

基于乡村社区资源的设计创新模式

王宝升

(湖南大学, 长沙 410082)

摘要: **目的** 探索基于乡村社区资源的设计创新类型, 为设计师参与当代乡村重塑提供方法论指导。**方法** 基于笔者参与的国内外乡村社区营造项目案例以及其他相关知名案例, 从资源的利用方式、设计目的和方法与乡村社区的关系两个角度, 对设计案例进行分析。**结论** 基于乡村社区资源的设计创新, 按照资源利用方式可以分为优势资源继承型、劣势资源转化型、外部资源导入型; 按照与乡村社区的关系可以分为为社区设计、“与”/“由”社区设计、社区激发的概念设计。面向农村社区的设计创新体现了“设计 3.0”时代的创新特点, 即注重学科融合与协同创新的“大设计”整体设计观, 立足本地社区资源的同时保持开放式创新的设计方法论, 发挥设计社会价值, 致力于改善弱势社区生活福祉的设计情怀。

关键词: 乡村社区; 社区营造; 社区资源; 地域振兴; 社会创新设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2018)14-0082-05

DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2018.14.016

Design Innovation Model Based on Rural Community Asset

WANG Bao-sheng

(Hunan University, Changsha 410082, China)

ABSTRACT: It aims to explore the types of design innovation based on rural community resources, and to provide methodological guidance for designers to participate in the reconstruction of contemporary villages. Based on the author's participation in domestic and foreign rural community construction projects and other well-known cases, the design cases are analyzed from two angles of the use of resources, design purposes and methods and the relationship between rural communities. The design innovation based on rural community resources can be divided into dominant resources inheritance type, inferiority resource transformation type and external resource introduction type according to resource utilization mode. According to the relationship with the rural community, it can be divided into the concept design for community design, "and" / "by" community design and community excitation. The design innovation oriented to the rural community embodies the innovation characteristics of the "design 3.0" era, that is, the concept of "big design", which pays attention to the integration of disciplines and collaborative innovation, and maintains the design methodology of open innovation based on the local community resources, giving full play to the social value of the design and improving the design feelings of well-being of the disadvantaged community.

KEY WORDS: rural community; community building; community assets; regional development; design for social innovation

在当代中国的社会大转型过程中, 艺术介入乡村建设的热潮方兴未艾。其中强调实践、关注现实的设计艺术正成为一种积极介入社会的力量, 为乡村重塑提供一种新的思考方式与实践手段。在文化同质化严

重的社会转型期, 立足本地社区、深刻把握和活用地方社区的特色资源和地域文化对于寻找地方问题的解决方案至关重要^[1]。地方社区问题的解决之道亦存在于社区之中。本文基于对笔者过去 10 年在中国和

收稿日期: 2017-07-11

基金项目: 国家社科基金艺术学青年项目 (17CG216)

作者简介: 王宝升 (1984—), 男, 山东人, 博士, 湖南大学助理教授、硕士生导师, 主要研究方向为地域振兴设计、文化遗产数字化等。

日本深度参与的乡村社区营造项目以及国内外知名项目案例的分析,总结乡村社区资源驱动的设计创新类型,以期为当代乡建的设计介入提供方法论指导。不同的分类标准对应着不同的设计创新类型,本文将按照如下两方面进行分类总结。

1 按资源利用方式分类

日本社区营造权威宫崎清将社区资源分为“人、文、地、产、景”5 种类型^[2],在此基础上,笔者进一步将社区资源总结为产业、社会、环境、文化 4 类:产业资源指地方产业运作的各种有形、无形资源,包

括原料、能源、自然资源、人才、知识、组织、技术、装备、渠道等;社会资源是指社区成员以及他们之间的社会网络关联、互惠性规范以及由此产生的信任感和凝聚力;环境资源指特殊地理气候条件下孕育的各种自然与人造资源,如土地、水、动植物、人造建筑景观等;文化资源包括非物质和物质文化资源,如各种传说、民俗、表演、日常生活等传统知识与技能以及与此相关的器物和文化空间。社区资源是一个在历史进程中相对稳定却又不断变化的动态集合,几种类型可以互有重合。根据社区资源利用方式,面向乡村社区的设计创新可以分为如下几类,见图 1。



图 1 按资源利用方式的乡村设计分类
Fig.1 The classification based on the varied ways of asset utilization

