

贾东 主编 建筑与文化·认知与营造 系列丛书



技术与今天的城市

王新征 著

中国建筑工业出版社

贾东 主编 建筑与文化·认知与营造 系列丛书



技术与今天的城市

王新征 著



中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

技术与今天的城市/王新征著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2013.4

(建筑与文化·认知与营造 系列丛书/贾东主编)

ISBN 978-7-112-15277-3

I. ①技… II. ①王… III. ①城市空间—建筑设计—研究
IV. ①TU984.11

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第055654号

责任编辑: 唐旭 张华

责任设计: 陈旭

责任校对: 陈晶晶 党蕾

建筑与文化·认知与营造 系列丛书

贾东 主编

技术与今天的城市

王新征 著

*

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

北京嘉泰利德公司制版

北京建筑工业印刷厂印刷

*

开本: 787×1092毫米 1/16 印张: 10¹/₂ 字数: 215千字

2013年7月第一版 2013年7月第一次印刷

定价: 38.00元

ISBN 978-7-112-15277-3

(23289)

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)

总 序

人做一件事情，总是跟自己的经历有很多关系。

1983年，我考上了大学，在清华大学建筑系学习建筑学专业。

大学五年，逐步拓展了我对建筑空间与形态的认识，同时也学习了很多其他的知识。大学二年级时做的一个木头房子的设计，至今还经常令自己回味。

回想起来，在那个年代的学习，有很多所得，我感谢母校，感谢老师。而当时的建筑学学习不像现在这样，有很多具体的手工模型。我的大学五年，只做过简单的几个模型。如果大学二年级时做的那一个木头房子的设计，是以实体工作模型的方式进行，可能会更多地影响我对建筑的理解。

1988年大学毕业以后，我到设计院工作了两年，那两年参与了很多实际建筑工程设计。而在实际建筑工程设计中，许多人关心的也是建筑的空间与形态，而设计人员落实的却是实实在在的空间界面怎么做的问题，要解决很多具体的材料及做法，而多数解决之道就是引用标准图，通俗地说，就是“画施工图吹泡泡”。当时并没有意识到，这种“吹泡泡”的过程其实是对于建筑理解的又一个起点。

1990年到1993年，我又回到了清华大学，跟随单德启先生学习。跟随先生搞的课题是广西壮族自治区融水民居改造，其主要的内容是用适宜材料代替木材。这个改进意义是巨大的，其落脚点在材料上。这时候再回味自己前两年工作实践中的很多问题，不是简单地“画施工图吹泡泡”就可以解决的。自己开始初步认识到，建筑的发展，除了文化、场所、环境等种种因素以外，更多的还是要落实到“用什么、怎么做、怎么组织”的问题。

我的硕士论文题目是《中国传统民居改建实践及系统观》。今天想来，这个题目宏大而略显宽泛，但另一方面，对于自己开始学习着去全面地而不是片面地认识建筑，其肇始意义还是很大的。我很感谢母校与先生对自己的浅薄与锐气的包容与鼓励。

硕士毕业后，我又到设计院工作了八年。这八年中，在不同的工作岗位上，对“用什么、怎么做、怎么组织”的理解又深刻了一些，包括技术层面的和综合层面的。有一些专业设计或工程实践的结果是各方面的因素加起来让人哭笑不得的结果。而从专业角度，我对于“画施工图吹泡泡”，有了更多的理解、无奈和思考。

随着年龄的增长及十年设计院实际工程设计工作中，对不同建筑实践进一步的接触和思考，我对材料的意义体会越来越深刻。“用什么、怎么做、怎么组织”的问题包含了诸多辩证的矛盾，时代与永恒、靡费与品位、个性与标准。

