

New Taipei City  
Yingge Ceramics Museum

2024

Journal 10

# 陶博館 館刊

CONTEMPORARY  
CERAMIC

當代  
陶藝力



# 陶博館

館刊

New Taipei City  
Yingge Ceramics Museum

# 目錄

03 館長的話

## 專題文章

---

04 以獎項之名做一個有故事的博物館  
—臺灣陶藝獎卓越獎歷來發展觀察  
撰文 | 王怡文

14 遇見絢爛 - 臺灣青年陶藝培育之路  
撰文 | 梁家豪

20 另一種觀看的方式  
—淺談從當代藝術與藝術市場觀點看陶瓷創作的景況與展望  
撰文 | 翁淑英

26 ”讓”器物更完美  
撰文 | 章格銘

## 陶瓷產業

---

34 Yingge Open House , 2023 鶯歌產地開放日  
撰文 | 許世綱

## 研究專文

---

44 新北市立鶯歌陶瓷博物館之數位化趨勢  
撰文 | 許千雅

62 共融共好 淺談本市博物館在文化平權的努力與實踐  
撰文 | 許禎庭

72 論現代陶藝中“工藝缺陷”與藝術表達的結合  
撰文 | 宋丹揚

# 館長的話

---

陶瓷藝術隨著技術經濟跳躍成長的變革，在技法、造型與內涵上呼應社會現況產生各種可能的變化，形成陶藝創作與陶瓷生產的多樣形貌，構築出當代陶瓷文化的豐富性。創作者及生產者經年累月運用陶瓷媒材特質，多元化生成陶瓷物件，創造可與大眾共享的陶藝美感與陶瓷生活器物品味。

本期主題「當代陶藝力」釐梳鶯歌陶瓷博物館歷經 20 多年建構臺灣陶藝獎此指標性獎項，深耕臺灣當代陶藝發展，提供陶藝家展現創作風格平臺，呈現臺灣陶藝多元且蓬勃成長景況。

本期特別邀請 4 位資深策展人及專家學者，分別自臺灣陶藝獎四大獎項 - 卓越獎、新銳獎、創作獎及實用獎等各個角度延伸專題文章，深入淺出導論當代陶藝發展概況。王怡文娓娓闡述卓越獎的發展，梳理歷屆卓越獎得主創作特色，註解觀察心得；梁家豪以陶藝專職教育者切入，闡解青年陶藝家培育基礎及成果；翁淑英自當代藝術與藝術市場的觀點來談陶藝創作現況與展望；以及章格銘以陶藝創作者的親身歷程，剖析實用器物的創作心法與手法。

陶瓷是催生人類文明發展進化的動力，在地製陶的傳統受到現代化、全球化的影響，從當地陶土製物轉為陶藝媒材，從實用陶器發展為觀賞陶器，陶瓷產業成為不同年代傳達陶藝時代豐富面貌的推手。本期陶瓷產業專欄，由陶次瓦代代合作會介紹自 2022 年開辦的產地開放日活動，展現鶯歌在地陶瓷產業在新時代中攜手創生的各面向。

在博物館專題研究單元，包括本館教育人員以及外部陶藝人士以陶博館數位化的耕耘、新北市各博物館的文化近用運用以及陶藝工藝表現等 3 篇研究專文，論述博物館功能及回應社會趨向的當代陶藝議題。

自傳統陶藝、現代陶藝至當代陶藝，陶藝型態的演變，俱是人類對於藝術層次追求的想望。陶博館見證全球當代陶藝 20 多年來變化的軌跡，深耕推展臺灣陶藝，豐富臺灣當代陶藝樣貌，未來也將繼續廣化發揮博物館力量支持並給予陶瓷創作者舞臺，延續臺灣陶藝力。

館長 張啟文

# 以獎項之名 做一個有故事的博物館

## —臺灣陶藝獎卓越獎歷來發展觀察

作者：王怡文

### 前言

臺灣陶藝獎由新北市立鶯歌陶瓷博物館頒發，2023 年已邁入第四屆。此獎項起源於 1999 年台北縣文化局主辦，2001 年由陶博館續辦始名為「第二屆臺北陶藝獎」。其歷史早於鶯歌陶瓷博物館，且在數度更名下以不同的名稱持續了 24 年，每兩年一屆，陶博館迄今共舉辦了 13 回。

「臺北陶藝獎」從 2001 年第二屆起舉辦到第七屆，2013 年改成「新北市陶藝獎」維持了兩屆，到了 2017 年進一步成為「臺灣陶藝獎」，目前進入第四屆。回顧獎項名稱變遷的緣由，隨著地方政府升格機構更名而改變名稱，事實上也反映了機構以獎項作為文化資本的分配者，以及「陶藝獎」此文化品牌的管理者所面臨的現實處境。本文透過檢視「臺灣陶藝獎」在博物館獎項中的定位、梳理「臺灣陶藝獎」中卓越獎的名稱發展，歷來得獎者其獲獎理由所彰顯的共同核心價值，試圖描述出迄今為止，「臺灣陶藝獎」中成就獎與卓越獎所體現的文化價值，進而從文化品牌與文化資本的角度探討此獎項對於陶藝社群的意義，以及以此獎項之名所可能建構的博物館社會實踐。

## 一、作為文化品牌的獎項定位與名稱

2001年陶博館開始主辦第二屆「台北陶藝獎」，花費了相當的心思在建構出獎項的整體結構。雖名為第二屆卻是以繼往開來的創新態度，期望建立一個前所未有的標竿式獎項；雖名為「台北陶藝獎」（當時隸屬於台北縣），但仍以當時臺灣唯一的陶瓷博物館所頒發的獎項自詡，肩負起臺灣陶藝發展擘畫者的使命。以長期鼓勵並支援陶藝發展為起點，從跨越時間與空間的「見證典範、創建未來、落實生活」之精神出發，架構出彰顯典範、鼓勵創新、聚焦當下的定位，此獎項結構一直以來並無太大改變，直到2021年為「卓越獎」、「創作獎」、「實用獎」與「新銳獎」新增至四大獎項。

其中作為典範見證功能的「成就獎」，有別於其他獎項競爭形式由評審委員評分選出。成就獎旨在表揚而非競賽故採用推薦制，透過推舉通過委員們的討論取得共識而認定，被視為臺灣陶藝界的最高榮譽。其名稱也分別歷經「創作成就獎」、「陶藝成就獎」與「卓越獎」三種名稱的轉化，第二屆「創作成就獎」頒發給兩位，第三屆到第七屆的台北陶藝獎、新北市陶藝獎與臺灣陶藝獎的第一、二屆，都是用「陶藝成就獎」，旨在不限於創作上的成就而希望也表揚業界、教育、評論等對陶藝發展有貢獻者，迄今獲獎者共13人（第一屆沒有設立成就獎，而第二屆臺北陶藝獎有兩位「創作成就獎」），其獎項發展歷程與得獎名單如下表：

臺灣陶藝獎與卓越獎 歷屆名稱演進與得主

年份	獎名	屆數	獎項	得獎者	
1999	臺北陶藝獎	第一屆	無此獎項	—	
2001	臺北陶藝獎	第二屆	陶藝成就獎	楊元太（1939-2024）	
				范振金（1938-）	
2003		第三屆		吳讓農（1924-2009）	
2005		第四屆		邱煥堂（1932-）	
2007		第五屆		宋龍飛（1936-2013）	
2009		第六屆		孫超（1929-2024）	
2011		第七屆		楊文霓（1946-）	
2013		新北市陶藝獎		第一屆	蔡榮祐（1944-）
2015				第二屆	王修功（1929-2019）
2017		臺灣陶藝獎		第一屆	劉鎮洲（1951-）
2019	第二屆		陳煥堂（1934-）		
2021	第三屆		徐永旭（1955-）		
2023	第四屆		沈東寧（1958-）		

第二屆台北陶藝獎頒獎當天溫淑姿老師、獲獎者楊元太先生以及館長三人，於會後即聊到類似獎項所可能面臨的困難：兩年一輪時間週期頻繁而實際上創作者的成長緩慢，很快即會面臨人選難產或是淪為大家說的遲早會排到的窘境。因此討論到是否取消「創作」二字，而且在以產業為基礎誕生的博物館中，除了創作之外也應當推舉對於產業、教育、研究、評論等陶藝相關領域之長期付出而累積出特定貢獻者，做為陶藝圈健全發展的典範。成就獎設立的同時也曾討論過是否用「終身」二字，然考量到用到此一詞恐怕限制於年齡，因此單以成就二字設立獎項。第三屆台北陶藝獎的專輯中，楊元太在〈參與第三屆台北陶藝獎感言〉一文中提到，在初選時吳進風館長親自主持會議，並於會議中表達因為經費拮据因此當屆僅能選出一位首獎的歉意，從此成就獎每屆授與一名得獎者榮銜。

將「創作成就獎」更動到「陶藝成就獎」是期望廣納人才並強調陶藝界各類人才均衡發展之重要性，然而從「成就獎」到「卓越獎」的發展，或許需要更進一步的闡釋，才能為外界所理解。從歷屆簡章中比對最初「創作成就獎」、「陶藝成就獎」與「卓越獎」說明之差異整理如下表：

序號	獎項名稱	獎項說明
臺北陶藝獎 第二屆	創作成就獎	長期致力於陶藝創作卓然有成者
臺北陶藝獎 第三～第七屆 新北市陶藝獎 第一、二屆 臺灣陶藝獎 第一、二屆	陶藝成就獎	肯定長期致力於陶藝文化長年奉獻、默默耕耘、從不間斷注入心力者，無論是在陶藝創作之教育、推廣、研究、發明、創造、美學、藝術性等突出成就與貢獻，都足為表揚之列。
臺灣陶藝獎 第三、四屆	卓越獎	肯定長年致力於陶藝文化，在陶藝創作、發展、教育、推廣、研究、發明、創造、美學、藝術性等有特殊貢獻或影響力者，並為臺灣陶藝發展有卓越表現的創作者。

三個獎項條件說明中第一個共同點為「長期致力」，指得獎者的基本條件必須要長時間專注集中生命力量在進行陶藝創作，且獨指創作。然而台北陶藝獎第三屆之後到臺灣陶藝獎第二屆的連續9屆都是指「陶藝創作之」相關的「教育、推廣、研究、發明、創造、美學、藝術性」有突出貢獻與成就。近兩年的卓越獎則是將陶藝創作與其他陶藝文化發展、教育、推廣、研究、發明、創造等平行並置。之前的兩個獎項最早聚焦在創作成就，之後擴大到「創作相關」的教育、推廣、研究等，而卓越獎則才擴大到將陶藝文化中的其他面向與創作相提並論，且強調其貢獻為臺灣陶藝發展有卓越表現。

以獎項名稱的切合性來說，如果我們就簡單的普遍參照，從維基百科搜尋「成就獎」與「卓越獎」，會發現「終身成就獎是一種由組織授予、表彰個人在整個生涯中對該領域的整體貢獻，而不是單一的成就。」的條文解釋，並且列舉了亞洲、美洲及歐洲的一些獎項，主要在表彰文化、藝術、演藝或電影上的成就。卓越獎則在臺灣有卓越新聞獎，香港的授勳卓越獎章，此獎屬於紀律部隊與廉政公署獎章，還在成就勳章與英勇勳章之下。

從另一個詞語使用趨勢的角度，近年來「卓越」一詞從教育界開始延用到各政府機關部門，一開始是1998年推動一系列「學術研究卓越計畫」接著2005年「教學卓越計畫」，而後各公部門各種卓越計畫名稱與政策目標相繼廣泛運用至今。「卓越」此一詞語本來是用來凸顯相對於平庸的優秀，常用於「卓越不群」等情況。在這些公部門政策開始運用後，成為一種「使其提升」的資源動詞運用。2016年監察院甚至對於「教學卓越計畫」此重大高等教育政策之「政策定位與實質內涵」提出檢討。考掘「卓越」一詞在當今社會文化下使用的脈絡，先不論「卓越」一詞作為區隔差異、劃分階級的詞彙在教育或公共行政領域上適不適用，其實際執行上已成為競爭公共資源的相關意涵也行之有年。

「卓越獎」從2021年開始使用，也是從2001年台北陶藝獎到臺灣陶藝獎邁入第20年，從此時間點來看，或許也是一個轉型或是晉級的契機，但從獎項內容的說明以及實質意義來看，高手之中無高手，所有長期致力於陶藝發展具有貢獻者是一群前行者，其中並無影響度多寡或高低之分的較量才是，而無需「對臺灣文化發展有卓越表現」之強調與區隔。

發展了24年的獎項產生了13位得主，經歷過三次獎項名稱的變動，因歷來因制度調整而改變名稱或是因某種原因而改變名稱。無論如何，這些改變確實給外界識別度的困擾，而變動本身也反應了這個代表陶博館的文化品牌，於管理面向上的限制與挑戰。

## 二、得獎者特質所建構的社群價值

品牌簡單的說就是理性認同與感性連結的承諾。陶博的陶藝獎項作為一個文化品牌，理性的部分有其規則與定義，得以遵循，但在情感的連結上，如何從得獎者、博物館、陶藝社群與社會大眾之間建立連結？則是可以更深入思考的議題。

從得獎者的立場來說，得獎者得到什麼？除了經濟上的價值、自我認同的肯定，主要就是博物館以官方的立場對其成就肯定的承諾與尊崇，進而讓社會大眾肯定創作者與臺灣陶藝的價值。這方面除了一次的獎項頒發、展覽、專輯與紀錄片製作之後，時間久了就可能被新的資訊沖刷。是否有其他做法延續得獎者的受那份尊崇感受，而使來到陶博館的觀眾能更容易接觸到每位得獎者致力於陶藝文化的人生故事。

對於博物館而言，此一獎項有別於其他獎項專注於作品物件本身，此一獎項所彰顯的是生命時間對於陶藝文化投入的成果與累積的故事。這些故事中人物所聚合的共同特質其實也是博物館所凸顯的文化價值，而這些生命傳奇的累積即博物館無形文化資產，也是臺灣陶藝文化世界觀的起源。

從歷年來的得獎者名單看來，得獎者分佈的出生年代最早是 1924 年最晚目前為 1958 年，每十年為一個世代來看，1920 年代有 3 人，1930 年代者人數最多共 5 人，1940 年代 2 人，1950 年代 3 人，這 20 年來臺灣陶藝發展的前輩與中堅都已陸續列入典範之列；這些典範所呈現的當為臺灣陶藝所推崇的共同價值。1920 年代的三人其中兩人來自杭州與北平的專門美術學校，其中一人來到臺灣之後中年進學，也是進入美術專科學校；三人在臺灣當時陶藝設備、資源與知識都缺乏的拓荒時代，開創自己的機會同時鍥而不捨地開拓出個人的陶藝世界。1930 年代的成就獎得獎者自各有不同專長：有產業、教學、創作、教學，也來自各領域訓練，有英國文學教授、人類學研究者，也有科班出身，從這兩個世代的得獎者看來，臺灣陶藝的起點帶著自我探索而且跨領域的特質。1940 年代的兩位得獎者幾乎來自相對的背景，一位是國外學成歸國的女性，進入故宮短期工作後到高雄成立工作室；一位來自中部學習膠彩後自我拜師學習，之後開設工作室並在市場上創造銷售紀錄，讓陶藝創作開啟市場流通的風潮。這些年代的陶人在中年後進入陶藝正在崛起的浪潮中，研究、開發、創作、教學、評論……完成臺灣陶藝界成為今日的基本樣貌。

成就獎（卓越獎）得主出身年代統計					
出生年代	1920-1929	1930-1939	1940-1949	1950-1959	合計
人數	3	5	2	3	13

成就獎（卓越獎）得主出身年代統計					
出生年代	1920-1929	1930-1939	1940-1949	1950-1959	合計
人名	吳讓農（1924-2009） 王修功（1929-2019） 孫超（1929-2024）	邱煥堂（1932-） 陳煥堂（1934-） 宋龍飛（1936-2013） 范振金（1938-） 楊元太（1939-2024）	蔡榮祐（1944-） 楊文霓（1946-）	劉鎮洲（1951-） 徐永旭（1955-） 沈東寧（1958-）	

2017 年臺灣陶藝獎之後的成就獎 / 卓越獎得獎者都出生於韓戰之後（除了陳煥堂先生），就是目前臺灣地緣政治角色雛形確立的時期；也是亞洲在戰後整體經濟陸續起飛，開始進入現代生活的年代。1954 年在美國或日本都是現代陶藝發展重要的一年，1950 年代的得獎者他們一出生即落地在現代陶藝開始的年代了。

我們或許也可以擷取目前為止，這二十幾年來十幾位得獎者的得獎理由聚焦出共同的價值，來試圖歸納陶藝圈中共同推舉的價值為何。早年的得獎者多半由於處於拓荒時期，因此除了勤奮自學，身體力行天道酬勤的道理，一方面也將所得技術在學校、產業、工作室與後學者分享，且一邊從事個人創作。如從美國學陶回來的邱煥棠、楊文霓，到日本受訓的吳讓農、陳煥堂、劉鎮

洲等人；而在產業屆累積技術而轉為個人創作者者如范振金、王修功等人也是。在陶藝界知識與技術公開傳承的過程並不是傳統，反而幾千年來都是家族或窯廠必須內部保守的商業機密；透過現代教育制度與前行者的理念，陶藝的專業技術才得以從私有的知識系統解放而讓更多人有接觸陶藝的基本技術。在博物館推廣文化平權的時代，20年來頒發的成就獎得主中多數具有這樣的背景與特質，實為名實相符而實至名歸的美談。

早年從事陶藝專職創作者並不易，多半得獎者具有多重身份，同時有另外的社會身份謀生。因此部分起步晚或是專注投入的時間零碎，另一方面由於陶藝的範圍非常廣泛需要探索的時間長，因此多半大器晚成，得獎者獲獎年齡最早 62 歲，最晚 86 歲，平均 66.2 歲，多半都已投入陶藝將近 40 年才獲成就獎肯定；即使是非創作的評論者宋龍飛先生也是從 40 歲才開始。

從這十幾位先行者的人生歷程與陶藝的貢獻看來，他們不論開始的環境如何艱困，沒有設備自己做設備，沒有老師自己找老師或當自己老師，無論多晚投入，不管多少身份聚集在一身，都沒有捨棄做陶的時間，才得以進而累積成個人的成就。陶藝文化的深度與廣度確實需要耗盡生命專注投入，且有不間斷地堅持與熱情，光是這個基本勤奮堅韌的特質，就與臺灣當今受到世界肯定的特質不謀而合。

從得獎者們的社會文化背景，也能看到臺灣多元文化的組合，雖然目前還未有原住民或多元性別，而女性只有一位；但是客家、戰後移民、早期漢移民都各自佔有一定比例。

綜合以上這些觀察，說明目前為止陶藝文化的發展與成就反映了臺灣整體社會的價值與博物館功能的方向。

成就獎得獎者與得獎理由			
序號	年份	得獎者 (出生年, 得獎歲數)	得獎理由
1	2001	楊元太 (1939-2024, 62)	「他很多看起像巨碑式或帶著雄偉氣質的作品，裡面都蘊含著一種母性的溫潤與撫慰的能量。……在他的作品中我們看到一種不斷發展、精進，又永遠不脫離大地的精神性。」節錄自〈原始又當代的土地神話——楊元太的陶藝世界〉2001 黃海鳴
2		范振金 (1938-, 63)	「他在陶藝中推廣了其他藝術，也透過其他的熟悉的藝術形式與內容，擴大及推廣了陶藝，這種過程是相當平實的，但是這種功勞卻不可磨滅。」節錄自〈陶板上生發的自然幻境——范振金的陶板繪會〉2001 黃海鳴

序號	年份	得獎者 (出生年，得獎歲數)	得獎理由
3	2003	吳讓農 (1924-2009, 79)	「第一代陶藝家中，……他的成就貫穿了臺灣整個的陶藝教育史，可說是無役不與，培養教育了無數陶藝與陶業人才，從國內到國外，從友幫到聯合國，都能看到吳讓農的化身，……」節錄自〈評審感言〉宋龍飛
4	2005	邱煥堂 (1932-, 73)	「他長期以來始終保有一顆赤子之心，保持絕佳的敏感度，隨時吸收最新資訊與觀察身邊事物，以高度的創作熱忱化成作品，這種藝術創作的精神與態度，正是值得我們敬佩與學習的榜樣！」節錄自〈探索真理、關懷社會、吹求創新的做陶生涯〉劉鎮洲
5	2007	宋龍飛 (1936-2013, 71)	「宋先生對推動臺灣現代陶藝一直不遺餘力，力倡『從傳統中創新』，1976年起以方叔、志匡、龍運來筆名等，發表文章數百篇，散見於報刊雜誌。1982年4月開始於藝術家雜誌推出「誌上陶藝展」專欄，並擔任主筆，連載長達二十餘年，獲「臺灣當代美術通鑑」評為1982年最重量級的作者，是推動臺灣現代陶藝發展的關鍵人物之一。」節錄自陶博館數位典藏網站
6	2009	孫超 (1929-2024, 80)	出版專書《窯火中的創造》，未收錄評審感言。
7	2011	楊文霓 (1946-, 65)	「楊文霓是臺灣第一位赴美深造並取得陶藝碩士的藝術家，且以汲古潤今的態度，吸取傳統文化中的藝術養分，再加以改進、蛻變成為嶄新的藝術風格，更將藝術陶壁運用於公共空間，展現陶瓷藝術的多種可能面向。她也因為長年致力於南台灣陶藝文化發展，為此默默耕耘30多年，獲頒本屆成就獎殊榮。」節錄自2010/12/24 自由時報
8	2013	蔡榮祐 (1944-, 69)	「在長達36年的作陶生涯研發出多種釉色，以攝氏1250度的還原燒創立個人特色，也為臺灣陶藝界開創了市場收藏的前景，更致力於教學活動，活絡臺灣中部地區的陶藝創作風氣。」節錄自2013/3/27 陶博館臉書

