

DESIGN
The foundation of modern art design

现代艺术设计 基础教程

景观概念设计教程



邵杰 编著

现代艺术设计 基础教程



苏州大学出版社

现代艺术设计
基础教程

景观概念设计教程

邵杰 编著

苏州大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

景观概念设计教程 / 邵杰编著. — 苏州 : 苏州大学出版社, 2016. 4
现代艺术设计基础教程
ISBN 978-7-5672-1691-4

I. ①景… II. ①邵… III. ①景观设计—高等学校—教材 IV. ①TU986.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 058833 号

景观概念设计教程

邵 杰 编著

责任编辑 方 圆

苏州大学出版社出版发行

(地址: 苏州市十梓街 1 号 邮编: 215006)

苏州工业园区美柯乐制版印务有限责任公司印装

(地址: 苏州工业园区娄葑镇东兴路 7-1 号 邮编: 215021)

开本 889 mm×1 194mm 1/16 印张 16.5 字数 413 千

2016 年 4 月第 1 版 2016 年 4 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5672-1691-4 定价: 65.00 元

苏州大学版图书若有印装错误, 本社负责调换

苏州大学出版社营销部 电话: 0512-65225020

苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>

出版者的话

苏州大学出版社多年来致力于高校艺术类教材的出版,特别是陆续出版了20余种艺术设计类基础教材,经过多次修订重印,在市场上产生了一定的影响。

在此期间,艺术设计教学发生了很大变化,具体表现在教学理念、教学内容、教学方法等方面,因此,作为艺术设计类基础教材,也应与时俱进,符合时代要求。为此,我们重新组织编写出版这套“现代艺术设计基础教程”丛书。

该套新编教材的编写者大多为高校一线中青年骨干教师,既有丰富的教学经验,又具有创新意识;作品来源广泛,除了经典作品之外,大多是全国高校教师和学生的优秀作品,具有代表性和时代感;在结构和体例上更贴近教学实际。

我们希望“现代艺术设计基础教程”这套丛书能为高校艺术设计基础教学做出贡献。

前言

本书以“景观概念设计”为线索,对其专业设计原理内涵、专业设计操作技法以及经典设计案例等方面进行了系统阐释,旨在强调景观概念设计思维的发散性、设计逻辑的严密性、设计表现的层次性。

“精到的理论讲解、大量的图解呈现、典型的设计案例”为本教材的编写原则和写作特点,具有较强的设计实战性教学引导,能够有效快速地将学生带入最佳的环境设计专业学习情境,以深化景观设计专业学生的创意思维拓展的教学效果与多样化的景观表达表现技法能力,加强了对专业设计实践的指导意义。

本书主要以“景观概念设计”这一阶段性设计流程为主要内容,是大专院校风景园林专业、环境设计专业、建筑设计专业等的教学用书。

在本教材的编写过程中,本着“联系设计实际、深化景观创意、注重项目实战”的原则,笔者参阅了国内外众多专家学者的有关著述,对其进行了系统的整理和归类,并从中提炼出与景观概念设计密切相关的设计理论观点,并且通过多种资料搜集渠道获取了大量的景观概念设计图例和实际景观案例资料,力图最大程度地吸收其优点,编写出既能反映景观设计学科实践性极强的特点,又便于教学使用的高质量教材。在此,谨对相关作者、设计机构与人员表示诚挚的谢意!

本书是笔者在“景观概念设计”课程教材的特色建设方面进行的探索,疏漏之处在所难免,恳请读者提出意见和建议,以便修订与完善。

最后,向苏州大学出版社的编辑老师致以最诚挚的谢意!

编著者

2016年3月

目 录

引言

第一章 设计类型——过程导向的 景观概念设计操作策略

第一节	关于“景观概念设计”	8
第二节	从“概念设计”到“景观概念设计”	8
第三节	景观概念设计的三大层次	10
第四节	作为一种“交互设计”(Interaction Design)的景观概念设计	13
小结		19

第二章 设计原理——景观概念设计 即景观结构语言的体系建构

第一节	作为符号系统的景观结构语言	21
第二节	景观结构语言——景观概念设计的 主要研究对象	22
第三节	景观结构语言体系的组织策略	28
小结		30

第三章 设计意向——景观概念设计 的几种模式构想

第一节	景观空间构想	34
-----	--------------	----

第二节	景观结构构想	39
第三节	景观技术构想	46
第四节	景观装置构想	53
第五节	景观材料构想	57
第六节	景观感知构想	71

第四章 设计表达——景观概念设计 制图的图解举例

第一节	景观概念设计的分析图解	75
第二节	景观概念设计的平面、立面、剖面及 透视制图	82
第三节	景观概念设计经典制图举例	102

第五章 设计案例——景观概念设计的 典型作品解读

第一节	国外城市艺术公园(Urban Art Park) 案例评析	142
第二节	社会学视野中的美国城市农业景观 案例研究	153
第三节	国外城市农业景观(Urban Agriculture Landscape)案例评析	158
第四节	国外景观概念设计典型案例举析	166

