

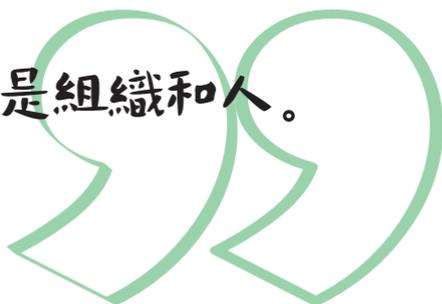
深思設計 永續城區



《風土經濟學——地方創生的21堂風土設計課》
作者洪震宇曾說：

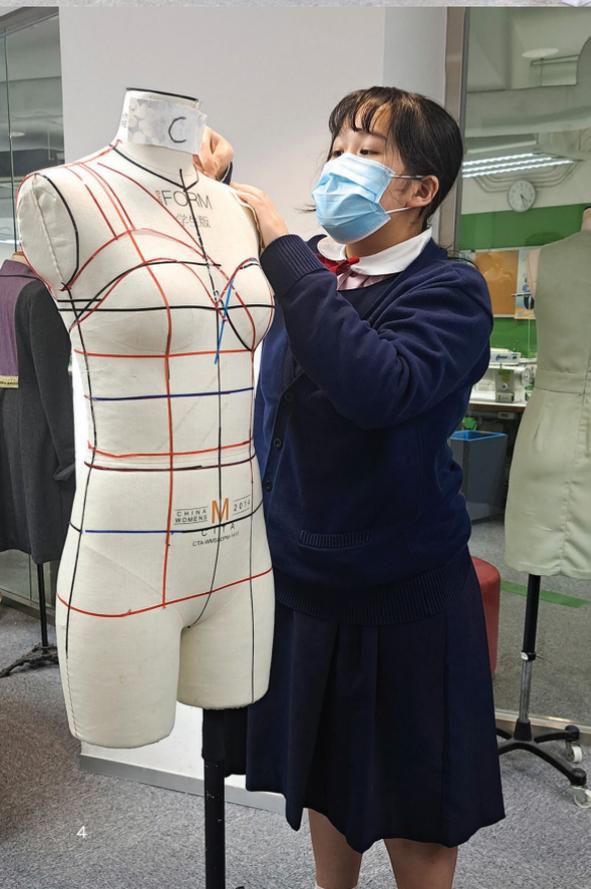
一個地方能否創生成功，

最重要的還是組織和人。



「設計營商周城區活動」(城區活動)今年踏入第五年，配合香港設計中心年度主題「設計·構建可持續社區」，在2022年11至12月期間，起動全城設計和創意集群，分別在深水埗土瓜灣、荃灣、中環、香港仔和西貢連結十個創意伙伴，從社會、經濟和環境可持續發展的角度，運用創意交織出令人意想不到的公眾活動，不斷推動設計在社區的重要價值。

一個人的力量可能微不足道，但有了社區內不同持份者的付出，集合各方的嶄新靈感，才能持續透過設計重新想像生活、空間和物件，成就一個又一個的設計活動，加強人與人之間的連結，令社區充滿活力和趣味。





要促進香港創意生態蓬勃發展，在社區層面推動設計固然重要，而培育新一代設計及創意人才同樣是關鍵。城區活動的同期活動「設計好改變 Design in Action」為學生而設，活動涵蓋創意工作者職業生涯的不同歷程，與300名本地大專、初中和高小學生同行，踏上設計職業探索之旅。學生在活動期間參觀各設計院校，並且實地考察設計行業的工作環境，親身與設計師交流，體驗設計師工作日常。

這一趟旅程，有賴近60家本地設計企業支持，由他們的領軍人物貢獻時間及專業知識，帶領學生認識設計在不同領域所發揮的作用及價值。企業家和設計師們由自身的經歷出發，逐一與學生分享設計經驗和發展前景，激發有志投身設計界的新生代，協助他們向夢想進發。

設計的力量，一直引領我們持續創新，成就美好的改變。我們期待城區活動與伙伴們日後繼續點燃創意火花，以設計塑造未來。





設計可以...
Design Can...

前言	2
社會×可持續發展	8
好一天 繪本見 繪本裡看深水埗	10
街上遊樂點 遊戲營造快樂街道	16
運動·荃城 尋找運動空間·設計打破局限	20
經濟×可持續發展	24
周圍貢 在地化社區營造·發掘西貢創意之旅	26
感官共奏 記錄深水埗的聲音	32
樂在.做_ 在土瓜灣進行的文創實驗	38
再思南區·社區設計 創意角度看漁港	44
環境×可持續發展	48
長衫狂想曲 譜出時裝的過去與未來	50
着得又行德 輕裝上陣·在城市裡多走幾步	56
玩具無界限 設計為舊玩具注入創新可能	62
伙伴有話兒	66
結語	68
鳴謝	70

社會 x 可持續發展

透過與居民重新想像社區
空間，運用城區資源進行
地方營造，創造「以人為本」
的幸福生活空間。



繪本裡 看深水埗

因為 _____
今日要去深水埗

如果你將這填充題完成，
你會寫上甚麼？一個地方？
一間老店？抑或某人的名字？

有空的話，請把你的想法寫在貼紙上，
幫忙豐富這組紙城的樓房外牆。

眾人的想念，就是一個社區的風景。
認同請幫手。



社區故事最引人入勝的地方在於它「夠接地氣」，小至路邊花草，大至熙來攘往的大街都有「故仔聽」，乍聽看似瑣碎閒事，卻讓人最有共鳴。

一個生機不斷的地方，自然會吸引創作者和設計師親身窺探，汲取靈感。城區活動創意伙伴之一project G_IJ_在「好一天 繪本見」的主題下，由繪本設計師劉紹增 (Benny) 率領，找來Sindy、張韻珊 (阿珊)、小路及阿強，各自以不同角度在深水埗進行繪本創作，並舉行展覽、夜光寫生、導賞行、分享會、街上遊戲和工作坊等活動，帶領公眾從繪本出發，觀察社區中的人事物。



😊 project G_IJ_

深水埗的人與地

選擇深水埗，皆因Benny看中深水埗的韌性，「一直以來人們經常以為深水埗是一個很窮的地方，實際上這裡聚集著各個階層的人，他們都能在這裡找到各自所需，附近居民找到做小生意的空間，年輕人又開始自立門戶。她貌似草根，我卻看到她的多元和實幹。」

因為創作繪本而穿梭於深水埗的大街小巷，Benny發現這個地方因為多了年輕人進駐，而產生不少變化，「我記得有一間新式士多舖叫『甲乙丙』，它外面售賣汽水，裡面就進行工作坊，這類偏向文藝的店舖多了，令這個地方多了一種創作力。」深水埗不只容納了各個階層的人，更容納了各人需要的東西，「我的繪本『今天要去深水埗』描繪了不同人物去深水埗的目的，展現這個地方獨特的個性。」

為甚麼是繪本？

從事設計超過30年，Benny曾是廣告公司的老闆，「踏入90年代，社會已開始反思消費主義的問題，而設計師的工作某程度是加劇消費主義。當時我預感到未來設計行業會趨向發展Social Impact（社會影響力），因此開始修讀Sustainable Design（永續設計）。」他近年涉獵社會創新和教育範疇，開始接觸幼兒教育，「我發現，要明白人類如何學習，可以從幼教過程中了解，對我進行社區設計項目有很大幫助。」他續說：「繪本是小朋友初步認識世界的基本工具。創作繪本可以改變下一代，啟發學習者的同理心，培養設計思維；社區和上一代的故事可在繪本內重新演繹，對未來社區設計有很大影響。」

阿珊是本地兒童繪本師，她說繪本的另一意義，是可以疏理讀者的情緒，「每個人在繪本中都會找到生活的連結，與自身的經歷產生共鳴，藉著故事面對自己的情感。」繪本對大部分人而言可能是小朋友的讀物、大人的心靈雞湯，然而，它能夠成為記錄生活和保存文化的媒介，以多個角度記錄社區點滴。Benny認為，雖然繪本以圖畫為主，但更重要的是說好故事。

同理心始於觀察

Sindy是資深插畫師，創作經驗豐富的她尤其欣賞深水埗的個性和地道文化，「知道要創作關於深水埗的繪本，我在想社區繪本需要具備哪些元素呢？」為了創作一個更有本土氣息的故事，她以香港常見的「打風」和麻鷹為靈感，「颱風吹倒了森林的樹，因此麻鷹要到城市獵食，繼而誤闖深水埗，更鎖定了白鴿為獵物！」

Sindy的繪本創作《飛越深水埗》是一個麻鷹捉白鴿的歷險故事，刻劃了雀鳥的追捕過程，描繪深水埗的景觀和城市的生態圈，她想帶出城市除了是人類的居所，也是一些小動物的家，同時展示深水埗富包容性的一面。「正如深水埗是很多人的生存空間，有時去到鴨寮街和棚仔附近，會見到少數族裔在擺地攤，他們都在這裡發掘維生方法。」

阿珊的作品《心裏有時》的創作概念，是媽媽和兒子在變化萬千的城市裡的一場對話，反映雙職母親在生活上面對的挑戰。



阿珊舉行了一場「黑媽媽 夜光寫生」活動，記錄夜裡山上窺看煩囂的深水埗的時刻。

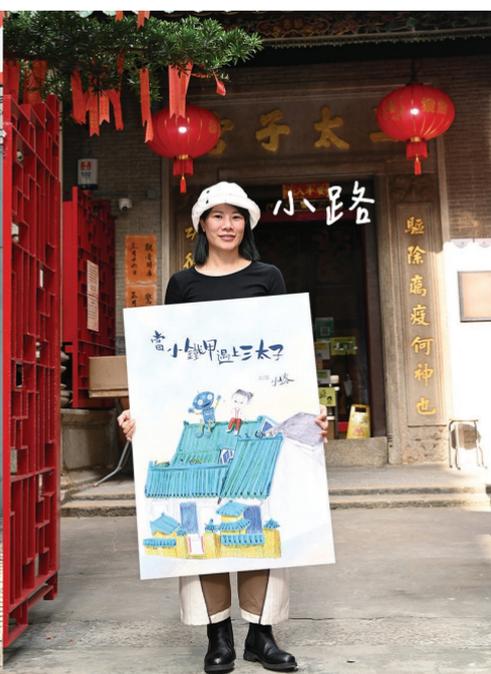


Sindy在城區活動期間創作「跳跳足捉康樂棋」，擺放在通州街玉器市場對出空地，用「玩」的形式呈現故事的起承轉合。

至於小路的創作概念，就源於她的兒時記憶，「早前重臨深水埗，不知道是不是因為長大了，感覺深水埗的街道變窄了。還記得以前地鐵站旁有炒粟子的小販檔，現在已看不到了。以前又常常到西九龍中心閒逛和溜冰，再次到訪發現那時的過山車消失了，好像所有東西都變得不一樣。」

眼見有如此變化，小路就為繪本《當小鐵甲遇上三太子》創作了「小鐵甲」和「哪吒」兩個角色，記下她小時候對深水埗的印象，「小朋友的想法很直接，正如我小時候分不清左右，更莫說深水埗的路線，只記得自己見到甚麼，因此以兩個小朋友的對話，重塑我小時候的記憶，呈現深水埗具標誌性的事物。」

小路認為今次進行繪本創作，是一個將自己的回憶記錄下來的好機會，畢竟社會不斷在變，一個地方的現況與童年記憶總有很大對比，「可能未來西九龍中心都會很不一樣，嘉頓山又會變成怎樣的光景呢？因此我想將屬於我的時代的深水埗好好記下來，喚起一代人的共鳴。」



參加者在展覽中以文字或圖畫記低對深水埗最難忘的印象，在「以畫換佬」中換取阿強設計的麻甩佬速寫卡片。



由小路帶領參加者在街道上穿梭，發掘《當小鐵甲遇上三太子》中出現的深水埗物品。



難道只有「麻甩佬」？

年紀最輕、甚少到訪深水埗的阿強，可說是這區的「門外漢」，她說網絡找到的資料流於表面，於是她就透過社交媒體結識幾位「地膽」，帶她遊歷深水埗。

她坦言從前不認識深水埗，心底裡可能存有偏見，她笑著形容這裡「好嘈、好多麻甩佬」，在創作的過程中，她以區外人身份，構思了一個束馬尾、身穿背心加「孖煙筒」的大叔角色，窺探這個「麻甩地」，「住在『大東北』（新界東北）的我，對深水埗的印象是充滿著人，總是吵吵鬧鬧的。知道這次的繪本主題是圍繞深水埗，第一時間就想到她的地鐵站都是藍藍綠綠。」因此她將其繪本命名為《我看見深水埗的藍和綠》。

