

「陶瓷品再創作」於藝術與設計的表徵、意義 與發展脈絡

馬睿平* 黃娜玲**

* 健行科技大學物業經營與管理系
artma2010@gmail.com

** 國立臺灣藝術大學工藝設計系碩士班
naling6@gmail.com

摘要

古代中國是世界上最早擁有先進陶瓷製作技術及陶瓷文化發展最成熟的國家之一，但在過去量產技術不發達的年代裡，先民對於破損陶瓷生活用品，仍秉持愛物惜物的美德，竭盡所能的加以修補使其能恢復功能，因而發展出修補、結合破損陶瓷品的技藝。近年來，有創作者開始嘗試將破、舊陶瓷品作為構成元素，並結合多樣技巧、多元材質、手法進行全新觀點的藝術與設計再創作，但關於此領域的發展卻尚未有系統性的研究，緣此，本研究即以陶瓷品於藝術與設計上的再創作為課題，藉由紮根理論、社會網絡分析等方法，搭配現有創作品為分析文本，探究、解析創作品其表徵與意義，進而歸納其發展脈絡，以供後續相關研究者參考。研究成果整理如下：1.統整出「陶瓷品再創作」作品在使用素材、創作手法、創作理念及作品評論上的樣貌；2.探索出「陶瓷品再創作」主題於創作理念、使用材質、創作手法之間的社會網絡關係；3.導引出一個「陶瓷品再創作」在創作發展議題中的整體脈絡框架，供後續研究及創作者的參考。

關鍵詞：陶瓷品、再創作、藝術與設計

論文引用：馬睿平、黃娜玲（2017）。「陶瓷品再創作」於藝術與設計的表徵、意義與發展脈絡。*設計學報*，22（1），1-24。

一、研究背景與動機

陶瓷用品最早出現在人類文明發展史中，可溯及史前人類進入農業時期，而東方華夏文明在世界人類陶瓷文明發展史中，又屬於較早開始的區域，向外擴散，逐步由東亞、西亞影響擴及西方世界。陶瓷品過往始終作為一種不可或缺的生活用品，不論是從民間到皇室，橫跨庶民生活用的工具到貴族賞玩的器物，綜觀陶瓷文化的發展，千百年來，主要作為單純的生活或藝術器物的用途不變。然而，隨著人類進入廿世紀後，或因西方前衛藝術觀念的轉變，抑或人本精神主導物品功能需要的轉換，陶瓷品不再單純僅僅作為一種生活器物，越來越多創作者，以不同於過去的態度，將陶瓷的各種樣貌、形式透過多樣

化手法表現在藝術、設計領域中，不僅外在形式，更多的是其象徵意義，也在質變中。將現成物或廢棄物再創作為藝術、設計創作的元素，已然成為一種創作手法，例如：台灣地區夏季颱風過後，滯留於河床上和出海口的漂流木，吸引許多人撿拾、創作出漂流木藝術品；而藝術史上公認以現成（廢棄）物做為藝術作品者，首推 1917 年藝術家杜象（Marcel Duchamp, 1887-1968）以用過的陶瓷尿斗命名為“噴泉”（fountain），最富盛名。而 60 年代一群美國藝術家首創垃圾藝術（garbage art），則為此概念的後繼者，其後越來越多藝術、設計者發展出多元材料、類型與表現手法的廢棄物藝術，產生絕無僅有的藝術及設計創作品。近年更因豐足社會商品生產過剩，造成過度消費、汰舊換新加劇的現象，促使藝術與設計創作者重拾對現成物與廢棄物的關注，其中，陶瓷品的創作者也開始聚焦環保的思維，關注生活中的陶瓷品，能被再運用於創作不同於原本面貌的作品。

由南非策展人溫蒂·葛爾絲（Wendy Gers）為 2014 年台灣國際陶瓷雙年展策劃名為「新陶時代—藝術·設計·數位趨勢」的主題中，有一項探討“陶瓷破片、升級再造、回收利用”的議題，提及現今生活在地球上的人們，應該反思如何改善對於環境的破壞及資源無止盡過度開採、過度生產、過度浪費的問題，以跳脫單一型態限制的思考模式，邀集一些藝術或設計創作者，展現陶瓷品再創作的創作成果，重新詮釋、呈現更多可能與多元觀點的風貌，令人感到新鮮與驚奇，然而，截至目前為止，學界、業界都尚未出現針對此一趨勢、現象和相關作品較有系統的探討及論述。究竟，陶瓷再創作的表現形式、創作風格、象徵意義與演變發展脈絡如何？此為值得探討的課題，因此，本研究目的在運用質性研究觀點，針對以「陶瓷品再創作」為核心概念進行現有作品的各種創作構面、手法、類型、理念及其所反映價值觀，進行系統化分類、剖析與意義再建構，以探索、發掘「陶瓷品再創作」本質上所蘊含的更多特質，呈現完整、創新、體系化的「陶瓷品再創作」思維觀點。

二、文獻探討

對創作者來說，掌握創作素材是其根本，創作手法及創作理念則是伴隨素材而來、應運而生的，本研究依據創作者運用陶瓷品的材料來源、素材完整性、構成組件、創作手法、創作思維方向等內容的實際情況，加以系統化分類為：1. 實體再創作；2. 影像再創作兩大類型，其中，實體再創作又包含：（1）修補、添加以再造、（2）重組、改造以轉化（又分為以陶瓷舊器物、以陶瓷碎片或破損物、複合媒材為主體等 3 子項）進行文獻探討。文獻資料主要由下列幾個途徑蒐集而得：1. 2014 年台灣國際陶藝雙年展「新陶時代—藝術·設計·數位趨勢」展覽專輯內的“陶瓷破片、升級再造、回收利用”單元子題；2. 鶯歌陶瓷博物館提供相關創作品影像檔；3. 創作者及藝廊部落格網站授權使用；4. 私人拍攝授權。

2-1 陶瓷品再創作的型態—實體

2-1.1 補充、添加以再造

早期我國先民因為惜物的觀念，會將打破的陶瓷器皿，請補錫師傅針對破裂陶瓷品利用補釘、填補接合的方式執行修補工作，以便恢復其原有陶瓷品的完整造型和功用，完成修補的陶瓷器物能明顯看到表面有修復痕跡的釘眼，這項技藝，中國北方稱為「銅碗兒」，台灣則稱為“補錫仔”（方玉瑞，2007）。然而，由於工業量產使得人們不再依賴陶瓷器皿修補，老技術瀕臨消失危機，所幸，近年有創作者郭喆宸、朱宜儒，運用此概念詮釋創作，獲得 2009 年台灣法蘭瓷創意大賽金獎作品〈美好的斷片〉，如下頁圖 1 所示，以金釘添加及鎔金增補裂口的手法精緻化模擬過往錫瓷修補的特徵，期盼引發使用者的思古幽情，在使用此精緻餐具時，同時能緬懷前人筆路藍縷的精神；此外，具珠寶專業製作背景的創作者陳

高登，2012 年在其名為〈東西韻味〉的系列作品中，亦以傳統銅瓷的概念，運用於受損陶瓷器物的創新改造，作品中有以看似自牛仔褲拆下的拉鍊來“裝配”、“修繕”茶碗，如圖 2 所示。而亞洲地區類似技藝，尚有日本發展的「金繕い (kinzukuroi)」或稱「金継ぎ (kintsugi) 金繼手順」，是在破損陶瓷器的非上釉面裂痕處塗上已加入砥粉的生漆，增強黏著性，待乾後再進行膠合，最後於接縫處進行金粉裝飾，英國創作者 Charlotte Bailey 則運用刺繡方式包裹花瓶破片，以金線縫合重現有如傳統金繼手順技藝的外觀，如圖 3 所示，體現華麗高貴的創作形式。



圖 1. 〈美好的斷片〉

(來源：郭喆宸、朱怡儒提供)



圖 2. 陳高登〈東西韻味〉作品

(來源：鶯歌陶博館提供)



圖 3. Charlotte Bailey 作品

(來源：Charlotte Bailey 提供)

2-1.2 重組、改造以轉化

觀察近幾年來藝術及設計創作者，採用陶瓷品進行重組與改造手法的作品，主要依據創作成品的元素特徵、手法及觀念，本研究依創作者採用陶瓷品素材型態的完整度、用料比例，概分為：1. 陶瓷舊器物為主、2. 陶瓷碎片或破損物為主、3. 複合媒材為主。以下分述。

(一) 陶瓷舊器物為主

以現有完整的陶瓷品，如盤子、杯子等，縝密切割後加工組合再造。如：日本藝術家岸本真之 (きしもとまさゆき) 曾於 2009 年開始參與新瀉「水與土藝術節」(水と土の芸術祭) 將社區家庭日常生活中不要的杯、碗、盤等陶瓷餐具收集作為創作元素，經由金繼手順與堆疊的技法，將陶瓷品破損或裂痕處接合、改造、重組為新的物件展出，見圖 4 作品局部，之後持續延伸此一創作概念，受台灣策展人胡朝聖邀請，於 2011 年在台北「藝術在風左右—地景藝術裝置展」，展出作品〈連·結·晶〉，如圖 4 所示。創作者以串連平面接點的藝術手法，最終將原本散布於平面上的物件視野，形變、轉化成立體化的視覺效果 (廖淑鳳，2011)，以組合日常陶瓷器連結人們的記憶，表達「惜物」的觀念。



圖 4. 岸本真之〈連·結·晶〉

(來源：立偕建設提供)



圖 5. Malin Lundmark〈盤鐘〉、〈杯燈〉

(來源：鶯歌陶博館提供)

藝術家 Malin Lundmark 透過研究童年遊戲相關理論，挪用為個人創作方法論，擅長以回收陶瓷器本身造型延伸為裝置造型與功能搭配的手法，利用回收陶瓷器改造成為其他功能、用途的生活用品，其作品充滿高度原創性，且瀟灑一種劇場情境，她的創作旨在頌讚人們日常所擁有，但卻未加以注意的事物，意即為了不顯眼商業量產陶瓷和日常物件與經驗發聲，產生具有顛覆性但卻平實的可能性（引自陳春蘭，2014），如圖 5 於 2003 年以咖啡杯改造的〈杯燈〉，及 2014 年創作〈盤鐘〉等。

