

Izumi KATO

Numéro China,

生灵幻境

September 2025

IZUMI KATO

生灵幻境

来自日本岛根县的加藤泉的创作以故乡的风土神话为底色，并从中提取抽象而永恒的结构。在三十年的创作生涯中，他标识性的“人型”形象像一把钥匙，贯穿绘画、木雕、软胶玩具、传统工艺和服等多元媒介。他始终思索“何为绘画”，最终抵达了“生灵幻境”。

近期，艺术家迄今为在日本规模最大的个展“通往某人的道路”在他故乡的岛根县石见美术馆呈现，我们借此机会对他进行了专访。

采访、撰文 虫二

加藤泉个展“通往某人的道路”展览现场, 2025 年, 岛根县立石见美术馆。摄影: Yusuke Sato



本页左：《无题》，2020 年，布面油画。©2020
Izumi Kato 摄影：岡野圭
本页右：《劳动者之歌》，1994 年，布面丙烯。
©1994 Izumi Kato
对页：艺术家肖像摄影：Claire Dorn

加藤泉 1969 年出生于岛根县安来市，一座被自然环抱的乡间小城。岛根更广为人知的名字是“出云国”——日本的神话之乡和古文化发源地。小泉八云《怪谈》中辑录的鬼怪故事，很多就取材于此地的妖怪传说。但说起故乡环境对创作的影响，加藤泉最先提到的却是海。他在海边长大，熟悉海的宁静与汹涌，海边矗立的核电站像是自然环境中无法忽略的另一种力量。这些富于对照性的意象萦绕于他的成长，被他寥寥几句勾勒出轮廓，亦折射出他对事物之间矛盾张力的敏锐捕捉。

他的作品并没有直观地反映这些环境中的事物，却始终蕴含着同样的矛盾与张力——真实或虚幻、恐怖或可爱、生或死——同时呈现于诡谲的人型，纠结如生命本身。加藤在投身绘画道路之初便确信：绘画的本质在于象征而非写实，这种理解源自于他对生命意义的持续追问。

儿时的加藤性格活泼，喜欢亲手制作各种东西。高中毕业后，他进入武藏野美术大学绘画系，却将更多精力投入乐队而非绘画。直至毕业后，他一边打工一边创作，才真正选择以艺术家的身份生活。

此次展览以他的早期作品揭开序幕——高中时期的肖像画和大学时期的自画像，被艺术家称为“无名时期”的创作。随后呈现其风格的演变轨迹：从受 Jean-Michel Basquiat 等艺术家启发的作品，到以起重机与建筑物为灵感的创作。

三十岁左右，加藤泉开始将“人型”（ひとがた）作为主题，几乎将所有作品都命名为《无题》。这些人型裸露着身体，剥离背景与情境暗示，并非为了叙事或传情，而是以类似孩童的形态来探索绘画语言——此后这成为他艺术创作的核心符号。2003 年前后，加藤迎来创作的转折点——他开始尝试木雕，这意味着他的人型从画布上的二维世界进入了三维空间。2007 年受邀参加第 52 届威尼斯双年展，标志着他正式获得国际瞩目。

2010 年代，加藤泉的人型创作在二维、三维以及连接两者之间的过渡形态中持续演变。他广泛融入多种材料，其中之一便是软质乙烯基材质的玩具“sofubi”（作者注：“sofubi”源于英语“soft vinyl”，指供儿童把玩的软胶玩具，这种玩具大多会被设计成奇形怪状的怪兽。而“sofubi”便是日式英语中对“soft vinyl”的简称。随着日本怪兽玩具的蓬勃发展，“sofubi”也成为了一种特殊的玩具品类）。这种人们自幼熟悉的柔软材质易于塑形，其光滑

质感与木雕的原始能量感形成鲜明对比。在此期间，他还开始创作融合绘画与雕塑界限的混合作品，将色彩运用到诸如石头和珊瑚等天然材料上，并在纸张、织物上引入刺绣和拼贴技法。

疫情期间，加藤泉蛰伏工作室，全身心投入到“sofubi”的拼装与制作中，进而将外国生产的动物模型套件融入创作。人型与鸟、虫、鱼等生物彼此栖息、共生或对峙，形成了他早期作品中未曾出现过的意象关联。这一系列作品绕开疫情阴霾，携带着轻盈奇趣的幽默感。

