

# Dialogue Theater

## いのちのあかし

Signature Pavilion produced by KAWASE Naomi

「いのちを守る」

シグネチャーパビリオン

「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」

河瀬直美テーマ事業プロデューサー



OSAKA, KANSAI, JAPAN  
EXPO2025

©Expo 2025

# 万博 184 日間、 毎日が人類史上、はじめての対話。

どうして私たちは、  
わかりあえないと思ってしまうのだろう。  
敵と味方に分かれてしまうのだろう。

このパビリオンは、「対話」を通じて、  
世界の至るところにある「分断」を明らかにし、  
解決を試みる実験場です。  
そのために、毎日異なるテーマを世界に問いかけます。

対話は、私たちに気づかせてくれます。  
人はもっとお互いを理解することができる、ということ。  
よりよい未来を、一緒にうみだすことができることを。

このパビリオンが分断のない未来への  
第一歩になりますように。  
皆様のお越しを楽しみにお待ちしております。



テーマ事業プロデューサー

## 河瀬 直美（かわせ なおみ）

生まれ育った奈良を拠点に映画を創り続ける映画作家。一貫した「リアリティ」の追求はドキュメンタリーフィクションの域を越えてカンヌ映画祭をはじめ、世界各国の映画祭での受賞多数。代表作は『萌の朱雀』『殯の森』『2つ目の窓』『あん』『光』『朝が来る』など。世界に表現活動の場を広げながらも故郷奈良にて 2010 年から「なら国際映画祭」を立ち上げ、後進の育成にも力を入れる。東京 2020 オリンピック公式映画総監督、ユネスコ親善大使、奈良県国際特別大使に就任し、フランス芸術文化勲章オフィシエを受勲。2025 年大阪・関西万博のシニアアドバイザー兼テーマ事業プロデューサーを務める他、CM 演出、エッセイ執筆、俳優などジャンルにこだわらず活動を行う。プライベートではお米を 10 年以上作り続けている。新作劇映画「たしかにあった幻」は 2026 年 2 月 6 日より全国公開決定。

# 河瀬直美のメッセージ



「関西」という地域はヨーロッパのようだ・・・と誰かが言った。  
地続きで違う国がある感覚は、  
日本で生まれて育った私にとって全く未知のものだった。  
それは文化が違ったり、常識や言語が違ったりする中でも、  
お互いにそれぞれの個性を出しながら一つの国のように、  
共感する感覚でもあった。  
さて、それを人類に置き換えてみる。  
同じ地球に暮らすヒトとして、他者とどう繋がって生きてゆくのか。  
おそらくは、この問いに対して、あらゆる議論が為され、  
行為を通してその夢を叶える努力を先人はしてきただろう。  
今回の大阪・関西万博では、  
Dialogue Theaterにおいて、「対話」を通してその夢を叶えるべく、  
シアター形式で一期一会の出逢いを繰り広げる。  
筋書きのない、ましてや脚本もない、  
「人生」のように・・・繰り広げられる「対話」をぜひ、  
皆様にもご参加いただき、ひいては、  
人類の課題解決に貢献してゆけるならと願っています。

# シグネチャーパビリオン

## 「シグネチャーパビリオン」とは

「シグネチャープロジェクト」は、大阪・関西万博会場の真ん中に位置する 8 人のプロデューサーが主導するパビリオンを起点に展開されます。このパビリオンを「シグネチャーパビリオン」と命名いたしました。「シグネチャーパビリオン」および「シグネチャーイベント」を通じて、リアルとバーチャルをインクルージョンした多様な体験により、訪れるすべての人々が「いのち」について考え、その概念をアップデートする場所になることと考えます。

シグネチャーパビリオン「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」は、映画作家の河瀬直美がプロデューサーを務める、「いのちを守る」をテーマとしたパビリオンです。



photo by Seiichi Saito

いのちを  
知る

福岡 伸一

いのちを  
育む

河森 正治

いのちを  
守る

河瀬 直美

いのちを  
つむぐ

小山 薫堂

いのちを  
広げる

石黒 浩

いのちを  
高める

中島 さち子

いのちを  
磨く

落合 陽一

いのちを  
響き合わせる

宮田 裕章

(敬称略)

## 「シグネチャーイベント」とは

シグネチャーパビリオン「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」は、大阪・関西万博のシグネチャーイベントとして、2025 年 6 月 12 日に、「NARative @EXPO ホール」を EXPO ホール「シャインハット」で開催しました。

→詳細は [26 ページ](#)をご覧ください。

NARative

# 体験内容

毎日異なるテーマで、  
その日、初めて出会う二人が対話する。  
来場者全員でそれを目撃する。



## スクリーン越しに、初めて出会う二人の対話者

メイン会場となる対話シアターでは、毎回約 10 分間の対話が繰り広げられます。対話する二人のうち一人は、スクリーンの向こう側。世界の何処かから参加します。関西のときもあれば、東京など日本の他の地域から、開催回によっては海外から。誰がスクリーンの中に現れるか、その時になってみないとわかりません。もう一人は来場者の中から、対話シアターの手前にあるホワイエで選出されます。二人の対話に脚本はなく、期間中 184 日間、一度として同じ対話はありません。観客は二人の対話を、自身の考えと比較しながら、映画を観るように鑑賞します。

最近、あなたは  
何色ですか？

今日いいことが起こる  
としたら、誰に  
起きてほしいですか？

これまでの人生で  
いちばん重要な  
決断はなんでしたか？

この世界でいちばん  
やわらかいものは  
なんですか？

ついていい嘘と  
ついてはいけない嘘の  
境目はどこにあると  
思いますか？

今日が人類最後の日  
だとしたら、あなたは  
誰と何を話しますか？

## 対話のテーマは、毎日や人生の発見につながる 184 種類の問いかけ

対話のテーマとなる「問いかけ」は、万博会期中の 184 日間、毎日変化していきます。同時に、それは二人の対話者だけでなく、すべての来場者にも投げかけられます。ひとつひとつの問いかけに対する「正解」はなく、その答えはきっとひとりひとり違うはずです。対話を目の当たりにし、自分自身とも対話することで、当初の答えが変わっていくこともあるでしょう。でも、それこそが新しい世界のはじまりなのです。

# 体験のながれ(1/2)

## 記憶の庭

### 自然に囲まれる空間で、対話への準備を行う



© Naomi Kawase / SUO, All Rights Reserved.

シンボルツリーであるイチヨウの木の周りに、奈良や京都の里山の植生を再現した憩いの空間、「記憶の庭」があります。

様々な草木花のいのちにふれることで、忙しい日常を忘れ、豊かな感性を呼び覚まされ、対話に向けた心身の準備が整っていきます。



## 木造の校舎

### 受付を行い、建物内に入場



© Naomi Kawase / SUO, All Rights Reserved.

