

建築師馬岩松：山水融濱海 建築向人文

揭秘騰訊總部園區騰雲中心設計理念

「建築不該囿於企業圍牆，要還給城市、歸於山海。」於早前舉行的騰訊總部園區首個公眾開放日上，騰訊總部園區騰雲中心建築師、MAD建築事務所創始合夥人馬岩松接受了香港文匯報的專訪，解讀了騰雲中心的設計理念。他強調，大灣區的建築設計應該始終立足城市氣質、人文底色、公共屬性，而摒棄單一的功能化、科技化束縛，以自然為基底、以人文為核心，打造兼具未來感與在地性的城市公共空間。騰雲中心（雲樓）是馬岩松在大灣區的標杆設計項目，該設計跳出企業地標的建造思維，而以開放式布局、全域生態營造踐行城築共生思路。



●馬岩松在騰雲中心公眾開放日。受訪者供圖



●騰雲中心



●騰雲中心夜景 受訪者供圖

漫步騰訊總部園區之內，山海、草木、建築相融共生，三座雲樓依靠靈動流暢的曲線相互連通，建築整體架空抬升，徹底破除實體圍牆對城市空間的割裂，化作全天候對外開放的步行廊道、濱水草坪與城市會客廳。園區不再只是容納八萬員工辦公的產業聚集地，而是面向全城市民敞開的公共載體，AI創意市集、露天藝術活動、科創分享沙龍都可輪番落地，擺放企鵝雕塑的大草坪亦成為市民休閒打卡地。

山水立意重塑科創園區

1975年出生的馬岩松，是首位在海外斬獲大型標誌性建築項目的中國建築師，數十年來深耕山水城市設計哲學。他談到，大灣區兼容並蓄的城市底色、深圳獨有的科創活力與稀缺的濱海自然資源，讓騰雲中心從方案構思階段就掙脫了傳統產業園的固化思維。項目果斷捨棄原定臨海高層規劃，整組雲樓順勢起伏岸線，讓八成辦公工位坐擁一線海景，把自然山海全盤納入日常辦公場景。「傳統辦公建築被功能完全統治，沒有多餘的空間與溫度。」他強調，騰雲中心的設計不再讓辦公功能全盤主導建築形態，人與人的交往、人與山海的聯繫、城市公共權益，優先級遠高於傳統園區的功能規劃，讓建築兼具企業辦公、科創展示、大眾休閒多重屬性，完成從私有產業空間向城市公共配套的轉變。

除此之外，全周期生態設計貫穿項目始末。馬岩松介紹道，規劃階段，設計團隊就完整保留地塊原生紅樹林群落，順着候鳥遷徙線路優化玻璃配置，加裝防鳥撞貼膜，降低建築對野生靈的誤傷；景觀水系、綠植組團順海岸肌理排布，依託自然通風，適配嶺南炎熱多雨的

氣候，能有效削減建築能耗。

以在地化設計 打造「山水城市」

與騰雲中心的設計邏輯一脈相承，馬岩松在大灣區還落地了風格迥異的另外兩大作品。深圳灣文化廣場坐落於後海CBD濱海區域，以「水落石出」為設計內核，巨石造型場館隱於城市綠地之中，延續開放共享、建築讓位於公共空間的思路；佛山南海藝術中心深探嶺南地域文脈，提取竹編肌理塑造建築外形，石雕、陶瓷等非遺工藝融於建築細節，同樣遵循「弱化建築主體、把場地還給市民」的核心思路。以深圳灣文化廣場為例，馬岩松直言，該建築深度貼合深圳開放、包容的城市特性，採用去中心化分散式設計，隱匿於濱海綠地之間，打破傳統地標強勢形態，讓市民沉浸式親近自然與建築空間。「深圳擁有優質的濱海生態，更擁有一群極具自主性的市民，大家主動參與城市建設、表達城市聲音，這也讓這座城市自帶開放、共享的氣質。」

佛山南海藝術中心項目則主打傳統在地性，深度展現嶺南文化底蘊。項目摒棄了傳統劇院的封閉建築形態，創新性採用竹編質感的設計語言，搭配可採光、遮風避雨的頂部結構，弱化建築的儀式感，放大公共屬性。「大家看不到一個冰冷的劇院建築，看到的是一個開放的城市廣場。」馬岩松說道。項目依託藝術中心周邊空間，預留大量室外活動場地，適配戲劇演出、市民休閒、公共展演等多元場景。同時，設計細節融入石雕、陶瓷等傳統手工藝元素，呼應嶺南古建築、民間戲劇、傳統服飾的文化特質，讓現代建築承載起佛山的傳統文化底蘊，兼顧公共性與文化性。

