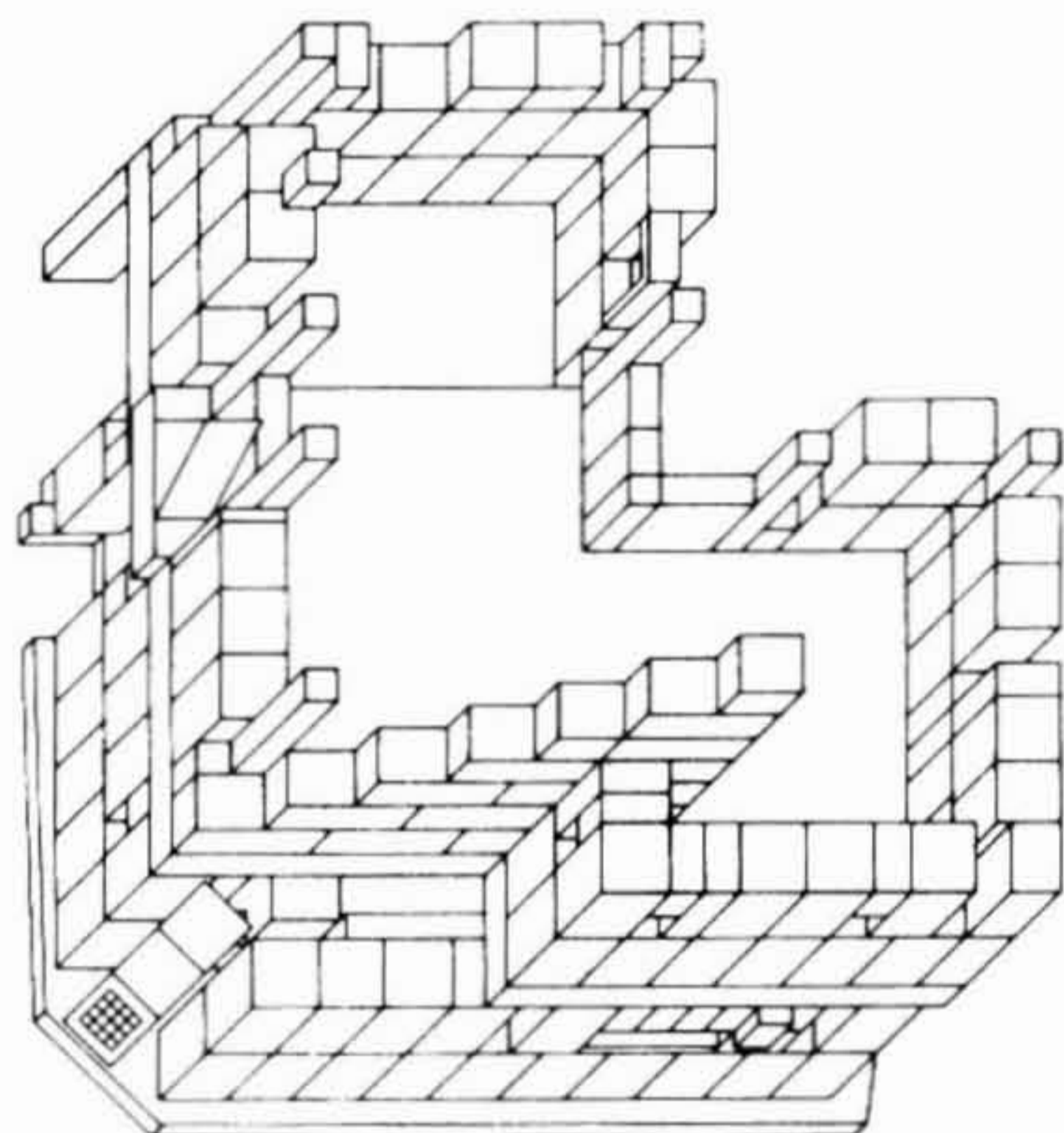


相田武文建筑创作录

Takefumi AIDA ARCHITECTURE · NOTE

积木之家

TOY BLOCK HOUSE

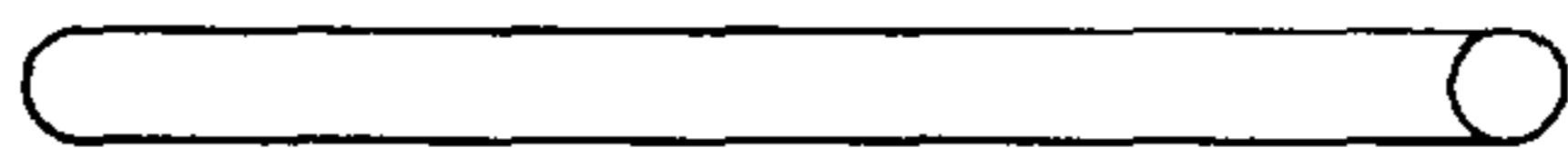


[日] 相田武文 著
路秉杰 路海君 译
郭 博 校译

同济大学出版社

相田武文建筑创作录

积木之家



图书在版编目(CIP)数据

积木之家: 日本建筑家相田武文建筑创作录 /
(日) 相田武文著; 路秉杰, 路海君译。 上海:
同济大学出版社, 2001.5
ISBN 7-5608-2100-6
I 积… II ①相…②路… III 建筑设计 造型
(艺术) IV.TU201
中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第50231号

作者 (日) 相田武文 著

路秉杰 路海君 译 郭 博 校译
责任编辑 王 利 责任校对 徐春莲
装帧设计 李志云

出版 同济大学出版社

发行

(上海市四平路1239号 邮编 200092 电话 021-65985622)

