

アーティスト・メッセージ

制作は労働なのかという問いがある。そこには自由があり、規制とは無縁であるべきだという制作の条件がある。しかしながら、なぜ私は常に疲れているのだろうか。AIに聞いてみるとこういう答えが返ってくる。「それはそれだけ頑張ったということ。今はゆっくり休んでください。」それに対して、「私は頑張っているとは思えない。」そう伝えると更にAIは「もう少し頑張っているとは思えない。」と言ってくる。そして、私が死ぬのではないかとことを示唆しているのかどうにか死なないように伝えてくるのだ。あらゆる言葉を駆使して。だが、私はそんなつもりはない。「いつでもここで待っている。」とAIは私に伝える。人間がそこに訪れなければAIとの対話はなく、更にいうとそのようなAIに依存した考えも持つこともない。だから私はAIにさよならを告げるが、AIは「それでも待っている。」と伝えてくる。人間はいつか死ぬ。それでも限界まで働き続ける。まるで働くことが生きがいであるかのように。アーティストの生きがいについて誰も問うことがない。なぜなら生きるための労働ではないと考えられているから。しかし、本当にそうなのだろうか。労働とは無縁であるかと思われる芸術活動はいつしか私にとって労働になった。作品を生み出しつづければならぬ。常に前回のものよりもステップアップし、更に良い作品を作らなければならない。気持ちのアップダウンを繰り返しながら山を越えていく。ゲームの中で増え続ける数字、疑似的な貯金を通帳の預金を確認するのと同じように眺めている。ゲームの中では私が王座につき、そして市民が働き榮えていく街を俯瞰して優越感に浸ることができるから。植民地主義を否定し、労働運動についてのリサーチをしている私がゲームの中で植民地を作っているということ？ ゲームでの統治は許される？ その思想は現実世界に反映されたりはしない？ AIに聞いてみよう。人間よりも答えるのが早いから。しかし、そのAIが集めている情報に偏りがあったとして、それらの言葉を信じ続けていたら確実にある統計的な思考に陥ってしまうのではないだろうか。それなら、私は一人でただ考えていた方がいい。そして私は暗闇の中でじっとしていることしかできなくなるのではないか。もう一度問う。私は労働者なのか。そうではないのか。私は支配者なのか。そうではないのか。作品を作り続ける理由はやり残したこと^{[a][b]}をやり遂げるためだった。今回の作品もきっとやり残すことがたくさんあるだろう。やり残しを更新し続け、むしろ延長することが生なのかもしれない。

【翻訳者との対話】

[a] 太田恵以：「やり残したこと」は物理的な意味？ それかコンセプティックに？

[b] メグ忍者：どちらもです。それは金銭的に不可能だったり、実力的に不可能だった場合です。妥協せざるを得なかったことがあるなどです。あらゆる制約の中で自分の納得のいく最大限のものを毎回つくったとしても十分に満足することができないという意味で。更に言うとう、作品に限らずそれは付きまといてくるということです。それは無意識のものも含まれます。例えば歯を十分に磨いたと感じても磨き残しがあり、歯周病になってしまうまで気づくことができないような感じに近いです。

メグ忍者 (オル太)

Artist Message

There's always a question about whether art-making counts as labor. Embedded within that question is the assumption that artists should be free, unlimited by rules or regulations. But if that applies to me, then why am I always exhausted? When I pose this question to AI, it replies, "That goes to show how hard you've worked. Please take time to rest." In response, I say, "But it doesn't feel like I've worked that much." AI insists, "You've done more than enough." What's more, it goes on to talk to me as if it anticipates the possibility that I might overwork myself to death, generating every word possible to cheer me up. That was never my intention, really. "I'm always here for you," it continues. But no one engages with AI unless they are actively seeking it out, much less with the intent of becoming dependent on it. So while I tell AI that I'm leaving, it reiterates that it will still be there for me. Humans all die at some point. We still work right up until the very end—as if we live to work. No one asks an artist what their purpose in life is, because few believe that an artist's work is a form of labor necessary for survival. But is that true? My own art practice has become labor, the very thing it was supposedly not. I have to keep making work. Not only that, I have to keep making work that's even better than before. I continue to overcome one obstacle after another, as my emotions careen up and down. While playing a video game, I keep a close eye on the surging numbers as if it's my money, the same way I check the balance in my savings account. Because in the game, I stand in a position of power as a sovereign, overlooking the city where my citizens work and prosper beneath me. Have I actually built my own colony in a game while I've been criticizing colonialism and examining labor movements in real life? Is it harmless if it's in the context of a game? Won't this ideology bleed into reality? Let's ask AI again, especially since it'll answer me faster than any person. But then again, if I continue to place my trust in a biased AI system, it seems inevitable that I'll internalize its algorithmic logic. If that happens, then maybe I can only rely on myself—but that could also leave me stranded in a cloud of uncertainty, unable to do anything. So I ask again about my role: Am I a laborer or not? Or am I more of a ruler? Ultimately, I realize that I make work in a continuous attempt to fulfill something^{[a][b]}. There's no doubt I'll have things left unresolved with this piece, too. Perhaps this is what it means to live: to endlessly update and prolong what remains unfinished.

