

现代民用建筑设计丛书

文化娱乐建筑设计

陈述平 张宗尧 主编



中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

文化娱乐建筑设计/陈述平、张宗尧主编. —北京:
中国建筑工业出版社, 2000. 10
现代民用建筑设计丛书
ISBN 7-112-04305-0

I. 文... I. ①陈... ②张... II. 文娱活动-
文化建筑-建筑设计 N. TU242

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 37668 号

本书是一部较系统地论述文化娱乐建筑设计的应用技术书, 是作者多年来从事文化娱乐建筑设计教学和研究的成果, 并蒐集了国内外大量的建筑设计资料编写而成。

本书除对文化娱乐建筑的功能、内容和设计原则、选址及总平面设计、建筑物空间组合、群众活动部分、学习辅导部分和专业工作部分进行了深入的分析以外, 并对管理经营及辅助用房部分, 文化娱乐建筑的改扩建问题也作了翔实的阐述。在本书的最后附有国内外各具特色的文化娱乐建筑实例 55 个, 供读者参考。

本书可供建筑设计人员、大专院校建筑学专业师生及文化部门、文娱机构工作者参考。

现代民用建筑设计丛书

文化娱乐建筑设计

陈述平 张宗尧 主编

中国建筑工业出版社 出版、发行 (北京西郊百万庄)

新华书店 经销

北京二二〇七工厂印刷

*

开本: 850×1168 毫米 1/16 印张: 23 $\frac{3}{4}$ 字数: 684 千字

2000 年 10 月第一版 2000 年 10 月第一次印刷

印数: 1—3000 册 定价: 44.00 元

ISBN 7-112-04305-0

TU · 3726 (8973)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

前言

文化娱乐建筑通称文娱建筑，按其性质功能可划分为综合性、群众性文娱建筑和专业性文娱建筑。综合性、群众性文娱建筑，有文化馆、工人文化馆、青少年宫、文化中心等；专业性文娱建筑，有电影院、剧场、音乐厅等。

本书论述内容以综合性、群众性文娱建筑为主，本着理论联系实际，洋为中用的原则，就有关文娱建筑理论和设计手法，结合国内外设计实例予以阐述分析，并介绍我国在文化娱乐建设事业中所取得的经验和教训。还附录了 55 个国内外各具特色的实例，俾便开阔眼界、启迪思路。

本书在编著过程中，前后几次易稿，充实内容，更迭实例，使之能成为一名比较实用的文娱建筑应用技术图书，供建筑设计人员、大专院校师生、文化部门的基建人员以及文娱单位管理经营人员参考。

本书由多年从事《文化馆建筑设计规范》、《建筑设计资料集》（第二版）文化馆建筑部分，以及《文化馆建筑设计规范修订稿》送审稿（包括工人文化宫、青少年宫、文化中心）编制研究工作的吉林省建筑设计院陈述平、西安建筑科技大学建筑学院张宗尧、吉林省轻工业设计研究院陈立民共同编著。陈述平、张宗尧主编，陈述平统稿并整理。

各章编写分工：

第一、四、八章 陈述平

第二、三、五、六章 张宗尧

第七章 陈立民

实 录 陈述平、张宗尧、张 锋

本书插图、摄影除由编著者绘制摄影外，尚有吉林省建筑设计院宁石、陈春丽、徐晶岩，吉林省轻工业设计研究院白云海参与工作。在编著过程中，曾得到各省市文化厅（局）、兄弟院校，以及各文化单位的热情支持与帮助，第一章书稿承蒙吉林省群众艺术馆魏振强先生审阅并提出宝贵意见，在此一并致谢。

目 录

第一章 绪论	1
第一节 文化与娱乐建筑.....	1
第二节 文化娱乐建筑的内容组成.....	3
第三节 文化娱乐建筑的建设规模.....	5
第四节 文化娱乐建筑设计的原则要求.....	7
第二章 选址与总平面设计	8
第一节 选址.....	8
一、文化娱乐建筑基地选择的基本要求	8
二、文化娱乐建筑馆址的分析	8
第二节 总平面设计	12
一、总平面设计的基本要求	12
二、文娱建筑的人员流线组织	12
三、总平面布置的基本形式	13
四、文娱建筑的建筑覆盖率、容积率	17
第三章 文化娱乐建筑的房间组成与空间组合	22
第一节 文化娱乐建筑的房间组成与功能关系	22
一、文化娱乐建筑的房间组成	22
二、文化娱乐建筑的功能关系	24
第二节 文化娱乐建筑的组合原则	25
第三节 文化娱乐建筑的人流特点及人流组织	26
一、参与娱乐活动的人员流线	26
二、参与学习和培训活动的人员流线	27
三、内部人流与车流流线.....	28
第四节 文化娱乐建筑的组合形式	28
一、独建式文化娱乐建筑组合	28
二、合建式文化娱乐建筑组合	38
第四章 群众活动部分	40
第一节 群众活动部分的特殊性与灵活可变空间形式的运用	40
一、流动式空间	40
二、幕隔式空间	40
三、大空间灵活分隔	42
四、综合活动厅室形式	42
五、空间灵活单元	43
六、辅助空间和主体空间分离的形式	43
第二节 观演用房	44
一、观演用房的规模及房间组成	44