经销 全国各地新华书店

印刷 上海中华印刷厂印刷

开本 787mm × 1092mm 1/16

印张 12

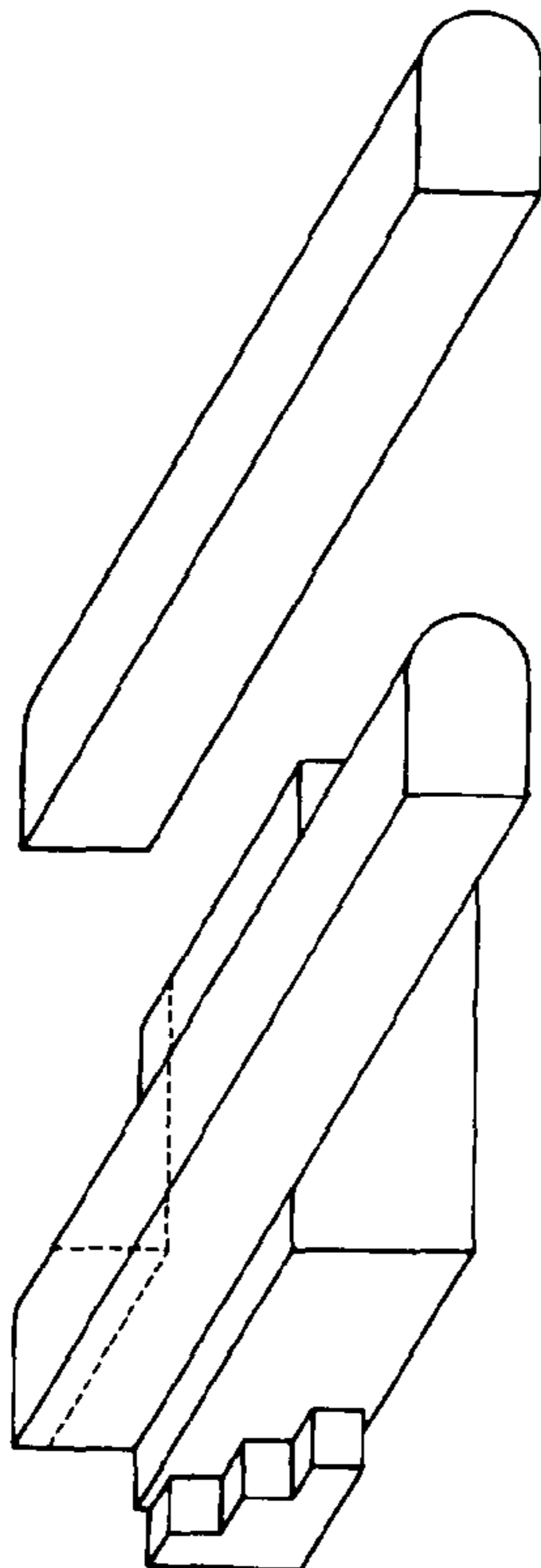
字数 307千字

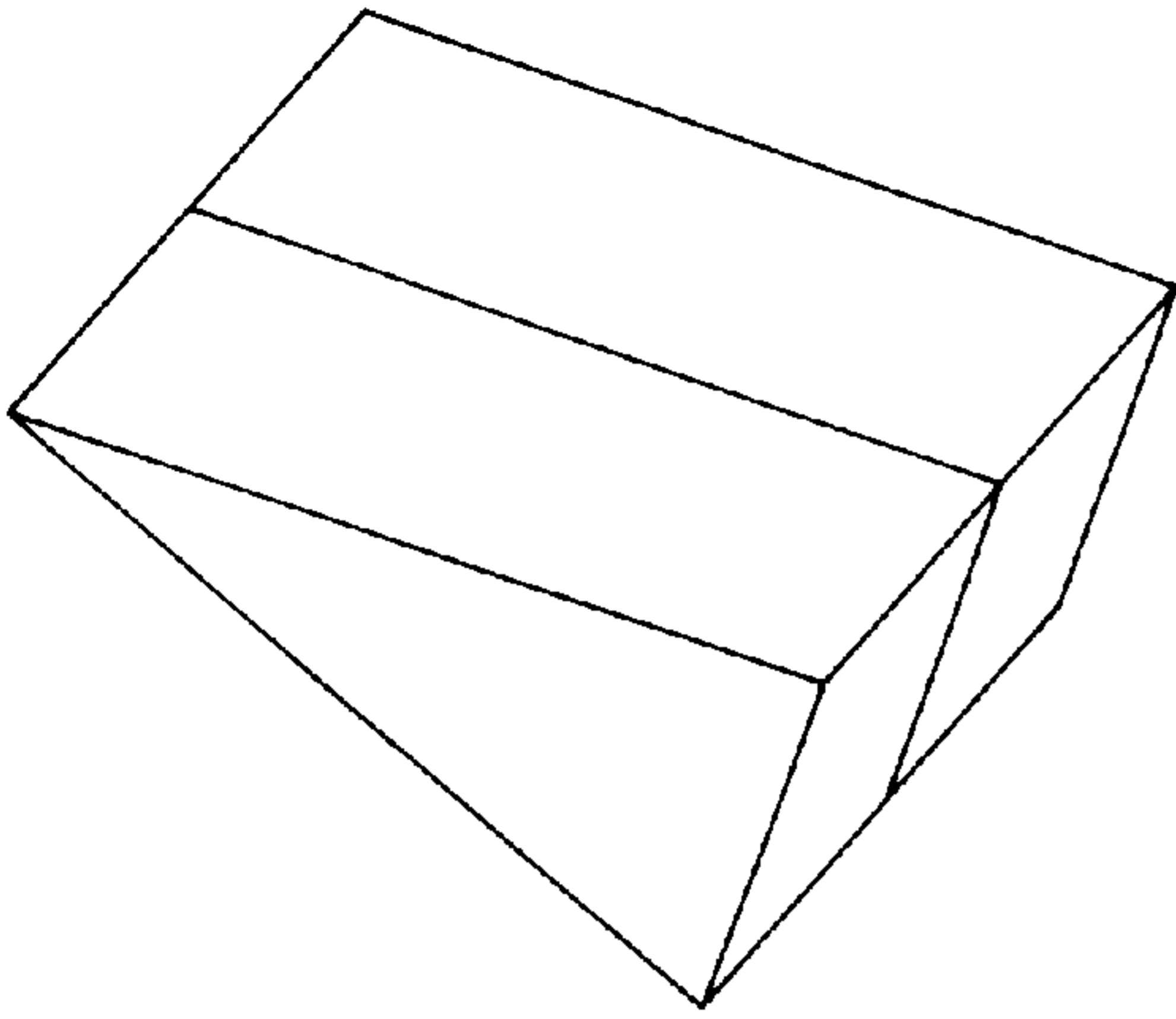
版次 2001年5月第1版 2001年5月第1次印刷

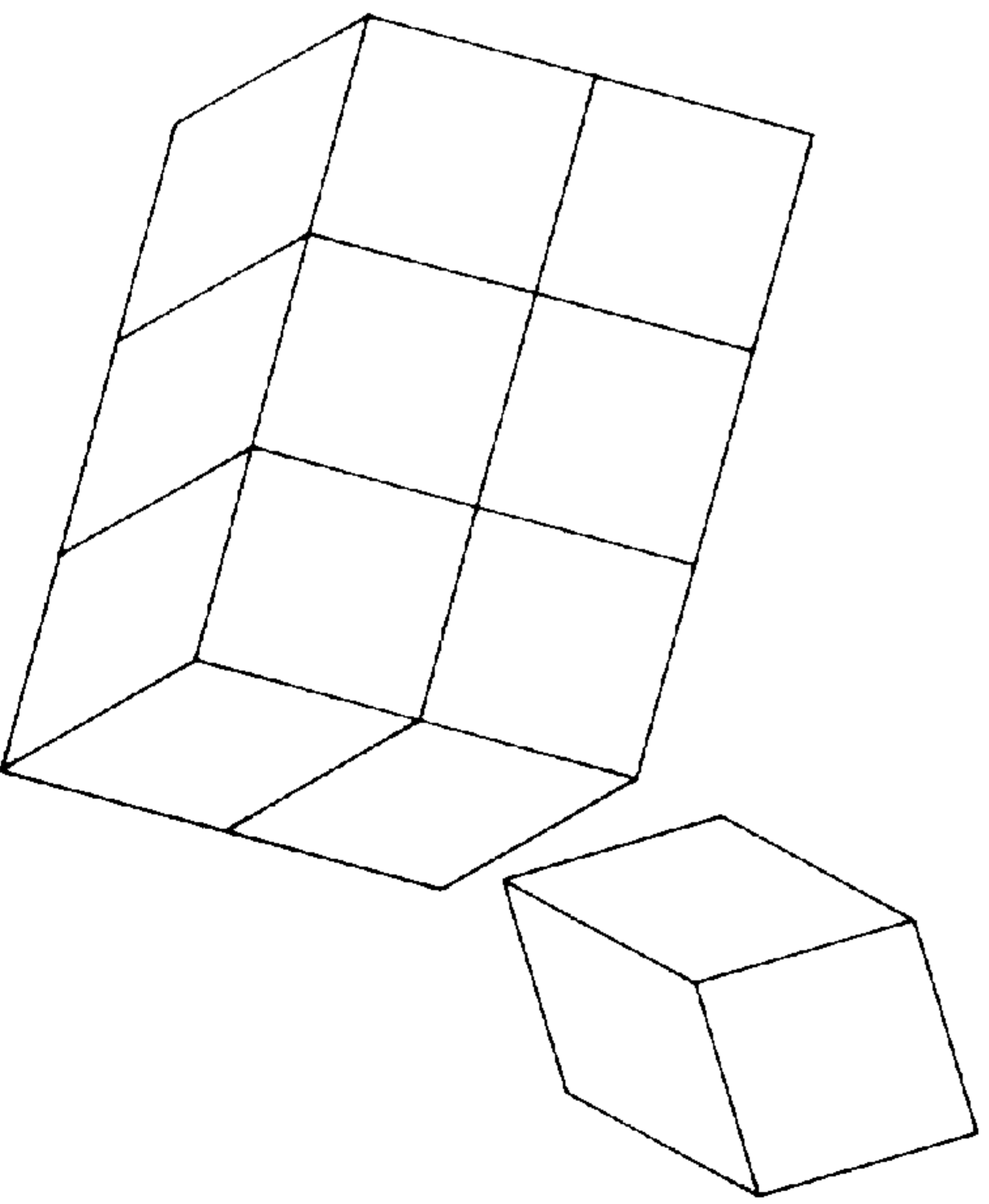
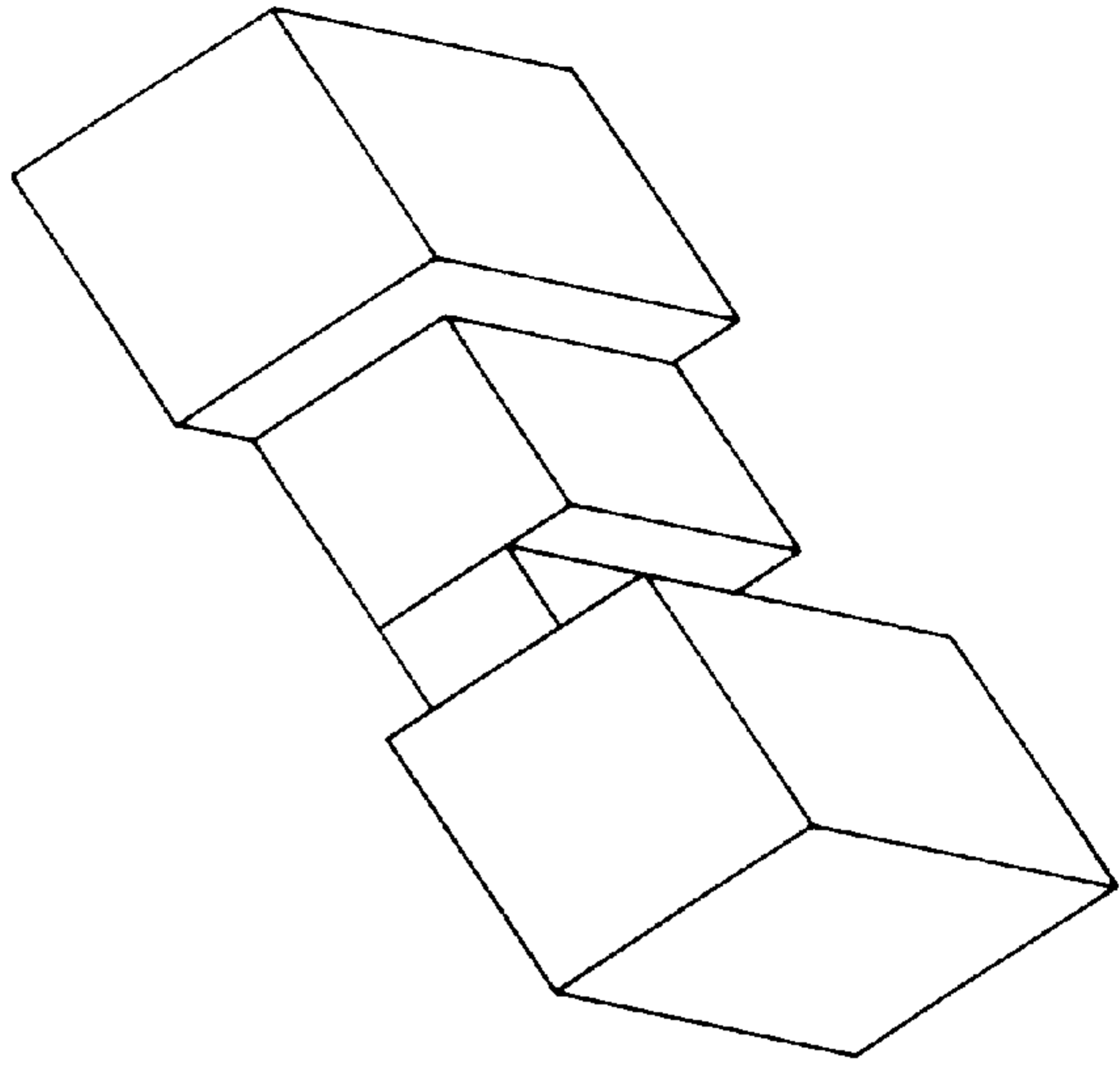
书号 ISBN7-5608-2100-6 / TU · 348

