

李晴 张建 著

# 都市设计策略

全球化与快速城市化背景下的城市规划设计

A Strategy of Urban Design: Urban Planning and Design in the Context of Globalization and Urbanization



上海三联书店

TU984

L232.1/2

# 都市设计策略 全球化与快速城市化背景下的城市规划设计

A Strategy of Urban Design

Urban Planning and Design in the Context of Globalization and Urbanization

李晴 张建 著



上海三联书店

图书在版编目(CIP)数据

都市设计策略——全球化与快速城市化背景下的城市规划设计/李晴,张建著. —上海:上海三联书店, 2007. 7

ISBN 978-7-5426-2573-1

I. 都… II. ①李… ②张… III. 城市规划—建筑设计  
IV. TU984

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 073878 号

都市设计策略——全球化与快速城市化背景下的城市规划设计

---

著 者 / 李 晴 张 建

责任编辑 / 黄 韬

装帧设计 / 张 建

监 制 / 李 敏

责任校对 / 张大伟

出版发行 / 上海三联书店

(200031) 中国上海市乌鲁木齐南路 396 弄 10 号

<http://www.sanlian.com>

E-mail: shsanlian@yahoo.com.cn

印 刷 / 上海光扬印务有限公司印刷

版 次 / 2007 年 7 月第 1 版

印 次 / 2007 年 7 月第 1 次印刷

开 本 / 880×1190 1/16

字 数 / 300 千字

印 张 / 17.875

---

ISBN 978-7-5426-2573-1/J · 91

定价: 148.00 元

# 目录

|         |   |
|---------|---|
| 导言..... | 1 |
|---------|---|

## 上篇 问题与对策

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 一、大都市区复兴——日本大阪北车站地区开发.....      | 15  |
| 二、地域文脉传承——广西民族大学新校区概念规划设计.....  | 39  |
| 三、基于人文生态的社区重塑——上海旧住区社区中心设计..... | 65  |
| 四、都市村落再生——深圳“大新村”改造.....        | 75  |
| 五、新旧整合——青岛胶州四中的改造.....          | 89  |
| 六、景区毗邻地段开发——合川“东城半岛”规划.....     | 105 |

## 下篇 理念与设计

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 七、湖北孝感学院规划设计.....            | 123 |
| 八、湖北中医药大学新校区规划设计.....        | 139 |
| 九、江苏南京金陵中学河西分校规划设计.....      | 149 |
| 十、山东胶州新城中心区规划设计.....         | 159 |
| 十一、辽宁大连软件园规划设计.....          | 171 |
| 十二、浙江慈溪峙山广场规划设计.....         | 177 |
| 十三、江西鹰潭高桥居住区控制性详细规划.....     | 185 |
| 十四、河南农业科学院示范基地重点地段方案设计.....  | 193 |
| 十五、上海嘉定工业区绿色经济城总部经济园区设计..... | 196 |
| 十六、成都双流双楠大道修景设计.....         | 200 |
| 十七、湖南宜章中夏大道规划设计.....         | 216 |
| 十八、山东青岛四方区“蜻蜓苑”小区规划设计.....   | 232 |

## 附录

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 北京中关村西区软件园概念规划.....       | 246 |
| 上海世博会园区浦东中心绿地概念设计.....    | 249 |
| 湖南郴州商业中心区规划设计.....        | 252 |
| 浙江缙云中心区规划.....            | 256 |
| 黑龙江哈尔滨车辆厂地区改造概念规划.....    | 259 |
| 山东临沂人民广场概念规划.....         | 262 |
| 江苏苏州新加坡工业园区都市花园规划设计.....  | 264 |
| 上海虹桥世纪健康城规划设计.....        | 267 |
| 湖南郴州明桂园规划设计.....          | 269 |
| 江苏南京“太阳城”一期工程牡丹苑规划设计..... | 271 |
| 上海徐汇区“海星花苑”规划设计.....      | 273 |
| 参考文献.....                 | 276 |
| 后记.....                   | 278 |

