

重返「吸引力」： 在當代電影展覽中重構早期電影的吸引力美學

國立臺北藝術大學博物館研究所 王韻涵

摘要

隨著1970年代「擴延電影」(Expanded Cinema)概念的提出，近來在當代藝術領域中，「電影展覽」(Exhibition of Cinema)已然成為改變觀影體驗的重要趨勢。值得注意的是，此一展演方式與強調展示和互動的早期電影似乎有著驚人的相似之處。本研究旨在探討當代美術館中的電影展覽如何重新啟動早期電影中的「吸引力」(attractions)特質，分析這一媒介實踐轉變的過程，及其如何反映電影媒材與美術館機構間不斷演變的互動關係。筆者從「吸引力電影」(Cinema of Attractions)理論開始，追溯早期電影的演變，並分析在電影展覽中如何透過新技術、空間部署和觀眾參與，重新詮釋影像的吸引力。經研究發現，電影展覽確實承襲了早期電影中的特定「吸引力」特質，但在利用此元素的同時，也面臨如何引導觀眾從感官體驗進入批判反思的挑戰。

關鍵字：電影展覽、擴延電影、吸引力電影、早期電影

一、前言：「吸引力」美學的回歸

試想想看，當你走進美術館的那一刻，迎面而來的不是一貫溫柔的靜默與沉思，而是被震耳欲聾的槍聲包圍。在臺北市立美術館（以下簡稱北美館）2023 年祭出的「生活決定意識：高重黎」特展中，這正是觀眾踏入展場時遭遇的初始體驗。從《數據牛仔或遠離烏克蘭》（2023）中爆裂的聲響，到《十六小時的情事》（2023）裡如機關槍般快速切換的幻燈片影像，這可不是我們慣常認知中的美術館展覽，而是一場感官的強烈轟炸。這樣的景象令人不由自主地想起，遠在一個多世紀前，當觀眾初次面對電影這個新媒介時，景象穿越螢幕躍然於眼前的震撼與驚奇。

在現代人的集體記憶中，「看電影」這一行為往往與特定的場景緊密相連，黑暗密閉的電影院、巨大的銀幕、舒適的軟座椅，以及周遭此起彼伏的爆米花聲，此種傳統的電影院模式已然成為我們理解看電影體驗的主流範式。然而，高重黎的展覽卻揭示出另一種可能性，當電影走出電影院、進入美術館空間後，它不僅解放了長期依賴的固定敘事結構，更喚醒了在電影發明之初直接訴諸感官、強調視覺奇觀（spectacle）的「吸引力」（attractions）特質。

自 1970 年代「擴延電影」（Expanded Cinema）概念問世以來，¹ 它打破了既有電影製作與放映的界線，透過融入空間體驗、多媒體與互動性，美術館中「電影展覽」（Exhibition of Cinema）正在悄然重塑我們觀賞電影的模式。在美術館空間裡，電影開展多元的可能性，不再受限於固定的銀幕和座位安排，因而使觀眾可以自由地選擇觀看的時長和順序。此種發生在當代藝術機構中新型態的展演電影模式，被今日的电影研究者視為「擴延電影」思潮後的當代跨領域實踐。然而，若我們重新回首電影問世之初，會發現在今日的电影展覽之間似乎存在著一種特殊的對話關係。事實上，早在二十世紀初期十年，「電影——電影院」式的空間部署（dispositif）尚未形成慣例，彼時的電影大多流轉於博覽會、遊樂園、咖啡廳等多元化的場域中，而非今日我們所想像的黑盒子空間。² 因此，與其說當代美術館中的電影展覽是展示電影的全新嘗試，倒不如

¹ 1970 年代，美國媒體評論家楊卜拉德（Gene Youngblood, 1942-2021）出版著作《Expanded Cinema》。本書提出「擴延電影」（Expanded Cinema）一詞，本概念試圖處理錄像藝術進入美術後帶來的現象與變化。此變化不僅是影像形式的改變，更涉及觀看的裝置、觀賞的形式和觀眾參與……等，成為發生在白盒子場域中的特定美學體驗。參見：Gene Youngblood, *Expanded Cinema: Fiftieth Anniversary Edition*. 1st ed. (New York: Fordham University Press, 2020).

² 文內提及的「空間部署（dispositif）」一詞使用自傅柯（Michel Foucault, 1926-1984）提出的概念。Dispositif 為名詞，有裝置、配置及部署之意，傅柯使用 dispositif 一詞所要顯示的不只是此字詞所顯現的靜態意義，更重要的是其中運作的網路和串連系統。在電影的脈絡中，常見電影院的電影 dispositif 包含了從物質層面（賽璐璐底片、投影機）到制度層面（劇院、售票規範、觀影規範、宣傳、發行等）各種元素。參見：Michel Foucault, "The Confession of the Flesh." in Colin Gordon eds., *Power/Knowledge: Selected Interviews and other Writings 1972-1977* (New York: Pantheon Books, 1980), pp. 194-228; Erika Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), p.16.

將其看作是對電影媒介的一次歷史重探。

本文旨在探討當代美術館中的電影展覽，是如何再次啟動早期電影中的「吸引力」特質？以「生活決定意識：高重黎」與「一一重構：楊德昌」兩檔北美館舉行的電影展覽案例為切入點，並聚焦湯姆·岡寧（Tom Gunning, 1949-）提出的「吸引力電影」（Cinema of Attractions）概念，追溯早期電影的演變歷史；再藉由電影院標準化電影播映的過程，討論影院空間是如何一改從前電影的展示目的，反而轉為強調敘事性，並形塑觀眾沉浸式的觀影體驗；最終沿著二十世紀末電影進入美術館的發展軌跡，分析兩個近年發生在北美館的電影展覽，探討當代電影展覽如何透過空間部署、新技術和擴大觀眾參與，重新詮釋電影的「吸引力」。本研究不僅關注這一重構的形式與特徵，更深入討論當代電影展覽在重啟「吸引力」元素的同時，如何協調視覺奇觀與批判思考間的平衡，以及美術館作為機構如何經由這種展演方式重新定位自身在當代文化領域中的角色。

