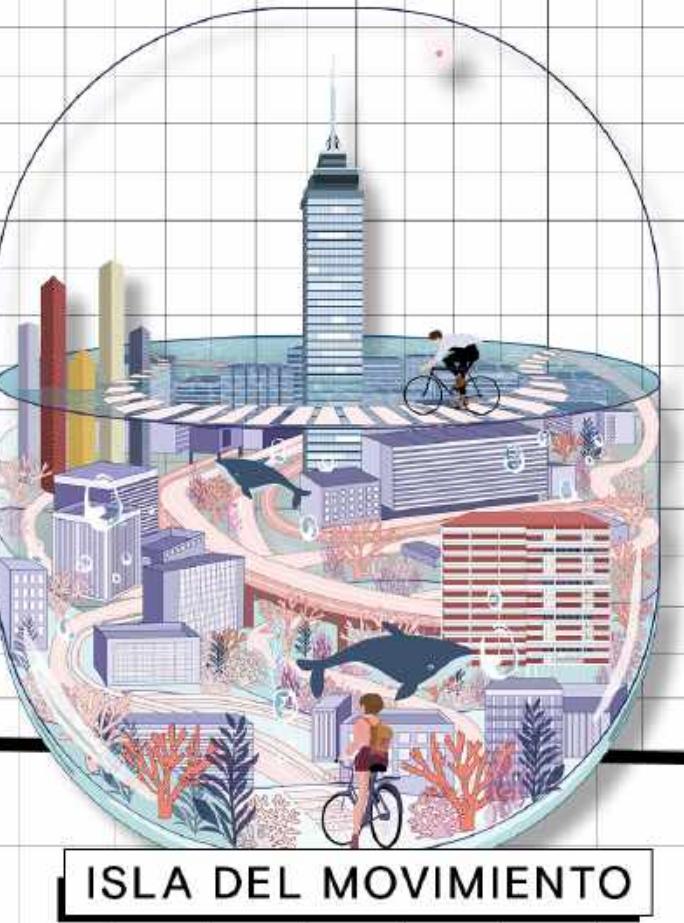


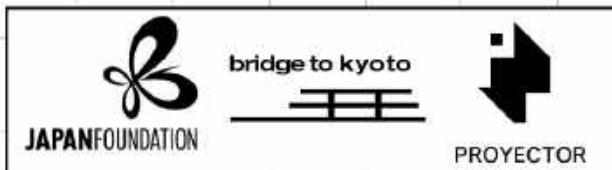
# ULTRAMUNDOS OVERWORLD

## オーバーワールド

ANDRÉS SOUTO アンドレス・ソウト  
RIICHIRO SHINOZAKI 篠崎理一郎  
JONATHAN HAGARD ジョナサン・ハガード



LANZA ATELIER  
ALAN RODRÍGUEZ アラン・ロドリゲス  
REINA IMAGAWA 今川玲奈



## オーバーワールド

現代における「都市体験」とは、その対象となる「場所」そのものだけでなく、そこに幾重にも焼き付けられた情報やテクノロジーの層を通じてのみ得られる。さらにそこに関わる人や物、そこで繰り広げられる人々の行為が組みあわされることによって初めて、個人的な体験や共同体共通の出来事として意義を持ちはじめ、人々の心に記憶される。個人のおかれた境遇や物質的な景観、公共空間というものがいままで生じるこうした複合的な世界認識は、都市空間や個人のアイデンティティ、土地ごとの文化に対してさまざまな問いを投げかける。新しいテクノロジーによって、コミュニケーションがグローバルに展開できるようになり、都市間でのイメージの交換も容易になった。都市のイメージが重なりあい、そこで日々の営みが混ざりあったとき、一体どのようなことが起こるだろうか?

オンライン・エキシビション「Overworld」は、現実世界と相関関係にある架空の地形を新たに創り出すことで、テクノロジーや文化、アイデンティティ、現代のコミュニケーションが提起するさまざまな問い合わせる探究を行う。ゲーム用語である「オーバーワールド」は、ゲーム内の別のレベルや世界、異なるステージを繋ぐ空間を指す。ゲームのプレーヤーはこの物理的に非常に狭い空間を通ることで、非常に長い心理的距離を一気に移動することができる。デジタル・プラットフォームとしての本エキシビションは、訪問者の現在地や出身地、またそこからの物理的距離にかかわらず、この架空の地形を訪れることが可能にすることで、地理的な距離や民族・国家への偏見、言語の障壁というものを取り除こうと試みている。

「Overworld」は、慎重に設計された旅である。訪問者は、「都市の群島」の形をしたオンライン上の架空の領域に案内され、その場を自由に探検できる。本エキシビションに参加する建築家やアーティスト、デザイナー、イラストレーターの作品の集合体を通じて、「Overworld」は日本とメキシコ両国の日々の営みの中に立ち現れる興味深い類似点や、数々の相違点に基づいた文化的対話へと、鑑賞者を誘う。

## ULTRAMUNDOS

La experiencia urbana contemporánea, está inevitablemente mediada por capas de información y tecnología superpuestas sobre lugares específicos, provocando eventos colectivos y experiencias personales que al cruzarse con otros objetos, personas y acciones se vuelven significativos. Esta percepción combinada del mundo — en donde interactúan el entorno personal, el paisaje material y el espacio público — plantea muchas preguntas sobre el espacio urbano, la identidad personal y la cultura de un lugar. Si las nuevas tecnologías permiten tener un alcance global en las comunicaciones facilitando el intercambio de imágenes de nuestras ciudades, ¿qué sucede cuando estas imágenes se superponen y los rituales se combinan?

Ultramundos explora algunas de estas cuestiones planteadas por la tecnología, la cultura, la identidad y la comunicación contemporánea, inventando una geografía que existe en correlación con la realidad. "Overworld" (ultramundo) es un área, a menudo dentro de un videojuego, que interconecta todos sus niveles, mundos y lugares dispares, permitiendo a los jugadores viajar largas distancias mentales en un pequeño espacio físico. Así, diseñado como una plataforma digital, la exposición busca eliminar la distancia geográfica, los prejuicios nacionales y la barrera idiomática, permitiendo por el contrario el libre acceso a estos lugares compuestos, que funcionan independientemente de la ubicación, origen y la distancia de sus visitantes.

Ultramundos es un viaje cuidadosamente diseñado, que invita a los espectadores potenciales a recorrer una nueva geografía en línea que toma la forma de un archipiélago urbano —un atlas de islas— concebido también como un mapa de ramificaciones conceptuales; un lugar para viajar entre instancias de la imaginación, el diseño, la vida diaria y la arquitectura. A través de la confluencia del trabajo de arquitectos, artistas, diseñadores e ilustradores, la exposición establece un diálogo cultural profundo entre Japón y México, basado en la exposición de sus curiosas afinidades y numerosas diferencias, expresadas por medio de actividades cotidianas.

# ULTRAMUNDOS

ORGANIZADO POR FUNDACIÓN JAPÓN EN MÉXICO

## CURADOR | JAPÓN

Mariko Sugita | Bridge to Kyoto

## CURADOR | MÉXICO

Tania Tovar y Juan Carlos Espinosa | Proyector

## PROGRAMACIÓN

Jasper Stephenson | Bridge to Kyoto

## DISEÑO GRÁFICO

Estudio P

## ASISTENTES DE EXHIBICIÓN

Edgar González y Verónica Sánchez | Proyector

## ARQUITECTOS, ARTISTAS E ILUSTRACIÓN

ISLA DEL HABITAR | Andrés Souto y Jonathan Hagard  
Ilustración | Riichiro Shinozaki

ISLA DE LA COMIDA | Adriana David y Mei Nishiyama  
Ilustración | Karen Aguilar

ISLA DEL ENCUENTRO | LANZA Atelier (Isabel Abascal y Alessandro Arienzo) y Reina Imagawa  
Ilustración | Alan Rodríguez

ISLA DEL MOVIMIENTO | Erika Loana y Keith Spencer  
Ilustración | Mónica García

ISLA DEL TRABAJO | Zaickz Moz (Francisco Mosqueda) y NO ARCHITECTS (Hiroshi Nishiyama y Keiko Okudaira)  
Ilustración: Kyoko Nakamura

## AGRADECIMIENTOS

Quisiéramos agradecer a las siguientes personas por sus aportes, participación y apoyo en el desarrollo de este proyecto:

Shun Higashi  
Reina Imagawa  
Gen Ota Otani  
Ana Argumedo

## MÚSICA

Software - Island Sunrise (Digital Dance)  
a l e x - i l o v e y o u (<https://soundcloud.com/worsethanthis>)  
o b i o - Retrograde (<https://soundcloud.com/obiowave>)  
Hiroshi Yoshimura - Clouds (Music for Nine Post Cards (Wave Notation 1))  
Takashi Kokubo - Solar Wind (太陽風～オーロラの神秘～)

## COLABORACIÓN

### FUNDACIÓN JAPÓN EN MÉXICO

La Fundación del Japón (Kokusai Kouryu Kikin) es una entidad especial creada en 1972 con el objetivo de promover la cultura japonesa en el mundo, así como de llevar a cabo actividades de intercambio cultural a nivel internacional. La oficina de la Fundación del Japón en México inició sus actividades en 1987 con el propósito de realizar actividades de intercambio cultural, así como llevar a cabo los programas organizados por la sede en Tokio.

Además de introducir y dar a conocer la cultura japonesa en México, promueve la amistad y la comprensión mutua en el ámbito internacional, prestando apoyo al desarrollo y la difusión de la enseñanza del idioma japonés y los estudios sobre el Japón en el ámbito de las ciencias sociales y las humanidades en las instituciones y centros de investigación que desarrollan estas actividades.

fjmex.org  
FB @fjmex1  
IG @jf\_mex

Este proyecto está organizado y patrocinado por la Fundación Japón México, y se desarrolla en colaboración con:

## BRIDGE TO KYOTO

Fundado por Mariko Sugita (editora e investigadora) y Jasper Stephenson (diseñador), Bridge to Kyoto es un programa de residencia para urbanistas, así como un evento, taller y espacio de galería en Kioto, Japón. Está basado en una antigua casa de estilo japonés de la posguerra renovada en 2019, y está abierto a cualquier persona que esté interesada en el urbanismo, la arquitectura y la vida sostenible. También es una plataforma curatorial y editorial dedicada a los temas de urbanismo y diseño cívico junto con su plataforma web hermana Traveling Circus of Urbanism. Juntos, organizan talleres, conferencias, charlas, espectáculos y más para fomentar la colaboración multidisciplinar entre urbanistas.

brdg.to  
[travelingcircusofurbanism.com](http://travelingcircusofurbanism.com)  
FB @ travelingcircusofurbanism

## PROYECTOR

Proyector es una plataforma curatorial con sede en la Ciudad de México, dedicada a promover voces emergentes en investigación arquitectónica contemporánea. Proyector se compromete a fomentar nuevas estrategias y herramientas críticas, teóricas e históricas sobre cuestiones espaciales. Durante las tres temporadas del programa anual, invita a investigadores (y grupos de investigación) a trabajar junto con el equipo curatorial de Proyector de manera colaborativa, buscando la proyección de sus investigaciones en múltiples formatos: exposiciones, publicaciones, talleres, performances, pláticas, seminarios, entre otros.

projectormx.org  
FB @proyectorarq  
IG @proyectorarq

## MEDIA PARTNER

### ARQUINE

arquine.com  
FB @revista.arquine  
IG @\_arquine  
TW @Arquine

## CONTACTO

Ileana Rojas  
Coordinadora de Actividades Culturales  
Fundación Japón en México

cultura@fjmex.org  
+52 (55) 5254-8506

# オーバーワールド

クレジット

主催

国際交流基金メキシコ日本文化センター

キュレーター | 日本

杉田真理子 | Bridge to Kyoto

キュレーター | メキシコ

Tania Tovar and Juan Carlos Espinosa | Proyector

Webサイト開発

Jasper Stephenson | Bridge to Kyoto

グラフィックデザイン

Estudio P

アシスタント

Edgar González and Verónica Sánchez | Proyector

建築、アーティスト、イラストレーター

住まう島 | Andrés Souto and Jonathan Hagard  
イラストレーション | 篠崎理一郎 Riichiro Shinozaki

食べる島 | Adriana David and Mei Nishiyama  
イラストレーション | Karen Aguilar

集う島 | LANZA Atelier (Isabel Abascal and Alessandro Arienzo) and Reina Imagawa  
イラストレーション | Alan Rodríguez

移動する島 | Erika Loana and Keith Spencer  
イラストレーション | Mónica García

働く島 | Zaickz Moz (Francisco Mosqueda) and NO ARCHITECTS (Hiroshi Nishiyama and Keiko Okudaira)  
イラストレーション | 中村杏子 Nakamura Kyoko

謝辞

東俊一郎 Shun Higashi  
太田 源 Gen Ota Otani  
アナ・アルグメド Ana Argumedo  
今川玲奈 Reina Imagawa

音楽

Software – Island Sunrise (Digital Dance)  
a l e x - i l o v e y o u (<https://soundcloud.com/worsethanthis>)  
o b i o - Retrograde (<https://soundcloud.com/obiowave>)  
Hiroshi Yoshimura – Clouds (Music for Nine Post Cards (Wave Notation 1))  
Takashi Kokubo – Solar Wind (太陽風～オーロラの神秘～)

パートナーシップ

独立行政法人国際交流基金 (The Japan Foundation)

国際交流基金 (The Japan Foundation) は1972年、総合的に国際文化交流を実施する日本で唯一の専門機関として設立され、「日本の友人をふやし、世界との絆をはぐくむ」をミッションに世界で文化交流事業を行っている。国際交流基金メキシコ日本文化センターは1987年、在メキシコ日本大使館内に国際交流基金メキシコ事務所として開設し、08年から現名称で活動。メキシコにて、日本文化を介した国際交流を通じて両国の友好関係と相互理解の深化に寄与。また、日本語教育や日本研究の発展・普及のため、日本語教育機関、大学、研究機関への支援を行っている。

fjmex.org

FB @fjmex1

IG @jf\_mex

BRIDGE TO KYOTO

建築・都市・街づくりに関わる実践者のための「アーバニスト・イン・レジデンス」、および「都市」をテーマに幅広く活動を行うキュレーション・プラットフォーム。京都の古い一軒家を改修した建物で、建築や街づくりに関わるアーバニストや、都市や公共空間をテーマに活動を行うアーティストが滞在するほか、イベントやワークショップ、展示会などの開催も行う。

brdg.to  
[travelingcircusofurbanism.com](http://travelingcircusofurbanism.com)  
FB @ travelingcircusofurbanism

PROYECTOR

メキシコシティを拠点に活動するキュレーション・プラットフォーム。建築リサーチをテーマに、空間的課題に関する新しい戦略や、批判的・理論的・歴史的ツールを育成する取り組みを行う。若手リサーチャーとコラボレーションし、展示、出版、ワークショップ、パフォーマンス、トーク、セミナーなど、さまざまなフォーマットでリサーチ内容のアウトプットを行う。

projectormx.org  
FB @proyectorarq  
IG @proyectorarq

メディアパートナー

ARQUINE

arquine.com

FB @revista.arquine

IG @\_arquine

TW @Arquine

コンタクト

国際交流基金メキシコ日本文化センター  
Ileana Rojas  
吉村周平

cultura@fjmex.org  
+52 (55) 5254-8506

# Imaginación sobre “algún lugar que no es este”

Mariko Sugita

Dentro del mundo virtual de los videojuegos de “mundo abierto”, pienso que siempre ha habido un tipo de soledad y de incomodidad. En el videojuego “Minecraft”, todo jugador inicia su expedición en el “Sandbox,” una dimensión abierta en donde no hay nada. Aunado a la emoción al imaginar todas las cosas que podrían construir, y todos los lugares que se podrían visitar –especialmente al estar acostumbrado a las limitaciones de la realidad física–, las posibilidades infinitas y desconocidas de ese mundo pueden sentirse abrumadoras. La palabra “overworld” en inglés, es el término en los videojuegos que refiere a los juegos de mundo abierto, un escenario donde todos los sucesos ocurren. Se trata de un punto de partida, retorno y conexión entre diferentes mundos. Asimismo, es un concepto inmenso que integra a todas las dimensiones, niveles y lugares del juego. Al concretar la idea de una “exhibición en línea”, que no tiene una fórmula establecida, ni antecedentes conocidos, el proceso se asemeja a la sensación de ser arrojado a un mundo abierto, tanteando a ciegas y probando qué puede hacerse.

“Ultramundos,” como exposición digital, inició mediante un trabajo de incorporación y delimitación de un marco geoespacial dentro de un espacio digital donde no hay noción de una “geografía”. Introducir este criterio de sentido espacial humano, permitió definir una direccionalidad dentro de un mundo que se extendía infinitamente. El producto final fué un atlas de islas, un “Archipiélago urbano” que invita a la audiencia a visitar las diferentes islas. Este territorio imaginario está conformado por diversas islas, su marco espacial lo limita, pero también evoca al mundo que se encuentra fuera del mismo. Los videojuegos de exploración, muchas veces comienzan en una isla. El vasto océano que rodea el “archipiélago” también está conectado con el espacio digital, que tiene la posibilidad de expandirse infinitamente.

Como consecuencia de la pandemia del COVID-19, se ha reducido drásticamente el desplazamiento físico que realizábamos todos los días. En mi caso, cuando me harté de la vista desde la ventana de mi casa, empecé a pasar el tiempo en el sitio “WindowSwap”, en el cual podía contemplar el paisaje que se ve desde la ventana de diferentes personas que viven en distintas partes del mundo. En un sólo clic, podía viajar de Filipinas a Inglaterra, de Turquía a Brasil, saltando entre las ventanas de diferentes edificios del mundo, y sintiendo la sensación de viajar a través de estos paisajes; desde un pintoresco paisaje urbano hasta exuberantes jardines o el bullicio de una ciudad, transportándome en un segundo a otros mundos más allá de las distancias físicas. Se trata de un mundo a donde se puede volar sin dar un solo paso, uno que parece cercano y lejano al mismo tiempo, y que se nos presenta de manera fugaz. Para “Ultramundos” se invitó a artistas, arquitectos e ilustradores de Japón y México, un total de 15 personas, quienes habrían de ser los residentes del lugar.

La técnica de colaboración usada en el surrealismo conocida como “cadáver exquisito” (Cadaire exquis en francés), reúne a varias personas a elaborar una parte del total de una obra sin conocer las contribuciones de los demás. Al final, al juntar todas las partes se revela una obra desconocida y “accidental”. Lo fundamental de este método de producción, más que la creatividad del artista como individuo, son los choques, fusiones y creaciones accidentales que surgen cuando se combinan colectivamente, por lo que no se puede tener idea exacta de cómo será el resultado final. Ultramundos nace de la fusión de obras y perspectivas del mundo de los 15 artistas, donde el producto derivado es un cadáver exquisito. Una narrativa colaborativa en la que conviven sus historias.

Acostumbrados a seguir una historia lineal que se desarrolla con un inicio y un final, cuando se nos presenta un mundo en donde hay varias narrativas combinadas y no se indica un orden correcto de cómo avanzar, nos podemos sentir perdidos.

オーバーワールドという世界には、いつも何かしら、どうしようもない寂しさや居心地悪さがあるように思う。ビデオゲーム「Minecraft」では、すべてのプレイヤーは、何もないままさらなディメンションであるオーバーワールドから探検を始める。さて、ここから何を作ろうか、どこに行こうかと高揚感を抱くと共に、フィジカルな現実世界の制約に慣れきった私は、未知で無限の可能性に怖気づいてしまったりもする。

ゲーム用語であるオーバーワールドは、全てのものごとが起こる舞台だ。始まりの場所であり、立ち戻ってくる場所であり、異なる世界同士を接続させる通過点でもあるオーバーワールドは、全てのディメンション、レベル、ロケーションを包括した漠然とした概念でもある。

「オンラインエキシビション」という、定型も、先行事例もあまりないアイデアを形にするプロセスは、何もないままさらなオーバーワールドに投げ込まれて、さあどうしたものかと行ったり来たりする感覚に近かった。「地理」という概念がないままさらなデジタル空間上に、非常に限定的な地理空間的枠組みを埋め込む作業から私たちが始めたのは、人間的な場所感覚を持ち込むことで、無限に広がるオーバーワールドで舵取りをしたかったからかもしれない。そうして完成したのが、島から島へと人々を誘う「都市の群島」というコンセプトだ。複数の島で構成される私たちの架空の「都市」は、限定的な空間的枠組みを持つつも、その外にある世界を想起させもする。そういえば、探検型ビデオゲームは、島から物語が始まることが多い。島の周りに広がる広大な海は、無限に広がるデジタル空間の可能性ともリンクする。

新型コロナウイルスの影響で、私たちの日々のフィジカルな移動は、圧倒的に減った。自宅の窓から見える景色に飽きあきした私は、誰かの窓の外の風景を覗ける「WindowSwap」で遊ぶようになった。クリックひとつで、フィリピンからイギリス、トルコからブラジルへと、世界中のさまざまな建物の窓をホッピングしながら、風情ある街並みから緑豊かな庭、都会の喧騒など、さまざま景色を旅するこの感覚。一瞬にして地理的距離を超えて、別世界にワープできるオーバーワールドだ。一步も足を動かすことなしに飛んでいく世界は、近いようでいて遠く、そしてなんだか、儂い。私たちはこの寂しいままさらな「オーバーワールド」に、住民たち一日墨両国からアーティスト、建築家、イラストレーターら総勢15名一を招いた。

シュルレアリズムにおける共同制作の手法のひとつに、「優美な屍骸（Exquisite corpse）」というものがある。ひとつの主題に対し、複数の人間がお互いの制作内容を知ることなしに自分のパートだけを制作し、最終的にそれらを組み合わせて生まれる「偶然の産物」を楽しむ手法だ。個としての作家性よりも、複数の意思が集合的に組み合わさるときの衝突や、融合、偶発的な創造に依拠する制作手法で、最終結果は全く予想がつかない。15名の作品や世界観を融合させて生まれた本エキシビションは、まさにこの優美な屍骸の産物だったといって良い。

これは、複数の物語が同居する、協同的なストーリーテリング（Collaborative Storytelling）である。最初から最後までの一連の流れのなかで物語を追うことに慣れている私たちは、複数のナラティブが同居し、進むべき正しい方角が示されていない世界で、途方にくれる。この途方に暮れる感じが、オーバーワールドらしいとも思う。

# 「ここではないどこか」への想像力

杉田真理子

Sin embargo, esta sensación de perderse es algo deseado y que caracteriza a Ultramundos. El sociólogo urbanista estadounidense Richard Sennett señaló que “la ciudad es un espacio donde los desconocidos se encuentran”. Una ciudad es un contexto en el cual un gran número de desconocidos cohabitaban en el mismo lugar. El hecho de que nuevas identidades y formas culturales surjan a partir del encuentro de múltiples ideas, estructuras, sociedades y territorios, es precisamente la consecuencia de que la ciudad sea aquel “lugar de encuentro entre desconocidos”.

Ya sea en la parada del autobús, dentro de un elevador o haciendo fila para entrar a una tienda, inevitablemente se comparte el mismo espacio con gente desconocida. Es en esos espacios donde muchos experimentan una sensación de incomodidad, misma que se replica como cuando en un viaje, uno se encuentra rodeado de gente con la que por la barrera del idioma, no es posible comunicarse. Es justo esta “incomodidad” la que hace interesante a una ciudad, y maravillosa la experiencia del viaje. Sin embargo, dentro de la burbuja del ordenador, podemos decidir navegar solo dentro de las partes agradables del mundo en línea, y la razón por la cual se introdujo a propósito un estado de inevitable incomodidad, era la de hacernos “coincidir en el mismo espacio”, incluso desde la comodidad de nuestro hogar. Cada isla que conforma a “Ultramundos”, es un escenario en donde gente proveniente de México y Japón que “no se conocen entre sí”, coinciden en el mismo espacio.

Sentir incomodidad al coincidir con un total desconocido en un ambiente diferente, nos obliga a salir de nuestra zona de confort y nos da la oportunidad de observar el mundo exterior. La geógrafa Jennifer Robinson, expuso la importancia de aprender de “una imaginación comparativa que aborde la ciudad”, y “pensar en las ciudades a través de otros lugares”. Asimismo, la geógrafa Doreen Massey, usando el término “sentido global de los espacios” explicó que las ciudades en las que vivimos, son dinámicas y no tienen fronteras, puesto que lo global y lo local se entremezclan creando múltiples identidades. Esta perspectiva transnacional es la base de una postura horizontal que permite observar comparativamente las ciudades del mundo, y a su vez nos comparte la actitud con la cual explorar “Ultramundos”.

En uno de sus textos, Massey, describe el contexto que se desarrollaba mientras caminaba en las calles de su barrio favorito, el distrito de Kilburn al noroeste de Londres. En un puesto de periódicos que se ubicaba a un costado de la avenida principal, se encontraba un musulmán que vendía el periódico “The Sun”, quien se encontraba triste por las noticias de la Guerra del Golfo. Las letras que conformaban la palabra “IRA” estaban escritas violentamente en las paredes al borde de la carretera, al mismo tiempo que una tienda muy colorida vendía “Saris”, el vestido femenino tradicional de la India. Lo que Massey registró mientras caminaba en el escenario de su vida cotidiana, eran signos visibles que indicaban la conexión de ese lugar con otros mundos.

Un lugar siempre existe en relación con otras personas y otros lugares. Esto se puede percibir como un proceso social con el exterior, en el cual siempre coexisten múltiples sujetos, identidades y culturas. “Ultramundos”, la representación de un territorio ficticio en donde México y Japón coexisten, provee de un sentido del lugar en el espacio digital.

Mi encuentro con la Fundación Japón en México comienza con Ileana, una historiadora del arte mexicana que conocí en Dinamarca hace diez años. Nos volvimos a encontrar en la Ciudad de México diez años después, cuando ella trabajaba ya en la Fundación Japón en México. Así, juntas, como si llenáramos la distancia y tiempo entre esos años, dimos inicio al desarrollo de la exhibición de “Ultramundos”.

