



Atelier Liu Yuyang Architects
西店记忆文创小镇 / CIDI MEMO ITOWN

一边是斑驳蜿蜒的涂鸦墙,一边是错落的民房;一边是挂着新农村建设规划图的砖墙,一边是人们聚集在陈旧壁画下吧嗒吧嗒抽着劣质香烟的场景;一边模仿着火车鸣笛的隆隆声,而又从来未曾真见过……这是《站台》里一段对于那个时代的民间记忆,也是一次对80年代社会由封闭到开放的历史的勾勒,它象征了80年代中国的转型,而如今这个国家又正迎来新的转型

The graffiti wall meandered towards to afar, while jagged houses stood on the other side; the new rural construction plan was hanging on the wall, while people gathered before the old murals, smoking the poor cigarettes; they were imitating the rumbling sound of the train, however, they never see the real one...

Illustrated in the movie *Platform*, this is a part of folk memory towards that period, as well as a description of 1980s from close to open, which symbolized the transformation of China in 1980s, and today the country is ushering in a new transformation



本页：下图，西店记忆文创小镇启动区渲染鸟瞰图，总共分为三部分，最远处也是最大面积区域为A区，右

侧为B区，左侧是C区；底图：A区酒店内院，展现了多种材料的对比，包括玻璃幕墙、红砖、深灰色钢板与银

色波纹钢板屋面。
对页：车站内院，展现了展厅（左）
和会议室及酒店大堂空间（右）



项目场地是由北京东四环边上的几条货运和客运轨道所切割出来的一块城市边缘地带。其前身为玻璃厂旧址，总建筑面积预计为十四万平方米，委托方希望小镇能够脱离普通办公园区的形态，通过对文化创意类产业的引入使得整个片区得到激活，从而实现城市的更新。作为最先介入的建筑设计方，刘宇扬建筑事务所承接了其中作为启动区的建筑改造设计以及销售中心室内设计的工作。

建筑师刘宇扬第一次到现场的时候，这里让他想起贾樟柯电影《站台》中70年代山西小县城里的那种感觉。这些建筑原本是一些货仓，而后被改为群租房，里面大多居住着一些低收入的工人，也有一些创意工作者和艺术家。初见基地，设计团队戏称其为城市化进程中的处女地。在这里，建筑师们感受到来自社会底层最为自发的生命力。它是隐

藏于破败仓库之中的原始生机，也是一方城市荒漠中的秘密花园。

项目设计中的最大挑战是如何在不改变建筑投影轮廓线的前提下，将仓库空间进行梳理，使得容积率提高的同时，空间质量也得到提升。在整体的设计策略上，设计团队通过对建筑进行“接骨”与“疏筋”，将单体建筑相连接，对空间进行重构，并植入公共功能，以使得周围区域得到活化。

启动区共分为三个部分，计6 300平方米。A区为销售中心和设计酒店，B区是样板房区，C区为餐饮区。

A区包含了销售中心、会议室、一间酒店，以及被称为“车站”的休息区域等公共设施。同时，几栋纵横交叉的厂房也为该区形成了面向园区主路的两间院落。毗邻轨道的一面是用于公共接待或活动展示的“车站”空间，在这里每隔五

分钟就会传来轰隆隆的火车声，伴随着身体可以体验到的震动感，让拜访者有着身临其境的站台体验。A区最靠西南面，也是最接近园区入口的是销售中心。钢结构的改造加建为建筑师提供了更为自由的创作空间。建筑师搭建了一个拱形的金属屋面，并在上面开了三条天窗，使得结构与光线在建筑内部形成强烈的对比，同时互相呼应。通过对标准拱顶屋面的不同组合变化，建筑师设计了销售中心的大穹顶和悬浮其中的夹层空间，作为办公区使用。弧形的元素也同时贯穿了立面及门窗洞口的设计，为粗犷的原始土建肌理注入了一种早期工业产品特有的人性与精致。除开对场地原始生命力的捕捉之外，建筑师在设计时加入了类似鳐鱼、星球大战或是火车等超现实魔幻主义的片段：建筑师通过弧线轮廓将首层销售中心、“车站”和会议室相连接，配以一系列鱼鳃般的窗户，营造出一种建筑“呼吸”的感觉；此外，从“车站”到达上层客房区域的楼梯外部由透明玻璃进行遮盖，内层经由波纹板包裹，使走在楼梯内部的人有种穿越时光的魔幻体验。

位于A区东面的是以商业办公为主的B区。在立面材料选择上，设计团队对A和B区都采用了黑色火山岩、青砖和红砖，希望对原始砌筑墙的厚重与粗犷进行强化；在加建的部分则采用不同透明度的幕墙，从深灰钢板、阳光板、到玻璃、再而过度到银色拱形的金属屋面。对于B区，建筑师为进驻企业留有足够的发挥的空间，使其能够根据自身需求对室内进行调整，也希望进驻企业发挥其自身特色使原本凋零的西店能够再现活力。

C区位于入口广场南边，与A、B区形成三角关系，同时也是启动区中单体建筑面积最大的区域。团队将这幢两层框架混凝土结构改造为服务于整个片区的食堂和配套设施，并配以一栋由坡屋顶砖混结构建筑改造而成的咖啡厅。①



• Opposite page, top left: the rendering aerial view of Cidi Memo iTown, which contains 3 sections—the further back and the largest part is Section A, the right side is Section B, and

the left side is Section C; bottom: the hotel courtyard at Section A, showing the contrast among various materials, including glass curtain wall, red brick, steel panel in dark grey and silver

