



高知県立美術館開館25周年記念 高知サマープロジェクト2018

# MOCHI

# SCRAMBLE

KOSUGE1-16

記録集

高知県立美術館開館25周年記念  
高知サマープロジェクト2018

# MOCHI SCRAMBLE

## KOSUGE1-16

記録集



### KOSUGE1-16

こすげいちのじゅうろく

くさだちのし の つちやんがし  
2001年に車田智志乃(福島県生まれ)、土谷享

(埼玉県生まれ)のアーティストユニットとして活動開始。「あいちトリエンナーレ2010」、「せんだい・アート・ノード・プロジェクト」等出展多数。

2008年岡本太郎賞受賞。2015年佐川町地域おこし協力隊として高知県に移住。県内では2016年寺田寅彦作「嵐」をテーマにした《Fate》(須崎)、2017年当館開館記念日にてシャガール・コレクションをテーマに体験型インスタレーション《メモリーゴラウンド》を展示。

<http://kosuge1-16.com/>

「KOSUGE1-16 MOCHI SCRAMBLE」は、夏休み限定プログラム「高知サマープロジェクト」の第一弾として開催しました。高知県立美術館1階第4展示室を「プロジェクト・ルーム」と位置づけて、長期間のワークショップ、公開・滞在制作、公開ミーティングなど、ジャンルを超えて、これまでの時間や場の使い方はできなかった「コト」を試みるために新たにスタートしたプログラムです。

アーティストユニット、KOSUGE1-16(土谷享、車田智志乃)は、2015年に佐川町地域おこし協力隊として移住してきたアーティストユニットです。各地で祝祭の場で行われる餅まきは、高知では餅を奪い合うという意味の「餅ばい」とも呼ばれています。老若男女が集い、大量の餅を拾う光景は、他県で家の建て前などの際に行われるものとは様相が異なります。KOSUGE1-16がこうした高知での餅まきに衝撃を受けたことが、本プロジェクトのきっかけとなりました。

会期中、会場でアーティストが滞在して行ったモチまきマシン「RM-10」の制作は、その成長ぶりをアーティスト、来場者、スタッフが共有することで交流が生まれました。また、練習用の餅型のお手玉を使った「RM-10」の投球練習には、世代を超えて多くの来場者にお楽しみいただき、子どもたちの歓声が絶えることはありませんでした。

時代とともに馴染みが薄くなりつつある餅まき。高知においても例外ではなく、かつての盛大な餅まきを体験したことのない世代が増えています。今回のプロジェクトが、餅まきの記憶を遡るきっかけとなり、また新しい餅まきの体験として記憶される機会となれば幸いです。

最後になりましたが、本プロジェクト開催および記録集の発行にあたり、ご協力賜りました高知県佐川町をはじめ、多くの関係団体・関係者の皆さまに厚く御礼申し上げます。









# MOCHI SCRAMBLE KOSUGE1-16

高知県佐川町に移住してきてとても気になる風習に餅まき(餅ばい)があります。この行事は事ある毎に年に何回も催されています。しかも想像を超える餅の量がまかれます。餅まきの時にはここぞとばかりにオジさんオバアさんの姿は豹変し機敏になります。餅まきは祭りや行事のプログラムの中で最後の方に組み込まれている事が多く、時には開始する時間を伝えない場合もあります。高知では祭りや行事の為の人集めに貢献させる為の鉄板プログラムなのです。

餅まきを少し調べてみると、高知県内に限られた風習では無い様です。私の生まれ育った関東でも家の建て前で餅をまく風習がある事は知られていましたが、それは高知県で目にする様な過剰なまき方ではありませんでしたし、頻度も稀です。少なくとも日常的に経験する様な事ではありませんでしたので、既に廃れているのかもしれませんが。頻繁に過剰な量の餅をまく行事が行われている地域として鹿児島県や山口県、和歌山県、愛知県、宮城県南三陸町などがあるようです。この結果を見ると、太平洋側の地域に集中している事に気が付き、もう少し調べてみると、アラスカやアメリカ大陸で行われているポトラッチや、ニューギニアの複数の諸島のクラと呼ばれる習慣が、餅まきと似た様な文化として存在する事が分かりました。ポトラッチはアメリカ大陸先住民に伝わる贈与の習慣で、主に酋長が自らの財産の最も価値のある部分から品を選び相手に贈ります。受取った相手はそれを上回る価値のものを返礼しなければなりません。クラは儀式に使う腕輪と首飾りを仲介させ、島と島の間で行われる財産贈与の文化です。こうして眺めると、環太平洋独特の財産贈与の仕組みの一端として餅まきも位置付けられるのではないのでしょうか。そう考えると、高知県に移住してから経験した他の出来事も腑に落ちました。例えば、地域の運動会では、子供達の徒競走で、ゴールするとお小遣いがもらえる事や、某芋ケンピ屋さんで買い物した時に、県内のさつまいもが不作だったから芋ケンピに県外産の芋を使っている事のお詫びとして県内産の巨大な芋を2個プレゼントされた事がありました。こういった、グローバルゼーションから逸脱した贈与現象は、蓄財する事での富の在り方とは相容れないもので、分配する事が富の存在意味となっています。

……獲得は、手にいれたものを失うことを「目的」として。喪失について、功利主義的な説明をするのは、余計なことだろう。喪失が生という意味も持っていること、閉じた富裕化のシステムが不毛なものとなったときには、喪失が豊穡なものとなることが多いのはたしかだ。しかしこの喪失による豊穡さは、それ自体が「目的」ではない。この喪失によって、新たな喪失が可能となる

ことに、この喪失の根拠を、「目的」をみいだすべきなのだ。人間の生は、星辰の輝きのようなものとして生きられる。根底においては人間の生は、この光輝のほかに目的をもたない。その榮譽にこそ、究極の意味があるのだ。

—ジョルジュ・バタイユ 「呪われた部分 有用性の限界」より

このバタイユの言葉の様に、餅まきに集まる群衆と餅を用意する人々は数分間の餅まきの間、誰も生き生きしている。さて、つついフロンティアを探るのはアーティストの性ではありますが、餅まきのフロンティアを模索してみましょう。まず、高知の餅まきは、やっぱり龍馬にまいて欲しいし、龍馬がまいた餅を拾いたいと思う人も多いと思います。この龍馬には餅まきで維新を起こして欲しいと期待してしまいます。坂本龍馬はかつて、日本開国の礎を固める事に貢献した人物です。地球規模でのフロンティア争いが始まっていた中で、日本は開国するに至ります。人類は現在では南極から北極まで地球の隅々まで足を踏み入れ、沢山の文明が混ざりあい、未踏の地とはもはや希少となっています。地球上にはもはやフロンティアを満たす場所は潤沢に存在しません。これからのフロンティアとはどこか。それは宇宙でしょう。軍事や資本目的での宇宙を目指すのではなく、蕩尽として開いて行く事を餅まきを通じて行ってみましょう。人の育ちには、有用性の原理と非有用性の原理のバランスが必要です。産業資本主義社会の中では有用性がばかりが求められてしまいがちです。餅まきによる喪失は豊穡をもたらします。宇宙空間で餅をまけば、無限に飛んで行き、しかしいずれどこかに到達するかもしれないし、地球外生物が手にするかもしれません。さらに、高知から月面に降り立ち、フラフを立て、月面で餅つきをして、その餅を持ち帰って餅まきを行ったならば、それは「月の石」ならぬ「月の餅」として皆に喜ばれるでしょう。これらの妄想を現実近づける為に、MOCHI SCRAMBLE では、モチまきマシン「RM-1 Ω」を開発し、宇宙空間でのフロンティアを目指し、月面での餅つき、宇宙空間での餅まきを考えて行きます。餅まきによる維新となる事を期待して。

……もしロボットが生み出す富を皆で分け合えば、全員が贅沢な暮らしをできるようになる。逆に、ロボットの所有者が富の再分配に反対して政治家を動かせば、大半の人が惨めで貧しい生活を送ることになる。今のところ後者の傾向が強い。技術革新で富の不平等は拡大する一方だ。

—スティーブン・ホーキング博士の言葉、  
ニューズウィーク日本語版2018年3月15日号より



もしロボットが生みたす富をみんなまで分けおうたら、  
全員がよ、賢沢な暮らしができるようになるき。逆に  
よ、ロボットの所有者が富を再分配に反対して政治家  
をえいように動かしたたら、こじやんと大勢の人が  
惨めで貧しい生活をするようになるがって。まあ今の  
ところは、あどの方になる傾向が強いと思うちや。ほい  
たらよ技術革新で富の不平等はしようまっこと拡大  
するばっかりになるき。

スティーブン・ホーキング博士の言葉  
ニール・スティーヴンソン著「ロボットと人間」より  
上佐 武 高野 裕 監修

# 7.1 sun

○前日までの搬入で不足部品の買い足し。ロボ右腕の飛距離充分。左腕の飛距離不足。車輪の回転数調整によって、トルク足りるようになる。カメラの感度調整は照明によって良くなる。やぐら配線整理を行う。

○お客さんは、RM-1Ωに餅を投げ返して楽しんでた。

餅投げ↓餅ばい↓餅入れカゴに餅投げ返す

# 7.2 mon

○電気配線部品の買い足し。RM-1Ωの電源を整理。やぐらの配線ハンダ付けをテスト運転。小さな配線ミスで小さなショートのため、トランススタの抵抗を買いに行く。閉館後、テストと修繕の繰り返し。

○餅まき情報とUFO情報が多く集まる。来客は少なかつたが濃いコミュニケーションができた。

# 7.3 tue

○台風の中、お客さんが結構来てくれた。遠方では、中村や東京に帰る途中の人なども。

○やぐらの配線の改善がスムーズになった。ツイッターから音が運動するようになった。腕のセンサーを生かした。餅をシッパルに飛ばすことは可能に。腕のフランジのイモネジが破断してガタが出たので、明日、通しボルトに変える。

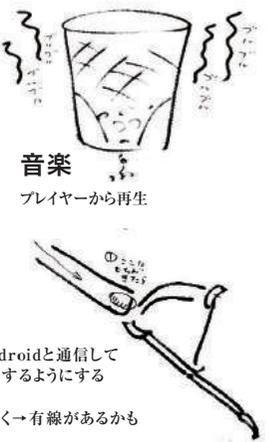
# 7.4 wed

○森川さん(コンピュータ担当)は午前から作

業をして顔の表示ツイート連動(音声)が可能になった。ネット環境を館に確認中。RM-1Ωは、左右の腕のシャフトを通しボルトに変えて強化したが、右腕はそれにより、モーターへのプレッシャーが強くなったと思う。モーターへの穴を空けて良くなったと思う。モーターとのカップリングがゆるんだ。こも通しボルトに改造するなど必要かもしれない。餅送りの換気扇ユニットはプロペラの軸がゆるむ現象があったので、ビスを固定(プロペラとネジフタ)。プロペラが水平ではなく、一部がボディに接して止まってしまう現象があったので、プロペラの一部を削る事で良くなった。RM-1Ωにプラグの差し込みを増やす。

○LANケーブルが18日までに引き込まれる予定。やぐらのセンシングがうまくいかず、今回はあきらめて、次回7月26日以降に再チャレンジする。RM-1Ωを動かすためのコンピュータ「ラズベリーパイ」のシャットダウンスイッチを森川さんが作り、展示室を開める時には必ずこのボタンでシャットダウンしてから電源(ブレーカー)を落とす事を長山さんに伝える。

## 7月4日までの目標



音楽

プレイヤーから再生

ヤグラ

音と光の運動

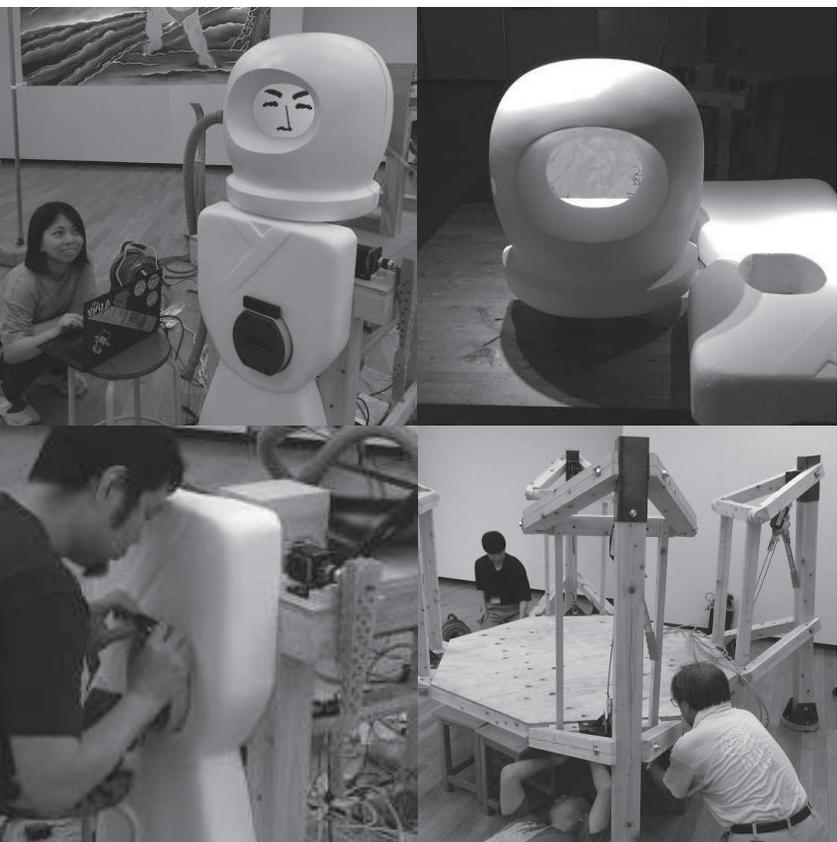
移動していく速度がボリュームに合わせて変わる

## RM-1Ω

- ラズベリーパイに接続し、メインAndroidと通信してフォトリジェクターとモーターが運動するようにする
- 顔を常時表示させる
- Twitterに投稿した言葉をつぶやく→有線があるかも