除了發現深水埗是香港人口最密集的地方外，阿強發掘到很多早已被人遺忘的歷史，「若不是刻意追溯，我不會知道深水埗其實是一個填海得來的地方，當區的天后廟及街名都與水有關。」



由繪本看城市未來

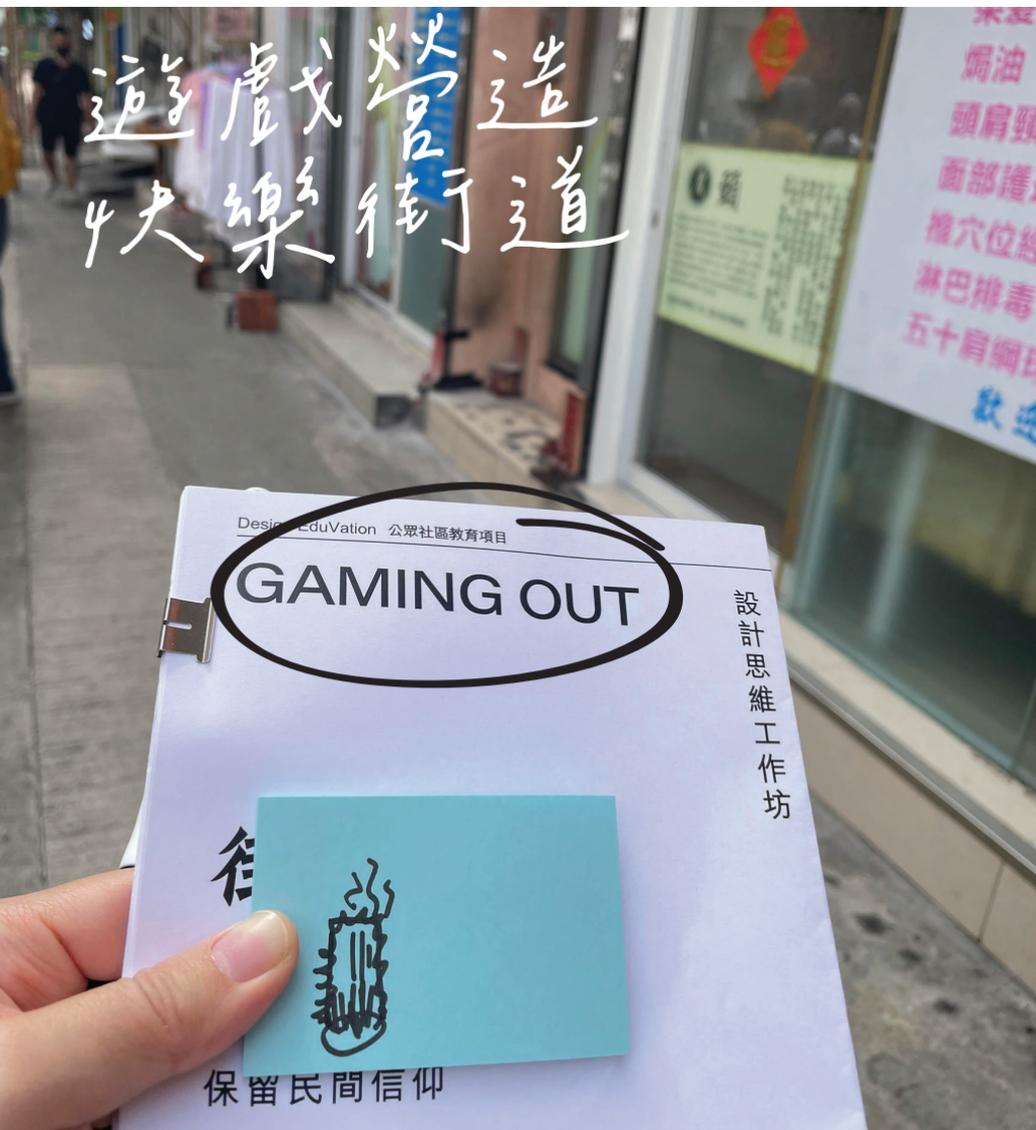


在創作繪本的過程中，設計師由心出發觀察和感受一個地方，往往引發深入思考，而Benny也不例外，「近年疫情對香港經濟造成打擊，許多人都在思考城市的未來發展，我都會有悲觀的時候，但我認為無論如何香港都會繼續向前走。」Benny指人們遇到逆境和挑戰時，反而更能發揮民間智慧和創新思維，為社會帶來正面的影響力。

在深水埗舉行繪本展、導賞行等活動，令這班設計師和來自區外的參加者，都能與街坊有更多交流的機會，阿強分享：「對深水埗近年來的變化，大眾各持不同意見，今次的活動提供了新的視角，讓區外人認識深水埗的多面向。」

街上遊樂點

說到玩遊戲，總叫人想起小時候三五成群在遊樂場玩耍的歡樂情景。可惜來到現在，大家對遊樂場的熱情似乎已減退，偶爾有幾個小孩灑滑梯、或有老人使用康體設施，好像已發揮了一個遊樂場最大的功用。



Milk Design創辦人兼設計總監利志榮 (Wing) 感慨：「現在新一代對智能電話應該更感興趣，很少再見到大家聚在遊樂場裡一起玩了。」擅長為公共空間注入設計元素的他，與同是設計師、Kennifstudio創辦人李鴻健 (Kennif) 一拍即合，連續兩年成為城區活動的創意伙伴，一同思考公共空間的可能性，運用設計和設計思維增加社區的快樂空間，構建美好社區。延續去年的「街牌實驗室」，今次再度回到深水埗塑造「街上遊樂點」，藉著設計遊戲探索空間，重塑人與街道的關係。



Milk Design & kennifstudio

遊樂場還可以這樣玩

在「街上遊樂點」設計思維工作坊中，Wing和Kennif帶領參加者了解何謂設計思維，思考運用公共空間的新方法，從而擴闊街道上生活的可能性。活動由觀察深水埗的街道開始，鼓勵參加者提出各種關於遊樂的想法，再由Wing和Kennif將收集到的意念設計成遊戲。他們最後選址楓樹街遊樂場進行「街上遊樂周」，邀請市民大眾一起盡情遊樂。

在與工作坊參加者閒逛公園時，Kennif發現人們在公園的活動好像被設施限制著，「有些人在樹下乘涼或捉棋，年輕人就在球場打波，每個公園的活動幾乎一樣，硬件局限了空間可以發生的事。」身為設計師，他認為公共空間應該能容納各式各樣的活動，其用途可以隨著用家需要而改變，將人們聚在一起，分享各人的快樂。

Wing表示要進行地方營造，需要先觀察地形和環境，「楓樹街遊樂場有兩棵大樹特別注目，而旁邊有個涼亭，我們與參加者參照自身經歷和想像，思考著遊樂場還可以為使用者提供甚麼。」

「大樹下可以打羽毛球或耍太極，足球場則用來踢球，都屬於體能運動。在運動以外，還有甚麼活動可以考驗體能呢？我們就依循著這個方向去思考。」Kennif續說，「工作坊中，有參加者曾提議在公共空間中可以進行Path Game，恰巧在觀察楓樹街遊樂場時，他們看著公園的地磚，忽發其想，就構思了一個考驗平衡力的遊戲。」大樹下就此誕生了「平衡橋大賽」，利用一條黃色四邊形，製作單腳平衡挑戰，同時簡單的圖形也能讓居民有進一步的詮釋，為空間帶來更多新可能。



Wing和Kennif與街坊一起踢毽。



「平衡橋大賽」看上去並不容易成功過關，但仍吸引許多人樂此不疲地挑戰。



提升社區幸福感

遊戲看似是街上遊樂點的最終作品，然而，活動的真正目的是利用設計討論及試驗，擴闊公共空間的可能，從而將深水埗的居民凝聚起來，共享美好時光，提升幸福感。

有人的社區才有生機。可持續發展的社區，必須具備可以促進人與人、與環境之間互動的空間、硬件和軟件設計，從而增加普羅大眾對社區的歸屬感，Kennif分享：「如果問為甚麼想創作遊戲，背後的目的希望以其作為媒介把人聚在一起。社區需要有活動去增加人流，讓人們對社區有投入感，人們互相認識了解，才可以形成快樂社區。從遊戲開始就簡單多了，相信在玩樂中不難找到快樂。」



Kennif與小朋友一起進行「逃離迷宮大賽」，是一個利用楓樹街遊樂場地磚遊玩的遊戲，挑戰跳躍力之餘也考驗反應。



不少南亞裔人士聚居深水埗，為了方便他們參與遊戲，特別設有中、英、烏爾都語對照的玩法介紹，從設計表達同理心，照顧社區不同持份者的需要。



Wing和Kennif在深水埗穿梭時，留意到有不同商店都會擺放土帝君（土地公公）在大門前，於是設計「街上土帝君」，結合傳統文化，以富趣味的方式為深水埗送上祝福。



甚少在楓樹街流連的人，大概不知道那裡不時有人聚集一起踢毽。Wing發現踢毽竟然是該區一個恆常活動後，決定加強這一大特色，「我們決定進行一場踢毽比賽——最高的分數會被紀錄，鼓勵下一個人再挑戰，猶如深水埗的街頭Battle，讓比賽和競技帶動區內的氣氛。」遊戲很直接的將人與人連繫，踢毽高手乘機互相切磋，一較高下。除了楓樹街遊樂場，二人也將踢毽紀錄大賽帶到另一個深水埗公園，在區內傳播快樂。

回想初衷，Wing和Kennif一方面想連繫不同的人，另一方面想為深水埗居民而設計，給他們更好的生活空間，Kennif笑說：「還記得在楓樹街遊樂場的一次遊戲試驗，有幾個小孩走來試玩；幾天後我們再去Set Up另一遊戲，竟然又遇見他們，他們知道有得玩就立刻幫忙，更催促我們動作快點。街上遊樂點舉行的日子不長，但我們相信活動分享了不少快樂！」



尋找運動空間 設計打破局限

說起運動，它能夠帶來的好處自然不用多說。在疫情持續的幾年裡，人們比從前更關心身體健康，對運動投入更大的熱誠，但種種社交距離措施推出，卻局限了做運動的空間。若將運動聯乘設計，有可能產生新的火花、打破限制嗎？



「流動運動挑戰站」落區與市民互動，大家都玩得十分盡興。



Tsuen Wan Youth S.P.O.T.

