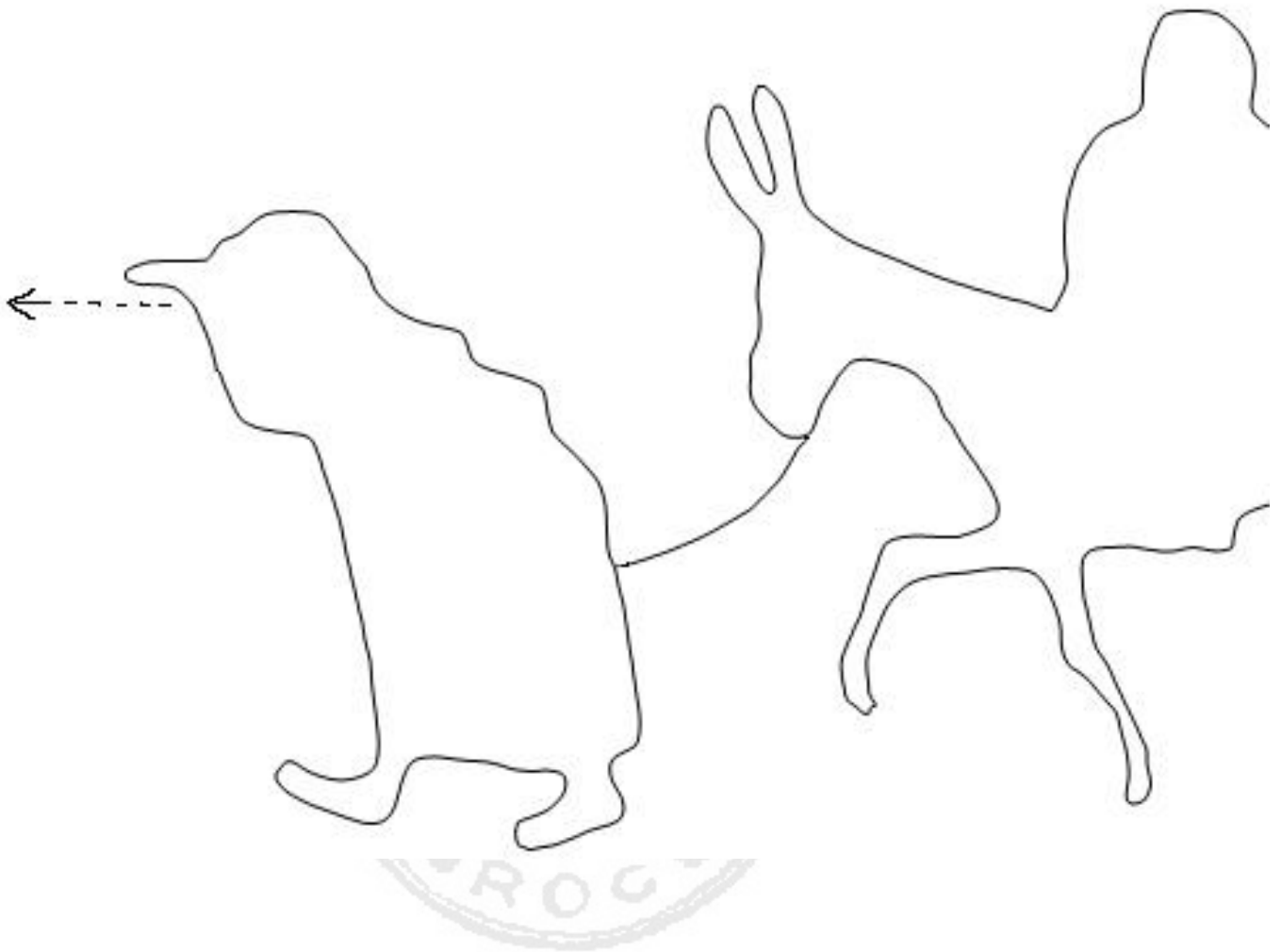


東海大學建築研究所建築碩士學位論文

CITY ON PAPER

紙本都市的夢與詩性



所 長：曾成德
指導教授：吳光庭
研 究 生：何欣怡

中華民國九十二年六月

摘要

『紙本都市』是關於「都市的再現」的一個題目，跟都市有關，也跟再現有關。都市幻身為紙本以後，它的形式仍然含有文化和社會角色的血脈，這一部份將與都市學、都市史有關；但它所引發的思想範疇又受到我們內在既存知識和經驗情感的影響。我的假設是：「知識的、結構的」和「經驗的、表現的」之間有互補學習的關係；於是，『紙本都市』的筆耕內容算是一份尋找「設計進路譜系」的文獻回顧。

首先登場的「城市的再現」，以城市繪畫(Urban Painting)和城市繪製(Urban Drawing)作為討論序幕，從它們的內容、特色、目的和表現策略來談城市情感的視覺形式和空間資訊的圖形化。第二部分則對四個「再現的城市」案例進行詮釋，包括兩個實存的(substantial)城市和兩個擬實的(virtual)城市，這裡顯現了一個從「圖本」到「城市設計」的轉折，成為『紙本都市』裡承前起後的一個篇章——尤其是「擬實城市」：它原是一組跟心理、個人精神、智性理想有關的譜系，但當它們面對的是「城市的問題」（群體生活的問題）時，則又進入另一個譜系：空間管理的手段或工具。

第三部分便著眼這個譜系，展開兩組關於城市的美和機能的對話。模擬羅斯金(John Ruskin)到西特(Camillo Sitte)，以及沙利文(Louis Sullivan)到雷杜(Claude-Nicolas Ledoux)的作品精神，把心理功能和美學表情作為討論城市外觀設計及機能安排時的重要靈魂。一旦環境的心理功能成為一種設計進路，那麼都市設計便從專業者的心靈向庶眾聯繫；另外，當美學表情是機能解決的設計進路時，「形隨機能」的信條也不只是設計師個人設計潔癖上的要求，因為對於群體而言，視覺接受和感應可以作為文化涵構的媒介。

關鍵字：城市繪畫、城市繪製、城市設計、再現、美學表情、社群問題

ABSTRACT

[City on Paper] is a topic regarding [the representation of the city], having to do with the city, as well as its re-presentation. As the city appears on paper, it will be related as closely as urbanology and the history of urbanism, this typology remains consistent with culture and social indicator. In spite of that, it evokes ideology caused by the influence of our existing knowledge and emotional experiences. My opinion is that “knowledge and construction” have complementary relationships to “experience and representation”. Therefore, [City on Paper] is in search of the “archive of design approach”.

First introduced are [the representation of the city], using “Urban Painting” and “Urban Drawing” as the prologue to discussion. According to their contents, features, arguments and representations in talking about the urban visualization and space figuration. The next part is to interpret four case studies of [representative cities], included are two substantial cities and two virtual cities. In this chapter it connects and reveals the transition from “graphic origin” to “urban design” especially the “virtual cities”. It relates to the psychology, personal spirit and sensible ideology of the archive. Moreover, when it faces the [urban problems] (communal problems), it will approach another portion of the archive: treatment or tools of space management.

The third chapter is focused on two dialogues about the beauty and function of city. Simulating the dialogue of John Ruskin to Camillo Sitte, Louis Sullivan to Ledoux, to let psychology and aesthetic become the meaningful spirit of urban design and function arrangement. Once the psychology function of the environment is en route to design, it will be easy for urban designers to reach the laymen. Besides, if the expression of aesthetic was the solution to function, the “form follows function” is not just the insistent requirement from designers themselves. To the community, the visual acceptance and response could be the channel for cultural construction.

KEYWORDS:

urban drawing, urban painting, city design, re-presentation, aesthetic expression, communal problems

CONTENTS

PREFATORY NOTE 6

INTRODUCTION 10

POSTSCRIPT 18

第一部 城市的再現 - 城市繪畫與城市繪製

緒論_第一部：城市情感的視覺形式與空間資訊的圖形化 21

section 1 城市的故事與去故事 23

section 2 形似復意到與微觀復巨觀 27

section 3 追憶與索驥 30

section 4 場面調度與鑄鼎象物 34

第二部 再現的城市 - 實存城市與擬實城市

緒論_第二部（上）：對既存的詮釋與對未來的想像 40

section 5 城市的平面或鳥瞰：伊莫拉鎮地圖與台北市大觀 42

緒論_第二部（下）：擬實城市，一個精神的寓言可以實現的地方 50

section 6 靈屬理想國：聖加爾平面 51

section 7 寓言城市：斯佛辛達計劃 56

section 8 城市寓言：桃花源與烏托邦 67

第三部 城市設計的兩個恆問：美或機能的課題

緒論_第三部（上）：關於美的經驗和城市建造的藝術 75

section 1 美的實用功能

羅斯金的小草：美的擁有

西特的鄉愁：環境的心理功能

section 2 城市的慰藉

庫倫的作畫式調整

林區的都市意象工作隊

section 3 與羅斯金、西特的虛擬對話

設計進路到社會行動 「讓大眾擁有美」的理想主義者色彩

緒論_第三部（下）：關於城市的形體與機能 95

section 4 群體生活的問題

整體設計的城市：摩爾的烏托邦到達文西的多層城市

城市問題與圖式的功能想像：形隨機能或機能隨形（Leonardo & Filarete）

section 5 機能解決的美學表情

沙利文的胚芽：美學意義的表情

隱喻與雷杜的理想城鎮

section 6 與沙利文、雷杜的虛擬對話

圖式的功能想像：激進的還是隱喻的

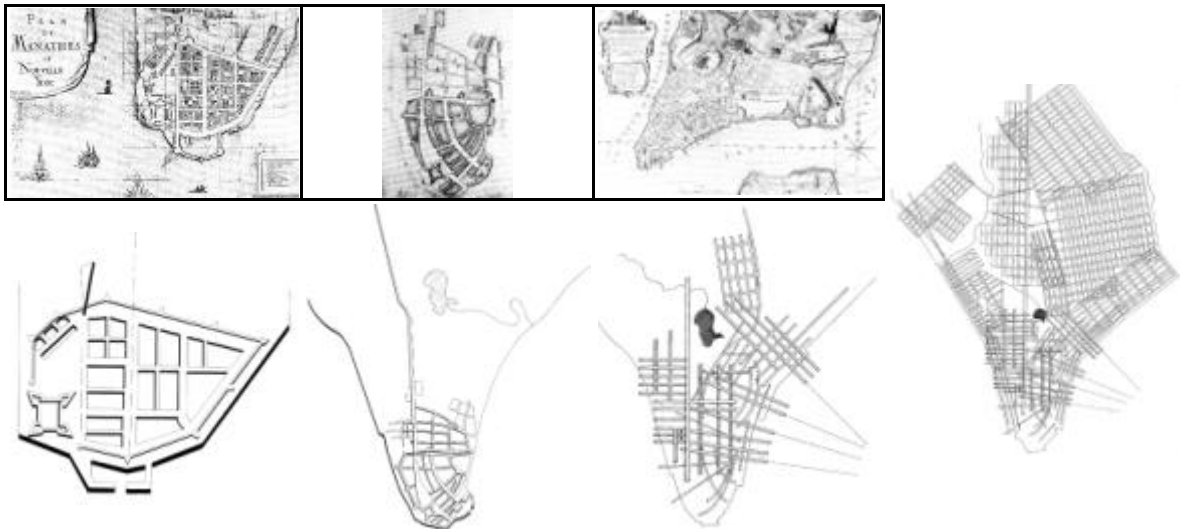
BIBLIOGRAPHY 119

PREFACTORY NOTE

序言：關於題目、動機與一些背景思考

紙本的世界

2001 年秋天時我曾做了一個讀圖跟製圖的習作，對象是在東海求學這數年來，已為了設計課抱著相機、筆記本和鋼捲尺實地調查過不少次的台中市區。該次 studio 特別之處是我幾乎沒有「下鄉」踏查。一方面因為初碰了台中城市變遷的歷史資料，似乎巨觀的歷史證據解答了我從前常不知所以然的城市形態現象，讓我對所謂二手資料的閱讀開始大感興趣；另外則是一個沒什麼道理的念頭：我想，進了研究所以後應該要能見山不是山吧 感覺到的事物跟真實之間是不是有差距呢？如果有差距，那又是否重要或有什麼絃外之音？



Mario Grandelsonas 及其學生所作的紐約城市紋理分析（見《X-URBANISM：Architecture and American City》pp.82-86）

再現工具的多義性與設計的魔法箱

Mario Grandelsonas 和他的學生在 1984 到 1994 年間“重畫”（redraw）了紐約、洛杉磯、波

士頓等等七個美國城市的平面圖，輯於《X-URBANISM：Architecture and American City》一書。這些圖繪比一般史學式的城市形態分析多了份實驗性質、傾向於用建築的或圖畫的表現語言，進行都市力量解讀後的再現。他提到：每個城市都組構了它們自己的問題，和它所接納的樣態（mode），而這個樣態可以透過繪圖此再現工具的多義性來描繪¹。Grandelsonas 的實驗引領我也在紙上把各種台中的可能存在姿態畫了又修、修了再畫，直到我認為它足夠傳達某個歷史現實同時也流露點什麼新訊息為止。



台中城市紋理分析的習作, 2001 年

後來我在愛默德 培根（Edmund N. Bacon）的《都市設計》頁頭讀到『一張崇高而合乎邏輯的圖形一旦完成就不至於消逝；即使在我們逝去之後，它仍是充滿生命，本身擁有著不斷成長的持續性。』²這是丹尼爾 伯漢（Daniel Burnham）的話，培根沒有特別說明為什麼在他解說都市設計案例的著述裡會出現這麼一段話為引子，不過我隱約覺得這是之所以那些案例在計劃者或歷史因素都歸入塵土後，而仍支持他理解出其設計原則和結構的一縷信念。

正當性的疑慮

顯然圖繪影響著設計和看設計的視點，設計對象本身的問題和它的再現像交纏在一起的兩組迴路。Peter Bosselmann 曾出版了一本討論城市設計再現的論述，他說，「再現」這個字經常出現在各種文本裡，但它們的意義和價值卻不盡相同。有些學科認為它會誤導閱聽人，所以是虛假不可信賴的；然而對某些學科來說，「再現的意象」和「真實的感知」間則存在某種緊密且必要的關係，建築和都市設計可能就屬於這樣的學科。他提醒：城市設計由於更攸關眾人之事，專業者有必要對自己所做的再現進一步理解，不該視神秘魔法箱的助力或侷限為理所當然³。

¹ Mario Grandelsonas, 1999, 「X-URBANISM：Architecture and American City」(p76), Princeton Architectural Press, New York

² Edmund N. Bacon 著, 鍾治平譯, 《都市設計》, p. 2

³ 見 Peter Bosselmann 的著作《Representation of places :reality and realism in city design》,Berkeley :University of California Press c1998.

Bosselmann 的道德思慮使他投身於設計溝通工具的研究，尤其在視覺模擬上；我想這是一個在實務上盡量減低誤差與避免本位思考的重要努力，特別當魔法箱的秘密未解開之前。創作的過程的確分析不易，因為這是人智的問題，若科學地來講，它牽涉到很專門化的心理學或神經科學等相關領域。這方面，Peter Rowe 曾以他的著作《設計思考》做過整理。他從兩個部分來歸納思考與解決問題的策略模式，一方面來自其它學者提出的各種心智理論，另一方面是將一般處理實務案例的設計進路區分作幾個代表類型⁴。Peter Rowe 的分析為設計的內在邏輯向度提出了幾個可供解釋的模型，為魔法箱揭開了一些面紗。

相較於十分科學的 Peter Rowe, Edward Robbins 則用比較是紀錄片的方式作了一項調查研究⁵。他對 Renzo Piano, Alver Siza, Peter Rice 等 11 家建築師事務所進行訪談，由工作團隊的成員回顧他們在設計過程中所使用的圖繪以及這些圖繪的概念、演變和作用。Robbins 從訪談中論證建築師或都市設計師的圖繪並不是一項中立的工藝：它們執行、導演設計的概念與生產，另得負起與工作夥伴或業主溝通之責，甚至必須體現設計師在社會責任上的自覺。這是一本值得細讀的報告，它沒有應用性的理論模型在其中，但 Robbins 引介了實務中的數個案例就如他中肯的結語——圖繪是一項具有社會功能的活動，它在不同的時候扮演不同的角色也以不同的形貌顯現。

註釋循環與定位的體系

伯漢的話不一定四海皆準，不過對我來說很有巧遇知音的感覺，果然設計過程裡有一部份的愉悅和煩惱即導因於追求「崇高而合乎邏輯的圖形」。因為這種莫名的情感因素而牽制了一個應負公眾責任的專業（訓練）似乎是不太應該，不道德的感覺很像是拒絕了某人的邀約，只因為作了一場該拒絕他的夢。Peter Rowe 的成果像是夢的解析，它結構性的理論在設計教育施行的參考架構上是重要的建樹，另一方面也幫助人在世界中定位——理解自己的邏輯是理解自己所認知的世界，不過並不完全直通設計創造的進路。

我想寫一份關於城市設計圖繪的報告，主要的動機是探索自己對紙本世界的反應由委、想從中建立「對圖的激情」的正當性。不過，知道自己噩夢頻繁或好夢連連的原因，不表示就能操控夢境了；Edward Robbins 的訪談內容給我一些啟發，再現發生的不同形貌跟它的社會、文化角色有關，所以我也傾向於假設：如果能找出（說出）跟特殊再現相關

⁴ 見 Peter Rowe 著，王昭仁譯，《設計思考》

⁵ 見 Edward Robbins 的著作《Why architects draw ?》MIT Press, 1994

的譜系，那麼透過詮釋循環的過程，它也可能是一種把我對設計進路有關的認識定位而能應用的體系。

另外一提的是關於詮釋都市圖繪的背景思考。以往相關的研究傳統中，其一是地理學和地圖學，例如 James Duncan, Denis Wood, John Pickles 等人在 90 年代左右的論述；另外是在文學和美術史，尤其是比較文學和視覺傳播領域中有蓬勃的討論，例如 Norman Bryson, John Berger, Edward Tufte⁶。Denis Wood 等人為原先主要探討空間事項與地理分佈關係的地理學開拓了心理場域的層面；Edward Tufte 則用視覺傳播的原理分析地圖、圖表等圖像，他的分析主要在表達量化的事物也能透過表現方式達到經驗式的效果；John Berger 著有《看的方法》《影像的閱讀》等書，他以歷史和文化的脈絡來解讀圖像的方式，也使「再現」在批判性觀點的看待之外，能開啟多重意義的顯現。

⁶ Edward R. Tufte. 著有《The Visual Display of Quantitative Information. 》, Graphics Press. 1983. 以及《Envisioning Information. 》,Graphics Press. 1990.

INTRODUCTION

導論：關於『紙本城市』& 研究主題註記

1 關於『紙本城市』：“尋找設計進路譜系的文獻回顧”

『紙本都市』是關於「都市的再現」的一個題目，跟都市有關，也跟再現有關。在寫作的計劃開始之前，我想先框定一下我的企圖和一些假設性的立場。序言裡曾提到，儘管我對於圖的激情感到疑慮，但我仍傾向於發現（或者應該說“策劃”）一個能夠一石二鳥的體系，一方面是幫助我定位對都市或設計知識的認識，另外我還希望這個體系不會辜負掉紙本閱讀的精神。都市幻身為紙本以後，它自身的形式仍然含有文化和社會角色的血脈，這一部份將與都市學、都市史有關；但它所引發的思想範疇又受到我們內在既存知識和經驗情感的影響。我的假設是：「知識的、結構的」和「經驗的、表現的」之間有互補學習的關係⁷，在這個假設基礎上，我的一石二鳥之計於是打算從對紙本都市的經驗性回顧和其中表現性的情感著手起，以找尋「設計進路的譜系」為提，進行文獻資料的整理。



⁷ 我對「理解」到「再創造」的概念除了參考呂格爾（Paul Ricoeur）的詮釋循環理論（參考余德慧，《詮釋現象心理學》）外，也來自肯戴爾（Eric R. Kandel）和史奎爾（Larry R. Squire）的認知科學研究。現代記憶研究有兩個來源，一是從生物學上來看神經細胞如何傳遞信息、彼此溝通。在此最主要的發現是神經細胞並不是固定的，而是受到經驗和神經活動的調節。所以經驗是會在大腦中留下紀錄的，它將神經細胞當作基本的記憶儲存工具。第二個來源是研究大腦系統和認知。此處最重要的發現為記憶不是單一的，而是有各種形式，用著不同的邏輯和大腦迴路。肯戴爾是 2000 年諾貝爾生醫獎得主，他與美國科學院院士也是認知心理學家史奎爾合著《Memory: from mind to molecules》一書。在書中，史奎爾和肯戴爾把這兩股源流綜合成一個新的領域：分子生物學的認知科學。在他們的研究中，有三個重要的發現，記憶不是一個單一的心智組織，而是由兩個基本的形式構成：陳述性記憶與非陳述性記憶。這兩個形式各有其邏輯：有意識的回憶和潛意識的表現。每種形式都有自己的神經系統。其中，「陳述性記憶與非陳述性記憶」的模型影響了我理解「知識的、結構的」和「經驗的、表現的」間的關係。



於是，『紙本都市』的筆耕內容算是一份尋找「設計進路譜系」的文獻回顧。我想像它應該是廣大的都市圖史或都市設計史中的一個檔案櫃，其中一部份是「城市再現」(city on paper)，另一部分是「城市紙上設計」(urban design on paper)。剛開始這是一個分類上的便利，因為就之前說的，設計對象——都市——本身的問題和它的再現像交纏在一起的迴路，所以我先把「城市的再現」和「城市的設計」分作兩個討論範疇。這個分類也初步顯現了一個進程上的關係——如果「城市紙上設計」可以說是「準(quasi)城市再現」的話，那麼城市再現裡也就潛藏著跟設計進路有關的脈絡或關鍵概念。

City on Paper	The city	『城市再現』
Urban Design on Paper (The 『quasi one』)	What is the next city ? How to make it ?	(1) 『城市 Vision 』的再現 (2) 『Guide of the vision 』 in the representation.



接著在「城市再現」的部分，行文篇章以“表現形式”和“表現對象”將紙本材料們區分在第一部『城市的再現』與第二部『再現的城市』中分別討論。其中內容含括『城市繪畫』(Urban Painting)、『城市繪製』(Urban Drawing)以及『實存城市』(Substantial Cities)、『擬實城市』(Virtual Cities)四項範疇。這個安排的目的是希望在整個檔案櫃裡開啟兩組小匣——其一可著焦於討論表現形式及此形式所傳達的意涵間的關係，另一則在城市的內容及表現該內容的方式上，而能催生後續的討論。因為形式、意涵和內容都是接下來談「城市紙上設計」的關鍵課題。

		可引申的課題：	
城市再現 (city on paper)	就形式	Painting	mental the beauty; the memory
		Drawing	map the city & the sign; geographic information
	就對象	Substantial	historic data city typology ; environment information (quasi-map)
		Virtual	mental map/cognitive map (quasi-map) ideal society ideal form pattern ideal model or rule

以安海姆 (Rudolf Arnheim) 的話說,「每一種有存在價值的視覺意象,都是對其主題的一種闡釋,不是機械複製」⁸。從圖繪被創造的前一刻起可能就涵藏著它的主題,伴著作者的身世或經歷,直到某些情況下得到辨認或闡釋。所以在第一部『城市再現』的討論中,所浮現關於城市環境事件的脈絡,就好像百年孤寂的幽靈在不同的夜裡現身對它們的精神展開闡釋;並且因為時間變異的關係,這樣的浮現也成了一種歷史性的理解。

但是,那些較早之前的幽靈是怎麼被製造出來的?



第三部進入城市設計的話題,「城市紙上設計」要討論的是關於「一個城市怎樣建設」的圖繪,它也是關於「人們應該如何在城市中居住」(“What is the next city?” “How to make it?”)的圖繪;於是,這裡要將要問城市設計是「視覺管理」還是「空間管理」?而不論何種管理,它的考量是個人的心境還是集體的利益?另外,設計者怎麼在圖繪裡放入他對城市的設計主題或關切?這樣的討論可能無法涵括整個城市設計領域的所有知識,不過我想試圖從某些切面——尤其是從前二部『城市的再現』與『再現的城市』討論中得到的主要概念出發,來談一些城市設計的線索。

map	quasi-map	Then, talk about city design...	“偽地圖” as 設計的準備	「圖的」(未來城市的再現) 「偽圖的」(設計進路)
mental	visualized		心理狀態的視覺化表現	
historic data	city typology		城市類型學的檔案(“知識”)	
environment information	(quasi-map)		“偽地圖” as 設計的準備	
mental map/cognitive map	(quasi-map)		環境知覺的心理狀態	
ideal sociality	ideal form		Form vs. Function	
pattern	ideal model or rule		Model ; Programming	

2 研究主題註記

有天在電視裡看到三位男高音唱歌,那是一場為安哥拉難民募款的現場演唱。我只認得

⁸ 引自藝術心理學家安海姆 (Rudolf Arnheim) 的句子。

⁹ 余德慧在《詮釋現象心理學》書裡談論到關於「再現」的課題時指出“「再」(re-)並不是單純的重複,它提供了一個歷史性的理解”(見余德慧著,《詮釋現象心理學》pp.104-108)

出帕華洛帝，因為他總讓我想起達文西。非常動人。因為寫論文的关系，我彷彿見到文藝復興三傑在畫面裡！可是，放在現代，我忽然覺得他們應該很孤獨吧。雖然我也喜歡抒情搖滾、喜歡鄉村民謠，也被鮑伯布朗的歌聲感動得要哭出來。藝術跟美其實只有那麼一點點差距，我覺得那一定十分細微，細微到我還不能清楚捉摸。我不確定這是我個人的感受，還是其中真有某個結構存在；可以相信的是，感受跟結構應該是相支援的，我不免又重複了一次我在寫作『紙本都市』前的假設，但在即將完稿之際我仍然猶疑：作品如果真有靈魂，它們是以何種形式存留？到底是碰觸到了什麼？它們才成為藝術的。

『紙本都市』的內容可能說不成是份論述，多少也顯得卻步：一方面因為我在城市史或藝術理論上的認識還屬資淺，另一方面也因為我已假定作品的靈魂是動態的，像夏宇、鴻鴻的詩。當城市 不管是實在的、假想的，變成紙本後，它反而獲得了不致消逝的生命或者說達到了論述的層次。面對紙本都市，我不確定這是否稱得上藝術經驗，但它給我的感覺很接近帕華洛帝所給我的 愈是想要解析它愈覺得那可能無法直喻，我索性就視它們為夢與詩性的組合罷。以下簡列跨章節的幾項註記，以提介部分我在搜尋資料、詮釋甚至棄守時思索的主題；說不上是建構，而比較接近是建立這個“夢的譜系”的打探進路。

一 從心理狀態去檢討都市地景

_心理情感的視覺形式：直述的，表現的，場面調度的

(圖本：清明上河圖，南街股振，紐約人行道)



_理想體現的方式：生活計劃，城市建築；環境的陶養，個人的節制

(圖本：屬靈的聖加爾，文學的斯佛辛達)



_捕捉環境的美，環境的心理功能

(城市設計：西特、庫倫、林區)



二 空間資訊、地理事項的圖形化

_巨觀的、概要的 系統性、解釋性的資訊或知識

(圖本：曼哈頓中城地圖)



_標記化、符號化 空間與人的生活的聯繫

(圖本：伊莫拉地圖；台北市大觀)



(圖本：墨西哥土著地圖；波士頓城市意象的問題)



(城市設計：林區)



(城市設計：達文西、雷杜)



三 城市內容的層次/層級

_資訊濾鏡

(圖本：幾何平面的伊莫拉地圖；鳥瞰透視的台北市大觀圖)



(城市設計：達文西、雷杜)



四 精神寓言與理想城市的脈絡

(圖本：聖加爾平面；斯佛辛達計劃；桃花源與烏托邦)



(城市設計：歐文、斐拉瑞特、達文西)



五 '崇高' & '如畫'：美、記憶與普眾化

_美的實用功能

(城市設計：羅斯金、西特)



_城市的慰藉

(城市設計：羅斯金、西特、庫倫、林區)

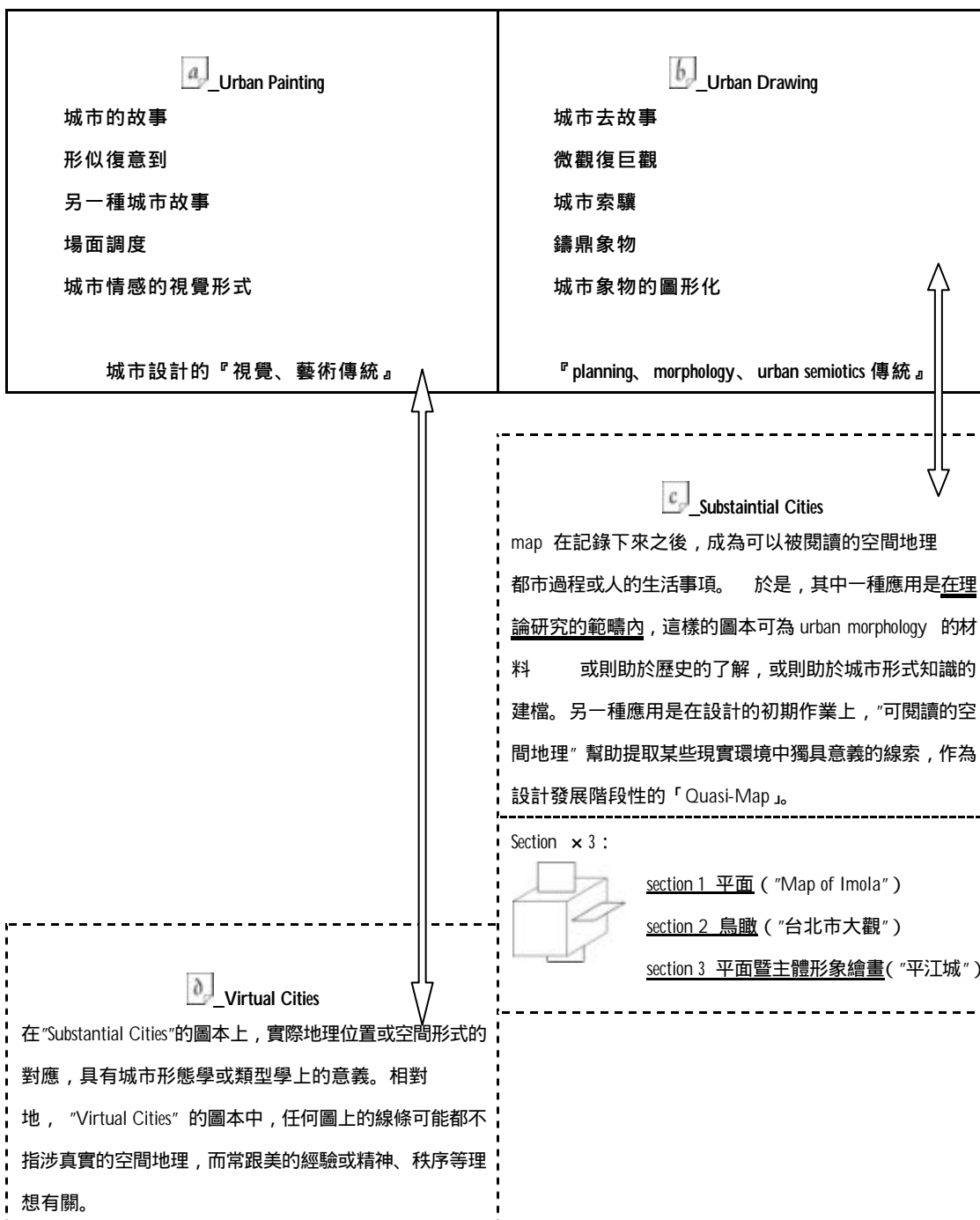


六 Form & Function：圖式的功能想像 & 美學意義的表情

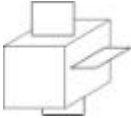
_機能解決的美學表情

_群體生活的問題

摘要註記-1 (表現形式的訊息對於城市內容的索引)



Section x 3 : (ideal city)

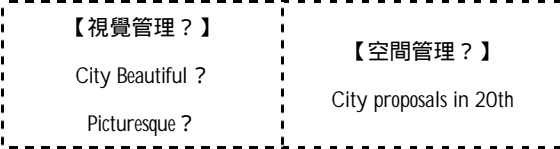
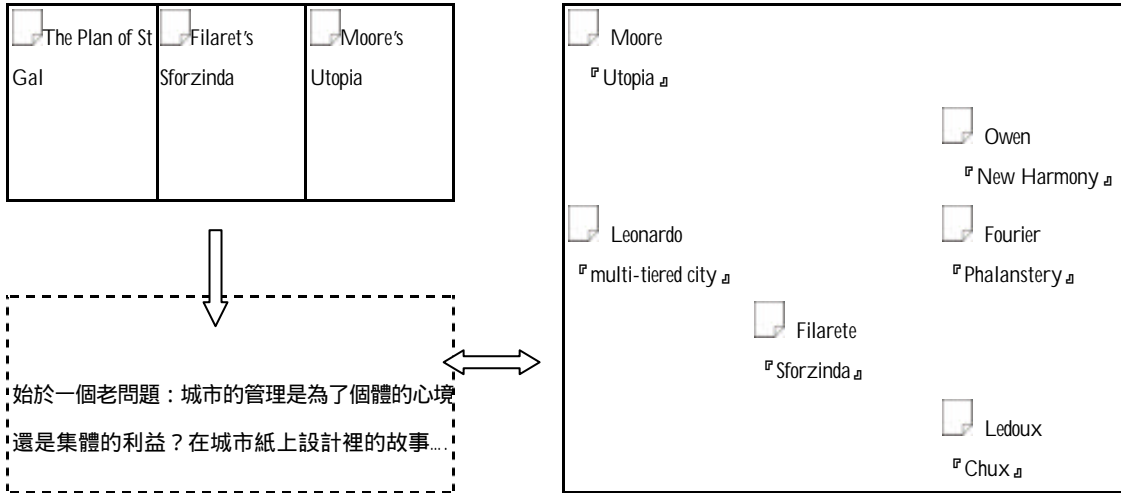
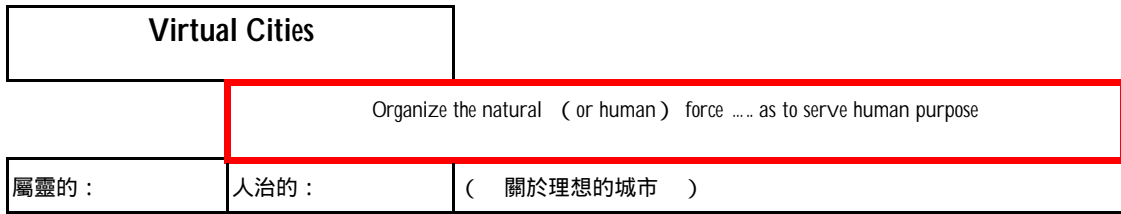


section 1 plan diagram ("The Plan of St Gall")
 section 2 the tale of the city ("Sforzinda")
 section 3 the city in the tale (桃花源烏托邦)

