

相田武文建筑创作录

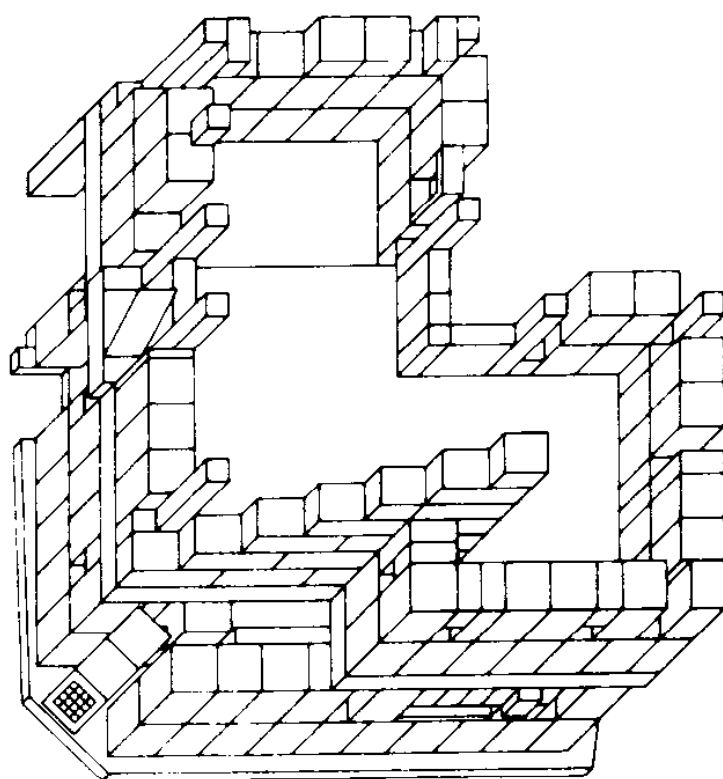
Takefumi AIDA ARCHITECTURE · NOTE

TU 241 1-64

X36

积木之家

TOY BLOCK HOUSE

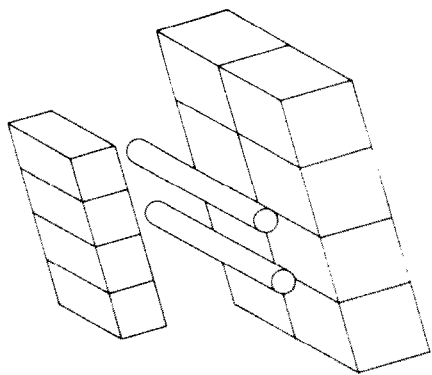


[日] 相田武文 著
路秉杰 路海君 译
郭 博 校译

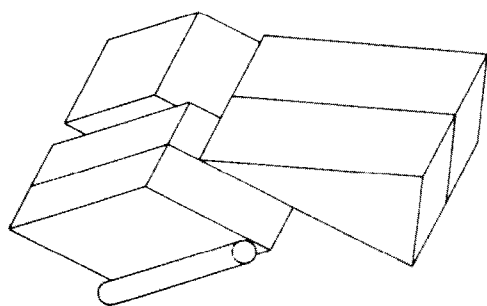


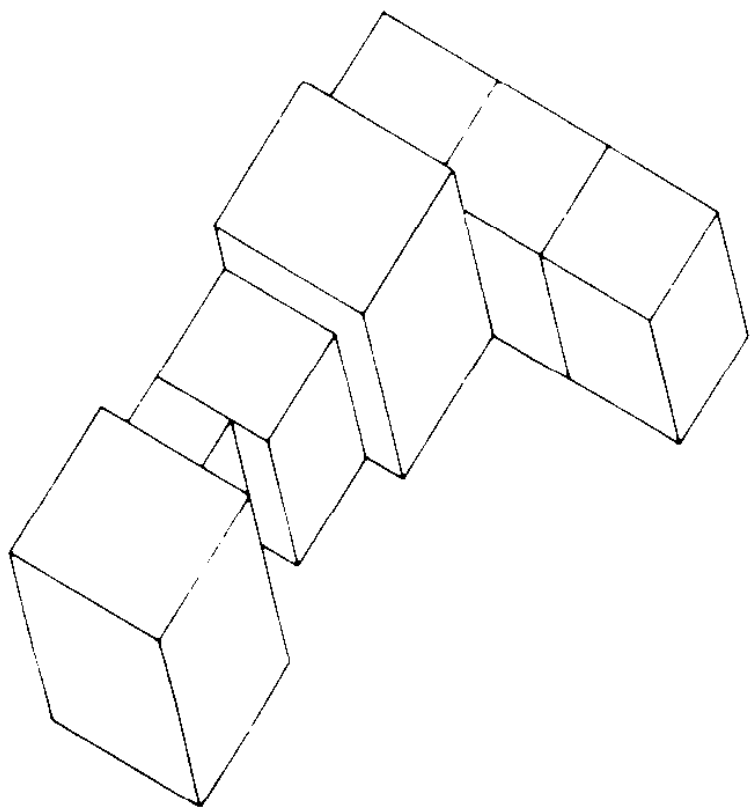
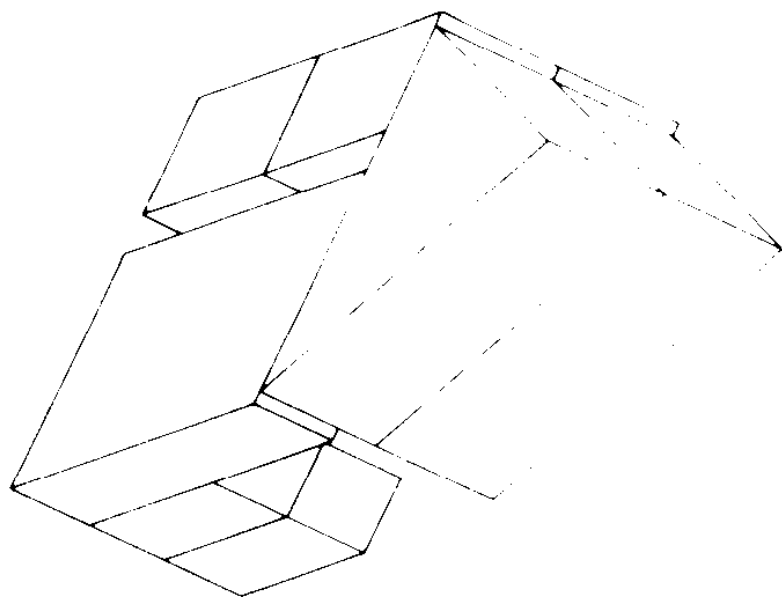
A0947733

同济大学出版社



目录	
关于游戏性与积木	8
积木之家0·序——相田积木块和相田盒	22
积木之家 I	34
积木之家 II	52
积木之家 III	66
积木之家 IV	90
积木之家 V + VI	112
积木之家 VII	142
积木之家 VIII	160
积木之家 IX(人偶之家)	176
年谱	186





Contents	
ON PLAYFULNESS AND TOY BLOCKS.....	16
TOY BLOCK HOUSE 0 [AIDA BLOCK - AIDA BOX].....	22
TOY BLOCK HOUSE I.....	34
TOY BLOCK HOUSE II.....	52
TOY BLOCK HOUSE III.....	66
TOY BLOCK HOUSE IV.....	90
TOY BLOCK HOUSE V + VI.....	112
TOY BLOCK HOUSE VII.....	142
TOY BLOCK HOUSE VIII.....	160
TOY BLOCK HOUSE IX DOLL'S HOUSE.....	176
BIOGRAPHY.....	186

