

人物

# 取资宏博还是师法专精

## ——从张奕辰的实践谈当前篆刻界的“讨巧”现象



张奕辰近照

袁志坚

本文所批评的当前篆刻创作的“讨巧”现象，既指越来越多的篆刻作者讨某些评委之所好，不是取法经典，而是“另辟蹊径”，寻找“另类传统”，又指这些评委误导印坛，状若魍魉，刻意装高深。某评委曾公开说，学秦汉印、流派印，学得再好，也只是拟古、复古，没有创新，所以，参展参赛，最多只能评个三等奖。在我看来，一些获奖作品所谓的“创新”，其实仍是拟古，只不过是转瓦铭文、刑徒刻画、摩崖石刻、唐宋官印、元代押印等过去不被重视的，甚至部分被认为是讹缪的资源中寻找“灵感”，看似趋新趋奇，实则投机取巧。这样下去，很可能导致人们认为篆刻艺术是奇技淫巧，只有善于玩弄花样，哗众取宠，便可获奖、成名，不利于篆刻艺术的健康发展。

张奕辰是西泠印社社员、中国艺术研究院篆刻艺术研究院研究员、中国书法家协会会员，也是《中国篆刻》副主编，他在创作实践和创作理论两个领域都有作为。奕辰从摹习秦汉印起步，多年沉浸其中，专心致志，之后从元明清文人流派印中汲取新意，融入自我、尝试变化，走的是循从经典、保持

自觉的路子。

篆刻艺术要不要拓展更多的资源呢？浙派大家丁敬曾谓：“看到六朝唐宋妙，何曾墨守汉家文。”张奕辰同样认为，不可偏狭地理解“印宗秦汉”，一味复古，泥古不化，只会让篆刻艺术江河日下、古板僵化。近年来，奕辰的篆刻创作也吸收了更多的文字资源，只不过他的创新是继承传统、亲近古人的与古为新，不是偏离传统、背叛传统的“造反有理”。譬如，他以刀为笔，临摹钟鼎文、石鼓文、秦诏版、汉袁安碑，篆刻于石章四侧，形神兼备，此种练习，恐怕是自古以来第一人。再譬如，他将曾侯乙编钟铭文入印，一方面，表现其书体纵长秀逸、运笔细匀流畅的浪漫唯美气息，另一方面，他考察曾侯乙编钟铭文、战国花体杂篆、汉代海昏侯青铜礼器文字、竹筒文字、中山王文字的流变情况，结合秦汉玉印中的鸟虫篆印，发现其中的源流暗合，感受多元的美学韵致。还譬如，他仔细阅读简牍帛书资料，体味由篆向隶转化的古隶之风，理解汉字的符号化过程及文化的通俗化过程。他在这些方面所下的工夫，是建立在此前对古玺、秦汉印的研习考释基础之上的。“士之志远，先器识，后文艺”，奕辰在篆刻艺术之路上越走越远，是由

于他的视野和胸襟更加开阔。他对更多的文字资源的借鉴和吸收，不是仅限于摹其形迹，而是旨在考察文字演变一脉相承的内在规律，理解不同时代背景下不同的审美风貌，这是超越了功利意义的古今对话，饱含了艺术情感的古今对话。

在以上实践之中，张奕辰深深地领悟到了刀、笔之异趣。譬如，对比于缶翁用柔毫临写石鼓文，奕辰用刻刀临写后，就产生了刀不同于笔的体会，正如赵叔孺以魏碑刻边款时所感慨的“刀刻得出，笔写不出”。奕辰用刻刀临写钟鼎文也是如此。钟鼎文以铸造为主，与甲骨文的契刻特征迥异，线条醇厚，转折圆浑，结字丰茂，且春秋战国时期与西周时期又有不同，尤其是书写意味发生了改变，装饰意味越来越明显。正是体会到了这些因袭变化，奕辰对如何临摹和还原这些文字，又如何表现和借鉴这些文字，有了自觉的追求。他做到了刀中有笔，将书法的笔意与金石质朴结合在一起，圆融含蓄，涩润兼备。

对于新的文字资源的拓展，奕辰认识很清醒。与前人相比，越来越多的考古新发现使当今印人可以接触到丰富的文字类型和图像资源。假如善于利用，可以弥补明清以书入印的单薄。但是，如何“点石成金”？他认为，还是要以学秦

