

信濃大町あさひ AIR 2022



信濃大町あさひ AIR 2022

「おもいっきり、水」開催概要

開催地	長野県大町市
アクセス	JR 大糸線 信濃大町駅
会期	2022.10.1（土）～10.10（月・祝）
滞在制作期間	2022.8.22（月）～9.30（金）
アーティスト	内田涼 川松康徳 スギサキハルナ 遠藤一郎
コーディネーター	浅井真至（NPO 法人原始感覚舎） 関谷花子（麻倉 Arts&Crafts）
広報デザイン	森田さち安（街並商店）
写真	本郷毅史
映像	小澤貴弘

〔信濃大町あさひ AIR〕

主催：北アルプス国際芸術祭実行委員会

企画：信濃大町 AIR 事業推進コンソーシアム（NPO 法人原始感覚舎 / 麻倉 Arts&Crafts）

〔お問い合わせ先〕asahi-air@shinono-omachi.jp

〔WEB〕<https://shinano-omachi.jp/asahi-air/>

〔Instagram〕asahi_air



ごあいさつ

信濃大町アーティスト・イン・レジデンス事業は、平成 27 年 10 月に協議会を設立し、大町市の新たな魅力の創造を目指し、芸術文化都市としての活動を広く内外に発信するとともに、アーティストと市民の交流を通じて、市の芸術文化の振興施策としてスタートしました。

また、同年 11 月には、アーティストの創造的な活動を支援するための拠点として、旧旭町教員住宅 6 棟をリノベーションし、「あさひ AIR」と名付け、以来、AIR 事業のほか、北アルプス国際芸術祭の参加アーティストなど、国内外から数多くのアーティストを受け入れており、アートを起点とした新たな取組みとして、歴史を刻み始めています。

ここ 2 年ほどは、コロナ禍の影響などにより、アーティストを招聘することができませんでしたが、本年度は、麻倉 Arts&Crafts と NPO 法人原始感覚舎で組織するコンソーシアムの運営協力のもとで、アーティストを公募することができました。5 ～ 6 月にかけて、清冽な水が生まれる大町市に相応しい「おもいっきり、水」をテーマに参加を呼び掛けたところ、22 名（組）の方々からご応募いただき、選考の結果、4 名のアーティストを決定しました。また今回は、信州アーツカウンシルと長野県が主催する、「NAGANO ORGANIC AIR」のホストタウンとして、1 名のアーティストを併せて受け入れ、滞在から成果発表まで連携を図り事業を展開してきました。アーティストの皆さんには、8 ～ 10 月にかけて、約 50 日の滞在期間中に市民との出会いや交流を通じて、独自の視点で大町市の魅力を見出し、作品を市街地の空き店舗などを舞台に制作いただきました。様々な取組みの成果もあり、作品制作時の地域ボランティアやワークショップ参加者、調査・研究に協力をいただいた筑波大学や信州大学の学生、成果発表期間中の来場者など含めまして延べ 3,000 人の方々から、ご来場や関わりをもっていただくことができ、主催者側といたしましても、嬉しい結果となりました。

結びに、本年度の事業に関わっていただいた、全ての皆様に心より感謝を申し上げますとともに、今後も信濃大町アーティスト・イン・レジデンス事業にいっそうのご理解とご協力を切にお願いし、本書刊行のごあいさつといたします。

牛越徹（北アルプス国際芸術祭実行委員長／大町市長）

あさひ AIR って？

信濃大町あさひ AIR は、2015 年より長野県大町市で開催しているアーティスト・イン・レジデンスプログラムです。アーティストが普段の生活から離れて、北アルプス山麓の暮らしや地域の人々と出会い、創作活動をサポートしています。2022 年には、《おもいっきり、水》をテーマに集まった 4 人の作家が、約 50 日間の滞在制作を行いました。土地の力を通して、既存のギャラリーや美術館にはない“今ここで生まれた作品”をご紹介します。

コーディネーターの浅井真至から
アーティストへ公募のお誘い

テーマ「おもいっきり、水」
北アルプスの山々に囲まれたこの地には、とても美味しい水が湧き出ています。その水は、米となり、日本酒となります。仁科三湖では水晶が生まれます。長い年月をかけて生まれている水晶の記憶のように、あなたの表現がこの地にて現れることを見せてください。この地にて、あなたの放つものが、どのような風を起こすのでしょうか？表現者は今の様な時にこそ必要だと思います。私たちが持つ、残された余白から放たれる表現で冒険心や探究心に果てがないことを、これからの時に刻み込むように。







内田涼 Ryo Uchida

《借景計画》

旧金物のオビ

内田はふと立ち寄った商店街の老舗で、紫色のレトロなエプロンに出会った。薄暗い店内ではヴァイオレットに見えたが、部屋に戻って改めて見てみると、パープルの方向性を持った紫色だったという。そして、旧金物のオビの壁面は紫色にペイントされ、そこに2点の大きな絵画作品が展示された。

低血圧に関わらず、仁科三湖を朝に散歩していたのは、静かな湖が作り出す鏡面反射があまりにも魅力的だったからだという。「湖面に映る風景は我々の眼の構造上しかたなく現れている虚像であり、実態の無い副産物なのだけれど、私はここに”イメージ”の本質が潜んでいるような気がしてならない。」と語る内田は、大町に流れる水や風景の力を借りながら、実験と考察を重ねた結果を展示した。



1989 年静岡県生まれ東京都在住

絵具の垂れや滲みによって生じた形を起点に構築していく絵画作品を中心に制作を行う。偶然性や他者性といった不確定要素を取り込みながら、形態に宿るイメージの解体や再構成を目指している。



内田涼 INTERVIEW

心地よい配色と、奇怪なパターン。

目が吸い寄せられるのに、直視できない。

彼女の絵を前に、忘れてしまった感情を思い出すような気がした。

自分と人の「間」にある絵

――内田さんは幼い頃から絵を描かれていたそうですね。

子供の頃はお絵描きがわりとコミュニケーションツールに近いものでした。黙々と描くというよりも、人と自分の中間に絵があるみたいな。何か描いてと言われたり、描いた絵を可愛いねと言ってもらったり。お絵かき教室にも通っていましたが、あらかじめモチーフが用意されていて、それを描いていくような、オーソドックスな教室で、途中で飽きて行かなくなってしまいました。中学三年生の時には選択授業で美術をとっていたのですが、それがすごく楽しかった。何かを描くとかではなくて絵の具の素材をちゃんと知るような授業で、初めて油絵の具に触れたり、マープリングという、絵の具を垂らしてぐる一つと混ぜたところに紙を浸して模様を作ることもやりました。普通っていたお絵描き教室とはまた違う美術の側面を知りましたね。

――すごく今に繋がっている部分ですね。

そうそう。授業で油絵の具を触ったり印象派の絵を見たりすることで、「空は青、筍は茶色でしょ」みたいな、現実に沿った、写実的な描き方だけじゃない、上手いとか下手とかっていうことだけじゃない。そういうことに気付き始めた。その美術の先生に「美術の高校あるよ」とそそのかされまして、高校受験のための絵画教室に通い始めました。そこの教室は障害を持った子たちにも教えていて、自分とは全く違うロジックで描かれている絵が沢山あったし、先生との対話も自分の知っているそれとは違った。対等なんですよねその人たちって。やりあうというか、絵を描く人、制作者として先生と話している。そんな気がしました。

何か「手が」動かしたい

――だんだんと美術の世界が広がりを持ってくる。中学はそんな時期にあったかと思いますが、高校に入学してからはいかがでしたか。

運よく第一志望の芸術学科に入学できたのですが、なかなか辛い日々でした。もう完成してる作家みたいな人もいたりして、いつも他人と自分を比較しては落ち込んでいました。毎日のように授業で石膏像や静物のデッサンを描いたりもしていたので技術的には向上するのですが、感覚的な部分が追いついていきませんでした。どうしてここにこの色を配置したのか、自分は先生に問いただされる。ほとんど同じ色を使っているはずなのに、天才のマキちゃんは訊かれない。それがずっと分からなくて。たぶんじっくりきていないとか、絵の中で色がうまいこと機能してなかったのかな。でもその辺りからちゃんと考えるようになったのかも知れない。それまで意識がね、離れていたんですよ。自分とこう、画面とか、キャンパスの…。献立であれば、変なものがお盆に乗っている状態。お味噌汁と布林が乗っていて、それを意図していたらいいんですけど、無自覚にこれも飲みたいあれも食べたい、が同時にあるみたいな。マキちゃんの絵は、この色のためにこの色があって、この色のためにこの形があって、というある種の方程式じゃないけど、良い意味でそういうやりとりが出来上がっていた。

――なるほど。その当時はどんなものにインスピレーションを得て制作していたのですか。

自由に描くようなことが当時難しくて、自分で課題を設定して昔の人の絵のパロディを描いたりしていました。いわゆる内側から何か出てきてしまうというタイプではなくて、何か手が動かしたい、手を動かしたいとか。描くものは何でもよかったんだよね。そういうことじゃなくて、絵の具が動いていくとか重なっていくとかが楽しかったのに、なんか言葉が入ってくる。自由に描きなさいとか。

――相手が意図していないかもしれないけれど、制約を感じていたと。それもあるし、制約がないと描けないというのもありました。矛盾を抱えきれず「描くということは一体…」という迷宮に入ってしまう始末でした。高校二年生くらいからは大学受験対策で絵を短時間で描かないといけなくて、そこでアクリル絵の具と出会いました。油絵の具と違って早く乾くんですよ。私はいろんな色を使ったり水を流すようになったりして、アクリル絵の具を使った下地づくりに魅了されていきました。なんかこっちの方が楽しいのになって思いながらも、最終的にはその上から油絵の具を塗り込むようなやり方で受験対策をしていました。でも、その後の浪人時代を経て、大学入るまでにそのやり方がちよつとずつ雪が溶けるみたいに解凍される工程があって、ようやくここ6、7年くらいで、あの下地づくりに取り憑かれていたときの感覚に戻れたというか。

――「戻れた」という表現、なんというか、いいですね。それで大学は油絵学科に進まれたのですね。

なんとか入学したんですが、卒業したら普通に就職しなくちゃと思っていたこともあり、思うように絵を描けなくなってしまっていました。その代わり、写真を撮ったり映像を作ったり実験のようなことを繰り返していました。でも最後の卒業制作でじゃ何をつくるかとなった時に色々辿って、今の絵のような原点になっているものをいくつか描きました。少なからず手応えのようなものはあったけれど、将来のことも考えて結局就職という形に落ち着きました。ウェブデザインやったり制作会社に入ったり数年間社会人として東京を点々としたのですが、絵のことが諦めきれず、生活環境が変わったタイミングでもう一度描き始めました。

「協力」すること、「解体」すること

――ステートメントの「偶発性や他者性といった不確定要素を取り込みながら、形態に宿るイメージの解体や再構成を目指す」について伺えますか。

美術史を勉強したり色んなことを試したりしてきましたが、その中で自分の力だけじゃないやり方でも絵が描けるということがわかってきたとか。偶発的ということが絵の中に主な要素としてあって、今回の制作で使用したビンゴゲームにしてもそうですけど、自分が回しているけれど、何が出てくるかは決められない。そういういわゆる「他者」のようなものと一緒に作る感覚というのが柱としてある。

――自分の身体をうまくコントロールできないという感覚が昔からあるとも伺いましたが、それは何に根ざした感覚なのでしょうか。海や山で遊んでいた時の経験がかなり強いんだと思う。夏は実家の近くでよくボディボードをやっていて、冬は山梨や長野の雪山

にスノーボードをしに来ていました。そういった遊びの中から、自分の身体のままならなさをひしひしと感じとっていたし、波や雪のもつ圧倒的な力の存在、自分の外部にある大きな他者と協力することでしか成り立たない遊びがあるのだということも、身をもって痛感していたように思います。

――外部の抗えない力に対して、克服ではなく協力。

いわゆる大自然のようなものが恋しくなる時がよくあるのですが、東京に住んでいるとすぐ海に行けないじゃないですか。だから自分で行くってそれを取り込むとか。この絵を描くときもそうなんだけど、ば一つと水が流れていると海にいるみたいな、夕日を見ているみたいな。感覚としてはそういうことにすごく近い。水が重力に引っ張られて流れていく様子は、大きい現象の中の小さいパーツの一つというか。疑似体験じゃないですけど、自分のためのセラビーみたいなのころもあって大事な時間なんですよ。絵の具を見る状態…水かな。