附录一	设计导向——实战性景观 概念设计任务书范本	233
-----	--------------------------------	-----

附录二	设计操作——学生优秀景观 概念设计作业展示	247
-----	--------------------------------	-----

引言

戴安娜·巴尔莫里(Diana Balmori)在《景观宣言》(*A Landscape Manifesto*)的“序言”中说:“我们这个时代的景观角色必须重新定义。现在,这种需要是迫切的。本书为我们描绘了新定义中包含的两个主要新任务,以及它们是如何实现的。首先,现在的景观能够创造一种新型的宜居城市;其次,通过景观设计,能够使人类与自然界中的其他生物共存。设计一个与大自然共存的宜居城市需要确定自然界中不同生物之间的关系。在某种情况下,必须改进19世纪产业化时期遗留下来的那些有害关系;而在其他情况下,还必须彻底改变这些有害的关系。笔者选择使用‘宣言’这种形式来表达这两大任务能够实现的关键性转变。读者也许会对笔者使用‘宣言’这个词语感到十分惊讶。一般来说,这个词语意味着一套僵硬的规则,并且以非常洪亮的声调朗诵出来,强调你必须彻底追随它(以免误入歧途)。反过来说,这个词语同时也建议我们重新调整本职工作及生活,以更好地参与到重新永久性地创造我们的世界中来。笔者使用‘宣言’这个词语,因为它向我们传递了某种迫切性,同时反映出它传递的信息是真实的。这个重新调整的方法为我们指明了一种当下生活在这个世界中的方式。”^[1]

迈克尔·劳瑞(Michael Laurie)在《景观设计学概论》(*An Introduction to Landscape Architecture*)中则阐释了其对“景观设计学专业(The Profession of Landscape Architecture)”的理解:“其实很难给景观和建筑这两个词下定义,因为

这两个词看上去似乎是对立的:一个是充满活力和不断变化的,另一个却是静止和固定的。专业人员常常会为此感到困惑,因为他们在社会中的职业角色一直被人误解。风景园林(Landscape Gardening)是最常用的解释,但是‘场地规划’(Site Planning)、‘城市设计’(Urban Design)、‘环境规划’(Environmental Planning)这些名词常被添加在景观设计公司的名称里,用来展现他们更宽泛的关注范围与实践能力。……景观设计师在19世纪主要负责一些大型的重要工程;但到20世纪初陷入低迷期,转向大地产项目、花园和小规模的规划设计;然而到了20世纪30年代的经济萧条期,景观设计师再度参与到较大规模的项目中,在各种公共工程项目,尤其在美国国家公园管理局(U. S. National Parks Service)中逐渐发挥重要作用。第二次世界大战以后,景观设计师通常是作为设计团队中的一员,负责废弃土地重建,区域景观分析与规划,城市设计,住宅区、学校以及大型工厂企业的规划设计。现在,这些已成为景观设计师在公共机构和私人公司里主要从事的工作。尽管如此,景观设计师对于全面发展并维护一个充满活力、舒适宜人的环境做得似乎还是不够,因为具有景观敏感度和专业知识的专家们没有占据所有能够影响景观决策的关键位置。大部分的环境都存在规划不良、效率低下、缺乏吸引力以及管理不善等问题。究其原因,可能是景观专业的力量太小,也可能是由于对土地过度保护。除了个别情况外,很少有专业的设计者能够进入可以对项目进行评定和专

业筛选的政治决策层面。由此可见,通过改变专业战略、成功展示健全的景观设计的社会效益与经济效益,也许几年后景观设计学会扮演更核心的角色。同时,景观行业(Landscape Work)不同于建筑行业,因为它们往往不能使人立竿见影地感受体会,植栽和土地使用决策或政策的效果可能在20~30年内显现不出来。例如,英格兰第一批新城镇的景观,到现在刚刚开始显现出设计师25年前所预计的效果和视觉品质;美国战时修建的房屋常常被拆毁,只留下成龄的树木被重建项目作为景观的一部分加以利用。由此可以看出,时间是景观的第四维度,奥姆斯泰德谈到这一意义深远的概念时说,设计师必须具备一种发展的眼光,那就是‘在他开始设计之前,就应该意识到那将是一幅由他的后代来实现其意图的伟大画作’。”^[2]

戴明(M. Elen Deming)和斯沃菲尔德(Simon Swaffield)在《景观设计学:调查·策略·设计》(Landscape Architecture Research: Inquiry, Strategy, Design)中提倡建立一种以研究为基础的景观学科体系,亦指出“景观设计学最初不过是一门手艺,好几个世纪之后才成为标准化的职

