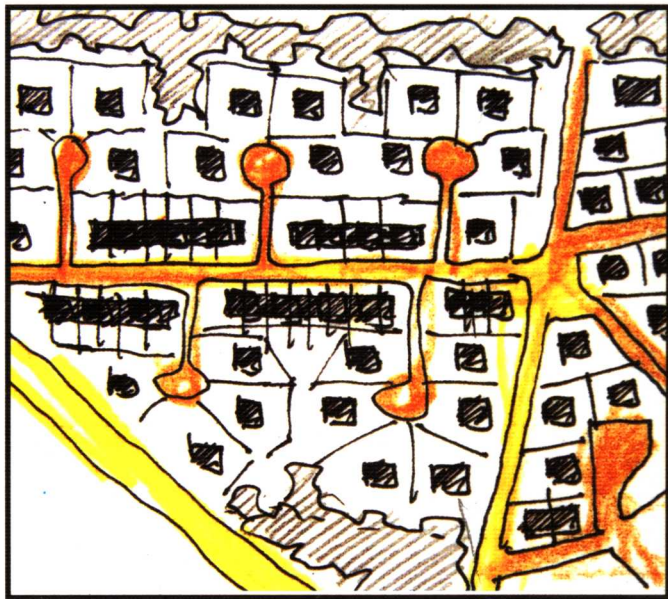
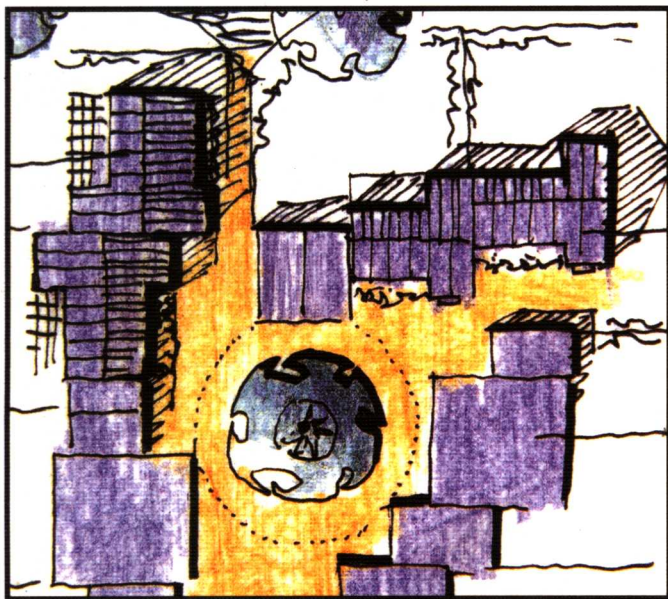


[德] 赖因博恩 / 科赫

城市设计构思教程

Entwurfstraining im Städtebau

上海人民美術出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

城市设计构思教程 / (德) 赖因博恩 (Reinborn, D.),
(德) 科赫 (Koch, M.) 著; 汤朔宁, 郭屹炜, 宗轩译.
—上海: 上海人民美术出版社, 2005.1
ISBN 7-5322-3994-2

I. 城... II. ①赖... ②科... ③汤... ④郭... ⑤宗...
III. 城市规划—建筑设计 IV. TU984

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 040492 号

Copyright © 1992 by Kohlhammer Verlag, Germany through Lin Book & Media Agency (in Chinese)
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or
transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise,
without permission of the copyright holder.

本书中文版由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。
合同登记号: 图字: 09-2004-363 号

城市设计构思教程

著 者: (德) 赖因博恩 科赫

译 者: 汤朔宁 郭屹炜 宗 轩

责任编辑: 张 晶

封面设计: 孙 青

技术编辑: 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版社

(地址: 上海长乐路 672 弄 33 号 电话: 54044520)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 商务印书馆上海印刷股份有限公司

开 本: 889 × 1194 1/16 印张 12

版 次: 2005 年 1 月第 1 版

印 次: 2005 年 1 月第 1 次

印 数: 0001-4100

书 号: ISBN 7-5322-3994-2/T · 7

定 价: 39.80 元

城市设计构思教程

作者：迪特马尔·赖因博恩
(Dietmar Reinborn)
米夏埃尔·科赫
(Michael Koch)
参编人员：乌尔里希·赛茨

W·Kohlhammer 出版社
斯图加特 柏林 科隆

目录

前言

第1章 引论：城市设计—构思—规划 /9

- 1.1 城市设计：一个存在于许多领域中的概念 /9
- 1.2 设计来自于抛弃 /10
- 1.3 城市作为设计的对象 /11
- 1.4 规划的参与者 /12
- 1.5 设计的过程 /14

第2章 任务：困难—开始—持续—设计过程 /16

- 2.1 设计者的角色 /16
- 2.2 开始设计——一张白纸 /17
- 2.3 环境勘测——提高观察力 /19
- 2.4 现状调查总结与分析 /28
- 2.5 设计过程的逻辑性 /30
- 2.6 不同的任务层面 /32
- 2.7 想法 — 抛弃 — 混乱 /34

第3章 思维过程：创造力—形成想法—解决问题 /36

- 3.1 关于创造力 /36
- 3.2 构思中的交叉思维 /38
- 3.3 其他的可能性与变体 /39
- 3.4 “大脑形成”——思考与草图 /41
- 3.5 问题与解决方案 /41

