



アピチャッポン・ウィーラセタクン

『太陽との対話 (VR)』

Apichatpong Weerasethakul

A Conversation with the Sun (VR)

2022.10.4 Tue - 10 Mon

愛知県芸術劇場 大リハーサル室

Large Rehearsal Room, Aichi Prefectural Art Theater



STILL ALIVE
国際芸術祭
あいち2022

タイの東北地方を舞台に、伝説や民話、個人的な森の記憶や前世のエピソード、時事問題などを題材とした、静謐かつ叙情的な映像作品で知られる映画監督、アピチャップン・ウィーラセタクン。2000年に初の長編映画作品を発表して以来、『トロピカル・マラディ』（2004年カンヌ国際映画祭審査員賞受賞）、『ブンミおじさんの森』（2010年同パルム・ドール受賞）、最新作『MEMORIA メモリア』（2021年同審査員賞受賞）など、数々の傑作で人類の映画史を更新し続ける存在だ。また映画制作と並行して、世界各地で映像インスタレーションやパフォーマンスなどのアート作品も精力的に発表し、世界中に静かな熱狂をもたらしている。

今回は「あいち2022」からの委嘱を受けて、日本のクリエイターたちとの国際共同制作のもと、初となるAR/VR技術を使った体験型パフォーマンス作品を制作。霊的な存在たちとの交感、眠りや病とともにある身体、宙吊りのまま円環する時間感覚——。触れられないもの、見えないもの、聞こえないものこそを独自の映像表現によって体感させてきたアピチャップンの世界は、AR/VR技術によっていかに拡張するのだろうか。15名ほどの観客は暗い空間に招かれ、ヘッドセットを装着しながら、空間を自由に歩き回る。中央に置かれたスクリーン上で展開される言語を超えた映像詩、静寂のなかに波動をつくり出す作曲家・坂本龍一によるサウンド、インタラクティブな動きで浮遊する光の粒子たち……。私たちはまだ誰も経験したことのない世界の彼岸に誘われるはずだ。

Apichatpong Weerasethakul's tranquil, lyrical movies set in the northeastern part of Thailand and based on folktales, legends, personal memories of the forest, current events and previously lived lives, have enjoyed the attention of audiences and critics worldwide. Beginning with his first feature film in 2000, Weerasethakul has updated the history of cinema with numerous new masterpieces, from *Tropical Malady* (winner of the 2004 Cannes Jury Prize), to *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives* (2010 Palm D'Or) and his latest movie *Memoria* (2021 Cannes Jury Prize). In addition to his work as a film director, Weerasethakul also expresses his quiet enthusiasm for the world through a series of artworks such as video installations and performance pieces.

For Aichi Triennale 2022, Weerasethakul collaborates with Japanese artists to create his first VR performance and let visitors commune with invisible ghost-like presences, encounter sick and sleeping bodies, and experience time suspended in a circle. How will Weerasethakul, whose previous works have brought the invisible, inaudible and untouchable into our realm of the tangible, make use of the potential of virtual reality? Fifteen audience members at a time are invited into a dark space to roam around on the shores of a world that no one has yet experienced, composed of Weerasethakul's visual poetry beyond the confines of language, soundscapes of silent waves by Sakamoto Ryuichi, and interactive particles of light floating through the air...



Courtesy of Apichatpong Weerasethakul
Photo by Supatra Srithongkum and Sutiwat Kumpai

アピチャップン・ウィーラセタクン

1970年バンコク（タイ）生まれ
チェンマイ（タイ）拠点

コーンケン大学で建築を学んだ後、シカゴ美術館附属シカゴ美術学校（SAIC）で美術部門（映画制作）修士号を取得。在学中の1993年から短編映画やショート・ビデオを発表し、1999年に自らの制作プロダクション「Kick the Machine Films」を設立して本格的に映画制作を開始。斬新な映像技法を用いた作品群は、国際的に高く評価されている。

また、映画監督として活躍する一方で、1998年以来美術作家としても活動。ドクメンタ(13)(2012)に参加したほか、第11回シャルジャ・ビエンナーレ（2013）ではチャイ・シリとの協働作品が金賞を受賞。日本においても数々の展覧会を開催しており、2016年には東京都写真美術館での個展「亡霊たち」開催、2017年にはTPAMで「フィーバー・ルーム」が上演され、大きな話題を呼んだ。近年のインスタレーション作品には、「スリープシネマホテル」(2018)、「A Minor History」(2021、2022)、「太陽との対話」(2022)がある。

Apichatpong Weerasethakul

Born 1970 in Bangkok, Thailand.
Based in Chiang Mai, Thailand.

