

Making of Art-MARUKET

メイキング of まるケ

アートまるケット2018（以下まるケ）は、ナデガタインスタントパーティ（以下ナデガタ）が養老に赴くところから動きだす。養老の地に触れた体験は「パーキング・プロムナード」へ昇華され、多くの人々をアートの渦に巻き込みながら進行していった。当プロジェクトがナデガタを迎え、岐阜県美術館ではなく養老公園で開催した道程は、岐阜を「アートまるけ」にしたいという目標に繋がっていく。（MM）



2017
11.15
Wed.

ナデガタとまるケ担当の鳥羽学芸員が初打ち合わせ。まるケ事業の3年間の流れと、初めてのお出かけまるケとなる今後の構想を説明。

2017
11.24
Fri.

ナデガタと、養老公園・養老天命反転地視察。ナデガタは反転地の売店で、荒川修作関連のDVD、本、サイン入りポスターを大人買い！

まるケ会場隣にそびえる反転地。荒川修作とマドリン・ギンズによる巨大なこの作品は、作品構想に多大な影響を与えることとなる。

2018
4.10
Tue.

ナデガタと岐阜県美術館にて企画会議、おおよそのスケジュールが決まる。アーティスト写真を撮影。

2018
4.11
Wed.

まるケ専用のInstagramを開設。Twitter、Facebookは2017年のアカウントを引き続き使用。



安田邸にて

ナデガタ中崎さん・山城さんと、江戸時代宝暦九年（1759）に始まる、養老町の伝統ある高田祭へ！町をまわる曳鉦に圧倒されながら、安田邸にて取材と会議。安田邸は築160年以上の屋敷であり、高田祭の会所にもなっている。安田邸のリノベーションを手掛けた安田綾香さん（MADE IN YORO! 主宰）とナデガタメンバーが初対面。まるケワークショップに参加する岐阜県立大垣養老高校 瓢箪倶楽部秀吉による食用瓢箪スイーツを試食。

2018
5.20
Sun.



瓢箪スイーツ

2018
5.22
Tue.



アートまるケット2018CM
Nadegata Instant Party x
養老町立上多度小学校

ナデガタ中崎さん・山城さんと、アートまるケット開催地である養老公園内、まるケ会場候補地である調整池を視察。まるケの構想が具体的に練られていく。安田邸の見学と、企画会議も行う。制作時の滞在場所の目途がつく。ナデガタとミュージアムショップスタッフ顔合わせ。

2018
6.22
Fri.



校長先生

暗礁に乗り上げた建築物やプロムナードの設計・施工の解決の糸口を探るため、TAB（大垣市の建築設計事務所）に職員が訪ね、ミーティング。建築家より「作家自身の思いや熱量がもっと感じられれば」と指摘され、プロジェクトが走るときの原点に立ち戻る。これまでの経験値を超えて積み上げる機会！

2018
6.27
Wed.

担当学芸員が県都市公園課主催のイベント「アート・ピクニック」定例会議に参加するようになる。情報交換しながら、都市公園課・IAMAS・養老町・養老公園とリスクマネジメントや進行管理、広報協力にあたる。

2018
6.28
Thu.

プランを法的・予算的・納期的に実現するために、大手建設会社やイベント企画会社、ディスプレイの専門家から個人建築事務所まであらゆるルートで相談するが、解決が難しく…。第2案として公園に隣接する廃業したレストランも会場候補に。



養老公園調整池



2018
6.21
Thu.

担当学芸員と美術館副館長、養老町の役場・教育委員会へご挨拶。

2018
6.14
Thu.

養老の人々との交流は、ナデガタの作品制作に反映されている。プロムナード（遊歩道）にちりばめられたナデガタによるコラムで、養老の様々な思い出が語られている。

9月末からの現地作品制作にそなえ、ギリギリのタイミングで建造物や電気等の仕様を固め、プランの余白を推測しながら、慎重に次々と打合せ。野外・遠方での長期展示という、県美始まって以来のプロジェクト。リスクマネジメントや管理で、やることが山積み。運営ともかかわるため、意識的に連絡・共有をしていく。

2018
6.29
Fri.

建築家の武藤隆さんから仮設建築ではなく車両を使ってはどうか？というアイデアをいただく。

2018
7.4
Wed.

ナデガタ野田さん、デザイナーと、広報物についての打ち合わせを行う。アートまるケットのどのように発信していくか、ポスター・チラシのビジュアルや内容について詳細を詰める。作品タイトルも「公園」や「自動車」をヒントに、広大な敷地の中で「遊歩道」を歩きながら体験する作品という構想のもと「降りてきた!」「パーキング・プロムナード」に決定。

安田邸にて、エキスパート・ミーティングに参加。担当学芸員が企画説明し、ナデガタが活動とプロジェクトをプレゼン。地元の方からIAMAS、地方銀行など、来場者は35人くらい。フード企画は、チャレンジする方にいい機会に使ってほしい、と方向性が定まる。まるケの重要なPRの機会となり、賛同者が増えた。「岐阜の食でおいしさまるケ!」でもお世話になる「パンと猫日和 Coneru」の平塚弥生さんともここで出会う。



2018
7.20
Fri.

ナデガタメンバーの事務所で打ち合わせ、九州で設営中の中崎さんも電話にて参加。

2018
8
Aug.

まだ姿のない作品を伝える言葉を書く、直す、練り上げる…。そして、アートまるケットのチラシ・ポスターが完成！サポーターのみなさんと一緒に発送作業を行い、広報物を配布。

【アートまるケットの裏話】

沢山の方にチラシ・ポスターをお届けできるのは、岐阜県美術館のサポーターさんの力があってこそ。高く積みあがったチラシの山を、コツコツと封入。多大な時間を費やす発送作業は、広報の重要な役割を担っている。



積み上げられた10万枚のチラシ

養老フードマルシェへの参加店が续々決定。レジデンスや起業によるまちづくりに取り組む2人の女性によるコーディネートを中心に、オーガニックや地元素材など岐阜の食が養老に集まることに。



9月よりアートまるケットのプレスリリースをHP上でも公開。養老町の協力の元、広報誌に掲載開始！

2018
9
Sept.

養老町の久保田家具工房さんへ訪問し、出張ナンヤローネSHOPについて作戦会議。久保田家具工房さんの素敵な小物も取り扱うことに決定。

アートまるケットのグランドオープン記念イベント開催を伝えるDMが完成、発送を行う。

2018
9.11
Tue.

久保田家具工房オリジナルボタンは、養老の滝のすぐそばの「養老寺」で育った紅葉の枯れ木から作られている。出張ナンヤローネSHOPでは、養老にゆかりのある商品を多く取り扱った。



建造物や大型造作物の契約・審査・建築申請・許可等、段どりや手配など、職員はアーティストより一足先に山場。事前準備の連続で、地道な準備と根回し、仲間づくりでプロジェクトの成功へと歩を進めていく。車の確保に向けて、早急な動きの中で感触や理解の齟齬が起きることも。何度も確認しながら適宜修正!! リリースに合わせ、取材・広報・雑誌掲載の対応が入り始める。多忙の中、このプロジェクトの目指すところは具体的な課題の解決ではなく、養老と美術館の状況を更新することだと再認識し、動き方を柔軟にしていく。

会場運営のパートナー決定、急ピッチで打ち合わせを行う。ここで、ディレクター・アーティスト・デザイナー・自治体職員・設計施工者・地域の協力者を含め、プロジェクトに関わる全ての人の座組みが出そろいプロジェクトの推進力UP!

2018
9.21
Fri.

養老公園にて会場の設営開始、ナデガタ全員参加。看板の設置個所を決定、ユニットハウスを運び込む。雨天でトラックがスタック!!



設営開始



ユニットハウス設置



車設置

草の生い茂るまっさらな調整池に、作品の終盤飾るハウスを設置し、作品の要となる車を計10台配置。遊歩道を少しずつ伸ばしていく。「Practical Training」の指示書など細かな設置を経て「パーキング・プロムナード」完成へ。ハウス内で流れる映像では、制作現場、美術館スタッフも飛び入り出演している。ナデガタ中崎さん、10月2-14日、養老の安田邸に滞在。



ナデガタ自車搬入

美術館スタッフ、上多度小学校で打ち合わせ、オープニングのパフォーマンスも力が入っている。雨天時に備え、空き教室をアトリエに貸してくれることに。信濃毎日新聞、美術館にてプレ取材。

2018
10.2
Tue.

ナデガタ本格的に養老入り。大西自動車さんに紹介してもらったりサイクル業者が宝の山！ダイハツ車3台と、大西自動車から3台納車される。



赤いキャリアカーでダイハツ車が搬入される



伸びていく遊歩道



完成間近の会場

2018
10.3
Wed.

ケーブルテレビ（CCNet養老局）取材、爆笑CM制作！継続的に取り上げてくれることに。



CCNet Web TV
「パーキング・プロムナード」
紹介ムービー



重要フレーズ「NOT TO DIE」
の切り文字制作



作品の細かな作り込み

2018
10.5
Fri.

公園事務所、大垣養老高校、安田さんとWSの打ち合わせ。ふだんは全く別々の価値観を持って活動をしている人たちがチームをつくり、信頼して託しあうことで、美術館だけではできないことが実現へ向かう。岐阜新聞、養老公園にてプレ取材。



パーキング・プロムナード完成！

SOUND OF YORO! ワークショップ、スタンプラリーシートに掲載の「パーキング・プロムナード」（イラスト：早稲田大学 古谷・藤井研究室）

2018
10.12
Fri.



【アートまるケットの裏話】

会場には沢山の車たちが作品の一部として置かれており、通常の使い方と異なる様々な状況への対応が必要となった。会期中、まるケに車を提供している大西自動車さんが車の輪留め等の管理に携わり、会場の安全が維持された。

信濃毎日新聞、まるケ会場にて取材。シティリビングや岐阜新聞の取材、メディア紹介も入り出す。

2018
10.13
Sat.



2018
10.14
Sun.

グランドオープンの夜、まるケ関係者にて打ち上げ。ナデガタが「屋外プロジェクトは案外あるんですけど、今回ほど、ゲリラ戦はないです（笑）」と振り返りながら、今後のまるケの展開について話し合う。



岐阜ダイハツ×岐阜美少女図鑑「ジモトーク」取材。

2018
10.24
Wed.

取材班によるインスタ映えの素敵な写真が撮影される。後日レポート記事が岐阜ダイハツ×岐阜美少女図鑑「ジモトーク」にて掲載された。



「パーキング・プロムナード」会場にて、赤松正行 IAMAS 教授によるドローン撮影。

2018
11.19
Mon.

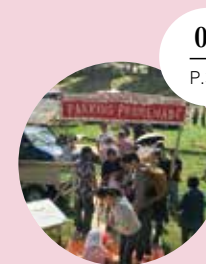


岐阜ダイハツ×
岐阜美少女図鑑
「ジモトーク」

Special Events!

いずれも事前申込不要。参加費無料（飲食物、ワークショップ材料費、養老天命反転地入場料は別途必要）

アートまるケットの趣旨として、様々な人々が集い、交流することを目的に、会期中11の関連プログラムを開催した。アーティストや美術館が主体となるイベントのみならず、近隣の上多度小学校・大垣養老高校の児童生徒、地域のアート活動支援者らが美術館と協働して自らプログラムを企画した。地域と美術館の活動が相互に連携しあう中で、企画者に新しいアイデアが生まれるなど、展示やイベントだけではなく交流からの創造という新しい体験を提案した。また、多くのフード出店があることで、現代美術ファン以外の幅広い来場者も集い、公園の魅力増加にもつながった。特に子どもを連れて美術館で鑑賞することが難しいと感じる親からは、親しみやすいフードや子どもが参加できるイベントに満足する声が聞こえるなど、美術館内ではできない、屋外での体験型アートの需要をくみ取ることができた。（SS）



01
→
P.34

グランドオープン



02
→
P.35

学芸員が案内するアトラクションハウスツアー



03
→
P.35

楽日初日トークイベント「アートまるケット」の全貌



04
→
P.36

アートオリエンテーリング



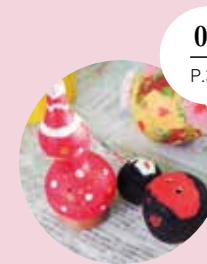
05
→
P.36

ナンヤローネアートツアー



06
→
P.37

Nadekata Instant Party「プロム・パーティ」イベント



07
→
P.37

クロージングイベント



08
→
P.38

出張ミュージアムショップ「ナンヤローネ SHOP」



09
→
P.38

SOUND OF YORO!
サウンド・オブ・ヨーロー!
in アートまるケット



10
→
P.39

養老フードマルシェ



11
→
P.39

岐阜の食でおいしさまるケ!

