

城市设计与真善美的追求

——一个读书的构架

《城市规划》 1999年第 23卷第 1期

前言

什么是美？美是否主观的？个人的？武断的？

主观是必然的，但主观不代表个人的武断，如果是纯粹个人的武断、那么世界上不可能有所谓“公认”的美人、美景。罗马的壮、巴黎的媚、维也纳的秀、纽约的动都有相当高度的认同。

我们的“人性”(humanness)是共通的，我们的“城市阅历”(urban experience)也是类似的。我想提出城市设计里对“美”的追求的一个理论构架，供大家讨论。

理论构架

首先，我将介绍五个理论思想及我的立足点。

(1)“怀疑主义”(skepticism)并非新论。消极的走，这是真理的幻灭。如审裁耶稣的罗马总督比拉多的政治实用主义名句“真理是什么？”(Truth, What is it?)。积极的走，这是追求真理的起点，如笛卡尔的《方法论》。我选择积极。

(2)“相对主义”(relativism)也非新论。希腊哲学家、赫拉克赖脱(Heraclitus)的“变更”论与德谟克里特(Democritus)的“原子”

论，早就播下了时间的相对和空间的相对。既没有相同的时刻，也没有相同的事物。消极的结论是“个人不能负责，也不应负责”。积极的结论是“责任是个人的，只有个人才可以负责。”我选择积极。

(3)“理性主义”(rationalism)是以思考作为追求真理的途径。我同意。

(4)“实验主义”(empiricism)是以官能为认识真理的基础。我同意。

(5)康德的实用思想(practical reason)指出：我们可以有不同的思考方法，但我们思考系统的组织是共通的。爱因斯坦也曾受到启发，不同的人，以不同的速度走动，但他们各自所测的光速是相同的。可见，认识和追求真理的方法各有不同，但真理还是同一真理。

城市设计真善美的读书架构

经过多年的观察、思考、再思考，我为自己设计了一个理论构架去探讨城市的美和城市设计经典作品中的美。它就是：真、善与美。

“真”——

按柏拉图和阿里斯多德的传统，真的追求有主观和客观两部分。客观的追求靠外在的鉴定，产生的是知识。主观的追求靠内在的判断，产生的是见解。

真知的追求就是见解与知识的结合，辨法是对证。最高一层是“自明”(self-evident)，但为数极之有限(如数学上，两点之间最短的距离是直线)；其次是“无可置疑”(beyond reasonable doubt)；再

如义举；值得去达到的，如健康；值得去知的，如真理。

善的追求来自欲望。霍布士 (Hobbs) 和斯宝诺莎 (Spinoza) 都强调欲望有两种：实在有的欲望和应该有的欲望。也就是阿里斯多德的表善 (apparent good) 和真善 (real good) 之别。表善与真善不一定是矛盾的。近代美国哲学家阿德勒 (Adler) 解释表善为“需求” (wants)，是基于我们个人 (individual personhood) 的欲望，是个别的，有选择的，后天培养的。真善是“需要” (needs)，是基于我们的人性 (humanness)，是人所共通的，无可避免的，与生俱来的。

善的追求就是个人欲望与人类欲望的协调，是需求和需要的协调。起点是要明白什么是真善，这必须以追求真知的态度去鉴定和判断真善。因此，真知是真善的依据，真善是真知的追求。这也就是善与真的连接。

“美”——

圣·亚奎奈 (St. Thomas Aquinas) 给美的定义是“见而使悦的” (“that which pleases the eye upon being seen”)。

“悦”是官能的享受，是欲，是善的追求。这是美与善的连接。如果这官能的享受单是个人的，它会受文化、品味的影响而改变。这样的享受只可以是表善，这种美也只是表美 (apparent beauty)。如果是真美，官能的享受也应同时是人类共通的 (“食、色性也”。“人之欲也”)。因此，真美是真善的追求；通过真善，也是真知的追求。

“见”是观察与辨别，是知，是真的追求。美的鉴赏必定要通过知识与判断，也就是美与真的连接。诗人济慈 (Keats) 的名句，“美是

真、真是美”，这是“你们在这世上所知的，也是你们只需要知道的”。

有许多城市设计的经典作品，是通过不同的途径去建立其设计理论的。下面我将介绍几本从真、善、和美角度入手的代表作。

美的追求：形

卡米洛·席蒂 (Camillo Sitte)

席蒂《以艺术原则为依据的城市规划》(*City Planning According to Artistic Principles*)的灵感来自“自然”和“历史”。他本身是艺术历史家，对中古的城市设计特别有好感。他认为“现代建筑”(对他来说“现代”是指后文艺复兴期与工业革命时代)太着重丁字尺与圆规，他反对几何式的设计。

他的艺术原则着眼于“关系”(relationship)，特别是城市设计和规划工作者可以直接控制和创造的城市

环境里的公共建筑物、广场与街道之间的视觉关系。这种关系应该是“民主”的、互相辉映的。他反对长长直直的大道和像结婚蛋糕的建筑物。他欣赏中古式的街道拱门，因为它打断了长长大道的长长透视。

