

monden kenji

CV

デザイナー。建築的手法を通じて映像と物体の共生関係を探求している。大学で建築を学び、設計事務所での勤務を経て情報科学芸術大学院大学を修了。映像を単なる表層として扱うのではなく、物体と共に在る形を模索し、映像とそれを支える構造物のテクニクス（結構）に着目している。代表作「Bicycle Architecture」では、自転車に建築模型とカメラを載せ、街を走りながら風景を記録する行為を通じて、映像と物体の存在様式を考察している。その実験や制作過程を「Critical Cycling」で連載している。

受賞

- 2023 第 39 回 JIA 東海支部設計競技 金賞
- 2022 GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD 2022 入選
- 2021 第 27 回空間デザイン・コンペティション 最優秀賞
- 2020 第 46 回日新工業設計競技 佳作
- 2018 キルコス国際建築設計コンペティション 2017 岩月美穂賞 銀賞

活動歴

- 2024 展示 「フレームの中、フレームの外、ゆらぎの境界」ファンデナゴヤ美術展 2025（市民ギャラリー矢田）
- 2024 展示 「光の方へ」（元映画館）
- 2024 ワークショップ 「カメラ・オブスクラ制作体験ワークショップ」（大垣市情報工房）
- 2023 展示 「IAMAS2023」第 21 期生修了研究発表会（ソフトピアジャパン）
- 2022 展示 「IAMAS OPEN HOUSE 2022」（ソフトピアジャパン）

monden kenji

CV

Explores the symbiotic relationship between image and object through architectural methods. After studying architecture at university and working in a design office, he completed his studies at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences. Instead of treating images as mere surfaces, he focuses on the tectonics of images and the structures that support them, and explores forms that exist together with objects. In his representative work Bicycle Architecture, he examines the modes of existence of images and objects through the act of mounting an architectural model and camera on a bicycle and recording the scenery as he rides through the city. His experiments and production process are serialised in Critical Cycling.

Awards

2023 Gold Prize, The 39th JIA Tokai Design Competition
2022 Selected, GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD 2022
2021 Grand Prize, The 27th Spatial Design Competition
2020 Honorable Mention, The 46th Nisshin Kogyo Design Competition
2018 Silver Prize (Miho Iwatsuki Award), KIRKOS International Architectural Design Competition 2017

Activities

2024 Exhibition: Inside the Frame, Outside the Frame, Boundaries in Flux, Funde Nagoya Art Exhibition 2025 (Citizen Gallery Yada)
2024 Exhibition: Towards the Light (Former Cinema)
2024 Workshop: Camera Obscura Making Workshop (Ogaki City Information Center)
2023 Exhibition: IAMAS 2023 - 21st Graduate Research Presentation (Softopia Japan)
2022 Exhibition: IAMAS OPEN HOUSE 2022 (Softopia Japan)

statement

門田健嗣は大学で建築を学び、建築設計に携わる中で物質としての建築への解像度を高めていった。しかし同時に、建築を覆う映像メディアのあり方に疑問を抱くようになる。映像技術の進化によって建築の表面に表示・投影される巨大な映像は、人を建築から引き離す。建築と人との距離を生み出し、建築そのものへの理解や身体的な関わりを阻害してしまっているのではないか。

この問題意識から、映像技術が建築の体験を覆い隠すのではなく、新たな側面を引き出し、人と建築を再び結びつける手法を模索するようになる。

起点となったのは《風景を採取する自転車建築》(2023)である。本作では、自転車による運動を建築に付与し、空間や壁、窓といった建築要素を媒介に映像を生成する。すなわち、建築そのものが映像を生み出す装置（メディア）となる。この試みを通じて、建築とは単なる静的な構造物ではなく、環境や状況、人の営みを顕在化させるメディアとしての側面を持つことを認識した。

そこから派生した《Light on Earth》シリーズでは、建築をメディアとして捉える視点をより強め、人の営みと光の関係を軸にしたオーディオビジュアル装置を展開。人の活動が光の変化を生み出し、その喧騒や動きが視覚的・聴覚的な体験へと変換される。

門田健嗣は、建築が本来持つ「人が生きる場」としての本質を大切にする。映像によって建築の新たな側面を引き出しつつ、物質性や身体的な経験を損なわない方法を探り、人の営みと建築の結びつきをより深く表現する方法を模索し続ける。

statement

Monden Kenji studied architecture at university, and through my work in architectural design, I developed a heightened sensitivity to the physical nature of architecture. However, at the same time, I began to question the role of visual media that increasingly envelops architectural spaces. With advancements in imaging technology, large-scale projections and displays on architectural surfaces have started to separate people from architecture, creating a sense of detachment and hindering direct engagement with the built environment. This raises concerns about the accessibility of architectural experience and its deeper understanding.

