



有本版新闻线索
请扫码加群爆料

非遗传承人杨颖： 延续广式甜品背后的 “甜蜜记忆”

文/羊城晚报记者 谭洁文 实习生 薛舒彤 图/受访者提供



杨颖在2023年正式成为广式甜品制作工艺非遗传承人

外地人说“食在广州”，广州人却说“食在西关”。煲靓汤、饮凉茶、食糖水，对广东人来说，三者缺一不可。而糖水，则是其中最具市井气息的。一碗细腻爽滑的双皮奶、一口香甜浓郁的芝麻糊、一份热辣醇厚的姜撞奶，承载着几代人的味蕾记忆，也是岭南饮食文化的独特缩影。

然而，时代的浪潮正冲击着这门传统手艺。网红甜品凭借新奇造型、独特口味和便捷包装迅速占领市场，而传统广式甜品因制作工艺繁琐、耗时费力，逐渐被快节奏的年轻人疏远。传承的技艺濒临失传，人才也青黄不接。

在这场困境中，80后的杨颖走上了传承之路，并在2023年正式成为广式甜品制作工艺非遗传承人。她接过母亲手中的老店，却并非一开始就笃定要守护这份传统。



杨颖（右一）在学校教授姜撞奶制作技艺

如今，杨颖已经完全融入了这家糖水铺的日常。对她来说，这不仅是一份事业，更是一种使命。“我妈妈说，做食品最好的一点，就是客人是因为开心才来的，那我就要让客人吃完开心地离开。”

同时，她也在不断创新。面对层出不穷的新式甜品，杨颖以广式甜品的食疗特色为突破点，夏天推出清热祛湿的绿豆沙，冬天则主打驱寒的姜撞奶。为了迎合消费者更多元化的口味，她还借鉴茶饮的做法，为甜品设置了甜度选择。她甚至将杨枝甘露与双皮奶结合，经过多次调配试吃，既保留传统风味，又增添了现代口感。

壹 从犹豫到回归

杨颖一家与甜品的故事，要从1932年说起。那一年，杨颖的外公从顺德学得一手甜品技艺，挑着担子来到广州谋生。担子里装着的甘蔗粥和芝麻糊，养活了一家人，也让外公在巷口搭起铁棚，做起了档口生意。杨颖的母亲朱永燕自幼耳濡目染，对制作甜品产生了浓厚兴趣。新中国成立后，朱永燕在国营餐饮单位做起了点心师傅，后来机缘巧合接手了创始于1934年的“大良南信”，将父亲传下来的技艺融入其中，经营得风生水起。

杨颖则是在糖水档口里长大的。“我小时候就在店里打杂，妈妈会教我一些简单的做姜撞奶的步骤，比如让我帮忙磨姜汁等，当时我觉得还蛮好玩的。”她回忆起小时候的时光，店里飘散的甜品香气、顾客排队的热闹场景以及母亲忙碌而专注的身影，构成了她童年记忆的重要部分。然而，她也坦言，自己对做甜品说不上特别有兴趣，反倒是对与顾客交流更感兴趣。大学毕业

后，她顺利进入一家世界500强外企从事人力资源工作，享受着光鲜的环境、良好的待遇和广阔的晋升空间。彼时，她与甜品的距离似乎越来越远。

但命运的转折悄然降临，很快，一个困难的抉择摆在了杨颖面前。母亲年事渐高，经营近几十载的糖水铺无人继承、面临关门危机，她希望杨颖能够接下这项传承的使命。当年的杨颖还不到三十岁，对此犹豫不决。“我觉得自己读了那么多年的书，放弃一份自己喜欢又前景光明的外企工作，而去做一份与原来完全不沾边的工作，那多年的努力是不是都白费了？”面对母亲对店铺的热爱和不舍，杨颖心中不断挣扎。她深知，若放弃传承，不仅会让母亲的遗憾绵延，更是会让祖传的广式甜品技艺从此失传。她开玩笑道：“这好像是个死命令。”于是，她辞去了外企工作，踏上了回归家族甜品事业的艰辛征程。

贰 既是“老熟人”，也是“门外汉”

初接手糖水铺时，杨颖对经营一无所知，连甜品制作也只是略知皮毛。“我是这里的‘老熟人’，但其实也是个‘门外汉’。”为了摸清店铺的运作，她花了三年时间深入到每个环节，从选材、制作到经营管理，事无巨细地学习。在这个过程中，她发现之前的外企工作经历并没有白费，反而帮助她更好地梳理清楚店铺的运营逻辑。

然而，真正的挑战来自甜品制作。以顺德经典甜品双皮奶为例，煮奶是第一道难关。煮奶的火候把握不准，奶皮就会起孔洞；随着气温的变化，煮奶的时间也要调整。奶皮形成后，要将奶皮下的奶液倒出，与鸡蛋清和糖搅拌均匀；蛋清与糖的比例、搅拌的手法与时间，每一步都需要反复试验。姜撞奶的制作同样不易，小黄姜的品质、牛奶的特