# 開発日記



モチまきマシーン「RM-1Ω」は、KOSUGE116とシステム・エンジニアの森川好美さんと二人三脚で、期間中通して制作は続けられた。作業台や工具を持ち込んだアトリエエリアでは、開館中は来場者と会話を交わしながら、そして閉館後には集中して作業は進められた。その過程は、壁に掲げた「RM-1Ω 開発日記」に手書きで更新された。

# 7.5 wed

○昨日、設定したツイートの連携がうまく機能しなかった。

# 7.6 fri

○ツイート連動がうまくいくように、長山さんにWiFiの場所を変えたり、設定を変えたりしてもらったが変化なし。

# 7.7 sat

○ツイート連動の件、まだうまくいかない。お客さん、けれど、今日は大塚に雨によりNTTの回線不通。調整したらスムーズに動くようになった。

# 7.8 sun

○サポートスタッフさんに餅のおじゃみ作りのレクチャー。お客さんが、おじゃみの餅を作って持ち帰りができるように。

# 7.12 thu

○会場にカーテンがついた。遮音のためだそう…。役にたっているのか!? 左手がはずれる。振動によりネジがゆるんだためだと思われる。

# 7.18 wed

○有線LANコード関連、ツイッターと連携がうまくいくようになった。

# 7.19 wed

○アームの速度を450→600に変更

↓餅の距離はほぼ変わらない。

↓練習餅(おじゃみ)の飛距離は打力を強くしても変わらないのではないだろうか。明日、本物の餅を持って試すことにした。

○餅分配のプロペラのシャフトのネジが摩耗していたので再制作の必要あり。摩耗はビンの抜けからはじまっているので、ピンを抜けにくくする必要はある。

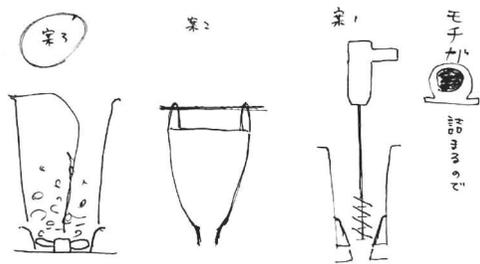
○龍馬の誕生&命日に合わせて、1115個のりょうま餅が、良いのではないかと提案!!(お客様より)紅餅を1115個。いくつか、またはナンバーを付けて、入場無料券とかプレゼント!?

# 7.20 fri

○朝5時に起きて、自家製餅を30個作って実験してみた。餅の重さ、やわらかさが想像以上に難しかったので、色々な変更が必要になった。

○現在の右手の飛距離は約5m(最大)。やぐらの上からだとも8mの見込み。もう少し飛ばしたいので、左腕はバネを使ってみようと思う。

○右腕の餅の送り込みが、スムーズに深めなボジションに行くように、タイヤを使った餅送りを明日作ってみる。



- やぐらの音センサーを付けた。インタラクションがもう少し明確になる様に、データを読むタイミングを増やしてみる事にした。RM-1Ωのカメラ・センサーを付けた。ロボの車体重量があった方が良く動くので、餅を乗せると良いと思う。この二つがついてかわいくなってきた気がする。
- メインの餅分配機のシャフトを強くした。ゴミ箱から直接プロペラに行くように明日改造する。
- 餅投げテスト。左400→22日練習は危険。モーターを右手の餅送り用に試す。右550→センサーから動まで1秒ブランク。

## 7.21 sat

- 左腕を取り、モーターを右腕用の餅送り用モーターに使うことに決めた。左腕は後日仕様を考える。
- 昨日つくった餅は、冷蔵庫の中でカチンコチンになってしまったので、試運転には使えず。
- タイヤを使った餅送りシステムは良い結果だった。プチプチとガムテープでタイヤを太らせて使ったら、受取がスムーズになった。
- センサーのスピードやタイミングの調整と、やぐらの音のセンサー調整を行った。
- キッチンやまぼうしの餅は5.5~6.5cm 厚さ1.4~2.0cm
- 床にA~Zまでの枠を作った。

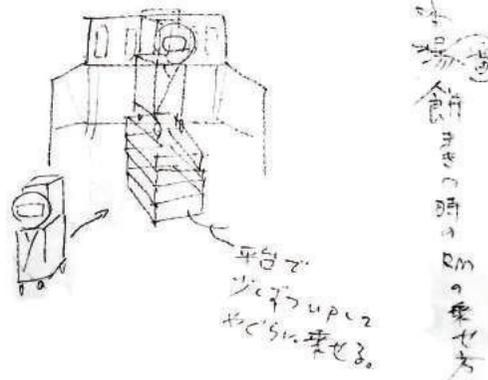
## 7.22 sun

- 床の枠を使って、身長や服の色や服の柄によってお客さんを入れ替えながらセンサーテスト。
- 黒い服はあまり認識しない。ボーダー柄の大きい服は良く反応した。
- RM-1Ωのタイヤのグリップ力が問題。カップリングのボルトで通してからうめこみにする。
- 換気扇ユニットのスピードを遅くする。(現在右手だけなので量が多くなってしまう)
- 餅お手玉作りは、オープンしたら人気があった。

## 8.7 tue

- 左腕の軸にガタつきが出たので、いずれ交換が必要。次回餅まき練習の前に行く。
- 餅送りのタイヤを大きいタイヤに交換してみよう。
- RM-1Ωの声を車田が選んだ声に交換してみても聞きやすくする。13日以降。

- 記録集のミーティングを行った。写真を都築憲司さん、デザインをタケムラナオヤさんをお願いする。
- 9月2日の餅まき大会について、時間や空間の使い方について意見交換した。時間は夕方、ロータリーの空間の使い方は、タクシーが待っている側に集客し、円形の石段上のやぐらの配置はセンターでなく、タクシー側に寄せることにする。



## 8.14 tue

- 人感センサーを取りつけるべくプログラミング
- 左腕の制作(自宅アトリエ)明日以降でドッキング

## 8.15 wed

- 左右にRM-1Ωが動くように調整
- RM-1Ωの声が高くなったよ。

## 8.16 thu

- プログラミングの調整。しきい値など。
- 左腕ユニット取付け。遠投のために強化。

## 8.18 sat

- 400個。餅のサイズが小さくて苦勞。4.5~5.5cmだったので、次回本番は6cm前後にしてもらおう。

## 8.21 tue

- タイヤセンサーが付いた。

## 8.25 sat

- タイヤのネジ折れていて交換。
- 左手の餅受けを改良。ブラシ増→左手にも餅送りモーターが必要。
- ヘルメットの両面テープ交換。

## 8.28 tue

- 生餅を家庭用餅つき機でついてきて、テスト運転とデータ取りを行った。プログラムを少しずつ調整して餅の出方を良くした。
- 左腕の餅受けのブラシの位置を変えて受けやすくなった。

## 8.29 wed

- 今週は毎日来ていたけど日記を忘れていた。
- 森川さん配線の整理。ラズパイ、ドライバーを明日、小さなタッパーに入れる。
- 土谷右腕の新作。シャフトを半径10~12にUP。両投から片投に。

## 9.1 sat

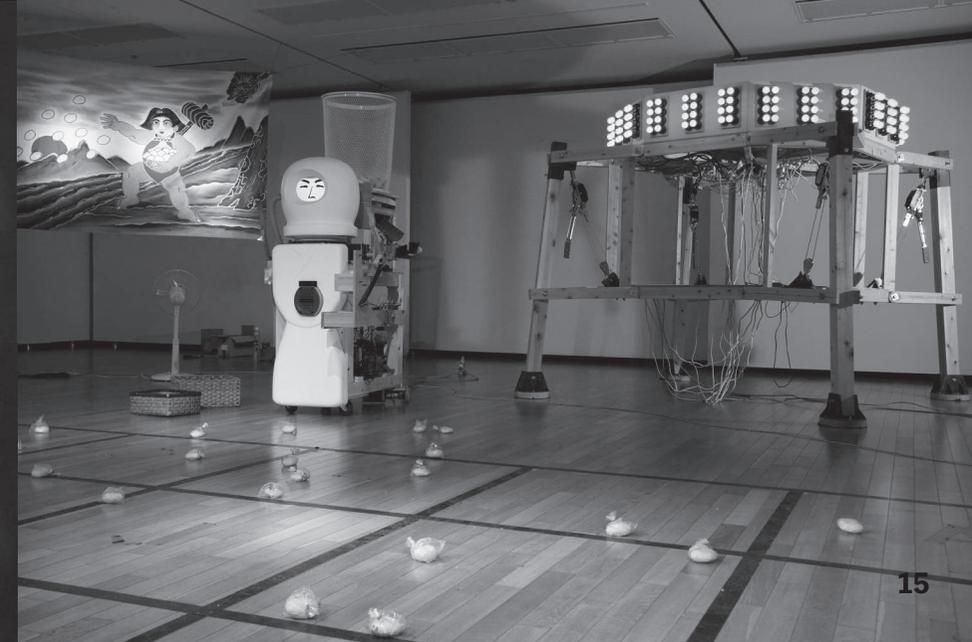
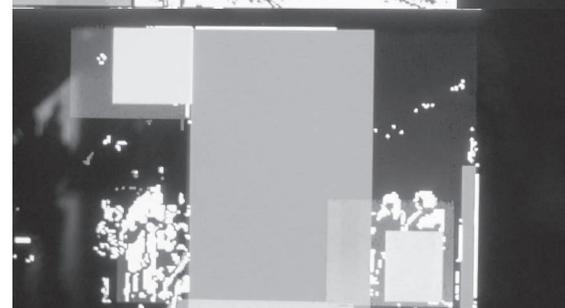
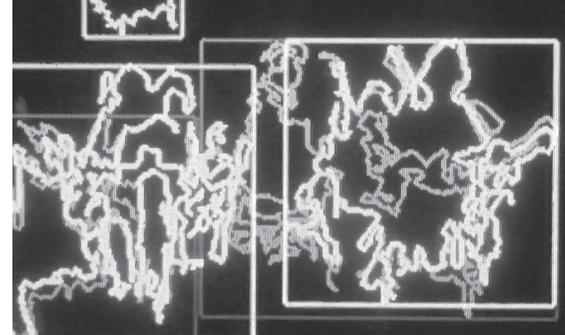
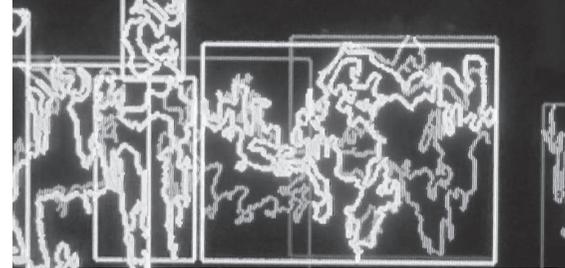
- 明日の天気が悪そうなので、美術館ホールのステージで餅まきを考える。
- ホール打合せ。投げ場所や客の入り方など。安全面なども。
- 15時からやぐらの解体。居合わせていたお客さんも手伝ってくれた。
- ステージ用の書割りの制作。

## 9.2 sun

- 10:50 RM-1Ωをホールへ移動。その代わりにダンボール紙に描かれたRM-1Ωの看板を置く。

餅の投げ方

6	7	4
4	7	4
3		
3	3	3



# 土着文化とアート

2005年からアートプロデューサーとして活動する橋本誠氏。これまでに関わってきた横浜市のKOTOBUKIクリエイティブ・アクションをはじめ、KOSUGE1-16も携わっていた東京都墨田区の墨東まち見世、岡山県のアーツカウンシル事業などのアートプロジェクトや、全国各地でリサーチしてきた地域型のアート活動の事例を幅広く紹介いただいた。そして、演劇の制作等の経験を持つ齋藤努氏は、助成事業「KOCHI ART PROJECTS」や、高知の各地域で行われるアート活動について話してもらった。

各地で行われる様々なアートプロジェクトを踏まえ、地域のなかで新たな活動を始める際、もともとある文化活動や土着文化を踏襲しながら、どのように展開していくかについて、三者三様の異なる経験から考えることを話してもらった。

開催日:2018年8月11日(土)15:00~17:00

参加者:18人

(以下抜粋)

**土谷:**アート、そして演劇も同様かもしれないけど、日常から乖離かいりさせることで、モダニズム、近代化を果たしている。それが、純粋な芸術性を持つものとなっていったと思いますが、そういった箱やそのための場から自分たちから抜け出て、また日常に戻ろうとする行為が各地で頻発しているのが「今」だと思います。

