

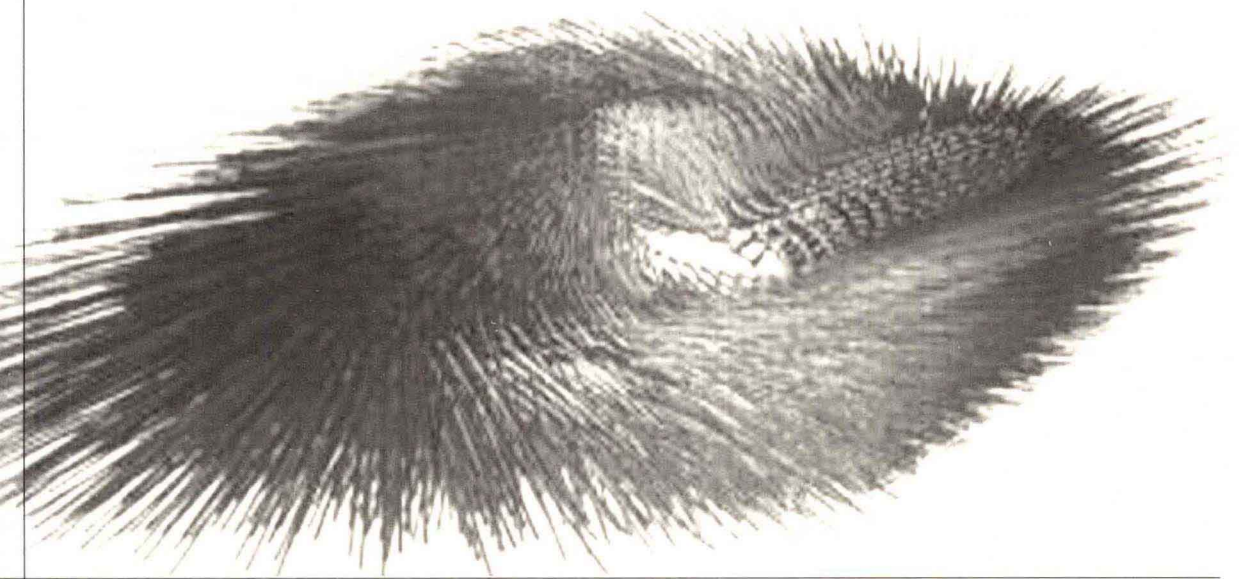
国家自然科学基金资助 (编号 51108319)

中央高校基本科研业务费专项资金资助

再造空间

当代建筑空间的多元解读

颜 隽 著



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

再造空间

当代建筑空间的多元解读

颜 隽 著



同济大学出版社
TONGJI UNIVERSITY PRESS

内 容 提 要

本书以跨界的视角,从传播学、建筑学和社会学等领域对建筑空间进行研究。关注多元媒介中“像”与建筑空间的关系。通过媒介中的“像”的研究提出建筑空间的多元解读方式及生成的策略与手法。

本书主要面向建筑文化理论研究以及视觉文化、传播学研究的专业读者,也可供相关人员参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

再造空间:当代建筑空间的多元解读/颜隽著. --上海:
同济大学出版社,2012.5

ISBN 978-7-5608-4812-9

I. ①再… II. ①颜… III. ①建筑学—空间—研究
IV. ①TU-024

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 052564 号

再造空间——当代建筑空间的多元解读

颜 隽 著

责任编辑 张 莉 责任校对 徐春莲 封面设计 陈益平

出版发行	同济大学出版社	www.tongjipress.com.cn
	(地址:上海市四平路 1239 号 邮编:200092 电话:021-65985622)	
经 销	全国各地新华书店	
印 刷	同济大学印刷厂	
开 本	787mm×1092mm 1/16	
印 张	17	
印 数	1—1500	
字 数	340 000	
版 次	2012 年 5 月第 1 版 2012 年 5 月第 1 次印刷	
书 号	ISBN 978-7-5608-4812-9	
定 价	48.00 元	

本书若有印装质量问题,请向本社发行部调换 版权所有 侵权必究

序

“跨界”是当前非常流行的词语,意指两个不同领域之间的合作。从学术研究而言,吸取其他学科的知识而深化自身学科的研究具有很大的优势,回顾历史,很多重大的科学发现都是学科交叉的结果,颜隽此书就是这样一本具有跨学科研究特点的专著。

颜隽博士是一位锐意进取的青年学者,早年毕业于同济大学建筑系室内设计专业,因学习成绩优异免试攻读建筑设计及其理论专业硕士学位,后留校任教。在任教期间,又有机会赴北京电影学院进修和欧洲、北美游学,获取了大量动画方面的专业知识。这一丰富的学术背景为她开展这一交叉研究工作奠定了坚实的学术基础。