近年来，加藤泉更深入探索日本传统艺术形式，涉及挂轴、浮世绘等领域。在与创立于室町时代的干总和服（CHISO）的合作中，他联手二十多位京都顶尖匠人，运用历史悠久的“友禅染”技法将人型图案绘制在和服上，经二三十道传统工序精制而成。

如今，加藤泉的职业生涯已超过三十年。尽管从未停止拓展自己的创作领域，他始终在探索同一个核心问题：什么是绘画？他认为一切材料都是为了作品的最终实现，希望带给观众多维度的感受。人们围绕他的作品发散出种种联想与描述：外星生物、鬼怪、胚胎、原始图腾……不一而足，似是而非。构成这些人型的元素都呈现出极不稳定的流动感，最熟悉的人体形态被陌生化，观看者的思绪也被迫从人本身抽离开来，步入一个神秘的理念之国，或许贯穿着生命、自然、时空，转译着某种混沌的世界观。

它们让人想起将人体视为宇宙的古老理论，身体的内部和外部不过是生命形态的不同体现，从空间排布到运行节律都相互对应、同频共振。那些流转不定的色彩、线条、图形与幽微的光，像是五官、脏腑、山川地理；又像深邃的黑洞或斑斓的星系，聚合在小小的身体之中，却通向广袤的未知，容留万象。如此幽暗又璀璨的生灵：像人，也像植物；像孩童，也像种子——生长、成熟、繁衍、交融于自然万物，也暴露在危险之中。死亡与永生系于一身，身体或将埋入泥土，朽化为山峦或植物根系，其上又会长出新的生命，生生不息地轮回。

我们在这些人型幻境之中经历了无尽的空间与时间，摄取生灵、自然与宇宙的缩影，感受能量的孕育。它们天真、稚拙、神圣、脆弱，也让人恐惧——一如人类偶尔窥见无法破解的神秘力量，或猛然发现生命的残酷本质之时，瞬间袭来的震撼与惊异。





加藤泉在 CHISO 和服上绘制“人型”。摄影：Mitsuru Wakabayashi 图片由 CHISO 惠允



Numéro: 童年或青年时期是否有特别的经历？

Izumi Kato: 不论是好是坏，我的成长过程还算正常且健康。

您的作品常被描述为“原始与未来的交织”，这种风格是否直接受到故乡岛根县（日本神话发源地）的影响？家乡的自然环境和文化氛围如何影响您的艺术创作？

我父母家靠海而居，那时候我每天都去中海边钓鱼嬉戏，在那个安静的海岸泻湖能捕到很多鱼和螃蟹。酷爱钓鱼的父亲也时常带我去日本海钓鱼。与中海不同，那片海域的深邃与变换是令人震撼的。不过，当我在海滩游泳时，总会注意到附近的核电站。顺便一提，我的祖父也是一位渔民。

在我看来，艺术是连接过去与未来的桥梁，这种理念或许会自然而然地呈现在我的作品中。这片土地丰饶的自然环境一直深刻地影响着我，但或许我还没有真正意识到这一点。岛根是深深植根于神话与传统的地方，我想它奠定了我的精神底色，我把家乡视为自我构建的基石。

大学时您花更多时间玩乐队而非绘画，是出于对学院或艺术世界中主流艺术的厌倦吗？

我想这可能和我的跨领域创作活动有关，尽管当时还比较懵懂。不管怎样，我都很享受这个过程。

是怎样的原因，令您放弃音乐，回归绘画？

我之所以选择绘画这条路，是因为我对绘画之外的其他方面都不太擅长，而且我意识到自己对绘画的热爱是远超预期的。

展览开篇展示了高中习作和大学自画像，您称那时是“无名之辈”的时期——这种“无名”状态对创作而言意味着什么？

高中时的那幅画是《祖父》，被一位亲戚收藏着。我年少时作画不多，所以将这件作品作为珍贵的早期档案来展出。

能否聊聊您的大学时代，那时候艺术学院里主导的艺术流派和风格是怎样的？我也很好奇，80-90 年代，日本青年人中弥漫着哪些文化现象？在特殊的时代下，日本大学里的年轻人的生活更加丰富精彩吗？

