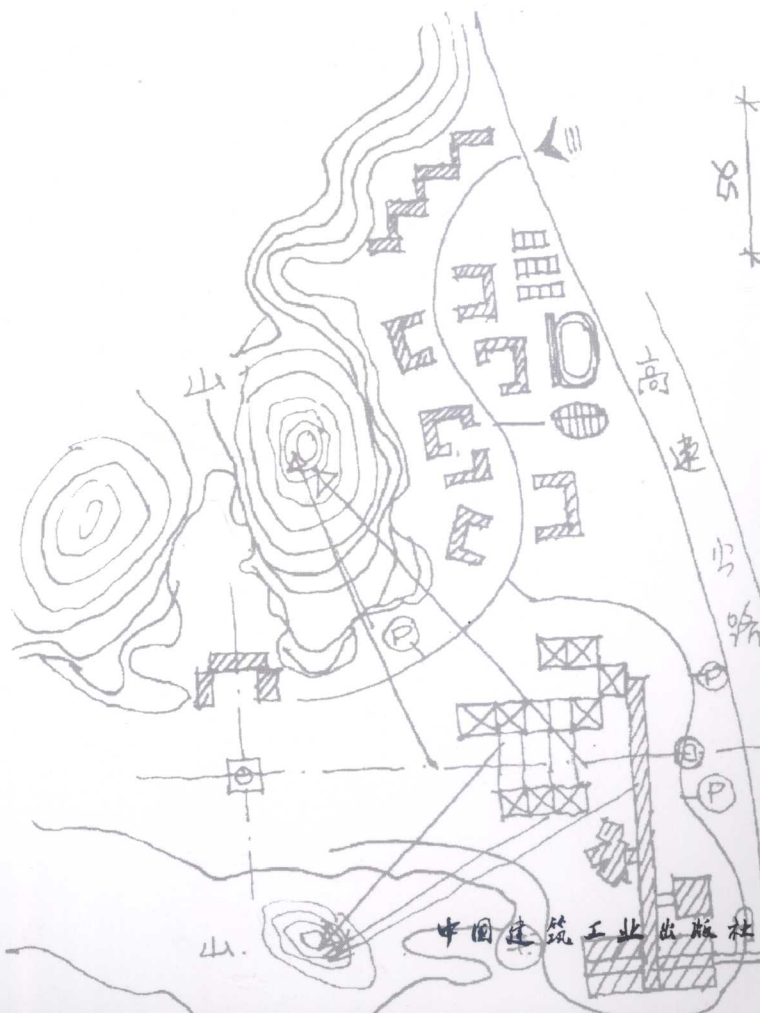


设计之道

建筑师访谈录

张路峰 ©主编



北京市重点学科“建筑设计及其理论”项目资助

设计之道

建筑师访谈录

张路峰 主编

中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

设计之道：建筑师访谈录/张路峰主编. —北京：中国建筑工业出版社，2009

ISBN 978-7-112-11569-3

I. 设… II. 张… III. 建筑师—访问记—世界—现代 IV. K816.16

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第209557号

责任编辑：徐 冉 王莉慧

责任设计：赵明霞

责任校对：刘 钰 赵 颖

10550

设计之道

建筑师访谈录

张路峰 主编

*

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：787×960毫米 1/16 印张：10 $\frac{1}{2}$ 字数：255千字

2010年1月第一版 2010年1月第一次印刷

定价：30.00元

ISBN 978-7-112-11569-3

(18806)

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

感谢所有接受我的学生们访谈的建筑师。感谢你们百忙之中拨冗对教学活动给予的协助和支持。

编者的话

本书辑录的是北京建筑工程学院 2008 级硕士研究生“建筑设计方法论”课程作业。我主讲的这门课程是一个 18 学时的选修课，授课方式以课堂讲授为主，课程内容主要包括：建筑设计与广义设计、设计作为问题求解、设计问题的构成、设计思维的特征与机制、设计的程序与组织、创造性与个性化设计方法等。由于课程内容比较抽象，理论性较强，为避免枯燥乏味，讲授过程中结合了一些案例分析，但仍基本属于“纸上谈兵”。为此，课后作业要求学生走出课堂，运用在课堂上学到的理论工具，去触摸真实的社会现实，去与“前线”的建筑师进行对话。

