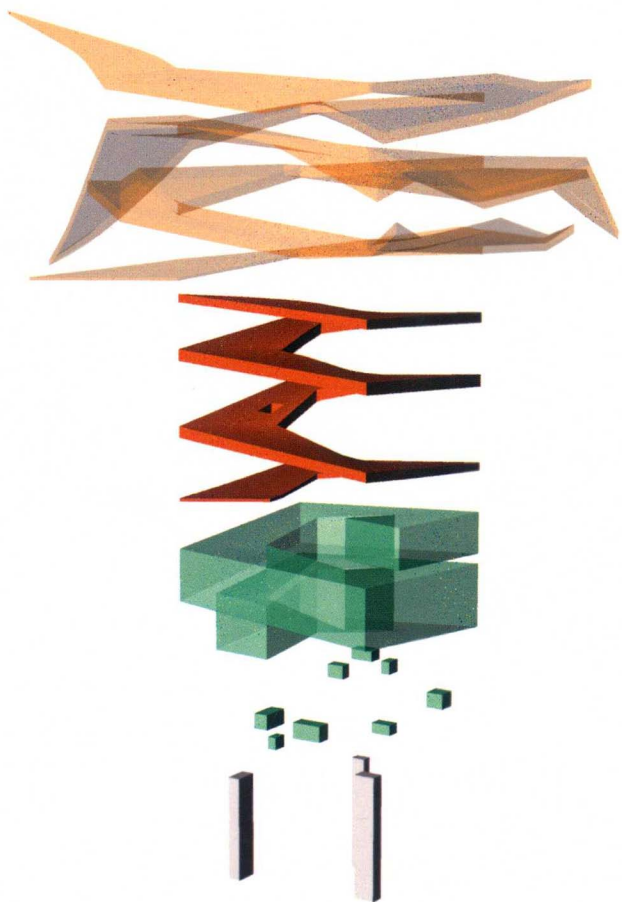




建筑的语言

(美) 安德里亚·西米奇 编著
(美) 瓦尔·沃克 徐振 译

——
建筑师应该了解的
26 条设计原则
——

THE

LANGUAGE
OF ARCHITECTURE

本书收录了伊尼亚基·加尔尼塞罗、史蒂文·方、K. 迈克尔·海斯、戴维·J. 刘易斯、理查德·罗莎二世、詹妮·萨宾、吉姆·威廉森等专家学者撰写的理论文章。

建筑的语言

(美) 安德里亚·西米奇 编著
(美) 瓦尔·沃克
徐振 译

建筑师应该了解的
26 条设计原则



辽宁科学技术出版社
· 沈 阳 ·

THE LANGUAGE OF ARCHITECTURE: 26 PRINCIPLES EVERY ARCHITECT
SHOULD KNOW

By ANDREA SIMITCH AND VAL WARKE

This edition arranged with ROCKPORT * ROTOVISION * CPI * QUARRY * FAIR
WINDS * APPLE through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright: 2018 LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY
PUBLISHING HOUSE LTD.

All rights reserved.

©2018, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由 Quarto Publishing Group USA Inc. 授权辽宁科学技术出版社在中国出版中文
简体字版本。著作权合同登记号: 06-2015 年第 70 号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目 (CIP) 数据

建筑的语言 / (美) 安德里亚·西米奇, (美) 瓦尔·沃
克编著; 徐振译. — 沈阳: 辽宁科学技术出版社, 2018.7

ISBN 978-7-5591-0705-3

I. ①建… II. ①安… ②瓦… ③徐… III. ①建筑设计 - 建
筑语言 IV. ①TU-05

中国版本图书馆CIP数据核字 (2018) 第076381号

出版发行: 辽宁科学技术出版社

(地址: 沈阳市和平区十一纬路25号 邮编: 110003)