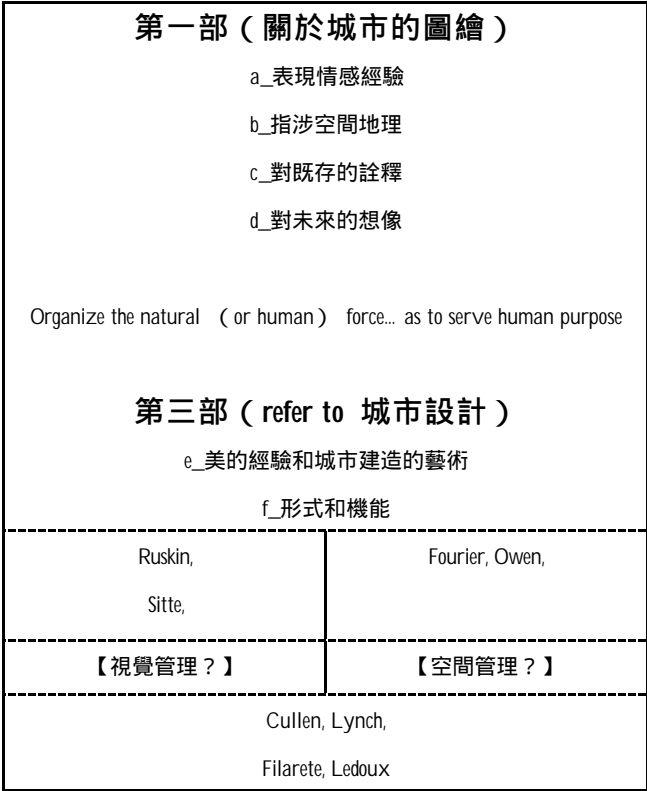
摘要註記-2 (從「圖本」到「城市設計」)

Virtual Cities			
	In the past	At now	The future
材 料	黃金時代、伊甸園、新耶路撒冷	烏托邦、桃花源	對未來的策想
性 質	「某種設想中的普遍現象」：回到零點或來世	並非起於某種設想中的普遍現象，而是以現在為立足點的「對照世界的設計」：世界是可以修正的	
	a. 神的空間 的想像	人的空間：屬靈的 or 人治的	
	b. 屬靈的：為了在精神上接近神 屬靈的生活準則，表現在時間與空間的安排上		
		c. 人治的：Moore 的《Utopia》開啟了新的寫作類型；精神、道德與社會組織有著相扣的關係，這是一個可憑人類意志和努力開創的理想國度... 【 ideal program 】	
		d. 19 世紀的傅立葉、歐文有著類似的社會理想，相較於 Moore 的 ideal program, 更進一步地他們試圖用「空間」來推進、鞏固那樣的社會關係.... 【 ideal form 】	
		19 世紀末, Morris, Bellamy 的未來理想主義與城市想像.... 20 世紀初, Howard, Corbusier, Wright 的城市提案 (ideal program ; ideal function/form ;)	
	神的作品；如伊甸園是最早人類狀態的重現	人類的作品；somewhere out there	
		1. 集體生活的屬靈價值 2. 以德行與理性實踐世界秩序構想	城市設計發展脈絡中的理想主義色彩；也是城市設計的靈魂

城市設計：從精神寓言的空間實現開始；從想像的視覺化開始



摘要註記-3



POSTSCRIPT

後記

「沒有一位藝術家的作品可以被簡化成一件獨立的事實。就如同藝術家的一生或是你我的一生，終會構成其“自成一格”或“不值一提”的事實。」John Berger 說，「解釋、分析和詮釋都只是框架或鏡頭，幫助觀賞者將注意力更精確地對準畫作而已。藝評存在的唯一理由只是讓人把作品看得更清楚罷了。」¹⁰



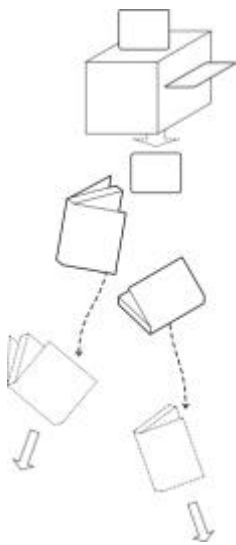
城市是否是一件獨立的事實？我還沒有答案，它也許到頭來變成哲學或神學的命題，但可以肯定的是城市必不單純。而對城市的解釋、分析和詮釋，無論是都市論述、歷史寫作或設計，也都不是在將它簡化為獨立的事實。桑內特（Richard Sennett）1996 年的著作《Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization》就他自己所說「是一部以人類身體上的體驗而寫成的城市史」。許多現代建築都失去了外觀上的美感，這是一種感官上的剝奪，桑內特於是想從都市、都市計劃以及計劃的實施中探尋人類身體所表現出來的困頓——而這個問題，他後來發現其實有著深遠的歷史因素¹¹。休斯克（Carl E. Schorske）的《Fin-De-Siecle Vienna: Politics and Culture》分析世紀末維也納文學家、建築師、音樂家與畫家的作品，他也說這樣的寫作並不為了構成一個完整的歷史圖像，而是以政治與文化的互動關係呈現出一個當時歷史的基調：「反叛父親」¹²。

桑內特和休斯克分別告訴我們，城市的狀態和演變，與人的身體與精神意識的作祟有關。以故事道來，乍覺有種因果論的味道，不過他們其實在揭顯那個因果的切面，這些因果的切面對於事實是建構式的。而會拿出來建構的元素，多少是那些我們已經知道或感興趣的。我想這些研究存在的理由，除了讓人把城市的某些本質看得更清楚外，對於研究者自身和其知音來說，這是讓興趣、好奇或信念得以繼續在現實中探索的踏石。

¹⁰ 引自 John Berger 著，劉惠媛譯，《影像的閱讀》，p.147

¹¹ 參考 Richard Sennett 著，黃煜文譯，《肉體與石頭：西方文明中的人類身體與城市》，pp. 19-34（導論部分）

¹² 參考 Carl E. Schorske 著，黃煜文譯，《世紀末的維也納》，pp. 21-48（譯序與導論部分）



『紙本城市』的研究主題如導論引介：(一)從心理狀態去檢討都市地景(二)空間資訊、地理事項的圖形化(三)城市內容的層次與層級(四)精神寓言與理想城市的脈絡(五)美、記憶與普眾化(六)圖式的功能想像與美學意義的表情。這六項主題算是詮釋過程中漸漸產生的註記，它們之間有進程或互補的關係，建立起一個內化的理性。如上文說到的踏石，它們也回應我一開始的寫作動機——尋找一個設計進路的譜系。

沿著譜系中的這些項目也許可以幫助窺見其它城市設計圖裡的「夢和詩性」，我原先想它們作為打探的進路，並沒有明顯的企圖把這個「夢和詩性」作一番定性。後來我發現這六項主題隱約存在著某種連通的性質：因為有著「空間能夠改變真實中的某些什麼」的信念，設計者對「城市的期待」的表現（也是建構），就同「空間設計」這個動作本身——它是具有論述性質的，使得「設計」不同於「建造」；對空間的期待（無論是心理的、功能的或心理的功能主義等等訴求）是在設計階段、在紙上階段就已經醞釀、琢磨和辯證。

我想該試著給自己的寫作一個定性，像桑內特、休斯克那般；雖然原先我一直傾向用「夢和詩性」來形容城市設計裡的理想性和建構式特徵，但它終究僅能作為形容。替它在城市設計這門學域裡暫時找一個位置，也許這麼說：『紙本城市』要說「紙本」也在城市的演替中作祟，但倒不是指「紙上都市設計」真的改造了城市的地景或城市歷史的現實。它作用在：我們仍期待著城市、空間、環境所應該要有的論述性時，這個具有理想主義色彩的主題在不同製圖者的不同方式裡驗鍊。

第一部

城市的再現 - 城市繪畫與城市繪製

Urban Painting & Urban Drawing

城市情感的視覺形式與空間資訊的圖形化

第一部的開場以三幅氛圍各異的城市風俗畫另加上三幅也是風格互異的地圖為序曲。一般說來，城市風俗畫多歸於寫實主義，並以都市庶民生活為表現題材，藝術性也許不甚其它風格的畫作，但常常在後來成為時代的見證。例如世紀初美國都會的劇場、電影院、車站、餐廳等都市公共空間或半公共空間就每每成為霍柏（Edward Hopper）畫作的背景，郭雪湖的《南街殷賑》畫的是 1930 年代的迪化街，張擇端的《清明上河圖》是北宋末年的汴京城郊。

無論是霍柏筆下的紐約還是郭雪湖的台北、張擇端的汴京，雖然是現實主義的，但它們更接近是一種「心理的寫實狀態」。這些「cityscape」的作者都以他們的方式讓「心理狀態和空間場景的某種聯繫」視覺化地表現，所以《清明上河圖》才能不僅是風俗史的史料，它曾在王朝南遷之後成為宋人懷想古都而競相收藏的流行題材：因為它捕擷了盛極一時的繁華景象。霍柏的畫則以表現疏離著稱，跟清明上河圖的直述手法不同，也不太像郭雪湖表現式的都市山水；他以場景式、鏡頭式的（但跟文藝復興的那種單消點繪畫不同，比較像近代電影的推軌）畫面調度奇妙地為不只是都市生活，而更是整個人類處境的孤寂與疏離提供了一種視覺形式。

而一個跟上述談的「心理狀態」很殊異的城市圖——安德森（Constantine Anderson）繪製的《曼哈頓中城等角透視圖》（The Isometric Map of Midtown Manhattan），是『紙本都市』另一組譜系的開場。「城市的再現」若以表現形式來區分，則一為『城市繪畫』（Urban Painting），另是『城市繪製』（Urban Drawing）。這樣的分類，其實一開始便是跟它的角色功能有關。“drawing”是「繪製」，古代即稱地圖的製作為 drawing¹³，它是介於繪畫和

¹³（1）參考南方朔〈地圖是對世界的寓言〉一文。該文是南方朔為 James Cowan,《A Mapmaker's Dream: The Meditations of Fra Mauro, Cartographer to the Court of Venice》中文版所作的序。文中南方朔也指出，地圖並非單純的工藝性工具，它同時也代表著一種權力，一種要將人的想像在空間地理上得以實現的中介。

（2）圖學上圖概分為「美術圖」（painting）與「工程圖」（drawing）兩種。若依林崇宏的詮釋（林崇宏著《設計製

實用之間的一種工藝。就像地圖的製作一開始即是因應實用的 以處理生存領域裡一些對應於空間、地理的既定特徵和特性 Urban Drawing 把城市畫的很精細，目的便是要對空間地理做有效的指涉，以聯繫空間和人們的生活。

符號化和標記化的概念，也是林區作都市意象調查圖的關鍵。比起精準地指向真實地理，林區的工作更想捕捉的是對於地理的真實意象。「製圖」過程中的密碼化、儲藏、回憶與解譯開始揉合城市在地人與空間設計者的生活經驗、專業知識和空間想像，圖本的「草模型」色彩至此又更為鮮明。

開啟序幕的圖本：

『清明上河圖』、『南街殷賑』、『曼哈頓中城等角透視圖』、
『紐約人行道』、『墨西哥原始地圖』、『波士頓城市意象調查』



Edward Hopper, 《Queensborough Bridge》, 1913

圖與識圖》,p.8), 前者屬於藝術表現圖, 較偏向以繪者主觀立場將所繪之物或意象表現於平面上。後者屬於科學成果圖, 以客觀立場應用平面幾何學和立體幾何學將物體表現於紙上。

Section 1

城市的故事與去故事



張擇端,《清明上河圖》(局部)

一、《清明上河圖》中的市井生活記實

運河從城郊開始，一路上溯進入熱鬧的市街。沿著河道拖曳開來，河上的船隻、河流與街道交叉處的橋樑、城關與街肆接著成為次一層閱讀的焦點：巨大的貨船有的行駛在河心有的停靠碼頭，河上跨過一道木造拱橋，「有牽重舟，斥急流」進行著繁忙的漕運活動；橋的兩端則緊連著街市，街上有茶坊、酒樓、藥舖及各種攤販，來來往往人們有為官者、書生、農人與商人、郎中、術士，「呼者應者，抱而攜者，導而前呵者，執斧鋸者，操畚耨者，持杯者，……，乘轎而舉簾以者，又有以板為輿，無輪廂而陸曳者，……」

¹⁴。穿梭在普遍的面街商舖、休閒和服務性場所中。

這幅《清明上河圖》是中國少數傳世的風俗畫作之一，約完成於 12 世紀末的北宋晚期。它的作者張擇端，年少時曾遊學當時的都城汴京（今河南開封），學習作畫並在後來以界畫¹⁵之長聞世。有一說在西元 1125 年左右的清明節這天，他與繡女相偕到北橋散步，看到汴河沿岸百樣的生活景態，遂產生了創作的靈感。孟元老曾在《東京夢華錄》中以文字描述汴河的水陸運輸是北宋時全國商業交易的重要命脈，張擇端的寫生則是將汴京末世的都市地景以畫筆凝結成永恆的繁華形象。

因為寫意與工筆兼備的界畫技巧，這些形象得在豐富活潑之外還精細寫實；像桑貝（Jean-Jacques Sempe）的城市繪本在數百年後也將成為今日巴黎、紐約等都會生活記實的代表般。《清明上河圖》自明清以降就是後世論述 12 世紀中國城市生活的重要視覺參考資料¹⁶。

二、《曼哈頓中城等角透視圖》的城市硬體記實

談到張擇端所擅長的「界畫」，它是中國傳統畫科之一，多以宮室、樓觀、屋宇等建築物為主要題材，依靠界筆直尺劃線條作畫，比例較確實而工整有序。《清明上河圖》即以界畫呈現詳細的亭台樓閣、橋樑甚至貨船的結構，以當代的例子看，也像繪家麥考利（David Macaulay）的城市繪本中對建築物的刻畫，使這些都市地物的再現具有很高的寫實性與尺度感。



張擇端，《清明上河圖》（局部）

¹⁴ 摘自「石渠寶笈」所錄的清明上河圖題跋之一。此部分參考劉淵臨撰《清明上河圖之綜合研究》pp.14-19

¹⁵ 「界畫」：畫史上對以表現建築為主的古畫，泛稱為「屋木」或「宮室」，宋代依其所用工具和以界尺引線作畫的性質，稱之為「界畫」。界尺長約二尺，寬寸餘，以上下兩條直尺組成，左右端有一連杆，可變化角度。筆船做法乃剖開筆管成半圓，將毛筆夾在其中，依界尺而行。界畫家類似於今日專門繪製透視圖的製圖人員，界畫可比喻為古代的建築圖樣。

¹⁶ 董作賓、劉淵臨等都做過一些歷史的考證。劉淵臨的看法：“清明上河圖既是宋代張擇端所作，而且又是極為忠實的寫生畫，當然留存在畫面的每一宗事物，都可以從歷史中去尋求它的紀錄，亦就是說有關那一段的歷史，張擇端是用藝術繪畫把它紀錄下來，而歷史典籍則是用文字，這兩種方法的效果，繪畫的描述比有系統的歷史文字描述更容易一目了然。”

曼哈頓地圖公司¹⁷在 1989 年出版了一份安德森 (Constantine Anderson) 繪製的《曼哈頓中城等角透視圖》(The Isometric Map of Midtown Manhattan), 也許可以說是西式的「界畫」了。安德森延續 Michel Etienne Turgot 與 Louis Bretez 於 1739 年的《巴黎地圖》(Plan de Paris) 中所採用的「軸向量測投影法」¹⁸繪製此圖, 並又更加精製。作為一種城市的再現, 它們和清明上河圖相似, 都透過清晰且描述細節的策略¹⁹, 牽引人們將注意力集中在其似可觸摸的地景上。



The Isometric Map of Midtown Manhattan

三、故事性地閱讀或是去故事地參與

回來看《清明上河圖》, 這是一個忙碌的城市形象, 停格在高 248 公分、寬 528.7 公分的畫卷²⁰上; 河水是畫面裡唯一不具歷史感的元素, 使它能跨時代地被辨識? 其恆常流轉的性質, 加上畫卷本身在比例上特長的橫幅, 開啟了橫向接次閱讀的視覺經驗。那刻起, 它成了汴京都市動脈的代言, 也是牽動閱讀的影帶: 在這條動脈上搏動的是木造駁船、

¹⁷ The Manhattan Map Company

¹⁸ Axonometric projection (未完待續: 介紹一下這種投影法)

¹⁹ 參考 Edward R. Tufte. 《Envisioning Information. 》p.37。作者評述安德森的曼哈頓中城地圖時說: 這是一種很不傳統的設計策略“to clarify, add detail”。

²⁰ 中國傳統畫的形式, 大致可分為三類, 即卷、軸、冊頁。卷即是手卷, 是窄而極長的橫式畫幅。

飛橋、小轎和著古裝的各色人物 這些在今天看來別具異地時空之感的紙上史跡，完成了《清明上河圖》說故事的主體性。

民俗學家、建築史家在《清明上河圖》中找到社會和技術等史料的視覺證據，多數人也能從畫面人物的動靜節奏讀出當時市井生活的內容與運河的脈動 它開啟的是一種史詩式的閱讀。但《曼哈頓中城等角透視圖》顯然既無敘事也非表現。安德森將細節均佈在建築物以外的所有公共領域 街道、地鐵站、電話亭、行道樹、建築頂蓋與立面，包括每一樓層的窗戶、每座廣場的雕塑和噴泉；另一方面，適宜的透視角度使物體間彼此遮擋的情況減到最低，而且沒有消點 也就是所有畫面中的物體皆有相同的比例。

《曼哈頓中城等角透視圖》的鋪陳於是看來不在塑造任何的都市氛圍也不隱指任何城市故事，卻似乎提供著一種保證 保證決不會遺漏或排除這個城市的每個人、每條道路、每家商店和每種故事，允諾各人對它進行個人化的微讀。安德森開創的是一個參與、回憶或想像的邀請函。



張擇端，《清明上河圖》(局部)



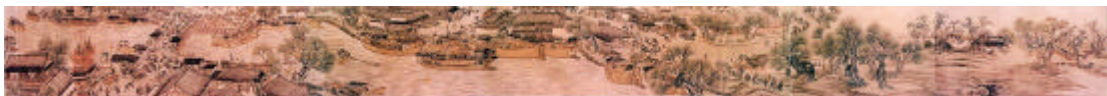
Michel Etienne Turgot and Louis Bretez, Plan de Paris(Paris, 1739)

Section 2

形似復意到與微觀復巨觀

一、《清明上河圖》、《南街殷賑》的「形似復意到」

桑貝柔軟的筆觸似乎眾人皆醒我獨醉地話出單車、樹梢與微風的故事，那是日常都市裡不易覺察卻悠悠存在的一面。北宋的生活離現在時空久遠，但如果孟元老《東京夢華錄》書中所載屬實，在該時汴河確為商業交易的命脈，那麼張擇端的構圖與技法便也真是突顯了這個貿易城市的活絡以及之所以活絡的主要靈魂。



張擇端，《清明上河圖》，1125

1930年，也是一位習畫青年：郭雪湖，在當時的台展²¹上以《南街殷賑圖》²²凝結了大稻埕南街的盛世中元祭，並有著類似命運成為理解該城歷史的視覺材料²³。和清明上河圖娓娓綿長²⁴的橫卷佈局²⁵不同，《南街殷賑》呈現的是高遠、深遠²⁶的都市山水：幾乎擎天的巴洛克立面提供了一個立軸式的背景；街上商號密佈，市招好像為了奪得視線青睞而如春筍崢嶸；不知是香火、煙炮還是狀元糕的炊氣、擲骰子香腸的燻煙，彷彿山澗溪壑

²¹ 台灣教育會主辦之「台灣美術展覽會」共十屆（1927-1936），簡稱「台展」，1937中日戰爭停辦一年，1938起由總督府文教局主辦，改稱「台灣總督府美術展覽會」共舉辦六屆（1938-1943），簡稱「府展」。

²² 1927年第一屆台展，只有三位名不見經傳的台籍畫家入選，他們是年僅十八、九歲的郭雪湖、林玉山以及陳進，被稱為「台展三少年」。郭雪湖入選台展的作品中，1930年的《南街殷賑》是唯一以城市生活為題材的風俗畫。

²³ 根據文獻，大稻埕最熱鬧的霞海城隍廟祭創始於1879年，當時茶葉帶動了整個市況的繁榮，為了酬神謝恩於是舉辦首次的祭典及迎神賽會。進入日治以後，大稻埕逐漸形成現代化的新商業體系，城隍祭的角色也開始帶有擴張販路的功能，利用建醮與迎神賽會來吸引大量的人潮。（參考邱函妮《街道上的寫生者——日治時期的台北圖像與城市空間》，台灣大學藝術史研究所碩士論文，2000年6月；宋光宇，《霞海城隍廟與台北大稻埕商業發展的關係》，《中央研究院歷史語言研究所研究季刊》，62：2，1993年4月，p.292）

²⁴ 張擇端以散點透視法來攝取所需的影像。

²⁵ 南宋在浙江杭州建都，許多北方的畫家南下，帶著對北方山水的心得開始觀察江南的風景，逐漸把中國山水畫「山」的主題轉變為「水」的主題。「長卷」在南宋以後被特別發展了起來，相對於北宋以「立軸」畫大山的習慣，長卷是更適合於「水」的流動與視覺移動的效果。在世界美術史中，長卷也是中國最具特色的一種繪畫形式。（蔣勳）

²⁶ 山水畫的畫法，向來有「六遠」之說：1.高遠 2.深遠 3.平遠 4.迷遠 5.闊遠 6.幽遠。「高遠」是自山下仰望山巔，表現山嶺的雄偉壯大。「深遠」是自山前而窺山後，使畫面上的景致重山複水。

的氤霧裊裊縈昇；單伕、小販、黃包車和採買、閒逛的人群則在畫面的底端佈成萬頭攢動的人海。



郭雪湖, 《南街殷賑》, 1930



郭雪湖, 《松壑飛泉》, 1927

我想稱這些元素為「造成『意到』的『形似』特徵」。張擇端的長卷、郭雪湖的立軸以及他們所選擇記錄的活動內容，都對於捕攝時代的生活繁景有著加強和定著的作用。通過繪畫形式將城市的氛圍(而不只是實質相貌)再現，用梵谷(Vincent van Gogh, 1853-1890)的話說，「每一位偉大的畫家都能更清楚地呈現這個世界的某一部份」；就這二幅在「意到」和「形似」之間拿捏分寸的風俗畫看，這個部分應該就是環境給人的心理感受和那些與感受相關的環境細節吧。

二、《曼哈頓中城等角透視圖》的「微觀復巨觀」

安德森的紐約跟桑貝的紐約很不一樣，桑貝畫裡的建築物常像被風吹得走了樣；同是尖拔聳立的大樓，安德森的曼哈頓也不若《南街殷賑》。郭雪湖在描繪迪化街樓房時，發現如果依照實景的二層樓建築入畫，會顯得上半部空虛處太多，不夠熱鬧；因此為了畫面效果需要，他將整條街再加高了一層樓²⁷。安德森並沒有「感情用事」地處理「形」跟「意」之間的關係，不過就前文所提，安德森的透視圖雖不流露情感卻有著邀人參與、回憶的效果；所以《曼哈頓中城等角透視圖》上「形」的處理有另外的一種屬性。微觀視野的提供是它引人入勝的視覺傳達策略，而放眼全圖，它的細節又同畫像的像素般聚合約簡為整個城市地貌的構成局部。

於是和其他多數地圖一樣，它正提供了一個地區性或區域性的面狀視野。如此巨觀的、概要的角度常常可為細微的生活內容提供較系統性的、解釋性的資訊或知識。比方說我們可以由《曼哈頓中城等角透視圖》知道如何步行到洛克斐勒看巨型聖誕樹，在圖上找到路徑與方向，另一方面也對鄰近景點的位置有了概念。另比方說，我們可以在台灣中部地形圖上發現原來台中市夾在西邊的丘陵與東側的山地之間，於是便不會為它常年累月的西南風感到不解。

古代稱地圖的製作為「繪製」（drawing）²⁸，它是介於繪畫和實用之間的一種工藝。「地圖」異於「繪畫」，其中一個深具意義的部分便是地圖展現了巨、微之間的雙向度閱讀以及一種「關係性」的閱讀，使它複合著分析性與概要性俱在的智性因子。這些特性跟地圖被製作、使用的目的有關，也跟它的表現形式有關。下一節「追憶與索驥」便從製作及使用目的的角度來談城市繪畫（Urban Painting）與城市繪製（Urban Drawing）的另外幾個圖本；也以這些圖本為例在更次一節的「場面調度與鑄鼎象物」中討論它們的表現形式是如何完成它們目的的。

²⁷ 參考「文建會 - 台灣網路美術館：台灣前輩美術家」網頁資料

（<http://over.tngs.n.tcu.edu.tw/arts/arts-004/arts-004-009/arts-004-009.htm#>）

²⁸（1）參考南方朔，〈地圖是對世界的寓言〉一文。該文是南方朔為 James Cowan, 《A Mapmaker's Dream: The Meditations of Fra Mauro, Cartographer to the Court of Venice》中文版所作的序。文中南方朔也指出，地圖並非單純的工藝性工具，它同時也代表著一種權力，一種要將人的想像在空間地理上得以實現的中介。

（2）圖學上圖概分為「美術圖」（painting）與「工程圖」（drawing）兩種。若依林崇宏的詮釋（林崇宏著《設計製圖與識圖》，p.8），前者屬於藝術表現圖，較偏向以繪者主觀立場將所繪之物或意象表現於平面上。後者屬於科學成果圖，以客觀立場應用平面幾何學和立體幾何學將物體表現於紙上。

Section 3

追憶與索驥

一、情感回應的激發與霍柏的空間再現

20 世紀初，泰西一位亦是刻畫都市庶民生活的風俗畫家霍柏(Edward Hopper, 1882-1967)，畫了《昆士區橋》(Queensborough Bridge, 1913)。橋樑對霍柏來說常常同鐵路這個題材，是連接兩點的、代表新的移動方式與生活狀態的都市動脈；相較於張澤端筆下生動熙攘的汴京動脈，這座大橋出現在灰色的迷霧當中，橋影下靜立著一幢山形屋脊的房子、一個小碼頭和更遠處另一幢建築的殘影，霍柏再現的都市似乎帶著懷疑與憂傷說著有一類生活正要急速自城市消失。此時的霍柏從巴黎求學與工作返國不久，紐約建築物與街道的可怕熟稔，一度讓他承認難以受到激發²⁹。但他開始注意到這樣的城市中一些似是而非的矛盾，並且為之驚異與著迷。



Edward Hopper, 《New York Corner》, 1913



John Sloan, 《Sixth Avenue Elevated at 3rd Street》, 1928

和其他都市寫實主義畫家不同，霍柏不太畫那些一般被認為是都市特徵的景物³⁰，如摩

²⁹ Larsen, Susan C. (former Curator of Collections at the Whitney Museum, NY, and the Farnsworth Museum, Rockland, ME)

³⁰ 參考 Santa Barbara Museum of Art, 「Edward Hopper and Urban Realism」 (May 11- September 15, 2002) 展覽資訊。

天大樓、大街，或是同時期畫家 John Sloan 的作品「Sixth Avenue Elevated at 3rd Street」中的那種典型的都市主題——交通、人群的快速步伐與奢鬧氣質。霍柏的城市繪畫，主體或背景常常是人們生活經驗中熟悉且被視為理所當然的真實，並且多以極清晰的結構表現，例如簡單的大片幾何、色塊，及建築元素的使用以提供畫面構成上強烈的垂直性、水平性和對角線。但透過特別的畫面空間安排，這些乍看質樸的畫作卻帶有引人深省的力量。



Edward Hopper, 《Approaching a City》, 1964

《進城》（Approaching a City, 1964）一圖便很適合形容霍柏純粹卻又具有召喚魔力的畫面空間。畫面浸潤在諧調的灰與棕橘色當中，整體的調性是沉穩、不表態似的靜默。最奪取焦點的一窪黑暗也就是此畫的第一組消點，卻隨著軌道從不見五指的涵洞裡消逝，埋下了不確定的氛圍。另外十分惹眼的則是在即將進城之際忽然出現的赭紅色樓房——比起身旁身分不明的龐大建築體來，它的建築型態似乎表達了這是一棟住宅——我想，它應該是個家沒錯；它讓我記起許多不得不的啟程，在每每將離開過去的某個部分之前，腦中一閃而過的那個掛念。進城前出現的“家”，是成長記憶的包裹，裡面五味雜陳地透出成長和現實的無奈，但也腎上腺素分泌旺盛地充滿好奇與期待著應該會更好的明日，像露出的那一抹藍天就在不遠之處。

二、空間再現的篩選轉化與資訊傳遞

霍柏傳達的是一種視覺經驗，就像記憶的組合。依照他想激發的情感回應來選擇描繪的景物和透視的觀點。前惠特尼美術館策展主任蘇珊 勞遜 (Larsen, Susan C.) 曾提到：霍柏創新的能力和對敘述極限的尖銳感覺與他從事了多年暢銷雜誌、書籍和廣告的插畫工作有關。插畫生涯使他更廣闊地了解美國生活，也增進他敘述的能力。插畫家風格的刻意簡潔，加速了與讀者、觀者之間的溝通過程。霍柏逐漸習慣於再現空間時只留下必要的場景元素，以敘述者角色的眼光挑選細節³¹。

三、索驥之需

為了敘述、溝通而將實際影像與空間資訊篩選、轉化、標記化的空間再現，「地圖」算是箇中代表。大航海時代，愛斯基摩人已經能夠繪出正確的海岸線地圖並以木頭刻製地形模型³²；無論目測或步測，當人開始測量長度的時候，日常行動範圍內的地形、地表物體，就以某種地圖的形式印在腦海裡，然後將之畫在木板、獸皮、布帛、紙張或其他物體上³³；而那些與地形或地表物體有關的事項——像是森林裡豐盛的果樹、神奇的藥草，湍急的溪流、險惡的沙塵暴——在許多地圖裡，也一併紀錄在地圖上。例如中國的山海經圖，除了畫有山川、道路外，還紀錄了許多奇人異事與神禽怪獸。

所以地圖的製作一開始即是因應實用的³⁴，以處理生存領域裡一些對應於空間、地理的既定特徵和特性³⁵。大英博物館藏有一幅墨西哥土著居民所畫的地圖，填色及標記的方式跟安德森的精緻再現（指《曼哈頓中城等角透視圖》）相去甚遠，同為地圖卻顯得童趣得多。不過，它是很常見的一種表現類型，沒有太高的抽象化和技術性，因而顯得其中的繪畫表現和圖例組合出自某種自然、不假思索而仍在摸索中的約定俗成。

³¹ 參考 Larsen, Susan C. (former Curator of Collections at the Whitney Museum, NY, and the Farnsworth Museum, Rockland, ME) 所撰現代生活的畫家：愛德華 霍伯 一文。

³² 參考王庸，《中國地理學史》，p. 18、海也一隆，《地圖的文化史》，p. 12

³³ 但不是所有社會都用圖或文字紀錄這個「腦海中的地圖」；例如熱帶雨林的印地安人，根據 Katherine Milton 的研究，他們所攜帶最重要的東西是知識——對雨林動植物的分佈、生活習性和用途瞭若指掌，而這些知識必須世代相傳，透過的是不斷說話。

³⁴ 依 Denis Wood 所說：「製作地圖的起源，顯然來自許多動機，就像書寫一樣，但如果沒有作紀錄的需要，則兩者均不可能發展。」(Denis Wood, 《地圖權力學》，p. 61) 我在這節裡，並不打算積極論及一個地圖製作史的起源和變遷，那比較是地圖學或人類學的課題。為了發展「城市設計與再現」的討論題旨，我想從「作紀錄的需要」來看「地圖」這種表現形式的獨特意義，指陳「記錄」和「人的生活」的聯繫。(聯繫的內容——見『城市索驥』、聯繫的方式——見『鑄鼎象物』)

³⁵ Jacques Bertin：「製圖學最重要的就是作為一種資料處理工具……它不是有助於發現在地理上對應某個既定特徵的特性，就是用來發現由一組既定特性所定義的地理分布。」



墨西哥土著的地圖（局部）,1583, 大英博物館藏

這幅墨西哥土著地圖的童趣可能源因其中並存了繪畫性元素與標記化元素；例如：圖上的腳印符號讓人一看便知道表示的是道路，樹林和山地以立面形象表現，河流以平行的波紋圖案表示³⁶等等。讀得出來它在「象形」與「指事」間游移變換，好像在說：「這樣，你應該知道我的意思吧」。

「記錄」和「人的生活」之間的聯繫，是地圖的一項重要任務，關鍵是如何記錄表達而可以讀懂；就近代地圖的表現標準來看，原始地圖雖不精確成熟，倒也鮮明地道出地圖式的空間再現有別於純美術的一項性格——複合著「表現的本性」和「溝通的條件」。尤其是進入實用的階段或作為重要的溝通工具——例如在狩獵、圈地都得派上用場的地圖，那麼實物形象的篩選或轉化更與資訊傳遞的背景、文化默契深深相涉。再現在這些時候，就比較接近是符號了。

³⁶ 參考海也一隆著，王妙發譯，《地圖的文化史》，p. 14

Section 4

場面調度與鑄鼎象物



Edward Hopper, 《New York Pavements》, 1924

一、記憶風景的召喚與霍柏的場面調度

霍柏在 1924 年完成的《紐約人行道》(New York Pavements)，佔據大半畫面的是赤褐色石面、古典復興樣式、典型的曼哈頓或布魯克林習見的住宅建築³⁷，沿街似乎繼續延伸，但也形成畫面的斜軸與畫的邊框共同定義出人行道的場景、一種即時的空間感。鏡頭準備好了，出現其中的不是優雅時尚的凱莉和她的紐約客朋友³⁸，也不見愜意的湯姆漢克

³⁷ 紐約很普遍的中產階級街道住宅 Brownstone

³⁸ 電視影集「慾望城市」

換上軟鞋前往中央公園赴約³⁹；而是黑袍修女推著嬰兒車，看來想要快快躲過鏡頭⁴⁰。但那因速度或風揚起的頭巾讓她的處境好像更形尷尬。

霍柏畫作的召喚魔力在上一節曾提到，與他「敘述者」的角色有很大的關係。他的畫乍看十分寫實，稍加細察卻與相機寫真有著差異。比方說《進城》中的兩個消點，自然地形成畫中場景的空間感，但相比實際的注視經驗，會發現這個畫面顯然經過目光的移動。霍柏順勢在這兩個消點端安排了對比的事件：神秘未明的進城之口與觸動回憶的家屋。《紐約人行道》的場面調度⁴¹也是異曲同工之妙地傳遞了一些隱喻，使得平凡的都市地物著上魔幻寫實的色彩，轉變成記憶中的風景。