十多年以前，我回到大学里担任教师，同时也参与一些工程实践。在这个过程中，我也在不断地思考一个问题——建筑学类的教育的落脚点在哪里？

建筑学类的教育是很广泛的。从学科划分来看，今天的建筑学类有建筑学、城市规划、风景园林学三个一级学科。这三个一级学科平行发展，三者同源、同理、同步。它们的共同点在于，都有一个“用什么、怎么做、怎么组织”的问题，还有对这一切怎么认知的问题。

有三个方面，我也是一直在一个不断认知学习的过程中。而随着自己不断学习，越来越体会到，我们的认知也是发展变化的。

第一个方面，建筑与文化的矛盾。

作为一个经过一定学习与实践的建筑学专业教师，自己对建筑是什么、文化是什么是有一定理解的。但是，随着学习与研究的深入，越来越觉得自己的理解是不全面的。在这里暂且不谈建筑与文化是什么，只想说一下建筑与文化的矛盾。在时间上，建筑更是一种行为，而文化更是一种结果；在空间上，建筑作为一种物质存在，它更多的是一些点，文化作为一种精神习惯，它更多的是一些脉络。就所谓的“空”和“间”两个字而言，文化似乎更趋向于广袤而延绵的“空”，而建筑更趋向于具体而独特的“间”。因而，在地位上，建筑与文化的坐标体系是不对称的。正因为其不对称，却又有着这样那样的对应关系，所以建筑与文化的矛盾是一系列长久而有意义的问题。

第二个方面，营造的三个含义。

建筑其用是空间，空间界面却不是一条线，而是材料的组织体系。

建筑其用不止于空间，其文化意义在于其形态涵义，而其形态又是时间的组织体系。

对营造的第一个理解，是以材料应用为核心的一个技术体系，如营造法式、营造法则等。中国古代建筑的辉煌成就正是基于以木材为核心的营造体系的日臻完善。

对营造的第二个理解，是以传统营造为内容的研究体系，如先辈创办的中国营造学社等。

对营造的第三个理解，则是符合人的需要的、各类技术结合的体系。并不是新的快的大的就是好的。正如小的也许是好的，我们认为，慢的也许是更好的。

至此，建筑、文化、认知、营造这几个词已经全部呈现出来了。

对建筑、文化、营造这三个概念该如何认知，是建筑学类教育的一个基本命题。

第三个方面，建筑、文化、认知、营造几个词汇的多组合。

建筑、文化、认知、营造几个词汇产生很多组合，这里面也蕴含了很多互动关系。如，建筑认知、认知建筑，建筑营造、营造建筑，建筑文化、文化建筑，文化认知、认知文化，文化营造、营造文化，认知营造、营造认知，等等。

还有建筑与文化的认知，建筑与文化的营造，等等。

这些组合每一组都有一个非常丰富的含义。

经过认真的考虑,把这一套系列丛书定名为“建筑与文化·认知与营造”,它是由四个关键词组成的,在一定程度上也是一种平行、互动的关系。丛书涉及建筑类学科平台下的建筑学、城乡规划学、风景园林学三个一级学科,既有实践应用也有理论创新,基本支撑起“建筑、文化、认知、营造”这样一个营造体系的理论框架。

我本人之《中西建筑十五讲》试图以一本小书的篇幅来阐释关于建筑的脉络,试图梳理清楚建筑、文化、认知、营造的种种关联。这本书是一本线索式的书,是一个专业学习过程的小结,也是一个专业学习过程的起点,也是面对非建筑类专业学生的素质普及书。

杨绪波老师之《聚落认知与民居建筑测绘》以测绘技术为手段,对民居建筑聚落进行科学的调查和分析,进行对单体建筑的营造技术、空间构成、传统美学的学习,进而启迪对传统聚落的整体思考。

王小斌老师之《徽州民居营造》,偏重于聚落整体层面的研究,以徽州民居空间营造为对象,对传统徽州民居建筑所在的地理生态环境和人文情态语境进行叙述,对徽州民居展开了从“认知”到“文化”不同视角的研究,并结合徽州民居典型聚落与建筑空间的调研展开一些认知层面的分析。

