

## 第一部分 纪念性景观的先例分析

### 1. 纪念、纪念性与纪念性景观

# 第一部分 纪念性景观的先例分析

纪念性景观可以说是人类景观最早的类型，原始人类标志大地的冲动来自于“纪念”的本能。

## 1. 纪念、纪念性与纪念性景观

### 1.1 纪念、纪念性与纪念性景观的涵义

文字是人类在漫长的进化过程和语言实践过程中逐渐发展形成的符号体系，人类的思想及对事物看法的演变都浓缩在看似简单的文字之中，一个字或一个词可以引发很多解释，通过对这些解释的理解能够帮助后人更深刻领悟其内涵，并寻找出更多已经湮灭的历史信息。

纪念与纪念性按照意义由小到大，以及内涵由具体到宏观广义分为以下几种：即纪念品——纪念构筑物——历史记载，编年史——有历史价值的遗迹——纪念仪式等，

#### 1. souvenir

纪念物，一般指较小的、与事件有直接关联的物品。能够唤起观看者对事件的联想、回忆，但多指个人化的纪念。

#### 2. memorial

纪念性景观可以说是人类景观最早的类型，原始人类标志大地的冲动来自于“纪念”的本能。

纪念与纪念性按照意义由小到大，以及内涵由具体到宏观广义分为以下几种：即纪念品——纪念构筑物——历史记载，编年史——有历史价值的遗迹——纪念仪式等

它的词源来自于拉丁语 *memoria*(记忆), 具有“纪念物、纪念碑”的意思, 同时也可解释为“纪念仪式”, 以及“历史记载、编年史”等。因此它明显地表现出双重性质: 一方面能够指代令人产生回忆的具体东西, 即用于纪念的实体物质, 另一方面又表达不可见的精神上或文化上的延续物, 以及对此发生承载关系的抽象事务, 如仪式、记载、历史、口而相传的“故事”等等。

可以说, “纪念”词义本身的双重性质决定了“纪念”这一行为的多样性和复杂性, 它既是物质上的, 可以存在于任何实体之上, 只要这一特定实体与被纪念的事物之间被赋予某种关联; 它也是精神上的, 可以通过行为、思想等人类的活动表达出来, 并通过“二次承载”过程, 将纪念性意义赋予某一新的事物。

*Memorial* 同时具有“纪念性”的形容词义, 如将“将士阵亡纪念日”称为“*memorialday*”, 而“公墓”则解释为“纪念性的公园”, 即“*memorialpark*”。

### 3. *monument*

它的词源来自于拉丁语 *monumentum*<*monere* (记忆), 具有“纪念建造物、纪念碑”的意思; 在此意义上扩展, 可以解释为“遗迹、有历史价值的建筑物”, 如名胜古迹称为“远古的纪念碑”, 即“*AncientMonuments*”; 同时, 它可以进一步解释为“典范; 出类拔萃”, 如“*amonumentoflearning*”。与此相对应, *monumental* 就具有了“纪念性、不朽、巨大、极度、非常”的形容词义。

### 4. *Celebrate*

来自拉丁语 *celebrare*, 是“庆祝; 庆贺”之意, 同时也表达纪念某一节日, 褒奖、颂扬某一事物或人物, 以及举行宗教仪式的意思, 它是纪念的引伸义, 即通过歌颂的方式进行纪念, 歌颂、庆祝是纪念的一种方式, 如“*celebratedasthegloriousharbinger*”意为“作为光辉先驱受人纪念”。

“纪念”词义本身的双重性质决定了“纪念”这一行为的多样性和复杂性, 它既是物质上的, 可以存在于任何实体之上, 只要这一特定实体与被纪念的事物之间被赋予某种关联; 它也是精神上的, 可以通过行为、思想等人类的活动表达出来, 并通过“二次承载”过程, 将纪念性意义赋予某一新的事物。

通过对“纪念”和“纪念性”的文字释题，可以这样来理解纪念性景观的内涵：它包括用于标志某一事物或为了使后人记住的物质性或抽象性景观，能够引发人类群体联想和回忆的物质性或抽象性景观，以及具有历史价值或文化遗迹的物质性或抽象性景观。简而言之，就是包括标志景观、祭献景观、文化遗址、历史景观等实体景观，以及宗教景观、民俗景观、传说故事等抽象景观。