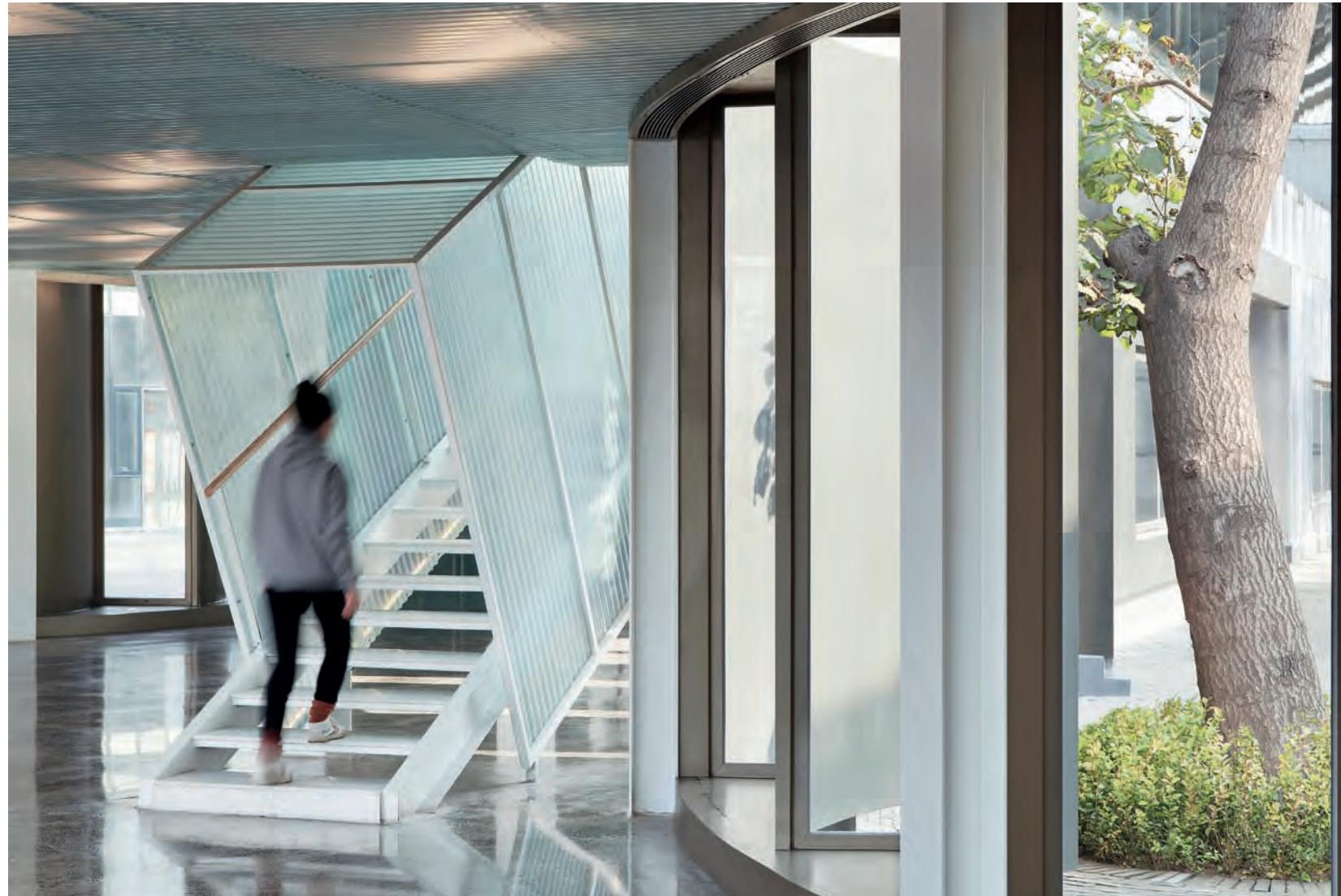
corrugated steel roof.
This page: "Station" courtyard, showing the showroom (left), meeting room and hotel foyer (right)



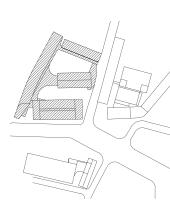
- 1 “车站” / “Station”
- 2 “车站” 内院 / “Station” courtyard
- 3 销售中心/Sales center
- 4 销售办公室/Sales office
- 5 会议室/Meeting room
- 6 酒店大堂/Hotel foyer
- 7 酒店内院/Hotel courtyard
- 8 客房/Guest room
- 9 设备、厨房/Facility, kitchen
- 10 客房内院/Guest room courtyard
- 16 商业/Commerce
- 17 办公/Office
- 18 餐饮/Restaurant
- 19 咖啡吧/Café



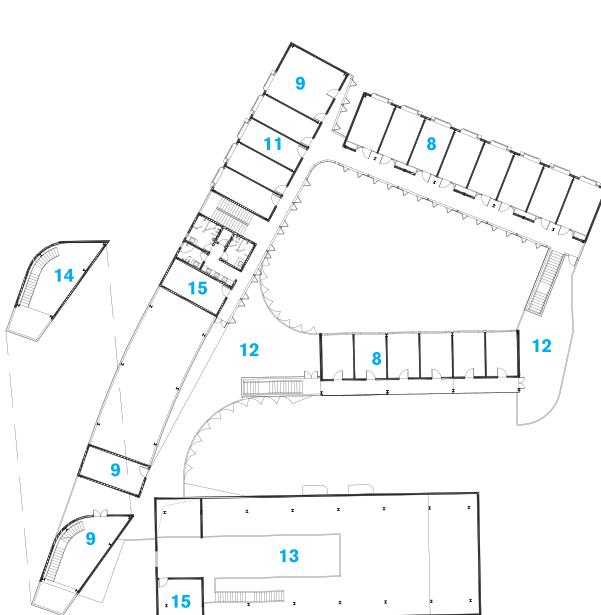
本页及对页：连接“车站”至办公区域的楼梯，采用了波纹板。楼梯晶莹剔透，室内纤尘不染。步入其中，就仿佛是穿行在《星球大战》所描绘的未来世界之中



A区一层平面图/ZONE A GROUND FLOOR PLAN

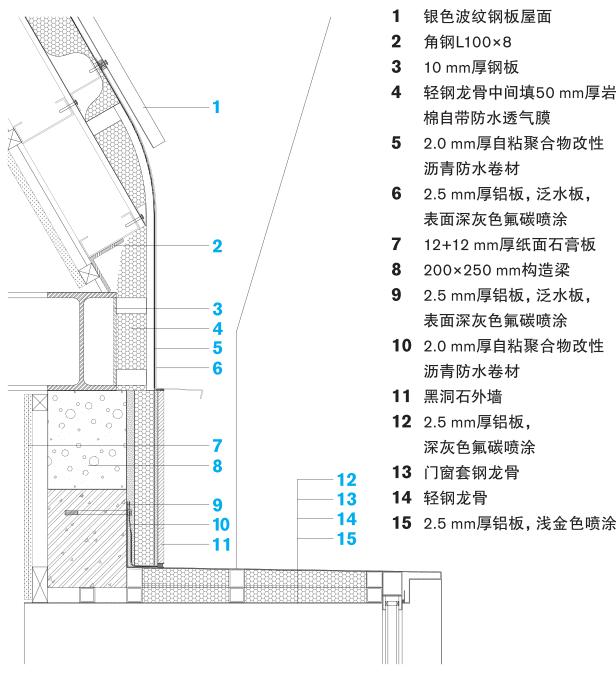


- 1 “车站” / “Station”
- 2 “车站” 内院 / “Station” courtyard
- 3 销售中心/Sales center
- 4 销售办公室/Sales office
- 5 会议室/Meeting room
- 6 酒店大堂/Hotel foyer
- 7 酒店内院/Hotel courtyard
- 8 客房/Guest room
- 9 设备、厨房/Facility, kitchen
- 10 客房内院/ Guest room courtyard
- 11 员工宿舍、青旅/Dormitory, hostel
- 12 露台/Terrace
- 13 西店记忆主题展厅/ Cidi Memo showroom
- 14 塔楼/Tower
- 15 储藏/Storage