# 导言

## 导言

当前我国城市快速发展,大量的规划设计项目被编制完成并予以实施,然而从实施的结果看,国内规划设计师所主打的、能够拿到世界舞台上进行展示的规划设计精品不多。为什么会发生这种情况呢?原因是多方面的。什么样的土壤开出什么样的花朵,我国目前的城市空间建设水准折射出当下国内的政治、经济和社会整体环境的状况。作为城市规划设计的从业人员,我们可以把目前城市建设中的种种不如意现状归罪于整体环境,但是规划设计师自己就没有责任吗?在这篇导言中,作者试图从城市规划设计自身的矛盾与规划设计编制方法论的角度,对当前的都市设计实践进行反思。

### 1. 规划与设计

#### (1) 规划的概念

尽管众多规划师在从事规划设计工作,规划设计这两个词的含义似乎是不言自明的事,但是,为了让后面的讨论清晰,笔者还是想先把规划的概念简述一下。P. Hall 在《城市与区域规划》一书中说:“规划”(planning)实际上是一个非常模棱两可、难以下定义的词。对于各行各业的人来说,规划可以是各种不同的事情,有人需要一个发动战争的规划,外交家则制定维持和平的规划,还有教育规划、经济规划(P. Hall, 1975)。一般来看,规划兼有两种含义:一是指刻意去实现某些任务,二是指为实现某些任务把各种行动纳入到有条理的实施顺序中。前一种含义指规划所包括的内容,后一种指规划实施的手段。

城市和区域规划通常意味着一种空间或地域规划,其总任务是为各种活动(或土地利用)提供空间结构。P. Hall 认为,城市和区域规划实际上是把涉及经济地理、社会地理、政治地理等不同方面的人文地理学应用于实际行动,以实现某一特定任务。规划院校的一些老师可能会激烈反对这种说法,因为他们认为规划专业课程内有许多地理学专业未能包括的课程内容,如有关土地的法律、市政工程(civil engineering)、市政设计(civic design)。但是,许多学者并不认为这些内容是规划专业所必须开设的课程。可以肯定的是,与地理学相关,而且其空间方面被当作人文地理学的一部分来讲授的社会科学主体——经济学、社会学、政治学和心理学,构成了城市与区域规划学科的核心。在规划教学中,还有不包含在这些社会科学主体中的重要成分,那就是研究规划方法自身,即人们为实现预定的结果,施加于

物质、人文事物的控制手段 (P. Hall, 1975)。

## (2) 设计的本质

设计的中文解释是筹划一件事情, 规谋设法, 通俗地讲就是: 设一个“计”, 并超乎一般人的想象。按韦氏英文字典的定义, 设计 (design) 的英文解释是一种初始的草图, 是关于某种需要操作的事物 (如图画、建筑、装饰或者计划) 轮廓或者类型的描画, 是在人们思维内形成、以视觉的形式表达或者付诸二之于行动的一种理念或者计划。设计含有下列词汇的意义: 标识 (mark out)、展示 (exhibit)、标明 (designate)、暗示 (indicate)、呈现 (show)、指定 (appoint)、创造或者生产 (create or produce)、形成一个计划 (form a plan or scheme)、形成理念 (form in idea)、发明 (invent)、构思 (lay out in the mind) 等等。从上述定义看, 我们可以发现: 设计是一个有计谋的动作, 设计的本质是“创造”。

城市空间设计是指有关于都市空间的营造, 不是仅仅生产它们, 而是通过设计塑造富有意义和高品质的“场所”空间。设计不仅是一个艺术过程, 也是一个研究和决策过程。设计常常从一个困难或一个问题开始, 通过创造性和探索性的思考过程来权衡和平衡设计目标和限制条件, 研究存在的问题和解决方法, 最后得出最佳方案。好的设计是感性行为与理性行为的完美结合。

## (3) 规划与设计的关系

从规划的概念和设计的本质看, 两者是完全不同的两件事。就城市层面而言, 规划偏重于社会、经济和政治对于城市空间的结构作用, 以及规划实施的程序性方法; 设计偏重城市空间品质的营建。当然, 规划与设计在历史上存在极为密切性的相互关系。