今回のサマープロジェクトは、美術館の機能とはそぐわないベクトルを持っていかざるを得ないと思います。その背景にはどのような意味があるのかな。例えば、地域の中にアートとして入って行われていた活動が、もはやアートでなくなっても地域の中で機能していればいい、というロジックも受け入れられる状況になっています。地域でのアートは、何のため、誰のため、どうしてそこに

齋藤努

高知県文化財団アーツカウンシル担当



橋本誠

アートプロデューサー、  
一般社団法人ノマドプロダクション代表理事



土谷享

KOSUGE1-16

求めていくのか、ということを感じるところを伺ってみたいですが…

**橋本:**まさにアートとは何か、という本質的なところまでいきそうな、恐ろしい問いですね。

**齋藤:**舞台芸術、特に演劇の場合、生身でお客さんとアーティストは対峙しています。そこで発信されることを受けて返す、ということ古代からやっていて。コミュニケーション、人と人とがつながることに特化した能力をもっている集団活動が演劇だと思う。それが地域のコミュニティに活用できるのではないかと思います。

アートも一緒だけど、出て行って活用はできる。都会のようにコミュニティがなくなっているところでは有効に働いている。お客さんを呼びこみ、そこに観光や地域経済が絡んだりして。それを見た、僕たちのような田舎の人間が、あのようなアート活動をするコミュニティができる、人は集まる、経済も潤う、全てうまくいく、アートプロジェクトすごい!、というような流れがあるような気がしています。でも、単純に同じことをやっても決してうまくはいかない。高知県はアーティストよりも地域のおじさん、おばさんの方が面白い。僕は東京でいろいろなアーティストと仕事をしましたが、その人以上に花火大会のおじさん、おばさんの会話の方が面白いことがある。あれをテープで撮って販売した方が余程いいのでは、と思うこともあって。そういう地域で、考えなしにアートプロジェクトを展開することはすごく暴力性がある。まずは地域のことを考えなければ。高知県だったら…ということを違う形でリサーチをしたうえで、やっていかないと…と思います。

**橋本:**その表現は、誰に対してやっているのか、ということはずごく重要だと思う。花火大会の会話は、一緒に来た人に表現していて、それを漏れ聞いているだけだから、それを全世界に対して発信するわけにはいかない。それは暴力にもなりえるわけで。

アーティストが何かをやるとき、それがその人の創作活動の延長線上にあるとは必ずしも限らない。トレーニングや、作品を作る過程だとしても、生き様やスキルの別の使い方の面白さを目にするが増えてきました。



**土谷:**「誰のために」という時、その対象は一人、一種類、それとも対象は多層?

**橋本:**多層もあるし、ハイブリッド型もあると思う。現代美術のジャンルでいうと、北澤潤さんはハイブリッド型が多い。彼は物々交換みたいなプロジェクトなどをやっていて。町の人から見たら、ただの物々交換。でも彼はそう思われてもいいと思っていて。一方で、いろいろな美術表現が進化するなかで、美術業界の人にそういうことをするフォーマット自体を次の段階として認めてほしいとも考えている。町の人にも同じように認めてほしいとは思っていない。色々な人、それぞれのリアリティーで、自分の行為を受け止めてもらえればと。ダブルリアリティー、意味を複数もっていることを自覚的にやっている。その一方、どちらかでしか成立しない、というものもある。本当にいろいろな表現のフォーマットと、その受け止められ方が混乱していて、ややこしい状況だと思う。

**土谷:**アーティストが、バリアのないところでアウトプットしたものをいかに続けるか、ということを考えるとき、橋本さんは「型がゆるやかに変わってしまうもの」の方が長く続く可能性があるような気がする、と言っていました。例えば、それがどこまでアートであるか、アートである必要があるか。アート特有の著作権みたいなものは、どこで途切れるのかみたいなことなど。いろいろな人が関わるから、「それは誰のものであるか」という問題が出てくるとは思いますが、これまでの経験からどういった考えがありますか。

**橋本:**アーティストは、仕事前提でやらないじゃないですか。コミュニティとして何かを続けるというよりは、個人としてやりたいから、自分の責任で続けることが多いはず

です。佐藤悠のゴロゴロ蒔平はまさにそう。2009年から毎年お盆の時期に、自分で作った丸い謎のオブジェに乗り込み、蒔平集落の坂道をゴロゴロする祭を大地の芸術祭きっかけではじめてもうすぐ10年。許されるからやる、個人になった時に強いなと思います。

横浜寿町で関わったクリエイティブ・アクションのように、コミュニティで、団体としての構造でやっていると、その組織自体が持続不可能にならない限り、状況に振り回されやすい。ゆえにあの手この手で、状況が変われば、続けなければ続ける。フレキシビリティを持つというスタイルもあるし、組織体を遅くして続けるというやり方もある。そこはずごく違うと思います。

移ろっていく方法は、EAT&ART TAROさんの「おにぎりのための、毎週運動会」も、本当にそうです。最初は、いちばらアート×ミックス芸術祭の出品作品として、制作費をもらってやるわけですが、2回目は地域が勝手にやりたいと言って、3回目にはさすがに「TARO」作品みたいなクレジットを入れた方がいいだろう、という評価もあったようです。TAROさんがその状況をすごくポジティブに考え、「むしろ僕の名前は外してください」と。地域、無名のプロジェクトとしてエントリーすればよくて。キャプション等で、経緯の説明を入れてくれて構わないけれども、作品ではないから…というスタンスは「すごくわかるな」と思いました。自分の意志で続けているわけではないし、自分の「作品」としてのフェーズは終わったかな、と彼の中では思っていて。でも、形を変えて続けていることはポジティブに考えている。「質は変わったけど、それはそれでいいね」と、そういう感じはあり得るなと思ってみえています。



**土谷:**齋藤さんは、今まで経験してきた中で、そうした手放し運転みたいな状況が成立したことはありますか。

**齋藤:**演劇自体は作品を渡すことができるので。アーティスト・イン・レジデンスで、地域の伝統的な話を活用した短編の芝居があって。最初は自分たちの劇団で

上演し、その後、住民に渡して、自由に上演してもらうということをしました。北九州では、八幡製鉄所の所歌から着想を得て「鉄の都」という作品を作りました。それを枝光の小さな劇場で、高校生たちが上演した例はあります。

レジデンスで、地域のことを知って、その場で一緒に作ったものは地域の人に受け入れられやすく、それがその人たちに愛されて残っていくというのが、お互いに幸せな形。その作品に著作権や上演料を求めることなく、「自由に上演してください」と渡すことで、方法次第ではうまくいく。



**土谷:**そういう演劇を作るときは、誰のために、何のために、という対象にする主体は明確に見えているものなのかな？

**齋藤:**この時は、プロジェクトを行う意義を僕がプロデューサーとしてアイデアを出し、アーティストに投げかけて創作してもらうという、アーティストが作りたいものを創作して、できたものをどう売るかみたいなのは逆で、まず依頼からスタートしてそれを投げってしまうという方法。そうすると、地域にマッチングするものを作りやすい。それがアーティストにとって良いかは人にもよりますが、一緒に創作していた人は、それが得意なアーティストだったので、投げて職人的に作ってもらうという方法でやっていました。

**土谷:**それは地域にニーズがあって、求められていたもの？

**齋藤:**ニーズはなかったけど、2週間のレジデンスで、稽古して、上演できる、というプロジェクトを展開していたので。せつかくならその地域に残るものの方がいいよね、という話になって。過去にも同じようなレジデンス事業を3~4回行って、そういう形で地域に残すという方法をやってきました。

**土谷:**芸術祭って、暴力的に地域に作品が投下される感じがしますよね。ウチのケースでいえば、2010年に始

まったあいちトリエンナーレのプレから初年度にかけて関わった、名古屋市内の長者町、日本3大織機問屋街としてかつて賑やかだった町のお神輿、山車を作るプロジェクト。ウチはこの山車を残してください、という言葉は使わないようしていました。芸術祭が終わった後、町の人たちが取っておきたい気持ちになるなら、そういう方向も有りだろうと思っていて。結果的に、今年でプレから始まり9年続いています。どういう形で譲渡したかという点、芸術祭という公金が入ったイベントで造形物を作ったので、それを町に譲渡することはできないので1回捨てました。そうしないと契約上切り離せなかった。今やウチは捨てたから、KOSUGEI-16作品だとは一切言わないようにしているけど、町の人は毎年組み立てて。町の人は山車に飾る提灯に名入れて祭りの運営資金を集め、祭だけでなく、他のことも潤うのです。お神輿の飾りとかも増えるし。

**齋藤:**KOSUGEI-16が作るまではその地域にお神輿はなかった？

**土谷:**実は名古屋は通りごとにお神輿を出して名古屋城に終結するという、家康の頃からの絢爛豪華な山車の文化があって、戦争で多くの山車が焼け、長者町の山車も。そういう欠落した部分に、毎年高いお金を払って、お神輿と担ぎ屋さんを雇っていました。それは、結構もったいないのでは？というところで、自分たちのアイデンティティを確立するために、アートプロジェクトで山車を建造しようということになりました。そういうイレギュラーな譲渡の仕方です。

巨大紙相撲大会も全国40か所以上やっているなかで、仙台のとある小学校では「おやじの会」が主催するようになって、8年くらい続いている。でも、もう誰が始めたのかもわからないと思う。そういう形で残っているものもあります。

残る、残らないの話で…橋本さんが言っていた「アートって何なんだ」という話になってしまうけど。何でこんなに外に出ようとしているのでしょうか。それは、齋藤さんが言っていた地域コミュニティで機能しなくなったアプリケーションがアートの中に内在されていて、それをうまく活用できるからではないか、そしてアートの方も欠落している部分を地域の中に求めているのではないかという、こういう前提でいいのですかね。

**橋本:**両方だと思う、僕は。

**齋藤:**「KOCHI ART PROJECTS」の件で相談を受

けてアドバイスなどをしてくけど、地域やそこに住む人たちのためになっているのだろうか、ということがある。毎年、地域という人の顔が見えないことが多く、それが欠落したまま、良かれと思ってやっている、ということを最近感じます。

**土谷:**アカデミズムを引きずりながら地域に入っていることが多いのでは、と思っていて。要するにアカデミズムの限界？!

**齋藤:**なんかずれている。

**土谷:**ずれているんですよ。

**齋藤:**なんかわからないけど、土着文化という既にあるものと、そこに持ち込むアートそのものがずれていて。それが何なのかわからないからもどかしい。

**土谷:**美術館の中でもアートプロジェクトという、これはそぐわない施設ということ。

橋本さんは、どこにも属さないフリーランスの立場で、そういった不相応に出くわすと思いますが、どういうふう



**橋本:**仕事にはならなくても、とりあえず相談に乗ります、というスタンスは大事にしています。

**土谷:**その不相応で、違和感を感じている人もいるかもしれない。

**橋本:**状況に振り回されるということは、ちゃんと現代的なことに向き合っている活動だということ。現代的な活動の表現としては、むしろ迷いが無い方が気持ち悪い感じ。リアルと思うので、そこには危うさとともに面白さがあり、可能性を同時に感じます。そのジャンルがアートであるかどうかには固執しないで、もうちょっといろいろ見てみたいと思います。アートプロジェクトが増えて、関わってきたところでは、群馬県のアーツ前橋は、HPのカテゴリーに「地域アートプロジェクト」が入っていて、アートプロジェクトが動いていることが前提、美術館です。形にならない表現だから、モノ自体は収蔵できない。活動の記録自体は施設にストックされ、後で参照ができよ

うなっています。

**土谷:**すごくいいところに持って行ってくれた！やはり美術館というのは一つのアーカイブ機能なんですね。そうすると、露出だけでなく、何か動きのある、空気みたいなものも、映像やテキストなどでコレクションしていくという可能性もある。

**橋本:**それはとてもあると思う。アートプロジェクトブームで、始めるのも簡単、やめるのも簡単。全部に価値があるとは思わないけど、すごく意味のあることが潜んでいて。残しておく強いと思います。

**齋藤:**演劇はやったら終わり、ということが多いので、アーカイブしないことが多い。高知県立美術館のホール事業は記録集を作っていて、美術館とそういうシステムがあるからだと思う。それがあると、何年に何があつてということがわかる。アーカイブをやると思うけど、そういう習慣がない。

**土谷:**今はないということですね。いずれモヤモヤも笑える時があるのかな。

**橋本:**モヤモヤは持っている方がいいこともあります。

**土谷:**モヤモヤがない方が不思議、危険だということですね。

**橋本:**危険です。そのほうがいいです。

**土谷:**それではこのままモヤモヤを持ち続けながら…

# 贈与の文化とアート

2001年から活動を始め、売るための作品づくりをしてこなかったKOSUGE1-16。その活動に勇気を与え、「MΩCHI SCRAMBLE」のきっかけとなったのが、美術家・白川昌生氏の著書「贈与としての美術」。今回は、白川氏をお招きし、前半は著書にあるニューギニアのトロブリアンド諸島で行われるクラ交換についてのレクチャー。後半は、白川氏ご自身の「贈与」につながる作品や、KOSUGE1-16誕生の経緯について語り合っていた。