汉印、学流派印为基础，这样才能兼容通达。他在《西泠艺丛》2016年第五期发表长文《以古为新、兼容通达的书画印大家——赵叔孺》，提出“恢复已失却的古代传统，以廓清流俗与时弊，使创作归于正道”。赵叔孺始终保持对传统的敬畏和遵循，并影响了很多印人，弟子陈巨来、方介堪、叶露园、张鲁庵、徐邦达等皆成名家。奕辰认为，时下伪周宋文盛行，原因在于印人只知照猫画虎而不知其所以然，去古愈远，失真尤甚。同样，取法商周秦汉铜器、汉玉印，应深谙其中谨严高贵之味，然后才能不拘其形，游刃有余。

从砖、陶、瓦、璧、权、量、诏、版等铭刻文字中寻觅营养，以求或古拙或放逸之趣，其实前人已有探索。吴让之曾称邓石如“以汉碑入汉印”，赵之谦在本人的作品边款中记录了从汉碑、汉镜、汉砖中借字的心得，吴昌硕、黄牧甫等也吸收了各种金石文字资料，但是，他们始终溯源三代秦汉，直取古印之神。张奕辰近年来的创作实践，也是沿着三代秦汉之路，兼及更多资源，注重融入自己的个性。如何形成自己的个性？个性是主体自觉的表现。奕辰惜时如金，几乎每天坚持夜课，不喜抛头露面，长时期的修习使他面目平和、性情温良，创作出许多工细清正、贞秀古雅佳作。他提醒自己远离鄙俗，取资宏博的同时，最怕专精不足、雅俗不分，随意拼凑入印文字，盲目追求视觉变异。经典的形成是一个长期过程，凝聚了诸多共识，当然，古代的民间文字资源或许能给当今印人新的启发，但是，披沙沥金、去芜存菁并非易事，需要印人具有深厚根基和独到眼光。奕辰的探索，正是融合个性与传统的慢功夫，毫不讨巧，值得期待。



张奕辰篆刻作品



方人定先生

方向前

“岭南画派”是近现代中国绘画史上一个重要画派，其创始人高剑父、高奇峰、陈树人，兼称“二高一陈”。这个画派与同时代的京津画派、海上画派成为主宰20世纪中国画坛的三大画派。方人定是岭南画派第二代画家的重要代表，他的书画艺术，尤其是人物画，在岭南画派中具有极其重要的地位。中国艺术研究院美术史论家郎绍君先生认为，“方人定是岭南画派最杰出的人物画家”。

近代岭南派画家大多以山水、花鸟为表现对象，即便是“老祖宗”居廉、居巢也以花鸟为擅，较少涉及人物描写。在岭南第二代画家中，以人物为擅且具有一定影响力的要数方人定、邓芬、黄般若诸位，其中以方人定的成就与影响力为最。

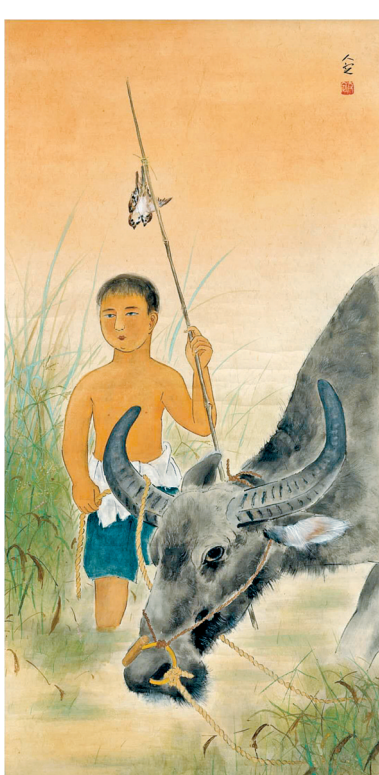
人物绘画的发展，唐宋是高峰期，阎立本、吴道子、张萱、周昉等名字光耀画坛；五代二宋又是人物画的深入发展期，出现了周文矩、顾闳中、李公麟、张择端、梁楷等巨匠；元代以后渐趋式微，明清两代亦难挽颓势。至二十世纪