业,并最终缓慢地进化为复杂精深的学科。景观设计这个词语就是一个抽象的知识体系,一个不断进化的学、知、行半自主系统,在系统的一致意见指导下产生、认证和消亡。经过反复的调查和研究,这些知识体系不断进行自我更新”。“值得一提的是,景观设计学科知识革新在很大程度上正是来自研究与实践的接触面。市场是驱动之一,因为设计公司会为了品牌认可度而竞争,力争成为创新方案提供者。……知识的革新可以用不同的方式,在各个层面实现。总体环境设计与具体景观设计的最大革新体现在两个相互对立却又相互补充的方面:实践创新和争议设计探索。两者都是对环境 and 时间需求变化的回应,最终都发现或者展示了用于诊断和解决社会问题的理论、原则和技术。……实践中应用其中一个或所有策略的关键是设计规范化的研究过程,以满足每一特定策略的质量标准。因此,对于某一特定类型场地设计构成复原能力的系列案例分析比较,要求制定适于每一个具体案例分析的系统模板,为案例的比较设计框架,同时选择记录和描述结果的方式。这些都要在设计之初完成,不能等到研究之后”^[3](图0-1)。

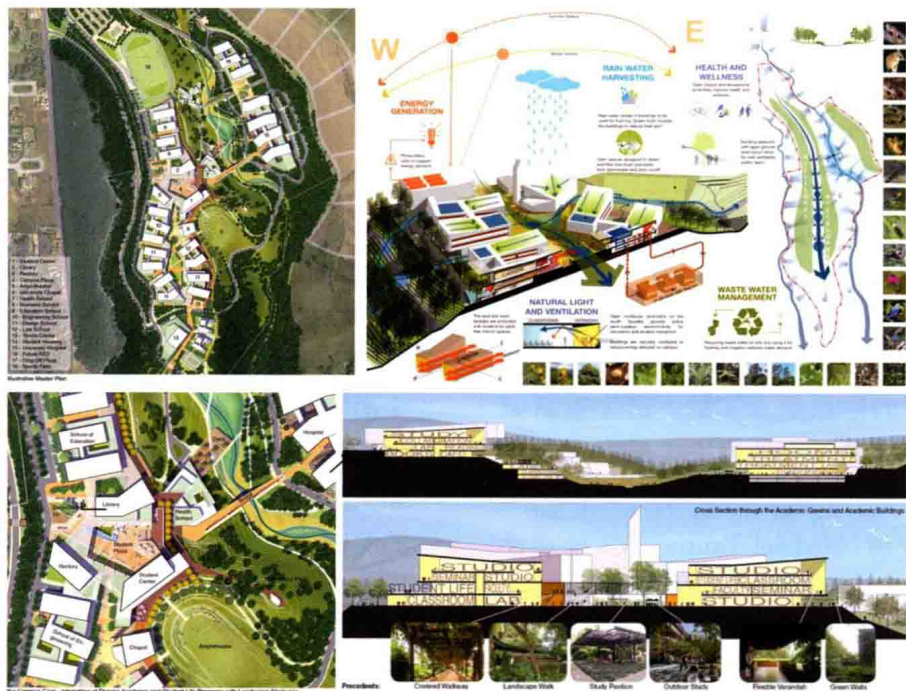


图0-1 Del Istmo 大学总体规划

布莱恩·劳森(Bryan Lawson)在《设计思维——建筑设计过程解析》(*How Designers Think: The Design Process*)中以“设计师角色的变迁”为题进行了六个方面的论述。

(1) 乡土设计或工匠设计。在工业化世界中,设计已演变成为一项专业化行为。现在,各式各样受过不同专业训练的设计师们从事着不同类型的设计,实际上,工业化世界的设计,是不久之前才逐步发展成为一种生活常态的。在过去的年代里,很多物品不需要任何理论背景就能够设计得非常精巧。这种方法通常是以某一工匠的名称来命名的,被称为“铁匠的设计”(Blacksmith Design)。工匠们采用边制作边设计的方法,将传统的模式一代代延续下来。

(2) 设计的专业化。在乡土设计过程中,设计与建造是密不可分的。材料和技术两方面的变化实在太迅速,工匠们再如何改变也无法跟上它们的节奏。因此,今天所知道的设计,不仅是一个经过仔细认真筹划后得出的结果,更是对现实社会和文化等方面发生广泛变革的一种积极响应。专业设计师设计图纸,另一些人则进行实际建造,这在今天已成为一种稳定而熟悉的景象,以至于现在又要把这种方式称为传统式设计方法了。

(3) 传统式设计方法。直到近代才确立下来的传统式设计方法,实际效果如何?它还会发生变化吗?事实上,它的确一直在不断变化着。许多迹象表明,大量的设计师正在社会上寻找一种新的、尚无法明晰的角色定位。那么,为什么会出现这种情况呢?设计与制造最初的相互分隔,使得设计师不得不远离实践、孤军奋战,并由此影响了他们关注的中心。

(4) 借助绘图进行设计。设计与制作的分隔,让绘图承担了非常重要的角色,因为设计师不再像工匠那样参与实际制作,他必须借助某种媒介把他的想法传递给实际制作的人们。在早先的传统中,绘图就是传递想法的最常用的媒介。在这样的设计过程中,客户不再只是得到一个最终产品,而是先拿到一个设计方案,该方案

