

裝幀易容

藝術史看待文學的另一視角

文、圖 | 葉仲霖

博物館與外部資源聯合策展不在少數，但是把艱澀的文物修護專業化為可親近的展示就難能可貴了；當學院師生進入大眾文化空間，提供他們的「裝幀易容」成果，其過程稱滿另類自我學習和互相觀摩的教育元素。

「無巧不成書：裝幀易容的旅程」一展 2019 年 10 月在國立臺灣文學館藝文大廳正式開展，特別的是它由國立臺灣文學館與國立臺南藝術大學藝術史學系暨藝術史評與古物研究碩士班合辦。該系副教授林素幸老師帶領八位同學一同策展，而我就是其中的一員，整個展覽的策畫與完成對我來說，是相當特別的經驗。

在策展過程中，我們一開始便在展覽主題的設定上遇到挑戰。由於此次展覽主要是從裝幀的角度來觀看書籍，而我們一開始徵集的展品主要是近現代的書籍，想聚焦討論的是透過書籍裝幀的演變來看文明開化。然而，團隊經由數次與臺文館的討論，最後改成論述整個書籍裝幀在東亞的發展脈絡與近代西方書籍裝幀對於東亞的影響。展覽主軸轉換後，我們首先面臨到的問題就是展品的變更、徵集與展覽論述的重新書寫。

因為展覽主軸的轉換與展品的變更，我們首先面對的挑戰是：近現代前的展品我們要去哪裡徵集呢？這個問題困擾了我們許久，最後由林素幸老師尋求其他收藏家，希望能從中借到相關展品。也因此，我參與了拜訪收藏家、挑選展品與登錄展品資訊等千載難逢的工作機會。在此過程中，我不但學習到如何登錄借展物件清單，還學習到如何跟收藏家溝通展覽內容。

在整個展覽架構上，我們以五個展區來論述裝幀史，從原本近現代的第四展區「巧奪添書」與第五展區「童心印記」增加第一展區「刻骨銘書」、第二展區「卷軸心事」與第三展區「蝴蝶展翅」。新增的三個展區主要是探討書寫文字的載體演變，論述從卷軸裝、經摺裝、蝴蝶裝、包背裝與線



於收藏家中測量文物尺寸。

裝書的裝幀發展，並且在線裝書的部分置入其他東亞國家線裝的特點，且我們也在展區獨立設一個展示東亞印刷的發展與製書工具，希望觀眾們能更加了解製書的工序與工法。另外，原本的兩個展區以近現代由西方的裝幀工藝因明治維新傳進日本，再藉由日本傳入中國與台灣，而在這個脈絡下，本團隊提出在其它書籍裝幀展覽中較少提及的兩個部分，分別為「限定本」與「童書」。在限定本方面，我們以西川滿為主角，其因限定本與裝幀風格受到法國地方主義的影響，製作出以臺灣民俗為設計概念的限定版書籍，並藉由裝幀形式的不同（插圖顏色、材質），有著版本之分。另外，在「童心印記」一區，童書因為日本大正時期因西方對兒童的重視，形成了童心主義的風潮，也影響當時許多裝幀師，如恩地孝四郎或竹久夢二。近代童書的崛起雖然深受西方影響，但童書或啟蒙書在東方亦有其裝幀發展脈絡，由東方的線裝與西方的精裝，最後到全球化後，發展出許多吸引兒童五感體驗的書籍，如布書與立體書。

在這次策展的過程中，撰寫展品說明也是給我們很大的啟發。一開始我們一直在學校做報告的觀點來書寫，但從旁協助我們策展的臺文館館員們一直提醒我們：這是一場展覽，是要給一般民眾觀看的，而非只有學者專家，所以，我們開始學習將艱澀的內容重點化、科普化，這是這次參與策展中學習到最重要的一點。另外，為了配合展覽，我們除了學習裝幀



策展團隊開始於展場放置展品。

史的課程外，另外還有影片剪輯的課程，藉此練習如何透過影片的方式來簡介展覽，與用其在社群媒體吸引觀眾，以及學習線裝書的製作。臺文館方面，在蘇碩斌館長的全力支持下，更是安排數次的教育訓練，包括最先進的 Beacon 導覽、圓盤印刷機的操作，及無酸紙支撐架的製作方式，以便運用在展示書籍支撐與保護。

除了上述展覽架構的確定與相關教育訓練外，佈展也是我們這次學習到最多的地方之一。對於我或是一般沒有佈展經驗的人來說，一直以為佈展或許就是把展品放在展櫃裡就好了，但實際上並非如此。我們在策展過程中一直討論：展櫃數量放得下所有展件嗎？如果放不下，該如何取捨？因此在還沒將展品放入展櫃前，我們便一件件的確定尺



