

## The Post-digital Aesthetic Practice of Artists' Self-publishing: Case Studies on *There Is No Future and Now Is the Past*

Yin-Hua CHU

### 藝術自出版的後數位美學實踐： 以《沒有未來》與《現在過去式》為例\*

朱盈樺\*\*

\* 本文為科技部專題研究計畫「新媒體文化與美學研究：臺灣當代書誌的跨域實驗」（計畫編號：MOST 108-2410-H-152-004-）的部分計畫成果。感謝兩位匿名審查委員給予筆者寶貴意見，使本文得以更加嚴謹完善，謹此致謝。

\*\* 朱盈樺，國立臺北教育大學文化創意產業經營學系副教授。

聯絡方式：chuchuhua@gmail.com / 臺北市大安區和平東路二段134號。

## 摘要

本文從後數位美學的角度出發，探討近年的藝術書籍以獨立出版自主發行的自出版實踐，並以臺灣藝術家黃海欣與獨立出版社「挪石社」於2016年合作的《沒有未來》和《現在過去式》為例。這組藝術書作品，無論是在圖像內容本身、書藝性的設計佈署、以及其所涉及開展的文化活動，皆提供思考後數位美學中，紙媒印刷與數位科技之間的混種狀態。文中首先釐清數位技術對印刷出版的影響，透過媒介律四元圖示的識別架構，分析媒介技術之間的多重交互作用與文化效應，再而指出：在後數位文化中，因數位技術提升製作效率與擴散傳播範圍，一方面將創作權交予大眾「強化」內容產製，另一方面則「弱化」書籍產製管道及文類分界。數位媒介提供製書者更多的合作管道，網路社群等平臺培養分眾讀者，形塑特定社群的文化認同，因此「重拾」的書市社群，使大眾（讀者／創作者）可以在現場偶遇未被分類的材料，並且將數位介面上的使用者經驗「轉化」於書的體驗介面，藉由書藝性編制調度，折射出超文本的閱讀情境。

關鍵詞：後數位、自出版、書藝性、媒介律

## Abstract

This paper seeks to investigate the artist practice of self-publishing in recent years from the perspective of post-digital aesthetics with a special focus on *There Is No Future* and *Now Is the Past*—two books authored by Taiwanese artist Huang Hai-Hsin and published by nos:books in 2016. The two books, whether in terms of content, design, and implicated cultural events, afford us an opportunity to ponder on the hybridization of printing and digital technology in post-digital aesthetics. This paper first of all clarifies the impacts of digital technology on printed media, and then analyzes the complex interaction and cultural effect between medium and technology by reference to the tetrad framework in *Laws of Media*. This paper points out that digital technology has improved production efficiency and expanded the scope of dissemination in the post-digital culture, which grants the public the authorship to “enhance” the production of content, “obsoletes” conventional literary genres, as well as highlights the materiality of paperbacks as the reading interface. Digital media offer book producers greater access to cooperation, whilst online communities develop their respective target readers and shape their own cultural identities. Therefore, the “retrieved” art book fairs not only allow the multitude (readers/authors) to encounter unclassified material and “reverse” digital thinking (e.g. user experience) into artistic book design, but also enable them to reconfigure the existing material and create hyper-textual contexts for reading.

**Keywords:** post-digital, self-publishing, bookness, laws of media

## 一、前言

自21世紀初期，數位科技進入大眾的日常生活，帶動社會整體的轉變，包括文化思想、經濟模式、閱眾體驗等。數位技術與網際網路等發展，挑戰書籍原有的創作與產銷模式，造成書本危機的傳說（Grafton 2008: 1-8; Darnton 2009: 3-20）。各式電子閱讀器試圖取代傳統支撐書的紙張，並且在行銷策略上與連鎖實體書店、網路書店或圖書館合作，例如Google於2004年開啓的Google Books計畫、2007年由亞馬遜Amazon發行的Kindle電子閱讀器、2009年美國實體書店Barnes and Nobel的Nook 1st Edition、2010年蘋果電腦發表的第一臺iPad等。這些數位出版的模式，不僅降低傳統紙本的製造與配銷成本、節省實體空間的資源、強調設計與使用者經驗，也發展新型態的文本創造與閱讀模式（Borsuk 2018: 197-258）。

另一方面，自2000年以來，在國際間蓬勃且頻繁舉辦的藝術自出版（self-publishing）卻以另一種風貌出現。自2006年起由非營利組織Printed Matter<sup>1</sup>於紐約現代藝術博物館分館MoMA PS1舉辦的「紐約藝術書展」（NY Art Book Fair），集結國際藝術團體、獨立出版單位、藝術家與設計師等，展示多元豐富的出版品，也接連帶動其他城市舉辦相關書展市集。<sup>2</sup>在臺灣，除了「牯嶺街書香創意市集」之外，2010年之後亦開展出新的樣態，包括2013年開始舉辦的獨立刊物市集「Not Big Issue小誌」、2016年開始的「草率季 Taipei Art Book Fair & More」，2017年起於臺中的「Break Off Art Book Fair 藝術書展」、2018年起強調以影像和自出版為主體的「傻瓜書日 Fotobook DUMMIES Day」、2018年起由獨立選物唱片行Waiting Room舉辦的「Room Service 藝術市集」等。這些藝術書的展會市集當中，

1 Printed Matter成立於1976年，是由勒維特（Sol LeWitt）、利帕（Lucy Lippard）、迪克（Edit DeAk）等藝術家、藝評論者、出版人共同發起的非營利藝術空間與書店。

2 例如日本東京Tokyo Art Book Fair（2009年起）、南韓在北首爾美術館舉辦的Unlimited Edition（2009年起）、分別在英國倫敦與法國巴黎舉行的OFFPRINT（2010年起）、新加坡Singapore Art Book Fair（2013年起）、中國在北京與上海舉辦的ABC Art Book Fair（2015年起，全名為Art Book in China）、加拿大多倫多的Toronto Art Book Fair（2016年起）、中國上海的Unfold Shanghai Art Book Fair（2018年起）等。

展出的書誌刊物形式多元，部分活動現場也搭配舉辦相關主題的展覽、工作坊、音樂表演、講座與討論會等活動，甚至連帶開啓與其他國家與城市串聯的合作計畫。

然而，2020年當全球活動受到疫情影響時，許多強調實體參訪經驗的藝術書展，卻又以實驗性的方式轉換為線上模式。例如原預計在東京都現代美術館舉辦的「東京藝術書展」（Tokyo Art Book Fair）轉為「虛擬藝術書展」（Virtual Art Book Fair，簡稱VABF），<sup>3</sup>在網頁中以3D互動技術使觀者可以隨時「進入」模擬的展場空間，依實體參觀書展的經驗「逛」每個參展攤位；於東京時區的展覽開放期間，也可透過線上通話的方式和參展攤位進行詢問互動。在藝術書展的周邊活動中，使用影音串流的方式舉辦相關主題的講座與論壇，觀者亦可在活動之後重新觀看影片，成為主題式的線上資料庫。

換句話說，原先看似為解決紙本書閱讀的困難（實體書的取得途徑、重量與儲存空間等成本）所發展出的數位閱讀與產銷模式，並沒有真正取代紙本書；看似因應數位文化（缺少實體接觸翻閱的感覺等）所興起的紙本自出版，在疫情期間反而利用數位技術，開啓各種不同型態的虛擬書展的嘗試。本文將這樣的狀況視為後數位（post-digital）文化的體現，而其中一個有趣的案例，是臺灣藝術家黃海欣由獨立出版社「挪石社」（nos:books）出版的《沒有未來》（There is No Future）和《現在過去式》（Now is the Past）。<sup>4</sup>這兩本藝術書由藝術家倪和孜擔任編輯，她將黃海欣的紙上速寫作品作為素材，在裝幀設計的過程中以創作思維進行排序策劃，兩人的合作方式與傳統出版場域中的編輯與創作者不同，更像是策展

---

<sup>3</sup> Virtual Art Book Fair. 2020. Retrieved from: <https://2020.virtualartbookfair.com/en/rafael/> on July 20, 2021.

