

Shintaro MIYAKE

Numéro China,

工作室探访 | 三宅信太郎的“永恒少年”漫游

July 2025

Numero中文版

工作室探访 | 三宅信太郎的“永恒少年”漫游

WeChat Releasing

Date: July 2025

工作室探访 | 三宅信太郎的“永恒少年”漫游

原创 Numéro Art Numéro中文版 2025年07月25日 18:58 上海

Nu



1522

三宅信太郎（Shintaro Miyake）位于东京市郊的工作室，如同他笔下那个可爱与诡谲交织的异次元世界。在这里，日漫美少女与美式的芭比娃娃、江戸妖怪的本土民间想象与东宝特摄片的怪兽造型、漫威英雄与山羊魔鬼共享同一时空。

工作室角落里堆叠的素描本中，《德州电锯杀人狂》《闪灵》等惊悚场景被他以萌化的表现手法重新演绎了电影工业B级片暴力美学，这种矛盾的视觉让参观者们在“断头流血”画面前脱口而出“卡哇伊！”。

三宅信太郎所创造的角色们总是处在天真的晕眩中，它们是被时间抛下的造物，恰如古希腊神话中那些拒绝成熟的“永恒少年”（Puer Aeternus）。这个最早出现在古罗马诗人奥维德的《变形记》（Metamorphoses）中古老意象，用来描述希腊神话中的少年神祇。后世经由荣格学派发展，最终在日本御宅族文化中找到精神映射——那些停滞的时间感、循环的叙事和拒绝社会化的姿态，又藉由日本动漫中的卡通形象进入无限再生产。



三宅信太郎工作室场景

<...>

评论家宇野常宽曾断言，现代日本大众文化当中，未来值得记入文化史教科书的唯有“御宅族”和“卡哇伊”这两类。而生于1970年的三宅信太郎，恰恰处于这两者的交汇点。三宅的童年与青年期（1970~1990年代）恰逢日本经济从巅峰到泡沫破灭的剧变。他的作品中那些微笑漫游者仿佛也是“失落三十年”的隐喻。可爱可以是一种批判风格，三宅将甜妹与恶魔、虚构与现实间生成柔软而暧昧的符号，折射经济泡沫后弥漫的虚无。可爱也可以是一种掩体，或通往意识幽深处的一扇秘门，正如那些看似无害的童话里，往往藏着最古老的恐惧。

深植于日本动漫黄金时代的基因，三宅的创作呈现出“非时间性”的美学，最具代表性的Sweet San这个甜妹角色，在十余年间保持着大眼睛椭圆脸的青春姿态。而在他的众多大尺幅的平面作品中，时间并非线性流动，而是无数并置的瞬间，横向无限延伸的构图，漫画分镜般让观者在静止的“散步”中体验空间。

三宅构建的宇宙难以简单归类。作为“电视一代”，这一代人通过大众传媒建构自我认知，这使得他的创作有御宅族文化的起源（战后五〇到七〇年代从美国进口而来的次文化：动画、特摄、科幻、电脑游戏、杂志文化等），但又不止于此。在他的作品中，我们可以辨识出江戸物语、妖怪文化、民艺、原生艺术、异域面具等多元文化元素，形成了一种独特的视觉语言。



上: Leaving Vienna for Kyoto, 2004
彩色铅笔、丙烯颜料、铅笔、纸本拼贴, 113 x 1000 cm

下: Someday, the truth will, 2008, 彩色铅笔、丙烯颜料, 纸本铅笔, 79.0 x 109.0 cm

他不仅将幻想角色诉诸纸面，更通过回收的纸板材料、布料、木材与棉花等媒介，将这些二维形象转化为可触可感的立体存在。这种创作方式或许可以追溯至艺术家的童年经验——他坦言自幼就热衷于亲手制作玩具。

