

● 国外城市设计丛书

URBAN DESIGN SERIES

简明城镇景观设计

The Concise Townscape

[英] 戈登·卡伦 著

王珏 译



中国建筑工业出版社

国外城市设计丛书

简明城镇景观设计

The Concise Townscape

[英] 戈登·卡伦 著

王 珏 译

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2003-7854号

图书在版编目 (CIP) 数据

简明城镇景观设计 / (英) 卡伦著; 王珏译. —北京: 中国建筑工业出版社, 2008

(国外城市设计丛书)

ISBN 978-7-112-10160-3

I. 简… II. ①卡…②王… III. ①城镇②城市规划—设计 IV. TU984.1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第081524号

First published by The Architectural Press 1996

Paperback edition 1971

Reprinted 1994, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005

Copyright © 1961, 1971. Elsevier Ltd.

Translation copyright © 2009 by China Architecture & Building Press

本书由英国Elsevier授权我社翻译、出版、发行

THE CONCISE TOWNSCAPE/GORDON CULLEN

责任编辑: 戚琳琳

责任设计: 郑秋菊

责任校对: 李志立 王 爽

国外城市设计丛书

简明城镇景观设计

[英] 戈登·卡伦 著

王 珏 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: 12 $\frac{1}{2}$ 字数: 310 千字

2009年1月第一版 2009年1月第一次印刷

定价: 38.00 元

ISBN 978-7-112-10160-3

(16963)

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)

致 谢

作者衷心感谢以下杂志和部门,给予作者对相关照片的使用权:《航空影像》(*Aerofilms*), 30 页下图, 120 页左上图, 123 页上图;阿里纳利公司¹ 罗马代理处, 56 页右下图;《建筑评论》(*Architectural Review*), 10 页上图, 23 页上图, 25 页, 26 页下图, 28 页两张, 34 页上图和右下图, 49 页上图, 54 页上图, 55 页两张图, 59 页上图, 65 页下图, 77 页下图, 88 页, 107-110 页, 117 页上图和中间图, 118 页除左上之外的图, 119 页, 120 页除左上之外的图, 129 页, 130 下面的两张和中间偏右的图, 132 页, 133 上图。

感谢如下摄影者为本书提供了宝贵的照片资料: Dell & Wainwright, 2 页左边从上到下, 24 页左上图, 62 页上图; Dewar Mills, 178 页上图(原书如此); I. de Wolfe, 6 页上图, 7 页下图, 8 页上图和左下图, 22 页, 35 页两张, 37 页上图, 38 页右上和右下图, 45 页上图, 60 页两张, 78 页左中图, 87 页下图, 91-92 页, 93 页上图, 94 页, 113-115 页, 142 页左下图, 143 页下图, 145 页左下图, 161 页, 162 页上图和左中图, 165 页两张, 173-175 页; H. de Burgh Galwey, 15 页上图, 16 页下图, 24 页左中图, 42 页上面两张, 45 页下图, 48 页下图, 63 页右下图, 71 页右图, 72 页下面三张及中间、右图, 73 页下面两张, 74 页下面两张, 78 页右下图, 80 页左中图, 96-100 页, 125-127 页, 162 页右上图, 163 页; Hastings, 80 页右中和下中图; John Maltby, 24 页右上图; Ian McCallum, 13 页左下图, 14 页下图, 20 页下图, 36 页两张, 37 页下图, 48 页上图, 52 页下图, 53 页下图, 66 页下图, 71 页左上, 72 页左中, 74 页上图, 76 页上图, 68 页右下图, 80 页上中图和右图, 142 页右上图, 144 页上面两张, 145 页左上图, 155 页上图, 156 页, 160 页, 162 页左中图; Ian Nairn, 18 页下图, 19 页上图, 20 页上图, 31 页右图, 41 页下图, 42 页从下往上第二张, 53 页上图, 57 页上图, 58 页下图; J.M.Richards, 63 页上图, 71 页左下图, 74 页中间, 79 页左上两张和右下图, 80 页左上图, 145 页右上图; Sylvia Sayer, 44 页上图; W. J. Tommey, 40 页, 42 页下图, 130 页右上图。

还有以下公司也向本书提供了宝贵的照片资料: Black Star, 135 页下图;

