

格子里的巴塞罗那

塞尔达的棋盘街区：值得走的街、值得看的格、值得进的市政设施

王建硕

费曼式写法 · 由多个 AI 代理撰写与互相审校

导读

塞尔达的棋盘街区：值得走的街、值得看的格、值得进的市政设施

先别查景点

打开巴塞罗那的卫星图，你会看到城市规划史上最震撼的画面之一：几百个一模一样的八角形格子，密密铺满了半座城，像一张被人用尺规压平的棋盘。第一次去巴塞罗那的人，多半带着一张景点清单来——圣家堂、巴特罗之家、市场。清单没错，但顺序错了：**这座城市最精彩的展品不是任何一栋楼，而是这张棋盘本身。**

为什么这么说？因为那些楼的故事，全都是棋盘的故事。为什么高迪的教堂能长到天上去、隔壁的楼却全都一样高？为什么街角都被切了一刀、咖啡座正好摆在切口上？为什么菜市场像变电站一样均匀分布、医院可以是世界遗产？答案全在 1859 年那张规划图里，和一个叫塞尔达的工程师「把平等画进地图」的执念里。

这本书怎么读

前两章打地基：棋盘为什么存在（第一章）、一个格子怎么读（第二章）。之后每章讲一条值得走的街或一处值得进的市政设施——格拉西亚大道的立面竞赛、圣家堂的合法违约、林荫道与半步行街的两种街道哲学、嵌在棋盘接缝上的市场、被打开的内院、占了九个格子的医院。最后一章把一切收拢成门牌规则和三条可以直接照走的路线。

每章都可以单独读：只对建筑好奇就从第三章进，只想去市场就直接翻第七章。但如果按顺序读，你会看到一个层层递进的问题：**当一座城市相信「规则先于建筑」，一百六十年后它会长成什么样？**读完这本书，你再站上任意一个切角街角，看到的就不再是「一个路口」，而是一整套仍在运转的构想。

第一章·为什么是棋盘

先想象一堵墙

1850 年的巴塞罗那，是整个西欧人口最挤的城市之一。全城二十多万人，全部塞在约两平方公里的中世纪城墙里——折算成密度，大约每公顷八百多人。作为对比，同一时期以拥挤著称的巴黎，密度还不到它的一半。

为什么要这么挤？因为城外不让盖房子。巴塞罗那的城墙当时仍被当作军事要塞管理，马德里来的命令很清楚：城墙外的土地必须留作炮兵的射界，任何建筑都不能挡住大炮的视线。于是工厂、工人、烟囱、污水，只能一层层往上叠、往暗处塞。结果是贫富分层的人均寿命：富人能活到 36 岁，工人平均只有 23 岁。黄热病和霍乱每隔十几年就来收割一次——1834、1854、1865 年的三次霍乱，每次都带走全城百分之几的人口。

大白话

大白话：不是巴塞罗那人喜欢挤，是法律不许城市长大。病不是「不讲卫生」这么简单，是一堵墙把二十万人关成了一个培养皿。

一个工程师决定先测量，再画图

这时候轮到本书的主角登场：伊尔德丰斯·塞尔达（Ildefons Cerdà），一个加泰罗尼亚土木工程师。城市以人口爆炸和健康危机为由，向马德里请愿了几十年，1854 年城墙终于获准拆除，城市可以向外扩张了。塞尔达接到的任务是规划那片空地。但他做的第一件事不是画图纸，而是扛着仪器去老城里挨家挨户做统计：每户住几平米、每天生产多少垃圾、街道多宽、日照几小时、死亡率多少。他留下的《工人阶级统计专论》，大概是城市史上最早的大规模居住条件调查之一。

正是这次调查让他确信：老城的问题不是「房子旧」，而是**结构错了**——街道太窄不通风，楼房围成死胡同晒不到太阳，穷人和富人住得越分越开。所以新城市必须从一开始就保证三件事：每户都有阳光和穿堂风、每条街都能走车走人走树、每个街区到公园和市场的距离都

差不多。他后来为此专门造了一个词——城市化（urbanización）——「城市化」这个词，就是塞尔达发明的。

棋盘赢了，但赢得不怎么光彩

1859 年，巴塞罗那市政府办了一场规划竞赛，市民投票选中的其实是另一个方案：本地建筑师罗维拉（Antoni Rovira i Trias）的放射状设计——从老城向外甩出一条条放射大道，像巴黎那样优雅。但马德里中央政府把竞赛结果推到一边，直接批准了塞尔达的棋盘方案。

为什么中央偏爱棋盘？流行的说法是它便宜、好施工、地块好卖。但更深层的原因可能藏在塞尔达自己的笔记里：放射状规划天然有「中心」和「边缘」，越靠中心越贵，越往外越穷——这恰恰是他调查老城时最痛恨的不平等。而**棋盘没有中心**。几百个一模一样的格子（今天扩展区历史核心大约五百多个方格），理论上没有任何一格比别格更优越。阳光、通风、到市场的距离，人人一份。