纪念性景观的内涵：它包括用于标志某一事物或为了使后人记住的物质性或抽象性景观，能够引发人类群体联想和回忆的物质性或抽象性景观，以及具有历史价值或文化遗迹的物质性或抽象性景观。

### 1.1.1 纪念的“初次承载”与“二次承载”

“纪念”与回忆尤其是人类的“群体回忆”有密切的关联，从某种程度上来说，纪念性景观是人类文明进程的标记和记忆的再现。这些标记有些是人类为了“群体记忆”而营建的纪念性景观，有些是重大历史事件和某一时期生活方式的遗迹形成后世人类对历史认知的纪念景观。对应于这两大类纪念景观的形成过程，纪念信息对物质景观的加载过程也有根本的分类，这就是研究中所提到的“初次承载”与“二次承载”过程。为了明确这两类过程的内涵，我们先探讨一下“回忆”以及人类“群体记忆”的概念。

“纪念”与回忆尤其是人类的“群体回忆”有密切的关联，从某种程度上来说，纪念性景观是人类文明进程的标记和记忆的再现。

回忆又称再现，和再认一起，构成记忆的一个重要环节，是人们把过去经历过的事物的形象或概念在头脑中重新出现的过程。它和再认的区别在于：不需要感知过的事物重新出现在眼前就能回想起来，而再认则需要感知过的事物再度出现在眼前才能实现。从目的性上可区分为有意回忆和无意回忆，从回忆过程是否有中介物参与可区分为直接回忆和间接回忆。间接回忆是回忆的一种形式，即通过中介联想才能达到旧经验的再现。间接回忆的中介联想，可能是同所需要回忆事物有关的形象、词语，也可能是运动和情感。间接回忆常是一种有步骤地进行的解决问题的思维活动，而不是一种消极的过程。

在进行心理学实验时，被试者在刺激物的作用后进行的任意联想称为

自由联想。人们在进行回忆和追忆时总是要通过中介联想，而中介与所要想的事物之间有各种不同的关系。纪念性景观与纪念信息之间的关系也有很多不同种类。

作为群体意义上的人类，对人类幼年时期的记忆（人类文明发展历程和历史）只能通过某种中介来达到认知（回忆），也就是说，人类对自身发展的认知只能依靠间接回忆这一手段，而纪念性景观在人类群体回忆的行为中即是间接回忆的中介联想物，它的存在和跨时间的延续将重要的人类文化信息和内涵展现在现代人的面前。同时，人类通过纪念性景观这一中介联想物对历史和文明进行还原和联想也成为人类现实生活必不可少的一个感知方式，并以此方式不断丰富个人和集体的文化意向，进一步形成丰富多样的人类文明。

从纪念的字面含义来看，纪念具有“思念不忘”和“举行纪念性庆祝活动”的意思，可以简单解释为“为了留住或唤起某种记忆的特殊事物”，在此这一定义中的两个目的可以很好界定纪念的“初次承载”与“二次承载”的意义，即：为了留住某种回忆的纪念客体的赋予过程可以称为“初次承载”，而为了唤起某种记忆的纪念客体的赋予过程则是“二次承载”。举个简单类比的实例：对于一个战士来说，战争中冲锋陷阵缴获的战利品成为他对这次战役的纪念品，这一过程是其纪念情感的“初次承载”过程，而战后，他因战功获得的奖章也成为他对这次战役的纪念品，这就属于“二次承载”过程；一位历史名人的坟墓是对他的纪念性景观，这是“初次承载”，而后世新建的这位名人的纪念馆也是对他的纪念性景观，这就属于“二次承载”。不同之处在于，二次承载过程具有外部干涉力量、外部强加的关联，纪念客体与纪念事件之间并没有直接联系，通过二次承载过程才形成纪念性，而初次承载的纪念客体与纪念事件直接有关。

纪念具有物质的和物质的双重属性，人类的纪念情感通过客观事物与历史事件的关联而获得宣泄，也就是说，与历史事件有某种关联的某一实

*作为群体意义上的人类，对人类幼年时期的记忆（人类文明发展历程和历史）只能通过某种中介来达到认知（回忆），也就是说，人类对自身发展的认知只能依靠间接回忆这一手段，而纪念性景观在人类群体回忆的行为中即是间接回忆的中介联想物，它的存在和跨时间的延续将重要的人类文化信息和内涵展现在现代人的面前。*

