



建 筑

Sara-Sara さらさら

隈研吾



Para-Para はらぱら

的

Pata-Pata はたはた

Guru-Guru ぐるぐる



Tsuru-Tsuru つるつる

Pera-Pera ぺらぺら

声 音

Zara-Zara ざらざら

Mojya-Mojya もじゃもじゃ

Suka-Suka すかすか

Fuwa-Fuwa ふわふわ



建筑 的 声音

巨隈研吾 著

木点译

图书在版编目 (CIP) 数据

建筑的声音 / (日) 隈研吾著; 木点译. -- 北京:
新星出版社, 2017.8
ISBN 978-7-5133-2652-0

I. ①建… II. ①隈… ②木… III. ①建筑设计-作品集-日本-现代 IV. ①TU206

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 114766 号

建筑的声音

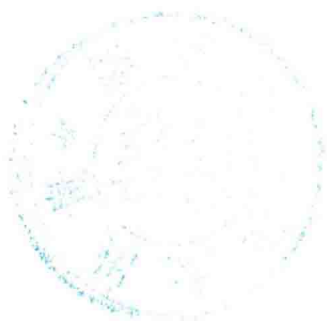
(日) 隈研吾 著
木点 译

责任编辑 汪 欣
特邀编辑 侯晓琼 薛茹月
装帧设计 韩 笑
内文制作 王春雪
责任印制 廖 龙

出 版 新星出版社 www.newstarpress.com
出 版 人 谢 刚
社 址 北京市西城区车公庄大街丙 3 号楼 邮编 100044
电话 (010)88310888 传真 (010)65270449
发 行 新经典发行有限公司
电话 (010)68423599 邮箱 editor@readinglife.com
印 刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
开 本 800毫米×1120毫米 1/16
印 张 12.5
字 数 80千字
版 次 2017年8月第1版
印 次 2017年8月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5133-2652-0
定 价 88.00元

版权所有, 侵权必究

如有印装质量问题, 请发邮件至 zhiliang@readinglife.com



**建筑粒子化
使世界和人类
更紧密地联结在一起**

目 录

建筑粒子化，使世界和人类更紧密地联结在一起

啪啦啪啦 ————— *Para-Para*

莲屋 Lotus House	010
梶原木桥博物馆 Yusu-hara Wooden Bridge Museum	018
九州艺文馆（2号别馆） Kyushu Geibunkan Museum { annex 2 }	024
贝桑松艺术文化中心 Besançon Art Center and Cité de la Musique	026
风檐亭 Wind Eaves	032

沙啦沙啦 ————— *Sara-Sara*

水樱屋 Water / Cherry	036
--------------------	-----

骨碌骨碌 ————— *Guru-Guru*

新津 知・艺术馆 Xinjin Zhi Museum	048
九州艺文馆（本馆） Kyushu Geibunkan Museum { main building }	056
以心传心 Nangchang-Nangchang	062

啪嗒啪嗒 ————— *Pata-Pata*

浅草文化观光中心 Asakusa Culture Tourist Information Center	066
Aore 长冈 Nagaoka City Hall Aore	070
麦克唐纳大道教育与运动综合设施 Entrepot Macdonald	076

吱嘎吱嘎 ————— *Giza-Giza*

Chokkura 广场 Chokkura Plaza	084
十和田市民交流广场 Towada City Plaza	088

喳喳喳喳 ————— *Zara-Zara*

网格 / 地球 Mesh / Earth	094
PC 花园 PC Garden	100
中国美术学院民艺博物馆 Museum at The China Academy of Art	106

噌噌 ————— *Tsun-Tsun*

- GC 口腔科学博物馆 Prostho Museum Research Center ————— 116
星巴克太宰府天满宫表参道店 Starbucks Coffee at Dazaifutenmangu Omotesando ————— 122
微热山丘日本店 Sunny Hills Japan ————— 128

