

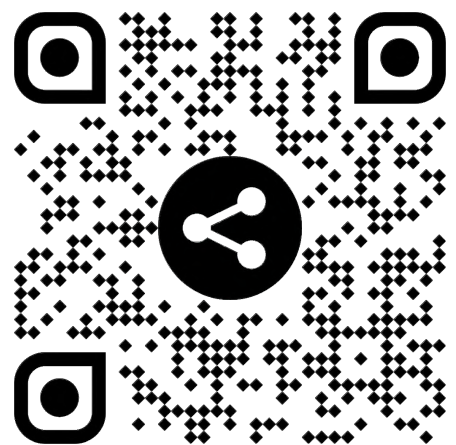
「e-Co Architecture」青松作品集

中藝文傳

新舊共生的木藝美學，糅合中國文化傳統工藝，傳承與融合。

“*Master Taishi*” 團隊

Ben Lau, CK Yuen, Mingjiang Huang,
Anson Chan, Patrick So



主辦及導師：
Provides Ng, Boyuan Yu,
Jianing Luo, Patrick So

協辦社工：
Coca Fong (HKFYG)
Kahei Cheung (ELCHK)

參加課程 / 導覽影片 / 元宇宙體驗：
<https://provides-ism.com/good-rain>



特別鳴謝
Special thanks

中大 School of Architecture
THE CHINESE UNIVERSITY OF HONG KONG

i-CARE Centre 博群全人發展中心
for Whole-person Development

香港中文大學圖書館
CUHK Library

香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
賽馬會乙明青年空間
Jockey Club Jat Min Youth S.P.O.T.

基督教香港信義會
沙田多元化金齡服務中心
ELCHK, Shatin District Community Centre
for the Golden-Aged

DESIGNTRUST
信言設計大使
AN INITIATIVE OF THE
HONG KONG AMBASSADORS
OF DESIGN

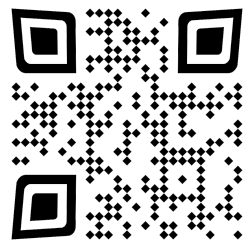
問題分析

隨著人口流動，社區發展，經濟飛躍，令大量木製家具和木裝置等**被棄置**：

- 香港每年產生超過**8萬噸**的廢棄木材，大部分運往堆填區，或被焚燒。
- 其中包括一些古式傢俬、承載匠人巧思的木製品，因**局部損壞而被整體棄置**。
- 許多新一代不知道傳統的榫卯結構可以拆卸修復，導致珍貴的木材和工藝一同被**埋入堆填區、讓工藝失傳**。

工藝、家具，可以成為

接通兩代的橋樑嗎？



「中藝文傳」以「古木新生」為設計哲學，專注將**傳統榫卯工藝**與**現代模組化**設計結合。

我們從《考工記》「天有時，地有氣，材有美，工有巧」的造物智慧出發，**透過當代設計語言、重現東方木作精髓。**

在快節奏都市中，我們希望創造**承載文化記憶的公共傢俬。**

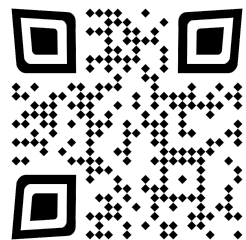


設計目標

讓這些木材重生！給予棄置木材新的生命～

團隊回收了一堆**廢置的木材**，經過拆卸整理後，變成**一塊塊的木板**，並利用去設計制作一張新中式椅子，供社區使用。

希望長者青年能在椅子上創造共同回憶、分享文化傳承。



靈感來自AI生成的民間故事。

“話說有一名年輕的設計師，因疫情失去工作，返回貧窮的家鄉故居，只見一堆堆廢置的家具及木材。他即時有新意念，結合舊木料及廢置家具、創造既實用又創意的社區桌椅。”

這些作品不僅是生活必需品，又承載着村民們的智慧與情感。團隊希望造出一家具，不僅僅是物件，更是**情感與記憶的延續**。通過我們的成品喚起人們對傳統文化的關注，也能為社區帶來**新生機**。



