

水晶石杯

学生建筑设计竞赛(2000年度)

获奖作品集

世界建筑杂志社 水晶石电脑图像 主编

中国建筑工业出版社

水晶石杯学生建筑设计竞赛 (2000 年度)

获奖作品集

世界建筑杂志社 水晶石电脑图像 主编

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

“水晶石杯”学生建筑设计竞赛获奖作品集 / 《世界建筑》杂志社编. —北京: 中国建筑工业出版社, 2000.10

ISBN 7-112-04442-1

I . 水… II . ①世… III . 建筑设计 - 作品集 - 世界 IV . TU206

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 52272 号

责任编辑: 郭洪兰

水晶石杯学生建筑设计竞赛 (2000 年度)

获奖作品集

世界建筑杂志社 水晶石电脑图像 主编

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

新华书店经销

北京印刷学院实习工厂印刷

开本: 787 × 1092 毫米 1/12 印张: 7 字数: 250 千字

2000 年 10 月第一版 2000 年 10 月第一次印刷

印数: 1-1400 册 定价: 60.00 元

ISBN 7-112-04442-1

TU · 3947(9912)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

水晶石杯学生建筑设计竞赛 (2000 年度)

获奖作品集

世界建筑杂志社 水晶石电脑图像 主编

中国建筑工业出版社

“水晶石杯”学生建筑设计竞赛 (2000年度)
Crystal Cup Student Architecture Design Competition

NET + BAR

虚拟交往空间
Cyber-space for communication

传统交往空间
Traditional space for communication

参赛资格: 所有在校学生
参赛人数: 每一个方案不多于2人
评委: 马国馨 王路 朱文一 齐欣 崔恺
图纸要求: 1-2张图板, 89.5 × 84.1cm
文字部分要求中英文
图纸背面右下角注明学校、学生姓名,
并用深色不透明纸密封
交图时间: 2000年8月25日
交图地点: 中国北京清华大学建筑馆
《世界建筑》杂志社
邮政编码: 100084
评审时间: 2000年9月
结果将在《世界建筑》杂志2000/10号上公布
奖项
一等奖1名: 奖金¥30,000元
二等奖5名: 奖金¥10,000元
佳作奖9名: 奖金¥3,000元
一等奖获得者, 将有机会参加竞赛主办者
组织的境外考察活动, 费用在奖金之外

Participants Qualification: Students of architecture schools in China (including the Mainland, Hong Kong, Macau and the district of Tai Wan). No more than 2 students per group and one group should send only 1 scheme to entry the competition.
Jury: Maguoxin Wanglu Zhuwenyi Qixin Cui kai
Documents Requirements: 1-2 panels, 84.1cm × 59.4cm
Deadline for reception of entries: August, 25th, 2000
Address for reception of entries: World Architecture Magazine
School of Architecture, Tsinghua University
Beijing 100084
P. R. China
Jury meeting on: September 2000
Announcement of results: On the 2000-10 issue of World Architecture
Prize:
1 first prize: 30,000 RMB
5 second prizes: 10,000 RMB per group
9 mentions: 3,000 RMB per group
Beyond the Prize, the winner for the first prize will freely participate to the abroad investigation tour organized by the sponsors
Information: WWW.FAR2000.COM