――ワークショップの名称が独特だなと感じますが、言葉選びの感覚があれば教えていただけますか。

今回大町で「或るものを拾う並べる観るなぞる」というワークショップをやらせてもらいました。言葉選びについて特にこれといったこだわりはないのですが、しいて言うならば、廻りたいというのがいつもどこかにあるのかもしれませんが。そのものの持っている情報とか意味。どうなってるのかわからないものに対して引っかかるようにしているとか。言葉もそうですが、例えば作品を鑑賞する時にも、一つ一つの要素を解体しながら受け取るようにしています。癖のような感じだと思うんだけど、どこからこれが来ているのか、これとこれとの関係性はどうかの、ということを整理せざるを得ないといった感じでしょうか。

中心を、どう「空ける」か

――先ほど「ば一つと水が流れている」と仰っていましたが、具体的にどのように制作されているのですか。

工程は色々ありますが、例えば、筆の跡を残したくないところには霧吹きを使ったりしています。そうすると、全体が水で渗んで勝手に動く。それをば一つと見てる。出来上がってからそれを長い時間見てる。今まではそれを観察して、そこから形を取り出してモチーフとして描いたりしていました。要素が絵の中に閉じていることが面白いと思っていたんですけど、でも辿っていくとその形を取り出したのは自分で、それは絶対外と繋がっているわけで、色んなことに影響されて選び取っているとか。どこまでいっても自分の内側と外側を切り分けることができないというところで行まずいていた部分があったのですが、今回はせっかく大町に来たので、散歩する中で見つけた形が絵に取り込まれてもいいんじゃないかということで外の景色を観察するところから始めました。

――『リフレクター』について。コピーアンドペーストの興味はどこから来たのでしょうか。

もともと多肉植物が好きで、あれって一つの個体がどんどん株分けして行って無限に増やせるんですよ。葉っぱを折って置いておくと根が出て、同じような形のものがコピーされる。なんでしょね、あの感動は。お得感のせいなのかわかりませんが、株分けが好きです。それから柄やイメージが繰り返されている状態に興味があります。着物の柄もそうだし、インドネシアに行った時はパティックという伝統の布にも強烈に惹かれました。そういう模様や柄に、視覚的に惹かれているというところがあるんだと思います。

――『ベアアンドスネイク』、画面左の青色について。

その人によるとは思うんですけど、山沿いに住んでいる人たちは青いベースに白い模様だと雪山だと思うんですよね。これが別の場所に行ったら別のものに見える可能性があるとは思いますが、この街ではこれがシンボルというか。最初にお土産として購入したビンパッチがあるんですけど、そこにも北アルプスが描かれているし、お店の看板やお土産のパッケージなど、街中の至る所にそういった雪山のイメージが散りばめられているなと思いました。今回は、夏の滞在だったので、実際の雪山というよりは、雪山のイラストや写真といった二次的なイメージが、自分にとって一番リアルティのある雪山のイメージです。鑑賞者のための入り口としても、自分のための入り口としても機能するようなモチーフだなと思って、一つの素材として使いました。

――この紫の線。どう考えればいいのでしょうか。

感覚的にここにピントが合えばいいということと、後ろの壁と同じ紫色を使ったのでそっちの要素が絵に入ってきて欲しいとか、色んなことを中心からずらしたい、中心を空けておきたいという思いで配置しています。これは制作する時に重要なことで、何かこれって一つの方角に収束しそうになったらそこをずらすとか、気が散るようにするというか、それは要素を減らすことでできることもありますし、今回みたいに何かをプラスして意味を分散させるのも方法の一つです。

「浮かせた」状態を保つ

――『オンザロータス』について。日本語では蓮の上。蓮はどこで見られたのですか。

中綱湖の横の田んぼです。蓮以外にもまるい水草みたいなのがたくさん浮いていたり、魚が跳ねて丸く円が出来たり。湖のリフレクションする構造を存分に利用するつもりで最初に観察始めて、その要素の一つとして円形を取り入れているというところはあります。そのほかにも街を歩いて取材した形や模様を、この画面の中でぐっと一緒に重ね合わせている感じです。

――茶色の部分は何なのでしょうか。

何なんでしょうね。地図に見えたりとかしますね。例えば、びっくりマークを想像してみたいんですが、びっくりマークって単なるイメージなので頭の中で宙に浮いていますよね。接地してない。立てかけてあったり、どこかにしまわれてあったりということがあんまりない。これがイメージの持つイメージとかいうか。この絵の茶色い部分は四つに分かれているうちの一つが元々あった形で、それを水平に転写して、さらに垂直に転写して、一つの形を四つに増やしてつくった形態です。それをここに描く時にそのまま浮かせた状態にしておくことが重要だなと思っていて、そうすることでいくつかのイメージが乱立したり、誤配されたりというような、予測できないさが出現したらいいなと。

――最後になりますが、今回の制作を振り返ってみていかがでしたか

まず、あさひ AIR の運営に関わる人たちや街で出会う人々が、私が描いた絵そのものというよりも、その一歩手前の段階の、作品の周縁にある事柄に対して、興味を持ってくれたり共感してくれたことが大きな支えになりました。そのおかげもあって、精神的に安定した状態で制作することができました。また、この場所（金物のオビ）や、みんなで山に登ったことなど、制作の良いきっかけになるようなこともたくさんありましたし、北アルプスや仁科三湖など、自分の視覚が喜ぶような風景がすぐ目の前に広がっていて、そこから栄養を吸収しているという感覚がありました。色々な面で環境が良かったなと振り返って改めて感じています。

味を見つげ出そうと、様々な意見が宙を舞った。
意見はいち早く退けられ、事実が信奉された。

散と言ってもいい。

つまり時間だよ。

半導体で使われていて、社会の心臓になっている。」

「またこういうことなの？」

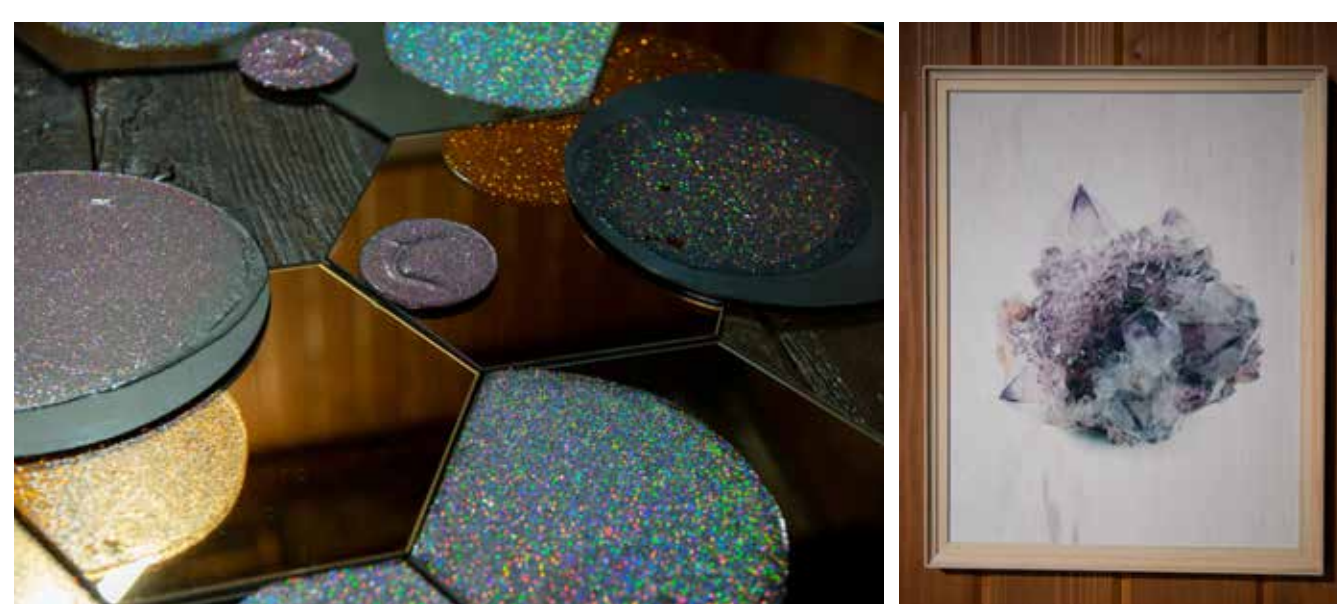
「死んでいるといふより何かを失っているのかも。」

「同なのかもしれない。」「同じだよ。」「等しい。」「

いさな石たちが守っていたなんでも、飛躍もすぎじゃない？」

「巡っている。調整された水が全部を巡っているんだ。」

「何もいままの全部。」



川松康德 Yasunori Kawamatsu

《星のない巡礼 - 32.768khz “水深 50m の惑星” - Speculative Fiction series》

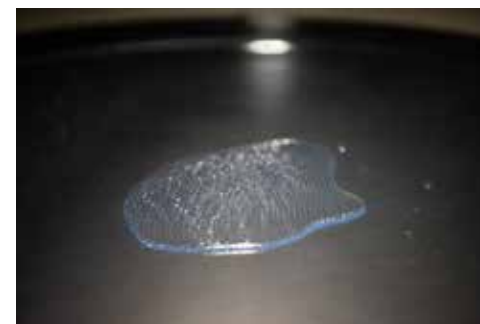
庵寓舎奥の蔵

薄暗い蔵の中に入ると、透明のシートに物語が綴られている。2050 年、植物プランクトンが発生する湖畔周辺で暮らす老夫婦の世界を、切なくも心に残るサイエンスフィクションで表現したインスタレーション作品。川松自身が大町の人々へ繰り返しリサーチを行い、「分有」という「他者の中に開かれる自己」をテーマに制作。「美しいものってないと思っているんですよね。物があって、その物を見て、“美しいことが起きる”」と語る川松は、その関係性の中で、美しい心を持っている自分に気がついてほしいという。会場では一定の間隔で大音量の低音が鳴り響き、有機体の様に振動する水や鉱物が、観客を物語の世界へ導いた。



1984 年群馬県生まれ群馬県在住

アイデンティティの分有によって「他者の中に開かれる自己」をテーマに制作を行っている。架空の物語を共同で制作し、そこでの意識の流れや思考の転換を記述し、その世界観を示すインスタレーションなどを制作。



プロローグと共に、入場時、使い捨ての耳栓を配布した。

川松康德 INTERVIEW

言葉と振動に満ちた、異様な空間。

それは私たちの記憶の隙間を埋め、

あるいは浮かび上がらせながら、

私たちに何か変容を迫っていた。

明確な「意思」をもって、アーティストになる

―――野球少年だったと伺っていますが、芸術に興味を持ち始めたのはいつ頃のことなのでしょうか。

小学生の時からテレビで水彩画教室の番組を見てたりしましたけど、決定的に絵が好きなんだと思ったのは中学校の修学旅行ですね。東京だったんですけど、ピカソの『ギター』という絵が初めて来るというので上野の森美術館に行きました。正直「えー」という感じだったんですけど、行って観たらすごく良くて。その時買ったポスターを大学で家を出るまでずっと部屋に飾っていました。それからこれは高校の時の話ですけど、服が好きだったので自分で古着をばらしてパターンを変えて組み合わせたりしていました。そもそもジーパンがめっちゃ好きで、「このサイズだと着れないんだよね」と思っていじり始めて。なので高校卒業後の進路は、ファッション系の専門学校という選択肢もあったのですが、美術の教科書で見た亀倉雄策がデザインした1964年の東京オリンピックのポスターに衝撃を受けて、「こんなにかっこいいビジュアル作る人があるんだ」と思って。それで大学のデザイン学科に進むんですが、いろいろ間違ってたて。亀倉雄策みたいな緊張感のあるビジュアルを作りたいと思ったんですけど、僕は別にデザイナーになりたかったわけではない。入学してデザインの勉強もしたんですけど、やっぱり違うなって。それからアートの方に傾いていきました。