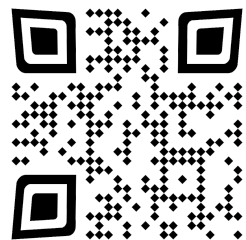
靈感 & 先例

本次以「如意禪椅 × 市集會友」為概念，將回收木料轉化為可組合式坐具系統，兼容個人休憩與群體交流需求。

設計要點：

- 參照Ben的休閒咖啡杯概念
- 融合CK的多功能組合方案
- 整合Anson的桌板設計
- Patrick Sir 的科技官角色利用AI幫助設計。

青松合作強化了不同設計方案，給予討論、考慮及選擇的空間。



可以有桌子 + 椅子來放點心，可節省更多空間，摺疊時可能會傷到人



不同顏色、不同水平 ==> 多功能，簡單，多功能，堅固穩定

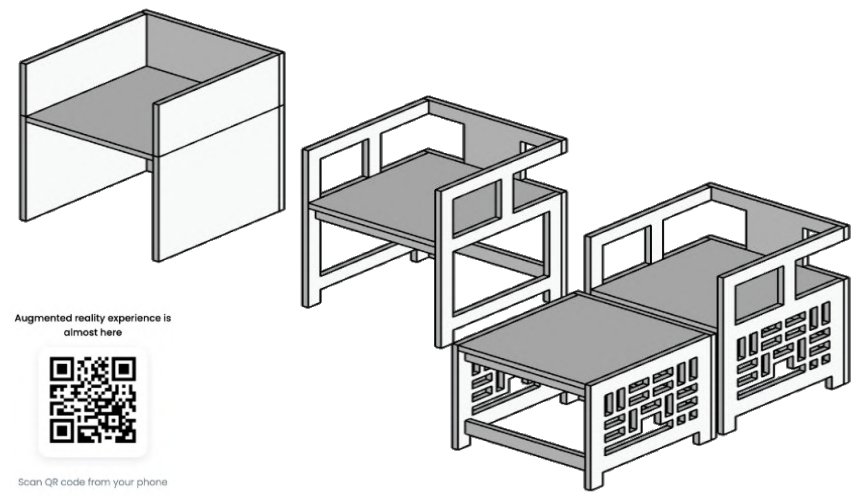


可以伸展身體，舒服地休息，多功能，可以拼合形成更多的使用用途



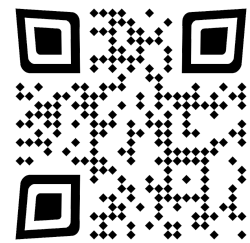
簡單設計而且實用，適合環保木材再造，看起來更像是古老中國形式的現代化

設計開發



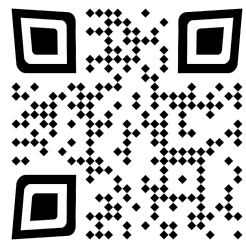
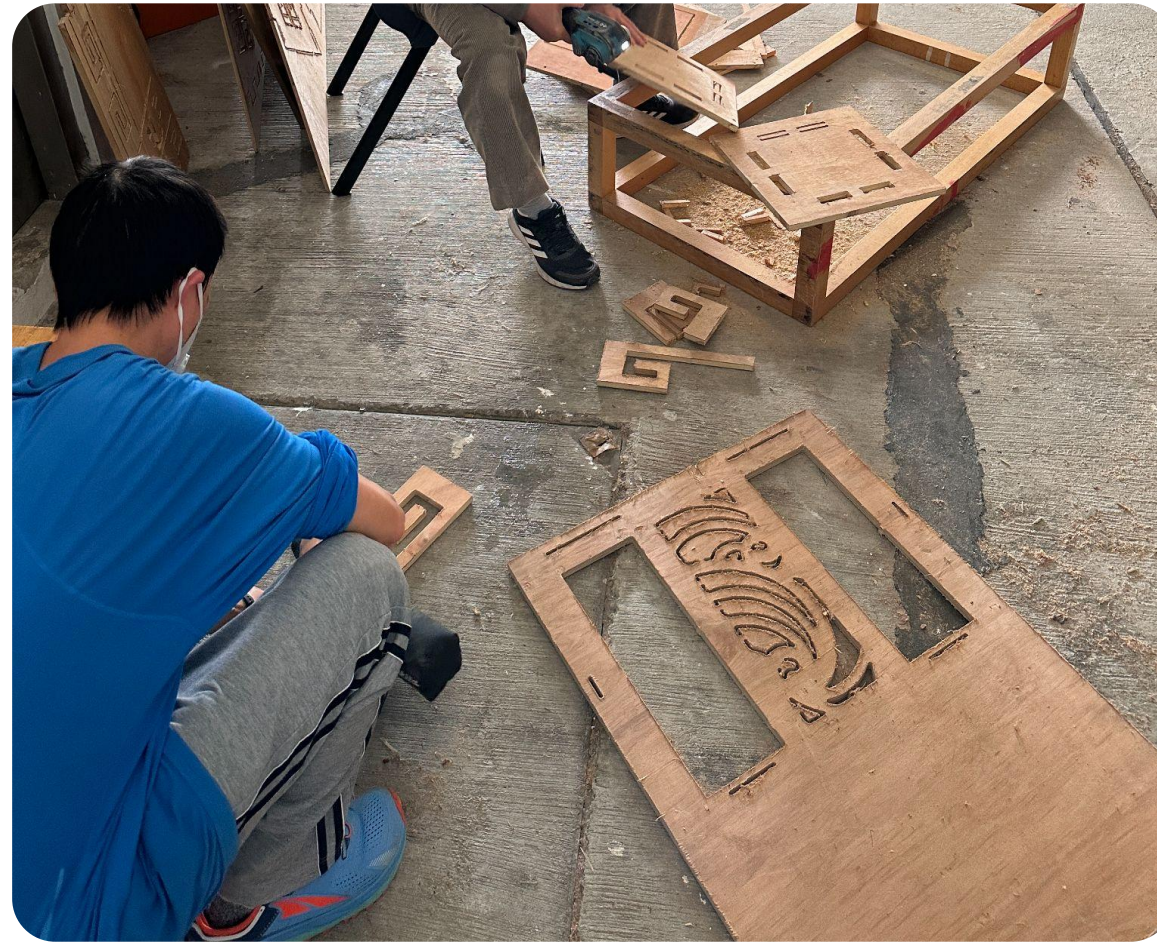
以「四代同堂」故事為藍本，採用「逆向工程」重構古家具DNA：

- 設計提煉「太師椅」的框景美學，轉化為可模組化拼接的L型靠背。
- 運用3D建模設計「祥雲」紋樣、融合為可減輕椅子重量的鏤空設計。
- 結合CNC精密切割與手作修邊，在廢棄木料上重現「一木連做」工藝，確保組件可徒手拆裝。