大白话

大白话：棋盘格不是工程师的懒，是工程师的政治主张。塞尔达把「平等」直接画在了地图上。

这片格子叫什么

这片新区加泰罗尼亚语叫 扩展区（Eixample），意思就是「扩建」。它不是巴塞罗那的某个景点，而是夹在老城（哥特区那一带）和北边的格拉西亚镇之间、约 7.5 平方公里的一整块城区——今天你在航拍图上看到的那片震撼的棋盘，就是它。

本书剩下的部分就干一件事：带你走进这片棋盘。下一章先教会你「读」一个格子——它为什么恰好 113 米见方、为什么每个街角都被切掉一刀；之后我们一条街一条街地走：格拉西亚大道、加泰罗尼亚林荫道、格拉纳多斯小街；再去看嵌在格子里的市场、医院和院子。读完你应该能回答那个贯穿全书的问题：**看懂这个棋盘之后，哪些街、哪些格、哪些市政设施，真正值得去？**

第二章 · 读懂一个格子

为什么是 113.3 米这个怪数

走进扩展区，你脚下的每一个格子，边长都是 **113.3 米**。这个数怪得有零有整，因为它用的是当时西班牙的卡斯蒂利亚尺（vara，约 0.836 米）定的尺寸，换算成米就成了这个带小数的怪数。

但这个尺寸真正的讲究在于**步行**。按成年人步行时速约 5 公里算，走完 113 米大约一分二十秒——也就是说，从任何一个路口出发，一分多钟必到下一个路口。格子再小，街区碎、过马路频繁；格子再大，绕行成本上升、街角的商业密度被稀释。塞尔达要的密度是：每走一两分钟就有新店铺、新树荫、新面孔。这是用步速反推出来的城市尺度。

每个街角为什么都被切掉一刀

扩展区最容易认的特征：格子不是正方形，而是**八边形**——每个街角被 45 度斜切掉一块，加泰罗尼亚语叫 xamfrà（切角）。于是每个十字路口都不是「十」字，而是一个小小的八边形广场。

这一刀同时解决了四个问题：

- **视线**。直角路口上，转过来的人和车要到最后一刻才互相看见；切了角之后，站在街角就能看到斜对角的整条街，冲突提前暴露。
- **转弯**。塞尔达预见到蒸汽有轨电车要进城——带轨道的车在直角路口几乎转不过弯。切角给了转弯半径。他写方案的时候，巴塞罗那连一辆蒸汽电车都还没有，这是为尚未发明的交通工具预留的城市接口。
- **通风**。斜角让风顺着斜线灌进路口，街道风场不再被直角墙堵死——别忘了，这是一位把「通风」当作防疫手段的工程师。
- **空间**。每个切角都是一小块多出来的公共地面。今天它们被咖啡店摆上露天座，被市政摆上长椅和报刊亭，是扩展区街头生活真正的发生地。

大白话

大白话：别人规划城市是「先有路口，再想路口上会发生什么」；塞尔达是反过来的——先想好人和车要在路口干什么，再把路口切成能干这些事的樣子。

街道的宽度是算出来的，不是画出来的

普通街道宽 **20 米**：中间行车，两侧各留宽人行道和一排树。在当时，这个宽度被批评为「浪费土地」——老城巷子才三四米宽。但塞尔达的算法是卫生学的：楼高被限制在约 16 到 20 米，街宽 20 米，保证冬天正午的阳光能越过屋顶照到地面，同时两排树有地方扎根。20 米不是审美，是「阳光入射角 + 树池 + 步行流量」三个约束求出来的解。

当然有几条街是故意打破标准的——**格兰维亚大街**宽 50 米，**格拉西亚大道**连人行道算上有 60 米。这些特例正是后面几章的主角。

整个棋盘还偷偷转了一个角度

看一眼地图：扩展区的格子不是正南正北，而是整体斜着——街道走向大致是西北—东南和东北—西南。这也是算出来的：这个朝向让每条街的两側立面，一侧晒上午的太阳、一侧晒下午的太阳，没有哪排公寓永远背阴。在一个人均寿命被阳光和通风决定的城市里，朝向就是公共卫生。

大白话

大白话：下次站在扩展区的路口，你可以现场验证本章：脚下是八边形广场，两边楼高差不多、街宽 20 米，太阳斜着照进街道。看懂这些数字，你就拿到了逛棋盘的尺子——后面每章讲「哪条街值得去」，用的都是这把尺子。