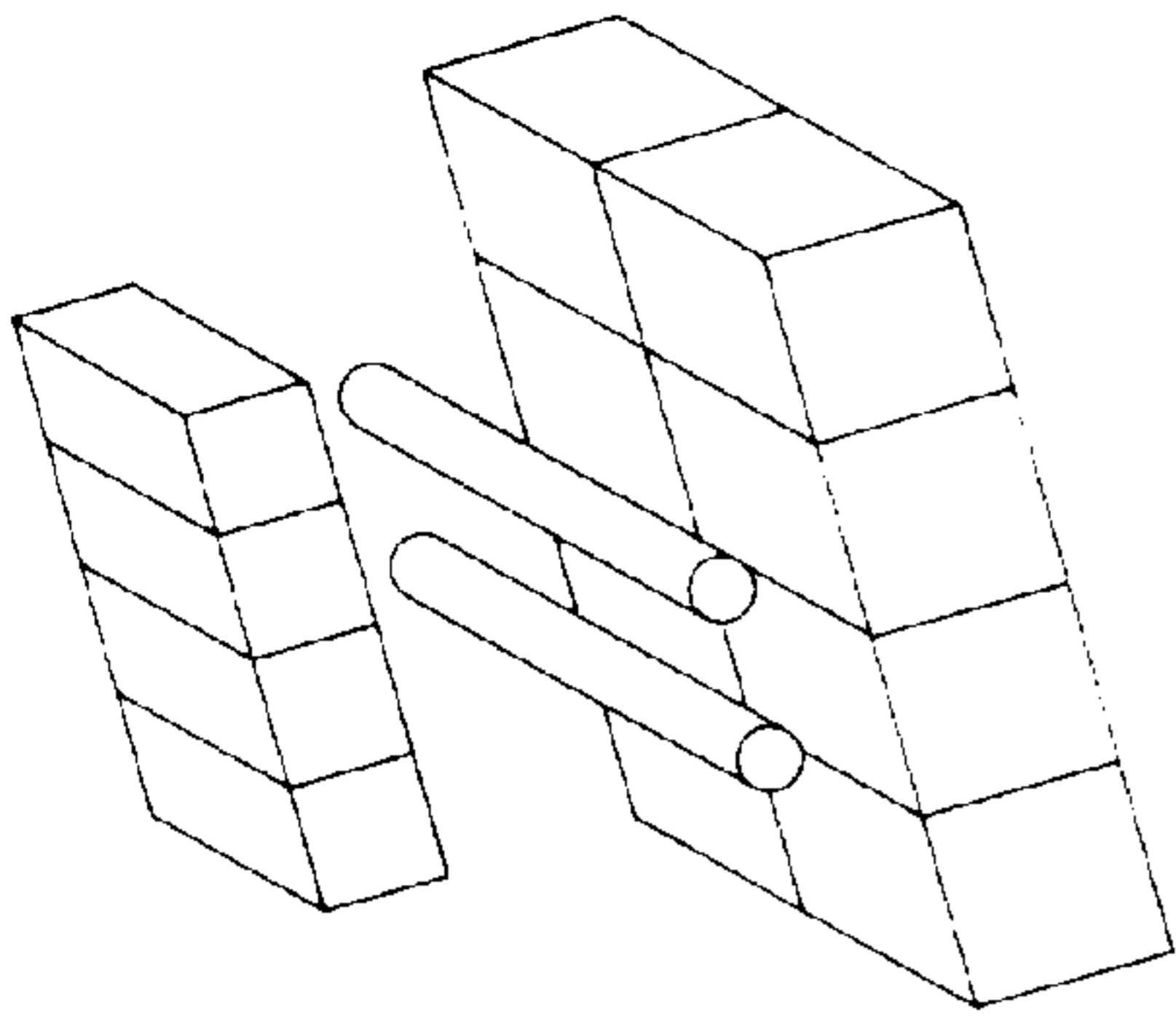
定价 48.00 元

本书若有印装质量问题, 请向本社发行部调换

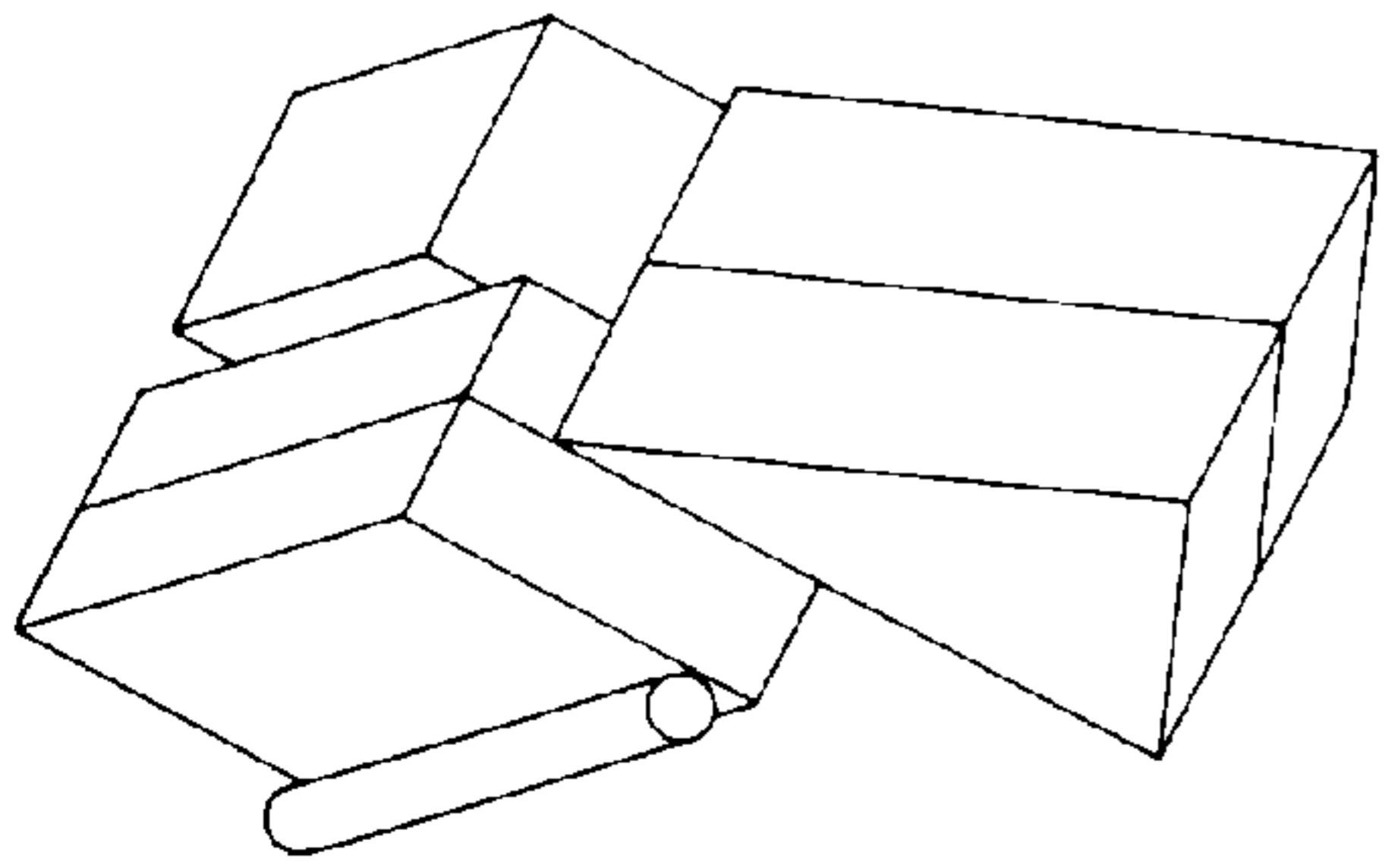


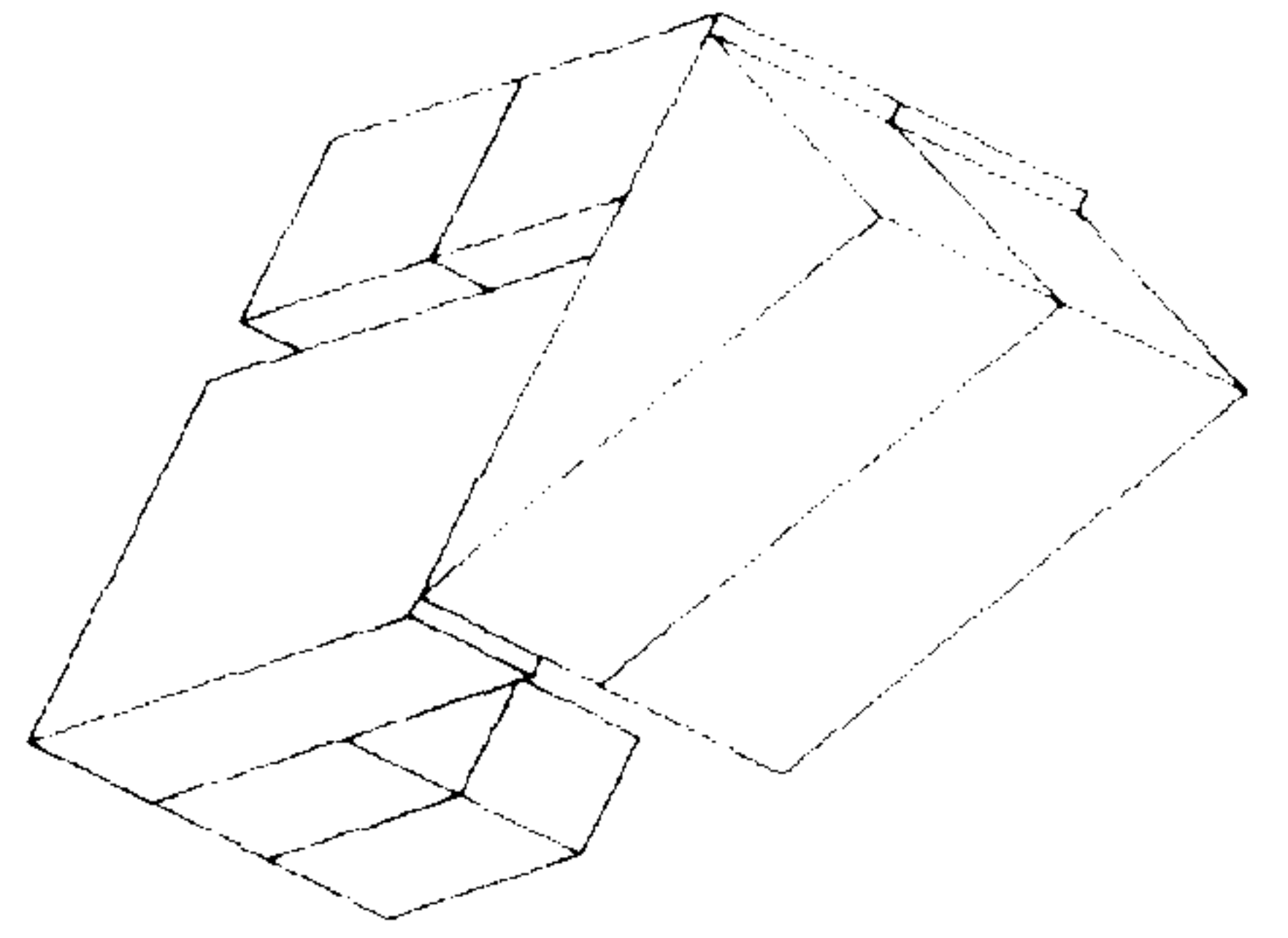






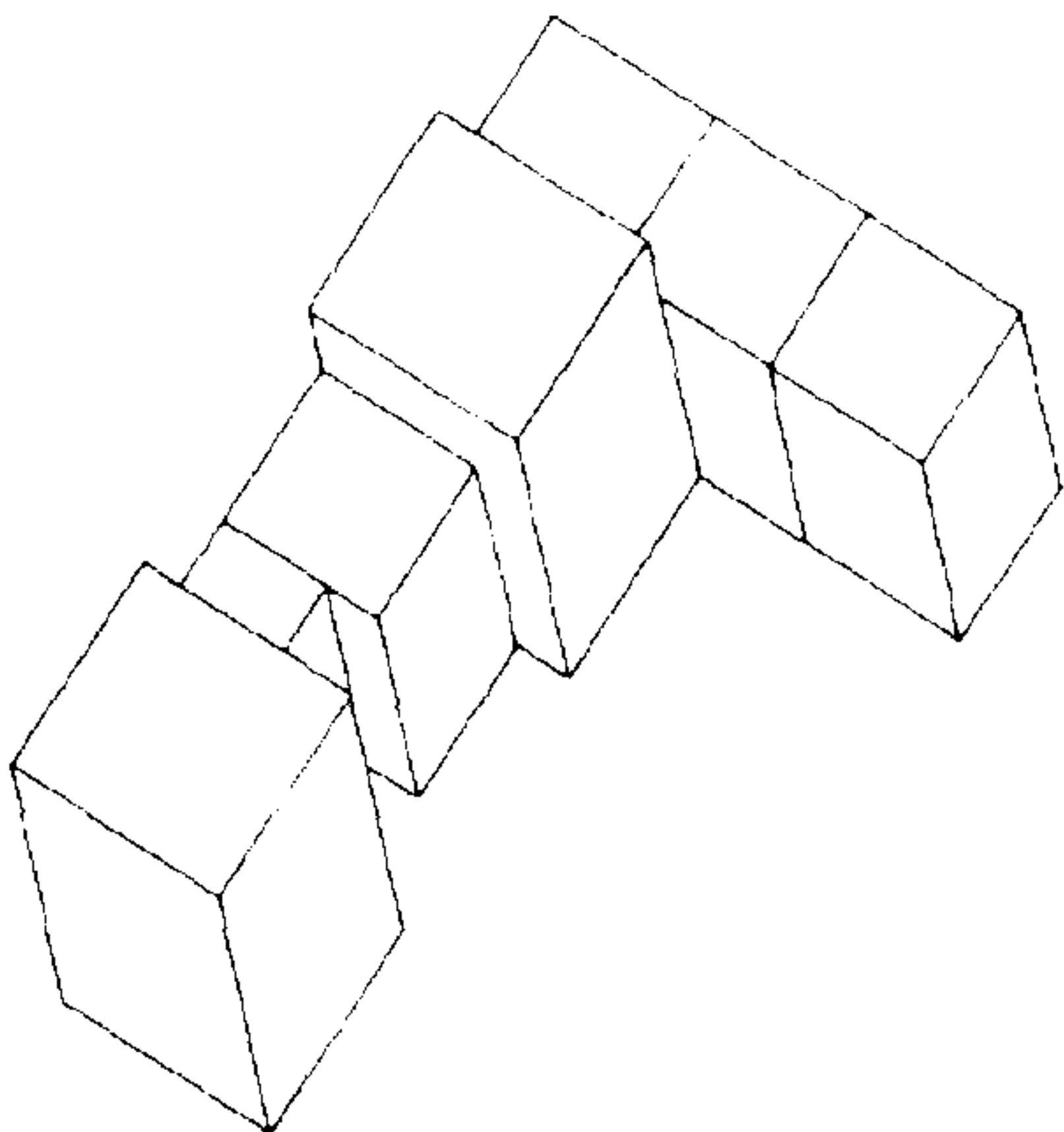
目录	
关于游戏性与积木	8
积木之家0·序	相田积木块和相田盒 22
积木之家 I	34
积木之家 II	52
积木之家 III	66
积木之家 IV	90
积木之家 V + VI	112
积木之家 VII	142
积木之家 VIII	160
积木之家 IX(人偶之家)	176
年谱	186

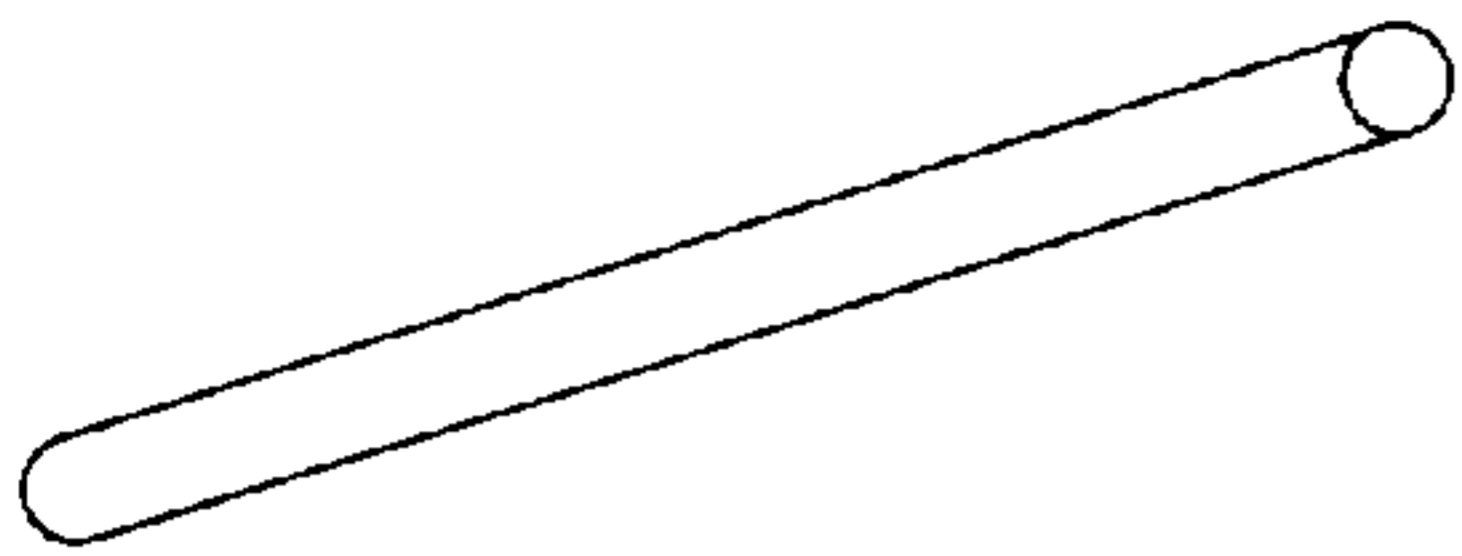


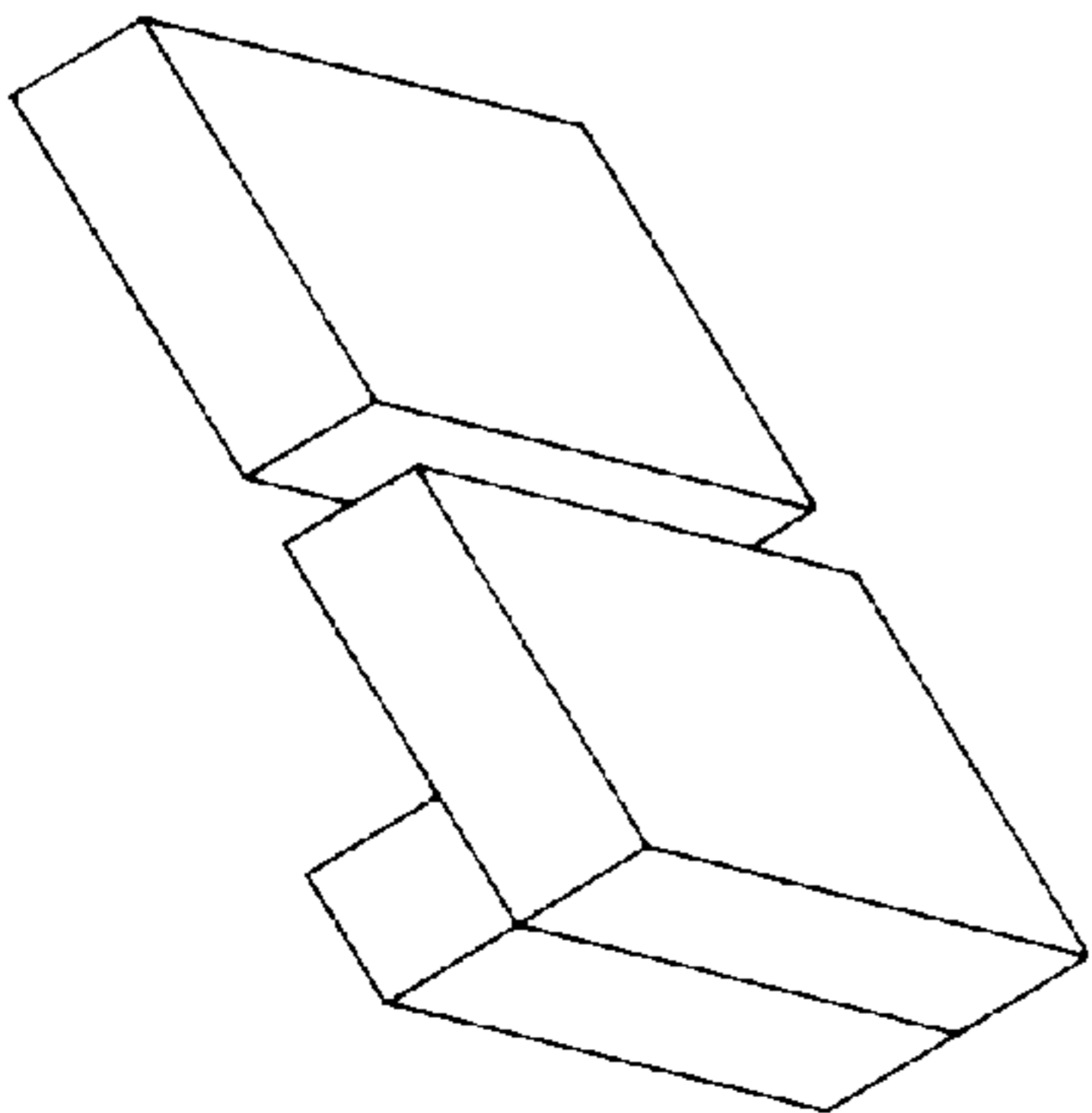
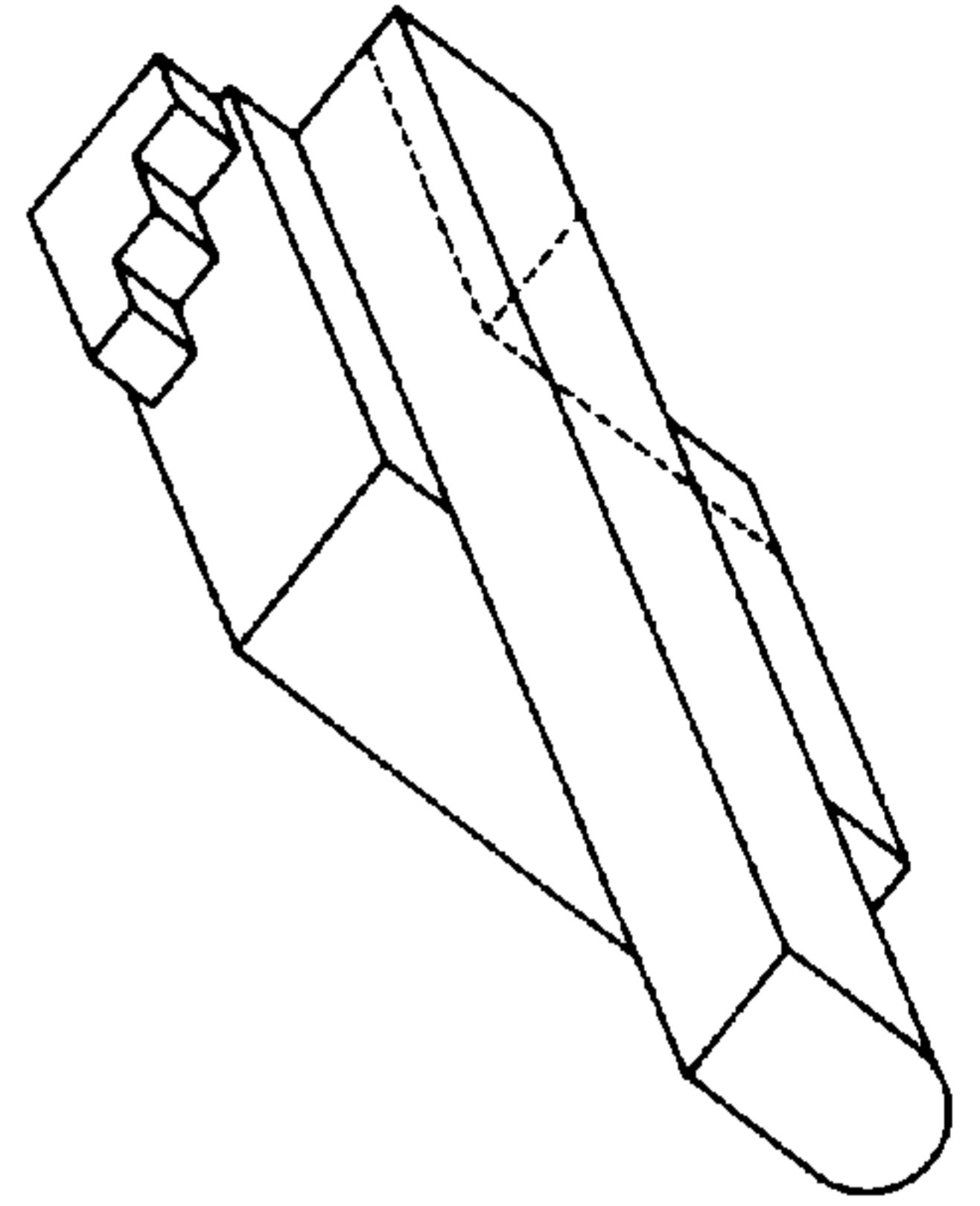