3.6 “现实压力”作为创造力杀手 /43

第4章 目标：设计项目—城市结构—元素—设计层面 /44

- 4.1 城市与建造 /44
- 4.2 城市与居民 /45
- 4.3 城市结构与平面布局 /46
- 4.4 局部结构与结构元素 /48
- 4.5 建筑元素——建筑物、建筑群、设计原则 /50
- 4.6 空间元素——街道、广场、空地 /52
- 4.7 植物元素——树木、绿化、绿地 /60
- 4.8 城市的形象——设计层面与表现 /63

第5章 方法：草图—变体—层次—决策 /68

- 5.1 设计过程的形式 /68
- 5.2 设计——内心思维行为与外部实际行动 /69
- 5.3 草图——设计的语言 /75
- 5.4 设计——直觉与信息 /76
- 5.5 设计与多种可能性以及变化 /76
- 5.6 设计分层——不断深入的具体化 /76
- 5.7 设计比例——介于构思与细节之间 /82
- 5.8 设计辅助手段——图纸与模型 /86
- 5.9 决策——痛苦的选择 /86

第6章 具体化过程:连续性——跳跃性——理性/88

- 6.1 设计的兴趣与失望 /88
- 6.2 从抽象到具体 /89
- 6.3 设计过程的连续性 /90
- 6.4 “8”字型设计——前后跳跃 /91
- 6.5 设计过程的安排 /92
- 6.6 设计的非理性和理性 /93
- 6.7 设计“经济学” /94
- 6.8 回顾设计过程 /95

第7章 设计手段:图纸—模型—媒介 /116

- 7.1 图纸是设计者的语言 /116
- 7.2 图纸——二维表现 /118
- 7.3 图纸——三维表现 /120
- 7.4 工作模型和塑料辅助材料 /128
- 7.5 表达方式的尝试 /129
- 7.6 介质和设备 /135
- 7.7 笔记、说明和设计日记 /136

第8章 交流过程:项目设计人—信息—项目服务对象 /140

- 8.1 论证性设计 /140
- 8.2 项目设计人——传送与说服 /141
- 8.3 信息——澄清目标与细节 /141
- 8.4 项目服务对象——接收能力与沟通困难 /144
- 8.5 对话与讨论 /144
- 8.6 批评与挫折 /146

第9章 结果:表现—整理—实施 /148

- 9.1 设计图纸——预备——出发 /148
- 9.2 随着时代变迁的图纸 /150
- 9.3 图纸内容、图纸造型与比例 /153
- 9.4 示例——设计与徒手绘图 /159
- 9.5 绘图的材料 /161
- 9.6 模型——体量与空间 /165
- 9.7 说明文本,插图与宣传册 /170
- 9.8 实施计划——理想与现实 /173

第10章 改变过程:持久性—真实性—变化 /176

- 10.1 持久性——设计的出发点 /178
- 10.2 变化——通过接近而转变 /179
- 10.3 形式——从城市设计到建筑设计 /181
- 10.4 实施——从设计到现实 /181
- 10.5 当代——时代精神与流行现象 /183
- 10.6 展望——趋势与可行的乌托邦 /184

后记 /191

参考文献 /186

插图出处 /188

译后记 /192

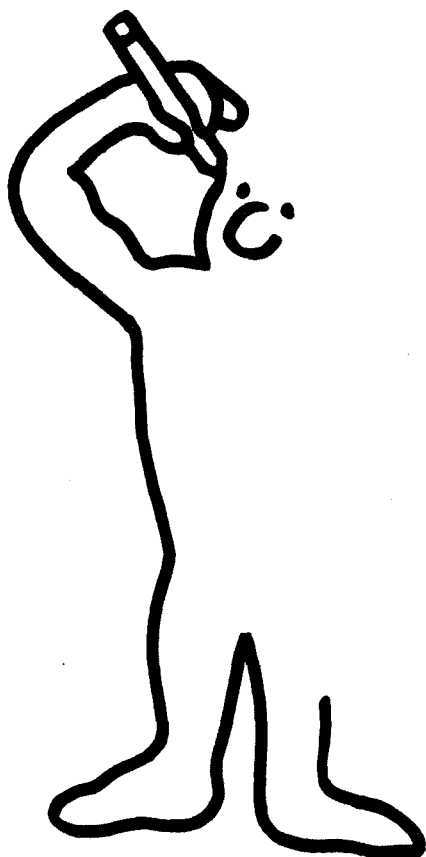
前言

设计是可以学会的。本书就是以这个观点为主线，旨在为城市建设方面的设计提出一些启发，包括构思的方法和一些素材。基于这个基本思想，我们也完全有理由认为设计是可以教会的，这个说法和目前比较流行的“设计的能力是天生，不是学得会的”这样一个观点有些冲突。这种“基因论”在无形中诋毁了所有建筑学和规划培训教育机构的努力，把他们都看成只是用来区分善于设计的人和不会设计的人的分类场所了。

当然，我们的这个基本思想也并不意味着只要愿意，任何人都能够学到设计所需要的能力。所以说，本书的目的，其实更多的在于激活读者自身的创造潜能并使之不断发展，简单地说，就是“学会自助”。由于设计工作的复杂性和高度的个性化（经常有人会说“我做的设计完全不是这样的。”）。本书只能给读者提出一些建议，告诉他们如何去形成自己的设计风格，如何获得灵感，或者去尝试一种新的设计思路。在这个过程中，我们会讲解如何形成设计思路并且在此基础上进一步工作，直至最终完成一个成熟的设计作品。

