

# DESIGNPOST

CITY DRIVEN BY DESIGN



## DFA 香港青年設計才俊獎特輯

# 走更遠的路

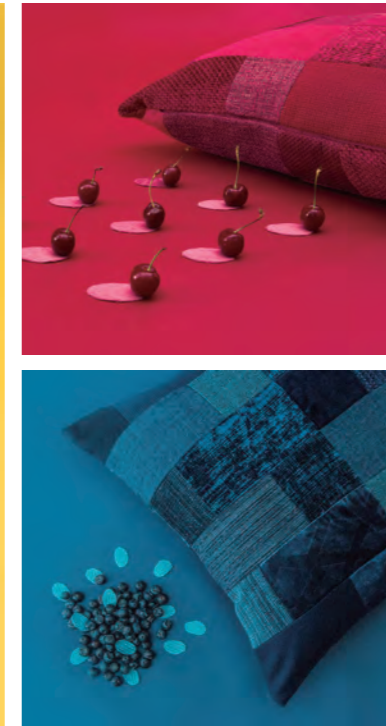
專訪 —

德國建築師 OLE SCHEEREN

法國《PAPIER MACHINE》創作團隊

# DESIGNPOST

CITY DRIVEN BY DESIGN



Text by AL

## 01 BOOK / BOOK DESIGNED BY RENATUS WU, CUSTOM DISPLAY TYPES DESIGNED BY CALVIN KWOK / 《慾望之狗》(夏芝然著, KUBRICK)

整部作品由15篇故事組成，小說的整個隱藏結構是由中篇到短篇到迷你碎片，為了呈現出小說中香港的支離、破碎和慾望，封面及書衣設計以摺紙方式製作，為求有支離破碎的觸感，更刻意加深摺痕，假如將書衣攤開，書名及封面上所有東西都是破碎四散的。字體方面以80年代香港常見字為參考，由字體設計師CALVIN KWOK操刀負責，更添舊日印刷味道。

## 02 PRODUCT / MADE IN SAMPLE / CUSHIONS

MADE IN SAMPLE 樣品製造是回收物料樣辦的社會企業香港品牌，專門收集室內設計、布廠用剩的布辦，聘請退休車衣女工合作，將傳統手藝作一次現代演繹，製作出紋理獨一無二、看似舊時「百家被」般的咕啞。他們的拼布並不是隨意組合的，團隊特地將收集回來的布料建立獨家的COLOUR SYSTEM，令配對出來的拼布在顏色、光暗、紋理上都有品牌的風格。團隊期望此計劃可將UPCYCLING設計及社區生產推進至較大規模的作業。

## 03 SPACE / ONE BITE DESIGN STUDIO / NEW OFFICE AT LOK KU ROAD

近年落力從事社區設計空間改造的ONE BITE DESIGN STUDIO，其位於上環樂古道的新辦公室已正式啟用，原址本來是一家本地木製傢具店，設計師將所有舊物及陳設保留，凝住歷史之餘也讓空間跟新的人事、新的時代對話。室內空間以落地玻璃屏風相隔，令空間採光度大大增加之餘，空間運用更加靈活。裝修大量採用再造或可循環使用物料，用色活潑光亮，營造活力、輕鬆的工作間氣氛，更重要的是，這裡是PET-FRIENDLY的。

## 04 PRODUCT / DENNIS CHEUNG / TIMBER SCOOPER

不少舊樓拆卸時都會棄掉很多舊木材，不少都是質量很好的木，假如直接棄掉則相當浪費。而設計師發現不少回收木都會有發霉、未拆釘的情況，於是研究出TIMBER SCOOPER這個形式，將木材大變身，主要是用CNC切割出海浪般的紋理，順道將不美觀的部份去除，於是整塊木材會呈現深淺不一的波浪紋樣，可作裝飾木材使用，美觀也環保。

## 05 INTERIOR / TWENTY ONE FROM EIGHT / GOBBLE BARSTOOL @MOVIE MOVIE CITYPLAZA

五張高椅系列名為「吞嚥」，是本地手製傢具品牌廿一由八為戲院設計的作品。椅身以美國黑胡桃木製成，每張椅坐位部份加入不同份量的英泥，有如月蝕般把木紋吞嚥，以比喻森林覆蓋率持續下降：最近25年內，森林覆蓋率下降了20%，人類已損失了130萬平方公里的森林，相當於一個南非，這是廿一由八作為木傢具製造者希望透過作品令人關注的議題。

## CONTENTS

- 02 EDITOR'S PICK
- FEATURE
- 04 專訪德國建築師OLE SCHEEREN  
中國2.0 我們該建什麼？
- 06 社區營造新浪潮 深水埗設計及時裝基地
- BRAINSTORMING
- 08 LOUPE  
首個雲集本地珠寶設計的複合空間
- INNOVATION
- 10 法國版大人之科學  
專訪《PAPIER MACHINE》創作團隊
- SMART DESIGN
- 12 DFA香港青年設計才俊獎特輯  
走更遠的路
- 14 CONNECTION

# 專訪德國建築師 OLE SCHEEREN 中國 2.0 我們該建什麼？

Text by TL Photo by Crystal Lee (portrait) & Büro Ole Scheeren

OLE SCHEEREN說他喜歡上街走路，即使在北京——我們會想起霧霾，他則看到北京之大：「其實它有很多空間，走在其中，有時令我感到平靜。」他常穿梭於亞洲和歐美各地工作，「北京是我其中一個家。」畢竟這位CCTV（中央電視台）大樓的主建築師，已在北京生活逾十年。他的BÜRO OLE SCHEEREN事務所近期完成的，除了新加坡綜合開發項目DUO（雙景坊），還有北京的嘉德藝術中心。「中國跟新加坡很不同，很多西方人連這個分別也不懂。」經歷過「CCTV大樓迎京奧」的年代，SCHEEREN覺得那是「中國1.0」：「當時很多事需要發生，而且發生得很快，現在可謂『中國2.0』吧，是時候檢討什麼做得好，什麼做得不夠好。」

## 京奧十年後

「80年代的時候，我對中國的想像只有酸甜味，因為當時在德國，所有中國餐廳都賣酸甜味菜式。」SCHEEREN笑說。年少時他常四出旅遊，1992年首次背著背包去中國，才21歲。「過去十年、廿年，全世界都在談中國，但當時

完全沒人討論的，中國亦沒有真正的旅遊業。那時我心血來潮，想了解這個我不認識的地方，花了三個月在中國到處遊歷。」三年後他加入荷蘭著名建築公司OMA（OFFICE FOR METROPOLITAN ARCHITECTURE），後來曾居於曼谷，也有機會再到訪中國。不過

他定居北京的生涯，直到2002年OMA主辦CCTV大樓的項目，才正式展開：「我說我想做這個項目，因為北京這個城市太有趣了。當時中國正小心翼翼地踏上國際舞台，整個國家充滿能量和熱情，對未來、對奧運等很多事，都感到很興奮。我喜歡那種正面的精神，從街

上每個市民身上，你會感覺得到。」OMA創辦人REM KOOLHAAS此等國際星級建築師，自千禧已帶著人才和資源走進中國。2008年京奧後的建築熱高企，中國渴求西方建築師。歐美的年輕建築師紛紛來找工作機會，中國客戶追求摩登，卻時而造就大型的怪異建築。對SCHEEREN來說，追求摩登的本質並無不妥。「我不認為做事應模仿過去。我們活在現代，就應該做對現代重要的事。近十年中國有種覺悟：不僅未來重要，過去也很重要。廿年前的確很多人和事，是從外地輸入的，現在中國已培育了人才和建築師，在創意行業的層面上，開始有所輸出。相比過去，這可能是整個國家最大和最有意義的改變。」他從不把自己看作外人：「我來北京居住，選擇與當地種種現實和潛力一起生活，並且面對挑戰。中國現時面對的情況，可能是建設了很多MEGA-CITIES，這些城市中卻有很多部份，未能充份照顧到人民。」

## FORM FOLLOWS FICTION

人是建築的用戶，有別老掉牙的FORM FOLLOWS FUNCTION，SCHEEREN常說FORM FOLLOWS FICTION。「所有人的生活，基本上都是故事，我很喜歡讓建築設計，成為這些故事的舞台。建築令我可以想像人們在那裡居住、在那裡工作的故事，了解一個社群中人与人、關係，以及空間在當中的意義。」他說北京嘉德藝術中心的「故事」，正好回應「不僅未來重要，過去也很重要」的中國式覺悟。嘉德是主力經營中國文物藝術品的拍賣公司，嘉德藝術中心既是公司的新總部，也是多用途建築，集博物館、拍賣廳、餐廳、行政辦公室、書店、酒店於一身。有指它將成為北京文化新地標，首要條件是其黃金位置，坐落於五四大街與王府井商業街交界。