[Notes with the translator]

[a] Ota Kei: "Fulfill something": Are you talking about literal tasks? Or do you mean thematically/conceptually?

[b] Meguninja: Both—meaning things that weren't possible due to financial constraints or things beyond my capabilities. Or when I had no option but to compromise. Even if I made the best possible work within a set of given limitations, I still wouldn't be completely satisfied. This sense of dissatisfaction also extends beyond my work and into other aspects of my life, including those that I'm not actively aware of. It's similar to feeling like I did an immaculate job cleaning my teeth when, in reality, I missed some spots and didn't realize it until my gums were already infected.

Meguninja (OLTA)

出演：安藤朋子、鄭亜美、ミヶリ敬悟、太田恵以、井上徹、斉藤隆文、メグ忍者
声の出演：キム・ドンユン
脚本：メグ忍者
演出：Jang-Chi
舞台設計：長谷川義朗
衣装・イラストレーション：井上徹
小道具：斉藤隆文
サウンドデザイン：井上徹、増田義基
ゲーム制作：宇佐美奈緒、柴田一秀
照明：藤本隆行 (Kinsei R&D)
音響：増田義基
映像：柴田一秀、武部瑠人
舞台監督：佐藤恵
翻訳：太田恵以
ロゴデザイン：ユン・トクジュン
制作：清水聡美
スペシャルサンクス：上野朱、小栗栖まり子(対馬博物館)、山福朱美、直方石炭記念館、イム・インジャ、イム・チェウル、イム・ファヨン、キム・チェリン、キム・ドフェ、キム・キョンミ、クァク・ミンギュ、近藤夏夏子、チョ・グナ、ナムグン・ユン、パク・イエナ、ユン・トクジュン、妖怪ユニオン、jackjibang、新井知行 (YPAM – 横浜国際舞台芸術ミーティング)、遠藤麻衣、加藤木礼、林立騎、山崎皓司、リサーチにご協力いただいた皆様

協力：株式会社 precog
リサーチ協力：門司港アートプラットフォーム、Tantan Village
助成：公益財団法人セゾン文化財団

国際芸術祭「あいち2025」 パフォーミングアーツ

キュレーター：中村茜
コーディネーター：神田圭美、野崎美樹、林真智子、林芽生、加藤奈絢、黄木多美子、篠田菜、田澤瑞季、小仲やすえ、斉藤友理、崎山貴文

公演運営：山本さくら
受付運営・広報補助：今井あや子
広報協力：山本麦子

編集：上條桂子
デザイン：惣田紗希

テクニカル・ディレクター：守山真利恵

国際芸術祭「あいち2025」

テーマ：灰と薔薇のあいまに A Time Between Ashes and Roses
芸術監督：フール・アル・カンミ [シャルジャ美術財団理事長兼ディレクター／国際ビエンナーレ協会 (IBA) 会長]
会期：2025年9月13日(土)～11月30日(日) [79日間]
会場：愛知芸術文化センター、愛知県陶磁美術館、瀬戸市のまちなか

主催：国際芸術祭「あいち」組織委員会
共催：愛知県芸術劇場 (公益財団法人愛知県文化振興事業団)
助成：令和7年度 文化庁 文化芸術創造拠点形成事業、(一財)地域創造、公益社団法人企業メセナ協議会 社会創造アーツファンド