二、何為早期電影的「吸引力」？

電影的歷史一直是在敘事電影（narrative films）的霸權之下被書寫和理論化。³ 此一片面的視角不僅影響著我們對電影史的理解，更在很大程度上僵化了大眾對電影展示方法的固有認知。然而，回溯到十九世紀末電影誕生之際，在那個現代性急遽發展的時代，我們卻會發現當時對電影的認知與今日大相逕庭。甫於發明之初，電影未被視為一種娛樂或藝術形式，而是被當作一項科學發展的象徵。早期的電影是一種帶有強烈技術意義的新媒介，透過展示過去無法想像的奇觀景象，很快地引起相當廣泛的關注。

談起電影的起源，無論是否熟悉電影史的人，幾乎都能夠直覺地說出 1895 年的盧米埃兄弟（Lumière Brothers, 1862-1954; 1864-1948）。他們的代表作《工人下班》（*Workers Leaving The Lumière Factory in Lyon*, 1895）和《火車進站》（*The Arrival of a Train*, 1896），被普遍認為是世上第一部公開放映的電影。這些具有代表性意義的短片並不包含複雜的敘事結構，僅僅透過展示工人們下班時走出工廠大門的景象，或是火車迎面而來的畫面，就足以嚇傻當時觀看的觀眾。這一現象反映出，在當時，影像的真實性和動態畫面就已構成令人驚歎的視覺奇觀。

據此，在 1980 年代，以岡寧為首的一眾學者提出一種重新探討早期電影的新路徑——「吸引力電影」（Cinema of Attractions）理論。在岡寧的論述中「早期電影」（early films）指自電影誕生初期至 1910 年代間的電影形式，這段時期的電影特徵包括較短的片長、固定機位的長鏡頭、演員對鏡頭的直接凝視、非連續性的編輯方式，以及強調視覺奇觀而非敘事進展，因而「早期電影」被視為一種「展示主義式」（exhibitionist）的藝術形式，重視其直接向觀眾「展示」（show）的特質。⁴ 岡寧提出在早期電影中的「吸引力電影」作為一個關鍵概念，用以描述早期電影區別於敘事電影的差異，它們之間與觀眾享有一樣的基礎，並與後來以敘事為主導的模式截然不同。在「吸引力電影」類型中，演員經常直視攝影鏡頭，這種現今被視為「打破第四面牆」（breaking

³ 敘事電影（narrative films）指的是以講述故事為主要目的的電影形式，其特點在於建構一個完整的、連貫的劇情世界。這類電影通常遵循特定的敘事結構，包含人物、情節發展、因果關係與戲劇衝突等元素。與早期電影所展示的「吸引力」不同，敘事電影強調線性的故事發展，並引導觀眾融入虛構世界中，讓觀眾成為故事的「無形窺視者」，而非展示的直接對象。參見：Tom Gunning, “The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” in Wanda Strauven eds., *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), pp. 381-388.

⁴ 早期電影（early films）通常指 1895 年盧米埃兄弟首次公開放映，到 1915 年格里菲斯（D. W. Griffith, 1875-1948）《一個國家的誕生》（*The Birth of a Nation*）之間的時期。此外，岡寧特別強調，早期電影並非只是敘事電影的不成熟前身，而應該被理解為一種具有自身獨特美學邏輯和觀眾關係的電影形式。參見：Gunning, “The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” p. 382; Thomas Elsaesser, *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (London: British Film Institute, 1990).

the fourth wall) 的行為，在當時實際上是演員試圖與觀眾建立直接聯繫的舉措。因此不難發現，相較於今日的电影傾向於透過故事建構一個自我封閉的內在世界，「吸引力電影」的部分「吸引力」係由表演者直接提供，藉由令觀眾震驚和刺激的戲劇性展示，使表演的能量向外流動與觀眾進行互動。⁵

「吸引力」(attractions) 一詞出自蘇聯導演艾森斯坦 (Sergei Mikhailovich Eisenstein, 1898-1948) 在尋找戲劇新模式時的嘗試，「吸引力」旨在積極地讓觀眾承受感官或心理的衝擊，這與劇場和觀眾之間即時性的互動方式有著高度關聯。⁶ 早期電影不僅常見於博覽會、遊樂園、咖啡廳等凸顯互動關係的場所，雜耍劇場 (variety theater) 更是其主要的展演空間。⁷ 電影在這些場域中作為某種雜耍節目，圍繞著周遭大量驚心動魄的表演，演出與演出間呈現非敘事的排列特性，正是借鑒艾森斯坦所追求的人工刺激感，並將其注入吸引力電影中。因此，當今日在討論「吸引力」概念時，展示場域之於觀眾的影響就變得極為重要。

製片人兼魔術師梅里耶 (Georges Méliès, 1861-1938) 的電影可作為解釋「吸引力電影」的絕佳範例。梅里耶有一套拍攝的慣例稱之為「梅里耶傳統」(Méliès tradition)，即是他認為建構故事情境是一部電影最後才需要考慮的問題，因為相較於呈現一套完整的敘事，梅里耶更重視的反而是舞台效果，並透過製造畫面上的視覺魔術小把戲，讓這些充滿幻覺的畫面抓住觀眾的眼球。在其最著名的作品之一《月球之旅》(*Le Voyage dans la lune*, 1902) 中，由一群科學家登陸月球的故事展開，然而，情節並非這部電影的重點，向觀眾展示奇特的視覺效果才是梅里耶真正的目標。誠如岡寧所說：「故事僅僅提供了一個框架，用來串連電影的魔術展示。」⁸ 梅里耶運用多重曝光、替換剪接、煙霧效果等技巧創造視覺魔術，甚至常在畫面中以表演者的姿態出現，並對銀幕前的觀眾做出手勢，透過揭示出觀眾的存在，進一步打破封閉的虛構世界。這部電影明確的體現出早期電影不同於敘事電影的本質，它並不是想要講述一個引人入勝的故事，而是為了展示一系列的視覺奇觀，讓觀眾驚嘆於這個新媒介的可能性。

⁵ 以短片《The Gay Shoe Clerk》(1903) 為例，這部電影以一家鞋店的店員和購物的女性顧客互動為場景，並在畫面中加入「特寫鏡頭」(close-up)。然而，不同於敘事型電影中運用特寫鏡頭作為推動故事的高潮，短片裡畫面中的女性提起裙邊展示腳踝的放大近景，只是一種純粹的展示主義 (pure exhibitionism)，用以吸引觀眾觀看的視線。參見：Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." p. 384.