相田武文建筑创作录

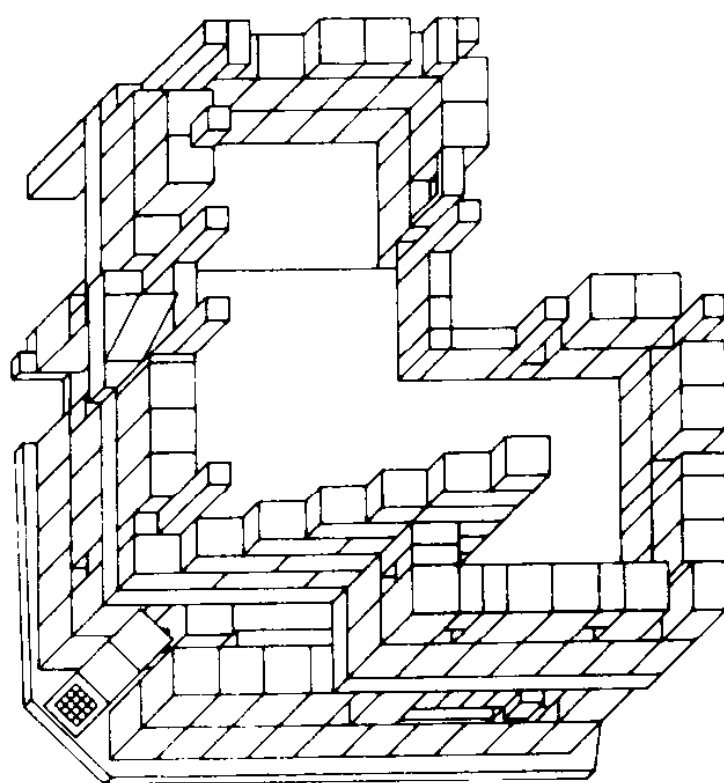
Takefumi AIDA ARCHITECTURE · NOTE

TU 241.1-64

X36

积木之家

TOY BLOCK HOUSE

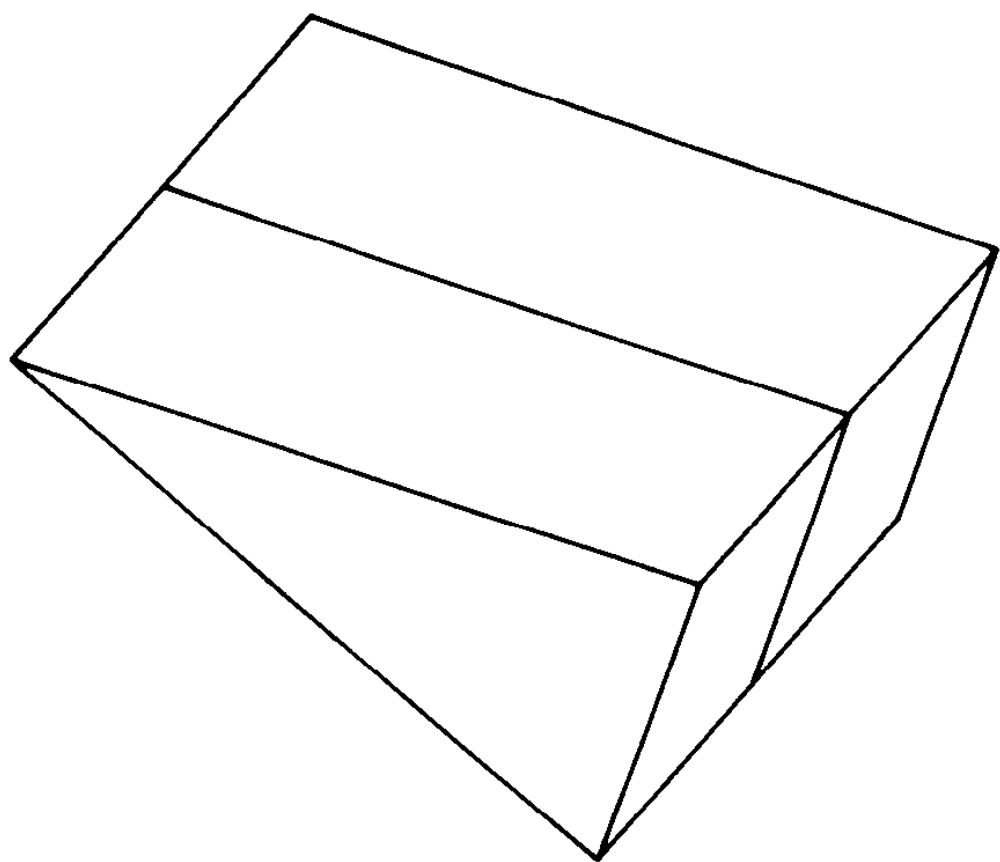


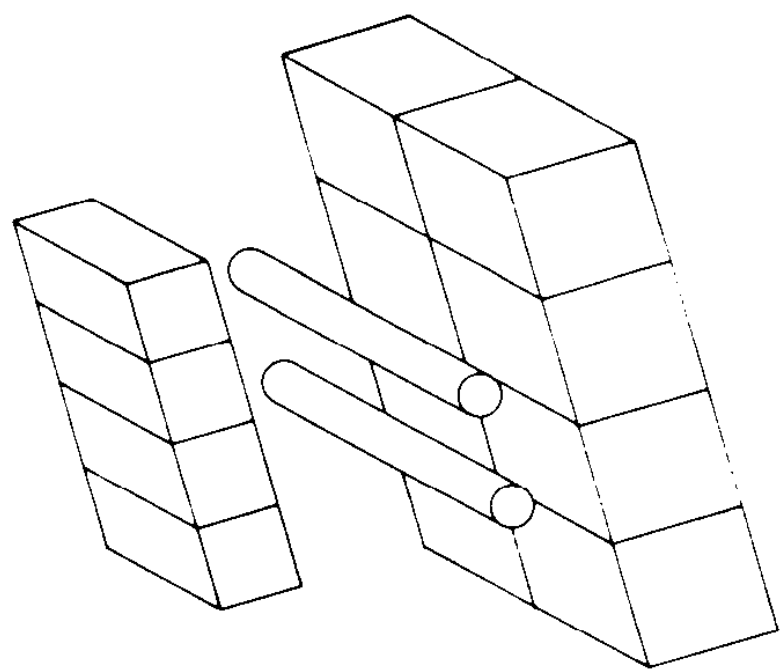
