

池塘中。[圖6]自戀強化了憂鬱主體，它喪失了愛欲的能力，同時封閉了他者世界現身的可能性。換言之，問題並不在於虛擬現實與物理現實之間的對應關係，而是對感知能力覺察的弱化造成個體邊界的封閉。一旦人們不再去「愛」，而是「臣服」於影像，此時，電影也就真正死亡了。如若不以此為前車之鑑，那麼，虛擬實境恐將重蹈覆轍。

依照尼采的觀點，人需要幻象，但幻象這道面紗終需被撕裂。人建構幻象本是為抵抗原始的痛苦，而在個體化的原則中，幻象終需在個體的忘我中與原始太一認知到，一切存在本是渾然一體。從電影的「牆」(mur)到虛擬實境的「盔甲」(armure)，個體在影像中雖得到保護而得以持守自身的個體性，然而這一幻象中就只是欺騙的假象(即便它是必要卻暫時的)。沉浸式的影像若只是作為日神的幻象，讓人從「這裡」出走，而意圖逃到「那裡」，但不可迴避的是，一旦燈暗了，人必然落回現實。將虛擬與現實視為對立的彼岸，並非虛擬實境被創造的本意。面對影像的「沉淪」並不同於對影像的「愛欲」，愛並非意圖佔有，而是首先承認自己的無能為力。在虛擬實境中，手的能動性恰巧作為日漸被消弭的距離那不可跨越的保證。正因這道無論靠得多近都無法實現的距離，保證著愛欲的永不消退。在影像中的他者終究在觸碰中融為一個共在的主體，一個永不可化約、吞噬，而作為複數的「我們」。承認自己的無能為力並不同於軟弱，軟弱獨屬於沉浸式的快感疲乏。虛擬實境在擴大人的感官中(從虛擬到現實的回撤中實現)，使一切被物化的貧瘠生命得到解放，從同質化的地獄出走，成為那個永遠的「你」。在面對虛擬實境時，保持清醒！

註釋

1. 蘇珊·桑塔格(Susan Sontag)，陶潔、黃燦然譯，《重點所在》，上海：上海譯文出版社，2004，頁141。
2. 蘇珊·桑塔格，《重點所在》，頁142。
3. 湯姆·岡寧(Tom Gunning)，范倍譯，楊嬰遠編，《吸引力電影：早期電影及其觀眾與先鋒派》，《電影理論讀本》，北京：北京聯合出版公司，2017，頁454-455。
4. 湯姆·岡寧，《電影理論讀本》，頁454-455。
5. Grigore Burdea, Philippe Coiffet, *Virtual Reality Technology*, London: Wiley Inerscience, 1994.
6. 傑容·藍尼爾(Jaron Lanier)，洪慧芳譯，《VR萬物論：一窺圍繞虛擬實境之父的誘惑、謊言與真相》，臺灣：網路與書，2019，頁71。
7. 威廉·吉布森(William Gibson)，雷麗敏譯，《神經漫遊者》，上海：上海科技教育出版社，1999，頁246-247。
8. 「我們往往習慣了生活及世界上最基本的體驗，覺得那很理所當然。然而，神經系統一旦適應了虛擬世界，你再回歸現實時，會有機會體驗到再微觀宇宙中重生的感覺。即使是再平凡不過的表面，像是廉價的木材到普通的土壤，也會頓時呈現出無盡精彩細節。這時，直視他人的雙眼時，甚至會覺得衝擊性太強了。」傑容·藍尼爾，《VR萬物論：一窺圍繞虛擬實境之父的誘惑、謊言與真相》，頁70-71。

