

大师系列 第二辑



大师系列丛书编辑部 编著

World Great Architects

伯纳德·屈米的作品与思想



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

大师系列

伯纳德·屈米的作品与思想

大师系列丛书编辑部 编著



中国电力出版社
www.cepp.com.cn

本书是大师系列丛书的《伯纳德·屈米的作品与思想》分册，主要包括四部分内容：第一部分介绍了屈米的心路历程和他所领导的哥伦比亚大学建筑系，以及作品、参展、获奖和理论著作等列表；第二部分介绍了屈米的建筑风格和创作思想，包括理论介绍和访谈等；第三部分重点分析和评价了屈米的5个经典建筑作品；第四部分则简要介绍了屈米的其他20个主要建筑作品。

本书内容丰富，版式新颖，适合建筑设计专业人士，以及各大专院校建筑相关专业的师生阅读。

图书在版编目(CIP)数据

伯纳德·屈米的作品与思想 / 《大师系列》丛书编辑部编著.
—北京：中国电力出版社，2006
(大师系列)
ISBN 7-5083-3791-3

I.伯... II.大... III.①屈米，B.—生平事迹 ②建筑设计—作品集
—法国—现代 IV.① K835.656.16 ② TU206

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第104145号

中国电力出版社出版发行
北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>
责任编辑：王海林 责任印制：陈焊彬
北京华联印刷有限公司印刷·各地新华书店经售
2006年1月第1版·第1次印刷
787mm×1092mm 1/16·10.75印张·192千字
定价：48.00元(1CD)

版权专有 翻印必究

本书如有印装质量问题，我社发行部负责退换
本社购书热线电话(010-88386685)

I 序

伯纳德·屈米是当今世界最前卫的建筑师之一，让他声名鹊起的作品，就是位于巴黎东北角的拉·维莱特公园。这是个伫立着几十个红色“疯狂物”的让人无法忘怀的公园，它与世界上任何一所公园都迥然不同，在这里，解构主义思想得到了淋漓尽致的发挥。

屈米还为人所称道的，就是作为系主任，率领纽约哥伦比亚大学建筑学院、规划和保护研究生院走向了数字化的进程，这让他一举成为世界知名的建筑数字化教育先锋。

当然最让人们记住他的名字的，还是他鲜明独特的理念，敢于颠覆传统的精神，以及兼容并蓄的作风，通过这本书，让我们一起走近这位现在依然活跃在世界建筑舞台的大师，共同领略他的风采，聆听他的声音。



伯纳德·屈米 (1944~)

“没有程序就没有建筑，没有事件就没有建筑，没有运动就没有建筑。”

I 目录

序

一 走进伯纳德·屈米

伯纳德·屈米的心路历程	2
屈米与哥伦比亚大学	5
作品列表	10
参展列表	12
获奖情况与理论专著	15

二 伯纳德·屈米的建筑风格与创作思想

屈米的解构主义理念	18
屈米访谈 (1): 吸引力蒙太奇	21
屈米访谈 (2): 交织	25
屈米的建筑专著——为建筑而广告	30
电影剧本	35
曼哈顿手稿	37

三 伯纳德·屈米经典建筑作品赏析

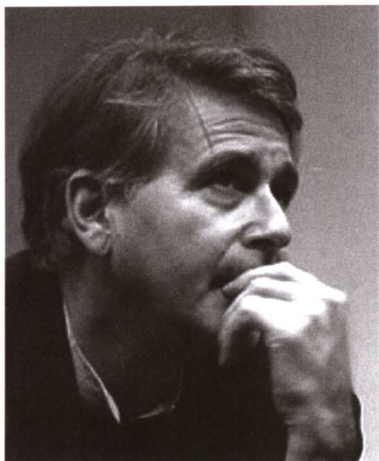
拉·维莱特公园	44
玻璃影像画廊	58
新卫城博物馆	61
FIU 建筑学校	69
Lerner Hall 学生中心	81