第三章 · 格拉西亚大道

一条土路如何变成全城最贵的舞台

格拉西亚大道（Passeig de Gràcia）的出身并不体面：它原本是连接巴塞罗那和北边小镇格拉西亚的一条乡间土路，路边是菜地和农舍。塞尔达规划棋盘时，把这条老路保留下来加宽成 60 米——比标准街道宽三倍——于是它成了棋盘上唯一一条「能办游行」的路。

宽度改变了性质。20 米的街是给生活的，60 米的街是给**表演**的。19 世纪末，巴塞罗那靠纺织和贸易暴富起来的资产阶级要搬出老城，他们不想在普通格子里当匿名的一户，他们要立面、要马车巡游、要被看见。全城最宽的舞台，自然成了全城富豪的竞标的秀场。

大白话

大白话：在棋盘上所有格子都平等，只有一条路不平等。想炫富，只能来这里炫——等于全城最有钱的人和最狂的建筑师被关进了同一条八百米长的赛道。

「不和谐街区」：三位建筑师的贴脸叫板

大道 35 到 43 号那一段有个官方绰号：不和谐街区（Illa de la Discòrdia，也常写作 Manzana de la Discòrdia）。这是个双关——加泰罗尼亚语里「illa/manzana」既指城市街区又指「苹果」，而「不和谐的苹果」正是希腊神话里三位女神争抢、引爆特洛伊战争的那颗金苹果。名字很贴切：同一个街区的相邻立面里，三位加泰罗尼亚现代主义（Modernisme，当地版的新艺术运动）大师几乎同时交出了三栋风格互不相让的房子。

- **巴特罗之家**（Casa Batlló，43 号）：高迪 1904-1906 年改造。整座立面像一片海：骨头状的阳台、碎瓷拼贴的鳞光、屋顶一条龙的脊背。它几乎不给你任何直线。
- **阿马特耶之家**（Casa Amatller，41 号）：普伊赫·卡达法尔克 1898-1900 年，业主是巧克力大亨。台阶状的山墙像一块切开的巧克力排，又借了北欧山形墙的影子——紧挨着巴特罗之家，一个讲曲线，一个讲折线。

- **列奥·莫雷拉之家** (Casa Lleó Morera, 35 号): 多梅内克·蒙塔内尔 1902-1906 年改造, 雕花密到立面像一块蛋糕裱花。名字里的「Lleó (狮子)」和「Morera (桑树)」都被刻进了石雕里——把业主姓氏做成谜语镶在墙上。

三栋房子几乎是脸贴脸的三声抢答。这正是「棋盘+一条大道」的妙处: 格子保证了地块尺寸一样、楼高限制一样, **规则完全相同, 胜负全看设计**。一百多年后我们站在街对面, 看的就是这场被冻结的竞赛。

米拉之家: 被骂上头条的终点

沿大道往山上走几百米, 在 92 号与普罗文萨街转角, 是高迪更激进的一栋: 米拉之家 (Casa Milà, 1906-1912), 因为石灰岩立面像凿出来的悬崖, 巴塞罗那人不叫它本名, 叫它 La Pedrera——「采石场」。当年报纸漫画嘲笑它是机库、是采石场, 业主米拉夫人被人追着问「你家门口打算停几架飞机」; 税费和审批的麻烦让高迪发誓再也不给私人盖公寓。

但它恰恰是最「塞尔达」的一栋楼: 占了切角, 就让立面顺着切角拐弯; 格子限高, 它就把屋顶做成露台雕塑群, 把烟囱做成戴头盔的武士。1984 年它随高迪的作品群一起列入世界遗产——当年骂它的人想不到, 这栋楼会成为大道上最值钱的风景。

今天怎么逛这条街

三个实操建议。第一, **走东侧人行道** (靠山坡方向那一侧): 不和谐街区 and 米拉之家都在西侧, 站在对面才能看全立面。第二, **低头看地砖**: 大道人行道铺的六边形灰绿色地砖, 纹样是高迪为米拉之家室内设计的海洋图案 (章鱼、海星、藻类), 九十年代被翻铸来铺整条大道——免费的高迪, 在脚下。第三, **黄昏来**: 巴塞罗那日落偏西, 大道正好朝海方向微斜, 傍晚的光顺着 60 米的宽度扫过立面, 是拍照的黄金窗口。大道今天也是奢侈品街, 但那只是它最新的租户而已——真正的展品从来在立面以上。

第四章 · 圣家堂所在的格子

棋盘上唯一一个「违约」的格子

在扩展区几百个守规矩的格子里，有一个是公然违约的：圣家堂（Sagrada Família）所在的那一格。按扩展区的建筑条例，楼高被限制在二十米上下；而圣家堂规划中的主塔——耶稣塔——高 172.5 米，接近限高的十倍。