印刷者: 上海利丰雅高印刷有限公司

经销者: 各地新华书店

幅面尺寸: 170 mm × 240 mm

印 张: 14

插 页: 4

字 数: 420 千字

出版时间: 2018 年 7 月第 1 版

印刷时间: 2018 年 7 月第 1 次印刷

责任编辑: 闻 通

封面设计: 周 周

版式设计: 晓 娜

责任校对: 徐 跃

书 号: ISBN 978-7-5591-0705-3

定 价: 78.00 元

联系编辑: 024-23284740

邮购热线: 024-23284502

邮 箱: 605807453@qq.com

建筑的语言

目录

引言 6

元素

1 分析 8

2 概念 18

3 表达 26

设计条件

4 空间布局 36

5 文脉 48

6 环境 58

实体要素

7 体量 64

8 结构 72

9 表皮 82

10 材料 88

瞬变要素

11 空间 100

12 尺度 108

13 光 116

14 移动 124

概念性工具

- 15 对话 132
- 16 比喻 139
- 17 陌生化 144
- 18 转变 150

组织工具

- 19 基础设施 156
- 20 基准 164
- 21 秩序 172
- 22 网格 180
- 23 几何 188

结构性的可能

- 24 制造 196
- 25 预制件 202

结语

- 26 表现 208

术语表 216

延伸阅读 217

贡献者名录 218

图片来源 219

索引 220

致谢 223

建筑的语言

(美) 安德里亚·西米奇 编著
(美) 瓦尔·沃克
徐振 译

建筑师应该了解的
26 条设计原则

辽宁科学技术出版社
· 沈 阳 ·

建筑的语言

目录

引言 6

元素

1 分析 8

2 概念 18

3 表达 26

设计条件

4 空间布局 36

5 文脉 48

6 环境 58

实体要素

7 体量 64

8 结构 72

9 表皮 82

10 材料 88

瞬变要素

11 空间 100

12 尺度 108

13 光 116

14 移动 124

概念性工具

- 15 对话 132
- 16 比喻 138
- 17 陌生化 144
- 18 转变 150

组织工具

- 19 基础设施 156
- 20 基准 164
- 21 秩序 172
- 22 网格 180
- 23 几何 188

结构性的可能

- 24 制造 196
- 25 预制件 202

结语

- 26 表现 208

术语表 216

延伸阅读 217

贡献者名录 218

图片来源 219

索引 220

致谢 223

引言

希望通过本书能增加读者对于建筑学的兴趣，能够分享我们对各种建筑的热情——从默默无闻的车棚，到荡气回肠的教堂，都能够展示建筑语言中的无限诗意。

什么样的品质才能让房子成为建筑，对这个问题的回答五花八门。尼古拉斯·佩夫斯纳（Nikolaus Pevsner）有一个著名论断，“一个自行车棚只是房子，林肯大教堂才叫建筑”。这个观点认为满足人的栖居是所有房子的共性，而建筑高于房子在于其美学抱负。房子和建筑差别之说林林总总，如含糊的“感情共鸣说”（建筑能激起我们的情感体验），如简单化的“专业说”（建筑就是由建筑师设计的），如评估性的“历史价值说”（建筑是具有重要文化价值的，或者说其重要性在岁月中已经得到证实），再如宽泛的“广义说”（无论是否由人类完成，所有的构筑物都是建筑，如蜜蜂的蜂巢和河狸堆筑的水坝都是建筑）。

与这些讨论并行的是反复出现的、各式各样的、自然而然地将建筑与语言类比贯穿于建筑历史。事实上，每个房子，从自行车棚到公交车站，对某些人可能都有意

义，“它可以让我的自行车免受雨淋”或者“这是离我家最近的公交车站”。但是，显然我们称之为“建筑作品”的构筑物在悠远的时间长河中对各不相同的众多观者而言更能传达出无限层次的含义。可能建筑由此可以被理解为能与“稠密”的诗意语言相媲美的事物。

语言的特点是能提供一个传达含义的系统。在初学一门新语言时，婴儿是咿呀学语，非母语者也是在模仿。此时，意义通常是直接的、唯一的。对于婴儿而言，狗就是房间中毛茸茸的四足动物。对于意大利语的初学者，“cane”直接对应着四足动物中的我们所知道的“狗”。然而，当学习者对更为复杂的语言如诗歌、俚语、神话、寓言熟悉后，就要对更为复杂的含义进行辨析。例如，哈姆雷特说：“让赫库里斯想干什么就干什么。猫会喵喵地叫，狗也能汪汪地吠（一切要顺其自然，人人都有得意之时）。”（莎士比亚，《哈姆雷特》，第五幕，第一场）

