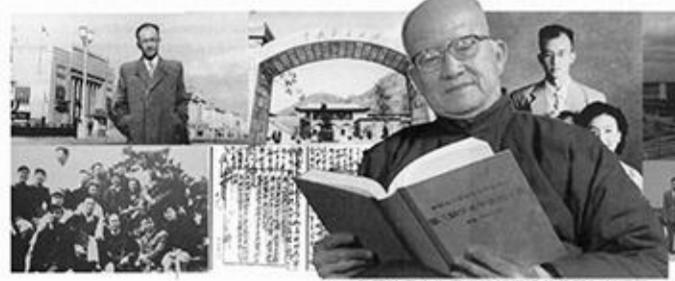


RE-798 艺术区重构计划3.0

ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0



ERA 1.0 - FACTORY



1951

1948年罗沛霖先生受党组织派遣赴美国加州理工学院(CALTECH)电机系留学，两年之后就获得博士学位。1950年朝鲜战争爆发，他毅然回国支援国家建设，正好参与到电子元件厂的筹建工作中。

1952

1953

1954

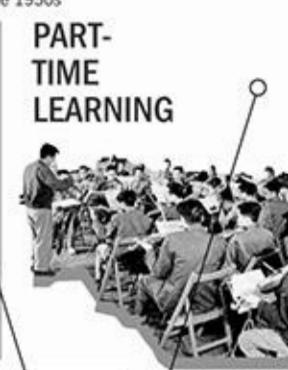
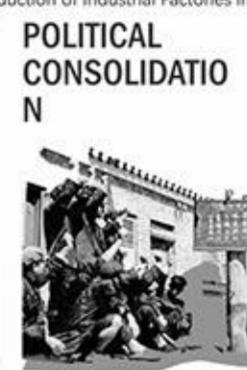
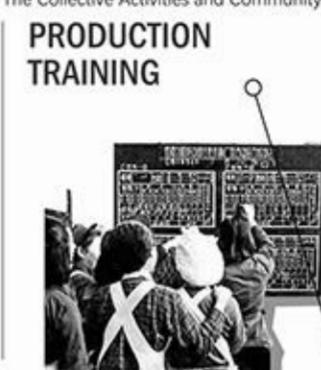
厂区建设



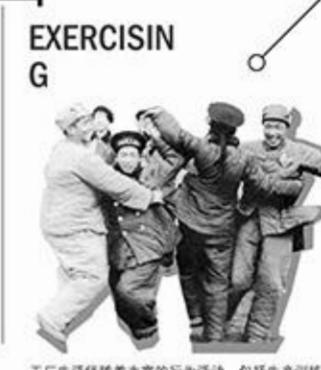
1954年9月，工厂正式奠基，五一区厂的热电站设备在当年10月完成并投入生产。同年11月，718厂（北京市电子元件厂）作为三个国家重点工程一起被定落户京城，并最终选定在北京东东北边的大山子到酒仙桥一带，原张家口市市长李锐调至718联合厂担任厂长，罗沛霖先生任总工程师兼第一副厂长，工厂定在酒仙桥地区。

1957

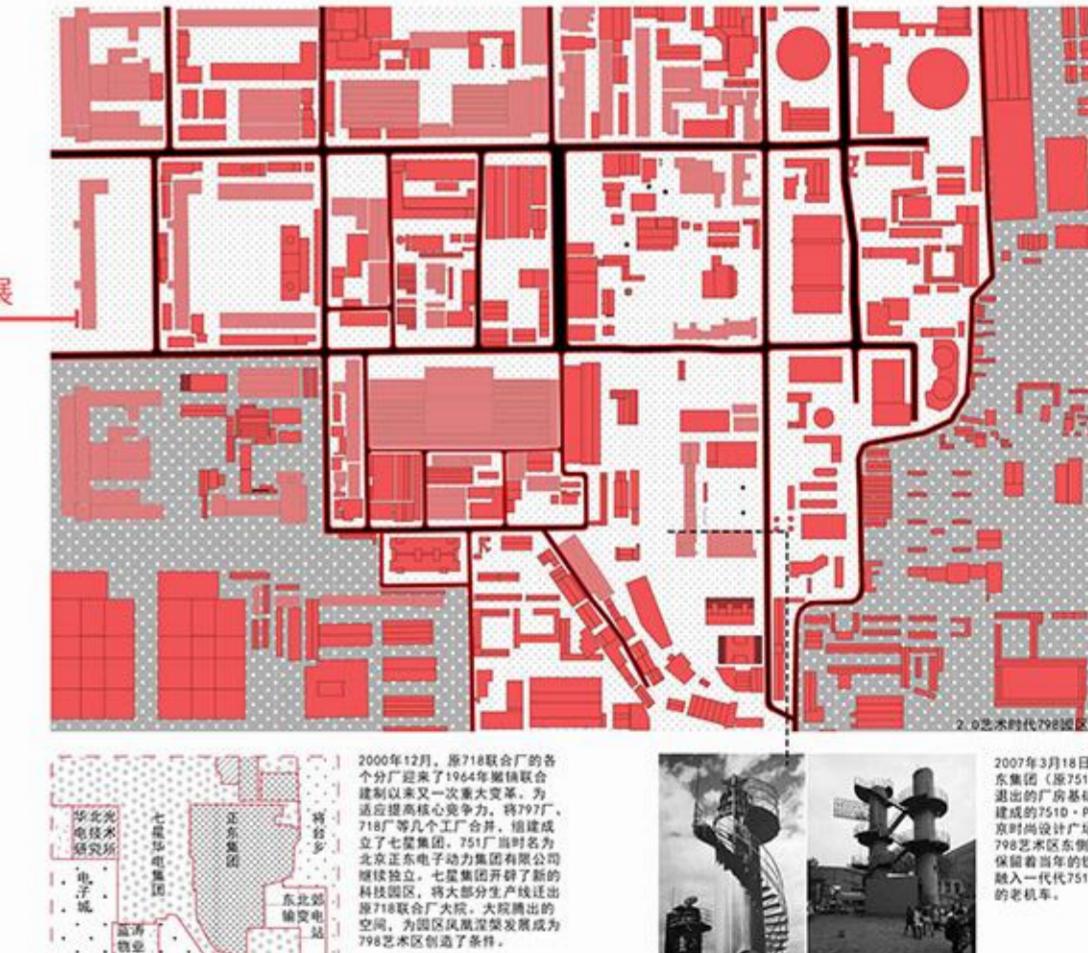
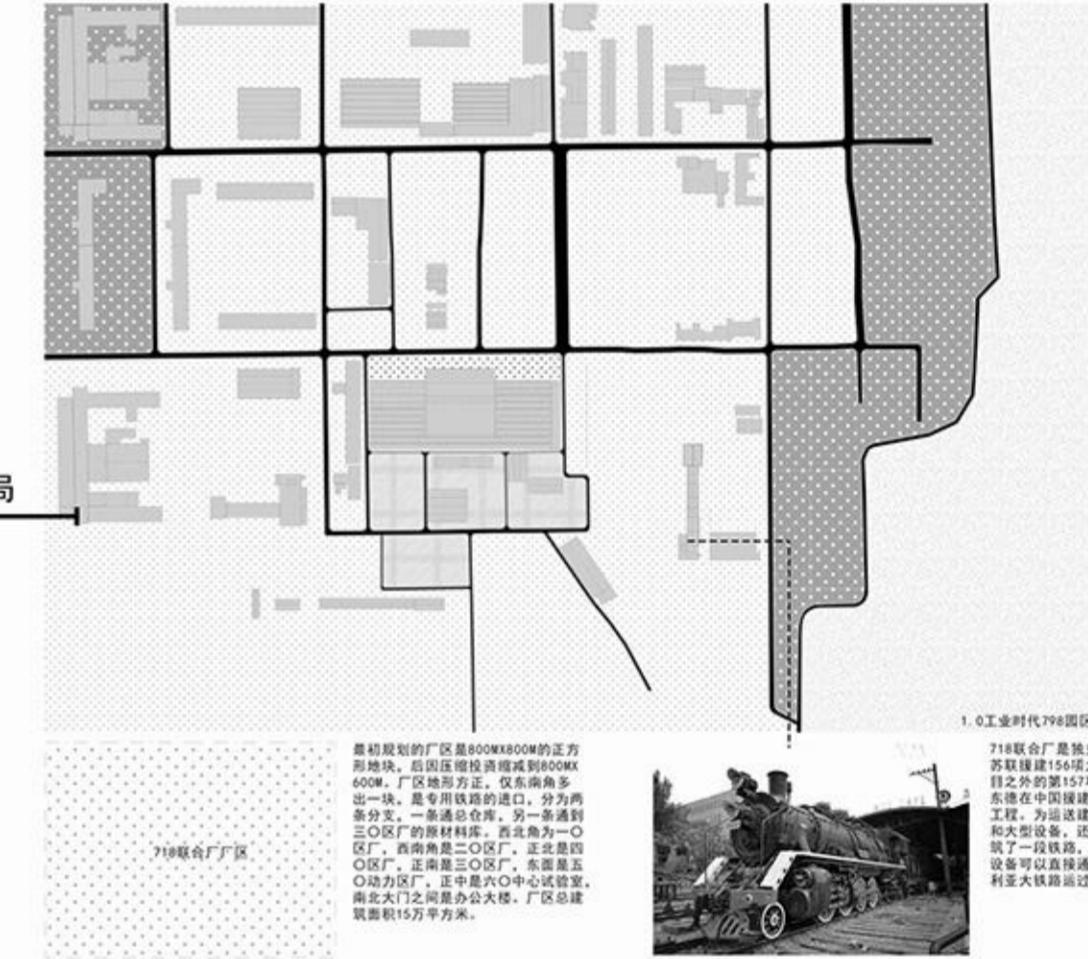
50年代北京市工业区工厂的集体活动与社区生产
The Collective Activities and Community Production of Industrial Factories in Beijing in the 1950s



社区生产

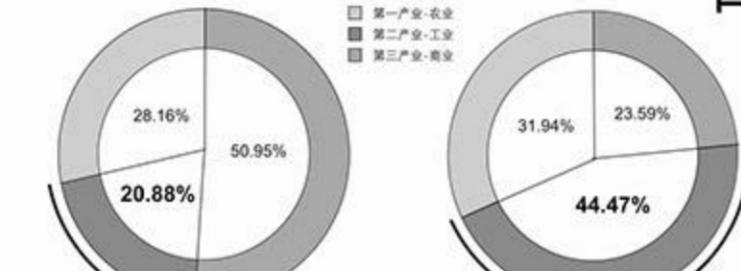


工厂生活伴随着丰富的文体活动，包括生产训练、思想政治教育、业余学习、体育锻炼、日常生活和社交活动等许多集体性活动。在社会主义背景下，工厂并不仅仅只是生产的车间，更是社区的车间、生活的车间。工人们将工厂当做自己的家，在这里进行各种各样的集体活动，整个联合厂拥有大量家庭单位。同一车间中的夫妻常常都在联合厂中生产生活，并居住在联合厂的分配宿舍之中。车间成为了这样一个人工集体的社区容器，具有超出功能之外的意义。

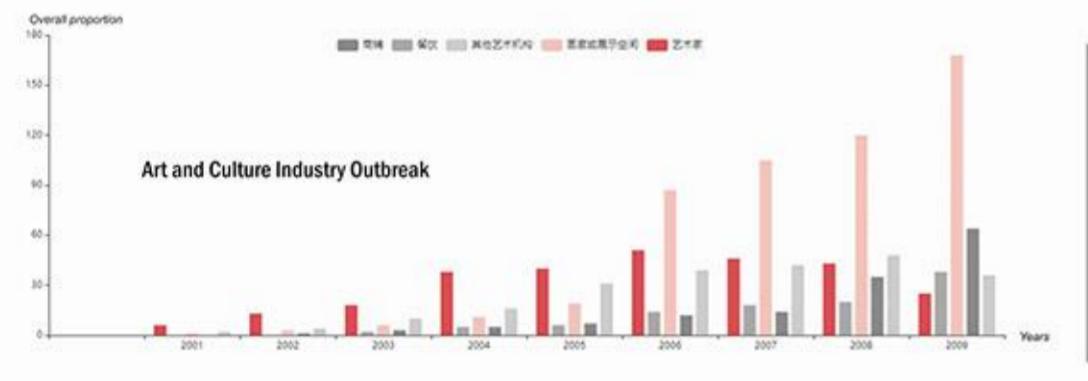


ERA 2.0 - ART ZONE

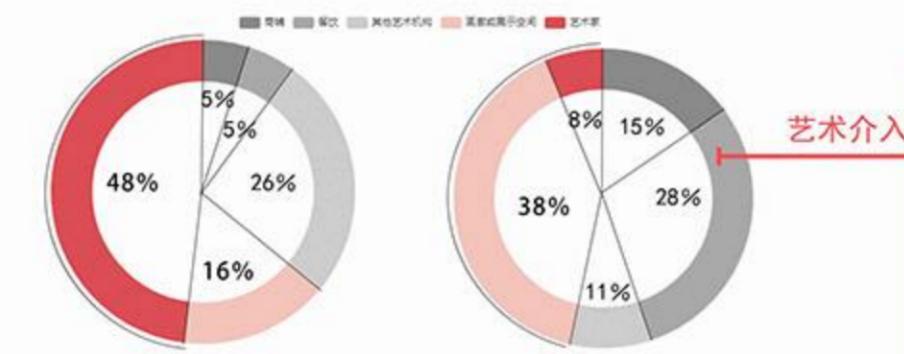
1952年、1960年各产业生产总值占比分布
Percentage Distribution of Annual Gross Production in Beijing in 1952 and 1960



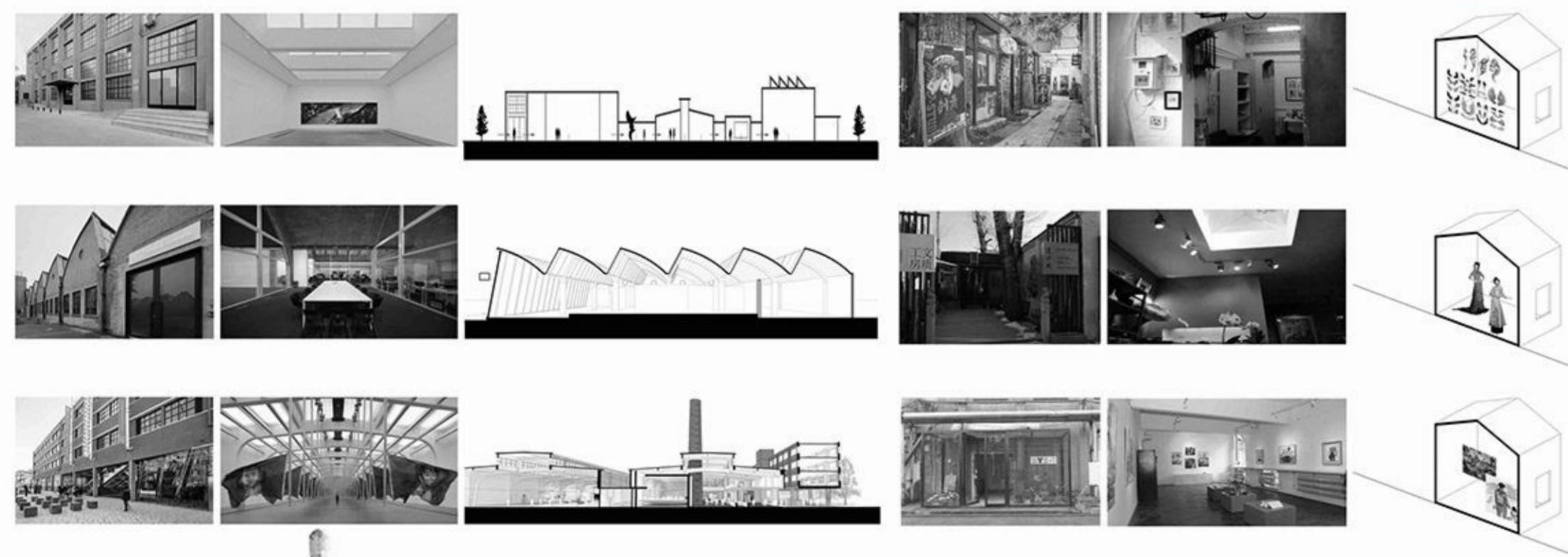
1952年的各产业生产总值占比与1952年相比，农业的生产总值占比减少了。从原来的50.95%减少了23.59%；同时，工业的生产总值占比在近段时间内增加最多，从原来的20.88%增长到了44.47%；商业的生产总值占比同样增加，但是占比增加较少。从原来的28.16%增长到了31.94%。可以看出，工业在这段时间内发展迅速，发展速度远大于第一产业农业与第三产业商业。这与北京市的工业化发展有着密切的联系。718联合厂便是这段工业增长洪流中的重要一员。



2003年、2009年北京798艺术区各构成成分示意图



从2003年开始，北京开始在西北，东北，西南规划建设成为现代化工业区，行将淘汰汽车、机械、电子、石化、纺织、轻工、仪表、造纸、木材等。大规模的建设是在1958年刚刚开始，那时候经济几年国民经济的高速发展，财政储备有了较快的增长，各方面的人才资源不断地汇集到北京来。北京的工业化建设进入了快车道。