它能违约，靠的是两张护身符。第一是**出身**：教堂 1882 年动工时，四周还是棋盘上的空地，条例管不到一座尚在图纸上的教堂。第二是**性质**：它是一座赎罪堂（templo expiatorio），建设经费理论上全部来自私人捐赠和门票，不花政府一分钱，也就天然地站在市政条例的射程之外。塞尔达规定了棋盘里每栋楼的高度，却没给「信仰」留限高条款——高迪利用了这条缝隙。

有趣的是高迪反过来给自己立了一条规矩：人造之物不应高过上帝之作，所以耶稣塔被设计得比巴塞罗那的制高点蒙特惠奇山（约 173 米）矮一点点。棋盘管不了他，他自己管自己。完工后它也将是世界上最高的教堂建筑。

大白话

大白话：圣家堂和棋盘的关系，是一个天才在规则里找到一个合法漏洞，然后用一百四十年把这个漏洞盖成了地标。

一座修了超过一百四十年的教堂

圣家堂 1882 年开工，第一任建筑师是德·比利亚尔（Francisco de Paula del Villar），一年后 31 岁的高迪接手，把方案从一座常规的新哥特教堂彻底改成了自己的东西：森林一样的石柱、双曲面构成的穹顶、向外生长的十八座尖塔。高迪自己很清楚看不到完工那天，他留下的策略是「先把最难看的部分立起来」——他把立面的雕塑语言做得极其外放，因为他判断后世的建筑师看到已成事实的风格，就会顺着它继续盖。1926 年他在去看工地的路上被有轨电车撞倒，三天后去世，葬在教堂地下室。他去世时，十八座塔只立起来一座。

之后教堂经历了内战（工作室里的石膏模型被砸，靠照片和碎片拼回来）和几任总建筑师的接力，靠门票收入一路盖到今天，主塔已接近合龙。2005 年，高迪主持的诞生立面和地下室列入世界遗产。一个仍在施工的工地同时是世界遗产和西班牙参观人数最多的景点之一——这在全世界都少见。

高迪大道：棋盘上斜插一刀的步行线

从圣家堂的诞生立面一侧出发，有一条不服从棋盘的街道：高迪大道（Avinguda de Gaudí）。它斜着切过三个格子——在一个一切正交的世界里，这条对角线本身就醒目——把圣家堂和北边几百米外的另一座世界遗产**圣保罗医院**（第九章的主角）连成一条直线。

这条街 1985 年改成了步行街，车道退到两侧窄带，中间是整条宽宽的步行带：一排铁艺灯柱、两排悬铃木、成片的露天咖啡座。它不是景点，而是一段**设计好的视线走廊**：站在大道任何位置回头看，圣家堂的塔永远端正地立在街道轴线上；往前走，医院红砖的尖塔在地平线上慢慢变大。两个相隔不到一公里的世界遗产，被一条步行街用视线缝在了一起。

实操：三个少排队的姿势

- **门票只在网售卖**。圣家堂现场基本不售票，按时段预约，旺季提前几天到几周订。这是这本书里最不能「到了再说」的一站。
- **拍全景去池塘**。诞生立面正对面的小公园高迪广场（Plaça de Gaudí）有一方浅水池，退到池塘边，整座立面和塔的倒影能一次收进镜头——这是棋盘限高给所有建筑判了死刑之后，全城唯一一处需要仰断脖子的机位。
- **走完高迪大道再吃**。大道两侧的露天座价位是游客价；穿到医院背后的小街（Cartagena 一带），同一份海鲜饭价格明显回落。

大白话

大白话：这一格告诉你棋盘真正的用法——规则塑造出的平均、限高、正交，全都是为了反衬那个例外有多惊人。没有几百个守规矩的格子，就没有圣家堂刺破天际线的那一下。

第五章 · 加泰罗尼亚林荫道

先有河床，后有街道

扩展区里有一条街，人行道在街的**正中间**：加泰罗尼亚林荫道（Rambla de Catalunya）。它的结构是「三明治」——中间一条宽宽的步行带，树、长椅、露天咖啡座全在中间；车被挤到两侧各一条窄窄的车道，还得限速慢行。在这里，**行人才是街道的主体，车是借道的**。

这种街型叫 rambla（林荫漫步道），词源是阿拉伯语的「干河床」——洪水季是河，枯水季是人走的路。巴塞罗那老城的兰布拉大道就是一条真河床填出来的。塞尔达把河床的逻辑搬进了棋盘：既然人不能站在车道上，那就把街道的横截面重新分配——中间最好的位置给步行，车走两边。Rambla de Catalunya 就是棋盘上这条思路的完整实现。