⁶ Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." p. 384.

⁷ 二十世紀初期，在遊樂園中經常出現一項設施「黑爾之旅」(Hale's Tour)，其常用作播映吸引力電影的空間。「黑爾之旅」的外觀多以交通工具（主要是火車）製作而成，並同時播放模擬車輪的聲響。觀眾的觀影體驗就像是集市中的娛樂活動，而非今日我們理解的正規電影院。參見：Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." p. 383.

⁸ Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." p. 383.

直到了 1910 年後，電影開始走向敘事化（narrativization）的道路。⁹ 這一轉變使電影開始與故事情節緊密相連，電影裝置也轉向成為進入角色和虛構世界的途徑。但儘管如此，仍要謹記電影的發展歷史並非線性單一，「吸引力」元素其實沒有從電影中消失，它改以潛藏在各類型電影中，以提供觀眾視覺驚喜的方式存在。例如在恐怖電影中，以驚嚇觀眾為目的的「突發驚嚇」（jump scare）鏡頭，正是敘事電影中經常操弄的「吸引力」元素。

而值得注意的是，在今日，隨著觀眾愈發厭倦千篇一律的敘事電影，「吸引力電影」似乎正以一種全新的形式重新現身在當代藝術機構的展演中。

⁹ 1910 年前後作為電影敘事化的關鍵轉折點，源於多種因素的匯集，可大致分為經濟、社會、技術與產業層面的多重影響。在經濟層面上，專門放映電影的五分錢電影院（Nickelodeon）在美國城市迅速發展，創造了對持續內容的需求；社會層面上，電影開始爭取中產階級觀眾，並面對社會改革團體的壓力；在技術層面上，膠片長度與放映設備的進步使得複雜敘事成為可能；最後在產業結構上，電影公司開始整合並發展專業分工體系。這些因素共同促使電影從奇觀展示轉向敘事主導的形式，同時也標誌著電影從新奇技術展示向成熟藝術形式的演進。參見：Gunning, “The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” pp. 381-388; Charles Musser, *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907* (Berkeley: University of California Press, 1994).

三、當電影院時代來臨

隨著二十世紀的到來，電影逐漸從早期的多元展示場所轉移到專門的影院。這一轉變不僅反映在觀看電影的環境上，更深入的影響了電影的敘事結構、製作方式，以及觀眾與影像之間的關係。從「吸引力電影」到敘事電影的轉變，標誌著電影藝術的一個重要轉折點。

如同在第二小節所述，1910 年代後電影呈現出漸進的過程。這之中最為顯性的差異在於其逐步脫離了從前的公共表演場所，轉而進入專門設計的影院空間，形成了今日我們所熟知的「電影——放映機——電影院」三位一體的常見電影範式。這項轉變背後有著多重因素的推動，一來隨著社會結構轉型、中產階級興起，市民對於「體面」娛樂的需求也因應提升，因此固定的電影院空間可以提供一個比起街頭表演或臨時場所更加舒服的觀影環境，同時也反映出，電影正從早期的低俗娛樂走向被認可的藝術形式。¹⁰ 此外，隨著電影的傳播度普及，政府也開始關注其帶來的社會影響。1909 年，紐約市政府頒佈法令要求電影放映場所必須申請許可證，這一方面促進了專業電影院的發展，同時也推動了電影內容的規範化。¹¹

與之相伴的是電影產業的工業化，一方面隨著攝影機器的演進和剪輯特效技術的發展，製作更為長時間、更加精良的影片成為可能；另一方面，相對應的放映設備也在不斷改良，不僅提高了影像品質，也為長時間的觀影體驗創造了合適的條件。在社會結構、國家法律和技術的多重進化之下，抓準時機的商人開始投入更大規模的電影投資與製作，進而推動了電影工業的形成，今日我們所熟知的好萊塢（Hollywood）製片廠的興起就是這一趨勢的典型代表。

電影院的標準化直接導致了電影形式與觀眾體驗的轉變，在黑暗的放映環境、舒適的座椅和巨大銀幕下，電影院創造出一種專屬的沉浸式體驗。同時，這種新的觀影模式也對電影的敘事結構提出了新的要求，因長篇敘事需要觀眾長時間的持續投入注意力，進而造就具有複雜故事結構的劇情片興起。可以說，電影院的空間設計和電影的敘事結構形成了相互強化的關係。隨著觀影場域從多元化的公共場所轉向專門設計的電影院，觀眾與影像的互動方式也產生了重要轉變。在早期電影的多樣化場域中，觀眾往往處於較為開放的空間配置中，他們可以自由地移動、交談，甚至與表演者進行互動。然而，隨著電影院的普及，採用固定坐位和黑暗環境的設計，觀眾的身體也被引導進入一種特定的觀看位置，即是靜坐在黑暗中、面向發光的銀幕。這種空間安排創造了一種「窺視者」的觀看模式，使觀眾處於單向接受影像的位置，此種觀影模式的轉

¹⁰ Miriam Hansen, *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film* (Cambridge: Harvard University Press, 1991), pp. 60-89.

¹¹ 在鮑瑟（Eileen Bowser, 1928-2019）的研究中指出，1909 年紐約市的法令不僅規範了放映場所，還間接推動了電影內容的自我審查。參見：Eileen Bowser, *The Transformation of Cinema, 1907-1915* (Berkeley: University of California Press, 1990), p. 48.

