

A-Lab Exhibition Vol.16

デコレータークラブ 配置・調整・周遊

DECORATOR CRAB Arrangement, Adjustment, Movement



Solo Exhibition: Takehiro Iikawa
December 15, 2018 - February 3, 2019
A-Lab archive Vol.18



飯川雄大

デコレータークラブ 配置・調整・周遊

飯川が長年行っている《デコレータークラブ》の作品群は、擬態する性質を持ち世界中に生息する蟹（デコレータークラブ）をモチーフとして、伝達と情報の間に生じるズレや意味について問いかけている。これまで、デコレータークラブを見たという人がその体験を語る映像作品や、鑑賞者が全貌を捉えることのできない大きな猫の立体作品などを発表してきた。さらに、日常にありながらも取り上げられることのない風景を24時間撮り続けた映像時計や、サッカーのゴールキーパーがボールから遠く離れた時にどう動くかや表情を見せるかに焦点を当てた映像作品を制作し、近年注目を集めている。

個展「デコレータークラブ 配置・調整・周遊」では、元公民館のA-Lab 建物を用い、事物の全容を断片から想像していくプロセス自体の作品化を試みた。建物に運動の要素が与えられ、空間に様々なパースペクティブが生まれていく。そこに建物が持つ潜在的な景色が現れ、建物を質量や細部の形から経験することができる。視覚の実感とは何か、私たちがいかに視覚情報に頼り物事を「想像しすぎている」か、どこを撮っても奇妙にフォトジェニックな空間が立ち現れる展覧会場で、鑑賞者に新たな気づきをもたらした。



デコレータークラブ 配置・調整・周遊
展覧会記録映像 (5分)
https://youtu.be/s6y1-sR_mYU

Takehiro Iikawa

DECORATOR CRAB: Arrangement, Adjustment, Movement

Takehiro Iikawa creates works in video, photography and sculpture that question relativity of time and uncertainty of perception. Recording an urban scape for 24 hours from a fixed viewpoint, or focusing on actions and expressions of goalkeepers at a soccer game when the ball is far away, Iikawa's works capture what is overlooked in daily life and present a world from off-center perspective, by minutely observing banal sceneries and things in the margin. A decorator crab as used in the title of the exhibition is a crab that camouflages itself by wearing seaweed and small stones in the surrounding. Iikawa uses this crab in various projects as a motif to explore the concept of "Impulse and communication". Video work "Impulse and things around" is composed of interviews of five persons about the moments, in which they found a decorator crab. This work explores the essence of impulse and presents the difficulty to share one's own gaze with others. How do we commonly perceive a place and space?

This exhibition "DECORATOR CRAB: Arrangement, Adjustment, Movement" is an attempt to capture the process of imagining the whole thing through fragments and to turn the process of itself into an artwork. Element of movement is added to the building, creating various perspectives within the space. It reveals the hidden scenery within the building, letting us experience the building from its volume and subtle shapes. The exhibition, which appears photogenic from any angle, will let us get the actual feeling of visual perception and let us realize that we are "imagining things too much" from visual information.



Decoratorcrab - Mr. Kobayashi, the Blue Cat -

Wood, fluorescent paint

850 x 1,150 cm

Installation view: *UMINAKA TAIYOSO AIR*, Taiyoso, 2017



飯川雄大 Takehiro Iikawa

1981年兵庫県生まれ。成安造形大学芸術学部情報デザイン学科ビデオクラス卒業。近年の主な展覧会に「六本木クロッシング 2019 展: つないでみる」(森美術館・2019)、「美術館の七燈」(広島市現代美術館・2019)、「KAAT EXHIBITION 2017 -かたり (語り/騙り) の空間-」(KAAT 神奈川芸術劇場・2017)、「ひとりはみんなのために」(アンテルーム京都・2016)、「遭遇するとき - Happening Upon -」(滋賀県立近代美術館・2013) など。

デコレータークラブ

このプロジェクトは擬態する蟹 (デコレータークラブ) から着想している。

この蟹は、その場にあるモノを身につける習性を持ち、一体一体が違う見た目を形成している。

この蟹を見つけた人にとって、生き物なのか、蟹なのか、何なのかの判別はつきにくい。

誰も何も身につけていない裸の状態の蟹を見たことがない、誰も裸の時は、見向きもしない。

私が、伝えたくて、大事にしたいことは何かを見つけた時に起こる「衝動」である。

「衝動」を作ったり、伝えるためには情報は多すぎたはいけない、情報のコントロールが必要である。

デコレータークラブは、あるタイミングで観客に起こる衝動を作るためのプロジェクトである。

それは、0人もしくは1人以上の観客に向けている。

そのため、デコレータークラブは、各地に点在しているが、誰にも見てもらえないことがある。

デコレータークラブは、名称、大きさ、重量、素材、所在地などの情報を一切公開しない。

デコレータークラブは、印刷物やオブジェ、ビデオ、Web など、色々な媒体を通じ、

一部の情報を発信するが、その内容は主に視覚的な情報に限定される。

デコレータークラブは、あまり目立った行為を好まない。

これらの写真や画像の被写体は、言うなれば、私と同様に「デコレータークラブ」の目撃者であり、衝動が起こるかもしれない場所の近くにいるモノ達である。

被写体として、直接的に「デコレータークラブ」にフォーカスすることはない。

被写体となっているモノは「デコレータークラブ」の目撃者でありその場所の指標である。

デコレータークラブは、それぞれ色や形が違うために発見するのは困難である。

デコレータークラブは、多くの人に鑑賞してもらうために作品の設置をしている訳ではない。

極端に言うと、誰もこの作品を必要とはしていない、しかし私はその部分に注目している。

偶然、観客がデコレータークラブを発見した時、そこは途端に不自然な光景になる。

このプロジェクトを、世界中のいろんな場所で実施する。

もし、あなたがこの蟹と遭遇した時、そこに生まれた衝動を誰かに伝えることはできるだろうか？



DECORATOR CRAB

Place: Nelson Bay, New South Wales, Australia

Photo by Klaus Stiefel

DECORATOR CRAB

Takehiro Iikawa
2007-2019

The name of this project and ideas are inspired by the camouflage crab: "DECORATORCRAB" (creature of the sea around the world). "DECORATORCRAB" has the habit of wearing the things around itself. Each crab forms different appearance. It is not easy to distinguish this "DECORATORCRAB" from a crab, a creature or whatever. Anyone never see the naked "DECORATORCRAB" when it does not wear anything so that no one take notice of it. What I want to express and treasure is an "impulse" that occurs when I find something. In order to make an "impulse" or to tell, there must not be too much information. It's important to control the information. "DECORATORCRAB" is a project that aims to generate frequent impulse, when a viewer sees something in a particular timing. It is a project for zero or more than one spectators. "DECORATORCRAB" may be found by nobody, although it is scattered about in various locations. This is because all the information, such as the title, size, weight, medium and location, is never disclosed. "DECORATORCRAB" spreads partial information via printed matters and sculptures, videos, web media, however the content is limited mainly to visual information (The exhibition of a photograph or an image). "DECORATORCRAB" prefers not to take prominent actions. These subjects for photography are, so to speak, witnesses of decorator crab so am I and things around me that might drive to do something. As subjects for photography, I do not focus on "DECORATORCRAB" directly. Things what I do focus are witnesses of "decorator crab" and indicators of the place. "DECORATORCRAB" is difficult to find because colors and shapes vary for each. The number of people who discovers and views "DECORATORCRAB" is envisioned zero or more than one. "DECORATORCRAB" does not intend the work to be shown to a large crowd of people. To put it in an extreme way, there is no body who needs the work like this. However, I am observing the portion. When a viewer finds "DECORATORCRAB" by chance, the landscape suddenly changes into an unnatural one. The project continues in various locations all over the world. Can you express someone the impulse if you happen upon this crab?





room1 にある茶色の構造物は鑑賞者が押すことで回転し入口が現れた。

















観察、参加、そしてカニ

平野 真弓

キュレーター、Load na Dito (マニラ) 主宰

カモフラージュとは、周囲と同化することで敵から身を守るための方法だ。戦闘服や葉っぱになりすました昆虫のイメージが思い浮かぶが、調和が強調される日本の社会心理を表現するのに、もってこいの言葉でもある。多数の意見に合わせて、周囲と行動を共にする。出る杭は打たれるという表現がある通り、日本社会をトラブルなく生きていくための秘訣は周囲と一体化することだという心理が作用している。飯川雄大の作品は、そんな日本の日常生活に映し出される集団心理を、独特の茶目っ気をもって批判する。視線を移動させ、見るという行為、見られるという行為にいたづらを仕掛け、見えていなかったものを見せてくる。