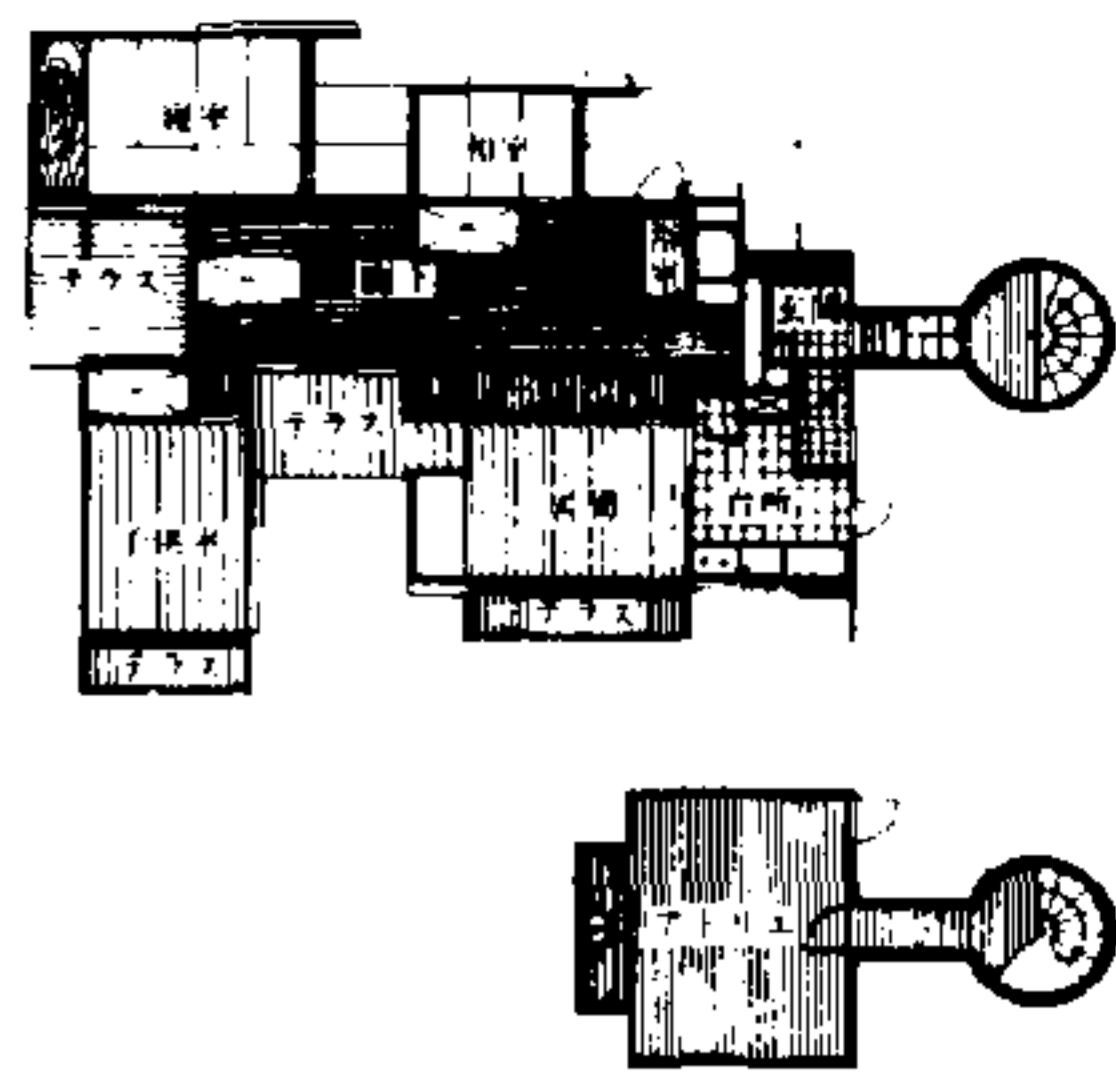
Contents

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

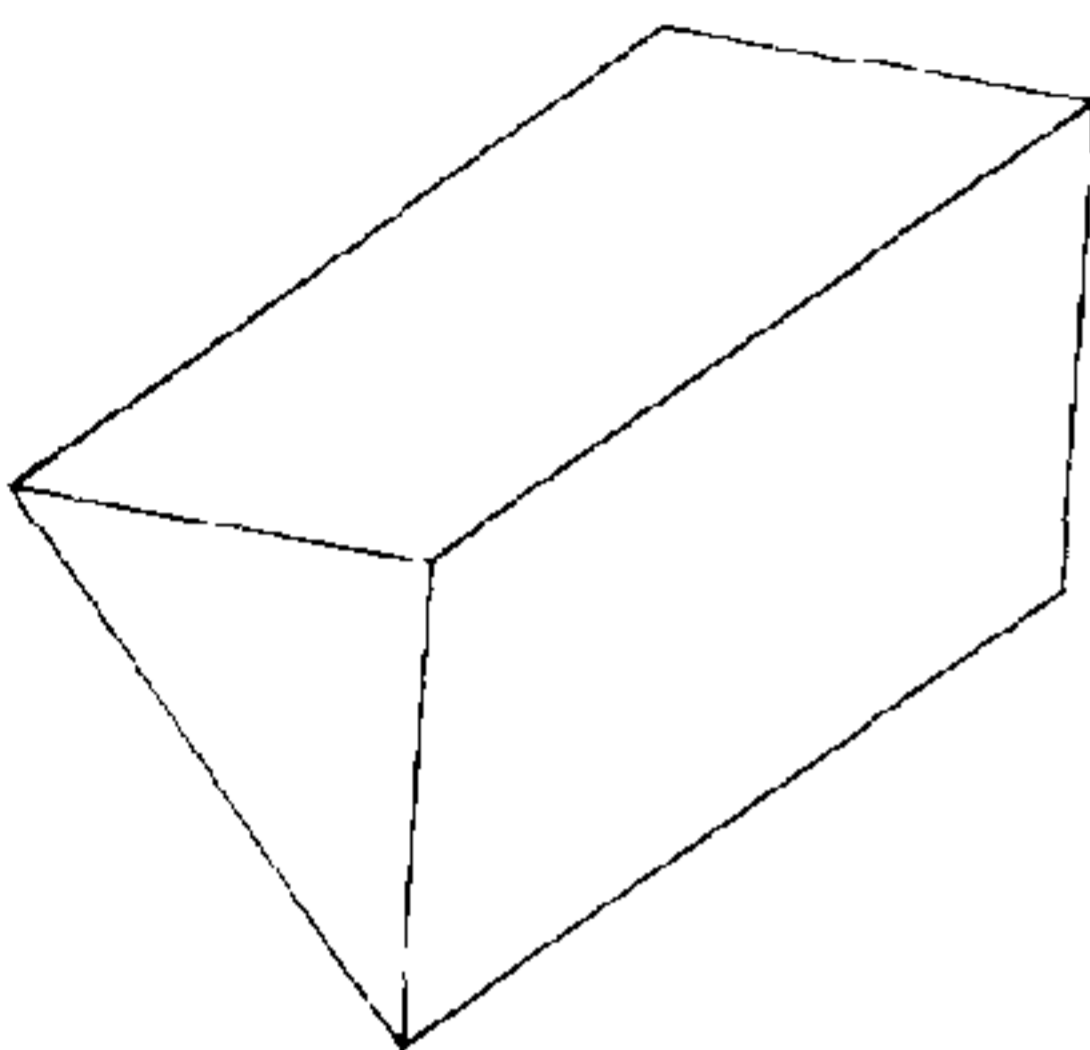








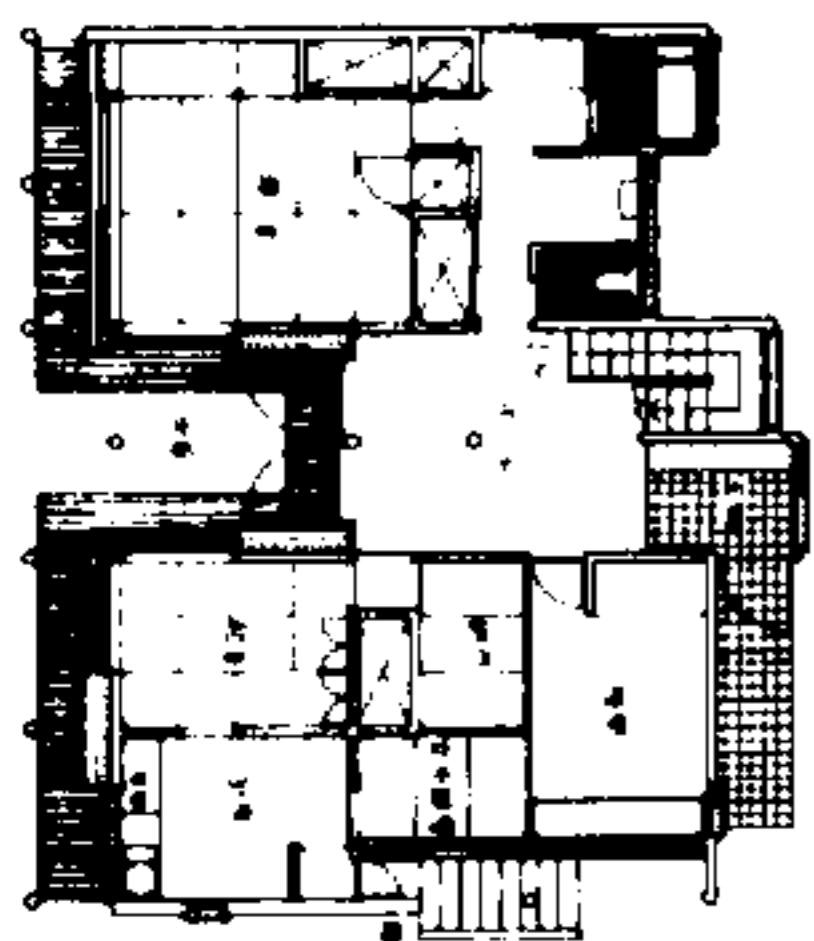
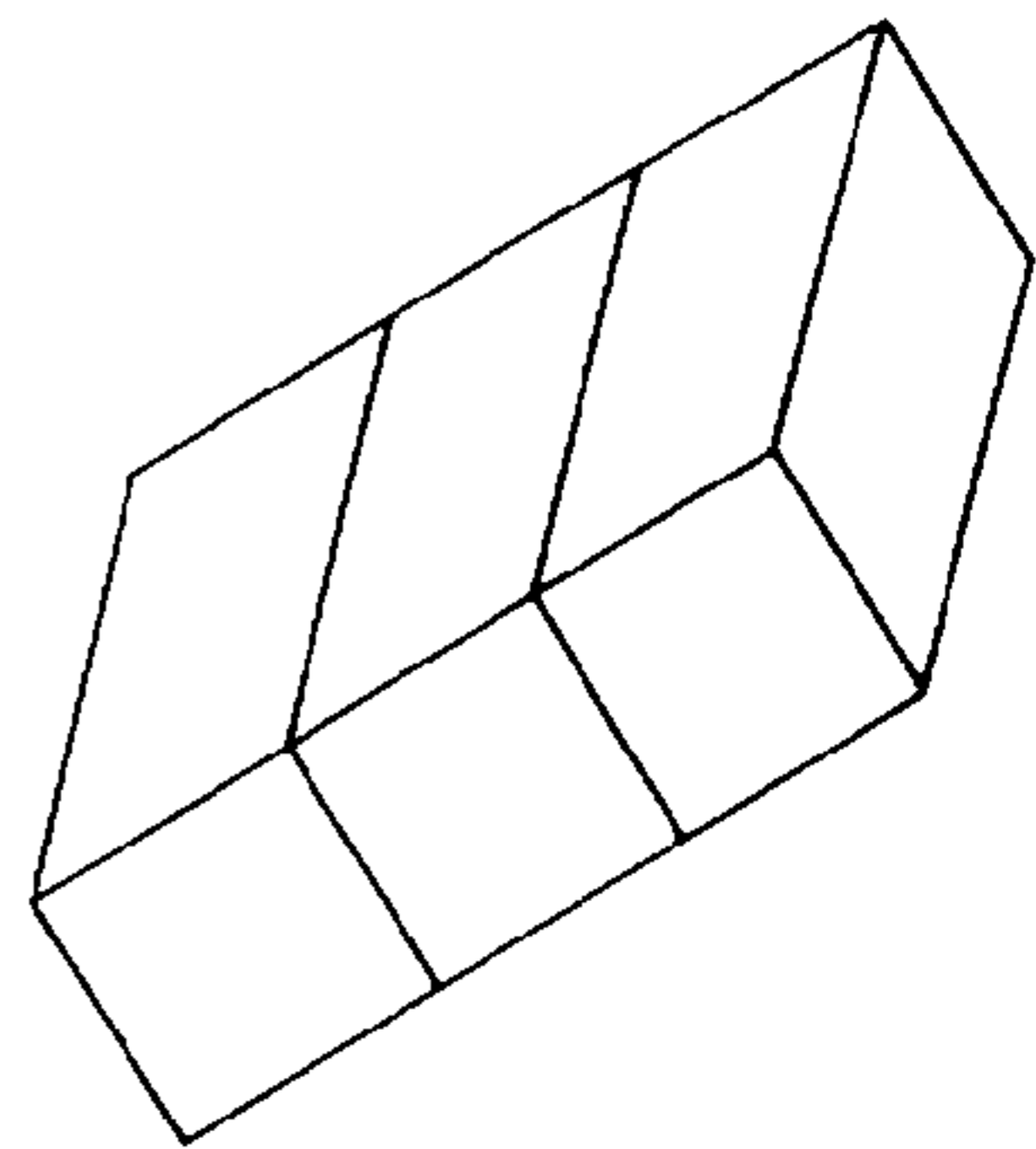
● [无题之家]平面图 1968年