變與電影從「吸引力電影」向敘事電影的轉變相互呼應，形成了現代電影體驗的基礎。

縱使電影院的標準化象徵著整個電影工業的成熟，和電影作為大眾娛樂的廣泛接受，然而標準化的過程也勢必伴隨著某些早期電影特質的消失。首先，電影展示的多樣性受到限制，早期電影可以在生活中的各種場合進行放映，從街頭到遊樂園，每次放映帶來的體驗都將是獨一無二，但隨著專業電影院的興起，觀影環境變得高度統一，失去了早期電影中靈活多變的特質。其次是，電影的實驗性和前衛性在某種程度上被削弱，早期電影製作者們充滿對新媒介探索的慾望，經常進行各種大膽的嘗試，然而，隨著電影工業與商業模式的確立，電影製作則逐漸制訂出一套相對固定的規則和範式，阻礙了某些更為激進的創新。

即便如此，電影院模式所帶來的影響並非全然消極。標準化為電影藝術的深化發展提供了必要的基礎，使得更為複雜的、深刻的電影作品得以誕生，成為今日我們歌頌的影壇經典。同時，那些消失在主流電影中的特質，也在前衛藝術和實驗電影等領域得到了深化的發展。事實上，正是這種對標準化其引發的反思，為二十世紀中後期的各種電影新浪潮運動埋下了伏筆，也為當代發生在美術館的新型態展演提供了歷史背景。¹²

¹² 如同巴贊（André Bazin, 1918-1958）所遇見的，「電影語言的演變必然會導致新的美學形式的出現」，這一預言在 1960 年代的新浪潮運動中得到了印證。參見：André Bazin, *What Is Cinema? Volume I*. 1st ed., trans. Hugh Gray (Berkeley: University of California Press, 2005), p.31.

四、當代電影展覽如何重返早期「吸引力」美學

（一）電影與藝術機構

在電影藝術的發展歷程中，每一次的重大變革都意味著新可能的出現。二十世紀後半葉，當電影逐漸走出傳統的放映廳，進入美術館空間時，我們見證了一種新的藝術形式的誕生，同時也預示著傳統電影院模式可能面臨的挑戰。這種轉變不僅是展示場所的改變，更代表了對電影作為媒介的本質性思考，以及觀眾與影像之間關係的重新定義。

然而，電影與藝術機構的關係可追溯至更早的時期。1935年，當紐約現代藝術博物館（Museum of Modern Art，以下簡稱 MoMA）成立電影部門時，這一決定在藝術界引起了極大的爭議。作為一個以繪畫、雕塑為核心的殿堂級藝術機構，如今卻要將這個源自馬戲團與遊樂園，甚至被視為「粗俗娛樂」的新興媒介納入其中。這樣看似大膽的舉措，實際上正反映出二十世紀藝術機構面臨的巨大挑戰之一——該如何在維持機構自身文化權威的同時，回應現代社會中新興媒介與大眾文化的衝擊。¹³

MoMA 對電影的納入是一場精心設計的機構轉型計畫，它不僅改變了電影在博物館中的地位，更廣泛地影響了電影作為藝術形式的文化定位。這一轉型涉及了從制度到實踐的創新。首當其衝的是典藏邏輯需要被重構，它將原本被視為娛樂商品的電影重新定位為具有歷史意義和藝術價值的文化資產；再者則是創新的展示方式，MoMA 的電影部門發展出一套有別於商業電影的觀影模式，包括特定的空間配置、放映節奏和引導方式，以及一套新的詮釋框架，透過策展及教育推廣計畫，企圖培養彼時的觀眾以不一樣的角度重新理解與欣賞電影。¹⁴ 這一過程中，電影從大眾娛樂轉向藝術機構的納入，也反映了特定時期文化資本（cultural capital）分配和藝術合法性認定的權力運作。¹⁵

電影機構化的過程真實地反映出其背後深層的文化階序（cultural hierarchy）問題。¹⁶ 在十九世紀末到二十世紀初，美國的藝術機構正致力於建立高等藝術

¹³ Paul DiMaggio, "Cultural Entrepreneurship in Nineteenth-Century Boston: The Creation of an Organizational Base for High Culture in America." *Media, Culture and Society* 4, no.1 (1982): 33-50.

¹⁴ Haidee Wasson, *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema* (Berkeley: University of California Press, 2005), p.105.

¹⁵ 文化資本（cultural capital）存在於三種型態，分別是：具體化的型態（embodied form，如個人的文化修養與品味）、客觀化的型態（objectified form，如藝術品、書籍）和制度化的型態（institutionalized form，如學位文憑）。不同於經濟資本可直接繼承，文化資本需要大量時間和教育的投入與積累，個人的文化資本直接地影響其理解與欣賞藝術的能力，而藝術機構則在文化資本的展示、傳遞和階層化過程中扮演關鍵角色。參見：Pierre Bourdieu, "The Forms of Capital." in J. G. Richardson, eds., *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (New York: Greenwood Press, 1986), pp. 241-258.

¹⁶ 文化階序指一種建立在社會權力關係之上的文化分級制度。藝術機構透過典藏、展示和教育實踐，建立並持著某種文化價值的判斷標準，進而形成了「高等文化」與「大眾文化」之間的區隔。此種區隔並非中性的分類，而是反映並強化了特定社會群體的文化優勢。參見：Pierre

(high art) 與通俗娛樂 (popular entertainment) 之間的界線。¹⁷ 在這樣的歷史脈絡下，將電影納入美術館的嘗試自然遭到了多重的阻力，不僅是藝術界擔心這樣的決定將會削弱機構的文化權威，此外，習慣在娛樂場所觀影的大眾也對於在嚴肅的美術館中觀看電影感到不自在。正如華素 (Haidee Wasson, 1970-) 對於 MoMA 典藏電影的研究結果顯示，電影部門的計畫代表了一個關鍵的文化轉折點，它不僅重新定義了藝術機構與大眾文化間的關係，還開拓了電影可能的觀看模式與文化定位。¹⁸ 透過藝術機構系統性的典藏、展示與教育實踐，MoMA 作為機構典藏電影的先行者，它展現出藝術機構如何在保持專業性的前提下，主動回應現代社會的文化需求；另一方面也為電影開創了新的觀看和理解途徑。

此一電影與藝術機構的融合案例，為今日我們見證滿地開花的當代美術館中的電影展覽奠定了重要基礎。從 MoMA 的電影部門到電影展覽，藝術機構與電影之間始終在持續演變，也提供了筆者觀察與理解電影與美術館的複雜關係。

(二) 從「時間性」到「空間性」的電影體驗

1970 年，楊卜拉德在其著作《Expanded Cinema》中提出了一個具前瞻性的概念。對楊卜拉德而言，「擴延電影」(Expanded Cinema) 遠非簡單的技術創新或放映形式變化，而是意識和感知的擴展，以及媒介界線的重新定義。他認為擴延電影打破了傳統電影的框架限制，不僅改變了人們對媒介本身的理解，更重構了觀眾與作品之間的關係。擴延電影的革命性在於它不再侷限於放映室的黑暗空間，而是能夠存在於藝廊、博物館和各種公共場合中，成為一種跨越界線的中介形式。¹⁹ 這一理論為電影走出電影院空間提供了理論基礎，更顯示出「擴延電影」的概念中心在於將「擴延」視為一個不斷破除與前進的動詞，使電影不侷限於特定的形式和場所，而去探索更為廣闊的可能性。楊卜拉德的理論預示了電影媒介的轉型，並為緊接而來電影進入展覽空間的趨勢提供了重要的基礎。