「ひとりはお互いのために、みんなはひとりのために？」 飯川雄大の作品にとって団体スポーツであるサッカーは重要な制作現場である。サッカーと

いう時空間でも明らかに社会的つながりの心理を見て取ることができる。プレイヤーとファンは同じユニフォームを身にまとい、共通のルールに従って共に勝利を目指す。全ての視線はボールという一点に向かって誘導され、熱狂、共感、一体感という感覚が身体に湧き上がってくる。飯川はボールの動きからカメラをそらし、大勢が共有する視線のレーダーの外に立っているプレイヤーにフォーカスをあてるのだ。そこに映し出されているのは、一時的に周囲から切り離され自由を得たかのように振る舞う、プレイヤーたちの甘い表情とリラックスした優美な佇まいである。

クローズアップで映し出されたデコレータークラブも、カモフラージュという意図とは裏腹に、奇想天外な姿で私たちの視線を釘付けにする。この擬態するカニにちなんで名付けられた飯川の『デコレータークラブ』シリーズは、対象との心地よい距離感にいたづらを仕掛け、私たちの知覚に揺さぶりをかける。『淡路島の中』、『ポートアイランドの中』(2012)と題する一連の写真では、草や枯れ枝、小石や公園のベンチのように普段は気付かない存在が唯一無二のものとして映し出されてい



て、インスタレーション作品『衝動とその周辺にあるもの』(2015)では、クローズアップで断片化された日常の風景が立方体の面をなし小さな町の公園に積み上げられ、モニュメントのようにそびえ立つ。2016年以降、本シリーズには『小林さん』という猫のキャラクターが登場するようになる。巨大化された猫の形は離れた地点からしかその輪郭を捉えることができず、至近距離では平面性と上からの圧力で迫りよってくる。そして本シリーズの最新作『配置・調整・周遊』では鑑賞者に壁をつきつけ、さらなるプレッシャーをかけてくるのだ。本作品は、展覧会という体裁をとってはいるが、入り口がない。指示もない。鑑賞者は手探り、いや体当たりで奥へと進んでいかなければならない。居心地悪く苛立ちを覚えながらも、私たちはなぜこのぶっきらぼうな挑戦を受けて立つのだろうか。壁にぶつかり、私たちは突然、受け身の鑑賞者ではいられなくなる。壁に立ち向かう私たちの身体は、自分で考え行動するという意思を体現することになる。

飯川はいたずら好きだ。ルールを破ってみたい、境界を超えてみたい。私たちの心のどこかに潜む好奇心をくすぐり、そのスリルを共有する共犯者と

なる。飯川が仕掛ける実験に参加するのか、ただ見物するのかは私たち次第だ。飯川は、自発性、柔軟性、やる気を鍛えるスパーリング・パートナーでもある。勝ち負けはなく、現実の世界で突然やってくるだろう戦いに向けたトレーニングなのだ。飯川の作品は魅力的だが危険も伴う。二面性を備えている。何気なく曖昧な態度で近寄ってきては、別の視点から捉えられた新たな世界の表情を見せてくれるが、それと同時に鑑賞者である私たち自身も観察の対象となり、得体のしれない視線に晒されるのだ。飯川の視線の先に何があるのか。注意しておかなければならない。

Collaborator, corroborator and a crab

Mayumi Hirano

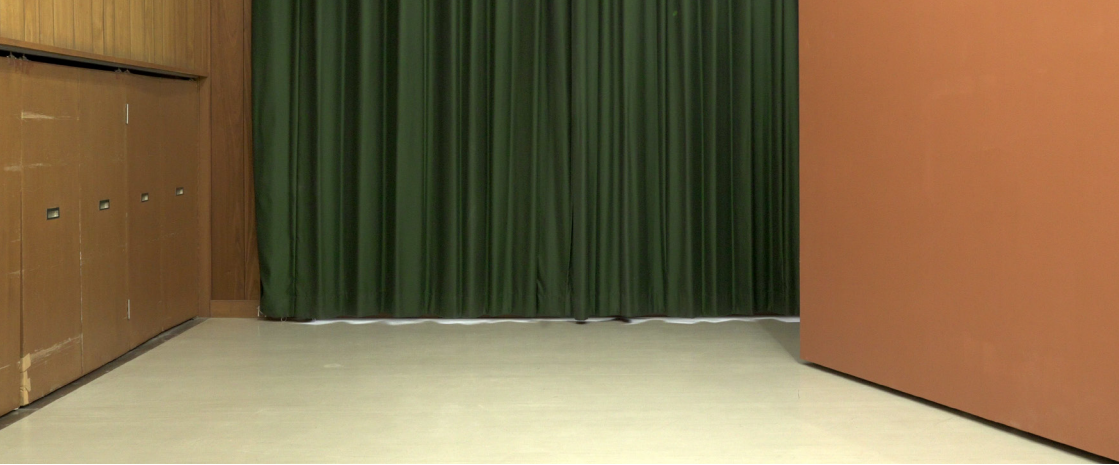
Curator, Load Na Dito

Camouflage is a strategy used to protect oneself from enemies by visually assimilating into the surrounding. Though the word often reminds us of military uniforms and leaf mimic insects, it actually provides a perfect visual representation of the social psychology of Japan, which emphasizes the value of conformity and social harmony over independence and individual expression. Agree to the major opinions. Act with the majority. As in the Japanese expression *deru kui wa utareru* (the nail that sticks out gets pounded down), being invisible is a way to avoid getting into trouble, a tip to survive the Japanese society. The artwork of Takehiro Iikawa makes a playful critique on the effect of collective psychology of everyday life in Japan, where he grew up, lives and works today. By shifting gaze, his work explores the act of

seeing and the act of being seen, and his tricks make the invisible visible.

"One for one - one for all"? Team sport, soccer, in particular, is an essential ground for Iikawa's works. Clearly, soccer involves the psychology of social connectedness at work. Players and fans wear the same uniform, follow the set of rules and share the goal to win. All attention is directed toward the ball, and this shared gaze arouses a feeling of passion, empathy and oneness. Iikawa turns his attention away from the ball and points the camera at the players standing off the radar of the dominant gaze. What captured by Iikawa's camera are the sweet facial expressions, gracefully relaxed bodies of individual players, whose minds are temporarily detached from the surroundings.

When seen in close-ups, decorator crabs, in spite of the intention to camouflage, reveal flamboyant fashion and captivate our gaze. Named after this camo-crab, Iikawa's Decoratorcrab series mischievously interrupts the sense of comfortable distance



and challenge our perceptions. In the series of photographs entitled *Near the Grasses on Port Island* (2012) and *Near the Grasses on Awaji Island* (2012), weed, dead branches, stones, a bench, things that are usually unnoticed are portrayed as one of a kind with dignity. In site-specific installation *Impulse and Things Around* (2015), close-up abstract photographs taken from everyday sceneries composed surfaces of cube structures, which were piled up to become a towering monument in a small neighborhood playground. Since 2016 Mr. Kobayashi, likawa's own a cat character has been introduced to the *Decortorcrab* series. Blown up gigantic, the outline of the cat shape can be grasped only from a distance, otherwise, the flatness of the surface is emphasized, creating a feeling of vertical pressure on the viewers standing nearby. The latest work of the series, *Arrangement, Adjustment, Movement* (2019) continues to impose the sense of pressures on the viewers by literally forcing them to confront walls. Although the work is disguised in the form of an exhibition, there is no entrance. There is no instruction. The viewer has to

grope one's way through. Though feeling uncomfortable and annoyed, why do we still take this bluff challenge? Facing the wall, the body suddenly stops being a passive viewer. It suddenly embodies the individual will to decide and act independently.

likawa is a prankster, who triggers our hidden curiosity to break the rule, to cross boundaries. He is a partner in crime who shares the thrill with us. It's up to us if we want to collaborate or corroborate for the experiment that he initiates. likawa is also a sparring partner, who keeps us being spontaneous, flexible and motivated. We are neither winner nor loser. It is an exercise to prepare ourselves for real situation, real game. There is a charm and danger. likawa's work have double sides. Approaching us casually and ambiguously, it lets us see a new expression of the world from another perspective, at the same time it examines us and exposes us to an unknown gaze. It is highly advised to watch out for likawa's eyes and what is in his line of sight.



room 2









アーティストトーク 01

「配置・調整・周遊」

2018年12月23日 14:00-15:30

ゲスト

槻橋 修 (神戸大学准教授、ティーハウス建築設計事務所)

林 寿美 (アート・プロジェクト KOBE 2019:TRANS ディレクター)

鑑賞者としてのダイバー 作品としての蟹

槻橋 私は神戸大学建築学科の准教授で、同時に神戸でティーハウス建築設計事務所を主宰しています。私の事務所が入っているデザイン・クリエイティブセンター神戸 (KIITO) に飯川さんもオフィスを構えていて、今日につながりました。

林 これまで飯川さんのお名前と作品は存じ上げていましたが、この展示は今日初めて拝見して、とても楽しかったです。体験して「あれれ?」という感じがしました。まだ、この《デコレータークラブ》のコンセプトをきちんと理解できていなくて、とても腑に落ちる部分と、まだちょっと謎が残っている部分があります。

飯川 デコレータークラブというのは、海にいる擬態する蟹の名前です。カモフラージュし、身を守るために、ひっそり生きている生き物です。最初テレビで見たのですが、ダイバーがデコレータークラブを見つけた時の感想が、蟹は擬態して身を隠そうとしているけれど、ダイバーにとっては、海の底で見つけた得体の知れないものであると話していました。デコレータークラブは世界中の海にどこにでもいるけど、もしかしたら、誰にも見つかることなく生きている蟹です。ですがダイバーが

見つけることによって、二者の関係が生まれ特別なものになっていると感じました。ここ15年ほど展覧会やアートプロジェクトをやっていますが、その特別な関係や出会いに興味があって、そのような作品を作りたいと思い、蟹とダイバーとの触れ合いというものを起点にして、いろいろな形を試しているところです。

林 クラブ活動を連想しますが、蟹のクラブ (Crab) ですね。カメレオンみたいに行く先で変わっていくというよりは、それぞれの場所で自分の模様を身につけていく蟹なのですか?