序號	年份	得獎者 (出生年, 得獎歲數)	得獎理由
9	2015	王修功 (1929-2019, 86)	「王修功先生，是一位令人景仰的前輩陶藝家，早年在杭州藝專習得國畫藝術基礎後，一腳踏入如荒原般的臺灣陶藝領域，在陶藝界耕耘數十年。王先生大力推動與藝術家跨界合作，邀請現代許多知名書畫家如席德進、劉國松、楚戈等於陶瓷上創作，以今日文化創意產業的概念而言，王先生可以說是陶藝界的文化創意先驅。同時，王先生以近半世紀的歲月投入釉色多彩絢麗的詮釋，也成為他個人獨特的色彩風格。」節錄自2013/3/27 陶博館臉書
10	2017	劉鎮洲 (1951-, 66)	「劉鎮洲，臺灣現代陶藝的重要推手，活躍於臺灣陶藝學術與創作領域，立論著述多年，將陶藝新觀念帶入臺灣，長年致力於陶藝教學，作育英才無數。目前許多活躍於陶藝界的陶藝家皆曾受教於他，顯見其對臺灣當代陶藝教育的傑出貢獻。劉鎮洲作陶40年，創作主題圍繞「大地」及「自然」，富含哲思禪意與純真清淨。」節錄自陶博館網站
11	2019	陳煥堂 (1934-, 85)	「他是國內少數將藝術與技術集於一身的陶藝家，又是學院派的頂尖陶瓷研究者。累積40餘年研究、著作、創作的豐富經驗，作品常受邀於國內外重要展覽會展出，並長期投入陶藝教學與推動陶瓷產業的發展，他將在日本所學的技术與知識帶入臺灣，提攜後進的同時也對陶藝人才的栽培不遺餘力，目前許多活躍於陶藝界的藝術家皆受教於他，顯見其對臺灣當代陶藝教育的傑出貢獻。」節錄自陶博館網站
12	2021	徐永旭 (1955-, 66)	「回顧這一路來的創作歷程與轉變。43歲時辭去教職步上專職陶藝創作之路，身體承受長期苦痛的他認為『要在身體被病魔吞噬前，發揮生命的最大張力。』在30餘年的陶藝創作裡，由單一物件逐漸擴展成與空間對話的大型作品，以土條走形，不斷以手指按、捏、擠、推，反覆堆疊陶土，身體的勞動注入個人的情感和汗水，直接烙印在作品上，考驗體力、技術與燒窯條件，用陶土築出巨大的造形，顛覆大家對陶藝表現的刻板想像，令人嘆為觀止。」節錄自陶博館網站
13	2023	沈東寧 (1958-, 65)	「沈東寧，是少數兼顧傳統與現代創作的陶藝家，其作品橫跨實用與創作領域，充滿溫潤內斂雅致的韻味，造型語彙偏向幾何與抽象，以鏤空的建築窗戶、抽象山巒、文字書法、造型等作為符號，兼具地域性與國際性，在陶藝領域擁有卓越的創作表現。」節錄自陶博館網站

### 三、沈東寧陶藝的文人畫特質與陶藝卓越獎的文化面向

卓越獎（成就獎）目前最年輕的得主沈東寧，出生於韓戰結束後的 1958 年，在師範學院期間到初出社會時期正是臺灣陶藝界正蓄勢待發的年代：吳讓農在歷史博物館開個展、林葆家與邱煥堂相繼開設工作室、中南部學校開設陶藝課程、春之藝廊的陶藝作品展出受到觀眾喜愛，藝術家雜誌開始開闢陶藝專欄。受到傳統水墨訓練的沈東寧或許在陶藝的世界看到既可隱身又可自足之處，進入邱煥堂的工作室開始了陶藝生涯。

沈東寧是陶藝界少數具有傳統文人氣質者，文人畫重視意境，主要審美經驗在創造一個可觀、可居、可遊的內在地景一種逃避主義的社會性消極而心靈面積極的傾向，這與其作品隱約流露的疏離與冷峻相映。

傳統儒學的社會階層晉升的體制，運用帝王理想的文化與管理內容，提供社會可資依循的架構，吸引人才成為仕宦文人為社稷與帝王服務。從小接受四書五經的教育，參加科舉進入仕途期望淑世濟民，此類以經世之道的知識改變社會階層，透過思路文采競爭以進入統治核心，以持續鞏固王權與維護的制度，近代雖然已經無此制度，但是其文化隱藏的內在動能依舊牽動著現在的亞洲社會。過去在這個體制內進入統治階級以獲得社會資源及展顯才能的機會者有之，另一方面，則也有通過篩選卻又未能如願持續進階的部分文人，沈浮在淑世理想內的時不我予或身不由己，他們以深厚的素養表達自己的個人意志與社會的衝突，成為漢字文化中一派獨特的隱逸品味與生命類型。這部分的內在文化價值也一直影響著華文文化中的文學、繪畫與人生觀。

文人畫有其文人特質的曖昧性，說是自娛其實多半是間接表態或藉以書寫心中胸壑；同時也具有其反叛性，跳脫框架的逸品最為推崇。如果說科舉競爭是現代的進步主義，那文人另一方面的文化生活就如同逃避主義。段義孚逃避主義中透過移動空間、改造自然、建造有意義的物質世界進而創造精神世界，可說是對傳統文人世界的理論總結，也適合來理解闡述沈東寧的作品。

沈東寧作品嚴謹的氣質中運用化妝土與青瓷的對比，強調不同陶瓷素材特質的同時，也挑戰共存的和諧。無論是山景、建築或造型都納入了衝突與挑戰，猶如腳踏土地的實在與不食人煙的清逸都齊具的生活方式，但都在一個距離之外。

相對於上一屆「卓越」的「藝」無反顧奔赴，此屆得主有種務實的避世特質，這些特質也表現在其作品之上，透過將水墨轉化為土，山水替換成風景之後，以陶藝的可親性構築了作者在現實世界上的淨土，在整個展場中我們依然只能看到其雲深不知處的山水，以及雲淡風輕的心境。

「卓越獎」在這兩屆中所凸顯出的價值面向，正如同臺灣教育文化背景中的不同面向，追求「更高、更大、更遠」的陽姓人文精神的同時；也有「逃避也有用」的陰性面向，對於一個獎項無論其名稱如何，或許這正突顯了多樣化社會中價值。

#### 四、成就獎們串起有故事的博物館核心

成就獎作為一種官方的文化勳章，標註一個機構對於文化環境引導的政策成效，以及文化資本累積的方向，同時也凸顯機構在這 20 年間順應政策變遷的影響，儼然也是臺灣文化發展的縮影。博物館透過此一獎項作為社會文化資本的分配者，必須巧妙地觀察、權衡得獎者的類型、特質，所建構出的象徵意涵與價值平衡，以對應博物館的初衷與使命；這其實是意義創造者必備的策略與技巧，也是藝術與文化行政所應突顯的特質。與此同時，博物館在擁有研究人員與文化行政並軌的體系中，也必須持續傳遞這獎項建構的意義，透過有形的實際行動或是無形的尊崇以強化博物館在內聚力與發光效應。由這 13 位成就獎得獎者的個人故事，所串起的時代故事，幾乎是臺灣現代陶藝史的縮影。如果臺灣陶藝獎所推廣的價值即是陶博館使命的核心，那這些故事的核心價值所累積的就是博物館的核心肌力，如何讓這些故事比物件重要的獎項得主之生命，讓來到博物館的觀眾接觸到，讓陶博館給人感覺是個有故事的博物館不是只有物件的博物館，這些讓人景仰的前輩與先行者，就是博物館最珍貴的資產。

# 遇見絢爛 - 臺灣青年陶藝培育之路

作者：梁家豪 - 國立臺灣藝術大學工藝設計學系教授

## 前言

陶藝形態從傳統到今日不斷地發展推進，不僅融合古今更有跨域出新。由新北市立鶯歌陶瓷博物館主辦的「臺灣陶藝獎」，追根溯源自 1999 年開辦的「台北陶藝獎」，於 2013 年改名為「新北市陶藝獎」，又於 2017 年正名為「臺灣陶藝獎」，一直以來鼓勵國內陶藝創作，如今成為引領臺灣當代陶藝發展的指標性陶藝競賽，並以「見證典範、創建未來、豐富當下」之精神，分別設有「卓越獎」、「創作獎」、「實用獎」與「新銳獎」四大獎項，其中「卓越獎」不僅透過獎項向傑出的陶藝前輩致敬，也為後輩樹立典範；「創作獎」、「實用獎」與「新銳獎」則鼓勵有志者發表新作，尤其近年來，吸引許多在學生及青年創作者投入參賽，新秀的參與為臺灣陶藝挹注源源不絕的活水，鶯歌陶瓷博物館成為陶藝創作者爭相發表新作的主要舞臺，如今臺灣陶藝獎儼然成為觀察臺灣陶藝現象的縮影。

陶瓷是人類最為精彩的發明之一，自古以來土與火結合的藝術成就人類文明最為綿長而燦爛的篇章，青年藝術家持續以陶瓷媒材開拓新疆，發掘陶藝新的技術與表現形式，將自身內在的好奇心、想像力和創造力在創作旅程中推進。不僅止於對陶瓷單一維度的思考和觀看，如今更圍繞著對場域與位面的多元洞析。筆者在大學投身於陶藝教學與創作研究，多年以來與學生及校友保持密切的關係，觀察青年世代的陶藝學習養成及職涯發展，以下將從九個面向探討台灣青年陶藝培育之路。

## 一、首先要真誠面對自己

陶藝創作無異於其他藝術創作，創作的動力源自於自我意識的構成，創作者的個性和作品表現息息相關，感興趣的題材與元素必定與自身有著緊密的關係，透過自我內在的省思與檢視是重要的歷程，因此，創作首先要真誠面對自己。

作者和材料之間也是平行的關係，陶瓷黏土材料是構成一件作品的骨架，建構在其上的則是創作者賦予的內涵。陶藝是從材質出發的創作思考，基於欣賞材質之美，因此對於黏土的喜好與情感往往源自於創作實踐過程中的體會，意念的轉化經由材質的表述都是有意義的，陶藝創作不僅只是作者的抒發，還有材質所顯露的語言及觀者的體會，不斷相互流通的過程。

在創作的過程中，往往困難的不在於尋找想傳達的主題，而在於找出適當的表達形式與技巧，透過創作挖掘陶藝的本質，試圖表現自我，並透過展覽發表獲得反饋，作為一種自我觀照的過程，而自我觀照就是觀看自己，就像面對一面鏡子，用心觀看自己才能明白自己，因此自我觀照一直是藝術創作者的重要課題及心理活動，不論是透過實驗、內觀、思辨、試錯等，都能達到自我探索的目的，對於陶藝創作者而言，更需要在材質、意念與技術之間不斷地往返，從中找到自己的創作方向與價值。

## 二、陶藝怎麼學？

怎麼學習陶藝？初學者首先要從認識黏土材料開始，喜歡黏土的個性並且學習與它相關的裝飾技巧與燒成原理。當進入到創作階段，可以從「生活經驗的積累」、「學理探索」及「創作實踐」三方面相輔相成。「生活經驗的積累」是指對於人生的體悟，生活歷練所累積的智慧與心得；「學理探索」是指閱讀研究、精益求精的精神，從面對問題到自己解決問題的能力，並且向典範學習，在前輩的基礎上繼續專研精進；「創作實踐」是指做中學的精神，學習陶藝尤其講究實作能力的培養，光說不練只是紙上談兵，手作工夫往往需要長時間的修練，以上如果不是基於對陶藝的愛好與熱情，恐怕很難持續。

臺灣的青年陶藝世代大多來自大學的養成背景，不論是對實用器物還是立體造形都具備一定程度的認知與技能，普遍具有良好的學術內涵與美感素養，在創作上傾向藉由單純的題材為起點，往往更能真實反映自己的經驗與喜好，從中發展系列性的延伸，同時將個人特色與美感經驗投射於作品中。

### 三、培育陶藝人才的動能 - 大學教育

觀察青年陶藝家的養成背景，大學教育扮演極為重要的角色，隨著大學學歷的普及化，高中學子面對升學時更勇於選擇自己喜好的藝術校系就讀，許多大學生在大學階段醞釀了對於陶藝的認知與喜好，並燃起主動學習深化專業的意願，於是萌生報考藝術研究所的念頭，大學階段的陶藝學習僅僅是基礎養成教育，如果想繼續深化專業，報考研究所是最直接的途徑，研究所不僅只是延長學習的時間，更提供專業的學習內容，比起大學課程更專精深入，尤其此階段研究生與指導教授的關係更加密切，增加許多個別指導的時間，在教授用心交陪下植入研究生在陶藝專業上堅定而行的信念，大幅提高國內青年陶藝家擁有藝術碩士學位的比例，並且提升陶藝專業素質，顯見大學教育提供豐沛的學術能量與成長動力，成為孕育台灣陶藝人才最主要的場域，陶藝這門專業是否被學校重視也直接反映在系所裡的陶藝師資與課程編配，影響層面相當深遠。

### 四、有機培養皿 - 陶瓷工作室

對於陶藝的認知不僅止於用與美的範疇，更是一門融合藝術、材料與科技的總合知識，相較於其他學科的學習，陶藝更強調以工作室導向的實踐教學，大學裡為了因應陶藝教學的需求，設置專業陶藝設備及專門的教室空間，提供教師教學與學生課後練習的場域，這個場域就是所謂的工作室，在工作室裡的學生，學習對象不僅限於師長，學長姐的經驗傳承與同儕間的互相觀摩與切磋尤其珍貴，因此，陶瓷工作室成為學生持續學習進步的重要條件，大家在工作室裡朝夕相處下形成一個有機的學習體，彼此砥礪並精進創作能力，在陪伴熬夜中增進友誼，時常有同伴一起創作，會燃起一種並肩作戰的感覺，於無形中建立起畢業後持續相互支撐的重要基石。在藝術這條路找到生存的方式固然重要，但「朋友」的支撐更重要，有同學或朋友相伴，不會覺得只有自己一人埋頭苦做，也不會覺得自己孤軍奮戰，交疊在陶瓷工作室裡的青春歲月，是許多陶藝學子們共同的成長回憶，這都有助於維繫日後的創作熱情，把陶藝創作這條路走得長遠。許多畢業校友都相當懷念回味在陶瓷工作室的時光，奉勸學弟妹珍惜在學的當下。

## 五、出國交換學習換位思考

出國交換是專屬於在校生的福利，也是令許多大學生積極爭取的目標，對於許多沒有機會出國留學的學生而言，申請交換生相對是比較容易圓夢的事，出國交換的效益包含提升語言能力、深化學習專業、欣賞不同文化、學習獨立生活等，更重要是高性價比的誘因，透過交換機制省除昂貴的學費，甚至還可以申請獎學金補貼生活費，好處多多。回國後與同儕之間的心得分享交流是相當重要的省思過程，在嚮往國外的生活環境與教育文化外，也會更加珍惜現在所擁有的當下，學習包容，並且更容易看見自己的價值。

對於學習藝術的大學生而言，接收環境的刺激尤其重要，申請交換便是給與自己新的文化衝擊、吸取不同養分很好的機會，畢竟不同的國家有不同的文化，學校也有不同的校風，教授的專精領域也不同，在交換回國後，往往在學習態度上變得比以往更積極更主動，這些行為也會反映在陶藝創作上。此外，不少學生在結束交換後，又萌生出國念研究所的念頭，更加堅定留學之夢。

## 六、國際駐村的滋養

現在的年輕藝術家比以往擁有更多的展覽機會和獎補助機會，然而實際上面對的卻是畢業後如何下定要當藝術家的決心，以及找到自己的生存之道。學習寫計畫找資源補助的管道成了一種基本功。對於離開學校的青年藝術家而言，申請「駐村藝術家」便是跨出去的第一步，讓自己脫離熟悉的環境到國外駐地生活，讓身體感知重新獲得刺激，從中滋養創作能量，是非常推薦的進階心法。

近年來陶藝專業的駐村機構逐漸增加，吸引越來越多青年藝術家的關注與青睞，主要原因在於駐村中心提供跨國及多元的文化交流平臺，不僅提供專業設備、空間及材料補貼，還可以專心創作享受創作過程，更重要的是可與來自不同國家背景的藝術家進行跨文化、跨領域的對話，在交流中認識彼此並激發創意，駐村中心不僅豐富了藝術家的創作生涯，另一方面也活化了當地的文化活動，串連起更多的合作交流機會，進而形成共好共榮的藝術產業。簡言之，青年藝術家可以利用駐村，獲得能維持創作的資源，也可以藉由駐村走出自己的工作室，與其他國外藝術家交流，並建立起人脈連結，打開國際視野，甚至認識外國藝廊或策展人，慢慢累積名聲與能見度。

## 七、擔任陶藝家助手

有志創業或成為專業藝術家的人，在起步時會更審慎評估建置個人工作室的可能性，為了要吸取更多工作室營運的經驗，有時會先考慮進入陶藝家工作室，擔任陶藝家助手，協助創作生產、執行計畫與接洽展覽等事務，工作內容相當繁雜，不論從旁協助來還是近身觀察都是汲取經驗的管道，觀察與學習陶藝家如何經營工作室，如何在藝術市場上找到生存的方式。

此外，有些駐村中心除了接受專業藝術家駐村申請外，也歡迎青年藝術家申請擔任助手，義務協助藝術家工作，以此折抵駐村期間的開支，對於青年藝術家而言，不僅可以從中習得藝術家的創作方法，也算是達到駐村的目的。

## 八、成立個人工作室

在大學裡為了提升學生就業競爭力，設有職涯輔導及文創相關單位，經常邀請業界校友返校講座，並且透過專案計畫提供學生學習創新創業之經驗，例如：臺灣藝術大學文創處開辦「文創工作室」多年，鼓勵校內師生連結業界專業人士共同組成文創團隊，集結職場的經驗與資源、以團隊模擬微型創業，最終產出實務並發表成果。藉由「文創工作室」計畫之運行，提供學生於在校時精進自我學習與產業接軌的能力，培養自主性及積極度，為將來成立個人工作室預先暖身，提升畢業後創新創業的競爭力。

近年來在社交平台上越來越多青年陶藝家相繼成立個人工作室，由個人工作室延伸品牌的模式逐漸打開風氣，工作室空間對於藝術家而言不僅只是滿足創作上的需求，同時也為

收納材料、準備展覽提供必要之空間，條件好一點的工作室還可以規劃成教室，對外招收學員定期開設陶藝課程或講座，從體驗課程到進階課程都有，並且接待來訪之客人，因此工作室對於藝術家而言具有多重功能與效益，既是個人的創作空間，也是向外推廣延伸觸角的基地。

## 九、參加競賽與展覽

目前有許多具國際性與全國性指標的競賽獎項，例如：各大國際陶藝雙年展、國際工藝雙年展、法藍瓷光點計畫、臺灣工藝獎、臺灣陶藝獎、臺灣青年陶藝獎等，各大獎項中皆不乏見到在校優秀學生的躍躍欲試，許多青年學子皆在競賽中展露頭角，有些學生甚至在學期間就已經為自己累積了相當豐厚的獎金與名聲，這些資歷皆為他們日後步入社會增添優勢。

通過參加競賽展覽可以帶來許多好處，可以提升賞析能力、磨練技術能力，競賽還可視為一種對未來的投資，為自己增添一條專業履歷。競賽通常被學生認為是課外活動，純屬鼓勵性質不具有強制性；不過，如果把競賽當作學習的一部分，將發現競賽可以對學習起到很大幫助，而且競賽會帶給學生競相求好的學習風氣。參加競賽可以獲得同領域專家或同儕的認同，對於個人專業形象的建立相當重要。總之，參加陶藝競賽與展覽提供了有志發表新作的人一個重要的舞台，尤其參加競賽所延伸的效益，除了獎金、展覽與畫冊之外，還可累積資歷與知名度，尤其近年來頻繁舉辦藝術博覽會，獲得更多的展覽與銷售機會，更重要的是給自己肯定，鼓舞自己再接再厲，透過競賽和展覽發表貫徹自我的創作理想，展現個人的創作風格，為台灣當代陶藝光譜增添新色。

## 結語：

綜合以上所述，台灣青年陶藝培育之路大致可分成三個階段來探討：學術養成、社會歷練及職業發展（圖1）。學術養成階段包含了大學教育、研究所教育、出國交換、職場實習、競賽展覽、國際交流等；社會歷練則進一步包含了申請國外駐村、參與協會組織、擔任陶藝家助手、成立個人工作室、承接執行計畫等；職業發展包含有陶藝職人、策展人、藝評家、研究員、教師、文創工作者等。

近年來國際駐村及競賽展覽受到青年藝術家的關注熱度顯著提升，顯示出它帶來的擴張效益。2023年台灣陶藝獎中青年新秀輩出，為台灣的當代陶藝現象挹注活水，展現出新世代的陶藝語境，期望在學校教育與社會資源的歷練下，持續孵化更多台灣新生代陶藝家，並在各項國際舞台中展現蓬勃的生機與創意。



▲ 圖 1 台灣青年陶藝培育之路

# 另一種觀看的方式

## —淺談從當代藝術與藝術市場觀點看陶瓷創作的景況與展望

文 / 翁淑英

### 前言

從筆者在藝文領域從業超過三十年來回頭看，陶瓷創作是筆者迄今仍然很難為之“定義”的一種媒材。這裡所謂“定義”，並不僅僅是它是藝術還是工藝的認定，還有它在當代藝術場域與藝術市場上如何被推介給觀眾 / 藏家的說帖。台灣陶瓷相關歷史與發展的研究專文已經多不勝數，因此本文不再贅述，而是希望以一個在職超過三十年的藝文相關從業人員的身分，從當代藝術與藝術市場觀點看陶瓷創作的困境與未來。

## 一、桃花源？

筆者約於 90 年代初期入行，記憶中當時的陶瓷創作相關展覽，一般還是多在兼做實用陶市場的空間展出，偶有在一般藝廊展出的，多以點綴性聯展或搭配其他水墨書畫與油畫等媒材等共同展出。反而在當時公部門空間中各顯風采，如自 1986 年起由國立歷史博物館所舉辦的中華民國陶藝雙年展、台北市立美術館自 1983 年開館起不定期舉辦以雕塑展或新造型陶藝展為名之特展，以及時稱台灣省立美術館（國立台灣美術館）舉辦的當代陶藝展…等，陶瓷創作在當時仍能與其他傳統立體媒材在“雕塑類”創作舞台上一較長短，甚至因為其色彩、造型跟樣態的多樣性，在當時已逐步崛起的裝置藝術類型中佔有一席之地。因此在 80、90 年代期間，陶瓷創作的在當時公私部門的展演場域與藝術市場是有不算小的關注度與能見度的。但其後續的轉變就筆者的觀察，鶯歌陶瓷博物館的成立，給整個陶瓷創作領域帶來的非常大的衝擊。2000 年 11 月 26 日開館的新北市立鶯歌陶瓷博物館，雖然是屬地方層級的美術館 / 博物館所，但是當時也是現在唯一的一座以陶瓷為主題的專業博物館。這對無論是在陶瓷方面進行何種創作型態的藝術家與工藝師來說，都是一件大事，同時也對該館的啟用將對未來的陶瓷藝術發展充滿想像與期盼。但同時其他不論是中央與地方層級的藝文館所，也將陶瓷藝術推廣與創作發展的任務就此交付了出去，如國立歷史博物館舉辦了七屆的中華民國陶藝雙年展，也在 2000 年轉型為國際雙年展之後，於 2004 年移交至陶博館繼續辦理迄今。當然，2000 年之後台灣的藝文展演，經過一連串金融海嘯、趨勢全球化、前衛哲學思潮、科技新媒體藝術的淘洗，受到衝擊的不僅僅是陶瓷創作而已，舉凡所謂傳統媒材（如油畫、水墨、雕刻…等等）都受到程度不一的影響：展演機會被壓縮、藝術市場疲軟…，而筆者認為鶯歌陶瓷博物館的成立對陶瓷創作者來說，就像是陶淵明在東晉這樣渾沌的時代所創造出來的〈桃花源記〉一樣，既是一種全然的庇護與安樂，但出了桃花源後卻是困頓嚴酷的真實。

