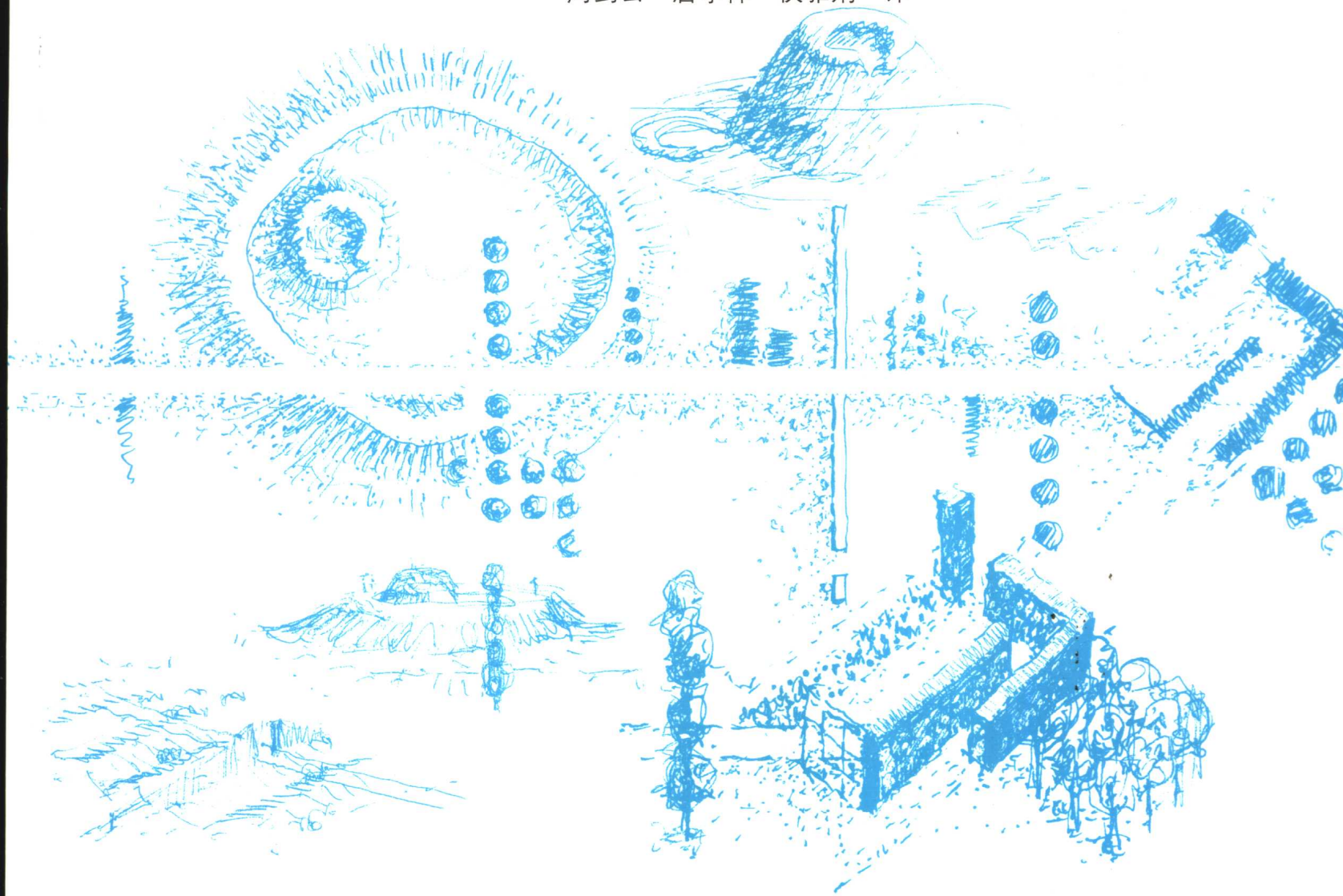


景观建筑 形式与纹理

(英) 凯瑟琳·迪伊 编著

周剑云 唐孝祥 侯雅娟 译



百通集团

浙江科学技术出版社

景观建筑 形式与纹理

(英) 凯瑟琳·迪伊 编著
周剑云 唐孝祥 侯雅娟 译

 **百通集团**
浙江科学技术出版社

All rights reserved. No part of this book may be reprinted or reproduced or utilised in any form or by any electronic, mechanical, or other means, now known or hereafter invented, including photocopying and recording, or in any information storage or retrieval system, without permission in writing from the publishers.