「都市の群島」を成すのは、都市を構成する5つの要素だ。

アメリカ出身の都市社会学であるRichard Sennettは、「都市は知らない人同士が出会う場所（Cities are places where strangers meet）」だと書いた。膨大な数の他人同士が同居している状態は、都市を特徴付けるものである。そして、複数のアイデアや枠組み、社会、領域が出会い、新たなアイデンティティと文化が生まれるのは、まさにこの「他人同士が出会う場所」である都市である。「都市の群島」を構成する5つの要素—住う、食べる、移動する、働く、集う—は、こうした「他人同士の出会い」が起こる現場だ。

バス停であれ、エレベーターであれ、人気店の前に並ぶ列であれ、赤の他人と同じ空間を共有することになり、どうしようもなく居心地の悪い経験をしたことがある人は、私だけではないだろう。旅先で全く言葉の通じない人たちに囲まれて、冷や汗をかいことがある人も多いはずだ。都市の面白さは、旅をするこの醍醐味は、この「居心地の悪さ」にあると私は思う。個々のフィルターバブルのなかで、心地よい部分だけをふわふわと泳げてしまうオンライン上の世界で、この、どうしようもなく居心地の悪い「はち合わせ」状態を意図的につくりたいと思った。「オーバーワールド」を構成するそれぞれの島は、メキシコと日本から来た「知らない者同士」がはち合わせをする舞台だ。

異なる環境で赤の他人と居心地の悪さを感じることで、私たちはコンフォートゾーンから抜け出し、外側の世界を見つめる機会を得ることができる。ロンドン大学のJennifer Robinson教授は、「都市に対する比較可能な想像力（The comparative imagination of cities）」と、「ここではないどこか（Thinking cities through elsewhere）」から学ぶことの大切さを説いた。地理学者のDoreen Masseyも、「グローバルな場所感覚（Global sense of place）」という言葉を使って、私たちの暮らす都市がいかに動的で、境界を持たず、グローバルとローカルが混じり合い複数のアイデンティティを生み出しているかを説明した。こうしたトランスナショナルな視点は、世界の都市をフラットな姿勢で比較観察するための素地であり、「オーバーワールド」を探検する際に必要な心構えでもある。

Masseyは、彼女にとって愛着のある場所であるロンドン北西部のキルバーンを歩きながら、その様子をストリートのレベルで描写する。ハイロード沿いにある新聞売場でサン紙を売るイスラム教徒がいて、彼は丁度湾岸戦争のニュースに悲しんでいる。道端の壁にはIRAという文字が殴り書きされている。色とりどりのサリーを売る店がある。彼女が自らの日常生活の舞台を歩きながら積極的に書き留めたのは、この場所とその他の世界との結びつきを示す可視的な徵であった。

「場所」とは、つねに / すでに他者や他所との関係において存在している。「場所」はしばしば言わるように静態的なものではない。それはむしろ外部との社会的プロセスとして捉えるものであり、常に複数のアイデンティティ、複数の他者が許容され共生される。メキシコと日本が架空の都市に同居する「オーバーワールド」は、そんな場所感覚をデジタル空間に付与してくれる。

Ha pasado un año desde que discutimos sobre esta exposición por teléfono, sentada en un banco de un pequeño parque de Kioto mientras las flores de cerezo caían. "Bridge To" se encuentra en la ciudad de Kioto, es un espacio que opera como galería, desarrolla talleres y eventos, también es un centro para que profesionales que se involucran en los temas de la ciudad, la arquitectura y la planeación urbana, puedan desarrollar sus actividades. Sin embargo, con la propagación de la pandemia, una tras otra las exposiciones se fueron cancelando, y yo me preguntaba cómo podría trasladar este espacio de las actividades expresivas al mundo digital. A partir de esta exposición, creo que se ha podido avanzar y se logran vislumbrar nuevas posibilidades para las actividades artísticas en línea y el intercambio cultural internacional. Esto debe de ser, sólo el comienzo de una nueva historia. Bienvenidos a "Ultramundos".

私と国際交流基金メキシコ日本文化センターの出会いのきっかけは、十年前、デンマークで出会ったメキシコ人のIleanaだ。十年後にメキシコシティで、今はメキシコ日本文化センターで働く彼女と再会した私たちは、これまでの時間と距離を埋めるかのように、エキシビション「オーバーワールド」の構想を練り始めた。桜が舞い落ちる京都の小さな公園のベンチに腰掛けながら、今回のエキシビションについて、彼女と電話越しに議論したのは、既に一年前のことだ。都市・建築・まちづくりに関わる実践者のための拠点であり、イベント・ワークショップ・ギャラリーでもある京都の「Bridge To」では、新型コロナウイルスの蔓延に伴い展覧会のキャンセルなどが相次ぎ、表現活動の場をどのようにデジタルの世界に移行できるのか、頭を悩ませていた。今回のエキシビションを経て、オンラインでの表現活動や国際交流の新しい可能性を、少しでも開拓できたように思う。これはきっと、物語の序盤に過ぎない。「オーバーワールド」へようこそ。

## Detrás de la pantalla: Arquitectura en la era de la exposición digital

Tania Tovar Torres y Juan Carlos Espinosa Cuock

Trasladar la arquitectura al espacio de la galería es notoriamente difícil. Mientras otras artes han encontrado en el espacio expositivo un lugar insuperable para su apreciación, casi todos los textos, escritos y disertaciones sobre la "exposición de arquitectura" y su relación con el espacio en donde se desarrolla, comienzan subrayando lo que ahora nos parece una obviedad: que la arquitectura sólo puede ser exhibida a través de simulacros, objetos y representaciones. Con el tiempo todos estos elementos — las fotografías, películas, simulaciones por computadora, entre otros — se han unido al arsenal de medios para representar la arquitectura, desde lugares totalmente distintos y en lenguajes nuevos.

Paradójicamente, a través de la pantalla, los eventos nunca han estado más presentes en nuestras vidas que ahora: podemos ser testigos de extensas revisiones de obras en proceso, presentaciones en tiempo real de proyectos distantes, extensas listas de objetos reseñados y obras que no estamos seguros si están sucediendo en algún lugar, pero tenemos la certeza de que suceden en nuestras pantallas. Esta nueva realidad cuestiona si en verdad hemos estado cerca de la experiencia real últimamente — incluso antes de esta distancia autoimpuesta — o si solamente hemos estado viendo la creciente cantidad de imágenes en las muchas plataformas en línea para mantenernos actualizados o entretenidos. Aunque muchas cosas han cambiado en el mundo, no podemos evitar preguntarnos si la forma en que interactuamos con la ciudad, sus lugares y la arquitectura presente en sus objetos es una de ellas, o esa interacción migró a nuestras pantallas desde hace ya algún tiempo.

Se podría también argumentar que la experiencia arquitectónica y espacial es cada vez más digital; desde su concepción, su diseño e incluso los entornos para los que se produce. Por otra parte, la arquitectura y sus métodos de difusión están viviendo actualmente la verdadera era de lo digital. En este contexto alterado, ha surgido un fenómeno en el mundo de las exposiciones que no sólo ha llamado nuestra atención, sino que inevitablemente se ha vuelto uno de nuestros más recientes experimentos curatoriales: la exposición digital, y más concretamente las exposiciones digitales globales de arquitectura. Este tipo de exposiciones, cuestionan fundamentalmente las diferencias entre los formatos de representación clásicos —con los que la exposición en arquitectura tradicional se enfrenta constantemente—, presentándonos nuevos lenguajes y formatos ofrecidos en la exposición digital, alterando radicalmente las experiencias de navegación, interacción y alcance.

En un escenario global donde las exposiciones *in situ* están pospuestas indefinidamente, los espacios de exhibición se encuentran operando bajo nuevas reglas de distanciamiento social y las audiencias se encuentran total o parcialmente aisladas, estamos presenciando un aumento de las exposiciones en línea, y el auge definitivo del formato digital. Esto significa que la experiencia de los espacios de exposición se puede entender y navegar ahora de nuevas maneras, volviendo al lenguaje, relaciones, curaduría, y articulación de las imágenes aún más relevantes en ellos. Sus rangos de aplicación van desde las presentaciones interactivas en formatos tan asequibles como el .pdf, hasta complejos modelos tridimensionales incrustados en entornos digitales que buscan ser totalmente inmersivos e interactivos. Entre los muchos experimentos de exposición que estamos viendo, en primer plano se encuentra la cuestión de hasta qué punto podemos sustituir la experiencia de desplazarse físicamente a través de cuartos, calles y edificios.

La gama de experimentos digitales ha sido amplia, y los sitios web que los ensayan con su audiencia son tan diferentes entre sí, como numerosas son las instituciones que los presentan. Ultramundos, es uno de estos increíbles experimentos de exposición digital en el que confluyen en un solo acto, las intenciones de la Fundación Japón en México para acercar

「建築」をギャラリーで「展示」「鑑賞」することは、極めて困難を伴う。反面、他のアートは、ギャラリーで、鑑賞に値する表現を見出してくれると言える。「建築展」または「建築の展示」に関する著述や論考では、今では当然と思われることが常々強調されてきた。その趣旨は、建築の展示は模擬体験（シミュラークル）<sup>1</sup>のみによって、表現可能であること。そしてこの建築を展示する行為が長年繰り返されてきた現在では、膨大な写真、映像、コンピューターシミュレーションなどの模像（表現手段）が、多種多様な場所から集まり蓄積され「建築」をリプレゼンテーション<sup>2</sup>しているといえる。

今では「画面を通じて」こそ、世界で起きているさまざまな出来事が私たちの日常の中で、存在感を示しているかのようにすら感じられる。私達は、途方もない量の進行中のプロジェクトの批評を、リアルタイムで行われている様々なプレゼンテーションを、長大なレビューのリストを、はたまた、そもそも実存しているかすら定かでないけれども私達が「いま」目にしている画面上では確かに「実存」しているプロジェクトを鑑賞している。

この「新たな現実世界」においては、次のような問い合わせが成立するだろう。果たして我々は、本当に「体験」を体感してきたのだろうか？それとも我々の「体験」とはいつの間にか、ネット上に無数にあるプラットフォームで増殖し続ける画像（イメージ）を、ただただ自分たちの知識の更新や、楽しみのため見続ける行為に置き換えられて来たのだろうか？

このように、多くのことが日々変革している世界の中で、私たちは問われている。都市やその中の場所、そこにある施設や建造物と、私たちの関わり合い方は変化してしまったたのではないだろうかと。果たしてこの「体験」は「実体験」であるといえるのだろうかと。それとも、このような「現実」との関わり合い自体が、いつのまにかパソコン画面の中へと置き換えられてしまったのではなかろうかと。

そもそも建築や空間をめぐる「体験」、またそれらを創り出すプロセスは日々デジタル化が進んでいる。特に、建築にまつわる告知（コミュニケーション）はデジタル化のまっただ中にいる。このような環境の変化にともなって、「観ること」「展示すること」にまつわる新たなムーブメントが発生している。この現象は、勿論、私たち—ProjectorとBridge to Kyoto—の関心を引くだけに止まらず、私たちの実験的な活動—より具体的に言えば、建築の世界的なデジタル・エキシビションのキュレーション—と合致している。なによりも、この新たな展示方法は、デジタル媒体がもつ表現方法と伝達手段を通して、訪問者の鑑賞体験、訪問者との双向性、そして伝達可能範囲性（リーチ/reach）に、急激な変化をもたらしている。この事実を通して、古典的な「建築の展示」が絶えず直面して来た表現の限界に根本的な問い合わせが投げかけられている。

通常の訪問型展覧会の開催が無期限に延期され、ソーシャルディスタンスといった、新たなルールのもとで展示空間が運営されている。程度の差こそあれど、鑑賞者同士が隔離されるような世界の状況下で、私たちはオンライン・エキシビションの急増とデジタル・フォーマットの決定的な台頭を目の当たりにしている。

<sup>1</sup> El término *sandbox* se refiere a la mecánica de un videojuego y cómo el jugador se entretiene con su capacidad para jugar creativamente, sin límites estructurales artificiales y sin "una manera correcta" de jugar el videojuego.

# 画面の裏側： デジタル展覧会時代の建築

タニア・トバル・トレス、ファン・カルロス・エスピノサ・クオーコ

dos culturas —la mexicana y la japonesa— y es precisamente este formato, el que nos permite incorporar de manera más fluida el diálogo entre arquitectos, artistas, ilustradores y curadores, que sutilmente conforman unidades, y al mismo tiempo exponen flagrantemente sus diferencias. En la coyuntura de un escenario global de confinamiento y colaboraciones telemáticas y colectivas, se aprovechan al máximo las posibilidades que ofrece un formato tan flexible como el digital para la transmisión de ideas, pero sobre todo de experiencias.

Sin embargo, la pregunta sobre cómo se ha transformado el espacio de exposición —ya sea físico, digital o híbrido— aún permanece y se vuelve central desde la curaduría a cargo de Proyector y Bridge to Kyoto; si la arquitectura se encuentra una vez más en la intersección de estos “espacios” expositivos digitales y sus referencias al espacio físico, ¿cuáles son sus limitaciones narrativas en estos contextos multisensoriales?. Uno pensaría que la revolución digital actual y sus posibilidades le viene bien a los espacios de exposición, pues el reino de lo digital aprovecha este nuevo espacio conquistado en toda su extensión. Su efecto inmediato, es la eliminación de la escala física del objeto arquitectónico y la abolición de las limitaciones narrativas y espaciales de la arquitectura expuesta. Así, la exhibición digital desaparece en un click el histórico problema de exponer arquitectura: la dificultad de presentar en la sala objetos arquitectónicos en su escala original. Aunado a esto, se encuentra el hecho de que nos encontramos verdaderamente en una época de producción digital donde la arquitectura, por muy material que sea, se siente cómoda siendo producida por algoritmos y códigos, animada por imágenes, visualizada por pantallas y diseñada enteramente para plataformas digitales. Los efectos inmediatos de este cambio, —además de mediatisar su discurso de forma radicalmente distinta—, son los de forzar la representación arquitectónica a nuevos límites mediante reglas nuevas de código y lenguaje, impuestas por un entorno que nos permite presentar una versión sin escala de los objetos en diferentes secuencias y narrativas abiertas. Este proceso forzosamente mediatisado, subvierte el viejo ritual de apreciación directa de la pieza por parte del usuario, para sustituirlo por una rutina compuesta de una serie de reglas y procesos impuestos por el entorno digital, y necesarios para descubrir la experiencia.

Si el primer paso en la corta historia de la exposición en arquitectura fue verificar que se pueden hacer exposiciones sobre edificios en espacios contenidos y reducidos, y más recientemente descubrió que la arquitectura puede desarrollar un discurso crítico sobre la realidad a partir del análisis de sus objetos y evidencias, la aparición de la exposición digital nos confronta directamente con el asunto del formato, el usuario y la experiencia. Nos recuerda que la experiencia digital de la arquitectura —desde sus diseños, objetos e información ampliada a través de aparatos— ya forman parte de nuestra comprensión cotidiana de la realidad: la experiencia de la exposición digital, conlleva un conjunto totalmente nuevo de condiciones que van más allá de la arquitectura en formato digital, es decir, sus modelos tridimensionales y simulaciones gráficas de formas y materiales. Esta meta-experiencia es compuesta; se trata de una fragmentación de la experiencia real en una serie de imágenes y tareas programadas que tienen en la pantalla el primer y único punto de encuentro, y necesitan del usuario para revelarse. Ultramundos, concibe todo el recorrido alrededor de un hipotético usuario. El visitante se convierte en el elemento central para la activación de la muestra, forma parte de ella y su presencia y recorrido, conforma definitivamente la experiencia y memoria del evento. La experiencia de la exposición deja de ser una experiencia contemplativa, y se convierte en una experiencia interactiva.

Si miramos las exposiciones a través de la arquitectura, como el teórico y crítico Mark Wigley argumenta, tanto la exposición como la arquitectura son “extrañas” en el sentido de que ni las

これに伴って、展覧会を構築している「言葉<sup>4</sup>（ランゲージ/language）」、「関係性<sup>5</sup>（リレーション/relation）」、「キュレーション<sup>6</sup>（curation）」と「画像のアーティキュレーション<sup>7</sup>（articulation）」をより忠実な方法で再構築し、「展覧空間」で訪問者が得る「鑑賞体験」をまったく新たな物にすることができるようになった。こうした例は、.pdfのような手順で簡単な双方向性をもつフォーマットを用いたプレゼンテーションから、見る者がすっかり没入し双方向性を必要とする、インターラクティブで複雑なデジタル3Dモデルまでと様々な方法にて、適応されてきている。

こうした実験的な展覧会が数多く現れる中で、もっとも注目されている問い合わせは、オンライン・エキシビションによって、どこまで「物理的な訪問型展覧会」を置き換えることができるのだろうか? という点だろう。つまり私たちが、展覧会会場内の作品と作品、連なる部屋と部屋の間を、そしてその場所に辿り着くまでに通る道や、通過する建物を「移動する体験」を、どこまで「置き換える」ことができるのだろうか? と。

デジタル・フォーマットを巡る実験は幅広く、ユーザーとの関係性の構築方法も各ウェブサイトによって区々<sup>8</sup>である。結果、ユーザーと「展示空間」の関係性は、このようなウェブサイトをもつ機関や団体の数ほどある。オンライン・エキシビション『オーバーワールド』もこうした実験的取り組みのひとつである。そして何よりも、メキシコと日本の文化を融合させようという国際交流基金メキシコ日本文化センターの試みが一つに結晶したものである。正に私たちは、このデジタル・フォーマットを通してこそ、両国の建築家やアーティスト、イラストレーター、キュレーターといった、類似点よりも相違点の方が多いであろう者たちの対話を自然に積み重ねることができた。全世界で人々が家に閉じ込められ、インターネットを通じた遠距離通信による共同作業が行われているような状況下で、私たちはお互いのアイデアや、とりわけそれぞれの体験を共有するために、この仮想空間という、非常に柔軟な形式を持つ可能性を最大限に活用したのだ。

しかし、「展示空間」がどのように変化してきたかという問いは、それが実存空間、デジタル空間、またはハイブリッド空間であるにせよ、私たち—ProyectorとBridge to Kyoto—によるキュレーションの中心的な関心事であり続けている。もし「建築」の存在意義が仮想空間と物理空間の「接点」に立たされているとしたらどうだろうか? (物理的に実存する建設物がデジタル化され、キュレーションされ仮想空間上で鑑賞される) この時は、私たちの視覚や聴覚などあらゆる感覚器官を通して、デジタル情報を「体感」せざるを得ない環境になる。そう、このデジタル展覧会の表現の限界は何であろうか?

例えば、現在のデジタル変革とその発展性は、ギャラリーなどの展示空間に付きまとう諸問題を解決するのに非常に有効だという考え方もあるだろう。デジタル空間を最大限に活かした場合、様々な成果が期待されるからだ。わかりやすい効果として、展示される建造物の実際の大きさを考慮しなくてすむこと、建築を取り巻く環境やその建築内部に現存する制限が関係なくなることなどが挙げられる。要するに「建築」を「展示」する際に付きまとう、実寸大の建設物を展示空間に「置く」という困難な歴史的課題を、クリック一つで解消することができるのだ。更に「建築の展示」が完全にデジタルで行われる、真なるデジタル・プロダクションの前提に立つと、いつの

exposiciones, ni la arquitectura necesitan ser vistas para ser significativas, pues “no hay pruebas de que ninguno de los grandes edificios de la historia haya sido visto alguna vez.”<sup>9</sup> Esta misma lógica podría aplicarse a las exposiciones, cuya relevancia no radica exclusivamente en la visita, sino en el discurso que presenta, las preguntas que plantea, y la documentación que produce.<sup>10</sup> Pero cuando la exposición se concibe desde un inicio como una plataforma digital, en línea, abierta, pública y accesible a cualquiera a pesar de su ubicación, también subvierte estas teorías clásicas, ya que estas exposiciones, están hechas con el único propósito de ser vistas, y revisitadas. En las exposiciones digitales, no hay ninguna foto que deba ser tomada para publicarse posteriormente; la exposición en sí misma constituye la imagen completa que viajará con el visitante, y es una experiencia visual e individual, cuyas interpretaciones e información varían de acuerdo al usuario que la visita.

Esta idea de ir al gran público, —y por el gran público nos referimos a todo el mundo, literalmente— a través de un conjunto de información, reglas, procedimientos y rituales que se le dejan al hipotético espectador/usuario para realizar, relaciona las exposiciones digitales más con una publicación que con la propia exposición. Si bien la inclusión del catálogo en las exposiciones físicas ha puesto históricamente en discusión la pertinencia de siquiera tener las exposiciones, las exhibiciones como práctica defiende su territorio con estos espacios de encuentro donde los objetos, la información así como los cuerpos de los visitantes interactúan entre sí, estableciendo todo un conjunto de relaciones en tiempo real, que la publicación no puede recrear. Pero antes de entrar en un debate sobre qué tiene mayor relevancia para el discurso, debemos entender que el objetivo del catálogo de la exposición se encuentra en otro lugar, y cumple funciones completamente distintas y complementarias a la exposición, sea física, digital o en línea. Su función está más relacionada con la de la memoria, la preservación y la difusión del evento en el tiempo. Sin embargo, la exposición en línea es potencialmente las dos cosas: el evento y su memoria. A diferencia de otras experiencias digitales, las exposiciones digitales de arquitectura en línea intentan incorporar la interactividad que supone el cuerpo en el espacio expositivo, empujándolo a romper la unidireccionalidad del objeto visible, mezclando en el proceso las dos arquitecturas que ahora se exhiben simultáneamente: la de la exposición traducida como rituales, y en la exposición traducida en imágenes y acciones.

Ultramundos pues, es un experimento, una coyuntura, una rareza. Su existencia nos ofrece el colapso de todo en un solo lugar: la arquitectura, la exposición y su documentación en un solo evento. Su experiencia está afectada por la nostalgia inducida de la experiencia física ausente de nuestros tiempos, proveyendo cercanía a lugares lejanos, en un contexto real de distancia y confinamiento. Sin embargo, el desafío más difícil para el desarrollo de estos formatos emergentes, es su duración y supervivencia. Esta concentración de acciones, ideas e imágenes, sugieren un reto para el visitante—descifrar, navegar, interpretar toda la información— que son un requisito indispensable para la experiencia de la exposición digital. Por otra parte, la exposición en línea nos ofrece la posibilidad ilimitada de revisitarla, hasta que efectivamente tengamos toda la información disponible. La moneda de cambio de esta experiencia, es el tiempo y la curiosidad. Ahora sólo nos falta ver si la exposición digital sobrevivirá a nuestros días de encierro forzado, o desaparecerá como un recuerdo de aquél año que pasamos en casa, y la arquitectura vino a visitarnos. En lo que eso sucede —o no sucede—, Bienvenidos a Ultramundos.

<sup>1</sup> Aaron Levy y William Menking (eds.), *Four Conversations on the Architecture of Discourse* (London: AA Publications, 2012).

<sup>2</sup> Rayna Razmilic, *What is a Biennial, Anyway? The Architecture Biennial as a Publishing Project* (NYC, 2016)

日か建てられるかもしれない建築がいかに物質的な存在であろうと、これらの建築の設計から展示までが全てがデジタル上で完結する。先ず、建築はアルゴリズムやコーディングにより生成されたプラットフォーム<sup>10</sup>を介して描かれた線や画像によって可視化され、画面を通じて認識され、そして最終的には仮想空間で「展示」され知れ渡り、デザインされた構造物として広く認知される。

この急激なる変化の直接的な影響によって、建築のリプレゼンテーション(表現)の仕方が強制的に新たな前提、ルール、生成作業、解釈方法に置き換えられることとなる。また、ことなる文脈<sup>11</sup>とシークエンス<sup>12</sup>上でスケール<sup>13</sup>が存在しないモノを建築として「提案」出来る事となる。そして勿論、全く違ったモノ(情報)としてあらゆる媒体を通して拡散・拡張される。

この社会のデジタル化によって「情報となった建築」の鑑賞や体感は、今までの物理的建造物を直接嗜み、楽しみ、理解するという工程を打ち碎くことになる。代わりに事前にプログラミングされたデジタルプロセスをユーザーが何らかの操作をして、その操作により生成される既にデザインされた反動の反復作業によって、嗜み、楽しみ、理解するという「体験」が生み出される。

建築を「展示」するという試みの歴史は短い。初期の段階では、比較的大きな建造物の展示でも、限られた内部空間で行えることが確認されたに過ぎない。次の比較的最近の一段階では、建物やその部分である構築物の存在意義や成立ち、背景を分析する事によって、ある時代や社会の批評が行えることが確認された。そして現在にあたるデジタル・エキシビションの時代においては、フォーマットやユーザーが「鑑賞者」として持ち得る「体験」の在り方についての再解釈が行われている。

先に述べたように、現在のデジタル社会での建築を巡る一連の「体験」—デジタルデザインプロセス、成果物の画面上での可視化、そして様々な媒体によって拡散される情報—は、私たちの現実社会の「理解」と「体験」の一部となっている。つまり、建築のデジタル・エキシビションの「体験」は、単なる建築のデジタル化つまり3Dモデリング、グラフィック・シミュレーションやデジタル素材での再現に止まるものではない。デジタル・エキシビションの世界においては、ユーザーからのインテラクションがあって初めて、ユーザーの「体験」が始まり、これらの「体験」は、ユーザーとの唯一の接点である「画面」という媒体を通して行われる。また、ここでメタ体験は、画像やプログラミングされた様々なタスク<sup>14</sup>の再構築により提供されている。

ここ『オーバーワールド』では、架空のユーザーの「訪問」を念頭に全てが構築されている。ユーザーがこの展覧会の中心的エレメント(構成要素)となり展示を稼働させる。ユーザー自身が展覧会の一部となり、その人自身がどのように展覧会を巡るかによって、展覧会の「体験」も「感想」も決まってくる。この展覧会の「体験」は、見たものを振り返る「観賞」と「思考」によって生まれるのではなく、インテラクション自体の「体験」によって生まれる。

理論家で批評家のマーク・ウェグリーが主張するように、建築も展覧会も「鑑賞」されることによってのみ「意味」をもつ訳では必ずしも無い。この意味において、建築もその展覧会も「奇妙」なものである。「歴史上存在した(現存しない過去の)素晴らしい建築物のいずれもが、これまでに『鑑賞』されたという証拠はありません<sup>15</sup>」これと同じ論理が「展覧会」にも適用できる。展覧会は、そこを訪問し、「鑑賞」されることだけが重要なのではなく、展覧会が行われることによって提示される問い合わせ、理論や主張、そして作られる記録<sup>16</sup>にこそ

意味があるのである。しかしながら、展覧会が最初からデジタル・プラットフォーム<sup>17</sup>での展示として考えられている場合、これらの古典的な理論も覆されることになる。何故なら、この展覧会の唯一の存在意義は、デジタル上で訪問され「鑑賞」され、「再鑑賞」されることにあるからである。また、デジタル展覧会は、後々共有したり公開したりするための記録写真を必要としない。ユーザー各々がデジタル展覧会を巡り、視覚より情報を得て、展示全体のイメージが各々の解釈によって、それぞれの「体験」となるからである。

このように、全世界に向けてデジタル展覧会を行う作業は、「展示をする」というよりも、「出版をする」ことに似ている。私たちは、仮想ユーザーを思い描き、情報（画像）を束ねて、規則（ルール）や手順（プロセス）を設け、ユーザーの操作によって展覧会を行う。

他方、「展覧会のカタログ」の出版によって、人々は実際に展覧会を訪問する必要性が無くとも内容を「鑑賞」でき、展覧会自体が不必要だという議論も歴史的にある。しかしあた、実際に展覧会を行うことの重要性は、出版物が再現できない、ある場所での一連の関係性の体現であるとも言わってきた。実際に展覧会を巡るとき、私たち訪問者は、展示品と、そこにある情報と、そして他の訪問者と、リアルタイムでそこにある関係性を感じることができる。しかしこの議論を考察する前に、展覧会カタログにはそもそも別の目的と、補完的な機能が有ることをまとめておきたい。カタログは全ての媒体<sup>18</sup>において、展示の記録、保存、および後々の時代を含めての展覧会の普及にこそ、その重要性がある。しかし、オンライン・エキシビションでは、「実際の展覧会」と「その記録」という両方の機能を兼ね揃えている。さらに、「建築のオンライン・エキシビション」では、画像の閲覧に止まるような他のデジタル体験とは異なり、訪問者のアクションが一方通行にならないよう、ユーザーの身体とそのデジタル空間の間にインタラクション<sup>19</sup>が発生することを重視している。このオンライン上の建築展では、従来の建築物の「何かしらを見せる展示」と、その建築を「画像や動作（アクション）によって再構築する展示」の双方を同時に「体験」出来るようになっている。

<sup>1</sup> 訳注：ここでは、実物を転地、もしくは他の物に置き換えることによって表現されたもの。

<sup>2</sup> 訳注：表現、表象、再現など。

<sup>3</sup> 無論、この問いは今現在世界的に行われている、自主隔離以前にも当てはまる。

<sup>4</sup> 訳注：表現のテーマや意図に沿った、技法・素材・方法。

<sup>5</sup> 訳注：ニコラ・ブリオ『関係性の美学』（1998）より。作品の内容や形式よりも、作品と鑑賞者との間、または作品の制作過程で生じる周囲との接觸関係や、展示作品同士に生じる関係に着目すること。

<sup>6</sup> 訳注：企画監督作業。

<sup>7</sup> 訳注：あるまとまりの区切り方や、つなぎ方によって、それらに意味を与えること。この場合は画像の集合体。

<sup>8</sup> 訳注：区々（まちまち）、一樣でないこと。

<sup>9</sup> 訳注：例えば入場制限や居住者のプライバシーなど。

<sup>10</sup> 訳注：デザインなど成果物を生成するアプリケーションなど。

<sup>11</sup> 訳注：環境や背景、成り立ち。

<sup>12</sup> 訳注：進むにつれ連続的に展開するひとつづきの視環境。

<sup>13</sup> 訳注：この場合は、物理的に体現出来る大きさ、サイズ。

<sup>14</sup> 訳注：コンピューターで処理される作業の最小単位。

<sup>15</sup> Aaron Levy y William Menking (eds.), *Four Conversations on the Architecture of Discourse* (London: AA Publications, 2012).

