

Environment
Design

● 荆其敏 张丽安 编著

图解环境设计

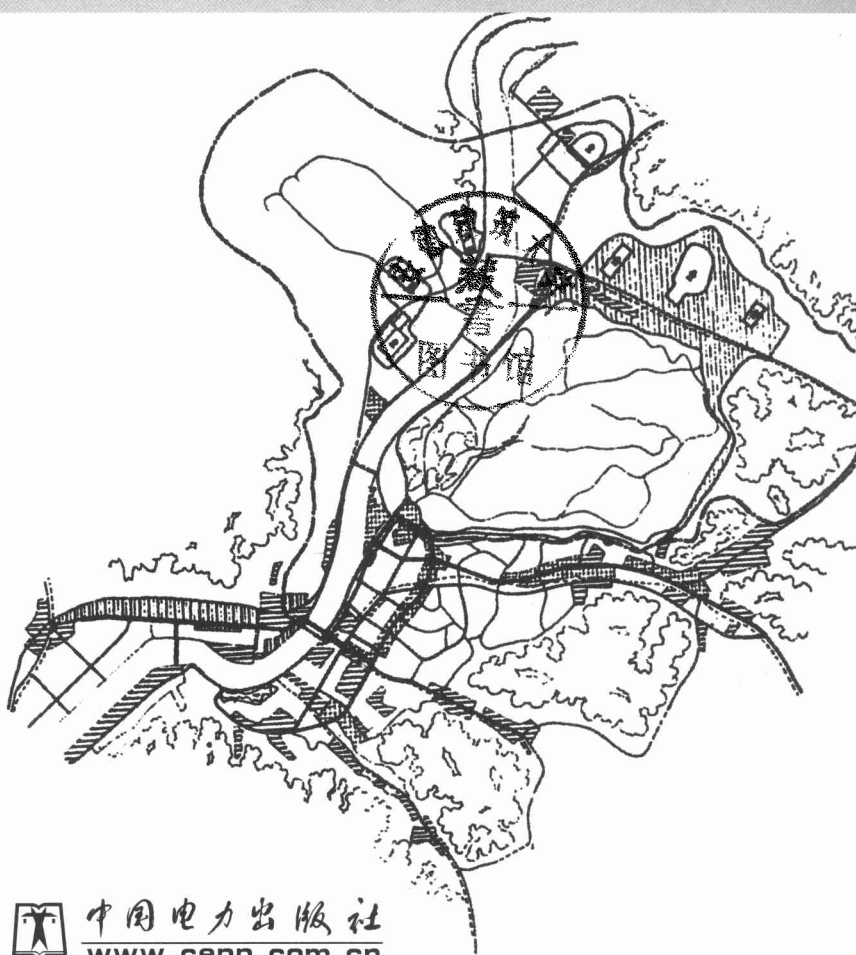


中国电力出版社

www.cepp.com.cn

■ 荆其敏 张丽安 编著

图解环境设计



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

本书在内容上尽可能包括城市环境、人居环境、建筑环境、空间环境、审美环境、心理环境、艺术环境、园林景观环境、城市与建筑的微观环境等方面,用图解来深化内容,论述了从宏观到微观环境领域中的视觉的、生理的和文化的设计问题。

图书在版编目(CIP)数据

图解环境设计 / 荆其敏, 张丽安编著. —北京: 中国电力出版社, 2009

ISBN 978-7-5083-5703-4

I. 图… II. ①荆…②张… III. 环境设计—图解 IV. TU-856

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第095058号

中国电力出版社出版发行

北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>

责任编辑: 梁瑶 责任印制: 陈焊彬

北京盛通印刷股份有限公司印刷·各地新华书店经售

2009年3月第1版·第1次印刷

889mm×1194mm 1/16·23印张·646千字

定价: 58.00元

敬告读者

本书封面贴有防伪标签, 加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

本社购书热线电话 (010-88386685)

前言

Foreword

什么是环境设计? 30年前,“环境设计”还是一个新概念,1980年我初访美国时,学习的目的和任务就是要弄清楚什么是“环境设计”。对环境设计的认知每个人都会有不同的解答,简单说来,人们所从事的许多设计工作都包含在环境设计之内。例如宏观的国土规划、区域规划、城市群规划、都市化规划、城镇规划;中观环境的城市设计、建筑设计、风景园林规划、景观设计;微观环境的室内设计、装修设计、家具与陈设设计、工艺美术设计等,都包含在环境设计领域之中。城市规划师、建筑师、风景园林师、室内设计师等,全都是环境设计师。我原来是学建筑学的,起初是注册建筑师,后来是注册规划师,也从事过风景园林设计和室内装修设计。从教一生,体会到所有的设计知识是互补的,各专业的理想和兴趣点是一致的,设计方法是一样的,而且设计领域中方法比知识更重要。因此,各设计专业之间可以融会贯通而并无本质上的差别。什么是设计?设计就是把想象的状态变成现实的一个过程,环境设计师就是完成这一过程的创造者。

古代的建筑大师很多是什么都会的全才人物,如拉菲尔、达·芬奇、米开朗基罗、威特鲁威等,包括中国古代的匠师,他们都是科学家、工程师,同时又是艺术家,可称之为全面的环境设计师。工业革命以后,材料、技术、信息都快速地发展,科学技术应时代的需要也分解为诸多的分支与专业。1959年城市设计由城市规划中分离出来成为新专业;景观规划由风景园林中扩展出来成为新专业;室内设计、工业设计由建筑学中分离出来成为新专业。环境艺术应运而生,分支的专业越来越多。进入后工业时代之后,以生态学的研究发展为代表,率先进入由分支研究到融会贯通的分久必合的综合发展阶段,生态学由起初的自然生态到同步生态、生态体系、生物圈、人和生物圈,扩展到统领许多学科的人和生物圈研究,至今世界上许多领域都冠以“生态”二字。在现代的科技发展水平条件下,环境设

计可以统领一切设计领域成为必然。

《图解环境设计》一书的内容尽可能全面地阐述了城市环境、人居环境、建筑环境、空间环境、审美环境、心理环境、艺术环境、园林景观环境、城市与建筑的微观环境等内容,论述了从宏观到微观环境领域中视觉的、生理的和文化的设计问题。这些内容是本人多年讲授研究生课程“环境设计”的教材。由于设计是图形的语言,所以用图解来深化内容。