――川松さんはカメラマンとしても活動されていますよね。それも大学で学ばれたのでしょうか？

いや、アーティストとして活動をするにあたって展覧会の記録とか写真を使った作品を制作するのに自分で撮れないのは問題があるなと思って。大学を卒業した後に写真スタジオで数年働いた後にフリーのカメラマンになりました。芸大とか美大系の大学に入ってそのまま表現を続けて作家になっていくのではなく、僕の場合はデザイナーになるかアーティストになるかっていう大きなシフトチェンジが必要で、大学とも地続きではない。だから明確な意思をもってアーティストにならなければいけなかったし、かなり戦略が必要なこともわかっていました。それで在学中にニューヨークに行って、美術館やギャラリーを見て回りアーティストになることを決めました。

「そこ」にしかないもの

――アーティストになる決意について、具体的にニューヨークで何があったのでしょうか？

体験ですよ。今までデザイン学科在学中に行った展覧会はポスターとかグラフィック展とか、これは失礼な言い方になるかもしれないですけど、パソコンの画面で見た画像と実物とでは当然異なりますが、内容にはそれ程違いがないというか。でも、美術の体験はそこに行かないとわからない。そこに行かないと無いというか。例えば現地で観たものの中にカール・アンドレという有名な作家がいるんですけど、ガラス張りの入り口を入った瞬間に天井のぽか高い真っ白な空間が広がっていて。教会にそっくりだったんですよ。光の反射なんかも。

なんとなく空間に没入していく感じがしたんですよ。そこに短い木や銅板などの彫刻が置かれている。それを言葉で説明すれば、ただ木が並んで銅板が敷いてあるだけ。でも実際には細部にも全体にも細かい仕立てがあるし、どんどんその作品に入り込んでいける空間になっている。それ以前からカール・アンドレの事は知っていましたが、もちろんあんな体験はなかったし、日本に戻って彼のことを調べてもやっぱりそういう書き方をされたテキストはなかった。そういう、えも言われぬ体験にびっくりしたし心地よかったし、忘れられなかったです。

自らの生活に「回帰」するアート

――アーティストとしてはどのように活動を始めたのでしょうか？

卒業してからもう一度ニューヨークに行きました。それで戻って群馬の写真スタジオに勤めている時ですけど、あるギャラリーがあって、そこに電話して「僕の作品を見て欲しい」って言ったら「じゃあ、来い」って。そしたら「お前の絵は全然ダメだ」と言われて。「どうしたらいいですか」と訊いたら、「とりあえず私のところに通いなさい」と。そこを運営している人がプライベートのアートスクールもやっていて、僕は一応そこに入った感じです。でもそれはただギャラリー業務をやるだけだったんですけど、海外のアーティストばかり呼ぶギャラリーだったのでその人たちと話したりアテンドしたりするなかで、自然と海外のアートが身近になりました。

――以前は主に海外で活動されていたと伺いました。

2019年頃までは毎年、多い時には年に3回程、海外のレジデンスに行っているような状況だったんですが、だんだん「これでいいんだろうか」という気がしてきて。海外での制作は全てが新鮮である種夢見心地なんですよ。当時は、ある程度スタイルも決まっているし、作品は作れちゃう。それが怖かったというか。もう少し自分と向き合えないといけない、自分の生活から逃げられないところで作らないといけない。そう思い日本での活動を考え直し始めました。

記憶をどう「見せる」か

――先ほど、自分と向き合うというお話がありましたが、川松さんが「アイデンティティ」をテーマにされた経緯、またそれを「分有」ということについてお聞かせください。

美術の歴史は超膨大で、その中に自分の身を置くという想像が不可能だと感じました。自分としか向き合えないと思ったんですよ。自分とは何かって。自分の名前とか身体とか声とかを考えている内に、例えば両親とか、自分にはもっと多くのものが含まれていると思うようになって。それなら僕が誰かの中に含まれていることもあるだろうと。それを探すがとても大事なのではないかと思い始めた時に、「分有」という言葉が出てきた。そこから活動していくうちに、自然とマイノリティの人たちと出会うようになりました。例えば、国籍が分か

らない人であったり、養子に出されて自分の両親が分からない人であったり、そういう人たちとどうやって一緒にアイデンティティを探すか。それがそのまま作品になっていきました。

――アイデンティティを探すというプロセス、これを誰もが追体験できるように制作されているということでしょうか？

そう、それに近くて、僕の作品は難しい言葉を使うこともあるんですけど、基本的には鑑賞者がもう一度行えるようなアクションや思考を作り出すことだと思っています。そうすることで何回でもアイデンティティを分有できて、何回でもアイデンティティを取り戻せる。

――なるほど。それを「記憶の再編によって」行うということですが、こちらは具体的にどういったことを言われているのでしょうか。

記憶の中には本人が気づかないイメージや記号、意思とかビジョンみたいなものが隠れていて、僕は制作のプロセスでインタビューをするんですけど、それは会話によってその人が思い出すことがあったり、僕が思い出したりすることがあるからです。その記憶は誰も操作できなくて、僕と会うという出来事でしか生まれない。そうして蘇った記憶を、例えば僕が具体的に大町の水につなげたりして再編集を行うことで、より明確にその記憶に辿り着けるようにする。再編集された記憶は、写真でいうとネガのものが現像された状態で誰でも見ることができる。それが作品になるということです。

そうすると、今度は別の記憶と結びついたりいろんな人の記憶に残ったりして、その人のアイデンティティや記憶がいろんな人に分有される。

例えば僕の記憶の再編の例をいうと、おじいちゃんのお葬式の時の記憶です。庭に穴を掘って、一度おじいちゃんを埋めて、それを取り出して火葬する。埋めていた時のおじいちゃんの顔もはっきり覚えてるんですよ。でも、実際には埋めていない。何故か記憶が変わってしまっているんです。

記憶が展開したり入れ替わったりして、あるはずもないビジョンがすごい明確にできちゃっている。それってたぶん僕のアイデンティティを構成してるんですよ。おじいちゃんが土葬されるわけではないのに、されなきゃいけない理由が僕の中にあるんです。そこに客観的事実とか根拠とか必要なくて、そうであるべき自分の何かがある。それが僕の意思だと思っているし、そこと向き合うことが重要なことなんじゃないかなと。

言葉は新たな構造を「欲望」する

――来場された方に物語の中で気に入ったフレーズを記入してもらっていましたが、それにはどういった意図がおありだったのでしょうか。

今回、「印象って素敵な言葉。ついていい嘘なの」というフレーズを2回言わせているんですけど、言葉って不思議で、例えばさっきのフレーズを言っているうちに、それが物語から自立して全然違う構造を欲望してくるんですよ。世界に「ついていい嘘」がその人の中で既にあったかわからないですけど、その存在を認め始めるというか。そのうちの物語と全然関係のないところで、誰かが言った嘘を「ついていい嘘」と言ったりする

んですよ。誰かの人格に入ったり記憶に残ったりするうちに言葉はそうやって新しいものを欲望し始める。

だからフレーズを挙げてもらって、記憶を根付かせるように言葉を根付かせたかったんです。この展示を観た人は、今までの「印象」とは違った意味で「印象」という言葉を使い始める可能性があると思いますし、そういうものによって新しいものが生まれてくるんじゃないかと考えています。物語自体は色々な解釈ができるように書いていて、受け取り方は人によって違っていい。そういうことを「印象」という言葉を使ったフレーズで示そうとしていました。

何が正しいかそもそもわからないですけど、すべて正しくないといけないというような風潮がコロナ以後特に目立ってきていますよね。もちろん、人命に関わることや、起きた事実に対するファクトの検証を否定しているわけではなくて、生き方のレベルで揺れていることって、そのままでいいんじゃないかと思うんですよ。嘘でもいいし正しくなくてもいいし。それよりもそれを受け入れようとしたりとか、どういう気持ちで世界と接するかの方がよっぽど重要なことなんじゃないかなと。それをその人の印象として自分たちも他者を受け入れていけばいい、そんな風に思っています。

――振動を用いたインスタレーションはかなりインパクトがありましたが、ご自身ではいかがでしたか。

あんな感じに粘性のある模様ができるとは思っていなかったですね。音を鳴らしているうちに見え方が面白くなってきて、それがアイデンティティを分有するイメージに近く感じた。水ってどんな形にもフィットしていくんですけど、音を鳴らした途端に物凄い身体的になったんですよ。がちっと固まっている感じ、締まっている感じがする。もしかしたら、生態系とか人間のアイデンティティとか、たくさんものが集まる時に考えなければならないのは、その生態系がどういう風に機能しながら身体を持っているかなんじゃないかなと思ったりしました。

――川松さんは、なんというか、意外とやわらかいですよ。作品から受ける印象と実際に話した時の印象がかなり異なるというか。

そうですね、作品を先に観た人からは四角いイメージを持たれがちです。今回は構造的に強めのインスタレーションをやったわけですけど、例えば紐が吊り下がってぐにゃぐにゃってなってるような表現も僕はやっているし、今回はこうだけ次回は全然違うみたいなことが僕の場合はありえる。そこに僕の人格みたいなものがあんまり出てこない方がたぶん僕らしいんですよ。それがアイデンティティの分有ということと矛盾していそうで矛盾していない。そういう曖昧なものを受け入れられる概念であると思うんですよ。自分の身体とか自分の心を構成するものが、誰かと一緒にあったりとか、誰かと分け合って持っていたりするということなので。

――最後に、今回の滞在制作についての感想をお聞かせください。

とても多様でした。多様っていうと人とか町とか動いているもので考えがちですけど、例えば今回は地質の多様性。動いていないものに対する視野が広がったというか。アートは形のないものを扱うのが得意なので、その特徴をうまく活かせるような場所でも作品が制作できる。そんな可能性を改めて感じました。





スギサキハルナ Haruna Sugisaki

《山水の精霊》

三俣山荘図書室の蔵

山からはじまり沢へと降った水が、生き物たちの体へと巡る精霊をテーマにした作品。立山・燕岳・湯俣岳の三つの山へ訪れたスギサキは「人間はいつも自然とせめぎ合って生きている。それは忘れてはいけない感覚。」と語り、大町の様々な場所で採取した土を絵具の素材に精霊を描いた。普段私たちの感じている太陽の光の粒や水の一滴が、精霊と共に集まっては離れ、生まれては朽ち、循環して巡る大地を表現している。

会場では、地元ボランティアの人々と共に制作した全長 13 m の作品を展示。山で録音した自然物のぶつかる音や雷鳥の雛の鳴き声が流れ、来場者は真ん中のスペースに座ったり寝転がりながら自由に鑑賞した。



1994 年神奈川県横浜市生まれ大磯在住
自然の力強さや命の循環を感じ取り、採取した土、灰、煤など自然由来の素材や廃材とともにその土地の spirit を描き起こす。人間の営みと自然の生命力の交わる接点を探し求め、陶器作品や壁画を発表している。



木崎湖畔の山、荒山林業地にてゲリラ展示を行った。

スギサキハルナ INTERVIEW

山に登り、湖を泳ぐ。土に遊ぶ。そして、描く。

彼女は自然から何を受け取ってきたのか。

大町の自然は彼女に何を与えたのか。

「自然」を身体で感じる

――今回、歩いて大町に来たということですが。

富山県美術館でワークショップをやっていて、それが終わった後立山の方から雪渓を歩いたり、沢を通ったりして大町に降りてきました。母に富山から大町にそのまま入ればいいじゃんという風に言われて、じゃあガイドをお願いしますということで二人で。いつもは家のある神奈川周辺の山を日帰りで登ることが多いので、今回のような県を跨いでのロングコースは初めてでした。

――大変だったとは思いますが、道中何か面白いものが見られましたか。

風が強くてガスガスで下の景色は全然見えなかったけど、それがなんか良かった。立山って標高 3000 メートルくらいあるんですけど、その山の稜線を風が渡っていくのが雲の様子で見えた。力強くて、でも一瞬の出来事で少し目を離すと晴れていたりまた雲に覆われたり、目まぐるしさに圧倒されました。山小屋に泊まったんですが、夜中も起きて見たりしていました。