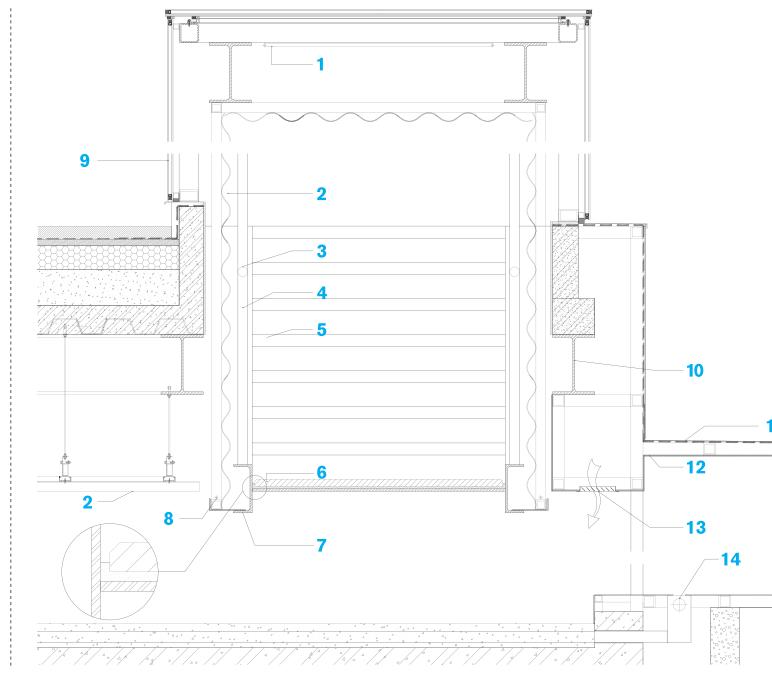


A区二层平面图/ZONE A FIRST FLOOR PLAN

• These pages: the staircase which connected "station" to the office area, using corrugated plate as the material. The staircase is pure and translucent. Walking inside is like passing through the future world of *Star Wars*



A区展厅天窗细部/ZONE A SHOWROOM SKYLIGHT DETAIL



A区楼梯剖面细部/ZONE A STAIRCASE DETAIL

- 1 银色波纹钢板屋面
- 2 角钢L100×8
- 3 10 mm厚钢板
- 4 轻钢龙骨中间填50 mm厚岩棉自带防水透气膜
- 5 2.0 mm厚自粘聚合物改性沥青防水卷材
- 6 2.5 mm厚铝板，泛水板，表面深灰色氟碳喷涂
- 7 12+12 mm厚纸面石膏板
- 8 200×250 mm构造梁
- 9 2.5 mm厚铝板，泛水板，表面深灰色氟碳喷涂
- 10 2.0 mm厚自粘聚合物改性沥青防水卷材
- 11 黑洞石外墙
- 12 2.5 mm厚铝板，深灰色氟碳喷涂
- 13 门窗套钢龙骨
- 14 轻钢龙骨
- 15 2.5 mm厚铝板，浅金色喷涂

- 1 1200 mm, T5灯管，同幕墙龙骨间距安装
- 2 波纹板阳光板
- 3 楼梯单侧木质扶手，直径40 mm
- 4 楼梯扶手立杆，8 mm厚钢板 间距同阳光板龙骨 (@860)
- 5 钢楼梯
- 6 30 mm, 卡拉拉白花岗岩，踏面
- 7 钢楼梯边梁
- 8 LED灯带
- 9 玻璃幕墙
- 10 钢结构，白色珠光喷涂
- 11 2.5 mm厚钢板，泛水板，表面深灰色喷涂，分缝与幕墙坚挺对齐
- 12 2.5 mm厚铝板，表面RAL1035色喷涂
- 13 通风百叶，通长，宽150，白色
- 14 埋地灯

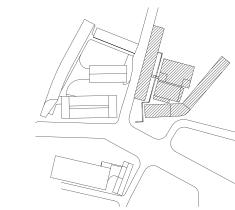
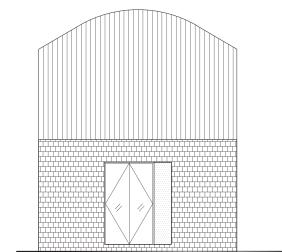
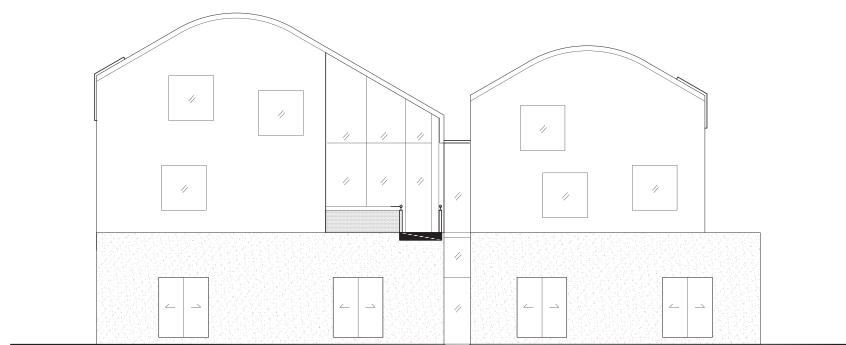
本页: B区上层空间连桥部分视图

对页: 从B区的二层空间看向A区
屋顶

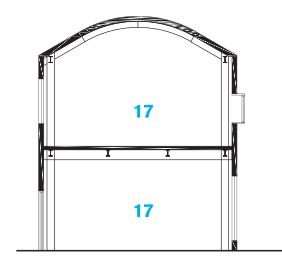
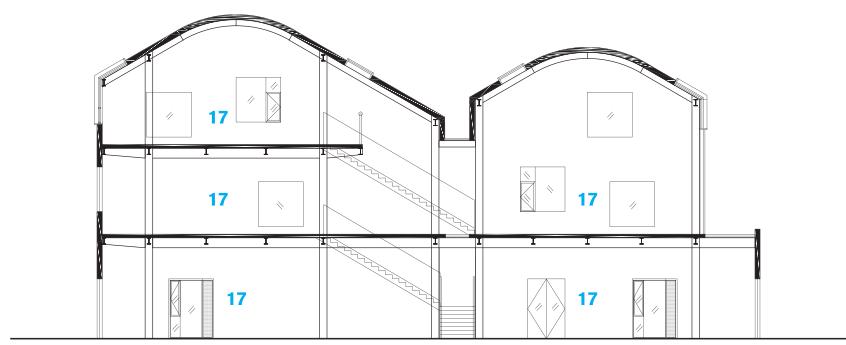
• This page: the pedestrian bridge view at upper level at

Section B.