*“纪念”通过其意义的内涵和外延，已经远远超出我们日常以为的所指范围，并且通过二次承载这一人类行为过程，将纪念性景观的范围再次扩展。*

体通过唤起对这一事件的记忆或联想而完成纪念的功能，这一过程是纪念的“初始承载”过程。另外一种情况下，与特定历史事件直接具有关联的实体并不存在或已经消失，这一事件是通过人类行为本身而得以记忆、延续或保存，如通过个人的记忆、世代相传的古老故事、历史纪录，以及各种仪式，乃至某种生活习惯，为了表达出这种精神状态或文化内涵而进行的纪念的物化即可以称为纪念的“二次承载”过程。

从某种意义上说，“纪念”通过其意义的内涵和外延，已经远远超出我们日常以为的所指范围，并且通过二次承载这一人类行为过程，将纪念性景观的范围再次扩展。

### 1.1.2 纪念的主动性与被动性

从纪念性形成过程来看，又可分为主动和被动两类，主动和被动性指事物在形成之前和定型之初所具有的对未来功用的预期性，具有预期性的事物是主动形成的，而不具备预期性的则是被动的。因此，主动型纪念景观在物质载体营建成形之初就具有纪念性的用意，如纪念碑、祠庙、陵墓等，而被动型纪念景观在营建成形之初不具有故意的纪念功能，只是通过长时期的演变形成公认的纪念景观或获得纪念意义，如名人故居、文化遗址等。

通过这种界定可以明确纪念性景观的广泛内涵，不仅包括那些人们耳熟能详的纪念碑、纪念建筑，也包括随着人类生活发生性质变化的文明历程的见证与里程碑，这一变化过程可以拿具体的例子作个类比：位于上海的中国一大会址在二十世纪初只是一座普普通通的房屋，它的格局、构造乃至装修、色彩都与当时的上海石窟门住宅没有两样，它的功能也只限于一般的人类生活和活动，但当曾在那里开会的一群人成为后来一个新时代的开辟者的时候，这座院落的意义就发生了功能性质的变化，在原有的居住功能之外被赋予历程的见证者角色和深厚的纪念意义，它的存在可以承

载一些抽象的信息、精神、内容与文化，因此成为纪念性建筑。同理，比它狭小一点的推论是名人故居的纪念性，宽广一点的概念则是文化遗址的纪念性。

纪念的主动与被动性形成过程进一步将纪念性景观的内涵放大，超出了我们的日常想象，不再局限于陵墓、纪念碑的范畴，而是与任何值得纪念的事件联系起来，只要是行为、事件、生活方式或文化发生的场所都可以成为纪念性景观。

纪念的主动性、被动性与纪念的初次承载、二次承载过程相互组合形成纪念性景观的四个基本类型：主动性的初次承载型纪念景观（如陵墓）、被动性的初次承载型纪念景观（如名人故居、文化遗址）、主动性的二次承载型纪念景观（如纪念碑、牌坊）、被动性的二次承载型纪念景观（如某种具有纪念意义的构图形式在建筑形体上的应用，例如中轴线、对称、古典主义构图形式在现代城市中的应用，集中式构图形成的纪念性等）。

*纪念的主动性、被动性与纪念的初次承载、二次承载过程相互组合形成纪念性景观的四个基本类型：主动性的初次承载型纪念景观、被动性的初次承载型纪念景观、主动性的二次承载型纪念景观、被动性的二次承载型纪念景观*

### 1.1.3 纪念性与记事、标志性的关系

经过几千年历史洗礼的中国文字中“纪念”的含义揭示出纪念的更多含义。也可以由此看出纪念本身的一些特性。

纪念中的“念”字比较简单，即“思念、惦念”，也可引申出“思考、忧虑”之意，主要表示纪念一词的动作。而“纪念”一词的复杂内涵和广义变化主要包含在“纪”字中。通过对字义的了解，可以初步看出“纪念”的主体（人）、客体（被纪念的事物）及行为的一些基本特征：

#### 1. 表达时间维度上的事件、事物

“纪”是形声词。从糸，表示与线丝有关，己声，本义是散丝的头绪。如《说文》中有“纪，别丝也”的记载。从此本义中引申出去，就具有了“开端、头绪”的意思。值得注意的是“纪”不仅具有“开端、头绪”的

*纪念性景观与时间维度上较为重要的事物之间具有必然联系，这可以理解为两个方面：其一，纪念性景观的纪念客体是时间维度上较为重要的事物；其二，为了表现或能够表现时间维度上较为重要的事物的景观可以称为纪念性景观。*