根据作业要求，被采访的建筑师必须是在京设计单位的主创人员，至少要有 5 年从业经验。学生可根据自己的兴趣和接触面自主选择采访对象。随机选择的结果涵盖了各种类型的建筑师：有资深的建筑大师，也有初出茅庐的晚辈；有“海龟”大牌，也有本土精英；有国营大设计院的“正规军”，也有小公司、小作坊的“个体户”；有说中文的洋人，也有说洋文的国人……采访对象的分布基本上反映了中国当前建筑实践的现实状况：我们的城市建筑正是在他们的笔下被改变着。

访谈的问题是从学生中间征集来的。一开始，我要求选课的 70 多名学生每人提交 5 个自己最关心的问题，然后由课代表把 300 多个问题合并同类项，归纳整理出 20 个问题，再由我把这 20 个问题整理成 8 个方面的问题，形成了最终的访谈提纲。这 8 个问题基本涉及了“建筑设计方法论”课程的主要内容。它们分别是：①关于设计起点；②关于创造性；③关于设计过程；④关于设计周期；⑤关于设计思维；⑥关于设计工具；⑦关于合作；⑧关于甲方。除此之外，学生还可以根据访谈场景的需要附加 1～2 个问题。根据学生访谈后的反馈，这些问题也正是被访的建筑师们在日常工作中所关注的。

为了营造良好的对话气氛，访谈分成小组进行，每组2~3人。学生把访谈提纲提前发给访谈对象，使之有所准备；访谈过程进行了录音；访谈后学生根据录音进行文字整理，并将整理出的文字稿发还给被访者校阅和确认。所有被访者对这次作业均给予了极大的支持和协助，并提供了大量的图片资料，在此深表感谢！为了保持访谈的场景感和被访者的口语习惯，编者仅对文字中的字词错误进行了修订，并未对全书的文字风格进行统一，尽管这可能会不符合读者的阅读习惯。从访谈录中可以看出，不同的建筑师面对相同的问题，有些答案是相同的或类似的，有些答案却大相径庭。这基本上能够描述出建筑师们总体的思维现状。

本书的编撰旨在向读者客观地呈现此时此刻构成我们城市建筑创作主体的建筑师的思维状态，让读者在感受、欣赏、批评由他们创作的设计作品的同时，有一个了解他们心路历程的途径。对于访谈中的那些问题，编者无意设定标准答案，也无意进行价值判断，而是着意为那些日夜劳作的建筑师们提供一个思考的机会和表达的平台，让“设计方法论”这个讳莫如深的话题既可“意会”又可“言传”。读者可以仅把本书当成一种记录性的文献来阅读，从众多建筑师的言传中去意会什么才是设计之道。

张路峰

2009年7月

目 录

编者的话	4
曹晓昕访谈	1
陈凌访谈	7
傅绍辉访谈	14
高羚耀访谈	18
胡越访谈	24
黄星元访谈	30
菅根史郎访谈	37
景泉访谈	44
李大鹏访谈	51
李琳访谈	61
李晓峰访谈	69
李亦农访谈	76
米俊仁访谈	83
Johan Nilsson 访谈	90
王兵访谈	97
王戈访谈	102
王平访谈	114
徐甜甜访谈	120
曾驰访谈	129
赵冠谦访谈	138
钟一鸣访谈	144
在场建筑访谈	150

曹晓昕访谈

受访者：曹晓昕

采访者：庞宇、杨宏斌

时 间：2008 年 12 月

地 点：中国建筑设计研究院



【简介】

曹晓昕，男，1993年毕业于东南大学建筑系建筑学专业，同年分配至中国建筑设计研究院。2003年取得高级建筑师任职资格，2001年取得一级建筑师任职资格。现任建筑专业设计研究院三所副总建筑师，2006年组建第七工作室，任工作室负责人、主持建筑师。

【采访内容】

1. 关于设计起点

问：您通常是如何开始一个设计的？您认为对一个设计概念生成起决定性作用的因素都有哪些？

曹晓昕：问题比较抽象。做设计实际上是一个很具体的事情。例如我们新毕业的学生，做设计完全没有束缚，这是一个好事情。但是建筑设计，必须学会在一个框架内去做设计，所以一个建筑设计一开始要设计一个框架，有了这个框架后，我们才能沿着去找一个线索，找一个逻辑。

