

中华优秀传统文化系列谈

# 清冷之奇与热烈之怪

——从“墨韵文脉”展看八大山人、石涛的书画艺术

吴或弓

备受关注的中国美术馆建馆60周年系列展览包括四大主题展，“墨韵文脉——八大山人、石涛与20世纪以来中国写意艺术展”是其中唯一一个展览名称中出现具体艺术家的。为何八大山人、石涛这两位艺术家在艺术史上尤其值得一提？这是因为，他们不仅站在中国写意艺术流变的关键节点上，在艺术观念、创作技法等方面也深深影响了后世艺坛流脉。

——编者

八大山人、石涛是清初画坛的两座高峰，是写意精神的代表艺术家。尽管二人的人生经历有很多相似之处：明代皇室出身，后因明亡清兴而成为遗民，而后又出家为僧，还曾长时间生活在寺院，但二人的性格禀赋却迥然有异：八大山人是清冷的，石涛是热烈的。

八大山人的清冷，表现为画面中的孤寂与不羁：寥寥数笔的勾勒，漫不经心的涂抹、块面分明的构图，以及为人津津乐道的翻白眼的鱼鸟禽兽等。这种冷，源自少年时遭受国破家亡后无处栖身、朝不保夕的人生变故。他在悲苦愤懑中遁入空门，之后云游四方却渐渐对宗教、现实和自我深感失望，以致发狂还俗、装聋作哑。然而最终，在身心备受折磨之下，在种种矛盾和委屈之间，在疏离潦倒、无所归依之中，他以既严肃又幽默的童心与天趣，随心所欲，挥洒自如。

石涛的热烈，表现为画面中的生动与恣肆：广泛涉猎的绘画题材、灵活多变的章法空间、粗犷率意的线条、繁复厚重的墨点，以及长篇大段的题跋等。这种热烈，得益于不甘认命而对社会和生活保持积极向上的心态。明亡时他年纪尚幼，山河破碎并未使他意志消沉，相反，他主动入世，甚至在清康熙年间两次接驾，并且长年在南京、扬州等经济发达的繁华之地生活。他的笔下没有疏秀萧散之态，而多繁密淋漓之致，体现出热烈而

鲜活的艺术生命力。

中国美术馆主楼是中轴对称式结构，八大山人、石涛的作品分列五层东西两侧的21号厅、20号厅，分别以清冷的蓝、热烈的红为主调，渲染了二人的性格特色。而中间的19号厅，则以清代黄安平的《个山小像》与石涛的《对牛弹琴图》左右呼应（分别可看作二人的画像），中间以纱幔动画的形式，再现了石涛写给八大山人的一封求画信：“闻先生花甲七十四五，登山如飞，真神仙中人。济将六十，诸事不堪。十年已来，见往来得书，皆非济辈可能赞颂得之宝物也。济几次接先生手教，皆未得奉答，总因困苦，拙于酬应，不独于先生一人前。四方皆知是此等病，真是笑活人。今因李松庵兄还南州，空函寄上，济欲求先生三尺高、一尺阔小幅，平坡上老屋数椽，古木樛散数株，阁中一老叟，空诸所有，即大漆子大漆堂。此事少不得者，余请求书数行列于上，真济宝物也。向承所寄太大，屋小放不下。款求书大漆子大漆草堂，莫书和尚。济有冠有发之人，向上一齐涂。只不能迅身至西江，一睹先生颜色为恨。老病在身，如何如何。雪翁老先生。济顿首。”

尽管信中提及的八大山人、石涛所绘的《大漆草堂图》今已失传，无缘相见，但这封信却保存至今（现藏于美国普林斯顿大学美术馆），从中能够窥见二人内心相印、惺惺相惜的艺术交往。策展团队还搜集整理了其他八大山人、石涛的交往史料，在展墙上制作喷绘了二人的艺术交往年表。八大山人比石涛年长16岁，“雪个（八大山人）西江住上游，苦瓜（石涛）连岁客扬州”，二人晚年都活动于长江沿岸，虽未曾谋面，而多有书信往来。据记载，石涛在收到八大山人的《大漆草堂图》后十分欢喜，欣然题跋并称八大山人“书法画法前人前，眼高百代古无比”。而八大山人也曾在题跋石涛的《疏竹幽兰图》中评价石涛“南北宗开无法说，画图一向泼云烟。”可见二人互相欣赏、互为知音的情愫。

