

■有心人更特意在布料上加上花紋與鈕扣等細節。

多個以「走進深水埗，探索好設計」為主軸的展覽即日起，至11月2日於香港設計中心（HKDC）DX設計館內展出，展覽旨在連結設計業界與社群，用多種不同的形式展現設計如何連繫社區、文化與日常生活。其中，《貓遊記》與《尋街·見物—深水埗》形成了有趣的對照，前者創造屬於深水埗的新回憶，後者發掘深水埗被埋藏的回憶。

圖、文：黃嘉輝
部分圖片由受訪者提供

設計探索回憶 深水埗的今昔

提及貓，不知道你會想起什麼？正於深水埗展出的《貓遊記》中，最受矚目的莫過於一座高約3米的巨型貓咪裝置。這隻巨貓由來自7所深水埗中學的學生及青年中心志願者共同創作，布料均採購自深水埗區內的特色牛仔布，參與者每人負責拼貼一小塊，有心人更特意在布料上加上花紋與鈕扣等細節，為裝置增添手作溫度。

被問到為何選擇以「貓」為創作主角而非其他動物，展覽策劃人簡浩然坦言，貓在深水埗社區中扮演著極其獨特的角色。「我個人其實更喜歡狗，但貓在我們社區裏非常特別。」簡浩然回憶道，小時候長輩常帶自己走訪街坊小店探望「貓店長」，貓咪彷彿早已成為社區的一分子，牽繫著人與人之間的感情，這也是「貓店長」文化在社區獨樹一幟的原因。

相對而言，作品《尋街·見物—深水埗》則選擇了另一條路線：深入深水埗街巷，運用三維掃描技術記錄各種看似不起眼的日常物件，從歲月斑駁的小櫃、舊凳，到停擺的時鐘與二手書籍，並逐一訪談物主，挖掘這些物件背後的街坊記憶，用以打造一座「尋寶小屋」。

觀者可在小屋內隨意挑選物件，熒幕便會即時呈現其背後的故事與原始街頭座標；展覽更鼓勵觀眾順著這些數位線索親身按圖索驥，走訪深水埗街巷尋找這些物件的本尊，實現虛擬與真實的連結。

在眾多物件中，一張位於海壇街的小木椅便承載著深刻的社區情感與歷史。展覽策劃人吳子昆指物主向他透露，當年特意打造了兩張一模一樣的小椅子放在街邊，多年來吸引無數街坊在此歇腳閒聊；而這兩張小椅子，亦默默見證了對面「香港最後一家電化廠」的歲月變遷。昔日香港工業鼎盛，電化廠曾繁盛一時，惟隨著產業北移，同業紛紛遷往內地，唯獨海壇街這家廠房選擇堅守本土，直到去年才正式熄燈結業。如今，這張小椅子透過數位掃描被搬進展場，不僅留下了街坊圍坐的溫暖記憶，更成為這段已逝工業歷史的珍貴見證。

■同場展品《竹紮新裳》將竹紮手藝融入時尚。



■將龐大的結構縮微成一座可隨身攜帶的「一人戲棚」。



■《貓遊記》展覽策劃人簡浩然坦言，貓在深水埗社區中扮演著極其獨特的角色。



■微縮裝置展示舊建築。



■《講什麼廣州語言觀察展》

竹棚影伶仃 文化論傳承

同場展出的《隱／現：為記憶而設》展覽，試圖透過微縮模型、工藝重塑及多媒體裝置串聯過去與當下，探索設計如何傳承香港文化遺產。其中，建築師柯浚明創作的作品《竹棚獨影》，便對香港傳統竹棚工藝進行了極具哲思的轉化。

創作者從甲骨文「巢」字的字形演變、古代「構木為巢」的思想以及幾近失傳的香港皮影戲獲得啟發，梳理香港竹棚的演變史：從原始的建築庇護所，到為神明演出的酬神場所，再到大眾娛樂的劇場。柯浚明

設想在一個戲棚於城市中徹底消逝的未來，將龐大的結構縮微成一座可隨身攜帶的「一人戲棚」，結合竹枝、繩索、布料與微光，融匯傳統皮影戲的光影藝術。

然而若仔細探究，不論是皮影戲還是神功戲，皆講求行當與合演，「一人」終究不能成戲。這種孤身背負的方式，無奈中透著一種「終不是少年遊」的滄桑：它無法完全重現昔日熱鬧的戲台，只能成為一種對過往盛世的致敬。

適逢孟蘭節臨近，昔日香火鼎盛的「盂蘭勝會」與神功戲對年輕一代愈發陌生，搭棚手藝正一步步走向斷代危機。這件作品告別的是「龐大戲棚終將消逝」的現實，卻也同時開啟了傳承的新可能。所謂「一人」的背負，道出了創作者在文化流逝浪潮中的孤獨與堅持，即便傳統的大舞台不在了，只要有人願意背負起文化的火種，走到哪裏，記憶的舞台就在哪裏。



■《尋街·見物—深水埗》展覽策劃人吳子昆走訪深水埗了解物件背後的故事。