



体验式景观

——人、场所与空间的关系

[英] 凯文·思韦茨 伊恩·西姆金斯 著
陈玉洁 译
赫广森 校

中国建筑工业出版社

体验式景观

——人、场所与空间的关系

[英] 凯文·思韦茨 伊恩·西姆金斯 著
陈玉洁 译
赫广森 校

中国建筑工业出版社

著作权合同登记图字：01-2009-5617号

图书在版编目(CIP)数据

体验式景观——人、场所与空间的关系 / (英) 思韦茨, 西姆金斯著; 陈玉洁译. —北京: 中国建筑工业出版社, 2016.8
ISBN 978-7-112-19193-2

I. ①体… II. ①思…②西…③陈… III. ①景观设计—研究
IV. ①TU986.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第040030号

Experiential Landscape: An Approach to People, Place and Space /Kevin Thwaites, Ian M. Simkins,
ISBN-13 978-0415340007

Copyright © 2007 Kevin Thwaites, Ian M. Simkins

All rights reserved. Authorized translation from the English language edition published by Routledge, a
member of the Taylor & Francis Group.

Chinese Translation Copyright © 2016 China Architecture & Building Press

China Architecture & Building Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese
(Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout China. No part
of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval
system, without the prior written permission of the publisher.

本书中文简体字翻译版由英国Taylor & Francis Group出版公司授权中国建筑工业出版社独家出
版并在中国销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal.

本书贴有Taylor & Francis Group出版公司的防伪标签, 无标签者不得销售。

责任编辑: 董苏华 张鹏伟

责任校对: 王宇枢 李欣慰

体验式景观——人、场所与空间的关系

[英] 凯文·思韦茨 伊恩·西姆金斯 著

陈玉洁 译

赫广森 校

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京中科印刷有限公司印刷

*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 13 $\frac{1}{4}$ 字数: 354千字

2016年8月第一版 2016年8月第一次印刷

定价: 58.00元

ISBN 978-7-112-19193-2

(28437)

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)

致 谢

十年以前，我们开始探讨人与空间的关系并思考景观设计及其相关学科理论与实践的含义，并开展与之相关的探索、教学、研究和实践，本书是这一漫漫求索之旅的最新停靠港。由于我们两人在不同时段以不同方式在同一所社会认知度较高且盛名不衰的机构接受了正规景观设计教育，因此了解人类的行为模式一直都是我们的景观设计理念的核心，这一点应该说不足为奇。因此，我首先要感谢利兹都市大学景观设计系那些与我（凯文·思韦茨）同窗共事多年的人。尤其是约翰·柯克曼和克利夫·汉斯福德这两位早期极具影响力但已不幸辞世的前辈，以及克里斯·罗伊菲、阿利斯泰尔·泰勒和科林·特里恩这三位系里景观设计与社区学科的开山鼻祖。这门学科提供了独一无二的专业学习经历，培养的景观设计专业毕业生桃李满天下，其中不乏许多设计了优秀户外场所的首屈一指的设计师。此后良久，科林作为我的博士导师，亲眼见证了后来逐步发展成为体验式景观理念的一些不成熟的初步想法是怎样衍生出来的。我十分感激科林，没有他为我理清思路并不断地赐予我知识的力量，这些想法将无法摆脱初期的困惑。我们还要向利兹的艾伦·西姆森致谢，他促成了我和伊恩的第一次会面，结果是无心插柳而柳却成行了，我们开始意识到，对于许多人而言，对他们最有影响的“景观”是那些编织构成了他们平平淡淡的日常生活的事物：门前台阶、小街巷弄、街道和街道转角等。我还要感谢同在利兹都市大学工作的伊恩·海伍德，他使我第一次注意到了表达主义思想。

近来，我们的体验式景观研究还得到了设菲尔德大学景观系的同仁们的鼎力支持，我们要感谢系里所有人，是他们创建和维护了萌生各种思想火花并促其光大的环境。在校园环境中工作的一个特别优势是可以和学生一起发掘新思路。希望我们的教学研究活动能为曾与我们一起工作的许多国内外学生的学习和职业发展带来裨益。但我们已经发现并深信，双向互动始终是最佳的教学方法，这些曾和我们合作过的学生帮助我们理清了原本混沌的思路、测试了各种方法并提出了一些我们始料未及的见解，他们的贡献之大不一而足。诚然，要感谢的人不胜枚举，但要特别感谢汤姆·约翰逊、克里斯·达文波特、鲁思·雷伊、马莎·阿尔卡、约翰·克莱顿、加雷思·普罗克特、凯尔达·普拉特、安东尼娅·保罗、蒂姆·斯佩恩和罗伯特·凯利这几位利兹都市大学景观设计专业的校友，他们热情投入这项研究并亲自作为体验式景观的“小白鼠”，协助开发和试验了最初的一些绘图方法并撰写了一篇关于体验式景观的论文。最近，我们还要感谢设菲尔德大学景观设计专业的几位硕士：弗朗·柯蒂斯、彼得·科克、尼尔·诺思罗普、大卫·韦塞林、钟露（音）、韦罗妮卡·米查姆和史蒂夫·沃茨，他们协助编写了第十一章。我们还要感谢艾里斯·马瑟斯、伊利·劳埃德和劳雷尔·特拉斯科特参与了柯比希尔活动，他们的参与意义重大。

随着体验式景观工作不断开展，这已经变成了一项需要协力完成的事业，我们对于同事们给予的长期支持不胜感激，包括克莱尔·多布森、贝丝·赫勒、艾里斯·马瑟斯和萨拉·华盛顿，他们组建了体验式景观场所研究开发组织（www.elprdu.com），在学术和实践

之间建立了桥梁,也拓宽了体验式景观的领域。作为“通过环保设计促进城市可持续发展”联盟(USiED)的一员,体验式景观场所研究开发组织从关于教学、实践和研究的对外合作中受益匪浅,我们非常感谢塞尔焦·波尔塔(米兰)、翁布列塔·罗密斯(格拉斯哥)、芭芭拉·戈利尼克(斯洛文尼亚)、马库斯·策普夫(瑞士)、约翰·伦尼(新奥尔良)等一众 USiED 同仁给予的持续的支持和鼓励。

