

从“事件”出发——青年公园方案设计

张煜, 崖阳

(合肥工业大学建筑与艺术学院, 安徽 合肥 230009)

摘要:文章结合青年公园设计竞赛(图1), 谈谈如何从“事件”出发, 进行设计的主题策划, 并通过将事件、运动、形体、空间等不同的要素结合和排列, 得出最后的设计成果。

关键词:极限运动; 事件; 策划

中图分类号: TU986.5+1

文献标识码: A

文章编号: 1007-7359(2007)01-0018-02

From "Event"——To Youth Park

Zhang Yu, Ya Yang

(College of Architecture and Art, Hefei University of Technology, Hefei 230009, China)

Abstract: Combining with the design competition of Youth Park, this article discusses as how to set from "Event" to carry out the plan of the design theme and to attain the best effect through the combination and arraying of the different elements, e.g. event, exercise, form and space etc.

Key words: maximal exercise; event; plan

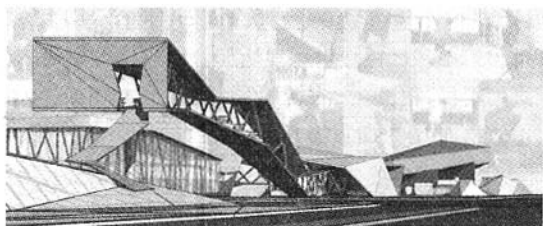


图1 总体透视



图2 “事件”的策划

0 引述

伯纳德·屈米认为“建筑的本质不是形的构成, 也不是功能, 建筑的本质是事件。”作为形式与空间背后的真实存在, 正是事件构成了我们生活的全部内容。我们在青年公园竞赛中, 试图将事件、运动、形体、空间等不同的要素结合和排列, 以“事件”来主导设计, 以设计来激发“事件”。

1 基地概况

青年公园设计竞赛选址于合肥市美菱大道和太湖路交叉口, 基地为三角形, 中间由太湖路分为南北两部分, 北部是一片树林, 多为高大的重阳木, 南部则是一片空地。美菱大道是机场通向市区的主要干道, 青年公园自然成为城市出入口的重要节

点。如何表达青年人朝气蓬勃的创造精神和充满无穷活力的精神风貌; 体现城市出入口的标志性; 衔接周围城市空间是设计中要考虑的重点。

2 主题策划

竞赛将公园的主题定位于青年公园, 但是对具体内容的规定却相对模糊。需要建筑师首先根据自己对“青年公园”这个概念的理解和对于这块基地的认识提出合适的主题内容策划。这使得建筑师既有很大的自由度又需要时刻把握自己的方向, 使青年公园不仅能成为特色公园, 甚至能够为城市的发展创造契机。

现在的城市研究开始突破从资源开发利用的技术合理性为目的的“硬件”研究, 转而从经营、策划等“软件”优化的角度寻找城市发展的契机, 一些经济学以及“品牌”的概念也逐渐渗透到城市发展研究中并形成新的课题。我们希望通过青年公园中发生的“事件”, 甚至制造“事件”, 来整合软硬件两方面的发展因素, 使这些“事件”成为城市活力的指示器。这就需要准确把握周围地区的需要, 并广泛的将社会、经济、文化等因素纳入视野, 用长远的眼光对上述内容的动向进行把握与洞察。

反观合肥市已有的各个公园: 逍遥津公园里大型娱乐设施完善, 是儿童最喜爱的公园; 杏花公园是铺有大片草坪的田园诗式公园; 新落成的琥珀潭黑池坝景区拥有大型集会水景广场; 而包河公园与环城公园则将包公文化、徽派古建筑、绿色生态集于一身。每座公园都极具特征, 那青年公园应该将什么作为自己的品牌?

出于上述几点的考虑, 我们将极限运动纳入了视野中。极限运动是一项正在中国兴盛起来的运动, 吸引了越来越多的青年人加入。然而合肥的极限运动与北京、上海、广州等地相比起步较晚, 至今未有完备的运动场地, 与极限运动有关的市场也仅仅局限于一些器材用品店。

我们从城市的角度出发, 考虑周围城区的需要, 将极限运动作为青年公园的品牌(图2)。不仅仅要在硬件上建成一个公园, 为合肥的极限运动爱好者提供运动场地, 而且在软件上也要经营、策划, 通过在青年公园举办极限运动比赛, 组织街头艺术文化展览等方式, 拉动周围城区的活力, 逐渐在周围城区形

收稿日期: 2006-12-27

作者简介: 张煜(1980-), 男, 安徽合肥人, 毕业于合肥工业大学, 硕士, 研究方向: 建筑设计及其理论。

成以极限运动为主题的特色经济圈,在一定程度上带动城市的发展。

我们把整个基地理解为 3 个既相互独立又紧密联系的部分, 分别用于极限运动场地、青年艺术画廊和“绿色云朵”休闲区。

基地北側三角形地块的现状是一片高大的重阳木，形成“绿色云朵”，是附近住宅区休闲的地方。保留这些大树可以为老人们保留他们早已习惯的活动场所，既体现了青年公园的尊老精神，也展现园林城市的风采。在设计中，我们将重阳木下的花坛改造成略带起伏的草坡和小路，人们能躺在草地上，触摸到大树，享受与大自然的亲近。

极限运动场和青年艺术展廊分别布置在南侧基地西边和东边,与周围环境的动静趋势相一致。运动场能满足极限运动爱好者对场地的需求,将采用固定看台和可拆卸可移动的极限运动设施相结合的布置方式,以应对不同类型极限运动比赛在功能上的变化和不确定性。青年艺术展廊将极限运动和街头艺术文化向全年龄段的人群宣传,展示青年人的无穷创造力和先锋精神。