意思，还同时有“终极”之意，如纪极（极限）、纪限（极限）等在现代汉语中已消失了的词汇，并具有表达历史时期的概念，如指文化发展方面的一个时代或时期（中世纪）；地质上的分期（如侏罗纪、寒武纪、震旦纪）；在中国古代“一纪”指十二年，如李商隐《马嵬》诗中“如何四纪为天子，不及卢家有莫愁”，可见该字在表达时间维度上的重要性，纪念与时间的流转有很大关系。

## 2. 表达可供回忆的重要事件或事物

《淮南子·泰族训》中说：“茧之性为丝，然非得工女煮以热汤而抽其统纪，则不能成丝”，说明了其本义，并从这一“抽纪成丝”的劳动过程中将字义引申为“要领”，进一步理解为“纲领”、“法则、准则”。由此可以将“纪念”一词理解为以“纪”为宾语、“念”为动作的行为，即“对于已过去的时间中发生的较为重要的事情的怀念”。这也可以从“纪”的另一个意思中得到验证，因为“纪”是旧时史书的一种体裁，专记帝王的历史事迹及一代大事，如：《史记·高祖本纪》。

或者说，形式感本身是一般景观演化为纪念性景观的先决条件。

因此，纪念性景观与时间维度上较为重要的事物之间具有必然联系，这可以理解为两个方面：其一，纪念性景观的纪念客体是时间维度上较为重要的事物；其二，为了表现或能够表现时间维度上较为重要的事物的景观可以称为纪念性景观。

“纪”在很多用法中词意通“记”字，表达“记录、记载”，即把印象保持在脑子里或把事物写下来，成为记载事物的书册或文字，与此对等，具有“符号、标识”的意思。可以说，纪念的载体必然带有标识性才能够完成主体对于客体的纪念功能。纪念性景观的一个特性是它在空间和形式上的标识性，那么是不是也可以将这一认定作逆转过程的分析，认为空间或形式上的标识性有助于形成纪念性景观，或者说，形式感本身是一般景观演化为纪念性景观的先决条件。对于这一假设的论证将在本书之后的章节中再作探讨。

### 1.1.4 纪念与死亡、陵墓的关系

社会生产力的低下和科学知识的缺乏，使人们对发生在他们周围的各种自然力量、生理现象无法理解，想象它们都是不可捉摸的精灵，受某种超人的和超自然的力量——神的支配。自然力被神化，宗教就萌芽。宗教观念在旧石器时代中期萌芽，最初是灵魂观念的产生，即认为人的思维和感觉不是人的肉体的活动，而是灵魂的活动；灵魂住在肉体内，可以离开肉体而独立存在；梦幻是灵魂暂时离开肉体所致，死亡则是灵魂永久离开肉体所为；不仅人有灵魂，自然界万物都有灵魂；人们只有对灵魂顶礼膜拜，才能消灾避祸。死亡是生命的重要体现形式，而作为死亡体现和生命纪念的陵墓则成为人类对同类情感的载体，尤其在对自然力量包括生与死等事物充满崇敬之情的人类那里，陵墓的纪念意义更是具有某种超乎寻常的神佑作用。一方面陵墓这一景观场所将死者和生者联系在一起，另一方面将现实与未知联系起来，人对自然力的畏惧以及对生命的畏惧都集中表达在与死亡直接相关的陵墓上，各种文化起源的人类都不约而同地对陵墓有着不同一般的重视。

古人类敬重死去的同类，这种巨大的力量大约比生活需要更有力地促使人类寻求固定的汇聚地点，并促使他们形成了连续性的聚落。可以说，死人的墓地是人类定居点的先驱和前身，是活人聚居区形成的核心。

祖先崇拜是原始社会由鬼魂崇拜发展而来的一种宗教信仰。起于母系氏族时代，盛行于父权制确立以后。祖先崇拜重视血缘关系，所崇拜祖先被视为保护本族或本家庭的神秘力量，而固定、长期地受祭，起有巩固以血缘为基础的氏族共同体内部团结的作用。在阶级社会，它成为维系家族集团、维护宗法等级制度、巩固统治阶级政治和经济利益的有效工具。这一崇拜信仰在中国一直延续下来，成为整个封建时期社会发展的精神内容，与祖先崇拜相关的纪念形式十分普遍，陵墓、祠堂、坛庙成为最重要的纪