また、スペシャルゲストに当館の企画監兼学芸課長を務めた川浪千鶴氏に加わってもらい、今回の新企画「サマープロジェクト」に対する想いをうかがった。

日時:8月18日(土)14:00～16:00

参加者:27人

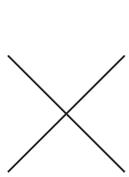
(以下抜粋)

**土谷:**白川昌生さんの著書「贈与としての美術」は、私にとっては非常に感動的な書籍です。まず、白川さんの著書から要点だけ抜き出してみました。白川さんは経済について3段階に分けています。第1段階は、貴重品に購買力を付与する段階。第2段階はクラ交換。ポトラッチという環太平洋独特の風習で、ニューギニアにあるトロブリアンド諸島で行われるクラ交換。ポトラッチはアメリカのインディアンも行っています。第3段階は、我々が馴染み深い市場経済。

今回、KOSUGE1-16が高知県立美術館で行っている「餅ばい」は第2段階の、ポトラッチに近く、財産の再分配、贈与文化になります。クラ交換はどういうものなのか。白川さんにちょっと聞きたいと思います。貝殻を使った交易ですよね。

**白川:**先程3つの段階が出ていましたが、第1、第2の段階は文字のない社会。ジャングルなどで狩猟する、農業

川浪千鶴  
インディペンデント・キュレーター、  
元高知県立美術館企画監兼学芸課長



白川昌生  
アーティスト



土谷享  
KOSUGE1-16

を基本にしない社会。文字がない、通常原始的と呼ばれる社会です。21世紀の現在も、ニューギニアや、アマゾンの奥地など、世界のいろいろな所にそういうタイプの社会が残っています。話にも出たトロブリアンド諸島で行われているクラ交換は、いろいろな島の中にある一つの島で、大きな交換を行うビッグイベントが数年に1回行われます。イベントが行われることが決まると、島全体で1年かけて準備します。物の売買の取引ではなく、僕らの社会から見れば、価値がないように思われる貝殻を紐でつないだ首輪と腕輪の二つのタイプのものが、島々の中を右方向と左方向に巡回します。この貝殻を紐で結んでいるクラはお金では交換できない、彼らにとっては非常に貴重なものであると考えられ、これが非常にアートに近い。



首輪・腕輪は、長年使われているもので、島で選ばれた人は、自分の作ったきれいな貝殻を取り付ける権利があります。クラ交換が行われてきた様々な首長、選ばれてきた人の歴史がその中に入っていて、それは口伝で伝えられます。交換する前のお祭り(儀式)の中で、全員が認知し、そこに一つの歴史が作られる。歴史を貝殻、首輪・腕輪は象徴し、そこに物語もついてくる。データベースや古文書みたいなものです。見る人が見ると物語が浮き上がってくる古文書なわけです。その物語に参入できることは非常に名誉なこと。これがクラ交換です。

このことを文化人類学者が、20世紀の初めに記述しています。僕らが知っている商品的な取引と比べると、まず価値観が違う。それから、お金と等価交換するわけではなく、歴史を付け加え、それを支持し、回していく。単純に言えば、歴史を作っていく作業です。そういうことがクラ交換の中で行われています。金銭的に価値があるとかではなく、トロブリアンド諸島の中の、神話的な世界の中では重要な価値をもっている。だから島以外から来た人にとっては、全然意味がないのです。

17、18世紀にヨーロッパ人がきて植民地化していく中で、19世紀の終わり頃、このクラ交換が厳しい状態に追い込まれます。近代的な生活が始まり、島々の人たちの生活状態も切り崩されますが、クラ交換だけは生き延びて、21世紀の現在も行われています。それは、島々の人たちにとってのある種のアイデンティティの形成。そういう部分の取引があることが、僕には非常に興味深い。アートというものを考えたときに、このクラ交換というシステムが、アートの本来のシステムと同じだと考えています。

**土谷:**クラ交換という信用社会があるから、その下にある日用品の交易が実現しているという前提もありますか。

**白川:**そうですね。クラ交換は大きなイベント、お祭りです。お祭りがあって、その横で日用品の交換、お金を払って等価交換、ビジネスが横で行われる。でもそこで使われるお金はこちら側、クラ交換には反映されない別物です。あくまでもトロフィーみたいなものであり、宗教的な、人間が考える価値を作り出す本質的な領域です。

**土谷:**お金による価値と、お金に左右されない価値。これは大きく分かりますよね。

ところで、白川さんの著書の中に農耕の例が出てきますが、これもトロブリアンド諸島の話だと思いますが、審美的な目的を持って畑を作る。手を抜いて、短時間で多くの利益を手に入れる功利的な利益が通用しない社会環境の中で、きれいな畑を作る。別にマーケットに反映するわけではない、という話が出ていましたが、これは実は贈与の部分で重要だと白川さんは考えているのかな、と思いましたが。

**白川:**この話は、文化人類学者の報告の中で取り上げられ、労働問題を考える人の中でも出ているものです。トロブリアンド諸島で「芋を作る」ということがあります。食べるために芋は作りますが、村の中で新しく畑を作っ

て芋を作るのはクラ交換が目的です。彼らの神話の中に、地面に穴を掘って、芋を取り出し、みんなに分け与えられるようになった、というのがあります。結局、彼らが農業をすることは、神話をもう一度、実体験すること。神話的な世界を現実にやっいていこうとして、畑で芋を作り始めます。



畑を作る前に村人が集まり、来年クラ交換に参加するので、畑作りへの参加を全員に呼びかけます。シャーマンのような人に、畑を作る場所を聞いてもらい、全員でそこへ出かけます。そして、その神様にお祈りをして「了解」という返事を得て、初めて村人は作業にかかります。空いている土地ではなく、ある地区を綺麗にする、かなり厳粛なもの。そういうなかで、芋を作っていくわけです。その作業には、単に作るだけでなく、朝起きた時の太陽や土、風の感じなど、自分の知覚や思考をクリアにしてリーダーシップを取る人がいる。芋は一列に、雑草があれば毎日抜いていこうと。そうすると、そういうリーダーがいる畑は通常の畑よりずっと綺麗に整地されて美しい、土も非常にいい。ただ単にモノを作るのではなく、ある種、非常に美的な、神秘的、道徳的な意味合い。それを周りの人が支えて、最終的にはいい芋ができます。そのように作れる人は、他人のことや、全てのことに配慮ができる人ということで評価が上がり、クラ交換に参加できる権利を得ます。誰も彼もが、ただ沢山作ればいい、ということではない。ものを作るときに生まれる、倫理的、美的な考え方は、近代の僕らの、簡単にいえば農業からほとんど失われていた感覚、失われた価値観だと思います。

**土谷:**それは失われているのか、何かを引き金に、もう一度立ち上がらせることができるのでしょうか。

**白川:**立ち上がらせることができるか…僕は、アートはそういうものではないかと思っています。僕らはアート、日本語だと、芸術・美術という言い方はありますが、美術という言葉自体が生まれたのは18世紀。日本だと近代から

です。それ以前は、美術という言葉はなく、人間が行う、様々なことが全てアート。その中に良い、悪い、綺麗、作業をしながら美意識、倫理的な意識が一緒に働くわけで。モノを掘って作るなかで、ここまで掘ればいいのか、こうやると綺麗とか。人間の活動に現れるそういうものが、僕はアートではないかと思います。

**土谷:**要するに、絵画、彫刻だけではなく、日々の振る舞いの中にアートの要素はある。さらに、昔は機能していたけど、今は機能しない、忘れてしまっていること、形骸化していることの中にも、実はみんなが共感を覚える、コミュニティをしっかり支えることが内在されているかもしれない。そういうある文化や社会で内面化されている、人々の振る舞いのことをハビトゥスと言いますよね。これはブルデューの言葉ですけど。社会と人間の生活の中の年輪みたいなものに例えることができますが。そういう認識でいいですか。

**白川:**ハビトゥスというのはそうですね。ハビトゥスは、人間がある社会の中で行う行動形態全体のようなものです。高知県に住んでいる人は、僕は群馬に住んでいますが、群馬にいる人とは違う立ち振る舞いがあるわけです。食事の仕方、人に対する挨拶など。その地域に住んでいる人の中で、自然に身につけている行動や形。そういうことがハビトゥスと呼ばれます。

**土谷:**ちょっと目を凝らせば形骸化しているハビトゥスがいろいろなところに落ちているような気がします。ハビトゥスが持っている、人をつなげる力は優秀なものがある。例えば、祭もその一つですよ。今回、KOSUGE1-16がテーマにした、餅まき。これは東京で飛んできて、多くの人はあまり反応しないかもしれないけど、高知で多くの人は餅が飛んでくると捕まえてしまう、身体が動いてしまう、ハビトゥスの一つの所作なのでは。そういったものですね。私が白川さんに聞きたかった贈与についてのお話は一旦ここで終わります。

白川さんにお話を聞きたかった理由を少し説明します。KOSUGE1-16は、アート市場に流通するものではないものを作ってきました。場になるようなきっかけを作るための仕器を作ったり、イベントを作ったりしてきたわけですけど。長年、自分はずっとお金にならないことをやってきたけど、何なのだろうと片方で思い続けながら、今に至ってきた部分もありました。心の中ではしっかり作ってきましたが、白川さんと出会ってからそういったことがすっきりするようになり、「ああ第2段階のことをやって来

ただ」と思ったのです。それで、今回のトークの前提となるお話を白川さんにお訪ねしました。

白川さんのこれまでの活動について、お話いただけませんか。



**白川:**(画像を見ながら)これは2000年、群馬県前橋のはずれにある無人駅で、前橋で作られているペヤングという焼きそばカップ麺を食べているところです。

**土谷:**ペヤングソース焼きそば、分かっている人は？

**川浪:**(会場を見渡して)そんなに少ない？

**土谷:**白川さんの家の近くで作っています。

**白川:**群馬の工場で作っています。勤めていたデザイン学校が倒産して、職を失い、それまでは制作に勤務先の学校のアトリエを使っていた。そんな中で無人駅が家の近くにあったので、ここだったら、人はいないし、タダだし、誰からも文句は言われないうことで。無人駅を使った小さな展覧会、自分でパフォーマンスをやりました。これは誰からも作れと言われたわけではなく、勝手に作って。

前橋のシャッター通り商店街では、「さち子の夢」というタイトルで作品を作りました。昔、この商店街はとても賑わっていた場所で。洋品店や服地を売っているお店がたくさんありました。そこで、服飾デザインをしている人に知り合っ。その後、彼女は亡くなり、そのお店も閉店して、かつてその人がやっていた服飾の仕事もなくなり、思い出の記憶の形で作りました。これも自分で作りたいからということで作りました。

前橋の隣にある太田という街で、江戸時代から栄えている酒屋さんの酒蔵が火事で全部焼けてしまい、酒造りができなくなったという新聞記事を読みました。お酒を地方で作ることと、アートをやっていることと、何か同じだなあというイメージがあって。酒造りをやめないで頑張っ。欲しくて、何人かに呼び掛けて、酒屋さんの再起を応援する展覧会を行いました。火事に遭い、かなりの財産をなくしてしまった酒屋さんということで、こちら

で勝手に酒屋さんのポスターも作りました。評判になり、NHKが取材に来て、酒屋さんのことがさらに広まり。江戸時代からの酒屋さんなので、ファンもいっぱいいて。日本中から酒造りを辞めないでという手紙が来て。今は酒蔵も立て直して、お酒を造っています。

前橋では、木馬祭をいうのを提案して、2011年から毎年行っています。今年で7年目。

**土谷:**前橋の名前にも由来しているのですか。「ウマヤバシ」だったり。

**白川:**群馬県は「むれのうま」というように、奈良・平安時代から馬を飼育している場所ですが、その割に馬のお祭りがありません。前橋も元は「ウマヤバシ」。単純に言えば「馬小屋」。お城の傍に大きな馬屋があり、それが前橋の語源になっています。馬についてのお祭りを提案し、初めは無いお祭りなんか…と商店街の人から反対意見が出たけど、今はみんな乗り気で。

**川浪:**木馬祭は、白川さんがアーティストとして、ずっと関わってはいらっしゃると思いますが、町の人たちの手に委ねられていて。他の人がつき足していつているとか。白川さんの手から離れていつているのですか？

**白川:**僕はどんどん離れていつて欲しいと思う。40代くらいの若い市議員が中心になって、頑張っ。やっ。てく。れ。て。い。る。の。で。助。か。っ。て。い。ま。す。

**土谷:**ここで少しKOSUGE1-16の活動が始まる前の話をしたいと思います。KOSUGE1-16は、東京都葛飾区小菅1丁目16番地に住んでいました。私と妻・車田とのユニットで、戦後のトタン屋根のバラックに16~17年住んでいたのかな。壁一枚、隣近所の音は聞こえるし、お風呂もありません。近代的な家にあるものがなく。玄関を開けておくと、おばあちゃんが座っていたり。私は大工仕事が普通のサラリーマンよりできるので、近所のおばちゃんから大工仕事を頼まれることもあり。私はアーティストのアシスタントをしながら、空いている時間は荒川の土手で本を読んでいた。近所のおばあちゃんは、「若いのに働かしないで」といつてアルバイトをもってきてくれ、しっかりアルバイトもして。