Special Events!

01 グランドオープン

日 時 | 2018-10-14
出 演 | ナデガタインスタントパーティ、
日比野克彦（岐阜県美術館長）
参加者 | トーク：25人、瓢箪WS：31人

作品中央部ステージにて、オープニングセレモニーと上多度小学校の子どもたちによるパフォーマンス、大垣養老高校による地域おこし活動のプレゼンを行った後、アーティストと館長によるトークを開催した。また、大垣養老高校瓢箪倶楽部秀吉が瓢箪に絵付けするワークショップを行った。



オープニングセレモニー



上多度小学校生徒によるパフォーマンス



アーティストと館長によるトーク



ワークショップ「あなたのひょうたんイルミで養老駅を輝かせてください！」

参加者はアーティストと館長による軽快なトークで作品を体験した他、会場は多くのフード出店でにぎわった。また、瓢箪絵付けワークショップの完成品が会期中、養老鉄道養老駅に飾られるなど、会期当初より地域との連携・養老の魅力発信を図った。

Special Events!

02 学芸員が案内するアトラクションハウスツアー

日 時 | 2018-10-21 / 14:00～15:00
講 師 | 鳥羽都子（岐阜県美術館学芸員）
参加者 | 17人

学芸員が作家の制作意図などを解説した。



Practical Trainingを一つひとつ体験



たわしと目が合った！

作品をより深く理解したい人も現代美術が初めての親子も参加し、作品を体験することでより鑑賞を深めることができた。

03 楽日初日トークイベント「アートまるケット」の全貌

日 時 | 2018-11-3 / 10:45～11:30
出 演 | ナデガタインスタントパーティ
日比野克彦（岐阜県美術館長）
参加者 | 50人

4年目となる「アートまるケット」が地域にどのような創造と関係をもたらししているかを館長とアーティストが語った。
（詳細はP.42-45）



日比野とナデガタの共作切り文字「楽日初日」の前で、地域とアートについてトーク



出演者で撮影！

約4000人が集まるイベントでアートまるケットを周知できた他、アーティストが養老町滞在中に出会った人々との関係を振り返る、貴重な機会となった。

Special Events!

04

アートオリエンテーリング

日 時 | 2018-11-10 / 11:00～15:00
講 師 | 岐阜県オリエンテーリング協会
参加者 | 52人

地図を片手に、5つのチェックポイントを散策しながら
アーティスティックな写真を撮影した。



地図を片手にスタート！



自分だけの視点を探して撮影

若者や親子が作品を体験しながら、SNS
に投稿できそうな絵になる写真を撮る機
会を設け、広報活動にもつながった。

05

ナンヤローネ アートツアー

日 時 | 2018-11-18 / 13:30～14:30
講 師 | 岐阜県美術館教育普及係
参加者 | 17人

アートコミュニケーション作品《Such
Such Such》を体験し、作品を鑑
賞する前・間・後での感じ方の違
いについて参加者同士で交流した。

作品や作家の知識ではなく、参加者が感じた気持ちを色に置き換え、言
葉を用いて他の参加者と交流することで、一人で見ただけでは気が付かな
い作品の別の見方や能動的な鑑賞体験をすることができた。



感じたことを色のイメージから選ぶ



グループ内で交流

Special Events!

06

Nadegata Instant Party 「プロム・パーティ」イベント

日 時 | 2018-11-23 / 14:00～16:00
講 師 | ナデガタインスタントパーティ
参加者 | 33人

アーティストによる作品案内トークを
行った。

参加者を巻き込み、一緒にラジオ
体操やダンスを行うなど、常識にと
られない、体験型アートの限界
に挑戦した。



入口で記念撮影



アーティストによる軽快なトーク

07

クロージングイベント

日 時 | 2018-11-25
参加者 | 瓢箪WS：53人

最終日には、大垣養老高校瓢箪倶楽部秀吉が瓢箪のマラカスとラン
プを作るワークショップを開催。グランドオープンにつく数のフードの
出店でもりあげる。晩秋の養老には珍しい、おだやかな晴天となった。

地元でアーティスト・イン・レジデ
ンスに取り組む活動と連携し、最終
日に多くのフード出店が集まることで、
会場がにぎわった。瓢箪のワーク
ショップに多くの親子が参加し、養
老の特産物を持ち帰った。



ワークショップ「世界で一つだけの『ひょうたんマラカス・ひょうたんランプ』を創
りましょう！」



秋晴れの最終日

Special Events!

08

出張ミュージアムショップ
「ナンヤローネSHOP」

日 時 | 2018-10-13,14,20,21,27,28
11-10,11,17,18,23,24,25
出 店 | 岐阜県美術館ナンヤローネSHOP (美術館後援会)

岐阜県美術館のミュージアムショップ「ナンヤローネSHOP」が限定オリジナルグッズや養老町の木工作品、特産物瓢箪を使ったグッズ等を販売した。



瓢箪まるけ!の「ナンヤローネSHOP」

今後の休館中の後援会活動のため、商品開発や顧客需要のリサーチを行うことができた他、美術館の休館を多くの来場者に周知する機会にもなった。



ナンヤローネ SHOP 限定グッズ

09

SOUND OF YORO!
サウンド・オブ・ヨーロー!
in アートまるケット

日 時 | 2018-10-14,11-25
主 催 | メイドイン・ヨーロー!実行委員会
共 催 | IAMAS / 平林真実 + NxPC.Lab、
早稲田大学 古谷・藤井研究室
参加者 | 10-14 : 27人 / 11-25 : 45人

1日目は、IAMAS 平林真実教授が開発したアプリケーションを使用して、天命反転地やアートまるケット会場の音を収集した。2日目は収集した音楽が流れる瓢箪型スピーカーが会場内8か所に設置され、参加者はスピーカーから流れる音を専用のアプリケーションを用いて重ねていき、一つの音楽にするサウンドアート体験を行った。

参加者がスタンプラリーをすることにより、宝探しのように会場内を回遊することができた。布バックにスタンプを押すことで、オリジナルバックを作成するとともに、参加後も養老を思い出すことのできるグッズを提供できた。



スタンプラリーのスタンプは、それぞれのポイントをデザインしたかたち



音を収集

Special Events!

10

養老フードマルシェ

日 時 | 2018-10-14,11-25
出 店 | 次ページ参照
参加者 | 620人

グランドオープンとクロージングイベントの2日間、計9店舗（延べ12店舗）が出店した。MADE IN YORO! 主宰の安田綾香さん、大垣で商店街の空きスペースを活用し、フード出店を支援する「ちょいみせキッチン」の平塚弥生さんが中心となり、若年層や親子が会場に入りやすい、若手の出店をコーディネートした。

出店者のクッキーをミュージアムショップで扱ったり、リニューアル後のイベントカフェのアイデアなど、つながりが生まれた。



グランドオープンに7店舗、クロージングイベントに5店舗が出店

11

岐阜の食でおいしさまるケ!

日 時 | 2018-10-13
11-10,11,17,18,23,24
出 店 | 次ページ参照
参加者 | 1990人

会期中の土日を中心に7日間、計9店舗（延べ15店舗）が、岐阜の食材を用いた飲食物または岐阜で販売されている商品等を販売した。養老フードマルシェと同じく、MADE IN YORO! 主宰の安田綾香さん、「ちょいみせキッチン」の平塚弥生さんが中心となり、出店をコーディネートした。



お目当ての店をめがけて、遠方からの来場者も



連日晴天!

養老フードマルシェでも、岐阜の食でおいしさまるケ!でも来場者同士が話すなど、会場内での滞在時間を増やす効果が見られた。また、県内で潜在的にアートに興味を持っていた出店者が集まり、出店後に「これからはアートイベントを中心にやっていきたい」との声が上がる等、今後、地域とアートがつながる活動を支援することができた。

Special Events!



養老フードマルシェ&岐阜の食でおいしさまるケ！

アートまるケット2018では、岐阜を「アートまるけ」にしたいという思いのもと、人の集まりを生み出すべく、岐阜にゆかりのあるキッチンカー・フードショップに参加していただいた。フードショップが出店された日は会場内によりいっそうのくつろぎやにぎわいが見られた。また、今回のまるケでマルシェ初参加の店舗もあった。(SS,MM)

	10 / 13	14	11 / 10	11	17	18	23	24	25
1. sa 菜 da cafe	●			●		●		●	
2. CASA		●							
3. TREECAFE		●				●			
4. フレイトレシビ		●					●		
5. TASTORY COFFEE AND ROASTER		●							●
6. THE MILK SHOP		●							●
7. ヤマネコドーナツ		●							●
8. かしここBAKE		●							
9. カフェ百時			●						
10. 香福屋			●	●					
11. cheka.gifu				●					
12. パンと猫日和 Coneru				●			●		
13. Lei marie (レイマリー)					●				
14. ぶんごや							●	●	
15. vegan sweets geenoo									●
16. Çavasiba (サヴァシバ)									●

Special Events!



1.sa 菜 da cafe #有機栽培コーヒー #無農薬紅茶 #発酵カシス #焼き菓子 #自家製わらびもち #瑞穂市拠点 2.CASA #おにぎり #お味噌汁 #オーガニックライス #ほっこり 3.TREECAFE #毎日食べたい #自然 #やさしいごはんづくり #お弁当 #焼き菓子 #岐阜市拠点 4.フレイトレシビ #オーガニック工房 #素材ありきで考える #甘夏ソーダ #キッチンカーもレトロかわいい 5.TASTORY COFFEE AND ROASTER #スペシャルティコーヒー #コーヒー豆専門店 #大垣市 6.THE MILK SHOP #棚橋牧場 #オリジナルブランド #新鮮で美味しい #牛乳 #プリン #池田町 7.ヤマネコドーナツ #手作りドーナツ #オーガニック #郡上の靴 #郡上市 8.かしここBAKE #国産 #オーガニック素材 #焼き菓子 #岐南町 9.カフェ百時 #チーズケーキ専門店 #岐阜のサツマイモを使ったチーズケーキ #養老まるケのために考案 10.香福屋 #白川郷の雪の下で熟成した珈琲 #自然農法の和紅茶 #オーガニック #焼き菓子 #本巣市 11.cheka.gifu #旅をするようにわくわくする食べ物を #オーガニック #グラノーラ #焼き菓子 #関市拠点 12.パンと猫日和 Coneru #とっても可愛い #ねこ抱っこクッキー #猫 #パン #焼き菓子 #大垣市拠点 13.Lei marie #体に優しいローフード #ローズスイーツ #ローチョコ #マルシェ初参加 #瑞穂市拠点 14.ぶんごや #唐揚げ専門店 #日本唐揚げ協会 からあげグランプリ金賞 #オレンジカラーのキッチンカー #岐阜市 15.vegan sweets geenoo #乳製品、卵などの動物性の食材を一切使用しない #焼き菓子 #タルト #美濃加茂市 16.Çavasiba #自然 #天然酵母の石窯パン #素材から最高に美味しく楽しめる #パン