Edward Hopper, 《Early Sunday Morning》, 1939

寫實卻帶有不真實的性格，也許因此具有「召喚」的能力。例如星期天初晨（Early Sunday Morning, 1939）便是典型的霍柏式都市地景。這幅畫的特長橫幅似乎讓人聯想起攝影機沿著街道推軌⁴²搖攝的一種畫面。雖然偶有一些垂直性元素，但水平感在畫中仍具有支配

³⁹ 電影「電子情書」

⁴⁰ 攝影機拍攝人或物共有五種基本方位：(1) 完全正面 (2) 四分之一側面 (3) 側面 (4) 四分之三側面 (5) 背對攝影機。從心理學上看，每種方位都代表了不同的隱喻。四分之三身子背對鏡頭基本上表示了不合作的態度。這種場面通常用來表示人物的不友善態度及反社會的情感，另外也會讓觀眾自覺是偷窺他人隱私的人。（參考 Louis D. Giannetti 著《認識電影》pp.63-65）

⁴¹ 這裡借用電影術語「場面調度」形容霍柏對於形象氛圍的塑造。「場面調度」一詞源自法國劇場，原意是「舞台上的佈位」，在劇場裡泛指舞台上一切視覺元素的安排。電影的場面調度則混合了劇場和平面藝術的視覺傳統，包括四個不同的形式元素：動作的安排、佈景與道具、構圖方式及景框中事物被拍攝的方式（參考 Louis D. Giannetti 著《認識電影》pp.42）

⁴² 「推軌」：

性的地位，使這段街區感覺上不存在著真正的開始或結束；晨光造成特別低長的陰影更強化了這個寫實立面的不真實性格。

霍柏常用的另一種構圖方式是藉由人造與自然兩個領域區分出畫面的不同視點⁴³。也許因為如此，《微暮之宅》(House at Dusk, 1935) 別具汪洋孤船的效果。畫裡的房子是一般的公寓建築，窗戶或開或闔或明或暗，一位令人好奇的女子正探向窗外。房子之外，有路燈和水泥步階做為都市設施的暗示，但階梯最後進入後方不明的森林（或是公園）消失在黑暗、密實的樹牆中。觀者的位置並未被清楚設定，也許是在另一棟更高的公寓裡，也像極了從科技大樓到萬芳之間，從捷運車廂中看到夾道的住宅室內——尤其點著暖黃色燈光，木質家具在窗簾後若隱若現——那樣特別吸引異鄉遊子的通勤經驗。



Edward Hopper, 《House at Dusk》, 1935

二、再現與聯繫

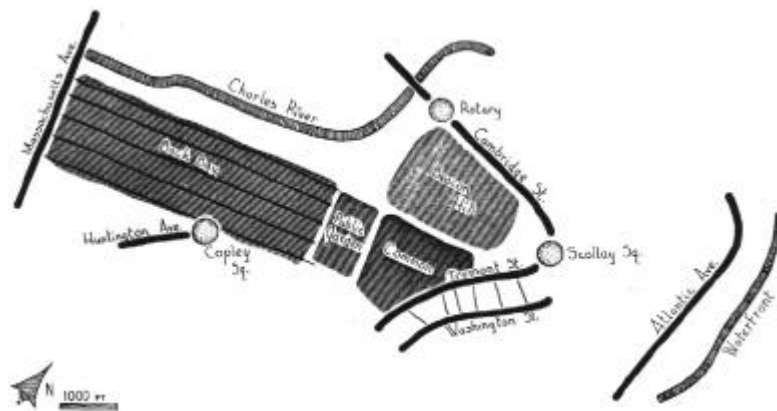
透過畫面再現的空間觸動記憶、連結上心理與情感的成分，霍柏的場面調度使得這個成份特別濃烈。在霍柏畫裡的故事，跟畫所再現的環境物象有關，但更關鍵的是正在詮釋

⁴³ 參考 Kranzfelder, Ivo, 《Edward Hopper, 1882-1967 : vision of reality 》 p.119

它的看畫人。在看畫人的心智運作下，物質性的實貌將與看不見的事項相互轉化，而地圖雖不太同繪畫般引發濃烈的情緒，但它們能在以「符號」指向地理事項或空間實貌的同時，還具有某個程度的繪畫效果。藝術心理學家安海姆在論及「對於地圖的感知」時即說：一個簡單的地理信息能得以變得豐富，是由於一幅地圖是一個圖畫式的圖像⁴⁴，有別於文字和數據。

三、鑄鼎象物與《波士頓城市意象問題》的標記化寫意

《左傳》載「昔夏之方有德也，遠方圖物，貢金九牧，鑄鼎象物，百物而為之備」⁴⁵。傳說大禹收集了九州獻來的銅等金屬，鑄了九個大鼎，鼎上分別有各州的山川、草木、禽獸以及奇異事物。九鼎之圖以特殊的形象指涉地貌和空間事項，「使民知神姦，入山林不逢不若，魑魅魍魎莫能逢之」，教百姓識得鬼怪、危險；在墨西哥土著地圖裡，樹木和山地以綠色表示，河流以平行波狀線和小圓間隔表示、有足跡的是道路，鑄鼎象物或這些特殊色彩、符號的形象都是標記化卻也寫意的成分。除了原始地圖、中國的青銅器，這樣的成分也大量出現在林區（Kevin Lynch）1959年出版的《都市意象》（The Image of the city）插圖當中。



“The Boston that everyone knows”

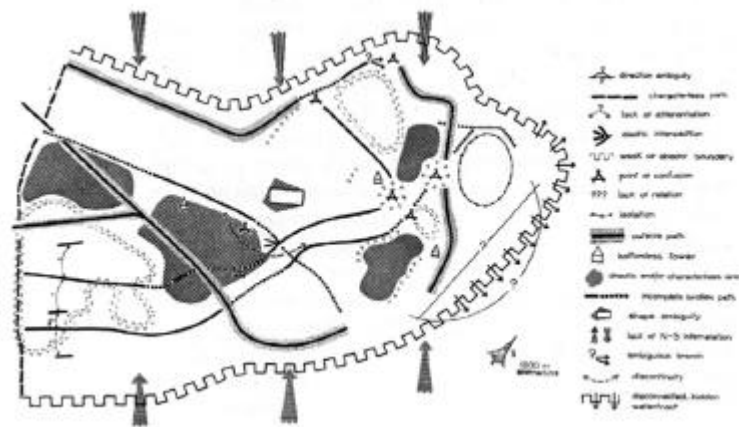
《人人所知的波士頓》⁴⁶記載著林區的測勘隊在波士頓進行現場測勘與訪談後所得的記錄。這並不是一個詳實的地形圖、街道圖，但它呈現的是在地者心目中的波士頓——受訪者所認為的重要地標、所謂的「市中心」範圍、情感上特別喜愛的場所、印象深刻的環境因素等等。例如波士頓平民公園（The Boston Common）是許多人公認的意象核心，

⁴⁴ 魯道夫·阿恩海姆（Rudolf Arnheim）著，郭小平，翟燦譯，《藝術心理學新論》pp276-289

⁴⁵ 見《左傳》宣公三年

⁴⁶ Kevin Lynch, 《The image of the city》, fig 5 “The Boston that everyone knows”

沿著培根山(Beacon Hill) 查理士河(the Charles River)及領土大道(Commonwealth Avenue)的路徑也屢被提到它們的活力特質。林區應用「標記化」來記錄一個真實場所，比張擇端、霍柏等風俗畫家記錄的故事、鄉愁要中性溫和得多，但它來自一系列的心理轉化，卻成為一種認知地圖("Cognitive Mapping"): 過程中，個人藉此而獲得、密碼化、儲藏、回憶、解譯與日常生活空間環境中各現象的相關位置及屬性有關的資訊。如此看來，林區的圖又比安德森的地圖流露了主觀色彩——只是，這個「主觀」包括了大多數波士頓居民的主觀，就是林區要找的「公眾意象」⁴⁷。



"Problems of the Boston image"

密碼化、儲藏、回憶與解譯，使地圖跨出了按圖索驥的功能。《波士頓城市意象問題》⁴⁸是波士頓意象分析的歸納總結，像《人人所知的波士頓》一樣——圖上沒有一條線是實物或形象的繪畫⁴⁹——斜線的面域、彎尺狀的虛線、連續的一串問號等等圖案，初看就像是繪圖者的心象密碼。但透過圖例將記號及其文字說明組織起來，這些具有多重意義的地圖符號即開始喚出讀圖者心中對「混亂且缺乏特徵的區域」、「微弱的邊界」、「缺乏關聯性的地帶」等等城市意象的經驗或想像。這時候的讀圖者指的也是繪圖者，就林區在書中的說明，這張歸納圖可以作為設計平面準備的第一步；而如同基地分析工作，它並不能決定一個最終的平面，但卻能成為創造性決策的背景⁵⁰。因為，密碼化、儲藏、回憶與解譯的過程裡已由另一組心智參與運作，「製圖」變成是設計專業(discipline)與生活經驗的雙人舞。

⁴⁷ 林區「城市意象」的研究旨在找尋那些在城市居民的心智意象裡，跟自明性與結構有關的實質品質（參考 Kevin Lynch, 《The image of the city》, p. 6）

⁴⁸ Kevin Lynch, 《The image of the city》, fig 8, "Problems of the Boston image"

⁴⁹ 根據 Thomas E. French, Charles J. Vierck 著/沈曾圻譯《工程畫與圖學》(pp.690-705)——地圖的內容大致可分為三類：(1) 假想線條之繪畫，如管轄權或所有權不同之地區間之界線。(2) 某一區域內實物或形相之繪畫，視各圖之目的而單獨表示諸物之相對位置，或兼示大小及位置。(3) 地面相對高度之繪畫，如地勢圖。

⁵⁰ Kevin Lynch, 《The image of the city》, p.25

第二部

再現的城市 - **實存城市與擬實城市**

Substantial Cities & Virtual Cities

緒論_第二部(上)

對既存的詮釋與對未來的想像

在紙上描述一個既存的城市，也許有一百種方法。但不表示一個城市有一百種變形，城市只有一個，但事物有千萬，所以那一百種方法可能是它的一百個 layer。第一部曾談到「城市繪製」(“urban drawing”)具有呈現系統性、概要性空間資訊的特性，這個概念接著出現在第二部中對「實存城市」(substantial cities)的討論裡。其中以達文西的伊莫拉鎮地圖(它是最早以平面幾何表現的“figure-ground”式城市地圖)，以及鳥瞰式地圖全盛時期金子常光繪製的台北市鳥瞰圖(這個時期金子常光和其他日籍畫家所畫下的台灣城市地圖，包括縱貫鐵路沿線城市及各名勝景點，幾乎是今天所存近代台灣都市地景的最詳細紀錄)等城市地圖為討論題材，由中發現這些再現除了目的性使用(例如丈量和分配)外，城市空間的現象和物體在圖形化的同時，也精鍊出一些具從屬之分的環境或設計議題。

另外，「心理狀態」這個主題在上一部的「城市繪畫」浮現後，也陸續出現在其後的篇章中；第二部「擬實城市」(virtual cities)⁵¹指的是非實存的、虛構卻又擬真的城市圖繪。「聖加爾平面」是現存最早的修道院平面圖，但經史家考證，並沒有任一修道院符合這個平面，它應該說是張生活藍圖。但這是否表示這張“非建築施工平面”的圖僅是生活序列的視覺化指南？光用生活序列的概念並無法完全解釋它最終呈現的圖式(若僅從序列組織來想，那麼它應該是拓樸式的)。在「聖加爾平面」一節裡，回溯了西方修道主義的發展，顯現了另外的端倪。這張圖式其實源自一種靈屬的要求，它一方面需透過群體生活的策略來實踐，而同時這個“群體生活”的實際之需是透過一個微宇宙的圖式來體現模擬一個可見的外在權威。

精神的理想要演化成為空間的想像，也有比較輕鬆的方式。「斯佛辛達」是文藝復興建

⁵¹ “virtual”應該是英文裡唯一可當作「實」也可當作「虛」的字。它開始有「虛」的意涵乃起於電腦模擬用“virtual reality”表示它所模擬的「實境」，因為是模擬的，所以就有了「虛構」的意思。(參考張系國)

建築師斐拉瑞特著述裡的一個虛構城市，它的星形輪廓激發了其後許多文藝復興理想城市的構想，尤其在防禦稜堡的設計。不過，這裡要提到，斐拉瑞特對形式的採用，無論在整個城市的輪廓、軸線或是城市裡的建築上，有個特殊的性質：那便是它們是可讀的。

「斯佛辛達」除了實質的使用機能外，它其中的許多特殊圖式，目的是要透過人的閱讀開啟對話。既然是閱讀，便與文化、習俗以及人的心靈有關。

以上的討論漸漸浮現出兩組向度的「城市期待」：在一個理想城市的構思裡，被期待的是個體的心境，還是整體的利益。在「聖加爾平面」例子裡，大概是透過整體來成就個人的修行；而「斯佛辛達」使用了讓人閱讀的圖式則為了道德的隱喻或信念的宣示，反倒是要成就群體的精神方向。所以，第二部的尾聲補述了兩個並非圖本的例子加強這兩組向度的討論，一個是陶淵明的田園世界「桃花源」，另一是摩爾（Thomas Moore）的人工城市「烏托邦」。

第二部圖本：

『伊莫拉鎮』、『台北市大觀』、『聖加爾平面』、『斯佛辛達計畫』



Leonardo da Vinci, 《Map of Imola》, 1502

城市的平面或鳥瞰：伊莫拉鎮地圖與台北市大觀

一、計算用《伊莫拉鎮平面》

Imola 是義大利 Bologna 與 Faenza 之間的一個小城，在 1499 年的圍城戰事後為 Cesare Borgia⁵²所據。1502 年，這位文藝復興時聲名狼藉的公爵找來達文西（Leonardo da Vinci, 1452-1519）替該城在戰中損毀的防禦工事進行修復與設計。因為這個案子，達文西畫了一張與當時其他城市地圖大異其趣的《Map of Imola》。目前保留在溫莎的皇家圖書館（Royal Library in Windsor），它是現存最早的以幾何平面呈現城市形貌的城鎮地圖。



Leonardo da Vinci, 《Map of Imola》, 1502

⁵² Cesare Borgia (1476-1507),

達文西畫下它的那個中古時代末際，大部分的城市地圖是符號性的——用一個簡單的視角來表現，圖上是一些以立面表現的並且象徵該城市的建築物；並且這些圖像在尺寸上依據的是宗教操守或政治立場，而非實際所見所測。對達文西來說，這樣的表現法沒什麼用的⁵³。新的砲彈技術要求達文西得注意他所有工事平面的範圍和正確角度，於是他拿出指南針、里程表來測度精確的方向與距離。數字、角度加上理性推敲，達文西沒有搭乘飛機卻完成了城市的平面，並且為了讓公爵一目了然這個城市的出入口及其間的路線以利統馭和建設，他的平面將街廓內的建築物著上陰影線，使城裡的道路、開放空間立即清晰了出來。

二、地圖的大眾化與城市行銷

如何才能描述一個城市呢？⁵⁴ 將家、公園以及城市中的其它場所、設施恰如其分地表現——而僅用一個簡單化的平面來象徵它們，即使對一個世居此地的老住民來說，都頗為困難。以《Map of Imola》方式表現的地圖在當時或甚至到了 17、18 世紀都還極鮮見⁵⁵，那時候流行的城市地圖是布朗(Georg Braun, 1541-1622)與賀琴堡(Frans Hogenberg, 1535-1596)的地圖集中的城鎮鳥瞰圖。



Georg Braun & Frans Hogenberg 地圖集中的威尼斯 (Venice)



Jan Vermeer van Delft, 《Woman in blue》, 1663

文藝復興中期以後，隨旅行、貿易的興盛，開始有許多出版社發行城市地圖。西元 1572 到 1617 年間，布朗和賀琴堡出版了六冊、共約 530 張歐洲各大城鎮的地圖。這是第一套繪有當時已知世界的城鎮、地方與視野的地圖集。和世界地圖不同，城市的地圖代表的

⁵³ 參考 Peter Bosselmann, 《Representation of places: reality and realism in city design》, pp10-23

⁵⁴ 這裡假作家葛林 (Graham Greene)說過的 "How to describe a city? Even for an old inhabitant it is impossible: one can present only a simplified plan, taking a house here, a park there, as symbols of the whole."

⁵⁵ 參考 Peter Bosselmann, 《Presentation of Places: Reality and Realism in City Design》, pp. 21-22

是新奇時髦的「城市收集」，商業交易也披上「驚奇探險」的勇敢、求知色彩。17 世紀荷蘭畫家維梅爾（Jan Vermeer van Delft, 1632-1675）的畫作背景中便常出現壁掛地圖在他所描繪的典型荷蘭家屋裡。當時西方的大型地圖通常配有畫框或畫軸以掛在牆上⁵⁶，那時候地圖不只是實用性也是一種附有知識性的陳列品或收藏品。顯然達文西的圖不是為了大眾消費而畫的，人們多可要一幅標示著教堂、宮殿等生活或旅行中有意義事物的地圖。顯示重要建築物的立面或簡單的透視，或者鳥瞰式的全景圖，都可以較快地連結視覺的經驗。

三、《台北市大觀》的鳥瞰式再現與城市事物的共時呈現

台北盆地在 17 世紀時，仍為平埔族人的居地和狩獵場。至 19 世紀中葉以後，全台經濟北移；當時清廷的船政大臣沈葆楨便建議在台北設府，並建台北府城。一方面可將原有艋舺、大稻埕等繁榮市街連成一氣，以穩定茶、樟腦經濟之發展；一方面得以練兵、置炮以鞏固基隆、淡水一帶海疆，保衛北部台灣的安全。城牆於 1884 年竣工，置有景福（東）、寶成（西）、麗正（南）、重熙（小南）、乘恩（北）五座城門。



金子常光，《台北市大觀》，1934

日本領台後，清代城牆在「市區改正計劃」下，於 1901 年到 1904 年間撤毀。雖城垣不復，但從《台北市大觀》圖裡尚可見當時存留下來的東、北、南、小南四個城門，仍暗示出一個「城內」的範圍，同時也透過圖上精詳的道路系統顯明這些城關已在 1930 年代的該時一反昔日的僵守角色而作為台北市輻射路網的諸起點。

1901 年也是日人將清代所築的北部鐵路路線進行改線的那年。台灣鐵路最早始於首任台灣巡撫劉銘傳於 1887 到 1893 年間的建設，當時？振興農業，興築了大？埕到基隆與新竹

⁵⁶ 參考海野一隆著，王妙發譯，《地圖的文化史》，p.64

的鐵路⁵⁷。1899 年起，殖民政府開始進行縱貫鐵路的興建，並將原先由大稻埕過淡水河經三重埔到桃園的舊線取消，改以經艋舺跨河過板橋。全線完工後，「基隆-新竹」的前朝鐵道，部份被保留下來直接與新架的鐵道接軌，而改線後留下來的道基則改為公路。例如當時淡水河上往三重埔的木橋鐵道即轉身變為台北橋⁵⁸，在《台北市大觀》圖不著痕跡地融入下一個歷史時代的版圖上。在讀圖的此時，看得到南至高雄、北至基隆的鐵路，成為縱貫全台的元素；另一個縱貫的元素則是山脈，遠山和近山的配置、蜿蜒，使畫面呈現盆地的視覺效果。層層疊合的城市事物似乎在圖裡先將歷史攤平，又透過某種圖式將地理的印象挑撥出來。

四、地理印象的視覺化與初三郎格式（具有宣傳性質、橫長圖幅、「U 字型」畫面構成）

《台北市大觀》出於日籍畫家金子常光，他在自組工作室之前，即是吉田初三郎（Yoshita Hatsu Saburo, 1884-1955）的重要助手。1930 年代，「初三郎式鳥瞰圖」製作進入黃金時期，全國印行量大增，許多繪師競相投入鳥瞰圖的製作，如《台北市大觀》之屬的地圖對 20 世紀初的日本常民來說是很典型的旅遊或觀賞用地圖⁵⁹。



吉田初三郎，《京阪電車御案内》，1913

吉田初三郎畫的第一個手冊式指南地圖是大正二年（1913）的《京阪電車御案内》，第一個都市圖是大正四年（1915）的《京都鳥瞰圖》。前者即京阪電車的路線指南，是吉田初三郎開始地圖製作的第一個作品。封面是大阪市章加上京都的舞伎，以比喻京都和大阪間電車的連結。大正三年，當時的皇太子裕仁遊學於近畿地方，看到京阪電車貴賓室裡放的該指南手冊，便曾盛讚「美麗又易懂」。

⁵⁷ 大稻埕以淡水河為「水路」，以鐵路為「陸路」，旅客在此轉車、貨物由此轉運。

⁵⁸ 光緒二十三年，颱風大水讓全橋被沖毀流失。日據初復建木橋又被沖毀後，因軍事需要，將台北大橋改建為鐵橋，並命名台北橋。

⁵⁹ Edward Tufte 寫《Envisioning Information》一書時，第一個插圖便是一張 1940 年代日本的鐵路沿線指南圖。



吉田初三郎,《京都鳥瞰圖》,1915

《京都鳥瞰圖》則是大正四年因天皇即位大典而發行的作品，這是初三郎第一次繪製都市圖。這幅鳥瞰圖尚未出現誇張的消點 山景和街廓、建築以幾乎是等角的透視被描畫出來，似在儘可能忠實地呈現京都的都市景觀。而重要建築物 如市政府、學校等公共設施，以及有名的神社寺廟 可能因為受尋頻率較高或具有特殊意義，則另外又放大特寫在圖面的邊角，讓用圖者易於發現它們在地圖（也是城市的地理）上的相對位置。這樣的構圖形式也頗似 16、17 世紀歐洲的地圖出版商所發行的城鎮地圖。

不過這些和日本傳統的名勝地圖還沒有太大的不同。裕仁當時讚譽的《京阪電車御案内》，其實形式上還很接近江戶中期盛行於庶民間的旅行地圖 通常以官方測繪製作的地形圖為底本，再飾以繪畫性元素來表現山脈、河海和沿途的驛站、社寺；也與中國的山水式地圖⁶⁰相似，採用平行的多視點。但這段時期，初三郎已經顯露了其結合記錄與寫景的創作特色⁶¹。這些鐵道沿線指南圖都由他現地寫生畫下大量的風景草圖，然後綜合官方的測量地圖、航空照片等相關資料構成原畫，再以其為基礎，聯合助手著色完成⁶²。這些畫面，就像結合了江戶時期測量專家遠近道印所繪的旅行地圖「東海道分間繪圖」⁶³（比較屬於交通路線指南）與浮世繪大家葛飾北齋或歌川廣重的風景寫生⁶⁴。（可能就因為如此，裕仁才覺得「美麗又易懂」。）

獨特的「初三郎式鳥瞰圖」是在昭和（1926-）之後才真正出現，金子常光繪製的《台北市大觀》就是典型的「初三郎式鳥瞰圖」。初三郎前期（大正時代）的旅遊指南圖和都市圖都有一定的組合方式。前者在畫面中央放的是名勝的特寫，沿途多著墨於各資助者的相關事業 鐵道會社、旅館或景點的開發商，並且依出資比率而有著不等的擴

⁶⁰ 參考夏黎明..... about 中國的地圖， 山水畫方、計里畫方或兩者並用.....（待補充）

⁶¹ 不過，毀譽參半的也是這一點。一般藝術史絕不會提到吉田初三郎，地理學域的地圖學或製圖學也不視其為正統之一。吉田豐 吉田初三郎式都市？ 商業美術 文中寫到初三郎的評價時即表示，許多學者認為「初三郎式地圖」並不具藝術性，而作為地圖，又不夠客觀。這是日本畫壇與文壇的批評通例，一方面也是因為日本對於商業美術的研究起步較晚。

⁶² 參考矢內一磨 吉田初三郎的生涯與作品

⁶³ 江戶（今東京）於 1657 年發生大火（「振袖大火」），..... 大火之後，幕府開始進行測繪，.....

⁶⁴ 日本的浮世繪.....（待補充）

大。例如吉田初三郎於昭和元年（1926年）繪製的《龜之井飯店指南》一圖中，中央飯店就特別大，幾乎占了整個畫面的一半⁶⁵。至於都市圖，當時的委託者多是中央或地方的自治政府，一般來說不會有針對某個機構、太誇大的、為了宣傳效果的變形。



吉田初三郎早期的都市圖

大正年間（1912-1925），初三郎多數的訂單來自鐵道會社和商船會社。進入昭和之後，日本境內許多都市競相辦起博覽會⁶⁶，市、鎮、鄉也開始有觀光課和觀光協會。國內觀光的景氣達到鼎盛，伴隨的是城市行銷的愈形重要。來自地方政府委託的都市圖變多，也是這時候起，初三郎漸漸發展、確立了其鳥瞰圖的屬性與特有風格。



吉田初三郎，《琵琶湖名所鳥瞰圖》，

首先，初三郎的圖大多是橫長的圖幅。就《京阪電車御案内》這樣沿線指南圖來看，一方面在構圖上，沿著幹線橫長排列比較容易閱讀並且清楚標註地名⁶⁷；另一方面就使用來講，它較利於摺疊而便攜帶、展開。但是以都市圖而言，除了沿街景緻或細長城鎮，並沒有太多都市是線型的。不過初三郎仍延續之前路線指南的橫長格式，可能是為了維持大眾對「初三郎的地圖」一貫的閱讀習慣或印象，繼續摸索、挑戰橫長畫幅的表現方式。結果是產生了大膽的變形，反而別具魅力與收藏價值成為獨特的「初三

⁶⁵ 參考吉田 豐，《吉田初三郎式都市圖與商業美術》。

⁶⁶ 吉田初三郎當時受邀到台灣繪製台灣八景和大鳥瞰圖，就是為台灣始政四十周年紀念博覽會。

⁶⁷ Edward Tufte 在其著作《Envisioning Information》中曾舉一張 1947 年在日本出版的鐵路沿線指南圖做為討論製圖策略的例子之一。他提出一個有趣的看法，……

郎式」地圖 路線圖結合鳥瞰擴大的名勝圖，並且整體上以「U字型」構成畫面。



不過，並不是所有鳥瞰圖都一成不變地使用一種格式；或只應該說，雖格式類似，但有不同的詮釋。例如金子常光在畫《台北市大觀》時，U型配置代表的是大屯火山群而完成了台北的盆地印象；初三郎來台畫的《文山郡鳥瞰圖》也有那種烏來的重山和水氣。透過這樣也許是誇張式的鳥瞰圖，他們將某種地理上的印象呈顯，也就是說，即使同樣以「U型」圖式構圖，但將會因為空間地理的某些屬性，決定它在圖紙上的身分與變幻。

五、偽地圖

古早尚無高度發展的城市時，生活空間的地圖主要就是跟生存領域有關的圖，其中一種就是第一部提過的原始地圖，另外大概就是跟領地、地籍有關的行政地圖。原始地圖表現的多是自然環境的相貌和特徵，然後加上環境中特殊事物的特性或分佈，至於「聚落的形貌」在多數的原始地圖裡是看不到的，因為自然環境例如高山和河流可以作為人在茫茫蒼穹活動的主要的參考座標，聚落本身卻可能隨時因天災人禍而有變異。西元 227 年，荊軻刺秦王之時，相傳即以獻出督亢地圖為誘⁶⁸，彼時攻城主要仍跟天然地勢有關，聚落位置的標記比其形貌的描述要重要的多⁶⁹。

《台北市大觀》等「初三郎式」的地圖例中，空間、地理形貌所成的圖形則已成為敘述的關鍵，「圖形被看做是可供選擇的思想範疇，但它實際上並沒有改變自身的形式。」

「我們如何解釋該圖形所提供的線索，如何由此進行推論，也許是精神圖式所允許我們再現的事物，但如此不見得是種消極作用；有時候，那些受精神圖式影響的組成部分對“選擇”具有暫時的重要性而能夠漸次發揮作用，這種『確定化過程』便成為一種創造性的“進展狀態”」⁷⁰。以雷東（Robert Layton）的觀點看「初三郎式」的地圖製作，似

⁶⁸ 見史記燕召公世家及戰國策燕策。（參考王庸，《中國古代地理學》p.39、海也一隆，《地圖的文化史》p.26）

⁶⁹ 地圖的角色「即繪有山川、道路等地形，而可以為攻佔之嚮導者也。」（見孫子）

⁷⁰ 參考羅伯·雷東（Robert Layton）對藝術品「風格」與「形式特徵」關係的論點（見 Robert Layton 著，吳信鴻譯，《藝術人類學》）。雷東是美國當代的藝術家與人類學家，他致力於從人類學的方法和研究成果來透視藝術史。他認為小型社會

乎突顯了它的「進路」(approach)性格；達文西畫的伊莫拉地圖、諾利(Nolli)畫的羅馬地圖也有這樣的性格。這種地圖跟那些刻在石碑上的城市地圖或古代羊皮紙上的地圖師見聞不太一樣，它是為了城市改造而做的準備圖⁷¹；雖然仍是地圖繪製的概念，但有了一些變革。在其報導及表現的方式上，例如諾利的羅馬地圖以平面輪廓區隔出建築體與戶外空間，而除了道路以外，教堂、集會堂也明顯地留白以表現「公共可及的範圍」；另外，為了重新界定城市裡的14個管理分區，諾利奉命精密地繪出私人地權外的城市地籍。到了現代我們視達文西和諾利的地圖為“Figure-Ground”方法的始祖，因為城市在這些歸納或抽象化之後反而顯現出幾個可閱讀的系統和秩序，變得具有層級性，它的本質也接近了「偽地圖」。⁷²



Nolli 所畫, 1736 年出版的巴黎地圖



Nolli 所畫, 1736 年出版的巴黎地圖 (局部)

中的繪畫、雕像和裝飾圖案似乎顯示，藝術品不是在它們所表現的意識中取得力量，而是從它自身，亦即從它表達自己的能力或者可交流性中獲得力量。他在比較研究土著藝術的風格樣式時，借用了格式塔心理學、認知心理學的成果進行分析，用具體的例子證明：選擇經驗並將其組織成為意義的獨特式樣，這不僅是文化一個非常重要的特徵，而且有充分理由來假設它將和藝術風格結構中的形式一同產生。

⁷¹ 也許，製圖的初衷和古早是差不多的；只是殖民地是平地起高樓的，那樣的狀況下常用的便是宇宙圖騰和簡單幾何。而羅馬要做都市改造時建築密度已經很高了，所以要有別的策略。

⁷² 「為了城市改造而畫的城市地圖」，我稱它是一種「quasi-map」（偽地圖、準地圖）。

緒論_第二部(下)

擬實城市：一個精神的寓言可以實現的地方

(Introduction: section 6,7,8)

上一節討論的《伊莫拉地圖》和《台北市大觀》屬於「實存城市」(substantial cities)的圖繪，它們可以看著然後畫出來，透過也許寫實也許抽象的表現方法。而「擬實城市」(virtual cities)則如它「非實存」的性質，常常顯現在以文字表述的神話和文學之中。而將城市想像視覺化的開始，就是紙本城市懷夢的開始，是跟城市裡的精神有關的設計面向。

黃金時代、伊甸園、新耶路撒冷 回到零點或來世，這些理想世界不是在開天闢地時，就是在末世之後，它們跟當前現實的可能性保持了相當的距離，並且都得由神來執行，人們消極地漫漫等待一線希望。不過「千禧年紀」有個特別的意義，就是：美好的世界是指日可待的，如果你的生存時代剛好遇上千禧年的話。像這種指日可待的樂觀，有些人們會想一些「等待」之外的方法，例如學習天使的生活 算是積極的「等待」，也有者演化為強烈「去絕我妄」的生活型態。倒也發現「去絕我妄」的哲學在群體中可以透過生活機制的設計而實踐，這就是「集體生活之組織化場景」的其中一種脈絡。

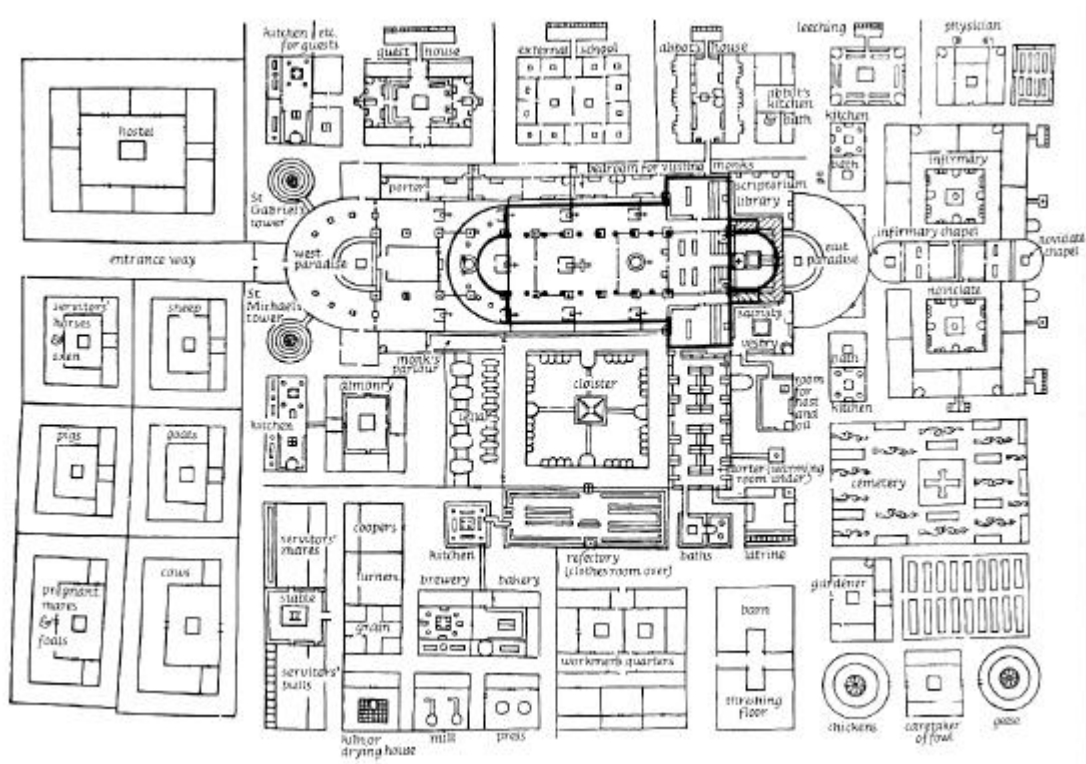
這裡將提的「plan diagram」並不同於中國或埃及的計畫性城市規劃，長安城以「九經九緯」為其「plan diagram」，內容是？於由上而下的管理意志；但以下要談的修道院「plan diagram」，則是？於『以群體的生活機制和場景兌現某種生活哲學』，這個生活哲學要回應的是精神上的理想。著眼群體生活關係的問題乃因為 urban design 要討論的問題也是群體生活關係的問題，而實質環境容納它，還是推進它、制約它？設計、安排組織 (assemblage) 回應的是實際的問題還是精神上的理想？此三節討論的是關於城市的精神理想與精神理想的具體化。

