

感受城市景观的细部设计

Tasting the Detail Design of Urban Landscape

孟 研 Meng Yan
冯 君 Feng Jun

中图分类号 TU984.199

文献标识码 A

文章编号 1003-739X(2007)10-0130-03

孟研, 天津大学建筑学院设计艺术学硕士研究生。主要研究方向: 景观设计及其理论。参与了山东无棣市政中心广场及办公区景观设计, 蓟州旅游产品集散市场及风景区规划景观设计等多项景观设计项目; 曾获深圳龙岗海滩环境景观设计大赛优秀奖。



摘 要 从使用者的真实感受出发, 分析景观细部设计的抽象要素和具体元素的设计方法; 并阐述细部同整体的关系, 强调细部对于阐述整体空间感受的巨大潜能, 从设计灵感来源、使用者的视觉和触觉感受与设计构思过程两方面共同推导解析; 希望进一步指导实践, 创造可亲、可近、舒适的人性场所, 使城市公共景观更好的被人们感知和认可。

关键词 质感 图案 色彩 光线 植物 家具 多重触觉

Abstract The article analyzes the method of abstract and idiographic element in the details design from the true feeling of users, expounds the relationship between the details and the whole, and emphasizes the huge potential of the details to annotate the whole space. It also analyzes from two sides together: one is the inspiration for design, the view and the touch feeling of user; the other is ideation of design, in order to help to instruct the practice further, create humanized place, and make the public landscape apperceived and recognized better in the city.

Key Words Texture, Pattern, Color, Light, Plant, Furniture, Multiple-touch

作为城市景观, 其主要的使用者是城市居民, 其主要的目的是为人们在城市中进行广泛的社会性娱乐性活动和相互交往创造宜人的条件, 因此仅仅创造出让人们进出的空间或表面的视觉艺术形象是不够的。城市景观中的每一部分都起着关键的作用, 从大尺度的空间设计到最小的细部处理都是决定性的因素。作为它的设计者, 在关注大尺度上的设计概念和空间形式的同时, 更应当注重与参与者最直接接触的景观细部的形式纹理——质感、光线、节奏、家具和色彩, 以及细部的功能性的、结构性的和艺术性的人性化处理手法。任何一点能够激发想象和使用乐趣的细部设计都会使景观增色不少, 任何一个转折点、明显的突出和凹进点以及视线焦点也都应当成为细部设计和装饰的重点。

细部是整体的一个局部, 是一种在“特写”和“直接”尺度上的景观物质纹理。从远处、或从整体上看这个局部, 它们可能并没有很强的个性, 然而当人们逐渐贴近它们, 就会发现一个全新的世界, 这样的局部就是细部。它们既具有片面性又具有独立性, 承担着功能、结构、构造的责任, 同时又表现出自身的精美与细致, 本身也具有欣赏价值, 具有个性, 体现着设计者的精心, 传递给使用者最直观的信息。

“细部”不仅仅是设计最后阶段才进行的景观感受的“细化”, 或是在已经设计好的结构或空间之间增加一个装饰; 而是在空间、路径、边界、中心和节点的概念发展之后的一个基本设计要素。其在设计上的潜能是通过独特的有吸引力的细部景观感受来实现的, 这种景观的“直接”感受或许是景观设计概念的起点, 这里我们把“细部”定义为提供“直接”或“特写”的景观感受的元素; 小尺度的结构性景观的组成要素; 表面的质感、图案、色彩和光线; 以及家具。暂且抛开细部的结构性和装饰性, 这里我们更多地从其所引发的丰富的景观感受入手, 来思考城市景观的细部设计, 分解其各设计要素的不同特性。

1 细部设计及其感受

细部往往是最引人注目和最激发兴趣的部分。在多数景象中, 若干细部离我们很近, 其余的都很远, 细部也如同画面中最精彩的点睛之笔, 不同材质搭配、不同的构造方式、不同的质感、色彩等都能促使人们从中理解并鉴赏细部对场地特征和场所精神的贡献。细部不仅具有其功能性, 其自身艺术特性, 它常常可以贯通和体现整体, 帮助参与者更好地感知景观个性和空间体验。景观细部的特写感受有时同宏观场所一脉相承, 有时亦可以非常不同甚至形成对比。

我们密切关注景观的细部元素, 它能创造非凡的景观印象, 并且我们欣赏这种细部的变化。在直观尺度上接收景观传达给我们的信息不仅仅来自视觉, 能够触摸参与和互动是欣赏和体验景观非常重要的方面, 触摸土地、沙子; 在草坪上散步小坐, 身边环绕可爱的植物和水中的嬉戏都能使人们深切地感受场所, 好像孩子与景观的表面和关联元素会有特别密切的关系, 不仅在于儿童更贴近地面, 而在于他们通过接触地面来尝试学习、调查和研究自然, 我们何不利用这种心理感受来更好地实现我们的设计呢!