对于创造性的工作而言，把知识和技能很好地结合起来是非常重要的。为此，就需要牢固地掌握知识，并以此为基础来归纳出自己的设计方法。因此，本书也

提供了大量的相关文献，各类标准、法规、实例以及其他一些城市建设所需要的素材，相信这些素材能为设计师的工作带来便利。



迄今为止的出版物中，能给设计师带来启发，使他们具备创造能力的非常少。即使是城市设计和建筑界的“大师”们自己也承认，他们只不过是描述了他们

对城市及其可变性的个人观点，而并没有说明他们是如何形成这些思想的。所以，本书尝试着分析设计的过程，以及在这个过程中所有可能遇到的困难。并希望由此能整理出一套具有较强实用性的设计规程，以便读者形成自己的创作风格。

为了能够归纳出一个合理的创作过程，我们把设计流程分解为单个的步骤加以分析，并通过取材于规划实践以及近年来不同设计课程的大量学生作品的实例来加以说明。此外，本书对设计的过程进行了学术性的探讨，但我们的目的不在于评述现有的设计理论，也并不在于归纳出一套新的设计理论。这方面内容更适合以“关于设计的思考”为题进行讨论，并启发读者对此进行思考。

在本书中，一个以很多插图进行说明并提出启示的章节之后，往往是一个以文字为主的章节，这样编排的目的是对前一章节的内容进行思考。这些章节的标题中都包含着“过程”两个字，这样也能体现出设计行为在每一个步骤中的过程性。此外，对于“城市设计项

目”的一些重要内容，我们也将涉及到，但并没有进行深入地讨论，会有许多其他的文献与这些内容相关，但有时我们也会给出一些提示。

读者不必按照本书章节的顺序阅读，因为我们会给出相互参考的提示，并且会重复一些重要的叙述，以便读者对整本书有大致地了解，即所谓的“教学冗余”。这样，读者就能“从中间开始”阅读本书。这样，“高手”就可以跳过那些对他们来说可能显得有些乏味的、但对“新手”来说是重要的提示和建议，而又不破坏整本书的阅读完整性。

设计的过程处于直觉和思考之间，即对于城市设计中形式和功能要求的构思和对所记录的解决方案的理性的理解之间的转换，以对城市结构和城市空间有意识的感知为基础，这是将专业知识和创造能力应用于设计构思的基本出发点。单凭提示说明是不够的，因为设计能力的深入需要进行强化的设计训练。

设计只能在设计中学会。

第1章 引论：城市设计－构思－规划

三维空间的设计是城市建设规划的本质。城市设计这个概念有时候会和其他的一些范畴，例如城市规划、区域规划等相混淆，也时常会和城市更新、城区改造以及城市发展等领域联系起来。在《建筑法规 (BauGB)》中把规划设计人员的职责定义为“城市建设的发展及规划”。

上述这个定义的范畴恰好说明了城市建设者所承担工作的复杂性，这也使得这个概念可以应用于许多职业中。城市设计的范围存在于城市建设法规对各种细节问题的规定，而与此同时，建筑设计师又不愿意在建筑设计过程中受到太多的约束，城市设计就是为了解决这一对矛盾而出现的。同时，它还体现了在寻找灵感的过程中，手工劳动和脑力劳动的交替更迭。由于往往不能马上就找到成熟的方案，所以设计师还需要富有“抛弃”不恰当方案的勇气。

规划项目的复杂性不仅是对设计师的挑战，而且对于其他参与规划的工作人员也提出了很高的要求。项目的决策者、规划设计人员、项目服务人群，以及项目最终的实施人员在这个过程中分工不同，各司其职。同时，规划设计方案也应该考虑到城市的变迁、如在城市建设、社会发展以及科学技术进步等领域的变化和发展。设计师个人只是参与到这个发展变化大潮中的一个短暂的阶段，但他却必须考虑到城市的历史，考虑

到他的设计行为对城市未来可能带来的影响。

1.1 城市设计：一个存在于许多领域中的概念

对于“城市设计”这个概念，目前还没有一个标准的定义。有时候人们也经常使用一些近义词来表达这个概念，如“城市规划”、“区域规划”(主要指乡村)或者“城镇空间设计”等。我们认为格尔德·阿尔贝斯 (Gerd ALBERS)的定义是众多定义中比较贴切的一个：

城市设计是在城镇范围内对空间发展，特别是建设发展的调控。其责任范围从对土地使用以及基础设施投资的计划，一直延伸到对房屋外形的三维框架设计。从建筑法规的角度看，城市设计主要有两种表现形式：用地规划和建筑规划。
〔格尔德·阿尔贝斯(Gerd ALBERS)(2)，3116行〕

阿尔贝斯 (Albers) 认为，“三维框架设计”就是“城市建设”的基本工作范围，即“城市设计”。在《建筑法规 (BauGB)》中，城市设计还被赋予了更为广泛的含义，即“城镇空间规划”。这个法律上的定义是通过**对城市建设发展和规划**这个概念的说明而得到的：

根据城市建设发展和规划的需要，城镇应制定出相应的

建设规划 (BauGB § 1.3) 这个建设设计规划应该能够保证城镇有序的发展以及合理的、符合公众利益的土地利用, 并应该致力于营造一个人性化的生活环境以及保护和发展与自然相互和谐的生活基础。(BauGB § 1.5)

从历史上看, 城市设计的概念是从**城市建设艺术** (主要是指建造全新的城市设施以及城市的扩建) 这个概念发展而来的。直到 19 世纪末在卡米诺·西特 (Camillo Sitte) 的《**城市建设的艺术原理**》(维也纳 1889) 以及约瑟夫·施塔本 (Joseph Stubbén) 的《**城市建设**》(达姆施塔特 1890) 这两本书的书名中才第一次出现**城市设计**这个概念。