我们对于“狗”的含义在

语境的不同层面中会变得复杂，知识类型、先例、诗意语言都可能影响含义，看演出时演员的语言和语调也会影响其含义。显然，莎士比亚作品中的“狗”远非房间内毛茸茸的四足动物。

建筑中的意义在深度和广度上也同样复杂。这种含义不可避免地混杂于建筑意义长期的生成过程中：不同的人在不同的阶段对意义会产生影响，建筑物与其文脉的最终关系、与其他建筑表达中已经为人熟知要素的关系，体察着这个建筑的形形色色的个体。此外，每个设计都是一个从历史中汲取诸多关联理念的试验场，这一点也让建筑的意义更为复杂。因此，很多尝试定义建筑语言的论说其实是做了简化的。就像初级意大利语的翻译教科书一样，它们是意义解码的练习，不考虑语法、习语、语音和类别等。

有鉴于此，作者无意编纂一本建筑创意与理念的大全或者词典，这种努力也是徒劳

的。本书旨在介绍那些我们认为
是建筑设计中更为关键的基础，
这种认为是基于两位作者累积
起来的超过 60 年的建筑教育
经验。就像英语字母是被无意
地定为 26 个一样，我们也在
26 个元素上展开论述，每个元
素对应一章。

本书对章节的组织方式如下。
前三章介绍学习者在发展视觉
语言和思辨技巧时最应了解的
关键元素。随后，是公认的设计
过程三要素：空间布局、文脉
和环境。然后是建筑本体的部
分，包括物质本体——体量、
结构、表皮和材料；以及确实
存在但也是瞬变的本体——空
间、尺度、光和移动，它们使
得物质本体具有可读性。随后
是关于概念性工具的四个章节：
对话、比喻、陌生化和转变，
这四者也被看作建筑的诗学。
其后五章是讨论不同组织工具
的操作方式——基础设施、基
准、秩序、网格和几何。之后
的两章涉及建筑师对建造可能
性的考虑——制造和预制件。
全书最后绝大部分以

建筑师和学生设计过程的高潮
即表现作为尾声。

贯穿这些章节的是特色鲜明
和表达充分的建筑语言案例。
夸张的、通俗的，史诗的、
日常的，所选择的项目有历史
典范，有当代杰作，也有学生
作品，从中可以发现这些来自
世界各地的作品如何回应上述
议题。

本书适合不同的读者。对于
那些刚开始学习建筑的读者，
我们希望能介绍作品的同时呈
现这个领域潜在的深度和广度，
无论是学生作业或者名师杰作
都可能启发乃至改变你的思维。
对那些已经具有一定实践经验
的读者，你在本书中可能发现
一些微妙的提示，或者能从中
挖掘出建筑更多的可能性。每
个章节都包括一篇短文以深化
主题，为对建筑历史、理论和
批评感兴趣的读者的进一步追
问提供线索。最后，对于致力
于改进设计初步类课程教学大
纲的教师同行们，我们希望每
个章节都能孕育一个创意，一
个能促进相关设计或者多个专题