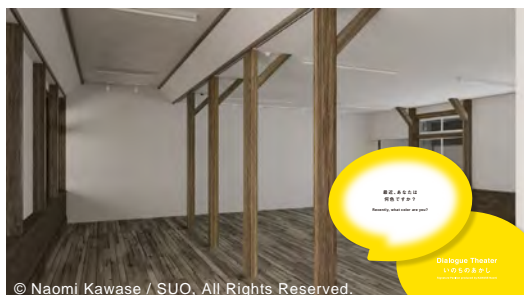
記憶の庭を進むと、奈良と京都2つの廃校となった学校から校舎を譲り受けて作られた3棟の建物があり、入り口で受付を行います。

たくさんの子どもたち・先生たちが過ごした時間の痕跡が残る建物の中を進んでください。



## ホワイエ

### 問いかけの発表と、当日の対話者の決定



© Naomi Kawase / SUO, All Rights Reserved.

建物の中を進むと、不思議な懐かしさを感じる「ホワイエ」に到着します。ガイダンスに従って、受付で手渡された「対話カード」を確認すると、その日の問いかけと対話者の印が記されています。候補の印が記載されたカードをもった来場者同士で相談の上、会場側の対話者一名が決定します。チャイムが鳴ったら、渡り廊下を通り、いよいよ対話シアターに移動します。



# 体験のながれ(2/2)



## 対話シアター

### 観客の前で始まる脚本のない「対話」



来場者が着席すると映画館のようにブザーが鳴り、ホワイエで選ばれた対話者が花道から入場。スクリーンの中にもう一人の対話者が現れ、筋書きのない約10分間の対話が繰り広げられます。二人の対話を、来場者は自身の考えと比較しながら、映画を観るように鑑賞します。対話が終わると、河瀬直美監督のもと、世界の様々な地域で活躍する監督が制作したエンディングムービーが、ランダムに上映されます。目撃した対話の意味を、自分の中で振り返りながら、シアターでの体験が終了します。



## 森の集会所

### 目撃した対話の余韻を楽しむ



対話シアターを出ると、目の前に森の集会所があります。

周辺の木々に囲まれた森の中のような空間で温かい光に包まれながら来場者同士で話したり、自分自身と対話したり、思い思いに過ごすことができます。

# 対話者の事前募集

スクリーンの中から参加する対話者を事前に募集し、  
河瀬直美プロデューサーと対話者同士で対話の質を高め合う  
ワークショップを開催

対話する本人にとっても、見る人にとっても、  
驚きのある生き生きとした対話を目指して

Dialogue Theater が目指す「対話」とは、単に言葉を交わすだけではなく、向き合って話し合うこと。これまで以上に深く自分自身を見つめ、相手と向き合いながら互いの理解を深め合い、新しい自分を見つけること。対話する本人にも、見る人にも新たな発見や気づきを与えることができる対話を目指します。

河瀬直美の映画づくりに、  
対話の質を高めるヒントがあるから。  
河瀬直美本人が、その経験やメソッドを直々に  
レクチャーするワークショップを開催

フィクションとノンフィクション、ドキュメンタリーが入り混じった生々しい迫力が魅力の河瀬映画は、その制作においていくつかの特徴があります。たとえば、出演者には撮影前に、その役として暮らしてもらうこと。いくつかの役は、本当にその職業に従事している人を起用すること。実際の時間の流れの順番で撮影すること。これらによって脚本はありながらも、そこから逸脱したセリフや出演者自身の本音を現場で引き出していきます。本パビリオンでも事前に募集した対話者に、河瀬直美プロデューサーが映画作りを通じて培ったメソッドをレクチャーする機会を設けることで、対話を一緒に作り上げていきます。





# エンディングムービー(1/2)

対話を締めくくるエンディングムービーは、河瀬直美をはじめ、  
世界6カ国の監督が「対話」をテーマに制作。



## ケレン・ベン・ラファエル ーイスラエル

イスラエルとフランスを拠点に活動する脚本家・監督。テルアビブ大学で哲学とフランス文学を学び、2009年にラ・フェミスの監督科を卒業。長編映画デビュー作『エンドオブラブ』(2019年)は、第76回ヴェネツィア国際映画祭のビエンナーレ・カレッジ・シネマ部門に選出され、2020年なら国際映画祭のインターナショナルコンペ部門で最優秀作品賞を受賞。最新の監督作は、HBO Maxのドラマシリーズ『Reformed』。

イスラエル人とパレスチナ人は、お互いを憎み、恐れるように教えられています。しかし、イスラエル人の私の母にはパレスチナ人の友人がいます。私の母も、母の友人も、この恐ろしい紛争で大切な誰かを失いました。でも、彼女たちはお互いに進んで会話をし、耳を傾けます。2人の友情は、国境や政治を超えているからです。「私たちが話さなければ、終わらない」。これは、彼女たちが参加している「イスラエル・パレスチナ遺族による平和の会」のスローガンです。対話は変化の始まりです。対話こそが、紛争から抜け出す唯一の方法です。



## ジョシュア・トリッグ ーイギリス

イギリス・ウェールズ出身の監督・脚本家。ラオスを舞台に、ある少女のアイデンティティの探求と変化を描く長編映画デビュー作品『Satu - Year of the Rabbit』は、さまざまな国で注目を浴びる。同作は、インド国際映画祭ユネスコ・ガンジー平和賞ノミネート、英国インディペンデント映画賞2部門ノミネート、BAFTAサイマル賞受賞など、数々の賞を受賞。また、2024年なら国際映画祭ではインターナショナルコンペ部門の最優秀作品賞受賞を果たした。

分断が進む現代世界において、有意義な対話と真の人間交流がこれまで以上に重要になっています。このムービーでは、ロンドンに住むフランス系モロッコ人移民のサルが、彼女の人生の方向性を形作った、トラウマ的でありながらも自身に変革をもたらした経験について語ってくれます。サルはこの気づきを通して、自分自身だけでなく、彼女を取り巻くコミュニティにも癒しを見出しました。グレンフェル・タワーの影でキノコ園の運営をしながら、サルは私たちに、真のつながりは誠実なコミュニケーションと耳を傾ける事、そしてお互いのためにそこにいる、ということから生まれることを教えてくれます。



## レシア・コルドーネツ ーウクライナ

ウクライナ出身の監督・映画編集者。動乱する母国の情勢を背景に育ち、東欧における民主的責任と市民参加を促進するテオドル・ホイス・コレギウムプログラムを修了後、2008年にスイスへ移住。2020年にはチューリッヒ芸術大学で監督と編集を専攻し、学士号と修士号を取得。初の長編ドキュメンタリー作『PUSHING BOUNDARIES』(2021)は、第52回ヴィジョン・デュ・レールでワールドプレミアを迎え、ZONTA賞を受賞、ほか世界各地の映画祭でも高い評価を得る。