Section 6

靈屬理想國：聖加爾平面

修道主義的一種生活兌現

「聖加爾平面」⁷³中的修道院分為兩個部分，一是中央較為詳細複雜的教堂與迴廊，另外是外圍的廚房、食堂、蔬果園、藥用植物園、牛羊豬圈、僧侶的臥室、招待所和墓園等等。內容包含了僧侶生老病死的一切所需，幾乎是一個自給自足的小世界。



The Plan of St. Gall, 西元 9 世紀初 (約 816-836)

它繪於西元 820 左右，全幅約 77.5x12 公分由五張羊皮紙拼組而成，其中教堂與迴廊以紅線勾繪出極似地面層投影的輪廓，非常接近建築平面 於是 1604 年它在歐洲最古

⁷³ 聖加爾平面目前保存於瑞士聖加爾修道院 (The Convent of St Gall, Switzerland) 的圖書館。聖加爾修道院建於西元 612 年，8 世紀擴建之後約有三百年時間一直是中世紀歐洲的學術藝術中心。其圖書館是現今世界上最古老與最富藏者之一，保留了許多珍貴的抄寫手稿，聖加爾平面即是其中之一。

老史蹟之一的聖加爾修道院被發現時，即被視為當時所知最早的修道院建築平面圖。

不過根據歷史學家 Howard Saalman 的追溯⁷⁴，「聖加爾平面」的建築組合並不是一張供施工用的建築圖、working drawing，也不是當時任何既存修道院的地圖；Walter Horn 於 1979 年出版的《The Plan of St Gall》⁷⁵以及 Lorna Price 於 1982 年的專著《The Plan of St Gall in Brief》也都確立了 Saalman 此一看法。「聖加爾平面」真正的身分是聖本篤⁷⁶修院生活的組織化場景、一個體現修道精神的環境佈局模型。

一、聖加爾平面與修道主義的淵源

「起初的生活兌現」 Being an angel

故事要從西方的「修道主義」講起。基督教的修道主義始於西元四世紀，但它並不是當時忽然冒出來的產物，紀元前猶太教的愛色尼派（Essenes）就已遠離人群過著隱修生活；他們組成「昆蘭公社」（Qumran Community）從西元前二世紀中葉到西元七十年，持續兩百年的共產式生活——個人的財產要交給社群的管事者、但個人的所有需要都能在其中得到照顧，並且和天使一樣單身禁欲、著白衣，依照著想像中純潔的世界狀態而生活⁷⁷。

「極端的生活兌現」 白色殉道；具靈屬價值的生活型態

諸如此類的隱修生活是修道主義的雛型。西元三世紀時，埃及亞歷山大的主教亞他拿修（Athanasius, 296-373）⁷⁸撰寫《安東尼傳》，透過講述隱修士安東尼（Anthony）的傳奇故事⁷⁹，開始在文字上推崇隱修運動。教會領導階層原本對初期的隱修運動持排斥的態度，因為隱修士常離群獨處，為證明自己可以克制肉體情慾，競相用標新立異的方法實踐信仰。他們企圖用某些外在的行為來表現內心的虔敬，但舉動過分激烈，可能造成不良風

⁷⁴ Howard Saalman, 《Medieval Cities》,

⁷⁵ Walter Horn, 柏克萊大學建築史教授,

⁷⁶ 本篤修會（The Benedictines）是中世紀最重要的修會體制，它曾是所有修會必須依循的模式，即使日後有其他不同的修會成立，也是以「本篤會規」為典範，而作不同程度的修正與仿效。本篤（Benedict of Nursia, 480-550）有「西方修道主義的族長」之稱，他成立了幾間小修院，並為修士訂定一些生活規條；西元 525 年之後，他對修道主義做了大幅度的改革，並進一步完善其修院規章成為後來眾多修會所奉行的「本篤會規」、「聖本篤準則」（Rule of St. Benedict）。

⁷⁷ 近世紀發現死海古卷的地方，正是愛色尼派（Essenes）的居住地。他們在猶太傳統裡被認為是一個極端的宗教社群，也是一個典型的末世團體——蔡彥仁《西方文化的重要母題——天啟與末劫思想》認為這群人之所以過著這種特殊的生活，是牽涉到他們特殊的觀念：認為末世就要來到，必須以這種特殊的生活作準備，讓自己有別於一般猶太人而成為「選民中的選民」。

⁷⁸ 當時埃及亞歷山大的主教。

⁷⁹ 安東尼（Anthony）西元 275 年開始為期 25 年的隱修生活，是個人修道方式的代表。隱修士持守貧窮、聖潔、順服的誓言，每天祈禱與工作。

氣。但在著名的教父亞他拿修將他們的生活形態視為「白色殉道」(White Martyrdom)⁸⁰起，重新確立了這種形態的靈屬價值。

具靈屬價值的生活型態 從個人化隱修到群體生活

教會當局肯定隱修主義的靈屬價值是一項重要的突破，但當時更重要的努力是設法將之納入教會生活的正軌中，一方面可監控節制，另外也防範破壞教會團結的副作用發生。有鑑於此，四世紀時有教父和隱修士起而整頓隱修運動的形式，將個人化、單獨的隱修形式，改變以修道院式的集體共同生活。如此，「修道不再是個人英雄主義式的表現，而是真正否定自我，隱姓埋名地過群體生活」。

二、群體生活 & Self-Negation 的兌現機制

順服心智的操練

所以，四世紀起的修道主義精神最大的特色之一是「群體生活」。群體生活對於操練修士的順服心智是非常重要的，但是順服的操練不太可能獨自進行，因為那無異於偏行己路；在修道主義的哲學裡，唯有順服在一個可見的外在權威之下，從順服的過程中具體地經歷個人喜惡愛憎的壓抑與棄絕，才是真正的操練。於是，理論上修院除了要有嚴明的生活規章外，更重要的是將每個成員編入一個層級分明的組織系統裡。

軍隊想像

集體的修道主義起初只是言論上的提倡，西元 320 年時，曾為軍人的帕科繆 (Pachomius, 290-346) 創設了第一所共同生活的修道院。他強調修士過服從性的生活，並訂定一套生活規條，管理方式類似軍隊。另一位實踐者是巴士流 (Basil of Caesarea, 358-364)，他也？其修院訂出生活規條，這個規條即是日後「本篤會規」⁸¹的基礎。中世紀修道主義主流的本篤會基本上就是承繼帕科繆和巴士流的傳統。

三、回到聖加爾平面：修道主義的詮釋 生活規條到空間藍圖

一份摹本

⁸⁰ 當基督教成為合法宗教之後，殉道成為不必須的事，等於失去了一個向上帝表達忠誠的方法。有人便主張：隱居修道是另一種殉道的形式，因為它徹底否定一己的肉體及感情，同屬治死自我的行動。「白色」殉道指的便是不流血的殉道。

⁸¹ 參註 4

「聖加爾平面」藏身處 瑞士的聖加爾修道院始建於西元 612 年，9 世紀初苟茲貝 (Abbot Gozbert) 接任院長 (816-836)，想要重整院務並更新已經廢棄的舊建築群，「聖加爾平面」是苟茲貝在此時得到的一份本篤修院格局摹本。

_卡洛林的理想修道院

這份摹本的原始底稿跟西元 816 年與 817 年兩次卡洛林修院改革會議⁸²有關。該會議的目標是在建立聖本篤修會生活方式的新規範，以別於先前英國與愛爾蘭僧侶傳入的方式。當時依據會議指導原則產生的本篤修道院格局 (也就是「聖加爾平面」的底稿) 便扮演「理想修道院藍圖」⁸³的角色，在文字性的「本篤會規」之外提供空間內容的指導，作為一種體現理想而具可行性的物質環境佈局。

_空間是容器，生活是序列

其實更早之前，文字性的「本篤會規」已將修院組織、修士權責、日常生活安排、違規的懲罰、所唱的詩歌、每日時間的分配運用、修院內各個人的工作崗位規定妥當。表面看來，整個規章限定了事無大小每個層面，但細節處並沒有詳細規定，所以修道的生活內容留有彈性讓不同地方的修院建立自己的特色和重點。 這個彈性會反映在每日生活的序列上，但是落實於實質空間時，詮釋的條件主要仍建立在地域、建造傳統的基礎上，而非對修道生活組織或場景的詮釋。也就是說「生活的目標」和「環境、空間」還沒有被積極地連結、操作，不管是刻意或無意。

_理性方法 空間指導生活；生活指導空間

「理想修道院藍圖」的聖加爾平面，可以說是卡洛林王朝的政治力量積極介入後所催生，成為一種圖示化的指導原則。圖示的過程也就是將想法空間化的過程，這標記了『人構思空間的可能性，以實踐精神中的理想』的理性意義。（另外的例子是中國的「九經久緯」，圖示化之後的空間化實踐在都城的建設上，我想也是這裡討論的『人構思空間的可能性，以實踐精神中的理想』。不過中國都城的理想是在實踐由上而下的管理機制，修道院理想則是以群體成就個體的操練。）

⁸² 卡洛琳王朝的查理曼大帝曾呼籲國境內修道院採用統一的聖本篤教規，但一直未能普及而常有爭端。其子路易 (Louis the Pious) 繼任後，承父願欲一統修道院規範。兩度在阿亨 (Aachen) 舉辦卡洛林修院改革會議 (Carolingian reform synods)。當時依據會議指導原則產生的本篤修道院格局，據信在卡洛林國境內造成了政治、文化及精神上的顯著影響。(Karlfried Froehlich)

⁸³ Walter Horn, 《The Plan of St Gall》

四、理性方法的脈絡 手段、理想與設想世界的圖式

但它也不是忽然就在羊皮紙上冒出來；它順著上述修道主義發展的脈絡，從等待救贖的無涵構隱居，漸變成攻克己身的群居模式，然後發展群居為一個設定妥的、可以代理外在世界的、微而具體的涵構。帕科繆設立歷史上第一所修道院時，雖然還沒有指出因應的空間格局，但軍隊的想像，首先確立了「修道院」這個團體單元在生活方式上的主要 issue 透過群居手段達成順服的操練。繼而發展的巴士流與本篤會規便不脫這項生活 issue，因此修道院藍圖為了扣合這個 issue，安排出來的群居紋理自然異於原始的集居形式。

如果單從機能的供給去想空間圖示（plan diagram）的構成，參照著「本篤會規」的詳細條文，就可能有明晰的生活序列的聯想，呈現線性的或拓樸式的空間構成。多數原始的集居是依據地理條件來配置空間使用，實質環境也因著居住和交易行為而有機成長，不經意成為 organic 的紋理。通常用來形容城鎮紋理的「organic」或「grid」顯然都不適用於「聖加爾平面」，它看起來更像一張克什米爾織毯上的圖案 figure 即為 ground，或說 ground 即由 figures 構成。在有限性裡模擬世界

Section 7

寓言城市：斯佛辛達

可讀的環境 人智與環境的互動式推理

一、人智結晶

—從帕瑪諾瓦的雪花平面說起

「下午 Luca 開車送我們去車站，是另外一個小城的車站。路上 Luca 拐了一下，帶我們去 Palmanova 城的軍官俱樂部，Luca 當年從米蘭到這裏服兵役，就是在這個俱樂部認識 Nonino 家的二女兒。中午，俱樂部裏沒有軍人，很安靜，我在猜測兩個年輕人是在哪個角落見的第一面，卻看到牆上有一張要塞的古地圖，原來 Palmanova 是歷來兵家必爭之地。」 這是阿城《威尼斯日記》中的一段敘述。他提到的兵家必爭之地「帕瑪諾瓦」(Palmanova)⁸⁴位於威尼斯城外的弗雷利(Friuli)平原上，為十六世紀的威尼斯共和國(Venetian Republic)所建造，在當時作為軍事前哨防堵奧地利和土耳其人的侵略。



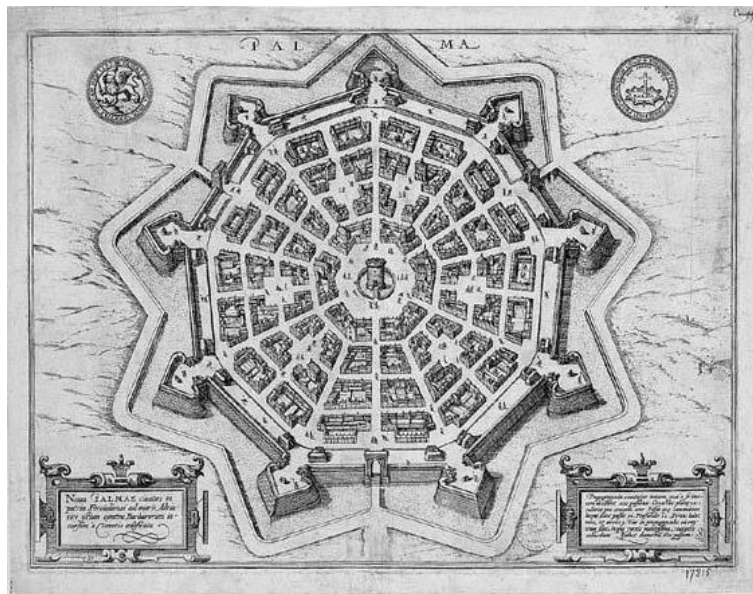
Palma Nova 空照

⁸⁴ 關於兵家必爭之地：帕瑪諾伐(Palmanova)由威尼斯共和國(Venetian Republic)於1593年建造。1797年到1805年為奧地利所據，1805到1814年又為法國佔領，直到1886年起才又成為義大利國境的一部分。

雙道城牆與壕溝築成的防禦線形塑了帕瑪諾瓦為一個九稜雪花結晶的平面，即使在今日的空中照片裡看來，仍然像田畝遭到神來一筆烙印的殘痕。這個城鎮的紋理現貌幾乎跟 16 世紀末出版的《Civitates Orbis Terrarum》裡所載的地圖一模一樣。晶狀幾何透露著強烈的形態個性，使它呈現童話幻想般的理想主義色彩，在地圖集裡也在真實的地景裡。

_按圖施工的城市

《Civitates Orbis Terrarum》是 1572 到 1617 年間，布朗（Georg Braun, 1541-1622）與霍琴伯格（Frans Hogenberg, 1535-1596）所出版的地圖集。其中包含六冊、共約 530 張歐洲各大城鎮的地圖。它是第一套收錄當時已知世界之城鎮、地方與視野的地圖集。這些城鎮圖多是以各方收集來的既有地圖為基礎進行重繪，也有些是藝術家親身遊歷後新繪，另外也包括還在計畫中的城市平面圖。



Palmanova, Georg Braun & Frans Hogenberg, 1572-1617

_to-be

布朗與霍琴伯格把帕瑪諾瓦地圖放在《Civitates Orbis Terrarum》的第五冊中出版，時為 1598 年。實際上，帕瑪諾瓦城於 1593 年開始建造，工程由共和國的防禦工程處（"Venice Fortifications Office"）執行，歷時約 20 年而有今日小鎮的樣貌。所以 1598 年之際，帕瑪諾瓦城應該還未完成地圖上所繪的全部城牆、道路與房屋建設。並且地圖裡畫定的一個中

央城堡，也始終沒有建造出來⁸⁵。因此為布朗與霍琴伯格帶來這張圖的地圖師可能不是根據既存的城鎮寫生，而是設計單位或者建城當時刻在石碑上的城鎮設計圖。它是“to-be”、即將存在的帕瑪諾瓦。

二、計劃性城市方案

一個「預先製好的設計圖」跟「完成之後的實景」，在帕瑪諾瓦的案例上，有很鮮明的相符。這是大部分計畫性城市的特點，希臘殖民城市米利都城（Miletus）就是個忠實表達「預製計畫」的實例。

來自米利都城的對照

米利都城位於小亞細亞西南海岸，西元前 10-6 世紀之間，在希臘城邦的聯盟中扮演商業與軍事上的要角。西元前 494 年，波斯人擊敗愛奧尼亞人攻佔了米利都城。在西元前 497 年重建之前，幾世紀發展下來的米利都城據信應是有機長成的聚落形態⁸⁶。米利都重建的主要計畫，常是談格狀城市時首先會提到的一個歷史上的先例。它引用海波達姆斯（Hippodamos of Miletus）著述中的格柵型城市進行規劃⁸⁷，也有學者認為海波達姆斯即是負責該計畫的建築師⁸⁸。海波達姆斯生於西元前 6 世紀末，關於他的生平不詳，唯一可考的是希臘學者亞里斯多德（Aristotle）曾在著作中寫到海波達姆斯提出了將城市改為格柵並且按機能分區的形態⁸⁹。因為米利都城，海波達姆斯被後世譽於「現代城鎮規劃之父」。

雖然米利都城可能是史上最著名的計劃性城市典例之一，它的街廓、主要大街與城市分區等等概念在接下來的許多羅馬移民城市中都有更充分的實踐；但就像它目前的歷史定位「第一個以現代城市規劃原則建造的城市」米利都城的設計，是本於定居和農耕以及簡單交易的基本需求而產生的自然做法，尤其是當一群移民移居到新的土地之初。拉斯穆生（Rasmussen S.E.）即認為這種整齊且分區的形態，在許多殖民地地區早已逐步實行，海波達姆斯的貢獻可能只是把事實記錄下來而成為理論⁹⁰。

⁸⁵ 根據拉斯穆生（Rasmussen S.E.）的《城鎮與建築》，帕瑪諾瓦現在的街道圖跟刻在石碑上的完全相同，只有街道末端依實際環境有些許應變而比較沒有準則；另外，圖上畫有一個城堡建築位在城鎮中央的廣場上，但始終沒有建造出來。

⁸⁶ A E J Morris 的《History of Urban Form》pp.42-45

⁸⁷ 拉斯穆生，《城鎮與建築》pp.8-11

⁸⁸ A E J Morris 的《History of Urban Form》，p.43

⁸⁹ Aristotle: "he invented the divisions of the cities by classes"

⁹⁰ 拉斯穆生，《城鎮與建築》pp.8-11；另外，在 A E J Morris 的《History of Urban Form》也提出海波達姆斯的封號「現代城鎮規劃之父」有待商榷。

這樣說來，海波達姆斯可能就說不上是創作者、城市圖式的發想者了。不過，無論海波達姆斯的規劃模式是否原創，能在一段有限的時間裡，組織一個新鎮所需具備的各種部分——包括中心區、居住區、商業及文化、休閒設施以及防禦用的城牆——確實應有知識的作用，才能造就這樣一個整全的都市實體。只是「米利都城」跟「海波達姆斯規劃模式」有相同的宿命——解決基本需求與符合工事的效率原則，就像 20 世紀初尤其是戰後產生出來的大量規劃性城市那樣，它的宿命降低了它的想像色彩。相對地再回來看看帕瑪諾瓦，雖然這個城市的設計也是在在考慮實用，但它顯然不是歸納人們的習用模式而產生的。前述提過，「晶狀幾何透露著強烈的形態個性，使它呈現童話幻想般的理想主義色彩」，一方面正是因為它的輪廓很不尋常、異於人類建造經驗的常態，所以關鍵著這個特異輪廓的知識顯得悖命許多。

—文藝復興理想城市的「理想性」：推理與控制的可行性

相較起特殊幾何形，之前談的聖加爾平面，如果不想及它的修道主義脈絡，那只是一個看起來平實的平面圖，或者柴米油鹽的機能泡泡圖。不過有時候，看起來幻夢、不切實際之感的城市，常常它的出現反而最是為了現實的理由。

也就是，為了最現實的理由而做的設計，不定都看起來簡單又經濟——仿照人類原始築居、一加一等於二那樣的邏輯。雖然多數古代圖騰也有強烈的幾何形，但就帕瑪諾瓦之屬「圖式個性鮮明」的防禦城市來看，星狀或雪花結晶的平面結構乃與軍事防禦的考量相關，對於幾何形的應用是？於理性的思維。由此來看，這些城市方案之所以是「文藝復興理想城市」的典型，它的「理想性」跟聖加爾平面所指涉的精神修練不同，而是指一種智性的「可行性」上的貢獻——透過發於人智的思維，在實質環境跟效果之間進行互動式的推理與模擬。這個「理想性」的屬性就是人智的積極實踐，而紙上談兵就是圖式想像與功能用途的預先結合。

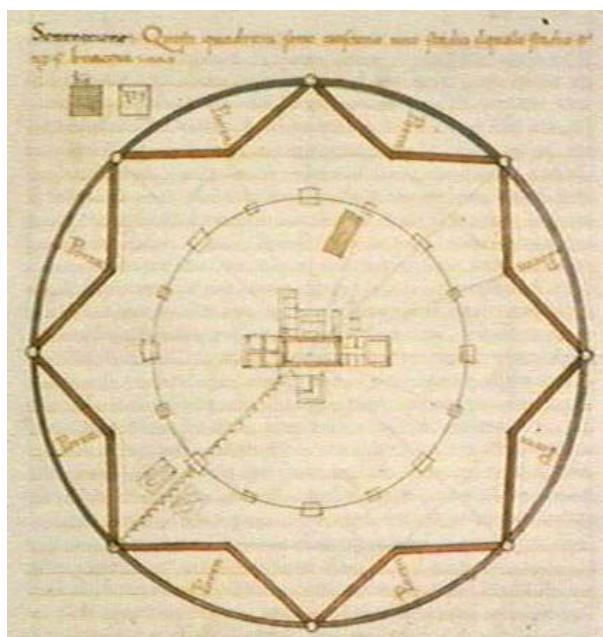
Tessa Yeager 談到達文西時曾說，「作為一個文藝復興設計師只需任想像力和推理馳騁，不需親身去動手搬泥砌石，所以不用以建造過程的可行性和難易為考量」。某種程度上，紙上談兵使人的思維可以暫離實際經驗的侷限，（在今天，就像以 3D 軟體來模擬空間的設計，首先便可以拋離重力的束縛。）使想像與功能可以更充分地相互推衍，這也是文藝復興思想下，城市設計的挑戰。

—城市方案的著作

帕瑪諾瓦的設計一般被認為出於建築師司開麻射 (Scamozzi,1552-1616) 之手⁹¹。不過，這種多角形城牆、放射形街道外加稜堡的防禦性城市，並非司開麻射首創；早先的馬丁尼 (Francesco di Giorgio Martini, 1439-1502)⁹²、Pierro Cataneo、Buonaiuto Lorini 等建築理論研究者也都曾提出此類基於防禦工事又極具理性美感的城市平面方案。目前所知的第一個星狀城市設計圖，出現在斐拉瑞特 (il Filarete) 的著作《建築論》(Treatise of Architecture)⁹³裡。

三、斯佛辛達：第一個虛構星狀城市

城市由中心建築、廣場和八角形的邊緣構成，中心向外輻射成 16 條道路，城市內圈另有一條環行道路 (or 運河?)，沿著它分佈著市場、銀行和作坊等機構，城市中心則是大教堂、宮殿以及可供給城市商人交易的廣場。



Sforzinda, Filarete

compare with 'Diagram of a Garden City': urban planning & urban form

說到輻射軸的圓形平面，20 世紀初，霍華德 (Ebenezer Howard) 著作《Garden City of

⁹¹ Morris, A. E. J. 在《History of urban form: before the industrial revolutions》中認為巴馬紐伐城為司開麻射的設計 (pp170-173); 但另也有說法是由當時威尼斯共和國的防禦工程處("Venice Fortifications Office") 執行，負責人是建築師 Giulio Savorgnan。而該單位乃由多位軍事方面的工程師、建築師及理論專家組成。

⁹² Francesco di Giorgio Martini, 他是義大利的建築師、畫家、雕刻家並從事建築理論研究，也是防禦工事專家。他在 16 世紀初出版了理想城鎮平面的專著，是"理想城市"最多產的設計師。

⁹³ "Trattato d' Architettura" 約於 1457-1464 間寫成，不過當時並未出版發行。

Tomorrow 》中的插圖“Diagram of a Garden City”也有一個放射形的市鎮平面⁹⁴。不過霍華德畫這張圖的本意，誠如他在其上的一行說明文字：“DIAGRAM ONLY. PLAN CANNOT BE DRAWN UNTIL SITE SELECTED”，平面上的任一條線，其實並不代表真實物理空間的輪廓。例如圖中的軸線代表的是相對位置上連通的關係，同心圓配置和扇形切割表達城鎮裡各性質的使用區位和之間的服務關係；所以若真要進行一個花園城市的造鎮，必得在選址之後重新評估，例如考量它和周遭城市或交通條件的關係。霍華德雖然用幾何來圖示花園城市，但這些幾何重在示意而不是表現空間性質。文藝復興人斐拉瑞特的理想城市「斯佛辛達」的成形，相對地，是從實際物理空間著手產生的圖示。斯佛辛達平面裡的放射狀軸線、星狀城牆、環形道路等形式則都其來有自，扮演實際空間幾何的作用⁹⁵。

斐拉瑞特 & 「史弗沙」的歷史、「斯佛辛達」的故事

斐拉瑞特（il Filarete，本名 Antonio Averlino，1400-1469）的《建築論》是第一本以義大利當代語言撰述的建築專論。書中透過一個虛構的城市「斯佛辛達」（Sforzinda）建造的故事，講述建築師和雕刻家的相關知識。這是一本繼維楚威斯（Marcus Vitruvius Pollio）、阿爾伯堤（Leon Battista Alberti）之後在建築上的理論性論述⁹⁶。

斐拉瑞特生於佛羅倫斯，是雕刻家也是建築師。他的藝術生涯主要在佛羅倫斯和羅馬展開，西元 1449 年之後，受薦到米蘭。當時的統治者法蘭西斯哥·史弗沙（Francesco Sforza）效力，一直待到 1465 年。在米蘭期間，他參與了多項重要的都市建設。之後，斐拉瑞特提筆寫了《建築論》，其中託言「斯佛辛達」之名，發表了一個理想化的史弗沙——史弗沙家族統轄下的理想米蘭。（相較於 Thomas Moore, Filarete 的設計並不專注在政治和社會的意圖上；而且在 Sforzinda 的案例裡，已經跨出了「土地分配」來想城市的建造。）

史弗沙的真實建設

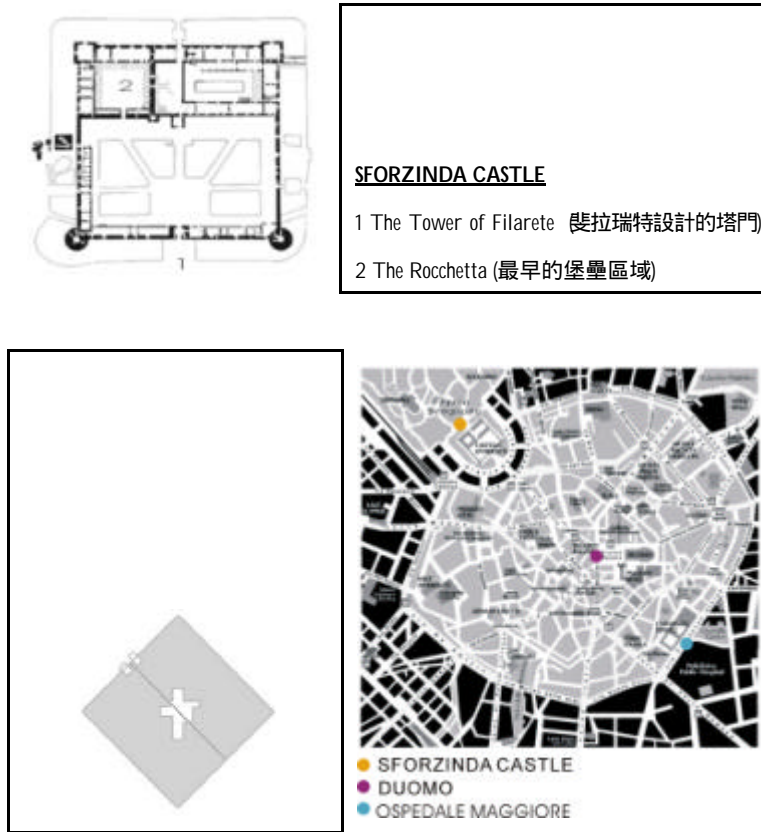
史弗沙城堡在 14 世紀時是威斯康提家族（Visconti）在米蘭西北角建造的小型堡壘，它的範圍大概就是現在羅克達塔（Rocchetta）區域，只作為軍事前哨之用，威斯康提王室仍居住在靠近教堂的中心地段。1450 年，法蘭西斯哥·史弗沙（Francesco Sforza）取得政權之

⁹⁴ Howard 的部分於下一章詳述（這個“diagram”的性質也上承 Plan of St Gall 的討論）

⁹⁵ 防禦這件事關鍵著設計圖的產生，比方說砲彈是不長眼睛的，建造一個堡壘城鎮的目的就是要難攻易守，於是必得預先計算和推估好彈道的方位、距離，諸如此類。所以城池的形狀、高度、厚度等實體性質都是依推算結果產生的。

⁹⁶ 指羅馬時代的建築師維楚威斯（Marcus Vitruvius Pollio, c.90-c.20BC）的著作《建築十書》（“De architectura”），以及文藝復興建築師阿爾伯堤（Leon Battista Alberti, 1407-1472）1450 年的《新建築十書》（“De Re Aedificatoria”）

後，決定重建並擴大它為史弗沙王朝的根據地。斐拉瑞特受法蘭西斯哥之邀參與城堡與馬奇勒醫院（Ospedale Maggiore）的設計，1451-1452 年完成城牆正立面中央的高塔，馬奇勒醫院則於 1456 年開始建造。



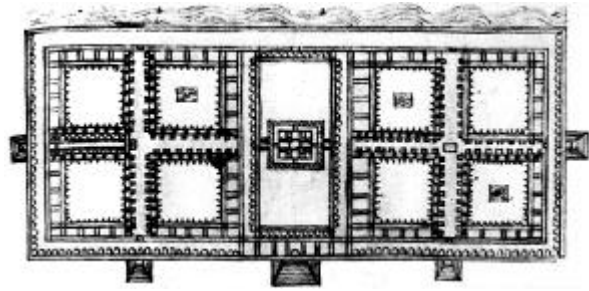
法蘭西斯哥的動機是想把城堡建成一個代表人治的、城市力量的象徵，而足以對應大教堂的神采。斐拉瑞特將城堡主要立面的中心軸正對城市，朝向市中心的主座大教堂基地。另外，斐拉瑞特為法蘭西斯哥設計的馬奇勒醫院，院址則正落在與塔門遙望的東南隅，這兩項重要建設與當時尚在興建中的米蘭主座大教堂⁹⁷形成一道軸線。

四、《建築論》中斯佛辛達的城市建築

結束法蘭西斯哥委託的兩項設計案，1457 年，斐拉瑞特開始撰寫《建築論》，至 1464 年完成了 25 冊，但當時並未出版，只保存在 1485-1486 的手抄本“Codex Magliabecchianus”之中。在《建築論》裡，斐拉瑞特所虛構的城市「斯佛辛達」故事背景就是史弗沙家族轄下的米蘭。但他無意在為史弗沙的歷史做下記載，而是以他對城市建築的想法對照著

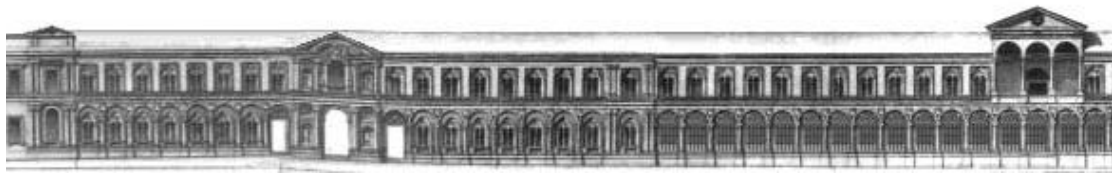
⁹⁷ 米蘭主座大教堂（Duomo）是世界上第二大教堂。它由威斯康提家族的 Gian Galeazzo Visconti 於 1386 年開始建造，希望打造適合於義大利統一後容納四萬人作禮拜的規模。Gian 從德國、法國及義大利各地招請建築人員從事大教堂的興建工作。但由於人們意見衝突與格調分歧而遲遲無法動工，大教堂的屋頂直到 1759 年才告完成，整個教堂竣工已是 1809 年。

這個城市的某些條件，發展出一些普適性的處理方式和觀點。



馬奇勒醫院的平面圖

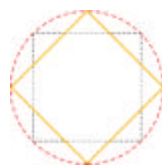
例如馬奇勒醫院的平面圖後來就出現在《建築論》中，作為圖說「斯佛辛達」公共建築的範例。平面由 10 個正方形組成一個矩形，中央是教堂，兩邊是病院，病院的配置呈十字形（“人類苦難的提醒”）。類似的論述架構成整部城市的想像，例如其中的「墮落與高尚之家」（House of Vice and Virtue）是一座環形建築物，底座有 10 個商店，中央裝飾以一尊代表神聖的雕像；整個結構物的內容涵括數間講堂、底層的青樓及較高樓層的研究機構。斐拉瑞特用故事篇章并圖的方式，將每樣城市建築和景色以小說式文字解說，闡釋該城的計畫、設計和施工，還包括它的組織和制度。



馬奇勒醫院的立面圖

五、《建築論》中斯佛辛達的城市輪廓與配置

斐拉瑞特曾教導他的學生將建築和城市類比於人體⁹⁸，建築物的組成部分就像人體的耳、鼻、口等等器官；來自人體的隱喻使斐拉瑞特認為城市也應是一個共有的有機體，設計必須反映市民與政府的需求和慾望。



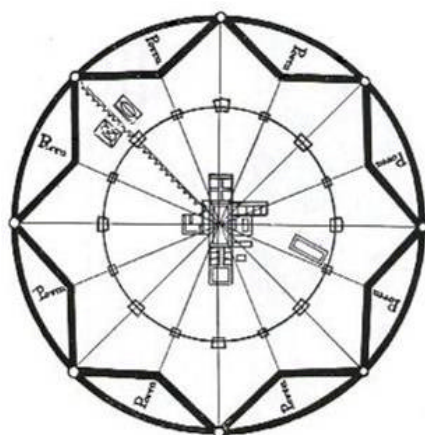
⁹⁸ 參考 Bob Ryskamp, Form Follows Function: Leonardo's architecture and human concern ; Fred Luminoso, The Ideal City: Then and Now ,