從 2000 年開始筆者服務於位於北投的私人美術館，在服務的 14 年裡辦過不下上百檔的各式展覽，與陶瓷創作有關的展覽僅兩檔，其中一檔還是與過往北投陶瓷發展歷史有關的展覽。當然這只是一個很小的取樣，但見微知著，將此類型創作發表與推廣有意識或無意識地推向已有相關主題及專業的博物館，筆者發現是當時普遍的認知與想法，這不僅僅影響了當代藝術場域對陶瓷創作類型的發表機會，同時也影響了藝術市場與藏家對於陶瓷藝術創作的接受認知。20 多年前的鶯歌陶瓷博物館雖然館舍新穎，空間與量體設計皆為當時令人眼前一亮，但位處鶯歌交通不若現下便捷，同時與鶯歌陶瓷老街接壤，與各式實用陶、商業陶器共處一域，同時鶯歌陶瓷博物館需「致力於臺灣陶瓷文化之調查、收藏、保存與維護，從事研究、典藏、展示及教育推廣工作」，而非以當代陶瓷藝術創作展示為主要任務，因此當“結市”的效應出現時，自然而然在市場上即會出現將「陶藝」與「以陶為媒介的創作」畫上等號的營銷模式了。長期以往，由於市場的受限，它所影響的路徑是方方面面的，教育、展演、推廣一步一步推向了目前筆者所觀察到的陶瓷創作發展困境。當然現況如此，絕對不是單一因素所造成，鶯歌陶瓷博物館所乘載的使命也在其地方層級的機構下發揮到了極致，如今，鄰近的新北市立美術館即將開館運營，或許為這個桃花源打通了一條對外聯繫的路徑。

## 二、學院與民間工坊

除了上述關於陶瓷創作展演與市場的困境，在陶瓷創作的教育體系上也同樣面臨不小的問題。目前國內三所國立藝術大學，其中國立台灣藝術大學的「雕塑系」與「工藝設計學系」，以及國立台南藝術大學「材質創作與設計學系」、「應用藝術研究所」均設有陶瓷創作相關學程與分組；國立台北藝術大學則在美術學院裡設有陶藝教室，國立台灣師範大學美術系也是與北藝大類似的設定。因此在陶瓷創作的學院訓練上，一方面與工藝及應用、設計相扣合，另一方面則缺乏一套完整有系統的扎實訓練。由於此類別創作不但需要諸多設備的相應與限制，同時創作成本也較其他創作來的高，又有在製程中的無法確切掌握的不確定因素（濕度、溫度……等等），所以完全可以想見其在系統學院教育上執行的困難。雖然仍有一群在陶瓷創作領域奮力教學的教授殷殷教誨，憑藉其對陶瓷媒材的熱愛，在這艱困中育成年輕的創作人才，但實際育成的成果從歷屆臺陶獎新銳獎參與人數中或可見端倪，與其他媒材創作的青年創作者人數無可相比。然而在學院系統之外，民間的陶藝工作坊反而遍地開花，幾乎所有坊間手作課程都會有陶藝的相關課程，連初出社會的藝術學院學子，在自身修習的專業領域之外，在創作與生活之間把陶藝這門當初是選修的課程撿回來，一方面滿足“手作”的創作欲望，另一方面因為此類作品可實用且價格親民，在價格上較容易被市場所接受，因此成為部分藝術家在其他創作之外的另一種滿足生活所需之選擇。另外還有一種歷史悠長且非學院的學習，則是以學徒制或共同聯合工作坊進行，畢竟現實的條件就擺在那裏：空間、設備、材料都是成本，以學徒學習的模式以提供勞務來習得經驗與使用設備材料，或以合作的名義共同負擔前述的相關成本同時相互學習，這也是陶瓷創作教育中非常重要的學習機制。

相對於其他媒材的藝術創作教育而言，陶瓷創作這個媒材在民間工作坊的學習較學院式的學習更來得為多元且精準，教授者更能手把手地將經驗進行傳承，但在學院裡領受的則不僅僅是技術與經驗的部分，更重要的是學習如何在當代藝術思潮裡去進行媒材與美學的思辨能力。因此如何將此兩種學習充分的展現在學院系統的教學裡，這或許是在未來的陶瓷創作教育需要思索的另一個新的課題。

### 三、是工藝還是藝術？

筆者在 2017 年初參訪日本金澤 21 世紀美術館，恰巧看了一檔由知名設計師深澤直人所策劃的展覽〈工藝與設計的界限 The Boundary Between KOGEI and DESIGN〉<sup>1</sup>，在這個展覽策畫論述的一開頭，策展人深澤直人就直言整個展覽的企劃初始，即是他常常被問到一個問題，就是「這個物件是工藝還是設計？」，因此不厭其煩的他就策劃了此展來回應這個問題。在展出的現場，你可以看到每一個展間都有一條黑線，在線的兩側分別寫著「工藝 KOGEI」與「設計 DESIGN」，然後就有兩種具有相同實用功能的“物件”分別放在線的兩側，這代表著策展人對於此問題的回應。當筆者看到這個展覽時不禁在想，如果是我來放置，我將以甚麼樣的標準來界定「這是工藝、是設計」呢？同樣的，將這樣的二分法來放在陶瓷創作本身，又如何來界定這兩者之間「是工藝還是藝術？」

在〈臺灣美術學刊〉第 47 期中《陶藝、臺灣、當代》<sup>2</sup> 這一篇關於國立臺灣美術館為辦理常設展的陶藝專題展覽，邀請了國內相關領域的藝術家與專家學者，進行了一場關於展示內容規劃的座談會，其中談到關於此展策展人對於台灣現代陶的發展脈絡的看法，以及與談人對於此議題的諸多討論，在這裡就不多做詳談，但有一段關於「現代陶藝是甚麼？」、「那些瓶瓶罐罐是不是藝術？」的討論非常的有趣，雖然這是一場約莫 20 年前的座談，但同樣的問題時至今日仍然沒有一個標準的答案。有學者提出，在日本要典藏一件陶藝作品是很嚴謹的，整件作品的製程都是由藝術家親自完成，如此才符合所謂日本精神，才有其典藏價值，同時具有藝術的當代性。這種定義方式，比較接近目前台灣不管在展演或市場上對於陶瓷創作當代性的定義。然而，如果在作品完成的過程中有一部分現代工業的加工，最後再由藝術家完成，這樣算不算是藝術？如果僅是在陶板上平塗繪畫，再上釉藥保護，這算是繪畫還是陶瓷創作？其實就筆者自身觀點來看，創作本身是不是由創作者個人獨力完成不是重點，是不是有意識到創作思考的溶入並充分了解並展現此類材質的特性，才是它是否被稱之為藝術品的本質。因此筆者認為，是陶瓷創作是工藝還是藝術本身在當代藝術思潮來說就是一個假議題，可以實用的“瓶瓶罐罐”如果它的表現在造型、陶瓷媒材的特性，以及藝術家獨有的創作理念都能完整的呈現出來，它為什麼不能是“藝術品”；同樣的，如果一件作品它在形制上沒有創新，也非必要以陶瓷媒材展現，或只是重複致敬過往陶品的樣態，那這件作品並不能讓筆者信服其在藝術層次上的成就。

總的來說，在當代美學思潮裡來談陶瓷創作是工藝還是藝術，筆者反而認為應該是看此件作品是被放在甚麼樣的脈絡下去討論，就像是前面所提到深澤直人策畫的〈工藝與設計的界限 The Boundary Between KOGEI and DESIGN〉展覽，它不會有標準答案，同一個物件依據不同的研究框架就會得出不一樣的詮釋結果，所以接下來應該被討論的，是如何在當代思潮的語境下言說“陶”的這個媒材。

<sup>1</sup> <https://www.kanazawa21.jp/tmpImages/videoFiles/file-52-12-file-2.pdf>

<sup>2</sup> [https://www.ntmofa.gov.tw/News\\_Publish\\_Content.aspx?n=3143&s=101919&psn=101914](https://www.ntmofa.gov.tw/News_Publish_Content.aspx?n=3143&s=101919&psn=101914)

#### 四、當代“陶”的語境

由於筆者擔任 2023 年高雄獎的決選評審，該屆的高雄獎三位得主之一蔡佳宏即是以陶瓷創作獲獎，因此筆者在得獎短評中提到「陶塑是非常具身體性的創作，藝術家蔡佳宏透過身體的勞做與土坯交融，在作品成塑過程中去發現本我狀態，最終的烈火燒灼，則是作品與藝術家自身的淬鍊。從蔡佳宏的創作自述中就可以看到這樣關於身體性的詮釋：“我、身體與土，在某種意向中，一同越過皮膚、器官、組織的邏輯，就像劃開一層區隔與保護的薄膜。既主動，亦被動；高度滲透，又各自獨立。”」因此筆者認為，“身體性”與“勞動”是陶瓷創作在當代藝術語境中最重要的關鍵字。繪畫、其他媒材雕塑也是一種創作者的勞動，但是陶瓷創作有更多身體的痕跡映現在作品之中。就像臺灣陶藝獎首屆卓越獎的得主徐永旭的作品，每一個陶片單元裡都有他指痕的留存，他像普羅米修斯般用肉身不間斷的勞動，以全身的力量將陶土形塑捏壓，將無數的陶土片條巧妙的重複及堆疊在一起，呈現出扭轉的曲線感、洞孔的巢穴狀，以及內外迴旋的空間狀態，這樣的特質儼然已成為徐永旭的核心意象。徐永旭用自己的身體與媒材來展現其創作的意志，創作過程中的精神性是如此純粹與厚重，即「逾越，生命逾越生命，創作逾越創作，創作逾越生命」而這樣對於身體性與勞動的關注是在過往現代陶藝中較少被提及的部分。筆者認知的第二個當代“陶”的語境是“必然與偶然”，陶器煉製已有千年歷史，經過漫長歲月與各代陶人經驗的積累，再加之燒陶設備的現代化，各種形制、色彩等皆有其定式規則，或陶人與創作者經年累月所慣用的“製程”，已存在著燒製過程的“必然”結果，惟那不可控制的自然現象為“製程”所帶來的意外或偶然，一方面可能讓作品在最後一刻無法完整出窯，但也可能成為了作品最終呈現的意外驚喜。因此做為一位陶瓷的創作者，掌握其勞動成果的完美呈現是必然的要素，但克服偶然發生無法掌控的自然挑戰，是當代陶創作異於其他媒材的迷人之處。最後，筆者認為不論是何種媒材及形式的當代創作，無可迴避的是“美學與精神的探問與辯證”的問題。前述的兩種討論尚能直觀的進行言說，而關於創作美學與精神性的探問與辯證，除了創作者的自我闡述之外，其他則是要交回到哲學與策展研究論述的探討。因此筆者認為回到陶瓷創作在當代藝術思潮下的展演與面對市場的問題，無論其創作形制為何，或是所謂“瓶瓶罐罐”也好、或是純粹雕塑造型也罷，或是裝置組件作品中的一個現成物的媒材…，它應該被呈現在觀眾面前的，還是創作者的作品創新風格與詮釋論述。

而在市場的部分，筆者曾經耳聞有藏家詢問關於陶瓷創作的安全問題，聲稱「如果有石頭打到了，或者被撞到了，不是就破了嗎？」當時筆者心想任何媒材無論是繪畫還是傳統媒材雕塑作品……等，遭到如此撞擊不都會有損傷的問題嗎？為何在市場上對於陶瓷創作會有如此深之疑慮？筆者試想可能因為所謂實用陶兼具日常使用功能，隨手把玩的情況下極易出現破損問題，較之其他媒材藝術品往往僅可遠觀，因此無形之中即在民眾心中造成了上述印象。在藝術市場上首先如要破除藏家心中的陶瓷創作易碎之迷障，解釋其高溫燒製後的硬度是其一，另輔之詮釋其美學創作論述，讓藏家珍視其藝術性而非執著於與實用陶的關聯聯想，應能逐漸扭轉此印象。

## 結語：另一種觀看的方式

上述所提到的諸多的陶瓷創作在當代藝術展演與市場上所面臨的景況，筆者也在思索著如何突破與另闢蹊徑，從而來嚐試談談陶瓷創作在這兩種境況下未來的展望。前面所提到的在陶瓷這種創作媒材裡的兩個重要特徵“身體勞動”與“必然與偶然”，從最後完成的作品裡都很難被觀眾看出來，如果這個特殊性能被用「另一種觀看的方式」表現出來，是否可能讓觀眾更有所感？紀錄陶瓷創作的過程，以影音的方式呈現出“勞動”的過程，這種形式已不算少見，但是身體的力量與擾動媒材時的手作痕跡，還是很難以影音的型態表現出來。此外，當形塑好的陶瓷作品進入窯中燒製之時，除烈火以外無從見證；當陶瓷這個身負多樣性當代性語彙的媒材進入空間、裝置，成為一件觀念藝術品的組件，觀眾又要從甚麼樣的視角來觀看此媒材在整組作品中的角色性格？上述種種或許都是當代陶另一種觀看的可能性。然，如何“觀”之？或許是以五感體驗的情境方式體現，透過燈光、溫度、氣味、觸感來調動觀眾的感官；或是用微距攝影與擴增實境來呈現陶瓷釉彩細膩的質地與晶體；或是用虛擬實境的方式真實體現烈火燒灼後的手作痕跡……。新媒體的應用或許會是當代陶作品呈現在觀眾面前的重要輔具，又或者會是在未來推介作品到市場上的利器？在這裡筆者也沒有答案，但或許也可以讓當代陶瓷創作者們可以往下深思的一個課題。

# ”讓”器物更完美

作者：章格銘

## 一、”讓”器物更完美

一件實用器物的誕生，無非是為了“用”在生活之中，無論它服務的對象是人還是其他動物，是植物還是昆蟲，亦或是另一個維次空間的祂。我們可以說，器物就是人類生活文化的載體，它忠實記錄著一個或一群人的生活軌跡，舉凡桌椅櫥櫃、杯壺碗碟、插電的、加油的，亦或者是增添不少人生活情調的花器、香爐、留聲機……。故如果你想真正深入的認識一個人，從他精心包裝的外表、談吐是無法清楚得知的，你只要突襲他們的居所便可一目了然。反向回推，當我們見到一件器物，是否可以憑藉“它”所散發的信息窺探出作者的個性、內涵、喜好、氣質甚至外貌？

我也是一位器物的創作者，剛入行時互聯網還未興起，沒太多可能性在素未謀面的情況下得知作者的訊息，所以在藝廊欣賞作品時，便會不自覺用自己的想像形塑出作者的形象。回想起來發現一個特別的現象，作品越出采，跟我當初想像的作者形象（內在 + 外型 + 談吐）契合度就越高！也許這個觀察很片面，究竟也有我主觀的成見，但我始終相信越是誠實面對自我的創作者，作品就越容易感動人！反之，汲汲營營於名利而導致失格的作者，就算獲取了短暫的高光時刻，最終也難免……。

文化進程下，器物也在演化，為了服務不同人、不同時代的生活所需，放眼歷史做比較，近年多有“好看而不好用”的器物，原因在於以前的工匠大都是為了服務某些特定行為或人士而進行製作，會收斂個人喜好，以“用”為先，而近百年來的創作者，多以自我實現的角度來構築器物，個性化、差異化的思惟逐年提升，

壓縮了器物服務他人的比重，反向回饋來服務作者本人（藝術性的自我實現，也包含了些許自用的成分）。另一個原因是工業化後器物製造成本降低，從前的一器多用慢慢地演化成一用多器，功能可以被拆解分散，而功能性被弱化的同時，作者便可以在器物上大作文章，盡情表現。



▲ 圖 1



▲ 圖 2

## 二、好用？好看？

“好用”比較客觀，通常可以用科學去解釋，例如一支茶壺，出水流暢收水不垂滴、蓋緣密合取鈕不燙手、提把配重尺寸合宜不吃力、泡茶茶湯緊實香氣高揚……，這些標準立足在人體工學及物理、化學的科學上，幾乎放諸四海皆準，甚至放諸歷史也無異，究竟人再怎麼演化，也是一張嘴、兩條腿、十根手指頭。而好看，就值得好好深入探討一下。

“好看”偏向主觀感受，受制於每個人的生活美感經驗不同，就算是出生在同一家庭長大的同卵雙胞胎也可能品味迥異。況且，隨著年齡的增長，生命的歷練也無時不刻在修正一個人的感知，當年的如膠似漆愛不釋手，物換星移下也許已棄如糞土。當今，千奇百怪的事物在眼前匆匆略過，目不暇給之下總有些物件會讓你為之驚艷，而這些物件是否能在長時間的審美疲勞下持續感動著你？如果是的話我們統稱為耐看，而耐看的東西是否有一個通則？如果我們掌握了這個通則，是否就可以源源不絕的創作出令人激賞的作品？這是每一個創作者的期許！而人類是否有一個藏存在基因裡面的審美共識？從母胎裏就一路伴隨，且隨著各種人在各種不同的地理環境生活長大下，依然不變始終保持，往回追溯至盤古開天辟地，往後延續到那不可知的千年萬載！

讓我們先從造型做研究，歷代的器物尺度、比例、形狀、紋飾皆大異其趣，沒有一致的共同點，並且隨著朝代更迭屢遭推翻重建。從顏色去探討，不同國度，不同民族，不同社會階層，皆有各自信奉的色彩，更何況裡面還可以繼續細分為不同明度、彩度、光澤度、對比度……等，好似也無從歸納出一個集體的共識。從材質論，上天孕育的石頭、礦物、塵土、木頭、竹子、花草、昆蟲、動物的毛皮、骨頭；人類創造的金屬、玻璃、陶瓷、布織、石化原料……，各有其擁護者，看來答案也不在這兒！不過，上天創造的物質們普遍上來說，比較不容易被討厭，原因可能是它們充斥著“有機”的面貌，目前為止，我還沒有遇過任何一個人討厭木頭本身，木頭會被討厭都是因為它被“人”做壞了。

那我們嘗試用另一個視角來解剖器物好了，一件作品我們把它的外在表現力切成三個部分：創意設計表現，工藝技術表現，材質質感表現。

### 一、創意設計表現

包含範圍廣，諸如顏色、對比、功能、重量、光澤、文化內容摘取、當下時事的應用、材質的選用、模擬……等，如果表現得好令人驚艷，表現得不好則實屬驚嚇，而且每個人的見解也不同，沒有統一標準，而且隨著時間推演，好的創意看久了會習以為常，逐漸失去渲染力，無法守恆。回想我們第一次拿到智慧手機時，手指頭划過螢幕的那一剎那，那種欣喜、震撼的感動早已蕩然無存，而當哪一天我們可以直接用大腦支配手機電腦的時候，這個劃時代的創意是否也將走入歷史？又如相同創意在不同文化上的接受度存在著歧異，宗教、種族、性別討論等等的議題，不同角度看去可以是拍案叫絕的幽默見解，但同時也可能是人神共憤的禁忌話題，所以創意表現不是耐看的必要條件。



▲ 圖 3



▲ 圖 4



## 二、工藝技術表現

一件優良的器物，必須要有熟練的工藝技術做支撐，方能藉其將作者的內在精神理念轉化為物質，呈現在觀者的眼前。拙劣的技術只會讓產品看起來呆滯粗糙，就算是外行人也會為眼前的材料感到惋惜（大部分的人分得出來粗糙與粗曠、拙劣與拙趣的差異）！而過分的炫技同樣會為作品帶入輕浮、媚俗的氛圍，不管是畫蛇添足般無知，亦或者是作者未能尊重材料特質本性，恣意強暴材料所顯現出來的自我優越感，均無法讓作品產生自在愉悅的觀感。探討至此，好像開始有點蛛絲馬跡了，“適切的技藝展現”似乎是一般大眾都有共鳴的，而且這

個共識具有恆常性，且不分人種、年齡、國度，只要對品味稍有見解的任何人都能認同。終於，我們尋獲一個重要條件！

## 三、材質質感表現

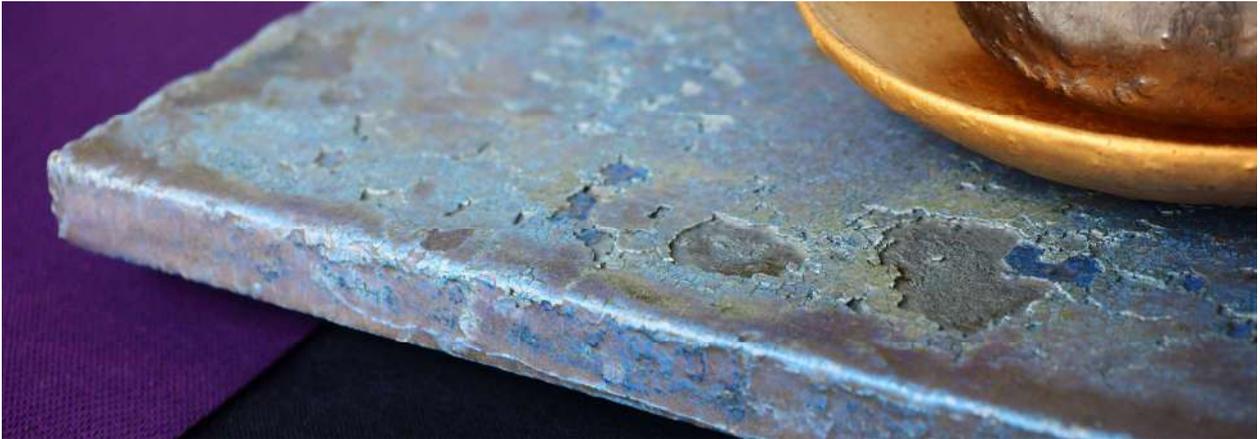
材料本身的存在是客觀的，但狀態是可變異的，隨著它被處理的方式不同，展現出來的情調也大異其趣。舉例來說，我們常見的不鏽鋼被拋光成鏡面時，會讓人有奢華、刺激、躍動的都會感受，做成髮絲面時會具有時尚感、設計感，表面打成亂紋時較有藝術性，將其燒黑氧化後原本冷冽的感受會轉而走向溫暖柔和。

這些感覺看似是個人主觀認知，但很神奇的是，大部分的人都有相同的感受，那我們是不是可以說材料質感給人的感受是客觀事實的存在！換句話說，材質所呈現的質感是中性的，在它還沒有被做成作品之前沒有美醜之分，放對位置用對質感它能呈現出協調愉悅的感受，對待方式錯誤它會顯得衝突不協調。所以，在它還沒有被人類操作之前它具備著“可期待的美”。