――私もこの前初めて山に登ったのですが、同じような光景を目にしてやはり驚きました。スギサキさんは、大町には何度か来たことがあるそうですね。

何回だろう、初めは 2019 年の生まれて天国かな、蟬崎誓さんのお手伝いで大町に来ました。木崎湖にも何度か行っているんですが、冬だったので水の中には入れなくて。今回やっと泳ぎに行けました。湖の中から山と水が水平線でビシッと分かれているその境界を見つめていると、自分の身体もその一部になったような感覚がありました。

その「土地」で、色を探す

――スギサキさんは土で絵を描かれています、それを始めるきっかけが何かあったのですか？

大学の頃なんですけど、お金がなくて画材が買えなくなっちゃった。どうしようかなと思って校舎の裏の山にふらふら行ったんだよね。そしたら、そこにシャベルが落ちていて、何かわからないけれど地面を掘ったら色んな土の層が出てきた。それを見た時、これは何か使えるんじゃないかなって気がしたんだよね。その矢先に、たまたま大学に教えに来てくれていた先生のワークショップで土で絵を描くというのがあって、それから土とか煤とかを使い始めるようになった。

――漫画のような話ですね。2017 年、大学卒業後間もなく参加されたというインド・ラダックでの芸術祭の作品も拝見しましたが、今とは全然雰囲気が違うように思います。

インドの作品はアクリル絵の具を使っていたんですけど、自然の中で絵を描くようになったら、「これじゃあ負ける」って思うようになったんだよね。卒業して色んな人に会って、いろ

んな人と絵を描いて、やっと人の死とか命のこととか実感を伴って描けるようになった。それには海とか山の力が必要だった。

――「負ける」というのは、自然に対してという意味でしょうか？

そう。弱いつて思った。どうしようと考えた時に、自然の中から色を探し始めた。カクカクしていた線が柔らかくなったのはそこからかな。たぶん絵の具の粒子が関係していて、土とか煤って粗いでしょ。だからクルって丸を描くとか線を描くとか、すごく描きやすい。自分の手癖みたいなもので描いていくと、自然とまあるくなっていく。それを繰り返していたら、その場所を得た顔料で描くことにすごい惹かれてきた。最近の話だけど、色んな所に行ってその土地の人たちと交わりながら色んな顔料を作ってみる。これが自分の中で一つのテーマになってきた気がする。

精霊という存在が「繋ぎ」得るもの

――絵の中によく精霊が登場しますが、それはいつ頃から描かれているのですか？

大学の卒制前くらいかな。今描いているアイコンの精霊の前身になるもので「死神」と呼んでいたんだけど、魂を迎えにくるものというか。その頃じいちゃんが亡くなって、生きることと死ぬことが自分の中で身近になった。でも、人が死んで、はいさようならみたいな、そういう割り切りができなかったんだよね。ぼーっとじいちゃんの亡骸を見ていたら、急に「ああ」て空気が漏れた音がして、びっくりした。身体の中のガスなのか何なのかわからないけど、今じいちゃん逝っちゃったなあって、その時思った。魂はこうやって運ばれていくんだあって、理屈じゃなくてそう思った。それを、描こうと思った。だから初めは、自分の中の恐れみたいなものだったのかもしれないけれど。

――その頃に比べると精霊自体の性格であったり、その存在のあり方も変化してきているのでしょうか。

全然変わってる。もっと大きく、もっと広がりをもってきた。自然の中で色々経験していくうちに、人の死があって動植物の死があって、地球っていう大きなものが生きていて、自分たちはその細胞の一部なんだなって思うようになってきた。だから、じいちゃんの死は恐れることでも悲しむことでもない。いや悲しみもあるけど、それも含めて生きることだと、次に繋がって行ってるみたいに考えられるようになった。

――まさにスギサキさんの内面が精霊に写されている、そんな側面もあるんですね。模様については東洋的という印象を私は受けますが、そのあたりは自身でいかがですか。



顔料が濃いから、原色だから、かな。あとは引き算というより足し算の面が多いから、画面が強く見える。オレンジとか、素材的にあったかい色が多いのも影響していると思う。模様は、湖の波紋だったり山に吹く風だったり、自分の肌に触れた気配。それはもしかしたら、昔の人が感じていて伝えたかったことと近いのかも。そういう意味で原始は今もまだ続いているし、どっかにその感覚を持っている人が私の作品を観に来てくれるんだと思う。

「不可解」な自然を捉える

――滞在中もワークショップを開かれていましたが、「土遊び」のように、「遊び」と銘打ったものが多いですね。

「おい磯野、野球しようぜ」みたいな。参加してもいいし、参加しないで昼寝してもいいし、好きにしたらいい。そういうスタンスなので。そんで参加して、たまたま何かに引っ掛かって「土とか煤とかおもしろかったわあ」とか、それがその子の中で別の形で何かに繋がっていったら面白いあって。一人で描いていると凝り固まっていくものを、子供っていう無邪気さに壊してもらったりする側面もあります。

――サザエさんで例えるところ、スギサキさんらしいですね。続いて今回の制作について、まず展示場所に蔵を選んだ理由を教えてください。

蔵は、自然と人工の混ざったシンボリックな構造物だと思っています。あのでっかい大黒柱とか貴重なものだよってみんな言うけど、本当にそうだと思うし、そういうものにリスペクト

を込めてつくられた気配が好きなんですよ。ここ数年の訪問でそんなこと感じていたから、もし自分がやるなら蔵だろうって。それに三俣山荘図書室の蔵でできたというのもありがたかった。山登りを始めてから色々得るものがあったのでこれからも登山に繋がっていたいし、それを継続するきっかけをもらえた気がした。三俣山荘が好きだったり山が好きな人にも作品を観てもらえて、「絵を描いてます」ってだけじゃ届かなかったところまで繋がれたのは、本当にこの場所のおかげです。

――完成した作品について、自身ではいかがですか。

今回、違和感というか、心地よさみたいところから一個切り離された場所を意図的に作ろうとしていた。可愛らしい精霊は描けるけど、可愛らしくしすぎたくないというか。それは多分山に登ったから。山も川も岩も、全然可愛らしくなかったから。すごい真摯さみたいなのを目の当たりにして、影響されたのかもしれない。何かもう少し不可解なものを描いてみたいと思ったんだよね。それから空間に馴染むような、立体的な絵画に挑戦したかった。できたこと、もちろんできなかったこともあるけど、結果として色々な可能性が見えてきたかな。

――最後に、大町滞在を振り返って一言お願いします。

たくさんの方の手を借りてここまで来れました。私のドローイングだけではどんなものになるのかわからなかったと思うけど、「点々描くの楽しい、線描くの楽しい」って、すごい遅くまで来てくれた人たちには感謝しかないです。改めて人の力にびっくりしたし、助けられたし、滞在制作っていいなと思いました。





カッパ師匠 Kappa Shisho-

《ワイワイワールド♪♪♪♡♡♡》

旧酒の町

「未来へ」と描かれた黄色いバスにのって大町に訪れた遠藤は、“やればできる”と描かれたカッパ師匠として、子ガッパを引き連れて大町の各所で活動。駅前旧酒の町では、自ら育てたお茶をふるまうカッパ茶屋を開店し、来場者はカッパ師匠から言葉やサインをもらったり、風に乗って自分の夢を描いて過ごした。

また、木崎湖稲尾岬で大町や大町に訪れた人々の夢が描かれた連風をあげるパフォーマンスを展開。空を龍のように泳ぐ連風は、一つ二つ飛べなくなりそうになっても、他の風に引っ張られて高く高くあがる。その様子は参加者の胸に響く体験となった。



1979年静岡県生まれ

未来へ号ドライバー、車上生活者。美学校「未来美」講師。カッパの広場、未来龍大空風、for you、DJ じゃみへんさん、ほふく前進、ドラゴンリリース、などを進行中。趣味はスキー。「ようは気分。気分よければただの最高の連続。ぜんぜん普通であたりまえ。からのワイワイワールド♪♪♪♡♡♡」

カッパ師匠 INTERVIEW

カッパ師匠 へんな感じがする。カッパ師匠。楽しいです。私たち。

もう めちゃくちゃ ぴんぴん だから

――「カッパ師匠」や「未来へ号」「連凧」「ほふく前進」、その昔は六本木ヒルズに体当たりしたりなど。まずは、そういった遠藤さんのパフォーマンスがどのようにして生まれるのか伺いたと思います。

だいたい自分のやってることはその時には全然わかってなくて、後からもしくはやってる最中にわかる。昔体当たりやった時も、やるってことが「びっーん」ときて「ええ〜」みたいな感じなんだけど、わからないからとりあえず逃げずにやるんだよね。もちろん逃げることもできるよ。やだからさ。やだっていうか、六本木ヒルズ体当たりって「うっそーん」みたいな感じじゃん。でもその時に理由は知らされない。始めに理由までわかったらうと考えちゃうじゃん。逃げれちゃうじゃん。だから理由は知らされないの。超ずるいのよ。まあ、ずるくないよ、そらそうだって思うけど。だから、やるよね。やること、バシてるし。

――やる内容が「びっーん」とくると。それは具体的に感じるものなのですか。

具体的だったり漠然とだったりその時によってだけど、別に日本語でくるわけじゃないから。感性で「びっーん」とくる。「すっ」て入ってくんの。入ってきたのを上げてって、この辺で（後頭部の上辺りを指す）「ばっーん」て知覚して自分の知ってる日本語に訳したり、訳さなかったり。俺が未来へ号であちこち見て回ったりしてんのは、なるべく翻訳間違いがないようにするためってのがあって。

肉体ってここにあるように見えてるけど、基本的には空間。振動して意識があるからそこにスピリットが乗かって現象化してて、こうやってゆっくりものを動かしてる（振り子みたいに手を動かす）と、この間って空間じゃん。これをめちゃくちゃ早く動かすとこの間が埋まる。これがリアル。子供だましみたいな話に聞こえるかもしれないけど、だから振動がめちゃくちゃ「ぶっわーん」てすると空間が埋まるわけ。それが肉体。そこはほんととは空間だから、いろんなものが「すっすっすっ」て入ってくる。肉体は水だから、振動だったり波動だったりを受信するの。転写しやすいわけ。だから水で満たされてるわけなんだけど、「すっ

へんな感じがする。カッパ師匠。楽しいです。私たち。

と入って、「ぐるんぐるんぐるん」て上に上げてきて「びっーん」とくる。「びっーん」とくんのは外側なんだよね。だけどブライドがあるのはだめ。それがあると「びっーん」が排除されちゃう。だからだめ。いらない。

――すると、遠藤さんにはブライドはないのでしょうか？もう消しました。どうでもいい。ブライドってもともとないものだからさ。おぎゃーって生まれた特別にないじゃん。ないもんだから別に消して何も問題がない。「未来へ」ってばっーんてきた時に、同時に「なんもない」てのもばっーんてきたよね。なんもないのよ。なんもないってことは、全部ある。それからほんとはほんとにどうでもいいよね。どうでもいいって投げやりじゃなくて、すごい自由。どうでもいいから、何かが見える。何かがわかる。いいねえとか、だめねえとか、ない。ただの充実ってことだけが連続してる。どうでもいいと全部ちょうどよく化けるから。結局たまんない。「やる」ことは決して、やりたいこととか、やるべきこととかじゃない。

もう めちゃめちゃ 夢 だから

――今の世の中は遠藤さんの目にどのように映っていますか。人間社会のエリアはカオスが加速しているし、それがポジティブな意味で終わって違うところに移ってるエリアもある。カッパ師匠は両方のエリアをめちゃくちゃ行き来して、人と会ったり話したりしながら、そうやってポジティブな方の世界、本質の夢の中なんだけど、それを作られてる人間社会に見せてる。カッパ師匠がダイソーとかウロウロしてるのもそう。

――「本質の夢」を作られた社会に見せている。この「夢」は、普段私たちが眠って見る夢ということでしょうか。

そう。あと、ぴっーんときた夢。俺はカッパがパラグライダーやったり湖で凧をあげたりするのを夢で見ちゃっていて、それが現実に行われていく。顕在化していくわけ。だから夢の世界のなのよ。例え話で言ってるわけじゃなくて、ほんとの世界って夢の世界のなのよ。現実世界こそが夢の中に入れられてるから気づかされてないだけで。本当の本当って現実じゃなくて夢の方なの。

