



給「玩」一次被重視的機會。甚至歷史、文化的角度出發，給玩樂、玩具重新定義，香港就有機構通過展覽為大眾打破固有的想法，從設計、玩樂不但能培養志向，還可以釋放內在的壓抑。近中。然而，根據新西蘭遊樂理論家 Brian Sutton-Smith 提為它總是會耗掉一個人的時間，讓我們無法專注於「正經」的學習當在傳統教育的定義裏面，玩樂從來不會佔據生活的重要位置，因

文、攝：陳苡楠



### 舊物「港」故事

有別於以科技為主題的作品，藝術家阮家儀 (Angela Yuen) 的《時光機蕩失路》則帶領觀眾回到尚未被科技吞噬的年代。Angela 特意到油麻地、大埔等一些舊區的家庭式老店拾起一些現成物，比如是塑膠玩具來作為時代的符號，述說屬於香港的故事。Angela 還運用光影的交替，呈現出一件顏色鮮艷、掛在牆上的裝置，在裝置中的眾多玩具和物件中，其中就有人力車和電車一同在行走。她提到，曾幾何時在香港，人力車是可以在馬路上和車一起行走的交通工具，而現在就慢慢演變成供遊客欣賞的舊物。「我常常幻想一個平行世界，要是褪色的元素與現代的香港共存，兩個香港重疊的時候，會是什麼模樣？」Angela 盼裝置中所用的物料以及符號不但可以紀念香港的成長，同時展現已經逝去的本地文化與璀璨的城市風光，呈現苦樂參半的平行時空。



■展覽鼓勵觀眾從設計的角度了解玩具，給它們重新定義。



■阮家儀與作品《時光機蕩失路》。

■以著名人物為主題的玩具。



設計光譜舉辦的展覽「好玩日日」，由本地設計師、Milk Design 的創辦人及設計總監利志榮合夥 PolyPlay Lab 創辦人 Rémi Leclerc 策展。Rémi Leclerc 作為一個不折不扣「愛玩」的人，曾經於非洲、美洲、歐洲和亞洲生活，從玩樂中探索遊戲的根本，追溯它並和日常生活的設計拉上關係。展覽被劃分為4個展區，當中除了來自世界各地的展品，還不乏香港經典的玩具，觀眾不但能走一趟本土玩樂進化史的旅程，更從為人熟悉的李小龍、虎豹別墅、海洋公園等為主題的玩具，閱讀到香港故事。策展人將玩樂總括成4個概念：影像、物件、身體和空間，鼓勵觀眾親身用不同的觸感觀看和接觸部分展品，從中讀懂玩具的設計，了解玩具背後更深層的意義。「這個展覽空間算是一個實驗，希望提醒觀眾什麼是『玩』。」Rémi Leclerc 說。

### 思考遊戲的角色定位

展品《Moving Mario》由新媒體藝術家林欣傑於2007年所設計，藝術家將平日在屏幕看見的遊戲人物 Mario 以及他背後的情景和歷程帶離屏幕，變成實體與立體、手動的載體，從而讓觀眾反思手指與屏幕之間的關係。透過影片展現遊戲固定的背景、加上能夠移動的模擬屏幕，林欣傑希望為觀眾拆解遊戲實際的運作，以及提出大部分時候我們對於遊戲情景轉換的誤解。他提到，當玩家以為自己用遙控器控制着遊戲角色 Mario 的時候，他好像一直往前走，但其實我們只不過是拉着背景，而非在掌控角色。「當我們去看一件很熟悉的媒體的時候，應當嘗試拆開裏面本身的結構再用另外一個角度去看，人們不但會對事物有不一樣的解讀，而且會發現有些關係不一定如我們所想。」林欣傑盼從我們都很熟悉的電子遊戲中多思考與科技以及遊戲角色之間的關係。



■林欣傑作品《Moving Mario》。



■《尋常行為》的玩偶探討大城市的荒誕。

### 科技與生活是否難分割

同樣受到科技的啟發，作品《尋常行為》由名為「大腦出租」(Brainrental Lab) 的工作室所創作。《尋常行為》是一件件迷你的、生活中經常會接觸到的物件，其中一個玩偶是一個男孩的雙手拿着一部手機，並從眼睛部分延伸出來遮擋眼睛。大腦出租希望藉這一系列的玩偶展品，去探討大城市裏面許多荒誕的行為。工作室的「主腦」分享到，有一天有個成員走進工作室裏面的洗手間，然後突然又走出來，讓大家都覺得很奇怪，接着才發現他是忘了帶手提電話進去。簡單的一件小事，不但讓成員們反思人們是否已經無法與科技分割，同時亦思考科技和生活又應該以什麼樣子的形式共存。

「究竟是我們用科技去生活，還是生活在科技裏面？」大腦出租總結了生活中遇上的一些觸動他們的細節和疑問，將它們創作成實體，作為一種提醒。「我們看見的是不是只是電話裏面的世界呢？」大腦出租籲觀眾勿單單用鏡頭看世界，以免生活的空間變得越來越狹小。



■不同的圖像記錄，多角度述說着香港故事。



■策展人利志榮(左)與 Rémi Leclerc。



■展覽「好玩日日」現場。

展覽「好玩日日」  
灣仔「茂蘿街7號」  
即日起至4月30日