Authorised translation from English language edition published by Spon, a member of the Taylor & Francis Group.

图书在版编目 (CIP) 数据

景观建筑形式与纹理 / (英) 迪伊 (Dee, C.) 编著; 周剑云, 唐孝祥, 侯雅娟译. — 杭州: 浙江科学技术出版社, 2003.12

书名原文: Form and Fabric in Landscape Architecture A Visual Introduction

ISBN 7-5341-1272-9

I. 景... II. ①迪... ②周... ③唐... ④侯...

III. 景观 - 园林建筑 IV. TU986.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 100780 号

百 通 集 团

广东科技出版社	北京出版社
吉林科学技术出版社	中国建筑工业出版社
辽宁科学技术出版社	电子工业出版社
天津科学技术出版社	浙江科学技术出版社
河南科学技术出版社	云南科技出版社
安徽科学技术出版社	上海科学技术出版社
黑龙江科学技术出版社	江苏科学技术出版社
江西科学技术出版社	广西科学技术出版社
贵州科技出版社	北京科学技术出版社
四川科学技术出版社	

出版发行: 百通集团

浙江科学技术出版社

编 著: (英) 凯瑟琳·迪伊

翻 译: 周剑云 唐孝祥 侯雅娟

责任编辑: 张远文

经 销: 各地新华书店

印 刷: 广州培基印刷镭射分色有限公司

规 格: 787mm × 1092mm 1/12 印张 18.5

版 次: 2004 年 2 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 48.00 元

目 录

绪论	1	地面、“墙”面和“天”面	34
关于本书	1	平面设计和景观要素	35
使用本书	2	人的使用和空间的感受	36
1 景观纹理	5	空间的形式	37
景观设计中的文脉关系	6	现有场地形式的解释与转译	38
全球景观	7	几何	38
景观设计的过程和系统	8	隐喻	39
景观与人	9	象征	39
地区性景观	10	自然形式的抽象化和运用	40
城镇和城市	11	原型	41
城市地段	11	地方性	41
城市绿色空间及其联系	12	历史范例	41
设计模型和空间品质	13	空间围合	42
敏感性	14	围合的程度和通透性	42
独创性	14	空间的围合和特征	43
再循环对白板设计	15	围合和微气候	44
健全和包容	16	空间和边界	45
清晰性、神秘性、内聚性和复杂性	17	空间尺度	46
具有多样性的整体性	18	人性尺度	47
观景—庇护理论	19	尺度和文脉	47
整体性和整合	20	庞大和亲密	48
场所的设计整合	21	空间比例	49
设计的整合——实例	22	舒适的比例	49
空间和路径的整合	26	超过人头顶的围合和不超过人头顶的围合	50
空间、路径、边界、节点和中心的整合	28	空间关系	51
地形、植物、构筑物 and 水的整合	30	空间序列	51
2 空间	32	地形空间的关系	51
定义	33	空间的对比和相似性	52
		空间的关系——实例	53
		空间里的地形	54
		地形设计	54
		平坦与干预的程度	55

挖与填	56	路径的系统 and 分级	87
碗状与中空的地形	57	网络、节点和中心	87
山和土丘	58	路径、空间和边界	88
高地	59	作为空间的路径	89
梯台地	60	形式	90
地下空间	61	产生形式的动因	90
空间里的植物	62	轴线和曲线形路径	91
植物的生态和环境角色	63	围合程度	92
林中空地	64	路径上的地形	93
森林空间与规则的森林	65	干预程度	93
有树木的草地	66	栈道式路径	94
树篱和草本植物的围合	67	切割路	95
植物地毯	68	壅式路	96
叶子顶棚	68	螺旋形和“Z”形盘山路径	97
空间里的建筑	69	步进路径、台阶和坡道	98
公共广场	70	路径上的植物	99
院落	71	林阴道	100
墙和花园的墙	72	森林中的路径	101
通透的围合构筑物	73	绿廊	102
天棚	74	绿篱围合的步行道	103
地面	75	植物地面和牧草路径	104
空间里的水	76	路径上的建筑	105
湖与水景	77	街道	106
池和塘	78	“背景”	107
水幕墙与流水	79	路面	108
护城河——水作为围合要素	80	高架步行道	109
3 路径	81	有盖顶的步行道	110
定义	82	路径上的水	111
人的使用和路径的感受	83	滨水路径的设计	112
运动——景观的活跃感受	83	城市环境中的河道和运河	113
不同的使用者、用途和交通模式	84	线形水体的设计	114
正式和非正式的路径	84	4 边界	115
序列和事件	85	定义	116
到达和离开	85	人的使用和边界的感受	117
生态廊道	86		

