

小泉明郎

『縛られたプロメテウス』

KOIZUMI Meiro

“Prometheus Bound”

10.10 Thu – 14 Mon

愛知県芸術劇場 大リハーサル室

Large Rehearsal Room, Aichi Prefectural Art Theater

情の時代
あいち
トリエンナーレ
2019
AICHI TRIENNALE 2019
Turning V-Our Passion



Sacrifice (2018)

Photo: Meiro Koizumi

国家・共同体と個人の関係、人間の身体と感情の関係について探求する映像作家・小泉明郎。暴力や自己犠牲の感情が生まれるメカニズムを考察し、当事者たちの感情を追体験させる演劇的な映像は、美術のみならず世界の演劇界からも大きな注目を集めている。

あいちトリエンナーレからの委嘱を受け、VR技術を使った初の本格的演劇作品に挑む今作の出発点はギリシャ悲劇『縛られたプロメテウス』(アイスキュロス作)。未来を予見する能力を持ちつつも、ゼウスから火を盗み、人間に与えた罪で永劫の苦しみを味わうプロメテウス。この神話的時間から発想された近未来の中で、観客は、自分とは異なる「他者」の感覚や感情を追体験する。VRによって身体と知覚を拡張させたその先で、私たちが経験するのは、ユートピアか、ディストピアか？

Koizumi Meiro is a video artist who explores the relationships between the state/collective and the individual, and between the human body and emotions. Koizumi examines the mechanisms producing the motivation for violence and self-sacrifice; his video works, which incorporate elements of theater that invite the viewer to experience the emotions of their subjects, are gaining real traction in the theatrical world as well as the art world. Koizumi's first ever full-fledged theater piece using VR technology, which he is taking on in response to his Aichi Triennale 2019 commission, takes Greek tragedy *Prometheus Bound* (Aeschylus) as its point of departure. Despite his ability to foresee the future, Prometheus suffered eternal pain for the crime of stealing fire from Zeus and giving it to mankind. In a near future conceived on the basis of this mythical age, the audience will be made to inhabit the senses and emotions of "others" different to themselves. Will it be a utopia or dystopia that we experience through VR's expansion of our bodies and senses?

小泉明郎

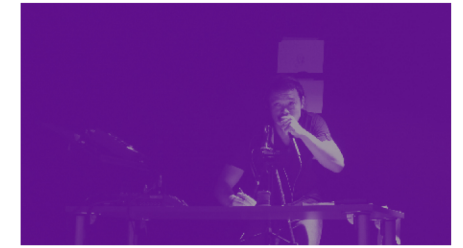
1976年群馬県生まれ
神奈川県拠点

国家・共同体と個人の関係、人間の身体と感情の関係について、現実と虚構を織り交ぜた実験的映像やパフォーマンスで探求している。人は、国家や守るべきもののために命を投げ出すことができるのか／他者を殺すことが赦されるのか。歴史や日常の裂け目から立ち現れる究極的な問いをめぐって、かつての特攻兵や加害軍人、イラク戦争従軍兵などへの聞き取りを通じて、暴力や自己犠牲の感情が生まれるメカニズムを考察。当事者たちの感情を追体験させる演劇的な映像は、観客を現実と夢、過去と未来、絶望と救済、憎悪と愛情、加害者と被害者の両極に引き裂き、誰もが傍観者たり得ない社会を批評的に映し出す。

KOIZUMI Meiro

Born 1976 in Gunma, Japan
Based in Kanagawa, Japan

Through experimental video and performance works that mingle reality with fiction, Koizumi Meiro explores the relationships between the state/collective and the individual, and between the body and the emotions. Can an individual give up their life for their country and what they hold dear? Can murder ever be justified? Ultimate questions that arise from fissures in the fabric of history and daily life are addressed in interviews he conducts with Japanese veterans who were part of the special (suicidal) attack forces; former-soldiers who have committed assault or murder during their service; as well as United States veterans of the Iraq War—through this, Koizumi examines how violence and motivations for self-sacrifice transpire. His video works incorporate elements of theater that invite the viewer to experience the emotions of their subjects. By placing the audience in ambivalent positions—torn between reality and dreams, past and future, despair and redemption, love and hate, perpetrator and victim—Koizumi critically portrays a society in which no one is simply an onlooker.