<sup>4</sup> 挪石社2008年於臺北成立，網站介紹為：「目前主要出版藝術家的意念、行為，出版品於網站發售，並發行至臺港歐美各城市，以及參加書展；閒餘時販售經揀選之各國限量畫冊、奇書、絕版書等」。黃海欣自2014年參與挪石社出版的《佛陀跳》（FOLDER ATTACKS ISSUE ONE\_BUDDHA JUMPS），之後亦陸續合作出版品，除了本文提及的《沒有未來》與《現在過去式》，亦有以單人組裝Ikea傢俱的《Single》（2018）、以台北大安森林公園為描畫對象的《Pre-order 1》與《在公園》（2019）等。

人和藝術家的合作模式。近年臺灣逐漸出現多元的藝術書籍，尤其是藝術家與本身也是藝術家或策展人的編輯合作，例如藝術家羅智信與獨立出版社「dmp editions」編輯章芷珩合作的《卡達露骨》，將羅智信在創作中對於現成物的使用轉化為工業型錄；或是由藝術家黃贊倫與獨立出版社「超展開策劃」編輯柏雅婷合作的《黃贊倫設定集》，強調以藝術家書籍概念編制作品集。在這些作品當中，《沒有未來》與《現在過去式》這組藝術自出版，無論是在圖像內容本身、書藝性（bookness）的設計佈署、以及其所涉及開展的文化活動，皆呈現了後數位文化當中紙媒印刷與數位科技之間的混種狀態。

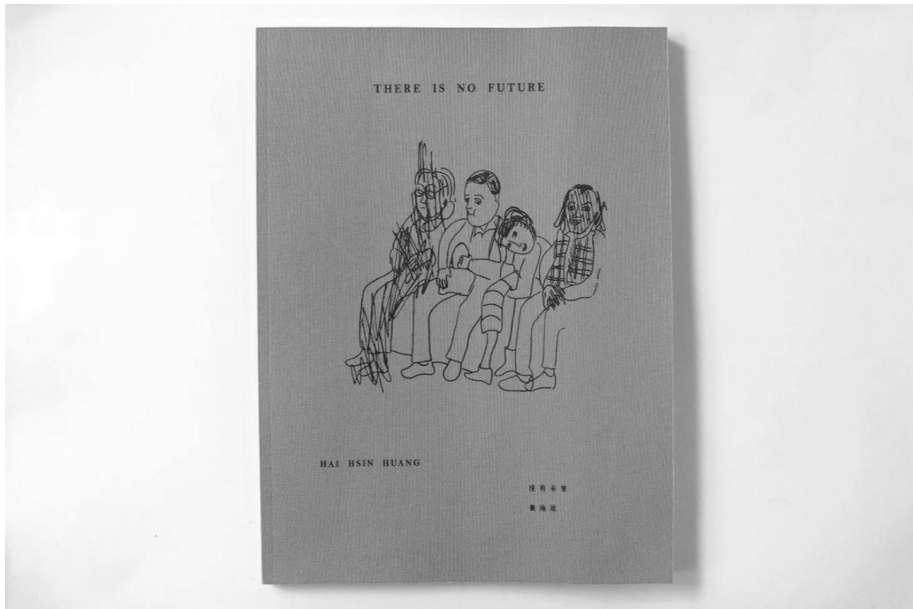


圖1：黃海欣，《沒有未來》，36頁，25公分×33.5公分，平版印刷／布面書皮絹印／膠裝，限量800本，椰石社出版，初版2016年9月。（圖片來源：椰石社網頁）

這組作品起源於黃海欣2016年在紐約的個展「博物館展」（A Museum Show），<sup>5</sup>展出的作品包括油畫系列與紙上速寫（pencil on paper），內容維持黃海欣一貫對於日常生活中荒謬細節的關注，<sup>6</sup>描畫在紐約各座博物

5 「博物館展」於2016年8月26日至9月23日展於紐約456藝廊。

6 黃海欣在近年的展覽中，常以對偶的方式呈現作品。例如2020年於臺北THE

館的觀察。<sup>7</sup>而其中的紙上速寫，則由挪石社出版兩本一大一小的《沒有未來》與《現在過去式》。這兩本書於2017年被收入紐約的大都會藝術博物館（Metropolitan Museum of Art, The MET）的圖書館典藏（Thomas J. Watson Library）。2020年大都會博物館開館150週年，因受疫情影響無法舉辦實體活動，在相應而生的線上企劃「博物館故事」（Met Stories）中，以視訊方式訪問當時在臺灣的黃海欣，甚至因而轉播那段期間臺灣夜市生活樣貌。<sup>8</sup>黃海欣解釋這系列作品的創作起因，是在旅居紐約時很常拜訪大都會藝術博物館，然而她在其中注意到的不是展出作品，反而是在博物館現場的參訪大眾。作品名稱「沒有未來」暗示博物館內展示的物件都是屬於過去，相對應的袖珍書（miniature book）<sup>9</sup>標題「現在過去式」則是以文字遊戲回應。過去、現在、未來，唯有「過去」被留下——未來並不存在（There is no Future），現在也即將成為過去（Now is the Past）——兩本書以趣味的方式相互呼應，從標題、尺寸、內容、裝幀設計等，提供讀者在翻閱過程中的互文經驗。

本文以這組作品為主要案例，將前述提及「數位」與「類比」的相

---

HALL替代空間中展出的紙上速寫〈巴塞爾藝術展〉（Art Basel）描畫在2019年全球新冠疫情前最後一次的實體香港巴爾藝術展，將博覽會的整體形象形塑成生動畫卷，描繪疫情前全球化藝術市場的盛世。同段時間於臺北市立美術館的2020年臺北雙年展「你我不住在同一星球上」（You and I don't Live on the Same Planet）展出相對應的〈巴塞爾藝術展後〉（After Art Basel），則是描畫藝術家於博覽會華麗舞臺幕後，各種工作景況的觀察。以本文角度來看，這也可被視為藝術家的反規訓——在「博物館展」裡描畫的是現場參展觀眾，在「巴塞爾藝術展/後」的題目描畫的是展場與後臺的實際工作場景的對照。

7 包括：大都會藝術博物館（The MET）、上東城（Upper East Side）、現代藝術博物館（MoMA）、布魯克林博物館（Brooklyn Museum）、布魯明戴爾百貨公司（Bloomingdale's）。

8 見大都會藝術博物館網站：“Angela Reynolds, Gretchen Rubin, and Hai-Hsin Huang. Essential. Met Stories Ep7”, The Met 150. Retrieved from: <https://www.metmuseum.org/150/met-stories?v=angela-reynolds-gretchen-rubin-and-hai-hsin-huang-essential-met-stories-ep-7> on July 20, 2021.

9 袖珍書（miniature book），在不同文化中各自有其歷史脈絡，廣義來說是屬於書冊工藝（book art）的一部分，例如在西方歷史中，自中世紀開始將聖經資料轉錄至袖珍書中，讓觀者可以隨身攜帶並隨身閱讀；日本歷史中的「豆本」（まめほん），指的是迷你尺寸的印刷品，呈現日式美學。中國歷史中則有自南齊開始的「中箱本」，並將此名稱沿用至南宋，明清之際才逐漸使用「袖珍」一詞，是大眾喜愛的隨身讀物形式。



互映照，理解為後數位文化中因數位科技發展所擠壓出的縫隙。「後數位」不是從歷史進步的角度來探討數位技術，也不是用數位技術來否定類比技術；後數位並非二分法的概念，而是包含反思和批評的複雜視角，同時涉及當代和現代的討論。因此，後數位理論提供反思藝術自出版的觀點：當現有的文化模式受到數位科技的影響之後，原有的文化價值產生何種質變？文中首先釐清數位技術對印刷出版的影響，藉由麥克魯漢父子（Marshall McLuhan & Eric McLuhan）提出媒介律（Laws of Media）的四元架構，與其中列舉的案例「複印術」（XEROX）為基礎，探討數位技術產生的多重交互作用與文化效應；再來以《沒有未來》與《現在過去式》書作品為例，依次探討其中的「強化（enhances）」與「弱化（obsolesces）」、「重拾（retrieves）」與「轉化（reverses into）」等四種表述，分析其中所開展實踐的後數位美學。



圖2：黃海欣，《現在過去式》，447頁，3.7公分 x 4.7公分，線膠裝，限量 800 本，椰石社出版，初版2016年9月。（圖片來源：椰石社網頁）

## 二、「後」數位理論探討

若從字面上的意義理解，「後數位」的字首「後」提示的並非否定或超越，而是奠基於數位技術發展的當代文化中，持續反動卻又延續的狀態。相較於「新媒體」（New Media）中新與舊的對應暗示，後數位指出在數位科技影響下，新舊型態媒介的融合可能。後數位概念最初由音樂學者卡斯康（Kim Cascone 2000: 12-18）提出，用以探討特定結合科技突刺（glitches）與簡易電腦技術製作的電子音樂類型；媒體藝術家安德魯（Ian Andrews 2000）進一步擴張此字詞的意義，以後數位美學的概念，主張數位科技的發展並非讓創作表現趨向形式上的完美。即使卡斯康提出理論的背景是針對數位技術對音樂領域所產生的效應，甚至在當時的技術概念中誤將數位與高科技混為一談（Cramer 2014: 162-166）；然而「後數位」這個詞彙所延伸出的意涵卻持續被不同領域的學者援引，諸如貝瑞（David Berry）、阿利森伯格（Mel Alexenberg）、邱誌勇等，不約而同探討數位科技的價值判斷、數位概念的定義、數位文化所形構的思維模式等，以擴張其理論定義。