嗖嗖 ————— *Suke-Suke*

- 玻璃木屋 Glass / Wood House ————— 134

哐呀哐呀 ————— *Mojya-Mojya*

- 栲原服务站 Community Market Yusuvara ————— 144
感知·空间 Sensing Spaces ————— 148
Tetchan 肉串吧 Tetchan ————— 150

噗啦噗啦 ————— *Pera-Pera*

- “陶瓷之云” Casalgrande Ceramic Cloud ————— 156
马赛当代艺术中心 FRAC Marseille ————— 158
艾克斯普罗旺斯音乐学院 Aix-en-Provence Conservatory of Music ————— 162
800 年后的方丈庵 Hojo-an after 800 Years ————— 168
“上下”品牌上海旗舰店 SHANG XIA Shanghai ————— 170

呼哇呼哇 ————— *Fuwa-Fuwa*

- 茶室 Tee Haus ————— 176
米姆草地·实验住宅 Memu Meadows ————— 178
“茧” Cocoon ————— 180

作品资料 ————— 182

对现代主义及建筑艺术化的批判

隈先生现在与事务所的工作人员交流时，好像经常会用到“Para-Para（啪啦啪啦）”“Tsun-Tsun（噌噌）”这样的拟声词？

（这些词）都是在讨论如何设计的时候用的。事实上，我会用很多拟声词，感觉像幼儿园小朋友一样（笑）。用更加专业的话来说，在设计的过程中，我一直在寻找与当前的现代主义基本原理不同的东西，虽然到现在也还是没有弄清楚这个“不同”到底是什么，但我探索的意义也正在于此。也许未来能够用语言清晰地表达，但是现在，我姑且把自己最直接的感觉用接近的拟声词表达出来，再和事务所同事沟通。但是他们到底能接受到何种程度，我确实不好推测。换言之，不像现有的形态语言有明确的定义，所以只能依靠对方的感觉来理解。首先应该把这种无法定义的东西传递给他人，起投石问路的作用。重要的是，你得先把石头扔出去。

使用拟声词来描述建筑，不仅仅是对现代主义语言的批判，也是对建筑艺术化的批判。自矶崎新以来，建筑艺术化成为20世纪后半期之后的世界主流。20世纪前半期是工业现代主义，此后便成了艺术现代主义，矶崎先生将其称为“手法”。相对于20世纪70年代的现代主义，他虽然提出了“手法”这一概念，却总是沉溺于“过去的现代主义是功能主义”这一说法，除此之外便再无具体的方法论了。而古典主义或者哥特式建筑的方法论是更加清晰有逻辑的，相对而言，现代主义只拥有底层架空、屋顶花园、玻璃幕墙这种贫瘠单薄的表达方式。

矶崎先生批判现代主义的“贫瘠”，比如全都是方形或者方形图案的重复，或是波浪形等几何图案，这种由客观、科学形态产生的手法。矶崎先生正是通过“手法”这一概念的提出，批判了现代主义的幼稚与虚构，抨击其虽以科学为构架，内核却毫无科学性。

可是“手法”这个概念值得探讨之处在于，它可以说是复古主义的一种新说法，对建筑世界来说是一种束缚。凡是不属于复古几何学的都排除，凡是不属“手法”范围的都是庸俗，这样建立起了一种强烈的排他系统。然而我自从事建筑设计业伊始，就认为脱离“手法”这样形式化的东西，跳出既成的几何学才是最有乐趣的。

然而一旦概括成语言，则又像“手法”一样被逻辑束缚，成了一种形态的东西，

因此我会先用拟声词归类再与事务所成员沟通，然后根据他们给予的反馈来推进设计工作。这样一来，也出现了很多令人意想不到的结果。

拟声词作为在探索建筑新原理过程中使用的工具，也尽可能减少了语言上的束缚。

的确，语言一般具有定义清楚、明确的作用，而拟声词却没有清晰明确的定义，这也正是拟声词的独特之处。建筑中使用现成的语言，反而会把建筑限制住，落入矶崎式的陷阱之中。因此，我认为需要从语言中跳出来。