生產過程

1. 從**直角設計**開始，以簡單直接的方式設計連接和組裝，確保大家都能參與過程當中。
2. 木板透過**CNC全自動切割**、安全又準確，並允許我們在上面自由添加曲線圖案。
3. 將這些部件組裝在一起的**過程相對較快**，只需在榫位上進行微調
4. 用**廢棄膠樽的塑料熱縮包裹**在一起，固定木組件位置，作品便完成了，也能隨時拆卸組裝成新的椅子。

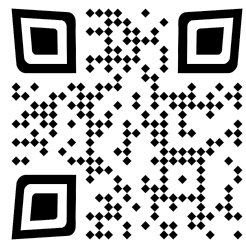


成品特色

這張椅子的設計理念結合了中式元素。以**簡約而典雅的木質結構**，展現傳統工藝之美。

同時，椅子的設計考量了不同世代的需求，促進家人之間的**交流與共融**。

讓每一代人都能在這張椅子上**分享故事、創造回憶**，實現跨代文化的**傳承與融合**。





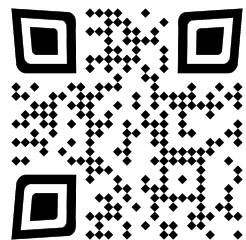
我們重新詮釋中式椅子為一個日常物品、融入社區街市。我們意識到街市可以具有**聚集社區互動**和**休閒的功能**。在這樣的環境中打造**新一代社區中心**，座位組合服務不同世代的需求。

如意禪椅 × 市集會友



設想清晨的如意禪椅：

- 公公婆婆買完餅坐低休息傾吓偈，望住小朋友在旁邊砌積木熱熱鬧鬧
- 後生仔週末落嚟食晏，齊齊打機，又教公公婆婆用電話
- 每日下午一點與晚上七點有獎問答遊戲，街坊齊聚市集舞台，邊吃飯邊猜燈謎
- 每月「傳椅巡遊」活動，鼓勵居民帶著廢物再造的家具交換故事，形成流動的文化共生網絡