对席蒂来说，设计是“环境合作”(environmental cooperation)的结晶，是活动、方位与地形的结合。他强调“向自然学习”(go to school with nature)，特别是地形与地貌。广场设计落墨的地方应是建筑物、广场与街道之间的比例，特别是“人的尺度”(human scale)。建筑设计的重点在选位，街道两旁建筑物(特别是大形建筑

物)的方向与位置应制造视觉上的刺激。他强调多姿多彩 (drama)的透视感。

席蒂的城市设计实在是一种人类活动空间与自然环境的对话。他向前人找灵感，在某种程度上他是现在的“后现代主义”(Post-Modernism)先声。

勒·柯布西埃 (Le Corbusier)

他与席蒂站在美学上两个不同的极端。他的著作很多，现只谈《明日的城市》(*The City of Tomorrow*)。

勒·柯布西埃是个乐观者，成长于20世纪初。工业革命带来辉煌的科技成就，但工业社会也带来贫穷和混乱。他认为只有展望未来和利用工业社会的力量才可以解决工业社会的问题，才可以发挥人类的创造力。他相信“完人”是个可达到的理想。为此，城市有它高贵的使命，仿古的艺术再没有存在的理由，取而代之是新的建筑、新的城市、反映群象的需要、工具和意向。

他比喻说：骆驼 (packed donkey)走路时眼睛总望着地，有石头的地方就避开，难走的路不走，易走的路才走，结果走出来的路是弯弯曲曲的。这也是城市历史发展的过程。相反，人走路时应该是眼睛向前，望着目标直去的。

柯布西埃的设计重心是“秩序”(order)，而秩序的基础是几何，是直线，是直角。艺术是“完美秩序”的追求，艺术是人创造的，它绝对服从大自然的规律，但也绝对有异于大自然的外观。正如直角是大自然的规律(地心力和地平线的相交)，大自然中却没有直角的物

象。

他认为城市设计的原则是：(1)以几何为基础去创造洁净、简单的外形。(2)崇尚秩序、功能与朴实。(3)理性与效率至上。(4)现代的建筑要使用现代的建材。(5)摒弃装饰，尤其是仿古。(6)追求标准化，重复化。他用这些原则设计了一个 300万人的假想城市，这个“为群众服务”的城市有建在高跷上的摩天大楼，宽阔顺畅的架空路网，完整的绿地系统和明确的功能分区。

柯布西埃说：“我的设计是酷烈的 (brutal)，因为城市的存在与生命本身就是酷烈的：生命是无情的，四周都是死亡，它必须自己保护自己。去克服死亡，我们必须不断活动……，秩序是每一个活动的钥匙；感性是每一个行动的指引。”“在混乱中出现纯净的形。它带来力量，安定人心；又能使美具体化。这样，人的心智并没有白费，他以适当的工具去创造了秩序。”(P.95)这就是柯布西埃的美。

戈登·卡伦 (Gordon Cullen)

他的《城市风貌》(*Townscape*)代表了英国浪漫主义的传统，是对欧洲理性主义的回应。广义上，这也反映了英国与欧陆不同的文化、社会和制度。

卡伦强调城市景象之间的对话 (conversational style)，特别是“连续景象” (serial vision)的构成。他认为眼睛就像照相机，连续而又断续的 (series of jerks)去观察四周。这是所谓视觉的感性 (sensitivity)。

他提出两种不同的视觉层面——客观和会意。一扇门可以是

“家”，也可以是一片有颜色的方块。但我们不能把这两个层面分割。眼睛像一个诗人，留意着城市环境的比例、个性与“场所感” (sense of place)。成功的设计使市民在城市漫步时，视觉会告诉他们：“现在进入一处地方”，“现在处于一处地方”。

这种设计是一种“处理关系”的艺术 (art of relationship)，有以下三个焦点：(1)视觉官能 (optics)——创造成功的连续景象。(2)地点意识 (place)——营造空间的扩张感与压缩感之间的对比；“这里”与“那里”的对比；“这个”与“那个”的对比。(3)内涵 (content)——加强城市景象的结构、颜色、质地、比例、风格、性格、个性和特点。

卡伦的美是英国传统的“如画式” (picturesque)，崇尚“自我” (be thyself)。他的美是让不同的个体在相容与渐进中达成一个多姿多彩的整体。追求的是配合 (congruity)，而不是一致 (harmony)；以先例与历史作为指导。这些都是与英国的政制与法律一脉相承的。

罗伯特·文丘里 (Robert Venturi)

他的《向拉斯维加斯学习：被遗忘的建筑象征与寓意》 (*Learning from Las Vegas: The Forgotten Symbolism of Architectural Form*) 是后现代主义的开山经典之一。他选择拉斯维加斯是有用意的。拉市是美国出名的庸俗、粗鄙的赌城。但文丘里指出，这粗鄙的外貌有它可爱和美的地方，我们需要容忍，特别是对“非艺术家” (如商人、工匠和老百姓等) 的艺术创作的容忍。这才可以开拓我们对美的认识。