作者簡介

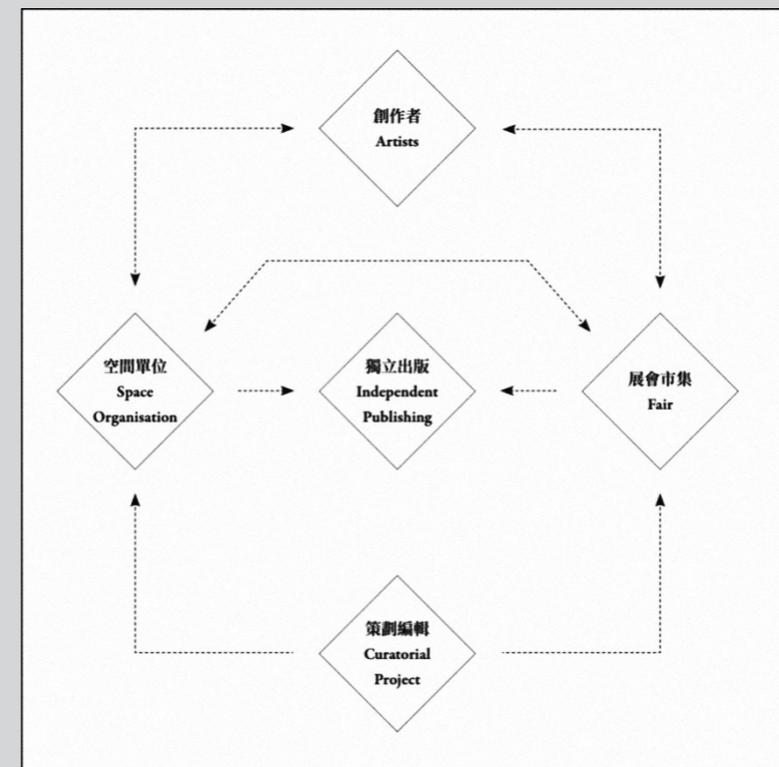
沈裕融

國立臺南藝術大學藝術創作理論研究所博士，現任華梵大學攝影與VR設計學系助理教授。研究領域為影像美學、攝影與電影理論、視覺文化研究、當代藝術理論

# 開箱 《閱讀筆記：Book Phenomenon》

## Unboxing: *Book Phenomenon*

文·圖 —— 朱盈樺



《閱讀筆記：Book Phenomenon》訪談計畫。

基特勒(Friedrich Kittler)在〈實體的黑夜〉"Die Nacht der Substanz, 1989"一文中寫到，在古騰堡(Gutenberg)發明活字印刷機之前，書籍中的抄字員在閱讀、抄寫、重組字母的過程中尋神的意

義，而活字印刷機卻讓書籍的製作變得機械化，同一個版本的書冊具有完全一致的頁數，頁碼成為每個字詞的地址，使得不同讀者得以依循頁碼望向同樣的字詞與段落。換句話說，頁碼指出了「路在這邊」，印刷書的頁碼讓大家可以看著同一個地方、可以有同樣的依循路線，頁碼是文本的時空定位，如巴別塔般欲使大家說同一種語言。

本文以「開箱」(unboxing)的隱喻進行書寫，從後設的角度談論我在做《閱讀筆記：Book Phenomenon》(以下簡稱《閱讀筆記》)中的思考，提供拼湊這個文化現象的片段。《閱讀筆記》是我在2019年至2021年間進行的專題計畫，這件計畫以近年在台北藝術文化場域中，圍繞「書誌」的活動與其延伸出的文化現象作為觀察重點，包括小誌(zine)、藝術家的書(artist's book)、藝術出版(art publishing)、攝影書(photobook)，以及相關的展演、市集、活動等。在計畫的前言中寫到：

「『書』就跟湯匙、鎚子、輪子或剪刀一樣，一旦發明了這些東西，就想不出更好的了。你不能做出一根比湯匙更好的湯匙。」「書」已經通過了考驗，在同樣的用途上，我們看不出要怎麼做才能做出比書更好的東西。或許書的組成要素會有所改變，或許那些書頁不再是紙做的。可是書終究會是書。」在《別想擺脫書》(N'esperez pas vous debarrasser des livres, 2009)中，符號學家艾可(Umberto Eco)將「書」和葡萄酒開瓶器、檸檬榨汁器等做類比，認為這種類型的物件在發明之後即趨近完善，即使在設計上有稍微的調整或創新，仍不會改變自身結構。

話雖如此，「書」作為人類文明中重要的發明，在各方面曾陸續經歷重大變革。就「型態」而言是從書卷形式到單張翻閱的抄本；就「載體」而言是從竹編、石器等到紙張的發明；就「產銷模式」而言是十九世紀書籍製作的工業化與出版社的出現；就「電子革命」而言是從Xerox複印機的發明到各式Print-on-Demand隨需列印技術……。「數位技術」的發展，使閱讀的載體從紙張轉換至電子閱讀器或平板電腦，而「網路社群」又以資訊共享的形式改變傳播途徑。我們手上的書，都是歷經各式挑戰與審查制度所留存下來的。即使數位技術帶來閱讀經驗的轉變，我們還是會使用熟悉的語言進行指認，將電子閱讀器稱為「電子書」、將線上資料庫稱為「圖書館」。雖然「書本會消失」的說法一直存在，2010年以後，全世界的藝術書展(Art Book Fair)

卻以更高密度、更多元的樣態出現；2020年起，全球活動受到疫情影響，許多藝術書展則轉為虛擬書展(Virtual Art Book Fair)——當以「實體書」為主要訴求的書展活動轉變為線上虛擬時，我們可以如何「閱讀」？

在這件計畫中，我拜訪近年曾進行與「書」相關的實踐者，透過訪談紀錄的方式，作為對該文化現象的切面觀察。無論是創作、展演、編輯、策展、出版、教學或研究，這些實踐者所進行的計畫相互交疊，而我則先約略以創作者、獨立編輯、策展／單位、書店空間、展會市集幾個方向進行區分。