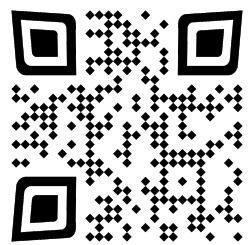
國語報新館

中華點心

香港餅家

文化招券

市集會友



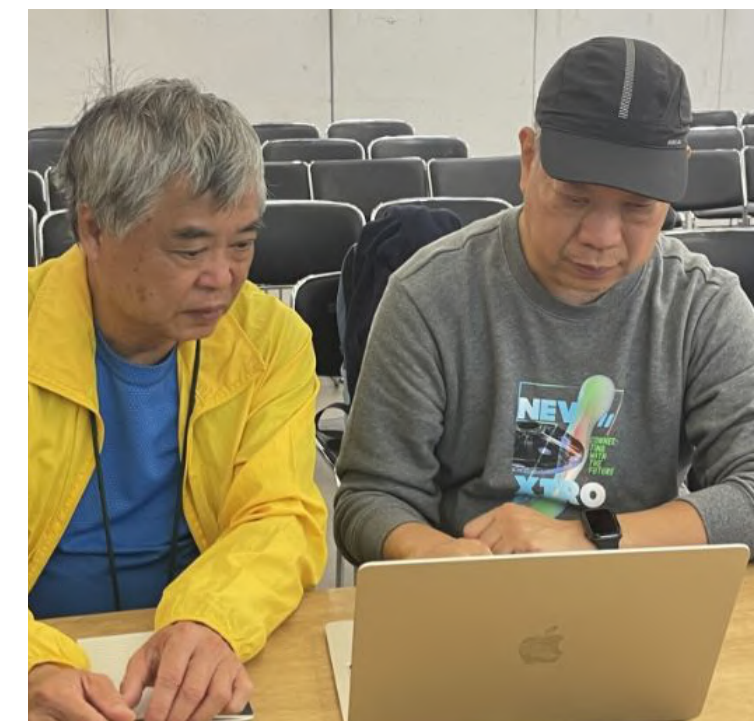
- 年青人晚上唔知食乜，到LED大屏幕前睇睇當日**推薦食譜及即煮即食的 餸菜包**
- 街坊在告示板上分享自己的**煮食作品**，每周共同選出「街坊廚神」，週末親自落場教大家烹飪簡單好味的晚餐
- 環形大環形大螢幕**實時更新**不同食材的**價格**
- 年青人可以透過告示板上大家的**留言**去學識點樣去**揀餸菜**，例如學分辨點樣為之比較新鮮，肉類肥瘦有咩分別
- 透過留言區將社區**左鄰右里牽連**，增加不同的途徑令居民可以**互相扶持**。





永續 啟示

當我們青松合作廢材再造，正是對《梓人傳》「匠人營國」精神的最佳當代詮釋。這些流動的新舊共生體，終將編織成香港獨有的文化經緯——在櫛比鱗次的水泥森林間，長出有溫度的記憶年輪。



參加者感言

今次工作坊，大家的表現真的超出所有人的預期。無論是合作精神還是創意，都讓人刮目相看。我們展示了強大的團隊力量，期待未來更多的精彩合作！

– Anson

這次是我第二次參加Provides導師的工作坊。被她的活力，能幹，知識感染，（同驅策下😊）我頓覺活力尚在。亦使我對元宇宙，AI 有新的體驗。感謝團隊們大家分工合作，年青的提供技術同知識的支援，而我們年長一輩在實務上提供意見。發揮青松最大的力量。眼見從一堆堆的廢置木材，在我們的手裏變成一件一件可用的家具，過程是多麼奇妙，亦充滿滿足感。Provides，再有工作坊時，記得預埋我。

– Ben

CK感言：

今次工作坊實在十分精彩，除了可以發揮我喜歡的木工外，還學到了環保物料再利用，AI及元宇宙；設計出來的椅子充滿創意與實用，裝嵌期間雖然遇到不少挑戰，只要多思考，問題都能迎刃而解；而安排青松共同合作，年青人與50+的融合，產生完美的精彩火花；更重要的是大家的創造力，與及組員的合作精神，展現無比的團隊力量，超出所有人預期。這次工作坊即將完結，真的依依不捨，期待未來有機會再參加。