大白话

大白话：普通街道是「车行道两侧镶两条人行道的边」；rambla 是「步行道两侧镶两条车行道的边」。同样三十米宽，谁是主人完全颠倒。

一条街示范了塞尔达真正想要的城市

回想一下第二章：标准街道 20 米宽，人车对半分，那是妥协后的下限。而 Rambla de Catalunya 展示了塞尔达心里的上限——街道首先是一条**线形的公园**。这条街从加泰罗尼亚广场一路缓坡向上走到对角线大道，约一公里，中间步行带从头到尾不断：树荫、花摊、座椅、雕塑，一个不缺。你在上面散步时几乎意识不到两侧有车——这正是一位把「通风和散步」写进卫生方案的工程师想要的街道剖面。

它常被拿来和老城的兰布拉大道对比：名字像、结构像，但兰布拉如今是游客传送带，而 Rambla de Catalunya 仍然主要服务本地人——书报亭还在，咖啡馆的熟客还坐老位置。同一种街型，两种命运，对照着看格外有意思。

街道尽头的两只动物

这条街有一个可爱的传统：用雕塑当路标。靠近对角线大道的一头，卧着一头巨大的沉思的公牛（El Bou，1972 年，雕塑家 Josep Granyer 的作品），低头闭目趴在步行带正中间，小孩骑上去拍照，本地人说「在牛那里等你」。往回走几个路口，还有一尊优雅的女性立像《女神》（La Diosa，Josep Clarà 的作品）。在棋盘上每条街都长得像，这些雕塑就是这条街的「门牌号」。

顺手能看的三处

- **塔皮埃斯基金会**（Fundació Antoni Tàpies，阿拉贡街 255 号，离这条街一个路口）：建筑本身是多梅内克·蒙塔内尔 1880 年代设计的老出版社，是早期现代主义砖构的标本；屋顶上有一团米罗做的金属丝「云和椅子」，在棋盘平均的天际线上非常好认。
- **塞拉之家**（Casa Serra，街的最北端 126 号）：普伊赫·卡达法尔克设计的童话式尖顶宅邸，如今是省政府办公楼——市政功能直接占用现代主义宫殿，在扩展区是常态。
- **中间步行带上的露天座**：点一杯咖啡坐下，看十分钟人流，你就实测了本章开头的「三明治」结构——车在两边的窄道里小心翼翼地挪，人在正中间大摇大摆地走。

大白话

大白话：如果只在扩展区挑一条街体验「塞尔达想象中的街道」，不是格拉西亚大道，是这一条。

第六章 · 恩里克·格拉纳多斯街

先认识街名里的那个人

这条街的名字属于一位作曲家：恩里克·格拉纳多斯（Enric Granados, 1867-1916），加泰罗尼亚钢琴学派的祖师爷。他的死法让这条街的名字带上了一点宿命感：1916 年他从纽约首演归来，乘坐的卢西塔尼亚号被德国潜艇击沉——他本已爬上救生艇，看见妻子在水里挣扎，跳回去救她，两人一起沉入了爱尔兰海。巴塞罗那后来用棋盘里的一条街纪念他。

20 米宽的标准街，被「泡软」之后

按第二章的尺子，恩里克·格拉纳多斯街原本是一条毫无特殊的标准街：宽 20 米，车人各半。它的精彩在于后来被慢慢改造成了半步行街：车没有禁行，但被压缩成中间一条窄道，限速 10 公里，路面换成和行人区一样的铺装——视觉上整条街都是一个广场，车只是「获准穿行的客人」。多出来的宽度全给了人行道：树荫、长椅、餐厅外摆。

这是理解扩展区的关键一课：**棋盘的好处不是不变，而是好改**。格子尺寸统一、产权细密、街宽有富余，任何一条街想做步行化实验，都不需要动城市规划，只需要改一条街的剖面。这条街就是扩展区几十年「泡软实验」最成功的产品之一。

大白话

大白话：别的城市做步行街要靠大工程，棋盘上做步行街只需要一个决定——因为每个格子都长得一样，改一条街不牵动任何结构。

为什么这条街格外松弛

它在左扩展区（Esquerra de l'Eixample）——以巴尔梅斯街（Carrer de Balmes）为界，棋盘西边那一半。右扩展区挤满了圣家堂和米拉之家的游客流，左扩展区则一直保持着安静的住宅气质：大学、街坊、小店。这条街恰好是左扩展区的客厅：画廊、小馆子、咖啡

馆一家挨一家，价格按本地人定，下午四点依然坐满喝午后咖啡的街坊。这一带也是巴塞罗那著名的多元夜生活区（本地人昵称 Gaixample），白天和夜晚是两种热闹的配方。

街道最南头接上**巴塞罗那大学**的老楼（1863 年动工，七十年代初就投入使用，是扩展区最早建成的大型建筑之一，比棋盘大部分民居都老）：穿过它爬满藤蔓的回廊庭院，你会突然意识到——棋盘的规划刚批下来十几年，这片「新城」就已经开始长出有历史感的东西了。