网上查询: WWW.FAR2000.COM



清华大学建筑学院



世界建筑杂志社



水晶石电脑图像

《“水晶石杯”学生建筑设计竞赛获奖作品集》

世界建筑杂志社、水晶石电脑图像 主编

中国建筑工业出版社 出版

“水晶石杯”学生建筑设计竞赛

评委会主席: 王 路

评 委: 马国馨 崔 恺 齐 欣 王 路 朱文一

策 划: 王 路 冯金良 卢正刚 朱文一 王 毅

技术组组长: 贾东东 李晓鸿

技术组成员: 罗丽波 刘小波 吴 刚

编 辑: 贾东东 刘小波 吴 刚

目录

	6	序	
	7	评委寄语	
一等奖	8	马岩松	美国耶鲁大学
二等奖	10	范路 鲁安东	清华大学建筑学院
	13	徐尹翔 (为原作者网上笔名)	清华大学美术学院工业设计系
	16	陈卓 赵宇	中央美术学院设计系
	19	李子剑	清华大学建筑学院
	22	王振飞	天津大学建筑学院
佳作奖	26	沈可畏	昆明理工大学建筑系
	28	侯青	浙江大学建筑系
	30	郭少山	北京工业大学
	32	李晨明	哈尔滨工业大学建筑学院城规系
	34	郑天	东南大学建筑系
	36	李晓明	中央美术学院设计系
	38	吴轩	浙江大学建筑系
	40	黄晶	郑州工业大学建筑系
	42	张燕来	厦门大学建筑系
入围奖	44	张点	武汉华中科技大学建筑系
	46	王小斌	安徽省合肥市阜阳北路
	47	毕海涛 倪琛	北京建筑工程学院
	50	侯俊峰	天津大学建筑学院
	53	颜少杰	浙江大学
	54	白晶	西安市长安大学建筑系建筑学
	56	李云辉	天津大学建筑学院
	58	芮国成 赵焜	合肥工业大学建筑学
	60	陆邵明 唐华臣	同济大学建筑系 上海大学建筑系
	63	邓烨 施华	天津大学建筑学院
	64	刘向眸 张洁	重庆建筑大学
	67	冼莉 傅晓铭	中央美术学院设计系
	68	甘来	同济大学建筑城规学院建筑系研究生
	70	张萍 徐丹	清华大学美术学院环境艺术设计系
	72	吕绍藩 梁思远	广州美术学院设计分院
	74	高巍 黄震	河北建筑科技学院建筑系
	76	钟予	北京交通大学建筑系
	78	黄舟	武汉理工大学建筑学院
	80	钱兆权	无锡轻工大学设计学院
	82	彭可	武汉理工大学建筑学院

此次竞赛的5位评委：



马国馨，
北京市建筑设计研究院总建筑师



崔恺，
建设部建筑设计研究院总建筑师



齐欣，
京澳凯芬斯设计公司总设计师



王路，
《世界建筑》杂志社主编



朱文一，
清华大学建筑学院副院长

序

由世界建筑杂志社、水晶石电脑图像有限责任公司和清华大学建筑学院共同举办的2000年度“水晶石杯”学生建筑设计竞赛评选结果于2000年9月16日揭晓。经过评委反复多轮的评选，评出：一等奖1名；二等奖5名；佳作奖9名；入围奖20名。

这次竞赛作为建筑院校学生常规设计作业训练的一个补充，为广大学生探讨新世纪网络时代的建筑塑造提供了一个舞台，使他们可以充分发挥想象力来表达对建筑本质论题“交往空间”的思考与创造，是一个概念性设计竞赛。

从收到的参赛作品看，覆盖面很广，从西安到上海，从哈尔滨到深圳，有来自20多个城市30多个院校的学生参加。参赛作品的整体水平较高，也从一定程度上反映了中国学生的设计能力。

这是首届“水晶石杯”学生设计竞赛，从策划发起、命题组织到评选，得到了多方面的大力支持和理解，但也由于经验不足，还留有一些遗憾。我们希望在下届竞赛活动中做得更好，使“水晶石杯”学生设计竞赛成为全国学生喜爱的一项建筑活动，成为一个提供释放创意和想象力的“理想国”。

作为对这第一次竞赛活动的纪念，我们出版编辑了这本获奖作品选集，在这里我们要特别感谢水晶石电脑图像公司，没有他们的学术眼力和经济上的资助，这次竞赛活动是不可能实现的；还要感谢5位评委在百忙中参加评选活动；还要感谢竞赛秘书组的同志，为本次活动的展开和评奖活动的顺利进行所做的认真细致的工作；感谢关心本次“竞赛”的所有的人；感谢参赛的作者为我们描绘了新时代的新景象。

马国馨：这个竞赛有两个很大的特点，一是处于世纪交替时期；二是处于时代转换阶段。我们现在十分强调知识创新的重要性，创新在现实中往往比较滞后，但在思想上却应该并可以超前。在信息时代，至少要做到这一条。今天这个竞赛就是鼓励学生们在展望未来时，从思想上超前、看的更远些，这十分重要。

回顾建筑历史的发展，每个时代的转换，都会产生对未来的畅想。工业时代，出现了对空中城市、海上城市的创想，这些实际上都是对未来的设想。信息时代更是需要这种思考，不仅仅是对学生，对建筑师、规划师同样如此。一些建筑大师，往往都是在超前思想的指导下，提出一些带有方向性的、符合未来发展的思想，然后创作出优秀的现实作品。

这次竞赛虽然涉及的面还不算太广，但由于这是这个竞赛的第一届，可以说已经很不容易，达到了目的，比过去一些比较保守的、封闭的竞赛有很大的不同，很有创新。

崔恺：这次竞赛的题目非常好，一个现实空间，一个虚拟空间，很有意思。建筑师每天都在“收拾”实实在在的东西，过于关心建筑本身的“实”的东西，对“虚”的问题关注不够，尤其是对于网络时代的虚拟空间，它似乎比我们日常谈到的所谓“虚”的东西，比如空间行为上的、社会生活上的问题，更不被建筑师所注意。这次竞赛的题目很“虚”，很概念，这就要求参赛者在考虑建筑时必须关注忽略的“虚”的部分。从收到的方案中，我们发现，在解决建筑、环境等问题时我们可以采用一些非建筑的手法，这也是给建筑师一个更开阔的思路。在新世纪中，建筑师该做什么？也许，他们不仅仅是做已存在的建筑，也可能是做某一种同样是给人提供服务的空间，这个空间就可以用非建筑的手法来有效地解决。