第二次世界大战后的最初20年, 西方城市规划本质上被视作一种空间形态设计活动, 城市规划是一项应用或者实践的艺术, 战后的许多规划师是按建筑师或者“建筑学—规划师”培养的。到20世纪60年代的时候, 系统或者理性过程的规划思想出现, 此时城市规划被认为是一门科学, 城市被当作不断变化且相互联系的功能系统, 城市规划师被当作“科学”的系统分析员, 规划和控制复杂且充满活力的城市系统。这个时候设计被漠视, 设计与规划两者之间的关系疏远了。再到后来, P. Davidoff在70年代提出“倡导性”规划 (advocacy and pluralism in planning), 规划师更被看作一个识别和调停土地开发不同利益集团的“协调者” (N. Taylor, 1998)。但到80年代末90年代初, 美学这个话题在城市规划中重新涌现出来, 使设计得到重新重视。城市美学与文化政策相互关联, 人们认识到需要找到一种更为有效的方式, 使得城镇开发具有一种品质, 尊重地区特点而且在环境方面可持续发展。在全球化时代, 地方文化作为城市吸引人气的一种重要品质, 对于提高城市经济竞争力具有积极的推动作用。在我国, 城市设计同样具有非常重要的地位, 城市设计被认为贯穿



于城市规划的全过程。

城市设计的编制可以分为形态性的城市设计和以政策为主导的城市设计两种,但是一般来讲,城市设计的结果应该必须是空间政策、设计法规,并配以用来执行设计法规的审查和控制制度。从这一点看,城市设计与城市规划一样,是一种关于设定目标的持续性的控制过程。当前设计控制愈来愈受到重视,设计的内容越来越广泛。1994年澳大利亚总理成立了一个特别工作组(Prime Minister's Urban Design Task Force),对城市设计质量进行评审并提出改进的报告,报告提出29项建议,涉及城市设计方案指南、联邦政府潜在的工作、设计教育和研究、社区优先权和公众参与以及政府发展产业的能力等等如此多样性的内容。

规划和设计尽管在学科上存在相互交叉的关系,但是严格地说,两者属于不同的专业知识体系,就像城市规划与城市社会学、城市经济学、城市地理学之间的关系一样。城市规划师与城市设计师的角色互为补充,他们的职能又有明确的区别。要同时把规划和设计都学习得很好,一般人是难以企及的。

#### (4) 当前的操作问题

国内许多城市规划师在理论层面上理解或者赞同政治、经济和社会因子对于城市规划的重要影响,然而,实践中大多数城市规划编制仍然停留在以物质性空间形态为主要内容的规划编制阶段上,这对于规划实践带来了双重危害:

##### 1) 规划的广度和深度研究不够

当前我国参与城市规划编制的职业队伍中,80%出自于城市规划设计的专业背景,这些人员较为缺乏政治、经济和社会层面的专业性知识和素养,客观上造成由这些专业人士主导的城市规划编制内容上的不足,以及城市规划实施过程中原来设定目标的偏移。有些规划编制虽然述及城市空间的经济、社会和制度等影响因子,但是往往只是点到为止,而对于这些因子于城市空间的作用机制、如何具体反映城市空间的彼此生成关系并不清楚。这一点在控制性详细规划的编制中表现得尤为明显。一些控制性详细规划编制成果中的控制指标常常缺少经济和社会方面的分析依据,最后导致实施过程中,编制成果除了道路和市政设施规划有效外,主要控制性指标及地块划分变动很大,使规划文件的法律严肃性和实施控制的有效性大打折扣,造成人力、物力和财力的巨大浪费。

城市规划内容上的广泛性和复杂性,以及学科上的交叉性和实践性,注定了城市规划的编制需要多专业、跨学科的各类人士共同参与。美国的第一个区划法——纽约市区划法(Zoning),最初开始于1913年,由律师、工程师、建筑师、建造商、房地产开发商、商人以及税收、住房和金融等方面专家共同组织的19人咨询委员会,经过3年的大量性调研、资料收集、咨询和审议后,才于1916年6月25日通过,成为纽约市城市建设的一份重要法律文件。显然,制定纽约区划法的咨询委员会成员的专业背景远远超出了我国城市规划设计院内规划编制人员的专业范畴。