【註1】

實際上，在與不同受訪者對話的同時，我一直想到「開箱」的譬喻。每位受訪者分享談論自己在創作實踐中的思考，都一層層開啟我對「書」的認知，使得整個訪談過程就像重複打開俄羅斯娃娃般，受訪者的文句所揭露的是過程、而非終點。也因此，在進行這件計畫時，我最大的疑惑是：如果還沒有對這樣的現象有特別明確的論證主張，如果這是個正在進行的現象，該如何書寫，才能給予讀者更多想像空間？於是每組訪談皆以相似的結構進行，包括自我介紹、做過與書相關的實踐計畫、如何思考書和展覽空間的關係、對數位與類比媒介的想法等。在編輯策略上，我選擇以逐字稿的方式，以保留受訪者的原初想法，並且在書籍的架構設計中，透過不同的圖文並置及頁面編號，試圖開啟讀者能夠參與的空間。

### 開箱(一)：後數位狀況中的紙本書

開箱可被視為隨著網際網路興起的行為，除了作為兒童玩具、電子產品、衣服等各式商品的行銷手法之外，網路上也有許多藝術書、攝影書等的開箱影片。在這種拍書的影片中，常會看到的鏡頭畫面是由上往下拍攝，畫面當中的手翻閱書冊，觀者在

畫面的運動中觀看一本書的構成。翻閱者往往並不特別展現書中的任何一頁，而是整本書的樣貌，而有時這種影片也會透過由後往前翻、影像的反轉的方式拍攝，造成視覺運動上的趣味。而對於觀者來說，則是在觀看翻書的影像同時想像那本書的物理性——從書冊與畫面中翻書的手的對比關係，想像書的尺寸大小；從翻動紙張的聲音或動作，想像紙張可能的材質。我們憑藉自己對於一本「書」有的理解，想像影像畫面中的書。

開箱影片與數位網路及自媒體的發展相關，這也可對應到書誌文化的現象。POD隨需印刷技術的普及降低出版門檻，數位媒介提供創作者更多合作管道，製書者不僅能藉由網路宣傳與其他國家的創作者合作，電子商務發展出的網路集資與社群經營培養的分眾讀者，形塑特定社群的文化認同。數位科技也擴增類比紙本的文化意涵，使得書籍不僅是儲存或讓資訊流通的媒介，更能透過紙本自身的特質，例如裝幀設計、紙材觸感等等，擴充內文的敘事想像。以攝影書的創作為例，各式編輯軟體讓創作者更容易掌握書籍的設計與印製，而社群網站的多元，如攝影圖像(如：Flickr)、文字影像結合(如：Facebook)、多元圖像與限時動態(如：Instagram)等平台，也間接影響影像編輯的概念。

《閱讀筆記》中的受訪者小8(章芷衍)談到對自出版工作的開始，是因為在Facebook或Instagram等有相同介面的社群平台出現前，許多創作者會建造個人網站做交流，或者用例如：「GiGiGaGa」、「明日報」等平台上傳作品，透過電子報的方式讓別人訂閱。於是在2006年他便嘗試架構網站創辦了線上雜誌《waterfall》，以一期一個主題的方式，以open call或是在Flickr平台連結創作者等方式進行，直到2009年則開始出版紙本刊物。而獨立出版社「nos:books 挪石社」的Son Ni也解釋，最開始做出版可以追溯到2005、2006年前後參與台北的創意市集的經驗，加上當時Flickr很流行，



《閱讀筆記：Book Phenomenon》內頁文稿封面。  
插圖參考來源——Paulo Kreutzberger, "LXXVIII. Pictura",  
ORBIS Sensualium Pictus (by Iohannes Amos Comenius), 1658.

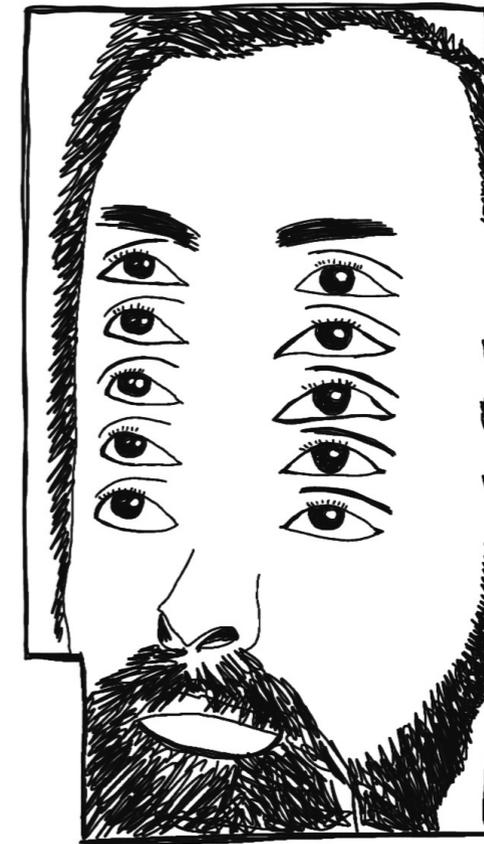
許多創作者會在上面發表畫作或攝影作品。然而這樣的方式畢竟不是以做計畫概念處理創作，作品累積到一個程度反而有點像流水帳，他也是因為這樣，後來開始幫藝術家朋友做編輯出版。