以陶瓷器物為主的改造，亦有由傳統建築材料出發者，這是一種在意義上屬於加值、升級低經濟價值陶瓷材料，轉換為藝術、精緻路線的作法，如：由台灣創作者王俊隆、陳培澤與黃瑞山三人合作的〈砌磚計畫〉系列作品，雖然原策展人將此一系列作品歸類於廢料回收此一子項目的展出內容，但研究者不同意此分類，由老建築上拆除的磚塊，在不同面向上，難定其價值與意義，更不應主觀認定其為廢料。由於台灣過去歷經荷蘭、明、清等不同歷史時期，傳統建築採用紅磚為典型工法，因此創作者藉由紅磚砌造後經機器加工造形，使得砌磚塑造的風格、形式與過去傳統在地建築有了共通建築語彙的連結關係，如圖 6 所示；另位台灣陶藝家許明香，則由過去家族經營瓦片燒製的經驗出發，運用瓦片組合有如一棵樹的雕塑作品〈記物探索〉，如圖 7 所示，反思其個人自身本源，就像這棵樹，是由一堆破碎、廢棄的瓦片中滋長、茁壯，進而向上攀升、竄向天際的（引自陳春蘭，2014）。大陸藝術家艾未未¹，利用漢代陶罐完整實體進行裝置展示，他在 2014 年的作品〈可口可樂罐子〉用現代的工業生產紅色顏料書寫 Coca-Cola 符號於漢代陶罐表面²，以象徵西方商業主義和流行消費文化的可口可樂圖騰，變成古老中國器物上的顯著標籤，提出跨越東西文化語言境界思維的批判（林逸欣，2015）；2015 年另件名為〈彩罐〉的作品，則讓顏料在千年陶罐上自動流散，呈現出五花八門、無固定形式的圖案（林逸欣，2015），以重新賦予的視覺效果，引導觀賞者對於「舊瓶裝新酒」意涵，產生反省的跨文化思考。



圖 6. 王俊隆等人〈砌磚計畫—盤、長花瓶、短花瓶〉
（來源：鶯歌陶博館提供）



圖 7. 許明香〈記物探索〉

德國創作者 Gesine Hackenberg 思考關於一個在餐桌上實用的餐具，如何與身體佩戴的飾品之間產生關連的議題，最終則以回收餐桌上一般使用的陶瓷餐具如碗、盤子，透過工藝的技術將原本屬於食用機能的餐具，擷取部分切片來再創、轉換為配戴的飾品，產出〈廚房裝飾作品〉系列作品，如圖 8 所示（Hackenberg, 2016）。另一位法國創作者 Marie Pendariès 也採用陶瓷餐具如碗、盤、杯等進行飾品設計，作品〈La Dot〉，如圖 9 左所示，主要以碗或盤的圓形為基礎元素開孔後成為碗手鐲、盤手鐲、盤項鍊等，另有充分運用咖啡杯現成手把環結構切割而加以改造的概念性戒子〈有心臟的手〉（avoir le coeur sur la main），如下頁圖 9 中、右所示。



圖 8. Gesine Hackenberg〈廚房飾品〉
（來源：Gesine Hackenberg 提供）



圖 9. Marie Pendariès 〈La Dot〉(左)、〈有心臟的手〉(中、右)
(來源：Marie Pendariès 提供)



圖 10. 陳三火〈跳鼓陣〉
(來源：陳三火提供)

(二) 陶瓷碎片或破損物為主

以碎片為主要創作元素，經重組或拼貼後成另一件具創新藝術價值或設計功能的作品方面，國內外亦不乏創作者嘗試為之，例如：台灣剪黏藝術大師陳三火，本身雖然專研寺廟的剪黏裝飾，卻在專業之外自創「自然摔碎找尋元件」的獨特風格創作技法，將棄置的陶罐、花瓶等摔碎後，依剪黏人物各官將角色，尋找合適形狀加以進行黏貼，如圖 10 所示。不僅具有環保再創作的意識，更使得傳統廟宇剪黏藝術有了創新發展的生命歷程意義。以色列藝術家 Zemer Peled 取更為細膩的手法，藉由篩選特定圖案、色彩的數千片鈷藍和白色瓷碎片，透過適度研磨、塑造，以自然界幾種花卉為仿生對象，運用特定組合排列、放置的方式，讓每一塊破片看起來柔軟，呈現靜謐、安詳自然的感覺，進而創造了擁有美麗線條的鮮花雕塑，如圖 11 所示，此系列作品主要探討關於自然世界的美麗和殘酷。破碎瓷片有如原本完好事物的被破壞，但經過重組、新生後的花朵，卻產生了另一種美感 (Dorn, 2016)。



圖 11. Zemer Peled 作品 (來源：Zemer Peled 提供)

(三) 複合媒材為主

將二手陶瓷品破片、破損物，與其他舊物、廢棄物為材料、元素進行複合媒材的結合，創造出新面貌、新造形和新功能，亦能彰顯讓原本看似無用之物轉化、增值，突破原本僅以破損陶瓷為主的視覺美感。荷蘭藝術家 Bouke de Vries 本身具有修復師專業背景，2011 年展出的作品〈戰爭與碎片〉(War and Pieces)，利用部分完整灌注小塑像、破損陶瓷現成物及碎片多層次的拼組而成，企圖影射令人費解、猜疑、挫折、無奈、諷刺與抒情嬉鬧的意涵，闡述 17-18 世紀間，人類為了爭奪產品而引發的戰爭不計其數，內容具諷刺性的故事作為創作媒材，如下頁圖 12 所示 (引自陳春蘭，2014)。

另有以五金等日用品結合陶瓷品表現的創作，如：藝術家 Karin Karinson 偏好使用由朋友提供或自行在跳蚤市場買的現成物來建造硬物雕塑，採取一種新的形式，加入、結合釉藥、粘土和玻璃、二手陶瓷物件，結合五金、電器的物件，進行改造，擅以多樣的發揮奇幻想像力重組再造。她提及在創作素材的選擇上，對於那些大量生產、高度消耗的物品感到興趣，因為這類物品在審美表達上通常被認為是無趣的，且材料價值是較低的，但對她來說，量產物件提高了強烈的識別感，帶來關聯性、敘事及存在和時間的概念。而藉由混合這類現成物，成了怪誕、趣味性的獨特藝術表現與風格，如下頁圖 13 所示。



圖 12. Bouke de Vries 〈War and Pieces〉

(來源：鶯歌陶博館提供)



圖 13. Karin Karinson 作品

(來源：Karin Karinson 提供)

澳洲紀錄片導演 Ben Rongen，於 2004 年至 2009 年在馬來西亞拍攝敘述打撈 600 年前葡萄牙沉沒商船“萬曆號”過程的紀錄片期間，因為嘗試將一片青花瓷碎片嵌入戒子中，讓他萌生將青花瓷片改造成現代首飾的想法，因此成立了 Kraak Creations 品牌公司，專營古瓷及其衍伸藝術創作飾品的銷售與推廣，從而產出賦予廢品新生命力的沈船青花瓷飾品系列，如圖 14 所示。此外，中國大陸藝術家李曉峰，利用考古挖出的宋、明、清等時期陶瓷器碎片，經由打磨、重整將之組構成幾個系列的盜衣，最具代表性的作品有 2007 年以清代青花瓷碎片組成的〈華彩時代〉如下圖 15 所示；與 2008 年的〈下西洋〉，如圖 16 所示；以及來台展出的作品〈鳳兮之二〉，如圖 17 所示。



圖 14. 沈船青花飾品系列

(來源：Kraak Creations 公司)



圖 15. 〈華彩時代〉

(來源：Red Gate Gallery 提供)



圖 16. 李曉峰與〈下西洋〉

(來源：Red Gate Gallery 提供)



圖 17. 〈鳳兮之二〉

(來源：鶯歌陶博館提供)

美國陶瓷藝術家 Suzanne Wolfe 於 2001 年在台灣鶯歌陶瓷博物館主辦的「亞太地區國際現代陶藝邀請展」中，曾發表一組兩件陶瓷破片再創作的作品〈歷史遺跡 I、II〉(Relic # 1 & 2)，如圖 18 所示，創作者將破碎的陶瓷器直接放入製作成矩陣形的土塊中，半裸露出來，再加以高溫燒結，作品表達對於過往發生過事件的記憶特質，在作品呈現上，則給予觀賞者一種有如考古發現待挖掘的狀態，勾起人們的歷史情懷和懷舊情緒，更是對於現在的重新定義與再次界定，藉由作品，不但質疑現代文化的價值，也省思不同文化間的關係，碎片一股腦裝進固態矩陣土塊中，象徵價值觀硬梆梆牢牢地掌握在創造者手中，但在時光洪流不斷處弄下，終究會顯露出原本的內在特質(林慧貞、遲久文、鄭建榮，2002)。



圖 18. Suzanne Wolfe 〈歷史遺跡 I、II、III〉左至右(來源：鶯歌陶博館提供)

將陶瓷品運用於建築，不論東西方世界，自古以來即有，像是西方運用碎瓷片拼貼產生所謂的馬賽克藝術，中國發展出的廟宇裝飾技法如剪黏，也運用類似的技法，但由於過去馬賽克或傳統廟宇剪黏工藝，不完全屬於陶瓷品的再創作，因此本研究不去細究其作品。圍繞陶瓷再創作的核心原則，建築上，則能以中國天津誕生的「瓷房子」為代表，如圖 19~圖 21 所示，該屋原本為黃榮良先生故居，又稱黃郭相霞居址，黃榮良先生曾於北洋政府時期擔任過北京政府外交部僉事、北京政府外交部特派直隸交涉員、北京政府敵國財產管理局局長、外交部特派直隸交涉員、中華民國駐國際聯盟代表。該屋始建於廿世紀 20 年代晚期，2002 年，該屋被喜好骨董的投資集團總裁張連志購買，新屋主運用 13,000 多件涵蓋了晉代青瓷、唐三彩、鈞窯、龍泉窯、元明時期的青花瓷、清代粉彩瓷等古代瓷瓶、瓷盤、瓷碗、包含鈞窯、汝窯等來自古代五大名窯的古瓷片 6 億多片、300 多尊北魏、北齊、唐等歷朝石雕、300 多件漢白玉石雕石獅、300 多個明清時期瓷貓枕及 40 多噸水晶、瑪瑙石裝飾骨董屋外觀而成(Wikipedia, 2015)。



圖 19. 瓷房子屋頂



圖 20. 瓷房子圍牆



圖 21. 瓷房子圍牆

(來源：趙一靜 攝影)