## 2) 规划与设计不分

规划设计实践中的大量性规划设计类型——修建性详细规划,涉及城市三维空间形态的具体塑造,从其本质上看实属于一种设计行为。要使城市空间有趣,只划定道路或者地块是不够的。如果修建性详细规划的编制只是为了土地资源有效利用和开发控制,则可以并入到控制性详细规划内;如果需要创造都市的丰富性和趣味性空间,则交给城市设计师、建筑师或者景观设计师去操作。只有一个好的设计,才能够塑造统一、多样和富有韵致的都市空间品质。以缺少全面设计训练的规划人员为主力,负责编制修建性详细规划,这样的规划设计成果和实施建造完的结果可想而知。

## 2. 设计师的素质

设计有其自身的一套表现语言和学习教育方法。20世纪中叶声名鹊起的美国建筑师L. Kahn曾说:我们期待去创造的一切均只有在感觉中有其起点,这对于科学家或者艺术家而言都是确切的。但是我要警告的是,停留于感觉,远离思想,意味着一事无成。当个人感觉转变为宗教(本源意义上的宗教),思想引导向哲学时,智慧就为理解而开放了,理解什么是特定空间的存在意志。L. Kahn还说:倚重感觉,感觉中有精神,思想是感觉加秩序的体现,秩序形成了一切存在,但并无存在的意志,意志存在于精神之中(L. Kahn, 1961)。L. Kahn强调了感觉、秩序、思想、精神、存在意志对于设计的重要性,笔者依此诠释,认为一个设计大师所应具备的三种基本素质:感觉、逻辑性和创造性。

### (1) 感觉(sensitive)

设计始于感觉,止于感觉,没有感觉就没有创造。感觉(sensitive)与感受(feeling)不同,前者触及事物的特质,后者是人类某种表层的生理反映。感觉是人类天生的一种对事物特质敏感捕捉的能力,三至六岁儿童的感觉可能非常好,这可以从一些儿童画中发现,那些未经太多僵化教育的儿童用简单几笔就可以勾画出事物最精彩的特征,然而大多数成年人丧失了这种天生的本能。学习设计的要点,就是拭去蒙在大脑内的灰尘,让人类这种珍贵的感觉重现天日。

“感觉”似乎被说得有些玄乎,如何才能做到这一点,或者说获得这种切入事物本质的感觉呢?笔者以为可以借鉴现象学的“悬置”方法,即让自己完全隔绝于任何已存知识判断,在自然状态下从自我体验和自我意识出发,获得一个新的存在区域,通过直接、细微的感受达致“现象本质”。

需要指出的是,对于同一事物,不同人所感觉的东西是有差异的,这是因为不同的人察悟到的实际上是不同的“物”,或者说是事物在特定时空背景下的不同特质。在某种程度上说,这些特质是不可穷尽的,这正是我们这个世界丰富多彩的魅力之所在。感觉不等于科学,但是科学不能没有感觉。

笔者在一个旧住宅区——上海“鞍山四村”改造设计的教学过程中，曾教导同学们运用现象学“悬置”原理，通过现场观察，在完全放松的状态下，感受旧住区的内在特质。虽然20世纪50年代开始逐渐建造的“鞍山四村”看上去破旧、普通，但是同学们在这里发现了不少令人兴奋的空间组织因素：有的同学着迷于旧住宅区宽宽窄窄的空间变换；有的同学对旧住宅区由绿化、围墙和临时构筑物形成的不同空间隔断产生了兴趣，这些隔断构建了空间的领域和内外区别；还有的则发现旧住宅区的底层常常向外开放，由于老住宅每户平均居住面积不到20平方米，使得许多底层家庭充分利用自己的前院空间，把家庭内的部分私密性功能外移，这种空间处理方式既有效地利用了家门口的室外空间，增加了小区空间的人文景观和趣味性，又加强了邻里之间的交流和住户之间的视线联系，从而以非正式的可防卫形式达成小区空间的安全感。这些观察结果常常是书本上学不到的，它们来自于同学们的现场体验和感悟，体会社会的某种真实性，这些不同的观察结果可以发展成为旧住区下一步的改造构思概念和改造策略。

