

本文章已註冊DOI數位物件識別碼

▶ 城市設計—是什麼？要怎麼做？

City Design. What it is and How it Might be Taught

doi:10.6154/JBP.1983.2.020

建築與城鄉研究學報, (2), 1983

Journal of Building and Planning, (2), 1983

作者/Author： 祁寶忠(Pao-Chung Chi)

頁數/Page： 333-338

出版日期/Publication Date：1983/06

引用本篇文獻時，請提供DOI資訊，並透過DOI永久網址取得最正確的書目資訊。

To cite this Article, please include the DOI name in your reference data.

請使用本篇文獻DOI永久網址進行連結:

To link to this Article:

<http://dx.doi.org/10.6154/JBP.1983.2.020>



DOI Enhanced

DOI是數位物件識別碼（Digital Object Identifier, DOI）的簡稱，是這篇文章在網路上的唯一識別碼，用於永久連結及引用該篇文章。

若想得知更多DOI使用資訊，

請參考 <http://doi.airiti.com>

For more information,

Please see: <http://doi.airiti.com>

請往下捲動至下一頁，開始閱讀本篇文獻

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE



城市設計——是什麼？要怎麼做？*

祁寶忠譯**

CITY DESIGN.*

WHAT IT IS AND HOW IT MIGHT BE TAUGHT

Translated by
PAO-CHUNG CHI**

民國 71 年 5 月 7 日收稿

* 譯自 Urban Design International, 1980 年第一卷第二期, 第 48 頁至 49 頁原作者
為 Kevin Lynch。

** 哈佛大學設計學院研究生, 主修都市設計。

Manuscript received May 7, 1982

* by Kevin Lynch, "City Design: What It Is and How It Might be Taught", Urban Design
International, Vol. 1, No. 2, Jan./Feb. 1980, pp. 48 ~ 49, and 52 ~ 53.

** Graduate Student, Graduate School of Design, Harvard University.

林區 (Kevin Lynch) 應邀在費城舉行的都市設計國際會議中發表有關都市設計教育的主要演講，雖然他本人沒有出席，但卻提出了下面這篇曾於一九七九年二月在柏克萊發表的論文。

我想我稱之為城市設計 (City Design) (註3) 的，是一種為延展的時空環境之形式與其經理創作建議的技能；尤其要從它對居民日常生活的影響上來判斷，並且尋求去增強他們的日常經驗與他們成其為人的發展。就某種意義而言，這是回復了實質城市 (或土地使用) 規劃的舊式領域，但同時它卻更集中也更廣泛地關係着其他的事情，並賦予一較明確的人文主義目的的意識。雖然它主要是處理人在感覺的，四向度實質環境中的行動與知覺，而依然熟練於所有我們在規劃自其土地使用管制之原始基地所作的長征期間裡，所曾學得的制度、過程與社會影響。

城市設計不再局限於對私人行動的公共規程，或公共工程的設計，或法定使用的圖面式的安排——雖然這些仍然是重要的。它擴大範圍以包含諸如此類的項目：為活動與角色擬訂計畫；為將被使用的環境元素創作原型；製作“框架計畫”；從事環境教育或參與性的設計；思考地點 (地方) 經營管理；運用獎勵方式及建立所有權與管制的制度。當我說它關係着延展的環境，並不是指它只專注於如超級公路、海岸線或新鎮這樣的大的事物。通常它也處理一些也許會被視為一般性問題的微小事物，如地方上街道的使用與鋪面、前廊的形狀、行道樹的栽植、製作街道分隔帶、管制招牌。它與建築及地景建築的不同之處，不在其所建議之行動的大小，而在其處理它們的方式：由於事物關係着跨距廣闊的空間與時間，並且是由政策、計畫書與指導原則所形成，而非由詳細記載了細部形狀與位置的藍圖。因此，城市設計與物件或案件設計 (object or project design) 有所區別，但並非由於任何對大規模的獨占，因為物件設計者也許也要處理大的元素，如區域性公園，大型橋樑，或一次建造完成而範圍廣大的住宅計畫。