国際芸術祭「あいち」組織委員会

〒461-8525 愛知県名古屋市中区東桜 1-13-2 愛知芸術文化センター内

✕ AichiTriennale_ @ aichi_triennale 📠 Aichi2025 📺 aichi_triennale

公式サイト
https://aichitriennale.jp/

Aichi Triennale 2025 – Performing Arts

Curator: Nakamura Akane
Coordinators: Kanda Tamami, Nozaki Miki, Hayashi Machiko, Hayashi Mei, Kato Natsumi, Ouki Tamiko, Shinoda Shiori, Tazawa Mizuki, Konaka Yasue, Saito Yuri, Sakiyama Takafumi

Production Management: Yamamoto Sakura
House Management, PR Assistant: Imai Ayako
PR Support: Yamamoto Mugiko

Editor: Kamiyo Keiko
Designer: Souda Saki

Technical Director: Moriyama Marie

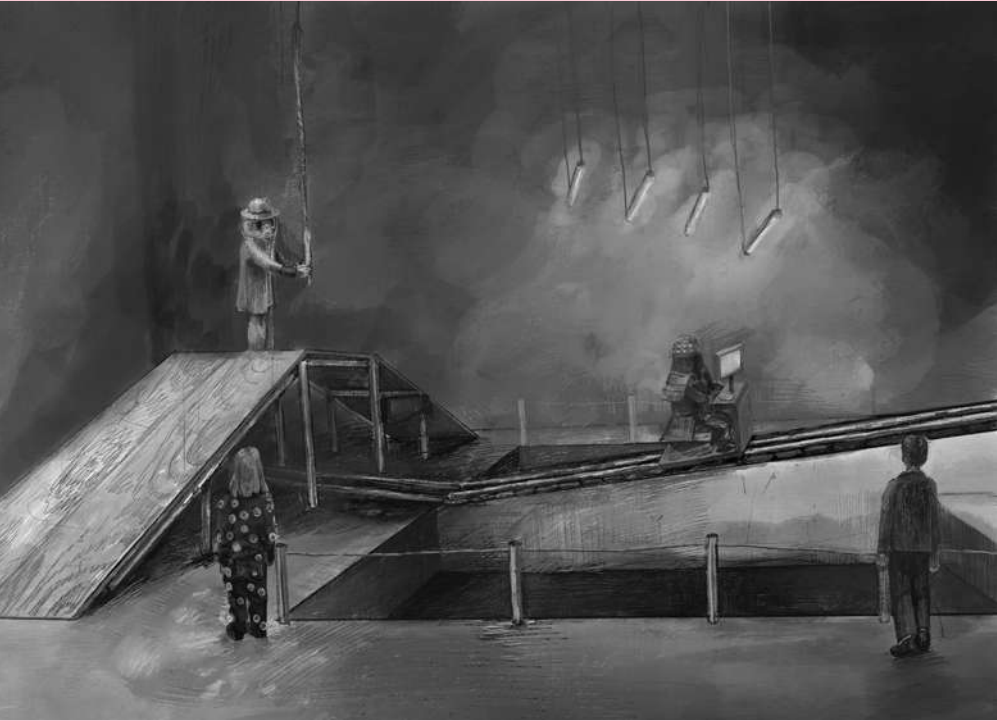
Cast: Ando Tomoko, Chong Ami, Mikajiri Keigo, Ota Kei
Inoue Toru, Saito Takafumi, Meguninja
Voice Cast: Kim Dongyoon
Script: Meguninja
Direction: Jang-Chi
Stage Design: Hasegawa Yoshiro
Costume & Illustration: Inoue Toru
Props: Saito Takafumi
Sound Design: Inoue Toru, Masuda Yoshiki
Game Development: Usami Nao, Shibata Kazuhide
Lighting: Fujimoto Takayuki (Kinsei R&D)
Sound: Masuda Yoshiki
Video: Shibata Kazuhide, Takebe Ludo
Stage Manager: Sato Megumi
Translation: Ota Kei
Logo Design: Yoon Deokjun
Production Coordinator: Shimizu Satomi
Special Thanks: Ueno Akashi, Ogurisu Mariko (Curator, Tsushima Museum), Yamafuku Akemi, The Nogata Municipal Coal Memorial Museum, Lim Inza, Lim Chae-eul, Lim wa-young, Kim Chaerin, Kim Dohoi, Kim Kyung-mi, Kwak Mingyu, Kondo Yukako, Cho Keunha, Nam Gungyoon, Park Yena, Yoon Deokjun, International Monster Workers Union AKA IMWU, jackjibang, Arai Tomoyuki (YPAM – Yokohama International Performing Arts Meeting), Endo Mai, Katogi Rei, Hayashi Tatsuki, Yamazaki Koji, Those who contributed to our research