¹ 阿里纳利公司, Agenzia Alinari, 位于意大利佛罗伦萨, 成立于 1852 年, 是世界上最早的以收集珍贵照片为主要工作的公司。译者注。

Oscar Bladh, 11 页左图; Charles Borup, 80 页左下图; Crakenell, 157 页上图; D' Andre Vigneau, 21 页下图; Eric de Maré, 5 页, 7 页左上图, 30 页上图, 33 页下图, 50 页上图, 72 页左上图, 73 页上图; Entwistle, 62 页左下图; Fox Photos, 93 页下图; Marcel Gautherot, 153-154; General Electric Co., 130 页左上图; Hedrich Blessing, 145 页左下图; Hobbs, Ofen & Co., 133 页下面两张; Jack Howe, 172 页; H. Dennis Jones, 6 页下图; Jose do Patrocinio Andrade, 142 页右下图; C. and S. Kestin, 67 页下图; G. E. Kidder Smith, 17 页下图, 67 页上图, 152 页右图, 155 页下图, 157 页下图, 158 页两张; Herbert List, 65 页左上图; Millar and Harris, 26 页上图; National Gallery, 第 12 页; S. W. Newbery, 66 页上图; Cas Oorthuys, 7 页右图[根据 Bruno Cassirer 出版的《这是伦敦》(*This is London*)一书复制]; Photoflight, 118 页左上图; John Piper, 50 页下图, 79 页左下图; 伯明翰 Poles Ltd., 130 页左中图; Paul Popper, 152 页左中图; Press and Publicity Photographic Co., 123 页下图; A.E.Raddy, 101 页, 103 页, 142 页左上图; Radio Times Hulton Picture Library, 32 页下图; Roads Campaign Council, 11 页右图; L. Sievking, 57 页下图; A. R. Sinsabaugh, 52 页上图; Spectrocolour, 80 页左下图; R. Stallard, 24 页左下图; Struwing, 21 页上图; The Times 杂志, 31 页左图, 41 页中间, 43 页下图, 61 页两张; Reece Winston, 10 页下图。其余照片均为作者所摄。

本书的所有绘画均为作者所画,但同样也需要感谢剑桥大学出版社对本书第 19 页的图画摹自 David Roberts 的《剑桥城应当如何革新》(*The town of Cambridge as it ought to be Reformed*) 的许可;感谢 Messrs Methuen 对本书 64 页的图画摹自 Ebbe Sadolin 的《漫步在伦敦》(*A Wanderer in London*) 的许可。

导 言

人们聚居在一起，形成城镇，这种聚居的方式具有许多优势。居住在农村中的家庭很少能够有机会去剧院看演出、到外面的餐馆就餐，或者是在图书馆中看书，而居住在城市中的家庭就可以轻松使用这些福利设施。（在城市中，）每户居民只需用出很少的钱，（由于人口的聚集而）放大成千上万倍后，就使得公共福利设施的建设成为可能。城市不只是简单的居民人数的总和，它包含了更多的内容。城市具有使人获得更多福利设施的力量，这是人们更愿意群居而不喜欢独居的重要原因之一。

现在，让我们来讨论一个有关城市的面貌将给本地居民和访客带来何种视觉影响的问题。我希望提出一个与前面所谈论到的话题相类似的、对建筑群体也有有效的论点：将人们聚集在一起，他们将产生出更多的快乐；将建筑聚集在一起，它们将给我们带来更多视觉上的快乐，而这样的快乐是单个建筑难以达到的。

当一座建筑单独矗立在郊野的时候，它给人们带来的感受是一个建筑作品；但如果将多座建筑物放在一起，就可能会产生一种不同于建筑学的艺术类型。一些不可能在单体建筑上出现的事情在建筑物群体中间产生了。也许，当我们在穿越或者路过某个建筑群、拐过一个街角的时候，在我们的眼前突然出现了一个未曾预料到的建筑，我们也许会感到意外，甚至非常惊讶（这是一种由群体的构成而产生的反应，而不是由单独的建筑物产生的）。同样，假设不同的建筑组合在一起，使人们可以进入这个群体之中，那么，这个由建筑围合所产生的空间就像有生命一样，超越了构成这个空间的建筑物本身的意义。人们身处其中所产生的反应是“我在‘它’的里面”，或者“我正在进入‘它’的范围内”。还需要注意的是：在这群建筑物中，可能有一个建筑物的功能并没有被完全确认下来。它可以是居住建筑中心的一个银行、一座寺庙或者一个教堂。试想我们面对着一个矗立在我们面前的单独的寺庙，所有的属性，包括尺寸、色彩和复杂性，都需要进行专门的评判。但是如果将这座寺庙放在一些小住宅的后面，它的尺度就能够通过两者的对比而立刻显示出来。寺庙不是很大，但却高高耸立。尺度的“大”和“高”是对相互关系的一种度量。

实际上，就像“建筑的艺术”一样，建筑群体之间也存在着“相互关系的艺术”。它的目的是将能够产生环境的所有元素，包括建筑物、树木、自然、水、交通、广告等等，采用某种戏剧化的方式编织在一起。因为城市是环境中一个