四 伯纳德·屈米的其他主要作品

东京国立歌剧院	92
法国国家图书馆	94
K-polis 新百货公司	97
Flon 交通枢纽工程	100
17 公寓	106
海牙私人别墅	110
21 世纪玻璃房子	112
Le Fresnoy 艺术中心	114
MoMA 扩建	123
建筑学校	127
商业公园	133
音乐厅和展览中心	135
卡内基科学中心	143
辛辛那提大学体育中心	145
江诗丹顿总部和钟表工厂	148
非洲艺术博物馆	150
圣保罗现代艺术馆	154
798 工厂	158
ZKM 媒体艺术中心	162
电子媒体演示艺术中心	164

一 走进伯纳德·屈米

伯纳德·屈米的心路历程



伯纳德·屈米，1944年出生于瑞士洛桑。1969年毕业于苏黎世联邦工科大学。1970~1980年在伦敦AA建筑学院任教，1976年在普林斯顿大学建筑城市研究所，1980~1983年在Cooper Union任教，1988~2003年他一直担任纽约哥伦比亚大学建筑规划保护研究院的院长职务。他在纽约和巴黎都设有事务所，经常参加各国设计竞赛并多次获奖，其新鲜的设计理念给世界各地带来强大冲击。1983年赢得的巴黎拉·维莱特公园国际设计竞赛，是他最早实现的作品。另外，屈米有很多的理论著作，评论并举办过多次展览。他鲜明独特的建筑理念对新一代的建筑师产生了极大的影响。

在他作为建筑师、理论家和教育家的职业生涯中，伯纳德·屈米的作品重新定义了建筑在实现个人和政治自由中的角色。自20世纪70年代起，屈米就声称建筑形式与发生在建筑中的事件没有固定的联系。他的作品强调建立层次模糊，不明确的空间。在屈米的理念中，建筑的角色不是表达现存的社会结构，而是作为一个质疑和校订的工具存在。

1968年5月经历的Situationist International运动促使屈米在20世纪70年代初任教AA建筑学院时是成立了工作室和研究会，在那一背景下他将电影艺术、文学理论与建筑相结合，发展了结构主义与后结构主义者诸如R. Barthes和M. Foucault等学者的研究

工作，为的是重新审视建筑承担的责任和加强建筑对文化的表达。这个理论在他的建筑实践中以两条线索来展开：一是揭露建筑次序与生成建筑次序的空间、规划、运动之间的传统联系；二是创造空间与空间中发生的事件的新联系，方法是通过变形、叠印和交叉程序。

屈米在20世纪70年代后期的作品是他在AA建筑学院所教授课程的总结，这些设计包括《电影剧本》（1977年）、《曼哈顿手稿》（1981）年等。他对蒙太奇技术的运用向当代其他仅在形式上追求蒙太奇效果的建筑师发起了挑战。在屈米的专著中他用对后结构主义以及自由主义者/左翼分子政治文化革命梦想失败的揭示来回应当代建筑的固有理念，并声称它已经走向终结。例如，超级工作室，后现代主义的一个分支，已经开始创造讽刺性的、不现实的作品，又如1969年连续纪念碑，就是对现存建筑文化的批评与反设计，它就预示了建筑对城市、对文化影响力能力的终结。屈米则试图在这场终结游戏中让自己的作品处于一个提供可能性的地位。

屈米在1983年拉·维莱特公园设计竞赛中的胜出成就了他的第一个重要的设计，并且让他得以能继续那些在《曼哈顿手稿》和《电影剧本》中的设计研究，这个公园的景观规划、空间序列产生了另类的社会活动，这些活动挑战了巴黎大型城市公园传统的功能价值。

