

设计无处不在 设计创造未来

叙述性环境设计

在空间中讲故事

ZAIKONGJIANZHONGJIANGGUSHI

■ 姚之洁(中国美术学院博士,副教授、硕导)

什么是设计?

关于设计有很多解说和定义,例如有经济学家说:“每个人都能设计,设计是将现有情况变得更好的行为。”(Herbert A·Simon)这个概念比较宽泛,但是对于“大设计”而言是适用的。还有哲学家提出“设计是对于人造物的构思和规划。”(Richard Buchanan)对于我们身边的物质,分为自然造物和人造物两类,而设计是对人造物的创想和计划性地创造,包括我们衣食住行的方方面面,甚至于由这些人造物共同营造出来的有意义的环境。乌尔姆设计学院的校长界定设计:“设计参与制造新的文化,从一把勺子到一个城市。”(Max Bill)这个定义让我们看到了设计的不同尺度,小到一把勺子,大到一个城市的规划建设。这个定义又将设计的作用提升到了参与文化创造的层面。

“叙述性环境设计”恰好可以回应上面讲的设计的定义——它是可以让每个人都有体验的,每个观众也都可以成为它的创作者之一;它是可以创造一种新的城市文化的;它又是用设计出来的人造物在空间里讲故事的。

“叙述性环境设计”作为一种新的设计方法,它的核心是编著一个故事,针对读者的特性,选择讲述的语言,在特定的空间内用这种语言将故事讲出来,并形成一个“环境场域”。它是一个先锋的整合设计概念,从创意产业的广度切入,将建筑、设计、策划、写作以及项目管理等内容融于一体,通过合适的多元感官形式语言、媒介运用在一个空间(虚拟/真实)内创造环境(虚拟/真实)、制造体验,以达到对一个“故事”(主题)的叙述。这一设计概念,可运用在展览设计策划、综合活动设计策划、历史遗迹展示、休闲娱乐体验、品牌环境、产品发布、城市环境、公共空间等等方面。

叙述性环境设计的目标是在空间中讲故事。它以空间为对象,为空间设计的同时也创造空间,用叙述性环境设计将Space(空间)打造成Place(场域),让它变得有内容、有生命力、与人可连接,可阅读性,可参与性、有鲜明的识别度,可持续发展。而这样的场域打造为我们带来更多有趣的体验、有意义的城市文化。

这个概念中的关键词首先是“叙述”,也可理解成为讲故事,然后是“环境”,两者就是由叙述和环境共同营造所形成的可被有效传达到人的体验和感知的界面。这些关键词组成了“叙述性环境设计”的基本要点,有明确的工作对象和内容,同时,也正是这些关键词本身的可拓展空间,给“叙述性环境设计”带来很大的衍生余地。例如,“叙述”就包括叙述手段中可能的各种传统以及新型的内容与媒介,它们伴随着社会变革、科技发展所带来的信息传播方式以及人接受信息方式与心理的变化;“环境”包括物理与非物理性,可以从传统意义的与地点相关的环境扩展到虚拟空间环境,甚至于“场”的营造。至于“讲故事”,则是由故事,将一个地方的历史,地缘,在地文化和预计将要实现的社会服务功能,社会文化功能等总和到一起,最终形成一个可参与和吸引人参与的“地方”,这个“地方”既有清晰的身份辨识度,又有具有温情的内容体验和情感记忆。当然,这里故事的呈现会与综合的设计语言、艺术语言甚至综合传播的语言相结合。



①荷兰艺术家及发明家丹·罗斯加德作品。轻轻一层薄雾表示了海平面的高度,由于荷兰是围海造田而成的国家,它的陆地和海平面的高度关系在这个装置里面体现。艺术家想要警醒大家注意环保,全球变暖后海平面升高,一旦海水决堤就会到达薄雾所在的高度。