<sup>16</sup> Rayna Razmilic, *What is a Biennial, Anyway? The Architecture Biennial as a Publishing Project* (NYC, 2016)

<sup>17</sup> オンライン、オープン、パブリック、そして場所に関係なく誰でもアクセスできるもの。

<sup>18</sup> 紙の出版物、デジタルデータ、オンラインデータなど。

<sup>19</sup> 訳注：インタラクションとは英語の「inter（相互に）」と「action（作用）」を合成したもので、「人間が何かアクション（操作や行動）をした時、そのアクションが一方通行にならず、相手側のシステムなり機器がそのアクションに対応したリアクションをする」こと。

# ULTRAMUNDOS OVERWORLD

オーバーワールド

## BIENVENIDO

## ようこそ

La exposición explora la narración como herramienta de planificación urbana y diseño arquitectónico, permitiendo un acercamiento y presentación de nuestras ciudades a través de las experiencias vividas por las personas que las habitan. 5 arquitectos, urbanistas, diseñadores o artistas mexicanos y 5 japoneses, han sido invitados a abordar los 5 temas de la geografía digital de la exposición: EL HABITAR, LA COMIDA, EL ENCUENTRO, LA MOVILIDAD Y EL TRABAJO, a través de historias y narraciones de manera colaborativa. Cada isla del archipiélago ha sido desarrollada por un dúo compuesto por dos prácticas (una mexicana y otra japonesa), y cada una de ellas aborda el tema asignado desde la perspectiva de su país y el medio de comunicación de su elección. Cada isla ha sido dibujada por un ilustrador diferente, por lo que el archipiélago está representado por estilos visuales diferentes.

このエキシビションでは、ストーリーテリングを都市と建築デザインのツールのひとつとして捉え、都市に暮らす人々の生きた経験に焦点をあてている。「Dwelling（住まう）」「Working（働く）」「Eating（食べる）」「Moving（移動する）」「Gathering（集う）」という都市や空間、ライフスタイルにまつわる5つのテーマをそれぞれ「島」にみたて、合わせて「都市の群島」と呼んでいる。バーチャル上の展示スペースである各島には、メキシコと日本からそれぞれ1名ずつ建築家、芸術家、デザイナーが参加し、チームで展示内容を組み立てている。それぞれの島では視覚・聴覚だけでなく、鑑賞者自身がブラウザ上をマウス操作することでインタラクティブに展示作品が表示されたり、画面が切り替わったりする仕組みが施されており、空間的な広がりをもった架空の都市を体験できる展示デザインとなっている。



#### Habitación 1 | La carnicería

"Uno de Bistec" dice la abuela. Todos conocen a Rich, no hay vecino que no identifique a la perfección a Ricardo de la primera. Me atrevería a decir que de las mejores carnes de la primera sección de Ciudad Azteca. El negocio de Rich ha ido creciendo paralelamente desde el asentamiento de dicha colonia. Es el clásico establecimiento dentro del mercado donde no había pretexto alguno para poder "echar el chisme" en lo que te despachaban. Al menos a la abuela, se le daba bastante bien.

#### Objeto A | La carnicería

Guardada por si algún día enciende.

#### Room 1 | 肉屋

「ビステク一枚ちょうどいい」と老婆はいう。誰もがリッチが誰だか知っている。この近所で彼を一目見てわからない人はいない。戻りたい。ここの肉はシウダード・アステカ第一地区の中でも最高級の肉だといえる。リッチの事業は、街の成長と並行して拡大してきた。ここは市場の中にある典型的な店舗で、注文をさばいてもらっている間、肉屋と客のお喋りが止まらない。老婆の世間話にも花がさいた。

#### Object A | 壊れたテレビ

いつかまた使えるかもしれないで、とりあえずってあかれている

#### Habitación 2 | La verdulería

La "chamba" nunca ha sido un impedimento para no ver la novela de las tres. Con un ojo en la verdura y otro en la tele, Doña Lupe, que atiende la verdulería junto con su esposo, son los clásicos madrugadores que salen temprano de su casa rumbo a la ciudad por mercancía, para poder llegar al negocio y abrir a tiempo. Su puesto es una extensión de su hogar para su público fiel.

#### Objeto B | Televisión y portavasos

Abren los ojos de clientes y cerraduras.

#### Room 2 | 八百屋

夫と一緒に八百屋を営んでいるドーニャ・ルーペは、仕事中であっても15時のメロドラマを観ることは欠かさない。彼女の片方の目は野菜に、もう片方の目はテレビに向かっている。ドーニャは、朝早く家を出て品物を仕入れ、時間通りに店を開ける典型的な働き者だ。常連にとって、この店舗は彼女の家の延長である。

#### Object B | テレビとキーホルダー

顧客の目と、鍵を開ける

#### Habitación 3 | La tiapalería

Dicen que hasta en el caos debe de haber orden. Si algo no encuentras en este lugar, basta con preguntar para que del rincón más oscuro de la tienda aparezca justo lo que necesitas. Si solo ibas por un taquete o una pija, de paso te puedes llevar un delineador o un pelador de papas del catálogo del mostrador.

#### Objeto C | Catálogos en mostrador

Cae en las garras del consumismo, encuentra algo que no sabías que necesitabas.

#### Room 3 | 金物屋

混沌の中にさえ秩序があるといわれている。この場所で何かが見つからない場合は、ちょっと尋ねるだけで、店の暗い隅から必要なものが姿を現す。ボルトやネジを買いに来たついでに、ディスプレイカウンターからアイライナーやボートビーラーを購入することもできる。

#### Object C | ディスプレイカウンター

消費主義の魔の手にはまり、必要だと思ってもいなかった何かを見つけよう

#### Habitación 4 | El zapatero

¡Tiene su "chiste" reparar zapatos! nos dice mientras remienda. No importa la marca ni el estado, este señor hace magia con tus chanclas viejas. Si vas de paso por el centro de la Ciudad de México date una vuelta. Y si no te convence al menos podrás llevarte la revista del día por la modesta cantidad de ocho pesos.

#### Objeto D | Imagen religiosa al fondo

Ubicado estratégicamente, su trabajo es proveer un ingreso extra para el negocio. Funciona.

#### Room 4 | 靴屋

「靴を直すってのは、それなりのコツがあるんだよ」靴を修理しながら、店主は言った。ブランドや状態に関係なく、ボロボロの履き古したサンダルもこの人の手にかかると、魔法のごとく直ってしまう。メキシコシティの中心部を訪れた際には、ちょっと寄ってみてほしい。もし気分が乗らなければ、8ペソという激安価格でその日の雑誌を買うこともできる。

#### Object D | 背景にある宗教画

商売繁盛の願掛けとして、巧妙な場所におかれている。効果あり。

#### Habitación 5 | La afiladuría

La afiladuría Leura, fundada en 1890, es famosa no solo por haber salido en varias películas mexicanas, sino por la legendaria calidad de su trabajo y servicio. Si la tijera del pollo ya no corta, ya sabes a dónde ir. La familia siempre recuerda a un cliente, sabe que un buen trabajo lleva tiempo, y lo bueno no es de a gratis. No los debes apurar.

#### Objeto E | Imagen religiosa al fondo

Como con el zapatero, protege el ingreso, atrae a los clientes y aleja a los rateros. Es común encontrarlas tanto en negocios como en viviendas.

#### Room 5 | 研ぎ屋

1890年に設立された研ぎ屋「La afiladuría Leura」は、さまざまなメキシコ映画に登場し、その仕事とサービスの質で伝説的な知名度を持つ。鶏肉はさみが切れなくなったら、ここに来るといい。研ぎ屋を営むこの一家は、一度訪れた顧客の顔は決して忘れない。いい仕上がりにはそれなりの時間が掛かり、良いものは無料ではないことも分かっている。彼らを急かしてはいけない。

#### Object F | 背景にある宗教画

靴屋と同様、この宗教画は収入を保護し、顧客を引き付け、そして万引き犯を遠ざける。こうした宗教画は、仕事場と家庭の両方で一般的だ。

#### Habitación 6 | La sastrería

A todos en algún momento de la vida, se nos ha roto esa prenda favorita. Esta familia de sastres es la que te arregla el problema y entrega tu ropa limpia y bien planchada cuando lo necesites. "El Estilo" no solo es un negocio para ellos. Los años que lleva en el barrio, es lo que ha llevado comida a la mesa de la familia durante generaciones.

#### Objeto F | Reloj con escudo del apellido de la familia

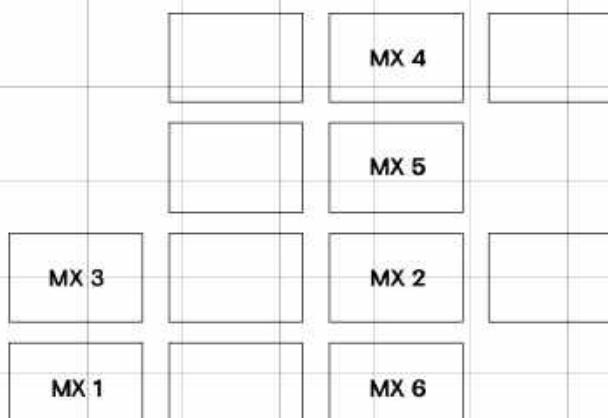
No olvides de donde vienes, ni el tiempo que llevas aquí.

#### Room 6 | 仕立屋

お気に入りの衣服を破ってしまった経験は誰にでもあるだろう。ここでの仕立屋一家は、そんな問題を解決してくれる、洗濯してちゃんとアイロンかけした服を届けてくれる。「スタイル」は彼らにとって、単なる仕事ではない。何世代にもわたってこの場所で営業する彼らは、その月日の分だけ家族を養い続けてきた。

#### Object F | 家紋つきの時計

どこから来たか、どれほどここにいるのか、忘れないように。



## LA ISLA DEL TRABAJO | Mi casa no es solo una casa

Zaickz Moz | NO Architects (Hiroshi Nishiyama & Keiko Okudaira) | Kyoko Nakamura

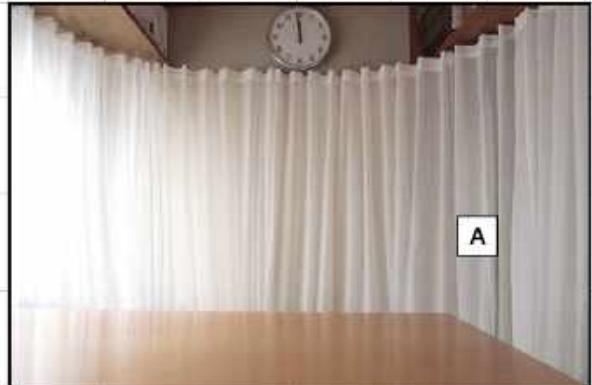
Esta isla en forma de una casa, revela los diversos espacios domésticos y personales que funcionan también como ambientes de trabajo. Aquí, trabajar no se entiende como algo complementario para la vida, sino algo fundamental para ella. Estos espacios operan a través del ritual y se activan con la repetición. Cada cuarto corresponde a un tipo de habitante muy particular: para algunos de ellos el espacio no tiene otro valor que la posibilidad de ser algo, y sirve para más de una cosa. En esa libertad, encuentran un enorme potencial de usos que se activa por medio del ingenio, la creatividad y el diseño. Para los otros el espacio es algo fijo e inmutable; el trabajo se realiza con devoción en el mismo lugar, sin apenas variación a lo largo de generaciones, hasta que sus objetos adquieren un valor simbólico. Para todos los habitantes de la isla, el lugar de trabajo es también su hogar.

Créditos y Guía de Navegación

La isla presenta a través del trabajo del fotógrafo mexicano Zaickz Moz, un viaje por la periferia de la Ciudad de México, mostrando escenas cotidianas que fusionan las actividades productivas con el espacio doméstico. Así mismo, Hiroshi Nishiyama y Keiko Okudaira de la oficina japonesa NO Architects, abren las puertas de su propia casa en Kohnan, Osaka, para explicar su idea de vivir y trabajar en un mismo edificio a través de una singular remodelación hecha por ellos mismos.

Moverse en esta isla es transitar entre recámaras. Utiliza tu cursor y las teclas de dirección para navegar entre las habitaciones. Visita la isla en su totalidad a través de la ilustración de Kyoko Nakamura.





Habitación 1 | NO OFFICE 2009-2011

Nuestra primera oficina fue un cuarto sin usar en la casa de mis abuelos, que alquilamos cuando nos independizamos. Fue habilitado como una oficina-comedor, pero dejamos intactos los elementos espaciales del cuarto, que también era la sala de estudio de mi padre. Instalamos unas cortinas de tela de gasa alrededor para que envolvieran nuestras vidas diariamente, difuminando nuestras actividades. Después de esa intervención, el pasado se transparenta por todas partes, y el presente no se vislumbra en ese cuarto. Las cortinas, le añaden un sentido abstracto. Esta fue la primera intervención de NO ARCHITECTS, y esa actitud hacia el espacio sigue siendo la misma en nuestros trabajos actuales.

**Objeto A | Las Cortinas**

Las cortinas de gasa que se confeccionaron para la primera instalación de la obra "curtain market", —que realizamos como un despacho independiente— se instalaron alrededor del cuarto como parte del diseño interior. Dependiendo del objeto que se ponga sobre la mesa —una computadora, un plato de comida— las cortinas del fondo resaltan la presencia de lo que está sobre la mesa, y el cambio entre la actividad de la vida cotidiana y el trabajo.

**Room 1 | NO OFFICE 2009-2011**

独立して初めての事務所スペースは、祖父母の家の使われていなかった部屋を借り、事務所兼ダイニングルームとして整備した。元々は父の勉強部屋だった空間の要素はそのまま残し、自分たちの暮らしや日々の営みを包み込むように、カーテンを設置した。うっすら透けた過去の部屋と、輪郭が際立つ現在の間に、ドレープのカーテンが抽象性を与える。NO ARCHITECTSにとって、初めての場づくりではあったが、今の活動にも繋がる環境に対する姿勢は変わらない。

**Object A | カーテン**

独立して初めてのインスタレーション作品 "curtain market" のために縫製したガーゼのカーテンを、部屋にぐるりと設置して部屋のインテリアとした。生活と仕事は、テーブルの上に置かれるものによって切り替わる。ノートPCから料理へ。背景となるカーテンによって、テーブルの上のものの存在感がより際立つ。



Habitación 2 | NO OFFICE 2011-2016

Iniciamos nuestra práctica cuando trasladamos nuestra oficina al barrio de Konohana, donde también vivimos actualmente. Juntamos dos habitaciones de la casa para formar un estudio, y colocamos librerías para separar el espacio. Konohana es un lugar lleno de vida y actividad. En frente de cada casa hay plantas cultivadas por los residentes, y bicicletas que muestran la personalidad de quienes las habitan. El ambiente de esta ciudad fusiona lo privado y lo público de manera natural. Los residentes tienen la convicción de poder cambiarla y eso nos acerca a ellos, y los acerca a ellos con su propia ciudad. Esta actitud también estimula y eleva la creatividad de arquitectos y artistas que vivimos aquí, provocando un pensamiento positivo que incide en la manera de hacer las cosas.

**Objeto B | Libreros**

Planificamos una oficina compartida con un taller de reparación y un escritor que conocemos. Instalamos un librero que divide suavemente el espacio, y cada vez que el número de usuarios aumenta o disminuye, el librero y la mesa se mueven. Al incorporar elementos de variabilidad y sin establecer nada de antemano, con todas las imperfecciones del plan es posible responder de manera flexible a situaciones inesperadas; nos gusta creer que estamos más preparados para los cambios sociales y desastres naturales. Podríamos decir también, que este principio es aplicable a la forma en que se construyó Konohana.

**Room 2 | NO OFFICE 2011-2016**

現在の居住エリアでもある此花に事務所機能を移して活動を始めた。マンションの2室を繋げてワンルームを作り、本棚で間仕切った。此花のまちは、生活感がまち中に溢れている。家の前には、住人が育てた植物や自転車など、個性がじみ出る。プライベートとパブリックが溶け合ったまちの雰囲気は、生活者とまちとの距離が自然と緩やかになる。住人が自らまちを変えることができる気運は、建築家やアーティストなどのクリエイターが創造性を高め合い、つくることへのポジティブな思考へと向かわせてくれる。

**Object B | 本棚**

知り合いの工務店や作家とのシェアオフィスとして計画したので、空間を緩やかに区切る本棚を設置し、利用者が増えたり減ったりする度に本棚とテーブルを移動させた。予めすべてを決めてしまわずに、可変性や不完全能性を計画に盛り込むことで、社会の変化や自然災害など予期せぬ状況にも柔軟に対応することができる。それは、此花のまちの作られ方にも通じる。



Habitación 3 | NO OFFICE 2016-2020

Primero mudamos nuestra casa a Konohana, y luego trasladamos la oficina a una habitación que se encuentra en el segundo piso de un departamento ubicado justo detrás de nuestra casa. En el 2013, la oficina actual de NO ARCHITECTS encontró su propósito: diseñar una ciudad que se renueve constantemente a partir de homologar el plan de construcción, con el flujo de los residentes que llegan a este lugar. En vez de construir una ciudad que se construye conforme a un plan maestro, nosotros le vamos añadiendo arreglos y elementos nuevos poco a poco, de acuerdo a las necesidades que surjan y para esto, colaboramos con negocios locales, agencias inmobiliarias, talleres de constructores, productores de muebles y artistas locales. Con este método, hemos desarrollado hasta la fecha nueve proyectos de renovación, y lo llamamos "REMIX TOWN". Sobre este procedimiento hemos publicado libros, armado exposiciones y dado conferencias para explicarlo.

**Objeto C | Escritorios**

Los escritorios y libreros que se hicieron para la oficina anterior se volvieron a poner tal cual como estaban, pero los ajustamos para que se adapten al tamaño de la habitación actual. Consideramos que todos los proyectos son parte de un mismo ciclo natural, de manera que tratamos de reutilizar los materiales tanto como sea posible, no solo los escritorios. Los cuartos de la planta baja de la casa se acondicionaron para ser usados como bodegas y poder almacenar materiales sobrantes, herramientas, muebles rescatados de viviendas que se van a demoler en otro lugar, así como equipos y otros artículos que hemos empleado en nuestras propias exposiciones.

**Room 3 | NO OFFICE 2016-2020**

現在のNO ARCHITECTSの事務所スペース。2013年には自宅も此花に移し、その裏のアパート2Fの一室に事務所機能を移設した。ニュータウンのようにひとつのマスタープランに沿って新しく開発するのではなく、それまでこの土地に流れて来た生活者のリズムに乗りつつ、まちの土地会社や不動産屋、工務店、家具作家、アーティストたちとのコラボレーションにより、必要に応じてアレンジを加えたり新しいものを少しずつ足していく、新陳代謝を繰り返していくまちの作られ方を目指している。今までに、9箇所程のリノベーションのプロジェクトが展開している。そのような活動を"REMIX TOWN"と名付け、本の出版や展覧会の企画、講演活動なども行なっている。

**Object C | 机**

以前の事務所のために作った机や本棚をそのまま移設したが、部屋の大きさに合わせてリサイクルして使用している。すべてのプロジェクトは同一の環境の循環として捉えているため、この机に限らず、材料はできるだけ再利用するように心掛けている。事務所の下の階の部屋を倉庫に改修して、端材、解体する家具からレスキューレスの建具や家具、展覧会での会場構成に使用した什器などをストックしている。



Habitación 4 | Espacio de mantenimiento para las bicicletas

En la planta baja, compartimos oficinas con el estudio de diseño de muebles "Neo Projects & Laboratory" —en adelante neo— de Tomokazu Endo. Ese lugar, en donde originalmente había un armario, lo acondicionamos para que sea un espacio para el mantenimiento diario de las bicicletas. Osaka, en donde se encuentra Konohana, es un área compacta con pocas subidas y bajadas; es una ciudad que tiene el tamaño ideal para andar en bicicleta. Así es como se ha puesto en marcha el proyecto "Baika Biker" para personalizar bicicletas y adaptarlas a la escala de la ciudad; esta actividad la hemos gestionado como un proceso de difusión de nuestra práctica y diseño de marca. El "NO" de NO ARCHITECTS, se compone de la letra "N" de Nishiyama y "O" de Okuhira. La marca "NEO", consiste en agregar a ese "NO" una "E" de Endo, justo en medio.

**Objeto D | El Piso**

La casa original tenía tatami y tablas en el piso. Había diferentes acabados y estaba totalmente en desnivel. Para re-nivelar la casa, se volvió a montar la base y se colocaron tableros de triplay reforzado. Los trabajos que realiza NO ARCHITECTS son manuales; y se extienden más allá del escritorio; nuestros diseños se enfocan en la fabricación de estructuras y piezas según sea la exigencia del proyecto. Por esta razón, era necesario que el uso de la oficina fuera flexible, el suelo estuviera plano y sirviera como taller de producción.

**Room 4 | 自転車の整備スペース**

1Fにある家具工房 "neo projects & laboratory"(以下neo)の遠藤倫数と事務所をシェアしていて、もともと押入れがあったスペースに、日常生活のための自転車の整備スペースを設置した。此花がある大阪は、起伏もなくアリもコンバクトなため、自転車の移動に適したスケールで、生活の足はもっぱら自転車である。そうしたまちのスケールに合わせた自転車のカスタマイズをしたり、プランディングするプロジェクト"baika biker"も始動している。NO ARCHITECTSの"NO"は西山の"N"と奥平の"O"からなるが、neoは、その"NO"の間に遠藤の"e"が入ってneoである。

**Object D | 床**

もともとの畳や板の間など、様々な床の仕上げやレベル差が混在する部屋を、すべてフロットにするために下地を組み直し、ベニヤ板を張り巡らしている。NO ARCHITECTSの仕事には、デスクワークの他に製作の作業も含まれるため、プロジェクトに応じて使われる方も流動的である。そのため、床が平らであることはとても重要である。



Habitación 5 | Armario y puerta trasera

Instalamos un armario en el pasillo de la casa de Otsuji, el cual conecta la sala con el dormitorio del fondo. Es como un espacio intermedio, entre un cuarto y un pasillo. La pared a mano derecha, está pintada de blanco —del lado de la recámara— mientras que en el lado del pasillo la pared está expuesta sin ningún acabado, enfatizando la relación entre lo que está al frente y lo que está detrás. En el fondo del armario, hay una puerta trasera que conecta con la oficina. Al usar este pasillo, el tiempo de traslado hasta el espacio laboral sólo toma cinco segundos; como los espacios no están totalmente contiguos, se tiene que salir del edificio para ir a la oficina, por lo que de manera natural, se puede cambiar de aire para entrar a trabajar. En el descanso —que está saliendo de la puerta trasera— se encuentra la entrada a la oficina. Además conecta dos escaleras: una ancha que baja a la planta inferior, y una escalera estrecha que sube a la azotea.

**Objeto E | El yukabashira**

En la esquina de una habitación tradicional japonesa, existe un espacio llamado tokonoma —un piso elevado que se usa para decorar el lugar, en el cual se acostumbra colgar un pergaminio y poner un jarrón con flores—, y al lado de éste existe un pilar decorativo llamado yukabashira.

La parte en donde se colocó el armario, era el lugar donde se encontraba el tokonoma antes de la intervención; pero por las goteras de las lluvias, era uno de los espacios que había sufrido más daños de la casa, y tuvimos que quitar todas las paredes y el piso de tatami, pero el yukabashira, parecía no tener mucho daño, y decidimos dejarlo como testigo de la memoria de este cuarto.