一开始则通常是以绘图的形式出现的。这样的绘图通常被称为“设计示意图”(Presentation Drawing),与之相对的是为了以后的建造而绘制的“设计施工图”(Production Drawing)。比上述两种形式重要得多的绘图形式是“设计草图”(Design Drawing)。设计师画这样的图纸不是为了与他人交流,而是把它当作设计思考过程的一部分。由于绘图在设计过程中的中心地位,琼斯(Jones,1970年)将这种设计称为“通过绘图进行的设计”。琼斯还讨论了这种以绘图为基础的设计方法的优缺点。与乡土设计方法相比,设计师在实际操作中可以拥有更大的自由度,无须耗费时间和金钱把最后的产品建造出来,就可以对已有的设计方案即时展开研究,并进行调整。设计师可以反复修改草图,直到解决他所能发现的所有问题。在琼斯所说的大量的“感性过程”中,设计师可以在基本原理和创新两方面,得到比采用乡土设计方法更多的结果,并同时解决由于科技和社会不断变化所引发的问题。通过绘图进行设计的方法,鼓励设计师以一种革命性的方式去尝试、释放那些富于创造性的想法,这一方法对于乡土设计师来说几乎是无法想象的。

很显然,借助绘图进行的设计比乡土设计方法具有更多优势,但也存在一些缺陷。在某些方面,绘图模式对于表达最后的设计成果来说还是有很大局限性,特别在今天这样一个图像交流越来越占据主导地位的世界中,其局限性愈加明显。设计师能够从绘图中看到最后的产品是什么样子,但却不一定能够了解它实际是如何运作的。绘图对产品外形的表达是适当、精确而可靠的,但未必能很好地表达最终结果。因为只要新技术可行,建筑师就能够设计出一座形式上前所未有的建筑物,但从他们的绘图中,却不一定能够看出那些在建筑物投入使用多年之后将变得十分突出的社会问题。

设计本身甚至也可能会被设计绘图所误导。设计师所选择的绘图方式,往往会倾向于将设计描绘得高度系统化、条理化,但我们对最终设计结果的直接体验却与此大相径庭。

(5) 科学的设计方法。随着设计的不断改革和进步,利用绘图进行设计的方法的弊病越来越明显,这在建筑领域中表现得尤其突出。假如我们还要继续保持设计与制作的相互分隔,那么很显然,在社会变革和创新速度越来越快的背景下,我们急需一种新的设计模式。科学的工作方法被证明是无法阻挡的。科学家的工作在结果和过程两方面都十分清楚了,他们的工作是可以重复并经得起批评的。其方法的正确性是毋庸置疑的。如果设计师们能够采用这样清楚、开放和公开的方法该有多好呀!这一想法引发了很多研究者去开发类似的设计模式,但是如此一来,在当今社会中,设计师的角色又该如何定位呢?

(6) 设计师未来将扮演的角色。关于设计师未来角色的讨论,不可避免地要与整个社会的发展方向联系在一起。马库斯(Markus, 1972年)设想设计师在未来社会中可能会扮演的三种角色。

第一种角色从本质上来说是比较传统的,它仍然以早期的行业协会为中心。在这样的角色当中,设计师与客户和市场仍然不直接接触,他们被动地等待客户的任务,然后进行设计,依然与制作现场保持分隔。随着科技发展和客户性质的不断变化,建筑师的传统角色开始有过时之嫌。建筑师们或者重新设法寻找自己的位置,以成为多专业综合团队中的领导者,或者退回到更早以前以美学和功能为基础概念的设计领域当中。

与上述传统角色相反,第二种角色的行为是积极探寻社会中发生的深层变化,最后通过我们所知道的某个专业方法去加以改进。这样一种改革性的方法,将会引导设计师与用户直接接触。

第三种角色,也是最中规中矩的一个角色,它位于上述两个极端角色之间,很难定义,只能用一些很含混的术语来解释。在这一角色当中,设计师们仍然是合格的专家,但是会尽量让他们的客户群能够参与设计过程当中。这种更强调

公众参与的设计会使用很多相关的新技术。所有这些技术都是为了使设计师能够确定出问题的关键所在,使它们清晰明了,同时,邀请不会做设计的参与者们对设计师提供的可选择方案评头论足。承担第三种角色的设计师们,看起来似乎抛弃了“设计师占主导地位”的传统想法,但实际上他们仍然确信,自己掌握着一些非常专业的作决定的技巧。^[4]