王新征老师之《技术与今天的城市》,以城市公共空间为研究对象,对20世纪城市理论的若干重要问题进行了重新解读,并重点探讨了当代以个人计算机和互联网为特征的技术革命对城市的生活、文化、空间产生的影响,以及建筑师在这一过程中面临的问题和所起到的作用,在当代建筑和城市理论领域进行探索。

袁琳老师之《宋代城市形态和官署建筑制度研究》,关注两宋的城市和建筑群的基址规模规律和空间形态特征,展示的是建筑历史理论领域的特定时代和对象的“横断面”。

于海漪老师之《重访张謇走过的日本城市》,对中国近代实业家张謇于20世纪初访问日本城市的经历进行重新探访、整理、比较和分析,对日本近代城市建设史展开研究。

许方老师之《北京社区老年支援体系研究》以城市社会学的视角和研究方法切入研究,旨在探讨在老龄化社会背景下,社区的物质环境和服务环境如何有助于老年人的生活。

杨鑫老师之《经营自然与北欧当代景观》,以北欧当代景观设计作品为切入点,研究自然化景观设计,这也是她在地域性景观设计领域的第三本著作。

彭历老师之《解读北京城市遗址公园》,以北京城市遗址公园为研究对象,研究其园林艺术特征,分析其与城市的关系,研究其作为遗址保护展示空间和城市公共空间的社会价值。

这一套书是许多志同道合的同事,以各自专业兴趣为出发点,并在此基础上

的不断实践和思考过程中，慢慢写就的。在学术上，作者之间的关系是独立的、自由的。

这一套书由北京市教育委员会人才强教等项目和北方工业大学重点项目资助，以北方工业大学建筑营造体系研究所为平台组织撰写。其中，《中西建筑十五讲》为《全国大学生文化素质教育》丛书之一。在此，对所有的关心和支持表示感谢。

我们经过探讨认为，“建筑与文化·认知与营造”系列丛书应该有这样三个特点。

第一，这一套书，它不可能是一大整套很完备的体系，因为我们能力浅薄，而那种很完备的体系可能几十本、几百本书也无法全面容纳。但是，这一套书之每一本，一定比较专业且利于我们学生来学习的。

第二，这一套书之每一本，应该比较集中、生动和实用的。这一套书之每一本，其对应的研究领域之总体，或许已经有其他书做过更加权威性的论述，而我们更加集中于阐述这一领域的某一分支、某一片段或某一认知方式，是生动而实用的。

第三，我们强调每一个作者对其阐述内容的理解，其脉络要清楚并有过程感。我们希望这种互动成为教师和学生之间教学相长的一种方式。

作为教师，是同学生一起不断成长的。确切地说，是老师和学生都在同学问一起成长。

如前面所讲，由于我们都仍然处在学习过程当中，书中会出现很多问题和不足，希望大家多多指正，也希望大家共同来探究一些问题，衷心地感谢大家！

贾 东

2013 年春于北方工业大学

目 录

总 序

引 言 变革前夜的城市 / 001

第1章 几个重要的概念 / 005

- 1.1 公共生活与公共空间 / 005
- 1.2 目的性与偶发性 / 006
- 1.3 日常性与非日常性/仪式性 / 008

第2章 历史断面中的公共生活与公共空间 / 012

- 2.1 罗马：第一次盛宴 / 012
- 2.2 作为蓝本的中世纪城市 / 017
- 2.3 街道生活与现代性 / 021
- 2.4 叙事性美学与城市设计原则 / 026
- 2.5 简·雅各布斯：理论的细节 / 030

第3章 技术与产品：极速时代的城市意象 / 038

- 3.1 速度的狂欢与梦魇 / 038
- 3.2 对单一化与多样性的重新界定 / 042
- 3.3 全球城市网络中的城市身份认同 / 045
- 3.4 作为消费品的城市 / 050
- 3.5 从主题公园到主题城市 / 052
- 3.6 最大的奇观 / 056
- 3.7 平庸的城市与疯狂的庆典 / 061