齐欣：建筑师们一天到晚做建筑，都是些非常现实的东西，但做来做去整个思路就容易被建筑本身限制住了。法国建筑师让·努维尔是一个思路非常开阔的建筑师，他的办公室里几乎没有一本建筑杂志。书架上摆满了时装、摄影、珠宝等等相关艺术的书籍。从更广泛的领域里吸纳营养，可以把建筑创作带得更远。

这个竞赛好就好在跳出了建筑本身，鼓励学生们发挥更丰富的想象力，从建筑中跳出来，再返回建筑中去。

现在有一个不好的现象，就是喜欢把简单的事情复杂化，越说越玄。其实，最高明的方法是将复杂的、玄妙的东西简单化。科学技术也是一样，应用科技，是要把生活改造的更美好，不要把科技只描述成“科幻”，让它脱离现实生活，或是逃避它。

王路：大部分建筑院校在设计教学中偏重技能的训练，设计题目非常具体化，如别墅、幼儿园等。从建筑教育的角度来看，本次竞赛可以说是一个很好的补充，为学生在幻想与现实之间搭起一座桥梁，为他们提供一个舞台，去挥洒创意，充分发挥想象力。

网络时代的到来，给人类的交往活动提供了另一种崭新的形式——虚拟交往空间。它所带来的最大变革就是摆脱了时空对人类交往的限制。然而，虚拟交往空间不可能因其日新月异的发展来取代传统交往空间那种对人类最基本需求的满足。虚拟交往空间是对传统交往空间的扩展与补充。本次竞赛大部分作品所探讨的也正是这样一个主题：科技为我们提供了更多更广的手段和可能性，去丰富和扩展我们所熟识的世界，但不可能替代传统的价值。人类不仅仅需要功能，还需要记忆；人不仅仅是生物，还是文化的产物。NET + BAR 竞赛在这里就是这样一种文化与科技，功能与情感，理想与现实，过去与未来，虚拟与传统互相关联的象征。

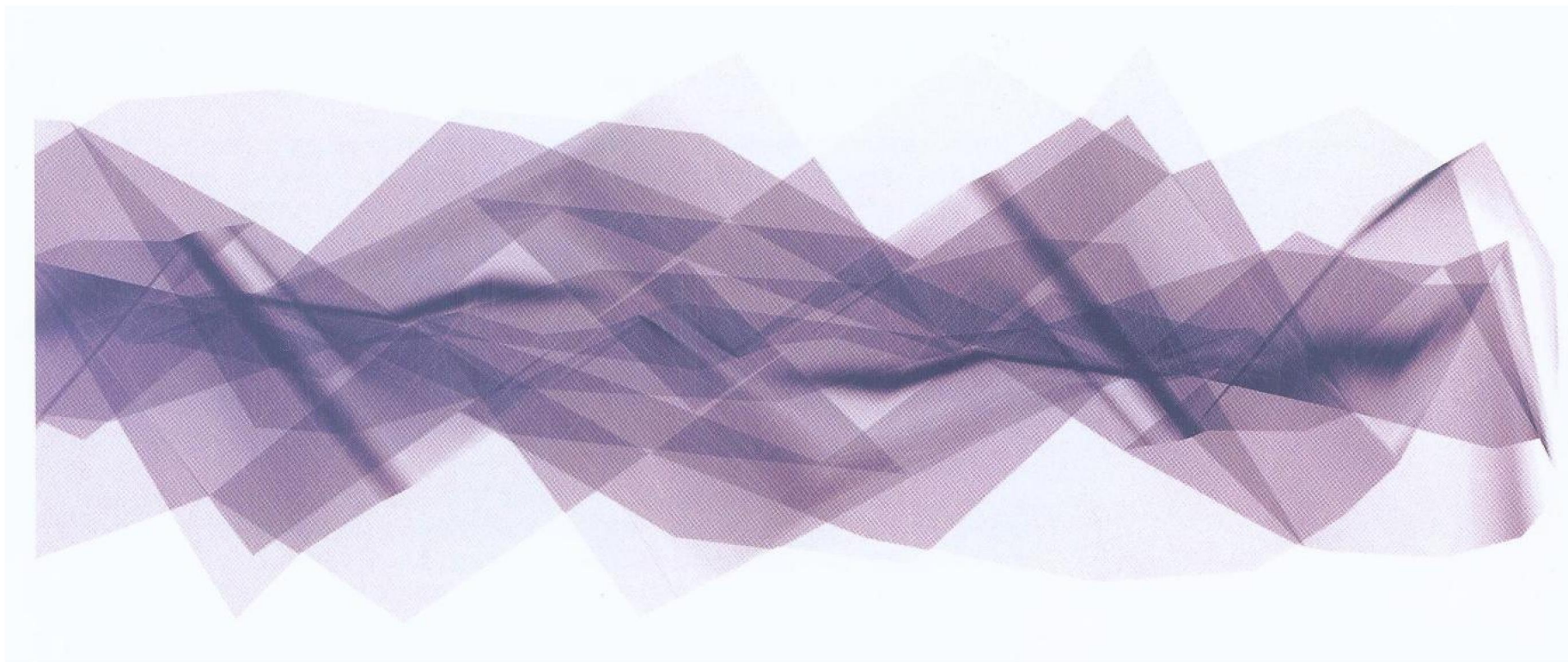
朱文一：我们已经进入了新千年，再过几个月，将要进入21世纪。2001年1月1日零点，在时间上划分了新的世纪，而在我们的生活中，其实也存在着一个明显的新时代，那就是网络时代。NET+BAR设计竞赛就是鼓励学生们敏感地去捕捉一个新的信息——什么是网络时代的经典之作？现代主义有了《走向新建筑》，后现代有了《建筑的矛盾性与复杂性》，网络时代有什么呢？米歇尔的《比特之城》还有一些记者撰写的《数字化生存》等书籍还要经过时间的考验，说不定，从现在这些参加竞赛的年轻人中，会出现一种将建筑与网络结合起来的流派。