在今天的环设计领域中,缺少情感方面的共振与沟通。在人与物之间性情上缺少沟通的时候,《图解环境设计》一书会给人们一种城市、建筑、园林、室内设计共融的理想与现实的反省,能够增添人们生活中的兴致。把相关的设计领域纳入环境设计的大环境,这使我们了解到各类艺术都和环境设计密不可分,城市、建筑、园林、室内设计可能是每个时代人类艺术整体中最终完成的一环。只要懂得珍惜,人人都可以从生活经验中采集到不少的智慧,酝酿出各种环境设计艺术的萌芽。在写这本书的过程中我觉得能重视自己的生活经验与体会就会有自信,而将那种感动流露出来、记录下来、转换成专业语言,就有益处。希望本书能唤起我们建筑师、规划师、园艺师生活中的信心与创造力。

荆其敏

目录

前 言

第1章 环境设计	1
1.1 建筑学概念的更新	1
1.2 建筑师在环境设计中的角色	1
1.3 设计与设计程序	4
1.4 设计理念	7
1.5 设计评审	15
1.6 设计思潮	18
第2章 城市与建筑的生态可持续发展	21
2.1 新世纪对建筑师的挑战	21
2.2 人和生物圈	25
2.3 生态可持续发展的理论基础	33
2.4 城市与建筑生态可持续发展的未来趋势	36
2.5 高生态即高科技	42
第3章 城市的生态体系	45
3.1 城市的自然环境	45
3.2 城市水环境	49
3.3 生态城市规划模式	54
3.4 城市风貌与理想的城市发展	63
3.5 关于未来城市风貌	66
第4章 人居环境	71
4.1 人类居住学	71
4.2 当代建筑思潮中的环境意向	72
4.3 人·居住·环境	74
4.4 人居物理环境	76
4.5 人居土环境、水环境、植物环境	78
4.6 人居社会文化环境	84
第5章 生态建筑学	87
5.1 生态学与建筑学的结合	87
5.2 生态建筑学研究对象、目的与基本内容	88

5.3	生态平衡的建筑环境	90
5.4	生态的城市与建筑设计	94
5.5	城市与建筑设计中的生态学原则和方法	95
5.6	生态城市与建筑设计的有效途径	98
第6章	居住方式	101
6.1	居住方式学的基本理论	101
6.2	当代城市居住方式理论及发展趋势	103
6.3	居住空间	109
6.4	住屋形式形成的因素	114
6.5	社会文化因素与居住方式	116
第7章	皮与骨建筑	121
7.1	皮与骨有机生态建筑	121
7.2	生态建筑, 全新的设计理念	122
7.3	生态结构	123
7.4	可适应性建筑	133
7.5	生态建筑新潮——2000年汉诺威世博会上的生态建筑	136
第8章	空间环境设计	141
8.1	建筑艺术中的道	141
8.2	城市中的情感空间	142
8.3	情感空间的转换	148
8.4	寻找失落的空间	149
8.5	新世纪城市空间的发展	151
8.6	空间环境设计要素	162
第9章	审美环境设计	169
9.1	环境审美	169
9.2	艺术环境设计	179
9.3	艺术环境中的动势	185
9.4	建筑学中的美学规律	190
第10章	建筑心理环境	201
10.1	行为心理学与视觉心理学	201
10.2	建筑心理学的基本理论和研究目标	202
10.3	对环境的认知和感觉	204
10.4	行为心理	207
10.5	视觉心理	209
10.6	设计领域中的行为理论	213
10.7	设计领域中的环境心理	215

第11章 城市与建筑文化环境	221
11.1 建筑具有文化性质	221
11.2 城市的文化特征	222
11.3 城市意象	224
11.4 建筑符号学	224
11.5 城市保护	228
11.6 城市设计中的人文向度	232
11.7 中西建筑文化的杂交与提高	234
11.8 城市文化环境设计要素	239
第12章 园林景观环境	247
12.1 园林建筑学	247
12.2 园林建筑学与城市 and 建筑	249
12.3 园林设计	253
12.4 园林景观	255
12.5 公共绿化	265
12.6 中国传统园林	271
第13章 建筑环境	283
13.1 建筑的起源和发展	283
13.2 建筑艺术	284
13.3 摩登运动	286
13.4 环境与现代建筑思潮和流派	290
13.5 建筑环境	297
13.6 有情的建筑, 理性主义与解构	301
13.7 建筑环境设计要素	306
第14章 城市与建筑的微观环境	317
14.1 建筑环境寓于构造与细部之中	317
14.2 室内设计	322
14.3 微观园林环境	332
14.4 水环境	345
14.5 光和声环境	347
14.6 城市小品	353

第1章 环境设计

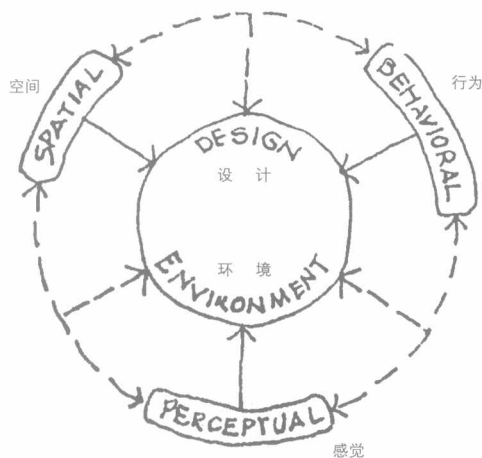


图1-1 环境设计新概念

1.1 建筑学概念的更新

在史前时期,原始人类建巢穴以防风雨、避野兽,巢穴的结构形式由大自然中仿生,中国最早的建筑师称为有巢氏。随着人类的进步,到了中世纪以后,特别是文艺复兴时期,古典主义兴盛,建筑设计构图万能,建筑与自然环境的关系由仿生演化为建筑主导自然界,把自然环境作为从属于建筑的陪衬。工业发达以后,建筑的摩登运动时期,建筑工业化、机械美学、建筑空间论流行,使建筑与自然环境的关系有了变化,强调建筑具有第4度空间——时间性,建筑与自然环境处于平等的地位,建筑要与大自然和谐。20世纪80年代以后,摩登主义兴起,强调建筑的第5度空间,即环境中的文化历史文脉,建筑要与文化环境对话,设计要协同自然。进入21世纪的现代思潮是生态可持续发展的新时代,生态建筑学、大地建筑学的兴起,强调大自然环境主导建筑,建筑要寓于大自然之中,建筑学概念由人工环境主导大自然到人工环境从属于大自然,发生了根本性的改变(见图1-1)。