1.1 优势资源继承型

优势资源继承型可以分为 3 类:(1)原始资源活用升级,基于地方特色物产、自然或人文景观、文化遗产等通过设计创新驱动产业升级,打造地方特色生态旅游、农业体验以及特色物产品牌;(2)文化意象提取转换,在设计中提取转译传统造物设计中的形(造型)、色(色彩)、质(材质)、文(图案)、用(用途)以及它们背后的“意”(文化涵义)等文化符号,如新通道项目中对于文化意象的当代产品转译案例——侗族曲线长凳重新设计成当代家居产品,花瑶族的红黄色彩在文创产品中被广泛运用,组合运用侗族木作和侗锦设计成躺椅,侗族手拉手人物(踏歌堂纹)图案用在果盘设计中,侗家火塘功用所激发设计成的温饮酒一体化器具;(3)技能行为传承利用,基于传统技能与行为的全新产品或系统设计,特别是手工艺在当代促进社区振兴中具有重要作用^[3],如新通道项目中基于侗锦和花瑶挑花的当代产品设计(相机带、围巾、布包等),本地居民在协同设计中得到经济回

报;传统稻田养鱼在湘西三江侗族自治县和融水苗族自治县的设计改良推动了精准扶贫;日本濑户和常滑陶瓷产区,对于回收利用废弃陶瓷资源进行建筑景观建造的传统行为文化在当代建筑中的传承应用。

1.2 劣势资源转化型

在社区营造和社会创新的过程中要转换看待问题的角度,把劣势资源转变成优势资源。在“物”的方面,现代化进程导致的农村空巢化使得大量农田和房屋遭到废弃;现代化的生活也使很多传统生活物品退出历史舞台。对于闲置或废弃资源来说,循环利用变废为宝是一个有效的手段。如日本大地艺术祭把废弃农田变成艺术作品的展示空间,许村计划中将闲置房屋改造成国际艺术交流公社,日本 Isumi 社区营造项目中将阻塞道路的非产业竹材做成各种手工艺品和公共娱乐设施等。新通道项目中,设计师回收利用闲置的老旧物品(如竹编篮子、箱子等)设计成储物柜。

在“人”的方面,农村空巢化还导致了农村人口结构失衡,老人、妇女和儿童成为农村主要的留守力量。

Randal Pinkett 和 MIT 媒体实验室,合作开展了旨在消除弱势地方社区数字鸿沟的项目,基于项目经验提出:资源驱动的社区营造项目应该把社区成员看成积极的变革作用力,而不是被动的受益者^[4],因此,农村留守的老人、小孩和妇女不应该是问题和负担,而应该把他们看作重塑乡村力量的重要人力资源。日本社区营造专家宫崎清在足助地区发起的老年人手工作坊让老人各尽所能,新通道项目在侗族和花瑶族地区组织当地织娘与绣娘进行侗锦及挑花刺绣的当代产品设计生产,Ezio Manzini 在其论著中多次提到的英国 Circle 关爱圈,意大利老人与年轻人的合作居住及加拿大 Tyze 发动社区闲置力量照顾老人等案例,都是在面对社区弱势群体等棘手问题时转变思维,把表面上看起来的社区负向资产转变成解决社区问题的正向资源的典范。

1.3 外部资源导入型

在信息时代分布式经济浪潮中,人、物、环境既可自成系统而又高度互联,因此在乡村振兴设计过程中既要立足本地社区资源,又要保持开放式创新^[5],要适时引入外部优质资源,包括新技术(如3D打印技术、Arduino 开源硬件技术等)、新材料(现代材料或非本社区材料等)、新设备(如通信设备)、新社会组织模式(整合激发社会各界力量特别是本地居民参与的社会创新)等。新通道项目中基于酉阳傩戏设计的交互式面具装置,运用当地自然材料如玉米、花生壳、稻草制作成面具支架,对传统傩戏面具进行重新设计并用3D打印制作,通过Arduino 开源硬件交互触发可以播放傩戏音乐。该设计在米兰、巴黎等地举办的多个社会创新成果国际展览中展出,很好的传播了本土文化。腾讯“为村计划”运用“互联网+乡村”的模式,旨在消除互联网时代城乡数字鸿沟,重新发现乡村价值,利用互联网“连接情感、连接信息、连接财富”。“为村计划”在贵州铜关村建立侗族大歌生态博物馆、通过服务设计促进乡村生态旅游、打造线上特色农产品售卖平台“铜关市集”等项目,其中既有联合通信企业进行乡村通信设备的建立,也有激发在外人员回归农村进行创业的乡村内生活力的激活。