从竞赛所收到的方案看，许多方案从建筑的角度关注人类生存空间的变化，但几乎没有一个方案与其他的在创意上相似，这恰恰达到了主办者的目的，就是鼓励学生探讨趋向未来的发展方向，探讨更多的可能性，而不是仅仅在原有的已形成的道路上发展。新的世纪下，建筑教育需要新的增长点介入到教学中，当这个新增长点还不太明确时，竞赛无疑是一个很好的“调剂”方式。□

一等奖：
马岩松
美国耶鲁大学

· 评语 ·

· 用简洁而充满诗意的表现手法，展示了设计者对虚拟世界与现实世界的理解：两个世界同时存在于人们的生活之中，它们为科技所支持，又为科技所限制。



2000 net+bar IDEAS COMPETITION

14 亿人的普遍使用标志着网络时代的到来。这个时代的特征之一——人们同时生活在“现实世界”和“虚拟世界”两个世界中。两个世界中的事物通过人类而互相影响。

在虚拟世界中，人们运用其想象力“建造”各种场所，满足他们在“现实世界”中无法满足的对“信息交换”的更高需求。而在现实世界中以 B A R 为代表的聚会、交往场所，也将在此虚拟世界中以新的形式进一步拓展它的功能。人们在现实世界中所建立的三维虚拟建筑在虚拟世界中得到了延伸。时间、速度成为“虚拟建筑”的构成元素。人们可以随时从不同的地点进入一个“虚拟建筑”，你可以从一个相同的地点进入不同的“虚拟建筑”，时间和地点的概念淡化了，出和进的概念也淡化了。

本设计中，一系列具有 B A R 功能的“虚拟 B A R”被建立在网络世界中，并且由一个抽象的形式所表现——点（信息发送及接收个体）和它们之间的连接（信息传输路径），是这个虚拟 B A R 的主要构成元素。它决定了其结构。而“信息点”的个数决定了“信息链”的数量和走向，进而影响到虚拟 B A R 的空间和形式。随着随着时间不断的变化，人们仍将是这个虚拟空间的主体。

	Physical World 现实世界	Virtual World 虚拟世界
Function 功能	socialize, entertain 社交、娱乐	socialize, entertain 社交、娱乐
Content 内容	real, physical 3-D 真实的、三维	multi-dimensional 虚拟的、多维
Boundary 界限	real, floor, roof 墙、地、顶	no real boundary 无边界
Behavior 行为	face to face 面对面交流	without physical presence 无距离
Velocity 速度	slow 静止	the speed of light, instant transfer of message from one place to another 光速/在瞬间完成从任何一处到任何一处的转移
Time 时间	perpetual 永久	eternity, can be non-spatial, instant or removed at any time 无穷时间/没有时间/无距离/无时间/无空间/无时间/无空间
Capacity 容纳	limited people 人数、有限	finite unlimited capacity 无限
Culture 文化	local culture 地方文化	global culture, possibly embracing a cultural fusion in a larger context than the physical world 全球文化/可能超越文化/可能超越文化/可能超越文化/可能超越文化
Contentment 限制	both forms of B A R are supported by the development of technology 二者均受到科学技术的支持，同时由科学技术所限制	



