

村落空间资源化

——村落营建研究

胡雪松¹ 石克辉² 王 冬³

摘要 / 本文以乡村旅游开发和“新农村建设”为背景,在分析乡村旅游的基础上,提出了“村落空间资源化”的村落建设新思路,并对村落空间资源化的基本原则进行了阐述。

关键词 / 闲暇 乡村旅游 乡村建设 村落空间资源化
ABSTRACT / Based on the development of rural tourism and construction of new rural areas, this paper proposes a new line of thinking for settlement constructionTMresources utilization of settlements' space. It makes an account of basic principle around this subject.

KEY WORDS / Leisure, Rural tourism, Rural construction, Resources utilization of settlements' space

本文要探究的,是村落营建的一种思路,这种思路是以乡村旅游发展和乡村建设为背景构想的,其核心是通过“特色化”的手段将村落空间(旅游)资源化。研究的理论基础包括:“闲暇”的概念和有关理论、旅游的基本概念和理论、建筑学的基本概念和理论。

把乡村作为与城市对应的空间概念,那么乡村旅游的内涵与外延都是相当广泛的。通常情况下,从旅游资源的角度,乡村旅游可以分为三个大的类型:自然资源型、人文资源型和郊区大型游乐设施型。由于一般的村落不可能有经济能力建设大型游乐设施,所以这种类型在本研究中忽略;此外,那些具有浓重特色旅游资源的乡村,比如云南丽江的大研古镇(纳西族的东巴文化和非常独特的古镇环境)、北京的焦庄户(抗日战争历史背景和地道战的遗存地道),由于具有太强的独特性,对于大多数的普通乡村不具备参考的价值,也不作为研究的对象。

本研究主要针对乡村地区大量的普通村落,从建制标准上来讲,就是我国现行《村镇规划标准》中的基层村和中心村。这些村落多数地处偏远、经济基础薄弱、现代化程度低;但也正因为如此,它们一般都还具有比较好的环境和生态状况;通常它们没有得天独厚的旅游资源(自然、人文、历史),但还具备成为城市居民郊外休闲度假场所的基础条件。

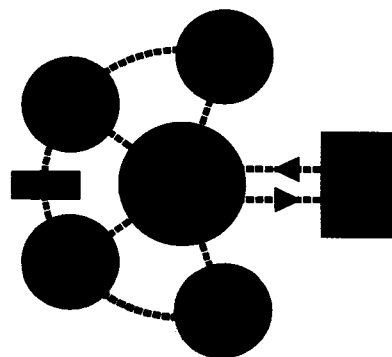
二

目前乡村旅游发展比较成熟的模式是:以城市居民的闲暇游憩为目标市场,以自然的(山水林)、生产性的(主要是果园和景观农业)、乡土饮食的资源为旅游产品(有条件的村落会在村落附近择地新建一些游憩设施),以村落(或者再将一些附属的设施)为服务基地(主要解决食、宿问题)。笔者过

去考察过的一些云南村落和近期考察、参与前期规划的北京平谷、密云、昌平的一些村落,其旅游发展的构想大都如此。在这个旅游产业结构中,产品系列相对单调,所能进行的旅游活动也比较有限,主要包括:游行登山、果园采摘、烧烤、垂钓、棋牌、沟通闲聊和乡土饮食体验等(一般说来,这些活动太过普通,对一个旅游目的地来讲,不足以形成有吸引力的“兴趣中心”)。而村落只是作为可以被利用的辅助设施参与到旅游产业的建构中来,多数情况下(特别是在新村建设中)它不被作为旅游资源对待,不进入旅游产品系列。

从旅游的角度看,一个旅游目的地要形成吸引力,涉及很多硬件和软件的因素,仅就产品提供这个方面讲,有三个原则:第一,具有“兴趣中心”(可以简单理解为有特色的旅游资源);第二,多层次、多元化的产品结构(可以提供多样化的游憩活动和游憩体验);第三,群化的产品空间结构(可以形成规模和结构效应)。显然,就本文设定的研究对象而言,要想形成吸引力,只能在第二和第三原则上下功夫。

