

城市设计：美国的经验

URBAN DESIGN: THE AMERICAN EXPERIENCE

[美] 乔恩·朗 著

王翠萍 胡立军 译

中国建筑工业出版社

城市设计：美国的经验

URBAN DESIGN: THE AMERICAN EXPERIENCE

[美] 乔恩·朗 著
王翠萍 胡立军 译

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2003-3784号

图书在版编目(CIP)数据

城市设计：美国的经验/[美]乔恩·朗著；王翠萍，胡立军译．—北京：中国建筑工业出版社，2007

ISBN 978-7-112-09480-6

I. 城… II. ①乔…②王…③胡… III. 城市规划—建筑设计—研究—美国 IV. TU984.712

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第106899号

Urban Design: The American Experience/Jan Lang

Copyright © 1994 by John Wiley & Sons, Inc.

Chinese Translation Copyright © 2008 China Architecture & Building Press

All right reserved. This translation published under license

本书经美国John Wiley & Sons, Inc. 出版公司正式授权翻译，出版

责任编辑：陆新之 董苏华

责任校对：王雪竹 兰曼利

城市设计：美国的经验

[美]乔恩·朗 著

王翠萍 胡立军 译

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京普克创佳图文设计有限公司制版

北京中科印刷有限公司印刷

*

开本：880×1230毫米 1/16 印张：33 字数：1045千字

2008年10月第一版 2008年10月第一次印刷

定价：120.00元

ISBN 978-7-112-09480-6

(16144)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题，可寄本社退换

(邮政编码 100037)



华盛顿州的西雅图

向麦勒迪斯、本杰明、苏珊娜致谢

For Meredith, Benjamin, and Susannah with thanks

“现代主义者总是一贯正确的”

罗伯特·文丘里

“The Modernists almost got it right.”

Robert Venturi

序 言

城市设计是一个相对持久活动的新术语,关注人类居住环境及其各部分的四维空间设计。1955年克拉伦斯·斯特恩写道:城市设计“是把各个构筑物及其周围环境联系起来并且服务现代生活的艺术”。在斯特恩的判断中还应该加上时间要素。城市设计是一门相当复杂的艺术,因为它试图同时获得多重结果。这些结果包括提供各类活动庇护所,创造场所感,保障建筑环境的技术完备,保持财政的收支平衡以及维护优良的生态环境。城市设计涉及众多领域,因而是将一门专业研究与其他专业联系起来的艺术。

“城市设计”这个术语从20世纪50年代后期开始进入专业设计领域,这一认同充分说明了在美国及其他地区,即使它不是一门学科,至少它也已经发展成为一种与众不同的专业活动。城市设计源于建筑学,更具体地说,它发源于建筑学的现代建筑运动,它的产生基于对现代主义失败之处的反省,以求把握人类体验与城市生活的真实性。

第二次世界大战以后,欧洲的城市需要重建,不断发展的制造业和运输业技术也给世界各地的城市提出了重建的要求,加上人口膨胀以及新的社会政策和社会秩序的变化,带来了前所未有的建筑高潮。几乎在全世界各个国家都建成了一系列新城镇,包括首都城、工业/公司城、居住区和大的城市更新项目,大多数项目由专业设计人员根据现代建筑运动的某个分支理论的原则来进行设计和建设,尽管设计目标差距不大,建成之后的质量却大相径庭。但与某些冷嘲热讽的评论恰恰相反的是,他们的设计初衷都是要创造适于居住、令人愉快的新天地,其中的一些项目也确实成了雅俗共赏的好作品,可是还有一些项目虽然被专业人士高度评价,却最终无法居住。20世纪50年代后期,一批建筑师、城市规划师及景观设计师对当代设计工作中传统的过程式模式广泛不满,这种不满导致了城市设计专业的发展。

对这种现象的评论可谓众说纷纭。一些建筑师认为它们不够艺术且很少能成为被遵循的建筑范例,另外一些评论从居民和项目使用者的感受出发,认为设计原则根本没能创造出适于居住的环境,一些使用者甚至认为建筑师们没有考虑他们的需求,而

只是追求建筑师自己的艺术设想。在看待设计原则自身的缺陷上也有分歧,人类学家认为许多设计原则和范例对文化的考虑欠妥,社会学者对建筑师们提出的建筑环境和社会行为之间的关系缺乏严谨的建筑理论研究不以为然。总之,建筑理论的欠缺已很明显,如果想要提高使用者对其所在的建筑环境(即专业设计人员的工作)的生活体验,就必须更多地考虑城市、居住区以及其他的人类居住环境设计。于是一些人开始自称为城市设计师并承担起了这个挑战。

从20世纪50年代起,城市设计作为一个专业领域和一门学科有了较大的发展,特别是在美国,它有了明确的实用主义的研究方向。一些作品相当成功地回答了人类体验的许多方面问题,但是也有些工作仍然成效甚微,没有达到设计师的意图。我们越来越明显地发现,许多使用过的或是正在被使用的信息是建立在一整套片面的世界观,亦或是对环境随机的观察或轶事传闻之上。无论过去还是现在仍需要以经验主义方法论来更多地了解城市、城市化及物质环境布局,即建筑和城市设计在人类生活中的角色,在这个过程中建筑师们要作为艺术家,通过城市形态来表达他们对社会的直观认识。

