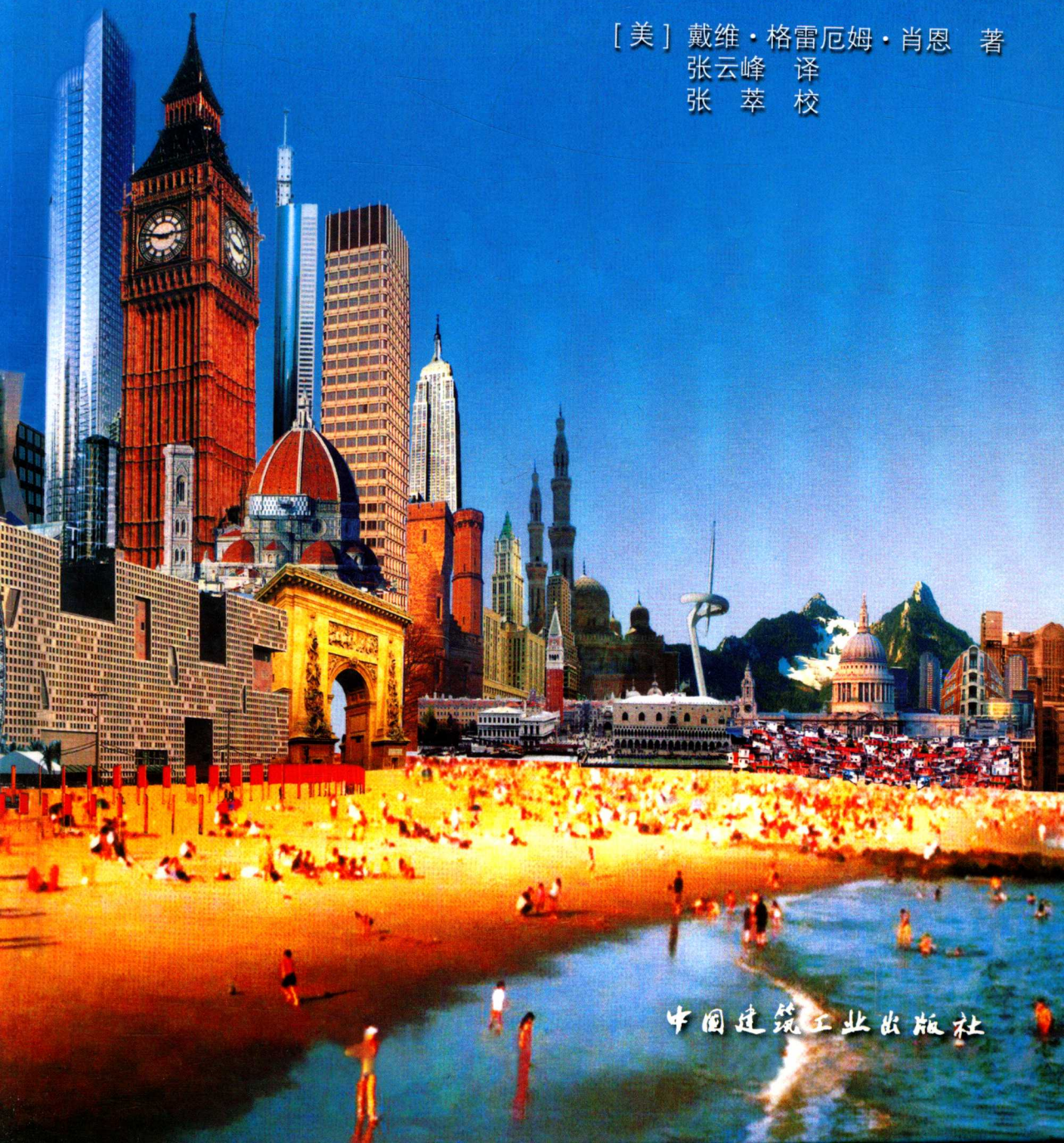


重组城市

——关于建筑学、城市设计和
城市理论的概念模型

[美] 戴维·格雷厄姆·肖恩 著
张云峰 译
张 萃 校



中国建筑工业出版社

重组城市

——关于建筑学、城市设计和城市理论的概念模型

[美] 戴维·格雷厄姆·肖恩 著

张云峰 译

张 萃 校

中国建筑工程出版社

著作权合同登记图字：01-2011-2529号

图书在版编目 (CIP) 数据

重组城市——关于建筑学、城市设计和城市理论的概念模型 / (美) 肖恩著；
张云峰译. —北京：中国建筑工业出版社，2016.6

ISBN 978-7-112-19077-5

I. ①重… II. ①肖…②张… III. ①城市规划—建筑设计—研究 IV. ①TU984

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 028600 号

RECOMBINANT URBANISM : Conceptual Modeling in Architecture, Urban Design, and City Theory / David Grahame Shane - 9780470093293

Copyright © 2005 John Wiley & Sons Ltd.

