築設計事務所
山中幸季
伊藤絵実里

来場者数
2368人(大人1793人、中学生以下575人)

主催
千葉市美術館

「つくりかけラボ04
飯川雄大 | デコレータークラブ
—0人もしくは1人以上の観客に向けて」
報告書

編集・執筆
畑井 恵

寄稿
服部浩之

アーティストインタビュー執筆・編集
杉原環樹

写真撮影
阪中隆文(p07, 08)
飯川雄大(p05, 06, 09, 10, 14, 15)

デザイン
後藤哲也

表紙フォーマット
加藤賢策(LABORATORIES)

印刷
株式会社エイチケイ グラフィックス

発行
千葉市美術館
〒260-0013
千葉県千葉市中央区中央3-10-8

発行日
2022年2月25日

REPORT | EXPECTATIONS | DECORATOR CLUB

千葉市美術館
アーティストプロジェクト
報告書

つくりかけラボ04
飯川雄大 | デコレータークラブ
—0人もしくは1人以上の観客
に向けて

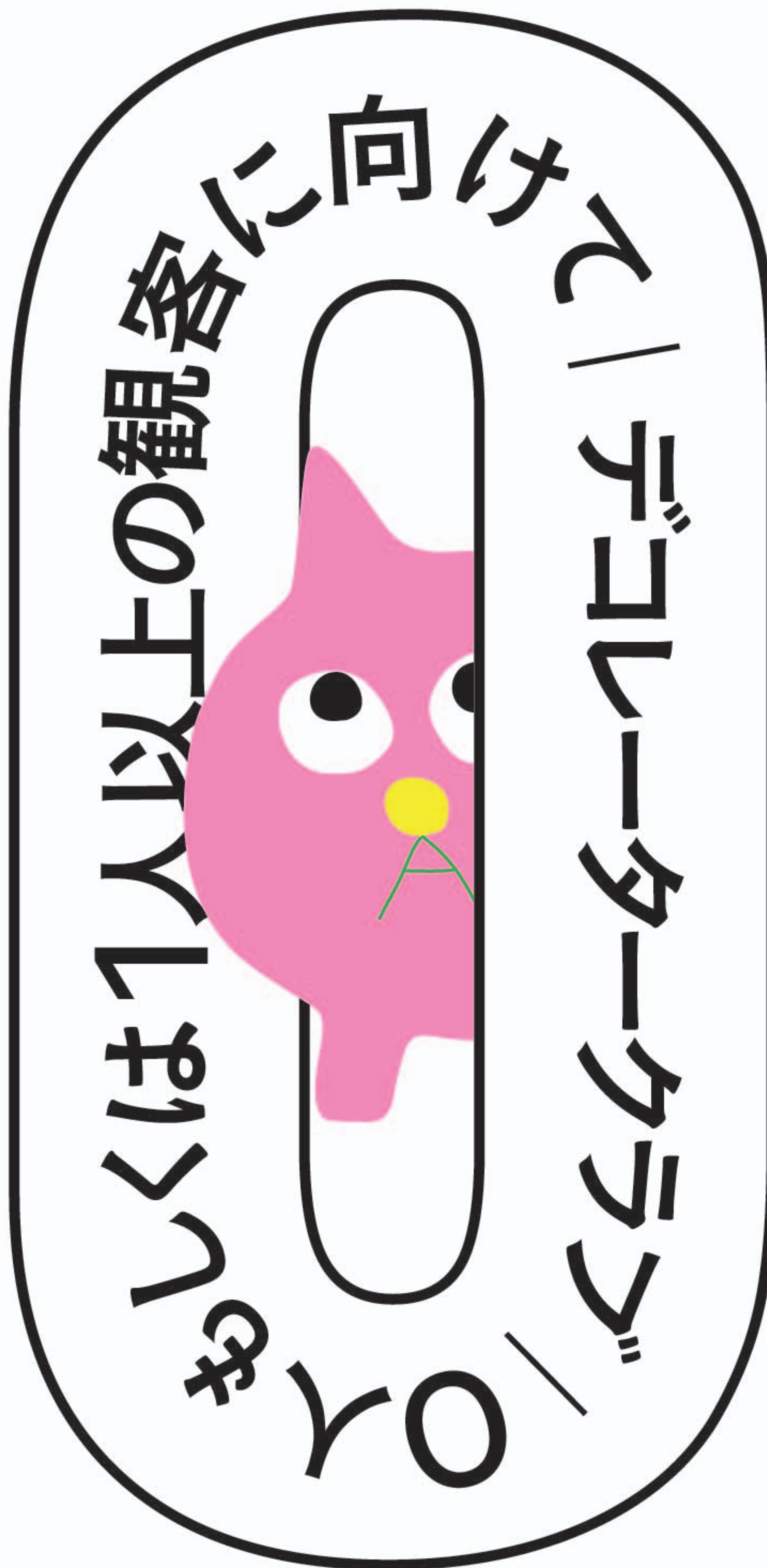
会期
2021年
7月14日[水]—10月3日[日]

アーティスト
飯川雄大

テーマ
五感でたのしむ

概要
「つくりかけラボ」とは、「五感でたのしむ」「素材にふれる」「コミュニケーションがはじまる」いずれかのテーマに沿った公開制作やワークショップを通して空間をつくり上げていく、参加・体験型のアーティストプロジェクトです。