飯川 デコレータークラブの蟹を裸の状態しておく、数分後には近くの石などを身につけています。恥ずかしがり屋とも、装飾、派手好きの蟹とも言われています。僕たちが感じるのとは相違があって、蟹は身を隠すためにその場の物を身につけて生活しています。

林 飯川さんにとって、作品は蟹、ダイバーは鑑賞者として、互いに会おうというものに着目されているのですか? あるいは、ダイバーは鑑賞者ではないのですか?

飯川 ダイバーは鑑賞者としてイメージしています。最初はデコレータークラブの蟹のような特別な雰囲気のある作品を作れたら面白いと考えていましたが、いろいろやっていく中で、観客が面白い





DECORATOR CRAB

のを見つけた時に、情報を第三者に伝えたいくなる気持ちや行為、関係性に着目するプロジェクトとしてやっていこうと変わってきました。

林 槻橋さんは、今回の作品をどう感じられましたか？

槻橋 2種類の感想があって、ひとつは、建築家であるので、この空間的なインスタレーションが建築っぽくていいなと思いました。建築は美術より作ったものがいろんな風に見られ体験されます。ピースが動くことで、純粹に空間の体験ができると感じました。まず、階段を上がってきた時に「入口はどこですか？」と聞くと、受付のスタッフの方ににんまりされ「これ動くんですよ」と言われ、とても驚きましたね。(p.3) この入口にピースがあることで、あんなに奥まである公民館のバルコニーがリセットされ、タイトルにもある「周遊」する感

覚がすごく新鮮で。大きな現代美術作品なども体験したことがありますが、今回はある意味で参加型というか、アートに対していろいろな角度で体験することができました。これが《デコレータークラブ》の体験なのかと。もうひとつは、アートとしての表現をデコレータークラブの蟹はどこまで意図としてやっているのか、鑑賞者としてのダイバーにどこまでこの蟹の愛くるしさが伝わるのか、その過程における不安そのものが表現の主題なのかなと思いました。以前の作品の記録写真では「空色の猫の小林さん」(pp.6-7)の全体像が木で隠れて見えなくて、その距離感が、展覧会のテーマとして掲げている感覚なのかなと思っています。廊下には、映画のセットのように大きな立体があり、試行錯誤しながら体験が広がっていくのですが、観客に見えている部分から全体を想像させて



A-Lab の奥まで続く廊下。9mの青の構造物が道を塞いでいた。(p.63の模型参照)



room1

いく展示になっている。単に見るだけのアートとは違い、体験型ではあるけれど、考えさせられるタイプ。そこが面白い。

■違和感という視点から考える

飯川 入口から飛び出している構造物を見るとまず「すごい大きなものを作ったね」と感じると思うのですが、梶橋さんが言われたように、観客には考えながら歩き、作品を体感してもらいたいという思いがあります。大きな広い空間やアートスペースに美しく作品を展示したり、気持ち良い間を作って作品と鑑賞者の距離を構成して展示することは、作品展示の技術として必要だと思うのですが、《デコレータークラブ》の展示として意識しているのは、空間に対する違和感というものです。美術館

やギャラリーの展示はチラシやインターネットで情報を見て、あの作品がこんな風に展示しているのだろうと予測する。人を呼ぶ手法としては必要ですが、そのまま観客が想像できてしまうような展示をするのはもったいないと思っています。もちろん多くの人に作品を見に来てもらいたいのですが、《デコレータークラブ》に関しては、たとえ来場者数が少なくても良くて。鑑賞者が“衝動の伝達”や“伝えようとすることで欠落してしまう情報”について考える作品を制作していきたいと思っています。違和感のある大き過ぎる変な構造物を使うのは、今回の展示が初めてになります。大学を卒業した頃から、ある空間、部屋の中に気持ち悪いくらい大きなものがあつたら面白いんじゃないかなという漠然としたイメージはありました。当初はなぜ面白いかわかっていたいかなかったけれど、今



HIGHLIGHTSCENE Goalkeeper - a few centimeters of positioning -
2015
Medium: Multi-channel video installation
20 mins loop

では違和感という視点からいろいろ考えることができる。今回も《デコレータークラブ》を皆さんに考えてもらいたくて、この展示になりました。

林 擬態する蟹は、今回は大きな構造物として建物を擬態しているのかと思いました。実際押してみると、押ししている間に自分にも擬態してくるような感覚、壁と一体になる感覚があります。どの壁も重いから体重をかけないと動かないし、こっちに近寄ってくる感覚もあって、飲み込まれる感じが強烈でもありました。目の前にある大きなもので先が見えず、その先にどのくらいの距離があるのか、どこに向かっていくのかわからず押していく感覚は、子供の頃に体験した大玉ころがしに似ていますね。最後の部屋にある模型で、構造の仕組みがスッキリしました。

飯川 今回の《デコレータークラブ》の壁は、建

築物を作っているイメージです。A-Lab を作っているみたいなイメージでしょうか？ A-Lab のもともある壁と同じくらいしっかりした壁を作っています。デコレータークラブのカモフラージュ、擬態とは直接は繋がってなくて、擬態することで発生する事象の一部とリンクしたらいいなと思っています。

槻橋 建築の立場で言うと、今回のアートの体験は、普通に体験する以上に空間の持っている良さが、元が公民館であった経緯も含めて、箱を押しながらリアルに見えてくる気がしました。この箱が何かの擬態であるよりは、押すことを体験することで、作品としての箱と、周りの空間とその間に、自分を感じる体験がありました。飯川さんのゴールキーパーの写真の作品は、複雑なコンセプトだと思っていて、見られていると見られない人がどうしているか？ 見ると見られるの関係



DECORATORCRAB -Pink gallery-

2016

Warehouse, Wood, fluorescent paint

Installation view: *DECORATORCRAB*, Shioya Project, Kobe, 2016

photo: Hyogo Mugyuda

が錯綜しています。一般的なアート作品と異なり飯川さんの作品は鑑賞しようと思った瞬間に別の関係が現れ、鞆がすごく重くて持てない作品とか、ある種ドッキリのようでもありますね。コミュニケーションを期待しているのですが、メッセージが乱反射するような体験がいっぱいあって、そういう関係の複雑さをデコレータークラブとダイバーとの関係の中に見られたのかなと思います。林さんに伺いたいのですが、複雑になった世の中で、現代美術はこのような作品があるのか教えていただけますか？

林 今の現代美術には実にさまざまなものがあります。飯川さんについては、作品を展示して「見て下さい」と言っているのですが、言っていないようにも思います。リュックは、壁止めの役割も果たしていると思うのですが、見てねと言ってないのを見て

ねと言っているような…… 不思議な立ち位置だなと思いました。でも鞆は壁止めが必要でないところにも置いてありますよね。

飯川 鞆は25キロあって触ってもいいのですが、それを言っていない。鑑賞者はroom2に展示している《ベリーヘビーバッグ10kgの記録映像》(p.54)を見るまでは、鞆が壁止めで作品とは思っていなかったり、誰かが置いていると思われるので、いきなり触ったりはしない。映像を見た方が、見たり触ったりはしますが、実際持ってみると、持つ前に考えているのを感じる重さは違うと思います。入口の前にも紫のリュックを置いていますが、あえて何も言わないようにしています。

林 美術館側からすれば「そこは説明して下さい、キャプションをつけて下さい」とお願いしたいのですが、それもあえてつけていないのですね。



room1

飯川 鑑賞者の7, 8割は気づいてくれますね。映像を見てから気づく人もいれば、壁を押すと動くことにも気づかない人もいます。入口で帰ったり、鑑賞者が試行錯誤したあと中に入れられないということもある意味で展覧会としてチャレンジなのかなと思いました。でも、さすがに帰ろうとしたら止めてくださいとスタッフには伝えてあります。鑑賞者が自分から部屋に入りたいとか鞆を持ってみたいという気持ちを優先したいと思っています。本当なら、鞆の重さに気付く映像も置きたくないぐらいでした。