空间利用

空间发展

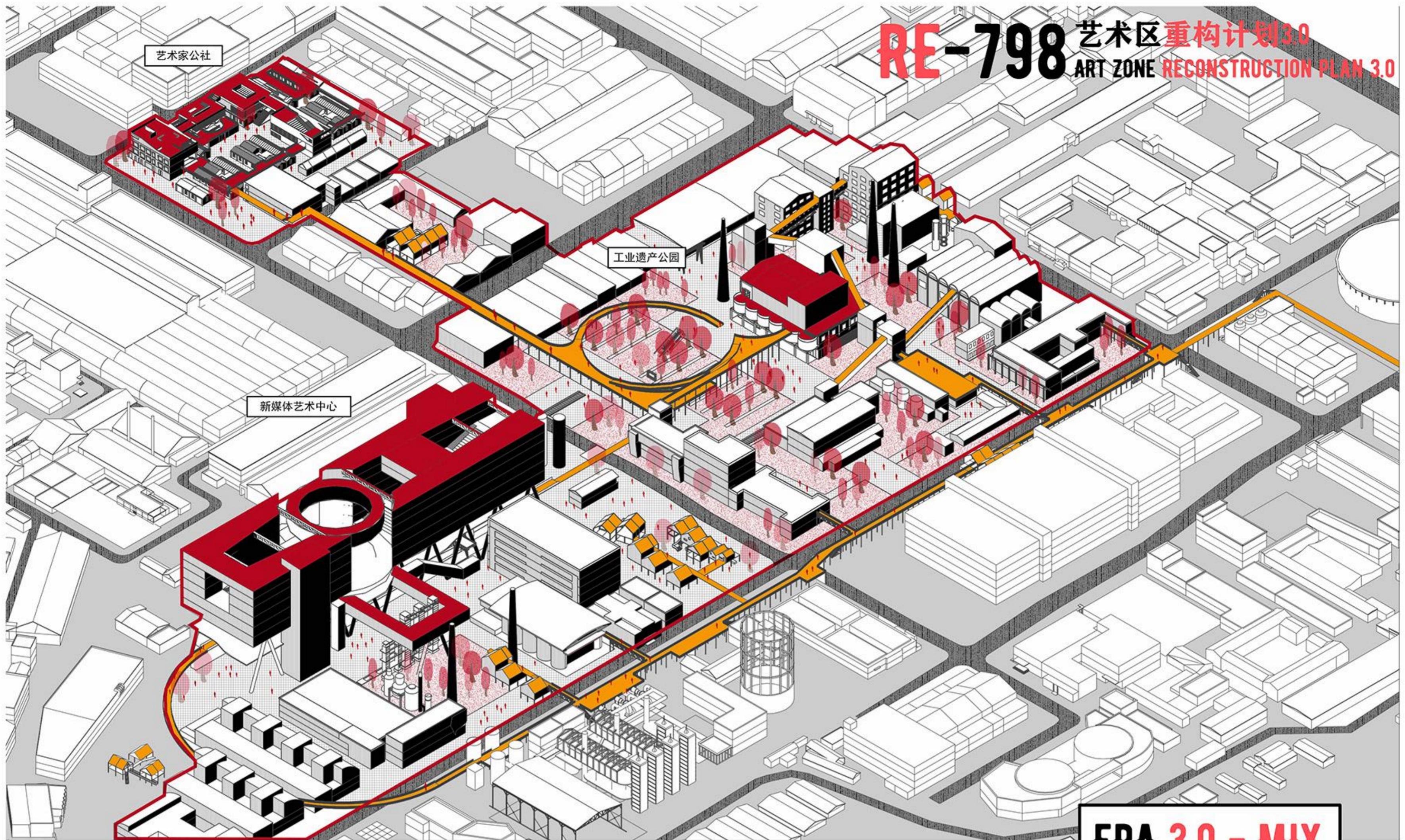


2000年12月，原718联合厂分厂建成了718联合厂（751厂）上建制以来又一次大规模改革，为718厂等几个工厂合建，改建成了751厂，当更名为751厂后，751厂在原有基础上又新建了751厂新车间，751厂新车间是751厂新建的科技园区，将大部分厂房划出新的空间，为因风灾受损及发黄成为798艺术区创造了条件。

2007年3月18日，在东风集团（751厂）腾退出的厂房基础上上建制以来又一次大规模改革，为718厂等几个工厂合建，改建成了751厂，当更名为751厂后，751厂在原有基础上又新建了751厂新车间，751厂新车间是751厂新建的科技园区，将大部分厂房划出新的空间，为因风灾受损及发黄成为798艺术区创造了条件。



RE-798 艺术区重构计划3.0 ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0

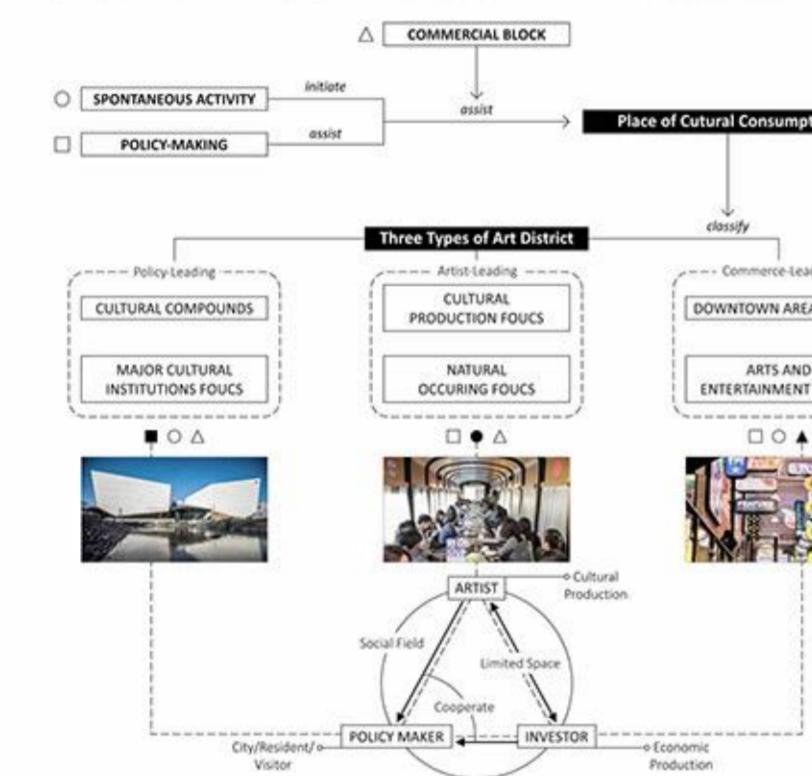


ERA 3.0 - MIX

[1] 艺术区的基本定义与分类 (来源: Americans for the Arts)

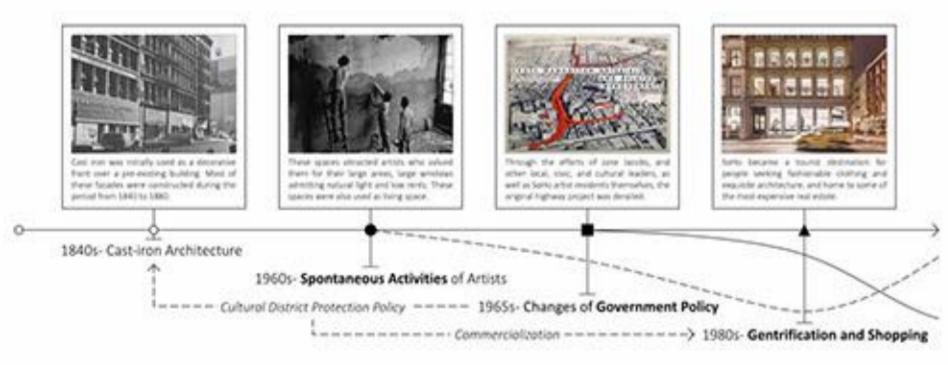
"An arts district or cultural district is a demarcated urban area, usually on the periphery of a city centre, intended to create a 'critical mass' of places of cultural consumption - such as art galleries, theatres, art cinemas, music venues, and public squares for performances. Such an area is usually encouraged by public policy-making and planning, but sometimes occurs spontaneously. It is associated with allied service-industry jobs like cafes, printers, fashion outlets, restaurants, and a variety of 'discreet services' (see the back-page small-ads of almost any cultural events-listings magazine)."

艺术区的空间活力往往由艺术家、行政力与投资力组成，分别代表着文化群体、行政部门以及商业公司。空间主导力量的不同使得艺术区类型多样。艺术区往往先是艺术家自行聚集形成的文化生产社区，而后期随着政策引导或者是商业引导的艺术区发展。



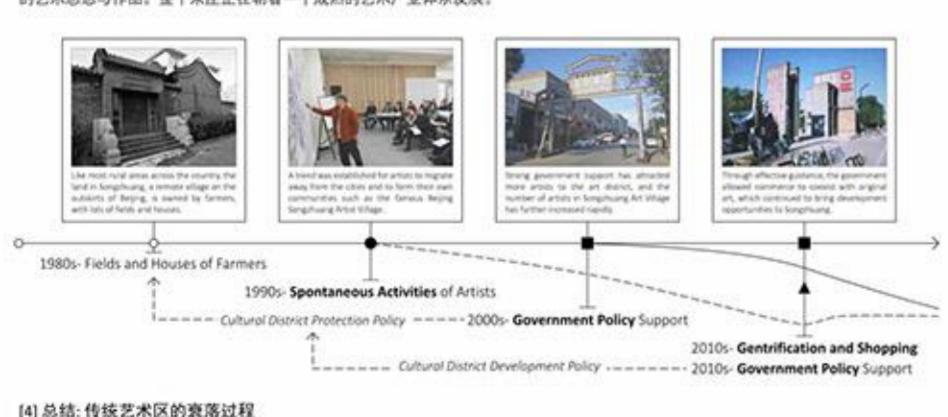
[2] 发展案例1: 纽约SOHO艺术区 - 从自发社区到商业中心

北京798艺术区与纽约SOHO区的发展非常相似。起初，大量闲置的房屋租金低廉，吸引了很多艺术家。艺术家将旧厂房改造成了自己的居住和工作室。20世纪50年代SOHO已经成为纽约全城艺术家高密度集中地。SOHO艺术区初步形成。而这些是纽约SOHO日后成为闻名世界的艺术社区的基础。然而在SOHO艺术区的发展过程中，政府对这一区域也有自己的规划——高速公路计划。此规划计划会赶走住在SOHO艺术区里的艺术家，使得艺术区消失。为此，艺术家们联合起来以集体的力量进行抗议斗争。SOHO艺术区最终被划为了保护区。艺术家们可以以SOHO艺术区为基地继续居住和创作。在这之后，大批经典、前卫的艺术作品创作出来，艺术品成为了商品销售。SOHO形成了纽约最具文化氛围的地方，成为纽约最有影响力的独特艺术社区。SOHO区的艺术特质吸引了地产开发商、大型公司与零售商。租金也随之上涨。艺术家面对不起房租开始迁出。

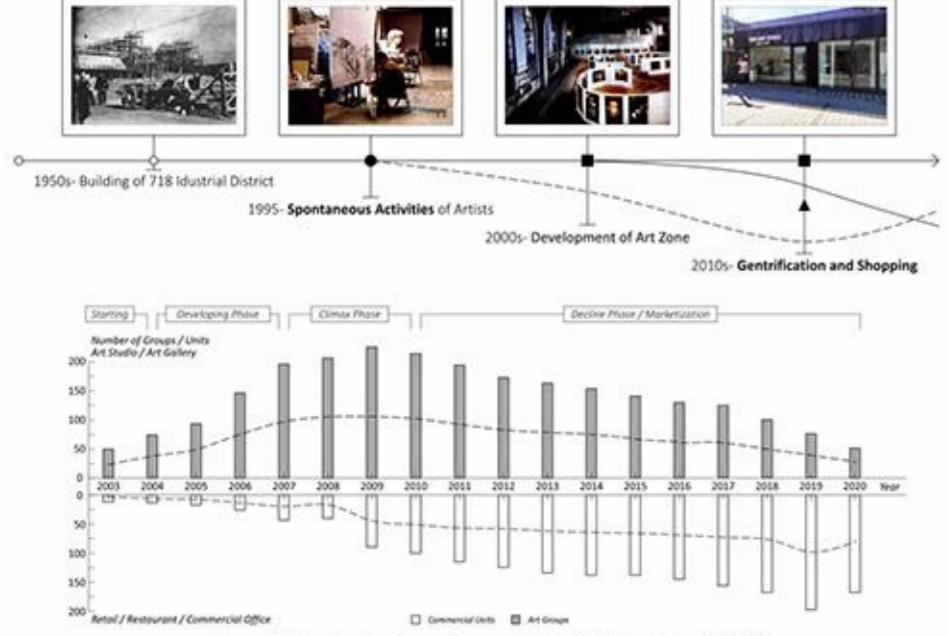


[3] 发展案例2: 北京宋庄艺术区 - 从自发社区到规划引领

北京宋庄艺术区也起源于艺术家自发聚集的社区。1990年到2000年间，宋庄环境良好，租金低廉，许多艺术家聚集于此。他们村民的身份与土地进行艺术创作，影响了当地居民。政府也看到了宋庄艺术区的商业发展潜力，开始介入艺术区的规划与发展。希望宋庄未来的发展与艺术家社区密切结合。2003年至2007年间，政府大力扶持艺术区的发展，并在规划上给予政策倾斜支持。一时间宋庄艺术区的发展到达了一个巅峰。2008年之后，有着巨大影响力的宋庄艺术区吸引了众多商户的参与。当地的旅游业与工艺品产业也随之发展。由于宋庄比较偏远的地理位置与政府良好的政策扶持，原创艺术家们并没有受到很大的商业冲击。而是打造了一种与当地旅游业共赢的社区态势。艺术家与艺术品持续吸引游客，游客给当地带来了人气与经济收入。反过来，艺术家也在持续的人气旅游业中推广了自己的艺术思想与作品。整个宋庄正朝着一个成熟的艺术产业基地发展。