第四回では現代美術家の飯川雄大さんをお迎えし、「五感でたのしむ」をテーマに、美術館の建物全体を利用した大規模なインスタレーション作品を展開しました。海藻や小石を身につけて姿を変えるカニを表す「デコレータークラブ」を発想の原点に、鑑賞者の気づきや反応を誘うさまざまな仕掛けを施し、訪れる人びとの関わりを経て会場が変化していきました。



美術館の潜在力を拡張するプロジェクト

服部浩之

美術館アップデートの試みとしてのつくりかけラボ

21世紀も既に20年が過ぎ、芸術作品のあり方や鑑賞はますます多様で複雑になり、作家や作品と観客の関係も変容が続いている。映画館で見るとような長尺の映像作品、観客の能動的な行動を求める参加型作品、資料や遺物などを収集し陳列するアーカイバルな作品、ライブパフォーマンスを核とする作品、制作過程や時間軸を重視するプロジェクト型の作品、あるいはVRやARを活用しインターネット空間に広がる作品など、多岐にわたる表現形式が展覧会に登場することもお馴染みとなり、これらの要素を複合する作品も多い。

それに伴い美術作品の鑑賞は、視覚のみならず聴覚や触覚など様々な感覚器官を駆使したり、作品に直接作用する何らかの行動を起こしたり、あるいはそれら感覚や行為を重ねることで成立する多層的な体験となっている。

美術作品や美術鑑賞の多様化と複合化、それによる作家・作品と観客の関係の変化は、美術館のあり方にも変化を求める。そもそも美術館は、貴重な収蔵作品を永続的に残し伝える場として作品を厳格に管理するわけだが、それは同時に観客の行動を管理・制限することにもつながる。また、目に見える作品群とその背後にある目には見えない物語や文脈などを組み合わせることで、美術館の展示は観客の思考や行動を巧みに管理するものである。岡田温司が指摘するように、一望監視による管理を徹底しようとするパノプティコンへの欲望は、監獄や病院だけでなく、美術館という装置にも存在する¹。美術館は開かれ透明であろうとすると同時に、(作品保護の名のもとに)その内部で起こることや観客の行動を監視し、管理を徹底しようとする。それに対して、飯川雄大の《デコレータークラブ》は、美術館が元来備えてしまうこのような欲望を緩やかに解きほぐすものだ。

そして、《デコレータークラブ》を展開する枠組となる「つくりかけラボ(以下つくらボ)」は、変化する作品や鑑賞のあり方に美術館側から応答する試みである。つくらボは、美術館機能を拡張する実験場であり、アーティストと観客、そして美術館の関係を再編し、ともに考え語る場をひらく。すなわち、社会の変化に応じ美術館のアップデートを試みる契機となる。

《デコレータークラブ》の体験

飯川の《デコレータークラブ》がどんなものか、私の体験を詳述

しよう。

4階でエレベーターを降りると、まず《ピンクの猫の小林さん》に出迎えられ、巨大な猫に「見られる」ことから体験がはじまる。展示室と思しき場所へ至ると、そこに居合わせた複数の観客が作品に「触れ」、「動かす」ことで鑑賞体験が進んでいく。触れられない、動かせないという通常のミュージアムのお約束がまず反故にされるのだ。

観客は目の前の通路を塞ぐ茶色の巨大な壁(のようなもの)を押し動かす。壁が移動すると、左手にガラス張りの部屋と入り口の扉が出現する。扉の中は、床は鮮やかな緑色、右手には黄色の巨大な壁がたつ細長い空間。床にはスポーツバッグが置かれ、正面の壁面にはデイバックが掛けられている。正面壁手前のサイドテーブルのような台にハンドルがあり、観客はそのハンドルをまわす。するとロープがキンキンと音をたてて動き、目の前のデイバックが少しずつ持ち上げられる。ハンドルをまわす人の後ろにいと、脇のスポーツバッグも同時に移動することに気づく。しかしハンドルを回す人は、背後にあるスポーツバッグの移動には気づかない。この作品の体験は、どんな役割を担うか、誰といつ鑑賞するかで大きく変わる。ひとりひとりの観客の存在や行為が作品やその体験に作用するのだ。

次に、巨大な黄色い壁が実は動くということが示唆され、観客はその壁を押すことになる。徐々に狭かった空間が広がっていく。行き止まりまで移動させると、自分たちがいる空間が大きな部屋の一部だったことを知る。

そしてこの部屋に入るために移動させた通路の茶色の壁を、さらに奥へと移動させることを促される。茶色の壁を押し続けると、左手の黄色い壁の裏側に別の空間が現れ、もうひとつの入り口に出会う。黄色の壁は大きな部屋を2つに分けていたのだ。黄色の壁を移動させたことで小さくなった部屋にある《ガイドブック》を眺めると、実はこの作品がこの場所で完結するのではなく、屋外にも展開される壮大なものであることがわかる。今ここで体験したことは、作品のほんの一部分にすぎない。

観客は展示室を離れ、屋外に出る。ビルを見上げる人もそんなにいないので気づく人は少ないだろうが、美術館建物立面の至るところにバックバックやポストンバッグなどが吊られている。美術館内で飯川作品を体験した人は、これも飯川による仕掛けの一部であるとすぐに理解する。

謎が解けるように、色々なものの関係が見えてくる。

建物に吊られたバッグを眺めていると、これらが上下移動をはじめ。展示室内のハンドルを回すと、室内の2つのバッグだけでなく屋外のこれら全てのバッグが動く仕組みとなっている。言い換えると、誰かが室内でハンドルを回さない限り、屋外のバッグが動く瞬間には立ち会えない。ハンドルを回す人は屋外のバッグの動きを見ることができない一方で、道ゆく人が偶然動くバッグを目撃することもある。しかしながら、これが美術館内とつながる作品であり、鑑賞者の力によって作動されているなどは想像もできないだろう。

