

# Co-build for the Departed

## Connecting Independent Network

第20回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展 日本館企画概要

秋吉浩気 (VUILD株式会社)

世界が紛争の霧に覆われた今、日本からどんな問いを投げかけられるだろうか。1956年、戦後復興の転換点にヴェネチアで日本館を設計した吉阪隆正は、「相互理解が争いのない世界を実現する」と信じた人物でした。彼は「不連続統一体」という概念を掲げ、バラバラな個が、互いに関係を持ちながらも、一つの秩序を形作っている状態を実現することが、世界平和への第一歩であると説きました。しかし70年後の今、世界は再び深い分断の最中にあります。だからこそ、吉阪がこの場所から発した問いを、今もう一度問い直したい

世界は建築を通じて一つになれるかと。

この問いに対するアプローチは二つあります。一つは「共につくる」という手段です。言葉や政治では届かない何かが、一緒に手を動かす時間の中で生まれることを、私たちはコビルド(※)の現場で繰り返し目撃してきました。身体的な協働の中にこそ、分断を超える連帯の種があるのだと確信しています。もう一つは「死者のために建てる」という目的です。いま生きている誰かのためではなく、共通の先祖のために力を合わせるとき、国籍も文化も信仰も違う人々が、初めて同じ方向を向けるのではないのでしょうか。

では、死者のための建築とは何でしょうか。そのヒントは、失われつつある日本の原風景が残る能登にあります。能登の古民家には、主人や客人はもとより、神や死者までもが共に座す座敷という場が存在します。そこは生と死の境界を曖昧にする、極めて開かれた空間です。例えば、この場で執り行われるアエノコト(農耕儀礼)では、冬の厳しい寒さの中、正装した主人が田んぼへと向かい、目に見えない「田の神様」を家へと迎え入れます。風呂を沸かし、漆塗りのお膳を整え、あたたかもそこに実在するかのように語りかけながらもてなす。その静謐な風景の中にこそ、死者と生者が自然に共存する建築の原型が息づいています。

しかし2024年1月の地震で、その多くが失われました。漆の床板、座敷の柱、先祖の神事を見守ってきた梁。それらは今、行き場のない古材として残されています。私たちはこの古材を手に、世界中から集まった人々と共に、逝きし者のための場を再建できないかと考えています。この試みは、パンデミックの最中に『死者の権利』が叫ばれた、このイタリアの地で実現することに深い意義があるはずで

私がキュレーター役割と定義するのは、人が建築に参加できる場の枠組みを設計することです。よってキュレーターが作家を選ぶ従来の形式をとらず、作家を国際コンペティションで選出したいと考えています。さらには採択された1案を、世界中から集まった人々と共に建て、そして世界中の人たちとその喜びを分かち合いたいと思います。

自国に閉じず多様な背景を持つ人々を巻き込みながら、建築によって世界は一つになれるという前向きなメッセージを、日本から世界に向けて発信できたらと願っております。

(※)コビルドとは、家族や仲間、地域の人 (community) と協働 (collaboration) して、建築を建て (build)、「祭りのように楽しむ」ことを指した造語。

被災家屋から古材をレスキュー



国際デザインコンペティション  
世界中からデザイン提案に参加できる枠組みづくり

# 企画概要

能登の震災古材を素材に、コンペ・コビルド・会期中プログラム・能登への帰還まで、全フェーズで世界中の人々が建築に参加できる枠組みをデザインする。ベネチアに「死者のための空間」をつくり、会期後は能登の里山に返し、再設置する。

どのようにしてたくさんの人を巻き込むか

## 関連プロジェクト・実績

### フェーズ1 DESIGN

OPEN CALL

国際デザインコンペ



世界中からデザイン提案に参加できる枠組みづくり



photos by SuperficiumStudio

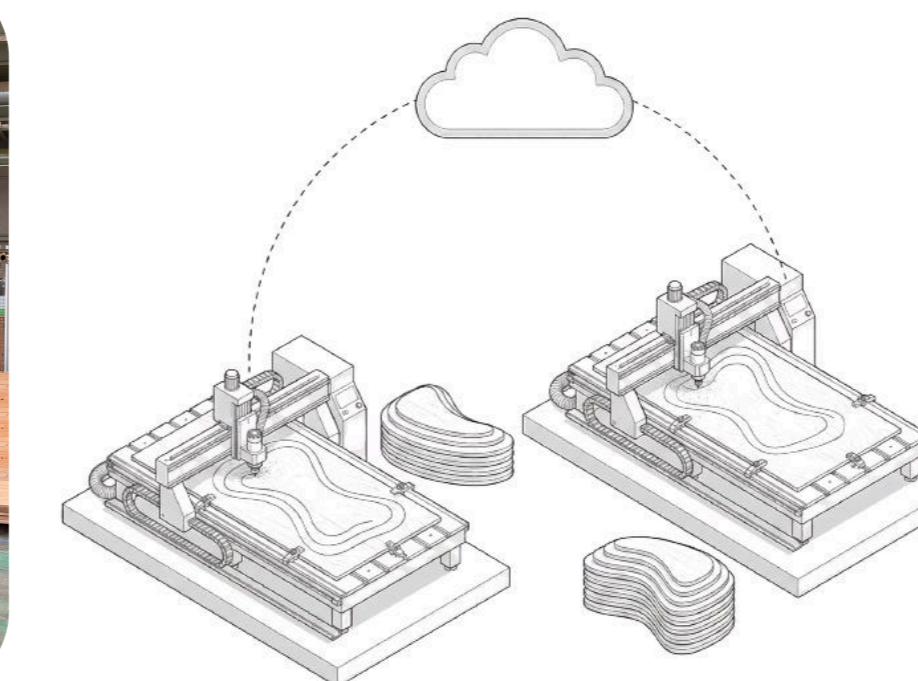


コクヨと企画した国際デザインコンペ「Digi Fab Award 2025」（143件応募）では、イギリス在住のデザイナーと3Dデータのやり取りのみで制作・加工まで完遂。採択作品はVenezia Biennaleでも展示。