最后,我们还要感谢柯比希尔的居民们,尤其是琼和加雷思,他们为撰写第九章提供了帮助。伊恩对整个约克郡和东北部的学校开展了调研,还要感谢参与了这项工作的许多小朋友和工作人员,特别是迈克和维基,感谢他们为我们实地工作提供的支持和鼓励。

除了图 1、图 4.4、图 5.11、图 5.12、图 5.31、图 7.4 和图 7.7 以外,所有照片均属作者所有。感谢贝丝·赫勒为本书提供照片。

底图为英国地形测量局代表皇家文书局批准许可的复制图(© Crown copyright 2006)。版权所有。英国地形测量局许可证编号为 100045659。

献给: Angela, Ann and Amy, Kathryn, Elinor, Rebekah and Nicholas

一个视角

“那棵树很容易辨认。它就伫立在离部门办公楼大门不远处，是一棵高大的合欢树，树冠宽大，在树下尘土覆盖的地上投下了一圈宽大树荫。紧邻树干处颇具匠心地设置了几个石墩，如果谁愿意坐在树下观看眼前哈博罗内的日常景致，这就是舒适的座椅。现在是一点差五分，那些石墩都还没有人坐。”

有个男人小心翼翼地走向那棵树。他盯着兰马翠，欲言又止，似有难言之隐。

兰马翠向他微笑。“下午好，希波拉利先生，”她说，“今天真热，不是么？所以我躲到了树下。炎炎夏日里这还真是个坐下乘凉的好地方。”那个男人点了点头。“嗯，”他说，“我就常在这里坐。”兰马翠假装吃了一惊。“啊？但愿我坐的不是您的石墩，希波拉利先生。我看见它就在这里而且没有人坐。”他不耐烦地摊了摊手。“我的石墩？是的，这的确是我的石墩。可这是个公共场所，我想任何人都可以坐。”

兰马翠站了起来，“希波拉利先生，还是您坐这个石墩吧，我坐那边那个。”“不用，兰马翠，”他急忙说道，语气有所变化，“我不想麻烦你。我可以坐那个石墩。”“不，您坐这里，这是您的石墩。如果我知道这是别人的石墩我是不会坐的。我可

以坐这里，这个石墩也不错。您坐那个。”^①

上文节选自亚历山大·麦考尔·史密斯的《不道德美女》（2001年，第120-121页），该小说讲述的

是博茨瓦纳最有名的女侦探兰马翠的故事。姑且不表这只是小说虚构的一次偶遇，可实际上说明了什么？是什么使得这两人为了一个石墩纠缠不休？思考这个问题将会有助于揭示本书的一些中心思想。

兰马翠和希波拉利先生之间的交流是场地归属现象的一个例证。这个石墩对希波拉利先生十分重要，因为他经常在那里就座，这个石墩已经深深融入了他的日常生活，以至于他对其建立了所有权，环境心理学家称之为“暂时性领地占有”。他和兰马翠都深知这是一个公共场所，这个石墩从严格意义上讲不属于任何人，谁想就座都可以，但在就座的同时它变为高度私有。你可以感受到希波拉利先生在看见兰马翠坐在那个石墩上时的那种愤慨、窘迫和无所适从。理性上他知道他不能抱怨。他知道这并不是他的石墩，即



^① 希波拉利先生这个名字在此替代了 Rra 这个作者在原稿中使用的名字。

使没有任何其他人坐在上面这也不是他的。虽说如此，他还是对这个石墩具有强烈的归属感，当别人占用了这个石墩，这种情感联系深深影响了他的感觉和行为。当然，不仅仅是这个石墩使他产生了这种感觉。这个石墩只是树下的几个石墩之一，这些石墩一起界定了这个空间，形成了一种方位感。树冠投下的阴影和围封的领域增强了这种感觉，阴影的边界在界内领域和界外的广阔公共环境之间划分了一道界线。毫无疑问，所有这些元素一起增加了这个地方对希波拉利先生的吸引力，这也解释了他首选这个地方的原因。物体的布局形式赋予某个空间一种归属感，虽然只是暂时性的。

但实际上，希波拉利先生的石墩远远不只是物体、空间和光影形式的布局内容，它还是一个进行体验的场所。希波拉利先生享受着炎日下乘凉带来的凉爽、舒适悠闲、观察、独处和沉思等感觉，可能还可以时不时地和就座其他石墩的人们闲谈。这些日积月累、已成定式的体验和更加复杂的总体环境中的一些其他有形因素一起构成

了希波拉利先生的生活的一部分。占用这个石墩构成了希波拉利先生的一个生活规律。这是一个生活模式的一部分，和希波拉利先生与日常周边事物建立的联系一起构成了他的日常生活。这是一种无形的规律，除非有人打破这种规律，否则希波拉利先生自己可能也很难察觉得到。当这种诉求不能得到满足时，就会引起某种情绪反应和失落感，并会影响希波拉利先生的生活质量，就如上述情况一样，但这种影响微小且短暂。这个地方就像是希波拉利先生自身的延伸，就像指纹一样，那是他个人特征的一部分。

希波拉利先生的这个地方是空间维度和体验维度结合而成的一个整体，同样，我们可以把这称作他的体验式景观。因此，体验式景观既是思想的产物也是物质世界的产物。如果说每个人或者整个社会肯定都有这种随之而来并对其日常生活和习惯产生影响的体验式景观的话，那么我们要考虑的问题是：我们怎么能够辨别这些景观并了解它们的属性和特征？本书将对这个问题进行探讨，并讨论设计新的户外场所时其意义所在。

体验式景观的概念 ——揭示体验的潜藏维度

在进入本书正文之前，我们希望首先通过介绍体验式景观的主要特征，简要地说明什么是我们所指的体验式景观。我们希望能够随着进一步展开更加深入、详细、全面地阐释我们如此重视人与环境关系的原因，描述它的哲学理论渊源，然后介绍一些可以帮助我们将体验式景观可视化的方法学要素。把体验式景观置于这种大环境下进行理解是很重要的，因为我們希望在介绍一整套用于理解和创建新的户外场所的工具和方法的同时还能展现一种世界观。但我们认为，如果读者事先对这个中心思想能够有个全面的认识，这可能会更有帮助，我们希望这样能使接下来的内容变得更有意义。由于我们的工作领域是景观设计，因此无论是在学术上还是实践上，我们的思想和理念都以这个背景作为基础，这也是与从事景观设计和城市规划设计的研究和实践的人员息息相关的，因为这些人员是塑造和设计了大多数人生活、工作和娱乐的户外环境的专业队伍。但除此之外，我们还希望任何对人与户外世界之间的关系感兴趣的读者也能发现本书的价值。