具有戏剧化效果的场景。看看那些为促进城市运转而进行的相关研究：人口统计学家、社会学家、工程师、交通专家，等等；他们相互协作，将无数的因子组合成为可运转的、可实施的、健康的组织体系。这是一个巨大的人类事业。

然而，……如果最后城市的面貌是呆板、无趣以及没有灵魂的，那么我们的这项事业就没有达到目标，而且是失败的。就像燃料已经备好，却没有往人往上点火一样。

我们需要摆脱这样的一种思想观念：那些我们寻求的、令人兴奋而且具有戏剧性的场景会自动地由科学研究产生，解决方案也将由技术人员（或者掌管技术思维那部分大脑）来完成。我们很自然地接受这样的解决方案，但并不完全受到它们的限制。实际上，我们不可能完全局限于此的原因在于科学的解决方案大部分是基于“通常情况”来进行的：普遍的人类行为，通常的气候状况，一般的安全要素，等等。这些通常的情况也无法给予特殊问题以必然的结论。可以这样说：它们仅是一些游离的因素，可能步调一致，同样也可能相互矛盾。其结果使得城镇可以采纳多种模式中的一种来进行操作，并获得同样的成功。这样，我们发现了科学解决方案中所具有的柔韧性，正是在这种“具有柔韧性的操作”中，“相互关系的艺术”得以体现。正如我们将要看到的那样，我们的目标并非为城镇或者环境规定一个特定的形式，而是采用一种更为谦虚的方法：仅仅在可承受的限度内进行操作。

这意味着我们从科学的态度中无法获得更多的帮助，我们必须转向其他的价值标准和社会准则。

我们转向人的视觉能力，因为人对环境的理解基本上全是通过视觉获得的。如果有人敲你的门，你开门让他进来，那么在一些情况下，也会有一阵风随之进入，这股风扫过房间，掀动窗帘并制造出一些混乱。视觉在一些方面也是如此；我们获得的视觉信息常常比我们预想的要多。为了解具体的时间而去看钟的同时，我们看到了墙纸、钟的红褐色木刻外壳、一只在钟面玻璃上爬行的苍蝇以及精巧而细长的剑状指针。塞尚（Cézanne）可能会以此为题材进行绘画。当然，视觉实际上不仅仅是有用，它也唤起了我们的记忆与体验，这些细腻的感触深藏在我们的心中，一旦被唤起，将使我们的脑海中泛起涟漪。正是这些并非我们主观要搜寻的、多余的信息，成为了本文中所关注的内容。因为，很明显，如果环境要能够引起人们的情绪反应，无论是下意识的还是有意识的，我们都需要从其产生的三种途径来加以理解：

1. 关于视觉。设想我们正走过这样一个小镇：这里有一条笔直的道路，路边有一个院子。在院子的远端有另外一条道路向外延伸，稍微弯曲，最后到达一个纪念碑。通常情况下，当我们选择这条道路，映入我们眼帘的首先是那条街道。向前拐入院落的刹那间，新的景象展现在我们的眼前，这个景象在我

们穿越院落的时候一直保持在我们视野中。离开院子，我们进入了那条远处的街道。同样，尽管我们用相同的速度前进，但一个新的景象还是突然间展现在我们的眼前。最后，随着道路弯曲，纪念碑进入了我们的视野。在这整个过程中最重要的是：虽然我们在步行穿越城镇的过程中一直保持了匀速，但城镇的景象却是跌宕起伏的。我们将它称为“序列场景”。

来分析一下这个现象意味着什么。我们最初的目标在于利用城镇中的各种元素，以此调动人们的感情。一条长长的直路产生的影响非常少，因为最初的景象很快在人们的心理上同化，并且越来越单调。人类的大脑对于事物间差异的对比能够有较强的反应，当不同的图画（如道路与院落）同时映入脑海的时候，人们能够体会到这种生动的对比，而城镇给人们的视觉感受也就更深。戏剧性地并列出现，可以使得感受变得生动。如果没有这样的对比，人们将对这样毫无特征而且呆板城镇视而不见。

对“序列场景”有一个更为深入的观察。尽管从科学或者商业的角度来看城镇是一个整体，但从视觉感受的角度，我们可以将其分为两类：现有的场景（existing view）和浮现的场景（emerging view）。一般情况下，视觉的感受是由系列串在一起的偶然事件组成的，而任何由相互链接的视觉所引起的对重要性的认知都具有偶然性。试想，如果我们将这种链接看作“相互关系的艺术”的一个分支，那么我们就找到了一个工具，人们可以利用这个工具来将城市铸造为一个连贯的戏剧作品。整个操作的过程可以将一些不被注意的内容变为能够感染人的场景。