性，甚至下锅时的力度和角度，稍有偏差便会失败。还有红豆沙、绿豆沙的炖煮，火候和时间的精准拿捏，芝麻糊的炒、磨、滤、煮，每一步都考验着耐心和细致。

杨颖的学习过程充满艰辛，但也不乏乐趣。她常常记录每次尝试的温度数据，分析失败的原因，并请教经验丰富的老师傅。为了做好姜撞奶，她走遍多个市场挑选不同产地的小黄姜，研究姜味和姜粉多寡对撞奶效果的影响。炒芝麻时，她参考古籍记载，结合现代设备特点，反复调整火候与下料的量。数次失败后，杨颖终于掌握了制作精髓。

“广式甜品的制作技艺比其他地方的更繁复，因为要少量慢煮，花的工夫和心思也要更多。但我们愿意把它做精做细。”杨颖笑着说。

须要把店铺做到100年，等老先生过来。”

除了经营糖水店，杨颖还热衷于推广广式甜品文化。她参与公益活动，将甜品制作技艺带进学校和社区，并开设了线上课程，让更多人了解和学习这门传统技艺。“这是一种独特的饮食文化，我觉得推广出去是一件好事。”她还计划未来将店铺打造成一个文化体验空间，让顾客不仅能品尝传统甜品，还能了解其背后的历史故事和制作工艺。“广式甜品不仅是一种食物，更是一种文化的载体。”杨颖希望通过她的努力，能让更多人认识、喜爱并传承这份岭南的甜蜜记忆。

叁 一份事业，更是一种使命

杨颖坦言，创新并不是盲目地追求潮流，而是要在保留传统技艺的基础上，找到与现代消费者需求的平衡点。“时代在变，但广式甜品的核心价值永远不会变。有更好的食材和口味出现，是因为我们仍然坚持用传统的技艺去满足客人的新需求。”

杨颖的店里，常有老顾客带着故事而来。最近，一对年过古稀的苏州夫妇在杨颖店中点了两份双皮奶。吃完后，老先生对杨颖说：“我1966年来过你们店里，那时候我才20岁。现在，你们的店铺已经有90年了，100年的时候，我还要来一次。”这些话让杨颖感动不已，“我必

2024年3月，自由艺术家周一忱的奶奶不慎摔倒，为了照顾她，31岁的周一忱搬到奶奶家与她同住。这是周一忱第一次照料老人，也是他第一次与奶奶独处。祖孙两人度过了一段平淡的日子，共同编织了许多美好的回忆。

半年之后，奶奶在睡梦中去逝，为了纪念奶奶，周一忱制作了一款GameBoy（注：任天堂公司发售的便携式游戏机）游戏，重现了他和奶奶最后的相处时光。周一忱用这种方式寄托自己的思念。“就像一张电影海报或者专辑封面会触动人的内心情感一样，我看到这张游戏卡带，就会想起陪伴奶奶的日子。”

周一忱将游戏在社交平台发布后，许多网友被游戏记录时光的创意感动，正如一位网友留言所称，“苍白的游戏画面，浓浓的儿孙情”。

文/羊城晚报记者 王隽杰 图/受访者提供

在赛博世界里与回忆重逢 ——90后艺术家将和奶奶最后的相处时光制成游戏



《奶奶》游戏卡带



游戏场景中，奶奶坐在沙发上



周一忱

A 名为《奶奶》的游戏

周一忱在爷爷奶奶身边长到三岁，此后被父母接回身边生活，双休日或逢年过节时，周一忱常和父母去看望奶奶。在他的印象里，奶奶是个和善的老太太，总是笑眯眯的。家庭聚会时，奶奶忙着准备食材、做饭，一个人默默地干活。等到大家开始打牌聊天，奶奶会安静地坐在沙发上看满堂儿孙，在满足和疲惫中睡去。

2024年3月，奶奶在家中不慎摔倒受伤，行动不便。周一忱主动搬到奶奶家中，照顾她的饮食起居。自幼时离开奶奶家，祖孙两人第一次独处这么长的时间，但这一次，周一忱的身份转变成了照护者。

奶奶每天7点起床，周一忱给自己定的闹钟是7点半。起床后，周一忱会去早市为奶奶买早饭，大部分时候是肉包子和豆浆，有时也有烧饼。老人皮肤干燥，身上很痒，周一忱就给她后背抹油，偶尔也给奶奶滴一下眼药水。中午，周一忱会去食堂打饭。天气好的午后，周一忱带着奶奶出门散步，和她的老朋友聊聊天。晚上回来，周一忱照旧打好饭菜，帮奶奶洗澡，把第二天要吃的药准备好，放在客厅

的茶几上。

和奶奶相处的日子很平淡，周一忱有意制造些波澜。他买来各种饮料和零食，让老人尝鲜。奶奶爱吃番茄味的薯片，更喜欢橙子味的苏打汽水。“奶奶说这些很甜、很刺激。”偶尔祖孙也会有一些争执，奶奶一生要强，受伤之后也要硬撑着干家务活，周一忱拗不过，只能顺着老人的心意来。