城市設計是那些中至大型地區而有着延續不斷的興趣與責任的經理人、使用者及開發者，如各式各樣的機構、社區組織、長期私人開發者、管制及規劃幕僚、公共工程機關、大型工業、地方性商業團體、公園管理機關等等。城市設計之目的與典型的策略最為重要的部分是針對生活之品質的。它們在來來去去的公共計畫中，諸如都市更新、海岸管理、能源保育、都市森林、新鎮、歷史保存、第三世界住宅、市中心區復興、運輸計畫、住宅整建等等，是

穩定而一再出現的。任何一個好的教育計劃都會與這些變化不定的興趣保持並行，但卻一定要表現一比較具有永久性的核心知識與專業技能。

既然一個簡明的名稱是絕對必要的，我有點不願一切地把這一領域稱作城市設計。城市設計是夠容易記的了，但不幸的是，它含有只處理市區的意味，而非整個的居住地區。它與都市設計 (urban design) 這個已為大尺度計畫案之領域所擁有的名詞，沒什麼很大的不同。此外，雖然“設計”這個字眼對我是重要的，它可能嚇著了那些對該過程持有錯誤觀念的人。我們在麻省理工學院曾經使用了一個比這要來得尷尬的名詞，“環境規劃與設計”。這個名字太長，而且“環境”也已被一個較為狹窄的意義所擒“與自然生態及水、空氣與土地之污染有關”之事。標題經常為特殊的利益團體所占用，我們不得已才加入了剽竊的行為。“城市規劃” (city planning) 也許還可以，但這個字眼現在卻有非常廣泛而混淆的含意。另外還有一些字眼可以要，例如“保育”，“居留地”，“經營管理”或甚至較老的英國名詞：“市鄉規劃”與“市民設計”。城市設計是目前我能想到最好的了，但它有它的缺點。

這個領域一直是曖昧的，似乎存在於城市計畫與建築或地景建築之間，是一些由建築或地景建築師在接受了法律、經濟、社會、政治與規劃之潤飾外衣之後所從事的業務。在美國，典型的“都市設計”學校，是一個為建築師所開的一或兩年的研究所課程，這種課程敷上那層潤飾，再給學生一些處理大型、複雜如新鎮、都市更新、市中心復興之計畫案的實習經驗。

我不推薦這樣的訓練，因為我認為城市設計不應只限於建築師 (或者甚至地景建築師)，而且我認為有一門主要的技能須要傳授，而不是附加一屬潤飾外衣。終究我是害怕“大型建築”對人類的影響的。此外，大多數的都市設計科系或課程都處在一種不安與邊緣的狀態——受到孤立的折磨，缺乏支持或必要的規模，擔心資格與學生興趣的轉變，又得不到確實的機構基礎來實施他們的設計。

麻省理工學院的城市設計課程，是由城市計畫系裡有興趣的人所發起，激起建築系的興趣而成立了一個非正式的系際團體。這個團體有它自己的立場與團體情感。兩系大約共有六十名學生參加，其中有些是聯合碩士學位的候選人，少部份攻的是規劃的博士學位。教員裡有三位專任與大約四位兼任，並不授予獨立的學位，也沒有獨立而正式的預算、職員任用或入學申請的支配力；當然有一群大聲鼓吹的遊說者。這種非正式的形式，導致一強烈的團體

精神與易於相互溝通。但一個系際團體經常要被系裡的興趣與重點之轉變所影響。此外，從校外也不容易看得到它。

現在我想建議的城市設計課程，是要穩固地集中在專業科系之一裡，而非一浮橋。我認為它應該集中在城市計畫之中；它有從事這項工作的機構基礎，與一些有關規劃過程、有關與機構交涉、以及有關實質策略之社經影響的中堅知識。然而為了要把重點放在城市設計上，大多數城市計畫學校的發展趨勢必須要掉轉頭來（或者至少掉轉部份，以使其能互相砥礪）。其他的事情尚有，教員必須學習如何去教這種特別的設計。雖然如此，我會引用實質城市規劃中現有的力量，加以轉換、縮小，然而也放大該一拙劣領域的觀念，而只有到那個時候，才向外跨越。