飯川の想定する観客は、ときに幅広く、ときに非常に限定的である。プロジェクトタイトルに加えられた「0人もしくは1人以上の観客に向けて」は、デコレータークラブという蟹が人間に向けて擬態しているのではないように²、この作品は必ずしも美術館に作品を見にくる人のみを観客と捉えているわけではないことの宣言でもある。美術館のなかで起こっていることなど何も知らない人がバッグの動きに気づき、意図せず観客となるかもしれない。一方で飯川のまなざしは、日々この作品を目撃する美術館の駐車場で働く人、清掃をする人、ビルの管理をする人など、いわゆる観客でないかたちでこの美術館に関わる人々へも向けられている。彼らの誰か一人くらいは、日々の業務の傍らで飯川作品を楽しんでいるかもしれない。

同時に、どんなに意欲的な観客も他人の作用なしで一人では作品全体を体験しえない構造をつくり、観客も作家や美術館も作品を完全にはコントロールできない力関係をうむことで、誰ひとりとして作品や経験を支配できない状況を築く。美術館における生政治的なコントロールの欲望を回避し、美術館と(作家や)観客のポリティクス(力学)の変容と均衡を探求するのだ。

プロジェクトを実現すること

多くの人々や機関の理解と協力がないと実施できないこの大掛かりで大胆なプロジェクトが日本の公立美術館で実現されたことに、私は希望を感じる。アーティストや学芸員の熱意や努力はもちろんのこと、それを支える美術館職員、監視スタッフ、ビルの管理や清掃を担う人々など、この

美術館に関わる全ての人が、これを許容し、なにがしかの面白みを見出したであろうことが頼もしい。

飯川はSNSで、「(展覧会にくるのを)あきらめないで!」という言葉を度々発していたが、まさにこの作品は「あきらめない!」の積み重ねで実現されたものだ。収蔵作品をもつ美術館は、安定した環境を保つために可能な限り外部と物理的に切断されることをのぞむ。屋内だけでなく屋外へと連続する本作には、小さくない抵抗があったはずだ。その抵抗を賛同に変え、作品の実現へと至らしめるために、作家と学芸員はこの美術館や建物の構造を誰よりも深く理解したうえで、関係する人々と順に交渉を重ねる必要がある³。そしてそれは想像以上に長い時間を要することも多い。美術館でなくてもアートプロジェクトの企画運営に携わった経験があるものなら、その面倒さと複雑さは容易に想像できるので、どこかであきらめてしまう可能性も大いにある。例えば、クリスト&ジャンヌ=クロードによる大規模な梱包作品を実現するためには様々な交渉と多数の人の協力が必要のように。そのような長い道のりを、彼らはあきらめなかった。

ところで《デコレータークラブ》は、制作過程も含めた総体を作品と規定するプロジェクト型の活動と言えるだろう。プロジェクトという形式においては、制作過程が作家の表現と鑑賞者の体験の両面から重視される。制作に関わる人は多岐に渡り、その時その場の思考や柔軟な判断を求められる。近年の芸術生産における多重的な作者性をボリス・グロイスが指摘するとおり、アーティスト(やキュレーター)は、映画監督のように制作過程全体の指揮をとり、様々なレベルの交渉を重ねるなかで、多くの制作参加者を交えて、ある体験の場(インスタレーション、公演、レクチャーパフォーマンスなどその発表形態は様々)を築く⁴。

そして、つくりかけラボはプロジェクトと相性のよい名称だ。その名のとおりに「つくりかけ」を肯定し、制作過程そのものを披露する「つくる」実験場だ。教育普及活動(ラーニング)と呼ばれることもあれば、参加型作品などと呼ばれることもあるだろう。pro(前へ)・ject(投機する)=プロジェクトは未知の経験をひらく制作活動の総体であり、つくらボはそのような試みを多様な人々と共有するためのプラットフォームとなる。

そして本プロジェクトにおいて特筆すべきは、作家の飯川が「ほぼずっと美術館に居た」ことだ。5月末から10月初旬まで約4ヶ月千葉に暮らし、美術館に通い続けた。つくらボは、飯川の実験室であり制作スタジオとして機能した。アーティスト・イン・レジデンスなどでは作家が「居る」ことは当たり前だが、展覧会や

ワークショップではそうはいかない。美術館では「作家がここに居る」こと自体が目的となることはあまりない。しかし今回のつくラボは、作家が居ることでプロジェクトが推進される場であり⁵、観客や美術館関係者らがいつも居る作家と会い対話することで、制作行為のなかに価値や美を見出す機会となった。だから飯川の《デコレータークラブ》は完成された製品ではなく、どこか不完全で誰かの力を必要とする進行形の活動でよいのだ。実際、私が美術館を訪問した日も調整作業が発生していた。

作り方自体を現場で考えながらかたちにするプロジェクトは、継続的な世話(ケア=care)と、維持(メンテナンス=maintenance)が必要になる。作家が常に居ること自体がケアであるし、それによって美術館スタッフやボランティアなど様々な人が日々気かけケアをする⁶。このプロジェクトを通じて美術館が多様な人がケアしあう場となっていたように感じた。

