



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

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ヵ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
写真：阪中 隆文

企画：畑井 恵
デザイン：上田美里

発行：千葉市美術館
発行日：2022年3月3日

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るんですが、つく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。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、観客がそこにいることで初めて成立するというあり方は、私がつくラボで試したいこととも重なっていたんです。

——まさに今回のつくラボの展示も、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あと子どもの頃から思っていたんです。

だけど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、どこにでもありそうな既視感のある空間だった。そこで、せっか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ね。

——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 つくラボに飯川さんと呼ばれ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。「観客に関わることで空間が変化する」というつくラボのコンセ

プトを作家の方に伝えると、どうしても会期中にどんどん何かが累積し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る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、そういうことがたくさん起きましたよね。

飯川 お客さんから、かなり情報をもらいました。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う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か月間、三つくらい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、観客がウイ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、外観も活かしたいなと考えていたとき、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ね。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、畑井さんの的には不安だったんじゃないですか？

畑井 いや、めっちゃ面白いなって…（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いて、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

も親切にしてくれました。

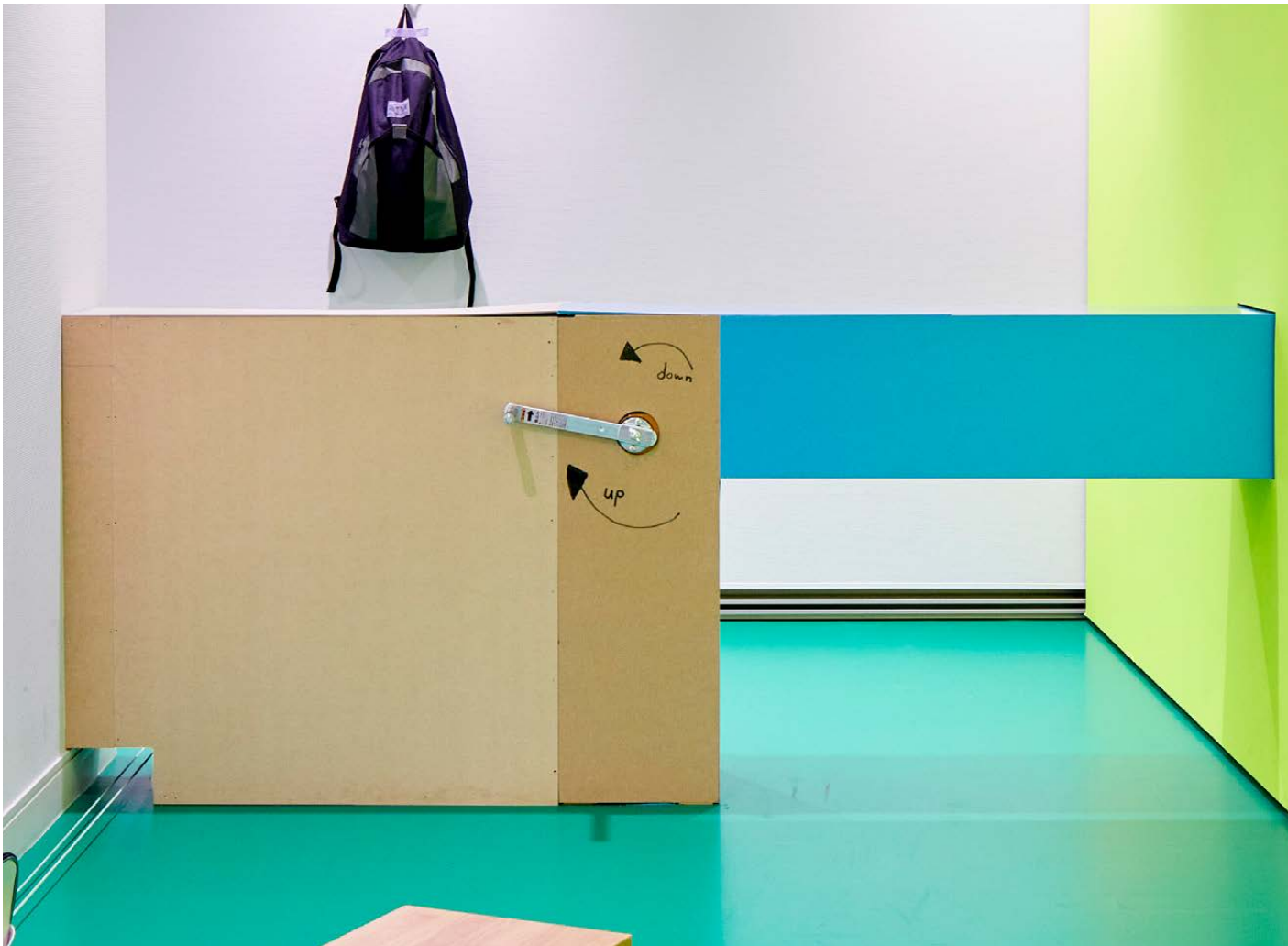
——面白いですね。普段、美術館で作家が関わるのは主に学芸員ですが、設備や警護の方の信頼も得て、その方たちのルーティーンも変えないと今回の展示はできなかった。

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開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、いま僕がしているように、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に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!」と気づく瞬間ですよ。

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ですね」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と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 — 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—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輔＋平田オリザ『日本の芸術のゆくえ』(青幻舎)、卯城竜太(Chim ↑ Pom)＋松田修『公の時代』(朝日出版)など。<https://tmksghr.tumblr.com/>