■今、この時代、このタイミング

林 私たちは、指示を待つ癖がついているのかもしれません。青い壁を押したら固くて動かなかったのですが、ふと横を見ると、火災報知機に「押せ」と

書いてあって。人って視覚的な文字情報で指示がないと行動しないものだな、と思いました。

槻橋 物だけでなく、コミュニケーションそのものにも擬態の要素を感じました。入口の方の案内がすごく良くて、「いらしゃいませ。入口はこちらです」と言われるのですが、見当たらず「どこだ?」と思いました。展覧会で何かさせられるものはこれまでもあるのですが、それとは違いちょっとやわらかく感じます。壁を押した瞬間に、《デコレータークラブ》の世界に入った感じがあって、その瞬間、決壊を越えた気がしてすごく良かったと思いました。展覧会や美術館の順路を考えたときに、シークエンスがすごく大事です。この世界の入口は、すごくいい表現だと感じました (p.4)。飯川さん独特の見せたいような、そうでないような部分は、インスタレーション的に扱ってうま



Decoratorcrab - Mr. Kobayashi, the Blue Cat -

Wood, fluorescent paint

850 x 1,100 cm

Installation view: UMINAKA TAIYOSO AIR, Taiyoso, 2017

くっているとしました。

林 体験型のアートはたくさんありますが、例えば、フェリックス・ゴンザレス＝トレスの部屋の片隅にキャンディを高く積み上げる作品は、観客がキャンディを持ち帰ることで拡散され、多くの人間でシェアされてアートが成立するというコンセプトです。ただ、本人が亡くなり、今や高価な作品として美術館で展示されると、監視の人が「(キャンディを) 取っていてもいいですよ」と声をかけています。観客は、言われるから取る。この展示も、この場所だから成立するのですね。美術館で、監視の方が声をかけることについてはどう思われますか？

飯川 監視の方が声をかけることも含めて作品として構成できればいいと思います。この作品の場合は想像し、考えてもらうことが一番重要なので工夫が必要です。A-Lab だからできるのかなと思

うこともたくさんありました。打ち合わせの時は、スケッチの提案でしたが「危ないけどやりましよう！」ということで、今回は、ルールや制約を減らして実現できました。早くたくさんの人に見て欲しいです。

槻橋 有名なマルセル・デュシャンの《泉》という作品（便器）が持ち込まれた時に、美術界で人を呼ぶということで巡回していくわけですが、今回の作品で伝わる情報量は、見せる度によっていくのかな？ 有名絵画や、彫刻が巡回しても、そのもののなかに価値があるのだけども。私は林さんに、現代美術において変わらないものがありますが、変わっていくものをどういう風に捉えているのかを伺いたいです。

林 それは、見る側も作る側もそうですが、人間そのものが変わっているからだと思います。そう



room3 の扉は廊下にある青色の構造物によって塞がれていた。(室内からの撮影)

いう意味では、モネの《睡蓮》やゴッホの《ひまわり》も、変わっていくものなのです。晩年の《睡蓮》が発表された当時には、花も花びらも描かれていない粗っぽいタッチしか見えない画面なのに「睡蓮」と言われてもなあと皆感じていたと思います。ところが時代が変わって、人々がモネのヴィジョンに近づき、「睡蓮」だと感じられるようになった。飯川さんは、「ここでしかできない」と言われていましたが、それは社会の問題で、その中には人間も含まれています。今、私たちが体験できるのは幸せなことですが、50年後、ここで同じように体験をしたら、全然違うのではないかなと思います。

槻橋 例えば、飯川さんが大きな美術館で個展をすることになったら、そこでできることをいろいろ考えると思うのですが、アート作品を介しての作家と鑑賞者のコミュニケーション、作品の中にその

情報を加えたいと思っているわけですよね。《猫の小林さん》(p.50)が、将来モネの《睡蓮》みたいに巡回されるようになったときにどう考えますか？

飯川 巡回されるようになればいいなと思いますが、「今、この時代、このタイミングで」という作品なんです。《猫の小林さん》は、展覧会を見に来た時に、巨大な猫がいて、かわいいけど全貌が撮れなくてSNSにうまくシェアできないという、今の流行を利用した作品になります。いろんなところで、この作品は消費されたいと思っています。

槻橋 アートでも、クイックに消費されるものと、長く続くものがあるだろうと思います。《デコレータークラブ》という作品テーマは、早く消費されるものではないと思います。

飯川 擬態する蟹が面白いよねという説明もできるのです。そうではなく、この蟹を見つけた時の



HIGHLIGHTSCENE Goolkeeper - afewcentimetersofpositioning -

2015

Medium: Multi-channel video installation, 20 mins loop

Installation view: *HIGHLIGHTSCENE*, KOGANECHO Site-A Gallery, Yokohama, 2015

面白い感覚を、他の人にも同じように体験してもらうのは難しいことで、特別な体験を誰かに伝えたい衝動の部分、この感覚を小学生に話しても、認知科学を研究している人に話しても共有できる部分が多いし、《デコレータークラブ》はいろんな形や国で展開できるのでは?と考えています。

槻橋 テーマとしているものの背景は、作家によって違うと思うのですが、飯川さんのコンセプトは、とても深く、広がりがあると思います。扱っているテーマが難しいこともあって、今回の展覧会も《デコレータークラブ》の布教活動の一つでもあるのかなと思います。飯川さんの世界は、ゴールキーパーの作品からよくわかると思いますが、関係性がわかった瞬間に理解される。世の中に、余白があり周縁的なものが美しく存在していることを証明する取り組みだと思います。





room1 と room3 をつなく廊下は、緑と青の構造物が道を塞いでいた。(p.63 の模型参照)





アーティストトーク 02 「デコレータークラブ」

2019年1月26日 14:00-15:30

ゲスト

椿 玲子 (森美術館・キュレーター)

■ 確かな時間を知ることはできない

椿 まずは飯川君の過去の作品の話からしていきましようか。もともとは、デザインや映像を学ばれていたということですね。作家活動ということでは、COUMA（コウマ）というグループを金氏徹平さんや木村友紀さんと一緒にされていましたね。展覧会に行くと卓球で対戦するという。

飯川 卓球を真剣にプレーすることで生まれる感覚や気づきを作品にするチームで、2004～2006年頃集中的に彼らと活動していました。

椿 よく、卓球の練習ばかりをしていましたね。

飯川 ギャラリーに卓球台を持ち込み、毎日練習が終わってから話し合いをして、それからみんなで作るということをしていました。

卓球のプロ選手を呼んだりして本気の練習をし、そこから発想するものを全部記録していくというものです。京都のARTZONEでの公開制作の展覧会「Table Tennis Players」の記録をまとめたビデオがきっかけで2005年の横浜トリエンナーレ-アートサーカス-に出品しました。

椿 横浜トリエンナーレに行って飯川君と卓球したのを覚えています。

飯川 椿さんを厳しく指導しました（笑）。卓球をしながら思いついたことやくだらないことも含め

て作品にしていました。卓球は台上で激しいプレーが行われるけど、台の下は静かなデッドスペースがあって、その空間を使った「アンダー・ザ・テーブル」展というのもやりました。他にも、1969年に世界選手権で世界一になった伊藤繁雄さんに展示空間でエキシビジョンマッチをしてもらいました。卓球のボールが天井から急に落ちてくる仕掛けやサーブマシンのロボットも作りました。

椿 それが、飯川さんの現代美術作家的な活動の始まりですね。そこから、個人で活動されることになるのですが、何年ぐらいでどんなことを始めたのですか？

飯川 2006年に大阪のギャラリーで最初の個展をしました。映像作品で24時間の長さがあって、制作には3年くらいかかりました。

椿 《時の演習用時計》(pp.44-45)ですね。この作品は、飯川さんの作家活動の中でもみなさんがよく覚えていらっしゃる作品ですね。

飯川 大学の卒業制作展の時に作り始めたもので、CMや映画、ミュージックビデオなどはだいたいの映像の秒数が決まっていますが、あの作品は時間を繰り返し見るためにある映像なんです。当時、映像作品を作っても発表する機会が少ないし、薄型モニターの価格も高いし、YouTubeのようなインターネットで見せる環境も安定していな



ExtraPractice / Collaborative Works: COUMA
 2005
 mixed media, pingpong table, pingpong balls
 Installation view: International Triennale of Contemporary Art, Yokohama, 2005

くて、映像を使って作品を作ること、人に見せることの関係がかけ離れている感覚が強かった。日常に使うプロダクトというか、毎日使うモノに自分の映像を落とし込めないかなと考えていました。
樫 24時間なのですね。24時間も見られません
 が……。

