

# 玩具設計師林輝愛玩黑色幽默 趣怪鮪魚持刀勸喻惜食

在銅鑼灣新開幕的Amaz By Lokianno藝術玩具展覽商店首次見到本土玩具設計師Chino Lam (林輝) 的作品，一隻隻魚怪頭尾之間夾着三塊肥美肉片，頓覺幽默趣怪，很想聽他講述設計背後的理念和故事。而原來幽默趣怪只是他個人和作品的表達方式，箇中蘊含的深意涉及如「以食物之怨氣勸喻惜食」與「管中窺豹未知全貌」等，如同講笑之後的一本正經，絕非說教。

●文、攝：香港文匯報記者 張岳悅

在Chino眼中，這間藝術玩具展覽商店如同一場玩具展的縮影，在設計師因疫無法飛赴世界各地參展交流的當下別具意義，同時也使玩具愛好者有機會共賞設計師們的新舊作品。

今次開幕展不僅展出Chino的多款非賣品抽膠，更設「豆芽水產祈福寺廟」及「JIRO魚次郎」模型裝置，「見到大家都是在自己的corner展示作品，我覺得不好玩，要玩自然要玩到盡，我永遠都想做和別人不同的東西。」「祈福寺廟」的設計概念由此而來，其中魚神的原型來自惠比壽，內備籤筒，可供人求籤祈福，「大家都好喜歡玩抽籤、抽獎、抽玩具，所以我設計每個人都有一份籤文解析和貼紙紀念品，讓大家都開心些，即使抽不中也有東西可以帶走。」

## 目睹浪費 食物靈感爆發

面對七隻威風凜凜的魚神及供品許願，轉身卻正對「JIRO魚次郎」的閃亮刀尖——與眾多色彩斑斕且覺可愛的鮪魚抽膠公仔不同，這條魚的肉片分外像真，如同即將擺碟的魚生刺身。Chino令自己的代表作品手持刺身刀，實象徵了食物之怨氣——他親眼見到很多人點單超量魚生刺身，只為影相打卡發上網，對食物則只是淺嚼幾口，問詢幾次才收拾枱面的侍應，還有廚房不停切刺身的廚師，都彷彿在為浪費食物搖頭嘆息。如若食物的怨氣有實體，或許也就是這個模樣。

抽膠魚怪主角名為「鮪魚前輩」，它的同伴還有鮑魚、龍蝦、章魚，共冶為一份「大豆芽水產」之「海鮮盛宴」。的確，Chino的創作靈感多來源於街市魚檔，他從小愛賞魚也愛食魚，對各種魚類的名稱特點如數家珍，繼而開始養魚，創立品牌後更可專心畫魚，將愛好與專業融會貫通。他每年孜孜不倦因應節日設計新款抽膠，奔跑於潮流玩具設計之路，從未停歇，「因為我們做的是潮流玩具，所以無論好的還是不好的節日可能都會推出新產品，比如當你在黑色星期五抽中我們的新玩具，那這日是好還是不好



●Chino Lam專為今次展覽開幕設計「豆芽水產祈福寺廟」。

呢？」他從來認為玩具設計師還需具備幽默潛質，「幽默感真的不是每個人都有，處理得不好就會惹人憎，當你的作品期望帶給人幽默感，大家又可以接受，那你就繼續幽默下去。」

## 為何喜食魚卻厭魚全貌？

雖然與日本文化息息相關，但鮪魚抽膠設計理念的由來，卻無關乎核污染食材安全或環保意識等大道理，而是別具煙火氣息，Chino憶述：「有一日我想做一隻怪獸的figure，周圍去找靈感，在超市排隊買魚生，前面有幾位女仔在選購魚生，突然見到魚頭，大呼噁心。我才發覺原來很多人都喜歡食魚生，但卻不知道魚原本的樣子，甚至憎惡魚本身；還有一次和來自德國的塗鴉藝術家在日本餐廳吃飯，明明食魚食得好開心，見到一道燒魚頭，他即刻吐出來，說這是在水族館才能見到的生物。我便決定用魚做主題，反思人類的這種奇怪反應。」

他稱，如今的成品已是經過數次修改和調校，無論是鮪魚的形象還是肉片的數量和厚度，都成為了自己眼中最和諧的模樣，「設計不需要太過火，到位就是了，就覺得是它了。」鮪魚抽膠系列從這裏開始發展壯大，「鮪魚前輩」有了自己的水產親朋好友，還發展出動物園、外星人等系列，每個系列的设计靈感既來源於生活，又別有寓意，例如動物園系列，他這樣說：「人類如果有壞習慣或者做錯事，就會被人罵，但如果相同的事情是由動物來做，似乎就什麼都可以

了，甚至覺得很可愛。譬如我打爛水杯家人會罵，但如果是貓整爛東西又會被接受，如果人戴上動物頭套，是不是做什麼都可以呢？」

## 每個小人物都值得被重視

Chino早年與製作人Clinton Kenny、雕刻師Seanjob共同組成「大豆芽水產」，這個抽膠界的人氣新品牌之名，來源也並不簡單。大豆芽是街市的平價物，玩具亦為「微不足道」的小物，他自詡為「大豆芽社長」，謙遜中帶點幽默，而這位「微不足道」的社長卻於2017及2018年榮獲美國玩具大獎「Designer Toy Awards」。即使選擇與其他卡通合作，他也更偏愛配角，如設計一隻「鮪魚大番薯」，而不是老夫子，「一套完整的作品，配角也很重要，如《老夫子》中如果沒有大番薯和其他配角，是做不出那麼多故事的。」

