根植于文化的规划

我们是一个来自鹿特丹的项目与研究机构，专门从事文化规划学方面的业务。我们工作的内容是以文化为中心的区域规划过程。文化概念在这里的内涵很广，既包括文化历史、文化遗产与艺术，也包括在一个区域生活的居民与用户的日常文化的整体。我们工作的重点在于探索各种可能的途径，以便让现存的文化元素在区域规划里发挥重要的作用。这种规划的方法是对现存景观和文化的品味进行研究，并将其演绎进现实生活情境，作为过去、现在与未来的结合点。在当今这个快速变迁的环境中，利用这种方法，也能赋予新（文化）景观与都市区域发展自我特征的机会。这种特征是在自然发展中形成的，而不是从一开始就制定好的。

“The Making of ... ”游戏是由几个专家和有切身利益的居民共同参与的。（© Hans Venhuizen）

在新的规划设计中考虑到日常文化情境，这在区域规划及实施中还是一个相对新颖的现象。根植于文化的规划的重要性在于，它能保护有价值的传统文化元素，而且能在日益专门化的区域规划学科中保持文化品质的延续性。这个方法能为建筑环境增添特点与原创性并且 / 或者使之形成，这是两个在规划中日益重要的、但却在实际中无法设计的因素。

目前，规划过程中的时间越来越少。　人们没有时间来让“时间”这个因素在刻划新的（都市）风景形成时起到具有影响力的作用。以往，城市与风景发展缓慢，在很长的时间里才逐渐形成自己的独特风格。而今天，整个景观和都市都是一气呵成的。

游戏的设计对所有参与者总是一目了然的。（© Hans Venhuizen）

问题的关键在于，在迅速并同期控制的程式中，是否还能产生原创风格，即那种不局限于眼前、不幼稚复古或完全由技术主导、而是源于自身逐渐成形的原创风格。所有设计尝试，如通过常常被人认为是增添了某种文化载体的造型艺术或者通过对建筑周边进行特别改造来吸引人的形式来实现，都必须经得住主导性建筑、立法和营销机制的考验。在区域规划过程的同时，根植于文化的规划为促成特色的形成提供了立足点。　根植于文化的规划应该是一种品质，它赋予一个地方一种附加值，这种附加值在修建和利用的过程中渐渐得到发展并被体验。现有的品质和特点会得到完善和尊重。

为了赋予文化在区域规划中重要的角色，就必须先研究有没有比较合适的本土文化现象。这就要求我们在不考虑周边情境的前提下，以开放的和没有偏见的目光来接近眼前的状况。给一个区域规划的过程添加独特风格的机会可能隐匿于每一个文化遗产、每一段历史或者每一个新发展之中。如果要在过程中显现这些机会，光将其认定为文化还不够，还要把它转入到具体的规划过程中。根植于文化的规划 的目标与实质是发现文化启迪并将其转化进目前的规划过程中。

策划游戏： The making of

游戏参与者的建议随时由专家以视觉方式勾画出来并计算出成本。 (© Hans Venhuizen)

根植于文化的规划的途径之一是我们开发的、能让市民更多地参与规划过程的策划游戏The making of，它可以激发参与者进行有创意的思维。The making of 的方法最好在需要对特别的空间问题作决策的时候使用。这个策划游戏从开始就让有关各方（居民、用户、规划人员和政府）以平等的地位参与进规划过程，旨在将参与者的经验以创造性的方式发挥起来。在一场短暂而精力集中的讨论中，大家对选中的问题作出具体的解决方案。游戏的关键在于，无论参与者的专业背景如何，他们都有兴趣扩展视野并提高对所讨论的情况的认知。这个游戏很适合让居民自己来面对复杂的规划题目，并不尝试给他们解释题目，而只是让他们自己经历这种规划程序。通过这种方式，人们会对规划过程获得更多的认识。这样，结果也就更能够被理解和接受。大家也更愿意一起来思考问题了。规划人员与政府机构通过这种方式能够获得更多的信息，形成一个让每个人都能接受的、可行的规划的机会也就越大了。

The making of 这个游戏原则上是一个规划方面的速成班。在游戏当中，要求参与者设计新颖的方案，以来解决现实的区域规划问题。与此同时，也可以让他们了解今后的发展方向，向他们征询意见并取得他们的参与。