二、观演用房布局	45
三、观演厅设计	47
第三节 游艺体育用房	68
一、游艺体育用房的房间组成	69
二、综合游艺室	69
三、儿童游艺室和青少年游戏运动场地	74
四、老年人游艺室	77
五、健身健美活动室	78
六、保龄球馆	78
七、壁球房	82
八、游泳馆	82
九、高尔夫馆、高尔夫球练习馆	84
十、游艺室、保龄球馆及高尔夫球场的各项参考指标	88
第四节 交友用房	90
一、交友用房的房间组成及布局	90
二、舞厅、歌舞厅	90
三、茶座(曲艺、音乐、歌舞茶座及卡拉OK厅)	101
四、舞厅、茶座的音质设计	109
五、舞厅、茶座的室内装饰	110
六、舞厅、茶座的灯光照明	112
第五节 展览用房	113
一、展览用房的房间组成及布局	113
二、展览厅空间的确定	119
三、展览厅的天然采光及照明	119
四、消除或减弱眩光的措施	122
五、展览厅的内部装修色彩	123
第六节 阅览用房	124
一、阅览用房的房间组成及布局	124
二、阅览室	127
三、资料室	129
四、书报贮存间(书库)	129
第七节 综合活动用房	130
一、综合活动大厅	130
二、综合活动室	132
第五章 学习辅导部分	134
第一节 普通学习室	135
一、普通学习室的规模与尺寸	135
二、室内设施	137
三、室内物理环境	138
第二节 音乐学习室	140
一、一般音乐学习室的规模	140
二、室内设施	140

三、琴房设计	142
四、音乐学习区在平面组合中的位置	142
第三节 美术学习室	143
一、美术学习室设计的基本要求	143
二、面积指标及布置	143
三、室内设施	145
四、辅助房间	145
第四节 书法(国画)学习室	145
一、书法学习室的规模	145
二、学习室的环境及设施	147
第五节 排练室的设计	147
一、室内设施	147
二、排练室的综合使用	147
第六节 计算机学习室	148
一、计算机学习室设计的基本要求	148
二、计算机工作台的布置	148
第七节 语言学习室	151
一、语言学习室设计的基本要求	151
二、语言学习室的座位布置	152
三、语言学习配套用房的设计	153
四、语言学习室中电缆槽的设计	153
五、语言学习室内部环境设计	155
第六章 专业工作部分	156
第一节 一般工作室	156
第二节 美术工作室	157
第三节 书法及国画工作室	157
第四节 摄影工作室	157
一、摄影工作办公室	157
二、摄影暗室	157
三、后期加工室	158
四、彩色照片扩印室	158
五、黑白照片加工室	158
第五节 录音录像工作室	158
一、演播室及其辅助用房	159
二、录音室及其辅助用房	169
第七章 管理经营及辅助用房部分	171
第一节 管理经营用房	171
第二节 辅助用房	173
第三节 休息大厅与休息室	176
第四节 建筑物内交通系统	182
第八章 文化娱乐建筑的改建扩建问题	188
第一节 旧馆舍的改造	188

第二节 各类用房的改、扩建	191
第三节 方便残疾人使用的设施改造	197
实录	201
1 北京市东城区文化馆	203
2 上海市吴淞区文化馆	207
3 上海市曲阳文化馆	211
4 上海市延吉文化馆	214
5 南京市南湖小区文化馆	217
6 苏州市郊区文化馆	221
7 汕头市经济特区文化馆	224
8 长沙市南区文化馆	230
9 吉林市群众艺术馆	233
10 常州市清潭文化站及丽华文化站	236
11 江苏仪征化纤工业联合公司工人文化宫	240
12 鞍山大世界文化娱乐中心	243
13 山东临沂棉纺厂文化中心	247
14 辽宁铁岭市社会教育中心	249
15 西宁市人民影视娱乐中心	252
16 长春市青年宫	256
17 本溪市儿童大世界·县联社营业综合楼	259
18 吉林省文化活动中心	266
19 山东临沂市老干部活动中心	269
20 台湾省蒙藏文化中心	272
21 德国沃尔斯贝格文化中心	275
22 德国汉诺威——伐伦华德文化娱乐中心	277
23 德国汉诺威——理克林根娱乐中心	279
24 法国格伦诺布市文化中心	281
25 美国城乡文娱中心	284
26 日本东京都目黑区民中心	287
27 日本高松市市民文化中心	290
28 日本横滨市教育文化中心	292
29 日本大分县竹田文化中心	295
30 日本埼玉县行田市公共设施中心	298
31 日本熊本县芦北镇社会教育中心	301
32 日本盛冈市中央公民馆	304
33 日本埼玉县毛吕山镇公民馆	307
34 日本德岛县乡土文化会馆	309
35 日本静冈县下田市文化会馆·福利会馆	313
36 日本富士国际盐河俱乐部	315
37 奥地利布鲁克纳文化会馆	318
38 德国奥伯赫逊青少年会馆	320
39 以色列马温德——喀麦隆综合中心	322

40	英国里丁市民中心·····	324
41	瑞士苏黎世湖水上文化中心·····	326
42	日本福岡县青少年科学馆·····	328
43	日本横浜市仲町台地区活动中心·····	331
44	日本埼玉县春日部市丰村地区公民馆·····	333
45	日本静冈县裾野市立铃木图书馆·东西公民馆·····	335
46	日本栃木县综合文化中心·····	339
47	日本石川县能美郡根上町综合文化中心·····	345
48	日本埼玉县所泽市市民文化中心·····	347
49	日本东京都三鹰市艺术文化中心·····	350
50	日本埼玉县儿玉町综合文化会馆·····	353
51	日本埼玉县楠树国际高尔夫俱乐部·····	356
52	日本埼玉县和光市中央公民馆·····	359
53	日本东京都板桥区立志村图书馆、志村区民中心·····	361
54	日本东京都川口天香百合馆·····	364
55	日本长野县植科郡户仓町科野之里故乡创造馆·····	367
	主要参考文献 ·····	371