香港青年協會荃灣青年空間（荃灣青協）一直致力為荃灣區青少年提供服務，今次第三度成為城區活動的創意伙伴，推出集運動、設計和社區於一身的「運動·荃城」。荃灣青協負責人溫祖亮（溫Sir）和社工陳嫻延（Emily）與青少年承接過往的地方營造經驗，發揮創意向大眾分享運動與設計，Emily說：「無論疫情是否存在，運動都是必須的。今次我們想積極發掘荃灣隱世運動地點，創造更多創新運動體驗，從設計角度推廣運動。」

最緊要好玩

「運動·荃城」找來KaCaMa Design Lab設計師陳少華（Match）與青少年一起思考如何運用設計和創意打破空間界限，探索運動的可能性。Match與青少年進行了一連四場設計思維工作坊，一同創作「流動運動挑戰站」，將運動帶入社區不同角落，邀請市民大眾體驗。

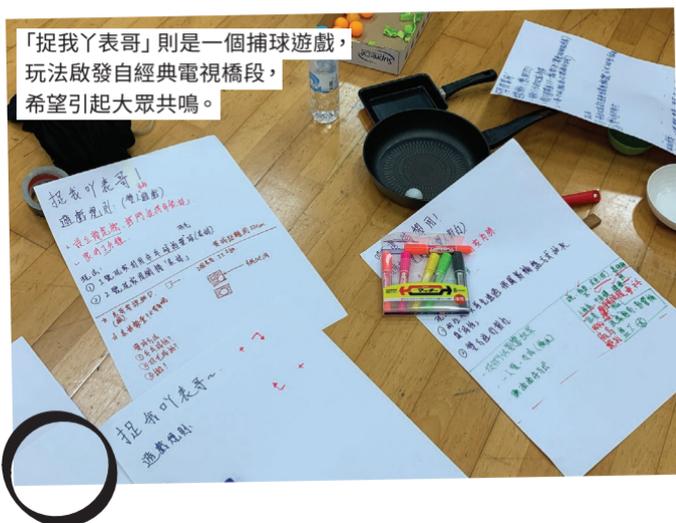
工作坊結束後，他們順利創作了「阿婆借嚟用」和「捉我Y表哥」兩個生動又搞鬼的運動遊戲，「『好玩』是做運動的最大動力，所以我們從創意出發設計運動遊戲。兩個聽起來搞鬼的遊戲，其實是鼓勵參加者重新想像日常用品的用途，例如阿婆家裡的鑊鏟，代替球拍打乒乓球，成為在運動遊戲中使用的新工具。」Match認為要鼓勵人們「動起來」，首先要增加運動的吸引力。

運動在社區發展的角色

要構建可持續發展的社區，改善人們的福祉，健康是非常重要的一環。究竟怎樣可以從設計入手？

身為運動狂熱份子的Match分享：「空間設計方面，要吸引到人前來做運動；在運動方式設計上，要鼓勵到人投入其中。而兩者皆要促進人與人之間的互動，運動可以讓人好好交流，所謂交流不限於言語之間，也包括身體互動。」畢竟，照顧人們的身心靈，正正是運動在社區內扮演的角色。

他續說：「運動文化的形成要靠區內的氣氛帶動，社區空間需要容納到運動配套，才可以營造運動氣氛。香港的空間並不是不足夠，但不少運動場地設有許多限制，例如申請程序繁複、或經常用作其他用途，有時不利於推動人們做運動。」因此，Match希望啟發青少年和大眾透過設計想像另類的運動方式，從局限中仍能找到運動的空間，感受其帶來的快樂。





荃灣青協將「流動運動挑戰站」帶到耆康會，邀請老人家一起做運動，以設計促進社區共融。

內附插畫家
水水精心
設計的荃城
運動地圖



水水和參加者設計出別開生面的運動地圖，配以可愛的動物插畫。

建立對社區的歸屬感

荃灣青協亦邀請了插畫家水水，帶領青年人設計別開生面的「荃城運動地圖」，附以可愛的插畫角色，重新推介荃灣隱世運動地點。Emily指在創作的過程中，發現運動好去處不限於具備體育設施的地方，例如荃灣的天橋陣亦是不错的健步地點，溫Sir分享自己更會用樓梯級拉筋！

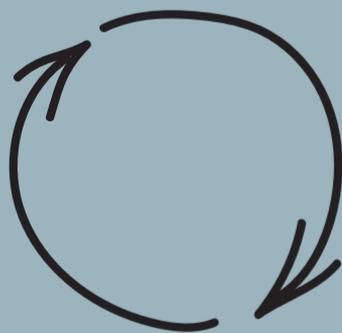
溫Sir亦發現人們往往喜歡向外尋找新鮮感，但其實細心留意自己的社區，也可能會發掘到驚喜，「若說荃灣運動空間不足又好像不全然正確，年輕人都喜歡往外跑，例如去港島區試新開Café、深水埗行文青市集，相反對自己身處的社區認識不多。有些運動地點一直存在於荃灣區內，但當區居民卻不知道。」城區活動當天，參加者帶著地圖落區，與市民投選荃灣人喜愛的運動地點，亦不忘介紹其他運動好去處，讓大家進一步認識荃灣，發掘更多社區獨有的趣味。

重看運動與設計的關係，相信不少人只會想到運動服裝、器材或場地等設計。但當我們從社區設計的角度看，就會發現任何地方都有運動的可能，將人與人、人與社區好好連繫，才能營造持續的運動氛圍。

下次等過馬路時，不妨善用附近欄杆拉拉筋，都是不錯的運動方式啊！

經濟 × 可持續發展

發掘在地的設計文化及未被充分利用的資源，包括人才、空間、地區特色及創新意念，以設計加強居民、地區和商業之間的連繫，促進設計和創意集群發展，推動社區循環經濟和創意旅遊。



周圍貢

Raymond與公眾同行，
分享西貢海濱長廊的設計概念。



在地社區
營造·發掘西貢
創意之旅

香港人愛西貢，在那裡幾乎可以玩盡「海陸空」，正如香港設計文化協會 (MODA) 秘書長冼子光 (冼Sir) 所說，「在西貢搭一程船可以去其他島嶼玩，行完山在附近可以吃海鮮，愛犬之人又可以帶小狗到沙灘和草地跑跑跳跳。」



MODA & Bottoms Up Communication

洗Sir與Bottoms Up Communication Limited項目總監Emily籌備「周圍貢」，讓城區活動首次進入西貢，以設計介入社區，體驗文化新舊共融和就地取材；邀請「西貢人」兼前建築署高級建築師馮永基教授（Raymond）與公眾同行，分享當年設計西貢海濱長廊的概念；連結西貢小店，為西貢創意旅遊揭開新一章。

設計西貢的人

洗Sir指香港人對西貢的認識，大多僅限於市中心，「他們來到西貢就搭船出海玩，或是去海鮮街吃晚餐，缺少了逗留的時間去深入認識西貢。」而Emily說，「西貢本來就有很多導賞團，一般的導賞團都不乏介紹古廟、食街和紙船公園的內容，但導賞員對西貢的規劃和設計元素可能有些陌生，未能向公眾分享太多。」因此周圍貢與Raymond和地區導賞團「貢想」合作，向公眾分享當初西貢在城市設計（Urban Design）上的概念。

洗Sir認為如果由一位「設計西貢的人」來分享當年的設計概念是不二之選，「Raymond在設計上花上的心機，幾乎只有他自己才知道，例如市中心的銅製鐘柱廊與風水、天后廟與碼頭的關係，如何將新舊共融，這些故事由他親身演繹就最好不過。」土生土長的Raymond了解當地的文化和歷史，認為西貢欠缺城市設計，於是設計了一條橫跨市中心的「視覺走廊」，結合西貢的傳統廟宇，興建五個銅鐘，由天后廟延伸至碼頭，用鐘聲引領天后到海邊守護漁民；至於市中心的廣場，是他希望西貢居民能有一個聚集、交流的公共地方。Emily回想當日的導賞團：「如果不是馮教授親自講解，大概沒太多人知道西貢地方設計的精髓。」



洗Sir希望設計學生可以從社區中獲得更多設計經驗，於是連結香港知專設計學院（HKDI）學生和西貢深灣養殖魚排，親臨魚排了解魚排的運作，以及他們研發的珍珠蚌肉珍珠XO醬。



醜陋食材都能成為美饌

洗Sir是一名設計顧問，骨子裡竟然是一名美食家！在城區活動化身成「洗師傅」帶大家遊西貢街市，揀選醜陋食材並舉行料理擺盤美學課。做設計的人對生活總有要求，洗Sir對食物就有這個看法，「關於食，我有兩個要求：一，要新鮮；二，要就地取材，要吃外國進口的話，我就不用在這裡吃。」他認為去到一個地方就應該選吃當地新鮮的食物，才能體會食的文化。

喜歡吃的人不只味覺敏銳，大概對食物有多幾分的尊重，洗Sir正是如此，「我們決定在周圍活動以食物向公眾推廣就地取材，那天我去到街市找靈感，怎料在魚檔見到一條魚被投閒置散，原來只是打交而掉了幾塊鱗片，老闆就算便宜一點賣給我。」洗Sir說其貌不揚的食材在設計烹調過程上要花多點心機，「例如掉了鱗的魚拿去清蒸的話賣相就不吸引，最好做魚卷，雖說是『醜食』，但最終都能成為『美』饌。」他又說很多蔬菜在菜市場上都因為外觀不討好而被遺棄，但醜陋食材價錢便宜，而且無損味道，相對更具經濟效益。

「忠誠勇愛」
系列襟章



神靈有守護的象徵，為延續對西貢的守護精神，洗Sir舉行的「植物守護神工作坊」，運用石膏和咖啡渣，以關公或天后模具製作成可持續驅蟲產品。



就地取材

「貢品」是洗Sir和Emily在策劃周圍貢時推出的一系列創意紀念品。能成為貢品之一，當然要與西貢本地有關係，二人團隊走訪西貢小店，找尋適合創作貢品的伙伴，Emily說：「推出貢品最大的目的是連結西貢小店，設計屬於他們和這個地方的事物。即便他們不是設計師，他們早已用到Design Thinking（設計思維），以地區元素創作以人為本的產品。」

周圍貢與魚排、啤酒、首飾店等不同種類的小店推出充滿西貢味道的貢品。貢品的其中一位合作伙伴是已年屆89歲的陳張慧芳女士（陳婆婆）。陳婆婆是西貢的老漁民，年青時出海打魚的她發現海藻有護膚功效，近年其兒子陳澄潘醫生嘗試研製海藻精華，實行就地取材，經常划獨木舟至糧船灣外海收集海藻，更推出海藻類的護膚品，成為貢品之一。「陳婆婆現時開設果汁店，為了是次周圍貢，她特別推出了海藻蜂皇果汁。」Emily欣賞陳婆婆和陳醫生的產品都是構思和取材自西貢，希望透過今次的連繫，增加西貢居民之間的認識，未來有更多靈感發揮自家產品上，讓設計升級。



從產品設計表達西貢文化

另一值得一提的貢品，就是洗Sir與其團隊所設計的充滿地方宗教氣息的得意之作——「忠誠勇愛」系列襟章。香港原為漁港，因此本地最多人信奉的神明，都與海洋和氣候有關，漁港旁很多時都興建寺廟，保佑地方風調雨順，漁民出入平安。這個曾獲得「金葫蘆工業設計獎」獎項、糅合了關公和天后守護神的產品，剛好呼應著一直守望西貢、合建在一起的關帝廟和天后廟。

關公和天后守護神出色的設計不只在城區活動期間大受歡迎，「早前大埔的關帝廟聯絡我們，他們問及關公襟章設計的版權，希望在廟內售賣。這個由比賽作品開始，輾轉成為貢品，竟然得到其他人賞識，發展成旅遊產品，可能將來不只有關帝，還會有其他地區同類型產品。」洗Sir認為設計滲透生活每一個層面，找到有共鳴的人才能將設計意義延續。



他又說香港對本土紀念品的投資不多，不如日本每個縣都有精心設計的紀念品，而今次的真品反映出紀念品在香港是有人欣賞的，「地區的人未必了解設計事，與設計之間缺乏了一個連結，正好有城區活動的出現，令一個地區的事傳到另一個地區，實踐設計豐富人們的生活。」

感受西貢

住在西貢多年的冼Sir分享自己喜歡這裡的原因，「我喜歡形容這個地方像隨意門，由安靜的民生區到熱鬧的市場街只是咫尺之隔，不消十分鐘又能徒步到沙灘，希望藉著周圍真，可以讓喜歡這個地方的人重新認識她。」他續說，「到一個地方遊歷就要感受到當地的味道，提升旅遊文化可以由設計做起。」

而Emily則說，「在西貢發展創意旅遊是不難想像的事，與其吸引一時的人流一窩蜂湧來，我們希望令大家願意用更多時間在西貢逗留，了解這個『香港後花園』蘊含的設計元素，好好欣賞西貢的不同面貌。」

感官共奏

在認識前複合文化空間openground主理人梁嘉慧 (Eva) 時，已感受到她對深水埗的鍾情。身為產品設計師的她，在大學時期已經常流連深水埗尋找物料，她常常強調物料是將設計由靈感轉化成實物的基礎。作為城區活動創意伙伴常客，Eva喜歡透過物料結合人與地，在深水埗交織出設計的可能性。

