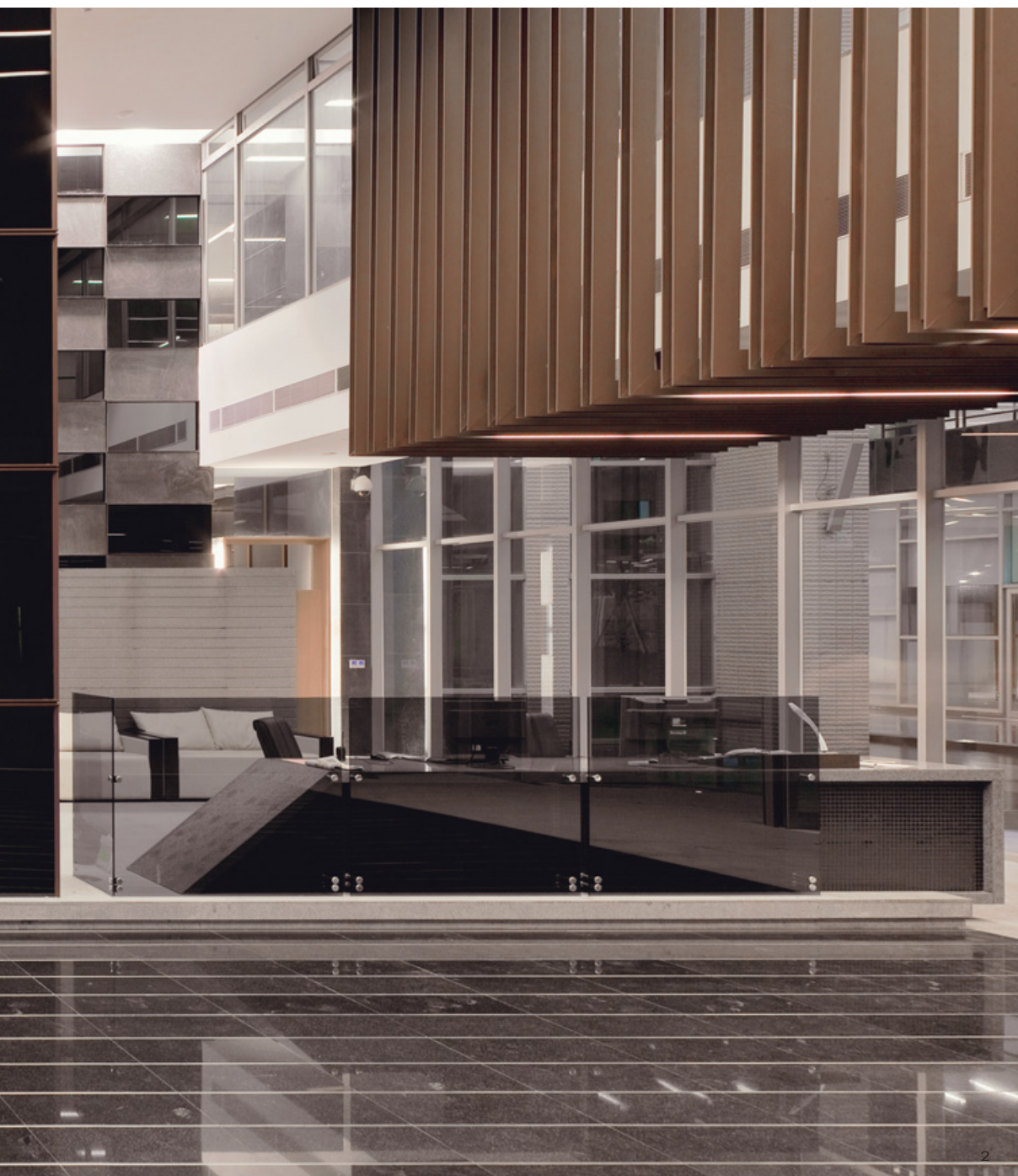


UFO高雄軟體科技園區 A棟中庭景觀設計



業主「高雄國城建設、經濟部高雄加工出口區」
設計者「李瑋珉建築師事務所／李瑋珉」
參與者「潘冠榮、施彥伯、李之旋」
攝影者「李國民」
空間性質「公共空間」
坐落位置「高雄市」
主要材料「石材、鋁格柵、墨鏡、實木」
面積「1380m²」
設計時間「2007年6月至2007年9月」
施工時間「2007年至2009年」