――現実ではありえないようなことを夢に見た場合は？

それは勘違い。本質は現実と夢の区別はないから、「現実ではありえないようなことを夢に見た」てこと自体が勘違い。区別するとズレてくるのよ。本質的な世界はたまに見えるんだけど、それは寝てる時やまどろんでる時にやっと見えたりするわけ。作られた現実の世界ではありえないようなことが本質の世界では普通だから、ただの夢だと思うしかない。変な見ちゃったとか。作られた世界で何かやりづらいついてるなら、現実と夢の世界は別れてないって知ればいい。それを別だと思ってるのは現実の世界の人の思い込みなわけ。笑えるよ。じゃあなんでもいいじゃんって。カッパが湖で凧あげてるって、現実の世界の人から見たら夢で見るようなめちゃくちゃな映像じゃん。カッパがパラグライダーやってさ、「やればできる」とか描いてあって。超夢の話。俺たちは夢と現実は何の区別もないから、こっちの夢のリアルをそこらへんの顕在にスクリーンに現象化してるの。

もう めちゃめちゃ へのへのカッパ だから

――そもそも、「カッパ師匠」という存在は何なのでしょう。今回の場合はカオスポイント。例えば、ベタっていう綺麗な魚がいるんだけど、こいつは他の魚を根こそぎ殺していくから単独でしか飼えないっていうセオリーがある。でもその中にコリドラスっていう、下の方を這って回る変なマヌケそうな魚を入れると、ベタが他の魚をあんまり攻撃しなくなる。その状況が慣れてくるとお互いの領域がぐちゃーてなって、ベタとネオンテトラと一緒に入れるみたいなのがだんだん出来上がってくる。コリドラスっていうカオスポイントがそこに入ったことで、カオスがじわーんと波紋として広がる。あれあれ、あれあれ、みたいになってる間にそこが混じって区別がなくなっちゃう。カッパ師匠がコリドラスの位置にいるわけ。だからって派手なことするわけじゃないよ。無理に何かを呼びかけるわけでもない。ここにいるっていうことが波紋になる。カオスポイントって、何もあまり気にせず勝手にしている必要があって、コリドラスも自分の勝手にしてる。ベタとネオンテトラを繋いでいこうとしちゃだめ。それ嘘だから。調和へ嘘をつくと、堕ちる。その做為ってあんまりない方がいい。今回のカッパ師匠はカオスポイントとその延長で、ただそこでやってるだけ。マジで遊びつつけていられれば、超調和が勝手にハマっていくし。適当なかんじで。それもうほんとめちゃくちゃ楽しいし。

――「カッパ師匠」の見た目が、カッパと人間、どちらとは言われない微妙な具合にあることが頷ける気がします。

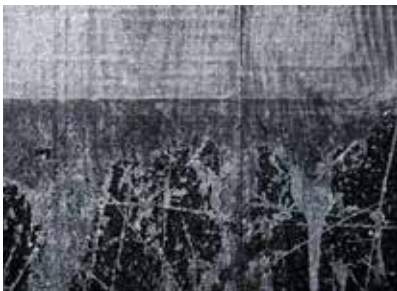
これは着替えだから。カッパみたいな服に着替えただけじゃん。前は顔を緑に塗ってただけど、カッパと人間、どうしても別れちゃうじゃん。その境界はぐちゃっとしてた方がいい。カッパやってると、どうせ顔もカッパっぽくなってくるし。

もう めちゃくちゃな 気分 だから

――今の話を伺った上で、「カッパ師匠」がいる場に何が起きているのかもう一度伺いたと思います。

お茶から湯気が出てます。温かいものを喉に通して、なんだかホッとしたり、しなかったり。カッパがいると非日常になって空間がズれる。ズれた空間の空白に夢がくる。そここのところに夢バカになるチャンスがあるのよ。チャンスが起きてます。別にこの言葉はどうでもいいのよ。言葉はただ輪郭をつけたまやかしの導線に過ぎないから。カッパ師匠がここで「へいへい」言ってるのも全部熱。その振動の反射を遊びまくりあってる。ようは気分っす。気分よければただの最高の連続。ぜんぜん普通であたりまえ。からのワイワイワールドっすㄴㄴㄴ♡♡♡





山田愛 Ai Yamada

《ここから、還るところ》

旧八十二銀行奥の蔵

《ここから、還るところ》は2019年のあさひAIR「生まれたて天国」での滞在を機に始まり、継続的に大町を訪れ約2年の月日をかけて2021年に完成した。本作は、大町の真っ暗な夜の湖で感じたことから「暗闇の中に身を置いて、光を描くこと」をテーマとしている。どちらが天か地か、実像か虚像か、自分の所在を失いそうになる暗闇の中、向こう岸で微かに灯る光が救いとなり、闇が深いほど微かな光も切実な救済の光となると感じたという。鑑賞者は一人ずつ空間に入り、10分間の観賞になる。入ってすぐは暗くてほぼ何も見えないが、じっと身を置くと少しずつ目がなれて景色が浮かび上がってくる。

あさひ AIR 2019「生まれたて天国」



1992年京都府生まれ京都府在住

潜在的な感覚をたよりに、私たちが形をもつ以前の景色を写し描き、絵画や石を用いて空間をつくる。

山田愛 INTERVIEW

みんなと同じことをやるのが「苦手」

――ご実家が京都の石材店と伺っています。具体的にどんなお仕事をしているのでしょうか？

母方の実家が江戸時代から続いている石屋さんなんです。だいたい石屋さんは墓石業が多いんですが、うちは建築の石材がメイン。特に京都なので社寺建築の鳥居や参道、木造の建築の基礎のところなどです。清水寺や平安神宮などの多くの寺院で石仕事をさせていただいています。

――すごいお家柄ですね。幼い頃どんな子供だったのか気になります。めっちゃ地味な感じでしたよ。絵は小さい頃から好きでしたけど、自分で描くより美術館で作品を見るほうが好きでした。元々父は東京でデザイナーやコピーライターなどやっていて、昔からよく一緒に美術館に行っていました。小3の時に田中一光というデザイナーの回顧展に行ったんですが、すごいかっこよくて衝撃を受けたのを覚えています。中学生になってからはそんなに学校に行っていませんでした。今思うと基本的にみんなと一緒に同じことをやるのが苦手だったのだと思います。中高は人に相談するというより、美術館に行って作品に話しかけるみたいなことが多かったです。美術館は一人で行くのになんかに抵抗のない場所でしたね。

自分の感覚に「正直」になること

自分のできることに「集中」すること

――お父様の影響で美術館に行くようになり、そこで観た田中一光のデザインがより山田さんを美術の方向へ向かわせたと。大学でグラフィックデザインの学科に進まれたのもその辺りが関係しているのでしょうか。大学受験の時に田中一光を思い出して、将来はデザイナーになりたいと思っていました。でもいざ入学しデザインを学ぶうちに、田中一光の時代とは違うから私がやりたいのは今のグラフィックデザインではないということがわかりました。美術館のポスターやカタログなど、アートに関するデザインが楽しく、作家や作品を知る為に展示の企画などを始めました。ギャラリー巡りが好きだったので、そこで出会った作家さんに声をかけて一緒にグループ展を開いたり、企業と商品を作ったりしていましたね。そのまま企画を大学院でもやりたいと思い、同世代のいろんなタイプの作家に関われる東京芸大の先端芸術表現科に行きました。

それまで京都で暮らしていたのがいきなり東京での生活が変わったので、すごく体調を崩しました。食べれないし、寝れないし。もともと中学の時から感じていることが体に出やすいタイプだったのが、大学院に行ったらとうとう何もできなくなり。このままじゃ社会に出れないと思った時に、本当に自分にとって合うものって何かかと、一年休学して根本的に考え直しました。それで石が好きだと思い出して、普段感じていることを図に描いたりはしていたんですが、詳細に描いてみ

ようと思い大学院の修了制作に取り掛かりました。その作品が良いかはわかりませんが、描いてる時にすごく気持ちよかったんですよ。絵の構図や仕上がりを決めて描いたわけではなく、自分の持っている感覚に正直になった結果こういうものになった。完成した絵が自分でも意外だったし、それで開き直りました。学校に行くとか、会社に勤めるとか、どんなに頑張っても難しことは諦めて、自分のできることに集中しようって。そこから作品を作り始めました。

自分の内側を、どう「捉える」か

――デザイン、企画を経て、そしてアートへ。まさに山田さんがご自身の表現に救われたというようなお話もありましたが、今の制作への向き合い方を教えていただけますか。

なるべく嘘偽りなく作りたい、自分がわかる範囲で描きたい。自分が特殊能力を持っているとか私が表現している世界は自分だけのものだとは思ってなくて、本当はあらゆるものに共通する次元があるとと思っています。

――過去作品を拝見させていただきましたが、モノクロが多いですね。どれも、実際に感じている要素をもとに制作しています。作品を作る時に感じている要素の中で、光の感覚や波動のようなものはわかるんですが色を感じできなくて。本当は色があるかもしれないし、ないかもしれない。色がわかるようになったら使うかもしれないですが、今は明暗で描いてます。

――作品のキャプションなどで「暗闇」「洞窟」「トンネル」というワードをよく使われていますが、これは一般的な「怖さ」みたいなものとはニュアンスが異なるのでしょうか。どういうものであっても相反する要素を持っていると思っていて、それぞれが中和することなく同居している状態がある。怖いという感情も私からしたネガティブな要素ではなくて、当然のことというか。洞窟やトンネルという言葉をよく使うのは、自分の内側にあるトンネルみたいなものをすーっと降りて行くと、中に居るはずなのに、気付いたら自分の存在を超える宇宙のような広がりのある外に出る感覚になるからです。そこに行く途中やその場所で感じたことを作品にしています。

――山田さんがご自身の内側に降りて行った時に感じるもの、それが毎回変わるということですか？

たぶんそのもの自体は大きく変動がないはずなんですが、自分自身がまだ未熟なので精神状態に影響を受けて変化があったり、自分の技術的なところでこの時はこれしか表現できないとか。行きたい最終的な地点というのがあって、私がいる位置から毎回そこを目指すんですけど、途中までしか行けていない。より最終的な地点に近づく為に、そこに行った時にそれがどういうものなのかをもっとクリアに捉えて、リアルに写真でできるようになりたいんです。自分の感情や好き嫌いはその見方を邪魔するので、制作する前はなるべく心の状態をフラットにして、自分すらもいないように整えていこうとするんですが、それがすごく難しいです。

求めていた「還る」場所

――最終的な地点に近づくために試行錯誤を繰り返しているということですね。

そうですね。その純度を高めるために制作を続けています。そこに至るにはもうここを通るしかない。自分の今作れる範囲のものを受け入れるしかない。自分が作品にしているものは空間的に捉えているので空間として表現していて、鑑賞者には私がそこに行った時に感じたこと、それに近いことをその場で体感できるようにと思っています。

――「還る」という言葉もよく使われていますが、それはどんな意識からなのでしょう。制作をはじめた初期の頃は気づかなかったのですが、2019年の瀬戸内国際芸術祭の作品を制作し終わった時には自分はここに還りたかったんだと思ったんですよね。その時に自分は還りたい場所を求めて制作していたんだなと気づきました。

――今のこの場所ではダメなのでしょう？昔からですが、物質がそれぞれ形をもってる今の次元が、これは現実ではあるんだけど本当の姿や本当の場所だとはどうしても思えなくて。今の生活が嫌ということではないです。幸せももちろん感じるけど、いくら今いる次元が豊かになっても絶対的に満たされないものがあって、昔から結構切実にそれを望んでいますね。そこに行く方法が制作じゃなくてもあるならそれでもいいと思うし、表現方法として絵が最適とも思っていないです。総合的に見て今の自分にできる範囲がこれなので、だから表現手法はどんどん変えていくべきだと思っています。