其中，媒體藝術學者克拉瑪（Florian Cramer 2015: 12-26）針對現有理論忽略類比與數位在界定上的技術科學（technical-scientific），提出數位的定義並非侷限於電子的0與1位元，甚至可擴張為類比形式中可被計算的單位。克拉瑪從「post-」字元重新整理後數位語境脈絡，強調後數位是當藝術與設計全面受數位科技衝擊之後所演化出的概念，是「舊媒體如新媒體般地被使用」（Post-digital = 'old' media used like 'new media'），並舉曼諾維奇（Lev Manovich）提出的新媒體定義（數值化呈現、模組化的資料形式、自動化的素材等等），主張將這些概念運用在當代非新媒體的藝術設計上。克拉瑪對於後數位的定義模糊了舊與新媒體之間的界線，讓舊媒體未必趨向懷舊情結、新媒體也不盡然指向未來，而是強調媒介使用的動機與選擇。

另一方面，盧多維科（Alessandro Ludovico 2014: 31-50）亦試圖破除類比與數位的二分界線，從媒介文化史的脈絡分析印刷媒體，分析相較於收音機、錄影機等，印刷是其中歷史最久、也最晚受到技術演化的影響；



每當新的媒介技術出現時，印刷媒體都面臨威脅，但卻沒有被取代。盧多維科透過回溯前衛藝術的發展脈絡，提出當代的印刷文化如何受電腦駭客文化影響，並認為在數位浪潮中，在所有資訊都面臨要被數位化的情境中，某些數位技術的基礎（包括可攜帶、可搜尋、可編輯、可分享等），被灌注於舊有的媒介中。盧多維科所整理出的後數位印刷（postdigital printing），分別從製作、架構、價值、空間、慣習、消費、姿態等面向，歸納出100項「印刷／紙」與「電子／像素」之間的異同（Ludovico 2014: 159-161）。印刷紙本在介面上穩定、無時間性的閱讀型態，甚至印刷品排版時的黃金比例、直式或橫式的閱讀方向等，已被數位出版採用：網頁瀏覽和數位閱讀的使用設計，近似莎草紙捲（papyrus scroll），提供延長的書寫和閱讀經驗；而電子閱讀器的翻頁型態，是模擬抄本（codex book）的翻頁形式，其中資料的結構、甚至是書籤的安插重點標示，皆延續抄本的書藝本質（Borsuk 2018: 197-200）。舊媒體並沒有真正的消失或被取代，而是根據技術與工業的進程需求，呈現新的樣貌。在這樣的前提下，針對當代的藝術自出版，如果我們僅從既有的傳播媒介範式來思考，似乎忽略新媒體科技對於當代文化的影響。換句話說，新媒體文化當中的藝術內涵的擴張，如何從科技數位的角度涉入藝術與設計，以形成不同領域的交織狀態？藝術家如何以書籍作為創作形式，轉譯創作思維？在數位文化當中，不同形式的媒體例如文字、靜態照片、動態影像等架構的轉變融合，如何改變閱眾的經驗過程？新媒體當中強調新科技特性，所呈現的美學價值與感官經驗，當中的細節如何呈現？

後數位概念強調新媒體所構築的生活情境，使不同型態的媒介相互交織，我們面對的不僅是新媒體與舊媒體的跨界，更是數位科技進入生活中折射出的多元選擇。然而在進一步討論後數位美學實踐之前，需要先釐清後數位所面對的數位技術對於原有類比的作用。麥克魯漢父子（1988: 129-214）提出的「新科學」媒介律，透過媒介律以四元圖示（tetrads）作為分析架構，從四個提問來探索所有媒介與人造製品（human artefacts），亦可延伸到新興媒介的觀察。<sup>10</sup>媒介律採用側面的解釋方法與非線性連續的觀

10 麥克魯漢以媒介律分析各式例子，例如繪畫透視、冰箱、符號學、廣播、飛

點，以多元視角取代單一觀點，探討模式識別的形式因果關係（Morrison 2006: 163-194）。其所標誌的四元圖示區分出的效應分別為：強化、弱化、重拾、轉化，透過循環探問的方法架構，強調此四重的因果效應並非各自為政，而是同時並施，其中涉及的多種媒介也會互相影響。<sup>11</sup>換句話說，媒介律提供的並非問題的解答或解釋，而是以沒有終點的方法進行提問，每種媒介與其效應之間是以類似螺旋（spiral）的方式推演前進，同時存在循環和持續變化的關係（Levinson 1999: 187-203）。

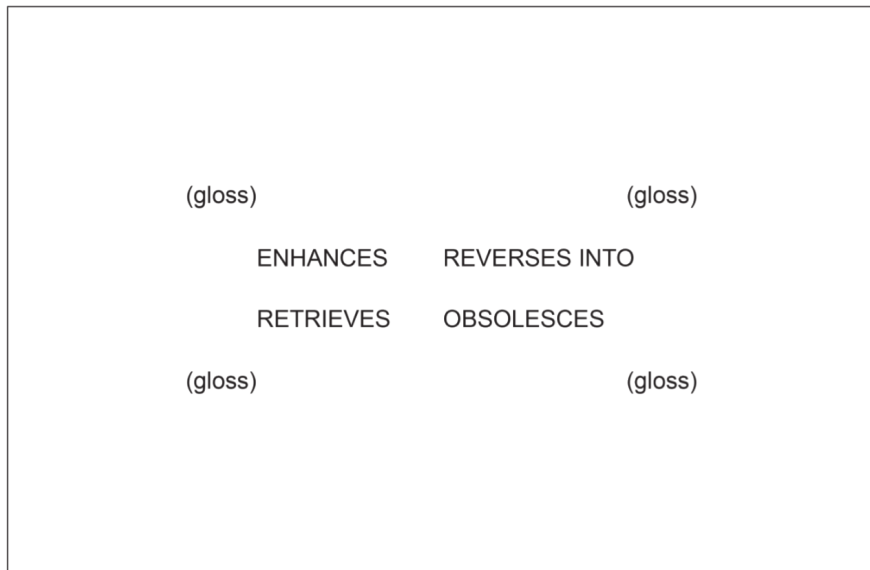


圖3：媒介四元律（TETRADS）（資料來源：McLuhan and McLuhan 1988: 129）

在媒介律所列舉的多項案例中，麥克魯漢探討20世紀在電子時代出現的複印術，<sup>12</sup>反映他如何思考印刷技術的進程與人類文化的關係。回顧

機、洗衣機、信用卡等媒介與人造製品。

<sup>11</sup> 在麥可魯漢的設定中，四元圖示並無正確的閱讀順序，可能從左讀到右（從強化到轉化）、或是從上讀到下（從強化到重拾）。然而本文在架構上為方便閱讀，將順序依循原文當中的強化、弱化、重拾、轉化，並依序分析。

<sup>12</sup> 複印術為1938年由工程師柯奈（Otto Kornei）與物理學家卡爾森（Chester Carlson）發明，其複製原理成為現在大部分的影印機、雷射影印等的基礎（Cella et al. 2017: 138）。

書的歷史發展，其中曾出現幾項技術上的突破，對當時社會文化帶來衝擊轉變。例如西元第2與3世紀基督教世界的抄本，將多張紙黏貼在一起，讓閱讀者可以自行翻閱，改變書本過去的紙捲，對當時基督教的傳播發揮關鍵性的作用，也成為後來紙本書冊的基本形式（Houston 2016; Lyons 2011）。15世紀古騰堡的活字印刷術促成更大的書籍消費市場，而於20世紀初發明的複印術除了讓書籍的生產範圍擴增之外，亦帶動小誌的自出版（Piepmeier 2008: 213-238），以及藝術家書籍作為觀念藝術的實踐場域。<sup>13</sup>以下藉由麥克魯漢在媒介律中提出的複印術案例為基礎，進一步逐項分析數位技術對原有複印術（類比）的影響，以建構後數位美學實踐所面對的數位。