於是在 1980 年代末與 1990 年代以降，隨著技術與觀念的發展，此時期可謂是電影進入當代藝術脈絡的關鍵轉折期。高品質的錄像投影技術扮演了關鍵角色，它一方面減弱了錄像與電視的連結，另一方面強化了與電影的關聯。尤其是在巨型化 (giganticism) 展示效果上，為藝術家提供了前所未有的創作可能性。²⁰ 因而在同一時期，藝術家們對電影的態度也發生了顯著變化。如果說

Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* (Cambridge: Harvard University Press, 1984).

¹⁷ Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*.

¹⁸ Wasson, *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*, pp. 41-43.

¹⁹ Youngblood, *Expanded Cinema: Fiftieth Anniversary Edition*, pp. 66-87.

²⁰ Morse Margaret, "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between," in Doug Hall and Sally Jo Fifer, eds., *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* (New York: Aperture,

1960年代的藝術家刻意將其動態影像實踐與作為大眾文化的電影區分開來，拒絕電影常見的幻覺主義（illusionism）和敘事手法，那麼從1990年代開始，出現了一個範式轉移，動態影像藝術開始明顯地採用電影的特質和語言，如場面調度（mise-en-scène）、蒙太奇（montage）、奇觀（spectacle）和敘事（narrative）等。²¹

據此，筆者將本文中的「電影展覽」定義為一種在當代藝術場域中，透過重新配置電影的技術元素、空間部署和觀看模式，創造出有別於傳統電影院線性觀影體驗的展示實踐。這種實踐打破了傳統黑盒子的限制，讓觀眾能以更加具有能動性的姿態與影像互動，同時也為藝術家提供了更為靈活的創作可能。因而，當代的電影展覽既反映了電影媒介本身的轉型，也顯示出藝術機構為回應當代文化消費邏輯所進行的調整。

而值得注意的是，當代藝術場域對電影的使用並非只是單純的媒介轉移，而是反映了更加深層的文化變遷。巴爾森（Erika Balsom, n.d.）在《Exhibiting Cinema in Contemporary Art》（2013）一書中尤其強調了當代美術館中觀眾經驗的獨特性。她在書中指出，與電影院中被動的觀影模式不同，在當代電影裝置中，觀眾的身體感知成為建構作品意義不可或缺的一部分，因而重新激活了在過去電影院中缺乏的自主性，觀眾可以自由移動、選擇觀看的時間長度和距離。²² 這種強調觀眾能動性的展示策略，不僅呼應了早期電影的「吸引力」美學，也符合當代博物館和美術館機構提升觀眾批判性思考的目標。

此外，彷彿是應證著福斯特（Hal Foster, 1955-）在1983年觀察到的「奇觀化」（spectacularization）現象，在當代的動態影像藝術實踐中，可以看到藝術家越來越採用類似電影工業的製作方式。²³ 從班雅明（Walter Benjamin, 1892-1940）期望的「作為生產者的藝術家」（artist as producer）轉變為「作為導演的藝術家」（artist as director）。這種展示上的奇觀化與巨型化趨勢，在某種程度上也顯示出早期電影中的「吸引力」特質，以視覺衝擊取代敘事，成為主要的觀看焦點。克勞斯（Rosalind Krauss, 1941-）將這種現象視為「晚期資本主義博物館」（late capitalist museum）的特徵之一，在保留高雅文化光環的同時，提供一種視覺上的奇觀，以滿足當代觀眾的感官。²⁴

因而，當我們總體性的重新審視當代電影展覽如何顯示出早期電影的「吸引力」特質時，可以發現其主要展現在「空間的重新配置」、「奇觀化的視覺衝擊」以及「觀眾角色的還原」。首先，展場空間使電影從常見的線性敘事中

1990), pp. 153-167.

²¹ Catherine Fowler, "Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila," *Screen* 45, no.4 (2004): 324-343.

²² Balsom, *Exhibiting Cinema on Contemporary Art*, pp. 41-43.

²³ Hal Foster, *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture* (Winnipeg: Bay Press, 1983), ix-xvi.

²⁴ Rosalind Krauss, "The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum" *October*, vol.54 (Autumn 1990): 3-17.

解放，轉而強調整體空間部署的重要性，透過多螢幕投影、巨型化展示和沉浸式體驗，電影展覽建構了一種不一樣的體驗，讓原本強調時間性的電影媒材，也能在展覽場域中被詮釋。其二則是視覺奇觀，藝術家們開始借鑒電影工作的製作方式，以場面調度、蒙太奇和慢動作等手法，創造出具有強烈視覺吸引力的作品，這樣的衝擊性在滿足當代觀眾對感官體驗的渴望時，也重現了早期觀眾看待電影的興奮感。最後則是觀眾角色作為完成電影展演的重要元素，與電影院中只能被動接受的觀影模式不同，美術館中的觀眾可以自由做出許多選擇，從而使觀眾的角色變得既為重要，不僅符合當代藝術機構期望提升觀眾批判性思考的訓練，更在某種程度上「還原」了早期電影中的觀眾角色。經由以上特質，當代電影展覽成功地將「吸引力」從早期電影的單純視覺刺激，轉化為一種融合空間、技術與觀眾參與的美學體驗，為電影媒介在藝術領域的發展開拓了新的可能性。

以下，本文將分析北美館近年舉辦的兩個特展「生活決定意識：高重黎」與「一一重構：楊德昌」，深入探索當代電影展覽如何透過不同策略重構早期電影的「吸引力」美學，以及這種重構如何引發當代觀眾對視覺文化的批判性思考。