他提出，自从“现代建筑”创立了一套自己的理论和“设计方言

(vernaculars)后，就把这套理论和方言强制加诸于别人身上。现代建筑严重地忽略了外貌的象征和寓意 (symbolism)；忽略了一般常见的外形所包含的暗示 (allusion of previously known form)。

很多拉斯维加斯的建筑是“反空间的” (anti-spatial)。这些建筑是为了表达，而不是提供空间。而且，这些表达是大胆和彻底的，而不是含蓄或细致的。霓虹招牌和商业广告路牌是为了向游客招手，尤其是向高速公路上的驾车者招手。整个的表达是商业性的，象征着新奇和热闹。相对来说，建筑物本身就反而隐藏起来，一般都是没有什么风格的，坐落在大大的停车场后面。

文丘里关心的不是设计的“诚” (honesty)，即建筑外貌是否忠于功能的需要？他关心的是“切题与否” (relevance)，也就是建筑外貌的象征是否契合它所希望表达的意思？他的设计重点不是建筑的形状，而是建筑的象征，特别是这些象征的熟识性、明确性和启示性。

美和真与善

以上几本书虽然不能说是“唯美主义”，但都属于从“美”出发的城市设计，都着重“官能”和“感性”。

在 20 世纪初，席蒂的说法是非常创新的。他那个时代的“现代”建筑与规划跟 20 世纪后半期的“现代”完全不同。那时的作风着重外形、装饰和堆砌，他主张返璞归真，向中古学习，与大自然对话。在精神上有点像 20 世纪末的“后现代主义”。从这点上看，他对美的

追求也包括了对真的追求。

柯布西埃的美，也是以“自然”为本的。但他的自然是抽象的，是理性而非感性的，是“自然规律”。机器是自然，因为它服从物理原则；几何是自然，因为它是自然秩序的基础。这与现代人谈的自然不一样，但也有求真的精神在内。

柯布西埃反对矫揉造作的外观修饰；主张老老实实的使用材料，部署功能和组织结构。很多人批评他的大胆假设和艺术家式的夸张，而忽视了他的拓荒精神、对人类的乐观和对群众居住环境的关心。他对美的追求肯定地包括了对善的追求。

卡伦是典型的英国浪漫主义者，是感性的。有人批评他太“精英主义” (elitist)、太田园、太学院派。但是他的崇尚自我和个性也代表了英式的民主精神。他的美和善是一致的。

文丘里代表美国式的“后现代主义”的一种比较偏激的看法。他们认为以柯布西埃和密斯·凡·德·罗 (Mies Van der Rohe)为首的“现代主义”在欧洲萌芽和孕育。但因法西斯和纳粹主义在欧洲抬头，许多现代主义的建筑和城市规划工作者被迫离开，大部分移居到北美洲。因此，现代主义是在北美开花结果而成为正统。但现代主义的后期现象，也在北美最易看到 (有些钻了牛角尖；其他大部份是二三流的抄袭——市中心都是没有个性的玻璃水泥盒子式的建筑，市郊都是千篇一律的小平房和高速公路)。有识之士认为现代主义非但是强弩之末，而且弊多利少。“后现代主义”由此诞生，强调向现代主义之前的历史设计找灵感，向老百姓找灵感。甚至有人认为现代主义是欧

陆的进口货，不合北美的国情、地理和历史 (如汤姆·沃尔夫 (Tom Wolfe) 的畅销书 (*From Bauhaus to Our House*)。强调北美应有它自创的理论和方言。文丘里就是其先锋，他在当时被公认为最不合现代主义设计理想，但又是美国化的拉斯维加斯赌城找灵感，美的演义建立在快车、快钱的花花世界上。因此，他对美的追求也同时是对善的追求——一种美国式的善。

总的来说，美的追求是官能的享受；而官能的享受也是善的追求。席蒂主张与自然对话，卡伦和文丘里主张向群众找灵感，这些都意味着他们对表善与真善的辨别。相反，柯布西埃的美，是求真的美，是理性的去追寻和表达自然的规律和秩序，但他比较依赖主观的判断而忽略客观的证据。

真的追求：知

简·雅各布 (Jane Jacobs)

雅各布的《美国伟大城市的死亡与重生》 (*The Death and Life of Great American Cities*) 是第一个“现代主义”的挑战者。她是个破除迷信者 (iconoclast)，特别反对现代主义的“迷信”；反对从建筑师个人主观出发的设计理论。

雅各布认为柯布西埃和霍华德 (Ebenezer Howard) 是城市设计的两大罪人，因为他们都是城市破坏者。他们的主张是以建筑为本位，而不是以人为本位的城市设计。因此，他们的城市理论“通通是谎言” (nothing but lies)。她的理想城市是内城——富生命力、活泼和安

全，她认为城市多元化和多样化是城市生命力、活泼和安全之源。

她是北美六七十年代“反建设行动”的理论宗师，并曾领导游行、抗议。对她和她的门徒来说，凡是旧城改建、市区公路修建、市郊区扩建等等，都是“破坏性”的建设，因为它们破坏了城市的旧邻里区。