Chinese Translation Copyright © 2016 China Architecture & Building Press

All rights reserved. Authorized translation from the English language edition published by John Wiley & Sons Ltd. This translation published under license.

Copies of this book sold without a Wiley sticker on the cover are unauthorized and illegal.

本书由美国 John Wiley & Sons Ltd. 出版公司正式授权翻译、出版

责任编辑：程素荣 石枫华 董苏华

责任校对：陈晶晶 张 颖

重组城市——关于建筑学、城市设计和城市理论的概念模型

[美] 戴维·格雷厄姆·肖恩 著

张云峰 译

张 萃 校

*

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

北京云浩印刷有限责任公司印刷

*

开本：787×1092 毫米 1/16 印张：19³/₄ 字数：360 千字

2016 年 8 月第一版 2016 年 8 月第一次印刷

定价：69.00 元

ISBN 978-7-112-19077-5

(28249)

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)

中文版序

——中国语境下的城市重组

城市设计是关注共同居住的设计。它关注我们如何在城市中共同生活,而不仅仅是关注视觉效果。它需要共享集体智慧以及个体、群体、社区组织、政治机构和专业组织的理解。集体共享的智慧在不同的国家呈现出不同的代码。每个国家都有自己独特的历史,每个城市从创立到现在的状态也都有着不同的发展历程。甚至对城市的定义都会随着时代变迁、国家和大陆的不同而有所差异。

十年前我写《重组城市》的时候,目的是反映我们共同居住的模式,即城市设计的模式。这需要进行不同层面的思考,从建筑设计到城市规划。城市设计专业已经演变为规划与建筑尺度之间重要的桥梁,我想通过本书识别在过去 50 年里欧洲及美国范围内该专业所进化出的几种语言。受本人旅行见闻所限,本书案例主要围绕欧洲和美国的城市,但同时也涉及拉丁美洲、日本、中国香港和澳大利亚等国家和地区。

基于这些有限的研究,《重组城市》集中讨论了三种共同生活的方式,这三种生活方式的模型广泛见于城市发展历史和理论中。第一个模型是封建社会和帝国时代,基于大规模人力与土地之间的农业生产关系。那时候的城市与乡村密切联系在一起,但除了行政管理和军事功能之外,城市与乡村地区的差别只是因为城市中存在着市场贸易。到 1945 年以前,全球大多数人口仍然生活在这样的乡村地区中,与欧洲工业和殖民地城市系统交织在一起。城堡、巨型宫殿、寺庙、大教堂、城墙和城门这些城市帝国的象征到今天还笼罩着现代城市,构成了城市的集体记忆。美国规划师凯文·林奇(1981)将这类城市命名为“信仰城市”模型。

我研究的第二个模型是工业城市。在大英帝国全球贸易的推动下,工业城市模式先是在英国起源,然后蔓延到其他欧洲国家,最后在美洲大陆扩展到前所未有的规模。19 世纪的欧洲人对纽约和芝加哥等美国工业城市的增长规模和速度惊羨不已。与封建城市模式类似,工业城市模式也有许多变形。城市设计师试图用绿带将污染

性的重工业区与工人住区分隔开来，如同英国规划师埃比尼泽·霍华德的《明日的田园城市》(1898)或勒·柯布西耶《三百万人口城市》(1922)所表达的那样。林奇(1981)将这类城市命名为“机器城市”模型。他将战后基于小汽车的郊区化城市阶段也归为这类模型，并为之创造出一套新的视觉和分析语言。这就是我们熟悉的当代蔓延城市，高层办公塔楼和大片低矮的住宅区与尺度宏大的高速路、地铁、铁路和机场等交通系统交织在一起。

林奇(1981)还提出了第三种城市模型，即生态城市。但是在他1983年去世之前没能完整地发展这个模型。《重组城市》在伊恩·麦克哈格早期生态研究工作的基础上将生态城市模型与詹姆斯·科纳和Field Operations等当代景观建筑师和事务所的作品联系起来，从乡村、地志、地理以及全球工业经济和现代房地产业等角度重新认识城市形态的发展。本书写于2002~2003年间，目的是希望借助新兴的景观城市主义(2005)运动提供一个新研究框架，使得城市形态的研究能够对诸如气候变化等全球敏感的生态问题有所回应。