五、當代電影展覽案例分析

近來，臺灣的美術館也開始出現不少的電影展覽嘗試，本節將以北美館近年舉辦的兩個特展「生活決定意識：高重黎」與「一一重構：楊德昌」作為案例，說明當代電影展覽重返早期電影的「吸引力」美學的實踐行動。有趣的是，兩檔展覽在展示手法上雖有著顯著的差異，但都巧妙地重新啟動了早期電影中的展示性、奇觀性和觀眾參與，各自賦予當代的意義與詮釋。

（一）「生活決定意識：高重黎」（Re-Present: Kao Chung-Li）：媒介作為奇觀

2023 年，北美館的「生活決定意識：高重黎」（以下簡稱「生活決定意識」）特展選擇將整個展覽奇觀化，透過強烈的視聽衝擊劈開觀眾對美術館展覽的既定印象。展覽以馬克思與恩格斯的歷史唯物論為名，呈現高重黎橫跨四十年的創作，包括對攝影、電影、影音機器等工業時間客體的批判性考掘，以及其不斷審視自身生產條件的實踐。²⁵ 當步入展場，機械齒輪發出的聲響與膠卷穿梭的沙沙聲交織成特殊的聲音景觀，遠處巨大的投影裝置和震撼耳膜的工業噪音充斥著空間。當這些裝置被刻意暴露而非隱藏，包括裸露的電線、運轉中的齒輪和發熱的燈泡，所有被隱藏在投影室中的技術元素成為展示的一部份，觀眾也被鼓勵從多角度觀察這些機器，這種全方位的感官轟炸將觀眾迅速帶回早期電影的展演場域——遊樂園、博覽會和雜耍劇場。在那裡，電影是震撼眼球的「吸引力」而非敘事工具。

展覽中，最讓筆者感到直接震撼的即是《數據牛仔或遠離烏克蘭》（2023）這一作品。²⁶ 它由兩座近乎真人等身的牛仔雕像組成，呈現出拔槍對峙的身體姿態。在觀眾未完全進入展間前，耳膜就被其震耳欲聾的槍聲和爆炸聲包圍，這樣無預警的衝擊使筆者聯想到早期觀眾首次欣賞盧米埃兄弟《火車進站》時的震驚感受，差別在於，盧米埃兄弟讓觀眾驚嚇於影像自身的真實性，而高重黎則是透過聲音的衝擊來喚醒觀者對象的身體感知。觀眾在快速切換的視覺與聽覺轟炸中經驗作品，呼應了早期電影以奇觀為主的核​​心特質。²⁷

²⁵ 臺北市立美術館編，《生活決定意識：高重黎》（2023），線上展覽手冊，網址，<https://www.tfam.museum/File/files/02exhibition/230317_Re-Present/TFAM-Re-Present-brochure.pdf>（2025 年 4 月 20 日檢索）。本文引用之《生活決定意識：高重黎》為臺北市立美術館展覽手冊（線上 PDF 格式），無明確出版資訊，據展覽對應內容推論由館方編印。

²⁶ 高重黎，《數據牛仔或遠離烏克蘭》，2023，光學裝置（立體雕塑、透明板），展出於《生活決定意識》，臺北市立美術館，2023。

²⁷ 沈柏逸，〈《生活決定意識》：從物質幻象間隙：走進高重黎的影像宇宙〉，《報導者》（2023.07.02），網址，<<https://www.twreporter.org/a/photo-re-present-kao-chung-li>>（2025 年 4 月 20 日檢索）

而另一件關鍵作品則以不同方式重構了「吸引力」特質。作品《十六小時的情事》（2023）係由十二台幻燈機組成，循環播放逾九百張幻燈片。²⁸ 作品中使用的幻燈片是由雷奈（Alain Resnais, 1922-2014）的電影《廣島之戀》（*Hiroshima Mon Amour*, 1959）膠卷經剪輯後重製而成。²⁹ 《十六小時情事》裝置中的幻燈機，可以連結到 19 世紀末作為視覺奇觀被廣泛展示的幻燈機（magic lantern）和魔術幻燈（phantasmagoria）。當觀眾走進被幻燈機圍繞的中心，會聽到不斷變化節奏的幻片機械聲響，並看到持續連動切換的投影畫面。許鈞宜在評論中寫道，此作品「透過古老的幻燈機媒介，讓觀眾進入一個充滿時間空隙的感知迷宮。每一次的影像切換都不僅是視覺上的躍進，更是對觀看行為本身的拆解與重組」。³⁰ 高重黎透過此種方式，使展示的核心由機器影像轉向為影像機器，與早期幻燈機展演有著高度的相似性，同時也相之提升為對當代媒介考察的批判性實踐。

在觀眾參與層面上，展覽中觀眾與影像間的關係也體現出對早期觀影模式的重返。與電影院中被要求安靜坐著的觀眾不同，在這裡，觀眾可以在空間中自由行走，從各種角度觀察機器運作，甚至可以觸摸某些展品的外部結構。沈柏逸對展覽的評論中說道「在『生活決定意識』中，觀眾不再是被動的接收者，而是積極的參與者。觀眾在展場中的行走軌跡、停留時間以及身體姿態都成為作品意義生成的一部分」。³¹ 這種更為開放和互動的觀展模式呼應了早期電影中觀眾的能動性，「生活決定意識」對觀眾參與模式的設計，不僅重返了早期電影的「吸引力」特質，更邀約當代的觀眾以新的姿態貼近作品，賦予其可能觸發的批判意涵。

若是進一步細讀展覽「生活決定意識」的中英文標題，可以發現策展人的用字遣詞也有其深意。正如前文所述，展覽名「生活決定意識」引自馬克思與恩格斯的歷史唯物論，旨在揭露高重黎對媒介物質性的探索；英文標題選擇採用的「Re-Present」不僅指向「重新呈現」（re-present）過去常被忽視的媒介物質性，同時也暗示了對「再現」（representation）機制的反思。這種對物質性的重視反映出早期電影中的「吸引力」要件，在電影誕生初期，放映機本身、膠片的運動和光學裝置能夠玩轉的奇妙效果都構成了吸引觀眾的物質奇觀，使他們不僅被銀幕上的影像吸引，更為這些新技術裝置感到著迷。而高重黎長期