建筑师在建筑和城市空间设计上作为艺术家的角色是显而易见的。一些最精彩且深受喜爱的场所就是通过这种方式创造出来的,与此同时也产生了不少截然相反的作品。但是建筑师更重要的角色是作为一名城市设计师,一名应用行为科学家,这第二重身份与当前建筑师们的自我形象非常矛盾,其中一个原因是因为误解。因为第二重角色从来就被认为是社会学者的工作,而事实上现代主义时期的建筑师们就希望能担当这个角色,他们之所以不太成功是因为当时还缺少建筑理论来阐释设计准则与社会期望之间的相互关系。我们现在已经认识到建筑环境不仅仅是设计者设定的那些人生活方式的反映,尽管当前许多建筑观念仍然抱着这种态度。

现代建筑运动的一个失败之处无疑就是建筑师们确信通过改变物质环境的布局就可以改变居住者的社会行为,这个信念在欧洲理性主义者中比在美国更为根深蒂固,特别是那些政治倾向强的建筑师

们，常常按照他们个人的意愿去构想所期望的大众行为模式，进而来设计建筑、邻里以及城市。他们隐含的信条就是“功能随从形式”，这是一条与戈特弗里德·森佩尔早在19世纪就提出来的建筑理论“形式随从功能”背道而驰的观点。

我们现在已经认识到形式不能产生功能，除非人们很愿意地去按某种形式提供的模式进行行动，回顾过去会容易使我们明白这一点。现代主义者很容易就看出了形式与行为相关并假设二者有随机的联系。今天我们进一步认识到：“形式应该随从所期望的功能”将是一条适用于今日城市设计的理论。为此我们需要更好地理解功能与形式的内涵，幸运的是，过去20年来的研究已经为我们形成了经得起验证的外延定义。

伴随城市设计发展的同时，一门重要的研究领域也在发展着。它以不同的名称出现：环境心理学、环境社会学、人类环境研究，或更准确地说：环境与行为研究。这种同步发展并非偶然。作为相关领域城市设计与这些方面的研究都是从建筑的现代主义和后现代主义的失败之处出发，来试图把握人的生活和本质，而人是建筑师（和其他设计人员）与其设计、为其设计的根本。这些研究为城市设计师提供了相当数量的可直接使用的宝贵经验，然而对它们的直接使用却只是部分的，因为有效使用它们的方法还没有出现，本书的目的就是为了探索一种这样的方法。

20世纪80年代期间，城市设计和其他许多研究领域一样追求狭隘的实用主义，一个主要的问题是建设方案的经济效益，如何把项目建成并出售（或是频繁的售与建）。许多城市设计师因而把他们关心的问题从现代主义者们所关心的社会环境问题上转移出来。从某个角度上看，城市设计凭经验来应付市场，仅仅成了一种商品。由于在指导思想和做法上市场倾向如此严重，许多城市质量的问题从此被忽略了，这种视市场为惟一的最佳资源批发商，而设计就是为了出售的观点是令人遗憾的。同样令人遗憾的是城市设计在追求实用的过程中丢失了太多现代主义者所拥有的创造美好世界的本意。我们仍需要坚持他们提倡的创造一个功能合理并充满诗意的世界的根本目标。一些城市设计师在工作中一直坚持着这个目标，我们可以向他们学习，我们也可以从那些有意无意达到了这个目标的作品中去学习。我们需要了解城市设计的全部内容以及城市设计所需的知识才能做好这个工作，没有什么捷

径可走。

城市设计师在当今与未来的社会变革和技术发展中的作用虽然是有限的，但却很重要。许多变化虽然无法预测，但是很清楚的是：世界人口结构的变化，非洲、亚洲和拉丁美洲国家加剧的城市化进程，有限的资源和缺乏政策的扶持等诸多因素，将很难保障和维护生活在西方民主国家的人们所期望的生活质量。为充分应付这些变化所需要的深刻的政治经济变革并不是从事实际工作的城市设计师们所关心的直接问题。然而优秀的城市设计却能够为建设一个更好的世界作出贡献。而想这样做的惟一出发点是用知识来替代我们关于城市和人类的异想天开的偏见，我们还必须认识到在塑造未来人类居住环境的过程中，城市规划、城市设计、建筑学及景观建筑学根本的政治性。

本书论点

本书试图综述一些研究人员的成果，关注的是如何利用我们已掌握的关于环境与人的知识来提高我们的能力，去创造一个不仅适于居住，而且可以享乐其中并注定会鼓舞人心的建筑环境。尽管这本书尽力想勾画出一个美国城市设计的全貌，却不可能涵盖这个课题的各个方面，它旨在形成一个框架，便于人们了解城市设计要做什么，它对于人及社会的责任是什么，同时它也能指出其他相关的研究领域以便填补知识及方法的空白。鉴于此，本书可以说是过去20年来三次努力的延续。