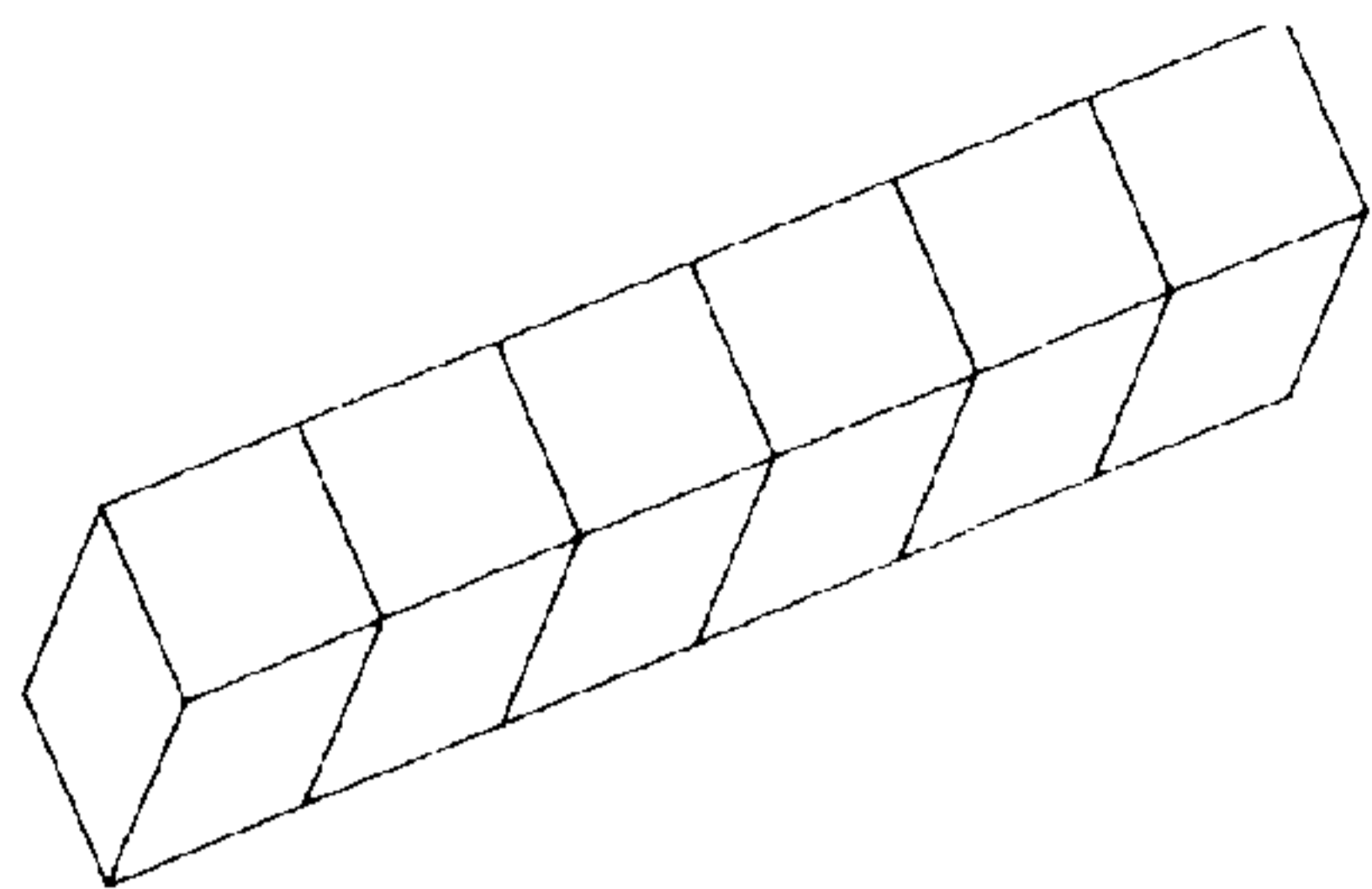
关于游戏性和积木

● 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因素外，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



●

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

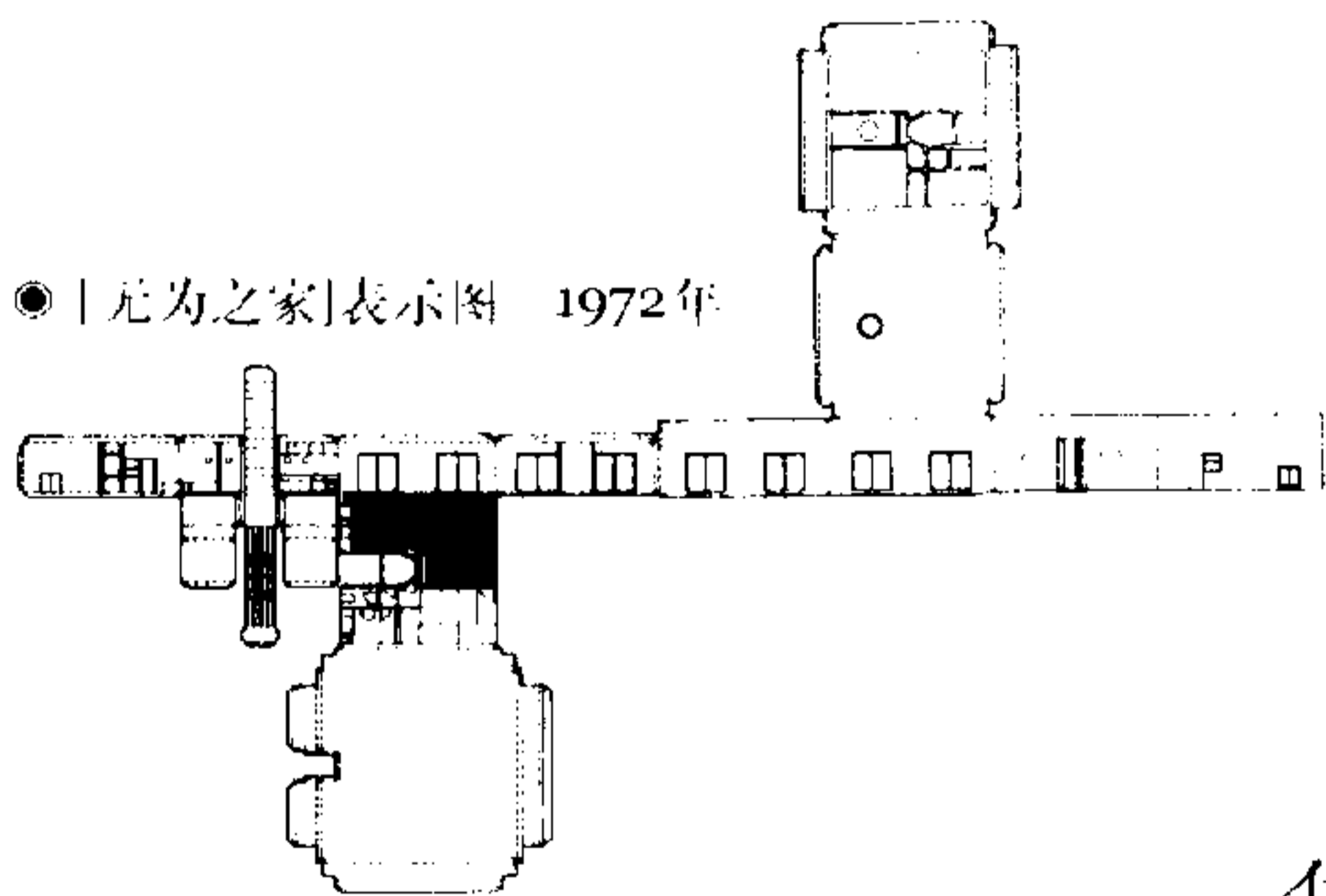
内藏的心绪不是直接地表现在建筑上，而使用其他外
在的种种物象、手段间接地自我嘲讽式地表现，也一点也
不奇怪吧?!这时期的作品就是以“骰子”为主题的“骰子之
家”。●离题太远，言归正传。就是在建筑这个“骰子之家”的

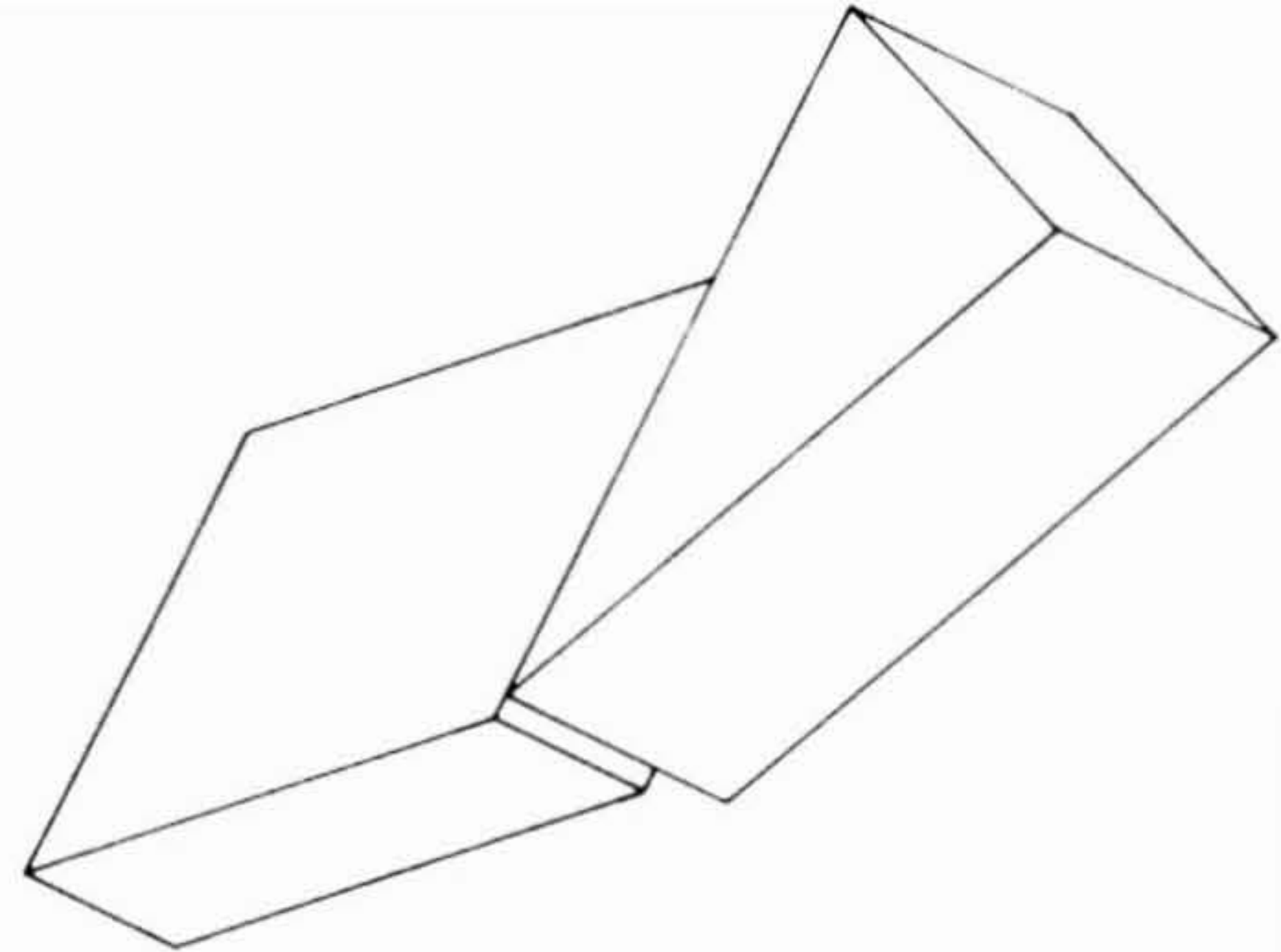
前前后后，我开始考虑在建筑创作中的“游戏”或者说是“游戏
性”的问题。那时“积木”这一立方块体还没有成为建筑造型上具体
的语汇，只不过是旧有的那种束缚状态下，开始解脱出来，开始对建
筑的基本观念进行探索。●以上所述是与我个人有关的直接经历。除此之
外，如果对“游戏性”进行一些补充的话，那就不能忘记20世纪20年代所产
生的新潮流——现代主义的问题。关于现代主义本身的问题已经有许多人进行了精
辟论述，在这里我没有进行特别阐述的必要，但我想说说“游戏性”这一概念与“现

在建筑这个“骰子之家”的

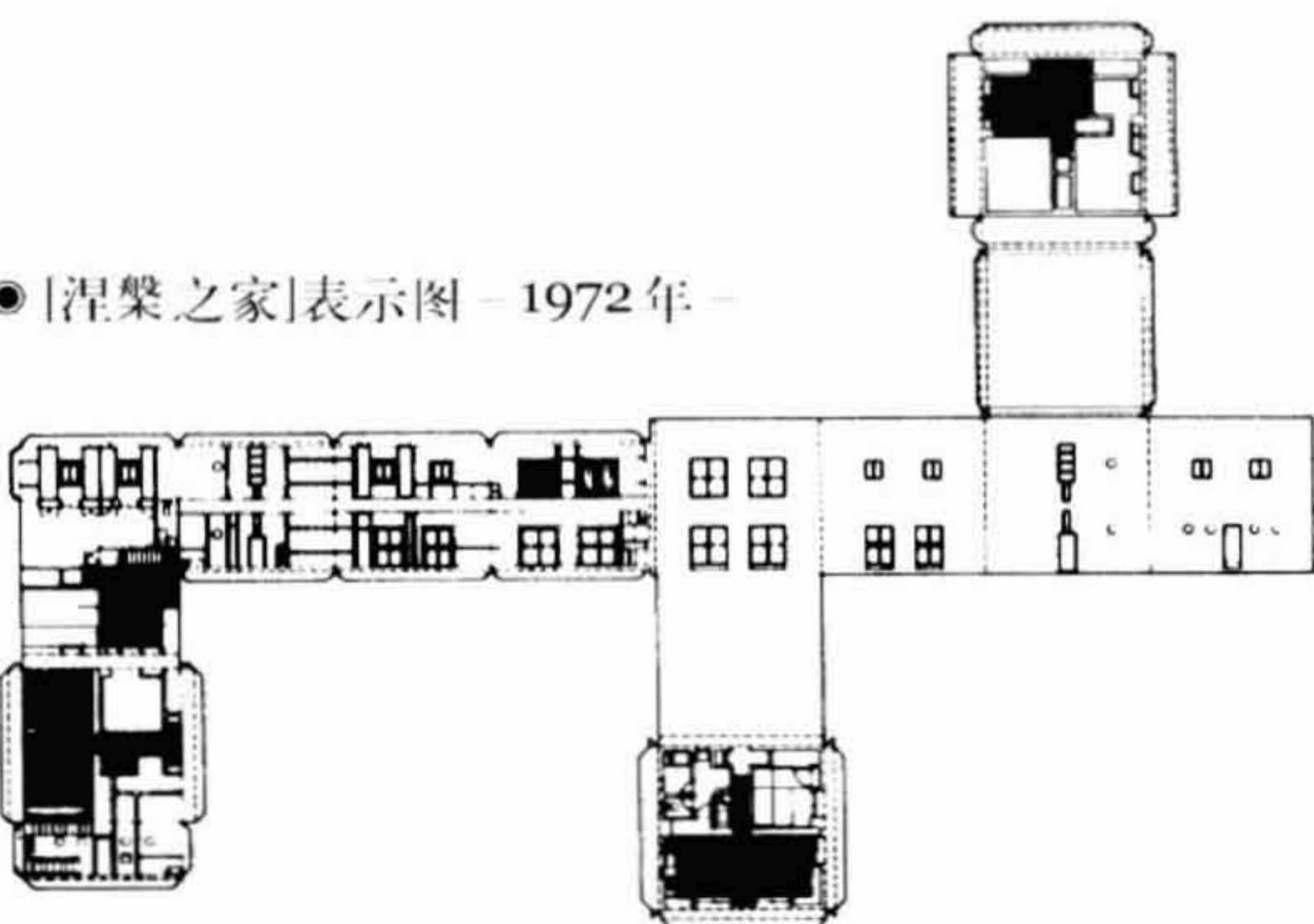
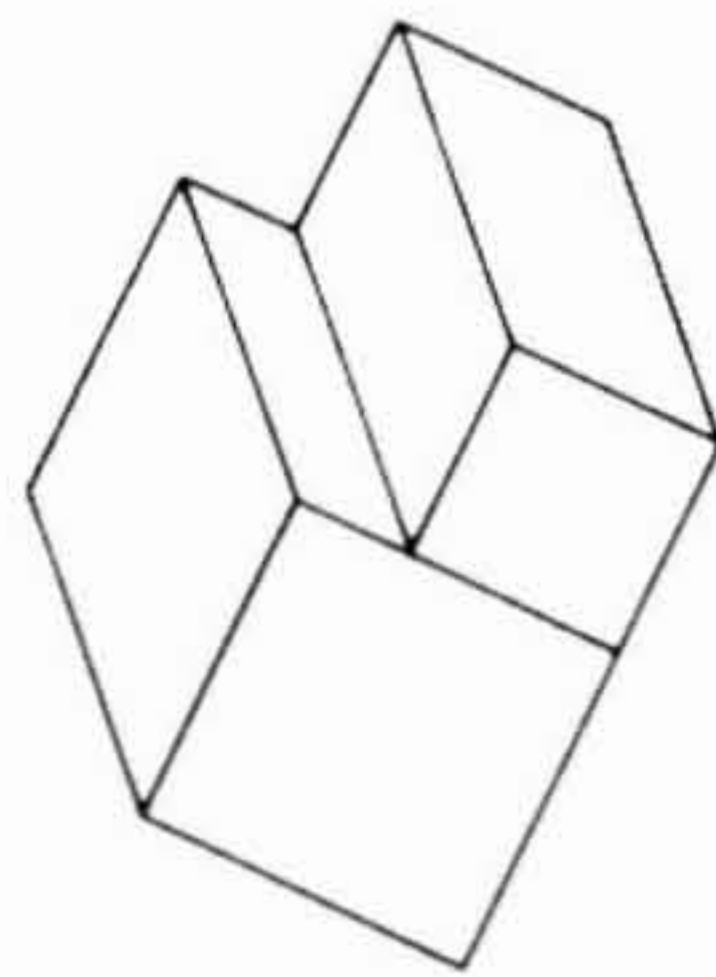
前前后后，我开始考虑在建筑创作中的“游戏”或者说是“游戏
性”的问题。那时“积木”这一立方块体还没有成为建筑造型上具体
的语汇，只不过是旧有的那种束缚状态下，开始解脱出来，开始对建
筑的基本观念进行探索。●以上所述是与我个人有关的直接经历。除此之
外，如果对“游戏性”进行一些补充的话，那就不能忘记20世纪20年代所产
生的新潮流——现代主义的问题。关于现代主义本身的问题已经有许多人进行了精
辟论述，在这里我没有进行特别阐述的必要，但我想说说“游戏性”这一概念与“现