ネットワークによる加工



日本 → イタリア輸送



加工ネットワークと製作データ連携による複数拠点で効率的かつ迅速な生産。

ShopBot国内ネットワーク拠点：260拠点  
ShopBot国外ネットワーク拠点：1万拠点

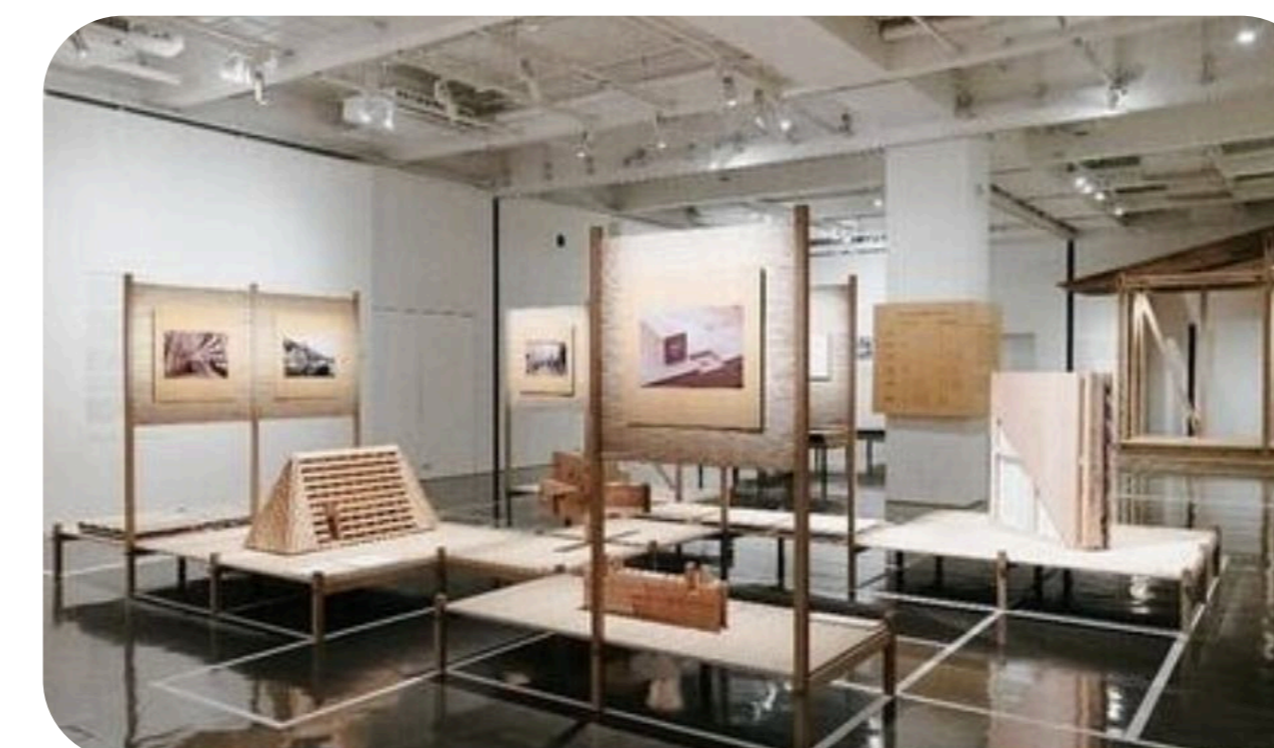
### フェーズ2 MAKE

OPEN CALL

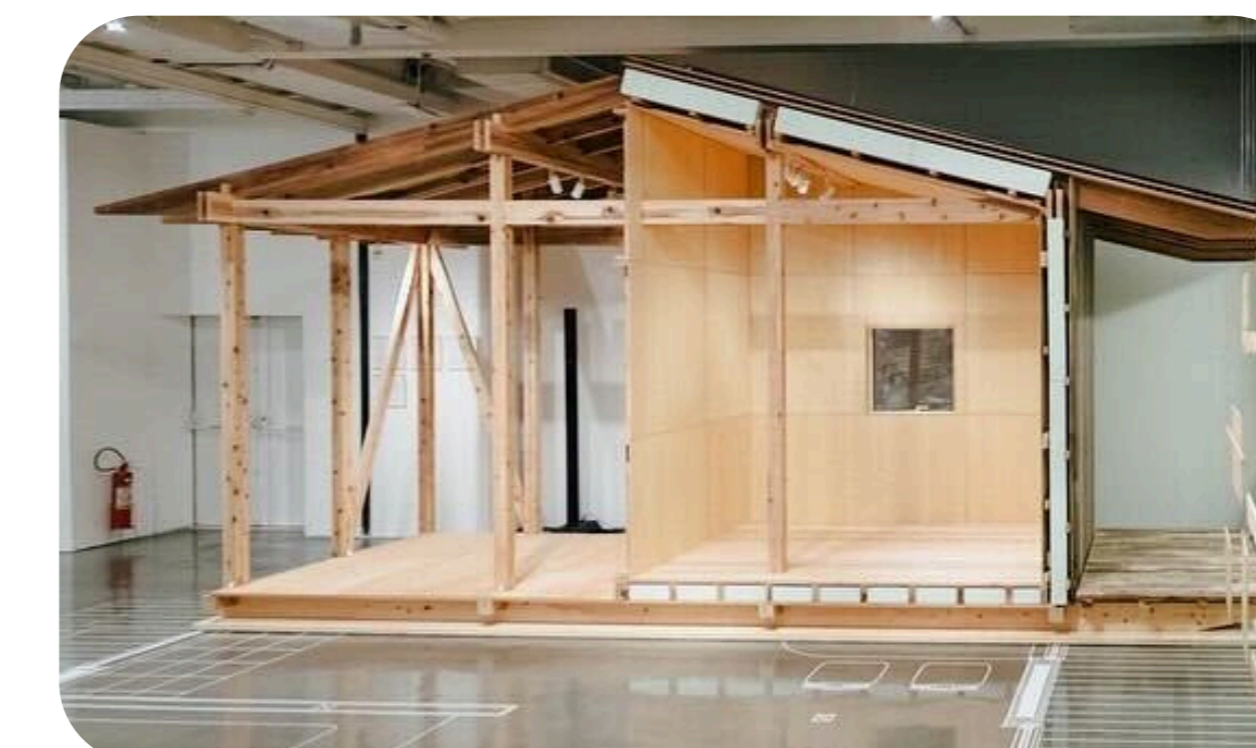
デザインコンペ受賞作品  
パビリオンのコビルド



誰もがものづくりに参加できる枠組みづくり



photos by Marina Melchers



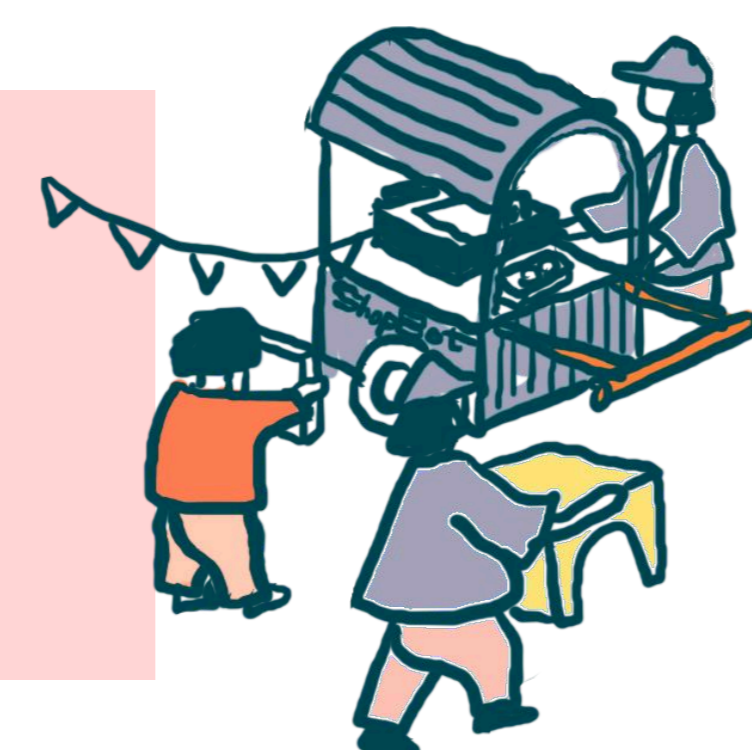
photos by Marina Melchers

Japan House São Paulo(2025)での展示では、コビルドキットを日本で加工制作、サンパウロに海上輸送し現地コビルドで会場を設営。

### フェーズ3 PLAY

OPEN CALL

各国が開催する  
祈りのワークショップ



誰もが場づくりに参加できる枠組みづくり



能登半島地震で中止となった七尾の伝統祭「青柏祭」(2024)のでか山をデジファブでミニチュア再現、地元有志とのコビルド、子供達とのワークショップ開催で被災地のコミュニティ復興を支援。

### 会期終了後 RETURN

被災地能登での再活用  
日本でのコビルド



能登(羽咋市)における共助再建プロジェクト(2024-2025)では、コビルドで被災住宅を再建、参加型建築による災害復興の新技术を実証。計40日間のコビルド参加者は256名にのぼった。

## 想定するコンペの制約条件、参加資格

- ・ 指定の敷地に移築可能な1つの建築を提案すること
- ・ 指定古材リストに記載された能登古材を使うこと（部材追加可。）
- ・ 工法と使われ方の両方を提案すること
- ・ 専門家でなくても手で組み立てられるディテールを考案すること
- ・ 会期終了後に解体し、能登に返送、再設置可能な設計であること
- ・ 予算・技術の両面からの実現可能性
- ・ 採択者本人が2027年4月のベネチア現地での設営に参加できること
- ・ 応募締切時点40歳以下、3名以上多国籍チーム（3カ国以上の国籍を含む）