1971年在富兰克林学院召开了一次会议，由宾夕法尼亚州费城地区的几家单位赞助，促成了第一部著作的诞生。这次会议的论文由美国建筑师学会费城分会出版，名为《人类行为的建筑》（*Architecture for Human Behavior*）（编辑：查尔斯·伯内特、乔恩·朗、戴维·维冲）。当时正是建筑专业寻找方向的时期，对于选择这个试图理解环境与人类行为关系的研究方向曾有过不少担忧，因为这是城市建筑理论中一个艰难的发展方向。当时的研究目标是为了帮助我们理解人们如何体验环境，以及这种理解对于建筑和城市设计有什么影响。这次会议的成功吸引了更多的论文，于是在1974年道威迪、哈钦生、罗斯收集并出版了《为人类行为而设计：建筑学与行为科学》（*Designing for Human Behavior: Architecture and Behavioral Sciences*）（编辑：乔恩·朗、查尔斯·伯内特、瓦特·莫里斯基、戴

维·维冲)。这两次努力的最终目的在第三本书《创造建筑理论：行为科学在环境设计中的作用》(*Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*)中更为明确的阐明了(凡·诺斯特拉德·莱茵霍尔德,1987年)。

与其他的一些作品并列,现在《为人类行为而设计》被看作是城市设计理论的萌芽,对比其他早期著作而言为设计观念学开创了一个更为严格的经验方法论的方向。它建立在发展和使用系统研究成果的基础上,认为城市设计的主要目的是为了加强和丰富居住于其中的人们的体验,所以特别关注行为科学,提出范例转换对建筑师很有必要,即提倡转换那种被广泛接受的模拟和解决问题的方法,强调这种变换与设计师惯用的理论或观念学以及他们在设计中使用的典型或是城市建筑类型有关,它倡导在建筑师众多的观点中作这种转化。

基于近期设计研究及实践的成果,《创造建筑理论》成为一部更为成熟的著作,对这本书的反映也很有启发性。一些评论认为每位从事实际工作的建筑师都应读读这本书(例如,格迪斯、狄欧,1989年),而另一些人(例如,蒙哥马利,1989年;弗朗西斯科,1989年)在不反对它的宗旨的同时认为,建筑师们并不倾向按书中所描述的那样进行工作。因为这样的努力不会让他们从同行及市场中获得回报。他们的同行只对建成作品中巧妙的艺术处理感兴趣,而市场只看中什么容易出售。

无论在哪里设计师们都会把这些范例丢得一千二净。

事实上设计师继续进行着的设计程序,一般地说都最大限度地排斥着范例所需要的知识态度和行为。更为重要的是,所有的迹象都表明:他们还会在可以看得到的将来继续这样做下去(弗朗西斯科,1989年)。

本书尤其要证明的是,以上观点至少不全是正确的,特别是对于那些在政府部门工作的、决定公共场所设计新模式的城市设计带头人来说,尤其不正确。许多设计师越来越倾向于经验主义方法论,认识到从那些能够满足居住者心理的环境设计中可以学到很多设计和实践的经验,事实上在美国的专业设计过程中凭经验做事的传统由来已久。如果城市

设计是为所有人创造一个可以享乐其中的世界,那么它的努力就绝不是许多建筑师所认为的那种不用费力的、凭直觉的艺术行为。许多建筑师宁愿缩小他们所关心的范围以便能继续从事艺术工作,而不愿意去触及除了自我表现之外的其他工作。艺术家在社会中是个重要的角色,承担了城市设计的一部分工作,但这不应是所有设计师的中心角色,特别是对城市设计师而言不应如此。我们应该区分何地需要艺术的想象,何时城市设计是解决问题的方法,会为社会作出更大贡献。

致 谢

本书既没有独创的思想,也没有别出心裁的理论体系,而只是我对许多人工作的总结。尽管也许会令他们不安,我还是要说:全书大部分的工作受益于宾夕法尼亚大学城市设计专业我的同事和学生。在我任教于宾夕法尼亚大学的近20年里,在那里执教过的建筑师、规划师和景观建筑师们的思想以及我前两任的专业负责人戴维·克兰和诺曼·德所建立的知识体系对我有深远的影响。尽管这本书是关于美国的城市设计,但是它的大部分理论也适用于其他所有民主社会,实际上已经有许多思想在大西洋两岸纵横交流,许多美国建筑师被欧洲的经验吸引,从那里借鉴了不少良莠不齐的经验,书的后文会一一评述。但是美国建筑师和他们的国际同行如果想要在今后的工作中最好地借鉴美国的经验就应该根据美国的国情来看待这些实例。

想要感谢所有帮助过我的人或是找出对我有影响的理论思想都是非常困难的。过去20年间,除了寻找一种典范的城市设计实践和教育之外,环境设计研究组织(Environmental Design Research Association (EDRA))也发展起来。在它组织的会议中,爱思考的同行们发表了许多有潜力而且多样化的文章。他们的名字将在这本书中一次次出现,此书也反映了许许多多其他同行设计者的思想。

此书的主要思想框架来自于亚伯拉罕·马斯洛(1943年,1968年,1971年,1987年)的著作。作为一个性学家、心理学家,他尽力从事研究人与人类需求的模型。作为研究学者、学说创立人、教育家和理论家,凯文·林奇关于环境质量的构成要素理论对城市设计的经验方法论有根深蒂固的影响,同时还有克里斯托弗·亚历山大和阿摩斯·拉普卜特的著作以及世界各地许多知名的或从不为人所知的