从那时（1983年）起屈米就开始投入到一系列竞赛和建设项目中去，1986年的东京国立剧院设计就延续了在“曼哈顿手抄本”中的研究，引入了从实验性舞蹈和音乐获得灵感的技术，向对空间的惯常感知提出了挑战。在1990年“玻璃影像画廊”的设计中，透明玻璃墙，倾斜的地板产生了强烈的混乱感，传统意义上的墙、内部空间、外部空间、地平线的关系系统被打破。在城市中的设计方案，例如1992年的艺术传媒中心和1995年的建筑学校（这两个项目都在1999年完成），都运用了大空间来挑战传统的建筑次序和公认的使用功能。艺术传媒中心运用的手法是充分利用现存的建筑屋顶与后加建的伞状屋顶之间的空隙，形成了斜坡和窄小的通道，这块地方屈米称之为“中间存在”。而对纯粹的形式和风格的否定表现在1989年的ZKM艺术与传媒技术中心的设计竞赛中，在这个设计中一个大型中庭被压缩在一个建筑之中。

在1988年Kansai机场设计竞赛、洛桑桥梁城市和1989年Bibliotheque de法国设计竞赛中，交叠程序在建筑重组中的应用得到了很好的试验。在Bibliotheque de法国设计竞赛中一个很鲜明的主题就是建造一个大型公共流通廊道和一个屋顶健身场所，这个健身场所与图书馆系统里的高层楼板相交叉，这样健身系统和文教系统就可以共存而不互

相干扰了。

在这些项目中，屈米一直在反抗千百年来建筑师传统的设计方法，那就是从几何学形态上来设计立面或者平面。通过组织事件的方法，他的设计往往暗示了一种较之惯常的生活更有效的生活方式，而不是仅仅从美学和象征手法出发。建筑的责任从提供功能空间转向了组织社会活动。

屈米对建筑批判性的理解至今仍是他的设计实践的中心思想。没有事件发生就没有建筑的存在，他的设计永远是提供了充满生命力的场所而不是重复已有的美学形式。这样建筑就成了一个受设计概念、城市地形和规划所界定好了的“情景构造物”。

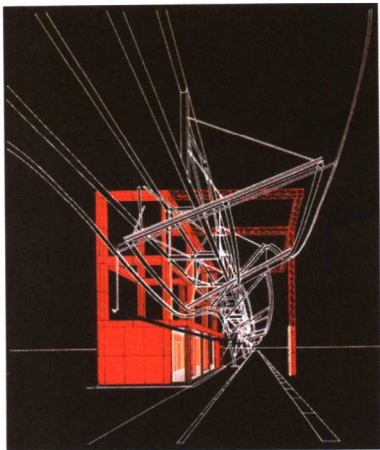
后现代的理念——即地域性，以及形式、使用社会价值的分离——正在消失，作为对这一现象的回应，屈米的设计研究激发了一个叙述性的氛围，促使事件在建筑内部自我组织，尽管他的结论是事件和空间在本质上毫无联系。屈米将自己的作品与傅考特（法国哲学家，结构主义的代表，著有《理智的考古学》、《监狱的诞生》、《狂喜的历史》等）的理念相结合，这一理念认为城市中的建筑群不应仅从使用好坏的角度来评价，而是从它们之间是否产生不利的影响来评价。这样屈米的作品在行为学上就有了明显的动机，建筑使用的自由度也大大加强，因为认识的扩大代替了存在的扩大。通过重新组合序列、空间和文化氛围，屈米引导使用者自发革命性地使用他所提供的空间。