在细部层面上, 通过设计思考能够强化整体景观的感受, 而我们也常常低估视觉之外

第一作者 天津大学建筑学院硕士研究生
第二作者 重庆大学建筑与城市规划学院
硕士研究生

邮 编 300072
收稿日期 2007 04 16

的其他感受对设计的影响力,如气味、声音和触觉等感受,强烈地影响和暗示人们如何感受和使用空间,特别是在城市景观中,尝试和触摸能够提供非常特征化的特质联系,将人与环境连接起来。结合不同的景观性质和使用功能,这些非视觉的感受同样引起人的兴奋和其他感受,强化场所的主题,提升景观的品质。

同时,细部设计常常带有一定时期的历史烙印,与当时的建造技术条件、材料加工条件和某个特定地域人们的欣赏倾向有关,以丰富的历史文化信息在人的头脑中产生共鸣,给人带来视觉上和人文精神上的审美感受。当然,细部设计还是实用美的体现,大部分的细部并不完全是设计者的主观创造,其自身特定的功能要求、构筑方式、结构特征也会直接或间接地被人们感受,成就另一种审美享受。

于是,我们用各式植物和人工材料以各种形式来处理景观细部,细部中的不同构成要素也呈现其自身不同特性的美,同时体现着与整体、与自然环境和人的和谐之美。

2 材质要素的景观细部感受——表面质感、图案、色彩和光线

材料是细部处理得以实现的有效手段,研究细部设计也就必须要从材质要素的不同特性入手分析,不同颜色和质感的材料赋予景观不同的风格。这些要素不仅能促进景观感受活动的丰富性、多样性和复杂性,更重要的是它同样能够提供与整体相通的感受。这里,我们把图案、色彩、质感和光线作为设计中基本的抽象因素来考虑,重要的是它们是设计必要的组成部分,解析这些要素在细部设计中的潜能,体会它们所创造的景观感受,并不断尝试其在设计实践中的不同运用,将会为景观的细部设计积累丰富的素材,拓展思路。

2.1 图案

图案可以定义为材质表面的组织。与创造图案的愿望一样,人们对图案有“天然”的反应,图案能够使人们认同或创造秩序。正如人行道的铺装,重复的形式和类型会延伸至整个区域一样,它的视觉特征同时能够把握整体性和多样性。在景观建筑中,图案产生的动因会受到几何形式、自然形式及其过程和图案的使用等几方面的影响。丰富的凹凸进退和疏密变化形成长短粗细的点、线、面的图案,并且其同光线结合后产生的或宽或窄的阴影效果都丰富着景观细部的美学含义。

2.2 质感

材料的形体和表面纹理给人们造成视觉和触觉的印象,称为质感。

场地的质感修饰有助于形成其视觉特征,将其所看到和所感受到的联系起来,增进景观的生命活力,并能成为它的愉悦感的源泉。在城市景观中,它能表现地面活动的布局,材质的不同组合和变化,也会暗示着功能或场地性质的改变,有引导提示的作用,它既能传递触觉,又能传递视觉。如光滑的铺砌会引导人通过卵石铺砌的广场;平面的高差变化起着限定空间和改变使用功能的作用;

中心型的盆地则给人静止之感;长满苔藓的整石铺砌或密植的草皮强调着下部场地的形与体,增强其可见的尺度感,对于拔地而起的物体起着背景的作用;粗糙的草皮、卵石或石块所起的作用却正相反,它会使人更多地注意地面本身等等。无论是各种质地的硬质铺面还是像草皮或植被覆盖的软质地面,经过精心的设计、不同的铺砌组合方式,或是在看似不经意却是精心经营的草皮中进行局部的修剪乃至嵌入有韵律的铺装以用作小路和活动频繁的场地,各种要素千变万化,令人流连忘返。当人们从砖砌踏步逐级而上,进入木版铺面的场地时,所感受的不同声响和质感同时引发人们的多种感官感受,使人们认识场所的刺激是多重的。

在尺度上,质感可以从粗糙向光滑转变,并且这两种质感可以并置。质感与光线和距离的改变有密切关系。这种随不同距离尺度而出现不同层次质感的概念——“重复质感”在城市景观的地面铺装上时常出现,例如当作为地面或植物等景观的整体背景时的质感,可能就呈现出较大尺度下的正方形交错分格的质感;而当参与者进一步走在上面时的质感,则可以考虑更丰富的变化,如沿对角线方向并列的铺石,原有的质感就被取代。这样的“一次质感”和“二次质感”更是可以被我们仔细推敲、巧妙运用,或跳跃或贯通或鲜明亦或模糊,营造丰富的感受体验和景观的层次感。