关注 5% 的部分

由于每个人对拟声词的理解不一样，这种个体差异也正是它的有趣之处吧。

与事务所成员对话时，我很重视他们和我的想法不一致的地方，这可能也是我们与其他许多事务所工作模式的不同之处（笑）。一般来说，设计师会有一个明确的构想，员工则兢兢业业地实现这一构想。设计师为了将自己的构想明确传达给他人，会使用清晰明确的词语来表达，或者让别人照着自己画的草图执行。总之，不管是通过语言表达还是草图，都不需要员工提出超出构想的有趣想法。这样照章执行完成的建筑，总是缺少一些趣味性。一个人的大脑产生的想法毕竟有限，我会给成员们一个模糊的信息，我期待的是，他们会反馈出一些我没有想到的点子，或者一些与我的想法有微妙差异的点子。

似乎有很多“虽然我想表达的不是那个意思……”这种情况出现。

“为什么会这么想？我的意思完全不是这样啊！”这种情况多有发生（笑）。这些偏离我意图的想法或许有 95% 完全无法采用，但是也有 5% 的部分让人觉得“这样可能也不错”，或者“这样解释我就明白了，看来这种理解偏差还是很有讨

论价值的”(笑)。认真思考后把这“5%”的误读加以运用,从而推动设计进程,这正是这些想法的意义所在。交流想法的作用就在于推进每个阶段的工作,而一味依赖设计师的个人观点,那就是退步。我希望更上一层楼,喜欢令我激动的东西。和员工交流的过程中得到了预料之外的答案时,我会非常兴奋,设计的乐趣也正在于此。为了体会这样的乐趣,我才会经常使用拟声词,来保持言语中的模糊感。

所以,您期待的是创造性的误读、有建设性的误读。

如果用“创造性”这个解构时代的流行词来概括,我所说的那种微妙的差异感就不见了。好比我所说的那95%都是棒球中的暴投,而投接球的轻松有趣就表现不出来了。

身体经验程度之上的语言

拟声词并非建筑师的操作对象,而是将建筑与人类摆在同等地位。建筑师也并非建筑的主导者,而是与使用者一起游走于建筑中。这样一种基于身心体验的、动物性的声音感受就是拟声词。

身体的感觉多由实物触发。以拟声词举例,“Zara-Zara(喳喳啦啦)”这个词就能让人联想到该物体的状态与普遍印象。

如果摒弃抽象化,考虑得更具体,那就要讨论物质这一概念。物质,实际上并非完全科学、客观。从建筑性的经验来看,物质更像是一种极其主观的、精神性的、有生命的东西。

举个例子,在接触到土壤时,许多人除了能感受到粉末的状态,还会有脏兮兮、温暖等感受。物质不仅局限于近代科学意义上客观的东西,更是一种即时的触感。

德勒兹等人也对此说法展开过激烈的讨论。比如,硬度也是一种主观的感受。一般观点认为水是柔和的,但是当从高处跳入水里时就会觉得水十分坚硬。同理,

一般在科学工作者眼里很客观的“温度”，实际上也是相当主观的。专注于大栗博司的重力论的原广司，最近经常表明类似的观点。他提出，我们通常认为客观、可测量的硬度、温度，实际上都是相对、无法测量的，这也是宇宙物理学的最新观点。随着科学的发展，物质与主观意识的界限变得模糊，绝对客观的世界开始崩溃。

我提出物质是体验性的东西这一看法也正基于此。物质是源于体验的，是有灵魂的东西。这或许会被认为是精神性或者某种原始主义的观点，其实不然。最新的科学成果表明，物质与精神、体验并非泾渭分明，这也是我想将之用于建筑的出发点。

