

# West Kowloon Cultural District

OMA - Office for  
Metropolitan  
Architecture

Project for a new dimension

01

Project for a meta-world-view

RISS - Research  
Institute of  
Society & Strategy

# Meta - WKCD

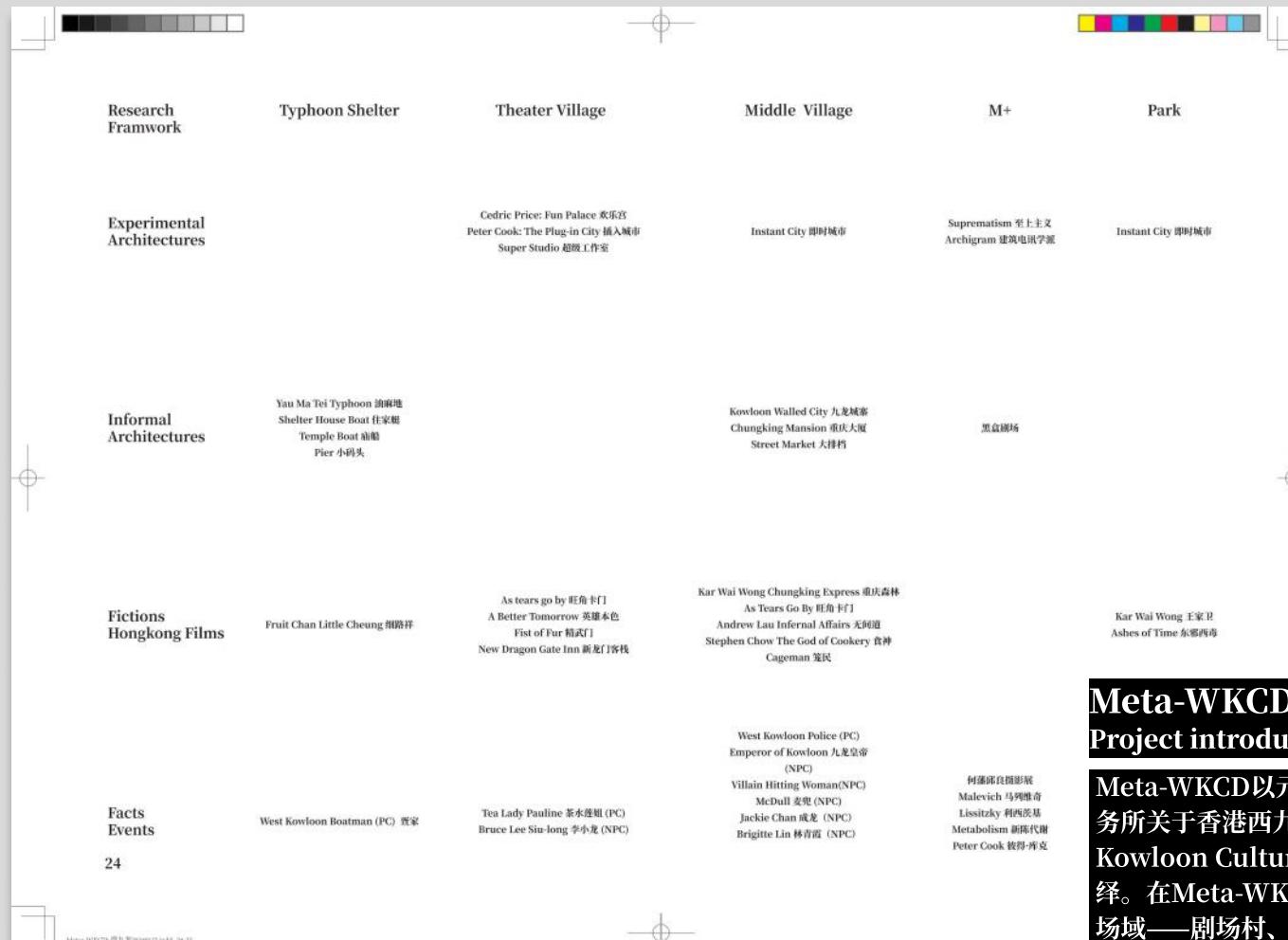
● 校企合作/团队项目负责人

● 2023年9月-2024年1月



# Meta-WKCD

## West Kowloon Cultural District



## Meta-WKCD | 项目简介 Project introduction

Meta-WKCD以元宇宙的方式将2009年OMA建筑事务所关于香港西九文化区（WKCD, West Kowloon Cultural District）的设计提案重新演绎。在Meta-WKCD中，原设计方案中的四个空间场域——剧场村、中村、M+以及公共绿地——将成为混合叙事发生的地点，而与之对应，形成四种叙事的内容，包括实验性建筑、自发性建筑、虚构/香港电影、事实/香港史，建构出一种虚实、真幻交织的叙事网络。

