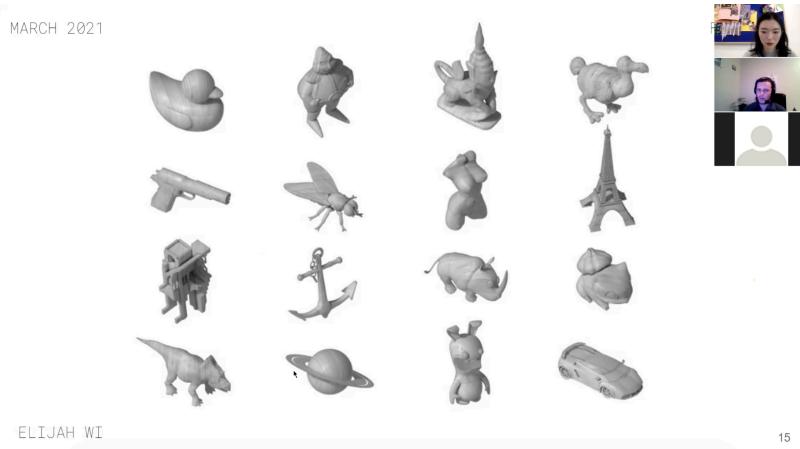


【干货整理】尺度的悖论——从科幻电影场景制作到“物导向”本体论 (000)



线上分享截图

此推文内容是对线上分享“认知创造和电子空间建筑”的梳理笔记，如果感兴趣各位可以在后台询问线上分享回放。

主讲人：Elijah Williams
加州州立理工大学建筑设计讲授
曾为普利兹克奖得主Richard Meier工作
研究方向着重于建筑创新科技的理论背景和应用探索

编辑/整理：Chaomin
宁波一沙建筑作品集导师
加州州立理工大学毕业
于丹麦留学交换一年

Introduction 简介：

此次线上分享以传统建筑学对于比例和建筑模型的既定思考作为起点，从科幻电影制作中汲取灵感，挑战该既定思考模式和建筑模型与设计的传统关系。意在通过对传统思维方式的逆推和挑战去产生000 (Object-Oriented Ontology即物导向本体论) 哲学思考框架的设计效果，流程和成品。推文将通过构建框架（简称“构”）和打破框架（简称“破”）的方式介绍这一建筑理论的推导。

“构”- Scale/Model 比例/模型

The model is a means to an end.



Elijah在Richard Meier工作室负责设计制作的竞赛模型

尺度（**scale**）是建筑设计中必要的概念。建筑师通过等比例缩放将一个大体量的建筑容纳在平面图、剖面图和建筑模型中，以推动建筑设计的前进。在这一过程中，建筑模型（**Architecture model**）成为了未建成的构想中的建筑的化身，建筑模型的每一部分都代表了（represent）这个未来建筑实体，比如图中的白色木板成为了建筑立面的化身，毫米宽的木条成为了几十厘米厚的混凝土柱的化身。我们在看这个建筑模型时，观察的并不是模型本身，而是这个模型所代表的建筑概念。因此，传统意义上的建筑模型是一个无法跟自身象征性撇清关系的符号，而其中等比例缩放（scaling）成为建筑模型产生象征性的途径。