[4] 总结: 传统艺术区的衰落过程



自发艺术区的衰落的必然性

场地时代背景: 城市化与多元文化发展

场所价值提升，功能需求增多

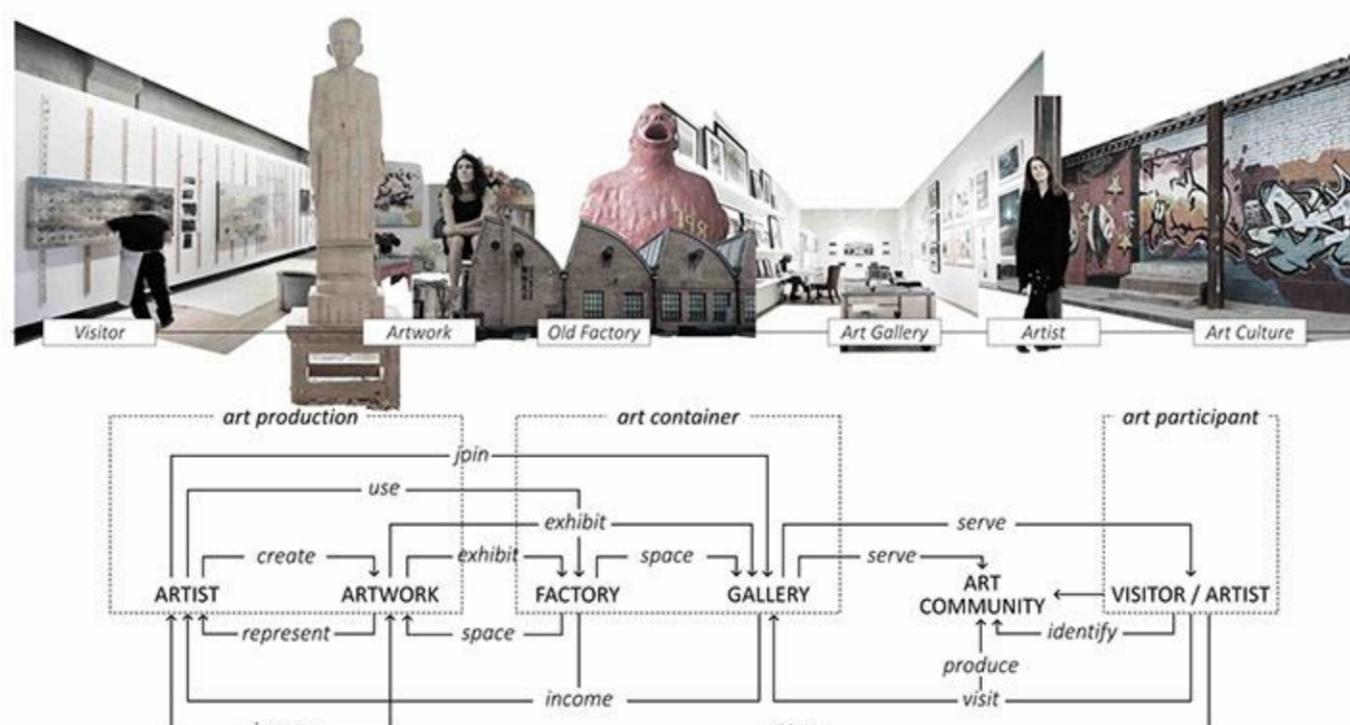
多元文化发展，艺术影响力式微

租金变高，艺术家与机构难以存续

艺术行业衰落，产值变低

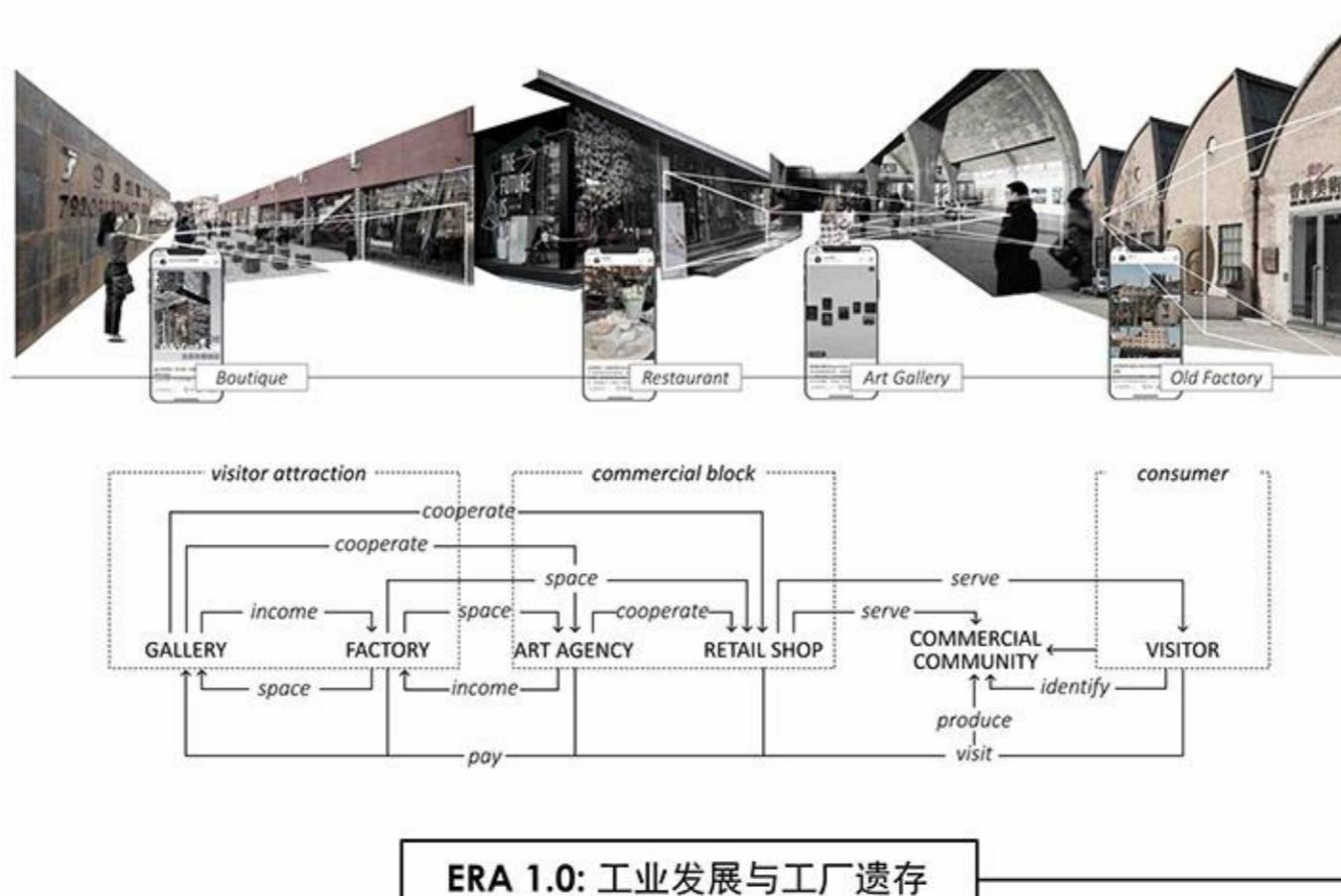
ERA 2.0: 以艺术家为主的艺术区

附1: 2009年之前: 艺术工作者与艺术爱好者为服务主体的内循环体系



ERA 2.5: 商业主导的流行文创区

附2: 2009年之后: 游客为服务主体的网红商业体系



1个愿景

在商业化背景下，重构场地艺术氛围与影响力，将商业、艺术、工业景观相互融合，打造798艺术区3.0体系。

3个设问

- 城市化背景下,如何重构场地艺术氛围?
- 多元文化下,如何提升艺术影响力?
- 工业遗址中,空间如何充分更新利用?

3个节点

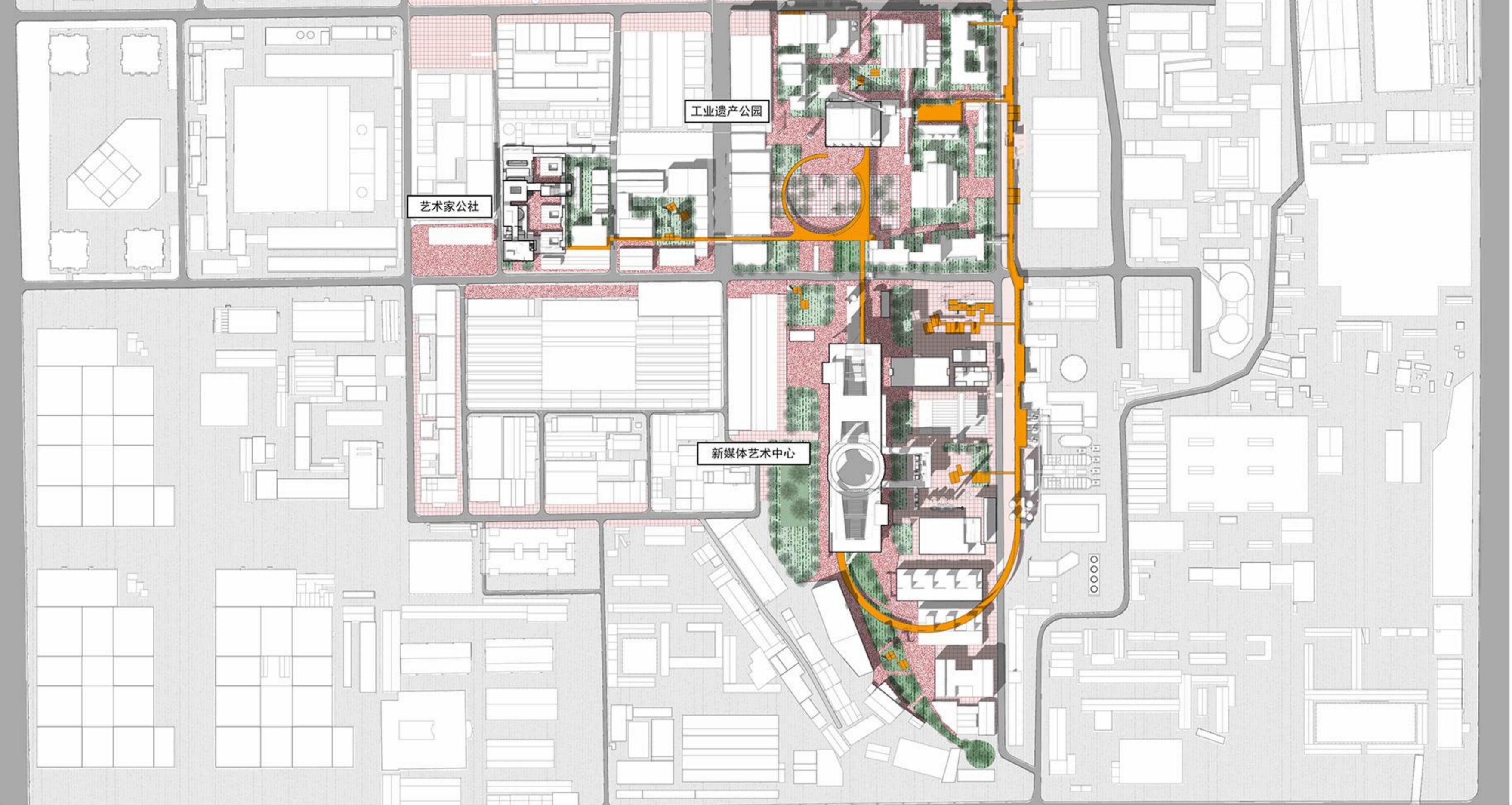
- 艺术家公社: 艺术家的回归与互动模式设计**
 - 重构产业模式，提升艺术氛围
 - 塑造社区交流模式，提升艺术影响力
 - 老旧建筑的改造与利用
- 新媒体艺术中心: 新的艺术媒体建筑类型**
 - 探索新的艺术交互方式，重构场地艺术氛围
 - 引入新的艺术媒体，提升艺术影响力
 - 新旧建筑与场所的融合设计
- 工业艺术公园: 废弃工业园与艺术的结合**
 - 充分利用剩余空间，提升废弃工业区艺术氛围
 - 结合工业遗产景观，提升艺术影响力
 - 废弃工业区的整合与利用