深水埗
的聲音
已錄





在城區活動期間，感官共奏的其中一個聲音裝置被帶到深水埗街頭，openground聯同路過露天舉行「埋嚟Jam」活動，進行街頭演出。

openground



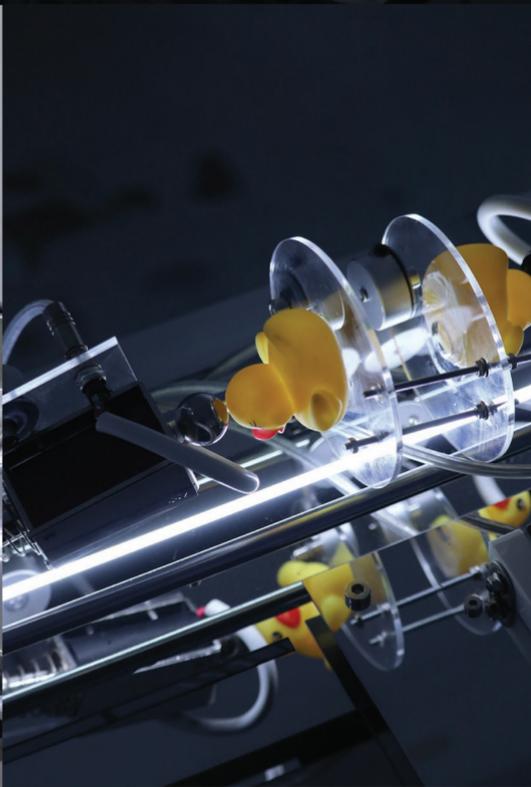
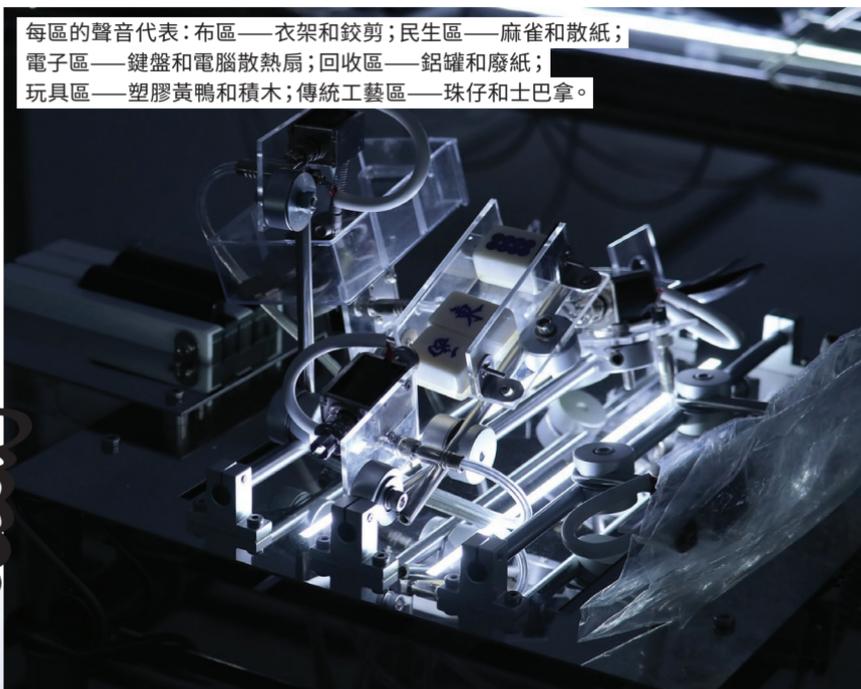
Eva在過去兩年開始與年輕人製作「深水埗物料地圖」，標註該區售賣不同原材料的店舖；今次Eva除了繼續擴大及更新物料地圖，亦想記錄深水埗的聲音，「聲音是記憶的鑰匙，今次我們想試驗物料發出的獨特聲音，發掘其不同可能性，例如怎樣的碰撞能模仿某種熟悉的聲音？那聲音又會否勾起人們對深水埗的回憶？」Eva找來好友兼樂器設計師吳澤霖（阿澤）及拾源百塊的青少年參與「感官共奏」，活用深水埗的電子零件及材料作為原料，設計成樂器，把深水埗日常感官重塑為音符，化作聽得見的城市記錄。

聲音設計

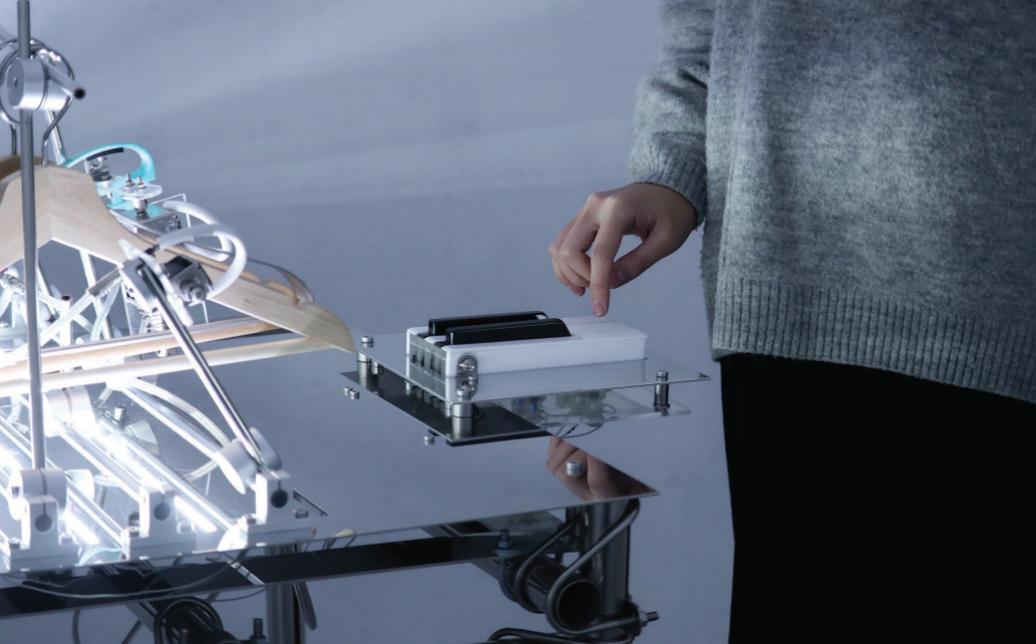
講起聲音，大多數人都會想起音樂，甚少將它與設計相提而論。阿澤明白到很多時人們較為留意視覺上的設計，卻忽略了聲音設計的重要性，「其實任何關於Sensory（感官）的體驗都需要設計，包括聲音，例如商業上的Jingle（曲調），旋律一響，就能瞬間觸發記憶，叫人想起某個地方；紅綠燈發出的『嘟嘟聲』，同樣經過精心設計，有著要人提高警覺的意味，從設計的哲學而言，可說是改善生活的一環。」而其他聲音設計應用例子還包括了知名品牌聲音Logo、電影、遊戲音效等，用途廣泛。阿澤認為香港人不太注重聲音，原因是這個喧鬧的城市裡充斥著太多聲音，反而更讓人聽不見細節。

他每次發現到新的聲音，都有創作一個全新聲音裝置的衝動，他舉出一個有關發現聲音，然後再設計的例子，「搖滾音樂中嘶吼失真、引人側耳的Fuzz（破音）音效，其發現都是一個意外。要說起上世紀50年代時，一群年輕音樂人帶著設備前往錄歌的途中，車頂的音箱意外掉落，到了錄音室後發現雖然音箱仍能正常運作，但它令聲音變得帶有一種毛刺感。唱片出來後這音色竟然獲得眾人喜愛，一致認為是搖滾的靈魂！之後陸續有音樂人進行不同嘗試，想要設計出獨特聲音，有試過將音箱音量調到最大讓音量過載，亦有試過在音箱的喇叭振膜上打洞做出顆粒感音色。」正如今次在感官共奏工作坊中，阿澤和Eva帶著一班年輕參加者去發掘深水埗日常的聲音，再探索區內豐富的物料可塑性，重塑感官為聲音，「只有不斷嘗試，你才會發現物料之間會拼湊出怎樣的聲音，聲音設計教會我不要看輕任何一件Object（物件）。」

每區的聲音代表：布區——衣架和鉸剪；民生區——麻雀和散紙；
電子區——鍵盤和電腦散熱扇；回收區——鋁罐和廢紙；
玩具區——塑膠黃鴨和積木；傳統工藝區——珠仔和土巴拿。



Sounds of SSP



深水埗的聲音是甚麼？

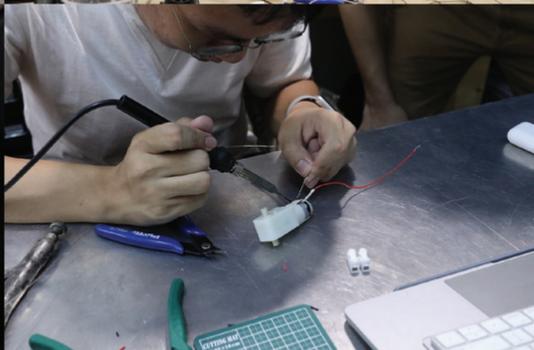
「你在一個空間裡又怎會只聽到一種聲音呢？經過商店會聽到找續時錢幣清脆的碰擊聲，街上有沸沸揚揚的人聲，甚至餐廳隆隆的氣喉聲，這些組在一起就是屬於一個地方的獨特聲音。」阿澤說。

雖說感官共奏緣起於兩位設計師，由Eva構思項目概念，再配合阿澤對聲音設計的專業知識，但Eva更慶幸有土生土長的青少年參與其中，皆因他們才是真正懂得深水埗靈魂的「地膽」，「還記得他們憑空就完整畫出了深水埗的地圖，這區有甚麼，那區有甚麼商店……在討論深水埗各種聲音分佈時反應尤為熱烈，多得他們這麼了解一個地方，才可以整合出深水埗真正的聲音，讓人更有共鳴。」

一個成長地令人更有情意結，因而產生更多微細觀察，青少年仔細地劃分出不同區域的代表聲音，令Eva和阿澤亦更深入了解到深水埗原來如此多樣化。他們與阿澤製作出六個聲音裝置，分別代表布區、電子區、民生區、回收區、玩具區和傳統工藝區。裝置設計融合屬於該區的物件，再通過琴鍵形式敲打出聲音，奏出深水埗區的聲音日常。

說起每個裝置的獨特聲音時，阿澤表現出對聲音的熱情，「基本上我認為每個裝置的設計都演繹到一個地方的聲音。我尤其喜歡演繹傳統工藝區聲音的裝置，當中珠仔聲和打白鐵聲就已經產生了強烈對比，那些高高低低的聲調讓人感覺很有動力。」

阿澤講解聲音裝置的設計的微妙之處，「在製作的過程中，我們投入地尋找物件中的Sweet Spot（最有效擊打點），例如打在杯子的不同位置，發出的聲音都會有所不同，不同物料又該怎樣與整個裝置的設計Interact（互動）呢？我們嘗試拼湊不同物料，測試發出聲音的各種方式，辨別哪一種聲音最接近生活中熟識而又容易喚起人們記憶的聲音，亦有時會驚喜地找到獨特的聲音，我相信大家都好享受這些發現的過程。」



在感官共奏的工作坊中，參加者用深水埗的物料和回收物製作聲音裝置。

聲音連結街坊



阿澤續指感官共奏的設計構思，就是希望以聲音引起共鳴，一起回想某個地方；而另一概念則是混合日常的聲音到現代音樂當中，成為旋律的一部分，他舉了一個例子，「還記得曾在視頻裡看過一個外國人，他以洗衣機運轉時發出的轟轟轟聲音代替了鼓聲，正常人都會覺得很吵耳，他卻拿起結他與洗衣機合奏，真的好正！」在日復一日的生活中，我們都會忽略經常聽見的聲音，阿澤分享他日常都會留意著周遭的聲音，思考如何設計樂器演繹這些聲音，將其結合現代音樂，創造出意想不到的演奏，這亦解釋了他選擇以琴鍵演奏其設計的聲音裝置的原因。

城區活動期間，設計師聯同自由表演平台「路過露兩手」，將代表傳統布藝區的聲音裝置帶到深水埗的公共空間，並準備了結他和電子琴等樂器，進行街頭音樂表演。表演期間，有路過的叔叔帶著「私伙」小提琴即興演奏多首懷舊經典金曲，更大展歌喉；又有小孩點唱「Let It Go」，更隨手拿起搖鼓手舞足蹈。在樂器和聲音裝置上的「士巴拿」拍打聲的伴奏下，途人的表演充滿新鮮感，令Eva感到十分驚喜：「『士巴拿』鏗鏘有力的節拍聲與一般樂器合奏，形成很大的對比，不同歌曲的演繹又有不同的感覺。」