第一章 绪 论

第一节 文化与娱乐建筑

文化娱乐是人民群众通过参与生动有趣的文化形式,得到快乐消遣、赏心悦目的活动。文化娱乐作为一种社会现象,古已有之。当人类还处于蒙昧时期,为了减轻劳动疲乏,抒发感情,愉悦身心,便有了娱乐活动。在古老的《诗经》中,就已有过精辟的叙述:“情动于中,而形诸言;言之不足,故嗟叹之;嗟叹之不足,便咏歌之;咏歌之不足,不知手之舞之足之蹈之也。”这就是说,歌咏、舞蹈是感情的表现形式。随着人类智慧的不断发展,又经过漫长的文化创造、筛选、加工和充实,逐渐产生了各种形式的文化娱乐。

据记载,汉代的娱乐形式中,戏曲种类已经很多,总称“百戏”,文化娱乐呈现兴旺景象。唐代,各种文化娱乐又都得到了发展,而且出现了新的娱乐形式。俚曲小调的普及,传奇俗讲的流行,以及绘画、雕塑、舞蹈、建筑艺术的兴盛,对以后的文化娱乐产生了重大的影响。宋代文化娱乐有了新的特点,院本、说唱、杂剧艺术等活动场地,从田边地头、瓜棚荫下,而寺庙里巷、茶舍酒肆。歌台舞榭、勾栏瓦舍也应运而生。同时,涌现了从事文化娱乐的专职艺人。元代,百戏内容更加丰富,民间元曲盛行,蒙族聚居部落,那达慕(娱乐)活动向深层次发展。明清两代,文化娱乐较为活跃。文人隐士有不少参与到文化娱乐中来,搜集、整理、加工民族民间文化遗产,创作了名扬全国,饮誉海外的许多文艺作品。清末民国时期,官办的群众文化机构萌芽了,如清末的宣讲所,民国的通俗讲演所、公共体育场等。新中国成立以来,各种形式的文化娱乐活动,不仅呈现出去芜存菁、更新变革的局面,而且本土文化娱乐与外来文化娱乐融汇到一个开放系统,表现出浓厚的时代色彩。其基本情况,一是文化娱乐形式多样、内容丰富。戏曲、音乐、舞蹈、美术、游艺等,都在发展过程中逐渐步入了繁荣的轨道,形成了各具特色的文化娱乐形式。其次,以服务于文化娱乐为主要任务的机构先后诞生成长。如国家政府设立的文化馆,工会领导的工人文化宫,共青团指导下的青少年宫,还有集体的、机关和企业兴办的文化中心等。这些机构的相继出现,不仅促进了文化娱乐的功能作用,其文化内涵也得到了深层的发展。特别是在当前改革开放大潮中,打破了文化娱乐体制的“划地为牢、各自为政”的格局,各文化娱乐机构广泛联合,以文化娱乐建筑为阵地,建立起既有纵向的群众艺术馆、文化馆、文化站等文化网,又有横向的工、青、妇、教委参与的文化网络。由于这些网络是依据社会需要和社会有机联系建立起来的,它们都发挥着覆盖面大、牵动力强的文化娱乐作用。

文化娱乐的功能作用,可概括为以下三个方面:

1. 娱乐休息作用 文化娱乐有相当数量的活动基本上是纯娱乐性的,如棋牌类、魔术杂技等,都是以满足参与者的娱乐消遣为目的。其他文化娱乐也因受情绪的感染,在精神上都能得到满足,娱乐休息作用是明显的。

2. “寓教于乐”的作用 文化娱乐的教育作用,同样是它的一种功能。“寓教于乐”不同于学校教育,而是在娱乐中潜移默化地受到教育。如文艺演出、音乐欣赏等活动,以其艺术的魅力、娱乐情趣,升华意境,启迪心扉,提高人们的精神境界。它有助于塑造高尚人格和培育新人。同时,通过文化娱乐活动共同创造一种亲善和谐的氛围,密切群众之间的联系,易于增强社会凝聚力。

3. “寓智于乐”的作用 文化娱乐不仅具有娱乐性、思想性,而且具有一定的知识性。如群众参与绘画、雕塑、阅览、收藏等活动,既可通过艺术给人以愉悦身心的美的享受,又可通过其

知识内容,获得教益。更何况可以利用群众易于接受和乐于接受的文化艺术辅导活动,增进人们的知识,普及提高科学技术的水平。

至于不具有上述功能作用,毫无文化内涵,甚至玩物丧志,消磨人生时日的“娱乐”,不能称之为文化娱乐,自不待言。

所以,为文化娱乐提供活动场所的建筑物,虽然规模大小不同,内容繁简各异,但它们都是文化娱乐的物质基础和载体,统称之为文化娱乐建筑。这是就其广义而言。但本书所讨论的文化娱乐建筑是狭义的,系指外观形象和空间组织能反映其性质和满足其特殊使用功能的建筑物,基本上有下列几个体系:

1. 文化馆建筑 文化馆包括群众艺术馆、文化站,既是文化娱乐的综合活动场所,又是文化宣传、辅导群众的文化艺术的阵地。它面向广大人民群众,不分民族、性别、年龄、职业,都是文化馆的服务对象。为适应开展各项文化娱乐活动的需要,文化馆建筑须具备一定的规模和力求完善的设施、设备。即不仅应有供群众进行文艺演出和欣赏的场所;供群众娱乐的交谊、游艺用房;供群众举办展览、阅读书报的场所;还要有群众接受文化艺术辅导的课堂。既要提供戏剧、音乐、舞蹈的排练场所,还要有供美术、摄影活动使用的设施。文化馆建筑内容,不妨说是集其他文化娱乐建筑内容的大成。

2. 工人文化宫建筑 工人文化宫包括市、县文化宫、厂矿基层文化宫和俱乐部,面向职工及其家属和一般群众。建设规模是由它的任务、服务人口和现有物质条件所决定的,不能强求一律。但已建成的市工人文化宫多设有1000座以上的观演厅或露天剧场,并有设置游泳馆者。通常,文化娱乐活动室都比较齐全,有职工娱乐室、退休职工娱乐室、少年儿童和家属活动室,以及室外活动场地。