從開箱的例子來看，觀看線上開箱影片的視覺經驗替代對於實體物件的接觸，而線上資訊流通的特質，又促使紙本出版以不同的型態出現。針對數位科技對紙本藝術出版品所造成的影響，「nos:books 挪石社」的智海表示主要是少了孤獨創作的時間，因為發表變得容易，創作完成之後可以馬上發表，等待的時間縮短、也很快可以得到觀眾的反應，反而不像過去還需要做出的一本書到書店賣才叫發表。而「Mangasick漫畫私倉」的黃廷玉則覺得網路的存在大幅削減讀者的耐心，對於漫畫的發展則是有好有壞，一方面來說，因為創作者可以輕易快速透過網路發表作品，創作和發表的門檻變低，也可能激發更多有趣的作品出現。但同時，也可能造成作品還沒真正的完成就進行發表、甚至在創作時以便於在網路發表的型態創作，作品反而變得速食，甚至也可能讓後來的創作者覺得這樣的創作方式可行。由於許多漫畫創作者會先將作品放在網路上，這樣能在網路免費獲取大部分內容的習慣，也讓經營實體書店的店家造成更大的挑戰。

換句話說，傳播技術的發展、網際網路的資源與全球流行文化流通等原因，使得書誌相關實踐多元豐沛，強調的是文本產製的獨立特質與創意自由。然而在台灣當代創作者的語彙中，和書誌相關的設計美學以及批判價值，與二十世紀西方藝術脈絡並不全然相同，在創作上也沒有一個固定的樣貌。以「小誌／zine」的例子來說，"zine"一詞的起源歷史眾說紛紜，比較常見的說法是由fanzine（同人誌）過渡到zine，原是用來專門指稱迷文化中的自出版，到了1970年代，zine成為在龐克場景中傳遞內部消息的刊物誌，是強調精神理念、對抗體制的另類媒介。

普遍來說，zine的原意是個人或小眾基於非營利目的而製作的自出版獨立刊物，創作主題多元自由，包括各種迷群的嗜好、音樂、電影、政治等，製作規模通常不大，販賣通路則多為獨立書店、書展市集，甚至是創作者本人。至於中文的「小誌」，除了部分涵蓋 zine 在西方歷史脈絡中的獨立自出版外，也被用來指稱量體較「小」的書刊誌。「小誌市集 Not Big Issue」的創辦人邱璽民，在回顧最初為什麼會將活動定名為「小誌市集」時提到，一開始好像是先有「小誌」這個詞，後來在和朋友聊天的過程中，想對街頭刊物「大誌」(The Big Issue)開玩笑，於是才將活動取名為「『小』誌／『Not』Big Issue」，甚至連Logo設計都刻意做得有些相似。這也無意間讓台灣小誌文化定了調，指向在發行規模、創作量體、創意意識或傳播範圍等各種意義上的「小」，包括具有實驗性、限量發行，沒有ISBN等特質，類型上則多為圖像創作、攝影作品、寫字（詩），或是各種模式的圖文搭配。

《毒草 Toxic Weed》小誌創作者路熙說明自己最初對於「小誌」產生興趣，最開始是國中時看到《破報》刊物，當時只是覺得這樣的形式有趣，於是也開始以畫漫畫寫文字等方式，做簡單的影印出版，以一本5元的便宜價格賣給朋友。2011年智慧型手機開始進入日常生活中，路熙在閱讀內容農場形式的網路新聞時，覺得常看到記者為了賺取網路的流量點擊率，以聳動標題搭配空洞內容。後來在因緣際會下於當時台北西門町的「解放之聲」看到一份美國龐克小誌，內容剛好也在講他當時在網路上看到的主題，使他覺得相同的題目，可以用草率聳動的方式談論、也可以用認真批判的態度處理。這樣的契機下，讓路熙開始編輯《毒草 Toxic Weed》，除了自己企劃主題之外，也在網路公布刊物主題，讓其他人也能以投稿方式發表想法。路熙提到紙本刊物更能保有匿名特質，也能保障書寫者與讀者的隱私，又因為線上文章較有即時性，可



Der „Übermensch“ oder der „Augenbaum“

《閱讀筆記：Book Phenomenon》文稿封面插畫。  
插圖參考來源——László Moholy-Nagy, Der "Übermensch" oder der "Augenbaum", Malerei Fotografe Film, 1927.