跟設計公司學習如何黏貼展區說明。

寸，並模擬展櫃的尺寸，之後確定各個展件哪些要用壓克力展示架，哪些要用無酸紙支撐架覽展示。

另一部分，展場的視覺規劃雖然是由設計公司處理，但我們也要與其溝通，所以設計公司在架設展板與其他作業時，我們也在旁觀看與協助，從中才了解到，原來還有電線管路的問題、實際架設時的效果是否與想像的一樣以及許多展場的限制如何克服。然而展場的展板布置好，便開始架設展櫃並放入展品。在此，我們也會因應現實狀況，重新調整展品的位置與順序。

除了上述的佈展外，我們同時也進行著相當重要的導覽訓練。導覽是一種用口語的方式，在有限的時間清楚且簡單的論述整個展覽。一開始時，我們幾位參與策展的同學還需看稿，不但講述得支支吾吾，還用詞艱澀，在經過老師的教導及與同學們的排練後，便越來越順了。一切備齊，就剩開展了，當時心情其實緊張又期待，事後證實果然與大



古代書籍裝幀形式工作坊的現場教學狀況。

《夢獸之島》腳本作者 訪談側寫

文、圖 | 江昺崙 國立臺灣文學館計畫專案人員

展覽
與
活動
EXHIBITION
AND
EVENT

豐富的文學館藏品，是一座名山寶庫，館員以不自設藩籬的業務思維，開發出一套VR實境遊戲《夢獸之島》，也實踐博物館多元機能，除了「入藏」，還有「應用」願景；本篇透過訪談筆調，漫談開發機緣和過程，同時也披露遊戲腳本得獎者值得人們知道的創作背景。

家努力是值得的，開幕有許多貴賓和觀眾熱烈參與，導覽時也提出問題與指教，幾場的工作坊參與的民眾更是熱烈。

這次的展覽對我來說，真的是學習到了許多，也把在學校學的學識藉此發揮出來，像是博物館學與博物館倫理的學理概念可以用來檢視自己在策展過程中的思考與行動；文物維護的基礎知識應用在製作無酸紙支撐架與文物持拿等細節

上；藝術史學的方法運用在裝幀的書寫，進而將藝術史學系三位一體的概念實踐在這個展覽之上。另外將專業知識科普化與導覽也是讓我相當有成就感的一部份，像是常常有小朋友好奇展場中的印刷機，藉由手動操作機器的機會，便可教導小朋友與家長了解到印刷的概念與操作；導覽則是將我們所知與他人交流，如常常遇到對書籍有興趣或長期關注的觀眾便常常有導覽的需求，在當中就可以彼此論述認為的書、裝幀與文學，像編定文學選集般的，以主題為圭臬，沁入幻炫的焦點。

除了上面講述的歷程，這次策展時無不思考「裝幀」二字的意義，也許是為此畫下總結。裝幀是書籍的製本工藝；是藝術與設計以圖像的方式存在於文本的一種方法；它或許也是是藝術與文學以書籍為媒介，呈現人類的圖文想像的另一方法，經歷數千年來，所謂「書」的演變，形成了一個脈絡，而我們藝術史家便想以「裝幀」跨合「文學」，論述出我們與文學的關係。☒



策展團隊合影，前排右起為葉子菱、林素幸教授、陳亞琪、林淑娟。後排右起為葉仲霖、鄭婷、李恆慧、蔡政杰。缺席一位黃歆。



臺灣文學館在 2019 年夏天推出了 VR 實境遊戲《夢獸之島》，結合作家珍貴文物，以奇幻冒險為背景，讓小朋友戴上 VR 眼鏡後，可以身歷其境地進入文學冒險的世界，跟龍瑛宗、葉石濤及林海音等作家互動。

這套《夢獸之島》是臺文館第一次將文物藏品做成的遊戲，一開始為什麼會有這樣的觀念呢？這其實是本館的大膽發想，臺灣文學館典藏了許多文物，但在推廣介紹這些文物的時候，都太過專業了，大概只有同溫層會想要看，所以如何行銷館藏，也變成了臺灣文學館的重要課題之一，組長林佩蓉如是說，她同時分享各項業務互相結合的過程。

緣於文化部在 2018 年執行「臺灣行卷——博物館示範計畫」，研究典藏組就透過此計畫將館內重要文物，進行 3D 掃描建模的數位典藏工作，