「嘉德藝術中心就在紫禁城旁邊，對面是建國十大建築之一的中國美術館，這裡幾乎是北京最充滿歷史的位置。我要思考如何尊重歷史，如何了解它的意義，而不是抄襲一個巨型的中式屋頂，把它放在建築上，就叫作解決問題。」SCHEEREN說：「我們有很多方法，可以連繫過去與現在。」例如嘉德藝術中心以石材疊置的底座，呼應了相鄰的傳統胡同四合院；建築上方的懸浮玻璃四方環，則體現北京的城市現代感。建築在規劃公共空間、重塑藝術街區的PLACE-MAKING過程中，往往可擔當重要角色，SCHEEREN對嘉德藝術中心亦有期望：「我相信它會扭轉『藝術跑到哪裡』的路向。北京的藝術場景先跑到798藝術區，慢慢愈走愈遠離市中心。嘉德藝術中心為這個空間帶來市中心，以它的規模、建

築和野心，這裡將成為藝術家交流和合作的基地，為城市的文化作出貢獻。」

## 建築的外觀與內涵

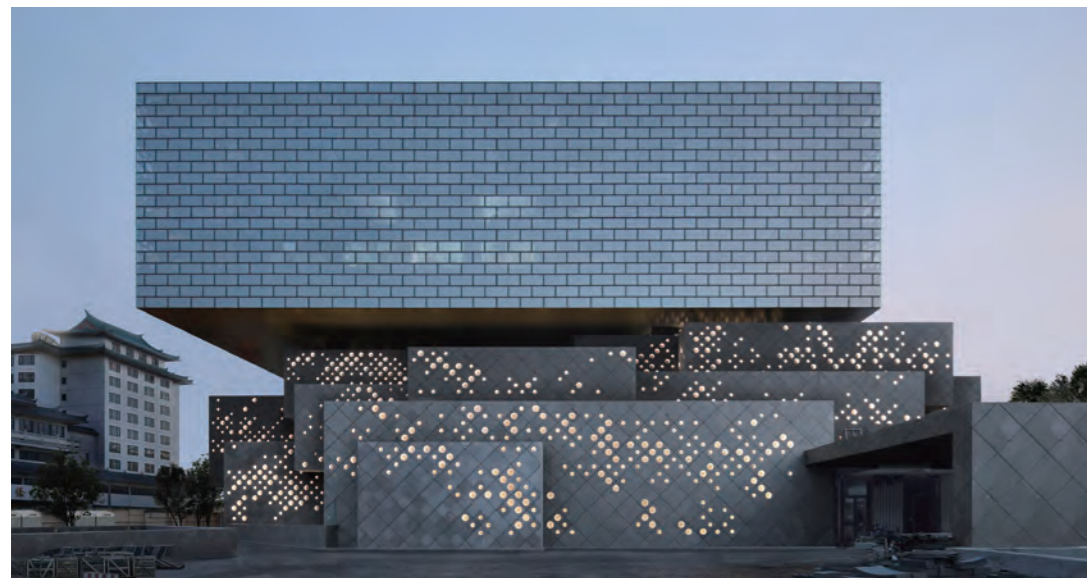
SCHEEREN一向著重建築空間與公眾的關係，整合辦公室、住宅、酒店和商業空間等各項功能的新加坡雙塔建築DUO，當然也不例外。「這個項目其中一個特點，是建築的ACCESSIBILITY（易達性）和PERMEABILITY（滲透性）。將一片土地回饋城市和公眾，而不是把它拿走，然後完全地私有化，對我來說是很重要的。」DUO設有休閒區和花園，24小時供大眾使用，「這裡變成大型的公共空間，並通過一系列智能設計，形成自然通風，讓人們享用綠化道路和不同的活動。」時間醞釀空間與人的互動，SCHEEREN主理的項目落成後，他習慣不時重遊舊地，看看人們如何

「使用」著那些建築。「我最近才進過CCTV大樓，人們在做製作和廣播，我覺得整體建築充滿生氣。」聽說北京不少人，還愛在CCTV大樓外拍婚紗照，他笑言：「是啊。不論白天或晚上，你都會在CCTV大樓外，看到人們在找最好看的角度拍照。這種大樓已成為北京生活的一部份。」CCTV大樓當初被坊間稱為「大褲衩」，多少有點貶義，至今仍覺得它外形古怪的，相信大有人在。早幾年習總曾提出中國「不要再搞奇奇怪怪的建築」，CCTV大樓不時被對號入座，現在再談到這話題，SCHEEREN似乎沒放在心上。「我不覺得他（習總）指CCTV大樓是怪異建築，那是其他傳媒寫出來的故事。CCTV大樓從來不是關於標奇立異的，它有很強的概念，去擺脫摩天大廈是垂直的HIERARCHY（層次結構），創造一個合作型的企

業。」早在2010年SCHEEREN自立門戶，於北京成立BÜRO OLE SCHEEREN事務所時，就寫過這一封「給北京的信」，指大眾對建築的解讀，很多時「僅僅限於建築的外觀，並沒有認真解讀其內涵，深入探究其意義。我希望未來的十年裡這種膚淺的認知會被改變，對建築和社會方面的質疑更從實質出發，就如挑戰社會現狀一樣。」關於CCTV大樓，今天他同樣說：「人們對它未有充份的了解，可能我們需要更多時間。」



OLE SCHEEREN



GUARDIAN ART CENTER BY OLE SCHEEREN © BURO-OS\_01



GUARDIAN ART CENTER BY OLE SCHEEREN © BURO-OS\_06



DUO BY OLE SCHEEREN © BURO-OS

# 社區營造新浪潮 深水埗設計及時裝基地

...

Text by Susanna

深水埗通州街車水馬龍，更隱藏了一處駁雜的布販市場，聚滿林林總總的布料，一直成為時裝業界與本地製衣業的原材料寶藏。俗稱「棚仔」的布販市場在2015年初傳出清拆消息，惟一直只是久聞樓梯聲；終於在今年1月，商務及經濟發展局局長邱騰華到深水埗區議會簡介「設計及時裝基地」，並將交由香港設計中心管理營運。棚仔搬遷方案也預料是遷往通州街、基地對面的橋底位置，與基地計劃相輔相成。



## 羅可欣：「時裝業需要一個可促進業內以及對外交流、建立網絡聯繫的重要平台。」

INTERVIEWED BY AL

由羅可欣(EDITH)成立的非牟利機構FASHION FARM FOUNDATION(FFF)成立於2012年，可謂是香港首個專注於時裝設計的互動工作空間，近年在業界內非常活躍，不時舉辦時裝表演、講座、訪問和研討會，令業界人士可分享更多構思和經驗。此外，更聯同不少本地設計師品牌參與巴黎時裝周，將本地時裝展示到國際舞台。我們就「設計及時裝基地」計劃訪問了她作為行內人的一點看法。

**有了JCCAC、PMQ這些創意產業場所的經驗在前，你覺得「設計及時裝基地」將如何進行文化政策實驗？**

JCCAC跟PMQ是保留原有建築特色的翻新項目，建築物設計及間隔

規範了用途，翻新後只能根據原有建築設計改造為新的用途。「設計及時裝基地」則是重建項目，它跟JCCAC和PMQ的最大分別，就是深水埗區本身是時裝布料及製衣業原材料中心，數十年來在服裝相關配件方面的買賣活動的集中地，已經形成一個成熟的時裝原料經營生態，亦是時裝和設計人士常去的地方。而「設計及時裝基地」可根據實際需要創造適合的空間及配合該區文化特色，活化整個社區而非單一建築，相輔相成地打造一個綜合多種形式的時裝基地，發揮協同效應。

**你認為「設計及時裝基地」如何在「FORMS FOLLOW FUNCTION」之餘，也做到「FORMS FOLLOW**

**FICTION」，讓裡面的人們跟地方產生故事？**

深水埗區本身已是富有故事性的地區，「設計及時裝基地」功能上也與深水埗區有密切的關係，本身就是承載深水埗區歷來在時裝製衣業發展的重要角色，歷史文化故事。而在建築設計上也應該考慮當地文化故事，在「FORMS FOLLOW FICTION」及「FORMS FOLLOW FUNCTION」兩者之間平衡，打造一個能代表深水埗特色的建築。

**除了軟硬件配套以外，你認為計劃「設計及時裝基地」時還有什麼值得探討？**

可探討對社區及區內相關產業的影響，因「設計及時裝基地」與區內文

化相關，可探討兩者如何相輔相成帶動長遠及可持續的發展。另外，可研究如何與區內其他特色建築連繫，如李鄭屋漢墓和美荷樓等，營造文化及創意氛圍，使創意產業與旅遊業互惠發展。

「設計及時裝基地」如何成為具代表性的時裝設計及地標，以及行內人結集之地，也是可以諮詢探討的一環。

**「設計及時裝基地」聚合社區分散力量**

在如此脈絡下，「設計及時裝基地」的設立也別具意義。據政府文件指出，「設計及時裝基地」將設於通州街/桂林街一座市建局重建的五層商業平台，內裡面積共約3,600平

米。文件亦提到，基地銳意培育本港新晉設計人才及時裝設計師。基地亦結合不同元素，好像零售、設計與創意思維等，使之成為一座多元化且有機的空间，既能嫁接原有的傳統社區，同時可栽植嶄新前瞻的技術與想法。