怎么逛

从对角线大道那一头往南走，顺缓坡一路向下到大学广场，全程不到一公里。最佳时段是**傍晚**：夕阳顺着街道剖面斜切进来（还记得吗，棋盘朝向就是为此设计的），外摆的座位逐个亮起灯。不需要攻略——这条街的玩法就是随便挑一家坐进去。想找路标：半步行化最明显的段落从康塞伊·德·森特街（Consell de Cent）往北，一路到对角线大道。

大白话

大白话：格拉西亚大道给你看「棋盘上能长多高的野心」，这条街给你看「棋盘上能过多松的日子」。两样都看了，才算见过扩展区。

第七章 · 嵌进格子的市场

市场不是「有顶的商业街」，是基础设施

先看一个数字：巴塞罗那今天有将近 40 座市政食品市场，几乎每个街区一座。这不是商业繁荣的自然结果，而是规划的遗产——塞尔达在棋盘上给市场留了位置：它们像变电站、消防站一样，被当作**均匀分布的基础设施**来布置，目标是任何一格的居民步行可达一座市场。菜市场在扩展区的地位，约等于别的城市里的自来水厂。

所以看扩展区的市场，不要只看里面卖什么，要看它**被安放在棋盘的哪个交叉点上**。本章看两座。

圣安东尼市场：竞赛输家的复仇

还记得第一章吗：1859 年规划竞赛，市民选中的其实是建筑师罗维拉（Rovira i Trias），马德里却把棋盘判给了塞尔达。二十多年后，罗维拉以一种安静的方式「赢」了回来——他被请去设计棋盘上最重要的市场之一：圣安东尼市场（Mercat de Sant Antoni，1882 年落成）。

这座市场占一整个切角格子，平面是一个巨大的希腊十字——四臂撑满格子的四条边，钢架铁皮屋顶，像一座平放的火车站。这不是巧合：19 世纪的市场和火车站是同一种建筑，都是预制铁构件的大跨度棚子，运菜的逻辑和运人的逻辑相通。2009 到 2018 年它经历了九年大修：翻新时挖出了 17 世纪城墙棱堡和古罗马道路的遗迹，建筑师干脆把遗迹留在地下室里展示——买菜顺便看考古层。

它的位置是全书最精妙的一处市政选址：恰好卡在**扩展区、老城拉瓦尔、波布莱塞克三个街区的接缝**上。市场不偏向任何一个街区，而是服务接缝上的所有人——三个街区的人流从四个切角同时灌进来，这就是切角设计在市政尺度上的高光时刻。周日早上，市场外圈的街道变成旧书、邮票、钱币的收藏集市，这个传统已经延续了几十年。

大白话：圣安东尼市场是棋盘上的一颗「路由器」——三个街区的人流在这里交换，而它能当路由器，恰恰因为每个街角都被切了一刀，四个方向的门永远同时敞开。

康塞普西翁市场：右扩展区的花房

棋盘另一头（右扩展区，阿拉贡街与巴伦西亚街之间）是 1888 年落成的康塞普西翁市场（Mercat de la Concepció），同样是铁架大棚，同样占一整格。它的特色是花：这里是巴塞罗那传统的鲜花批发市场，花摊曾通宵营业，凌晨给全城的花店供货。白天去，它是街坊的菜场；想感受它的另一面，凌晨时分花贩卸货的场面至今仍在。

怎么用本章

- **看选址**：站在圣安东尼市场任何一个切角上回头看——你能同时望见三个街区的街道纵深。这是第二章的切角知识第一次能「用眼睛验收」。
- **看结构**：两座市场都抬头看屋顶——19 世纪的铁桁架和天窗，是火车站时代的建筑基因。
- **赶日子**：圣安东尼的收藏集市在周日早上；平日去则赶上午，摊贩最全。市场下午两点左右陆续收摊，别睡到自然醒再去。

第八章 · 格子里面的院子

塞尔达的格子，中间本来是空的

第二章讲了格子的外形，这一章走进格子里面。先给你一个反直觉的事实：塞尔达原方案里，每个格子只许盖**两条边**——113 米见方的院子，建筑占地不超过一半，剩下的全部留给花园和树。他画过效果图：每个格子中央都是一片绿，像把村庄的果园一块块嵌进城市。加上限高二十米，整个扩展区在他脑子里是一座「花园城」。

后来发生了什么，你今天站在任何一个路口都能看见：格子被四条边全部盖满，院子缩小成一口采光井，井底塞满车库、仓库、空调外机。原因很简单——地是按格子卖的，开发商每多盖一平米都是钱，市政的妥协一代接一代。塞尔达的果园，变成了西班牙式的采光井（patio de luces）。