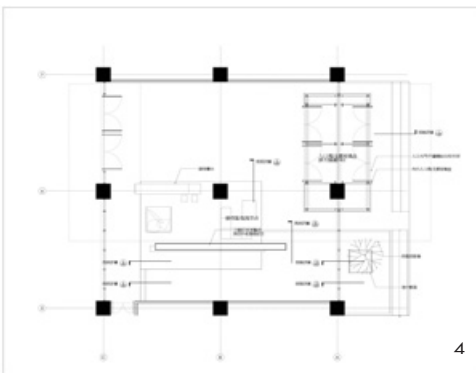


高雄國城案的設計重點，是思索如何在制式的空間裡尋求突破，創造新的視境。在辦公大樓的建築內部，關注於中庭的處理。透過中庭局部的開放與保留，將建築裡部轉變為在城市中相遇的風景。同時，企圖在地坪高低層次的操作手法中改變空間比例，透過重新界定的樓層關係，讓每一層樓都能與土地產生親近，拉近與中庭之間的距離。

除了豐富的地景塑造，廊道也扮演著這座城市的動脈，它連結著戶外廣場，領人探索空間景致。本案也試圖利用垂直線條深刻視覺效果，利用立面參差交錯的小陽台構成表層的韻律感，透過虛實開窗作為視覺暗語，逐漸內塑成這座都市的獨特風景。



3



4

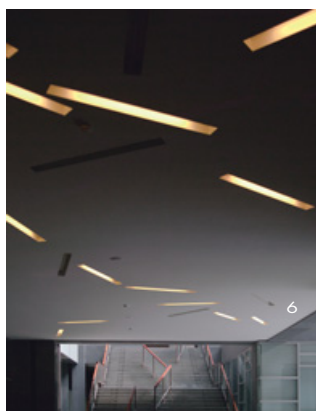


5

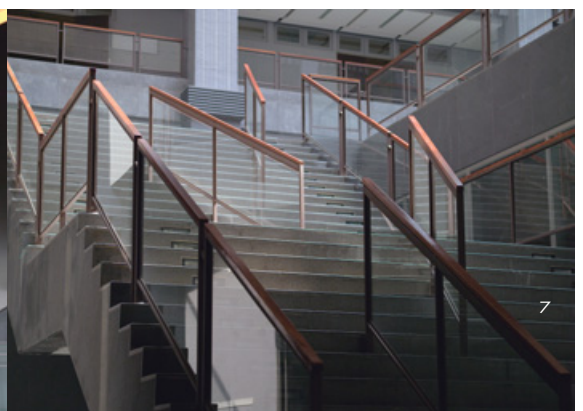
城市視窗

如果從辦公園區的外觀觀看，玻璃大樓的矩型窗口，是連繫空間內部的人與外在環境的視窗，窗口燈光切換，正是傳達內部動態的暗語。本案的大樓入口，也試圖將外觀的窗口意象借移至室內，挑高的立面運用鏡面和糙面的石材作棋盤狀的鋪陳，構築成強烈的視窗符號，而棋盤狀的石材立面與光潔的石材地坪，兩者均反射出長型燈管的線性軌跡，不僅模擬出複眼擴張的規律量感，也再現了工業園區的外觀特色。