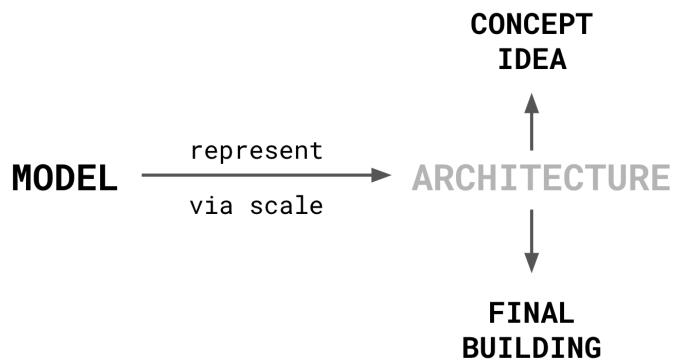


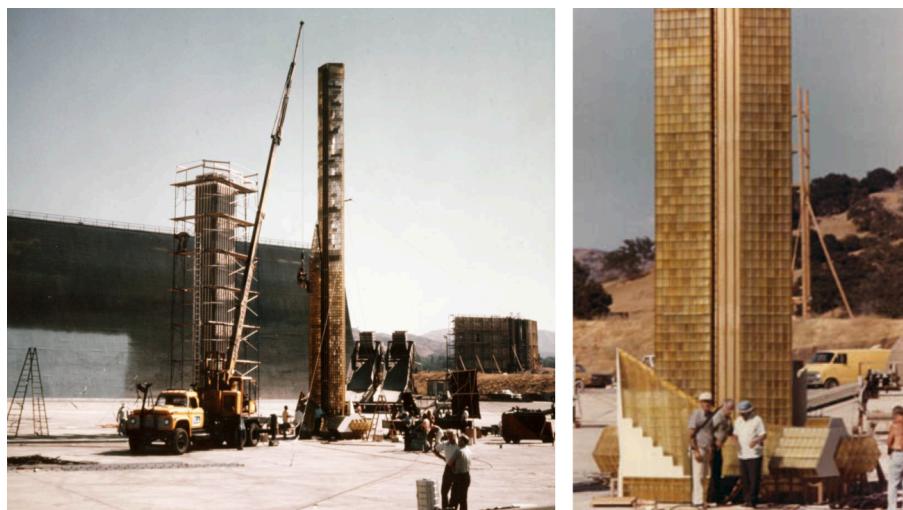
Diagram 1

“破” - FORCED PERCEPTION 感官强制

The model is now the end.



科幻电影 The Towering Inferno 剧照



科幻电影 The Towering Inferno 模型实景

The Towering Inferno《火烧摩天楼》是一部拍摄于1974年的科幻灾难片。在当时美国疯狂扩张建造高楼大厦的时代背景下，《火烧摩天楼》讲故事设计在一个虚拟的515米高的摩天大楼中（上海金茂大厦为420米高）。由于这是一个在当时无法实现的建筑体量，制作团队建造了一个20米高的建筑模型来代表电影中的建筑。

由于这部电影的摩天楼意在追求夸张的建筑高度及设计现实中不可建的建筑以实现其科幻的性质，建筑模型和最终产物的边界产生了模糊(blurring)——这个20米高的建筑模型成为了建筑设计概念的最终产物，而非通向建筑实体的工具。建筑模型取代了失去最终建筑实体的建筑臆想 (concept/idea)，成为这个臆想的终点。



科幻电影 The Towering Inferno 模型燃烧剧照

这个边界的模糊带来了既真实又虚幻的观影体验，当观众看着这个建筑模型被烧毁的场景时，即使火的大小不可控跟建筑模型的比例产生了混乱。观众也不得不自我说服，让自己相信所看到的正在燃烧的建筑模型是一座正在燃烧的摩天大楼。

通过这个科幻电影的场景分析，我们可以看到建筑设计臆想（idea/concept）脱离建筑实体存在的可能性，以及建筑模型因此获得的更加重要的意义。建筑模型不再是一个现实的替身（representation）而是现实本身。当这部电影的摩天大楼的建筑模型被烧毁时，这栋大楼就不复存在了。

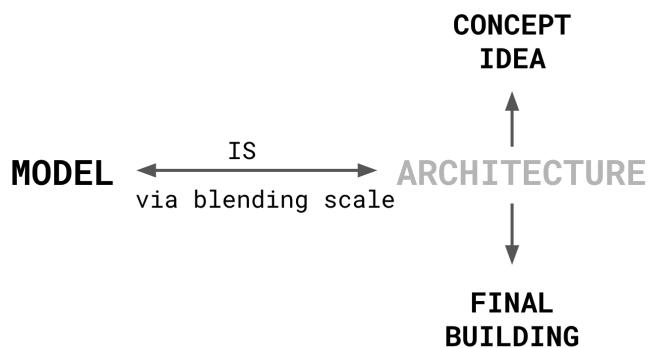
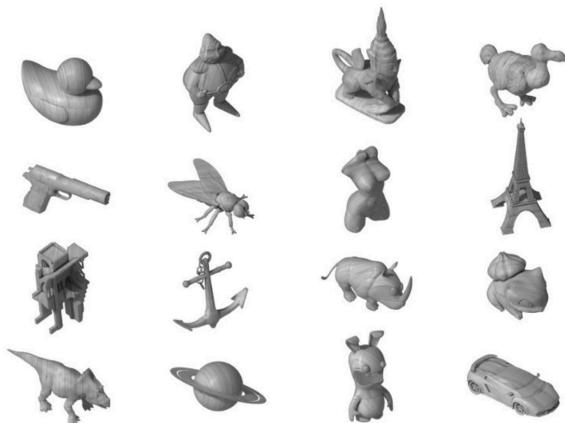


Diagram 2

“构” - Found Formal Objects 已存在的形体和意义

This IS a pipe.