以很快的發表或刪除，內容也常出現零碎資訊，反而讓人忽略深思熟慮的書寫過程。紙本刊物因為需要寫下來，在書寫同時也會意識到將以實體方式流傳，文章相對會有較為完整的架構。

## 開箱（二）：紙本書冊的擴延

在開箱的影片中，開箱者通常是拍攝影片的人，會以第一人稱的方式介紹開箱的物件。以常見的玩

具開箱影片為例，通常是由玩具公司提供物件給拍攝者，拍攝者在開箱之後會試玩、試著拼湊玩具，以「親自體驗」的角度呈現使用開箱物的過程，而對於觀者來說，在觀看開箱影片時雖然未必親身參與遊玩的過程，但也在觀看的過程中得到滿足。

《閱讀筆記》以「訪談」為主要書寫策略，逐字稿的編寫保留受訪者的原初想法。而為了呈現在受訪者文句中所指涉出的文化現象，我用以下方式進行

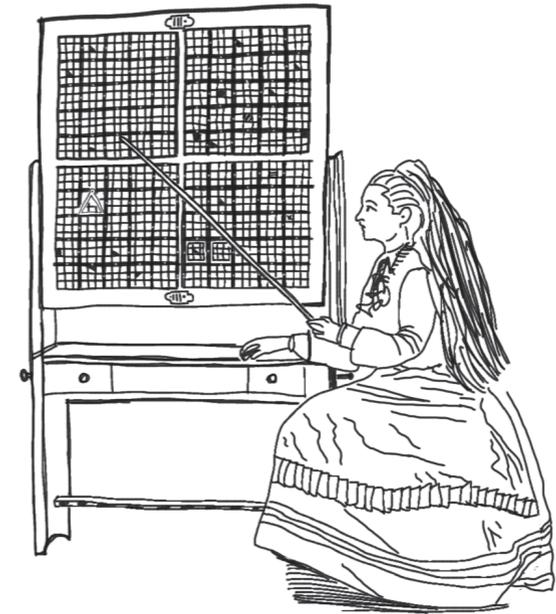
編輯整理。首先是書中具有三種型態的頁碼：第一種是書的頁碼，如每本書會有的架構，作為書的閱讀依循。第二是單頁碼與雙頁碼之間的對應。在每個開頁中，右邊（單頁碼）是與受訪者訪談的文字內容紀錄，左邊（雙頁碼）則是在受訪者的語句中，延伸對應其他和「書本」相關書籍或文章的文句節錄（quotation）。第三在右邊邊界的數字，則是受訪內容中相互指涉對應的頁碼編號。這樣的安排，是希望讓讀者可以依照自己的方式閱讀，無論是以書的線性方式翻閱、單純挑選自己感興趣的篇章、或是隨意跳躍閱讀、甚至只閱讀左邊頁面的節錄文句。頁碼在這本書所指出的路線具有不同路徑，讀者可以自行決定探索的路線。對我來說，這也很像地圖的指引：在紙本的地圖中，我們會在索引頁先找到自己要找的路名，再依照頁碼指示翻到特定頁面，在對應的區塊中找到那條路的位置。但在手機或平板的地圖應用程式中，地圖中閃爍的藍色圓點告訴我們“You Are Here”，手機定位使得我們永遠在地圖的正中央，而路上的各種路名則會朝我們走來。

這些在頁面上的頁碼安排、以及配圖繪製等方式，其實與訪談過程中不同受訪者分享對於書的想像有關。每位訪談者的實踐經驗不同，對於書的認知也不同，但都有自己對於書的第一人稱觀點與角度。書中左頁的摘錄文句，是在製作《閱讀筆記》中重要的部分。在書末附有參考資料，這些資料是我在進行這個計畫同時一邊閱讀的，也構成我在設計訪談問題時的思考。另外，為了凸顯計畫的「過程」、「筆記」、「草稿」等，每段文稿的封面都附上一張配圖，配圖是我的手繪，參考的原圖則是我依照訪談內容的主觀決定。舉例而在，張紋瑄在訪談中分享他的創作及如何透過書寫作為藝術實踐。他解釋，他在創作中關注面向大部分是歷史，但並不完全是歷史內容在視覺形式上的轉換，而是某些歷史面向如何被不同詮釋之間的角力所支撐。在張紋瑄的訪談頁面的配圖，圖片是參考1876年洛維

林（Nelson Loverin）在*Loverin's Historical Centograph and Slate*文集集中的附圖，該段落在講的是如何透過這樣的裝置將歷史等事件以數學的方式記錄下來，幫助記憶。

在開箱影片中，我們在影像上看到物件（例如玩具）的整體，而透過開箱者介紹玩具時，觀者會進入玩玩具的想像。至於書冊，書在闔上時是一個整體，而翻開書之後，書的內容、編輯、設計等，又會展開另外的時序或層次或流動。小8在訪談中提到他和Son Ni聊到藝術書展的現場就像是一條高速公路，可能要夠酷夠炫目才能吸引觀者停下來看和駐足，因此主辦方如何挑選參展出版社以及規劃現場位置和動線，變成很重要關鍵的因素。在提及藝術家的書的展覽時，主持「PAPER MATTER 藝術家書籍文獻庫」的蔡胤勤也分析藝術家的書展覽與其他藝術作品展覽的不同，有方便也有困難之處。他分享2018年至中國上海香蕉魚書店參加展覽的經驗，當時共攜帶了一百多本藝術家的書作品前往參展，過程也體現書冊本身的物理特性——方便攜帶、移動性強、能動性大，正因為是書冊，當觀者打開一本藝術家的書，觀者即進入藝術家所創作設置的空間，也進入藝術家的作品。然而書冊的特質在展覽上的困難，則是因為藝術家的書是不能被保險的藝術品，有些藝術家可能不希望作品被翻閱碰觸、或是因為作品是珍本而需要加以保護，在展覽中需要以不同的方式呈現，而出現其他的變數。他舉中國藝術家徐冰策劃的展覽「鑽石之葉」為例，展呈形式是將書籍放置於玻璃罩當中，旁邊搭配iPad等平板電腦供觀者「翻閱」（滑動）。