飯川 毎日この映像を時計のように見ていたら、ここに映っているモノ達の動きで今の時間がわかるようになるというものです。全部見るのは大変

ですが、いつも見る度に発見があるかもしれないというのがいいと思いました。普段私達が使っている時計はデザインされたもので正確な時間を確認できる。《時の演習用時計》はそうではなくて、パッと見ただけでは確かな時間を知ることはできないのですが、使い続けると、毎日同じ時間に同じ映像が流れるからわかってくるようになります。何も起こらない場面もありますが、ハプニングもあって犬が来たり、虫が飛んできたり、人がぶつ



Happening Upon (from the series "The Clock for Practice of Time 2006 – 2013")
2013
Installation view: *Happening Upon*, Museum of Modern Art, Shiga, 2013

かったりとかもあります。作品タイトルは《Good Situation》というんですけど、モニター越しにいろんな景色が見られて、面白い状況に出会えるかもよ?という感じで作ったものです。

椿 これは、とても面白いですね。クリスチャン・マークレーの作品で、24時間いろんな映画のシーンを撮っているものがあり、モニターでいくつかの画面構成で見せるというものもありましたよね。

飯川 マークレーの作品には感動しました。こんなアプローチがあるのかと。24時間の映像の時計の構成は僕の作品の方が先なんですよ。2006年から始めていた《時の演習用時計》のシリーズは、2013年に開催した滋賀県立近代美術館の個展でも発表しました。これは、定点で24時間撮ったもので、13チャンネルありました、現在のネットとかの定点カメラとどう違うのかということ

になりますが、これも24時間見ると、体に馴染んできて時計として使えるようになります。ユニクロとかいろいろな企業やデザイナーの人が、新しい概念でデザインする時計にチャレンジしていて、どれもとても面白い。僕の作品の場合は、分針や秒針、デジタル表記は使わず、ずっとイメージだけが流れています。昼の景色が、夜になると暗くなっていきます。でも、夜になると昼になかった照明がついて、別の被写体に光があたって現れるんです。

椿 今まで見えてこなかったものが、主役になったりするんですね。

飯川 そうです。同じ構図ですが、奥にいたものがくっきり出てきたり、手前に大きな石が現れたりします。展覧会としては、素晴らしいと言ってくれる人もいたけど、とにかく体感するのに時間



The Clock for Practice of Time -Bench-
2008
Single-channel video installation, 24 hours loop



がかかるし、見せ方が難しかった。会場のスタッフが一番作品を体感してくれていました、毎日何時間もそこにいるから。

椿 確かに、飯川さんの作品はじっと見ていないとわからないし、普通は見えてこないものを主題にしているなどと思いますね。作家としての初期の作品は、《時の演習用時計》と《ハーフタイムプロジェクト》ですね。これも面白くて、「時間泥棒」と呼んでいるものですね。

■ 時間を奪われたプレーヤー

飯川 《ハーフタイムプロジェクト》は、中高生の時の悪戯の体験から始まったもので、時間制限のあるスポーツの試合において、ある選手にだけ内緒で時間を半分にしてプレーをしてもらうものです。テレビっぽく言うと、ドッキリです。よくあるドッキリの作品のオチとしたら、「時間が短くなっていったんですよ」と言ってリアクションを撮ると言うこ



A Project about Stealing Time – Half Time Project "Boxing"
2008

とになりそうなんです、僕の作品の場合は、時間を奪われたプレーヤーを撮り続ける。結局彼らには時間を奪ったことは告げないんですけど。サッカーやバスケット、ボクシングなどでも作りました。

椿 後で知ったら、怒ったりしないんですか？

飯川 注意されたことはあります。例えばこの作品は元世界チャンピオンの井岡弘樹さんのボクシングジムに協力をもらって撮りました。ここに映っているボクサーは、プロのライセンスも持っていて何日もかけて体を作っている人です。ボクサーだったら3分間という時間は日々の練習や試合経験で身体に刻まれているから、3分×4ラウンドを半分(12分の試合が6分になる)にしたらずぐに気づかれると言われたけど、周りにいる観客やセコンドの人にも協力してもらって、3分を1分30秒という半分の設定で動いてもらったけどバレま

せんでした。激しいプレーをしている時や苦手な人と話している時など、状況に応じて時間感覚は違うと思うんです。スポーツにとって時間とはどういうものかに興味があったし、時間のズレがどう作用するのかにも興味がありました。

椿 不思議そうな顔をしています、時間の感覚が曖昧だということですね。

飯川 サッカーでも試合の前半40分、後半40分を、それぞれ半分にして20分になっていたのに、その被写体選ばれた選手は「今日、俺めっちゃ走ったわ」と感想を言っていました。間の休憩は半分にせずしっかり15分とってたんですよ。嘘をつく演技の協力をしてもらうために事前に説明会をしました。僕主催で芝生の国際Aマッチができる球技場を借りたんです。それで、協力してくれる2チームを探しました。みんな最高級の芝生



A Project about Stealing Time – Half Time Project "Soccer"
2008

でプレーできることはなかなかないから「やります!」と言ってくれました。

椿 ひとりでは知らないってことですね。そのひとは、どう選んだのですか?

飯川 地元のヴィッセル神戸でユースチームに所属してたこともある選手で、キャプテンに相談したら、23番の選手を紹介されました。この試合の撮影の後にも、作品として公開されてからも本人には伝え

てないです。

椿 これまでの作品は時間というもの重要なテーマになっていますね。初期の作品二つともそうなのですが、どうして時間なのですか?

飯川 「時間泥棒」も、中学生の頃の悪戯の続きのようなもので、友達の"時計"をずらしていくんです。事前に録画した夜の定番のテレビ番組を朝に流したり、携帯電話やポケベル、ビデオデッキの小さな時計の時間なんかもずらしていきます。家や学校中の時計を。曇りの日は、太陽光が雲で乱反射しているから時間がわかりにくくて、1日か、2日一緒にいるとトータル12時間ぐらいうずらすことができます。それから、友達の親に頼んで「早く帰ってきて」と電話をしてもらったり。実際は早朝の5時なのに、その友達は「夜も遅いからも帰る」と言って帰ったんです。そしたら玄関でお

守ってほしいこと

- 実際は前半20分、後半20分ですが、前後半40分ずつプレーしたように撮るまってください。(レフリーは、試合開始前に40分ハーフで行ないますと声に出します。)
- ある人に、「時間が短いのではないかと尋問されても必ずごまかしてください。(あの時計おかしんじゃないの? / えっそう? / 何のこと? などなど)
- カメラは気にせず試合に集中してください。カメラ目線禁止。
- 前後半の終了の笛が鳴ったら、迷わずにあたりまえのようにベンチに帰ってきてください。
- 試合終了後も今回のどっきり撮影のことは他言しないでください。

宜しくお願い致します。

撮影協力してもらった選手や審判に配布した紙。



DECORATORCRAB "Near the Stone" on Awaji Island
2012
Inkjet print
56 cm x 42 cm

父さんが出勤する時間に鉢合わせして、家から叫び声が聞こえるという。時間は、遅らせるとトラブルになるのですが、先へ進ませると、ターゲットになった人はだいたい得た感じで喜んでいました。悪戯って揺るぎない圧倒的な面白さがあると思っています。その体験は今の制作にすごく影響しています。その中で時間感覚はかなり曖昧だと思って作品にしました。いろいろなテーマに興味があるけど、まず面白いと自信がある「時間」をテーマにやってみようと思いました。

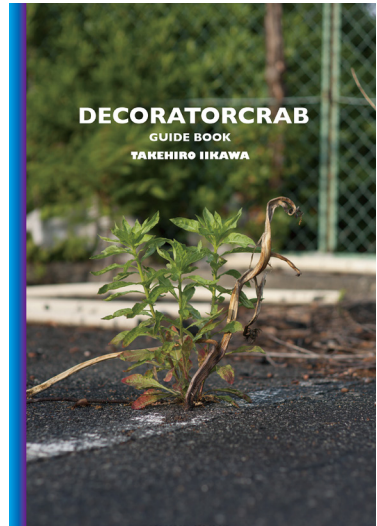
椿 悪戯の話は初めて聞いたので今やっと、腑に落ちました。

飯川 モラルにも反するのであまり話してきませんでした（笑）。今回の展覧会の中にある重い荷物の作品《Very Heavy Bag》も昔の悪戯がきっかけです。中学や高校で部活の友達の鞆に、内

緒で消火器を数本入れたりして、その友達は駅まで2～3キロの距離を背骨を曲げながら重そうにして帰るんですけど気づかなかった。毎日、誰かの鞆に重いものが入ってるからみんな疑心暗鬼でした。やりすぎた後、みんな荷物を持つ時に不安になっていました。鞆の作品は、持った時の感覚と、イメージしていた時の感覚との3点が生まれるんです。今の展覧会に話を戻すと、壁で空間が覆われて見えない時の感覚、押したり触ったりした時に壁が動くことが分かった時の感覚、壁を押し動かしたことで、隠れていた床や天井、部屋や廊下の壁が現れてきた時の感覚の3点があって、もしかしたらこの奥にも空間があるのかもしれないと建物の構造を想像することができるというのが肝になっています。Room1にある茶色の構造