3. 青少年宫建筑 青少年宫包括青年宫、少年宫、青少年活动中心和乡镇青年文化中心等,是面向青少年进行社会主义教育的课堂,是开展文体活动的综合场所。它侧重于青少年的爱好兴趣,设置各项文娱设施和室外文体活动场地。

4. 文化中心建筑 文化中心建筑包括省、市文化活动中心、老干部活动中心、妇女儿童活动中心、集镇文化中心等,是在改革开放的新形势下涌现出来的新事物,是将宣传教育、文化艺术、科学普及、群众文体活动融为一体的综合性的“文化乐园”。

值得指出:供文化娱乐使用的空间,在上述各项建筑物中都是最突出、最生动、最活跃部分,处于统率全局的重要地位。而且占有总使用面积的最大比重,是整个建筑或群体的综合设计的主体。其他如文化宣传、辅导群众所占用的房间很少,这是因为宣传教育主要也是通过文化艺术活动进行的,是通过娱乐性而起作用的缘故。

分析以上四个体系的建筑,虽然性质、特点不尽相同,但却都具有共同的建筑特征:

1. 综合性 综合性特征是文化娱乐建筑的最基本特征。人民群众对文化娱乐的需求多种多样,文化娱乐建筑必然要同人民群众的需求相适应。从各方面开展项目多、质量高的娱乐活动,以满足其艺术欣赏和自我表现的文化需求,为人民群众提供自娱自乐的综合文娱活动场所。

2. 群众性 群众性是文化娱乐建筑的又一鲜明特征。文化娱乐既是一种面向社会具有广泛普及性的群众基础深厚的活动,则提供的娱乐场所必须是突破了服务对象的制约性(譬如青少年宫有年龄上的制约)和时间制约性的全开放的活动空间,人民群众可以尽情地、无拘无束地参与活动。

3. 地域性 文化娱乐与当地的自然环境、历史文化环境、生活生产环境,有着密切的关系。各地的民族、人口构成、群众兴趣爱好、物质文化生活水平,千差万别,乡土气息浓郁。因而,文化娱乐建筑无不烙上特有的印记,具有强烈的地域性。民俗和民间文化艺术乡土性越鲜明,文化娱乐建筑的地域性特征也越独特。

4. 多用性 文化娱乐建筑空间活动内容虽可大致区分门类,但各门类活动形式各异,项目种类繁多。为适应各门类活动空间的多种使用要求,并以较少的建设资金发挥最大的效益,建筑空间组织和空间表现形式,均应具备多用性和灵活性,以实现一室多用和空间综合利用,充分提高

建筑空间和设施的利用率。

显而易见，专业的文化娱乐场所，如音乐厅、电影院、剧场，以及社会上的夜总会、娱乐城等，因其均不具备上述的建筑特征，都不属于本书所讨论的狭义的文化娱乐建筑的范畴。

第二节 文化娱乐建筑的内容组成

文化娱乐建筑的内容，要以保证文化娱乐功能的充分发挥为前提，取决于开展文化娱乐活动的具体内容和形式。这些具体内容和形式，其范围之广几乎涉及了文化生活的各个领域，主要可归纳为以下几个方面：

1. 群众娱乐休息活动 按内容和形式尚可分为：文艺性娱乐活动如文艺团队的演出、影视放映等；群众交友活动如舞会、茶座；游艺健身活动如棋牌、球类；文艺鉴赏参观活动如绘画、书法、摄影、展览；文化休息活动如书刊阅览、文物收藏等。

2. 群众文艺辅导活动 有文艺知识辅导活动和艺术技能培训活动，如群众文学、音乐、歌舞、雕塑等的辅导和培训。

3. 群众文艺创作与评论活动 有文艺创作、音乐练习与创作、美术评论等。

4. 群众文化宣传与情报活动 有文化宣传鼓动、信息交流等。

文化娱乐建筑内容为适应文化娱乐的具体内容和形式上多种多样的需要，可概括为使用功能有所区别的若干组成部分，以利于搞好建筑空间的组合。通过国内 20 个省、直辖市有关文化娱乐建筑的大量调查，并参照国外资料，一般文化娱乐建筑概括为四大部分是适宜的。一是完全对外开放的群众文化娱乐场所，称为群众活动部分；其次是辅导培训文化艺术知识和技能的半开放空间，称为学习辅导部分；三是为辅导培训进行准备工作，各种专业人员和研修人员使用的空间，称为专业工作部分；四是管理经营及其辅助用房部分。其中，群众活动部分又可分为观演用房、游艺用房、交友用房、展览用房、阅览用房等。

为了进行文化娱乐建筑的规划与设计，对于以上各组成部分提出参考性使用面积比例是有益的。但是工人文化宫、文化活动中心、青少年宫等建筑因各具不同的性质和特点，各组成部分的设置各有侧重，仅就观演厅而言，其容量由 800 座至 1700 座大相径庭，将在第三章空间组合中予以必要的说明。

对于文化馆建筑，通过编制《文化馆建筑设计规范》(JG J41—87) 中的大量调查研究和设计验证，探索出文化馆建筑各组成部分的使用面积比例，如表 1-1 所示。

文化馆建筑各组成部分使用面积比例表 表 1-1

组 成 部 分		使用面积比例 (%)	不同统计的使用面积比例 (%)		
			1	2	3
群 众 活 动 部 分	观演用房	15~20	63~72	78~92	83~102
	游艺体育用房	10~20			
	交友用房	15~20			
	展览用房	4~6			
	阅览用房	4~6			
学习辅导部分		15~20	15~20		
专业工作部分		5~10	5~10	5~10	
管理经营及辅助用房部分		10~18	10~18	10~18	10~18
计		80~120	80~120	80~120	80~120