第4章 技术与观念：公共生活的消解 / 065

- 4.1 超越预言的变化 / 065

- 4.2 新公共空间 / 069
- 4.3 宅文化与公共生活的萎缩 / 075
- 4.4 不再稀缺的偶然性 / 079
- 4.5 弱关系与新社群 / 083
- 4.6 神圣性的消解：文学审美与城市审美 / 086
- 4.7 观察与想象中的城市：从透视法、摄影术到新媒体 / 091

第5章 快速或者缓慢地变化 / 098

- 5.1 罗马不会在一夜间消失 / 099
- 5.2 文化：稳定的力量 / 101
- 5.3 购物：最后的公共生活？ / 105
- 5.4 新的藩篱 / 107
- 5.5 新空间伦理：恐惧与娱乐 / 109
- 5.6 旅游时代 / 116
- 5.7 东方世界的独特性 / 119
- 5.8 不合时宜的建筑狂欢 / 120

第6章 功能的重新界定：轻建筑 / 125

- 6.1 轻逸时代 / 125
- 6.2 消解：批判性与社会理想 / 127
- 6.3 消解：符号与意义 / 132
- 6.4 消解：美 / 135
- 6.5 消解：结构与功能 / 139
- 6.6 消解：综合性与普遍性 / 144
- 6.7 轻逸时代的建筑内核 / 148

尾 声 建筑师的城市想象 / 152

参考文献 / 155

后 记 / 159

致 谢 / 160

引言 变革前夜的城市

毫无疑问，我们正处在一个变动的世界中。

对于研究者们来说，正在发生的技术革命是否已经在深度和广度上超越了之前的两次大规模的技术变革^①，也许只有等到很多年以后回顾历史的时候才能有一个准确的结论。但是对于大多数普通人而言，技术的发展正在带来比以往更为直接的感受：大量的新产品在很短的时间里被发明、制造、使用，并且以一种更为直接的方式改变了人们的生活。

在上一个时代，1908年，福特的T型车在投产的第一年内生产了超过一万辆，并在其停产前的近20年的时间里实现了超过1500万辆的产量。直到今天，这对于制造业来说仍然是一个神话般的数字。在这个时代，2011年下半年，Rovio娱乐（Rovio Entertainment Ltd.）公司的一款叫做“愤怒的小鸟”的电子游戏，在推出不到2年后，下载量已经达到5亿次，而直到一年前这家公司的员工也只有十几个人。同期，创办不到8年的社交网站Facebook宣布有5亿用户在同一天登录了其网站^②。与用户数量在短时间内的急剧增长相对应，这些公司在几年间实现了传统公司需要几十年甚至上百年才能完成的财富积累。在它们成功背后的一个共同点是：不是仅提供比以往更好的产品，而是直接指向人的行为模式、生活方式的改变。正如Facebook创始人马克·扎克伯格所说：“如今的社交网络发展更侧重如何让产品促进人与人之间的联系，而不是用户数量的增长和技术本身的普遍性。”^③

在传统产业的时代，新的技术和产品影响生活的途径是：技术发明——产业化——市场培育——产品普及化——成本下降——用户数量积累——生活方式变化。这个量变到质变的过程可能需要十几年甚至更长的时间才会对生活方式产生明显的改变。而今天，所有的中间环节相对于传统产业时代来说几乎都可以忽略不计，优秀的产品会在极短的时间内获得爆发式的成功，并对大量用户的生活模式产生直接的影响。量变和质变近乎同时发生。从城市研究的角度来说，这种人类行为模式和生活方式的变化，已经为城市结构和城市公共空间的变迁提供了基本的背景。