鉴赏与收藏

# 现代风 装饰味

## ——读方人定的人物画

方人定（1901—1975），岭南画派第二代重要画家，师从高剑父，擅人物，兼写花鸟走兽，精章草，曾任广东画院副院长。



《水乡牧牛图》

革，即从古典向现代转型，出现了一大批代表画家，如徐悲鸿、齐白石、丰子恺、蒋兆和、傅抱石、李可染、林风眠、关良、黄胄等大师，岭南派中的方人定自然也名列其中。

方人定人物画的特点之一是，他所描写的人物从以前画家所描绘的高人逸士、古装仕女中走了出来，所寄托的也不是历代画家所热衷的隐逸情怀。在方人定笔下，国家和民族的命运成为画家关心和思考的主题。二十世纪30年代始，民族救亡是中国艺术的主题，方人定选择“为国难写真，为民族呐喊”，创作了大量表现民族命运、抗战爱国的人物画，如《战后的悲哀》《雪夜逃难》等。方人定曾经多次呼吁中国画革新要从题材和形式开始，痛陈中国画因袭守旧之现状，批评人物画家所描写的“弹琴吹笛”“赏月评花”“煮酒醉酒”“观瀑图”“濯足图”等等，全部和现实生活毫无关系，“而这种作品在每个展览会，又几乎占了出品之重要部分。”方人定指出：“中国画的出路，只有从人物画开辟出来，这是无可疑的。”为此，他

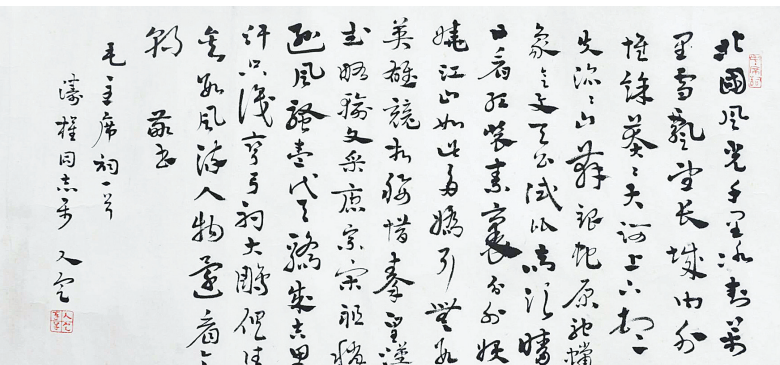
提出了中国画改革的三条主张：一是作品以人物为主，二是题材以现代生活新姿态为对象，三是绘画法则重新折衷中西。

方人定人物画的另一个特点是在绘画技巧画法上吸收了日本风，继承了古典主义，并略施装饰的意味。方人定师从高剑父，而高剑父是第一代岭南画派的核心人物，他既有深厚的传统基础，又从事东西洋绘画的研究，大胆借鉴日本画、西洋画，重视透视和立体感，设色大胆，注重写生。方人定继承了老师高剑父的绘画技法，三赴日本，在日本美术学院研究部主攻日本画，同时又研习西洋画，致力于中国人物画的创新和实践。因此，方人定的人物画，乃至花鸟走兽，都印上了浓浓的日本风味，时常设色浓重，艳丽，时尚，并略带一点装饰趣味。从题材到表现手法，既传统又现代，雅俗共赏。

《水乡牧牛图》为方人定盛年时所作。画面描绘了一个牧童少年在河边放牛的情景，手执竹竿，竿上缚挂两只麻雀，劳作后的水牛正在池边戏水，但水牛的眼神却十分有意味，水牛和牧童都在向远处

眺望。其实画家在描写这幅看似牧牛情景的作品时，有寓意在其中。方人定在当时创作了大量以抗战为题材的画作，来表达自己的爱国热情，他说：“自抗战兴起，我的艺术思想又变了一时，于是作品均以战争为题材。”《水乡牧牛图》其实反映了那个时代百姓担忧国家前途和命运，内心渴望和平幸福曙光的情感。画家在人物造型上运用传统线条，流畅而凝练，又具有装饰味，画中背景芦苇水塘、霞光等运用了撞色、撞水法，朦朦胧胧，浑然一体，层次分明。