**Room 5 | クローゼットと勝手口**

大辻の家のリビングルームの奥の寝室への通路に、クローゼットを設置。部屋と通路の間のようなスペース。右手の壁は、裏室側だけが白く塗られ、通路側は下地材が露出して、裏と表の関係を強調している。クローゼットは、裏室の間に続く勝手口があり、ここから出て事務所に向かえば通勤時間は5秒だが、完全に連続させずに一度外に出てから事務所に向かうため、気持ちの切り替えが自然とできる。勝手口を出てすぐの踊り場には、事務所の入り口と、1Fへ降りる階段と、屋上へ上がる細い階段が設置されている。

**Object E | 床柱**

床柱とは、座敷の一角に設けられた床の間(掛け軸や花器・活け花を飾る小上がり)の脇に立つ化粧柱のことである。このクローゼット部分は、改修前、床の間があった場所でしたが、雨漏りなどで最も劣化がひどく、畳や壁を撤去せざるを得ない状況であった。その中でも劣化が少なかった床柱だけは、この部屋の記憶の痕跡として残した。

もともとあった天井は解体して、屋根裏ギリギリのところまで空間を押し広げて、天井を貼り直した。家型の小屋を、家の中に挿した入れ子状の改修となっている。家の形や空間は、精神の深い部分での家(HOME)としてのイメージと繋がり、心が自然と落ち着き愛着が湧く。



Habitación 6 | Sala de la casa de "Otsuji"

La sala de estar del primer piso de la casa de Otsuji, es donde vivimos nosotros, los que integramos NO ARCHITECTS y nuestra familia. Cuando nació nuestro primer bebé, trasladamos la oficina al primer piso del departamento que estaba detrás de nuestra casa como les hemos contado antes, y ahí sigue hasta el día de hoy. Así que para poder compaginar nuestra vida como padres que crían a su bebé, y la vida como un matrimonio de arquitectos trabajando juntos como socios, fue solo natural que decidieramos reducir la distancia física entre el hogar y la oficina. El hecho de poder ir personalizando visiblemente nuestra vivienda dependiendo de los cambios que vamos teniendo como familia y nuestras dinámicas laborales colectivas, es posible gracias a que estamos ubicados en una zona que se encuentra ubicada ligeramente fuera del núcleo económico de la urbe, permitiéndonos tener otro tipo de vínculo —más personal y humano— con la ciudad, y otro tipo de información que no se consigue al estar trabajando dentro de la ciudad.

Actualmente, remodelamos un condominio cercano a un café que se llama "Veranda". De esta manera, nos estamos preparando para lanzar un sitio web que servirá para compartir información sobre la ciudad, que se llamará "Daidokoro".

**Objeto F | El Techo**

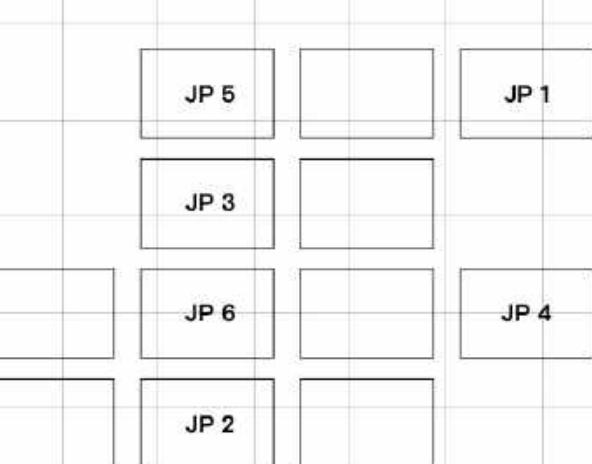
Desmontamos el techo original y ampliamos el espacio hasta el límite del ático, y luego volvemos a colocar el techo. En el interior, pusimos una estructura a dos aguas —o de casita—, cuya forma se conecta directamente con un arquetipo relacionado con la casa (HOGAR) que se encuentra en lo más profundo de nuestra mente, y creemos que por eso nos sentimos tranquilos, y de alguna forma comenzamos a sentir apego por nuestro lugar.

**Room 6 | 大辻の家のリビングルーム**

NO ARCHITECTSの2人と家族が住む家 "大辻の家" の2Fリビング。子供が生まれたタイミングで、裏のアパート2Fの一室に事務所機能を移設し、現在に至る。父と母として子供を育てることと、夫婦で仕事をパートナーとして協働していくことを両立させるためには、自宅と事務所の物理的な距離感を縮めるという判断は、自然な流れだった。家族の移り変わりに応じて、家やまちをカスタマイズしていくことができるには、都市の経済圏から少し外れたエリアの特性と、まちに入り込んで活動することで得られる人と人の繋がりや情報がってこそである。現在、近くのマンションの一室をカフェにリノベーションし、"Veranda"という名前で営業を始めたり、まちの情報を共有するためのWEBサイト "Daidokoro" の構想を進めている。

**Object F | 天井**

もともとあった天井は解体して、屋根裏ギリギリのところまで空間を押し広げて、天井を貼り直した。家型の小屋を、家の中に挿した入れ子状の改修となっている。家の形や空間は、精神の深い部分での家(HOME)としてのイメージと繋がり、心が自然と落ち着き愛着が湧く。

**働く島 | わたしの家はただの家ではない**

サイクス・モス | NO Architects (西山広志、奥平桂子) | 中村杏子

家のかたちをした「働く島」では、さまざまな家庭的・私的空間が、仕事場としても機能している光景が広がる。ここでいう「仕事」とは、生活にとっての補完的な存在ではなく、むしろ根本的なものとして捉えられている。これらの空間は習慣的行為を通じて意味を持ち、その反復によって、意味が確立されてゆく。この島の個々の部屋は、それぞれの住民の生活に呼応している。彼らにとって空間は「なんらかのものになりうる」という価値を持っており、一部屋でいくつもの役割を果たしている。そこでは、創意や独創性、デザインによって潜在的に存在する自由な「空間」の使い方が見出されるその一方で、何代もの間、その空間で献身的に同じ生業を行い続けてきた者にとって、空間は、いつも同じであるがゆえに、変わらない象徴的な価値を持つ。この島の住民にとって、仕事場は自らの家である。

**クレジットとナビゲーションガイド**

メキシコの写真家サイクス・モスの作品は、生産活動と家庭空間が融合した日常を描くことで、この島の訪問者をメキシコシティ郊外の探究に誘う。日本の建築事務所NO ARCHITECTSの西山広志と奥平恵子は、大阪府の此花にある自宅に我々を案内してくれる。彼ら自身が改装を手がけたこの家では、仕事と暮らしが融合している。

この島は複数の部屋で構成されている。部屋間を移動することで、島内を移動できる。マウスか矢印キーを使用し、部屋間を移動してみよう。島の様子は、中村杏子のイラストで表現されている。

Quédate hasta que suceda  
Enciende el sonido. ¿Reconoces alguno de los sonidos de tu ciudad?  
Contempla la escena. ¿Puedes identificar elementos de tu vida diaria?  
Esta es la vista desde tu ventana todos los días. ¿Qué elementos encuentras extraños o fuera de lugar?  
¿Cómo habitamos la ciudad? Explora y piérdete entre el flujo de la domesticidad y el espacio público.  
¿Ves algunos elementos mexicanos dentro del paisaje ficcional de Tokio? Acérquese y descubrelas.

その時が来るまで  
サウンドをオンにする。  
あなたの街の音は何かわかりますか?  
場面を思い浮かべてみて、自分の日常生活の要素を特定できますか?  
これは毎日の窓からの景色ですが、どんな要素がおかしいと感じたり、場違いだと感じたりしますか?  
私たちはどのようにして街に生息しているのでしょうか? 国内と公共空間の流れを探り、迷い込む。  
東京の架空の風景の中にメキシコの要素はありますか? 彼らを見つけてください。



## LA ISLA DEL HABITAR | Mi casa es más grande de lo que crees

Andrés Souto | Jonathan Hagard | Riichiro Shinozaki

El espacio doméstico en esta isla se extiende hasta sus cruces con el dominio público, que se alcanzan a ver a través de breves interacciones personales con objetos extraños: una fotografía tirada, un hombre dormido en la acera, música que viene de alguna parte, la luz intermitente de una lámpara, una pequeña capilla en medio de la calle, un gato que salta en el techo, la puesta del sol, las calles convertidas en una extensión de la casa. Cada evento enfrenta la limitada percepción individual del habitante contra la desmesurada escala de la megalópolis por medio del reconocimiento, que es donde la identidad colectiva se construye. Estos micro-eventos, realizan diversas funciones que van desde la apropiación de un lugar hasta su completa transformación; profundizan en las posibilidades de una apropiación íntima del espacio público basada en la imaginación, la franca intervención o la llana invención hasta convertir ese lugar público, en uno que podamos considerar nuestro.

Créditos y Guía de Navegación

Utilizando su "inventario de pequeñas capillas", la isla incorpora el análisis estético de la cultura popular en México desarrollado por el arquitecto Andrés Souto, y son mostradas a través de una ambientación de la vida urbana en Tokyo del animador Joanthan Hagard. Sus objetos reconstruyen una escena híbrida y ficcional del espacio público, donde la personalización y la vida doméstica se extienden a la calle de formas inesperadas.

Esta isla se recorre con la vista y el oído, a través de una experiencia inmersiva en el paisaje urbano y los elementos que lo componen. Dispuestos con gran detalle en una composición en forma de un "árbol de la vida" del artista Riichiro Shinozaki, se muestran escenas y elementos de las calles tanto de México como Japón.

## 住まう島 | あなたが思う以上にわたしの家は大きい

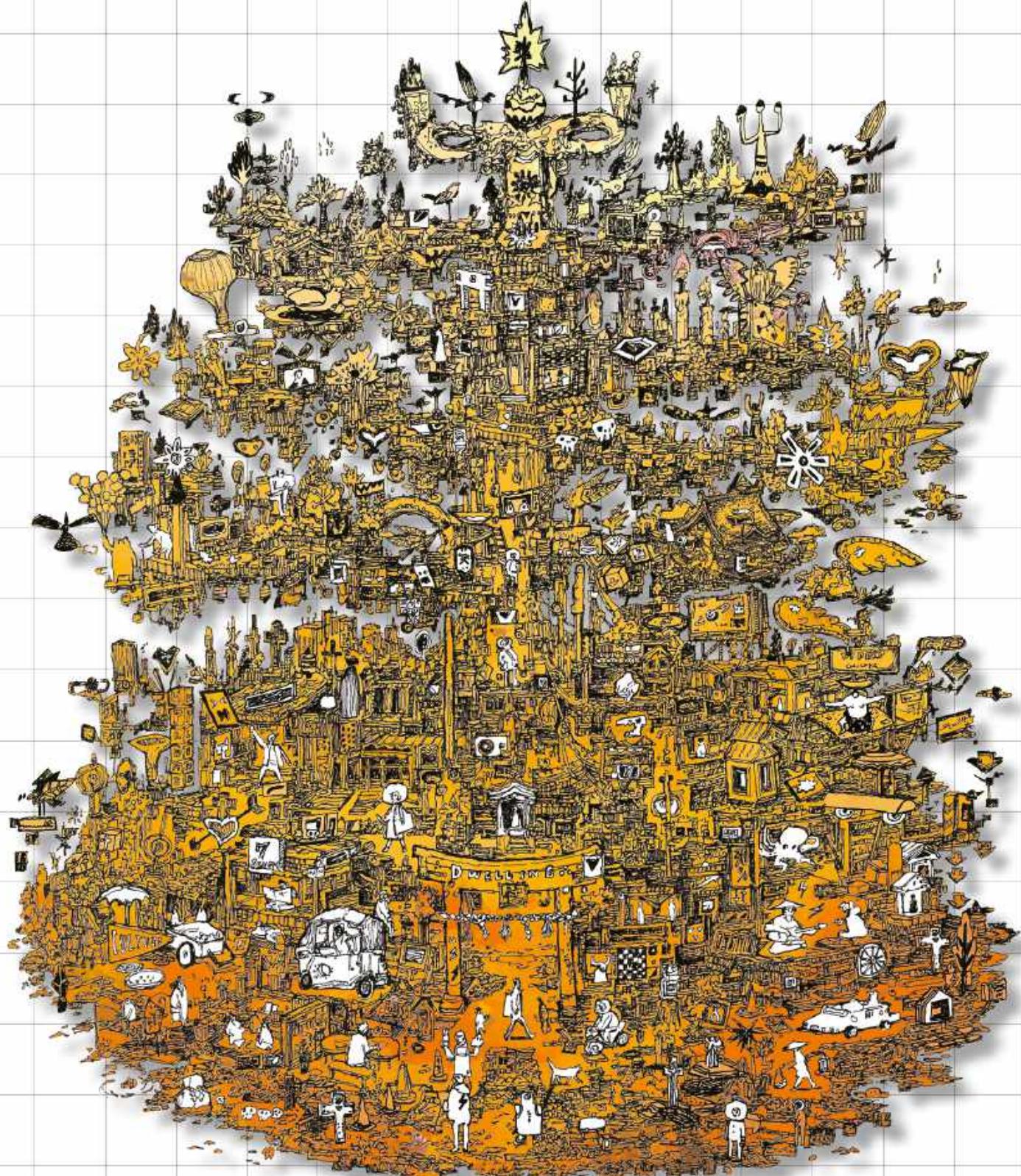
アンドレス・ソウト | ジョナサン・ハガード | 篠崎理一郎

この島では、私的空间は公的空間と入り混じっている。捨てられた写真、歩道の上で寝そべっている男性、どこからともなく聞こえてくる音楽、点滅するランプの光、通りの真ん中にひっそりと立つ小さな礼拝堂、屋根の上に飛び移る猫、夕日などが混ざり合い、街路は家の延長として機能する。それぞれの出来事は、大都市という空間における住民の個人的な認識と、集団的アイデンティティが生まれる瞬間だ。ささやかな出来事を通して、住民は公共空間に直接関わり、創造力を使ってそこをより親しみやすい場所に変える方法を模索する。介入したり占有したりすることで、公共空間を「自分の場所」にする可能性は、ここに眠っている。

クレジットとナビゲーションガイド

この島では、建築家アンドレス・ソウトがメキシコ大衆文化を美学的に分析することで生み出した「小さな礼拝堂の目録」を、アニメーターのジョナサン・ハガードが再現した東京の都市生活風景のなかで観ることができる。2人の作品の融合は、ハイブリッドかつファイクショナルな公共空間を作り出す。ここでは、私的空间と公的空間が、思ひぬ形でストリートに拡張している。

都市の風景とその構成要素に没入し、見えるもの、聞こえる音に注目しながら島を探査しよう。メキシコと日本の街路の要素が詳細に書き込まれた島全体のイラストは「生命の木」の形をしており、アーティストの篠崎理一郎が手掛けている。





## LA ISLA DE LA COMIDA | Somos lo que comemos

Adriana David | Mei Nishiyama | Karen Aguilar

La comida es una función vital de la cultura, y sirve para activar nuestros espacios sensorialmente, reconocer lazos personales y compartir experiencias colectivamente. En esta isla, la identidad se establece a partir del linaje de los alimentos, las historias detrás de una receta, el ritual compartido de la cosecha, el trueque entre vecinos. La isla toma la forma de una mesa donde sus habitantes se reúnen libremente para dibujar estas relaciones basadas en la observación cuidadosa de la naturaleza y sus ciclos, el origen de los alimentos y la importancia de su preservación. Se trata de una oportunidad de volver a la tierra y recuperar algún jardín perdido. La isla se nos presenta como un amplio abanico de acciones, que van desde salvar al planeta guardando semillas en diferentes lugares, hasta platicar de la nata con otra persona de la mesa. La comida es el combustible que anima las ciudades, y tanto los alimentos como sus ingredientes, son precursores de acciones significativas en el espacio, a todas las escalas.

Créditos y Guía de Navegación

La colaboración entre las arquitectas Adriana David y Mei Nishiyama, toma la forma de una mesa donde se establecen relaciones ampliadas entre la naturaleza, la historia, la arquitectura, el espacio y la comunidad. Estas relaciones explican a las ciudades como parte de un ecosistema global, que se activa mediante acciones individuales alrededor de la comida, el cultivo y la cosecha de alimentos.

La ilustradora Karen Aguilar, ha dibujado el mundo donde el cuerpo humano, la sociedad y el paisaje se entremezclan como un sólo organismo. Encuentra diferentes acciones en la mesa para producir tu propia receta.

## 移動する島 | 人間を形づくるのは食なり

アドリアーナ・ダビッド | 西山芽衣 | カレン・アギラール・マルティネス

食は、文化の重要な機能のひとつだ。私たちの空間を感覚的に活性化させ、個人的なつながりを認識させ、共同的に経験を共有させてくれる。テーブルの形をした「食べる島」では、食の系統、レシピに秘められたストーリー、収穫を祝う共通儀式、隣人同士の隣人同士の交流によって、アイデンティティが確立される。

この島の住民は「食卓」に集まり、自然環境とその循環、食物の起源と保護の重要性を注意深く観察する。大地に立ち返り、失われた緑を取り戻す機会がここにはある。

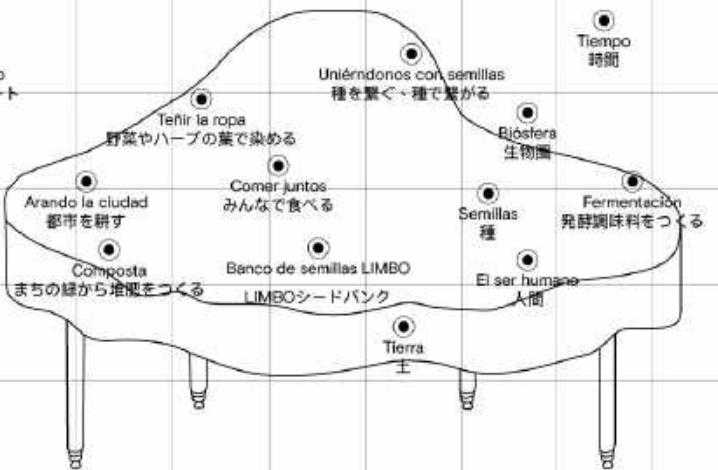
この島は、幅広い活動から構成されている。例えば、さまざまな場所で固有種の種を保存することで地球を救う行為から、自分たちで栽培し収穫した野菜を調理し、食卓をみんなで囲んで会話をすることまで、いくつかの事例を紹介する。食は都市を活気づける燃料であり、あらゆるスケールで重要なアクションを促してくれるものだ。

クレジットとナビゲーションガイド

テーブルの形をした「食べる島」は、自然、歴史、建築、空間、コミュニティの間にある相関関係を考えてデザインされている。

建築家のアドリアーナ・ダビッドと西山芽衣のコラボレーションは、テーブルの形をした島として構成されている。ここでは、自然、歴史、建築、空間、コミュニティが関係し合う。都市はグローバルなエコシステムの一部であり、食、栽培、収穫に関する活動によって活性化される。

イラストレーターのカレン・アギラールは、人間の身体と社会、そして風景がひとつの有機体のように混ざり合った世界を描いた。さまざまなアクションをクリックし、オリジナルのレシピを作成しよう。





## El ser humano

La mitología azteca en el Códice Florentino describe al Dios de la Tierra, Tlaltecuhtli, como un monstruoso ser antropomórfico, mitad mujer, mitad hombre, mitad devorador, mitad dador de vida. Tlaltecuhtli se encuentra en importantes tumbas de los asentamientos mexicas, representado como un ser humano con garras cubiertas de huesos humanos, en posición agachada, lo que sugiere una posición de parto y una boca abierta llena de colmillos y sangre que gotea en el pecho femenino. La representación propone un dios dual de la creación y de la muerte de igual importancia. La leyenda cuenta que los dioses Quetzalcóatl y Tezcatlipoca encontraron a este ser tan monstruoso que decidieron destruirlo tirando de cada extremidad de su cuerpo. Después de muchos tirones, terminaron cortando el cuerpo por la mitad y la parte superior se convirtió en el cielo y la inferior en la tierra. Más tarde, los dioses decidieron que su cuerpo desmembrado se convertiría en otras características del mundo viviente:

“Su piel se convirtió en hierbas y pequeñas flores, su pelo en árboles y hierbas, sus ojos en manantiales y pozos, su nariz en colinas y valles, sus hombres en montañas y su boca en cuevas y ríos.”

Los mitos sobre la aparición de los seres humanos en la Tierra, también tienen creencias similares en diferentes culturas. Tanto la cultura sumeria, como la griega y la maya consideran la creación de un hombre de arcilla, que más tarde en la sumeria y en la maya, es reemplazado por otros seres humanos más complejos. En el caso de la civilización maya, los dioses hicieron varios ensayos de hombres, hombres de arcilla, hombres de madera, y finalmente, durante el Quinto Sol en su calendario un hombre de maíz creció de la tierra. Con esta leyenda, la mitología demuestra la intrincada conexión entre los colonos humanos y su fuente de alimento, específicamente el maíz para esta región. Demuestra la importancia de un cultivo como la principal fuente de supervivencia de toda una civilización.

## 人間

『フィレンツェ絵文書』に記されたアステカ神話では、大地を司る神はトラルテクトリ（Tlaltecuhtli）と呼ばれる。半身が女性、半身が男性の異形な姿をした人型の神で、命を奪う一方で命を与えもする。

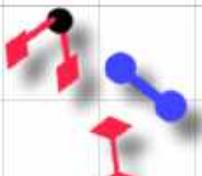
トラルテクトリを描いた石版や彫刻は、アステカ文明の重要な墓や集落跡でよく発掘される。人骨で覆われ、獣の様な爪を持ち、牙がいっぱい生えた口は大きく開かれており、女性の様な乳房からは血がしつたり、しゃがんだ姿勢は出産姿勢を思わせる。この特徴から、この神が創造と死の二重の意味をもつ重要な存在だと考えられている。

ある伝説によると、ケツアルコアトルとテスカトリボルの二神はこのおぞましい存在をみつけた後、それぞれがこの巨体の両端を引っ張りはじめ、最終的には引き裂くことで退治した。引き裂かれた体の上半身は空となり、下半身は大地となったという。その後神々はこの解体された体から、生きている者の世界を形づくる他の機能を割り出した。

「その皮から草や小さな花が生まれ、その髪からは木々や草、目からは泉と井戸、鼻からは丘と谷、肩は山になり、口は洞窟や川に変わった」

地球における人間の誕生について、これと同じ様な考えは異なる文化の神話にも登場する。シュメール、ギリシャ、マヤなどの文明では、人は粘土から作られた。またシュメールやマヤ文明では、最初の人間は後に、より複雑な人間に取って代わられた。

マヤ文明の場合、神々はさまざまな人間を作っては試した。粘土の人間、木の人間が生まれ、遂に第5の太陽暁の日に、トウモロコシの人間がこの大地に生まれ育った。これらの神話や伝説は、新入りの人間と、トウモロコシなど彼らの食料源であるものとの複雑な関係を示唆し、文明全体の主な生存源として、作物的重要性が示されている。嘆息が尽きない。老婆の世間話にも花がさいた。



## Tierra

La Red de Alimentos del Suelo es una extraordinaria representación del sistema interconectado de plantas alimenticias. Retrata varios circuitos de información y mutualidad que contribuyen a la estabilidad y supervivencia del sistema. La Dra. Elaine Ingham ha dedicado particularmente su vida a promover esta red para crear conciencia sobre la importancia de la biodiversidad de los cultivos con el fin de preservar la cooperación entre las especies, al contrario de lo que hacen hoy en día los monocultivos que causan la erosión del suelo, la infertilidad y, en última instancia, la inseguridad alimentaria para la comunidad de la región. La red describe la existencia fundamental de algunos seres vivos en la red como bacterias, protozoos, hongos, nemátodos, artrópodos, animales y aves, cada uno de los cuales tiene el deber específico de preservar la vida y el equilibrio.

Asimismo, demuestra cuán igualmente importantes son tanto el mundo superior como el inferior para la preservación del ciclo de nuestra alimentación, considerando su etapa de vida y también su etapa de muerte, ya que se transforma en materia orgánica y devuelve sus nutrientes al suelo.

## 土

土壤食物網とは、食用植物の相互接続システムを説明する言葉だ。システムの安定性と存続に寄与する、情報と相互関係の複数の回路について表現している。米国の微生物学者のエレーヌ・イングハム教授は、この土壤食物網の研究と公開を行い、生物種間の協力関係を維持するための生物多様性の重要性について説き、その認識を高めることにその人生を捧げている。

現在一般的である単一の農作物を生産する農業の形態は、土壤侵食と栄養の枯渇を招く。これによって作物は育たなくなり、結果的に地域コミュニティの食糧不安へと繋がる。

この食物網は、土壤に住む様々な微生物、菌類、昆蟲やそれを糧とする鳥や他の動物などの生物が、それぞれ特定の義務を負って、生命とバランスを維持するのに貢献しているという事実を提示している。同様に、私たちの食のサイクルを維持する為には、生命と死のどちらも平等に大切だということを理解しなければならない。ひとつの生命体は死んだ後、有機物と化し土壤にその栄養素を返す。食物網は、こうした生と死についても私たちに教えてくれる。

トランテクトリを描いた石版や彫刻は、アステカ文明の重要な墓や集落跡でよく発掘される。人骨で覆われ、獣の様な爪を持ち、牙がいっぱい生えた口は大きく開かれており、女性の様な乳房からは血がしつたり、しゃがんだ姿勢は出産姿勢を思わせる。この特徴から、この神が創造と死の二重の意味をもつ重要な存在だと考えられている。

ある伝説によると、ケツアルコアトルとテスカトリボルの二神はこのおぞましい存在をみつけた後、それぞれがこの巨体の両端を引っ張りはじめ、最終的には引き裂くことで退治した。引き裂かれた体の上半身は空となり、下半身は大地となったという。その後神々はこの解体された体から、生きている者の世界を形づくる他の機能を割り出した。

「その皮から草や小さな花が生まれ、その髪からは木々や草、目からは泉と井戸、鼻からは丘と谷、肩は山になり、口は洞窟や川に変わった」

地球における人間の誕生について、これと同じ様な考えは異なる文化の神話にも登場する。シュメール、ギリシャ、マヤなどの文明では、人は粘土から作られた。またシュメールやマヤ文明では、最初の人間は後に、より複雑な人間に取って代わられた。

マヤ文明の場合、神々はさまざまな人間を作っては試した。粘土の人間、木の人間が生まれ、遂に第5の太陽暁の日に、トウモロコシの人間がこの大地に生まれ育った。これらの神話や伝説は、新入りの人間と、トウモロコシなど彼らの食料源であるものとの複雑な関係を示唆し、文明全体の主な生存源として、作物的重要性が示されている。嘆息が尽きない。老婆の世間話にも花がさいた。



## Biósfera

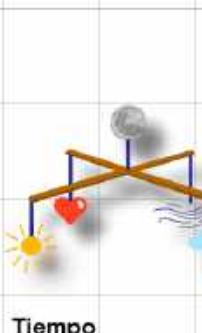
En la década de 1970, Lynn Margulis se unió al científico inglés James Lovelock para avanzar en el desarrollo de la Teoría de Gaia. Durante una colaboración de investigación para la búsqueda de vida en Marte por parte de la NASA en septiembre de 1965, Lovelock introdujo la hipótesis de que la vida está directamente asociada a los elementos inorgánicos que habitan el planeta. Afirmó que los componentes de la atmósfera, la temperatura de la superficie y la salinidad de los océanos están regulados por un sistema de control global compuesto por todos los seres vivos de la Tierra, y juntos estabilizan dinámicamente las condiciones de habitabilidad en una homeostasis completa.

Esta es una continuación de la teoría del geoquímico ucraniano Vladimir Vernadsky, quien durante el decenio de 1920 descubrió que el oxígeno, el dióxido de carbono y el nitrógeno de la atmósfera son el resultado directo de los procesos biológicos de la biosfera; éste fue el primer intento de comprender los sistemas terrestres de manera ecológica.