*死亡是生命的重要体现形式，而作为死亡体现和生命纪念的陵墓则成为人类对同类情感的载体，尤其在对自然力量包括生与死等事物充满崇敬之情的人类那里，陵墓的纪念意义更是具有某种超乎寻常的神佑作用。*

念景观资源。

这一崇拜信仰在中国一直延续下来，成为整个封建时期社会发展的精神内容，与祖先崇拜相关的纪念形式十分普遍，陵墓、祠堂、坛庙成为最重要的纪念景观资源。

### 1.1.5 纪念与宗教、仪式的关系

原始宗教是原始社会意识形态之一。是自然力量和社会力量在原始人意识中的歪曲的反映。由人类最初对灵魂的崇拜（对生命的纪念）开始又产生了图腾崇拜、祖先崇拜、自然崇拜、拜物教等各种宗教形态和巫术活动，以及施行巫术的巫师和僧侣。原始宗教对后世宗教的发展有重大影响。随着阶级社会的产生，原始宗教逐渐演变为多神教，图腾崇拜演变为对村社、城市和阶级的保护神的崇拜。专制君主统治确立后，多神教又逐渐向一神教转化。原始宗教经古代宗教、中世纪宗教发展成近代宗教、现代宗教。

图腾崇拜中的“图腾”是北美印第安语“t o t e m”的音译，意为“亲属”和“标记”，图腾一词系指保护者或祖先，是标志或象征某一群体或个人的一种动物、植物或其他物象。相信人与某一图腾有亲缘关系，或相信某一群体或个人与某一图腾有神秘关系的信仰，称为图腾崇拜，为原始宗教形态之一。原始人相信各氏族与某种动植物或某种无生物具有特殊的亲缘关系，故将该自然物视作本氏族的保护者或以之为本氏族的标志和名称即图腾，并通过其对自然体和自然力加以崇拜。盛行于北美印第安人和澳大利亚土著居民之中，在亚洲、非洲和大洋洲的许多民族中也曾广泛流行。图腾多为动物，其次为植物，少数为无生物或动物的某一器官。一般刻绘于住屋墙壁和日常用具之上，也有绘制于服装之上。或作为纹身的图案。图腾崇拜的主要特点：（1）认为图腾是保护者、祖先、亲人、伴侣或帮手，有超人的神力，人们尊敬、崇拜以至畏惧图腾；（2）以特有的名称和徽号代表图腾；并常以之作为氏族和部落的标志和名称；（3）崇拜者在某种程度上与图腾合为一体，或用象征的方法与图腾同化混合；（4）规定在一般情况下不得

杀戮、食用或触摸图腾，甚至还要回避图腾；（5）举行崇拜信仰图腾的特殊仪式。在不同情况下图腾崇拜的表现形式不等。这类崇拜主要见于经营农猎混合经济的社会，以及狩猎采集社会。在畜牧部族中也可以见到。国外许多学者认为图腾崇拜不是宗教，但有宗教的因素。所以认为图腾崇拜是一种原始宗教。图腾崇拜最普遍的形式是群体的崇拜。一个群体的图腾也许有几个，有主有次。群体图腾按父系或母系代代相传。个人图腾崇拜通常以关于灵魂的观念为依据。图腾崇拜者有时认为，自己的图腾与自己命运与共，一方受难、患病或死亡，另一方会有同样的遭遇。这种个人的图腾主要是家长、酋长、萨满或其他显要人物的，与其崇拜者一样，也属于最受尊敬之列。

拜物教也是原始宗教的一种信仰形式。原始人视许多自然物（如树木、岩石）和人造物（如武器、生产工具）有灵性，赋以神秘的超自然性质，进行祈祷、膜拜或祭献，以求得消灾受佑。对于物品的崇拜来自于对于这一物品的某种功能的纪念，如某一武器帮助过族人打赢战争获得丰足的战利品，锄头帮助族人获得解决温饱的食物，这些功能使人对它们产生依赖，并因害怕失去这种依赖而产生敬畏，因此产生纪念和崇拜；其形式主要有两种：一是对某种物体的自然形态即物体本身崇拜；再就是灵物崇拜，用象征性的东西纪念和代表自然物的灵性，有的灵物系出于人造，后转化为崇拜偶像。对物体的崇拜是对物体超凡功能或其辉煌时刻的纪念，例如蒙古族人崇拜供奉在成吉思汗陵的铁矛头，并奉为战神，传说其曾在蒙古族统一战争中危急时刻出现并帮助赢得了战争，对它的崇拜实际上来自对它的功绩的纪念，并由这种纪念形式的仪式化转变为崇拜甚至宗教。