在工作室里，我们能看到他戴着自制的纸板异形面具，以一种游戏般的姿态，向访客演绎着被祛除恐怖感的外星生物。而在展览现场，他时常以“着ぐるみ”（卡通人偶装）的形象现身，穿着毛绒外衣在展陈空间中作画。

在三宅的艺术世界里，不同纬度的时间、语言、物质与状态可以共存，画纸、面具、立体玩具或人偶装，成为通往幻想世界的入口。在那里，可爱与恐怖、童年与成年、虚构与真实的界限被温柔地消解，最终融合成某种既熟悉又陌生的艺术造物。就像他画中那个永远走在横向展开画卷里的少女，用漂浮的姿态进行着无尽的漫游。



Interview

N: 你笔下的形象总是非常“可爱”、略带忧郁，有时甚至有些不安与荒谬。你怎么看“可爱 (kawaii)”这个词？

S: “可爱”的事物往往与脆弱和易逝相连。我认为“可爱”的背后，也包含着终将朽坏的恐惧感，以及失去它的失落感。或许正是因为它同时包含了积极与消极，才如此迷人。

N: “可爱”对你和你的创作来说意味着什么？

S: 这并不是在众多选择中刻意挑选的结果，而是当我在表达时，自然而然产生的。

N: 为什么把“恐怖”画成“可爱”？

我注意到在你创作中有很多从恐怖电影和恐怖故事中获取的灵感，如《闪灵》《异形》《德州电锯杀人狂》……那些原本非常血腥、暴力、残忍的角色和场景，经由你的创作变得天真、诙谐。你为什么会被这些恐怖题材吸引？

如何看待“可爱”和“恐怖”之间的关系？

S: 我觉得“可爱”与“恐怖”之间或许并没有太大的差别。它们都能让人心生悸动，内心泛起涟漪。在我看来，情感都不是百分百单一纯粹的，“恐惧”中可能掺杂着哀愁或滑稽，“可爱”里也可能混杂着消极的感情。喜欢恐怖电影和钟情可爱事物，彼此并不矛盾，反而是再自然不过的。

N: 你会将自己作品的视觉风格与日本的流行文化、美术史或动漫传统联系在一起吗？

还是说它更接近于你个人的幻觉世界？

S: 因为我从小就在这样的文化中成长，所以很难从客观的角度来判断。当然，可以说我确实深受其影响，但我认为自己也受到来自日本和海外各种不同领域的影响。这些影响经过我自身的过滤与重组，形成了属于我个人的世界观。



上: 无题, 2024
纸本铅笔、彩铅与丙烯

下: 三宅信太郎, “与马悠闲地散步”展览现场, 贝浩登 (上海), 2025, 摄影: 包梦琪

N: 你的作品和工作室都像一个独立的幻想宇宙，你是这个幻想宇宙的创造者。但与此同时，你本人生活得非常规律，工作室离家很近，每天固定时间创作。你怎么看待这种“现实”和“幻想”之间的强烈反差？你觉得你是在逃离现实，还是在重新解释它？

你是否相信“幻想的世界”比现实更真实？

S: 现实与幻想之间或许并不存在明确的界限吧？正如“庄周梦蝶”（原文：胡蝶の夢）那样，二者皆可能是梦，亦可能是现实。对我来说，究竟是哪一个并不重要，正因如此，其间也不会产生任何割裂感。

N: 你作品中有一种持续的“童年感”或“遥远的幻想”。你觉得自己创作中是否在不断回到某种过去？

是童年、历史，还是梦？

S: 我觉得，感受力是属于某个年龄阶段的东西。虽然无法确切断言具体岁数，但绝大多数感受力恐怕在童年时期就已消耗殆尽了。到了一定年龄之后，我们所能做的不过是将内心那些由感受力构筑成的抽屉不断开合置换、反复取放罢了。