# Meta-WKCD

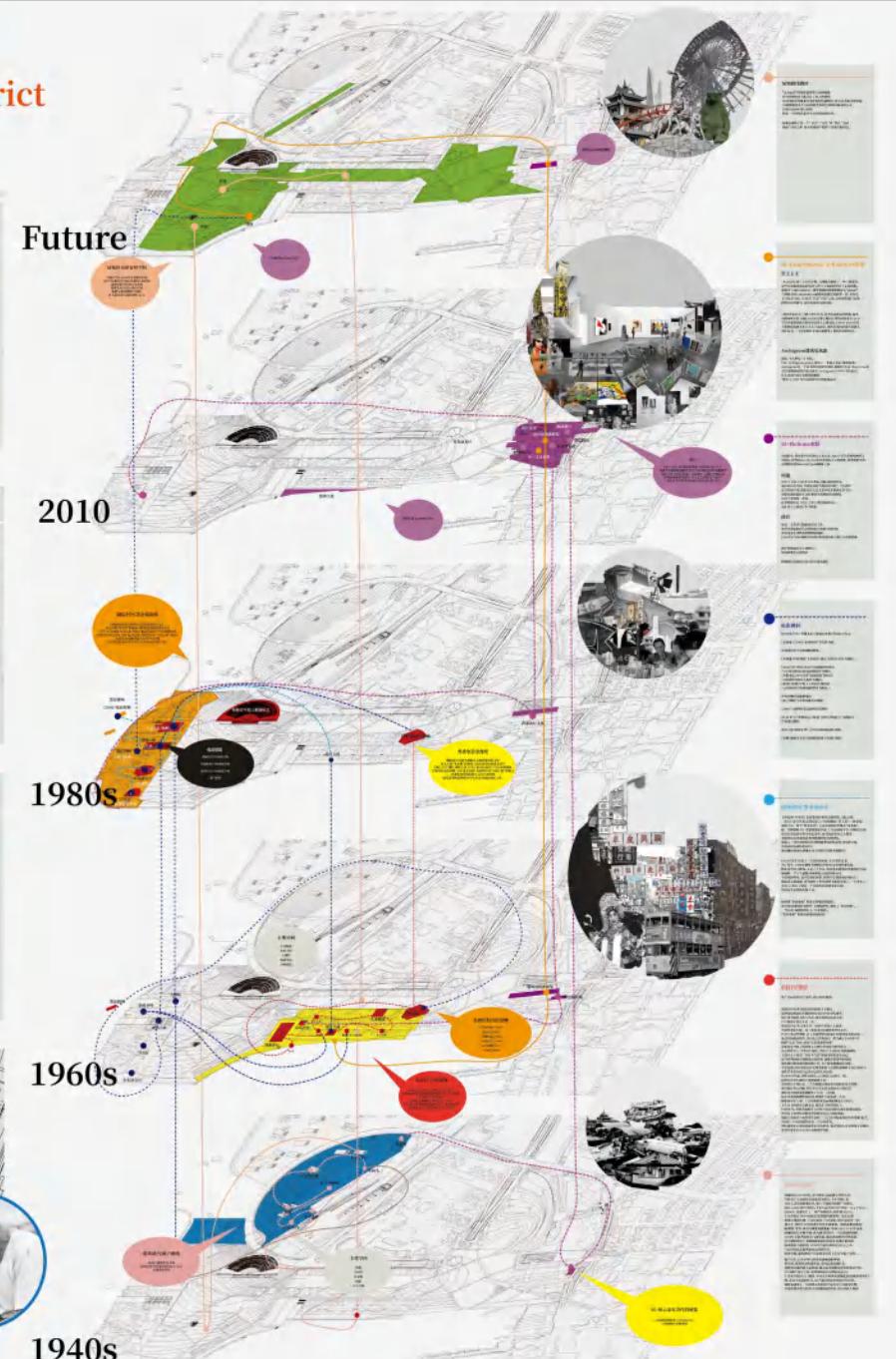
## West Kowloon Cultural District

《Meta-WKCD》与2009年OMA关于西九龙提案的关联



# Meta-WKCD

## West Kowloon Cultural District



## Meta-WKCD | 区域规划地图



## Meta-WKCD整体多线内容叙事内容图解

“西九文化区”是2009年OMA为相关西九文化区做出的一份提案，这份并未最终落地的方案便成了一种过去未来式，一种“历史的可能性”在这份提案中，OMA提出了有趣而严肃、计划而自发、大型而亲切、本土而国际、地标而实用、易懂又意外的思路，并将香港市民熟悉的“城中村”（Village）作为一种主要模式，“城中村”本身具有的强辨识度，避免陷入庞大的西九文化区地标“独特性”的无用之争，它将西九文化区的庞大体量吸收为易于管理的局部，而这些局部本身又能抵制宏大的错觉，并消除“旧”九龙和“新”九龙之间疏离对抗的威胁。



### 背景 | Back ground

油麻地避风塘是香港西九龙海岸的一个避风塘，于九龙多次填海工程后，该处称为新油麻地避风塘。至光绪元年，“麻地”已改名为“油麻地”。后来附近的居民不断增加船舶日多，有商户经营修补渔船所用的桐油及麻缆，故被称为“油麻地”。

### 叙事线 | Narratives

- 艇户出生于 1950 年代的香港油麻地避风塘。彼时，香港经济快速发展，市场需求迅速扩张，渔业的繁荣兴旺。
- 1970 艇户成年之时，避风塘的居民达到历史高点，生活水平随着人口拥挤，市场竞争和渔业机械化的逐渐出现开始下降。在这个动荡的年代，艇户选择从捕鱼转向经营鱼档。
- 与艇户女孩结为连理，在避风塘黄昏之时珍宝海鲜舫响起喜乐，为这对新人祝福。



【1】油麻地-珍宝海鲜坊

### 角色 | Game character



艇户 | PC



水上人家 | NPC



婚嫁新娘 | NPC



【3】油麻地避风塘-住家艇码头海上婚嫁

**关键物品 | Key Items****水上学校**

水上学校是一种特殊类型的学府，通常建在船上或浮动平台上，为学生提供教育服务。这些学校通过独特的水上环境为学生提供学习机会，同时也面临一些独特的挑战。

**关键物品 | Key Items****下图香港艇仔 遍布油麻地**

香港艇仔是一种传统的中式木质小船，通常由手工制作而成。它们常见于香港的渔港和海岸线，作为渔民和水手的主要工具之一。这些小船通常呈现出独特的造型，有着特殊的弯曲和流线形状以适应海上的不同情况。



# 剧场村 | Theater Village

## 区域设定 | locale

剧院和一个实验性的黑匣子剧院。各个礼堂从一个城市阳台延伸出来，可以俯瞰公园、大海和香港岛的壮丽景色。共用大厅散布在露台上，日夜向公众开放。所有的技术、后勤制作和排练空间都是共享的，并暴露在地面上，让公众能够参与到表演艺术的幕后创作过程中。在戏剧村，制作和排练与舞蹈、音乐和表演培训融为一体。这里有专门销售音乐和乐器的商店，有餐厅和咖啡馆，公众与专业人士在此共聚一堂。

## 叙事线 | Narratives

上世纪 80-90 年代，是香港电影业的全盛时期。与此同时，一位专门在片场负责幕前幕后工作的剧组工作人员——杨蓉莲。她见证了这一整个“黄金年代”，大家亲切的称呼她为“茶水姐”。她默默助力于香港的电影事业，敬业乐业，甚至在各电影中作为角色客串，备受电影业内人士敬重。剧场村以香港电影业的鼎盛时期为时间线，选取了一部分该阶段衍生出的优秀电影作品作为内容呈现。以茶水姐为剧场村的 PC，通过她的视角展现她在上世纪80年代各大电影片场的盛况。