2 按与社区关系分类

地域振兴设计与本地社区的关系是一个值得探讨的话题。按照设计目的、设计方式与乡村社区的关系,可以将基于乡村资源的设计创新分为如下几种类型。

2.1 为社区设计

该类型设计目标是改善地方社区的生活福祉,前述的笔者提出的资源四分法对应着生活福祉提升的4个目标面向,见图2。(1)经济性,地方产业得到振兴,社区成员获得经济独立与繁荣;(2)社会性,社

区凝聚力得到增强,充满互助、互爱与互动,成员有社区归属感与自豪感;(3)环境性,打造良好宜居安全的生活场所,包括无污染、优美的生活环境,完善的公共服务与设施,社区成员的衣、食、住、行、乐、育、医等生活需求得到高质量的满足;(4)文化性,社区优良文化传统得以保护与传承,渗透于并且积极影响居民日常生活和非日常生活的方方面面,社区具有很强的地域特征。具体来说,面向社区的设计又可以分为“问题解决型”与“探索改良型”两种类型:前者是根据社会学和文化人类学的调查方法对当地的生活形态进行深入调研,进而发现社区问题,最终通过设计介入解决这些问题;后者并不是解决现有社区问题,而是通过设计手段创造更美好的社区生活。以笔者参与的“新通道”社会创新项目和日本 Isumi 社区营造项目为例。



图2 乡村设计的目标面向
Fig.2 The four aspects of design for rural community

1) 在经济性方面。“新通道”设计团队基于侗族国家级非物质文化遗产侗锦织造技艺设计了“梭说”品牌,在横岭村建立协同创新基地,组织当地织娘进行侗锦新产品开发,如围巾、布包等,见图3。“梭说”品牌诉说3个方面的故事:(1)创造顾客自己的故事,顾客可以通过线上平台,选择他们喜欢的色彩和图案进行定制化组合,个性化的设计作品反映了顾客自己的人生经历与品位,见图4;(2)讲述织娘的故事,顾客通过扫描产品上的二维码可以了解产品的更多信息,包括材料、生产过程、织娘介绍等;(3)传播当地故事到全世界,侗锦包含了丰富的文化信息与故事传说,通过侗锦产品的售卖,可以将侗族的传统故事与文化讲述给全世界听。通过设计手段组织起农村闲置力量,解决当地就业问题,有效促进了当地产业发展。

2) 在社会性方面。新通道项目中,基于侗族音乐、乐器、服饰及民间故事等,设计师与村民一起进行了戏剧创作表演,从主题选择、台词、道具准备到表演,外部团队和村民都通力合作。在笔者参与的



图 3 侗锦再设计
Fig.3 Dong brocade redesign

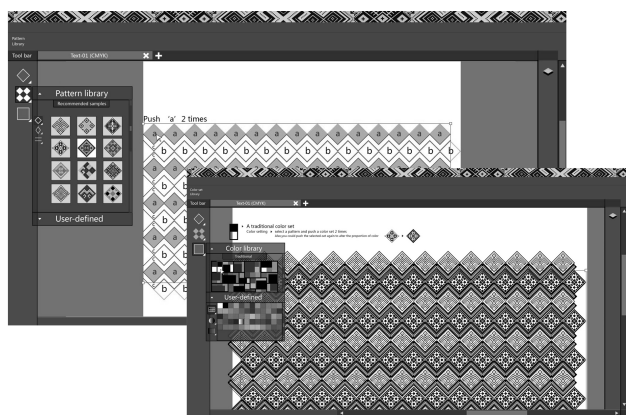


图 4 侗锦产品个性化生成定制系统
Fig.4 Digital platform for creating customized brocade

日本 Isumi 社区营造项目中,设计师和本地社区居民协同创新,用当地富余的竹材协同设计了公共饮食器具,通过公共饮食促进社区交流。通过这种乡村公共生活的重塑能够增强逐渐衰弱的乡村社区凝聚力,增强乡村社会资本。Ezio Manzini 认为,社会创新模式有两种:第一种是就现有问题共同寻找解决方案,有着明确的目标和时间表,这是大多数项目的运作方式;第二种是开放式的项目运作,没有明确的目标或活动进度表,目的是吸引社区参与,重建社区公共生活^[6]。面向农村的社会创新项目在开始时可以有非常明确的目标,也可以先把相关者聚合在一起做边规划。无论哪种方式,乡村公共生活的重塑可以增强社区合作力和凝聚力,是社区营造项目产生积极成果的关键。