2-2 陶瓷品再創作的型態-影像

以攝影術輔助立體藝術創作，是許多藝術設計常用的手法，特別是行為藝術，由於行為藝術追求的是一連串動作形成的藝術性，因此，自從 60 年代西方出現行為藝術開始，往往借助視覺影像紀錄才能保

存作品，而陶瓷也被許多行為藝術創作者用作表達作品的元素。德國藝術家 Martin Klimas 的作品，是以 18 世紀中葉開始經營的寧芬堡皇家瓷器廠生產的人物塑像，由三公尺高處摔落，並以瞬間碎裂聲音啟動相機高速快門或縮時攝影等手法來呈現陶瓷在改變形體、產生動感的張力上的剎那美感，捕捉到原本安靜的陶瓷塑像破損、懸浮、停格、支解但具有張力的影像，此一影像創作訴求在於省思人們如何理解作為國家文化遺產作為表現陶瓷品因行為、速度產生形式改變的美感，如圖 22 所示。前面提及的中國大陸藝術家艾未未，除了以完整漢代陶罐實體加上視覺符號、色彩為裝置元素展出之外，稍早在 1995 年於巴黎展出的一件行為藝術影像作品〈失手〉（dropping a fan dynasty urn），則以 3 張連續拍攝的相片展現藝術家透過行為藝術，表達對於珍惜過去國家歷史文物深層的思考，畫面上是艾未未本人雙手拿著一個真實的漢代陶罐，經由放手、陶罐摔碎，這一連串的表演行為，傳達反思藝術品和日常物品的價值，以及文化物品的脆弱性，亦是表達透過破除舊事物帶來新想法、新價值的意涵（引自博訊新聞網，2012）。由前述文獻探討出現的各類「陶瓷品再創作」的創作品、使用素材及呈現手法來看，顯示此一主題不論在形式、內容或觀念上，都呈現多元但特定的樣式化現象，儘管新舊元素紛陳，雖難以明確清晰描述其整體概要，但仍不失具有“破壞後再創新”特質。本研究藉由以下研究設計來梳理其發展脈絡。



圖 22. Martin Klimas 作品（來源：鶯歌陶博館提供）

三、研究設計

3-1 分析架構及觀點

本研究採取質性研究觀點及紮根理論方法，Corbin 與 Strauss (1990) 認為紮根理論資料的分析準則與程序中，“概念”雖是分析的基本單位，但之後須發展及建立起「類別」的關聯，資料收集和分析有相互關係，因此，資料分析的取樣，應由建構理論相關的資訊場域出發，本研究經歸納、統整所有收集的文獻後發現：不論由創作者或創作作品來探討其整體概念，皆可概分為：a.創作手法、b.使用素材、c.創作理念等 3 個類別要素，由此建構本研究的分析架構如圖 23 所示。由架構中的 3 個類別要素，兩兩分別交集，探討如下觀點：1.創作手法—使用素材：屬於表現純粹外在在概念的形式觀點；2.使用素材—創作理念：屬於表達由外而內概念的脈絡觀點；3.創作理念—創作手法：屬於傳達內而外概念的思維觀點。並依此 3 個類別觀點作為後續分析的依據。此外，個體間的社會關係是社會群體發展和維護的核心（Dunbar & Shultz, 2010），而個體彼此間的互動性、關聯性則形成了社會網絡的關係，運用社會網路分析（Social Network Analysis, SNA）能描繪社會互動的結構及以個體為單位的行動者間的社會關係（Scott, 2000）。

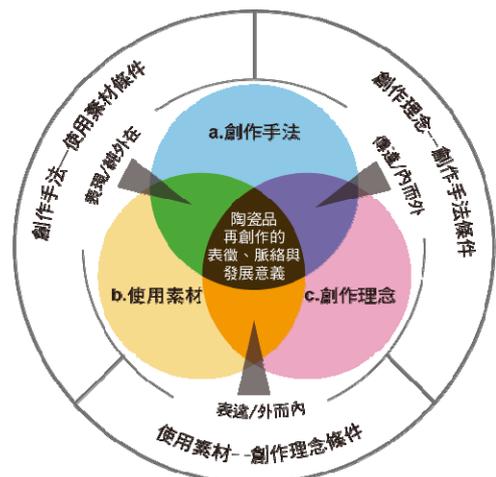


圖 23. 本研究分析架構（本研究繪圖）

3-2 研究範圍與限制

本研究界定的「陶瓷再創作」探討範圍及限制為：以陶或瓷土塑形後經燒製完成，因自然或非蓄意人為因素導致破裂、損壞狀態或由非毀損、完整陶瓷品經由創作者採取全部或局部再創作於藝術或設計品實體、影像或觀念的創作上，不論再創作的表現是否同於先前陶瓷品用途、功能，亦不管再創作的聚合媒介為何；但若陶瓷品處在尚未燒製前的土塊、泥水或塑形土坯狀態下即被有意或無心破壞才加以燒結再重組、拼貼、組合，則不屬於本研究定義的範圍。

3-3 研究信度與效度

由於紮根編碼過程涉及將質性資料透過編碼分類呈現為數量、頻率的量化過程，當研究者在過程中，欲直接比較量化結果與質性發現時，普遍採用三角校正法（triangulation）「針對同一主題取得不同卻能互補的資料（Morse, 1991）。本研究分別在資料及研究者兩個構面採用三角校正的原則—1.資料方面：採用多元管道及不同的資料收集方法，包括創作者論述、網站評論、展覽訊息介紹、作品專輯書刊專文等多元資料來源，以提升資料蒐集的完整度；2.研究者方面：任何創作品的顯文字或話語詮釋在紮根階段都應被對等看待，為避免特定立場，由兩位編碼員針對資料內容，萃取出重要關鍵詞及概念，分別進行開放性編碼，並採用計算相互同意度來維持編碼信度，使研究資料趨近完整與確定。

3-4 研究流程與步驟

本研究流程步驟共分四階段，研究取材簡述如下：1.資料：如前述展覽專刊、鶯歌陶瓷博物館藏授權圖片、創作者部落格授權圖片、網站報導、文章、書刊、私人攝影授權照片及研究者與創作者通信訪談電子郵件等資料；2.創作者：依據蒐集的資料，概分為實體及影像兩類創作，資料提及的實體創作者有：陳高登、Malin Lundmark、Bouke de Vries、李曉峰、竅門設計王俊隆（與陳培澤、黃瑞山）、許明香、郭結宸（與朱宜儒）、陳三火、艾未未、張連志、岸本真之、Charlotte Bailey、Gesine Hackenberg、Marie Pendariès、Zemer Peled、Karin Karinson Nilsson、Ben Rongen、Suzanne Wolfe；影像創作者有 Martin Klimas、艾未未。總計實體作者 21 位，影像 2 位；3.作品：由於本研究是以質性觀點來關注陶瓷再創作於藝術設計創作的現況，其重點在：材料運用、表現手法、象徵意義等方面，因此，所蒐羅用於編碼的各個創作者的作品素材，僅識別創作形式與意義上的差異特徵。就紮根理論觀點而論，小樣本與有限的資料並不構成問題，因為此方法旨在發展概念化類別，因此資料收集是在引導闡明一個類別的屬性和類別間的關係（Glaser, 1998; Stern, 1994）。研究步驟如圖 24 所示並說明如下。

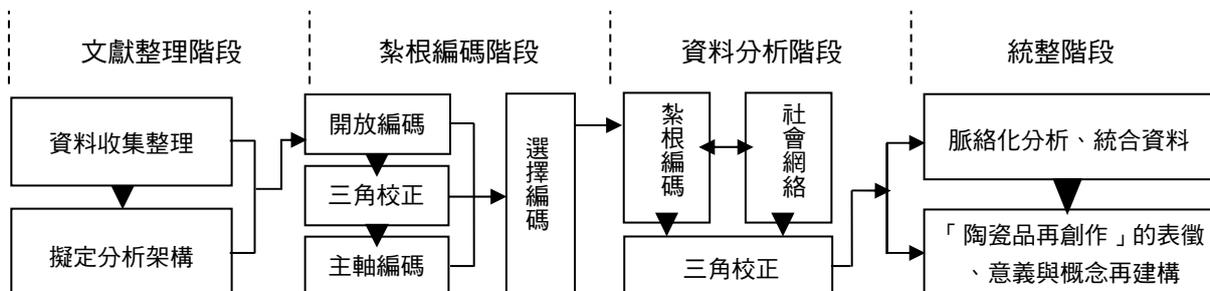


圖 24. 研究步驟（本研究繪製）

步驟一：文獻整理階段

蒐集資料並據此擬定分析架構，研究者首先由 2014 年臺灣國際陶藝雙年展專刊及其他書刊、網站等多種管道將相關資料中挑出符合本研究主題的創作者及作品，經過理解陶瓷再創作的概念及應用技術、形式後，擬定分析架構，見圖 25 所示。

步驟二：紮根編碼階段

根據 Strauss 與 Corbin (2004) 的主張，研究初期應進行微觀分析 (microanalysis) —即由文獻細部逐字逐句解析字詞、句子或段落，以產生初步的類別及其屬性和面向，並組合類別間的關係。因此，資料依紮根理論方法，由兩位編碼員共同進行詞語、圖文的裂解後，標註關鍵詞語為編碼節點，輸入 QSR Nvivo 10 質化分析軟體加以編碼，陸續執行開放編碼 (open coding)、主軸編碼 (axial coding)、選擇編碼 (selective coding)。

步驟三：資料分析階段

分別進行紮根編碼內容解析及社會網絡分析計算。本研究運用社會網絡分析計算「點度中心度 (centrality)」，以了解某行動者在關係網絡中的相對重要性，其中：1. 度數 (degree)：探索某行動者隸屬的事件數量，而某一事件的度數則為其交會的行動者數量；2. 接近度 (closeness)：探索某一行動者到其他行動者的距離加上該節點到所有事件的距離總和；3. 中介度 (betweenness)：探索一行動者參與網絡關係內事件的中介程度的分析。依分析架構，將編碼類別資料建成矩陣表，輸入 Ucinet 6.5 社會網絡分析軟體，運算出關係網絡中個體節點彼此間在意義關連性的遠近、疏密從屬關係，呈現網絡定量化特徵，並立體化、視覺化編碼矩陣資料 (Borgatti, 2002)，從而進一步清楚分析整個「陶瓷再創作」由使用材質、手法、創作理念等有形與無形構面交織的網絡結構關係圖譜，見本文 4-2 節圖 25~27 所示。最後，則將紮根編碼分析與社會網絡分析兩者結果，採取 Creswell 與 Plano Clark (2007) 描述之資料轉化模式 (data transformation model) 的三角校正法，以兩者資料整理為量化型態加以分析。