作为社会场所的边界	118	平台、木板路和突堤码头	141
建筑—景观分界面	119	步行道	142
公共、私密和半私密的分界面	120	湿地和滨水区	143
生态群落交错区	121		
边界的意义	122	5 中心	144
地平线	122	定义	145
边界与空间、路径、节点和中心	123	人的使用和中心的感受	146
形式	124	中心、目标场所和路径	147
粗糙和平滑的边界及两者的并置	124	聚集的场所	148
连锁	125	中心和空间	149
障碍——连贯和不连贯	125	中心空间	149
梯度	126	中心和边界	149
韵律、序列和重复	126	公共雕塑	150
边界上的次空间和生态竟	127	建筑作为中心	150
边界上的地形	128	用于定向的地标	150
锯齿状边界	129	中心点的尺度	151
堆垛状边界	129	隐蔽的中心	151
堤	130	对比	152
脊	130	形式的竖向性	152
沟	130	中心性和孤立的形式	153
作为边界的步级	131	独一无二的形式	153
峭壁与断层	131		
边界上的植物	132	中心里的地形	154
“软”和“聚集”的边界	133	土丘、石山和山	155
树林边界	134	凹状空间和陨石坑	156
作为空间的林阴道	134	山岬	157
绿篱和灌木边界	135		
牧草边界	135	中心里的植物	158
边界上的建筑	136	单株树	159
建筑和景观的分界面	137	树群	159
柱廊与柱子	137	整形修剪的形式	160
带扶壁的墙和锯齿状的墙	138		
通透的构筑物	138	中心里的建筑	161
边界上的水	139	建筑	162
海滩	140	怪异、戏剧性构筑物和残迹	163
		岩石和立石	164
		雕塑	165

中心里的水	166	7 细部	188
喷泉	167	定义	189
瀑布	168	人的使用和景观细部的感受	190
涌泉、圣水器和水井	168	细部设计及其感受	191
6 节点	169	表面质感、图案、色彩和光线	192
定义	170	图案	192
人的使用和节点的感受	171	质感	193
入口空间——室外前厅	172	色彩	194
出入口	172	光线	195
建筑入口空间	173	家具	196
到达、坐落和休息的空间	173	座椅	196
“两者之间”	174	土壤和石头细部	197
“非正式”的场所	174	景象	198
跨越边界的小空间联系大空间	174	触摸	199
窗和框景	175	声音	199
天地之间的空间	175	气味	199
节点上的地形	176	植物细部	200
出入口的地形	177	时间和变化	201
步级平台和步级	178	景象	201
中空	178	触摸	202
节点上的植物	179	声音	202
绿色节点“房间”	180	气味	203
绿色出入口	180	味道	203
窗和框景	181	建筑细部	204
树冠	181	景象	205
节点上的建筑	182	触摸	206
位于出入口的建筑	183	声音	206
建筑室外“房间”	183	气味	206
铺地	183	水的细部	207
平台	184	景象	208
节点上的水	185	声音	208
水湾和港口	186	触摸	209
甲板和平台	186	味道和气味	210
休息与入口空间的水	187	参考文献、进一步的阅读	
		材料和图片资料来源	211

绪 论

关于本书

在保护和强化自然环境的过程中，景观建筑学意味着户外空间的组织，这个空间应当满足人们的需要和愿望。景观通常以多种多样的方式来满足不同的使用者。设计的目标是创造一个社会、环境、文化、美学以及实用功能相结合的空间。