Opposite page: looking towards the roof at Section A from the second level of Section B

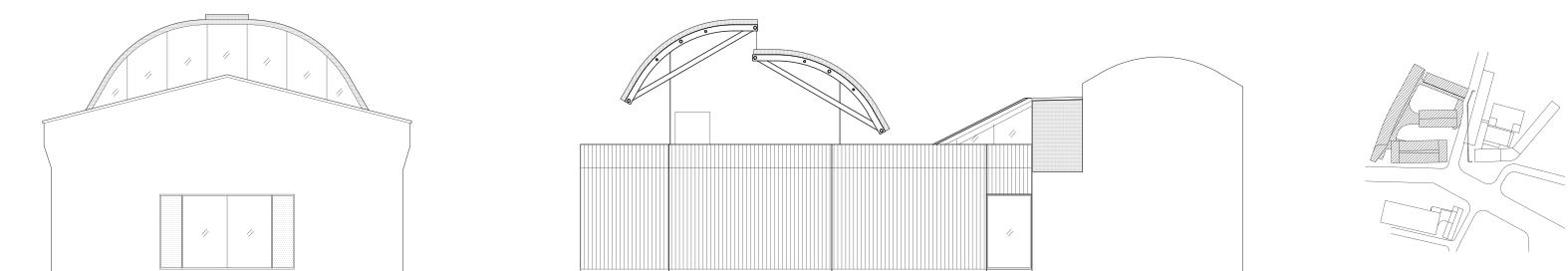


0 10M B区立面图/ZONE B ELEVATION



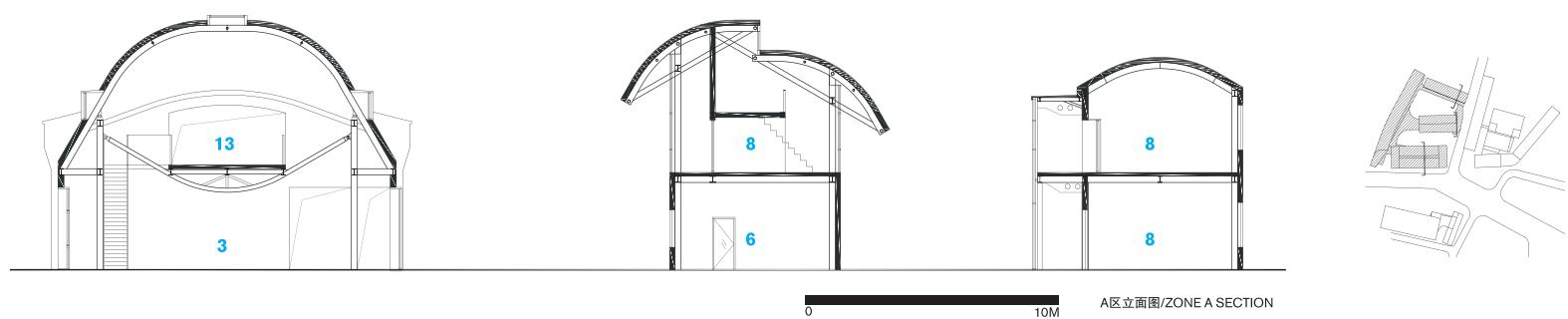
0 10M B区剖面图/ZONE B SECTION

17 办公/Office



0 10M A区立面图/ZONE A ELEVATION

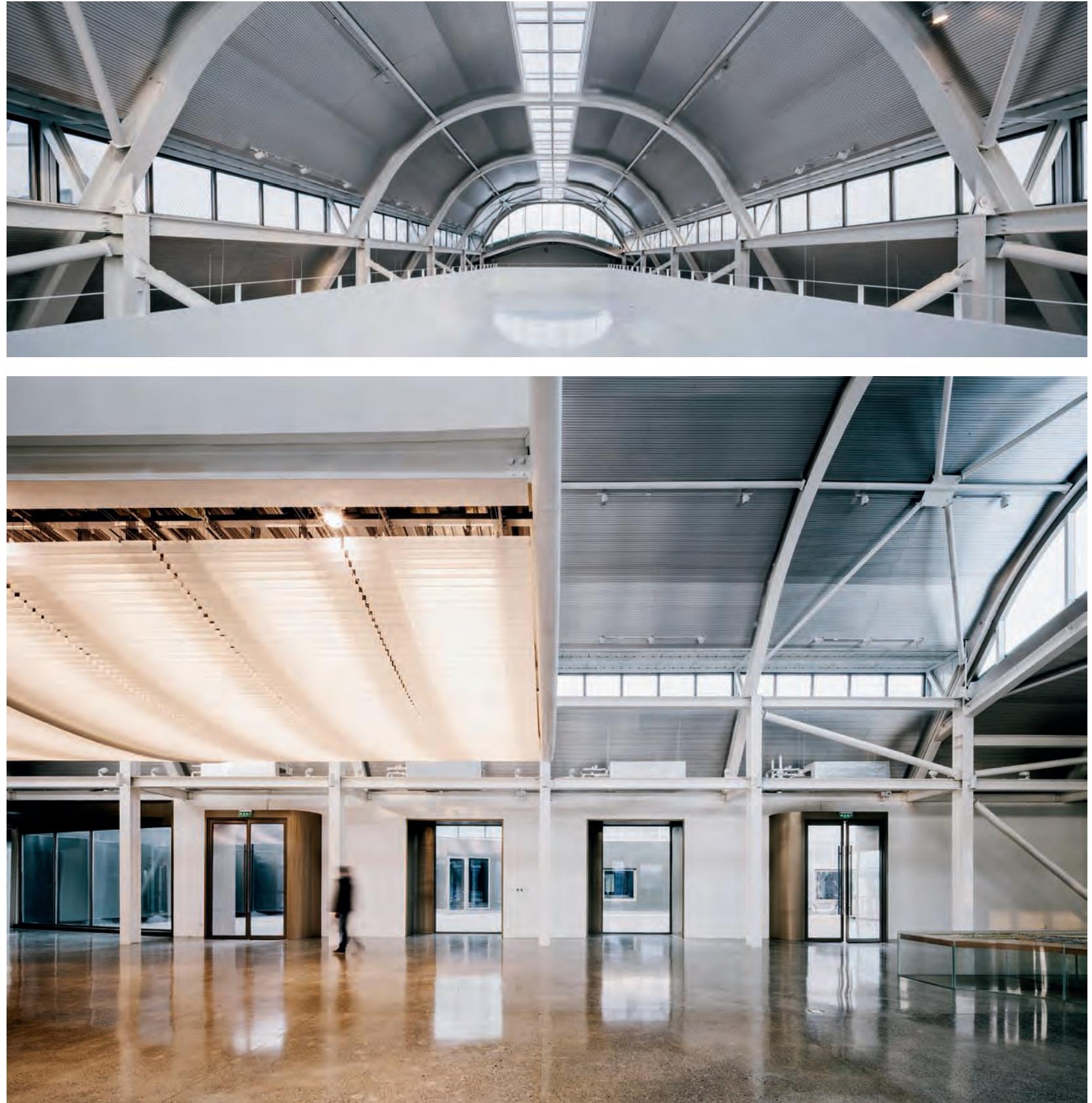
- 3 销售中心/Sales center
- 6 酒店大堂/Hotel foyer
- 8 客房/Guest room
- 13 西店记忆主题展厅/Cidi Memo showroom