## 角色 | Game character



茶水姐 | PC



梅艳芳 | NPC



白玲 | NPC



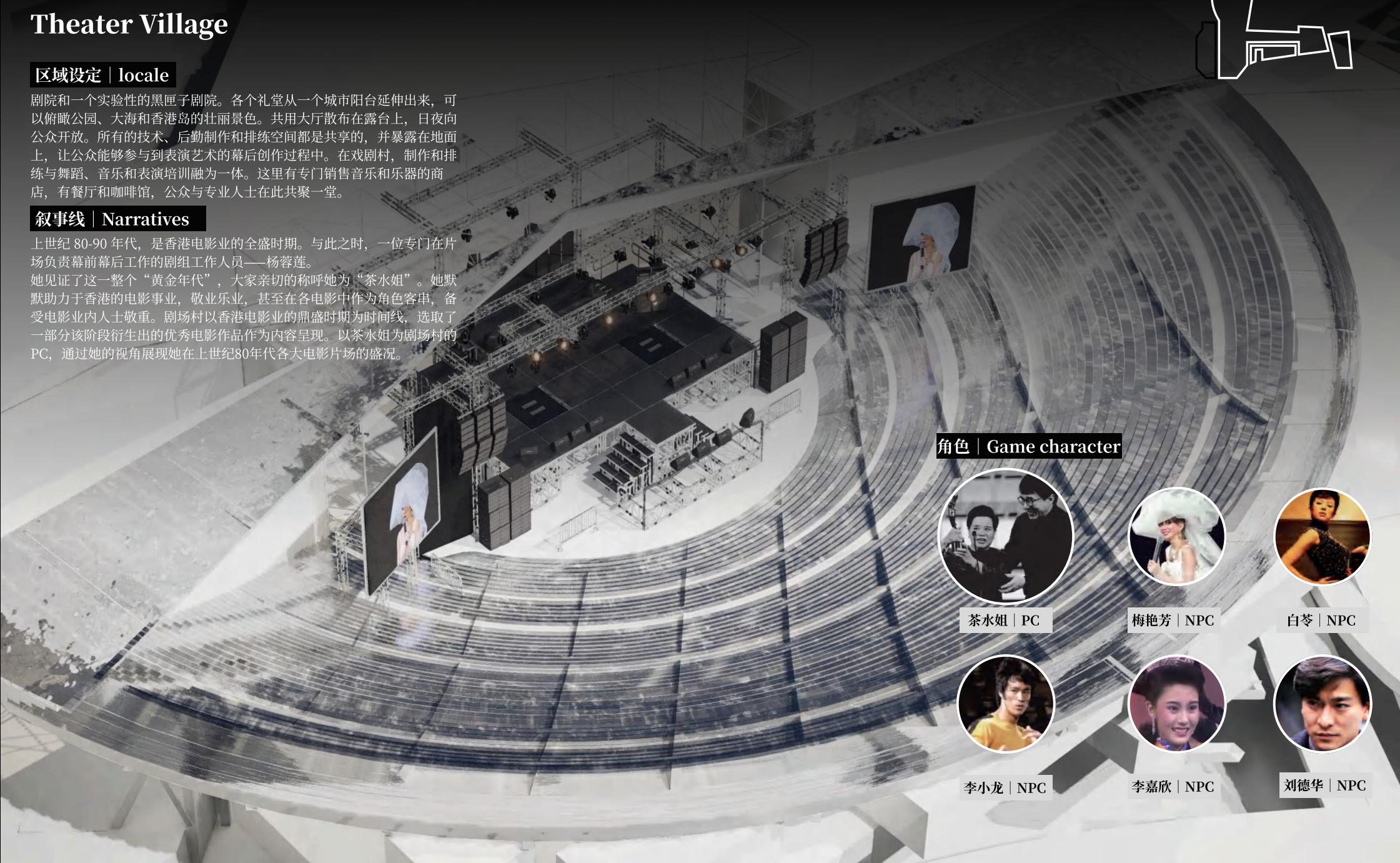
李小龙 | NPC



李嘉欣 | NPC



刘德华 | NPC



# 剧场村 | Theater Village

1

2

3

4

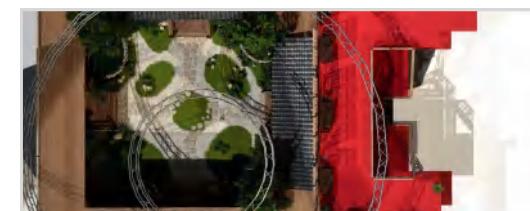
微缩模型工作室



《精武门》片场还原



香港电影道具制作制作精良，在此设置到剧本工作坊，作为香港七八十年代道具作坊的原型。



道馆布置、还原。

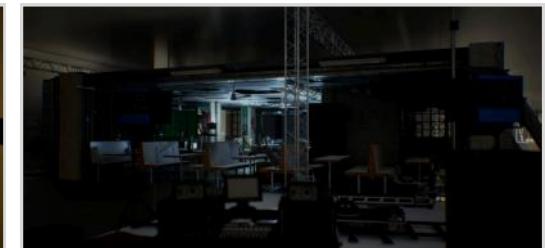
的是李小龙踢馆的场景。嘉禾公司对该片颇为重视，光是搭布景就花了2万多港币。这里选用

《英雄本色》片场还原



小马哥单枪匹马地闯入枫林阁，为宋子豪报仇。枫林阁酒店走廊极具香港特色，昏黄灯光、复古的长廊、藏在花盆里的手枪都暗示着一场杀戮。

《旺角卡门》片场还原



电影画面的色彩运用恰到好处，既突显了香港的繁华都市景象，又表现了黑帮世界的黑暗与冷酷。《旺角卡门》里发生在麻将馆的情节，色调偏冷，杂乱的桌椅和散落的麻将构成了极具香港黑帮特色的空间。

# 中村 | Middle Village

## 区域设定 | Locale

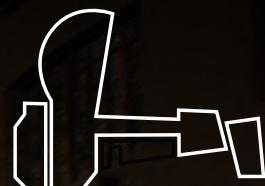
在 OMA 的提案中，中村连接东西区域，将香港充满活力的城市生活直接延展至海滨。作为九龙街市的延续，中村内有小型娱乐设施、本地商店、餐馆、街市和画廊。

