

The Experience of Design Study

Kai Luo

Xuwen Agriculture Bureau, Xuwen
Email: luokai8818@163.com

Received: Nov. 19th, 2012; revised: Nov. 23rd, 2012; accepted: Dec. 15th, 2012

Abstract: The field experience can be divided into several parts: planting experience, management experience, harvest, experience, processing, agricultural tools to use, agriculture differential taxation of working experience and skills used in agriculture. Such type of experiences had the characteristics of the field, labor, truth and beauty of life. In design, you must make the connection between different kinds of aspects, such as the connection of the field and garden, realness and virtualness, labor and pleasure combined and productive life combined.

Keywords: Experience; Type; Characteristics; Design

田园体验设计问题研究

罗 凯

徐闻县农业局, 徐闻
Email: luokai8818@163.com

收稿日期: 2012年11月19日; 修回日期: 2012年11月23日; 录用日期: 2012年12月15日

摘 要: 田园体验可分为种植体验、田间管理体验、收获体验、品尝体验、加工体验、农业劳动工具使用体验、农业投入品应用体验和农业劳动技能运用体验等类型, 具有田园性、劳动性、真实性、审美性和生活性等特点。在设计中, 必须做到田园性与园林性相结合、真实性与虚拟性相结合、劳动性与愉悦性相结合和生产性与生活性相结合。

关键词: 田园体验; 类型; 特点; 设计

1. 引言

田园设计是农业设计的三大内容之一^[1-4]。如果说田园科普设计是田园设计从视觉效果上进行设计的话^[5], 那么, 田园体验设计则是田园设计从心理效果上进行设计。

2. 田园体验的内涵

这里的田园是广义的田园。关于广义的田园, 拙作《田园科普设计问题研究》已有论述^[5], 在此不再重复。

田园体验, 指的是通过在田园中进行农业劳动,

取农业劳动知识, 体验农业劳动生活的生活方式。

3. 田园体验的类型

1) 种植体验。种植体验, 指的是通过在田园中进行种植劳动, 获取种植知识, 体验种植生活的生活方式。例如, 水稻的办田插植、甘蔗的开沟下种、树木的挖穴栽植就是种植, 就是种植劳动。通过这些劳动, 就能获得这些知识, 体验这些生活。

2) 田间管理体验。田间管理体验, 指的则是通过在田园中进行中耕、除草、施肥、灌水、防虫、治病等田间管理劳动, 获取田间管理知识, 体验田间管理

生活的生活方式。例如，水稻的中耕、除草、施肥、灌水、防虫、治病等田间管理既是一种劳动，也是一种体验，还是一种生活。

3) 收获体验。收获体验，指的自然是通过在田园中进行农作物及其产品收获，获取收获知识，体验收获生活的生活方式。例如，水稻的收割、甘蔗的低砍、苹果的摘取都是收获，都是收获劳动，都是可以获取收获知识、体验收获生活的生活方式。

4) 品尝体验。到田园中去品尝自身种植或收获的农产品，就是品尝体验。客观地说，一般品尝和品尝体验所品尝到的农产品，其味道是相同的，但感受却不同，前者品尝的是他人的劳动成果，后者品尝的则是自身的劳动成果，或者说，前者品尝的仅仅是农产品的味道，后者品尝的除了农产品的味道外，还有自身劳动的果实。到农业观光园摘果、尝果，不但甜在嘴里，而且甜在心里。

5) 加工体验。这里的加工指的是初级加工、浅层加工，如将谷碾成米，将米磨成粉，又如将茶青加工成茶叶。显然，通过参与加工实践，可以获得加工知识，体验加工生活。

6) 农业劳动工具使用体验。这里的农业劳动工具是广义的，即除了锄头、镰刀、手扶机和拖拉机等工具外，还包括机井、棚架、管道和电网等设施。作为使用体验的农业劳动工具，既包括现在正在使用的，如锄头、镰刀、手扶机和拖拉机等，也包括现在已不使用或少使用的，如石牛、椿臼、石磨和石碓等。如果说通过工具的使用可以获得工具使用知识，体验工具使用生活的话，那么，通过现在正在使用工具的使用便可以获取工具使用的一般知识，体验工具使用的一般生活，通过现在已不使用或少使用工具的使用则可以获取先辈工具使用知识，体验先辈工具使用的远古生活。

7) 农业投入品应用体验。这里的农业投入品，指的是肥料、农药、农膜等物资。这些农业投入品有一个共同的特点，就是直接投入于作物中、田园里，使土壤、气候、水和生物等农业自然资源，更加有利于农作物的生长发育，有利于农作物产品品种多样、品质优良、营养丰富、口感适宜、卫生安全、外观美观的农产品。显然，亲手在作物中、田园里使用这些物资，就能获取其知识，体验其生活。氮肥有利于营养生长，钾肥有利于生殖生长，亲自尝试一下，使用一