屈米与哥伦比亚大学

——哥大数字化运动的启示

经过几年的沉寂之后，哥伦比亚大学建筑、规划和保护研究生院开始变得大红大紫，并成为涉及和利用计算机进行建筑设计的主要学术摇篮。并不仅仅是哥伦比亚才有数字设计“帮”，实际上，麻省理工学院的媒体实验室早已进行了有关计算机技术的重要探索。但是麻省的数字实验室主要是一个研究机构；相比之下哥伦比亚大学建筑学院，正如其实力雄厚的院长屈米指出的那样，完全是更传统意义上的建筑学院，因而也能更好地实现其专业定位。在一栋McKim, Mead & White所设计的建筑铺满爬藤的墙面背后，一个由现任和前任教授以及一些毕业生组成的团结集体——包括 Sulan Kolatan 和 Willian MacDonald、Greg Lynn、Hani Rashid、Jesse Reiser，已经建立了作为数字先锋的响亮声誉（尽管到现在只有少数建筑建成）。尽管并不是建筑学院中的所有系都加入了这一阵营，甚至还有一些人反对他们，然而哥大还是成为早期计算机时代建筑风格的最有影响的制造者——比如泡状物（the blob），以及其随后产生的经常出现分歧的建筑哲学的制造者。

1988年，屈米成为哥大建筑学院院长的时候正是解构主义运动方兴未艾的时候。像哈迪德、艾森曼和 Wolf Prix（蓝天组，即 Coop Himmelblau 的主要组织者）这样的建筑师都正忙着把笛卡尔网格扭曲成前所