楽日初日トークイベント ―「アートまるケット」の全貌

201-11-3（土・祝）

Nadegata Instant Party（中崎透＋山城大督＋野田智子）× 日比野克彦（岐阜県美術館長）

コーディネーター：鳥羽都子（岐阜県美術館学芸員）



館長の切り文字パフォーマンスにナデガタが飛び入り参加

「美術館から出て庭でやり、庭から出て、いよいよ美術館の敷地外でやる、どんなアーティストがいいかなあ」

山城：館長、「楽日初日」¹おめでとうございます。1年後には新たな美術館の出発ですね。館長には、「Parking Promenade」のオープニングに来ていただきました。ナデガタの作品、いかがでしたか？

日比野：荒川修作のメッセージをしっかりと受け止めて打ち返し、すばらしい（作品）。アートまるケットは3年間、美術館の庭で、園芸、たくみ、森林、情報芸術という県立アカデミーを集めて、この庭でやってきた。美術館内から庭へ、庭からいよいよ美術館の敷地外へ、どんなアーティストがいいかなあと考え…、せーの、（日比野・鳥羽声を揃えて）「ナデガタ!」、と。このプロジェクトをできる実力は、ナデガタしかない。と。休館後のアートまるケットへつなぐ、いいスタートを切れた。今日は、養老の仲間も迎え、振り返ってきたい。最初に養老という場所―ステージを聞いてのあたりから話を。

山城：岐阜県養老町と聞くと、普通は、お肉、滝と思

い浮かぶんですけど、僕達美術の仕事をしていると―

野田：そう、荒川修作とマドリン・ギンズの（養老天命反転地）。

山城：美術作品として、あんなに巨大なものは全国にもない。まずは「養老公園でやってください」という依頼だったので、反転地を見たり、公園をウロウロしながら、どこで作品を展開するかというところから始めました。

野田：私は生まれ育ちが岐阜県関市で、大きく括れば地元。美大1年の時に、家族で岐阜県美の展示を観て、そのまま車で反転地に行ったという場で、思い入れがありましたね。

山城：僕は、大垣市の情報科学芸術大学院大学 [IAMAS（イアマス）] という学校に行ってて。大垣駅前に2年くらい住んでいた。

中崎：養老の滝に打たれたことがあるとかないとかいう話も…（笑）²。僕自身も、大学時代に反転地を見に来たことがあって。少し繋がりやなじみのある場所だった、ということがすごく大きくて、動き始めた。

日比野：鳥羽学芸員から、ぜひ、ナデガタにお願いしたい大きな理由の一つとして、地域の人と交流できる、リレーションを制作に変えていく力があるグループということで。養老の人たちといろいろ交流してほしい、と。で、まずは、鳥羽さんが最初にナデガタをご案内して繋いだ人を―。

鳥羽：今回、中崎さんが滞在をされていたおうちを提供して下さった安田綾香さんです。

安田（登壇）：養老町から来ました安田綾香です。養老をアートで盛り上げていきたいと、曾祖父が残してくれた築160年の古民家を改築し、IAMASの先生に協力いただきながら、じわじわ2年間活動が続けてきて、ようやくナデガタ、日比野さんとお会いでき、街中で続けていた活動を公園に広げ、オープニングとクロージングの日に、音を集めるサウンド・アート・ワークショップを展開させていただいています。



養老町でアーティスト・イン・レジデンスを主宰する安田綾香さん

「人がいて建築が成り立つことを意識して、とにかくたくさん人に会わせてくれる」

日比野：このあいだ安田さんのレジデンスの場所拝見いたしました。すごいいね。めちゃくちゃカッコいいですよ。ね。（ナデガタ賛同）びっくりしました。

安田：冷蔵庫開けたら、いっぱいあったビールがけっこうなくなっていて、楽しめたなと思って（笑）

中崎：使わせていただきました（一同笑）

日比野：地域の魅力を発信していく、安田さんから見た、養老の魅力を。

安田：小さいころから、盆暮れ、通い続けてきたので、養老は特別な地ではなく、おじいちゃんち、だったのですが、いろいろ調べていく中で、250年以上続く高田祭の年1回だけ会所として、町に開放している特別な空間だった。私自身、建築家として、もっともっと町に開いていきたいと、お祭りを未来に繋げるために、早稲田の建築学科とアイデアを出して、いろいろできることあるよねとスタートし、3年目に突入して、何か拡がり実績が見えてきた感じですね。

日比野：中崎くんも山城くんもいろいろ日本全国に行くと、いろんなところに、キーパーソンがいるじゃない？ 招聘元の美術館や行政がいて、地域には地元のことを良く知っているキーパーソンがいて、そういうアーティストに理解がある人が拠点を持っているんだけど。山城：安田さんは、人をつなぐのが天才的にうまいんですよ。アーティストも、地元の人も繋げる。で、一番おもしろいのは、建築家が行っていること。ふつう、建築家は、建物を造る人と思うじゃないですか。安

田さんは、人がいて建築が成り立つ、ということを意識して、場所を使っていくにはどうしたらいいのか、土地や周りの環境も含めて考える複合視点がおもしろい。安田さんのところに行くと、とにかくたくさん人に会う、会わせてくれる。地元の人たちだけじゃなく。広い外の視点を持ちながら地元を見て繋いでいる。この点は、他の県にはない。



安田邸のテラスで人と出会う

中崎：今回（の作品で）、車を10台くらい、岐阜ダイハツさんとか、3か所くらいのルートからお借りした。実は、養老にある大西自動車さん³、野田さんの不思議な縁も…。

野田：（車を集めようと）岐阜に所縁のある友達に声掛けをした中に、養老町に古くからあるお寺の娘さんがいて。「うちがずっとお世話になっている優しい自動車屋さんがいる」と、お母さんを通じて連絡してもらったら、一回、断られたんですよ。でもまあ、直接（電話を）かけてみた。岐阜県美の主催でこういうことをやることになって美術作品のなかでと説明したら、言葉少なめだったんですけど、「まあ話聞いただけ」となつて。「じゃあご説明にあがります」と次の日くらいには、山城と一緒に話をしに行ったら、もう二つ返事でいいつて。しかも、作品も理解してくれて。いろんなタイプの車を置きたい、廃車寸前でも、長年誰かが使ってきた車でも、はたまたおじさんが持っている、使っていない車でも、と話をしたら、「よし、わかった」みたいな。それから半月くらい経って「用意できたよ」と連絡あって、みんなで見に行った。ふだん町のいろんな方の車を整備されている車屋さんんで、思い



左から山城、日比野、野田、中崎

出が詰まっている車を数台借りました。その中の1台に、ある息子さんが父の形見として大事に乗っていたブルーバードがあって。最近引き取ったからあれを使うのがいいんじゃないかと言ってくださって。

日比野：僕もお会いしたんだけど、車屋さんがアートを理解してくれてね。それからメンテナンスもー。

野田：そうなんです。納車後も足繁く通って頂いて。展示場所は、地面が緩いので、荷重で埋まって搬出するとき大変だからと、工夫をこらして。「面倒を見る」と開会式のご挨拶でも言ってくださって。大西さんの“自分事”は予想外。

日比野：そういう地域の交流ができて。あと、小学校にもいったよね。

山城：元気いっぱいの上多度小にも行ってきまして。アーティストが学校に来るというだけでおもしろがってくれるかなーと行ったら(笑)、全校集会まるまる20分、「ナデガタさんご自由どうぞ!」となって。

中崎：あれは、先生に挨拶しに行こうとなっていて、前の日くらいに、「全校集会用意しておきましたんで!」と言われて。

日比野：それもすごいよね。その校長先生が、前、教育普及係で美術館に勤めていて。この4月から上多度小学校にー。

山城：美術館って、違う視点を持った人が多いから、そのネットワークを学校に持って帰ってくれるのがいい。(上多度小は)校長先生も教頭先生も美術館にいた人だったから、すごく理解があって、僕らが多少可笑しなことをしても、大丈夫、どんどんやってくれと。(「楽日初日」担当の)後藤先生も教員ですよね。

日比野：学校でコマーシャルつくろう、というのもこれがまたナデガタのおもしろいところ。

山城：今は、スマートフォンで簡単にスローモーション映像を撮れるじゃないですか。だけど、あえて人力で、体をゆ〜っくり動かしながら撮影というのもみんなでもやりましたね。

日比野：養老の「掛け声」も作った。

山城：そう、YO-RO! YO-RO! ってやつですね。

中崎：あれ作ったっていうか、ただ叫んでいるだけ(笑)

野田：でもオープニングにもみんな駆けつけてくれて。素晴らしいパフォーマンスを披露してくれました。

中崎：安田さんや地元の人と出会えたり、正規ルートの小学校とか、ある種違うレイヤーの人たちにうまくサンドイッチされるというか。ふつうは1つのルートでなんだけど、内と外を両方行き来するような視点で、渦がまいて出会えて、それが実際に作品に影響しているのがおもしろかった。

「アーティスト自身が地域とアートの次の段階をどう考えるのか」

日比野：僕も岐阜出身で、その一方で、水戸市に行って毎年プログラムしたり、新潟、瀬戸内、九州とか。みんなもいろんなところで仕事しているじゃない? アーティストが、日本のいろんな特色のある地域ー土地の魅力、人、自然ーを繋いでいく役割もあると思う。「地域アート」という言葉も定着しているのかしていないのか、定義もいろいろ意見があるけれども、「地域とアート」って、時代的に、違うフェーズに来ている気がしない? “地域の中のアート”も20年くらい見ているけれど、次の段階を我々アーティストがどう考えるのかで、アートシーンが変わっていくと思うんだよね。

山城：その論点でいうと、美術やアートが自分と関係していると思っている人はまだまだ少ない。例えば、もう死んだ人が創った有り難いものが、渡っていった美術館に収まっていると。今の私たちが創っているという意識がない。美術館がその現場になっていくために、

今回のように、生活の中で起こす、例えば、小学校に、先生やいつもの学外から来る講師とは一風違うキャラクターの人が来た、ということから、違う視点が生まれるので、積極的に出ていきたいと思っています。

野田：小っちゃいころに、父母と一緒に岐阜の街を通ると、フラッグアートがあった。あの時に初めて、日比野さんとか「アーティスト」という存在を知って。その時は、美術の道というのは別になかったけれど、でも何か、心にざわついた気持ちはずっと持ってきたんだな、と思っているんです。アーティストはそういった違和感を形にできる人々。アーティストや美術館の存在が人々の日常になったらいいなと思います。

中崎：岐阜県美に、ごあいさつとりサーチに来た時に、アーティスト・イン・ミュージアム⁴で、田中彰さんが滞在制作をしていて。展覧会・研究・保管をする機能だった美術館が、芸術祭とかまた違う形式のものが世の中で増えている中で、どうタッチしていくのかというときに、レジデンスがあること自体がおもしろいと思った。毎年野外でやっているアートまるケットもそう。リニューアルで、お城の中心が閉じてしまう、そして県立であることをいいことに、岐阜市内ですらない(笑)、飛び出していってしまうアクションもおもしろい。実は、養老でやったものを来年リニューアルオープン展でやろうと。リリースしたものをフィードバックしどう定着させていくか、守るほうの場所で検証ができる。僕たちは外でやるプロジェクトが多くて、ライブ性とか、ある瞬間にしか成立しない関係が大きく尊いんだけど、でも無くなっちゃう儚さを持っていて。今、ある種やりっ放しにして、先に先という欲望で動いているんですけど、それを価値づけたり、定着したり、批評に落としたりという作業も同時並行で進めたい欲望も大きくて。そういう意味で時代の動きと、この美術館のタイミングをポジティブに使っていくアクションがすごくおもしろい。

日比野：今、中崎さんからも話がありましたけれど、来年のオープン時の最初のプログラムで、外でやったものを中でやってもらう。アーカイブなのか、新たな展示なのか、引き続きよろしくお願いします。安田さ