至此，答案好像呼之欲出，“適切的技藝展現”與“原材料質感魅力”的交匯點似乎是我們可以加倍投入的重點！因為這個交匯點擁有人類普遍的共感認知，具備這個條件的作品可以輻射的市場無遠弗屆，更重要的是這個交匯點具備恆常性，作品不會因為短暫的流行而草草走入歷史遭人遺棄，就算是它早已不具備時代的功能價值，他仍然有討喜的欣賞價值！故宮博物院所收藏的器物，不也都具有相同的內涵嗎！那些流落民間並擁有相同條件的古文物，不都在各個拍賣場被收藏家們競相爭逐著嗎！時光對它們不但不構成威脅，反倒更彰顯出他們的珍貴！



▲ 圖 5



▲ 圖 6



▲ 圖 7

我自小就喜歡動手製作或破壞東西，心中的偶像不是電視上面的帥哥美女，而是在各個產業中從無到有創造奇蹟的職人。還記得我小學 5、6 年級的時候，常常要走將近 3 公里的路程上下課，偶爾會經過一些工地，有些在進行木工裝潢，有些在配置水電，更多的是在釘模板、砌磚，好奇心旺盛的我會像一個監工一樣駐足停留，每天盯著進度，看著那一雙雙如魔術師般的雙手，完成了一件又一件的任務，那種能力令我心生嚮往。半個小時的路程，硬是花了一個小時才走到家。由於這些緣故，我從小也就練就了一雙巧手，並習慣在各類材質之間遊走，在各種工具之間運作，這對我之後走向手藝人之路產生巨大的影響。如今，我是一位從事多媒材創作的藝術工作者，接觸著各種各樣的材料，長時間的摸索下，體會到每樣材料都有它專屬的質性，一旦掌握住了便可事半功倍，如果勉強了它，會面臨事倍功半的窘境。它們是需要被尊重的，我們身為創作者，絕對不能因為掌握了熟練技術而忽略它們的天性，恣意妄為之下，材料本身所散發的靈性將蕩然無存。至聖先師孔子不也說要因材施教嗎？可惜如今許多的長輩還是常常以自己的期待來約束下一代，導致許多人畢業了出社會了還不知自己到底喜歡做什麼！適合做什麼！很是悲哀，有智慧的長輩該做的是觀察、理解、導引、支援，如此幼苗方能自在茁壯，才有條件成為參天大樹，工藝家看待材料也應該如此！

### 三、藝術家！工藝師！設計師！

一件均衡耐看的實用器物，比較容易出自工藝家之手，因為相較於工藝家，藝術家做器物時比較偏向感性出發，自我意識濃度高，甚至有些專制獨裁的色彩，不太理會外在他人的感受及指教，甚至忽略材料本身的特質他們也不在意，因為藝術家想要服務的對象是自己，他要闡述自己的觀念想法，那種寸步不讓的態度比較不容易產生大眾在使用上或欣賞上的共鳴，但那種絕對、不妥協的態勢會為作品帶來強大的精神性與張力，具備超脫世俗之感。可惜相對的，這樣的器物不一定會在美的範疇內，藝術家們可能運用諷刺或批判的角度在表達對器物的看法，一旦如此，“它們”與其它器物之間的相容性也是一大考驗。

設計師對於美的理解較全面，因為設計師服務的對象非常多元，他必須客觀地考量不同立場並做出宏觀決策，長時間的換位思考下，他擁有超越藝術家及工藝師的市場思惟，對於流行的敏銳度與生活場景的整合能力更不在話下。但是我也看過許多眼高手低的例子，原因在於他們不熟悉工具的操作，對材質的掌握與認知也不足，甚至他們沒有一雙靈巧的雙手，過程中難免要委托他方製造，也許溝通不良，也許所托非人，成品常與當初的設想有著一段不小的差距。以上這三種身分在經過一段時間訓練下也可同時匯集在一個人身上，藝術家的思維負責高度，工藝師技藝負責深度，設計師的操持負責廣度，一件同時具備高度、深度、廣度的器物，必定萬人簇擁！

我接觸的材質頗多，但最喜歡的是陶瓷材料，它的可能性與變化是其他材質所無法比擬，可介入的器物種類也多，包含餐具、茶具、花器、香器……等。陶瓷可以拆分為胎土及釉彩兩個部分，我個人對胎土的質地展現更是情有獨鍾，每每被陶土延展後的肌理所震懾，詩意般的視覺呈現與直沁心靈的觸感體驗令我著迷不已。我喜歡在陶土裡面摻加一些礦石熟料，並且以拉坯的方式，運用離心力、摩擦力、地心引力與我的作用力來製作器物，過程中，追求並享受土合一的狀態，二、三十年下來頗有心得，長期耕耘下也在業界立下了一些標誌性的形象，直至今日，它的千姿百態依舊讓我驚喜。還有一種我個人非常喜歡的製作方法——模具製作，這種製作方式被污名化很久了，導致許多創作者或收藏家們都對這種工法沒有好感。的確，這種生產方式常常被濫用，導致作品顯得廉價，但其實模具製作的優點非常多，除了尺寸標準、速度快、品質穩之外，擅於此道者甚至能做出比手工捏製更精緻，造型難度更高的作品，話說回來，問題在“人”而不是“製作方式”。模具生產的技術含量不低，從原型開發、分片、母模、生產模、注漿（或旋坯）、出漿、脫模、修坯、二次加工、三次加工……等，全程“人”的參與度依舊高達90%，技術不良的生產者，自然無法產出優質作品。自從接觸此生產方式後，我努力掌握製程精髓，屢用此法玩著“同中求異”的遊戲，並且樂此不疲。釉，好比是胎土的外衣，它們並沒有高、低級之分，但要注意場合分際的拿捏，一但分寸失據就糗了！近年，我慢慢學習放下個人品味上的好惡並多方嘗試，身著各種奇裝異服，一路從現代中國風穿到北歐清新簡約風，有時高調的披上奢華禮服赴約，宴會結束後襯衫牛仔褲輕裝泡酒吧，隔天波希米亞風享受著午後的咖啡時光，隨後化妝舞會穿上補釘乞丐服裝窮耍廢，回家後洗淨鉛華換上布衣參禪打坐，這變裝遊戲似乎有點上癮了，想要再增添各式首飾、皮包、配件……。但問題是你是否能完全的融入各式角色，穿什麼像什麼？更深層次的問題是變裝後的“你”能否依然能夠被認出？被認同？這背後的底蘊值得深思玩味！

萬物都有其天命，也可以說是限制，喜歡製作器物的我自然必須多加嘗試，才能理解每樣材料的屬性，並讓它們得其所用。初期，技術完全跟不上自我期待，過程中困難重重，設計藍圖在能力不足下屢屢妥協，導致成品與初期設計幾乎兩回事，後來在多年訓練後眾材料被我經營得服服貼貼，但可惜的是原本活靈活現的材料在我一意孤行的操作下，卻好似失去生機般的黯然無趣，怎麼會如此？幾經檢討發現是自己太自私，單向並強勢的勉強材料成就我的期盼，於是乎逼自己練習“讓”出主導權，以伯樂心態來成就千里馬，牠盡情馳騁，我用心呵護，神奇的是跑著跑著，牠居然領著我的意志並逐漸合而為一，互為表裡，相互觀照！

讓，還可體現在另一層面，簡單講就是表現在作品上的“虛”感。年輕時，總是擔心別人用業界標準的放大鏡來看待我的作品，於是乎，我竭盡全力製作出一個挑不出毛病的作品，那種滿載的優越感恰恰反映出自己當時的不自信，隨著心智日漸成熟，終於慢慢領略到中國傳統水墨書法中留白、飛白的美妙之處，領略到完美並不存在作品本身，而是寄存在於作品與觀者情感交流之後的心靈深處，如果作品沒有“讓”，觀者便不容易入。所以，八分滿的製作哲學遂流淌在我近年的作品，其中又分為兩個部分，一、視覺上的設計，以“鬆”為指導原則，師法自然，將有機感呈現在作品上，放棄行當內對表象上所苛求的完美，並選擇用業界內普遍認為不良的製作方式來為作品爭取容錯的空間，增加可供喘息的放鬆感，最後用專業素養收尾，將瑕疵轉換為特色，製造美麗的誤會，如同人類面頰上的酒窩一般，雖然是肌肉缺陷但卻是那麼的迷人可愛。二、將實用器作品調教在未完成狀態，保留可再創作的空間給使用者介入作品，隨著日常使用，生活軌跡逐漸融入器物並表現出可視別的變化，使用者與器物瞬時產生“物我合一”的境界象。也許有一天，器物因某個原因摔破了，找一位擅長金鏤、銅釘的工藝家再行三次創作，如同道家思想中陰陽相生，生死相合，輪迴無盡，器物因而更充滿故事性，更值得賞玩！

以上是我對器物與製作器物的大致理解，有從收藏角度出發，有從使用的角度考量，更多的是以創作的心路歷程描述，希望能給剛入行的同好們一些啟發。文末，我也想藉此機會感謝一路上幫助過我的老師、學長姊、朋友們，因為他們的無私教導才讓我能夠順利的混到現在，今後我也期望自己不負期待，能夠站在歷史巨人的肩上，為器物文化的發展再添高度！



▲ 圖 8

撰稿者 / 許世鋼

在民國 80 年代中期，鶯歌是台灣 329 個地方城鄉中，最早從製造輕工業產業轉型成觀光型老街商圈，成立全國第一間以陶瓷為主題的博物館，成為當時台北縣時代的觀光與產業重鎮，鶯歌陶瓷產業發展百年，聚集了百千家的商店與窯廠，曾幾何時，鶯歌產業觀光榮景就這樣慢慢地，被自己鶯歌成功的過往給蒙蔽且打敗了！

報紙說：鶯歌販售的陶瓷品都是大陸貨瑕疵品！

民眾說：每一家陶瓷品都長一樣沒有特色！

自己的商家說：老街都沒有人潮生意一點都不好！

在地人說：鶯歌老街喔！我好像都沒有走進去過了～

從在從老街商圈開啟後，短短十幾年間，鶯歌這個名詞頓時變成沒有新意沒有發展的地方，遑論諸多陶藝家不想待在鶯歌創作、工廠在員工凋零後沒有二代要接班、老街商店業者更迭頻繁、以陶瓷品為主題的店家也逐步減少、管理鬆散也沒有早期徒步區人形管理辦法、對於國內外遊客旅遊的不友善、.... 等。

一切就像溫水煮青蛙一般，慢慢侵蝕消耗我們的資源，在地的活力一直在流失，而我們大家還沉浸 1995 年鶯歌陶瓷嘉年華活動榮景的泡泡中，而不自知且無所適從..... 這樣的問題，對於仍堅持留在鶯歌這塊土地深根努力的在地店家窯場，以及對鶯歌仍有所期待的大家們，怎麼看都很難過，鶯歌沒有向上，反而沉淪。尤其接踵而來諸多產業發展的問題困境，更是雪上加霜！

近二十年來的鶯歌，以老街來看，商家的生態也多有不同，從過往單純的陶瓷店，到餐廳、咖啡、茶行、藝廊、服飾、珠寶擺件、雜貨家居、街邊小吃... 非常的多元，商家主體也多半從本地居民自營轉換到外部商家進駐，這時候經營與商業絕對是最優先利益考量。於是乎，沒有看到錢就是沒有效益，甚麼好賣就來賣甚麼？因此商品逐步沒有原創特色、愈來愈同質化、進口品佔據貨架、不停歇的價格競爭，沒有人在重視甚麼鶯歌做的陶瓷這件事了！也更沒有人再去談論鶯歌產業文化的精神，更遑論去共同思考地方產業的走向這件事。

2015 年開始前後，我們除了關注到地方產業發展的窘境之外，當協助鶯歌中小學學生帶領認識鶯歌陶藝與文化課程時，深深觀察到的實況是在地中小學生們幾乎不太認識自己的家鄉，更不用去談自己對鶯歌產業脈絡。或許，可能是人口結構改變，新進鶯歌的住民愈來愈多、產業結構也改變凋零，在地家戶過去幾乎 50% 都在做陶瓷業相關，現在可能只剩下 5~10% 的人口仍從事相關陶瓷業，逐年遞減中。因此近二十年來的在地文化產業意識，對於在地的孩子們是愈來愈遠！有的小朋友可能都沒有走進陶瓷老街，學校的課程才會久久來一次陶瓷博物館，許多學校校內美術課當中，陶藝的內容可能是擺在最後的選擇。種種原因讓鶯歌文化精神慢慢退去。

感受到這樣的狀況，於是新旺集瓷在 2015 年發起尖山埔文化季活動，集結幾位商家與陶博館夥伴一起推廣老窯老店老照片計畫，透過收集老照片由專業的在地文史導覽老師，認識街區真正的老窯老店家，期許透過另一種文化傳遞的方式，讓民眾在逛街之餘，不適只有看到陶瓷商品，而是有其背後的文化意義。因此連續推動四年，從尖山埔文化季，第二年改名鶯歌文化季，加入其他活動例如：小小導覽員、福興宮\_有土斯有財廟宇策、連續兩年邀請高雄尚和歌仔戲劇團擔綱廟口演大戲，更與天下雜誌集團下 微笑台灣合作媒體場次，深入周邊鶯歌國小、建國國小帶入掌心溫度幼兒陶計畫與策展活動，讓孩子的創作可以讓他們對鶯歌陶藝文化的啟發。2018 年，獲選經濟部 SBTR 地方創生計畫，與樸實創意設計合作，將鶯歌文化季給名為鶯歌陶日子，更擴大到 30 多家店家陶藝茶咖啡職人合作，並且周邊學校也推出學校表演團體，共同為舞台表演加分熱烈演出，共襄盛舉。我們因推動鶯歌文化季活動，後續報名日本 GOOD DESIGN AWARD 以在地社會貢獻類別奪得當年 BEST OF 100(當年度 100 大設計獎)。或許當時仍沒有非常多人知道這樣的文化推動，但知道或參與過的人都非常的感動與期待！

我想就是這樣地，在地方有這麼一小群人，微微小小的生起小火苗，慢慢的催化捻燃出更多的火花。自助而人助，人助而天助，在 2019 年就如此剛好地，台灣設計研究院 (TDRI) 在策動設計導入與地方創生的 T22\* 計畫之開啟，不同於過往的輔導計畫，台灣設計研究院大膽地引進國際專家，如：長期關注日本地方創生與工藝復興的日本中川政七商店，以及主導多項日本地方工藝活動與設計企劃專家山田遊先生，他們能夠加入這個計畫將過去在日本諸多成功經驗與專業，帶入台灣給我們的話，絕對會有全新的視野與浪潮，讓產地振興這件事情不會只是曇花一現，而是永續長遠的發生。過去中川政七商店在第十三代社長喊出復興日本工藝的口號後，成功透過品牌再造的手法，讓波佐見的丸廣 (Maruhiro Inc.) 陶瓷公司重生，現在也成為日本最負指標性的陶瓷品牌之一，以及山田遊先生策動燕三条工藝祭，將這兩個完全專精於鑄造工業的產地，成功翻轉工廠形象，打開職人面貌，讓大家重新注目到燕三条傳承至今的精湛工藝技術。

中川政七商店在協助產地振興的活絡方針，第一步就是創造產地一顆星，打造產地第一個重要指標性品牌，未來藉由一顆星的成功影響力，去影響正向帶動更多周邊的產地夥伴加入，朝著共好共享共榮的共識方向，不斷地大家成長茁壯，最後打造共同產地平台，導入產業觀光。過程中，三年間每一年舉辦產地學院，透過產地地方關係人的參與，產地學院不僅僅是學習到地方創生、產業知識之外，更是讓彼此原本不熟識的大家，逐漸融合找到共識，為未來的整合方向與出路解方，有更明確的方向。

逐步地，自 2019 年到去年 2022 年，成功融合我們許多二代窯場夥伴與在地商家共同響應共好，2022 年成功完成第一回鶯歌產地開放日 Yinggoo\*，獲得熱烈回響。三日內成功創造疫情後的人潮與實質營收注入鶯歌。

在修正第一回產地開放日的一些檢討後，今年 2023 年 3 月份，6 家由推動產地開放日計劃核心品牌繼承者們，安達窯、臺華窯、新太源、陶聚、傑作陶藝及新旺集瓷，主動因應發展需求共同發起成立「社團法人新北市陶次瓦代代合作會\*」組織，同步更擴大成員有更多鶯歌本地許多有共識有共好概念的志同道合夥伴加入，台灣黑土、順陽玻璃、禮享陶坊、釉藥堂、振興陶藝、窩窩陶、大謙堂、辰鼎窯、日和、合力酒場、福氣製造所、小手球花藝及其他各家會員逾 48 多家熱烈參與，同時，由 ADC STUDIO 創辦人楊凱雯 Karen 擔任設計策展顧問。

\* T22「T22」是台灣設計研究院以長年累積地方輔導、國際拓展與展會活動經驗，活化產地生態系的綜合型產地振興計畫品牌。首發地為鶯歌，透過引入國內外的專業團隊，與產地的人們攜手突破困境，迎接新生。

\* 社團法人新北市陶次瓦代代合作會成立於 2023 年 3 月 30 日，由鶯歌產地六個品牌繼承者們（安達窯、陶聚、傑作陶藝、新太源新旺集瓷、臺華窯）為初始會員，秉持著「產地觀光」、「互助合作」、「代代相傳」三大目標，以促進鶯歌陶瓷產業、旅遊觀光、地方文化創生發展及永續經營為使命，齊聚鶯歌各方品牌業者、職人，互相扶持、觀摩、交流成長，振興鶯歌在地文化，撰寫全新篇章。每年推動鶯歌產地開放日以外，更會舉辦各項人才培育課程，針對產地經營者、在地高國中小學的課程，並與大學院校合作媒合就業資源，另外針對國際交流觀摩學習等任務推動。

\* 鶯歌產地開放日 官網：[www.yinggeopenhouse.com](http://www.yinggeopenhouse.com)



▲ 圖 1 鶯歌產地開放日開幕活動現場

2023 年第二回鶯歌產地開放日 \* 與「台灣設計展」同步登場！推出全新「工藝現場」企劃策展，邀約鶯歌與日本職人傳授陶瓷技藝，更首次在老街陶館騎樓推出「鶯歌桌宴」，搭配工廠見學、職人特展、街區導覽等 8 大主題活動，跨越鶯歌點線面，引領大眾認識不一樣的鶯歌。

## 限定店鋪

集結 18 間在地店鋪一同展開各種精彩活動，以走逛的方式親近鶯歌，除了期間限定優惠，同時展開一系列手作課程，茶席體驗、永生花製作、玉石拋光 DIY 等活動，邀請民眾發揮想像力，創造出屬於自己的陶瓷食器。



## 工廠見學

「工廠見學」不只是一場觀光性質的導覽，而是帶領你我走進鶯歌的日常，近距離觀看職人們打漿、脫模、修坯、施釉，以「不只是成品」的形式打開工廠，見證製造現場。一同走進陶瓷工廠，近距離觀賞工藝製品的誕生過程。



▲ 圖 2 工廠見學活動剪影—安達窯



## 台日工藝現場

今年特別策劃的台日工藝現場，不只集結台灣在地品牌與創作者，期間更邀請到日本知名波佐見燒、笠間燒、能作錫器、CEMENT PRODUCE DESIGN 等職人品牌，展開一系列職人不藏私講座、來自日本的創生經驗與技藝分享。透過美感陳列與動態展演，匯聚來自台灣在地及日本各地的品牌作品的交流，讓創作者與觀者之間產生更多工藝的想像

圖 3 臺日工藝現場—日本笠間燒陶藝家示範手作教學

## 街區導覽

鶯歌的故事，就該從街區的日常說起——鶯歌不僅是製造工廠的集散地，也乘載長久以來的店家故事與地方記憶，除了耳熟能詳的陶瓷老街，還有許多深訪才能挖掘到的寶藏。關於鶯歌的探索方式，因此規劃了 6 條探索路線搭配手作活動，透過地方老師們的導覽，在街區走讀、閱覽在地的成長記憶。



▲ 圖 4 街區導覽花絮



▲ 圖 5 鶯歌桌宴花絮

## 鶯歌桌宴

陶瓷的工藝之美，除了透過觀看與觸摸之外，帶入日常使用才是最能感受器皿魅力的方式。今年產地開放日，以人文美學的視角切入，選用鶯歌在地製造與貳拾選物選器，結合來自不同窯場、玻璃、貼花等工藝手法，並與藝術家餐桌「CUYSINE」可口創造團隊共同策劃下採集在地食材，透過食物設計符碼，結合器皿、豆製品、茶與騎樓文化作為靈感鋪陳推出「鶯歌桌宴」。

## 貳拾選物

在「貳拾選物」陳列區域裡頭，以各式「適合在餐桌上使用的器皿」為命題，展出 18 件在地店家作品與 2 件年度共創小物，其中包含「米其林餐廳」御用餐食器皿，更設計了限定款包裝，將設計美學融入當地文化的展演形式。

## 共創小物

今年產地開放日力邀「ADC STUDIO」團隊，以台灣設計展圈起來為主題，共同發展出「同心圈」組——杯子與底座。邀請多個在地店家運用統一器型，加入像是釉色表現、貼花、彩繪等各自擅長技法，讓器皿的成像不只存在一種可能性

## 職人特展

現今所談的鶯歌復甦與傳承，都是承繼著前輩們紮實耕耘的根基，他們將經年累月的功力，以及對陶瓷工藝的堅持、不怕失敗的熱忱，一筆筆精雕細琢，造就出一件件隨時間洗鍊、令人震撼的作品。今年鶯歌產地開放日，特別開設職人特展，以「陶瓷彩繪」為主題，特別與鶯歌陶瓷博物館合作，邀請 7 位資深彩繪職人，依序為許朝宗、陳士侯、林發權、李存仁、汪弘玉、張美雲、尤政傑，將攜手於陶瓷博物館三樓共同展出經典創作，帶領觀者欣賞職人們的專業技術。



▲ 圖 6 職人特展

去年知道全國設計展定於新北市展開，同時新北市政府決定將主展場放在鶯歌的時後，我們內心也非常振奮，因為去年劉和然副市長在親自到訪第一回鶯歌產地開放日活動開幕時，便非常的支持也期許鶯歌有這麼一群年輕世代願意付出，當時便一口答應鶯歌老街區域必須要成為今年新北設計展的主展場舞台之一．．．且如期實現了！

在鶯歌同慶里民活動中心由設研院籌備的 A12 展區，更是將 T22 從 2019 年至今從鶯歌開始產地計劃，到現在有花蓮、北投，回顧過去四年經過疫情的打擊走過來，寫在策展內容內的一字一句，紀錄影音的重複播放，當時的想法與憧憬，到現今的實現，這一路上走來大家真的都走過來了！從過去大家還在回憶著 1995 年的鶯歌陶瓷嘉年華，現在慢慢地大家知道現今要有的是鶯歌產地開放日，融合共好成為鶯歌夥伴們的共識。

最近很多人開始說到鶯歌的時候，眼睛是亮起來的了！

鶯歌感覺跟以前不一樣了！...