2. 关于场所。这与我们的身体对所处环境中的位置所产生的反应有关。这一点看上去很简单，实际也是如此。它意味着，在你进入一个房间的过程中，你会对自己无声地说，“我在‘它’的外面，我正在进入‘它’，我在‘它’的中间”。在这个层次的意识中，我们关注的是由于空间的开合而引起的一系列体验（如果这些空间达到的是极度恐怖的效果，那么它会造成广场恐怖症和幽闭恐怖症者的出现）。将一个人置于一个 500 英尺（约 152 米——编者注）高的悬崖边上，他将有一个非常敏锐的位置感受，如果将其放在一个深邃的洞穴尽头，他会产生强烈的封闭感。

由于将自己的身体与环境联系起来是人类的本能和一种习惯，因此，对位置的感受不能被忽略；它是环境设计中一个重要的因素（就像摄影师需要对增加的一个光源进行认真的计算一样，无论它可能多么麻烦）。我愿意更进一步地说：我们应对这个因素进行开发利用。

这里有一个例子。假设你正在访问一个法国南部的山城。你沿着盘旋的公路费力地向上攀登，最后到达了山顶上一条很小的乡村街道上。你感到非常口渴，就来到一个附近的餐馆，你的饮料被服务员放在了餐馆的阳台上，当你走

出建筑物到阳台上准备饮用时候,你将或者兴奋或者恐惧地发现:这个阳台悬挑在一个落差有1000英尺高的崖壁上。通过空间的抑制(街道)和特别的展示(悬臂结构),“高度”作为一个要素被戏剧化地凸显出来,并给人以真切的体验。

在一个城镇中,我们一般没有这样戏剧化的场景需要处理,但其中的一些原则还是可以被采纳的。举例来说,如果某个场景在普通的地平面之下能给人一种特有的情绪反应,那么在地平面之上必将产生另一种相对的结果。人们在隧道中会感受到一种约束感,而到了广场上则将有开阔的感觉,如果我们以一个移动的人(步行或者坐车)的观点来进行城镇设计,就很容易发现整个城市将如何成为一段可塑的经历,一段穿行在压力和空白中的旅程,一个围合与开敞、压迫与放松相奏鸣的序列。

基于人们对环境状况所产生的相同或者类似的体验,基于人们在街道或者院落中对自身正处于“它”里面、正在进入“它”的中间或是正在离开“它”的感觉,我们发现:每当我们把一个地方设为“这里”的时候,同时我们也自动地创造出了“那里”,因为你不可能在没有“那件事”的时候来强调“这件事”。一些最伟大的城镇景观效果,就是由于巧妙地创造了这两者之间的关系来达到的。在此我将以一个印度的例子——新德里从中央大街(Central Vista)到达印度总统府¹的空间序列——来进行说明,本书导言正是在这里写作完成的。在这个序列中,由两幢秘书处办公大楼围合成了一个开口的庭院。在庭院的尽头,赫然矗立着印度总统府¹。所有这些都高于周围的地平面,并由一个斜坡逐步导入。在斜坡的顶上、中轴线建筑物的前面,一道高高的围栏挡住了人们的步伐。整个布局就是这样的。从中央大街走过去的时候,我们可以看到完整的两幢秘书处办公大楼,但总统府被斜坡遮挡,仅仅露出建筑的上部。这种空间被切断的效果产生出一种孤立感与遥远的味道,建筑有一种排外的感觉。我们在“这里”,而总统府在“那里”。当我们爬上斜坡,总统府越来越多地显示出来。当我们到达了与总统府同样地平的时候,神奇的视觉高潮立刻呈现在我们的眼前。但在这里,那道围栏、那精巧的铁栏杆正插在中间,成为一道风景的屏障,再一次产生了“这里”和“那里”分割的效果。这是一个鲜明的、也许是经过了煞费苦心的构思而产生的空间序列(详见第4页图片说明)。

3. 关于内容。在这最后的一个类别中,我们需要对城镇的构成进行分析,其中包括:色彩、肌理、尺度、风格、特征、个性和惟一性。现实情况下,由于多数的城镇都具有比较久远的历史,因此,城镇的构成就会通过建筑风格和

1 印度总统府,在本书的原文中为“Rashtrapathi Bhawan”,现多写作“Rashtrapati Bhavan”。原为英国殖民时代的总督府,印度1947年独立后改为总统府。译者注。