空间是当代建筑学中最基本、最核心的内容之一,空间不但具有物质形态层面的意义,同时具有哲学含义。对空间的把握、对空间的研究始终是建筑师、建筑理论家热衷的议题,建筑学的发展历史从某种意义上来说就是人类认识空间、探究空间设计的历史。本书从多媒介入手,运用“像”的概念,对建筑空间进行了新的解读,丰富了关于建筑空间的认知,为建筑师和室内设计师提供了新的空间生成思路及设计手法,同时也提醒人们以批判的眼光看待各类媒介中的建筑空间,认清媒介中的空间与真实空间的差异。

在本书出版前夕,作为她博士研究生导师为这本专著作序而深感荣幸。一方面祝贺她在学术领域取得的丰硕成果,另一方面衷心祝愿她在目前已经获得国家自然科学基金支持的基础上继续拓展这一领域的研究,取得持续的系统性成就,当然也期望她继续在教育岗位上为中国培养更多的高层次设计人才。

是为序。

同济大学建筑与城市规划学院教授、博导

中国美术家协会环境设计艺术委员会委员

上海建筑学会理事、室内外环境设计专业委员会副主任

陈易

壬辰年春于同济园

前言

当今社会处于一个空间化的时代。空间既是建筑的重要议题,又是哲学、社会学、文学等多个领域的核心概念,这使得空间内涵呈现多层面、多维度的复杂性。当代又是一个高度媒介化、充斥图像的景观社会。空间在不同媒介中,特别在不同的“像”中差异与共性并存;空间的存在基础,人们对空间的感知与理解与以往有了很大不同。这使得以多元视角对空间的再探讨十分必要。

本书关注当代多元媒介中的“像”与建筑空间的关系。这些“像”以静帧图像(如照片)、移动影像(如电影影像)与虚拟之像(如虚拟现实之像)为主。全书从媒介中多元的“像”入手,以多元解读、分析方式研究建筑空间及其“像”,探讨了当代(主要指新世纪以来)建筑在媒介中的传播;梳理建筑理论中对空间解读的研究成果,认为建筑空间观念始终围绕空间的精神与物质两条线索推进;以人与空间关系为线索,细致分析建筑实体、静态图像、动态影像和虚拟之像的实存与形态,并将其作为不同的解读空间方式进行研究;从故宫之像入手分析多元之“像”对当代空间解读的多种可能性及由于解读方式和结果的不同而对建筑设计产生的影响;从国家形象建筑空间入手,分析多元之“像”对建筑空间的异化作用;以建筑空间实例分析当代设计中运用“像”的方式,提出当代建筑空间认知、创作、观念、生成四方面的策略和相应的方式。通过研究,本书认为,“像”一方面拓宽空间外延,为建筑提供新的空间生成思路及设计手法;另一方面也以媒介方式异化建筑空间,故需要以批判的视角看待这些媒介中的建筑空间。最后批判了建筑空间片面追求形象的不良倾向,并探讨了建筑师在当代可能采取的应对方式。

本书从跨界角度进行建筑空间研究,探讨了从多媒介入手,多元解读建筑的方式;提供一种从建筑空间的“像”入手研究建筑空间的视角;提供一种多元媒介重新建构建筑空间的思路以及应对方式、设计手法。

颜 隽

2011年12月

目 录

序 前言

第1章 绪论

1.1 学术背景

1.1.1 当代建筑复杂而矛盾

1.1.2 当代空间观念变化

1.2 国内外研究动态

1.2.1 哲学的空间研究

1.2.2 建筑空间理论和实践

1.2.3 其他相关研究

1.3 研究目的和意义

1.4 本书框架

第2章 当代建筑多媒介传播与多元解读

2.1 媒介建构的建筑

2.1.1 建筑的媒介化存在与传播

2.1.2 建筑的媒介化感知与解读

2.2 当代的建筑传播

2.2.1 当代建筑传播特征

2.2.2 作为艺术品的建筑空间的传播模式

2.3 走向建筑的多元解读

2.3.1 传统的解读方式

2.3.2 后现代的解读方式

2.3.3 走向多元解读方式

2.4 小结

第3章 建筑空间·“像”

3.1 建筑空间

3.1.1 空间

3.1.2 建筑空间

3.2 多元建筑空间之“像”

3.2.1 “像”

66	3.2.2 多元建筑空间之“像”
86	3.3 建筑空间·“像”
88	3.3.1 能指·所指
92	3.3.2 对象·符号
93	3.3.3 参照物·能指
94	3.3.4 建筑空间·“像”
98	3.4 小结