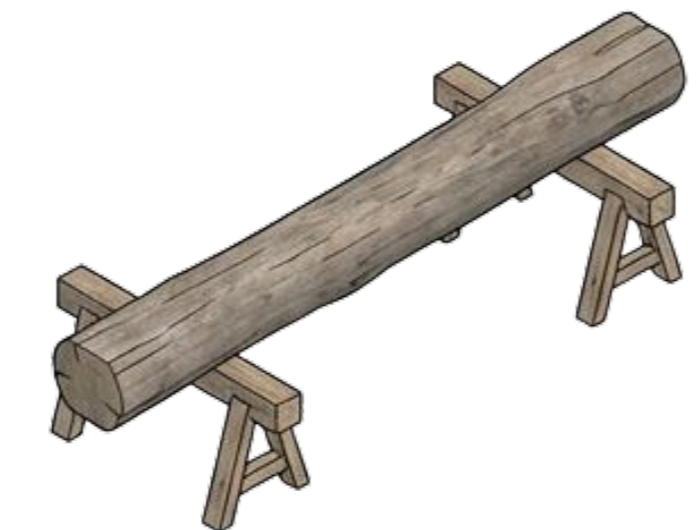


### 指定古材

のと古材レスキュープロジェクトによって2024年7月より能登半島地震で被災した古民家からレスキューされた床材・柱・梁などを使用すること。



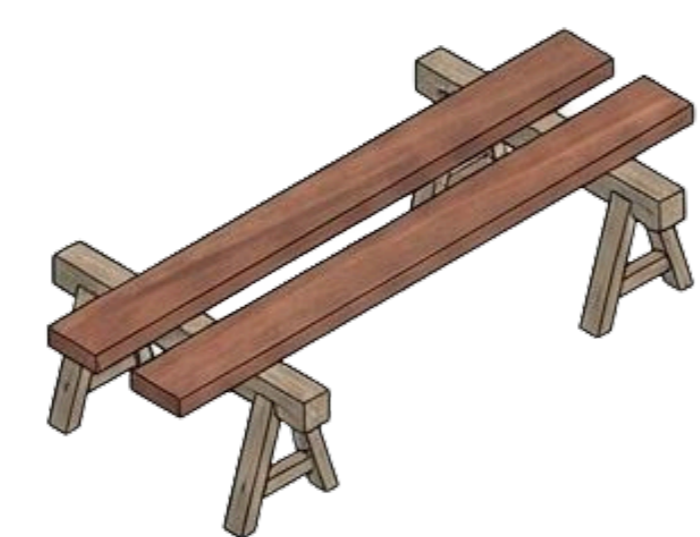
1 漆塗り床材  
能登杉・能登ヒバ



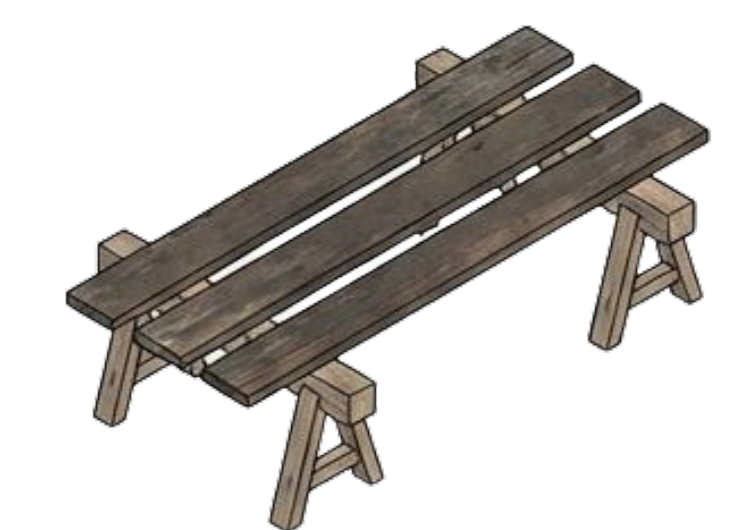
6 梁材  
松・檜



2 厚い板材（床の間・式台）  
檜・広葉樹（漆塗）



7 敷居材・鴨居材  
杉・能登ヒバ



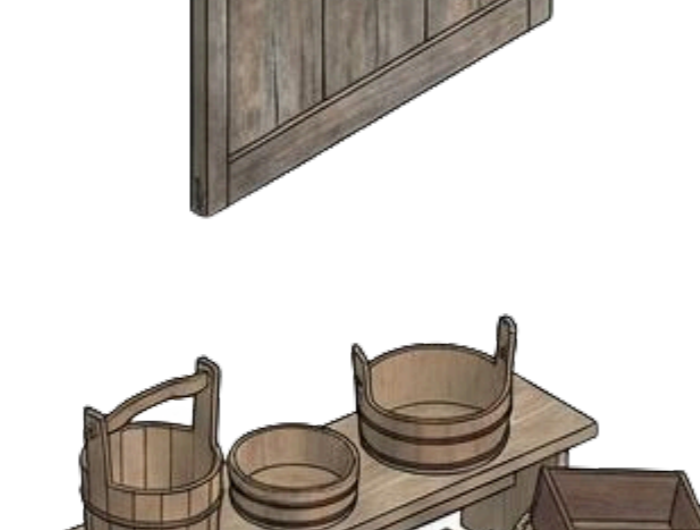
3 腰壁化粧材  
サクラ・能登ヒバ(カナアテ)