本书包含两个方面，它既是景观建筑学的介绍，又是设计师体验环境的持续兴趣的源泉。

设计形态学的入门

景观是生活的、动态的、生态-文化的系统，它同时也被看作是建筑与环境的复合体。本书的目的是通过把景观的物质形式作为设计“材料”，来促进探讨三维空间设计感觉的发展。纹理是所有景观空间结构的综合体，所谓“形式”是组成纹理的要素或部分；形式和纹理一起构成景观的形态，而景观的形态对视觉空间的设计思维非常有用。

形态学由7个部分组成。第一部分是景观纹理，它是把景观作为一个整体进行观察，并且定义为被认为是舒适的设计。接下来的5个部分是图解空间、道路、边界、中心和节点。这5个部分在景观环境中已经被人们清晰的识别出来，人们以不同的方式去感受它，并且对于特殊的目标和结果要求设计者应有特定的思考。最后一个部分是细部，犹如电影中的特写一样，它是有情感、有形态的景观成分。尽管本书将景观划分为7个部分，但这7个部分是互相联系、互成整体的。

设计体验的入门

本书倡导“体验”的设计方法。它意味着人类的景观体验不但有助于形成书中提出的概念和对设计的理解，而且它也意味着带注解的图片不仅表达了景观形态，同时亦表达出对这些形态的体验。这个意图是促进设计者在感受和 design 之间建立联系。这个空间和

物质的思想是建立在我的景观建筑学教学体验和我个人景观体验的基础之上：在景观中的运动、停留、观察、感受、触摸、讨论、咀嚼、保护、记忆。这些体验也强烈受到许多关心人的感受和场所使用的理论家和作者的影响。本书末尾的参考文献和进一步的阅读材料认同一些主要的影响。

设计视觉的入门

首先应通过视觉空间信息来学习景观建筑。因此本书是一本视觉手册。通过绘图它研究了景观的概念和景观的物质空间范围。本书没有描写和定义设计的过程，反而提供一个有注解的视觉叙述和结构，透过这个叙述和结构，景观能够被解释、理解和形成设计的构思。绘图的价值源于描述图像的能力，这些图像在景观设计实践中被广泛运用，另外还有其他视觉媒体，包括数字图像。手绘注释增加一层绘图的含义，在频繁、清晰的活动及感受与景观形式的图解之间建立联系，目的是强化景观设计体验方面的概念。

景观要素和形态学

地貌、地形、植物、水和构筑物等景观元素开始作为设计者创造景观形式和纹理的基本物质材料而被构想和图解。形态学的每一部分被融入实例，这些实例说明这些要素是怎样创造景观的。在设计中，地形、植物、水和构筑物等设计要素的精妙整合是设计的最高境界，但是，为了使它们的设计潜力的开发成为可能，这些要素已经被人为的分开了。

使用本书

初级使用

这本书可以用不同的方式来使用，它的主要用途是：

- 为理解设计的景观体验、用途和结构提供一个框架（这7部分的形态学）。
- 作为创造和连接空间、路径、边界、节点、中心和细部等的设计思考方面的参考书。
- 为地形、植物、构筑物和水的要素运用到设计中的方式提供实例和灵感的源泉。

组 成 部 分

形态学的7个部分的目的、内容和结构在这里作了一个扼要的汇总。本书中每个部分的开始是引言，然后是解释一系列的景观形式的定义。

景 观 纹 理

这部分回顾了应用十分广泛的景观和作为设计背景的景观过程，它定义和描述了一系列景观中称心如意的品质，比如：健全、神秘性和多样性。然后通过一系列不同类型的景观设计来图解空间、路径、边界、中心和节点的全面整合，以及为了创造空间，对地形、植物、构筑物 and 水的整合。

空 间

这部分解释了围合的概念，就人类活动而言定义了一些独特的地区。空间是设计思考的基本因素，在这个意义上去组织、理解、使用和感受景观。这部分首先描述了创造空间的设计思维，然后在这部分图解了多种多样的例子；这些例子说明，在景观中创造空间，景观要素是如何被运用的。