① 这里指的是以蒸汽机为主要标志的第一次技术革命和以电力为主要标志的第二次技术革命。关于技术变革的代际划分，目前有分为三次和分为四次两种观点，本书暂时采用前者。

② 以上数字来自于互联网。

③ 马克·扎克伯格2011年在新闻发布会上的讲话。

但是，与技术专家、经济学家和媒体对这种变化的津津乐道不同，建筑师和城市研究者则是少数从总体上对这种变化抱持漠然态度的群体之一。这个群体之中相当多的人几乎逃避任何与未来有关的话题。对于其中一部分人来说，这是出于诸如“建筑学的核心内容是接近永恒不变的”之类的信心，对于这些人来说，“我们现在发现了一个理论模型，它可以描述从希腊一直到今天的城市结构，并且在明天将继续有效”听上去比“现在事情全变了，我们需要重新创建或者学习新的东西”听起来更为美妙。而对于另一部分人来说原因可能正好相反：来自于对于学科未来的彻底的悲观态度，这使得他们宁愿像鸵鸟一样把头埋起来对周围的变化装作视而不见。无论这种态度的原因如何，共同的表现则是更愿意从中世纪的而不是今天的人们正生存于其中的城市中去寻求灵感。

而群体中另一些更具有投机意识的人，则将技术和时代的变化视为向客户或同行兜售他们的新形式的理由，对于这些人来说，所谓的建筑和城市的变化只不过是如同年复一年的时装新品发布会一样的东西罢了。

这个领域中的少数人很早就意识到了技术和产品的革新将对建筑和城市带来的冲击，威廉·J·米切尔无疑是其中最具代表性的一位。在他的《比特之城》三部曲^①中，米切尔清晰地描绘了技术变革下的未来城市图景。特别是考虑到《比特之城》出版于1994年，更令人惊叹其敏锐和前瞻性。

米切尔的书有着这个领域少见的前瞻性，但对于读者来说，却多少带有一些科幻主义的色彩。这部分是因为其如科学家般的纯技术主义视角。和同出于麻省理工学院的尼古拉斯·尼葛洛庞帝一样，米切尔对技术发展和城市的未来怀着一种近乎于天真的乐观态度，他笔下的未来城市如同科学家们的理想主义设想或是硬科幻小说一般。同时，这种对技术前景的乐观和肯定，使得米切尔对于自己描绘的未来图景抱有绝对的信心，因而不屑于去描述变化发生的细节。但是对于生活在这个时代的人们来说，这种细节绝不是毫无意义的。本书的目的，正是希望去描述这样的细节。

作为最为复杂和庞大的人造物体，现代城市的发展充满了反复和不确定性。在改变城市的过程中，任何技术都必须与现实相互作用，并且改变彼此的面目。真正的城市未来图景是技术与现实互动的未来，而不是纯技术的未来。或许我们可以说，米切尔的书说明了30年后的城市将会是什么样的，而本书则试图说明：这种变化如何一步步发生，在此过程中各种力量（传统的、现代的、技术的、社会的、文化的、商业的、精神的、心理的……）如何彼此作用。

此外还有一点必须指出的是，很多人在混淆未来城市与乌托邦的区别。未来城市不等于乌托邦，未来城市是另一个时段的现实而不是理想，对未来城市的研

^① 指的是《比特之城：空间、场所、信息高速公路》、《伊托邦——数字时代的城市生活》和《我++——电子自我和互联城市》。

究是一种基于当下的合理预测而不是一种设计（建筑师对图像语言的依赖和设计的欲望使其往往习惯于去设计一个“未来城市”，这时常会导致荒谬的结果）。而实际上，本书所涉及的大多数内容甚至与“未来”两个字无关。可能是米切尔的书中涉及了太多新技术和产品，以至于很多人认为他描绘的只是一种未来的场景，但其实变化已经在发生。现有的技术和产品已经能够并且要求支持不同的城市形态，而这一切之所以还没有发生只是由于建筑和城市领域一贯的滞后性而已。从这个意义上说，本书并不是基于技术发展对未来的城市面貌进行预测，而是希望基于现状研究技术与文化、技术与社会的互动，这种互动如何一步步地改变我们的城市面貌，以及在此过程中各种力量如何彼此作用。因此，我们试图解读的不是所谓的未来城市，而是正发生在当下的现实。同时，同激进的技术乐观主义者和倾向于悲观地看待技术的副作用的保守主义者不同，本书不涉及价值判断问题，而是希望中性化地说明新的技术和产品会如何一步步地改变我们的城市。对我们来说，这种改变是好是坏并不重要，重要的是，它在发生。

