



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。
- 前後半の終了の音が鳴ったら、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。

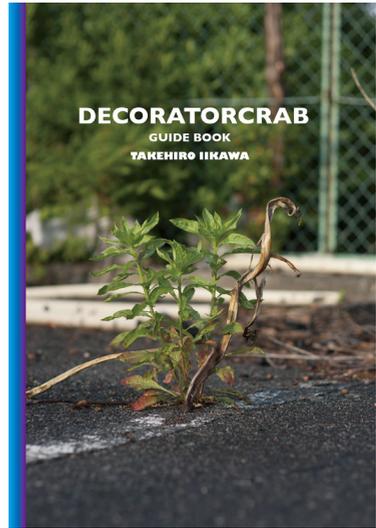
椿 悪戯の話は初めて聞いたので今やっと、腑に落ちました。

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。

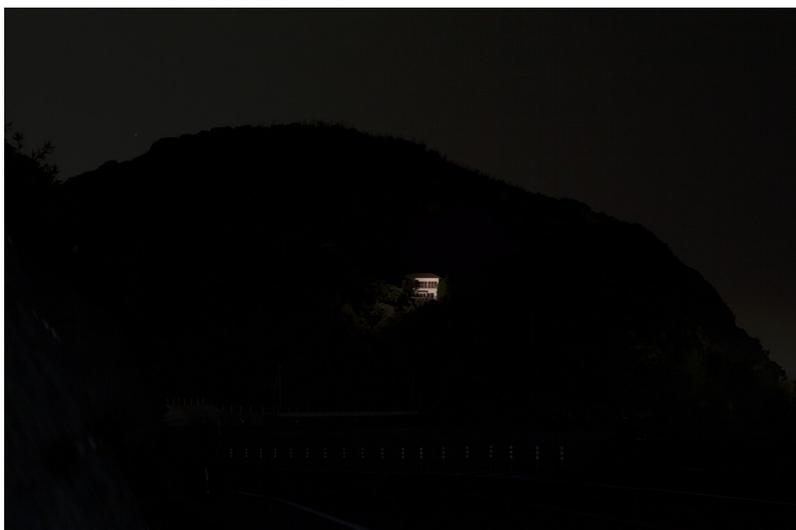
椿 《Fade out, Fade up》という大好きなシリーズがあるのですが、これにつながるところがありますよね。飯川さんは、時間もそうですが、普通の人気がつかないようなところをクローズアップして見せるのがうまいですね。《Discover a House!》は、暗闇の中のすごく遠くにあるモノに強烈な光を放っているのもですね。

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。

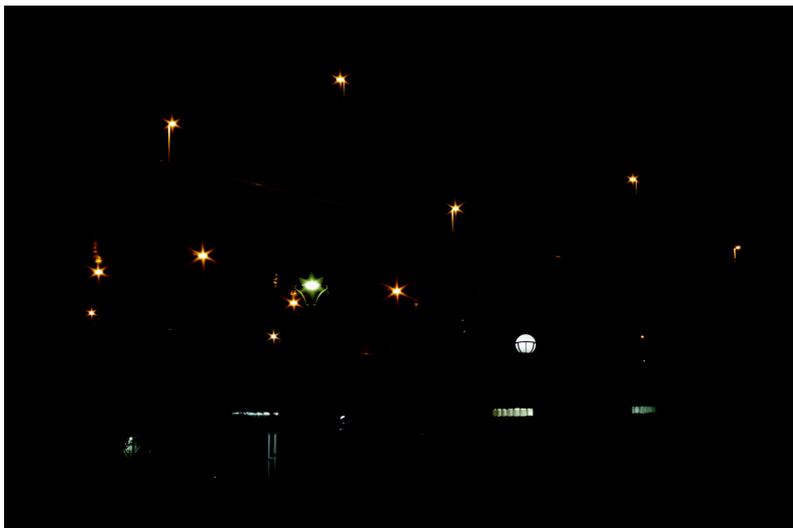
■ 経験や情報を逆手に取って 想像させる

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)、もと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、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。