从表 1-1 可以看出群众活动部分的使用面积占全部使用面积的 60% 以上, 含学习辅导部分在内的可供群众活动使用的面积约为 80%, 如包括专业工作用房则约达 90% 以上。根据许多文化馆的反映, 认为这个比例关系是接近实际需要的。对于群众艺术馆则应适当增大专业工作用房的面积比例。文化站、文化中心, 主要开展各项文化娱乐活动, 除提供文体娱乐活动场所外, 一般仅设置少量的管理及辅助用房。根据实际需求确定好文化馆建筑的各组成部分的面积比例关系, 有利于搞好文化馆的规划与设计, 特别是有利于确定文化馆的建设规模。

我国地域辽阔, 人口众多, 且绝大多数居住在农村。因此, 农村文化娱乐设施的建设, 极为重要。农村居民点规模小, 布局分散, 是以乡(镇)为单位的“基层村、中心村、集镇”的居民体系。由于在地理位置上远离城市, 居民在文化生活方面, 一般都是利用赶集购物的机会, 到集镇上看电影、听戏曲、跳舞唱歌, 需要有较为齐全的文娱设施。集镇文化中心就是在这种农村特定条件下, 在农村影剧院、体育场、文化站的基础上发展起来的新生事物。

集镇文化中心以文化站为核心, 除具有影剧院、体育场的优势外, 其各组成部分可参照文化馆的前述使用面积比例, 结合参与活动人数浮动大, 活动时间相对集中的特点, 适当增大或缩小其各部分的使用面积比例, 是规划与设计中的精心探索研究的。

省、市群众艺术馆既是群众进行文化艺术活动(娱乐)的场所, 又是组织、指导群众文化艺术、培训业余文艺骨干及研究群众文化艺术的机构, 由于其性质、任务和使用功能的需要, 适当增加研究、创作及培训用房, 扩大专业工作和学习辅导部分的使用面积比例是必要的。

表 1-2 所示, 为各项文化娱乐设施的性质、有关法规、规划及发展概况。

文娱设施设立主体、性质, 有关法规、规划及发展概况表

表 1-2

设施名称	设立主体	性 质	法规、规划	发展概况
文化馆	县(区)	开展社会宣传教育, 普及科学文化知识, 组织辅导文化艺术(娱乐)活动的场所	文化部《群众艺术馆、文化馆管理办法》	1990 年 2955 所 1997 年 2961 所
群众艺术馆	省、市	组织指导群众文化艺术活动, 培训业余文艺骨干及研究文化艺术, 也是进行文化艺术活动的场所		1990 年 366 所 1997 年 385 所
文化站	乡镇政府, 街道办事处	当地群众进行各种娱乐活动的场所	文化部《文化站管理办法》	1990 年 52435 个 1997 年 40452 个
集镇文化中心	以文化站为核心的集镇各界社会力量	辅导群众开展文化活动的示范基础, 也是群众文化娱乐活动的中心		1990 年 1 万多个 1997 年 23038 个
工人文化宫及俱乐部	工会系统	为职工举办的文化福利事业单位, 是向职工及其家属进行教育, 并开展文化娱乐活动的学校和乐园	全总《中国工会章程》	1985 年 37400 所
青少年宫	共青团系统	青少年的社会文化教育和文化娱乐活动的场所	共青团中央《青少年宫管理工作条例》、《文化建设十年纲要》	1992 年 1100 所 (不包括青少年文化中心) 1992 年 23 所
全国青少年活动营地	共青团系统	全国青少年的社会文化教育和文化娱乐活动的营(基)地		首都及各省会 组建各 1 所
少儿活动中心	共青团联合各界社会力量	开展多种文化艺术活动, 具有多学科研究的文体娱乐的大型活动中心		有许多省市已 建成或正在建设
妇女儿童活动中心	妇联教委	正确引导妇女的兴趣和爱好, 开展文化、科技、体育、娱乐活动以及适合儿童特点的文娱活动的场所		
老干部活动中心	省、市、县	关怀维护老干部利益, 提供与老年生活、健康相关的现代科学文化、卫生保健知识和文化娱乐的场所	国发(1980)第 253 号 劳 人 老 (1982)第 10 号	省、市、县大多数均已建成, 有少数县在文化馆设老干部活动室
文化活动中心	省、市	为广域的群众服务, 集社会教育、文化艺术、餐饮娱乐、会堂宾馆为一体的大中型文化娱乐场所		
其他	集体、个人	包括侨胞投资和外资联合共建的文化娱乐场所		音乐茶座、歌舞厅发展为卡拉 OK、KTV 风靡一时

第三节 文化娱乐建筑的建设规模

文化娱乐建筑的建设规模，应根据它的性质任务、服务对象总人口数、具体活动内容，以及现有物质条件如场地、资金、材料、设备等而决定。为确定好文化娱乐建筑的建设规模，避免和减少建设上的失误，须认真进行设计基础资料的调查研究，特别是把握地域文化特点和文化市场的第一手资料，具有极为重要的意义。调查研究应实事求是，深入接触不同层次的人民群众，以取得翔实可靠的资料。要特别重视系统、准确的数据，以把握当地文化、社会整体现状，预测将来的发展趋势。把文化娱乐建筑各体系应视为一个整体，建立宏观的整体概念。为此，调查和思考问题宜旁及该地的同属文化娱乐建筑的现状，把研究的诸多因素结合起来分析，最后得出建立在科学基础上的结论。