她认为城市是社会、经济、环境多元化和多样化的最具体表现，而邻里区就是这具体表现的最基本单位。城市设计的使命是以政策和组织去鼓励和容纳城市里大大小小的居民和商户各自的建设。

她的设计原则来自她居住多年的纽约格林威治村小住区 (是 60 70 年代纽约的嬉皮区之一)，包括：(1)加大土地使用密度 (强度)。(2)混合不同的土地使用性质。(3)两条街的距离要缩到最短。(4)混合不同年龄和状态的建筑物。这样，街道上总是熙熙攘攘，每刻每处都有人在活动；不同阶层、收入和家庭状况的人都住在一起，区内商业、服务业齐全，并有各种各样的就业机会。这些都是使城市活泼和安全的最主要因素。

雅各布的美不在外形，而在活动力，在培养城市的真意义——社会、经济和环境的多元化和多样化。

阿莫斯·拉波波特 (Amos Rapoport)

拉波波特的《城市形状的人性观点》(*Human Aspects of Urban Form*)是典型的社会科学分析。他是个“方法论”者，他收集大量不同的理论，研究报告和案例，通过组织和分析，然后提出他的想法。

他认为“环境认识”(environmental perception)是人与环境之间的最基本关系；“认知”(cognition)的目的是寻找这些关系的内在

规律。城市设计的使命是组织空间构架去反映市民在这些关系上的需要和价值观。

人不单只是环境的“观察者”，而且是浸淫在环境中的“参与者”。因此，人与环境的关系是主动、机动且有系统的关系。环境信息来自官能（视、听、嗅、触觉、身体动作）。环境认识有三个层面：（1）运作性（operational）。例如浅淡的颜色能使人松弛，而松弛会带来愉快的感觉。（2）反应性（responsive）。例如人对黑暗街道的直觉反应是危险。（3）推理性（inferential）。例如一个繁忙的道路交叉点会可能增加行人的烦躁。人通过观察、认知和衡量去找寻环境和意象（image）的一致。

拉波波特认为人的认知构成有两部份：“心理地图”（mental maps）和“认知构架”（cognitive schemata）。心理地图是我们用来收集、分析和储藏城市环境信息的工具。它包括：地形、地貌、位置和其相关的功能和意义。不同的心理地图（市中心、邻里、小区等）在我们的脑海里烙下不同的印象，成为我们的认知构架。因此，我们对城市环境的认识是一个“学习过程”（learning process）。

我们把对每一个地方的观感化成心理地图。这些心理地图的总和和它们所组成的认知构架就是我们的环境认识。我们都各自有不同的背景、活动、体能和需要，因此，我们的环境认识是主观和有价值观的。拉波波特认为一般人对“家”（home）的环境认识是最深刻和重要的，这个“家”是每一个人对自己邻里区的认识所构成的（每一个人脑里都有多个和多层面的邻里区心理地图，这些心理地图的总和就是

“家”的心理地图)。

城市设计者的责任是创造和改变环境去提供适当的环境刺激。例如在行人区应设计官能“提示”(sensory cues),使行人可以“感觉”(feel)他们可以任意行走。这些指示包括:颜色、声音、味道、比例和光与热的对比。设计者应鼓励人与环境的交流,藉此提高环境认识的多样化。

拉波波特求真的态度非常认真。他主张城市规划和设计者要观察所有的环境,而且要作全面的观察,因为不同阶层、文化背景和不同的时间及速度,都能产生不同的观感,不能一概而论。

城市环境的复杂和人本身的复杂大大增加了环境认识的复杂性和真知的困难。但对拉波波特来说,只有可以使市民对复杂的城市环境有清澈的认识并能感觉到环境与意象一致的设计,才可以算是成功的。

克里斯托弗·亚历山大(Christopher Alexander)

亚历山大的“城市不是一棵树”(The City Is Not A Tree)一文,对城市设计带来了很大的冲击。他是个数学家,后搞城市设计,是个“结构论”者。

他认为城市是一个庞大而复杂的组织体。有两个方法去了解和设计这个组织体:(1)“自然”城市是自生的(spontaneous)且经多年累积而成的,是成功的城市。例如日本的京都和英国的利物浦。(2)“人工”城市是由设计和规划者刻意创造的,是失败的城市。例如二次大战后英国的新城镇。两种城市都有它内在的逻辑和组织构架,可以用

“集合论”(Set Theory)来理解。

“人工”城市的构架好像一棵树，因为人为的设计是模仿一棵“树”的条理，从主干、分干、细枝到树梢，每一部分与其它任何一部分的连系都只有一条路线可走。数学上的定义是：“在一系列的集合(sets)中，任何两个集合A与B(sets A and B)的关系只有两种：(1)A是B的子集(subset)或B是A的子集；(2)A与B完全无关”。在这定义内没有重叠式的关系。亚历山大举了几个例子：美国马利兰州的哥伦比亚新城(以道路网连接五个民居“村落”)；马利兰州的格林·百尔特(Greenbelt)花园城市(城市分为独立的街区，区内有学校、公园和围绕着停车场建设的民居)；英国大伦敦都会(由邻里区组成社区，由社区组成市区)；日本东京的规划(四个横越东京湾的大铁路环，每一个连接几个较小的铁路环)。这一类的设计忽略了人与人之间、城市各功能之间和城市内各地区之间的错综复杂的关系。