過去の「自分」を受け入れる

――今回の作品『ここから、還るところ』についてお聞かせください。「ここから」というのは、これより先という意味です。これより先に還る場所みたいな。基本的に相反する要素が同居してるというのが自分の感じている次元にあって、前に作った作品のタイトル『さよならのいりぐち』もそうです。還るというのは行った道を戻るということではなく、この先にあるんですよ。制作開始から発表まで3年かかっているのですが、正直この制作はきつかったです。一回描いたものを描き直したくてもう一度全部黒く塗り直してるんですが、前に描いた時の跡が残っていたり、塗り重ねた絵具が層になっていて、あったことは消えないんだと絶望しました。自分が今まで通ってきた道を受け入れるしかないと思いました。それで結局、上から描いていくのではなく、ボンドで貼っていた砂や塗り重ねた絵具を削りました。作品中央の白い箇所は、削り出した部分で一番最初に描いたものが出ています。削っていく作業も昔の自分が見えてくるんですよ。当時のいろんな感情、雑念があった自分や見たくなかったものも受け入れながら削って磨いてという作業。本当の意味で修行でした。しかも、冷たくて暗い蔵の中に籠もって一人で描いていたので、強くないと闇に吞まれてしまう。いや何度か吞まれていて、そんな自分の弱さも受け入れるしかなかった。今回一年ぶりに大町に来るのも本当は怖くて。その前は一回完成し

蔵戸が閉まり、孤独の暗闇。そこに浮かび上がる、救済のような「光」。あの光は、いつからそこにあったのだろう。

たつもりでいましたが、半年くらいして作品を見たら全然だめで、それで黒く塗りつぶして描き直したんです。大町に来ない一年の間に自分も成長しているし、久しぶりに見てまた全然だめだったらどうしようという恐れもありましたが、あえて発表の直前に大町に来ることで加筆する時間を設けないようにし、どんなものであっても受け入れざるを得ない状況にしました。自分にとって、そういう沢山の大切な気付きを与えてくれた作品です。大町の作品に関わっていた三年間、さんざん悩んだり迷ったりしてきました。その課題をいろんな展示で挑戦してきたので、いろんな素晴らしいアーティストがいるけど、自分は自分のやるべきことをやろうと今は思えます。みんながこういう作品を常に求めているとは思えないけど、でも誰しもが生まれて死ぬまでの間のどこかで求めるものだと思うし、求めている人がその時触れられるように作品を作って提示できるようになりたいと思っています。

本当に多くの学びがあったこの制作の機会をくださった、あさひAIRとその運営の皆さま、会場を提供していつも喝をいれてくれた大家さん、親身になって制作に参加してくれた沢山の仲間たち、滞在の生活を支えてくれた大町の皆さま、同時期に滞在制作していた作家たち、本当に沢山の方々のおかげでできた作品であり、得られた体験でした。今後制作を続けていく上で、大切なことを大町で学んだし、必ず活かしていきたいと思っています。本当にありがとうございます。





横山彰乃 AYANO YOKOYAMA

《ふしぎうぶすなレジデンシー @ 信濃大町 STRANGER THAN PHENOMENON》

旧ショーゲツ

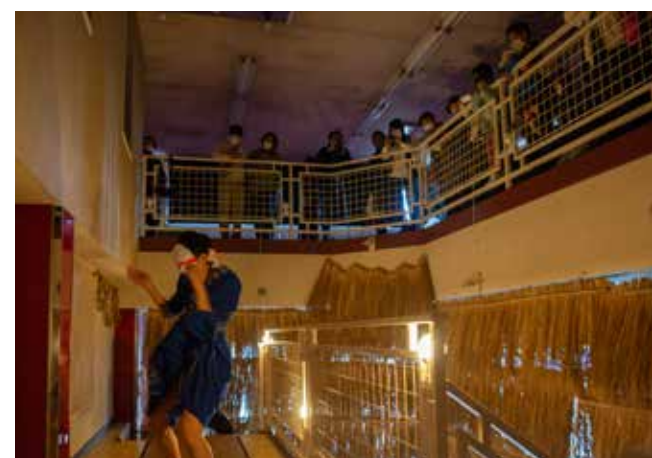
故郷でのレジデンスとなった横山は、今回の滞在で子ども時代に過ごした場所は自分の身体の中に存在し続けていることに気がついたという。「飽きるほど見た風景、感じた温度、色、音、もちろん味も、”懐かしさ”とは異なるこの感覚は何なのだろう」と不思議に感じたことがきっかけだったと言う。公演までひたすら編み続けた藁で作った劇場を、横山は「イマジナリー神楽殿」と表現した。回遊型パフォーマンスという形式をとり、子どもの頃に体感した感覚、ここにいなかった時間、ここにいた人たち、いなくなった人やモノたち、さらに生まれるずっと昔に想いを馳せ、階段を駆け上がり、手すりに登り、転がり、作品に昇華した。



NAGANO ORGANIC AIR



ダンサー／振付家。長野県大町市出身、埼玉在住。見落として通り過ぎてしまうような現実をファンタジックに切り取り、情景を意識した空間作りと音との繋がりのある緻密な振付で、性別に囚われない中性的なダンスを創作する。2021 - 2022 年度セゾン文化財団セゾン・フェロー！



横山彰乃 INTERVIEW

そこにあるようで、どこにもない。
匿名性を纏ったような彼女のダンスは、
誰でもない、いつかの私たちの一瞬を踊っていたのだ。

なんとか「踊り」続けたい

――横山さんは大町ご出身ですね。高校生の頃までこちらで暮らしていたということですが、ダンスも大町で習われていたのですか。

そうです。先生は東京から松本に疎開してきた人で、田村尚子さんという方です。大町と白馬にも教えに来ていました。モダンダンスだったので、基礎はクラシックバレエのパーレッシンみたいな綺麗なのもありました。先生自体はすごく独特な方でしたけど。習い事で言うと他にピアノと和太鼓もやっていました。和太鼓は楽しくて小学生から高校生くらいまで続けていて、若一王子神社と竜神社で演奏を奉納したり、白塩町自体が子供流鎗馬の馬がいたのでそれについて回ったりしていました。

――そんな経験もされていたのですね。ダンスについては、当時と今とではだいぶ異なりますか。
理論的に言うと本当は全然違うのですが、やっぱり先生がすごく独特な方で、いわゆるモダンダンスではなかったなと大人になってからは思っています。なので今とそんなに差はないのかもしれませんが。

――先ほどピアノや和太鼓と仰っていましたが、音楽を聴かれたりは？
初めはスピッツとかメジャーなのを松本のCDショップで買ったりして聴いていました。そのあと大町にTSUTAYA ができると気になったジャケットのCDをレンタルし始めました。当時はバンクをよく聴いていましたね。

――コンテンポラリーダンスを始めて観たのもその頃でしょうか。
高校一、二年の頃ですね。先生の紹介で松本市民芸術館に「Noism(ノイズム)」という、新潟県の劇場専属ダンスカンパニーの公演を観に行きました。そういう公的なダンスカンパニーはヨーロッパだとよくあるんですが日本だとそこだけで、コンテンポラリーダンスという名前もそこで初めて知りました。その時の印象を今も覚えています。私がやっているのはモダンダンスなんですけど、コンテンポラリーダンスとの違いが何もわからなくて。それを大学に入って勉強しました。あの時期に、他にも海外のダンスカンパニーの公演を観れたのは良かったなと思います。当時は「なんだこれ」でしたけど。

――大学では舞踊学を専攻されていますね。この時にはもうダンサーになることを考えていたのでしょうか。

それが最近までダンサーや振付家でやっていきたいと具体的に思ったことがなく、続けていきたいとアバウトにしか考えてませんでした。大学で上京してダンスや哲学、筋肉のことを学んだのですが、大町でできなかった体験をたくさんしていくにつれて自分自身で踊ることが楽しくなくなった時期があります。でも、ゼミではダンスの理論を学んでいたので、ダンスに関わり続けたいとは思っていました。色々あるうちにまた踊るのが楽しくなって、ダンサーになりたいとかそれで食べていきたいというよりも、なんとか踊り続けたい。そういう気持ちでした。

「祭り」をつくるということ

――ご自身のダンスカンパニー「lal banshees (ラバンシーズ)」を2016年に設立されています。このあたりの経緯を伺えますか。

lal banshees を設立する前にも作品をつくったことはあったのですが、自分が踊るのとは別に、複数でダンスをつくりたくて、長い目で活動を考えた時に団体としてちゃんと名前が決まっていた方がいいということで設立しました。常連のダンサーはいるんですが、固定ではなく作品ごとに人を入れ替えています。

――プレイヤーとして踊ったり振付けを考えるだけではなく、ご自身で演出や舞台美術、楽曲制作やイラストまで手掛けているのには驚きました。

ソロのダンスを作っているうちは良かったんですが、卒業してから60分とか長い群舞の作品を作るようになり、そうするとまず音楽が既存の曲を並べただけになってしまうので、それは良くないなと。そういうことが重なって、自然にというか、必要に迫られてというか、少しずつ他のことに手を伸ばしてきました。なので最初にダンス以外の要素を作ってからダンスを作るのは今回が始めてです。今までは、ダンス作品を考えている上で「照明の飾りがあった方がいいな」みたいに、ダンス発信だったので。

――今回、いつもと異なる順序を踏まれたということですが、実際いかがでしたか。

劇場やギャラリー、イベントスペースでやるときは、他所で作ったものを最後そこに持って行ってみせるというのがほとんどです。なので、あんまりその場所で時間をかけて作りあげることができない。今回はその空間に長いこと居れましたし、実際はダンスを作るよりも他のことを準備している時間の方が多かったですが、だからこそ勝手に空間のことを考えられていて、踊りの構成や振り付けがとても早く決まりました。出来上がるまで人目につかないところで作って最後に人目に触れる。これだと関係者とかしか会わなくなります。それがダンスや劇場の良くないところだと私はずっと思っていて、飲食店や書店などお店が近ければ毎日顔を合わせられるし、そこを通れば入っていける。それに比べるとダンスは敷居が高くなりがちです。今回、商店街の空き店舗を使わせてもらえたことで、毎日隣近所のお店のおばちゃんたちと話したり、ショージェツが10年くらいシャッターを閉じていた場所で空いていることが新鮮だったのか、思った以上に通りすがりの人が覗いてくれました。

――「ゼロから祭りをつくり始めた感じ」とも仰っていましたね。
人間が自分たちの力では太刀打ちできない何かが起きた時に、どうにかしようとする。お祭りや神事における歌や踊りはその辺りから始まったんだろうなと思いつたから、それがすごい面白いなと感じていて。どこかでそういうことをやりたかった。それで大町に滞在することになり、お祭りや民間信仰をテーマにリサーチを始めました。

お祭りって大きな神輿とか大きな舞台とか、大掛かりじゃないですか。今は出来上がっているものを使っているけど、これを一番最初に「やろうぜ」と言った人がたぶんいて、その時に必要なものを一個ずつ作ってよく分からない儀式を全力でやったんだと思います。そういうことを一回体験したいなと思っていました。実はそれが裏テーマとしてあり、大掛かりなセットを作業でやるというところから、舞台とそれに関わる暖簾やお面など、作れるものは全て作りました。
今回、竜神社と仁科神明宮の神楽も観に行ったのですが、現代の神楽は特別な人ではなく地域の若者がやっていたりするので、見物客が来ているのもお構いなしに直前まで練習している。それがすごく良いなと感じました。ダンサーを別世界の人にしないで、「同じ人間がこれからやります」みたいな、私もそんな風にできたらいいなと思いましたね。

――今回地元大町に帰って来られて、ご自身を紹介するのに「ダンサーです」という言葉がなかなか出なかったというようなお話も耳にしましたが。

大町では普通に生活していた横山彰乃としての知り合いが多く、ダンスをやっていると今まで言ったこともないのて恥ずかしかったのだと思います。私が高校生で大町にいた当時は、アイドルだとモーニング娘くらいで、一般的にはダンス＝宝塚や劇団四季のようなイメージが強かった。私はそれをやっていた訳ではないので言いにくい部分がありました。芸術祭のおかげかなとも思うのですが、今の町はよくわからないものに対して「こういうものもあるんだね」みたいなベースが出来上がっているなど感じています。

見落とされたものを、どう現実「戻す」か

――横山さんのダンスについてお聞かせください。「性別にとらわれない中性的なダンス」、これは自然と出るものがそうなのか、それとも意識してそのように振り付けをされるのでしょうか。

初めに意識しないで振りを作って出てきたものが、あまり女性的であったり男性的であったりしないものでした。それが自分の振付け味なんだろうなと思ったのはだいぶ後で、同時に自分は女性的とか男性的とかをやりたいわけではないとわかってきたので、今は考えて作るようにはなっています。