文化娱乐建筑设计要求的调查项目、目的和内容，可参照表 1-3。应当指出，调查内容必须结合实际，不同的地区不同的建筑应各有所侧重，客观地搜集、记录相关资料。

文化娱乐建筑设计基础资料调查表

表 1-3

项目	目 的	内 容
地域特点调查	设计前期准备的前提	• 规划 城市规划、文化网建设规划
	推测群众的不同层次	• 人口构成、人口动态、民族成份 年龄和职业构成、人口增减、流动情况、不同民族的聚居情况
	预测将来的发展	• 产业特点、产业开发 产业开发计划、土地使用计划、道路开发
	掌握自然环境	• 自然环境 历史环境、地理环境、生态资源
	掌握文化环境	• 文化环境 文化传统、生活方式、礼仪习俗、思想信念价值观念
活动调查	把握有关生活和文化活动的现状，以及存在的问题，考虑群众对文化活动的希望、要求，确定文化娱乐建筑的基本内容	• 生活服务范围内设施 生活圈构成、该地公共文化设施状况 • 居民及机关团体对文化活动的希望、要求 各机关团体组织的文化活动情况 已建成文化设施的使用情况 • 居民生活水平、兴趣爱好 居民收入、支出构成比，家用电器等消费品普及率
已建成文化设施调查	把握已建成文化设施的现状和存在问题，考虑互相调剂有无，确定社会功能分工	• 现有文化设施的适用程度、用房组成、设施设备情况、经营管理方式 社会文化教育、福利设施及其他系统的文化设施 • 辖区邻近市、县、乡的文化设施现状 馆址选择情况设施设备情况、该地居民的使用情况、跨区使用情况
已建成的同类文娱建筑调查	把握已建同类文娱建筑的利用情况和居民意向，预测群众对活动设施的需求，确定新建馆的建筑内容	• 已建同类文娱建筑利用情况（建筑内容、使用人数、时间及季节使用特点） • 居民意向咨询调查 各项活动参与情况、满足程度 希望新建馆应具备的规模和建筑内容

根据如表 1-3 所得的诸多资料加以整理、分析,弄清来龙去脉,衡量与评估,提供结论与建议。针对文娱活动内容和形式、种类、使用层次(儿童、青少年、成年人、老年人)、使用形态等方面的群众需求,基本上可以明确文化娱乐建筑的内容和设置的房间,继而进行建筑物的空间组合设计。

这些建筑内容空间,通常按照某项活动同时参与人数、活动形式、设施设备的种类,可估计其空间的规模大小。当预测同一时间参与活动人数时,应了解有关设施的利用情况、服务范围和群众层次,并要分析季节等活动时间的集中使用情况。如观演用房、游艺用房、交谊用房等,在节假日、双休日高度集中使用的情况较为普遍。

文化娱乐建筑的规模,若以建筑面积划分标准,《文化馆建筑设计规范》(JGJ41—89)(以下简称《规范》)无相应规定,只有 1992 年文化部发布的《群众艺术馆、文化馆管理办法》,对文化馆建筑作了规定:“文化馆业务用房面积标准要求:直辖市市辖区文化馆最低限 4000m²;县、市辖区文化馆最低限 2000m²;文化馆分馆最低限 1000m²。《建筑设计资料集》(第二版)文化馆章节中,根据县城、城市的经济发达情况及人口数,也提出了以建筑面积指标划分文化馆建筑规模的建议:县城为 2000m² 以上,城市为 3500m² 以上,可资参考。

新建一所文化娱乐建筑究竟需要多大的建筑面积,可按前述表 1-3 所示的基础资料,逐一考察当地的人口、经济、文娱设施和文化传统等情况,加以综合分析,方能确定其建筑面积。如拟兴建一所青少年宫,一般应了解掌握地域特点及其他有关情况:

当地的人口情况 人口构成、人口动态、民族成分是确定青少年宫规模的一个重要因素。特别是中、青、少年的构成,人口增减流动情况,必须认真考察。人口构成情况不能仅看到当地中年、青年、少年人口的绝对数字,还应看到辖区内的密度和其民族成分。有些县人口总数虽不太多,但是因幅员较小,人口密度较大。这些地方一般交通比较发达,群众来往多;或是少数民族聚居地区,不同民族有不同的文化活动和传统,对文化生活的需要就较为广泛;或是人文荟萃之区,青少年求知欲强,艺术水平较高,兴趣爱好广泛,则对青少年宫的要求比较迫切。在这些地方,青少年宫的规模相对大些,当在情理之中。

当地的经济情况 辖区内产业特点、产业开发,以及基础设施开发情况,都直接影响经济的发展。经济发展水平较高,生产逐年增长的地方,青少年宫的规模可大些。反之,其规模宜小些。因为,地方经济发展的程度不同,地方财力较强,有条件兴建较大规模的青少年宫。地方财力较弱,只能暂时修建较小规模的青少年宫,来满足青少年对文化娱乐生活的需求。

当地的文化传统情况 文化传统是在长期历史发展过程中逐渐形成的传统性的文化艺术活动、风俗习惯、价值观念和生活方式、方法。特别是沿海地区、历史名胜和游览胜地、少数民族聚居地区,群众文化艺术的传统活动更为丰富多彩。这些地区要求青少年宫开展具有广泛群众性的文化娱乐活动,其建筑面积则以大些为宜。

当地已建成的文娱设施情况 当地现有的文化设施的适用程度、用房组成、设施设备情况,与拟兴建的青少年宫的规模大小,有着十分密切的关系。如在附近已建有文化馆,阅览用房藏书较多,青少年宫可只设现行报刊阅览室和儿童书画阅览室。附近已建有博物馆,青少年宫可举办偏重于青少年爱好的美术小型展览。在这些地区拟建青少年宫,其阅览、展览用房宜相对小些。如当地尚未设置或不拟设置科技宫时,则青少年宫科技馆的设置,应视为建筑的主要内容。总之,现有文化设施的规模大小、建筑内容、使用人数、时间和季节使用特点,以及其适用程度或使用不合理的情况,都是确定新建青少年宫规模的有益参考资料。