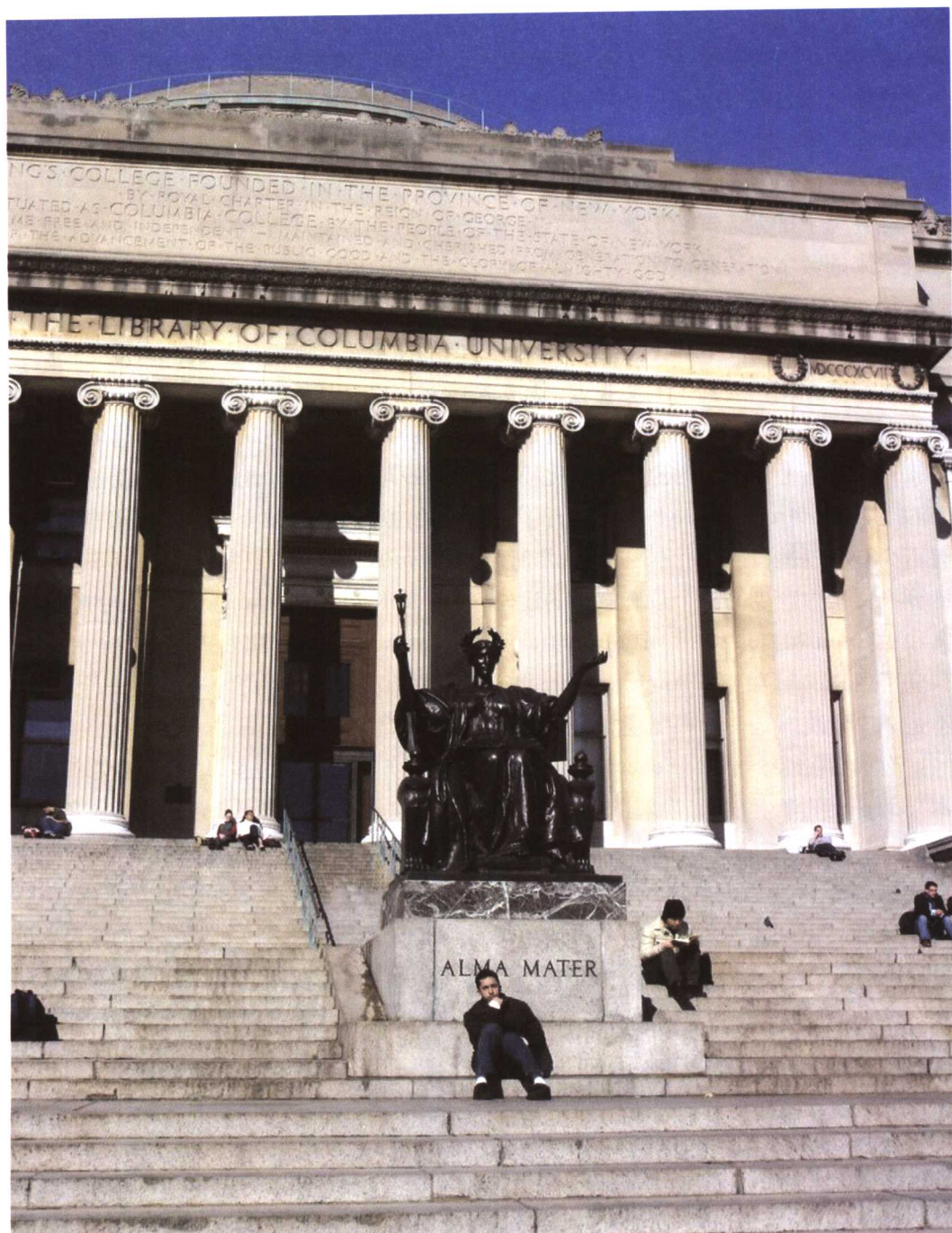


未闻的图形，而计算机最多也不过提供了一种有效选择：能渲染复杂图形的绘图板。Gregg Pasquarelli 回忆道：“哥大过去以解构闻名。”Pasquarelli 是 20 世纪 90 年代初的学生，现已成为哥大教授并与他人共同创立了 P/A 奖。由于 Alias/Wavefront 公司开发的新型建模软件所创造的各种可能性迷住了几个系的一些学生，因此他们在 1993 年，按照某位教授的说法，领导了一次“接近造反”的运动来反对哥大当时使用的一种用途有限的专利绘图软件。屈米在这次混乱局面中看到了一个绝佳机会，然后，他迅速说服学校在建模课程方面增加费用，并说服学校购买足够强大的 Silicon Graphics 工作站和苹果计算机以便运行那些建模程序。

1994 年秋，三位年轻的教授，Lynn, Rashid 和 Scott Marble，自愿去教授与新硬件和新软件相适应的“无纸”操作。“大家都没有任何的计算机经验”，Rashid 回忆道，“我甚至曾举起一张软盘问学生是否知道这是什么东西。”没有人知道，大多数系的师生也都不知道。为了使这些教授获得指导，屈米制定了一套教学助教的新模式：引进一些称之为“数字助教”的富于计算机知识的学生。早期那些作为“数字助教”的学生之中，比如 Ed Keller 和 Pasquarelli，当时发现自己处于指导老师的特殊位置，而那些老师也将他们从计算机中学到的东西迅速反馈到他们的实践中。在这个互相合作和互相指导的特殊环境下，一件奇怪的事情发生了：这些软件不久就被大家证明比仅仅作为某种渲染工具更有用，它们已经开始渗入和改变设计过程。

像 Alias/Wavefront（也就是 3DMAX），Softimage 和更晚的 Maya，这些程序都具备被建筑创作借鉴的独有能力。例如，上述程序中的某些操作将可以处理被设计者输入到程序内的信息并创造可变图解。这样，所获取的可能性和变化将是无穷的：比如穿越某个场地的移动路线、建筑任务（building program）的要求、甚至例如天气模式的非建筑数据。因而，这些抽象的无确定形态的图解将能或多或少的充当真实的设计基础。

“它们看上去都一样”，Lynn 回忆道，他的评论与那些对数字形式早期研究成果的评价一样，“数字形式就是技术。我们正在搞清楚软件的模拟功能。在任何其它工业中都可以找到数字形式：所有汽车看上去都很类似。那种认为这类现象不会在建筑领域发生的想法是幼稚的。”尽管产生的结果可能显得都很类似，但在计算机生成的漂亮光滑的波状表面下却隐藏着差异显著的意图。良好的学术风气促进了 Lynn、Rashid、Reiser、Koltan 和 MacDonld 以及其他哥大老师发展出论据充分但有时又互相矛盾的理论，尽管他们的数字建筑理论在形式上是起源类似的探索。但是，正是 Lynn 1995 年里程碑式的论文《泡状物》（*the blob*）为上述这类现象命名，并成为其作者的招牌式替代物。为了寻求建筑中