自 1920 年起, 或者确切地说是在 20 世纪 20 年代, 出现了另外一个概念——**城市规划**, 不过, 在“**城市规划**”与“**城市设计**”之间并没有划定明确的界限。由于人们认识到现有的城区也需要规划, 而且不仅仅局限于住宅的改造, 也涉及到城区功能和结构的调整。因此, 又出现了**城市更新**这个概念, 并把它作为城市设计的一个重要的组成部分。近年来, 人们在这个领域也开始运用**城市发展**这个概念, 通常是指城镇的发展规划, 用来协调建设规划, 城镇投资方案以及其他一些相关因素, 并以此来调控城镇的空间发展。[格尔德·阿尔贝斯 [Gerd Albers (2), 3117 行]

总的说来, 城市设计包括了城市的总体规划直至细节设计的不同层面的概念, 以及从抽象到具体的规划的描述。在内容上, 城市设计也包括了很多方面, 从建设场地的安排, 确定具体服务设施(线状及点状的基础设施分布), 一直到绿地和空置场地的布局。当然, 这些多样的工作都需要一个秩序井然而又具有灵活性的工作方式。

1.2 设计来自于抛弃

其实, 在获得认可之前, 一个设计方案就是一组

贯穿于整个决策过程中的不同阶段的草图。如果不对设计过程做调整和改动的话, 这就是今后实施方案的基础。方案的执行过程越直接, 方案的实施也就与方案本身越为接近。通常, 建筑设计方案在实施过程中只会进行一些十分细微的改动; 与此相反, 在一个城市设计方案的实施过程中, 通常需要对城市建设的局部以及建筑物作出进一步的详细设计, 因为城市设计方案中只确定了小部分的内容。因此城市设计方案在执行过程中可能需要对最初的设计意向作较大的改动, 甚至完全否定。

建筑设计以及城市设计在设计过程以及执行设计的过程中, 并没有本质的区别。当然, 两种设计的内容和目标是不同的, 城市设计的内容比建筑设计更为复杂, 也更具影响力。除了要确定城市的不同功能、社会关系、造型风格以外, 城市设计还必须考虑到随之而来的建筑设计方案的实现。因此, 城市设计从某种程度上说包含了对城市今后发展的预判。

在此, 有两种方式可供选择: 或者让设计的基本思路具有多种不同的实现方法, 或者, 只给出唯一的一个有意义的解决方案。至于具体采取哪种方式, 这取决于当地的条件以及功能和造型的要求。市中心狭窄地带的规划肯定需要更强的计划性, 而城郊的独立别墅住宅区则可以有更大的自由度。当然, 有时也可能会出现这样的情况: 即在规划中预留出一块空地, 只能用于建造某一特定类型的建筑。

在城市设计的造型构思中, 一方面需要设法规划好未来的发展空间, 另一方面又必须尽可能减少对建筑物功能和造型设计上的限制。这个问题的本质在于对建筑物的分类、尺度的把握、开放空间的布局与造型以及环境、日照等多种因素的效果进行预判。为此, 可以参考规划法中一系列的规定, 这些规定包括土地的利用范围——基地内的建筑覆盖率, 建筑高度的限制和规定, 以及建筑物建造范围的确定。[格尔德·阿尔贝斯 [Gerd Albers (2) 3145 行]

为了得到最终的方案所做的设计工作, 首先要受

到上述各种条件的约束。这就是“手工劳动”和“脑力劳动”之间的不断转换，一方面要苦思冥想切实可行的解决方案，另一方面又要动笔勾画出自己的构思。就像是计算机的工作原理一样，设计者要不断地把思路以草图的形式记录在纸上，以便大脑可以有空间来面对新的想法和概念。因此，在设计早期就应该开始动笔画草图了。为了最终找到一个理想的方案，必须在设计过程中不停地动笔画草图。当然有很多草图往后是用不到的，这些最终都将被扔进废纸篓。埃贡·艾尔曼(Egon Eiermann)曾经说过：“设计来自于抛弃。”

然而设计者不应该草率地抛弃草图，因为，往往最初的想法并不是最糟糕的一个，这些想法需要根据城市设计的众多要求，就其可行性进行论证，通常还需要进行一些改动。所以最初的一些草图对于今后的工作往往是非常重要的，在他们之中有时会埋藏着灵感。开始的时候，这些灵感仅仅只是直觉，它们对于设计方案的意义是逐步体现出来的。在设计过程中形成的草图，为不同设计阶段成果的比较和选择，提供了一个可供讨论的重要基础。针对设计中出现的问题所采取的措施以及选择的方案，也要根据需要进行不断地修改。

1.3 城市作为设计的对象

城市设计的对象是城市或者大小各异的城区。因为其具有的高度的复杂性，我们很难给予准确的定义，只能通过不同方面的特征来加以描述：

城市是高度发展的人类共同生活的一种集合形式。它是区域文化发展和传播的结果和出发点。城市是一个由赋予了不同功能的居住性或者公共性房屋所构成的结合体，而每个这样的房屋个体又给城市带来了生命力，并且通过区域文化的功能性以及社会性的划分来表现出文化的多样性。城市中包括了不同功能和建筑风格的房屋以及各具特色的街道和街

区，同时也包含了各种不同的生活方式和组织形式。

由于城市所特有的多种特征和表现形式，使得城市成为许多学科的研究对象。城市的社会结构及其影响是经济学、社会学以及其他所有试图从不同侧面揭示“城市”这个现象的学科共同的研究对象，同样对此感兴趣的还有历史科学。工程技术、建筑设计和规划设计主要从事城市的空间塑造。人口科学和公共医学则承担着城市中的生命现象以及他们的交流空间的塑造。〔格茨·福普(Götz)，3079/3080行〕