このムービーでは、退役軍人のヨナが、戦闘下のウクライナで体験したいくつかの対話を語ります。戦線に向かう道中での、初めて出会うウクライナ人との会話や、交戦直後の、敵であるロシア軍の相手と交わす会話などです。これらの会話はヨナの内にある疑問や想いなど、多くの感情を照らし出し、この戦争から揺さぶられる彼の心を映し出します。そしてそれらは、ヨナが直面した”対話の力”だけではなく、私たちが戦争と道徳についての複雑な議論を進める上での対話の重要性も浮き彫りにしています。

# エンディングムービー (2/2)



## アーサラン・アミリ ーイラン

クルド系イラン国籍の監督・脚本家。デビュー作『ZALAVA』(2021年)はヴェネツィア国際映画祭で批評家週間賞グランプリと FIPRESCI 賞を受賞。カンヌ国際映画祭のある視点部門で「期待ある新人賞」を受賞したアイダ・バナハンデの長編映画『NAHID』(2015年)では、脚本と編集を手掛けた。脚本家、編集として携わるシリーズ作『AT THE END OF THE NIGHT』は、現在、Sreismania 祭の受賞候補として選出されている。

イランにいる 500 万人のアフガン難民にとって、タリバン支配下の故郷に戻らざるを得ない状況に置かれることは、悪夢と同じです。特に女性たちにとって、タリバン政府との対話を持つことや、基本的な自由が認められる可能性は皆無とも言えます。彼女たちにとって対話とは、ただ基本的な必要性を満たすためにあるのではなく、生存そのものと直結しています。このムービーでは、夢を見つけ追いかめるといふ、多くのアフガン女性が奪われた権利を、ファイゼという女性が対話をもって記します。彼女がアフガン女性たちの静かな声となることを願っています。



## ペドロ・ゴンザレス・ルビオ ーメキシコ

ブリュッセル生まれ、メキシコ国籍の監督。ロンドン・フィルム・スクールでシネマトグラフィーを専攻。監督デビュー作となる『ALAMAR』(2009年)は、ロッテルダム国際映画祭タイガー・アワードほか世界各国で 15 以上の賞を受賞。なら国際映画祭が企画する NARAtive 映画製作プロジェクトで監督を務めた長編 2 作品目『祈／Inori』(2012年)は、ロカルノ映画祭の新鋭監督部門最優秀賞を受賞。ミュージカルドキュメンタリー長編映画『CON ALMA』(2024年)では、マルタ・フェレルと共同監督を務める。

このムービーは世代と文化を越えたつながりが持つ癒しの力を描いています。うつ病に悩む高齢の女性オリヴァと、若いコロンビア人学生トマスを題材に、何気ない対話と時間を共有することが、世代や文化の壁を越えることにつながる、コミュニケーションを通じ共感しあうことが、居場所を感じ、生きがいを育むことにつながることを映します。そして、孤独や老いという普遍的な課題を身近な視点で捉えながら、同時に、日常の何気ない対話に焦点を当てることで、思いやりのある社会を築く上でのつながりの重要性和、日々の経験を共有することがもたらす変化の力を観る人たちに問いかけます。



## 河瀬直美 ー日本

生まれ育った奈良を拠点に映画を創り続ける映画作家。一貫した「リアリティ」の追求はドキュメンタリーフィクションの域を越えてカンヌ映画祭をはじめ、世界各国の映画祭での受賞多数。代表作は『萌の朱雀』『猿の森』『2つ目の窓』『あん』『光』『朝が来る』など。世界に表現活動の場を広げながらも故郷奈良にて2010年から「なら国際映画祭」を立ち上げ、後進の育成にも力を入れる。東京 2020 オリンピック公式映画総監督、ユネスコ親善大使、奈良県国際特別大使に就任し、フランス芸術文化勲章オフィシエを受勲。2025 年大阪・関西万博のシニアアドバイザー兼テーマ事業プロデューサーを務める他、CM 演出、エッセイ執筆、俳優などジャンルにこだわらず活動を行う。プライベートではお米を 10 年以上作り続けている。新作劇映画「たしかにあった幻」は 2026 年 2 月 6 日より全国公開決定。

『愛してる』その言葉をこの夫婦はどれくらい交わし合ったんだろう。それは、彼らを深く知ることになってから気づいたことだった。ライフワークにしている稲作にカメラを持った女性が現れ、自己紹介の時に夫が末期癌を患っている事を打ち明けてくれた。毎日がかけがえのない瞬間である事。そんな話をサラッとした彼女の事を私は自分の創るエンディングフィルムの主人公にしようと思った。彼女の語るひとつひとつの言霊が深い対話のように、とある人の心に深く刻まれるならしあわせです。

# 記録ドキュメント映像

## Dialogue Theater の構築に携わった 校舎・自然・人々の記憶を記録する 6つのドキュメント映像を制作。

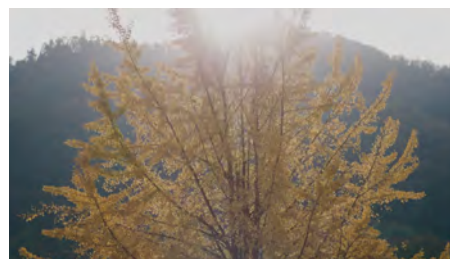
### シアター上映作品



『記憶の移築』



『屋根裏の記憶』



『銀杏の記憶』

### 森の集会所 上映作品



『記憶の夏』



『分校の記憶』



『蔦の記憶』

「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」の構築にあたり、プロデュースチームは廃校を譲っていただいた奈良県十津川村・京都府福知山市を何度も訪問し、地元の方との交流を重ねました。そこで目にした、移築前の校舎に残る歴史や、豊かな自然のなかで日々を過ごした卒業生たちの記憶を記録するために、河瀬直美プロデューサーによる監督のもと、6つの映像を制作しました。これらの作品は、パビリオン内のシアターや、森の集会所、またバーチャル万博でも上映される予定です。