空间分析: 798艺术区与751工业遗产区



RE-798 艺术区重构计划3.0

ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0



[1] 区域问题1: UCCA引领的艺术区核心区域标志性不足, 空间活力有限

[1] 问题解决1: 明确艺术商业功能分区, 强化打造798核心艺术区域

[1] 区域问题1: 未被利用的优质遗产空间

[1] 问题解决1: 打通地面步行体系, 充分利用优质遗产空间

[2] 区域问题2: 艺术与商业功能布局分散混杂, 没有清晰的游览路径与体系

[2] 问题解决2: 强化核心街道空间, 营造特征性强的步行空间体验

[2] 区域问题2: 工业遗产空间分布零散, 通达程度低, 需要设计游览路径进行有效整合

[2] 问题解决2: 发展廊道非节点, 整合空中廊道体验

[3] 区域问题3: 独立艺术家工作室与画廊分布零散, 并逐渐被个体商业替代

[3] 问题解决3: 在核心艺术区打造自由艺术家之家, 为独立艺术家提供集中化的空间

[3] 区域问题3: 缺乏充满活力的特征场所与核心功能节点

[3] 问题解决3: 打造中心特征节点, 统筹工业区整体游览体系

3个独立节点

艺术家公社: 艺术家的回归与互动模式设计

重构产业模式, 提升艺术氛围
塑造社区交流模式, 提升艺术影响力
老旧建筑的改造与利用

新媒体艺术中心: 新的艺术媒体建筑类型

探索新的艺术交互方式, 重构场地艺术氛围
引入新的艺术媒体, 提升艺术影响力
新旧建筑与场所的融合设计

工业艺术公园: 废弃工业园与艺术的结合

充分利用剩余空间, 提升废弃工业区艺术氛围
结合工业遗产景观, 提升艺术影响力
废弃工业区的整合与利用

2个连续空间体系

插件体系

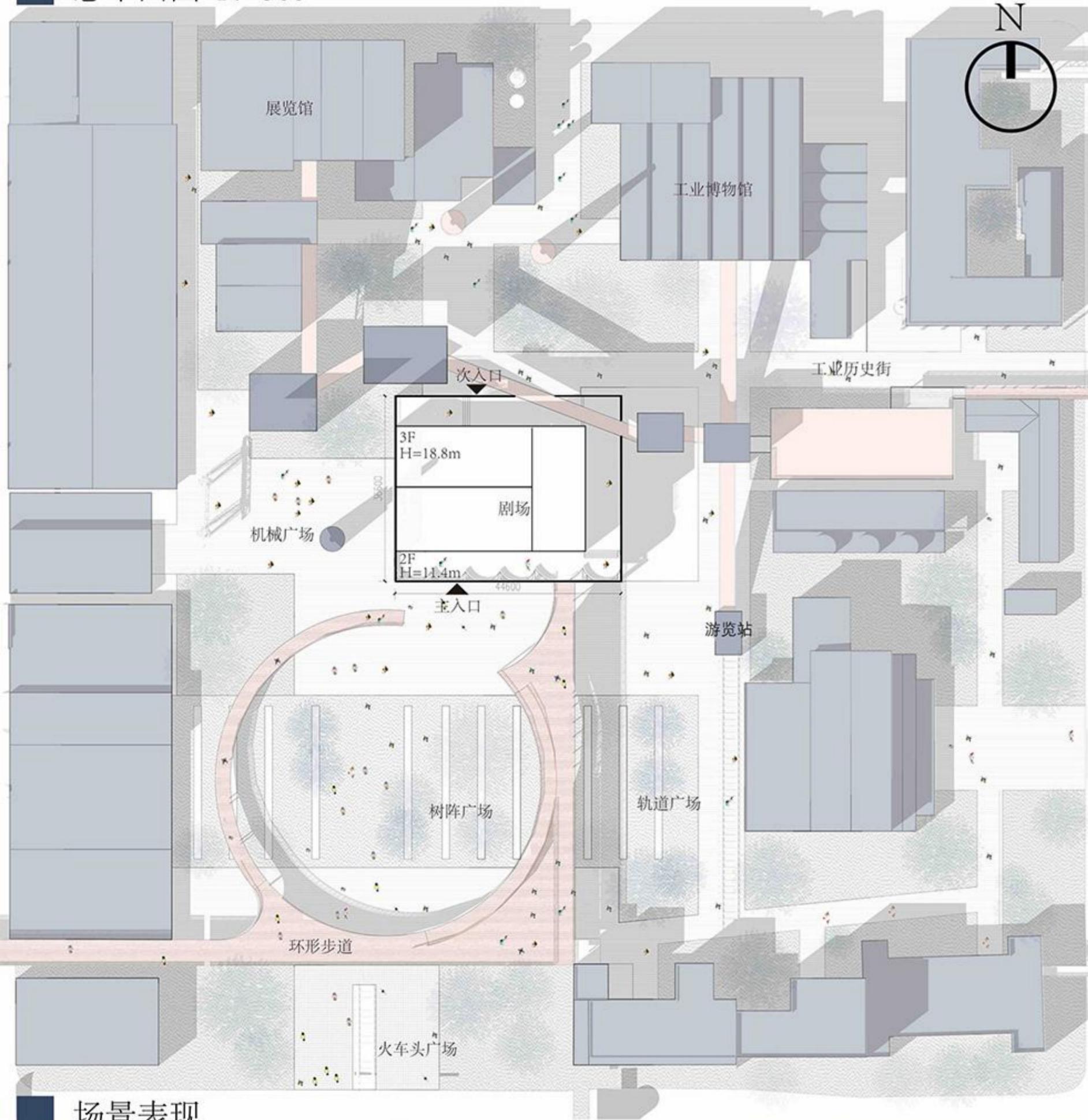
作为辅助节点强化街道艺术氛围
充分利用工业区剩余空间进行设计

廊道体系

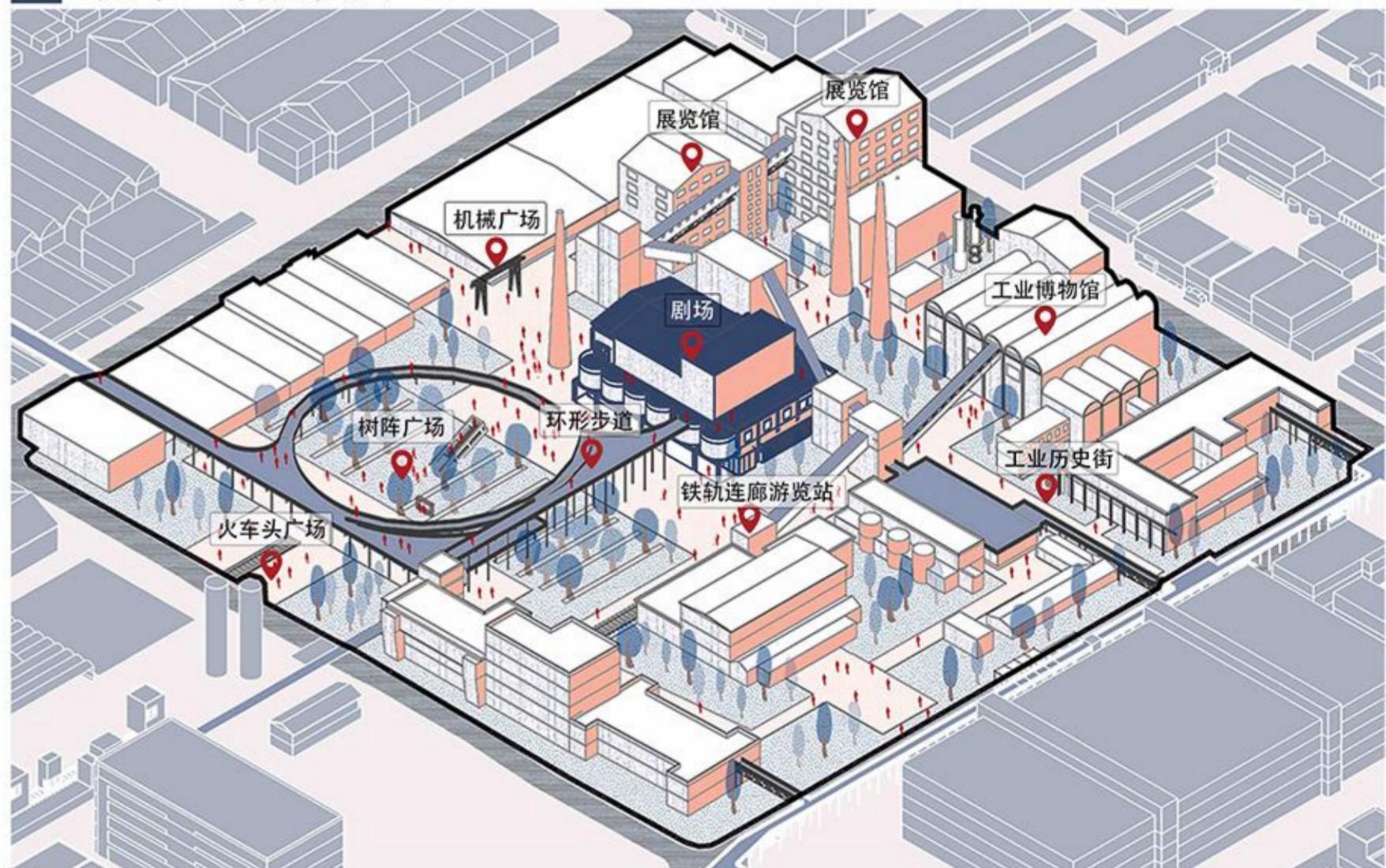
连接各个关键节点, 强化系统关系
提供更高维度的场地景观视角



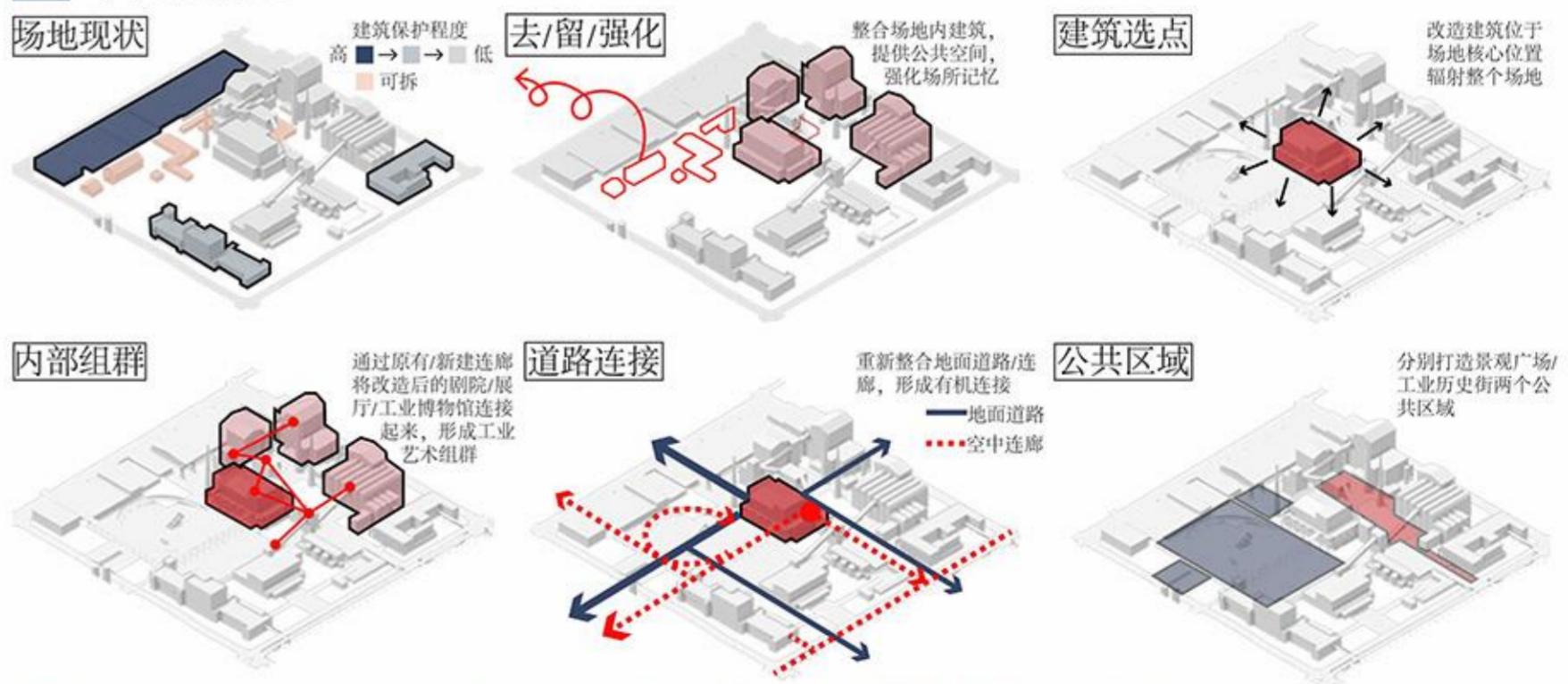
总平面图 1: 500



设计区域轴测图



方案构思



场景表现



提取场地的铁路元素并且在此基础上进行改造设计。将“插件”装上轮子，保证其可移动性，使用轻质塑料保证其装卸方便。这样的可移动“塑料盒子”会根据使用者不同的需求进行一些功能补充。如问讯处、临时售卖点、小型艺术展览等。

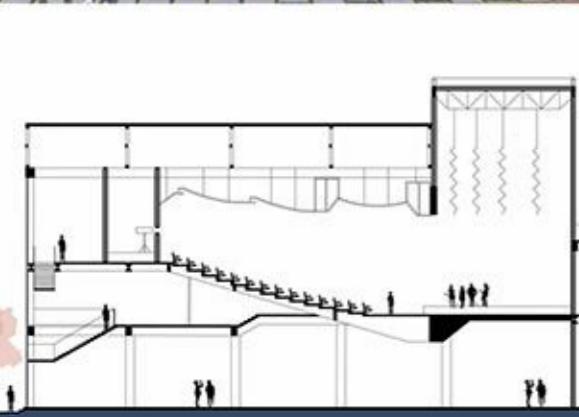


结合场地条件，在游客逐渐进入场地，通向工业博物馆的街道上大胆的加入了蒸汽朋克元素，设置经过改造的工厂零件，将其变为能够切实参观、触摸的交互式室外展品，提升整个区域的工业氛围的同时让游客在游览中获得参与感。



与历史线浓墨重彩的风格相平衡，树阵广场以自然景观为主辅以工业景观形成的远景。广场的基调是自然，为使用者提供开阔公共空间。广场也处于主要交通流线交汇地。环形廊道的设计使广场空间更有层次感，并且使其更加轻盈活泼。

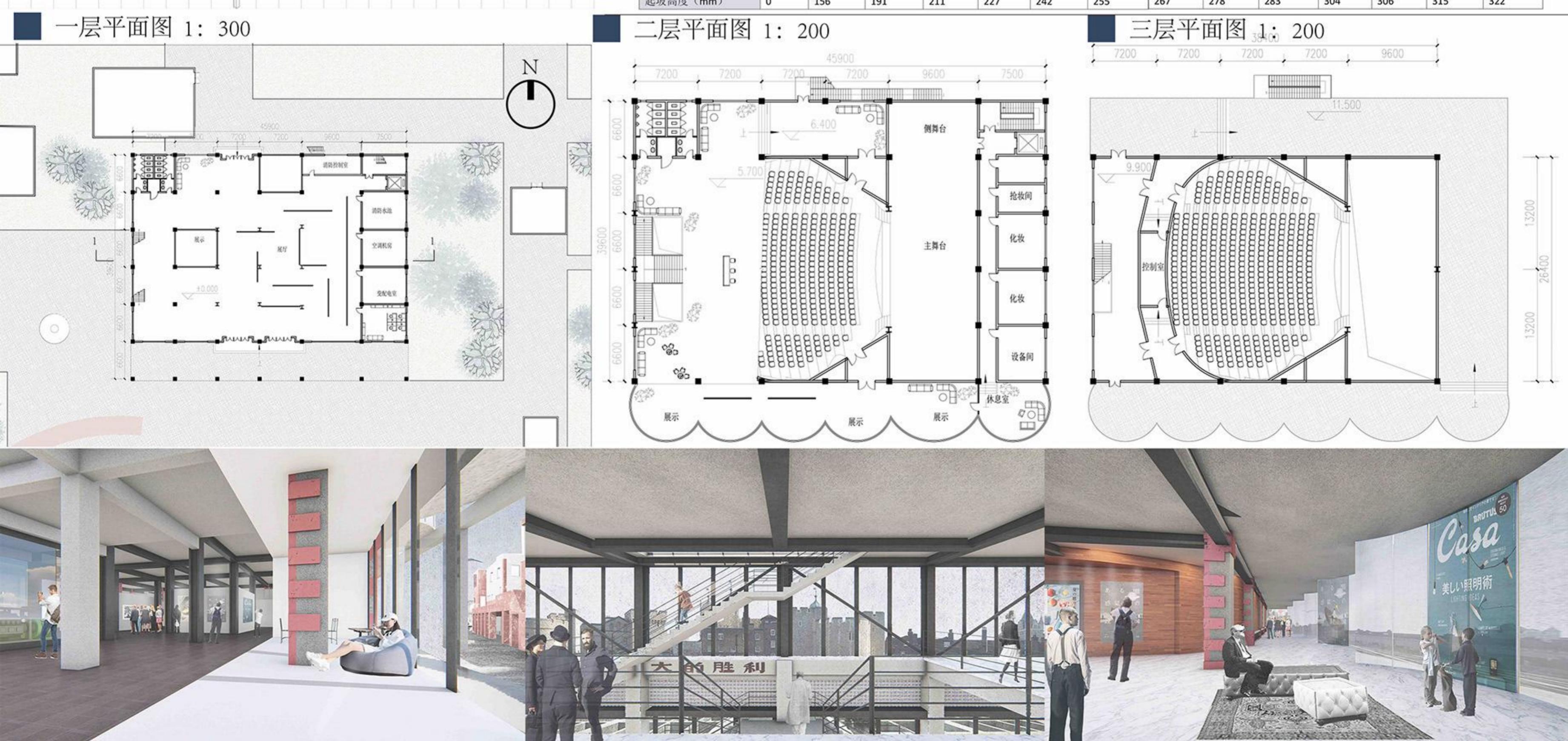
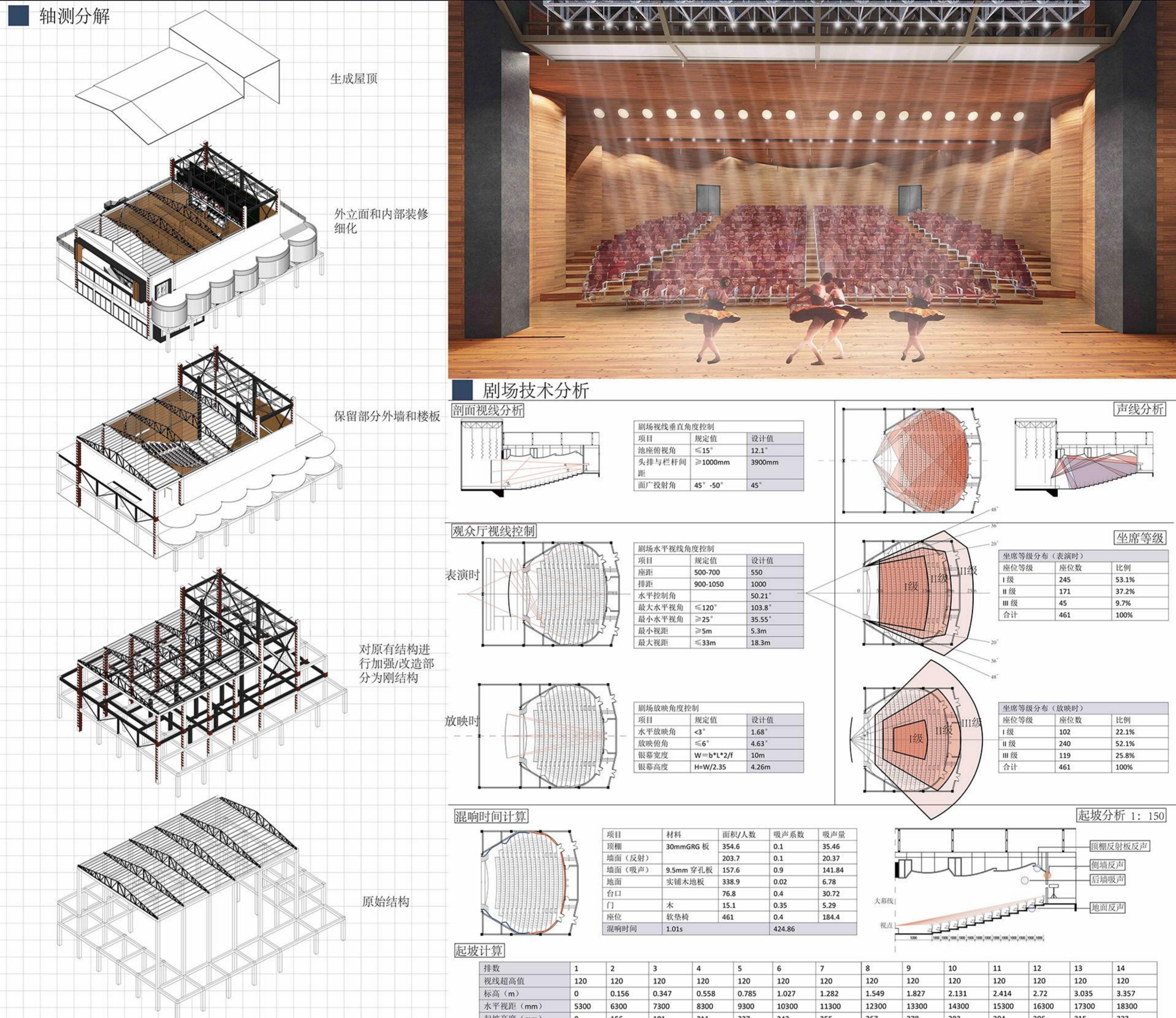
轨道广场