Genuinamente, la Teoría de Gaia se convierte en la declaración simbiótica de todo nuestro planeta, afirmando que todos los organismos vivos de la tierra trabajan juntos para mantener la vida. Nuestro planeta se revela a nosotros mismos como una entidad autorregulada de cooperación, contrariamente a la teoría darwiniana de una lucha por la supervivencia ecológica individual.

## 生物園

1970年代、米国の生物学者リン・マーキュリスは英国の研究者ジェームズ・ラブロックと協力してガイア理論を発展させた。1965年9月、NASAの火星における生命体調査のための共同研究を行っている時、ラブロックは、生命体はその惑星に存在する無機化合物と直接関連しているという仮説を提唱した。彼は、大気の成分、表面温度、および海洋の塩分は、地球上のすべての生物によって構成されているグローバル調節システムによって制御されており、完全で動的な恒常性をもってこの惑星の居住可能性は保たれていると述べた。これは、1920年代に、大気中の酸素、二酸化炭素、窒素が生物圏の生物学的プロセスに直接起因することを発見したウクライナの地質学者ウラジミール・ヴェルナツキの定義、及び地球システムを生態学的に理解する最初の試みの延長である。事実、ガイア理論は私たちの地球全体の共生的ステートメントとなり、地球上のすべての生物が協力して生命を維持していることを証明している。個々の生態学的な生存競争を説くダーウィン理論に反して、私たちの惑星は、協調的に自己調整をする存在だということが明確になっている。



## Tiempo

La naturaleza es tiempo. Es una transformación a ritmo de todos los elementos autorreguladores que forman parte de nuestra biosfera. Se trata de tener paciencia y aceptar el cambio como un acuerdo mutualista para mantener la vida en la Tierra. El tiempo es contemplación y respeto por el mundo más humano que habitamos.

## 時間

自然とは「時間」である。私たちの生物圏の一部として自己調節システムの一端を担っている全ての要素が、ある一定のテンポで変化していくことを意味している。地球上の生命を維持していくための相利共生の合意事項として、私たちは謙虚にこの変化を受け入れなければならない。‘時間’こそが、私たちのが生まうこの最も思いやりに満ちた世界を見守るまなざしであるのだ。



## Semillas

Las semillas son los principales contendores de la información localizada. Contienen toda la información genética necesaria para mantener el equilibrio, la vida, la muerte y la cooperación de un sitio específico. Las semillas nativas se adaptan a las condiciones de un sitio específico para sobrevivir en un mundo mutualista. Gracias a esta adaptación, la biodiversidad prospera y aparecen diferentes variedades de la misma especie.

El maíz, como el trigo o el arroz, es una de las principales fuentes de nutrientes para los primeros asentamientos en el mundo. Domesticado hace 8700 años en Mesoamérica a partir de su especie silvestre: el teosinte, este cultivo ha conservado su superioridad sobre otros cultivos hasta hoy. Es la especie con la mayor fuente de nutrientes en América y se encuentra en la mayoría de los platos de la comida mexicana de hoy.

El maíz suele cultivarse junto con otras dos especies acompañantes, el frijol y la calabaza. Esta triada se llama Milpa, o para las culturas indígenas de América del Norte, Tres Hermanas. Es un gran ejemplo de mutualismo entre diferentes seres vivos. El maíz es la planta más alta y fuerte de la triada y requiere grandes cantidades de nitrógeno para crecer. La planta de frijol se cultiva un par de semanas después del maíz para permitir que el frijol trepe alrededor del maíz, y a través de sus raíces, fija el nitrógeno en el suelo facilitando el crecimiento de su compañero mayor. Al mismo tiempo, el calabacín, como planta trepadora, cubre el suelo circundante para protegerlo de la erosión o la desecación. Las hojas de la cubierta actúan como mantillo, manteniendo la humedad en el suelo y contribuyendo a la supervivencia de sus compañeros. La red de colaboración de Milpa es sólo una idea parcial de lo que significa esta red alimentaria.

## 種

種は、その地域の情報を収めた重要な容器である。その土地の均衡、生と死、協調を維持するために必要なすべての遺伝情報が、ここに収納されている。在来種は、共生環境で生き残るために、その土地の特定の条件下に適応している。この適応力のおかげで生物多様性が繁栄し、同じ種ながら異なる品種が出現する。

トウモロコシは、小麦や米のように、世界で最初に定住し始めた人類にとっての主要な栄養源の一つだった。約8700年前、メソアメリカで野生種であるテオント向から栽培されたこの作物は、今日まで他の作物に対して優位な立場を維持してきた。アメリカ大陸で最も栄養源が豊富な種であり、現在のメキシコ料理には、ほとんどいつもトウモロコシが使われている。

トウモロコシは通常、豆とズッキーニと一緒に栽培される。この3種セットはメキシコではミルバと呼ばれる。北米の先住民文化では「三姉妹」と呼ばれている。これは、異なる生命体の相利共生の素晴らしい一例だ。3種の中ではトウモロコシが最も強く強い植物であり、成長するには大量の窒素を必要とする。マメ科の植物はトウモロコシの数週間後に芽出し、その後の蔓はトウモロコシの周りにまとわり、その根を通して土壤中の窒素を固定され、トウモロコシの成長が促進される。それと同じ時期にズッキーニは周囲の土壤を覆い、侵食や乾燥から他の植物を保護し、その葉は土壤に覆い被ることで水分を保持、仲間の生存に貢献する。ミルバにおける植物の共生は、食物網が意味するものの一つである。



## Banco de semillas LIMBO

El banco de semillas Limbo es una terracota que contiene tres variedades de semillas diferentes. Las tres, especies compañeras, que cooperan juntas para crecer y mantener la vida de cada una. En general, tres especies que crecen bien juntas, pueden ser, igualmente, cocinadas juntas de manera deliciosa. Un banco de semillas LIMBO es una pieza de los clientes de semilleros de la ciudad, que juntas mantienen la soberanía de las semillas para la comunidad y al mismo tiempo, crean conciencia sobre la importancia de nuestra diversidad de alimentos nativos. Cuando todas las piezas se juntan, el LIMBO se instala en los espacios públicos como una instalación efímera que involucra a la comunidad con temas de soberanía alimentaria y diversidad de semillas.

## LIMBOシードバンク

LIMBOシードバンクは、3種類の種子を植えたテラコッタの鉢である。この3種は協力して成長し、お互いの生命を維持するコンビニエンスプランツで、一緒に植えることでよく育つだけでなく、同様に一緒に調理すると美味しい食べられる。

LIMBOシードバンクは市内に数多くある種子採取のための苗圃の一つだ。コミュニティの種子への権利を維持すると同時に、その地域に根付く伝統食とその多様性の重要性に対する認識を高める狙いがある。

すべてのパートが合わさった時、LIMBOは公共空間に一時的なインсталレーションとして設置され、食種生産の確立と種子の多様性といった課題についてコミュニティに問いかける。



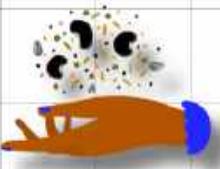
## Glifosato

El glifosato es el ingrediente activo del "Roundup", el herbicida más utilizado en los Estados Unidos en 2007. Se utiliza para matar las malas hierbas, sin dañar los cultivos listos para el Roundup, como el maíz, la soja, la canola, el algodón de algodón y la remolacha azucarera que han sido modificados genéticamente con un gen que los hace resistentes al glifosato. Esta práctica promueve el monocultivo, la pérdida de la biodiversidad agrícola y el control de grandes corporaciones como Monsanto sobre nuestra seguridad alimentaria.

## グリホサート

グリホサートは、2007年に米国で最も広く使用された除草剤「Roundup」の有効成分で、雑草を駆除するためには使用される。遺伝子組み換えを経てこの除草剤に対応したトウモロコシ、大豆、カノーラ、綿やアルファルファ、テンサイなどの作物は、この薬物の影響を受けることなくすくすくと育つ。このような行為は单一栽培を促進し、農業の生物多様性を喪失させ、モンサントのような大企業に食品安全の統制を委ねる結果になってしまう。





## Arando la ciudad

Cuando experimenté el gran terremoto de la costa del Pacífico en la región de Tōhoku, comprendí de manera dolorosa que nuestras vidas se sostienen sobre el consumo. Me di cuenta que lo más importante para vivir era la comida; junto con otras personas de ideas afines y a quienes les interesaba la cuestión sobre la comida, comenzamos a arar un terreno baldío con los azadones y nuestras manos, y sembramos semillas de verduras y hierbas. Este fue el inicio del proyecto HELLO GARDEN.

La mitad del terreno del HELLO GARDEN son huer- tos que llamamos "Jardines Experimentales". Aquí realizamos experimentos para indagar y explorar formas y procesos autosuficientes de producción de comida, que se adaptan a nuestros estilos de vida, clima y características físicas de este terreno. Los experimentos que se realizan en un espacio al aire libre como este, están trayendo la atención de mucha gente que vive cerca del lugar. Algunos vienen a asomarse al jardín todos los días, otros han participado en la siembra o en regar las plantas y cuidarlas, incluso hay quienes se han llevado semillas y retosños a su casa para iniciar su huerto casero.

En las bebidas que se ofrecen en la cafetería al aire libre de HELLO GARDEN, se usan frutas que fueron cultivadas en los "jardines experimentales". Así se puede disfrutar de los sabores que entre todos cultivamos.

Viviendo en la ciudad es difícil lograr el 100% de la autosuficiencia alimentaria. Aun así, puedes intentar cultivar con tus propias manos algo que te vas a comer en el patio de la casa, debajo de los aleros, en los balcones, y en la ventana de la cocina entre otros lugares. No importa que sea el 1%, cada quien puede elevar la tasa de autosuficiencia de los productos en su mesa. Esto nos brinda fuerzas y alegría para vivir, los niños tendrán oportunidad de conocer más sobre la comida que disfrutan, y en la comunidad se consolidan los lazos humanos, la tradición de dar y recibir, y por supuesto una mejor vista, con más verde en el espacio y comida de emergencia fresca y disponible.

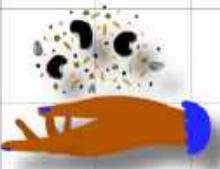
## 都巿を耕す

東日本大震災を経験した時、自分たちの生活が消費の上に成り立っていることを痛感させられました。そして、生きるために必要なもののは「食」だと気づきました。

同じような想いを持った人や食に興味がある人と私たちと共に、私たちは鍬を手に空き地を耕し、野菜やハーブの種を蒔きました。それがHELLO GARDENのはじまりです。HELLO GARDENの敷地の半分は「実験ガーデン」という名の菜園になっています。ここでは、この土地の気候や風土、私たちのライフスタイルにあった食の自給の方法と食の楽しみ方を探る実験をしています。

このオープンなスペースでの実験には、近隣に暮らすたくさんの人々が興味を持ってくれています。日々菜園の様子を覗きに来たり、種蒔きや水やりなどのお手入れに参加したり、種や苗を持ち帰って自宅で家庭菜園を始める人もいます。HELLO GARDENの屋外喫茶で提供するドリンクに使われるフルーツは「実験ガーデン」で育ったもの。みんなで育てたHELLO GARDENの味を味わうこともできます。

都市での暮らしの中で食料を100%自給自足することは難しくても、家の庭や軒先、ベランダ、キッチンの窓辺などで、ほんの少しでもいいから自分の手で食べるもの育てる。1%でもいいから、それが食卓の自給率を上げる。それは、私たちへ生きる力と喜びを、子どもたちへは食について学ぶ機会を、地域へはおすそわけの関係性と豊かな景観、そしてフレッシュな非常食を与えてくれます。



## Uniendo semillas, uniéndonos con las semillas

Existen diferentes tipos de semillas. La mayoría de las verduras que se venden en el supermercado son una especie llamada "semilla F1", que fueron elaboradas a partir de un mejoramiento selectivo cruzando diferentes tipos de plantas, y estas son creadas sobre la premisa del sistema de distribución de producción en masa. Las verduras y hierbas que cultivamos en HELLO GARDEN, son especies orgánicas que desde antaño han sido cultivadas aquí, y son una herencia. Este tipo de especies se adaptan rápidamente a su entorno, y mientras se van cultivando, varias generaciones de esta especie se van adaptando a las características climáticas y del terreno.

En la agricultura actualmente este tipo de especies orgánicas, son más difíciles de manejar, y están en peligro de extinción. En vez de cultivar productos "iguales" de manera rápida y en grandes cantidades, consideremos que un "huerto casero" en donde las verduras se cultivan con su debido tiempo y se cosechan poco a poco, nos permite disfrutar —por ejemplo— el sabor que la verdura tenía originalmente. Valoramos mucho el hecho de que las semillas que recolectamos, aunque sea en pequeña escala, nos permite cultivarlas el próximo año sin ningún problema.

Las verduras de especies orgánicas son ideales para poder conectarlos con el futuro. Si la comunidad de horticultores caseros de la ciudad logra operar como un banco de semillas, estaremos preparados por si pasa algún desastre, y podremos seguir viviendo en esta tierra. Además podremos ir transmitiendo hacia el futuro, el sabor distintivo que este terreno nos ofrece. Con este argumento le pedimos al abuelo que vive en el barrio (Nuestro maestro de los huertos!), que nos comparta un poco de las semillas de las verduras que su familia ha sembrado durante varias generaciones, para luego compartirles nuestras semillas a la gente de la zona que ya está haciendo huertos familiares, para así expandir una "red de semillas y personas" en las tierras de Nishichiba.

## 種を繋ぐ、種で繋がる

「種」にもいろいろ種類があります。スーパーなどに並ぶ野菜たちのほとんどは、「F1種」という異なる優良な形質を持つ親をかけ合わせてつくられた品種で、大量生産の流通システムを前提に交配されたものです。HELLO GARDENで育てている野菜やハーブはすべて「固定種」と呼ばれる、古来から受け継がれてきた品種を選んでいます。固定種は環境適応能力が高く、種を採りながら何代も育てるうちに、その土地の気候や風土に適応していきます。

「農業」では扱いにくい固定種は今、絶滅を危惧されています。早く、たくさん、同じ形のものが収穫できることよりも、時間をかけて少しずつ収穫を楽しめ、野菜本来の味わいがあり、細々とでも種を探ってまた来年育てられる価値と考える「家庭菜園」こそ、固定種の野菜たちを未来へ繋ぐ役割にぴったり。まちの家庭菜園コミュニティがシードバンクとして機能することができれば、万が一があったとしても、私たちはこの土地で育していくことができるし、未来にこの土地ならではの味わいを繋いでいくことができるのです。

出来上がった腐葉土を菜園の土に混ぜたり、生育中の野菜たちの根本に時々撒いてあげると、元気に育ちます。

道や公園の緑たちは、きれいな景色をまちに作り出してくれるだけでなく、次の命が育つ種となってくれます。ゴミにしてしまってはもったいない。まちの緑から堆肥をつくり、それがまたまちの緑を育していく循環を生み出せたらと思っています。

そのため私たちは、近所に暮らすおじいさん（私たちの菜園の師匠！）が何代も種採りをしている野菜の種を分けてもらったり、地域の家庭菜園をしている人へ私たちの種をおすそわけしたり、西千葉の地に「種のネットワーク」を少しづつ広げています。



## Hacer compost de los espacios verdes de la ciudad

Todas las verduras y hierbas que crecen en HELLO GARDEN son cultivos orgánicos con fertilizantes libres de pesticidas y químicos. Usamos abono foliar elaborado con las hojas caídas de los árboles que crecen en el terreno de HELLO GARDEN y del parque que está al lado. Este pequeño parque es un espacio donde los niños juegan todos los días, hay muchos árboles grandes que tiran muchas hojas en las calles, que se barren y se limpian diariamente por el personal especial de HELLO GARDEN: niños de primaria que llegan después de sus actividades escolares, y las mamás del vecindario. En lugar de tirar las hojas que se recogieron como basura, estas se van apilando para que poco a poco se vayan descomponiendo, y puedan convertirse en una tierra muy nutritiva. Cuando queremos que el proceso sea más rápido, espolvoreamos salado de arroz de vez en cuando, y damos vuelta al montículo de hojas. Así, éstas se van descomponeiendo más eficientemente, emitiendo un calor que se siente cálido al tacto. Al cavar en esta tierra foliar, encontramos muchas lombrices que también ayudan en la descomposición de las hojas. La tierra foliar que sale de allí, se mezcla con la tierra del huerto, y al rociar esta tierra a la raíz de las verduras de vez en cuando, éstas crecerán mejor.

La vegetación que se encuentra en las calles y en los parques no sólo se limita a brindar bellos paisajes a la ciudad, sino que también proporcionan el sustento para la vida que crecerá próximamente. Desechar estas hojas como basura es un desperdicio. Pensamos que es mejor incorporarlas a un ciclo donde estos espacios verdes de la ciudad, proporcionen el abono que permita que la vegetación de la ciudad crezca más y mejor.

## まちの緑から堆肥をつくる

HELLO GARDENで育つ野菜やハーブたちはみんな、無農薬無化学肥料で育ったオーガニック。ここで育つ野菜たちの栄養は、HELLO GARDENに育つ草木と、向かいの公園の落ち葉たちでできた腐葉土です。HELLO GARDENのお隣には、毎日子どもたちの遊び場となっている小さな公園があります。その公園には大きな木がいくつも生えていて、毎日たくさん落ち葉を道に落とすので、HELLO GARDENスタッフや放課後の小学生や近所のママさんたちがせっせと日々落ち葉のお掃除をしています。お掃除で集めた落ち葉たちをそのままゴミとして捨ててしまうのではなく、積み重ねて置いておると、ゆっくりゆっくり時間かけて分解され、栄養たっぷりの土となってくれます。分解を急いでほしいときは、時々米ぬかをふりかけて天地返しをすると、触ると温かいと感じるくらい熱を発しながら、どんどん分解されています。腐葉土を振り返すとミニミスもたくさん出てきます。彼らも葉っぱを分解するお手伝いをしてくれています。

葉をたっぷりの水と一緒に鍋にいれてコトコト煮出して汁をつくり、豆乳や牛乳などをつがってタンパク質を染み込ませた布を汁に入れ、また少し煮てそのまま冷ますと染まります。最後に、色止めのためにミョウバンを溶かした水に2時間ほどつけたらできあがります。野菜は葉ばかりではなく、調理したときにゴミになった皮や種の部分（例えば玉ねぎの皮やアボカドの種など）も、そしてコーヒーやお茶の出がらし、飲み残しのワインも、同じように染料として活用することができます。（ちなみに、服に飛んでしまったケチャップはなかなか落ちないので、赤い染料として使えるなど実験してみたけれどまったく染まりませんでした。。。）

植物の種類によって様々な色に染まるので、育てながら「この植物はどんなふうに染まるのかな?」と想像しながら育てるのも菜園の楽しみの一つです。

「食べる」以外の食の楽しみ方、活用の仕方として草木染を発信できたらと思い、草木染を活用したHELLO GARDENのオリジナルグッズを開発を計画しています。



## Teñir ropa con las hojas de verduras y hierbas

A menudo cuando se cultivan verduras y hierbas, les podamos las ramas, hojas y flores que han crecido demasiado o bien ya completaron su función después de cosechar sus frutos. Es un despropósito desechar esto como basura, y también lamentamos que esto que fue creciendo con esmero, termine sólo como compost. Así comenzamos de manera experimental a teñir ropa usando las ramas, hojas y flores que fueron podadas. Primero ponemos las hojas en una olla con abundante agua, que iremos cociendo a fuego lento para sacarle el color; en este líquido se sumerge la tela que previamente fue empapada de proteína, usando leche de soya o leche animal, y así se vuelve a hervir un poco más y luego se deja enfriar, con esto se logra teñir el textil.

Finalmente sumergimos la pieza en agua con alumbre diluido durante aproximadamente dos horas, para que los colores se fijen en la tela, y así quede listo. Para teñir, no solo usamos las hojas de las verduras, también usamos las cáscaras y las semillas que desecharíamos al cocinar —como por ejemplo la piel de cebolla, y la semilla del aguacate—, también los granos molidos de café, hojas de té y vino que quedaron como desechos se pueden usar como colorantes. Como las manchas de ketchup son difíciles de quitar, pensamos que podríamos emplearlo como un colorante rojo, pero tras experimentar bastante, supimos que no tenía nada. Según el tipo de planta se pueden extraer diferentes colores, por eso una de las diversiones que ofrece el huerto es imaginar mientras vas cultivando tus productos, ¿qué color se podrá sacar de esta planta?

Además de "comer", otra forma de disfrutar y utilizar los alimentos es emplearlos como tintes naturales. Así, para poder difundir más estos procesos, estamos planeando desarrollar productos originales de HELLO GARDEN que se puedan utilizar como tintes vegetales.

## 野菜やハーブの葉で染める

野菜やハーブなどを育てていると、大きく育ちすぎてしまったり実を収穫し終わったので役目を終えたりした枝葉や咲ききった花を剪定することがよくあります。それらをゴミにしてしまったらしいな。せっかく育てたのに堆肥にするだけなのも、もったいない。そう思って、剪定した枝葉や花を使つまでもなく、積み重ねて置いておると、ゆっくり時間がかけて分解され、栄養たっぷりの土となってくれます。分解を急いでほしいときは、時々米ぬかをふりかけて天地返しをすると、触ると温かいと感じるくらい熱を発しながら、どんどん分解されています。腐葉土を振り返すとミニミスもたくさん出てきます。彼らも葉っぱを分解するお手伝いをしてくれています。

葉をたっぷりの水と一緒に鍋にいれてコトコト煮出して汁をつくり、豆乳や牛乳などをつがってタンパク質を染み込ませた布を汁に入れ、また少し煮てそのまま冷ますと染まります。最後に、色止めのためにミョウバンを溶かした水に2時間ほどつけたらできあがります。野菜は葉ばかりではなく、調理したときにゴミになった皮や種の部分（例えば玉ねぎの皮やアボカドの種など）も、そしてコーヒーやお茶の出がらし、飲み残しのワインも、同じように染料として活用することができます。（ちなみに、服に飛んでしまったケチャップはなかなか落ちないので、赤い染料として使えるなど実験してみたけれどまったく染まりませんでした。。。）

植物の種類によって様々な色に染まるので、育てながら「この植物はどんなふうに染まるのかな?」と想像しながら育てるのも菜園の楽しみの一つです。

「食べる」以外の食の楽しみ方、活用の仕方として草木染を発信できたらと思い、草木染を活用したHELLO GARDENのオリジナルグッズを開発を計画しています。



## Comer entre todos

En Japón, hay un dicho que dice "comer el arroz de la misma olla", el cual se usa como una analogía para señalar a aquella gente cercana con quienes hemos compartido nuestra vida, pero también indica que literalmente la experiencia de comer lo mismo juntos alrededor de la mesa, hace que la gente se logre entender y consolide una relación.

En HELLO GARDEN a menudo surgen momentos en donde comemos juntos alrededor de una olla grande o una fogata. Comemos juntos las verduras cosechadas del huerto experimental, nos reunimos y damos un tema para cocinar, y así cada quien trae los ingredientes y cocinamos juntos, o invitamos a un chef y entre todos comemos platos especiales. A veces entre todos nos apoyamos y trabajamos juntos desde prender el fuego hasta recoger las sobras. Al compartir momentos de satisfacción, emociones y experiencias, creamos algo y saciamos el estómago. Creemos que las personas que antes eran desconocidas, se vuelven "compañeros" en una mesa. En HELLO GARDEN el tiempo que pasamos juntos al compartir la comida, sin distinción entre niños y adultos, crea nuevos vínculos humanos en la ciudad.

En las reuniones en donde todos nos juntamos para cocinar y comer juntos, básicamente no cobramos cuotas de participación pero a cambio, pedimos que todos traigan los ingredientes sobrantes de su casa, y entre todos preparamos la comida y levantamos la mesa. También estamos solicitando donaciones de la población local para realizar este tipo de actividades. Nuestra meta es que, en una sociedad en donde la disparidad económica es cada vez más grave, este tipo de oportunidades y las relaciones que surgen de ahí, se vuelvan una red de seguridad para la gente (especialmente para los niños de hogares en situaciones económicamente difíciles).