辑,去展开设计,这个逻辑就是通过各种限定来产生的。现在的建筑师要学会戴着镣铐来跳舞,等有一天慢慢发现,不戴镣铐反而不会跳舞了,这事可能是对的,因为没有约束反而没有了出发点。对一个设计概念生成起决定性作用的因素可以概括为“三把尺子”:①功能逻辑;②建构逻辑(合理性);③视觉逻辑。

2. 关于创造性

问:您能否谈一谈对原创性的理解?目前中国建筑实践中抄袭模仿的现象比较严重,您能分析一下背后的原因吗?

曹晓昕:不能为了原创而去原创。建筑设计是一个解决问题的过程,但是能不能以创造性的方式来解决,这个很重要,所以一定要带有艺术性,艺术性的价值就在于它是独一无二的、前所未有的,如果它被拷贝第二个,它的价值就为零。为什么我们更倾向于做一些研究,或者希望做一些试验性的房子?是为了以创造性、批判性的方式来解决。以前做设计,通过分析,寻找逻辑,用创造性的方式保证原创性。现在我们又换一种方式,就是批判,简单说就是找到昨天已经建成的房子存在的问题,我们把问题找出来,解决这些问题,那房子就是明天的。明天的房子肯定就是新的,而不是昨天的重复,这点毫无疑问。所以,保持批判性,保持创造性的思考,对于原创是最重要的。目前抄袭模仿的现象比较严重,跟市场的影响有关,跟整个国民的艺术观有关,很多时候建筑师是被迫在业主设定的一个规则下做设计,这时候需要建筑师去发现创作的空间。

3. 关于设计过程

问:您的初始构思和最后建成的方案之间通常有多大的差别?这种差别主要是什么因素造成的?修改方案通常会使方案变好还是变糟?

曹晓昕:初始构思和最后建成的方案之间通常有一定的差别,主要原因在于设计是不断延伸的过程,方案和施工图解决不同的问题,随着新的问题不断被发现,问题不断被解决。如果是在发现问题解决问题的条件下修改方案,肯定会使方案变得更好。

4. 关于设计周期

问:您在实践中一个设计项目的方案阶段一般需要多长时间?您觉得设计周期对设计质量有影响吗?您会根据设计周期的长短调整您的设计策略和方法吗?

曹晓昕:一个2万~3万 m^2 的设计项目的方案阶段一般需要

20 ~ 30 天,设计周期对设计质量当然有影响,一定会根据设计周期的长短调整设计策略和方法。当设计周期比较长,就会找出更多的问题进行研究,设立更多的设计过程的节点,推进设计。

5. 关于设计思维

问:您认为在设计中理性思维和灵感思维各自发挥怎样的作用?您更偏重哪方面?

曹晓昕:理性思维和灵感思维是不可分离的,没有理性思考的时候谈不上灵感,只有灵感的时候也不一定是一个很好的主意,理性和灵感相伴而生。我也许更偏重于理性思维,因为灵感可遇不可求!

6. 关于设计工具

问:在设计的初始阶段,您习惯于用草图还是用工作模型推敲方案?作为一种设计工具,电脑通常在什么阶段介入设计过程?有人认为电脑终将取代传统的手工绘图方式,您认同这种说法吗?

曹晓昕:用工作模型推敲方案。电脑从一开始就介入设计过程。电脑会取代传统的手工绘图方式,但仅仅是绘图方式,不能取代人的思维方式。

7. 关于合作

问:您能否谈谈团队合作的体验?您认为团队合作会激发创造力、提高工作效率吗?您觉得团队合作的工作方式会削弱建筑个性的表达吗?

曹晓昕:在最初的团队设计中,每个人都是平等的,没有因为谁的资历深,谁的职位高,就有很大的发言权,这毕竟是一个学术问题。谁更有理,甚至谁更能说,说得更好,往往他的观点会起到主导作用。团队合作会激发创造力,一个人做设计一定是没有创造力的,只有不同的人互相摩擦碰撞才会激发创造力、提高工作效率。团队合作的工作方式可能会削弱每一个个性的表达,但是不会削弱建筑个性的表达。

8. 关于甲方

问:您怎么看待甲方和建筑师的关系以及甲方在设计决策过程中所起的作用?有人比喻建筑师为厨师,满足甲方的要求就是职业的目标,您有什么看法?