物料寶藏的潛力

近年，大南街一帶的咖啡店、書店、文創小店等開到盛行盛市。從事設計和創意的工作者初時見這裡租金便宜，開始在這裡經營商舖或展覽空間，深水埗不再只被標籤為舊區，更昇華成文青集中地，吸引更多年輕人來這一區發掘生活，注入新的消費力。強化一個地方的創造力有利經濟發展，深水埗的轉變提升了她的價值，讓人重新發掘一個舊區的可能性。

Eva眼中的深水埗，潛力不只局限在這股文青新潮流，原有的在地特色也可以促進深水埗經濟。她希望藉著城區活動，突顯深水埗作為設計人勝地的形象，重點刻劃布料、鈕扣、珠子等原材料商店在這區的存在價值，激活深水埗的經濟潛力。

很多人都喜歡網購，家中小至一個碗大至一件傢俬，人們都為了方便而放棄親身去實體店舖選購。對於從事設計和創意的人而言，網購物料無疑讓他們減低不少生產成本，可是對於Eva來說，近在咫尺的深水埗明明是一個寶藏，「即使網購讓你能以低價買入一大堆物料，卻缺乏了觸感，況且買到很多，若最終用不著，豈不是還造成浪費！」由「Neighbour Maker」、「布社」至「感官共奏」，Eva始終如一地向公眾呈現深水埗這個物料寶藏。

道別

openground在2023年2月與香港人暫別。在此感謝openground創辦人林欣傑 (Keith) 和設計及店務經理Eva，在這些年頭與城區活動並肩發掘設計的可能性，以設計連結深水埗的街坊和商店；以及創作物料地圖，再展現深水埗原有的生機。

在土瓜灣進行了 自己的文創實驗



手作市集「樂在(用手手)做_市集」舉行期間，
在地小店和文創人在麻雀客棧的碌架床擺檔。

土瓜灣是香港昔日輝煌的輕工業重鎮之一，隨著香港製造業逐漸向科技工業發展，這裡看似歸於平淡，成為其中一個平平無奇的民生區，卻原來，有一群文創工作者深藏於這些外牆斑駁的工廠大廈內默默耕耘，這片土壤正悄然喚發出新生機。幸得土生土長、「樂在製造社區設計及研習所」（樂在製造）負責人吳伯風（Paddy），從2021年城區活動起，主動發掘不同專業領域的文創事，才讓大家知道土瓜灣原來一直卧虎藏龍。來到2022年，Paddy在城區活動期間舉辦「樂在·做_ CREATION TO EMERGE」創意節，延續實驗精神嘗試各類文創發掘，連結在地的跨領域文創工作者，一起策劃土瓜灣文創二三事。



年輕就是要實驗

今年Paddy認識了不少初來乍到的新朋友，例如咖啡烘焙店「生昌焙豆」（生昌）和手搖飲品店「裕吉堂」，「兩間新店的老闆都非常年輕，他們對這區很陌生，記得我們主動認識生昌的時候，他們很歡迎我們為他們介紹土瓜灣的故事。」

有故事性的商品再加諸創意，可以持續為地方帶來商機。在城區活動期間，樂在製造為生昌設計了一款印有土瓜灣地圖的包裝，初嘗在產品設計上展示土瓜灣的特色，作為老街坊的Paddy希望新朋友了解土瓜灣的文化底蘊，並糅合在不同設計當中。

「至於與裕吉堂的結識，是他們主動找到樂在製造的。事緣是他們想認識一些在地的人，便在網上搜尋，分別找到我們和土家，然後更主動上門自我介紹。」Paddy喜歡他們的青春熱血，「他們未必清楚有關文化的事，但他們都很樂意了解土瓜灣的生態，又願意一起進行文創協作；想到就馬上做，這一點很值得我去學習。」

他笑說裕吉堂一班年輕負責人誤以為土瓜灣以前是種蕃薯的地方，竟設計一款命名為「土瓜奶奶」的蕃薯特飲，Paddy說這是一個美麗的誤會，「土瓜」並不意指蕃薯，「不過這個美麗的誤會可以用作未來的創意行銷呢！」

與小店的協作創新

儘管一個地方充滿歷史意義，隨著時間流逝，改變和重建還是無可避免。「年輕人為這區帶來新氣息，但這裡還有很多老店、舊街坊生活，如果有更多各種的連繫，可以一起建立大家喜歡的社區生活面貌嗎？」Paddy希望未來考慮進駐土瓜灣的人，不再對這個地方的印象只停留在舊區，藉由一群在這裡生活和創作的人，重新定義土瓜灣，共同建立宜居的社區。

與其來這裡舉行活動，Paddy更希望一群文創人士扎根在土瓜灣，能夠持續地創造含有土瓜灣元素的事物。「由於租金比其他區相對較便宜，近期有不少年輕人到土瓜灣創業；加上現時开通了屯馬線，未來這裡的生活只會更年輕和有活力。」

Design Market



在城區活動期間，樂在製造先小試牛刀，嘗試將在地小店連結起來，選址「麻雀客棧」舉行設計市集。在旅館裡舉行市集聽起來令人倍感新鮮，而這個概念原來別有用意，反映了土瓜灣的文創生活與其他區的不同，「深水埗已經有一個成熟的文化氛圍，街上的地舖讓人聚集，輸出各種文創活動和消費品；相反在土瓜灣，很多時都要走進工廈才發現這些文創事。」今次的設計市集主題圍繞土瓜灣，讓消費者感受此地的文化生活，小店之間更能互相認識。

人與人之間的連結，可以創造在地優勢。「舉例來說飲食業不一定要互相競爭，泰式餐廳和咖啡店可以透過創意協作帶來不同的有趣事情，保有新鮮感，持續產生人流，互惠絕對可以互利。正如新朋友想了解土瓜灣，來到樂在製造，通過我們可以認識到附近小店，促成創意交流；我們有文創活動需要宣傳空間，又可以找到小店幫忙，讓街客發現工廈內的文創活動。」人流由工廈帶到街上，又可以由街上帶入工廈，Paddy比喻這個互惠關係為「窗口」，只要在這個地方生活的人，都可以互相合作，提供鄰里間的需要，令創意生態系統更蓬勃發展。





Paddy說土瓜灣未有連鎖式咖啡店，剛好生昌為在地文創人提供一個「聚腳點」。



≡ 人 = Creative Legacy

土瓜灣的創意傳承

Paddy希望記錄土瓜灣持續變遷的一事一物，於是選擇以小誌及展覽方式，招募一群對社區及文創熱心的素人共同進行實驗性設計及創作。他們創作了四本小誌及社區地圖，包括《土瓜貓》及《我城土瓜灣》等。Paddy認為「夠唔夠土瓜灣味」是一件好虛無的事，除了經常提及的土瓜灣標誌地點，如高山劇場、牛棚，還有很多小事反映著土瓜灣文化和意義，值得被好好紀錄，承先啟後帶動未來創新探索。



「器物共生」工作坊由KaCaMa Design Lab 設計師陳少華 (Match) 帶領，引導公眾運用物理概念「機械利益」開發出靈活的構臂組合。木摺臂裝置以流動形式放置在七間土瓜灣小店展示，可隨店家需要而改變型態，與顧客互動。



「生活小誌」工作坊招募了九位公眾編輯，與設計團隊攜手在短短六個星期內出版四本小誌及社區地圖，從小眾到大眾，記錄在地小事，當中《土瓜貓》記錄著土瓜灣街頭巷尾的貓。



為了在今天重塑昔日的土瓜灣呈現給公眾，他們籌劃展覽Re:trace 2.0，展現土瓜灣的城市面貌，鼓勵人們從城市肌理 (Urban Fabrics) 的角度認識不斷進化的土瓜灣地方設計。Paddy說：「展覽中我們以城市肌理展示土瓜灣城市規劃的過程，更用A至Z標示具特色的建築設計及地標，如後巷 (Back Alley) 及街角樓 (Corner House)，從過去看現在，有些地方已經消失，有些依然存在，公眾會比較理解為甚麼土瓜灣一直存在著新舊夾雜。」

土瓜灣擁有歷史悠久而且獨特的創意生態，由過往的輕工業重鎮一路走來，成為今日的創新實驗基地和創意生產集群。相信在Paddy和不同新舊朋友的努力下，會一直延續土瓜灣的創意和創新精神。

樂在製作伙拍土瓜灣地區組織和小店一起綜裂實驗性質的Podcast節目《馬頭圍爐》，分享社區故事和設計創作歷程，歡迎掃描QR code到網站內收聽。



創意角度看 漁港



蒲窩青少年中心（蒲窩）一向注重青少年的創造力和多元發展，更設有創客空間（Makerspace），鼓勵青少年發揮創意兼「動手做」。在過往幾屆的城區活動，蒲窩都選擇在其獨特的英式紅磚建築內舉辦活動，今年決定來個新嘗試。項目主管蔡恒輝（Jack）分享，「今次我們要跳出蒲窩，在香港仔甌隆甌罇，尋找在地特色，進行地方營造。」



蒲窩邀請了本地塗鴉設計師設計型格塗鴉簽名（Tagging），於兩艘船的船頂上，以黑色和綠色組合的對比色寫上「開新」和「埋街」，讓沿岸居民從住處俯瞰，一眼就見到船頂的新設計。

Jack提到事前與團隊做了不少實地考察，發現香港仔藏有不少特色，卻未為香港人所知，幾經討論，最終認為香港仔避風塘最能突顯到她的魅力，「我們也觀察到黃竹坑的工廈、田灣等有不少創意單位，最後走到海邊，還是覺得避風塘最反映到香港仔的獨特性。」他又解釋，「實地考察的過程中，我們與在避風塘生活的人深入交談，才知道香港仔避風塘是香港最大的綜合型漁港，於是我們決定聚焦這個獨特性，並以創意及設計作啟迪，在城區活動期間策劃不同活動。」

香港仔是昔日「香港八大漁港」之一，時至今日，這個歷史悠久的漁港依然聚集數百位漁民，繼續擔起香港漁業的重任。Jack指形形色式的海上活動依然在這裡頻繁進行，包括漁船停泊、魚類批發、船隻維修、觀光旅遊、公共交通和生活工作休憩等。在今次的「再思南區·社區設計」中，蒲窩從設計角度出發，舉行舢舨體驗、漁港小誌、城市散步和塗鴉工作坊，與公眾同渡看盡香港仔社區特色。



The Warehouse Teenage Club

避風塘生活的創意紀錄

除了蒲窩的青少年團隊之外，今次更邀請了擁有超過30年經驗的避風塘人加盟，一起四處考察、發掘故事，設計了一本《漁港小誌》，記錄漁港各個行業如舢舨、船廠和魚市場的日常運作，並舉行分享會。在香港仔工作多年的Jack，今次首度認識香港仔漁民和漁民文化，「香港仔真是有太多故事，有些事情好少有人提起，就不如由文字和圖像紀錄。再者，刊物的傳閱度總比我們舉行多次導賞團廣。」

細心留意小誌的封面，設計師以線條勾畫出香港仔避風塘現今的海岸線，原來是想反映香港漁民其中一項習慣，Jack分享道，「平時看地圖都是北上南下，但原來漁民卻相反，據他們解釋，南方（南中國海）才是他們捕魚和前進的方向，因此他們看地圖時上方是南方。」

翻開小誌，首尾兩版的設計別出心裁，寫著水上人用語「開新」與「埋街」，意指開始出海和返回岸邊，「蒲窩的團隊每次出去考察都要坐漁船，每次想到可以與漁港工作者聊天都十分期待。因此花了不少心思設計小誌，我們希望人們閱讀故事的同時，感受到我們珍貴的出海體驗，與漁民一起開新和埋街。」