路 径

这部分解释了景观中线性、运动性空间的设计，这里强调的是步行环境。与空间相类似，路径也是设计考虑的基本形式，这种形式影响对景观的使用和感受。这里首先定义了路径的设计思维，接着在创造路径中，更详细地解释了景观要素的设计潜能。

边 界

这部分解释了过渡性的线性空间。在此过渡空间中，一种空间或景观变成另外一种。边界是景观中基本的、结构性的组成部分，这是因为边界具有整合空间的功能，以及社会功能；但是这一点常常被忽视。与在边界设计中景观要素使用的实例一起，这种设计的考虑再次被确认。

中 心

中心是指差异的、对比的或孤立的形式。或者由于场所的视觉特征，具有文化意义、社会意义、实用的以及具有定向等功能的景观场所也可以是中心。应当考虑中心的功能与品质，并且给出了景观要素作为中心运用的实例。

节 点

节点被认为是独具特色的小空间和形式。节点类似于边界，具有过渡功能和整合功能。但节点与边界不同，与线性空间形式相比，节点空间能“聚焦”，并且节点空间能容纳独具特色、广泛的社会和文化的用途与体验。与这些用途相关联的设计思考被确认，接着列举了用景观要素创造节点的实例。

细 部

细部是探讨“特写”、“可触摸”或“直接”尺度上的景观，以及在这个尺度上的景观感受和设计思维。这部分扼要地解释了土壤与石头、植物、构筑物和水作为设计要素的空间感觉。

图 与 图 注

具有与遍及全书的文字相等的作用，图注不只是纯粹的说明性文字，图与图注一起图解了真实和意向性的场所。在写作的过程中，为表达设计思维，一些图注被拉长；同时在另外一些场合，需要描写已经从图中浮现出来的形式。图注的一个重要事实是图注说明了不同的使用方式和使得设计者从图去学习他所想要的东西。这些图主要是表达西方的、适当的城市景观（尽管这不是排外的）。它展示了个人的价值和具有重要意义的空间。但是对于这个问题的假设，读者是不能忽视的；同样亦不可以忽视图中的隐含的、必然的价值观。读者可以依据自己的理解去发展这个注释。

本 书 结 构

本书可以按顺序阅读，也可以不按顺序阅读。为了定义景观的形式，或者在入门学习的时候，作为概念框架来研究，本书也可以翻阅一下。

1 景观纹理

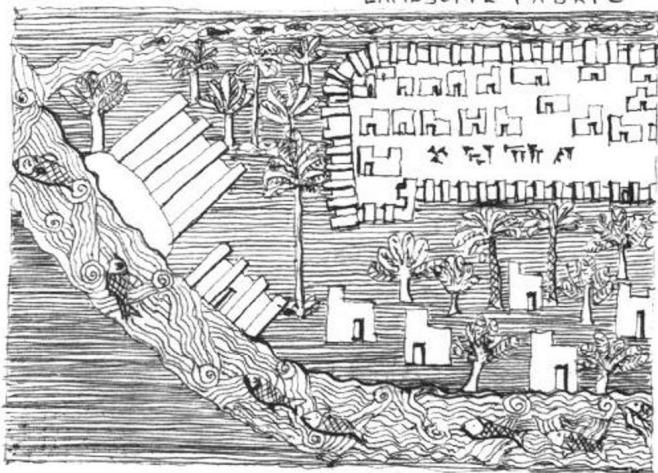
为了描述整体性的景观和不同尺度的景观组合,“景观纹理”这个词汇被精心挑选出来,使用“纹理”这个词是因为它意味着组成整体景观的要素之间的互动关系,并且通过一定的工作程序可以创造出这些组成景观的要素,纹理这个词同时亦暗指“内聚性”和“耐久性”,在设计中“内聚性”和“耐久性”这两个性能指标是明确需要设计考虑的景观品质的指标。

本书关于“纹理”一章的论述主要有两个目的,第一介绍物质空间、环境和社会的关联性,在场所中这种设计的关联性是由专业景观建筑师赋予场所的;第二,在“设计尺度”上解释相对独立的景观“纹理”,这个目地是对需要描述的景观质量进行分类,并且它也图解空间、路径、边界、中心和节点是怎样组成景观纹理的;另外整体空间图示的目标是强化这样一个概念:地貌、植物、构筑物 and 水的整合是景观设计最重要的思想。

