

# 技术铭文下的城市景观解读

韩凝玉 (南京农业大学, 江苏南京 210095)

**摘要** 在媒体技术改变人们的生活方式、思维方式的背景下, 聚焦媒体在城市景观领域的渗透, 分析媒体的互动技术和城市景观领域的互动, 认为技术强化了景观的民主性, 网络给予人们更多权利, 鼓励和刺激人们参与到城市景观之中去想象和革新。

**关键词** 数字化; 城市景观; 技术; 民主

**中图分类号** S26 **文献标识码** A **文章编号** 0517 - 6611(2013)26 - 10714 - 03

## Interpretation of Urban Landscape under Glyph of Technology

HAN Ning-yu (Nanjing Agricultural University, Nanjing, Jiangsu 210095)

**Abstract** Under the background of media technology changing people's life style and thinking mode, focusing on penetration of media in urban landscape field, the interactive technology of media and media interactive in urban landscape field were analyzed. It was thought that technology strengthen landscape's democracy, network gives more rights to people, encourages and simulates people participating in innovation of urban landscape.

**Key words** Digital; Urban landscape; Technology; Democracy

技术是人们借助工具, 为人类的目的而给自然赋予形式的活动, 是一种追求效果的活动。人类文明的进程与技术发明须臾不可分割, “通过把一种图像和信息传播到更广泛的人群中, 这些技术创造出其自身的经验类型, 并以某种方式加以润饰。没有了它们的通讯服务, 某些制度无法运行。字母的发明把书面语言交到商人和其他人手里, 引导着一种活跃的生活。印刷使文字靠近大众, 培育了一种更为精确的思维方式, 这对于现代学术和科学研究至关重要。著名的作家开始获得宗教崇拜那样的追随者。这种变化发生在电影制作、音乐录制以及无线电和电视传播中, 这些技术使得表演者的个人形象进入大众眼帘, 从而把他们制造成‘明星’, 名人被当作一种人的商品来包装和出售。随着计算机的出现, 文化再次面临转变, 被联系起来的和相互产生影响的个人经验可能会带来一系列的公共价值观”<sup>[1]</sup>。

## 1 技术的变奏

**1.1 媒体技术** 现今多数媒体都依赖技术存在, 报纸、杂志依赖印刷术得以普及, 摄影支持电影事业, 广播以无线电技术进行节目播出, 电视经历模拟 - 数字技术手段不断更新, 互联网依靠电脑和网络科技被广泛应用。对此, 詹姆逊曾十分精辟地说: “我们的日常生活, 我们的精神经历, 我们的文化语言, 今天都受到了空间范畴而非时间范畴的控制”<sup>[2]</sup>。其显著特点是由于科技的介入把更多的文本、图像再现给受众, 现在的“文化表现抽离了历史和地理, 变成主要由电子传播网络中介与观众以多样化的符码和价值互动, 而最终汇集于数字化的视听超文本之中”<sup>[3]</sup>。随着媒体技术的不断更新, 人们明显感受到这种不同。

**1.2 城市景观领域的媒体渗透** 在城市景观领域中, 大众

媒体已然渗透其中形成新的交流符号语言和交流方式。在各种媒体中呈现的图片和流动的影像成为人们认知景观、探究景观作品最直接的工具。景观摄影图片呈现拟态景观图像(拟态景观图像就是景观图片通过各种媒体的不同传播方式呈现在大众面前的虚拟景观), 图解着现实的景观世界并重新建构景观世界的秩序。印刷媒体、互联网中的图片从其景观的物理位置到其媒体的传播全方位展示了景观。同时, 电视、电影、互联网等传播媒体都以动态的方式呈现拟态景观影像。他们日益成为表现景观的日常动态媒体, 是景观的重要影像媒介。

## 2 互动技术成就民主

**2.1 媒体的互动技术** 麦克卢汉和应尼斯认为媒介并非单纯是两个或者多个环境之间传递信息的渠道中介, 而是在营造一种环境。媒体技术并不只是附带性的手段, 而是各种社会关系形成必不可少的要素。媒介的变化导致社会环境的变化, 电子媒介通过缩短人与地点之间发送信号的时间来实现, 重新组织社会环境, 消弱物质场所之间的关系。乔舒亚·梅罗维茨(Joshua Meyrowitz)的时空观根植于系统论和生态学中, 他在《空间感的失落: 电子传播媒介对社会行为的影响》(No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior, 1985)中也认为, 电子媒介进入社会环境并非简单的相加, 而是以特定方式重塑了社会环境, 创造了新的社会背景, 构建了全新的接触模式, 并作为感觉屏障影响着人们的心理结构和行为。电子媒体时空的延展性正在淡化地域界限。媒体以越来越快的速度渗透到人们的日常生活中, 并在不同形式上重构了时间和空间的参数。