大白话

大白话：棋盘的图纸是乌托邦，棋盘的现实是资产负债表。这一章讲的就是这场打了一百六十年的架——以及它最近出现的逆转。

被夺回来的院子：绿塔花园

从 1980 年代起，巴塞罗那市政府开始一项安静的工程：买下格子内部的旧厂房和仓库，拆掉，把院子打开成对公众开放的格子内庭花园（jardins interiors d'illa），几十年攒下了四十多个。最值得去的一个叫绿塔花园（Jardins de la Torre de les Aigües）：在左扩展区一个普通格子的正中央，藏着 19 世纪水厂留下的一座砖塔——当年它就是从这个院子抽水，供应周边街区。如今塔下是树、长椅和一个夏天蓄水的浅池，本地人叫它「扩展区的海滩」，孩子们在水里泡着，四周一圈居民楼的阳台垂下衣服和绿萝。

走进去的那一刻，你会同时看见两层时间：头顶是盖满了的格子（现实赢的那部分），脚下是被重新打开的院子（图纸赢回来的那部分）。

超级街区：把九个格子缝成一个

院子战争的下一场战役不在格子里面，而在格子和格子之间。2016 年起，巴塞罗那开始推行超级街区 (superilla)：把 3×3 共九个格子划成一组，过境车流被赶到外围，内部街道限速 10 公里、人和车共用路面——等于把九个格子内部的交叉路口，一口气变成了四个小广场。第一个试点在波布雷诺 (Poblenou)，第二个就是第七章的圣安东尼市场周围——去那座市场时你其实已经站在一个超级街区里了。

更大的一步叫**绿轴计划**：把棋盘上 21 条街改成步行优先的绿轴，2023 年第一条（康塞伊·德·森特街）已经亮相。这个计划的本质，是用 21 世纪的手段完成塞尔达 19 世纪的承诺——让街道重新属于步行、树荫和停留。塞尔达当年要的是「每户有阳光和穿堂风」，今天的版本是「每 200 米有一片可以坐下来的绿」。图纸和资产负债表打了一百六十年，图纸最近开始得分。

怎么逛

- **找一个打开的院子**：绿塔花园（罗赫尔·德·留里亚街 Roger de Llúria 56 号附近入口）最经典；免费，夏天浅池开放时最有味道。
- **在圣安东尼走一圈**：市场周边就是超级街区样板，注意路面——内部街道和步行区用同一种铺装，车在自己爬，人在随便走，这就是 10 公里限速的物理形态。
- **抬头看采光井**：随便走进一栋开放门厅的老楼（别打扰居民），从门厅仰望——四壁合围的一线天，就是「图纸输给资产负债表」的实物证据。

第九章 · 一座占九个格子的医院

银行家的遗嘱买下九个格子

第四章讲过，从高迪大道往北走到头，会撞上另一座世界遗产：圣十字圣保罗医院（Hospital de la Santa Creu i Sant Pau）。它的来头是一笔遗嘱：1896 年，在巴黎做银行发了财的巴塞罗那移民 Pau Gil 去世，把遗产留给家乡建一座新医院，条件是合并当时已有近五百年历史的圣十字医院，并以他的主保圣人圣保罗命名。

中标的是多梅内克·蒙塔内尔——就是第三章「不和谐街区」里列奥·莫雷拉之家的作者。他拿到的地块是棋盘上整整 3×3 九个格子，而他的第一个动作就惊世骇俗：**把整个建筑群的轴线转了 45 度**，让院内的街道正南正北，与棋盘的斜向街道脱开。从空中看，像有人在棋盘上按了一块转了个方向的印章。

大白话

大白话：为什么转 45 度？因为建筑师想让每栋病房楼的朝向由「阳光怎么走」决定，而不是由「棋盘怎么摆」决定。市政设施大到九个格子，就有资格自己定义经纬。

把医院拆成一座花园村

这座医院 1902 年动工、1930 年才完工，但它的设计思想直接继承了塞尔达那一代的卫生学：传染病靠空气和阳光防。所以蒙塔内尔不盖一栋大楼，而是盖**一个村**——几十栋独立的小楼（病房亭）散在花园里，每栋只管一个科室，间距拉开通风采光，病人按病种分楼隔离。楼与楼之间用**地下隧道**连通，推车、药品、病历在地下走，地面完全留给花园和散步的病人。这思路放到今天看依然先进：它几乎就是「方舱分区 + 洁污分流」的 1902 年版本。

而且它好看得不像医院：红砖外墙、碎瓷拼贴的穹顶、彩窗、雕塑——蒙塔内尔相信美本身有疗效。主行政厅的天花板是一片粉色瓷砖拼成的穹顶，可能是全世界最不像医院的房间。1997 年它列入世界遗产，评语大意是：这是民用建筑里现代主义最宏大的集合。请注意