一些已经有特殊意义的物件

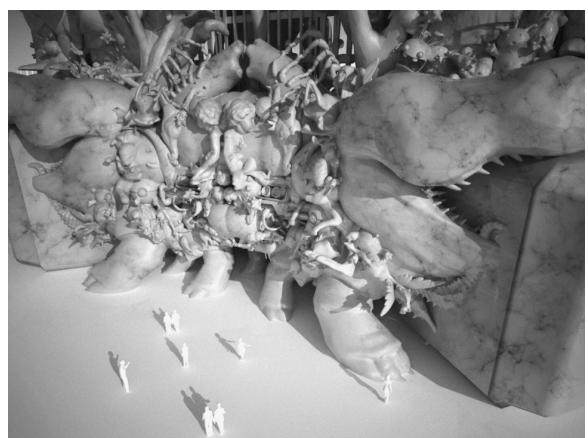
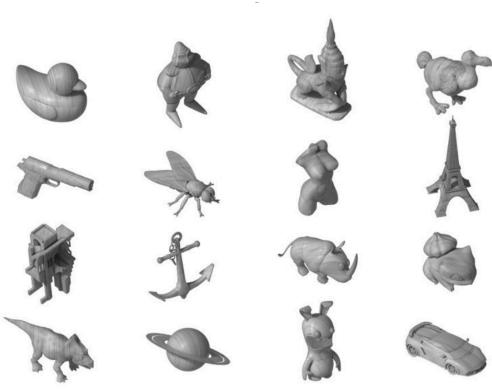
物体 (object) 被人类赋予意义 (meaning)。当读者看到上图的3d模型时，你是否能够辨认出其中的一些物体呢？比如犀牛，行星，埃菲尔铁塔等。这些已经存在的物体拥有他们独特的意义，当看到这个物体时我们就自然而然将它和它的意义连接在了一起。如同建筑模型，当我们看到建筑模型时，我们就自然而然将它和它所代表的建筑概念和实体混为一谈。仿佛这些物体无法独立于这些意义而存在。

“破”- Lost Formal Meanings 抛弃意义的形态

This is NOT a pipe.

从苏格拉底到康德到海德格尔，他们抱持着对绝对真相 (absolute truth) 质疑进行哲学思辨。这些哲学思想的前提是对人类赋予事物思考和价值的自觉。

物导向本质论（以下简称OOO）是一个基于物体本身和人类赋予其意义进行决裂而产生的哲学思想。物体作为一种确实可知的存在，独立于人类对其赋予的意义之外。而OOO格外强调物体本身的真实性 (realness)，并弱化人类意识对其的影响。OOO在建筑学中强调让物体失去自己原本的意义和用途，而只被作为一种纯粹的“形” (form) 存在。