值得一提的是，展览从广州艺术博物院借展到二人合作的《兰竹图》。石涛在题款中写道：“八大山人写兰，清湘涂子补竹。两家笔墨同源，向自独行整肃。”从作品的面貌来看，八大山人先勾皴山石，又在石头下方支出几叶兰草，后补苔点，山石疏空而简淡，兰草硬朗而挺拔；而石涛补绘的两竿竹则枝繁叶茂，墨气苍润。兰竹清气宜人，岁寒不凋，是中国文人画的常画常新的题材。所谓“一生兰，半世竹”，看似简单的几笔，却十分考验画家的功力。但对于八大山人和石涛而言，这简单的几笔却凸显出二人笔墨的纯熟和构图的精巧。尽管兰与竹不是同时绘就的，但彼此相得益彰，宛若天成。

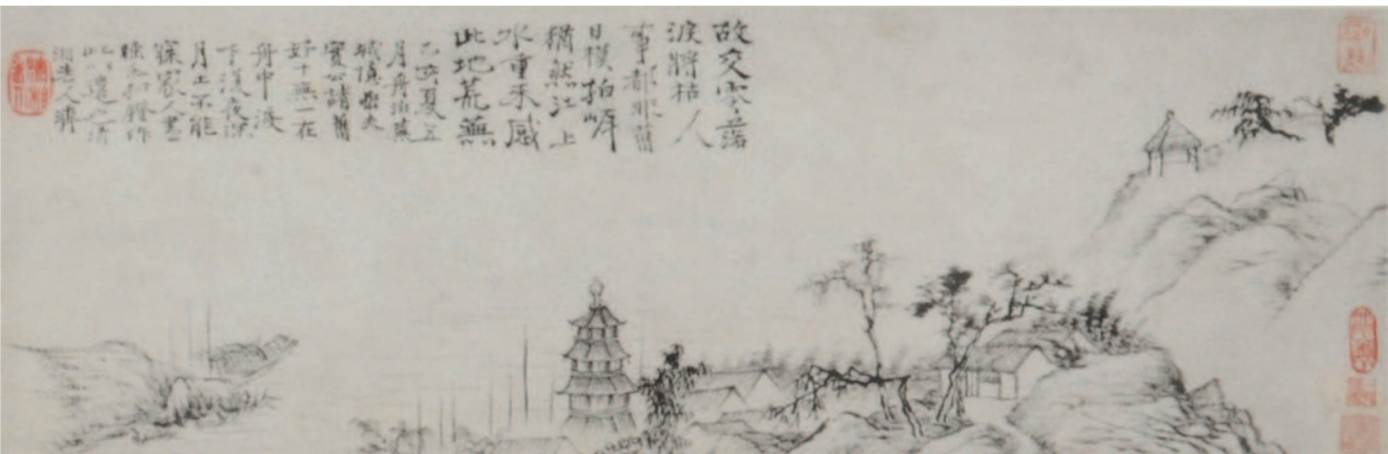
八大山人和石涛都喜欢诗文书画，把对儒、释、道的参悟融入人生智慧和艺术创作，使强烈的个性转化为笔墨的创造力，但二人的创新也有一定的差异。八大山人的笔下更多地表现为“奇”，正如石涛所言“心奇迹亦奇放浪观，笔歌墨舞真三昧”。比如此次展出的四件荷花图轴以大笔铺毫荷叶，坚韧的茎秆顶天立地；竹两轴以大块面的黑白反差，强化了画面的空间对比；三件游鱼图轴或以简笔成形，或以淡墨敷色，并借用“鲲化为鹏”使鱼“飞”在水藻之上；五件书作用笔圆润浑厚，结字则百态横生。但这种“奇”，不仅是内心情感的宣泄，更是对自由、平和的正能量的向往和追求。八大山人晚年的作品多以篆籀笔意入画，用中锋圆笔强化了丰润古朴的意味，营造出意象混沌、书画一体的艺术世界。如展出的《鹤鹿兔雁图》四条屏每轴独立成画，可分而赏之，整体又和谐统一，气势非凡。其中，鹤图的白鹤立于曲折盘桓的古松之上，松姿与鹤态合为一



八大山人《鹤鹿兔雁图》四条屏每轴独立成画，可分而赏之，整体又和谐统一，气势非凡。整幅作品用笔流畅有格调，墨色氤氲见变化，可谓清雅丰厚、奇崛古傲，带来强烈而深沉的艺术震撼。