斯佛辛達由兩個 45 度相交的正方形其外圍繞著一個正圓組成，乍看在形式上與維楚威斯
的風向圖和多角形防禦城市相似。因為他們都考慮了類似的基本問題，例如城市衛
生、生活機能與斯佛辛達防禦。維楚威斯認為理想的城市包含三個區域：神聖的、公共
的與私人的，而市場應位在城鎮的中央；放射形街道可使城市經年通風，不擔心風向變
異。維楚威斯首先將各種城市問題綜合考量，而以圖式來表達一種較為整全的解決策
略。文藝復興初期時，阿爾伯堤在他的《建築論》(De Re Aedificatoria) 裡也是以「整全
的」觀點考量城市的設計。他指出整體環境必須適於其居民，城市的每個單位從大到小
都要遵循和諧與互補的原則；然而就像阿爾伯堤深信「建築應是如同天工的作品」像音
樂一般，數學的秩序（回應宇宙的秩序）可以運用來處理不規則的問題，這種「調和」
的概念也是他對城市設計的中心思想 兼具實用、舒適及美感。

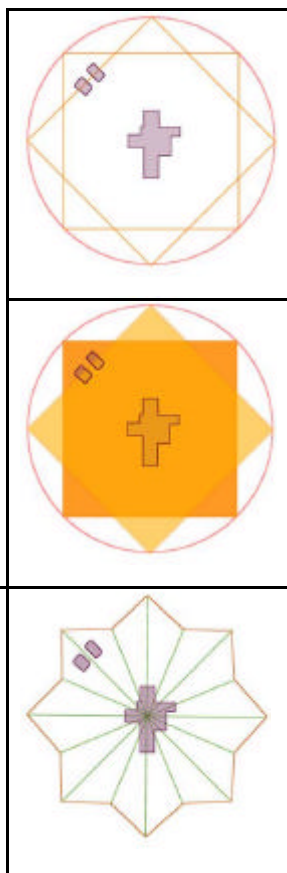


Sforzinda in Landscape, Filarete

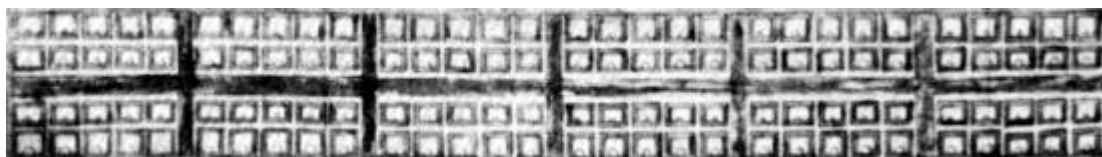
斐拉瑞特是服膺維楚威斯與阿爾伯堤的。維楚威斯和阿爾伯堤都提出理想城市的理論，
但並沒有實際的都市設計上的實踐。雖然斐拉瑞特在米蘭的實務與《建築論》中虛構的
「斯佛辛達」比起來，似乎理想未竟；但從另一個角度來看，這些實務也正是他的理想
城市之所以開啟實際設計進路上的參考，而不只是理論原則或美好幻景的關鍵。



Sforzinda, Filarete



首先，因為「斯佛辛達」這個虛構平面的產生，就是從米蘭、史弗沙城堡真實的環境涵構著手起。八角星狀輪廓的兩組正方形，其一來自地理空間的南北正軸，另一是「強調市民的榮耀與人的尊嚴」的新軸線（就是史弗沙城堡到主座大教堂的軸線）。外凸的稜角在當時新式炮火攻堅下，已比維楚威斯八面形城市在防禦上更勝一籌。幾何形圖式在斐拉瑞特的處理過程中，「從有到無」（意思是斐拉瑞特沒有直接援用維楚威斯的形）關乎他對現狀問題的認識，「從無到有」則是他對都市軸線的定義、製造和接下來的應用。

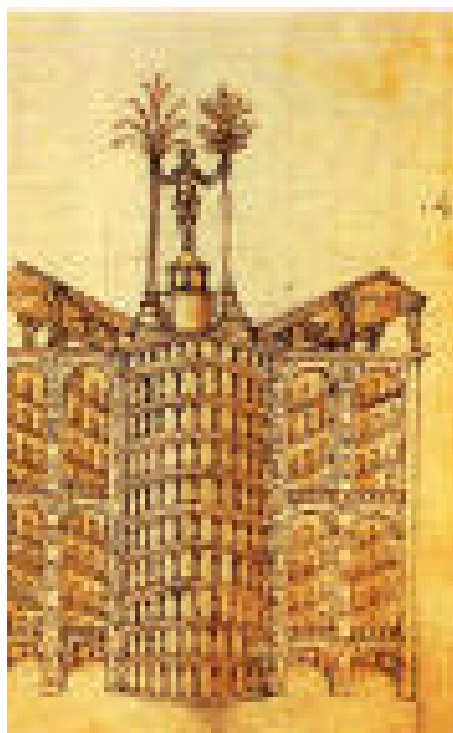


Artisans' Dwellings, Filarete

另外一提的關鍵是「斯佛辛達」的小說體裁。故事不光是？ 這個虛構城市的真實感加分，更重要的是表現他所考量的建築功能與意義⁹⁹。例如「匠人之家」（Artisans' Dwellings）

⁹⁹ Helen Rosenau, 《The Ideal City》, p49

是斐拉瑞特專為斯佛辛達城的工匠和城? 移民的工人所規劃集合住宅；另外還有一個「墮落與高尚之家」的圓塔建築，他將店舖和青樓配置在地面層，學院在較高的樓層，最上層則供星象研究之用。斐拉瑞特用一個狀似製冰盒的平面解決簡易地解決宿的問題，而「墮落與高尚之家」則複雜許多，它是一個複合性的公共設施並且不光只解決需求的問題。複合的建築功能被安排在一個環形平面裡，可以達到彼此觀視的效果，而垂直樓層則用來隱喻從墮落的淵藪到高尚的殿堂。別有用意地，斐拉瑞特想透過這個建築計畫來增加市民在道德上的完美。



House of Vice and Virtue, Filarete

這是一個圖式想像與功能用途結合的例子。斐拉瑞特的星狀城市除了軍事防禦的智慧外（實用軍備如武器、堡壘設計的此中翹楚就是 15 世紀末的達文西），對於城市設計，它之稱為「文藝復興理想城市」，這個「理想性」所形容的不單指實用效能的完好或圖像的純粹美感，而是回應前述：它是智性的「可行性」上的貢獻。透過人的思維，在實質環境跟效果之間進行互動式的推理與模擬；也正是這個可行性，開啟了實際設計進路的參考。

城市寓言：桃花源與烏托邦

人間樂土、理想生活的因素集中與概括

陶淵明和摩爾的這兩個故事主要是社會狀態的想像，以及這個狀態所相應的生活環境，透過文字來勾勒；至於視覺的、圖像的 virtual cities，可以從 19 世紀初傅立葉、歐文的城鎮設計看到一些摩爾式烏托邦理想在空間上的實踐，這個意義接近上節談實踐修道精神的聖加爾平面那般。

陶淵明構想的理想國度，倒不只是大自然的桑竹、春蠶、清澗和夕露，或者人起的整齊屋舍；關鍵的是這些事物帶給他的祥靜與自足的內在品質，桃花源裡的人文與景物組成便是創造這項品質的因也是果。 Morris 的 Nowhere 故事，除了像陶淵明一樣提示農耕本身帶來的基本富足，還開顯出城鎮在功能性之外的另一種價值（雖然 Alberti 早就說..permanence, beauty and utility），也就是這種社會與生活型態所能提供的「美的陶冶」或性情的陶冶 製造的樂趣和景致的怡人，也於是開啟了一種呼之欲出的地景 跟手工藝精神有關的城鎮建造精神。

在摩爾的故事裡，烏托邦也是個治理良善、幸福繁榮之地，使得當時？使法蘭德斯的倫敦法官摩爾急著向發現烏托邦的航海家希斯拉德刨根究底。 不過，摩爾的故事讀起來卻並不怎令人快樂和嚮往？事實上，摩爾已透過故事裡的烏托邦人回應了這個疑問。烏托邦人主張，並不是每種快樂都構成「幸福」，而是只有「正當高尚的快樂」才構成他們所崇信的幸福。

正是這點德行上的假設，烏托邦的律法嚴明甚至規定了作息的時間、婚姻和奴隸種種制度，但多數人樂於奉行；因為它符合這個社會理性的主流價值和信仰，並且更重要地可以維繫這種價值欲鞏固的生活基本保障。 烏托邦的實質環境，便也相映其中人們的生活理念、道德價值而執展出特殊的地景 理性地節制、組織和分配。

一、桃花源

「桃花源記并詩」寫於西元五世紀初中國的魏晉南北朝時期，梁啟超認為它算是唐以前的第一篇小說。故事從漁人發現桃花林開始，沿途落英繽紛、芳草鮮美，在好奇心的驅使下，一路進溯誤闖了避秦前民的居地。

「土地平曠，屋舍儼然，有良田、美池、桑竹之屬，阡陌交通，雞犬相聞，其中往來種作，男女衣著，悉如外人，黃髮垂髫，並怡然自樂。」漁人驚見的桃源深處，呈現著安寧豐足的田園景象。素樸的屋舍整齊地排列坐落，旁有田地、魚池，還有桑樹和竹林一同在平廣的土地上展開。青壯在田裡種作，五穀不乏，加上春天到了蠶絲收成有新衣可製，還有剛冒？的新鮮春筍添菜。小孩邊走邊嬉唱、老人也無煩無憂地往來閒語。

作者陶淵明寫作的時間約在晉宋易代前後¹⁰⁰，東晉在中國歷史上是個偏安的王朝，當時內亂外患不斷，社會擾攘。人們渴望樂土，文人幻想脫離現實，所以隱逸之風和仙道之說十分盛行。當時對「樂土」的描述就是「仙境」，而這些仙境就像希臘神話裡諸神所生活的希臘北部、冰雪覆蓋的奧林匹斯山那樣，不是在遙遠的海上，就是在深山裡洞穴中；或者像聖經故事中描述伊甸園為天使和火焰劍所把守般，難返而不可及¹⁰¹。

發現桃花源的過程雖也帶著神秘的況味，但沿途的景色清美，林盡，桃花源的闢門「山有小口」彷彿透著光，吸引漁人不覺有異地繼續前進。陶淵明透過遊蹤故事的體例定義了一個理想國度桃花源的存在時空，異於志怪小說或傳統仙鄉傳說¹⁰²中的仙境，它是現世的樂園——一個時人或陶淵明自己所期許的樂園。

這其中對「非實存城市想像」的意義是，「樂園」的誕生和存在，跟人文世界中的選擇是有關的；幸福快樂與否，不全是天或神的決策、不全歸咎「天地不仁以萬物為芻狗」，或者「聖人不仁以百姓為芻狗」。（猶太人說，人類一思考，上帝就笑了。其實上帝一思考，人類也會笑，於是老子說“天地不仁”，“不仁”就是不思考。¹⁰³）桃花源的先人為躲避先秦時代的戰亂才來到此地闢村，與外界隔絕而保持著古代的生活方式和禮制，遂有

¹⁰⁰ 陶淵明生於東晉哀帝元興三年（西元 365 年）卒於宋文帝元嘉四年（西元 427 年）是晉、宋易代之際的詩人。《桃花源記并詩》的寫作時間約在宋武帝永初二年（西元 421 年），陶淵明 57 歲時。

¹⁰¹ 據《創世記》的記載，神將亞當夏娃逐出樂園後，為了不讓他們重返伊甸園，便差遣天使基路伯和發？火焰的劍在伊甸園的入口處把守著。

¹⁰² 王孝廉在《中國的神話世界》中道：「中國仙鄉傳說的發展過程，是由古代的原始信仰傳承神話發展，而為道教成立以後以神仙思想為主的仙鄉傳說，到了陶淵明又把仙鄉傳說落實到現實的人文世界上去。」

¹⁰³ 作家阿城於《威尼斯日記》中的一段話。

今天理想的居地。雖然陶淵明託言避秦也有批評時政感嘆時局之意，但某種程度上，桃花源提供了一種小國寡民的想像和可能性：人們可以選擇脫走，在適當的、不受干擾的地理條件下，自組一個這樣的樂園。

陶淵明之虛構了桃花源，在歷史現實和思想淵源上都有特別的背景。中國在漢末以後戰亂頻繁，常有人民聚眾入山、據險避難的事蹟¹⁰⁴，也有為逃避賦稅徭役而逃到深山幽谷的記載。在這樣的社會條件下，當時主要的文人思想便多傾向於承繼老莊的觀點，「小國寡民，使有什伯之器而不用；使民重死而不遠徙。雖有舟輿，無所乘之；雖有甲兵，無所陳之。使民復結繩而用之」。脫走是陶淵明安排的邁向理想國的第一步，小國寡民的古代社會所有過的淳樸安頓則是他心嚮往之的理想國屬性。

但逃走之後是否就等於有幸福快樂的生活？小國寡民要怎麼維繫？（類似的問題與解答：William Morris 的“Nowhere”之中的人們是如何能過快樂的生活）陶淵明沒有多做著墨，在詩的部分提到的「秋收靡王稅」可能就是桃花源人幸福的關鍵之一。畢竟陶不是政治思想家，可能也無心於以制度、政令來想像一個安邦的維繫。就「理想城市的想像」，陶淵明勾勒的，主要是一種以個人的精神發展來想像某一個群體精神的發展可能。

陶淵明 41 歲時辭官歸田，曾寫下許多抒情言志的詠懷詩和描寫鄉村風光與田園勞動生活的田園詩；從不平則鳴的詠懷詩發展到言物寫景的田園詩，其實是陶淵明分享他在生活上的精神滿足之開始。「方宅十餘畝，草屋八九間。榆柳蔭後簷，桃李羅堂前。曖曖遠人村，依依墟里煙。狗吠深巷中，雞鳴桑樹巔。戶庭無塵雜，虛室有餘閒。」¹⁰⁵ 桃花源的幸福圖像，存在田園鄉居裡，更存在於陶淵明品嚐之後的精神裡。也就是說，陶淵明構想的理想國度，倒不只是大自然的桑竹、春蠶、清澗和夕露，或者人起的整齊屋舍；關鍵的是這些事物帶給他的祥靜與自足的內在品質，桃花源裡的人文與景物組成便是創造這項品質的因也是果。

二、烏托邦

故事的開始是摩爾（作者湯瑪斯·摩爾的化身）受英王亨利八世之命出使法蘭德斯¹⁰⁶，停留期間結識了老航海家希斯拉德。希斯拉德冒險遊歷過大半個地球又富於智識，他的

¹⁰⁴ 如東漢末年的胡昭「轉居陸渾山中，躬耕樂道，以經籍自娛」（《三國志 魏志》本傳）；田疇「遂入徐無山中，營深險平敞地而居，躬耕以養父母」（《三國志 魏志》本傳）。

¹⁰⁵ 陶淵明，《歸園田居五首》第一首

¹⁰⁶ 法蘭德斯，中世紀西歐的伯爵領地，區域跨今法、比、荷三國。摩爾寫《烏托邦》的當時，法蘭德斯為歐洲織布業中心，需要英國大量輸出的羊毛。

烏托邦奇遇讓憂國憂時的摩爾興奮又好奇而急於一窺究竟。「如果你跟我到過烏托邦，和我一樣親眼目睹那裡的風俗習慣就好了。……你若是到過烏托邦，你絕對會承認從未見過那樣生活得井然有序的的人民。」隨著書中人物希斯拉德巨細靡遺的介紹，揭開了烏托邦的美好和它之所以美好的要素。

_希斯拉德的報導

希斯拉德到訪的「烏托邦國」是由 54 座城市組成的島國，四面環海，淺灘和暗礁形成天然的屏障。這 54 座城市有共通的風俗和法律，城市的佈局和外觀也都相仿，希斯拉德說：「一模一樣」。



1516 年版《Utopia》中收錄的地圖

(城市佈局)

每座城市分成四個大小一樣的區，每區中央是貨物匯集的市場 其實應該說是「倉庫」，因為烏托邦人並不進行商業交易，他們實行財產公有制，所以各種貨物在此按類存放，而人們按需索取。「家」是每個城市的基本單位，但在公有制下，烏托邦人以 30 戶組成一個共食單位；所以公共餐館沿街間隔配置，每個餐館左右各服務 15 戶人家。四所醫院則分別配置在鄰近城郊之處，一方面與人群適當區離，另外也有較大腹地可容寬敞舒適的病院。

(城市外觀)

城市的街道皆為 20 呎寬，利於交通也免於風害；街上的住宅整齊排列成長條狀，且彼此外觀相仿，都是三層樓磚造或石砌而表面塗上灰泥的平頂屋舍，窗嵌玻璃以抗風採光；每戶前門通街、後通花園，其中花草蓊鬱、果實豐碩。

—人工城市/人工理想國

湯瑪斯·摩爾 (Thomas Moore, 1478-1535) 的小說《烏托邦》於 1516 年出版，虛構自己在使的旅途中偶然獲知有關烏托邦的見聞。事實上在 1515 年時，摩爾確實出使國外，書中為他引見希斯拉德的人物彼得·賈爾斯也是摩爾真實生活中的友人。所以，「烏托邦」雖然是一個虛構故事，卻可以由這些真實情節的入鏡，嗅到其中的「時政」味道。也就是摩爾給他自己的故事一個「現在的時式」，並且與他真正心繫的事務有關的一個槓子。

(「現在」的時式)

就「理想世界」的描寫，此書建立了一種新的寫作類型——由文學、政治與哲學交錯而成。這樣的體例最新鮮之處，是它描述了一個「現世的、置於地球的」然而卻又「理想、美好」的社會。聖經故事中「伊甸園」是喜樂與純潔的樂園，古希臘傳說中的「黃金時代」則萬物各得其所、森林能自動長出大船、建築城寨不需刀斧鋸木、大地有足夠的物產供給人類，每個人都不知疾病、痛苦、衰老為何物。「伊甸園」和「黃金時代」是西方傳統中最早的關於「理想世界」的描寫，但它們都存在不可逆的過去。摩爾的故事安排由老水手、航海冒險家發現了烏托邦島，在當時大航海時代的背景下，更讓人不疑有他，增加烏托邦就在「somewhere out there」的真實感與可及性的想像。

(摩爾心繫的事務)

烏托邦的自然環境並不像往常的傳奇故事所描寫的那樣理想化，沒有流著鮮奶和純酒的河川，更沒有自然產出甘蜜和露汁的樹木；其實，摩爾幾乎不描寫自然環境，更別說誇飾它、讚美它。烏托邦的河流被建設成灌溉或護城之用、果實是人們栽培得法養大的，城外的景色僅止於農業景觀的描述——田地、畜場和間隔適宜的農舍。希斯拉德說烏托邦城市的設計是由最初的國王烏托普本人擬定草圖的。的確，烏托邦是個十足人造的

城市，甚至連他們地理屏障「四面環海」也是人工挖鑿來的¹⁰⁷。

烏托邦的地景像威爾斯在《現代烏托邦》¹⁰⁸中說的「漂亮的但沒有性格的建築物，對稱的和完美的田地，健康、快樂、服裝美麗卻沒有個性分別的大堆人民」。摩爾花了許多氣力描述的城市佈局和景觀，卻教人敬謝不敏。也許並不是他缺乏寫景的情思和技巧，只是以這些「人工作為」讓人們著眼：一個「理想的」國度是可以經由人的努力與智識落實，無須？航去尋找，無須等待不知何期的新耶路撒冷；也就是說，它是人類作為的成果，而非天神的。烏托邦居民的幸福安樂並非受益於神的恩寵，而是藉由社會的組織、強調法律和秩序，人們才得以驅除邪惡和陋習。

摩爾的「理想」與陶淵明相去不遠，都期許一個安和樂利、人無貧苦的境地，這也是多數仁人志士的社會理想，其實也是許多城市設計者內心的小小執念。只是他們帶我們去看了不同的景象、不同的達到理想的走勢。

桃花源裡沒有國家機器，人們沒有稅役負擔，每個人都可以像陶淵明一樣既耕又讀、在自己喜歡的工作中得到精神上的滿足。然而，烏托邦人主張，並不是每種快樂都構成「幸福」，而是只有「正當高尚的快樂」才構成他們所崇信的幸福。正是這點德行上的假設，烏托邦的律法嚴明甚至規定了作息的時間、婚姻和奴隸種種制度，但多數人樂於奉行；因為它符合這個社會理性的主流價值和信仰，並且更重要地可以維繫這種價值欲鞏固的生活基本保障。烏托邦的實質環境，便也相映其中人們的生活理念、道德價值而執展出特殊的地景：包括各城的轄境大小、人口密度、城市街道的寬度、住宅的配置等等，都遵循理性地節制、組織和分配的精神，即使是唯一具有閑情況味的花果園烏托邦人對於它的熱愛，也是因為它是富於實惠的事物。

烏托邦裡，幾乎所有勞動都是生產性的，營巧而無益於國計民生的工藝都在禁絕之列¹⁰⁹。人人各有所職、皆有所獻地形成「統一的社會體」。就如德國社會學家達蘭道夫（Ralf Dahrendorf）說的「烏托邦和墳場之間的不同，只是烏托邦之中還有一些事情發生」，不過這些事情「都追隨著反覆出現的模式，而且都是在社會整體設計之內發生的」，不僅不會顛覆社會現況，反而肯定了它，維繫了它。¹¹⁰

¹⁰⁷ 摩爾的故事是這樣說的：「根據傳說以及地勢證明，這個島當初並非四面環海。……烏托普國王征服了這個島，然後下令將島連接大陸的那一面掘開 15 哩，讓海水流入，將島圍住。」

¹⁰⁸ H. G. Wells, 《A Modern Utopia》, 1905

¹⁰⁹ 戴錕齡於《烏托邦》中譯本（Thomas Moore 原著，戴錕齡譯，台北：志文出版社，1997 年初版）譯序。

¹¹⁰ 拉爾夫·達蘭道夫（Ralf Dahrendorf），由烏托邦來看社會分析的新方向，該文收錄於 George Kateb 編孟祥森譯，《現代人論烏托邦》。

「烏托邦」(utopia)是摩爾創的字，結合「烏有之地」(outopia)與「美好之地」(eutopia)，後來它就一直作為指涉「理想的時代」或者「理想的社會」¹¹¹的字詞。它們通常以時間上或空間上的隔離而存在，存在文學裡或是社會學科裡。「傳統上的烏托邦總是跟現實或當前現實的可能性保持距離」，比方說摩爾和陶淵明的理想世界已經脫離神話和遊仙文學，但他們都個別假設了一種「目前不存在」的制度和風氣；而且這種制度和風氣常常關乎複雜的社會和道德成熟，所以在短期之內也難予實踐。

直到後來，烏托邦的作家除了文學、哲學家和社會規劃者外，出現了城市設計者。透過城市設計把「Virtual Cities」變成「Substantial Cities」。喜歡摩爾的烏托邦還是陶淵明的桃花源？一個城市設計的老問題：城市設計是空間管理還是視覺管理？城市的管理是為了個體的心境還是集體的利益？

¹¹¹ Krishan Kumar, 《Utopianism》

第三部

城市設計的兩個恆問 - **美或機能的課題**

Beauty & Function

緒論_第三部（上）

關於美的經驗和城市建造的藝術

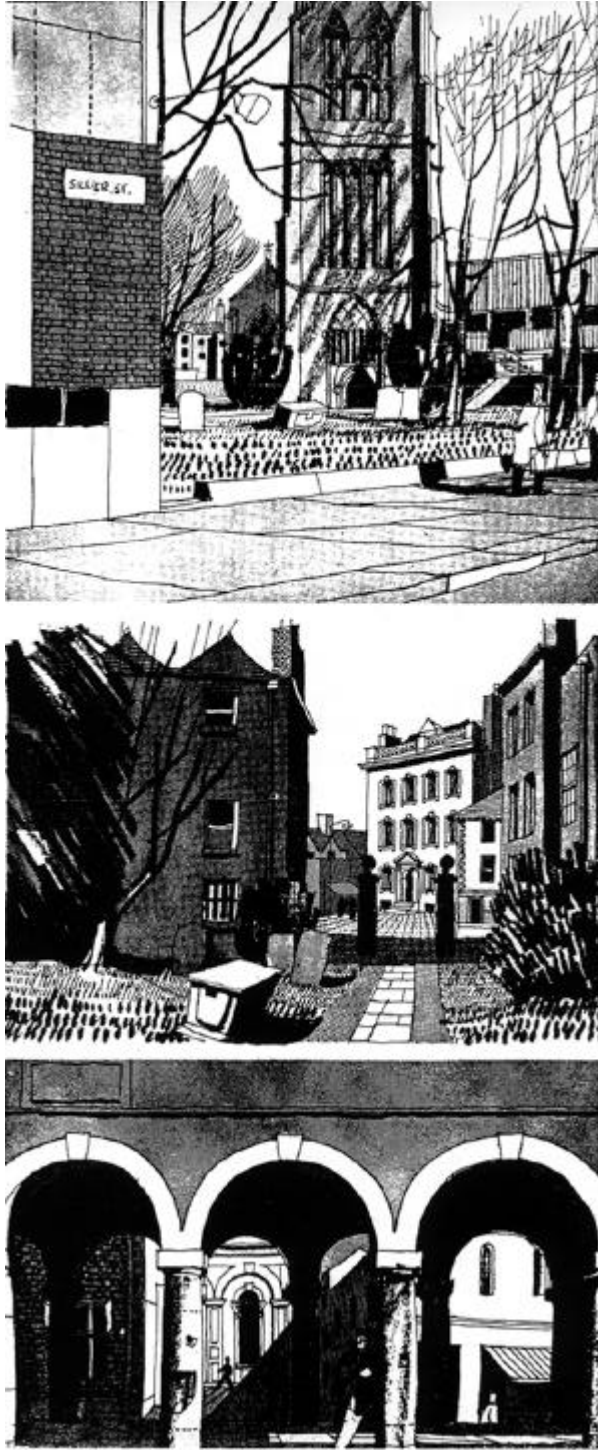
城市設計是空間管理還是視覺管理？城市的管理是為了個體的心境還是集體的利益？第三部延續這兩個向度，以「美的經驗和城市建造的藝術」和「城市的形體與機能」分別展開兩組對話。「美的擁有」可以說是整個第三部前半段的討論精神，而「人的心理狀態」正是討論「如何擁有」、「誰擁有」的主要切面。

羅斯金（John Ruskin）認為動人的美，不光是因為顏色或比例得宜等審美條件，而是其中傳遞了一種價值和情緒；美的經驗能動撼心靈，又接著成為美的印象，於是人心中用之不竭的樂泉源。仔細觀察、用文筆或畫筆描繪是有效攝取美的方法。我想像與之對話的是都市設計領域的先輩西特（Camillo Sitte）。西特曾在都市設計的課堂上告訴學生進行設計前必要的五項功課，包括實地走訪，在當地買一份地圖、找到那裡最棒的一家餐廳好好地用上一餐……。西特指出城市的品質中，很重要的是與心理感受相關的那些部分，所以到了一個陌生的城市，這些功課是幫助萃取或累積環境中既重點性又不失情感經歷的資訊。

當代酷倫（Gordon Cullen）林區（Kevin Lynch）的設計圖繪中也有這種心理品質的因子，不過他們和西特已有一個關鍵的不同。西特強調環境的心理功能，但他所認為的「城市美」，存在他懷念的空間品質和建造精神上；所以他的設計準則來自於他對古代城鎮品質的分析，找出它們之所以美的空間要素，由中歸納出應用性的邏輯。西特比較是以先驅（精英）的角度為城市建造的美的品質請命，而林區的都市意象調查圖繪，要幫助捕捉的則是當地住民所體驗、認知的美。酷倫將環境表象視為美術元素，於此便可以進行一種溫和、折衷的環境改造。林區和酷倫所提示的環境心理功能因為這個庶民的成分而多了一種理想主義者的色彩。

第三部（上）圖本幽靈：

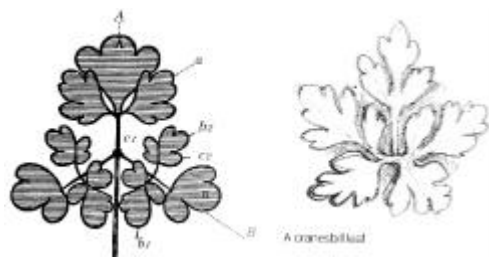
羅斯金（John Ruskin）、西特（Camillo Sitte）、酷倫（Gordon Cullen）、林區（Kevin Lynch）



Gordon Cullen, Sequential perspectives, Dursley study, 1956

Section 1

美的實用功能



一、羅斯金的小草

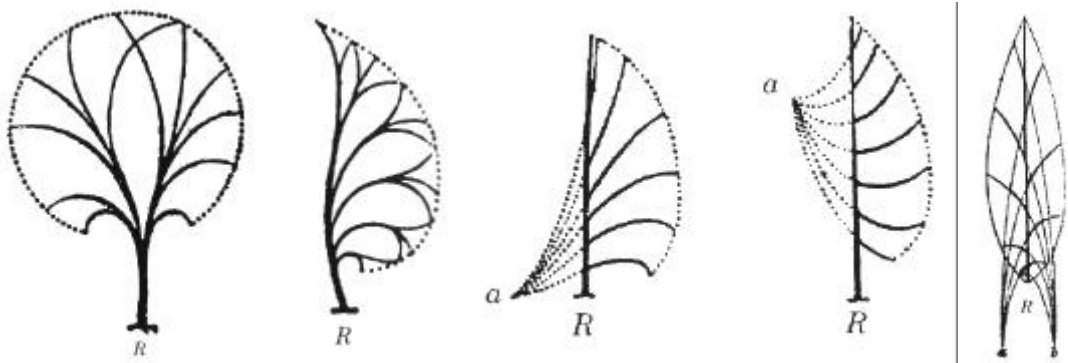
「快樂」與「美的擁有」

羅斯金 (John Ruskin, 1819-1900) 曾自述，他小時候十分喜歡小草，甚至常常興起想要吃草的念頭。但慢慢發覺不如把心愛的小草畫下來¹¹²。這讓我想起自己小的時候，只要手邊有筆，就會肆無忌憚地塗鴉起來。爸媽給家裡小孩買了彩色筆和水彩，我們就攀上沙發往牆上畫。爸媽抓狂過幾次後倒也開始放牛吃草，大概是因為發現在畫畫時候的我們至少很快樂。喜歡畫畫，有一部分即是因為塗鴉本身就帶來趣味和快樂，尤其是在還沒有「美」的品味和審美觀的幼年。至於為了「美」而動筆，說來帶點戲劇效果¹¹³，記憶所及是當我在我爸的描圖紙上看到一堵美麗的石牆——別墅門廊上玄關側牆的石板拼紋，那是柔軟胖渾的彩色筆畫不出來的。我用手去摸薄脆的描圖紙被鉛筆畫過之處的黑亮，學著畫那些石片的曲線。這樣「畫了之後就是我的了」的堅持，養成一種對喜愛之物的習慣性寫生，尤其是熟睡中的愛犬和神情專注的男友，筆墨難盡的情感就會暫時凍結到線條裡。

¹¹² 參考艾倫·狄波頓 (Alain de Botton) 《旅行的藝術》

¹¹³ 因為想起這件事，我忽然覺得，這也許是長大之後的我莫名地認為自己會是未來的建築師，還真的念了建築系的關鍵、又宿命的經驗。

「在手重新創造出眼前景物的過程中，我們似乎自然而然地從對美的觀察漸漸深入了解美的構成，更加深了美的記憶。」如當代作家狄波頓（Alain de Botton）¹¹⁴所說，羅斯金大多數的作品都圍繞著一個主題，就是「如何擁有美景」。在羅斯金的經驗及設想中，「擁有美」是會變快樂的。羅斯金就曾說道：「我的目標不是要把木匠調教成畫家，而是想使他成為更快樂的木匠。」



—「美的觀察」到「美的構成」到「美的記憶」

然而「看」跟「擁有」是有著界線的。我們可以輕易到達美景跟前，也可以用攝影捕捉美景，但如果要真正擁有美景、美的事物，就必須用心觀察其中的元素和構成¹¹⁵。「如果我們曾經在走過市場時注意到賣奶油的女人籃子邊垂下的荷蘭芹」，這個美麗的景像除了在讓人在邂逅之時動心外，還可以留存多時在日後的生活裡；美的印象或更確切地說是美感的經驗，將成為人心中用之不竭的快樂泉源。

透過文筆或畫筆來描繪便是羅斯金認為有效攝取美的做法，讓自己在選擇字辭、選擇線條筆觸和色彩的同時，去感受體會美的視覺和心理因素。如此地，所謂美的視覺和心理因素是相對性地回饋於人自身的，於是在「看到」跟「感到了什麼」之間的確存在一方窗口，使風景可能是絕對的，但感受卻異。用羅斯金的話說，「很多風景讓我們驚為天人，不光是因為顏色搭配得宜或者呈現勻稱和比例等審美條件，而是因為傳遞了一種價值和情緒，震撼我們」。

¹¹⁴

¹¹⁵ 參考艾倫·狄波頓（Alain de Botton）《旅行的藝術》

二、西特的鄉愁

城市建設與美的擁有

景色的「美」，是因為顏色、比例等審美條件？還是價值、情緒的傳遞？第一篇曾討論郭雪湖與霍柏的城市繪畫——大稻埕或紐約，原非一言能蔽之的城市心理因素，便是透過繪畫元素的安排，綜合成可見的城市再現。動人或引人共鳴的「城市繪畫」之能傳達城市的情感印象和價值，審美條件和情緒的傳遞是並俱的。

城市&美——阿爾伯堤的設計完美主義

城市之動人應該也是兼具了審美條件和情緒的傳遞。「美」顯然是城市設計眾多問題中的其中一項，早在文藝復興時候，阿爾伯堤（Leon Battista Alberti）即提示過城市應兼具實用、舒適和美感。不過身為文藝復興人，阿爾伯堤深信的美是存在著寰宇性特質的

就像美妙的音樂必有其和諧的旋律般——城市的部分與部分以及部分與整體之間都要能符合秩序、和諧與互補。¹¹⁶ 阿爾伯堤的城市美建立在絕對價值之中，而個人的生活需求也被考量入這個價值裡，和諧地運轉。即使有任何情緒透過環境而傳遞，這個情緒也是「天作之美」，不涉及個人的城市記憶與經驗。建築師和城市設計師的責任是將「美」無菌罐裝，足以令人咋舌，但不見得要為人擁有。