“自然”城市的构架是格子式的(semi-lattice)。格子的条理是每一条线和每一个交叉点都可以用不同的路线连接起来，数学上的定义是：“一系列的集合(sets)中，当两个集合重叠时，重叠的部分也同时属于这个系列。”当然，树的构架也属格子构架的一例，但格子构架就复杂多了。举例来说，一个20个元素的树构架最多有19个子集(subsets)，但一个20个元素的格子构架就有超过100万个子集。

城市很多的活动与城市空间的关系是复杂和微妙的，甚至是非空间的。一个活跃的城市和一个开放的社会必须要用格子性的设计构架去了解和组织。

亚历山大是位思想非常活跃的规划设计家 ,他有好几本书都是经典之作 ,将来有机会我一定介绍给大家。

马尔文·韦伯 (Melvin Webber)

韦伯的“城市空间与非空间的城市化”(The Urban Place and the Nonplace Urban Realm)一文代表着城市结构理论的一个极端。他把“城市”与“空间”(地方)两个名词提出彻底的新定义。

他着眼于整个大都会——城市与它周围的腹地。他认为一个被绿带围绕着人民聚居生活和工作的地点,不足以称为一个城市。这个单以空间为定义的城市定义无助于城市设计,因为这个定义是静态的。对韦伯来说,城市是“社会程序的空间现象”。所以,除非我们明白城市空间(它的物质条件和地理条件)与市民福利的因果关系,否则我们无法设计出好的城市。

人民聚居处也就是人民互相交往之处,而这种互相交往又有赖于人民的活动力。因此,一个城市的盛衰是反映了这个城市人民追求互相交往的成败。城市设计的焦点应放在人类互相交往所必需的各种“联系”(communication)方式和渠道上。

人类的互相交往可用他们互相传达信息的质和量来衡量,这些质和量就是“城市化”的真正定义。“城市化”不一定是空间性或地点性的,韦伯建议一个衡量单位,叫“hubit”(human hours× bits of information received),就是人数或信息数的积数([交往的人数×交往的时间]×[每人平均收到的信息件数])。他认为我们还未有足以能够表达这个概念的适当词汇,因而未能作实地的研究。

韦伯主张我们首先分开“土地”(空间)与“使用”。使用包括一切的经济与社会活动(它们的种类和强度),他只关心“用”,土地只不过是人类活动在地球上的空间与地点而已。城市设计应处理以下问题:(1)这些活动(用)带来的各种信息、金钱、人员和货品的流动(communication)。(2)这些流动在物质上和地理上所需的通道。(3)这些活动(用)所需的空间。这个动态的城市的空间结构包括24个层面:阔度(amplitude)、结集(concentration)、核变(nucleation)、密度(density)、局限(localization)和集中(centralization)等。

对韦伯来说,美就是“一个能符合(conform)和配合(accommodate)社会活动过程需要的空间组织和形状”。在他的构想中,有些社会活动是比较需要地点性和空间性的,例如给排水和消防等基础设施建设,但大部分的活动都是非空间的。我们的城市政府结构和城市设计应反映这些“非空间城市化”(non-place urban realm)的人类活动。

真和善与美

以上几本从求真出发的城市设计经典都有其历史背景。这些都是60年代到70年代中的想法。那时是二次大战后出生的一代刚刚成年(1967~1968年是全世界学生运动的高峰,尤其是在美国和法国),也是美国反越战、反传统的高峰。舒马赫(E. F. Schumacher)的《小的是美好的》(*Small Is Beautiful*)和保罗·费尔(Paulo Freire)的《受迫害人民的教育学》(*Pedagogy of the Oppressed*)是北美城市规划学院里的畅销书。

雅各布是代表这个年代的先锋，向代表既得利益的“现代主义”挑战（当然，他们现在是既得利益者，“新保守主义”又向他们挑战）。她从市民和老百姓那里寻求真，反对现代主义，也反对学院派。她是美国典型“民主”派的城市设计理论家——提倡设计和规划工作者“还政于民”（设计和规划工作者应以市民的喜恶来搞设计，并制定规划原则）。但她同时又绝不犹豫地肯定她自己的设计价值观（虽然她坚持她的价值观是客观的，来自于观察市民的喜恶，但哪一个规划和设计工作者不是坚持同样的观点呢？）。虽然如此，雅各布的求真也含有善的意思，只是她的求真仍未能打破她主观的判断而去找寻客观的证据。

拉波波特用中肯、客观的态度去求真。他受六七十年代学术风气影响，其“方法”论可以帮助规划与设计工作者去探讨人对城市环境的反应，但仍缺乏鲜明的指导原则去辨别什么是美和哪里是美与真的连接。

亚历山大提供了一个理论构架去求知，但并未能提出真知的标准，虽然他的真底下也是追求真善——一个活跃的城市和开放的社会。韦伯也是个结构论者，他的求真是要了解人类活动与信息传达之间的关系，这关系可以是空间性的，也可以是非空间性的。他的美和善也建立在这样的基础上。