曹晓昕:甲方对建筑师信任和不信任都会在设计决策过程中起作用。有人比喻建筑师为厨师,是错误的一件事。一个房子不是一个人的事情,即使这个房子是你自己住,那它也是大家都在看,它不可能在外星球。一个菜我就可以放在家里自己吃,是完全个人的,可能仅是味觉和营养

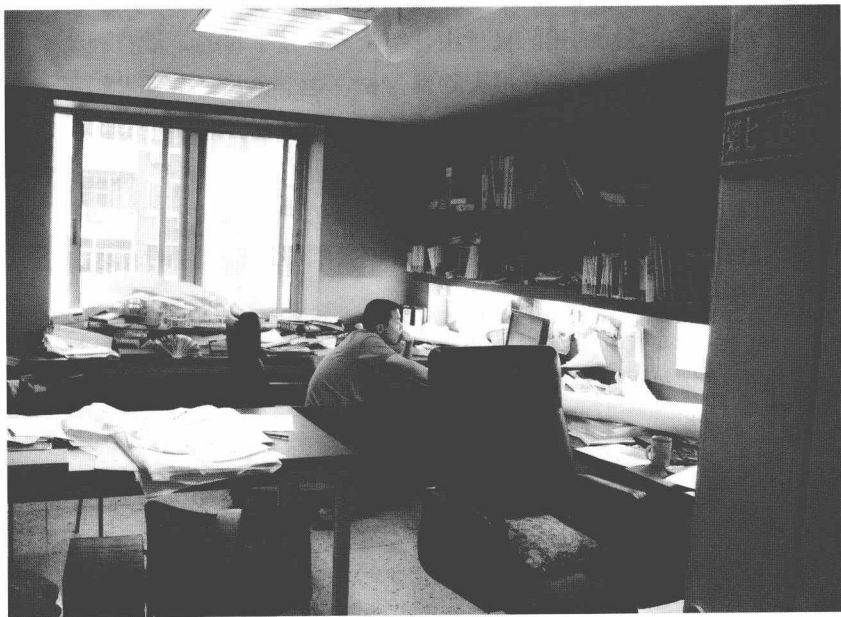
的问题；一个建筑是协同，协同各个方面。严格说满足业主要求的职业目标，更好的职业建筑师应该让业主更清楚知道什么是他真正的需求。有时候业主的需求是有问题的，这里面一定有摩擦和碰撞的过程，应该先让业主知道他真正的需求，然后再满足。

9. 其他

问：您能否谈谈现在建筑和环境景观的结合状况以及今后的发展趋势？

曹晓昕：现在园林景观和建筑的衔接并不好，现在还不是争论谁是主体的时候，实际上很多建筑师做的房子，一个很重要的目的就是要营造环境，甚至把建筑作为背景，所以环境就很重要，他做背景的时候当然会对前景想得很多。现在设计的链条都被打碎，规划、单体、园林景观等分割开了，在好像很专业的背景下把事情做得不专业了，每个阶段都在发力去做，结果合力为零。我更倾向于在这个过程中，建筑师统领全局，建筑师能够跨越这个尺度，从城市到景观细节，这跟他的整个职业训练有关系。