んから最後にエールを。

安田：アーティストが長期間滞在することでしか見えてこないものがある。今、自分のところでやっているアーティスト・イン・レジデンスでは、海外のアーティストは、必ず、食堂や喫茶店にいて、町をどんどん探索していく。その視点に町の人が興味をもって、時にご飯をご馳走したり、駅や空港に送っていったり、繋がりがじわじわできて。発信して全体を巻き込んでいくのが得意中の得意というナデガタさんのスタイルは、今後私が目指していく活動が体现されている。感謝と同時に、養老は、あの作品を通して、もっともっと大きくなるんじゃないかと期待し、我が家に泊って頂いた貴重な機会を繋げていきたい。これからもご一緒させてください。

日比野：今日は短い時間でしけど、養老でのナデガタの報告と今後も継続したいという宣言(笑)でした。お三方、そして安田さんありがとうございました。



休館明けの再会を誓って

(構成：MT)

註 1. 文化の日恒例の「文化の森の秋祭り」の一環で、美術館全館を使って「ナンヤローネ No. 4 楽日初日」を開催。「楽日初日」は、1年間の休館に入る最終開館日であり、“最終日は新たな始まり”を意味する。対談は、オープニングトークとして庭園の野外ステージで行われた。

2. 作中のエッセイにも出てくるエピソード。現在、滝壺に入るとは禁じられており、「あれは夢だった」ということに。

3. 輪留め、バッテリー上がり防止、バッテリーを外した場合のキーレスエントリーや施錠、物理的な安全性確保など、車種・メーカー・年式・国産・外国車などがさまざまな車を使った作品の運営に、搬入から撤去まで対処。会期中の無事故は、大西自動車さんによるところが大きい。

4. AiM。作家が美術館に滞在し、公開制作やワークショップを行う企画。来場者は制作に参加するなどしてアートや創造を身近なものにしていく。

Review | 展評

「AをBとして知覚する」

平林恵
横尾忠則現代美術館 学芸員

養老天命反転地（以下「反転地」）の隣に調整池がある。約10年間反転地に勤めていたにも関わらず、その場所の記憶は雪の日にソリ遊びをする子どもたちの姿くらいしかない。

そこに突如数台の車が出現した。違和感に足を止め、ポップなカラーのサインに誘われて近づくと、フィールドアスレチックのような風景が広がっている。「パーキング・プロムナード」は、Nadegata Instant Partyの作法にのっとって言えば、荒川修作+マドリン・ギンズの思想が詰まった反転地を「養老公園プロジェクト」の「口実」とした作品である。ナデガタ目線の反転地を、反転地目線で体験してみた。

プロムナードは反転地への導線に並行し、入場者の背景に《養老天命反転地オフィス》が見える。この道は「エピナール・プロジェクト」¹へのオマージュか、と心が踊る。しかし、橋を渡り終えるまでに強制的に身体を作り変えようとした「エピナールの橋」と対照的に足元は快適で、所々に配置されたオブジェや車両も行く手を阻みはしない。

様々な車両が反転地内の「楕円形のフィールド」

に点在するパビリオンのようだ、と、やはり借景となっている反転地のメインパビリオン「極限で似るものの家」を見ながら考える。反転地オープン以降、荒川+ギンズの関心は住空間に移行するのだが²、なるほど車での移動が日常的な養老においては、プライベート空間の最小単位は「家」より「車」かもしれない。それぞれ仕掛けが施された車の一つに、荷台を傾けたトラックがある。2本のロープが取り付けられ、斜面を登るよう誘うそれは、まさに荒川+ギンズによる「傾斜台」シリーズ³だ。すると、以後視界に入るもの全てに反転地フィルターがかかる。矢印やチューブ、格子といった記号が浮かぶ景色は、荒川の図式絵画のようだ。

ゴール付近に高々と掲げられた文字「NOT TO DIE」は、荒川+ギンズの目指すゴールである。死を乗り越えるため死の概念を覆そうとし、概念を変えるために人間の意識と身体、さらには環境までもリセットする必要性を二人は訴えてきた。そのための実験装置である《養老天命反転地》が、「NOT TO DIE」の向こう側に見える。

しかし、このクライマックスで流れる映像に、反転地目線でのシナリオが書き換えられる。某有名ドラマの「僕は死にません」を引用した場面は車をモチーフとした「パーキング・プロムナード」としてのオチだ。各所に手がかりのように散りばめられた反転地的要素は、観客が各々の物語をつくるための仕掛けに過ぎなかった。

とはいえ、「天命反転」という荒川+ギンズの強い意志を、ナデガタが軽んじているわけではない。むしろ、反転地に対して一見無責任な観客の立場をとることで、彼らの批評精神は遊び心あふれる作品へと昇華する。反転地がもってきた「難解な現代美術」という殻をつついて覗き穴を開け、好奇心に呼びかけて体験を共有させる作法こそがナデガタの作品ではないだろうか。

反転地の隣の空白の場所に、一瞬出現したパラレルワールドであった。

註 1. 荒川修作+マドリン・ギンズによる未完のプロジェクト（1987年〜）。フランス、エピナール市のモーゼル川に「精神の容器」と題した橋状の装置を架ける計画であった。その模型は《問われている過程／宿命反転の橋》と名付けられている。

2. 1997年に《養老天命反転地オフィス》がオープンし、1999年には《バイオスクリープ・ハウス》に着手（2008年竣工）、2005年に《志段味資源循環モデル住宅》と《三鷹天命反転住宅》を完成させている。

3. 絵画から建築的作品へ向かうきっかけとなったシリーズの通称。1987-88年には絵画の前に置いた傾斜台上から絵画を鑑賞する作品が制作され、1990年には「閉じた眼のための絵画」と題して、傾斜の角度を上げ、ロープを取り付けるなど身体的行為を誘導する連作が発表された。

“Perceive A as B”

Megumi Hirabayashi,
Curator, Yokoo Tadanori Museum of
Contemporary Art

There is a reservoir next to the *Site of Reversible Destiny – Yoro Park* (SRD). My only memory of the reservoir, despite having worked at SRD for almost 10 years, is of children sledding on a snowy day.

Suddenly several cars appeared at the site. A strange feeling stopped me in my tracks but I was lured onwards by a colorful sign and when I got closer, my eyes took in a view akin to an adventure playground. The *Parking Promenade* is a work by the artist group Nadegata Instant Party that used SRD with the philosophy of Shusaku Arakawa and Madeline Gins as an inspiration for their Yoro Park project. I experienced the way of SRD through the medium of Nadegata.

The promenade runs parallel to the path leading to SRD and the *Reversible Destiny Office* can be seen behind the visitors. My heart dances as it looks like a homage to the *Bridge in Epinal Project*¹.

However, in contrast to the “Bridge in Epinal,” which tried to forcibly alter the body whilst crossing the bridge, here the ground is comfortable and the placed objects and vehicles do not impede the way.

Upon seeing the *Critical Resemblance House*, the main pavilion of SRD, in the background it evoked the idea that the various vehicles look similar to the pavilions scattered in the SRD’s *Elliptical Field*. Of course, after opening the SRD, the interests of Arakawa and Gins shifted to living spaces² and here in Yoro, where traveling by car is common, the minimum unit of private space may be the car itself rather than a house. Each of the vehicles placed here has an artistic gimmick. A truck with a tilted loading platform is one of them. Two ropes attached to the truck entice you to climb the slope and it reflects a series of work called *Slope*³ by Arakawa and Gins. Everything coming into view is seen through the filter of SRD. The landscape with arrows, tubes and lattices resembles Arakawa’s diagrams.

The phrase “NOT TO DIE” raised high near the end of the promenade was the goal of Arakawa and Gins. They confronted the concept of death by challenging people to reconceptualize death through resetting people’s mind, body and even the environment. SRD is a place of experimentation to this end and it resides behind the “NOT TO DIE” sign.

However, the story of SRD is rewritten by the video installation at the end of the promenade. The scene showing an actor running onto the road to stop a moving truck and shouting, “I am not going to die,” parodied from a famous TV drama is the punchline of the *Parking Promenade* using cars as a motif. The elements of SRD scattered across the work like clues are merely devices for visitors to create their own stories.

Nevertheless, Nadegata has not disrespected “Reversible Destiny,” the strong will of Arakawa and Gins. Their critical spirit rather makes the work playful by taking a position of seemingly irresponsible visitors to SRD. They open a peep-hole in the shell of “esoteric contemporary art”

which itself covers SRD and stimulate visitors’ curiosity to share their experiences. This style itself is the work of Nadegata, isn’t it?

The work was a parallel world that briefly emerged in a “blank” space next to the SRD.

1. Unfinished project by Shusaku Arakawa and Madeline Gins (1987–). The plan was to build a bridge-like object entitled “*Containers of mind*” over the Moselle River in Epinal, France. The model for this was named the “*Process in Question/Bridge of Reversible Destiny*.”

2. *Reversible Destiny Office* was opened in 1997. Construction of the *Bioscleave House* started in 1999 (completed 2008). *Shidami Resource Recycling Model House* and *Reversible Destiny Lofts MITAKA* were both completed in 2005.

3. The commonly used name for a series of work that led them to shift from painting to architecture. These paintings that were meant to be viewed from sloping platforms placed in front of them were created in 1987–88. The subsequent work entitled “*Close your eyes*,” which induced physical movement by raising the angle of slope and adding ropes, was exhibited in 1990.

なぜナデガタは地方美術館でモテるのか? 反転する意思について

会田大也

ミュージアムエデュケーター／アーティスト

「我々が不要とされ、消えて無くなることが理想の状態。」

2006年から2009年まで、山口情報芸術センター[YCAM] に教育普及担当として勤務していた山城大督と筆者が、深夜の学芸員室で議論していた時に語り合った言葉だ。この時の議論は、美術館における教育普及についてで、溜まった業務を処理しつつ深夜の学芸員室で沢山の冗談を交えながら議論をしていた。「教育担当スタッフが作家の作品を“分かりやすく”来場者に解説するなんていうのは作家の表現力や鑑賞者の理解力をみくびった考え方。むしろ作品と直接向き合い自由に発想できる環境さえ整えば、教育普及という仕事は不要になる。それこそ理想の状態だ」といったことを話していた。自分の職業すら対象化・相対化して観るメタ的な視点は、アートと関わることで鍛えられた。

Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子) は、その活動によって、世の中のあらゆる対象同士の関係性やその方向を疑い直し、反転させ、これまでのキャリアで、多くの地方美術館で作品を発表している。個人的に良く知った旧知の仲であり、普段の彼らが気のいいキャラであることは理解しているが、その作品について考える際には注意が必要である。

彼らはオブジェクトとして作品を作って提示するというよりも、多くの場合その活動の中に公募で集められた協力者を巻き込み、行為の口実をひっくり返すようなプロジェクトを展開し、活動を通じて通常は見え

にくいとされるあらゆる関係性を可視化する。観客とアーティスト、キュレーターと出演者、地域コミュニティと美術館、様々な関係性を揺るがし問い直す。

美術館の職員、特にキュレーターもまた、その仕事の範囲の中で同様に様々な関係を問い直し、仕事のアウトプットとして展覧会を形成して行くが、それは時に西洋美術史に対する問い直しや現代という時代に対する疑いからスタートするわけだが、特に公共の美術館においては、公的資金の投入効果や入場者数といった評価軸がある以上、地域と美術館の関係性についても考えざるを得ない。

分かりやすく言えば地域の人々に愛される公共施設は好ましいあり方であるし、観光の呼び物や活性化などと結びつけば行政予算の割り当てを増やすことに成功する可能性もある。近年アーティストが直接市民と触れながら行う活動そのものを“アート”と呼ぶのは、作品を展示室に置くというフォーマットを揺るがし、伝統的な美術史の中での一石を投じる態度を示すことが出来るという側面もあるからであろう。つまり、過去の手法やフォーマットを乗り越える方法を提示する、という意味において伝統的・正統的な西洋美術史にコミットしていると言えるのだ。