步驟四：統整階段

將前階段經過三角校正後，資料呈現的意義，以脈絡化觀點分別進行統合解釋，呈現「陶瓷再創作」現況的表徵，並建構「陶瓷再創作」的整體發展脈絡、意義，完成本研究。

3-5 紮根編碼說明

1. 開放編碼

本研究由兩位編碼員，將蒐集資料進行初步分類後，進行紮根方法的第一階段—開放編碼，當完成開放編碼節點內容時，即進行研究者三角校正，本研究採用「同意信度分析」的驗證程序，經兩位編碼員分別確認所有層級編碼項目類別，計算相互同意度，分別計算相互同意度及信度，信度計算公式為：信度 = $(N \times \text{平均相互同意度}) / [1 + (N-1) \times \text{平均相互同意度}]$ ；平均相互同意度則為： $(2M) / (N1 + N2)$ ，其中 M 為兩位研究者都同意的測試數目，N1、N2 分別為第 1 位及第 2 位研究者的總測試數。完成結果如下：全部 215 個開放編碼，如表 1、表 2 所示，經研究者以質性軟體分類完成初步歸類後，由 2 位編碼者根據前述分析架構的定義原則，進行 3 類兩兩編碼分類，並記錄，其中有 6 個分類結果不一致予以去除，以公式計算 $(2 \times 209) / (215 + 215)$ 得平均相互同意度為 0.97；研究信度 $(2 \times 0.97) / [1 + ((2-1) \times 0.97)]$ 則為 0.98，符合信度檢驗 0.85 標準值。

2. 主軸編碼

紮根編碼的第二階段則由開放編碼，進一步依據概念相近性歸納為同類別，並統一賦予主軸類別名稱，如表：1 編碼過程中，文本資料提及關於陶瓷的再創作產出的作品類型，被賦予「產物」的主軸名稱，全程由兩位編碼員以此類推方式，逐步完成主軸編碼分類命名。

3. 選擇編碼

在紮根編碼的第三階段，則依據本研究初始目的，將找出編碼顯著構面所屬類別間的關係性，進行推論類別之間的交互影響作用。如：表 3 素材為創作者作品主要的依託物件，決定作品主要的呈現狀態，因此本研究將之歸於「外觀表現」，而創作手法則涉及以創意思考透過製作工序傳達、附加於素材的呈現上，因此歸類為「理念表達」。

四、陶瓷品再創作的表徵與脈絡

概觀「陶瓷品再創作」的主題，以下將分為兩部份呈現：1. 「再創作」的創作表徵：以紮根編碼資料經研究者三角校正後整理、分類的現象呈現見本文 4-1 節之列表 3~表 5 所示；2. 「再創作」的社會網絡關係：以社會網絡分析法建構由素材、手法、理念與作品構成節點的中心度、中介度與接近度等關聯性。以下分節描述。

4-1 「再創作」的創作表徵

由蒐集資料中的展覽作品專輯、書刊、報導文章經編碼後，顯現陶瓷品再創作的開放編碼 183 個，再進一步整合為 8 個「主軸編碼 A」。各主軸編碼及其開放編碼呈現如表 1 所示。其中，有 6 個較顯著的開放編碼：升級再造舊陶藝、藝品、立體、環境因素、純藝術賞析、拼裝組合，由此 6 個編碼內容，可初步了解該專刊內創作者在創作上的屬性、傾向。由於素材影響外觀，手法則能呈現作品最後的風貌，因此將「素材」屬性定為外觀表現、「創作手法」屬性定為呈現感覺，作為第一組選擇編碼觀察對象。整理如表 3 所示。

表 1. 「陶瓷再創作」主軸編碼 A 及其開放編碼

主軸名稱	開放編碼/節點數	節點出處文本範例	總節點
定義	轉變為手工藝品/1、	將低經濟價值的材料轉變為手工藝品...	7
	升級再造舊陶藝/3*、	在平凡常見的陶瓷用品身上進行升級再造的工程...	
	價值再創/1	將陶瓷破片運用於價值再創...	
產物	回收陶藝品/2、	回收過去使用過的陶藝品器物...	18
	家用品/4、	改造為日常生活家用品...	
	服裝/1、	將陶瓷碎片以銀線編組為服裝...	
	飾品/3、	將沈船打撈的碎片稍加打磨成為第一無二的飾品...	
	影像/2、	這個由照相機快門捕捉破碎瞬間的影像...	
	藝品/8*	透過轉換其功能和使用目的成為另種藝品...	

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

表 1. 「陶瓷再創作」主軸編碼 A 及其開放編碼 (續)

主軸名稱	開放編碼/節點數	節點出處文本範例	總節點	
特徵	靜態/1、	流露出陶瓷器物的靜態形體...	14	
	動態影像/1、	藉由捕捉到陶瓷碎裂的動態影像...		
	多元化/1、	以更加多元化的特質...		
	動態運動/1、	以攝影機快門獵取的動態運動...		
	改頭換面/1、	將有著一如改頭換面般的型態...		
	戲謔俏皮/1、	作品看似戲謔俏皮...		
	巧妙/1、	透過附合材料，達到賦予巧妙的特質...		
	怪誕/1、	組合極其怪誕...		
	神奇的/1、	利用傳統銅瓷神奇的組合方式...		
	優雅/1、	借由切割產生優雅...		
	內斂造型/1、	器物本身有著內斂造型		
	具高度原創性/1、	而整體視覺上，則具有高度原創性...		
魔幻/1、	不經意的有著魔幻...	39		
幾分擬人/1	更具備幾分擬人...			
素材	塑形/7、		接著運用工具塑形...	
	器物/6、		器物本身即可反映使用...	
	碎片及損壞物/9、		是以陶瓷碎片及陶瓷損壞物組合	
	複合媒材/13、		藉由集結複合媒材的運用...	
	抽象元素/4		創作手法中，常採用抽象元素...	
型態	平面/2		往往是由平面角度出發...	19
	立體物/17*		而器物做為一種立體物...	
原因	個人因素/4、		對於創作者來說，個人的...	17
	環境因素/13*		整個大環境因素...	
功能	生活日用/4、		在生活上做為日常用品...	19
	純藝術賞析/11*、	做為居家生活純藝術賞析擺設的		
	複合功能/4	除了原本作用外的複合功能		
創作手法	上色/1、	工業化顏料任意上色...	50*	
	切割/8、	製做出可任意切割...		
	琢磨/7、	將碎片邊緣均勻琢磨...		
	加金屬件/5、	以附加上金屬構件方式...		
	修復破損/5、	中國傳統修復破損...		
	製模灌注/1、	先製做模具，再加以灌注...		
	拼裝組合/15*、	任意的將舊物拼裝組合...		
	改造/4、	運用現成材料加以改造...		
	書寫/1、	徒手書寫...		
	繪圖/1、	利用工業化顏料進行繪圖...		
	拍攝/2	快速的啟動快門拍攝...		

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

其次，本研究為求資料完整度，委請一位從事英文教學及譯著年資達 15 年的學者，協助研究者翻譯部分由國外網站蒐羅的創作者自我論述文字等內容，整理為“創作理念”，而創作新聞報導、作品評論專文等整理為“作品評介”，進行編碼。完成 34 個開放編碼，統整、歸納為 2 個主軸編碼 B「創作理念」、「作品評介」，各主軸與開放編碼見表 2 所示。

表 2. 「陶瓷再創作」主軸編碼 B 及其開放編碼

主軸名稱	節點出處文本內容/節點數	總節點
創作理念	1. 為了讚頌我們所擁有的，但到目前為止並未加以注意的。/1	17
	2. 讓在襁褓中的女兒，有機會感受到紅磚平滑如絲的表面質感。/1	
	3. 藉由作品串聯東西傳統，為當代藝術與設計注入古樸的韻味。/1	
	4. 對中國大陸新頒訂的都市計畫政策所引發的眾多悲劇性後果的沉痛省思。/1	
	5. 紅瓦片做為臺灣鄉土建築重要元素的經典價值。/1	
	6. 探究我們如何理解與珍惜國家文化遺產的問題。/1	
	7. 強化了戰爭場面的末世感，企圖要凸顯桌上陶瓷雕塑在英式與歐式筵席和重大戰役前舉行盛宴代表的重要儀式性意義。/1	
	8. 挪用西方普普藝術的觀念與符號，重新在中國文本脈絡裡，提出跨語境的文化批判。/1	
	9. 轉變審美表達常被認為是無味的、材料價值較低的大量生產及高度消耗物品。/1	
	10. 將新與舊結合，借此反映新舊交融的當代中國社會。/1	
	11. 將人與物之間的回憶，重新連結而成結晶，藉此表達「惜物」的觀念。/1	
	12. 使原本較屬平面人物為主的傳統技藝，變成一種更具勁道、動作靈活的立體作品。/1	
	13. 將普通物品置於珠寶的角度來使用。/1	
	14. 透過裝飾品，質疑我們儀式化社會的重擔。/1	
	15. 賦予廢品新興生命力。/1	
	16. 探討自然世界的美麗與野蠻。/1	
	17. 表達對於過往發生過事件的記憶特質。/1	
作品評介	1. 反映出高度的趣味巧思。/1	17
	2. 與在地鄉土建築間的呼應。/1	
	3. 受損與殘缺透過徹底扭轉作品意義的創意介入，而被彰顯、歌頌。/1	
	4. 對社會的祥和與太平的渴望、表現火的破壞及再生能量。/1	
	5. 藉作品意欲反思其自身本源。/1	
	6. 影像再現瞬間的肢解，傳達凄美撼動，使破壞挾帶的暴力更為彰顯。/1	
	7. 多層設計影射著費人疑猜的、挫折無奈的、諷刺的和抒情嬉鬧的意涵。/1	
	8. 利用古物重新賦予意涵，呈現批判手法模稜兩可與含糊不定的特性。/1	
	9. 感受現成品的吸引力，描生活浪漫、符號價值和美學幽默感和匿名性。/1	
	10. 令人聯想到豐收與喜悅，旨在表現中國的傳統習俗，象徵著好運。/1	
	11. 透過作品特殊呈現，提煉深刻在地記憶，結晶於作品中。/1	
	12. 獨特、創意、環保的作品風格。/1	
	13. 日常的再造、新方法來展現使用的物品。/1	
	14. 透過回收比消費更好解決憂慮婚禮嫁妝問題，為現代的“生態責任”。/1	
	15. 作品藉由周遭風景與自然形塑，受自然與記憶、身分與地方主題吸引。/1	
	16. 深刻連結自然與內心世界的感知。/1	
	17. 貼切的關照了一般人較容易忽略的不起眼小物件。/1	