建筑师们的作品都为我们指明了方向。这些人中有著名的：赫曼·赫斯特伯格、鲁西尼·克罗尔和B·道斯。在B·道斯探索印度建筑的过程中，他的作品渐渐地偏离了他的老师勒·柯布西耶的设计方向。在荣誉光环之外，还有大量不知名的建筑师们关心着建筑环境的质量，他们的名字也会在本书中出现。然而我们关注的重点并不在宣扬某个人，而是关注不同的设计流派，以及在完成的作品中作为实践基础的设计理论。

感谢那些和本书直接有关的人和他们的先辈比较容易。查尔斯·伯内特是1971年美国建筑师学会费城分会的执行董事，负责组织了富兰克林学院会议。瓦特·莫里斯基参与了所有以上各方面工作，是环境研究所的负责人。他每天在建筑计划及设计的实践中都遵循经验主义方法论的工作方式。他在知识和精神上对本书的贡献是不能低估的。埃利克斯·沃基对图例的收集工作帮助很大，并且他是一位热心的评论家，乔纳森·巴尼特、Tamas Lukovich和威廉·格里格斯比对此书的改进提出重要意见，温迪·洛克、维多利亚·克雷文和凯利·弗朗西斯对最后的出书提出了很好的建议和不间断的支持。书中的图例来源于许多方面，如图注所示，并在索引中一一列出，米切尔·坎贝尔在冲印照片时提供了很多的帮助。

一个人受其经验影响是无法避免的，我在三个多民族、多元文化、其中的两个又是多语种的社会里生活的经历使我明白，那种以种族和自我为中心的态度去创造设计理论的方式是多么荒唐。印度、南非和美国尚且各自有过而且依然有困难为他们的建筑多样性下定义，建筑行业内几乎没有人试着去探讨建筑的多样性。

同样无法避免的是高等教育对人的影响。教育家们，如，在约翰内斯堡的吉伯特·赫伯特、威弗瑞德·马洛斯（《教技术》的作者，维瓦斯特兰大学出版社，1972年）和在康奈尔大学的麦可·雨果·

伯瑞特、斯图尔特·斯特恩、巴塞利·琼斯和J·吉布森提出，考虑适时出现的环境方式就是我们感知的方式以及我们设计的方式。尽管本书持有与柯林·罗尔不同的观点，他在康奈尔大学时对城市设计的热衷让设计师极受影响。从长期看，我在维瓦斯特兰大学和康奈尔大学当学生时的同学们，在宾夕法尼亚大学和费城德雷塞尔大学执教时的学生们以及现在悉尼新南威尔士大学的学生们或许才是对我要求最严的评论家和我未意识到的老师。

这部书的思想框架最初接受过一些人直言不讳的评论，他们中有：马克·考迪瑞（1974年）、布鲁斯·斯万威尔（1976年）、奈杰尔·路易斯（1977年）、Jitendra Pathak（1980年）、安妮·威勒（1988年），一些以前的学生后来变成了专业的伙伴和朋友，在这里尤其要提到的是：坦普尔大学建筑学院前院长George Claflen教授所给予我的友谊、知识和评论。

许多人不厌其烦地向我展示新视野天地。我对芝加哥和中西部地区的知识来自于和Cathy A Kolnick一起考察这些地区，在柏林有可妮莉亚·狄亚勒斯博士，在悉尼有埃利克斯·沃基，在印度、巴西和欧洲大陆不厌其烦地帮我了解建筑文化联系的人多不胜数。他们对于我理解许多事物的迟钝所付出的耐心超出想象。保罗·里德和我在新南威尔士大学的同事们也为我提供了关于澳洲城市以及美国城市特征的重要见解。

尽管现代主义大师们也许会被本书的理论吓坏，我们最终必须认识到他们通过他们的著作和作品带给本书理论的影响。十月革命后苏联建筑的构成主义和理性主义运动明确地追求设计的经验主义方法论，虽说包豪斯大师们的理论根深蒂固地受理性主义影响，却也直觉地感到这个需要而没法将它实施，而本书的思想脉络曾被贬称为“包豪斯的最后一击”。勒·柯布西耶作为20世纪的建筑巨匠也曾经试图把人作为所有设计依据的尺度，而我们如果现在不能做得更好，那他的努力就白费了。