城市&美——西特的歷史分析方法

奧地利建築師卡米羅·西特（Camillo Sitte, 1843-1903）在 1889 年出版《城市建設——根據它的藝術原則》，對現代建設提出的批判也是美的問題。「現代」對他來說，意味著城市建築中技術與理性的面向，他在該書序言中說「古代、中世紀和文藝復興時期，美好的藝術處處受到尊重，只是在我們這個數學的世紀，城市的建設和發展才成了純技術問題。」¹¹⁷ 純粹技術和理性的考量，表現在城市設計上，就是毫無感情的幾何系統。例如道路系統僅僅是交通設施，任何一塊被四條道路所圍繞成的空地也僅能讓公共健康方面的官員滿意，算不上是公共廣場¹¹⁸。它們在概念上是純粹機械性的，並不具任何藝術目的。

「如果技術人員允許藝術家給他出主意，不時改變他的羅盤和丁字尺位置的話，即使矩

¹¹⁶ 見第一篇第四章

¹¹⁷ 西特（Camillo Sitte）著，仲德昆譯，《城市建設藝術》p.12

¹¹⁸ 同前引書，p.102（“現代體系”），以及 p.39（“公共廣場的封閉特徵”）。

形體系也能被用來形成美好的廣場和街道。」西特顯然覺得為了現代需求而放棄藝術目的是沒道理的事。技術人員煞費苦心安排矩形街道和絕對對稱的公共廣場並不等於創造了良好的城市面貌。西特認為在過去的時代，城市是經過歷史演變逐步形成的，能夠激起人們興趣或具有如畫特徵的古代城市，並不是從畫板上畫出來的。

如畫的兩個例子 西特的理想街道



布魯日 (Bruges), 比利時

魯貝克 (Lubeck), 德國

註：也許純屬巧合，自不同旅人之手的這兩張街景照片，跟一百多年前西特書中附圖的取景相同。彷彿歷史停格。



布魯日 (Bruges) 由一條古老的運河環繞，素有北方威尼斯之稱，格林童話灰姑娘所描

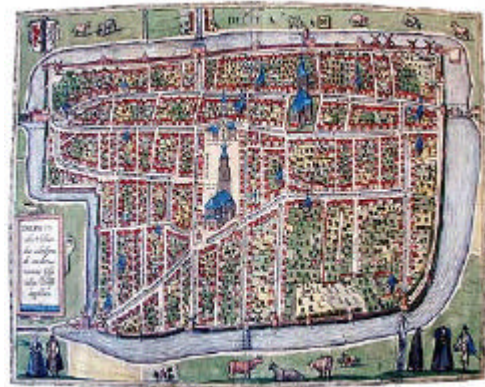
述的莊園就是在這個小鎮裡，現在幾乎是比利時旅遊行程中的必經之地¹¹⁹。西特當時也走訪了這個中世紀古風城市，為其中的皮耶路寫下美的分析。

16 世紀地圖集裡的布魯日

布魯日從 12、13 世紀起便是法蘭德斯王國的重要港市¹²⁰，布朗與霍琴伯格在 16 世紀出版的地圖集《Civitates Orbis Terrarum》¹²¹第一冊裡，除了全景地圖外，還收錄了布朗繪製的市區平面圖與風景畫。第一篇曾提到，布朗與霍琴伯格的地圖集出版，跟啟蒙時代起的航海貿易和旅行風氣有關，所以布魯日鎮的平面圖很清楚地標示了運河上的幾個主要港口，另外就是市中心位置，也就是市政廳和市集所在。



Brugge : the map published by Braun & Hogenberg in 1572



Delft in 1650 : the map published by Joannes Blaeu

都市地理的成長結果在平面圖和全景圖中被記錄下來，布魯日鎮呈現的是中世紀以來累積的紋理典型。除了教堂仍然是城市的重要建築外，大型的世俗性公共建築另成為城市新的主體，例如市政廳、行會建築以及這些建築面前的市集廣場。這個典型也在許多歐洲的其他城市上察覺，例如 14 世紀的荷蘭第三大城台夫特(Delft)。約在 14 世紀前後，海外貿易的擴大和新航路的發現促進了許多海港城市的發展，原先基於防禦或農業選址的中世紀聚落，漸漸發展獲得了商業和貿易的功能，而那些具有水陸交通優勢的城市首先得到發展的機遇。

城市的歷史 包括聚落的形成過程與力量，某種程度可以從城市巨觀的輪廓窺見它的

119 比利時的布魯日現為聯合國教科文組織遴選的世界文化遺產。根據教科文組織的說明，布魯日是中世紀具有歷史意義的一個定居點的典範。在演進了幾個世紀後，它仍然保存著具有歷史價值的結構。早期哥德式建築形成小鎮特色的一個部分。

120 十三世紀後，歐洲商業自陸路與內陸河運轉往海運發展，法蘭德斯臨海的布魯日曾居北歐港市聯盟之首。後來因海港漸漸淤塞，該港市地位最後由法蘭德斯北方的安特衛普港取代。

121 關於布朗(Georg Braun, 1541-1622)與霍琴伯格(Frans Hogenberg, 1535-1596)的地圖集，另詳第一篇()。

幾個主要層次¹²²，布魯日和台夫特的城市形態就在地圖裡透露了這樣的城市命運。然而，關於城市形態和城市命運、力量的關係，多少是從異中求同的角度歸納整理來的¹²³。全景地圖傳達了城市巨觀的輪廓，但布魯日或台夫特透過畫面表現出來的異同，如上述，是在形態上的；所以除了實質向量的介紹，另外就是這些向量和歷史因素比對出來的都市過程。而這點通常建立在知識系統中。至於較細微的環境氣質，並不在此中表現。不過，布朗的一張風景畫另描繪一個映入眼簾的布魯日天際線，它道出了這個城市一個重要的印象——尖塔此起彼落。



Brugge : published by Braun & Hogenberg in 1572

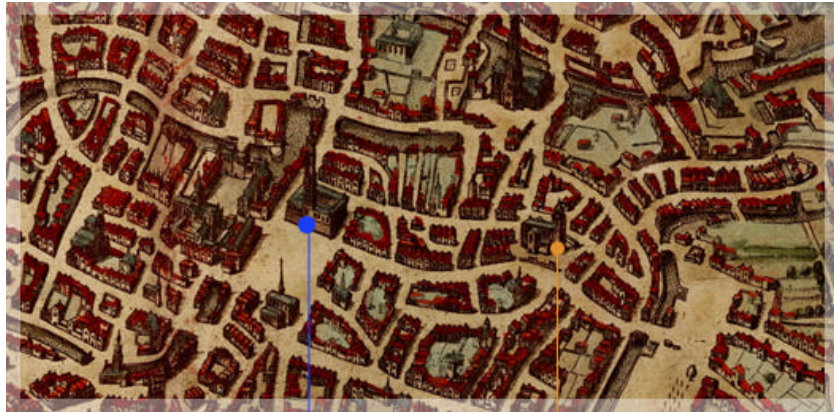
走進城市

皮耶路（Rue des Pierres）從布魯日市中心的馬克特廣場¹²⁴向西南延伸通往救主教堂（Cathedral of Sauveur），它的兩端分別就是這個城市的兩大地標——馬克特廣場上的鐘樓和救主教堂的尖塔。行走在鎮上，幾乎任一處都能望見這兩座塔，西特則挑選了一條別具戲劇性、顯得「塔」的角色扮演特別豐富的路徑。

¹²² 這裡的觀點來自第一篇「Urban Drawing」及「Substantial Cities」

¹²³ 關於「城市的形態」將在下一章討論。

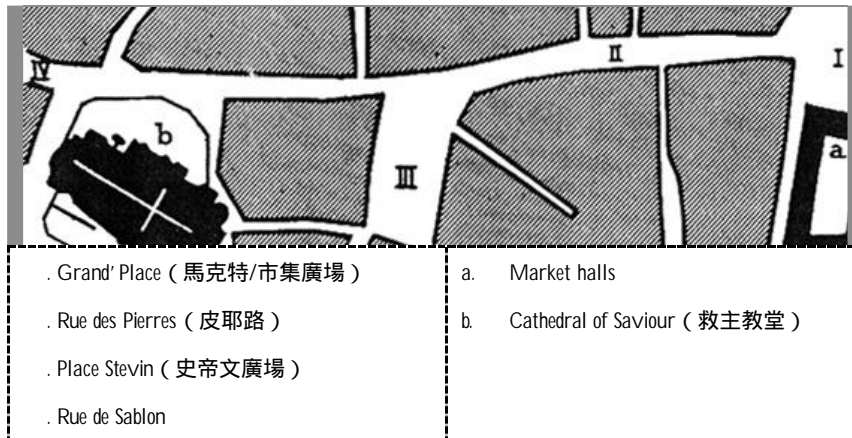
¹²⁴ 馬克特廣場（Markt Place/Market Place），是布魯日市中心兩個主要廣場之一，亦譯「市集廣場」。



Brugge : the map published by Braun & Hogenberg in 1572, (局部)(均質的全景透視)

(: 馬克特廣場鐘樓 : 救主教堂尖塔)

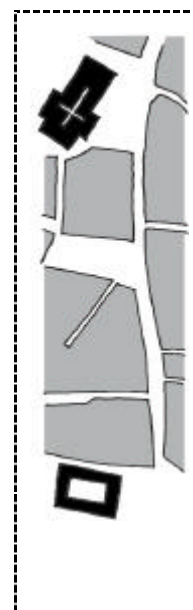
城市氣質的因子與西特的分析



西特,《城市建設 根據它的藝術原則》中的插圖

皮耶路的平均寬度大約只有 50 英尺，西特認為就它的城市規模而言，已經是很適用的尺度。整個路段微微彎曲，沒有任何部分符合現代化街道的規則整齊，但行經它時卻可發現舉目所及的景物都因為這個彎曲而變得生動、富於戲劇表情。西特畫了一張從馬克特廣場出發望入皮耶路的街景透視圖，為這個戲劇化場景做了直接的記實。從平面圖看來，這條彎道在中途過了史帝文廣場 (Place Stevin) 後開始明顯右彎，而史帝文廣場又恰巧是左側街牆忽然中斷的地方；視覺上的效果則可從西特的透視圖發現 右側的街牆因為將轉為右曲，造成了向左推擠的空間感覺，史帝文廣場的退凹便適時將狹迫解除；同時，對於破口的左側街牆而言，稍遠處尖拔的高塔就在此時發揮了補償的作用¹²⁵。

¹²⁵ 關於西特對於布魯日城市街道的分析，見 George R. Collins 與 Christiane Crasemann Collins 的英譯版本，《City Planning According to Artistic Principles》，pp.200-205；這段的陳述以西特的說明為主，另加上部分我的註釋。



Rue des Pierres (? 自西特《城市建設 根據它的藝術原則》附圖)



像這樣地，西特考察了奧地利、德國、法國和義大利等若干城市的平面與迷人的街道或古代廣場，但既不是作為歷史學家，也不是作為批評家。而是以技術人員和藝術家的立場，找尋它們美的因素，從而將這些因素總結為一些原則；西特相信，一旦這些原則適當地為人們所理解，就能被用來形成同樣美好的效果。

西特的實例分析為都市設計領域中空間特質與形體組合的關係建立了研究基礎，他為優美的廣場、街道找出了形式上的特徵 比方說具有藝術效果的公共廣場必然是具封閉性的、廣場的尺寸跟它周圍建築物高度的比應在一到二倍之間²⁶。這些應用性的設計原

²⁶ 同前引書，p.53（“公共廣場的形式與大小”）。

則的確為後世的設計師與規劃者提供了實踐上的參考梗概，但寫作一部城市形式史或資料集成並非西特的初衷。

_鄉愁

西特的父親法蘭茲·西特 (Franz Sitte) 是頗富名望的教堂建造師與修復師，西特自幼年時代就跟著多才多藝的父親工作，因而學會了繪畫、雕塑、建築與建築裝飾；卡爾·休斯克 (Carl E. Schorske)¹²⁷認為西特的養成背景使他在作為現代建築師與藝術史學家的理論基礎上，有著很深的手工匠傳統；即使他在書本裡學習現代的東西，但那都是用來加強他對於古代方式的追求和過去城市生活的熱愛。

西特的審美態度與城市建設的觀點，和他同時代的許多文化批評者一樣，帶有一股對已逝過去的鄉愁¹²⁸。他指摘維也納環城大道計畫¹²⁹是「毫無感情的功利理性主義的最壞示範」：大而無當的廣場和街道使人們失去跟建築、場所和紀念物的聯繫感。西特在書裡說，「許多人得了一種現代的精神病——廣場恐懼症，患了此病的人若穿過這種廣場就會發病。」經驗和印象提醒著他：古老的廣場給人舒適親切的感覺。

我們幾乎可以想像可能有一個整整的夏天，少年西特每日放學後跑到虔信廣場幫忙老西特在教堂的修復工程¹³⁰，就為了一睹心儀的女孩哪天捧著麵包經過。然而現代廣場或其他都市空間在人們腦海中留下的印象徒存恐懼、不適，這種印象將抹銷它們原本在城市生活裡應具有的藝術價值。（這個藝術價值就是人在環境裡的美的經驗）羅斯金在繪畫課時對他的學生說：「我不是在教你們畫，而是在教你們看。有兩個人同時走過客萊兒市場，一個出來的時候跟進去時沒有什麼差別，另一個就注意到賣奶油的女人籃子旁邊垂下的荷蘭芹，這個美麗的景象多日留存在他的生活裡。我也希望你們能做到這點。」¹³¹ 客萊兒市場是發生這個美麗景象之不可免的實質場景，羅斯金教畫也寫作繪畫的指導手冊，他的教學目標是希望人們透過審美的過程將美好印記在心，羅斯金的進路指向人的眼和手；而西特的進路則直指場景的構成特徵。他憂慮的正是，當實質環境不再以審美的、人性的考量來建造時——例如客萊兒市場若長成卡塞爾那廣場 (Piazza della Caserma)¹³²那般，即使是一位像羅斯金一樣具有浪漫敏銳的藝術涵養之人，可能也

¹²⁷ 卡爾·休斯克 (Carl E. Schorske),

¹²⁸ 卡爾·休斯克 (Carl E. Schorske) 著，黃煜文譯，《世紀末的維也納》，p.122

¹²⁹

¹³⁰ 關於女孩的事純屬虛構，不過我想藉此捕捉西特對於傳統廣場的情感。虔信廣場 (Piarist Square)，根據卡爾·休斯克《世紀末的維也納》，西特的父親曾在這裡負責教堂外觀的修復工程，而西特也曾在這裡上高中。休斯克認為虔信廣場的記憶，代表著西特心中維也納敦厚生活傳統的典範，也是他的理想。

¹³¹ 引自艾倫·狄波頓，《旅行的藝術》，p.258

¹³² 卡塞爾那廣場 (Piazza della Caserma) 是西特所批判的現代廣場案例，他說卡塞爾那廣場根本算不上廣場，只是建築地

產生不了感動和美的記憶。

西特的鄉愁所扮演的角色，並不在導致一種形式上或態度上的復古主義；他在 19 世紀末所做的最後努力，在日後城市設計的領域裡成為一個重要的靈魂，與其歸功於他在實質形式邏輯上的貢獻，更該是因為他揭示了一種跟心理滿足有關的城市審美態度。因為西特察覺到他的時代最大的問題是，藝術傳統已經岌岌可危；即使 1880 年代當時的他還有著中世紀以來的工藝精神與素養，但同他一樣的人也不多了，現代化的洪流勢不可擋，更不能樂觀地想望後繼有人。他的鄉愁更來自於他自己雖然知道為了現代需求而放棄藝術目的沒有道理，卻也不認為現代需求應該被犧牲、一味地採用工匠的方式、等待時間緩慢累積城市的品質。

對於現代城市，霍柏（Edward Hopper）藉著更加描畫城市裡的矛盾、疏離來控訴有一類生活正急速從現代城市消失¹³³；西特作為建築師 就如他自己對該角色的期許：既是技術人員也是藝術家的立場 他是有意識地建立起「通過對古代作品中美的因素的尋求，來彌補當今藝術傳統方面的損失」¹³⁴作為一種折衷的工作態度。那些美的要素的探掘，要幫助去恢復的並不是一個古代環境的形式，而是一種古代環境的心理功能，而依然回應亞里斯多德所說「一座城市應建設得能夠給它的市民安全感和幸福感」¹³⁵。以藝術原則執行的城市建設，應就像繪畫一樣，是基於心理滿足而進行的空間組織¹³⁶。如果能通過這樣的意識來建造城市，現代人也能擁有手工藝時代的精神品質。

盤規則性劃分後的剩餘物，並且許多道路穿過這個地區，使它無法配置任何紀念物和重要建築。（見《城市建設藝術》，pp98-100 “現代城市規劃的特徵”）

¹³³ 「對於已逝過去的鄉愁」似乎並不因為時空已到了“現代”就停止。霍柏的鄉愁引領他創作誘人深省的城市場景。（關於霍柏的城市繪畫另見第一篇。）

¹³⁴ 同前引書，p.141（“改進了現代體系”）

¹³⁵ 西特在《城市建設藝術》的前言寫道：一座城市必須建得讓其居民感覺安全與幸福。而為了達到後者，城市建築不只該解決技術問題，還要解決最高感官的審美問題。

¹³⁶ 卡爾·休斯克在《世紀末的維也納》中是說：西特認為，所謂審慎的藝術計畫，是在於過去的時代總是仰賴自發的緩慢成長：像繪畫一樣，是基於心理滿足而進行的空間組織。（p.121）

Section 2

城市的慰藉

對城市裡的人而言，地方的美是它與生俱來的而符合某個寰宇性特質？還是人們後來學會、記憶的？如果地方的美是具寰宇性的，可以在畫板上的比例、構圖中精算，那麼符合阿爾伯堤原則的城市是不是就讓它的居民比較快樂？如果有另一個重要的課題：經驗和記憶，也影響著人們對美的認知，那城市的設計是不是還能？於畫板？

西特沒有用力去回答這個問題，他的情感是複合的，所以最務實的辦法是從喜愛的案例裡找？它們美的因素，然後將這些因素總結為一些原則。每個時代、每個文化下，原則不見得通用，若不諳西特所著眼的「城市的心理功能」時，分析歷史案例以找出美好的場所形式特質，一不小心就有可能流於形式主義或歷史主義。

一、酷倫的作畫式調整

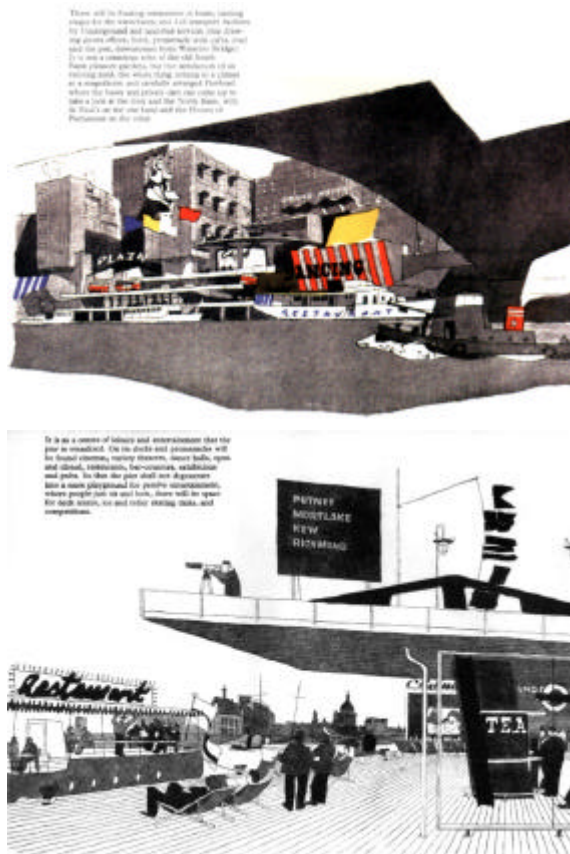
談 Cullen 的角色問題，從 Review 的專欄開始.....

酷倫廣為人知始於他為英國建築雜誌《The Architectural Review》擔任編輯時所進行的「城鎮景觀」（townscape）研究。他與雜誌社的工作小組從 1950 年代左右起週期性地在專欄中發表鄉鎮和城市設計的相關調查，並用他一種「卡通式、詼諧」的速寫筆調製作插圖。這些插圖在後來集結成《Townscape》一書。《Townscape》近幾年成為許多建築系所的指定讀本，不過酷倫被記憶的角色大多建立在他多產的美術輸出上。如此尷尬的定位，在大衛·葛司林（David Gosling）編著的《Gordon Cullen: visions of urban design》¹³⁷裡曾提到：就在酷倫加入雜誌社不久便遇上了。

¹³⁷ David Gosling, 《Gordon Cullen: visions of urban design》, Academy Editions (London), 1996

(David Gosling 編的《Gordon Cullen: visions of urban design》，以編年方式記敘 Cullen 的設計哲學和圖像技巧的演進，算是 Cullen 各階段專業生涯的作品集。)

那是 1949 年《The Architectural Review》的 1 月號，酷倫製作一個名為「重回港岸」(“Bankside Regained”) 的專題¹³⁸，文章的副標題是「推進泰晤士河南岸發展的一個圖示/構想」¹³⁹。酷倫的論旨在提出有必要重建泰晤士河及其週遭區域的連結，以及提供一個宜人的河岸碼頭。他像斐拉瑞特 (Filarete) 寫「斯佛辛達」那樣，也為構想做了圖和文字解說，但不一樣的是酷倫的“scheme”不以平面圖表現，倒像風景明信片或是當代插畫家桑貝的圖？¹⁴⁰。從這個角度看，不難理解當期《The Architectural Review》的發行欄裡，酷倫被冠以「助理美編」的職銜出現¹⁴¹；也許主事者並非有心，但這個定位卻讓他備感挫頓。



South Bank, 'Bankside Regained', 1949

角色質疑與作品特質

¹³⁸ Gordon Cullen, Bankside Regained, 《The Architectural Review》, (London) vol. 105; no 625, January 1949, pp15-24

¹³⁹ "A scheme which was put forward for developing the South Bank of the Thames" (此專題後來也收錄在《Townscape》中。見 Gordon Cullen, 《Townscape》, pp.236-240)

¹⁴⁰ 桑貝 (Jean-Jacques Sempé), 1932 年生於法國波爾多，他是插畫家與繪本作者。

¹⁴¹ "Assistant Art Editor" (根據 David Gosling, 《Gordon Cullen: visions of urban design》, p.26) David Gosling 認為這對 Cullen 是一種怠慢，但也許並非有意。David Gosling 也敘述如此的定位讓 Cullen 在整個職業生涯中都為此感到挫頓。



_環境的表象與美術元素

_酷倫的眼睛；石頭與美



《Townscape》中的插圖

酷倫在書裡放了一張類若廢墟的照片，作為談及紋理（"texture"）時的一張插圖。像是威尼斯面具節露出水位線的混泥土地盤卻掩不住海水侵蝕的千瘡百孔；以及雨果（Victor Hugo, 1802-1885）寫巴黎聖母院的石頭

創造過程混合了個人的愉悅，而智性的發展在某種程度上則對「創造」帶來了災難性的戕害，是否非得在社會責任和個人愉悅之間擇一？

酷倫：「建築師失去了看的能力」

新藝術運動把植物的曲線運用在木造家具和鑄鐵欄杆上，甚至引申到建築風格的表現；但在都市設計的領域裡，除了計畫性城市外，城市從來就不是一項獨立的、有限性功能的設計物件。城市如何作為城市而又兼顧美？城市美化運動和紀念性都市主義是其中的一條路，然而它可能仍偏向從風格和設計物件來思考整個城市的美化。

—視景的美感 作畫式調整

回到談「美術元素的尋找和界定」，這是另一條美化的路。也許現實生活中存在著某些美，是需要經過抽象化或美術化，才顯得美，或說這種美才得以表述。酷倫的城市圖繪對都市設計的揭示，除了政治正確的人文主義關懷外，我想它也是一種設計方法上的進路：當真實環境的繁碎實物經過畫筆以點、線條和面域等美術元素來適當轉化，原本地景的雜亂無章將在圖面上被整理出一種別具生意或美感的織理。所以，酷倫的如畫地景比西特多包含了生活性的「不經意」和「非秩序」事物；但它們的價值並非贊許城市的混亂，而是表現這些無章無法實能經過部分的調整改變而臻至美。

二、林區的都市意象工作隊

1950年代，林區（Kevin Lynch, 1918-1984）和酷倫（Gordon Cullen, 1914-1994）分別發展了在今天看來仍風格獨具的城市設計圖繪。他們跨出了西特的鄉愁，以別於歷史分析的方式捕捉城市的心理功能。莫夫汀（Cliff Moughtin）曾在他的著作裡提到「所有藝術創作都是根據過去美好事物的再創作，無論藝術家或都市設計者的角色，是在重建已經被破壞的物體，或成就一種成長」。我想莫夫汀說的「重建已經被破壞的物體」可以來形容西特的都市設計進路；「物體」的重建，無論是通過形式或其它特徵，總之是為了接近這個物體所引發的心理功能¹⁴²。

西特的作為隱隱提示著設計過程中，「符號」可能是處理具心理意義的城市形式的中心要素¹⁴³。也是在這一點上，藏著一股向典範取經之外的設計脈絡——至林區和酷倫的圖

¹⁴² 根據上一節：西特對於美的要素的探掘，要幫助去恢復的並非一個古代環境的形式，而是一種古代環境的心理功能。

¹⁴³ 克里夫·莫夫汀（Cliff Moughtin）著，王淑宜譯，《都市設計——街道與廣場》p.126；莫夫汀在文中以 Melanie Klein 所

繪浮現，並直逼城市當地及其居者來看實質環境的心理功能。重建之外，更接近莫夫汀說的從「成就一種成長」的角度來進行環境的設計。

謂「好的與壞的乳房」的理論，延伸到設計者需要加強理解美學欣賞的必要性。他說：所有藝術創作都是根據過去美好事物的再創作，都市設計者如果接受這種原則，意味著認知到符號是設計過程與處理具意義的城市形式的中心要素。（「好的乳房」意味著分離與肢解，「壞的乳房」則是營養與儲藏，莫夫汀以此類比於「再創作」的原則。）

Conversation with Ruskin & Sitte

設計進路到社會行動 「讓大眾擁有美」的理想主義色彩

一、美術化了的環境表象與溫和折衷的環境改造

「誤會的眼光」很可能是使環境表象以美術元素之姿存在的一項原因。對軌道上的捷運列車最友善的房子，可能是裙房以上退縮空出了露台的那種。多數的這些露台被經營成空中花園，花園後的住家或辦公室看起來有了溫和的景深，車廂裡的觀者於是也少了咄咄逼人的內疚。尤其是木棉花開的這個季節 在六張犁搭上車、沿復興南路航行，除了超級豆漿店外，還有添色為浮世繪般的空中風景：木棉蜷而有力的枝幹分明、深橘色花影幢幢。



歌川廣重, 《龜戶梅園》, 1856 年

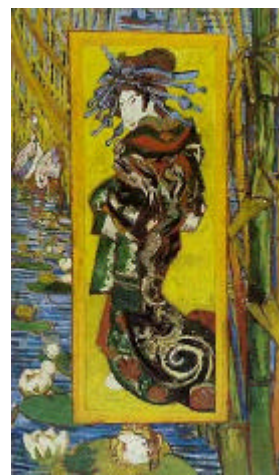
帶著酷倫的眼睛看世界，環境客體似乎通過一層濾鏡幻化為美術的元素，剛剛提的捷運沿道景觀便由此展開一瞥美術經驗上的召喚 宛如歌川廣重的「龜戶梅園」¹⁴⁴ 而這個迷人的都市剪影裡，難登大雅的稀落樹枝、膠質雨棚、人家的花台和晾衣架卻都可

¹⁴⁴ 歌川廣重(1797-1858)是日本江戶時期浮世繪畫家，「龜戶梅園」繪於1856年；這幅畫也是後來梵谷在1887年所繪「Flowering plum tree」的臨摹對象。

能是畫面構成上不可少的元素。

似乎太多時候，人們必須也終於習慣：燈箱招牌它是引人注目、告知用的，不鏽鋼管它是支撐、圍阻用的；因為當沓雜的市招成為一場視覺的轟炸戰、盡職卻單一的不鏽鋼管無調性地擔任欄杆之用時，它們的存在，常常就剩下功能性表達的價值。19世紀末，西特批判維也納環城大道時，即是憂慮城市建造的傳統價值——藝術——即將被現代的功利性價值取代。

不過，我們已習之為常且不抱指望的市招，在德國建築師彼得·威爾森（Peter Wilson）初至台灣時卻表示被它們的盎然之美所吸引¹⁴⁵；似乎文化的距離反而幫助威爾森以美術元素看待這些環境中的表象。就如梵谷臨摹《花魁》¹⁴⁶時，日本浮世繪家筆下衣擺、飾帶的流暢曲線對他來說也是一種美術元素。這些誤會的眼光和臨摹的舉動也許有貌合神離的味道，嚴肅說來有違文化研究的精神和涵構的考量。但在進行環境塑造時，美術元素的尋找和界定，倒可為一種「通過的過程」、一種「進路」，同時也提示「美」應該在生活可及處被顧及、被感受。



《巴黎插畫》(Paris Illustré) 雜誌封面 Vincent van Gogh, 《Oiran》,1887

二、城市福利的崇高與如畫

「好幾哩長的寬廣林蔭大道，兩側排列著精美的建築物……」，貝勒米的字裡行間強烈浮現出他的理想城市在視覺上的樣貌，西特和酷倫的城市研究、林區的城市意象研究也都

¹⁴⁵ 這是在 1999 年底 Peter Wilson 的一場演講中聽到的。

¹⁴⁶ 梵谷於 1887 年仿自《巴黎插畫》(Paris Illustré) 雜誌封面，原圖為溪齋英泉 (Kesai Eisen, 1791-1848) 於 1820 年所繪。He copied and enlarged the Japanese figure by tracing on a grid, giving her a colorful kimono and placing her against a bright yellow background.