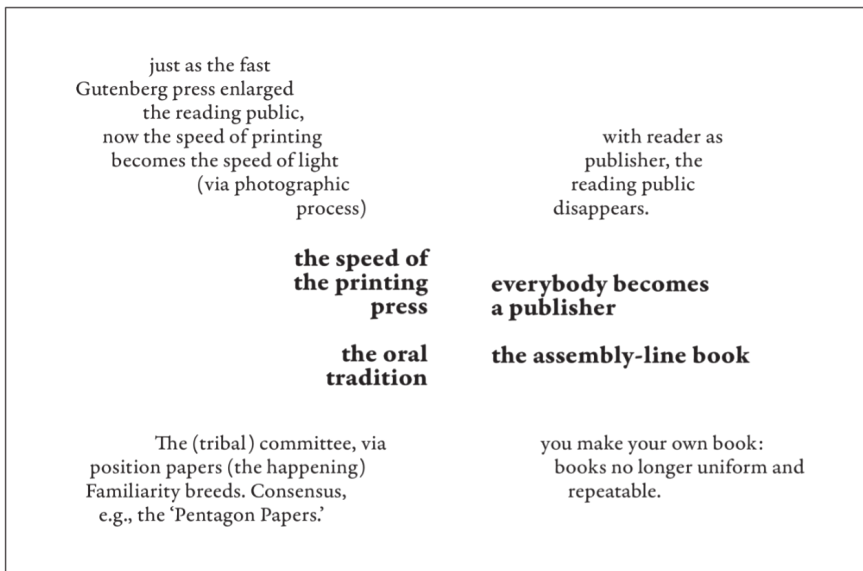


圖4：複印術（XEROX）（資料來源：McLuhan and McLuhan 1988: 145）

<sup>13</sup> 西格勞勃（Seth Siegelaub）於1968年策劃的「Xerox Book」，邀請觀念藝術家安德烈（Carl Andre）、貝瑞（Robert Berry）、休柏勒（Douglas Huebler）、柯蘇斯（Joseph Kosuth）、勒維特（Sol LeWitt）、墨瑞斯（Robert Morris）、韋納（Lawrence Weiner）等，分別製作25頁內容，透過「標準化」的格式呈現複印技術普及化所開展的藝術觀念。見MoMA. 2013.

### 三、「強化」的內容產製與「弱化」的文類分界

數位科技降低出版門檻，讓不同規模的創作者或出版商皆能做出適合該社群的成品。隨需印刷（POD，print-on-demand）的技術以高階列印的方式輸出電子檔案，可在大型影印中心完成，雖然印製成品的效果不如傳統印刷當中的製版分色，卻提供少量印製的服務需求。這樣的便利性造成兩面刃的連帶效益，若以媒介四元律來看，強化的是作品的內容產製，而弱化的部分是作品的文類形式，兩者幾乎以共時狀態發生。

在媒介律的強化面向中，主要提問為「它使什麼得到提昇或強化」（McLuhan and McLuhan 1988: 7）。以麥克魯漢所舉的複印術的例子來看，複印術的發明帶來的首要衝擊是印刷的速度，以及伴隨「快速印刷」對文化產生的效應——「如同古騰堡印刷機使閱讀的公眾大幅增加，如今印刷的速度達到光的速度（憑藉攝影技術）」，此時的書籍仍是維持抄本書的實體形式，支撐材料仍是以書的傳統「紙」為主（McLuhan and McLuhan 1988: 145）。相對於複印術對印刷的影響是增快產製（複印）速度，數位技術則是降低製書的門檻，進一步增加製作效率，並擴展傳播的速度與範圍。各式在製書過程中需要的工具，包括繪圖板、數位筆、掃瞄器、繪圖排版軟體、相應開發的APP等，提供程序化（programmed）的操作模式。網路所形成的利基市場與分眾通路，例如募資平臺與社群網站等，亦提供創作者交流與發行管道，創作者可以在作品完成時隨即透過網路發表，並因分眾的效應，以更有效率的方式將資訊傳達給可相對應的受眾。換句話說，正因數位技術增進產製與傳播的效率，使得大眾更能參與不同程度的創作。

我們可以在《沒有未來》的圖像內容中看到大眾對於藝術創作的參與。〈The MET #2〉（圖5）呈現大都會藝術博物館的大廳——大廳作為中介空間，是介於外部世俗的常民空間、與進入博物館具有高知識正統性且館藏豐富的神聖機構。畫面正中央是大廳的環狀櫃檯、左右兩邊是坐滿觀者的長凳；下方的電子安全檢查門與上方通往展場的長廊樓梯分別代表大廳場所的入口與出口，畫面四周的商品展示區則暗示博物館作為文

化消費的場域。在黃海欣所描畫的博物館大廳中，佈滿各種身份的「一般人」，從人物的穿著打扮、體態動作、行為舉止等，我們得以判斷這些人的身份，也同時暗示大都會藝術博物館的社會功能：穿著時尚精品濃妝打扮的貴婦（大都會藝術博物館自1948年開始舉辦年度慈善晚會「Met Gala / Met Ball」）、高舉旗幟的導遊及觀光旅遊團（大都會藝術博物館作為紐約重要觀光景點）、坐在輪椅上的觀者以及育嬰娃娃車等（博物館的文化近用與友善平權空間），以及坐在長凳上休息或低頭滑手機、手拿自拍棒或各式平板電腦的觀者。在西方博物館歷史中，18、19世紀的博物館是帝國用來宣揚國威與展示殖民成果的空間，是屬於貴族菁英的文化機構；20世紀在文化平權觀念的發展下，博物館成為平民大眾的休閒娛樂殿堂。<sup>14</sup> 班雅明（Walter Benjamin）在1936年的文章〈機械複製時代的藝術作品〉（“The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”）中即點出當時藝術技巧所經歷的巨大創新，強調人們應該做好準備影像藝術的創作能力。從藝術品與技術創新的關係來看，當大量製造的藝術品（包括印刷術、攝影、電影等媒介）取代手工時期的成品，藝術品「靈光」（aura）所涵蓋的在場、儀式性與本真性，在機械複製的時代面臨意義上的轉變，而在靈光消逝的背後，也隱含了現場、神聖、單一等既有價值被取代（Benjamin 1999[1936]: 21）。

《沒有未來》的作品標題暗示當代博物館裡大敘事的終結，畫面當中去透視的繪製方法，讓展品和觀者在畫面中的重要性是相等的，這樣的繪製手法暗示著當代博物館成為多樣的消費活動。相對於現代主義博物館文本論述的單一、由上層對下層階級意識的支配，在當代生活中，展覽文本脫離博物館生產者（館方）原先設定的價值意義，知識的生產和消費同時運作，知識和文化的生產亦不再是特定社會階級的權力，而數位化媒介又從各種角度挑戰藝術品的本真性——館藏品與文獻等資料的儲存、典藏數位化、結合數位技術開採出的展示呈現或甚至使用社群媒

---

<sup>14</sup> 相較於英國大英博物館與法國羅浮宮的帝國殖民歷史，美國的大都會藝術博物館於1870年由銀行家、商人、藝術家等發起構建，動機是希望博物館給予美國公民藝術教育的薰陶，屬於公民財產。

體作為行銷宣傳，強化觀者在博物館中的現場體驗。2020年疫情期間，大都會藝術博物館在社群媒體Instagram中發起的「#metsketch」，以關鍵字標籤（#，hashtag）集結圖像，鼓勵大眾將在博物館內的速寫上傳。在「#metsketch」當中可見到幾種類型的圖像：素描紙本與展品的合照、素描紙本的照片、博物館空間內的場景素描、觀者的自拍等。《沒有未來》中的紙上速寫作品也出現於「#metsketch」，和其他大部分圖像一樣，是拍攝使用者自己在大都會藝術博物館裡的各種速寫。黃海欣的作品將焦點轉放於博物館現場的觀者——畫面中在博物館裡的大眾人手一臺手機，可被聯想在日常生活中「拍照、上傳、打卡、關鍵字#」的社群媒體文化，博物館中的現場，會依照拍攝者的不同意圖、甚至工具技術被紀錄、詮釋，複製流傳於網路社群當中。