### (2) 逻辑性 (logical)

设计是一种有目的的引导性行动，为了让外人理解和认同设计结果，必须有合理的逻辑性解释。就设计方案的形成过程而言，逻辑性是指方案的演化推理过程。这意味着设计可以不断的追问，使得设计不断深入。另一方面，不断地进行追问，必定会找到设计可以立足的支点，这个支点往往就是设计的起点，即我们一般所说的设计概念。不可追问或者拍脑袋形成的方案，往往不是一个好的设计。中国人喜欢感性思维，许多设计是经验性的结果，缺乏内在的逻辑性，这常常使方案难以具有深度。对方案进行逻辑性的追问，还可以使方案脱离单纯的物质性形态设计维度，从而把触角指向物质空间背后的深层次因素，包括政治、经济和社会等空间形成的动力性因素分析。

逻辑性与感性的关系有点像评价一幢建筑，这座建筑建造之前和完成建造之后，对外人对建筑方案和完成的建筑试题的评价词一般来说都是很感性的，如：不错、很好、漂亮、很酷等等，然而这幢建筑一砖一瓦的建造过程却是很理性很逻辑的过程，来不得半点马虎。

### (3) 创造性 (creative)

创造性又可以称为唯一性 (unique)，它是设计学习和设计表现的终极目标。唯一性并不等于唐突和突兀，相反，它应与基地产生一种有趣的对话，增加环境的多样性，提高城市的生活品质和独特性，以及社区自我认同的身份标识。

作为一种创造性的活动，设计的结果并不是简单地通过计算或者分析得来的。它是经过创造性思维，对现有信息进行原创性加工处理后所得到的结果。

## 3. 设计程序

设计程序是指设计者思想和情感的内在演化发展过程,设计程序可以理解为寻找一个问题及其解决方案的“映象”过程。不同工作程序会导向不同的设计结果。

J. M. Levy 认为城市设计可以分为四个阶段:(1)分析,包括基础资料收集、视觉调查、硬地区和软地区的识别以及功能分析;(2)综合,即理解各种限制条件,提出理念,将收集、处理的数据和问题转化为行动计划;(3)评价,将方案与最初确定的目标比较,分析方案解决问题的程度和实施难度;(4)实施,指定实际的财政与土地利用控制的建设政策(J. M. Levy, 2002)。J. Punter 在《美国城市设计指南——西海岸五城市的设计政策与指导》中提出的城市设计步骤,包括(1)确定目的,做出远景展望;(2)进行地区评估和分析、公众咨询,定义目标和原则;(3)制定政策,添加设计指南;(4)通过法令实施、监督和反馈(J. Punter, 1999)。

J. M. Levy 的四阶段理论与格迪斯的“调查—分析—规划”的规划方法接近,J. Punter 的设计方法与系统规划的操作步骤相似,那么从设计学习与研究的角度应该如何操作呢?笔者尝试另一套设计工作思路,下面结合所从事的教学案例,展开一定的具体分析。

### (1) 特质的寻找

设计在某种程度上是从“现象学”到“现象学”,即开始于某种现象的观察,终止于场景的塑造。寻找设计对象的特质,并不是一件容易的事,因此初始的观察很重要。开始的时候设计师对一个具体的设计对象往往不带任何成见,也没有审美上的疲劳感,因而更容易抓住事物的本质,这就是为什么 L. Kahn 特别重视设计的起点,特别重视初始的感觉。具体的操作方法就是前文提到的现象学“悬置”。

笔者于06-07学年第二学期被安排在同济大学城市规划系城市规划专业的城市设计课程教学组,所带的学生课程作业的设计基地选择在上海青浦区朱家角古镇“人”字河东侧的一块基地,面积约17公顷。虽然分在本人这一组的6位同学以前设计成绩并不突出,但这并不意味着他们缺少创造性。第一次上课布置完课程设计任务后,第二次课我们乘车来到了朱家角现场,经过两个小时在基地及其周边的漫游,再次聚首时,三个小组(每两人为一小组)被要求用简单的图示语言,分别解释自己所观察的问题、特色和捕捉到的兴趣点,下面是当时三个小组的陈述要点。