プロジェクトの保存と再演など活用について

ところで、美術館は墓場に例えられるように⁷芸術作品を未来永劫保存する場所、つまり作品をケアしメンテナンスする場所という前提がある。一方で、新たな表現活動を支援し、生み出し、様々な人や物が交わる接触領域としての役割もある。その両面を備える美術館では、地域の歴史や文脈だったり、美術館の環境や状況を前提とするようなスペシフィシティ(固有性)を備えた、ここでしか実現できないプロジェクトの保存活用を担う責務もあるだろう。そう考えると、つくラボは、プロジェクト形式の作品を収集・保存し、活用する方法を考える契機としても機能するのではなかろうか。

《デコレータークラブ》は千葉市美術館の建築や場に依存する、この美術館固有のプロジェクトだ。これを美術館がどう受け止め、なにをどう未来へと残し伝えていくか。作品の保存・収集・活用という根本的で古典的な美術館の機能を再考するうえでも、このプロジェクトが一過性のものとして消費されるのではなく、保存・継承され、いずれ何らかのかたちで再演されることを期待したい⁸。

このようなプロジェクトは美術館ではない場所のほうが実現するだけなら容易かもしれない。しかしながら、保守を責務とする美術館でこのプロジェクトが実現したことに大きな意味がある。作品体験をどのように保存し伝えていくか、大勢で知恵を絞って考えるべき時だ。今ここでつくられる活動が丁寧に保存・継承さ

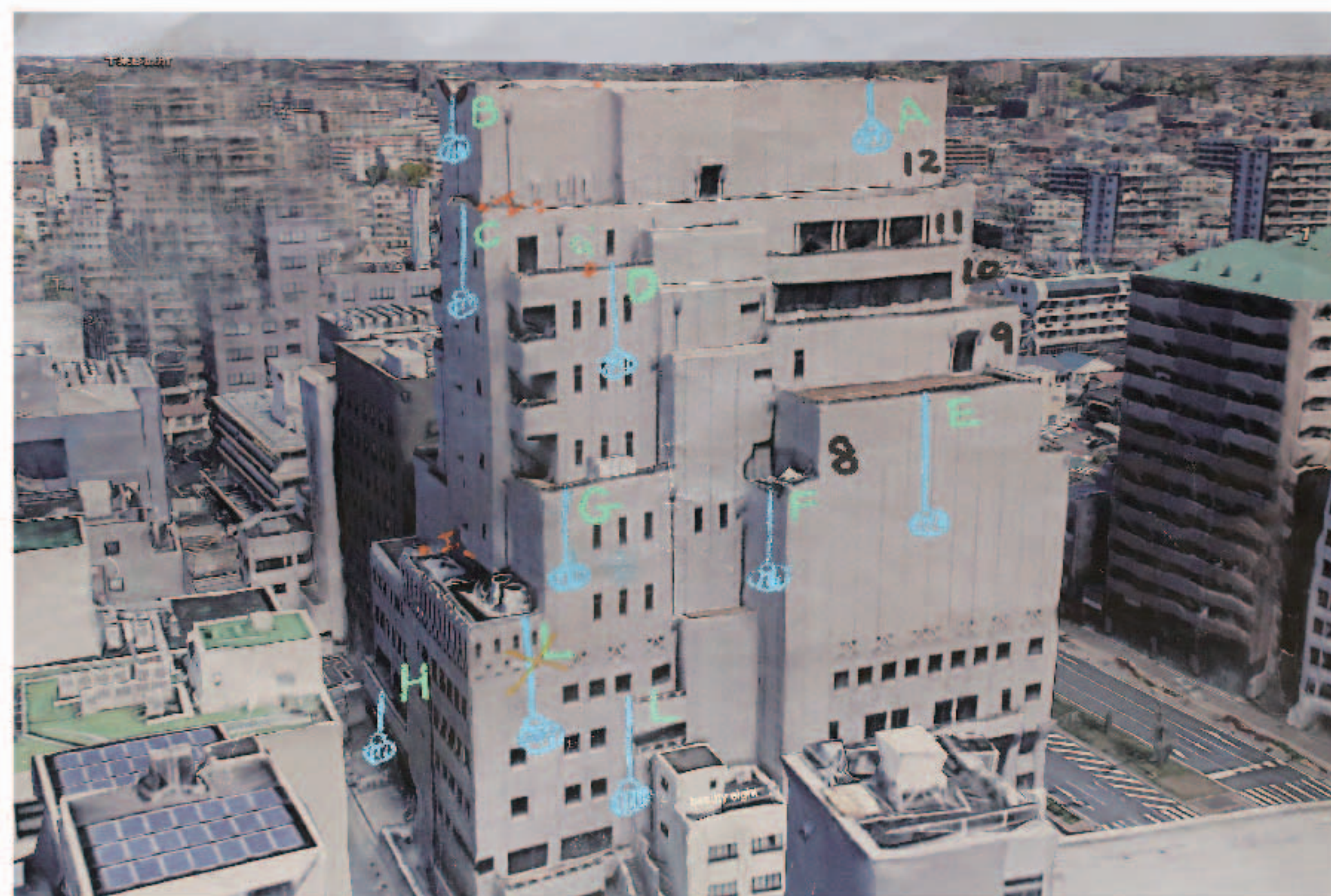
れ、再演などのかたちで活用されることで、20年後、50年後、あるいはもっと先の未来の観客が常に新しい時代に呼応する表現と出会うことが可能となるのだ。