在我们见到的方人定画作中，画中落款往往比较简洁。其实方人定的书法也颇有造诣，取法高古，汲取了汉简和篆隶的意味，线条凝练、洒脱，运笔节奏感强，字形内敛，略具变形。他的书法是往上追的，从“二王”飘逸潇洒帖学入手，再上及汉魏，甚至古篆，因此其书法风格既有明清的流美与变化，又具有秦汉的古拙内涵，在岭南画派诸大家中，书法成就较高。除此之外，方人定还长于绘画的理论思考，对画论、画史、中外文化、日本及西洋绘画等有深入研究，写过《国画题材论》



方人定的书法作品（方向前 供图）



枕流

说起来，这款由日本HIT-POINT游戏公司研发、名为《旅行青蛙》的游戏真的是简单到近乎低幼。笔者一开始实在理解不了它瞬间风靡的原因，特意去下载了一个玩玩。《旅行青蛙》是二维界面，游戏主人公是只若足不出户便一声不吭宅在家中看书、写字、做手工或吃饭的小青蛙。玩家需要做的事情极少：去庭院收割些三叶草，作为通货，为“蛙仔”购买诸如便当、碗盏、帐篷、灯笼、护身符等外出旅行必备的物件。蛙仔出门前会自行带上这些东西，出去后也会时不时地给“家”里寄回几张照片，回来时会带几件旅游地的土特产。总之，《旅行青蛙》的生活模拟味道比较浓郁。

印象中，以往那些能爆红的游戏往往具有激烈、刺激、惊险的特点。《旅行青蛙》则反其道而行之，它是静谧、安详、治愈的，宛如游戏界的一股清流。有网友将之誉为“佛系”游戏——既不需要你十指翻飞去按键，也不强求你绞尽脑汁去筹谋，更没有不同玩家彼此联合、同仇敌忾，一起去对抗邪恶势力。在该款游戏中，即便是对那只已经由你取名、负责的小青蛙，你也无法进行控制。蛙仔是出门还是留家，完全随机。我们所能做的就是尽量为它备齐出行所需品。不少玩家承认：自从玩了《旅行青蛙》，莫名有种“养儿方知父母恩”的感受。当你推门看见蛙仔在家看书时，你会觉得“读万卷书”还得“行万里路”，何不出门溜达溜达；可当它真的走了，你又会“儿行千里母担忧”，满脑子想着：出去这么长时间怎么还不回来？不回来也就罢了，居然连张照片也不晓得寄！看看，一种为人父母者才有的情感在这么个其貌不扬的小游戏里凸显无遗。让人不禁怀疑，游戏开发商们一定读过孟郊那首《游子吟》。其实《旅行青蛙》的创意奥妙就在于，别的游戏重智，这个游戏重情。玩家在游戏的过程中，有意无意有了情感代入。而深得人情的《旅行青蛙》也从两个侧面映射出现实的困境：一个是空巢家庭对子女的期待，

# 那只青蛙 为啥这么红？

一个是空巢青年对情感的渴求。

当然，上述阐释主要是从游戏玩家的角度出发的。若变换视角，再从蛙仔那写实的生活状态进行思考，会发现：这只萌萌的小青蛙简直就是当下诸多宅男宅女的写照。尤其是那些远离家乡、独自在外打工的年轻人，他们的生活现状即是如此：一个人收拾行囊，出门在外；一个人悄然归来，整理风霜；一个人默默吃饭，黯然入眠。当看到小青蛙几天不出门，独自背转身伏案而坐的时候，会有那么一瞬的恍惚，叫人觉得那孤清身影简直可掬。蛙仔自照、形单影只的都市“漂一族”形象重合。

撇开情感元素，纯粹以一种慢节奏生活方式考量，《旅行青蛙》还能给人另一番省悟。游戏里的悠然和静默其实正是我们这个日益浮躁、竞争激烈的社会所欠缺的。太多的人们，脸上写满欲望，步履匆匆，不像游戏中的蛙仔那样，笃定地看书、写字、会友、出游。可能就是因内心对蛙仔这种闲适生活存有“虽不能至，心向往之”的情感，玩家们才对这款娱乐游戏情有独钟。