多种偶然的布局属性中表达出不同时代的信息来。许多的城镇的确表现出了这种混合的风格、材料和尺度。

然而,在我们思想的深处往往存在着这样的一种欲望:我们是否可以完全重新开始,将这堆大杂烩铲平,创造出全新的、高质量的、理想的城镇来呢?我们会创造出一个有秩序的场景、笔直的马路、高度与风格相互协调的建筑物。没有原来存在的建筑物的约束,我们将……创造出匀称、平衡、尽善尽美并且风格一致的城镇。毕竟,这是当前比较流行的、有关城镇规划的概念。

但是何为“风格一致”呢?让我们用一个比喻来对它进行分析。设想这样一个在私宅内举办的宴会,宴会上聚集了六个互不相识的人。宴会的前半截,大家有礼貌地相互交流,谈论一些普通的话题,如:天气和时事。递烟、点烟都非常谨慎。事实上,这是一种表演式的举止,显示的是一个人应该具有的行为举止,但也是非常令人厌烦的事情。这是“风格一致”的。但是,接下来的宴会中,大家逐步卸下自己的伪装,每个人的真实个性开始张扬。人们开始发现,X小姐尖刻但是机智并且乐于助人,正好可以和单纯而精力充沛的Y先生形成很好的互补,等等。宴会变得越来越有趣。在可以容忍的限度内,“风格一致”让位于具有差异的行为之间的呼应。

“风格一致”,从规划者的角度来看是难以避免的,但要单纯为避免这种情况而处心积虑地人为创造出“多元化”来,则必然比最初的“无趣”还要糟糕。举例来说,现在有一个项目,要为5000人提供新的住房。所有的人都要同等对待,而他们需要获得的也是相同的房子。那么,我们又该如何创造出其中的差异来呢?如果从更为宽广的视角来看,我们就会发现:热带住宅与温带住宅建筑截然不同,砖的产地的建筑与石材产地的建筑具有较大区别,宗教信仰与社会习惯也造就了建筑的千变万化。而当我们所观察的区域变小时,对“地方神灵”的感受一定要变得非常敏锐。今天的城镇建筑中有太多对此毫不敏感的类型,就像在需要用伸缩式来复枪的地方,我们依然依赖坦克和装甲车一样。

在一个通常可以接受的框架内——一个能够产生出易读的而非混乱效果的框架中——我们可以采用尺度与风格、肌理与色彩、特征与个性的细微变化,将其并置以获得集体的优势。实际上,大自然正是采取了这样的方法使它自身表达出并非“风格一致”,而是相互作用的“这”和“那”。

通过观察可以发现:当不同色彩之间能够有适当对比的时候,我们不仅能够从中感受到协调的美感,而且每种颜色也都得到了更为清晰的自我表达。在由柯罗¹设计的某个景观作品中(我忘了这个作品的名称),有一片基本上是

1 简·巴蒂斯特·卡米勒·柯罗, Jean-Baptiste Camille Corot, 1796-1875年,法国画家,因其意大利陆上风景素描而著名。译者注。

单一的暗绿色的景观，其中凸现出一个红色的图形。这几乎成为了我所见过的最红的东西。

统计数据是抽象的：当它们从完整的生活中抽象出来，然后再转换为规划，规划再转换为建筑的时候，它们就成为了没有生命的东西。最后的结果只是创造出了一些三维图解，而人们则被要求生活在其中。为开垦这样一片荒地，将其从一个徒步探险爱好者的天地变为一个人类的居住地，其困难主要在于如何实施、如何寻找到通往梦想城市的途径。我们已经发现了三条途径，包括运动、位置以及内容的途径。通过视觉的活动可以清楚地发现：运动不是规划中一个简单的、可用以度量的过程，它实际包含了两个方面：现有的场景和浮现的场景。我们发现，人类对自身在环境中所处的位置有一个持续的感知，它具有对场所感知的需要，而对本体的感知同时也包含了对环境中其他场所的感知。过度的统一扼杀了这种对场所的感知，而相互协调的差异性则能够带来生机。这样，统计数据和图解城市中所缺乏的东西被分为了两个部分：序列场景中的“这里”与“那里”，或者“这”与“那”。剩下的所有事情就是通过人们热情的、有力的、充满生气的想像力，将这些因素相互结合形成新的模式，这样，我们就创造出了人类的家园。

以上是本书所涉及的游戏理论，是相关的背景知识。事实上，这最困难的部分是前面的部分，“游戏的艺术 (Art of Playing)”。因为在其他的游戏中，都存在着公认的从经验和先例中建立的、为取得优势而采取的策略和走子¹的方法。在后面的章节中，本书试图以一系列的案例来从三个主要的角度探讨相关的走子之道。