深港建築設計資源互通互補

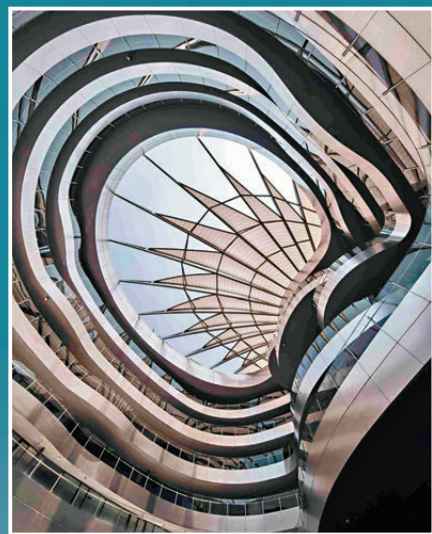


●園區設計呈現開闊視野。 受訪者供圖

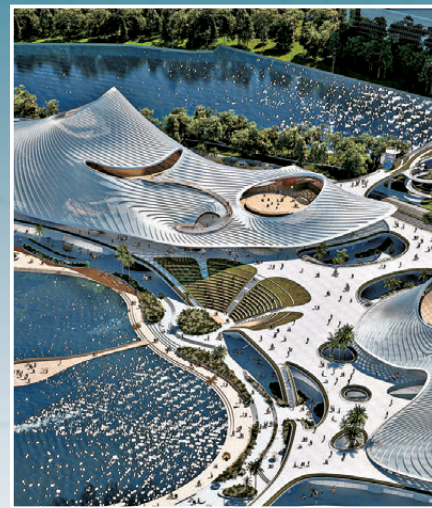
馬岩松指出，粵港澳大灣區是難得的建築實驗沃土。「深圳的建築實驗性，已經超越了國內城市的普遍發展邏輯。」他舉例，深圳灣項目的去中心化設計，徹底打破了傳統地標建築「高大醒目、強勢突出」的固有模式，讓建築融入城市、服務市民，這種「以人為本、去權威化」的設計思路，正是未來城市建築的發展方向。

同時，大灣區還坐擁港澳設計資源優勢，馬岩松表示，香港建築行業深耕多年，在空間功能細分、人性化細節打磨、公共空間運維、施工質量的把控等方面擁有成熟精細的經驗、接軌國際高標準；而內地設計師在直面全新的城市發展問題中，擁有更鮮活的創新思路與解決方式。目前，大量來自香港的建築師扎根前海、深研灣區，兩地設計理念得以深度碰撞融合，持續推動灣區建築質量與設計理念迭代升級。

對於大灣區建築與城市的未來，馬岩松給出了更高維度的期許。他認為，一座城市、一個區域的核心影響力，從來不是高樓數量與城市規模，而是獨特的文化思想與創新理念。經濟繁榮為創意誕生提供基礎，但真正能留存、能傳播的，是獨屬於灣區的建築理念與城市人文精神。馬岩松表示，未來將持續深耕大灣區，探索自然、人文、科創、傳統共生的建築創作路徑，也期待大灣區持續發揮實驗性、創新性優勢，輸出更多世界級的城市建設與建築設計理念，成為中國城市人文建設與建築創新的標杆高地。



●騰雲中心頂部



●佛山南海藝術中心效果圖

受訪者供圖



●深圳灣文化廣場航拍

受訪者供圖



●園區生態公園

受訪者供圖

「第27屆DigiCon6 ASIA大賞」香港區賽果揭曉 業界盛讚本地創作實力不斷提升

香港文匯報訊（記者 陳藝）「第27屆DigiCon6 ASIA大賞」香港區比賽頒獎典禮於早前在Premiere Elements舉行，現場揭曉了香港區金獎、最佳故事獎、最佳藝術獎及特別獎等獎項。該比賽被譽為亞洲區最具影響力的動畫短片創作比賽之一，由香港數碼娛樂協會與日本東京廣播電視控股股份有限公司（TBS控股公司）合辦，旨在發掘和表揚本地動畫創作人才，最近十多年來由香港文創產業發展處擔任主要贊助機構，比賽規模和影響力都持續擴展。

香港數碼娛樂協會主席彭子傑與專程來港的TBS控股公司代表、TBS DigiCon6總部海外事務部負責人結城崇史出席典禮並致辭。彭子傑曾率領香港代表團前往日本參加亞洲總頒獎典禮，是次他在香港區頒獎典禮上表示，近來

以《世外》為代表的優秀本地動畫，讓世界看到了香港動畫的潛力和實力，這是十分令人驕傲的事。

香港動畫人才及本地創作作品水平每年持續提升，反映業界不斷增強的實力與潛力；政府的持續支持對推動行業發展至關重要，本地創作者之間的競爭亦激發了更多創意與突破。他表示未來將繼續推動香港數碼娛樂產業的長遠發展。

結城崇史表示，今年已經是推廣數碼娛樂的第20個年頭，走過風風雨雨，如今看到優秀的作品一年一年出現，有一種「種下的種子終於開花的感覺」。在當今AI浪潮下，與之相連的版權問題、人才問題都湧現出來，他更希望AI是幫助人自己來做作品。儘管大的環境是人所不能控制的，但是看到創作者們不斷精進自己

的作品，正是達到了開辦這一比賽的初心。他寄語新一代創作者，多多用創意創作，呈現更加有創意的作品。

頒獎禮結束前，現場播放了多部本地獲獎數碼內容作品。獲得最佳藝術獎的作品《遙途》在敘事和美術方面都表現出色，獲得最佳故事獎的作品《嗡嗡》在故事設計中別具一格，其大膽的想像中承載了深刻的人類社會觀察。四川大學藝術學院設計系副教授、動畫導演李文倫及北京電影學院動畫學院教授、動畫導演陳廖宇對本屆香港區部分獲獎作品進行了評價。香港動畫界資深專家、動畫評論家及學者盧子英在對金獎作品《樹妮妮》評價時稱，這一作品呈現了完整的世界觀，在故事中，一草一木皆有性格，整體給人嚮往和治愈之感。



●Morph Workshop憑作品《樹妮妮》獲「第27屆DigiCon6 ASIA大賞」香港區金獎，並由結城崇史（右一）及彭子傑（左一）親自頒獎。主辦方供圖



●「第27屆DigiCon6 ASIA大賞」香港區比賽頒獎典禮的主禮嘉賓彭子傑、結城崇史、李文倫、陳廖宇、盧子英、其他嘉賓及一眾獲獎者大合照。主辦方供圖