3) 在环境性方面。在湘西通道侗族居住区的几个村落,风雨桥下的河流是村落重要的生活场所,村民会在河里洗涤物品、游泳等。设计团队发现河岸比水面高出很多,村民过去常将大石头或石板放置在水里,蹲在上边洗涤物品,但是这种石头或石板很滑、不稳定,存在安全隐患。为此设计师设计了木板亲水平台,极大地提高了水边作业舒适度,长短不一的木板也极富韵律感。设计师同时观察到当地儿童在河里

游泳时没有场所更换和晾晒衣服,他们都是把衣服随意地丢在脏乱的河岸边。于是设计师运用当地竹材料设计了一个半开放竹编遮蔽空间,可用来更换或晾晒衣服。高团村的村民抱怨说大热天在村口等公交车非常辛苦,为此,设计团队在车站边的斜坡上设计了一个两层的木制平台,平台搭建在斜坡树木上,与树木有机融合在一起,树木对平台起到了支撑加固作用,村民在等车时可以坐到平台或树上乘凉。除了上述“问题解决型”的公共设施设计外,还有“探索改良型”的设计,如新通道项目中设计团队设计了龙舟秋千、绳编亲水网等儿童公共娱乐设施。Isumi 项目中,项目组用竹材设计了公共儿童攀爬娱乐设施,提升了本地儿童的公共娱乐质量。

4) 在文化性方面。乡建艺术家渠岩认为,当代乡建的关键是重塑乡村的文化自信与精神信仰,这在信仰缺失、道德沦丧和文化自卑的社会大转型时期进行乡村建设非常重要^[7]。然而矛盾之处在于,地方社区居民往往并不重视文化性,更多的是对自己经济利益的诉求。设计师除了通过产品和旅游服务设计促进当地产业,改善当地公共设施与环境外,还可以通过多媒体影像的手段记录和保存当地生活文化,通过放映影片等形式对村民进行文化教育,唤醒他们的文化自觉。同时,通过在意大利米兰、法国巴黎、美国匹兹堡进行的“新通道”社会创新成果的国际化展览也能激发当地民众的文化自信,进而转换成他们主动的文化遗产行为。

2.2 “与”/“由”社区设计

当代设计的内涵发生了很大的变化,正如 Donald Norman 所说,设计的关注点从过去有形的产品转变到今天的交互、服务和体验,当代设计经常牵扯到复杂的社会和政治问题^[8]。设计社会化这个术语成为热门,它涵盖了社会设计、社会意识设计、社会责任设计、社会创新设计等^[9]。在设计方法论上,关联性设计、同理心设计、参与式设计、协同设计、协同创新、开放设计等成为趋势。当代设计师往往需要通过社会学、文化人类学的民族志研究方法深刻了解目标受众的生活形态,并且让各相关者参与进来,特别是设计受众(在商业设计中是用户或消费者,在面向社区的社会创新设计中大多是社区居民),达到改善生活福祉的目的。

面向乡村社区的设计是典型的社会设计,设计师作为促进者需要联络并激发各方参与力量,包括各级政府、NGO、本地经济组织(如合作社)、其他领域专家(如社会学家、环保专家)、本地居民等。特别是激发本地居民的内生活力对于设计成败至关重要,无论是西方的社会创新设计语境中强调的“关联性设计”或“参与式设计”,还是东亚社区营造语境中强调的“内发性地域发展”理论,都非常注重激发社区的深度参与。John Carroll 等人基于社区信息学相关项目,

将参与式设计的原因分为“道德”和“实用”两个层面^[10],这同样适用于面向乡村社区的社会创新设计。在道德层面上,社区居民作为设计受众有权通过参与的方式掌控自己的生活;在实用层次上,社区参与可以表达本地诉求,提供本土的知识和技能(很多项目成果都是合作过程中产生的意外惊喜),同时参与过程也能使参与者获得利益回报。

根据社区参与程度的不同,外部设计师同本地居民的协作可以分为两类:“与”社区设计和“由”社区设计。前者是外部设计师为主体、内部人员参与辅助,或者设计师和内部人员相互合作激发、贡献度相当;后者是设计师给予社区居民充分的自主创新的空间。例如,在笔者参与的“花瑶花”社会创新设计项目中,设计师设计了当地土特产的竹编包装,而竹编包装的生产制作则由当地民众负责。在这个过程中,设计师基本承担了全部包装设计工作,当地民众主要发挥自己的竹编技能,这是典型的“与”社区设计。在另外一个设计案例中,设计师基于花瑶族挑花刺绣工艺设计了手工挑花相机带,设计师主要完成概念构思及相机带的原型制作,相机带的主体图案的设计制作,则充分激发庶民创造力,由当地绣娘自主创新完成,这是典型的“由”社区设计。面向地方社区的设计的最终归宿都应该是“由”社区设计,这保证了外部专家撤出后项目的可持续进行。