第4章 “像”重构丰富空间

100	4.1 引子:多元媒介中的故宫之“像”
100	4.1.1 网络中的故宫
102	4.1.2 二维静帧图像中的故宫
103	4.1.3 移动影像中的故宫
107	4.1.4 虚拟实在中的故宫
108	4.1.5 “像”建构的故宫空间
109	4.2 空间概念重构与丰富
111	4.2.1 时空重构
113	4.2.3 事件性
114	4.3 空间知觉重构与丰富
114	4.3.1 空间知觉主体的重构
117	4.3.2 空间知觉的重构丰富
121	4.4 空间句法的重构丰富
121	4.4.1 空间尺度重构
124	4.4.2 空间限定重构
132	4.4.3 空间组织重构
140	4.5 小结

第5章 “像”异化沉淀空间特质

141	5.1 案例:国家民族形象建筑空间之“像”
142	5.1.1 建国初十大建筑空间之“像”
153	5.1.2 亚运会建筑空间之“像”
159	5.1.3 奥运建筑空间之“像”
166	5.2 案例分析:“像”中的国家民族形象建筑空间
167	5.2.1 不同媒介中“像”建构的空间
169	5.2.2 “像”中的空间特质沉淀
172	5.2.3 “像”中的建筑空间的演变

173	5.3 空间特质的异化沉淀
174	5.3.1 意识形态的嵌入及演化
175	5.3.2 空间特质的选择性聚焦
176	5.3.3 空间特质的强化
178	5.3.4 空间特质的沉淀
182	5.4 反思
183	5.5 小结

184 第6章 空间策略

184	6.1 认知策略
185	6.2 创作策略
185	6.2.1 场域与建筑设计
186	6.2.2 创作策略
188	6.3 观念策略
188	6.3.1 多元与模糊
194	6.3.2 事件与情境
198	6.3.3 互动与可变
204	6.4 生成策略
204	6.4.1 多感官感知
206	6.4.2 形态探索
209	6.4.3 尺度再构
210	6.4.4 界定变异
214	6.4.5 序列重组
228	6.4.6 人与道具
231	6.5 小结

232 第7章 结语

232	7.1 “像”的价值评判
233	7.1.1 两种观点
235	7.1.2 “花园原理”与时尚建筑
238	7.2 尾声

240 参考文献

249 图表索引

256 附录:故宫印象调研

260 后记

绪 论

1.1 学术背景

1.1.1 当代建筑复杂而矛盾

我爱建筑的复杂和矛盾。我不爱杂乱无章、随心所欲、水平低劣的建筑。也不爱如画般过分讲究的繁琐或叫表现主义的建筑。相反,我说的这一复杂和矛盾的建筑是以包括艺术固有的经验在内的丰富而不定的现代经验为基础的。除建筑外,在任何领域中都承认复杂与矛盾的存在。^①

——罗伯特·文丘里

作为空间艺术,建筑是丰富而矛盾的,文丘里(Robert Venturi)在其《建筑的复杂性与矛盾性》(*Complexity and Contradiction in Architecture*, 1966)中开篇就表明了这样的观点。他一再强调:“用意简明不如意义的丰富。既要含蓄的功能也要明确的功能。”他喜欢“‘两者兼顾’超过‘非此即彼’。喜欢黑的和白的或者灰的而不喜欢非黑即白。一座出色的建筑应有多层含义和组合焦点。它的空间及其建筑要素会一箭双雕地既实用又有趣”。建筑作为一种空间艺术,与其他领域(如绘画)的艺术评论中所普遍承认的类似:由于“物质事实与精神效果脱节”而产生意义的复杂、对立而多重。在书中,文丘里将“这种物质事实及精神效果的脱节”归结为建筑形式和内容的矛盾与复杂,他认为意象和现象并存而使建筑空间复杂而充满矛盾。但这种复杂与矛盾,并没有带来艺术的消解,却“凝聚着达到最富诗意的效果”,成为“艺术的源泉”。^②

① [美]罗伯特·文丘里,建筑的矛盾性与复杂性,周卜颐译,北京:中国水利水电出版社,2006:1-2

② 文丘里引用阿尔伯斯(J. Albers)关于绘画的复杂与矛盾的论点,引自:同上,8-13

这本著作首发近半个世纪后,在这个多元、媒介发达、网络越来越普及的当代社会,再来看建筑的复杂与矛盾。由形式与功能的矛盾而存在的复杂性依旧,甚至由于功能更加复杂和含混而更甚。而当将建筑作为一种艺术,作为一种社会文化来看时,它在当代社会的媒介传播,其复杂性和矛盾性已经超越形式与功能,超越建筑实际存在。