「海上落日散步」邀請了獨立音樂人陳偉恩，在黃昏時分演奏音樂，製造令人印象深刻的回憶。



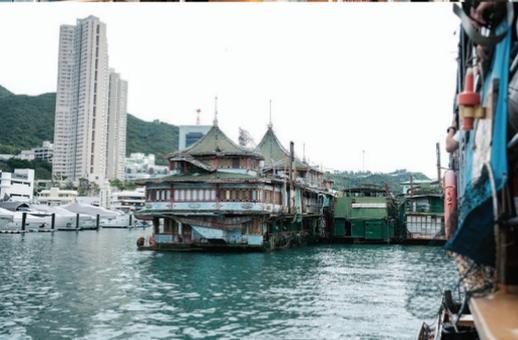
Creative Tourism



坐船去散步

蒲窩邀請了城市研究學者兼《香港散步學》作者黃宇軒 (Sampson) 帶領公眾一起「海上落日散步」。Jack說這是一種新的海上體驗，「我們去外地旅遊很多時都好像跑Check Point，今次由Sampson在船上分享香港仔城市設計，卻是給予參加者另一種遊歷的體驗。」他認為散步比較隨意，可以放慢腳步感受環境，發掘四周有趣的事物，「Sampson曾說城市好似博物館，每一次去都有新的發現，所以我們從這個方向設計舢舨遊的路線。」

「今次的路線集中深灣，主要想分享兩件事情：第一是珍貴海鮮舫半傾倒的廚房船，相信這個震撼的畫面可以引發公眾思考；另外是了解船廠，我覺得它算是在香港被遺忘的工業。一般漁船大約半年至一年就需要進行維修，而維修船隻必須在本地進行，可惜地這個行業開始邁向夕陽，未來香港船隻的型號也可能愈來愈少。」他認為香港仔一般的海上遊著重講解地區資訊和歷史，今次嘗試從現代的角度分享地區特性，看眼前的事物從而思考未來，設計出不一樣的遊歷體驗。



首次設計Instagram濾鏡，在小誌展現小舢舨和漁民渡船的畫面，向為香港漁業付出無數心血的漁民致敬。

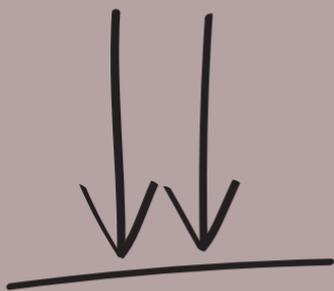
海上視覺的創意旅遊

Jack引用了日本社區設計師山崎亮的說話：「我們要一個『一百萬人來一次的島』，還是『一萬人來一百次的島』？」雖然深受旅客歡迎的珍寶海鮮舫已消失，彷彿減低了香港仔的吸引力，但對於Jack和蒲窩團隊來說，透過地方營造和各種社區設計，重新塑造香港仔文化，仍然可以展現她的個性，為這區開拓創意旅遊的創新方案。「在今次創意節不同的活動裡，都有參加者表示內容很罕有。而『海上落日散步』和『小誌分享』的參加者中亦不乏香港仔街坊，舢舨經過自己居住的大廈時，他們雀躍得瘋狂影相，表示從未想過用這個角度去欣賞自己的社區。」

今次活動時間雖短，卻因為創新的策展角度而獲得不少好評，更吸引了主流媒體的留意，關注香港仔避風塘文化。Jack感謝城區活動聯手協作，才得以開始海上視覺的設計體驗之旅。

環境 × 可持續發展

「減少」是最直接的方法，從時裝和玩具看如何運用設計推動回收和升級再造；又運用逆向思維塑造「易行城市」，以時裝設計推動步行成為可持續的出行模式，「行多步，減少碳足跡。」



長衫狂想曲

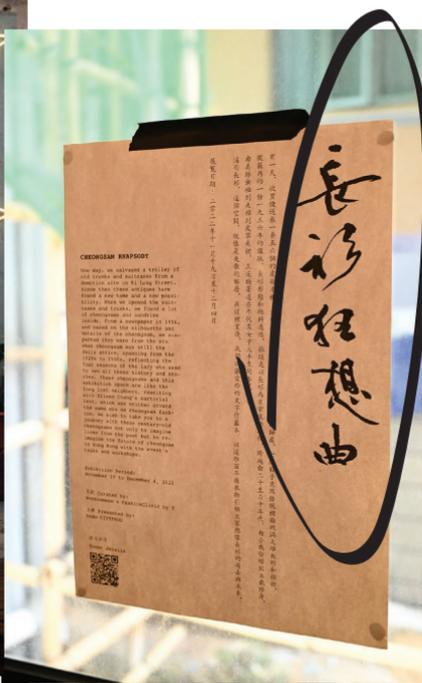
說到「長衫狂想曲」舉辦的源由，要由熱愛收集舊物、青年旅舍 Wontonmeen 老闆娘蔡珮兒 (Pat) 在深水埗街上巧遇一位「收買佬」的故事開始講起。



普出時裝自
言過去與未來



二人身穿的長衫都是從舊木櫥找到，Toby在其長衫上繡上菊花圖案，Pat遮蓋經年月洗禮的痕跡，也能增添設計感。



Wontonmeen的房間展出多件長衫，Pat邀請了「無家者協會」的成員設計房間的裝飾。

Wontonmeen & FashionClinic by T

「有次在街邊和附近一個街坊聊天時，有個收買佬推著幾個舊木櫥經過，隨口問我有沒有興趣接收，我本著讓舊物生命延續久一點的想法就收來了，買來後打開才發現裡面有差不多100件長衫！」輾轉在一個舊衣再造活動遇到FashionClinic by T創辦人Toby Crispy，對長衫略懂一二的Toby估計這些長衫已有一個世紀的歷史，當中精巧的剪裁現今已買少見少，因此靈機一動，提議在Wontonmeen舉行一個展覽，讓這些可遇不可求的長衫生命延續下去。



浦明華師示範傳統花紐手藝技術。

從長衫設計 想像昔日生活細節

說起長衫，總教人想起幾位電影女星。在電影中穿起長衫後展示美好身段，手挽著小手袋，腳踩高跟鞋，舉手投足盡顯優雅，「好多人以為長衫就是酒樓『知客』或高官夫人會穿著的款式，其實長衫在上世紀60年代之前是廣大女性的日常服。」Pat今次收集的長衫雖沒有如電影裡的華麗，卻將長衫女主人上世紀的生活重現於眾人眼前，「之後我跟幾位老人家說起收集回來的舊長衫，原來以前的人普遍衣服不多，頂多三至四件輪著替換，我猜想這位女主人應該是中產出身，幾乎可以每天著上不一樣的衣服，當中更有皮草大衣、絲絨長衫，在那個時代應該都價值不菲吧！」再內外翻看衣服，發現各種車功和剪裁的細節，自言外行人的她都驚嘆舊時代的設計低調而收斂，卻又如此精緻。



作為時裝專家的Toby看到Pat所獲得的長衫亦為之動容，形容這次的收穫為「尋根記」，「我只是一個造衫的人，本來對長衫的理解不深。以前我只覺得它很像古裝，但想深一層，長衫就是香港的文化，正如時尚文化作家方太初曾說『想起長衫就想起香港電影』。」

「以往我們對長衫的印象可能只有《花樣年華》中的張曼玉，但今次見到的正正是以前人們會穿著的日常服，例如有我喜歡的Unisex（中性）款式。」她續解釋女性的長衫源於男性的長衫，有別於我們印象中貼合身形、突顯身材的款式，剪裁較闊身，「這些長衫經歷過生活，附有時間留下的痕跡，比起刻意製造出來的優雅，更加有溫度，我希望觀眾在『長衫狂想曲』中，親近當時的生活，有更多想像空間，不再將對長衫的印象停留於電影畫面。」

「各人住在各人
自己的衣服裡」
—張愛玲



Toby跟師傅學做的一件中性長衫，「長衫牽涉到大量人手縫製，以前的人一天要完成五至六件，除了『摩打手』加速，還要幾位師傅分開做不同工序才能達標，聽起來都有點瘋狂。」

誰帶領著時裝潮流？

從今次大量搜集的資料中，Pat和Toby最後選取張愛玲的《更衣記》作長衫展的主題，Toby分享：「我覺得張愛玲是長衫時代的時裝達人，《更衣記》敘述了長衫在幾十年間的狀況——以前的人珍惜物品，不容易丟棄衣服，好天時就把衣服晾到外面曬太陽，曬衣服是一件盛事。經過時代的演變，人們衣著講求時尚，幾十年間掀起幾番潮流，人們喜歡買新衣並丟棄過氣的服飾，造成浪費問題。」昔日的衣服很值錢，手頭拮据時可以拿到當舖典當，應付日常周轉；相比現在，我們早已墮入Fast Fashion的圈套，習慣用便宜的價格不停購入新衣。

《更衣記》裡也提到「中國的時裝更可以作民意的代表。」當時裁縫師跟隨人們的喜好造衫，書裡描述袖子和衣擺的長短闊窄就是根據人們當時的普遍意願而生成，可說是由大氣候決定Fashion Trend，反觀現在卻由大品牌決定潮流，人們就被拖著鼻子走。Toby認為：「穿衣其實是要顯現自己的個性，而個性不會隨四季的改變而變更，隨著這個方向去製造適合自己的衣服才稱得上『可持續』。」

回想過往擔任品牌設計師的時候，Toby家裡總有不下幾箱衣服，「身在這個圈子就要穿得很『潮』，不然很難有說服力，但一直在乎別人的目光，只會漸漸失去自我，其實自己根本不喜歡那些Style。」最近眼見時裝巨頭都「改革」，採用可持續物料和優化生產過程，減少碳足印，「可持續時裝」成為新潮流。但即便環保議題開始進入時尚圈，Toby亦有另類看法，「有很多人開始提倡Green Washing（漂綠），這些訊息只會令消費者更混亂，就算將衣服循環再造，事實上Recycle的過程都是很耗費資源。」

Toby現在已很少買衣服，反而會親手改裝舊衫，家裡有些衣服更是她的外婆遺留下來的，依然保存得很好，「時裝並非只有一種，跟隨著自己個性穿衣，總比追著潮流的腳步重要，正如今次呈現的長衫也有多種面貌。要人不買衣服是不可能的，下次我們可以思考有沒有需要買新衫及拋棄舊衫！」

長衫與時裝的未來

今次Toby特意學師製作長衫，她分享在製作長衫的過程中，有八成皆為手工縫製，深感其繡縫工藝十分珍貴，燃起她的使命感去學習並承傳下去，「我的師傅都已80多歲，再不趕緊從他們身上學習，恐怕來不及。」為了讓更多人認識長衫設計和文化，Pat和Toby邀請了長衫花紐師傅傳授花紐手藝，又邀請海派老師傅和設計師細訴長衫的過去和探討未來。而展覽結束後，更有大學和愛好者收留了幾件長衫，讓一個年代的時裝故事得以延續。

Pat和Toby坦言，要讓長衫重新進入今天的生活，確實不容易。「不如日本的和服，要一時三刻讓人重新接受長衫並不容易，今次在宣傳的Key Visual上，我找了位有紋身的長髮男生做模特兒，穿著長衫在深水埗街頭踩著滑板，將Now和Past結合，希望帶出和諧感。」

對比昔日長衫的Slow Fashion文化，這個世代的穿衣之道，大多數離不開「夠唔夠潮？」跟上潮流猶如日常競賽，遲一秒彷彿都會被厭棄。Pat和Toby卻認為：「最緊要做自己！」在她們眼中，選擇適合自己的服飾，並珍惜每一件衣服，才是最可持續的時尚潮流。

輕裝上陣。
在城市裡多走
幾步



WalkDVRC

Walkable & Workable Fashion Presentation 「着得又行德」時裝展示



「着得又行德」時裝設計比賽的冠軍作品是一件充滿田園風味的連身裙，設計師Alison Au是香港理工大學紡織及服裝學系畢業生，她考慮到女性懷孕時的身體變化，所以採用鬆身剪裁，以便不同階段穿著，而裙擺的長度更可因應個人喜好調節。

建築師陳啟豪 (Vicky) 是城區活動的常客，他不但投入於自己策展的項目，更積極參與其他創意伙伴舉行的工作坊，以導師身份與青年人遊走各區，分享運用設計改善公共空間的概念，從建築設計、公共空間、農地耕作等不同方面推動城市可持續發展。每次都予人一種新鮮感的他，今次以行德 (Walk DVRC) 主席的身份聯同拍檔兼城市規劃師林芊芊 (Chin Chin)，竟然又踩過界大講時裝設計！

行德 (Walk DVRC) 是一個非牟利組織，推廣行人友善街道、公共空間，鼓勵人們將步行融入生活，減低因使用交通工具而產生的碳排放量，塑造香港成為綠色宜居城市。其成立初期以中環德輔道中為起點，期望改善其街道景觀和當區生活模式，因此將組織命為「行德」。今次首次成為城區活動的一份子，行德舉行時裝設計比賽「着得又行德」(Walkable Workable Fashion)，重塑辦公室時裝以推動日常步行習慣。