第1章 几个重要的概念

与哲学和文化相比，技术的词汇表要简练和易懂得多，在描述技术对于城市的影响时也是如此。因此，实际上并不需要特别地界定我们所使用词语的含义。这里之所以仍要提取出几个概念进行单独的解释，主要是为了强调它们对本研究的重要性。在我们看来，这些概念对于理解当代的城市变迁来说是不可缺少的。

1.1 公共生活与公共空间

城市给生存于其中的人们带来了什么？不同的人可能有不同的答案：金钱、机会、欲望、诱惑……或者仅仅是一个栖身之所。但如果从城市生活与乡村生活的最显著区别来看，无疑是城市提供了更多的人与人直接接触的机会。城市能为居于其中者提供的一切，皆源自于此。人们来到城市，目的是与他人产生联系，或合作、或敌对、或交易、或寻欢作乐，这就是城市的公共生活，是城市之所以成为城市的原因所在。

美国心理学家亚伯拉罕·马斯洛的需求层次理论将人的基本需求从低到高划分为5个层次，依次是生理需求、安全需求、社会交往（归属和爱）需求、尊重需求和自我实现需求，^①其中，后面三种较高层次的需求都需要由人与人之间的联系即公共生活而实现。

当然城市还要为聚集起来的人们提供居所，并且这些居所最终会占据城市中的大部分空间。严格意义上说，这些被居住功能所占据的空间已经不再属于城市的一部分。从居住行为本身来说，住在城市和住在乡村甚至野外没有什么本质区别。如果硬要说出区别的话，大概就是在城市中居住的舒适度更低罢了。对这一点，可以视为为了获得城市提供的公共活动机会而付出的代价。

那么，由此我们可以推论，是公共生活以及容纳公共生活的城市公共空间，而非居住行为和居住空间，构成了城市得以存在的原因和基础，使得城市成为城市而不是单纯的“聚居地”而已。这一点，是我们分析城市结构及其演变的基础。

当然，在实际中，城市不仅仅是公共空间的集合，乡村也不仅仅是聚居地。即使一家小酒馆也提供了最低限度的公共生活得以发生的场所。从最偏僻的乡村

①（美）A·H·马斯洛：《动机与人格》，许金声等译，北京：华夏出版社，1987：40-53。

到最繁华的都市，生活内容中居住所占的重要性逐渐降低，而公共生活的重要性则相应提高。更大的城市汇集更多的人，从而提供了更多的公共生活的类型和数量（无论从公共活动发生的次数还是从参与人数上）。人们聚集到更大、更拥挤的城市中，期望着更多的工作、娱乐、交往的机会，他们为公共生活而来。从这个意义上来说，期待特大城市提供和中小城市甚至乡村相等同的居住质量本来就是不现实的事情，从一开始，这就不是这种城市所以存在的原因之所在。对于一些特大型城市来说，公共生活和公共空间构成了城市所被认知的几乎全部，居住功能和居住空间就如同被隐藏在阴影里般黯淡。

近代以来，各种建筑和城市理论一直将解决居住问题作为城市问题的核心。从埃比尼泽·霍华德的田园城市理想到现代主义建筑运动，再到奠定了现代主义城市规划基础的《雅典宪章》都是如此，而其后反对现代主义运动的理论同样是在强调解决居住问题对于城市的重要性。在特定的时间（工业革命后产业集中带来的居住矛盾尖锐时期、两次世界大战之后的恢复时期等）和特定的城市（正处于快速城市化进程中的城市）中这样做可能是必要的，但从整体来看，这种思路无益于矛盾最突出的大城市、特大城市的问题之解决。当代城市问题的核心，是公共空间，以及公共空间其他类型空间的关系问题。