一般来说，从“真”入门的城市设计理论比较少考虑“美”。虽然他们仍很着重官能（特别是拉波波特代表的环境心理学），但他们着眼的地方是认知，而不是享受的。雅各布比较例外，因为她的着眼点

仍是外形，虽然她主张外形应来自群众而不是专家，这是她的“美”与“善”的连接。许多“真”的追求也都包括真善与表善的辨别。如亚历山大的自然城市与人工城市之别和韦伯所强调的城市空间与市民福利的正确与非正确关系。

善的追求：仁

凯文·林奇 (Kevin Lynch)

林奇《城市意象》(*Image of the City*)的主题是：美好的城市是一个市民共识的城市。他认为城市设计应使市民有安全、舒适的感觉，这感觉是建立于市民对城市环境的可识别性 (legibility)，越有个性 (identity) 和越使人容易了解的城市，越能使人感到安全和舒适。市民明瞭城市环境的方法是潜意识的，但也是共通的，城市设计者应发掘这些市民对城市环境的“共识”。

他经过实地考察和访问，发现一般市民用以下五个元素 (elements) 来组织他们的城市形象 (imageability)，这些元素越鲜明，市民的城市形象就越佳。

(1) 路径 (path) 是通道。可以是街道、河流、路轨等。对大多数人来说这是最主要和最熟悉的城市形象元素。设计时要注意它的特性、延续、方向、路线和交叉。

(2) 边界 (edge) 是界线，是断层。可以是街道、河流、岸线、围墙等。它既能分割，也能连接。设计时要注意它的特性、路线和接合力。

(3)节点 (node)是战略性的地点。可大可小，可以是广场，也可以是街道的交叉，甚至街角。它使人有进入和离开的感觉。设计时要留意它的主题、界线和内、外向力。

(4)地区 (district)是功能、活动的集中地。可以是大型、中型的购物、娱乐、文化区。这是大多数人用来组织城市形象的元素。设计时要注意它的主题、界线和内、外向力。例如唐人街是内向区，市中心的公园多是外向区。

(5)地标 (landmark)是外向的标志。可以小，如一座招牌；大，如一个远山。设计时要注意它的独一无二性 (singularity)，鲜明、对比、重要性和历史渊源。

直至今日，这些元素仍被公认为是城市意象的最有效的组织元素。

这里我要提一下，林奇的考察方法在当时 (60年代)也是开先河的。他不用问卷调查，也不单靠个人观感。他让被访问者自己发表，用图示意，然后他系统地分析这些资料。这种既属社会科学 (特别是人类学)也属艺术学的研究办法带来了很好的效果。

有人批评他的被访者都是高尚专业人士 (但不是城市设计或规划专业)，并不能代表一般市民的想法和看法。我是林奇的学生，在1992年我出了《城市意象：一个内在的观点》(*City Images: An Internal View*)一书，既受林奇的启发，也作他的补充，我决定去找一些能代表一般市民看法和想法的代言人。他们既不能是城市规划、设计、管理等工作者，也不能是代表特别利益的团体，如环保团体、邻里区代表等。这些人一定要对城市环境有深切的认识，但又没有特别的目的

和包袱。我用林奇的方法访问了很多出租车司机、小贩、警察、邮差、推销员、公共汽车司机、记者、城市摄影师等，从他们的观察里去寻找客观的、城市形象的内在观点。

林奇的城市是市民共识的城市。城市设计的责任是把这共识深化，办法是把城市形象的组织元素弄得更鲜明、更易认。因此，美的城市是善的城市，但求善需要真知。

埃德蒙·培根 (Edmund Bacon)

培根的《城市设计》(*Design of Cities*)的主题是：美好的城市应是市民共有的城市。这不是指产权，而是指市民应感觉到共同拥有城市的景象。

他参考了古今有名的城市，结论是：城市的形象是由市民无数的决定而形成的，不是意外的。越是美的城市，它的市民越是参与了城市的定形。这不是形式化、程序化和法律性的参与，而是“生活”的参与。每一个市民、每一天、每一种活动、每一项建设，都在不知不觉中增加着城市的美的一部分，舍弃着不美的一部份。城市的美是人民的艺术，城市设计者的责任就是去了解大众艺术的构成，然后去制造机会使城市的美化工作与大众的艺术观结合。

城市设计的目的是创造能满足市民官能(感性)的“城市经历”(urban experience)。培根强调了很多美学上的观察，特别是建筑物与天空的关系、建筑物与地面的关系和建筑物之间的对比关系。他提出三个设计环节：体会(appreciation)、表达(representation)和实现(realization)。“体会”是要设计者了解市民对城市环境的需要。

这客观的需要和主观的了解是不断演变的，也受社会情况和科技条件的影响，了解是设计概念转化的基础。“表达”是设计者把设计概念转化成具体的形象。“实现”是把形象转化成实质。这三个环节是互相关连的。