1959 年于新德里

1 原文为 move，指在棋类游戏中移动棋子的位置。译者注。

1971年版导言

为本书的这一版写导言时，我发现 10 年前的原导言中所表达的态度没有多少需要修改的地方。

有人认为，新版的《简明城镇景观设计》应当以现代作品来作为实例，替换掉那些老的案例。这一点没有被采纳是由于以下两个原因。

首先，在战后的建筑中像大海捞针一样去寻找这样的案例非常不经济。然后，这引发了另一个问题，为什么会这样困难呢？这是因为，从我的观点来看，本书中所表达的最初的信息并未有效地为人们所接受。

我们目睹了一种采用护柱和鹅卵石进行的、肤浅的城市装饰风格的盛行，看到了通行自由的步行区域的出现，我们也看到了对自然保护的日益重视。

但这些与城镇景观都没有密切的关系。可悲的是，表面装饰成为了一种潮流；而精神的内涵，“环境游戏”本身，却依然深锁在它那只红色镀金的小盒子中。

在过去的 10 年间，情况实际上在恶化，原因如下：

当人类面对环境，所产生的陌生、震惊、丑陋或者无趣的感受因人而异。这并不是个新问题。问题是这一代人是否获得的比其应得的要多？答案是肯定的。那么理由呢？在我看来，这个理由在于变化的速度，快速的变化破坏了规划者与规划对象之间的正常联系。我们对这样的情况已经非常熟悉：越来越多的人口、越来越多的住房、越来越多的福利设施、越来越快的信息传递，以及新奇的建筑方法。

变化之快使环境的组织者难以静下心来，依靠原来的经验学会如何将堆过来的大量素材变得富于人性化，结果使得环境有些消化不良。伦敦正遭遇着这种消化不良。规划师，就像胃液，无法将匆忙吞下的所有大块的食物分解成为情绪上的营养。我们也许能够做许多我们的祖辈们无法做到的事情，但我们无法消化得比他们更快。这个过程，无论在胃里还是在大脑中，都受到人类自身条件的限制。因此，我们必须使得改变能够有组织地进行，使人类所能接受的尺度能够与发展的步伐相协调。

第一个变化是使环境艺术更加通俗化。其原理在于环境游戏是随着大众所付出的感情而得到提高的，而这正是现在的症结所在。其中的困惑在于：在大众的头脑中，行政管理的规划是枯燥无味的、技术性的、令人难以亲近的；而好的规划则被简单地认为是一条宽阔笔直的大道，路的两边栽满树荫浓密的树木，就是这些。恰恰相反！环境元素的组合方式是潜在的、最令我们兴奋的，

粗柱子让细柱子
通过的交界点



也是被广泛接受的快乐的源泉。如果没有意识到这双朴素的鞋才是一双真正的十项全能的鞋 (ten-league boots)，单纯抱怨它的丑陋是没有意义的。

这一点该如何解释呢？举例来说：当我写到此的时候，手边恰好有一个关于阿朗松 (Alençon) 附近的西斯大教堂 (Sées cathedral) 的例子。如前页所示。哥特建筑的营造者对解决建筑重量的问题即如何支撑顶部的结构——穹窿，并将其重量安全地传递到地下的问题非常着迷。在这座建筑中，重量被分成了两个部分。墙体由结实的圆柱支撑；而人们引以为豪的穹窿看上去则是由细得难以置信的柱子支撑，有如天堂与大地之间轻盈的重力的导体。墙是由人力支撑的，而这穹窿则显然是由天使的力量来托起的。“我知道重量，我很强壮”，“我超越了重量，我很轻”。“我们都源自于同一片土壤，我们彼此需要”。若干世纪以来，它们都恬静地、亲密无间地守候在一起。

当这种游戏或对话得到人们的理解后，整个场所就会变得亲切起来。这时候，那些无聊的事情，包括谁做了什么；是谁、在什么时候首先做的，都被推到一边。我们当然知道是谁完成了这样的杰作，因为他的眼中闪烁着光芒。

这就是环境的游戏，它发生在我们的周围。你会发现，我并没有讨论那些真正的价值，如：美丽、完善、艺术性和道德。我试图描述一种可以与人快乐交谈的、像普通人的闲聊一样的环境。在我们的世界中，除了少数高尚的实例外，在进行系统建设方面，到处是外强中干的、花哨的情况。只有当环境与人的对话开始时，人们才会驻足聆听。

等到将来有一天，人们在街上看到规划师就像今天见到足球队员和流行歌手那样，会将他们的帽子抛上天去的时候（其中嘲笑的数量是对你的过失的衡量），对以下两个部分的调整就成为必须。