石涛《山水图卷》局部



体，磊落大方而有奇思；鹿图的“呆萌”之鹿勾圈鹿眼，并以重墨点睛，冷冷不安与坚忍凝重并存；兔图中一鸭于水边休憩，一鸟昂首瞪眼立于石上，一鸟栖于上端垂枝，鸭与鸟似隐喻着冷眼而不屈的对峙；雁图的数枝芦苇横断画面，天际一雁展翅下飞，恰与下方仰首两雁呼应，仿佛可望而不可及的距离。整幅作品用笔流畅有格调，墨色氤氲见变化，可谓清雅丰厚、奇崛古傲，带来强烈而深沉的艺术震撼。

石涛的笔下则更多地呈现出“怪”，追求怪异而画风多变，但在光线陆离间多有法度。比如此次展出的两件山水大轴，以狂涛怒卷的气魄表现出飞扬乃至躁动的“墨醉”状态；五套册页有以渴笔焦墨对景写生，有以浓烈而浪漫的色彩涂抹瓜果，有以“万点恶墨”表现草木树石的荒怪；《云山图》等小轴则直接截取云山缭绕间的一段，以重墨点染山石，以淡墨晕染天空，尽显浮云的缥缈与动势。石涛以“我自用我法”立志，一反当时画坛一味摹古的风气，汲汲于自然山川而“搜尽奇峰打草稿”，后转为“不立一法”“不舍一法”，以求艺术的超越，终成“一画之法”。在“一画”之外，他认为“至法”应为“无法而法”，即强调法度之外的个性化创造。如展出的《江干访友图》笔墨纵横，别开生面。画面下方岸边的树木奇古交错，两位身着白袍的友人，一位手持竹篙呈作揖状，另一位躬身回礼。友人的辞别暗合着画面上方秋风肃杀、秋云动荡的山水背景。繁密的墨点、交织的墨色互相相生发，形成纵逸豪放的大气势。并且，石涛还题写了二百多字的长款，内容为《画语录》的“笔墨”一章，探讨了笔墨与墨的共生、“笔墨”“蒙养”“生活”之间的关联、笔墨与山川万物形态的塑造等，体察真切、阐发深微。其中的名句“墨非蒙养不灵，笔非生活不神”，强调了笔墨要顺应自然之道，以混沌初开的元气表现用墨的酣畅，以生生不息的态势传递运笔的活力。

可以说，八大山人和石涛是从传统向现代转型时最具创新意识代表性艺术家。他们的写意作品和写意精神，既保持理想，亦关联现实；既底蕴深厚，又

生气盎然，不仅为明末清初陈陈相因的画坛注入鲜活的气息，更以个性化的呈现成为中华民族文化之共识，为后世树立起不朽的艺术标杆。

20世纪以来，中国山水、花鸟画家在西学东渐的浪潮中重拾写意传统，坚守艺术自觉，进一步升华了中国画的笔墨情趣，拓宽了中国画的表现空间。如吴昌硕、齐白石、黄宾虹、潘天寿等，不仅继承古法，更师法造化，注重对山川、草木、鸟兽的体悟，使之转化为笔墨意象，面貌为之一新；用笔更加开张劲挺，构图更加纵横恣肆，用墨更加酣畅淋漓，设色更加鲜亮亮丽，因而作品显得更加生动活泼，富有生活意趣和艺术哲思。在三层13、14、15号厅展出的八十余件中国画作品，体现了20世纪以来中国画家在八大山人、石涛的笔墨语言基础上，解析与重构中国画的意境，更充分地表现景外之景、象外之象的艺术创造；16号厅展出的写意雕塑作品，体现了中国雕塑在保留传统诗性元素、融入西方艺术几何造型之上，不断丰富写意面貌和民族特质；17号厅展出的油画、水墨画作品，体现了油画等外来画种与中国写意艺术进行融汇贯通，产生的兼具西方艺术造型和中国传统笔墨的绘画风格。这些都可以看作与八大山人、石涛的写意精神一脉相承的更广阔的艺术天地。

总的来看，“墨韵文脉”展将八大山人、石涛以及20世纪以来的写意艺术家置于同一展厅空间，凸显了二人既有联系又有差异的艺术魅力。清冷的八大山人，奇中有正；热烈的石涛，怪中见法。他们彼此有艺术心灵的默契，他们更是两座丰富的艺术宝藏，值得我们不断挖掘和深化。

（作者为美术学博士、中国美术馆馆员）

艺·见

## 作为游戏的数字艺术带来了什么

于奇赫

不论在地铁上，还是校园内，玩手机游戏的年轻人随处可见。前不久，一段“妈妈台下假装录像实际在守中路”的视频在网上走红。视频中，一位妈妈在台下举着手机，假装为正在表演孩子的录像，可是实际上却是在玩游戏。有网友评论：妈妈不光在录而且还在中路，这大概就是当代“慈母守中线”吧。