6:00am GMT

12:00am GMT

4:00pm GMT

10:00pm GMT

2:00am GMT

We are now entering the "NET" generation. One distinctive characteristic of this era is that people are simultaneously living in two worlds – the real, physical world and the virtual world. These two worlds are constantly interacting and affecting each other through the functioning of the human brain.

In the virtual world, people are "constructing" all kinds of virtual "places" by utilizing their imagination. This virtualizes their inner space in the real world for greater breadth and depth of "information exchange" at a higher speed. The function of "BAR" as a platform for social occasions in the real world will extend its role in the virtual world and appears as a new entity. Human-kind's experience with 3-Dimensional vision formed in the physical world will be transformed and extended to virtual space, which is composed of speed and time. People can reach the same "virtual spacebuilding" from different physical points at anytime or they can enter different virtual destinations from the same physical location without time constraint. Therefore, the temporal and spatial boundary is diminishing and the definition of physical ENTRY and EXIT also becomes insignificant in the virtual world.

In this design, a virtual BAR has been "built" and presented via abstract form in a NET surrounding. This virtual BAR is composed of "DOTS" (information dispersal and reception entities) and the "LINKS" (information transmission paths) between various dots, which determined its structure. The quantity of dots determines the amount and the direction of links, shaping the space and structure of a virtual BAR. People remain the core component of this virtual BAR, while the space is constantly transforming along with passage of time.

对区的划分？虚拟世界是没有意义的，它，有时感性的规律。

Code/guest: The virtual world by time and physical space is meaningless, given the fact that it does not follow the ordinary temporal routine as in the real world.

在某个地区时间感，虚拟世界正在脱离现实世界一种固定节奏。

Within a set period of time, both the virtual and the real world is constantly changing.

虚拟BAR没有固定时间和“空间容量”的限制，任何人可以随时从世界的任何角落来到这里，“虚拟面”的交流。

The virtual BAR is not constrained by time and space capacity, anyone can join in this place from any corner of the world and engage in virtual "face to face" communication.

交流的分层是数字。

The medium for interaction are digital.

由于科技的支持，人们在虚拟世界中建立了“虚拟建筑”，而“为人服务”依然是建筑所特有的不变主题。

The advancement of technology has enabled us to build virtual buildings. In virtual space, however, the role of PEOPLE still continue to be the unchanged core concept.

2000 NET+BAR IDEAS COMPETITION

NET 的普遍使用标志着网络时代的到来。
这个时代的特性之一是：
人们同时生活在“现实世界”和“虚拟世界”两个世界中。两个世界
中的事物通过人脑而互相影响。
在虚拟世界中，人们运用其想象力“建造”各种场所，满足他们在
“现实世界”中无法满足的对“信息交换”的高需求。
而在现实世界中以 BAR 为代表的聚会，交往场所，
也将在虚拟世界中以新的形式进一步拓展它的功能。
人们在现实世界中所建立的三维视觉经验在虚拟世界中得到延伸：
时间，速度成为“虚拟建筑”的构成元素。
人们可以随时从不同的地点进入一个“虚拟建筑”；也可以从一个相
同的地点进入不同的“虚拟建筑”。
时间和地点的概念淡化了，出和进的概念也淡化了。
本设计中，一间具有 BAR 功能的“虚拟 BAR”被建立在网络世界中，
并且由一个抽象的形式所表现。
点(信息发送及接收个体)和它们之间的连线(信息传输路径)
是这个虚拟 BAR 的主要构成元素，也决定了其结构。
而“信息点”的个数决定了“信息链”的数量和方向，
进而影响到虚拟 BAR 的空间和形式。
她将随着时间而不断的变化，而人仍然将是这个虚拟空间的主体。

