



#1

横刀立木，青墨濯濯

Master Blade Erecting on the wood, Ichinyo Flowing Brightly

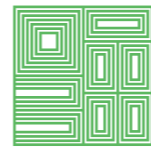
卿玉剑 敖想 Qin Yujian Ao Xiang

摘要：卿玉剑用锐利的刻刀细致的入木，把源于自己生活周遭映射在木板上，同时，她在了解版画语言和当代版画的变化中，进一步实验和发掘版画语言本体的魅力。其作品中的复数性、印痕性、间接性、使得创作维度更加广阔，能精准切入在当代，成为版画艺术本体论的一种恒久追求。

关键词：复数性，印痕性，间接性

Abstract: With the sharp carving knife, Qin Yujian reflects what originates from her life onto the wood, meanwhile, in the understadning of printmaking language and the changing of contemporary printmaking, she further experiments and discovers the charm of language ontology. The plurality, trace and indirectness broaden the dimension of creation, which directly points to the contemporary era, becoming an eternal pursuit of ontology of printmaking art.

Key words: Plurality, Trace, Indirectness



四川美术学院青年驻留计划
Young Artists Residency Program of SCFA

敖想（以下简称“敖”）：平时有什么特别的爱好？

卿玉剑（以下简称“卿”）：我是一个闲不住的人。可能是学版画的缘故，闲下来的时候喜欢动手制作一些小物品。比如做手工书籍，刻一些小藏书票。买一些皮料，自己设计手工缝制皮具。还喜欢看一些书，如董桥、老庄、蒋勋、插图类、工艺类的等等。前些日子我在读日本作家写的《留住手工艺》，中间就有一段介绍如何选择木材，“如果一棵离群落居独自生长的树，一定会有裂痕。因为那样的树南风北风都受着”。而我是做木版，选材很重要，且一买便买整棵树。不断学习，吸取养分，才能让自己对事物有更深入的认识。其实我认为做艺术的人，不一定是只做自己本专业领域的艺术，而是应该将自己的触角延伸得更广，更远，多去涉猎，触类旁通，对于每一种媒介材料的了解和熟悉，都会对艺术创作有莫大的帮助。

敖：在你看来，木刻最吸引你的地方是什么？

卿：表达上的深刻，版画的间接性。木版，制版手段是很直接的，同时也是最有手工性的，刻刀与木面的牵扯与钩斫，一刀入木，则是非黑白立分，木刻的本身的形式语言是带有抽象性质的，然而在表达的过程中又力图使其具象化，最后呈现出来的是一幅具象的画面，每一细节却又是各种抽象刀法的组合，木刻中的放与收，张与弛，这种“张弛有度，收放自如”很像诗歌的韵律，有抑有扬，平仄相生，非具象的表现手法，都是木刻的魅力所在。

敖：能谈谈《翩若惊鸿》这件作品的创作过程吗？

卿：这张作品是我硕士期间的第一幅作品，也是我木口木刻创作中一次突破性的尝试。首先从媒介来说，木口木刻有一种特点，每一块版材都会有不同的形状，所以每一幅作品都会因此呈现不同的感觉，而木头意外产生的裂口也是画面经营的一部分，我早期的作品是囿于单独版材的创作以及思考，但是随着时间的推移和创作的深入，我愈发的发现独一的版材和尺寸对于整体表达上的局限性。扩大尺寸的方法倒是有专业的木口拼接来解决，但是却将木口的天然外形

这一特征给丢掉了。所以一种既能扩大表现空间又能将木口木刻的特质兼顾的方式势在必行。当给自己设立一个问题时，就好千方百计地去寻求答案。后来，我受传统木版水印的短版技术的启发：短版的特点是会有很多不同形状的版，根据画面不同的区域制作出不同形状的版，这一特质其实是将版画的复数性和印痕性发挥的淋漓尽致的。利用这一点，我刻制了三块不同的木口，在他们之间的连接处我分别利用了不同版上的不同区域的图像，加上另行刻制的小版，甚至有的区域是利用了局部图像的反相复数，有的局部重复印制反复出现，充分发挥了版画复数性这一优势。版画复数性，不仅仅是画面整体与整体之间的重复，局部的重复也是版画独有的优势。由于木口木刻是纯手工印制，这使得印制中再创作更为主观和灵活。这所有的一切因势利导，应物象形，最终创作出了《翩若惊鸿》这幅作品。这是形式上的一个突破。

敖：在进行作品最先规划的时候，你觉得什么是你最棘手的地方？你是如何解决的？

卿：应该是创作之前思路的捋顺吧，开始从哪一个方面入手，如何制作，以何种方式呈现，以及创作过程中的很多问题需要因势利导的解决，并使作品在原来的基础上更加精进，都是作品形成过程中的棘手点。遇到这种情况，通常我会将作品先放置一段时间，停一停，着手做另一件作品，换个角度，同时也在更多的思考中找到作品深入的办法，通常作品的最终的结果会与初衷的想法大相径庭，但是却又很多意外之喜，其实

版画的创作就是反复曲折的向前推进的过程，这是一种良性的艺术状态。

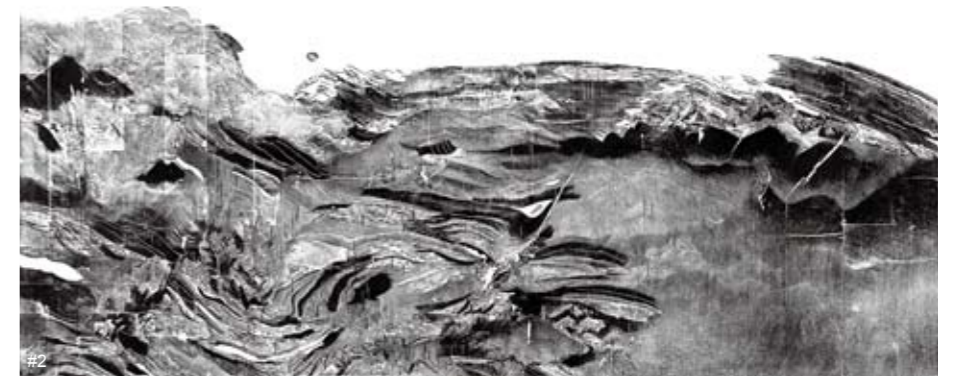
敖：在创作如此细致入微的作品时，享受和担心其创作状态，哪一个方面会占据更多一点？

卿：享受过程会多一些吧，其实一件作品创作的过程是充满艰辛的，创作在不同的阶段会遇到不同的问题，并且下一个阶段都是未知，但是正是不断的未知，不同的问题得到不断的解决，并不停的努力坚持下去，作品的最终效果才是经得起推敲的。这个创作过程也是回味无穷的，而这种回忆也是享受的。木刻是在做一种减法，总有人问我，“刻错了怎么办？”“那就将错就错吧。”版画中将这种现象叫做“生发”，也正是这样一刀下去，会有必然的结果，有时候我会将“生发”的结果，称为偶然的肌理。

1
卿玉剑
木活字作品原版
棠梨木
2017

2
卿玉剑
阡陌
88×65cm
木口木刻
2016

当代美术家



#2