当代,建筑作为艺术、文化探讨的对象,已经不再仅仅是那个存在于建成环境中的建筑,不再仅仅是建筑实体。翻开杂志,打开电视与网络,建筑就在那里;报道大型活动(运动会、展览等),承载它们的建筑就在那里;谈论民族振兴的物质映现、文化遗产的留存,建筑又是一个重要议题……建筑存在于媒介中,存在于虚拟世界中,存在于人们的脑海和话语中。

当代,数字技术不断创新,人们感知、解读建筑的技术手段极大丰富。媒介技术(特别是虚拟技术)的发展允许人们远距离、以独特的角度、以超出视听的感知方式来感知、解读建筑。信息的爆炸,媒介多元化,感知、解读建筑的角度、层次、深度与以往有了很大不同。而这带来的是更为复杂而多元的时空观念,作为空间艺术的建筑,其观念也相应改变。

当代,网络的普及彻底颠覆了传统的大众传媒或者人际传媒的方式,实现了“所有人对所有人的传播”。对建筑的关注不仅来自建筑界,探讨建筑的声音也不仅来自建筑界,对建筑的解读也不再只是建筑师的权利。在多次进行的全国十大建筑评选中,大众和专家的评选结果常有差异,甚至对某些建筑的评论大相径庭。在网络普及的社会,人人都有话语权;对于复杂而矛盾的建筑,不同视角、不同时间、不同解读、评论者会有不同甚至迥异的解读结果。这些复杂、多元、矛盾甚至完全相反的声音,同样影响建筑自身。

以上种种,带来的是建筑的复杂和矛盾的加剧。而这种复杂性与矛盾性不仅存在于建筑设计的初期,也存在于建筑设计过程中,直至建筑建成到使用,甚至建筑消失后的一段时间内;不仅如文丘里所说的,由于当代建筑自身更为多样和复杂的功能与形式(或称为内容与形式)的不确定关系而产生,而且也由于不同的感知主体和方式,由于不同视角、认知层次、深度而显得更为复杂和矛盾。

再局限在建筑领域,固步自封地仅以建筑的视角,或者仅以某种方式(如图纸或现场踏勘)来解读、理解、研究建筑,忽略其他领域、视角的解读,显然已不合时宜。媒介社会,建筑复杂而矛盾,需要多元角度审视和研究。

1.1.2 当代空间观念变化

空间,作为现代主义建筑运动中被充分认可的重要研究对象,与建筑的构

筑性互为补充,不单是建筑发展所依赖的,更是建筑文化研究的重要维度。^①

20 世纪下半期以来,空间与时间一起,渗透到各个领域,如哲学、文学、社会学、视觉艺术等。这些领域以它们的视角对空间进行研究和探讨,空间成为高度理论化、抽象化倾向的哲学、政治学、社会学、美学、心理学等现代学科体系的核心概念。文学作品中的空间,电影中的空间,装置艺术中的空间,网络虚拟空间……层出不穷。空间,在各个学科领域,从各学科各自的视角被探讨、被研究,成为热点。空间在这些维度中呈现出不同的内涵和外延,多领域中空间观念的多元探讨和建构对建筑空间的影响毋庸置疑。

进入 21 世纪,计算机技术的发展和网络普及也促使人们空间观念转变。

就感知层面而言,建筑空间的解读不再是单纯的身体力行的体验,网络和远程的存在提供了脱离建筑、远程体验、解读建筑空间的新方式和新视角;建筑空间超越以视觉为主导进行感知的方式,触觉、听觉等其他感觉也成为重要的空间感知与体验方式。传统的在实体建筑中的“空间漫步”,随意巡查,转化成通过计算机和数据输出、输入装置,人与虚拟空间的交流;现实空间中的身体感知被虚拟空间中的人工制造替代;单一体验中心(人)被多元体验中心(人+机器)取代,空间交流的对象:人,由于计算机等设备介入,感知能力延展并分裂、多元化;人由被动接受实在空间信息变为与虚拟空间互动。被异化的视、听等多感官交流、互动成为人与空间沟通的重要特征。

从物质层面而言,传统的实体墙、窗等空间限定界面在虚拟空间中由计算机运算而成,空间组织发生了与传统流线组织完全不同的方式,空间界面、形态可变,可以方便地与人发生互动与反馈。空间不再仅仅是由界面构成的物理实存,它成为了与人互动的有机体。