《重组城市》一书的关键论点是，所有这些城市模型都有一些共同的组织和空间模式。它们会随城市规模有所变化，如今设计师借助电脑可以很轻松识别出这些特征。城市元素的概念并不新鲜，模式语言的方法也早已有之。不过关于可以在建筑与规划之间进行尺度调节的想法为城市设计提供了新的机遇。理论上，设计师可以在当代城市形态中应用罗和科特的《拼贴城市》(1978)思想，混合和搭配任意形式和比例，也可以将新形式应用到更早期的形态中，将其转化为新用途。如果有必要的话，即使是新城或者勒·柯布西耶的平板和塔楼住宅模式也可以被更新。《重组城市》为这类未来可能进行的重要尝试提供了理论和工具。

十年后再来回顾《重组城市》这本书，这种重塑和改造模型，创造新的混合模型的理想仍然是一个有用的目标。虽然将稳态空间、流动空间、变异空间三种元素组合为新模型的想法尚需更多的研究，但是可以想见，基于这类碎片分形的思想，新的城市设计科学正在形成。变异空间——城市中发生变化的场所——是一种非常有用的分析工具，它可以在各种尺度上发挥作用，随着时间的推移促进场所形态的转变。与现代媒体和通信相关的第三种变异空间形式，即幻象变异空间，现在看起来更加重要。

相比于中国近些年来所发生的人类历史上前所未有的城市化进程，我只有谦逊、严谨地介绍和推广这一模型。在过去十年里，这一伟大

的成就使百万人摆脱贫困，以前所未有的速度创造了新城市和新区。这一计划还将在未来十年继续加速进行，同时促进那些没有城市户口的“漂流”工人在城市中定居。

任何城市设计师或历史学家都应在这一空前的历史功绩面前保持谦虚谨慎的态度。这样大规模的城市化进程和人口迁移必将不可避免地伴随着痛楚。我们的目标是尽量管理好这一转变过程，从而减少移民所产生的代价和痛苦。欧美工业化和城市化的历史已经表明，从农业基础转变到创造现代城市从来就不是一件容易的事。由于社会联系割断带来孤立感，新移民可能会经历“新城忧郁”，如同二战后欧洲新城镇或美国郊区中所发生过的。

《重组城市》的目的是提供一个关于城市组件的工具箱，通过对这些工具进行组合和重组，可以适应并提升之前的城市设计，从而使得过渡进程更加可持续和更有人情味。中国快速城市化的一大代价就是标准化住宅原型和城市设计布局的重复。这些设计以其简单和标准化被广为使用，它们建造成本低，易于被建筑行业接受。不过这些住宅对城市移民来说已经是巨大的进步，因为他们过去的住宅可能缺乏水电，下水及厕所等基本设施。

希望《重组城市》可以为未来重新思考及设计一些新城和住宅区提供一个框架，让它们能够更好地融入母体城市，功能上更加复杂，为人们带来更现代的住宅的同时也带来更丰富的生活。中国有着悠久的城市设计和创新历史，《重组城市》将在这一历史性的快速城市化进程中鼓励有中国特色的新混合体的出现。

我非常感谢本书的译者张云峰，他花了好几年的时间“攻克”这些我也花费了好几年时间编写的复杂文字。而且，这项翻译工作都是他在繁忙的规划工作之外，利用业余时间完成的。这种投入是学者的态度，他跨越两种迥异的文化，在高难度的概念和学术层面工作。翻译向来都不容易，尤其是当遇到一个看似简单但被赋予技术意义的词语时。如书中的“armature”，它是指一条线，一个线性的空间，像街道或道路，一个框架，一种组织机制，与电子词典中翻译所说的“士兵的盔甲”没有任何关系。张云峰在针对这些词语背后的复杂性的释译上颇费功夫，我深表感谢。

另外我必须感谢阿西姆·伊南（Aseem Inan）教授，是他第一个在加利福尼亚大学洛杉矶分校（UCLA）教课时采用《重组城市》作为教科书，并向包括译者张云峰在内的中国访问学者强调该书在亚洲范围内的重要性。我还要感谢伦敦的编辑海伦·卡斯尔（Helen Castle），

她帮助推进了该书在威利（Wiley）出版社的外译许可。最后，也是最重要的，我要感谢中国建筑工业出版社决定翻译该书，并在中国出版。我将本书献给所有我中国的学生和朋友，希望它对构建新型的、混合的、有中国特色的城市和乡村居住环境有帮助。

戴维·格雷厄姆·肖恩（DGShane）

纽约，2015年4月

Recombinant Urbanism in a Chinese Context

Urban design is about living together, designing how we live together in cities and not only the visual aspects. It calls for a collective, shared intelligence and understanding by individuals, groups, community organizations, political structures and professional organizations. This shared intelligence is codified differently in every nation. Every state has a different history and each city in its turn has had a different development sequence from initiation to contemporary situation. Even the definition of what a city is can vary from period to period, from nation to nation, from continent to continent.