## 河瀬直美コメント

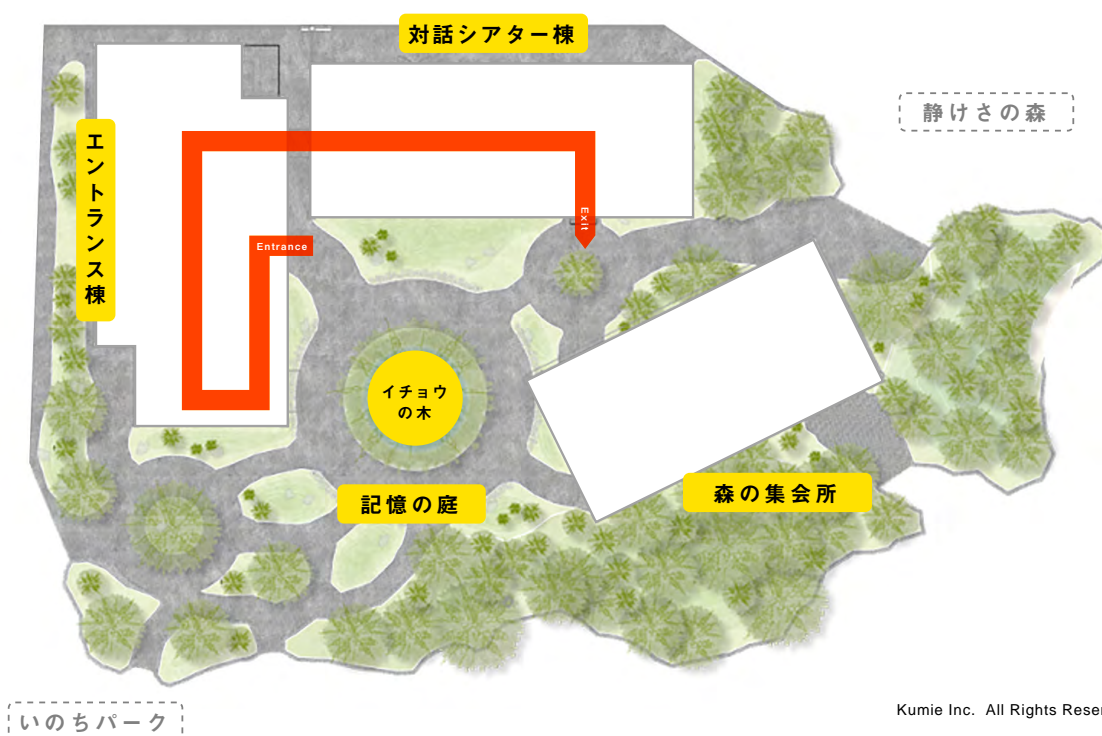
「記憶」を「記録」する。映画は今ある現実の出来事を、未来に遺すことができます。それは、曖昧な記憶を確実な記録に変換する作業でもあります。そして、その記憶は目には見えず、人それぞれに違っていても当たり前のことですが、かけがえのない「記憶」を掏出するように、私たちは大阪万博の会場に「記憶」を移築しました。廃校となった建物に残された記憶（傷や落書き）、そこで過ごした人々の記憶（級友、先生との思い出）、校庭の植物に宿った記憶（子供達の声や村の風景）を映像へと昇華し、未来へ託しました。そして、それらは万博会期後にもアーカイブされ、「対話」と共に未来永劫に渡って、引き継がれることを夢んでいます。



## 参考 | 平面図

会場中央の「静けさの森」に隣接するように位置しています。

提供：2025年日本国際博覧会協会 画像はイメージです。実際の会場とは配置・建物形状が一部異なる場合がございます。また本画像の無断転載・複製は一切お断りします。

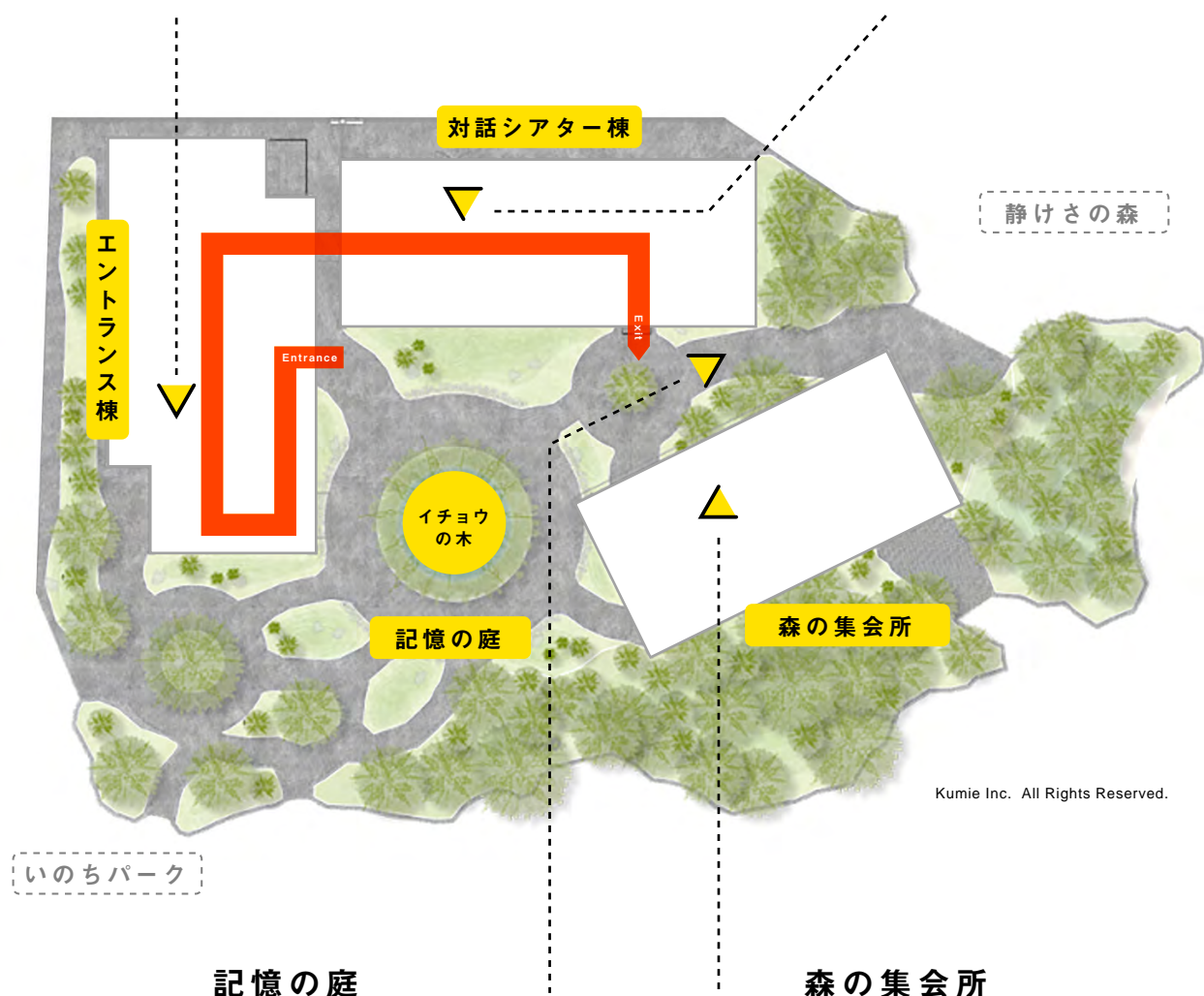


## 参考 | 平面図

エントランス棟(ホワイエ)