[日] 相田武文 著
路秉杰 路海君 译
郭 博 校译



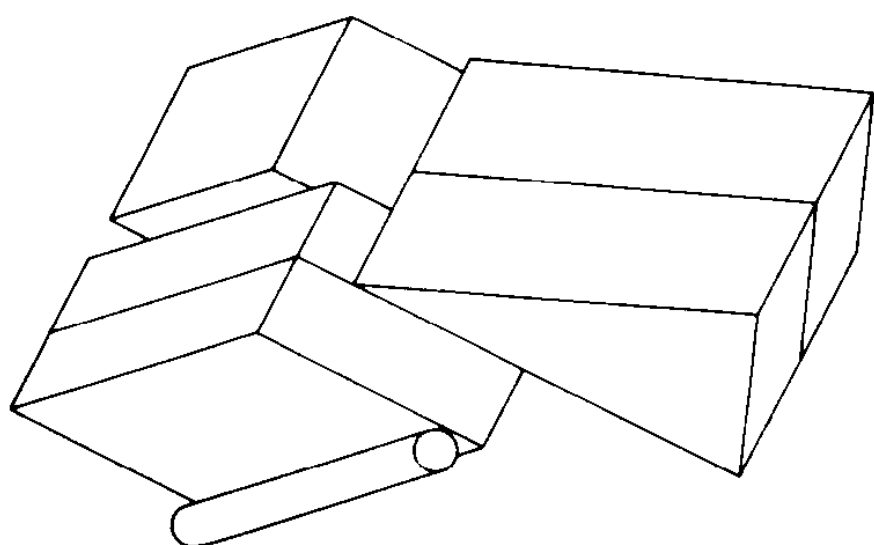
A0947733

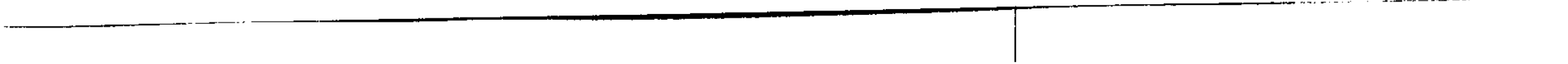
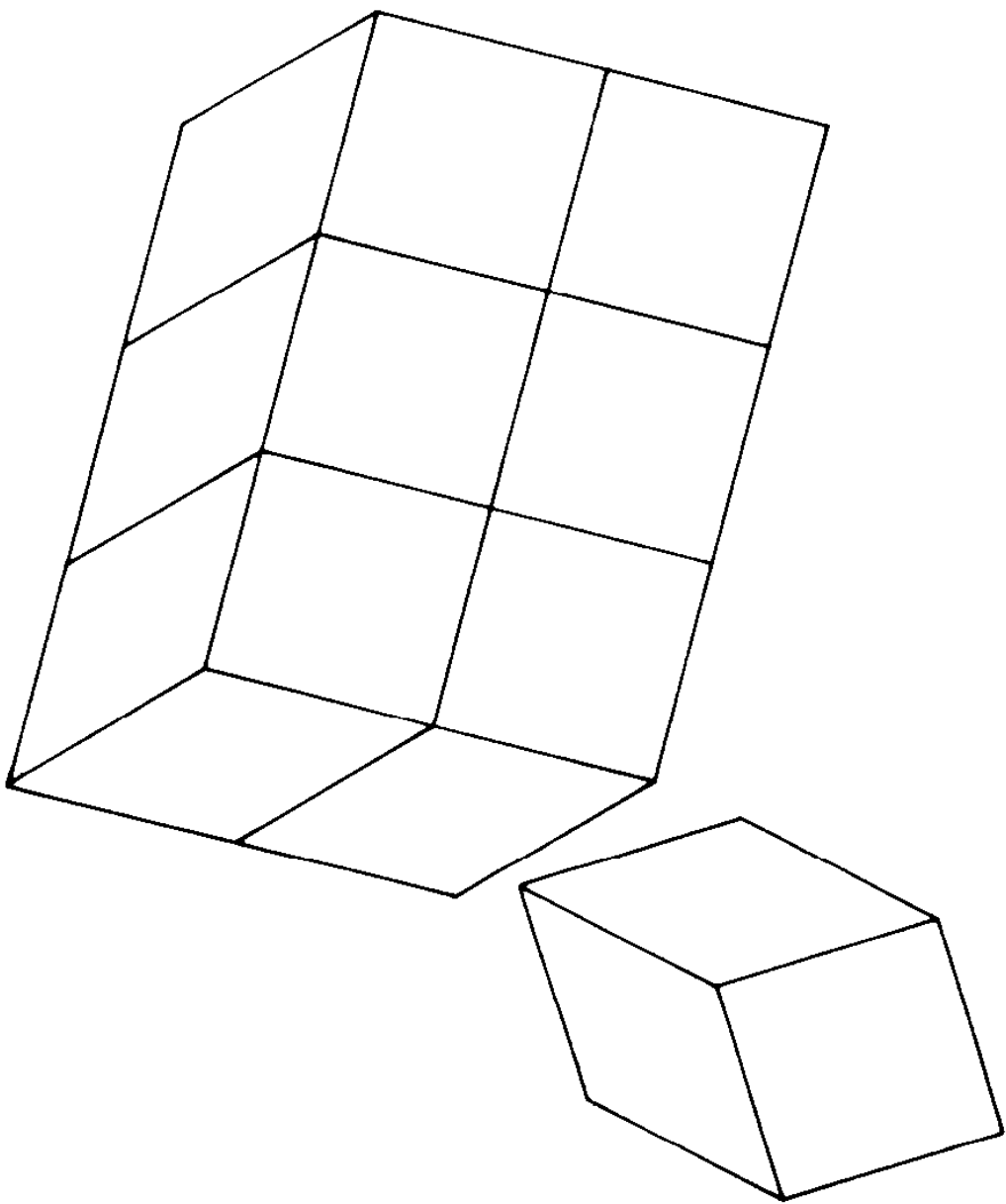
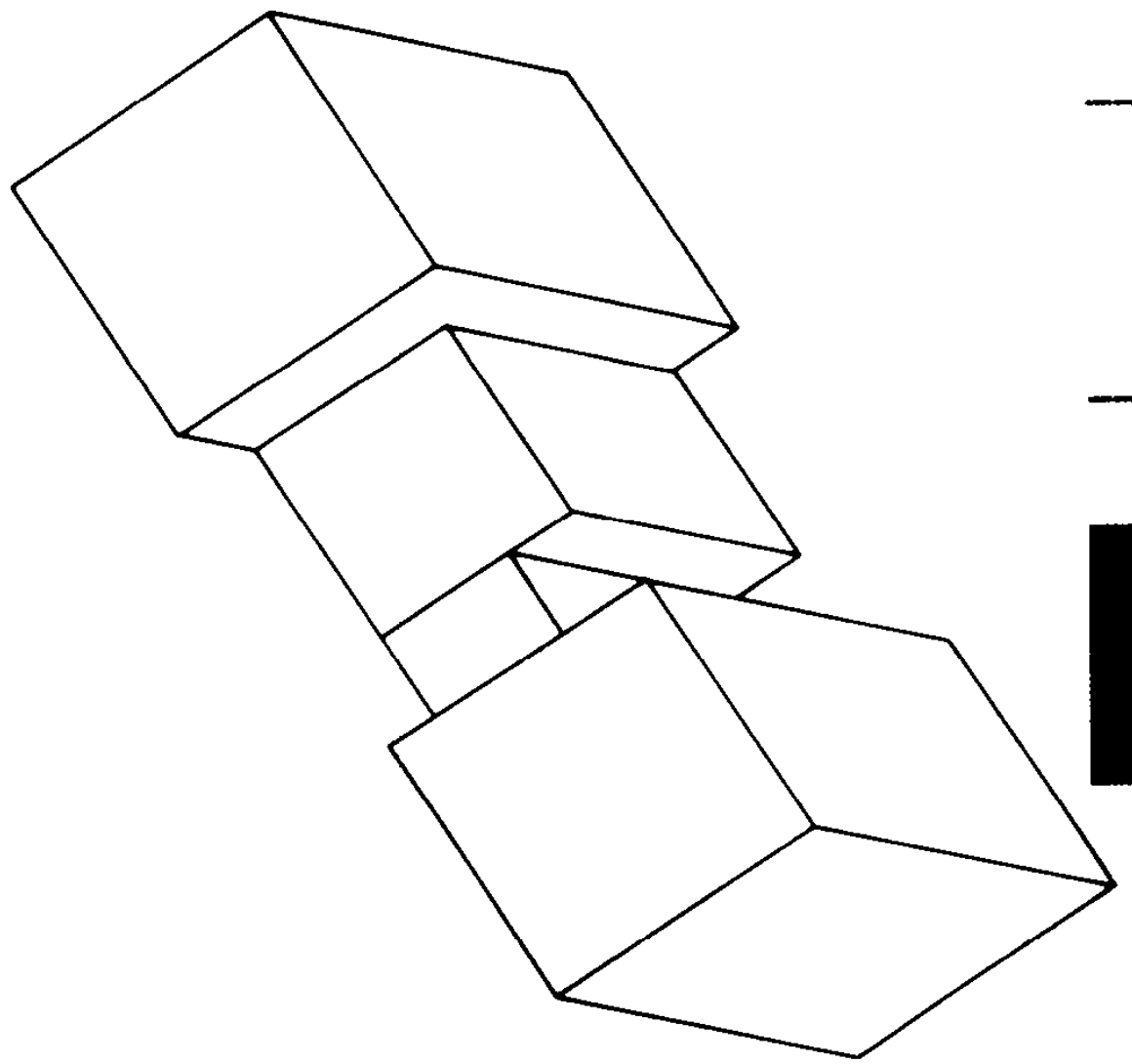
同济大学出版社