行德在中環街市舉行「着得又行德」時裝展示，由六位模特兒示範參賽者們設計的舒適「辦工Look」。

讓習慣變得更有意思吧！

可步行性 (Walkability) 能產生健康、環境和經濟效益，是可持續城市設計中的重要概念。步道、行人路的通行權及質量、交通和道路狀況、土地利用模式、建築物的可達性和安全性等，都是影響可步行性的因素。在香港這個高密度、新舊交織，氣候及地勢多變的城市，要重新規劃城市及運輸交通，落實推行「易行城市」，絕非「易行」之事。行德又是如何運用逆向思維，想到從時裝入手，推動步行成為可持續的出行模式？

Chin Chin在疫情期間觀察到一件事，「全球疫情為人們的行為習慣帶來很大改變，例如人們以前習慣乘坐交通工具，疫情時卻開始選擇走路以避免人潮。」為了讓這些新的綠色習慣在復常後可延續下去，便舉行了以時裝設計為主題的着得又行德，「畢竟有趣的事更易變成習慣，今次的概念是發掘如何將Walkable的衣服演繹得很Fashionable。」

着得又行德公開招募參加者投交作品，設計輕便和透氣的辦公室服飾，塑造專業又不失舒適的體驗。六件被揀選的作品製成實物，並邀請模特兒穿上，並在中環街市進行時裝展示，觀眾再投選心目中的最佳作品。設計大賽後，行德更將入圍者的作品輯錄成造型冊，發放到超過30家不同企業，「我們先從企業和機構開始，推動他們減少對員工上班服飾的規範；長遠承諾會鼓勵員工穿著輕便的衣服，方便下班後進行日常活動，例如步行。」Vicky續說，從時裝角度帶起環保議題，會更容易引起關注。



行德與比賽參加者到Redress挑選舊衣配襯其設計的衣服，延續舊衣的生命。



Reduce
Reuse
Recycle



時裝也可以很實際

香港的夏天潮濕又焗促，在這種天氣下出外走動，不消數分鐘已令人汗流浹背。Vicky分享：「今次的設計比賽參加者要照顧到人們在炎熱天氣下的需要，同時不失專業和舒適，確實不容易。」雖然Vicky和Chin Chin都不熟悉時裝，但看到設計師能讓一套衣服展示出不同面貌，都覺得十分驚喜，Chin Chin尤其讚嘆一位中學生的作品，「有一套以麻質布料製作的男裝套裝，是由只有17歲、首次參與時裝大賽的中學生Zoé Wong所設計。她選擇了透氣的麻質物料，輕巧而不失莊重；外觀簡約之餘亦充滿設計感——外套可摺疊成斜跨包揸在身上，長褲又可折成短褲穿著，真的很Walkable，這是我喜歡的一套！」着得又行德時裝設計評審團隊有香港設計中心業務發展及項目總監林美華、時裝設計師Ricky Wong和香港紡織及成衣研發中心總監（項目發展）姚磊博士。比賽不設年齡限制，參賽者涵蓋中學生、業餘至現職設計師，Vicky和Chin Chin認為對時裝設計有熱誠的人都可以藉著今次比賽發揮才華，創作自己的作品。

說到穿衣之道，穿衣者最注重的不外乎是美觀和舒適，若再加入可持續概念，自然更能增添衣服的價值。在芸芸參賽作品中，不難看到美觀和環保意念兼具的優秀作品，冠軍作品是優雅的田園風連身裙、亦有男女皆可穿著的Oversized套裝，設計風格各有特色，而且多套衣服不同的部件可隨意拆除和配搭，以配合不同氣溫與個人喜好。



Walkable Workable Fashion Design Lookbook



六位模特兒在中環街頭拍攝造型照。



時裝真的有「可持續」？

時裝界猶如花花世界，誰知在華麗背後它是全球第二大污染產業，在這個情況下，選購衣服更應「重質不重量」。行德認為物料是可持續時裝的基本，所以在城區活動期間舉行了一場網上研討會，邀請姚博士分享她對提升衣服材料的見解，尤其是在保溫 (Thermal)、保濕 (Moisture) 和觸感 (Tactile) 方面，衣服不但要講求美觀，更應講究它的品質。

就著時裝的環保趨勢，姚博士分享了她的建議，「購買衣服時要做到環保，可以從三個R出發——Reduce、Reuse和Recycle。我們可以思考是否需要多一件衣服 (Reduce)、舊衣可以改作其他用途以代替丟掉 (Reuse) 和轉贈給朋友 (Recycle)。」

所謂「You are what you wear」，透過衣服鞋履展現個人身份，是消費主義衍生的行為之一。隨著速食時裝或購物狂歡節日的出現，連帶產生「衝動性消費」的狀況，消費者以較低價錢買來更多衣服。Vicky最近參與一個環保慈善機構Redress的回收衣物項目亦有所發現，「在這堆捐贈衣物中，我發現不少簇新的衣服，更讓人驚訝是有些衣物還未剪牌，連名牌都有。」為了發揮舊衣的價值，同時展示着得又行德入圍作品的可配搭性，行德更與參賽者到Redress挑選舊衣配襯其設計的衣服。

時裝的可持續性十分多樣化，當中包括使用生態友好的纖維或回收的物料，亦包括服裝升級再造和回收作二手之用等。慶幸地，那些Fast Fashion的龍頭品牌逐漸引進可持續物料，製造新系列服飾以迎合綠色潮流，讓品牌自身的力量影響消費者。即使衣服可以變得「更環保」，要讓時裝走上永續道路，還是要改變經常性購買的習慣，並選擇品質精良且壽命更長的衣服。

時裝 X 設計 X 城市規劃

再次參與城區活動，Vicky在項目中仍然找到樂趣，「我和Chin Chin分別是一位建築師和城市規劃師，我倆的工作都依靠數據建造城市的基建，而講到時裝、甚至統籌一個活動，老實說，我們經驗不多。每次參與城區活動都以不同身份和層面向公眾推廣設計，擴闊了自己的眼界和人脈，讓別人認識我們，未來可以有更多不同的連繫，繼續推動設計；又正如今次藉着着得又行德，才了解物料已經有如此創新的設計。」

至於首次參與城區活動的Chin Chin也有很深刻的體驗，「時裝、設計和城市規劃，這三件事看似不太有關聯，今次城區活動讓我們成功將它們結合，可以推動環保，在城市設計上令人有更多反思，是我今次最大的得著。」

立即掃描QR code，細閱
Walkable Workable Fashion Lookbook!



設計為舊玩具 注入創新可能





顧名思義，「再生玩具店」的理念是延續玩具的生命，創辦人兼註冊社工黎俊業 (Paul) 和設計師黃少思 (Sabrina) 眼見在這個物質豐盛的時代，玩具成為小朋友物質主義的象徵，玩具多到「玩唔晒」，「當初構想再生玩具店，除了因為香港家庭丟棄玩具的情況嚴重，還留意到基層兒童資源較少，與其他人在物質比較下容易產生自卑感，其實快樂並不在於擁有物質的多寡。」

因此，他在2017年成立再生玩具店，回收舊玩具及廢物，走訪各區學校及社企，舉辦免費社區服務，例如「一換一玩具市集」，鼓勵兒童之間分享玩具；以及玩具工作坊，聚集來自不同階層的小朋友，讓他們通過學習設計思維，重新設計「失寵」玩具，又或運用廢物製作遊戲裝置，分享玩的快樂。

設計思維啟發創新玩法

今次在深水埗舉辦「玩具無界限」，Paul和Sabrina先與中、小學生進行「環保玩具工作坊」，教導學生運用設計思維設計自己心中的玩具，再在通州街玉器市場對出空地舉辦「玩具無界限嘉年華」，在公共空間放置製作完成的玩具裝置，與公眾分享、互動。

「以往舉行升級再造的工作坊，我們會先製作一個模型，讓參加者跟著做。今次參與城區活動，我們想重點鼓勵學生將想法付諸實行。我們先回收了一些紙皮、膠樽等物料，在沒有任何作品參照下，引導他們靠想像，善用物資設計玩具。有些玩具改造要進行試驗，過程中有不少Trial and Error，遇到Error就要思考如何完善設計，學習試錯都是設計思維重要的一環。」

別以為重覆出現的錯誤，會磨滅學生對設計的熱誠，Sabrina說絕對不要看輕學生的創意及堅持：「中學生對於設計玩具有多種天馬行空的想法，有次他們想做一個迷宮，當中想呈現不同遊戲障礙及關卡，在動手設計上最花時間，儘管你給了他們令過程更方便快捷的意見，他們依然要先用盡自己的方法試一遍，可謂『唔試唔心死』！」聽起來學生們有點固執，但Sabrina卻樂見這種互動，「他們願意在無數輪Error後再回到試驗階段，討論中碰撞出很多火花，這是一個很令人驚喜的過程。」

由玩具循環設計開始的永續理念

在這個網購盛行的時代，家長為小朋友搜尋更多玩具的多樣性，貪新厭舊的情況見怪不怪。這種鼓吹「不斷買」的消費文化，造成生產過剩的狀況，滯銷和過氣的玩具同時被丟到堆填區。大部分玩具由塑膠造成，難以分解的塑料倒進海洋或堆積於陸地上，只會持續侵害環境，促使人們開始反思玩具的可持續性。

在Paul而言，玩具只是一個起點，將閒置物件、維修、再造及升級循環才是這個城市可持續發展的方向，是節儉的創新運動。Paul與Sabrina擅長將回收廢物加上「爛玩具」再進行升級，「爛的東西多數被視為垃圾，在設計層面上卻依然有很大發揮空間，在設計階段努力實現零浪費，將之變成一件新玩具，甚至有用的工具，將一件物品升級可以延續它的價值。」

Re-design



小學生利用舊玩具和回收廢物
升級再造和設計機械人。



中學生則利用回收廢物設計大型玩具裝置，
更結合他們設計的創新玩法。



大人和小朋友在玩具無界限嘉年華嘗試玩升級玩具，體驗箇中樂趣。

當再造「垃圾」變成習慣

有些香港家庭早已習慣將廢物分類及在區內轉贈舊物，對環保工作不遺餘力。在綠色循環概念下，除了回收或捐贈，我們還可以選擇再利用和改造，讓物品的價值得以延續。

Paul說：「我很喜歡以台灣作為一個例子，環保意識很早已深植在生活，例如家中大小用品都會習慣自己動手；反觀香港，大家只會在空餘時間手造物品，作為調劑生活的活動。」

Sabrina作為設計師，對於隨手拿起物資再改造已習以為常，她認為香港人的環保意識不算薄弱，但動手做的概念和能力對大部人而言仍較為陌生，「從我的角度看，他們只是缺乏動手的經驗，腦海裡其實有不少有趣的想法，但我相信，這些都可從教育開始。」

生於一個資源豐富的社會，拋棄舊物換新是日常事，要改變群體的習慣，教育或許是最實際的行動。

伙伴有(話)兒



西貢是一個適合漫遊的地方，多得城區活動的協作，得以讓我們揭開西貢創意旅遊的新篇章，由設計出發遊歷西貢，深度發掘她的趣味，我們藉此連繫了多間小店，並透過設計思維將其產品升級，創作別出心裁的紀念品。

香港設計文化協會秘書長 冼子光

Sin Sir

城區活動2022的成功令人非常鼓舞，全因他們不斷發掘和培養本地設計、藝術和文化圈的新可能性。期待我們的持續合作，向不僅葵涌社區，而是全世界展示本地設計師和藝術家的才華！



Kristie Leung

金寶集團KC100藝術空間
總監 梁皓明



中環街市聯同行德及城區活動舉行「着得又行德」時裝展示，提供一個平台給本地設計師向公眾展示作品，我們會繼續透過舉辦不同項目為社區創造價值。

華懋集團中環街市
總經理 鍾詠婷

Angie Chung

城區活動是一個媒介讓公眾參與社區設計的機會，今次首次成為創意伙伴，以繪本X社區設計的方式，帶領公眾輕鬆地了解地方故事，讓繪本故事延伸至展覽、導賞、夜間寫生等地活動，認識城市的不同面向。