原始人相信巫师的法术具有支配超自然力的能力，并能借此力对客体施加影响或控制。例如通过击法鼓、跳神舞等方法驱使鬼神，并以唱歌的形式传递鬼神的意态，替人治病、占卜、消灾、降福。曾普遍流行于世界的许多民族之中。宗教的仪式就起源于巫术，它是固定化了的行为，与特殊效应成通感或对应关系的模式，用于标志神奇的力量和法术的结果。

对物体的崇拜是对物体超凡功能或其辉煌时刻的纪念

## 1.1.6 纪念与艺术、文化的关系

自然崇拜是原始社会最早的宗教信仰之一。因生产力低下和认识局限，人们把自然界许多与日常生活密切相关的对象或现象人格化、神化而加以崇拜。这类神主要有日、月、星辰、风、云、雷、雨、山、土地、石头、水、火等。地区不同，经济生活类型不同，崇拜对象亦往往有异，如农耕地区，土地河流的崇拜特别流行。当阶级社会产生之初，自然神或被演为社会神，以其社会属性而为统治阶级所利用。艺术与文化的起源和自然崇拜关系密切，早期人类正是出于对自然的崇拜和敬畏，并进一步对自然进行模仿、标志，对不可理解的事件进行纪念、祭拜，才发展出多样的艺术文化形式。

艺术与文化的起源和自然崇拜关系密切，早期人类正是出于对自然的崇拜和敬畏，并进一步对自然进行模仿、标志，对不可理解的事件进行纪念、祭拜，才发展出多样的艺术文化形式。

如欧洲旧石器时代晚期巴利戈底文化，它出现于公元前3万5千年至2万5千年。其遗址大多建立在洞穴和岩石掩蔽所内，该文化晚期出现丰富的洞穴岩画和石制女性雕像等艺术形式。同一时期的奥瑞内文化，因最初发现于法国南部加龙河上游图卢兹附近的奥瑞纳克山洞而得名。在其遗址发现小型泥塑动物和体态丰满的所谓维伦多夫孕妇小塑像，以及野马、野牛壁画，其艺术代表了人类艺术史上第一个完美的阶段。再如欧洲中石器时代阿齐尔文化，主要分布在西欧南部和南欧一带，以始发现于法国南部阿齐尔洞穴而得名。其年代约在公元前8000—前6000年。该文化遗址中发现有彩绘砾石以及表现原始人类狩猎、舞蹈的写实风格的岩画和线刻画等。从这些文化遗址中发现的大量壁画、雕塑来看，与当时人类生活息息相关的动物、狩猎、人类生殖等事物通过绘画的形式再现出来，并用于纪念、庆祝某次成功的狩猎和进一步通过某些仪式（如舞蹈）来祈求以后的成功，这些早期的艺术形式都带有强烈的纪念色彩。

广义的文化泛指人类一切活动及其所创造出的所有事物之总和。一般意义上的亦即狭义的文化专指语言、文字、文学、艺术、风俗、习惯以及

人类其他精神活动及其产物。比较普遍为人们所接受的学术定义由美国文化人类学家克鲁伯和克拉克洪在《文化，其概念与定义的批评》中作出。文中统计、分析、研究了从1871-1951年80年间关于文化的164种定义，经过分类、归纳和总结，为文化下了一个综合的定义：“文化存在于各种内隐的和外显的模式当中，它凭借符号的运用得以学习和传播，并构成了人类社会的特殊成就，其中包括他们制造物品的各种具体方式和模式。文化的基本要素是传统（通过历史衍生的和由选择得到的）思想观念和价值，其中以价值观尤为最重要。”文化的主要要素包括：（1）精神文化，包括人类意识活动的所有形态及其产物；（2）符号系统，包括各种语言文字及其他表意符号；（3）规则规范，包括成文的与不成文的法律及其他行为准则和风俗习惯；（4）各种社会关系和社会组织；（5）物质产品及其生产方式。文化首先是人为的和后天习得的而非自然的和先天遗传的，但要受自然的环境、条件和规律制约。

文化是人们在社会生活中创造的，继而靠人们的学习、继承和运用而不断地积累、遗传和发展。人类文化活动以经济活动为基础，但具有相对独立性，对经济发展具有巨大的推动作用。文化的积累和继承与纪念性行为不可分割，通过后者将文化的精粹凝固在物质载体上并通过记忆的延续和纪念性行为的重复将文化传承下去。