– CK



每一次舉辦工作坊，參加者的努力與社區智慧也一次又一次的打動我，讓我確信社區共創這條路是可以走下去的，這次也毫不例外。例如當我們發現cnc切割的筍口較預期中細小，CK立刻挺身而出用他的木工經驗，帶領一群青年人現場再作人手打磨，順利完成組裝。辛苦於表演場地檢回來的廢棄木材、連夜拆卸，在打開的瞬間看見裏面全是鐵釘、超過幾百子，全部需要人手拔出來，我瞬間心中涼了半邊天。結果第二天Ben sir二話不說帶了兩把大鉗子，便開始上手拔釘子，也很有耐心的教導所有人如何操作，竟然半天便齊心合力把全部釘字拔出來了。又例如拆卸舊傢俬的時候，需要拿着錘仔不斷用力的敲打木板，Anson也是沒有一刻休息的一直出力敲打，讓我覺得不論什麼行為能力和年齡層，只要大家有一顆凝聚的心沒有過不去的難關。銘sir也是狠狠工作不說話的人，默默地把街市的元宇宙初稿連夜完成。靠着我一人實在不可能，除了參加者，也要感謝我的導師團隊，相信着也支持着我，各人也有不同的專長，才能使工作坊順利完成。

– Provides NG

呢場跨界探索之旅讓我深受感動！睇到大家將回收材料與AI演算法、機械手臂協作重構為未嚟家具，喺VR空間中解構重組設計邏輯，每一步都充滿創意。技術不繫冰冷嘅工具，當永續理念與數位思維深度碰撞，傳統工藝並進！

– Boyuan YU

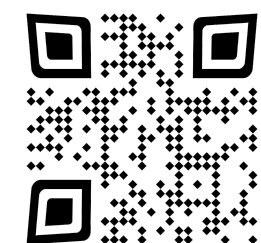
我非常榮幸能夠在這遇大家，在前期的靈感搜尋和設計開發階段，我有時會感覺到一些來自於我自己的壓力，但是參加者總是會有說有笑地和我說分享想法、結合切身經歷來告訴我不同人群更喜歡什麼樣的設計，這讓我的思路被瞬間打開。一起團結就能步步向上！

– Jianing LUO

一路喺度焦慮自己冇經驗好怕所有事會出錯結果幾個月落嚟根本原來唔駛擔心，成功煉成「出錯就出錯吧」嘅心態因為去到最後我嘅組員都會幫我執生，我準備唔好嘅嘢大家都唔介意，我可以放心咁畀事情自己發生然後去學大家嘅人生經驗同智慧。好意外而且滿足。好多謝我出色嘅組員兼長輩兼好友！

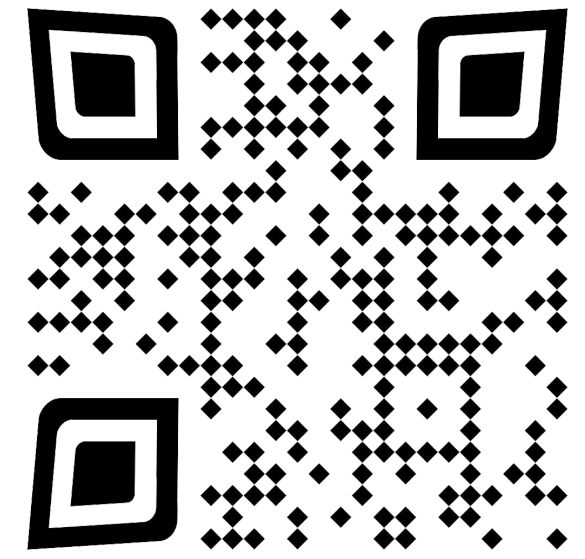
– Patrick SO

導師感言



DIGITAL COMMON(S)

數碼共同體



Digital Common(s)
www.provides-ism.com



This work is under Creative Commons Attribution 4.0 International License, which means that it can be shared and build upon.

The only condition is that you credit the original work to project “Digital Common(s)” by Provides Ng, throw in a link (<https://provides-ism.com/>) and citation “Ng, P., et al. (2023). *Digital Common (s): the role of digital gamification in participatory design for the planning of high-density housing estates. Frontiers in Virtual Reality, 3, 1062336.*”, and indicate if any changes have been made.

If you transform or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