Benny Lau

project G.IJ—
繪本設計師 劉紹增



Loupe項目總監 余卓婷

Loupe透過城區活動2022擴闊宣傳的渠道和方式，並認識更多合作伙伴。我們與城區活動合作推出不同的教育項目，聯手盡社會責任。

Fanny Yu

很高興能夠成為城區活動的伙伴之一，以設計帶動土瓜灣的創意生態，與社區和在地小店進行有機的互動，承傳故事，凝聚土瓜灣的創意力量。



樂在製造
創辦人 吳伯風

Paddy Ng



英國皇家建築師協會(香港分部)主席

英國皇家建築師協會(香港分部)與城區活動2022攜手合作，成功舉辦「2022後疫情時代家具設計比賽」，是次與香港設計中心的合作實在意義非凡。

Dr. Ruffina Thilakarathne

我們很高興讓更多人認識來自捷克的品牌，並把握了與香港伙伴和年輕一代交流的機會，從中促成新的合作。



捷克共和國駐香港
總領事

Klára Jurčová

看完十個(設計X可持續)的城區故事，希望讓你感受到設計在社區中發揮的力量，跨領域的創意可成就無盡的設計可能。

今年我們有幸首次進入西貢，與伙伴設計充滿地方特色的紀念品，為創意旅遊打開新篇章；在香港仔由陸地跳到海上，以設計和創意導航，與城市研究者黃宇軒在夕陽下思考漁港的未來；甚至一窺上世紀已遺留下來的長衫，想像過去人文生活，從中探究時裝的可持續發展。每年的城區活動總有新嘗試，感謝超過100位創意伙伴與我們聯手，在短短兩個月間呈獻超過100個設計活動，帶領公眾通過多樣化角度，發掘可持續的社區設計。

城區活動自誕生以來，一直積極地連結跨界別的設計師、本地組織和地區小店，進行各種地方營造項目。設計早就滲入生活裡頭，更是建立幸福和永續社區的關鑰。

主辦機構



主要活動



主要贊助機構



策略伙伴



KENNIFSTUDIO



openground.



Fashion Clinic
by T
/ SINCE 2016

伙伴

四目設計事務所

4N Design

小意思

a little something

藝文香港

ART HONG KONG

澳洲駐香港總領事館

Australian Consulate-General Hong Kong

BEYOND Bollywood

乒鈴嘮吟

BiLiBaLa

英國駐香港總領事館

British Consulate-General Hong Kong

Chillax

加拿大駐香港總領事館

Consulate General of Canada in Hong Kong

捷克共和國駐香港總領事館

Consulate General of the Czech Republic in Hong Kong

芬蘭駐香港及澳門總領事館

Consulate General of Finland in Hong Kong and Macao

香港芬蘭商會

Finnish Chamber of Commerce in Hong Kong

意大利總領事館駐香港及澳門

Consulate General of Italy in Hong Kong and Macau

巴拿馬駐港領事館

Consulate General of Panama in Hong Kong

瑞典駐港總領事館

Consulate General of Sweden in Hong Kong

香港瑞典商會

Swedish Chamber of Commerce in Hong Kong

瑞典貿易投資委員會

Business Sweden

阿拉伯聯合酋長國駐香港總領事館

Consulate General of the United Arab Emirates in Hong Kong

設計光譜

Design Spectrum

英基學校協會

English Schools Foundation

Freeze Lifestyle

FUNGworkshop

good morning CLASS

半邊陶室

Half Corner Studio Limited

怡境師有限公司

Hassell Limited

香港藝土民間有限公司

HKALPS Limited

HKHands

香港學堂國際學校

Hong Kong Academy

香港出口商會

Hong Kong Exporters' Association

香港版畫工作室 | 香港活字館

Hong Kong Open Printshop | Hong Kong Open Press

歷山酒店

Hotel Alexandra

KCI100藝術空間

KCI100 Art Space

香港中華文化藝術推廣基金

Hong Kong Chinese Arts and Culture Promotion Foundation

躍變·龍城——九龍城主題步行徑

Kowloon City in Transformation - The Kowloon City Themed Walking Trail

LASVIT

利東街管理有限公司

Lee Tung Avenue Management Company Limited

小角落木作

Little Corner HK

光影作坊

Lumenvism

荷蘭駐港總領事館

Netherlands Consulate General in Hong Kong and Macao

吾造

NGDOHK

Odds and Ends

英國皇家建築師協會 (香港)

Royal Institute of British Architects (RIBA) Hong Kong Chapter

尚山岩館

Sheung Shan Club

信和集團

Sino Group

Spark Up Asia

Club Deluna

社蓄「扮」公室

Sugar Free Office

野白內觀

Wild White Healing Meditation

世藝·藝區 Art Square

世界自然基金會香港分會

WWF-Hong Kong

可持續發展基金

Sustainable Development Fund

青年廣場 Youth Square

唧唧 zik² - 鉤織創意教室

zik²

ZTYLEZ

設計好改變伙伴

美國建築師學會香港分會

AIA Hong Kong

凝態建築設計

ARTA Architects

BlueArk

BTR (HK) Limited

明愛白英奇專業學校設計學系

Caritas Bianchi College of Careers -
Department of Design

Carnaby Fair

Centauri Optics Limited

香港珠海學院

Chu Hai College of Higher Education,
Hong Kong

香港城市大學建築學及土木工程學系

City University of Hong Kong - Department of
Architecture and Civil Engineering

香港城市大學創意媒體學院

City University of Hong Kong -
School of Creative Media

新裝如初

Classics Anew

製衣業訓練局

Clothing Industry Training Authority

奇極創作室

CreativeKids

Cybertecture Academy

設計創業培育計劃

Design Incubation Programme

Dress Green

映立有限公司

eMotionLAB LTD.

FabLab Tokwawan

快意設計共享空間

Finest Design Nest

富士膠片商業創新香港

FUJIFILM Business Innovation Hong Kong

融HUB

Fusion HUB

金山科技集團

Gold Peak Technology Group Limited

好品有限公司

Goodss Ltd

香港恒生大學藝術設計系

Hang Seng University of Hong Kong -
Department of Art and Design

香港上海大酒店有限公司

The Hongkong and Shanghai Hotels, Limited

亨寧·拉森建築事務所

Henning Larsen Architects

香港大學專業進修學院

HKU School of Professional and Continuing
Education

HOK Group Inc.

香港專上學院

Hong Kong Community College

香港知專設計學院

Hong Kong Design Institute

香港設計師協會

Hong Kong Designers Association

香港迪士尼樂園度假區

Hong Kong Disneyland Resort

JG King Homes

啟德體育園

Kai Tak Sports Park

Kinkslab

Kitchen Infinity Holdings Ltd

靳劉高設計

KL&K DESIGN

Kohn Pedersen Fox Associates

林寶堅尼香港

Lamborghini Hong Kong

羅氏針織

Laws Knitters Limited

Loupe

穆氏建築設計

M Moser Associates

林子康設計有限公司

Max Lam Designs Limited

荃灣西如心酒店

Nina Hotel

一持工作室

o&o Studio

一口設計工作室

One Bite Design Studio

OneAdvertising Ltd

寶仕奧莎集團

Preciosa International Hong Kong

Project Futurus

project G_IJ_

呂元祥建築師事務所

Ronald Lu and Partners

森科產品有限公司

Sēmk Products Limited

香港社會創投基金

Social Ventures Hong Kong

梁志天設計集團

Steve Leung Design Group

騰訊眾創空間 (香港)

Tencent Westart (Hong Kong)

香港中文大學建築學院

The Chinese University of Hong Kong -
School of Architecture

香港理工大學設計學院

The Hong Kong Polytechnic University -
School of Design

香港理工大學時裝及紡織學院
The Hong Kong Polytechnic University -
School of Fashion and Textiles

香港理工大學專業進修學院
The Hong Kong Polytechnic University -
The School of Professional Education and
Executive Development

歐華爾顧問有限公司
The Oval Partnership Limited

香港高等教育科技學院
The Technological and Higher Education
Institute of Hong Kong

周德年建築師設計有限公司
Thomas Chow Architects Ltd

關永權燈光設計有限公司
Tino Kwan Lighting Consultants

葉頌文環保建築師事務所
Tony Ip Green Architects

Touches Limited

叮叮科創
trampus

via architecture limited

VPLUSTUDIO

和富領袖網絡
Wofoo Leaders' Network

楊展
Yeung Chin

Ztory Inc Limited

策略媒體伙伴

香港01 | 01 空間
HK01 | 01 Space

ACOO

文化者
The Culturist

活動推廣伙伴

信和集團
Sino Group

屯門市廣場
tmtplaza

奧海城
Olympian City

荃新天地
Citywalk

市區重建局
Urban Renewal Authority

茂蘿街7號
M7

YM² 裕民坊
YM² Yue Man Square

618上海街
618 Shanghai Street

一新美術館
Sun Museum

WM 酒店
WM Hotel

支持機構

香港時裝設計師協會
Hong Kong Fashion Designers Association

香港建築師學會
The Hong Kong Institute of Architects

場地伙伴

堅農圃
K-Farm

大南天梯
Upper Deck Tai Nan

關於「設計營商周城區活動」(城區活動)

「設計營商周城區活動」(城區活動)是一個創意商業及設計和創意集群的起動計劃，由香港設計中心於2018年首辦。項目旨在促進本地設計和創意集群發展、推動本地商業、社會各界及外國創意單位之間的交流、交織與合作；攜手創造共享價值，營造美好城市。項目每年集合超過100個創意伙伴，通過三個協作平台：「主要伙伴場地創意節」、「公眾社區教育項目」和「衛星活動及優惠」等，策動逾100個設計活動，讓創意靈感與設計扎根社區，帶動創意經濟發展，締造香港創意生態。

關於香港設計中心

香港設計中心為於2001年註冊、2002年成立的非政府機構，擔當香港特別行政區政府的策略伙伴，以推動香港成為亞洲區內享譽國際的設計之都為目標。公共使命是推動社會更廣泛和具策略性地運用設計及設計思維，為業界創造價值及改善社會福祉。

網址：www.hkdesigncentre.org

關於「創意香港」

「創意香港」是香港特別行政區政府於2009年6月成立的辦公室，專責推動香港創意產業的發展，由2022年7月1日起隸屬文化體育及旅遊局。現時的策略重點為培育人才及促進初創企業的發展、開拓市場、推動更多跨界別、跨文化藝術領域的合作，以及推動香港成為亞洲創意之都，並在社會營造創意氛圍。「創意香港」贊助香港設計中心舉辦多個項目，包括「設計營商周」、「設計營商周城區活動」、「DFA設計獎」、「設計智識周」、「FASHION ASIA HONG KONG」、「設計創業培育計劃」、「時裝創業培育計劃」及其他，以推廣香港設計。

網址：www.createhk.gov.hk

「設計營商周城區活動」項目團隊 (2022-2023, 包括核心及特約團隊成員)

林美華 (總策展及策劃人)	阮銘澄	張晉杰
胡皓妍	蔡嘉雯	蔣諾宜
楊浩櫻	黃宏祥	徐子健
王麗英	梁爾倩	

設計營商周城區活動督導委員會成員

嚴志明教授
黃偉祖博士
林美華
周詠賢

深思設計·永續城區

10篇設計營商周城區活動創意伙伴訪談錄

出版：香港設計中心

策劃：「設計營商周城區活動」項目團隊

訪問及撰文：蔡嘉雯

責任編輯：林美華

編輯：王麗英、阮銘澄

平面設計：黃宏祥

ISBN：9789881386427

版次：2023年5月第一版第一次印刷

© 香港設計中心

荃灣白田壩街45號南豐紗廠五廠6樓602室

電話：(852) 2522 8688 傳真：(852) 2892 2621

電郵：info@hkdesigncentre.org

版權所有，未經許可不得翻印、節錄及轉載



www.bodwcityprog.com

[f bodwcityprogramme](https://www.facebook.com/bodwcityprogramme) [ig bodw.cityprog](https://www.instagram.com/bodw.cityprog)

主辦機構



主要贊助機構



免責聲明：香港特別行政區政府創意香港僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物／活動內（或由項目小組成員）表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、文化體育及旅遊局、創意香港、創意智優計劃秘書處或創意智優計劃審核委員會的觀點。