覺得鶯歌變得很有活力！....

好多年輕人回流到鶯歌的感覺！....

打開工廠原來工廠陶瓷製造這麼有魅力！....

我來鶯歌找陶瓷相關工作，就是因為看到鶯歌產地開放日活動的感動 ....

這些肯定就是驅動我們繼續走下去的動力。

期待明年 2024 年第三回鶯歌產地開放日 ...!

鶯歌產地開放日 \*

2022 年 第一回鶯歌產地開放日 Yinggooo

2023 年 第二回鶯歌產地開放日 英文重新更名為 Yingge Open House



▲ 圖 7 鶯歌產地開放日與陶次瓦代代合作會參與者



多伴

## 壹、促使博物館數位化的因素

全球博物館正在積極進行數位化 (Digitization)，「數位化是數位轉型前的基礎，意思即將傳統的文字、圖片、或是客戶資訊等實體元素轉換成電子檔案，保存於網路上或是電腦裡，便於後續企業活用這些資料、資源於各營運層面」。(張紹敏，2023) 這個趨勢的形成，可以從幾個方面來進行探討。

### 一、第四次工業革命的開端

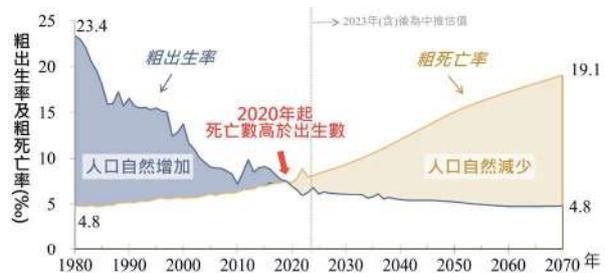
克勞斯·施瓦布 (Klaus Schwab) 認為我們正處理在第四次工業革命的開端。第一次工業革命開始於 18 世紀蒸汽機的發明，第二次工業革命是 19 世紀末到 20 世紀初電力和生產線出現，第三次工業革命被稱為電腦革命、數位革命，開始於上個世紀的 60 年代，起源於半導體技術、大型電腦、個人電腦和網路的發展。第四次工業革命是在數位革命的基礎上發展，相較而言，「網路變得無所不在，移動性大幅提高；感測器體積變得更小、性能更強大、成本也更低；與此同時，人工智慧和機器學習也開始嶄露鋒芒」。(克勞斯·施瓦布 Klaus Schwab, 2017) 人工智慧 (AI)、機器學習、物聯網 (IoT)、進階分析和機器人技術等智慧數位科技，將重塑我們的工作和商業模式，未來人類的生活也將全方位的數位化而有顛覆性的文化革命。博物館典藏並向世人展現人類生命的歷程和文化變遷的軌跡，自然也在全球數位化的潮流之中。

### 二、新冠肺炎疫情的推波助瀾

新冠肺炎在 2020 年迅速漫延，全球疫情嚴重，許多國家在疫情高峰期紛紛鎖國，甚至長時間封城，民眾在這段期間足不出戶，從而發展出全新的宅生活和宅經濟型態，大大加快了生活數位化的進程。博物館也因應公共政策進行封館，或者有限度的開放，限制入館參觀的人數。(許千雅，2022) 為了能夠持續與參觀民眾有良好的連繫，博物館轉而開發線上展覽或數位博物館。

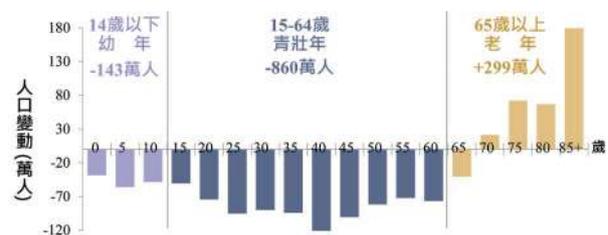
### 三、全球少子化、高齡化，未來工作人口即將大量減少

另外，全球少子化和高齡化問題日趨嚴重，根據我國國家發展委員會人口推估的資料，2020年，我國人民出生數 13.9 萬人、死亡數 207 萬人，自然減少 6.8 萬人，粗死亡率開始高於粗出生率，也就是從 2020 年開始，我國粗出生率與粗死亡率的自然曲線產生交叉，總人口數開始呈現自然減少，而且減少規模還有逐年擴大的趨勢。請見圖 1。



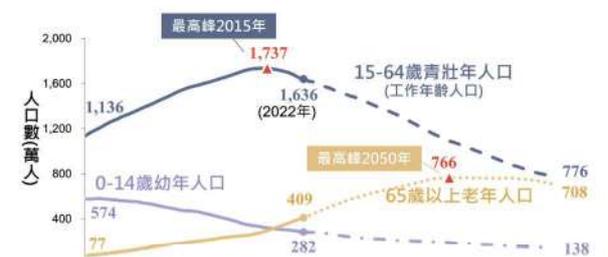
▲ 圖 1 我國人口在 2020 年出現粗出生率與粗死亡率的曲線交叉，從這一年開始，死亡率低於出生率，總人口數開始逐年遞減。<sup>1</sup>

以人口中推估來看：2022 年總人數 2,326 萬人，預估 2070 年將降為 1,622 萬人，14 歲以下的幼年人口將減少 143 萬人，整體降幅超過五成，為 50.9%。15 歲到 64 歲青壯年人口，將減少 860 萬人，降幅為 52.6%。65 歲以上老年人口將增加 299 萬人，增幅為 73.3%。顯示未來我國人口形態將產生巨大的轉變。請見圖 2。



▲ 圖 2 根據國家發展委員會人口推估，2070 年我國青壯年人口數急速下降，老年人口大幅成長，人口結構產生巨大的變化。<sup>2</sup>

從圖 3、表 1 來看，2022 年，具競爭力的主要勞動力年齡層為 15 歲到 64 歲青壯年人口有 1,636 萬人，64 歲以上老年人口 409 萬，比例為 4:1，大約 4 個主要勞動人口負擔 1 位老年人口。但是到了 2070 年，主要勞動人口驟降為 776 萬人，老年人口則增加為 708 萬人，比例相當逼近 1:1，等於平均 1 個主要勞動人口就必須負擔 1 位老年人口。從數據來看，生活壓力放大了至少 4 倍以上。



▲ 圖 3 國家發展委員會人口推估，2070 年與 2022 年的人口結構變化<sup>3</sup>

人口結構	2022 年	2070 年	人口數量變化	改變比率
總人口數	2,326 萬	1,622 萬	-704 萬	-30.3%
0 歲到 14 歲以下	282 萬	138 萬	-143 萬	-50.9%
15 歲到 64 歲	1,636 萬	776 萬	-860 萬	-52.6%
65 歲以上	409 萬	708 萬	+299 萬	+73.3%

▲ 表 1 2022 年平均 4 位青壯年人口負擔 1 位老年人口，2070 年平均 1 位青壯年人口負擔 1 位老年人口，生活壓力放大了至少 4 倍以上。

預估大量工作人口的消失，將嚴重影響產業的結構以及生活的各個面向，部分工作勢必由機器科技或 AI 人工智慧取代。在未來全球人口變遷的衝擊下，博物館必須提前設想如何解決二個問題，第一是到館參觀人數愈來愈少。前幾年受新冠肺炎疫情影響而流失了大量的參觀人潮，截至目前為止都尚未回歸，未來總人口數如果持續下降，到館參觀人數只會持續減少，不會增加。第二，青壯年人口數銳降，造成專業人力的缺乏。這些問題，博物館透過數位化可以有效解決，例如設置雲端展覽，不僅創造出不用到館也能看展的新模式，也能有效解決未來人力缺乏的問題，同時迅速提升自我的競爭力。

#### 四、對博物館的概念及社會地位觀念的轉變

除了上述外在因素之外，博物館的數位化還有其內在的成因。現代博物館的概念起源於 18 世紀西方的啟蒙運動，以「展示」館藏為主，由館方向人們展示完整的知識系統，最著名的就是 1759 年對外開放的大英博物館，以及 1793 年對外開放的法國羅浮宮博物館。隨著時代變遷，博物館由權威式的知識體系展現，漸漸成為負有社會教育責任的機構，自此以後，典藏、展示、學術研究和教育成為博物館的四大主要功能。

近二、三十年來，由於電腦、網路資訊和數位科技發展飛快，博物館的定義又開始有了新的轉變，博物館學者陳國寧認為，「21 世紀博物館」的經營管理理念和方法，「從針對藏品及展品的陳列、管理、保護等，發展到重視觀眾、吸引觀眾，以至於服務社會、促進社會發展的角色」。（陳國寧，2018）前故宮博物院院長吳密察認為，故宮要轉型成為「21 世紀的博物館」，必須「在當代生活的脈絡裡，重新找到與藏品對話的方式，並且讓民間也有主動發聲的空間」，成為「對話平台」，「故宮文物由全人類共享，觀者也有權力去詮釋文物、延伸新意」，這個必須倚靠數位科技來進行。（蔡傑曦，2020）在這樣的觀點下，數位化正是博物館在轉型過程中必然的趨勢。

## 貳、鶯歌陶瓷博物館在數位化應用取得優異的成績

### 一、運用數位行銷，吸引更多不同族群的民眾

新北市立鶯歌陶瓷博物館（以下簡稱陶博館）於西元 2000 年 11 月 26 日正式對外開放，館齡只有 23 歲，是一個年輕的博物館，具有相當的開放性和豐富的靈活度，有效運用網路新興數位媒體進行行銷宣傳，目前 FB 粉絲專頁有 84,827 位追蹤者（圖 4）；YouTube 鶯歌陶瓷博物館陶瓷學院 Ceramics Academy 有 9,130 位訂閱者，影片 273 支，累積觀看次數 1,047,117 次；2021 年 10 月 10 日 Podcast 節目「藝術開麥拉」開播，到 2023 年 12 月初已經推出 90 集。讓許多不同的族群能夠經由不同的管道和面向認識陶博館，進而與陶博館產生連結。（圖 5）



▲ 圖 4 陶博館的 FB 粉絲專頁封面 VS 活動宣傳

陶博館在數位媒體行銷的操作和運用日益成熟，獲得了良好的宣傳效應，除此之外，陶博館在典藏、展示和教育等方面的數位化，目前也取得了相當優秀的成績，去年 2022 年針對「數位陶博館」做了大幅度的更新，清楚對外展示數位化的成果。圖 6 是「數位陶博館」官網最新首頁，清楚顯示所涵括的內容項目。以下分別就典藏、展示和教育三個面向來探討陶博館數位化的趨勢。



▲ 圖 5 陶博館 Podcast「藝術開麥拉」最新一集節目：【米博士的藝術診聊間】來去韓國駐一夏 ft. 陳庭怡（2024 陶藝新秀創作計畫得主）。資料來源：陶博館官網



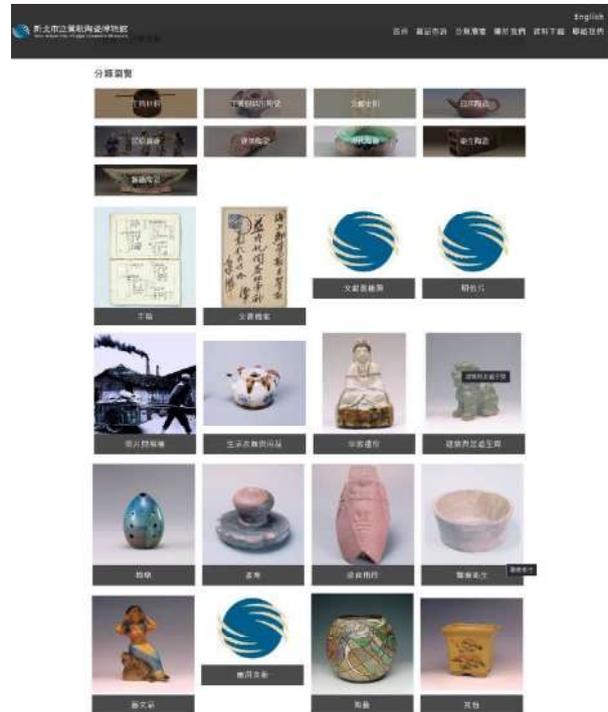
▲ 圖 6 數位陶博館有五大項內容：線上展覽、數位典藏、線上學習、藝遊三鶯以及共享資源。資料來源：數位陶博館官網

## 二、館藏文物數位化，並設置完善的典藏查詢系統

陶博館以保存臺灣在地特色產業文化為使命，目前典藏數量超過 3000 件，包括收藏鶯歌在地陶瓷文化的相關文物，也擴及臺灣陶瓷文化的相關文物和國內外傑出的陶藝創作。有些藏品固定在陶博館內的常設展中展出，也會不定期的出現在特展之中，或是到臺灣各地、世界各國做巡迴展，但有部分藏品不一定能夠有適當展出的機會。（見數位陶博館官網「關於典藏」[https://digital.ceramics.ntpc.gov.tw/zh-tw/About/1\\_1.htm](https://digital.ceramics.ntpc.gov.tw/zh-tw/About/1_1.htm)）為了實現文化共享，陶博館有計畫地將館內藏品數位化，運用市府自編經費及中央補助款，陸續將館內藏品數位化，至 2022 年止，所有藏品已全部完成數位化。（許倬勳，2023）

陶博館數位藏品區分為二大類型，一是主題類型，一是藏品類型。主題類型又細分成 9 個分類，分別是：工具材料、工業與精密陶瓷、文獻史料、日用陶瓷、民俗藝術、建築陶瓷、現代陶藝、衛生陶瓷和藝術陶瓷。藏品類型則再細分為 16 個小類，分別是：手稿、文書檔案、文獻書籍類、明信片、照片與相簿、生活衣飾與用品、宗教禮俗、建築與居處空間、娛樂、產業、飲食用具、醫療衛生、藝文品、應用美術、陶藝和其他。總計藏品資料共有 5,272 筆。其中醫療衛生類有 2,651 筆，是數位藏品筆數最多的項目。（參見表 2 和圖 7）

陶博館目前提供二種藏品查詢路徑；一種是陶博館官方網站「展覽典藏」／「數位典藏」內的典藏查詢資訊系統。這個系統設立的查詢條件，預設了使用者已經確實掌握想找的藏品的部分資料，必須輸入這些部分已知的資料，才能夠查詢（圖 8），一般對藏品沒有這樣瞭解的民眾，使用上不那麼友善，也不容易得到想要的結果。因此，陶博館另外設了分類瀏覽如圖 7，民眾可以依類直接看圖尋找。

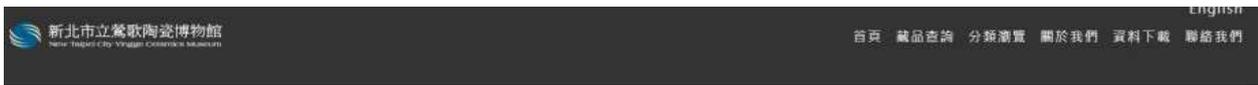


▲ 圖 7 陶博館數位典藏分為主題和藏品二大類型。依主題可以再細分為 9 類，依藏品可再細分為 16 類

序號	類別	陶博館	數位陶博館	
		藏品查詢	數位典藏	3D 環物影像
1	手稿	4	4	0
2	文書檔案	1	1	0
3	文獻書籍類	1	1	0
4	明信片	82	82	0
5	照片與相簿	2	2	0
6	生活衣飾與用品	303	303	14
7	宗教禮俗	332	332	25
8	建築與居處空間	273	273	17
9	娛樂	19	19	0
10	產業	139	139	0
11	飲食用具	1103	1103	20
12	醫療衛生	2651	2651	0
13	藝文品	358	358	57
14	應用美術	41	0	0
15	陶藝	1001	0	0
16	其他	4	4	0
總計筆數		5272	5272	133

▲ 表 2 數位典藏分 16 類，各類典藏數量及 3D 環物影像資料筆數

另一種是數位陶博館「數位典藏」項下的藏品查詢。陶博館在 2022 年針對「數位博物館」做了大幅度的更新，對頁面點選的模式也進行了改善，操作起來簡單並且具有直覺性，有助於增加使用率。（圖 9）在藏品查詢系統方面也有調整改善，查詢欄位下提供下拉式選單作為參考，讓民眾可以很快選定查詢的範圍，找到想要的藏品。更特別的是增設了「具有環物影像」的勾選，可以直接找到有製作成 3D 影像的物件，相對於陶博館的查詢系統，有很大的躍進。



首頁 > 藏品查詢

### 藏品查詢

關鍵字	<input type="text" value="請輸入關鍵字"/>
藏品名稱	<input type="text" value="請輸入藏品名稱"/>
作者	<input type="text" value="請輸入藏品作者"/>
年代	<input type="text" value="請輸入年代"/>
歷史分期	<input type="text" value="請選擇"/>
登錄號	<input type="text" value="請輸入登錄號"/>
分類	<input type="text" value="請選擇"/>

▲ 圖 8 陶博館「典藏查詢」頁面，必須確實掌握藏品的部分資料，才能夠進行查詢

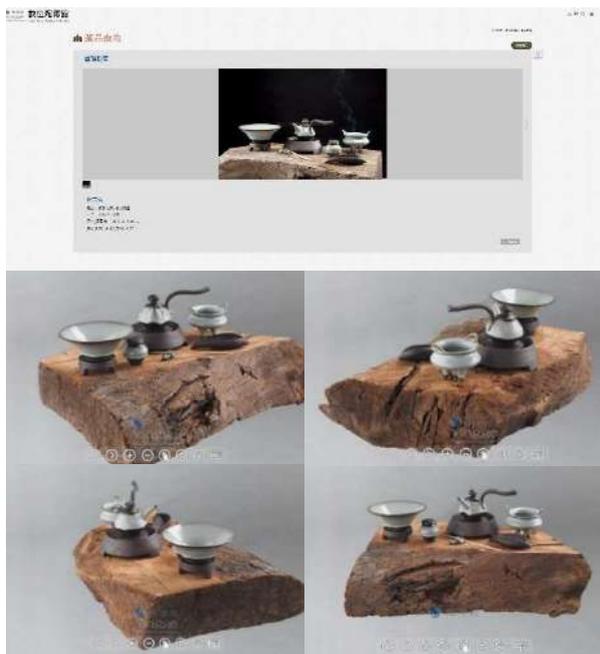


▲ 圖 9 數位陶博館的藏品查詢系統，各項欄位輸入提供下拉選單，非常友善

查詢到相關數位藏品之後，除了可以觀賞藏品的二維平面圖像之外，有些藏品拍攝製作成「3D 環物影像」，只要按下圖像右上角的「3D 連結」或「3D 環物」圖示，便會出現 3D 立體影像（圖 10），可以用滑鼠或功能鍵讓物件左右旋轉、放大縮小，或著選取自動旋轉，從不同的角度來欣賞陶瓷文物之美（圖 11）。如果按下 i 圖示，還會顯示作品的相關資料（圖 12）。



▲ 圖 10 陶博館網頁數位藏品查詢結果，按右上角「3D 連結」，可以看到物件的 3D 影像



▲ 圖 12 在 3D 影像的下方有 i 圖示，按下後會顯示作品的相關介紹

▲ 圖 11 數位陶博館藏品查詢結果，按右上角「3D 環物」可以轉換成為立體影像

### 三、線上展覽打破時空限制，擴大影響力

在陶博館官網的「線上展覽」項下，有四大主題，分別是：「特展、常設展、雙年展（臺灣國際陶藝雙年展）、臺陶獎（臺灣陶藝獎）」，分類清楚，檢索方便，提供便捷的線上觀展模式，有效增加了瀏覽率。目前已經上線的特展有 55 個檔次，常設展 5 個展廳的 5 大主題線上展，臺灣國際陶藝雙年展則有 9 個檔次，臺灣陶藝獎有 11 個檔次，展覽內容非常豐富。每一個展覽檔次，陶博館都為它設立一個專屬的獨立頁面，透過增加不同的小分頁來介紹展覽主題或重要主要展出物件。（圖 13）

以特展「黑華白光—器用之美」為例，展覽網頁上除了有「展覽介紹」對主題進行說明之外，還另立了 4 個子題：「天人共創 正氣賦形 / 古老的重大創新」、「日月星辰 至極之道 / 耀眼華麗黑」、「潔白極致 精湛工藝 / 淺甜潔淨白」、「設計日常 未知未來 / 現代設計美」，展示重點文物各個角度的精美照片，搭配更深入細緻的文字說明，線上參觀的民眾透過這樣的子題介紹，對展覽的主題可以有更具廣度和深度的理解。從線上展品呈現方式來看，考慮到個別展件的圖像授權問題，因此大都多採用二維平面照片加上文字說明，並沒有拍攝製作成 3D 影像。（圖 14）



▲ 圖 13 線上特展「黑華白光——器用之美」的專屬獨立頁面



▲ 圖 14 線上展覽運用各展覽子題項下照片配合方式，網頁畫面

線上展覽的好處是不受時間、空間限制，就算超過了博物館的開放時間，或是休館，甚至是超過展期，民眾只要有興趣，都可以進入線上觀展，大大增加了使用率、資訊傳達的影響力以及教育的意義。

#### 四、環景展廳真實呈現展場氛圍，如臨現場般的細緻感受

除了網頁式的平面線上展覽之外，陶博館尚有 10 個數位環景影像的展廳，藉由 360 度環景拍攝技術，將實體展場空間轉換成為數位素材的 3D 模型或虛擬導覽，在生成數位展覽空間之後，再加入展品資料，例如展品 2D 或 3D 影像、文字註釋或標記等元素，或者輔助影片等內容，完整呈現展覽與展件的資訊。民眾可以自由選擇鳥瞰俯視的模式或樓層平面模式，然後點選進入各個不同的展間，從多元的角度來欣賞展覽與展品，享受如在現場看展般的感受。

目前陶博館的 10 個環景展廳有三種呈現的類型（見表 3），第一類 1 個，「亞熱帶花園：陶瓷彩繪展」，這是和故宮博物院合作的聯展，採用 360 度環景照片，以地上的足跡接轉其他場景，展件說明直接標註在照片（圖 15）。第二類有 2 個，「感動虎一兒童暨青少年彩繪 陶博特展」和「感動牛一兒童暨青少年彩繪 陶博特展」，同樣採用 360 度環景照片，但是內嵌許多技術，如展開式的文字說明、語音導覽等，有按讚／留言功能，博物館可以立即得到來自觀眾的意見回饋（圖 16）。第三類有 7 個，佔最大宗，如二樓常設展特點是採用 Matterport 技術，建置展場概略的 3D 模型，觀眾可以任意旋轉角度、放大拉遠，透過拆解或直接透視建築物的構造，對博物館更加了解，更特別的是，呈現在 Dull house（娃娃屋）功能和切換環景的時候，有一種讓人彷彿行走在其中的前進效果。（圖 17）