(資料來源：本研究製表)

表 3. 「陶瓷再創作」選擇編碼

類別名稱	編碼節點內容	所屬類別
素材	塑形、器物、碎片及損壞物、複合媒材、抽象元素	外觀表現
創作手法	上色、切割、琢磨、加金屬件、修復破損、製模灌注、拼裝組合、改造、書寫、繪圖、拍攝	呈現感覺

(資料來源：本研究製表)

檢視前述表 2，聚焦於本研究目的，將以表 2 的「創作理念」作為另一組選擇編碼的觀察對象，並根據「創作理念」各編碼內容訴求主旨要點，根據節點文本內容，再歸納為 3 大類別：1.關注人與社會；2.關注價值觀；3.提升物的價值，見表 5 所示。搭配表 1 主軸編碼之「使用素材」、「創作手法」分別建立 3 個類別兩兩之間的關係對應矩陣，呈現結果參見表 4~表 6 所示。

表 4. 創作手法—使用素材

A 手法	B 素材					
	塑形	器物	碎片及破損物	複合媒材	抽象元素	總計
1.上色		1		1		2
2.切割		4	5	5	1	15
3.琢磨		3	5	6	1	15
4.加金屬件		1	2	3	1	7
5.修復破損			2	2		4
6.製模灌注	1					1
7.拼裝組合	1	6	9	11*	1	28*
8.改造		2	2	4	1	9
9.書寫		1				1
10.繪圖		1				1
11.拍攝	1	1			1	3
合計	3	20	25	32*	6	86

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

由表 4 內容分析可得知，表現於作品外在的“創作手法—使用素材”，主要為拼裝組合手法且常用於搭配複合媒材進行再創作為最多，次多則為運用破片或損壞陶瓷器物仍以拼裝組合方式為之。

表 5. 使用素材—創作理念

B 素材	C 理念	節點出處文本範例/歸類	類別(量)	總計
塑形	●強化了戰爭場面的末世感，企圖要凸顯桌上陶瓷雕塑在英式與歐式筵席和重大戰役前舉行盛宴代表的重要儀式性意義/a		a(1) b(1) c(0)	2
	●探討自然世界的美麗與野蠻/b			
器物	●為了讚頌我們所擁有的，但到目前為止並未加以注意的。/c		a(0) b(1) c(5)	6
	●藉由作品串聯東西傳統，為當代藝術與設計注入古樸的韻味/c			
	●將普通物品置於珠寶的角度來使用/c			
	●挪用西方普普藝術觀念與符號，重新在中國文本脈絡裡，提出跨語境的文化批判/b			
	●轉變審美表達常被認為是無味的、材料價值較低的大量生產及高度消耗物品/c			
	●將人與物之間的回憶，重新連結而成結晶，藉此表達「惜物」的觀念/c			

(資料來源：本研究製表) a.關注人與群體(12) b.關注環境價值(12) c.提升物的價值(15)

表 5. 使用素材—創作理念 (續)

B 素材	C 理念	節點出處文本範例/歸類	類別 (量)	總計
破片及損壞物	●	對中國大陸新頒訂的都市計畫政策所引發的群眾悲劇後果的沉痛省思/a	a (1) b (0) c (2)	3
	●	賦予廢品新興生命力/c		
複合媒材	●	使原本較屬平面人物為主的傳統技藝，變成一種更具勁道、動作靈活的立體作品/c		
	●	紅瓦片做為臺灣鄉土建築重要元素的經典價值/b	a (3) b (1) c (0)	4
	●	將新與舊結合，借此反映新舊交融的當代中國社會/a		
	●	透過裝飾品，質疑我們儀式化社會的重擔/a		
抽象元素	●	讓在襁褓中的女兒，有機會感受到紅磚平滑如絲的表面質感/a		
	●	表達對於過往發生過事件的記憶特質/a	a (1) b (0) c (1)	2
	●	探究我們如何理解 與珍惜國家文化遺產的問題/c		
合計			a (6) b (3) c (8)	17

(資料來源：本研究製表) a.關注人與群體 (12) b.關注環境價值 (12) c.提升物的價值 (15)

由表 5 內容歸納分析可得知，“使用素材—創作理念”整體發展上較偏重「提升物的價值」理念，且多採用器物為素材，而在「關注人與群體」理念中，較偏重以“複合媒材”來表現。“創作理念—創作手法”，是運用手法表達內（心）而外（作品）思維的過程，由表 6 內容分析可得知，在「關注人與群體」與「提升物的價值」理念的傳達上，創作者運用“拼裝組合”手法來表現，較為顯著；而「關注環境價值」理念，則較無差異性較大的使用手法。

表 6. 創作理念—創作手法

C 理念	A 手法											總計
	上色	切割	琢磨	加金屬件	修復破損	製模灌注	拼裝組合	改造	書寫	繪圖	拍攝	
1.關注人與群體		2	3	1		1	5*	1		1		14
2.關注環境價值	1	3	3	2	1		3	2	1		1	17
3.提升物的價值		3	3	1	1		7*	1			1	17
合計	1	8	9	4	2	1	15*	4	1	1	2	48

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

4-2 「再創作」的的社會網絡關係

由於，社會網絡分析能探究關於個體的社會角色如何經由網絡影響社會穩定性或資訊流的假設 (Beisner, Jackson, Cameron, & McCowan, 2011a; Beisner, Jackson, Cameron, & McCowan, 2011b; Flack, Girvan, de Waal, & Krakauer, 2006; Lusseau, 2007; McCowan et al., 2011)，能評估社會環境中的異質性群體中的個別成員的關係位置，並識別一些可能對於維護群體穩定性顯得重要的社會角色 (Beisner et al., 2011a,b; Flack, Krakauer, & de Waal, 2005; McCowan, Anderson, Heagarty, & Cameron, 2008; McCowan et al., 2011)。關於本研究主題在 a.創作手法、b.使用素材、c.創作理念 3 要素所屬編碼的網絡關係，以表 4~表 6 視為雙社會網絡的對應矩陣，將表內資料轉換為二值（即有關聯為 1，無關聯為 0），每個雙模矩陣以 Ucinet 計算，資料將呈現兩個欄位，第一欄為縱軸中心度，第二欄則為橫軸中心度，因此，以下每 2 個表即為本研究分析架構 3 要素其中的一個，列表呈現如下頁表 7~表 12 所示。

在「創作手法—使用素材」中，參看表 7，顯示以創作手法（行動者）運用於素材（事件）時，“a7 拼裝組合”為中心度數、接近度、中介度數值皆為最高的項目，顯示創作者以此為最慣用、最主要的創作表現技法；而在素材作為搭配創作手法的網絡關係裡，參看表 8，則顯示“b2 器物”其中心度數、接近度、中介度數值皆為最高，顯示為各創作手法關聯性最高的素材，次多關聯為“b4 複合媒材”。整體的“創作手法—使用素材”社會網絡關係圖如圖 25 所示。圖中藍色方形表使用素材，桃紅圓形表創作手法，越多被使用的手法或素材，其形體顯示越大，由圖中可見 b2（器物）為此網絡關係圖的主要中心點，而 a6（製模灌注）、a9（書寫）、a10（繪圖）處於邊陲的位置，且僅有單向連接線，顯示在運用素材上與其他素材或創作手法屬於偏向獨立、單一屬性，在網絡關係圖中與其他點關聯性最低，為極少被使用到的創作技法。

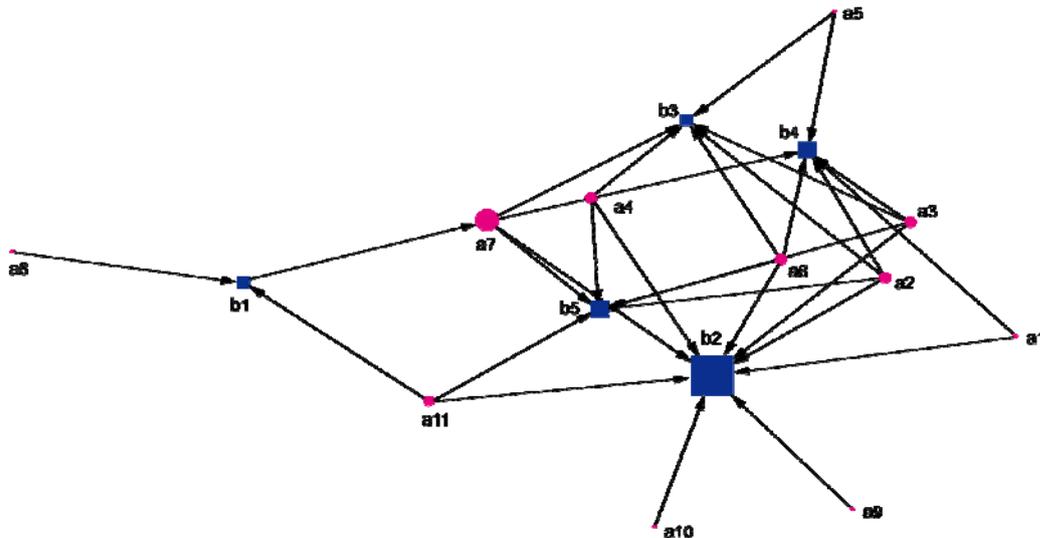


圖 25.「創作手法—使用素材」社會網絡中心度關係（本研究繪製）

表 7.「創作手法—使用素材」創作手法中心度計算

a 手法	SNA	1 度數	2 接近度	3 中介度
1.上色		0.400	0.758	0.010
2.切割		0.800	0.862	0.042
3.琢磨		0.800	0.862	0.042
4.加金屬件		0.800	0.862	0.042
5.修復破損		0.400	0.641	0.003
6.製模灌注		0.200	0.510	0
7.拼裝組合		1.000*	1.000*	0.230*
8.改造		0.800	0.862	0.042
9.書寫		0.200	0.676	0.
10.繪圖		0.200	0.676	0.
11.拍攝		0.600	0.806	0.088

（資料來源：本研究製表） *表最大數量

表 8.「創作手法—使用素材」使用素材中心度計算

b 素材	SNA	1 度數	2 接近度	3 中介度
1.塑形		0.273	0.543	0.145
2.器物		0.818*	0.826*	0.414*
3.破碎片及損壞物		0.545	0.655	0.096
4.複合媒材		0.636	0.704	0.150
5.抽象元素		0.545	0.655	0.087

（資料來源：本研究製表） *表最大數量

在「使用素材—創作理念」中，參看下頁表 9，顯示以使用素材（行動者）對應創作理念（事件）時，“b2 器物”、“b3 破碎片及損壞物”、“b4 複合媒材”在中心度數、接近度、中介度數值皆為最高且相同，顯示使用素材在與創作理念交會關聯時，在此 3 項有等量的操作關係；其次參看表 10，“c2 關注環境價值”為中心度、接近度與中介度數值最高者，顯示創作者在使用素材上較大方向思考關於整體性的價值觀，其次為“c1 關注人與群體”的議題。

表 9. 「使用素材—創作理念」使用素材中心度計算

b.素材	SNA 1 度數	2 接近度	3 中介度
1.塑像	0.667	0.846	0.031
2.器物	1.000*	1.000*	0.115*
3.破碎片及損壞物	1.000*	1.000*	0.115*
4.複合媒材	1.000*	1.000*	0.115*
5.抽象元素	0.333	0.733	0.