而在建筑领域,已有不少建筑师,如库哈斯(Rem Koolhaas)、FOA 事务所、NOX 事务所等,已经自觉或不自觉地将这些变化的空间观念运用在建筑设计中。但在理论层面,对多元化的空间观念进行研究和梳理还相对较少。所以对建筑的重要研究维度——空间,进行基于时代背景的多元理论研究有其必要性。

当代是个多元媒介并存融合的时代。建筑不可避免地存在于媒介中,也不可避免地由媒介传播并受到影响。从媒介角度看待建筑空间,进行建筑空间设计探讨,是这个时代的需求。同时这样的研究也针对空间这个在当今含混复杂的概念,为它的解读和研究开辟一条新路径,为当代空间设计提出一些创新的可能性。

① 肯尼斯·富澜普顿,千年七题:一个不适宜的宣言,建筑学报,1999,8

2009年,杨念群教授的著作《再造“病人”——中西医冲突下的空间政治(1832—1985)》(2006)^①一书进入笔者视野。他以空间政治学视角“再造”了“病人”及相应的医学史的一系列概念,以其独特视角重新演绎了近现代医学史。以“另一个”视角看事物,并建构它的“另一面”正是笔者希望在建筑设计与理论研究中尝试的,故引其书名,略作修改,成本书书名。

1.2 国内外研究动态

1.2.1 哲学的空间研究

历史上空间的观念不断变化。对于空间的研究近些年来也如火如荼。

从古希腊到近代,人们对空间的解读、理解以思辨为主。

古希腊时期,人们从空间经验对空间进行解读和诠释。这些经验包含在 τοπος (topos) (地方、方位)、χωρα (chora) (与近代广延概念类似)、κενον (kenon) (虚空)和 διάστημα (diastema) (空隙、间隙)这几个词的描述中。

到了近代,空间经验被转化、概括为:处所(τοπος, place)经验、虚空(κενον)经验和广延(extension)经验。^②这些经验在牛顿(Isaac Newton)的经典力学和笛卡尔(René Descartes)坐标体系理论中被进一步探讨。牛顿提出“绝对空间”,把空间作为唯一的、静止的,它成为存在其中多样性、运动性的物体的参照。而笛卡尔从几何学角度阐述空间:是可度量的、连续的、三维的、各向均质的。空间在古希腊空间经验的基础上有了几何化的广延和背景化的虚空特征,并在黑格尔(Georg Wilhelm Friedrich Hegel)的空间观念中在哲学思辨方式上达到了最精致的程度。^③

18世纪,康德(Immanuel Kant)提出将空间作为一种先验的观念,作为一种思维特性来看待。这种观念突破之前的近代的“绝对空间”的观念。而19—20世纪之交开始,社会变革,科学技术突飞猛进,实验心理学和人类学的兴起也

① 书中他以空间政治学的视角对“病人”这个概念进行重构,他将其放在近代中西医冲突融合的历史段落中进行考量,于是“病人”从一个通常意义中单纯的、承担着罹患疾病的原始生物含义的医疗名词,进而成为承载中国近代政治中痛苦、苦难、痉挛和兴奋、承担近代中国民族主义形成思想和制度的内涵的象征性主体。而相对应的医疗过程则变成了政治和社会变革聚焦的对象,个体的治病行为成为群体政治运动的一个组成部分。

② 观点引自:柯小刚,《空间、时间、时间-空间,一个简要的综述,思想的兴起》,上海:同济大学出版社,2007

③ 观点引自:冯雷,《理解空间——现代空间观念的批判与重构》,北京:中央编译出版社,2008:32-33

使传统哲学中形而上学的空间成为实证性问题。哲学从超然的客观视角转向人的主体立场,把人放在了哲学中心位置。洛克(John Locke)和贝克莱(George Berkeley)、柏格森(Henri Bergson)、格式塔((Gestalt)等人分别将感觉器官(尤其是视觉和触觉)、大脑、身体“行为”等因素介入对空间观念的分析。^① 这些探索影响了之后的以心理学、社会科学的方式思考、理解、解读空间。

20世纪中半叶以后,梅洛·庞蒂((Maurice Merleau-Ponty)在胡塞尔(E. Edmund Husserl)现象学的基础上,提出“知觉空间”理论,认为其是身体空间和客观空间的交叉,是两种空间的性质,在两种空间相互蕴含中呈现的。海德格尔(Martin Heidegger)则从胡塞尔现象学中本质直观方法与“形式化”概念分析出发,从其“场所”精神出发,认为空间性质关联到整体生存的存在境域,是由空间所在场所而非空间自身获得。福柯(Michel Foucault)、列斐伏尔(Henri Lefebvre)则以社会视角看待空间。前者将权力与空间联系起来,后者则认为空间是社会关系的产物,体现社会关系和意识形态。