另外，「Lightbox攝影圖書室」創辦人曹良賓在聊到攝影書時，也提到，過去的攝影家比較有可能拿著一本攝影書，翻開其中一張照片說：這是我的作品；而現在的攝影家則可能是拿著一本書說：這是我的作品。對於「製書」這件事情有越來越多的討論，他認為這也和共創思考有關，使得藝術社



《閱讀筆記：Book Phenomenon》文稿封面插畫。  
插圖參考來源——*Loverin's Historical Centograph and Slate*, 1876.

群開始出現不同的結構。他認為對以前的攝影家來說，書是展示作品照片的介面和載體，整體想法是以攝影家為中心進行思考，並不會特別討論設計、製書、裝幀、排版等等。而現在大家逐漸意識到，一本攝影書的後面，除了攝影家之外，也包括設計師、印刷廠師傅、加工的人、甚至被拍攝的人等等，這些不只是提供服務，而是協作的概念。如果是用共創的想法來思考攝影書，就不會是只有「我是作者、你是被描寫的人」這樣的想法，而是「我們可以如何協作」，也會帶來更多開放的可能。

至於在《閱讀筆記》編排中頁碼的指涉，則是因為在不同的受訪內容之間，有相互交疊的、有相互指涉的、甚至也有相反互斥的。舉例而言，實驗工作平台「超展開策畫」的柏雅婷提到他認同「媒介即訊息」的概念，這樣的觀念提醒我們注意媒介

本身，而不是將之視為理所當然。這也對應「超展開」的理念，指出從自己本位的專業去進行擴散、延展、碰觸，以超鏈結的方式與不同的領域接觸。柏雅婷舉例在漫畫當中，日本漫畫在紙本上的圖像與空間配置，是因為其文化脈絡的發展而演變成現在的風格和符號，這與韓國發展在螢幕上滑動觀看的條漫格式並不相同。媒介技術的發展影響觀者的閱讀習慣，從紙張轉到手機螢幕，分鏡和字幕也依照閱讀介面有所調整，也影響了漫畫的敘事。有趣的是，曹良賓在訪談中也提到了「媒介即訊息」，他談到自己對於影像媒介的感受，一張影像在相紙上、畫冊上、廣告燈箱上、螢幕上，對他來說並沒有太大的差異。他認為在後媒介的狀況時，許多虛實是相互滲透和交織，載體相對來說反而沒有太過重要。這也是進行這個計畫時有趣的收穫，因為每個實踐者的位置和角度都不同，將彼此牽涉在一

起的是「書」，但又由於書這樣物件的確定性與模糊性，不同受訪者會出現自己的理解和作法。也因此，頁碼指涉的安排，是為了將不同受訪者所提到相似或相異的概念連結起來，使觀者在閱讀的過程能開展更多的想像。

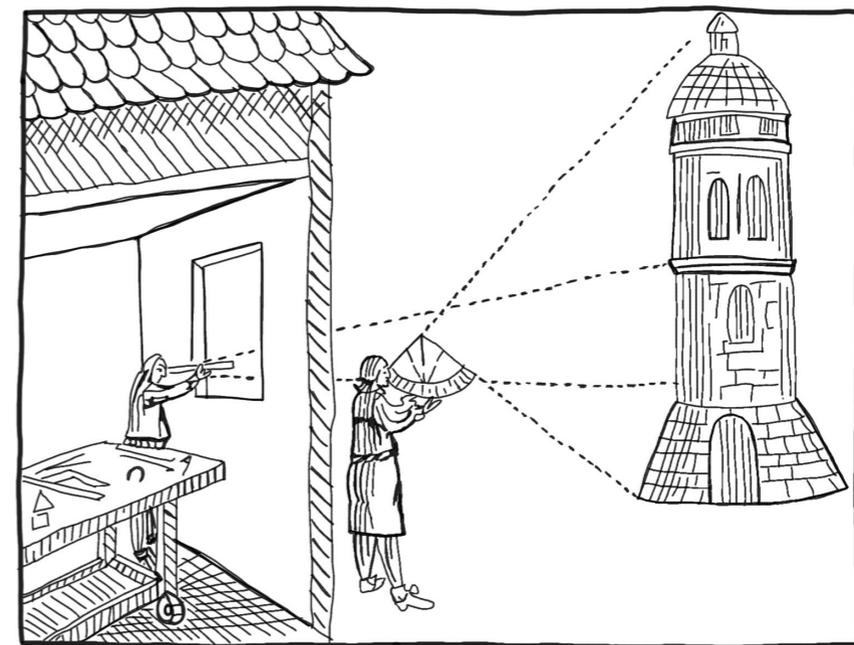
### 開箱（三）：開箱與包裝

既然有開箱，就暗示著有包裝。開箱的英文 unboxing 對應 boxing，和打開封裝 (opening) 或解開封裝 (unpacking) 不同，更有暗示著從包裝逐一解除，逐漸褪去的語意。在《閱讀筆記》中，受訪者如何分享對於書與空間的思考，提供有趣的對應。藝術家陳曉朋解釋，對他來說，書會提供具有結構性的閱讀，他不認為那完全是敘事，甚至也不一定是直線的閱讀，但的確會出現一種推衍的狀態，那樣的結構和平常感知藝術作品的方式不同。他分享2020年8月在PAPER MATTER舉辦的