勒·柯布西耶、阿尔瓦·阿尔托的建筑与身体

在阿尔瓦·阿尔托以及之后的勒·柯布西耶时期，追求满足身体经验的建筑意图相当明显，但是从现代主义整体来看，这种风格的建筑并不多见。

这种身体性的部分超越了所谓后现代主义、现代主义等这些“主义”。现代主义终归是一种文化运动，这就决定了语言化是其宿命般的诉求。然而，总有一些“狂人”追求着不能语言化的东西。早期，柯布西耶就是这种“狂人”之一。他认为文化运动的局限，就在于过程中所伴随的那些必然而又呆板的语言的禁锢。

尽管从某种意义上来说，造成这种呆板的原因是他……

没错，尽管如此。其实他很早就意识到了这一点，所以才设计出了朗香教堂^①。这样的建筑，还有阿尔托设计的帕米欧疗养院^②。后者虽然是 30 年代早期的建筑，却依然能给人一种肉体上（官能）的感触。

①朗香教堂是柯布西耶 1955 年的作品。1952 年竣工的马赛公寓由粗面水泥装饰，与 30 年代普遍的“白盒”建筑群有着明显的差异。其后完成的朗香教堂，凭借甲壳状的外形和有机的雕刻形态，成了建筑中超凡脱俗的存在，其建成后直到 60 多年后的今天，仍然能给人以震撼。

②帕米欧疗养院是阿尔瓦·阿尔托 1933 年的作品，是这位拥有大量杰作的芬兰建筑师的初期代表作。长条状的白色围墙体现着现代主义的清新感，入口雨棚曲线状的设计，以及明丽的色彩被以后的建筑大量使用，是区别于单纯白盒建筑的感官型建筑。

帕米欧疗养院的现代感很强烈，同时又有种奇妙的、对身体的诉求。

所以我去参观时觉得内心一震，很多现代主义中的人也有这种感受，反倒是后现代主义总是用呆板的语言抨击着现代主义。受美式文化影响至深的后现代主义，秉持着必须从语言上战胜对方的原则，实际上他们比现代主义更加呆板。我非常想脱离这些语言上的建筑主义运动，所以才用了拟声词来描述建筑。

建筑的体验与时间

体验一座建筑，或者说在一个空间里游历，要如何看待持续性或者时间之类的概念呢？

时间可以说是体验的核心。自爱因斯坦起，这个同温度一样不客观、相对性的概念，在宇宙物理学中被频频提及。通过钟表来显示的客观时间，这只不过是人类的一种幻想。

我希望能以这种弹性的时间为基础来设计建筑。在建筑学上讨论时间和空间的问题时，通常会参考希格弗莱德·吉迪恩的《空间·时间·建筑》。吉迪恩认为，现代建筑就是将爱因斯坦式的时间与空间的转换运用到建筑中。他对爱因斯坦、对时间的理解，如同毕加索、勃拉克对立体主义的理解一般，仅止于在绘画中表现复数的时间，却没有深刻理解爱因斯坦实际探求的时间所具备的弹性。

吉迪恩说，立体主义的绘画是将人物、乐器等对象的在不同时间的多个角度，置于同一个画面中，这与爱因斯坦所理解的时间是不同的。

吉迪恩曾说，将建筑透明化，便能模糊掉时间与空间的界限，但这仅仅停留在字面上，对透明化的具体方式并没有做探讨，也就是说没有超越玻璃箱的构想。

超越后现代主义

之前提到后现代主义比现代主义更加呆板，具体来说您会想到哪位建筑师呢？

比如迈克尔·格雷夫斯、彼得·艾森曼等人。他们吸收了当时最先进的哲学思想，将其华丽的逻辑理论运用于建筑之上。不过是先有了语言，再用建筑来翻译，建筑只能算是语言的翻译而已。这些后现代主义代表人物的局限性也正在于此。