環景展廳最吸引人的地方是，它呈現了展廳的實境以及現場的氛圍，策展人對展覽主題的整體設計，包括空間的營造、現場的佈置，以及展品整體呈現的方式，都可以具體的表現出來。進入這個線上數位展廳，就如同親臨現場，24 小時任意悠遊，沉浸其中，不受閉館時間的影響。除此之外，網站還可以整合展品資料，有時甚至比在實體展覽現場得到的資訊還要豐富。

展覽名稱	環景 播放	Open highlight	Dull house	平面 地圖	3D Space (如在其 中行走)	環景照/ 場景跳轉	Floor Plan (樓層選 擇)
亞熱帶花園：陶瓷彩繪展						√	
感動虎— 兒童暨青少年彩繪 陶博特展	√	√		√		√	
感動牛— 兒童暨青少年彩繪 陶博特展	√	√		√		√	
2019 臺灣陶藝獎	√		√		√		
2018 年臺灣國際陶藝雙年展	√		√		√		√
2021 國際咖啡杯大賽	√	√	√		√		√
2020 臺灣國際陶藝雙年展	√	√	√		√		√
飲食物語— 陶瓷器皿與文化的日常	√		√		√		√
常設展(一樓) 走向從前 - 台灣傳統製陶技術	√	√	√		√		
常設展(二樓)	√	√	√		√		√

▲ 表 3-1 陶博館環景展廳呈現模式分析。(資料整理自陶博館官網)

展覽名稱	View in VR	搜尋展品	展開式文字說明	語音導覽	YT 影片嵌入	3D 物件	按讚 / 留言 / 瀏覽人次
亞熱帶花園：陶瓷彩繪展							
感動虎— 兒童暨青少年彩繪 陶博特展			√	√			√
感動牛— 兒童暨青少年彩繪 陶博特展			√	√			√
2019 臺灣陶藝獎		√	√				
2018 年臺灣國際陶藝雙年展	√	√	√				
2021 國際咖啡杯大賽	√	√	√				
2020 臺灣國際陶藝雙年展	√	√	√				
飲食物語— 陶瓷器皿與文化的日常	√	√	√				
常設展（一樓） 走向從前 - 台灣傳統製陶技術	√	√	√				
常設展（二樓）	√	√	√		√	√	

▲ 表 3-2 陶博館環景展廳呈現模式分析。（資料整理自陶博館官網）

2020 年到 2022 年之間，博物館深受疫情影響，開館時間及進場參觀人數受到限制，環景虛擬展覽在這個時候深獲重視與運用。目前全球博物館有愈來愈多採取環景展覽的趨勢，陶博館在這方面的運用也日漸成熟。



▲ 圖 15 陶博館環景展廳的第一種類型「亞熱帶花園：陶瓷彩繪展感動」



▲ 圖 16 陶博館環景展廳的第二種類型「感動牛一兒童暨青少年彩繪 陶博特展」



▲ 圖 17 陶博館環景展廳的第三種類型「常設展（二樓）」

## 五、實體展運用數位科技，帶來全新的感官體驗。

陶博館的常設展是以介紹臺灣陶瓷發展為主要內容，共有五大主題，分別是：「走向從前」、「回看所來處」、「碇仔鎮」、「穿越時空之旅」、「未來預言」。常設展在陶博館開館初期就已經設立，過了二十年，部分資料和展場都顯得有些老舊。在這股全球數位化潮流中，陶博館館長張啟文體認到：現今民眾參觀博物館已不再滿足於靜態文物展示，而是期待結合新科技、新媒體帶來的全新感官體驗。因此，特別針對不受展期時效限制的常設展，以各類型展品、圖文、影像與互動科技，塑造各種展示情境，引領觀眾悠遊於臺灣多元而豐富的陶瓷文化之中。（見陶博館官網「公告消息·熱門新聞」〈鶯歌陶瓷歷史立體書〉，網址 <https://www.ceramics.ntpc.gov.tw/xmdoc/cont?xsmsid=0G289654226998308433&sid=0N068416075821976939>）

目前 2020 年完成「回看所來處——臺灣陶瓷發展」的更新，2022 年完成「穿越時空之旅——史前與原住民陶」與「碇仔鎮——鶯歌陶瓷發展」的更新。以「沉浸式體驗」、「數位敘事」、「互動體驗」等概念，透過數位科技的互動性、教育性、多元性、跨域性等特性，傳遞陶瓷生活與專業知識，提高民眾參觀與體驗的興趣。

「回看所來處——臺灣陶瓷發展」有四個主題。第一個主題，「現代陶瓷技術移入臺灣」，採用互動式的投影，由觀眾按下不同陶瓷技術來源的按鈕，啟動投影程式，在牆面上依年份出現說明這個技術來源在臺灣發展的進程，並且對應到右側的地圖，了解陶瓷技術傳播的情形。第二個主題，「陶瓷與傳統信仰」，在展場中佈置實景，與數位動畫影像搭配，透過影音說明，營造出觀眾坐在大樹下喝茶、談論展區物件的談天情景。第三個主題，「阿嬤的灶腳」，製作阿公、阿嬤人物日常起居動畫，投放於展場與物件中，營造出生活場景；並透過人物移動，引導觀眾視線，介紹傳統日用陶瓷器具。以往博物館展品多以櫃台陳列，但是陶品根基於生活，如果能夠把陶品成功帶回原有的生活語境之中，對於人類的情感會有更強烈的連繫與衝擊，身入其境，豐富五感的感受，啟發生活美學，實現藝術教育的目的。第二和第三個主題的新設計，透過數位化做到展示語境的改變，呈現出這樣的企圖。第四類，「盤紋介紹」，集結展間展示的陶盤數位化影像，製作成資料庫，並分解圖紋之繪製步驟，設計數位展示模式。提供觀眾觀賞展件，認識陶盤紋樣裝飾，並實際動手選取盤皿及圖樣，組合設計自己的陶盤。

「穿越時空之旅——史前與原住民陶」（圖 18）有三個主題。第一個主題，「考古發掘：發現史前陶器」，透過塗刷螢幕的方式，仿造考古人員在發掘現場探坑中，使用各種刷具刷去塵土，讓埋藏其中的陶器或陶片出現。第二個主題，「史前製陶：陶器裝飾」，將史前陶紋、陶器的數位化圖像，建立為資料

庫，搭配選取機制設計，讓觀眾於觀賞各文化時期之史前陶器之後，動手裝飾史前陶器。第三個主題，「陶壺傳說」，在魯凱族、排灣族傳統大陶罐之前，設置說明陶罐紋飾的動畫影片，利用光影投影效果，強化紋飾特徵，提供觀眾了解陶罐的文化內涵。



▲ 圖 18 「穿越時空之旅」常設展，橫跨臺灣史前文化、原住民族文化及當代陶瓷藝術

「碇仔鎮——鶯歌陶瓷發展」（圖 19）在 2021 年獲得文化部補助，進行了大規模的更新，在尊重創館脈絡、保留原始重要構想的前提下，增添了二十多年來地方發展的歷程。在策展規劃上，改採以使用者為導向，轉譯不同時期鶯歌製陶的故事，為不同時代的觀眾設計展示的內容。結合創新的構想與手法，融入遊戲與數位科技作為展示媒介，從懷舊的陶瓷燒窯生產一直到現代陶瓷文創的產生，跨世代共融學習及好玩的互動展覽空間，增加觀眾的體驗感受，也能更清楚且快速的了解展覽內容。全新的「碇仔鎮——鶯歌陶瓷歷史」闡述了原汁原味的鶯歌陶瓷文化史，具層次感的展場設計，有如展開一本立體故事書，趣味橫生，嶄新重啟後好評不斷！



▲ 圖 19 「碇仔鎮——鶯歌陶瓷歷史」設置多項數位互動面板，包括黏貼馬賽克、拼成花磚、彩繪坯，深受民眾喜愛

此展區特別設計許多數位互動體驗，例如「彩繪陶瓷」，在展區中設置數位化傳統陶器，運用手指觸控螢幕的機制，為陶瓷物件佈上彩繪，增加觀眾對彩繪紋飾的注意力與對器物型態的區別性。「黏貼花紙」，收集陶瓷裝飾「貼花」圖樣，製作成可拼貼的區塊，模擬貼花設計與貼花工作者，在陶瓷器上黏貼圖樣的裝飾技法。（圖 20、21）「馬賽克瓷磚拼貼」，收集鶯歌馬賽克圖樣，模擬 70 年代鶯歌陶瓷工廠將製成的馬賽克，委託在地鄰家組合數塊馬賽克拼成制式圖樣，以提供建築廠商作為裝飾材料的加工工序。



▲ 圖 20 模擬貼花設計與貼花工作者，在陶瓷器上黏貼圖樣的裝飾技法



▲ 圖 21 模擬貼花設計與貼花工作者，在陶瓷器上黏貼圖樣的裝飾技法

「鶯歌現代化窯爐」，分解燒窯的工序及製作環境，循環播放，介紹現代化窯爐生產陶瓷的過程。「益成記明信片數位典藏影像」，將鶯歌早期重要製陶廠商益成記與客戶間之往來明信片數位化，並依貿易行為分類，使觀眾在觀看展覽內容後，進而能從互動展示中，還原當時的貿易行為，並理解陶瓷製程與銷售情形。重新開放的常設展「回看所來處——臺灣陶瓷歷史」，新增互動多媒體設施，打破傳統歷史展示的刻板印象。

## 六、數位語音導覽服務

由於手機、平板等智慧型行動裝置普及，以及無線網路覆蓋率增大，資訊傳輸速度加速，陶博館在 2022 年開發建置了個人專屬的導覽機器人系統，用來取代原本運用 Beacon 定位的傳輸語音導覽服務。觀眾只要在自己的行動裝置中開啟 Messenger App，進入與陶博館對話的畫面（圖 22），就會出現指引步驟，透過簡單的操作，就可以選擇自己習慣使用的語言，例如華語、英語、日語、臺語、客語、韓語、越南語、阿美族語、泰雅族語或兒童版等 10 種版本語音導覽及手語導覽影片（圖 23），選取自己感興趣的內容，自由分配觀賞的時間，聆聽常設展、陶瓷藝術園區的導覽，這是個人導覽服務的再升級。



▲ 圖 22 Messenger App 使用介面



▲ 圖 23 多種語言版本可提供選擇

## 參、結語

綜合以上所述，陶博館在數位化方面已日漸成熟。2022 年，「數位陶博館」以嶄新的面貌呈現在大家的面前，雖然部分成果尚未完全與陶博館官網同步，例如環景展廳、藏品資料查詢系統，但是仍然令人十分期待，未來將有一個全新的數位型博物館出現。

## 一、利用數位技術讓觀者用手感觸展品，可以成為陶博館的特色

未來建議可以朝二個方向發展，一是透過數位化，讓人可以真實觸碰到藝術品。幾乎所有的博物館都設有「請勿觸摸」的警示標語，只能隔著一段距離來欣賞，讓人難以親近。但是捷克·布拉格國立美術館在2018年3月23、24日推出「Touching Masterpieces」展，特設虛擬實境互動體驗區，以虛擬實境，讓觀者可以真實「觸摸」到米開朗基羅的大衛像，米洛的維納斯像，以及奈費爾提蒂的半身像。（圖24）

「透過雷射掃描將藝術品製作成3D模型，並額外增加必要的紋理以創造出更真實的觸覺體驗。接著搭配觸覺手套，利用手套中的10個感應器，以不同的頻率震動區別各種材料之間的差異，達到觸覺效果，使民眾能夠判斷藝術品的質地。」不需頭戴式裝置，只要戴上VR的專屬手套，就可以直接用手來感受藝術品。「這不僅為一般民眾帶來新的參觀體驗，更是打破視障者與藝術品間的障礙，讓視障者可以用相同的方式把玩藝術」（陳亭彰，2018）。

在製陶的過程中，藝術創作者以手捏塑，手上溫度、皮屑、汗水、DNA，用生命和心血寫入陶器之中，如果能夠用手碰觸，感受到它紋路的粗糙細緻，彷彿超越時空而與創作者的雙手交疊合一，實是創舉，非常適合發展成為陶博館未來的展覽特色。



▲ 圖24 可以觸摸到的埃及皇后奈費爾提蒂。（圖片轉載自教育部智慧博物館）

## 二、AI 智慧互動式導覽是未來值得期待的發展項目

語音導覽通常都是事先錄製的內容，參觀民眾到達特定的定點之後，選按語音項目或掃描作品QR code以收聽導覽內容。2017年6月，巴西聖保羅州立Pinacoteca博物館推出「The Voice of Art / with WASTON」數位導覽服務，可以在導覽中與數位科技、AI智慧進行互動，使用者與人工智慧導覽之間可以有接近於自然的對話。（圖25）Pinacoteca博物館推出這項數位導覽的目的，是為了吸引巴西七成以上沒有到過博物館參觀的民眾，這些民眾之所以對博物館興趣缺缺，其中有一個很重要的原因就是沒有導覽服務。由此可見導覽對於博物館的重要，智慧型語音服務更是未來值得期待的數位導覽技術。（施登騰，2018）



▲ 圖25 使用者問導覽器：「這幅畫裡面有多少株香蕉樹？」  
（圖片轉載自：施登騰，2018）

目前陶博館已將館藏全部進行數位化，擁有豐富的線上數位資源，2022年更新的「數位陶博館」也在發展進行中，未來如果能夠導入Siri、Watson、Alexa、Cortana之類「全知型」AI智慧，有機會讓博物館與訪客有更深入的對話，由數位化博物館再進而發展成為「AI線上博物館」。

## 參考資料：

- 1 JEFEC，〈什麼是數位化？教你掌握數位轉型關鍵要素，提升企業競爭力！〉，捷飛客JEFEC，2023年1月17日。  
網址：<https://www.jefec.com/%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%8C%96/>
- 2 文化科技新知，〈【博物館於文化場域】讓視覺障礙者也能「看見」偉大的藝術品〉，《新知分享》，2018年9月28日。  
網址：[https://culturetechnews.blogspot.com/2018/09/blog-post\\_28.html](https://culturetechnews.blogspot.com/2018/09/blog-post_28.html)
- 3 中央研究院，〈數位博物館開發〉，《數位典藏與數位人文學研究計畫·一〇八年成果專刊》，26-28頁。
- 4 克勞斯·施瓦布 Klaus Schwab，〈從工業 4.0 到第四次工業革命〉，《天下文化》財經企管。  
網址：<https://bookzone.cwgv.com.tw/article/8615>
- 5 呂嘉穎，〈COVID-19 疫情影響下的人文藝術表現方式——以高美館的「多元史觀特藏室」與「VR 線上展」為例〉，《藝術認證》，2022年12月31日。  
網址：<https://www.kmfa.gov.tw/ArtAccrediting/ArtArticleDetail.aspx?Cond=9b3cc095-0a76-4763-9435-03664cd85ead>
- 6 宋有承，《擴增實境結合虛擬實境應於數位導覽之科技接受模式與易用性探討》，國立屏東大學資訊科學研究所，碩士論文，2018年1月。
- 7 周亭妤，《數位治理下的文化行政：以陳澄波數位展覽為例》，國立中正大學政治學研究所碩士論文，2020年4月。
- 8 林郁靜，〈數位之夢，及其以後——李德財院士專訪〉，《數位文化誌》VOL.02，2019年11月。  
網址：[https://digitaldigest.ascdc.tw/v2\\_one.html](https://digitaldigest.ascdc.tw/v2_one.html)
- 9 林詠能，〈【博物之島專文】從數據預見未來：人口危機下的博物館趨勢與挑戰〉，《中華民國博物館協會》，2023年2月22日。  
網址：<https://www.cam.org.tw/2023article28/>
- 10 城菁汝，〈提供博物館數位服務的大福音者——開放博物館〉，《數位文化誌》VOL.02，2019年11月。  
網址：[https://digitaldigest.ascdc.tw/v2\\_feast\\_1.html](https://digitaldigest.ascdc.tw/v2_feast_1.html)
- 11 施尚文，〈故宮與明日世界的對話——從 U 計畫之網路基礎建設談智慧型博物館〉，中華民國統計資訊網。  
網址：<https://www.stat.gov.tw/public/Data/891914494271.pdf>
- 12 施登騰，〈The Voice Of Museum〉，中華民國博物館協會，2018年1月21日。  
網址：<https://www.cam.org.tw/the-voice-of-museum/>
- 13 國家發展委員會「人口推估」，網址：[https://www.ndc.gov.tw/Content\\_List.aspx?n=59917AA7A42364B0](https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=59917AA7A42364B0)
- 14 張紹敏，〈「數位化」不等於「數位轉型」？4大關鍵與2經典企業案例一次看〉，《天下雜誌》，2023年3月27日。  
網址：<https://www.cheers.com.tw/article/article.action?id=5101772>
- 15 教育部智慧博物館專案辦公室，〈3D 列印，博館物件的新體驗〉，中華民國博物館協會，2018年3月7日。  
網址：<https://www.cam.org.tw/3d%E5%88%97%E5%8D%B0%EF%BC%8C%E5%8D%9A%E9%A4%A8%E7%89%A9%E4%BB%B6%E7%9A%84%E6%96%B0%E9%AB%94%E9%A9%97/>

- 16 曹銘宗，〈臺灣挺進數位時代的腳印——中研院數位人文發展史〉，《數位文化誌》「出版品」VOL.01，2018年9月。  
網址：[https://digitaldigest.ascdc.tw/v1\\_feast\\_6.html](https://digitaldigest.ascdc.tw/v1_feast_6.html)
- 17 許千雅，〈播客行銷—以新北市立鶯歌陶瓷博物館為例〉，《陶博館館刊》，2022年1月7日，36-47頁。
- 18 許倬勳，〈審計部點名博物館藏數位化比率低 新北文化局：已改善達95%〉，《自由時報》，2023年8月15日。  
網址：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/4397395>
- 19 陳亭彰，〈可以「摸」的維納斯！〉，教育部智慧博物館，2018年5月10日。  
網址：<https://moeimo2016.blogspot.com/2018/05/blog-post.html>
- 20 陳國寧，〈博物館的定義：從21世紀博物館的社會現象反思〉，中華民國博物館協會，2018年10月22日。  
網址：<https://www.cam.org.tw/%E3%80%90%E5%9C%8B%E5%85%A7%E5%A4%96%E8%B3%87%E8%A8%8A%E3%80%91%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E5%AE%9A%E7%BE%A9%EF%BC%9A%E5%BE%9E21%E4%B8%96%E7%B4%80%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E7%A4%BE%E6%9C%83%E7%8F%BE%E8%B1%A1%E5%8F%8D%E6%80%9D>
- 21 彭鈺涓，〈數位治理下的文化行政：以陳澄波數位展覽為例〉，國立清華大學工業工程與工程管理研究所，碩士論文，2015年2月。
- 22 黃又文，〈後疫情時代的數位美術館〉，《臺灣當代文化實驗場》「實驗波·觀察報告」，2020年8月6日，財團法人臺灣生活美學基金會。  
網址：<https://mag.clab.org.tw/clabo-article/%E5%BE%8C%E7%96%AB%E6%83%85%E6%99%82%E4%BB%A3%E7%9A%84%E6%95%B8%E4%BD%8D%E7%BE%8E%E8%A1%93%E9%A4%A8/>
- 23 蔡傑曦，〈打造一個21世紀的博物館：專訪國立故宮博物院院長吳密察〉，VERSE Nov.20「專題 | 一個博物館的生存之道：現代博物館的創意轉型」，2020年11月6日。  
網址：<https://www.verse.com.tw/article/2020-vol2-verse-museum-04>
- 24 震旦博物館，〈當博物館遇上新科技 談博物館的數位化思維〉，《震旦集團》第586期 2020年5月。  
網址：<https://www.aurora.com.tw/aurora-monthly/586/0k118614244300201350>
- 25 環耀實境，〈VR線上展覽有什麼形式呢？〉，PANOSENSING，2022年8月29日，專案介紹。  
網址：<https://www.panosensing.com.tw/exhibition/>
- 26 環耀實境，〈VR AR XR過時了嗎？〉，PANOSENSING，2022年9月22日，常見問題。  
網址：[https://www.panosensing.com.tw/xr\\_outdated/](https://www.panosensing.com.tw/xr_outdated/)
- 27 環耀實境，〈Matterport是什麼？跟一般的環景導覽有什麼不同？〉，PANOSENSING，2021年1月11日，常見問題。  
網址：<https://www.panosensing.com.tw/faq-matterport/>
- 28 謝明惠，〈Color Our Collections 幫收藏重新上色〉，中華民國博物館協會，2018年2月14日。  
網站：<https://www.cam.org.tw/color-our-collections%e5%b9%ab%e6%94%b6%e8%97%8f%e9%87%8d%e6%96%b0%e4%b8%8a%e8%89%b2/>
- 29 嚴瀟瀟，〈邱誌勇 X 王柏偉談面對資訊新時代的美術館，我們需要什麼樣的數位建置？〉，ARTouch典藏「藝術觀點·訪談」，2020年8月7日。  
網址：<https://artouch.com/art-views/interview/content-13018.html>

## 註釋

註 1 引自「國家發展委員會」網站之「人口推估 1. 出生率及死亡率趨勢」，此項目內有以下說明：

- 我國粗出生率與粗死亡率曲線於 2020 年交叉，粗死亡率高於粗出生率，人口開始呈現自然減少，且人口自然減少的規模將逐年擴大。
- 2022 年出生數為 13.9 萬人、死亡數為 20.7 萬人，自然減少 6.8 萬人，依中推估結果，預估 2070 年自然減少人數將擴大為 23.3 萬人。
- 資料來源：2022 年（含）以前實際值為內政部；2023 年（含）以後推估值為國家發展委員會「中華民國人口推估（2022 年至 2070 年）」之中推估，2022 年 8 月。

網址：[https://www.ndc.gov.tw/Content\\_List.aspx?n=59917AA7A42364B0](https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=59917AA7A42364B0)

註 2 引自「國家發展委員會」網站之「人口推估 3. 人口變動趨勢 - 總覽」項下，「表三 -2、2070 年較 2022 年變動數」：

- 依據中推估，2070 年總人口預估為 1,622 萬人，較 2022 年之 2,326 萬人減少 705 萬人或 30.3%。
- 0-14 歲幼年人口減少 143 萬人或 50.9%，15-64 歲青壯年人口減少 860 萬人或 52.6%，65 歲及以上老年人口則增加 299 萬人或 73.3%。
- 說明：上圖 2022 年為實際值；2070 年為中推估值。
- 資料來源：2022 年（含）以前實際值為內政部；2023 年（含）以後推估值為國家發展委員會「中華民國人口推估（2022 年至 2070 年）」之中推估，2022 年 8 月。

網址：[https://www.ndc.gov.tw/Content\\_List.aspx?n=0F11EF2482E76C53](https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=0F11EF2482E76C53)