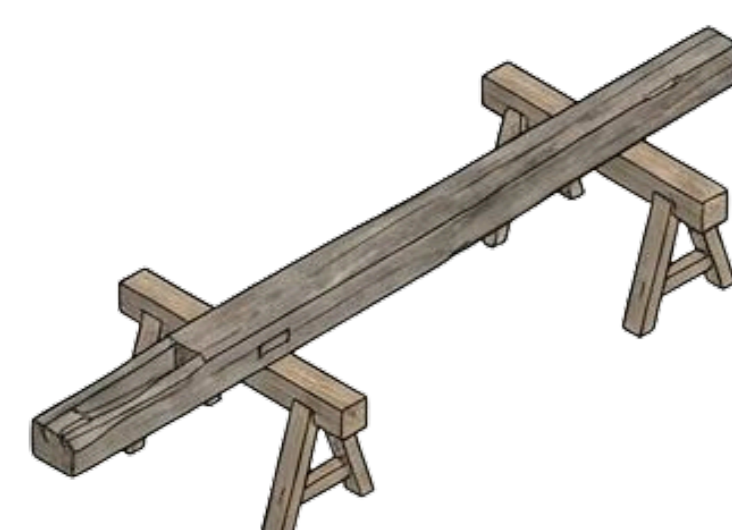
8 建具 木材（各種）



4 一枚板  
檜・針葉樹



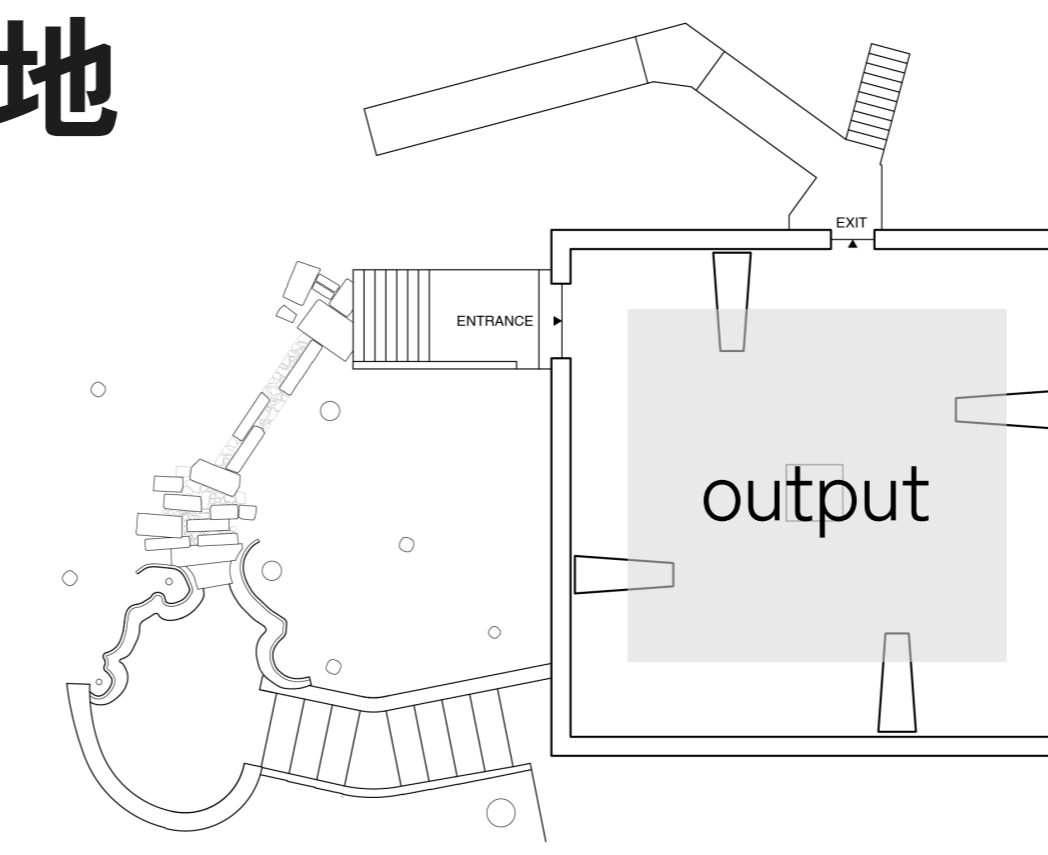
9 古家具・古道具  
木材・漆器等



5 柱材  
針葉樹

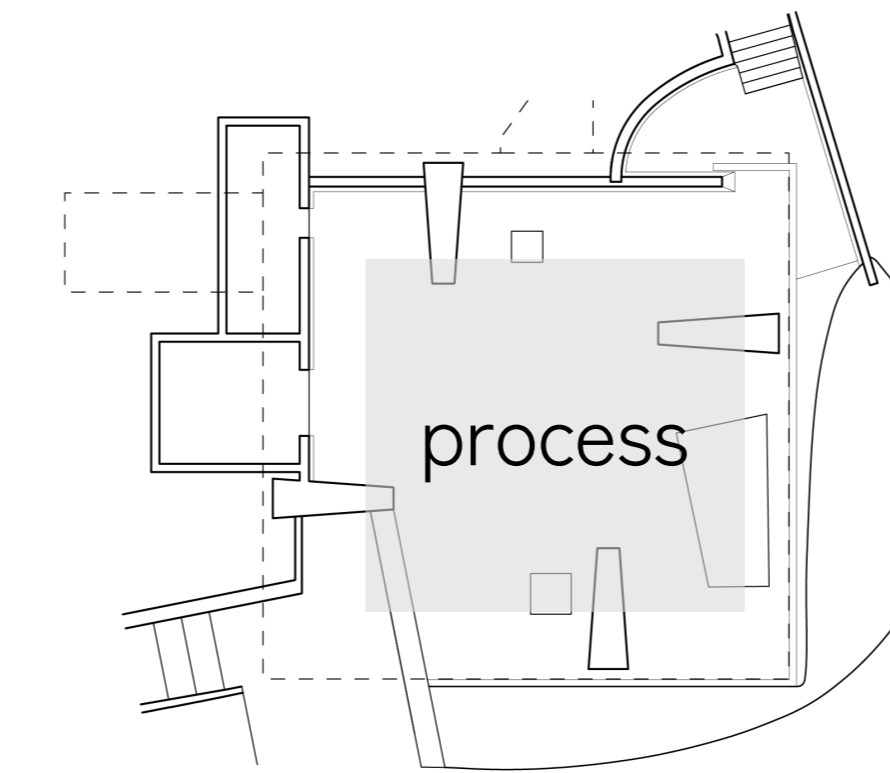
使用可能数、3Dデータは公募開始時公開。

### 敷地



### 2階（メイン展示空間）死者のための空間

採択案によりコビルドされた建築空間。五感を研ぎ澄ます展示の主役。メイン展示スペース 218m<sup>2</sup>。