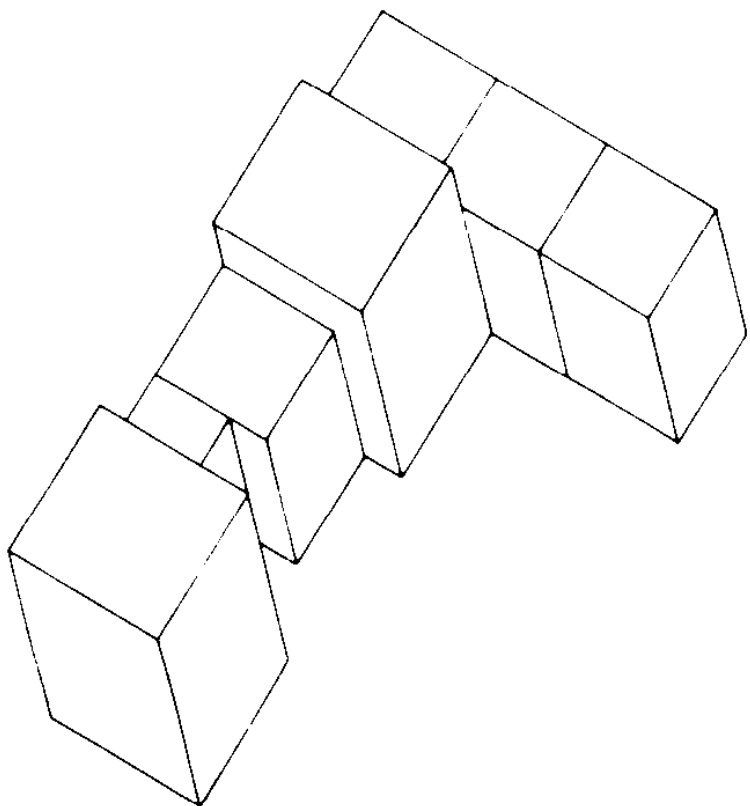
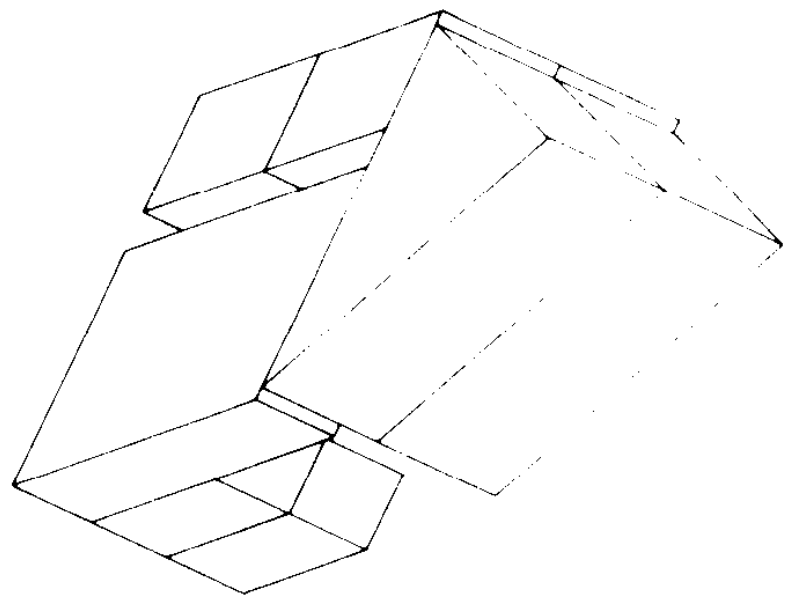




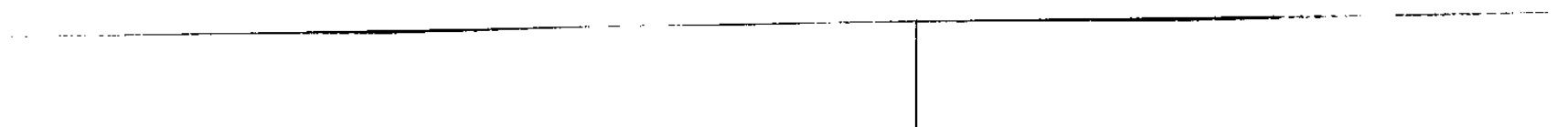
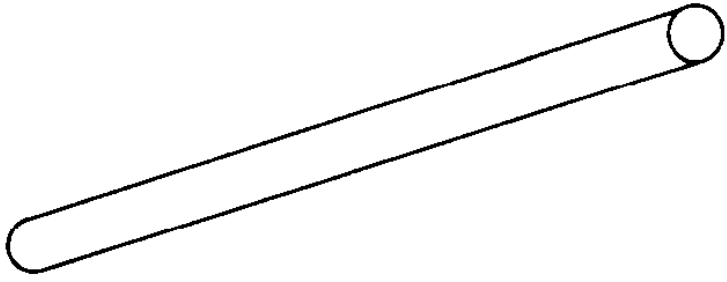
目录	
关于游戏性与积木	8
积木之家0·序——相田积木块和相田盒	22
积木之家 I	34
积木之家 II	52
积木之家 III	66
积木之家 IV	90
积木之家 V + VI	112
积木之家 VII	142
积木之家 VIII	160
积木之家 IX(人偶之家)	176
年谱	186