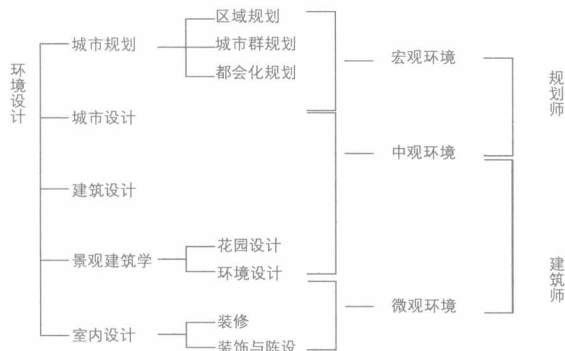
1.2 建筑师在环境设计中的角色

1933年8月,国际现代建筑学会第4次会议通过了关于城市规划理论与方法的文件,对建筑学产生了重大影响。其基本精神是阐述了城市和它周围区域之间的有机联系,指的是要重视城市环境。1977年12月,利马的“马丘比丘宪章”(Charter of Machu Picchu)对上述的环境规划原则又有了进一步明确,提出要进行城市和区域关系的规划,城市规划的过程要包括经济规划、城市规划、城市设计和建筑设计各个领域,必须在城市规划中对人类的各种需求作出分析和反映,首次提出了城市环境问题,呼吁要控制城市的发展,要采取紧急的措施防止人类环境继续恶化,由此环境设计概念应运而生。

环境设计是个广泛的概念,包括环境建筑学,指城市与建筑环境等人工环境;环境科学,指对大自然环境的研究科学;环境工程,指环境工程设施,如城市的给水排水、供热、污水处理等。

从城市与建筑环境的角度看,环境可划分为宏观环境、中观环境和微观环境。规划师、建筑师分别在环境设计中承担各自的角色,如下所示:

规划师和建筑师在城市设计领域没有明确的分工界限,都是设计师,从事各自领域的设计工作。规划师从事宏观环境中的城市规划工作,包括城市设计;建筑



师从事中观环境及微观环境中的设计内容,也包括城市设计。因此城市设计是介于城市规划和建筑设计之间的领域。自从1959年美国潘斯威尼亚大学首次建立城市设计专业,至今城市设计已经成为规划师和建筑师广泛的工作领域。现实要求建筑师要更加注重城市的整体环境,规划师要更加注重单体建筑设计的细部。正如意大利理性主义大师阿尔多·罗西(Aldo Rossi)说的:“建筑像是个小城市,城市像是个大建筑。”

城市设计是介于城市规划和建筑设计之间的领域,城市设计又与城市规划在内容上有一定的区分。城市规划中的城市常用英文City Planning称谓,城市设计中的城市常用英文Urban Design称谓。City与Urban译成中文都是“城市”,内涵略有不同。City指大型重要的城市,特别要具有一个城市核心,Urban也是城市,指与城镇有密切联系的城市,或在城市中的一部分,或在城市中的城中城,英国也指过分拥挤的聚集区域。

规划和设计也有不同的含义,规划是对未来设想的精心安排,并确定如何去实现。设计则是画出将要建设的建筑图纸,或将要计划发展的城市目标。因此,设计师在城市规划、城市设计、建筑设计中根据不同的项目要求充当不同的角色。

面对现今跨世纪的挑战,设计师对自身的角色要有新的觉醒。新时代到来之际,想一想我们建筑师要干什么?为谁服务?自身的社会角色是什么?我们的专业方向对未来是否有用?建筑师、规划师能否公正的在社会上立足?能否胜任远景目标的“宏伟蓝图”?在当前的经济大潮冲击之下的建筑业门庭若市,赚钱并非坏事,但经济之途很难不涉及社会、文化乃至价值观念等方面。设计师要有自身专业的价值观和思考方式。

建筑成为一种专业的年代并不久远。古代的设计者就是建造者，本来营造就是泥瓦工匠和木匠共同的杰作，所以第一个为自己或他人提供庇护场所的就是建筑师，在我国历史上的第一位建筑师是有巢氏。后来在工业发展的年代中，建筑师逐渐扮演了越来越复杂的角色。现今的建筑师要运筹业主的需要、要策划建设的基地、要得到财务上的支援、要取得设计的核准和所聘工程师的配合、还要求得到中介者的帮助——即协助买主找到卖主或卖主找到买主。身为开业建筑师还必须有自己的律师和对方打交道。在设计完成后，业主和营造商的合同最为重要，全部工程也不是由一个营造商来完成的，其中有大包和小包，营造商只不过是一个转承的角色。建筑师的角色呈现了错综复杂的关系，我国设计院中的建筑师更为头痛的关系莫过于层层行政审批制度以及领导和业主的意志，建筑师正常设计业务被干扰的程度很大。其实，建筑师面对的这些人都不是真正的业主，而在全部设计末尾的第三者才是使用建筑的人，可是这些使用者却无缘参与设计图的决策和施工过程，虽然最终是他们在建筑中居住、工作、生活和活动。建筑师要对这些设计规划过程中从未出现过的使用者负责，这才是建筑师的自身角色，而使用建筑的公众才是建筑师服务的真正对象。

21世纪的建筑专业将要走向理想主义，建筑师的专业责任将由对业主或领导负责转向面对大众的奉献和服务。建筑师要和使用建筑的公众联合起来，促进公众对建筑专业的了解和参与，这将成为建筑专业未来的理想。

理想主义还集中表现在如何对待21世纪的城市化问题上，许多第三世界国家片面地追求城市化，只认为城市化是工业化水平的标志，误把发达国家的教训当作经验。当代热衷于城市化的现代都市主义者的建筑师们都热衷于城市设计，他们着眼于城市化的人生空间设计，认为好的建筑物不一定能创造出优良的都市空间。他们说，好的都市空间能为人类提供良好的城市生活，包括居住、购物、服务设施、文化活动、教育、休闲和生产制造等条件。良好的城市环境和设备鼓励人们可经由方便的交通、网通到开阔的空间去享受大自然，并为大众创造更多亲切交往和接触的机会。理想的都市应有高密度和多样化的活动地区，也有低密度的户外活动场地。这些建筑师喜欢欧洲的城市更胜于美国，因为欧洲城市各有特色，人们能在具有地方风格和亲切尺度的步行街道上休闲、活动，人比汽车更为重要。20世纪末人们越来越厌恶市中心的拥挤、嘈杂、脏乱、犯罪、贫困、人与人之间的敌意和猜疑。人们只是怀着工业化之前对乡村的美梦，住进了如迷宫般的千篇一律的规格化的单元式住宅之中。