在这些后现代主义建筑师中，我对菲利普·约翰逊颇有兴趣。他不仅将密斯·凡·德·罗介绍到了美国，其作品美国电报电视公司（AT&T）大楼也是后现代的代表建筑。约翰逊因不断改变作品风格而备受争议，但他在建筑上的一些离奇想法，却能给人一种超越语言的无厘头、轻松的感觉。他摆脱了美式的僵硬、语言上的死板，是一位非常有趣的建筑师。他居住在宽广的庭院之中，在庭院内将语言相对化了。我在1985-1986年访问过一些后现代主义风头正劲时的美国建筑师，从中发现，格雷夫斯、艾森曼这些人是一群智慧而顽固的人，他们让建筑变得无趣起来。我亲身体验过那个时代的美国，所以会强烈地想做出与这些语言派不同的东西来。

反造型与功能可供性

隈先生所追求的建筑方向，不仅是超越现代（Beyond Modernism），甚至是超越后现代。为了超越现代，您提出的一个观点是“反造型”，通过著作及作品，持续批判着在现代主义中物质及形态与周围环境割裂、孤立存在的现象。

反造型的真义在于与周围产生联系之后。有了联系之后产生的价值便是体验的力量。仅仅产生联系是毫无意义的，重要的是能够在其中徜徉，让身体有兴奋的感觉。

这就是我希望“反造型”这个词带给人的第一感受。客观主义是对与周围孤立的客体进行操控，操控的主体置于客体之上，是居高临下的，但当需要产生联系时这种操控就派不上用场了。于是我们要找到另一种设计、思考的方式。将自

已与建筑置于同等地位时，啦啦啦啦、嗡嗡这样的拟声词就脱口而出了。

对于反造型，另外想提到的是詹姆斯·吉布森、佐佐木正等人的知觉理论，或者说功能可供性会更加易懂。这种思考方式与我的建筑方法论有异曲同工之感。这么说或许佐佐木先生会不满，但是我觉得如果用日常用语来表示可供性的思考方式，那就是拟声词了（笑）。

原来如此。不仅仅是关注单独的物体（object）的性质和价值，而是将其置于环境之中再考虑其性质和价值，这样看来确实与隈先生的建筑以及拟声词理论有相通之处。

人类对世界的认知过程，从历史上来看，可以分为三个阶段。第一阶段是物体论，第二阶段是空间论，第三阶段是粒子论。最初，人们着眼于眼前之物，这在建筑理论上体现为起源于古希腊的古典主义建筑逻辑性理论，文艺复兴时期也处于这个体系之中。然后，人们开始认为物体与物体之间的间隙更为重要，空间论应运而生。文艺复兴之后，巴洛克是空间论，19世纪的戈特弗里德·森佩尔也是现代空间论的代表。由森佩尔的空间论发展而来，阿道夫·路斯提出了空间体量思想。随后20世纪现代建筑产生了“透明性”“空间流动性”等观点。

功能可供性理论是将物体、空间与人有机结合在一起，这时粒子概念的重要性便凸显出来。可供性理论认为，生物以粒子为媒介认知世界，若粒子不存在，世界则变得平板、单调，无法判断距离与质感，生物难以栖息、安宁。

当我发现那些无意识中以啦啦啦啦、嗡嗡这样的拟声词为灵感建造出的作品，居然能够用可供性理论完美解释时，我感到无比激动。我所做的，不过是将建筑粒子化，增强世界与人之间的关系，通过粒子这个概念，让庭院、建筑呈现出一个无缝的状态，把建筑从孤立的物质中解放出来。因此，可供性理论显然是非常适用的。

我在可供性理论中发现，在描述以粒子构成的无缝环境时，最合适的就是拟声词。

粒子论这一方法论，除了认知科学和建筑以外，在任何领域均可视作基本的科学方法。现代物理学的基础也是粒子论，甚至连重力这种看不见的东西也可用同为物质的粒子间的相互作用来解释。

因此，直觉告诉我，最符合这个时代的恐怕就是拟声词了。用最原始基础的语言来表现最先进的技术，真的很有趣。

啪 啦 啪 啦

Para-Para

倘若物与物之间并未严丝合缝而是存在间隙，则可称之“啪啦啪啦”，此时每个组成部分（粒子）都被清晰明确地凸显出来。若非如此，世界将一成不变、单调乏味，没有远近之差、质感之异与软硬之别，生物也会因此变得不安。