在經濟模式從大量生產到分眾消費，再逐漸發展成創意與智慧型經濟(甚或虛擬的線上消費等)的轉型階段，並非每座城市也能完全適應；城市非鐵板一塊，需要反覆更新，好像新陳代謝的過程，方能獨步在前。CHARLES LANDRY與FRANCO BIANCHINI在《THE CREATIVE CITY》指出，城市的舊有模式早已追不上新的需求，都市問題需以創新的思維辦法來解決。不斷革新的建築形式同樣在回應都市的變形姿態，遠瞻未來城市的面貌。

近年，我們常提及「社區營造」與「都市更新」等概念，一方面重視與社區原有的生態連結，另一方面也思考如何將嶄新活潑的想法注入傳統社區，引發人文精神，能與社區開展對話，交流互動。數年前深水埗民間亦出現同類的創意複合單位「135」，以空間實驗引發思考。「設計及時裝基地」的空間劃分暫

個展示平台，令公眾有更多接觸本地設計的機會，從認識時裝到購買本地時裝，增加本地需求，從而為設計師帶來更多機會。



羅可欣(EDITH LAW)是FASHION FARM FOUNDATION(FFF)主席。2012年，EDITH聯同多個業界的專業人士成立非牟利機構FFF，為本地設計師提供創意和交流平台，並定期舉辦分享會及海外活動等讓更多人認識香港時裝。

時包括時裝服飾展示區、時裝製作工場、創意及協作空間、設計圖書館及物料資料庫等，可見從技術製作至人文教育皆嘗試兼及，亦銳意打造成整體的共享空間(CO-WORKING SPACE)，聚合社區分散的力量。基地承接昔日棚仔的在地創意，也沒有忽略業界所需，因此其主要對象為就讀設計的學生、參與香港設計中心「時裝創業培育計劃」和「設計創業培育計劃」的新晉設計師，以及零售商和買手等。

**以空間介入社區 重塑秩序與想像**

不管是全球的經濟模式或創意思維，都有從個人主義轉向「COMMONS」(共享)與「CLUSTERS」(群體)的討論與趨勢，我們需要思索如何讓空間不止於空間，更是社區的催化劑，介入與擦動原有的閉局，成為全新的創意群體。好像曾經作出示範的油麻地「活化廳」藝術空間，以至現今土瓜灣的「青春工藝」，都是以空間介入社區，嘗試重塑秩序與想像。不過，「設計及時裝基地」並非由下而上的基礎發展，能否在社區與創意群體中發揮可足比擬的作用？這仍是一個問號，期待有關單位以行動

積極回應。

**文化政策新局面**

另一邊廂，本地的文化政策也顯然從過去的空洞虛無轉化成連串空間改造的實驗計劃。好像早在2008年落實的賽馬會創意藝術中心(JCCAC)、2014年落成的PMQ元創方，以至即將落成的大館。不過，空間落成亦需各種政策配套，一直以來這些創意空間都引來爭議，例如空間的規劃與分配，是否善用空間，以至各種活動與方向等。這些亦是基地未來面對的巨大挑戰，未知能否創造出新的路徑。「設計及時裝基地」項目預計2023至2024年落成，雖仍言之尚早，但我們依舊能期許與思考未來嶄新的可能性。環顧外地的例子，好像倫敦東部(EAST LONDON)與紐約的布魯克林區(BROOKLYN)，由貧困老區搖身一變成為文化創意的集中地，正是引領創新的指標，讓各地遊客紛紛來朝聖。這些成功例子倚靠的是民間自主創意與政策推行雙軌並行，這些也讓我們引以為鑑。

## 當政府談論設計及時裝基地時他們在談論什麼？

TEXT BY 李挽靈

今年初，商經局公佈計劃設立結合設計與時裝的新平台深水埗「設計及時裝基地」，料最快於2023年落成。去年特首林鄭月娥於《施政報告》提出發展深水埗時裝布藝基地，坊間也未見有太大反應：一來當時政治氣氛緊張，人人講緊一地兩檢13+3和DQ議題，何來心情講時裝設計？二來來自政府的甜頭，既有粉飾太平之嫌，這些年來這麼多貨不對辦的XX中心XX基地，錢花了卻問題多多，都成了社區裡曖昧突兀的異物。

參考這十年以文化创意產業旗號下誕生的產物如賽馬會創意藝術中心(JCCAC)、動漫基地、元創坊(PMQ)、以及將於今年度開幕的大館，基本上都是負評居多。問題不外乎管理和租金問題，另外也包括場地定位不清晰，而古蹟建築物在

使用上亦有諸多限制。這些都反映了主辦單位對業界生態和需要欠缺認識。不一竹篙打一船人，「設計及時裝基地」不用古蹟，取址於本港紡織布業歷史發源地深水埗，政府出錢打造一個「深水埗東大門」，推廣本地時裝業，但是時裝設計師們興奮期許時，會否想起那些說好了的數碼港中藥港鮮花港？

首兩的東大門市場已有逾百年歷史，韓戰時曾一度荒廢，戰後經重建復蘇，於90年代末起南韓政府更大規模撥款擴建，是以這東亞時裝新勢力的基地不只有商場，更是零售批發的集散地，毗連工場，連首兩時裝周的主場館亦具備。東大門不僅是一個旅遊熱點，更是真正的時裝基地，由原材料、生產、到物流批發零售以至宣傳推廣，都



在那裡發生，是一個完備的生態系統。更莫提在東大門以外發生的資助和海外推廣了。

而當香港政府談論設計及時裝基地時，其實他們在談論什麼？引述《施政報告》：「我們會積極探索如何讓年青設計師充份利用深水埗區這個傳統的服裝布藝基地，創造新的協同效應，既可帶動本土經濟，豐富地區的旅遊資源，又可幫助香港的時裝設計發展更上一層樓。」

不難發現，政府的文化產業其實是指旅遊業。發展文化產業就是在各區建設不同主題的旅遊地標。這些項目，包括之前提及的文創空間，都必需包含相當的商業性質，達到自負盈虧。早在2015年，時任財政司司長曾俊華已在《預算案》撥出五億元，

資助本地時裝業發展。隨後即傳來欽州街布市場「棚仔」被逼遷拆的消息，棚仔布販及關注團體曾研究一個雙贏方案，讓棚仔由一個「低端」市場進化成「棚仔社區布藝時裝中心」，免於被DQ的命運。政府民間兩個方案大同小異，除卻一個坊區這個傳統的服裝布藝基地，創造新的協同效應，既可帶動本土經濟，豐富地區的旅遊資源，又可幫助香港的時裝設計發展更上一層樓。」

不難發現，政府的文化產業其實是指旅遊業。發展文化產業就是在各區建設不同主題的旅遊地標。這些項目，包括之前提及的文創空間，都必需包含相當的商業性質，達到自負盈虧。早在2015年，時任財政司司長曾俊華已在《預算案》撥出五億元，



李挽靈(MARY)藝術工作者，2015-2017年間營運位於深水埗的另類藝術空間「咩事」，同期參與棚仔反遷拆抗爭。

# LOUPE

## 首個雲集本地珠寶設計的複合空間

Text by Alice Leung Photo courtesy of interviewees

若近來有到過PMQ參觀的話，一定會發現一個偌大的空間，那就是「LOUPE」，一個為本地及國際設計師、工匠提供駐場計劃、培訓、作品展示販售以及公眾工作坊的綜合場域，目前專注於珠寶製作和設計，期待成為新一代工匠的搖籃。我們訪問了被選入LOUPE PILOT RUN的三個本地品牌創辦人，她們同是來自自由香港設計中心管理的設計創業培育計劃（DIP）的學員，也是近年矚目的設計新星。



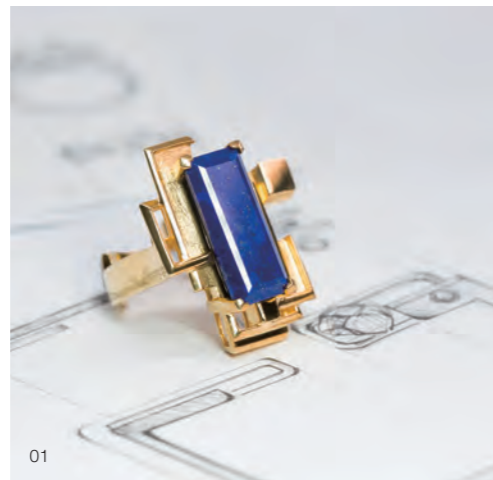
AIMEE

### PARADEISOS

了解AIMEE與她的品牌之後，發覺她除了是一名珠寶設計師外，更是個虔誠的築夢者。她的個人品牌PARADEISOS是希臘文，是英文PARADISE的字源，亦解作「HANGING GARDEN」；對於無人知曉、似有還無的神秘國度，AIMEE抱著寧可信其有的心態，試圖以不同的首飾系列去詮釋，將天然寶石的歷史與傳說融入其中，築起空中樓閣，留下無限的空間予人們仔細幻想，一起探索種種可能。AIMEE原本是理大多媒體設計的學