Apichatpong Weerasethakul is an artist and filmmaker whose oeuvre is internationally renowned for its innovative visual storytelling. He began shooting his first short-films in 1993 while still a student and established his production company “Kick the Machine Films” in 1999. Adding to his work as a filmmaker, Weerasethakul is also active as a contemporary artist. He has participated in art festivals such as dOCUMENTA (13) (2012), and his awards include the Sharjah Biennial Prize at the 11th Sharjah Biennial for his collaboration with Chai Siris. He has held numerous well-received exhibitions in Japan, including *Ghosts in the Darkness* (2016) at the Tokyo Photographic Museum and *Fever Room* (2017) at TPAM. His recent installations include *SleepCinemaHotel* (2018), *A Minor History* (2021, 2022), and *A Conversation with the Sun* (2022).

主な作品発表・受賞歴

- 2021 『MEMORIA メモリア』第74回カンヌ国際映画祭、カンヌ（フランス）、審査員賞受賞
- 2019 アルテス・ムンディ、カーディフ（英国）、アルテス・ムンディ 8受賞
- 2015 『フィーバー・ルーム』アジア芸術劇場、広州（韓国）
- 2013 福岡アジア文化賞（芸術・文化賞）、福岡（日本）
- 2012 ドクメンタ（13）、カッセル（ドイツ）
- 2010 『ブンミおじさんの森』第63回カンヌ国際映画祭、カンヌ（フランス）、パルムドール受賞

Selected Works & Awards

- 2021 Prix du Jury for *Memoria*, 74th Cannes Film Festival, Cannes, France
- 2019 Artes Mundi Prize 8, Artes Mundi, UK
- 2015 *FEVER ROOM*, Asian Arts Theatre, Gwangju, South Korea
- 2013 Fukuoka Prize (Art and Culture), Fukuoka, Japan
- 2012 dOCUMENTA (13), Kassel, Germany
- 2010 Palme d'Or for *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*, 63rd Cannes Film Festival, Cannes, France

アピチャポン・ウィーラセタクン インタビュー

Apichatpong Weerasethakul Interview

聞き手：相馬千秋（国際芸術祭「あいち2022」）

—「VRに興味はありませんか」と私からメールを送ったのは、2021年7月のことです。

「もちろん」と答えました。まるで昨日のことのようです。ランドスケープ、人、テクノロジーは、私が常に探求し続けているインスピレーションの源泉です。新しいカメラは、私にとってはおもちゃのようなもので、イメージを呼び起こし、想像することそれ自体の未来を拡張します。

—その後、VRのヘッドセットを日本から送り、あなたが試してみるという形で、創作が始まりました。この「出会い」がどう作品に発展したのか聞かせてください。

興味深いのは、このプロジェクトを振り返ると、シネマの原点にたどり着くということです。『フィーバー・ルーム』（2015）にしても、舞台があり観客がいて、存在を意識したものでしたが、最終的には光のエッセンスにたどり着きました。つまり、異なるメディアを探求しながらも、シネマに引き戻されるということに、私は好奇心を抱いたんです。それで、シネマとVRに共通する「ムーブメント」に焦点を当てて作品づくりを始めました。

—スクリーン上で人はどう現実を知覚するか、その知覚と現実との差異をどう受けとめるのか。VRはその差異をつくり出すのに、ぴったりの技術だと思います。

シネマには常にアーティストの視点、フレーミングがあり、それは、いかに観る人の視線を制限するかということでもあります。一方、VRはシミュレートをさせることで、より世界を広げ、夢見るような体験に導きます。空間の中で観客をナビゲートするのに、このことは非常に重要になってきます。シネマとVRは、それほど異なるのです。あなたがおっしゃった通り、今回の作品で私は、常に2次元のフレームを意識していました。それはスクリーンを寿ぐと同時に別れを告げるような感覚でした。技術が進化し、大きな転換期が訪れているんです。絵画からシネマ、白黒からカラー……VRも同様です。私は活動拠点にしているチェンマイを取り上げ、身近な人たちに注目しました。特に、チェンマイの俳優や友人とは、コロナ禍において、危機的な体験も共有しています。繋がりをもちたいという強い気持ち、物理的に近くで会いたいという気持ち、そのような親密さ