対話シアター



記憶の庭



森の集会所





# 会場全体図

エントランス棟(ホワイエ)

対話シアター棟



記憶の庭

シンボルツリー(イチヨウの木)

森の集会所

## 建築について

古いのに新しい。

2つの廃校舎の記憶を移築したパビリオン。

パビリオンには、廃校となった奈良県十津川村立 旧折立中学校と京都府福知山市立 旧細見小学校中出分校の校舎を活用しています。3棟はいずれも昭和前半に建てられた、歴史ある木造校舎です。校舎の残す部分と大胆に変える部分を混在させ、単に古さをノスタルジーとして味わうのではなく、建築に刻まれた時間を少しずつ丁寧に分解した上で、新しい建築に生まれ変わらせることを目指しています。



奈良県十津川村立 旧折立中学校

奈良県十津川村、2012年閉校。

1952年築の南棟はエントランス棟に、1958年築の北棟は「森の集会所」に。



京都府福知山市立 旧細見小学校中出分校

京都府福知山市、2003年閉校。

1930年築、平屋建ての校舎は対話シアター棟に。

# 建築について

## 2023 年に建物を移築開始

2023 年 10 月 14 日には、京都府福知山市三和町の旧細見小学校中出分校舎の出発式が開かれ、河瀬直美プロデューサーが、地元の小学校 2 年生の児童 3 人から分校の「卒業証書」を受け取りました。



## 河瀬直美コメント

2 つの校舎は、昭和初期より時代を超えて、人々に共有されてきた記憶が宿る美しい佇まいの建築でした。初めて訪れたにも関わらず、昔からここを知っていたかのような懐かしさを感じさせてくれたと同時に、これまで大切にされてこられた場所であることも、ヒシヒシと感じました。この廃校となった校舎を活用し、パビリオンに新しいのちを吹き込みたいと思います。

## 奈良県と京都府の 2 つの廃校舎を

### 3 棟のパビリオン建築として生まれ変わらせています。

一つ一つ丁寧に解体した校舎の部材を会場に運び、再度パビリオンとして新しい形に組み立て直しています。エントランス棟と対話シアター棟は校舎の木造躯体だけでなく、瓦屋根や板張りの壁もできる限り利用し、古い木材や瓦と、真新しいコンクリートやガラスが交じり合った建物になります。柱や梁に残るこの学校に通った子供たちの落書きなど、建物に刻まれた時間や記憶を大事にし、新たないのちを吹き込みます。



# 奈良 3 村の連携

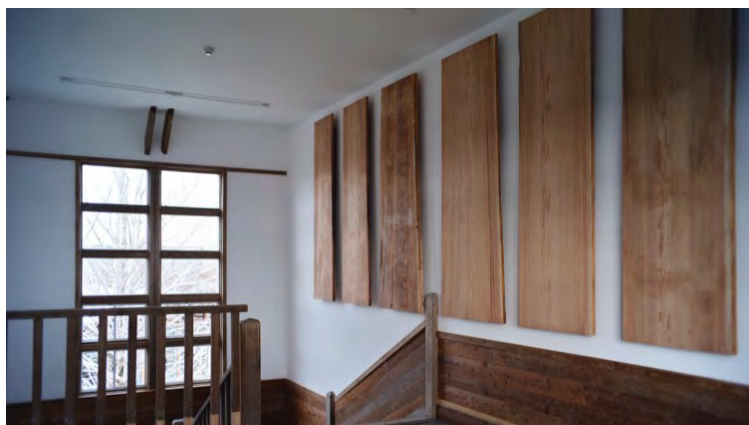
世界に誇る吉野材をふんだんに活用し、  
新旧木材の融合により建築されたパビリオンで、  
新たな物語が紡がれてゆく。



「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」では、奈良、吉野地域の産業を支え、  
世界でも高く評価される吉野杉をパビリオンに活用しています。旧校舎と新たな  
木材、新旧木材の融合によりパビリオンの新しい物語を万博で刻んでいきます。

対話シアター棟 床材提供 杉材：川上村、東吉野村  
エントランス棟 階段壁材提供 ヒノキ材：黒滝村

## 400 年杉「歴史の証人」が奏でる森の記憶



杉材 : 川上村下多古材  
技術提供：カフワアーキテクト株式会社  
音楽 : 中野公揮 氏

エントランス棟 3 階には、川上村の樹齢 400 年の杉から生まれた「400 年杉スピーカー」が  
設置されています。高さ 2.3m、幅 75cm、厚さ 25mm の無垢板 8 枚から成るスピーカーは、  
日本最古級の人工林である川上村下多古「歴史の証人」の杉材を使用しています。

1994 年、伐採予定だったこの森を村が保存に転じ、文化的遺産として守ってきました。

音響設計はカフワアーキテクトが担当。空気の揺れを板全体に伝え、板全体が共振することで音楽を奏でる「点  
駆動面振動」技術により、木が持つ固有の振動が表現されています。

音楽は作曲家・中野公揮氏が担当。森の環境音をもとにした旋律が、8 枚の板から個別に響き渡り、吉野の森の  
記憶が、パビリオン全体を包み込んでいます。



# 建築について

## 建物イメージ



エントランス棟 (ハワイエ)