Motivated by this awareness, I sought to explore ways in which imaging technology could reveal new dimensions of architecture rather than obscure its experience—methods that would reconnect people with architectural spaces.

The starting point for this exploration was 《Bicycle Architecture for Capturing Landscapes》 (2023). In this work, I integrated the motion of a bicycle into architectural space, using elements such as walls, windows, and floors as mediums to generate images. In essence, architecture itself becomes an image-producing apparatus (a form of media). Through this experiment, I came to recognize architecture not merely as a static structure but as a medium that makes visible its surrounding environment, conditions, and human activities.

Expanding upon this idea, the 《Light on Earth》 series further strengthens the perspective of architecture as a media apparatus. This audiovisual installation is based on the correlation between human activity and light—wherever there is human presence, there is light. By utilizing the fluctuations of both noise and illumination produced by human activity, the work transforms these dynamics into an immersive visual and auditory experience.

I value architecture as a “place for living” in its fundamental sense. While using imaging technology to uncover new aspects of architecture, I continue to explore ways to preserve its materiality and physical experience, striving to deepen the connection between human activity and architecture.

目次

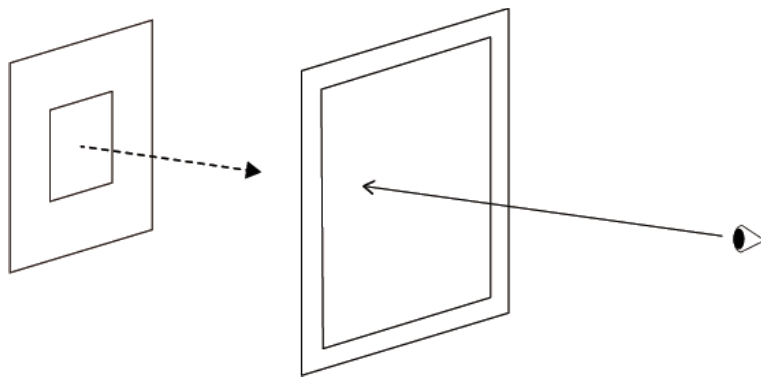
- 1.Light on Earth : Window
- 2.Light on Earth #1,#2,#3
- 3.Bicycle Architecture : Sphere
4. ある / いる
5. 風景を採取する自転車建築

Contents

- 1.Light on Earth : Window
- 2.Light on Earth #1,#2,#3
- 3.Bicycle Architecture : Sphere
- 4.Existing/Being
- 5.Bicycle Architecture for Capturing Landscapes

Light on Earth : Window

2024-(ongoing)



建築における窓と映像ディスプレイを重ね合わせ、多層的なフレームを通じて世界の運動をよりオプティカルに捉える試みである。この多層的な視点は、建築空間が単なる物理的な構造にとどまらず、動的な情報を媒介するメディアであることを再認識させる。

This is an attempt to superimpose windows in architecture and video displays, capturing the movement of the world more optically through multilayered frames. This multilayered perspective reaffirms that architectural space is not merely a physical structure but also a medium that mediates dynamic information.

photo : kohama fumio





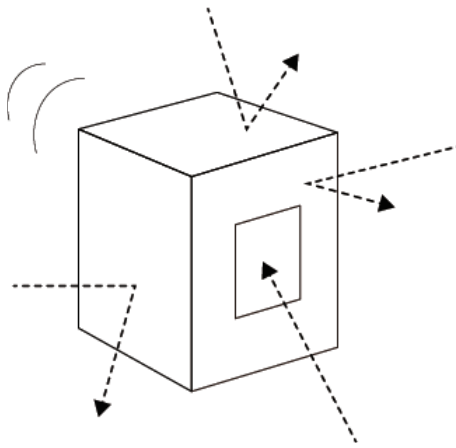






Light on Earth #1,#2,#3

2024



夜間の街中で捉えた瞬間的な風景が、模型の構成に応じて点、線、面の光へと変化し、模型内に光の造形物として映し出される。その光は音楽のリズムを思わせる視覚表現を生み出し、同時に記録された環境音と融合することで、鑑賞者に没入感のあるオーディオビジュアル体験を提供する。

The momentary scenes captured in the city at night transform into points, lines, and planes of light according to the composition of the model, projecting themselves as luminous sculptural forms within it. This light generates a visual expression reminiscent of musical rhythms and, when combined with the recorded ambient sounds, creates an immersive audiovisual experience for the viewer.