由这些物件产生的建筑形态 (form) - 建筑师 : Mark Foster Gage

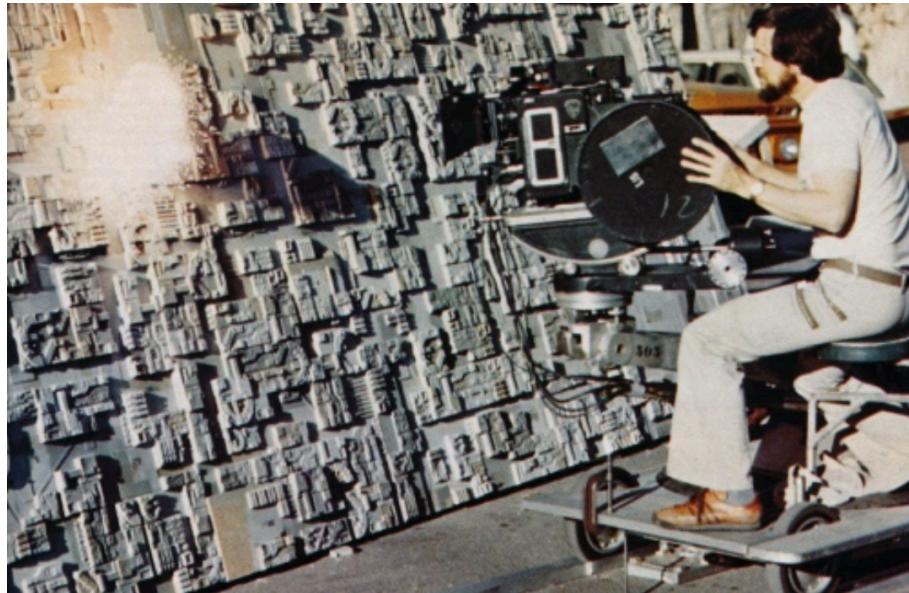
传统意义的尺度（scale）和等比例缩放（scaling）也成为了这类建筑设计挑战的对象。不同尺度的物件被混淆和堆积在一起以失去其曾有的特殊意义，但它们的物体特性--形态曲线被保留成为建筑形态的一部分。

Star Wars - Texturing the Form 形态纹理化

The model is THE Death Star, although the model is a representation of Death Star.

虽然000在建筑设计的应用仍然是一个非常新的概念（于2010年开始产生广泛影响），但是我们当我们重新回顾1977年拍摄的《星球大战-曙光乍现》（Star Wars - A New Hope）死星的模型制作中窥探到类似于000的建筑应用手法--混淆尺度（blending the scale）并使具有具象意义的物成为纹理。



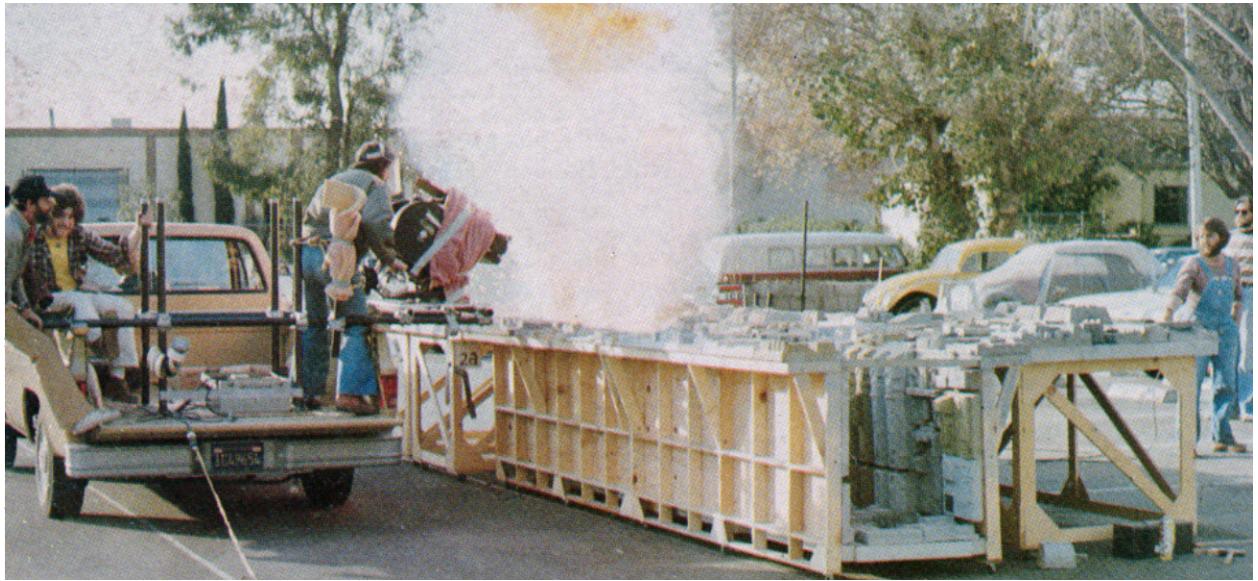


星战死星模型

死星作为一个具有行星体量的空间站，制作团队需要用模型体现现实无法呈现的夸张尺度。于是在电影中极具体积的大型建筑变成了模型中的一个纹理（texture）。模型用极度细节去夸大比例，现实模型的平面成为了虚拟世界中的空间。