### 1階（ピロティ半屋外）コビルドプロセス展示

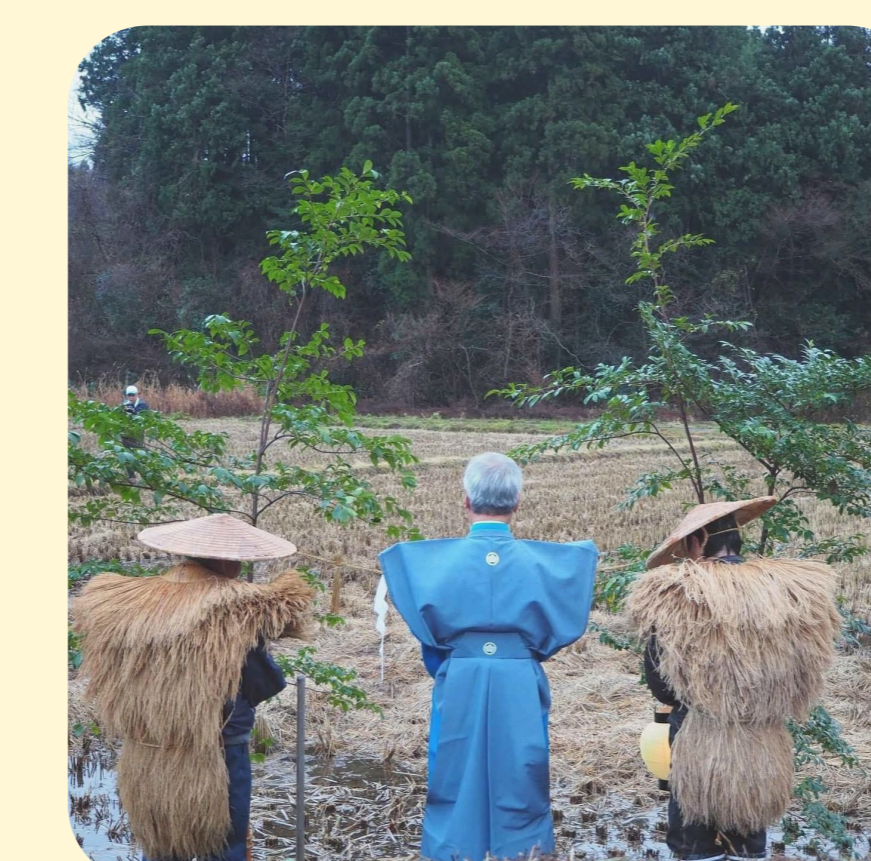
展示プロセス・キュレーションの裏側を見せる空間。コンペ要項・古材の物語・制作記録などを展示する。

### 展示後再設置敷地・再活用

会期終了後、作品は解体し能登へ返送。のと復耕ラボが管理する里山の田んぼ沿いに再設置し、毎年冬に行われるアエノコトの神事の際、神様をもてなす場として活用される予定。 ※設置場所は地域住民・地元自治体と協議のうえ決定する。