新千年左右,随着计算机和网络技术的发展和运用普及,引发了一场虚拟空间的哲学探讨。在虚拟空间的研究中,奥利弗·格劳(Oliver Grau)在《虚拟艺术》(*Virtual Art: From Illusion to Immersion*,)中,以“幻觉”和“沉浸”为线索,从西方图像史和艺术史中追溯了虚拟现实的历史。认为虚拟空间并不仅存于计算机中,而是在全景画甚至更早已经存在,寻求视觉性的虚拟的空间是人类一直进行的活动。迈克·海姆(Michael Heim)在《从界面到网络空间——虚拟实在的形而上学》(*The Metaphysics of Virtual Reality*)对于虚拟技术从文化上追本溯源,从哲学上进行理论探索。他将虚拟实作为一种文化而非技术手段来研究,分析在虚拟空间中传统文化的变化以及对人的影响。^② 国内学者张怡等在《虚拟认识论》中将虚拟空间作为认知对象,认为虚拟空间是人脑的技术外化,并认为在本质上虚拟空间与物理空间具有对等性。翟振明《有无之间:虚拟实在的哲学探险》(*Get Real: A Philosophical Adventure in Virtual Reality*)甚至认为虚拟世界中的空间物质性可以不存在,并大胆论证了虚拟世界中,空间、认知主体可虚拟建构而成,且这种虚拟建构与现实生活中一样。这场虚拟空间的哲学探讨重新建构空间概念,拓展了空间外延。

从哲学领域空间内涵的演化可以发现,是在古希腊时期的三个空间经验的基础上,随着技术和观念发展进行演化。

① 观点引自:冯雷,理解空间——现代空间观念的批判与重构,北京:中央编译出版社,2008:51-58

② 迈克·海姆,从界面到网络空间,虚拟实在的形而上学,上海:上海科技教育出版社,2000

1.2.2 建筑空间理论和实践

1. 建筑空间理论历史流变

“空间”一词被正式引入建筑界始于19世纪,由德国建筑师森帕(Gottfried Semper)率先提出。他认为表现为围合,且它是建筑和艺术发展的目的。^①这个观点颠覆了之前强调墙体等围护构件的秩序、样式的古典建筑设计源头,给予了建筑设计新的思考方式。也由此,之后的现代主义建筑思潮有了新的研究维度。

自森帕将“空间”一词引入建筑界,当时强调的是空间物质属性:围合。这种观点被之后20世纪早期的建筑师及建筑理论学家,如路斯(Adolf Loos)、贝尔拉格(Hendrik Petrus Berlage)所继承,并在俄国至上主义建筑师李希茨基(El Lissitsky)和包豪斯的纳吉(Moholy-Nagy)那里有所发展,他们提倡空间的连续、绵延。

而康德的唯心主义观点,叔本华(Arthur Schopenhauer)的“建筑存在主要依靠人的空间感知”,以及现代心理学的发展等思潮,空间的精神属性被提出、接受并重视。

20世纪早期,一批建筑师及学者针对建筑空间的精神属性提出自己的观点:德国艺术理论家希德布兰德(Adolf von Hildebrand)认为建筑空间才是眼睛关注的形式;^②席马绍(August Schmarsow)则将移情作用引入建筑空间理论,更提出了“建筑历史就是对空间体验的历史”;里普斯(Theodor Lipps)运用并发展了移情理论,认为空间是让内部生活和物质可视化的一种方式;安戴尔(August Endell)强调空间应具有韵律感;里戈尔(Alois Riegl)和弗兰克(Paul T. Frankl)则以历史的观点看待建筑空间。

20世纪二三十年代,占据主导地位的现代主义建筑盛行。包豪斯(代表人物:如纳吉、密斯(MiesvanderRohe)等)强调空间的连续性、流动性,认为空间是均质的,是控制人活动的容器。而吉迪翁(Sigfried Giedion)则认为空间观念随着时代而流变,之后的赛维(Bruno Zevi)继承并发展了空间的历史观。

20世纪中叶,受到符号学、现象学、“存在空间”(海德格尔)及“知觉空间”(梅洛·庞蒂)等观念影响,空间感知成为建构空间的重要方式和研究维度。艾可(Umberto Eco)、凯文·林奇(Kevin Lynch)、拉普卜特(Amos Rapoport)等人则从受众的体验、感知角度对建筑及城市空间进行研究,他们强调了受众知觉对建筑意义生成的重要性。而诺伯格·舒尔茨(Christian Norberg-Schulz)则提出

