VR遊戲增兩代人互動

人口老化

畢業作品向長者傳遞關愛

年輕人一向創意無限,有着天馬行空的想像空間,若把其創意應用於設計上,定必 能設計出意想不到的產品。現今的設計師不但在設計產品上追求獨特創意,還希望透 過設計為社會帶來「銳變」。香港知專設計學院(HKDI)和香港專業教育學院 (IVE) 李惠利院校日前舉行了學界的年度設計展 Emerging Design Talents 2019, 展覽以「EVOLVE」為主題,寓意着設計新生的「銳變」。當中不少畢業學生的作品 均探討着不同的社會議題,如:人口老化、都市人的生活壓力、居住環境問題等,學 生透過生活體驗和日常觀察啟發設計靈感,望透過作品引發大眾反思。

文、攝:香港文匯報記者 Aimee

有設計學院的學生關注長者需要,特 意設計了不同的產品方便長者生活。 是次設計展中有部分作品曾在今年的 米蘭國際傢具展中展出,更獲得不少



免俯身拾起的枴杖

拉後便能輕易撿回

走在設計展中,作品「Sidekick」特 別吸引着記者的目光,「Sidekick」由 黄智健設計,他曾在運動時受傷,使用 了枴杖半年,令他深深體會到長者使用 枴杖的困難。在使用枴杖時他曾不小心 把枴杖掉在地上,但因有傷患令他難以 俯身拾起,因此令他萌生設計「Sidekick」的意念。「Sidekick」是一款便於 長者使用的枴杖,即使枴杖掉在地上, 只要輕輕一踏枴杖上的扶手位置並拖 後, 枴杖便會「站起來」, 讓使用者能

枴杖主要以楓木製造,令其重量更 輕、更結實。仔細留意下會發現扶手位 置呈五角形,這是為了方便使用者能輕 易撿回枴杖而特別設計的。另外,扶手 位置亦特別加上防滑設計和手帶,令柺 杖能穩固地靠在桌邊等位置,不易滑 落。



枴杖椅子二合為

外表如一張椅子,收起椅子便成枴杖,這是劉子晉的作品 「Tri Cane 隱藏式枴杖櫈」,作品靈感來自於患有腳患並 使用枴杖生活的家人,因腳部不適,不時要坐下來休息,但 設計的學生明白到要長者攜帶摺椅外出十分不方便,因此設 計本作品,把枴杖和椅子二合為一,讓長者可以更簡便、隨 時隨地坐着休息。「Tri Cane 隱藏式枴杖櫈」外形有別於 一般傳統枴杖和枴杖櫈,其採用了熒光綠色和啞面銀色作枴 杖櫈的主色,此設計令枴杖櫈外形更時尚有型,減低了長者 使用枴杖櫈時負面標籤的感覺

只需單腳操作,即可自如地伸縮作枴杖或座椅之用途,更 可調校至不同高度以迎合不同情況需要。當作枴杖用途時, 礙眼的櫈面能巧妙地隱藏起來,成為枴杖的扶手。扶手下方 有一個按鈕,只要把按鈕往下推,枴杖部分就變成由三個三

角形組成的椅子腳。要 還原成枴杖也十分容 易, 先把櫈面收起成扶 手,在椅子腳的下方有 一個凸出綠色的掣,只 要用腳一踏並同時提起 扶手便可。



■「Tri Cane 隱藏式枴杖櫈」可 根據用途自如地伸縮。

在退休生活中可以有多一種不同的

責場景設計的學生黃惠婷説。 遊戲設有中、英文版本,在開 始遊戲前,玩家先要自訂30秒的 設計音樂,其音樂會作玩家在VR 設計上也是十分用心,「音樂精 靈的樣子其實曾作多次修改,最