艺术在那时的学校里好像并不太热门，当时正值泡沫经济时期——兼职工作机会众多，成年人似乎也很享受生活。迪斯科在年轻人中非常流行，而且掀起了乐队热潮，尤其在艺术学校里，音乐相当受欢迎，我自己也加入了一个乐队。那时我们对社会仍抱有乐观的态度。

您最初是学油画的，这与您后来转向三维空间的创作（如木雕和环境艺术）有怎样的联系？是单纯的兴趣转变，还是平面本身在某个时刻“约束”了您的创作自由，您才选择突破它的局限？

说到材料，我认为只要能最终形成作品，任何材料都可以使用。如果认为艺术必须用特定材料来创作，这种想法就过于局限了。只要表达的核心部分足够有力，其他方面都可以灵活处理。当我开始用软质乙烯和石头创作作品时，那种感觉对我来说是全新的——仿佛我创造了前所未有的东西。

三十余年来反复追问“绘画是什么”，您目前最接近答案的时刻是什么？

在我决定认真从事绘画之前，我就一直在琢磨：什么是绘画？人类为何需要绘

画？我为何要画画？我们从哪里来，又将去向何方？这些是我反复思考的问题。当然，没有确切的答案。但我仍继续思考这些问题，并进行艺术创作。我内心有一种我尚未完全理解的激情，驱使我创作出我认为好的作品。我相信这就是赋予我的作品力量的原因。至于我的目标，人型这种形式就是我所需要的。

您作品中的人型似乎与动物、自然相通，像是人与自然之间的某种对话。您在创作这些形象时，是希望用一种“人与自然对话”的方式来表达自己心中的情感吗？还是说它们代表了您对自我、对世界的某种逃离？

在我三十岁左右，决定认真投身于绘画事业的时候，我坚定地认为绘画的基础并非写实，而是象征。比如，一个孩子可能会本能地用一个带有圆点和线条的圆形来画一张脸，这是不需要教的。我无法回到童年时代，但我选择从具有象征意义的事物入手，这就是我画人型的起源。相比于我创作时的想法，我认为更重要的是观众对作品的感受与思考。

您作品中对“性别”或者说“性特征”的处理，有一种抛开伦理和文明桎梏的天真趣味，这些表达可能给人带来不同的感受，比如诙谐、可爱、自然，又或许有点危险，您想借此传达什么特殊的理解吗？

没有特别想要传达的具体信息，但正如我之前所说，我的目标是创作出能让观众从多个角度去解读的作品。

您的作品似乎充满了对比：从早期的黑暗人物到后来的充满色彩和欢乐氛围的塑料模型，您的艺术是否试图探索“欢乐”与“黑暗”之间的张力？这些转变是否能反映您个人对世界的感知变化？是否也能表达某种情感上的“自愈”？

我倒没有刻意去深入思考这件事，但就我的作品而言，我觉得同时映照出两种极端确实是很重要的。我的性格里就包含着截然不同的两面，或许这种二元性在我的艺术作品中也有所体现，但这是不自觉的。

于您而言，艺术是为了回溯过去的记忆，还是一种将过去和现在、梦与现实融合的方式？

在我看来，艺术是一种表达当下的方式，它就像一座桥梁，将过去与未来连接起来。

您使用软胶玩具等非传统材料，这种“玩具感”是否是对艺术严肃性的挑战？

您如何处理其“批量生产”属性与艺术独创性之间的根本矛盾？

我在创作中并不会考虑社会议题。在资本主义社会中，我认为艺术与大规模生产在本质上也并没有太大的差异，主要是做事方法有所不同。说到底，其实每个人都在为了谋生而进行创作，不是吗？

对玩具属性的开掘是否也寄托了某种童年的怀旧情结？

确实，或多或少会有一些。

与品牌合作时，如何平衡商业需求与个人艺术语言的纯粹性？

我不会强迫自己参与合作项目，但如果我觉得自己能够胜任，就会去尝试。对我来说这更像是在维持人际关系——无论是朋友关系还是合作关系——而非仅仅出于商业目的。

对年轻艺术家，您有什么建议？

忠于内心，保持本真。坚定不移地去做你认为正确的事情。