例如很多地方有黄帝庙或尧舜庙，并且在地方上流传各种三皇五帝的传说，这些对于黄帝与炎帝的历代不息的纪念与传说，使后人对华夏始祖或者说华夏民族初始时期的文化有所了解。

### 1.1.7 纪念性表达的要素与“信息镜像”

完整的纪念意义的表达离不开纪念性景观自身的物质形态，也离不开这一物质形态背后的纪念意义，以及通过物质形态来感知纪念意义的人，这三者缺一不可，没有纪念意义的景观形态不是纪念性景观，缺少物质形

人类通过纪念性景观对纪念信息形成的联想“镜像”也是各人不同，这就形成了丰富的文化资源、景观内涵和旅游资源。

纪念性景观的信息即事件景观可以归纳为准定型的文化化

纪念性景观的形式和内涵对于观赏者来说是不可分割的两个部分，在认知过程中它们共同作用。

态作为意义传达的载体就不能够为人所理解，而不同时代和背景的人又具有不同的感知方式，对纪念性景观具有各异的逆推和联想，形成不同的纪念效果。因此纪念性景观的要素分为三类：纪念景观受体（人）、纪念景观载体（物）和纪念景观信息（事）。

信息通过景观载体传达给人，并通过不同人的感知形成不同的“信息镜像”，这一过程是纪念效果的形成过程，如同镜中观花一样，花通过镜子的折射在人的视网膜上形成镜像，人所能够感知的东西是镜像后的信息，它不等同于原物，而是通过折射发生过变形，并由于人自身（如视力等）的不同而在头脑中反映不同，因此人类看到的花既非原物而且也各人不同，同理，人类通过纪念性景观对纪念信息形成的联想“镜像”也是各人不同，这就形成了丰富的文化资源、景观内涵和旅游资源。

在以下的三章中将分别对景观受体、景观载体和景观信息做出探讨，并在第五章中通过“信息镜像”与文化内涵的关系进一步探讨景观纪念性的表达手段，以及其在旅游开发上的应用。

## 1.2 纪念性景观信息（事件景观）

“文化化”是个人在社会化过程中接受自己所属社会的文化的过程。宏观来看，是人们成长、发展以及自我实现的过程和方式。比较不同社会或文化的文化化过程，也是人们成熟、文化积累以及社会维持的机制。文化化有三种基本形态：非定型的文化化（社会结构单纯的原始社会和传统社会中的育儿习惯、对子女的教养等）；准定型的文化化（成年礼仪、入社仪式、年龄集团等）；定型的文化化（学校教育等）。

纪念性景观的信息即事件景观可以归纳为准定型的文化化，正如把烈士陵园或纪念地作为青少年的教育基地一样，纪念性景观所暗含的纪念事件以及纪念形式的良好结合是对社会成员文化心理的一种影响形式，纪念

性景观的形式和内涵对于观赏者来说是不可分割的两个部分，在认知过程中它们共同作用。

### 1.2.1 事件景观分类

根据纪念性景观纪念对象的不同可以分为很多个类别：如宗教景观、民俗景观、传说故事等，包括对于人物、事件、场所、宗教、思想、理论、自然物、生活方式等的纪念。

### 1.2.2 不同载体表达的时间景观

对纪念性景观载体与其承载的事件景观之间的时间关系的深入探讨可以将纪念性景观分为三类：瞬时性、延时性、频率性纪念景观，这三类景观的表达各有侧重。

#### 1) 事件瞬时的凝固——遗物、故居、城墙、聚落遗址、战争遗址

这类景观将历史上某一时刻或时期的事物凝固下来，成为后世缅怀和纪念追思的遗物。文化遗迹是指历史上人类活动遗留下来的具有文化意义的各种痕迹。例如：遗址、墓葬、灰坑、岩画、窑藏、城堡废墟、宫殿遗址、村址、居址、作坊遗址、采石坑、古矿井、窖穴、仓库、水渠、水井、窑址、壕沟、栅栏、围墙、烽燧、长城、界壕等。文化遗迹的含意有时也包括文化遗物。

