

「Gloomie Museum 托腮貓藝術館」開展

今個10月，走進海港城美術館，你會看到一隻貓咪以單手托腮的姿態，出現在蒙娜麗莎的畫框裏、梵高的星夜下，甚至兵馬俑的隊列中。貓貓的表情帶有一絲厭世，又不失鬆弛與從容，這正是本地油畫及壁畫藝術家 LeonLollipop 筆下的「托腮貓 Gloomie」。LeonLollipop 的首個個展「Gloomie Museum 托腮貓藝術館」正在舉行，作為從街頭壁畫走進美術館的香港原創IP角色，托腮貓自誕生之日起就受到了香港市民以及世界遊客的喜愛。 ●文：香港文匯報記者 陳藝 圖：主辦方提供

和托腮貓一起漫遊世界藝術史



●藝術家 LeonLollipop 接受訪問。
記者陳藝 攝



●《Gloomie Lotus Beach》靈感源自克勞德莫內傳奇的《睡蓮》系列印象派風格。



●「托腮貓 Gloomie」於2020年誕生於太平山街的咖啡店牆壁上。

「Gloomie Museum 托腮貓藝術館」

即日起至10月25日 海港城美術館 免費入場



●本次展覽宛如托腮貓穿越藝術史。



●觀眾紛紛做托腮狀和展品合影打卡。記者陳藝 攝

「Gloomie Museum 托腮貓藝術館」

展覽以托腮貓 Gloomie 的藝術漫遊為主線，串聯起藝術史、個人創作故事與香港文化元素，作品亮點涵蓋第100幅 Gloomie 作品《Gloomie Lisa》、7款向西方藝術大師致敬的雕塑角色，以及10款兵馬俑造型貓士兵。

從街頭到美術館

「托腮貓 Gloomie」的誕生，源於疫情期間的一個偶然機會。LeonLollipop 回憶：「2020年的時候，我朋友在太平山街開了一間咖啡小店，剛好有一面空的牆，就問我要不要畫什麼。我之前沒有畫過壁畫，我是畫油畫的，所以我就想不如放一隻貓在這裏。」

他選擇了「托腮」這個姿態，因為「我覺得放大了會很可愛」。那時他還沒有想到，這隻貓會在未來引起如此大的反響。「那個時候香港人喜歡跟貓打卡，就有很多人去拍照留念。」香港城市節奏快，精神壓力大，這隻托腮的貓貓不同於以往單純可愛或吉祥的風格，而更多了一絲鬆弛甚至厭世感。這種特別的鬆弛與香港城市的緊縮節奏形成了鮮明對比。這或許也是托腮貓最初最為戳中香港城市情緒的一點。太平山街的壁畫，成為了 Gloomie 的起點。此後，這隻托腮貓陸續受邀出現在香港不同角落的街頭壁畫中，成為了不少市民熟悉的城市風景。

LeonLollipop 表示，作為受過完整藝術教育的藝術家，他以往的作品都是偏正式嚴肅的動物畫，作品多出現在藝術機構、面向專業藏家。而托腮貓的誕生和流行，完全是他意料之外的事。托腮貓誕生兩年後，LeonLollipop 才漸漸意識到 Gloomie 是一個「IP」，且這個 IP 是由真實觀眾選擇出來的，自誕生之日起就有深厚的粉絲基礎。

《Gloomie Lisa》首次亮相

是次「Gloomie Museum 托腮貓藝術館」的展覽既是 LeonLollipop 首個個人展，也是「托腮貓」這一 IP 形象的首次專場展覽，除了作品本身，展覽內部的陳設，概念都由 LeonLollipop 完全主導。他形容，這次展覽與以往參與商業項目完全不同：「像在商業畫廊的作品，藝術機構會提比如尺寸上的大小、如何組合是更好交易的建議。但這次我已經豁出去，我什麼都不管，我就是要完整的，我要好看的。」

LeonLollipop 透露整個展覽籌備了約半年，其中一半作品是今年全新創作。既是面對全體觀眾的展覽，可看性和創意就格外重要。在策劃階段，LeonLollipop 頗費了一番腦筋，他有想過在展場內做一個很大的公