中村的两侧是传统和现代形式的粤剧表演场所，其中西侧是戏曲中心，东侧是香港电影明星走红毯的首映电影院。

## 叙事线 | Narratives

中环村主要讲述五亿探长雷乐的故事。中村连接东西，将香港充满活力的城市生活直接带到海滨。作为九龙街市的延续，中环村内有小型娱乐设施、本地商店、餐馆、街市和画廊。

中村的两侧是传统和现代形式的粤剧表演场所：西侧是戏曲中心，东侧是香港电影明星走红毯的首映电影院。



## 角色 | Game character



雷乐 | PC



九龙皇帝 | NPC



史蒂芬·周 | NPC



刘健明 | NPC



麦兜 | NPC



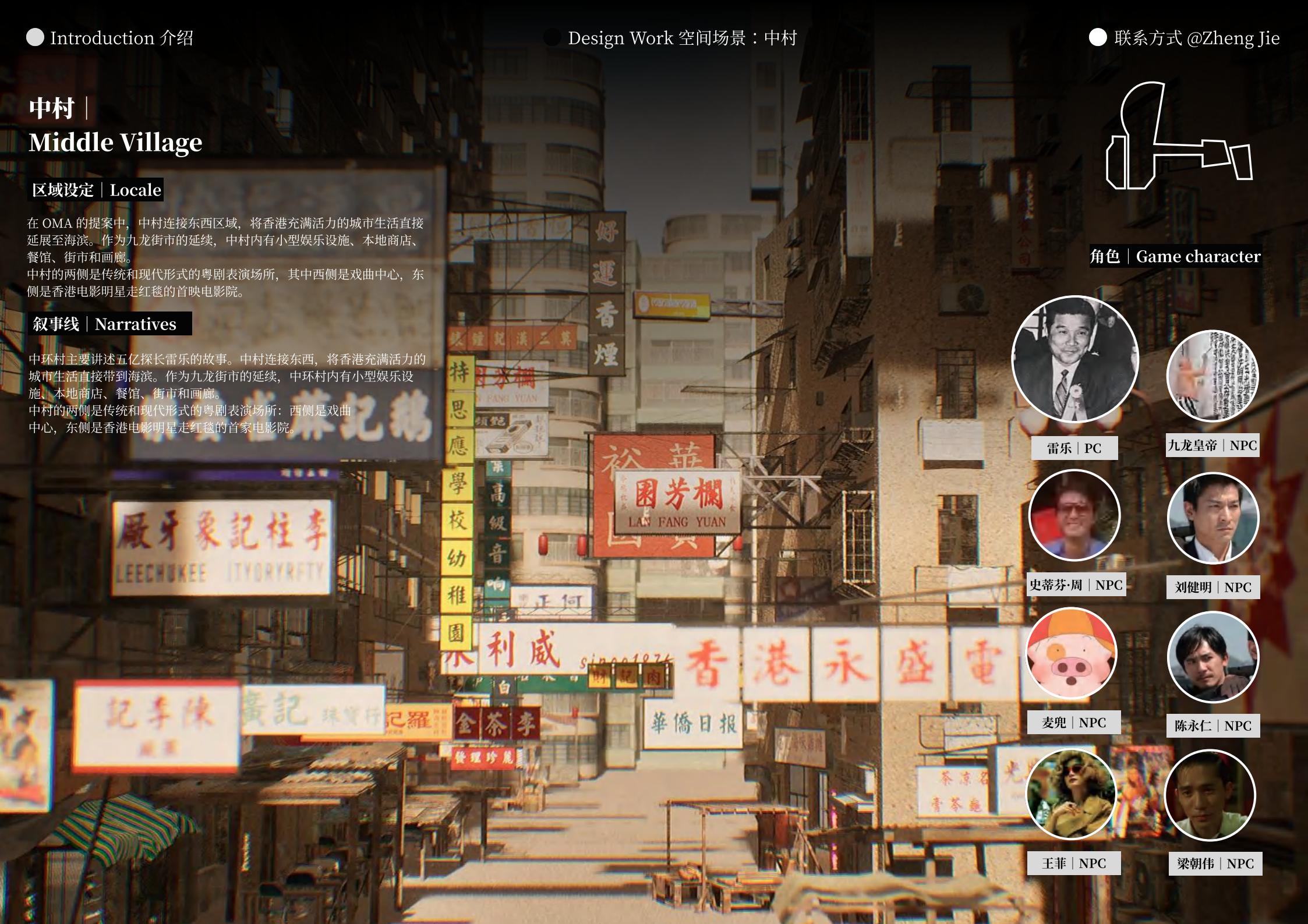
陈永仁 | NPC



王菲 | NPC



梁朝伟 | NPC





报刊亭 | Newsstand

过去100余年，要获取新闻信息，其中一个重要途径就是到报摊买报纸。中国大陆有报摊与报刊亭之分，台湾会把这种路边摊称为“书报摊”，香港和澳门一般俗称“报纸档”。香港最初的四个报纸档都是由《南华早报》设立，目前有考证的是中环卜公码头（Blake Pier）的一座。是《南早》在香港设立的第三个报纸档。

报纸档的设立让《南早》销售显著增长，此后开始向中环闹市扩展。



警署 | Police Station

原型：油麻地警署（英文：Yau Ma Tei Police Station，官方名称：油麻地分区警署）是香港警务处于西九龙总区油尖警区的油麻地分区警署。Meta-WKCD 中村作为香港社会事件的聚合地以及游戏的策源地，以 PC 警察作为主要角色。Meta-WKCD 中村作为香港社会事件的聚合地以及游戏的策源地，以 PC 警察作为主要角色。因此位于市场大街上的警署是 WKCD-Middle Village 游戏的始发地。