個展「小鹿圖」，內容是展他不同類型的藝術家的書作品，包括素描書、歷年來畫冊的展覽書、文字集、藝術家的書、以及他為該展覽所做的書《小鹿圖》，既是藝術家的書，也是導覽書。陳曉朋提到，他其實一直想做和藝術家的書相關的展覽，但在畫廊或在書店裡展覽，對他來說與藝術家的書所具有的意義沒有那麼明確對應。但是由於PAPER MATTER裡收藏許多藝術家的書，他覺得這樣的文獻庫兼具圖書館和美術館的概念，也回應藝術家的書究竟是書還是作品的提問。正也是因為這個展覽在PAPER MATTER發生，展覽場所本身的特質也和展覽概念綁在一起，《小鹿圖》既是藝術家的書又是導覽書，就像 artist's book 究竟是 artwork book？身為創作者的他是 writer 或是 artist？他寫的「序」是書的序還是「創作自述」？展覽裡的兩篇文章，是「書評」還是「藝評」？這也可對應張紋瑄在訪談中提到，他認為 artist's book 之所以難談，是因為它刻意的含糊，造成觀眾或分析者的辨識困



《閱讀筆記：Book Phenomenon》內文。



《閱讀筆記：Book Phenomenon》文稿封面插畫。插圖參考來源——Paulo Kreutzberger, "CII. Geometria", ORBIS Sensualium Pictus (by Iohannes Amos Comenius), 1658.

難，而這也是對於藝術本身的批判。

Mangasick的黃廷玉在提到展覽時，分析書冊在展覽空間中的意義。他認為「閱讀」和其他類型（如音樂、表演藝術、電影、劇場等）最大的不同，是翻開書本之後，就只能一個人觀看。以漫畫書與漫畫展為例，對於讀者來說，如果那本漫畫的內容沒有在任何地方發表過，那書籍本身是「第一展場」。然而對於漫畫家或創作者來說，是要將原稿原作等的氣氛凝縮在書本上，書本成為「第二展場」。也因此，針對漫畫書的展覽，本身就已經是「第三展場」。獨立書店「朋丁 pon ding」的創辦者陳依秋分享他如何透過「編輯」的概念處理書店空間，讓朋丁不只是複合式空間，也可以是靈活變動的計畫，甚至是和「書」相關聯各種活動的節

點。例如2017年12月舉辦新加坡「HOKO工作室」的展覽，藝術家研究各種生活物件，例如窗戶、水管、雞蛋、杯子、廁所捲筒衛生紙，再將每次的研究成果出版成書*Science of the Secondary*。在朋丁舉辦的展覽「A Dozen Eggs, Plate Please, Café Cup 一打雞蛋、請給我盤子、杯子咖啡店」中，藝術家將朋丁書店整棟空間都變成展場。一樓展出關於「杯子」的研究，是在一樓搭建吧台改成咖啡店，把他們做的杯子置入在展場空間，觀者可以用這些展品喝咖啡。每個杯子都有一些微妙的設計，例如有個杯子是實心的、有個杯子容量潛潛的、有個杯子有兩個洞因此把手會燙燙的、有的杯子有嘴唇痕跡在喝咖啡時很像親吻等。二樓的主題是「盤子」，展出許多「像盤子」的東西，也是藝術家當時在宜蘭駐村的成果。三樓則是「雞蛋」的研究，

展覽現場擺置許多蛋盒，其中隱藏著各種奇形怪狀的雞蛋。像這樣以出版書本為主軸的創作，當在書店空間裡進行實驗性質強烈的實體發表，也反應策展和編輯之間的相似性，如何在實體空間與紙本空間中進行邏輯的轉換。

