

第六章 事情的视觉呈现和形态呈现

赋能生态系统

enable?

A enable B 石油 汽车发动

生态系统产生凝聚力

螺旋上升过程

如何引导社会个体关注未来？

地图法 放大法

地图法和场所营造

『肖像』 - 讲可持续问题清晰展现

『开源工具系统』 - 如何实现场所营造 - 产生场所感

放大法与动态化

春秋笔法

放大弱信号 - 设计干预 - 选择衡量标准

非设计人员

『草根创新』 需要被标准化从而实现传播

1. 将分散的可持续活动标注起来
2. 设计情景
3. 通过工作坊、网站等多种形式

展览是一种研究工具，内容可变

构建故事

设计专家整合设计技巧和专业技巧

重建本地特征

重建场所

不仅仅只有现在的城市特征，隐含对城市未来的愿景

数字化叙事

使用数字化比如视频的形式进行传播，效果立竿见影

角度问题：从电影拍摄者和第一人称？

从口口相传到现代数字化叙事

文化转变

- 都市叙事
- 故事银行

1. 抖音快手
2. 结合各地的喊麦

喊麦如何产生？

混合现实

将未来和现在联系起来，从而构造愿景

- 避免成为操纵诱导和沦为形式
- 将故事动机、内容本质、采用叙事模式告诉读者
- 控制情绪部分

目的：构造更大的情景框架？

建立情景（场景）

情景是一种人为设计的传播载体

设计导向的场景

愿景：如果.....

动机：愿景背后的价值观

策略：如何.....

城市生态实验室

社会创新为基础，同时促进社会创新

社会对话的视觉呈现工具

- 对话主题类 让对话发生 --设计点出现
设计行动主义触点？
- 对话促进类 促进对话传播 --设计点视觉化呈现
- 经验参考类 找案例，收集反馈，给所有参与社会创新的人一个参考 --设计思维中的测试