混合时能厘清更多问题的方法。

简而言之，希望通过本书能
增加读者对于建筑学的兴趣，
能够分享我们对各种建筑的热
情——从默默无闻的车棚，到
荡气回肠的教堂，都能够展示
建筑语言中的无限诗意。

分析是一个探索和发现的过程，建筑师从中逐渐通晓项目的假设、期望和已知条件，并由此洞悉设计决策为何形成、如何形成。

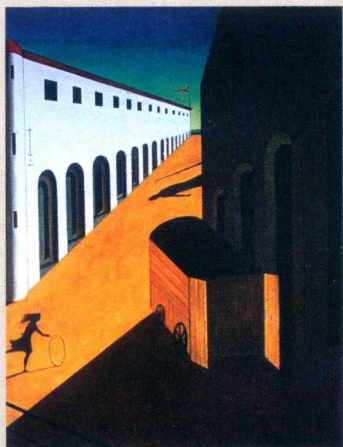
1

分析

analysis

分析是为了揭示项目设计中所采用设计策略而进行的系统的思考与审视。

设计中，原创性用来描述新颖的、与众不同的、未被尝试过的新做法。在建筑学中，有一点几乎是肯定的：绝大部分可能的想法或多或少、或这样或那样地被尝试过了，原创性不在于对新事物的发现上，而在于对已经存在事物的诠释和借鉴上。



乔治·德·基里科 (Giorgio de Chirico)

《街道的秘密和忧郁》(*Mystery and Melancholy of a Street*)

1914 年，私人收藏



阿尔多·罗西 (Aldo Rossi), Gallarate II 号建筑, 意大利米兰, 1974 年

阿尔多·罗西设计的 Gallarate II 号建筑不仅与左侧乔治·德·基里科的这幅忧郁的超自然的画作在空间形态上相仿，均有一个巨大的连廊和上面一排整齐的方窗，甚至在氛围上也很相近，建筑作为纪念性背景无动于衷地调节人的活动，层层阴影所形成的景深暗示着其中可能隐藏的秘密。

本章探讨的是分析过程，而非某些具体的设计。通过这样一个过程，可以理解、抽象和解译已知或给定的条件，从而能有意义地提供设计过程的信息。在建筑学中，通常将这些抽象的过程称为分析。

项目的给定条件

设计过程由相互交织的两

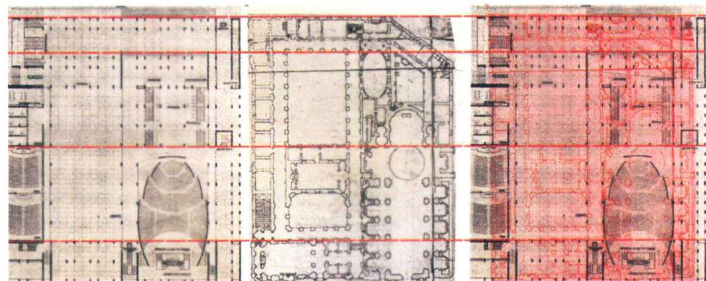
组条件推动：一个是项目的给定条件，包括空间利用（项目需要满足的功能，可能涉及对材料的特殊需要）、场地和文脉（项目的位置）以及传统（项目的文化背景）；另一组条件是建筑师对于已知条件的回应，建筑师如何诠释或界定这些已知条件。分析是探索和发现的过程，建筑师从中不仅可以逐渐熟悉各种假设、期望和给定的

条件，更能在此基础上形成对问题的思辨框架和概念性的视角，这些是设计决策形成的先导。

先例

知晓先例对一个建筑师的学习及其延续至关重要。诸多先例所形成的原始养料中蕴含着建筑设计的无限可能性，是建筑师的知识宝库，有助于建

(续接 P13)