景观设计中的文脉关系

景观纹理

LANDSCAPE FABRIC

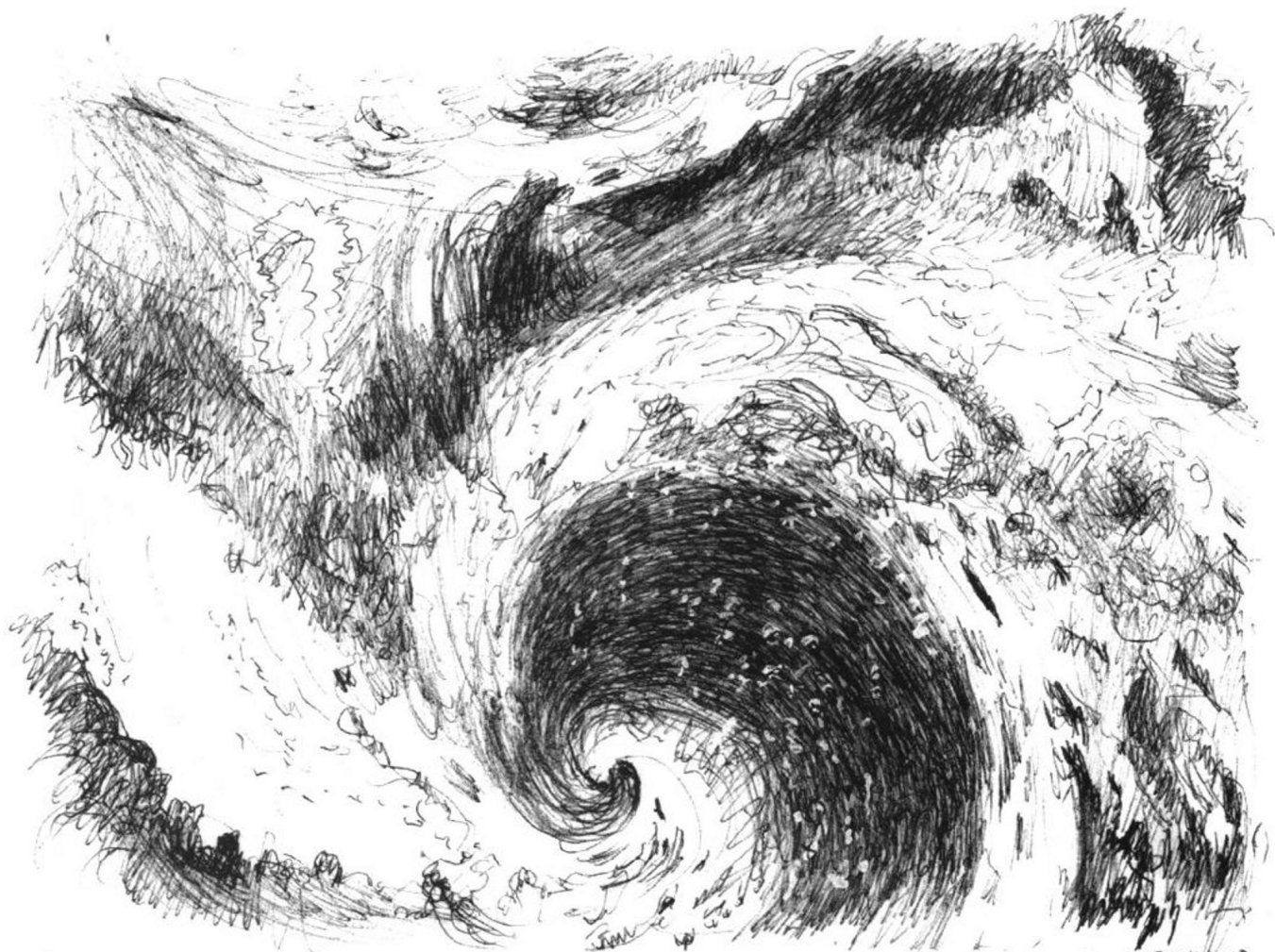


DRAWING OF A BAS-RELIEF OF AN ANCIENT MESOPOTAMIAN SETTLEMENT
IMAGE SHOWS INTERACTION OF NATURAL LANDSCAPE, BUILDINGS/SETTLEMENT AND AGRICULTURE; CULTURE AND NATURE.