伯纳德·霍伊斯里(Bernhard Hoesli)在柯林·罗(Colin Rowe)和罗伯特·斯拉茨基(Robert Slutzky)所著的《透明性》(Transparency)中撰写了《作为设计手段的透明形式组织》一文且深刻指出:“我的广义的透明性概念是这样的:在任意空间位置中,只要某一点能同时处在两个或更多的关系系统中,透明性就出现了。这一空间位置到底从属于哪种关系系统,暂时悬而未决,并为选择留出空间。在我看来,这一描述可以用作评价形式——组织的标准,就好像评价对称与非对称一样。……脱离了历史文脉来讨论建筑或城市脉络,打破时代和风格的限制,让它们肩并肩地接受考察,坚持认为年代相隔久远、具有不同社会形态、科技发展水平和政治条件背景的建筑作品中具有共同的品质,必将让历史学家感到迷惑、震惊和失望。但是,我们决不是为了将特定的建筑从它的历史背景和文化脉络中抽离出来;寻找透明性,只是寻找将其特征形式的一部分独立开来考察的可能性。”同时,霍伊斯里针对“形式的困境”这一议题,更加倾向于所谓的“理性派”的主张:“历史上大部分建筑都表明:基本的、恒定的形式可以容纳不断变动的功能。……在建筑学领域中,有且只有形式的问题,而设计仅仅意味着形式的变化;通过扭曲等方式对形式进行编辑,通过援引类型学意义上的原型来达到目的,在此过程中,建筑功能问题自然而然就会迎刃而解。……它暗示着‘形式是设计的手段’这一观念。是的,建筑学中的形式可以被理解为手段——既不是类型学上先验存在的、迫使其他要素从属于它的原型,也不是一系列前提作用之下的结果。建筑或城市文本的用

途和形式,可以仅被看作同一事物两个不同的侧面。而设计的过程,则意味着必须通过谨慎而耐心的工作使二者有机地融合在一起,这一过程伴随着相互关系的调整,使彼此更趋协调,并最终可以通过对方巧妙地表达出来。”

霍伊斯里在论述“透明性——设计的手段”时亦云:“透明的形式组织应该用作设计的手段,应成为创造理性秩序的技术,如同轴线的添加和对称的重复。作为形式组织的透明性产生明晰,同时也容忍混淆和模糊。它为整体中的每一个部分分配确定的位置和独特的作用,但同时为它赋予几个不同任务,在其中的每一个任务中,人们都可以一次又一次地看到属于它的独特性,只要事先决定循着哪一条脉络进行考察。这样,透明性就同时成为强制秩序和自由选择。透明性的模糊组织,对于建立秩序特别有益,同时也在寻求摆脱控制。它出现在建筑多种多样又不可调和的情况中,这种自相矛盾的期望,却有可能在完美的设计中得到解决。作为形式组织,透明性无所不包,它能吸收矛盾,也能吸收局部特异的内容,例如局部的对称,不致对整体的连贯性与可读性造成危害。”^[5]

黛比·米尔曼(Debbie Millman)在《像设计师那样思考》(*How to Think Like a Great Graphic Designer*)中与著名设计师大卫·薛(Paula Scher)则进行了如此对话:

“你在设计的时候,会不会采用某种程式?比如说如何开始一个项目,如何解决一个问题?”

“很难说我第一步会做什么,没有什么特定顺序。其实做每件事情,直观思维都会发挥很大的作用。我们很难描述事情是如何自然而然地发生的。我会把它当成是一台电脑和一台老虎机。我的脑子里储存了大量信息,同时我从看过的书籍和电影里汲取大量的养分。每一件我欣赏过的艺术品,每一段曾激励过我的谈话,每一幅我沿途所见的街头艺术,每一样我接受、拒绝、热爱和厌恶的事物,它们都存在于我大脑的一端。”

“而在大脑的另一端则储备着个人对项目的详尽理解的摘要,其中记录了A、B、C、D四种解决方案。而且,一旦拉动老虎机的把手,它们便开始转动,而你希望的则是三个骰子连成一线,点子源源流出。”^[6]

格兰特·W·里德(Grant W. Reid)在《园林景观设计——从概念到形式》(*From Concept to Form in Landscape Design*)中聚焦于“超越常规:无规则的、挑战性的设计”这一特定设计形式,其基于艺术创造性的特质而认为:“通常我们希望一个好的设计方案应该具备功能性、舒适性、造价合理性及易于施工和养护等特点,并要使所有的人都喜欢。如果我们不顾这一准则而去尝试一些创造性的设计,我们就会违背上列的某些期望。设计出的景观很可能在建造时花费较高、不切合实际,难以养护甚至会冒犯一些人。那么为什么我们还要不厌其烦地来介绍它呢?因为这些不同的思想也可能是令人激动的、具挑战性的且最重要的——是创新的基础。引入一种新材料或新的建造过程在开始时可能会很昂贵,但随着不断的应用,花费会显著下降。一种不切合实际的美学论调可能会激发出一种切合实际的替代物。一处可笑的、怪诞的场所可能会在日后成为一处成功的旅游景点。当然,这样做并不能保证成功。与此相反,无规则的设计是冒险的。但在了解这种冒险性并熟练掌握那些安全设计的原则以后,你就可以准备尝试这种不凡的设计了。……著名的建筑师贝聿铭就很有效地把尖角引入他的很多作品之中。它们与正常的直角线条显著不同。同样,在这些城市广场中也有很多尖锐的边。它们的位置设计得很巧妙,从而使它们不至于给人们带来危险。……我们所说的标新立异是指那些不同寻常但没有危害的设计师,他们同样富有创造性和充满活力。他们设计的作品常常不合常规甚至打破常规,在形式、色彩、质地方面包含一些‘疯癫的’有趣成分。……在这具挑战性的设计风格中,设计师故意使景观给人带来不平静的感受,观赏者会感到平衡失调和忐忑不安。这种设计可能会挑战人们的信仰或粉碎人们的期