的复杂性，Lynn扭曲了大家熟悉的网格和柏拉图形式，并呈现出屈米（他的院长）和埃森曼（Lynn曾在其事务所工作过）的建筑特征。从笛卡尔视界内部，Lynn提出了一种笛卡尔还原主义的批判。他认为“泡状物”具备了一种不可能还原为任何简单形式或形式组合的连续复杂性。随后不久，这篇文章就被那些狂热的旁观者而不是被Lynn的直系同盟认为是一篇号称某个运动即将迅速兴起的宣言。

这种源于哥大建筑系工作室和教研室的诱人图景在九十年代中期，就像大量暗示建筑未来的数字声波扫描图。屈米将这种声名远扬的原因部分归结于哥大在纽约的中心区位，这为他野心勃勃的建筑系提供了更多与评论界、博物馆负责人和杂志编辑接触的机会，以及与很多居住在此以及来此访问的明星建筑师接触的机会。哥大教授与学生之间的交流扩展到一些旁观者，甚至影响到声名显赫的埃森曼。一些外国建筑师——比如英国 OCEAN 事务所和荷兰 NOX 事务所的 Lars Spuybroek ——也采用了那些软件来制造他们自己的泡状物变化模式。到1997年6月，也就是在屈米最初工作开展的三年后，《Architecture》杂志就进行了一次有关泡状物现象的登载封面的报道，并附有不少Lynn和埃森曼的渲染图。从那时起，《Architecture》杂志已经连续刊载了从哥大计算机文化中产生的两个最有意义的建成项目：由Koltan和Mac Donld设计的O/K公寓和由Lynn和Douglas Garfalo、Michael McInturf设计的韩国长老院教堂。后来还刊登了由Rashid和Lise Anne Couture设计的古根海姆虚拟博物馆——这是一个网址，不是一座建筑，是一个根据现实业主和真实任务需要完成的项目。

泡状物在继续传播。Keller认为，“不少大型事务所都买了许多 *Abstract* 杂志的复印本”，即哥大的学生杂志。屈米自豪地注意到近来的哥大毕业生被不少跨国建筑服务机构抢购一空。Lynn在洛杉矶和苏黎世之间穿梭往返进行着一些教学“表演”，而Reiser也突然跳槽到普林斯顿大学。反过来，屈米也留了一些这几年的毕业生，比如 Winka Dubbeldam、Keller 和 Pasquarelli，同样，这些人也许又从不同角度进一步巩固了哥大的计算机建筑哲学。另外，屈米还把普林斯顿大学的Mark Wigley和莱斯大学的Michael Bell吸引过来。他们都是功力深厚的建筑理论学者，但他们并未真正地站在哥大的计算机阵营一边——这明显说明了这位老练的院长试图保持下一个发展阶段的学校课程和系之间平衡的意图。在哥大3年制的研究生课程中，屈米一直在小心地保持着无纸操作的不成熟状态，不过现在仅仅在第一年设置了一些计算机操作。但是如果坐在近几个学期的二、三年级研究生的作业面前，你会发现学生们自己主动在用Maya和Softimage软件做设计。

2000年夏，Lynn代表加州大学洛杉矶分校（他在此校兼职教学）而Rashid代表哥

大，与学生们为威尼斯建筑双年展美国展厅合作设计了两个装置。他们对国际文化界的主要盛事之一的参与似乎说明了他们已获得最高层次的认可，但是这场作秀也显现了获得过多关注的危险，所以不久在《纽约时报》的评论中，评论家 Herbert Muschamp 发表了一篇针对哥大计算机文化的一般性评论——迄今为止，哥大计算机文化几乎完全缺乏建造实际建筑的可能性：“城市仍然是社会的微缩（condenser）”，Muschamp 这样回应 Rashid 的由计算机线框图生成的巨大实体模型装置。“我们的身体仍然需要砖和灰浆结构。如果现在的建筑系学生没有集中精力发展物质城市中的新形式，那也许他们以后将变成工业制造电光魔术的低水平咨询员。”