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

表 10. 「使用素材—創作理念」創作理念中心度計算

c.理念	SNA 1 度數	2 接近度	3 中介度
1.關注人與群體	0.800	0.818	0.158
2.關注環境價值	1.000*	1.000*	0.474*
3.提升物的價值	0.600	0.692	0.053

(資料來源：本研究製表) *表最大數量

整體的「使用素材—創作理念」社會網絡關係圖見下頁圖 26 所示，顯見“b2 器物”、“b3 破碎片及損壞物”、“b4 複合媒材”呈現為區域性的中心位置。在「創作理念—創作手法」中，參看下頁表 11，“c2 關注環境價值”為中心度數、接近度、中介度數值皆為最高的項目，顯示此一創作理念與整體創作手法關聯性最強；另創作手法中，參見下表 12，顯示“a2 切割”、“a3 琢磨”、“a4 加金屬件”、“a7 拼裝組合”、“a7 改造”在中心度數、接近度、中介度數值皆相同且數值最高，顯示這 5 種創作手法為「陶瓷再創作」創作中表達理念最多被採用、且與創作理念關聯性最高者。

整體的「創作理念—創作手法」社會網絡關係見圖 27 所示。雖然創作理念“c2 關注價值觀”為中心度數、接近度、中介度數值最高的，但因涉及較多創作手法影響，並未處於整體網絡關係的中心地位。

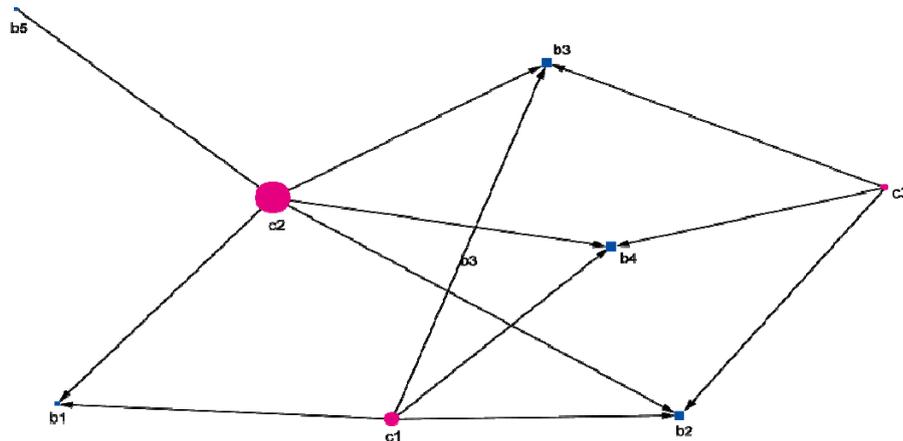


圖 26. 「使用素材—創作理念」社會網絡中心度關係 (本研究繪製)

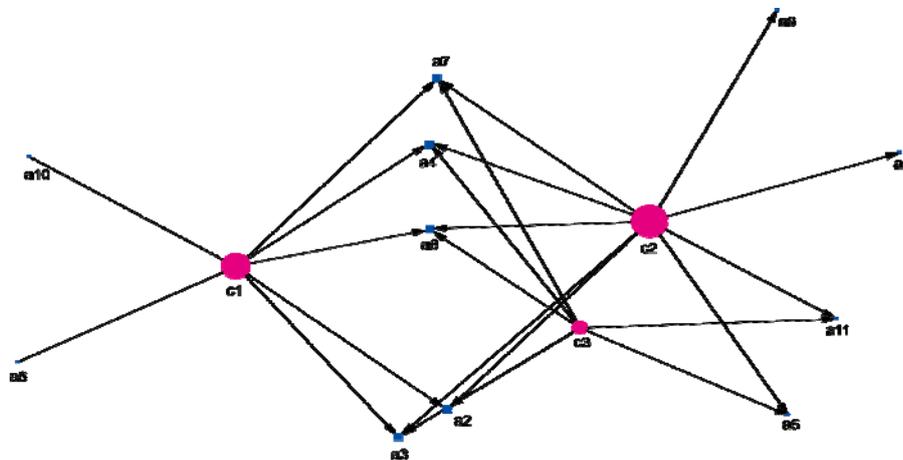


圖 27. 「創作理念—創作手法」社會網絡中心度關係 (本研究繪製)

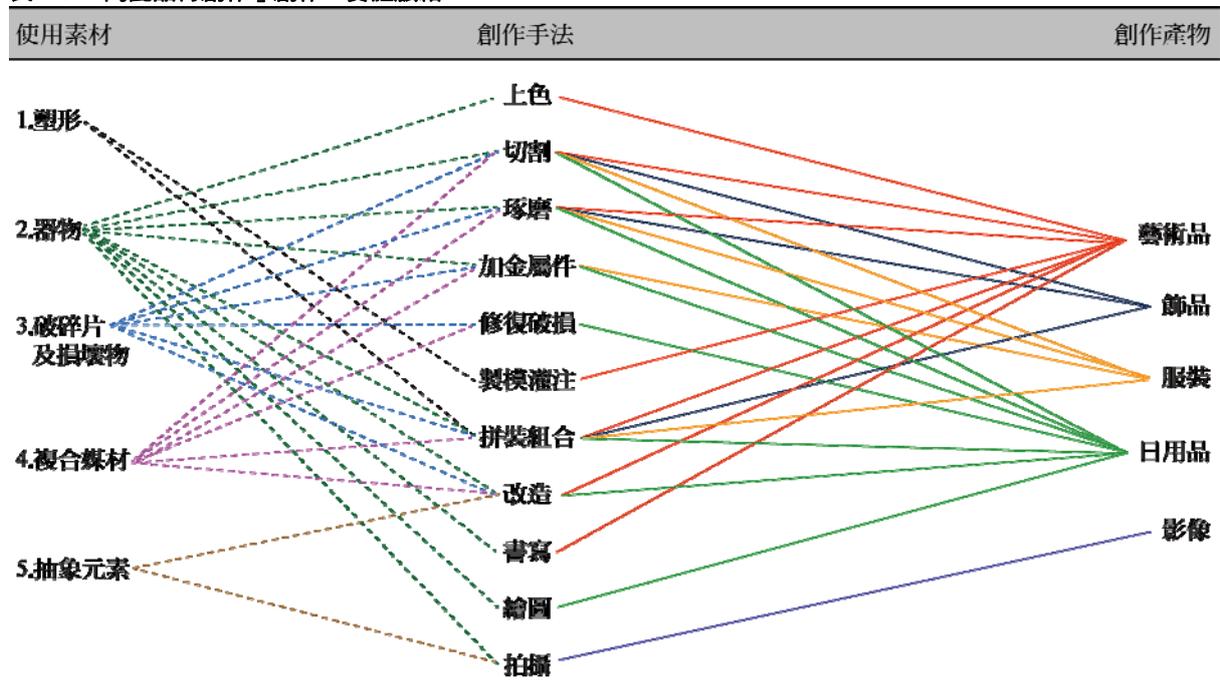
4-3 「再創作」的整體創作脈絡

「脈絡」是指某事物存在或發生的相關條件(Merriam-Webster, 2016)。而根據 Oliva 與 Torralba (2007) 的主張,「脈絡」可分為 3 部分:1.實體:指環境中物件間的關係;2.社會:以人為主導的關係(Smith & Conrey, 2009; Smith & Semin, 2007);3.文化:區分各種活動目標、程序隱含的獨立性(Kitayama & Imada, 2010; Markus & Kitayama, 1991)或相依性(Oyserman, Sorensen, Reber, & Chen, 2009)。由於脈絡探討的是由刺激物及作為資訊處理者或認知者的創作人所處的整體環境、情境,因此,本研究界定實體脈絡項目有:使用素材、創作手法與創作產物;社會脈絡項目有:為創作理念、創作產物及作品評述;文化項目有:為創作理念、手法及作品評述。本研究根據前述脈絡的三個部分來解析整體「陶瓷品再創作」的發展,主要是著眼於藝術設計創作者在創作思維上從無到有的醞釀過程,一如植物,有其生長的足跡,創作者使用的手法、素材及思維發展,或因面臨的實體、社會或文化脈絡的差異性,而產生變化,致使最後呈現的作品型態大異其趣。據此呈現整體創作脈絡,描述如下。

1. 實體脈絡

本研究認為,探討使用素材透過創作手法對應創作產物的序列性,即為本研究關注創作者在所處創作環境中物件彼此間的實體脈絡關係,見下表 11 由左邊向右延伸所示,最右邊創作產物往左回溯,則能回到創作者所運用的操作手法與使用素材。由表 11 可知:「陶瓷品再創作」使用的素材較偏向完整的舊陶瓷器物,雖然複合媒材也大量被使用,但較集中在某些類型創作產物上,其中以藝術品、日用品兩類所採用的創手法最為多樣,而用於影像創作的素材和創作手法則相對較單純且單一。