都市主义者、建筑师们一直认为他们有能力提供理想的都市环境，但一个世纪以来的事实证明，几乎所有的大都市日益恶化，都市主义的美梦已经破灭（见图1-2）。

从现在到2100年，一百年以后，我们的后代子孙处理22世纪问题、回顾现在时如果这样说，他们的祖父辈作出了聪明有远见的选择，他们放弃了核能、化学和生物武器，他们发展了求得后代自身生存的保护生态的项目，他们放眼未来，保护

了人类脆弱的星球,那我们就是成功的。如果没有强有力的领导和国际合作,显然放眼未来的人、居住、环境的生态建筑学观点是不可能实现的。

我们从祖先继承的地球对下一代可否提供良好的居住环境,惊人的不良因素挡在面前,建筑师必须认真地面对现实,否则将对不起后代,这就是为什么要提倡生态可持续发展的真正意义。

1.3 设计与设计程序

环境设计师包括规划师和建筑师,其工作性质是完成某一项设计的程序,不论是城市设计还是建筑设计,其设计方法是共同的。因此,正确的设计方法比知识更重要。环境设计包括城市、建筑、园林、室内。设计不同于规划,更侧重于个人的设计创意和设计师个性的表现。如果要解答什么是设计,则会有各式各样的解答。可以说人人都是设计师,大到城市设计,小到微观的工具用品设计、服装设计、发式设计、标志广告设计等,都可以概括在环境设计之中。解答什么是城市与建筑设计,表达其特征最好的表述是说明设计是一个“程序”,设计程序是建筑师、规划师职业训练的基础。设计与设计程序及方法(见图1-3)。

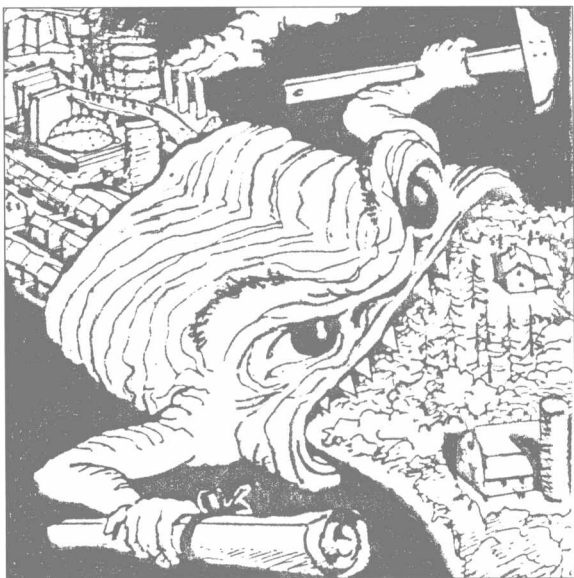


图1-2 建筑师创造的人为环境吞噬着大自然

1.3.1 设计是想象与现实重合的过程

设计是由想象的状态达到真实状态的一个过程,在这个过程中视觉空间和想象的虚拟空间是重要的因素。

R——真实的状态 Real State

I——想象的状态 Imagine State

1.3.2 设计是一个程序

设计是由起始、准备、制定目标、改进、实施五个步骤组成的设计程序。

I——起始 Initiation

P——准备 Preparation

P——制定目标 Proposal Making

E——改进 Evaluation

A——实施 Action

以总体规划的修编为例,起始I——了解修编总体规划的依据;准备P——调查研究、条件分析、拟专题报告;制定目标P——城市总体规划的定性、定量、定位、定向;改进E——评审及修改总体规划纲要;实施A——制定规划文本、说明书、导则,完成修编。

以建筑设计为例,起始I——了解设计任务书,设计的依据;准备P——调查研究、环境分析、收集相关资料;制定目标P——构思、提出概念性方案;改进E——改进方案、初步设计;实施A——完成施工图设计,实施设计工程。

1.3.3 设计程序中的反复

在设计程序中必然有反复的修改,由起始到准备中,会由于准备不足而重新起始、或重新改进、或重新制定目标、或重新实施,甚至到了实施阶段,由于某种原因而重新开始。以城市总体规划为例,审批规划纲要没有通过,会退回到重新制定目标或重新准备阶段。以建筑设计为例,如果施工图阶段发现了不能解决的问题也会需要重新回到初步设计阶段,即便是房屋建成以后还会有不断的修改、增建、改建或重建。

由于设计程序中有不断反复修改的特点,所以计算机的运用不能完全代替设计草图的技巧,这就要求做设计要正确使用透明草图纸和软铅笔。在起始构思阶段常用4B~6B软铅笔绘1/1000~1/500草图,在初步设计和改进阶段,常用2B铅