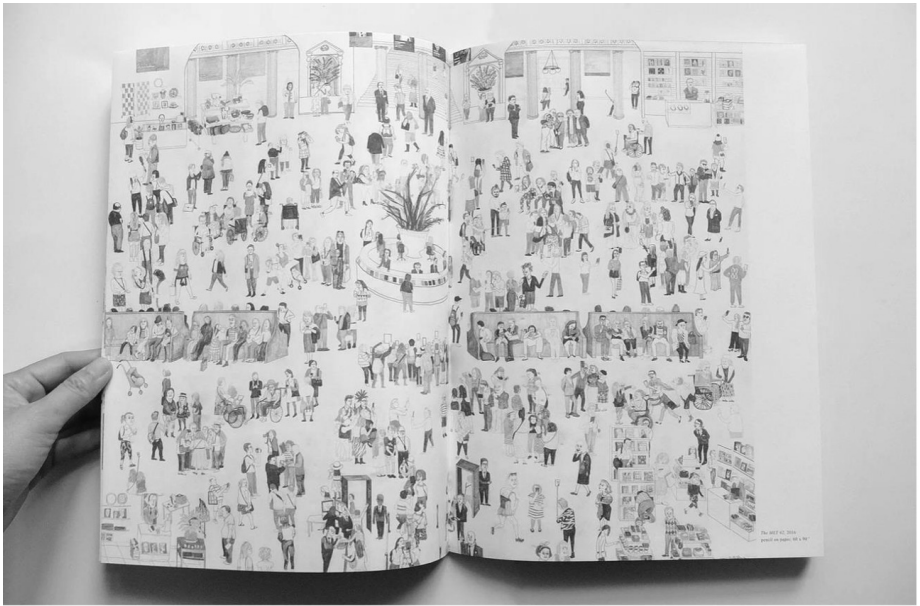


圖5：黃海欣，〈The MET #2〉，2016。收錄於《沒有未來》，原作為紙上作品，尺寸為60x90”。

（圖片來源：擲石社網頁）





圖6：黃海欣，〈The MET #2〉（局部）（圖片來源：《沒有未來》，2016。）



圖7：黃海欣，〈The MET #2〉（局部）（圖片來源：《沒有未來》，2016。）

數位技術加速資訊的產製效率與擴散傳播範圍，從媒介律當中的強化看來，即促使文本的內容產製可透過各式型態傳播流通，甚至可被視為後數位的消費戰術，以抵抗單向流動的資訊。然而另一方面，《沒有未來》當中重複出現的博物館工作人員，包括顧展警衛（guard）、管理人員、商店店員、現場志工等，與現場的觀者大眾形成對比。這些工作人員身著制服，在入口安全管理的掃描儀或作品前維持秩序，暗示在博物館場域中應有的文化行爲，以符合博物館內部的行爲規則，也暗示現場存在的窺視與監督（圖8）。另外，例如在〈Brooklyn Museum〉中（圖9），牆邊一排共13件人頭雕塑，對應畫面中間環狀座椅上的13位觀者，幾乎每人（或每組）都拿有手機，有人低頭、有人手握自拍棒、有人用手機自拍。環形座椅的結構與自拍的動作，讓人聯想到傅柯（Michel Foucault）借用邊沁（Jeremy Bentham）「圓形監獄」建築概念所提出的全景敞視（panopticon），環狀監獄結構及位在中心的瞭望塔，讓管理者可在中心監看任何角落。傅柯探討的是空間在社會中的功能和運作方式，透過分解觀看與被觀看的操控機制，揭示強調空間是權力得以實施的場所，其間規訓的技術是如何從明確秩序的暴力轉變而來。這樣的對應邏輯，可用來理解畫面當中的觀者手上握有的手機。在這些圖像中，我們無法得知畫面當中的低頭族各自在做什麼，也許正在查資料、也許分享照片、也許在社群媒體打卡、或持續交錯重複各種動作。這也暗示在當代生活中，當我們擁有更多便捷的數位技術可以生產、紀錄、傳遞、儲存內容，同時卻也更被納入規訓網絡當中，即使自認為在場所（博物館）內開創趨近主觀概念的空間（手機），仍無法抵制對抗科層機構的策略。



圖8：黃海欣，〈The MoMA Guard〉，2014。收錄於《沒有未來》，原作為紙上作品，尺寸為14x11”（圖片來源：《沒有未來》）

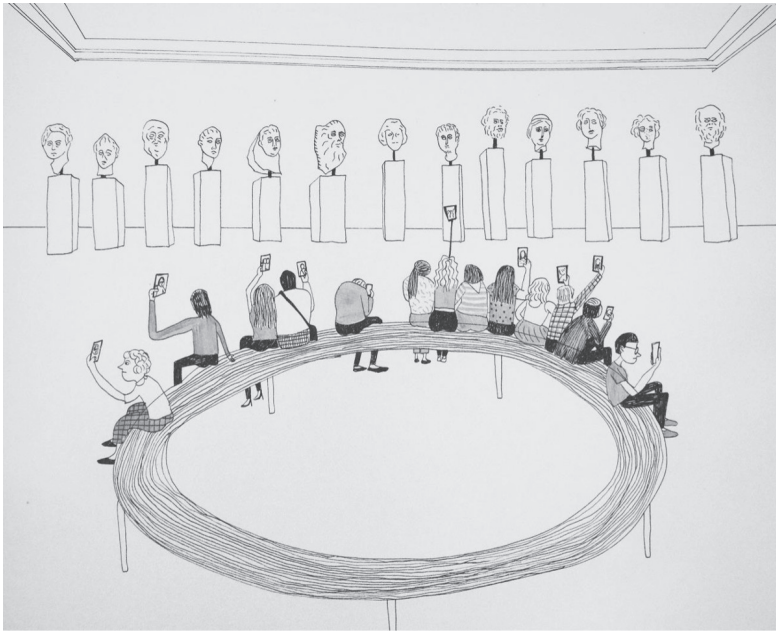


圖9：黃海欣，〈Brooklyn Museum〉，2015。收錄於《沒有未來》，原作為紙上作品（color pencil and ink pen on paper），尺寸為11x14”（圖片來源：《沒有未來》）

也因此，我們可以進一步思考當創作門檻降低、各種內容產製被強化的同時，另一方面所造成的是文類分界的弱化。媒介律當中弱化的主要提問為「它使什麼東西過時、或者說取代什麼東西」（McLuhan and McLuhan 1988: 7），在複印術的例子中，被淘汰的是「生產線 / 裝配線書籍」（the assembly-line book），因為複印機讓人可以「自己動手印製書籍，書籍不再是相同模式、也不再是重複的」，不同的人皆可參與書籍的意義生產（McLuhan and McLuhan 1988: 145）。從這樣的角度來看，數位技術出現之後，被弱化與淘汰的是書籍的產製管道，尤其是傳統出版產業自19世紀下半以來發展出的商業模式，包括版稅制度和國際著作權等。新型態的銷售與傳播方式隨著數位技術的發展出現，電子閱讀器在行銷策略上擴大開發通路，或甚至在書店或圖書館設置隨選列印機器，讓讀者可以直接將電子檔案列印成書籍並同時裝訂完成，<sup>15</sup>以先銷售後生產（sell and produce）的方式節省配送和庫存成本，而網際網路所開發出來的使用者經驗，例如開放原始碼（open source）、自媒體、分眾社群、自造文化（maker's culture）等，亦影響數位出版的產製模式。

這樣的狀況，使得自出版品的文類（genre）變得複雜並難以界定，甚至也對原先存有的分類邏輯提出質疑，尤其當創作者是以書的本體為考量，而非先定義書的類型或功能。舉例而言，小誌（zine）原是指自行出版、獨立文本，個人或小群人以非營利和小規模的方式製作，主題包括各種迷群的嗜好、音樂、電影或政治，在西方1970年代龐克文化中，成為強調精神理念與對抗體制的另類媒介；然而，在當代的小誌當中，透過網路集結社群、散佈資訊與共同創作，或以數位化形式呈現於網路部落格，操作模式從原先屬於次文化獨立精神的傳播管道，演變為專注其紙本物質特性在量體上的「小」。<sup>16</sup>藝術家的書（artist's book）自20世紀初期前衛藝

---

15 例如2007年紐約公共圖書館（New York Public Library）裝設的快速印書機（Espresso Book Machine），連接資料庫中開放版權的書籍，讀者可直接隨選列印並裝訂完成。

16 作為對應雜誌（magazine）的小誌，在美國巴納德學院（Barnard College）定義中，是一種「獨立出版，以表達理念為核心，不以營利為目的」的創作。從美國在1930年代的同人誌（fanzine）、1970年代到1990年代龐克場景中作為資訊

術以降便有各種嘗試，1960年代末以來，由觀念、地景、偶發等藝術概念所開展出的創作型態，透過書籍固有的符號體現藝術家的創作概念，挑戰觀者既定的閱讀經驗；而當代的藝術家書籍，又因美術機構、出版業與藝術市場的發展，呈現更多元的狀態。<sup>17</sup>「攝影書」（photobook）的發展則與攝影媒介的歷史與表現相關，「書」是最能夠接近攝影原作的方式，攝影書當中照片的連結有其脈絡的設計安排，在圖像的編排上貫徹攝影平面影像的敘事，讓觀者在翻閱攝影書過程當中的流動性；在當代的攝影書創作中，創作思維一方面受到當代創作觀念的影響、一方面又受數位技術的介入，攝影藝術家也不僅將書媒介作為照片集結的途徑，而是將「書」視為另一種展演空間，也是照片的物質性延伸（Di Bello et al. 2012）。

這三種在近年來藝術書市集中常見的書類有其各自歷史脈絡，界線雖然難以界定，但在製作的過程中呈現共通性，包括對於視覺圖像與排版設計的美學要求、圖像編輯的完整性、靈活運用裝幀與紙材的形式、印刷規格的多元等等，透過各種方式體現製作者的創作思維，將書本視為創作的本體，讓讀者在與紙本刊物接觸的過程中有更多的可能性。藝術家利用紙本書的類比書藝，透過書籍形式本身的物理屬性（physicality），以及創作者選擇以書作為媒介時所需處理的物質性（materiality）。<sup>18</sup>書藝性的特質，反映在書的外觀形體（如書封、書底、書脊、頁面）與裝幀形式；在打開書籍時，讀者在翻閱過程中感受的序列，和與文本產生的私密連結；