²⁸ 高重黎，《十六小時的情事》，2023，幻燈投影裝置（幻燈機、剪輯幻燈片），展出於《生活決定意識》，臺北市立美術館，2023。

²⁹ 臺北市立美術館編，《生活決定意識：高重黎》（2023），線上展覽手冊。

³⁰ 許鈞宜，〈幻燈時間的感知空隙：高重黎《十六小時的情事》〉，《國藝會線上誌》（2024.02.01），網址，

<https://mag.ncafrocc.org.tw/article_detail.html?id=8a8082858cf5058e018d59f43fcc00d3>（2025 年 3 月 16 日檢索）

³¹ 沈柏逸，〈《生活決定意識》：從物質幻象間隙：走進高重黎的影像宇宙〉，《報導者》，網址，<<https://www.twreporter.org/a/photo-re-present-kao-chung-li>>（2025 年 4 月 20 日檢索）

自行發明與手工產製影音機械裝置，並強調把握自身與物的關係，這樣對視覺生產條件的思考，正是來自於藝術家對媒介物質性的強調，更顯示出其直面當代影像無形化的趨勢。正如他在〈我們為什麼要談影像機器—視覺精神史考察〉一文中所述：「影像機器不僅是捕捉影像的工具，更是形塑我們視覺經驗的關鍵元素，值得被置於藝術探討的中心位置」。³² 在此，高重黎透過將影像機器從黑暗的放映室中解放，置於可被觀看的展覽中央，就是在實踐一種視覺生產條件的民主化，重新使觀眾意識到自身與影像生產間的物質關係。

因而從表面上來看，在展覽「生活決定意識」中，高重黎以影像機器本身作為展示對象，回應了早期電影中技術本身即為奇觀的特質，恰與早期電影的「吸引力」原則高度吻合。然再更深層的挖掘，則會發現藉由重返早期電影的技術展示特質，「生活決定意識」實際上是要對當代影像政治發出尖銳的批判。它藉由回歸到影像的物質基礎，企圖挑戰當代影像政治的盲點，使展覽超越了純粹的「吸引」，成為一種勾起觀眾思考影像政治的當代展覽實踐。

（二）「一一重構：楊德昌」（A One and A Two: Edward Yang Retrospective）：解構敘事與空間重組

相較於高重黎展覽的強烈感官衝擊，2024 年的「一一重構：楊德昌」（以下簡稱「一一重構」）展覽則採取了另一種方式重構「吸引力」美學。展覽透過將楊德昌電影中的元素解構並重新安排在美術館空間中，創造了一種全新的觀看體驗，挑戰了傳統的線性電影敘事。

正如策展人孫松榮所揭示，展覽名稱中的「重構」一詞源自英文「remember」的雙重意涵，它既是「追憶、紀念」（remember）楊德昌，同時也是「重新組裝」（re-member）楊德昌電影的視聽元素。³³ 這樣的雙關意涵更回應了展覽的核心策略，即是「通過蒙太奇與最低限修辭（如慢動作），來重組楊導影片片段與文物檔案」，³⁴ 從而將原本線性時間中的電影轉化為空間中的沈浸式體驗。這一手法不僅使觀眾能從新的角度認識楊德昌的作品，更在某種程度上重返了早期電影中強調展示性的型態。

「一一重構」中最為引起筆者注意的是《一一》片段的空間重構裝置。原本在銀幕上線性呈現的電影場景，被拆解為多個螢幕與裝置同時並置於空間中，觀眾可以自由走動，從不同角度和順序觀看這些片段。這種空間部署打破了傳統電影的時間性，將觀看體驗交還給觀眾，鼓勵他們主動構建自己的觀看路徑和理解方式，從而體現出早期電影中觀眾與影像之間強互動性的關係。另一展間「城市探索者」則採用了更為複雜的空間構成，藉由三個銀幕加上四個

³² 高重黎，〈我們為什麼要談影像機器—視覺精神史考察〉，《現代美術》187 期（2018.01），頁 59-75。

³³ 孫松榮，〈影像為了穿越邊界——論「電影展覽」與「一一重構：楊德昌」〉，《現代美術》210 期（2023.12），頁 86-87。

³⁴ 孫松榮，〈影像為了穿越邊界——論「電影展覽」與「一一重構：楊德昌」〉，頁 87。

液晶螢幕共構「新電影」時期的楊德昌作品，呈現多部影片的痴男怨女猶如在鏡像城市中掙扎，織就了一個共時性的命運網路。這種多螢幕的併陳展示讓觀眾能夠同時感知楊德昌電影中人物的情感狀態，突破了常見在電影院電影中單一視角的限制。「一一重構」的影像裝置不僅解構電影至其核心組成——光與時間，更在召喚我們對影像的原始感知，引領觀眾回到電影誕生之初的觀看樂趣，這種「源自觀看的喜悅」正是早期吸引力電影強調的中心體驗。

除了空間化的展示策略，展覽也討論了電影製作的物質和技術層面。尤其在「略有志氣的少年」展間，展出了楊德昌的手稿、分鏡表……等拍攝時的重要工具，³⁵ 將通常隱藏於最終成品背後的生產過程展呈於觀眾眼前，揭示出電影製作的技術面和電影的物質基礎。這種對物質性的關注與「生活決定意識」中「技術作為吸引力」特質的討論有著像又不像的關聯。高重黎對物質的關注體現在影像機器自身作為奇觀對象，著重於強調技術裝置的主體性和政治性；而「一一重構」則是藉由展示製作過程中的材料，讓觀眾得以一窺楊德昌的創作思考和電影形成的過程。兩種對物質性的不同討論面向，反映出當代電影展覽如何從不同角度重返早期電影的「吸引力」美學，前者直接回歸技術奇觀本身，後者則透過揭示創作過程的物質基礎，邀請觀眾重新思考電影作為媒介的本質。

雖然展覽「一一重構」的英文名稱「A One and A Two: Edward Yang Retrospective」未明確使用「re-」為前綴，但就如同策展人孫松榮所說明的，展覽概念中其實蘊含著「re-member」的雙重意涵。這樣「重新組裝」的策略一方面是對楊德昌作品的致敬，另一方面也是一種媒介實踐的反思，藉著打破敘事電影的線性時間觀、轉為空間化體驗，對電影院模式發出挑戰，迴返早期電影更為開放和互動的觀看模式，與「吸引力」元素中非敘事連貫性的特質產生深刻的共鳴。因而「一一重構」經由空間化地重組楊德昌電影，使「觀看電影」一事從黑盒子中解放，回歸到一種更為原初的、以感知為核心的觀影體驗。