開始的方式，是在一適當的地方，召集必要數量而對此主題有共同熱情的教員。“必要的數量”指的是二位、或更好是三位的好手。一旦他們建立了他們的中心，他們就能成長，而且能夠延伸至其他的設計領域，譬如工程、社會科學或人文學科。來自其他學科的兼任教員可以臨時性地參加這個團體。但依我的想法，一個中心先得成立。

我想它應該是一個兩年的研究所專業課程，雖然它或許也提供預備性的大學部科目（或乾脆不去顧慮該一差別），並且擁有一些博士班的學生做高深的研究。任何背景的學生都應該接受，只要他們想要做設計。但仍應有一為人瞭解的知識核心（見下文），與幾套推荐的科目，依背景及目的之不同而定。我對沒有彈性的必修課非常害怕，好的談話才是能力的最佳保證。我也認為一個共同的地點是非常重要的：一個單一的位置，作為教員辦公室、實習空間、學生書桌與櫃檯、秘書、休息室、小型討論、咖啡、收取郵件——都只使用一個單一的入口。大多數的優良教學是非正式而個人的；它發生在大廳裡與樓梯上。學生與教員歷經某些共同的經驗也同樣重要，不管它是一個實習課、一次聯合討論、一次共同的旅行或一些其他的事物。

雖然相關的科目可以寫成一長串的表，也應該要記住，學生（甚至教員）有一輩子的時間去學，一個學校的重要特性是，好的同事、共同的熱情、共通的經驗，接觸知識的途徑，一些核心的基本技能，與剛好夠讓人謀得第一件差事的花巧招術。在城市設計的情況裡，我認為有三個中心的基本技能對我而言，是不可或缺的：

1 對於人、地點、地點事件、以及經理它們的機構之間的交互作用的一種敏銳而同情的眼光。學習去觀察、了解並對這種交互作用擁有強烈的感受，而且要終其生涯不

斷去學習。所干涉的焦點雖是地點，但價值的根源則是人與其經驗。環境心理學與微社會學上的發現與技術有所知是最有用的，儘管如此，這些科學領域並不是真正的重心。對主題的敏感與開放才是重心，而經常對其有所覺則是設計之基礎。長時間的實地觀察及與人交談，是學習它的一個好方法。一個人因為得自發現地點、傾聽音響、觀看行動中的人的真正樂趣而養成遊逛城市的習慣。到最後，我們自己加入其中，感覺我們自己的情感。我們學着去和他人的感情同化，去看“他們到底認為地點如何”。在交談中，我們開始發現有可能的集體意象。

2 在城市設計的一個理論、技術、與價值方面建立完全的基礎。這是指設計適合此一領域的政策、計畫書、獎勵方式、指導原則、與原型。一般的想法是，設計只考慮基地計劃、建築物或較小的物件；是非分析性的、不負社會責任、與繪畫有關，而保留給少數具有天分的人的。更糟的是，設計者被教着去以自我為中心，並且獎勵原創性。

我認為這些特徵沒有一項是設計所固有的，雖然我承認它們常“依附在設計上”。設計是一種思考的方式——曖昧的情況之中，為了要找到適切的解答，而用想像力，幾乎像孩子般把玩各種可能性的習慣。就那一般性的意義而言，它對任何一個領域都是一種好的教育。而利用積極使用中的過程、經理、與四向度形式等所形成的意象，它特別能夠應用在城市設計上。城市設計要強調使用者之參與而且幾乎通常都在各式各樣的業主與其他專業者之交互作用中完成。純粹的設計不能抽象的教，而只能在相關的某些具體範圍內教。能夠勝任某一設計領域，是進入另一設計領域的有用引介，但從一開始就直接在一個自己的範域裡去學設計或許更好。比如說，從建築轉到城市設計，就需要從腦子裡去除一些以前學到的東西。