#### 1) 第一小组

旧房子以沿河的大新街为主,古镇的空间形式是外闹内静,对外服务的水乡古镇景点集中在沿河两侧,古镇内部则极为安静,内外如同两个世界。

沿河的大新街尺度很小,只能并肩走3—4人,显得非常拥挤。但是与大新街平行走向的后弄空间却几乎空无一人。可能是自发随机性建造的缘故,后弄空间曲曲折折,或

宽或窄，走在里面如同一次历险。

大新街的空间形式在上海周边其他水乡古镇常见，特色不够，沿街主要是商店，业态单一。

沿河老街的建筑，尤其门板，都是红色系列的，在时间的作用下形成不同的深浅变化，给人印象深刻。

## 2) 第二小组

朱家角号称东方的威尼斯，一进入大新街的入口人们就感觉到水灵动的气息。

沿小巷居民家门口偶然开着的门或者窗，使人可以窥视到当地人的家庭生活形态。

沿河的桥给人印象深刻，有大河和小河上的桥，有木桥、石桥，有不同拱形断面的桥，有不同名称意义的桥：放生桥、观音桥、戚家桥、廊桥、城隍庙桥和泰安桥。桥上人来人往，非常热闹。

沿商业街买卖的物品可以反映出一定的当地人的生活：粽子、麦芽糖、弹棉花的小店、布衣。

## 3) 第三小组

古镇空间对比强烈，如从小水面到大水面、从小巷到小花园到濒水的大空间。

朱家角虽说是上海的后花园，但是现场人很多，太嘈杂。

旅游的人只看了个热闹，当地人躲在屋里，两类人群没有“交错”。

与大新街相连的不少小巷深、静、幽，但是空无一人，游客不敢入内。

圆津禅院、城隍庙、天主教堂都坐落在一条街上，显出当地文化“杂”的品性。

外国人的著名品牌店如ELY、DIO与当地的小商品店面并排在一起，反映出当地消费的多元性。

古镇文化亦“俗”亦“雅”，“俗”体现在当地“商”文化和民俗文化之中，古镇里的水和桥呈现出文“雅”一面。

通过初步观察和老师的指点，三个小组初步发现了一些问题，关键是都找到了他们的初始设计兴趣焦点：第一小组关注于“后弄”的概念；第三小组发现古镇空间和文化的拼杂性，设计概念将往杂糅的方向发展；第二小组的设计概念在“桥”与“互动”、“交错”等几个词之间摇摆。

## (2) 聚焦问题

初步捕捉基地的特质后，第二步与J. M. Levy提出的城市设计第一阶段的工作内容接近，包括历史沿革、区位条件、用地与设施分析、道路与交通、建筑现状综合评价与空间特征分析、视觉调查、硬地区和软地区的识别、功能分析，以及居民与游客社会属性、旅游与当地生活之间关系的访谈。第二步的工作重点是归纳和聚焦问题。

要得到上面提到的各种资料，除了查阅各种文献外，必须再次进入现场，包括进一步现场观察和访谈。实际上依据设计问题和设计进展，现场必须反复多次的进入。只有这样，基地的核心问题才能更为清晰。

作为上海市区范围内首屈一指的水乡古镇,每年都有大量的游客进入朱家角镇“人”字河游览区,有时游客异常密集,游客密度甚至达到每平方米4—6人,如此高的人流量切断了原住民与滨水空间的联系,只有到晚上,游客们都退去了,居民才会重新来到滨水空间活动。另一方面,游客到朱家角只能看到一个“秀”空间——沿“人”字河两岸经过同质化整修过的古街道、同质化商铺里面经营的“民俗”商品、拥挤人群,还有似乎也成为“秀”场道具的“桥”。然而,小镇迷人的“慢”节奏生活体味不到了,旅游变成了一种两至三个小时的快速作战行动。一句话,基地面临的关键问题是:旅游导致居民本有的生活形态消失,居民生活形态消失反过来又导致旅游空洞化。