1.0

警长办公室 Sheriff's Office

2.0

办公区 Workspace

3.0 供奉关公 Worship Guan Gong



# 中村 | Middle Village

1

2

3

4

打小人婆



九龙城寨



打小人是一种流行于香港、广东珠江三角洲民间的巫术仪祀，希望借由此种巫术仪祀来驱逐、报复所谓的“小人”。

打小人仪式一般在三叉路口、桥底、路旁及山边等地方进行。

打小人婆作为游戏角色进行建模。



九龙城寨的空间具备高密度，空间机能混合以及公共空间的不明确界限等特征

《重庆大厦》电影场景还原



还原电影《重庆森林》中林青霞所扮演的毒品走私者，穿着雨衣，带着墨镜，靠在墙角抽烟的场景。

《笼民》片场还原



《笼民》（英语：Cagedman）是一部于1992年上映的香港社会写实电影，由张之亮执导，乔宏、黄家驹和廖启智主演。剧情以香港特有的旧式男子公寓笼屋住客为题材，讲述繁华国际大都市中被社会遗忘的老弱低下层人士生活。

# 香港西九文化區

WKCD

Meta - WKCD is a virtual spatial narrative of OMA's 2009 WKCD design proposal. The narrative is intended to organise multiple narratives for each of the four types of spaces in the scheme, namely the Theatre Village, the Middle Village, M+ and the public green space. On the one hand, we introduce the spatial design strategy from the history of architecture into the details of the OMA-WKCD spatial design scheme, and at the same time, we try to put the fictional scenes and characters from Hong Kong movies and the real scenes and events from the history of Hong Kong into the virtual scenario to form an intertwined narrative network of the virtual and the real.