场所、事物以及彼此之间的交互关系, 在空间中通过电子感应, 在时间上通过电子和其他形式储存。正如安东尼·吉登斯(Anthony Giddens)所认为的那样, 这是现代化的特征之一。如果生活在文字出现以前的古老城市中, 所有的互动都必须是对面的、实时的或者在集市的场所中进行。但是, 现在人们生活在网络的链接之中, 处于网络结点之上, 大部分的互动是通过运动的、异步的, 从封闭到网络的不断转

**基金项目** 中央高校基本科研业务费; 南京农业大学人文社会科学基金项目(SK2013020); 南京农业大学博士启动基金(No. 804083)项目阶段性成果之一。

**作者简介** 韩凝玉(1977 - ), 女, 陕西西安人, 讲师, 博士, 从事景观设计 & 媒体传播研究, E-mail: hny@njan.edu.cn。

**收稿日期** 2013-07-14

移中,冲出了时间和空间的限制,达到超联通的环境<sup>[4]</sup>。计算机的计算能力和软件的视觉化能力结合成一种使人完全不是按照传统方式来观看事物的能力,人们进入了虚拟世界和虚像世界。其本质是电子的、虚拟的、超真实的,受众获得模拟感受、超越人们现有的、实际可触摸的在场状态和空间体验,构筑了一个人们梦想或者还未梦想的景观存在体验,它以信息的无限性建构着超感体验的景观感受方式。虚拟景观空间的物质性表现降为零,从而使得人们对景观的注意力集中在感受数字空间。其技术形式表现为模拟(Simulation)、身临其境(Immersion)、远程展示(Telepresence)、身体完全沉浸(Full Body Immersion)、互动性(Interaction)、人造性(Artificiality)、网络化交往(Networked communication)等。

**2.2 城市景观领域的媒体互动** 在景观设计专业领域,例如 Monkey Media (<http://www.monkey.com>)就采取一种有趣的导航方式。让人感觉该站点是基于用户自身的选择而做出相应的动态配置。视觉化的界面根据光标的位置而扩大或者缩小,隐藏或翻转(身临其境)声音的提示无疑更提升了浏览的交互体验。

还有利用虚拟现实(简称VR)技术、地理信息系统(GIS),描绘虚拟现场人文环境,使用 Corel Drawl Movie 等一些动画软件,使景观设计师、施工单位和市民在网络论坛上相互沟通交流,让市民参与评选,甚至修改设计,并反馈给设计人员形成传受(传播者和受众)互动对话,建立受众参与的互动机制,举办多媒体方案展示会,利用多媒体技术的视听设备创造出令人耳目一新的演示效果,增强与公众沟通的效果。同时,在网上设立景观设计网站,在网络上的 Usenet 中召开设计构思讨论会,组织景观专业论坛进行交流互动;可以在 SNS 社交网站、微博等已经成为日常生活一部分的具有开放性、参与性特征的传播平台空间展开讨论<sup>[5]</sup>;也可以在设立的城市景观设计网站上公开城市景观设计电脑三维模型,让市民评选等。

从中可以看到,网络的互动技术优势对于城市景观领域的益处主要在于:①它是对城市景观信息的再现、感受更多样化;②它成就了新型传受的互动关系。在景观设计领域,传播者(景观设计师)与受众(市民、大众)基于一定的传受行为总要结成一定的传受关系。在传统的景观设计中,由于受众的不确定性、受众对景观信息内容的被动接受以及传受双方由于存在着各自对待景观价值与经济利益之间的矛盾等原因,导致双方存在矛盾冲突。相反,网络技术的应用,可以使传受双方的矛盾在一定程度上得到缓解。网络上许多专题论坛以及其电子公告板是这种低冲突传播活动的主要场所。人们把自己对待景观的想法输入公告板或发给专题讨论组(mailinglist),它可能会吸引很多对此有关注和兴趣的人。但也有可能会毫无影响。在许多情况下,人们甘愿送出自己的信息,甚至有时传播的目的就在于标新立异或娱乐。同时,由于网络上对景观信息传播接收的可选择性削弱了价值观上的冲突,可以降低双方的矛盾冲突。同时,信息高速公路上新媒体的储存与记忆功能的增强以及媒体所具