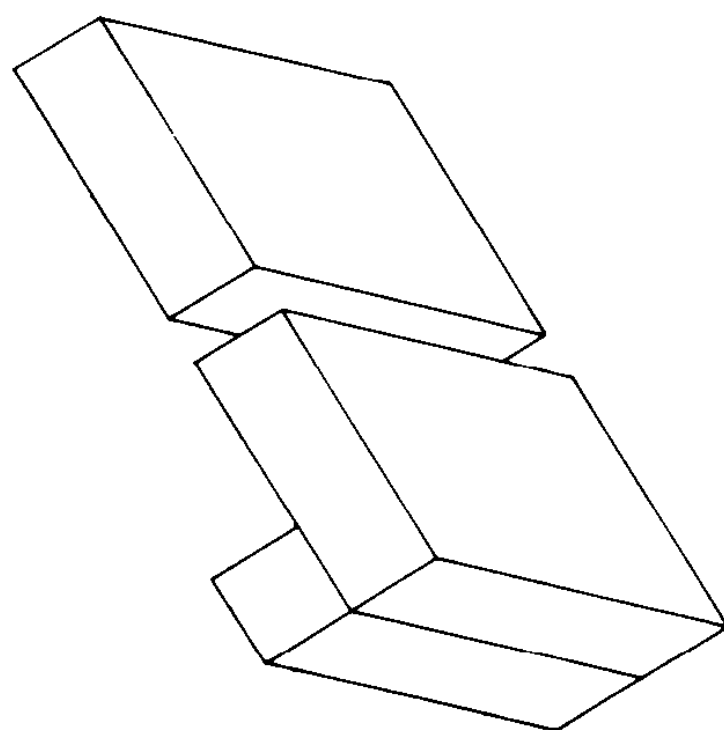
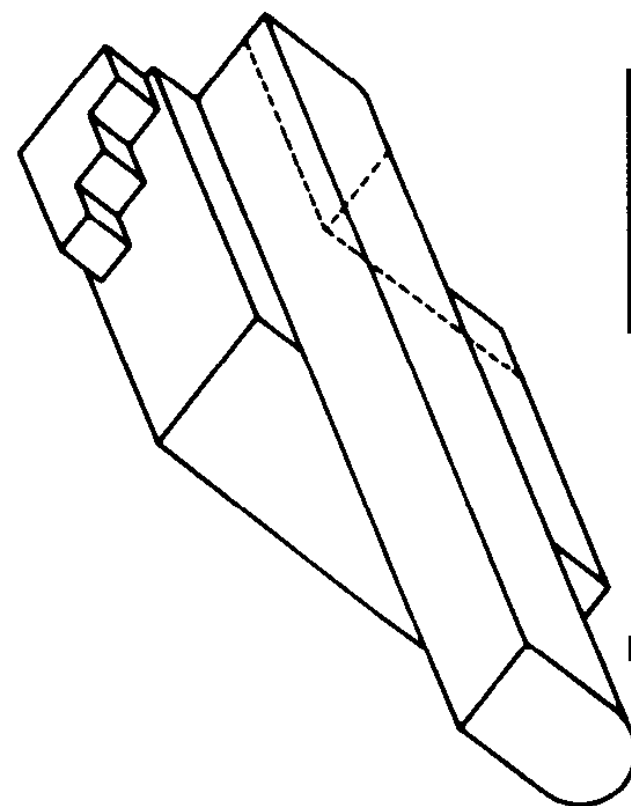


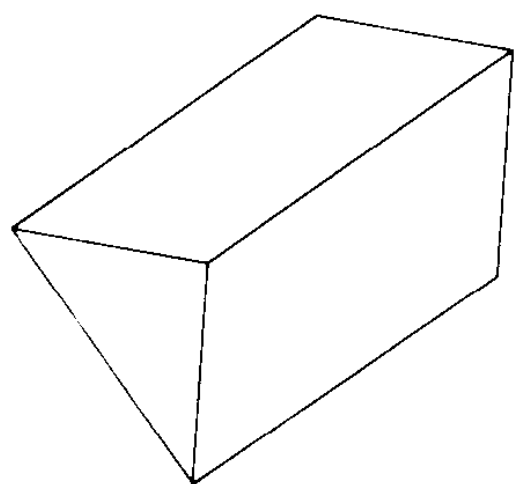




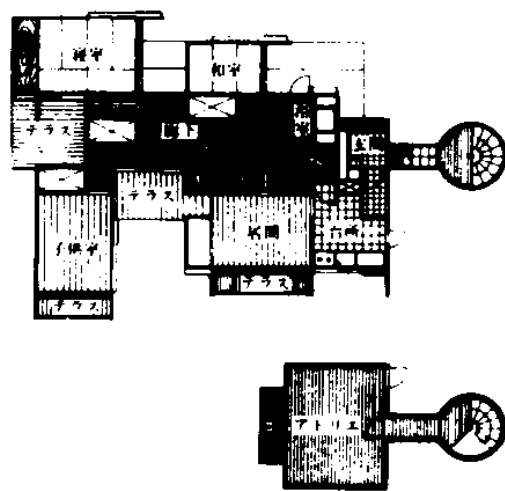
Contents	
ON PLAYFULNESS AND TOY BLOCKS.....	16
TOY BLOCK HOUSE 0 [AIDA BLOCK • AIDA BOX].....	22
TOY BLOCK HOUSE I.....	34
TOY BLOCK HOUSE II.....	52
TOY BLOCK HOUSE III.....	66
TOY BLOCK HOUSE IV.....	90
TOY BLOCK HOUSE V + VI.....	112
TOY BLOCK HOUSE VII.....	142
TOY BLOCK HOUSE VIII.....	160
TOY BLOCK HOUSE IX DOLL'S HOUSE.....	176
BIOGRAPHY.....	186







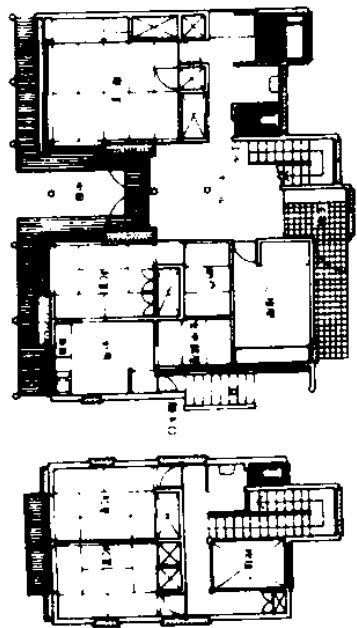
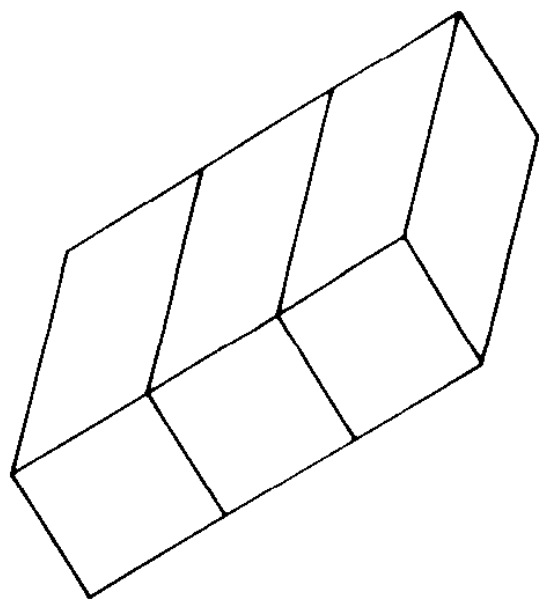
关于游戏性和积木