1. 岡田温司「ミュージアムとパノプティコン」、『芸術(アルス)と生政治(ピオス)』、平凡社、2006年
2. 展覧会タイトルにも援用されるデコレータークラブの名称や由来については、展覧会概要を参照。
3. 本誌掲載の飯川雄大と畑井恵によるアーティストインタビューを参照。
4. ポリス・グロイス[著]、石田圭子・齊木克裕・三本松倫世・角尾宣信[訳]「多重的な作者」『アート・パワー』現代企画室、2017年
5. つくラボ全てのプログラムにおいて作家が居ることを重視するというより、今回は作家が居ることで実現可能なプロジェクトのかたちを飯川自身が選択したといえる。
6. キュレーター語源は、ラテン語の「curare」(世話をする)。
7. テオドール・W・アドルノは「美術館=Museum(ムゼウム)」と「霊廟=Mausoleum(マウソレーウム)」の発音上の類似などを手がかりに、美術館を芸術作品の墓所とよんだ。
テオドール・W・アドルノ著、三原弟平ほか訳「ヴァレリー ブルースト 美術館」『プリズメン 文化批判と社会』ちくま学芸文庫、1996年
8. 同プロジェクト担当学芸員畑井恵は、2019年にはアートチーム目[mé]による「非常にはっきりとわからない」という大規模な展覧会を同館で企画した。このプロジェクトも、なにがどう美術館に保存され継承されるか、検証が待たれる。

はっとり・ひろゆき

キュレーター／東京藝術大学大学院准教授、秋田公立美術大学大学院特任准教授。

1978年愛知県生まれ。愛知県・秋田県拠点。2006年早稲田大学大学院修了(建築学)。アジアの同時代の表現活動を研究し、様々な表現者との協働を軸にしたプロジェクトを展開。主な企画に、第58回ヴェネチア・ビエンナーレ国際美術展日本館展示「Cosmo-Eggs|宇宙の卵」(2019年)。



千葉市美術館の壁にカバンを吊るす箇所を示したスケッチ





アーティストインタビュー

会期終盤、招聘作家の飯川雄大氏にインタビューを行い、公開中も変化し続けたプロジェクトの背景や、千葉市美術館のこれからを考える中で「つくりかけラボ」が担う役割や可能性について、担当学芸員を交えて語り合いました。
4ヶ月以上に渡る滞在制作を経て、美術館建築の特色を活かしたダイナミックなインスタレーション作品が展開された経緯を振り返ります。
【執筆・編集：杉原環樹】



鑑賞者をつくる「変化」の新しいかたち

飯川 2018年に尼崎市で開催した個展「デコレータークラブ 配置・調整・周遊」の会場で、畑井さんから「つくりかけラボ」の話を知ったとき、「僕のための企画や!」と感じました。僕は普段から制作過程の交渉や交流、試行錯誤ができあがる作品と同じくらい、いや、作品よりも面白いと思っています。つくりかけラボはまさにそこに焦点を当てていて、かつ、失敗が許されるような余裕のある気配を感じたからです。

畑井 飯川さんは企画の当初から候補作家でしたね。その尼崎の個展で、飯川さんは、観客が会場の壁などに能動的に働きかけることで変化させていくインスタレーション作品を展示していたのですが、作品がただ空間にあるのではなく、観客がそこにいて初めて成立するというあり方は、私がつくりかけラボで試したいことも重なっていたんです。

——まさに今回のつくりかけラボの展示も、観客が会場にあるモノや壁を動かすことで状況を切り開いていく展示でしたね。

飯川 こうしたタイプの展示は、その尼崎の個展から始めました。じつはこの個展の際、当初は展示室と同じ大きさの構造体をつくり、観客は一切部屋に入れないだけ、というプランを考えていたんです。テレビでよく、芸人がいる狭い部屋が風船でパンパンになる演出がありますよね。それを見て、ある部屋と同じ大きさの部屋があったら、空間認識ができなくて面白いなあと子どもの頃から思っていたんです。

ただ実際に会場を見たら、地域の普通の公民館だったこともあって、どこにもありそうな既視感のある空間だった。そこで、せつなくなら鑑賞者の記憶に残る要素を入れたいと思って、動きのない空間で、観客が能動的に動くことで段階的に情報が増えていく仕掛けを考えました。じつは当時、普通の展覧会にどこか飽きてもいたんです。

——というのは？

飯川 「もっと作品に引き込めるやん」と。平面でも映像でも、いくらでも良い作品をつくる作家はいますが、もっと作品に引き込まれたい欲求が僕にはあって。つくりかけラボにも登場した「ピンクの猫の小林さん」は、完全にそっちの方向に振り切ったタイプの作品ですね。デカくて可愛くて、けど全貌を写真に収めることができない。観客が戸惑うことで考えてしまう。そういう作品性に関心が移った頃だったんです。

畑井 つくりかけラボに飯川さん呼びたかったもうひとつの理由は、「変化」の新しいかたちが考えられそうだと感じたことです。「観客と関わることで空間が変化する」というつくりかけラボのコンセプトを作家の方に伝えと、どうしても会期中にどんどん何かが増え続けていくタイプの作品が多くなるんですね。

——最初は白紙だったものが、観客の行為でどんどん埋まっていくタイプの作品ですね。

畑井 もちろん、そうした作品も面白いのですが、つくりかけラボではそうではない変化も見せたかった。たとえば、観客が残したコメントなり身振りなりに対して、作家が時間をかけて応えるように空間を変えろといった変化があってもいい。実際、今回の飯川さんのプロジェクトでは、そういったことがたくさん起きましたよね。

飯川 お客さんから、かなり情報ももらいました。たとえば今回、観客が動かした茶色い壁をスタッフに棒を使って元の位置まで戻してもらった作業があったんですが、その様子が面白いという反応が意外に多くて、そこまで含めてお客さんに任せれば良かったと思いました。ほかにも「そうすれば良かった」と思うようなアイデアをもらうことが多くて。ほんまに、千葉に入った今年5月末から10月までのこの約4カ月間、三つくらいの展示をやって二つを失敗したような気分です(笑)。