望。不协调景观的使用要有一定的度,在不该应用的场合应用时尤其要注意。应用这些设计更

为重要的意义在于设计师肩负的挑战传统法则的责任。”^[7](图0-2、图0-3、图0-4)



图0-2 萨尔瓦多布罗湿地公园景观概念设计

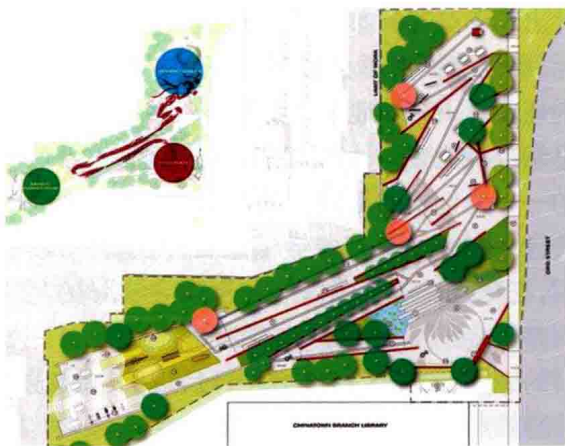


图0-3 洛杉矶中国城社区公园概念平面图



图0-4 洛杉矶中国城社区公园概念效果图

大卫·沃尔特斯(David Walters)和琳达·路易丝·布朗(Linda Luise Brown)在《设计先

行——基于设计的社区规划》(*Design First-Design-based Planning for Communities*)的“城市设

计方法论”中认为:“对不同的人而言,城市设计意味着不同的东西。对建筑师来说,可能只是设计回应城市文脉的建筑。对景观建筑师来说,意味着用软硬的景观元素和材料详细设计公共空间的外观。对规划师而言,通常意味着一些关于城市美化的模糊的观念(Lang,2000)。我们更中意整体的概念……对我们来说,城市设计正像是城市公共基础设施之上的三维设计,以及它和自然环境的关系。城市设计是建筑学和城市规划的交集,它的一个主要目标就是确定建筑如何彼此联系,以创造出城市、城镇和乡村的公共领域。往好里说,城市设计是抽象‘空间’转变为人性‘场所’的动因——我们最钟爱的一个定义是:场所是‘通过赋予意义而丰富的空间’。城市设计师的职责是剖析与综合历史,物质与历史因素

有助于提供意义的层次和丰富的情感。……为了实现这些目标,我们运用了一套直截了当的技术语汇……我们说设计——不是规划——有一个特殊的原因:参加者们不允许绘制他们常规的、以箭头连接的泡泡图。相反,他们必须这样来思考:以特殊的建筑轮廓、尺度、公共空间的性格等。……室外的空间,有长长的一层皮状的街道,有方方正正的空地和广场,还有不规则的绿地如邻里公园,他们有一个共同之处:程度不一的空间围合。空间的围合是空间比例的一种作用——建筑物的高度和空间的宽度之间的关系。……有时候,基础的城市设计简单到这种地步:恰当地确定建筑物尺度,把它们放进空间之中,然后,公共空间就已经清楚地界定出来了。”^[8]

思考题

1. 细读以上设计理论引文,并在大量的实际景观设计作品中寻找与之匹配的相关概念设计表达形式。
2. 通过手绘、摄影、微电影等多种记录方式,概念化地抽象提炼自己周边生活环境的景观结构与节点形态,并做成一个有主题的系列考察文本。

参考文献

- [1] [美]巴尔莫里.景观宣言[M].董瑞霞,译.北京:电子工业出版社,2013:1-2.
- [2] [美]劳瑞.景观设计学概论[M].张丹,译.天津:天津大学出版社,2012:7-9.
- [3] [美]戴明,[新西兰]斯沃菲尔德.景观设计学:调查·策略·设计[M].陈晓宇,译.北京:电子工业出版社,2013:13、235-238.
- [4] [英]劳森.设计思维——建筑设计过程解析[M].范文兵,范文莉,译.北京:知识产权出版社,2007:11-22.
- [5] [美]罗,斯拉茨基.透明性[M].金秋野,王又佳,译.北京:中国建筑工业出版社,2007:85-98.
- [6] [美]米尔曼.像设计师那样思考[M].鲍晨,译.济南:山东画报出版社,2010:38-39.
- [7] [美]里德.园林景观设计——从概念到形式[M].陈建业,赵寅,译.北京:中国建筑工业出版社,2004:134-148.
- [8] [美]沃尔特斯,布朗.设计先行——基于设计的社区规划[M].张倩,邢晓春,潘春燕,译.北京:中国建筑工业出版社,2006:79-81.

