
2025 年日本国際博覧会
テーマ事業「いのちの輝きプロジェクト」
シグネチャーパビリオン

河瀬 直美
「いのちのあかし」





「いのちのあかし」

わたしのなかのあなた
あなたのなかのわたしに
出会う場所。

河瀬 直美

河瀬パビリオンコンセプト

毎日が、 人類史上はじめての対話

第一幕 記憶の道



第二幕 人々が集う



第三幕 新たな出会い



第四幕 継承と循環



第一幕 記憶の道

静けさの森と植生的に連続するパビリオン外周のランドスケープは、「記憶の道」がコンセプト。会場環境と共存・持続した種の多様性を表現する。

その道を抜けた先に、奈良と京都の廃校を譲り受け、どこか懐かしさをおぼえる、新しく組み立て直された三棟のパビリオンが現れる。校舎の周辺の木々も会場に移植する。



奈良県十津川村 旧折立中学校（左）

京都府福知山市 旧細見小学校中出分校（右）

第二幕 人々が集う

パビリオンは、単に移築物として昔のノスタルジーを味わうのではなく、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。

人気のない廃校に再び人々が集う。世界中から集まった観客は、刻まれた記憶の断片を垣間見つつ、シアターの開幕を迎える。



パビリオン全景(左)と、エントランス(右)

第三幕 新たな出会い

シアターでは、初めて出会う全く相手のことを知らない二人が対峙して、一期一会の対話を始める。

毎回変わる話者の相手は、世界のどこかにいる人であったり、人ではない AI かもしれない。

対話を通じて、異なる国境や人種や宗教や文化や風習など、お互いの違いとその分断を超えていく。



対話シアターのイメージ

第四幕 継承と循環

対話を目撃した観客は、自らの思いをアウトプットする。対話の体験が人を媒介することで、次世代の記憶へと継承していく。

また、もともと廃校で使われていた家具を森に還る生分解性の素材で再生し館内利用するほか、会期終了後には建築の移設を計画する。社会における建築のあり方を問い直し、循環の一途をたどる。



生分解性素材で再生する家具のイメージ

クリエイターチーム



杉山 央

計画統括ディレクター
森ビル株式会社

WORKS / 上段：『MORI Building DIGITAL ART MUSEUM : EPSON teamLab Borderless』 © teamLab
下段：『Media Ambition Tokyo』 © Media Ambition Tokyo



佐藤 哲也

展示・バーチャルコンテンツ プランナー
ソニーマーケティング株式会社

WORKS / 上段：『ひびきにふれる』、NIFREL (ニフレル)
下段：『2020年 ドバイ国際博覧会 日本館』



周防 貴之

建築、設計
株式会社 SUO 一級建築士事務所

WORKS / 上段：『屋島山上交流拠点施設 (やしまーる)』 © Iwan Baan
下段：『れいがん茶屋』 © Iwan Baan



齊藤 太一

植栽、環境デザイン
株式会社 DAISHIZEN

WORKS / 上段：『太宰府天満宮仮殿』
下段：『白井屋ホテル』 © Shinya Kigure