主な作品発表・受賞歴

- 2018 『サクリファイス』パフォーマンス・アーツ・フォーカス、ソウル(韓国)
- 2018 個展「Battlelands」ペレス・アート・ミュージアム・マイアミ、マイアミ(米国)
- 2017 個展「帝国は今日も歌う」VACANT、東京
- 2015 個展「捕らわれた声は静寂の夢を見る」アーツ前橋、群馬
- 2013 個展「プロジェクト・シリーズ99:小泉明郎」ニューヨーク近代美術館、ニューヨーク(米国)
- 2010 あいちトリエンナーレ2010「都市の祝祭」愛知

Selected Works & Awards

- 2018 *Sacrifice*, MMCA Performing Arts: Asia Focus 2018, Seoul, South Korea
- 2018 *Battlelands* (solo), Pérez Art Museum Miami, Miami, USA
- 2017 *Today My Empire Sings* (solo), Vacant, Tokyo, Japan
- 2015 *Trapped Voice Would Dream of Silence* (solo), Arts Maebashi, Gunma, Japan
- 2013 *Project Series 99:Meiro Koizumi* (solo), Museum of Modern Art, New York, USA
- 2010 Aichi Triennale 2010, Arts and Cities, Aichi, Japan

演出ノート Director's Note

小泉明郎
Meiro Koizumi

ギリシャ神話において、プロメテウスはゼウスから火(テクノロジー)を盗み人間に与えたことで、山の頂に磔にされ永遠の苦しみを受ける罰に処されます。テクノロジーは人類に利便性と発展をもたらしてきましたが、同時に戦争や原発事故のような大きな悲劇を生み出すきっかけともなりました。アイスキュロスが戯曲化した『縛られたプロメテウス』を出発点として、古来より受け継がれてきたこのテクノロジーと人間社会との緊張関係を、ヴァーチャル・リアリティーの技術を使った体験型作品に展開させ、人間の生命活動の本質に触れられるような作品にしたいと考えています。

近い将来、我々の身体はロボットに置き換えられ、意識や記憶はコンピュータにアップロードされるという未来を真剣に予見している技術者や科学者がいます。人類は、ついに身体的な痛みや痛みから解放され、死を克服できるというのです。これはいささか極端な未来像に聞こえますが、AI、バイオテクノロジー、生命延長技術、ロボット工学の発達によって、今後、現実的に多くの人々が救われていくことは確かです。しかし同時に、苦しみ、痛み、不安、葛藤、妬み、気遣い、共感、喜び、快感、愛といった複雑な感情をともなった私たちの生命活動は、私たちが生身の身体を持つが故のものであり、その豊かさはデータに還元されるようなものなののでしょうか？ こんな希望と疑問を出発点に、では実際どのような未来が来るのか、その未来像をコラボレーターと共に想像してみようというのが、本作の主旨です。

コラボレーターには、このようなテクノロジーを切望している人 — 例えばALS(筋萎縮性側索硬化症)患者のように、このテクノロジーの発展によって延命や快復が可能な人などを想定しています。そのコラボレーターと共に、ではどのような未来が可能で、人間はどのような存在になるのか？

そして、愛や共感といった「人間的」な感情をいかに残すことが可能なのか、といったことをストーリーに落とし込めたらと考えています。

アイスキュロスが描くプロメテウスは未来を予見する能力をもって、肉体的な苦しみ、そして絶対的な権力に抵抗します。新たな「人間」が創造されている現在、私たちはどのような未来を予見し、何を守り、何に抵抗し、どのような「人間」になりたいのか。これらの問いに対する答えを探したいと考えています。

2019年7月1日

In Greek Mythology, Prometheus was crucified on a mountaintop, made to endure eternal pain as a punishment for stealing fire (technology) from Zeus and giving it to humans. Since the beginning of our civilization, technology has been the source of prosperity and development, but also the cause of great tragedies such as wars and nuclear accidents. Taking Aeschylus' Greek tragedy *Prometheus Bound* as a point of departure, I am aiming to create a work of art using VR technology, which deals with this age-old tension between humanity and technology, and touches on what is at the core of human activity.