荒川修作、マドリン・ギンズによる養老天命反転地を借景に開催された「アートまるケット 養老公園プロジェクトPARKING PROMENADE」においても、様々な関係性はハッキングされひっくり返されていたと見なせる。唐突に置かれた資材保持のためのカゴ、渡り歩く通路としてのデッキ、映像を展示するためのプレハブハウスでさえ、その本来の使用用途を疑って従来の使われ方＝天命が反転されたオブジェクトと見なすことが可能である。農業用作業車を含む車両でさえ、移動する手段や資産としての「自家用車」という役割を、中崎、山城、野田によって書かれ会場にちりばめられた、無数のエピソードパネルによって、例えば「幼少の娘が父の出勤を見送る際に毎日目にする寂しさを伴うアイコン、としての車」という役割を負わせることすら可能になっていた。

そこに何らかの関係性、物語さえ見だし気づくことができれば、それを反転・転置することが可能である。客体と主体、フォロワーとリーダー、企画制作者と出演者、評価設計者と被評価者、これらの関係を反転するために、この展覧会を見た後には特別な仕掛けは要らない。ただ「関係性」に気づきさえすれば良いのである。

山城と一緒にYCAMスタッフとして取り組んだ、長期ワークショップ「meet the artist 2007 一冊の本をみんなで作る」において、ゲストとしてコラボレーションした哲学者、吉岡洋(京都大学教授)は「入学試験を設計し実施するというのはその実、受験者たちから評価を受けているようなものだよ」と言っていた。入試を実施する大学というのは、単に勉強ができるというようなある種陳腐な優秀さだけでなく、本当に面白い豊かな知性を持った学生を見だし抽出し得る試験が設計できているか、ということ进行测试されているようなものなのだ、と。

関係性の方向が転換するというのは、本末転倒の瞬間であり、目的と手段が入れ替わる時である。敵と見なしていた相手との協働の時間を過ごすなかでいつの間にか仲間になってしまうようなことだ。彼らはその活動によって何と何の関係性を、どのように反転していると言えるのだろうか。ナデガタが多くの地方美術館に招かれ多くのプロジェクトを実施している事実は、彼らのアーティストとしての実力もさることながら、翻ってみれば日本のミュージアムが置かれている状況を鮮烈に浮かび上がらせている証左とも言える。

様々な問いかけを投げかけられた鑑賞者の頭の中は混乱する。散々引っこ掻き回しておいたとしてもアーティストは最終的に落とし前をつけなければいけないのだろうか？ それは分からない。長い一本の通路として設計された今作品の終着点に“YES”の文字を置いたのは、単なるYOKO ONOによる“Ceiling Painting”へのオマージュとは思えず、NOという意味をひっくり返したメッセージと捉える方が、筆者としては腑に落ちる。

Why is Nadeyata popular among regional art museums? Reversible intention

Daiya Aida,
Museum Educator and Artist

“The ideal situation is that we are no longer required and we disappear.”

This notion came up when Daisuke Yamashiro and I were having a late night discussion in the curator’s office. We had worked at the Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) as the education program officers between 2006 and 2009. On that night, we were talking about education in museums, with lots of jokes, while dealing with accumulated work. The conversation went something like this: “the attitude that an education staff member should explain to visitors about an artist’s work in an “easy-to-understand” manner underestimates the artist’s ability of expression and viewer’s ability to understand. If an environment where viewers can directly experience and freely interpret works is established, jobs to educate them become unnecessary. This would be the ideal situation.” My metaphysical viewpoint, where even my profession is objectified and relativized, has been developed by being involved in art.

Nadeyata Instant Party (an artist group consisting of Tohru Nakazaki, Daisuke Yamashiro and Tomoko Noda) questions the relationship of every object in the world and reverses its direction. They have exhibited their work at a number of regional art museums throughout their careers. I know them personally as old friends and understand that they are usually friendly, but I need to be careful when thinking about their work. Instead of creating and presenting objects, they often involve collaborators from an open

call regarding their creations and organize projects that rearrange the original concept. Their creations uncover otherwise difficult to see relationships. They shake up and redefine various relationships such as those between viewers and artists, curators and performers, local communities and museums.

Museum staff members, particularly curators, also have opportunities to reconsider various relationships within the scope of the work and to organize an exhibition as an output of this process. It sometimes begins by revisiting the history of Western art or questioning the modern era, but in regional museums, especially public museums, their relationships with the local society have to be considered as their existence relies on public funds and visitor numbers.

Speaking clearly, community facilities loved by local residents are preferred and additionally if these can serve as a tourist attraction or as a catalyst for tourism development, they may be able to receive more funding from the local council. In recent years, interactive activities with artists and the area’s residents have been recognized as art. This is partially because it can create a stir in traditional art history by influencing the conventional style of displaying pieces of art in an exhibition room. In other words, it follows traditional and orthodox Western art history by way of presenting innovative ways of replacing past methods and styles.

In the *Parking Promenade* of Art-MARUKET Yoro Park Project, using the borrowed scenery of the Site of Reversible Destiny by Shusaku Arakawa and Madeline Gins, Nadeyata hacked the concept of Reversible Destiny and reversed various relationships. Even the abruptly placed wire cage to keep materials, the deck walkway and the prefab house to show video installation can be recognized as objects whose original purpose (destiny) was challenged and inverted. A number of panels with stories written by Nakazaki, Yamashiro and Noda were scattered on the promenade. They enabled other roles to be given to private cars and agricultural vehicles addi-

tional to their usual role as a means of travel and as an asset; for example, the story in which a small daughter sees a car every day when seeing her father off to work gave the car another role as a symbol for loneliness.

If a relationship or story can be found and recognized, it can be reversed or transposed. After viewing this exhibition, you don’t need any special clues to reverse the relationship between objects and subjects, followers and leaders, planners and performers, or evaluators and those who are evaluated. All you need is to recognize the “relationship.”

Yamashiro and I ran the long-term workshop “Meet the artist 2007 – making a book together” as YCAM staff. Our guest collaborator and a philosophy Professor Hiroshi Yoshioka (Kyoto University) told us that designing and implementing entrance examinations is in fact like being evaluated by applicants. He also said that by carrying out entrance examinations universities are in a way being assessed on whether their examinations were designed to identify and extract truly creative intelligent candidates and not just those who excel in their studies.

A change in the direction of the relationship is a “going against the grain” moment when the purpose and means are switched. This could be like enemies turning into friends after spending time cooperating. How and what type of relationships have Nadeyata reversed through their creations? The fact that they have been invited by many regional art museums and have carried out many projects highlights the current situation of Japanese museums as well as demonstrating their talent as artists.

After viewers are asked various questions, their heads are confused. Does the artist have to help them find their answers after all this upheaval? I do not know. The word “YES” has been placed at the end of their current work designed as a promenade. I doubt that this is homage to the “*Ceiling Painting*” by Yoko Ono but I think rather as a reversed message to the intention of NO.

アートまるケット2018を振り返って

～創造性＋公共性で広がる「まるケット」の可能性～

鳥羽都子
岐阜県美術館 学芸員

1. はじめにー背景

第4回のアートまるケットに、初めて外部から招へいすることになったアーティストは、その場に内在する物語を見出して独自の解釈を照射し、そこでしか体験できない「状況」やプロセスを作品として提示するNadeyata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子) (以下ナデガタ) である。

美術館外では初の開催でもあった。改修のための休館によるものだが、回を重ねたアートまるケットが、次の企画の方向性を探るタイミングであることも影響を及ぼしていたであろう。さらに大きな背景として、近年の多様な表現と美術館に期待される社会的役割が、ハードとソフト両面で従来の館のあり方を超えるようになってきたことも指摘できる。

そこでなぜ、美術館から1時間ほどかかる養老公園が選ばれたのか。岐阜県は、2017年秋、「公園を核に、周辺の地域資源をつないで好循環を生み出す」ために、県内に4つある県営都市公園の基本コンセプトと活性化を示す「都市公園活性化基本戦略」を策定していた。そのなかで、養老公園の活性化策として、「体験型アート展示やトリエンナーレ等の芸術祭の開催」「岐阜県美術館と連携した実践研究活動の実施」が謳われていたのである。それを知った美術館側が連携の可能性を探った。同戦略に沿って養老公園で開催された2日間限定の「養老アートビニーク」¹のイベントに、プレゼンターとして館長の日比野

克彦が招かれていたことが開催地選定の伏線となっている。

養老町は岐阜県の南西部、東海圏と近畿圏の接点にあり、急峻な養老山の麓、広大な濃尾平野の西端に位置する。717年に元正天皇の行幸により「養老」と改元されたとの記載が『続日本紀』にあり、滝に酒が湧くという孝子伝説も『古今著聞集』『十訓抄』に記される歴史ある地だ。名瀑の景勝地として古来知られ、霊泉を称えた文人墨客たちが逗留しその石碑が滝への道筋に多く残るなど、文化の蓄積がある。

養老公園は、1880年開園と県営公園のうち最も歴史が古く、晴れた日には遠く名古屋駅の高層ビル群も臨める。発表地探しに訪れたナデガタの3人は、美しい稜線と目前に広がる平野に強い印象を受けた。また、人々が未来への希望を持って建設的に生きるための新しい死生観を探ることを「死なないために」と表現した荒川修作+マドリン・ギンズによる《養老天命反転地》(以下《反転地》)をはじめ、養老の滝、こどもの国、養老ランド、紅葉の名所など、観光やレジャーの地であることが、この地の特徴であると考え、来園者がいつの間にか作品のなかにいる開放的な作品をプランした。そして、現代美術家として養老公園での創作には、「《反転地》は外せない」と考えた3人は、現代美術の“聖地”に隣接する約4900㎡の調整池を発表地に選んだ。窪地状の野原が、全長約110mの岐阜県美術館史上最大級の回廊型作品に生まれ変わったのはまさに天命反転といえよう。

《反転地》は、その特徴的な構造によって、遠近感、視覚情報、平衡感覚などをずらし、揺さぶり、認識の新たな構築を促す体験型の建築的作品である。ナデガタは、身体と感性を新しい刺激を受け取れる状態に変化させる《反転地》と、その作者である荒川修作の言葉にインスピレーションを得て、ナデガタ流の世界観で、「アトラクション」を創った。

2. 作品について

《Parking Promenade / Human Driving School》(以下《Parking Promenade》)の入り口に立つと、細長いひょうたん形の原っぱに遊歩道が伸び、その木道沿いに停められた10台の車、テラスや分かれ道が見渡せる。車や映像などで構成されるこの空間作品は、ナデガタ3人によるエッセイ、荒川のインタビューから選んだフレーズ、ナデガタの18のトレーニング指示を鍵にして、まるで連歌のようにイメージが展開していく。荒川/ギンズは、《反転地》の各所の「使用法」を示しており²、トレーニングは、これに想を得ている。

最初の【トレーニング1】では、軽トラックの荷台に緑の芝が敷かれ、白い小石がいくつか転がっている。「この身体は使いようによって、どんな風にでもなるんじゃないか 夜空の星を想像して小石を並べてみて、その上に寝そべって、空を見上げてみる」というパネル。小石を星座のように並べる人、ハートを象る人、川のように細長くばら撒く人、何もしない人など反応は十人十色である。荷台に登り、小石の上に寝そべると、目線の先には広い空。背中のツボが刺激され、荷台を降りると、周りの景色が鮮やかに目に入ってくることだろう。【トレーニング3】では、ルーフキャリアがあるSUVを持ち手付きの荷物に見立てたインスタレーションで、物理的にも心理的にも「荷物」の軽重、大小についての気づきを促される。【トレーニング6】では、トラックの傾斜した荷台にロープを掴んで登る。

このように、作品の前半から中盤で、筋肉を刺激し非日常的な行為が促されることによって、想像力や探求心が息を吹き返していく。身体は、誰にとっても、最も身近でかつ未知な存在。作品副題である「Human Driving School」＝人生の教習所を通して、来場者は知覚や創造力を柔軟に使うて自分自身を乗りこなす術を習得していくのだ。