VR遊戲「Reality」是11名來自

四個學系的同學共同合作完成的作

品,如遊戲中的角色是由創意媒體

的學生馮慧妍説。 完成自訂音樂後,玩家也可下 載音樂檔於手機中作鈴聲。其後

精靈,因為希望長者可以和小孩

子一起玩。」負責遊戲角色設計



■「Reality」有健身操的動作。

長者的行動反應,學生們特意在 遊戲設計時以較慢的速度運行遊 戲。

<u>玩家先需要戴上特定的VR眼鏡和手掣進行遊戲。</u>

可訓練手眼協調

「Reality」最多可供四人同時進 行VR遊戲,玩家先需要載上特定 的VR眼鏡和手掣,於VR世界中 捕捉精靈,黃惠婷表示遊戲中的 特意設計手掣可綁在手腕上,方 便長者們投入遊戲。」

VR的場景參考了香港舊年代的 建築環境和街道設計而成,設計 的同學們希望透過舊年代的遊戲 是唐樓、霓虹燈招牌還是家庭用

置身在VR的空間中,遊戲角色 在開始時會設定在一個室內房子 玩家在最初設計的音樂便會播 放,便可開始捕捉遊戲中的精靈 了。除捕捉精靈外,在VR的空間 中也會顯示一些健身操動作,玩 家可藉着玩遊戲的過程中多做運 動,除了能訓練手眼協調外,更 希望可令玩家們有互動的機會, 「遊戲的主要的對象是長者,而 長者一般較少機會接觸VR等這些 年輕人的玩意,遊戲可供四人同 時進行,希望有年輕人和長者一 起玩,藉着這個遊戲作媒介,讓 他們有互動的機會。」



神秘的書中 意大利文藝復興時期畫家達·芬奇的作品《蒙

娜麗莎》,她的微笑,吸引了每年逾六百萬人湧 往巴黎羅浮宮,透過厚厚的防彈玻璃,看她一 眼。蒙娜麗莎到底是誰?她笑了五百多年,身份 一直成謎。這是歷史上最著名的「神秘畫中

類似的神秘畫中人,比比皆是。過去一年裡, 共有三幅名畫被解謎,當中涉及人物包括:法國 雕塑家羅丹和荷蘭畫家梵高。

一幅懸掛在西班牙馬德里加迪亞諾博物館 (Lazaro Galdiano) 的小畫像,上月初被專家證 實,畫中人是羅丹,而非比利時國王。

家、藏品種類繁雜、有繪畫、雕塑、工藝品、錢 幣等。館內一個燈光暗淡的地方,懸掛了比利時 國王利奧波德二世 (Leopold II, 1865-1909) 畫像,他是臭名遠播的獨裁者,以開發非洲為名 霸佔剛果土地,強迫當地人為奴,導致三百萬剛 果人喪生。

獨裁者的畫像高掛在該博物館五十年,從來沒 有人懷疑過畫中人的身份。直到上月,西班牙平 面設計師帕斯托 (Luis Pastor) 來到國王畫前, 一下子呆住了,畫中人明明是羅丹,與張貼畫旁 的人物説明不符合。

三十九歲的帕斯托向《衛報》記者説,他大學 攻讀純藝術系,喜愛羅丹的雕塑,經常去巴黎的 羅丹博物館參觀,熟悉羅丹的一切,包括他的容

似,兩人均留着豐厚的、像掃帚一樣的大鬍鬚。 時奧斯曼外交官的芭蕾舞星情婦。

但羅丹的眼睛是藍色,而國王是黑色;兩人的耳 朵形狀也有異。帕斯托説,他朝着畫中人瞪了半 天,決定尋根問底。

帕斯托上網查核畫中人資料,又諮詢一些歷史 學家和古畫修復家的意見。他們認為,該博物館 館主藏品複雜,他看到順眼的,就收藏。比較起 來,國王畫像的收藏價值,當然高過羅丹。

帕斯托不服氣,寫信給博物館提出疑點。館方 經過調查後終於證實,畫中人確是羅丹。帕斯托 認為,今次結果屬於雙贏——國王遺臭萬年,其 畫像不配供人欣賞;替羅丹正名,不再委屈他。