基于上面的分析,形成了我们针对以旅游开发为背景的村落营建的一种新思路:通过特色化的处理,提升村落在审美、乡土体验和缓解城市生活压力方面的层次,把村落(包括形态和村落的一些日常生活)纳入旅游产品的系列,在更高的层次上将村落



1 村落旅游图

北京市教委科研基金项目“北京郊区乡村旅游设施发展研究”(编号:KM200610016013)
 北京市科技计划重点项目“北京浅山区生态村规划与休闲产业开发关键技术及示范研究”(编号:D0805050040191)
 国家自然科学基金项目“西南少数民族贫困地区乡村聚落营造学研究”(编号:50368001)

作者单位: 1 北京建筑工程学院建筑系(北京, 100044)
 2 北京交通大学土木学院建筑系(北京, 100044)
 3 昆明理工大学建筑工程学院建筑系(昆明, 650083)

收稿日期: 2006-04-14

建设和旅游开发结合起来(所谓更高,指的是不仅仅是每户农宅多设几个房间用于接待),构建以村落为中心的、多层次整体化的村落旅游圈空间结构(图1)。在这个结构中,所有的空间元素都是旅游产品,都是具有一定品质的可以进行游憩活动的场所;由于村落成为了产品,具有了游憩体验的价值,再通过一定的组织,在这个村落圈内发生的游憩体验活动就有可能始于村落、终于村落(现在的多数村落由于没有产品特质,对游客没有吸引力,相当一部分游客在进行乡村游时并不进入村落。这种情况从商业运作的角度来讲,等于失去了不少的商机)。

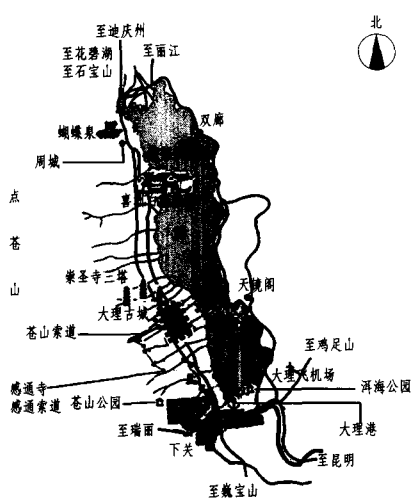
三

上一节,我们从旅游的角度讨论了村落资源化的意义,这一节,我们将讨论村落资源化的基本原则。

基本原则一:自然与乡土。总体上讲,当游客选择了乡村作为游憩的目的地时,他游憩体验意图的指向是相当明确的:自然、乡土与农耕。因此,任何具有这些特征的环境、物件、活动都具有转变成乡村旅游产品的基础。反之亦然,任何乡村旅游产品的挖掘和开发,都应该以自然氛围、乡土气息与农耕情趣作为准绳。

基本原则二:特色。旅游产品实现价值的途径依赖于旅游者的消费,而消费实现的关键在于消费者的选择。就游客对旅游目的地选择来说,制约的因素是多种多样的,其中,游憩体验的需要当然是第一位的。进一步,当游憩体验的需要被锁定以后(比如,确定了要做一次乡村旅游),一般情况下,旅游目的地(产品)的知名度和游憩体验的空白弥补就成为左右游客选择旅游目的地的两个主要因素。不考虑恶意宣传的因素,产品的知名度必须以产品的特色与质量为基础进行历史的积累。在这个积累的过程中,特色还是产生回头客和形成口碑的重要因素。至于“空白弥补”,也直接和特色有关:所谓特色,就是不一般,而不一般的东西,对一般的民众来说,就容易形成体验空白。

末了,需要特别强调的是,特色不等于独特。比如大研、周庄、罗城、爨底下这些古村镇,它们的空间形态是独特的,而且是一种综合了特殊地理环境和文化内涵的独特,这是“村落特色”的最高境界,但并不