生，了解自己興趣後，轉至浸大修讀珠寶設計短期課程，始認定自己的路向。及後赴意大利藝術學校進修，回港即獲本地珠寶零售龍頭集團聘用，加入產品發展團隊，專門設計高級珠寶系列，從中獲益良多，也具備了敏銳的市場觸覺，「一般人對珠寶設計未有很深入認識的話，就會選擇信奉主流大品牌，或具價值的物料如黃金、純銀，因為有信心保證。近年喜見有客人注重設計，以及每件作品背後的故事，物料方面如中上價位的碧璽、蛋白石也開始為人留意。」

「我不是甜美型、很GIRLY的女生。簡約具動態的線條、幾何、交疊、錯視都是我喜歡的元素。」或許以PARADEISOS之名去創作，不難發現AIMEE的作品呈現出很強烈的建築美，而且，具豐富大牌經驗的她也十分講究手工，強調飾品要以HIGH JEWELRY的高標準工序完成，只要近距離觀賞作品的線條、紋理及層次，就會明白何謂精緻。



01. PARADEISOS 青金石戒指，戴上後有如置身半空，俯瞰以青金石打造的聖殿，繼以層次分明的幾何線條，就如沿梯道拾級而上，抵達遙藍的夢想國度。  
02. 烏托邦到底是NO PLACE抑或GOOD PLACE？UTOPIA系列嘗試解讀這個千年難題：運用天然彩色藍寶石，意味生命中的快樂篇章，並以幾何線條串連，時刻提醒人們將快樂銘記，創造自己的烏托邦。  
03. 這對八角形套戒命名為ACROPOLIS（衛城），由「ACRO」（高地）及「POLIS」（城邦）組成，意念源自古希臘巴特農神廟的柱式，八角形亦是無限、轉化的象徵，可選擇鑲以白鑽、月光石或白色藍寶石，寓意彼此關係持久永恆。



CYNTHIA



SHANADE

### JEWCELLS

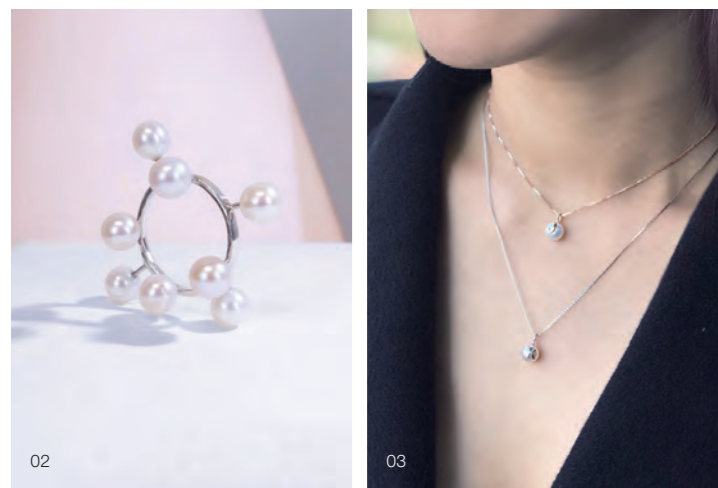
要找到生命中的BFF殊不容易，HKDI畢業的CYNTHIA自言在珠寶設計上是個天馬行空的大夢想家，慶幸遇上同學兼好友、修讀產品

設計的SHANADE，不但鼓勵她創業，現在更負責為品牌管理市場形象及銷售，適時給她市場資訊及建議，二人各取所長，共同創辦的JEWCELLS才得以成功誕生，穩健地走到現在。

CYNTHIA笑說自己有喜歡送禮物的「怪癖」，認為手作小物最得人心，只要看到對方會心微笑就覺滿足。這慢慢變成了她製作首飾的推動力，更十分著重首飾隱含的意義，「物輕情義重」聽落老土，兩位年輕女生卻視之非常：JEWCELLS每一件產品都有著獨一無二的故事，要向客人說故事，必先有一個共同相處的時光，因此品牌除了目前共6個的實體分銷點以及網上商店外，她們也落地開設首飾工作坊，邀請客人前來體驗製作過程，分享大家的故事，同時將本地工藝傳揚開去。最深刻一次莫過於舉辦珍珠工作坊，CYNTHIA調連自己都驚訝原來香港有本土珍珠出產，珍珠予人貴氣、隆重的感覺，寓意如珠如寶，

潔白無瑕，CYNTHIA則對珍珠有自家一套演繹：「珍珠是天然，而且人手加工打磨最少的材料，就像我們這些女生般，敢用最真實的一面示人。」JEWCELLS在LOUPE裡面已舉辦了一次珍珠工作坊，接下來CYNTHIA希望再穩扎基本功，學習更多鑲嵌技巧，讓珠寶在首飾上演繹出更多層次的美態。

01. TRYNGO是JEWCELLS的代表作，別具心思的戒指設計令人錯覺寶石夾在指縫之間，破格兼具玩味，CYNTHIA更獨創三角形鑲嵌技術，將傳統三爪鑲嵌再減去一爪，大大提高石面外露面積，令寶石光芒可全方位折射，備有不同誕生石供選擇，令飾品別具意義。  
02. PEARL OF YOU以嶄新方式呈現珍珠之美，以非傳統方法排列與鑲嵌，繼上現代簡約線條，令珍珠配飾從此列入年輕女生必備清單，也進駐日常生活中。  
03. INITIAL PEARL是專門設計給BFF互贈的禮物之選，珍珠上鑲有專屬英文INITIAL，個人化之餘也滿載對女生情誼的祝福。



SHARON

### MIDOTI

SHARON本來是資深廣告人，在事業高峰半途出家轉戰珠寶設計，原來當中有段古：「有一次為好友婚禮擔任伴娘，沒想到被頸鍊刮傷了皮膚，害我整天都被不適感包圍。」SHARON認為首飾應該是用來為整個造型畫龍點睛，令女性自信快樂的小玩意，加上自己對設計興趣很深，所以決定放手一搏，實現品牌夢。

品牌MIDOTI成立至今第四年，名字是「MY-DOT-OF-INSPIRATION」引伸而來的自創字，意味每個創意巧思都是一顆小黑點，只要將它們連結起來，就能成為如詩的篇章。「我是個左撇子，或許因此創意點子也多。」SHARON笑說，雖然被媽媽糾正了「左手仔」的習慣，仍不



阻她對藝術及設計的好奇心，閒來愛作畫做雕塑，BERNAR VENET、CY TWOMBLY與LYNN CHADWICK都是她喜歡的藝術家，對她啟蒙甚多。最初接觸首飾設計時，她坦言是摸著石頭過河，將作品當成微型雕塑看待，想不到能夠碰撞出自創的手藝結構；用料方面，乍看以為

是紡織物的絲綢也大有來頭，它質輕且軟，可塑性極高，是來自德國高科技加工的不銹鋼物料，既可編織也可折疊出衣履般的綿密紋理，顛覆了金屬形態的想像。

創作至今數個系列，MIDOTI不止在本地累積不少擁護，更參與日本、巴黎等地的時裝周及設計展覽，廣

獲海外買家青睞，去年更入圍「台灣文創精品獎」決賽，實力有目共睹。她期待未來數月在LOUPE計劃裡吸收更多傳統首飾技藝，從中尋找創新的點子。

### LOUPE

SITE: 香港中環鴨巴甸街35號  
元創方B座 H410  
OPENING HOURS: 中午12:00至  
晚上7:00  
HOOK: WWW.LOUPE.COM.HK

# FFF

## 領軍直闖巴黎時裝周

Text by AL Photo Courtesy of FFF

一年容易又開季，FASHION FARM FOUNDATION (FFF) 本月底將聯同8個香港設計師品牌參加2018秋冬巴黎時裝周，分別是CYNTHIA & XIAO、FFIXED STUDIOS、IDISM、JOURDEN、KENAXLEUNG、MODEMENT、

THE WORLD IS YOUR OYSTER及YEUNG CHIN，向世界展示本地實力。

當中嶄露頭角的品牌MODEMENT將獲FFF贊助於時裝周期間舉辦聯合時裝秀，而YEUNG CHIN則獲贊助參與巴黎的SHOWROOM以及TRADESHOW。他們與CYNTHIA & XIAO及FFIXED STUDIOS同時也是香港設計中心「時裝創業培育計劃(FIP)」的培育公司。



YEUNG CHIN 2018 春夏系列

首次於巴黎時裝秀發佈的MODEMENT創立於2010年，設計師冼美玉（ARIES SIN）擅長以不同面料和結構重塑方法，建構出雌雄同體的中性設計。品牌創作意念源自香港複雜多元的都市文化，從城市景觀到街頭小食，都可成為時尚的共同體，ARIES相信每件時裝的獨特性都能給予人啟發，提升穿衣者的質素。MODEMENT SS18系列命名為「靈魂伴侶」，運用不同布料紋理和編織手法代表骨頭的接合與交疊，以特色工藝編織素材演繹