● [无题之家]平面图 1968年

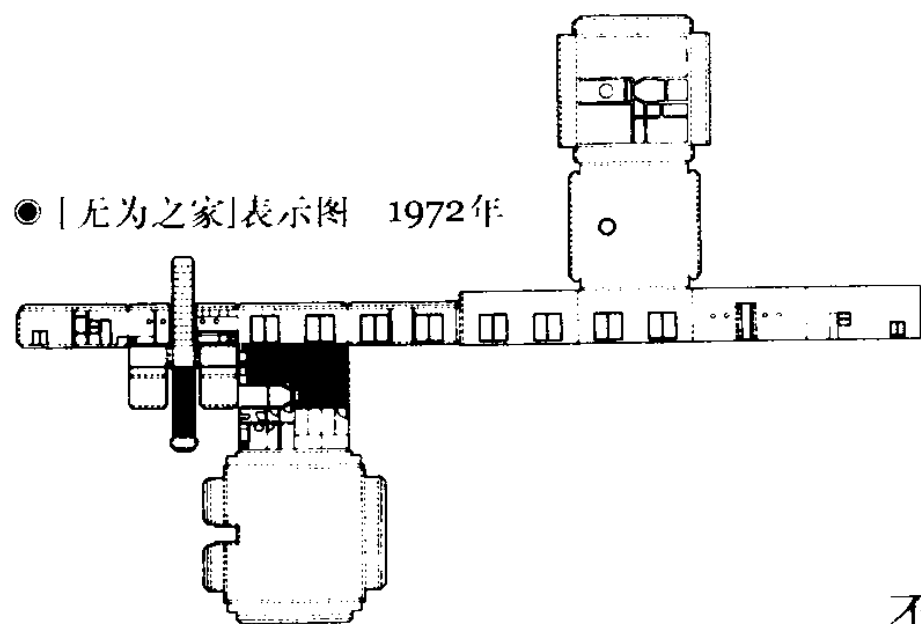
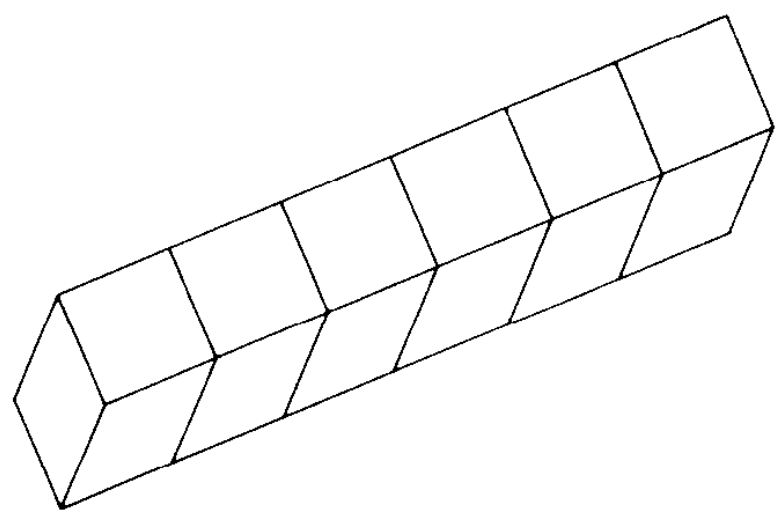
● 在这里所收集的“积木之家”建筑作品系列，有11件之多，但其中只有5件实际建成，其它设计作品对理解“积木之家”作品系列的设计过程，也是不可缺少的。● 本书所收作品，都是本人1978年以后围绕积木为主题而设计的，有的设计正在施工中的项目，由于时间关系，未及收入。● 为什么我要以“积木”为主题连续设计成不同的房屋呢？在这里有必要阐述几点理由。● 其一，是建立在我个人生活体验基础之上的。这要追溯到1968年时的回忆，那年我初次访问欧洲。以前从照片和书本上学到的一定的知识，已形成了我的欧洲印象。可以说在那里见到的是非常熟悉的风景。然而，在习以为常的视线里，突然跃入令人难忘的光景。那是巴黎拉丁区的景象。要求改革的大学生们，无情地推倒了绿化行道树木，使我心中那些行道树的美丽幻影，

于
此 瞬
间全被打
碎了。●此
后未及数月，我
所任教的大学也兴
起了学潮。那时正是我
的处女作“无题之家”刚
完成，决心从此献身于建筑事
业之时。●学生们所提出的问题，
是多种多样的，在这里不可能全部述
及，只有一个问题留在我的脑子里，那
就是对“建造”一词的疑问。我曾经被问及
所谓这是关于“建造”或“创造”之事从根源
性的本质上来重新思考的问题。对于已经建造了
“无题之家”、并且决心作为建筑家而奋斗一生的我来
说，无疑这是一个重大冲击，使我以前的整个建筑观从根
本上发生了动摇。●自此以后，我大约有四年时间无法进
行建筑创作，除了在大学中对应学生要花费时间的原因外，
更主要的是我被对“建造”而产生的一种恐怖感所纠缠，我自身
一直处于看不到建造物的状态。也就是处于不知建造什么的状态、自
身无法解脱、不安定的时期。在此时期设计了“涅槃之家”和“无为之家”。