●「无为之家」表示图 1972年



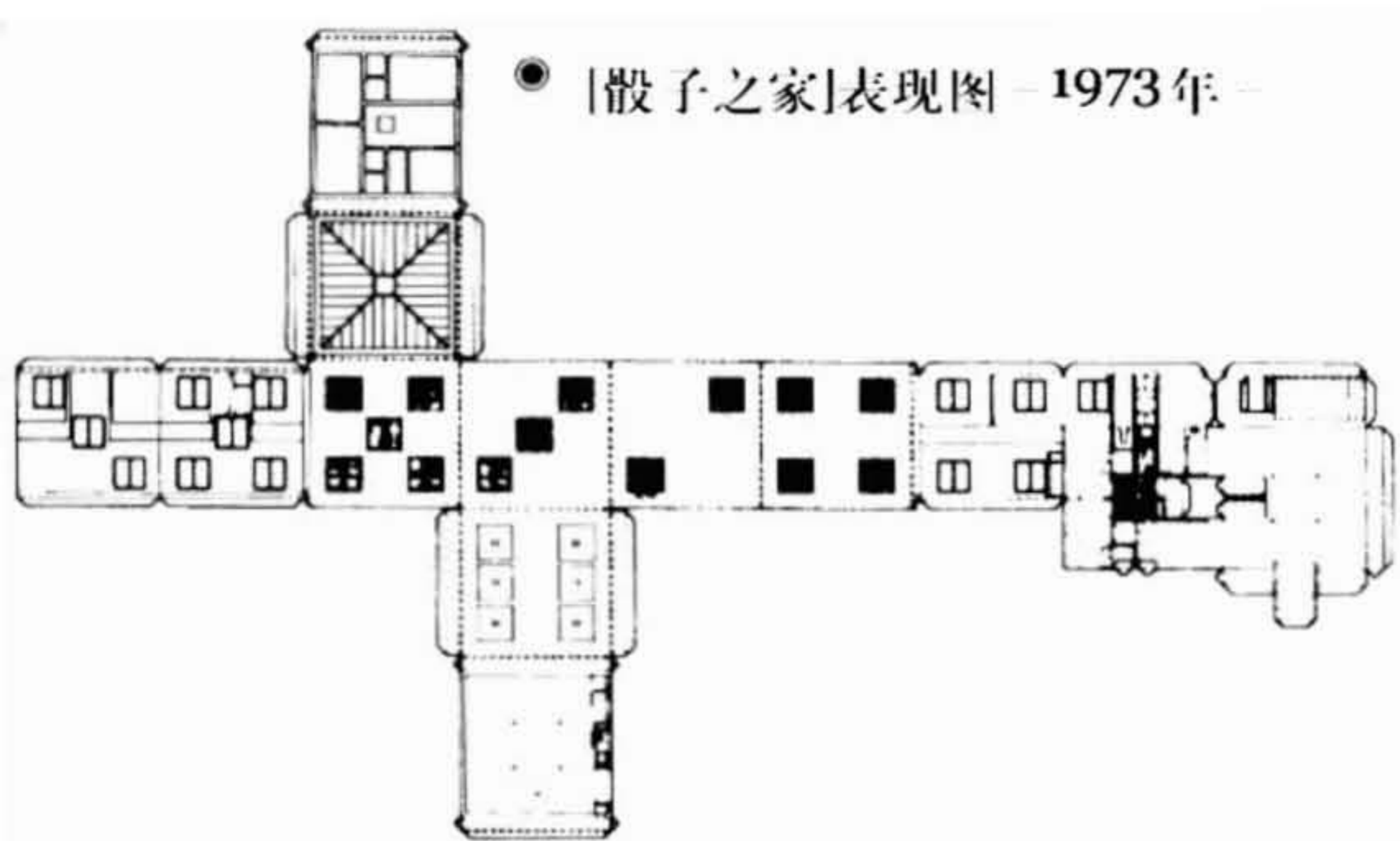


代主义”的关系，它在现代所具有的意义。●20世纪20年代起展开的现代主义运动，以其所具有的空前的革命性给全世界带来各式各样的影响并由此而取得种种成果，乃至现代主义成为某种规范而盛行。即使在我做学生的时代，现代主义也还是建筑教育的主要内容。●但是，另一方面，也不能不看到，曾经非常普及的现代主义，其革命性、先锋派艺术精神也完全被日常生活所淹没。从建筑创作的角度来看，对什么是现代主义，就不能不重新进行考虑。这就要更深入一层，从本质意义上来发掘现代主义。对于今天的现实来说，那就是要以更快的速度来进行这种发掘。在今天享乐至上的社会里，以什么样的建筑创作才能找出正确的答案？“游戏”所能到达的喜悦之极点，就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

