

公共空间的参与式设计模式

钱 纓¹, 苏庆东²

(1. 广州美术学院, 广东 广州 510261; 2. 广东广弘房产有限公司, 广东 广州 510050)

摘 要:公共空间的参与式设计是结合人类学中的参与式发展理论和亚历山大“模式语言”进行理论创新与设计方法实践的一种尝试. 参与式设计逐步改变原有的自上而下的设计模式, 力求使得空间真正的使用者群体能够参与设计的决策与实施. 本文完成的设计项目以城中村社区公共空间设计实验为例, 研究参与式的设计模式如何在本土人文背景下衍生、发展.

关键词:公共空间; 参与式设计; 模式语言; 设计流程; 城中村社区

中图分类号: TU856

文献标志码: A

文章编号: 1006-7930(2011)01-0090-06

对于公共空间设计的研究纷繁芜杂, 大部分文章偏向于视觉空间环境造型和总体设计内容. 本文通过借鉴人类学中参与式发展理论与 C·亚历山大“模式语言”两个领域的方法论, 探索新的知识途径, 深化我们对公共空间设计理论的研究. 本文完成的设计项目以城中村公共空间为主要载体, 研究参与式的设计模式如何在本土文化背景下衍生、发展.

1 公共空间与空间场所感

公共空间(public space)是指一般社会成员均可自由进入并不受约束地进行正常活动的地方场所. 具有开放、公开特质的、由公众自由参与和认同的公共性空间称为公共空间. 20 世纪 40 年代美国一些心理学家研究了真实环境场所如何影响人的行为, 并提出物质环境布局对人的行为有明显影响的行为科学理论. 其后 60 年代建筑学家也加入了这一研究领域, 逐步建立了以建筑学为主体的行为建筑学. 行为环境(behavioral environment)研究中影响最大的公共空间的场所理论, 是由行为科学家巴克等人建立起来的. 巴克等人提出的“行为场所”研究具体的微观的场所与行为之间的对应关系.

2 公共空间的参与式设计

公共空间的参与式设计是依据人类学里的参与式发展理论, 嫁接到模式语言理论中进行理论延伸与社会创新实验的一种尝试. 参与式设计强调使用者在设计过程中被赋权(empower)让空间使用者能够加入公共区域的规划与设计, 真正影响社区环境的决策. 赋权指的是赋予社会(社区)内不同的角色和群体以应有的发展权. 他们能够参与主动地参与到设计的过程中来, 满足自己对具体空间的要求.

2.1 以人类学中参与式发展理论为依据

参与式发展的理论在 90 年代引入国内, 内容从纯粹的自然保护拓展到人文发展, 从单目标扩展到综合发展. 参与式发展的思想核心就在于: 强调了发展过程的主体是积极、主动的人, 只有人的发展在项目实施过程中得到强化, 这种发展才是可持续的、有效益的发展.

公共空间参与式设计的基本原则是: (1) 参与的主体是积极、主动的空间具体使用者; (2) 赋予使用者自主参与项目的决策、实施、监督和评估的权利与责任; (3) 使用者提出自身的需要, 找出解决问题的

收稿日期: 2010-07-27 修改稿日期: 2010-12-20

基金项目: 中山大学人类学院公民中心种子基金资助项目(CHB94579-01-0707A-N-ZL)

作者简介: 钱 纓 (1972-), 女, 广东广州人, 讲师, 一直致力于研究公共空间设计, 与中山大学人类学者共同开展参与式设计研究.