●[后卫之家]平面图 1971年

积木的游戏性和建筑创作



●

今天

看来，

可以说这

是在对佛教或

是道家的哲学思

想尚未真正理解、

消化的状态下产生的。

但是，以这两个作品为契

机，使我对建筑的理解和认

识，大大地超过我所应有的那

种执着性。那就是自己本身的内

在心绪，如何才可能在建筑创作上反

映出来，那是非常困难而重要的问题。

可以说，我开始陷入了无底深渊而不能自

拔的状态。正是在这种精神状态下，逃避现实

及对佛教、道教等哲学思想的憧憬，在我心中相

互错综吧。●无论如何即使在严肃认真的时期自己

内藏的心绪不是直接地表现在建筑上，而使用其他外

在的种种物象、手段间接地自我嘲讽式地表现，也一点也

不奇怪吧?!这时期的作品就是以“骰子”为主题的“骰子之

家”。●离题太远，言归正传。就是在建筑这个“骰子之家”的

前前后后，我开始考虑在建筑创作中的“游戏”或者说是“游戏

性”的问题。那时“积木”这一立方块体还没有成为建筑造型上具体

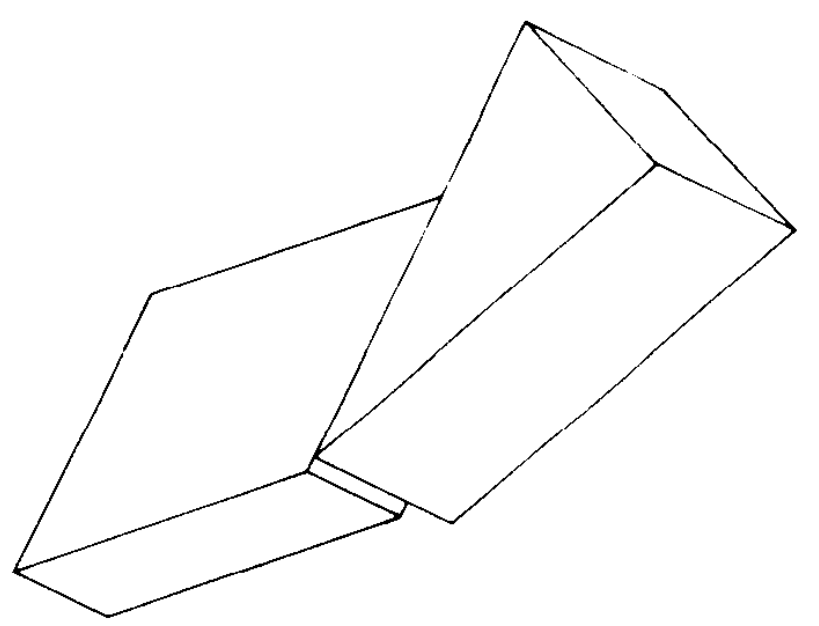
的语汇，只不过是旧有的那种束缚状态下，开始解脱出来，开始对建

筑的基本观念进行探索。●以上所述是与我个人有关的直接经历。除此之

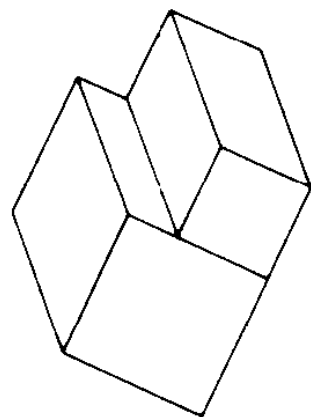
外，如果对“游戏性”进行一些补充的话，那就不能忘记20世纪20年代所产

生的新潮流——现代主义的问题。关于现代主义本身的问题已经有许多人进行了精

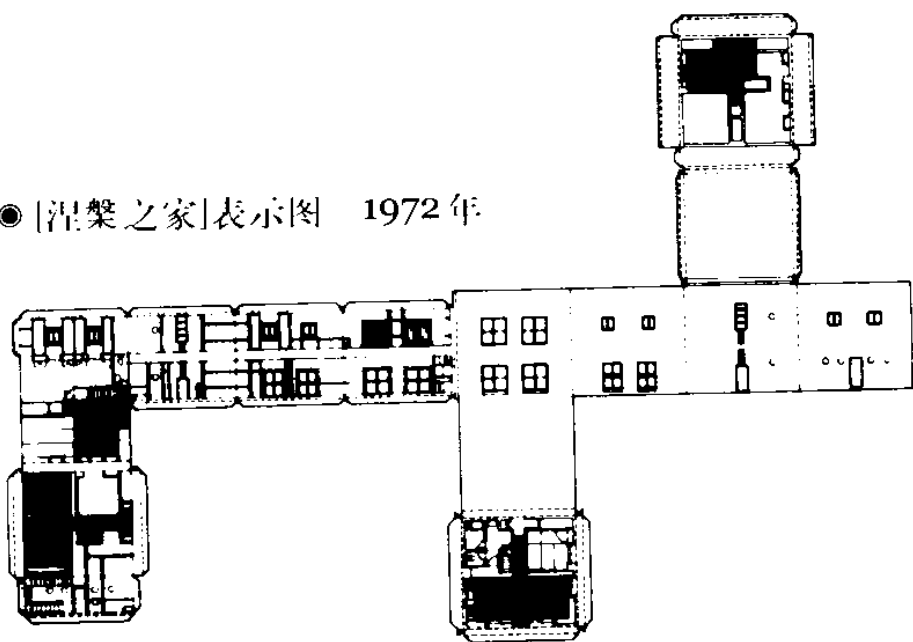
辟论述，在这里我没有进行特别阐述的必要，但我想说说“游戏性”这一概念与“现



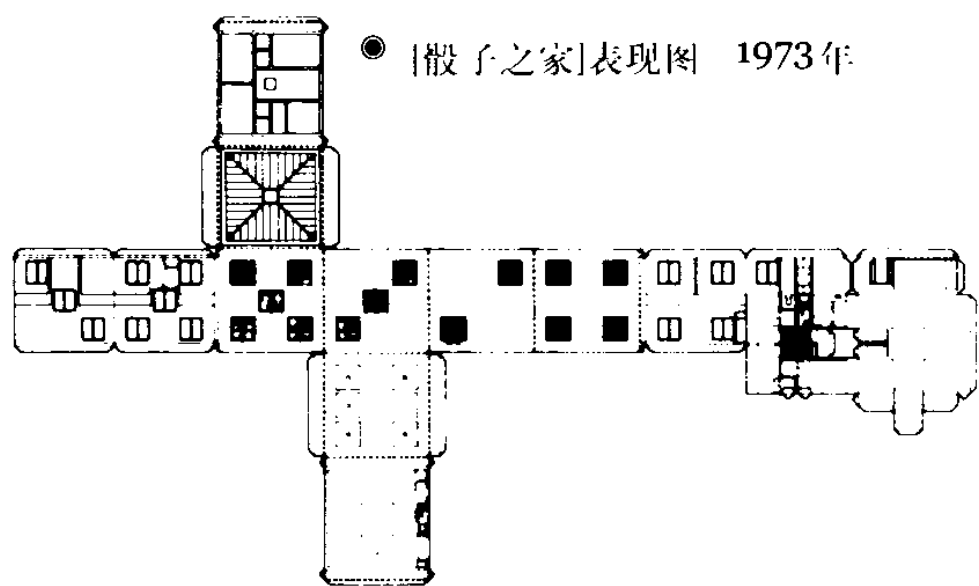
代主义”的关系，它在现代所
具有的意义。◎20世纪20年代起展开的现代
主义运动，以其所具有的空前的革命性给全世界带来
各式各样的影响并由此而取得种种成果，乃至现代主义成
为某种规范而盛行。即使在我做学生的时代，现代主义也还是建
筑教育的主要内容。◎但是，另一方面，也不能不看到，曾经非常普
及的现代主义，其革命性、先锋派艺术精神也完全被日常生活所淹没。从
建筑创作的角度来看，对什么是现代主义，就不能不重新进行考虑。这就要
更深入一层，从本质意义上来发掘现代主义。对于今天的现实来说，那就是要
以更快的速度来进行这种发掘。在今天享乐至上的社会里，以什么样的建筑创作
才能找出正确的答案？“游戏”所能到达的喜悦之极点，就成了一项重要课题，这是一
项和人们的基本生活相关的内容，在现代主义中所缺少的，不正是这种“游戏性”吗？



◎[涅槃之家]表示图 1972年

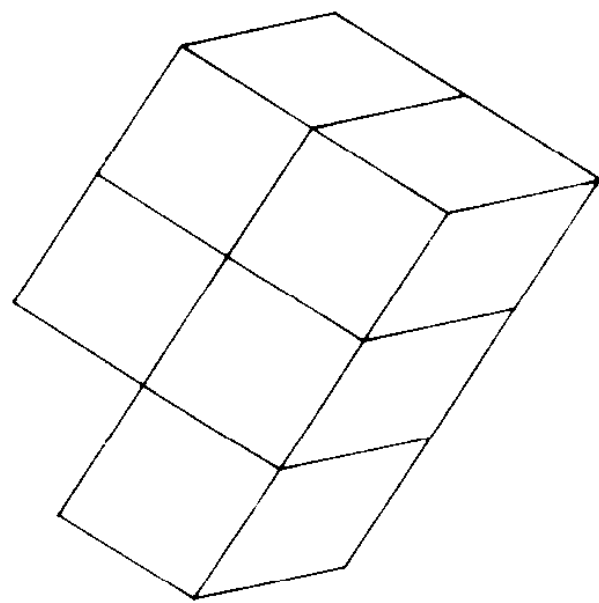


积木的游戏性和建筑创作



● [骰子之家]表现图 1973年

●还有另外一方面，现代主义也不容否定。现代主义所具有的特殊建筑创作手法，现在仍然适用。当然也有人会说，也需要重新评价。就我个人而言，简洁的比例、精致的细部处理等，可以说是学习和继承现代主义手法。采用什么样的思想方法，超越“现代主义”，是我当前面临的课题，这必须以实际的“建造”活动，一个一个地进行检查验证。现在掠过我脑海的是，建造脱离现代主义整体性的建筑物，构想比现代主义更多的演变，思考戏剧性效果，强调绘画性效果等。●反省一下日本的现状，可以感觉在文化上各方面都有不足之处。由于经济复兴及其高速发展，至少可以说，当今日本已经成为世界上能够维持高消费生活的少数国家之一。作为孕育文化的土壤，可以说已经有了这样一种环境，不用说，建筑作为这种社会文化之一端而承担着重要义务。对此，建筑家本身必须清楚地认识到。