血管，演繹出上帝創造亞當和夏娃的經典聖經故事。

YEUNG CHIN 2018春夏系列正是受英國傷殘藝術家RYAN GANDER作品「FTT, FT, FTT, FTT, FTTT, FTT」啟發，以箭為設計元素，衣服上盡是箭矢的印花、繡花或是立體切割，引伸其潛在的力量，好比曾經嘗試將時裝挪移到舞蹈室、藝術館去展示，演繹手法大膽創新。

YEUNG CHIN 2018春夏系列正是受英國傷殘藝術家RYAN GANDER作品「FTT, FT, FTT, FTT, FTTT, FTT」啟發，以箭為設計元素，衣服上盡是箭矢的印花、繡花或是立體切割，引伸其潛在的力量，好比曾經嘗試將時裝挪移到舞蹈室、藝術館去展示，演繹手法大膽創新。

### MODEMENT

HOOK: WWW.MODEMENT.HK

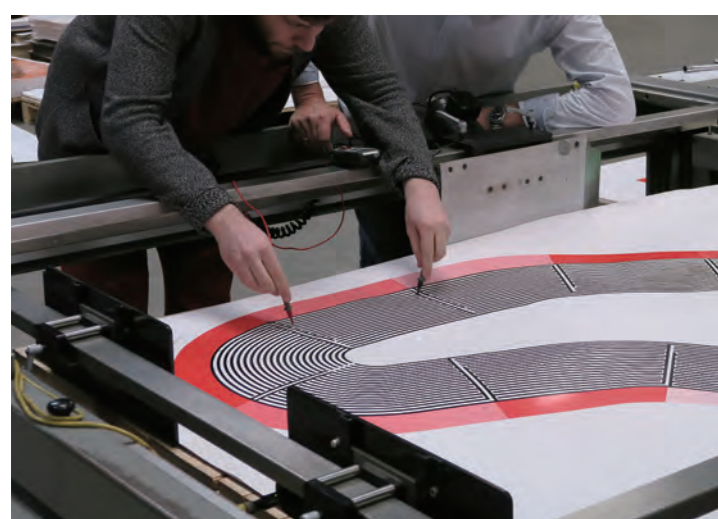
### YEUNG CHIN

HOOK: WWW.YEUNGCHIN.COM



# 法國版大人之科學 專訪《PAPIER MACHINE》創作團隊

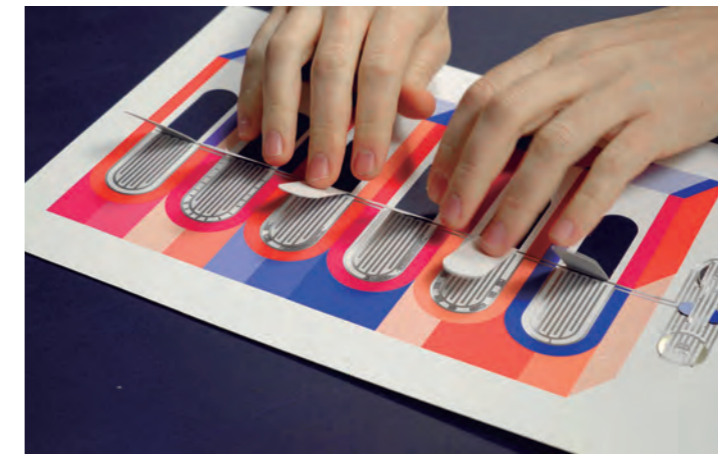
Text by Alice Leung Photo courtesy of Papier Machine



法國三人設計團隊PAPIER MACHINE隊員包括設計師RAPHAEL和MARION，以及從事音樂及慈善工作的ANGES。今年1月尾於KICKSTARTER推出電子遊戲書《PAPIER MACHINE VOL.0》，尤如法國版的「大人之科學」，這本印刷及設計精美的書冊，內頁包含了6個DIY電子遊戲組件，結合了視覺設計及電子學元素，以聲音為主題，只需按說明步驟把組件撕下、摺疊及組裝，最後接上電池就可以開始玩了。此項目不但曾獲紅點設計獎（RED DOT DESIGN AWARD 2016）嘉許，去年更獲邀在巴黎MUSÉE DES ARTS DÉCORATIFS及MAISON & OBJET FAIRE展出，從此廣為人熟悉。

由研發起至今三年，PAPIER MACHINE終於今年1月在KICKSTARTER啟動眾籌，不到24小時已達成目標數字€45,000的85%，累計至截數日（2月19日）總共有1,885人支持此項目，集資以超額兩倍多（€122,727）完成。這令我想起日本任天堂SWITCH去年初推出時，被一眾機迷大彈了無新意，無法與大行其道的手遊匹敵。也許不甘被踩到一文不

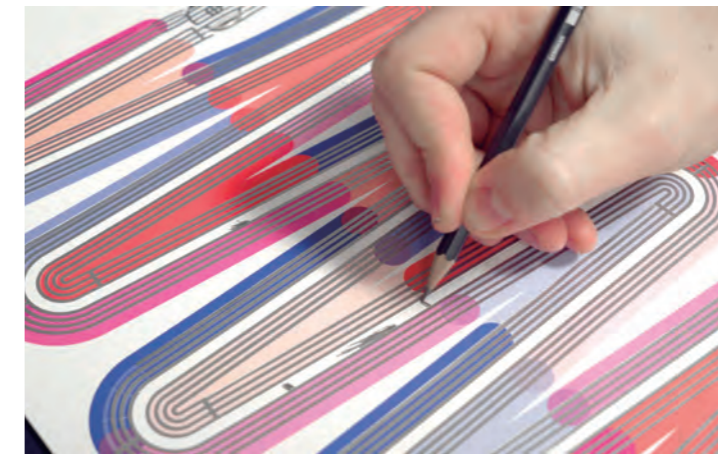
值，今年初任天堂突然宣佈推出NINTENDO LABO，玩家可以用手紙摺出額外組件，把手製變成魚竿、腳踏、遙控車等，大家都瘋傳該發佈視頻大叫好玩。明明電子遊戲已經模擬了很多現實不可觸及的經驗，為何回歸土炮摺紙會更好玩呢？答案是，它喚回了很多久違的童心。還有對週遭事物的冒險、好奇心。



N°1 - GRAPHITE PIANO - 就像一般樂器一樣，這部琴也需要特別方法調音。只要用鉛筆填滿所需的空白位置，填充的多與少決定了電阻的大小，當「琴鍵」按下去時即成閉合電路，發出不同音調的聲效。



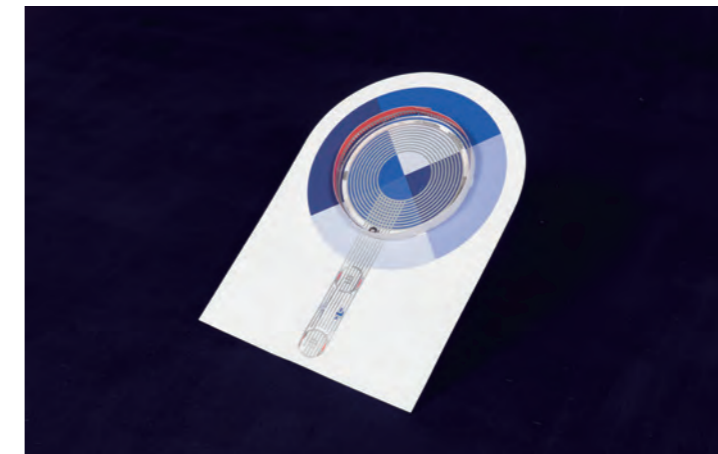
N°2 - GYROSCOPE RACE 拿起賽道，只要讓鋼珠走在「跑道」上，就會聽到規律的音樂聲。



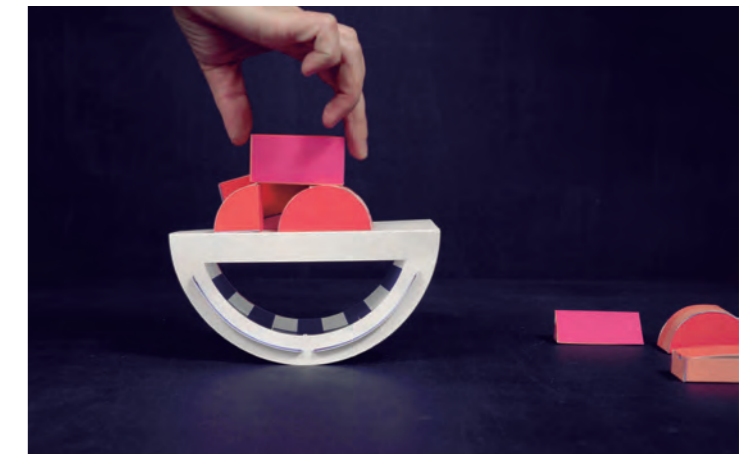
N°3 - CARBONE TRACK - 鋼珠順著走道落下，沿途與走道組成閉合電路，一段短促的音樂由此而成。