第二幅獲解謎的畫中人,是梵高於一八八九年 該博物館開辦於七十年前,館主是私人收藏 繪畫的《園丁》(Gardener)。當年梵高精神病 復發,被送往法國南部普羅旺斯聖雷米精神病院 療養,他畫了一大批田園風景,包括著名的《向 日葵》。這批畫作裡,有一幅穿着光鮮衣服的男 人畫像,背景草木盛開。該畫於一九零八年作首 次展出,一直被誤認畫中人是田園裡的農夫。到 去年九月,畫中人被證實是精神病院裡的園丁, 背景畫了一道防衛病人外逃的圍牆,這是梵高病 發時割掉自己耳朵後畫的。

第三幅獲解謎的畫中人,她的容貌沒畫出,只 見全身裸露,劈開大腿,陰部結構描繪細緻。此 畫名為《世界的起源》(The Origin of the World),畫於一八六六年,是藝術史上最具爭 議的畫作之一,一直藏於巴黎奧賽美術館。百多 年來,畫中人被誤認為一名愛爾蘭模特兒。

直至去年八月,法國一文學家在研究作家小仲 帕斯托承認,羅丹和比利時國王的臉孔確實相 馬的書信時,發現信中提到該畫中人,證實是當

街坊帶路遊黃大仙區 助老人青年了解舊時代生活

如今網絡社會的侵入, 青少年與手機彷彿只有遊 戲、購物、社交的功能。 青少年與老人之間像隔着 一道牆,彼此都不互相了 解,為了推廣社區內的長 幼共融,陸續出版推出 「你的故事・我的啟示」 社區故事系列,通過青少 年拍片的形式,記錄老友 記的日常生活,藉此加深 長幼間的跨代了解。

陸續出版於2015年成 立,成員包括香港年輕設

計師、藝術工作者及創作人等,以 藝術創作和數碼科技呈現社會議 題。他們推行為期兩年的跨代共融 項目「你的故事‧我的啟示」,以 全港長者比例最高,及公營房屋比 例最多的黃大仙區長者為主要訪問 對象,希望更多的年輕人關注長者 問題與需要。

導賞團由當區「地膽」做導賞員 帶領8位老人同9位青少年一起窺探 黄大仙。參與者跟隨「地膽」的腳 步,了解黃大仙的歷史、居民經歷



和小店故事。團友與老人互不相 識,卻在見面之際分享共同對黃大 仙區及屋邨的記憶。有老人感歎 道:「香港竟然這麼多地方還沒有

黄大仙區擁有着「人口老齡化」 的標籤,越來越多年輕人從裡面搬 出來。當日跟隨着導賞團的腳步 發現黃大仙區如同世外桃源般,老 人坐在椅子上休閒聊天,時光總是 慢悠悠的,很少看見年輕人忙碌的 身影。跟着導賞團一起行走在黃大 仙區域的老人,像孩子 一樣與青少年們聊天遊 玩。通過導賞員口述黃 大仙歷史資料,除了讓 青少年和老人了解藏在 黄大仙的歷史故事之 外,「街坊帶路」更加 深了老年人和青少年彼 此之間的了解,亦可以 從社區中看到變更中但 人情味仍然醇厚的年 代。

是次計劃負責人Mandy 説:「這些老人都像小孩

一樣,特別喜歡參加活動,如唱歌跳 舞,他們很樂意與青少年交流。」年 輕人對老人可能總有一些誤解,認為 老人只會終日渴睡,也不了解現代的 時尚,但是通過這次活動,青少年也 更加了解老人的世界,此計劃為期兩 年,日後還會透過培訓、探討、拍攝、 街坊導賞團、放映等活動,增加青少 年對長者的基本認識及需要,從而拍 下他們的生活故事,喚起青年關注社 區問題。

採訪:香港文匯報實習記者 王芊