人们可以通过不同的途径来研究城市这个现象，从纯粹的情感描写——通常以对比的形式——一直到理性的技术评论。例如“田园城市”〔霍华德(Howard)〕、“理想城市”〔赖希(Reichow)〕、“活泼城市”〔格德里兹(Göderitz)/赖纳(Rainer)〕、“空间城市”〔舒瓦克沙伊特(Schwagenscheidt)〕等，这些概念实际上是某些教条化了的的城市观。现在我们知道，他们至多也就是表现了某种城市建设实践中的时尚而已。那些试图从功能的角度来描写城市的尝试，例如把人们日常生活中的一天视为城市功能的基本模式的1933年雅典宪章，也只能得到类似“功能分区”、“功能混合”以及“多功能性”这样一些极端的观点。〔勒·柯布西埃(Le Corbusier)〕

克里斯托夫·亚历山大(Christopher Alexander)认为，上述种种对于城市的描述令人难以理解，原因在于有两种不同的意见，其一，是把城市从本质上理解为一——用数学语言来表达的——一个“亚联盟”(一个独立的，由若干彼此交错的单元组成的网络)；其二，是从理性或情感的角度把城市视为一个抽象的“树状结构”(把城市分解为彼此分离的单元)。克里斯托夫·亚历山大(Christopher Alexander)认为，规划者的思维偏向于把一个复杂的整体分解为独立的单元。这是因为他们的精力集中在构思那些容易被接受的结构上，思维受到了限制，从而不能达到亚联盟的这种复杂性。〔亚历山大(Alexander)，289页〕

然而，对于设计师和规划师来说，他们必需在思想上降低这种复杂性的程度。当然，在这个过程中也应当注意到，把整个项目分解成数个规划单元与表达层面，并不意味着它们之间是相互独立的。另外也需要注意到，规划并不能够全面考虑到城市建设中各个方面的利益。由于参与规划的人员众多，必然就会在“自然派”和“本格派”之间出现一些分歧。所有规划参与者的行为方式的“总数”通常是难以统计清楚的。设计师就置身于这种复杂的利益冲突之中，他的任务就是为这些问题寻找一个解决方案。

1.4 规划的参与者

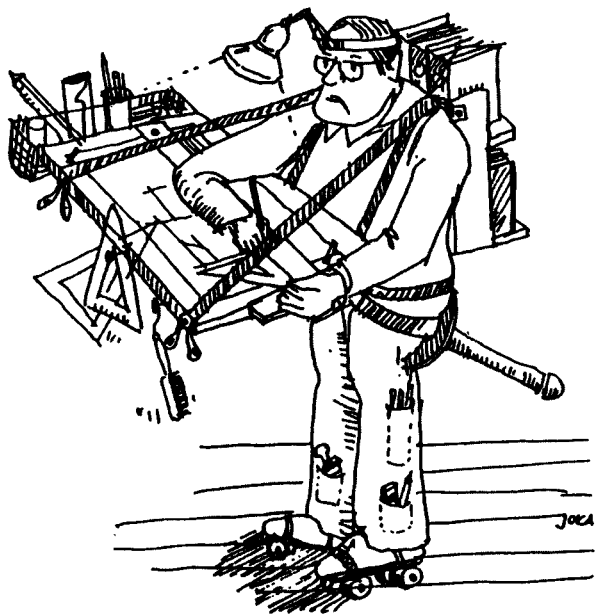
在日常生活中，设计的主要任务就是判别某个方案的取舍以及确定具体的执行方法。城市设计是一个有分工的计划，主要有以下三个方面的分工：项目的决策者，项目的设计者以及项目的具体实施者〔里格尔(Rieger), 30页〕。此外，特别是对于城镇规划项目，还需要提到另一个方面：规划项目的受益者或者是受到规划影响的居民，我们这里称他们为“规划的用户”。这几类人群的角色和任务各不相同。为了说明设计师的作用，下面首先需要对此作一下介绍。

城市建设项目的决策方通常是当地的议会，他们掌握着项目最终的决定权，包括发起项目，支配资金，评定结果以及承担风险〔里格尔(Rieger) 31页〕。由于上述的一些功能往往会委托给其他一些人员或部门来处理，因此，在一个具体的项目中往往不容易分清谁是项目的决策方。例如，有时议会会将项目委托给下属的管理机构，由于这些部门控制了人力和财力，因此他们实际上就扮演了决策方的角色。而发起项目、支配资金以及一些前期决策工作实际上会交由管理机构下属的一些部门来完成。

建筑师经常问及的关于“业主”的问题，在城市

建设领域中不能简单地以“公众选出的代表”来回答。近几年来，一些“善于批评的公众”也通过对项目的发起和决策施加影响，而实际扮演了项目决策方的角色。这些影响，不仅局限于对项目进行程序方面的问题，有时，也涉及到设计师本人，他们也常常要面对来自公众对设计构思的质疑。

项目的设计者就是一些“专家”，项目决策方相信他们有能力来解决一些特殊的问题。他们需要在自己知识和经验的基础上提出一系列方法，来估算要解决这个——通常并不十分明显的——问题需要多少材料和资金。对于简单的问题，他们可以按照常规进行，但当遇到复杂的问题时，他们就得用特殊的途径来进行设计。“设计上的问题对于设计者的想像力，创造力和组织能力都提出了很高的要求，一个人往往是难以胜任的。”〔里格尔(Rieger) 32页〕