古代美索不达米亚村落的浅浮雕

图中展示自然景观、建筑/村落和农业、文化和自然的相互作用和相互影响

下面几页图解一些重要的景观建筑的文脉，这些物质性的文脉关系包括设计中的自然环境文脉，以及社会和文化文脉。



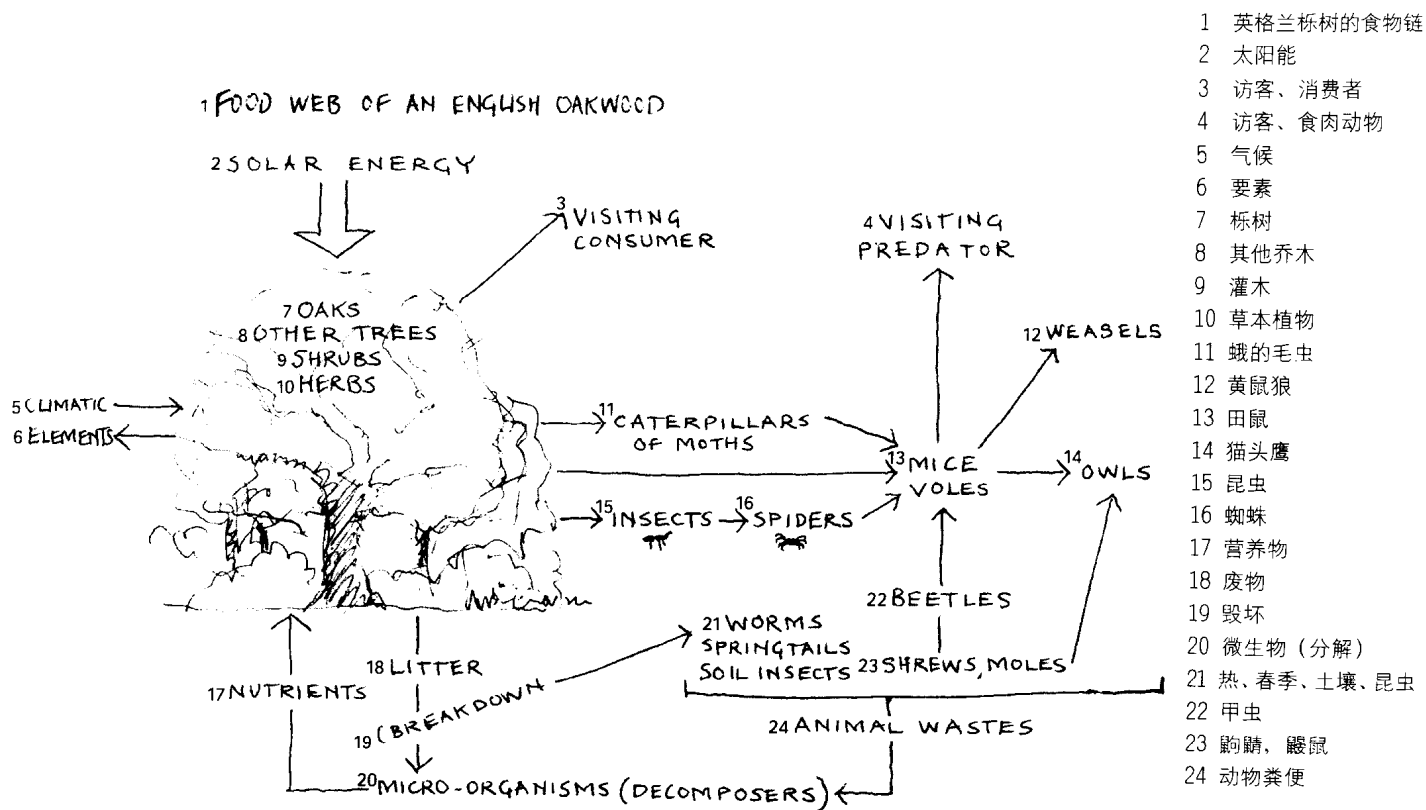
ABSTRACT DRAWING FROM REMOTELY SENSED PHOTOGRAPH OF WEATHER SYSTEM OVER GREENLAND