著眼城市外觀的問題，卻不只在以美貌提供動人的娛樂，其中透露的是他們對城市福利的期望。為社會所有成員進行城市的美化乃是必須之道。我用「城市福利」一詞，是因為在想「城市可以給人什麼？」。其實這也是現代城市規劃、城市設計的議題，例如交通計畫、基盤設施等等；最顯著的便是 CIAM 擬定了雅典憲章。但是，城市可以給人的，除了實用之需的環境外，也還包括情感上的調劑、驚喜或依戀等等成分。在城市設計的領域，酷倫從「視景的美感」取徑，林區則從「心理知覺」。所以景色的「美」，從城市的平日生活中，則顏色、比例等審美條件，或價值、情緒的傳遞，都能派上用場。

_4 (從「美的擁有」解讀 Cullen 和 Lynch 都市設計觀點的一種脈絡)

因為審美條件？還是情緒傳遞？回到 Ruskin 的解釋『共存互生』的關係。Cullen、Lynch 都是為了要讓大眾擁有美。這就是我覺得的“Cullen 與 Lynch 的理想主義者色彩”。

羅斯金在《記憶之燈》文中討論了關於“sublime”（崇高的）和“picturesque”（圖畫式、如畫的）兩項特質（參考褚瑞基文）。羅斯金認為之前的美學理論分割這兩個觀念是不正確的，它們可以共存。（1）『記憶之燈』從繪畫討論起，（2）羅斯金想要表達『崇高的』和『圖畫式的』有著共存互生的關係。（3）互生關係：例如『圖畫式』之具備的外表特質接合到相關性的特質後，將顯現『崇高』個性的特質。「任何線條或形狀的表現都是激發『崇高』的特定感應」（例如第一章 Urban Painting 所談的霍柏、郭雪湖的繪畫，那些表現了心理感覺、場所特質的繪畫表現）（4）崇高的激發和感應則與「人的心」有關，也就是跟記憶有關（記憶的來由就包含經驗和文化背景等等）。例如米開朗基羅的畫，羅斯金認為其便是『崇高』與『圖畫式』兩者合一的例子，「米開朗基羅的『崇高』正是借助我們心中思想上的感動，而不只是他在畫中顯示的線條及圖位安排」。（5）也就是說，『圖畫式』的特質也正是傳達『崇高』之感的媒介。（6）羅斯金將建築的美類比於繪畫的美，亦有其「崇高」和「圖畫式」互生的特性，也於是記憶和思想是建築之具有光彩的關鍵。

緒論_第三部(下)

關於城市的形體與機能

聖加爾的圖像源自一種自發性社群的關係，它的平面(空間)用來實踐「時間中的朝聖」。模擬所謂「外在力量」的修道院空間被設計成一張 figure 與 ground 相互填滿的地圖，僧侶的勞動、祈禱和沉思將這個地圖消耗轉化成時間上填滿。

群體修道的環境與制度之模擬「外在力量」，就是要模擬一個「非從己願」的俗世；雖然修道院設計不完全等於俗世環境的拷貝，但它透露出俗世中某些群我關係的極致，而這個極致正用來操練僧侶的身體與心智。

俗世或說真實城市的確是個「群眾」的問題，並且這個「群」是一種數量上的形容，跟「社群」不同——我想用「社群」指的是一個有著「價值上的共同」的團體；因為人無法好好處理彼此間的權利義務關係，而且若不是天災人禍，城市的人們並意識不到自己與旁人的社群，俗世的群我於是一場非從己願的棋局。所以說，摩爾的《烏托邦》其實是代表性地以文學勾勒出一種可能解決俗世問題的城市組織。摩爾的思維是現實版本的「聖加爾平面」——模式是以「整體設計」來編制一個群體。摩爾不是建築師，雖然《烏托邦》的文字已清晰描述了城市的配置與外觀，但這個地景的想像出於作者經驗局限下的解答，來回應健康、秩序的生活目標。類似的目標，達文西則以他機械設計的長才構思了一個整體設計的紙上城市，達文西是以形致功的。「機能」和「形」的關係便是第三部的討論主軸。

這裡將從群體生活問題的關照開始看幾個「整體設計」的城市圖本，首先是達文西的城市機能與城市整形，接下來進入「形與機能」的另一層討論：召喚(evoke)的主題。達文西筆記本中的立體城市、斐拉瑞特建築論中的星狀城市都是「紙上城市」的例子，某種程度上它們都傳達了一種「文藝復興理想城市」設計的精神，也就是曾在第二部談及的：整合自然與人為的力量，使之符合於人類的目的；並且這樣的紙上城市，是一種智

性的「可行性」上的貢獻 透過人的思維，在實質環境跟效果之間進行互動式的推理與模擬。兩人的城市提案不同之處，是斐拉瑞特的形式設計多了一項「召喚」（evoke）的企圖。

Leonardo 『形式的自信』	圖式的功能想像（但有些例子裡也是侷限）	Sullivan & Ledoux
Filarete 『文化隱喻』	夢與詩性	

也從「社群」的問題為引子，一方面沿著上節談達文西與斐拉瑞特時的概念看近代「整體設計城市」（“ideal city”、“ideal community”） 二個工業城鎮設計：歐文的「新和諧城」、與雷杜的「修之城」。歐文的意圖是塑造「社群」；要在俗世中塑造社群向來不易，但他比以前的理想主義者前輩都要跨開了一步，那便是他指出人的心智行為與成長會受環境的影響，這樣的信念使他開始嘗試用空間行動(或環境教育)的方式來改善人。歐文面臨的課題可能比達文西、斐拉瑞特深刻而嚴肅得多。

歐文的方形平面，其實要從「新和諧城」的意念 慈善和同情去理解。雖然歐文已指出環境改造與引人向善的關鍵紐帶，但這個理論並不在這個圖式中運作。也就是說，從建築計劃來看，歐文像摩爾那樣把「好的生活」該有的機能放在他的社區裡，但這些機能跟城市實體或配置之間並沒有特別的關係。「新和諧城」若離開了紙上的意念初衷，把它當施工圖來建設，可能就顯得有強迫症的病兆了。

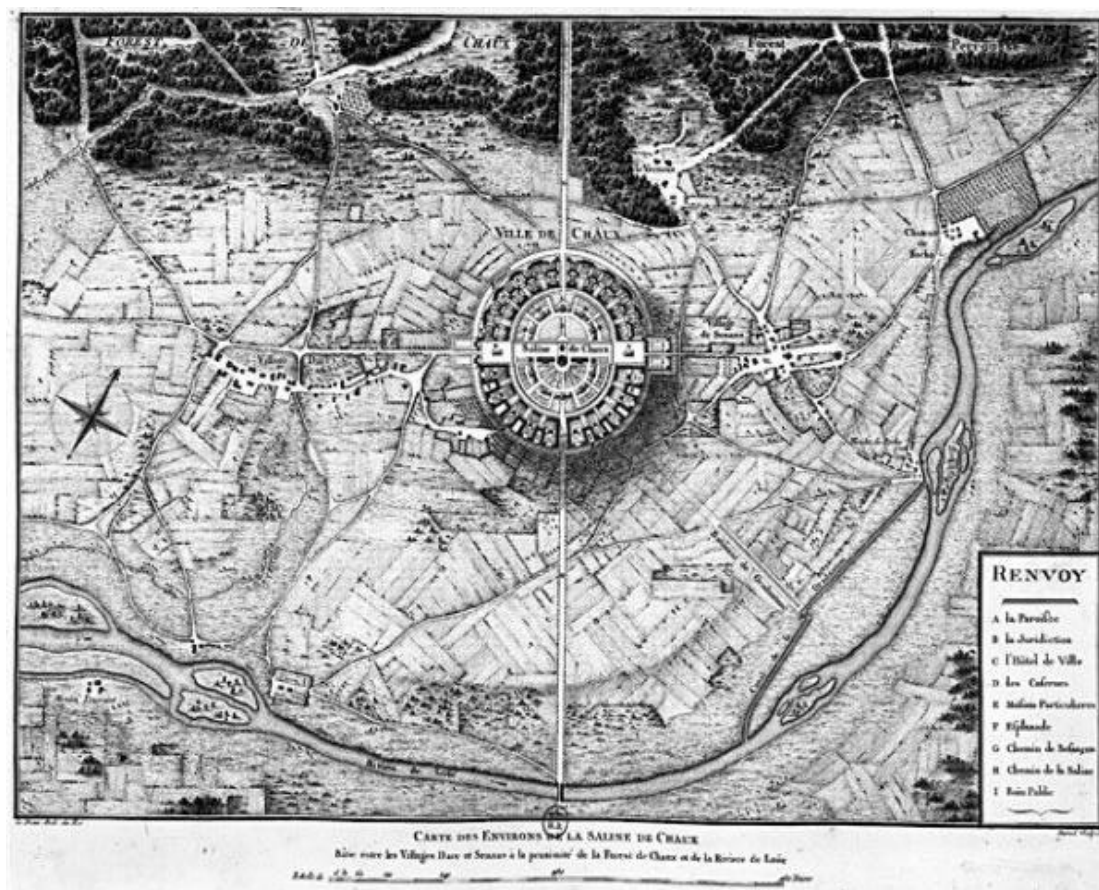
雷杜的「修」城計劃 於是開始進入與沙利文的對話：「隱喻」可能是解決某些城市共識的權宜之計；富有隱喻的城市的形，可能使城市的空間管理可同時包含著可居住和可觀看的面向，一旦「看得出來」，它便與該涵構的文化有關。所謂形的隱喻，在這裡要談的是 解決機能的同時，有一層深義可以透過形式的適當運用傳達給人、讓人感受。而「形」在城市設計的領域裡，我想指的是「容納的方式」以及「感受到對方的方式」，也就是它包括場所效果跟視覺效果，「賦予那些文化涵構中歷時的符號以新的意義」（“in giving new meaning to time-honored symbols”）

回到沙利文的「形隨機能」 也許，沙利文所說“form follows function”，不只是一個道德的、設計潔癖的問題。不可否認，這個潔癖在當時是一個「理性」的提醒，它很重要地抗拒著設計語彙的貧乏；但當這個信條引用到倉促的近代都市發展，卻反而有導致貧

乏的危機。沙利文的設計之所以具有詩的能量，因為他處理形的表現時，能夠提煉機能中的某個重要意義或內容，為人所看見、理解，而這也是斐拉瑞特、雷杜在他們的紙上城市中發展的重要部分。當「形隨機能」的信條用到城市或群眾環境的設計時，它不只是設計師個人設計潔癖上的要求；因為對於群體而言，視覺接受和感應可以作為文化涵購的媒介。

第三部（下）設計幽靈：

達文西（Leonardo da Vinci）、斐拉瑞特（il Filarete）、歐文（Robert Owen）
沙利文（Louis Sullivan）、雷杜（Claude-Nicolas Ledoux）

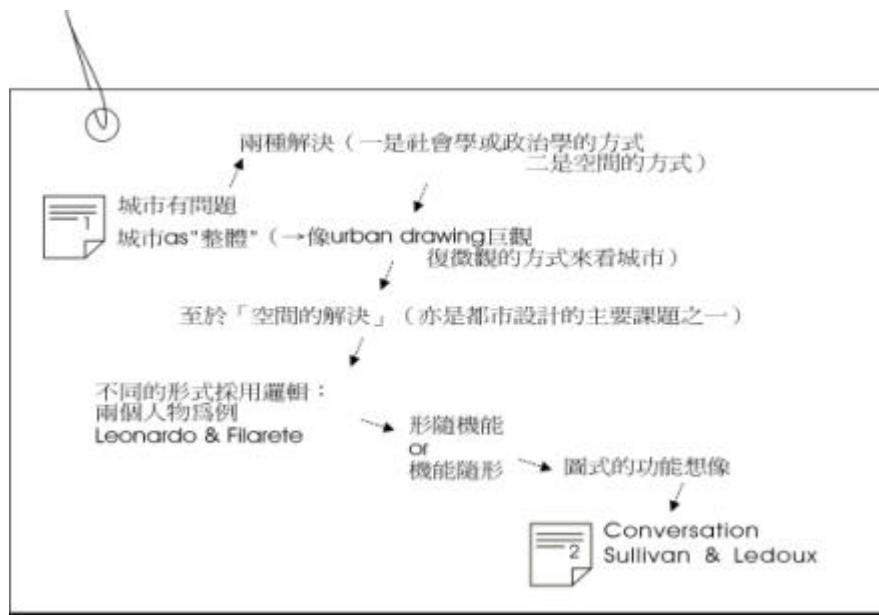


Section 4

群體生活的問題

一、整體設計的城市

城市有問題



1 群體生活的問題

修道院的 programme：對俗世群我的極端模擬

「聖加爾平面」標誌了一種具有靈屬價值的生活型態，而「群體生活」是其中的關鍵途徑。西元 320 年帕科繆創設第一所共同生活的修道院，西方修道主義才從早期的個人隱

修轉而以「群體生活」為其最大特色¹⁴⁷。修道院顯然是個自發性聚結的社群¹⁴⁸。修道院的僧侶和獨居沙漠的隱修士也許在信仰和自我認定上沒有太大差異，但他們用不同的生活哲學來回應精神屬靈上的理想；對加入修道院的僧侶來說，「群體生活」是一紙經過自我選擇後的契約，一旦這麼簽訂了，便表示願意順服在一個可見的外在權威之下，從順服的過程中具體地經歷個人喜惡愛憎的壓抑與棄絕，達到真正的操練。

集體修道主義裡所謂「可見的外在權威」就是透過「群居」的設計達成，它包括時間、空間和人員位階間的所有序列，於此去模擬一個外在於個人的外部世界，「聖加爾平面」便是這樣模擬下的紋理。

俗世群我的困境

而俗世或說真實城市也的確是個「群眾」的問題，不過它多是從自然聚落偶然長成的，或者源自殖民、移民開墾的計畫性城鎮；相較於修道院這樣的模擬城市，俗世的住民並沒有經過精神上的契約選擇後才來到城市居住，大刀闊斧的計畫主事者往往也得先著手城市生計與防衛等問題。所以一直以來，俗世的「群」是一種數量上的形容，並不代表著它是一個有「價值上的共同」的團體。俗世城市的真實狀況是，我悲觀地以為，人們並無法好好處理彼此間的權利義務關係；的確，「城市的空氣使人自由」，城市人總得遇到一些如天災人禍的特殊狀況才意識到自己與他人所成的社群。

畢竟真實城市不同於修道院，俗世的群我關係若不是亂局就是一場非從己願的棋局；所以不能說修道院設計完全等於俗世環境的拷貝，反過來，俗世也無法天真地按修道院模式運作。但修道院的模擬卻透露出俗世中群我關係的某項極致——修院用這個極致來操練僧侶的身體與心智，而烏托邦論者則視之為俗世群我困境的出口，它可能是人類為臻至「好的生活」或「好的社會」必要作的犧牲。

2 摩爾的烏托邦到整體設計的城市

困境的其一出口：修道式的道德理想和與之配套的 programme

¹⁴⁷ 關於「聖加爾平面」的內容，詳見『紙本城市』第一部第四話。

¹⁴⁸ 這裡所用「社群」一詞的意涵乃參考黃煜文於《肉體與石頭：西方文明中的身體與城市》對“community”該詞的譯註。「Community 有許多譯法，如共同體、社區或社群等等。譯者認為這些譯法都各有其偏，共同體偏重於財產上的共同，如中古時代的農村共同體，有公有的放牧地以及共耕的習慣；社區偏重在地區上的共同，社群則偏重在價值上的共同。」（見理查·桑內特著，黃煜文譯，《肉體與石頭：西方文明中的身體與城市》，p.244）

城市應該如何才理想呢？摩爾在《烏托邦》裡寫道，「正當高尚的快樂」才構成烏托邦人所謂的幸福；那麼幾乎可以說烏托邦人是秉著修道精神而生活的，這個假設前提使摩爾得以用聖加爾般的模式構思一個城市。如政治史學者泰蒙（J. L. Talmon）所說：烏托邦理想認為有一種最終的絕對和諧的狀態，在這種狀態中，個人的自我表現跟社會的一致性可以相容，儘管兩者在實際上似乎無法並存¹⁴⁹。

於是，讀烏托邦的作品雖然令人蠱惑，卻不是讓人心情愉快的事情，因為讀者常常會看到其中呈現出來的不自由、犧牲與努力¹⁵⁰。許多紙上城市提案同烏托邦文學一樣招致非難，因為這些提案在其整體設計完成之時，似也表示它安排了以理性、規律、程序化的生活來壓倒多面性的人性生活。

_When meeting an assemblage

不過，我以為整體設計的紙上城市倒不全因設計者服膺於社會面的「群體的問題有其整體設計的必要性」——這在社會學或政治學可能如此，所以上文說它是群我困境的可能出口——某方面，還因理性、規律與程序化似乎更是設計進行的必然特徵。一個可見的規劃圖像若要完成，它的每個部分必其來有自或至少會影響旁者——尤其是城市設計的圖像，即如有 figure 必會造成 ground 一樣；所以要求完美的阿爾伯堤才會說設計初稿必須反覆檢驗修改 11 次，確認所有局部至整體都不違背設計的終極概念才能完稿吧。

在烏托邦的想像世界或紙上城市的設計運思中，某些顯然的不合情理或不完美並非出於作者偶然的疏忽或刻意的冷酷，而是其事業中必然的特徵¹⁵¹；這種事業即是假定一些狀態去構想一套對群體（“assemblage”）能夠作用的秩序、結構或排程（“programme”），假定的排程的作用，也許就是某些城市設計裡的推衍邏輯，而讓一幀紙上城市不至於消逝。

整體設計的紙上城市首先登場的是達文西筆記本中的立體城市提案。由它討論起，一方面因為它是個十足物理性（指“physical environment”）的整體設計，於是鮮明地對照於摩爾的社會整體設計¹⁵²。另一方面，達文西也是繼斐拉瑞特之後，另一位遺有理想城市手

¹⁴⁹ 泰蒙（JL Talmon），*Utopianism and Politics*，London, 1957

¹⁵⁰ 引述於 Francis Golfing, Barbara Golfing, 論烏托邦的可能性，該文收錄於 George Kateb 編孟祥森譯，《現代人論烏托邦》

¹⁵¹ 這裡的觀點引自 Francis Golfing；原句是：在純粹的想像世界中，某些顯然的不完美並不是出於作者偶然的疏忽或刻意的冷酷，而是烏托邦事業中必然的特徵；這種事業即是就我們所了解乃是以合情合理的態度去構想一個世界秩序，而不是要把它想像成一種神秘的東西，因而它跟我們現在所生活的世界必然有某種關聯。（參考孟祥森譯，《現代人論烏托邦》，P55）

¹⁵² 關於「社會整體設計」，我想指的接近《紙本城市》第一部談湯瑪斯·摩爾《烏托邦》時提到的「統一的社會體」。而該詞的使用是參考拉爾夫·達蘭道夫（Ralf Dahrendorf）在《由烏托邦來看社會分析的新方向》文中對烏托邦結構的分析。

稿的文藝復興建築師；從他們設計取徑的對照，恰可以開啟「形和機能」的討論主題。

3 達文西的城市機能與城市整形

形式中的功能體系

「摩爾與達文西的整體設計城市：理想的「映像」或「推進」

《烏托邦》的出版在當時，代表性地勾勒出一種別於以往描寫傳統的理想城市，它是現實版本的「聖加爾平面」、是俗世問題獲得解決後的城市組織。摩爾不是建築師，雖然《烏托邦》的文字已清晰描述了城市的配置與外觀，但這個地景的想像出於作者經驗局限下的解答，來回應健康、秩序等生活機能的目標。其狀況好似現代城市規劃回應雅典憲章那樣所產生的蒼白地景。類似的機能目標在達文西（Leonardo da Vinci, 1452-1519）的紙上城市裡，看到的不是機械式地反映想像，而是解決與推進，其中有著摩爾烏托邦地景所不見的以形致功的巧思。



城市浮雕模型（根據達文西手稿），米蘭科學工藝博物館藏（National Museum of Science and Technology, Milan Italy）

「時空背景：世紀之疾

在斐拉瑞特之後約 30 年，達文西也來到米蘭受雇於史弗沙王朝，擔任首席畫家與工程師¹⁵³。不久的 1484 年，黑死病在米蘭爆發¹⁵⁴，受感染的人，發病至死亡的時間極為快速，

他提到，從柏拉圖的「理想國」到歐威爾的「一九八四」和赫胥黎的「美麗新世界」，在結構上首先的共同點是他們所描寫的社會都是缺少變化的社會。第二個特性是它的一致性，也就是其中所流行的價值和機構的組織有一種眾人與共的「同意」。第三點則是由於普遍的同意而形成社會穩定的和諧。這裡引用的是達蘭道夫所論第四點：「烏托邦社會所有的活動都追隨著反覆出現的模式，而且都是在社會整體設計之內發生的。」

¹⁵³ 達文西約於 1481-1482 年左右前往米蘭服務於史弗沙家族的第三代史弗沙 魯多維奇（Ludovico Sforza），一直待到 1499

十四世紀的義大利作家薄迦丘（Giovanni Boccaccio,1313-1375）曾用相當誇張的筆法記述黑死病在佛羅倫斯肆虐時的狀況：「午餐還和朋友一起吃，晚餐就去見祖宗了。」¹⁵⁵ 達文西目睹了這場在當時幾乎剝奪掉三分之一歐洲人口的世紀災難，這似乎是促使他開始想像城市方案的重要事件。

薄迦丘因為黑死病，以文學家之力寫了著名的短篇小說《十日談》，他在小說裡強調主人翁們說的故事必須是使大家快樂的；聽故事的人漸漸發現：不只是瘟疫帶來了死亡，人若是麻木地生活著，則和死亡沒有太大不同。文學使人類在面對可怕或神秘的自然力時，重新思索生活的意義，也許有可能在黑暗絕望中開啟精神救贖的力量或方向的指導。而對於以科學人身份來到米蘭效力的達文西來說¹⁵⁶，實際解決瘟疫流行的城市機能是他首要處理的。

創作的條件：從科學方法到藝術 架構機能和形式的相互關係

達文西的實事求是精神，甚至使他甘冒竊屍的大不諱。當他在 1472 年開始著手解剖學研究後，共從停屍間偷過 30 多具屍體，研究肌肉、骨骼以及內臟的運作。臨床的觀察，一方面解開對人體運作的困惑，一方面他也從其中的理解去架構機能和形式的相互關係。



年；之後回到佛羅倫斯，1502-1503 年間擔任凱薩 波吉亞公爵（Cesare Borgia）的軍事顧問，『紙本城市』第一部曾提到的「伊莫拉地圖」是達文西於該時所作。

¹⁵⁴ 黑死病（The Black Death）是一種淋巴腺腫和肺的瘟疫（鼠疫plague）在人類歷史上有過多次鼠疫嚴重流行的記載，其中包括三次世界大流行。首次大流行發生於六世紀，死亡近一億人。第二次發生於十四世紀中葉，剛開始由 1347 年自中亞歸航的義大利商船在義大利的城鎮傳開；之後一百年間席捲整個歐陸，據估計僅歐洲就死亡二千五百萬人，約佔當時歐洲人口的三分之一，即歷史上著名的黑死病。第三次發生於十九世紀末至二十世紀初，至少波及 32 個國家，死亡一千二百萬人。

¹⁵⁵ 薄迦丘（義大利詩人及小說家）的著作《十日談》（The Decameron），創作於西元 1353 年，正是黑死病肆虐義大利的期間。他在 1348 年目擊黑死病造成的災難，包括他的繼母也死於其中；他於是以黑死病的流行為背景，虛構出十個因逃避瘟疫而偶然聚在一起的男女，每人負責講一天的故事，並且強調這些故事必須是使大家快樂的。

¹⁵⁶ 達文西到米蘭之前曾寫了一封知名的信給史弗沙 魯多維奇，信上列舉了自己的長才，也表達了願貢獻所長的意願。在這封給王子的信中，達文西列出了三十六項自己專長的技能。其中有三十項關於科學技能，只有六項關於藝術。在信的最後，他也只簡單地提到他在繪畫、大理石與金屬雕塑方面的藝術專長。

他曾說「畫家，我提醒你，要注意你所表現人物的姿態動作，要特別強調出正在運動中的肌肉；運動狀態下的肌肉特別引人注意，有別於靜止狀態下的肌肉，鬆弛柔軟而不明顯。因此，我建議你要瞭解肌肉、肌腱、骨頭之間的結構，如果不具備這些知識，你將無法成大器。如果你寫生真人模特兒，可能的情况是常常會找不到具有健美肌腱的模特兒。在無法方便地找到健美裸體模特兒的情況下，也沒辦法常常寫生。所以最好也是最有用的方法，是要在不同的情況下常常練習，並將之記憶在腦海中。」¹⁵⁷

所以除了解剖的筆記外，達文西的本子裡還有難以盡數的動植物素描。跟羅斯金（John Ruskin）素描小草的心情不同，羅斯金寫生小草及其它事物出於愛之而畫之，他知道其中的快樂就是所謂美感經驗帶給人的心靈慰藉；達文西則似要找出使得眾自然物具有各自奧秘特質的「體系」，似乎是這個體系使得貓的機巧敏感在牠身軀的姿態上流露，狗的欣喜魯直可以從牠預備起跳的後腿發現那蘊藏的能量。他在不斷地自然觀察和寫生中，要建立的是形式力量與效果的正確表現方法



The cat,



The dog,

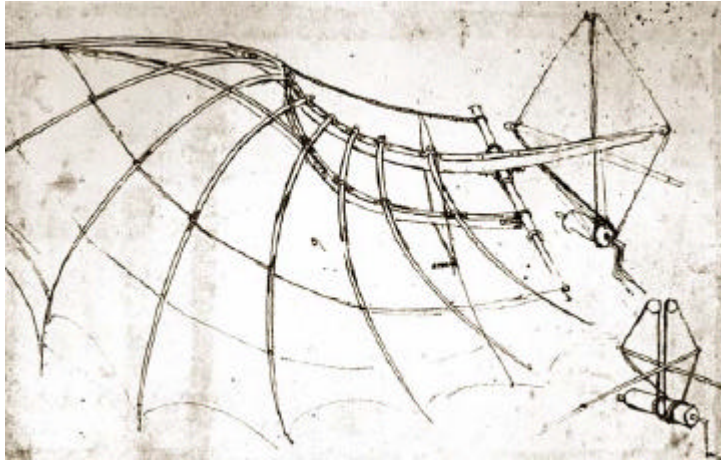


Woman with an Ermine, 1483-90

畫家或雕刻家要達到他所說的「成大器」，就必須從結構和構造的功能原理著手，如此，才能夠不需要參考實物也能以精確的比例再現事物的外觀。而之所以能透過熟習功能原理達到「正確」表現，因為達文西發現到再現之所以傳神和深刻動人，並不在「外觀的一模一樣上」，真正的玄機是形式表達的時候傳遞了對象物中的某個重要機能。是機能的意義顯現，聯繫了物理性的觸覺或力量的動能，而產生寰宇性的藝術效果。

¹⁵⁷ 此段敘述引自藝術名家網站專題報導集 (<http://art.network.com.tw/ArtInformation/Project/default.htm>)

「形跟機能的原理有相互演繹的關係」成為達文西的創作假設。在這樣的假設下，結構或機能運作的原理，是演繹出正確形式意義的關鍵條件。再現的事物，便可以是「不在眼前的」或「尚不存在的」。就像他剛剛的比方：找不到理想體型的模特兒時，而不至於畫虎類犬。更重要的是，存在腦中的、原僅能用文字形容的「理想」也可以變成合理的具象物，脫離鏡花水月和空中樓閣的宿命。



飛行器翅膀的結構研究，約 1490 年的手稿 (Coded Atlanticus, folio 858 r.)



翅膀的構造與控制，約 1490 年的手稿
(Codex Atlanticus, folio 846 v.)

若掌握了自然物的功能原理，那麼畫自然物自會寫真傳神；而如果掌握了人的需求及需求的功能原理，那麼這個人造物不但有效能，也有其形式上的自信。藝術創作是其中一種例子，達文西的機械和城市硬體創作亦然。

城市硬體的演繹

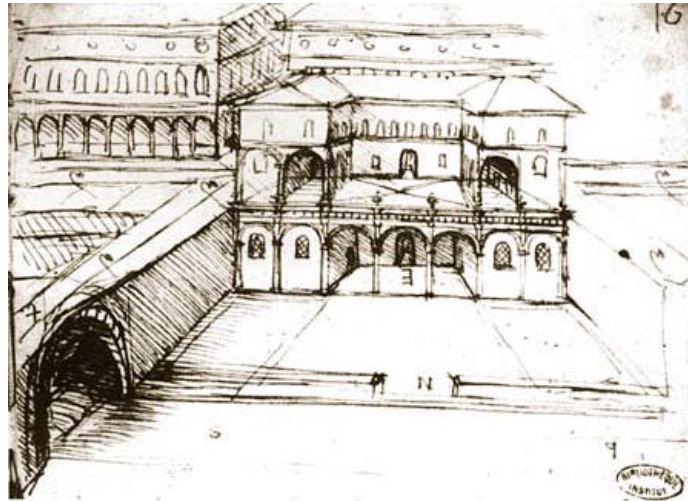
作城市為一個功能的體系

一個設計良好的城市硬體，像設計良好的戰車。唯有瞭解機能的目標，然後設計借力使力的構造，才能攻無不克。因為公共衛生的缺乏，瘟疫於十四世紀下半葉傳入歐陸後，迅速在文藝復興初期的許多城鎮蔓延開來。當時城市的街道普遍狹小、採光通風極差、動物排遺和廢棄物隨處可見。達文西認為，正是這些狀況造成了瘟疫流行。他在筆記本裡構想了一個多層城市。

城市結構

「循環的概念」在達文西此處的運用，以動力學來形容會比用生物學來得貼切。既然空

氣和穢物的不通暢是造成瘟疫流行的禍首，解鈴即需繫鈴人。那麼風和水即是打通二脈的能源。首先，在城市的底層鑿有運河和下水道，貨物的儲藏、運輸以及運具、馬廄都配置在這層，為了讓穢物被迅速沖走，更重要的是城市的選址必須靠近海或大河¹⁵⁸。



達文西的城市方案手稿

往上一層是大眾活動的主要區域，包括商店、作坊、交易市場、寬大的馬路及提供給工人階級居住的大量體住宅。為確保良好的通風和採光，達文西寫道：馬路的最小寬度應等於住宅的平均高度¹⁵⁹。城市的最上層是貴族、紳士及社會管理階層的住宅，另外還有拱廊通道和空中花園。這裡暫不從社會區辨的角度來看達文西的立體配置，因為一方面，以社會階級作生活領域的區分在當時是很習常的事¹⁶⁰，對他來說這可能是無傷大雅的分類上的便利；另一方面，這個分類似乎有助於完成一個結構上合理而產生動能的設計。

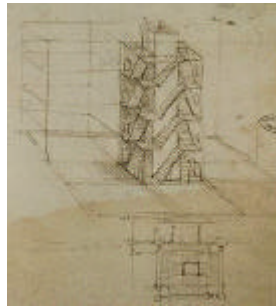
¹⁵⁸ 達文西在速寫旁註記「Let such a city be built near the sea or a large river in order that the dirt of the city may be carried off by the water」(引自 Dou McCune, *Leonardo's Living City: The Importance of Circulation in an Urban Environment*, 2000)

¹⁵⁹ "Let the width of the street be equal to the average height of the houses" (同前引文章)

¹⁶⁰ 例如阿爾伯堤 (Leon Battista Alberti, 1404-1472) 在 1450 年的《新建築十書》(De Re Aedificatoria) 中依照社會階級和領地劃分基地，並以實牆界定區隔，富者住在同心圓的外圍。另一位文藝復興建築師馬丁尼 (Francesco di Giorgio Martini, 1439-1502) 在他 1492 年的建築論述裡則以六個社會階級界定居住單元的大小，最貧窮的人住在最小的單元。(參考 Dou McCune, *Leonardo's Living City: The Importance of Circulation in an Urban Environment*, 2000.) 另外，Tessa Yeager 在他的文章 *The Social World of the Renaissance: The Emerging Status of Painters, Engineers, and Architects* 中也提到許多文藝復興建築師所創造的理想城市中，他們自己通常位居社會的最高階層。文藝復興時的社會現象 (包括黑死病的流行、社會階級的改變等等) 的確影響這些建築理論家的城市提案，亦是一個值得探討的脈絡；不過我想在這個章節裡，仍主要著眼於「跟設計提案內形與機能的表現關係」相關的部分。



達文西的手稿 (Manuscript B, folio 36)
約 1487-1490



達文西的手稿 (Manuscript B, folio 47 r)
約 1487-1490



達文西的手稿 (Manuscript B, folio 39 r)
約 1487-1490

循環的城市動力學

達文西手稿中三個局部設備單元的草圖都跟「通暢」、「循環」的目標有關。圖一 (folio 36) 顯示梯狀的量體內部受到不同方式卻都是最大程度的剝削¹⁶¹ 以達最大的通暢效果。在結構的合理下，基座能掘出最大的拱廊，則一作為下水道函洞，二作為車馬運具的主要通道，以及與之相附的馬廄、儲倉等空間。這些使用內容都需要大空間來通行。另外，馬匹在當時是主要的交通工具，肩負人員和商品貨物的運輸，幾乎是城市生活運轉的最重要角色；但牠也造成更嚴重的衛生問題 城裡四處可見排遺和泥塵 於是「人的生活領域」必須置放在另一個樓層，和「馬路」區分開。類似的邏輯，也是中間層之所以配置市井和一般大眾住宅，而最小容積的頂層以容納為數不多的貴族和社會菁英。達文西空間計劃中「使用人的安排」才漸漸明晰。

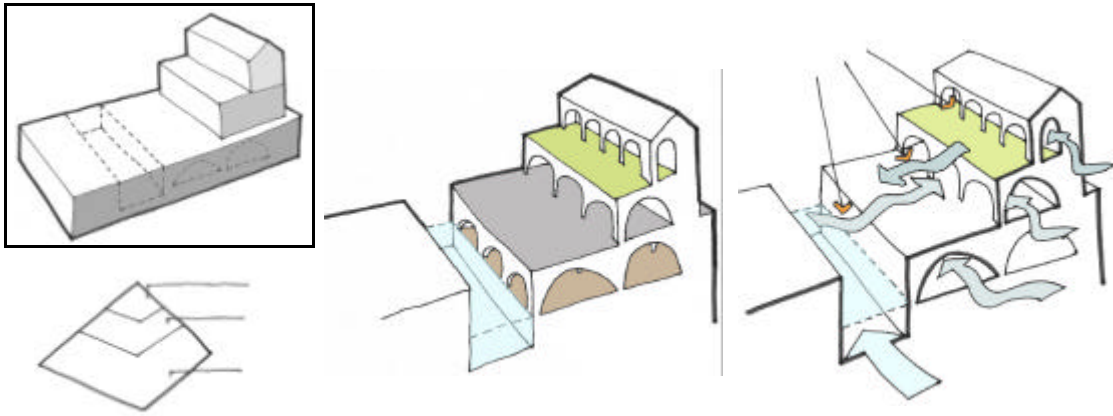
圖二 (folio 47 r) 是一個由兩道樓梯各自螺旋攀升的塔狀建築，看來它也可以當作梯塔 作為這個垂直城市裡一般建築物的動線單元。經過管制，它可以區分上行與下行的人潮，減少擁擠的情況；此外，達文西應用原本多見於軍事用途的螺旋樓梯，因為它比一般的折梯更能將人迅速疏散到地面層¹⁶²。

圖三 (folio 39 r) 的拱廊空間可能是馬廄的設計¹⁶³。前面提過馬的行動空間配置在最底層，但為確保空氣流通，馬廄的部分得更為空透。連續的拱圈與交叉拱頂令人聯想起哥德式的建築遺風，不過，此處不是風格上的引用；「透明性」的確是達文西的目的，但這個透明性的作用對象，不是人的視覺，是空間的結構與物理環境功能。

¹⁶¹ 我想指“poche”的效果。

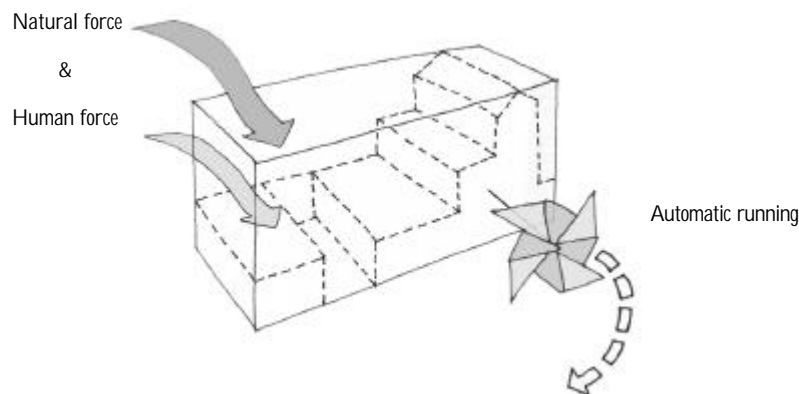
¹⁶² 螺旋樓梯利於快速下行，也因缺少喘息空間而不利上行；另外，順時針的螺旋樓梯將使上攻者受制於右手空間不足難以揮劍。早先中世紀戰事頻仍的時候，許多要塞已經使用順時針的螺旋樓梯讓城堡易守難攻。

¹⁶³ 參考米蘭科學工藝博物館 (National Museum of Science and Technology, Milan, Italy) 網頁。



智慧型城市硬體

形式的創制與組和（“poche” and “assemblage”）在功能理性的邏輯中推行，漸漸使立體城市的環境效能和使用內容確立。如果，當時社會階級的人口結構是倒金字塔狀，那麼可能住在最頂層的可能反是勞苦大眾了。 Dou McCune 便曾在一篇短論中提到：「與其說達文西是一位階級隔離的擁護者，倒不如說他是機能主義的擁護者」¹⁶⁴， Rob Ryskamp 也曾以「形隨機能」形容達文西的設計哲學¹⁶⁵。我想順著這樣的觀點對達文西的「形」和「機能」進一步釐清，亦作為這段的小結：在達文西立體城市的设计進路裡，「機能」指的是硬體運作的機能，不是使用行為的機能；他針對的是對象物的智慧設計，使得自然的能源與人的行為在經過它時，便造成自動性的運轉 成就它為 為一個完整的體系。



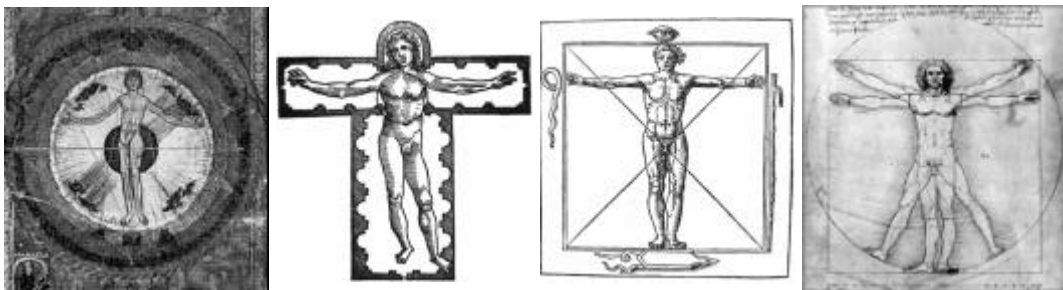
4 城市問題與圖式的功能想像：形隨機能或機能隨形

¹⁶⁴ 引自 Dou McCune, Leonardo's Living City: The Importance of Circulation in an Urban Environment ,2000.