毎年行われている  
アエノコトの様子



# 予算計画

## 基本案

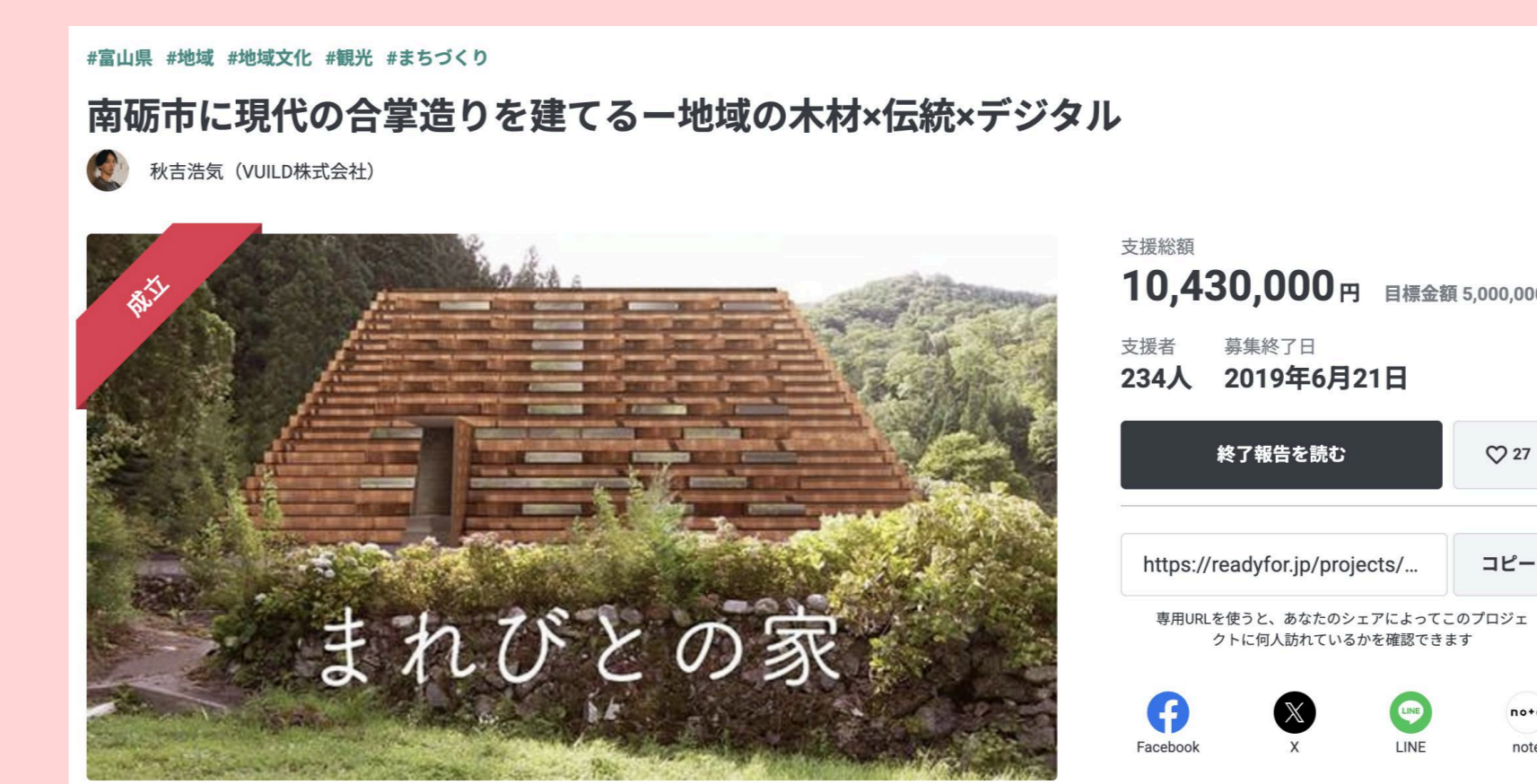
費目	備考	金額(円)
<b>A. 制作・施工費</b>		<b>34,500,000</b>
会場施工費(作品制作・内装工事)		27,500,000
材料調達費		4,000,000
構造物製作費		6,500,000
展示会場工事費		17,000,000
作品輸送費(日本→ベネチア往復)	海上コンテナ2台分	5,000,000
展示什器・グラフィック・サイン制作		1,000,000
<b>B. 旅費・現地滞在費</b>	キュレーター、作家、組立監修者	<b>8,000,000</b>
<b>C. コンペ開催費</b>	作家選定コンペのみ開催	<b>1,500,000</b>
<b>D. カタログ・記録制作費</b>	デジタルカタログを想定	<b>2,000,000</b>
<b>E. 広報費</b>		<b>1,000,000</b>
<b>F. 予備費</b>	為替変動リスクを踏まえた予備費	<b>3,000,000</b>
<b>合計</b>		<b>49,000,000</b>

## 協賛拡張案(追加資金調達を前提とした拡張版)

費目	備考	金額(円)	
<b>A. 制作・施工費</b>		<b>59,500,000</b>	<b>+25,000,000</b>
会場施工費(作品制作・内装工事)		49,000,000	
材料調達費		8,000,000	
構造物製作費		11,000,000	
展示会場工事費		30,000,000	
作品輸送費(日本→ベネチア往復)	海上コンテナ2台分(一部空輸も検討)	8,000,000	<b>+3,000,000</b>
展示什器・グラフィック・サイン制作	高品質サイン・インタラクティブ展示要素含む	2,500,000	<b>+1,500,000</b>
<b>B. 旅費・現地滞在費</b>	現地コビルド参加者へのサポート含む	<b>9,500,000</b>	<b>+1,500,000</b>
<b>C. コンペ開催費</b>	コビルド、会期中プログラムもオープンコールを開催	<b>4,000,000</b>	<b>+2,500,000</b>
<b>D. カタログ・記録制作費</b>	A5 紙カタログ+デジタルカタログ	<b>4,000,000</b>	<b>+2,000,000</b>
<b>E. 広報費</b>	国際認知のためのメディア・SNSでの有料告知	<b>10,000,000</b>	<b>+9,000,000</b>
<b>G. 予備費</b>	為替変動リスクを踏まえた予備費	<b>6,000,000</b>	<b>+3,000,000</b>
<b>H. 会期中イベント・儀式プログ</b>	イベント開催費(会期中5回以上予定)	<b>6,500,000</b>	<b>+6,500,000</b>
<b>合計</b>		<b>99,500,000</b>	<b>+50,500,000</b>

### 超過分の資金調達方針：協賛・クラウドファンディング

能登復興支援クラウドファンディング(417万円・203人支援)、まれびとの家クラウドファンディング(1,000万円超)の資金調達実績を持つ。また秋吉が経営するVUILDでは**累計12.5億円**の資金調達実績があり、協賛調達の実行可能性は高い。