Some scientists and engineers believe that in the near future our physical bodies will be replaced with robotics and our memories and consciousness uploaded onto computers. We humans will finally be released from our bodily pains and suffering, and will finally overcome death. This is a rather extreme and optimistic vision of the future, but it is true that soon many people's lives will be saved by the advancement of artificial intelligence, biotechnology, life extension technology, and mechanical engineering. But, it is precisely because our bodies are mortal that we have our biological experience of pain, anxiety, emotional conflict, jealousy, sadness, joy, happiness, and compassion. Can these rich experiences of our lives be reduced to sets of data?

For the production, I want to work with a person who desperately longs for this technology, such as someone suffering from a disease like ALS (Amyotrophic lateral sclerosis, a deadly neurological disease that causes paralysis). With this collaborator, I want to create a story that deals with questions like; what kind of future

we want, and how human emotions like "love" and "compassion" can be protected against technologies.

By using his ability to see the future, Aeschylus' Prometheus fights against bodily pain and against the ultimate power. In an age where new "human beings" are being created, what kind of future do we want to see? What are we fighting against? What do we have to protect? What kind of "human being" do we really want to become? I want to search for better answers to all of these questions.

July 1, 2019

出演 Performer

武藤将胤 / MUTO Masatane

1986年ロサンゼルス生まれ、東京育ち。難病ALS患者。一般社団法人WITH ALS 代表理事、コミュニケーションクリエイター、EYE VDJ。

以前は(株)博報堂/博報堂DYメディアパートナーズで「メディア×クリエイティブ」を武器に、さまざまなクライアントのコミュニケーション・マーケティングプラン立案や新規事業開発に従事。2013年に難病ALSを発症したことをきっかけに、一般社団法人 WITH ALSを立ち上げ、ALSの課題解決を起点に、全ての人自分らしく挑戦できるボーダレスな社会を創造することをミッションとして、エンターテインメント、テクノロジー、ヒューマンケアの分野で活動する。

また、ALS発症後も比較的 normally に機能を保つことができる眼球的動きに注目し、メガネ型デバイス「JINS MEME」を活用、音楽(DJ)・映像(VJ)を眼球的動きだけで同時にコントロールするシステム「JINS MEME BRIDGE」を独自開発。MOVE FES.2016で初披露し、SXSW(サウスバイサウスウエスト)やINNOVATION WORLD FESTA など国内外の音楽フェスやイベントにEYE VDJ MASAとしてパフォーマンスを行っている。



NO LIMIT, YOUR LIFE.

一般社団法人 WITH ALS

WITH ALSは、ALSの課題解決を起点に、全ての人自分らしく挑戦できるボーダレスな社会を創造することをミッションとして活動する団体です。

人は誰も、有限な時間の中で生きています。家族や友人、地域の人たちと共に暮らしながら、自分の好きなことを追求したり、喜びを分かち合ったり、夢を追いかけて...有限な時間の中で、未来への可能性に希望を抱きながら日々を生きています。

しかし時に、病気や障がい、大切な人との別離など、自分の夢や希望を諦めかけてしまうような、さまざまな困難に直面します。身体の筋肉が徐々に動かなくなっていく進行性の難病、ALS(筋萎縮性側索硬化症)もその一つです。今まで出来ていたことができなくなる、昨日まで動いていた手足が自由に動かなくなる。そんな不安と恐怖の中で、日々を生きている当事者が世界で35万人、日本には約1万人いると言われています。