## 結語

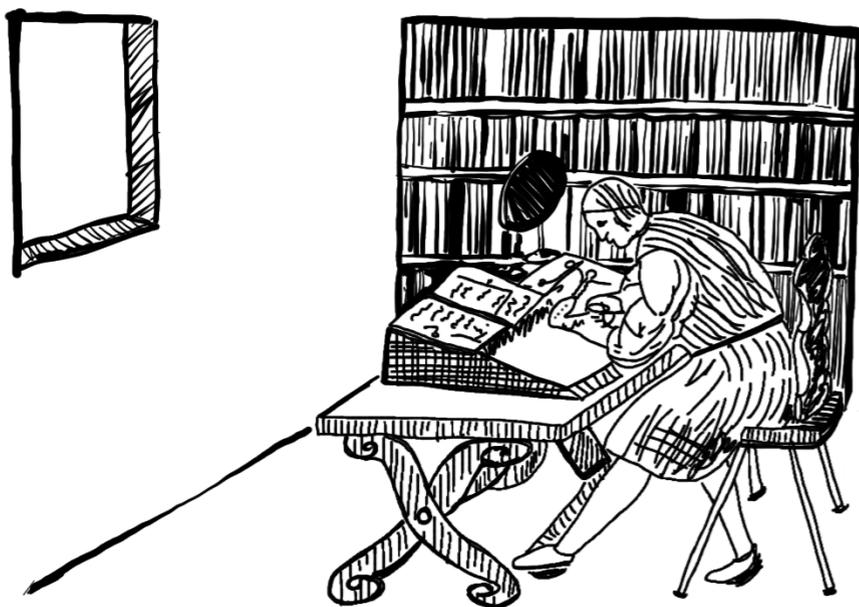
前述這些頁碼的編輯與設計，都是以紙本書為呈現媒介所進行的想像。《閱讀筆記》整本書在完成之後，以自出版限量的方式印成紙本，提供圖書館與相關機構館藏，而全文也以電子檔案方式提供下載。<sup>[註2]</sup>相較於在網路上可以快速明確地以關鍵字找到所需資訊，在圖書館或書店所看到書籍的排列，常會讓人遇到意料之外的書。在我的想像場景中，當有天某個讀者在圖書館意外遇到這本書，他可能會對這本書的內容產生興趣。他可以在網路上找到這本書的全文、可以進行下載、可以列印，甚至可以自行裝訂，成為他自己版本的實體書。經由這樣的設定，希望讀者可以從自己的角度經驗這些文字內容的閱讀過程。

《閱讀筆記》雖然以訪談為主要書寫策略，卻不是嚴格定義的訪談輯，而是一本「關於『書』的書」，希望能藉由受訪者文字、頁碼的架構、閱

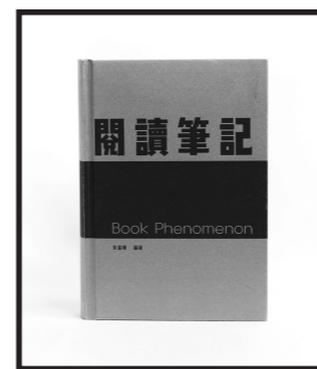
讀經驗等方式，使讀者能開啟自己對於書文化的認知與想像。正如整本書最開始的引言，如尼采(Friedrich Nietzsche)所說：「我們的書寫工具也影響我們的思維(Our writing tools are also working on our thoughts)」。

### 註釋

1. 本計畫訪談對象，在創作者類別包括：陳曉朋(藝術家)、路熙(小誌創作者)、紅林 Hori. b Goode(圖文創作者)、張紋瑄(藝術家)、犬吉工作室(製本創作者)。獨立出版類別包括：小8章芷衍(dmp editions)、Son Ni 倪和孜、智海(nos:books 挪石社)。策劃編輯類別包括：江家華(雜誌現場)、蔡胤勤(PAPER MATTER 藝術家書籍文獻庫)、柏雅婷(超展開策畫)。空間單位類別包括：黃廷玉(Mangasick漫畫私倉)、陳依秋(朋丁 Pon ding)、曹良賓(Lightbox 攝影圖書室)。展會市集類別包括：邱璽民(Not Big Issue小誌/獨立刊物市集)、黃偉倫(草率季Taipei Art Book Fair & More)、林君燁(傻瓜書日Fotobook DUMMIES Day)、沈昭良(Photo ONE召集人、攝影家)。在此再度感謝上述受訪者的慷慨參與及分享。
2. 《閱讀筆記》全文電子檔案提供下載，請見網頁[chuyinhua.com/book-phenomenon]。另外，在進行《閱讀筆記：Book Phenomenon》訪談計畫的同時，筆者亦參與《現代美術學報》編輯，主編42期專題〈出版作為藝術實踐的可能〉。相關文論見[https://www.tfam.museum/Research/PublishingDetail.aspx?ID=1266&ddlLang=zh-tw]。



《閱讀筆記：Book Phenomenon》文稿封面插畫。  
插圖參考來源——Paulo Kreutzberger, "XCVIII. Museum", *ORBIS Sensualium Pictus*  
(by Iohannes Amos Comenius), 1658.



《閱讀筆記：Book Phenomenon》紙本書。

### 作者簡介

#### 朱盈樺

藝術家、視覺文化研究者，近期關注當代生活中媒介意義的轉換，尤其是數位時代的書誌創作文化現象。英國西敏寺大學媒體藝術教育研究中心Practice-Based博士、倫敦大學金匠學院攝影與城市文化學系碩士，目前任教於國立台北教育大學文化創意產業經營學系  
<http://www.chuyinhua.com>