MAP

開始  
START

LIST

● 校企合作/团队项目负责人

● 2023年9月-2024年1月



TENNOO

避风塘

剧场村

中村

M+

绿地



自发性建筑

庙船

珍宝海鲜坊

住家艇

东方好莱坞

潮湿的记忆

头顶的呼啸——启德机场

各人住在各人的衣服里

赛博幻境——香港背景下的科幻

欢乐宫

英雄本色片场

新龙门客栈微缩

精武门片场

旺角卡门片场

东邪西毒片场

兰桂坊

流行音乐——时代的脉搏

想象食物

唱片店

自发性建筑

大排档

再造食物

豉油西餐

想象中餐

南来文人的足迹

九龙城寨——天台邮差

重庆大厦——低端的文化大超市

雪厂街

龙华酒店

兰心照相馆

文化专题视觉化

香港视觉艺术

建筑电讯派

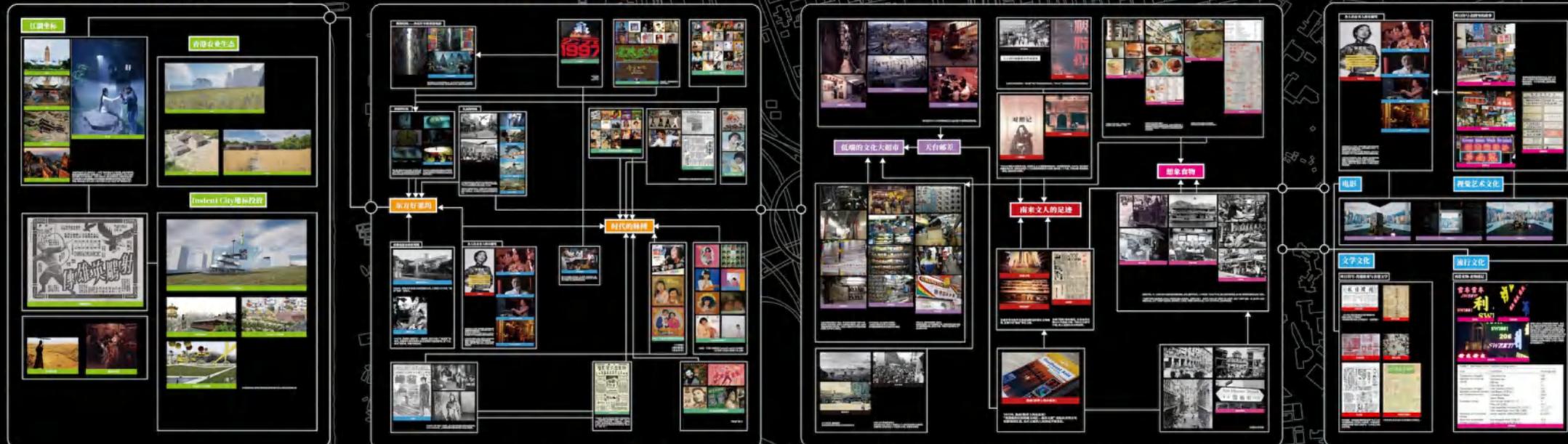
即时拍

江湖坐标

时代拍

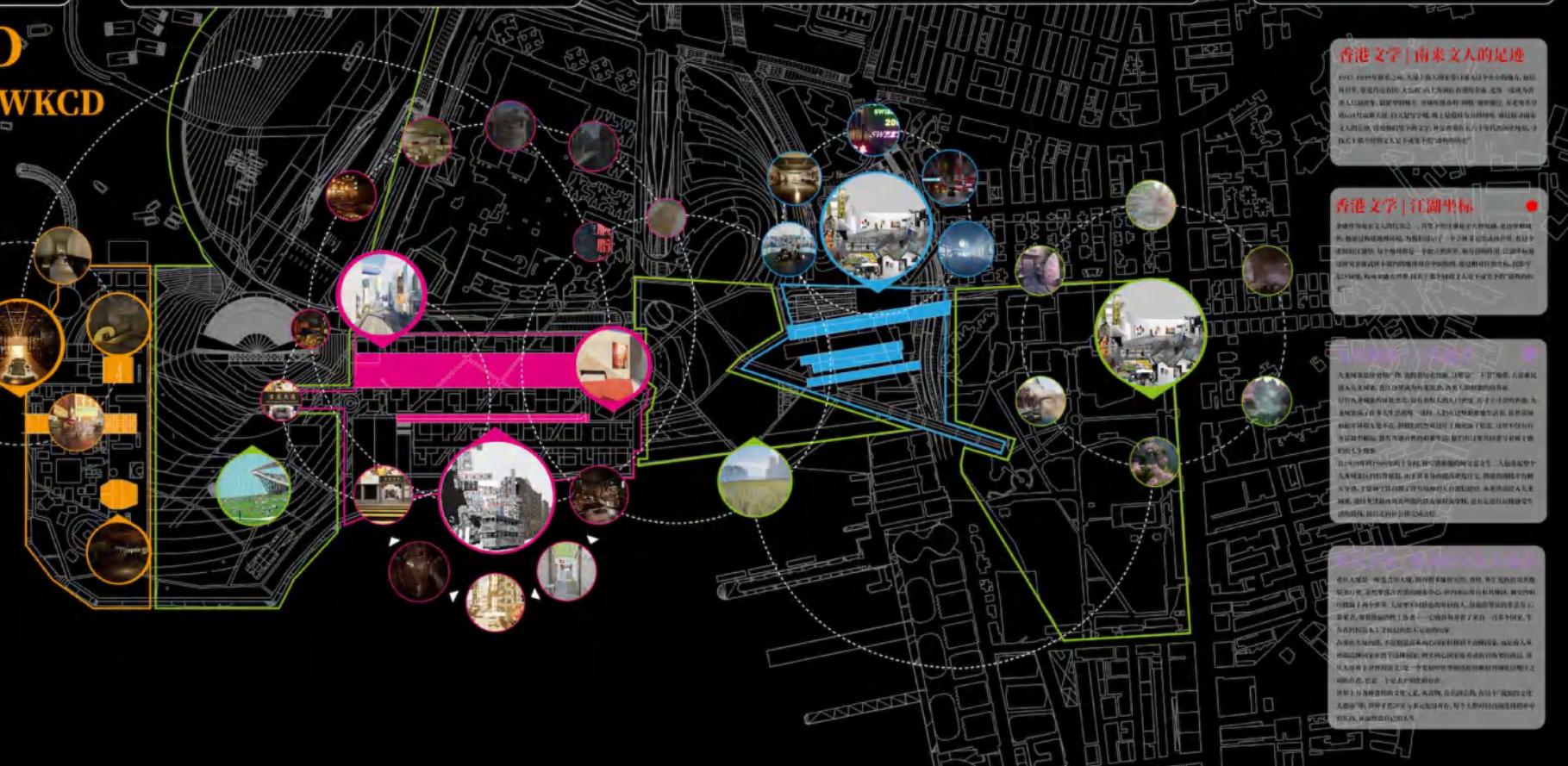
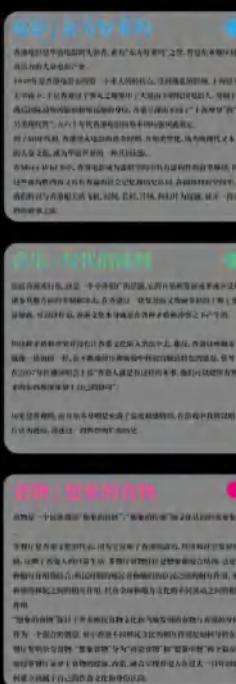
即时城市——城市地标