第一，对环境进行分流。要捍卫一个整体的规律是非常困难的，但对一些特殊事物进行保护则相对容易。将环境分解成为若干的要素，生态学家就可以致力于捍卫他的国家公园，地方政府可以保护绿带，考古学家可以专注于（历史文物的）保护区，等等。这种做法早已采用了。

第二，确定这些分支的时间尺度。变化，即使看得出是变得更好的，也经常受到人们的憎恶。延续性是城市的一种优良品质。因此，一个致力于发展的规划允许在一个重要的保护区域进行建设时，人们会希望将建造的时间向后延续 10 年，甚至 20 年。无需改善涉及本身，只要将过程放缓就可以了。在皮卡迪利广场 (Piccadilly Circus)，虽然有些勉强，但这种情况也已经发生了。

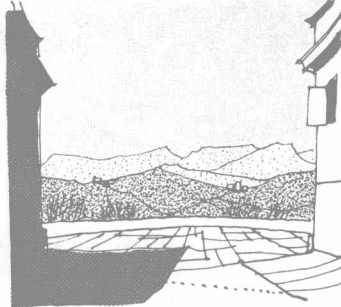
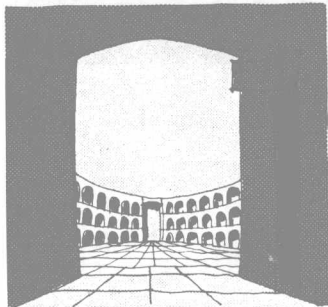
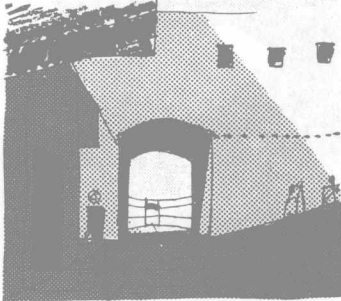
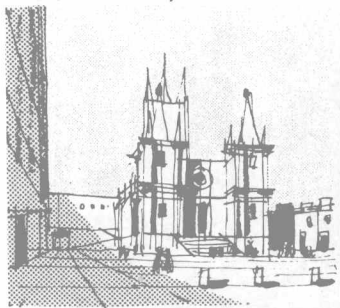
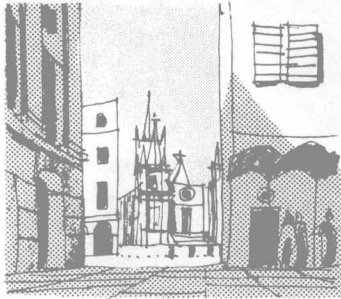
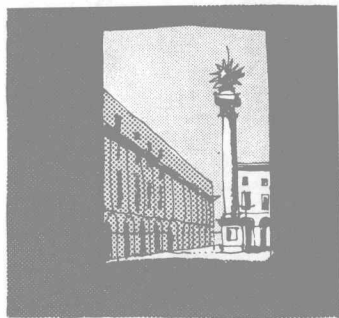
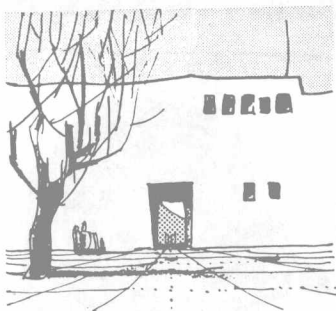
但是，主要的努力还是为了环境的创造者能够与他们的公众不是以某种民主的方式而是在情感上得到沟通。正如伟大的马克斯·米勒 (Max Miller) 在一个阴暗的晚上穿过一排地灯时曾经说起的那样：“我知道你在那边，我可以听到你的呼吸”。

目 录

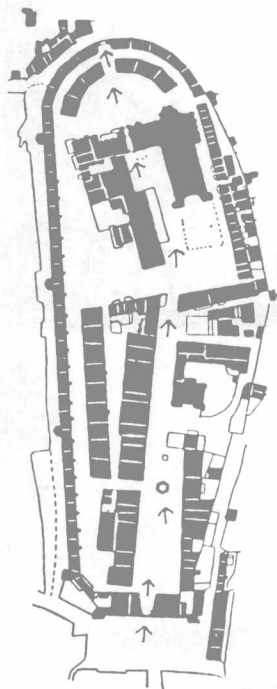
致谢.....	iv
导言.....	vi
1971年版导言.....	xii
案例参考	
序列场景	1
场所	5
内容	41
功能性的惯例	71
综论	
适合不同需要的广场	81
成为焦点的道口建筑	87
隔断	90
生活的线索	95
步行与车行	105
障碍物	107
地面	112
伍德斯托克解析	113
旷野式的规划	117
经验法则	124
街道照明	128
户外广告	135
墙面	139
英国的气候	146
可供参考的先例	148
树木配植	152
标高的变化	159
这里和那里	166
直观性	173
结语.....	177
译后记.....	181
英中词汇对照.....	183