---

交換、發表主張與爭取性別平等的龐克誌，到1990年代開始小誌創作者利用電腦創作、透過網路交流（新活水2018）。

- 17 在中文語境中artist's book有不同的翻譯，作為中文直譯「藝術家的書」，在字面上強調「書」（作品）是屬於「藝術家的」（創作者），回應自杜象開始，藝術創作當中概念先行的重要性（Drucker 2004; Phillpot 2013）。在中國較為常見的譯法「藝術家手製書」在字面上凸顯人為手工的介入能力，從工藝的角度區別出artist's book與數位書籍格式的區別（徐冰2015）。另外又如「藝術家書」、「藝術家書籍」等中文稱法，皆回應artist's book在概念上開放流動的特質（國立歷史博物館2007）。
- 18 關於紙本書的類比書藝性的特質，見卡列昂（Ulises Carrión）寫於1975年的文章〈製書的新藝術〉（The New Art of Making Book），整理「書」作為新藝術與舊藝術的差異，包含：「書是什麼」（What a Book Is）、「散文與詩」（Prose and Poetry）、「空間」（The Space）、「語言」（The Language）、「結構」（Structures）、「閱讀」（The Reading）等。



紙質觸感所建構的身體感知，以及書籍本身封閉的限制特性。換句話說，在當代的藝術自出版中，不同文類的定義模糊，而更被強調的是書籍的介面（interface）。

從介面的角度來看，《沒有未來》使用大幅書籍呈現，封面以絹版印刷的方式將圖像印製於書布上，刻意不收邊的書封邊角，使封面邊緣甚至可能脫紗；內頁運用紙材的粗粒觸感，再現原速寫圖像上鉛筆暈染的痕跡，讓觀者在翻閱頁面時可能誤以為自己的手碰觸到鉛粉，而直接感受到原作當中的鉛筆素描的身體感知。《現在過去式》則以手工製作硬紙盒外殼、前200份的限量版本使用手搖印刷機印製，書末頁有藝術家簽名與流水編號。在首頁畫面中兩張對望的臉，文字「在這本書中找到兩個相同的人」（find the same two persons in this book）與下排的空白欄位（圖10），暗示觀者依循指示找尋書中看似重複又互有關係的人臉面孔，而袖珍書的形式尺寸，呈現「翻翻書」（flipbook）的物件感，讓觀者能將書握在手上快速反覆翻閱。《現在過去式》的圖像素材均取自《沒有未來》，將原先的紙上作品經過掃描數位化之後，擷取原畫中「大眾」的個別臉部圖像、去除環境背景、只留下人物肖像，再於電腦中進行分類排序。書中附有編號的每一頁都是一個人的肖像，每位人物均以等值的篇幅呈現，彷彿透過長鏡頭窺探《沒有未來》畫面中博物館裡的眾生相。由於畫面上去除空間，以近景的方式凸顯人物的上半身，觀者也會注意書中人物肖像的動作、服裝造型與臉部表情，這和《沒有未來》中博物館空間的觀察是不同的。

也因此，當兩本書並置時，書籍的尺寸大小、薄厚的量體、封面的印刷紋理、內頁紙質觸感等書藝特質，成為各自相互對照的指涉，兩者之間對應的細節會產生新的敘事內容，觀者的閱讀範圍被迴圈在同一文本中，一方面強調紙本印刷的物質特性，一方面又提供非線性的閱讀模式——相對於面對數位出版的閱讀經驗，這樣的藝術自出版品提供觀者私密且穩定的閱讀經驗。這些書藝性，正是在後數位藝術自出版中，創作者用以展現概念想法的元素。這樣的藝術書未必是為提供觀者文本內容，反而是刻意藉由書藝的實驗來挑戰讀者的閱讀習慣，以創作概念為前提，通過對於



書藝的操弄、反轉與探索，讓觀者通過自己的想像來經驗一本書，一方面存有書籍的歷史傳統，另一方面又更強調書籍的介面，以顛覆書籍作為閱讀載體的定義。



圖10：「在這本書中找到兩個相同的人」（find the same two persons in this book）。  
圖片來源：擲石社網頁。

如前所述，後數位美學是奠基於數位技術當中，持續反動卻又延續的狀態。從強化的角度來看，數位所提供的各種技術，一方面因為製作技術的簡便，降低製書或創作的門檻，強化了內容產製，另一方面又因為多元的內容產出，使得原先書誌當中的文類界線變得模糊。而當書的文類和形式被弱化的同時，創作者又透過書籍作為物質性載體的各種特質，強化作品內容。從這樣的角度來看，後數位美學一方面善用紙本書的類比書藝性，另一方面也將對於使用者經驗的關注，轉移至創作與設計戰術。

#### 四、「重拾」的書市社群與「轉化」的介面體驗

相較於強化和弱化兩者是一體兩面的共時進行，重拾和轉化則為歷時發生；其中的重拾是繼承強化和弱化的狀態，因應數位技術開採的閱讀經驗所重拾的書展市集文化，而這樣的表述又以更為基進的方式，轉化為藝術自出版當中數位思維的美學實踐。

在媒介律中的重拾——「它使什麼過時的東西得到再現」（McLuhan and McLuhan 1988: 7），關注的是該媒介或人造製品重新突顯過去曾被忽略或淘汰的表述。麥克魯漢認為媒介形式會對人類感知、甚至社會組織造成影響，例如在古騰堡活版印刷術發明之後，人類進入以文字書寫為主的文明社會，這樣單一的視覺感官強化個人主義，讓人類社會進入個人化（personification），整體社會逐漸去部落化。而電子傳播的出現，即時通訊的特質分割了印刷媒介原有的穩定序列邏輯思路，因為多重感官經驗能深化閱聽眾參與，情感經驗也因此產生聯繫，世界重新部落化（retribalised）為全球社會。他以《五角大廈文件》（Pentagon Papers）為例，認為複印術所重拾的是口頭傳統（the oral tradition），讓原先是給個人或團體等秘不示人的便籤簡訊，得以複製、甚至傳入公共領域。換句話說，複印機的技術顛倒了公眾與作者的關係、甚至延伸打字機功能，當個人感官被電子媒介介入，複印術反而成為培養個人主動性的手段（McLuhan and McLuhan 1988: 145）。

而在後數位文化中，重拾的則是書展市集。以《沒有未來》與《現在過去式》的例子來說，這組藝術書限量印刷，且在不同批次使用不同印製手法，<sup>19</sup>銷售通路除了在各地獨立書店的實體店面與網路通路販售，也不定期參與國內外各地的城市藝術書展或小誌市集的擺攤。<sup>20</sup>這是在當代的藝術

---

19 《現在過去式》限量800本。編號1-200號於挪石社工作室以Hohner Boston IV手搖印刷機印製，並附藝術家簽名；編號201-800號於時分印刷以海德堡10x16寸T型印刷機印製。

20 包括紐約藝術書展（New York Art Book Fair）、東京藝術書展（Tokyo Art Book Fair）、首爾藝術書展（Unlimited Edition）、上海藝術書展（UNFOLD Shanghai）、柏林藝術書展（Miss Read）、巴黎小誌節（Fanzines! Festival）等。

書展場域中的自出版品常見的操作模式——編有流水號且限量發行、以實驗性與創意的方式進行裝幀設計與印刷、自主參與展會市集、舉辦相關展覽與座談，並透過社群網路進行作品的介紹與宣傳。相較於數位資訊可快速複製流傳，自出版書作品強調每本書在物質性上的獨一無二；不按常規的印刷與裝幀反映隨選印刷技術的普及，無ISBN的分類編碼，<sup>21</sup>更是成為大數據資料庫中缺席整編的資料。進一步來說，紙本書籍的物質特性被重新凸顯，使得作為消費者的讀者更需親臨現場，以體驗其書籍作為介面所能提供的閱讀經驗。如前所述，在強化的面向上，數位技術則是降低製書的門檻，一方面強化內容產製，一方面也讓大眾（讀者／觀者）成為創作者。在這樣的狀況下，創作者去藝術書展買書、和創作者去圖書館找書是不一樣的概念。去圖書館或書店所看到的書，是已存在於機制中、並已有標記ISBN編碼；而去市集買書，則更像廚師去市場找食材、或是工匠去市場找材料。換句話說，這些具有創作權（強化）的大眾去參與藝術書展市集，是因為書展的現場集中沒有分類引導（弱化），像是去買創造性閱讀的「材料」，具有前現代市集中的機遇與偶然性。