¹⁶⁵ 參考 Rob Ryskamp, Form Follows Function: Leonardo's architecture and human concern ,2000.

達文西的城市構想和他的許多其他發明一樣，幾世紀來幽藏在他以左手行筆的速寫簿裡。例如防禦城堡慣用的順時針螺旋樓梯，在他的手稿中卻看來是逆時針的，忽然間也就讀不出所以然。鏡射的文字，更增添它們的神秘與狂亂色彩，達文西的筆記可能從沒想要公諸於世。也許如此，他的紙上城市更無須顧慮既有文化、社會的溝通語言或某些約定俗成的暗示及教諭。他曾經圖示了維楚威斯（Marcus Vitruvius Pollio）在《建築十書》中描述過的人體比例：以人體肚臍為中心畫圓，這個圓恰會通過人的手指與腳指；並且當人兩臂張開時，身體的橫幅也恰等於身高，可放在一個正方形之中¹⁶⁶。達文西實際測量過人體後印證了維楚威斯所言幾乎無誤，但他無顧維楚威斯當初說這席話是用來形容「和諧的人體」，自然創造了完美的人形，因為竟然可以在人體上找到正圓形和正方形；所以神廟的設計若也能掌握部分跟整體的比例關係，便可和諧完美¹⁶⁷。達文西著名的「維楚威斯人」一圖看起來反而有種不均衡的感覺，很明顯地，人體的幾何中心並不同於重力的中心。

達文西冷不防地敲了一下那些似是而非詭譎的設計方法，人體、神廟或其他物體的美跟其中是否存在完美的幾何形並沒有直接的關係；就像前文提到的：形式來自功能的邏輯，而於是有它不須附會贅述的自信。



Vitruvian Man,

斐拉瑞特的文化隱喻與圖式想像

相較於達文西，前輩斐拉瑞特（il Filarete）的《建築論》雖然遲至近代才付梓刊行¹⁶⁸，但當時已有大量的手抄本在義大利與歐洲流傳¹⁶⁹。因為有著出版意圖，《建築論》裡的城市設計案例在斐

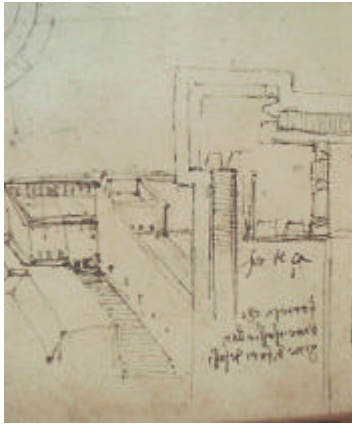
¹⁶⁶ 見 Vitruvius, 《De Architectura》, Book 1, chapter 1

¹⁶⁷ 見 Vitruvius, 《De Architectura》, Book 1, chapter 1

¹⁶⁸ 斐拉瑞特（il Filarete, 1400-1469）的《建築論》（Trattato d' Architettura）約於 1457-1464 間寫成，但一直到 19 世紀，其中的部分內容才被出版印行。（根據 Morris, 《History of Urban Form》, p.170）

¹⁶⁹ 參考 Helen Rosenau, 《The Ideal City》, p.49

拉瑞特安排下得適如其分地兼具故事性與論述性，而不光是一個發明創造的過程。具有「講故事」的文學屬性，一方面因為斯佛辛達城裡的建築單元往往也是一個故事單元，「人們在其中發生的事」是這些單元的主角。



達文西的手稿例：

稜堡設計（局部平面、透視與註解），
1487-1490



達文西的手稿例：

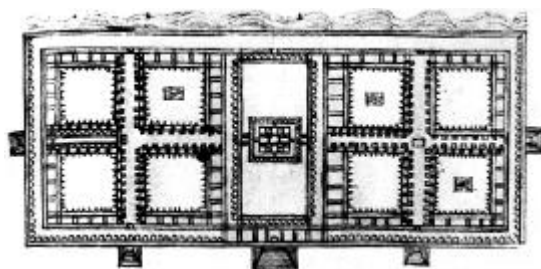
多層城市（局部透視與註解），
1487-1490



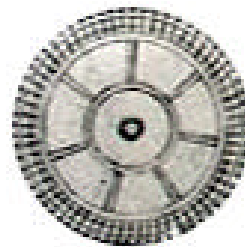
斐拉瑞特《建築論》的內頁例：

「墮落與高尚之家」，（平面、立面與內文）
1457-1464

另外，斐拉瑞特的建築平面多是含有隱喻的圖式，例如病院的十字形平面、複合設施「墮落與高尚之家」的環形平面、甚至是整個城市輪廓的八稜星形；這些強烈而完整的幾何形在當時的社會多已具有某些文化意義或能引發特定的聯想。斐拉瑞特選用它們，再填入能夠產生故事張力 這個「張力」也可以說是：人將受建築環境的作用而發生某種改變 的空間使用計劃。也許如此，Rob Ryskamp 在他題為 形隨機能：達文西的建築與人文思慮 的短論中即以「機能隨形」的斐拉瑞特作為「形隨機能」者達文西的反例¹⁷⁰。



公共病院平面



墮落與高尚之家平面



斯佛辛達城平面

¹⁷⁰ 參考 Rob Ryskamp, Form Follows Function: Leonardo's architecture and human concern, 2000.

不過，若真要比較，應該澄清斐拉瑞特設計中的「機能」並不是城市硬體的機能，所以他和達文西才會有不同的形式採用邏輯。斐拉瑞特的確傾向於形式決定論，但這樣的論斷其實是僅著眼於實用機能的檢驗上。因為他的形式似乎跟實用機能沒有絕對關係；但從人的感受或思想行為的影響來看，斐拉瑞特的幾何形使用卻有其功能。十字形跟宗教情感有關、環形可以達到互視而馴化、正南北軸的正方形最能顯現城市的新興斜軸。

當然也可以說斐拉瑞特似乎從平面作設計，許多他平面中的圖式並不完全在空間效果中出現。但從另一個方面看，文藝復興是個開始有設計圖的時代，姑且不論是否按圖施工，「設計圖」尤其是實際空間經驗中看不到的「平面圖」，開始有機會提昇到論述的層次。對《建築論》的讀者而言，無論是學習城市規劃的學生或一般市民，這些平面先聲奪人的圖式企圖使得它可以不直接指設施工平面，讓人用辯證的角度去看形式和它們的意義間的關係。如果說達文西訴求的是「智慧型的城市硬體」，那麼應該可以說斐拉瑞特的是「智慧型的城市軟體」，跟已經存在的某些文化規則、群體思維模式有關，而產生隱喻和它的功能性。



【2】 達文西、斐拉瑞特到沙利文與雷杜的虛擬對話

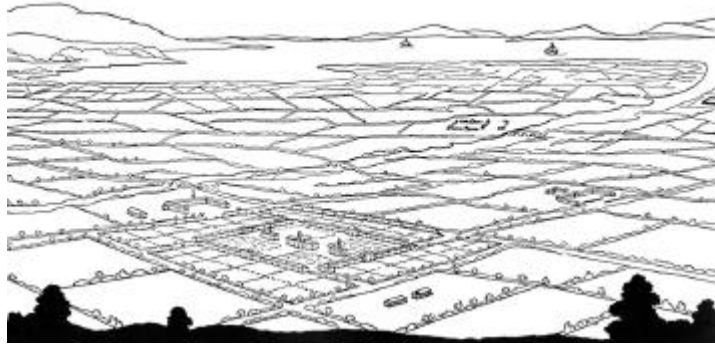


5 圖式的功能想像：激進的還是隱喻的

歐文造鎮：社會改造的路

羅伯 歐文 (Robert Owen, 1771-1858) 1825 年時，在新大陸的印第安納州 (Indiana) 購買了一塊土地，興建他已構思了好幾個年頭的理想社區，命它為「新和諧城」(New Harmony)。後因為無法與當地原有居民達成共識，這個實驗不經幾年便只好告終。1835 年以後，歐文在英國南部的漢普郡 (Hampshire) 嘗試再建造一個新社區，結果也像新和諧城一樣黯然落幕。

新和諧城藍圖的出現約在 1813 到 1814 年間，歐文在他的著作《社會的新視野》("A New View of Society") 中提到這個理想社區。佔地 500 英畝的農耕土地上，住有 1200 人，所有的住宅組織成一個近似修道院輪廓的四邊形，包括已婚夫妻的小家庭和單身漢的宿舍；中央的空曠區域則用以配置公共建築，例如社區餐廳的廚房、學校、圖書館以及成年人的俱樂部和可供休閒運動之用的綠地。沿著住宅外圍是花園和一條環區的道路，稍遠處才是廠房、製酒場、磚窯、馬廄、磨坊與農舍¹⁷¹。



Robert Owen, "Project for a Village of Cooperation, with other Villages in the distance," 1816

跟斐拉瑞特的「斯佛辛達」或達文西的「多層城市」一樣，這份藍圖並不是天馬行空、出於爛漫的計劃，它也流著時代故事的血脈。18 世紀中期以後到 19 世紀初，歐洲歷處跨世紀的改革動盪，歐文時代的社會景象不離雨果 (Victor Hugo, 1820-1885) 在《悲慘世界》¹⁷² 中的鋪陳「法律和習俗造成社會壓迫」、「人的作為把人間變成地獄」；雨果在故事中描述了社會上的各種愚昧和專斷，卻又安排了一環又一環的寬恕與愛。歐文的信念也接近《悲慘世界》所傳達的中心思想：以善良和仁慈改造社會，這似乎就是悲慘俗世的救贖之路。

新拉納克的實驗：人為救贖的實業家

¹⁷¹ 參考 Leonardo Benevolo, 《The History of the City》, p757

¹⁷² 《悲慘世界》(Les Misérables), 寫作時間約從 1845 年開始至 1862 年出版。故事背景設在 1806 年。

對歐文來說，改造必須付諸行動。他同樣企求新耶路撒冷的到來，一個良善、和諧沒有罪惡的社會狀態，但作為一個工廠改革的實業家，他無法像摩爾（Thomas Moore）寫烏托邦那樣先假設了一個道德完美的大前提。歐文質疑人性本善，但他相信人們如果持續被粗糙地對待——無論心理或身體上的——則將日漸敗壞。所以他的行動建立在另一個重要的假設上，那便是環境會對人的心智成長與行為造成關鍵影響，而這個環境指的同時是精神環境也是物質環境。

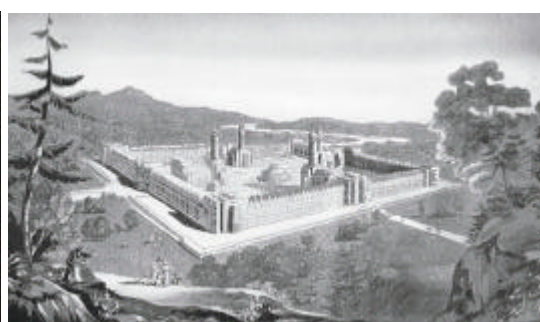
當歐文在 1810 年左右接掌新拉納克（New Lanark）紡紗廠時¹⁷³，他即投入大量的公共建設，包括教育機構和休閒設施。工廠附有幼兒學校，禁止童工、禁止體罰……，新拉納克運作良好成為歐文理想社區與人性化工廠管理的成功經驗。歐文愈漸相信，假使能創造一個好的環境，那麼他便能孕育出理性而富悲憫情操的人們。

推廣工作：理想模型/圖式的誕生

為了喚起其他工廠的仿效，歐文認為有必要將他的實驗公諸於世；於是他開始著書，包括 1813 年的《性格的塑造》（“The Formation of Character”）以及 1814 年《社會的新視野》，並且到各地演講。1815 年到 1820 年之間，他甚至準備了詳細的提案呈給議會和地方的有力人士。這幾乎是一場革命事業，歐文的思維和新拉納克經驗必須結合轉化為一個可理解又可應用的理論模型。這才推進了新和諧城藍圖的產生。



New Lanark, 1815



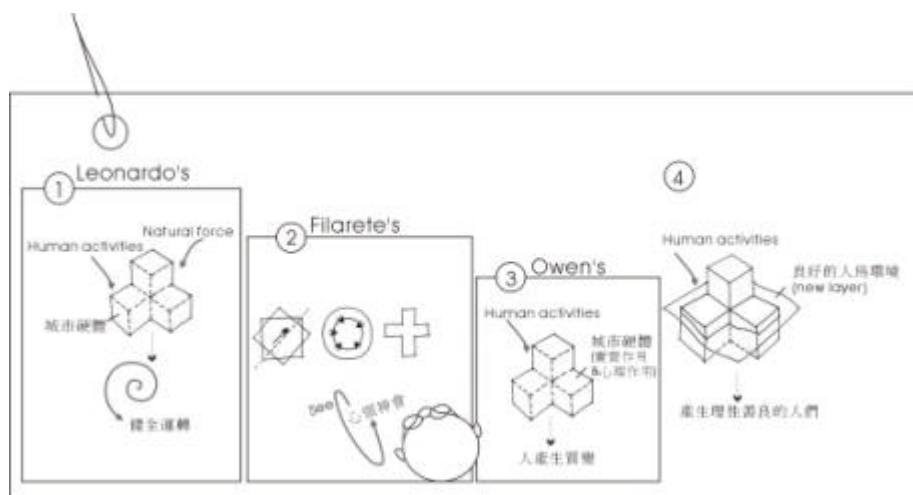
New Harmony, 1825

新拉納克的依山傍水和錯落有緻的建築群，在「新和諧城」上成為百畝平原裡的修院狀社區。除了基於平等、健康與精神充實填入空間內容外，它的圖式本身似乎更要傳遞一個精神上的價值、一種宗教情感上的借喻——這麼說是因為歐文的理想社區並沒有屬

¹⁷³ 新拉納克紡紗廠位於蘇格蘭的拉納克鎮（Lanark, Scotland），是當時英國最大的紡織廠；David Dale（後來成為歐文的岳父）於 1783 年創廠時，它即已包含員工居住的龐大住宅群。而 David Dale 也是位慈善的雇主。

靈的修行目的¹⁷⁴，但是數百年來已眾所週知的修道院格局正可以強化「新和諧城」的慈善意圖與基督般同情的社群特質¹⁷⁵。當斐拉瑞特設計馬奇勒醫院（Ospedale Maggiore, Milan）時，他用了兩個十字輪廓在矩形平面裡，構成八組迴廊中庭以及一個較大的廣場安置禮拜堂；後來這個平面就出現在斐拉瑞特的虛構城市「斯佛辛達」裡作為公共建築的範例¹⁷⁶。那時候的斐拉瑞特用十字形作了類似歐文的宣告：醫院（或未來斯佛辛達城中多數的公共建築）是秉著慈善悲憫的襟懷運作的，人們到了這裡也應能將心比心地付出。

不過，細讀「新和諧城」卻發現它未比摩爾的烏托邦顯得不蒼白。從建築計劃來看，歐文像摩爾那樣把「好的生活」該有的機能放在他的社區裡，甚至公共建築群裡有音樂廳也有勞工俱樂部，歐文推廣的理想生活事實上沒有一般烏托邦的禁慾色彩，也人性得多。所以這些生活機能本身可能不是「新和諧城」讓人卻步的主因，而是這個新人為環境（插圖 4 中的 new layer）顯出了一種單一性、固結性。



要在俗世中塑造社群，歐文選擇面對的是一個複雜的狀況：城市，既是人心的問題也是環境機能的問題；甚至他點出了一個深刻的覺醒——他相信人的性格是在環境的影響中形塑成的。歐文看見「環境設計」跟「人的心智行為」間最嚴肅的那條紐帶，不是僅達文西的技術鬼才或斐拉瑞特的文學技法能夠話盡。這樣的信念使他展開他的環境教育革命，他知道除了教育外，還得在環境硬體上下工夫。他指出了那層人為環境的重要，但

¹⁷⁴ 這裡說的「屬靈」另見第一部「聖加爾平面」

¹⁷⁵ 關於社群和同情的概念，主要參考理查德·桑內特（Richard Sennett）在其著作《肉體與石頭：西方文明中的人類身體與城市》中的觀點。例如他提到「主座教堂的尖塔告訴那些需要幫助的人到城市來求助吧，這些直向天堂的尖塔，為碼頭、街上及都市小屋裡的人提供了聖域。」

¹⁷⁶ 另詳第一部第四話「非實存城市」

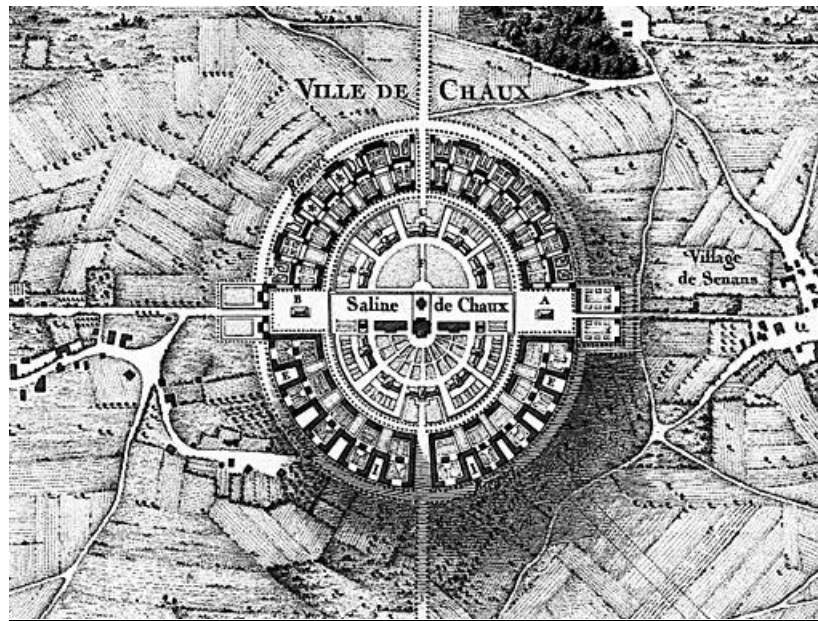
是，綜合新拉納克的經驗和人道思維所衍生出來的是初步的理論模型，歐文沒有深涉環境機能與城市實體間的關係；實際用來建造城市，只能得到類似摩爾地景的答案。顯現了一種機能與實質形式間侷限性的固結與單一。歐文的配置，也許要從慈善和同情的意念去理解，並且它們巨觀地是這個城市的氣質和精神。

Section 5

機能解決的美學表情

一、沙利文的胚芽與美學意義的表情

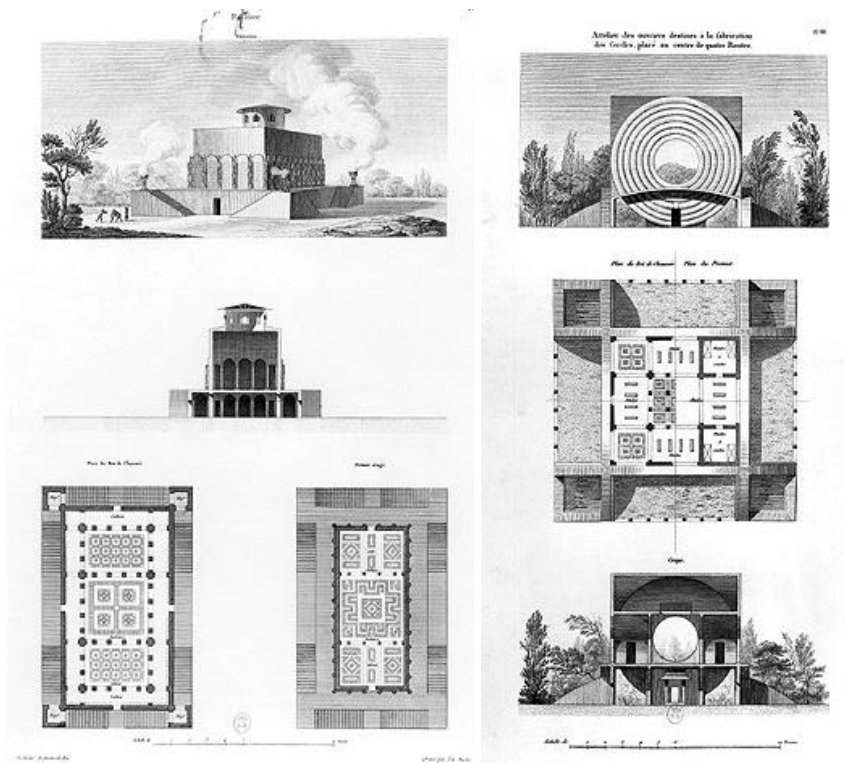
二、隱喻與雷杜的理想城市



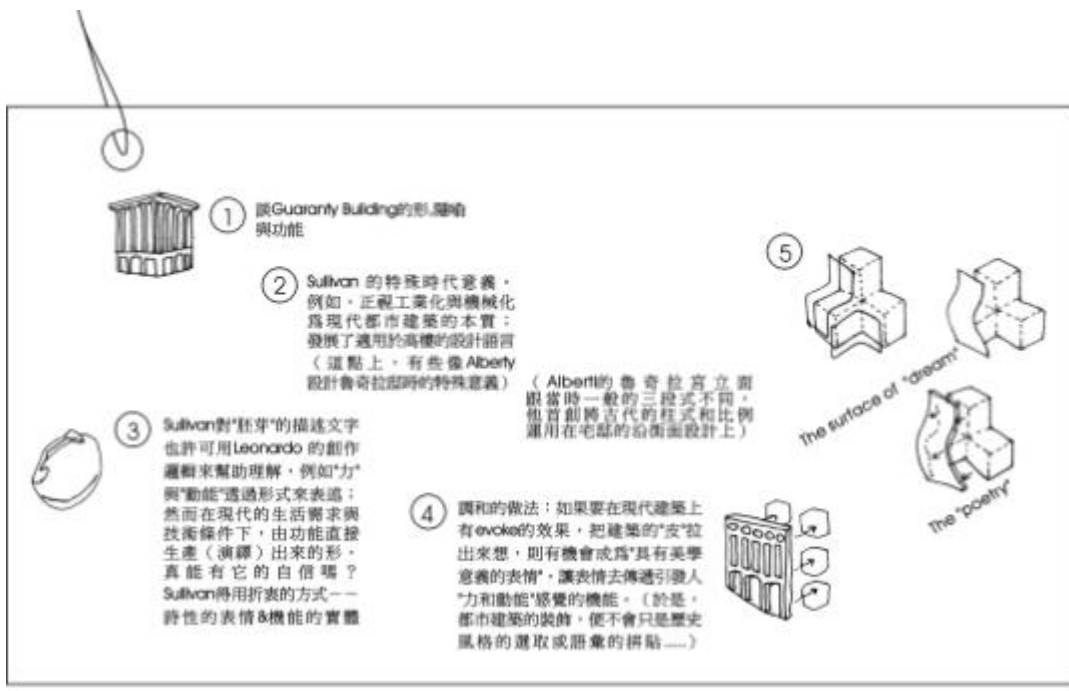
Section 6

Conversation with Sullivan & Ledoux

圖式的功能想像：激進的還是隱喻的



7 沙利文與美學意義的表情



沙利文的胚芽

「在一個典型種子裡，通常有兩片巨大的子葉，它們儲存充分的養料以待胚芽萌生之際所需的最初養分」。從竹柏樹下撿來的種子，在發芽前其實只需泡水，某一天它們就各自攢出種子冒出芽葉；不久必須移植到土壤，因為子葉已隨著芽的長大而一天天干癟，那原先只有米粒大的嫩芽，以一種因為過於使力而顯得不協調的站姿往天空長。直到它迫不急待要伸展葉片時，子葉徒留空殼地落到土裡。沙利文（Louis Sullivan, 1856-1924）也留意到胚芽驚人的生命性，他說「胚芽是種子生命性質的所在之處。它脆弱稚嫩的裝置裡潛藏有力量的意志。」¹⁷⁷

機能在形式上的完全表現 / 可以用達文西的繪畫習作：“物貌深刻動人的玄機，是因為形式表達的時候傳遞了對象物中的某個重要機能”；是機能的意義顯現，聯繫了物理性的觸覺或力量的動能。

不過到了建築上它又成為隱喻的性質。

¹⁷⁷ "THE GERM: the seat of power Above is drawn a diagram of a typical seed with two cotyledons. The cotyledons are specialized rudimentary leaves containing a supply of nourishment sufficient for the initial stage of the development of the germ. The Germ is the real thing; the seat of identity. Within its delicate mechanism lies the will to power: the function of which is to seek and eventually to find its full expression in form. The seat of power and the will to live constitute the simple working idea upon which all that follows is based..." Louis H. Sullivan, A System of Architectural Ornament, 1924



傑尼男爵 (W.Le Baron Jenney) 設計的家庭保 沙利文與艾德勒 (Dankmar Adler) 設計的保險
險大樓 (Home Insurance Building) ,1881-1885 年,大樓 (Guaranty Building) ,1895 年,水牛城
芝加哥



米開蘭佐 (Michelozzo di Bartolommeo) 設計的李嘉圖 阿爾伯堤設計的魯奇拉邸 (Palazzo
邸 (Palazzo Medici-Riccardi) ,1444-1460 年,佛羅倫斯 Rucellai) ,1446-1455,佛羅倫斯

BIBLIOGRAPHY

1. 都市研究/設計：

(A. 出版品)

- Ali Madanipour 原著，張俊賢譯，《都市空間設計》，臺北：六合，1999年。
- 王建國，《現代都市設計理論和方法=Modern Urban Design Theory and Method》，
- Morris, A. E. J. 《A history of urban form : before the industrial revolutions》，
- 拉斯穆生 (Rasmussen S.E.) 著，宋伯欽譯，《城鎮與建築》，
- 司甫瑞金 (Paul D. Spreiregen.) 著，王濟昌譯，《都市設計:城市與鄉鎮建築》，中國長虹，[19?]
- Spiro Kostof ，《The city shaped :urban patterns and meanings through history》,Boston :Little, Brown ，c1991.
- Spiro Kostof ，《The city assembled :the elements of urban form through history》,Boston :Little, Brown ，c1992.
- Spreiregen Paul.D 著，波多江健郎譯《都市の構成: 》，
- Krier, Rob. Architectural composition /
- Krier, Rob 著，李端成譯，《都市空間》，
- Edmund N. Bacon 著，鍾治平譯，《都市設計》，臺北：六合，民 71
- Lynch, Kevin, 《A theory of good city form 》，
- Kevin Lynch. 《The image of the city 》 Cambridge, Mass. :/M.I.T. Press./c1960. 27th printing, 2002
- Jellicoe,Geoffrey 著，劉濱誼等譯，《圖解人類景觀:環境塑造史論》
- (譯自: The Meaning of the Built environment: a nonverbal communication approach), 臺北：田園城市文化，民 85
- Collins, George Roseborough,/Collins, Christiane Crasemann. 《Camillo Sitte : the birth of modern city planning 》，
- Rowe, Colin/Koetter, Fred, 《Collage city 》，
- Fishman, Robert, 《Urban utopias in the twentieth century : Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, and Le Corbusier 》，
- Goldsteen, Joel B./Elliott, Cecil D. 《Designing America : creating urban identity : a primer on improving U.S. cities for a changing future using the project approach to the design and financing of 》，
- Mario Gandelsonas, 《X-URBANISM》，Princeton Architectural Press, New York,1999
- Choay, Françoise, 《The rule and the model : on the theory of architecture and urbanism》，MIT，1997
- Cullen, Gordon, 《Townscape》，狀元，1965
- Gosling,David, 《Gordon cullen : visions of urban design 》，Academy Group Ltd. ，1996
- Wurman, Richard Saul, 《Making the city observable 》，Walker Art Center ，1971

Peter Bosselmann, 《Representation of places :reality and realism in city design》,Berkeley :University of California Press , c1998.

Edward Robbins ; interviews with Edward Cullinan, Edward Cullinan Associates Cambridge, Mass. : 《Why architects draw》 MIT Press,1994.

Paul Laseau(拉斯易) 原著, 顏麗蓉等譯,《圖釋思考》, 台北市/六合/民 81[1992]

Gottdiener,M. , 《The City and the sign: an introduction to urban semiotics》, Columbia University Press , c1986

Fraser, Iain./ Henmi, Rod. 《Envisioning architecture : an analysis of drawing》,

Herbert, Daniel M 《Architectural study drawings》,

瑪格麗特 魏特罕 (Margaret Wertheim) 著, 薛絢 譯, 《空間地圖：從但丁的空間到網路的空間》, 台北：台灣商務, 1999 年。

Visions of the modern city :/essays in history, art, and literature //edited by William Sharpe and Leonard Wallock.Baltimore :/Johns Hopkins University Press,/1987.

李允鈺著,《華夏意匠:中國古典建築設計原理分析》,

董鑒泓著,《中國城市建設發展史》, 臺北：明文, 民 73

劉敦楨著,《中國古代建築史》, 臺北：明文, 民 71

彭一剛著,《中國古典園林分析》, 臺北：地景企業, 民 77

(B. 論文、短論)

吳梅興, 記號學、建築設計及都市規劃與設計方法的相關展望 ,

夏鑄九著,《理論建築：朝向空間實踐的理論建構》, 台北市：紫藤廬出版, 1992 年。

張景森, 《台灣現代城市規劃: 一個政治經濟史的考察(1895 1988) 》, 國立台灣大學土木工程研究所博士, 民 79

賴張亮著,《歷代清明上河圖市街及建築之比較研究》, 東海大學建築研究所, 1985[民 74]

王邦寧,《山水畫論中的園林思想-----以北宋郭熙的<<林泉高致>>集談宋代的園林》, 東海大學建築研究所, 1998

張志源,《殖民與去殖民文本的文化想像-重讀淡水埔頂之地景》, 淡江大學建築學系, 1999

李炳輝,《設計之心智活動理論-設計之圖象思考及其模糊系統之操作》, 國立成功大學建築(工程)研究所, 民 78

2. 地理學/地圖學：

(A. 出版品)

丹尼斯 渥德 (Denis Wood) 著, 王志弘等合譯,《地圖權力學》, 台北：時報文化, 1996 年。

王洪文著,《地理思想》,

趙榮著,《中國古代地理學》,

吳美雲,《十七世紀荷蘭人繪製的台灣老地圖》,

考恩詹姆士(Cowan, James)著, 王瑞香 譯, 《地圖師之夢 - 威尼斯修士筆記》, 台北：雙月書屋, 1998

年。

(B. 論文、短論)

- 黃士哲，從地理學觀點論中國山水畫家的環境識覺，
許哲明，地圖學之新認知，《地圖》，第一期，pp21-26 (1990)
石慶得、蘇永生，兒童對環境認知之地圖學研究，《地圖》，第三期，pp1-42 (1992)
聞祝達、石慶得，資訊時代的地圖學教育，《地圖》，第十期，pp1-14 (1999)
姜道章，論傳統中國地圖學的特徵，《中國文化大學地理學系地理研究報告》，第十期 (1997)
施添福，地理學中的空間觀點，《中國民族學通訊》，第 27 期 (1990)
林旻憲，我國古代海圖的研究，中國文化大學地學研究所碩士論文，民 88
李紀舍作，林瑞堂譯 全球化的平庸繪圖學：Henri Lefebvre 的《空間的生產》，

3. 藝術/跨藝術研究/比較文學：

(A. 出版品)

- 劉紀蕙編，《他者之域//文化身分與再現策略》，臺北：麥田出版/城邦文化發行，2001 年。
劉紀蕙主編，《框架內外//Inter-frames: word-image-music and the semiotic boundaries 藝術、文類與符號疆界》，
臺北市：立緒文化出版，1999 年。
劉紀蕙著，《孤兒 女神 負面書寫//文化符號的徵狀式閱讀》，臺北縣新店市：立緒文化，2000 年。
Edward R. Tufte. 《The Visual Display of Quantitative Information. 》，Graphics Press. 1983.
Edward R. Tufte. 《Envisioning Information. 》，Graphics Press. 1990.
Wollheim, Richard, 《Art and its objects : with six supplementary essays 》，
Panofsky, Erwin 《Perspective as symbolic form 》，
Berger, John 著藝術觀賞之道//戴行鉞譯台北市/臺灣商務/民 88
Berger, John, 《About looking 》，New York :/Pantheon Books,/c1980.
Bois, Yve Alain. 《Painting as model 》，
魯道夫 阿恩海姆 (Rudolf Arnheim) 著，滕守堯譯，《視覺思維》，北京市：光明日報出版社，1987 年。
魯道夫 阿恩海姆 (Rudolf Arnheim) 著，郭小平，翟燦譯，《藝術心理學新論》，台北：台灣商務，1992 年。
王秀雄，《觀賞、認知、解釋與評價》，臺北：國立歷史博物館，1998 年。
劉思量著，《藝術心理學- 藝術與創造》，台北：藝術家出版，1992 年。
Layton Robert 著，吳信鴻譯，《藝術人類學》，
楊裕富著，《設計、藝術史學與理論》，
俞建章，葉舒憲著，《符號：語言與藝術》，臺北：久大文化，1992 年 3 月。

(B. 論文、短論)

- 劉紀雯，城市-國家-愛人/《以獅為皮》和《英倫情人》中的疆界空間，
楊洲松，保羅呂格爾 (Paul Ricoeur) 文本詮釋學的教育意涵，《教育研究集刊》，1997.11.39 輯，pp137-148

- 游美惠，內容分析、文本分析與論述分析在社會研究的運用，
陳榮華，詮釋學循環：史萊瑪赫、海德格和高達美，
邱函妮，街道上的寫生者--日治時期的台北圖像與城市空間，國立臺灣大學藝術史研究所碩士論文，民 89
陳俊勳，現代繪畫發展中的寫實與復古現象，國立臺灣師範大學美術研究所碩士論文，民 87
賴孟君，清代廣州地區海景商館圖像貿易畫之研究，東海大學美術學系，民 89

4. 符號/傳播研究/詮釋學：

(A. 出版品)

- 何秀煌，《記號. 意識與典範/記號文化與記號人性》，臺北：東大發行/三民總經銷，1999 年。
葉維廉著，《歷史 傳釋與美學》，臺北：東大發行/三民總經銷，1988 年。
余德慧著，《詮釋現象心理學》，臺北：心靈工坊文化出版，2001 年。

(B. 論文、短論)

- 夏春祥，文本分析與傳播研究，《新聞學研究》，第五十四集，pp141-166
方美玲，漫談文化再製，

5. 製圖學、技術及其它：

(A. 出版品)

- Thomas E. French, Charles J. Vierck 著/沈曾圻譯《工程畫與圖學 /Engineering drawing and graphic technology》，臺北：大中國出版，1974 年。
林崇宏著，《設計製圖與識圖》，