まるで双六のように次々と与えられる刺激を、来場者は、「これは何?」と問い直しつつ、自然のなかで体を使い、読むことで、認知と記憶に関わる制御を

解放して、自身の奥に潜む自分自身と再会し、世界と接する鮮やかな喜びが更新される。生まれたばかりの赤ん坊が、身体感覚と環境認識が混然一体として未分化の状態から、実験するように筋肉を動かして手や足の感覚を総合化しつつ、自覚を獲得し自分自身になるように。

調整池の一番奥、屋根の上に「NOT TO DIE」と掲げられた小屋では、これまでの道程を復習するかのように追体験し、その体験を収束させどこかノスタルジックな映像が流れている。登場人物が「私は死なない あなたが好きだから」と繰り返すラストシーンは、1991年に放送されたドラマ「101回目のプロポーズ」のパロディで、脱力しつつも胸を揺さぶられる。

小屋を抜け、1.7mのやぐらに登ると、視線の先には、《反転地》の色と呼応する赤や黄のネットが張られている。ここで、《Parking Promenade》は、物理的にも《反転地》へと開かれ、《Parking Promenade》が部分となって、公園全体と一体となる。登った人だけが気づく最後のカタルシスは白い小石で書かれた「YES」。これは、プロポーズに「はい」と答えるドラマのシーンと、オノ・ヨーコの脚立を登って虫眼鏡でyesを見る作品の引用だが、小さな文字のyesではなく、視点を変えることで簡単に見える大きなYESであり、遡った過去の先に未知の地平が広がっているように感じられる。

しかし、実は、荒川/ギンズとナデガタの「死なないために」は、微妙にずれてもいる。「死なないために」、死の概念を覆す思考転換を招く《反転地》に対し、《Parking Promenade》は、「死なないために」、それぞれの経験を前向きに捉えなおさせる。共通するのは、知覚や創造力の振幅を誘発することだろうか。あるいは、ナデガタは、荒川を解読すること自体を作品にしてしまったのかもしれない。

一方、この作品のもう一つの重要な要素は車である。車は、「私」の世界でもありつつ公的な空間を走ることによってプライベートとパブリックの双方の性質を持ち、また、移手段や荷を運ぶ道具というだけ

でなく、「ここではないどこか」へ行くための象徴である。さらに、軽トラック、ワゴン車、4ドアセダン、高級外国車、ダンプカーなどの多種多様な車は、人生の様々な段階や価値観を表し、日常のなかに人生の美しさを見出す仕掛けともなっている。

地面に置かれた黄色の木材の色や形が「養老天命反転地オフィス」の黄色い屋根の線と呼応し、地に描かれた一枚の抽象画のようでもある。それらも含めて、《反転地》へのナデガタのレスポンスとなっている。

ナデガタは、《24 OUR TELEVISION》(2010年)、《The Wall Street Dairy》(2012年)をはじめ、多くの作品で共通の音から言葉を組み直し、意味を分け与えるタイトルをつけている。《Parking Promenade》は、公園のパークに現在進行形「ing」を付して駐車場のパーキングを掛け、プロムナードは、ダンスパーティー「プロム」の語源でもある。言葉の象嵌や機知に、社会に変化と活気を生み出すナデガタの思考が顕れている。「アートまるケツ」の命名者で3年間ディレクションを行った日比野も、言葉の重複や曖昧さから意味を考えさせる手法を得意としており、バトンを渡されたナデガタもまた、未見の物語を可視化する。

3. 最後に～地域との連携

最初の2年間の総括では、「未だ開始されていないアートプロジェクト」³と担当者が言及したアートまるケツだが、他機関と連携し刺激し合いながら回を重ね、今回、「芸術を地域に届ける」アウトリーチと「共創する」アートプロジェクトの双方の特徴を備えた。

地元の小学校をナデガタが訪問し全児童が出演するCMを制作し、グランドオープンには子ども達がパフォーマンスを披露した。子ども達の笑顔が弾け、教員からも挑戦する意欲を育む効果があったとの声が上がった。また、地元の自動車整備会社の協力を得て、町民の思い出とともにある車を展示することで、

廃車寸前だった車が再び命を宿した。メンテナンスでもその会社に大変お世話になった。また、養老町でアーティスト・イン・レジデンスを試みる建築家宅にナデガタが滞在し、刺激を与え合った。

美術館は、多様な主体と交渉・調整・協力関係を築き、コーディネートを行いつつ、「場」に生命を持たせるために、地元の高校による特産品のひょうたんワークショップや、公園や野山を活動の場とするスポーツ団体との連携企画、起業を目指す作り手による岐阜の食材を使ったフードマルシェの企画調整、IAMAS（情報科学芸術大学院大学）との連携などを行い、ミュージアムショップは町内の木工作家とも繋がった。

地域から提案されたワークショップやメニューの一部は、今回の好評を受けて、今後の継続や新たな展開がなされるという。アートまるケット2018は、地域の文化資源に光をあて、相互交流のなかで、新しいプログラム・フード・グッズの開発など、実践が繰り広げられ、内発的な賑わいや交流の展開に繋がれた。関わった人々が予想外の出来事に新たな発想を得て創造し、「場」に同居し、プロジェクトは公共性を帯びていくこととなった。ナデガタの作品に、それを引き受けるある種の自由さと解放感があったことを、感謝と共に記したい。なお、美術の側からは「地域」と一様に捉えられがちだが、実際は、世代・職業・立場は言うまでもなく、意識・期待・背景などは、千差万別であることを忘れてはならない。

荒川は、《反転地》の周りに「いろいろなお店を出すつもりだった」⁴と述べており、フードショップやミュージアムショップは、それを実現するかたちになった。「これ（筆者注：《反転地》）はもう、インスティテュション（制度）を壊そうとしたものなんだ。美術館とか大学とか病院とか図書館とか博物館とか、これらはいっしょにならなきゃならない」⁵という言葉は、アートまるケットを主催し、レジデンス型事業で盲学校や図書館を会場とし、リニューアルを機にアートを介したコミュニケーション形成の取組みを始めようとする岐阜県美

術館の、そして、全国の様々な試みを予言しているようにも思える。

筆者にとって、アートプロジェクトとは、場に来た事を重ね、複雑で不確実な状況のなか、先を読み、最善の判断を次々と下していくことであった。各地でアートセンターの活動が充実をみせる近年、県立のそれを持たない岐阜県にとって、岐阜県美術館の地域での活動や繋がりは重要な鍵を握っている。プロジェクトの社会的インパクトを評価するロジックモデルやフレームワークがないことは全国的な課題であるが、自由に航路が描けるとも言える。プロジェクトを単発「イベント」で終わらせるのではなく、継続的かつ戦略的な視点を持ち、少しずつ変化する美術館の社会的機能を考えていくことは今後の課題である。美術館、アートセンター、学校、観光施設…というような種別を越境し、新たな波のその波頭として、新しい変化の試みが続くことを願っている。

「明日がある、明日が来る。

明日に行く、という感覚を身につける。」

ーナデガタインスタントパーティー

註 1. 2017年11月18,19日開催、岐阜県主催（主管課は都市公園課。情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] が中心となって企画）

2. 「中に入ってバランスを失うような気がしたら、自分の名前を叫んでみる。他の人の名前でも良い」「バランスを失うことを恐れるより、むしろ（感覚を作り直すつもりで）楽しむこと」など

3. 『アートまるケットレポート2015→2016』岐阜県美術館、2017、p74.

4. 塚原史『荒川修作の軌跡と奇跡』NTT出版、2009、p230.

5. 「そこに、身体障害者の人たちもみんな働ける場所をつくりたい。（略）展示する場所じゃなくてね、これを二四時間営業のお店とかに置きたいの。（略）十七世紀以降、すべて分かれていっちゃったでしょ。美術館、大学、病院、学校……。これは絶対によくない。これらがいっしょになるようなものを早くつくりたい。新しいインスティテュションを一日も早く。そうしたら、男の子でも女の子でも、将来、こんなことやりたい、あんなことやりたい、と新しい仕事をみつけだすようになる」pp225-226（前掲書）

Looking Back on

Art-MARUKET 2018

- Expanding the potential of the “MARUKET” through creativity and commonality -

Miyako Toba, Curator

The Museum of Fine Arts, Gifu

1. Introduction: Background

The external artists invited to lead the fourth Art-MARUKET were the group known as “Nadegata Instant Party” (“Nadegata” below), consisting of Tohru Nakazaki, Daisuke Yamashiro and Tomoko Noda. These artists discovered the stories embedded in the event site, illuminated them with their own interpretations, and presented “situations,” processes and artworks that could only be experienced in this specific location.

This was also the first time that Art-MARUKET had been held off the premises of the Museum of Fine Arts, Gifu. The Museum happened to be closed for renovation at the time, but that was not the only reason: the planning of this annual event had reached a juncture where a new direction for the future was being sought, and this no doubt influenced the way things worked out. An even larger underlying factor, it could also be pointed out, was that, in terms of the variety of modes of expression, and in the role expected of the Museum, Art-MARUKET had begun to outgrow the Museum’s previous functions, both physically and spiritually.

In that case, you might ask, why was Yoro Park – almost an hour’s drive from the Museum – chosen as the venue? Well, let me explain. In the fall of 2017, Gifu Prefecture established a “Basic Strategy for Revitalizing City Parks,” essen-

tially aiming to revitalize the four city parks under its prefectural management, in order to “create a pleasant environment by linking up local resources – principally parks – in the surrounding area.” One of these local resources was Yoro Park, well known as a venue for interactive art exhibits, triennales and other arts festivals, and as the site of practical research activities involving our Museum. Being aware of this, the Museum investigated its potential. The fact that the Museum’s Director, Katsuhiko Hibino, had been invited to be a presenter at the two-day Yoro Art Picnic¹ held in Yoro Park under the same prefectural strategy, also foreshadowed the selection of Yoro Park as the venue for Art-MARUKET 2018.

Located in the southwest part of Gifu Prefecture, Yoro-cho lies at the point of contact between the Tokai and Kinki regions on the western edge of the wide Nobi Plain, at the foot of the steep Mount Yoro. A storied location, it is mentioned in the 8th century historical text known as the Shoku Nihongi, which states that it once had a different name, but was renamed “Yoro” following a visit by the Empress Gensho in the year 717.

Yoro also features in a famous folk-tale found in two medieval anthologies, the *Kokon Chomonju* and the *Jikkisho*. This story tells of a dutiful son with an old, ailing father. Walking near Yoro Falls, the son found a miraculous spring of sake bubbling out of the ground. He collected some and took it back to his father, who was restored to health after drinking it. A well-known scenic spot since olden times, Yoro-cho has amassed a wealth of cultural associations. For a while, for example, it was home to a group of writers and artists who celebrated the “miraculous spring” in their work. Some of their verses, inscribed on stone monuments, can still be found along the route to Yoro Falls.

Yoro Park opened in 1880, making it Gifu’s oldest prefectural park. On a clear day, it even offers a view of the skyscrapers of faraway Nagoya Station. Visiting it while scouting for event

locations, the three members of Nadegata were deeply impressed by the beautiful mountain ridge and the plain spread out before them. They also perceived Yoro-cho as an important site in terms of tourism and leisure, offering attractions such as Yoro Falls, the Kodo-mo-no-kuni and Yoro Land children's playgrounds, and beauty spots famous for their spectacular autumn foliage. Another renowned local attraction is the Site of Reversible Destiny created by the artists Shusaku Arakawa and Madeline Gins, expressing their quest for a new view of death enabling people to live constructively with hope for the future, famously summarized as a resolve "not to die." With this in mind, the Nadegata artists designed an open installation which would be accessible to visitors at all times. As modern artists creating art in Yoro Park, they felt an urge to stay close to the Site of Reversible Destiny, that "holy site" of modern art. They therefore chose to locate their work on an adjacent field, about 4,900 square meters in area, which is occasionally used as a storm-water management pond. Aptly enough, the basin-shaped field underwent its own "reversal of destiny," to be reincarnated as a corridor-like structure with a total length of roughly 110 meters, making it one of the largest installations ever erected under the aegis of the Museum of Fine Arts, Gifu.