We are now entering the "NET" generation.
One distinctive characteristic of this era is that people are
simultaneously living in two worlds-the real,
physical world and the virtual world.
These two worlds are constantly interacting and affecting each
other through the functioning of the human brain.
In the virtual world, people are "constructing"
all kinds of virtual "places" by utilizing their imagination.
This satisfies their unmet need in the real world for greater breadth
and depth of "information exchange"
at a higher speed.
The function of "BAR" as a place for social occasions in the real
world will extend its role in the virtual
world and appears as a new entity.
Humankind's experience with
3-Dimensional vision formed in the physical world will be
transformed and extended to virtual space,
which is comprised of speed and time.
People can reach the same
"virtual space/building"
from different physical places at anytime;
or they can enter different virtual destinations from the same
physical location without time constraint.
Therefore,
the temporal and spatial boundary is diminishing and the definition
of physical ENTRY and EXIT also becomes insignificant
in the virtual world.
In this design, a virtual BAR has been
"built" and presented via abstract form in a NET surrounding.
This virtual BAR is composed of
"DOTS" (information dispersal and reception entities) and the
"LINKS" (information transmission paths)
between various dots, which determined its structure.
The quantity of dots determines the amount
and the direction of links,
shaping the space and structure of a virtual BAR.
People remain the core
component of this virtual BAR,
while the space is constantly transforming along
with passage of time.

屏蔽

二等奖:
范路 鲁安东
清华大学
建筑学院

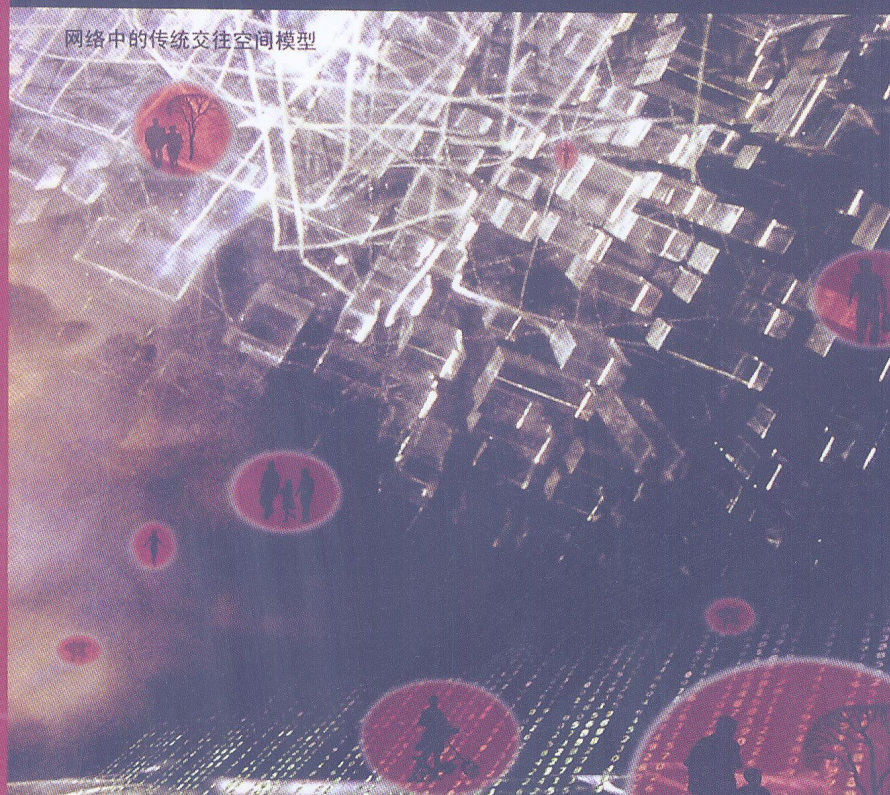
创造网络中的传统交往空间

COMMUNICATION-SPACE SCREENED FROM THE NET

随着无线通讯技术的发展,网络将覆盖到地球表面的每个角落,人们将无时无刻不生活在网络的环境中,许多看似传统的空间已被网络所异化。网络化是社会发展的必然趋势,人们在生活、工作中的交流将越来越依赖网络。然而无论网络如何发展,它却无法替代以物质形态为本质特征的传统交往空间。单一的网络交往会使人越来越远离真实的生活。将来,人们既需要网络交流也离不开真实交往。于是我们提出一种适应将来的传统交往空间。功能上,它屏蔽网络的干扰让人们感受纯粹的面对面的交往;形态上,它以城市之点的姿态出现,根据人们的需要从无所不包的网络空间中减出一个个具有禅意的传统交往空间。

屏蔽发生器形式并不唯一,而是与市政设施相结合。广场中它可能是雕塑、地灯;民居中它可能是挑蓬、灯笼;未来城市中它又可能是未知的新形式……它们能按人们的需要与其它物件方便结合,而它们屏蔽的空间也相应地变化,与城市的发展融为一体。