① Gottfried Semper, trans. by Harry Francis Mallgrave and Wolfgang Herrmann, *The Four Elements of Architecture and Other Writings*, Cambridge University Press, 102

② 阿道夫·希德布兰德著,潘海昌等译,《造型艺术中的形式问题》,北京:中国人民大学出版社,2004:7

“场所空间”,将空间的物质性和精神性结合起来。范·艾克(Aldo van Eyck)、赫尔曼·赫兹伯格(Herman Hertzberger)则进一步发展了“场所空间”理论。

回顾将“空间”一词引入建筑领域至今的历史足迹,建筑界对空间的研究和探讨,贯穿两条线索:一是探讨建筑空间的精神属性,研究人对建筑空间的感知和体验,所谓建筑空间具有“空间性”;二是探讨建筑空间的物质属性,探讨的是空间依靠围合、组织等方式生成的属性。这两个属性随着技术发展、观念变化而不断演进、深化,并在当代逐渐交织起来。

2. 当代建筑空间理论与实践

在设计理论与实践,屈米(Bernard Tschumi)强调空间的运动和事件性。库哈斯、OMA 为代表的一批建筑师,受到结构主义、德勒兹(Gilles Louis René Deleuze)后现代哲学观等理论的影响,以带有争议的抢眼球的姿态进行建筑实践。并在《小、中、大、特大》(S, M, L, XL)等著作中,体现对于超大尺度、大都市、欲望的追求。而西扎(Alvaro Siza)致力于表现人物与社会关系,通过场所空间的创造,表达作品主题。哈迪德(Zaha Hadid)等建筑师利用了新媒体技术,重新诠释空间。马可·诺瓦克(Marcos Novak)从控制论和多媒体技术中发展出了他的“赛博空间(Cyberspace)中的液态建筑”(Liquid Architecture)理论。渐近线建筑事务所(asymptote architecture)致力于虚拟建筑、智能空间(smart space)的探索,并在建筑空间中引入光电设备(摄影、投像装置等),将建筑空间的实体元素与虚拟空间结合,重新定义空间。NOX 事务所则用新媒体技术在空间与输入信息互动方面进行多样的实践,并在空间与人的多感官互动方面进行探索。盖里(Frank Owen Gehry)在西雅图摇滚音乐博物馆(Experience Music Project)中,将建筑的起点放在了音乐体验的策划上……,很多建筑师更是将空间图像化、虚拟化,如张在元的《非建筑》,矶崎新(Isozaki Arata)在《未建成/反建筑史》中对于未建成的建筑进行梳理和研究探索。这些研究探索空间设计的可能性为主,而空间生成的理论性总结较少。

在关注人与空间关系,并运用信息技术进行研究的领域,希利尔(Bill Hillier)从实在建筑空间中人的行动轨迹和使用区域入手,研究空间的社会性和实践性与空间形态的关系,提出了“空间句法”(space syntax)理论。他运用图像描写和定量描写进行人与空间的互动研究,并认为一种称之为空间建构而非物质元素才可能使建筑物可以发挥作用。E. D. Kuligowski, 孙澄宇等以虚拟空间及数据分析法研究空间中人的疏散机制,他们将人的行为,特别是路径选择等简单行为与空间联系起来,提供了空间设计的新思路。但这些研究将人作为一个抽象的“物”来看待,对于人与空间的互动,特别是人对空间的满意度及空间在人的行为下进行反馈及变化关注较少。

国内建筑空间理论研究,近些年来有:

张迅在《空间原型的确立——建筑空间形式研究》(2002)中提出围绕空间形态的最小单位和组织结构来探讨空间形式问题。张毓峰的《建筑学的科学:空间及其形式的语言》(2003)、《建筑空间形式系统的基本构思》(2003)则借助语言学方法建立一套空间形式体系。而周俭在其《对〈建筑空间形式系统的基本构思〉的分析》(2003)^①中则针对这两篇文章进行批驳。他反对将空间纳入语言学范畴,认为空间包含环境、技术、文化、功能等因素。这些研究都试图将空间作为绝对、物质性的对象,空间的精神属性仍被忽视。

童明的《空间神话》将空间分为以几何空间为基础的空间,也就是物质性的空间;以及心理学为基础的空间,也就是精神性的空间。^②周凌《空间之觉:一种建筑现象学》借助现象学,试图建立空间、图像、记忆、知觉和意识的联系。他强调空间意识的知觉特性,强调知觉的“身”、“心”交融。^③刘江在其博士论文《空间·建筑——当代西方建筑空间理论发展及相关领域比较研究》中,以小说、电影与建筑领域在空间概念、认知、生成等多方面进行对比,将空间作为物质(强调空间的围合和物质特性)、场所(强调建筑空间与环境)、意识(强调空间感知属性)及社会(强调空间是社会产物,体现社会关系)的合体。他将多个领域的空间概念进行梳理和比较,将空间的范畴扩展至非建筑领域,对拓宽建筑空间的内涵有其特殊意义。笔者以为,场所、意识、社会的空间实质上是建立在认知基础上,强调的是空间的精神属性。以上这些观点说明空间的精神属性逐渐被国内建筑界所重视。