The Site of Reversible Destiny is an interactive architectural art installation that uses its distinctive structure to present disorienting visual information, and to disrupt and destabilize the visitor's sense of distance, balance and so on, in order to induce a transformed cognition. Taking inspiration from the way this artwork sends the human body and its senses into an altered state where it is receptive to new stimuli, and also from the words of Shusaku Arakawa, one of its creators, Nadegata created an "attraction" informed by their own world-view.

2. The Installation

Standing at the entrance to the "Parking Promenade / Human Driving School" ("Parking Promenade" below), one's eye is drawn onwards down a promenade extending through a field shaped like an elongated gourd, with ten vehicles parked alongside a zigzag path made of wooden decking, plus platforms and forking pathways. Consisting of vehicles, images and other elements, this installation was designed around key texts – strung together just like the linked verses of a poem in the traditional Japanese form known as *renga* – consisting of essays by the three members of Nadegata, in addition to phrases taken from interviews with Arakawa, and 18 "training instructions" written by Nadegata. These "training instructions"² were inspired by the "Instructions for use" that Arakawa and Gins included in each part of the Site of Reversible Destiny.

The area labelled "Training 1" features a light-weight truck, its bed covered with a miniature lawn scattered with a few white pebbles. A notice reads "*The human body could become anything, depending on how you use it. Picture the stars in the night sky, and try arranging the pebbles like that. Then lie sprawled on top of them and gaze up at the sky.*" Everyone reacts differently. One person arranges the pebbles into constellations, another makes a heart shape, another arranges them into a long, thin river, while yet another does nothing at all. When you climb onto the truck bed and sprawl on top of the pebbles, your eyes stare straight up at the sky. When the discomfort of the pebbles digging into your back prompts you to climb out of the truck, the surrounding scenery looks somehow fresh and new. "Training 3" features an installation in which an SUV with a roof-rack is made to resemble a suitcase with a handle, inviting new insights about the physical and spiritual aspects of heaviness and lightness, largeness and smallness. "Training 6" offers a truck with a tilted bed, which you are invited to haul yourself

up by gripping a rope.

In this way, the middle stage, starting at the first half of the Promenade, stimulates your muscles and prompts you to carry out non-everyday actions, thereby reviving your creativity and curiosity. For every human being, the body is at once utterly familiar and utterly unknown. The subtitle of this installation, "Human Driving School," characterizes it as a training ground where, by using your perception and creativity in a flexible way, you learn the skills needed to master the "driving" of your own body.

Through 18 "missions," it delivers a series of stimuli one after another, just like a board game played with dice. By using your body amid natural surroundings, and reading unfamiliar instructions, you, the visitor, are released from the constraints of your own knowledge and memory. Reunited with your own body, a body that has been hidden deep within the self, you experience the renewed freshness and joy of encountering the world anew. This is how a new-born baby must feel when, in a state of undifferentiated consciousness where proprioception merges seamlessly with awareness of its surroundings, it moves its muscles experimentally, integrating the sensations of its hands and feet, acquiring consciousness and becoming itself.

At the far end of the field is a cabin with the words "NOT TO DIE" written on the roof. Inside, a retro-looking video is playing. It seems to be reviewing the Promenade, and summarizing the experience. Recognizing it as a parody of the last scene of the 1991 Japanese-language TV drama 101st *Marriage Proposal* – where a character repeats the words "I won't die, because I love you!" – you feel a little deflated, but emotionally moved nonetheless.

If you venture beyond the cabin and ascend a scaffold 1.7 meters high, the sight that meets your eyes is a horizontal net in red and yellow, colors that co-ordinate with the Site of Reversible Destiny. Here, the Promenade physically

opens on to the Site of Reversible Destiny, becoming a part of it, and also integrating it with Yoro Park. Offering a moment of cathartic release available only to those who climb the scaffold, the word "YES" is spelled out in white pebbles. This references the scene in the TV drama where the marriage proposal elicits the answer "yes," and also quotes from an artwork by Yoko Ono where the visitor climbs a stepladder and looks through a magnifying glass to read the word "YES." However, in contrast to the tiny letters used in Ono's work, the word is written here in large letters and can be easily seen by changing your viewpoint, producing the sensation that the horizon of an unknown future stretches out at the edge of the receding past.

The phrase "NOT TO DIE" is displayed at the Site of Reversible Destiny and also on the Promenade cabin roof. However, the two cases are subtly different. On the Site of Reversible Destiny, the words invite us to change our mind and overturn the concept of death, while on the cabin roof, they prompt us to undergo various experiences in a constructive way. What the two cases have in common is the way they induce a resurgence of sensation and creativity. Or perhaps Nadegata's interpretation of Arakawa's work has informed their own.

Another important element of the installation is vehicles. Possessing both private and public properties, existing in the private world of the self while traversing public space, a vehicle is not merely a means of transport or a tool for carrying loads around, but also a symbol of the idea of going somewhere else. In their variety, the featured vehicles – which include light-weight trucks, a four-door sedan, upscale foreign cars and a dumper truck – represent the various stages and value systems of human life, while also being mechanisms for discovering life's beauty in the midst of the mundane.

Besides echoing the yellow lines on the roof of the Yoro Site of Reversible Destiny Office, the color and shapes of the yellow wooden boards placed on the ground seem to form an abstract

picture. These too are part of Nadegata’s response to the Site of Reversible Destiny.

Starting with “24 OUR TELEVISION” (2010) and “The Wall Street Dairy” (2012), Nadegata’s work has often featured English homophones, using titles involving word-play and multiple meanings. In “Parking Promenade,” the present-participle verb-ending “ing” is added to the word “park” (as in “Yoro Park”) to create the noun “parking” as in “parking space.” In “Promenade,” the word “prom,” in the sense of a formal dance, is also referenced. Aimed at bringing about social change and revitalization, Nadegata’s ideas are expressed by “inlaying” words in other words, and making witty puns. Katsuhiko Hibino, who coined the name “Art-MARUKET” and has directed the event for the last three years, is an expert at using the overlapping and vagueness of words to provoke thought. He has passed the baton to Nadegata, who use similar techniques to reveal latent narratives.

3. Conclusion:
Collaborating with the Local Community

Art-MARUKET, whose first two years were summarized by a Museum employee as “an art project that has not yet been started,”³ involves collaboration and exchange of mutual stimulation with other institutions as it goes through multiple iterations. In this iteration, it took on the characteristics of both an outreach project bringing art to a local community, and an art project co-creating with that local community.

Nadegata visited a local elementary school and created a video “commercial” for the event, featuring all the pupils, who also took part in a live performance at the grand opening. The children visibly enjoyed the project, and their teachers said it had had a positive effect, in that it made the children eager to attempt other projects. Additionally, by gaining the cooperation of a local automobile maintenance company, and exhibiting vehicles accompanied by recordings

of local people reminiscing about them, Nadegata upcycled vehicles that were on the point of being scrapped. The local company also provided a lot of help in terms of vehicle maintenance. Nadegata also stayed at the home of an architect who happened to be spending a trial period as an artist-in-residence in Yoro-cho, and exchanged inspiration with him.

While interacting, coordinating and building a cooperative relationship with various local bodies, the Museum ran a number of initiatives designed to stimulate activity in the area. These included gourd-based craft workshops (gourds being a local speciality product) led by pupils at a local high-school gourd club, collaboration with sports groups using the local park and fields for sports activities, co-ordinating the planning of a food market using foods produced in Gifu by local people aiming to start a business, and collaboration with the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS). The Museum shop also had links with artisanal woodworkers based in Yoro-cho.

Some of the workshops and menus suggested by members of the local community garnered acclaim at the 2018 event, and are going to be continued or expanded into new projects. By highlighting and interacting with cultural resources in the local community, Art-MARUKET 2018 had a positive practical impact in terms of developing new programs, foods and goods, and also facilitated spontaneous lively gatherings and wider interaction. Inspired anew by unexpected events, those involved manifested creativity and coexisted in the event space, enabling the project to acquire commonality. This was due to the sense of freedom and openness of Nadegata’s installation, for which I would like to express gratitude. Furthermore, here at the Museum, we tend to think of the “local community” as a single entity, but Nadegata’s work reminded us that people are actually very diverse in terms of their awareness, aspirations, background and so on, as well as in terms of their ages, occupations and social status.

Arakawa spoke of his intention to “open various shops”⁴ around the Site of Reversible Destiny. The food stalls included in Art-MARUKET fulfilled that intention. Arakawa once said “This [author’s note: i.e. the Site of Reversible Destiny] is already something intended to destroy institutions. Art galleries and universities and hospitals and libraries and museums and whatnot, they should all be mixed together.”⁵ These words could be seen as predicting various initiatives spearheaded by the Museum of Fine Arts, Gifu (which hosted Art-MARUKET, set up artist-in-residence projects using schools for the blind and libraries as venues, and used our own building’s renovation as an opportunity to experiment with communication through art in new formats) and by Japan as a whole.

From my own perspective, Art-MARUKET is an entity that made many things happen at the site, reading the future and making a series of optimal judgment calls amidst a complicated and uncertain situation. From the perspective of Gifu Prefecture, which has no prefectural art center of its own, despite an increase in art center activities all over Japan in recent years, the activities of the Museum of Fine Arts, and our ties with the local community, hold an important key. The lack of any logic model or framework for evaluating the social impact of the project is a problem that needs to be addressed at the national level. However, the path ahead is clear. Rather than allowing the project to finish as a one-off “event,” our task for the future is to consider the Museum’s gradually-changing social function from an ongoing and strategic viewpoint. Surfing a wave of social change, transcending the divisions between art museums, art centers, schools, tourist facilities and other institutions, we need to continue experimenting with new transformations.

“Tomorrow is there, tomorrow will come. Cultivate an awareness of heading towards tomorrow.”
(Nadegata Instant Party)

1. Held on November 18 and 19, 2017, hosted by Gifu Prefecture (planning spearheaded by Gifu Prefectural Government’s Urban Parks Division, and by the Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS))

2. Examples include the following: “When you go inside, if you feel that you are losing your balance, shout out your own name. Or someone else’s name.” “Instead of being scared of losing your balance, enjoy it (with the intention of recalibrating your senses).”