――「個人の感覚に着目した独自のムーブメントを追求」されているということですが、ここで言う「感覚」とはどういったものなのでしょう。

例えば、同じターンをしても人によって力の入る場所や感じるものが違って、そういういろんな時の感覚を個体それぞれがもう少し動きに変えて表現していくということです。

――そうすると、横山さん以外の人の感覚もあるわけですね。
そうです。ソロだと自分の話になりますが、何人かで同じ振り付けをやるシーンなら、最初にそこにいる人の身体を見ながら振りを考えて渡すのは私ですが、その人の身体でどういう風に感じて変わっていくかというのはそれぞれ違うので、「じゃあ、あなたはもう少しこうしてみしょう」みたいなことをやっていきます。

――「見落として通り過ぎてしまうような現実をファンタジックに切

り取る」こちらについては。
例えば、日常の些細な出来事や意識が向いていないことは、その人の根底には残っているけれど気づかないまま身体の中にあるみたいにな、どんどん落ちていくものだと思います。それとは反対に、人と話をすると、言うつもりのなかった言葉が出たりする。そこにも含みきれないものはまたどんどん落ちていく。そういうところが面白いというか。絵や本、映画などに接した時に、自分の言葉では言ったことがないけど共感したり、確かにそうかもなと思いつたったり、見落としてというか、すごい下の方にある気づかない、見つけられない、目に見えないものってあるよね。そんな風に考えています。

――むしろ、視覚的な話ではない。
そうですね。視覚的なことをモチーフに使うことも当然あるんですが、具体的よりもファンタジックに、芝居じゃないのでリアリティは必要ない。デフォルメしてデフォルメして、ですね。

空っぽの器ではない「身体」

――身体について、横山さんご自身どんなことを感じていますか。
自由に動くために訓練が必要ですが、訓練すればするほど拘束もされるなとも思っています。最近すごく信用できるなと思うのが細胞一つ一つがちゃんと生き物として居るという話で、例えば時間が経っても自転車に乗れたりスキーを滑れるのは筋肉の細胞が記憶しているらしくて。私自身、自分の身体は空っぽの器ではなく、すごく細かい多くのものが一緒に過ごしていると感じています。

――尊敬する方の一人は、美術家の横尾忠則さんと伺っています。
横尾さんの絵は、演劇とかダンスの70年代とか80年代のアングラポスター展みたいところで初めて見て、素敵だなと思いました。その後何かの本で霊性とか見えないものについて話されていたものを読んで、それも妙にすとんと落ちましたね。

――見えないものについて「すとんと落ちた」というのは。
脳や科学的な話ではないし霊的なものが見える訳でもないんですが、魂みたいなものはあると思っています。小さい頃、人気のない道を歩いていると、怖い意味ではなくて気配みたいなものを感じて背後を気にすることがありました。大町だからそういう感覚があったのかわからないですけど、大人になり無くなってしまいました。最近、縄文時代は情報の質がとても高かったらしいという話を聞いて、面白いなと思いました。例えば、何かの植物の葉っぱが今年はここから出てきたから雪の高さがこのくらいとか、昔の方が自然界から情報を強く受け取っていたのかあって。祭りを観ていても思うのですが、そういう見えないものも大切にしたいなと思います。

NAGANO ORGANIC AIR

主催：信州アーツカウンシル（長野県文化振興事業団）長野県
長野県 令和四年度 文化庁 文化芸術創造拠点形成事業
https://noa.nagano.jp

おもいきり、 水日記

4/21 企画運営事務局発足

コロナウイルス感染症拡大防止のため、2年間おやすみしていたあさひ AIR ですが、大町市よりプロジェクト運営の依頼を NPO 法人原始感覚舎と麻倉 Arts & Crafts が受けて、「信濃大町 AIR 事業推進コンソーシアム」という名称でリスタート。ひょんなことからコーディネーターとして関わることになり、初めてのことに不安と好奇心で胸がいっぱいでした。



7/22 遠藤一郎さん視察

"夏"という漢字が刈り上げられた髪型で、全国で出会った人たちの夢が書かれた黄色いバス「未来へ号」に乗ってやってきた遠藤さん。旧ヤナバススキー場や中山高原、小熊山など風揚げの会場候補地となる空が広くきもちのいい場所を案内しました。大町を訪れるすこし前、初めて経験したスキーにすっかり魅了されたらしく、スキーの話になるたびニコニコとする表情が印象的でした。滞在制作場所は旧酒の大町に決定！

7/12

作家たちの視察日程も決まり、
あさひ AIR のお掃除

5/9 あさひ AIR2022 の

滞在作家公募スタート

コーディネーターの浅井真至（以下しんじ P）考案の「おもいきり、水」をテーマに公募がはじまりました。商店街の活性化を目的としているシャッターオープンプジェクトと連携して、商店街の空き家も使います。コロナ禍での開催でどのくらい応募があるのか想像が付きませんでした。全国から 22 名（組）の応募があり、みんなで喜んだのを思い出します。

7/8 公募選出作家決定プレスリリース発表

内田涼・川松康徳・スギサキハルナ・遠藤一郎の 4 名の作家が選ばれて、大町に来ることが決まりました。どんな人たちなんだろう？と想像しながら、商店街空き家を使わせてもらえないか聞き込みを始めます。すてきな空き家はたくさんあるものの、借りられる場所があまり見つからない中、作家たちの作品のことを考え候補を上げていきました。



はなこ

高校を卒業してしばらく他県に住んでいた私。自然が恋しくなり帰ってきた大町は、大きな美術祭や小さなイベントが増え、なんだか少しわくわくする町になっていました。



7/25 川松康徳さん視察

仁科三湖は滞在が始まってからの楽しみにとおきたいという川松さん。それなら大町を見渡せるようにと、鷹狩山展望台を案内しました。雲の隙間から見たことのない大きな天使のはしごが出現して、幸先のいい兆し。その後は、荒山林業さんのご好意で荒山の見学に行きました。夏にもかかわらずひんやりとした山の中は緑のいい香りがして、今季のあさひ AIR でも何かできたらいいなと思い巡らせました。滞在制作場所は市街地にある庵舎奥の蔵に決定！



7/24 内田涼さん＆スギサキハルナさん視察

内田さんとスギサキさんが来たタイミングは若一王子神社のお祭りの日。せっかくの機会なので、一緒にお祭りを見に行きました。稚児行列について歩きながら、「商店街付近で生まれていたら、私もこの衣装を着て参加できたのかな？」とちょっと羨ましく思ったり。仁科三湖や鷹狩山展望台を案内し、滞在制作の場所については、お二人とも一度家に帰って、ゆっくり考えることになりました。

8/13 横山彰乃さんダンスパフォーマンス

この日は大町温泉郷お客様感謝 Days。様々な催しの中で、横山彰乃さんのダンスパフォーマンスも行われました。本来は予定になかったのですが、カフェひのきさんと意気投合して、あれよあれよと話が進み出演が決まったそうです。この日を足がかりに、森の休息さんやあづみの公園のイベント会場でパフォーマンスをすることになりました。



主催：大町温泉郷観光協会
協力：NAGANO ORGANIC AIR

8/8 商店街にご挨拶

第一弾のフライヤーが完成し、商店街にあさひ AIR の挨拶へ伺いました。ずっしりとした何百枚もの重みに、確かに AIR がはじまったことを実感。お店の方は、あさひ AIR って何？とお話を聞いてくれたり、あさひ AIR を広めるための方法と一緒に考えて下さったりと、その優しさに温かい気持ちになりました。そんな中、LINE でやりとりを続けていた内田さんから連絡が。滞在制作場所は、旧金物のオビに決定！





8/22 作家滞在スタート！

作家が決まってからあっという間にこの日がやってきました。当日は緊張でよく眠れませんでした。あさひ AIR に作家の車が入ってくるたびに嬉しさがこみ上げてきました。大町市のコロナ感染警戒レベルが下がらなかったため、ボランティアサポーターの募集は控えめに進めることになりました。



写真：安徳希仁

8/26 ～ 8/28 信濃の国 原始感覚美術祭

今年で 13 年目の開催となった「信濃の国 原始感覚美術祭 2022 ー 水のことぶれ」を作家たちと見に行きました。心にじりじりと火をあてられているような、切実で真摯な姿勢に圧倒されっぱなしでした。



9/10 麻倉 Arts&Crafts にて、「作家プレゼン会」開催

コロナ感染警戒レベルを考慮して、規模縮小の形で行われた作家プレゼン会。市長をはじめ、50 名ほどの観客が集まりました。緊張した空気の中で始まった会でしたが、横山さんのダンスレクチャーでは会場の全員が立ち上がりその場でゆらゆらと踊る、楽しい会になりました。

8/23 作家交流会

あさひ AIR 交流棟で作家交流会の日。念のため zoom を利用した小規模な交流会になりました。スギサキさんは湯俣の噴湯丘までの登山を約束し、制作滞在所は三俣山荘図書室の奥の蔵に決定！それぞれ制作会場の採寸や掃除などに取組み、制作がスタートしました。



8/26 「未来龍大空凾」

遠藤さん(以下カップパ師匠)は、木崎湖稲尾岬で凾を揚げるパフォーマンスを開始。稲尾駅あたりを車で走りながら湖の方を見ると、「未来へ号」の黄色と、カラフルな凾が見えるようになりました。

8/31 ～ 9/4 大町の水と伝説

作家たちと、NPO 地域づくり工房さんと NPO 法人ぐるったネットワークさんに湖や水路、大町の伝説についてのお話を聞きに行き、とても詳しく教えて頂きました。川松さんは大町山岳博物館の地質見学会に参加した他、色々な方との対話から作品のヒントを得ていました。



9/5 筑波大学芸術専門学群、あさひ AIR に参加合流

北アルプス国際芸術祭がきっかけで、あさひ AIR に興味を持ってくれた筑波大学。デジタルアーカイブの作成と、地域交流活動を含めたアートマネジメントを経験するため、あさひ AIR に合流。この日から入れ替わり立ち替わりでたくさんの学生がやってきました。街中に張り巡らされた水路を見に、学生を連れ自転車で出かけた内田さん。分岐や合流地点などを探索しながら、バケツに水を汲んでは 2L のペットボトルに移し、作品に使うための水を採取していました。



9/11 岳陽高校美術部ボランティア参加

岳陽高校美術部の生徒に、スギサキさんの絵の具作りや、横山さんの藁を使った劇場設営のお手伝いをしてもらいました。ちょっとコンビニまで、くらの距離感でアートの現場に触れられる。美術に興味を持つ高校生にとっても、すごくいい環境になったなあ、と感慨深くなりました。



9/15 ポスター完成

何度もリメイクを重ねたデザインが納得いかない中、深夜、突発的に描きだしたしんじPのデザインがピタッとはまり、メインビジュアルとなるポスターが完成！商店街を中心に、お店の壁に貼ってもらえないか相談して回りました。



9/20 ボランティアサポーターの募集

スギサキさんは入り口の扉に紙を貼り、独自のやり方で着彩ボランティアサポーターの募集を行っていました。完成した手作り絵の具でひたすらちいさな点や線を描いたり、隙間を塗りつぶしていく塗り絵作業は、絵を描くのが好きな人はもちろん、絵を描くのが苦手という人も参加しました。三俣山荘図書室にやってくるお客さんも興味深そうに蔵を覗きこむので、すかさずスギサキさんが声をかけ、その渦の中に巻き込んでいきます。



9/22 第二弾フライヤーが完成

第二弾フライヤー入稿完了。完成したフライヤーを手にとった時は、いよいよ展示が始まることを実感して胸が高鳴りました。



9/12 内田さんの制作現場では、ボランティアサポーターと一緒に、展示予定の壁にペンキ塗りをしました。



9/16 湯俣墳湯丘へ

スギサキさんを筆頭に、内田さんを含めた7名で湯俣の噴湯丘まで登山。日本離れした壮大な景観に感動しきりでした。足取り軽く登るスギサキさんは、時折立ち止まっては空を仰ぎ、目から、耳から、そこにあるすべてを吸収しているように見えました。