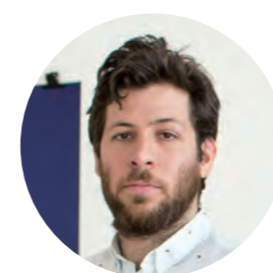
N°4 - WIND GHOST - 只要風一吹，流蘇上的銀金屬就會觸到感應器，發出預設的聲響，拿起WIND GHOST吹奏一曲吧。



N°5 - CARBONE SCORE - 用鉛筆在遊戲卡畫上不同粗幼的陰影，擺動卡紙時鋼珠就會按你所畫的發出高低不同的音效。



TILT SWITCH - 考驗平衡及穩定性的遊戲，「搖搖椅」下方放有鋼珠，玩家需在上方擺放不同的立體而保持平衡，若失衡的話鋼珠會擺往一方，發出遊戲終結的聲響。



RAPHAËL PLUVINAIGE



MARION PINAFFO



AGNES AGULLO

## 為什麼會開始研發 PAPIER MACHINE ?

我們發現原來電子學無處不在，每日所接觸的事物都隱藏著電子原理，所以我們開始著手去研究，發現它是可以充滿色彩、有著不同形狀、不同故事的，於是我們希望用一個好玩的形態去展示我們的發現——就是PAPIER MACHINE。

「GRAPHITE PIANO」示範了電阻，「WIND GHOST」就將風力轉化成高低不同的聲音。

## 為什麼用紙作為主要材料？

我們想到要做玩具時，手邊有紙張就拿起來摺出雛形，然後就想，為什麼不乾脆用紙？它有著無限的可能，你可以繪畫、填色、剪裁、摺疊等等，我們使用可導電油墨印刷，就令紙張更添趣味！

## 製作此電子遊戲書期間遇到了什麼困難？

這是印刷出來的電子出版物，相信我們是首個團隊去試這種玩意，光是花在研究、遊戲開發、電流測試都花去非常多的金錢及時間，而且為了達到最佳效果，我們選擇以絲網印刷，固然又是一輪無盡的質量測試了。

大家初步接觸一下電子學的好玩之處，並幫助大家發現更多。PAPER MACHINE已成功引起教育、遊戲研發、科技、出版、設計等的跨界討論，對未來STEAM發展的可能性一定有好處。

## 你小時候最特別的一件玩具是什麼？

嗯……有好幾樣，不過最特別依然是第一次擁有任天堂GAME BOY。那時我只有五歲，GAME BOY的電源打開之後，可以把整個屋子的小孩聚集在一張梳化椅上，那是十分神奇的事（笑）。這也是我首次接觸電子產品，透過操控它，跟朋友分享、討論它，也是學習的重要過程。

## 你們對STEM教學有何想法？PAPIER MACHINE有沒有往此方向研究？

雖然PAPIER MACHINE未稱得上是STEM TOY，但它旨在引發大家的好奇心，我們希望它將來在STEM教學範疇佔一席位。而我們總是覺得，STEM應該要補上重要的一環：A FOR ARTS，STEAM才是目前大行其道的潮流。我們並非祈求PAPIER MACHINE能做到「教學」功能，它的遊戲旨在令

## 創作此項目最重要的是……？

要保持一顆大細路的心。

HOOK: WWW.PAPIERMACHINE.IO/

# 走更遠的路

Text by Alice Leung Photo courtesy of interviewees

香港設計中心每年都會頒發「DFA 香港青年設計才俊獎」(DFA HKYDTA) 予新晉設計師及設計畢業生，得獎者有機會獲贊助赴海外實習或進修。2017 年度獎項已於去年 12 月頒發，得獎者正在籌謀要到世界哪一個角落的時候，我們訪問了其中 4 位，了解一下他們的設計宏願——得獎並不等於滿足現狀，而是要走更遠的路。

## 羅治軒 - OKARA LAB 「渣男」的食事實驗



羅治軒 (TERRY)

豆渣，指豆品製作後剩餘的渣滓，港人聽落沒甚好感，多以為是廢棄之物，用作餵豬餵羊，或舊時克難日子用作果腹；沒想到設計男遇上豆渣，可以化腐朽為神奇，即使被冠上「渣男」稱號也值得高興。在理大修讀產品設計的羅治軒 (TERRY) 一次到新世界有機農場參觀，在菜田上首次看見用作堆肥的豆渣，好奇之下往豆品廠參觀，才知道本地共九家豆品廠，每日會排出 40-70 噸豆渣，數量驚人，「換

著在大陸，每桶豆渣都可以賣錢，因為他們還有農業、畜牧業，可以做肥料或餵飼用。另外，豆渣含高纖維及高鈣，是日本及東南亞國家廣泛應用的健康食品，豆渣料理也是不少廚師醉心研究的一門學問。」港人有眼不識豆渣，眼看豆渣循廠房的管道排走廢棄，TERRY 遂決定要為它們接通另一條管道，輸送到新的循環中重生 OKARA LAB，兩年前開始的食事實驗，也是 TERRY 的畢業習作。回收豆渣之後，TERRY 首先想到將它製成曲奇和饅頭，「將豆渣取代麵粉含量，就可做饅頭，饅頭成功的話，各式包點都可以做到，而且可以大量消耗每日排出的豆渣。」出自 TERRY 之手的曲奇和饅頭呈黃豆及豆腐形狀，是要提醒大家反思食物從何而來。為了補充自己食品知識上的不足，他更找來正在攻讀



營養學的拍檔 AMY，將食譜反覆改善，更把豆渣含量由原本 20% 大幅增加至 50%，而不減可口食味。而且自媒體報道以後，不少商店、食品加工廠都主動與 TERRY 接洽，令他鼓舞之餘也足證豆渣再造大有可為。

TERRY 認為，設計要面對的不應是消費市場，而是真實生活中的問題：生於物資過盛的時代，市場上再多幾個電飯煲、電話這類消費型產品，並不會令生活及環境變好；豆渣實驗一役，令他更相信設計的力量，UPCYCLING 設計如今大行其道，TERRY 對此充滿期盼，「我知道有很多設計師都在為此努力，更有不少成功創業的例子，如瑞典品牌 FREITAG，它以再用物料製成的時裝裝飾已成為了潮牌，

為什麼香港不可以？」因此，他加入了好友去年新成立的新品牌項目「MADEINSAMPLE」，收集室內設計用剩的布料，聯合退休車衣女工的手藝，製作出紋理獨一無二的咕啞，將 UPCYCLING 及社區生產推進至較大規模的作業。TERRY 希望，手上這兩條親手開始的實驗，

最終能成為自己的事業，能夠扭轉人們以為的理所當然，甚至可以建立自己的 GAME RULES，將世界秩序重設。

HOOK: WWW.FACEBOOK.COM/OKARALAB/



## 黃俊希 - CONNEX 共享蝸居都有樂趣



黃俊希 (ZACHARY)

劏房在香港已經見怪不怪，偌大的樓層被劃成十數個房間，靠薄薄的牆壁分隔開來，門一關上，即成密閉的個人空間，鄰居不相往來。乍聽之下，其實不少家庭的情況也跟劏房相似，「我爸爸跟哥哥一天到晚都在房間內對住電腦，只有晚飯時間出來飯廳坐坐，很多時

候大家相對無言，也不知道彼此一天下來經歷過什麼事，由此想到了 CONNEX 這個意念。」理大機械工程系畢業生黃俊希 (ZACHARY) 與幾位同學兩年前共同研發了 CONNEX 共享住所的設計。CONNEX 的設計概念，是將一個 600 呎的單位劃分成 5 個不同用途的私人空間連睡房，然後保留 200 呎作為共享空間，客廳廳、廚房及浴室都是共用的部份，有趣的是，5 個房間不設房門，而是將整幅牆身 180 度往外轉，即可與外面的共享空間接通，設計獨具玩味，同時也可將局部個人天地對外展示，促進室友之間的交流。「香港的建築圖則太沒創意了，來去都是方方正



正兩房一廳，未能盡用空間。」這項設計除了為 ZACHARY 與隊員帶來 DFA HKYDTA 獎項之餘，去年更成為首奪得德國 IF DESIGN TALENT AWARD 的香港學生隊伍，在逾五千份參賽作品中脫穎而出。

「拿多少獎都好，最可惜是 CONNEX 未能在香港實現。」因建築條例問題，這創意想法未能正式在香港落地，ZACHARY 大叫惋惜。不過他目前正在研發另一個有趣的項目，就是建立一個教授煮食的

APP 平台，即使是烹飪門外漢也可以輕易掌握步驟，「設計離不開衣食住行，住屋一環在香港注定是「坎坷」的，不如想想有沒有方法可以食好一點吧。」

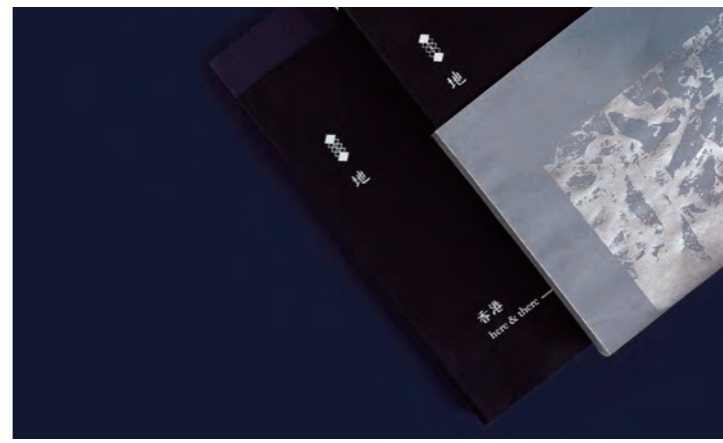
## 張少寶 - 《近未來》 我們終將走近未來



張少寶 (POE)