有的互动性,有效地降低了传播中传受双方价值观的正面冲突。虽然避免并不等于解决了固有的矛盾,但这种低冲突越来越把一些具有共同兴趣、爱好或信仰的人集合在一起,加强了他们之间的彼此交流,扩大了人与人对于景观领域交流的可能性与持久性<sup>[6]</sup>。可以说,在特定身份的公开性交往的外围又增添了一种非公开身份的隐性交往,开辟了人际交往的新渠道,成就了城市景观领域传受新的互动关系。景观信息存在于虚拟世界与现实世界的交互领域,并与之产生不同以往的新关系,重心转移到信息共享环节上,网络互动成为一种沟通和协调的社会性活动。③它使得城市景观领域中景观设计师与受众形成互动网络化交流。在传统的城市景观设计中,景观设计师与受众并不是(通常而言)直接交流的,是通过城市景观媒介达到共识,受众虽可以通过信函、调查或监控系统提供反馈以影响未来设计内容,但信息流基本是单向的,而且有时间延迟。即传统的城市景观信息的传播有分层、分阶段信息传达模式和现象。而在网络世界中,能得到几乎同时的反应,因为网络的一个基本特征就是时空压缩效应,城市景观信息的获取超越了时空限制,网络用户的活动受时间、地理条件制约限制大为缩小,呈现一体化传递形式。而且传播速度很快、运营成本很低。城市景观信息能瞬间在网络节点中传递,信息的准确性、实时性得到保证,增值效应增加。交流空间的建立和保持是参与者能够表达的一种方式,通过特殊的空间模式,相互保持一个交流的空间。互动性的特征允许景观设计师与受众进行即时的交流与对话,城市景观信息则随受众的反馈的变化进行修改,即时传达给受众。网络交互的实质是人类行为互动,是人机共生界面的互动。

### 3 结论与展望

媒体信息技术使得大众广泛参与欣赏城市和生成景观成为可能,在双向制作的传播和欣赏过程中,大众对城市景观艺术从顶礼膜拜到对社会景观事物的关注和参与。可见,媒体影像的力度和城市景观空间的传播方式转变了,也就是意义的蒸发,摆脱宏伟叙事高尚的纠缠,回归真实具体,存在于人们视线和行动之中。正如保罗·维西留(Paul Virilio)所说的,通过电脑空间“对物理维度和距离的腐蚀”而“威胁了对亲密和民主起到根本作用的空间关系”,而带来社会的裂痕,也可能“从此建立一个通向无限的空间”,体现景观一直梦想的“超越形式的诉求”<sup>[7]</sup>。

因而,网络使人们从新的角度理解城市景观。新的传播形式和手段的及时性和互动性突出了人们对于城市景观的参与,尽管不是参与者在场的面对面交流,而是凭借技术逐步驱进直接的声音或肢体的交流,但是,正是这种在真实时间中的参与更符合人们的需要。换言之,技术强化了景观领域的民主性,网络给予人们更多的权利,鼓励和刺激人们去参与、想象和革新城市景观。网络从技术上提供了一种集体民主的可能性。而且,公共交流一开始就吸引了大量的网络使用者。在互联网上,许多自发的而又具有一定社会功效的组织或机构很多,它们以不同的宗旨和目的把很多人凝聚在

组织的周围,起到了传统传媒所起不到的效果。正如芬伯格所说:“计算机的发展方向并不是由设备的性质决定的,而是用户的选择。他们没有简单地把计算机当作一种给定的事物,而是以交往为目的重新为计算机制造者和计算机系统管理员确定方向,因为交往功能的重要性一直长久地被低估了。网络行为的扩展已经完全改变了计算机的概念,并且以各种难以预料的方式改变社会交往的世界。”<sup>[8]</sup>而且这种被改变的方式突破了把关人制度,通过横向操作的平等、共享、无中心等特点,反抗传统的纵向传播的等级和中心。现代性境况下的自我,通过网络与现实建立镜像般的传播关系,是一种日常生活方式的状态,是个体存在的人文环境和一种精神生活的场域。网络已然成为和正在成为民间公开发表言论的重要领地。当然,其最终目的不是为了发现真理,而是为了社会上的人发出自己的声音,保证世界有不同的声音存在。从这个意义上说,言论自由意味着世界没有也不应当有任何权威可以让芸芸众生用一个大脑思考,用一种声音说话。

综上所述,媒体技术对城市景观领域的影响在于其技术整合能力,是其传播的支撑、载体和容器,是社会再生产过程中的一个重要组成部分,作为社会依附和社会属性的形式结构的一部分给社会的传播提供了技术保证。技术的成效取

(上接第 10696 页)

数据库查询时,双击景点名称前的▶,即可在右边的文本框中出现文字解说。

**3.5 生活服务信息查询模块** 提供景区开放时间、联系方式、门票价格、宾馆饭店、停车场、卫生间、医疗卫生服务站、周边景点等旅游服务信息,以文字介绍和图片展示的形式为主。

**3.6 旅游线路模拟及查询模块** 预先设定若干条主要的旅游线路供用户选择。用户选择任意一条线路,系统均能在三维窗口中按线路模拟行驶,同时实时显示运动轨迹附近的地理实体。为了方便用户的旅行,将为用户设计不同的线路以满足不同需求。比如,在两个景点之间,提供距离最短、沿途景点最多、缆车线路等的不同路径供游客选择。