2.3 色彩

物体能够引起人们注意的往往是色彩,细部设计也是这样。色彩作为传递审美信息的中介,有其特定的暗示功能,使人心理产生不同的情感,引起不同的意境、激情,既受到人们使用心理的影响,又影响使用者的心理感受。

设计色彩的时候,气候和光线是必须考虑的因素。与质感相似,色彩与光线有密切的关系;随着光线的变化,色彩有明显的变化。设计者设计色彩图案时,应当考虑有多少种要素、色彩季节性变化、有声和无声、单调的还是鲜艳的,通过设计来调整色彩的关系,通过色彩设计来体现景观含义。

2.4 光线

景观建筑师绝大部分时间是与自然光线打交道,不同的气候下的光线对景观的感受亦不相同,对于每一个细部的展现更是丰富且变化万千的。我们应当尝试和研究各种不同的自然光或人工光下的景观所呈现的不同感受。

谈到光线就必须要考虑相对的“阴影”设计,随光线而变化的阴影关系不仅影响人们的使用行为,同时,会成为景观整体构图的一部分,在视觉上形成丰富的图案效果,可能破坏原有的秩序感,也可能产生出乎意料的景观感受。

在夜间照明上,除景观美学上的考虑外,其安全性和功能性是首要的,并且这样的夜景灯光可以延长公共空间的使用时间,提供安全多样的活动场地和内容。

3 景观细部设计中的实体要素

分析了诸多抽象要素的景观细部感受,就不得不来谈谈它们的具体表现元素,这些具体的设计要

素经过精心设计和巧妙搭配是实现细部设计的具体方式,这些元素直观、具体地体现了景观的设计思想。

3.1 作土壤和石头

石头的色彩、质感、图案和地面,提供独具特征的景观感受。特别是光线变化的时候,沉寂的色彩和质感具有软硬两种自相矛盾的方面。石头的表面讲述着石头形成的过程,因此,石头含有永久的含义,是具时间感的设计元素。当我们触摸石头、或让沙子从手指间滑落能使人深刻体会到时间及其过程,这是令人愉悦的事;而踩在脚下的石头则感觉是坚硬的。

景观中石头表面的优势是能创造回声,石质地面产生沉闷的声音,用脚踢石头时有乒乓的声音,但是石头和土壤同时又会成为声音的屏障。

土壤具有非常独特的气味,它完全与场地联系在一起,时而令人愉悦,时而令人厌恶。

3.2 植物

在多样性和动态变化的生态环境中,植物的类型、色彩、质感、图案成为多样性和复杂性设计的素材。弯弯的柳条,鲜艳的干茎和冰花,植物以自身独特的视觉品质而显现多姿多彩的形态。植物细部设计的一个非常重要的层面是线性效果和时间循环。植物在生长过程中,其习性、质感和形式会发生变化,而且随气候的季节性变化而变化;而在风中,植物又具有动态的特征,将植物的味道、质感同动态相结合会创造出丰富感受的景观。

设计者应当充分运用多样触觉手段。植物的质感吸引人们去触摸它,比如,运用带刺的植物、尖叶植物、有羽毛的植物、有气味的植物、光滑的植物和蜡制的植物来创造景观。在风中或当触摸植物的时候,植物的晃动也会产生声音,比如芦苇、禾草的沙声,以及下雨时雨水打击木地板的声音,鸟儿和蝉在树中发出的鸣声。植物的味道同样使人高兴,我们能够敏锐地察觉到植物散发出来的味道,不同植物的味道也不同,如果人们触摸它会使它发出更多的气味。同时,在景观中,采摘植物果实的快乐感在设计中也应当始终予以关注,这样便会更好地将景观同人的活动联系起来。

植物更是围合空间和创造亚空间的重要元素。

树篱是相对密实的空间围合要素,树篱的质感或者是粗糙、棘手和漏空的,或者是光滑、黑暗和鲜嫩的,这些都是非常具有特征性的边界,并且依赖质感,树篱能够意指设计特征的功能。在景观设计中,它被作为一道绿色的、具有生命的墙来考虑,它又有很长的生命力。在温带,草本植物能形成季节性的空间围合;灌木可以形成人体高度的屏障或种植实体;在膝盖高度下、柔软开敞的植物亦可围合场地空间。草本植物更是能够创造非常具有个性的和梦幻般的围合。

在天面上,因为天空与植物结合,设计者能够创造令人难忘的景观感受。透过叶子和花看天空是非常浪漫的感受,或休憩在绿白相间的光线与阴影图案下亦是非常美的感受。植物顶棚能够创造出独具特征的空间,能够吸引人们来这里遮阴,尤其是在阳光灿烂的日子里,这种效果更为突出。