城市設計尚非一發展完全的技能，而且我知道沒有一個學校是適當地教它的。發展那種教學會是一艱苦的工作。它同時需要實習的經驗與理論的討論，以及互助的過程設計演練。我不確定要怎麼去做，但我相信它是根本的。

3 最後，我想一個城市設計者必須熟練於溝通，並且具有去表達與去學習的熱情。當然每一個受過教育的人都應該如此，但這對那些要花一輩子的時間去與業主、居民、反對者、及決策者交換意見的人而言，特別重要。我想到四種社會語言：書寫文字、口語文字（至少在英文裡是非常不同的一種語言），數學與圖象。當然還有其他的語言，但這幾種對我們是重要的。一個人必須四種語言都流利，而且這指的是要流利於發送與接收——也就是：寫

與讀，說與聽，計算與了解數字，畫與看。前三種語言到前為止被認為是可敬的，而一個受過教育的人假定都能勝任它們，即使事實上大部份的人並非如此。但我們的文化對圖式語言卻有一盲點，它被認為是專門的，只與藝術有關，而僅限於天才的。正好相反的是，它與其他語言一樣是基本的，任何人都能夠學；而且，像其他的語言一樣，有其特有的力量與限制。再者，它也像其他的語言一樣，對思想是絕對必要的，尤其是對城市設計之思考。一個城市設計者必須被教導任何一種他是文盲（不能說、不會算、不能畫）的語言，並且他的能力必須由於不斷的使用而發展。

我認為這三項即是做為一個城市設計者的基本技能。城市設計101A(春季班7½單位)課裡不教這些。雖然，特別的科目可以介紹或以他們為重點，但要考慮發展它們，則必須普及整個教學系列，當然城市設計者必須學(或正在學、或能夠去學)更多的東西，如城市政治、都市經濟、法律、社會學、心理學、工程學、生態學、地景設計、建築、基地計劃、都市歷史、計畫案管理、計畫實施、社區組織等等。至少他必須曾經選修過其中的幾門(通常是那門課正好有好的老師便選那門)，而聽過其他的；並且知道在需要的時候怎樣去學習它們。此外，他必須擁有一些特定的技能，使也能勝任他的第一件差事。在這篇短文的結尾，我做了一個表，列出一些適合的科目，對我來說似乎足夠填滿一個兩年的課程了，但這個表在採用時仍須存疑。

上述的學習，有些是在實習課裡，有些是在演講課與討論課裡，但多數是非正式地發生。正規的學院組織裡包含了可互換的獨立科目，每個學期都使學生的腦筋四分五裂，即使當它容許教學計畫之間的協調時也一樣。它本身便等於是一門有關分離的課。如果能有長期及短期的課程；密集與廣泛的科目；春季與冬季的方式去教；有集中的自由與任意探尋的自由；有時刺激學生，有時不擾亂其心靈；暫時性的科目合併；有幻想的時間與辛苦地與頑固的現實格鬥的時間；也許更好。但這樣的彈性在一複雜的大學裡是非常難以獲得的。麻省理工學院冬季的“獨立活動期”(Independent activities period)(註4)取代了沒有用處的聖誕節後年尾，就是一朝上述方向發展的成功行動。在其他的時候，官方結構裡隱藏的關節可以秘密地被迫解開及利用。

城市設計團體應與公共及私人的機關有些定期的聯繫，最好是地方上實際從事形塑空間環境的機關。一種持續的關係表示的是，學生可以被安插以獲得經驗；實際的實

習課得以展開；真正需要解決的問題可以被確認；而工作中的職業人士或幕僚可以被帶到這裡來教或學。

同時，這個中心應該從事它自己的研究。並非所有的研究——或許甚至更少部份的研究——都需要為馬上的應用而設計。一個好的學校主要是從事於基礎的研究。但我認為對一城市設計計畫書之正確研究本身即為主要內容，而非心理學、社會學、經濟學、工程學或不管是什麼——所有這些都有它們自己運作的基地。城市設計研究必然會與那些領域連結，但其主要考慮的是，對日常都市棲息地之形式與經理的富有想像力的可能性；評估那些可能性對人的影響；以及，設計及實施它們的策略。