1.2 目的性与偶发性

《雅典宪章》将城市的功能概括为居住、工作、游憩和交通，这只是一个非常概括性的划分。实际上，城市公共生活的类型远非工作和游憩二者所能概括。可以说，有多少种人与人之间接触的方式，就有多少种相应的公共生活类型。在社会分工日益细密的今天，公共活动的类型也正在被划分得越来越精细。

当人们按照功能主义的方式划分公共活动的类型的时候，实际上是假定了一个前提，即人们所有的活动都是为了特定的理由的，或者说是有目的的。这实际上并不符合人这种生物的本性。人不是机器，他们的行为经常是非理性的、奇怪的、不可捉摸的。他们的活动只有一部分是目标清晰的，另一部分则显得含混、模糊、漫无目的。即使是在家中不与他人接触时，人们的行为中仍是充满了含混的成分，我们可以大体地清楚卧室、书房、盥洗室和厨房这些空间所能包含的人类活动，却很难说清楚起居室到底是为了什么目的而设计的。我们可以试图描述哪些行为可以发生在这里，但最终改变不了一个事实，即起居空间实际上就是为了容纳那些人们在无所事事的时候显示出来的无目的行为状态而存在的。

到了城市这个层面，由于人与人之间的接触，界定人的行为方式就变得更加复杂起来。有目的明确的功能性行为，比如大部分工作活动，但更多的公共行为很难说清目的，观察城市广场上的人的行为会很明显地看到这一点，有些时候我

们试图用娱乐或者休闲之类的词去概括这种情况,但其实这可能并不比称之为无意义的发呆来得更准确。当然我们还是可以界定无目的行为的几种类型,比如体验、交往等,而这些行为的共同点之一是都具有一定的偶然性特征。

人和人在城市中相遇,这种情况可能是事先计划好的,即有目的的,比如一次约会或者一次商务会面;也可能是无目的的偶然行为,比如一见钟情的邂逅或者碰撞导致的争吵。对于大多数人来说,后者由于其不确定性而显得更有吸引力。相对于乡村,城市中聚集了无论从数量还是类型来说都更多的人,因此提供了更多人与人之间发生偶然性接触的潜在机会。而相对于小城市,大城市和特大城市更使得这种机会成数量级地增长。这其实也正是城市特别是大城市吸引力的真正所在。为了这种吸引,人们甚至可以忍受大城市为生活特别是居住生活所带来的种种不便。

另外有一点必须注意到的是,在现实中,绝大多数公共活动实际上是目的性活动和偶然性活动的复合,纯粹的目的性活动和完全漫无目的的行为同样少见。购物最初是目的明确的活动,而实际中我们通常的大多数购物活动应该称作逛街来得更合适。购买行为只是其中的一部分,所占的比例可能因个体的不同而有差异。其他部分则是体验和交往行为所占的比重,这部分活动带有相当大的偶然性。旅游可能是一个更明确的例子,它以到达某个特定地点为目的,但实际上这种指向特定目的的确定性会使旅游丧失大部分魅力,而旅途中的惊喜体验和不期而遇的邂逅的潜在可能性,才是旅游行为的吸引力所在。仅以旅游的直接目的而言,“到达目的地”也不是目的本身,至于到达目的地给旅游者带来的体验,则因人而异带有相当的不确定性。即使最单纯的仅以“到此一游”为目的的拍摄旅游纪念照的行为,其背后也有着基于怀旧、纪念、炫耀、攀比、完成目标的成就感等复杂的心理因素来支撑。