在城市景观中,草坪是最常见的植物地面应用形式。景观建筑师选择适当的品种和管理来满足质感、视觉、功能和用途的要求。可以通过简单的植物或丰富的图案或重复的品种来统一空间。在植物地面上散步更是景观中最美的感受之一,小树林中春天开花的花卉形成林地地毯,呈现出五颜六色的地面。植物能够提供类似地毯的作用去衬托建筑、构筑物及人和人的活动。

3.3 构筑物

鼓励触摸能够提升场所的欣赏价值,并强化人与场所的关系,使建筑与人更为亲近。充分挖掘材料的触摸性特质,在极冷的气候中,木材的感受是暖的,或者在炎热的气候中,材料的热性会消退。混凝土对触摸者而言则是无情的。玻璃和钢都是冰冷、光滑和有光泽的。

构筑物能够反射人的声音,并且在场所中人们可以利用构筑物制造不同的声音效果。构筑物还会起到限定空间、标识及景观雕塑的作用。

3.4 水

与植物类似,水的形态也是多样和动态的。在很黑或很亮的环境中,水的形态能够被控制,水的形象可以是高速流动的、安静的、波光粼粼的、蜿蜒闪动的,水还可以折射天空、植物、人、鸟和人的活动与景象。水亦会凝结成冰,在冬天呈现不同的景观效果并提供冰上活动。

寂静的而又被细微的叮当喧哗的水声所包围的环境能够使人放松心情;急速流水飞溅的水花和怒吼又使人兴奋,人们喜爱用水来制造声音。像在结冰的湖面上,石头掠过冰面的回响,或者冰鞋与冰面的摩擦声;鸟声在水面上回响等。潺潺的流水声可以在安静的环境下被人们听到并吸引人们的注意力,有时甚至引人探究声音的来源,起到引导的作

用,同时可以消除过于安静而带来的恐惧感,带来生命和活力的感受。水亦可以有节奏和韵律的,无论是有规律的“滴滴”声还是结合音乐营造的水声都可以在场所中提供丰富的景观体验。

人和水的关系是密切的,水的活跃性吸引人们用手和脚去触摸,触摸水有“凉”的感受,或者还会下水游泳。设计者应当考虑流水与静水的对比,使人们能够在喷泉中淋水,或者能够坐在水中光滑的石头上用脚戏水或把脚放在石头上晒干。

水能改变空气的味道,水蒸气能够传递水的味道和气味,薄雾与雨天的空气味道与晴朗的天空下的空气味道也完全不同,清晨的露水又与植物完美结合呈现非凡的意境。

3.5 家具

设计和安排景观家具是景观设计中的复杂工作。如座椅、木地板、轻的垃圾箱等家具,在设计中既可以很杂乱,也可以很整齐。要使它们满足使用的要求,同时自身又具有独立的景观价值,或掩映于植物和环境之中,应尽力避免不适宜的家具破坏场所的感受或场所的气氛。

大部分公共空间缺乏足够、适当的座椅。景观中任何地方都应当提供座椅,在这里人们可以等待、约会、停留或进行社会活动。在城市景观中,座椅设计的一个目标是座椅与其他景观形式相结合。当没有使用者的时候应避免被遗弃和出现许多空座椅而造成陌生感,景观中的座椅与空间、植物和铺面等的细部应当有更密切的联系,特别应当建立通过触摸建立起来的联系,因为座椅是停留和休息使用最多的,也是与参与者最密切的。

3.6 雕塑和绘画

雕塑和绘画也是细部设计的一项重要艺术元素,我们所要追求的是拥有多重属性的而且尺度适

宜的空间设计中的亮点。它们往往给人持续深远的记忆并反映历史及时代的烙印。

结 语

日常生活中直接置身景观环境之中的,绝大多数并非直接设计它的人而是广泛的城市市民,场所的最终感受是设计的最终目的和评价设计好坏的根本标准,因此,充分的观察体验生活,从人性化的角度出发是设计的前提。细部正是传达设计思想、提供场所感受最直接的媒介,只有那些在细部规划设计层面上精心处理的、充分考虑到使用者的空间体验和多重触觉感受的城市公共景观才能受到公众的广泛认可和喜爱,并发挥其潜力;城市景观才能起到积极的作用,也会令人感到温馨和亲切宜人。 ■

参考文献

- 1 [美]克莱尔·库珀·马库斯,卡罗琳·弗朗西斯编著.人性场所——城市开放空间设计导则(第2版).余孔坚,孙鹏,王志芳等译.北京:中国建筑工业出版社,2001.
- 2 [英]凯瑟琳·迪伊编著.景观建筑形式与纹理.杭州:浙江科学技术出版社,2003.
- 3 [美]凯文·林奇,加里·海克·黄富丽,朱琪,总体设计.吴小亚译.北京:中国建筑工业出版社,1999.
- 4 [日]芦原义信著.外部空间设计.尹培桐译.北京:中国建筑工业出版社,1984.