体验式景观是我们用于定义户外开放空间和人类各种体验之间的整体关系这样一个概念的一个术语。我们期望提供一种能够强调突出人与空间关系中的体验元素的方法：即作为学者和业内人士应当如何理解和创建户外场所。对体验式景

观概念的理解可以从为户外分析和设计的人员提供一门语言和各种方法入手，进而帮助他们理解现有户外场景的体验潜力和性质、了解如何改变这些场景和如何创建新的场景。我们认为体验式景观是人们日常生活中利用户外场所中的空间和体验结合而成的一个整体。它是人们通常会下意识邂逅的领域，是日常生活中从一般用途变成了具有某种特殊意义的普通场景、不期而遇的空间和具有特色的地方，而不是人们有意或根据计划决定前往造访的某个特定场所，如外出度假的地方。这些可以推及已经建成的整体环境，包括建筑的边缘和入口、街道、庭院和凉亭、幽径和广场等等。体验式景观是世俗平凡的，而不是另辟蹊径的，可能对大多数人的日常生活质量产生影响的平常经历就发生于此（图1）。

必须要明确的一点是，我们认为体验式景观并非由固定的地点连接而成的集合，而是先后经历体验的不断变化的空间体量的总和。戈登·卡伦领悟了这一本质，他将穿越城镇的经历描述为“一次穿越了压力与真空、先后经历了一系列开放与封闭、约束与解放的旅程”（卡伦，1971年，第10页）。这个过程被注入了一系列的主观意念和联翩遐想，这出自于人们行进时随场景而产生的感觉和行为。当人们穿越空间意义上的周边环境时，它的外形和构造既形成了体验，也被体验充斥其中。这仿佛已



图1 日常生活中的普通环境

经达到了超脱自我肉身之外、收纳周边空间世界里的万物构成完整自我的一个体验境界。人与环境关系的整体概念和哲学家阿诺德·伯林特提倡的理念十分相像，他在一次环境美学调查中提出，我们必须重新定义这个世界，要认识到我们和环境并不是孤立隔绝的，我们是一个包括环境在内的连贯整体。正如柏林特指出的那样：“我们如何对待环境就是如何对待我们人类自己”（柏林特，1997年，第121页），这种观点提升了我们从事设计工作和在这个领域中不断创新求变的道德责任。

我们设想体验式景观是由本地化程度较高的体验式景观场所构成的。这意味着，尽管我们将体验式景观看作一个完整无损的连贯整体，但它并不是千篇一律的。当人们在周边环境四处走动并以不同方式体验这些景观时，它们的区域特

征是各不相同的。在体验式景观的概念中，我们关注的是各种各样的基本体验。举例来说，这包括下述：人们产生方向感，然后可以辨别某些特定的地方并对这些地方赋予特殊意义，之后可以意识到一种整体的受制感和协调感，通过这些感觉人们可以辨别他们所处的社区或识别更广义上的市区和街区。我们将在第四章中讲述从基本体验到人类生活质量的三大类人类体验，但这并不意味着我们会如此想入非非：如果人们无法轻易确定或认识自己在世界上所处的地理位置，那么他们的生活质量便很有可能大打折扣。凯文·林奇在发展有关城市意象力的概念时则十分认同这一点：“一旦不幸迷失了方向，随之而来的焦虑感甚至恐惧感就会告诉我们，方向感与我们的平衡感和幸福感是如此密不可分。人类语言中的‘迷失’

一词绝不是单纯意指地理上的不确定性，其言外之意暗指灭顶之灾”（林奇，1960年，第4页）。

书中我们将展示如何统一运用中心点、方向、过渡和区域等空间术语对这些体验进行定义。中心点与定位体验有关，方向与对连续性和广度的认识有关，过渡涉及我们感觉发生了变化的地方，区域则涉及范围更广的环境协调感，这种协调感能使我们感觉到相对于别处而言我们所处的地点位置。我们将把这四个术语集中起来取其首字母构成了一个缩略词CDTA，一方面是为了行文的便利，但更为重要的另一方面是为了说明我们必须将这些空间—体验元素理解为一个不可分割的整体中的各种可识别感觉。CDTA为形成一门能将场所感知过程中的体验维度和空间维度联结起来的语言奠定了基础。体验式景观场所代表的是更广义上的体验式景观中可区分辨别但不可分离的CDTA的整体关系（图2）。

书中我们将通过模拟中心点、方向、过渡和区域这四种感觉重点介绍各种相关的环境属性和特征，进而进一步研究体验式景观的概念。其中有些属性和特征确定了这四个要素的普遍形式，而其他属性和特征则确定了它们的具体类型。譬如，我们拿“中心点”的概念来举例，我们可以说“中心点”这个术语代表的是定位或接近的这样一种空间体验：体验“中心点”能够让我们了解什么是“在这里”。当呈现一定的环境属性时，就会产生这种感觉，包括那些我们觉得自己被包容其中或包围在内的场所，从这里我们能看见场所以外的景色，同时能感知到这个场所的出入口位置。我们的研究和实地观察也已经证明，在中心点尺度越小的场所里，“中心感”似乎愈加强烈，在人们很有可能逗留和歇息的地方以及人流比较集中的地方都会如此，也正因为如此，在这些地方出现的主导感觉是占有欲而不是动感。这些环境属性就是我们所指的“中心点”的普遍属性。换言之，如果说还有任何别的属性能够引起这种方位感的话，通常这类属性有部分或者全部是可以一目了然的。但是，如要区分人们体验这种“中心感”的不同方式，就还要在更加精细的细节层次上加以辨别。因此，除了我们已经大致描述的普遍属性之外，如果是商店或具

有某种社会意义如工作、娱乐或仪式场所之类的地方，或明确的事物特征如纪念碑、树林等，由于这些场所本身具备特定的意象力，那么这种“中心感”便会油然而生。因此，我们可以认为那些体现出了这一系列属性的中心点也是如此，因为它们同样具有社会意象力。尽管这些差别模糊不清，但还是足以将它们与其他类型的由于具有社会交往意义或对人们具有休憩或康复作用而具有重要性的中心点区分开来。因此，这意味着我们可以区分三种类型的中心点：社会意象力、社会联系和复健作用。类似的细节层次同样适用于方向和过渡，但不适用于区域，因为它在特征上具有一处细微差别，我们将在书中详加介绍。