办法,形成有效的控制和创造;(4)由外来者(专业设计者或设计志愿者)通过设计组织,提供专业的调查和分析结果,做出项目计划和具体设计来实施使用者的设计需求。

2.2 亚历山大模式语言的启示

C·亚历山大的“模式语言”理论是现代西方建筑理论中的非常重要的一个理论体系。20 世纪 70 年代早期亚历山大与加州大学伯克利分校环境结构中心(CES)共同创造了一种通用的设计词汇与语法简图——《模式语言》。他其后的研究《俄勒冈实验》和《住宅建造》,深远影响了“社区建筑学”(Community Architecture)(R·Erskine)和“社区设计”(Community Design),形成了“使用优先”的设计方法和以建立设计导则为目标的“任务书设计”模式。模式语言的建立和使用,基于大量的行为活动调研,基于公众参与(Public Participation),基于观察分析,基于设计者在项目中贯彻实施。亚历山大特别强调了设计者和使用者间有着同等重要的作用,应当积极承担设计自己街区和社区的任务。因此参与式设计的前期工作应当是由公众参与的并提出看法,由设计师综合出设计模式的任务书;设计的中后期工作是由设计师现场设计和领导项目实施。

3 设计流程

公共空间参与式设计的设计程序包括了三个内容:分析使用者的活动与行为方式,明确建造的目的与任务,将设计付诸实施。该设计模式是一个开放的系统,相关各方参与进来,提出自己的要求与看法,由设计者承担组织者的角色,完成实际操作。参与式设计充分尊重使用者的权利,考虑使用者的实际需求,从项目定位的时就让他们参与进来,及早让使用者了解到设计者的意图和目标,然后设计者和使用者共同寻找最佳途径去满足他们的需求。

3.1.1 公众参与的行为活动调研与空间环境分析

公共空间的质量取决于环境与行为结合的紧密程度以及环境中行为模式的变化,因此使用者活动系统调研非常重要。参与式设计的定量与定性分析依循行为建筑学中的场所理论的研究方法。活动系统是一个空间活动分布的范围,活动类别、活动时间、活动量的统计。为得到详细的活动系统,我们需要就使用方式进行三类调研,见表 1。

表 1 调研内容
Tab. 1 Research content

1	调查问卷	调查问卷包含以文字叙述形式来记录与使用者直接交流的访谈内容,包括定量(1-5)的数据评分,发掘他们对于环境的真实感受以及对空间使用的具体要求。
2	行为轨迹的调查和记录	以具体对象一天的生活轨迹为出发点,以访谈来发掘新的使用需求。 记录一个人或团体在一定时间内(一天、二天等)以及特定的场合,所发生的周期性的活动,从而得出一组行为场所。
3	活动图表	对空间中使用者的行为的观察、测定与分析 ①分类列举和例证活动的内容 ②活动的时间与活动相对应的区域、流线 ③活动方式的场所与适应性

3.1.2 使用者与设计者共同参与的空间注记

空间注记分析指在体验城市空间时把对空间的具体感观以分析图、照片和文字的方式进行系统的记录。空间注记分析是空间分析中非常效的途径,它综合吸取了基地分析、序列视景、心理学、行为建筑学等专业的分析技术。参与式设计需要在设计者的主导下,组织使用者对社区中环境进行系统评价,创建社区与场地空间平面图,再现他们对于空间的最直观感受。设计者准备一张平面图,设定好行进路线,组织使用者和专业人员对环境现状作扫描式拍摄。

(1)整体空间无控制的注记观察。分批引导使用者在社区中随意漫步,不预定目标,把发现的重要的、有意义的空间、有特点的视景、标志和人群活动记录下来,加上文字描述空间的感受。记录空间的主要特征:空间区位、建筑群落、街道、道路、地形等,把这些空间要素在总平面中圈画出来。综合此部分资

料做出空间要素的重要性排名。

(2)重要空间有控制的记观察,寻找地标与典型的空间(例如菜市场、社区公园),记录有意义的场地(The Meaning Place)此部分勘察分为两个部分:设计者部分和使用者部分。使用者部分给出具体地点、时间段和按照年龄层组织使用者进行的有目的性空间勘察。设计者部分观察空间及其使用活动随时间而产生的变化,记录人们生活与活动场所中存在问题。

3.2 公众参与空间设计、提出看法,由设计师综合出设计模式的导则

为了使公共空间设计的目标变得更加明确与集中,设计者必须得出一组“目的”,以重要性打分,做出排序;以使用者的具体活动作为线索来展开,强调事物内在相互关联,从定性到定量研究场地设计目标的内在决定性因素,从而提出解决这些问题的对策。内容包括业主目的、社区(使用者)目的、公众价值(社会价值,与时代价值)。