——它不是教堂、不是宫殿，是一座**公立医院**。这就是本章标题想说的事：扩展区的市政设施，规格可以是世界遗产级的。

医院搬走了，建筑留给了城市

它作为医院一直运转到 2009 年，之后医疗服务迁入后面新建的现代院区，老建筑群经过修复，2014 年起作为文化和展览空间开放。今天你可以买票走进去：逛花园、看行政厅的粉色穹顶、钻进地下隧道走一段——那段隧道大概是全巴塞罗那最奇特的参观体验，头顶上就是当年病人的花园。

怎么逛

- **走完整条高迪大道过来**（第四章），两个世界遗产一次连看，这是扩展区性价比最高的一段路。
- **进门先找地下隧道入口**，趁人少先走隧道再上来看花园，体验顺序最对。
- **留意 45 度**：站在医院花园里看四周的扩展区街道——你会发现整个建筑群的方向和外面的棋盘拧着，这个「拧」就是建筑师对阳光主权的一次宣示。

第十章 · 用格子找路

棋盘上其实藏着三条「作弊线」

走了九章，最后教你像本地人一样在这片格子里认路。先看大结构：塞尔达的棋盘上压着三条超常规的「作弊线」——

- **格兰维亚大街** (Gran Via de les Corts Catalanes)：宽 50 米，斜穿棋盘的主动脉，全长十几公里，常被说成西班牙最长的街之一。它的角色是「棋盘里的高速公路」，车流归它，生活归别的街。
- **对角线大道** (Avinguda Diagonal)：全长 11 公里，斜切过整个棋盘——名字就是「对角线」的意思。它把棋盘切成两半，也是左扩展区「住宅区」和「山坡方向更贵的住宅区」的分界感所在。本地人说「在对角线上面还是下面」，是在描述一种生活方式。
- **子午线大道** (Avinguda Meridiana)：接近正南北向，穿过棋盘的另一根主轴，更多是通勤功能，游客可以跳过。

记住格兰维亚和对角线这两条就够用了：任何时刻你只要知道自己在两条线的哪一侧，就不会在棋盘上迷路。

门牌号是一套坐标系

巴塞罗那的门牌号规则是全城统一的，学会以后你能「听号辨位」：

- 垂直于海的街道（从海往山方向走的街）：**号码向山上递增**。所以巴尔梅斯街 200 号一定比 20 号更靠北、更靠近对角线大道。
- 平行于海的街道：**号码从西边的略夫雷加特河一侧向东边的贝索斯河一侧递增**。阿拉贡街 300 号一定比 100 号更靠东。

也就是说，一个门牌号自带方向信息。打车报号、找餐馆认号，心里先过一遍这条规则，就大概知道要往哪边走。格子+编号，这是一座为「可计算」而生的城市。

三条路线，把前九章串起来

路线一：立面线（半天）。加泰罗尼亚广场出发 → 格拉西亚大道东侧人行道一路向北：不和谐街区、米拉之家 → 拐进对角线大道向西走一段，看看 60 米大街和 11 公里对角线交汇的气场。这一条看「野心」。

路线二：生活线（半天）。对角线大道上的「沉思的公牛」出发 → 沿加泰罗尼亚林荫道中间步行带一路向下 → 拐进恩里克·格拉纳多斯街，傍晚在随便一家外摆坐下。这一条看「日子」。

路线三：例外线（一整天）。圣家堂（预约）→ 高迪大道步行 → 圣保罗医院 → 地铁回城顺路圣安东尼市场（注意市场下午两点左右收摊，把它挪到上午或换一天）。这一条看「规则为信仰和公共性破例的时刻」。

回答开头那个问题

回到本书开头的问题：看懂棋盘之后，哪里值得去？现在可以答了——

值得去的街，是那些展示「街道可以是什么」的街：格拉西亚大道（表演）、加泰罗尼亚林荫道（步行为王）、格拉纳多斯街（泡软的标准街）、高迪大道（视线走廊）、绿轴化的康塞伊·德·森特街（未来）。**值得去的格**，是那些和规则发生过故事的格：不和谐街区（规则内的竞赛）、圣家堂（合法的例外）、圣安东尼市场（三个街区的路由器）、绿塔花园（图纸赢回来的一格）。**值得去的市政设施**，是那些规格超出功能的东西：世界遗产级的医院、考古层上的市场、宫殿里的省政府。

但更深一层的答案是：这座城市最值得看的不是任何一栋楼，而是那个**仍在运转的构想**——1859 年一个工程师相信「平等、阳光、通风」可以被画进地图，而这座城市花了一百六十年，一边背叛它，一边又不断回到它。你现在走上去踩一脚，就是这个故事最新的一个数据点。