●兵馬俑造型的貓士兵

仔，但又覺得會太過流俗。最終，他選擇以「藝術館」為概念，讓 Gloomie 穿梭於不同的藝術時代。

LeonLollipop 回憶青年時期他曾前往英國攻讀碩士，主修產品設計。他坦言，那段時間正是藝術館給了他很大的滋養，「藝術館對我來說是找靈感，或者是空閒時的一個地方，而且是免費的。」他曾看過兩三次《蒙娜麗莎》原作，也對梵高、莫奈、畢加索等大師的作品留下了深刻印象。這些經驗，在多年後成為了他筆下托腮貓的創作養分。

展覽中，LeonLollipop 將托腮貓與香港地標以及世界名畫巧妙結合，創造出一種「港式二創」的獨特趣味。比如說以啟德景觀重新演繹《蒙娜麗莎》、在《吶喊》中融入赤柱的海邊場景，以安迪·沃霍爾的藝術風格演繹港式罐頭美食「豆豉鯪魚」。其中第100幅 Gloomie 作品《Gloomie Lisa》是首次公開展出，在這幅作品中，觀眾可見其整體色調、以及托腮貓的造型都是對原作《蒙娜麗莎》的復刻。

若對藝術史稍有了解，便不難發現藝術家在其中隱藏的各式彩蛋。像是《Gloomie with Pearl Earring》的靈感便源自荷蘭黃金時代畫家揚·弗美爾於1665年左右創作的油畫巨作《戴珍珠耳環的少女》，這幅巴洛克光影傑作將 Gloomie 帶入溫潤柔和的光暈中；《Gloomie's Heart and Crown》則是對藝術家芙烈達·卡蘿的致敬，在這幅作品中可看到芙烈達充滿生命力的魔幻現實主義風格，結合繁茂的花卉與濃烈飽滿的色彩美學，透過 Gloomie 這一形象而展現出內在的堅韌、熱情與靈魂力量。場內還有7款向西

方藝術大師致敬的雕塑角色，幾乎所有雕塑作品都能讓觀眾一眼看出其典故，例如雕塑《Egyptian Gloomie》通身金色，藝術家將 Gloomie 的面容融入獅身人面像。

除了西方藝術風格的作品，還有一幅溶匯中式水墨的作品《Gloomie & Shrimp》。這一作品以水墨技法將「托腮貓 Gloomie」和齊白石畫作中標誌性的蝦結合，LeonLollipop 回憶，自己三歲時第一次畫畫就是畫蝦，當時是用來跟家人溝通買菜市集之用，「那時因為我的祖母要買蝦，我就畫了蝦給家裏的幫傭。」蝦，成為了他藝術生涯的起點，也成為了他與家庭記憶之間的連結。在《Gloomie & Shrimp》這幅作品中，托腮貓替作者回到了小時候藝術的起點，同時創造了觀眾與作者之間全新的藝術連結。

作品是藝術家想法的媒介

LeonLollipop 形容這隻扁面貓「表情看似無奈，常常流露出一種厭世的神情，但是並不憂傷，內心甚至隱約帶着一絲歡愉，只是不想強顏歡笑。」LeonLollipop 回憶，在創作的最初，其實托腮貓的原型就是自己，「因為我也經常這樣托腮放空，托腮貓很像自己的狀態。」在藝術家看來，托腮貓更像是他自己想法的媒介，他希望透過 Gloomie 傳遞一種精神價值：「你要穩定自己的情緒，不要被外面太亂、太嘈雜的環境影響。這是最重要的。」

展覽正值內地國慶黃金假期期間，採訪過程中，美術館內人流如織，不少觀眾紛紛做托腮狀與托腮貓合影打卡，其中，最受歡迎的當屬10款兵馬俑造型的「貓士兵」雕塑，其可愛的造型和逼真的表情讓不少旅客駐足。LeonLollipop 說最開始他想做20款甚至更多的「貓士兵」，但考慮到場地限制，於是先推出了10款不同造型。這些雕塑作品均是由3D打印而來，表面的做舊感是噴漆效果，考慮到更像兵馬俑的「出土感」，他還專程購買了沙土灑在雕塑作品周圍，給人以好像真的是貓貓兵馬俑的感覺。

LeonLollipop 笑稱，這次展覽，像是托腮貓在藝術史中的一次大穿越，並且神奇的是，托腮貓無論穿越到哪個時代、存在於怎樣風格的作品中，都並不違和。這亦顯示出「托腮貓 Gloomie」作為原生 IP 的個性與生命力。展覽中觀眾的反饋也讓藝術家對於這一展覽走出香港更有信心：「如果去歐洲，這會是歐洲觀眾們沒見過的一個角色，同時又帶有香港的特色，很可以代表香港。」他透露，未來還可能會推出 Gloomie 的家族系列，「比如托腮兔、托腮倉鼠等等，牠們可以成為一個家族。」