【工作环境】



【代表作品】

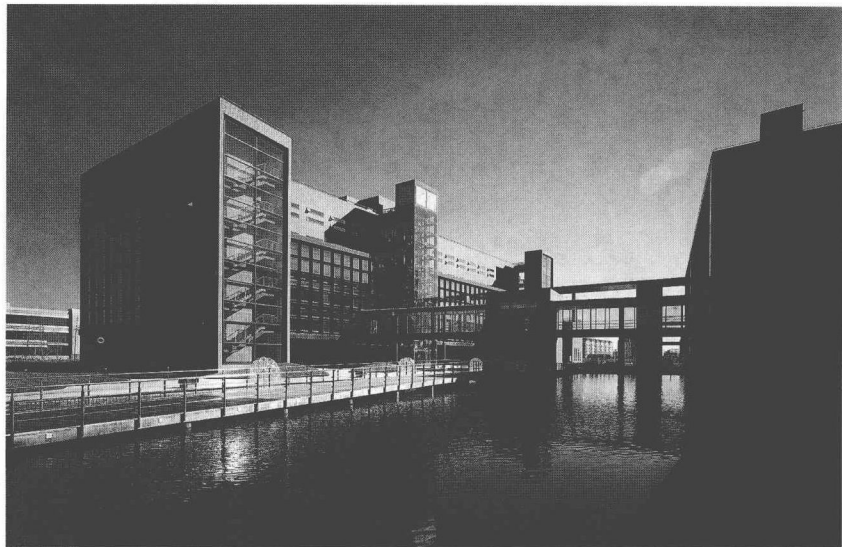


图1 中软总部大楼

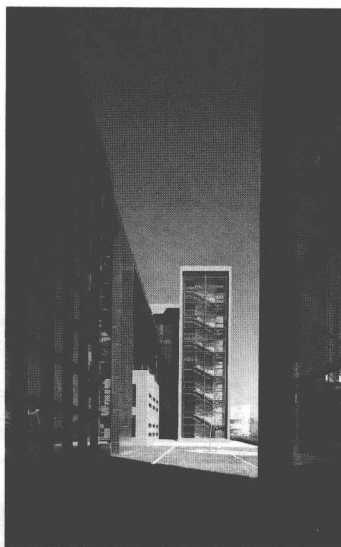


图2 中软总部大楼



图3 中软总部大楼

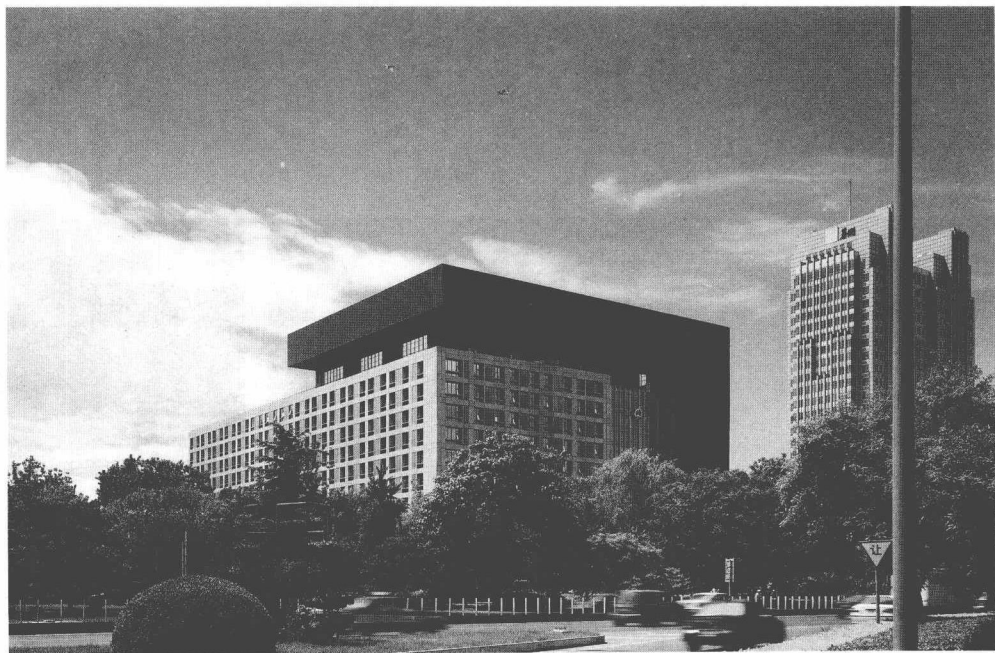


图4 北京市人民检察院新办公楼



图5 北京市人民检察院新办公楼

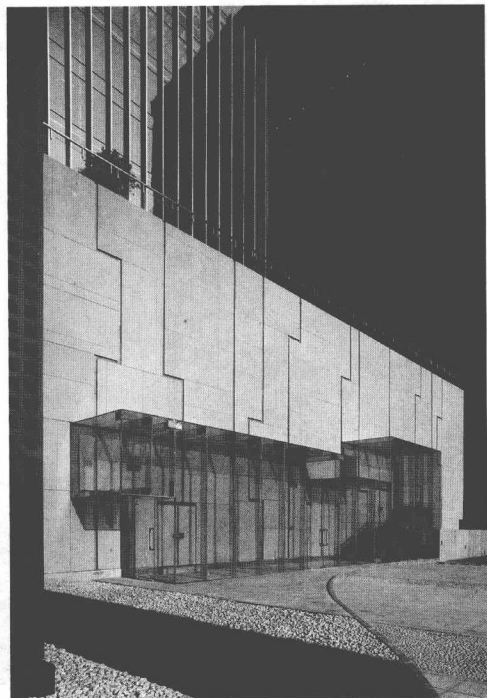


图6 北京市人民检察院新办公楼

陈凌访谈

受访者：陈凌

采访者：杨峥、刘志杰、蒋楠

时 间：2008 年 12 月 3 日

地 点：维思平（WSP）建筑设计公司



【简介】

陈凌，WSP 董事、主设计师。

1990 年毕业于武汉工业大学，此后赴巴黎第一建筑学院（前身为巴黎美术学院）学习，期间在多家著名建筑师事务所从事建筑、城市规划及室内外环境设计工作。1994 年回国，在多家建筑设计公司和房地产公司工作。

主要建成作品：北京卡尔生活馆、郑州天一大厦、北京亚运新新生活会所、武汉风华天城，西安新兴港湾、郑州联盟新城、深圳金地梅陇镇、北京机场酒店等。

【采访内容】

1. 关于设计起点

问：您经常是如何开始一个设计的？您认为对于一个设计概念生成起决定性作用的因素有哪些？

陈凌：关键词——“城市”

首先，我们设计的建筑不同于考古，它的目的是能够为日常生活服务，因此更关注的是人们在使用中对建筑的要求，而不是考虑建筑在变成遗迹后的情况。

其次，我们设计的是今天或明天就要使用的建筑，它存在于城市中，既不是在沙漠也不是在农村。