他曾任職於日本知名玩具公司做平面設計，在數次的參觀學習中獲益良多，繼而在自己的玩具設計中也融入浮世繪和書道元素，還有以《山海經》中的天地神獸為藍本創作的「山海GANG」系列，「其實浮世繪的海浪在《山海經》中已經出現，書道也源自中國，我們要銘記自己的傳統。」而未來，他將嘗試在設計中融入更多如飲食文化等的本地元素。



●除鮪魚外，Chino亦有設計其他形象。

## 與玩家的交流才是最大創作動力

Chino從來都看好全世界玩具業和設計師的光明前景，「設計無分國界，整個圈子的風氣都是和諧平等，純粹以作品交流。」他建議年輕設計師在資金成本問題之外，更多遵從自己的內心，「對於創作，想做就去做，因為你不知道未來將有什麼事發生，不如當下不要考慮太多，也不要害怕失敗，趁年輕心中有團火的時候，去做多一件事。我當時就是這樣，所以也希望年輕人都可以保持住心中的那團火。」

但他也直言，大品牌玩具可通過卡通片推廣、百貨公司銷售等方式打開市場，而設計師玩具雖可自我主導、自我滿足，但背後沒有雄厚資本支持，推廣更多是藉設計師與玩家的直接交流，「粉絲會純粹鍾意我們的作品，而不是因為背後有什麼故事和卡通片。對我來說，買賣不過是一門生意，買賣以外認識到的人和事，才是促使我們繼續做這件事的最大原因。」



●代表食物之怨氣的「JIRO魚次郎」。



●鮪魚前輩與它的水產朋友們。



●在《老夫子》的角色中，Chino更愛大番薯。



●與大白鯊和鐵甲萬能俠的合作設計別有興味。



●Kacey在畫室潛心創作。

# 高嘉莉 山水畫探尋圓融之心

冷冽的天氣，營役的日常，欣賞藝術作品或許可以釋放都市人緊繃的心情。對本地藝術家高嘉莉 (Kacey) 而言，創作一系列奇幻似真的風景油畫，描繪心中綠洲，既是對身邊無法旅行的朋友們的安慰劑，也是在表達自己對無爭無礙圓融境界的嚮往。她願這場名為「願·圓融」的展覽可啟發觀賞者關照內心，在無法隨心出走的日子，也可心無掛礙，行所無礙，正如她在作品中所寫：「無偏執，無障礙，乃智者之境，圓滿通融。」

## 融旅途所見中西山水特點

細觀她於今年1月創作的系列首幅作品《境》，流暢的山水線條配以斑斕色彩及無處不在的軟綿雲海，宛如夢境；而另一幅耗時3個月創作完成的作品《智》，是她第一次選用大尺

幅直版畫布的嘗試，成功挑戰帶來的喜悅，當足以洗淨煩悶的心情。此外，展覽中的《明》與《靜》兩幅畫作已入圍第160屆法國國家美術學會之法國沙龍藝術展。她稱：「我認為風景畫一定要有山水，從小我就喜歡觀賞山水線條和花草樹木。」從澳洲昆士蘭公路遊時遠望的橙黃色的山脈，到杭州西湖行經小橋時近觀波光粼粼的湖面，這些來自於她多年日常及旅行中的觀察積累，記憶片段無論中西，共融躍然於畫布之上。

再觀，她的每幅作品中皆有雲彩的蹤跡，這種靈感來源於她2018年參觀歐洲藝術館時所見到的彩畫天花，雲彩成為療癒元素，無處不在，「雲彩變化無常，有時包住我們，有時散落四處，無法捕捉。這好像我們生活中的喜怒哀樂和順境逆境，我們無法

控制，需要坦然去接受，將它轉換成開心的模樣。」主修心理學科的她，一直專注探索藝術與心理之間的聯繫，研究藝術如何以最純粹的形式重新連接我們的內在自我。

Kacey的風景畫並非全實景，而是以真實糅合非真實，令作品富新鮮感之餘，更引起觀者的好奇心，猜測這些風景究竟出自何處，她笑說：「我沒有畫出明確的地點，既希望觀者發揮想像力，也避免觸景生情。」

## 科技元素增添互動樂趣

「我平時都鍾意周圍去，但疫情高峰期只能日日在屋煮飯。有一日我在群組見到朋友抱怨無法旅行，發覺旅行對於香港人幾乎如同生活必需般重要，便想到不如畫些風景畫，舒緩她們的鬱悶。朋友們見到畫後熱烈討



●Kacey望展覽可舒緩觀者無法旅行的鬱悶。張岳悅攝

論，紛紛發揮想像力，後來都要求到我的工作室看畫，我就想不如辦一次公開展覽。」Kacey如此介紹展覽的由來，而已參與過數次聯展的她，今次有機會在賽馬會創意藝術中心L0藝廊舉辦首次公開個展，她感恩年輕

策展人白礎皓的協助，以及身邊一班熱愛藝術的朋友成為義工，無論是幼稚園老師、家庭主婦或退休人士，雖未經過正式的藝術訓練，但憑藉藝術熱情和團隊精神，共同促成展覽的順利舉辦。

在年輕策展人的引介下，Kacey邀請到藝術科技初創公司Multiply，合作為展覽增添互動科技元素，讓觀眾能夠透過平板電腦，化身藝術家，重新演繹展覽中的油畫作品。訪問時，正有幾位小朋友在平板電腦上塗抹色彩，這也正是Kacey所期望見到的畫面——無論文青或街坊，長者或幼童，與藝術和科技的距離都可以如此之近。

●文：香港文匯報記者 張岳悅 部分圖片由受訪者提供



●《智》



●《靜》



●《境》



●《明》



●展覽設有互動科技元素。張岳悅攝