3 设计策略

我们将青年公园的设计作为一种“策略”来组织,以把握人、人的活动、公园和城市需求之间的关系,然后再以能体现极限运动主题的建筑及结构的形式予以实现。

3.1 设计的出发点

胡塞尔所发起的“现象学”运动中，有一句响亮的口号“回到事物本身”。这一事物本身，即我们所最需关注的究竟是什么？答案是建筑中人的活动与体验——事件，即“由外在的文化意义的体系走向人自身经验”。

极限运动是青年公园中最主要的“事件”，是设计的出发点，是人与公园的中介，公园是人们进行极限运动的容器。我们根据极限运动的特质来进行公园流线组织，空间构成和形体塑造，并使公园中的人得到超越自我、挑战极限的体验。

3.2 布局及形体操作

极限运动的动作主要为腾空、跳跃、转体、空翻等,强调动感和刺激。我们将这些要素带入青年公园的设计中。将极限运动场地在东侧部分翘起,上翻成为艺术展廊西侧的墙和屋顶,而坡度较缓的地方则成为坡地看台,从而形成连续、整体的曲面,使得整个建筑很好的融入到周边环境,仿佛从大地中生长出来一般。曲面屋顶的柔化作用使二维平面与三维空间的边界消失,地板、墙面和屋顶的界限模糊,形成一个的混沌表面,强调出极限运动的动感和流动特质(图3)。

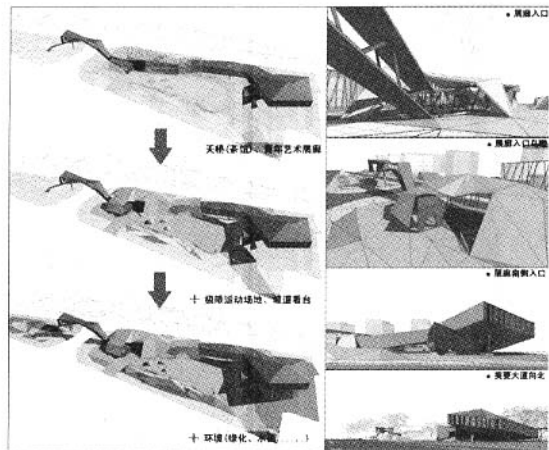


图3 体块构成

表面之下是青年艺术展廊,被设计成一个线性空间,它的主要功能是被“通过”,被“游历”。于是,人在其中的运动即路径成为组织空间的关键,它决定了人如何体验空间与建筑。我们取消展廊内部的楼梯而代以坡道,形成自由、流动和开放的空间,使展廊内部也成为了可以进行极限运动的地方,人们可以踩着滑板来看展览,他们自己也成为了展览的一部分。

展廊的东侧设计 1 座天桥,采用整体桁架结构,并利用部分出挑,形成茶座。既满足被太湖路分割的两块基地在交通上的连接,也为北侧休闲区和南侧运动展览区的人们提供休憩和览胜之所,完成了两地块人们不同行为方式的过渡。整个展廊内部空间处于一个不断转换流动的过程,没有哪两个剖面是一致的(图 4),人每走一步接触到的信息都不同。

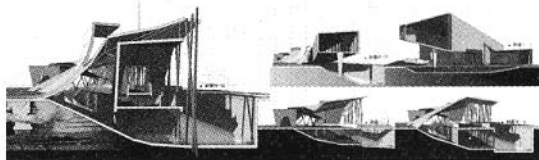


图 4 剖面

极限运动场地与艺术画廊多维连续的空间秩序,形成了持续变化和富于流动性的空间;模糊的边界以及柔化曲面的表面带来了活力,给人全新的视觉冲击(图5)。

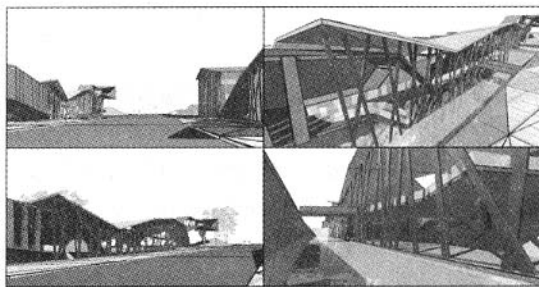


图5 展廊内外透视

3.3 材质与色彩

青年公园分为 3 种材质, 3 种颜色。青年艺术画廊的红色混凝土材质与黄色木质的极限运动场、绿色的草地绿化相互交织, 共存。并通过略带夸张的造型, 传达出青年公园的激情与活力。材质和色彩的表达给出了青年公园不同功能型体之间的视觉表征。

现代建筑师面对的任务不再是单体功能的安排和形式的创造,而是更为积极地组织建筑的经济因素、社会因素,支持公共空间和其中可能发生的多样性的活动和事件。在青年公园中,艺术展廊展示了青年人的无穷创造力和先锋精神;极限运动释放出青年人的青春、激情与活力;“绿色云朵”体现了青年人的尊老品德和社会责任感;充满动感的造型与色彩略带夸张的材质传达出极限运动的信息和标志性,青年公园将这些融入其中,带来了新的城市风貌,同时通过经营策划,使公园深入周围城区居民的生活,并带来新的经济契机,成为城市活力的调节器。

参考文献

- [1] 伦佐·勒卡达内,卓健.大事件——作为都市发展的新战略工具[J].时代建筑,2003(4).
- [2] 张永和.非常建筑[M].哈尔滨:黑龙江科学技术出版社,1999.