### (3) 概念、模式与设计策略

第三步的工作是将第一步的初始概念与第二步的问题结合起来,通过理性的分析,进一步明确概念,提出设计的空间组织模式。设计策略是建立在分析评价基地原有功能并引申出新的功能基础上,对设计概念和组织模式在空间上进一步落实的具有策略。

基于对关键性问题认识,三个设计小组明确了各自设计概念:“后街”、“互动”、“杂糅”,这些从现场捕捉并浓缩的设计概念将被运用到整个基地的空间营造之中,成为设计师解决基地问题和形成未来基地特质的不同空间设计对策。下面以第三小组的概念为例,略微展开说明。

为了解决游客与居民之间的矛盾性问题,首先应该将旅游概念深化,朱家角的旅游项目不应该仅仅集中于一河两岸的滨水空间展示,相反应该聚焦于水乡古镇的“慢”生活体验的旅游开发。所采取的措施是“杂糅”——将游客与居民置于同一重要性位置,共同参与到营建多样化的旅游社区中来。设计的组织模式是保证居民和游客两者协调性关系的前提,插入新的功能,形成一种交互式的社区组织空间。在具体设计策略上,通过引入新的活动,把游人从沿河游览空间疏散到古镇甚至整个朱家角老镇更为广阔的空间领域中去;重点恢复当地居民慢节奏的生活形态,让游人体验早上先喝早茶、沿河漫步,然后吃早点、逛街,然后找人聚聚,或者听戏等等的老镇“慢”生活节奏,吸引游客的逗留和住宿;让游客参与各种地方性的民俗活动,如打莲湘、荡湖船和当地戏曲表演;在古镇恢复和改进旧时的酿酒、制陶作坊,游客参与传统手工产品制作,进一步开发研制新的旅游产品。最终形成一种良性循环,游人找到了他们来古镇旅游的真谛,古镇也因此获得了更高的旅游价值。

### (4) 形态、空间与场景

确定设计概念、空间组织模式和设计策略以后,按理说形态操作是一件较为容易的事,把各种功能安排入基地之中,组织好交通就可以结束了。但是,对

于缺乏形态训练的人，这也是一件难事：首先得学会如何把自己思考的内容用图式语言表达出来，即所谓的“心到手到”；其次需要懂得一些形态操作的普遍性规律。例如，尽管整体性思维控制着设计的全过程，但具体操作时设计是分层思考、步步推进的，下一个层面的内容如果被纳入到上一个层面，思维就容易混乱；基地与周边肌理的文脉关系非常重要，这是形态设计生成的基础；形态操作应该从整体系统性的角度进行思考，形态生成的系统关系不要太多，一般不超过三个，否则容易自乱阵脚；基地形态操作需要一个控制性主导因素，以形成整体感等等。

对于城市设计或者所谓的修建性详细规划而言，特别应注重处理公共空间与非公共空间的关系，公共空间应该连续，而且具有独特的场所感。形成场所感的第一要素是界面，必须保持界面的一定连续性。

在形态与空间完成之后，似乎应该想到场景，但其实两者的关系应该反过来，即先有场景，然后考虑什么样的空间和形态容纳、支撑它们。P. Buchanan曾提出，城市设计“本质上是关于场所的制造，场所不仅是一处明确的空间，还包括使其成为场所的所有活动和事件”（P. Buchanan, 1988）。在完成一个一个的场景设定后，将这一个个场景串联起来，就构成了设计师要表达的某个故事——事先筹划的一个“计谋”，最终形成大众受纳并参与其中的一个精彩剧本。

#### (5) 包装与思考的浓缩

设计程序的最后一道工序——成果包装与制作，往往易被人忽视，其实它是设计师思路的重新整理和浓缩。最好的包装方法是以一条清晰的主线，简洁、逻辑地把所有设计过程串联起来，就像述说某个特别的故事一样，娓娓动听。