● 然

而，即使

是现在，将建

筑只表现为仅是经

济产物之现象越来越

明显。建筑不但是功能具

体化的存在，还是建造者的意

图明确地刻在上面的存在。在这里

不问喜欢还是不喜欢，都关系到“游

戏性”的问题。●可以说，建筑是人们精

雕细刻地研磨后的感性产物，也就是通过建筑

实践将精密计算出的感性变为一种建筑，从而确

定建筑在文化中的地位。有精密的计算出的那种精密

性，又有在意料外的展开游戏的乐趣和快感，与建筑在各

种现实环境中越过种种障碍而取得成功的过程非常相似。

建筑家的创作活动，也可以说是以一种智力游戏的形式

而介入到社会中的存在。●积木游戏，不是小孩

子玩泥巴、玩砂子那样一种原始的、幼稚的游

戏，而是包含着有关造型的规定和制约。如

何从这些规定和制约之中，加以发挥、创

造，从中获得惊喜，正是积木游戏的

魅力之所在。也就是说，积木游戏

是如何利用有限的积木块体，

进行更多的带有创造性的组

合，同时怎样的创造逻

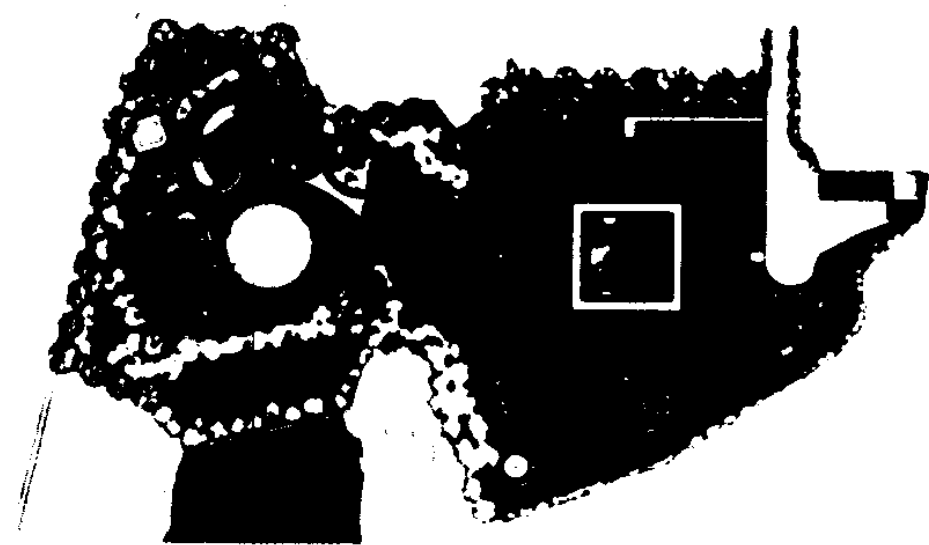
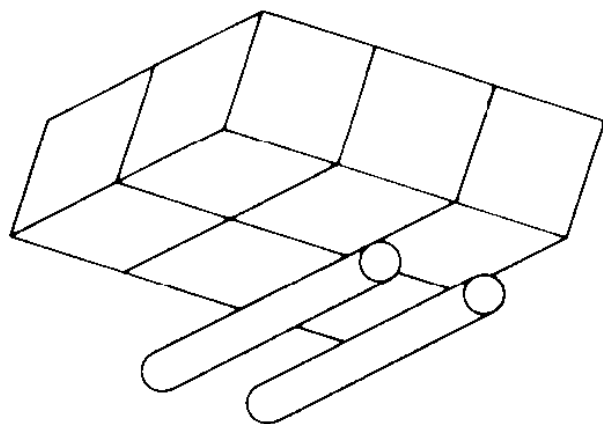
辑又将从中产生。积

木游戏与建筑创作

行为，具有非

常深刻的关

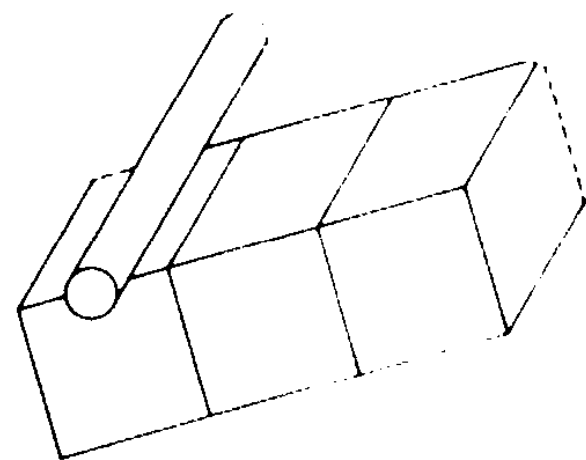
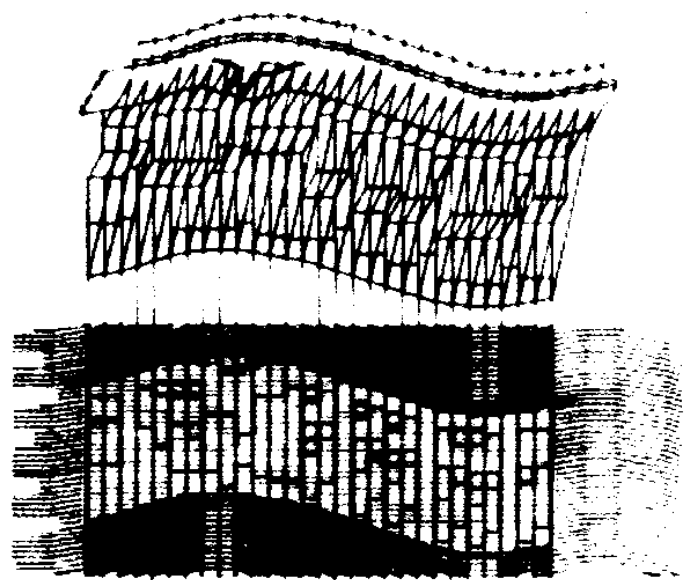
联性。



● [PL学园幼儿园]总图 1974年

积木的游戏性和建筑创作

◎ 建
筑受它所
处时代的制
约和限制，迄今
为止所有的建筑活
动，都恰好与积木游戏
的制约情况相类似。譬如，
在和社会制度的关系上，主要
反映该时代当权者意图的建筑、
比较偏重技术至上主义的建筑、或仅
作为大众消费品而存在的建筑等，都与
时代特征具有密切的联系。如果看一看建筑
历史，就可以得出上述结论。当然，也有和当
时时代影响相对抗的建筑存在。这些建筑往往不被
时代所接受，只是用图纸或文学的形式记录下来，也有
不少是在以后的历史中，才得以破土动工的。◎ 小孩子在
玩积木时，由于积木越积越高，而带来的喜悦也越高越大；



◎ [可蒲台尔愿]构成图 1976年