可能对空间和场所多加讲述会有帮助，尤其是因为我们将空间和场所分别清晰划分成了抽象无价值的密闭容器和由于人类的心理和行为活动变得具有意义的地方。著名地理学家段义孚曾联系建筑学上谈及空间的地点质素时对这一区别进行讨论（段义孚，1977年）。赋予空间地点质素相当于说明空间就是一个特殊场所，它能为占有者带来由于所处地点位置引起的各种感觉。段义孚还指出，建筑学对场所的空间质素的论述也同样得当。此处的“场所”被假设性地赋予了某些空间维度的属性。段义孚的目的是要吸引人们

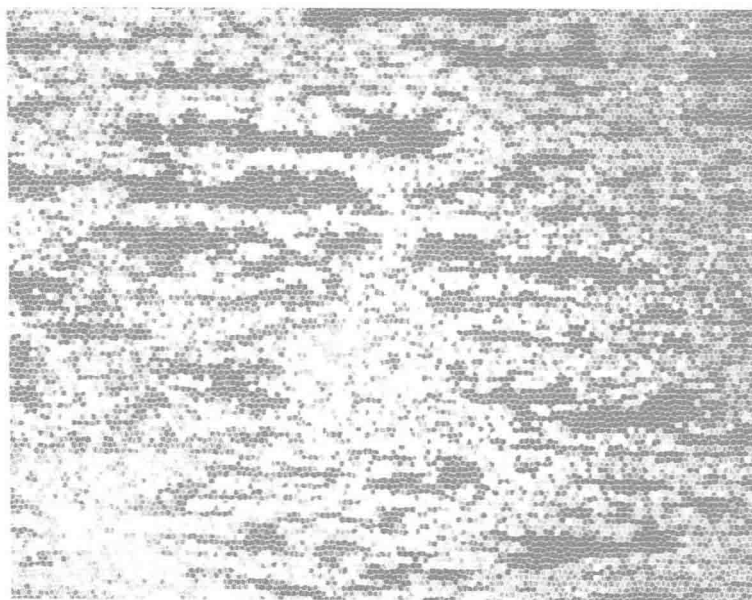


图2 体验式景观

注意这样一个事实：尽管空间和场所不可互换使用，它们的意思各异，但它们需要相互补充才能构成完整的定义。也可以利用这种方法来理解体验式景观场所。但段义孚认为，空间和场所之间还存在另外一种区别，即：空间被假设为包含运动，而场所则与“停顿”相关，“……运动中的每次停顿使某个地点有可能变成一个场所”（段义孚，1977年，第6页）。段义孚此处所指的“停顿”既可以是长时间的，比如有意占领某处一段时间，也可以是稍纵即逝、难以察觉的，比如眼光短暂停留在广阔视野中的某个具体的建筑物或事物。这就意味着可以把空间理解为一个以多个场所组成的网状结构为主体的区域。因此，这说明了实质上场所本来就是具有特定地点的，但它们被原本不是场所的空间背景分隔开来了（图3）。

我们努力在本书中创立一个相异概念：场所感知本身是一种持续连贯的现象。没有人能够做到一步到位。它并不一直表现为某种固定形式的场所体验，而是随着人们四处移动，场所的特征也随之发生变化。有些场所的确具备某种显著的地点特征。正如段义孚所指，它们可以理解为停顿、歇息或停止。但事实上，人们在这些停顿之间进行运动，因此，我们要提出这样一个问题：难道在这个运动过程中对于场所的感觉在到达下一次停顿时就会停止吗？对我们而言，对这个问题的肯定回答是无稽之谈，因此，我们建议，与其认为场所体验的特点只是单纯的发生变化，倒不如说它随着人们的移动永远处于一种流动的状态。CDTA为我们提供了一个在整个行程中不时描述沿途的这些特点变化性质的方法。例如，在某个具有强烈方位感的场所，关于中心点的体会将更加强烈，但同时对方向和过渡的认知可能会相对减弱。在不同的主导环境下，对总体环境的协调认知或区域认知的程度可大可小。当人们离开时，“中心感”有可能会逐渐消失，然后产生更加强烈的瞬间或持续的“过渡感”，当人们进一步移动时，可能有一段时间“方向感”会占据上风，或者重新体会到一种强烈的“中心感”，但这次是在另外一个地点。CDTA为我们提供了一种思维方法来体会我们

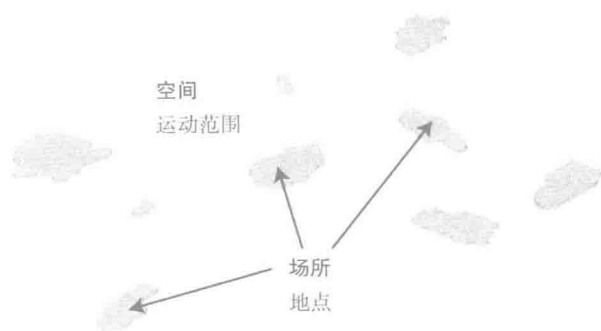


图3 相对于大背景而言拥有明确地点的场所

在所到之处获得的场所体验的变化节奏（插图1）。

因此，CDTA是运用空间和体验术语定义的世界各种场所体验的诸方面的抽象表现。它们在我们四处移动时如影随形，但如果所处环境发生了变化，我们对其的理解也会发生变化。在某种意义上，它们会被理解为场所体验的基础模块，但应当谨记，它们并不是原本独立分离但组装在一起构成体验式景观场所的实体，而是代表了在特定地点位置的整个场所体验的连贯过程中可以察觉得到的可辨变化。这些体验式景观场所的具体化构成了体验式景观，而且由于个人的主观能动性，每个人感受到的体验式景观都是不一样的。每个人的体验式景观都是独一无二、个人特有的。