3. “Art-MARUKET Report 2015 → 2016” (The Museum of Fine Arts, Gifu, 2017)

4. *Arakawa shusaku no kiseki to kiseki* (“The miraculous trajectory of Shusaku Arakawa”), p230 (Fumi Tsukahara, 2009, NTT Publishing)

5. “I want to create a places there, where people with physical disabilities can all work. [...] Instead of places for exhibiting, I want to have shops that are open 24 hours a day. [...] Ever since the 17th century, institutions have all been divided up. Art galleries, universities, hospitals, schools... That’s absolutely wrong. I want to create something soon that is all those things rolled into one. A new institution, as soon as possible. If we did that, then in the future anybody, boy or girl, would be able to say, I want to do this, or I want to do that, and they would be able to find a new occupation.” (op. cit. page 225 to 226)

アーティスト | Artists

Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子)

ナデガタインスタントパーティ (なかざきとおる+やましろだいすけ+のだともこ)



美術家の中崎透、山城大督、アートマネージャーの野田智子によるアーティスト・コレクティブ。2006年より活動を開始。その場に最適なプロジェクトを、多くの参加者を巻き込みながら立ちあげ、その「場」が変化していく過程や、そこで生まれる体験を重視し、映像や演劇的手法、インスタレーションなどを組み合わせながら展開している。主な作品に、《24 OUR TELEVISION》(2010年、国際芸術センター青森)、《STUDIO TUBE》(あいちトリエンナーレ2013) など。2017年より「とよた市民アートプロジェクト“Recasting Club (リキャストینگ・クラブ) ”」ディレクター。

プロフィール

- 中崎 透

Tohru Nakazaki 茨城県在住
1976年 茨城県水戸市生まれ
2007年 武蔵野美術大学大学院造形研究科博士後期課程満期単位取得退学
美術家として活躍しつつ、オルタナティブスペースの運営や各地でディレクターとしても活動。
- 山城大督

Daisuke Yamashiro 愛知県在住
1983年 大阪府茨木市生まれ
2004年 岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー [IAMAS] DSPコース卒業
2006年 京都造形芸術大学芸術学部 芸術表現・アートプロデュース学科卒業
美術家として活躍しつつ、映像ディレクターや人材育成等、活動は美術の枠を超えて多岐にわたる。
- 野田智子

Tomoko Noda 愛知県在住
1983年 岐阜県関市生まれ
2005年 成安造形大学造形学部デザイン科写真クラス卒業
2008年 静岡文化芸術大学大学院文化政策研究科修了
ナデガタのメンバーとして活動しつつ、広くアートサポートやアートプログラムなどのマネジメントに携わる。

Nadegata Instant Party (中崎透+山城大督+野田智子) 展覧会歴

- 2018年

《Parking Promenade》「アートまるケット2018」岐阜県美術館、養老公園 (岐阜)
- 2018年

《HYBRID BUNKASAI》「Recasting Club」、旧豊田東高校 (愛知)
- 2018年

《最初の晚餐》「Recasting Club」、旧波満屋旅館 (愛知)
- 2017年

《On Stage! On High School!!》「Recasting Club」、旧豊田東高校 (愛知)
- 2017年

《HAMAMATSU Third Party / 浜松第三者》万年橋パークビル hachikai (静岡)
- 2017年

《Tea-Room in the House》つきとおひさま Next Door (福島)
- 2016年

《Rooftop Merry-Go-Round ver. NSK》「SENCE OF MOTION」、スパイラル・ガーデン (東京)
- 2016年

《Well, come on stage!!》「瀬戸内国際芸術祭」、檀山岡崎公園 (香川)
- 2016年

《Players Bazaar / Rooftop Merry-Go-Round, Archive》大分市美術館 (大分)
- 2016年

TARL 思考と技術と対話の学校 基礎プログラム3「対話編」2016年度コーディネーター (主催：アーツカウンシル東京)
- 2016年

「Parallel School / パラレルスクール」ドキュメント展、水戸のキワマリ荘 (茨城)
- 2015年

《Rooftop Merry-Go-Round》「おいたトイレンナーレ2015」、ウィング大分駅前店屋上 (大分)
- 2014年

《PHOTO SPOT PARTY》「六甲ミーツ・アート 芸術散歩2014」、六甲ケーブル周辺、他 (兵庫)
- 2014年

《エレファント・シャッター・チャンス》象の鼻テラス (神奈川)
- 2013年

《CHAIN REACTION TOUR》AI・HALL/ 伊丹市立演劇ホール (兵庫)
- 2013年

《STUDIO TUBE》「あいちトリエンナーレ2013」、中部電力開閉所跡地 (愛知)
- 2013年

《Extra Curtain Call》「TPAM in YOKOHAMA2013」、神奈川芸術劇場大ホール (神奈川)
- 2012年

《The Wall Street Dairy》500m 美術館 (北海道)
- 2012年

《カントリー・ロード・ショー / Country Road Show》「MOT アニュアル2012 Making Situations, Editing Landscapes 風が吹けば桶屋が儲かる」、東京都現代美術館 (東京)
- 2012年

《PUBLIC SPACE》「街じゅうアート in 北九州2012」、リバーウォーク前 (福岡)
- 2012年

《ONE CUP STORY》「開港都市にいがた水と土の芸術祭2012」、旧礎保育園 (新潟)
- 2012年

映画「全自動児童館」特別上映会+トークショー、「アーティスト・イン・児童館」中村児童館 (東京)
- 2012年

《全児童自動館》「アーティストイン児童館」、中村児童館 (東京)
- 2011年

《Yellow Cake Street》「Alternating Currents」、パース美術館 (PICA) (オーストラリア)
- 2011年

「The Making of Instant Scramble gypsy」ドキュメント展、月見の里学遊館 (静岡)
- 2011年

「24 OUR TELEVISION」ドキュメント展「Creative Fantasia2011」、VACANT (東京)
- 2010年

《Let's Research For Tomorrow》通年プロジェクト「アーティストイン児童館」、中村児童館 (東京)
- 2010年

《Instant Scramble gypsy》月見の里学遊館、旧中村洋裁学院 (静岡)
- 2010年

《OFF COURSE HILLS》「六甲ミーツ・アート 芸術散歩2010」、カンツリーハウス (兵庫)
- 2010年

《24 OUR TELEVISION》青森公立大学国際芸術センター青森 (ACAC) (青森)
- 2010年

「Closing Museum, Opening Party, 3DAYS」ドキュメント展、荻窪ベルベットサン (東京)
- 2010年

《Closing Museum, Opening Party》練馬区美術館 (東京)
- 2009年

《Reversible Collection》「現代美術も楽勝よ。」、水戸芸術館 (茨城)
- 2008年

《Offline instant Dance》「Akasaka Art Flower 08」、旧赤坂小学校 (東京)
- 2008年

「Parallel School / パラレルスクール」ドキュメント展、水戸のキワマリ荘 (茨城)
- 2008年

「Parallel School / パラレルスクール」ドキュメント展「The house 展ー現代アートの住み心地ー Multi-Faced Mirror 多面ミラー70 年代生まれのアーティストによる、グローバル化における葛藤と幸福」、日本ホームズ住宅展示場 (東京)
- 2008年

《Parallel School / パラレルスクール》アーカススタジオ (茨城)
- 2007年

《ブギウギインストールデート》「わたしの庭とみんなの庭旧中工場アートプロジェクト」、吉島公民館 (広島)
- 2007年

《Install Party / インストールパーティ》とたんギャラリー (東京)

開催概要

アートまるケット2018 Nadegata Instant Party 養老公園プロジェクト パーキング・プロムナード／Parking Promenade

2018（平成30）年10月13日（土）から11月25日（日）まで
開催地：養老公園
主催：岐阜県美術館
共催：岐阜新聞社 岐阜放送
後援：岐阜県教育委員会、養老町教育委員会
協力：岐阜ダイハツ販売株式会社、株式会社大西自動車

Art-MARUKET Nadegata Instant Party Yoro Park Project Parking Promenade

October 13 - November 25, 2018
Venue: Yoro Park (Yoro town, Gifu Prefecture)
Organized by: The Museum of Fine Arts, GIFUGifu Shimbun / Gifu Broadcasting System, Inc.
Supported by: Gifu Prefectural Board of Education, Yoro Town Board of Education
With the cooperation of: Gifu Daihatsu Sales Co., Ltd., Onishi Motor Co., Ltd.

音楽：ポイ野・エンタープライズ
プランニング・アドバイザー：武藤隆

施工：青木一将（ミラクルファクトリー）
谷薫（ミラクルファクトリー）
宮田君平
古畑大気
小柴一治（コシバ食堂）
古谷晃一郎

謝辞 以下の方々よりご協力を頂きました。
記してお礼申し上げます。

安田綾香
波多野蓉子
荒川修作+マドリン・ギンズ東京事務所
メイドイン・ヨーロー！実行委員会
株式会社輝
養老公園事務所のみなさま
養老町立上多度小学校のみなさん

入場者数：26,258人（38日間）

アンケート分析

- ・美術館内で開催する通常の展覧会（現代美術展含む）と比べ、若い世代が多い。
- ・県内からは岐阜地区、西濃地区、県外は愛知県を中心に、様々な都道府県から来場。
- ・回答者の約半数が養老天命反転地や養老の滝を目当てに来て、偶然通りかかって入場している。
- ・約9割がアートまるケットに満足している。
- ・感想は「従来の美術館のイメージを破るもので面白い!」（60代・男）、『『死なない』というテーマがどこからなのか、どう着地させるのが、期待を裏切らない作品でした。もっと後からじっくり来るかも。自分の車に乗る時とか!」（50代・女）、「Practical Training 7を読んで、恋愛と重ね合わせました。深いな」（19～24歳・女）、「普段と違って、頭の中を空っぽにして、いろんな空想の世界や物の視点を違う見方で、捉え方も変わって考えれたり、楽しかった」（40代・女）、「子どもを連れての美術鑑賞はなかなか難しいものですが、養老公園の広々とした場所で子どもも体験できるのがとてもよかった。子どもといっしょに楽しくすごせました」（30代・女）

アートまるケな人々の声



ちよみせキッチン パンと猫日和 Coneru
平塚弥生

今回初めて、アートイベントの出店者コーディネーターとして参加しました。「いつかやりたいけれど…」という近隣地域の出店者様にお声かけし、県産品を使用するなどの様々な条件をご理解いただきありがたい限りです。自身も出店し、オシャレで楽しくて大変驚きました。遠方からナデガタさんファンの来場も多く、岐阜県に訪れたことがなかった方もいらっしゃったようで大きな意味があるイベントであったと思います。

養老でクオリティの高いアートプロジェクトを開催し、記録的な来場者数を打ち立てたことに、今後の可能性を予感。「参加型」の作品が公園に溶け込み、また、バリエーション豊富でファンがついているフードショップを多数巻き込んだことで幅広い層を惹きつけていた。関連プログラムとして頂いた反転地でのSOUND OF YORO! ワークショップには東京からも多くの方が参加し、想像以上に刺激的で印象深い時間となった。子どもたちが心から楽しむ様子を見て成功を確信。

この取り組みをぜひ継続させたい。ナデガタの武器である「地域を大胆に巻き込み一瞬で場の一体感を生み出す」手法を間近で学ばせて頂いたこと、そして美術館の皆様と素晴らしいプロジェクトを一緒にできたことに心より感謝している。



MADE IN YORO! 主宰
安田綾香



岐阜県美術館後援会ミュージアムショップ
（ナンヤローネ SHOP） 高木真紀子

美術館を飛び出でのミュージアムショップ出張販売、しかも大型屋外作品の中!? 初めての試みに不安を抱きながらオープニングを迎えましたが、そんな心配をよそに皆様の反応が温かく、美術館のショップとは違うコミュニケーションを楽しむことができました。「ナンヤローネ」という声がたくさん聞こえ、「パーキング・プロムナード」という作品に受け入れられた気がしました。

アートまるケット2018 Nadegata Instant Party 養老公園プロジェクト
パーキング・プロムナード／Parking Promenade

発行日：2019（平成31）年3月

発行：岐阜県美術館
〒500-8368 岐阜市宇佐4-1-22

編集：鳥羽都子（岐阜県美術館）

編集補助：芝涼香、森竹舞（岐阜県美術館）

執筆：鳥羽都子（MT）、芝涼香（SS）、森竹舞（MM）

デザイン：小島邦康

写真：岐阜県美術館、赤松正行、安野亨、小島邦康、Ioto Yamaguchi

印刷：西濃印刷株式会社

Art-MARUKET Nadegata Instant Party Yoro Park Project
Parking Promenade

Published in March, 2019

Published by: The Museum of Fine Arts, Gifu

Edited by: Miyako Toba (The Museum of Fine Arts, Gifu)

Editorial supported by: Suzuka Shiba, Mai Moritake (The Museum of Fine Arts, Gifu)

Text by: Miyako Toba(MT), Suzuka Shiba(SS), Mai Moritake(MM)

Designed by: Kuniyasu Kojima

Photo by: The Museum of Fine Arts, Gifu, Masayuki Akamatsu, Toru Anno, Kuniyasu Kojima, Ioto Yamaguchi

Printed by: SEINO GRAPHIC ARTS CO., LTD.