

城市照明媒体化趋势的被动因素与对策

媒体化的城市照明好不好？

很难回答，不能简单随便地说好或不好

如 果 要 说 好 ， 似 乎 远 远 不 够

如果说，这是艺术、是文化，似乎拔得太高。

一横是一、二横是二、三横是三，但四横不是四。

文化是内在性的、是渗透和折射出来的，简单贴标签是难于展现的。

无论白天还是晚上，展示城市风貌的最重要元素是建筑。城市夜景照明的最重要内容自然是建筑照明。媒体化照明较多压缩了建筑物本身的展示。所以，媒体化照明至少不应该成为城市照明的追求。

几乎全部是直发光照明模式，大量存在的话，光污染将难于承受。

如 果 要 说 不 好 ， 感 觉 冒 昧 良 心

无论怎么说，媒体化照明比那些轮廓灯滚动、点光源闪烁要好很多很多。至少到现在还没有看到更好的玻璃幕照明的表现手法。

成 因 猜 测

城市夜景照明最重要的两类对象：

1、特色建筑（古或仿古建筑最多见）
实施手法较多而有效。

2、高楼大厦（大多数为玻璃幕建筑）
大多难逃轮廓灯、点光源点缀的命运。

几乎可以肯定地说，媒体化照明模式并非业主方的要求，甚至也非设计师的首选。大多情况是点光源点缀的功能延伸。

媒体化照明往往不是一种主动行为，它只是直发光照明方式中的一种特例。

问题的实质

轮廓灯、点光源等直发光照明方式的大量存在是媒体化照明方式的土壤和温床。而且必须承认，相对于前者，后者绝对是一种进步。所以需要讨论的问题是前者。

轮廓灯、点光源等直发光照明方式的大量存在应该有两种情况：

1、确实有相当一部分人喜欢；

如很多非常容易照亮的建筑也用轮廓灯和点光源。

需要严格的目标定位论证。

2、确实舍此没有其它好办法。

如玻璃幕建筑。

需要探讨有效的照明手法。

喜 好 与 目 标 定 位

对于目标定位与实施手法，往往一句审美观不同就使得任何东西都成为合理。

目前的现象有时想不通。一种非常相似的社会现象似乎可以解释之： 

实际上，只要真正实实在在地进行目标认证和效果分析，优劣定能凸显，取舍定可决断。

当前夜景照明存在根本性的缺损

- 缺乏对目标机理的论证，为什么要做的具体目标不明
往往只有提升城市形象、美化环境等抽象而空洞的宏观目标
- 缺乏对回报机理的论证，甚至根本没有考虑到回报
在较多人心目中，夜景照明只是可重复燃放的烟花爆竹
- 本末倒置现象广泛而严重，亮为追求，光成主角
夜景照明的展示对象与绝对主角永远是建筑和环境，不是光更不是灯
- 过度“彩动化”造就了大量“妖”街“鬼”城
审美观差异是表面，缺乏对深度刻画建筑美感的探索才是根本原因

关 于 照 明 手 法

夜景照明手法

●	泛	光	照	明
●	内	光	外	透
●	轮	廓	灯	勾
●	点	光	源	点
●	动	态	彩	色
●	造	型	灯	具

如果作社会反响调查
负面效应及争议最小的
很可能是泛光照明



对夜景照明的重新认识

- 夜景照明的展示对象与绝对主角是建筑和环境不是光，更不是灯
- 夜景照明的照明对象可以被渲染甚至夸张，但不应该被改变
- 成就夜景照明的是光，破坏夜景照明很可能也是光，必须用对用好
- 见光不见灯是不够的，见光有可能比见灯更有害，应追求见物不见光
- 泛光照明手法绝非落后过时，而是应适应变化、与时俱进

LED 让 泛 光 照 明 获 得 新 生

泛 光 照 明 的 主 要 软 肋

- 1、灯 具 占 位 空 间 太 大 ；
- 2、光 污 染 控 制 较 困 难 ；
- 3、难 于 实 现 细 部 刻 画 。

LED 可以使投光灯微缩化 可 轻 易 克 服 之
优秀的定向投射性能

本人认为，LED 的众多优点中，小、定向性好、可控性好三点最为实惠。这里的可控性更多的是指光通量大小与投照方向的可控性

结构化照明——化整为零的泛光照明

结构化照明之结构化有两个方面：

1、有选择地照亮结构部件
光要定向、定角、定亮

传统灯具理论上能做到定向定角定亮，但实际上实现的难度很大；而对LED灯具来说要容易得多。

2、灯具本身融入建筑结构
灯具须微缩化、异形化

传统灯具微缩异形几乎不可能；而对LED来说很容易。

LED让泛光照明获得新生，又具有传统灯具无可比拟的优势

















有理由认为：

结构化照明将会是夜景照明的主流手法

是LED应用于夜景照明的重要追求

有 必 要 提 议：

开展城市夜景照明需求的论证研究讨论

开展照明手法的实施研究讨论(包括玻璃幕照明)

开展结构化照明灯具的研究讨论

真正利用LED特点的灯具研发还没有开始。

—— 摘自赵建平老师的发言

粗 浅 观 点 ， 谬 误 难 免

欢迎切磋交流、批评指正