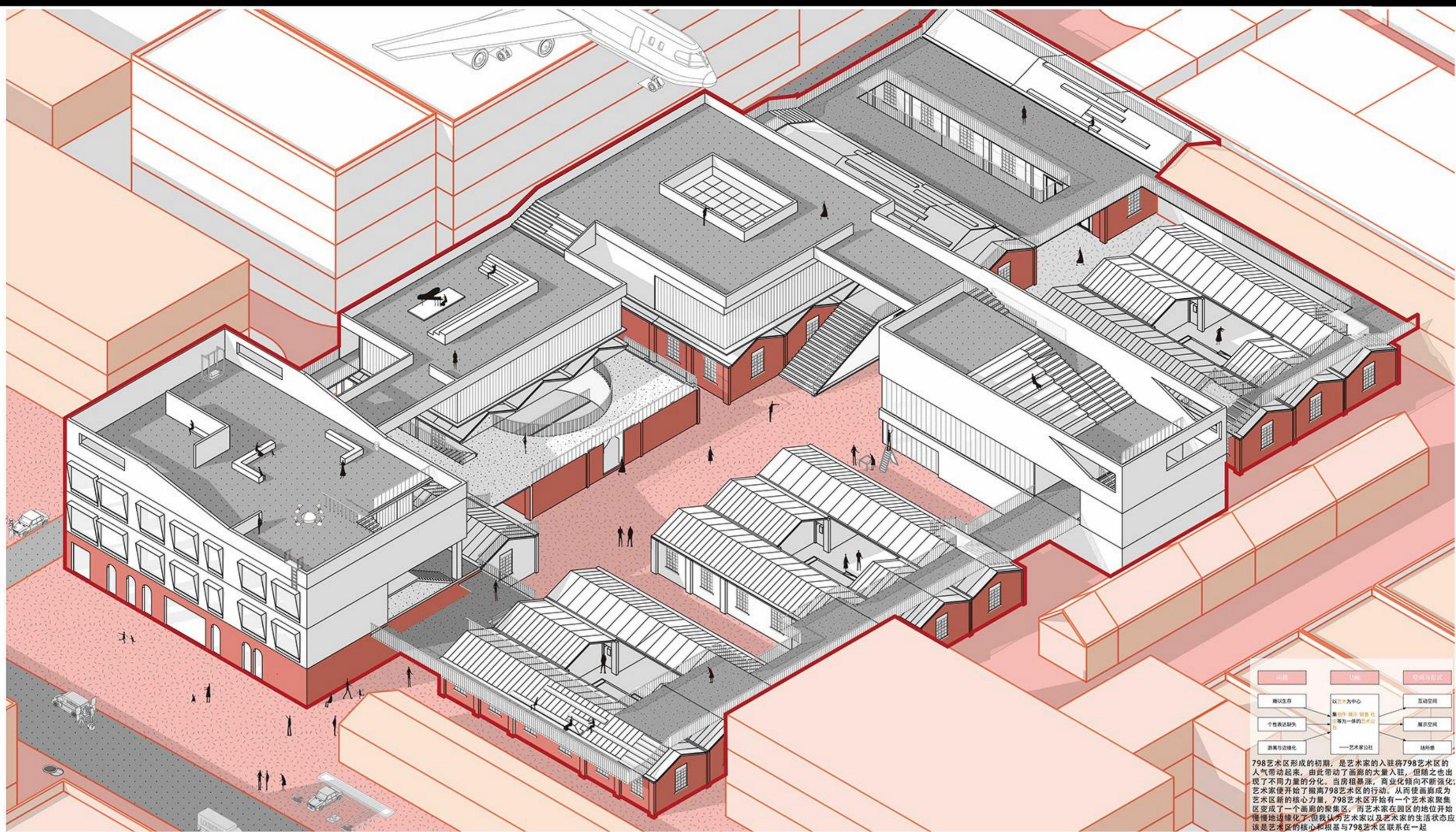


1-1剖面图 1: 300

南立面图 1: 300

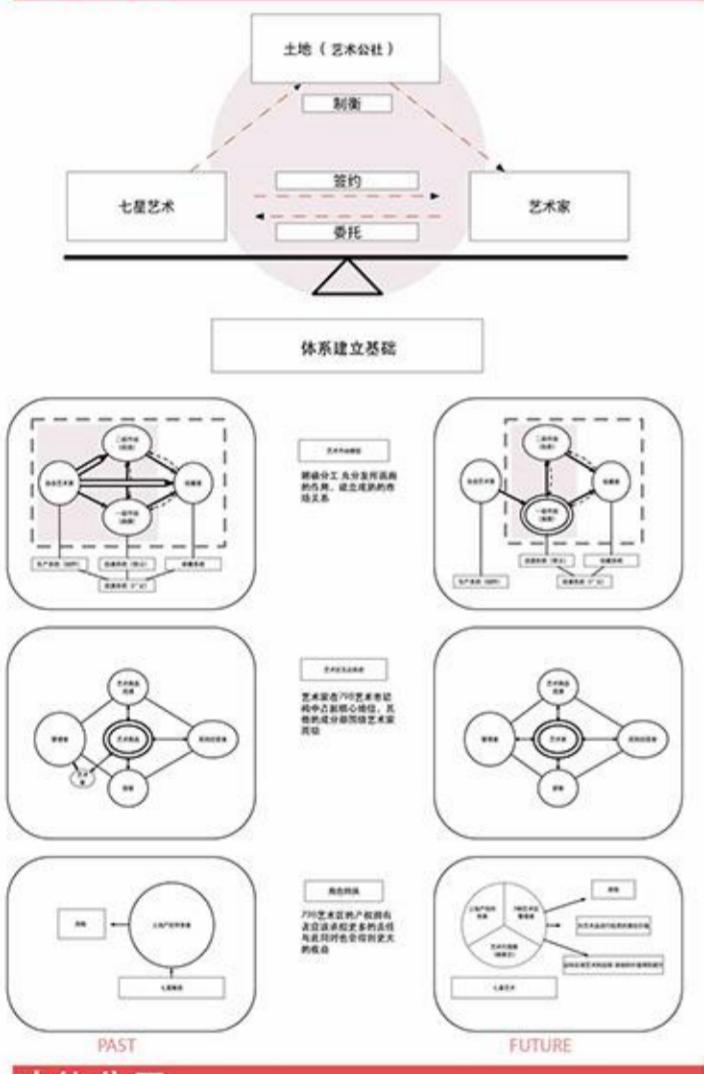
西立面图 1: 300



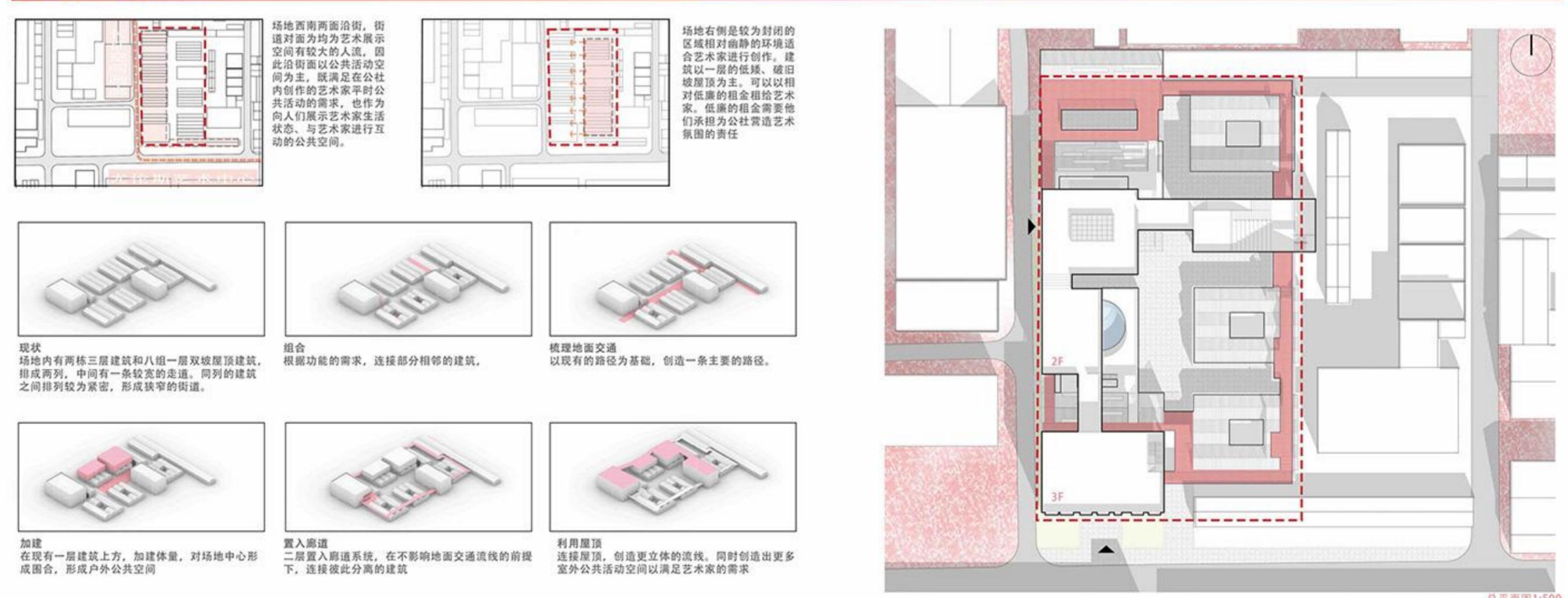


798艺术区形成的初期，是艺术家的入驻将798艺术区的人气带动起来。由此带动了画廊的大举入驻，但随之也出现了不同力量的分化。当房租暴涨，商业化倾向不断强化，艺术家便开始了搬离798艺术区的行动。从迫使画廊成为艺术区的中心，到798艺术区被艺术家聚集成一个美丽的聚居地，而艺术家在园区的地位开始慢慢地边缘化。但让我认为艺术家以及艺术家的生活状态应该是艺术区的核心和根基与798艺术区联系在一起。

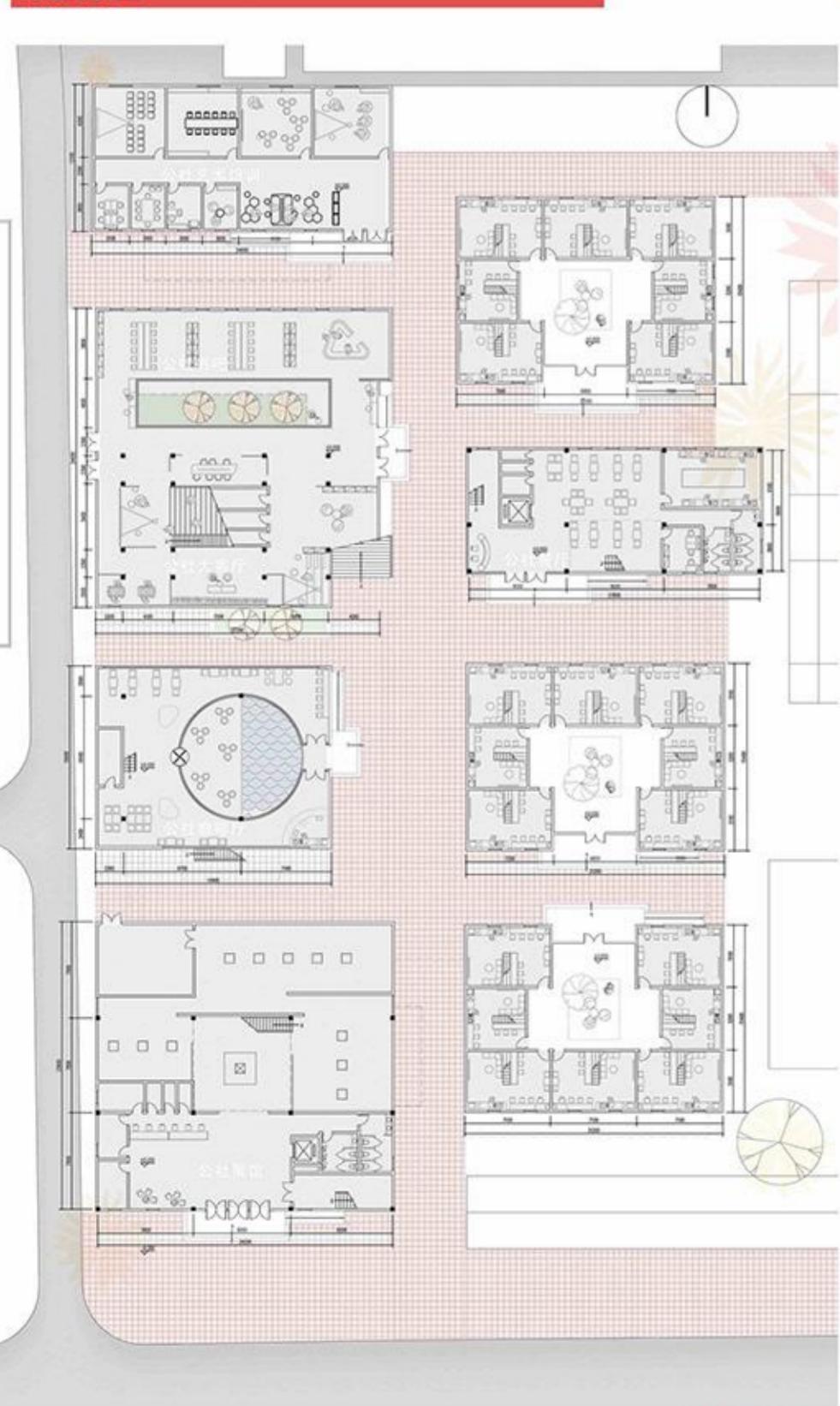
公社模式



场地分析与形态生成

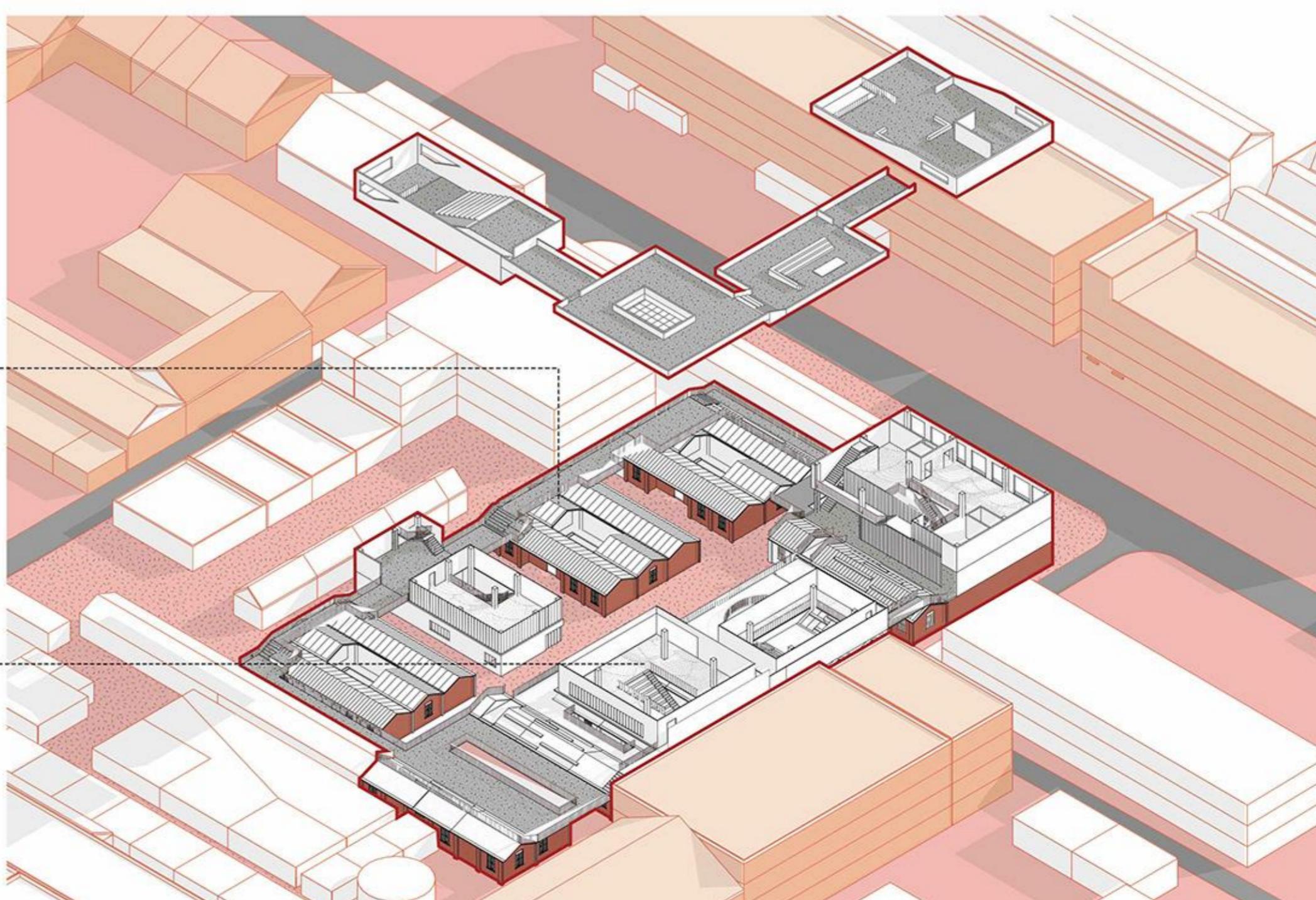
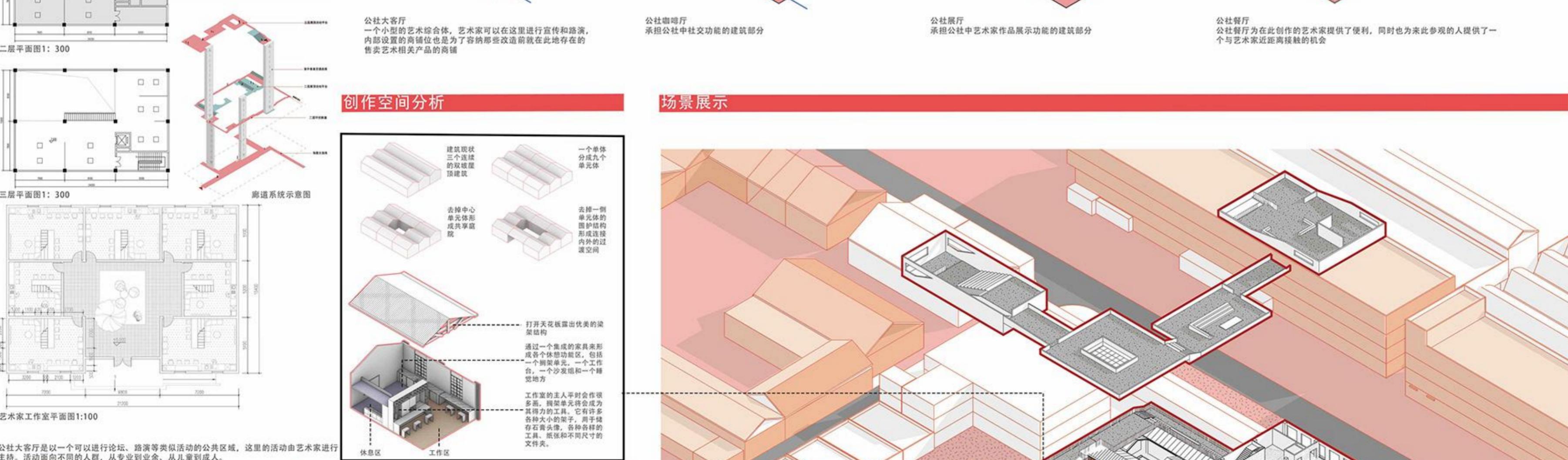
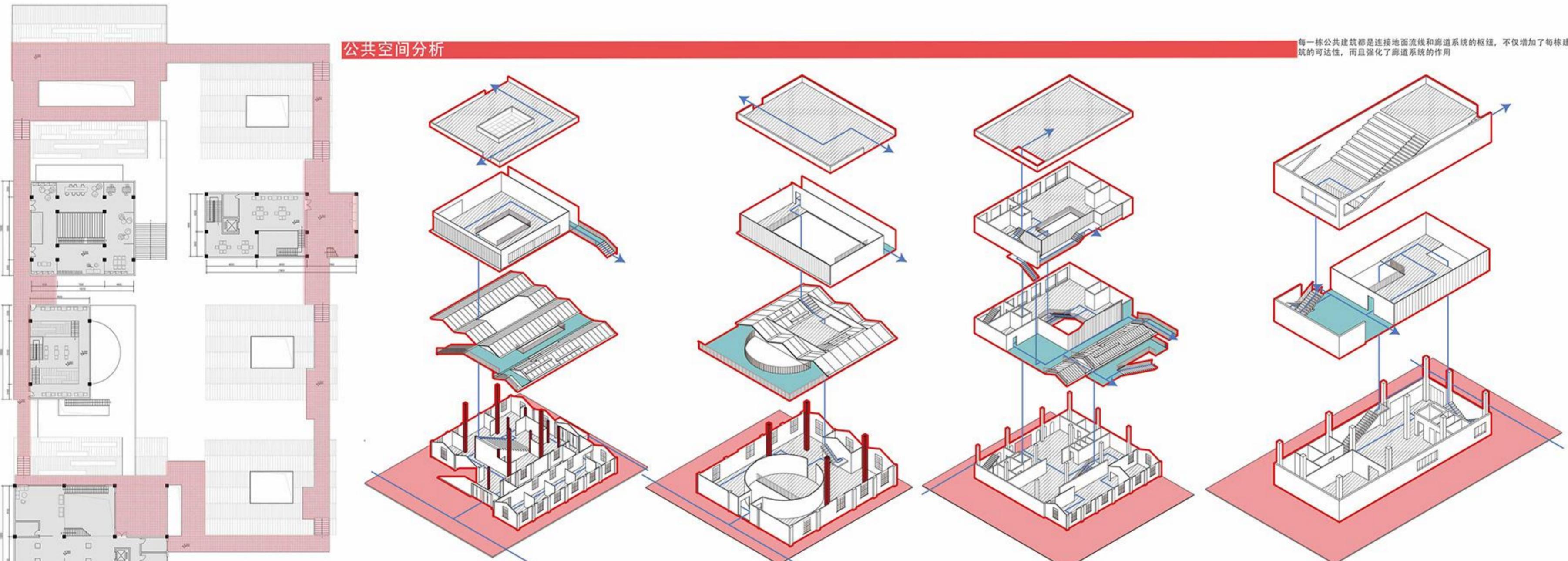
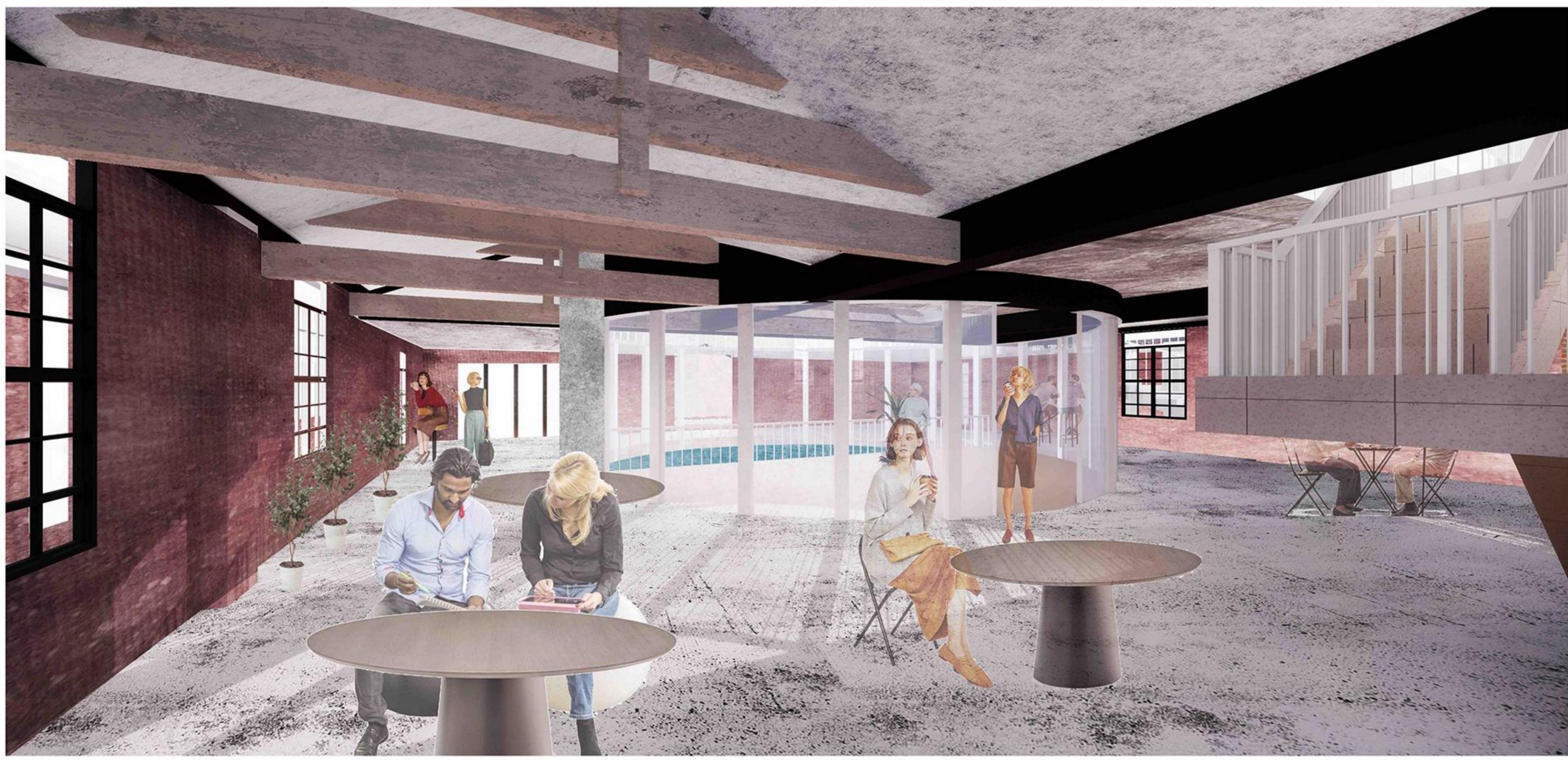


