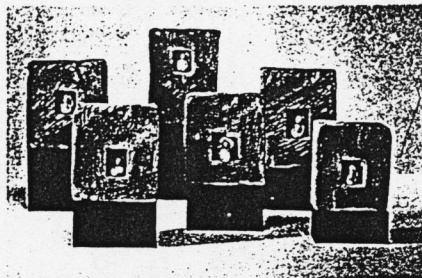
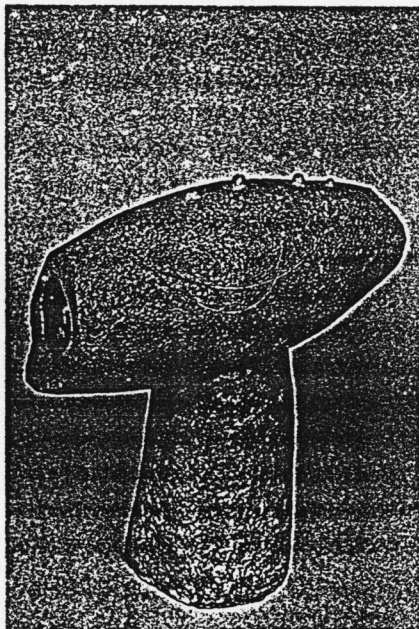


## 如何解讀現代陶藝(下)

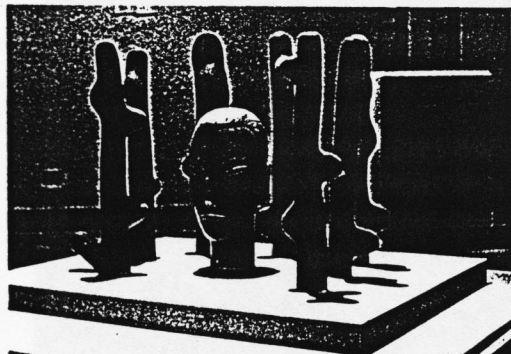
劉鎮洲



連寶猜作品



楊元太作品



張昆作品

一九八〇年代以來，由於環境、空間要素在現代美術中逐漸占有重要地位，藝術作品的表現，已不侷限於作品本身，在作品四周的空間及相鄰的物體，都可視為作品延伸，或者說：作品表現的概念可隨四周環境的改變而有所變化。因此，陶藝創作也受到這種創作概念的影響，產生了與以往不同的表現形式。在這種類型的作品之中，有些作品是在燒製完成之後只是一堆物體，必須運到適當場所，予以裝置組合之後，才能成為「作品」。有些作品則依照展出場所的狀況，而變更作品展出的形式。更有些作品在不同的展出地點，分別結合不同的媒體呈現出來。

尤其陶瓷材料來自大地，與環境、空間之間存在著極為特殊的關係，以及陶瓷材料過火淬煉中產生質變的歷程，使得結合環境、空間要素的整體作品，產生了更為深層的意義。

雖然如前文所述：以陶瓷材料的材質與塑性，可仿製出其他材質的質感，但是由於不同的素材各有其特殊的材質特性，如…色澤、量感、透明度、柔軟度…等，都是陶瓷材料中表現較弱的部分。因此，現代陶藝創作中，常選擇適當的異質素材，來強調不同材質之間的差異性。

就作品的表現形式而言：以陶瓷材料仿製其他異質材料的質感或形態，其主要目的在於凸顯「陶瓷」材料的可能性，同時也是作者本身描寫能力的一種表現，而在陶瓷作品中，引進其他材料媒體組合在一起，藉不同材料的材質特性，相互對映，造成欣賞者在視覺上的特殊反應，達到作者預期的效果。所以，在現代陶藝作品中，要表現異質材料的「衝突性」或「

諧和性」，利用「仿製」手法或是採用「真材實料」來表現，其根本的意念是完全不同的。

此外，陶瓷材料厚重易碎，因此陶瓷造形必須以穩定平衡的方式放置，所以在造形表現上受到許多限制，不過在現代陶藝作品中，作者常利用其他材質組合於作品之中，以期克服陶瓷材質的弱點，開拓陶瓷造形的新面貌。因此，在欣賞這類作品時，除了感受作品中陶瓷部分的意念表達外，用以支撐、固定或平衡作品的異質材料與陶瓷作品之間的關係與意義，也是不容忽視的部分。

由於現代陶藝的表現概念不斷地推陳出新，使得作品所呈現出來的形式也一直在變化，作陶者自身往往在這種激變之中，猛然警覺到自己的創作與傳統陶藝的表現形式，已有一段差距，因而回過頭來重新省思「陶藝」的意義。

從造形構成的角度來看，在以往以器物為主的陶藝概念中，陶瓷器因有「實用」目的而有其一定的構成要素，例如：一把壺必有壺身、壺嘴、壺蓋、把手等要素，而如果在一個陶瓷造形中，上述這些茶壺的構成要素都具備了，是否便是一把「壺」呢？因此，在現代陶藝表現之中，有些作品在形式上具有器物的構成要素，但是在實際上卻完全沒有器物的「實用」功能。透過這種作品的表現，作者根本目的，便是探討「陶藝」概念上的問題。

另外，從陶藝器物的外觀形式上而言，陶瓷品因為具有「容器」功能，所以必須是「完整」的；在傳統概念上「破裂」是陶瓷器壽命的終結，因此陶藝作品的完整無缺，是陶藝作品

在外觀上的基本要求：當然這種要求完全是以「實用」目的作為出發點的，基於這種固有觀念，在現代陶藝作品中便出現以陶瓷器皿的造形為題材，而以破裂與重新膠合的方式呈現出來，這種表現形式，也是作者重新探討「陶藝」真義的一種方式。

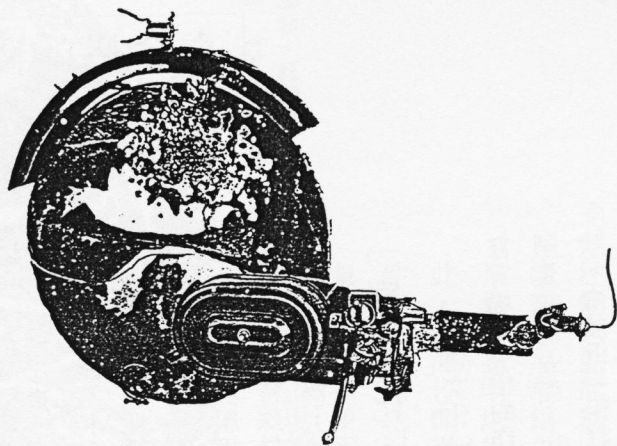
此外，還有一項與探討「陶藝」本質相關的問題便是：「火」的意義；在一般陶藝概念中，陶瓷材料在成形之後，必須經過燒成階段才能成為「作品」。但是有部分觀念前衛的作陶者，卻認為「火」未必是絕對必要的因素；陶瓷材料經過刻意「成形」後，便能算是一件作品，因此，一塊泥土可成為作品；一堆長石粉也可成為作品。而相對地：有些作者則特別強調「火」的意義，例如：將土地上潑灑油料，放火燒過形成焦黑的痕跡，具備了「土」與「火」的要素，而主張構成了「陶藝」作品。

「火」是陶藝作品在創作過程的一個階段，是否絕對必要經過這個階段完成作品，則是見仁見智難下定論。不過，從欣賞作品的角度而言，最重要的是如何在作品上看出作者的真正意圖，以及作品給自己帶來的省思。

當今的陶瓷藝術，由於與現代藝術潮流緊密地結合，使得創作的範疇不斷擴大，而在現代藝術的洪流之中，也由於陶瓷媒體的滲入，豐富了藝術表現材質的多樣性，而就陶藝創作表現而言，藉著各種新觀念的產生與新材質的應用，增進了陶藝作品的多樣化，也增添了陶藝表現的可能性。而欣賞現代陶藝作品，也必須以新而符合時代性的觀點，來省思「陶藝」是什麼？「土」是什麼？「火」是什麼？

劉鎮洲(男, 1951年生)

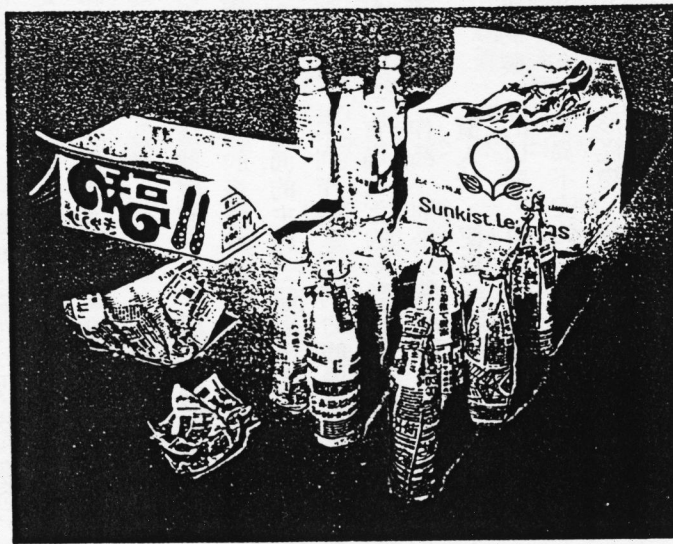
日本京都市立藝術大學陶藝碩士  
現任教國立藝專、國立藝術學院  
陶藝創作者



日本 佐藤敏作品



日本  
三島喜美代作品



日本  
三島喜美代作品