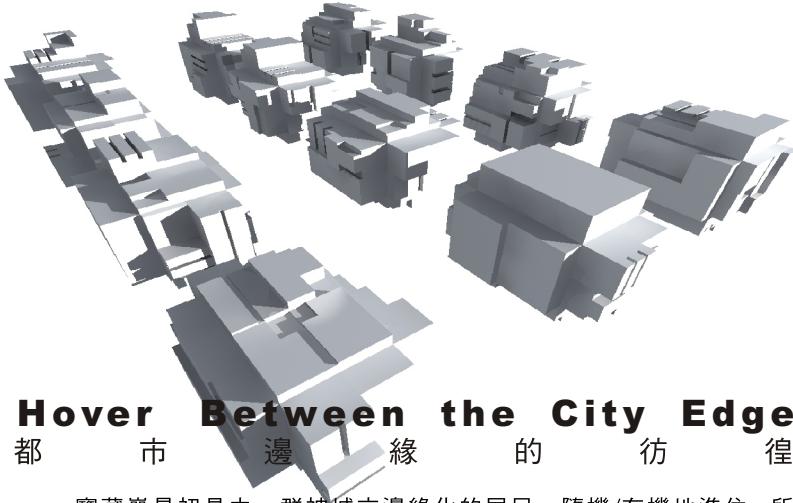


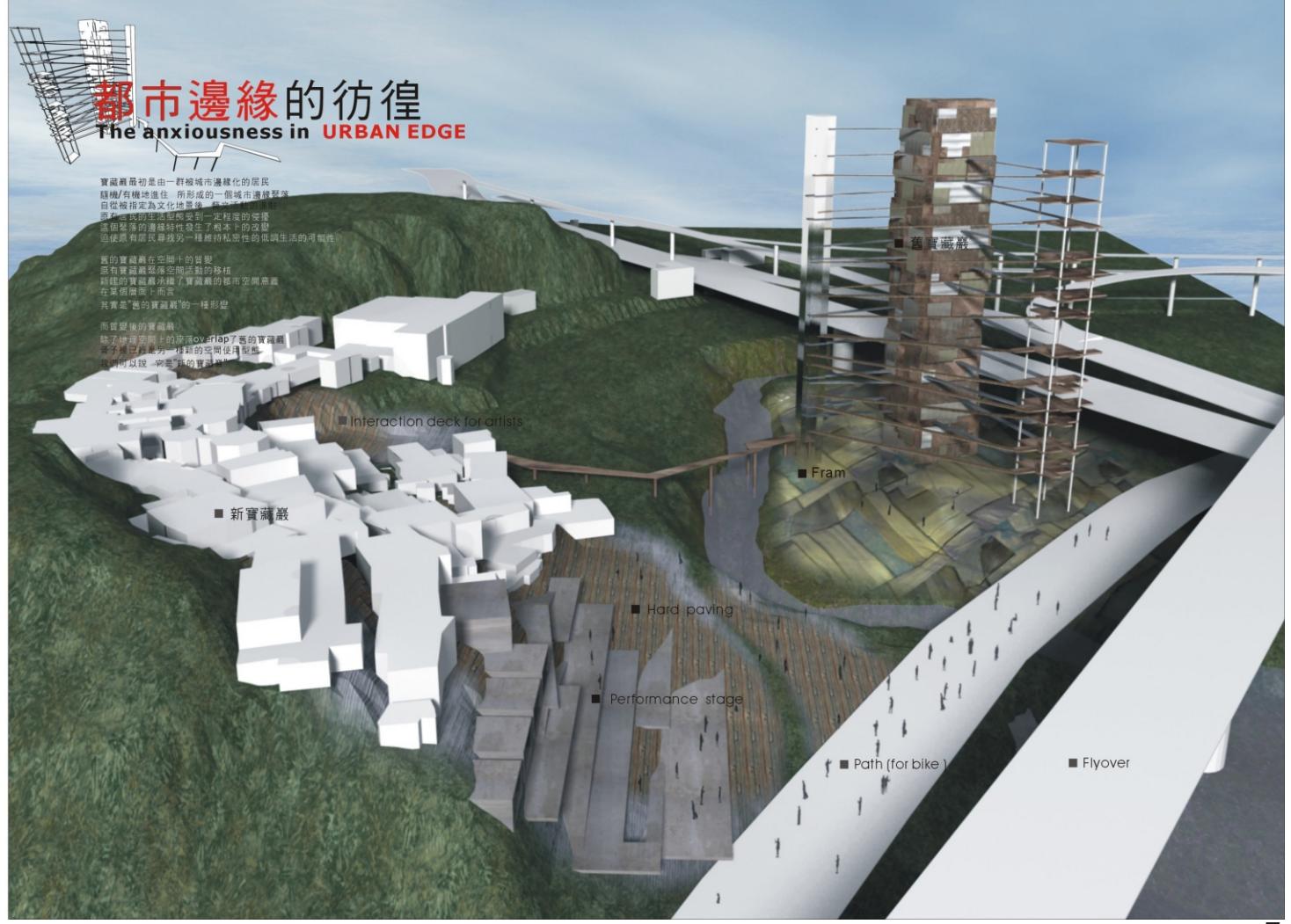
Case_F

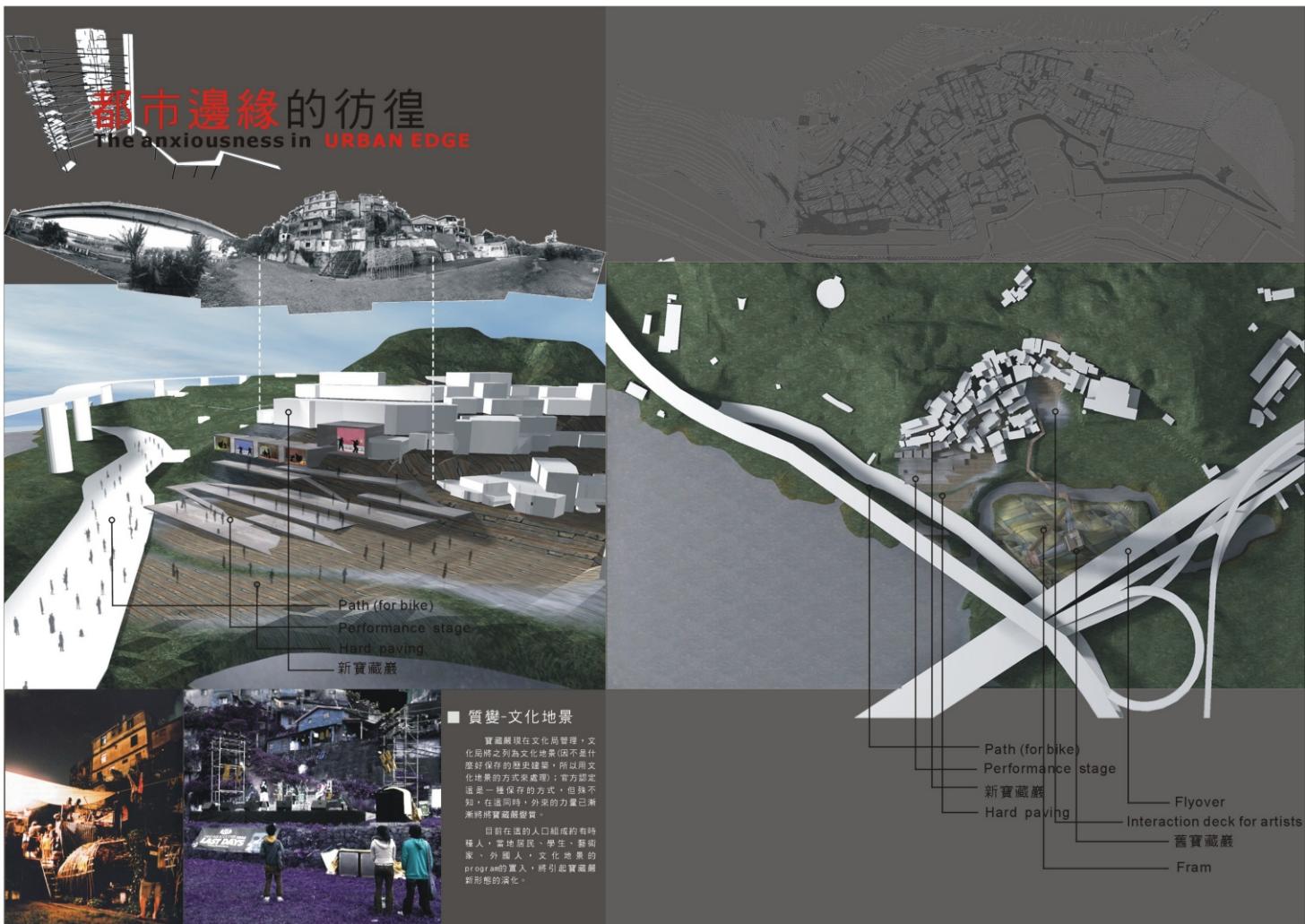


Hover Between the City Edge 都 市 邊 緣 的 徨 徧

寶藏巖最初是由一群被城市邊緣化的居民，隨機/有機地進住 所形成的一個城市邊緣聚落，自從被指定為文化地景後 藝文活動的進駐，原有居民的生活型態受到一定程度的侵擾，這個聚落的邊緣特性發生了根本上的改變，迫使原有居民尋找另一種維持私密性的低調生活的能力。

本設計提供這樣一個機會，藉由寶藏巖原有program space的保留及轉化，將舊聚落的機能空間重新分佈在新建的垂直量體中，堆疊成另一個新的寶藏巖。





■ Typeology script

寶藏巖現在文化局管理，文化局將之列為文化地景（是不是什麼好保存的歷史建築，所以用文化地景的方式來處理）；官方認定這是一種保存的方式，但殊不知，在這同時，外來的力量已漸漸將寶藏巖侵蝕。

目前在這的人口組成約有時種人：當地居民、學生、藝術家、外國人，文化地景的program的注入，將引起寶藏巖新形態的演化。

■ Type analysis

寶藏巖另一個極富特色的空間構成，是為了解決高架問題及動線上的連結，不斷且重複地在聚落空間中出現的階梯形式。這些對稱的基本type及其變形，與單體單元的關係，將會轉化、重現在新的寶藏巖中。

先對寶藏巖有空間單元，簡單地做一形式上的分析，這裡主要區分出幾種空間體的基本形態，而寶藏巖常見的且具有特色的單元空間與基本的空間單元的關係也得剖了討論。

透過一個外掛的修改器寫(3d studio max)，我將寶藏巖的住宅空間形式，歸納整理後，訂出幾個寶藏巖空間的原則。寫成一組可隨機結合的script，將會將寶藏巖的空間形式跳躍在新增的量體上。

■ Route analysis

■ Vertical development

■ Horizontal development

■ Residence Unit

■ Deck

■ Vertical Route

■ Parameters

- Generate Pins
- Quadrilaterals
- Triangles
- Seed [1745]
- Pitch
- Generate
- Min Height [10]
- Max Height [100]
- Taper: [10]
- Materials: [1]
- Randomize Geometry
- Select Top
- Select Sides
- Widgets
- Generate
- Min Size [10]
- Max Size [100]
- Min Height [10]
- Max Height [100]
- Density: [2]
- Materials: [2]