美術館スタッフのキャパシティを広げる

——美術館の4階と屋上がロープでつながっていて、観客がウィンチを回すと外壁に吊るされたカバンが動くという大胆なアイデアはどのように思いつかれたのですか。

飯川 4階にあるつくりかけラボの空間自体はシンプルですが、僕は千葉市美術館を見学した最初の頃から、その段々畑のような外観が「変だなあ」と気になっていたんです。しかも、日本において、こうしたビルの建物の美術館は珍しい。だったら、外観も活かしたいと考えていたとき、以前、茨城のあるワークショップで、小学校の建物や屋外をロープでつなげて大きな設計図を描いたことを思い出しました。

このときの制作は、いままで一番面白かった制作で、体育館から音楽室を感じるみたいに、同時に複数の空間のことを想う感覚に手応えを感じた機会でした。いわば、「ここ」と「向こう」を物理的につないで感じる、糸電話に通じる面白さですよ。この方法で、ビルの外観が使えるんじゃないかと思ったんです。

——外壁を使うのは、畑井さん的には不安じゃないですか？

畑井 いや、めっちゃ面白くなって……(笑)。

飯川 反応良くて安心しました(笑)。じつは高松市美術館でも以前、観客がカバンを動かす作品を実験的に発表したことがあって、畑井さんはそれも見ていたんです。

畑井 高松では廊下にロープが露出して、それを辿る面白さがあったんですけど、千葉市美では見えない。そのつなが

りを想像するのが面白いし、ビルの高さを活かすならウチでしかやれへん企画やな、と。「イレギュラーなことだからできない」ではなく、実現するために何をどうクリアしていこうか、と考えていきました。

——実現に向けての課題とは何だったのでしょうか。

畑井 大きかったのは安全性です。そこには法的なもの、見た目の不安という心理的なものと二つがあったと思います。物理的には絶対安全だけど、それをいかに心理的にも納得してもらうか、よく相談しましたね。

飯川 今回、僕は7月からの会期に向けて5月下旬から千葉に滞在したのですが、その時点で美術館の方たちに一定の心構えができていた感じでした。「何かをやろうとしている奴が五月から入るらしい」と。受け入れ状態として、すごくやりやすかったです。

畑井 当然、スタッフには不安や手間が増えることへの抵抗もあるのですが、できるだけ丁寧に各課とコミュニケーションすることを心がけました。私の詰めが甘く、オープン直前にある関係者の方から「危ないのでは」と意見が出てきて、確認のために作品の公開が遅れるということもありました。ただ、お願いして実際に現場に見に来ていただいたら、安心していただけて。

飯川 そのやりとりを経て、より安全な要素が増えたんです。

畑井 大変でもありますが、そうしたプロセスも含めてつくりかけラボなんです。

——美術館に関わる人たちの心理的なキャパシティを拡張する試みでもあるんですね。

飯川 最初は厳しかった管理課の人も、最後は笑顔で挨拶してくれました(笑)。僕が展示の一月半も前に現地に入って、誰よりも長く美術館にいたことも良かったのかもしれない。そうした作家はなかなかいないので、「そんなにやりたいんや、この人」って感じてもらえたと思います(笑)。警備や設備の方などにもとても親切にいただきました。

——面白いですね。普段、美術館で作家が関わるのは主に学芸員ですが、設備や警備の方の信頼も得て、その方たちのルーティーンも変えないと今回の展示はできなかった。

飯川+畑井 そうです、そうです。

飯川 めちゃめちゃ嫌がられる可能性もあるわけです。

——それを、「やってみようか」に変えないといけない。

畑井 私は、そこも含めてつくラボだと信じています。当たり前ですが、学芸員以外にも美術館を支えている人たちはたくさんいる。設備や警備、市や財団の方まで、美術館に関わるみんなの体力を強くする、ワクチンのようなものがつくラボだと思っています。

——展示室と屋上を物理的につなげるのも大変だったのでは？

飯川 美術館なので、セキュリティや気密性の問題があり、窓を開けたままにしたり穴を空けたりすることは基本的にできないんですね。でも、僕としてはウインチを回したときの重さの感覚が重要だったので、物理的につなぎたかった。そんな風に模索していたとき、ある設備スタッフの方から唯一の抜け道を教えていただき、つなげることができました。

畑井 そもそも、私も含めて美術館のほとんどのスタッフは屋上に出たこともなくて、その様子を知らなかったんです。今回のつくラボを通して、スタッフのなかで「美術館」というものの枠組みが物理的にも心理的にも広がったのではないかと思います。未知のものや経験がないことに対する怖さや不安はもちろんあるんですけど、イメージが実際に見えてきたときにシュッと協力してくれるモードに変わる瞬間がありましたよね。

飯川 そうですね。その信頼を得るうえで重要だったのは、僕が一番この美術館について詳しいと感じてもらえるくらい、長い時間を美術館で過ごしたことだったと思う。全員経験がないことをやるのだから、最低でも自分が美術館を隅々まで知って、イメージできていないとあかん。それがあって初めて、協力したくなるプランが提案できたと思います。

情報のデザインと、他者の感性への信頼

——ところで、飯川さんの作品には、「情報が遅れて伝わること」についての一貫した関心があるように感じます。たとえば、壁を動かすうちに「床はこんな色だったのか」と気が付いたり、ウインチを回すことが外につながっていたことを後から知ったり。そうした情報の見せ方をするのには、何か背景があるのでしょうか。