The goal of *Recombinant Urbanism* when it was written 10 years ago was to reflect on the patterns of living together, the patterns of urban design. This involved thinking at a variety of scales, from the architecture of a building to the planning of megacities. The aim was to identify several languages that had developed in the profession in Europe and America over the last 50 years when the profession emerged as an important mediator between the planning and architectural scales. The study was Euro and America centric, reflecting my restricted travel opportunities, with some orientation to Latin America, Japan, Hong Kong and Australia.

Based on this limited survey *Recombinant Urbanism* concentrated on three ways of living together formalized in urban models that appeared widely in urban history and theory. The first model was feudal and often imperial, based on the great mass of people tending the land in agricultural production. The city was intimately bound to the village and countryside, becoming an exception where market trade and exchange took place beside administrative and military functions. In 1945 most of the world's population still lived in such agricultural villages, often inside European, industrial and colonial systems. The symbols of these great urban empires still haunt modern cities, the castles, great palaces, temples, cathedrals, walls and gates that form a collective urban memory. The American planner Kevin Lynch (1981) identified this "city of faith" model.

The second model surveyed was industrial, accelerated by the global trade of the British empire and then spread to other European states and scaled up

enormously to a continental scale in the USA. Europeans in the 19th century were amazed at the scale and speed of growth of American industrial cities like New York and Chicago. The industrial model, like the feudal came in many variations and urban designers tried to segregate heavy, polluting industry from workers housing and institute green belts, as in the British planner Ebenezer Howard's *Garden Cities of Tomorrow* (1898) or in Le Corbusier's *City of Three Million* (1922). Lynch (1981) identified this as the "city as a machine" model and developed it further to include the automobile based suburbs of the post-war era, creating a new visual and analytical language. This is the familiar contemporary model of the sprawling city with its office towers and residential slab blocks, great highways and subways, railway stations and airports.

Lynch (1981) proposed a third urban model the Eco-city but did not fully develop it before his death in 1983. *Recombinant Urbanism* links this model to the work of contemporary landscape architects like James Corner and Field Operations, building on the earlier ecological work of Ian McHarg to relocate the city back into the countryside, topography, geography and larger, global, industrial economy, including the real-estate industry. Written in 2002-3, *Recombinant Urbanism* hoped that the new *Landscape Urbanism* (2005) movement might provide a fresh framework for grounding the city and urban development back into a new global sensitivity to ecological issues such as climate change.

The key argument of *Recombinant Urbanism* was that all these urban models shared certain organizational and spatial characteristics, patterns that could occur at various scales and which, thanks to the computer, designers could now easily identify. The idea of urban elements is not new, nor is the idea of a pattern language, but the idea of scaling between the architectural and planning scale in urban design provided new opportunities. Theoretically designers could mix and match patterns, even scales, developing the idea of Rowe and Koetter's *Collage City* (1978) in new, contemporary urban forms. Theoretically these forms could be applied to earlier forms to recondition them for contemporary uses. Even new towns and Le Corbusier's models of slabs and towers could be reconditioned if necessary. *Recombinant Urbanism* provides theories and tools for this important future task.

Looking back at *Recombinant Urbanism* 10 years later this ideal of retrofitting and adaptation, as well as the creation of new hybrid models, still seems like a useful goal. The equations proposing combination of the three elements, enclave, armature and heterotopia in new models definitely need more research, but it is still possible to imagine the emergence of a new urban design science based on the idea of such fractals. The heterotopia as place of urban change still seems a very useful analytical device that shifts form and moves place over time, also

working at multiple scales. The third form of heterotopia, the heterotopia of illusion linked to modern media and telecommunications, still seems especially important.

Such models are offered humbly against the background of China's recent historic process of urbanization on an unprecedented scale in human history. This enormous achievement in the last 10 years has lifted millions out of poverty and created new cities and districts at an accelerated rate unknown before. The plan is to continue this process even faster in the next ten years while also incorporating the "floating" population of unregistered workers into the settled urban population.