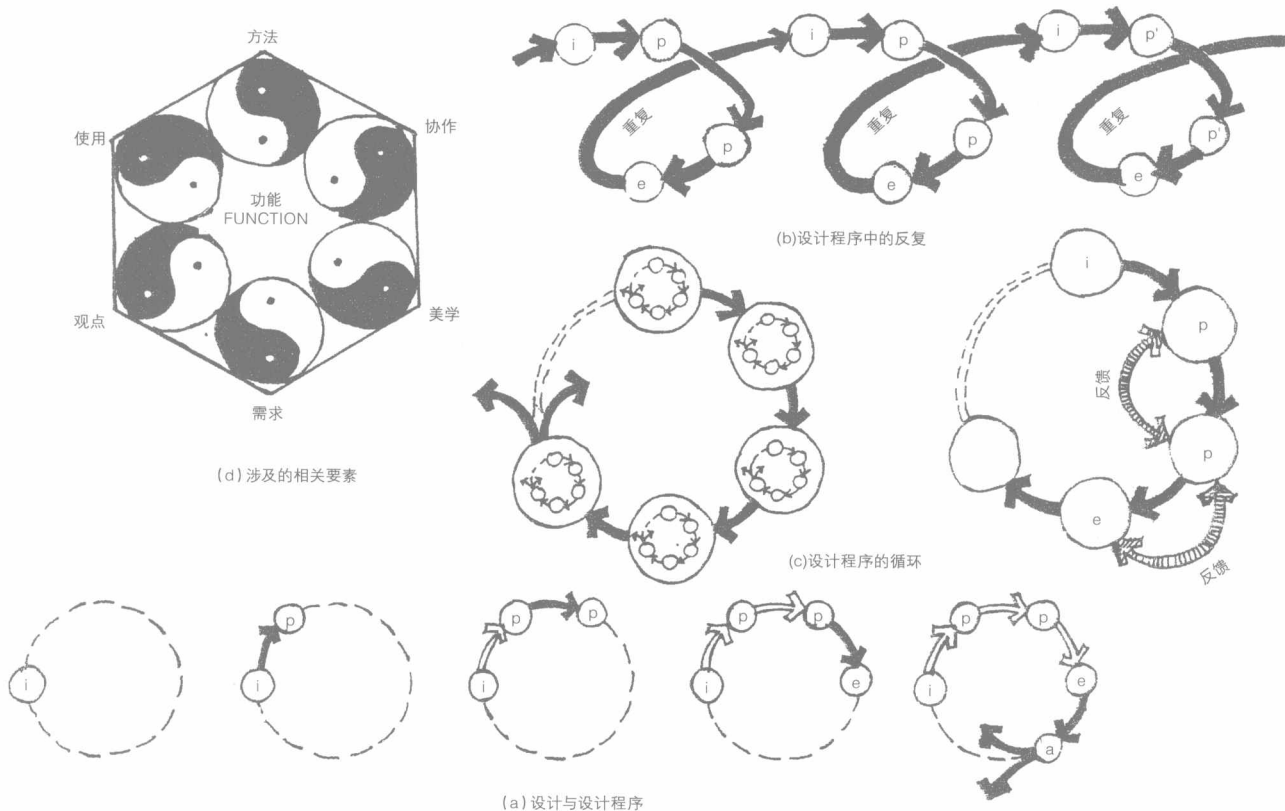


图1-3 设计与设计程序及方法

(a) 设计是一个程序; (b) 设计程序中的反复; (c) 设计程序的循环; (d) 涉及的相关要素

笔在透明草图纸上反复修改,在实施施工图阶段常用H硬度铅笔在硫酸纸上绘制。工具和纸张的选用必需与设计程序相适应,所以不会运用正确的设计方法也就做不出好的方案。计算机只能在后期的制图效率方面发挥作用。对于设计师来说,传统的正确设计方法和程序至关重要。

1.3.4 设计程序的循环

有时设计程序的4个步骤只构成设计的第一个循环,再进入第二个循环,再由4个循环程序不断上升(见图1-3)。

每个设计循环只代表设计的一个阶段,诸个设计阶段不断地循环上升,说明设计程序的段落之间是永不停止地进行循环运动的。例如永无止境的城市总体规划,每隔几年就需要修编,因为城市的发展是与时俱进的。生态建筑学把城市与建筑视为生命有机体,不断地新陈代谢,也就是说设计工作没有完结的时候。因此,中外设计师的设计工作没有不加班赶工的,任何设计成果的想象状态永远不会与现实的真实状态达到完全的吻合,永远需要改进和完善。

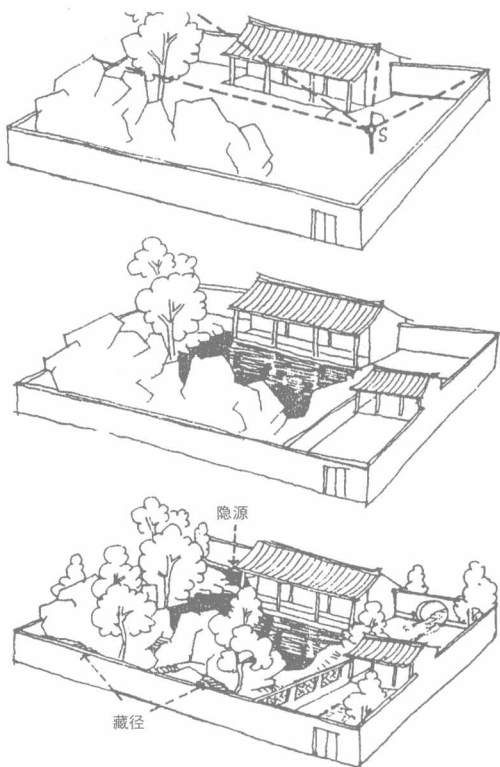


图1-4 传统格局的意境空间处理

1.3.5 设计的相关要素

任何设计都围绕着以功能为中心的六大要素。第一,要有正确的设计方法,运用合理的工具,使用适当的设计工具和材料,进行有顺序的设计程序;第二,设计成果具有使用用途,作为交流或某种象征的符号;第三,设计的成果应该是进步的,不论是在自然、社会、技术等方面都应体现其先进性;第四,设计要根据需要,包括生存的需求、物质性的需求或构成某些目标的需求;第五,美学的要素,设计可根据心理的感受、生理和生物美学方面的感受;第六,协作的要素,设计和许多方面有协同关系,如家庭的、环境的、教育文化方面的协同关系。设计围绕着功能和六个方面的相关要素进行。

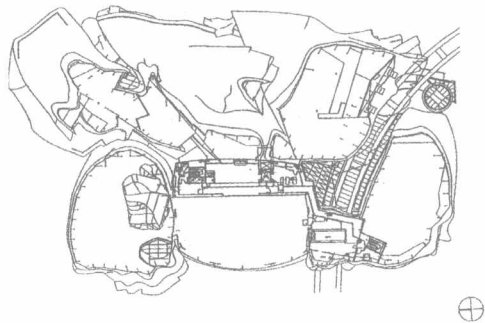
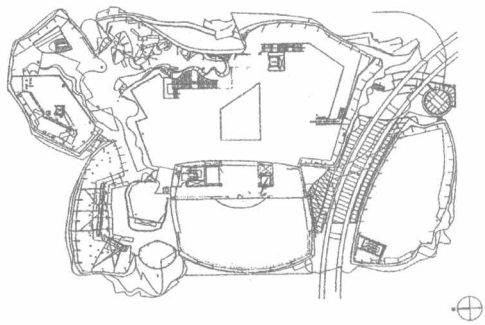