飯川 一番の影響は、僕が広告の仕事をしていたことだと思います。広告ではどこまで情報を見せるかのバランスが大事で、一気に見せればいいわけでもない。むしろ、いま僕がするように、情報を徐々に出すことで関心を引くやり方もありますよね。

そもそも美術館で人は、絵はしっかりと見るけど、外観や廊下は流して見ていると思います。それに対して、あとから「じつは外観から始まっていた」と遅れて気付かせる。そんな風に、「作品を見る場所」という美術館の特性やイメージを、テコにしている部分もあります。

——「作品」や「見るべきもの」は展示室にあるはずだ、という観客の意識を逆手に取っているわけですね。

飯川 あと、じつは以前、アーケードゲームの開発チームで働いていたこともあり、それも関わるかもしれません。ゲームセンターで、多くのゲームの中から自社の筐体で遊んでもらい、熱中してもらうためには、人の視線の誘導や、プレイヤーが何かをクリアしたことに対するご褒美が必要になります。僕は、それはアートのインスタレーションにおいて、観客を立ち止まらせたり、視線を誘導したり、考えさせたりすることにも近いと思っています。

畑井 時間差で情報が出ることは、人によっては不親切に感じるかもしれません。だけど、私はそっちの方が好きで、最初に「この作品の意図はこう」と説明しすぎると、作家や美術館と観客との関係が、与える側と与えられる側に固定されてしまうかもしれない。つくラボではそれを固定したくなくて、観客には自分で何かを掴み取る経験をしてほしいんです。

——飯川さんはたびたび、「自分が大切にしているのは、何かを見つけたときに起こる衝動」と話されています。いわば、日常の中にある、何かに「あ！」と気付く瞬間ですよ。

飯川 そうです。細かいことですが、僕はその気付いた何かをただ再現したいわけではないんですね。たとえば、「この部屋の照明はこんな並びだったのか」と思ったとき、その照明の並び自体を見せたいわけではない。そうではなく、それに気付いたときに心のなかで起きた衝動や心の動き、その伝えられなさ自体を伝えたいと思っているんです。

——今回、美術館の各所にいる猫の小林さんに来館者が反応して、SNSでも反響を呼んでいましたが、この現象も「発見の喜びの共有」という文脈の上にあるものですね。

飯川 もともと、それら一連の作品を含む「デコレータークラブ」シリーズ自体が、擬態をするデコレータークラブという蟹の目撃者たちが、その発見の興奮を熱心に語るけれど伝わってこないという映像を見たことで生まれました。映像や写真って感動の共有に不向きだと思っていて、実体験のなかにしかない興奮を見せられたらと考えているんです。

——来館者とのコミュニケーションで印象的だったものはありますか。

飯川 驚いたのは、ある中学生に「情報の出し方がむっちゃカッコいいすね」と言われたこと。「何者!？」って思いましたけど(笑)、すごく嬉しかったですね。

ただ、実際は、広報的な意味の情報の出し方は毎回悩みます。今回も、展示室と外をつなげる大規模な作品であることは一種の「売り」ですが、事前に明らかにすると、そこにある驚きや心の動きが薄れてしまう。ウインチを回すと鞆が動くこと自体は言ってしまうえば即物的なことであって、今回の展示を

あとから画像で見ても、体験として「成立」しないと思うんです。そうではなくて、その瞬間の心の動きがあるからこそ、「成立」するものを見せたい。

畑井 それは、飯川さんの観客に対する信頼の現れだと思うんです。観客はきっと自分で見つけて、頭のなかで作品の意味をつなげてくれるはずだという信頼があるからこそ、手放せる。その姿勢は、作家として魅力的だと思います。

美術館が生きる延びるケアとしての「つくりかけラボ」

——これだけリスクを無くそうという風潮のなかで、飯川さんが美術館の人たちを巻き込んで今回の展示をできたのは、あらためてすごいと思います。

飯川 僕、美術館に期待している世代なんかと思うんです。若い頃、東京都現代美術館で大竹伸朗さんの伝説的な「全景」展(2006年)を見ました。一人の作家とは思えない物量で、普通なら衝撃で作家を辞めたくなると思うけど、学芸員さんと、本物の美術館の建物で発表するということは、こういうことなんだと。もちろん、その後に活動するなかで見えた現実もあるけど(笑)、美術館には人が見に来てくれるちゃんとした仕組みや鑑賞の空間があり、夢を叶えてくれる場所だという期待はいまも持っています。

畑井 そう言ってもらえて嬉しい一方で、私はいつも美術館に危機感があるんです。美術館も社会の一部で、社会の変化に合わせてアメーバのように変わっていかないと生き残れないんじゃないか、と。美術館が死なずに、これからも生き続けるために必要な実験室として、私はつくラボを考えています。つくラボだけではなく、私の考える展示や企画には前例のないことや実現が大変な要素が入ってくることが多いのですが、それは、美術館自体に負荷がかかるそうした要素が、逆に美術館が生き延びるために必要だと考えているからです。

——一種のトレーニングというか。

畑井 そうですね。この例えが相応しいかわかりませんが、生物がより良い状態で生きるために、細胞の一部が積極的に死ぬ「アポトーシス」という現象があるそうです。いわば、新陳代謝のためのプログラムされた細胞の自死ですが、美術館のなかで新陳代謝を起こしていかないと、美術館というものが死んでしまうんじゃないかって危機感があって。負荷がかかるのは大変なことだし、考えるべきことも多いけれど、万全な準備をしながら「ちょっと死ぬ」。そのことで、結果的に美術館全体を長生きさせたいんです。