表 11. 「陶瓷品再創作」創作—實體脈絡



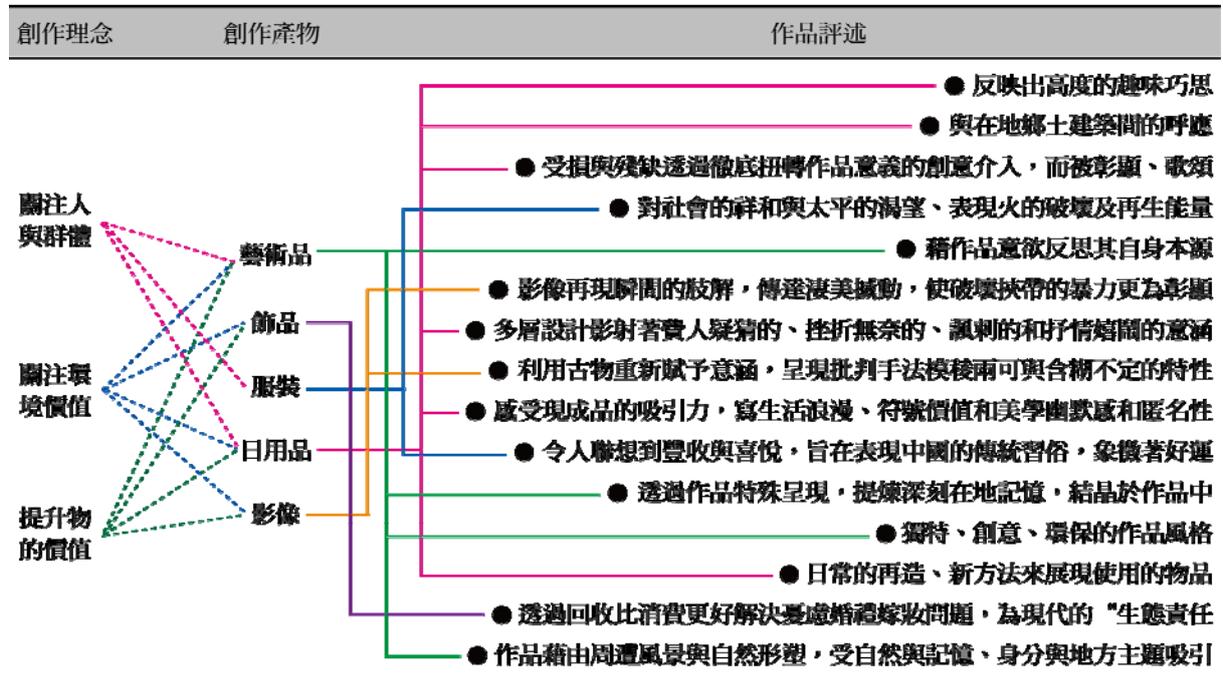
(資料來源:本研究製表)

2. 社會脈絡

本研究認為創作的社會脈絡,是由來自創作者主體意識的創作理念、思維為出發的,因此針對創作理念—產出作品到作品評述此序列過程加以探索,見下頁表 12 所示。由左向右,可見到創作理念與作品的對應關係,另由本表最右邊作品評述往左邊看,能回顧創作產物與可能的創作理念。研究發現,創作理念「關注人與群體」僅發展於藝術品、服裝與日用品三類創作產物中;而「關注環境價值」及「提升

物的價值」兩類創作理念，都僅發展於藝術品、飾品、日用品與影像四類創作產物中。

表 12. 「陶瓷品再創作」創作—社會脈絡

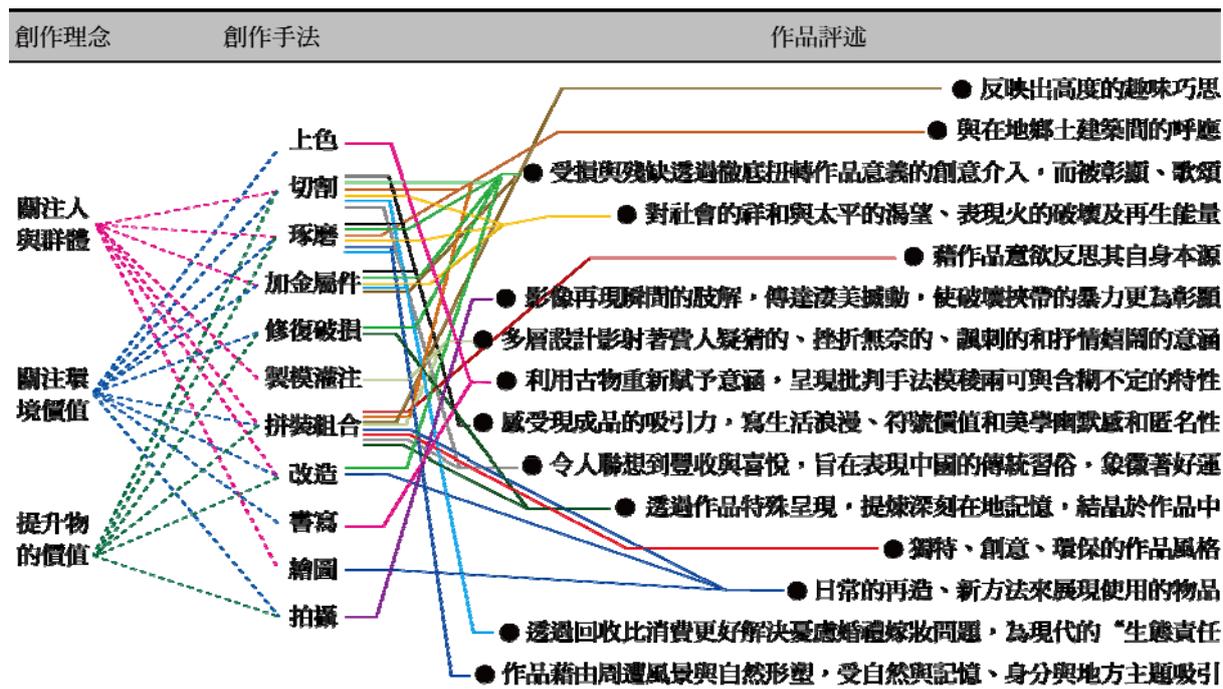


(資料來源：本研究製表)

3. 文化脈絡

本研究主張「陶瓷品再創作」文化脈絡中的活動目標即創作理念，程序即手法，作品評述則是對於理念及手法的意見。呈現如下表 13 所示。由最左邊向右延伸對應作品評述的序列過程，由此表中可看出：「關注環境價值」的理念對應創作手法，最為多樣，其次為「關注人與群體」。

表 13. 「陶瓷品再創作」創作—文化脈絡



(資料來源：本研究製表)

五、總結—概觀陶瓷品再創作及其意義

過往實務創作與理論研究有著涇渭分明的隔閡，關鍵可能是：針對藝術、設計創作，未有研究者以社會科學的思維觀點加以探討，而多以哲學或美學的學說加以論述，本研究混合運用紮根理論和社會網絡分析兩種方法、工具，即是期盼以混合的社會科學觀點及多元視角，對創作者的努力能加大詮釋的力度與廣度、縮小創作者與研究者之間的理解鴻溝，避免過往以哲理詮釋作品，觸及學說門戶之見的爭議性，並兼顧學術研究對嚴謹度的要求，冀望能藉此另闢蹊徑來提升藝術、設計研究的系統化與實證性，開拓研究探索的新方向，為本研究所嘗試建構的研究新意與價值。依據前述系統化研究程序，整理歸納以下幾項議題，作為概觀現階段「陶瓷品再創作」整體發展的說明。

1. 模式框架

現階段「陶瓷品再創作」的整體創作發展模式，參看下頁圖 28 所示，由左邊 3 類創作理念向右，以主要 3 種型態素材（碎片與破損件、陳舊完整器物、複合媒材），分別透過幾種手法（修補、添加以再造；重組、改造以轉化等）進行應用，產生概分為立體物件及平面影像等的創作物。

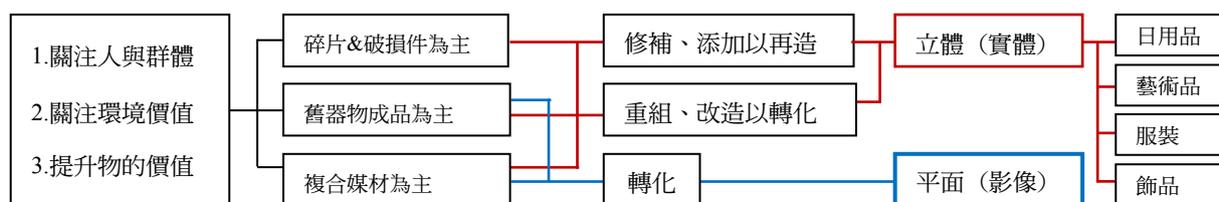


圖 28. 「陶瓷品再創作」的整體創作模式（本研究繪製）

2. 使用素材

綜觀「陶瓷品再創作」創作的實體脈絡，發現作者主要皆由所取得的「使用素材」作為創作靈感的起點，主要以舊陶瓷器物為中心，次要為破片、損壞件，搭配大量、多樣化複合媒材作為使用素材，產生以日用品、藝術品為主的再創作主題，其中，有別於典型創作者產出實體的再創作品，創作者艾未未及攝影師 Martin Klimas 運用摔落陶瓷器、丟擲高級瓷塑像以聲控啟動相機快門捕捉陶瓷摔裂瞬間影像美感等抽象的元素作為創作元素。

3. 創作理念

主要由過度消費、資源浪費與環保、找回喪失的過去傳統文化價值、思考環境價值感等大方向切入；其次反思創作者自身成長過程、留給後代兒女歷史回憶、連結人們群體記憶等，觸及人本與社會群體的人文精神或價值觀；在次級則探討以將成為廢棄物丟棄的陶瓷破片、損壞或舊器物加值，以轉化、提升其象徵意義或地位。

4. 創作手法

切割、琢磨為每件作品必要操作手法，但最大量、主要的操作手法為拼裝組合，特別是在運用破片、損壞或舊器物為創作主體，搭配複合媒材，以產出生活日用品及藝術品（主要為雕塑）時。較為獨特的是藝術家李曉峰以破片透過特殊設計的影像、象徵吉祥圖案，複製、拼組，產生用於服裝的裝飾圖案，作為延伸陶瓷再創作手續過程最繁複，兼具藝術與服裝雙重意義的作品，亦為一種加值再創作的手段。

5. 作品評述

由於一般藝術或設計的作品評論多是先從作品外觀描述，其次討論使用素材及製作手法，最後才談到創作理念，本研究發現陶瓷的主題，亦不例外的較多被聚焦於其外觀的獨特性、造形上的新穎、新奇效果，而創作理念則往往排在最後，然就創作觀點上而論，作品的價值應在思索如何呈現作品完成後的意義、功能屬性以凝聚觀賞作品者的共識、傳達價值觀應為迫切要務。