金庸武侠小说地图——在乐区绿地的投影



# Meta-WKCD

## A day in the life of WKCD



## 中村 | 书局 Middle Village | Book Store

南来文人的足迹

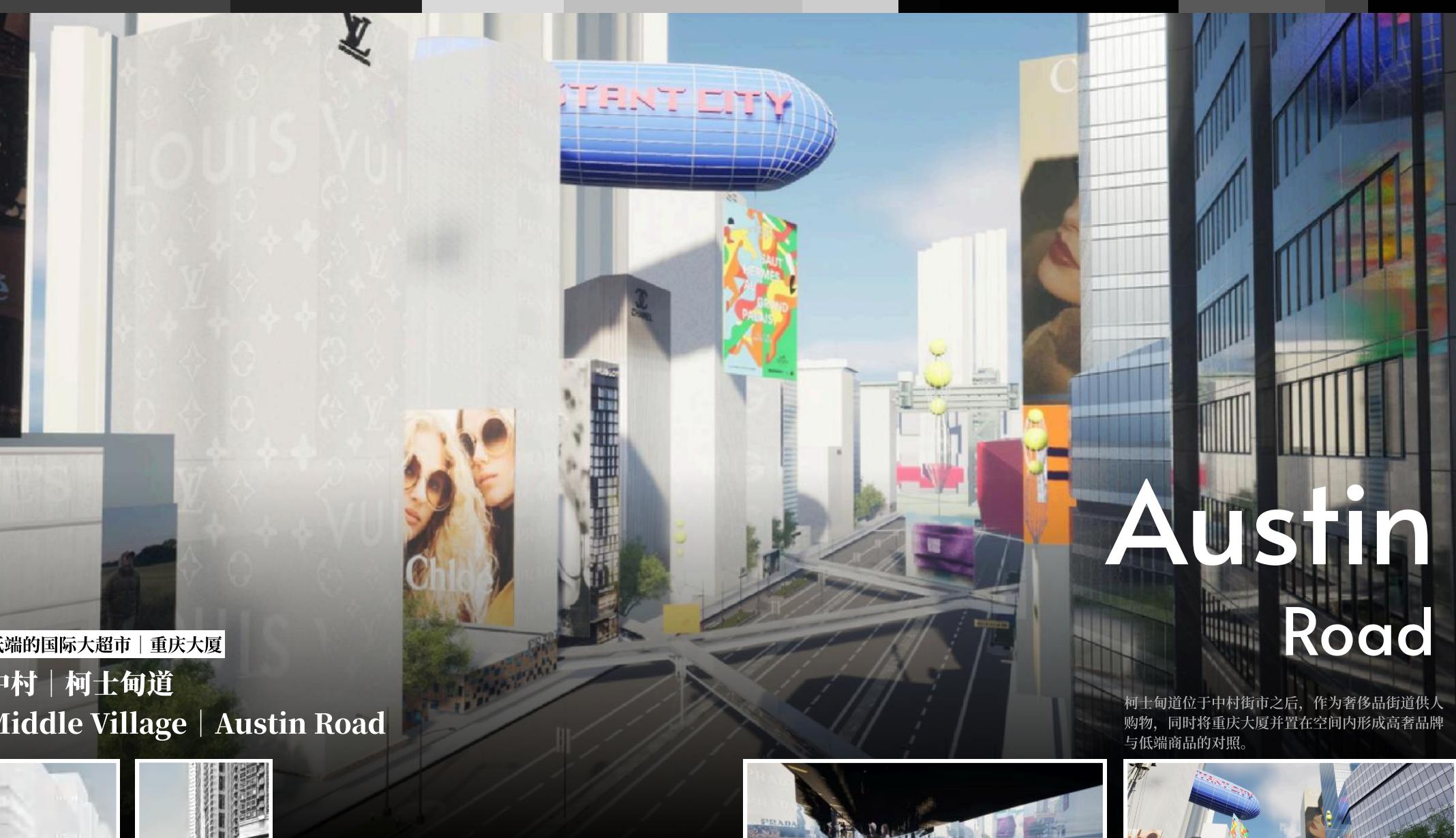


# BOOK STORE



Meta-WKCD书局

作为整个游戏的初始关卡，  
包含了与其他专题密切相关的书籍，  
也是联系Meta-WKCD的中枢和概览。



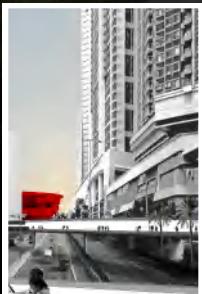
# Austin Road

低端的国际大超市 | 重庆大厦

中村 | 柯士甸道

Middle Village | Austin Road

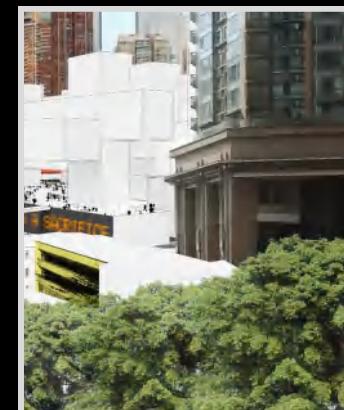
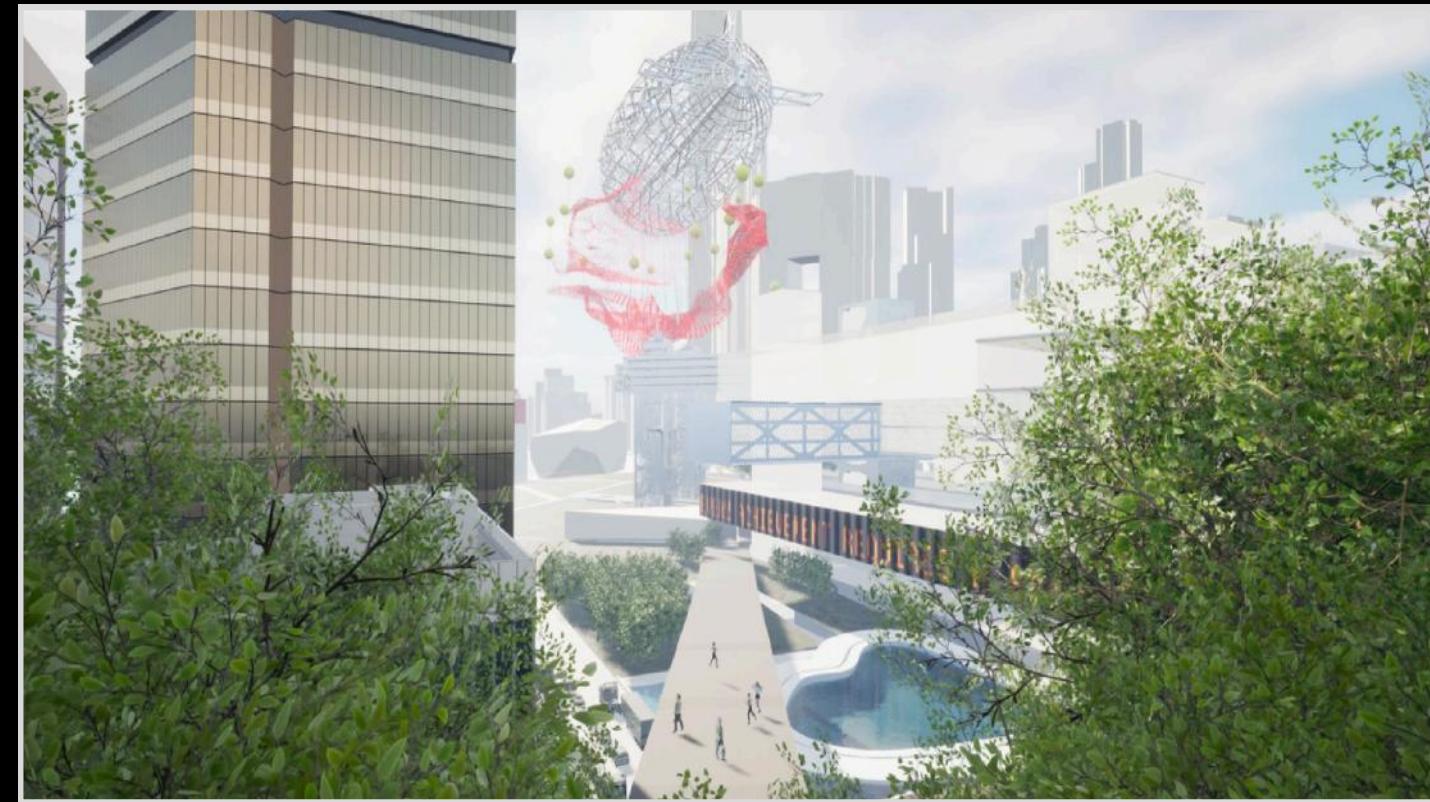
柯士甸道位于中村街市之后，作为奢侈品街道供人购物，同时将重庆大厦并置在空间内形成高奢品牌与低端商品的对照。



# Museum Plus

博物馆+

内部设有多个关卡  
昨日符号  
个人住在个人的衣服里  
速记符号  
招牌故事



MUSEUM+

东艺 | 博物馆  
Museum Plus | M+

以互文的方式并置在虚拟的OMA设计提案之中。M+作为一种复合的文化艺术空间，成为Meta-WKCD中一个面向未来艺术的维度。在以英国前卫建筑团体OMA为代表的六七十年代实验性建筑中，体现了建筑师面对未来人们生活在一种逐渐加冕的城市的处境的思考，香港正式这种极端化城市形态的一种代表，OMA的提案，也正是在这样一种历史脉络中形成的一种设计思考以及在建筑史意义上的回应。