此外,把握辖区邻近区、县已建成的青少年宫的使用现状和存在问题,以及跨区的使用情况,考虑互相调剂有无,也是可以采取的一种措施。其他诸如居民意向咨询,尤其是青少年的意向咨询,希望新建青少年宫要具备的建筑内容和规模,也可作为确定青少年宫规模的参考依据。

至于城市居住区、小区、组团的文化中心(含青少年文化中心、老年人文化中心)、文化站的

建设规模,应按《城市居住区规划设计规范》(GB50180—93)中文体设施的配建指标控制。即应按居住区 $100\sim 200\text{m}^2/\text{千人}$,小区 $20\sim 30\text{m}^2/\text{千人}$,组团 $18\sim 24\text{m}^2/\text{千人}$ 控制其建筑面积。例如一个新开发的居住区人口为30000人,则文化中心的建筑面积为 $3000\sim 6000\text{m}^2$ 。结合该市的经济、文娱设施和文化传统等情况,并充分考虑社会、经济、环境三个方面的综合效益,可适当确定其建筑面积。这一标准在大中城市居住区还是能适应文娱设施发展中的需求的。

第四节 文化娱乐建筑设计的原则要求

如前所述,文化娱乐建筑除外观形象和空间组织上,反映其性质和满足使用功能外,还必须体现综合性、群众性、地域性和多用性等建筑特征,具有较为明显的个性特点。文化娱乐建筑设计,只有突出这些特点,方能形成鲜明的个性,产生独特的魅力,把文化娱乐建筑真正建成为广大群众喜爱的文娱活动中心。

为搞好文化娱乐建筑设计,创造相适应的建筑空间环境,应当掌握、体现上述特点,并符合如下的设计原则要求:

1. 文化娱乐建筑的建设要进行全面规划,并纳入经济、社会发展规划和城市建设规划。在建设应应力戒主观随意和盲目性。不讲科学性,不仅无法进行有效的引导,而且会后患无穷。

2. 文化娱乐建筑设计应特别重视建筑艺术处理。建筑艺术是一个地区文化艺术表现中,最宏大、最壮观的体现。它有历史上的连续性和未来的限定性,又直接对人们的心理、生理施加影响,起着能动的传播新的物质文明和精神文明的作用。人造建筑、建筑造人。特别是文化娱乐建筑,应建成为矗立在当地的具有鲜明文化内涵的建筑物,并创造延续建筑文脉与时代感相沟通的氛围。

3. 建筑设计应合理利用基地,要十分重视环境艺术。搞好环境绿化、美化和雕塑小品,形成独特的造型风格和艺术品位,以突出文化娱乐建筑的优美环境。总平面布局应方便群众,庭院内交通要便捷通畅,有利于安全疏散。

4. 文化娱乐机构的性质和任务,是建筑设计的根本依据和出发点。设计指导思想应立足现在着眼未来。不同地域、不同经济条件、不同民族、不同服务人口数,文化娱乐建筑应有不同的建筑规模,具备相适应的设施、设备和室外活动场地。

5. 建筑内容要满足不同年龄、不同层次人民群众的需求,包括残疾人都能得到合理使用,并尽可能提高使用功能和空间组织的质量。空间组织应按功能要求、动静活动形态、人流密度等适当分区,主次宜明确,以便于群众参与活动。但分区不宜过死,要考虑区或局部具有延伸和调剂使用的可能性。

6. 建筑设计对于建筑空间的组织和空间形式的处理,应着重创造灵活多用空间和提高空间综合使用程度。

7. 建筑设计要为管理经营,创造方便条件。特别是要为夜间管理,创造安全可靠的条件。

8. 文化娱乐建筑及其环境不是静态的固定存在,而是具有动态的发展变化。要把握时空概念,在设计上创造一个能适应未来发展变化的建筑空间环境。

9. 改扩建设计应考虑扩大规模的必要性和现实可能性,并着重探索适应文化娱乐活动不断发展的需求,提高设施利用率,使之能充分发挥作用。

10. 设计应考虑节约投资、能源和建筑物的维修费用,要以有限的资金发挥最大的社会效益和经济效益。

当前,文化娱乐机构在体制上突破了国家、社会团体办文化娱乐的方针,已实行“国家、社会团体、集体、个人一起上”的做法,包括引进外资合资经营,文娱形式多样,内容更加丰富。这就给文化娱乐建筑设计提出新的前景和新的课题。

第二章 选址与总平面设计

第一节 选 址

文化娱乐建筑的选址是否得当,影响到该建筑能否负起国家和社会赋予该设施的任务,能否更好地为群众服务。因此在选择和确定文娱建筑基地时,有关领导部门应给以足够的重视及支持。

从国内已建成的实例分析:由于馆址不同,其社会效益和经济效益有着极为明显的差别。如以江苏某市的区文化馆其位置与所服务的居民区尚有一段距离,尽管馆舍面积较大设施也较好、管理经营水平也均属上乘,但因远离服务对象,位置较为偏僻,交通不甚方便,难以发挥馆的实力及潜力,故社会效益与经济效益均不甚理想。而某区文化中心在迁建之前,馆舍虽较陈旧、分散,甚至有些破乱,但因其位置处于该市文化古迹、商业繁华的名胜区,除附近居民来馆参加活动外,尚有大量其它区的居民以及附近游览和购物的人员到馆内参加文化娱乐活动,且其比例远远超过本地区的居民,因而该文化文心的社会效益及经济效益极佳。

文娱建筑的选址,是至关重要的。由于选址不当而造成效益差的实例甚多,但由于种种原因,新建文娱建筑选在不理想的位置仍不乏其例。文娱建筑的选址应区别该文娱建筑的性质、内容和地域特征等实际情况,提出不同的选址基本要求。