我們口中說的未來，感覺總像是很遠的所在，不過對於張少寶 (POE) 而言，過往兩年以來耳聽荒謬新聞逐日發生，眼見著老舊工藝小店、紙行、書店相繼結業，傳統價值、工藝、文化將等不到未來，就在當下灰飛煙滅，令她驚覺把一切都記下來的逼切性。於是 2016 年正在理大修讀傳意設計的她，創作了以「近未來」為命題的畢業作品，印刷品系列包括《言》、《物》及《地》。《言》是一本介紹廣東話文化的書冊，封面設計以絲綢印刷上廣東話字詞，再以雷射切割出粵東地圖形狀，像廣東話語言被蠶蝕；《物》

是一套 12 張的月曆，紀錄 12 種香港碩果僅存的工藝，包括手雕鳥籠、手打銅器、廣彩瓷器、手寫小巴牌、吹波糖、手雕麻雀等，背面是詳細工藝資訊，正面視覺設計也是 POE 的心思之作：「我就每樣工藝項目做色調研究，抽取最具代表性的 COLOUR SCHEME 來製作版畫。為什麼是版畫呢？因為它具備人手製作的溫潤質感，是電腦印刷無法比擬的，而且它既是藝術，亦能傳意，設計與美學可糅合其



中。」最後是攝影集《地》，以影像留下香港將會消失的物事，例如街招、郵箱、街市紅燈罩等。「我們的中小學沒有很詳細的香港史，希望就這些日常生活做的資料整合，能夠流傳下去，讓年輕人記住歷史，有興趣的話可以再深挖探索下去。」接下來，POE 計劃暑假往巴黎進修字體設計，然後就隨 DFA HKYDTA 的安排到北歐的設計工作室開始實習之旅。



## 梁康勤 - 工藝是重複實驗的日常美

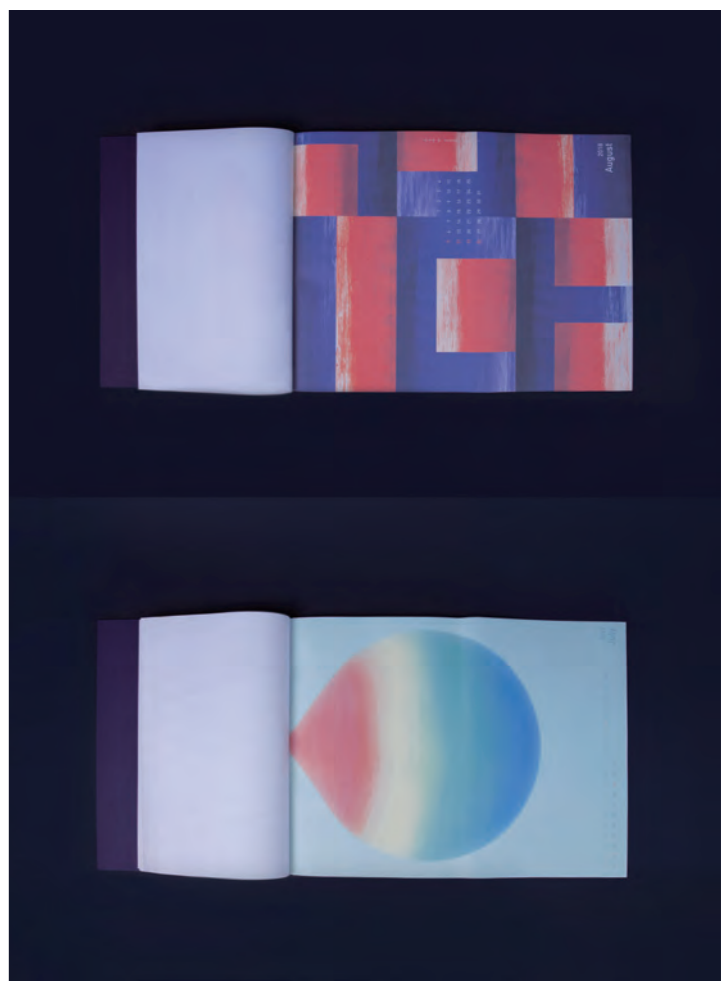


梁康勤 (NIKO)

談到工藝，大家都會聯想到一個身穿圍裙的匠人，手執工具埋首製作；然而對梁康勤 (NIKO) 而言，

她所認知的工藝卻發生在工廠，那些在生產秩序中無法褪去的人手作業：小時候父母都在工廠工作，小康勤無聊就會去工廠流連，「最記得廠房裡工人將 BARBIE 公仔的頭髮塞到頭裡，再套進機器裡啤一下就完成。」工人動作不但快狠準，而且好像依著無形的節拍進行，重複卻不單調，毫微顫動也可造成偏差，「MANUFACTURING 是離不開 MANUAL 的。」NIKO 也自此對工藝有著無以名狀的執迷。

NIKO 曾於荷蘭留學，在當地建築陶瓷廠工作過三年，「那間廠在 16 世紀已經開設，主要生产裝飾性陶瓷器皿，模仿青花瓷及五彩；後來為了維持工廠訂單，接下很多室內設計及建築師的項目去做。」荷蘭本土沒有瓷土，只用低溫土頂替，成品較中國瓷器粗糙，這工作經驗進一步帶領 NIKO 走進陶瓷的世界，「那是個無底深淵，只能說你愈發現得多，就知自己了解得愈少。譬如創造一種顏色可花上三個月，研



究一種釉可花上一輩子。」及後她去過不少地方駐留創作，往日本學習有田燒的經驗則打開了她對陶瓷器皿的創作大門，生活步調較緩慢的時光，當地人重視的食物經驗，讓她細味到食物的形狀肌理，「花生像一顆牙齒」、「士多啤梨的切面像一幅畫」，由此對食物與食器產生了視覺上的關聯：例如顏色、形狀、質感，甚至是上碟後產生的陰影、光線折射，都成為她深入考究的細節。恰巧回港後遇上 RAW FOOD 廚師 GEE WONG，二人合作設計了一套陶瓷食器，正確來說應該是一頓視覺饗宴，八道菜從菜式設計到擺盤都別具心思，是 NIKO 的得意之作。「讀過羅蘭巴特的《符號帝國》，入面講述食物與器皿的關係，『日本的餐盤有如極致

的圖畫 (TABLEAU)，是平面與主體的一種展現』，作者將餐桌比喻成圖畫，所有東西靜置時跟饗宴進行時，畫中風景就會有所不同，而日本的器皿都是相互陪襯，沒有所謂主體。這本書對我啟發非常多。」完成陶瓷項目以後，NIKO 把好奇心延伸到另一種材料的探索：玻璃。目前她跟台灣「春池玻璃回收廠」合作，先由她設計器皿，再讓食店構思菜單去配搭，期待激盪出更多火花。「我總是會被物料和科技吸引，與 SCIENTIST 合作應該是好玩的事，他們發明新的技術，我可以幫忙思考如何應用，或許，這正是設計師該做的事。」

HOOK: NIKOLEUNG.COM



# 港式創意進駐「曼谷設計周」

Text by AL Photo courtesy of HKDC



近年有去過曼谷旅行的話，相信都會發現愈來愈多設計工作室、型格咖啡廳、畫廊等紛紛進駐，不少設計愛好者都喜歡到SIAM DISCOVERY及SIAM CENTRE兩個設計品牌集散地朝聖，文創氛圍在曼谷各區都愈見濃烈。而大家熟知、原址在THE EMPORIUM百貨的泰國創意設計中心（THAILAND CREATIVE DESIGN CENTRE, TCDC）去年已搬往曼谷郵政總局，本年初以「曼谷設計周」打響頭炮，邀請周邊地區設計業界參與，讓大家更深入了解這個新興創意經濟市場。

泰國及香港同為「一帶一路」沿線的重要策略夥伴，為加強交流，香港設計中心聯同8個本地品牌以主題為「DXHK-BANGKOK POCKET WORLDS」的展覽參與設計周，展示啟發自香港既「小」且「大」的創意作品——展覽將8件展品藏於獨特的手提行李內，並以「AUGMENTED EXPERIENCE 躍動異境」、「CO-CREATION 眾創共享」、「CULTURE NARRATIVE 文化

記敘」、「MATERIAL CIRCULAR 物料生態」和「PLACEMAKING 地方營造」等五個不同角度去呈現。除展覽外，香港設計中心在展期間舉行一場文化交流工作坊，邀請8對香港X泰國設計師，以鹹魚為題，即興創作一款小吃及食器，現場讓米芝蓮廚師ANDY YANG細味評分。