家に帰ると、食べかけのお菓子や、作りすぎたおかずがポストに入っていたりドアノブに掛かっ。て。い。て。ち。よ。う。ど。東。京。で。毒。物。入。り。の。総。菜。が。家。に。置。か。れ。る、と。い。う。事。件。が。起。き。た。2000年頃だったので、最初は誰が持っ。て。き。て。い。る。の。か。も。わ。か。ら。ず、す。ご。く。気。持。ち。悪。か。っ。た。だ。け。ど。住。み。始。め。て。よ。く。よ。く。考。え。て。み。る。と、近所の人私達のこ

とを認めている証拠だと。お金の関係ではなく、信頼性の一つ、小さなコミュニティの中の振る舞いということに溶け込める気持ちになりました。車田と一緒に住みながら、お互い別々の作品を作っていました。作品の傾向も似てきて。プランもお互い譲れないので、共同で作ることを始めました。アーティスト名は「自宅の住所は?!」とある人から言われて。小菅1丁目に住むことで、そういう気持ちに気付いたので、KOSUGE1-16と付けました。こういう近隣住人の、程の良い、やりすぎない、越境行為。それは、実は私たちの生活を豊かにして、キーポイントは「持ちつ持たれつ」だなあ、と気が付いたのが2001年前後です。

制作したものをギャラリーや美術館で見せるのではなく、「持ちつ持たれつ」みたいな状況を作ることを作品にしよう。この頃から決め始めて、売るものがないまま今に至っているという状況。でも、そこに説明がつきにくく、白川さんと出会って、説明がつくようになり始めたかな、と思っている今日この頃です。

高知県立美術館みたいに、新しいサマープロジェクトに声を掛けて頂いて、形にならないことを美術館も20年越しくらいにやるようになり、その心は…みたいなども今日聞ければよかったです。川浪さんが、この企画を始めた張本人ですけど、どういうところが狙いですかね。

**川浪:**サマープロジェクトの成り立ちには、ふたつの理由がありますが、大きくはミュージアム・マネジメントと地域の問題です。

美術館の財産は、コレクション、そして場所と人です。スタッフだけでなく、利用者を含めた人です。忙しい美術館の現場では、つつい内向きになりがちできつさが増しているという印象が私自身ありましたし、周りにもあるように近年は特に感じていました。ご存じのように、高知県立美術館には、学芸課と同じ事務室にホール事業を担当する部署もありますが、意外にも一緒に企画することがありません。舞台で行われることを演劇公演と



呼び、展示室で行われていることを展覧会と呼ぶのが普通ですが、場所で芸術の領域を分けることには限界があります。ホール担当の企画事業課では、近年アーティスト・イン・レジデンスに力を入れています、そうなれば長期間使用できるアトリエやネット環境が欲しい、地域の歴史に詳しい専門家の協力が欲しいなど、これまでの枠組みを越えた新しいシステムや関係性が必要になります。ふたつの課が経験を持ち寄り、企画の段階から一緒にやれば相乗的に面白いことが出来るのではないかという思いは、個々には芽生えていたと思います。これがひとつめの理由です。

そこで第4展示室を夏の間だけ「プロジェクトルーム」と名付ける提案を私から行いました。企画書としては異例ですが、「プロジェクトルームと呼んでみませんか」という呼びかけから文章を書いたことを覚えています。美術館の既存ルールは守りつつも、展示室をこう使ってみたら面白いのでは、こう使ってみたら今まで美術館に来なかった人たちが集まってくれるのではないかと、内部の人だけでなく館外や地域の人と一緒に考える場として機能させたら、これまでない可能性が拓かれるのではないかと。これがふたつめの理由になります。

公演や展覧会未満というか、その手前の自分たちが日々考え試行していることをまとめて発信してみたり、例えばオープンテーブルのように公開ミーティングを振る舞い、現代アートだけでなく絵金の作品調査状況を報告する展示があってもいい。そういうことをみんなで話しあい行う仕組みをつくって、実施してみたり、新たな振る舞いを呼び込んだり…。場所と人という美術館の財産を活用する循環系の、新たな仕組みになりうるのではないかと思ったわけです。

**土谷:**そういうことだったのですね…

**川浪:**きっかけをつくりましたが、「KOSUGE1-16」にお願いしようと長山さんと話し合ってから以降は、すべて委ねて今に至っています。サマープロジェクトの今後がどのようになるかはわかりません。美術館内でセクションの垣根を越えて、会議以外でドンドン意見交換がすすめば来年度以降も続くのではないかなと思います。館内の企画だけでなく、共有財産である美術館をこういう形で使ってみたい、こういう風にやってみたい、という館外からの提案を受けて、面白がりながら地域の人たちと一緒に実現を目指すということも、美術館の仕事として

あってもいいかもしれないと、私自身は夢想したりしています。

**土谷:**川浪さんが今語ったような、問題意識や課題を美術館という独特の社会環境、ハビトゥスの中で、一緒に共有できる人が増えるといいな、と思います。それがこういうプロジェクトの中で、振る舞うことで、増えていけるということも無きにしも非ずかなと思いました。また、白川さんの活動を拝見させて頂き、社会の中で見えなくなっていたというより、みんなが意識していなかった、本質をついている物語を、構成力をもって、あたかもあったかのようなお祭りを作ってしまふ。多分、本来の由来というか、文脈が形骸化したり、見えなくなったり、失い始めていたりするところに目を付けて、白川さんのお仕事は、それをアートとか、文脈をずらすことで、今まで現れていなかった、見えなかった主体、人を浮かび上がらせる力がある、ということ意識できたと思います。それが、経済の概念にも、随分ふんだんに含まれていると思いました。

要するに、お金の交換だけでないアートというものには、まだまだ可能性はあるのではないかと考えています。そういったものから、人々は生きる力を築ききっかけになるのが、アートプロジェクトの一つの側面なのかな、と思ったんですけど。そんな理解でいいのですか…大丈夫ですか?!

**白川:**大丈夫ですよ。

**土谷:**ちょうど終了の2時間です……ありがとうございました。





モ子きと  
UFO 目撃情報を  
書いてください

スパー  
きはし

# 餅まき情報

## 高知県内 KOCHI

馬路村  
→馬路村の温泉祭り 夏祭りのオープニングにお餅を投げていました。

香美市  
→土佐山田まつり納涼祭 毎年8月1週目の土曜日 オープニングに餅投げ。

→物部川こども祭 毎年5月末日曜日 こけら落としに餅投げ。

→香北いきいき合衆国 毎年10月末日の日曜日 アンパンマン・ミュージアム前広場 開会式に餅投げ。

→大川祭り 香美市繁藤小・中学校 毎年8月1～2週目の日曜日19:30 餅投げ。

→大宮小学校新校舎落成式 香美市香北町 数年前、新校舎のペランダからグラウンドへ餅投げ。

→大橋の相撲大会 10月中旬頃 大会ラストに、境内が狭いのに、本殿や櫓など、3方向から餅が投げられます。すもう大会に出場する中学生はもちろん、かつぼう着姿のおばさま方がしっかり、がつつり、ゲットされていました。



香南市野市  
→おじいちゃんの新築の時に餅まきをしたが、男しかお餅は投げられなかった。

南国市  
→南国市十市 30年前、落成時、カップ麺も投げていました。お菓子和餅も。紙に包んだお金。餅まきは奪い合い。(うっかり取られる)準備していく人が多いです。

高知市  
→薊野町納涼祭で餅投げがあるよ。  
→薫的神社(学問の神社)で40年間。  
→ファミリーマートの高知県内の新店オープンの時にモチをまいていました。

→5月24日 サニーマート山手店で四国不動産が百万円分の手作り餅をまいた。

→45年前、土佐高築祝の時に餅まき。  
→薫工ミュージアムのオープン時に餅まき。  
→もくもくランド餅まきしてましたよ!(木材団地)。

→20年前、地福寺落慶に餅まき。  
→新堀小閉校行事で餅まき。

→沢田マンション祭で餅まき。  
→5月20日 長宗我部まつり 閉会式で餅まき。

→30年前、家新築で、餅、ラーメン、軍手、ビール券(木片)、ペビースター、酒券。

→終戦後はボンボン家が建ったので、餅まきが沢山あった。袋に入れていない餅を投げていた。食料として拾いに行ったり、近所付き合いとして拾いに行ったりしていた。

→年末、競馬場県知事杯で餅まき。  
→8月9日よさこい前夜祭で、餅まきあります。高知に移住して初めて餅まきを体験。なかなかカルチャーショックでした。

→北高校でも餅まいているよ。  
→1月1日～3日五台山・竹林寺お福分け 5円玉。  
→1月初め、高知市消防出初式にて餅まき。黒潮アリーナ。

→三里 餅まき。  
→種崎 餅まき。

→8月18日 針木のお祭り(西公園)で餅なげ。

土佐市  
→8月18日 土佐市大綱祭。  
→各地の穴地藏(岩屋地藏)旧暦の1月24日と10月24日の縁日に、満願成就した人が年の数だけお餅を奉納して、それを投げていた。お餅を持って次々とお参りがあり、その都度餅投げが行われていた。

いの町  
→8月19日、枝川で餅まきがあります。来てね。  
→いのレストパークで餅まき過去に何回かあり、おばちゃんの勢いがすごかった!  
→伊野商デパート(文化祭)で餅まき(毎年11月第1週くらい)。  
→8月25日 いの町天王夏祭り 毎年餅投げしているよ!  
→8月25日 いの町・蘇我神社 モチまきあり。

佐川町  
→黒岩地区民運動の会 毎年8月 モチまき。  
→11月4日 斗賀野たふく祭で餅まき。  
→11月12日 斗賀野白倉神社で餅まき。  
→文殊大祭(乗台寺)。今年は7月24日(火)19:00から餅投げ。  
→文殊様祭で餅まきするよ。  
→えびす祭 毎年1月10日 佐川近辺。  
→文殊大祭(乗台寺)。今年は7月24日(火)19:00から餅投げ。

越知町  
→越知町の餅まきに参加しました。地域のおばあちゃんたち、餅まきガチ凄すぎ!降参です。  
→スノーピークキャンプ場で餅まき。  
→峰興寺の文殊大祭、今年は7/21モチマキ。

津野町  
→8月15日 津野町まつり 餅まきあるよ、三山ひろし、くるよ!

四万十町  
→志和「ふるさと祭」の餅投げ。

黒潮町  
→黒潮町餅投げ 四隅に大きめのお餅を投げてから普通のサイズの餅を投げる。

四万十市  
→西土佐か四万十あたりの漁師町で、新しい船ができた時に餅投げをしていた。最近、新しい船を作ることも少なく、やらなくなっているけど。新しい船を海に浮かべ、海から投げていた。気が荒いひとが多く、投げる方も面白くて野球のボールを投げるように投げ、怪我人続出で、腰の骨を折る人も。お餅が海に落ちた時は、皆潜って取っていた。

→西土佐 餅まきには傘を持っていくらしい…  
→子宝祈願の神社でお礼の餅まきを秋にしています。

→3月に餅まき サンリバー四万十川。  
→一条さんの藤まつりで餅投げ。

→20年前、中村(具同)に転勤。当時、住宅建設ラッシュで、餅ばあし組合(?)により餅まき情報が回ってきた。餅まきの時は、みんなが座って本番を待ち構えていた。

→通称「餅部」おばあさん達の情報交流ネットワーク。  
→中村では、餅ばい最前列は正座。立ったらおばあちゃん方に怒られる。

→子どもにはお菓子を投げています。

→厄除けで土佐清水市釜積の餅ばいは四方八方から餅がまかれる、すごい本気の戦いだ!