这类似于人们对于音乐的感受和体验，或许我们能够以此类推，从而思考这种体验式景观概念的天衣无缝的整体性。沃尔特认为，正如人类拥有主观现实和人为制造出来的客观现实一样，场所也有神经知觉现实，他试图据此对场所体验的全局性进行归纳，而我们可以以此作为类推起点（沃尔特，1988年）。场所的神经知觉现实的本质来自于人类的感情和情感表达，因此它具有真真切切的个人情感成分，这些成分产生自人类的参与和表达行为。在沃尔特看来，场所无非就是一个产生体验的地点，从这个意义上来说，我们周边的实体环境实质上是以物质形式体现出来的各种情感。对场所赋予如此明显的情感因素有助于突出场所体验的动态性质。这种场所永远不可能静止固定以至于被确认，相反，它们根据当时发生的事件以及人们产生的联想，在一个连续性流动过程中随着时间流逝不断变化、发展和演变。比如说，建设新的建筑结构、建

筑物或景观仅仅是建设、拆毁、重建这个连续性动态过程中的第一步，在这个过程中演变产生出了各种含意、意义与价值。整个演变程序就是场所的神经知觉现实随着所处时间里、所处地点上的人类活动和情感表达构成的有节奏起伏同时高低跌宕的过程。无论如何和谐贴切，这样一种关于场所的概念对于我们来说始终不像是在描述具体实在、可以辨别的由各种场景组构形成的整体，更像是在描述音乐体验的流动性。

段义孚指出不同的声响可以唤起人们对空间的印象，注意到人们对声响和空间的关联方式。“雷鸣会产生的回响体量巨大，而粉笔划过黑板时发出让人心痒的尖细声却是纤细的。低音音调音色饱满，而高音音调听起来薄弱并具有渗透力。音乐学家称之为‘音域’。音乐除了产生体量现象还有运动必然涉及空间的事实之外，音乐确实造成了空间幻觉。通常人们认为音乐是有形的。音乐的形态可以产生一种让人安心的方位感。对音乐学家罗伯托·格哈德而言，音乐的有形意味着每一刻都能准确把握某人所处的位置。对形态的知觉意识实际上就是一种方位感（段义孚，1977年，第15页）。”这段话表明，音乐表现不仅本身是一个整体，这个整体大于所有音符、和弦和乐章的总和，而且还是一个先后有序的组合，可以被看作是一种能够传递某种方位感觉的形式。这些特征和我们设想的体验式景观的概念有着共通之处。但是，在展开讨论之前，我们首先要强调，音乐体验和场所体验之间存在一个重要区别：大多数人的音乐体验是起止明确的一个有限过程，但场所体验则不然。生命不息，体验不止，事实上，场所体验不可或缺的前提是生命的存在。与音乐体验不同的是，对于场所体验，人们不可能超然度外或使之戛然而止。相反，它在人类的生命过程中无处不在，它的特点是随着光阴流逝以及我们身边事物的变迁，一直处于一个持续不断的流变状态。除此之外，音乐和体验式景观在应用方面有着相似之处，这有助于我们描述介绍“场所”这个概念，这也是体验式景观的根基。

我们首先要研究音乐体验的一些特征。首先，

音乐是一种先后有序的现象：我们不能囫圇吞枣，音乐是有条不紊地向我们展开的，随着它的展开和发展，音乐特色也变化多端起来。在我们聆听音乐的同时我们也是在感受音乐。大多数人都认同，音乐通常能够唤起深刻的情感共鸣。我们感受音乐中的跌宕起伏、澎湃舒缓、玄妙莫测、殷殷冀望、出神入化、痴迷癫狂的同时，仿佛我们的身体感官也与音乐一道并驾齐驱。我们可以把一整首交响曲视作在特征特质上与其他交响曲有所区别的一次完整表现，从这种意义上讲，音乐体验是可以一蹴而就的。同时，虽然音乐体验也是由各个组成部分积聚而成的，但每个组成部分可以是或长或短、可区分开来的乐章：它们是整首交响曲中所包含的可识别单位，但被自然而然、紧密无间地串联在一起，因此整首乐曲的最终效果总是大于组成部分的简单总和。

有趣的是，通过一般能在高保真音响的图示均衡器上和其他类型的混音设备上显示出来的高低起伏的光发射波段，可以在视觉上表达出音乐序列特征的变化。这些波段展示了整个乐章时长中各个音程不同频率或乐器的音量平衡状况。显示屏上跃动的光线显示在不受干扰、不被打断的情况下，使我们能够了解音乐的某些特质细节。我们认为，这一点与场所体验向我们所展现的十分相似：同样都是局部和整体在充满不断变化的特征和尺度的浑然天成的连贯整体中协调互动（插图2）。

戈登·卡伦之前曾在《城镇景观》中论证了关于连续视像的概念（卡伦，1971年，第17页），我们可以通过回顾运用他的论证方式来考虑在西班牙巴塞罗那附近的锡切斯古镇上穿越几座院落的过程，对此进行论述。卡伦展示了一座围有城墙的小镇的平面图，然后幻想步行穿越这座小镇，他从八点总结说明了这个过程，说明所见景象是如何随着他四处走动而发生变化的。目的是为了说明由于空间体量、地标性建筑特点、豁口、走廊和入口等发生变化而导致物体入目的这样一种展示次序是如何促使我们意识到一连串情感起伏的，这些情感变化能够引起我们注意并吸引我们跟随“这里，那里，变化”的这样一种动态的空间韵律。

和卡伦一样，我们同样关注如何能够激发方向知觉：如通过一系列的视觉呈现来吸引人们穿越整个旅程。但同时我们还关注如何对整个旅程中的场所特色进行更广意义上的体验，以及我们应如何理解嵌套或内在的尺度效果。我们可以暂时返回关于音乐的类推，引用音乐如行云流水一般渐行渐近的方式来介绍锡切斯城镇穿越之行的先后情况。我们这样做的目的是要突出强调三种事物的内在联系：首先，贯穿整个地区的特色或个性变化的自然而然的流动性；其次，能够不时抓住和显示变化特色的细微差别的方法；最后，尺度变化在整体体验中凸显出来的方式（图4）。

在代表我们这次旅程的六张递进照片中，首

先明显感觉到的应当是整个环境的总体协调感。白灰泥表面、石料细部、反复使用的拱形结构以及灰色鹅卵石铺砌的地面，这些本土的建筑风格结合在一起使得整个环境与众不同。用音乐术语来说，这表示整首乐曲具有可辨别的音色，使其与其他乐曲区分开来。同样清晰的是，这个整体中也有着一系列可辨识的不同部分。