功能分区



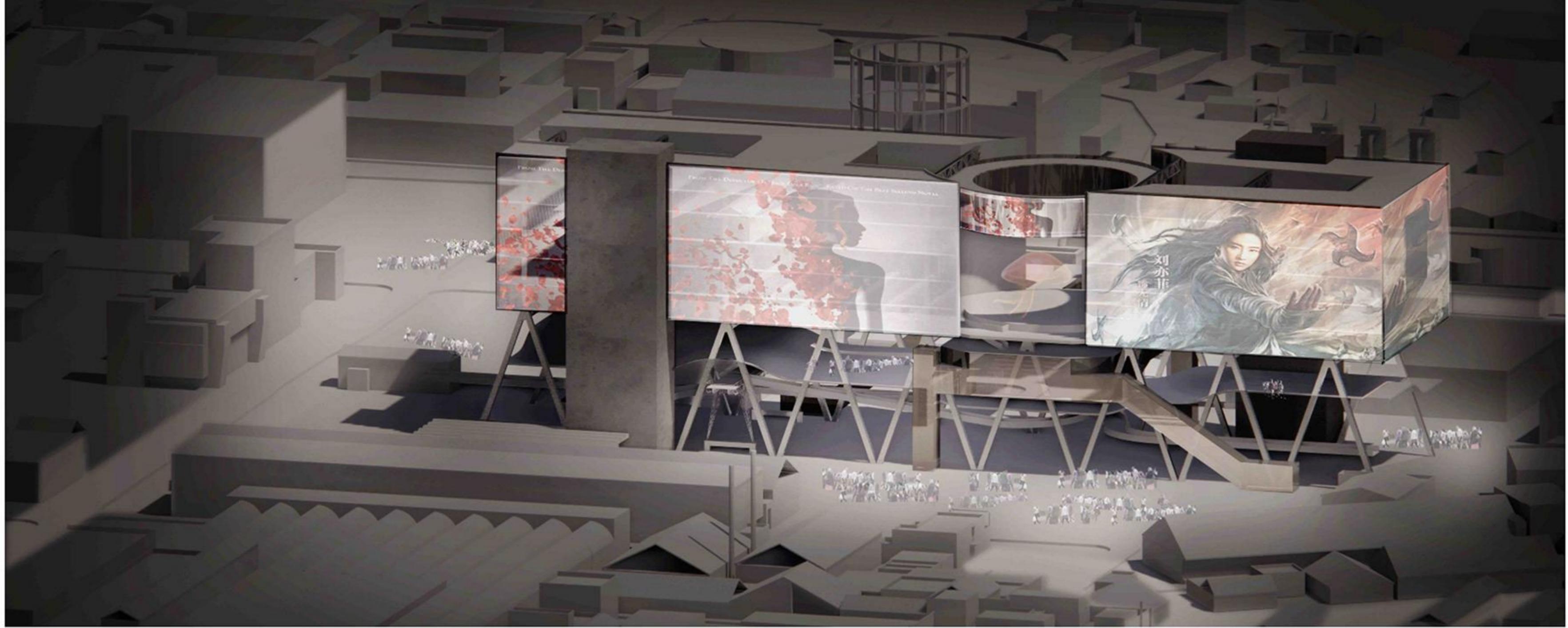
场景表现





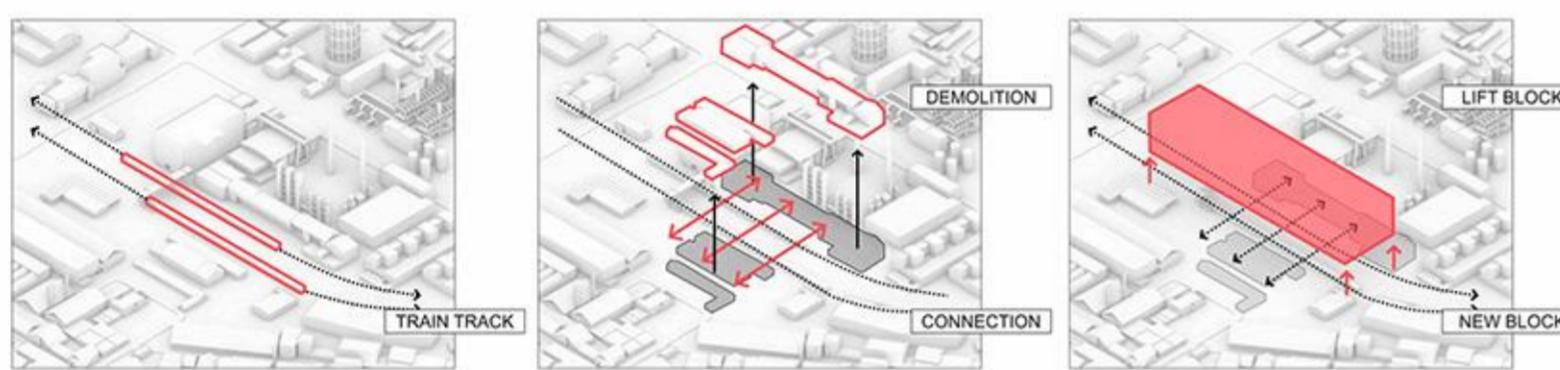
RE-798 艺术区重构计划3.0

ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0



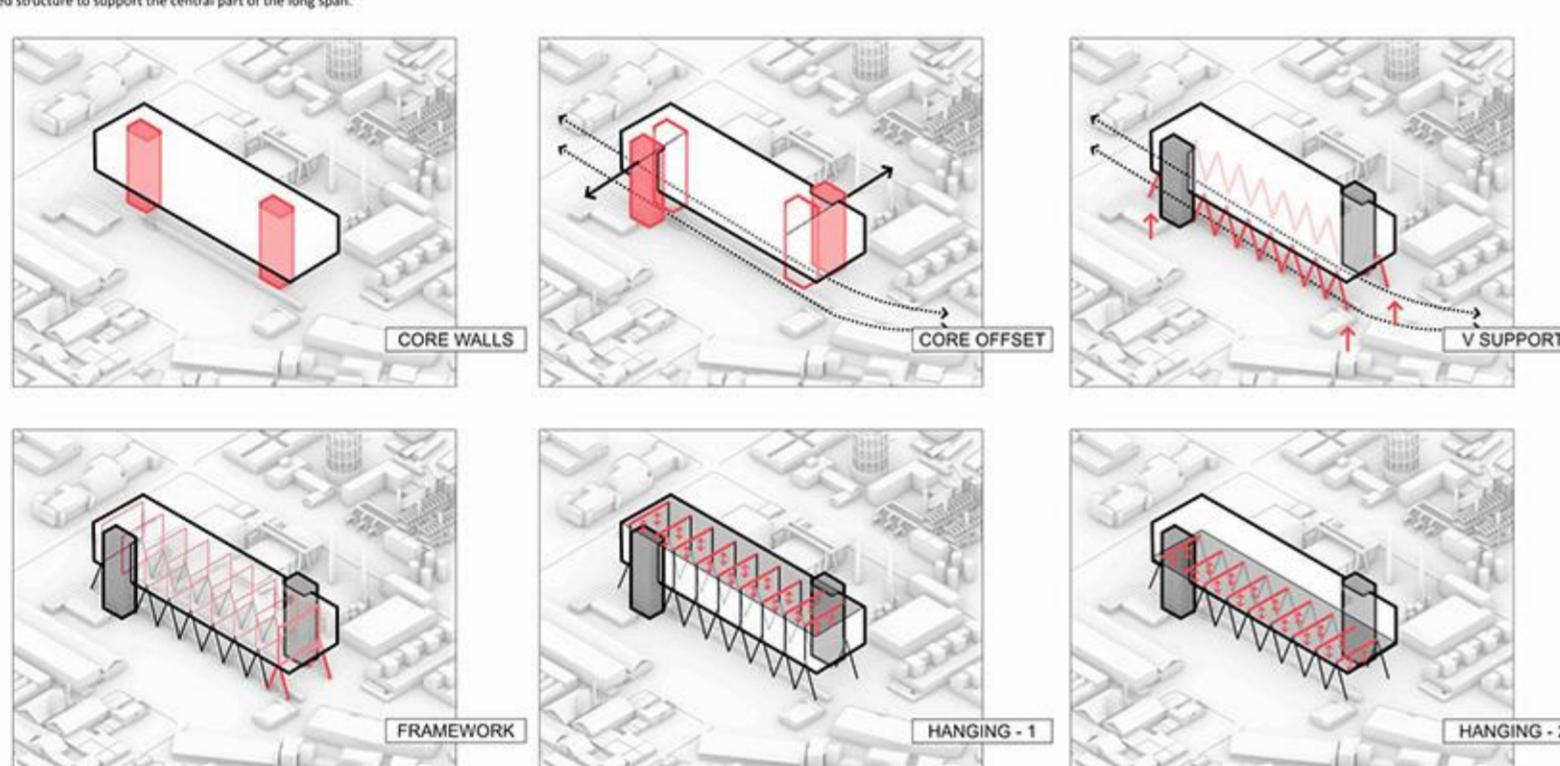
Step 1: Space Replacement 空间置换

791 Art District Train Track Square has a good one-way connectivity, forming a continuous industrial heritage space. The continuous long space is flanked by two very valuable sites: the UCCA Ullens Art Gallery and the 751 Power Plaza. However, there are a lot of historical buildings on both sides of the long space of the train track, which makes the space on both sides of the site more closed and poor connectivity. The design attempts to transfer the old architectural function space to the overhead volume through space replacement, so as to create an all-directional and transparent heritage space.



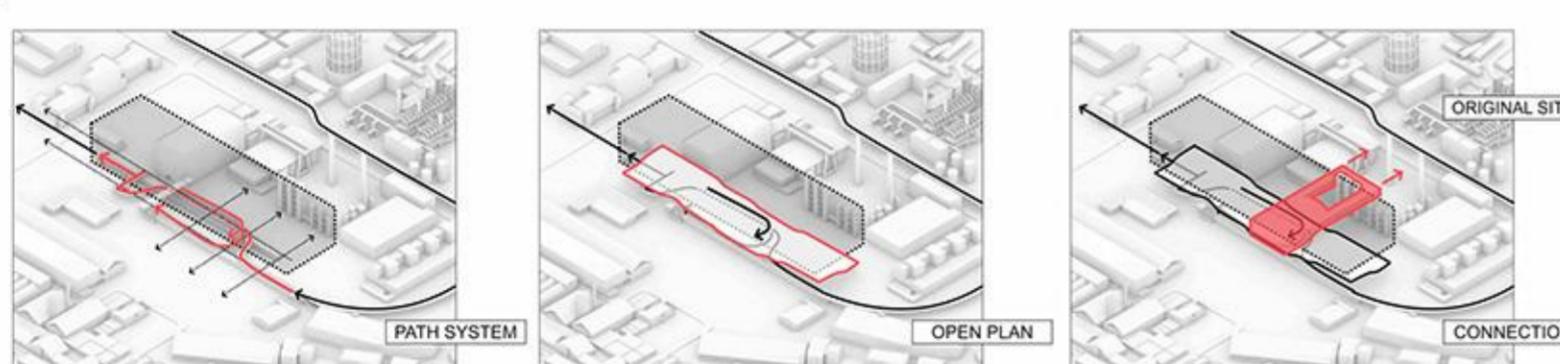
Step 2: Structure Rationalization 结构合理化

The overhead volume is supported by the core tube, which also assumes the main traffic and service functions. In order to make the heritage space of the train at the bottom transparent, the core tube is shifted to both sides to make way for the heritage space at the bottom by dislocation, so as to keep the original permeability of the site. After the core tube is offset, the volume is supported by a V-shaped structure. The V-shaped structure develops upward to form a unidirectional frame that supports the building floors while using a suspended structure to support the central part of the long span.