综合多方面的设计条件后,我们能够比较深入展现空间使用者的全面需求,奠定项目的设计的厚度。设计探讨产生的结论需要具体化,我们可以把使用者的期望以图片或者文字的书面的方式展示出来。设计者由于对专业知识的掌握上较多,可以引导大家展开探讨。谈论过程中使用者的质疑和追问应该得到鼓励与积极的响应,使得双方对分歧都有比较清楚的认识。引导这样的讨论既要求设计者有清晰的设计逻辑,又具备有完整知识体系和讨论的控制能力,并具对项目有敏锐的洞察力和诚恳的工作态度。

通过系列研究,我们总结出城中村社区公共空间设计导则:

(1)尊重地域属性,密切社区空间与当地的文化、文脉的关系;

(2)建造物应当与公共生活、与人们行为的发生密切关系;

(3)公共空间应当有非常具体的功能以对应非常具体的使用需求;

(4)空间应当包含丰富的空间层次,从私密性空间到开放式的共享空间有多个梯级层次;具体空间界面充分关注到使用者的心理感受;

(5)更多非功能性的模糊空间:可以由闲谈、阅读、闲坐、休憩等容纳多样活动的、更加个人化空间;

(6)在有限的经济条件下,使用最价的当地材料以及废弃的非建筑材料,通过低成本的原则,以新的构造方式呈现出来。

3.3 设计者现场设计和项目实施——城中村公共空间参与式发展模式设计实验

城中村的村落空间不是很大,人与人之间以血缘、家族、习俗、传统连接起来,人际关系私密性不强,公共空间集中在以祠堂和市场为代表的传统领域,公共生活与传统节庆活动非常丰富。但在城市化以后,城中村混杂了大量外来人口,居住密度增大,不同的文化、教育、职业差异,阻碍了人们之间的交往活动,社区的生活逐渐陌生化和隔绝化。我们以课题的形式,组织广州美术学院环境艺术专业的学生,选取了数个城中村社区(小洲村、南亭村、沥窖村)见表2,作为实验对象。

课题小组深入社区生活,对社区中不同身份的人群进行定性与定量调查,记录他们对公共生活、公益设计的需求,再根据调查结果和分析,在城中村里选取一个合适的具体空间,并争取村民的共同参与,建造一个真实的公共空间以及其中的公益设计服务于该社区。学生起初不能全面理解城中村环境的多样化,他们通过观察、互相讨论、逐步获得研究所需的各种资料,对创作有亲身体验。设计实践使学生们不但掌握知识要点,而且掌握了知识的生产过程,培养独立的分析判断能力。参与式设计的实践经验让他们切身感受到设计对于社会的责任感、对于公众的使命感、对于文脉的尊重。

表2 项目工作内容

Tab.2 Project content

小洲村	东祠堂、艺术家聚落、整体空间环境规划
南亭村	沿江河岸、渡轮码头
沥窖村 同心祠	成功举办了《沥窖站》展览,吸引近1 000名观众。作品《警戒线》《瓦》《缺失》《万家灯火》《朽木》

3.3.1 未建成方案——小洲水城中城中村的再规划、再设计

小洲村的水城中村落环境保留得极其完整、以古老的河道脉络环绕周边,村落内水系与道路毗邻重合,宛如岭南的周庄.在城市化的环境中逐渐被边缘化,逐步退出以致缓慢消亡,“再设计”站在一个古村落的历史文化遗产的保护和开发的角度的上,介入新的设计.如图 1~图 3.