をシネマなら取り込めるし、さらに他者とも共有できると考えました。物語としてではなく、私たちが時おり見過ごしてしまうような生活の中に存在するものとして、です。

—VRはシネマとは別物だということは、どんな時に感じられましたか。

ヘッドセットを試し、作業を始めた時、ライノスタジオの谷口さんが、シネマの知識を捨て去らないといけないですよとおっしゃいました。タイムラインにのっとって作るものではないし、編集もないからです。私としては、VRの体験は、パフォーマンスにより近いと感じました。全てが環境に関わっていて、視点は一つに限りません。また、誰かの体験はほかの人とは異なるわけで、VRでは既存のパフォーマンスより没入感を得られます。これらのことから、私はいっそうシネマについて考えることになりました。それがどれほど限定的で、どれほど美しいのか。一方でシネマは一つのまなざしを共有することができます。今回はその二つをミックスしないといけないということに課題がありました。

最初のセクションは、個人の記憶や、人々や場所とのつながりを通して世界とつながること、記録することや、保存すること、地に足をつけるための道具としてのシネマです。それはフレーミングと呼ばれる自己言及のプロセスを通して達成され、主観は、感情を伝えるために使われます。VRを体験する中で私は、見つめるというプロセスを取り除きたいと考えています。見つめることには存在行為を始められる力があります。ある種の映画がフレーム（ロングショット）やデュレーション（長回し）を通じて実現しようとした自己表現を、排除することができるのでしょうか。アートシネマの慣習は、人々に自身が世界の構成要素であることを意識させ、映画館の客席では実体のある物というよりは、光を見ていることに意識を向けさせます。一方、VRは勞せずして、あらゆる角度から豊かな感覚を伝えてくれます。自らの視点を超えて世界を見るという人間の能力を映しだしてくれます。実体のないものを参照することなく、むしろ、あらゆるものと強く結びつくVR体験は、いかに生み出されるのでしょうか。

—ただ、あなたの作品では、すでにシネマのフレームの拡張が行われていました。たとえば『メモリア』（2021）での

経験は、単なる映画鑑賞とは異なるものでした。私もフレームで区切られた映像を観ること、聴くことには慣らされてきましたが、この映画の後半では私の知覚自体が変容し、スクリーン上に映し出されるものが、自分の脳内で起きていることのように思えたんです。湿度や温度までが感じられ、テレパシーで他者の感覚を受信するような体験でした。ですからあの映画は私にとってVRのようでもありました。

私がシネマで成し遂げようとしているのは、存在を活性化させることなんです。ですから今回は、『メモリア』からさらに一步踏み込んだ作品になりました。動いているイメージにあなた自身も入って、その一部になるからです。

—今回の作品で、特に興味深いのは、VRであってもスクリーンを導入したところ です。

避けることはできませんでした。そこで「スクリーンを見る」という意識づけができる。スクリーンはそこらじゅうにあります。実際、今も私たちはスクリーンを通して会話をしています。一方で、プレゼンス（存在）も重要だと思います。『メモリア』では、身体的な経験だけでなく、思考のムーブメントも認識されたことでしょう。考えや解釈はやがて、存在、臨在（being present）にたどり着きます。今回の作品では、馬の動き、人、エドワード・マイブリッジが参照されますが、思考のムーブメント、記憶のムーブメントもあります。

—VRは人々に夢の体験をさせる媒体です。フレームもないし、時間軸も循環的でリニアではありません。何より観客の体験を生み出すことはできませんが、それは現実とは異なるものです。だからこそ私はアピチャポン作品とVRは合うのではないかと考えました。

夢の始まり、夢の途中、そして目覚める、というように、この作品はシネマのようにリニアに進行します。新しいものに飛び込む、という以前に、シネマへの賛辞があるし、ムーブメントへの賛辞もあります。

—今回の作品タイトルもそうですが、あなたの映画は、太陽を重要なモチーフにしていますね。そこには、人だけでなく動物やあらゆるものと自然との関係が存在しています。太陽は光源でもあり、影も作り出します。それは、フィルム

にとって必須の要素でもあります。

太陽はフォース（力）の根源です。そこからムーブメントが生まれ、重力があり、私たちは生かされています。絵画や写真などのアートのインスピレーションの源でもあります。私にとって、すべての根源がそこにあるんです。太陽を通じ、生命を実感することがどれほど豊かなことか。そうした意識は、私自身の最近の暮らしともかかわっています。山や林は、私がある時そこにいることで「命あるもの」として見えてくる。また、山を歩いていると、自己が消えて、何か別のものに帰属しているような感覚を得ることがあります。これが、太陽から始まり、友情や愛にもつながる周囲との対話です。こうしたアイデアをもとに、私は最近、AIを使って、本作と同名の本も制作しました。