20 世纪的功能可供性理论证实，生物以粒子为切入点，来确认世界的深度，告诉我们粒子的重要性。世界本就是啪啦啪啦的，我们能从中看出深度、距离与质感，并判断能否于此栖息、生存，获得安全感。

然而，并不是有间隙就称为啪啦啪啦，粒子大小和间隙的关系非常重要。太大或太小都不行，粒子必须被凸显出来。

莲屋（2005 年）就是将石块作为粒子，建得啪啦啪啦。用多大的石块才能在整体上表现出这种感觉呢？若采用砖头大小的石块，则会显得过于黏着，不够分散。但若采用 $60 \times 120\text{cm}$ 这种常规尺寸，则会过大，失去粒子感。

与此同时，粒子与承载主体的搭配也须考虑。以砂糖为例，如果是将 5mm 或 6mm 左右的红糖颗粒放入小容器中，则显得松散疏落，有种倒进咖啡里会很美味的感觉。同样是颗粒状，一粒一粒的细砂糖就无法让人产生这种感觉。如果红糖变得更大，倒入咖啡就显得过于粗糙，似乎不好喝了。由此可知，在任何情况下都必须考虑整体与部分的搭配。

这种啪啦啪啦感并非我个人偏好，而是建筑设计上的一个普遍主题。古希腊的万神殿正面有 8 根柱子。为何是 8 根呢？首先，偶数是神殿经常使用的数字。如果是奇数，像 5，会有一根柱子在中间，显得极为突兀。同样是偶数，为什么不选择 6 或者 10 呢？这座正面 8 根柱子的万神殿，被称作神殿中的神殿，到底是何缘故？

10 根过于纷杂，6 根过于简陋，产生这种感觉的直接因素是柱子整体的啪啦啪啦。啪啦啪啦不仅指间距、密度的问题，更多是指整体与部分之间的平衡感。同样的间距来摆放，如果是 10 根，就过于密集不够干脆如细砂糖，6 根又过于单调，8 根则刚刚好。

万神殿的美以比例均衡著称。柱子直径与高度的比例、神殿正面隐藏的黄金分割比例等都被人们津津乐道。而这种均衡相衬，又带来啪啦啪啦的直观感受，让人身心愉悦。啪啦啪啦难以数据化，但西欧长久以来以比例指标来打造美，这也是西欧人的审美癖好。

源于古希腊、罗马的古典主义建筑理论，基本以比例论为主。20 世纪最著名的建筑师勒·柯布西耶所提出的模度理论也是典型的比例论。但是对于生物来说，最重要的不是比例，而是一种啪啦啪啦、间隙得当的感觉。

建于河岸森林内的别墅。

为了营造出河（水）与建筑相融合的状态，在河水与别墅间设计了一片水域并种植上莲花，借莲池使建筑与河水相连，并由此延伸到对岸的森林。

即以莲池为媒介，营造出一种通透感。

墙面采用的石材是米黄色的石灰华，与密斯·凡·德·罗设计巴塞罗那世博会德国馆时用的—样。

密斯是把石灰华当成粗大的素材来处理的，但莲屋中是将石灰华作为零散的粒子，使河水与建筑柔和地联系在一起。

为了营造这种啦啦啦啦的感觉，首先石板的尺寸要使人产生愉悦感。此处采用 $20 \times 60\text{cm}$ 、厚 3cm 的石板，并且石板（粒子）与石板之间要有一丝间隙，轻轻邻接。

为了成功打造仅以一点邻接的细节，我们挑战了一种高难度的技术，使用横截面为 $8 \times 16\text{mm}$ 的扁钢将石板悬吊起来。啦啦啦啦感便从粒子与粒子之间连接点的形状中产生。