2 周城的区位



4 周城的戏台广场之一

是“村落特色”的唯一方式。就我们讨论的问题来说,对特色的基本要求可以是比较低的,只要村落的形态具有游憩的趣味性和审美的可行性,特色就算形成了(需要说明的是,由于审美主体的多样性和审美主体经历的复杂性,严格地说,任何东西、只要在一定的条件下,都可以成为某个特定主题的审美对象,也就是具有了美学的价值。但我们这里所谓的“审美的可行性”,是以普通民众和普通生活为基础的一般意义上的美学概念)。于是,特色就引出了下一个基本原则。

基本原则三:审美与愉悦。“闲眠”是社会发展和进步的一种表现,但由于闲眠的存在,也引发了不少的社会问题。比如,在社会学关于闲眠的研究中,有一个概念叫“闲眠抑郁症”,它指的是人在情感和心理上对自由时间没有足够的准备,进而为闲眠所困的状态。以1995年5月1日实行5天工作日(双休)为标志,虽然中国人的平均工作时间还高于不少西方国家,但基本上可以认为,“闲眠”作为一种生活状态,已经成为中国社会的一种有机组成了。进一步,闲眠活动和闲眠设施就成为了我们需



3 周城平面



5 周城的戏台广场之二

要认真面对的问题,而游憩就是闲眠活动的主要形式。闲眠和闲眠活动的特点是高度的自由性和自主性,它的正向期待是:舒缓压力、放松心情、调整状态、能量重组。为了能够实现这个状态,游憩活动就一定要有收获,收获可以是多方面的,但身心的愉悦和享受是必须的。

就村落的形态而言,一个普通、杂乱与肮脏的村落是符合第一原则的,但不会有人选择它为旅游目的地(除非有某种历史渊源,比如追忆往昔),原因很简单,因为在这种环境中,人们得不到美的享受,没有美的享受就不会有愉悦的快感。因此,村落资源化的第三原则,就是要提升村落的美学价值。

基本原则四:村落的精神与营建的方法。成熟的村落是天人合一的结果,是人与环境共生的集中体现,当然也是乡土形态的楷模(关于成熟村落的生成机制和营建逻辑,有大量的古村镇研究成果可以参考,这里不赘述)。诚然,村落作为一种人居形态,它的品质也需要提高、它的技术也需要更新(比如建筑的寿命、防灾减灾、上下水、太阳能等),但这种提高应该置于村落精神的



6 片断之一



7 片断之二



8 片断之三



9 片断之四

构架中进行。一方面，我们在村落的营建中，不可能，也没必要对优秀的古村落样本进行拷贝；另一方面，我们必须时刻保持清醒：我们的城市在创造了优于村落的经济活力的同时，也失去了村落的和谐，“失去了人与自然的共生，产生了至今让我们不知所措的“人文困境”。而这种情况，从人居环境的历史看，正是当年我们携技术之威，从村落向城市跃进的时候遗失了村落精神所致。

“城市规划”作为村落之后的一门研究人居环境的新学科，其科学性和先进性是肯定的，但也必须注意到，第一，“城市规划”研究的是城市问题；第二，如前文提到，城市从它诞生的那天起（尤其是现代城市），就缺失了“共生”的精神。因此，我们有理由怀疑：当我们的城市规划师端着热忱和激情来到乡村的时候，会不会带来的是城市的住宅区，同时把村落的精神带走呢？会不会在乡村形成新的“人文困境”呢？统一规划、统一施工、短期成型，这是工业化特征，也是今天我们社会生活的主流节奏和工作模式，如果我们对村落建设的认识也“快节奏”化了的话，那麻烦估计真的

就快来了。这些疑问按说应该是杞人忧天，因为我们的规划师们并不是傻瓜。但问题的关键在于，要想在实际工作中消除这些疑问，仅靠提高认识和端正态度是不够的，我们还需要一些制度作为保证，毕竟在村落的营建中要实现天人合一的共生精神，是一件需要相当付出的工作。而目前，客观地说，我们策划、设计与建造等建设环节并不具备有效的保证制度（这个问题是题外话，这里不深究）。