第一章

设计类型

——过程导向的景观概念设计操作策略

景观概念设计属于景观规划设计的一种战略性设计和前沿设计,启发后续景观设计阶段如何以各种方式生成新思路、新想法,探索景观未来建构方向的战略性创新项目整体框架设计。景观概念设计是一门综合传统表现和具有未来前瞻性的战略性构想新兴设计体系,它尤其强调设计逻辑、设计意向的系统性和整体性。

第一节 ● 关于“景观概念设计”

“景观概念设计”(Conceptual Planning and Design for Landscape)作为近年出现在景观设计实践及理论中的一种设计形态与艺术现象,它在国内外景观设计学(风景园林学或景观建筑学)中尚未形成统一的话语体系,如在景观设计教育中没有完整的教材建设,没有专门系统地研究其对象、属性、操作策略与方法等的相关文献;在景观设计实践中,各种规划设计类型均冠以概念设计之名而非落地的、扎实的概念操作,以其名义大肆鼓吹各自类型、层次、水平不一的方案;在景观艺术理论构建中,缺失景观概念设计在景观设计总流程中的定位,如同国外一学者所言:“并非所有主题公园业的从业人员都能区分初始的概念发展阶段和方案设计,一些人则将一切都归于概念设计的保护伞之下,但这些区别也只是修辞性的。”^[1]景观概念设计在景观规划设计总流程

中一方面作为一种框架下的概念性研究思想、内容与方法,开拓了景观规划设计科学性;另一方面作为跨越多类设计专业的整体策划的介入工具,它开启跨文化、跨地域、跨专业等不同领域间的跨越与融合状态,激发创造性思维以启迪景观规划设计的现代创新设计研究。因此,从创新的概念发展至成熟的方案,景观概念设计始终处于景观规划设计流程和设计方法的基础创意设计阶段,更具抽象性的景观概念设计的概念方案对后期方案整合、控制性详细规划等具有直接或间接的导向作用。景观概念设计处于理念控制性层面,能充分体现出景观设计师概念性创作能力,而且一个有创造力的景观概念设计方案应具有启发性、探索性和创新导向性。怎样把景观概念设计的创新思想带入景观方案深化设计与景观施工图设计以及艺术化的现场性景观营造之中是关键问题。

第二节 ● 从“概念设计”到“景观概念设计”

在产品设计、建筑设计、城市设计、景观设计等设计领域均存在“概念设计(Conceptual Design)”这一设计阶段与设计方法论,概念设计是利用“设计概念”(Concepts of Design)并以其为主线贯穿全部设计过程的设计方法。概念的设想是创造性思维的一种体现,概念产品是一种理

想化的物质形式,如在城市规划领域中所强调的“概念”即以意向生成和突破创新作为其核心取向而展现出自身的意义;“概念规划”的核心功效在于以一种开放性的理念化形态而非现实性的定格化形式启迪思路,并与传统规划所突出的实体细节确定相区分,因此,它的功效并不在于完整地“实现”,而在于对后续的实用性设计中意念性、革新度的“启迪”。^[2]柳冠中先生认为:“设计一旦被囿于一种物的设计,设计师就会被某种传统的观念所束缚。比如设计杯子,就容易让设计思维囿于大小不同、材质不同、有无装饰等杯子的传统造型样式中;但如果能从创造一种更合理的饮水方式去设计的话,那么就可能出现像易拉罐、旅行水壶、纸杯、吸管等器物了。”^[3]一般而言,概念设计是由分析使用者需求到生成概念产品的一系列有序的、可组织的、有目标的设计活动,其重点在于产品在成型前的设计创意概念,致力于成为未来设计方向和艺术时尚潮流的晴雨表,体现于从概念到实际工程的全过程研究中。概念创意设计的作品必须有明确的概念主题和与之相应的创意内容,以向客户提供有多种可能的项目解决方案。概念设计是完整而全面的设计过程,常常表现为介于“粗/精、模糊/清晰、具体/抽象、虚拟/现实”之间的不断进化、相互交织的过程,旨在清晰界定设计目标,如美学与功能的目标、视觉任务的多样性与复杂性、能耗限制与建构要求等;清晰阐释设计概念,如设计创意具有创新性与唯一性、与建成环境的整合度等;清晰表达解决方案,如明晰地阐释节能与生态环保理念、成功解决关键技术问题等。

景观概念设计中的“概念”(Concepts of Landscape)亦始终与“创意”(Idea)紧密关联,景观概念设计阶段主要趋向于开放式、发散型、跳跃性的设计思维过程,它通过设计概念将设计者繁复的感性和瞬间思维上升到统一的理性思维从而完成整个设计。“景观概念(Landscape Concept)是在景观分析阶段中摸索出的机遇、约束的相关回应,它是最终景观设计形成,以及所有关键方面、细节问题和项目主题的基础”^[4],同时