也因此，大部分創作者會親自參與擺攤，強調在「現場」的交換與聚集。不僅是販售作品與直接面對讀者，也是如發表會般，能與其他創作者進行交流與觀摩的場域。活動現場有樂團表演、講座討論發表、主持人聚集參展者輪番接力共同創作，甚至提供啤酒飲品等。現場氛圍並不像傳統書展中由書商或編輯代為行銷作品，也不同於藝術史當中，從達達主義、未來主義、激浪派等以藝術出版品作為發表運動宣言的型態（Pichler 2019; Gilbert 2016）。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。

而相較因紙本物質性而重拾書展市集的現場交換，當代的藝術自出版現象中的轉化，則為數位技術的閱讀體驗。在麥克魯漢探討的轉化表述

---

<sup>21</sup> ISBN 國際標準書號（International Standard Book Number），為因應圖書出版管理需要，便於流通於國際間所發展出的統一編號制度。最初於1965年由英國統計員佛斯特（Gordon Foster）為書店W. H. Smith設置九碼編號

提問為「它被極端擠壓之後產生什麼東西、或變成什麼東西」（McLuhan and McLuhan 1988: 7），強調當該媒介或人造製品被極端擠壓之後，原有的特質如何被反轉成為新的形式。在複印術的例子中，麥克魯漢指出古騰堡活字印刷術將大家變成讀者，而複印術則進一步使得「人人是出版人」（everybody becomes a publisher），讀者同時成為出版者，閱讀的公眾消失（McLuhan and McLuhan 1988: 145）。然而傳統抄本書的材料與形式，在數位時代產生徹底的變化；手持閱讀裝置（如電子紙或平板電腦）與紙本書在市場中相互競爭、讀者在不同的數位裝置上養成的閱讀習慣，包括電子螢幕的光線、處理訊息的手指動作（例如點選、滑動、放大等）、眼睛快速略讀的過程、多樣易變的文本與伴隨的多媒體影音圖像、甚至是閱讀過程中其他資訊（如廣告）的插播干擾等等，都與人類文化中在印刷紙本媒介培養出的線性閱讀經驗不同。另一方面，各式社群平臺的多元，如部落格、攝影圖像（如：Flickr）、文字影像結合（如：Facebook）、圖像與限時動態（如：Instagram）等平臺，除了強調更為個人化的使用者經驗，也間接影響影像編輯的概念。相對於傳統印刷書本當中以敘事者為主導、穩定的閱讀過程，數位文化中網頁閱讀更著重閱聽人的反應，包括網路閱讀的點擊、閱讀後的評論回饋、數位閱讀資料蒐索或編輯分享等，這些對於使用者經驗的強調，更擴大至由社群媒體所集結的分眾利基市場。再者，藝術書市集當中的年輕受眾，在成長過程的網路使用經驗中培養超連結的閱讀思維，習慣資訊視覺（data visualisation）與大量的圖片影像，這樣點狀的閱讀習性與傳統紙本文字中的線性閱讀經驗不同。目前發展的電子閱讀器，是將閱讀器本身視為文字的載體，僅能滿足文字的閱讀需求，相對地，藝術書展當中多元豐富的書籍設計與編輯方式，並非單純將紙材視為內容的載體，而是文本資訊的起點，印刷紙張的觸感甚至有助於抑制資訊超載的感受。

在《沒有未來》和《現代過去式》中，這樣將數位閱讀經驗轉化於紙本書藝性的特質，呈現於兩本書的「資料庫邏輯」。資料庫美學是電腦時代產生的新型態文化形式，以相對應潘諾夫斯基（Erwin Panofsky）在圖像分析中關注現代象徵形式的「線性透視」（Manovich 2007: 39-60）。自

1990年代起，數位科技的發展允許新型態的資訊過濾和關係連結，檔案的轉向也使廣義的資料庫美學成為後數位時代重要的文化形式，以更為關係式網絡化的途徑來收集和創造文化面向的不同知識。在傳統文化形式的小說和電影當中，敘事是現代社會的主要的文化表徵形式，然而在資料庫美學當中，集聚在資料庫當中的單獨物件和項目，彼此並沒有起始與結束、也不訴說任何故事；相對地，它只是結構化的資料蒐集，且彼此之間具有同等的重要性。無論是觀看、搜尋、標籤化等等，資料庫本身可使用不同的模式來操作其中物件，這樣的文化表徵所建構出的邏輯，相異於與傳統文化形式當中的敘事。也就是說，對應於現存的文化形式（例如書籍、電影、電視等），資料庫美學透露資料庫本身的結構系統，以及自身展開的文化敘事與超敘事邏輯，而其中發展出的藝術創作，則是指將數位媒體資料蒐集與儲存的資料庫邏輯，加注於現存的傳統文化形式中（Paul 2007: 95-109）。

從這樣的角度來看，《沒有未來》和《現代過去式》的圖像，是從原本的物質預設（紙上速寫）中被拆解下來，也拆解原創情境的目的（作為油畫作品的資料），經過掃描數位化之後再依照不同目的被輸出（印刷）。《沒有未來》保留原速寫紙的質感，使用格放、裁切和拉頁的方式進行敘事；《現在過去式》則是將原作當中的人臉肖像，依照類別重新歸類排序。從《沒有未來》的大尺寸，轉移至《現代過去式》的袖珍型態，兩本書中的人物肖像成為資料庫當中並列既存的物件。《沒有未來》和《現在過去式》作品當中的書藝性，一方面強調手作、人工、限量等書作品的特質，另一方面則以資料庫邏輯處理書中的編排戰術，以資料庫邏輯的數位思維來進行強調手工類比印刷的書特質。《沒有未來》繪製博物館場所裡的眾生相，《現在過去式》中單面均值的人物肖像，書中每頁尺寸均等的肖像是資料庫邏輯中的單位元，具有隨機存取（random-access）特質，而當資料被輸出成為實體書籍時，書藝性則為用來調節敘事的重要元素。

換句話說，這樣的藝術自出版，部分承襲藝術書與獨立出版原有的特質，而其中對於書的操作邏輯卻是受到數位技術的影響。後數位美學將數

位的位元概念視為同時存在於電子與類比形式（Cramer 2015: 21-22），若以此分析數位型態如何整合在類比書藝的操作，在聚合（convergence）的部分，數位化提供不同媒介型態的並存，例如文字、圖像、影片等先經由二進位編碼系統轉換，再由某單一接收設備解碼，使過去各自獨立的傳播形式可以並存相容。這樣的媒介整合思維，反映在書誌當中的圖像配置與架構，不同形式的符號可以自由的聚合在一起，讓書本的整體架構呈現有多樣變化。在互動性（interactivity）的面向上，網際網路整併多種形式的傳播方式，閱聽人的觸擊控制與大數據的計算，提供閱聽人可自行控制和決定想互動的內容與訊息。這樣的互動特質展現在藝術自出版的版面配置與創意裝幀當中，讀者並非被動地接受文本內容，而是在翻閱的過程當中與創作者建立起交集合作的關係。而在流動性（mobility）的部分，流動特質也反映在藝術自出版的裝幀結構設計中，藝術家有意識安排閱聽人翻閱的過程，甚至運用點狀連結的可能組構內容。換句話說，在後數位美學的實踐中，除了加以利用類比紙本的材質性與量體以外，亦運用資料庫美學的邏輯，反轉數位文化當中對使用者經驗的重視，轉而應用於設計裝幀與編排的戰術。

簡言之，新媒體程式語言當中的0s與1s造成新的時間與空間經驗，而其中的元素物件，也藉由不同的模組化過程成為各種形態。這樣的資訊基礎，造成當代閱讀形態的改變，影響書誌編輯的結構概念。媒介律當中的重拾和轉化相對應，正因藝術自出版中紙本媒介對於物質與書藝性的強調，重拾了藝術書的展會市集，強調創作者／讀者在現場對於不同材料、未被編進大數據分類機制素材的偶遇。在《沒有未來》與《現在過去式》的例子中，原來的紙上速寫作品經由數位轉化之後成為資料庫，再以創作者想呈現的敘事方式編排印製，兩本書的編輯與裝幀透露資料庫邏輯與書冊物質形式的運用，反映後數位美學中數位思維與類比形式之間的共融。



## 五、結語

麥克魯漢曾以後視鏡來譬喻媒介的進程發展，一方面暗示當「我們在往前邁向未來之時，眼睛同時也是一邊盯著後面看」，另一方面也透露我們是「透過後視鏡來看現在的一切，我們是倒著走向未來的」（Levinson 1999: 173-186）。後視鏡的隱喻提醒媒介發展過程中一體兩面的關係，如果只看著後視鏡、關注新媒體和逝去媒體的關係，可能會讓人忽略進行中的風景以及要去的路線方向；相對地，如果只看著前方而不注意後視鏡，也會讓人分不清楚自己是從哪裡來，無法判斷過去的歷史和現在要去的地方有什麼關聯，更有可能失去未來的方向。也就是說，我們所見到的媒介樣態，都是在彼此擴張或映射等協商之後的狀態，在過程中技術和概念會相互影響，也讓創作進入新層次的觀點。