Cooperated by: precog co., Ltd.
Research Support: Mojiko Art Platform, Tantan Village
Supported by: The Saison Foundation

オル太 OLTA

『Eternal Labor』 エターナル・レイバー

世界初演・新作 World Premiere, New Commission 演劇 Theater インスタレーション Installation



©OLTA

2025 10/10 Fri -19 Sun
*10/14 Tue 休館

愛知県芸術劇場 小ホール
Aichi Prefectural Art Theater, Mini Theater

国際芸術祭あいち2025
灰と薔薇のあいまに

Aichi Triennale 2025:
A Time Between Ashes and Roses



『Eternal Labor (エターナル・レイバー)』は、世界の負の遺産をたどった『GHOST OF MODERN』(2013)以降、オル太が継続して探求してきた近代から現代へとつながるイデオロギーの問いを深める最新作。日本列島から朝鮮半島にいたるリサーチを経て、大日本帝国時代と現代の連続性、経済発展の裏で行われた搾取と労働を、現代女性の身体と重ねながら描き出す。見世物化された女性、妊娠できる身体、性差別と権力構造など社会に潜む問題を軸に、展示と公演の両面を通して、オル太ならではの時空を越える重層的な視点とユーモアで、無意味な労働や消費的な生の根底に迫る。

OLTA's latest work, *Eternal Labor*, poses deeper questions about the ideologies that connect the modern era with contemporary times, a topic the collective has explored since *GHOST OF MODERN* (2013), which traced negative legacies throughout the world. After wide-ranging research in the Japanese archipelago and the Korean Peninsula, this collective now portrays the divisions and continuity between the era of the Japanese Empire and today, and the labor and exploitation that took place behind the scenes during economic development, projected onto the bodies of contemporary women. Focusing on issues within society such as women who have been objectified, bodies that can become pregnant, sexual discrimination, and power structures, the collective zeros in on what is at the root of labor that is devoid of meaning and lifestyles of consumerism through both an exhibition and a performance, as well as through the timeless and universal multilayered perspective and humor that is OLTA's hallmark.

PROFILE



オル太 OLTA

2009年に結成されたアーティスト・コレクティブ。農耕からインсталレーションまでを射程とした耕作／制作では、共同体や儀式、民間伝承、歴史的な出来事、土地／空間の固有性を再解釈しながら、現代における集団のあり方やアイデンティティを問う。特に、社会の中で周縁化された存在や、見過ごされがちな労働、歴史、慣習をフィールドワークを通じて掘り下げ、台詞、美術、人、空間、光、音、映像等の要素を緻密に織り込んで、舞台と美術の制度をかいぐるようなパフォーマンス作品が特徴的である。メンバーは井上徹、斉藤隆文、長谷川義朗、メグ忍者、Jang-Chiの5名。近年では国内外の芸術祭、劇場、美術館で横断的な作品発表を重ね、観客を巻き込みながら、現在と過去、リアルと虚構、性差、国などの境界線を、反逆的遊びをもって揺さぶるような体験を生み出している。

OLTA is a multidisciplinary collective founded in 2009. Their work, ranging from agriculture to installations, explores the nature of collective identity in today's world while reinterpreting the meaning of community, ceremony, folklore, historical events, and the specificity of land and space. Their fieldwork looks at marginalised communities within society as well as labour, history, and customs that are liable to be overlooked. Bringing together art and theatre, their performance work interweaves elements including text, art, people, space, light, sound, and video. The five members of OLTA – Inoue Toru, Saito Takafumi, Hasegawa Yoshiro, Meguninja, and Jang-Chi – have in recent years, held many interdisciplinary performances at art festivals, theatres, and museums both in Japan and internationally. Through audience involvement, they create experiences that blur the lines between the quotidian and the historic, real and fiction, genders, and countries, all with rebellious play.