人们通常把自由的设计者或者与政府部门合作的设计者视为“中立”的一方。针对出现的问题，他们收集信息加以分析，并且给项目决策方提出一个——少数情况下是多个——解决方案。通常，由于规划人员

比决策方掌握了更多的相关信息,因此,他们在提出方案的时候往往带有一定的倾向性或者只提出一个推荐方案,这样,他们在项目的准备阶段就能对今后的决策施加影响。“这时,他们通过运用各种策略来试图影响或改变公众和管理层的意见。这就像是商人在推销自己的产品一样。”〔查斯曼(Churchman), 160 页〕

为了避免设计者的这种“独断专行”,项目的决策方在面临重大项目时,可以同时委托若干个设计者提供不同的方案,并可以邀请其他一些专家和自己一起来评估这些方案。上述这些方法可以简单地通过专家评审或者公开招标的形式来实现。设计者对于决策方的义务还在于,他们只对具体的问题给出答案。当然,这并不是说,设计者的目的就只是表现出决策方的意见,有时候,也需要提出一些意想不到的新的观点,甚至可以对所提出的问题本身作出一定的修正。这就是设计者的“三大罪状”之一:

——不按期完成设计;

——忽视了重要的方面,以及提出前文所说的新的观点

——答非所问。〔见魏斯(Weiss) 275 页〕

规划的用户或者规划受益人对于“生产者”和“管理者”来说是一个弱势群体。他们所能做的通常只是接受或者拒绝项目的最终产品。他们往往受到项目决策方的控制,因为城市建设项目的“产品”都经过了相应的“包装”和整理。几年前通过的法律,规定了决策方“应该尽早让市民公众参与到建设项目中来”,情况才有所好转。

“要让市民公众尽早了解:建设项目的目标和目的;针对一个地区的改造和发展的彼此间有本质区别的各种方案;以及项目预期的影响。要让市民有机会发表和解释自己的意见。”(§ 3 BauGB)



尽管市民可以在为期一个月的“公开论证”(公众参与)中对于土地利用和建设规划(只对建设规划规定了市民的参与权)发表自己的“意见和想法”,但他们更多的还是处于“守势”。这主要通过以下的几个特征表现出来:

——相对于设计者和项目决策方,公众缺乏必要的专业知识,信息渠道也不够通畅。

——他们对于目前的现状与将来的发展缺乏评估的能力。

——他们只能被动地对项目决策方的创意和行为作出反应。

——他们的反对意见常常被武断地视为吹毛求疵。

——他们手中没有权力,因此就必须不断地与权力做斗争。

——在法律上,他们参与规划的空间十分有限。

——他们缺乏经济上、技术上和人力上的资源。

——他们需要和官僚机构以及“专家”的自以为是的进行斗争。

“因为政府的规划部门想当然地认为自己是决策部门,有权力来决定在何时何地采取何种措施。他们并不愿意与其他参与的方方面面分享这个主动权,因为拥有这个主动权的一方可以享有一些优势,具体体现在:他们的想法一旦形成就不会被否决,而且,公众也因此就成了这个主动权的‘被涉及者’,即处于守势。……如果这个主动权由其他方面掌握,那么管理层就成了‘被涉及者’”。〔史密斯(Smith) 等 198 页〕

除了项目决策方给市民参与城市建设项目造成的那些外部困难以外,在市民这个群体内部也存在着一些有待克服的阻力:

——大多数市民对于规划项目决策方的行为并不关心。

——这个群体在组织上面临困难。

——群体内部存在着对于领导权的争夺。

——对自己的需求缺乏了解,不能很好地表达意见。

——缺少权威性和专业知识。

——大多数人不愿意承担责任。

在“表达能力”——即表达自己的要求并实现它们的能力——方面的差别把“被涉及者”与其他代表各方面利益的群体区别开来。这对项目的设计者在公众参与方面的工作提出了更高的要求,因为设计者通常没有接受过这方面的培训。他们不但要对自己的设计作出合理的、专业的解释,同时也需要学会如何与“非专业人士”进行相处。这就需要他们自己在实践中摸索掌握。

项目的实施者是通过合同、命令、传统习惯以及自愿等各种方式接受项目决策方指令的人。很少有项目可以不经详细的计划而直接付诸实践的。比如在城市建设项目中需要从土地使用规划中得出具体的建造规划,并从建造规划中再细化到每个建筑或者建筑群的施工设计。上一层面的规划需要不断地细化,成为更为详细的实施方案。因为在绝大多数情况下,项目实施者除了接受项目决策方的指令外没有其他的灵活空间。通常,实施者会在这些指令的基础上确定自己的工作方案,内容可以涉及到规划中一些具体操作的方法,范围和先后次序。〔里格尔(Rieger) 32页〕