ですが、信頼し合える仲間と一緒に、困難を乗り越え、希望ある未来を切り拓くことができます。ALSやどんな障がいがあっても、人は困難と対峙し挑戦することで、イノベーションを生み出すことができるのです。WITH ALSは、ALSをはじめとするハンディキャップを抱えた人たちの可能性を広げながら、誰もが垣根なくワクワクすることができるボーダレスな体験を、エンターテインメント・テクノロジー・ヒューマンケアの分野で創出していきます。

障がいの有無にかかわらず、あらゆる人たちが手を取り合い、福祉・テクノロジー・音楽・ファッション・アート等、多様なジャンル間でのコミュニケーションとコラボレーションを通して、全ての人自分らしく挑戦できる、ボーダレスな社会を目指します。

難病ALSとは？

この数年で、ALSという難病を聞いたことがある方も増えたのではないのでしょうか？ 理論物理学者スティーブン・ホーキング博士の存在や、漫画「宇宙兄弟」の登場人物、バケツに入った氷水を頭からかぶる寄付運動「アイスバケツチャレンジ」などで覚えていた方も多いかと思います。

ALS(筋萎縮性側索硬化症)とは、体を動かす運動神経が老化し、徐々に動かなくなっていく難病です。運動を司る神経の変性によって筋肉への命令が伝わらなくなり、筋力の低下を引き起こしますが、意識や五感、知能の働きは正常のまま。ALSの進行によって、手足を動かす自由、声を出して発話する自由まで奪われていきます。また、徐々に呼吸をする自由までも奪われ、最終的には、人工呼吸器の装着が必要となります。

発症してからの平均余命は3~5年と言われ、世界で35万人、日本には約1万人の仲間が闘っています。極めて進行が速く、現在治療のための有効な治療法は確立されていません。



ALSが治る未来の実現のために

1. ALS啓発音楽フェスティバル「MOVE FES.2019」

2019年12月22日(日) @新木場Studio Coast

MOVE FES.は難病ALS(筋萎縮性側索硬化症)の啓発活動の一環で立ち上がりました。総合プロデューサーを務めさせて頂き、一般社団法人 WITH ALSの武藤将胤もALSを約5年半前に発症し闘病を続けております。ALSという病気は、脳や末梢神経からの命令を筋肉に伝える運動ニューロン(運動神経細胞)が、侵される病気で難病の一つに指定されています。そのため手足で楽器を奏でる自由も、唄を歌う自由も残酷にも奪われていきます。命にかかわる、そして未だ治療方法は確立されていない難病です。MOVE FES.というイベントを通じて私たちが伝えたい事、それはALS患者のみならず、全ての人有限な時間の中で生きています。だからこそ今この一瞬、一瞬を大切に生きよう。強いVISIONがあれば、きっとどんな人生だって無限に切り開ける。きっと人生に限界なんてない。このメッセージを届け、ALSの啓発、そして一人、一人の生の限界を切り開いていく音楽フェスティバルです。ポジティブな形でALSの認知の輪を広げ、ALSの治る未来が近づく事を目指します。



2. WITH ALS DONATION

WITH ALSの活動には、皆様お一人お一人のサポートが必要です。皆様からのご寄付は、WITH ALSの活動資金として大切に使用させていただきます。皆様、ご寄付によるご協力を何卒よろしくお願い致します。

WITH ALS DONATION

URL ▶ https://withals.com/post/?id=94&title_id=119&_token=31239a2fb85b55b0fc3b0f2484d776af36d1ec9d



Concept & Direction: Meiro Koizumi

Performer: Masatane Muto

VR Production: ABAL inc.

Director of Photography: Yasuhiro Moriuchi

Light: Atsushi Sugimoto

Recording: Ryota Fujiguchi

Camera Assistant: Aoi Nakamura

Assistant Director: Wataru Koyama

Venue Construction: Miracle Factory

Sponsored by ABAL inc.

Supported by General Incorporated Foundation WITH ALS, RAKUDA STUDIO, HULAHOOPERS, Mujin-to Production, HIGURE 15-17 cas, TASKO inc.