## みんなで食べる

日本には「同じ釜の飯を食う」ということわざがあります。これは、生活を共にした親しい仲間であるとの例えとして使われますが、文字通り一緒に食卓を囲んで同じものを食べるという体験は、人と人が打ち解け、関係性を築くことに大きな役割を果たしてくれます。

HELLO GARDENでは、大きなお鍋や火を囲んで一緒に食べるというシチュエーションがよく生まれます。実験ガーデンで収穫できた野菜を食したり、テーマに合わせてみんなで持ち寄った食材と一緒に調理したり、シェフに来てもらってとっとておきの料理をみんなで食したり。ときにはみんなで協力しあって火起こしから始めることもあります。

「創作する」「お腹が満たされる」といった、人間の欲が満たされるその瞬間の体験や感情を共有することで、それまで他人だった人々が「仲間」になれるのだと思います。HELLO GARDENで食事を共にするという時間が、子どもも大人も分け隔てなく、このまちの新しい人間関係を生み出しています。

みんなと一緒にご飯つくって食べるような会では、基本的に参加費を無料にしています。その代わりに家に余っている食材などを持ち寄ってもらいつつ、準備や片付けもみんなでやります。また、地域の人々から、そういう会を運営していくための寄付を募っています。経済格差の広がる社会の中で、こういった機会やそこから生まれる関係性が、人々にとっての（特に経済的に苦しい家庭の子どもたちにとって）セーフティネットとなることを目指しています。



## Preparar condimentos a partir del proceso de fermentación

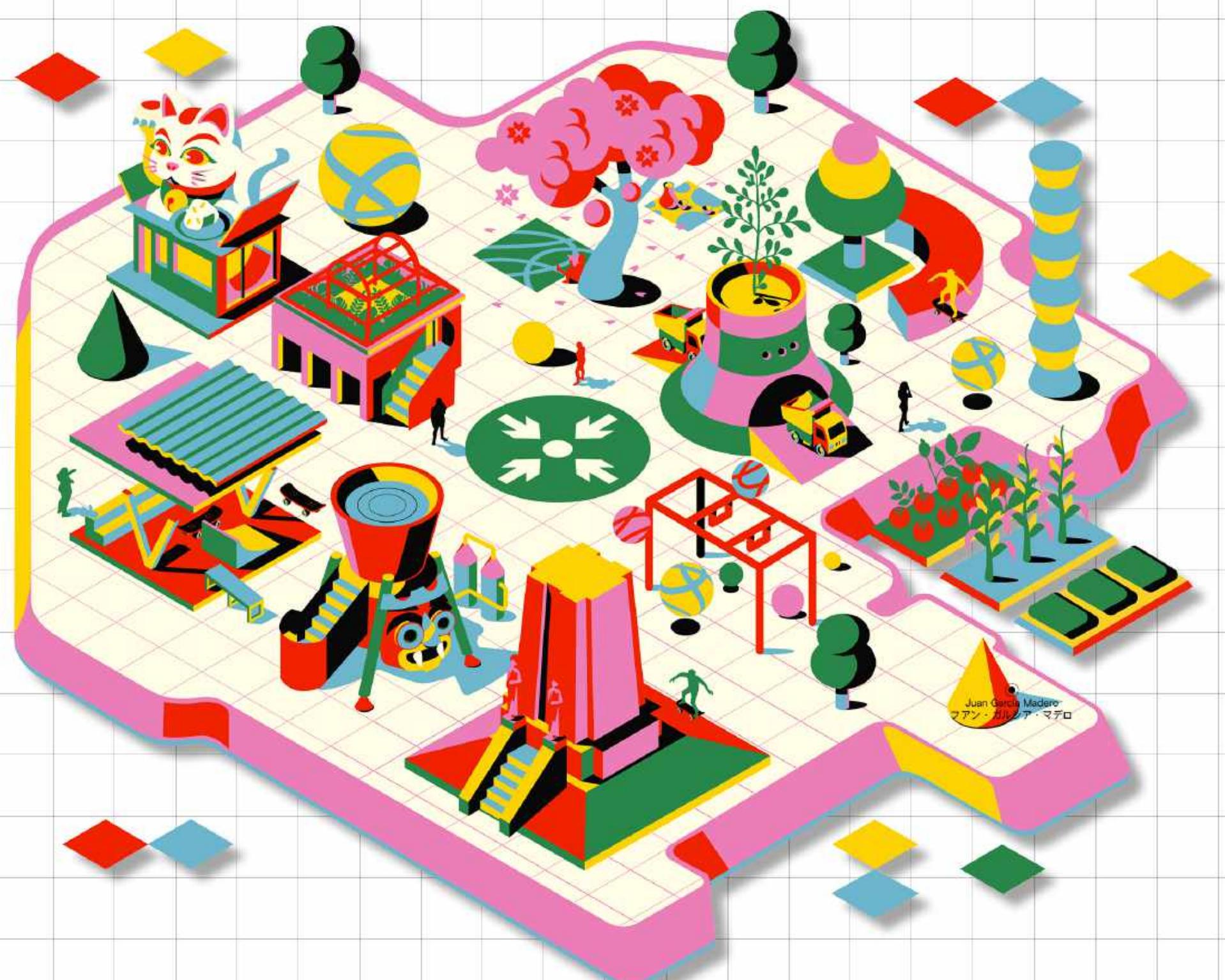
La "fermentación" como elemento cultural, se puede apreciar en todo el mundo; Japón también tiene su propia forma cultural de "fermentación", y entre las más conocidas se encuentran la "salsa de soya", el "miso" y el "mirin". Sin estos condimentos que se crean a partir del proceso de fermentación, nuestra cultura culinaria no podría existir. Sin embargo, a menudo nosotros no nos damos cuenta de la profundidad cultural que estos ingredientes representan, y solamente limitarnos a comerlos. Las cosas que en el pasado se solían hacer en cada hogar cada año, en la actualidad es común comprarlos en los supermercados. Entonces, ¿por qué no volvemos a hacer las cosas por nosotros mismos aunque sea por curiosidad? Así, en HELLO GARDEN todos los años organizamos un encuentro para elaborar condimentos a partir del proceso de fermentación.

En HELLO GARDEN para elaborar los condimentos procesados por fermentación, utilizamos hongo koji de la tienda local, especializada en koji que se hizo con tiempo y esfuerzo. En el primer año optamos por un estilo de trabajo colectivo, en el cual entre todos preparamos la mezcla metiéndola en una gran barrica y nos turnarnos para cuidarla. Cuando esté terminado, lo compartiremos entre todos. Sin embargo, descubrimos que aunque sean los mismos ingredientes, el sabor varía mucho según el ambiente donde se desarrollaba la fermentación. Así que a partir del segundo año, optamos por un método en que implicaba mucho esfuerzo, pero entre todos hicimos la parte dura de preparación. Nos dividimos el trabajo, y la parte divertida del proceso de fermentación fue que se hizo en cada hogar. Intercambiamos mensajes SMS de cómo cada uno está desarrollando el proceso, y cuando estuvo listo nos reunimos y degustamos lo que cada quien preparó en su casa. Esta "comunidad de condimentos elaborados por fermentación" se ha vuelto una más de las actividades a disfrutar en nuestro jardín.

A diferencia de los alimentos producidos en masa que usan aceleradores de fermentación, el sabor elaborado con ingredientes propios, locales y cultivados en su ambiente, desarrollan un sabor único, y de acuerdo al proceso, adquieren un sabor propio que se corresponde con cada familia que los prepara en esta ciudad. Comer es una pequeña actividad en la que cada uno de nosotros puede disfrutar y transmitir esta experiencia gastronómica de muchas maneras, desde un color inesperado, una receta secreta, o sentir el misterioso sabor de este hongo del que existen crónicas y relatos, cuyo sabor se ha transmitido desde la antigüedad hasta nuestros días, y tenemos la dicha de disfrutarlo.

## 発酵調味料をつくる

「発酵」という文化は世界各地に見ることができますが、日本にも独自の発酵文化があります。その中でも私たちにとってとても身近なものが「醤油」と「味噌」と「みりん」。これらの発酵調味料なくして、私たちの食文化は成り立ちません。しかし、それらが奥深い文化であることに私たちは気づかず、ついついただ食すだけとなってしまいがちです。昔は各家庭で毎年つくっていたものの、今はスーパーで買うのがあたりま



## LA ISLA DEL ENCUENTRO | Donde dos o más se reúnan

LANZA Atelier (Alessandro Arienzo & Isabel Abascal) | Reina Imagawa | Alan Rodríguez

Esta isla se conforma de piezas sueltas. Utiliza los sobrantes y aprovecha los resquicios para decirnos que todo tiene un valor en la ciudad. Tanto los edificios como las personas son fácilmente pasados por alto en la multitud; sin embargo, estos edificios existen mientras las personas se agrupan en torno a ellos, y las cosas suceden independientemente de su visibilidad. En la isla, las acciones específicas de diseño –tanto físicas como performativas– promueven el encuentro en estos lugares inexistentes, y los hacen visibles por medio del registro de su rehabilitación física y activación social para probar que existen, al menos en el breve espacio de esa activación y reconocimiento.

### Créditos y Guía de Navegación

La forma en que nos reunimos en nuestras ciudades está cambiando rápidamente. La oficina mexicana de arquitectura conformada por Alessandro Arienzo e Isabel Martínez Abascal –LANZA Atelier– presenta su proyecto Sin Número, una colección de estructuras abandonadas que existieron en el pasado como los "módulos de seguridad y participación ciudadana" en la Ciudad de México, y que a partir de su intervención física, se transforman en espacios para la reunión colectiva y el encuentro personal. Por otra parte, la diseñadora Reina Imagawa examina los modelos de participación social incorporados en el arte y los sistemas urbanos, explorando el papel del diseño para romper los paradigmas tradicionales.

La ilustración de Alan Rodríguez toma la forma de un juego de mesa, insinuando la esencia del "Juego" presentes en los espacios de reunión. Haz clic en los elementos de la ilustración para descubrir las acciones que activan esos espacios.



## 集う島 | 2人以上が集まる場所

LANZA Atelier (アレッサンドロ・アリエンツォとイザベル・マルティネス・アバスカル) | 今川玲奈 | アラン・ロドリゲス

食は、文化の重要な機能のひとつだ。私たちの空間を感受的に活性化させ、個人的なつながりを認識させ、共同的に経験を共有させてくれる。テーブルの形をした「食べる島」では、食の系統、レシピに秘められたストーリー、収穫を祝う共通儀式、隣人同士の交流によって、アイデンティティが確立される。

この島の住民は「食卓」に集まり、自然環境とその循環、食物の起源と保護の重要性を注意深く観察する。大地に立ち返り、失われた緑を取り戻す機会がここにある。

この島は、幅広い活動から構成されている。例えば、さまざまな場所で固有種の種を保存することで地球を救う行為から、自分たちで栽培し収穫した野菜を調理し、食卓をみんなで囲んで会話をすることまで、いくつかの事例を紹介する。食は都市を活気づける燃料であり、あらゆるスケールで重要なアクションを促してくれるものだ。

### クレジットとナビゲーションガイド

テーブルの形をした「食べる島」は、自然、歴史、建築、空間、コミュニティの間にある相関関係を考えてデザインされている。

建築家のアドリアーナ・ダビッドと西山芽衣のコラボレーションは、テーブルの形をした島として構成されている。ここでは、自然、歴史、建築、空間、コミュニティが関係合う。都市はグローバルなエコシステムの一部であり、食、栽培、収穫に関する活動によって活性化される。

イラストレーターのカレン・アギラールは、人間の身体と社会、そして風景がひとつの有機体のように混ざり合った世界を描いた。さまざまなアクションをクリックし、オリジナルのレシピを作成しよう。



#### La torre de agua

El agua en la Ciudad de México, la que una vez fue una ciudad lacustre, es un bien escaso. La excesiva cantidad de agua extraída del subsuelo a lo largo de las últimas décadas ha acelerado exponencialmente el hundimiento de la ciudad que en algunas zonas es de más de 20 centímetros al año. Constantemente barrios enteros dejan de recibir suministro de agua corriente y sus habitantes tienen que lidiar con un costoso abastecimiento a través de pipas, mientras en otras áreas se limpian las banquetas con manguera desperdiando litros y litros de un bien precioso.

Incentivar la recolección de agua pluvial y el reciclaje de aguas sucias es básico para la supervivencia de una ciudad tan densa como esta. Los Módulos Torre de agua promoverían talleres en torno al uso consciente del agua e instructivos para captar agua de lluvia en los edificios.

#### 給水塔

かつては湖畔の都市だったメキシコシティにおいて、いまや水は貴重な資源である。ここ数十年にわたって下層土から抽出された過剰な量の水は、都市の地盤沈下を急激に加速させ、一部の地域は年間20センチメートル以上沈んでいるという。

しおちゅう上水道の供給停止に陥り、住民が高価格の給水車サービスに頼らざるを得ない地域がある一方で、水を撒きながら歩道を洗い、貴重な資源を何リットルも無駄遣いしている地域も多い。

雨水の回収や汚水の再利用を奨励することは、密度の高い都市の存続には不可欠である。この給水塔モジュールでは、水の使い方に関する意識や、建物で雨水を効率的に回収するための方法などについて、ワークショップを行っている。



#### Centro Urbano de Compostaje y Reciclaje

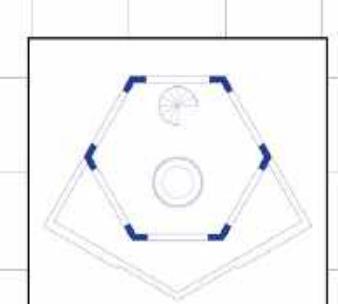
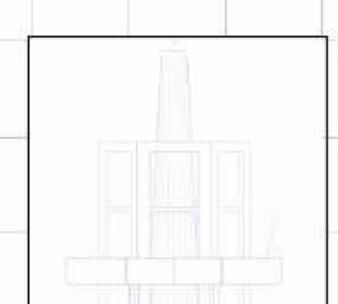
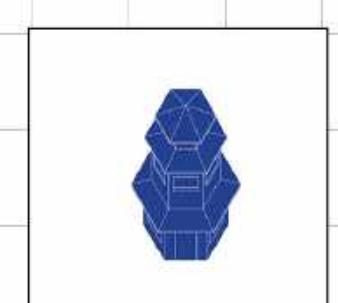
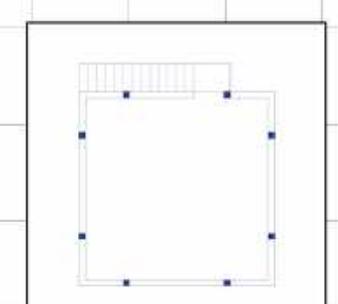
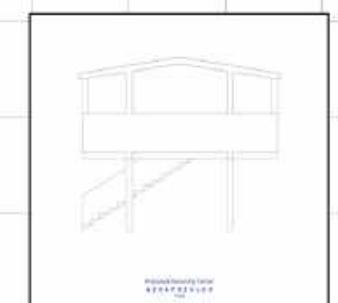
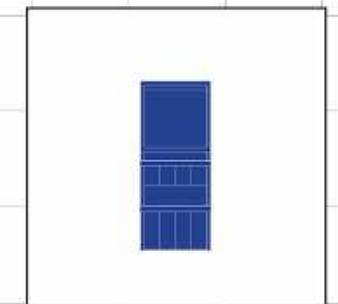
La recogida de basuras en la Ciudad de México está en teoría sujeta a la nueva Norma Ambiental NADF-024-AMBT 2013 sobre Separación, Clasificación, Recolección Selectiva y Almacenamiento de los Residuos que entró en vigor en 2017. Este documento organiza la recogida de residuos orgánicos e inorgánicos por días de la semana, pero la realidad es que muy pocas personas separan su basura. Los contenedores para el reciclaje de cartones, vidrios y plásticos están ausentes en la mayoría de las colonias y los Centros de Acopio de Residuos Urbanos de la CDMX son a todas luces insuficientes. La Ciudad de México genera más de 13 000 toneladas de basura diarias y la envía a tres depósitos en el Estado de México y dos en el estado de Morelos.

Los Módulos de Compostaje Urbano reciben la basura orgánica de los vecinos y transforman parte de ella en abono que se puede pasar a recoger. En estos Módulos también se reciben residuos como pilas, plásticos, cartones y vidrios, se organizan y redirigen a Módulos de Centros de Reciclaje. En ambas tipologías de Módulos se imparten talleres acerca de la importancia del reciclaje.

#### 都市型コンポストとリサイクルセンター

メキシコシティのごみ収集は、理論的には、2017年に施行された廃棄物の分離、分類、選択的収集および保管に関する新しい環境基準NADF-024-AMBT 2013の対象となっている。廃棄物収集についてまとめられたこの文書は、日によって収集するごみを有機廃棄物と無機廃棄物に分別することを表記しているが、実際はゴミを分けて捨てる人はほとんどなく、段ボール、ガラス、プラスチックをリサイクルするためのコンテナはほとんど地域に存在しない。メキシコシティの都市廃棄物収集センターだけでは手が負えない状態なのは明白である。メキシコシティでは、1日に13,000トン以上のゴミが、メキシコ州の3つのゴミ処分場と、モレロス州にある2つのゴミ処分場に送られている。

この都市型コンポストモジュールは、近隣から有機廃棄物を受け取り、その一部を収集可能なコンポストに変換する。これらのモジュールでは、パッティー、プラスチック、段ボール、ガラスなどの廃棄物も受け取られ、整理され、リサイクルセンターのモジュールに自動的に送られる仕組みになっている。都市型コンポストモジュールとリサイクルセンターのモジュールでは、リサイクルの重要性を伝えるワークショップが行われている。



#### Centro de Recolección

La tarde del 19 de Septiembre de 2017, un sismo de 7.1 grados golpeó la CDMX. Como respuesta se instalaron albergues y centros de acopio temporales para que los ciudadanos pudiesen dejar y recoger suministros médicos y alimentos.

Los Módulos Centros de Acopio funcionan como centros vecinales en los que se imparten cursos acerca de cómo actuar en una situación de emergencia y se enseñan primeros auxilios. También se reciben y se distribuyen despensas durante todo el año. En el supuesto de un sismo, estos Módulos son puntos de encuentro reconocibles por los ciudadanos.

#### 市民活動センター

2017年9月19日午後、マグニチュード7.1の地震がメキシコシティを襲った。それに応じて、避難所と保管センターが設置され、市民が立ち寄って医薬品や食料を集め、配布する場所として機能した。

保管センターのモジュールは近隣センターとして機能し、緊急事態での取るべき行動や、緊急処置の施し方などを教えるワークショップが行われ、食料品の受け取りや配布も年中行われている。そして、地震が発生した場合、この場所は市民が認識できる待ち合わせ場所にもなっている。



#### Jardín

El clima bondadoso y la temporada de lluvias de la Ciudad de México la convierten en un lugar ideal para la vegetación. En los escasos espacios que la mancha urbana deja libres, los árboles y las plantas se dan con facilidad. Los Módulos Jardín funcionan como pequeños oasis autosuficientes gracias a que tienen un doble programa, jardín y viveros de plantas que están a la venta. Estos Módulos también ofrecen a los usuarios espacio para la meditación y clases de botánica, dibujo y observación.

#### ガーデン

メキシコシティの温暖な気候と雨季は、植生にとっては理想的な場所だ。都会の拡張が点々と残した数少ない空き地では、木々や植物が育ちやすい。このガーデンモジュールは苗床が販売されている育苗所としての役割を果たす他に、自給自足の庭としても機能するちょっとしたオアシスである。これらのモジュールでは、瞑想や、植物学や描画、観察をなどのクラスを受けられるスペースとして移民に提供されている。



El sistema de cultivo prehispánico tradicional de la zona lacustre del valle de México, las chinampas, se emplea actualmente en muy pocas áreas de la ciudad, como Xochimilco.

Los altos índices de diabetes y enfermedades cardiovasculares en México están directamente relacionados con una dieta deficiente, donde los vegetales orgánicos están ausentes. Los Módulos Huerto Urbano funcionan como pequeñas zonas de cultivo para los vecinos de la zona, imparten talleres sobre fabricación de huertos domésticos para azoteas de edificios, así como clases de cocina con hierbas aromáticas y jornadas de concienciación sobre la alimentación.

#### 家庭菜園

メキシコ盆地のソチミルコ地区などの数少ない湖沼地域では、チナンバストと呼ばれる、先コロンブス期からの伝統的な栽培システムが今でも用いられている。メキシコでの糖尿病と心血管疾患の高有病率は、有機野菜がない貧しい食生活と直接関係している。この家庭菜園モジュールは、地域住民の小さな耕作地として機能する。各家庭の平屋根を使用した家庭菜園に関するワークショップのほか、ハーブを使った料理教室や食べ物について考えるためのイベント、講演会を実践している。



### Gato Gordo

Ubicado en la colonia Cuauhtémoc en la Ciudad de México, Gato Gordo es una tienda de placer colectivo que abrió en 2019. Practica modelos alternativos de participación social y cuidado a través de varios proyectos de diseño (el más reciente es Jugos + Licoados, una línea de juguetes de frutas sexy), programas y eventos, y fomenta la colaboración, o múltiples ideas de liderazgo, sobre la competencia. Localizado en un edificio diseñado por el arquitecto mexicano Luis Barragán en 1942, el espacio proporciona comida japonesa casera así como una amplia variedad de mercancías producidas por artistas mexicanos (en su mayoría mujeres), y funciona como un punto de encuentro entre personas y culturas. Es un fanático de la inclusión y de las complejas comprensiones de la comunidad, el cuidado colectivo y el bienestar, y continúa integrando las nociones de placer cotidiano en su trabajo y en su práctica diaria.

### Gato Gordo

メキシコシティのクアウテモック地区に位置するGato Gordoは、2019年にオープンしたコミュニティーセンターである。さまざまなデザインプロジェクト（最新のものでは、Jugos + Licoadosというフルーツの形をしたセクシーなおもちゃのシリーズなどがある）、プログラム、イベントを通じて、社会参加と想いやりのオルタナティブモデルを実践し、競争を超えたコラボレーションやリーダーシップについて様々なアイデアを促進している。

1942年にメキシコの建築家ルイス・バラガןによって設計された建物を拠点とするこのスペースでは、自家製の日本料理とメキシコ人アーティスト（主に女性）が制作した多種多様な商品を提供し、人と文化の出会いの場として機能している。包容性、複雑なコミュニティの理解、団体ケアとウェルネスの信念の下、このプロジェクトは日常の喜びという概念を、仕事と日常的実践に取り入れ続けている。



### hanami 168: eternal spring

Hanami 168: la eterna primavera es una ficción de diseño especulativa que se compromete con el sentido del tiempo de la floración de los cerezos. La historia ilustra un mundo donde tu sentido del tiempo está ligado al nacimiento y muerte de los cerezos en flor, y nunca puedes quedarte en un lugar el tiempo suficiente para verlos terminar de florecer. El proyecto consistía en un libro (una manifestación física de la historia) y la propia historia, que se negaba a ser leída de forma secuencial y obligaba al lector a quedarse en el limbo. En la reflexión es interesante ver el contraste entre esta soledad y la función real del hanami, que es el acto de observar las flores que a menudo realizamos colectivamente en grupos de familiares y amigos en todas partes de Japón, y es probablemente uno de los acontecimientos públicos más populares del año.

### Hanami 168: Eternal spring

Hanami 168: Eternal springは、桜の開花とその時間感覚にかかる推察的なデザインフィクションである。このプロジェクトは、順序を追って物語を展開することを拒み、読者はどこにも至らない混沌の領域へ放り投げる。この物語の世界では、読者は桜が咲き始めてから咲き終わる周期を感じることはできるが、桜が散り終わるまで留まる事はできない。友達や家族と共にみんなで桜の花を観賞するのが一般的な花見は、もしもすると日本の年間行事の中で最も人気があるイベントかもしれない。その花見の華やかさとこの物語で織りられている孤独を対比し考察してみると興味深いものが現れる。



### Juego es Poder (Parte I: Ciudad de México)

Juego es Poder es un proyecto de investigación de diseño que exploró una taxonomía de juego en el espacio urbano de la Ciudad de México inspirada en las formas en que los patinadores disputan creativamente el uso convencional de la ciudad. El proyecto consideró el juego como un compromiso físico que crea una orientación al espacio urbano que permite a la gente reimaginar y encarnar relaciones alternativas, comodidades y oportunidades. Trabajando en estrecha colaboración con los patinadores para reimaginar el uso regulado de espacios públicos como plazas, parques y calles, el proyecto aplicó los enfoques informales e improvisados del patinaje que convirtieron temporalmente elementos del entorno construido en un espacio personal de exploración y reveló las diversas dinámicas de poder en juego para las personas que quieren reunirse en los espacios públicos: es un espacio que puede existir más allá de las normas inscritas institucionalmente pero que exige una negociación constante de la agencia.

### Juego es Poder (パート I: メキシコシティ)

Juego es Poderは、従来の都市空間の使い方とは違う、スケートボーダーのクリエイティブな占有から発想を得た、メキシコシティにおける遊びの分類を調査したデザイン研究プロジェクトである。このプロジェクトでは、遊びを、都市空間の方向性を生み出すきっかけとして捉え、それにより違う形の関係、アフォーダンス、機会などが生まれ、具体化するという可能性を見出している。

スケートボーダーと緊密に協力することによって、広場、公園、通りなどの公共スペースの使い方を捉え直した。また、環境の要素を一時的に個人的な探求スペースに変化させるのインフォーマルで即興的なアプローチを適用することで、公共空間に集まつた人々にとっての遊びの持つ力とさまざまなダイナミクスを明らかにした。遊びはは、規則を破りつつ規制と絶え間ない交渉を必要とする。



### Juego es Poder (Part II: Tokio)

Juego es Poder (Part II: Tokio) es un derivado de un proyecto anterior con el mismo nombre que tuvo lugar en la Ciudad de México. La idea principal de hacer una versión en Tokio surgió de un anhelo personal de explorar Tokio, una ciudad familiar, de una manera más lúdica en un sentido de que permitiría relacionarse con la ciudad de una manera radicalmente diferente, y crear un nuevo sentido de pertenencia a través de formas poco familiares de moverse por ella. La definición de radical que se utiliza aquí proviene del discurso de Angela Davis que se refería a lo radical como "agarrar las raíces", por lo que era de interés percibir Tokio casi como un plano para intentar comprenderlo mejor. Se entrevistaron personas usando un iPhone y una cámara Sony para hacer un mapeo colaborativo mientras exploramos sitios familiares y desconocidos.

### Juego es Poder (パート II: 東京)

東京版を作成することにしたのは、自分にとって親しみのある東京を馴染みのない手段で移動し、より遊び心のある方法で街を探索し抜本的（ラディカル）に異なる方法で関わることによって、新しい帰属感覚を生み出したいという個人的な願望による。ここで使用する「ラディカル」という言葉の定義は、それを「ルーツをつかむこと」だと言ったアンジェラ・ディビス\*のスピーチに依拠している。

東京をブループリントの様に捉え、認識することで、よりよく東京を理解することは興味があった。慣れ親しんだ場所と馴染みのない場所を探索しながら、iPhoneやSonyのカメラを使用してインタビューを行い、共同マッピングを行った。

\*米国の政治活動家・学者 (1944-)。カリフォルニア大学サンタ・クルーズ校名誉教授



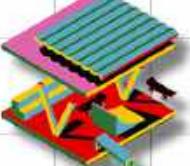
### Juego Reconstructivo

Juego Reconstructivo ocupó la Plaza de los Pinos de la Facultad de Arquitectura de la UNAM (Universidad Nacional Autónoma de México) durante diez días. Inspirada por los paisajes de juego en gran parte no realizados pero provocadores del arquitecto y escultor Isamu Noguchi, esta escultura abierta y abstracta provocó que los transeúntes y los visitantes jugaran sin reglas. La escultura interactiva se percibía como muchas cosas: un aparato, un dispositivo, un equipo y una invasión. Los estudiantes y el público expresaron su curiosidad casi inmediatamente después de encontrar la escultura y la plaza se llenó de actividades a través de la escultura. Su potencial lúdico se amplificó con la colocación de una cesta que estaba apilada hasta el borde con bolas de todas las formas, texturas y tamaños. Se inventaron muchos tipos de juegos en el lugar, que duraban entre 5 segundos y 50 minutos. Se entrevistó a varios participantes que compartieron sus historias, pensamientos y los juegos que habían ideado.