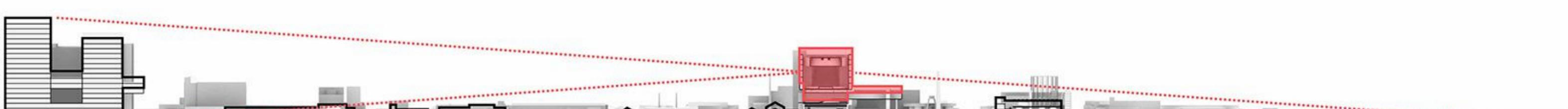
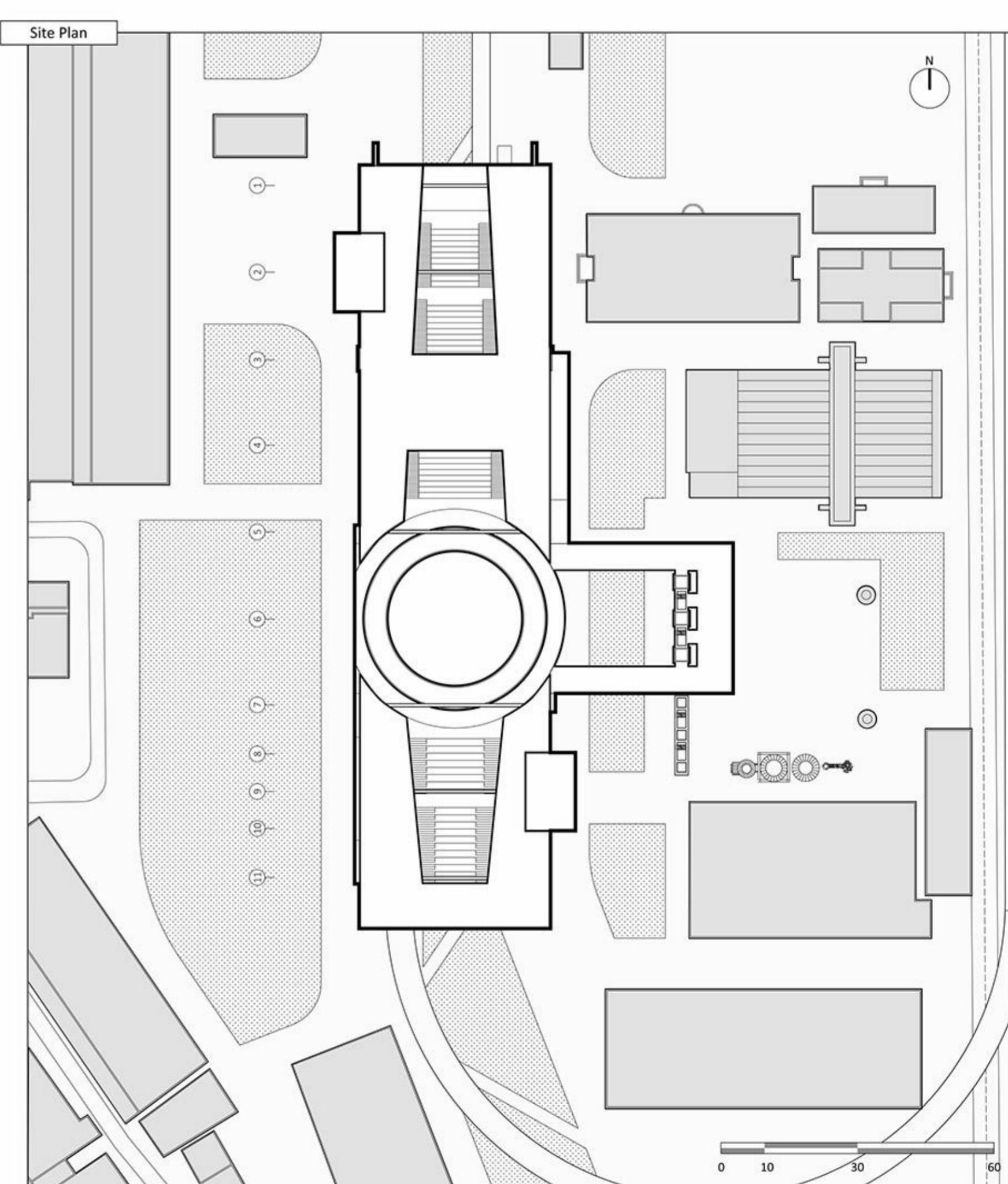
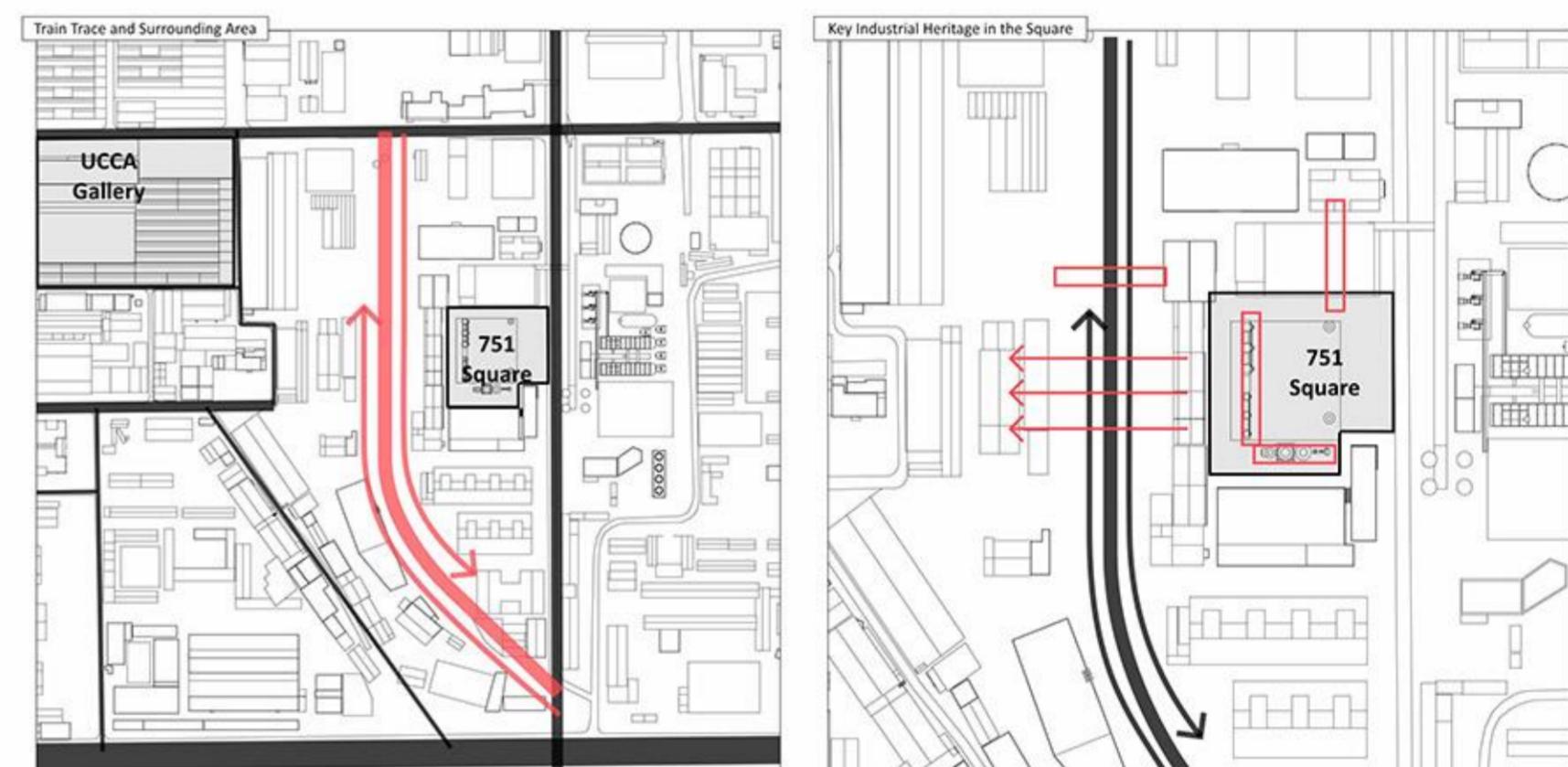
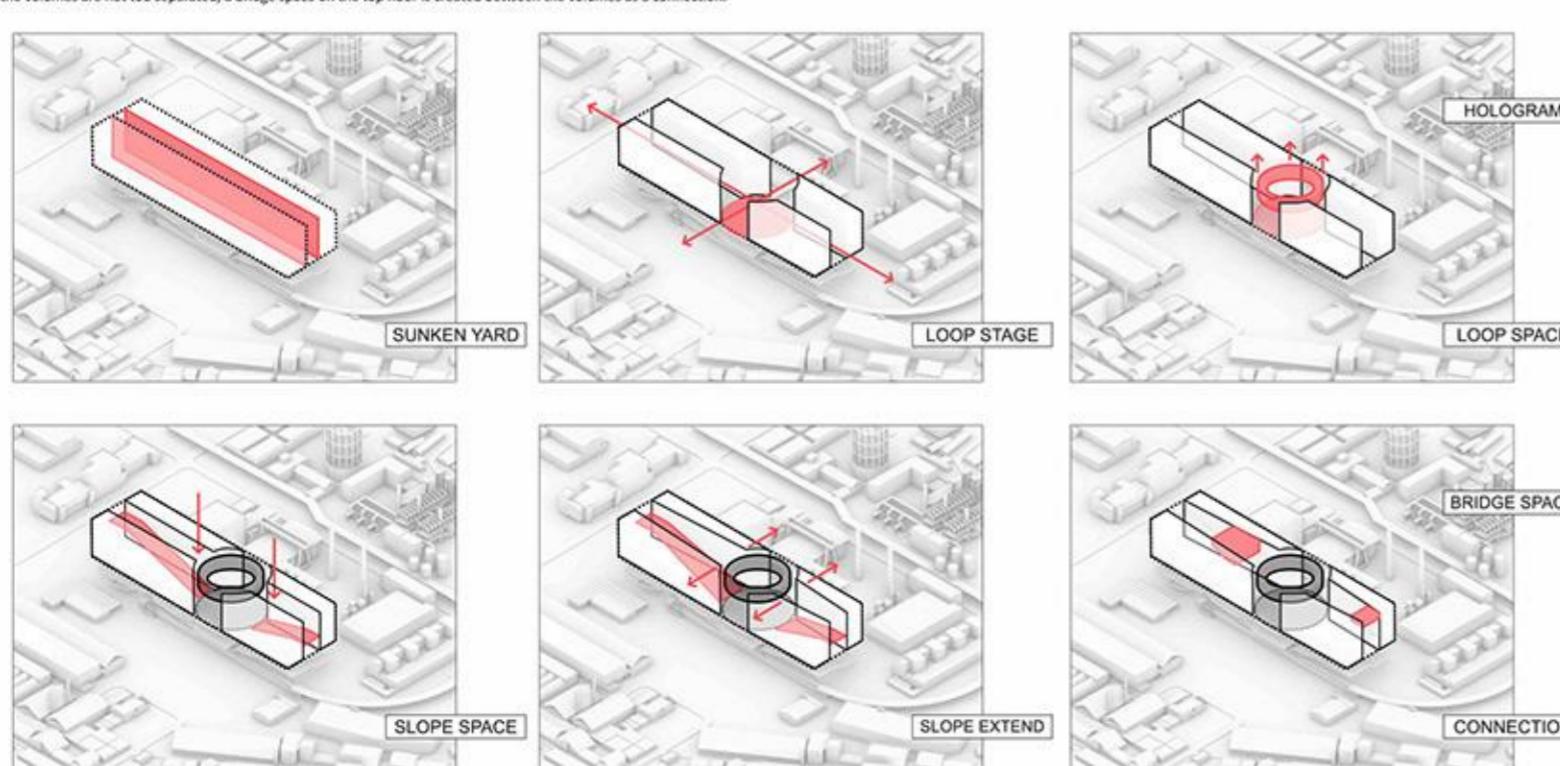
Step 3: Overhead Space Generation 架空空间生成

The elevated space on the ground floor is integrated with the corridor system of the site, which not only serves as a viewing space for the site, but also serves as a slow traffic system leading to the volume. Above the walking corridor system is a free plane, which is wrapped in a large curved electronic screen that people can interact with as they walk along the curved surface. At the top of the overhead space is an urban observation deck, with a direct corridor connecting the industrial heritage of 751 Power Plaza, creating an aerial connection.

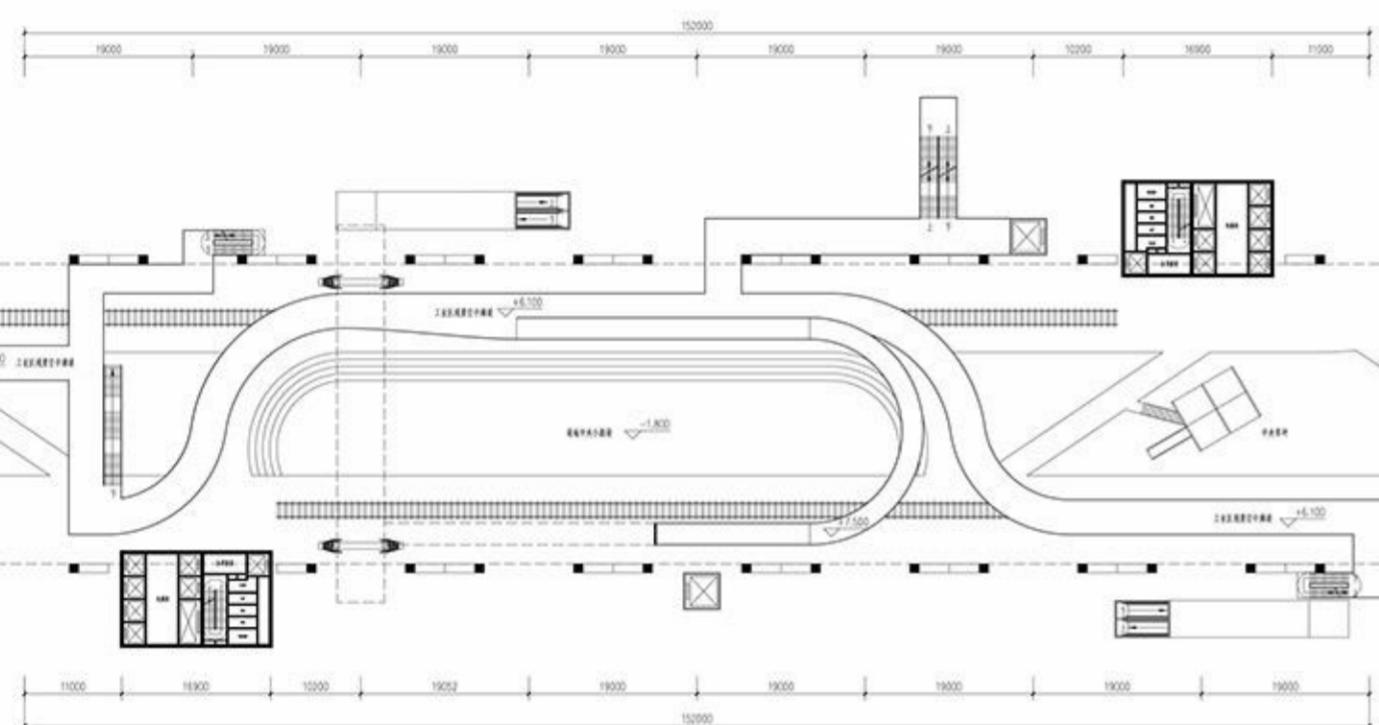


Step 4: Block Space Generation 体块空间生成

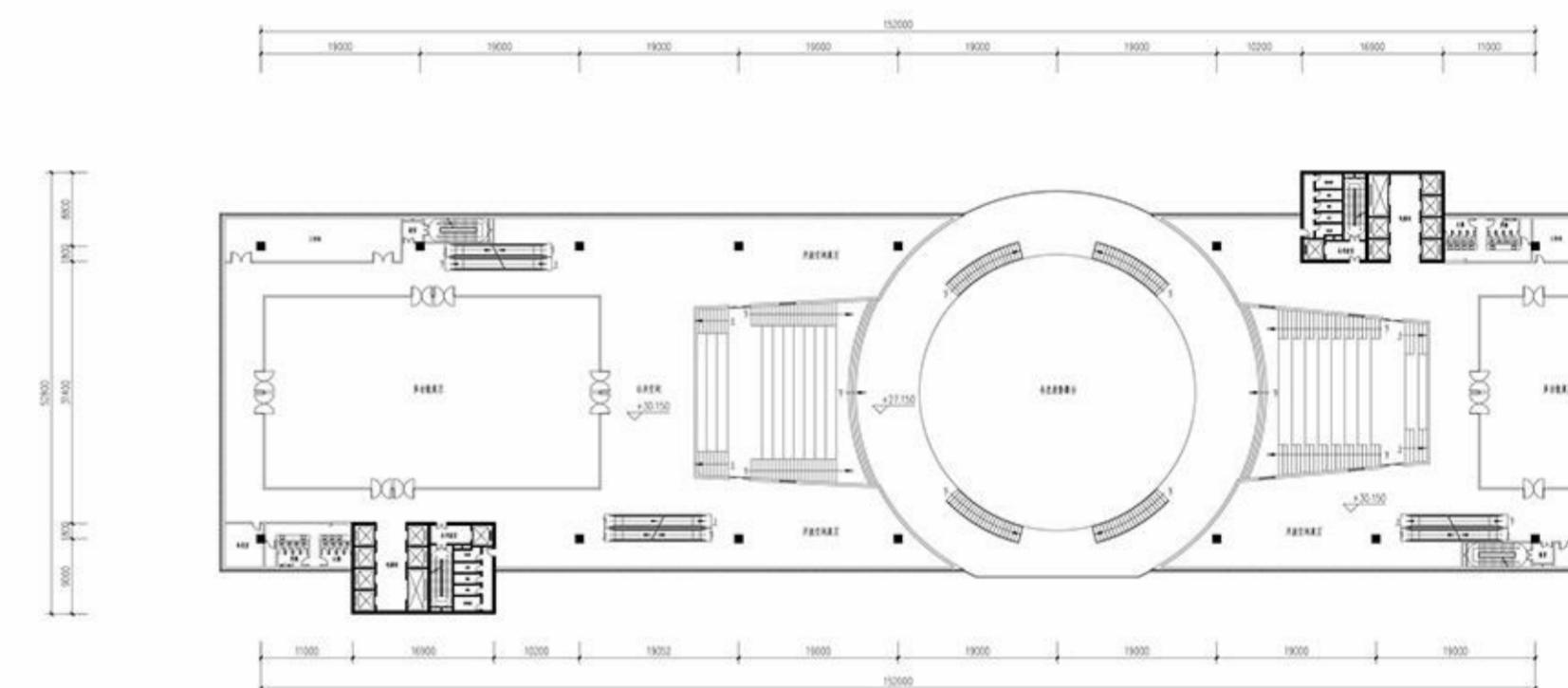
The upper volume space is divided into two volumes facing the two urban interfaces, forming an atrium space in the middle and creating a bridge space on the top. This division of the space not only creates the ends of the building, but also forms the new media viewing area in the building block. The viewing area of the atrium caters to the demand of the stage audience and forms a large ramp that runs through the building block. At the same time, the ramp also has certain traffic function. In order to ensure that the two sides of the volumes are not too separated, a bridge space on the top floor is created between the volumes as a connection.