対話シアター棟



森の集会所

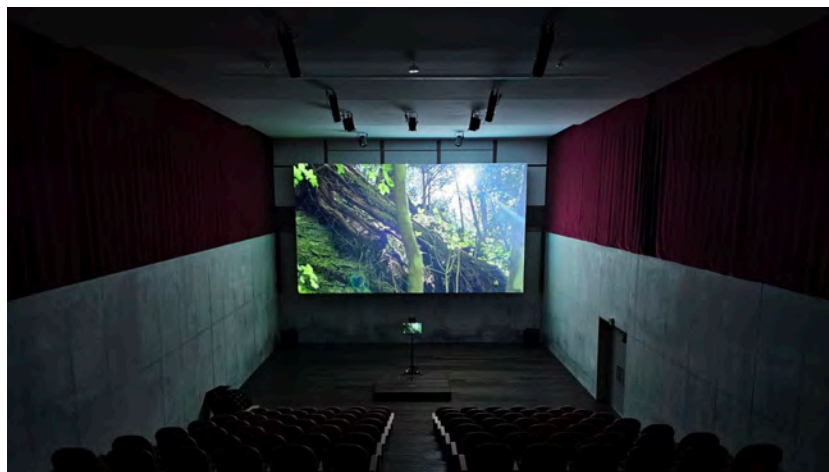


## 建築設計 周防貴之（株式会社SUO）コメント

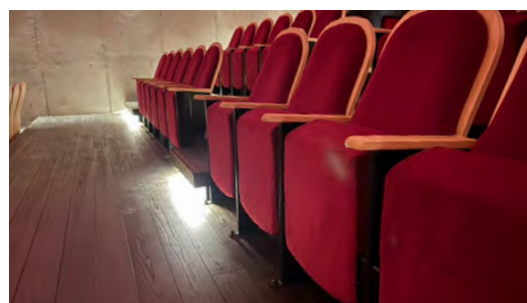
この建築は、廃棄物の埋立地である夢洲に立つ、古くて新しい建築です。社会の変化によって役割を失い、解体が決まっていた建築、もしかしたらこの土地の一部として埋まっていたかもしれない建築。夢洲という場で、この廃建築にパビリオンという役割を与えることは、意味のあることだと思いました。代々、大切に使われてきた建物を丁寧に解体し、一つ一つ部材をチェックし、また一つ一つ部材を組み立て、パビリオンとして新しい形に作り上げていく。気の遠くなるような作業の積み上げでしか作ることのできないこの建築は、効率を重視することに慣れた私たちには異様に映るかもしれません。一見、古くて、ボロボロの建築だけど、世界中から人々が集まる万博という場で生き生きとした姿を見せて欲しいと思っています。私たちの世代が、こうした建築や物事のあり方を美しいと感じられる世代でありたいという願いを込めて。

# 対話シアターについて

地球上のどこかにいる「対話者」が  
まるで目の前にいるかのように感じられるような、  
最新鋭の技術を結集した対話シアター。



対話シアターでは、精度の高い色再現性や豊かな階調表現、高コントラスト・広色域・広視野角を有するソニー製の330インチの大型ディスプレイ Crystal LED、手前や奥や左右どの座席でも均一に明瞭かつ高精細な音場を創出するソニー製パワードラインアレイスピーカー SLS-1A、会場から離れた場所でも独自のコーデック技術によって高画質・高音質を超低遅延伝送するソニー製メディア・エッジプロセッサ NXL-ME80などを設置し、対話をよりリアルに臨場感ある体験にします。



## 佐藤 哲也（ソニーマーケティング株式会社）コメント

この対話シアターでは、来場されたお客様から選ばれた方と、「対話者」の二人が、まさしく一期一会の邂逅をし、お互いの胸の内を打ち明けるような、真に迫る対話をします。画面内の「対話者」は、時に会場外の、地球上のどこかとオンラインで接続して対話することもあります。来場者は、いまその瞬間の奇跡をリアルを目撃するシアターなのです。物理的に距離が離れている二人を、どのようにすればまるで目の前にいるかのように感じられ、それを見る観客が違和感なく没入し感情移入できるか、を考えて演出やシステムを構築しました。



# 森の集会所について

すべての人が、思い思いの時間を過ごせるように。  
記憶と対話が交差する、開かれた集いの場



「森の集会所」は、エントランス棟および対話シアター棟に次ぐ3つ目の建物として、「静けさの森」と「記憶の庭」をつなぐように配置されています。建物は、奈良県十津川村立 旧折立中学校・北棟の骨格を活かしつつ、ガラス張りの開放的な空間へと再構築されました。この場所は、予約なしでどなたでも自由に立ち寄ることができ、来場者同士で語らいの時間を持ったり、自分自身と静かに向き合ったりと、それぞれが思い思いの過ごし方をすることができます。建物内には、株式会社ダイセルの技術によって酢酸セルロース材を用いてリメイクされた椅子が並び、河瀬プロデューサーによる記録ドキュメント映像（詳細は11ページをご参照ください）をご鑑賞いただけます。そのほか、会期中の一部期間には、パートナー / サプライヤーによる特別展示もお楽しみいただけます。



## 対話ノート

集会所には、1冊のノートが置かれています。来場者は、目撃した対話の感想や、パビリオンを訪れて感じたことなどを、自由に書き残すことができます。寄せられた言葉のひとつひとつは、Dialogue Theaterの「記憶」として、これからも静かに残り続けていきます。



## 感性研究

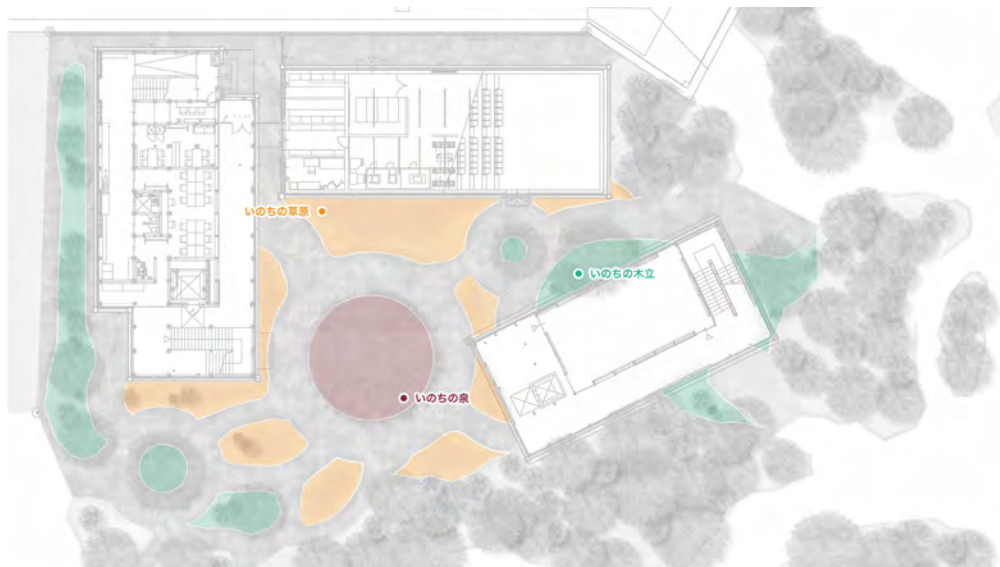
株式会社資生堂とのコラボレーションによる、感性研究の体験装置が設置されています。「香りを用いた共感体験」を通じ、「共感が生まれる瞬間」を体感することができます。この装置は、対話する二人の表情を読み取り、共感が生まれたときに特別な香りを放ちます。

# 植栽について

奈良や京都の記憶が積み重なった

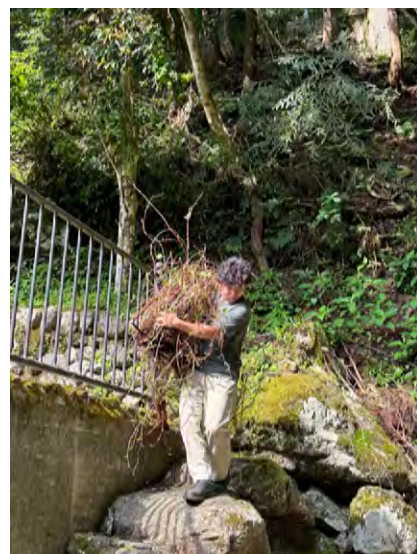
植物を大切に養生して移植。

いのちと触れ合い、対話への準備を整えられる空間に。



## 記憶の庭

記憶の庭は、風にゆられる植物たちに癒される「いのちの草原」、木々の隙間からのやさしい光に包まれる「いのちの木立」、静かに水が湧き出し、イチヨウの苗木が育つ「いのちの泉」の3つのエリアで構成されます。3つのエリアそれぞれには奈良や京都に自生する植物、廃校舎の壁に茂っていたツタ、伐採されるはずだった校舎脇のイチヨウの木などを大切に養生して移植しています。