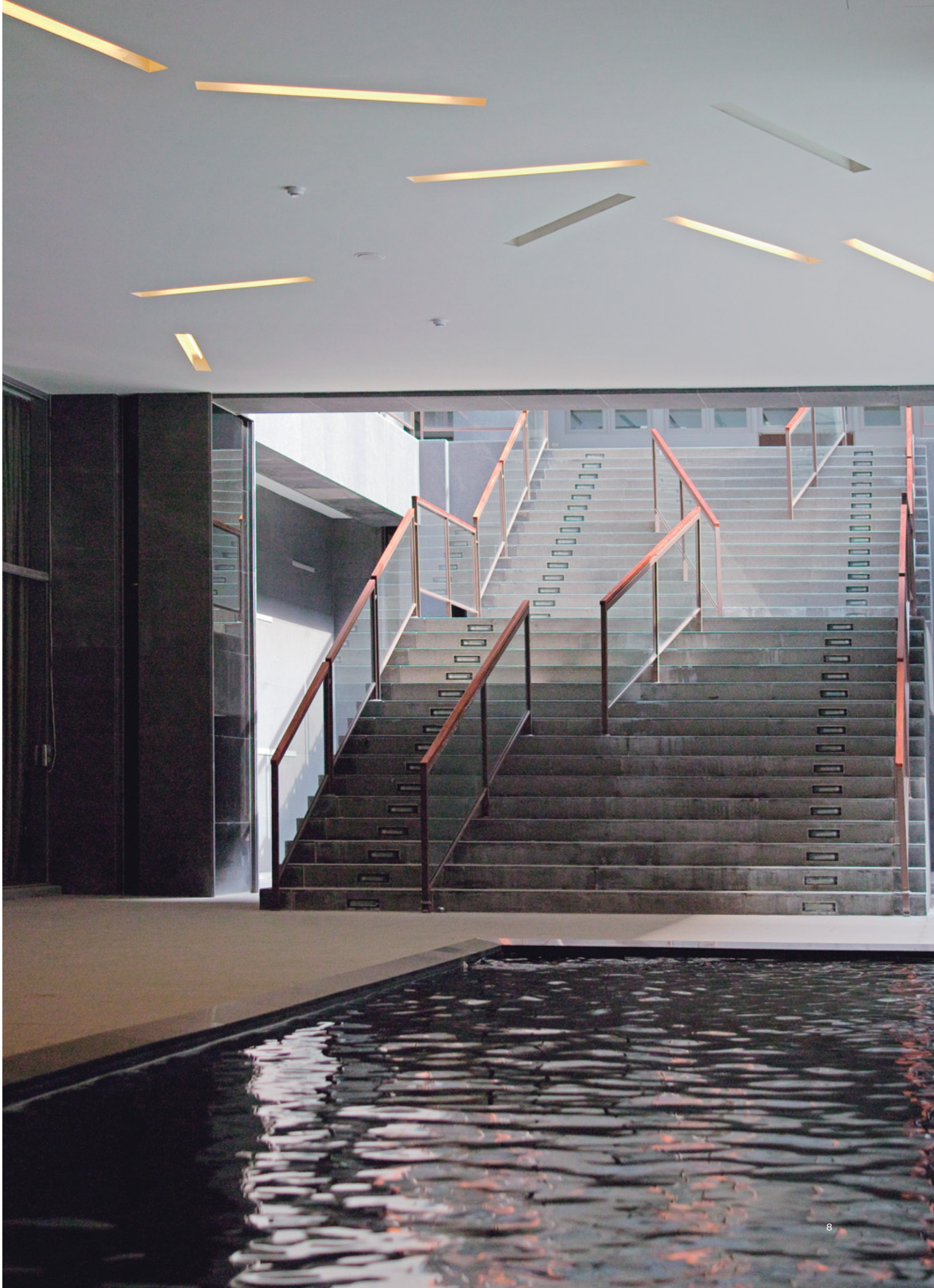
3. 入口大廳，棋盤狀的立面與石材地坪，反射出燈管的線性軌跡。4. 入口大廳平面圖。5. 一樓平面圖。6. 中庭梯區天花板，延續線型燈槽的語彙。7. 中庭梯區，交錯的扶手讓動線產生支流的趣味。8. 自一樓中庭通往二樓的平台。



6



7





公園廣場

廣場是人們交流的空間，城市文明的種子，在人員密度高的辦公大樓裡，本案將中庭視為關係聯結的中心，用廣場概念進行規劃。如同每座城市不僅止於滿足一座廣場的使用需求，本案的廣場分布於一、二、三樓，構成彼此交錯銜接的型態，二樓與三樓廣場的邊界用低調的鏤空屏欄框圍，在視覺上形成各座廣場綿密串連的寬闊感。自建築高層俯望中庭，水景、樹群與雕塑裝置，一層層的整併成立體地景，一樓的水景，二樓的植栽造景與街道家具，三樓的廣場各自了滿足城市人群不同的使用目的。廣場周邊的梯座與廊道，也納入這座都市的空間系統中，轉變成交通動脈。

9. 一樓與二樓。10. 二樓平面圖。11. 三樓平面圖。



12



13



14



15



16

建築群像

廣場環圍的建築立面鋪覆鋁格柵，再次將室內景觀反轉成戶外景致，在垂直線條間隙中溢出的燈光與剪影，擬仿了城市建築群的輪廓線。局部建築立面像抽屜般伸出的小陽台，打破了立面表情劃一的秩序，譜出立體凹凸的韻律感。