在规划中的每一个阶段,设计者都会不断地遇到一些政策上、财政上、法律上、技术上、组织上以及艺术创造方面的困难。即使对于同一个项目来说,在设计

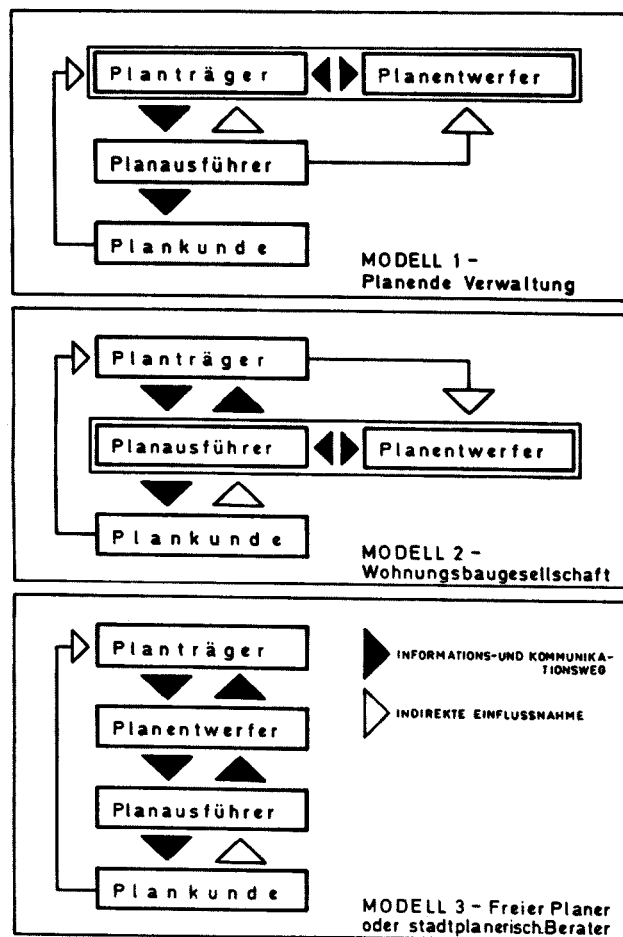


图 1.1 设计参与各方面的不同组织形式

不断具体化的过程中,比例关系若发生了变化,也需要设计者不断地进行新的创作。一个设计草案并不能直接按比例放大,而需要对不断出现的细部进行设计,在这个过程中就需要设计者具有创造力。

在设计过程中,每个项目的参与者都会由法律、规定、各种机构按照其相应的权利安排不同的角色。但也不是所有的规划进程都有固定的角色分配,因为各种合作形式(见图 1.1)以及一人身兼数职(比如项目的决策方和实施者同为一人),往往会决定规划进程的各种不同的形式。

1.5 设计的过程

城市规划是在两方面的相互作用中完成的:一方面不同的人员会采取一些偏离整个计划的“自发性的”

行动；另一方面整个集体也有必要对这个过程进行一些计划上的干预。根据阿尔贝斯(Albers)的观点，我们可以把19世纪中叶工业革命以来不同时期对这个问题的观点分为三个阶段：

第一阶段的特征主要是强调技术性的细节问题，以及对完美的理想设计的追求。这种观点受到了19世纪以“为按照自身规律运行的社会创造条件”为己任的自由法制国家的影响。

第二阶段中，人们追求一种有助于经济和社会发展的空间设计。在这里，社会发展被认为是一个不受设计者影响的独立过程。这种设计的特征就是努力设计一个灵活的空间范围，使社会和经济能在其中不受阻碍地发展。

第三阶段中，这个过程不仅接受人们有目的的参与，而且还需要这种参与。在经济和社会领域，空间设计和指导措施互相协调，被视为一个整体。这种对设计的理解是以一种循环的思维为前提的，这种思维需要把许多相互交织在一起的因素放到一个相互关联的整体中去考虑。〔阿尔贝斯(Albers)(1) 12页〕

不同阶段对于设计的理解，反映了人们的设计思

想从适应到发展、从静态到动态的转变。必须指出的是，适应性的设计和发展性的设计是并存的。事实上，即使是在今天，适应性的设计在很多时候仍然是唯一的途径。因此，相对于更具发展性的远期规划，短期的设计需要更多地考虑到那些规定和限制（见图1.2）。这其实也是对未来的一种确定，只是由于对本能行为的限制，这种确定在政治上并没有受到重视。

设计作为一种发展、变化的过程往往使设计者陷入一个“无尽的死结”，而他只能参与其中的一个小片断。设计者必须不断地分析过去的实例，并且正确评估自己的行为对未来的影响。在限定和自由中寻找

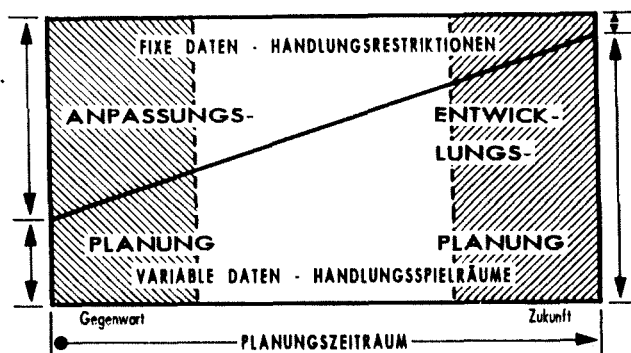


图 1.2 不同时间跨度设计的限制和活动空间

一个平衡点，给城市建设的设计者带来了很多困难，但同时也提供了许多进行创造性思维活动的机会。

第2章 任务：困难—开始—持续—设计过程

设计不是一个有统一程序和固定模式的过程。但是我们可以通过一些方法来使这个创造的过程变得简单一些。我们必须认识到一个很重要的事实：设计的过程不是一成不变的。同时，在工作刚开始的时候，或多或少总会有一些不确定性。我们可能在开始时已经有了很多想法或者方案，但更多的情况下，我们的面前只有一张白纸，脑子里也一片空白。设计开始的阶段往往会陷入“思维混乱”或者“挫折大于兴趣”的境界，设计者不应该把它们看成是一种负担，而应该看成为有趣的挑战，并试图去克服它们。