換句話說，數位浪潮的作用力不僅轉換原有媒介的功能與價值，隨著科技發展影響而產生的數位邏輯與思維，更是當代文化的重要面向。過去針對類比與數位的討論，較著重於科技發展的技術層面，然而數位科技如何引導當代文化的意識思維，則是後數位美學中強調的新舊科技共融現象。本文分析的案例《沒有未來》與《現在過去式》，當中描畫的當代博物館現象，以及當兩本書並置在一起時，其中資料庫美學的數位思維如何滲入書籍的設計邏輯，進而體現於類比書藝，呈現在藝術自出版中，資料庫元素組構為完整藝術作品的過程，強調創作概念的轉化。本文並非宣稱其製作概念是受到數位文化的影響，而是試圖提供另一種觀看角度，思考在當今生活中數位與類比的交織狀態。

針對《沒有未來》與《現在過去式》這組書作品，文中以媒介律四元圖示的識別架構，分析媒介技術之間的多重交互作用與社會文化效應，透過類比複印術與數位技術的討論，建構後數位所針對數位之後的反動又延續狀態。從複印術的例子來看，複印術強化了印刷的速率、淘汰了傳統的書籍裝配線，數位技術更是進一步提升製作效率與擴散傳播範圍，於是在後數位文化中，一方面將創作權交予大眾強化內容，另一方面則弱化傳統的書籍產製管道及文類形式，強調紙本書的物質性作為閱讀介面。複印術

重拾口語傳統、逆轉出版人和閱讀公眾的位置，數位媒介則提供製書者更多合作管道，網路集資、部落格、網路社群等平臺培養出分眾讀者，形塑特定社群的文化認同，也因此，在後數位文化中所重拾的藝術書展市集，使大眾（讀者／創作者）可以在現場偶遇未被分類的材料，並且將使用者經驗等數位思維轉化於書藝性的佈署，重新編制調度現有材料，折射出超文本（hypertext）的閱讀情境。

這些在數位技術出現之後、對原有媒介技術（複印術）的協商，可初淺視為類比與數位的進程。然而後數位並非由新興技術或人造物出現所產生造成的後果，亦非為技術從類比過渡到數位的線性發展，而是在既有的基礎當中持續推進。換言之，後數位的反動是面對數位、同時又被包含於數位當中。本文所探討的後數位美學，強調數位浪潮的作用力除了既有功能價值上，亦帶來轉變的可能。以近年的藝術自出版來說，藝術實踐並非僅限於對書藝物質性的懷舊情懷，相對地，大多數創作者成長於數位技術普及的環境中，新與舊媒體的區隔並非價值的判斷，其中的新媒體僅是選擇的一種、舊媒體代表的亦非過去或停滯。數位技術的推進擠壓了紙本媒介的發展空間，進一步將紙本印刷品的舊媒體形式逆轉為藝術實踐。換句話說，並非所有創作者都有意圖遵循某種特定的精神或概念，而是先選擇有利於自身的創作意識，將書本視為創作語彙，進行內容的編整。

## 引用書目

### 一、中文書目

徐冰 (Xu, Bing) 編。2015。《鑽石之葉：百年全球藝術家手制製書》*Zuanshi zhiye: bainian quanqiu yishujia shouzhi zhishu* [*Diamond Leaves: Artist Books from around the World*]。廣西 (Guangxi)：廣西師範大學 (Guangxi Normal University)。

挪石社 (nos:books)。2016a。〈沒有未來〉“Meiyouweilai” [There is No Future]。Retrieved from: <https://www.nosbooks.com/product-page/there-is-no-future> on July 20, 2021.

——。2016b。〈現在過去式〉“Xianzaiguoshishi” [Now is the Past]。Retrieved

from: <https://www.nosbooks.com/product-page/now-is-the-past> on July 20, 2021.

- 國立歷史博物館 (National Museum of History) 。2007。《藝術家的書—從馬諦斯到當代藝術》*Yishujia de shu – cong madisi dao dangdai yishu* [*Le livre d'artiste: de Matisse à l'art contemporain*]。臺北 (Taipei) : 國立歷史博物館 (National Museum of History) 。
- 黃海欣 (Huang, Hai-Hsin) 。2016。〈A Museum Show: Hai-Hsin Huang Solo Exhibition〉。Retrieved from <http://www.haihsinhuang.com/blog/2016/9/10/a-museum-show-hai-hsin-huang-solo-exhibition> on July 20, 2021.
- 新活水 (Fountain) 。2018。《新活水03期：我的雜誌我的世界》*Xinhuoshui 03qi: wo de zazhi wo de shijie* [*Fountain Issue 03: My Magazine My World*]。臺北 (Taipei) : 中華文化總會 (The General Association of Chinese Culture) 。

## 二、英文書目

- “Printed Matter’s Art Book Fairs” n.d. Retrieved from: <https://printedmatterartbookfairs.org/> on July 20, 2021.
- Andrews, Ian. 2000. “Post-digital Aesthetics and the Return to Modernism”. Retrieved from: <http://www.ian-andrews.org/texts/postdig.html> on July 20, 2021.
- Benjamin, Walter, translated by Harry Zorn. 1999(1936). “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction,” in *Illuminations*, pp. 217-252. London: Pimlico.
- Borsuk, Amaranth. 2018. *The Book*. MIT: Cambridge, MA: MIT Press.
- Cascone, Kim. 2000. “The Aesthetics of Failure: ‘Post-Digital’ Tendencies in Contemporary Computer Music,” *Computer Music Journal* 24(4): 12-18.
- Cella, Bernhard, Leo Findeisen, and Agnes Blaha. 2017. *No-ISBN on Self-Publishing*. Vienna: Salon für Kunstbuch.
- Cramer, F. 2014. “Afterword,” in *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing since 1894*, edited by A. Ludovico, pp. 162-166. Rotterdam: Onomatopoe.
- . 2015. “What is ‘Post-digital?’” in *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design*, edited by D. M. Berry and M. Dieter, pp. 12-26. Hampshire/London: Palgrave Macmillan.
- Darnton, Robert. 2009. *The Case for Books: Past, Present, and Future*. New York: Public

Affairs.

- Di Bello, Patrizia, Colette Wilson, and Shamoon Zamir. eds. 2012. *The Photobook: From Talbot to Ruscha and Beyond*. New York: I.B. Tauris.
- Drucker, Johanna. 2004. *The Century of Artists' Books*. New York: Granary Books.
- Gilbert, Annette. 2016. *Publishing as Artistic Practice*. New York: Sternberg.
- Grafton, Anthony. 2008. *Codex in Crisis*. New York: Crumpled., 2008.
- Houston, Keith. 2016. *The Book : A Cover-to-Cover Exploration of the Most Powerful Object of Our Time*. New York: W. W. Norton.
- Levinson, Paul. 1999. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*. London & New York: Routledge.
- Ludovico, Alessandro. 2014. *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing since 1894*. Rotterdam: Onomatope.
- Lyons, Martyn. 2011. *Books: A Living History*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. New York/Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2007. "Database as Symbolic Form," in *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, edited by V. Vesna, pp. 39-60. Minnesota Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McLuhan, Marshall and McLuhan, Eric. 1988. *Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto.
- MoMA. 2013. "This is the Way Your Leverage Lies. The Seth Siegelau Papers as Institutional Critique". Retrieved from: <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/siegelau/> on July 20, 2021.
- Morrison, J. C. 2006. "Marshall McLuhan: The Modern Janus," in *Perspectives on Culture, Technology and Communication: The Media Ecology Tradition*, edited by C. M. K. Lum, pp. 163-194. Cresskill, NJ: Hampton.
- Paul, C. 2007. "The Database as System and Culture Form: Anatomies of Cultural Narratives," in *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*, edited by V. Vesna, pp. 95-109. Minnesota/Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Phillipot, Clive. 2013. *Booktrek: Selected Essays on Artists' Books (1972-2010)*. Zurich: JRP Ringier.
- Pichler, Michalis. ed. 2019. *Publishing Manifestos: An International Anthology from Artists and Writers*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Piepmeier, Alison. 2008. "Why Zines Matter: Materiality and the Creation of Embodied Community", *American Periodicals* 18(2): 213-238.
- Reynolds, Angela. 2020. "Angela Reynolds, Gretchen Rubin, and Hai-Hsin Huang. Essential. Met Stories Ep7", *The Met 150*. Retrieved from: <https://www.metmuseum.org/150/met-stories?v=angela-reynolds-gretchen-rubin-and-hai-hsin-huang-essential-met-stories-ep-7> on July 20, 2021.