每个人都看过图片，但现在他们都想在里面走一圈。不幸的是，与计算机工业相比，建筑工业和房地产开发都处于冰河期。而哥大的计算机领袖们承接任务的速度和揭示将他们的渲染图变成现实的速度都很慢。当屈米被问到下个阶段怎么发展时，他迅速回答：“建造（constructability）”。MacDonald 认为大批量定制技术的可能性早已具备——就是利用现有设备像制造标准构件一样大批量制造不规则构件的可能性——实际上，这种可能性在盖里那里已经实现，他已经将计算机作为设计工具并将他非常有意义的探索作品输入其中，然后利用计算机控制的加工处理来创造曲线形式的作品，例如他设计的波浪形的杜塞尔多夫办公楼的三个塔楼之一的建造过程。

哥大数字革命的早期时代已经过去——规则已经改写，而现在面临的挑战是如何实现建成。无论屈米领导的团体在哪里开展他们的计算机研究，屈米现在都能泰然宣称已经促成了数字时代最有意义的建筑探索之一的成长。几乎在任何一代都没有怎么出现过某个单独学术机构创造大范围专业冲击的现象，但 20 世纪 50 年代格罗皮乌斯领导下的哈佛和过去六年中的哥大都创造了这样的奇迹。“伯纳德·屈米已经做到了这一点”，Lynn 认为。“但现在他必须再做一次！”



作品列表

新卫城博物馆，希腊雅典，2001 年国际竞赛胜出，2004 年 5 月完成
非洲艺术博物，美国纽约，2000 年国际设计竞赛胜出，估计建成时间，2006 年
巴西当代艺术馆，巴西圣保罗，2000 年国际设计竞赛胜出
辛辛那提大学体育中心，美国俄亥俄州，2000 年委托
江诗丹顿总部和钟表工厂，瑞士日内瓦，2000 年国际设计竞赛胜出，2000 年春季完成
佛罗里达国际大学建筑学校，美国迈阿密，1999 年设计竞赛胜出，2003 年春完成
音乐厅和展览中心，法国鲁昂，1998 年设计竞赛胜出，2001 年 2 月完成
Flon 交通枢纽工程，瑞士洛桑，1988 年设计竞赛胜出，2001 年春季完成
Lerner Hall 学生中心，美国纽约哥伦比亚大学，1999 年秋季完工
建筑学校，法国 Marne-la-Vallée，1999 年一期工程完成，2003 年扩建完成
Le Fresnoy 艺术中心，法国图尔昆，1992 年国际设计竞赛胜出，1998 年完成
拉·维莱特公园，法国巴黎，国际设计竞赛获奖，1998 年完成
私人别墅，荷兰海牙，1996 年完成
玻璃影像画廊，荷兰，1990 完成，最近纳入了当地一家博物馆
2004 年国际博览会，法国巴黎，2001 年国际设计竞赛胜出
电子传媒艺术中心，纽约特洛伊 Rensselaer Polytechnic 协会，2001 年完成
卡内基科学中心，美国匹兹堡，2000 年国际设计竞赛
Aan de Stroom 博物馆，比利时安特卫普省，2000 年国际设计竞赛
21 世纪玻璃城市房子，纽约，1999 年
意大利航天局，意大利罗马，2000 年国际设计竞赛
世界知识分子联合会，瑞士日内瓦，1999 年国际设计竞赛
MoMA 扩建工程，美国纽约，1997 年国际设计竞争三家之中胜出方案
当代艺术中心，美国俄亥俄州，辛辛那提，1998 年国际设计竞争三家之中胜出方案
K-polis 百货公司，瑞士苏黎世，1995 年国际设计竞赛