基本法则五：村落空间景象的建构1：闲在与村落的双空间体系结构——周城的数据显示，大理周城对于本文的研究内容来说，实在是个绝妙的例子（图2、3）。周城坐落于洱海之南的缓坡上，村内有大量典型的白族民居；它东邻213国道（大理高等级公路建成之前大理与丽江之间的交通干道），交通方便，又处于洱海景区群，符合前面提到的四项基本原则，通常它也是环洱海旅游各种线路的组成景点之一。遗憾的是，绝大多数游客对周城的游憩体验仅限于紧靠213国道的戏台广场（图4—6），极少有游客做更深入的游览。不过，周城的这种无奈给我们的启示却是相当有价值的。

首先，它充分说明特色对于旅游资源的重要性。作为一个白族聚落，它的整体空间结构和相邻的喜洲相去无几（村落形态保留完好的程度不及喜洲）；其传统的白族建筑尽管也不失精美，但无论是数量、规模还是等级（文物挂牌），它都不及喜洲；周城真正有别于洱海周边其他村落的空间片断，就是那个大多数游客都要看一看的戏台广场。戏台广场的特色，可以归纳为五：一是尺度大。广场现状呈矩形，不过图纸显示，1983年以前应该是方形，边长约35m。二是空间构成元素多元化。广场空间的构成元素有两类有历史的大青树、一座戏台，当然还有各种交易的设施（小车、小摊与小店），交易的人群和交易的活动。最后，是散布于广场各处的“闲人”的人（其中当然也包括游客）。三是空间功能不确定性。广场空间的功能以交往和休闲为导向，作为场所，它能承载样式繁多的功能和休闲活动（这是广场的基本属性，它以一定规模的尺度为前提）。四是空间性质的复合特征。大树是自然的，戏台和建筑是文化的，交易和闲在是生活的。五是可参与性。游客来到广场，不仅可以在观赏的层面上使用广场，更可以在生活功能的层面上使用广场，他可以交易，也可以休闲，而这一点，对休闲游憩来说，至关重要。

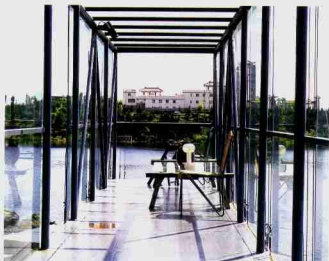
其次，周城的空间结构是极其功能性的。除了两个广场，周城的空间结构中也有不少的节点，可惜这些节点空间尺度都过小，有的根本就是仅靠建筑或构筑物标志出来，没能形成对“闲在”有意义的空间域，更没有能形成因在空间域的系统，这对游憩兴趣的形成非常不利。笔者曾经详细地踏勘过周城的全部街道，客观地说，如果是一个业外的普通游客，那么绝大多数的空间体验肯定是相当枯燥的。

对游客而言，到村落来既不是回家，也不是上班，村落空间结构的紧凑和便捷对游客而言毫无意义。游客悠哉游哉，潜意识中期待着各种趣味的出现，如果趣味出现了，游客对村落的兴致就被提高，游客可能继续游走，继续期待，也可能停下来，享受这种趣味。不管是哪一种情况，游客都愉悦了，满足了；反之，如果一段时间后游客期待的趣味没有出现，那游客的选择肯定是离开。

至此，我们可以得出一个重要的结论：从空间结构的角度讲，村落要想资源化，至



10 片断之五



11 片断之六

少需要构建两套空间系统：一套是功利的系统；另一套是“闲在”系统。闲在系统对于功利来讲是多余的。对居民而言，它是闲在的体系，可以使村落结构多元化，进而提升村落的人文品质和美学价值；对游客而言，这套体系就是游憩的场所和愉悦的源头。另外，划分两套体系是分析研究的需要，在实际的组成中，两套体系的一些部分是重叠的。