Technical Manager: So Ozaki

Stage Manager: Takashi Kawachi

Video Documentation: Daisuke Yamashiro

Photography: Shun Sato

Curator: Chiaki Soma (Aichi Triennale 2019)

Production Manager: Sayuri Fujii (Aichi Triennale 2019)

Production Coordinator: Aya Comori (TASKO inc.)

Production: Aichi Triennale 2019, Meiro Koizumi

Presented by Aichi Triennale Organizing Committee

Co- Presented by Aichi Prefectural Art Theater

構成・演出: 小泉明郎

出演: 武藤将胤

VR制作: 株式会社ABAL

撮影ディレクター: 森内康博

照明: 杉本篤

録音: 藤口諒太

撮影助手: 中村碧

演出助手: 小山涉

会場設営: ミラクルファクトリー

協賛: 株式会社ABAL

協力: 一般社団法人 WITH ALS、らくたスタジオ、HULAHOOPERS、無人島プロジェクト、HIGURE 15-17 cas、TASKO inc.

技術監督: 尾崎聡

舞台監督: 河内崇

記録映像: 山城大音

記録写真: 佐藤駿

キュレーター: 相馬千秋 (あいちトリエンナーレ2019)

制作統括: 藤井さゆり (あいちトリエンナーレ2019)

制作: 小森あや (TASKO inc.)

製作: あいちトリエンナーレ2019、小泉明郎

主催: あいちトリエンナーレ実行委員会

共催: 愛知県芸術劇場

「あいちトリエンナーレ2019」パフォーミングアーツ AICHI TRIENNALE 2019 / Performing Arts

キュレーター Curator

相馬千秋 SOMA Chiaki

アシスタントキュレーター Assistant Curator

藤井さゆり FUJII Sayuri

コーディネーター Coordinator

清水翼、村松里実 SHIMIZU Tsubasa, MURAMATSU Satomi

テクニカル・ディレクター Technical Director

尾崎聡 OZAKI So

票券 Ticket Administration

山崎佳奈子 YAMASAKI Kanako

翻訳 Translation

Art Translators Collective

(相模展子、ペン・ケーガン、リアン・キャンライト)

Art Translators Collective

(AISO Nobuko, Ben CAGAN, Lillian CANRIGHT)

編集・執筆 Editor/Writer

鈴木理映子 SUZUKI Rieko

編集: 鈴木理映子

デザイン: コバヤシタケシ (SURFACE)

印刷・製本: 藤原印刷

あいちトリエンナーレ2019 情の時代

2019年8月1日 [木] - 10月14日 [月・祝]

主な会場: 愛知芸術文化センター、名古屋市美術館、名古屋市内のまちなか(四間道・円頓寺)
豊田市(豊田市美術館及び豊田市駅周辺)

芸術監督: 津田大介 (ジャーナリスト/メディア・アクティビスト)

主催: あいちトリエンナーレ実行委員会

助成: 損保ジャパン日本興亜「SOMPO アート・ファンド」(企業メセナ協議会 2021 Arts Fund)

公益社団法人企業メセナ協議会 2021 芸術・文化による社会創造ファンド

一般財団法人地域創造

AICHI TRIENNALE 2019: Taming Y/Our Passion

August 1 (Thursday) to October 14 (Monday, public holiday), 2019

Main Venues: Aichi Arts Center, Nagoya City Art Museum, Nagoya City (Shikemichi and Endoji)
Toyota City (Toyota Municipal Museum of Art and other venues in the vicinity of Toyotashi station)

Artistic Director: TSUDA Daisuke (Journalist / Media Activist)

Organizer: Aichi Triennale Organizing Committee

Supported by Sompo Japan Nipponkoa Insurance Inc. [SOMPO ART FUND]

(Association for Corporate Support of the Arts, Japan; 2021 Fund for Creation of Society by the Arts and Culture), Association for Corporate Support of the Arts, Japan; 2021 Fund for Creation of Society by the Arts and Culture, Japan

Foundation for Regional Art-Activities