第19屆漫展廣州開幕 香港可助力國創內容「出海」

香港文匯報訊（記者 黃寶儀 廣州報道）內地唯一國字號漫畫節展、有「動漫黃金周」美譽的第十九屆中國國際漫畫節（下稱「漫展」）早前在廣州正式啟動，包括香港原創動漫遊戲IP與特色文創產品在內的上千個IP、數千款文創產品集中亮相；內地規模最大的綜合性動漫漫遊戲展——中國國際漫畫節動漫遊戲展同期展出，多個遊戲廠商及發行商帶



●彭子傑指出，以遊戲為引擎，動漫IP為內核，灣區可攜手共拓國創全球化之路。記者黃寶儀 攝

來熱門遊戲在內地動漫遊戲展的首次線下試玩，進一步釋放了二次元消費潛力。香港數碼娛樂協會主席彭子傑指出，以遊戲為引擎，以動漫IP為內核，灣區可攜手共拓國創全球化之路。

本屆漫展以「好動漫，酷中國」為主題，展覽展示面積總計超過8萬平方米，匯聚上千個IP，展出數千款文創產品，聯合參展商舉辦過百場主題活動。漫展期間，主辦方將陸續舉辦漫遊戲開幕式、中國動漫金龍獎頒獎大會、中國動漫人大會暨產業峰會、中國國際漫畫節動漫遊戲展、「酷中國」優秀動漫作品主題展、金龍獎COSPLAY全國超級大賽總決賽、「星舞銀河」全國宅舞大賽總決賽、中國動漫金龍獎少年兒童美術大賽、「漫畫節在身邊」等活動。

其中，展會特設由香港數碼娛樂協會組織的「香港館」展區，匯聚多家香港文創企業，集中展示香港原創動漫遊戲IP與特色文創產品。展會期間舉辦漫畫創作交流、原創遊戲體驗、灣區文創產業交流會等活動，推動粵港澳大灣區內企業在IP創作、文創開發、人才培養等領域的深度協作。彭子傑在中國動漫人大會暨產業峰會上，以《灣區數娛共生：以遊戲為引擎，動漫IP為內核，共拓國創全球化

之路》為題，圍繞遊戲、動漫IP與國創全球化之間的協同路徑進行剖析並建言。他指出，全球遊戲市場約為電影票房六倍，故事主戰場已不在兩小時銀幕上，且角色比玩法更容易被記住。目前，國創遊戲出海已是增長引擎，海外收入已高於或接近國內，並出現現象級產品，電競更是從產品出海走向賽制與標準出海。不過，國創遊戲「出海」尚未證明大多數IP能活過十年。另一方面，國創遊戲「出海」還存在跨媒介節奏、授權紅線、海外敘事轉譯能力薄弱的問題。「深圳能造、廣州能演。缺的那一塊，恰恰是香港最熱的：把故事譯成合約、日程與可被買手讀懂的語言。」彭子傑強調香港已經在做「文化轉譯」的事情，未來重點在於將現有的灣區合作通道接通，例如，先用短動畫、條漫驗證角色，再遊戲化，通過「港創概念+深製程+國際配音」實現合作等。「國創全球化，不必只靠下一部爆款，而要靠下一套可複製的共生系統。」彭子傑樂觀表示，灣區合作實



●第十九屆中國國際漫畫節日前在廣州正式啟動，吸引大批漫迷前來。記者黃寶儀 攝

現數娛共生指日可待，香港已經站在風口上，業界應把握機會，用香港鏡頭，譯國家符號，講好中國故事。

金龍獎頒獎現場公布了「酷中國」年度主題獎、年度動漫獎、年度潛力動漫獎、海外動漫獎，以及與哩哩哩合作的尋光計劃新星獎共五大賽道的獎項。其中，本屆賽事進一步鼓勵中國文化破圈出海，特別設立了「酷中國」年度主題獎，《中國奇譚2》《草原上的婚禮》《鼓點裏的中國——嶺南，嶺南！》《你好，北山街》《英歌逐夢》五部作品獲獎，以極具時代感的表達呈現了鮮活生動的中國形象。