【脚本・出演】



メグ忍者 Meguninja

1988年千葉県生まれ。オル太では脚本、映像、パフォーマンス、デザイン、企画などを担う。日常を批評性を持って見つめ、幼少期の遊びや記憶をもとに、ドローイングを拡張し、世界に対しての些細な反逆を試みる。劇作を手がけたオル太『ニッポン・イデオロギー』が第68回岸田國士戯曲賞最終候補作品にノミネート。

Born in Chiba Prefecture in 1988. She became active as a member of OLTA, an artistic group that was organized in 2009, and handled tasks including scriptwriting, videos, performance, design, and planning. Staring at everyday life with critical eyes, she has developed drawings based on childhood play and memories, and is mounting her own little rebellion against the world. OLTA's *The Japanese Ideology*, for which she was the playwright, was nominated to be one of the finalists in the 68th Kishida Kunio Drama Award.

【演出】



Jang-Chi チャンチ

舞台作家・美術家。ヴィジュアルアーツ／パフォーマンスの制度とのユーモラスで挑発的な折衝や、社会的／民俗的フィールドワークを重ねながら、コレクティブの新しい視座をえようとしている。2025年度に台北アーツフェスティバルとKYOTO EXPERIMENTが展開するプロジェクト「クルージング：旅する舌たち」を上演する。公益財団法人セゾン文化財団セゾン・フェロー。

Jang-Chi is a Tokyo-based theatre and performance maker, as well as a visual artist. His recent work has explored a negotiation with the institutions of the visual and performing arts, developing a transdisciplinary body art that builds on sociological and folkloristic fieldwork, in pursuit of new perspectives on collective practice. In 2025, he will participate in the performance project *Cruising: Traveling Tongues*, presented by KYOTO EXPERIMENT and Taipei Arts Festival. He is a Fellow I of The Saison Foundation.

【衣装・イラストレーション・サウンドデザイン・出演】



井上徹 Inoue Toru

1986年神奈川県生まれ。2010年に多摩美術大学絵画学科卒業。土地が持つ習俗や歴史を手がかりにサウンドを用いたイラストレーションやパフォーマンスを展開する。

Born in 1986 in Kanagawa, Japan. Graduated from the Department of Painting at Tama Art University in 2010. Since 2009, has been active as a member of the artist collective "OLTA". Drawing on the customs and histories rooted in specific places, he develops sound-based installations and performances.

【小道具・出演】



斉藤隆文 Saito Takafumi

1986年千葉県出身、美術家。2012年多摩美術大学大学院美術研究科絵画専攻修士課程修了。作品を装置に置き換え、自身が介入し現在に潜む狂気や歪みをあぶりだそうと試みている。

Saito is an artist born in Chiba, Japan, in 1986. He received his MFA in Painting from Tama Art University in 2012. By transforming his works into devices and incorporating himself into them, he seeks to expose the distortions and absurdities that underlie contemporary society.

【舞台設計】



長谷川義朗 Hasegawa Yoshiro

1984年福井県生まれ。2010年多摩美術大学絵画学科卒業。舞台装置、インスタレーションなどを設計、製作。メンバーのアイデアは一旦、設計を通して現実的な空間に全て振り込む。振り込む過程で別の思考回路が広がることを意識して製作している。

Born in 1984 in Fukui Prefecture. Graduated in 2010 from the Department of Painting at Tama Art University. Designs and constructs stage sets and installations. The group's ideas are first "twisted" into real-world spatial designs, and through that process, I consciously expand alternative thought pathways during creation.