Any urban designer or historian must be humble in front of this gigantic achievement. Any urbanization process and human migration on this scale will inevitably involve some suffering. The goal must be to minimize such migration costs and suffering through processes to manage the transition as best as possible. Creating modern cities and moving from an agricultural base has never been easy as both European and American industrialization and urbanization demonstrated. The new inhabitants can suffer from "new town blues" and a sense of isolation from the disruption of old social ties just like in European new towns or in American suburbs after the Second World War.

Recombinant Urbanism is intended to provide a toolbox of urban components that can be combined and recombined to adjust and refine previous urban designs to make this transition more sustainable and compassionate. One of the costs of the speed of the Chinese urbanization process has been the repetition of standard typologies of housing design and urban design layouts. The simplicity and standardization of these designs makes them a well-known product, economic to construct and easily accepted by the construction industry. The housing produced is a great improvement over the migrants' previous houses that might lack water, plumbing, sanitation and electricity.

Hopefully *Recombinant Urbanism* can provide one framework for reconsidering and redesigning some of the new towns and housing blocks at some future time to become more integrated with their host city and more complex in their functions and use, allowing people a richer life together in modern housing. China has a long tradition of urban design and invention. *Recombinant Urbanism* will encourage new hybrids with Chinese characteristics that can emerge from this historic, accelerated urbanization process.

I am very grateful to my translator Zhang Yungfeng who has spent many years struggling with this complicated text that took me several years to write and edit. This has been in addition to his daily work as a busy planner. It has been truly

a labor of scholarship, working at a difficult conceptual and intellectual level between two very different cultures. Translation is always difficult, especially so when dealing with apparently simple words that acquire a technical meaning, like an armature for instance. In English this is a line, a linear sequence of space, like a street or path, a framework, an organizational device that has nothing to do with a soldier's armor, the translation suggested by a digital dictionary. Translator Zhang has struggled with such complexities with much skill and I am deeply grateful.

In addition I must thank Professor Aseem Inan who first used *Recombinant Urbanism* as his textbook at UCLA and argued for its importance in the Asian situation to the Chinese Visiting Scholars including Translator Zhang. I would also like to thank my London Editor Helen Castle for facilitating the permission to translate at Wiley. Finally and most importantly I would like to thank the China Building, Architecture and Urban Planning Press for their decision to translate this book and make it available in China. I dedicate this book to all my Chinese ex-students and friends in the hope that it is useful in the construction of new, hybrid urban and rural habitats with Chinese characteristics.

David Grahame Shane

New York

April 2015

前言

所有关于“重组”系统的讨论都要追溯到弗朗西斯·克里克（Francis Crick）和詹姆士·沃森（James Watson），是他们早在 20 世纪 60 年代就提出了 DNA 的概念。当克里克、沃森和莫里斯·威尔金斯（Maurice Wilkins）在 1962 年获得诺贝尔奖的时候，我还是伦敦的一名学生，那时候我就被他们的发现深深震撼了。很显然，这个理论在建筑学和城市学的研究中应该有很多潜在的应用价值。

克里克和沃森 1953 年发现的 DNA 结构，揭示了变异（mutation）现象之下隐藏的内在机制：一种有代码的、可以遗传、可以转换的 DNA 序列。改变这种序列就能够使有机体的结构发生变化。从此以后，有一种想法一直萦绕在我心头：城市里可能存在一种与生物学里 DNA 这样的螺旋代码相似的序列装置。不过，城市演员（urban actors）跟这种机制是什么关系，还是一个谜。即使排除纯粹的尺度上的差异，在这两个不同的领域能够找到的相似性也还是有限的；对城市进行的精心设计显然不同于生物体的变异过程，能量流经细胞也绝不同于能量流经城市。然而不管怎么说，通过多年的研究，城市演员们共享某种城市 DNA 它们又是怎样进行着代际交流的？

“韦伯在线词典”对“重组”（recombinant）的第一个释义是“关于或显示基因的重新组合”；第二个释义是：“关于或包含重新组合的 DNA；DNA 重组技术所产生的”。词典中对“重组 DNA”的解释是“剪切 DNA 分子成为片段，并把一种以上组织的 DNA 片段进行粘接的基因工程技术”。重组本身是一个“对母体中没有出现过的基因进行交叉和独立的组合”。重组的过程允许出现不同的演员，允许根据环境变化有不同的反应。这也解释了代际遗传的特征变异和达尔文的自然选择理论。

我们在城市的发展模式中也可以发现类似的变异过程。在寻求增加效率、扩大利益或者娱乐方式的过程中，城市演员将相关的城市结构要素拼接（splice）在一起，形成新的布局，从而方便自己的活动，