本研究樣本中有涉及行為影像創作品，相較於典型陶瓷實體創作，在呈現型態上有實際比較的困難，然而，由當代藝術史的發展來看，行為藝術已有數十年存在的事實，具有不可抹煞的歷史地位及象徵意義，本研究為求周延性，因此將 2 位運用陶瓷品於行為影像的創作者納入研究範圍。顯而易見的是：儘管目前學界對於「陶瓷品再創作」的議題尚未大量聚焦、研究資料欠缺及深度探究尚待起步，但運用質性的紮根方法、搭配社會網路觀點來進行此範圍內的研究，似乎較能呈現不同面向，但也極易誤入「理論飽和度不足」的陷阱，短期內較難形成明確的理論體系。然而，本研究深信，在秉持嚴謹度及依循開放的心胸原則下完成的階段性研究，其最大的意義不僅在觀照過去—舊時代單純使用修補技法還原陶瓷器的惜物思考，也能前瞻未來—藉著新世代多元化的技法、複合材質的運用、多角度的創作訴求和理念，將能開拓「陶瓷品再創作」為核心，更寬廣的視野，激勵研究者見到創作者逐步持續擴張的整體創作版圖，當更能以較宏觀的觀點來理解此一議題內，相關要素的相對關係及其所處的變化趨勢。

誌謝

本研究承蒙文中提及多位創作者及鶯歌陶瓷博物館無償授權圖像使用，特致謝忱。更向給予本文懇切修訂建議的主編與匿名審查委員致上萬分謝意！

註釋

¹ 經研究者聯繫、了解，〈可口可樂罐子〉、〈彩罐〉、〈失手〉作品創作者艾未未先生因涉及敏感政治問題，不便授權作品圖像使用，因此本文未能取得作品圖像授權。

參考文獻

1. Beisner, B. A., Jackson, M. E., Cameron, A. N., & McCowan, B. (2011a). Detecting instability in animal social networks: Genetic fragmentation is associated with social instability in rhesus macaques. *PloS one*, 6(1), e16365.
2. Beisner, B. A., Jackson, M. E., Cameron, A. N., & McCowan, B. (2011b). Effects of natal male alliances on aggression and power dynamics in rhesus macaques. *American Journal of Primatology*, 73(8), 790-801.
3. Borgatti, S. P. (2002). *NetDraw: Software for Network Visualization*. Lexington, KY: Analytic Technologies.
4. Corbin, J., & Strauss, A. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. *Qualitative Sociology*, 13(1), 3-21.
5. Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and conducting mixed methods research*.

- Thousand Oaks, CA: Sage.
6. Dorn, L. (2016, January 5). *Laughing Squid* [Web blog message]. Retrieved from <http://laughingsquid.com/gorgeous-flowers-sculptures-created-with-thousands-of-blue-and-white-porcelain-shards/>
 7. Dunbar, R. I. M., & Shultz, S. (2010). Bondedness and sociality. *Behaviour*, *147*, 775-803.
 8. Flack, J. C., Krakauer, D. C., & de Waal, F. B. M. (2005). Robustness mechanisms in primate societies: A perturbation study. *Proceedings of the Royal Society of London B: Biological Sciences*, *272*(1568), 1091-1099.
 9. Flack, J. C., Girvan, M., de Waal, F. B. M., & Krakauer, D. C. (2006). Policing stabilizes construction of social niches in primates. *Nature*, *439*(7075), 426-429.
 10. Glaser, B. G. (1998). *Doing grounded theory: Issues and discussions*. Mill Valley, CA: Sociology Press.
 11. Hackenberg, G. (2016, January 4). *Gesine hackenberg jewellery between objects and wearable pieces* [Web blog message]. Retrieved from <http://www.gesinehackenberg.com/?id=10>
 12. Kitayama, S., & Imada, T. (2010). Implicit independence and interdependence: A cultural task analysis. In B. Mesquita, L. F. Barrett, & E. R. Smith (Eds.), *The mind in context* (pp. 174-200). New York, NY: The Guilford Press.
 13. Lusseau, D. (2007). Evidence for social role in a dolphin social network. *Evolutionary Ecology*, *21*(3), 357-366.
 14. Markus, H. R., & Kitayama, S. (1991). Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. *Psychological Review*, *98*, 224-253.
 15. McCowan, B., Anderson, A., Heagarty, A., & Cameron, A. (2008). Utility of social network analysis for primate behavioral management and well-being. *Applied Animal Behaviour Science*, *109*(2), 396-405.
 16. McCowan, B., Beisner, B. A., Capitano, J. P., Jackson, M. E., Cameron, A. N., Seil, S., Atwill, E. R., & Fushing, H. (2011). Network stability is a balancing act of personality, power, and conflict dynamics in rhesus macaque societies. *PloS one*, *6*(8), e22350, doi:10.1371/journal.pone.0022350.
 17. Merriam-Webster (2016, January 11). [Web blog message]. Retrieved from <http://www.merriam-webster.com/dictionary/context>
 18. Morse, J. M. (1991). Approaches to qualitative-quantitative methodological triangulation. *Nursing Research*, *40*(2), 120-123.
 19. Oliva, A., & Torralba, A. (2007). The role of context in object recognition. *Trends in Cognitive Sciences*, *11*(12), 520-527.
 20. Oyserman, D., Sorensen, N., Reber, R., & Chen, S. X. (2009). Connecting and separating mind-sets: Culture as situated cognition. *Journal of Personality and Social Psychology*, *97*, 217-235.
 21. Scott, J. (2000). *Social network analysis: A handbook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications Ltd.
 22. Smith, E. R., & Conrey, F. R. (2009). The social context of cognition. In P. Robbins & M. Aydede (Eds.), *The cambridge handbook of situated cognition* (pp. 454-466). New York, NY: Cambridge University Press.
 23. Smith, E. R., & Semin, G. R. (2007). Situated social cognition. *Current Directions in Psychological Science*, *16*(3), 132-135.
 24. Stern, P. N. (1994). Eroding grounded theory. In J. Morse (Ed.), *Critical issues in qualitative research methods* (pp. 212-223). Thousand Oaks, CA: Sage.

25. Wikipedia (2015). Porcelain House. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Porcelain_House
26. 方玉瑞 (2007)。古玩行民間傳統絕活。《收藏界》，64，75。
Fang, Y. R. (2007). Gu wan hang min jian chuan tong jue huo. *Collection world*, 64, 75. [in Chinese, phonetic translation]
27. 吳芝儀、廖梅花 (譯) (2004)。《紮根理論研究方法》(原作者: Strauss, A., & Corbin, J.)。嘉義: 濤石。(原作出版年: 1998)
Wu, Z. Y., & Liao, M. H., (trans.). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory* (Original authors: A. Strauss & J. Corbin). Jia-Yi: Waterstone. (Original publication: 1998) [in Chinese, semantic translation]
28. 林逸欣 (2015)。艾未未英倫特展報導 (一) 從「艾未未」回歸艾未未。典藏藝術網。取自 <http://artouch.com/artouch2/content.aspx?aid=2015111011491&catid=01>
Lin, Y. S. (2015). *Ai wei wei ying lun te zhan bao dao (1) cong ai wei wei hui gui ai wei wei*. [Web blog message]. Retrieved from <http://artouch.com/artouch2/content.aspx?aid=2015111011491&catid=01> [in Chinese, phonetic translation]
29. 林慧貞、遲久文、鄭建榮 (2005)。《亞太地區國際現代陶藝邀請展專輯》。新北市: 新北市立鶯歌陶瓷博物館。
Chi, J. W., Lin, H. Z., & Zheng, J. R. (2002). International Asia-Pacific contemporary ceramics invitational exhibition. New Taipei: New Taipei City Yingge Ceramics Museum. [in Chinese, semantic translation]
30. 陳春蘭 (2014)。2014 臺灣國際陶藝雙年展專刊: 新陶時代—藝術·設計·數位趨勢。新北市: 新北市立鶯歌陶瓷博物館。
Chen, C. L. (2014). *Tera-Nova: Taiwan ceramics biennale, 2014: Critical currents / contemporary ceramics*. New Taipei: New Taipei City Yingge Ceramics Museum. [in Chinese, semantic translation]
31. 廖淑鳳 (民 100 年 7 月)。吹進天母的藝術種子。《La Vie 雜誌》，87，92。
Liao, S. F. (2011, July). Chui Jin Tian Mu De Yi Shu Zhong Zi. *La Vie*, 87, 92. [in Chinese, phonetic translation]
32. 博訊新聞網 (2016 年 1 月 3 日)。巴黎艾未未藝術作品展“交錯互動”/巴黎動態。取自 <http://boxun.com/news/gb/intl/2012/02/201202211035.shtml#.VKNBh14Bds>。
Boxun News (2016, January 3). *Ba li ai wei wei yi shu zuo pin zhan “jiao cu hu dong” / ba li dong tai*. [Web blog message]. Retrieved from <http://boxun.com/news/gb/intl/2012/02/201202211035.shtml#.VKNBh14Bds> [in Chinese, phonetic translation]

The Characters, Meaning and Context of Ceramics Re-Creation in Art and Design

Jui-Ping Ma* Naling Hwang**

* Department of Property Management, Chien Hsin University of Science and Technology
artma2010@gmail.com

** Graduate School of Craft Design, National Taiwan University of Arts
naling6@gmail.com

Abstract

The ancient China is the one of the earliest areas that owned advanced ceramic production technology and mature ceramic cultural development in the world. Yet, in the past era when the technology of mass production was not developed, ancestors treasured damaged ceramic articles for daily purpose, clinging to the moral excellence of thrift and care for things around and doing everything they can to restore their functions, and developed the repair technology united with the damaged ceramic art. Lately, some creators began to take breakage ceramics as constituting elements, blended with various skills, multiple materials, methods to create novel ideas of artistic creation and design. Because there are not enough studies with systemic methods for the maturation of this region, this study adopts grounded theory, social network analysis with the existing ceramics works to explore its manifestations and significance, and resumed the development of reprocessing in the graphics and design. The findings are as follows: (1) "ceramics reusing" issues in the use of material, technique, creative thoughts, and commentaries on works are generalized; (2) the "ceramics reusing" issues on the social network relationship between material, technique and creative concept are explored; (3) an overall contextual framework of "ceramics reusing" within the growing topic of creation and point of some possibilities for further inquiry is offered.

Keywords: Ceramics, Re-Creation, Art and Design.