



新建築

SHINKENCHIKU:2025

12



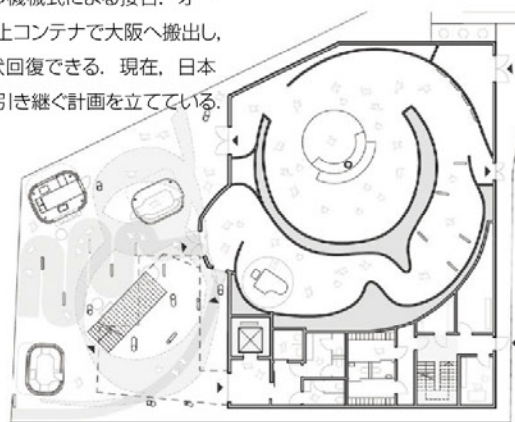


オーストリアパビリオン

設計 BWM Designers & Architects, Vienna

施工 NÜSSLI+鉄建建設

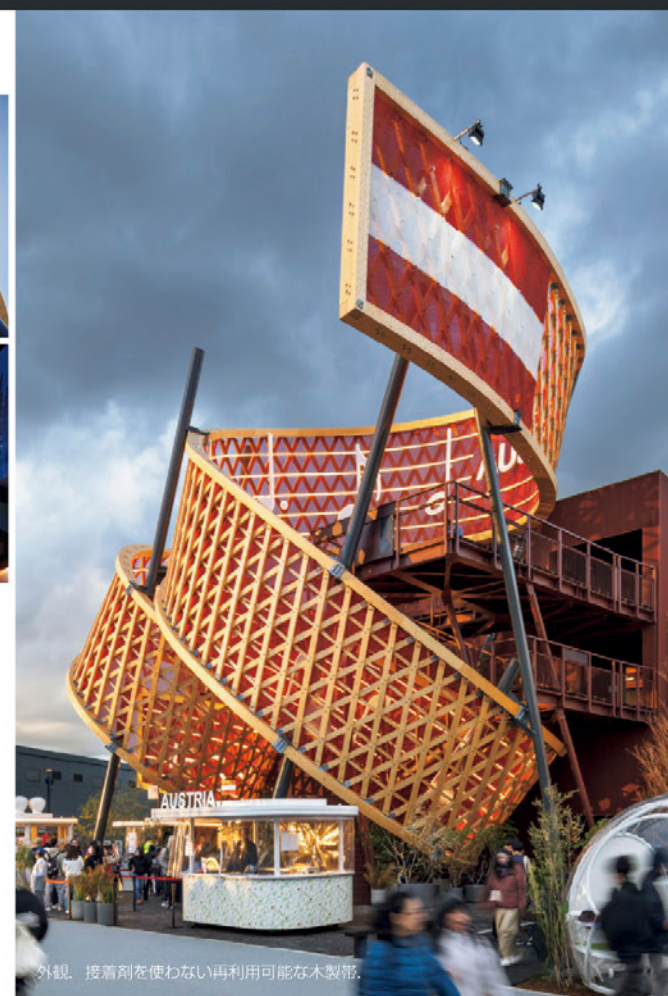
総延長91mの解体・再利用可能な木製リボン
リボン状の木製帯が螺旋状に巻き上がる。この木製リボンは、板材が一番たわみやすい方向にだけ曲げ・ねじりを許容し、板厚方向に無理な曲率が生じないように設計されている。これにより、薄い木質ラメラを傷めることなく螺旋状に連続させることができる。リボンは総延長91m、リボン幅4.3m、最高高さ16.5m。木材利用は約32m³と抑えており、分解可能な帯工元素12個で構成している。個々の薄いラメラを曲げ加工して接合するだけで、接着剤はほぼ不使用かつ機械式による接合。オーストリア国内で製作、海上コンテナで大阪へ搬出し、現地組立・解体して原状回復できる。現在、日本国内の都市が、木製帯を引き継ぐ計画を立てている。



1階平面 縮尺 1/500



展示室。



外観。接着剤を使わない再利用可能な木製帯。

フィリピンパビリオン

設計 Carlo Calma Consultancy+cat + Somato

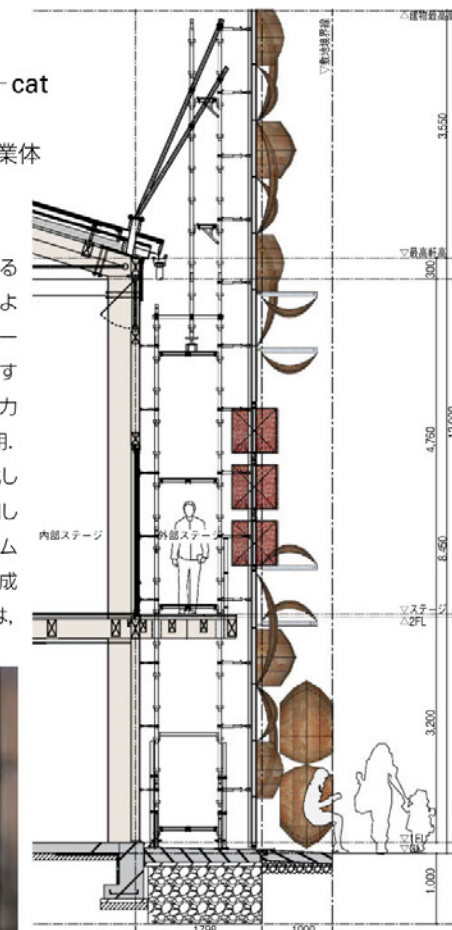
施工 浅川組・西尾レントオール共同企業体

モジュール化した手仕事

島国家フィリピンの多様性を織る行為で可視化するパビリオン。ハンモックを想起させる手編み簾によるパネルをモジュール化して構成した籠のファサードと、各地の手織物212枚が風土と手仕事を体現する。建物は集成材と張弦梁の木造軸組とCLT耐力壁による、多用途に転用可能な箱状空間を採用。外装と本体の隙間は足場兼構造を介して舞台化した。各部位の繋ぎには、仮設用の既製品を使用し仮設建築としての汎用性を実現した。外装フレーム（足場+繋ぎ材）は構造計算上、常設建築としても成立するように設計されている。構造設計は、yasuhirokaneda STRUCTURE+OKStructure。