1. 第一张照片显现了开阔宽敞的特点，但在远处的门口、窗户、拱券和装饰细部潜藏着未知的可能性。
2. 继续前行，未知可能性的感觉开始增强，行进顺序揭示出方向，隐隐预示着即将呈现的一些特质，以及这些特质可能引出的其他特质。

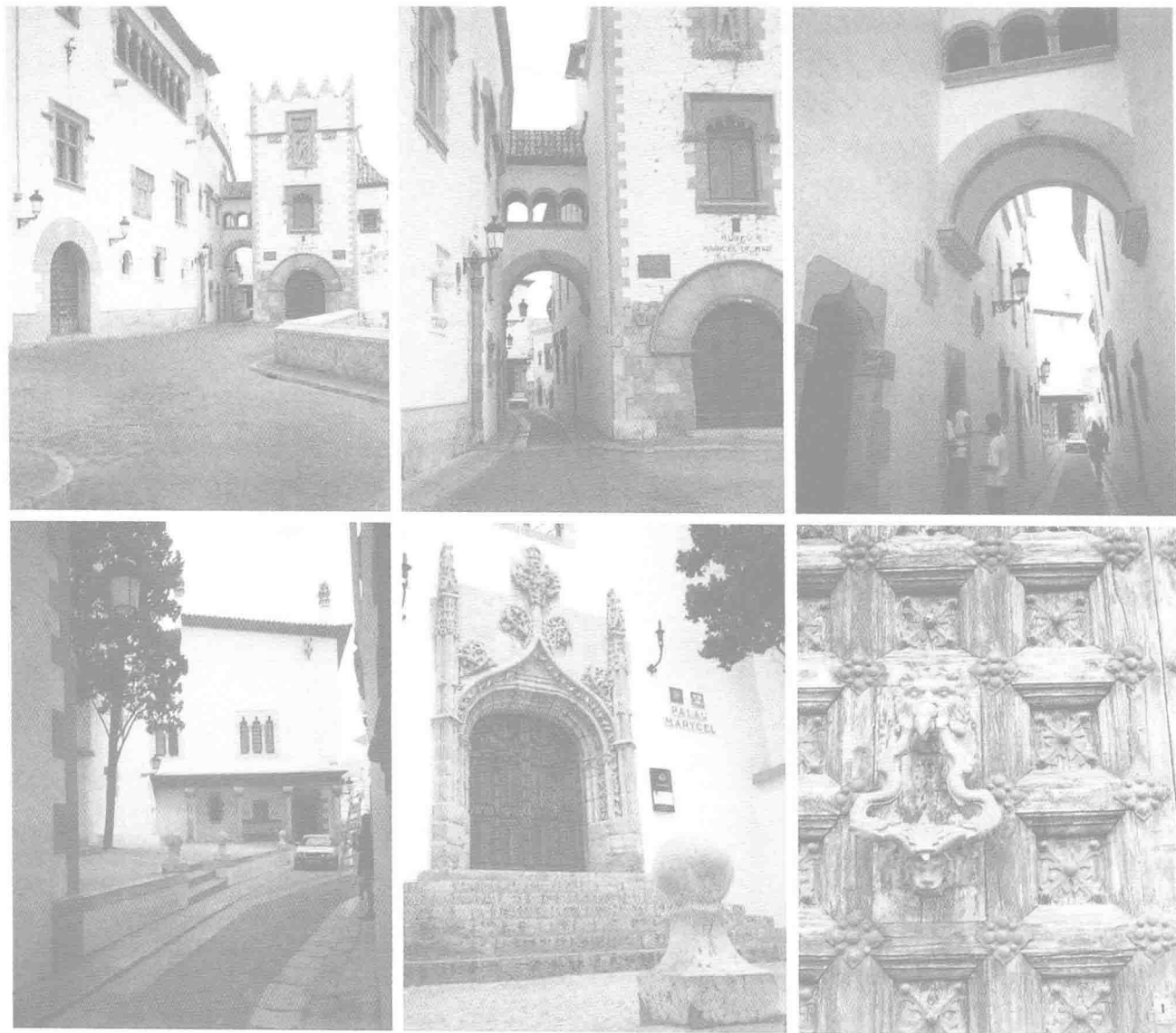


图4 锡切斯古镇之行

3. 进入巷道导致节奏骤变，引发一种被强烈束缚包围的曲调。这会产生一种压迫感，随着光线逐渐变暗而且越来越接近通往未知领域的门口，可能还会引发紧张的感觉。同时注意力被引至近在咫尺的门口和拱券上的装饰物，从而带来视觉享受，进而注意力又投向另一边更远处的明亮空间。
4. 逐步走出巷道，随着空间压迫慢慢缓和，同时再次迎来光亮和开阔的视野，会产生一种如释重负的感觉。树木、柱廊、阶梯等其他特点的存在感逐步增强，为这次旅程带来了新的曲调和细微差别。
5. 根据先后次序，从最初的右边开阔空间变成此时的左边空间，空间韵律再次改变。随着厚重的装饰性门户突然出现，产生了一种极富戏剧性的曲调，从右至左的韵律变化顿时凸显，目光被吸引至石头门阶之上的醒目设施处。这里体现了一种庄严堂皇、恢宏威严的气势。
6. 最后，接近大门使对细节的体验达到了最终的高潮，这种或许超越了阈限的截然不同的体验抓住了人的注意力，同时代表了体验的连续性。

当然，体验这一次序变化并非如浏览自我局限、跳跃式的几张照片所示那样简单，而是一个天衣无缝的连贯整体。正如一首交响曲一样，它既包含着独特的各篇乐章，还有各篇乐章所有的独到之处和微妙差别，而其中的独到之处和微差本身也是清晰可辨，正是它们为整首乐曲做出了独一无二的