#### 2) 事件延时的标志——墓志铭、纪念碑、坊表

这类景观是在事件发生后为了对这一事件进行纪念而建造的象征性景观，它与事件本身可能并无关系，但通过某种事后的行为将纪念意义赋予其中，这类景观可以多次重复。

#### 3) 事件频次发生的伴随物——生活方式、纪念仪式

文化模式以一定社会文化的价值倾向为决定因素、表现文化结构和功能中的全部倾向性特征的综合。美国女文化人类学家本尼迪克特首先提出

事件瞬时的凝固

事件延时的标志

事件频次发生的伴随物

景观物质载体和事件景观可以大体上对应为有形文化财和无形文化财，二者的综合共同构成旅游资源。

文化模式这一概念。一般来说，任何社会集团（包括部族、国民、民族等民族集团以及各种形式的地域集团等）都具有各自不同的文化，这些文化可以分解为有形或无形的文化要素，文化要素互相组合，呈现为一定的结构而发挥功能。使用综合的概念说明文化模式更为恰当。生活方式和纪念仪式是文化模式的重要表现方式，它一直伴随在人类团体的生活之中，有可能随历史进程而变化，它的积淀既是对社会集团历史文化的纪念，也是历史事件景观频次发生的伴随物。

### 1.2.3 旅游资源与事件景观的关系

旅游资源与事件景观的关系可以借助于“文化财”概念的提出，文化财系指历史遗留的一切具有保护或存续价值的文化财富。提法源于日本语。大体上分为有形文化财和无形文化财，主要包括：考古遗存、民族资料、艺能表演、史迹名胜、天然纪念物等。文化财的概念比文物概念更为宽泛，是从社会文化、人类文化角度对文化遗产更为动态的考察。景观物质载体和事件景观可以大体上对应为有形文化财和无形文化财，二者的综合共同构成旅游资源。

旅游中的“异地吸引原则”事实上体现了异质的事件景观所代表的异类的文化区域的旅游资源所具有的吸引力。文化区域简称文化区，是具有相同或相似文化的地理单位和具有相同或相似的文化传统、文化特征和生活方式的地区。最初由美国一些人类学家提出，用以对各种民族志和考古学文物进行分类。文化区域的概念，经博厄斯、维斯拉等人的发展，成为美国历史学派的主要分析概念，并用于社会学和文化传播的研究中。由于文化的各个特征在一个区域的分布千差万别，没有一个绝对的划界原则，可以用不同的方法划分文化区域。从文化整合、文化发展的角度看，用文化圈的概念更适合于普遍接受。

## 1.2.4 纪念景观信息的还原

对纪念性景观内涵信息的还原需要通过对纪念形式的归因、对文化背景的了解来进行，对于研究者和规划设计者来说，还需要对观赏者的认知和评价态度有所了解和借重。

归因是对他人的行为或自己的行为进行分析，推论出这些行为的内在原因的过程。最早对归因进行研究的是美国心理学家海德，认为人类有两种需要，即对周围世界的一致理解和控制环境。满足的手段是得知人们行动的原因，并预言人们将如何行动，这就是人们进行行为归因的内在原因。

对于景观的态度及主客观评价一般由三种心理成份构成，（1）认知成分，包括对于景观对象的性质、意义的认识、理解与评价；（2）感情成分，指对于景观对象的喜欢与否、尊重或轻视等情绪状态而言的；（3）意向成分，指对于景观对象的反应倾向即行为的准备状态而言的。一般认为情感在态度里占据重要地位，肯定或否定态度，积极或消极态度与肯定或否定情感（愉快、喜欢或厌恶、憎恨等）、积极或消极情感（振奋、热烈或松懈、冷淡等）是一一对应的。态度及评价与人的立场、认识、需要有关，是由具体的情境性的情感的一次强烈刺激或多次强化所形成的。理智性的认识只有同一定的情绪体验相结合，才能形成某种态度。人类对于某一类景观情感及态度具有以下性质：（1）习得性：态度不是与生俱来的，而是后天环境中形成的。（2）对象性：态度是针对某一对象或状况而产生的，因此具有主体与客体的相对关系。（3）稳定性：态度一旦形成，将持续一段长时期，而不轻易改变，因而形成性格的一部分。如对待某类景观的热爱，对待某种风格形式的喜好，这些态度能够持续终生成为人的个性特征的一部分。（4）内潜性：态度是一种内在的心理历程，无法直接观察，只能从当事人的言行中去观察。态度是一种行为趋势，不一定以外显行为直接表现出来。

对纪念性景观内涵信息的还原需要通过对纪念形式的归因、对文化背景的了解来进行，对于研究者和规划设计者来说，还需要对观赏者的认知和评价态度有所了解和借重。