DECORATORCRAB "Near the Weed" on Awaji Island
2012
Inkjet print
56 cm x 42 cm



Decorator Crab "Guidebook"
2012
Book

物 (pp.8-9) とかは立派に作っているんですけど、作品じゃなく僕としては動く壁で可動壁だと思っています。これは回転するようになっていて、押し進めながら考えていたイメージが変化していくというのが面白いと思っています。

椿 参加というか、身体的でいろんな感じ方ができるしいと思います。アートだけど、なにこれ？と思うような感じですね。

■ その驚きや、衝撃が 全く伝わってこなかった

椿 《デコレータークラブ》のことをお伺いしたいと思います。ピンクの猫がいるんですが、一緒に写真を撮ろうと思うと撮れるけど写りきれない。いろんな情報を写真でおさめようするんですが、おさ

まらない。最初は写真のシリーズから始まったんですね。

飯川 面白い生き物を特集するテレビ番組で、カモフラージュする蟹（デコレータークラブ）の紹介を見て、蟹を見つけたダイバーが「驚いた」「なんだこれは!？」ってなっていたけど、テレビを見る僕にはその驚きや衝撃が全く伝わってこなかった。カモフラージュしてる蟹を見つけた時に、蟹が何なのかさえわからないという。そこに見えるのは、蟹が体に身につけているゴミとか石だけでその蟹を見つけた人と蟹の関係って面白いなどと思って、この特別な状況を作品に置き換えられたらと考えました。例えば、蟹を作品だとして、ダイバーを観客だと位置づけたときに、蟹（作品）は、誰にも見つけてもらえないかもしれないし、ダイバー（観客）が見つけた時の空間が特別



Decoratorrab - Mr. Kobayashi, the Pink Cat -
2019

Fluorescent paint, wood, 550 x 675 x 70 cm

Installation view: Roppongi Crossing 2019: Connexions, Mori Art Museum, Tokyo

でかけがえのないものになってたらいいなと思いました。この写真は、デコレータークラブが背負っているチリやほこりをイメージしていて (pp.48-49)、面白いものを見つけた時に、その主題になるものを撮影するのではなく、その周りにある草や石を撮ったものです。鑑賞者は写真から得られる情報で《デコレータークラブ》にたどり着けるかもしれない。

椿 《Fade out, Fade up》という大好きなシリーズがあるのですが、これにつながるところがありますよね。飯川さんは、時間もそうですが、普通の人気がつかないようなところをクローズアップして見せるのがうまいですね。《Discover a House!》は、暗闇の中のすごく遠くにあるモノに強烈な光を放っているのもですね。

飯川 山で遭難した人を救助のためにヘリから照

らす強力なライトがあるんですが、友達に真っ暗な山に向かって照らしてほしいとお願いをしました。夜に何もないように見えるけど何かあるんじゃないかと仮説を立てて、昼も夜も見ることができなかった景色を撮りました。

椿 ピンクの小林さんは全体が見えないようになっていますね。

飯川 なぜそうしているかという、デコレータークラブを写真で撮ったとしても、ただの蟹であって、その時の撮りたいと思った衝動は伝わらない。猫がいて写真に撮れない時、観客は明確に伝えるためにどうするかという斜めに撮ってみたり、高いところから撮ったりと全体をどうにか撮ろうとする。福岡の展覧会の時、観客の一人が「記録できないよ!」と言っているのを聞いて、まさに狙い通りで手ごたえがありました。



Fade out, Fade up - Discover a House!
2012
Inkjet print
42 cm x 56 cm

椿 今は、ネットで情報が上がっていますが、そういうものでは伝わらない感動があるんじゃないかなと思いますね。先ほどの《Fade out, Fade up》とは相対的な作品ですね。

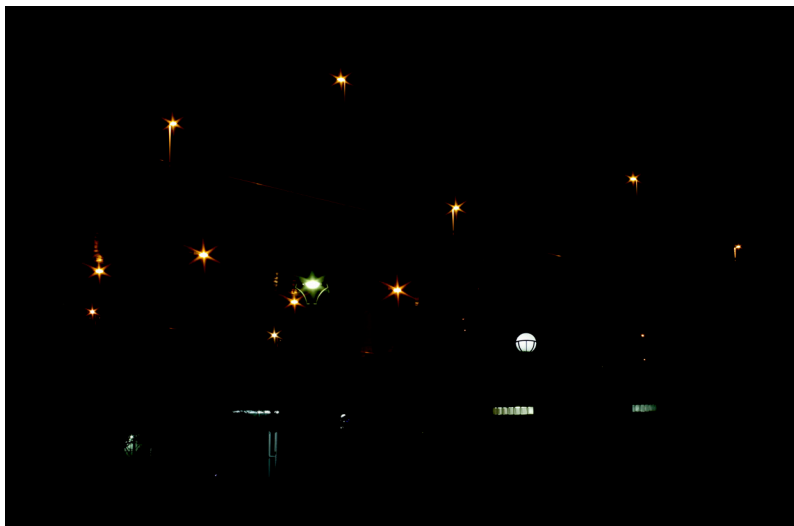
■ 経験や情報を逆手に取って 想像させる

飯川 展示会のオファーを受ける時は、廃墟か歴史的な建物かきれいなギャラリーの3パターンぐらいですが、A-Lab は真ん中あたりの感じで、めちゃくちゃ古くもなくて、僕は建物から物語を作ることがすぐにはできなかった。下が保育園で活気もあって、ここで特別な展示ってなにができるんだろうと考えたんです。公民館は日本中どこにでもあるか

ら、ここに来たことのない人でも、「あーこういう建物でやっているんだ」と、既視感のような感じを持つと思うので、大体想像できる空間であったり、来たことがある人は、前に来た時と違う空間で、構造物と建築の全容を記憶と身体を使って認知することができますよね。子供のころから何回か来ているようなどこかにありそうな公民館の情報を土台に作品を見てもらえると、隠れているもの、ちょっと進んだらわかるもので情報が増えたり、ポイントが増えることで、構造物を想像していくことができるんじゃないかと思ってこの作品になりました。

椿 「配置・調整・周遊」とはどういうこと？

飯川 「配置」はインスタレーションの最初の位置で、「調整」と「周遊」は、観客が会場で壁を押ししたり引いたり試行錯誤しながら歩き進むイメージ



Fade out, Fade up - Expressway -
2012
Inkjet print
42 cm x 56 cm

で使いました。色もこれじゃなかったらダメってことはないんですが、下見や作業をしている時に感じた色を使いました。room1は(pp.12-13)、ももとは白い壁があったんですけど、取り外してもらったら茶色の壁が出てきました。

椿 新しい展開ですよ！今、興味があるものは何ですか？

飯川 興味があることは、物を作ったり、絵を描いたりじゃなくて、鑑賞者に想像させる部分を特化したようなもの。チラシや宣伝のイメージで展覧会へ来た人を裏切る部分を作りたいです、ちょっと冷たいんですけど。

椿 想像させるとは、抽象的ですが、鑑賞者は見たものを咀嚼して解釈していきますよね。

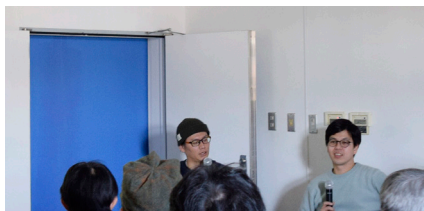
飯川 例えば、駅前で工事をしていて足場や仮設壁、クレーンが見えて「〇〇年完成予定」と書い

ていると、それまでの経験や情報からどんな建物ができるかを想像しますよね。それに近い感覚で観客が持つこれまでの経験や情報を逆手に取って造形や感覚を想像をさせるプロジェクトができないかと考えています。作品は鑑賞者の頭の中で完成するんです。

椿 今は簡単に情報が操作されやすくなっていて、何が本当なのかと考えさせられるので、そうした事が背景にありそうですね。

火災受信所





アーティストトーク 03

「小川さん!これから どうしていきましょう!!」

2019年2月2日 14:00 - 15:30

ゲスト

小川 希 (Art Center Ongoing 代表)

人間が面白かったから、 作品も絶対面白い

小川 Art Center Ongoing (以下、Ongoing) は吉祥寺の一軒家を改装し、一階がカフェで二階はギャラリーとなっていて、いろいろな作家のポートフォリオや、画集が読めるようなライブラリーもあります。一定期間滞在して、制作するというレジデンスプログラムも行っています。2013年にレジデンスを始めたばかりの頃に、飯川君が黄金町でバイトをしていた。その時は、彼の作品を全く見たことがなかったけど、喋ってみたら面白いなあと。僕は、作品と作家はセットと考えているんです。飯川君の場合は作品より人間が先で、人間が面白かったから、作品も絶対面白いと思って、「レジデンス始めるから来ない?」と声をかけたのが始まりですね。僕が作家を選ぶ基準としては、他の場所で発表できるような作家はあんまり選ばない。パフォーマンス、インスタレーション、映像作品とか、いわゆる物として売り買いしにくいような制作をしている作家ですね。あまり日の目を浴びてないけど面白いことやっていて、もしかしたら、いつか有名になるかもしれない人たちが集まっています。11年経ったけど、まだ誰も有名に……

飯川 有名人3人くらい出てると思います!