しかし、考えてみると、VRは太陽から私たちを引き離す媒体（メディアム）なのかもしれません。写真もシネマも、デジタルであれ、アナログであれ、太陽からの光源を必要としますが、VRは太陽を必要としません。それはただ、コンピューター上で作られるシミュレーションです。

—あなたの作品では、人は存在の一つの要素でしかありません。ですが、VR作品では常に、観客が主人公を担いますよね。そうすると、観客は自分の視線で見ることができますが、同時にそれはその人のものでも、人間のものでさえなくていいということになります。

たぶん、集合的なものになっていると思います。この演目では自分の目を使って見て、デバイスを通じてスクリーンを見るという、2種類の視覚の体験が用意されています。

—音、音楽についてもお聞きしたいと思います。今回は、坂本龍一さんに協働作業を依頼されましたね。

彼は伝統的な楽器と未来に向けた音づくりをミックスした実験に取り組む、とても重要な人物です。そうした視点は、前衛的な映像作家とも共通しています。私自身、2次元的なフレームに回帰するところがあるので、伝統的なメロディーのある音楽を期待してもいました。VRを語ると、どうしてもテクノロジーが前面に出てしまい、感情や情緒が忘れられてしまいます。ですから、何か、伝統的な要素を盛り込むことができるのではないかと考えたんです。

私からは、ムーブメントについて、観客が空間を探求するアイデアについて、シネマの変容や言語について話しました。ですが、それもまた私の中で変化してきて、ムービング・イメージの言語となりました。ヒューマニティの言語です。

— 具体的にはどんなやりとりをしているのでしょうか。

私がチェンマイの環境音、多くは夕方から夜にかけての音、そして映像を共有して、それに対して彼がサウンドで応答してくれています。この演目では、夕方から夜が深まっていくなかで観客も空間に入り、休息し、夢へと進んでいきます。坂本さんはVRで狙っているドリームスケープ(夢の光景)に合う音楽をつくってくれるでしょう。

— この作品では、夜がだんだんと深まっていき、登場人物たちはほとんど眠っているのですが、そもそもあなたのほかの映画作品でも、登場人物たちは横になったり、寝ていることが多いですね。近代的な価値観では、人は何か活動的に行動したり、発言しないとイケないと思われがちですが、あなたの映画では時間は眠ることで、意図的にそれらが停止しない宙吊りになっている。これまでも何度も聞かれていることですが、あらためて聞かせてください。なぜ、眠ること、なのですか。

パンデミックによって強制的に止まらなければいけなかったこととも関係があるかもしれません。私たちは孤独であることを認識し、周囲の環境をよりよく観察するようになりました。少なくとも私の場合はそうです。皆、同じように消費をします。食事を摂り、ネットフリックスで動画を見るなど、生活パターンが単一的になり、日々のルーティンをこなすことに居心地のよさを感じてきました。フィルムはムービング・イメージですが、寝ている時は動きがありません。不動、静止を撮影することは、私にとって、とても貴重なことです。また、人は安心して居心地のよいところで睡眠をとります。古代ならそれは安全な洞穴だったでしょう。とても個人的な領域で、だからこそ私は睡眠に関心を持っています。もちろん、完全に静止しているわけではないし。記憶や夢の動きはあります。

— ありがとうございます。私自身も、眠っている状態には関心を持っています。また、私たちアジア人は、西洋近代的

な観点とは違い、すべてを俯瞰的に理解することや、常に目的性を持って行動することに執着していないとも思います。

私の作品が谷崎潤一郎の『陰翳礼讃』を想起させると言われたことがあります。影、暗さの美について語られている書物です。西洋の工芸などでは明るく見えることが重視されますが、すべてが見えているわけではない暗がりのある暮らしの中で、研ぎ澄まされる意識には、とても美しいものがあると思います。ただ、今はもう、西洋、東洋と、その感覚を分けて定義づけることはできないと思います。目を閉じて見えるビジョン、暗闇や睡眠について、世界中の人々がこれまで以上に関心を持っていると思います。