图1-5 弗兰克·盖里设计的美国西雅图空间中心的“音乐的体验”,表现出诗一般的情调与品位

1.3.6 设计方法

设计可从以下四个方面入手:

(1) 从传统格局入手(见图1-4)

- 1) 只要传统思想行为仍然存活,其传统形式仍然可用,其价值就应被尊重;
- 2) 以传统的格局适应新的机能,或做形式上的模仿;
- 3) 将复杂的传统机能经由新的网络配置承担,表现传统格局与新格局在时间和空间上的连续。

(2) 从品味入手 (见图1-5)

在设计转型过程中,强调自发性、趣味性,着重考虑思想品味层次的内涵。

(3) 从人的行为入手 (见图1-6)

在设计中划分行为的整体部分和局部部分,在整体行为中强调文化的延续,在局部行为中增加生活的情趣。

(4) 从形式入手 (见图1-7)

采用何种形式,如设计语汇、设计语法、设计手法。形式与内涵的关系、形式与空间的组织。运用形式可有以下手法:

- 1) 直接引用;
- 2) 形式的转化,转用、简化、抽象化、放大缩小、变形后的利用、创新的形式诠释。

1.4 设计理念

1.4.1 设计理念有六个同义词

设计理念或称概念性设计,其在设计方案的竞标中尤为重要,好的、有创意的设计理念常常胜出,而那些面面俱到,缺乏特色的方案相比之下平庸而易落败。概念设计也常常是一些设计单位的薄弱环节,特别是在和境外方案的竞争中,优秀的设计理念常常是洋人取胜的原因。在概念性设计中有六个不同深度含义的同义词。

(1) 设计意图

设计首先是想象中的意向,表现设计意图是设计师的首要目的,看不出设计师主观意图的设计只能是平庸的作品(见图1-8)。

(2) 设计主题

看出设计中明确的主题才能了解设计师的设计意图,明确突出的设计主题非常重要(见图1-9)。

(3) 设计意图的条理化

设计意图的表现要顺理成章,容易读解,条理清晰的设计意图最具表现力(见图1-10)。

(4) 设计草图的表现力

草图的表现力是法国古典主义时期学院派建筑学培训的基本功夫,至今仍是表现设计师才能的标志(见图1-11)。

(5) 陈述性的图解

陈述性图解是表达设计意图的另外一种方式,用抽象分析概括性的图解方法对设计意向可一目了然。特别是在城市规划方面,陈述性的图解具有建筑草图同等的表现力,是更具条理性的图解表现形式(见图1-12)。

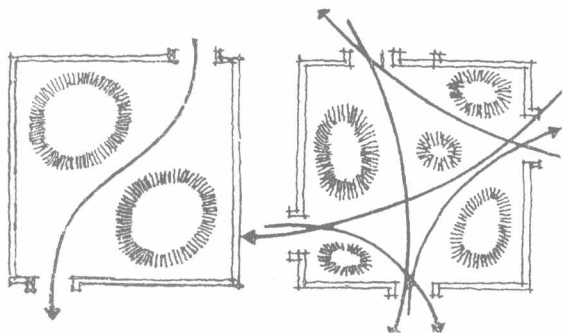


图1-6 室内空间的行为流线

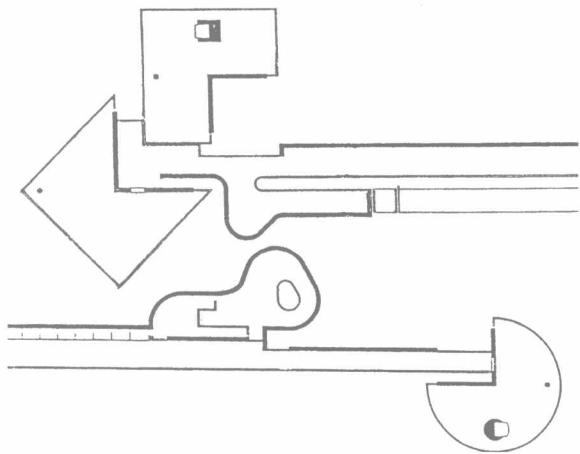


图1-7 约翰·海杰德克设计的半边式住宅形式空间

(6) 概念化设计

通过设计意图、主题、条理化、草图技巧和图解的表现，最终达到完整的概念化设计(见图1-13)。

例如日本建筑大师黑川纪章做的河南焦作概念性规划，根据南面的黄河和北面的太行山脉的自然地形地势，运用他的城市共生与城市网络理论，由山川伸向黄河的水系组成绿色手指形的平面格局。再加上三条横向的生态廊道，概括出其概念化规划的主题——手指平面。