基本原则六：村落空间形象的建构2——点、线、片段三要素。村落空间的各组成部分必须依靠道路(或街道)连接起来形成系统，道路的空间特征是线性的，道路就是两个系统重叠的主要部分，既是交通的途径，又是游憩体验的过程，其结果如何，将直接影响两套系统整合的程度，如果两套系统发生分离，村落构建就失败了。对于村落，尤其是基层村，道路构建潜在的麻烦是没有充足的空间域，这样很不利于构建多元化和多层次的游憩体验。如果带状的村落形态不能成立的话，游憩线路向村外延伸以及能延长游客驻留时间的景观趣味点，将有助于“线”空间的组织。

节点是散布于村落之中，由“线”串联起来的点。对于功利的空间系统来讲，它应该是交通和功能转折、冲撞与过渡的交点，但应该能包容功利以外的内容；对于游憩空间系统来讲，它应该是故事的场所、趣味的所在以及景观的要点(点景或得景)。节点空间域的构架应该主要由村落的功利性设施图合形成，因为这样能有效地对两套空间系统进行有机的整合，提升村落整体的品质。

以下的原则可以作为节点空间构建的

参考。一、节点的分布应该经由功利交点要求和游憩体验系列目标的互动来确定；二、节点应该形成空间域的体系，无论是在规模尺度、形态形状以及特征风格方面，必须在一个整体的构架下进行经营；三、节点空间应该具有较强的使用上的弹性和模糊性；四、节点空间应该有很强的参与性；五、主要的节点空间(一到两个)，应尽量成为村民某种日常活动的场所。

村落特色首先依赖于空间的构架，但最后必须完成于星罗棋布的细节。当足够多的片断和细节被有机地整合为系统的时候，风格就形成了。因此，构建村落特色，必须给予细节足够的重视，尤其是那些节点中的片断，至关重要(图6~9)。

最后，关于片断，还有一个问题值得一提，那就是冲突的“度”。就片断和风格而言，存在一个片断风格与整体风格的问题。美学的基本规律和格式塔原则要求整体上的统一与完整，但这并不等于清一色的划一。实际上，变异也是美学的一个基本原理，关键在于组织与度的把握(图10、11)。

四

最后，简要地把本文研究的背景和思路做一个总结。

中国广大的农村地区，从经济的角度看，比较贫穷；而从人居环境的角度看(比照联合国和WHO的有关标准)，差距也很大。落后的差距集中体现在基础设施和公共服务设施的严重不足(“村村通”工程以后，情况有了很大的改善)。不论是基础设施还是公共服务设施，都是福利性、投资大的项目，因此，在今后相当一段时间内，这

些设施的建设主要还得依靠县及县以上政府。不过，一方面，以中国农村之广大，以及中国经济的整体情况，完全要靠政府，恐怕也不是农村建设的出路；另一方面，农民毕竟是农村建设的主体，从长远的角度来看，农村能不能健康持续的发展与农民、村级政府能不能真正成为农村建设的主体有很大的关系。要想突出农民，村级政府作为农村建设主体的作用，必须先设法增强农民、村级政府的经济能力：农村经济发展的模式很多，目前迫于环境的压力，旅游业和景观农业、生态农业、和养殖业等各方面，当然地成为了农村经济发展的新方向。

自探索省家游、以名山大川为目的的观光游以来，中国社会的旅游观念伴随着居民经济实力的增长有了不知怎样的改变，“游憩体验空白”的填补和“休闲”正越来越成为游客旅游的主导动机。当“闲在”成为了社会的一个有机部分，大多数农村就有了成为旅游目的地机会；另一方面，中央政府推行的新农村建设和相关的对农倾斜政策，为农村的旅游发展提供了另一个机会的渠道，关键是如何能有意识地把这些机会整合到农村的建设中去。“村落空间资源化”就是在这样一个背景下的村落建设新构想。

“村落空间资源化”构想的要点如下：第一，村落建设和农村产业的发展有机地结合起来，将村落作为旅游产品对待，在建设过程中融入旅游产品开发和生产的内涵；第二，村落建设的最高目标是构建人与自然共生，警惕把村落当成功能住宅区建设的倾向；第三，乡土和具有生态优势的低技术应该是设计风格和技术措施的方向。■