根据格陵兰岛天气系统遥感图绘制的提要图示

全球景观

应当始终在全球环境中考虑地方性景观设计，这对于可持续发展和保护自然的场所、系统和资源是非常重要的，景观是人类赖以生存的自然系统的一部分，设计会改进或毁坏这些自然系统，设计中的选择亦将影响全球景观环境，

如通过设计改善微气候来保护环境的活力，或者利用当地建筑材料可以避免运输。景观设计会使得生物多样性增加或减少。



- 1 英格兰栎树的食物链
- 2 太阳能
- 3 访客、消费者
- 4 访客、食肉动物
- 5 气候
- 6 要素
- 7 栎树
- 8 其他乔木
- 9 灌木
- 10 草本植物
- 11 蛾的毛虫
- 12 黄鼠狼
- 13 田鼠
- 14 猫头鹰
- 15 昆虫
- 16 蜘蛛
- 17 营养物质
- 18 废物
- 19 毁坏
- 20 微生物 (分解)
- 21 热、春季、土壤、昆虫
- 22 甲虫
- 23 鼯鼠、鼯鼠
- 24 动物粪便

景观设计的过程和系统

设计的基础是对自然过程的理解，正是这个自然过程创造或影响景观。理解和把握人们如何通过农业、工业和村落去改变自然景观亦是十分重要的，一方面景观建筑师改造这个自然过程，另一方面又受制于这个自然过程（比如，植物的生长，降雨量），人们通过建设和管理景观环境去实现人们的目标。设计的目标通常是保持、保护和强化自然环境，或者在已经被破坏或废弃的地方重新启动自然系统，在景观设计中一些初级自然过程和要素或许可以改变，景观设计可以概述为：

- 当地的气候

- 当地的水资源
- 当地的地理和地形
- 当地的土壤
- 当地的植物
- 当地的空气
- 当地的动植物种群
- 当地的生态系统（上述几个方面的相互作用）

在景观被改变之前，在设计过程中需要对上述几个方面进行调查和评估。遵循自然过程的本质，这些自然要素，比如水、地形和植物可以成为设计的“材料”。

对于人和野生动植物可持续的设计方法或许可以改变城市

SUSTAINABLE APPROACHES TO DESIGN COULD TRANSFORM CITIES
FOR PEOPLE AND WILDLIFE



DRAWING WITH ADDED VEGETATION AFTER PAUMIER'S "THE LAUNDRESS"

在 PAUMIER 的画《洗衣女工》中心以植物作背景

景观与人

景观是以人为本的。景观设计是将人的文化、社会、政治和经济关系，以及环境需求融进场所。景观设计要考虑人的全部活动，这些活动构成人类生存发展的所有方面。本书试图将景观形态与人的感受和使用联系起来，具体的、政治的、社会的、环境的关系。就全球范围而言，这些物质和社

会文脉的图解仅仅是基本的、相对多样的。这些图解主要是针对北方的城市和温带城市景观；某些思想、原则和结论超出这种关联性景观设计建立的广泛联系，其他一些关系则具体体现到这些关联性之中。



A SWALEDAL LANDSCAPE, YORKSHIRE U.K.
LANDSCAPE REGION FORMED BY AGRICULTURE, SETTLEMENT, TOPOGRAPHY, VEGETATION
MANAGEMENT

沼泽地景观，约克郡，英国

由农业、背景、地形和植物等构成的景观

地区性景观

自然和半自然的系统：农业、村落、气候和文化影响地区性景观的形式和纹理。景观和区域性环境规划超出本书讨论的范畴，但是景观设计始终应当在地区性文脉关系中进行。许多地区具有明确的经济、社会、文化和环境功能，新的景观设计应当“适合”或者强化以及促进这种地区功

能，其他类型的区域景观可能会降低经济、社会、环境和美学功能。在这种文脉关系中，为了地区更新，景观设计应当对此有所贡献，并且景观设计应当成为经济、社会、文化的广阔的宏观背景，以及环境战略的载体。