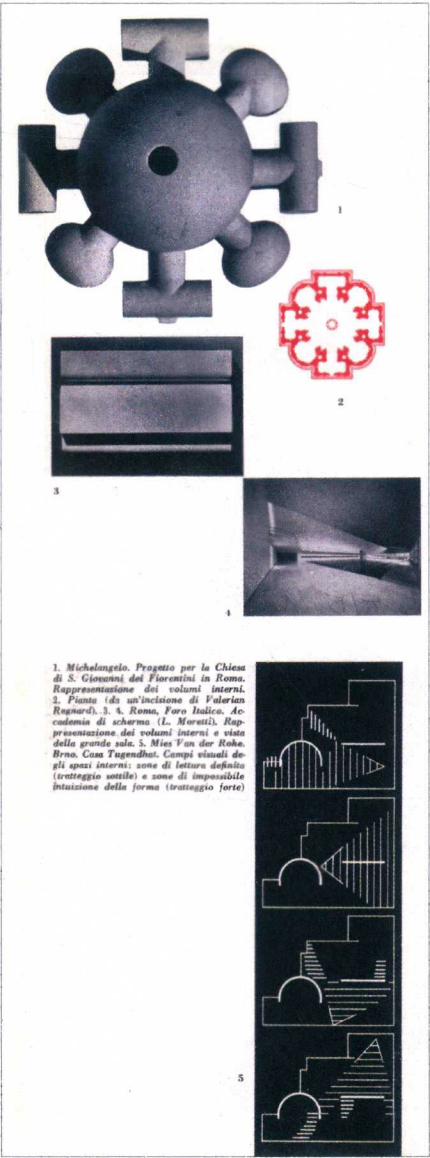
这些平面图显示了罗马国际博览会 (E42, 1937 年) 的国会厅 (图中左侧) 与 Oratory 综合体 (1620—1650 年, 图中中部), 分别由吉塞皮·特拉尼 (Giuseppe Terragni)、弗朗西斯科·博洛米尼 (Francesco

Borromini) 等设计。两栋建筑在其三维空间上差异悬殊, 但仍可以清楚地看出现代建筑从 Oratory 综合体的平面中汲取了重要的灵感——几何特征、功能空间的基本划分。

路易吉·莫雷蒂和建筑学中的 启示性先例

在20世纪60年代，由日益强势的北方工业地区所主导的战后意大利建筑界被徘徊不散的经典主义所主导。罗马建筑师路易吉·莫雷蒂（Luigi Moretti）通过他创办的杂志 *Spazio*（英文名 *Space: Review of Arts and Architecture*，1950—1953年，以及20世纪60年代的几期）诠释世界。*Spazio*致力于呈现当代建筑中的精品（建成的和未建成的），在视觉艺术发展的环境脉络中，通过鼓动性的论文暗示建筑可以从以往的艺术、手工艺和大师作品以及不知名的作品中获得启迪。对于莫雷蒂而言，这些作品尤其包括被大多数欧洲现代主义者所贬斥为堕落的文艺复兴晚期和巴洛克时期的东西。收录在 *Spazio* 中的论文，通常分为3种分析方式：语言分析、图示分析以及两者结合的方式。莫雷蒂本人也会经常分析艺术不同层面与建筑的可能联系。对他而言，分析是与设计过程密切相关的，不仅用以揭示过去，更是用来推进当前正在发生以及以后可能发生的事情。莫雷蒂的分析代表了一个积极的过程：我们对其解读不在于它是完成的作品，而在于其作为不受限制的反刍——尽管有时难免轻率却也常常令人鼓舞，以期将读者引领到一个思考的语境中。

在该刊物第一期中，莫雷蒂的《语言的折中主义和功用》揭示了皮特·保罗·鲁本斯（Peter Paul Rubens）画作笔触呈现出的现代表现主义，以及15世纪弗朗西斯科·德尔·科萨（Francesco del Cossa）作品肌理中的超现实主义。



1. Michelangelo. Progetto per la Chiesa di S. Giovanni dei Fiorentini in Roma. Rappresentazione dei volumi interni. 2. Pianta (da un'incisione di Felicien Regnard). 3. 4. Roma, Foro Italico. Accademia di scherma (L. Moretti). Rappresentazione dei volumi interni e vista della grande sala. 5. Mies Van der Rohe. Brno. Casa Tugendhat. Campi visuali degli spazi interni: zone di lettura definite (tratteggio sottile) e zone di impenetrabile intimità della forma (tratteggio forte)

空间的结构与序列的部分插图（从上往下）：1. 罗马 San Giovanni dei Fiorentini 教堂空间布局的模型；2. 教堂的平面图；3. 罗马莫雷蒂剑术学院空间模型；4. 剑术学院内景；5. 密斯·凡·德·罗（Mies van der Rohe）设计的位于布尔诺的图根德哈特住宅平面，4幅小图表示4个不同视点的情况，粗线表示可以感知的空间区域，短线表示凭直觉可以感知的区域。