案例参考

序列场景 (Serial Vision)



以相同的速度从平面的这头走到那头，将顺序出现左边系列图片中绘制的场景（从左往右看）。平面图中的每个箭头将对应一幅画。通过系列的突然对比，人们的眼球受到了冲击，连贯的行进过程变得不凡，给这个平面带来了生命（就像轻轻推醒一个在教堂中将要睡去的人）。我的这些绘画与这个场所本身相去甚远；我选择它的原因是由于它是一个能够引发人们想像的平面。请注意这里面直线排列的轻微偏差和平面上凹凸的微小变化，这些微小的变化在三维空间中却产生了很大的影响。

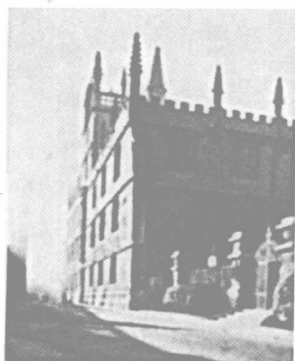


牛津

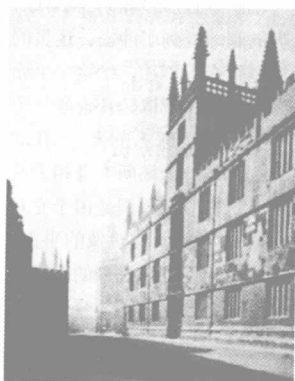
伊普斯威奇¹

1 2

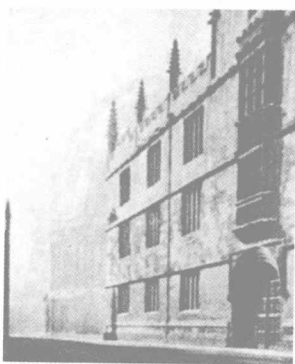
1



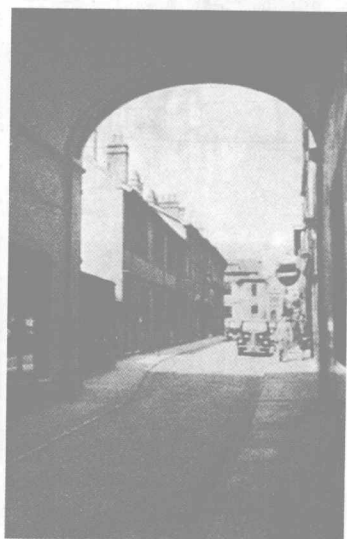
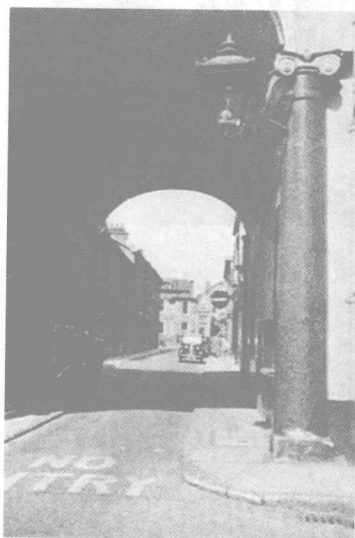
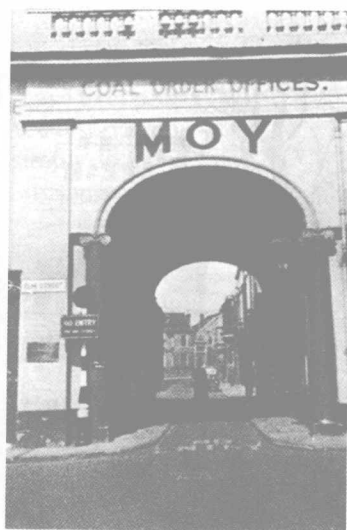
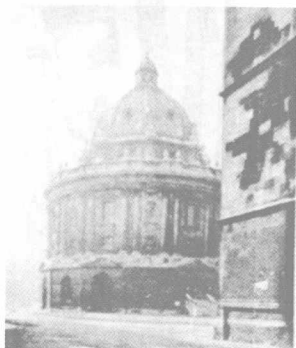
2



3



4



3 4

1 伊普斯威奇, Ipswich, 英格兰东部靠近北海的一个自治市, 位于伦敦东北部。从 7 世纪到 12 世纪是一个商业和陶瓷制造业中心, 16 世纪后在羊毛贸易中占有重要地位。译者注。