如我所說，這個中心應該歡迎其他系有關興趣的學生或教員的存在——不只是那些從事於建築與地景建築的人，就是從事圖案設計、公共工程、地理學、人類學、知覺與認知研究、文學、政治、企管——不管是那裡只要有與。有些學生或可選修聯合學位，其他系可以基於他們自己的領域發展以類似的見解為重點的課程計畫。橋樑因而由穩固的基礎而建起。

城市設計，依我的觀點，是新的，更進一步發展與焦點更集中的實質城市規劃。它有一確定的核心與一重要的任務要達成；它是一種藝術而非一種科學。在達成它的途中存有許多實際的障礙，如很少機構為整體環境影響人的方式負責；強調數量而非品質的準則；缺乏使用者之參與；需要大尺度計畫案之包辦人與召集人。然而，好的城市設計常是在不利的情勢下做成的，而學校至少可以為此建立知識的基礎。

此一個人對城市設計訓練的觀點，對柏克萊有何意義，不在我的範圍之內。每一個機構有它自己的歷史、資源與結構，而這些都必須要考慮。在我短暫而不成熟的停留期間，我對廣泛的興趣、有能力的教員得到深刻的印象；並有一些感覺，有在這裡成立一個城市設計研究所的機會；而這個研究所可能成為美國最好的這種研究所之一。

我附了一個與城市設計相關的科目表，可以填滿一個兩年的研究所課程。這些科目可以以許多方式來組合，端視教學資源而定。依我的意見，它們不應是必修的，只推薦作為可能用得着的科目。其中大部份亦不遵照任何必然的次序也不依重要性的次序。聰明的學生選課主要是因為教課的老師。每個人都有不因為教課的老師。每個人都有不同的背景、途徑與目的。沒有一個學生可以選修所有的科目，也沒有學校可以提供它們全部。沒有人知道每一件他假設應該知道的事情。當心這個表。

1 經常練習圖面的溝通；繪圖、觀察與基本設計(以

及，爲什麼不也練習讀、寫、說、聽與數學呢？)

2 實驗與實習：

(1) 在真實城市地點的現場整體與部份關係，分析與評估；它們的感覺品質、行爲、歷史、經濟、政治、社會、技術結構；所有這些都是爲了要培養敏銳的眼光，觀望城市的嗜好，觀看整體的習慣與環境模型的積蓄。

(2) 基地計劃——一個實際的計畫書，一個真實的基地，並且可能有一些真正的業主。

(3) 以真正業主之參與爲基礎之社區或地區設計。

(4) 城市設計本身，再度成爲一個真實的問題。

(既然實習的問題必須是真實的問題，則至少應該鼓勵學生在探險與新奇的主意裡做短暫的奔放。)