9/17 「お茶しませんか」

ローストされた香ばしい蕎麦の香り。透き通るピンク色の蕎麦茶を飲みながら、川松さんの対話型ワークショップが開かれました。参加者の記憶の中にある本人が気づかないイメージや記号、意思やビジョンを対話から引き出し、再構築することで記憶を蘇らせていきます。

場所 庵寓舎

9/19 「或るものを拾う並べる観るなぞる」

内田さんのワークショップでは、周辺に落ちているものを拾い集め、何故それを手にとったのかと考えたり、素材の表情を観察しながらドローイングをしました。完成した作品を眺めると、視覚化された参加者それぞれの美学が広がっていました。

場所 信濃公堂（信濃木崎夏期大学）



切り抜かれた文字に接着剤を塗り、丁寧に塩ビシートへ貼り付けていきます。小さく体を丸めてする細かな作業は根気がいりましたが、たくさんの方々の協力によって着々と進められていきました。



9/23 川松さんの制作が本格的にスタート





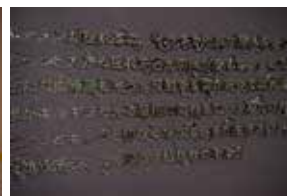
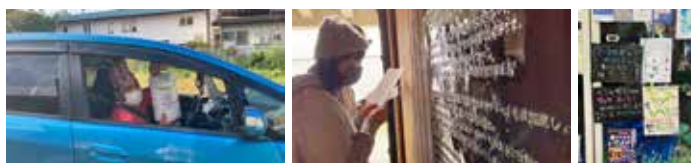
10/1 信濃大町あさひ AIR 「おもいっきり、水」開幕

「未来龍大町大空風」
 国営アルプスあづみの公園では、「SDGs みずのわ月間オープニングイベント」にて招待された来場者の先着 50 名が、カップパシェと凧に夢を描き空にあげる体験型ワークショップを行いました。風に引っ張られる力は見た目よりずっと強いのに、連凧を手渡されると嬉しそうに走りだす子どもたちが印象的でした。

場所：国営アルプスあづみの公園（大町・松川地区）



数量限定で制作したノベルティ、受付フリーパスチケットをバッグにつけ、来場者の皆様が商店街の回遊をスタート。



10/10 「おもいっきり、水」2022 閉幕



10/2 「八十二銀行の壁に 大人も子供もおもいっきり絵を描こう！」

商店街沿いにあった八十二銀行さんの取り壊しを受けて、麻倉 Arts&Crafts 主導で壁に絵を描くイベントを開催。スギサキさん、岳陽高校美術部、麻倉美術部がゲスト講師となり、市民のみなさんとの共同制作を行いました。水をテーマに湖に住む魚たちを描いてもらっていたのですが、気づいた時にはクラゲやクジラが・・・!?
 おもいっきり、海になりました。



9/26 深夜の作業

時には 0 時を超えても灯りが消えない制作現場。寒さを察してストーブを譲ってくれたスーパーサポーターには、足を向けて寝られません。

10/7 「おもいっきり、Night」

三俣山荘図書室にて、ナイトツアーをメインとしたアートイベント「おもいっきり、Night」を開催。3 時間の中にギチギチに詰め込んだイベントはたいへん盛り上がりしました。

10/5 作品の形

会場の近くを歩いていると時折、ボランティアサポーターとすれ違います。「自分の関わった作品がどんなふうになったのか楽しみ!」と話してくれました。作家の作品は、関わった皆にとっての作品にもなったようでした。



ノベルティグッズ

3 回以上ボランティア活動してくれたサポーターには、あさひ AIR オリジナルのカットソーやトートバッグをプレゼントしました。

池ちゃん飯

地域おこし協力隊の池田さんが、週 3 日でランチを料理してくれました。カレーが絶品!
 @ DONBURAKO STUDIO



久保屋さんの美味しいお米『ゆめしなの』



10/11 荒山林業地ゲリラギャラリー

荒山林業さんの協力の元、早朝の荒山にてスギサキさんのゲリラ展示を行いました。前日の呼びかけにも関わらず、スギサキさんの制作に携わったボランティアサポーター達が鑑賞に来てくれました。木にかけた10mの梯子にすると登り、頒布を釣り上げてくれた荒山さんには流石の一言。朝の鋭い光が葉の隙間に降り、静かに照らされた作品。あの日湯俣で見たスギサキさんのように、深く呼吸をしているように見えました。みんなのうれしそうな顔、大町の自然に還り繋がったあの作品の空気を、ずっと覚えておきたいと思いました。

10/8 「自然と人体の境目を探る」ultra heard

シャッターオープンプロジェクトの開催により一段と賑わった商店街では、来場者の皆さんが、展示会場を回遊しながら食事や買い物を楽しんでいました。そんな中ゆったりと、高瀬川の水の流れをBGMに、手作りの土と煤の絵の具で大きな頒布に絵を描きあげるスギサキさんのワークショップが行われました。1人1枚配られた真っ白のTシャツを着て、参加者同士で描きあい、世界に1つだけのオリジナルTシャツを制作しました。

場所 運動公園体育館前 高瀬川 観音橋の下



11/21

筑波大学と北アルプス国際芸術祭実行委員会による「信濃大町あさひAIRふりかえりシンポジウム」が開催されました。



fin

内田さんの展示に立ち寄ってくれたおじいちゃんが、楽しそうに北アルプス国際芸術祭の話をしていきました。その時の様子は、この前友達と魚釣りに行ったとか、天気が良いからスキーに行ったとか、そういうことを話すみたいにあまりに自然で、文化として根付いていくっていうのはこういうことなんだ、と実感させてくれました。次回のAIRがどんなものになるのか、今から楽しみでしかたありません。



安土早紀子



めをつむったり あけたり
めをちかちか
ちいさなふねです
香川県出身 おんがくやさん

このよのはる



うたっておどれる似顔絵師
路上で歌い、絵を描き生活している
長崎リサ／なかやましようご

たまたもクラブ



おもちゃをつくり
あそぶユニット
作品をあそびます
安村卓士／日比野桃子



北アルプス国際芸術祭実行委員会

北アルプス国際芸術祭実行委員会は、現代アートの力を借り、大町市の豊かな自然や清冽な水、育まれてきた伝統的な生活文化や食文化など地域の魅力や事業を通じて創造した新たな魅力を国内外に発信するため、産学官金で構成され組織で、北アルプス国際芸術祭や信濃大町アーティスト・イン・レジデンス事業を企画・運営しています。



NPO 法人原始感覚舎

探検家・食生態学者の西丸震敬の記念館を中心に集まった仲間たちが、2010 年より毎夏、原始感覚をテーマに国内外の作家を招聘し、木崎湖畔を中心に「信濃の国 原始感覚美術祭」を主催する。自然と共に生きる叡智としての原始感覚を呼び覚まし、アートプロジェクトの企画・運営、アート、デザイン、食、写真、建築など、美のある豊かな生活空間を創造することを目的とする。



麻倉 Arts & Crafts

江戸末期に建てられた麻の集積所だった蔵を、2009 年に芸術の拠点とし有志で再生したアートギャラリー。2013 年「楽しい毎日は自分で作る」をモットーに麻倉美術部発足。毎年 installation やアンデパンダン展を開催し、誰もが持っている創造する楽しさを広める活動をしている。1 階は地元作家のアートやクラフト作品を展示直売、2 階はライブや演劇等、様々なジャンルのイベントを行っている。

NAGANO ORGANIC AIR

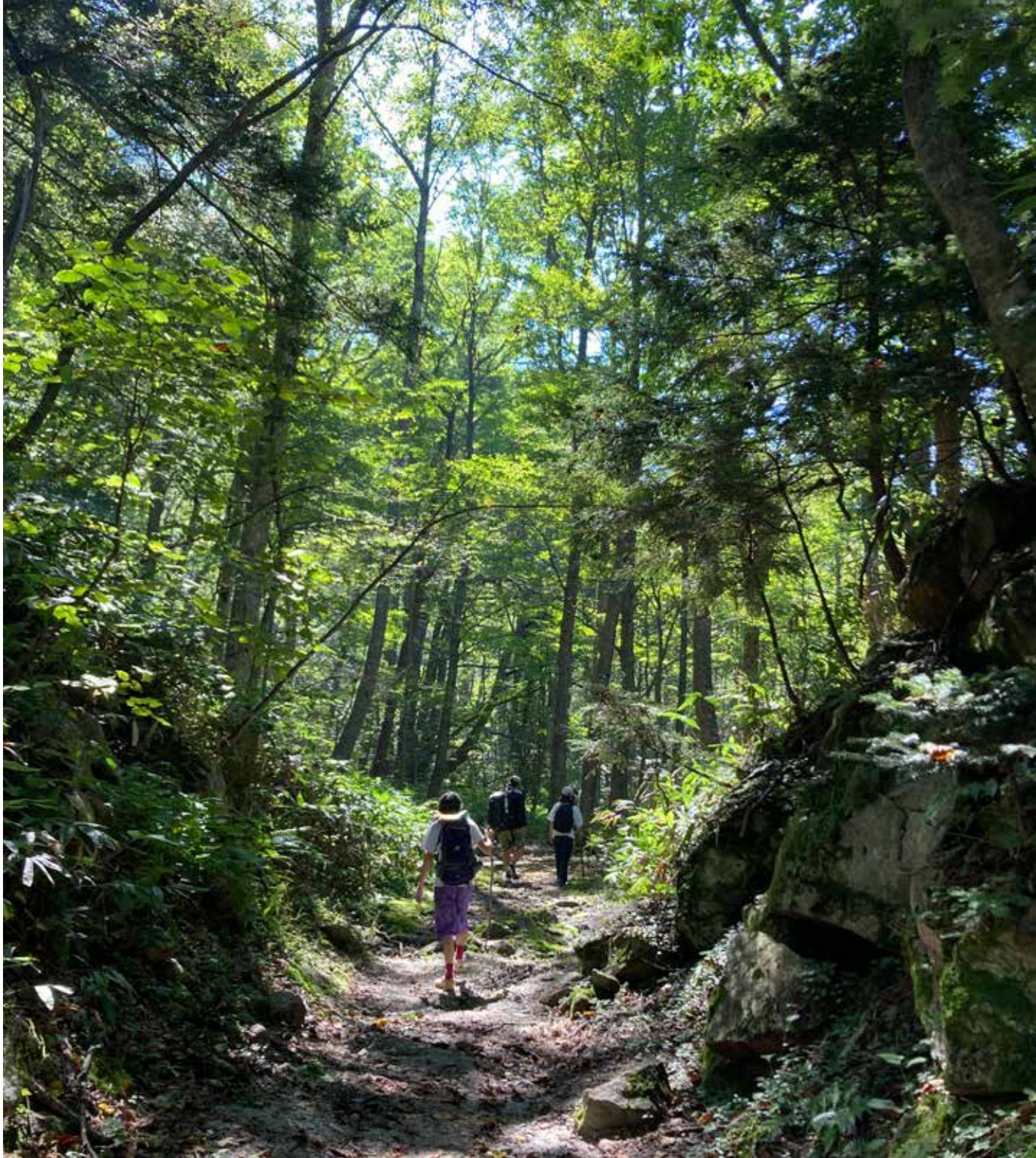
様々なジャンルで活躍するアーティストが、長野県内の各地域に滞在し、創造活動を行うアーティスト・イン・レジデンス（AIR）の取り組み。「ORGANIC＝有機的」をキーワードに、公立文化施設や地域の文化芸術団体、教育委員会などがホストとなり、地域での創作のプロセスをコーディネートしながら、アーティストとの双方向的な協働を試みる。2022 年度は大町市を含め県内 9 地域で実施した。

主催：信州アーツカウンシル（長野県文化振興事業団）長野県
長野県 令和四年度 文化庁 文化芸術創造拠点形成事業
<https://noa.nagano.jp>



Special Thanks

筑波大学芸術専門学群の皆様 信州大学の皆様 岳陽高校美術部の皆様 ボランティアサポーターの皆様



「信濃大町あさひ AIR 2022 記録集」
2023 年 3 月発行
発行 北アルプス国際芸術祭実行委員会

編集	佐藤壮生（裸足出版）
編集協力	浅井真至 関谷花子
インタビュー	森田彬光（街並商店）
写真	本郷毅史（水辺農園）