— 心理学のフロイトやユングの「無意識」にもつながっているそうですね。

たぶん、それとは別です。理論を同期させてはいないんです。ほとんどは観察から得られたものです。最近、自分が全体の一部であることを自覚し生きるという、クリシュナムルティをよく読んでいます。行為は無為に等しいのです。受動的という意味ではなく、ただ、記憶や経験にもとづいての比較や非難をしていないだけなのですが、本当に経験にもとづかないということが可能でしょうか。

— 意識があればですが、意識を失ったら？

たぶん。興味深いところですね。『メモリア』をご覧になると、ある時点でそれが観る人の経験の一部になっていくところがあります。それは自らの経験を失っていくということでもあります。クリシュナムルティのいう無為、ただ存在するのみ、ということを考えてみても、シネマはそうした可能性を持っていると思います。

— どこか超越した場所に行き、そして戻る。

自由を垣間見れると思いますし、自由でいられるでしょう。宗教、国籍といった先入観、そして個性からも自由になれるでしょう。言い換えれば、すべてがつくられプログラムされたもので、それを基盤に生が成り立ってしまっている。ですから、最近の私の作品では、身体と心の動きの本質に立ち返っています。物語が幾重にも重なっていますが、

それほど重要ではありません。

— この作品においても、観客は人々の眠っている姿を見ます。ほかに何も起こりません。ですが、その姿が、私たちをどこかへ連れて行ってくれ、知覚も呼び起こします。ところで、好奇心から伺いたいのですが、よく夢は見られますか。

ええ。

— その内容をよく覚えていますか。

夢日記をつけています。

— カラーですか。白黒でしか夢を見ないという人もいます。

カラフルですよ。日記をつけているので、カラーであることも覚えています。

— その夢のアーカイブがアイデアの源泉にもなっているんですね。最後に、創作環境について聞かせてください。これまではタイのチェンマイを拠点に映画を制作してきましたが、ここ数年は国外でも撮影されています。『メモリア』ではコロンビアに出かけ、今はVRのために日本にいる。そうした生活が、何か創作に変化をもたらしたことはありますか。

『メモリア』やこのVRでの経験はインパクトが大きかったです。新しい空間に立ち入り、エネルギーを感じました。特にVRでは、シネマの空間から投げ出されたようなところもありました。またVRをやりたいかどうかというわけりませんが、今後の私の創作に取り入れたり、何かの刺激になることは間違いありません。物語にたよらない、オープンな経験によって、新鮮な気持ちになり、アートやシネマはもう、必要ないのかも、とさえ思えました。人生はそれだけで複雑で、興味深いものですから。



English text is available here

構成・演出： アピチャポン・ウィーラセタクン
制作アシスタント： ソムボット・チットケーソーンボン

Concept&Direction: Apichatpong Weerasethakul
Creative Assistant: Sompot Chidgasornpongse

出演： ジェンジラー・ボンパット・ワイドナー
サクッター・クアウブアディー・ヴァイセ
チャイ・バータナ
サム・ミッチェル
シータ・キアネラミット

Cast: Jenjira Pongpas Widner
Sakda Kaewbuadee Vaysse
Chai Bhatana
Sam Mitchell
Sita Kiatneramit

音楽： 坂本龍一
サウンドデザイン： アックリットチャルム・カンラヤーナミット、清水宏一

Music: Sakamoto Ryuichi
Sound Designers: Akritchaleram Kalayanamitr, Shimizu Koichi

撮影監督： チャットチャイ・スバン
撮影アシスタント： タナヨット・ループカジョーン
美術監督： ナッチャノン・プリップワイ
映像制作スタッフ： ジーラユ・ラッタナカナフタノン、
ボンサコーン・ナンタ、スッティッポン・ナンタ
映像制作統括： ハットサモン・カムナーツィリ
映像制作アシスタント： ソンボン・ルーンサイ

Director of Photography: Chatchai Suban
Camera Assistant and Production: Thanayos Roopkhajorn
Set Director: Natchanon Pribwai
Film Production Crew: Jirayu Rattanakanhanutanon,
Pongsakorn Nanta, Suttipong Nanta
Film Production Manager: Phatsamon Kamnertsiri
Film Production Assistant: Somporn Ruensai

映像制作： Kick the Machine Films

Film Production by Kick the Machine Films

VRクリエイター： 谷口勝也
VR制作： 山口大征、城戸秀幸、ティエンタヌキッチ・ナッタニット、
近藤加菜、吉澤里美、佐藤久志、池田義宣、高島光
VRアドバイザー： 野村つよし