目 录

序 言

简 介	1
-----------	---

第一部分 城市设计的背景	14
--------------------	----

今天的城市设计	16
---------------	----

1. 环境的本质	19
2. 20 世纪城市的形成	34
3. 今天城市设计的特征	68

评价与对策	103
-------------	-----

4. 城市设计的基本态度	106
5. 重新设计城市设计	125
6. 功能主义和经验主义的城市设计	135

第二部分 功能主义的重新定义	146
----------------------	-----

功能主义溯源	148
--------------	-----

7. 功能主义	150
8. 城市和城镇场所空间的功能	167

促成功能性环境的实质性问题	180
---------------------	-----

9. 城市设计要素	182
10. 技术和几何学的可行性	195

功能性社会环境	209
---------------	-----

满足人类基本需求	212
----------------	-----

11. 满足生理需求	213
------------------	-----

12. 满足安全需求	229
13. 满足归属需求	246
14. 满足尊重需求	273
15. 满足自我实现需求	290
 满足认知与审美需求	 292
16. 满足认知需求	293
17. 满足审美需求	306
 功能性生物环境	 326
18. 满足生物环境需求	328
 结 论	 343
19. 城市设计的实质性问题	345
 促成功能性环境的程序性问题	 355
20. 开发程序	357
21. 城市设计的设计程序	370
22. 城市设计的程序性问题	388
 第三部分 综合：城市设计的新功能性方法	 399
23. 城市设计的基本态度	401
24. 城市设计的规定性程序模式——新兴经验主义者的共识	415
 第四部分 结论：城市设计的未来	 438
25. 作为一门学科和一个专业的城市设计	440
 参考文献、致谢和索引	 452
参考文献	453
致 谢	491
索 引	497
译者后记	515

简介



华盛顿特区的宾夕法尼亚林荫道

这本书的目的是阐述我们从美国城市设计经验中已经学到的东西。对城市设计的关注既把城市设计当成一个产品也是把它看成为一种公众决议制订的过程。这本书并没有包括对近年来作品的详细描述,相反,它致力于得出对潜在于那些作品之中态度看法的一种理解。这种理解源于:(1)对过去30年的观察和经验的研究;(2)某些城市设计师所采用某种设计方法时主张的政治立场,并表现在与经验主义者或现代主义者的争论之中。

然而这种关注是针对美国的建设项目与研究开发两者而言的,如果孤立地以任何地域性作品的角度来看待,那么,就理解不了这种美国经验。贯穿于这个世纪,美国对待城市设计的方法态度已深深地受到欧洲城市设计的本质特征及其建筑思想与发展的影响。实际上,这种穿梭于大西洋上的针对城市设计问题的广义解决方法已经得到传播,就如同建筑学研究的方式方法一样,已经成为这个世纪的一种标志(森克威切,1974年)。近来通过对亚洲、拉丁美洲、非洲人以及他们所营造的环境所进行的跨文化研究,我们已经掌握了越来越多的经验教训。因此,本书的观察对在城市设计中已经存在的一系列态度方法和从城市设计作品使用者的观点出发对其中所包含意义的研究是有所侧重的。

这篇简介描绘了分布于书中的以及赋予全文结构的广为人知的观点。它以一篇关于城市形成的短评开始(这个评注在第2章中将会深入展开),又以一篇关于本书概要的描述和注释结束。在这中间将介绍20世纪前后城市设计的两股思潮:理性主义和经验主义。

城市设计

从远古时期开始,人类聚居场所的构筑物就由人类的基本行为引导着——即如何制定移动路线,如何形成公共生活空间,建筑如何与其他建筑相联系,以及其自身将起什么作用。这些规则有时候可以清楚地进行阐述,但是有时它们仅仅是被简单地理解,被那些害怕被放任自流的人所使用。当城市发展逐渐明显地出现不协调时,城市就被一系列法律和实实在在的物质财富所统治。法律往往能够确保个人实现所向往的环境行为,但通常人们并不因此而满足。

城市建设方式的决策者包括各种各样的人。事实上,城市建设方式也影响着包括政治家、律师、开

发商、环卫工程师、建筑师、规划师、个体商业者、房地产开发商等的工作。其中的每个团体都在按自己的态度、消费观念、利益以及自然观和公众利益观去寻求营造环境的方式。尽管这种各自为政的做法取得了一定的成绩,但是大量没有经过合作的作法也造成了许多损失。独立的个人在制订决策的过程中起过很多积极作用,但就是这一点也是社区团体在决策过程中丧失最本质作用的原因。城市设计不断地被卷入关于个人权益和公众权益的争论之中。

城市形态的竞争力实际上决定着民众的整体生活质量。实际上权力的分配参差不齐,那些对资源有控制权的人对未来城市形态起着主要的影响作用。在资本主义国家,市场规律和财富对城市将在哪里及将如何发展的政策制订起着不相称的作用,主要体现在与他们自身利益相关的方面。民主政治体系的构成方式用来限制在将来的社会、经济和物质秩序中如何使用其经济力量。

在城市的形成中,公共机构起着主要作用,因为城市的很多区域都是公众所有权的一部分。市政当局为投资资产、资源的方法提供了一个框架——“一个资本网络”(戴维·克兰,1960年),在这其中,个人建立了一个无形的社会法律网络(莱,1988年)。城市设计师在有关人类聚居场所设计的理论知识争论中居于主导地位。设计师通过对市场和立法过程进行有意识的协调,以及通过提供意见、暗示潜在的将来和政策、程序来实现这种主导权,就像为权力精英们进行优良的设计一样充当着相似的角色。城市设计师出色地完成这些职责的能力依靠于他们对人类的理解,对多维空间环境体验的感知能力,以及决策的制订过程。

物质化的城市存在于三维空间之中,但是经常发生变化,并且随时间而改变着,因此,城市存在于四维空间之中。社会将城市设计视为一种职业活动的必要性原因就在于它所存在的潜在效益,这种效益是通过城市、郊区、邻里的协调发展而产生;这种必要性也存在于建筑物的复杂性之中——一种对需求整体的重新思考和满足这种需求的规则。这种协调能够通过两种途径来实现:(1)为开发制订设计政策和指标,允许其他人按自己的决定进行设计;(2)在控制和开发整个设计的过程中有一整套的协助措施。在前一种情况里,城市设计接近于城市规划,而在后一种情况里,城市设计类似于建筑设计。