第三，在以前城市建设中的许多新区，往往是大马路一隔，新区之间都没有什么联系，更谈不上建筑，因此城市形象如割裂的碎片。现在，随着城市的发展，城市中建筑之间的联系逐渐增多，最典型的例子是威尼斯，基本上每栋建筑的设计都来自于对面的建筑，或者能从对面建筑中找到影子，每栋房子与周围的建筑都有联系，有人用“文脉”一词修饰这种现象。但不管怎样，这种城市建筑之间的有机联系形成了整个城市的特色，这是我们在做城市建筑设计中所要追求的。

第四，由于经济发展规模和城市尺度的差异，中国城市的发展可能到不了威尼斯那种程度。但在新区建设中，不论采用何种形式，肯定不是威尼斯，因为威尼斯只属于历史和旅游者，而不是生活在现代城市中的我们。我们现在的城市尺度很大，如何能将这样的城市建设得更好，考虑各种人群的使用，提供便捷的城市交通系统，是我们要考虑的问题。即便是做一个建筑，也要根据不同城市的需要，将它放到整个城市背景中，所以我认为城市是惟一的起点。

2. 关于创造性

问：您能否谈一谈对原创性的理解？目前中国建筑实践中抄袭模仿的现象比较严重，您能分析一下背后的原因吗？

陈凌：关键词——“智慧”

我觉得当下是眼球经济时代，建筑设计需要很夸张的东西出现，像“鸟巢”——国家体育场。即使是一个普通住宅设计，有时候客户也要求你的设计有故事、有创意，这是逃脱不了的。如何能更智慧地对待这件事情？

做方案时，肯定是要吸引眼球的，也就是所谓的要有“创意”。而这种创意只能是打引号的，因为创意不可能是无中生有的。在这个过程中，另一个词是“学习”，好的设计也是需要互相学习的。“抄袭模仿”是贬义的说法，积极的说法是“学习”——要学习别人的长处或是别人处理事情的方法。所谓“智慧”，其实就是学习别人的方法，而不仅仅

是形式。比如说安德鲁，我们可以学习他如何与中国人沟通，如何理解在这样的体制背景和地理位置下需要的建筑，如何将大剧院设计成一个“城中宫殿”。但是如果只是学习建筑形式，意义并不大，重要的是学习他的工作方式、沟通方式，这样你会有智慧的方法。比如 WSP 的深圳梅陇镇项目，我觉得挺智慧的，它适合中国 and 这个城市的具体情况。我并不注重最后的设计看起来像什么，那只是一小部分，更多的是它可以解决城市问题。