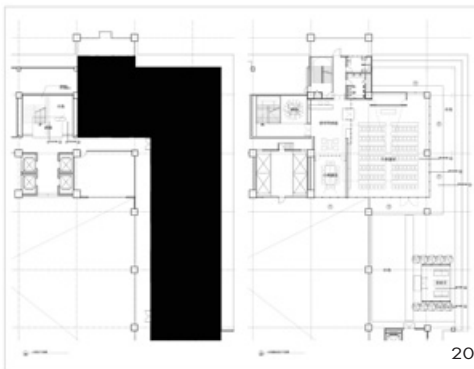
12. 一樓與二樓。13. 建築立面伸出參差的小陽台，打破立面秩序。14. 陽台細部。15. 廣場環圍的建築立面鋪覆鋁格柵。16. 標準樓設計平面圖。



17



18



20

風景反饋

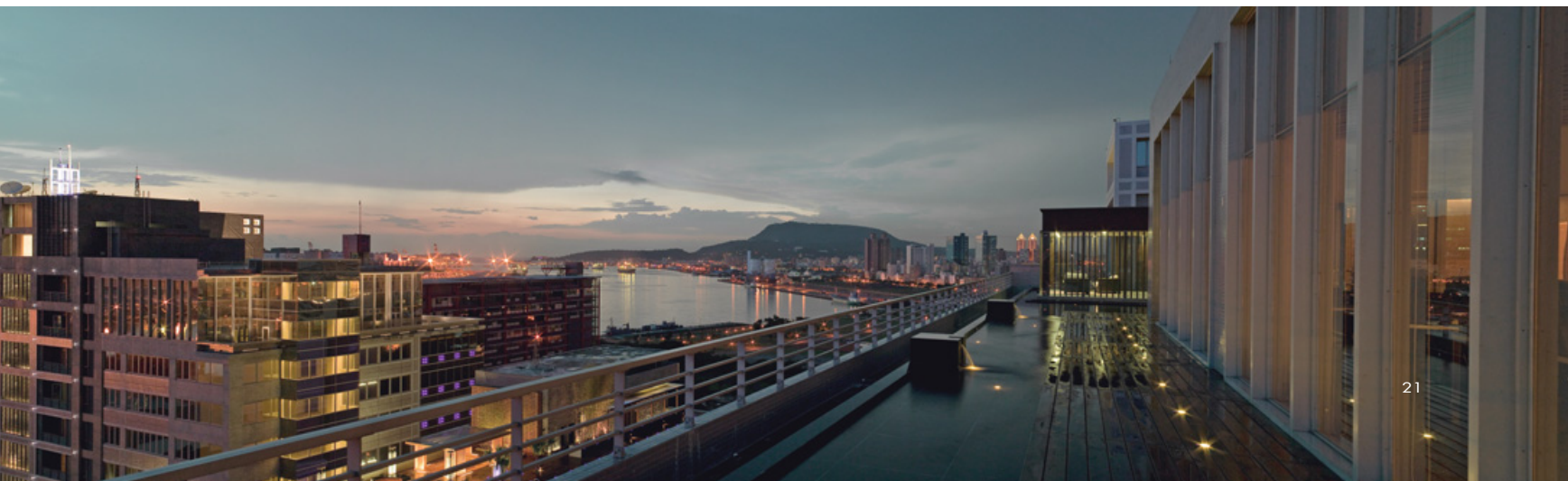
高雄國城的頂樓視野能觸及高雄港港景，水景成為頂樓的主題。水景上建置著一大一小的浮島，分別編設大會議室與貴賓室，水景、浮島、走廊，與遠方港景及其環境特色進行擬仿呼應。水境成為風景反饋的介面，透過水景向港景作出視覺回應，水景也縱向吞吐了浮島上建築量體姿態。同時，用水景作為頂樓的邊界線，達到淡化基地範圍感的目地，在明透的水平線中讓視野與遠方接合，領受一望無際的遼闊。

建築的玻璃立面讓室內景物產生透視可能，也與地景環境構成相互眺望、疊景。在或實或虛，或內或外的反轉操作中，關於這座城市的記憶、風景和歷史，就讓城市的居民用時光慢慢積累。採訪「劉蕙蘋



19

17. 頂樓會議室。18. 會議室內部。19. 建築的玻璃立面讓室內與環境產生透視、疊景。20. 頂樓平面圖。21. 頂樓視野能望至高雄港港景。



21