足場兼構造。



矩計 縮尺 1/100



外観。ファサードの合間から演者がライブパフォーマンスをする様子が見える。



フィリピン各地から集められた手織りのテキスタイルの展示。

フランスパビリオン

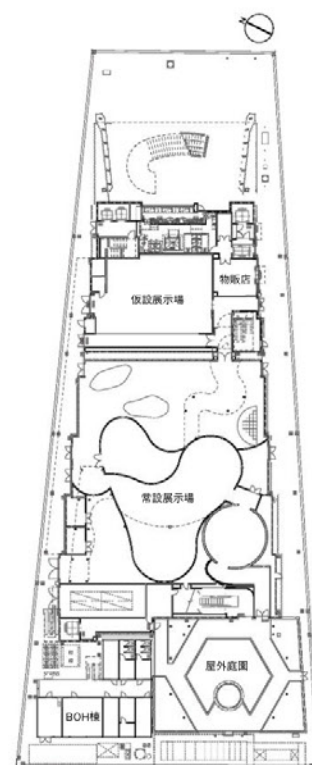
設計 Coldefy (コンセプトデザイン)
Carlo Ratti Associates (コンセプトデザイン)
安井建築設計事務所

施工 RIMOND Japan

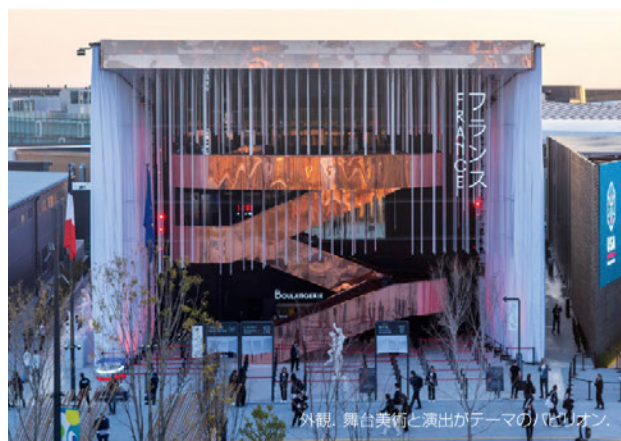
舞台の中に構成したふたつの展示空間

COFREXが依頼した、舞台美術・演出がテーマの建築。連続する空間構成で、訪れる人びとを日常のリズム——「始まり」「移行」「休息」「旅立ち」——を映し出す変化する視点を計画。正面を「開かれた舞台」のように構成し、ステージのような正面の螺旋階段を象徴的に据える。側面に高さ約17mの劇場の緞帳をイメージさせる布のヴェールを2面設けた。

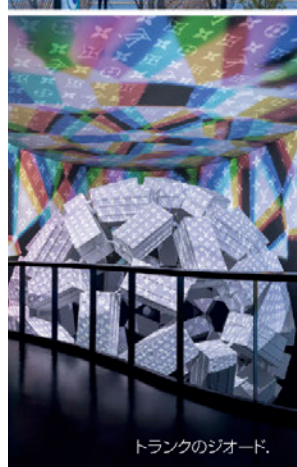
内部はルイ・ヴィトン、ティオール、ショーメ、セリーヌといったフランスを象徴するLVMHグループのメゾンによる展示。重松象平 (OMA) によるルイ・ヴィトンの展示室はふたつの空間で構成。「トランク」という単一モジュールで空間を構成し、ひとつは開いたトランク84台を積み上げたランタンのような「ライブラリー」が設られ、もうひとつは白いモノグラムトランク90台で構成した直径6.6m・重量約13tのジオードを吹き抜けに設置した。伝統×変容、アーカイブ×アート、ライブラリー×シアターの往還によってメゾンの継承と革新性を空間的に可視化した。



1階平面 縮尺 1/1,000



外観。舞台美術と演出がテーマのパビリオン。



トランクのジオード。



ライブラリー。



円筒状の木造パビリオンと野外ステージを見る。



展示室。



循環型建築のシンボルとしての円環が、基本モチーフとして多用される。

ドイツ館

設計 LAVA 梓設計
施工 GL events Live
GL events Japan KK

円環性を建築で可視化

ドイツ館は「循環性」を核に、解体→再組立→再配置を前提とした設計で構成される。円筒群は木(バイン)+銅のモジュール化とボルト接合で、部材は再使用またはリサイクル可能。外壁断熱などにはヘンブリット(超軽量・多孔質のバイオ複合材)、版築、菌糸体、竹など環境負荷の少ない循環材を用い、展示・設備も回収+再利用を前提に設計を行った。屋外パークは貸与苗の植栽で会期後移植すると共に、透水舗装面、雨水貯留・再利用で水循環を実装する。設計・製作・運用から会期後の資材循環に至るまで一体で最適化し、素材使用量とCO₂排出を最小化し、建築自体をサーキュラー・デザインの体験装置として計画する。