0 10M A区立面图/ZONE A SECTION

本页：下图，销售中心及展厅中悬浮的夹层，以及位于弧形顶棚的银色吸音板吊顶；底图，一层展示大厅内部视图，夹层下层采用亚克力格栅顶结合线性照明

对页：顶图，“车站”空间，小镇重要标志性场所之一，它是一个永远只能“等候”却无法登上任何一列火车的休息区域；底图，“车站”内茶水间，采用黑色火山岩贴面



• Opposite page, top: the Mezzanine located at Sales Center and the silver sound-absorbing ceiling; bottom, the internal view of Showroom at ground floor, the space below the Mezzanine uses acrylic grid integrated with linear lighting.

This page, below: "Station", one of the most essential sites for iTown. However, here you could only wait, never will you catch either of the train; bottom: the pantry within the "Station", finished with the black effusive rocks

西店记忆文创小镇，朝阳区，北京/
Cidi Memo iTown, Chaoyang District, Beijing

设计/Design
刘宇扬建筑事务所/Atelier Liu Yuyang Architects

主持建筑师/Principal architect
刘宇扬

项目建筑师/Project architect
李宁

设计团队/Design team
车佩平、吴亚萍、廉馥宁、杨珂、车进、罗坤、王潇聆

结构顾问/Construction consultant
上海源规建筑结构设计事务所/
Shanghai Yuangu Structural Des. Firm Inc.

灯光顾问/Lighting consultant
十津照明设计/UNOLAI DESIGN

施工单位/Construction
河北中保建设集团有限责任公司

委托方/Client
北京梵瑞资产管理有限公司/
Beijing Brahma Real Estate Management Co., Ltd.

摄影/Photography
夏至、朱思宇

功能/Program
文创办公、销售中心、酒店/
creative offices, sales center, hotel

场地面积/Site area
5 500 m²

建筑面积/Building area
6 300 m²

设计阶段/Design phase
2015年12月-2016年6月

建造阶段/Construction phase
2016年3月-2016年12月

造价/Cost
¥ 23 000 000



本页：位于A区的庭院视图，窗户的设计让人联想到锯鱼的设计，给人一种建筑在“呼吸”的感觉。
对页：场地位于北京四环边上，经由一条下穿道进入园区内部

This page: the courtyard view at Section A. The design of windows reminds people of skate, and the building seems like breathing.

Opposite page:
the site is located at fourth ring of Beijing, which can access through the underpasses



**来自建筑师的对话/
THE INTERVIEW
OF THE
ARCHITECT**



Domus China: 这块因为城市更新而由地铁和火车轨道切割而来的场地对您来讲,它给您的第一印象是怎么样的?

刘宇扬: 我初次去到场地之时,觉得这里与日常所见到的北京完全不相像,它更像是一座70年代的小县城,随处可见破败冰冷的货仓,周遭是极度脏乱的群租房,这里住着北京城里被人遗忘的劳动者,这里的一切都让我想起贾樟柯的电影画面。此外,场地之中拱顶的建筑又唤起了我们对神庙、图书馆、车站等经典建筑原型的敬意,搭配周围时不时呼啸而过的火车,让人感受到这是一段无法停靠的旅程,而车站的意向呼之欲出。

Domus China: 对于这块隐匿在城市之中的私密花园,当初决定改建它的吸引力是什么?做城市空间改造,您觉得建筑最有潜力的元素以及改造本身的意义是什么?

刘宇扬: 我觉得改造的乐趣在于新的设计拥有一个可以对话的对象。如今的改造项目都涉及到多方面的问题,包括建筑的新旧程度、改造内容等都是非常具体的问题需要被解决。只要不是原样重建,建筑师一般都可以拥有很大灵活度,且这样的灵活度又是有理有据,不是在一片空白到令人无所适从的场地里进行设计。我觉得这样的改造项目让建筑师可以在一个真实环境和先决条件下,挖掘现有建筑背后的历史和故事。

同时,我觉得改造的意义还在于新建筑对整个地块的提升效应。这种单体改造规模的项目对城市更新影响力虽然是有限的,但我相信北京城区里仍存在着许多像这样被遗忘的场地。它们就像是一个个的“点”,单独看不出什么,等足以相连成线的时候,城市面貌也会随之悄然改变。因此我觉得它的潜力不单单在于它本身,而是希望它的成功和存活可以启动更多更优秀的城市更新项目,使得点连成线和面,以一“点”更新实现整座城市的全盘更新。

Domus China: 您如何理解梵石iTown创造的这种以IP为核心的多元化工作生活区?

刘宇扬: 这是业主的营销思路,希望以此来吸引传媒业为主的租客,通过一年内各种活动的举办使得园区有效且迅速地在文创界受到大众的关注。这样的营销思路也来源于他们之前对周边商务楼出租状况的分析,改造之后的西店小镇会是低密度商务楼,如今租金相比便宜20%左右,一推出便售空,但即使以同样价格出租,也会比低端商务楼更受欢迎。

Domus China: 目前它的使用者是谁?相比于传统的办公空间,它具有什么优势?