小川 Ongoing に集まる作家たちは、純粋に面白い作品とは何か、新しいことは何かといった、自分たちが今まで考えているアートを更新していくことに興味を持っている。もう少しアート自体にフォーカスしたいと、かっこよく言えばね。Ongoing は、基本的にはカフェの売り上げで回している場所で、年間200万くらい赤字です。それでアートプロジェクトのディレクターをしたり、大学や一般向けのアートの授業をしたりして、そのお金を全てつぎ込んでなんとか運営しています。だから、何にお金にはならないけど、そういう場所だからこそ、集まってくるっていうか。むしろ東京にいる数百人の作家が、ビールを一杯頼んでくれることで支えてもらっている場所です。

飯川 アートセンターは市民の交流や発表の場としての役割を汲んでいるけど、Ongoing は、アートセンターという名前だけけど、実はアーティストのためで、一般の人なんてほとんど来ないですね。本当に、アーティストだけがぐんぐん集まるところで、当時はこれがどれだけ貴重で、大事なことなのかわかっていなかった。その時に、《デコレータークラブ》というプロジェクトについてどう展開していくかに悩んでいて、小川さんに話を聞いて欲しいんですけどって相談していました。

小川 飯川君は真面目だから、作品を説明する

火災受信所





DECORATORCRAB -Impulse and things around-
2013
50 photographic Paper boxes, 270 cm x 400 cm
Installation view: DECORATORCRAB, Art Center Ongoing, Tokyo, 2013

レゼン資料みたいなのを作って、スライドも作っていたのに、全部噛み締めて読んでも、全然意味わかんなかった（笑）。

可愛く撮れないし 思ったより写らない

小川 これが Ongoing でやってくれた時の記録ですけど（p.56）、ぱっと見、かっこよく見えるけれど、なにこれ？って感じなのね。

飯川 これは、今回の展覧会の《デコレータークラブ》というタイトルにもなっている初期作品です。ある場所で、面白いものを見たり感動した時に、その感動した対象とか、主題になるものを撮らずに、あえて、地面や草や木といった周辺の物を撮るというシリーズです。デコレータークラブ

ていうのは、擬態する蟹のことなのですが、蟹自体がいろんな情報を背負っていて、それをそのまま模した感じです。中身は見えないというか、蟹には見えないけど、その場所の、その土地の情報の塊っていう設定で作りました。これは吉祥寺の Ongoing の近くにある造園屋さんの荷物置き場の土地にあったものたちが写っています。《デコレータークラブ》は 2007 年から始め、最初は写真と印刷物、WEB サイトで展示を行い、大量の周縁の写真から面白い主題にたどり着けるというものでした（pp.48-49）。写真にはいろいろな情報が詰まっているし、シンプルなのは場所や色、形が写っているので、もしかしたら被写体を頼りに行き着くことができるかもしれない。僕にとって写真とは、指標とか住所のようなイメージです。ただ、同じコンセプトでも様々な展開ができるの



Next Fire
2016
Single channel video 7 min

ではないかと思いました。最初は伝わらなくても、少しずつ伝わっていけばいいなと思って展覧会タイトルに『デコレータークラブ』の冠をつけて、今も実践しているところです。

小川 造園屋さん自体は、どこにあるかわからないし、その情報は別に言わなかったのね。だけど飯川君が感動したポイントの周りにあるものが写されていました。

飯川 これは、卒業制作の頃から取り組んでいた《時の演習用時計》というなんでもない景色を撮影したり、何か起こりそうな景色を24時間撮って、デジタル表記や、秒針とかを使わない時計の映像を作るプロジェクトです (pp.44-45)。映像作品ってフォーマットがあって、当時は見せる場所も限られているから、自分の映像を作ってもすぐに見せることができないというジレンマに陥って

ましたね。映像祭とかで3時間とか5時間拘束されるよりも、日常のお父さん、お母さん、パートナー、友達みんなに、自分の映像作品に触れる状態を自分で作って、止まることのない、いつもそれぞれの時間で再生されている映像作品っていうのができないかと思いました。時計という日常に使うプロダクトと自分のビデオ作品の時間をテーマに結びつけたものです。美術作品って展覧会が終了したら倉庫に保管されて見てもらえないけど、時計なら壊れる日まで毎日いろんな人の側でアプローチし続けられると思いました。

小川 そういう活動を見たから、飯川君は、時間が流れていたとしても、それは一つの時間ではなくて、それぞれにそれぞれの時間が流れていることを可視化するような、相対的な視点を持っている作家だなと思いました。サッカーのゴールキー



The Clock for Practice of Time -Univer Dome-
2006
Video, 24 Hours

パーや控え選手だけを撮影したシリーズは、サッカーボールの周りだけ時間は流れているように見えて、だけど、ボールが無いところにもそれぞれの場所に時間が流れていて、それぞれの視点があることを作品にしている人だと。《デコレータークラブ》も、フォーカスを当てる題材ではないところへ視点をずらし、フォーカスする。

飯川 2016年に神戸の六甲ミーツアートで最初の大きな猫を作る機会がありました。その後2017年の広島市現代美術館の「どこでも企画公募」で高嶺格賞をもらいました (p.59)。ある場所に大きな猫がいて、観客が写真を撮りたくなるための装置というか、でもどうやっても全貌は撮れないように設計しています。SNSサイトにアップしたいけど、可愛く撮れないし、思ったより写らないとか、実際は蛍光ピンクで可愛いのに変な色

になる(笑)。本当に自分が見た時の迫力は写らなくて、写真を撮ることに意味がないんじゃないか?と自問してしまうような作品です。これを2、3年、福岡、広島、高松でやって、去年、台北と台中でも展示しました。

小川 この猫も《デコレータークラブ》なの?

飯川 これもそうですね。まわりの友達からはついに猫作家になったねと言われました(笑)。これは自分の中で一番じっくり来たというか、コンセプトの整理ができた時のプロジェクトで、めちゃくちゃ評判良かったです。実際に観に来た人が、写真に撮れないし、こんなに可愛いのになぜここにあるのかとクレームが来て、イメージ通りの反応でした。とにかく大きなピンクの猫の存在感で、観客の足を止めることにすごく効果があるんです。そこから観客を引き込むと言うか。



DECORATORCRAB -Impulse and things around-
2015
40 photographic boxes, 450 cm x 350 cm
Installation view: DECORATORCRAB, Shioya Project, Kobe, 2015
photo: Hyogo Mugyuda



Decoratorcrab - Mr. Kobayashi, the Pink Cat -
2017
Wood, fluorescent paint, 400 x 540 cm
Installation view: Open Call for Art Project Ideas 2017,
Hiroshima City Museum of Contemporary Art

小川 その上手くいった大きな猫の作品と今回の作品の繋がりをもう少し話してよ。

■記録できないジレンマ

飯川 デコレータークラブを「擬態する蟹です」って人に見せることはできません。何もないところに現れた「蟹と自分」の特別な状況を写真に撮り伝える。でもその写真からは伝わることなくほとんどなく、伝わらない何かがあるっていうのを、観客がこの作品を前にした時に感じてくれたらいいなと思います。

小川 しめしめみたいな……それで、今回も《デコレータークラブ》なんだね。

飯川 今回は、入口とか廊下に壁があり、観客は視覚的な情報で「なに？ 壁!」となって、「入

られへん、動かれへん、どうしたらいいん?」となって、壁と一回対峙してちょっと考えた後に、スタッフの人にサポートしてもらっています。一部だけの情報を見て、自分が押して動くことで、少し地面が見えたり、天井の照明が見えたり、最初に見た情報とアクションして出てきた情報とを合わせて全体を想像してもらおうというのが今回の作品のポイントです。それがなぜ《デコレータークラブ》かと言うと、デコレータークラブも海の情報をずっと背負って、色、形は見えるけど、裏がどうなっているかわからない。背負って全部覆っていると、実際この中に何かあるかもわからないし、この反対側もわからない。人はその一部だけの情報を見て全容を想像する、では、どれくらい全体を想像しているのかというのに僕は興味があります。room1 の茶色の構造物 (pp.12-13) は、人の