他提出了“同一运动系统”(simultaneous movement systems)的概念，很有启发价值。培根指出：“在路上运动”(movement)是市民“城市经历”的基础，运动的方法有多种。单是陆上就包括坐小汽车、公共汽车、自行车、摩托车、步行等，每一种方法有不同的速度、身份(乘客还是自己开车等)、不同的视觉点和视野，不同的环境条件和限制(例如行人可以随意走、停、转速、转向，但开车就必须依方向和速度限制向前驶)，因此有不同的“城市经历”。运动的目的也有多种：上下班，上下课、购物等，每一种目的都有不同的路网、时间、方向、心态和环境需要(例如购物者要携带东西)。

城市的路线每天有成千上万的人、车走动，但有很多人会在同一时间、用同一类的交通工具、往同一的方向、去同一的目的地，如果我们能找出这些“同一”的路线，我们就可以找出这些“同路人”的“城市经历”，就可以设计“同享”的城市环境去满足他们的官能和感性的享受。这就是规划、设计工作者应有的“体会”，然后“表达”在规划设计上，再通过法规和投资去“实现”。培根用这办法设计美国费城的市中心，得到好评，并登上《时代杂志》封面人物。并没有其他城市规划工作者再度得到同样的社会认可。

培根指出这“同一运动系统”的设计概念也有培养“民主精神”

的功用。越多人走的路越应设计得好。越设计得好就越会使更多的市民有好的感受。市民对自己的城市就更有亲切感、归属感和拥有感。他们会成为城市环境的保护者。城市的美化变成了他们个人的事，美与善达成了一致。

凯文·林奇

林奇的《一个有关美好城市形象的理论》(*A Theory of Good City Form*)提出三个城市典型和它们的优缺点：模仿宇宙规律的城市、模仿机器运作的城市和模仿自然生命的城市。他建议“生态学习”(learning ecology)的城市，是个生态系统，里头有不同的生物(包括人类)和它们的栖息地(habitat)；每个生物与同群的其他生物互相联系，也与其他非同群的生物和非有机性的环境互相联系，产生无数的组织和形状，在这生态系统中，生物(特别是人类)有应变的能力和总结经验的能力。因此，一个美好的城市应能提高其市民的生存条件并延续其文化；增加他们与时空的连接，并鼓励每个人的成长。”

这种城市有五个特性(performance)指标：(1)活力(vitality)：城市的生活与生产得到充分的滋养和维护；城市的环境是安全和健康的，城市的视觉环境是协调的。(2)认知(sense)：个性突出、结构清楚、形状与功能一致，条理分明，并有鲜明的城市环境。(3)恰当(fit)：城市环境配合市民的行为。(4)机会(access)：选择多，而且机会均等。(5)控制(control)：市民对他们的城市环境(空间和时间)有充分的控制权和能力。林奇举出了很多例子，并提出了达到这些指标的办法。

林奇肯定和强调城市环境对市民身心的影响。他更强调人类的共通性——包括生存的条件，官能的作用，甚至抽象的价值观。这些都是城市环境设计必须考虑的，也是美与善的结合。

克里斯托弗·亚历山大

亚历山大《一个城市设计新理论》(*A New Theory of Urban Design*)的出发点是：我们的城市环境很多都是“体质虚弱”和“残缺不全”的，城市设计的使命是“医治”(heal)和养育城市，使它“完整”(whole)。

他的主导思想是：“每一个建设都以医治城市为使命——去创造一个整体和延续的城市结构。”他的美好城市是个完整的城市——整个城市是完整的，每一部分也是完整的。他提出的办法是创造大大小小的“中心”(center)和“向心力”(centering process)，这些都是有其内在规律与生命的独立的整体。每一个中心都是一个整体；每一个中心同时属于大于它的中心，拥有小于它的中心，并与同样大小的中心并存。

亚历山大提出七项设计原则：

(1)聚少成多地成长 (piecemeal growth)：城市设计要混合大小不同的建设 (建设包括建筑物和各项的工程) 以及各种各样的功能。

(2)养育小的整体成为大的整体。

(3)设计者的构想不应来自个人的幻想，而应聆听每一块用地内在的“呼声”(该作什么用途？应成什么形状？)。每一块用地，每一栋建筑都追求自我的完整，也追求与其他建筑的完整。设计者应领会

这呼声，然后使其他人也明白这呼声。

(4)正确的城市空间是四周都有建筑的空间。

(5)每一栋大建筑的出入口、内部交通、功能布局和内部空地等都应与其所在的街道和地区呼应、连贯和一致。

(6)每一项建设的构造和细节都应与其比它大和小的整体产生关系。

(7)大大小小中心 (整体) 的相互关系应该是轻松的,互相依赖的。只有这样才能创造出巩固的结构。

亚历山大用他的原则在旧金山市一大块土地上模拟了一个非常详细的建设项目。

对亚历山大来说，设计的“语言”是关键，语言反映了思维。人为的城市用人为了的设计语言，这就是不自然，也不真。他的设计语言基础是“医治”、是“完整”、是聆听每一块地的内在“呼声”。所以说是求善，真、善与美是一致的。

伊恩·麦克哈格 (Ian McHarg)