刘宇扬: 火车几乎每隔5分钟就会轰隆隆地开过,甚至地面也能感受到微振,这几乎是无法改变的事实。一般人会觉得这种场地是不适合工作和生活的,但恰恰是媒体、影视类的创意工作者会青睐这样特殊的场所。西店记忆小镇,抛开它价格优势不谈,其选址和建筑改造都是极具话题度的,在吸引到文创类租客进驻之后,随之而来的也是更多的新故事和新话题,从而又

是一轮“捧红”的过程。这会生成一个建筑与使用者互动之下的良性循环,而这种多元的互动效果是传统按层租赁的写字楼难以企及的。

Domus China: 是否是因为对于“在地”建筑的重视,而决定以火车作为设计中的重要元素之一?

刘宇扬: 其实在每个项目中我对“在地”都是极为重视的,“在地”就是一种当下的感受,只要在那里便自然而然与场所产生了连接。不论是之前做的上海南京路行人亭,还是这次北京西店的改造,我都希望既能留住场地的过去,也能活化“废弃空间”。因此我们在做场地介入的时候,会尊重场地原貌,比如此次我们也从轰鸣而过的火车这样的场地缺陷中挖掘到了独特的设计角度和故事。

Domus China: 您在改造时最核心的准则是什么?

刘宇扬: 我觉得是一种对未来可能性和建筑精致度把控之间的平衡。建筑师既不能将建筑设计限定在一个让使用者完全无法发挥,或让空间无法根据时间和功能而调整的情境之下,也不能让园区的整体性在使用中得到破坏。因此,我们对大致的设计框架进行统一设定的同时,在细节上也花费了足够的心思,包括对建筑外部材料,甚至是窗框的材质和开启方式的设计。我们希望使用者能根据自身需求对建筑进行调整,同时也希望建筑的统一性可以得到存留。

Domus China: 您曾提出建筑讲究“时间”、“场所性”和“建筑空间的使用及实用性”,能否谈谈这三点在西店记忆小镇中的具体应用?

刘宇扬: 我们此次整体的设计理念是“从城市私处到秘密花园”,在设计过程中也有一系列关键词,比如“破土”、“现实”、“魔幻”、“变形”、“解构”等等。“时间”、“场所”和“使用”这三个关键词集中体现在“车站”空间中。在这里,窗外列车不断飞驰而过,你每日会等到很多趟列车,却无法登上任何一班。在这里,飞驰的列车与静止的车站共享了这个时空交错的瞬间,使用者、场地和建筑也就有了微妙的连结,就像是通往魔法世界的站台,穿过一堵墙,便是另外一番天地。

Domus China: 您希望经过时间,建筑会为周围环境带来怎样的影响,它又如何与城市进行互联的?它在哪些方面体现了其自身的使用和实用性,又是否会因为工作方式的改变而进行改变?

刘宇扬: 车站,除却其交通功能,它往往还会作为一个城市的公共空间。比如欧洲一些大城市的火车站,它们通常地处市中心区域,车站内部便有琳琅满目的商铺。车站入口处一面有着古典主义的建筑立面,代表着和城市空间的连接,另一部分的站台区则是工业化钢结构的大跨度空间,它们之间的候车区也就承载了城市空间与交通空间的自然过渡和转换。在西店的设计中,我们也试图去做这样的一个转换,将“车站”视为从铁轨到办公室间的过渡。它的功能是咖啡厅兼酒吧,也是该片区最为重要的公共空间。在紧邻铁轨的一边是一排落地窗,将列车转换为是每五分钟就会出现的“时空机器”(Time-Space Machine),把访客带到一个完全不同的想象世界。

Domus China: 过去传统的设计可能更多的是考虑如何将空间进行塑造使得各部门之间的交流能够达到舒适的程度,而如今随着社会发展,这个“交流”所涉及的范围就更加广泛,不单是部门之间,更多的是不同企业不同学科之间,甚至是通过互联网做到更虚拟化的互联。那您觉得以后的设计在这一方面还需要有哪些提高才能适应如今工作的合作模式呢?

刘宇扬: 从传统跨国企业年代的标准写字楼到当下互联网经济时代的个性空间,办公空间的变迁实际上跟企业运营管理模式的变迁息息相关。人们的工作习惯和对空间的需求已产生了巨大的不同。从远程协作到移动办公,年轻的创客一代已经无法想象一天八小时呆在格子间上班的机械状态。“交互”、“体验”、“共享”早已成为新经济的关键词。对于设计师的挑战则在于是否能够敏锐地观察出这些转变,并有效地将之转化为设计语汇。科技的进步和社会的发展,并不带来工作时间的减少或工作复杂性的降低,我觉得既然我们必须花更多的时间在工作上,处理更复杂、更烧脑的工作任务,我们工作的空间为什么不能变得更本真、更愉悦、更具灵气,也更不那么像“办公室”?在某种意义上,空间设计可能是对这种转变的一剂很好的解药。**④**

刘宇扬/Yuyang Liu

1969年出生于台湾,美国加州大学圣地亚哥分校都市研究学士,哈佛大学建筑硕士。现为刘宇扬建筑事务所主持建筑师,香港大学建筑学院荣誉副教授,上海青浦区规划局顾问建筑师/

He was born in Taiwan in 1969.

He received Bachelor's Degree of Urban Studies from UCSD and Master's Degree of Architecture from Harvard University. Currently he is the principal architect of Atelier Liu Yuyang Architects, an honored associate professor at Department of Architecture at the University of Hong Kong, and an advisory architect for the Land and Planning Bureau of Shanghai Qingpu District

“燕京里”和“西店记忆文创小镇”的对话/ TALK BETWEEN 「YAN JING LANE」 AND CIDI MEMO ITOWN

以「燕京里」和西店记忆文创小镇为出发点，建筑师王硕和刘宇扬从对建筑的更新，到建筑学作为原型学科的衍生，以及更深入的，建筑师在城市更新的社会发展中如何做到身份的转化与扩展、突破与创新进行了对谈

Based on two projects of 「YAN JING LANE」 and Cidi Memo iTown, architects Shuo Wang and Yuyang Liu discussed from the renovation of architecture, to the expansion of architecture as a prototype, more deeply, how architects handle, expand, change, and develop their roles under the urban renewal process

ALYA: 可以看出,「燕京里」的建筑设计和策划运营是完全紧密连接的,甚至在某些层面,运营理念比建筑理念更为超前。这种多重身份的转换和调整带来了哪些乐趣和挑战?以及设计方向的把控?