早期的现代主义城市规划理论中单纯以功能主义的原则确定城市活动和城市空间的类型,实际上是以目的性活动作为主要的控制对象,忽视了偶发性活动在城市生活中的意义。《雅典宪章》中认为游憩空间主要存在的问题在于城市空地的不足^①,显然正是这种思想的体现。其结果是很多现代主义原则主导的城市规划和城市设计,尽管留出了足够多的空地,但仍没有带来城市公共生活品质的改善,甚至有可能适得其反。第二次世界大战后正统的城市设计理论中,针对现代主义城市理论中的弊端进行了反思,均强调城市空间的复杂性和对人的活动的顺应,而不是单纯按照设计者的主观判断进行功能分割。重视偶发性因素的一个重要体现是强调空间的混合使用性质,即增加空间中不同种类的活动同时发生的潜在可能,以及特定目的活动引发偶然性活动的机会。

在后面我们将会看到,这种已经被广为接受的概念今天正面临着新的挑战。

^① 参见《雅典宪章》条目30-35。

1.3 日常性与非日常性 / 仪式性

日常生活占据了从每个个体到整个社会的活动时间的绝大部分。大多数情况下，我们每天的生活和前一天没有什么不同：走过同样的路，来到同样的地方，面对着差不多的人，做着相似的事情。从农业社会到今天，这一点一直没什么区别。对个体来说，日常生活塑造着人的性格；对于城市来说，也极大地影响着城市的结构。满足日常生活的基本功能需求，是城市空间设计的最基本的要求。

当然，意外总会发生，生活不会一成不变。在生活的日复一日中，每个人都在期望着有些不一样的事情发生。这种非日常性的生活在时间上所占的比例很小，但却是生活中重要的一部分，它满足了人心底的渴望，使得日常生活的单调变得可以忍耐。很难完全地概括非日常性生活的类型，因为有些情况下它可能仅仅是突发事件带来的生活变化。但是有一点是值得注意的：非日常性是相对于日常性而言的，强调的是活动方式的变化，因此它往往是因人而异的，一次旅行对于普通人来说是一种非日常体验，但是对以旅行为职业的人来说不过是日常生活的一部分。但是在城市研究中，我们需要更关注那些具有共性的非日常活动。这种大量的人共同完成的非日常活动，常常带有仪式的特征，因此我们也可以称之为“仪式性活动”。

在人类社会早期，由于活动狭小和活动方式单一，除了意外事件，仪式和庆典应该是主要的非日常活动类型。最早的仪式大都与对自然和神灵的祭祀活动有关，但在其后的演化中逐渐融入越来越多的世俗要素。其实，大型仪式性活动的一个特点是，在活动中大多数参与者并不是在意活动的目的本身，而是被解脱于平凡的日常生活的超越感所激励。并且，不论仪式活动最初的起源是什么，经过足够长的时间后，大多会发展成一种纯粹的庆典行为，人们会按照约定俗成的惯例完成某个仪式，但已经不是为了最初的原因。

仪式性活动的最典型例子是各种节日活动，这些节日大多有着悠久的历史 and 神圣的起源，但在今天，其神圣性已得到充分的消解，尽管一些早期仪式的痕迹仍然以习俗的方式保留下来并得到人们的遵从，但大多数人已经不去探究其从何而来，而只是单纯地将节日作为摆脱日常生活的放纵理由而已。

非日常性活动的另一个例子是旅游。旅游的目的就在于获得不同于日常生活的体验，有句话说：“旅行就是从自己待腻的地方到别人待腻的地方去。”这句话虽是调侃，但也正说明了旅游行为的意义所在。旅游的特别之处在于通过空间的变化来实现活动的非日常化。在交通不发达的时代，这其实是很难实现的，那时的旅行者被认为是富有勇气的人。并且，早期的旅行活动常与探索或朝圣等目的结合在一起，从而具有了神圣的意味。随着交通工具速度和舒适性的提升，旅游在今天几乎已经成为最容易获得非日常体验的方式，自然，其神圣性也随之消磨殆尽。