N: 记忆碎片如何影响你的艺术创作？

记忆与日常观察如何影响你创作的“真实性”和“想象”？

S: 我认为留存记忆即是一切。如果记忆消失了，我的创作也就失去了价值，与真实渐行渐远。对我而言，是否存在这种“真实感”，正是决定我创作与作品的全部基准。

N: 艺术是否是用来召唤某种“缺失”？

S: 不仅是我，或许正因为人们都怀有某种缺失，才会渴望表达。对创作者而言，这种表达未尝不是一种自我疗愈。我的作品本身就是记忆的碎片，除此之外别无他物。



图1-3：无题，2022；图4：FUNHOUSE，2019；图5：LIFE DRIVES ME CRAZY，2019，综合材料



N: 你曾创作过许多装置与绘画结合的项目，其中不仅有图像，还有故事、手写文字，甚至你自己扮演的角色。这些作品似乎更像是“舞台”或“世界观”的构建？

S: 实际上在高中时，我曾犹豫过是该报考电影学院还是美术学院。从美院毕业后，我还曾在小剧团演过戏。

虽然想要创造故事和世界观，却始终力有不逮，这让我感到沮丧。这份无法构筑故事的缺憾，反倒成了推动我创作的重要动力。而绘画大概是最能得心应手的表达方式了。“能做到的事”和“被允许做的事”之间的差距真是残酷啊。但今后我还是想继续挑战下去。

N: 你更想当画家，还是说故事的人？

S: 我并不在意头衔。无论如何，我只想不断将脑海中的东西表达出来。

N: 你经常穿着奇特角色服装，在观众面前作画。在你看来，绘画是一种什么样的行为？

如何理解绘画与表演之间的关系？

你说过，“穿上玩偶服，是在描绘角色自身的肖像。只展示完成的作品是不够的。”你想补足的是什么？

是某种没被画出来的情感，还是你和作品之间的某种缺口？

S: 绘画是我与这个世界连接的唯一接点。若没有这种创作表达，我恐怕无法与这个世界或他人产生任何联结。

当我现场绘画时，能更强烈地感受到与他人的连接。比如在个展上发布新作时，对观众而言是初次见到的作品，但对我而言那可能是我一年前就已经画完的东西了。所以我会感到一种距离感。当我强烈地渴望与人建立联系时，就会想以“现场创作”的方式来进行创作。

N: 现在你仍然保持这个想法吗？

穿上角色服装的时候，你变得更接近自己了吗？

还是更能藏起真正的你？

S: 随着年龄增长，这种强烈的感受也比以前淡化了。现在我更倾向于“只要让别人看到作品本身就足够了”。但这当中也可能包括穿上玩偶服、走到人群面前这类行为。本就没有标准答案。我始终在自问自答中，寻求不欺骗当下自我的真实感。我从未试图隐藏过自己。若不将全部自我暴露出来，反而会感到不安。