根据中国互联网信息中心最新发布的第51次《中国互联网络发展状况统计报告》显示：截至2022年12月，中国网络游戏用户规模达5.22亿，占网民整体的48.9%。而这一趋势应该是不断增长的，相信再过10年，网络游戏用户会接近中国一半的人口（基于中国人口增速放缓的预期）。

那么，游戏是否可以作为一种艺术的形式存在？正在时代美术馆重庆馆

举办的科技艺术展览“失控乐园：LET'S ENTERTAIN”给出了一种探索。展览由上海的跨媒介艺术中心“雷屯”策划，集结来自国内外19组艺术家/团队的26件作品，90%以上都是可以“玩”的交互作品。

在这场展览中，观众可以选择“保守主义”“存在主义”“虚无主义”等模式的贪食蛇游戏；可以在艺术家Jostle Parent的电子游戏《Pippin Barr》中扮演“家长”角色让“孩子”度过“危险重重”的一天；还可以和两名其他观众“玩”起艺术家谢明炫的作品《超流行空间》，让一位黑衣人去抓捕两位穿着条纹衣服的人……而观众的观展却又免不了引人思考。一方面，大众理解的“游戏”与展览内容存在着明显差异。相比当下流行的王者荣耀、消消乐、QQ麻将

等手机游戏，或者任天堂、索尼等掌机游戏来说，观众习惯于将展览中的游戏与商业游戏进行对比，认为前者缺少对抗模式、通关模式和奖励模式。另一方面，或许对于重庆这座拥有专业美术学院城市的观众来说，其视觉经验形成于经典艺术和传统艺术，部分本地观众认为展览中的互动数字艺术只是新媒体展项，而非当代艺术，表示还是希望能够看到架上绘画与雕塑、装置，否则就会产生“不吃主食就等于没有吃饭”的感觉。

事实上，尽管数字艺术、网络手游、新媒体展项都能以游戏的形式出现，作为游戏的数字艺术却又显示出了一些不一样的特征。

两年前，笔者观看了上海明当代美术馆展览“游戏的人”。其中，最早将“交互”的概念引入艺术创作的艺术家

邵志杰(Jeffrey Shaw)，与萨拉·肯德丁、古希姆共同创作的作品《再次跌倒，跌得更好》令人印象深刻。这件作品由屏幕和地面上的压感区域构成，当观众脚踏感应区域，屏幕中的人形物体会随之随机跌倒。而没有观众体验的时候，这些人形物体会立起来，恢复到开始时的样子。人形物体每次跌倒的方式由随机函数算法决定，每次跌倒场景永不重复。

“跌倒”往往意味着失败与受到重挫，中国人的励志名句就是“在哪里跌倒，就在哪里爬起来”。但是在这个游戏中，跌倒完全是人为操控的，带有一种残酷的意味。而观众的踩踏毫不费劲，还可以在反复的踩踏中获得一种控制他人的快感。作品《再次跌倒，跌得更好》以隐喻的方式指向复杂的社会问

题，形式简单却又十分有力。

数字艺术和网络手游、新媒体展项的区别，在于前者不止于视觉上的愉悦与简单的肢体活动，而是能够引发人们的思考。正如大都会教育部主管桑德拉女士曾说的那样：艺术真正的力量根本不在审美，而在于启发人们以不同的方式思考这个世界，在于开启不同时间、不同空间、不同文明之间的对话。

数字艺术和网络手游、新媒体展项并不是水火不容、厚此薄彼的关系，它们面向不同的人群，都可以以游戏的形式出现。游戏是一种能够容纳人类思想和创意的媒介，从古希腊开始，柏拉图就提出了“生活当如游戏”的观点。1938年，荷兰语言学家、历史学家约翰·赫伊津哈出版了著作《游戏的人——文化的游戏要素研究》，这本书名

即体现出作者将游戏视作人的本质特征。游戏包含着人类对于未来的诸多想象，也是当代艺术的有效载体，人类的进化与发展始终与游戏相伴。

但是，笔者最为担心的，恰恰是大家都热衷于网络手游与新媒体展项所带来的视觉刺激，而对于以游戏形式出现的数字艺术，仅仅从视觉上进行评判，而不进行思考与讨论。网络手游与新媒体展项往往让人们处于被动接收信息状态，而以游戏形式出现的数字艺术，追求的想象力与思考力的融会贯通，以及对于社会的关切。这值得创作者进一步以实践来探索。

（作者为东南大学区域视觉文化方向博士研究生）