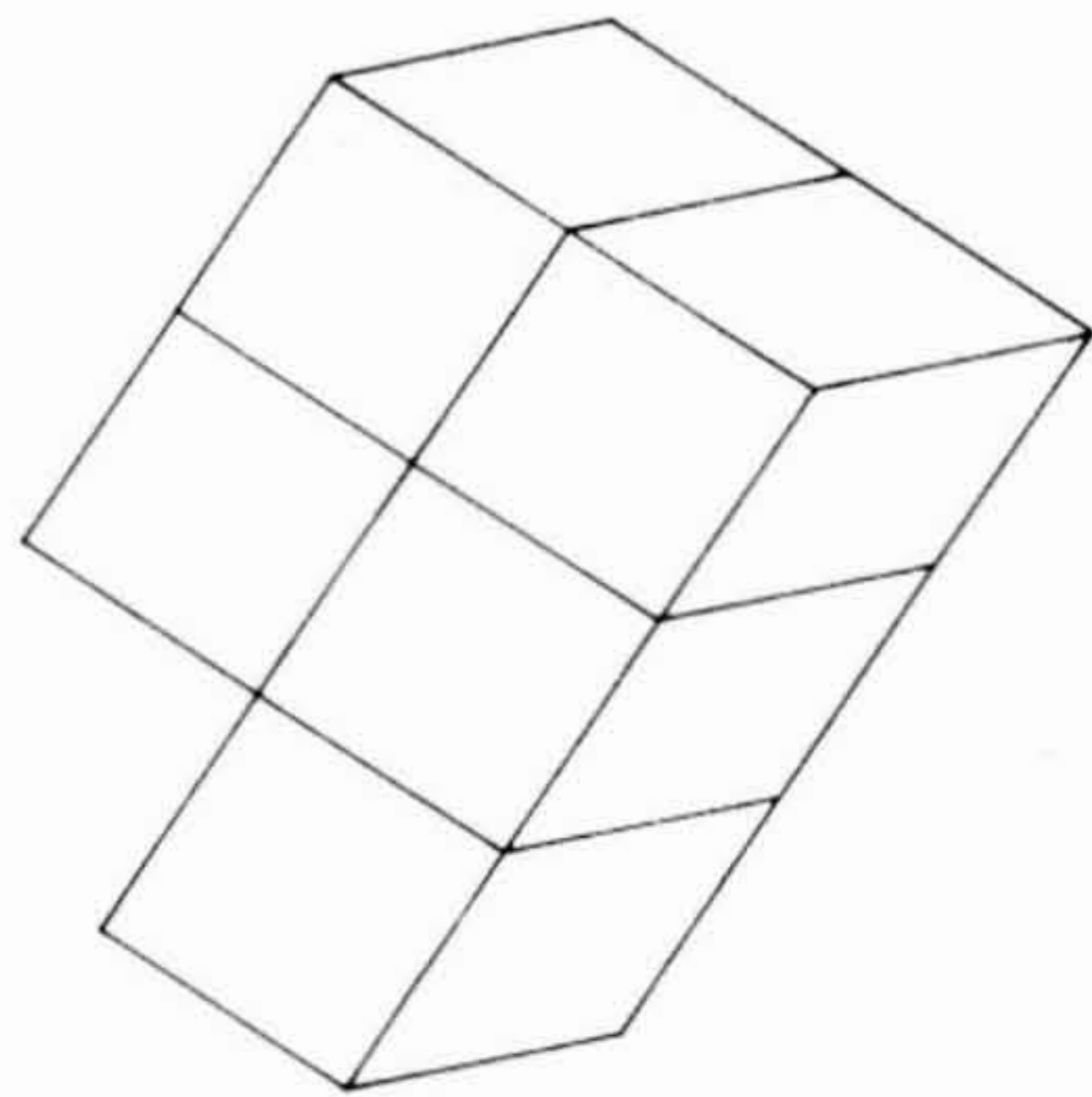


● [涅槃之家]表示图 - 1972年 -

● [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

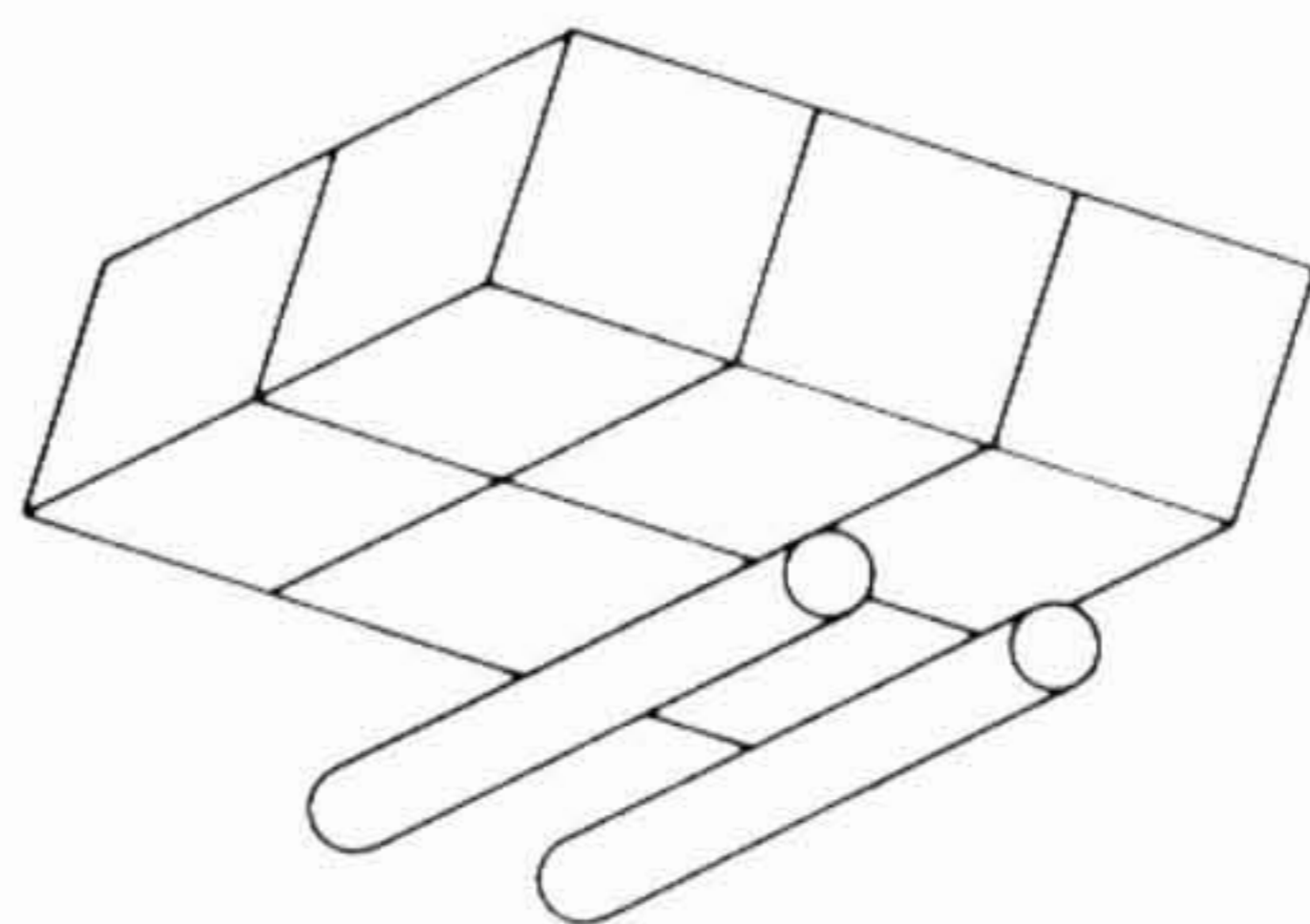
辑又将从中产生。积

木游戏与建筑创作

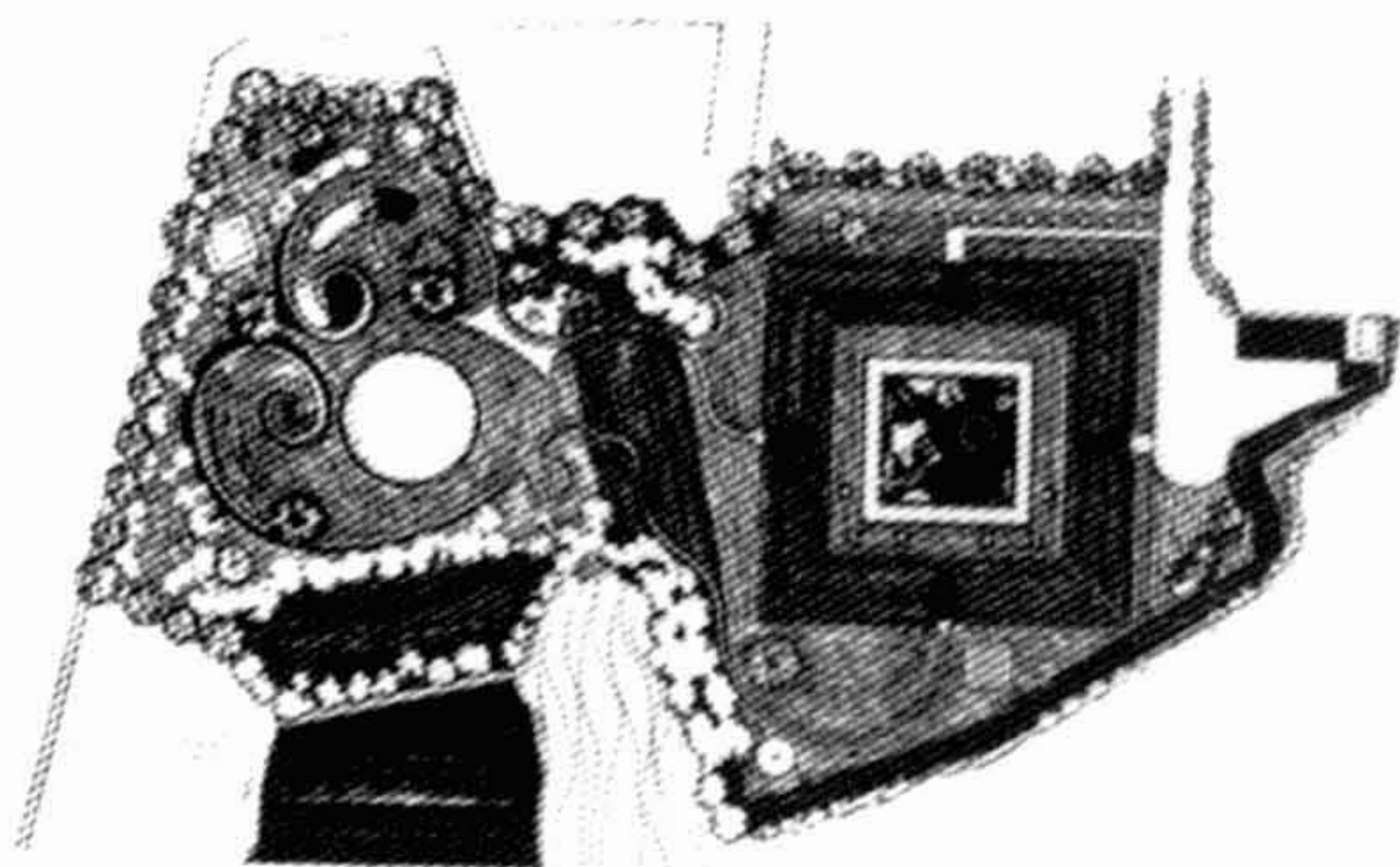
行为，具有非

常深刻的关

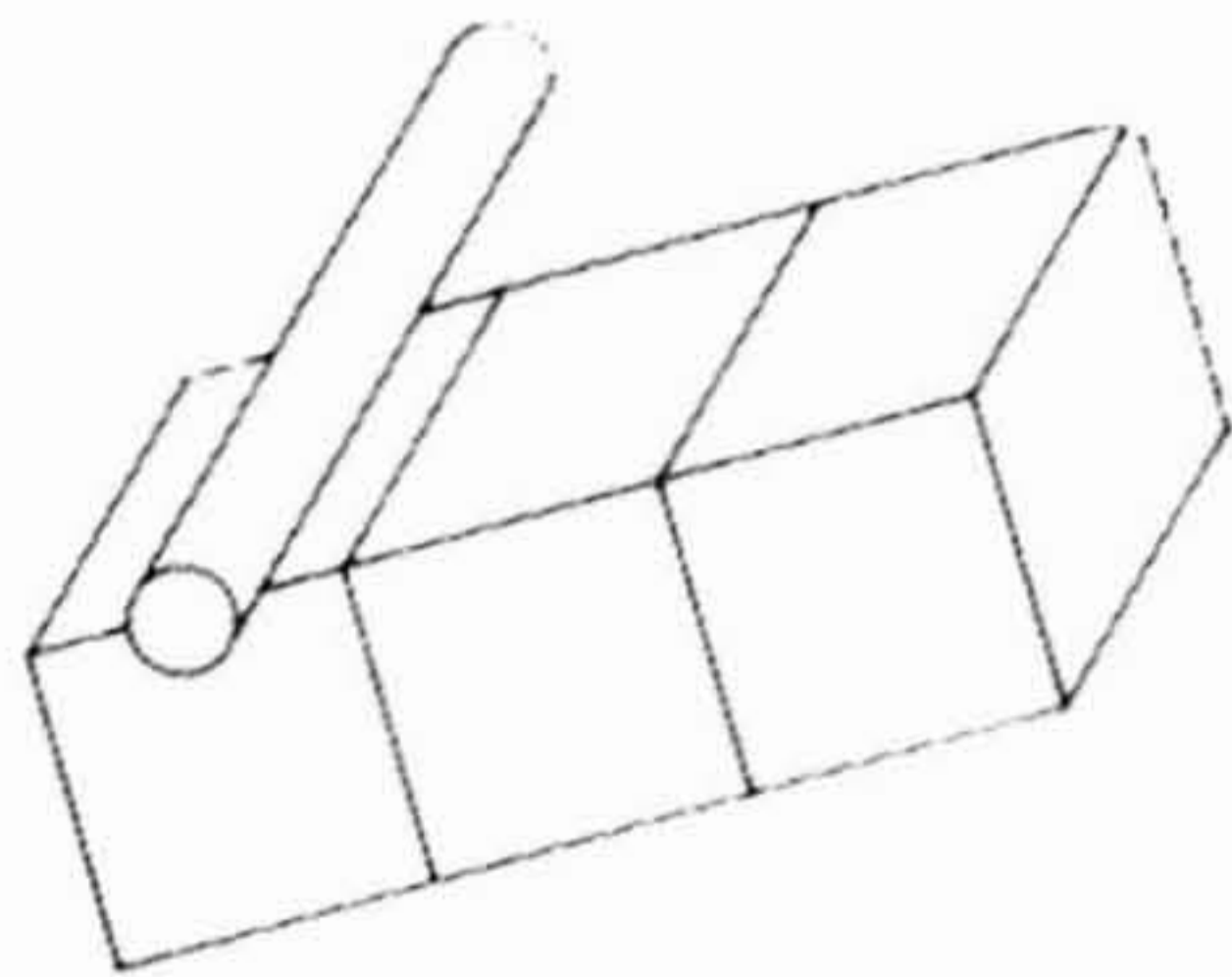
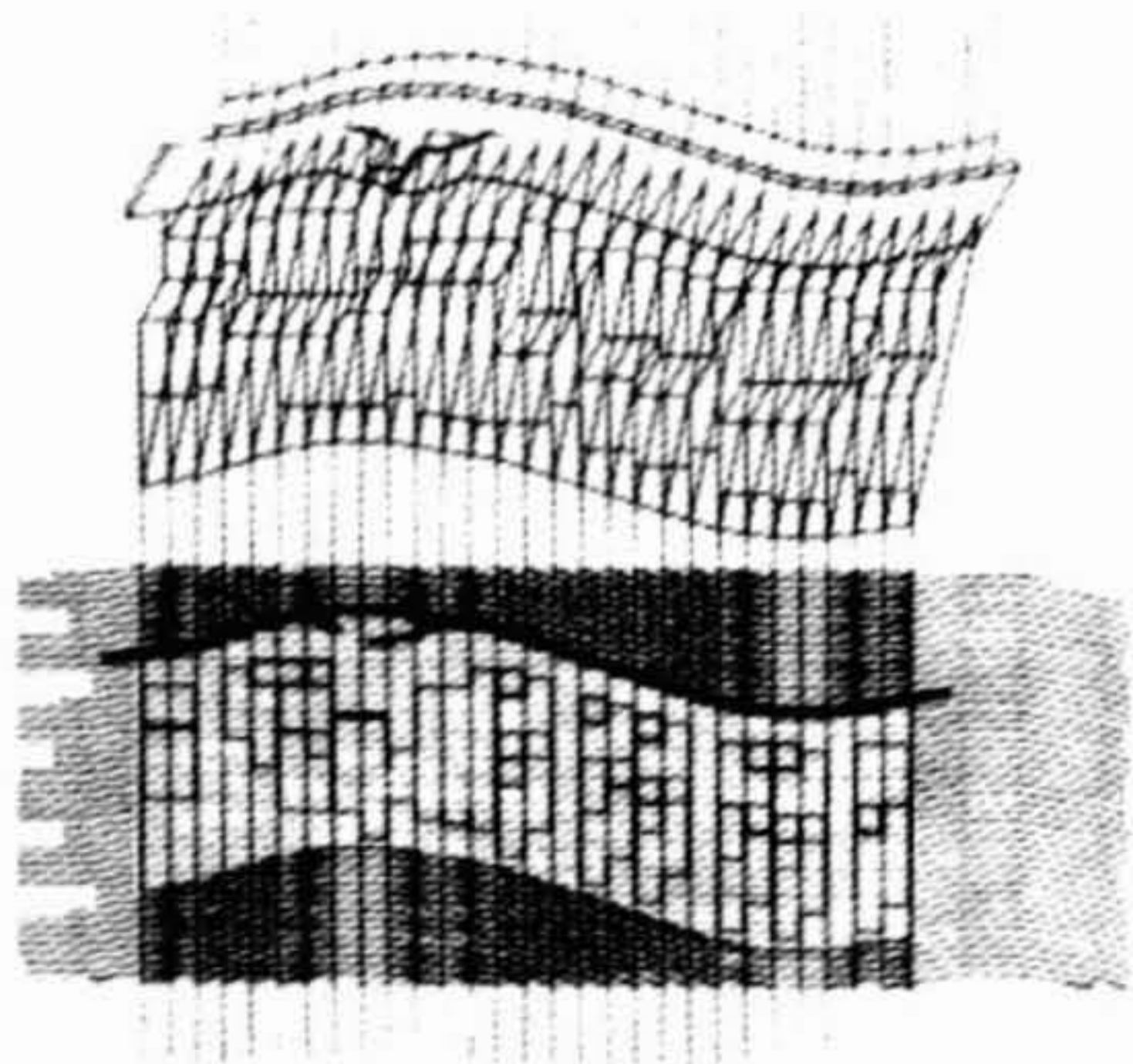
联性。