在民主国家存在各种提高公众福利以及使城市成长壮大的法律机制。建筑法规影响着建筑的本源:

在考虑公众利益的前提下,土地利用法规和分区利用法规是处理城市发展和变化的正式机制(莱,1988年;舒尔茨,1989年)。特别是当土地利用和交通运输规划之间协调一致时它们是强有力的机制。主要的城市几乎都有城市分区法规。写这本书的时候,得克萨斯州的休斯敦便是其中的一个城市。现在普遍存在的一种观点认为,个人实现自己意愿的权力要比许多重要环境体验内的环境质量更为重要。然而,甚至在休斯敦却被许多规划所指导,特别是涉及到主要交通和洪水这些不得不应付的问题时,更是如此。我们可以通过休斯敦的例子了解这种对由经济决定的城市发展模式不一致的干涉所产生的效果和代价(吉拉德,1987年)。

传统的土地利用规划和分区规划早已经关注要创造一个有益于健康的环境,并合理地进行土地使用分配(从某些人的观点来看),以及形成一种有效的土地流通模式。主要涉及到的是人类的生物特性,偶尔才是其他的动物。在这个框架里,开发商和建筑师要进行的单体建筑设计被什么是可以售出的所感知,或者更可能的是被什么是他们经常创造出来并会被售出的感知能力并且被建筑潮流所引导。城市中的许多富人区便是在这种开发模式下产生的。在那里,建筑理念被引入大规模的城市建设中比在单体建筑建设中的更多,但所形成的环境现在来看已经显得非常黯淡无光,这是因为建筑师强调用几何图形秩序的创造来例证他们设计中的某种建筑思想。

虽然城市中土地的利用已经受到一些关注,但令人吃惊的是,人们对于如何才会塑造一个好的城市三维空间形象却没有什么观点。在大多数的例子中多是涉及关于那些反复多变的建筑高度和软弱的建筑法规(阿托,1981年)。那些控制性规范是反复无常的。它们不是源于对经验的总结,而是源于一个特别时期的美学偏见以及对阳光特性和效能的坚持。实际上,建筑高度控制易被改变或忽视反映经济的需求,除了在那些有明确的理由规定建筑高度的地方之外(例如,旧金山的高度控制就是为了避免在特殊的公众场所产生阴影),一般都可能发生变化。在当前这个时期,我们所迷失的是对整个城市环境的关注和随着各类人群不断变化着的需求而进行调整的计划。这种对需要关注城市空间环境四维空间质量的重视,以及它们所能给人们提供的环境已经促成了城市设计作为一个职业领域的发展,同时在它们的权限内日益成为一种规律和法则。事实上,本书提及的问题之一便是关注城市设计在自己

的权限内作为一种职业的自律程度。

尽管在20世纪50年代后期,美国就是城市设计作为明确的职业活动与研究地区的起源地,但是20年以后,美国的建筑师和城市规划师仍然在询问,“什么是城市设计?”。他们也要求“给我展示一个城市设计方案”。在几乎没有可以被正式称为城市设计的建成实物或形态的情况下,这样的问题和要求并不让人感到吃惊。城市设计的目标通常仅仅被视为是一种大体量的建筑、城市规划以及/或者是景观性的建筑。从1970年后这种情况才发生了很大的转变。

城市设计现在被认为是职业人士关心的事情,是由建筑大师设计的一系列优秀的建筑。但是我们清楚地知道,建筑本身并不能创建美好的城市和城市空间场所。印地安纳州的哥伦布可能是拥有建筑大师设计的建筑最多的城市(皮尔森,1990年)。如果不加约束地只是通过知名景观建筑师的设计就把它们聚集在一起的话,那么,在视觉上它们肯定就会产生强有力的冲击力。哥伦布是一个令人愉快的城市,但是在这个城市重新组织建设时,也存在着错失的发展机遇。因为可以把这个城市街道的自然肌理构成作为城市设计和城市质量评价的一个基本构成要素却被城市设计师们遗忘了。城市设计领域的诞生本来就是源自认识到城市各构成部分之间关联的必要性,特别是对那些公众活动构成领域部分之间关联必要性的认识。城市设计也诞生于对土地进行良好合理分配的重视中,土地自己不会自动形成一个好城市。最重要的是,城市设计诞生于人类经历了以城市规模制订政策和现代运动建筑设计理论造成了枯燥城市环境这样一种失败的经历之后。尽管在这些地方居住的人在某一天里曾在特别的时间段用特别的光线拍摄过这些场所,这些环境空间也曾有过很高的上镜率(当还没有人居住的时候)(雅各布斯,1961年;布瑞林,1976年;布莱克,1977年;休伊特,1984年)。

从中世纪起便有重新思考建筑和与其相伴共生的城市设计行业所有本质的需要。相似的,城市规划和景观建筑已经加重了兴趣焦点。这种结果已经促成最初关注于城市设计职业焦点的分裂。城市设计已经越来越显现为一个被默认是满足职业需要的领域。它现在已经创建了历史和一系列作品。在过去的30年里,人们经常询问通过外在的城市设计行为取得什么样的城市设计才是恰当的,同时为将来把城市设计作为一种不同的活动建立一个方向也同