META: 我认为对城市的研究和如何对待建筑与城市关系的理念可以很超前,但在做项目的整个协议(protocol)上,设计是很“后置”的。因此会产生一个问题,当前期的政策、拿地、金融、策划等层面的问题都已经被解决,项目的功能已经被设定好,等建筑师开始着手设计的时候,能够发挥的空间已经没有了。对于比较成熟的住宅类项目来说,通常连户型的选择甲方都直接从资料库里指定,建筑师只需做个规划和立面设计。建筑师如果只是应对报批的一枚棋子,那他身份的意义就不存在了。其实我所关心的是能否探索一种新的让设计参与到城市转变中的协议(protocol),如「燕京里」这个项目,我参与成为公司层面的合伙人,或者说从乙方的身份转换为半甲半乙方身份,是因为希望可以从更早地介入到这整个事件中,从对城市的研究和对社区原型的研发开始,融入到具体项目的理念和实操运营中去。我自己申请国际基金(如Graham Foundation)做过一些城市研究,参与过一些国内外展览。我也相信许多建筑师在展览中所呈现的东西都有它宝贵的价值,我不希望它单纯地作为一次性的展览内容供大家“看”,更希望将这些理念和设想打包并入到一个集开发、空间设计、运营、和使用为一体的协议之中,发挥更大的作用。

ALYA: 那这种多重身份的转换是种什么样的感觉?

META: “痛并快乐着”吧。有一段时间我完全分不清自己是甲方还是乙方。因为作为乙方,我要尽最大努力去把设计做好,所以特别想把空间做得更丰富;但设计完之后作为甲方就需要成本控制,那接踵而至的就是必须要减造价。可是我既想减价,又不想降低设计质量,到最后就绕进了这样一个无解的循环之中。在这个项目中,有一段时间我和我的团队承担了设计师和甲方设计部的双重身份,虽然很分裂,但通过这个过程你才真正了解过去单纯作为建筑师和甲方产生争论的原因和解决方案是什么,从而也使得自己下次在其它项目上能作出更明智的判断。通过这样的一次身份转换的实践,即使不敢说对一个社区级项目的综合维度有全面的把控,但在对城市、开发和运营方面都比之前有了更深入的了解。

ALYA: 其实王硕老师在其中扮演了三重身份,从开发,到设计,再到运营三部分都身体力行。开发和运营其实是两种身份,前期思考和开业之后通过对前台和仓库等各方面管理而获得的经验都是不同的。有些情况下,设计师会累积一些前期开发的经验,但对运营方面的了解甚少。所以我觉得这正好是一个角色切换的事情。我相信你也不会因此放弃本业而专门去运营管理这些园区项目。谈到你之前所讲的原型,我相信这是一个难得的契机,让你可以把它当成真实社会中的原型,而不仅是博物馆或双年展的那种理论原型。

META: 多重身份之间的平衡其实非常难把控,我需要与我的合作伙伴们共同找到一个解决方式,使得META-工作室能可持续地参与到我们自己社区项目的研发设计中。但对日常的运营,也不能过多过重地

参与,这不光对META-工作室这样一个独立设计公司的运作不利,对「燕京里」这样一个以共享自治为价值观的,靠大家一起“生活出来”的社区而言,本身也需要。

ALYA: 或者说你是需要从中对各方面因素进行平衡,从设计感、整体氛围、IP打造,以及持续的入驻回报等各个方面找到一个最优的交叉点。

META: META-工作室在项目上是起一个配合辅助的作用,但从我个人以及参与这个项目的团队来讲,是可以学到各种不同的经验的。我们一直在不同的身份间切换,同时也清楚我们在许多方面都不是专家。这样的做法让大家有一个愿意与其它行业对接和交流的开放心态,知道各种专业的人们在做什么以及为什么这样做。而这样的了解也使得我们在设计时能将建筑做得更好用。比起做一个外观精致但其实无法运营或运营困难的空间,我们更希望做一个空间体验和有效性都可以兼顾的设计。

ALYA: 其实在西店的设计上也是一样的道理,归根结底这都是生活经验的累积。在设计的时候我觉得我看过去类似的东西,或曾设想过这样的概念,因此决定了我最后的设计方向。当然,从功能上来讲,西店比燕京里更为简单,西店依旧是从开发、设计,再到运营的传统模式,而「燕京里」是一个多维度的小型综合体。只是西店相比传统的项目规模较小,它让我能更细致地去考虑设计,它的氛围也更容易得到打造。

META: 我特别着迷的是,您在西店的项目中对之后功能的进驻预留了非常大的灵活性,但场景的氛围感在一定程度上又是非常具体和连贯的。这是非常大的挑战,因为在这个项目上其实是因地制宜的,它有一个非常清晰的平面限制。在描述构想的过程中您提到过三个场景:第一个场景包含了城市基础设施所带来的沧桑但富有张力的感觉,以及我们第一次去场地时所见到的搬迁前的,给人顽强生命力感觉的城市低层;第二个场景是您谈到的贾樟柯《站台》里那种小县城火车站的场景;到最后,还有一层超现实魔幻主义的成分。这三个场景都贯穿项目始终,我相信这种丰富的场景性并不是一瞬间灵感迸发的结果,它应该是像小说一样有个构思的过程,我很好奇这个故事是如何编织起来,并且做到和空间如此合拍的?

ALYA: 我其实是为此编了个剧本,就像写一个魔幻现实小说。对于西店的项目,一方面你说它可以限制性很强,在首层轮廓线的限制下,除开我试图将两栋建筑连通而增加的一些过渡流线空间,98%的部分需要保持不变;而另一方面,我可以将建筑向上扩充,并且在量上的把控相对自由。所以我们在这样模糊且自由的基础之上,甚至连造价都没有严格控制的前提下,需要为西店找一个切入点:原来的西店在逐渐凋零,但在前期居民未搬迁时仍可以感受到一丝活力。首先,我觉得我们需要捕捉这个活力;其次,我一直觉得电影和建筑的叙事方式是相像的,西店的项目让我有机会能用这样的电影叙事方式去创造,至于说是过去的纪实风格的电影,还是超现实主义的科幻电影,对我而言都是片段式的存在,这样建筑师就不是在套用某种具象的东西,而是将这些碎片重新组合,从中找到新的思路。之所以后来选择以车站为题,是因为一般的铁路有起点,有终点,也有过站,但有趣的是这里恰好都没有。我

想从抽象的文学层面上创造一个作用于公共空间的车站，这又让我想到纽约的中央车站，它也是一个每天人来人往，驾驭于车站功能之上的公共空间。

META: 这个手法特别巧妙，我特别喜欢您用文字形容它“是一个永远只能等候却无法登上任何一列火车的车站”。在这儿，本来没有这样一个车站，但你创造了这样一个车站，又让人觉得一切都是顺理成章的：“那里为什么就没有一个车站呢？”