# Imaginary food in Hong kong

“想象的食物”探讨了外来殖民食物文化和当地发明的食物与香港的身份作为一个混合的创造，展示香港不同移民文化的相互作用是如何导致在茶餐厅发明杂交食物。

茶餐厅的杂交食物，帮助香港人建构自己的独特性，创造自己的本土遗产，象征性地颠覆了殖民者与被殖民者之间的关系，划清了自己与被殖民者之间的界限

想象的食物 | 香港

中村 | 雪厂街

Middle Village | Ice House Street

雪厂街-跳转后巷



再造食物-鼓油西餐  
香港金雀餐厅为原型



# Fun · Palace

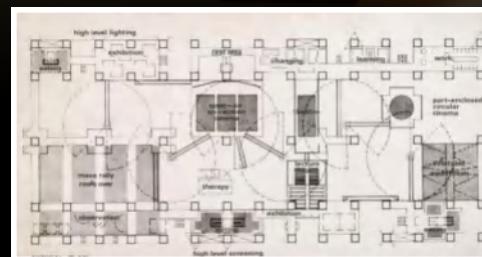
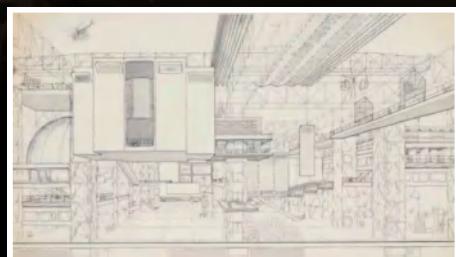
欢乐宫是 20 世纪 60 年代影响深远的建筑方案，是一个可变的、可交互的建筑空间。丹下健三设计的大阪世博的主场馆是对欢乐宫的一次具体实践。“选择你想做的事，或者看别人做。坐在空旷的地方喝一杯，了解城市其他地方正在发生的事情。尝试发起骚乱或开始绘画，或者只是躺下来凝视天空。”这个想法的灵感来自传统的游乐花园和工人研究所，它们对整个社区来说非常重要。他们想要建造一个激进的场馆，成为一个“乐趣实验室”或“街头大学”，游客可以在那里欣赏表演、参与艺术和手工艺活动，或者只是聚会和玩乐。其结果是，让来自不同背景的人们都能获得文化、科学和教育。

由于概念相近因此在剧场大街内置入欢乐宫，将这个想象的概念在虚拟空间内实现。将片场放置在剧场大街的欢乐宫内。

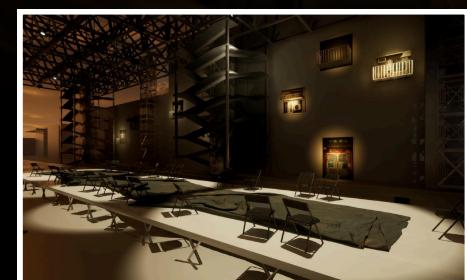
欢乐宫

剧场村 | 欢乐宫

Theater Village | Fun Palace



欢乐宫  
概念图



欢乐宫  
概念图

剧场村 | 兰桂坊

Theater Village | Lan Kwai Fong

兰桂坊 | 唱片店



# Lan Kwai Fong

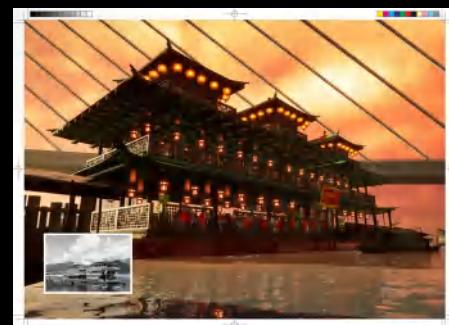
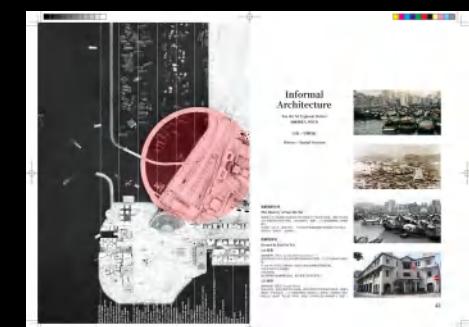
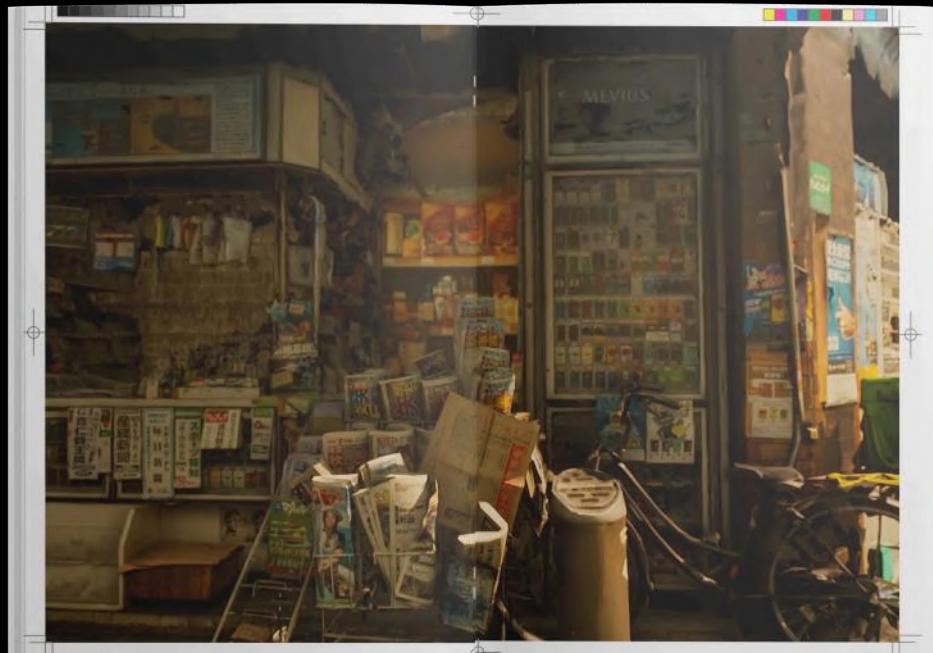


Meta-WKCD 兰桂坊唱片店

该专题与香港流行音乐相关  
因流行音乐与娱乐业的关系而设置兰桂坊  
并以此关系由中村通过娱乐场广告跳转至此。  
在街道漫游进入唱片店、迪厅、戏院、  
感受那个时代的脉搏。



# Meta-WKCD



# Meta-WKCD