或者在新的环境下重新利用原有结构。与基因重组类似，城市拼接包括了分类（sorting）、分层（layering）、重叠（overlapping），并且把完全不同的要素组合起来形成新的组合体（combinations）。于是产生了突变或者杂交的形态，并形成了城市的边界，从而使得城市演员们可以在无法预见未来的情形下成长和变化。在这一过程中，城市演员们在层级化的城市空间矩阵（spatial matrix）中通过自己的行动创造了新的城市空间。进一步讲，我相信这些城市演员的行动已经从根本上被全球范围内不断加强的通信网络及其对公众、政府和公司反馈的信息所改变。我所感兴趣的是：找到一些理论来帮助我们认识并处理这样一个复杂的、没有任何个人能够掌控整个系统的重组世界。通过信息系统内部的反馈就可以对人的行为进行检验和制衡，而不是对每一次行为与空间的互动做出预先规定。

城市理论家凯文·林奇通过他的城市建模技术为我们提供了一种讨论城市重组现象的语言。林奇创造的这种语言可以用来描述一个清晰的城市系统，在行人、汽车以及其他各种尺度下分析空间发展的动力。林奇关于城市及其概念模型方面的探索，为我们研究当代的、全球化的、蔓延的巨型城市提供了非常有价值的工具。利用凯文·林奇的术语，我们可以给这些城市命名为“星系”（galaxies）、“多中心网络”（polycentric nets）、“蕾丝网络”（lacework nets）、“交互网络”（alternating nets）。在本书中，我试图用准基因重组系统来重新诠释林奇的工作。我把他的三个标准模型——信仰城市（the City of Faith）、机械城市（the City as a Machine）和生态城市（the Ecological City）——整合进一个可以变革的重组系统里。在这个系统中，构成系统的要素由城市演员们激活，但是没有任何一个演员具有支配地位。

对城市元素的分类（sorting）、排序（sequencing）、拼接（splicing）、重组（recombining）已经有很长的历史了。我站在许多城市学家的肩膀上来认识错综复杂的城市，因此我自己也在充当着重组的媒介。除了林奇，还有斯皮罗·科斯托夫（Spiro Kostof）、弗朗索瓦斯·科伊（Francoise Choay）、米歇尔·福柯（Michel Foucault）、柯林·罗（Colin Rowe）、阿尔文·博雅斯基（Alvin Boyarsky）。我会在本书中尽量按原意表达这些伟大学者的见解，同时我也要阐述清楚我自己的观点，因此本书中不时地会有其他人的声音出现，也会涉及相当多其他作者的理论。不过我会试图把这些理论的来源说清楚，而且我会根据自己的写作目的选择这些作者。最后，由于我不是研究林奇、科斯托夫、科伊，或者福柯的专家，所以我在本书的写作中不得不仔细研读那些真正研

究他们的专家的作品。我要通过本书的文字向他们致敬。

我对林奇的理论的处理就是创造性地采用借用和重组方法的一个好例子。我从未与林奇一起做过研究，也没见过他，因此我对他的理论有所误解是很有可能。但是我在利用他的理论进行我自己关于城市形态变化与重组的讨论时，会尽量把他的目的与方法阐述清楚。类似的，我要重新诠释我年轻时师从伦敦阿基格莱姆小组，以及在康奈尔大学师从柯林·罗时的思想，来支持我自己关于现代主义者机械城市的瓦解及其分解为专业化碎片（稳态空间）的想法。

因此，像所有城市演员一样，我是把（这些）碎片拼贴起来达到我的目的，把不同的样本拼凑起来表达我的论点，并且把讨论引向我心目中未来的发展方向。林奇的词汇可以用来讨论后现代城市——他的词汇适用于所有关于后现代城市的研究。柯林·罗和弗瑞德·科特（Fred Koetter）的词汇可以用来描绘城市碎片是如何在主导演员或者演员群体的控制下进行组合的。基于两种全然不同的语言，应用于不同尺度，我调配出了第三种语言——一种使用前两种语言的元素，并且加入了福柯的变异空间的概念。

在聚焦重要的设计问题之前，作为辅助，我将提供7个观点，或者说是以7个基准概念作为前面四章的导读。这些观点与现在以及对未来的预测有关，它们不仅有助于读者（尤其是设计师）读懂本书内容，而且有助于读者重新建立城市的概念，并适应新的城市环境。

1. 城市总体规划的消失

在后现代城市中没有一个人能掌管一切；由单一权力绝对掌握一个巨大的城市的时代已经一去不返。不再有能够裁决或者协调复杂变化的单一逻辑、声音或者时间表。设计师必须要和多种演员按照多种时间表工作。在所有尺度上，从细微到局部，变化都在以一种不断增长的碎片方式零碎地发生着。