下，就能获得“百闻不如一见”的效果，心理的愉悦将不言而喻。

8) 农业劳动技能运用体验。这里的农业劳动技能，包括农业劳动的技术、方法和理论，包括远古技能、传统技能和现代技能。远古技能如刀耕火种，传统技能如区田法和代田法，现代技能如农业综合开发和农业标准化生产。无疑，通过这些技能的运用，既能获取农业劳动技能知识，体验农业技能运用生活，又能了解、感知农业劳动技能发展。

4. 田园体验的特点

1) 田园性。田园性，指的是田园体验都是在田园中进行的特点。种植体验、田间管理体验、收获体验、品尝体验也好，农业劳动工具使用体验、农业投入品应用体验、农业劳动技能运用体验也好，都是可以在田园里进行的，也是可以在田园以外的地方进行的，特别是品尝体验和农业劳动工具使用体验。不过，只有在田园里进行的，才是田园体验；否则，则不算是田园体验。品尝水果既可在田园进行，也可在田园以外的任一地区进行，如野外、住宅、酒家、果店等，然而，只有在田园进行的品尝水果才能算作是田园体验，而在其他地方进行的品尝水果只能算是一般的水果品尝。至于加工体验，则不是在田园进行，但却应该是田园的延伸地区——附近村庄——进行；否则，也不能算是田园体验，而是一般的农产品加工。

2) 劳动性。劳动性，指的则是田园体验是一种劳动体验，是一种在田园中进行劳动所获得的体验。锄头是一种既传统又简单的农业劳动工具，其功能主要是锄地，也就是将土壤的表层锄松。显然，要实现这一目的，在地球上任一有土表露出的地方都可实现，但是，只有在田园中，在田园的劳动中，在将田园的表层锄松的劳动中，所获得的体验，才是锄头使用体验，才是锄头这一农业劳动工具的田园体验。锄头这一农业劳动工具是这样，其他农业劳动工具也是这样，农业劳动工具使用体验是这样，其他田园体验也是这样。

3) 真实性。所谓真实性，就是田园体验在田园中所进行的劳动，与一般的、正常的农业生产在田园中所进行的劳动是基本相同的，准确地说，在本质上是基本相同的。在田园体验中，锄地，不但是使用锄头，将田园的土表锄松，而且这一行为的确又是农业生产

之所需，是种植作物之所需，即是真实的锄地，而并非完全为了体验而进行的锄地，因此也可以说，通过真实的锄地，体验锄地之生活。在具体表现上就是，田园体验的锄地也像真实的农业劳动的锄地一样，一样是那么深，那么松，那么碎，那么平，那么适合农作物种植。

4) 审美性。所谓审美性，则是田园体验在田园中所进行的劳动必须在优美的环境中进行的特征。田园体验与一般的劳动不同。一般的劳动仅仅是劳动者应用投入品，运用劳动技能，使用劳动工具，作用劳动对象，生产产品；而田园体验则除此之外，还包括获取劳动知识，体验劳动生活在内，因此，必须在优美的环境中进行。在这里，优美的环境包括：一是田园景观化。即田园中的作物与田块、田埂、道路、沟渠、林带及机井、水池、棚架等形成和谐的统一体，构成美丽的田园风光。二是农业劳动工具美学化。即农业劳动工具做到功能性与审美性相结合、使用性与舒适性相结合和工具性与音乐性相结合^[6]。三是农业劳动技能美学化。即农业劳动技能通过文字简明化、表格化、图形化、公式化、文艺化和美学化的形式，实现简单、明瞭、易懂、易识、易操作^[7]。关于这一问题，是很容易理解的。在农业观光园劳动与在一般的田园劳动，其感受、体验是截然不同的。

5) 生活性。人们在田园体验中所进行的劳动，包括种植、田间管理、收获和加工等，是生活方式化的，或者说，是一种生活方式。这就是田园体验的生活性。在家里吃果是生活的内容之一，吃果给生活以品尝和营养，甚至情趣。当在田园中摘果、尝果收到在家里吃果的效果的时候，就是田园体验，也就是劳动的生活方式化。抓举哑铃也是生活的内容之一，抓举哑铃给生活以身体锻炼，当然也有情趣。当在田园中锄地在收到锄松土表的目的的同时，也收到抓举哑铃的效果的时候，则是田园体验，也就是劳动的生活方式化。

5. 田园体验的设计

1) 田园性与园林性相结合。在田园体验中，田园不但是劳动的场所，是种植农作物的场所，是从事农业生产的场所，而且是实现审美的场所，是获取体验的场所，是进行生活的场所，因此，在设计中，必须做到田园性与园林性相结合。所谓田园性，就是田园