网络中的传统交往空间模型

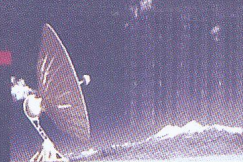
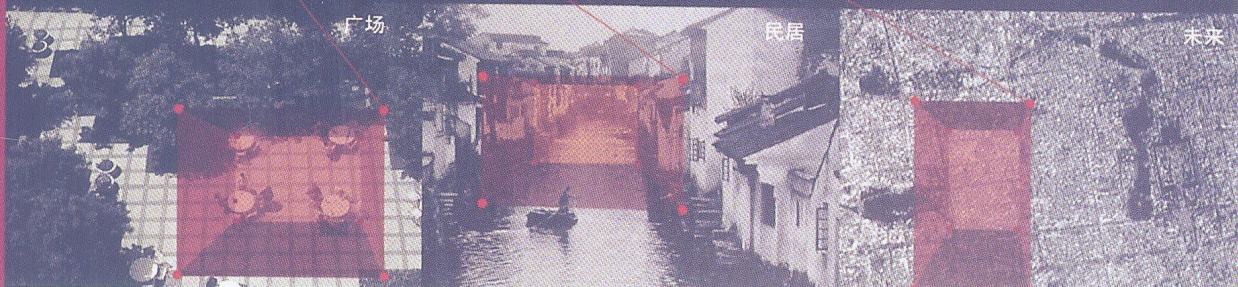


With the development of the technology, a net of suppositional association has covered every corner of the earth. No matter where you are and what time it is, you are in a net context. Even the traditional communication space has been alienated by the invisible tentacle of the net.

Network is the trend of our society. In their daily lives, people tend to be more relied upon the net. Even though, it cannot totally take the place of the direct communications. Net-communication alone leads people to go further and further from their real life. In the future, people will need not only the net, but also a space of no disturbance, a space they can face themselves, a space where the pure exchange of mind blooms.

So we offer a "traditional" communication space facing to the future. It is a space screened from the net to make people enjoy a complete face-to-face communication. It is subtracted from the net space with the demand of the people. And it may be screened by a device of a sculpture in the square, a roof above the traditional house, and any form unknown. All these join with the development of the city.

屏蔽发生器样式可能性



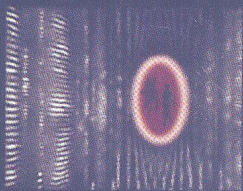
无线通讯技术的发展
网络将覆盖地球表面每个角落



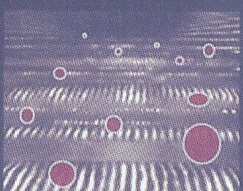
看似传统的空间已被网络异化



单一的网络交往使人远离真实生活



创造频闭网络的传统交往空间



以城市之点的姿态出现
从网络空间中减出传统交往空间

屏蔽空间类型

- 评语 ·
- 从技术进步给人类带来的负面影响进行思考,进而对在网络覆盖情况下人类的生存方式进行探索。
 - 提出以想象的“屏蔽”手段,来解决高科技给人类带来的困扰,创造一种新的、更深入的“传统交往空间”。

2000年“水晶石杯”学生建筑设计竞赛

NET+BAR

屏蔽——创造网络中的传统交往空间
COMMUNICATION — SPACE SCREENED FROM THE NET

随着无线通讯技术的发展,
网络将覆盖到地球表面的各个角落,
人们将无时无刻不生活在网络的环境中。
许多看似传统的空间已被网络所异化。
网络化是社会发展的必然趋势,
人们在生活、工作中的交流将越来越依赖网络。
然而无论网络如何发展,
它却无法替代以物质形态为本质特征的传统交往空间。
单一的网络交往会使人越来越远离真实的生活。
将来,人们既需要网络交流也离不开真实交往。
于是我们提出一种适应将来的传统交往空间。
功能上,它屏蔽网络的干扰让人们感受纯粹的面对面的交往;
形态上,它以城市之点的姿态出现,根据人们的需要从无所不包的
网络空间中减出一个个具有禅意的传统交往空间。
屏蔽发生器形式并不唯一,而是与市政设施相结合。
广场中它可能是雕塑、地灯;
民居中它可能是挑篷、灯笼;
未来城市中它又可能是未知的新形式……
它们能按人们的需要与其它物件方便结合,
而它们屏蔽的空间也相应地变化,
与城市的发展融为一体。

With the development
of the technology,
a net of suppositional association
has covered every corner of the earth.
No matter where you are and what time it is,
you are in a net context.
Even the traditional communication spaces have been alienated
by the invisible tentacle of the net.
Network is the trend of our society.
In their daily lives, People keen to be more relied upon the net.
Even though, it cannot totally take the place of the direct
communications.
Net-communication alone leads people to go further
and further from their real life.
In the future, people will need not only the net,
but also a space of no disturbance, a space they can face themselves,
a space where the pure exchange of mind blooms.
So we offer a "traditional" communication space facing to the future.
It is a space screened from the net
to make people enjoy
a complete face-to-face communication.
It is subtracted from the net space with the demand of the people.
And it may be screened by a device
of a sculpture in the square,
a roof above the traditional house,
and any form unknown.
All these join with the development of the city.