贡献，上述城镇景观次序的体验过程与此如出一辙。

我们可以通过图示均衡器显示光发射使整首交响曲中流畅的音符转换成可视化。这为我们提供了一个示范，我们也可以使用 CDTA 语言在体验式景观中实现场所特征模式的可视化。图示均衡器上的波段显示了随着音乐程序的渐进变化而出现的各组成部分的音质变化。这种显示是持续不间断的，既保证了连贯性，又使我们能够了解整个程序中任意某个音程的频率特征。在这个意义上，光发射波段构成了一种使人们能够在任意起点了解乐章的某方面独特特征的语言形式。CDTA 为人们了解体验式景观提供了类似的便利条件。和音频平衡一样，场所特征永远不能脱离彼此，因为它们显然是作为彼此之间的平衡存在的，而不是各自自以为是。例如锡切斯次序中的第三张照片所示，有时过渡感等就有可能比其他元素更加突出。但这不代表其他元素会消失不见，它们只是相对低调或暂时隐匿，随着稍后程序中强弱程度发生变化它们会重现庐山真面。它们也不是突如其来、戛然而止的。和音频一样，CDTA 平衡是随着空间和时间的运动自然而然地发生变化的。在锡切斯次序中，人们体验的不是六个独立的地点位置，而是那一刻静止在照片中的这六个地点所处的空间，而且这种体验是一个具有流动性的连贯整体。因此，沿着这个次序记录某处 CDTA 的相对强度相当于记录那一瞬间的体验式景观的特征，就有如图示均衡器的光源模式显示了乐章在某一瞬间的各方面特征一样（图 5）。

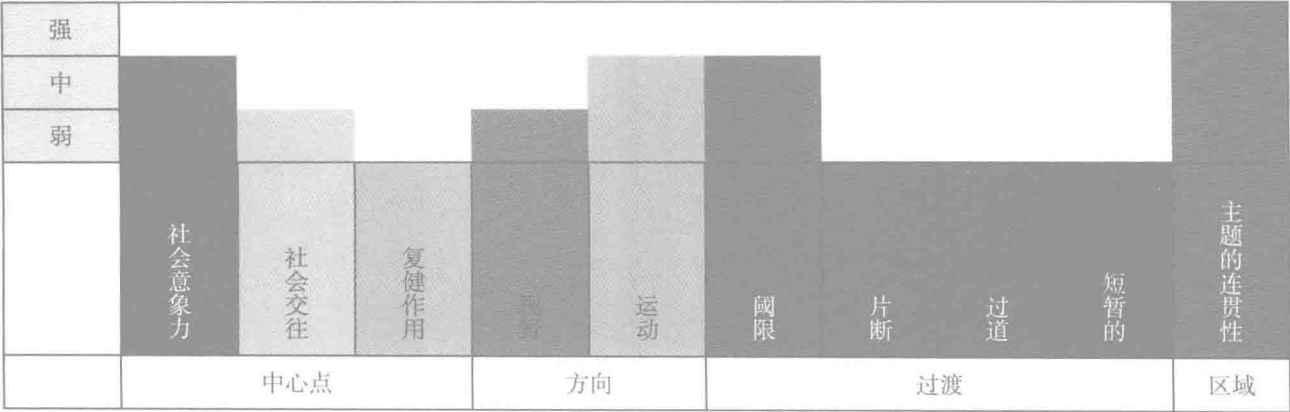
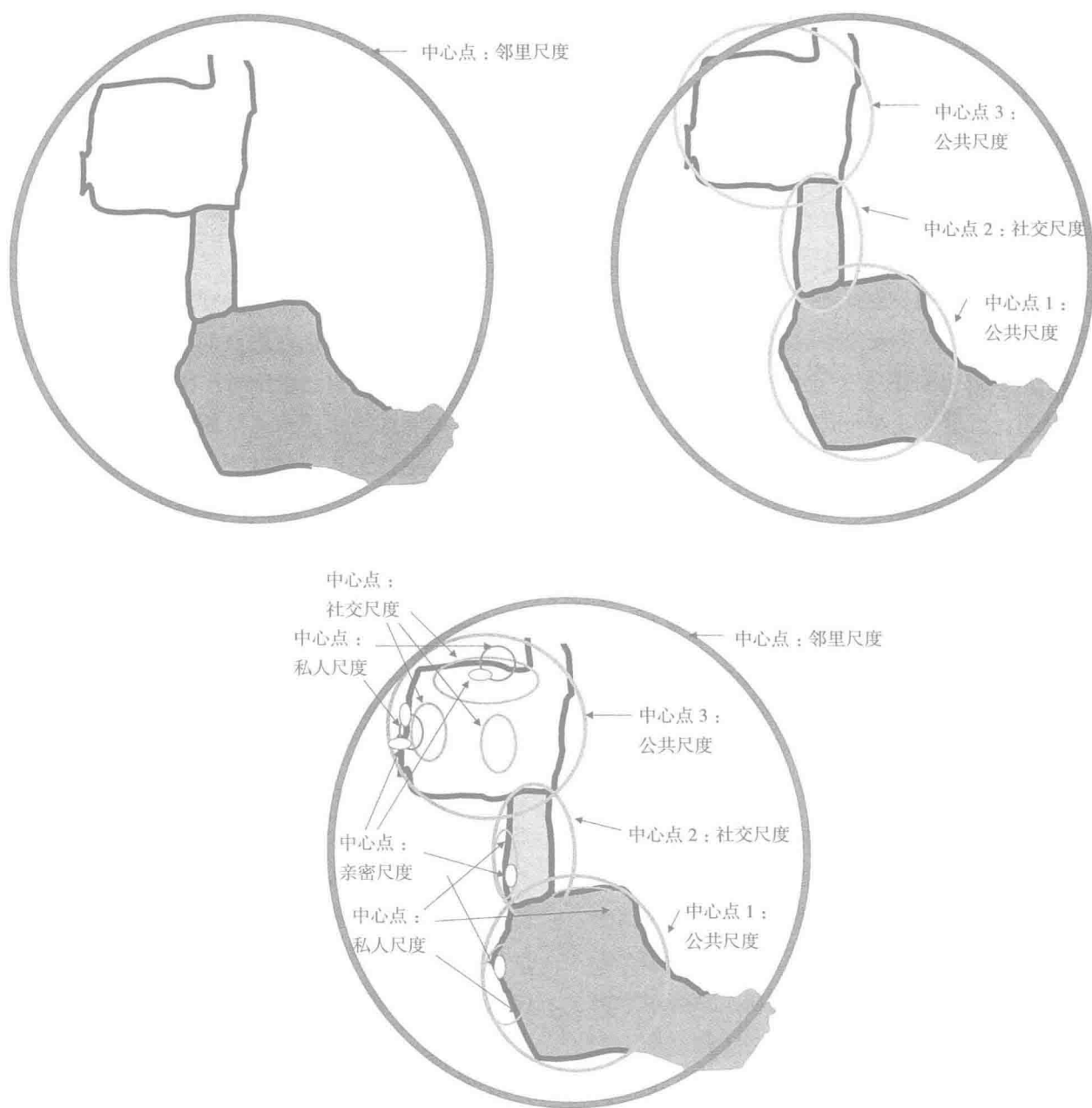