## 十津川のツタ

校舎の壁で育っていたツタも、丁寧に校舎から外して十津川村の清流に浸し、隅々まで水を吸わせた上で、積み重なった時間の象徴として建物と一緒に移植しました。



# 植栽について

## シンボルツリー「イチョウの木」

子供たちを見守るかのように、校舎に寄り添い育ってきた福知山の推定樹齢100年のイチョウが、当パビリオンのシンボルツリーです。当初伐採される予定でしたが、移植を決断し、輸送する半年以上前から丁寧に根回しをおこなって、移植への準備を整えた上で、10月に福知山から夢洲まで運ばれました。イチョウの木は、パビリオンの中心にそびえ立ち、全てのいのちを見守ります。さらに、イチョウのタネから芽吹いた苗木たちがマザーツリーである福知山のイチョウの足元で育ち、いのちが次世代へと繋がっていきます。



### 植栽・環境デザイン 齊藤 太一（株式会社 DAISHIZEN）コメント

かつて十津川や福知山の里山には、子どもたちが学び、遊んだ校舎と校庭がありました。そこに佇み、静かに見守ってきた草木は、子どもたちがいなくなった今もなお、その記憶とともに息づいています。校舎の壁を覆っていたツタ、雑草と呼ばれる小さな命、そして大きなイチョウの木。それらは校舎の取り壊しに伴う伐採の危機を乗り越え、万博会場へと移されました。新たな地、華やかな万博の地で草木たちは、かつての賑わいが戻ったように喜び、輝きを取り戻しています。枝葉を広げ、世界中から訪れる人々をあたたく迎え入れ、静かに見守りながら、そっと受け止めるでしょう。

# デザイン

ひとつひとつの“いのち”に光を当てる  
“吹き出し” × “スポットライト”を  
メインビジュアルのモチーフとしています。



「対話」を通じて市井の人たちの内面にスポットライトを当てるというコンセプトや、朽ちかけていた廃校にもう一度光をあて、パビリオンに生まれ変わらせる循環型の建築など、「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」は「ひとつひとつの命に光を当てる場所」になります。よって本パビリオンでは、「対話」「光」「注目」「希望」の象徴である“吹き出し”と“スポットライト”から成るアイコンをメインビジュアルとしています。

## 河瀬直美コメント

幼い頃から、私は光が大好きでした。光があることで、様々な色が私たちの目に飛び込んできます。光に見立てた黄色、雲のような白い吹き出しをモチーフに、対話を楽しんでいただきたいと思います。

# アテンダントスタッフユニフォーム

## ミナ ペルホネンによるデザインのユニフォーム



Model : 川代健次郎 (かな書道家) / 河瀬直美 (映画作家)  
Photo : 二文字琢也 (SABFA)

### コンセプト・特徴

Dialogue Theater のロゴである吹き出しのモチーフを全体にあしらうことで、多様な対話が飛び交う、Dialogue Theater のあたたかく楽しげな雰囲気を表現しています。

### コートジャケットの打ち合わせ

コートジャケットの胸の前の重なり (打ち合わせ部分) にこだわりがあります。一般的に、洋服のシャツのボタンなどは、女性は右が前、男性は左が前になっていますが、右と左の生地が対話をするように重なり合うデザインを採用しました。一般常識や男女の慣習などを取り払い、多様なテーマについて考えてみようというメッセージを込めました。

### 様々な巻き方ができるバンダナ

バンダナは、アテンダントスタッフの個性やその日の気分によって様々な巻き方ができ、スタッフ自身が装いにアレンジを加えることができるように設計されています。

## minä perhonen デザイナー：皆川 明氏 コメント

河瀬さんの「万博 184 日間、毎日が人類史上、はじめての対話。」というテーマがとても面白く、難しいことだと思いました。そして“面白くて難しい”こそ、今必要なことだと思います。人の対話は思ったより自己主張に終わったり付度したりがあるものです。そのことが浮き彫りにされるかもしれないし、184 日の中で互いの態度や思考が対話という関係の中で色々な気づきを持って変わるかもしれないと思います。金子みすゞの“みんな違ってみんないい”の詩集が私は大好きです。そんな気運が河瀬パビリオンの中で生まれたら素敵だなと思います。テーマとなる吹き出しのマークがテーマカラーのイエローの中に飛んでいるシンプルなものにしました。とっても簡単ようでとっても難しい対話。とっても難しくてもっとも楽しい対話。みんなの受け取り方はみんなちがってみんないい。その実証の場が楽しくなるようにユニフォームをデザインしました。



# アテンダントスタッフメイク

## 資生堂によるオリジナルメイク 「Dialogue Beauty」



Model: 川代健次郎(かな書道家) / 河瀬直美(映画作家)  
Photo: 二文字琢也(SABFA)



### コンセプト・特徴

対話によって社会と繋がり、コミュニケーションを図っていく上で、「美の力」はとても大切なものだと考え、コンセプトを「Dialogue Beauty(ダイアログ ビューティー)」に設定しました。

### スタッフごとのヘアメイク研修

年代やジェンダーにとらわれることなく、一人ひとりの個性を大切にすることを目指します。資生堂のヘアメイクアップアーティストによる、アテンダントへのヘアメイク研修を実施します。

### フェイスアクセサリー

ユニフォームデザインにもある吹き出しのモチーフを模したフェイスアクセサリーを用意します。年代・ジェンダーの隔てなく、その日の気分に合わせ付け替えることも可能です。

## オリジナルメイク開発者 コメント

(資生堂ビューティークリエイションセンター 計良 宏文氏・阿保 麻都香氏)

テクノロジーが進んだ時代だからこそ、創業の精神である「万物資生」に立ち返り、ひとに始まり、自然を、社会を前進させていくことを、美の力で成し遂げたい、という思いで資生堂の中でも特に新しい美を追求し続けているビューティークリエイションセンターが開発しました。アテンダントの皆さんは、河瀬パビリオンで、会期184日の間、世界中のお客さまをお迎えする大役を務めます。「Dialogue Beauty」が対話を促進し、また日々のヘアメイクを通して、アテンダントの皆さんが「今日も頑張ろう!」という気持ちになって頂ければ幸いです。