样是恰当的。

城市发展状态是动态的。作为一个需要较强理解能力的调查活动领域和设计活动,城市设计是一种明确的活动行为。作为一种新出现的职业,它更多地取决于传统设计领域的发展,以及传统设计领域职业的关注。随着发展,对传统设计的关注已经并将会使越来越多的良好环境特征和良好城市特征的社会发展与人类利益相联系,同时,这种关注可能不会容忍私人设计师个人奇怪念头的产生。

建筑理论的发展

传统地看,城市设计是建筑学领域的一个专门化。它被建筑学作为一门学科基本关注点的转移所引导并受到冲击,但是建筑学仅是作为一个职业。在过去的20年里,建筑学已经经历了许多的转变,然而其潜在的设计观点仍保持着令人吃惊的顽固化。现代主义的单调早已让位于后现代主义(波托盖西,1979年;伯格曼,1981年;科瑞茨,1988年)以及更近时期的解构主义(约翰逊,维格里,1988年;诺里斯,1988年;贝特斯加,1990年),可能甚至是让位于一种软弱或离散的解构主义(伊各纳斯·德·索拉·莫拉雷斯,1989年;P·布坎南,1990年)。对奇怪地迷失在建筑学科知识引领者之间的理论/观点的辩论已成为一种在设计中营造一个更适合居住、令人愉悦环境的中心议题的关注焦点——关于如何感知这个世界的关注。更确切地说,针对不同建筑法规的运用及其促成的固有形态的结果进行了没有特别评价意图的探索。

处于带头人地位的建筑思想家关注的是运用相似的建筑开发手法解决相类似地区的建筑问题,使其得到广泛应用。这种方法已成为争论的话题,不是因为不同但却相近的手法会创造不同的设计,而是因为类似的形式美已经成为设计中首先考虑的要素。(参见,拉文,1990年)。创造形式的方法不但已经在为形式进行辩护,而且这种方法也已变成了它们追求的最终结果。建筑理论家们宁愿驾驭着控制的理论知识界,也不去改善建筑环境的质量。

运用新的观点和方法所创作的一些设计是迷人的,并不是因为创作的规则迷人(对其他职业人员除外),而是因为它们所提供的体验和建造时使用的人的感知方式。这样也会误导人们,使人们认为这种智慧的产物自身就是成功的原因。巴黎的拉维莱特公园就将是一个成功或失败的例子(其他的设计除外),就是基于它所能提供给人的空间场所体验感受,而不是

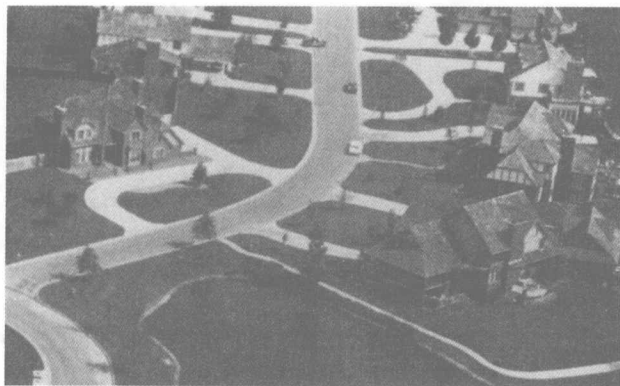
因为它的几何体系的智巧或是存在于杰克库斯·德里达作品中被它的设计师伯纳德·屈米所争论的学术基础(参见诺里斯,1988年;伯纳德·屈米,1988年,1990年)。成功或者失败都是因为那些设计体系所能提供给人亲身体验感受的内容。在不同的文化系统中,人类对建筑环境体验感知的特征需求可以作为城市设计的基础被理解。设计思维中相似“母题”设计的作用同样也是设计方法论里关注的一个主题。这种相似物体的美丽只是一些鉴赏家的兴趣而已。

过去的20年里,大多数学术上的争论已经避开了建筑从业人员。建筑职业的主流仍然还是关注设计建筑的基础工作。但就目的来讲,建筑师的大部分工作现在已经是足够好了。现在主要考虑的是解决空间循环的问题(一种在最轻微的感知中对功能的关注),应用一种立面(现在通常是和历史参照相联),以及在可知的预算范围之内解决空气流通和结构上的技术问题。从现代运动中所继承的是现代运动对空间设计的明确态度。把那些需求综合成一个相互协调的整体已经变为和正在变为一种日益复杂的任务。因此,目前许多的建筑工作都集中在单体建筑设计上。这就足以让绝大多数的从业者担忧了。相比之下,也正是出于本质的需求,城市设计是在政治领域里完成的一项公众事业。城市设计也许会更加被认为是建筑公众利益的组成部分,同时也是建筑和景观建筑职业的组成部分。