麦克哈格的《设计结合自然》(*Design With Nature*)强调人类对大自然的责任。他是个园林设计家，他认为“如果要创造一个善良 (humane)的城市，而不是一个窒息人类灵性的城市，我们需同时选择城市和自然，不能缺一。两者虽然不同，但互相依赖；两者同时能提高人类生存的条件和意义。”

他是第一个把生态学用在城市设计上的。他的生态分析有两个原则：(1)生态系统可以承受人类活动所带来的压力，但这承受力是有

限度的。因此，人类应与大自然合作，不应以大自然为敌。(2)某些生态环境对人类活动特别敏感，因而会影响整个生态系统的安危。

他的设计只有两个目的：生存与成功，也就是健康的城市环境。这需要每个生态系统去找其最适合自己的环境，然后改变自己和改变环境去增加适合程度。适合的意思是：“花最少的气力去适应”。这也是他的设计手段。

他把自然价值观带到城市设计上，特别强调什么时候大自然提供了城市发展的机会(例如自然风景区为城市创造旅游业)?什么时候自然环境限制了城市发展?他设计了一套指标去衡量每一个自然环境因素的价值和它对城市发展的动力和阻力。这些价值包括物理、生物、人类、社会和经济价值。每一块土地都可以用这些价值指标来评估，这就是著名的价值组合图(composite mapping)评估法。现在很多大型项目(公路、公园、开发区等)都是用这种办法来选址的。

麦克哈格认为：美是建立于人与自然环境长期的交往(interaction)而产生的复杂和丰富的反应。这也是美与善的连接。

善和美与真

上述几本经典都是从善与真去找美。

林奇的美，建于“共识”。“识”是求真，“共”是求善。美不是专家个人的意见，而是市民的感受。但是美也不是以个别市民喜恶为依归的表善，而是以大众感受为依归的真善。与此同时林奇还认为每个市民都使用同样的元素去组织城市的形象，问题是设计者怎样利用

这些元素去设计真善的城市？

在一定的程度上，培根提供了答案。他利用市民对城市环境“共识”的概念去建立市民对城市环境的“共有”。他提出“同一运动系统”的理论和办法去探测市民对不同城市环境的共识(内容和强度)，然后通过设计、政策和法规去美化共识最多和最深的地点。亦即是创立一个共识、共有的美好城市。这也是善与美的连接。

林奇稍后在他的“共识”基础上，进一步探讨真善的意义。他的“生态学习”城市的五个指标是真、善、美的结亚历山大的设计使命是使城市大小各部分康复、完整，进而使整个城市完整。以整个城市的健康需要去指导各细部的设计。麦克哈格的美是从生态价值观出发；是善。他的美好城市是普及万物的、博爱的城市；是人类与大自然合作而诞生的城市。

一般来说，从善入门的城市设计都强调真善的追求，真善的源头可以是人性、人类(市民)或大自然，因此，真善的追求也必须真知。

结语

在我的构架里头真、善与美是相通的、一致的。真、善与美的追求也是互相连接、互相补充的。无论从哪一个门口进来或出去，城市设计理论都可以在这三个层面上讨论。

美的追求是“形”。但这不单是外貌，同时也是内涵。内涵可以是功能、规律、历史或寓意；内涵的追求也就是美和真与善的连接。

真的追求是“知”。为求真知方法是最重要的。无论是环境心理

分析、城市结构分析或城市运作分析，设计者求的知是市民大众对城市环境“认知”的心理和程序以及他们对环境认识的内容和成份。这些就是真和善与美的连接。

善的追求是“仁”。不单是仁慈的意思，也包括“仁心仁术”和“仁者人也”的意思。因此，善的追求首先要了解人类的基本需要、人与人的正确社会关系和人类与大自然的正确生态关系，这也就是善和真的连接。善的到达，在满足市民在官能和感性上的需要。这也就是善和美的连接。

我对林奇是偏爱的。他的两本书，用简单的文字，易懂的概念和有说服力的分析，结合了真、善和美，给我们一套完整的理论和实践的方法。

从美入手的作者，在求真过程中大都半途而废，并未能给我们完整的理论基础。席蒂、柯布西埃、文丘里都只能给我们一些启发。大部分的讨论都属“黑箱式”(black box)的设计，成败仍依赖个别设计家的天才。卡伦的“连续景象”是比较有系统的提议。

从真入手的作者都着重方法。雅各布是例外，在城市设计理论史中她的地位不是创新，而是破旧。但很多人认为她把“婴孩和洗澡水一齐倒掉了”。我认为她过大于功。

拉波波特和亚历山大都是比较实在，拉波波特的书搜集了不少其他的理论，现已稍过时，但仍有参考价值。韦伯就已经走火入魔了。

从善入手的几个作者都能很有条理和很实在地演绎他们的理论。林奇我已经说了，培根和麦克哈格的书都很平易近人，而亚历山大比

较难读些，但读后仍有甘味。

书是看不完的，我看书也是随缘的。所以，这里介绍的也只是一鳞半爪，而且所谓分析也只是我个人的想法而已，希望可供大家参考，也望大家赐教。