# ラッピング電車「Dialogue Train」

Dialogue Theater の“プロローグ”として、  
開幕前から「対話」の一部を体験できる  
ラッピング電車が運行中です。



2024年10月18日(金)～2025年10月13日(月・祝)の間、近鉄奈良～神戸三宮間などで、本パビリオンのメインビジュアルがデザインされたラッピング電車「Dialogue Train」が運行します。

車両全体をキービジュアルでデザインするとともに、車内のポスターやステッカーを通じて、乗客の皆様には様々な問いかけを行うことで、毎日が自分自身との新しい対話となるような乗車体験を提供しています。車内に掲載されている問いかけの一部は、Dialogue Theater での「対話」でも実際に使用する予定のものです。毎日や人生の新しい発見につながる新たな乗車体験をお楽しみください。



# シグネチャーイベント「NARAtive@EXPO ホール」

## 今と未来、奈良と世界をつなぐ 映画制作プロジェクト「NARAtive」を 万博の舞台で奈良県・自治体とともに開催。

# NARAtive

「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」は、2025 年 6 月 12 日（木）13:00-16:00 に、大阪・関西万博のシグネチャーイベントとして「NARAtive @EXPO ホール」をシャインハットにて実施いたしました。

NARAtive(ナラティブ)とは、河瀬直美がプロデューサーを務める、今と未来、奈良と世界をつなぐ映画制作プロジェクトです。なら国際映画祭が、今後の活躍が期待される若手の映画監督を招き、奈良を舞台に映画を制作。その活動を日本の第一線で活躍する映画スタッフやロケ地の地域の人々が支えます。地域を巻き込んだ映画づくりは、住民の地域に対する愛着と他の地域から来た人々との新たなコミュニケーション、対話を生み出します。そこから生まれた映画が国内外へ飛び出し、奈良の魅力を世界中の人々に届けます。

「NARAtive @EXPO ホール」では、これまでの NARAtive で映画づくりを支えてきた奈良県・9つの自治体との共同企画としてイベントを開催いたしました。

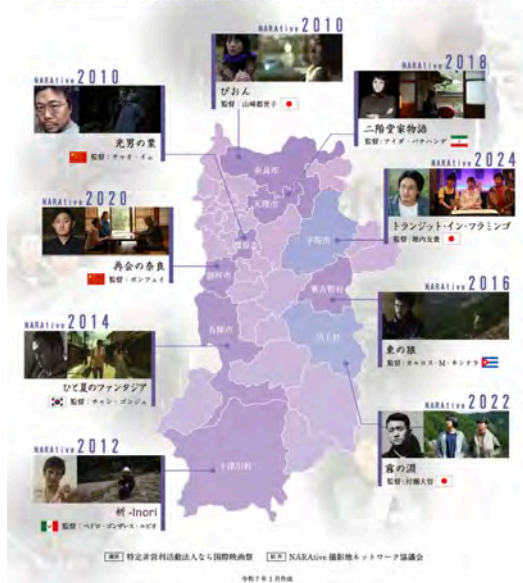
河瀬直美プロデューサーによるナビゲートのもと、監督・出演俳優などの映画関係者や、作品づくりに協力した奈良の方々による、奈良のまちづくりを映画制作秘話とともに迫っていく対話プログラムの開催いたしました。また、イベント開催日とその周辺期間で、NARAtive の作品上映いたしました。

### 受け継がれてゆく映画製作プロジェクト

#### 世界の若手監督たちが奈良に蒔いた種

NARAtive がうぶごえを上げた 2010 年から 10 年以上の時間が経った。はじめは小さな試みでしかなかった活動は、2025 年現在、9つの自治体へと広がり、今なおその輪は広がりを続けている。

2022 年には川上村が、2024 年には宇陀市が賛同となり、いずれも『なら国際映画祭』でプレミア上映された。



(NARAtive 公式サイト: <https://narative.jp/>)

※ イベント内容は変更になる可能性があります。

開催場所: EXPO ホール「シャインハット」(約 1800 席)

開催日程: 2025 年 6 月 12 日(木)13:00-16:00(12:00 開場)

主催: シグネチャーパビリオン「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」(河瀬直美テーマ事業プロデューサー)

共催: 奈良県、NARAtive 撮影地ネットワーク協議会の 9 市町村

(奈良市、橿原市、十津川村、五條市、東吉野村、天理市、御所市、川上村、宇陀市)



# バーチャルパビリオン

Dialogue Theater がバーチャル空間上に出現。

時間と空間の制約を超えた、

新しい「対話」の楽しみ方を提案します。



「Dialogue Theater - いのちのあかし - 」は、バーチャル万博会場内、「いのちの森の島」に位置します。会場では、アテンダントユニフォームを着用したバーチャル河瀬直美が案内人として登場。来場者は、アバターとして万博の世界に入り込み、実際の会場を模した3つのエリアで、会場の自然との触れ合いや対話体験を楽しむことができます。

## 記憶の庭 エリア



「記憶の庭」を回りながら、Dialogue Theater の成り立ちやコンセプト、建築・植栽のこだわりを知ることができます。

## 対話シアター エリア



「対話シアター」では、パビリオン内で行われる対話のダイジェスト映像を見ながら、河瀬プロデューサーとの対話を擬似体験することができます。

## 森の集会所 エリア



「森の集会所」では、Dialogue Theater の成り立ちをより深く知ることができる映像を視聴できます。

※上記画像はイメージです。実際の内容とは異なる可能性があります。

※バーチャル万博への入場には、専用アプリのダウンロードが必要になります。

※バーチャル万博に関する最新情報は、大阪・関西万博の公式ページをご確認ください。



# スタッフ



計画統括ディレクター

**杉山 央** (新領域株式会社)

WORKS

teamLab Borderless: MORI Building DIGITAL ART MUSEUM(2018)、  
Syn: 身体感覚の新たな地平 by Rhizomatiks x ELEVENPLAY (2023)、  
蜷川実花展 Eternity in a Moment 瞬きの中の永遠 (2023)



展示企画ディレクター

**佐藤 哲也** (ソニーマーケティング株式会社)

WORKS

2020年ドバイ国際博覧会 日本館 (2020)、  
Hong Kong Disneyland : World of Frozen (2023)、  
サンフレッチェ広島 HIROSHIMA SOCCER MUSEUM (2023)



建築設計

**周防 貴之** (株式会社 SUO)

WORKS

れいがん茶屋 (2021)、  
屋島山上交流拠点施設 (やしまーる) (2022)、  
Danh Vo House (2024)



植栽・環境デザイン

**齊藤 太一** (株式会社 DAISHIZEN)

WORKS

白井屋ホテル (2020)、  
太宰府天満宮仮殿 (2023)、  
地中図書館 (2023)



# パートナー

## パートナー



## サプライヤー



奈良県

川上村



黒滝村



東吉野村

## 後援

UNESCO