在相对短暂的时间里，参与者要对特定的、与一种现象相关联的问题提出建议。其他团队可以对这些建议提出异议。通过有力的论据或者社会影响的积分（掷骰子的方式）可以解除抱怨。如果各个团队不能以这种方式达成一致时，由一名裁判作出一个有利于其中一方的、具有约束力的决定。那支最先能够解除所有抱怨的团队获胜。游戏的过程与结果都将以文字和图片的形式记录下来。除了对游戏过程的记录之外，所提的建议还要由一位绘图师以图形的方式勾绘出来并保存。

在 The making of 这个游戏中，重要的不仅在于取得共识，而且更在于产生、沉积和生根的过程。从这点出发，复杂的区域规划问题更易于被人理解，所涉及人员对品质以及在城市环境产生这种品质的条件往往僵化的想法也得以冰释。人们能够更加了解所遇到的局限以及如何在这种局限下实现他们生活环境的原创品味。The making of 可以让文化与文化价值有效地融入区域规划过程。

竞赛：两栖而居

两栖而居意味着从所有角度并以最佳的方式适应现有的环境，不对它作强制的改变、控制或改形，而是要尽可能地关注当地的特点和品味并以此为方案的出发点。 两栖而居的理念源于一个我们为荷兰的国达市组织的、名为居住艺术的艺术项目。

芬胡森建筑事务所两栖居住竞赛
首位：“Wetland“MG 建筑师 Tom Mossel - Esther Gonzales-Aurignac

水上生活的新标徽（© Hans Venhuizen）

在这个项目里，除了一个庞大的建筑计划、已经没有好的可建面积这个事实以及对于自然、环境与景观越来越浓厚的兴趣以外，另外一个主题还扮演着重要的角色：即对居住艺术的重新定义。在今天的荷兰，由于地下水位高，建筑地块要进行填沙和打地桩的技术处理。这种方法长期以来也被认为是可靠的，现在却渐渐被证实是不稳定的，特别是在需要灵活性的时候。

两栖而居的技术已经存在很久了。街道甚至花园都可以建在泡沫板上，还有漂浮在水上的房屋。但是这种技术至今为止大多用于建造传统方式的住宅。两栖而居项目所要做的是使用这种技术，开发新的依水而居的形式。

这个项目包括两个部分：一场竞赛和策划具体的思路。通常情况下，建筑师都从一个特定的场地及其各种品质相互结合的方式为出发点。这样形成的项目对于所涉及的区域环境大多行之有效。但是，项目中那些也许能够移植到其它地方的、并且在那里适宜的原始思路往往就难以辨认了。两栖而居的项目正好扭转了这个局面：这场竞赛提供了一系列寻找原始形态的途径，以便解决在藻泽地带条件下进行区域规划的问题。抛弃职业背景，来自景观 / 城市规划、建筑师 / 城市规划领域的专业人士与非专业人士均可参与竞赛。提交的两栖建议包括不同规模与层次的区域规划，从整体三角洲的规划到小花园式住宅应有尽有。

第二个部分是从提交的方案中选出最好的设计思路，再与设计者一道以研讨会的方式具体应用在一个地方，并与那里的特定条件相结合。共有三个团队从竞赛的结果中整理出了规划建议。每个团队的核心由一位实施经理、一位区域规划专家和一位方案经理组成。方案经理负责将原始的思路以及其中的品质通过规划过程加以优化并从思路加工成方案。这种核心团队从某种意义上来说是在模拟一个项目策划人。与现实不同的是，这个策划人的努力方向不是特别丰厚的回报，而是在可能的范围内最佳的居住文化。

除了技术、生态和设计角度之外，这个项目还将两栖而居在法律与政治方面的基本前提提上了议事日程。这个项目首先表明，它所涉及的是一种态度。它呼吁我们，不要人为地左右水位并修筑越来越高的堤坝，放弃对水的这种强制性控制，转向一种与气候影响、潮汐和季节变化等自然条件对应的、新的方式。两栖而居也是一个对不断变化的景观进行根本性控制的呼吁，但这并不是将自己的意志强加于景观，而是要尽可能地遵循土地与水域间动态的联系，即两栖动态的规则。

Hans VENHUIZEN, 荷兰鹿特丹芬胡森建筑事务所所长、文化工作者