**3.7 解说模块** 包括景点照片和景点介绍的音频文件,通过文字、图片和讲解的方式使游客更直观地了解景区的特色。配以视频解说功能,该系统的视频主要来源于网络上与著名景点的视频文件,如“百家讲坛”等。在讲解功能下,设有4种讲解方式,视频、音频(文字)、三维和飞行。主要说明视频实现方法:首先在VS组件中添加Windows Media Player组件,新建一个项目中的Windows窗体,便于视频的查看,通过代码实现视频的添加。

#### 4 结语

基于Arc Engine的骊山森林公园导游系统是对三维GIS应用的一种尝试。笔者通过将三维技术引入到旅游信息系统中,参照游客的不同需求为其提供了不同的解决方案。该

决于它的社会化,技术成为社会共享的证据,成为一个象征、话语和社会权力调解的场所<sup>[9]</sup>。正如哈贝马斯所说:“社会的不断合理化是与科技进步的制度化相联系的。”<sup>[10]</sup>技术进步所产生的效率也成为一种不受谴责的社会控制手段,技术进步成为现代社会合理活动的标准,为政治和社会领域提供了针对一定社会不平等的技术良方,为在物质和精神意义上的再生产提供了一种改造和阐释的话语。

#### 参考文献

- [1] 威廉·麦克高希. 世界文明史[M]. 北京: 新华出版社, 2003.
- [2] 詹姆逊. 后现代主义: 后期资本主义的文化逻辑[M]//王逢振, 盛宁, 李自修. 最新西方文论选. 桂林: 漓江出版社, 1991: 343.
- [3] 曼纽尔·卡斯特. 网络社会的崛起[M]. 夏铸九, 等, 译. 北京: 社会科学文献出版社, 2001: 576.
- [4] 威廉·J·米切尔·我+ +——电子自我和互连城市[M]. 刘小虎, 等, 译. 北京: 中国建筑工业出版社, 2006.
- [5] 黄思学. 传播新技术对政策参与的影响: 以互联网为例[J]. 科教文汇, 2013(8): 203-204.
- [6] 丁子. “第四传媒”与大众传媒的新趋势[J]. 国际新闻界, 1997(4): 29-30.
- [7] 高蓓. 媒体与建筑学[D]. 上海: 同济大学, 2006: 181.
- [8] 安德鲁·芬伯格. 可选择的现代性[M]. 北京: 中国社会科学出版社, 2003: 3-4.
- [9] 陈卫星. 传播的观念[M]. 北京: 人民出版社, 2004: 273.
- [10] 于尔根·哈贝马斯. 作为“意识形态”的技术与科学[M]. 上海: 学林出版社, 1999: 38-39.

系统通过对基于数据、三维可视化、查询信息、空间分析等角度的考虑,实现了对景区的旅游导览、语音讲解、景点查询等功能。该技术属于地理信息系统二次开发中的组件式开发,优点是开发过程可视化,操作简单,易于与用户交流。但该技术也存在一些缺点,比如ArcGIS软件与.net 2010软件的兼容问题、系统对于用户指令响应的快慢问题、三维场景的画面美观问题等还有待解决。旅游地理信息系统是当前GIS发展的一大重要趋势,在未来空间信息化的社会中,应用领域必将日益广阔。如何将景区信息可视化理论、技术与二维、三维地理信息系统有效结合在一起,创造真正服务游客,提高旅游质量的景区建设系统,将在旅游高度发展的现今社会具有十分重要的意义。

#### 参考文献

- [1] 章敏洁. 旅游景区导游三维GIS设计与开发技术[D]. 南京: 东南大学, 2009.
- [2] 胡晓明, 孙东明, 黄孝燕, 等. 基于skyline的三维GIS系统设计与实现[J]. 现代城市, 2012, 2(1): 15-18.
- [3] 汤国安, 杨昕. ArcGIS地理信息系统空间分析实验教程[M]. 北京: 科学出版社, 2012.
- [4] 范力铭. 基于Arc Engine的三维GIS系统开发与应用[D]. 上海: 华东师范大学, 2007.
- [5] 黄建熙, 郭利华, 龙毅. 二维地图和三维场景的互响应设计与实现[J]. 测绘信息与工程, 2005(14): 247-249.
- [6] 李乃文, 傅游, 沈学利, 等. C#程序设计[M]. 北京: 清华大学出版社, 2007: 124-127.
- [7] 宋新龙. 风景名胜三维景观导游系统研制方案的思考[J]. 地理空间信息, 2007(5): 22-24.
- [8] 李建成, 郭建文, 盖迎春, 等. 基于Arc Engine的三维GIS的设计与实现[J]. 遥感技术与应用, 2009(3): 395-398.