2017年，《號外》繼續以推動本地文化創意為理念，從雜誌拓展成為一個跨媒體、多面向的生活品味平台，透過網站、APP、社交媒體等載體，啟發大家對美好生活的追求。《號外》今年以「連結」為思考命題，連結創意、連結文藝、連結世代；與社會進行深度對話，以國際視野，關注本土文化與發展，同時倡導生活美學欣賞，結合藝術創意、時尚與設計，為香港社會提出更美好的城市文化思考和想像。

訂閱《號外》將自動成為City Howwhy Club會員，盡享各項專屬訂戶優惠。詳情請致電市場部 2250 8085 或電郵至 citymagazine@modernmedia.com.hk 查詢。

特約銷售地點：

## 《號外》訂閱優惠

全年12期  
原價HK\$480  
**HK\$432**

FREE GIFT!  
《號外》咖啡杯套裝一份。  
顏色二選一  
\*只限全新訂戶，數量有限，送完即止。  
#禮品只限送完

《號外》辦公室：  
香港仔黃竹坑道21號匯匯廣場7樓  
訂座電話：2250 8090  
訂座電郵：city\_cir@modernmedia.com.hk

## 職人.COM X HOW 日本職人作品展及期間限定店

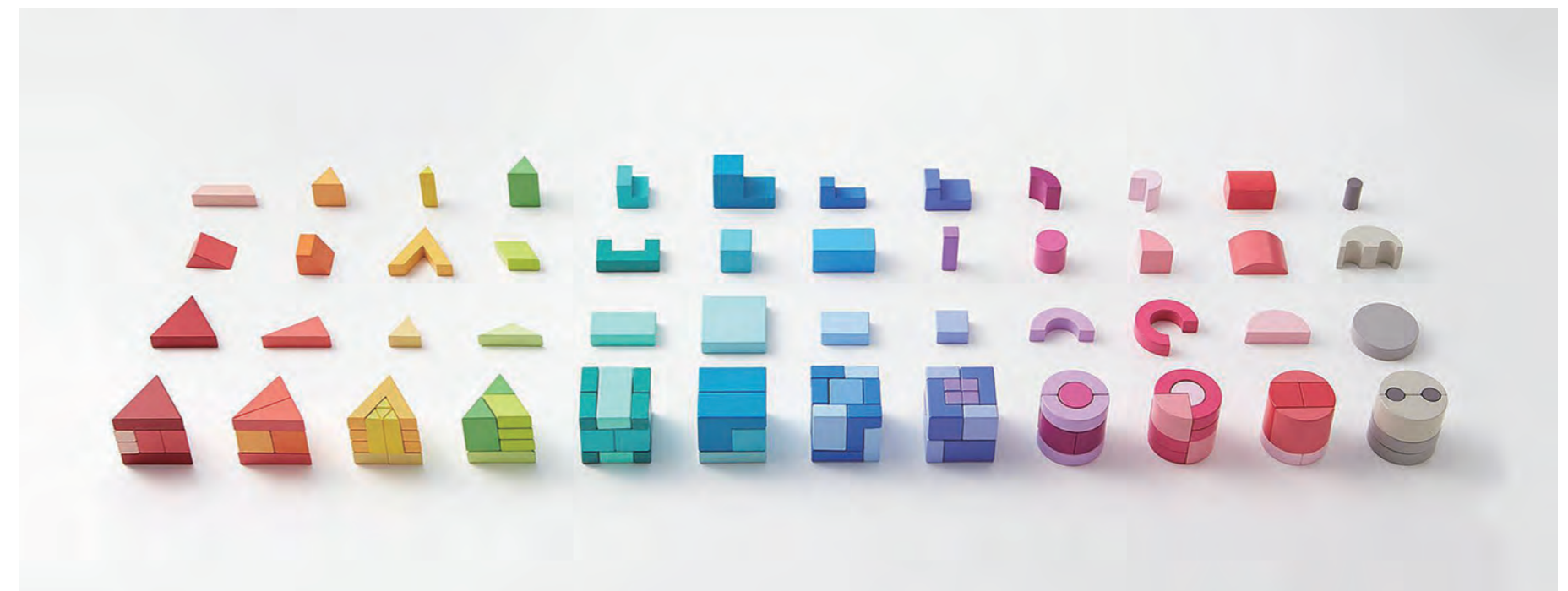
Text by AL

「職人」不可以隨便亂叫，除了是工匠的意思外，能稱上「職人」的都是終其一生只專注在自身工藝技術之上的人，除了技藝精湛，更是一種修為，因為他們都相信，日復日在同一件事上磨礪，總有一日可以在行業內大放異彩。

職人.COM (SHOKUNIN.COM) 是一個幫助職人建立事業的平台，透過海外分銷及合作，將日本的職人文化傳揚開去，保育當地的傳統工藝文化；因此他們在選定商品時都以品質、實用性、設計感、獨特性為主。本地著名設計選物店HOW本月就與此平台合作交流，舉辦日本職人作品展及期間限定店，你可以在此找到東屋(AZUMAYA)製造的波佐見燒榨汁器、白山陶器的名物平茶碗、百年品牌KANAYA BRUSH馬毛牙刷、播州刃物的魔法廚剪、以及可用終身的中村銅製鍋等等，讓職人工藝走進日常。



DATE: 即日起至2018年3月11日  
SITE: 觀塘巧明街99號巧明工廠大廈3樓AB座  
HOOK: WWW.FACEBOOK.COM/HOWDEPT/



## 顏色控必買 - KUUM積木

Text by AL

假如你喜歡將電話裡的APP按顏色排序，或把衣櫃裡的衣服按不同COLOUR SCHEME擺放，不用否認了，你是個徹底的顏色控，由美國波特蘭設計事務所MONOTOGO推出的KUUM應該是你杯茶。無論是形狀、顏色、以至玩法也經過精心設計的元素積木KUUM，由天然櫟木製成，12款組合分別代表著12個自然主題：土、火、花、樹、山、海、冰、石、地球、月亮、太陽及沙。悅目、光亮兼富和諧感的色彩也許會為你帶來無限的療癒感，作為玩具或擺設都是很好的選擇。

UNUN LIVING  
HOOK: WWW.UNUNLIVING.COM/CATEGORIES/KUUM



## 「設計上海」3月舉行

Text by AL



創立以來規模最大的「設計上海」(DESIGN SHANGHAI)將於3月中舉行，主辦方邀得英國策展團隊負責籌備此盛事，不但以設計分類設有五大展館，更有大量矚目品牌首次參選，包括KELLY HOPPEN、STEFANO GIOVANNONI 創立的新品牌QEEBOO、中國設計品牌「造作」(ZAOZUO)等。

至於設計論壇環節則以「設計遠見者，設計前瞻性，設計之未來」為題，邀來40位國際設計創意界翹楚帶來精彩分享，演講嘉賓名單也相當吸引，包括深澤直人(日本)、STEFANO GIOVANNONI(意大利)、GEORGE YABU AND GLENN PUSHELBERG(加拿大)、TORD BOONTJE(荷蘭)等。

DATE: 2018年3月14-17日  
SITE: 上海展覽中心  
HOOK: WWW.DESIGNSHANGHAI.CN



## 從攝影到設計 —— 《聽靜》攝影集的誕生分享會

Text by AL

《聽靜》是香港攝影師鄧浩倫首本正式出版的攝影集，也是他兩年間唯一的創作，以靜物攝影的方式把焦點對準在一個個鏽蝕的釘子。攝影師把蒐集得的釘子通過個人化安排將作品轉換提昇到更深刻的層面。特定的拍攝背景、自然流露的光線隱含著生命裡難以捕捉的訊息，像我們很熟悉卻想不起來、語言與非語言之間的落差、現實與夢境之間相交的東西。鄧浩倫將與本地插畫家暨設計師FURZE CHAN 一同與大家分享，《聽靜》(純黑版)作品集從創作、設計到印刷的過程，讓讀者了解一本攝影集是如何誕生。

DATE: 2018年3月4日(星期日)  
TIME: 下午5時至6時  
SITE: 誠品銅鑼灣店 9/F FORUM

## 時間刻劃《當下》

Text by AL

陳幼堅(ALAN CHAN)的設計作品以獨特的「東情西韻」風格著稱，1998年與SEIKO合作推出的《當下》時鐘，以中國楷書的筆觸與分針為設計重點，當分針走過每一個時刻，即為該時刻補上一劃，設計不但富藝術表現力，每一個瞬間，每一刻的現在，轉眼就變成過去，非常有詩意。

HOOK: ALANCHANCREATIONS.COM



Photo courtesy of 張少寶

PUBLISHED BY CITY MAGAZINE  
PUBLISHER ALAIN DEROCHE  
MANAGING EDITOR ALICE LEUNG  
WRITERS TL、SUSANNA  
DESIGNED BY RAVEN FUNG  
MARKETING MANAGER SHIRLEY TO

DESIGN PARTNER



SUPPORTED BY



FASHION FARM FOUNDATION