### Juego Reconstructivo

Juego Reconstructivoは、メキシコ国立自治大学の建築学部にあるPlaza de los Pinosを10日間占領したプロジェクトだ。造園家・作庭家であり彫刻家でもあったイサム・ノグチの、ほとんど実現されていない挑発的なゲームの風景から発想を得た。

デザインプロジェクトとしての目的とは別に、ただアクティビティを見に来たり、参加しに来たスケートボーダーの集いの場にならなかった。リラックスしたり、遊んだり、新しいトリックを教えたり、ピクニックをしたりと、さまざまな日常的なニーズに合わせて空間は成長をし続けた。また、近くの公園や、美術館からも人々を惹き付けた。

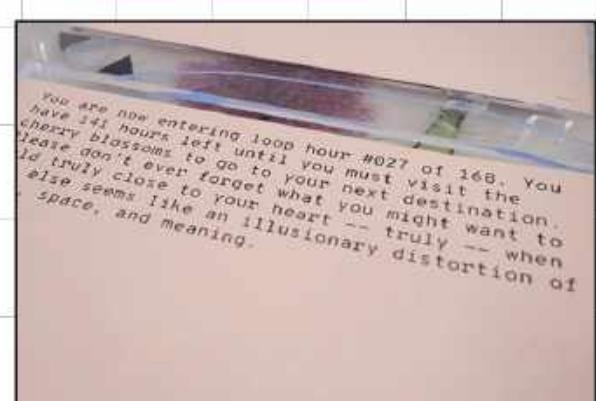
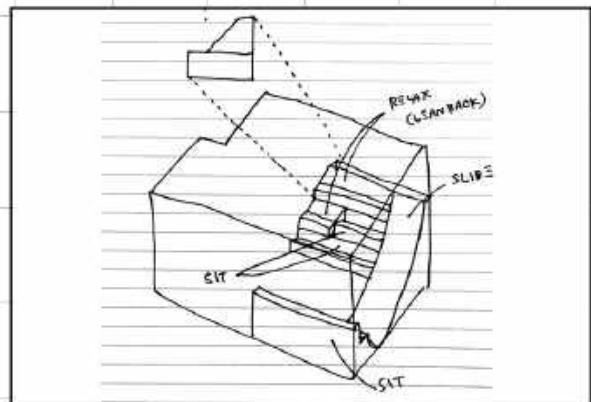


Skatelab fue un proyecto que se apropió temporalmente de un pabellón no utilizado en la parte posterior del Museo Tamayo, un museo de arte contemporáneo situado en la Ciudad de México, creando un espacio dedicado a explorar la cultura contemporánea del skateboarding en la Ciudad de México. Fue un proyecto de investigación de diseño lanzado bajo una residencia de diseño en el museo, y exploró preguntas sobre el skateboarding, la jerarquía y la agencia. A parte de sus ambiciones como proyecto de diseño, se convirtió rápidamente en un punto de encuentro para los patinadores que participaban o venían a ver las actividades, y el espacio se adaptó para satisfacer diversas necesidades cotidianas como pasar el rato, descansar, enseñar nuevos trucos y hacer picnics. También atrajo a otras personas que formaban parte de la dinámica más amplia del museo, así como del parque cercano.

### Skatelab

Skatelabは、メキシコシティのタマヨ現代美術館の裏側にある未使用のパビリオンを一時に占有し、現代のメキシコシティのスケートボード文化を探求するための空間を作ったプロジェクトである。美術館のデザインレジデンスの下、スケートボード、ヒエラルキー、エージェンシーといった課題を探求したデザイン研究プロジェクトだ。

デザインプロジェクトとしての目的とは別に、ただアクティビティを見に来たり、参加しに来たスケートボーダーの集いの場にならなかった。リラックスしたり、遊んだり、新しいトリックを教えたり、ピクニックをしたりと、さまざまな日常的なニーズに合わせて空間は成長をし続けた。また、近くの公園や、美術館からも人々を惹き付けた。





## LA ISLA DEL MOVIMIENTO | Ojalá estuvieras aquí

Erika Loana | Keith Spencer | Mónica García

En esta isla los lugares existen a partir de la crónica de su existencia. El tránsito sólo tiene sentido durante la pausa, y esas pausas sólo existen en el registro. Los lugares permanecen allí de forma anónima hasta que alguien decide verlos con atención, nombrarlos y registrarlos. La isla, se reconstruye sólo a partir de la memoria y un circuito alternativo de lugares emblemáticos, atracciones secretas, monumentos instantáneos y sitios de interés, cuyo mapa es una relación personal. Vista sólo a partir de postales como artefactos de viaje, tiene la capacidad de designar monumentos, fijar lugares y describir un momento concreto, estableciendo automáticamente una relación íntima con el viajero mediante la combinación de imágenes y textos. Así que todos los recorridos en esta isla son individuales, y sus lugares se encuentran dispersos. Sus inmensos espacios fueron diseñados para mostrar el poder de las palabras, las imágenes y sus nombres.

Créditos y Guía de Navegación

La movilidad entre ciudades toma varias formas, significados e intensidades a través del trabajo de la arquitecta mexicana Erika Loana. Sus derivas se centran en los cuerpos de agua abandonados, que se ubican más allá de los límites urbanos de la Ciudad de México, mientras que el artista con sede en Japón, Keith Spencer, recorre en bicicleta la ciudad de Kyoto capturando el paisaje en desaparición de los baños públicos japoneses a su paso. A través del registro narrativo, una nueva geografía personal aparece cuando ambos intercambian "postales" de sus viajes, que son reconstruidos por la ilustradora Mónica García en la forma de un diorama de paisajes imaginarios.

Para navegar, haz clic en los puntos del mapa para revelar las postales enviadas por los dos viajeros y realizar el viaje junto con ellos.



Begoña Abad

Después de varios exilios,  
muchos desahucios y deserciones,  
no hay país que me contenga,  
yo soy mi país y no tengo fronteras.  
No puedo perderme, viajo sin pasaporte,  
todo viaje, por ello, es un apacible trayecto.  
Salir de mí para intuir el camino  
que me lleve a nosotros, al tú.  
Emigrar cada día con lo puesto.

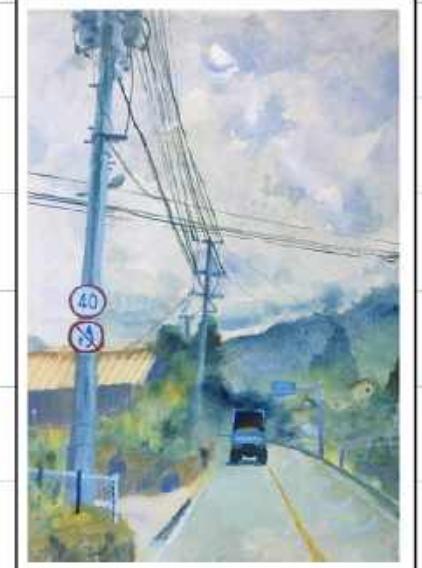
Begoña Abad

ベゴニヤ・アバド

数回の亡命の後、  
何回も追放され、逃亡し、  
私を留めることができるのはない、  
私自身が私の国であり、国境はない  
迷うことはない、パスポートなしで旅をする  
どんな旅も、そう、道のりは心地いいものである  
自分から抜け出し直感で道を探る  
私を連れて行って、私達に、あなたに  
日常を移住させよう、バッグに服をつめて

ベゴニヤ・アバド

\*、『駄たちの言葉』(2020)  
\*スペインの詩人(1952-)



Gloria Anzaldúa

Para: Gloria Anzaldúa  
Sigo teniendo el mismo sueño, un recuerdo de mi hogar.  
En ese momento hacia demasiado frío para estar fuera mucho tiempo sin chaqueta, pero era lo suficientemente claro que las montañas tenían una silueta afilada.

Me quedé solo en el patio mirando al oeste, viendo el azul pálido del cielo confundirse en amarillos y naranjas.

Chamisa brotó salvajemente y luchó con los enebros para obtener bocados de alimento en la tierra árida.  
Fue entonces, cuando todo lo que quedaba eran los últimos jadeos púrpuras del sol invisible, cuando un movimiento desde la izquierda me llamó la atención.  
Las formas brumosas de dos coyotes emergieron del atardecer. Su pelaje brillaba y sus pasos eran rápidos, sincronizados y silenciosos.

Al pasar frente al patio, uno de ellos se giró y me miró directamente a los ojos.

グロリア・アンザルドゥーア

宛先: グロリア・アンザルドゥーア様  
また、同じ夢をみた、故郷の記憶。  
その時、ジャケットなしで外に長居するには寒すぎたが、山々のシルエットがはっきりと見えるほど空気は澄んでいた。

一人でバティオに立ち、西を向いて、空の淡い蒼が黄色とオレンジ色の中に溶け込んでいくのを見ていた。  
チャミサ\*\*が乱暴に発芽し、セイヨウネズの茂みと、乾燥した土の栄養分を取り合った。

そうして、見えない太陽の最後の紫色の喘ぎだけが残ったとき、左からの動きが注意を引きつけた。  
2匹のコヨーテの霞んだ姿が、日没から出現した。その毛皮はさきらと輝き、歩みは素早く、沈と共鳴していた。

彼らがバティオの前を通り過ぎる瞬間、そのうちの一匹が向きを変え、こちらの目をまっすぐ睨んだ。

\*メキシコ人研究者(1942-2004)、チカーノ文化研究者、クイア理論研究者、フェミニスト  
\*\*ハマアカガの一種、学名アトリブレックス・カヌスケンス



## 移動する島 | ここに、一緒にいてくれたらいいのに

エリカ・ロアナ | キース・スペンサー | モニカ・ガルシア

この島では、場所の存在はその記録から成り立っている。移動は停止している時だけ意味を持ち、その一時停止は記録されることで存在する。誰かが着目し、名付け、記録する時まで、場所は名前を伏せながら、ただそこに在るだけである。

この島は、象徴的な場所、隠れたスポット、瞬間的なモニュメントや名所を巡るパーソナルな記憶から再構築されている。旅のアイテムとしてのポストカードは、特定の場所や瞬間を捉え、画像とテキストを組み合わせることで、旅人はまるでその地を訪れたかのように追体験できる。ポストカードを通して、島内の散在したスポットを自由に見て回ろう。

クレジットとナビゲーションガイド

建築家エリカ・ロアナの作品において、都市間の移動は、さまざまな形態と意味を持つ。彼女は、メキシコシティの境界を越えて横たわる、見放された水域に焦点をあてる。日本を拠点とするアーティストのキース・スペンサーは、京都の街を自転車で移動しながら、記憶のなかにある美しい風景を捉えていく。ナラティブを書きとめ、お互いの旅のポストカードを交換したとき、そこに新しいパーソナルな地理が立ち現れる。この想像上の風景を、イラストレーターのモニカ・ガルシアが描く。

地図上のロケーションをクリックし、2人の旅人から送られたポストカードを開けて共に旅をしよう。



## Poeta García

Para: Poeta García

¿Recuerdas cuando nos dirigimos al oeste sin un objetivo claro, la forma en que el camino y el espacio fueron devorados con una exuberancia que sólo existe entre los jóvenes? Había un ritmo diferente en el paisaje entonces, antes de que entendieramos lo que el poeta quiso decir cuando dijo que la mayor virtud que tenemos es un coraje palpable en las lágrimas y en las despedidas.

詩人・ガルシア

宛先: 詩人・ガルシア 様

ハッキリした目標を持たず、ただ青春の勢いにまかせて、目の前に続く道と空間を食り食うかのように西を目指したあの日のことを覚えているかい? あの時の景色には、なにか違うリズムがあった。「涙し別れを告げる確固とした勇気こそが最大の美德である」という詩人の言葉の意味を、その時の僕らはまだ理解できずにいた。

## Yasunari Kawabata

Para: Yasunari Kawabata, mi primer amor en la literatura japonesa.

Para cuando pude regresar ya habían pasado 5 años. Las estrellas en el cielo parecían imposiblemente brillantes esa noche, pero en vez de eso me la pasé emborrachándome. Era tarde cuando salí a tropezones del bar. En lugar de tomar un taxi para volver al hotel, giré a la izquierda y empecé a caminar de vuelta a mi antiguo departamento, a menos de 3 minutos por la carretera hacia las colinas. Las casas del vecindario estaban oscuras y los árboles se alzaban para bloquear el cielo. La caminata era todavía un ritmo familiar de formas; que se interrumpió cuando llegué al lugar donde el edificio debería haber estado. La maleza llenó el terreno vacío, brotando a través de la tierra y el hormigón triturado. Me tropecé con el centro del espacio vacío. La tierra comenzó a caer, y el cielo, lleno de estrellas, rugió.

## 川端康成

宛先: 日本文学における私の初恋の人 川端康成 様

やっと帰れた時、すでに5年が経過していた。空の星はその夜、信じられないほど明るく見えただけれど、私は酔っ払って過ごしていた。酒場をふらつきながら出た時はもう夜遅かった。タクシーを拾ってホテルに戻る代わりに、左に曲がり、丘へ続く道路を歩いて3分くらいのところにある、昔住んでいたアパートに向かった。近所の家は暗く、伸びきった木々は空を遮っていた。おなじみのリズムで進む足踏みは、アパートが建っていないければいけない場所で突然止る。雑草が、地面や砕かれたコンクリートの中から芽を出し、空き地を覆いつくしていた。空き地の真ん中でつまずいた。大地は崩れ落ち始め、空は、星に満ちて、轟いた。

\*ボルヘスの短編集『伝奇集』(1944)に収録された『ドン・キホーテ』の著者、ピエール・メナールの登場人物

## Pierre Menard

Para: Pierre Menard, autor

He oido decir que la verdad puede ser estirada aunque nunca se rompe.

¿Cómo, me pregunto, escribirías sobre esta época? ¿Verías en bicicleta por los ríos que surcan la ciudad mientras el mundo se vuelve azul y gris?

¿Tomarías tu café solo bajo la luz tenue de los mismos cafés?

¿Verías las mismas montañas en la niebla mientras escalas las escaleras de la puerta de tu amante?

## ピエール・メナール

宛先: 作家 ピエール・メナール\* 様

眞実は引っ張って伸ばすことができるが決して干切れる事はない

と聞いたことがある

どうやって、この時代について、あなたは書き綴るのだろうか?

世界が蒼と灰色に染まっていくなか、あなたは、街を流れる川沿いを自転車で走るのだろうか?

いつもの喫茶店の薄暗い光の下、あなたは、独りでコーヒーを啜るのだろうか?

霧に包まれた山々を登った時と、

恋人のドアへと続く階段は、あなたには、同じ様に見えるのだろうか?

## Los artistas ordinarios

Para: Los artistas ordinarios

En las habitaciones, como los organismos vivos El sonido de las ruedas del mercado llena las grietas del concreto.

Las entrañas de la anguila en una bandeja de metal y verduras en escabeche envueltas en plástico sentadas en charcos de agua

brillan como joyas.  
Desde la ventana una luna nebulosa.

## 地味なアーティスト

宛先: 地味なアーティストへ

生き物のような部屋で  
市場からホイールの音  
コンクリートのひびに入り込む。  
金属の板に鏡の内壁  
と水滴にビニールに包まれた漬物  
宝石のように輝く。  
窓から見える  
おぼろ月。

## Juan García Madero

Para: Juan García Madero

Y así recuerdo cómo, en su novela *Vuelos*, Olga Tokarczuk invoca la paradoja del movimiento de Zenón cuando dice, "Cada distancia es infinita en sí misma, cada punto lanza un nuevo espacio que no puede ser superado, y por supuesto, cualquier movimiento es una ilusión; todos nosotros viajando en el lugar".

## ファン・ガルシア・マデロ

宛先: ファン・ガルシア・マデロ

\* 様

そうしてふと私は、オルガ・トカルチュク\*\*が自身の小説『Flights』で、ゼノンのパラドックスを連想させることを述べているのを思い出す。「それぞれの距離はそれ自体が無限であり、それぞれの点は克服できない新しい空間を生み出す。もちろん、どんな動きも幻想であり、その場で私たちはみな旅をしている」

\*チリの作家ロベルト・ボーリニョー(1953-2003)の小説『野生の探偵たち』(1998)の登場人物  
\*\*ポーランドの作家(1962-)

## Erika Loana

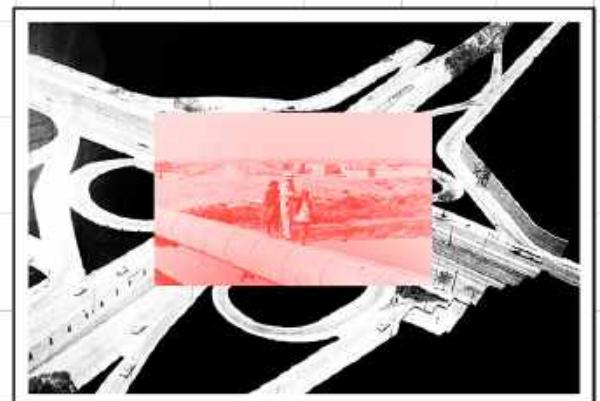
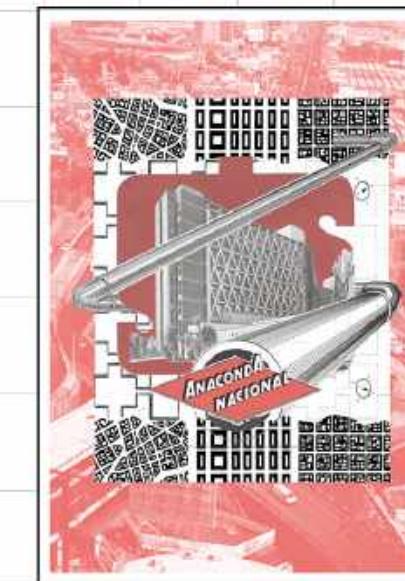
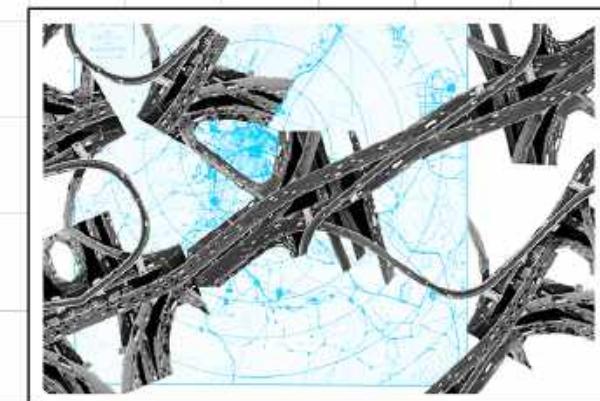
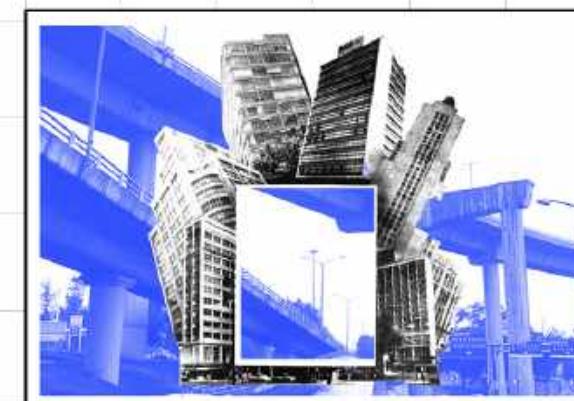
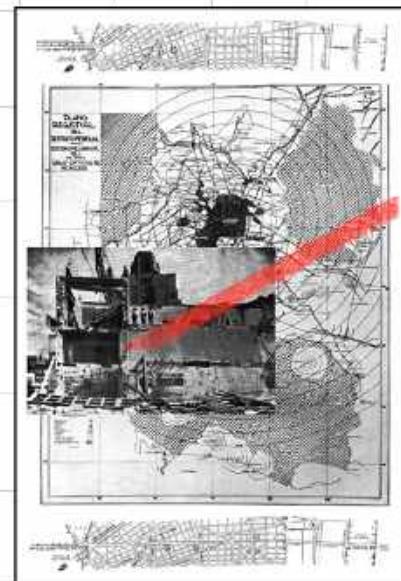
Para: Erika Loana

Estaba recordando una fría noche de febrero. Me reuní con un viejo amigo y terminamos conduciendo hasta el lago Biwa. Aparcó el coche y pasamos por debajo de la puerta de piedra de un santuario a un banco que daba al agua. Este es uno de los lagos más antiguos del mundo, y el más grande del país. El agua oscura y brillante de aquí era la misma que fluía a través de las montañas hacia Kyoto. Hablamos del desastre, y de la forma en que los lugares cambian en formas que no pueden ser vistas. Miré las tenues luces de la orilla opuesta. Recordé cuando vivía en Chicago y cómo caminaba hasta el lago para sentarme en un banco mientras seguía las luces de los aviones cuando salían de Detroit y se dirigían lentamente hacia el oeste, una lenta procesión directamente sobre mi cabeza.

## エリア・ロアナ

宛先: エリカ・ロアナ 様

2月の寒い夜のことを思い出した。古くからの友人に会い、そのまま琵琶湖まで車を走らせた。彼女は車を駐車し、私は神社の門の下をくぐって、湖に面したベンチに向かった。ここは世界で最も古い湖の一つであり、国内では最大の湖だ。この暗く煌く水は、山を抜けて京都に流れ込むと同じ水だ。災害によって被災地が原形をとどめないと変化してしまったことについて私たちは話した。私は、対岸の小さな明かりを見つめた。ふと、シカゴに住んでいた頃、ベンチに座るため湖まで歩いていき、飛行機がデトロイトからゆっくりと西へ向かっていくのを見たのを思い出した。



## Emile Cioran

Siempre que me encuentro en una ciudad de cualquier tamaño, me maravilla que no se produzcan disturbios todos los días: masacres, carnicería indescriptible, un caos apocalíptico. ¿Cómo pueden convivir tantos seres humanos en un espacio tan reducido sin destruirse entre sí, sin odiarse a muerte? De hecho, si se odian entre sí, pero la humanidad no es igual a su odio.

Emile Cioran, Histoire et Utopie. 1960.

エミール・シオラン

いつも、どのような規模の都市にいても、大虐殺や末期的混亂、暴動などが、毎日起らないことに驚く。どうやってこんな狭い場所に、こんなに大勢の人間がお互い殺し合はず、憎み合うことなく共存することができるのだろうか? 実際はお互い憎しみあっているのだが、人間性はその憎しみに匹敵しない。

エミール・シオラン

\*、『歴史とユートピア』(1960年)  
\*\*ルーマニアの作家・思想家(1911-1995)

## Pedazos de ciudad

Colecciono pedazos de ciudad, objetos de la calle, imágenes del cotidiano, sumo experiencias, gestos y accidentes; así ensambló los elementos del contexto en un precario equilibrio.

## 街の断片

街の断片や、ストリートのオブジェクト、日常生活のイメージを集めました。そこに経験、表情や思いがけないものを加えて、不安定なバランスのなかでさまざまな要素を組み立てた。

## México-Tenochtitlán

Las ciudades suelen crecer en torno a un paisaje definido: un monte, un lago, un río, una ladera entre el mar y la montaña, pero mi ciudad, México-Tenochtitlán enterró el lago y la bruma contaminada desdibujó los volcanes. Hoy nuestras señales de orientación se basan en los ojos de la esquina, un absurdo segundo piso, del cual es imposible salir: una vez dentro, y torres monolíticas de cristal.

## メヒコ・テノチティラン

山、湖、川、海岳や山の中腹など、都市というものは特定の風景の周りで成長するものだ。でも、私の街であるメヒコ・テノチティラン\*は湖を埋め立て、汚染された霧が火山をぼやかしている。今では、コンビニ、一度中に入ったら出るのがやっかいな二階建ての高速道路、ガラス張りの単一ビル群を頼りに、私たちは場所を把握するようになってしまった。

\*スペイン征服前のメキシコの首都、現在のメキシコシティ

## Juan Villoro

Para quienes se desplazan en coche, la cartografía es un paisaje conjectural transmitido por la radio. Las megalópolis llegaron para alterar la noción de espacio y desentrañar a sus habitantes, moverse por la ciudad, en especial la Ciudad de México se asocia más con el tiempo que con el espacio.

## ファン・ビジョーロ

車で移動する人にとって、地図は電波によって送信された張りぼての風景だ。メガロポリスの到来により、空間の概念は変化し、住民は都市の外に追い出された。都市を移動するということは、特にメキシコシティでは、空間よりも時間よりも密接に関連しているものである。

ファン・ビジョーロ\*

\*メキシコの作家・コラムニスト(1956-)

## El fondo del lago

El 19 de septiembre de 1985 un sismo de 8.5 grados en la escala de richter sacudió la Ciudad de México. innumerables edificios cayeron, casi todo el escombro de aquel trágico día fue a dar al basurero a cielo abierto que está al oriente de la ciudad, ahí donde fuera la parte más honda del lago. Las personas que ya habitaban esos lugares empezaron a recuperar algunos objetos y pedazos de entre los escombros. Brazos, dedos, muebles, ventanas, joyas, sala de todo, y los restos de la ciudad fueron a dar al fondo del lago, que esta vez ya estaba seco.

## 湖の底

1985年9月19日、マグニチュード8.5度の大地震がメキシコシティを襲い、無数の建物が倒壊した。その悲劇的な日に出た瓦砾のほとんどすべてが、市の東に位置する投棄積み上げのゴミ処分場に送られた。この最終処分場はその昔、湖の最深部だった。そこで住んでいた人々は、送られた瓦砾のなかから、ものや破片を回収はじめた。瓦砾の山からは、腕、指、家具、窓、宝石、いろいろな物が出てきた。都市の残骸が、こうして湖の底に放り込まれた今では乾ききった湖に。

## Caminar y leer

Borges dijo estar muy orgulloso de lo que había leído, yo, además, estoy orgullosa de lo que he caminado. Caminar es otra forma de leer.

## 歩くことと読むこと

ボルヘス\*は、これまで彼が<sup>\*</sup>できたものを非常に誇りに思っている。私は、これまで自分が歩いてきたところを誇りに思っている。歩くことは、<sup>\*</sup>むことでもある。

\*ホルヘ・ルイス・ボルヘス(1899-1986)アルゼンチンの作家



#### La familia Okatsu

Para: La familia Okatsu  
He estado corriendo hacia un lugar  
Donde los campos de arroz son un océano dorado.  
Donde el agudo frío invernal fluía a través de la puerta y se asentaba alrededor de mis piernas mientras me sentaba en el mostrador.  
Es un lugar donde mis mapas han fallado  
Y parece que siempre está fuera de alcance.

**大勝の皆さん**  
宛先: 大勝の皆さんへ  
私は走り続けている  
ある場所へ  
金色の海のような田んぼのある場所。  
扉から流れ込んでくる鋭い冬の寒さ  
カウンター席に座る私の足はかじかむ。  
地図が使えないなって  
なかなかたどり着かない。



#### K

Para: K  
"Cuéntame una historia de cuando eras feliz."  
**K**  
宛先: K 様  
「あなたが幸せだった時のこと教えてください」



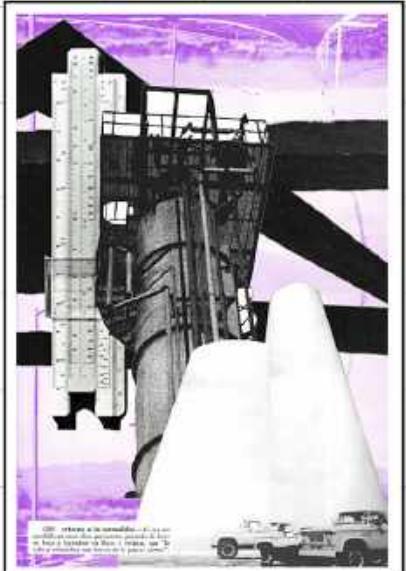
#### La curandera

Para: La curandera  
La verdad es que todavía estoy buscando  
Buscando en el espacio entre penumbras y caras que ya no recuerdo.  
¿Es posible que el río del ser no exista aquí?  
He escuchado que sólo el amor y la memoria provocan visiones.  
La verdad es que el amor ha sido helado en plata y olvidado  
en un lecho seco.

Y las memorias, vagas y salvajes,  
Fluyen hacia el Río Grande.