3. 建筑与媒介研究

对建筑的传播是当代建筑界所关心的议题。2008年都灵 UIA 大会更是以“传播建筑”为主题,凸现传播这一维度在当下的对于建筑的时代意义。在对当代建筑传播的研究中,香农-韦弗模式、5W模式、施拉姆模式、伯格纳模式、韦斯特利-麦克莱恩模式分别对当代大众传播进行提炼和总结,对当代建筑传播模式的建立有借鉴意义。王小慧的《建筑文化·艺术及其传播》、周正楠的博士论文《媒介·建筑》中以传播学视野看待建筑及建筑生成,以建筑实体为主要研究客体,以5W模式为基础,以受众分析方式对建筑传播内容、传播方式、传播效果进行研究。^④周诗岩在《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》中则在施拉姆传播模式基础上,结合透镜原理分析建筑在媒介中的传播。^⑤

① 周俭,对《建筑空间形式系统的基本构思》的分析,建筑师,2003

② 童明,空间神话,建筑师,2003,5

③ 周凌,空间知觉:一种建筑现象学,建筑师,2003,5

④ 周正楠,媒介·建筑:传播学对建筑设计的启示,南京:东南大学出版社,2003

⑤ 周诗岩,建筑物与像——远程在场的影像逻辑,南京:东南大学出版社,2007

在建筑学领域,对于空间以影像方式呈现的现象进行研究也是近些年的热点。建筑学界认识到,影像媒介不仅触及了空间的再现方式,改变了空间体验和认知方式,更深层次而言,触及了空间语言和本体。周诗岩在其《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》中,研究了影像媒介对空间知觉的影响,指出空间知觉在当代传媒环境下的多义性趋向和心理学机制。^① 刘刚在其硕士论文《乌托邦/反乌托邦-都市空间的电影印象》(2002)中对于电影中呈现的城市进行研究。岩石通过有关透明性的讨论,剖析光电子成像不同于几何光学成像的特征,提出公共图像超越公共空间成为城市信息平台的内在动力机制。^② 邱志勇从科技媒体哲学角度,论述电子影像媒介的发展导致身体空间经验的变化。^③

在媒介对建筑设计影响方面,吴丹在硕士论文《数字化时代下的媒介艺术与建筑设计》(2005),郑滢在硕士论文《关键词解析后媒体时代的流行建筑设计语言》(2007),颜莺在硕士论文《建筑媒体与媒体建筑》(2008),高蓓在博士论文《媒体与建筑》(2006),分别探究了数字时代、媒体时代对建筑的影响。邱志勇从科技媒体哲学角度,论述电子影像媒介的发展导致身体空间经验的变化。这些理论探索在更广泛的媒介层面探讨了空间语言与媒介的关系。

综上,从传播到技术运用再到观念更新,建筑与媒介、建筑与影像已经被建筑界关注,也被运用到了建筑设计中。但涉及当代媒介中的建筑(城市)空间与媒介的关系,与图像的关系,并将多元图像中的空间与建筑空间进行比较与分析的,实践中概念引用相对多,而理论研究少,至于相对较为完整的疏离和综合研究几乎没有。

1.2.3 其他相关研究

在媒介传播的研究中,麦克卢汉(Marshall McLuhan)在《理解媒介》(*Understanding Media*)、《媒介即讯息》(*The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*)等著作,林文刚(Casey Man Kong Lum)等学者在《媒介环境学:思想沿革与多维视野》(*The Media Ecology Tradition: Perspectives on Culture, Technology and Communication*)中,从宏观视角看待媒介与社会的关系,强调了媒介环境对人的感知、认知以及思维方式的影响。这种影响同样发生在人对空间的认知和读解中:不同的媒介为人与空间提供不同的“渠道”,并促使人以不同方式与空间进行相互作用。而另一个角度则来自后现代

① 周诗岩,《建筑物与像——远程在场的影像逻辑》,南京:东南大学出版社,2007

② 岩石,《可见与共生——另一种光学成像》,《时代建筑》,2008,3

③ 邱志勇,《媒体影像、科技空间与沉浸身体之间:论新媒体艺术中的体现美学》,《时代建筑》,2008,3