2.3 社区激发的概念设计

该设计类型是设计师从地方社区的生活形态与资源的研究中,获取灵感而进行的设计。在设计目标上,设计者并不太关心设计的受众人群,可能是为了设计训练或艺术表达,也可能是面向设计展览;设计输出物可能具备市场转换潜力(面向外部市场或本地市场的特色文创产品、旅游纪念品、农家乐装饰品等)和文化传播功能(如通过展览宣传本地文化等);在设计方式上,往往由设计师独立完成,并没有本地社区的直接参与。设计师在进行此类探索性的设计实践时要非常谨慎,充分论证设计的实用性以及倾听本地社区对作品的反馈,避免曲高和寡、孤芳自赏。

3 结语

面对后工业信息时代下社会、经济和技术的全新发展趋势,路甬祥院士在2014年提出了“设计3.0”的概念。该概念在被设计同行广泛提及认可的同时,具体细节尚待完善。上述分析的各种面向地方社区的设计创新类型,并不是非此即彼的关系,而是可以相互交融重叠互补,并且反映了设计3.0时代的设计特征。

(1)体现了“大设计”时代各设计领域的整合交融,设计输出呈现多样化,包括产品、视觉传达、影像、服务、交互、建筑景观等方面的设计;(2)在设计目标面向上更加强调设计的文化及社会关注,强调“为”

社区设计,注重研究保护地方社区文化以及改善地方社区福祉;(3)在设计主体上强调关联性设计的重要性,注重激发社区的内生活力和深度参与,提倡“与”社区设计和“由”社区设计;(4)在设计资源利用上,体现了当代分布式经济特征,注重立足本地社区资源,实现优势资源继承和劣势资源转化,同时强调开放式创新,适时导入外部优质资源。本文总结的基于乡村社区资源的设计创新方法,对乡村振兴战略背景下的设计艺术介入当代乡村重塑,具有重要现实指导意义。

参考文献:

- [1] 王宝升,尹爱慕.艺术介入乡村建设的多个案比较研究[J].包装工程,2018,39(4):226—231.
WANG Bao-sheng, YIN Ai-mu. A Comparison Study of Art-driven Rural Construction Cases[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(4): 226—231.
- [2] 宫崎清.展开崭新面貌的社区整体营造[M].台北:台湾省手工业研究所,2007.
MIYAZAKI K. New Ways of Comprehensive Community Building[M]. Taipei: Taiwan Handicraft Research Institute, 2007.
- [3] WANG Bao-sheng, JI Tie, YANG Yuan-yuan. The Potential of Rural Crafts in Promoting Community Empowerment through Participatory Design Intervention[C]//Cumulus International Conference Proceedings. Nottingham: 2016.
- [4] RANDAL P, MIT Media Lab. Bridging the Digital Divide: Sociocultural Constructionism and an Asset-Based Approach to Community Technology and Community Building[C]//81st Annual Meeting of the American Educational Research Association, 2000.
- [5] 王宝升.立足本地社区的开放式乡村振兴设计[J].包装工程,2018,39(2):95—101.
WANG Bao-sheng. Open Design for Rural Development Based on Local Community[J]. Packaging Engineering, 2018, 39(2): 95—101.
- [6] EZIO M. Design, When Everybody Designs: an Introduction to Design for Social Innovation[M]. Cambridge: The MIT Press, 2015.
- [7] 渠岩.艺术乡建:许村重塑启示录[M].南京:东南大学出版社,2015.
QU Yan. Art-driven Rural Construction: a Case Study of Xucun[M]. Nanjing: Southeast University Press, 2015.
- [8] DON N. Why Design Education Must Change[EB/OL]. <http://www.core77.com/posts/17993/Why-Design-Education-Must-Change>.
- [9] 马谨,娄永琪.新兴实践:设计的专业、价值与途径[M].北京:中国建筑工业出版社,2014.
MA Jin, LOU Yong-qi. Emerging Practices: Professions, Vales, and Approaches in Design[M]. Beijing: China Architecture & Building Press, 2014.
- [10] JOHN C, MARY B. Participatory Design in Community Informatics[J]. Design Studies, 2007, 28(3): 243—261.