3. 关于设计过程

问：您的初始构思和最后建成的方案之间通常有多大的差别？这种差别主要是什么因素造成的？修改方案通常会使方案变好还是变糟？

陈凌：关键词——“沟通”

这是经常遇到的情况，设计方案和建设的成果可能会不一样。2003 年时我们还没有效果图工作室，客户的反应是你们没有 3D 效果图，房子建成了还挺好看的，可是之前的图纸效果一般呀。这时候，建筑师是很欣慰的。所以说效果图虽然重要，但关键是实施。控制好质量，最后得到客户认可才是最重要的。控制实施程度，把图纸和成品差别最小化，和客户充分沟通，了解需求，再决定要如何实施。比如在 WSP 的深圳金地梅陇镇项目中，百叶本来要做彩色的，但立面无变化，进一步了解客户的要求后决定采用仅侧面彩色的方式，减少了颜料的使用量，既降低了成本，又达到了美观的要求。因此，设计师需要通过和客户充分沟通，正确了解客户想要什么样的建筑，使用一切可能的方法达到提高建筑质量的目的。

4. 关于设计周期

问：您在实践中一个设计项目的方案阶段一般需要多长时间？您觉得设计周期对设计质量有影响吗？您会根据设计周期的长短调整您的设计策略和方法吗？

陈凌：关键词——“质量”

根据周期长短，建筑师主动选择和调整自己的设计策略和方法。周期短，就用模数化可批量生产的形式，就如 KFC，既简单快捷又有质量。

通过选择来控制质量。周期是次要的，质量是最重要的。对于周期短的项目就可以运用团队的力量，比如 WSP 研究的标准化，有了这样的技术储备，在较短设计周期中可以运用更快的标准化产品。对于客户来说，今后应该出现可选购产品的建筑超市，比如其中就有 WSP 产品

货架，扎哈·哈迪德产品货架等。我认为90%的建筑都可以用零部件成品这样的方式解决，10%的需要仔细考虑周边关系，比如保护古树，与其他建筑关系等。中国现在大批量生产、开发建筑，为什么要做得那么复杂呢？到最后，所谓的创意就是在压缩质量空间，就好像90%时间用在创意上，而最后只有10%的时间做设计，可能还没有这么多。所以对于这个问题最关键的是保证质量。

5. 关于设计思维

问：您认为在设计中理性思维和灵感思维各自发挥怎样的作用？您更偏重哪方面？

陈凌：关键词——“平常”

在整个设计过程中，每个人的头脑中既会有理性思维的成分存在，也会有感性思维的成分存在，就像在米老鼠的动画片中，当它遇到问题的时候，就会在脑海中出现两个形象，一个天使，一个魔鬼，在不断地争斗一样。这其实是一种很平常也很正常的情况，只是在不同的情况下，两种思维会各占上风，有时也会相互结合，融为一体。这一点因人而异。但是无论是理性思维还是灵感思维，最为重要的就是要学会平常看待，这样才能找到最合适的方法去解决问题。

6. 关于设计工具

问：在设计的初始阶段，您习惯于用草图还是用工作模型推敲方案？作为一种设计工具，电脑通常在什么阶段介入设计过程？有人认为电脑终将取代传统的手工绘图方式，您认同这种说法吗？

陈凌：关键词——“表达”

我非常认同这种说法，并且认为目前电脑表现的程度还远远不够，最好能达到随着建筑师手中的笔的移动，很快就在电脑上建立三维立体模型，甚至建筑师在脑中一想，三维模型就立刻出现在电脑屏幕上！无论电脑还是手工绘图，其实只是一种表达的工具和方式，最重要的是表达。如何十分清晰明了地将你的设计思路和想法表达出来，方便与同事的交流，让客户明白才是最根本的。

我们不应该仅把电脑当作以前的图板来使用，那样就太过消极了。有时候电脑变成了我们的限制，比如如果不把电脑里的图形按照比例打出来，我们很难清楚地理解其中的内容，毕竟电脑屏幕是有限的，而建筑却是很大的。同时在电脑里，我们可以随心所欲地对图形进行放大、缩小等一系列的操作，而无论我们怎么做，你眼前的东西始终都是正确