景观概念的目标在于提供足够的信息以清楚地描述景观项目的范围、文脉、内容和结果,并提供足够的细节如基于景观概念的最终设计方案的制作,且景观概念应满足于项目实践的一般性原理等。“景观概念”旨在强化与详述景观分析的主题,它形成了项目目标、创造以及发展理念和设计标准的基础,与利益相关者之间所有主要的冲突、妥协和协议均在此阶段得以解决。景观主题创意的确立——在其概念设计作品中所表现出来的想象力、创造力,强调景观设计创意的概念性、思想性、原创性、先锋性,提倡创意及其艺术表现力、引导设计潮流,且其设计的完整性不能缺失,设计的调查、分析等设计过程仍然非常重要,设计的调研和分析亦即其设计思维和设计逻辑应该是符合设计目标预设的成果之一,换言之,在应用景观系统研究方法和景观基础设施营造法进行创新性设计时,需要特别注意景观概念设计方案所呈现的社会文化价值和视觉美学效果——着力于概念化与系统化的思考,以及图像思考与“可视的生态”(Visual Ecology)^[5](图1-1)。

景观概念设计强调创意之间的构造关系,倡导艺术表现和技术发展的创新性、呈现场地内蕴的独特性,秉持景观空间发展和可持续管理的原则,以建构一种基本的空间秩序与生态结构关系,具有其完整的概念逻辑体系和视觉表达方式,且概念设计可以决定项目投资的主要部分、用户要求和相应技术方案,对于项目的投资水平至关重要。艺术与科学协同作用的景观概念设计,亦可参见某规划设计咨询公司对景观概念设计师工作职责的描述,即要求设计师具有较高的设计创意能力、审美能力、动手能力和组织能力:愿意在一个现代、具有先进理念的景观设计室工作,并能够提供新鲜又激动人心的创意;具有很强的概念设计能力并有丰富的相关项目经验;主要负责概念设计,但同时要具有扩初阶段的细化设计和精度设计能力;能够运用2D或3D展示创意;具有向客户演示的经验并曾获得客户的认可;能促进客户及设计总监之间的交流,将已批准的设计方案向最终产出方向引导;领导及协调

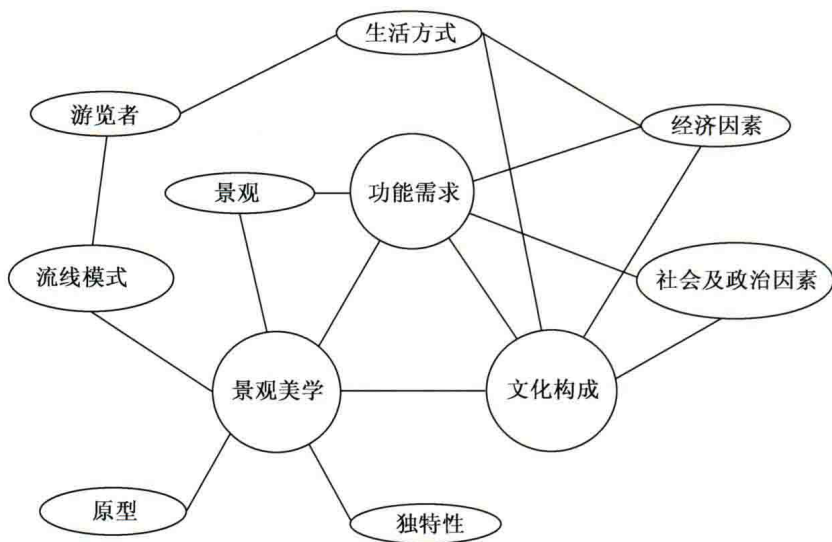


图 1-1 景观概念规划程序示意

第三节 ● 景观概念设计的三大层次

创新、创意与创造驱动下的景观概念设计有三大基本特征,即创意型、研究性、定位式的总体设计,其三大规划层次与设计阶段则为概念性创意策划、概念性总体规划、概念性详细设计,因而与详细规划层面的景观艺术设计有着重大区别。同时,景观创意策划亦往往是位于最底端的主题

凝炼阶段,火花四溅亦零散的诸多创作理念须借助草图绘制、意向图择取以及具体操作方案设想等辅助方式将最核心的“概念”尽可能地有机串接与可视化,继而进入第二个层次,将逐步明晰化的设计理念进行扩展性、前瞻性的项目研究与分析,如目标定位、建构思路、自然地理、空间布局、交通组织、历史文化、产业策划等多方面的框架结构详解,最后上升至把设计概念与设计本体(包括实用思想、美学设计等)、设计创意与现实可实施性、有形与无形彼此间紧密地联结起来,主要涉及其功能优异性、生态兼容性、技术使用有效性、景观形质的表现性、景观建造的成本效率、景观管理的节能性等评判因子(图 1-2、图 1-3)。



图 1-2 梯田作为景观概念设计的创意来源