註 3 引自「國家發展委員會」網站之「人口推估 3. 人口變動趨勢 - 總覽」項下，「表三 -3、三階段年齡人口」，此項目內有以下說明：

- 幼年人口及青壯年人口已分別自 1984 年、2016 年起開始逐年下滑。
- 老年人口預估將持續增加至 2050 年達最高峰 766 萬人後開始微幅減少。
- 老年人口已於 2017 年超越幼年人口，預估 2028 年，老年人口將為幼年人口的 2 倍，2065 年則達幼年人口的 5 倍。
- 說明：幼年人口最高峰時點為 1972 年之 583 萬人，隨後上下波動，並於 1984 年開始逐年下滑。
- 資料來源：2022 年（含）以前實際值為內政部；2023 年（含）以後推估值為國家發展委員會「中華民國人口推估（2022 年至 2070 年）」之中推估，2022 年 8 月。

網址：[https://www.ndc.gov.tw/Content\\_List.aspx?n=0F11EF2482E76C53](https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=0F11EF2482E76C53)



# 共融共好—— 淺談本市博物館在文化平權的努力與實踐

新北市政府文化局／許禎庭

## 摘要

博物館作為公益機構，對所有來館民眾的尊重與關心是基本要求，對於較少接觸的潛在觀眾群，應以尊重同理心態，來接納弱勢團體，實踐友善平權的理念，除了檢視硬體設備不足，積極排除障礙以提供便利的環境之外，更應考量提供更多元的服務方案，消除資訊落差，促進更多族群使用藝文資源的機會。

本文主要梳理新北市公立博物館近年來在文化平權與文化永續所做的努力，並期許持續精進，為所有民眾維護平等參與以及近用權益，讓博物館真正成為實踐社會正義的場域。

## 前言

在知識管道來源越來越豐富的現在，以往博物館做為知識殿堂的高尚形象已無法吸引民眾關注，面對日新月異的社會脈動與趨勢，博物館的經營理念與服務內容必須隨之調整因應，應著重於「以人為本」，確實了解民眾實際的需要，以及發揮博物館自身的優勢。

博物館經營需要懷抱永續發展的規劃及視野（註1），不能只關注在館內的正常運作，除了排滿展覽檔期、按部就班地辦理推廣活動之外，應該思考永續發展的長遠規劃，透過生動有趣的展示與豐富多元的推廣活動來吸引大小朋友，讓博物館成為可分享、互相學習及知識累積的場域。但是作為公益機構，還是要慎重思考博物館是為誰存在的問題，對於較少接觸的潛在觀眾群，也應以尊重同理心態，透過專屬的規劃以符合弱勢團體的需求，實踐友善平權的理念，讓博物館真正成為實踐社會正義的場域。

---

關鍵字詞：博物館、文化近用、文化平權、永續經營

作者簡介：東海大學歷史研究所畢業，目前服務於新北市政府文化局。

## 一、文化權益與文化平權

聯合國的世界人權宣言第 27 條宣示「人人有權自由參加社會的文化生活，享受藝術」。(註 2) 我國於民國 108 年通過的「文化基本法」，也明示國家必須積極確保人民的「文化近用」，不會因為身份、年齡、性別、地域、族群、身心障礙等原因產生落差。(註 3)

由此可見，「文化近用」成為人民的基本權利的觀念，已漸漸獲得重視，而以新北市（以下稱本市）而言，人口高達 400 萬，同時也是多元族群、移居者聚集的城市，因應這樣趨勢所提出 2030 文化願景(註 4)，就是以文化平權、文化多元及文化創生等三大面向，提出多元文化近用服務方案，努力提供均等文化參與機會，促進不同族群平等參與藝文。其中。身為本市重要文化推廣機構的博物館，其功能日漸趨向公共性與多元服務的面向，提供民眾多元之服務內容及資源。

如同英國社會包容政策強調「人人都有使用博物館服務的權利」(註 5)，博物館是為公眾而存在的，無論是高齡、身障者等族群公平參與的需求都必須納入考量。面對這樣的發展趨勢，博物館也逐漸強化社會互動面向，積極思考提供民眾親近、參與的方式。

## 二、博物館的社會性

博物館的定位與功能，隨著時代需求的轉換而有所調整變化，從研究典藏的學術殿堂，慢慢增加公共性、公益性與社會責任，兼顧到民眾休閒娛樂需求，及重視寓教於樂的社會教育需求。

身為以社會教育為導向的公益機構，博物館現在更尊重與關心所有參觀者的需求。面對高齡化的趨勢、文化平權意識的提升，對「參與者」的想像與設定，已從青壯人口為主流族群前提的標準化模式，開始調整到關注到弱勢族群的個別需求，同時也開始檢討軟硬體之不足，積極排除障礙與歧視，提供易遊環境。

為提供便利的硬體設施，本市博物館自 105 年開始，以「通用設計」為基準，全面檢視博物館的館舍設施，安排合適的導覽動線與觀賞環境，讓操作能夠更簡單，仰賴直覺就能使用，例如消除地板高低落差、明顯的動線指引標示、字體適中的說明板、提供休憩椅子等。這不僅為殘障者排除不便設施，而是更進一步為所有民眾思考，包含年長者、懷孕婦女、受傷或生病的短暫不便者，提供適當的協助，讓他們可以在博物館更舒適、自在參觀。



▲ 圖 1 位於美術館周邊的無障礙友善座椅，提供輪椅、娃娃車、行李容納空間，讓民眾在安全環境下小憩一下。

當然，數位博物館的建置，更打破實體空間框架，結合 AR 擴增實境、VR 虛擬實境，加強互動性展示，吸引民眾有興趣一探究竟，而豐富多元的數位課程，可共學、可分享，讓學習不再受時間與空間限制，真正達到博物館零距離，與知識公共化的目標，以下章節將對博物館在多元模式與貼心服務等面向進行更多說明。

### 三、博物館的積極作為

#### 1. 主動出擊的服務模式

博物館的服務與功能是可以不受限於館舍空間，「行動博物館」的概念就是將博物館典藏品及常設展元素，予以模組化、小型化，以便機動性提供服務。藉由模組的搭配與變化，提供新鮮有趣的展示內容，不僅吸引以往沒有到訪經驗的新客群，而且也能針對不便來館民眾，將博物館的精華直接送到眼前，不僅獲得知識，也能提升博物館的正面形象。

自 106 年開始，鶯歌陶瓷博物館、十三行博物館、淡水古蹟博物館、黃金博物館、坪林茶業博物館、新北市美術館等推出行動博物館計畫，將博物館典藏品及常設展模組化、小型化，將展示內容的精華打包在便於攜帶的收納箱內，機動地延伸至社區、學校或偏鄉地區，透過有趣的互動體驗，讓民眾容易親近與瞭解。至 112 年 10 月為止，共計辦理 766 場次、服務人次達 72 萬 3489 人次，服務地點包含有社區、學校、長照中心等社福機構及偏鄉地區。

106 年至 112 年 10 月行動博物館執行概況

展覽名稱	鶯歌陶瓷博物館	十三行博物館	黃金博物館	淡水古蹟博物館	坪林茶業博物館	新北市美術館
場次	151	184	69	266	48	48
人次	64,034	81,130	38,569	75,676	28,803	435,277

▲ 資料來源：新北市藝文儀表板

除了持續拓展服務地點的範圍，行動博物館模組也有針對特定對象進行規劃，例如為了服務失智長者，鶯歌陶瓷博物館回味古早廚房生活的「阿嬤的灶腳」、認識茶與陶文化的「阿公的茶桌」等主題，特地將展櫃融合碗櫥造型，希望透過場景設計增加共鳴，而熟悉的杯盤缸甕與茶壺茶杯等展示物件，更能吸引長者追憶過往，創造更多回憶話題與互動。

而淡水古蹟博物的行動博物館模組「開港設關拚貿易」，維持一個皮箱的展示方式，內部擺放「商品樣本」，包含當時出口數量最多的茶業、煤炭和麻，以及進口品代表為火柴、絲綢和鋼索。這是首組雙



▲ 圖 2 透過常見的飲茶器具，與長者「茶餘飯後」話家常。

視導向設計的模組，藉由兩種閱讀的媒介，除了視覺直接觀看，也能用觸覺閱讀點字，讓視障朋友用摸的、聞的也能認識淡水開港設關的歷史過往，透過實物更能想像出當時的貿易情形。



▲ 圖 3 全台首創雙視導向設計的行動博物館模組，更加落實友善平權。

## 2. 變化多端的溝通工具

博物館原本以場館空間為核心，藉由豐富的館藏、精心策畫的展覽、多元有趣的推廣活動做為賣點，吸引民眾入館參觀。但是隨著科技發展，智慧通訊工具的普及，博物館可以運用的溝通工具就更為多元。

本市博物館群包括鶯歌陶瓷博物館、十三行博物館、黃金博物館、淡水古蹟博物館、坪林茶業博物館等，早就因應時代轉變以及科技化發展，建置「數位博物館」，並積極擴增數位服務內容，推出線上觀展、文物藏品 3D 檢索、360 度實境導覽，以及 5G 多媒體傳輸等數位平台服務，讓民眾不必出門也能一覽博物館的精采。

近年來更因應未來文化產業高度通訊技術之需求，爭取文化部 5G 數位轉型計畫支持，例如十三行博物館打造全國首部考古遺址發掘的「解密十三行」虛擬實境。體驗者彷彿進入未來世界般的研究場域，在十三行遺址搶救發掘現場進行「發掘體驗」，發掘過後也能進一步瞭解自己所發掘到文物的文化意義，以身歷其境的有趣的方式來探索史前文化。

另外，為了與年輕族群增加接觸管道，博物館也積極經營新興聲音數位媒體「Podcast」（播客），隨時放送博物館的資訊。淡水古蹟博物館的「淡博

名利」以新北唯一古蹟 Podcast 為特色，善於靈活運用研究成果，將穿越眼、YouTuber 街訪的多元形式融入創新編製手法，例如去年淡水開港設關 160 周年暨馬偕來臺 150 周年，館方特地推出「港動淡水」系列活動，把情境穿越到 1862 年的淡水，6 集節目中遇到的各種歷史人物與職人皆由館內同仁親自獻聲，獲得聽眾歡迎，也曾登上 Podcast 政府類熱門排行榜第一名（註 6）。

當然隨著科技進步，在社群媒體上發文、打卡、分享，傳播訊息的速度超乎想像，所以善用目前年輕族群熟悉、愛好的方式溝通，可以達到事半功倍的效果，除持續經營 FB、IG 等社群媒體外，更要觀察與運用目前行銷趨勢，例如結合 KOL（Key Opinion Leader，關鍵意見領袖）在特定領域的影響力，藉由名人口碑行銷來吸引特定族群的關注，或是拍攝短影音，以有趣、吸睛、精煉過後的影片來引發點閱興趣，不失為與年輕世代溝通與互動的管道之一，畢竟透過有效的宣傳與傳播，才能讓更多人知道博物館展覽與活動內容，不僅達到教育推廣的目的，也能累積博物館品牌形象。

## 3. 有愛就無礙的貼心服務

為了提供友善參訪環境，博物館特別針對高齡、身心障礙者等族群，除了注重空間或動線的無障礙，也要同步注意到資訊的無障礙，例如將複雜的資



▲ 圖 4 十三行易讀手冊特別留有著色畫畫的頁面，讓參觀者可以用繪畫的方式，紀錄參訪心情。

訊、艱深難懂的文字，轉譯成容易理解和閱讀的版本，適時搭配圖片來輔助文字說明的易讀手冊，就是其中一種。

以十三行博物館為例，在製作易讀導覽手冊的過程中，邀請財團法人愛盲基金會、八里愛心教養院、樂山教養院院生共同討論，以易讀易懂為出發點，並且設計互動頁面，使用者可以用繪畫或筆記等方式，記錄在博物館的所見所聞，並可分享自己的學習成果。

雖然易讀手冊原先設定的主要使用者是心智障礙者，但是因為簡單、易懂與圖像化解說方式，對兒童、年長者和非母語使用者也能相對受益，搭配著手冊的引導，按圖索驥即能輕鬆逛博物館。

另外，為了鼓勵民眾親近並善用博物館資源，鶯歌陶瓷博物館、十三行博物館及淡水古蹟博物館提供

「早安博物館」服務，提早 1 小時開館，給予自閉症、罕見疾病及其家屬安靜舒緩的觀展空間以及專屬的體驗服務，自 106 年至 112 年 11 月，共計有，4,629 人次參與。

當然，除了博物館提供友善服務外，本市其他的藝文場館也有針對館舍特色，提供給特定族群的文化參與機會，例如府中 15 是首座專門放映紀錄片的電影院，除了致力於紀錄片及影像文化推廣，更關注不同族群的觀影需求，針對照顧嬰幼兒的爸爸媽媽族群、樂齡族、弱勢族群推出嬰兒車電影院、樂齡族電影院、聽·視界電影院等，以專映場次提供友善觀影環境。

而鶯歌陶瓷博物館與新北市衛生局合作，在 108 年推出跨世代親子一同參與的「復能小旅行」計畫，結合基金會、職能治療所等機構為長者復能需求設計符合五感開發、認知訓練的遊戲、手作課，藉由

## 5 本山五坑坑道

本山一共有九個坑道，  
這裡是第五個坑道，  
是以前礦工們開採黃金的主要地方。



12

▲ 圖 5 黃金博物館的易讀手冊，以文字搭配插畫，介紹館內資訊。

到陶博館旅行的過程中，不僅安排互動導覽促進參與家庭成員間的連結，也將復健自然地帶入陶藝DIY的過程，讓長者重拾信心。由於館方善用本身陶瓷藝術的特色，同步拓展創新服務到長照族群，也獲得109年「台灣健康城市暨高齡友善城市」不老獎肯定。

淡水古蹟博物館轄管多處的文化資產，有豐富的歷史文化知識資源，為增進更多族群參與博物館的機會，更針對身心障礙者提供不同障別的服務，例如無障礙設施、雙視手冊、觸摸輔具、台灣手語導覽影片及易讀手冊等，讓參訪古蹟不再設限，可以自在的參觀，服務人次將近3400人，並榮獲111年衛生福利部國民健康署「台灣健康城市暨高齡友善城市獎」高齡友善城市類的無礙獎。

要讓博物館與觀眾之間產生的良好的互動，就應該要以服務對象為主體進行思考，尤其是為高齡、身



▲ 圖 6 「嬰兒車電影院」讓爸媽帶寶貝上電影院，享受親子時光。



▲ 圖 7 善用館舍特色，陶博館推出「復能小旅行」讓長者走出家門，重拾信心。

心障礙、幼兒等規劃多元服務方案，讓不同特質與需求的民眾，都能以適合自己的方式來親近、使用博物館資源，真正達到全齡博物館的目標。

## 4. 相輔相成的在地參與

本市博物館的成立與在地人文歷史與特色風貌有著密不可分的關係，作為在地的一份子，博物館也一直致力於與地方建立良好關係，以期達到相輔相成的效果。

其中，參與式預算是近來博物館努力嘗試在地連結的一種方式，尤其黃金博物館以在地礦業文化保存為立館宗旨，與地方的人、事、物的連結密切，透過參與式預算，讓社區居民在提案、投票與執行的過程，共同討論、凝聚情感，同時也能使公部門資源的運用更能呼應在地的聲音。



▲ 圖 8 透過編織課程，社區媽媽們凝聚情感，展現豐富創藝力。

自 105 年首次於金瓜石社區推動參與式預算案，至 109 年起擴至金瓜石暨水湳洞社區參與，8 年來共計 28 案被執行，包含編織課程、文化旅行、祭祀傳承、環境教育等活動，不僅聯繫地方情感，在地的支持也讓博物館獲得更多的發展能量。

除了採礦歷史、自然地景之外，其實礦山學還包含生活記憶與藝術文化等，所以黃金博物館特地在博物館與社區聚落之間設置「共學館」，不僅作為水金九礦業歷史文物典藏展示空間，也是在地居民交流對話的場域，串聯社區與學校，建構成為地方知識基地。

本市博物館的成立多與地方特色連結，因應坪林以包種茶產區聞名，坪林茶業博物館作為全國唯一「茶」主題的公立博物館，致力推廣茶鄉生態、生活與傳承茶葉知識，除了各式茶主題特展及豐富有趣的教育推廣活動，更運用創新思維結合數位互動科技與五感體驗，吸引親子遊客的目光。雖然館舍空間不大，但在同仁的精心策畫下，以充滿美感設計與詩意氛圍，成功營造出館舍獨有特色，

除了聚焦於館舍經營，茶博館也積極嘗試與地方連結方式，例如與坪林國小合作「小茶人曉茶席」計畫，由小學生駐館設茶席為民眾奉茶，透過館校合作，博物館成為傳承茶文化的多元學習場域之一。

除此之外，博物館也參與由坪林青年創刊的地方誌《走水》撰寫，結合在地人與博物館視角，帶領大眾深入認識茶山小城的點點滴滴。透過與社區青年共筆書寫茶山地方記憶的機會，挖掘對故鄉的深刻情感，並反思在地發展的未來性，深化茶博館與在地共榮共生的友好互動，也是值得長久經營的夥伴關係。



▲ 圖 9 坪林地方誌〈走水〉。

## 5. 藝術育療 - 全齡藝術樂活

藝術治療雖是結合藝術、心理、教育與醫療的專業理論，但是融入藝術育療精神的教學及課程，著重的不是在於這些活動能夠帶來什麼樣的「療效」，而藉由活動的轉化，與日常生活經驗建立連結。(註 7)也就是藉由增加社會互動、抒發心情、釋放壓力，透過陪伴的力量支持身心健康。

而博物館原本具有教育推廣的發展使命，面對不同的群體的需求，更可以發揮場域與藝文資源的優勢來規劃各種專屬服務，增加高齡者認知、身體及社交的各項刺激，這不僅是享受文化生活的權利，同時也舒緩照護家屬與機構的負擔及壓力，為此，「聊藝療」計畫應運而生。



▲ 圖 10 新莊歌劇團在仁愛之家的演出大受歡迎。

由新北市文化基金會推動的「聊藝療」- 新北市全齡藝術樂活計畫，與文化局、社會局、衛生局等跨局處共同合作，連結新北豐富藝文館舍資源，融入與他人連結的藝術育療元素，邀請高齡族群、失智症長輩參觀藝文場館、參與藝文活動。

其中「打開博物館」方式是邀請新北市高齡或失智症照顧服務機構前往藝文場館參訪、使之更親近新北藝文，響應的館所包含鶯歌陶瓷博物館、十三行博物館、淡水古蹟博物館、新莊文化藝術中心等，除了館內特色導覽外，導覽員也透過館內物件，勾起與長輩過去生活的相關回憶、藉此打開彼此間的話題，佐以有趣味性的動手做，讓長輩們體驗到參與的樂趣，享受藝文體驗所帶來的療癒感。

至於無法親身前往博物館的長者，「藝術出走」方案就由博物館人員帶著縮小、模組化的博物館特色教具到機構服務，透過特別設計的活動內容與展示物品，在館員的引導下，讓高齡者與充分感受到藝文體驗所帶來的正面能量；或是將劇團、工藝師和表演藝術等多元藝術演出帶入長照機構，以陪伴服務更多高齡與失智長輩。

當然未來關注到更多弱勢族群的需求，行動模組可以更進化，例如透過可觸摸物件、可聽可聞的五感體驗，讓視覺、聽覺等障礙者也能獲得平權無礙的體驗經驗。

#### 四、未來展望

友善是一種不斷更新進步的過程，永遠會有更好的想法、更新的科技及更佳的方法，既無法一蹴可及，也永無止盡。讓更多人可以自在遊憩是博物館的重要責任，也許只要在參觀動線規劃上註明行走時間，讓年老、體弱的人依自身的體力來安排自己的參觀行程，甚至不必四處走動參觀，只要坐在椅子上便能看到館方精心挑選的文物等的舉措，都可以鼓勵平常因不方便而怯於或無意願參與公眾活動的人，能因友善的環境、適合的活動，而願意到博物館來，並從中獲得愉悅的參觀經驗，甚至激發學習的意願。

當然，除了提供無障礙的友善環境外，我們必須進一步思考時代趨勢的走向，例如新型態的展覽與活動帶給觀眾甚麼樣的學習經驗與感受；又例如現在科技的發展已帶動展覽走向沉浸式體驗的趨勢，各藝文場館也積極呼應當前跨域協作、多元學習及數位創新的發展方向，不斷探索落實運用的可能性，從「府中 100 種可能」異地共演、「神話林園 5G 繽紛」光環境展演、「透視礦山」5G 常設展等各館所融入在地特色等光影藝術活動的經驗，現在更進一步在新北市美術館 401 沉浸展演空間實現新溝通模式，藉由科技的導入，與民眾互動與對話更為流暢與友善。

科技影音應用除了打造新型態的觀展體驗，也能突破場域條件的限制，例如府中 15 與台藝大科技藝術實驗中心合作，引進充氣式投影圓頂，民眾不必穿戴配備，降低體驗門檻，只要進入充氣式圓頂中，四周環繞的影像即時呈現，而且投影圓頂的機動性適合巡迴展出，可讓更多不同各種人群可以就近體驗。

民眾的期待與時代趨勢的變化，不斷的促使著博物館持續精進，提供各項貼切民眾需要的服務內容。

## 註釋

註 1 西雅嘉章著，黃珊珊等譯，行動博物館－文化經濟的視野，臺北市：藝術家出版社，民 105 年，頁 5。

註 2 《世界人權宣言》第 27 條內容為一、1. 人人有權自由參加社會的文化生活，享受藝術，並分享科學進步及其產生的福利。二、2. 人人對由於他所創作的任何科學、文學或美術作品而產生的精神和物質的利益，享有受到保護的權利。檢自 <https://www.humanrights.com.tw/course/lesson/articles-26-30/read-article-27.html>

註 3 文化基本法第 10 條內容為一、國家為尊重、保存、維護文化多樣性，應健全博物館事業之營運、發展，提升博物館專業性及公共性，並應藉由多元形式或科技媒體，增進人民之文化近用，以落實文化保存、智慧及知識傳承。二、各級政府應建立博物館典藏制度，對博物館之典藏管理、修復及踐行公共化等事項採取適當措施。檢自全國法規資料庫 <https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0170151>。

註 4 新北市政府文化局，新北創藝力，民 111 年，頁 7。

註 5 陳尚盈主編，博物館的公共性與社會性：博物館與公共政策。臺北市：藝術家出版社，民 101 年，頁 87。

註 6 市政新聞 - 淡古 Podcast 大玩穿越眼 街訪 160 年前淡水開港事，檢自 <https://www.ntpc.gov.tw/ch/homejsp?id=e8ca970cde5c00e1&dataserno=20040d7d5b5387111136a6ce9b98edd4>。