VR Creator: Taniguchi Katsuya
VR Production: Yamaguchi Taisei, Kido Hideyuki, Thiantanukij Nuttanit, Kondo Kana,
Yoshizawa Satomi, Sato Hisashi, Ikeda Yoshinori, Takatori Hikaru
VR Adviser: Nomura Tsuyoshi

タイ語翻訳： 福富渉

Thai Translation: Fukutomi Sho

技術監督： 尾崎聡
舞台進行： 及川紗都
照明： 吉田一弥
音響： 土井新二郎

Technical Manager: Ozaki So
Stage Manager: Oikawa Sato
Lighting Designer: Yoshida Kazuya
Sound Engineer: Doi Shinjiro

記録映像： 佐藤駿
記録写真： 今井隆之

Video Documentation: Sato Shun
Photography: Imai Takayuki

プロデューサー／キュレーター： 相馬千秋 (国際芸術祭「あいち2022」)
制作統括： 清水翼 (国際芸術祭「あいち2022」)
制作： 芝田暹 (国際芸術祭「あいち2022」)
運営アシスタント： 橋場みらん、半澤奈波

Producer/Curator: Soma Chiaki (Aichi Triennale 2022)
Production Manager: Shimizu Tsubasa (Aichi Triennale 2022)
Production Coordinator: Shibata Haruka (Aichi Triennale 2022)
Operation Staff: Hashiba Miran, Hanzawa Nanami

主催： 特定非営利活動法人 芸術公社、国際芸術祭「あいち」組織委員会
共催： 独立行政法人国際交流基金、愛知県芸術劇場
共同制作： 特定非営利活動法人 芸術公社、国際芸術祭「あいち」組織委員会、
独立行政法人国際交流基金、世界演劇祭 / テアターデアヴェルト2023
特別協力： シェーン・アケロイド
協力： 株式会社ライノスタジオ、ゲーテ・インスティトゥート東京、
スカイバスハウス、ラファエル・ラルコ・エレラ博物館
機材協賛： 株式会社 Psychic VR Lab

Organized by Arts Commons Tokyo, Aichi Triennale Organizing Committee
Co-Organizer: The Japan Foundation, Aichi Prefectural Art Theater
Co-Production: Arts Commons Tokyo, Aichi Triennale Organizing Committee,
The Japan Foundation, Theater der Welt 2023
Special Support: Shane Akeroyd
Support: RHINO STUDIOS INC., Goethe-Institut Tokyo,
SCAI THE BATHHOUSE, Museo Larco
Equipment Support: Psychic VR Lab Co., Ltd.

STILL ALIVE 国際芸術祭 あいち2022



国際芸術祭「あいち2022」 パフォーマンスアート

アドバイザー： 藤井明子、前田圭哉
キュレーター： 相馬千秋

プロダクションマネージャー： 清水翼
コーディネーター： 村松里実、谷口裕子、芝田暹、菅井一輝

テクニカル・コーディネーター： 尾崎聡

票券： 小森あや (bench Co.)

翻訳： ロバート・ツェツシェ
編集： 鈴木理映子
デザイン： 山口良太

AICHI TRIENNALE 2022 Performing Arts

Adviser: Fujii Akiko, Maeda Keizo
Curator: Soma Chiaki

Production Manager: Shimizu Tsubasa
Coordinator: Muramatsu Satomi, Taniguchi Yuko
Shibata Haruka, Sugai Kazuki
Technical Coordinator: Ozaki So

Ticket Administration: Comori Aya (bench Co.)

Translation: Robert Zetsche
Editor: Suzuki Rieko
Designer: Yamaguchi Ryota

▶ PA チャンネル



詳しくはこちら

各作品の背景についてのレクチャー、
参加アーティストによるトークなど、
パフォーマンスアート・プログラムを
多面的に体験するためのオンライン・
コンテンツです。

2022年7月30日|土|— 10月10日|月・祝|[73日間]

芸術監督： 片岡 真実 (森美術館館長、国際美術館会議 (CIMAM) 会長)

主催： 国際芸術祭「あいち」組織委員会
助成： 一般財団法人地域創造
愛知県政150周年記念事業



AICHI TRIENNALE 2022: STILL ALIVE

July 30 (Saturday) to October 10 (Monday, public holiday), 2022
Artistic Director: Kataoka Mami (Director, Mori Art Museum/President, CIMAM)
Organized by Aichi Triennale Organizing Committee
Supported by Japan Foundation for Regional Art-Activities