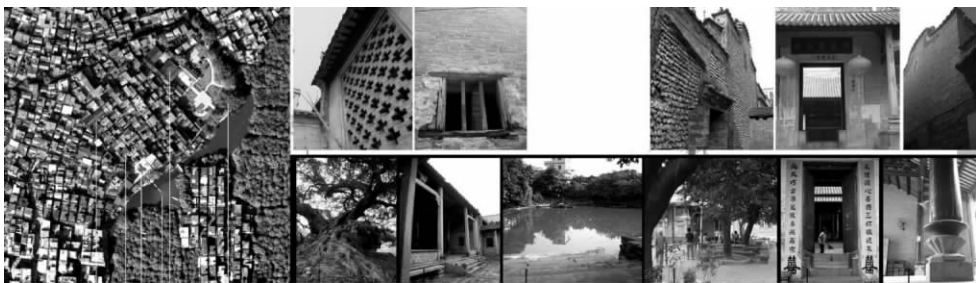


图 1 小洲村现状
Fig.1 Xiaozhou village now

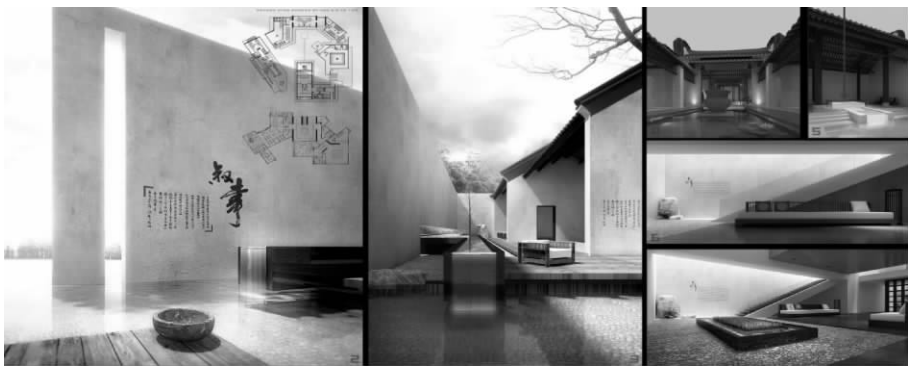


图 2 祠堂书院再设计
Fig.2 Redesign of ancestral academy

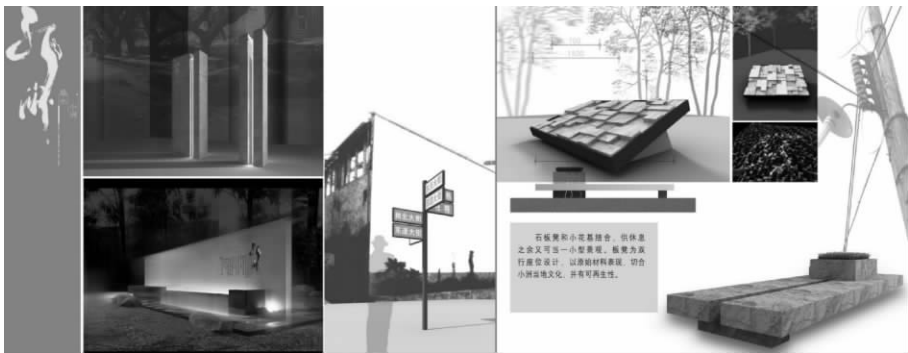


图 3 小洲 VI 设计
Fig.3 Xiaozhou village VI design

3.3.2 开敞空间方案——南亭

南亭村是岭南地区的水乡古村落,拥有绵长的珠江水系,与广州美术学院(大学城校区)毗邻,是大学城校区大拆大迁后仅存的几个城中村.村落外围环境是最新的,骨子里是最传统的.课题完成的设计是珠江水岸休憩设计和旧码头装置.见图 4.

3.3.3 近人尺度方案——沥窖

沥窖村原有明清时所建大小宗祠 31 间,至目前仅仅剩下 13 间,以卫氏大宗祠规模较大.大部分宗祠得不到全面修缮,夹在城中村四、五层小楼中,逐渐荒废.我们选址的心和祠是明代所建,现为废弃状



图 4 南亭水岸休憩设计

Fig. 4 Nanting village waterfront design

态,破损严重.在不改变空间格局的情况下,通过各种手法插入一些新肌体,使新旧产生对比,使旧建筑具有更强的多样性与灵活性,充分利用现代材料的特性与先进的当代技术,将朴素的材料,先锋的构思与传统的形式融为一体,从而更好的突出老建筑的历史特色与现代的美学特征.通过各种的艺术手段,把城中村的各种肌理、窗花、木雕、石板等符号灵活的运用到祠堂旧建筑改造的实践中,使之更好的为沥窖村旧建筑生命内容的延续与转换服务.