图 5 在沿途各处记录 CDTA 的相对强度



自左上图顺时针方向

图 6 锡切斯古镇：邻里尺度的中心点

图 7 嵌套在锡切斯古镇里的三个较小的中心点

图 8 嵌套在锡切斯古镇里的许许多多各种尺度水平上的中心点

整个程序中除了在音乐上表现为频率变化或在体验式景观中表现为 CDTA 强度的平衡的特征变化之外,还存在尺度的问题。音乐的一个特点是它也是自然而然地在不同的尺度水平上整体流转的,仿佛各个部件和整体一起和谐共鸣。从最细微的尺度来看,各种乐器有如音乐家本人的延伸一样发出声响,使同一乐谱演奏出既可辨认但又有所差别的声调和音调,不同的演奏者、乐队或乐团都会演奏出自己独特的风格和音调。音符整体有序地集合在一起,独奏或合奏构成和弦来组成旋律,依次组合起来形成独特的乐章或组曲,而这些乐章或组曲在整首交响曲中同样具有自己的生命。改变整首交响曲的编曲可以使乐曲演奏出来的效果更加柔和或更加尖锐,而这种决定会对从属的各部分产生影响,迫使它们的表现也力求服从这一意图。整体和部分有如一个共生整体一般共同发挥作用。

体验式景观也如是。CDTA 就是独立尺度上的空间体验的表达。它们除了以不同强度体现出旅程中某一时刻某一地点的体验特征之外,还以不同的尺度水平体现。因此,如果我们回顾一下锡切斯次序,比如,为了简单化,我们只关注作为总体地位感觉的中心点,我们可以发现,当放眼范围更广的整个城镇时,总体的协调感可能会形成一种中心感。事实上,这导致产生一种身处特定某个街区的地位感,这是许许多多的组合起来构成了整个城镇的其中一个街区。这个街区可

能是由更小尺度水平上的各个中心点集合而成的。这样看来,似乎存在三个不同的中心点:两个是在两个大广场上,第三个是在两个广场之间的过道上。这两个广场处于一个公共的尺度水平上,而尽管过道也是一个公共场所,但看起来似乎具备某些偏向更小但社会性更强的尺度水平的性质。这是因为狭小的空间能激发亲密的社交接触,尤其是在门口处更有利于发生社会交往(图 6、图 7、图 8)。

这点对于第二个广场的柱廊和台阶也同样适用,因为这些地方都能激发并有利于开展社交活动。显而易见,门口的位置属于私人尺度的中心点。但当人们放大并注意到某些装饰细部或特色如门上的细木工工艺和门环时,我们会发现这是属于更加亲密尺度的中心点,因为欣赏这些需要亲密的近距离接触。

因为不同尺度上的声音表达之间的相互作用和互相融合相当复杂,因此我们对音乐进行了多层次剖析,它们既联合起来保持一个整体结构,又由于一些细微的差别和变化而添加了新的个性。因此,对体验城镇的过程进行类似的剖析也会行之有效。私人和亲密尺度既导致产生细微的差别和个性,但同时也集合起来形成社会尺度甚至公共尺度,而社会尺度和公共尺度本身为构成连贯一致的街区尺度甚至范围更广的城镇和城市尺度提供了结构上的连贯性。这些就是我们称之为体验尺度,我们稍后将在书中详加介绍(插图 3)。

前言

“比丑态百出或秩序混乱更卑鄙的特性是貌似秩序的虚伪面具，它是靠无视并压制正为生存而苦苦挣扎且应予扶持的真实秩序而呈现的”（雅各布斯，1961年，第15页）。

体验式景观是一个关于人类与户外环境的概念，它奋起抗争，极力克服雅各布斯所称的这种压制。它以最根本的体验实体——户外环境——作为起点，以人类机能无法与空间物质环境真正分离的这样一种认识为基础，从而实现简·雅各布斯所指的真实秩序。在我们了解户外场所和创建新场所的方式方法中必须重点突出人类的体验。这方面的信息并不匮乏，但是根据史蒂文和雷切尔·卡普兰观察所得，相关研究尤其是这些研究各自在环境心理学方面得出的结论在设计学科的应用并非总是得心应手（卡普兰、卡普兰和瑞安，1998年）。

我们采取与空间定义方式有某些联系的方法来开发体验式景观，因为空间是一个将人类与户外环境设计联系起来的基本介质。体验式景观是一个将空间维度和体验维度联合起来成为一个统一整体的关于户外环境的概念。通常我们只能看见空间维度，这一维度以及构成这一维度的物质元素也是户外场所的设计师们首先关注的内容。尽管雅各布斯和卡普兰以及其他许多人的真实意

图是呼吁环境设计行业对其行为导致的体验结果多加关注，但这却更加令人们意识到，空间领域所揭示的秩序情况只是一个局部。投射到这种秩序情景中并与之连接在一起难分难解的正是人类的体验。没有这种特别的尺度，空间就只是一个容器，一个盛载人类体验的器皿，这对于许多专注于人与环境关系的学者和研究者而言应该是残缺不全、差强人意的。

美国心理学家迈耶·斯皮瓦克于1973年为《建筑论坛》撰文，文中指出了空间和场所之间的重要区别，他认为“正是人们在空间里的所作所为将该空间变成了一个场所”（斯皮瓦克，1973年，第44页）。斯皮瓦克认为，数量有限的环境体验构成了完整人生的全过程，他称之为“典型场所”。除了固有的决定论之外，斯皮瓦克观点的意义在于，它将典型场所定义为人类的行为心理机能与产生这种机能的特定环境的相互融合。十分了不起的是，它不仅明确区分了空间和场所的概念，而且还为定义场所概念补充了一个显性的人类体验的维度。人类是场所内在固有的维度这样一种观点得到了其他人的回应，也为最终发展成为一种场所理论奠定了基础。这意味着，有关场所感觉的观点是一种非常接近景观设计学的核心思想的概念，它并不一定与某个特定环境所涉及的属性有关，但它更多是与人类的行为和感觉相关。