## キュレーター



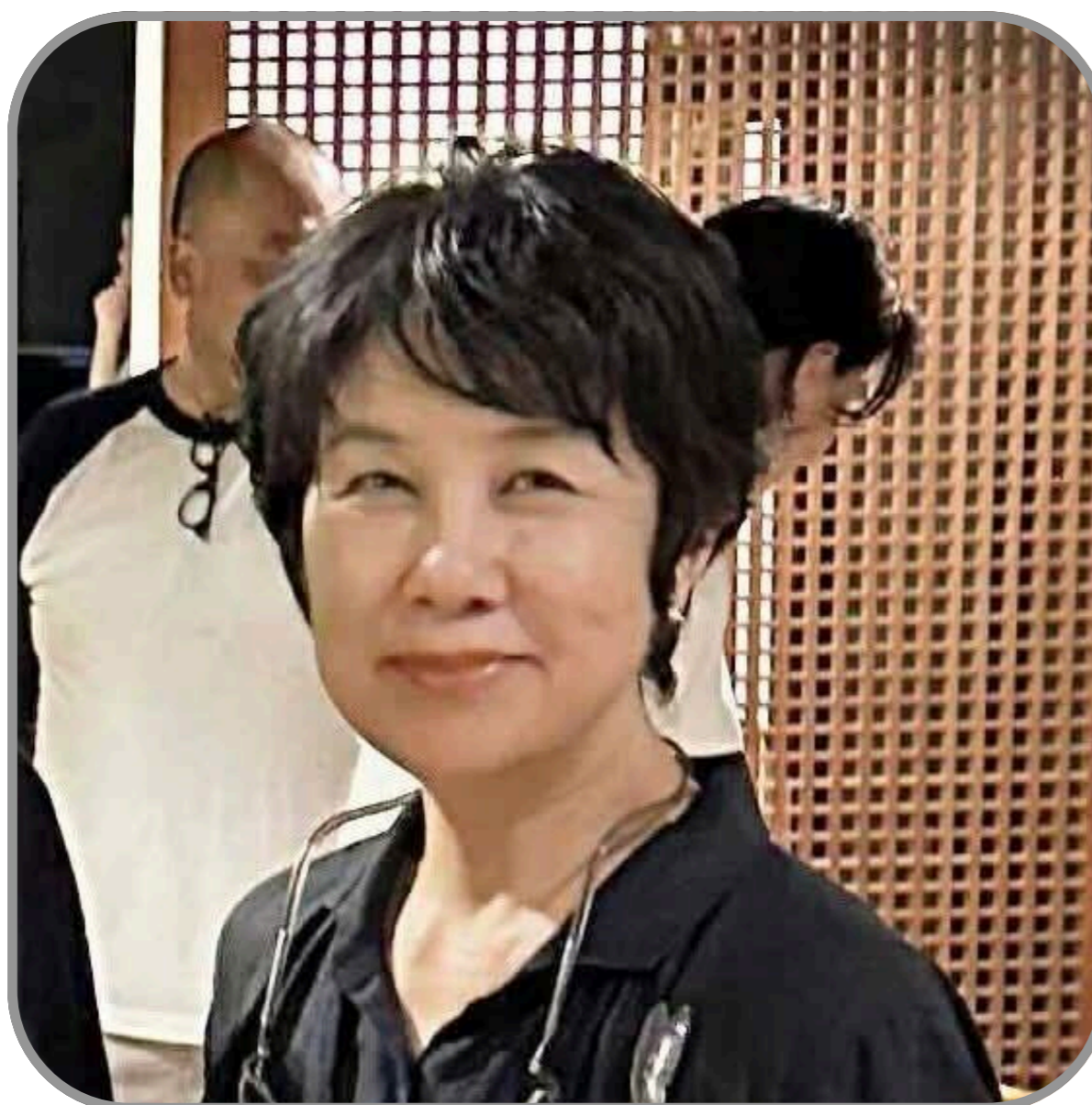
## 秋吉浩気

建築家。2017年VUILD株式会社を創業。「建築の民主化」を掲げ、人が建築に関わるための仕組みを開発しつつ、デジタル加工技術と職人技術を組み合わせたコビルドの実践を国内各地で展開する。金沢21世紀美術館で展示を行っていた事がきっかけとなり、能登半島における震災復興プロジェクトに携わる。

## コンペ審査員候補



**伊東豊雄** | 建築家。第13回ヴェネチア・ビエンナーレ国際建築展にて日本館の金獅子賞受賞、日本館改修も手掛けた、現代日本を代表する建築家。



**萩のゆき** | アメリカ生活を経て能登に移住したデザイナー・著述家。アエノコトをはじめとする能登の伝統的な暮らしの知恵を科学とデザインの視点で再解釈し、土地に根ざした豊かさを発信する。



**赤木明登** | 漆芸家。輪島を拠点とする塗師。現代の暮らしに息づく生活漆器「ぬりもの」の世界を切り開き、国内外の美術館に作品が収蔵される。

## 展示協力



**のと古材レスキュープロジェクト** | のと復耕ラボと古材create青組（代表：江崎青）が運営。被災し解体される古民家から漆床材・梁・柱などを救出し、次の用途へとつなぐ。本プロジェクトに古材を提供する。



**一般社団法人のと復耕ラボ** | 代表理事・山本亮。2024年の能登半島地震後設立。ボランティア受入・森づくり・古材レスキュー等を通じて能登の復興を支援する団体。本プロジェクトの最終設置場所コーディネートなどに協力する。



**田中仁** | 株式会社ジズホールディングス代表取締役CEO。建築文化の支援に継続的に取り組み、第19回ヴェネチア・ビエンナーレ「青木淳後援会」会長を務めた。本プロジェクトの協賛調達に協力する。

# 全体スケジュール