ALYA: 其实我是想讲述一个故事。我们在第一次对场地和结构进行勘探、对概念进行梳理之后，建立了一个宽泛的车站的概念，通过调研和这个概念与甲方建立起信任，在大家有了一个大致方向后慢慢细化后面的设计。

META: 在这里面，我觉得有一些语义表面上的矛盾，比如这个“只能等候却无法登上列车”的车站，但实际上在现场的体验上它又是相容的，在建筑里采用的挑高的拱顶等结构都与车站的感觉相呼应。但此外您又引入一些其它的建筑学语义上的元素，比如斜插的楼梯、鳐鱼鳃般的窗户等等，这些本应是矛盾的元素，当它们合在一起，在空间中又让人感觉很融洽。

ALYA: 最开始的这个叙事会衍生出一些支线，我觉得它不一定只能按照一个模式走，在这样体量不大的虚构情境下，我希望内部体验感能更加丰富，每一个片段都可以独立成章。就类似于一部融合了三个故事的电影，它们之间相互串联。

META: 所以这空间不是（美剧的）一集，而是一季，它有一条暗埋的线。又或像卡尔维诺的《看不见的城市》，你翻开任何一页都能阅读，但它又是在一个大的语境框架之下。

ALYA: 或者说，每个故事虽然都有自己完善的逻辑，但又跟魔幻现实有关。在流线和功能这些基本的要求之外，为将上下层的空间串联起来我做了两个穿插的楼梯。之所以在玻璃里面包裹一层波纹板则是为了创造一种让场景感瞬间不一样的氛围。

META: 所以我在现场就有这个感觉，就像有人讲好的小说家从来不会浪费笔墨描述一件物品，刘老师的每个设计点都是有理由的。虽然一直在谈碎片化，但不是所有人都能在碎片化之后，又用一条暗线将其巧妙的串联起来。

Domus China: 其实「燕京里」也是由一个个独立的插件模式的空间经过不同排列组合而形成的小型综合体。对于西店项目从一开始只知道是出租用，但对于具体谁会进驻是无从知晓的，因此在功能的灵活性上会预留了比较多的空间。而燕京里从最开始就有具体的功能定位，那王硕老师觉得在燕京里的模式会随着未来发展有哪些可能性？

META: 在北京，其实有很多这种尺度不大的单位属性的院子，在新一轮城市更新中，原来功能被迁走，空间通常被分割当做办公空间租出去，而这一类的院子会有一些共性，比如结构类型和空间布局等。我们做「燕京里」，是把它当做一个实验基地，在这里测试不同的模块以及它们之间的排列组合。比如“云集”这个空间就是个多功能复合型的模块，白天用于办公，下午举办沙龙或讲座，晚上又能变成酒吧、Party或电影专场。如果这个模块组合能测试成功，我们就可以将它单独拿出来应用到其它的联合办公空间去。此外我们楼上的格子工作间（nestudio）、顶层的跃层办公室（loffice）、燕京客厅，以及咖啡厅和办公区的组合互动关系都可以独立成章。这之中除开空间设计以外，还有许多运营方面我们需要不断迭代调整的东西。但在最终达到平衡之后，会建立起一些“原型”模块及其组合方式，在下次遇到类似项目但规模或场地又不尽相同的时候，就能很好地选择其中一些“原型”模块应用在新项目上，并能迅速地形成有效的互动。

ALYA: 我脑海里其实产生了一个图像，你之前所讲的插件（module），也就像实验室的试管，每个人都是试管里的新生命。在这里，我们有公共设施（infrastructure）、插件，还有试管里不同的元素。当插件插入基础设施之后，不同元素互相组合会产生不同的效应，就像燕京里的各个空间都是串联起来而不是分离式的，它很容易形成一个混合的状态。

META: 然后你需要知道他们相互之间的影响和关系是怎样展开的，比如我们在办公空间旁边用餐边访谈，声音大到一定程度对其他人就是负面的。但如果控制在一定程度内，对整体的交流氛围也挺好。

ALYA: 一些行为模式的交流可以产生出新的模式，比如过去我们需要在一个地方吃饭，然后换到另一个地方访谈或是工作，但现在这样的空间可以让我们在这里吃饭，继而无缝衔接地在这里谈话。我觉得这已经是形成一种新的工作方式、社交方式和生活方式，特别有意思。

META: 总的来说，我觉得建筑师作为一个社会角色，在过去一段时间，尤其是最近五年来讲，已经没有那么局限了。我就会想这样的身份和角色可以怎样扩展，建筑师可不可以有更大的发挥余地，而它不一定是建筑学上的形式操作。

ALYA: 就是说我们需要去找寻建筑师的前沿性和先锋性。我觉得过去的可以归结于传统的建筑师的定义，但行为、空间和使用其实都是我们在专业上可以探讨的。

META: 我们这个时代，新兴学科在不断地嫁接衍生，比如物理或化学这样的“元学科”，基本已经不复存在了，其实已经延展细分到分子生物学、基因工程学、空间物理学等复合学科。建筑也作为一个“元学科”，它需要和新的知识嫁接，衍生出新的学科，那为什么不能有建筑媒体学、城市策展学，或是社区运营学？

ALYA: 其实讲到最后还是反思这一块，大家为什么觉得这个事情要这么做。我觉得这确实代表了这个时代，像王硕老师有这种核心设计能力的建筑师，不断突破自己、突破这个学科，在你看到的一个点上去往前，再走一步，把自己当成小白鼠，去了解甲方真正的需求，而这其中所学到的经验和教训都能对下一次的项目有所帮助。

META: 提到小白鼠，这让我想起「燕京里」刚成立时，有一名记者问：“做这样的社生态是不是就像是养鱼，一般的鱼缸只有一两种鱼，高级一点的生态缸有水草、小鱼和小虾，那你们是否就是这个更大点儿的类似生态群落一样的小池塘的饲养员？”我们想了下，觉得不对，其实我们也是池塘里面的鱼。这样的社区是沉浸式的，你和住户们的关系是相互的，你不仅是收租金，更重要的是通过交流从他们身上学到很多，又创造了很多新的机会。

ALYA: 对，其实我们建筑师大多时候都不是置身事外的，不管是否有另外一个甲方参与这个社区，项目做完了，也改变了设计师。在这个角度上来看，其实是一个共生的状态。

META: 其实我最近在想一个词叫“共谋”。我们在一起，共享是一个很自如的状态，共生是最终达到的结果。但其实为了达到互惠的共生，不管是互联网上的虚拟社区，还是我们今天这种实体的社区，都需要一起来参与这个谋划的过程。在共谋之下，大家一起可以把社区的潜在价值几十倍、几百倍的发掘和建立起来。④