2. 后现代城市中非理性的存在

考虑到单一控制中心的缺失，传统单一功能的区划条例将不可避免地被更容易适应多元演员的变异和弹性系统所代替。城市里将会出现奇怪的富裕与贫困、效率与浪费、工业与商业、生活与工作、快乐与痛苦的并列体（juxtapositions）。非理性的行为不再像过去那样受到集体无意识的镇压，城市演员们现在可以毫无愧疚地大胆表达他们的愿望，并允许在城市常态和并列体中出现异常。设计师必须在持续增强的“非理性”状态下工作，并把非理性的因素融入他们的工作中。演员们仍然会寻求社会公正，但是不会得到来自控制中心或者审查

官^①的有效帮助（或者阻碍）。这种控制中心的缺失使得休闲活动和之前法律所不允许的娱乐活动得以在整个城市中浮出水面。不过，缺少中央权力并不意味着没有来自保守势力的抑制性反应。这些势力服务于他们自己的目的，也是新城市状态的组成部分。

3. 城市是一个紊乱的反馈系统

作为能量和人口的净流入体，城市始终处于不平衡状态。假想城市在生态和社会方面能够实现完美的平衡无异于假想一个不可能的乌托邦。简·雅各布斯在她1960年代以后关于城市的著作中指出，“城市的动力基于城市演员对空间竞争的衡量与比较”。对雅各布斯而言，这是一件好事情。因为到目前为止，正是由于城市的唯一性和和谐性，才使得城市变得停滞、固定，缺少弹性，不能适应变化，从而走向衰灭。而通过冲突、竞争、妥协，城市演员创造了新的知识和产品，才使人类的存在得以延续。

4. 城市是由异质流系统（heterogeneous flow system）组成的组合体

凯文·林奇发明了一套针对变异城市系统的术语体系来解释新的城市状态。这套术语体系为讨论后来出现的宣扬大尺度城市景观的所谓“反城市”（reverse city）（维加诺）或者“网状城市”（net city）（奥斯瓦尔德；这种理论在弗兰克·劳埃德·赖特的广亩城市理论之后就走向衰落了）提供了一种工具。为了追踪这种去中心化的新现实情况，林奇把观察的焦点转向大尺度系统。通过这种转变，他发现了新的城市模式——星形、网状、星座型等等，通过现代通信与交通系统，也就是流动空间，组织在一起。他把这种多形态的城市与传统的小尺度、静态的城市，即稳态空间作了对比，他发现过去主导欧洲和亚洲小城市的秩序在大城市中依然存在。林奇通过心理访谈和图像认知实验，发现他所说的“城市印象”在城市居民心理普遍存在。林奇与那些简单地谴责巨型城市蔓延或者市中心历史街区的现代主义者不同，他是出于实用的考虑，试图通过实验来揭示其中内在的逻辑。

5. 城市是由异质性碎片组成的拼凑体（patchwork）

林奇的理论没有对城市演员的理性和非理性欲望在特定的地点和场所（稳态空间）的相互适应问题做过多的研究。在创造这些城市秩序的新模式或者“补丁”的过程中，起主导作用的城市演员排除了那些不适应的（其他）演员和元素。考虑到这种困难，我借用柯林·罗和科特的《拼贴城市》（*Collage City*）（1978年）的理论，把“拼贴”

① 审查电影书刊，与演员的说法相呼应。——译者注

作为包容性的策略。这个理论比较早地指出城市是由完全不同的城市演员和元素组织起来的多尺度碎片系统。罗在研究帕拉第奥、立体派(cubism)、(建筑的)分层和透明等方面十分有经验,而科特专注于研究构成后现代城市的多尺度元素,他们的经验增加了我的工作的深度。拼贴技术和1920年代发展起来的达达艺术、1930年代发展起来的超现实主义一起,被城市演员们不加限制地使用,可以被视为后现代城市许多组合体和令人惊奇的并列体产生的渊源。1960年代纽约城市设计小组在罗伯特·摩西(robert moses)早期的“万能公路”总体规划(all-powerful highway master-planning)技术失败之后也应用了类似的理论。《拼贴城市》提供了一种战略性的方法,不用像林奇那样给出一个复杂的普遍适用模型,或者去试验各种跨越广阔城市边界的元素组合或重组的方法。