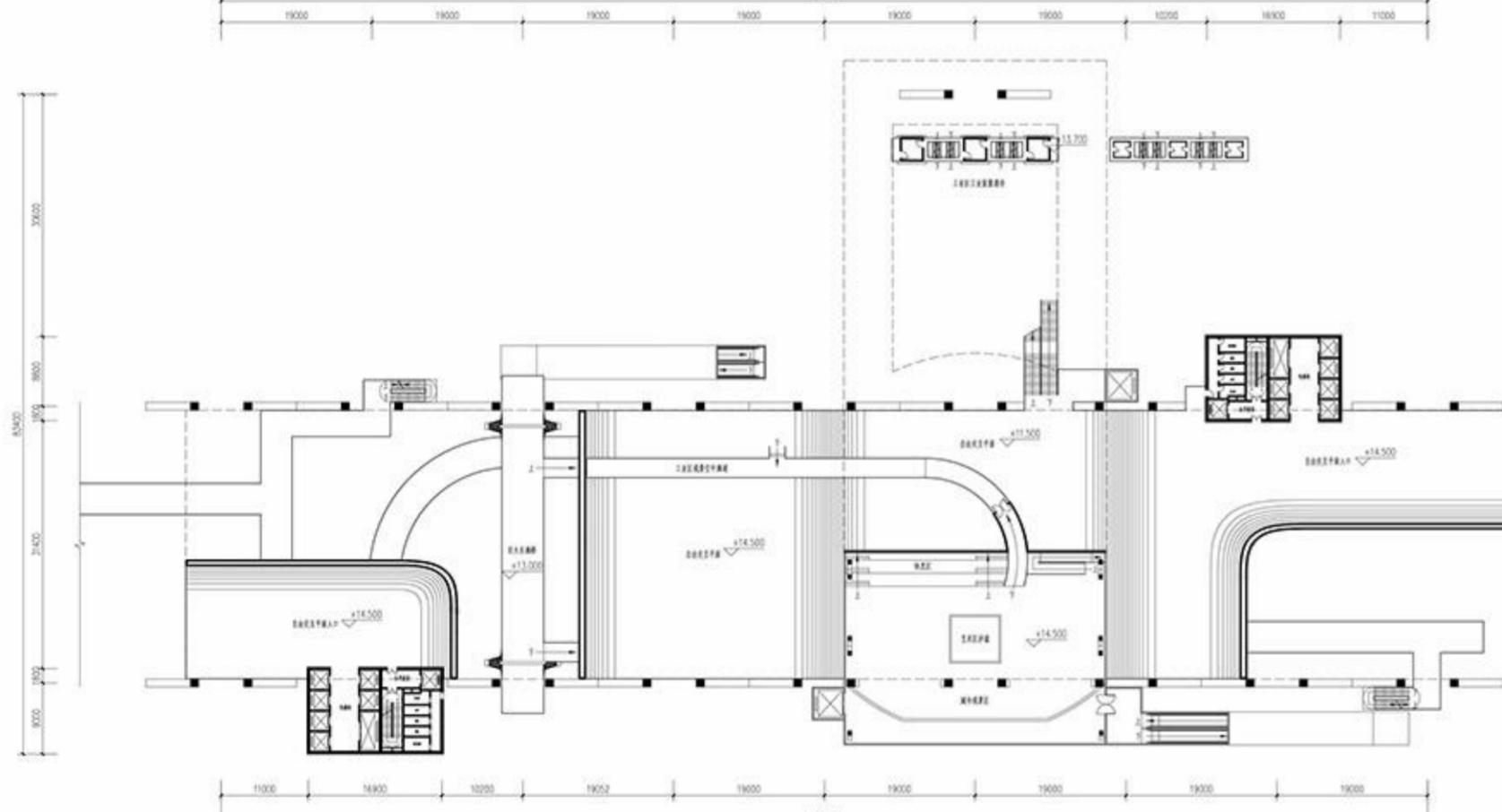
RE-798 艺术区重构计划3.0
ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0



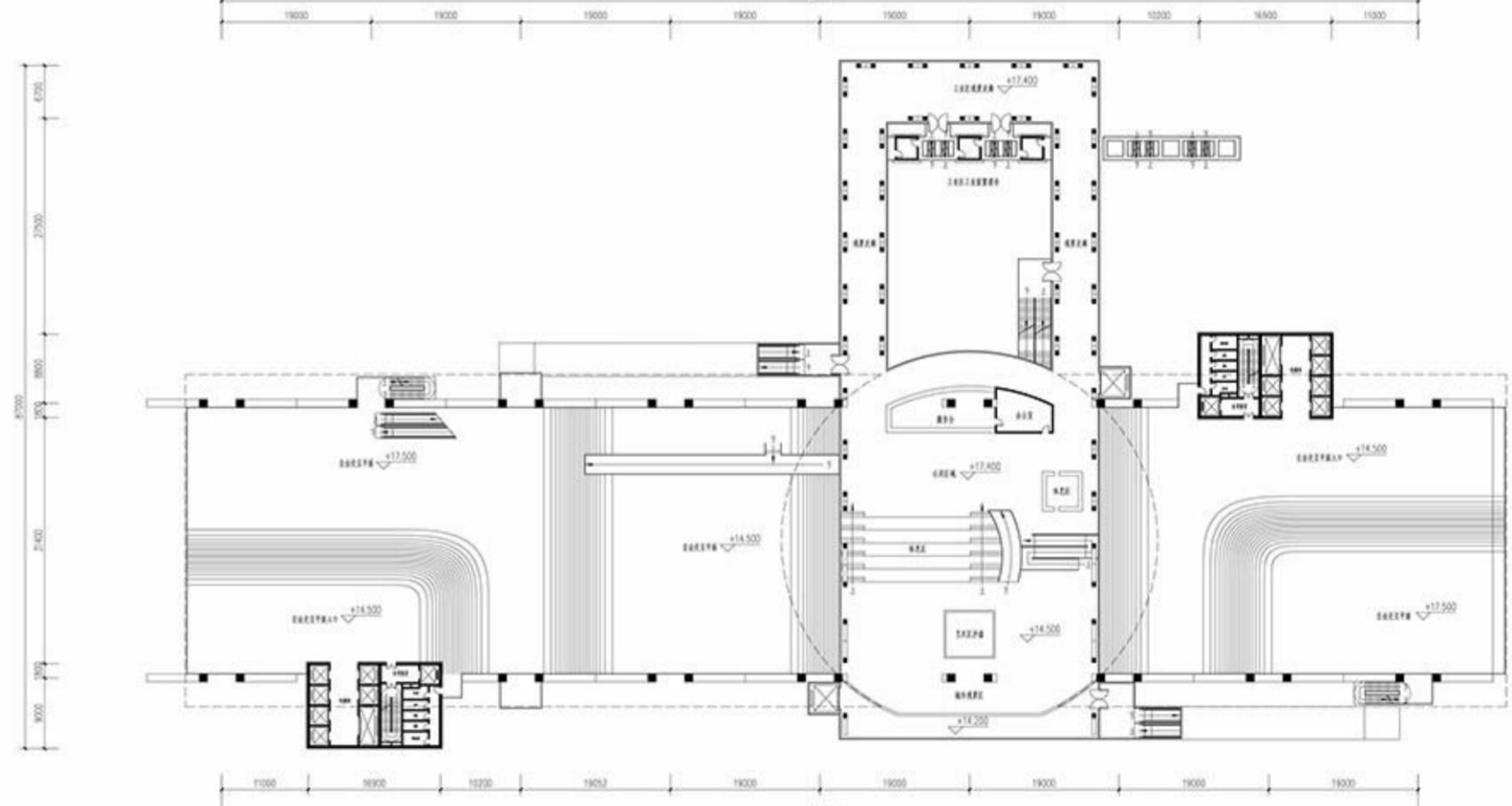
架空区廊道平面图 (H=9m) 1:600



体量2F平面图 - 标准层平面图 (H=31m) 1:600

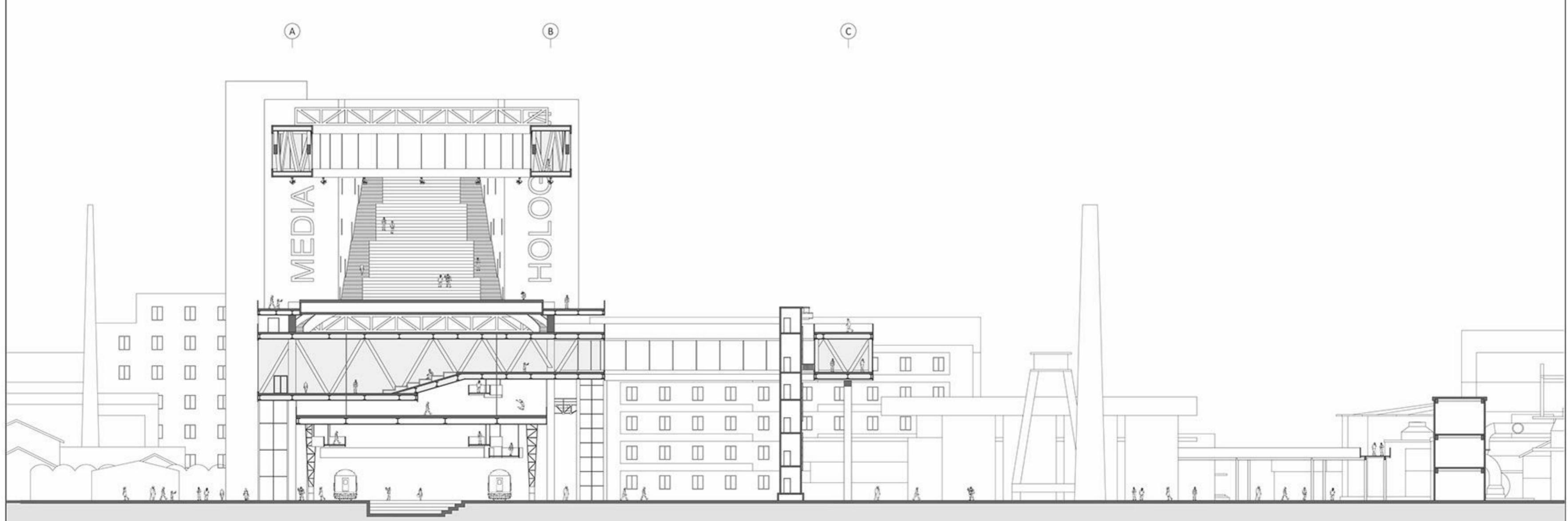


架空区自由交步层平面图 (H=16m) 1:600



架空区观景台平面图 (H=18m) 1:600

Section B-B



RE-798 艺术区重构计划3.0

ART ZONE RECONSTRUCTION PLAN 3.0



Media Architecture as a New Space Typology

媒体建筑作为一种新的建筑类型

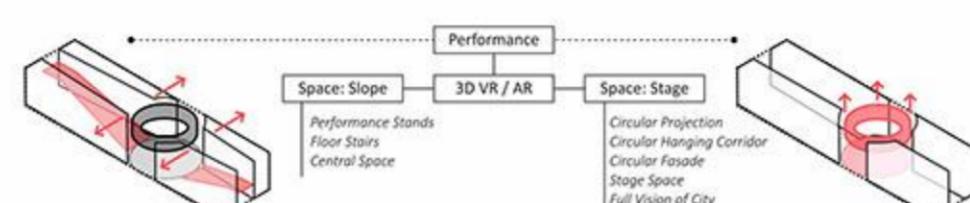
"Media Architecture is an overarching concept that covers the design of physical spaces at architectural scale incorporating materials with dynamic properties that allow for dynamic, reactive or interactive behavior. These materials are often digital, but not always, and they allow architects and (interaction) designers to create spatial contexts for situations using a variety of modalities."

"媒体建筑是一个包罗万象的概念。它涵盖了建筑尺度上物理空间的设计，包含了动态特性的材料，允许动态、反应或互动行为。”这些材料通常是数字化的，但并非总是如此，它们允许建筑师和互动设计师使用各种形式来创造空间情境。”

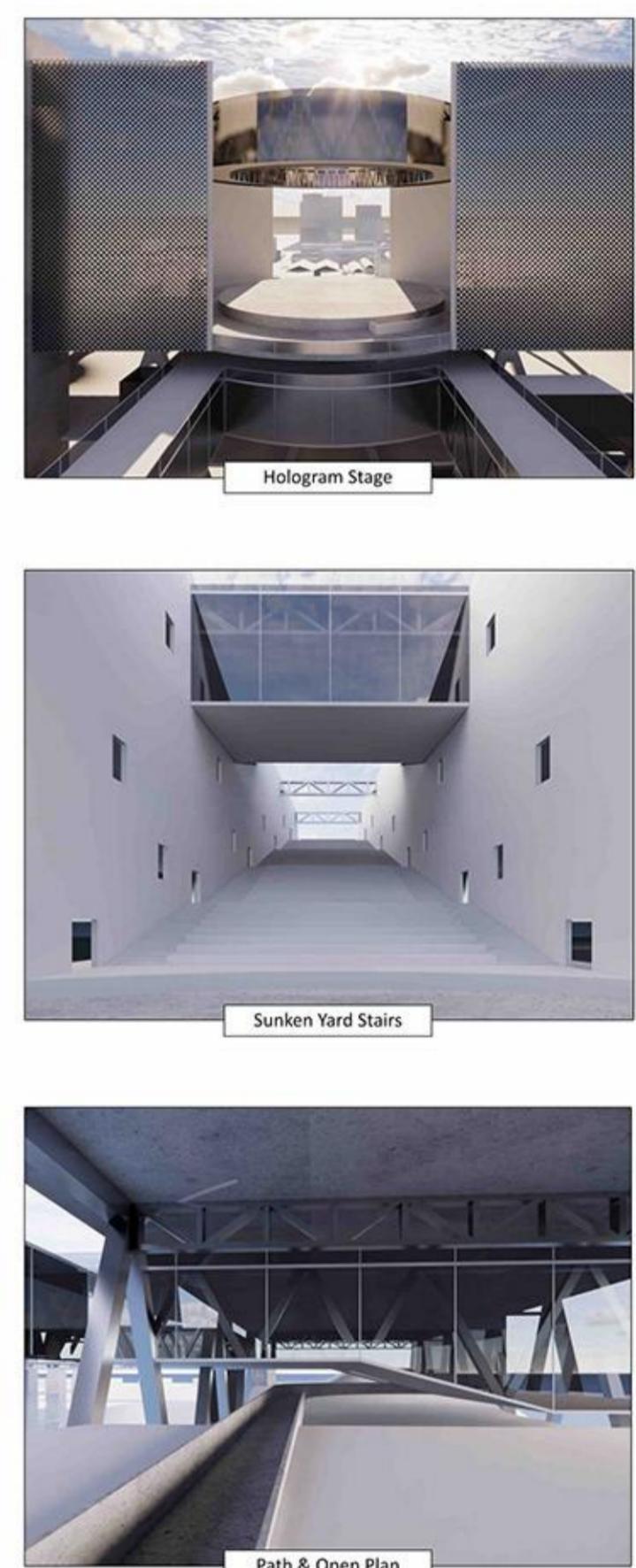
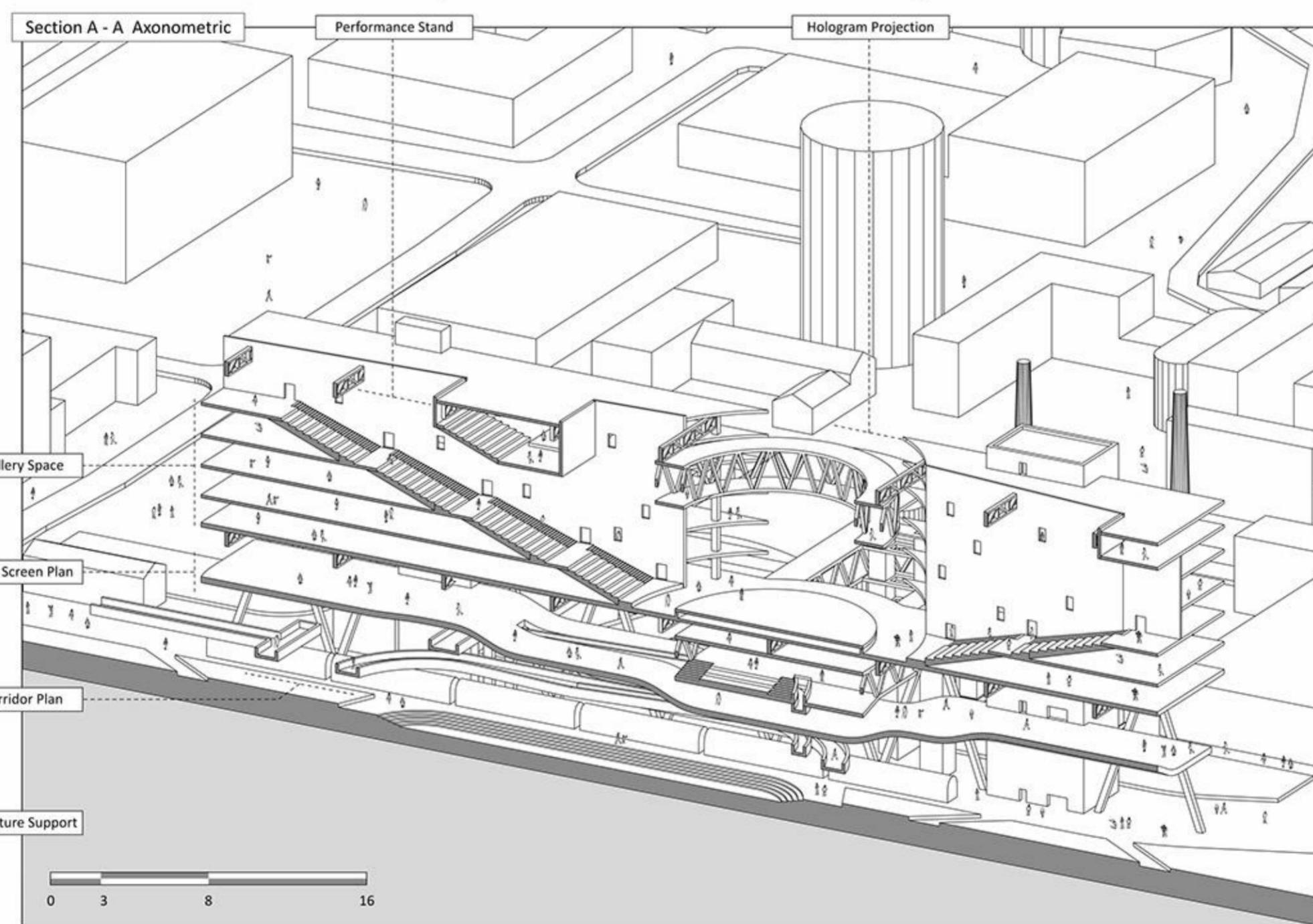
According to Martin Brynskov's definition of media architecture, we can find that there are three main characteristics of media architecture, namely, interactivity, performance and digitization. Interactivity means the real-time communication and interaction between people, people and media; Viewability means that the media itself has content and provides sufficient amount and different forms of information output, such as screen output, sound output, projection output, etc. Digitization means the strong combination of media and digital technology in the current Internet era, providing more diverse digital technologies to enhance the atmosphere experience of performance buildings.

根据Martin Brynskov关于媒体建筑的定义我们可以发现，媒体建筑主要存在三种特性，即交互性、观演性和数字化。交互性意味着人与人、人与媒体间实时流程的交流与互动；观演性意味着媒体自身是有内容的，提供足量、不同形式的信息输出的，例如屏幕输出、舞台输出、投影输出等等；数字化则是意味着媒体当与当下互联网时代的数字技术强联合，提供更加多样化的数字化科技强化观众建筑的氛围体验。

Media Architecture
Interactivity → Performance → Digitalization
Media Characters → 2D Screen / 3D VR / AR → Media Technology



根据Martin Brynskov关于媒体建筑的定义我们可以发现，媒体建筑主要存在三种特性，即交互性、观演性和数字化。交互性意味着人与人、人与媒体间实时流程的交流与互动；观演性意味着媒体自身是有内容的，提供足量、不同形式的信息输出的，例如屏幕输出、舞台输出、投影输出等等；数字化则是意味着媒体当与当下互联网时代的数字技术强联合，提供更加多样化的数字化科技强化观众建筑的氛围体验。



Section A - A