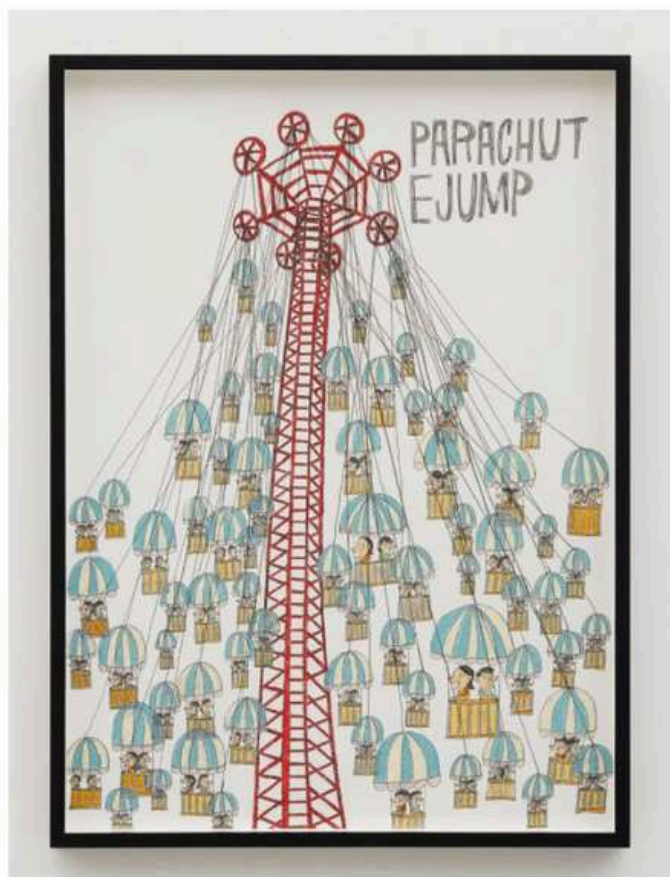


图1: PARACHUTE JUMP, 2019, 纸本铅笔/彩铅、裱框; 图2:
TRAVELING CARNIVAL, 2019, 布面综合媒介;
图3: I Found Myself in the Traveling Carnival, 纸本综合媒介, 带边
框; 图4: Cactus, 图5: Sloth, 图6-7: 无题, 图8: Right: Malayan
Tapir, 2020, 纸本铅笔/彩铅



N: 你创造的很多角色既温柔又古怪，像是可爱的怪物。你是否对“怪物”这一形象特别有感情？

它们是否是你与世界对话的替身，还是你想象中的理想他者？

S: 从以前开始就是这样，比如看电影时，比起主角，我往往会对反派角色或其他配角产生更多共鸣。对某些人来说，“怪物”的角色，在我眼中并非如此。对我来说，因此我只是如常描绘罢了。无论这些形象被视作怪物与否，它们始终都是我与世界对话的代理人。

N: 你提到自己在创作之外，会留出很多时间来玩游戏。你觉得游戏和艺术创作之间有什么相似之处？

S: 对我而言，创作与游戏并无二致。我做的一切都是在“我想这样做、我只能做这个、我做到这里了、接下来要这样做”的情感波动中建立起来的。



上：无题，2024 纸本彩铅，39.4×30.4 cm
下：无题，2024 纸本彩铅199×228 cm

N: 游戏中的哪些元素或体验直接影响了你的创作方式？

S: 我们这一代人可说是与游戏产业共同成长的。从街头游戏厅的简易游戏，到红白机等家用游戏机的演变，直至如今的网络环境。或许对世上存在这么多令人兴奋的事物的感动，想必正是推动我创作的重要动力。

N: 你曾经学习过版画和油画，但你目前创作中常用的工具，如蜡笔、油画棒和彩色铅笔，通常更偏向插画或手绘风格的材料。这种转变是如何发生的？

传统的油画和版画的媒介会限制你的创作自由吗？

S: 我实在应付不来繁琐的规矩。对我来说，版画和油画有太多的规矩和限制，比如化学用剂和材料必须以特定的方式使用。我希望能不受这些复杂限制的情况下，纯粹凭感觉去创作。在学习版画时，我曾有过一种“再也做不下去”的感觉，直到遇到原生艺术，我才感到心情变得轻松起来，重新开始画画。

N: 你创造的可爱“怪物”们让人联想到日本乡土玩具、木偶或民间传说中的妖怪。

S: 就个人而言，比起日本的乡土玩具，我其实更多受到海外面具和民族风俗的影响。不过，我认为民族特色的造型和表现本就是各国文化相互交融的产物，所以很难明确界定。

但不可否认，我确实对民间传说和乡土玩具充满兴趣。这大概源于童年旅行时的见闻和书本知识的日积月累，最终在无意识中自然流露出来吧。

N: 我在你的工作室看到你有很多的速写本，画得非常丰富生动，但这些作品你似乎不愿意公开展出。为什么这些画对你来说是“私密的”？

S: 这是因为（我所画的）都是基于游戏角色和电影场景的二创作品。

采访、撰文：Nora Zhang
图片由艺术家与贝浩登画廊提供