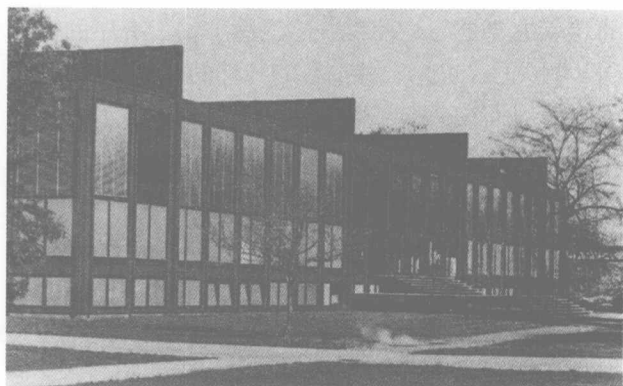
如果按照任何同时代相似手法修建的一系列建筑能自动形成完美环境的话,如果它们不是存在于文学中的暗示,而是存在于每一天的生活中,那么,城市设计的理论就会如同这本书中所继续发展的理论和观点一样将成为不必要的了。既没有获得成功,也没有其他建筑理论被带入城市设计领域的实例。今天主流建筑师在城市设计中主要运用的仍是理性主义者的模式,理性主义者模式关注的焦点则是理性的环境和理性几何学的城市设计。所有的城市设计也的确包含着几何学,但是正如外星人以及那些研究城市品质和城市生活的人所知道的,纯粹研究理论的人的观点迂腐有限。

城市设计中的理性主义和经验主义

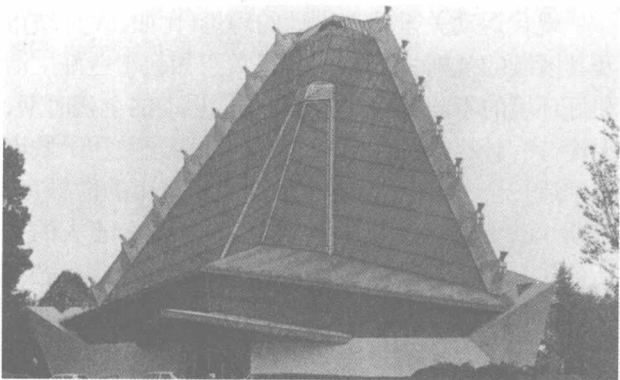
杰弗里·布罗特本德(1990年)早就明确了一些关于城市设计的新思想,他恰当地称之为城市空间设计中涌现出的新观念。他将这些思潮分为反映未来思考和设计的两组方法:新理性主义和新经验主义。前者



1. 堪萨斯州塞吉威克县的郊区住房
(照片来源: 承蒙马文·圣·克鲁特惠赠)



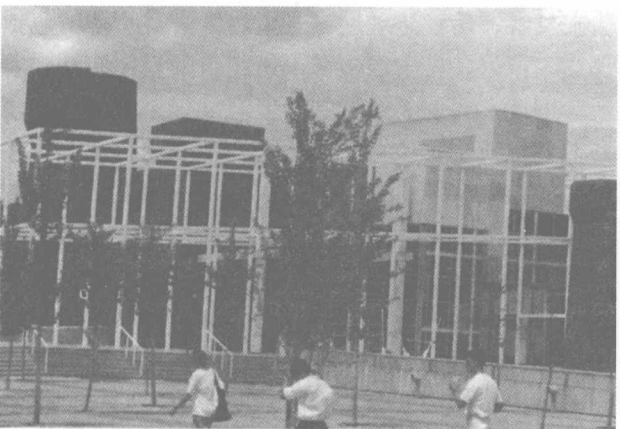
2. 芝加哥伊利诺伊工学院的建筑馆(又名克隆楼)



3. 宾夕法尼亚州艾尔肯斯公园的贝丝犹太教的教会会堂



4. 佛罗里达州迪斯尼世界的天鹅饭店
(照片来源: 理查德·菲特兹哈丁格摄影)



5. 哥伦布俄亥俄州立大学的威克斯纳艺术中心
(照片来源: 理查德·菲特兹哈丁格摄影)



6. 纽约的炮台公园城

图1-1 20世纪的五种建筑运动

当20世纪美国的大多数建筑已经是一种地方风格或新殖民地风格(1)时,三种与建筑职业相关清晰可辨的态度已经体现在现代主义之中:经验主义(2)和理性主义(3)、后现代主义(4)、解构主义(5)。每种方法都与其附属的方法有关系,这些附属方法使这种方法的差别变得过分的简单化,但是它的确也表达了三种针对人和环境的职业态度。在被描述为理性主义和经验主义的两种主流思潮来看建筑仍是比较好的。20世纪40年代由密斯·凡·德·罗设计的伊利诺伊工学院的克隆楼,由于

他对人与社会的理想化模式和对正交几何的关注,使他的设计很明显地融入了理性主义的潮流。经验主义源于远古的(通常是外来的)形式,从过去的经验模式和自然模式中汲取了很多深厚的内容,例如,由弗兰克·劳埃德·赖特设计的贝丝犹太人教会堂(3)。后现代主义的实例如,由麦克·格瑞沃设计的天鹅旅馆(4)。解构主义的实例如,由彼得·埃森曼设计的威克斯纳艺术中心(5),其表达的内涵即使都反对现代主义,但也仅仅是停留在表面形式上。也许一种更为离散的建筑正在开始出现。它通常与城市设计项目(6)相关。