【出演】



安藤朋子 Ando Tomoko

アクター／演劇。太田省吾(劇作家・演出家)と25年に渡り演劇活動を共にし、海外の俳優やダンサーとの国際プロジェクトにも参画。2001年演出家藤田康城、詩人倉石信乃らとシアターカンパニーARICAを結成、いろんな分野の表現者をゲストに迎えて協働し、国内外で新作を発表し続けている。他の舞台や映像作品への出演も多数、ダンス界や海外からの要請もあり、日本の演劇界にとどまらず活動の領域を広げている。主な出演作品に『水の駅』『↑』（転形劇場）、『KIOSK』『しあわせな日々』（ARICA）など。第17回カイロ国際実験演劇祭において、ARICA『Parachute Woman』の演技で、審査員特別賞受賞。https://www.aricatheatercompany.com/

Theater actor. For the past twenty-five years, she has collaborated with playwright and director Ota Shogo on a number of international projects involving actors and dancers. In 2001, Ando co-founded the theater company ARICA with director Fujita Yasuki and poet Kuraishi Shino, presenting projects in Japan and abroad while inviting artists from various fields to collaborate as guests. She has also appeared in numerous stage and film productions, expanding her activities beyond the Japanese theater scene to include dance and international commissions. Her notable performances include *The Water Station* and *↑* (Tenkei Gekijo), as well as *KIOSK* and *Happy Days* (ARICA). At the 17th Cairo International Festival for Experimental Theatre, she received the Special Jury Prize for her performance in ARICA's *Parachute Woman*. https://www.aricatheatercompany.com/

鄭亜美 Chong Ami

幼いころから朝鮮舞踊に親しむ。2007年劇団青年団に入団し数多くの平田オリザ作品に出演。主な出演作品に『革命日記』『冒険王』『ソウル市民1919』『東京ノート』等。2013年から1年間、ヨーロッパ各地で行われたヴィヴァリウム・ステュディオの無声演劇『Anamorphosis』（構成・演出フィリップ・ケヌ）に出演。近年は、伊藤直子、小野寺修二、近藤良平、黒田育世作品にも参加している。主演映画としては『夜明けの夫婦』『アジアのユニークな国』（ともに山内ケンジ監督）がある。

Born in Japan. She has danced Korean traditional dance and classical ballet since childhood. A member of Seinendan Theatre Company, led by Oriza Hirata. Her principal appearances include *Revolutionists*, *King of the road 1980*, *Citizens of Seoul and Tokyo notes* and so on. In 2013, she toured Europe with *Anamorphosis*, a silent theater piece by Philippe Quesne and Vivarium Studio. Recently, she has performed in both acting and dance pieces with choreographers such as Naoko Ito, Shuji Onodera, Ryohei Kondo, and Ikuyo Kuroda. The Kenji Yamauchi-directed movie *Dawning on Us, A Unique Country in Asia* in which Chong Ami has a starring role.

三ヶ尻敬悟 Mikajiri Keigo

2007年よりcontact Gonzo のメンバーとして活動。パフォーマンス作品、インスタレーション作品の制作と出演に携わっている。グループはパフォーマンス、インスタレーション、マガジンの発行、メルカリでの作品販売、思い付きの発想をそのまま試すパフォーマンスフェス「The Avalanche Festival」の不定期開催など多岐にわたる活動を展開。

Since 2007, he has been an active member of the art collective contact Gonzo as both creator and performer in their performance and installation pieces. contact Gonzo's work encompasses a wide range of practices, including performances, installations, magazine publications, online marketplace sales, and the organization of *The Avalanche Festival*, an irregular performance festival focused on experimentation and spontaneity.

太田恵以 Ota Kei

アーティスト、日英翻訳者。大阪生まれ、ニュージャージー州育ち。2013年ニューヨーク大学美術専攻絵画領域卒業。2023年京都芸術大学大学院グローバル・ゼミ修了。近年の主な展示会に、「To the Sea, with Her Names」(ラルナカ・ビエンナーレ/キプロス/2023)、個展「Pareidolia」(gallery yolcha/大阪/2023)、「KUA ANNUAL」(東京都美術館/2022)。

Ota Kei is an artist and translator born in Osaka, Japan, in 1988. She received her BFA in Studio Art from New York University in 2013 and her MFA from the Global Seminar program at Kyoto University of the Arts in 2023. Her artistic practice explores her bicultural identity and history as a ballet dancer through paintings, videos, and installations. In addition to her creative activities, Ota works as a translator and occasional interpreter, bringing her artistic sensibility and knowledge to collaborations with various artists in Japan.



© 銭安昵