ICOM 國際博物館協會 2020 年度主題為「Museums for Diversity and Inclusion」，顯示出「文化平權是國際的趨勢，從物件導向到多元觀眾的展現，關注社會權益議題」(註 8)。博物館除了讓來訪的民眾獲得充實豐富的參訪體驗，更應該落實文化近用權，發揮更大的效益，為不方便親身前來博物館的民眾、偏鄉學生、行動不便的弱勢族群思考，如何讓他們也有機會親近藝術文化。

例如透過公私協力的「聊藝療」計畫，串連藝文場館與民間資源，提供高齡、失智照服機構申請藝文服務，將藝文服務觸及到社福據點、照護中心等，讓平時缺乏文化資源的地方，都能有機會獲得藝文的薰陶。

近年來「文化平權」議題成為各界關注重點，博物館從無障礙設施著手改善，再進入文化近用與知識平權等層面，透過不斷的成長進化，讓博物館本身不僅只是一個收藏文物的場館，如何衍生豐富的典藏品、積累的研究成果的無形力量，以及順應社會需求來調整精進，才是博物館永不停歇的努力目標。

註 7 葉子瑜，促進博物館文化平權服務推動之因素及該服務對參與單位帶來的影響初探，輔仁大學博物館學系碩士論文，民 109 年，頁 96。

註 8 康綉蘭，文化平權在故宮：文化是權利不是福利，博物館與文化，第 18 期，頁 37-52，民 108 年 12 月，頁 3。

## 參考書目

1. 陳尚盈主編，博物館的公共性與社會性：博物館與公共政策。臺北市：藝術家出版社，民 101 年。
2. 林詠能主編，誰的博物館經驗？觀眾研究新趨勢。臺北市：藝術家出版社，民 101 年。
3. 陳佳利，邊緣與再現：博物館與文化參與權，臺北市：臺大出版中心，民 104 年。
4. 西雅嘉章著，黃珊珊等譯，行動博物館－文化經濟的視野。臺北市：藝術家出版社，民 105 年。
5. 美國博物館協會原著；桂雅文等譯，零障礙博物館，臺北市：五觀藝術事業有限公司，民 90 年。
6. 葉子瑜，促進博物館文化平權服務推動之因素及該服務對參與單位帶來的影響初探，輔仁大學博物館學系碩士論文，民 109 年。
7. 康綉蘭，文化平權在故宮：文化是權利不是福利，博物館與文化，第 18 期，頁 37-52，民 108 年 12 月。
8. 陳國寧，博物館的定義：從 21 世紀博物館的社會現象反思，中華民國博物館學會專文，民 109 年 10 月 22 日，檢自 <https://www.cam.org.tw/%E3%80%90%E5%9C%8B%E5%85%A7%E5%A4%96%E8%B3%87%E8%A8%8A%E3%80%91%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E5%AE%9A%E7%BE%A9%EF%BC%9A%E5%BE%9E21%E4%B8%96%E7%B4%80%E5%8D%9A%E7%89%A9%E9%A4%A8%E7%9A%84%E7%A4%BE%E6%9C%83%E7%8F%BE%E8%B1%A1%E5%8F%8D%E6%80%9D/>。

## 圖目次

- 圖 1 位於美術館周邊的無障礙友善座椅，提供輪椅、娃娃車、行李容納空間，讓民眾在安全環境下小憩一下。
- 圖 2 透過常見的飲茶器具，與長者「茶餘飯後」話家常。（鶯歌陶瓷博物館提供）
- 圖 3 全台首創雙視導向設計的行動博物館模組，更加落實友善平權。（淡水古蹟博物館提供）
- 圖 4 十三行易讀手冊特別留有著色畫畫的頁面，讓參觀者可以用繪畫的方式，紀錄參訪心情。（十三行博物館提供）
- 圖 5 黃金博物館的易讀手冊，以文字搭配插畫，介紹館內資訊。（黃金博物館提供）
- 圖 6 「嬰兒車電影院」讓爸媽帶寶貝上電影院，享受親子時光。（新北市政府文化局提供）
- 圖 7 善用館舍特色，陶博館推出「復能小旅行」讓長者走出家門，重拾信心。（鶯歌陶瓷博物館提供）
- 圖 8 透過編織課程，社區媽媽們凝聚情感，展現豐富創藝力。（黃金博物館提供）
- 圖 9 坪林地方誌〈走水〉。（坪林茶業博物館提供）
- 圖 10 新莊歌劇團在仁愛之家的演出大受歡迎。（新北市政府文化局提供）

# 論現代陶藝中“工藝缺陷” 與藝術表達的結合

撰稿者 / 宋丹楊

## 摘要

如今，大多數人仍然傾向於用傳統陶瓷藝術品的品質標準來評價現代陶藝作品。然而，隨著當代陶瓷藝術的發展，陶瓷材料的創作目標和功能已經發生了轉變。因此，評判現代陶藝作品的優劣不應再受限於傳統陶瓷藝術品的固有標準。我們應該以更加開放和包容的心態來欣賞藝術家在創作探索中形成的獨特語言，其中包括有意利用自然、有趣的“工藝缺陷”進行藝術表達的創作方式。

## 一、引言

### 1.1 選題背景

在中國悠久的陶瓷藝術發展的進程中，“精緻”與“完美”始終都是陶瓷人追求的終極目標。無論是對日用瓷還是觀賞性陶瓷工藝品與藝術品，人們對其工藝的完美都有著苛刻的要求。目前，大多數實驗與理論都致力於研究如何使陶瓷材料更加精強化，凡是與其相反的效果都被視為應當被杜絕的工藝缺陷。

然而，隨著陶瓷藝術的現代發展，越來越多的藝術家試圖探討與突破過去用來界定陶瓷品質的一種以實用性、完整性以及精緻程度為主導的固有標準。同時藝術家們也將陶瓷材料創作過程中有意或無意產生的“工藝缺陷”為自己所用，通過此種手法形成獨特的個人表達語言。

### 1.2 選題意義

白明教授曾言：“現當代藝術的核心已經不完全是討論作品漂不漂亮以及技術是否符合傳統，作品是否實用。藝術家想表達什麼反而被重視起來。”本文旨在通過對有關“工藝缺陷”的探討，改變人們傳統的欣賞習慣，並打破慣性思維中對陶瓷藝術品的固有標準。希望公眾能夠以新的視角來發現“工藝缺陷”之美，挖掘其中含義。同時，本文也鼓勵公眾以更加開放和包容的心態與視角來欣賞與解讀藝術家的創新之舉和獨特風格語言，進而為現代陶瓷藝術的未來發展提供新的思路。

---

關鍵字詞：工藝缺陷、藝術表達創新、欣賞標準

作者簡介：畢業於清華大學與羅德島設計學院，現就職於紐約視覺藝術學院。

## 二、工藝缺陷之新舊觀點對比

### 2.1 傳統陶瓷工藝缺陷的定義

回望中國傳統陶瓷史，這是一條由粗到細，由雜至純的“精細化陶瓷”發展之路。傳統陶瓷主要包含陶瓷手工藝品、日用瓷與工業陶瓷產品，在傳統陶瓷的品質標準中，製作過程中出現的任何不符合功能的瑕疵一律被稱為工藝缺陷。例如變形、坯釉裂紋、因雜質形成的斑點、破損、缺釉、縮釉、析晶、毛孔、溶洞、泥渣、底沿粘渣、吸水率高、滲透缺陷、高度誤差、烤花粘釉等，均稱為傳統陶瓷的工藝缺陷。

總結來看，我們可以把傳統陶瓷工序與對應的工藝缺陷分為四部分：

第一部分是原料的處理工藝。標準中要求純度和細膩程度盡可能高，越乾淨越好，如果出現了雜質那便是存在缺陷。

第二部分是成型工藝。標準中要求造型完整、符合實用功能，如果出現了變形或是裂紋導致功能缺失，就出現了工藝缺陷。

第三部分是裝飾工藝。標準中裝飾的作用是美化陶瓷產品，使產品更加賞心悅目。如果裝飾出現了色差、白點或是圖案讓人產生厭惡感，即為廢品。

第四部分是燒成工藝。標準中燒成時要保證釉面乾淨不被污染，體現材質自身純粹的質感肌理。如果器物表面出現了落灰等現象，即為有缺陷的殘次品。

中國傳統陶瓷以功能性極強的容器為主，陶瓷若出現開裂等工藝缺陷則會影響其最基本的使用功能，所以在傳統欣賞標準中就會被視為廢品。而用於觀賞的陶瓷工藝品，主要追求的是其通透溫潤，光滑無瑕疵以及整體造型的完整。工藝缺陷在這其中沒有任何功能也不承載任何意義，所以它的存在便是無用的。由此可見，在傳統的陶瓷欣賞中，“工藝缺陷”不是任何功能的載體，它只會導致陶瓷製品喪失其主要功能。久而久之，人們就形成了對於“工藝缺陷”固有思維的認知。

### 2.2 現代陶藝創作中的“工藝缺陷”

我們可以從與傳統陶藝相同的四大工序看出現代陶藝對“工藝缺陷”的開放態度：

第一部分原料處理方面，藝術家不再奉行“以稀為貴”，而是“選賢舉能”。選擇細膩潔白的瓷泥還是粗糙的陶泥，完全取決於藝術家預想的藝術效果以及與其觀念表達的契合度。近年來，越來越多的藝術家不僅僅滿足於購買現成的泥料，還嘗試在泥料中加入沙石、紙、木屑等可能會形成材質方面缺陷的肌理材料，以豐富他們藝術表達的語言。

第二部分成型工藝方面，完整和光滑的不再是唯一標準。通過採用造型撕裂法、擗折法、劃痕法等方式，藝術家們製作出多樣化的缺陷肌理作為其表達獨特觀念的載體。

第三部分裝飾工藝方面，裝飾不再僅僅具有令人賞心悅目的功能，其完整性和嚴謹性也不再被視為必需。如果藝術家想要通過令人感到稍有反感的圖案去表達某種諷刺之意，也是可以接受的。

第四部分是燒成方面，越來越多的藝術家回歸柴燒，蘇打燒，坑燒等燒成形式，甚至人工製造落灰來營造陶瓷藝術品表面色澤與肌理的豐富變化，打破審美的單一性。

由此可見在現代陶瓷藝術作品的製作中，傳統的標準已不再全然適用。當“工藝缺陷”與藝術家個性化的藝術表達相結合時，“工藝缺陷”就被賦予了強烈的觀念意義。當藝術家借此傳達出某些特有的、具有創新性的資訊時，“工藝缺陷”就具有了功能性和被需要性，它便不再是一個不符合品質標準的代名詞了。

然而，並非說所有工藝缺陷都是可取的。當“工藝缺陷”被有意利用作為一件作品的藝術表達載體時，它是創新探索與觀念呈現的體現，是一種獨特的藝術效果表現形式，也正是藝術品的核心所在。但當這個缺陷是無可奈何、不在被運用和掌控範圍內被留下時，它便是不可取的。

### 三、“工藝缺陷”與藝術表達相結合的作品案例分析

#### 3.1 國內外藝術家案例

##### (一)、盧西歐·豐塔納 (Lucio Fontana)

盧西歐·豐塔納是著名的空間主義創始人，“被割破、被刺穿”的畫布作品是其最為人所知的作品，他以同樣的經典空間主義個人符號創作了現代陶藝作品《一塊泥》系列。這一系列作品的創作方法其實很簡單，用金屬絲在泥片或泥團上切割了一下再打開，通過一條人為的裂口使觀者可以通往其背後的空間，創造出一個無限的一維空間。此時這個裂口不再是作品中的缺陷，而是成為了盧西歐·豐塔納探索空間概念的重要載體，成為了他最具有識別性的個性語言。

##### (二)、彼得·沃克斯 (Peter Voulkos)

彼得·沃克斯被史學界稱為美國現代陶藝的發端，他以放任、偶發、自由的形式充分體現黏土的率性以及來展現藝術家的情感觀念，創造了新的審美風格，把“空則為器”的傳統陶瓷真正帶入了現代藝術的範疇。從他的大刀闊斧、不拘小節的造型和裝飾手法隱喻著反實用功能以及探索陶瓷材料如何進入純藝術的藩籬。比起作品的可讀性，我覺得彼得·沃克斯完成的最偉大的一件事是通過他不符合傳統陶瓷審美標準的陶藝作品，改變了西方藝術看待陶瓷的審美態度，掀起了一場現代陶瓷藝術的革命。

##### (三)、白明

白明的《參禪形式與過程》、《大成若缺》、《管錐篇》與《疊加的關係》，都運用了藝術表達與“工藝缺陷”相結合的方式展現著藝術與哲學思考的關係。

在《參禪·形式與過程》與《管錐篇》中，白明意在一個相對一致的大空間裡尋找完全不同的獨立生命。它們的肌理即表情跟人的內心深處是有緣分的，作品中呈現的一部分是藝術家給予的表現，一部分是泥土自己的表現，暗示著人的這種表情的豐富性，那麼這件作品也是一種人與物禪性的衍生。《大成若缺》是白明以對《道德經》的理解，同時嘗試一個通過圓旋轉形成的完成作品，在這裡面尋找它的一種平衡、立體的和平面的、破壞的和規範的一種思考。那麼作品中有意製作的“工藝缺陷”便是與規範形成對比語言，通過這種形式在破壞與規範之中探究一種平衡。《疊加關係》則是想要通過非傳統的處理以及抽象的形式，表達對於自然變遷的觀察和思考。

白明將作品進行扭曲褶皺，並加以符號化地處理，在從容地表達宇宙律動與平衡哲學的同時，尋找詮釋斷裂與連續之間關係的方式。

#### (四)、伊萊恩·歐·亨利 (Elaine O. Henry)

伊萊恩·歐·亨利努力探尋一種具有全新紋理、全新邊緣、薄厚如紙的泥片。通過把泥拋起、撕裂、砸實等方法使其產生“工藝缺陷”的肌理，再將這些出現紋理的部分切割下來貼在擠壓層上。她使用我們生活中會日常見到但不是陶瓷工具的物品對泥片進行處理，製造出一些看似“工藝缺陷”的肌理。作品自身重量會使造型下陷，燒成時會發生彎曲或破碎，最終她將其組裝成一個驚豔的陶瓷藝術品。

她刻意選擇了這些“工藝缺陷”，通過此種方法來探索一種過於激動和壓抑的感情狀態與自我控制的平衡，結合造型探究陰陽的對立關係和流質穩定的限制。

#### (五)、保拉·威諾克 (Paula Winokur) 與艾倫·沃特 (Alan Watt)

保拉·威諾克是一位美國藝術家，艾倫·沃特是一位澳大利亞陶藝家，他們的相同點是都通過運用泥板撕裂的肌理來表現對風景的思考。

保拉·威諾克，在她的作品《地球變動》中便存在著“割裂”區域。她通過造型撕裂法的運用，對泥片進行刻意撕拉再堆疊的創作形式。她認為這種“視覺化”的創作手法能夠讓她不通過文字的贅述也可以表達其對風景中的問題的思考，尤其是懸崖、暗礁、岩縫、地震以及地理上的“變動”與“斷裂”，還有人類給土地留下的標記和創傷。

同樣是以風景為靈感，但艾倫·沃特的關注點不在自然原始景象上，而是更加關注被切割、破壞、更迭和重新安排的這些能夠反映人類過分要求、自相矛盾卻又和諧的景象上。艾倫·沃特正是通過這種撕裂式的“工藝缺陷”與光滑部分的對比暗示了他對於自然與人為“對立之爭”的思考與隱喻。

這兩位藝術家作品中撕拉的裂痕，成為了他們對風景中不同現象結果的思考與重要表現手法，這便是“工藝缺陷”與他們個人獨特藝術表達風格的結合，而這種結合也使他們的作品具有了可識別性與層次感。

## (六)、傑米·克拉克 (Jimmy Clark)

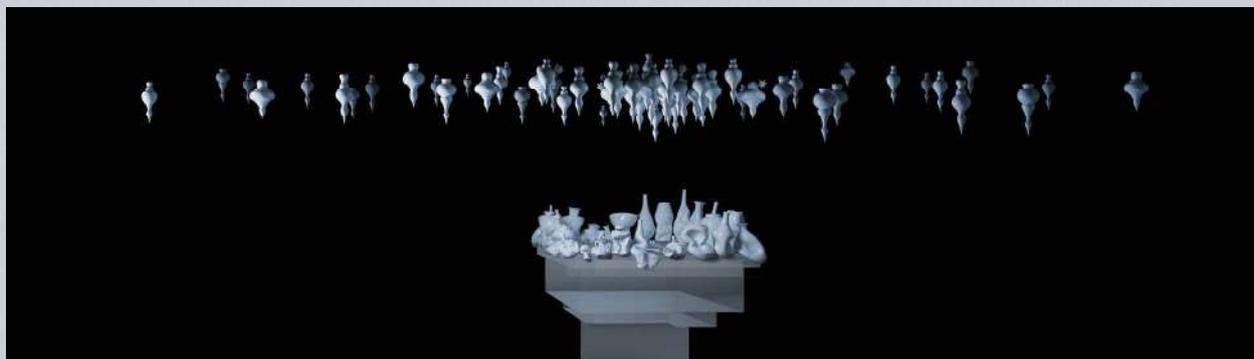
傑米·克拉克是一名美國陶藝家，他在造型和燒成工藝方面都運用了“工藝缺陷”來表達。造型方面，他延續了在意外事故、碰撞和破洞中的破損，他覺得這是一種有趣的創作方式。而後他便有目的地打碎作品，導致作品扭曲以及留下明顯的裂痕，帶來超負荷力量或暴力的感覺。燒成方面，他採用坑燒或木屑燒制以及不可知的方式煙燻作品，從而獲得想要的豐富表面變化效果。之後再將已有陶片嵌入作品中，從而形成作者將個人經歷嵌入到藝術創作中的獨特創意風格。

### 3.2 以我的個人藝術創作《我很好，你呢》為例

#### 3.2.1 靈感來源與觀念體現：

2020 年的伊始，一場新型冠狀病毒風暴席捲全球，在面臨戰役似的抗擊病毒疫情形勢下，延遲開學、無法復工、政策持續改動等事件使人們陷入了一種“集體式”的深度焦慮情緒中。

我的作品靈感來源於自我的焦慮情緒，而這種焦慮情緒在新冠疫情爆發後變得異常的強烈，隨著時間的推移逐漸到達高峰。線上溝通的障礙，畢業事宜的變動，計畫的無法實施，未知的一切讓我感到焦慮。而後我發現我並不是一個個例，父母對於工作上的不斷變動，其他家庭中長輩對孩子教育計畫的未知焦慮等等，我們仿佛集體陷入了焦慮情緒的爆發漩渦。但這種情緒隨著疫情得到了控制和各方面問題的解決，逐漸得以緩解。



▲ 圖 1 作品《我很好，你呢》完整效果圖



▲ 圖 2 作品《我很好，你呢》細節圖 1



▲ 圖 3 作品《我很好，你呢》細節圖 2

通過進行此主題的創作，一方面是在這個過程中使自己與自身的焦慮情緒和解，從而探討藝術對情緒的舒緩作用。其次，通過引起觀眾的共鳴從而引發大眾對焦慮情緒的思考。隱喻著面對嚴重突發事件的這種不穩定狀態，人民眾志成城，共同負重前行的社會現實。暗示我們終將戰勝疫情，使生活回到平穩狀態。進而也表達了我對他人及社會的關懷，以及對所有負重前行之人的敬意。同時，借此作品我希望從個人的專業角度出發，通過表現由消極轉為積極的過程，力所能及地給疫情籠罩下的社會帶來一些積極的心理暗示與影響，溫暖的人文關懷，以及必勝的信心與希望。也是通過這樣的方式引發自身與他人思考災難中藝術創作的意義。

### 3.2.2 創作中“工藝缺陷”的應用

基於拉坯或注漿成型的手法製作出傳統器型的規整器物，而後通過外力將其按壓至桌面邊緣，通過我施加的外力以及桌面邊緣的力量使器物自行產生無人為規定路線的不規則形變。作品中“工藝缺陷”的創作手法有兩個原因。其一，兩個作用力施加在同一物品上後由於受力不均導致器物在變形過程中出現撕裂的裂紋與褶皺，或是乾燥過程中收縮導致產生裂口。其二，為泥料的乾燥過程以及氧化燒成過程中因自身重力原因形成部分下陷，或無受力點，下陷過程中出現撕扯形成的裂紋。

通過陶瓷器皿造型器物與身體元素重設計的小雕塑，通過傾斜、坍塌、下墜和形變，來表達當前疫情下社會中每一個個體在壓力和自身內心糾結的相互作用下，所產生的焦慮與異變。

## 四、結語

正如陳淞賢曾說：“現代陶藝的空間模式與傳統陶藝產生‘異化’，這是對當代社會多元文化現象的自然回應，也是對陶瓷本質及其價值的重新思考。”在現代陶瓷藝術的創作中，藝術家們的創作目的已不同於傳統陶瓷產品與工藝品。既然目的和功能已經發生了變化，那麼我們對待它的評判和欣賞標準也應該相對發生變化，不應再以傳統嚴苛的產品與工藝品思維對待現代陶瓷藝術作品中的“工藝缺陷”。

相比於嚴肅的完美，“工藝缺陷”本身更加自然、可愛、耐人尋味。也正是“工藝缺陷”的多樣性可以使藝術家在沒有“標準答案”的環境中自由探索更多陶瓷材料自身多變效果的可能性。大眾對審美更加開放和包容的改變，不僅是對藝術家自由表達的解放，也是對陶瓷這種材料天性的解放。這種創作形式也打破了傳統陶瓷的標準性和追求完美的範式，拓寬了審美的邊界，形成了新的審美形式，有意挖掘了具有特殊視覺效果的創作途徑。從而在引導大眾審美進行改變的同時，也為現代陶瓷藝術作品提供了更加廣闊的舞臺。

## 參考文獻：

- 1.【中】《中華人民共和國國家標準——日用瓷器 Domestic porcelain ware》2009。
- 2.【中】白明：《世界著名陶藝家工作室》——美洲卷 1、2；亞太卷 1，石家莊：河北美術出版社，2005。
- 3.【中】白明：《外國當代陶瓷藝術》，南昌：江西美術出版社，2002。
- 4.【中】石棋、郭志猛、郝俊傑：《傳統陶瓷缺陷研究與應用思考》，見《中國陶瓷》第 43 卷第 6 期，2007。

新北市立鶯歌陶瓷博物館 — 館刊第 10 期  
New Taipei City Yingge Ceramics Museum — Journal 10

---

發行人：張啟文

編輯委員：姜芝妍、高麗真、程文宏、李鐘林

執行編輯：洪莉婷

出版者：新北市立鶯歌陶瓷博物館

地址：239218 新北市鶯歌區文化路 200 號

電話：02-8677-2727

傳真：02-8677-4104

網址：[www.ceramics.ntpc.gov.tw](http://www.ceramics.ntpc.gov.tw)

視覺設計：碼非創意企業有限公司

版權所有 本刊圖文未經同意請勿轉載



主辦單位



承辦單位