此外，设计工作并不只是针对一个问题提出相应的解决办法，很多时候也包括了对问题本身的描述，这也是设计人员所面临的任务。这种描述和解决问题的设计工作事实上也会对创作起到促进的作用。各种不同的设计方案能在一定程度上修正问题和任务本身；反过来，最初的目标发生改变以后也同样能启发出设计者全新的思路。就这个意义上来说，设计者的任务并不是从工作一开始就是固定不变的。

对设计工作来说，一个重要的前提就是设计者要对设计项目的周围环境非常熟悉。这并不是指一个具体的描述，而是指根据任务的特点对环境进行有目的的分析。有意识的“选择性观察”以及“问题的聚焦”都对最后寻求问题的解决办法很有帮助。这种对周边

环境的了解和观察其实就是一个研究环境对设计的意义的过程。

设计师对设计过程本身也需要进行合理的研究，分析其中的每个步骤。通过不断循环地、反复地进行分析、综合和评估各种信息的工作，设计也会变得越来越具体深入。为了最终实现一个设计任务，很多时候设计人员需要重复以前进行过的一些步骤。

城市设计任务的范围非常广，常常需要解决大到一个地区，小到一幢建筑的空间规划的问题。这些不同类型的任务对设计工作和设计人员的专业知识提出了不同的要求。因此，就需要适当地进行分工并加强各专业领域之间的合作。解决设计工作刚开始时的思维混乱不仅仅是设计者必须面对的一个挑战，同时，它也可能使设计者从中获取方案设计的灵感。

2.1 设计者的角色

城市规划和城市设计是涉及许多不同领域的综合概念（见2.6），因此，在一个项目中，各个设计者的角色和任务也有很大的差异。在此，我们需要澄清一下，我们这里所说的“设计者”这个概念，主要是指建筑设计 and 规划设计人员，他们的任务是从功能和造型的角度来进行三维空间设计。此外，还有很多其他学科的专

业人员也以城市为研究对象进行设计工作。对于这些专业的工作来说,其具体涉及到的空间范畴有着很大的区别。例如,交通规划设计人员的工作范畴是显而易见的,他们设计和规划整个地区的道路并提出相应的材料选择供施工方采用。相对来说,社会学家的“设计”就不一定是针对某个具体的地区。尽管不同领域的设计的最终结果有的是以文字形式表达,有的是以图纸形式表达,但是,存在于各种设计中的创造过程是相类似的,有时甚至是相同的。

设计者的角色是由他们所承担的不同的任务所决定的。概括的说,就是以委托方或者“业主”的设想和愿望为出发点,以建议或者形体塑造的形式加以实现。这些设想或者目标通常没有得到很全面的表达,因此就形成了有待设计人员来解决的任务。在设计过程中,这个任务需要不断地具体化,有时候甚至要完全改变任务的初衷,因为有时需要满足一些事先没有考虑到的需求和目标。因此,设计者同时也要承担起任务表达者的角色,甚至在某些问题上担负起决策者的角色。

这个过程可能在设计一幢住宅的时候发生,这幢建筑建成的时候可能和最初的设想大相径庭。这个过程也可能发生在某个街区的设计中,在开始的时候可能一些设计目标还不十分明确。在城市设计中需要澄清的问题是多种多样的,有时候甚至开始的时候也不是一目了然的。要得到正确的答案就必须首先提出正确的问题。对于城市设计的设计者来说,尤其困难的是:他并不认识他的当事人,也就是说,他必须为满足未知的需求而设计。设计的委托人,比如城镇委员会、城市规划管理部门或者建筑公司,可以帮助设计者来评判哪个设计方案比较好,但不能替他做出最终的决策。

另一方面,设计者的角色相对于项目的其他参与者来说具有某种实质性的优势,他的工作能对最终的决策产生较大的影响。这时,他是以一个咨询顾问的身份出现,同时他又可能是一个能提供很多建议的“点子

商人”。他可以选择公开或者回避一项设计的负面影响。通常在开始的时候,设计者所提供的并不是最好的方案,而只是一套比较讨人喜欢的图纸和模型。

设计者在他的工作过程中需要不断地变化自己的角色,这样才能满足许多不同的要求。然而没有一项设计可以兼顾到所有的条件、功能以及各种用户的需求,因此,设计者还需要解释,为什么其中一些方面不能被照顾到,并隐瞒那些容易使委托方和用户对设计产生不信任感的一些建议,以避免由于双方“感情”方面的原因而遭到否决。

2.2 开始设计——张白纸

对于设计者来说,工作的开始也就意味着要克服许多困难。放在设计者面前的设计任务以及对工作的要求,给设计工作的开始带来了很大压力,因为此时设计者拥有的只是一些凌乱的信息和想法。对于他的工作,设计者或是了解得过多,或是了解得太少。设计者心中充满了疑问,这将大大影响设计人员能力的发挥。弗兰茨·卡夫卡(Franz Kafka)曾经对于创作的初始阶段发表过这样的看法:“当我坐在一张白纸面前的时候,我的感觉就像是一个断腿的人躺在协和广场上一样。”

要克服这种“卡壳”现象只有一个办法,那就是:一定要有所行动,不管是做什么。可以是理性行为,也可以是感性行为,无序地“发泄”一下自己的想法。

理性行为的第一步是针对当前的任务来分析已知条件。现场勘查以及收集现状规划档案将给自己的设想和计划提供一个“创造性”的基础(见 2.3)。

这个“感觉阶段”是一个非理性的准备阶段,还需要配合一个“手工阶段”,即客观的形势分析一起进