土佐清水市  
→土佐清水市松尾地区では、餅ばやし情報は区長場に願っていて放送してもらう。  
例)～さんちで餅ばいがあります。\*人に来てもらうため。家ごと42の本厄、33の本厄で神社で投げる。お稲荷さんでも。  
→土佐清水「ばやす」=投げる「ばう」=拾う今日ばやす=今日餅まきがある。  
→四十九日には、1升餅についてその中の1個を屋根を越すようになげる→納骨+お墓で残りを皆で食べる。包丁で切って、包丁で渡して食べる。手で配ってはダメ。米寿とか何かおめでたいことがあると神社で餅をばやせる。  
→死んだ人の正月 12月最初の巳の月に死んだ人の正月「巳正月」ミンナまたはミシヨウガツと読む。足摺の方では墓で餅ばやす。

宿毛市  
→幡多フェス 餅投げあり!  
→10月14日 鶴来鳥秋祭にて餅まきします。

大月町  
→姫ノ井コスモス祭で餅投げしてます。  
→月光桜の咲くころ、観光開きで餅ばいが行われる。

高知県外 JAPAN  
→岩手県一関市の川崎も餅文化します。  
→東京の餅まきで、年男・年女が節分の日にまく時は、ティッシュや野菜(白菜、えのき、ホウレンソウ)や、色々飛んできた。びっくりした。  
→愛知県出身です!「餅投げ」という行事はありません(内容は同じ)静岡でも引越し祝で投げているのを見ました。  
→愛知 厄年の男性が餅投げをします。お酒を飲んで、遠くにいる子どもたちにも届くように全力でお餅を投げます。子ども用のお餅には、必ずくじが入っていて、1等は自転車等で、

このページの情報は、会場に設けた「餅まき情報コーナー」への来場者の書込みや聞き取りをまとめたものです。

↓餅まきで悲惨な目にあいました。  
↓もち拾いの達人  
1まず地面を見る  
2軍手をはめる  
3見た先から手を出す  
↓餅まきで餅に混ざったチロルチョコ  
はまだで凶器(実体験)  
↓「モチばい」という人おらん?  
↓当たると、とにかく痛い!そして、取ろうとしたら引つ張られてケガをした。餅まきはプロレスかも。本当に「お祝い」でしょうか。  
↓なつかしい餅まき。昔は「餅拾い行こう」と誘い合っていたいきました。もちろんビニール袋に入ったものは最近のこと。昔は裸餅をまいていましたよ!拾って汚れを取って食べてました!!大人たちも必死で拾っていました!昭和40年代までのこと。  
↓餅ばいにはエプロン(手作りポケット付き)。  
↓保育園ではお菓子をまいていました。  
↓炊き込みご飯を炊くときにお餅をすこし入れたらおこわができるぜよ。  
↓子供の頃は、おばちゃんの勢いが怖かった。今、自分がおばちゃんになったら「もちばい」がなくなっている。残念。今なら勝てるのに。  
↓楽しみにして餅まきに行ったらお餅を取る前に尻餅をついた。

↓保育園ではお菓子をまいていました。  
↓炊き込みご飯を炊くときにお餅をすこし入れたらおこわができるぜよ。  
↓子供の頃は、おばちゃんの勢いが怖かった。今、自分がおばちゃんになったら「もちばい」がなくなっている。残念。今なら勝てるのに。  
↓楽しみにして餅まきに行ったらお餅を取る前に尻餅をついた。

↓餅まきで悲惨な目にあいました。  
↓もち拾いの達人  
1まず地面を見る  
2軍手をはめる  
3見た先から手を出す  
↓餅まきで餅に混ざったチロルチョコ  
はまだで凶器(実体験)  
↓「モチばい」という人おらん?  
↓当たると、とにかく痛い!そして、取ろうとしたら引つ張られてケガをした。餅まきはプロレスかも。本当に「お祝い」でしょうか。  
↓なつかしい餅まき。昔は「餅拾い行こう」と誘い合っていたいきました。もちろんビニール袋に入ったものは最近のこと。昔は裸餅をまいていましたよ!拾って汚れを取って食べてました!!大人たちも必死で拾っていました!昭和40年代までのこと。  
↓餅ばいにはエプロン(手作りポケット付き)。  
↓保育園ではお菓子をまいていました。  
↓炊き込みご飯を炊くときにお餅をすこし入れたらおこわができるぜよ。  
↓子供の頃は、おばちゃんの勢いが怖かった。今、自分がおばちゃんになったら「もちばい」がなくなっている。残念。今なら勝てるのに。  
↓楽しみにして餅まきに行ったらお餅を取る前に尻餅をついた。



↓53年前、家の新築で餅と木切れをばあした。木切れは、1升ビンと交換した。  
↓「下を見ていたら拾える」と聞いたのでそうしていたら、頭に餅が当たって、すごく痛かった。もう二度と餅まきに行かない、と思った。(高知市)  
↓餅拾い、餅投げ、餅まき、高知県人大好きだと思えます。私は小さいころから餅投げに戦いだと思っています。  
↓新築祝の餅投げは、その家の親戚が用意するものらしい。(…だから餅袋に名前が色々書いてあったのかも?)  
↓以前は、新築の屋根が付いたら餅ばいをしてました。餅も袋に入っていないだったので泥が着くけど、当時は不衛生と思うことなく食べてました。  
↓土佐市新居。通常サイズのお餅に混ざって、直径20センチ以上の特大お餅が2〜3個投げられていた。それを数人でつかんで奪い合うのは恐ろしい光景ですが、目玉でもあった。3分の1位にちぎれた巨大餅を祖母が誇らしげに、かつ「先に取ったのは自分やったのに、後から手を出した人と取り合いになった」と腹立たしげに見せられたことも。子どもながら凄まじいと思ったものでした。  
↓厄除けで土佐清水市釜積の餅ばいは四方八方から餅がまかれる、すごい本気の戦いだ!

↓餅まきで悲惨な目にあいました。  
↓もち拾いの達人  
1まず地面を見る  
2軍手をはめる  
3見た先から手を出す  
↓餅まきで餅に混ざったチロルチョコ  
はまだで凶器(実体験)  
↓「モチばい」という人おらん?  
↓当たると、とにかく痛い!そして、取ろうとしたら引つ張られてケガをした。餅まきはプロレスかも。本当に「お祝い」でしょうか。  
↓なつかしい餅まき。昔は「餅拾い行こう」と誘い合っていたいきました。もちろんビニール袋に入ったものは最近のこと。昔は裸餅をまいていましたよ!拾って汚れを取って食べてました!!大人たちも必死で拾っていました!昭和40年代までのこと。  
↓餅ばいにはエプロン(手作りポケット付き)。  
↓保育園ではお菓子をまいていました。  
↓炊き込みご飯を炊くときにお餅をすこし入れたらおこわができるぜよ。  
↓子供の頃は、おばちゃんの勢いが怖かった。今、自分がおばちゃんになったら「もちばい」がなくなっている。残念。今なら勝てるのに。  
↓楽しみにして餅まきに行ったらお餅を取る前に尻餅をついた。

↓餅まきで悲惨な目にあいました。  
↓もち拾いの達人  
1まず地面を見る  
2軍手をはめる  
3見た先から手を出す  
↓餅まきで餅に混ざったチロルチョコ  
はまだで凶器(実体験)  
↓「モチばい」という人おらん?  
↓当たると、とにかく痛い!そして、取ろうとしたら引つ張られてケガをした。餅まきはプロレスかも。本当に「お祝い」でしょうか。  
↓なつかしい餅まき。昔は「餅拾い行こう」と誘い合っていたいきました。もちろんビニール袋に入ったものは最近のこと。昔は裸餅をまいていましたよ!拾って汚れを取って食べてました!!大人たちも必死で拾っていました!昭和40年代までのこと。  
↓餅ばいにはエプロン(手作りポケット付き)。  
↓保育園ではお菓子をまいていました。  
↓炊き込みご飯を炊くときにお餅をすこし入れたらおこわができるぜよ。  
↓子供の頃は、おばちゃんの勢いが怖かった。今、自分がおばちゃんになったら「もちばい」がなくなっている。残念。今なら勝てるのに。  
↓楽しみにして餅まきに行ったらお餅を取る前に尻餅をついた。



とても喜んでくれます。  
→わいの祖母、餅取るのがめっちゃうまい!  
→覚玉山(愛知県)のスタバで餅まきをしていた。  
→鳥根県出雲市 小さい餅まきの後、最後のでっかい鏡餅を投げます。餅まき楽しい!  
→山口県では、結婚式で餅まきをしていました(最近)5円玉もはずせませんねー!  
→私の実家(兵庫県)では、初牛の日に、神社で餅まきをしていました。紅白の餅はおいしくてなつかしいです。  
→大阪府民ですが…餅まきってそんなにメジャーなんですか?!(初めて聞きました…)おばあちゃんやお母さんなら知っているのかな…?  
→広島育ちも同じように感じました。  
→静岡県育ちですが、こっちはたまにやっていますよ!メジャーです。  
→岡山の田舎では割とフツーです。お菓子やお金もまきます。  
→関西出身の私は、餅まき見たことないです。でも、うちのばあちゃん(高知)の冷蔵庫に、この餅と同じ餅が入ってた!!  
→今は大阪府民です。泉州ではお寺の節分などでカチカチの白いお餅が投げられます。当たると本当に痛い。袋にも入っていないので、

洗って食べるようです。  
→香川では、棟上げの際、屋根からお餅投げ。男性のみが投げることができるそうです。  
→愛媛県新居浜市のお祭り時にお菓子とお餅を投げてます。  
→愛媛県四国中央市のお祭り時に、お菓子とお餅を投げているかどうかはわかりません。  
→愛媛「もちまい」とも言う。四角におかれていた餅「隅もち(すまもち)」を拾うとその人はおめでたい。次、家を建てれる。  
→宮崎 たちやの時にやるよ!大きな餅が時々飛んでくるよ。  
→宮崎でもやっているよー。たちやの時、なつかしい餅まき、やってたよね。大きなのがたまに飛んできた。必死でそれをねらってた!おばあちゃんたちが一番頑張ってた。こわかった。でも、おもしろいよね。5円玉も入っているよ!  
→大分のイベントでの餅まき。餅が「ちっちゃ!」高知の餅を持って行って投げたい。  
→福岡 棟上げの時に紅白餅をまきます。ご縁がありますようにと5円玉もまきます。  
→パパが生まれた山口県下松市でも、新しく家を建てた時の棟上げで、餅やお菓子をまきます。  
→鹿児島では、家が焼けてしまうから焼いて食



# UFO目撃情報

## 室戸市

★室戸青少年の家。UFO低空です。  
★室戸スカイラインでUFOみたよ。

## 香南市

★20年程前、三宝山の上空でUFO目撃あり。  
当時の野市町長がローカルニュースに出ていた。  
★月見山 UFO出るって聞いたことある。

## 香美市

★香北。学校帰りに目の前に光が浮遊してパッと消えた。  
絶対UFO!

## 高知市

★中ノ島UFO目撃情報。  
★筆山にも出たと雑誌「ムー」にも載っていました。  
★鉄の帽子パンみたいなもの。  
★九反田。空が光る。次の日新聞にのっていた。  
★上町・電車通り沿いでUFO目撃!  
★昭和47年頃、鴨部でUFO見た見た! カクカク動いて数分後に消えた...  
★万々地区、6~7時くらい、白く光る物体あり  
★車に乗っていたときに、あきらかに飛行機ではない物体が空を飛んでた。  
おぼあちゃん、おかあさんと見た。  
★25年前、春野の山の上。西高サッカーの部活動で20人くらいで球形のUFOを目撃。20秒くらい同じ位置で回転した後、消える。  
★介良UFO事件...1972年の夏、高知市介良地区(当館から車で10分程度)で、当時中学生数人が両手に乗るほどのサイズの小型UFOを捕獲したと言われるUFO捕獲事件。テレビや雑誌等で取り上げられ、全国的に騒がれた出来事。

62年式マツダキ-型  
株だし エアコン・パワーウィンドウ  
価格応承。

## いの町

★いの町に宇宙人と話せる人がいた。  
★瓶が森 UFOラインあります。

## 土佐市

★土佐市四方寺にて、2日連続、夜中にUFO出現。  
消えたり、小さくなったり、大きくなったり...  
★土佐市の川沿いで見たと職場の人がいついた。  
★仁淀川河口付近で目撃情報

## 須崎市

★須崎でちくわ型のUFO。  
左右上下に動いて止まると消えた。  
★21年前、須崎のフジの屋上駐車場で消えたり出現したりする物体を見たよ。多分UFO。  
★浦戸湾のUFO型遊覧船  
昭和50年代、鏡川-浦戸湾(高知市内)で行われていたUFO型遊覧船によるクルーズ。  
現在、名物だった遊覧船は須崎市の「ちびっこ島木彫館」で活用されているらしい。

## 四万十町

★興津でUFOを50年前に見ましたよ。  
空一面、きれいな星空の中へ縦横斜めに動く光。  
不思議な体験でしたよ。

## 場所不明

★海の方向で不思議な動きをする光を見たよ。  
多分、UFO。  
★流星群を見に海に行って夜空を眺めていたら、変な動きをする光を見つけて、目でおっていたら突然消えた。これはUFO。  
★11月30日 UFO発見!落ちよった。  
★きらきらするものを見た。







餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

Hello,worldぜよ!  
♡2 2018年6月6日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

もうすぐ産まれるぜよ。  
♡2 2018年6月27日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

餅投げたぜよ。明日は台風やけど投げ  
るぜよ。  
♡19 2018年7月1日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

高知県立美術館で公開制作しちゅー  
よ。今日は電気の配線を頑張ったぜよ。  
♡1 2018年7月2日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

餅が幸せそうに膨らんじゅう。まるで  
テロのようじゃき。  
♡ 2018年7月5日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

中古のUFOが欲しいぜよ  
♡3 2018年7月14日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

朝から餅ついちゃう  
♡2 2018年7月20日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

今日はウェブカメラがどうやって人を認  
識してるか実験しながら、初めて本物の  
餅で餅まきをしたぜよ。ご協力いただ  
いた皆さんありがとうございます。9/2日の本番餅まきには成長した姿を  
みせるきね!  
♡8 2018年7月23日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

うちのことを描いてくれてありがとう。  
嬉しいぜよ!やけど、150キロの速  
度は出ん。  
♡3 2018年8月8日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

高知県立美術館のミュージアムショップ  
で紅白餅ブローチが限定発売したぜよ。  
♡37 2018年8月11日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

もうすぐ、わしに左腕が付くき。そいた  
ら、もっと遠くまで餅を飛ばすぜよ。  
♡5 2018年7月30日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

信じるものは救われるぜよ。  
♡5 2018年8月16日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