二等奖:

徐尹翔

(为原作者网上笔名)

清华大学

美术学院

工业设计系

· 评语 ·

- 将现实生活的各个层面相叠加，从城市到建筑全面展示了网络化对现实生活的影响。
- 通过对网络生活具体化的描述，设计者从社会学、规划学、建筑学的多视角出发，用研究性的方法研讨了虚拟空间与现实空间。

徐尹翔 方案说明

吧网计划

BARNET PROJECT

1. 网吧

网吧是一个提供条件上网并小饮的场所：设备 + 服务。
但就网络对建筑本体性质的作用而言，
二者并未有发生本质的关系。
上网能够在任何地方，而非某个具体的建筑，
这对传统建筑的确切功能是一种定性的跃迁。
在这点上传统网吧仅仅是设备房与酒吧的简单叠加：
传统的物理交往和虚拟的数字交往的简单叠加，
而未给出建筑在网络时代特有的性质。
2. 从“某个地方”到“任何地方”
网络在作用上实现的是一种超〈文本〉空间的链接，
在网络上的“某个地方”〈网站 / 确定的虚拟空间〉
能够即时切换到别处。
因此某个建筑在虚拟层面上能够通过网络与另一个建筑链接，
无论它在什么地方。

3. 虚拟城市

城市是一个不同性质的组织单元的聚集物，
并交织出复杂而矛盾的链接关系。
建筑为各种组织单元提供了事件发生的场所，
因此城市在形态上呈现为不同类型的建筑的叠加，
而在空间上将之隔离。
而网络则在空间上将不同类型的建筑集结到一处，
人们可以在 1 个实际空间进入 N 个虚拟空间。
N 个不同性质的虚拟空间的聚集构成了虚拟城市，
其各地点之间的距离以时间计算。

4. 超建筑

超建筑是复杂城市压缩后的产物，
它容纳了城市中主要场所类型的各种可能性。
但在实际空间距离上被缩短到最小。
超建筑具有建筑的体量和城市的性质，
因而提供了一个可实际存在的虚拟城市，
一个具有实际的“超文本”链接的建筑。
建筑性使之必要，城市性使之充分。

5. 吧网

1 个吧是建筑，N 个吧则是城市。
吧的网络既是构成真实城市的关系网，
也是构成虚拟城市的互联网。
吧网既是由 N 个酒吧连锁而成的真实网络，也是由虚拟网络链接而成的 1
个酒吧；
既是超建筑，也是虚拟城市；
在吧网中建筑与城市对峙且并存。在吧网上网即在任何地方上网。

1.Netbar

Netbar is a place where one can visit Internet while
has something to drink:
Equipment + Service.
Ttraditional Netbar is just a simple pile up of Net and Bar, a simple pile up
of traditional physical communication
and virtual digital communication,
without giving the inherent quality of the Architecture in the Internet era.
2.From SOMEWHERE to ANYWHERE
Internet's role lies in the hyper-(text)space link it's realized. One can
switch to Anywhere else from Somewhere
(homepage/definite virtual space) on the net. In this way,
an architecture in virtual dimension could be linked to another
architecture via Internet, no matter where it is.

3.Virtual City

Urban city is an aggregation of different kinds of organism units,
in which variety and complexity is woven.
Architecture afford places where all events could take place. Internet
aggregates them into one place.
The aggregation of N virtual spaces
of different qualities constructs a virtual city,
whose dimension is measured by time.

4.Hyper Architecture

Hyper Architecture accommodates
all the possibilities that take place
in the major typological urban places,
while contracting the distance between real spaces to the least.
Hyper Architecture has the size
of Architecture and the quality of Urban.
It has therefore provided a virtual city that could physically exist,
an Architecture that has physical Hypertext links.

5.Barnet

1 Bar is an Architecture, N Bars are Urban.
The net of bars is on the one hand the net of social connections that
constructs the Urban City,
and on the other hand the Internet that constructs the Virtual City.
Barnet is on the one hand the physical Net linked by N bars,
and on the other hand 1 Bar linked by virtual Net,
it is both Hyper Architecture and Virtual City.
Architecture and Urban form the intrinsic paradox in Barnet.
To be on Barnet is to be anywhere.



美术学院工业设计系