电影中的场景



现实拍摄



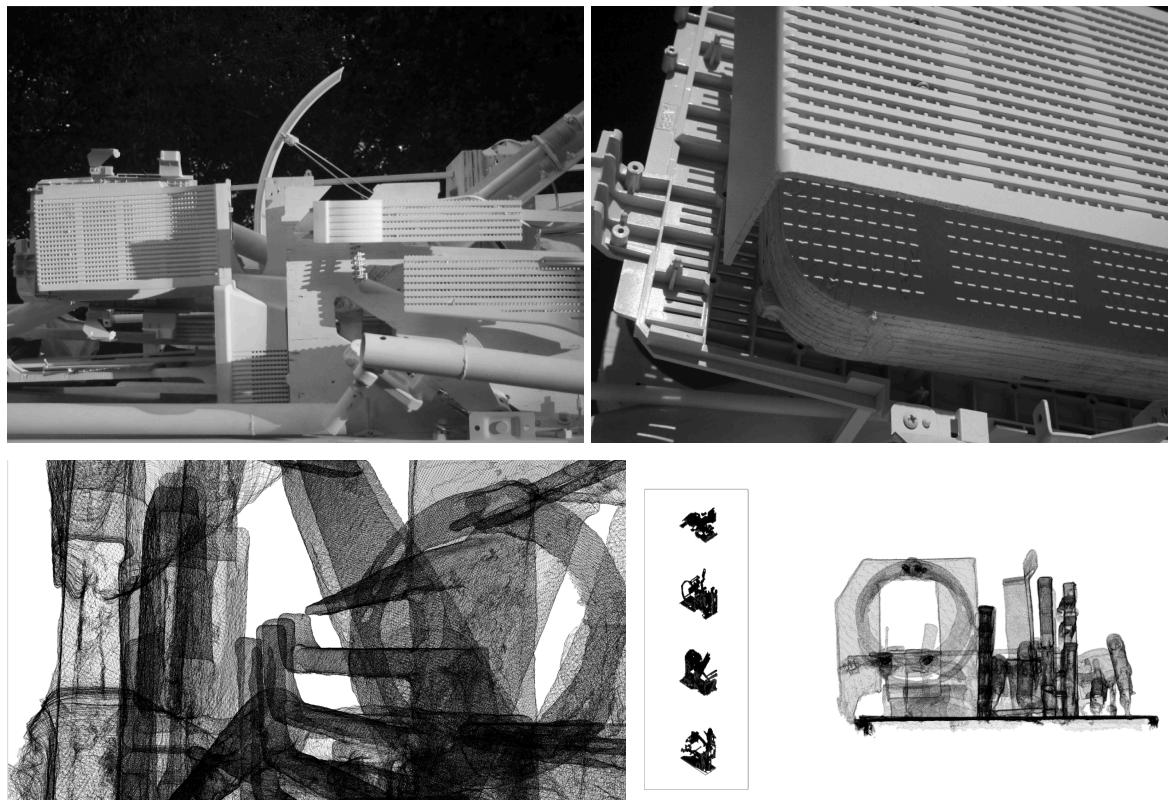
死星爆炸瞬间

而这个模型的宿命就像《火烧摩天大楼》中的摩天大楼模型一般，作为死星被炸毁了。因为电影的每一个场景都取自于这个模型，这个模型便成了真实的死星，而这个作为真实死星存在的模型的毁灭也代表了死星的真正毁灭。这个毁灭的瞬间最好地体现了000中建筑模型对建筑设计的思考，模型即是臆想又代表臆想。

Conclusion - Imagining Futures 未来构想

Building an alternative reality

教授Elijah Williams在线上分享中说到“If there is one takeaway from this lecture, I think it is this -- As designers, we might be posing questions and ideas that can't be built or realized.”（这个演讲如果能给各位带来一点启发，我希望是我们能够明白—作为设计者，我们可能在提出不可能被实现的问题和想法。）对于建筑设计的讨论，可能不仅限于能被建造的房屋（buildings），也可能是一些臆想。也许臆想不是每个设计者思考的最终产物，但它也许是一种可能性。



Professor Elijah Williams的模型探索和3D扫描呈现

本文关于OOO的讨论来自于Graham Harman的<Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything>