



紋胎排列過程。圖片提供——彭奕軒

觸知覺的板塊震盪 感官記憶的塑寫與觸讀

Plate Tectonics in Tactile Perception:
The Formation of Sensory Memory and Tactile Reading

會議參與人——沈裕昌、沈裕融、彭奕軒、黃虹毓、曾建穎

日期——2023年1月27日 | 地點——Google Meet 線上會議室 | 整理——編輯部



圖1 | 「壞坏」展覽宣傳海報，2021。
圖片提供——彭奕軒



圖2 | 「水土不服」展覽宣傳海報，2022。
圖片提供——彭奕軒

「壞」的價值重估：可惜的「好」

沈裕融(以下簡稱融)——我想從2021年由黃舜廷策劃、土星工作室協辦的「壞坏」，[■1] 2022年陳依秋、顏好庭策劃的「水土不服」，[■2] 以及這兩檔展覽對「陶」提出的思考，作為今天討論的起點。「壞坏」的策展概念有趣之處在於，它讓創作者扮演法官，審判誕生於自己手中的陶瓷物件。作為材料的土，在創作者手中會有所預期，無論是就造形、功能、形體、釉藥表現而言。但在走向這個終點的過程中，或許因為各種燒制的偶然變因，讓它變成某種超乎預期而未達理想的「壞」。這檔展覽讓這些不如預期的「脫序」，得以被匯聚在一起。所謂的「壞」，其判斷標準到底為何？創作者的身份差異，或者說對繪畫、影像、裝置、功能器物的創作者而言，對於「壞」的判斷又會造成什麼影響？「壞坏」有趣的地方，正是站在「好/壞」的判斷界線上，展開我們對於陶瓷的想像。怎麼樣算是「壞」？對「誰」而言的「壞」？

「水土不服」更進一步將問題推向領域的界線問題。當設計、繪畫、影像等不同領域的創作者跨入「陶」的領域時，他們必須使自己進入展覽一開始設定的遊戲規則，也就是製做「功能性物件」。此一前提，讓這些從不同領域跨入陶瓷的創作者得以思考，「土」如何在慣習的創作方法下/外，在「功能性」與「材料的可能性」上達到平衡？

值得注意的是，受邀參與這兩檔展覽的創作者們，似乎可以被概括為兩類身分：一類是長期身處陶瓷領域，如黃虹毓、林宜慧、林精哲、徐子涵、黃廷崧、周易伯、林奇勻、陳向榮、徐子涵、陳璋軒等具有陶瓷系統訓練背景的創作者；而另一類則有做動畫、數位建模、錄像創作的李亦凡、朱駿騰、田隴源、潘怡安，做繪畫創作的曾建穎、王冠秦、劉致宏，甚至還出現了「茶師」這樣的角色，也就是在台南經營「有時甘杯」茶空間的主理人黃小蒨。是否可以先請奕軒談一下，這兩個計畫在發起時的思考，以及想要處理、回應的問題？



圖3 | 「土星協作計劃」Vol.6 黃舜廷《永福五橘宮》，2020。圖片提供——彭奕軒



圖4 | 「土星工作室」中西區教室。圖片提供——彭奕軒



圖5 | 「土星工作室」安南區教室。圖片提供——彭奕軒

彭奕軒(以下簡稱彭)——「壞壞」主要是由我與黃舜廷兩個人策劃的，一開始的想法很單純，它實際上起始於因為黃舜廷而做的「土星協作計劃」。^{【圖3】}「土星協作計劃」的概念是：藝術家來到「土星工作室」，^{【圖4、5】}進行他的創作發想；虹毓則有點像是「顧問」(advisor)的角色，協助藝術家完成他的作品。舜廷在完成這件作品的過程中，累積了許多反覆嘗試與失敗的經驗。這些經驗讓他突然看到，虹毓與她周遭的學生們，以及所接觸的各類型藝術家，在練習、實踐的過程中，產生出了許多的「壞」。所謂的「壞」，並不是絕對的「不好」，而是完全由創作者自身訂立的標準去判斷的。一個專業的陶瓷創作者，對於「壞」的定義是非常細微的，甚至是我們完全看不出來的。當然，另一種狀況是覺得：「啊，好可惜喔。」所謂「好可惜」，是有些東西並沒有機會被如其所是地呈現，或許是因為裂痕，或被認為是瑕疵的命運。但是，我覺得當它在成為永恆的轉化瞬間，有時候那些「壞」的東西反而更美。^{【圖6、7】}

2021年當時正逢疫情最嚴重的時間點，我們以「壞壞」作為三級警戒後第一檔「節點」的展覽。它是一個



圖6、7 | 第一屆「壞壞」參展作品。圖片提供——彭奕軒

實體展覽，邀請了全台灣六十幾位藝術家，包含在場的建穎、「有時甘杯」的小蒨、「土星工作室」的學員，或是做繪畫、現成物、裝置、雕塑的藝術家。我突然發現，蠻多創作者都有做陶。也許是因為做陶需要窯、練土機等機具的緣故，門檻相對較高，所以許多創作者會互相借窯，分享所使用的空間。但是「陶」對他們而言，不一定是「創作的形式」，有時候就只是「放鬆的方式」，很自在地生產出一些東西。我覺得「壞壞」最有趣的點在於，這六十幾位參與者們各自認定的「壞」與「失敗」的多樣性，得以在一檔展覽中被全面攤開來閱讀、





圖8 | 原土計畫試片牆，臺南林百貨(已搬遷)。圖片提供——彭奕軒



圖9、10 | 黃虹毓，《日常漸變》，六甲土、關廟土、日本瓷土，2022。圖片提供——彭奕軒

比較。相比於疫情時期的線上展，在這場實體、可以觸摸的展覽中，每個「壞」都可以被重新拿起來端看、思量。

回到「土」的媒介性思考。我觀察到虹毓的作品，近期十分關注與「環境」的關係。「土星」曾經做過許多與「原土」相關的計畫，藉由原土採集的各種過程來認識「土」。^[108]通常，我們購買一包進口土，直接開始使用、捏塑，可能鮮少思考土的來源與外在環境的關係。我想起兩年前，台灣曾經有過一次大旱，在一個新聞報導中，一位水庫管理

局的工作人員說：「你不要看現在下了一場雨，就以為可以解決乾旱的問題。」乾旱的問題並沒有被解決，因為「大地應力」(tectonic stress)的關係——意思是說，土確實接受了一些水分，但它的作用力，卻是非常緩慢的。當然，「大地應力」的概念，主要涉及的是「板塊移動」，它非常緩慢地進行，是幾乎無法用肉眼看到的時間感與動態感。

而虹毓最常運用的「絞胎」手法，就是不同土種互相疊合、拍打、擠壓的結果。^[109、110、111]因為不同的土之間，其實都有不同的「應性」或是「應



圖11 | 黃虹毓，《日常漸變》，六甲土、關廟土、日本瓷土，2022。圖片提供——彭奕軒



圖12 | 土星工作室，《土間》，2022。圖片提供——彭奕軒

力」，不管是在濕軟、乾燥，或是在素燒、釉燒的階段，它其實都在運動。當我們把這些細微的東西放大來談，最有趣的點在於，「土」跟「土」之間，其實有著「接納性」與「排他性」，它同時存在著這兩種狀態。我們近期剛完成一件故宮南院的裝置《土間》，^[12]那個計畫其實就是做出一塊一塊的「土磚」。當時，虹毓講述了一個非常迷人的畫面。我問：「妳為什麼要在砌板上要放砂，然後去燒製？」她說：「放砂的用意在於，陶瓷在燒製的時候其實會移動，若不放砂，移動的過程可能造成土的破裂。砂的作用就像輪子，讓土可以慢慢地移動到它要移動到的地方，而不會被撕裂。」正因為這個畫面是不可見且難以被覺察的，所以當它被講述出來的時候，便特別地迷人。

融——奕軒剛才一直提到一個關鍵概念，就是「土的運動」。面對「材料」的時候，我們很容易把它視為一個「靜止的物」。可是「土」卻告訴我們，事實上並非如此。「土」是一個「動態的物」，它沒有靜止的時候。水氣、乾燥、燒製，都會造成狀態上的改變。這裡所說的「運動」，不只是剛才談到燒製過程中的位移，同時也包含各種物理狀態的持續變動。這些變動十分緩慢，但卻未曾間斷，很多變化甚至是在不可見的狀況下持續發生的。從「製成」到「乾燥」，「素燒」所產生的「收縮」，「出窯」

時持續發出「吭唧吭唧」的細微聲響，這些都是最好的證明。

黃虹毓(以下簡稱黃)——奕軒剛才提到「壞壞」的其中一個出發點，來自「為什麼這個就這樣壞掉了？好可惜喔！」的想法，並因此而發展成展覽。每個人對於「壞」的定義確實很不同。我自己對於每次燒完的東西，都捨不得丟棄，但是又怕變成一些萬年垃圾。當我從頭開始完整地觀察每個人的創作過程時，我發現每個人塑形、拉坯的發展狀態，都十分不一樣。我想起一次和茶人小菡在拉坯課程時的對話。當我在看她拉坯的動作時，我知道她的問題出在哪裡，就是要「停下來」。所謂的「停下來」，就是「不能一直用力」。在某個臨界點，你知道它「形狀到了」，反而要停住，然後穩定你的手。下一個瞬間，她突然說：「對，就是停下來。就是停下來，那種感覺。」因為她突然想起與家人的關係。如果沒有「停下來」，一直用力地去做，反而愈做愈「壞」。

關於「拉坯」，其他學員也提過，很像照顧小孩，或者照顧家庭、婚姻。當然，每個人都可以從自己的生命經驗去投射，但我覺得有交集的地方是：當我們在拉坯時，力道不能多也不能少，你要給它充分的空間去變形。土，則是在製作的過



圖13 | 「壞壞交換」線上活動截圖。圖片提供——彭奕軒



圖14 | 「壞壞交換」活動海報。圖片提供——彭奕軒

程中，接受你所施予的力道與心情。「這個有點壞掉，是不是也可以來參加？」對於創作者而言，他們可能不願意拿這些「壞壞」去販售或展覽，但如果是作為「交流」卻十分樂意。「壞壞」扮演著一個交流的場域，讓所有的「壞」能夠互相被欣賞與觀看，也能因為「壞」而展開對話。

彭——對，在這個部分，我覺得最有趣的點是，能因此而產生實質上的「交流」。我們很少有機會透過一個活動，藉由交流去欣賞對方的「壞」。這真的是很純真的狀態。我們以抽籤的方式，讓每個參展者都能得到一件別人的「壞壞」。通過這個交換機制，原先對製作者而言的「壞」，對於抽到作品的人來說，就可能轉變為「價值」。^{【13、14】}

| 記憶技術的原初媒介

沈裕昌（以下簡稱昌）——我想先回應一下剛才談到的幾個點。虹毓提到「轆轤」時，讓我開始思考，為什麼妳會覺得需要「停下來」？因為「轆轤」可以說是最早讓人感受到「抽象速度」的工具發明。^{【15】} 麥克魯漢（Marshall McLuhan, 1911-1980）在分析「輪子」的時候，曾經簡短地勾勒出從「轆轤」、「車輪」到「電影播映膠卷」的發展歷史。

這三種「輪子」，在不同的面向上，都擴展了我們過去所能觸及的疆域，並放大了我們的感官和思維。交通工具上的「輪子」並不限於「車輪」，「方向盤」也是「輪子」。操縱汽車「方向盤」的經驗，與使用「轆轤」的經驗十分相似，也即一個非常微小的動作，會被放大成一個劇烈而無法控制的後果。「加速」同時也意味著「放大」。當我們使用我們的「手」去觸碰東西的時候，很多時候並沒有意識到，從指尖、指腹、指節到掌心，存在著各種方向與程度的施力點。在轆轤上，你所有的「觸碰」都會被放大，甚至因此造成失控的狀態。所以在「拉壞」時，一開始要「定中心」。「中心」當然不是一開始就「定」在那裡的，而是需要你把它「找」出來。中心未定之前，在轆轤上因為高速旋轉而劇烈扭動著的土塊，讓人想起駕駛汽車時因為任意扯動方向盤造成車體左右擺盪的狀態。因此，面對失控時的暫停，我覺得很像是一種驚嚇反應。

虹毓提到「土」的時候，討論到「生命」，我覺得這不只是一般意義上的隱喻。這其實是通過「轆轤」去思考，對於一個有限性的存在而言，面對超出人能理解的巨大事物（比如說「生命」、「關係」），究竟能採取何種有效的應對方式？這是操作轆轤時，非常有趣的思考經驗。另外，妳剛才也提到，妳對處理泥條的過程十分著迷。我覺得，「泥條」跟人類的「手」之間的關係，是非常純粹的。因為我們的「手」長有「對生拇指」（opposable thumb），而「對生拇指」從演化的功能而言，原本是為了抓取「樹枝」。在搓製「泥條」的過程中，人會一直不斷地意識到，手的指掌平面，其實並不那麼平整。我覺得「泥條」的發明，或許來自人的「手」對於「樹枝」或「棍狀物」的「器官記憶」。因此，「泥條」被疊加的過程，也可以被想像為「手」對於「棍狀物」的「記憶」之「重疊」。

也就是說，「泥條盤築」可以被理解為「觸覺記憶



圖15 | 學員拉胚中。空間為土星工作室新成立的「應力空間」。圖片提供——彭奕軒

的重疊」，正如同「電影」可以被理解為「視覺記憶的重疊」，兩者的感官經驗是十分相似的。我記得有一位做陶瓷鑑定的朋友告訴我，當他們在鑑定這種特別是轆轤製作的器皿時，通常所使用的方法，是用拇指與食指的指尖，同時且對向地捏著容器的內側與外側，然後閉上眼睛，從「圈足」往「口緣」的方向，垂直地向上摸。在摸過幾次之後，他就可以透過他的「指尖記憶」，去進行器皿的鑑定。也就是說，透過轆轤塑造的土，每一圈都是對於指掌動作的鉅細靡遺的記憶。這個記憶的時間方向，是不斷向上的，與我們在看影片時，視窗底下的時間進度軸，是一樣的意思。在此一操作中，「土」就像「膠卷」一樣，把整個行動的過程記錄下來。但是「土」特別的地方在於，你必須藉由「觸覺」，才能更清楚地閱讀這份紀錄。因此，我們的「手」，就像「讀寫頭」，它既是資訊的「輸入端」，同時也

是「輸出端」。只有通過「手」才能夠「輸入」這些資訊，同時「輸出」以讓我們重新「閱讀」這份紀錄。換句話說，「手」就像且同時是「陶」的「錄製器」與「播放器」。當鑑賞者把玩這個土器，或是創作者把玩自己做的土器，其實你摸的並不是土，而是過去的你所留下的手的痕跡。這就產生了某種「跨越時間的手談」。

另外，奕軒過去曾經向我提及，「人走在土地上」，或許可以被視為最早的「製陶」。這個思考似乎指向了「文字的起源」，比如許慎在《說文解字序》指出，倉頡是「見鳥獸蹄迹之跡」才「初造書契」。而「鳥獸蹄迹之跡」，必然是留在「土」上的。「土地上的足跡」，回應了前面提到的，「土」的其中一項特質，就是能夠快速地留下行動的紀錄。這些紀錄，儘管就視覺而言是可見的，但卻在一定程度上是抽象的。因此，面對這些紀錄，只使用視覺是不夠的，還必須通過觸覺的理解，才能把握其豐富意涵。這些「泥土上的痕跡」，具有一種非常獨特的，介於「手」與「眼」之間的矛盾辯證關係。如果我們以古希臘雕刻的目光來觀看像「維倫多夫的維納斯」(Venus of Willendorf) 這類的雕刻作品，確實很容易認為它「比例失衡」，並將其原因歸咎於「誇大表現」。可是我們應該要注意到，它的尺寸只有11.1公分，因此它的鑑賞方式，其實更接近於土器，而不是古希臘雕刻。它應該要像土器一樣被你包握在手裡面把玩，而不是隔著一大段無法觸及的距離去觀看。如果你把玩它，而不是遙望它，那麼從視覺的角度來看認為它誇大的地方，從觸覺的角度來說就並不誇大。因為通過觸覺，唯有這樣的造形才能夠被快速地辨識，同時喚起相關的觸覺記憶。土器，和維倫多夫的維納斯一樣，必須通過「把玩」來理解。唯有通過「手」，作為「觸覺記憶」的讀寫頭，才能夠幫助我們閱讀「另一隻手」所留下的抽象痕跡。

剛才聊展名時提到「水土」，讓我想到可與其相

並論的「風土」概念。「風」與「水」皆是能混合異質事物的東西，至於「土」本身則已經是一個混合的結果。「土」不只是一種物質性存在，它還能作為記錄「風」與「水」的痕跡之介質。就這個點來說，我一直覺得「土」很像「螢幕」，「風」與「水」就像螢幕上的「影像」。影像不斷流逝而去，螢幕則不斷顯示新的影像，使人能夠辨識痕跡，並產生記憶。我們甚至可以說，「土」就是「記憶技術」的「原初媒介」。我們今天在思考「書寫」時，都習慣脫離「材料」地思考，好像「書寫」可以脫離其材料而獨立存在。但是，從前面的討論來看，我認為如果沒有「土」，就不會有「書寫」。最早的「書寫」，或許也同於奕軒所認為最早的「製陶」，也就是：「人（當然，我認為也應該包含其他生命）走在土地上」。

最後是關於「繪畫」的問題。新石器時代的「洞窟壁面」與「容器」，都出現了「彩繪」，而最早用於彩繪的「顏料」之一，其實也是「土」。我們今天會區分「顏料」跟「基底材」，但是在新石器時代，「顏料」跟「基底材」其實是同一類東西。也就是說，「繪畫」不應被理解為「異質事物間的有序疊加」，而應被思考為「在介面上留下痕跡」。我覺得在泥土上塗寫，其實非常接近iPad繪畫。它不是物質的疊加，而是對於「可辨識痕跡」的「生產」和「抹除」的連串過程。至於「土」跟「身體」之間的換喻關係，則更進一步地強化這些「留在介面上的痕跡」對我們所產生的意義。

接下來，無論是作為「壞壞」、「水土不服」的參展者，或是作為繪畫創作的實踐者，是否請建穎稍微聊聊你的想法？

| 手勢的鏡映與時延

曾建穎（以下簡稱曾）——無論是從希伯來神話，或中國古代女媧搏土造人的神話來看，我覺得「土」



圖16 | 曾建穎，《經絡運行時計》，陶，22X24.5X2cm，2017。圖片提供——曾建穎

就是「身體」。我們的「肉身」及「土」，在很多層面上，都是互為表裡、相互嵌合的。我自己在創作上之所以很喜歡「陶」，就是因為它勾起讓人想「觸摸」的欲望。它有一種「誘惑感」，或者可以說它本身就是一種「觸覺」。

其實我一開始想要做陶，是因為我希望生活裡面，有我做的東西。我發現我有空缺，所以我做陶——譬如說缺一個杯子、缺一個盤子。我希望在我的生活裡面，所有的東西，都是我可以製作出來的。我喜歡用陶做東西，是因為它的生命力。相比於鋼杯，一個陶杯如果放很久，我會覺得它一直在變化。雖然，客觀來說，它的化學物質可能沒有什麼改變，因為已燒結而穩定。可是我發現，放久了它是會改變的。從剛燒出來，到放一陣子之後，它似乎會跟著環境成長，是一種很有機的感覺。【圖16】



圖17 | 曾建穎，《伏虎圖》，紙本設色、墨、礦物顏料，46.5X75.5cm，2021。圖片提供——曾建穎



圖18 | 曾建穎·《角質身體》, 紙本設色、墨、礦物顏料, 109X70cm, 2020。圖片提供——曾建穎



圖19 | 曾建穎·《角質身體》, 紙本設色、墨、礦物顏料, 109X75cm, 2020。圖片提供——曾建穎

從「巫術」或是「薩滿」的角度，我覺得「陶」非常符合「作法」的所有條件。它是「土元素」；它要塑造，所以需要「水元素」；它要燒成，所以需要「木元素」和「火元素」；土和釉料裡面有金屬物質，所以它也有「金元素」。所以，如果你用「巫術」的系統來看，「土」有自身存在的重量。

昌——建穎使用土的作品，多數是一些「塑像」。與你的繪畫相同，你的塑像主要也是在處理「人體」。當然，你在繪畫中所處理的人體造形，對話的對象是佛教造像。從藝術史的角度來看，佛教造像受到古希臘雕刻的影響。當然，兩者間的差異在於，古希臘雕刻參照的是真實肉身，而佛教造像雖受其影響，卻更為風格化，也可以將其視之為某種不斷失真的變形過程。【圖17、18、19】

其次則是「石雕」與「泥塑」的差異。「泥塑」有一種《恐怖蠟像館》(House of Wax, 2005)般的融化感。「融化的塑像」讓人感到恐怖之處在於它模擬了「腐敗」的過程——先是些微膨脹，然後逐漸變形，最終比例失衡。其實，古希臘藝術所堅守的比例原則，在今日的唐卡上，還是可以看到。可是，「泥塑」的材質特性，卻會讓「人體」被想像為某種「流體」。這種「流體化的身體」，要如何還原回「剛體化的身體」？對古希臘人及其後裔來說，也許是通過運動、健身、鍛煉，把肉身剛體化。然而，在東亞的塑像傳統中，「身體的流體化」卻需要通過某種「反鍛鍊」，在建穎的作品裡，可能是通過當代社會的壓抑與放縱，去產生身體的變形。在你的圖像裡面，所有對於「人體變形」的想像，如果不是奠基於這種「石」跟「土」的造形邏輯差異，我會覺得難以想像。不知道你怎麼看這個部分？

融——裕昌關注到你使用「土」創作「塑像」，與你在處理「繪畫」時對「身體」的思考密切相關。我想追問的是，除此之外，你的泥塑作品在「肌理」



圖20 | 曾建穎，《青王座》，陶，15X17.5X26cm，2021。
圖片提供——曾建穎

的表現，以及「釉藥」的選擇上，也十分有趣。你的陶瓷人體塑像，有種非常光滑、細緻的觸感，甚至有時會帶有金屬的特殊光澤。【圖20】

曾——我覺得像古希臘那樣的東西，畢竟是「雕刻」出來的，所以它是某種銳利的刪去法。而在「泥塑」中，會看到它的「身體」，與「雕刻出來的身體」之間，有很大的差異。那種「融化感」與「柔韌」，並非剛性的。這個形狀，如何從創作者的概念中被再現，與材質的互動關係是非常重要的。我覺得「塑」非常容易表達身體的感受，可是「刻」對我來說，卻很像「紀念碑」，它基本上是攻擊性的、是豎立在那要被崇拜的。但是「塑」不會。「塑」再怎麼做都有限制，也就是更接近身體的尺度。塑像的過程，就像刻寫光碟片，它是收納身體感的書寫。【圖21、22、23】

剛才裕融提到「質感」和「釉藥」的部分，其實我自己很少去打磨作品。你在作品上看到的光滑



圖21 | 曾建穎，《羽翅仙》，陶，14.5X11X33.5cm，2020。
圖片提供——曾建穎



圖22 | 曾建穎，《羽翅仙》，局部。圖片提供——曾建穎

質感，應該是我處理泥塑像的習慣，想把它處理得很精緻。我會把它噴得很濕，然後用海綿擦拭。對我來說，我希望有一種「風化」的感覺，而不是鉅細靡遺的「刻畫」。所以，關鍵是用水去「拭」，而不是用砂紙去「磨」。

關於「釉藥」，我很容易聯想到食物，它給人一種糖霜、奶油的口感；至於你提到釉的金屬感，可能可以問一下虹毓。但我發現金屬釉做出來之後，它會隨著時間產生很大的變化，你們有發現嗎？【圖24、25】

黃——我想回應一下「風土」的部分。我去「荷蘭歐洲陶藝中心」(EKWC)駐村的時候，有一個藝術家，就是蒐集「灰塵」做釉料。他把各個城市的灰塵，轉變成釉料，進而製成食用器皿。剛才提到「土的流動性」，以及「金屬釉會一直變動」的狀態，當「陶」卡到「灰塵」之後，會愈來愈黃，甚至無法擦去。這也讓我想到藝術家劉致宏，他拿了一些海邊的砂石，想讓我燒燒看。當我們燒結到1200度之後，它的石頭一直在崩裂，一整個月都在變化。所以，有些金屬與土，持續產生變化，這是有可能的。這也涉及到陶瓷作品的保存性。我們無法確定，這些被製成的陶瓷作品，在



圖23 | 曾建穎·《天耳通》·陶、銀漆，10X24X21cm，2020。圖片提供——曾建穎

一百年後，是否還會是眼前所看到的狀態。

彭——所以，許多古代陶器，卡很多灰塵後，造成顏色的不準確。當我們要去模仿那個不準確的顏色時，或許因此生產出全新的東西。

曾——我想回應一下我的「繪畫」和「陶」，在「身體感」方面的關係。膠彩，其實在「畫」的時候，更像是在「鋪」。我的顏料是「鋪上去」，而不是「畫上去」的。那個身體感非常像水庫的淤積，一層一層的。與油畫相比，油畫的系統更著重黏著性，它的身體感是來自於動作，因此會有這種筆觸、動態。當然，我覺得水墨裡面是有「筆」跟「墨」，可是在「彩」的部分，確實有另外一種身體感，無論是透過「水」去淤積，或是透過「風」，它是穿透性的，所有的層次你都可以一覽無遺。我覺得「陶」也是一樣，你做的每個動作最

終都會留在那裡，它的時間性是累加的。土有土的個性，這種個性與你當下的狀態，以及你所處的時空、環境像是一種緣分，會形塑出一段時間記憶。它並不會消失，並且永遠在場，它是一種時間密度很龐大的東西。

黃——對，做陶確實有一種很奇怪的身體感。其實你做第二次時，就會更知道怎麼控制它。或是說，第二次重複的動作，你就會知道下一次要怎麼做。每一次都會喚起上一次的記憶，然後疊加到下一次。

曾——有時候跟舞蹈很像，它是一種表演。你的訓練、你的肌肉，還有你的某一種表達的方式，確實可以透過訓練去達到。

昌——我的行動結果，反映在「土」上的時



圖24 | 曾建穎·《24節氣》·「水土不服」參展作品，2022。圖片提供——曾建穎



圖25 | 曾建穎·《24節氣》·「水土不服」參展作品，2022。圖片提供——曾建穎

候，我立刻知道接下來要怎麼調整我的「身體」。所以「土」很像練舞的「鏡子」。這也是剛才建穎提到的，「雕」與「塑」的差異。米開朗基羅（Michelangelo, 1475-1564）認為，作品已經在石頭裡面了，我只是把它解放出來。「雕」意味著，作品最好的狀態，在創作的一開始就已經存在。創作者需要做的，就是恰如其分地解放它。可是「塑」卻不然，「塑」有一種逐漸扶植成長的過程，它可以累加、可以慢慢修正，逐漸成為最理想的狀態。

因此，前面提到的「土」、「石」差異，就不僅是「軟」、「硬」問題，而是直接影響到人的「時間意識」與「歷史意識」，以及對於「什麼是最好的狀態」的判斷。在「雕」的過程中，「最好的狀態」從一開始就存在，我必須小心不要損傷它。但是在「塑」的過程中，「最好的狀態」一定是出現在最後的，它不是一開始就預先存在的。從這個角度而言，相比於「雕」，「塑」與「繪畫」的關係更接近。「繪畫」是「塑」出來的，而不是「雕」出來的。

建穎剛才提到膠彩礦物顏料的使用經驗，確實非常特別。我們在日常生活中或許會有一些用刷子刷醬汁，或用抹刀抹果醬的經驗。如果我們以相同的邏輯去使用油彩，不會覺得有太大的差異。可是當我們想要用「刷」或「抹」的方式去處理膠彩的礦物顏料時，會發現「刷」或「抹」只會把底下的顏料層去除掉。礦物顏料帶來的手感，大概比較像摻有砂糖顆粒的奶油。因此你只能用「鋪」或「放」的，只是用膠水把石粉帶上去。土質顏料也是，當我們在處理礦物顏料的時候，顏色不會受到太多水的影響。但若是土質顏料的話，濕的時候與乾的時候的顏色反差很大。土的乾濕之間的變化，在繪畫上表現出來的，可能是顏色上的差距，儘管這對繪畫來說已經非常強烈，當然也包括覆蓋度。像剛才我們在談「泥塑」或是「土器」，製作時產生的「誤差」，是否也可以被理解為「土」這種材料所帶來的「時間概念」？因為它一直在變化，所以某些時候我們

覺得它「快速」，另一些時候又覺得它「延遲」。以我自己的實踐經驗來說，要去判斷這層顏料上去之後，它的覆蓋度是不是足夠的？它的顏色是不是理想的？如果沒有經驗作為基準，其實是辦不到的。

大地與時間

融——我們談了「土」的「媒介」與「技術」、「記憶」與「時間」的關係。在製作的過程中，時間是疊加、積累的；當它經過燒製的轉化後，時間開始變得不可控且失序，我覺得這是一種在物與物之間相互推擠的力，所產生的不穩定時間。何金萍（「呦呦鹿鳴工作室」主理人）曾經做過一系列作品，她在土裡面混入金剛砂，把這個材料放進以她的臉翻製的模具進行壓印，再去燒製。出窯時，一開始會覺得它十分正常而且穩定；但是經過一段時間的放置後，金剛砂會慢慢地浮現，造成已燒結的土塊的崩解，最後爆炸。她將這個過程，藉由影像紀錄，轉化為空間中的錄像投影。這也讓我們回過頭去思考，我們信賴大地，認為大地是穩固的、平衡的、和諧的；可是事實上，大地是不斷推擠，並因此而產生皺褶的。只是這個運動，就人的時間尺度而言是不易感知的。土的立即回饋，以及土不可知、不可控，甚至是非當下立即可見的變化特質，也形塑了這個媒介在時間上的雙重性，也就是關於物質在「現時」與「延遲」的可見狀態。

黃——其實一陣子，我一直在做翻模，我一直覺得「模」指向某種模範、模型。要怎麼去製作出一個我覺得最好看的器皿？因此我開始去尋找一個範本。但愈是去尋找，就愈找不出個所以然。在尋找的過程中，我好像一直在重複去做一個曾經看過的東西。到後來終於發現，我所尋找的「模」，就在生活中，它與我的身體已經緊密相連。對我來說，「土」已經是我觸碰十幾年的材料，所以它對我來說，就是我的生活，或者說它就是我。我沒辦法把它獨立區分開來。

彭——相比於虹毓與「土」之間親密的接觸關係，對我來說，從八、九年前開始看著她做東西時，我便開始學習重新用「攝影」去記錄和觀看。攝影如何透過影像的觀看方式，讓人感覺到「觸覺」？這或許是「土星工作室」所關注的問題，也就是「協作」。我們如何創造一個環境，重點或許更在於如何讓「土」成為一個「嫁接的場域」，而不是專注於「陶藝的當代性」的問題。就此而言，「藝術家」這個身分，對我們來說，不再是一個單一主體，而是彼此協助的。比方「壞壞」、「水土不服」等等。在這個層面上，當社群、群體開始聚集的時候，就能夠打開對話。在這個意義上，「土」成為聚集我們的「介質」。

曾——我最後回應一下，虹毓提到妳會去思考，「土」是否只是按照既定模範，還是回到自己的身體？這個問題非常有趣，因為我在做陶的時候，是會追劇的。我的眼睛、我的心在做別的事情，因為我的手有它自己的意志。

我會覺得，「土的視覺性」不是直接來自於它本身，它是「用觸覺去創造出來的一種視覺」。其實這跟我的繪畫作品帶有一些視觸感有關，也就是透過繪畫性展現身體的感覺。若講得比較極端、獵奇一點，它很像製作情趣用品。你預設要創造某一種感官經驗，然後去思考那個感官經驗如何再現。透過一個完全不相干的東西的再現，那種感官經驗，以及它帶來的許多心理感受，就是一種「翻模」，一種「快感的翻模」。它利用某種象徵與召喚的方式，來達到這個過程。「陶」是否也是這樣？其實我很喜歡大家來摸我的陶，我覺得陶就是要被觸摸。可是在當代的展場裡面，你的作品永遠比較像「紀念碑」。但陶最終還是需要被觸摸，生而要被摸。

融——雖然剛才奕軒說，「土星」關注的並非「陶藝的當代性」問題，但我反倒覺得，今天從「壞

胚」及「水土不服」兩檔展覽所打開的整個討論，反而提供給「當代陶藝」許多思考的切入點。「陶藝」並不是一個範疇，或者說一個獨屬於長期製陶者的專業領域。當「陶藝」從土應該如何成形，應該按照什麼樣的標準方法來上釉、燒成等等問題，退回到最根本的起點——它就是「土」，一個我們腳下踩踏著的東西，一個小孩子在公園裡捏揉的東西。「土」不再是材料（material），也不是一個惰性的物，而是「媒介」。它既是我與世界打交道的中介，也是與水、火、空氣等整個水土關係的基礎。「當代陶藝」的突破，或許並不只是「工藝的藝術化」，我們要思考的應該是「土的媒介化」。

參與者簡介

彭奕軒

國立臺南藝術大學造形藝術研究所碩士，現為節點空間、應力空間總監。曾受邀國立台灣美術館台灣美術雙年展、香港Art Basel discovery 展位之個展（亞洲藝術中心）。與黃虹毓一同經營土星工作室至今，除課程推廣外，由土星工作室協助完成之「土星協作計劃」，目前已經累積14檔藝術家參與此計畫，展覽區位遍佈歐洲各國、香港、臺灣等

黃虹毓

國立臺南應用藝術研究所碩士（陶瓷組），現為土星工作室主理人。曾於美國Baltimore Clayworks、荷蘭歐洲陶藝中心駐村，為文化部駐村第一位到此單位之創作者。2014年開始投入土星工作室之空間建構、推廣陶藝之創作、藝術家協作計畫等

曾建穎

畢業於國立臺北藝術大學美術創作碩士班，目前工作及生活於台北。作品以水墨膠彩等東方媒材繪畫與陶瓷雕塑為主，運用傳統古典媒材融合當代藝術形式，透過身體感官探討當代社會中的衝突與精神性。曾獲文化部 MIT 新人特區（2015），亞洲文化協會受獎人（2017），並入圍三十一屆金曲獎裝幀設計（2020）。重要展覽包括「禽獸不如—台灣美術雙年展」（2020）、「光合作用二」（2019）、「記憶的交織與重疊—後解嚴臺灣水墨」（2016）等