2024年7月，奶奶的身体每况愈下。周一忱和奶奶朝夕相处，他亲身感受着奶奶身体的日益衰弱却无可奈何，内心充满即将失去亲人的恐惧和不舍。这个时候，周一忱萌生了做一款关于奶奶的游戏的想法，他希望以此来纪念和留住自己和奶奶相处的最后时光。

他很快就做完了游戏80%的内容，却始终觉得欠缺了一些东西，迟迟不知该如何收尾。直到2024年10月奶奶去世，周一忱才意识到，这个游戏欠缺的是他对奶奶的思念。他重新设置了游戏相关设定，使游戏中的主角在重复照顾奶奶几十次之后，奶奶便会乘着仙鹤离去；此后，游戏主角再触碰奶奶生前待过的地方，可以看到她的日常照片。

B 用游戏卡带封存思念

在游戏制作完成后，周一忱将它拷贝到卡带中，用自己和奶奶小时候的合照做了封面。周一忱很少再玩这款游戏，他将卡带摆放在家中，就像摆放一张画。“我把自己悲伤的情绪和对奶奶的思念都封存在这款游戏里。看到它，我就能想起奶奶，想起曾经和她共度的时光。”

周一忱从高中开始一直学画画，本科就读于湖北美术学院油画系，硕士毕业于美国普瑞特艺术学院，研究方向是跨媒体艺术实践与理论研究。在求学过程中，周一忱逐渐对传统艺术媒介感到倦怠，他认为这些媒介无法准确表达出自己的所思所感，转而开始寻找一种新的艺术表达媒介。

2019年底，周一忱独自在纽约求学，新冠疫情突如其来，课程全部转为线上。每日困在自己的房间中，除了一台电脑，手边没有任何创作工具，于是他开始浏览各种开源游戏平台，学习游戏制作。最终，他选择创作GameBoy游戏，一是因为简单易学，二是因为GameBoy掌机承载了他许多欢乐的童年回忆。

在周一忱看来，与绘画、雕塑这类只

能用眼睛看、用脑袋想的传统艺术媒介相比，游戏的互动性更强；且游戏有很好的叙事性，可以完整地讲述一个故事，更好地传递出作者的思想。

周一忱制作的游戏与大众认知中用于玩乐的游戏有很大区别。“艺术总是要有些反叛精神的。”周一忱说：“游戏之所以是游戏，正是因为它好玩，有竞技性和娱乐性，将这些特征抹去之后，参与者才能更好地感受到我想表达的观念和态度。”

2020年，周一忱制作了一款名为《翻山》的系列游戏，灵感来源于西西弗斯神话。在游戏中，玩家就像西西弗斯一样，不停地推着石头上山下山，仅此而已。这款游戏没有故事情节，没有奖励机制，没有升级系统，甚至没有结局。周一忱借此表达一种哲学思考：日复一日的重复劳动中，人生的意义究竟何在？

截至当下，周一忱已经制作了110多款这样的GameBoy游戏。他用游戏来抒发情绪，表达观念，记录自己当前的生活状态。“对我来说，游戏能容纳的感情比其他媒介更多。”

C 从个人体验到大众情感

周一忱制作完《奶奶》后，将其作为私人情感的珍藏，并没有和别人提过。直到他和父母相处时，发现他们因奶奶去世情绪低落，周一忱让父亲看完了游戏流程。父亲身体不好，口头表达有困难，但周一忱通过父亲的神情和动作感受到了他的欣慰，母亲也为周一忱能用所学的专业来记录这段有意义的时光感到开心。

在《奶奶》这款游戏中，周一忱也有遗憾。去年8月中旬，周一忱推着奶奶出门散步，那天的晚霞特别漂亮，周一忱和奶奶都很开心，他为奶奶拍了很多照片。一位女生路过时，主动提出帮周一忱和奶奶拍一张合影。但因为是逆光，照片拍得很不清楚，只是一个剪影，周一忱想着不必麻烦她，便没让她把照片发过来。

回想起来，周一忱后悔拒绝了别人的善意，更后悔没能保存到这张和奶奶的合

影。“如果有这张照片，我可以将这个场景也做到游戏里，永远留存这份记忆。”

受游戏系统语言的限制，《奶奶》目前只有英文版，周一忱正在想办法制作中文版。同时，周一忱也希望能将《奶奶》做成移动端及PC端的游戏，让更多人可以上手体验。

2024年11月，周一忱在社交媒体上分享了《奶奶》这款游戏的制作过程，引发了许多网友的共鸣。有网友留言称，“这就是游戏的意义吧，让奶奶以另一种形式‘永存’”。更多的网友则产生情感共鸣，在评论区怀念自己的亲人。

周一忱没想到这款游戏可以触及这么多人的内心深处，起初这只是一个非常私人的一份纪念，如今却连结起了如此多人的情感。对周一忱来说，这也再次印证了游戏这一艺术媒介的价值所在。