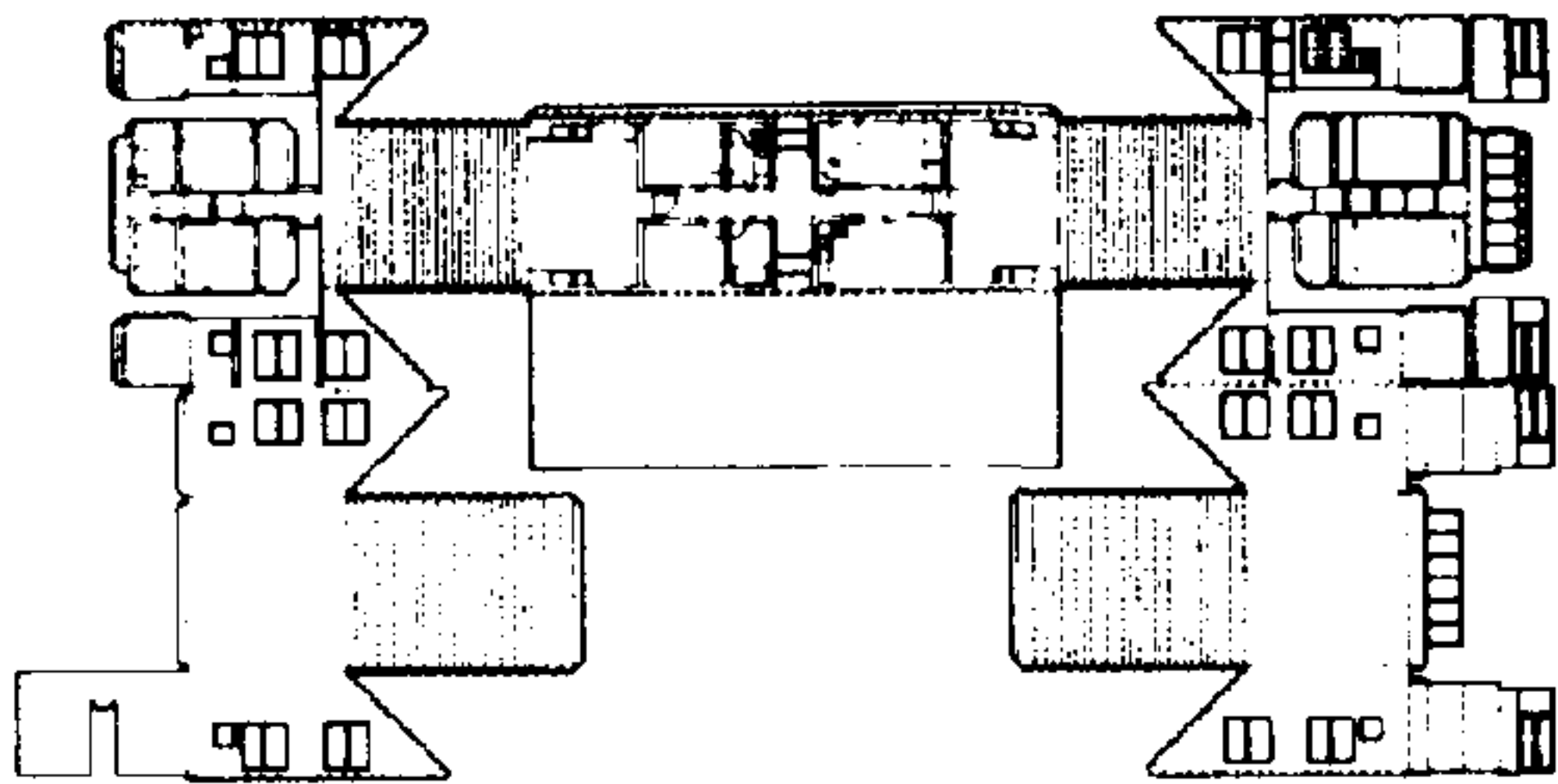
● [PL学园幼儿园]总图 - 1974年 -



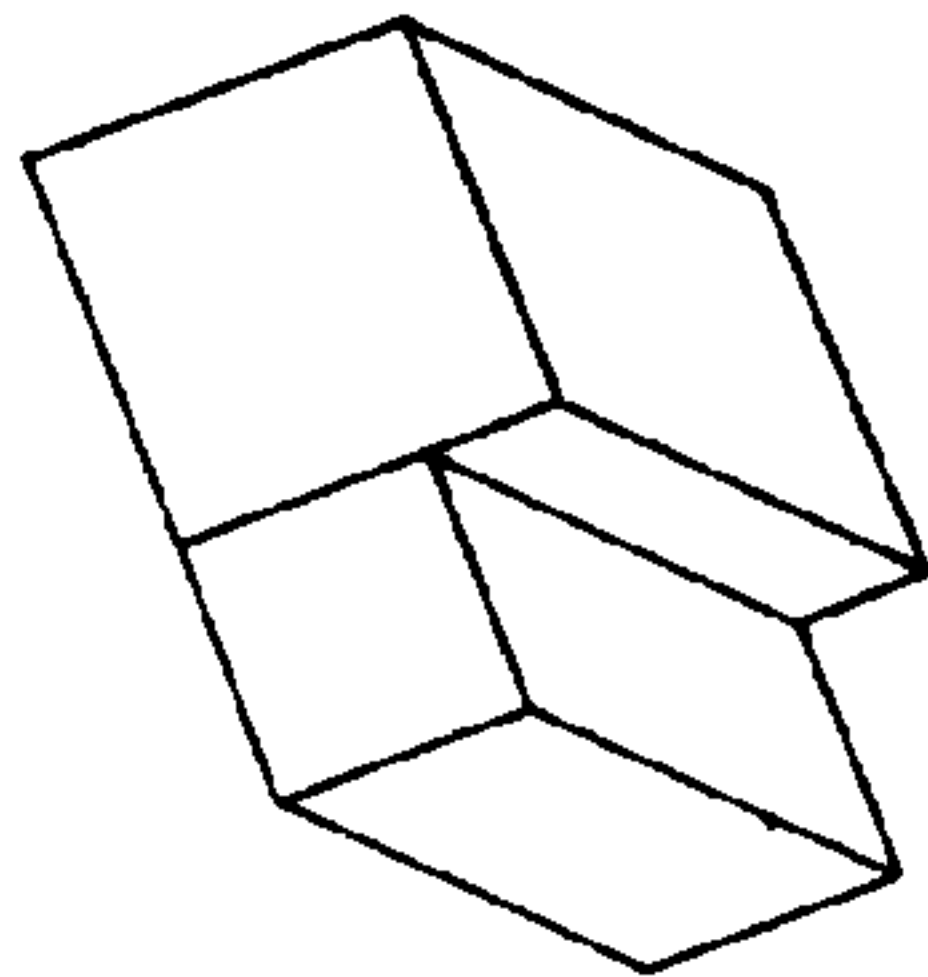
● 建
筑受它所
处时代的制
约和限制，迄今
为止所有的建筑活
动，都恰好与积木游戏
的制约情况相类似。譬如，
在和社会制度的关系上，主要
反映该时代当权者意图的建筑、
比较偏重技术至上主义的建筑、或仅
作为大众消费品而存在的建筑等，都与
时代特征具有密切的联系。如果看一看建筑
历史，就可以得出上述结论。当然，也有和当
时时代影响相对抗的建筑存在。这些建筑往往不被
时代所接受，只是用图纸或文学的形式记录下来，也有
不少是在以后的历史中，才得以破土动工的。●小孩子在
玩积木时，由于积木越积越高，而带来的喜悦也越高越大；



● [可蒲台尔愿]构成图 1976年



● [段象之家]展开图 1976年



倒下来时，也会产生出一种兴奋、快感，散乱无序的积木块体，甚至会显现出一种美感。

积木游戏之所以有趣，正是在于这种构筑美与破坏美的同时存在。在建筑中也是如此，与骨架结构美、落成时的新鲜美的同时，被破坏了的建筑物的断壁残垣和废墟建筑，在延续历史性的同时，还保存有一种美，这种例子是随处可见的。

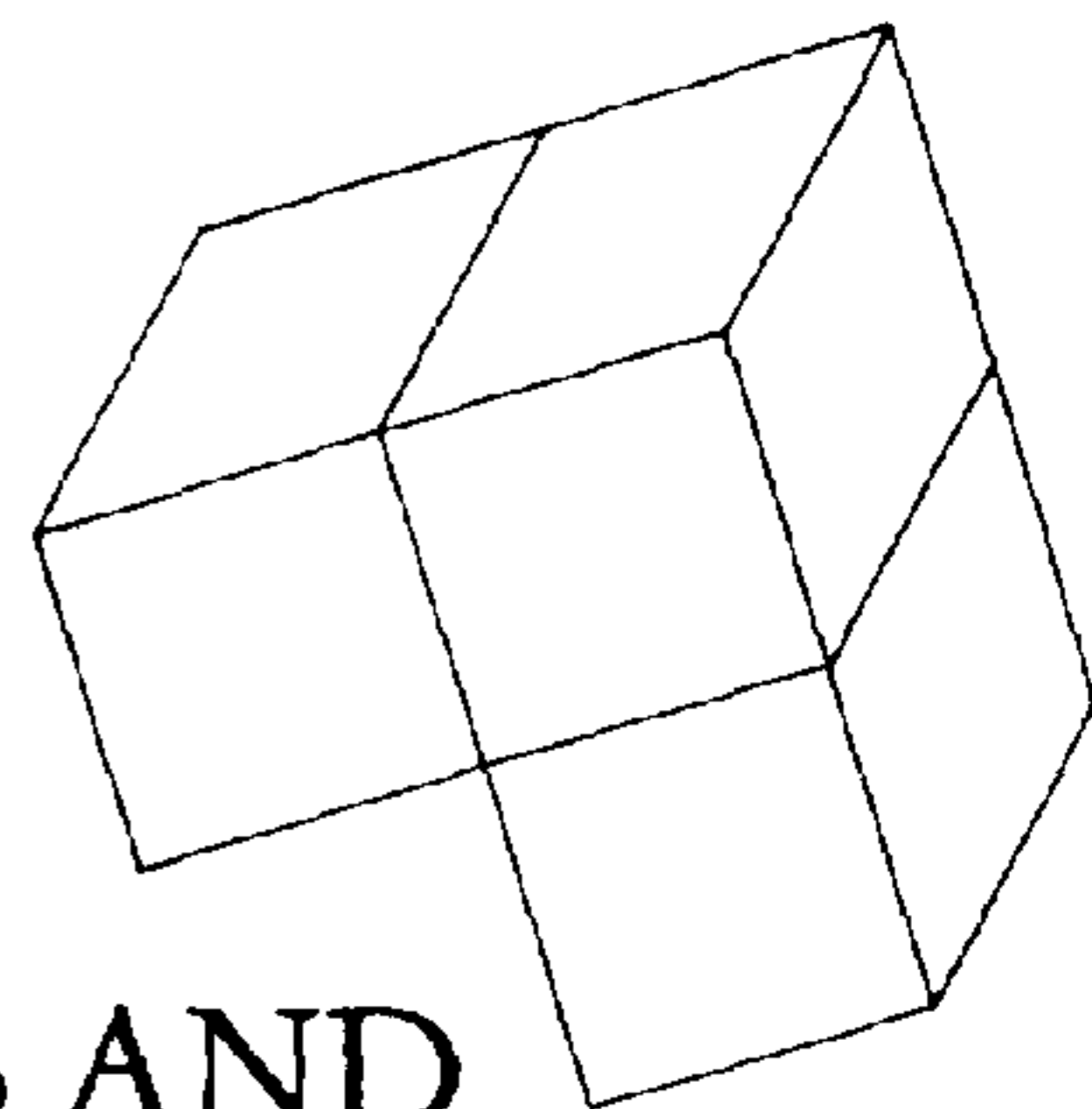
●在积木游戏中，崩溃坍塌的积木块，散漫无章，不过是无所谓喜怒哀乐的中性存在。但是，零落散乱的积木块，翻倒离合，却都保留有某种造型的残缺形态。破坏之前的积木堆叠成的某种形态，其木块种类愈多愈丰富，花费的时间和劳力愈多，对于游戏者来说其中所蕴涵的能量就愈大。●对于积木来说，从一块块的散碎木块到堆叠成具有一定造型意义的形状过程，也将是非常重要的，也就是说，在某种形态的堆叠过程中，对各种不同积木块体的选择组合的不断尝试，保留好的，修正坏的，通过这种行为变动取得成功，这才是积木游戏的真正乐趣之所在，这一点也恰如建筑创作的草图阶段一样，是最集中创作智慧的活动时期。●除了本书所收录的作品外，我还将在其他创作活动中继续考虑建筑创作和游戏性的问题。●在现今时代，不能不说我们所拥有的共同创作基础是非常软弱的。现在，对于建筑创作活动来说，有必要寻求、摸索其共同基础。我将视点确定在“建筑创作”和游戏性，绝不单纯是我个人的问题，而是认为它作为我们创作的共同基础而具有普遍性。●换句话说，因为我认为，作为我个人的一种设想的积木游戏，或“游戏性”，应该能在现代获得新的普遍性的。 ●

The eleven works of the Toy Block House series included here are not all architecture, only five being actually realized buildings. However, the eleven works must be seen together to understand how the series evolved. These works, the earliest of which dates from 1978, all have a toy-block motif. There is also a project currently under construction which for reasons of time could not be included in this volume. Perhaps I should explain why I continue to create houses with a toy-block theme. One reason is rooted in a personal experience of 1968, the year I first went to Europe. I was already familiar to some extent with Europe through books and photographs, so that the landscapes were by no means strange to me. However, there was something for which I was totally unprepared, and that was the sight of the Latin Quarter in Paris. Students demanding university reforms had destroyed whole rows of trees, and the image I had had of a lovely, verdant cityscape vanished in an instant. Shortly afterwards the Japanese university where I teach also became embroiled in student disorders. I had just completed my first work, the House Without a Title— *An Artist's House*—and had decided to devote my life to architecture. The students posed many questions, and there is not sufficient space here for me to go into them all. However, there was one which I found particularly striking. What the students called for was a fundamental reexamination of the meaning of creation and imagination.

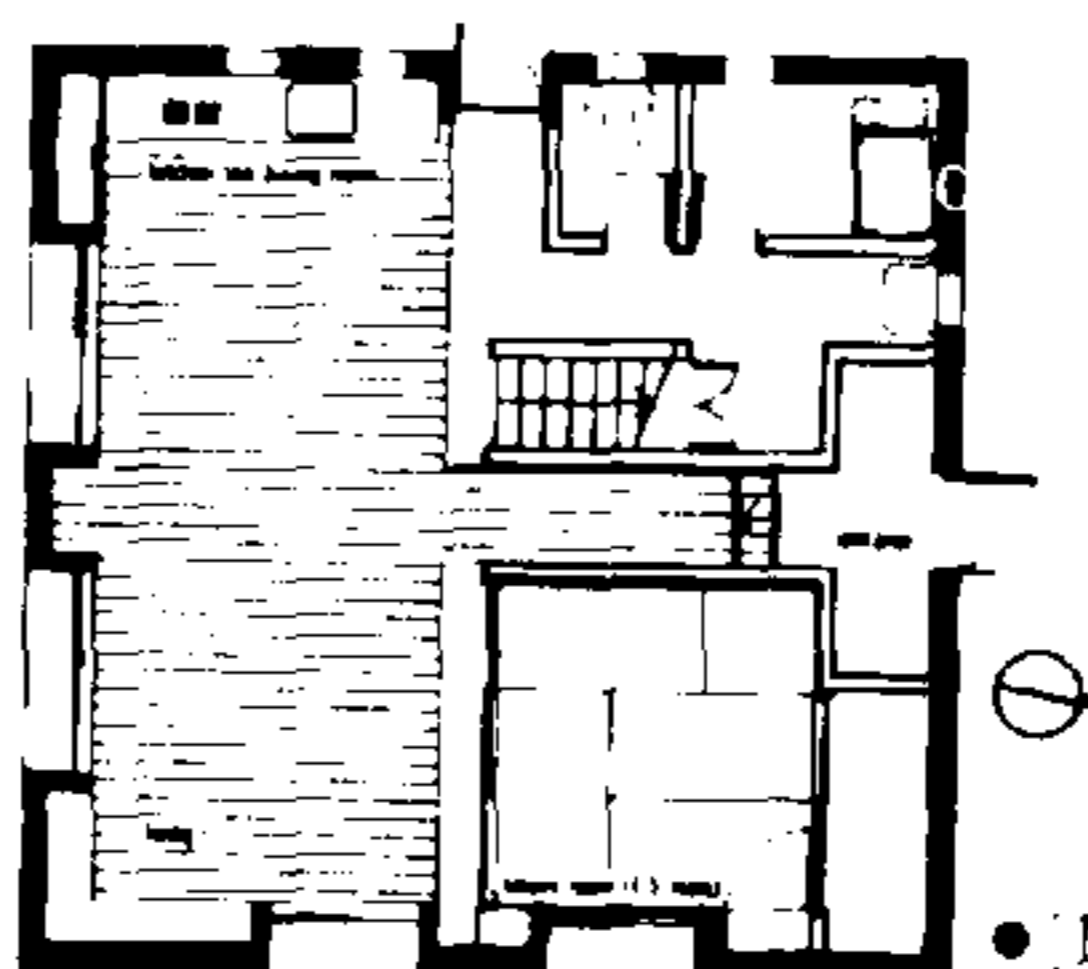
Having just finished my first house and being on the threshold of my career, I was very shocked by the entire experience which made me question all my previously held beliefs about architecture. For approximately four years after this I produced no works. Dealing with university students required much of my time, but more importantly I was afraid-afraid of creating.

It was a time of insecurity when I did not know what to create and when I myself could not find any answers. I at last produced the Nirvana House and the Annihilation House. Looking back, I see that they reflect only partially digested Buddhist ideas and philosophies that were then fashionable.

At the time, however, I was caught up in these



ON PLAYFULNESS AND TOY BLOCKS.....



● [Nirvana House] 1F Plan—1972—