3 相關的領域：

(1) 土地經濟與房地產經濟。

(2) 環境微社會學。

(3) 環境心理學與環境行爲。

(4) 交通工程與敷地工程。

(5) 都市地景設計與都市生態。

(6) 計畫案之組織、開始、與經營管理。

(7) 都市史：實質的城市與其政治、社會與經濟之關係。

4 城市設計討論：

(1) 城市設計過程、模型與演變之個案研究。

(2) 土地使用與交通之分析與規劃。

(3) 團隊與參與性分析及設計的技術。

(4) 環境的計畫擬訂與評估。

(5) 環境品質之分析與經理。

(6) 城市設計之理論與歷史。

後記：

在林區來訪之後，二月十六日適時召開了一次西岸會議，以討論都市設計教育與會的代表有的來自華盛頓大學的萊恩(Dennis Ryan)及奈伯格(Folke Nyberg)，南加州大學的貝納吉(Tridib Banerjee)與洛杉磯加州大學的司堤(David Stea)；此外，尚有來自哈佛大學的皮塔斯(Michael Pittas)；牛津工藝學院的古迪(Brian Goody)與柏克萊加州大學環境設計學院自己的艾普雅(Donald Appleyard)。一些先進的職業人士也參加了這次會議，包括有艾德勒(Tom Aidala)；貝克(Eldon Beck)；庫克(Thomas Cookel)；濁莫敷(Boris Dramoff)；海門(Richard Hedman)；克里肯(John Kriken)；李斯康(Bill Liskamm)；奧卡莫托(Rai Okamoto)；

史鐵諾(Michael Steper)。

上午，來自各校的代表們分別敘述了他們的課程計畫，其範圍自極其明顯而獨立的課程，到一些更像是各專業科系之間的橋樑的課程。並且對可見性的好處及與其俱來的孤立，做了一些討論，下午傑可布(Alan Jacobs)帶領着討論了舊金山的經驗對都市設計教育有何意義。討論中引出了一些與林區之論文有關的問題：

1 出自於規劃機關和顧問之觀點的都市設計，是與大尺度建築之設計非常不同的。有些人寧稱之爲都市設計之計畫擬訂；都市設計之保育與設計；或如林區所稱，城市設計。它需要一個不同的稱呼來區別它，但目前在標題上尚沒有一致的意義。這一次會議乃以城市設計之規劃觀點爲重心，在許多方面都和不久以前興趣更趨向於建築的紐約會議有所區別。

2 像舊金山這樣發展壓力很大的一些城市，其所產生的城市設計計畫書與那些刺激成長爲問題的城市是極爲不同的。前者的城市設計較具保育心態，而後者則是發展取向的。城市設計教育應該涵蓋的，不僅是新發展的問題，也應該涵蓋那些市區規劃的問題。

3 城市設計者需要去了解房地產、發展經濟與交通規劃之實際情況，只要在當他們用他們的價值與計畫來反對別人的價值與計畫時，作爲防衛性的策略。奧卡莫托在討論中把這一點作爲公共都市設計得以生存的架構。

4 大眾對城市設計的興趣，超越了對個別建築物之安置與設計的細節而臻至他們的都市生活型態或意象將成什麼的問題——它的全面的特性。大多數的社區所從事的是爲他們的都市意象而奮鬥，一個他們賴以自證及自彙的意象。城市設計是經常被要求以保護或創造該一意象的。

5 教育建築師與工程師以使他們了解其計畫案之都市涵蓋的重要性，是迫切需要的。

有一種普遍的感覺是，集會對西岸的城市設計者是一重要的場合，其中有許多參加了第一次會議的人，都期待着更進一步的會議。

譯註

註1：本文原題“City Design—What it is and How it might be taught”，原載於 Urban Design International Vol.1, No.2, Jan./Feb. 1980, pp.48~49 & 52~53。

註2：作者Kevin Lynch曾任麻省理工學院都市計畫系，主要著作包括有：

(1) Site Planning, MIT Press, 1962,

- (2) The Image of the City, MIT Press, 1964
- (3) What Time is This Place? MIT Press, 1972
- (4) Managing the Sense of a Region, MIT Press, 1976
- (5) Theory of Good City Form, MIT Press, 1981

註3：文中city一詞皆譯作城市；city design 即為城市設計。

文中urban一詞皆譯作都市；urban design 即為都市設計。

文中landscape architecture 譯作地景建築，有別於一般譯作景觀建築，乃為增廣其涵義，非僅指“景觀”一事而言。

文中context譯作“涵構”，乃採用葉庭芬譯“建築中之複雜與矛盾”（尚林，民69年3月）一書中之譯法。

註4：獨立活動期：為麻省理工學院所特有之活動，期間約在每年元月，為時三週半。學生在這段期間可以個人或團體的名義向學校申請經費從事獨立自由的學術活動。