飯川 すごくプロデューサー的な視点で考えている……(笑)

畑井 美術館を愛しているんです、私は。愛しているがゆえに、ちょっと傷つけて、回復させていくみたいな(笑)。副反応はしんどいけど、それで強くなって、そして生き長らえさせるというのが、私の美術館に対する愛情表現ですね。

飯川 その実践の効果は出ていると思いますね。

——飯川さんが千葉市美に來た際、受け入れ体制ができていて、とてもやりやすかったということ自体が、その証かもしれませんね。

飯川 たしかに、僕がつくラボの第一回目の作家だったら、今回のような規模の展示はできていなかったかもしれない。

畑井 少しずつ強くなってきたからできたことだし、今回を経てより強くなったはず。そうした取り組みに対して、今日もお客さんから「応援してます」という感想をいただいたんですね。「千葉市美術館、ええやん」と。それはみんな、励みになる。自分自身のための冒険というわけではなくて、美術館への愛情やケアの表現がつくラボなんです。

飯川 作家の立場からすると、この期間中、毎日幸せやったんですよ。なかなかひとつの場所で数ヶ月も、お客さんや美術館の方たちと向き合うことはないから。しんどいし、作業も多かったけど、作品のことばかり考えて、集中して新作をやらせてもらえたのがすごい良かったし、僕自身も次に向けて得るものや、鍛えられる部分が多かったです。

飯川雄大 (いいかわ・たけひろ)

1981年 兵庫県生まれ、同地を拠点に活動。人の認識の不確かさや、社会の中で見逃されがちな事象に注目し、鑑賞者の気づきや能動的な反応を促すような映像やインスタレーションを制作。2019年「六本木クロッシング2019展:つないでみる」(森美術館)、「美術館の七燈」(広島市現代美術館)に出品。2020年は、ヨコハマトリエンナーレ2020「Afterglow 一光の破片をつかまえる」、高松市美術館の個展「デコレータークラブー知覚を拒む」など。
<https://takehiroikawa.tumblr.com>

杉原 環樹 (すぎはら・たまき)

ライター。1984年東京都生まれ。武蔵野美術大学大学院造形理論・美術史コース修了。美術系雑誌や書籍で取材・執筆を行う。主な媒体に美術手帖、artscape、アーツカウンシル東京関連。関わった書籍に津田大介+平田オリザ『ニッポンの芸術のゆくえ』(青幻舎)、卯城竜太(Chim ↑ Pom)+松田修『公の時代』(朝日出版社)など。
<https://tmksghr.tumblr.com/>



いつかどこかであなたがカニに会えるように ——信じ続ける態度が形になるとき

畑井恵(千葉市美術館学芸員)

エレベーターを降りると、目に鮮やかな蛍光ピンクが飛び込んでくる。耳が天井すれすれの《ピンクの猫の小林さん》の向こう、茶色の壁の奥に、ようやく会場への入り口を見つけ出す。部屋いっぱいの黄色い壁はさっきの茶色いよりは重そう、たまたまそこにいた人と一緒に押してみようかということになるかもしれない。

部屋の奥にあるハンドルを回すと、カチカチとウィンチの回る音が聞こえ、目の前の壁に吊り下げられたバッグが上下に動く。ハンドルを回し続け、「ここまで」という表記に従わなかったらどうなるのだろう、と考える人もいただろうか。

「五感でたのしむ」をテーマとした今回のプロジェクトは、会期を通し、会場で起こる出来事の一つ一つが、作家とのコミュニケーションでもあった。飯川が当初の予定を変更し、オープン後も会場で起こる観客の様々な反応を肌で感じ、調整に調整を重ね、場所を変化させていったからだ。結果、4ヶ月以上の長きに渡り滞在制作を続けることとなった。

変化し続けた場所を作る上で、変わらないこともあった。建築をダイナミックに利用した仕掛けに関して、見えない部分は詳細な説明を避けるなど、観客の想像/創造力に委ねたいという飯川の想いは一貫していた。

気づかない人がいても良い、という遠慮した考えでは決してない。自身の作品を見逃してほしくない願いながらも、この場を訪れた人々が自ら発見し、想像し、衝動を持ち帰って欲しい。その希望を手放さずにいるが故の「調整」が続いたのだ。観客が作品と出会うこと、その先にある創造性を大切に考え、手放す態度。それは、飯川が観客に手向けたメッセージであり、信頼の表れでもあった。

つくりかけラボはその場に関わり、訪れた皆がそれぞれに、美術館のことを考え続ける場所であってほしい。それゆえに、長さや領域に依らず、お互いの履歴を個として尊重するところから始まり、その場での関わりによって一方向ではない変化が起こりうる場を創出しようと試行錯誤してきた。既存の枠組みを再考し作り替えていく中で、矛盾や葛藤に苦しみ悩まされる場面も少なくなかったが、飯川の「あきらめない」態度は一貫していた。飯川はこれまでもこれからも、苦しみを手放さず、「カニ」に擬態し続けるだろう。

切なる表現はいつも、誰かに見つけてもらいたい願いながら、すぐそこで息を潜めているかもしれない。いつかどこかで“黄色い壁”に出会ったら、どうかその違和感を見逃さず、あなたの力で押したり引いたり、一歩踏み出して関わってみてほしい。その衝撃がひとりひとりの五感を通して浸透したときにこそ、この世界は柔らかに変化していくのだと私は信じている。