Archival video footage of *Very Heavy Bag 10 kg*
2010
bag, stone, video camera, Real-time recording

想像を誘発する、デコレータークラブが背負っている物のようなイメージです。

小川 デコレータークラブが背負っている物？

飯川 デコレータークラブの全体を想像するとうか。断面をいくつか見ることで、人は構造物や、この建物全体を想像する。それが、僕のイメージする《デコレータークラブ》に繋がっている。今回の展覧会も大きなピンクの猫の全貌が見えないプロジェクトから派生していて、写真に撮ろうとす

ると、近くでは写らないし、緑色の壁（pp.18-19）も全体を撮ることはできない。その空間に対して作っているから撮れないのです。猫の作品の持っている仕組みっていうのも今回の展示に組み込まれていて、A-Labの松長さんに、「猫と、今までの周縁を撮るものが合わさったような作品ですね」って言ってもらったことがあって、自分でも最近、説明できるようになったんです。これは全貌が撮れない、なぜ全貌が撮れないことが面白い



かっていうのは、手に負えないとか、記録できないジレンマとかっていうのが、この空間にはあるからです。観客で「これ面白い展示やから紹介したいけど、写真に撮れへんし、映像にはできへん！」ということを書いてくれた人がいて、まさにそれは自分の狙ったところでした。

小川 観客が、作品に関わることや動かしていくのは、強烈な体験として残るけれど、それはどう考えるの。

飯川 観客は、壁について、動くと思っていない段階・動くと思った段階・実際動かして色々見えてきた段階を経ることで、情報が増えて全体を想像することができる。一つだと思っていた事柄が段階を経て立ち現れて来る事象だとわかるんです。

小川 押すことによって空間を理解していくってことなのかな。

飯川 はい。今回の作品と今までやってきたので近いのは、鞆の作品です。

小川 石の入った鞆。持つことで理解していく。

飯川 持つ前は皆「なんでここにスタッフの鞆置いてあるの」って、でも、ビデオを見た時に、「あっ、これ作品？ 重いらしい」って。

小川 作品ですよ！ 鞆が。たぶん、ただの鞆だと思っている人もいると思うけど、砂が入っているんですよ。30キロ近くも。

飯川 持とうとする前に自分がイメージする重さと、実際持った時の重さにズレができるのです。体感で言うと、身体的な重さだけど、この箱は、重さと視覚情報のポイントが何個もあって、空間を想像する。それは、時間の概念とかと一緒に、「今何分たった？」って訊かれても、例えば最初の基準となる時間を聞いていなかったり、



DECORATORCRAB -Impulse and things around-
2016-2019
Video, 18 mins



見ていなかったら、今何分たったかという概念などない。その時間も、重さも、見た目の距離感も、比較して想像できるって言う意味では一緒です。

小川 なるほど、よくわかってきた (笑)。

■ 作品自体も相対化できる

飯川 今回の展示は、人が得られる感覚のポイントを、重さと、距離、実際歩いて裏側に周って見

るとか、自分の体を使って感じて想像してもらいたいです。

小川 今回の作品で僕が思うのは、異化作用みたいなことなかなって。この壁っていうか、この立体があることで、なんの変哲も無い空間が特別な空間に変わってしまう。そういうことかなと……。ただ作品の感じ方とか、読み解き方は、作家の言っていることが全てじゃないし、もちろん僕が言っていることも正解ではない。「作品のコン



本展の空間全体をあらわした模型。

セプトは、こういう風になっています」っていうのは僕は嫌いで。美術館とかは、「こういうものですよ」という説明まで持っていかないとだめなんだろうけど。飯川君の作品がなんでいいかというのは、いろんな見方ができて、その余地があるというか、こういう作品ですよというだけじゃないからいいなって。

飯川 展覧会を仕掛けることって、いろんな状況があるから、理屈がないと実際色んな部分が動かない時もあるって、仕事でアートをやるとケースによって強引に言葉を作る時もあります。

小川 でも、視点をちょっとずらすと違う見方ができること自体が、飯川君の作品。相対的に物事を見せる時に、相対的に世界が成り立っていることをやりつつ、作品自体も相対化できるのが魅力の一つかなとも思います。さてさて、ようやくたどり

着きそうだけど、これからどうしようかっていう話。今日来ていただいた人は《デコレータークラブ》のことわかったと思う。正直、この展示成功では？ いい展示だと思う！

飯川 個展の機会とか、建築と出会いがあれば、またチャレンジしたいです。

小川 一つだけ文句言うなら、模型はいらないな。

飯川 模型は、作品ではなく、一応全部見た後にすべてを体感して、壁が行き止まりの状態を考え、押してみても考え、空間が現れたあと、この建物はどうなっているのだろうと全体を考える事ができた時点で作品は終わっていて、モヤモヤして帰ってもらうのも作品。でも、モヤモヤの後に、模型を見て整理するっていうのは、考えるポイントが一つ増えることになる。

小川 スタッフさんが廊下にいるのは、危険防止



小川さんとのトークの様子。

のためだとわかったけど、「これ面白いでしょ？」っていうのを言いたくて廊下に出て来ているんだと思ってた。

飯川 人のオペレーションで見方が変わってしまう。ほんとは無人で、期待してない展覧会に来て、壁があって押して「うわっ!？」となるのが理想です。これは、建物、公民館とスタッフも含めて作品になっている。

小川 なるほど。だから「ここ押してもいいんですよ」って。

飯川 入口がわからなくて怒ってしまう人や帰ろうとする人もいましたが、そこは状況を見て声を掛けていました。

小川 今後は、これをどう展開していくの？ もう少しやるんでしょう？

飯川 やります。できる場所を探しています。こ

の構造物と建築物の展開と初期の写真やビデオ作品もあって、猫もあって、どこかに興味を持ってもらえたら《デコレータークラブ》の全貌を知ってもらえる。やりたいことはたくさんあります。2013年に Ongoing にレジデンスをした時に、小川さんが「とにかくいろんな場所でやって、話を聞いてもらって《デコレータークラブ》の考え方を知らせてもらってからが勝負だよ!」と言ったんですよ。

小川 言ってたかなあ (笑)。



2019年の5月にArt Center Ongoingで開催した「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-」の展示風景。A-Labでのインスタレーションを発展させ、ギャラリーで鑑賞者が空間や構造物と対峙し試行錯誤して起こした行為が別の空間で新たな事象として現れる。その事象の目撃者は新たな鑑賞者になるかもしれない。



DECORATORCRAB -Expecting Spectator-

2019

Installation view: DECORATORCRAB, Art Center Ongoing, Tokyo, 2019



A-Lab Exhibition Vol.16 飯川雄大
デコレータークラブ 配置・調整・周遊

展覧会

会期 2018年12月15日 - 2019年2月3日
会場 あまらぶアートラボ A-Lab.
主催 尼崎市
助成  神戸文化支援基金
協力  Baycom
ヒロセガイ
三家総一郎
渡辺 陵
西本紀文
丸山徹介
柏木智也
Q and A Co., Ltd.
Art & Nepal
株式会社さくら工芸社
吉村真紀

記録集

あまらぶアートラボ A-Lab archive Vol.18
デコレータークラブ 配置・調整・周遊

発行日 2019(令和元)年7月31日
第2版 第1刷発行
編集・レイアウト 小島鯉
タイトルデザイン 吉村麻紀
記録写真 麥生田兵吾
田中美句登 p.63
記録動画 津田道子・飯川雄大
翻訳 平野真弓
発行者 尼崎市文化振興担当
兵庫県尼崎市西長洲町2-33-1
06-6489-6385
URL <http://www.ama-a-lab.com>

67

本展は尼崎市にある園田学園女子大学の「つながりプロジェクト」の一環として、以下の学生が参加しました。

京田絢音	梅本紗英
西田梨奈	坂本依子
日高成美	眞 那月
藤井萌衣	畑中美和
山田穂香	秋間知恵
古屋後由貴	川越柚奈
佐々木あみ	横山 舞
飯田萌心	

アーティストトーク

第1回「配置・調整・周遊」

日時：2018年12月23日(日) 14:00 - 15:30
話し手：槻橋 修、林 寿美、飯川雄大

第2回「デコレータークラブ：飯川雄大の作品について」

日時：2019年1月26日(土) 14:00 - 15:30
話し手：椿 玲子、飯川雄大

第3回「小川さん！これからどうしていきましょう!!」

日時：2019年2月2日(土) 14:00 - 15:30
話し手：小川 希、飯川雄大

© 無断転写、転載、複製は禁じます



デコレータークラブ 配置・調整・周遊
展覧会記録映像(5分)
https://youtu.be/s6y1-sR_mYU

お問い合わせ

尼崎市文化振興担当
TEL: 06-6489-6385 FAX: 06-6489-6702
E-mail: amalove.a.lab@gmail.com

A-Lab  Exhibition Vol.16