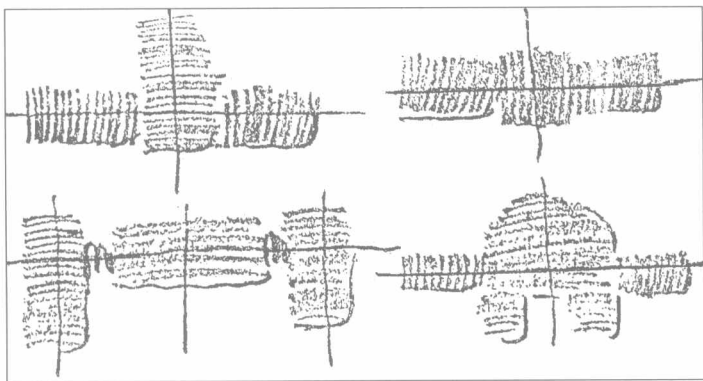


图1-8 表现设计意图的立意

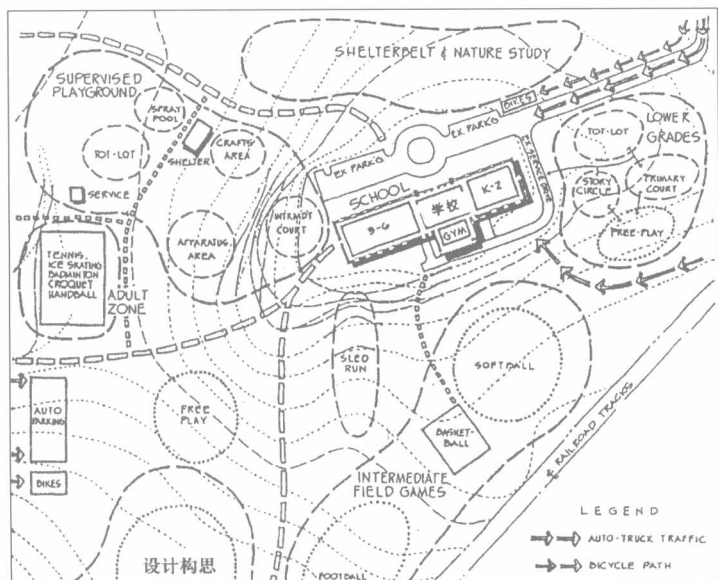


图1-10 顺理成章地构想学校环境设计

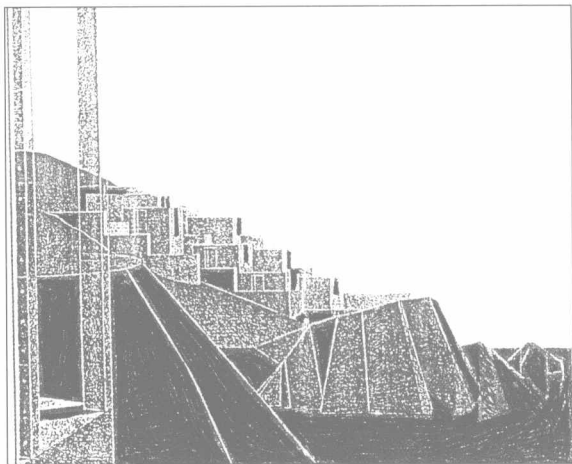


图1-9 安藤忠雄明确的设计主题——自然与建筑

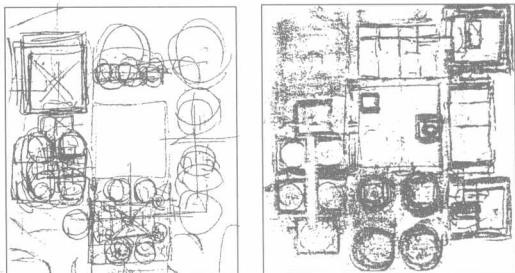
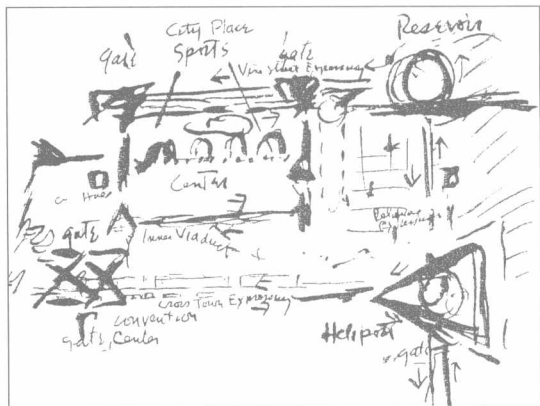


图1-11 路易斯·康的设计草图的表现力

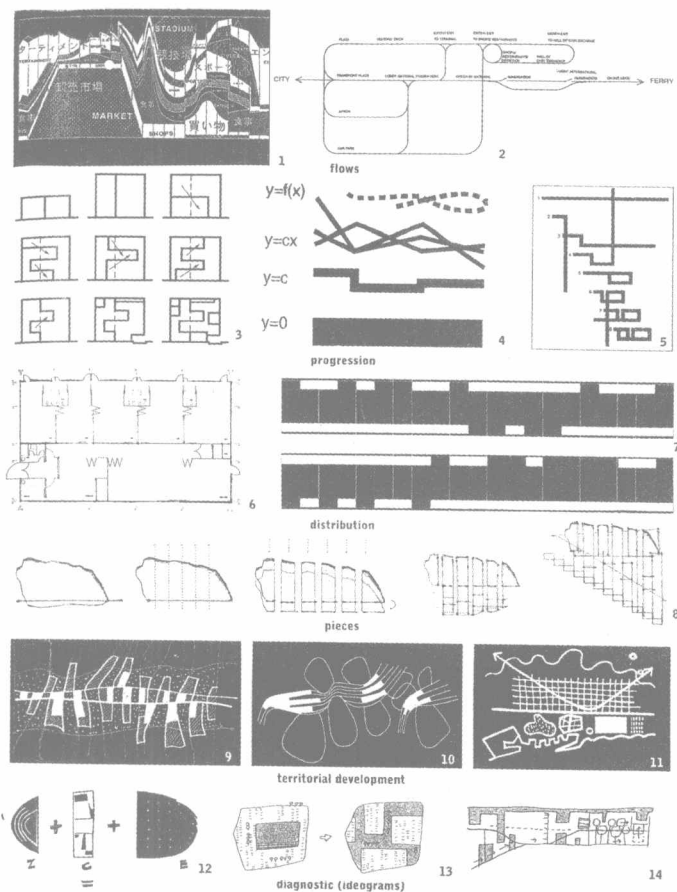


图1-12 陈述性的图解

- | | | |
|------|---|-------------------------------------|
| 流 | 线 | 1. 大阪项目组合的高峰小时, 1992年; |
| 行 | 进 | 2. 大阪FOA国际港口流程, 2002年; |
| 分 | 布 | 3. 荷兰乌特瑞奇KBWW别墅, 1997年; |
| | | 4. 西班牙“七峰住宅”, 1998年; |
| | | 5. 西班牙威兰察公理城市, 1998年; |
| | | 6. 西班牙桑地卡幼儿园, 1997年; |
| | | 7. 轨道系统滑道图解, 1986年; |
| 分 | 块 | 8. 西班牙LaPola de Gerden的营地扩大, 1999年; |
| 领域发展 | | 9. 巴塞罗那土地网络, 1998年; |
| | | 10. Graz-Maribot廊道, 2000年; |
| | | 11. 巴塞罗那新伯明朗之外缘, 1990年; |
| 表 | 意 | 12. 莱里Euralille国际中心, 1996年; |
| | | 13. 斯洛文尼亚Mariber Baumaxx超市, 1998年; |
| | | 14. 日本大阪国际港, 1996年 |