#### 治療師

宛先: 治療師 様  
本当は、まだ探している  
薄明かりの空間で探している  
そして、思い出せない顔がある  
愛と記憶だけが幻を引き起こすと聞いたことがある  
真実、愛は銀色に凍り、忘れられてしまった  
乾いた河床で。  
そして、漠然とした荒々しい思い出は、  
リオ・グランデに向かって流れゆく

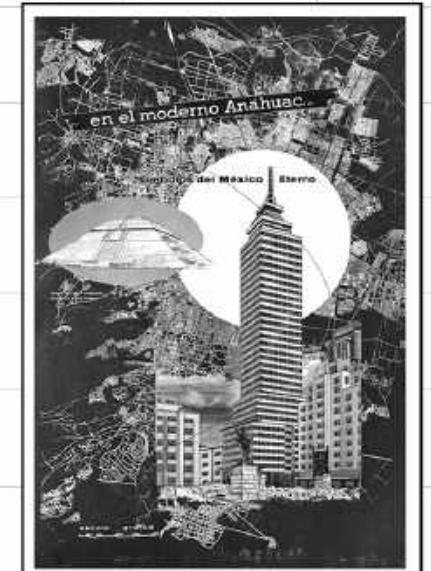


#### Retorno a la normalidad

Retorno a la normalidad.—Es ya un estribillo en estos días que corren, pasando de boca en boca y leyéndose en libros y revistas que, "La vida se normaliza aún dentro de la guerra misma".

#### 日常に戻る

日常に戻る—最近ではキャッチフレーズにもなっている「戦争中でも、生活は正常化されていく」という言葉は、言い広められ、雑誌や本などでも繰り返されている。



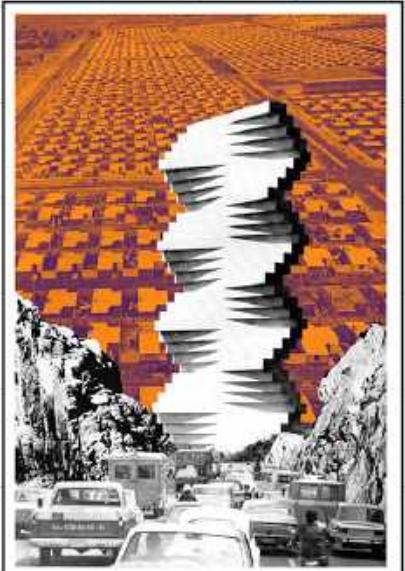
#### Tasqueña

En el moderno Anáhuac, la odisea es la aventura de lo diario; ningún desafío supera al de volver a casa. ¡Con dirección a Tasqueña!

#### タスケニヤ

現代のアナワックでは、ホメーロスのオデュッセイア的な漂泊は日常茶飯事だ。無事に家へ帰れることに勝る試練はない。タスケニヤ\*\*行き、出発!

\*メキシコ盆地、メキシコシティなど首都圏がある地域  
\*\*メキシコシティ南部の地下鉄駅



#### Juan Villoro

Más de 5 millones de coches emprenden su camino diario, mas la micro, el camión, el taxi, la bicicleta. Todos esperando el milagro de una movilidad rápida y fácil en esta inmensa ciudad, pensamos que algún día sucederá el milagro y las vías se abrirán a modo de mar rojo.

Juan Villoro

#### ファン・ビジョーロ

毎日500万台以上の車が街路へ繰り出す。ここに、バスやタクシー、自転車も加わる。誰もが、この広大な都市でいつか素早く楽に移動できる奇跡を待ち望んでいる。モーゼが紅海を分けて渡ったがごとく、いつかその奇跡が起きると私たちは信じている。

ファン・ビジョーロ

# PARTICIPANTES

## ARQUITECTOS | ARTISTAS

### MÉXICO

#### ADRIANA DAVID

Adriana David se graduó de la Universidad Iberoamericana con una licenciatura en Arquitectura y Urbanismo. Fundó con Guillermo González la oficina de arquitectura Tiliche. En 2009 el Instituto Europeo Di Design, en Madrid, le concedió una beca completa para estudiar un Master en Diseño Escenográfico. En 2011, fundó el estudio de diseño DOMA, un taller para la experimentación de espacios y técnicas sostenibles. En DOMA, Adriana diseñó y construyó el banco de semillas experimental de Canasta de Semillas A.C. y colaboró con la oficina de diseño TOA (Taller de Operaciones Ambientales), entre otros.

Durante el año 2012, fue asesora de proyectos museográficos en el Museo Infantil Papalote de la Ciudad de México. En 2013 fundó Hojas De Té s.a. de c.v., un centro de experimentación cuyo objetivo es crear proyectos integrales de exploración espacial integrando diferentes disciplinas artísticas: danza, teatro, arquitectura. Adriana recibió la Beca de Jóvenes Creadores del FONCA 2013 - 2014 y actualmente está cursando su maestría en diseño con estudios de Diseño de Arte y Dominio Público en la Universidad de Harvard.

[doma.mx](#)

#### ANDRÉS SOUTO

mUcHo estudio/taller es un estudio y taller multidisciplinario centrado en la arquitectura, el arte, la enseñanza y la investigación. Hacen arquitectura, diseño de interiores, paisajismo, mobiliario, ilustración, pintura, escultura, grabado entre muchas otras cosas, todo ello regido por la investigación arquitectónica. Investigan la arquitectura hecha fuera de los parámetros de la cultura oficial, explorando los métodos y procesos en los que la cultura popular interpreta y se apropiá de la arquitectura oficial y especulan sobre cómo podrían evolucionar.

El estudio/taller mUcHo fue fundado por el arquitecto Andrés Souto en 2017 después de estudiar su maestría en el Royal College of Art de Londres. Fue allí donde el enfoque de su práctica se formó y definió a través de su proyecto de investigación titulado "La Estética de la Esperanza". Andrés Souto es profesor en el Departamento de Arquitectura de la Universidad Iberoamericana, donde ha estado enseñando el estudio de arquitectura "Arquitectura de la Cultura Popular" - @arqdelaculpop - desde 2017.

[muchomuchomucho.mx](#)

#### ERIKA LOANA

Erika Loana es una arquitecta multidisciplinaria. Sus exploraciones nacen de la idea del vacío y el abandono resultantes de los cambios repentinos que experimentan las grandes ciudades. Forma parte del colectivo Somosmexas, un grupo de jóvenes arquitectos que trabajan en y para la ciudad. Se desarrolla a través de ATEA, un espacio experimental multidisciplinario en el que Erika coordina exposiciones e instalaciones, además de llevar a cabo sus propios proyectos de investigación urbana.

Comenzó su carrera trabajando en las oficinas del Taller de Arquitectura-Mauricio Rocha. Erika se ha especializado en producciones museográficas para las cuales ha colaborado con artistas como Minerva Cuevas, Demian Flores y Perla Krauze mientras trabajaba en el Museo de la Ciudad de México. Fue becaria de la Beca "Jóvenes Creadores" del FONCA 2011-2012 con el proyecto "Terrain Vague". Loana ha sido coordinadora de proyectos arquitectónicos y museísticos en la Secretaría de Cultura del Estado de Morelos en colaboración con los arquitectos Mauricio Rocha, Issac Broid, Javier Sánchez JSA, y PRODUCTORA; y ha sido diseñadora de exposiciones en el Museo de Arte Contemporáneo Jumex.

[somosmexa.tumblr.mx](#)

# 参加者

## 建築家 | アーティスト

### メキシコ

#### アドリアーナ・ダビッド ADRIANA DAVID

イベロ・アメリカ大学建築・都市計画学科を卒業後、ギジェルモ・ゴンザレスと共に、建築事務所Tilicheを設立。2009年、マドリッドのInstituto Europeo Di Designから奨学金を授与され、セットデザインのマスターコースを終了。その後、持続可能な空間と技術の実験を行うDOMAデザインスタジオを、2011年に設立する。DOMAでは、実験用シードバンクのデザイン・構築を担当し、TOA設計事務所とのコラボレーションなどもを行う。また、2012年には、メキシコシティのPapalote Museo del Niño博物館で展覧の企画や構成、運営のプロジェクトアドバイザーを務める。2013年に、ダンス、演劇、建築など、さまざまな芸術分野を包括的に空間の探求に取り入れることを目的とした実験センターHojas de Té s.a. de c.v.を設立した。Beca de Jóvenes Creadores del FONCA 2013 – 2014を授与され、現在はハーバード大学修士課程でデザインの研究を行っている。

[doma.mx](#)

#### アンドレス・ソウト ANDRÉS SOUTO

ロンドンのロイヤル・カレッジ・オブ・アートで修士号を取得。同校での研究プロジェクト「La Estética de la Esperanza」を通じて、実践の焦点の定義が形作られた。2017年、建築、芸術、教育、研究に焦点を当てた学際的なスタジオ「mUcHo estudio/taller」を設立。2017年より、イベロ・アメリカ大学の建築学科の教授として、学術的対象としての「Arquitectura de la Cultura Popular」(@ arqdelaculpop)を教えている。「mUcHo estudio/taller」では、建築リサーチを通して、建築、インテリアデザイン、造園、家具、イラスト、絵画、彫刻など幅広く手掛ける。公式文化のパラメーターの外で作られた建築を研究することで、大衆文化から解釈され書き換えられる公式建築の用途とプロセスの変化を考察する。

[muchomuchomucho.mx](#)

#### エリカ・ロアナ ERIKA LOANA

建築オフィス「Taller de Arquitectura–Mauricio Rocha」でデビュー。博物館の展覧構成や制作を専門とし、Museo de la Ciudad de México博物館でミネルバ・クエバス、デミアン・フローレス、ペルラ・クラウゼなどのアーティストとコラボレーションを行った。「Terrain Vague」プロジェクトにて、Beca de Jóvenes Creadores del FONCA 2011 – 2012を受賞。モレlos州文化庁の建築および博物館プロジェクトのコーディネーターを務め、建築家・マウリシオ・ロシャ、イサック・ブロイド、ハイエル・サンチスJSAなどとコラボレーションを行い、Jumex現代美術館で展示デザイナーやプロデューサーを務めた。また、若手建築家グループSomosmexasの一員として、展示会やインスタレーションをコーディネートし、独自の都市研究プロジェクトを実施。学際的な建築家として、大都市が経験する突然の変化から生じる空虚と放棄を考えることに興味がある。

[somosmexa.tumblr.mx](#)

#### LANZA ATELIER (アレッサンドロ・アリエンツォとイザベル・マルティネス・アバスカル Alessandro Arienzo & Isabel Martinez Abascal)

建築事務所LANZA Atelierは、アレッサンドロ・アリエンツォとイザベル・マルティネス・アバスカルにより2015年に設立され

## LANZA ATELIER (Alessandro Arienzo & Isabel Abascal)

El estudio de arquitectura LANZA Atelier fue fundado en 2015 por Isabel Abascal y Alessandro Arienzo. LANZA ha sido nominado para el Premio de Debut de la Trienal de Lisboa 2019, el Premio de la Bienal Iberoamericana de Arquitectura 2016 y el Premio Mies Crown Hall para Arquitectos Emergentes, IIT Chicago 2016. El estudio es uno de los ganadores del Architectural League Prize de 2017. La primera exposición individual de LANZA tuvo lugar en el SFMOMA en 2018.

La arquitectura del Atelier LANZA se concibe como la construcción de un espacio contemporáneo cuya energía puede durar para siempre. Aún logrando funcionar como un artefacto flexible que se acomoda a los cambios de uso y eventualmente a los cambios de lugar, nos gusta pensar que estamos diseñando una ruina.

[lanzaatelier.com](#)

#### ZAICKZ MOZ

Originario del Estado de México, Zaickz Moz ingresó a la Facultad de Arquitectura de la UNAM (2012). Después de hacer una pasantía en varias oficinas en la Ciudad de México, se dedicó a la fotografía. Su interés por aprender a retratar el espacio arquitectónico lo llevó a Onnis Luque (2015), un paso fundamental en su acercamiento formal a la cámara y al proceso de post-producción. Dejó el dibujo y los planos para pasar a construir la ciudad y los espacios por otros medios.

Como fotógrafo de arquitectura su carrera lo liberó hacia intereses que en ocasiones pensó que eran cotidianos pero que escondían la profundidad de una vocación documental, que lo reconectaba con el tema que más le ha fascinado hasta ahora: la ciudad.

[zaickzstudio.com](#)

#### JAPÓN

#### JONATHAN HAGARD

Jonathan Hagard es un director, animador e ilustrador indonesio-francés que vive en Kioto, Japón. Entre la ficción documental y la ficción animada, basada en sus experiencias e investigaciones en ciudades en expansión como Tokio y Yakarta, cuenta historias a través de la animación tradicional y los nuevos medios. Su reciente trabajo, Replacement, fue seleccionado por el Festival de Cine de Venecia 2020.

[jonathanhagard.com](#)

#### KEITH SPENCER

Keith Spencer (nacido en 1982 en Nuevo México) es un artista visual, escritor y educador. Keith obtuvo un Certificado de Post-Bachillerato en Pintura y Dibujo de la Escuela del Instituto de Arte de Chicago (Chicago, IL) en 2016, y completó su MFA en la Universidad de Arte + Diseño Emily Carr (Vancouver, BC) en 2019. En 2009, Keith fue nombrado embajador de buena voluntad de la prefectura de Fukushima, Japón, y en 2016 recibió la Beca Conmemorativa Mary Koga de la Japan America Society de Chicago. Keith fue becario de la Universidad de Arte + Diseño Emily Carr en 2019, cuyo trabajo se ha mostrado en los EE.UU., Japón y Canadá. Actualmente es un artista en residencia en el KAGANHOTEL de Kyoto, Japón.

#### MEI NISHIYAMA

Nacida en 1989 en Gunma, Japón, Mei es directora de Mikey Ltd. y representante de HELLO GARDEN y Nishichiba Studio. Después de estudiar arquitectura en la Universidad de Chiba, su experiencia incluyó varios proyectos como planificadora en Kitayama & Company, y finalmente lanzó HELLO GARDEN y Nishichiba Studio en la ciudad de Nishichiba. Luego se unió a Mikey Ltd. en 2014 para tomar la responsabilidad total de la

た。リスボントリエンナーレ2019のデビュー賞、2016年イペロアメリカンビエンナーレ賞、IITシカゴ2016年のミーズクラウンホール新進建築家賞にノミネートされ、2017年のArchitectural League Prize賞を受賞。最初の個展は、SFMOMAにて2018年に開催された。LANZAの設計する建築は、永遠に持続することができる現代空間の構築として捉えられている。使用のされ方や場所の変化に対応する柔軟さを担保しつつ、遺跡をデザインする感覚で設計を行う。

[lanzaatelier.com](#)

#### サイクス・モス ZAICKZ MOZ

メキシコ州出身。2012年にメキシコ国立自治大学建築学部に入学し、メキシコシティのさまざまなオフィスでインターンシップを行った後、写真の可能性に目覚める。建築空間の描写を学ぶことに興味を持ち、2015年からOnnis Luqueにて、正式にカメラワークとポストプロダクションのプロセスに関わり始める。絵と図面を描くのをやめ、他の手段で都市と空間のデザインに関わる。建築写真家として、それまでは日常であると思っていたが深いドキュメンタリー性を秘めたものへ興味を向け、主題である「都市」というテーマに取り組んでいる。

[zaickzstudio.com](#)

#### 日本

#### ジョナサン・ハガード JONATHAN HAGARD

ジョナサン・ハガードはフランスのパリ郊外出身。インドネシア人の母を持つことから、幼少時より定期的にインドネシアを訪れる。伦ヌでグラフィックやコミュニケーションデザインを学ぶかたわら、知人の勧めでフリー ランスのアニメーターとしてのキャリアをスタート。ロンドンとジャカルタでウェブデザイナーとして働いた後、2014年に来日。アニメーション・スタジオに勤めながら自身の制作を続ける。1980年から2020年までの、変わり続けるジャカルタの下町風景を360度の定点観測で描いたVR作品〈PENGGANTIAN (REPLACEMENTS)〉は制作に二年半を費やした後、2020年のヴェネチア国際映画祭のVR部門に正式出品された。

[jonathanhagard.com](#)

#### キース・スペンサー KEITH SPENCER

1982年、アメリカ・ニューメキシコ州生まれ。2009年に福島県の親善大使に任命され、アーティスト・ライター・教師として北米と日本で活躍。2016年にシカゴ美術館付属美術大学にて絵画・デッサンを学ぶ。2017年にはカナダ・バンクーバー市に引っ越し、エミリーカー美術大学の修士課程を修了。2016年、日本シカゴ協会奨学金を受賞。また、2019年にエミリーカー美術大学の契約教師として採用され、2020年には理科とアートの研究プロジェクト『Leaning Out of Windows』の参加者として、バンクーバーでグループ展示会に作品を出品する予定。現在、京都・河岸ホテルにてアーティスト・イン・レジデンスを行なう。

#### 西山芽衣 MEI NISHIYAMA

株式会社マイキー ディレクター / HELLO GARDEN・西千葉工作室 代表 1989年、群馬県生まれ。千葉大学建築学科卒業後、企画プロデュースを行う（株）北山創造研究所に入社。まちづくりなどに携わる中で、西千葉という街で「HELLO GARDEN」「西千葉工作室」を企画・立ち上げを行う。プロジェクトを企画するだけでなく、運営にも関わりたいと思い、2014年同社を退社。西千葉に密着して企画・研究を行う（株）マイキーに入社。「HELLO GARDEN」「西千葉工作室」の運営を行うかたわら、

operación y administración de estos espacios. También trabaja como asesora para ayudar en varios proyectos de construcción de ciudades en todo Japón.

hellogarden.jp

#### NO ARCHITECTS (Hiroshi Nishiyama & Keiko Okudaira)

NO ARCHITECTS fue fundada en 2011 por Hiroshi Nishiyama y Keiko Okudaira. Empezaron a trabajar como un dúo llamado nishiyamahiroshioikudairakeiko después de terminar sus respectivas carreras en la Universidad de Diseño de Kobe. Lanzaron NO ARCHITECTS al trasladar su oficina a Konohana, Osaka. Manteniendo las prácticas arquitectónicas en el centro, su trabajo implica diferentes actividades que van desde el diseño, la instalación, los talleres, el diseño de la disposición, y la construcción de la ciudad. Colaboran con músicos, artistas, fotógrafos, dramaturgos, poetas y bailarines a través de proyectos multidisciplinarios como la planificación de exposiciones.

noarchitects.jp

#### REINA IMAGAWA

Reina Imagawa (1992) es una diseñadora japonesa, arquitecta, ingeniera social trilingüe y líder de las artes con sede en la Ciudad de México. Ella mira críticamente a los modelos de participación social incrustados en el arte, el diseño y los sistemas urbanos, explorando el papel que el diseño podría jugar en la ruptura de estos paradigmas tradicionales mientras trabaja con los sistemas de poder existentes. Su trabajo reciente combina gente, arquitectura y programación pública para producir diseños que realinean la jerarquía y la agencia.

Sus programas e instalaciones públicas han ocupado instituciones como el Museo Tamayo y el Museo Universitario de Ciencias y Arte de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Su práctica centrada en la gente ha sido reconocida por los premios Core77 Design Awards, la Comisión de Artes del Condado de Los Ángeles, Placemaking Latino America Mexico y WIRED Japan.

reinaimagawa.com

#### ILUSTRADORES

##### KAREN AGUILAR (MX)

Karen Aguilar Martínez nació el 13 de junio de 1990 en Ciudad de México. Es licenciada en Diseño y Comunicación Visual por la Facultad de Artes y Diseño (FAD-UNAM). Obtuvo reconocimientos en la Segunda Edición del Premio Latinoamericano de Ilustración; en el XXIII y XXVII Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles y en el XXV y XXIX Concurso Nacional de Carteles Invitados. Fue seleccionada en el concurso Create Art for Paper Towns (Estados Unidos) y obtuvo el segundo lugar en el concurso Let's Make Time Together (Japón). Diseñadora y locutora independiente desde 2015, centrada en la Ilustración, el Diseño Gráfico y la Animación.

##### MÓNICA GARCÍA (MX)

Graduada en arquitectura por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, fundó en agosto de 2019 VISTA EN PLANTA: Un proyecto creativo que fusiona la ilustración y la arquitectura como una representación gráfica alternativa. Actualmente reside en México, promoviendo la ilustración, colaborando con artistas y firmas de arquitectura, así como impartiendo talleres.

Ha sido ponente en conferencias para estudiantes de arquitectura en la Facultad de Diseño de la UPC en Lima, Perú, así como en universidades de México: IPN, UNAM y UAM Azcapotzalco. Recientemente su trabajo ha sido publicado en ArchDaily México y Coolhunter.

##### KYOKO NAKAMURA (JP)

Kyoko Nakamura es una ilustradora de Kyoto. Sus motivos favoritos son Japón, los zorros y lo retro, y es buena dibujando cosas que se sienten nostálgicas y a la vez nuevas. Está activamente involucrada en la exhibición de imágenes originales y en la realización de eventos creativos. Los principales intercambios son: Festival Satsuki del santuario Oage (Okayama / Chirop / 2017), la calle comercial Hakkaku Kitsune (Osaka / Shikaku / 2017), Kusokaiki (Taiwán / manga sick / 2018), Salón Hakoniwa (Osaka / Café Anamune / 2019), Retro Reiwa

各地のまちづくりプロジェクトのアドバイザーとしても活動。

hellogarden.jp

##### NO ARCHITECTS (西山広志、奥平桂子 Hiroshi Nishiyama & Keiko Okudaira)

西山広志、奥平桂子により共同主宰。2009年 神戸芸術工科大学大学院を共に修了し、nishiyamahiroshioikudairakeikoとして活動を開始。2011年 大阪市此花区へ事務所移転に伴い NO ARCHITECTS 設立。現在、建築をベースに、設計やデザイン、インスタレーション、ワークショップ、会場構成、まちづくりなど活動は多岐にわたる。また、音楽家や美術家、写真家、劇作家、詩人、ダンサーなどとのコラボレーションや、展覧会の企画など領域をまたいだ活動も行っている。

noarchitects.jp

##### 今川玲奈 REINA IMAGAWA

1992年東京都生まれ、メキシコシティ在住。デザイナー、建築家、ファシリテーター。コロンビア大学都市研究学科卒業後、アートセンター大学大学院メディアデザイン学科卒業。様々なシステム（アート・デザイン・都市）に組み込まれた社会参加のモデルを見ながら、デザインが新たに果たせる役割を探している。現在はメキシコシティのクアウテモック市で「ガトーゴールド」というコミュニティーセンターを経営しながら、デザイン・建築・コミュニティーを中心に現地のプロジェクトに関わっている。ロサンゼルスなど、他の都市を拠点としたプロジェクトにも積極的に参加しており、国際的なネットワークを今後も広げていく予定。

reinaimagawa.com

##### イラストレーター

##### カレン・アギラール・マルティネス KAREN AGUILAR (MX)

立自治大学芸術デザイン学部 (FAD-UNAM) において、デザインとビジュアルコミュニケーションの学位取得。第2回 ラテンアメリカイラストレーションアワードにて表彰。第13回及び第17回青少年向け出版物イラストレーター カタログ、第15回及び第17回全国招待ポスター コンテスト、Create Art for Paper Townsコンテスト (アメリカ) に選出。Let's Make Time Togetherコンテスト (日本) 第2位。2015年よりフリーランスのデザイナー及び アーティストとして活躍 (イラスト、グラフィックデザイン、アニメーション専門)。

##### モニカ・ガルシア MÓNICA GARCÍA (MX)

イダルゴ州立自治大学建築学部卒業。2019年8月、イラストと建築を融合させたオルタナティブグラフィック表現による創作プロジェクトVISTA EN PLANTAを設立。メキシコ在住で、イラストのプロモーション、アーティストや建築会社とのコラボレーション、ワークショップの開催などを行っている。ポリテクニコ国立工科大学、メキシコ国立自治大学、メキシコ市自治大学や、ペルー・リマの大 学UPCのデザイン学部などで、建築専攻の学生向けにレクチャーを行う。ArchDaily MéxicoやCoolhunterなどの雑誌で作品が発表されている。

Room (Kyoto / Galería Kara-S / 2019), Santuario Oage en Tokio (Tokio / Galería TOKYO PiXEL / 2019) y más.

##### ALAN RODRÍGUEZ (MX)

Nacido en Veracruz y criado en Hidalgo. Ha trabajado como diseñador gráfico e ilustrador para estudios como Tixinda, Grupo W y Vault49 en Nueva York.

Actualmente trabaja como ilustrador independiente. Ha colaborado con marcas como Adobe, Budweiser, Nike, Baileys, Google, Volkswagen, HP, Powerade, entre otras. Aunque su trabajo personal, inspirado en el folklore latinoamericano y el arte nativo americano, es lo que le permite experimentar y dar rienda suelta a su creatividad.

##### RIICHIRO SHINOZAKI (JP)

Nacido en 1989 en Japón. Mientras estudiaba matemáticas en la universidad, empezó a hacer dibujos con un bolígrafo. Selecciona paisajes, pueblos, ciudades, gente, naturaleza, etc., que se ven principalmente en la vida cotidiana como elementos de artefactos y objetos naturales, y los combina multilatamente para dibujar un solo motivo.

##### 中村杏子 KYOKO NAKAMURA (JP)

1992年京都生まれのイラストレーター。カラフルでレトロだがどこか新しくもある世界観のイラストを描く。原画展示や創作イベントなどで活動中。デジタルはCLIP STUDIO、アナログは主にアクリルガッシュとペンで制作している。主な展示はおあげ神社・月祭(岡山/チロップ/2017)、ハッカク狐商店街(大阪/シカク/2017)、空想懐狐(台湾/manga sick / 2018)、パーラー箱庭(大阪/カフェAnamune / 2019)、令和レトロルーム(京都/kara-Sギャラリー / 2019)、おあげ神社・イン・トーキョー(東京/TOKYO PiXELギャラリー / 2019)など。

##### アラン・ロドリゲス ALAN RODRÍGUEZ (MX)

ペラカルス州生まれ、イダルゴ州育ち。ニューヨークにあるTixinda、Grupo W、Vault49などのスタジオでグラフィックデザイナーおよびイラストレーターとして働く。現在はフリーランスのイラストレーターとして、Adobe、Budweiser、Nike、Baileys、Google、Volkswagen、HP、Poweradeなどのブランドとコラボレーションを行っている。作品はラテンアメリカ民俗学とネイティブアメリカン芸術に触発されている。

##### 篠崎理一郎 RIICHIRO SHINOZAKI (JP)

1989年生まれ。2013年鹿児島大学大学院理工学研究科 数理情報科学専攻修了。大学で数学を専攻中、ペン画によるドローイング作品の制作を開始。主に日常風景や町並み、人物・自然・人工物を断片的に描き、多角的な解釈を促す作品を制作し展開する。

# ULTRAMUNDOS OVERWORLD

## オーバーワールド