6. 城市变异空间是一种专门的碎片,是城市中孵育变化的温床

我使用迈克尔·福柯关于变异的理论来特别强调在现代城市和后现代城市中,当城市演员把城市元素切分和重组之后,城市系统和碎片是如何产生变化的。福柯关于变异的概念丰富了罗和科特用来分析城市的复杂性和模糊性时使用的“建筑原型”工具,这种工具主要应用在城市的中等尺度上,这是一种随着时间的推移能够容纳不同城市演员的尺度。1970年代,福柯发现城市中一些特定的场所对变化和杂交的进程有促进作用,他把这些场所叫作变异空间。在变异空间中,(演员的)乌托邦式(utopia)理想可以作为规则和目标存在并且发生作用。然而,这种变异空间是受到时间和场所限制的,并非真正的乌托邦。福柯列举了诊所、医院、学校和监狱作为变异空间的典型。在这些场所中,有专业人士治疗病人、教授学生、改造罪犯。这种变异系统对现代城市来讲是必要的,它的主要作用是通过建筑手段(architectural means)来维持社会理性,创造出更加开放和公平的系统。为了促进这种过程,演员们建造了微型城市——各种不同于宿主城市的具有一定代码的细胞,在这些细胞中允许特殊的内部控制与互动(例如监狱),而这些活动在细胞之外的宿主城市中是被禁止的。

城市演员可以通过实施有形的试验来控制变异空间或者碎片中的变化,而不必冒险建设大规模不平衡系统。如果实验成功,演员可以把新模型向外界输出、拷贝(或者更替原有模型),随着时间的推移,这些新模型就成了新的典型。曾经令人惊异或者是超现实的(矛盾)并列体逐渐地融合到宿主城市的社会实践中。福柯识别了很多种变异空间,本书集中研究三类:危机变异空间、偏离变异空间和幻象变异空间。

7. 城市是由变异性节点 (heterotopic nodes) 和网络 (network) 形成的层级结构

城市演员使用拼贴的方法并采用不同的联结系统 (armature) 来构成城市中的秩序碎片;同时也创造出内部带有多细胞结构的变异空间来促进变化。城市演员可以横跨地域 (稳态空间),在水平层面上组织这些碎片或是细胞,形成“反城市”(reverse city)的地貌;或者在一个节点中把他们集中起来,在后一种情形下垂直的片段则变得十分重要。当然也可以同时使用两种组织方式。出于这种理解,在1980~1990年代,设计师们逐渐开始用变异的策略来整合大量(矛盾的)演员与行为。比如底特律这样的衰落中的后工业城市,既有增长的空间也有衰落的空间,景观城市主义者在这类城市中的工作就是采用变异的策略来包容两方面的矛盾。

1980年代,解构主义学者对想象中的城市进行片段拼接(sectional configuration)和韵律重组(recombinant poetry),这反映了他们对城市的动态不平衡状态的认知。解构主义者和设计师们针对全球化网络中出现的城市超密度节点(hyperdense nodes)的新特点,通过创造新型的高媒体化(media rich)的公共空间,把非理性、中央参考点的缺失、“潜意识”等因素结合起来。元素在空间中的分层变得特别重要,抛弃单一视角,对潜在的矛盾解读采取模糊化的方式,从而有可能产生新的韵律。系统的拼贴(collage)、拼凑(bricolage)、剪贴(decoupage)、剪辑(montage)^①、组装(assemblage)、块茎组装(rhizomic assemblage)^②(后文将会详述这六个概念)描述了在新兴高媒体化的环境下不同的联结技术。这些联结技术反映了城市演员和联系每一个城市碎片或片段的动力流之间的关系。

这7个要点表达了我关于后现代城市本质上是一种新的城市状态的理念。后现代城市不再像以前那样简单和纯净,城市演员与设计者们现在不可避免地要处理无处不在的变异(heterogenous)和混合

① 通常用于电影的术语,指把分切的镜头进行剪辑和组合。根据影片所要表达的内容,和观众的心理顺序,将一部影片分别拍摄成许多镜头,然后再按照原定的构思组接起来。——译者注

② 来源于法国哲学家德勒兹的哲学概念。《德勒兹思想要略》(陈永国)中对这个哲学概念的解释为:块茎是一种植物,但不是在土壤里生芽、像树一样向下扎根的根状植物。相反,块茎没有基础,不固定在某一特定地点。块茎在地表上蔓延,扎下临时的而非永久的根,并借此生成新的块茎,然后继续蔓延。如同马铃薯一样,一旦砍去地上的秧苗,剩下的就只有球状块茎。一个球状块茎就是一个点,点的链接就是生长过程的结果,德勒兹把这个过程称为“生成”。生成不是由物的状态决定的,并不根植于确定的物的状态之中。——译者注