### 4. 设计评价

什么才是好的设计呢？由于评判人价值观和伦理观的不同，设计的优劣评价可能完全不一样。当然应该还是存在一些普遍性原则的，毕竟在最广泛的意义上，设计目的是提高人们的生活质量。

Kevin Lynch曾定义过城市设计的五个功能维度：生命力、感觉、适宜性、可及性、控制性，另外还设定了两种准则：效率、公平，以强化上述五个维度（Kevin Lynch, 1981）。2000年英国交通、环境和地方事务部与建筑及建成环境委员会联合提出了城市设计的七个目标：

特征：场所自身的独特性；

连续与封闭：场所中公共与私密的部分应该清晰地区别；

公共领域的质量：公共空间应该是有吸引力的户外场所；

通达性：公众场所应该易于到达并可以穿越；

可识别性：场所有清晰的意象和易于理解；

适应性：场所的功能可以比较方便地转化；

多样性：场所功能应该具有多重选择。

这些原则无疑可以作为设计评价的基础，然而对于感觉、适宜性、可及性、控制性这些原则似乎只有在现场才可以清楚地进行评估。对于设计的编制结果如何评定，笔者试图提出一些普适性原则。

### (1) 清晰 (clearness)

这是设计的最高标准。“清晰”意味着从概念到形态都简洁、明了，而且两者之间关系连贯，具有一致性，旁枝末节的东西全部被砍去。从这点上说，设计形态的结构和整体性非常重要。

### (2) 特质 (characteristic)

指一个设计项目所具有的独特品质，这种品质使之与其他项目相区别，并留下了设计师特殊的烙印。这种特质就好比一张人的面孔，应该具有特别的气质和精神面貌。好的设计应该具有独特的空间组织，反映地脉和人文关系。实际上，只有清晰的特质，才能形成好的场所感，才能被使用者所感知并构建对于相关时空的认知。

### (3) 差异性 (difference)

差异性与都市的多样性、丰富性相对应。城市设计一般所涉及的基地面积较大，因此需要营建不同的场所空间，塑造不同的场所气质，容纳不同的功能，适应不同人群的活动需求。场所的空间肌理与形态要符合使用者现有及潜在的行为模式要求，进而使每个场所空间都具有清晰的自明性。

### (4) 统一性 (unity)

统一性是设计最基本性的标准，它与清晰性密切相关。统一性与差异性是一个平衡锤上相对的另一端，最好的设计能够把差异性和统一性两个维度都做到极致，这听起来似乎有点矛盾，但是有经验的设计师都会很轻易地明白这一点。统一性与差异性的关系可以用“中国盒” (Chinese Boxes) 这个玩具概念来解释。每一种款式的“中国盒”玩具都有一个主题，当打开这个盒子时，你会发现里面重叠有五六层盒子，每一层盒子里面的内容都不一样。一层一层打开的过程，就是一次次惊喜。“中国盒”玩具的主题构成了它的统一性，每层盒子的内容就是它的差异性。

统一性不仅反映在整体形态上，也反映在每一个细部之中，因为没有细部就没有整体。



## 5. 本书组织结构

本书分为两个部分，第一部分是问题与对策，主要针对当前城市化中出现的问题，包括城市中心区复兴、新校园建设、旧住区重塑、城中村再生和毗邻风景区地段的开发，这些均触及了当前快速城市化过程中出现的种种都市开发议题，作者以六个典型案例，分别对这些问题进行解剖和分析，试图给出具有共性的策略和建议。第二部分为理念和设计，是近些年来作者所从事的一些规划设计项目。最后是部分作品附录。

尽管本导言中作者区分了规划与设计的关系，但是为了与当前实践中习惯和法定用法保持一致，本书保留了城市规划设计和修建性详细规划等名称。另一方面，导言中述及的设计程序和评价标准，是作者寻找普适性规则的尝试，在具体实施项目中，依据个案内容上会有所增减。

注：

本文提到的现象学“悬置”与胡塞尔现象学理论中运用现象学“悬置”把现象还原到某种纯粹先验意识的目的不一样。