photo : kohama fumio



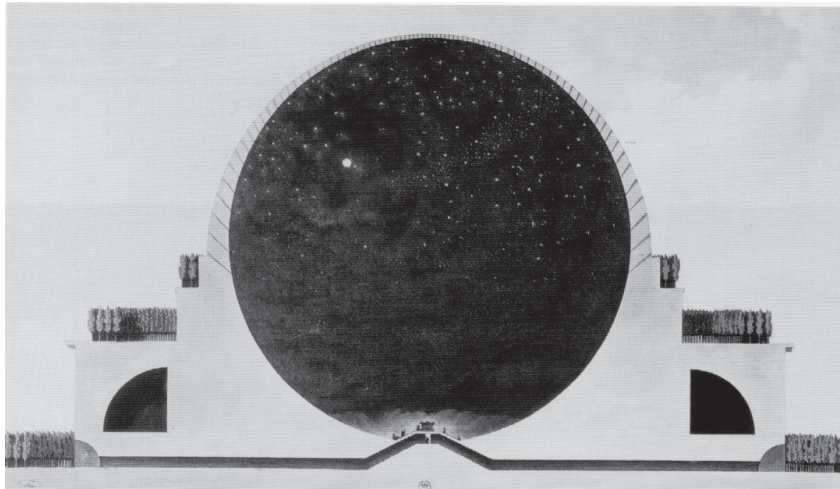






Bicycle Architecture : Sphere

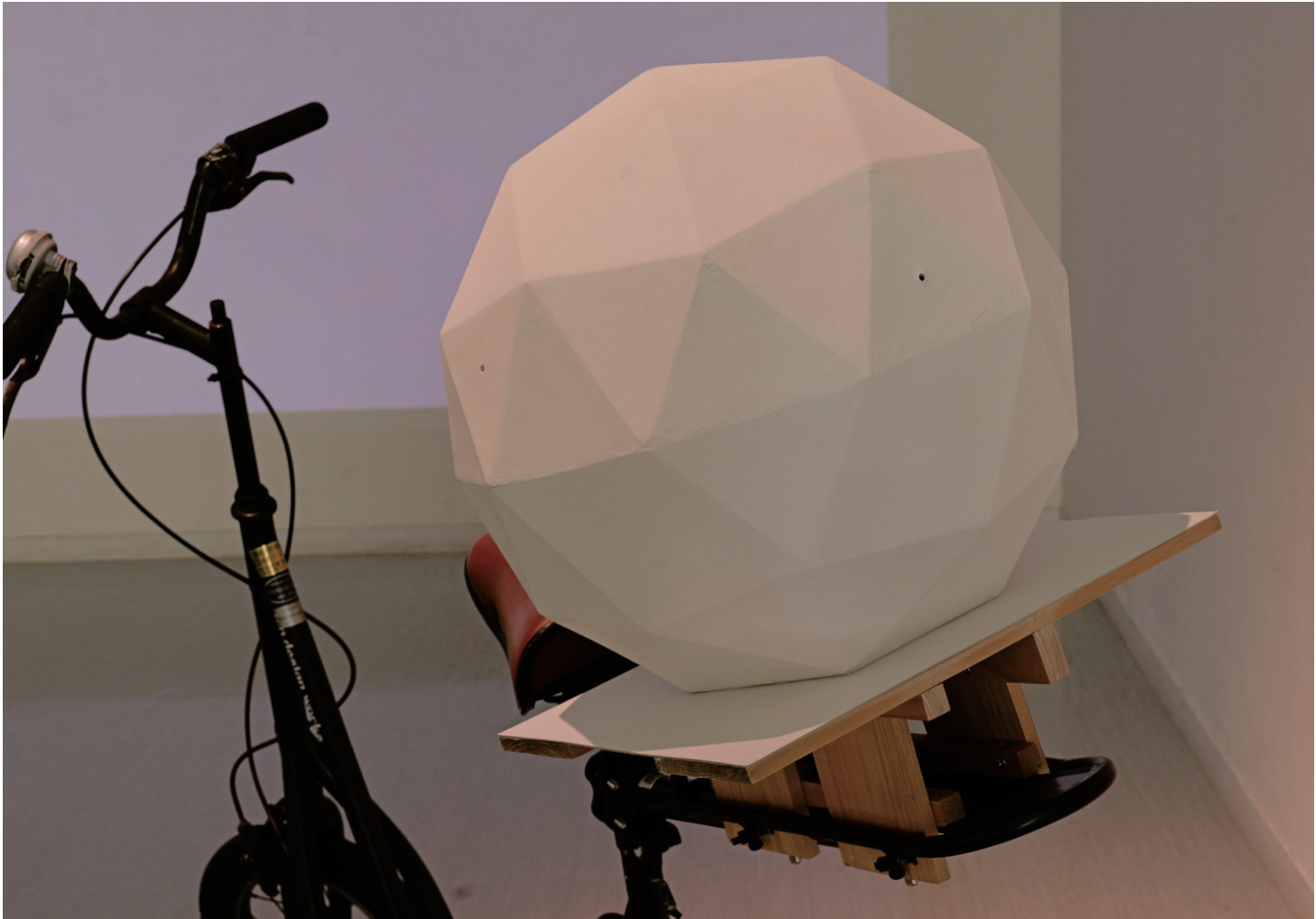
2024

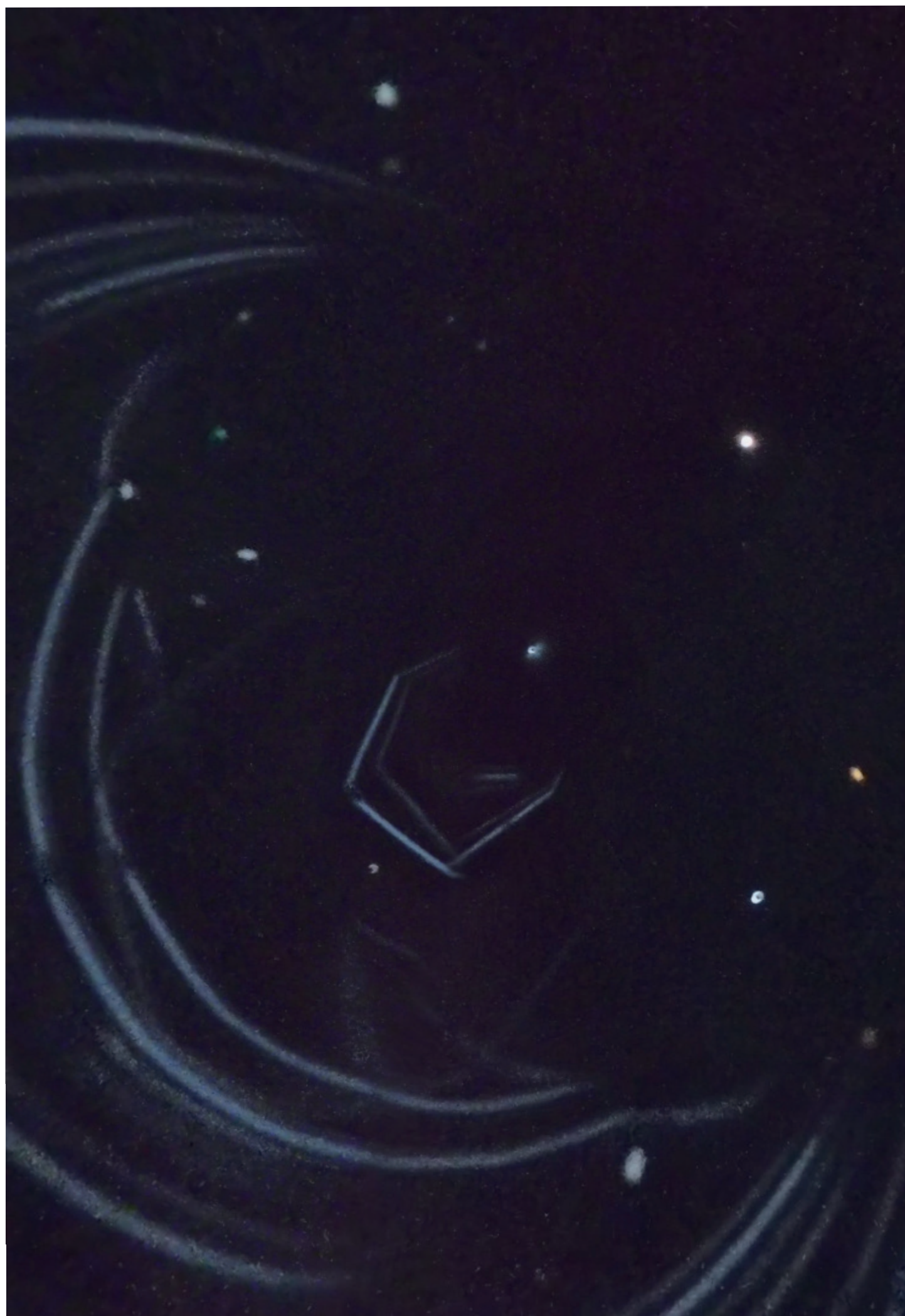


「Bicycle Architecture」は建築の静的なイメージを覆し、新たな視覚表現や空間体験を探求するプロジェクトである。360°カメラを内蔵した建築模型を自転車に載せて街中を走行し、模型内に取り込まれた風景や光を映像空間として記録する。本作はエティエンヌ・ルイ・ブレーの「ニュートン記念堂」から着想を得、地上の照明を建築空間に星のようにプロットすることで、宇宙を思わせる視界を展開する。