一、文化娱乐建筑基地选择的基本要求

1. 文娱建筑的分布网,必须在有关部门的领导下对市区或县镇的文化建筑统一规划、合理布局,使之分布均匀,便于群众利用。

2. 文娱建筑应位于或靠近人群稠密区,位置适中、交通方便的场所,应最大限度地接近服务对象的地段,从而能最大限度地满足群众文化娱乐的要求。

3. 大型文娱建筑可构成城市的科技、文化类或其它类公共建筑组成的公共建筑中心,尤其在新的市区或县镇规划中,在一些主要地段上可形成极具特色的建筑组群。

4. 目前我国文娱建筑是以群众性文娱活动为主的一类公共性建筑,且其活动时间不只限于业余的晚间或节假日。如文娱建筑建在居住区内时,应位于小区的周边或位于中心区的公共建筑区域内,以保证活动的开展和不影响居民的休息为原则。

5. 馆址的选择应有足够的用地面积,面积过小则难以组织室外休息和活动,从而会增加建筑物层数,这将给群众参与文化娱乐活动带来不便。

6. 选址时应注意其与周围同类建筑的关系,如文化馆、青年宫、工人文化宫、俱乐部、文化中心等。如两者活动内容相同,应分散布量,以利于群众活动,即应有一合理的分布网。如文化馆选在邻近少年宫时,则应缩小儿童游艺和阅览部分的比重,使之互为补充。

7. 对特大型、大型的全市性文娱建筑的选址应以优越的地理环境和交通便利为首选条件,即使是青少年活动中心也应以交通便利、位置适中为主。中小型少年文化中心有明显的区域性,应考虑与铁路、干道、河川等自然环境的关系,选在青少年、儿童就近参与活动方便的地段。至于厂矿文化宫选址,显然应在厂前区或生活区附近。

二、文化娱乐建筑馆址的分析

(一) 设于商业繁华区或邻近的城市干道设于商业区的文娱设施多系建馆经营多年,已具有较好的效益。处于繁华区的文娱设施由于接触过往流动量大的人流,最能吸引群众参与该设施所组

织的各种活动。在这种地段中不仅使其设施本身得到发展,也将促进商业区的繁荣。人们在购物之余可参加文化娱乐活动,会给群众带来极大的方便。这样两种建筑会互相促进,互相补充,最终达到共同的发展与繁荣。

位于繁华区的文娱建筑,一般用地较紧,难以形成较宽敞的庭院安排群众用的休息和活动场地。繁华街道一侧的文娱设施,必须对观演等部分人流集中集散的出入口设有一定的缓冲地带,以缓解在散场时观众流向街道影响人流及车流的正常通行。

(二) 设于旅游、购物区

文娱建筑选址于名胜古迹、纪念地、知名的商业街等。该地区是理想的地段,文娱建筑不仅可为本地区的群众服务,也可为来此地参观、游览人员提供文化休息及娱乐活动场所。

在这些地区建馆,建筑的外观设计应尽可能与名胜游览地的建筑风格相呼应,在体量上亦应与之取得和谐,如果距离较近或相邻设置时,无论在建筑造型、色彩、体量等均应取得统一效果。

在这些地区的文娱建筑在用地地上应较为宽松,能有一室外休息活动空间,具有雅致、优美的庭院空间。南京夫子庙的秦淮文化馆选址属于此种情况。但也存在用地面积偏小,建筑面积不足的缺陷。

(三) 设于开发区

设在经济开发区的文娱建筑其馆址应选在公共活动的中心区内,和商业街、生活服务区、公建中心等地段范围内。此区的服务对象,在开发区未建成前主要为参与本地建设的外地人员,工作之余他们几乎没有参与活动的去处,如果文化馆开办文化、技术等学习内容的培训及各种文化娱乐活动,将吸引大量的外地参与本地建设人员,以正确的导向,提高其文化素质、技术水平,这将有利于开发区的建设,也是文娱设施重要任务之一。当该开发区基本建成,大量参与本地建设人员转移他处时,则开发区的各单位从业人员及本地居民参与馆办的各项活动。因之这些地区文娱设施建设应在开发区初期便已具规模,伴随整个开发区的开发,各阶段都要完成其应负的使命,文娱建筑的发展与充实也宜采取一次设计分期施工,以满足客观发展的需要。

这些地区的文娱建筑在建筑面积上可适当增多,增设有关活动内容。在环境上尽可能和公园、绿地有机地组织在一起(这种极为理想的形式,往往在新区易于实现),做到相互补充、互相配合,使绿地、公园等文化休息设施构成娱乐活动、休息场地的延伸,而文娱建筑又是去公园、绿地的游人参与活动的好去处,也构成公园、绿地的景观。

图 2-1 为上海长桥新村文化馆。文化馆与图书馆共用一个建筑基地,分隔成两个庭院。分别设主要出入口,互不干扰。

(四) 设于公园绿地之中或公园一侧

中小型文娱建筑选址于公园绿地或公园的一侧游人既可到公园休息、游览又可参加文娱设施的各种活动,起到互相补充和相互发展作用。选择这种馆址具有较强的吸引力和诱惑力。

文娱建筑设于公园之中,虽受到公园的制约(如在开放时间、公园门票等),但如文娱建筑设于一侧,能单独设立出入口;如果公园或绿地是属于公共活动场所,不需购票便可游园,且公园 24 小时开放,文娱设施开闭馆不受公园或绿地的限制,则最为理想,如无锡的城中公园与公园中的群艺馆。

文娱建筑在公园中或公园一侧也增加了公园的景观效果,并在功能上互为补充,即文娱建筑不必设置大片绿地,而公园也不必设置文化活动、画廊等建筑物,完全可以做到浑然一体,无论在功能使用上或建筑环境上,都要形成一完整的文化休息活动场所。

广西合浦公园中的文化馆与钦州市的文化馆,毗邻有大片水面的公园,都是选址的佳例(图 2-2、图 2-3)。