

源遠流長

游藝方寸間

◎劉瑤璋

山川風雲，石樹流澗在天開地轉、自然造化之下，吸取日月精華、吹納太虛噫氣而精奇巧怪、多姿生動，嶙峋巨塊可以為屏風翳障；鵝卵石可以為玉佩把飾，甚而雕作成玩，中國人必備的印章，便是擷取大自然中各種天然材質琢刻而成的藝術雅品，因為兼具了實用與美藝的功能，因此為人們所愛不釋手。



●青年篆刻家黃善銘先生，游藝於方寸之間，涵泳於文字學的瀚海，吟詠古人智慧凝煉作就的風月佳句；把賞天地孕蓄煅煉而成的美玉軟石，怡然自樂，無怨無悔。

篆刻藝術肇源於鐘鼎彝器、金石碑碣的鑄刻，因此屬於金石之學的一部份。

早在人類發明紙張以前的中國商周社會，中國人便已十分普遍地以金、銅等材質鑄刻為印，以鈐章作為簡冊的封印，也就是以泥團封住網綁簡冊的繩子，而後以印章蓋在泥團之上，等到泥團乾了之後，繩結便扣封在泥中，達到彌封與徵信的效果。

秦始皇統一中國之後，首創以玉為璽，印章的材質乃隨時代的演進而擴展至石、木、象牙、牛角、水晶、瑪瑙、珊瑚……等等，幾乎無所不可為用。由於玉、石、水晶等材質特具溫、潤、圓、滑及色澤之美，因此漸漸為文人所雅愛、珍藏，甚至懸掛在身上作為佩飾，印章自此跳脫出了實用的

單一功能，兼具了滿足人們審美的需求。

正因為篆刻是一項揉合了中國書法、雕刻與美術的綜合藝術，使得畢業自土木工程系的青年篆刻家黃善銘先生放棄了靠大學文憑爭取得來的公職，游藝於方寸之間，涵泳於文字學的瀚海，吟詠古人智慧凝煉作就的風月佳句；把賞天地孕蓄煅煉而成的美玉軟石，怡然自樂，無怨無悔。

一枚稱得上是上乘之作，能夠臻於藝術之境的印章，必須兼具章法之美、字法之美、筆法之美、刀法之美、整體之美以及印材之美。其中章法之美、字法之美與筆法之美便須具有深厚的文字學與書法基礎，才能夠正確無誤地遺用中國古字，並把中國文字特有的美術性表達得淋漓盡致。由於篆

三十功名塵與土
八千里路雲和月



●隨人作計終後人
自成一家始逼真



●可惜風流總間却



刻所使用的文字，多為秦漢以前的籀篆體字，而在中國造字六書原則之下，中國字形的排列組合又頗具彈性與變化性，因此方寸之間字體的結構疏密、筆劃的濃纖肥瘦、轉折的方圓曲迴、位置的高下左右，在在都影響著印章的佈局巧妙與刻面美感，而刀法的起落、施力的大小，石材崩裂的天然斷痕，又使每一枚印石賦具了不同的刀趣，或蒼茫古拙；或溫婉敦厚；或峭利峻拔；或意態流轉，一枚印章的意境，便透過篆刻家游刃有餘的功夫，而呈現出工藝與藝術之別。除此之外，透過墨拓的方式，更可以將邊款、印鈕；也就是印章四周所鐫的落款，以及印首的雕飾拓印出來，猶如字畫一般，裱褙成幅，供人欣賞印藝的整體之美。

●可惜風流總間却之邊款



由於金石之學幾乎可說是與中國歷史同步發展，因此黃嘗銘刀筆下所表現的題材，也是以中國傳統素材為主。金剛般若波羅蜜經、佛說阿彌陀經、唐人佳句、二十四畫品、各式開章都是他獲得社會好評的佳作。他表示，在藝術創作的過程中，從無到有的設計階段

是最為有趣且較艱難的。題材選定之後，必須考慮採用哪一朝代的字體來篆字，而後斟酌如何在一小方空間中組合字體，排列線條，使之平衡、勻稱，具有藝術性的美感，不落窠臼。

至於刻鈕，則必須考量印材的特色，利用花紋、顏色，乃至於瑕疵設計外觀，胸有成竹後，再動手雕琢。黃嘗銘的雕鈕採合了古意與現代建築力學上常用的幾何線條，而呈現出莊重古樸的儒家風範，雖然不求競巧，但細節之處，却不失精微繁盛之美。

福建壽山石、浙江青田石、昌化石以及蒙古巴林石是黃嘗銘喜用的材質，一顆上駟之材質地必須細緻溫膩、色澤端莊正雅，最忌鬆碎，同為鬆碎之石不但在運刀時線條有失明

健康保健

● 很少小孩不會有的症狀——談發燒

說起發燒，可真是很平常又很複雜的事情，基本上，發燒只是許許多多疾病的共同症狀，它不是病，卻又讓小孩及家長們煩惱不完，它可以簡單的只是感冒的部份，也可以複雜到腦膜炎而死，因此當你的小孩有發燒症狀時，可千萬不要只吃退燒藥就算了，花一些錢看醫生，就像買保險一樣，總是值得做的，就算你曾經猜對了許多次，也省不了一些錢，可是如果真有一次你猜錯了，那後果可真會不堪設想。■

朗，更有容易崩裂的缺點。

歷經二十餘年的全心投入。

，黃裳銘曾經獲得多屆全省美

展的第一名，並曾獲頒中山文

藝創作獎，這些殊榮，奠定了

他在藝術上的地位，不惟達官

顯貴請他篆印，各藝術團體也

延請他開班授課，將這項傳統

中國美藝向下紮根。

雖然，碍於每一個人的天

賦學養不同，不可能每一位學

習篆刻者都成「家」、或「精

」，但透過老師的引領，體會

了融書法、文字與金石之美

的篆刻藝術後，至少可以對博

大淵源的中華文化，有更深一

層的認識；何況，祇要多讀帖

、看字，也不難自空間的佈局

、刀法的趣味，以及石材的欣

賞，作一位純然的藏玩者，方

寸之間的游藝天地，的確是超

乎想像的寬濶！■