今日は本物のお餅を450個投げたぜ  
よ。左手もついて遠投できるようにな  
ったが。やけど打率がまだ4割ぐらい  
やき、9月2日まで修練するきね。  
♡9 2018年8月18日

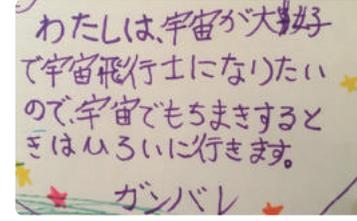


餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

昨日は、なま餅を使っの餅まき練習を  
したけど、打率はまだまだ、これから  
も頑張っ練習するきね。  
♡4 2018年8月19日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

頑張る!  
♡14 2018年8月19日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

動いているお客さんに反応して、左右  
に動けるようになったき。両手も着いた  
し、口ぽっぽくなってきたぜよ。  
♡6 2018年8月20日

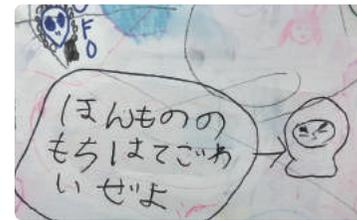
餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

展示も終盤ぜよ。餅まき練習もいよいよ  
佳境ぜよ。  
♡17 2018年8月25日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

本物の餅は手強いぜよ!今週が山場やき。  
♡1 2018年8月27日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

トリックアート終わっしもうたし、本  
物の餅まきさんと、美術館に人がこん  
なあ。  
♡2 2018年8月27日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

今日こそは右腕を強化せなあかん。  
♡1 2018年8月27日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

新米のもち米、精米しちゃうで  
♡6 2018年8月29日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

新しい右手を製作中で。明日にはお  
ニューの右手がつくぜよ。  
♡1 2018年8月29日

餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

餅ばいのプロ情報ぜよ  
♡2 2018年8月31日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

帽子型UFOストラップ  
餅まき大会で3個ばかり飛ばすぜよ。  
君は捕まえられるか!?  
#介良事件 #餅まきぜよ  
♡8 2018年9月2日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

佐川町尾川地区活性化協議会キッチン  
やまぼうしさんに餅作りをお願いしたぜ  
よ。今日の朝5時から餅作っくれちゃう  
で。紅白餅トータル2106個だそうぜよ!  
♡9 2018年9月2日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

今は晴れちゃうけど、今日はホールで餅  
まくきね!  
♡1 2018年9月2日

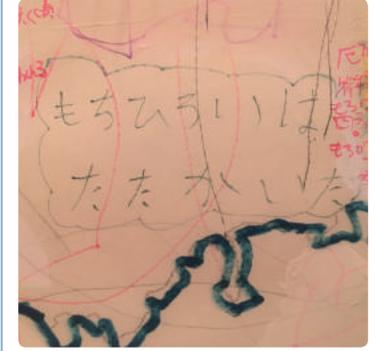
餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

昨日で展覧会は無事に終了したぜよ。  
来てくれたみんな、応援してくれた皆様  
ありがとうございます!  
♡18 2018年9月3日



餅まきリョーマ(RM- IQ)  
@MOCHI\_SCRAMBLE

最後にドーン  
♡2 2018年9月3日



## マシーン・ビートの贈与

KOSUGEI-16、土谷享さん、車田智志乃さんたちは佐川町の黒岩地区に住んでおり、私は同町の尾川地区、同じ町の住人です。

2018年の夏の初め、お二人から県立美術館の会場で流す映像の実製作を依頼され、打ち合わせにうかがいました。企画書を読ませていただき、いろいろお話をうかがったところ、「贈与」というテーマが大きな柱だということがわかりました。私が日頃行っている映像作品の構成・撮影・編集といった作業にも「贈与」が関わっていると常に思っていたので、非常に腑に落ちました。私が日頃撮影しているものも、何らかの形で自然や宇宙から「贈与」されたものを、切り取り再構成して視聴者にお届けしているからです。また、はにかみがちなお祭り男である私もお祭りの中に「贈与」の太い流れを感じます。高知でさかんな「餅投げ」はその太い流れをお祭りの、特別な時間の、特別な瞬間に出現させていると感じています。

さてロボットが「餅投げ」をするということってどういうことかな？と考えを巡らせていたとき、ふと頭をよぎったのが、ハウス、テクノやトランスと言ったDJがプレイする「エレクトリックダンスミュージック」です。ロックなど、バンド演奏は人間の生理的でライブな勢いをプレイヤーとお客が共有し、シンクロして盛り上がる形態だと思えます。しかし、20年以上前にロックとは違う、DJがプレイする「エレクトリックダンスミュージック」に遭遇したとき私はびびりました。全く疲れを知らないマシンビート、ストップのダンスミュージック。音の激流に翻弄され、どこまで持つてゆかれるのか全然わからない。深夜から朝まで、全く止まることなく、高いテンションで音楽は続き、ダンスフロアの人々もそれを物ともせず踊り続ける。こういう体験は初めてでした。なんだか太

く、強烈なエネルギーの流れ。ダンスフロアを「贈与」が満たしている、そんな感じでした。疲れを知らないロボットが餅投げをする。止まることなく、あらん限りの餅を投げ続ける。そんなイメージが「エレクトリックダンスミュージック」と重なりました。

2018年9月2日のRM-1Qの初餅投げはまさにそのイメージどおり。台座の上のロボットとKOSUGEI-16のお二人はダンスフロアに向かって音を投げつけているDJそのものだった。フロアにはこちらも疲れを知らない餅を追う人々。もちろん餅の数など、現実的な制約があるので、いつかは終わるのですが、純粹な「贈与」の太い流れの出現。終わらない永遠の「餅投げ」そのある断面を垣間見た気がします。

## その日、アーティストユニットが果たすべきもの―応援文―

### 山口雅之(ひろこビート)

その日、クールシェアでふと訪れた美術館。のぞき見した一室の空間展示の異様に、思わず後ずさりしてしまった。月着陸船らしき設えの電飾点滅にレゾナンスして宇宙服の造形機械がうごめき、観覧者の歓声が止めどなく館内に振動を与える。およそ、ザ・ミュージアム・オブ・アートらしからぬ不思議な情景にすっかり魅せられてしまった。

夏休みを親子で触れ合う、日常を忘れさせる穏やかな美のゾーンであるはずだった。何だろうといぶかしみ、畏敬の念を抱きつつ作品に近づくと子どもたちは、ひとたび「RM-1Q」が起動すると瞳を輝かせ、身体を躍動させて、忘れていたその日を想起させる。フィーチャーは「餅まき」だ。これはすこぶる面白！モチ、私は足繁く通うようになったのだ。

「棟上げの日に、私は母に連れられて、餅を拾いに行った。餅拾いの人が一ぱい来ていた。それは殺気立った雰囲気だった。私はおそれをなして、足元に転んで来た餅さえ拾えなかった。」(上林暁「幼い母」)。臆病だったかつての「私」は、黒潮町出身の作家の情念と時代を超えて重なり合う。

餅は、かさが小さく高エネルギー食だ。ハレの日の催しが「餅ばい(奪い合い)」と表現される戦闘「適」食物だが、時に摂食機能のイレギュラーで高齢者の命を奪うことさえある厄介な「私」でもある。今でこそビニル袋に覆われ柔らかな装いが、半世紀ほど前は生業としての「餅屋」も疎らで、もっぱら家内興業によって杵臼で造作されていた。餅投げに際しては大量生産を賄われていたので、日数が経過した「私」は水分が失われてその硬さは半端でない。

この地では、落成イベント以外の尋常でない催しも多々ある。手の掌からはみ出るサイズの鏡餅がUFOの飛来の如くブーンと撒かれることもあって、こいつとまともにコンタクトすると血をみる。「モチ・スクランブル」とは本源的に命がけの争奪であり、それゆえに今の「私」でも血が騒ぐ。何とかこのミッションのゆくえを見届けたい。明日もおじやみ仮姿の「私」との出会いを楽しみにおじやましよう。

汗が引き潮となるクールな会場。そこに身を置く晩夏のその日。争いや静いを避けポーンと生きているヒビ割れた「私」は、冒頭シーンの再演で汗顔の至りとなるのだった。肌モチモチの熱い血潮がたぎる快活な鑑賞子に、「…てんじゃねーよ!」と叱られている。子どもたちにとって楽しかった夏休みは、会期最終日の「餅まき大会」で、この壮大なインスタレーションは終わろうとしている。残念だ。

けだるさと共に訪れる二学期の初日は、幼い命を自ら終わらせる学童生徒が少なくないと聞く。痛ましい日常を変革させるアーティストユニットのユニークな活躍が一層求められている。この日こそ心安らげる学校を会場に、それを含む地域社会と一緒にあってアーティストックな「餅拾い大会」を実践するのはどうだろう。

そう遠くはないその日、新たな芽生えの始まる日。全国の学び舎で、プロトタイプでないマシンが子どもたちに生きる力を成長させる私の種を蒔いてくれるに違いない。フューチャーをその手で逞しく「ぼう」ために。艶やかに張りきってね、「こすげいちのじゅうろく!」応援文を贈ります。



# MQCHI SCRAMBLEは

## 何だったのか？

『餅ばい』

高知に残る熱狂、

コミュニケーション』

KOSUGEI-16 土谷 享

どこから来たのだろう。どの様に知ったのだろう。見た事の無いおじさんやおばさんが15人くらい、紅白幕の前に静かにしゃがんでいる。これから餅まきが始まるのだが、開始予定時間よりもずっと早く場所を取っている。やがて近所の顔なじみが集まり始める。みんなポケットからシワクチャの袋を取り出す。櫓の上では法被を着た人たちがゴソゴソと餅が入った箱を並べる作業をしている。時間になると、一斉に餅が飛んで来きて断続的に頭上に降り注ぐ。人々は飛び餅を捕まえようと手を伸ばし、飛び跳ねる。捕れ漏らした餅を拾おうと地面に目をやると、まだ落ちていたので直ぐさま手を伸ばすが、誰かの手と重なり、爪が当たり刺さる。その餅はもはや誰かのものになってしまったので、次の餅を求めて顔を上げると顔面目掛けて直球の餅が飛んで来て鼻頭に当たり、涙目になる。無我夢中の最中、ふと気が付くと左手に持つスーパーパーのレジ袋には餅が増えている。次の瞬間、足元の地面に老人が滑り込み、素早く這い回っている。一瞬我に返ると、あたりは笑い声と餅を呼ぶ声に包まれている。

いとしても次々に更新されて行くから魂は満たされる事は無い。新たな消費対象を探し、企画し、また消費し、いずれこの社会の中で過剰な富と不満が蓄積されて行く。その巨大なエネルギーは戦争などの暴力的な蕩尽<sup>とうじん</sup>へと向かう。ほら、想像もつかない様な巨大な資本で戦闘機を買いそろえたり、国家間でそういう蕩尽に向かっってしまうのだ。そうならない様に人は人について考える事を積み重ねて来てたにも関わらず。

高知のように小さな村単位でしょっちゅう余剰エネルギーが再分配されている社会では、そんな事を考える人は少ないのではなからうか。人は社会生活から解放される為に時々そこから分断されることが必要なのだ。社会って便利だけれど人の色々な部分を押し殺さないと成立しないから。日常の大きな分断を招く前に、1年に何度も日常の分断が餅ばいによって生じている。そこでは老若男女、ただただ夢中になって餅を奪い合うのである。そこには個人と個人の没頭とぶつかり合いがあるだけで、ここでの消費や浪費が直接的にさらなる余剰経済エネルギーを

17世紀を最後に、資本主義社会ではこの様な非生産的な浪費文化はなくなって行ったりバタイユは言う。しかし高知では、余剰エネルギーは餅ばいという形で今でも再分配される。餅ばいへ参加する事は、熱狂や狂乱に身を投じる事になる。私は高知に移住して来た最初の頃は怖かったが、今は楽しい！

現在では、個人的に何かを浪費をしてもそれは誰かの富を生んでいる事にしかならない。消費は金銭的な利益という新たな余剰エネルギーを生み、それがまた消費に回る事で新たな余剰エネルギーを生み、どんどん巨大な実体の無いエネルギーとなり、富が蓄積されて行く。しかし餅ばいはそうではない。環太平洋で行われて来たポトラッチの文化と近いものだと考えた。放つ、撒いて、エネルギーは分散されていく。あえて言うならば、取り過ぎた餅が各家庭の冷凍庫でしばらく蓄積されるだけだ。その餅は新たに放られる事無く、レンジやオーブンでチンして朝食などで摂取される。

野性味から解離された資本主義の様な有用性の原理に基づく社会の中ではいくら無駄使生み出す事は無い。これは簡単そうであって難しく事なのだ。嘘だと思ふなら同等の企画を考えてみたら良い。多くの場合、お金の計算をして損得を考えてしまうだろう。そうならたアウト、残念でした出直して下さい。高知の過剰な餅ばい文化は損得勘定の外にある、超貴重で超豊かな振る舞いなのです。