体验在内容上完全是在真正意义上的田园上进行着真正意义的农业生产，种植高产优质的农作物，生产高产优质的农产品。所谓园林性，就是田园体验在形式上则是在园林一般的田园上同时进行着园林意义的审美享受。显然，做到田园性与园林性相结合的关键，在于建设园林化的田园，并在其上开展田园体验。哈尼梯田很好地实现了生产性、生态性与审美性的统一，或者说，哈尼梯田是一个园林化的田园，在其上进行劳动，就能获得效果较佳的田园体验，或者可以准确地说，其体验效果比一般的田园、一般的梯田要好。当然，哈尼梯田并不是有意识设计的，但却是田园体验设计应该加以借鉴的。

2) 真实性与虚拟性相结合。田园体验是一种真实的劳动，所使用的农业劳动工具是真正的，所应用的农业投入品也是真正的，所运用的农业劳动技能还是真正的，所进行的种植、田间管理、收获和加工等同样是真正的，但是，这种真实、真正又不完全等同于一般的劳动和农业生产，即还是一种体验，因此，在设计中，必须做到真实性与虚拟性相结合。所谓真实性，就是田园体验所进行的劳动与一般的农业劳动在内容上是相同的，在真正的田园，使用真正的农业劳动工具，应用真正的农业投入品，运用真正的农业劳动技能，进行真正意义上的种植、管理、收获和加工。所谓虚拟性，则是田园体验通过劳动不但收到一般劳动的效果，而且还收到一般劳动所没有收到的效果——体验，或者说，还收到虚拟劳动可以收到的效果——体验。要做到真实性与虚拟性相结合，关键在于在确保“真实”的前提下，增加一些“虚拟”的要素，如在锄头的锄柄上画上一些花、草、虫、鸟，这对青少年来说，无不会增强其体验的趣味。

3) 劳动性与愉悦性相结合。在田园体验中，种植、管理和收获等既是劳动的过程，也是享受的过程，因此，设计必须做到劳动性与愉悦性相结合。所谓劳动性，就是田园体验的本质是劳动，或者说，通过种植、管理和收获等劳动的形式，来实现田园体验。所谓愉悦性，就是田园体验所进行的劳动，并不像一般的劳动那样，仅仅是时间、体力和精力的付出，而是在时间、体力和精力的合理、科学支配下，通过劳动这一形式，获得知识，体验劳动，实现愉悦，满足心理对劳动知识和技能的需求。显然，在田园设计中，要做到劳动性与愉悦性相结合，关键在于所选择、设

计的项目所需的劳动强度不大，如田园土壤比较疏松，易于耕作，作物比较粗生，易于管理，产品比较易收，易于收获。这样，人们就能够在比较轻松中劳动，获取知识，体验劳动，实现愉悦。

4) 生产性与生活性相结合。田园体验既是生产，也是生活。作为生产，田园体验与一般的田园生产在本质上并没有什么区别，也是从事种植、管理和收获等劳动，也是通过利用农业动植物的生理机能，与土壤、气候、水和生物等自然资源作用，生产能满足人类营养需求、品尝需求和原料需求的农产品。作为生活，田园体验与一般的生活在本质上并没有什么区别，也与吃、穿、住、行一样，为生命提供能量、健康、娱乐、审美和享受等物质的和精神的满足，所不同的只是生活空间和形式的不同和变换，或者说，通过生活空间和形式的不同和变换，丰富生活的内容，增加生活的情趣，增强生活的活力。因此，田园设计必须做到生产性与生活性相结合。所谓生产性，就是田园体验设计必须从生产的角度出发，从有利于生产的角度出发，设计田园，营造农业生产的场地。所谓

生活性，就是田园体验设计在做到有利于农业生产的同时，还必须从生活的角度出发，从有利于生活的角度出发，设计田园，营造人们生活的场地。也显然，在田园体验设计中，要做到生产性与生活性相结合，关键在于在田园设计中加入一些生活的元素，如房屋、座椅、音乐、品尝等。这样，人们就会在生活一般的生产中体验田园劳动，体验田园生活。

参考文献 (References)

- [1] 罗凯. 农业美学初探[M]. 北京: 中国轻工业出版社, 2007.
- [2] 罗凯. 关于构建农业设计学科的思考[J]. 福建热作科技, 2010, 35(4): 67-72.
- [3] 罗凯. 农产品设计问题研究[J]. 农产品加工·创新版, 2010, 12: 68-70.
- [4] 罗凯. 作物植株设计问题的研究[J]. 农产品加工·创新版, 2011, 2: 73-77.
- [5] 罗凯. 田园科普设计问题研究[J]. 中国农学通报, 2011, 增刊: 257-261.
- [6] 罗凯. 论农业劳动工具革命[J]. 现代农业装备, 2009, 8: 36-38.
- [7] 罗凯. 论农业劳动技能革命[J]. 农产品加工·创新版, 2011, 1: 75-77, 80.