我们在海珠区沥窖村的同心祠建立教学实验基地,经过二个星期的建造实践,完成了 5 件作品,成功举办了《沥窖站》展览,吸引近 1 000 名观众.到场观众既有艺术家、学院教授、学生,又有当地村民、村官,还有好多兴高采烈的小朋友.展览把这两极的人联系到了一起.其中一件作品——景观家具《朽木》,就是利用祠堂拆下的朽败木梁,缠绕铁丝成为新的座位界面;在当地购买二手椅子,与木梁卯接,形成多种坐的方式.该作品既回应“当地与现场”,又变成一件注入了新生命的、有用的坐具.见图 5.



图 5 沥窖村公共家具设计

Fig. 5 Furniture design for Lijiao village

4 结 语

三个城中村社区的公共空间的参与式发展模式其目的是重塑公共空间.城中村社区具有比城市社

区更多的管理自主权,是自然形成的人群聚落,所以具有让普通村民的观点和想法用视觉形态的空间语言反映出来的可能性。这些公共空间的设计与村民的日常生活息息相关,可以在相对集中的空间和时间看到设计与日常生活之间互相发生的具体影响。城中村社区的公共空间作为参与式设计的一个开端,希望可以启发和激励更多的设计者加入到这种公众参与与公共利益优先的设计活动。

参考文献 References

- [1] [美]凯文·林奇 加里·海克. 总体设计[M]. 黄富厢,译. 北京:中国建筑工业出版社,2001.
LYNCH K, HACK G. Site Plan[M]. HUANG Fu-Xiang, translation. Beijing: China Building Press,2001.
- [2] HABERMAS. J. Struktur wandel der öffentlichkeit[M]. Oxford: Polity Press,1990.
- [3] 李小云. 参与式发展概论[M]. 北京. 中国农业出版社,2001 .
LI Xiao-Yun . Participatory Development Summary[M]. Beijing: China agriculture press ,2001.
- [4] [美]C. 亚历山大. 住宅制造[M]. 高灵英,译. 北京. 知识产权出版社,2002.
ALEXANDER C. The production of house[M]. GAO Lin-Ying, Translation. Beijing: Intellectual property press ,2002.
- [5] [美]C. 亚历山大. 建筑模式语言[M]. 王听度,周序鸣,译. 北京:知识产权出版社,2002.
ALEXANDER C. A pattern language[M]. WANG Ting-du, ZHOU Xu-ming, Translation. Beijing: Intellectual property press,2002.
- [6] 陈贺昌,钱 纓. 内城广场与内城老年居民的户外活动——以广州为例[A] //2002 年中国环境行为学会(EBRA)国际研讨会,2002.
CHEN He-chang, QIAN Ying. Inner-city plazas and inner-city older adults' outdoor activities—a case study of Guangzhou[A]//China Environment-Behavior Research Association (EBRA) International conference ,2002.

The public space of participatory design pattern

QIAN Ying¹, SU Qing-Dong²

(1. The Guangzhou academy of fine arts, Guangzhou 510261, China;

2. The Guangzhou Guang Hong Real estate Co. LTD, Guangzhou 510050, China)

Abstract: The public space of participatory design is based on the theory of participatory development in anthropology and the theory of Alexander's "Pattern Language". With theoretical innovation and design method of the practice, participatory design can gradually change the original design of top-down model. Efforts are made to enable real user groups to participate in the design of the decision and implementation. Taken as example is Guangzhou urban village community public space design experiments showing how this sort of design pattern may participate in the development of local culture. It makes public space residents' real life ingredient everyday. It also makes public design the spirit carrier serving the public.

Key words: *public space; participatory design; pattern Language; design program; urban village*