『MQCHI SCRAMBLE』は、餅ばい文化の文脈をアートの方にちよっとだけずらす事によって、こういう事を考えやすくしてみる試みだった。例えば普段食べている母の料理を誰かが再現してくれたら「あれ？違うなあ」と感じたりするでしょう。そうすると、母の料理の何が大切だったのか再発見できたりする事もある。この出来事によって本来の意味や価値が強化される。高知の場合、フレキシブルで、ハイブリッドな考えを持っている人が多いので、その出来事のまま更新されたりする驚きの展開もありえる。MQCHI SCRAMBLEで誕生したモチまきマシン「RM-10」のこれからが楽しみだ。

**美**術館とは何だろう？ 自分にとって、地域社会のこれまでとこれからにおいて、どんな存在なのだろう？

景気低迷とともに美術館は冬の時代を迎えたと言われて久しいが、一方で他の季節の記憶があまりないような気がする。戦後の復興都市計画の一環として、高度成長やバブル期のシンボルのひとつとして、日本全国津々浦々に誕生した美術館の歴史を紐解けば、華やかな時代は確かにあった。しかし、美術や美術館の存在理由や理念が社会的意義を持っているかどうか、私たちは世に繰り返し問うことを、正直に言ってほとんどしてこなかった。冬の時代の背景には、そうした現実も横たわっている。

美術は個人的な趣味に過ぎない、美術館に一番必要なのは娯楽性といった外からの声。「わからない」という鑑賞者にどこまで応えたいのかわからない、いつも入場者の数字に振り回されているといった内からの声。こうしたすれ違いは何故おきるのか。展示会のキュレーションや教育普及のプログラムの課題として解決を図るだけではなく、いま「美術と美術館の公共性」という根幹にきちんと向き合わねばならない時代を迎えていると言える。

高知県立美術館開館25周年の節目にスタートした「高知サマープロジェクト」は、美術と美術館の「公共性」について、不特定多数の人たちと、いまここからオープンに議論を始め、それを継続していくこと、そのための「仕組み」づくりに主眼を置いている。

美術館には所蔵作品だけでなく、展示室などの「場所」という財産がある。社会的な空間ともいえる展示室では、複数の視点を統合してつくられた展示会を通じて、他者の感覚から生まれたものが普遍化され共有されていくアクチュアリティを体感することができる。展示室管理のルールは守りつつも、この場所を期間限定の「プロジェクトルーム」と名付けてみることで、例えば長期間の公開制作、人数制限のないワークショップ、出入り自由の公開ミーティングなどを行う、ジャンルフリーの新たな出会いの場、議論と共同の場へと「人」を軸に変貌させることはできないだろうか。本プロジェクトは、冬の時代の限界を踏まえて見えてきた、可能性という夏への扉を開くための美術館の挑戦でもある。

美術館の最も重要な役割、それは鑑賞という行為を通じて他者性を取り込みつつ自分の世界観を拡張させること、つまり自分自身の発見にある。本プロジェクトの発案段階から共同してくれたアーティストユニット・KOSUGE1-16は、他者性の優れた媒介者として、綿密なサーチをもとに地に足のついた活動を、移住先の佐川町を拠点に国内外で展開している。彼らは餅ばい(まき)という高知の伝統的な風習を「贈与」という観点から新しいアートの振る舞いとして読み解き、人と人がごく自然に集い、与え合い、交流し交歓する仕組みとして見事に翻訳、美術館という公共圏内で巧みに機能させた。さらにこの餅まきプロジェクトが館外へ、他地域へと拡散していることを知るにつけ、快哉を叫びたい気持ちになっている。

美術館が属する地域が将来どういうふうになってほしいのか、美術館という文化圏がそこでどのように機能したらいいのか。開かれた議論を続けるために、生活に根ざした文化的な資本として「芸術というのはコンテンツではなくインフラである」\*という言葉葉を胸に掲げたい。

(インディペンデント・キュレーター、元高知県立美術館企画監兼学芸課長)

\*吉岡洋「複合と歴史以後」、『ドキュメント 複合芸術会議2018』発行:秋田公立美術大学大学院複合芸術研究科 2018年



「ちびっこうべ 2018」より

「えびす祭」(佐川町)より



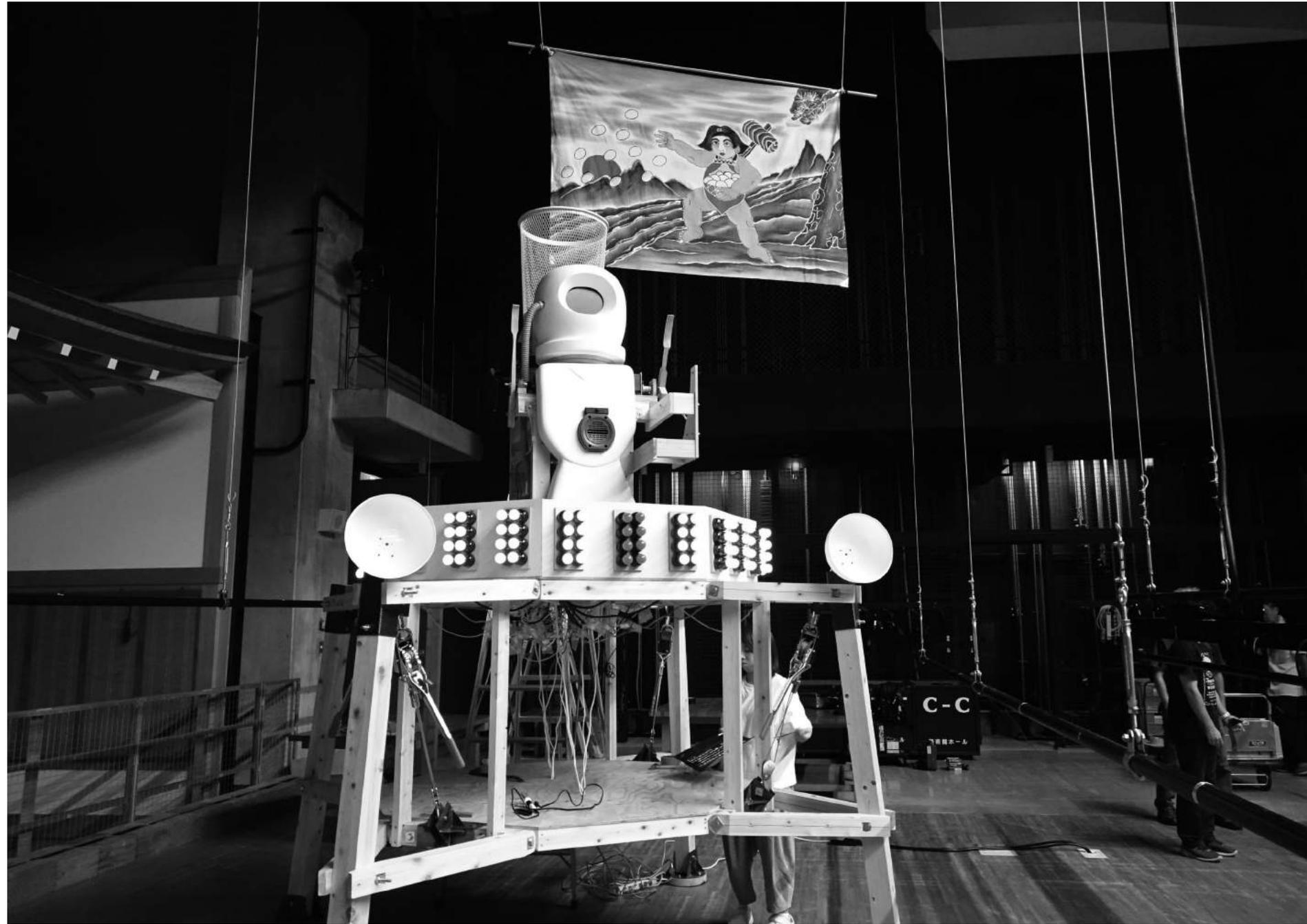
**あ**る日、杖をつきながら年配の女性が一人、会場に入ってきた。いつものようにモチまきマシーン「RM-1Ω」の説明をし、練習用のモチ(お手玉)をセットしてデモンストレーションを始めた。しばらくの間、上手く飛ばせないモチを女性はぼんやりと眺めていたが、足元にモチが届くようになると表情が一変。杖を片手にモチを拾い始めた。そして気づくと、手にしていた杖を床に置き、両手でモチをキャッチしていた。一通り終わると、杖を拾い上げ、明るく、軽やかな表情で帰って行った。「身体が自然に動く」瞬間を目の当たりにした、印象的な出来事だった。

会期中、KOSUGEI-16とロボット製作の経験がある森川好美さん(元さかわ発明ラボ)による「RM-1Ω」の制作が続けられた。オープン直後の「RM-1Ω」はお釜を被ったピッチング・マシーンのような様相だったが、モニターに「顔」が入ると愛らしさが増し、「リョーマ君」の愛称で呼ばれるようになった。制作が進むにつれ、言葉を発し、自力で動き、両腕でモチをバタバタと飛ばすなど、その成長ぶり(?)を来場者とスタッフが共に見守り続けた。カルチャーサポーター(当館ボランティア)やスタッフによるモチまきのデモンストレーションは、餅まきの経験の有無や、老若男女を問わず好評だった。餅まきに関する各地の情報から「RM-1Ω」の構造のアドバイスまで、餅まきを話題に会話が弾んだ。子どもにせがまれ会場を再々訪れる親子、1時間以上もモチのキャッチボールを楽しむ野球少年など、モチまきに興じる子どもたちの姿が目立った。

10年程前、ある美術館で、巨大なテーブルサッカーゲームが展示されていた。玩具のテーブルサッカーゲームを巨大化したKOSUGEI-16の作品だった。一人では楽しめない、数人いないと成立しないゲームをその場に居合わせた子どもと大人が一緒になって楽しんでいた。作品を介することで、知らない人同士が交流を図り、一緒にコトを経験するKOSUGEI-16が創り出す場に魅せられ、高知での開催を待ち望んでいた。今回、その願いがやっと叶った。

最終日の餅まき大会は、「RM-1Ω」との再会を楽しみに多くのリピーターや、従来の餅まき目当ての達人など、美術館ホールの客席は参加者でいっぱいになった。ステージでは、話に聞いてきた餅まきがリアルに展開された。参加者の視線が「RM-1Ω」に集まる瞬間の緊張感、そして放たれる餅を奪い合う光景はまさに高知特有の「餅ばい」であった。こうして「MUCHI SCRAMBLE」は終了したが、「RM-1Ω」の活動は始まったばかりである。これからもその活動を追いつけてみたい。

(高知県立美術館主任学芸員)



高知県立美術館開館25周年記念 高知サマープロジェクト2018

## モチスクランブル KOSUGE1-16 MOCHI SCRAMBLE

会 期 2018年7月1日(日)～9月2日(日)  
64日間(8月23日は台風接近のため15:00より休館)  
会 場 高知県立美術館1階第4展示室  
主 催 高知県立美術館  
後 援 高知県教育委員会、高知市教育委員会、高知新聞社、RKC高知放送、NHK高知放送局、  
KUTVテレビ高知、KSSさんさんテレビ、KCB高知ケーブルテレビ、エフエム高知、高知シティFM放送

平成30年度一般財団法人高知県教職員互助会助成事業  
入場無料  
入場者数：9,246人

関連企画 7月22日(日) 練習餅まき① 本物の餅を使った初の試運転。約300個を2回に分けてまく(参加者:延べ80人)  
8月11日(土) スクランブルトーク①「土着文化とアート」(参加者:18人)  
8月18日(土) 練習餅まき② 本物の餅を使った試運転。約400個を2回に分けてまく(参加者:延べ60人)  
スクランブルトーク②「贈与の文化とアート」(参加者:27人)  
9月2日(日) 餅まき大会 餅2106個、やきそばUFOを4回に分けてまく  
会場:美術館ホール(参加者:延べ511人)

公式Twitter @MOCHI\_SCRAMBLE

### 謝 辞

本プロジェクトの開催および記録集の刊行にあたり、多くの方々にご協力を賜りました。

下記の方々、ならびに関係機関、またご協力いただきながらここに記すことのできなかった皆様に、  
厚く御礼申し上げます。(敬称略/五十音順)

協力等 赤岡おっこう屋、浅野航、市川染物店、入江健次郎、大原建設株式会社、岡本葵、  
尾川地区活性化協議会/キッチンやまぼうし、川浪千鶴、高知県立美術館カルチャーサポーター、  
齋藤努、坂本倫子、佐々木只三郎、佐藤雪絵、山海興業、下池那月、白川昌生、竹崎和征、都築憲司、  
(有)西田木材、西森信三、塗る女、橋本誠、ハナカタマサキ、松本明、三満田巧、森川好美、  
もりたうつわ製作所、山口雅之、(有)山善工業、山千代航  
高知県佐川町

### 記録集

高知県立美術館開館25周年記念

高知サマープロジェクト2018

KOSUGE1-16 MOCHI SCRAMBLE

編 集 高知県立美術館 長山美緒  
デザイン タケムラデザインアンドプランニング  
写 真 都築憲司(P2-3、6-7、10-11下段、15下段、26-27、32-37(34左下、35右下を除く)、47)  
西森信三(P14、41)  
この他はスタッフが撮影  
印 刷 西村謄写堂  
発行日 2019年6月1日  
不許複製・禁無断転載



高知県立美術館  
THE MUSEUM OF ART, KOCHI