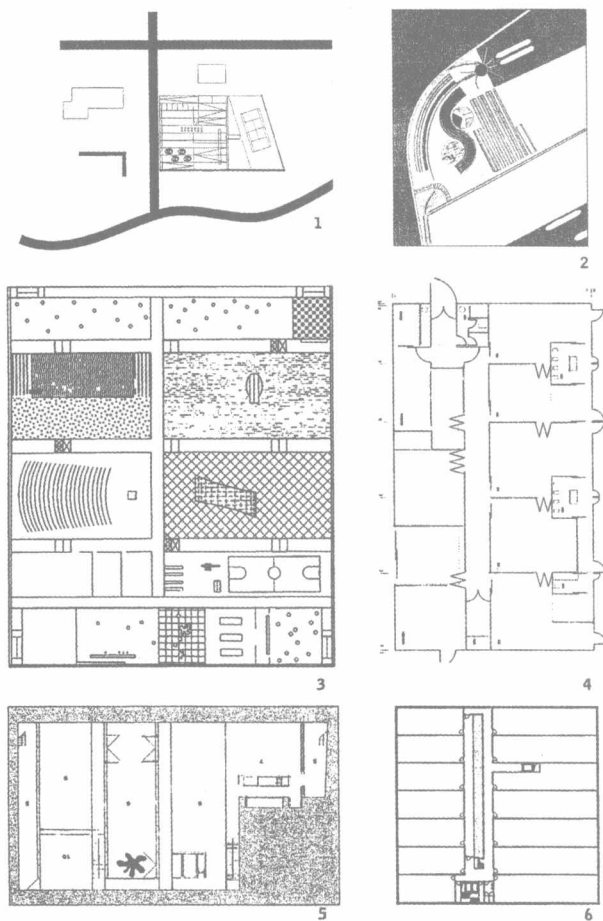


图1-13 简明的概念化设计

- | |
|-----------------------------------|
| 1. 西班牙Valencia Liria城市之限定, 1995年; |
| 2. 比利时Zeeburgge渡口终端站, 1989年; |
| 3. 巴黎Tres大图书馆, 1989年; |
| 4. 西班牙Vizcaya Sondika幼儿园, 1999年; |
| 5. 纽约Moma Un私人住宅, 1999年; |
| 6. 荷兰赫尔威森视听馆, 2001年 |

1.4.2 设计理念的层次性

在设计构思的过程中有不同的深度层次。

(1) 见解

见解是偶发的,是概念设计起始时偶发的设计意念,是尚不成熟的见解(见图1-14)。

(2) 设计想法

在有了见解以后的设计想法,比设计意图更完善(见图1-15)。

(3) 设计理念

具有特征性的设计想法,形成设计概念或理念(见图1-16)。

(4) 设计理念具体化

设计理念达到理性的认识,或完成了设计理念的具体化(见图1-17)。

1.4.3 五种类型的设计理念

在建筑设计中以下五种常见的设计理念容易取得成功。

(1) 模拟设计法

由模拟参考其他事物入手来获取自身的设计理念,模仿大师作品或由别的设计引发的设计见解发展出来的设计理念。例如日本建筑师黑川纪章做的河南焦作概念性规划的手指平面,和20世纪40年代北欧哥本哈根城市规划沿四条放射交通干道的发展模式(称为手指平面)不无关系。又如日本建筑家川口隼为天津海河上慈安桥上设计的“摩天轮”方案,桥上巨大的旋转车轮只比伦敦泰晤士河边的“2000年伦敦眼”旋转车轮大2m,不能说不是对“伦敦眼”的模仿。见图1-18所示也为模拟设计方法的一个例子。

(2) 隐喻法

隐喻的设计法着眼于对事物抽象化的隐喻,运用有隐喻意义的形式元素表现新的含义,是20世纪80年代以后,后期摩登主义强调建筑的历史文脉最常用的设计理念表现方法。例如建筑符号学的运用,中国流行一时的“欧陆风潮”,都是隐喻的设计理念。见图1-19所示即运用了隐喻法。

(3) 揭示设计本质的方法

揭示设计本质的设计理念着眼于寻求项目设计背后的实质性需求。例如带有共享大厅的波特曼旅馆之所以取代了老式希尔顿丁字尺式平面的旅馆设计模式,是因为波特曼旅馆设计抓住了旅馆设计的本质性问题,它的功能不仅仅是住宿,更重要的是要满足游客们交往的需求,丰富多彩的装饰性共享大厅因解决了旅馆建筑设计的本质问题

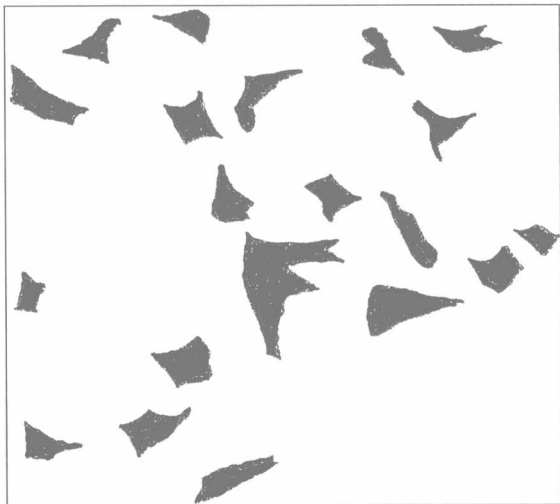


图1-14 抽象含义中偶发的见解,尚不成熟的见解

造型实体上“洞”的意味

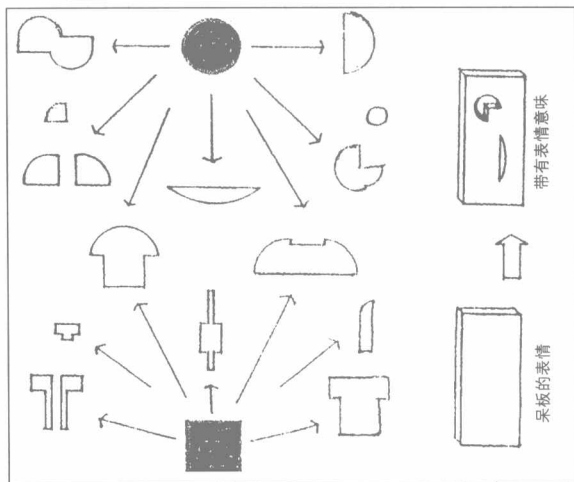
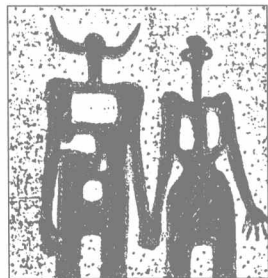


图1-15 类比的设计想法:造型实体上“洞”的意味