“Bicycle Architecture” is a project that challenges the static image of architecture, exploring new forms of visual expression and spatial experience. By mounting an architectural model equipped with a 360° camera onto a bicycle and riding through the city, it captures the landscapes and light taken into the model, recording them as a cinematic space. Inspired by Étienne-Louis Boullée’s Newton Cenotaph, this work maps artificial lights from the ground onto the architectural space like stars, creating a vision reminiscent of the cosmos.

photo : kohama fumio

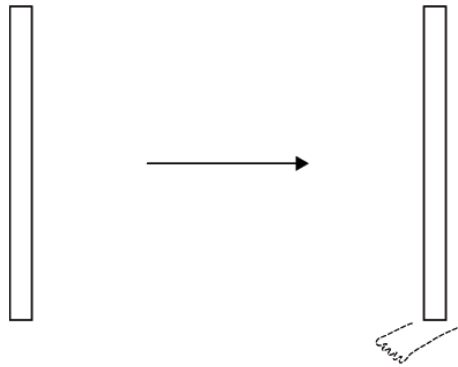




ある / いる

Existing/Being

2023



角材やボルト、ワイヤー等で人体の形状を模した複数の構造体が空間に配置されており、映像が投影されることで人体として具現化し、人の振る舞いの集積として空間が立ち上がる。映像の投影と消失が交互に行われることで、鑑賞者の認識が「そこに物体がある」から「そこに人がいる」に変わる。

Multiple structures, mimicking the shape of the human body using wooden beams, bolts, and wires, are arranged within the space. When video projections are cast onto them, they materialize as human figures, forming a space as an accumulation of human behavior. Through the alternating projection and disappearance of the video, the viewer's perception shifts from "there is an object" to "there is a person."



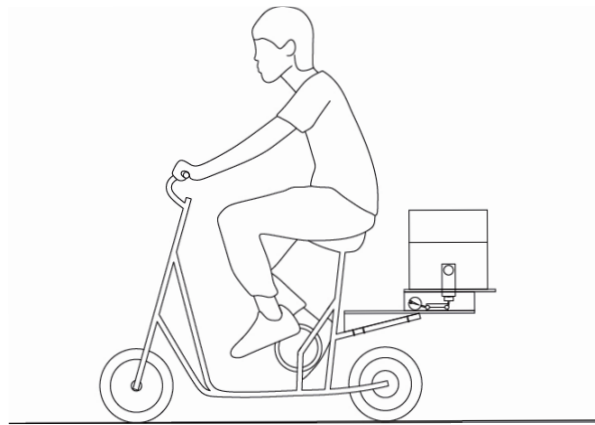




風景を採取する自転車建築

Bicycle Architecture for Capturing Landscapes

2023

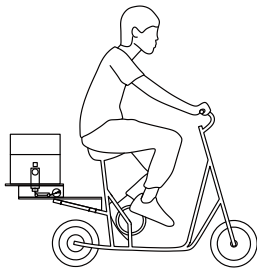


もし建築が動いたら、どのような空間体験が可能か？本作は建築と自転車を組み合わせた表現を通じて建築の静的なイメージを覆し、建築と移動が持つ新たな可能性を模索する。カメラオブスキュラによる光の像を記録した映像を空間として体験する建築の提案である。記録した映像はHMDを介して空間として体験する。道を選びながら自転車で走行する行為によって、模型内の空間はデザインされ、時間軸をもつ空間作品が生み出される。

What kind of spatial experience would be possible if architecture could move? This work challenges the static image of architecture by integrating architecture with bicycles, exploring the potential of movement in architectural expression. It proposes an architectural experience where recorded images of light captured through a camera obscura are perceived as space. These recorded images are experienced as spatial environments through an HMD. As one selects paths and moves by bicycle, the space within the model is designed, creating a spatial work with a temporal dimension.



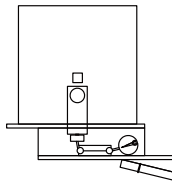
bicycle



cycling

+

360° camera



recording

=

HMD



spatial experience