（三）當代電影展覽對「吸引力」的重構與轉化

比較以上兩個北美館的展覽，可以發現當代電影展覽對早期電影「吸引力」美學的重構呈現出多樣的面貌。這些差異不僅反映出策展取向的多元性，還凸顯出當代的藝術機構是如何通過不同的路徑去思考電影作為媒介的本質，以及如何將「吸引力」元素從單純的感官刺激轉為開啟批判思考的關鍵。

筆者將上述討論歸納整理為以下面向。在展示媒介的物質性上，兩個展覽都強調了技術與裝置的重要性，但呈現的方式與批判的內核卻有著顯著差異。「生活決定意識」直接將放映機、幻燈機等設備作為展示的核心，高重黎遵循

³⁵ 臺北市立美術館編，《一一重構：楊德昌》（2024），線上展覽手冊，網址，https://www.tfam.museum/File/files/02exhibition/230727_yiyiey/230727_A_One_and_A_Two_GB.pdf（2025年4月21日檢索）。本文引用之《一一重構：楊德昌》為臺北市立美術館展覽手冊（線上PDF格式），無明確出版資訊，據展覽對應內容推論由館方編印。

唯物史觀的思路，將影像機器視為政治發生的場域，試圖透過赤裸地呈現媒介的物質性來對抗數位時代下影像生產的權力結構；相較之下，「一一重構」的討論則更為聚焦於電影語言的詩學和美學，雖然也展出了拍攝設備與製作文件，但使用這些物件作為展品的目的，反而是用於說明物質元素是如何形塑楊德昌的創作思考和電影語言。「生活決定意識」與「一一重構」對物質性的不同關注視角，分別呼應了早期電影中兩個面向的「吸引力」特質，³⁶前者重返了技術裝置作為奇觀的歷史，後者則回歸到電影作為手工藝術的物質生產過程。

在觀眾體驗的設計上，兩個展覽都重新定義了觀影的時空條件，但引導觀眾的方式卻也有所不同。「生活決定意識」利用強烈的感官重擊直接攻佔觀眾的感知系統，我們不難發現高重黎想要刻意營造出一種帶有侵略性的五感體驗，迫使觀眾直面媒介背後的政治性；而「一一重構」則創造出一種更為包容且沉浸的環境，讓觀眾可以在空間中自在穿梭，依照個人興趣和節奏探索楊德昌電影的多面向。縱使一種是以衝擊和挑釁引發反思，另一種是在開放邀請探索，但兩者都與早期電影中的觀眾自主特質有所呼應，重現了早期電影中更為開放和互動的觀影模式。有趣的是，觀察兩檔展覽，可以察覺它們都對電影在展覽空間中的時間性做出了回應。高重黎在《十六小時的情事》中，透過將連續電影重置為幻燈片，再以機械方式使其運動，這種對電影時間的拆解和重新拼接，重返了早期電影實驗對動態影像形成機制的探索。「一一重構」的時間與空間對話則更為顯性，策展人細緻的將楊德昌原本線性展開的電影片段並置於空間中，創造出一種共識性的觀看體驗。對電影時間性的重構正是電影展覽對電影院模式發出的空間化挑戰，使其回到早期電影開放又實驗的時間概念。

當代電影展覽對「吸引力」的重構並不是僅限於復刻早期電影的感官衝擊，更重要的是要賦予此種「重返」新的批判維度。從筆者提出的兩個案例來看，它們都從展覽名稱上就開門見山地說明要處理「重返」（re-present）和「重構」（re-member）的辯證關係，高重黎的「重返」策略面向媒介物質的政治層面，藉由回歸早期電影的技術奇觀，突出當代數位影像的權力盲點；楊德昌展覽的「重構」則重於電影語言的拆解，和空間化重組，解構線性敘事的特權地位。誠如多明尼克·巴依尼（Dominique Païni, 1947-）認為的，當代電影展覽的核心價值在於「將電影從其制度化的展示模式中解放出來，重新思考其作為藝術媒介的可能」。³⁷在此意義上，「生活決定意識」和「一一重構」雖然採取了有些不同的策略，但仍然展現出相同的企圖，即是透過重返早期電影

³⁶ Tom Gunning, "An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator." in Linda Williams, eds., *Viewing Positions: Ways of Seeing Film* (New Brunswick: Rutgers University Press, 1995), pp. 114-133.

³⁷ Dominique Païni, "Should We Put an End to Projection?" trans. Rosalind E. Krauss, *October*, vol.110 (Autumn 2004): 23-48.

的「吸引力」美學，挑戰多數人常規認知的電影標準化模式，重啟對媒介本身的思考，試圖激活觀眾的批判性觀看能力。

六、小結：當「吸引力」成為當代批判

回顧電影從早期的多元展示場域，到標準化的電影院模式，再到今日美術館的轉變過程，我們從中見證了一段媒介不斷重新定義自身的歷史軌跡。本研究透過探討當代電影展覽如何重新啟動早期「吸引力」特質，期望揭示電影與藝術機構之間複雜且不斷變動的互動關係，同時也為理解當代的電影展覽現象提供了不同的探索路徑。

在早期電影中，「吸引力電影」強調的是直接且單純的視覺刺激，這與電影在當時社會背景下擔任的角色密切相關。對於早期的創作者和觀眾而言，電影是一項過去從未接觸的全新媒介，自然引發了極大的好奇心。因此，即便只是觀看簡單的影像和基本的視覺技巧，在觀眾眼中也顯得新奇且引人入勝。然而，面對當代早已身經百戰的眼球世代，電影中的「吸引力」則需要超越簡單的視覺刺激，變得更加複雜和多層次。

本研究發現，當代電影展覽對早期電影「吸引力」美學的重構主要發生在「空間部署」、「視覺奇觀」與「觀眾角色」三個層面上。在空間部署方面，當代美術館中的電影裝置不再侷限於單一螢幕的線性敘事，而是藉由巧妙的空間配置，創造出多重觀看路徑。這種對展示特質的強調，打破了傳統電影的敘事結構，為觀眾提供了更為自由的觀看體驗。在視覺奇觀的營造上，當代電影展覽透過放大影像規模、強化感官衝擊與展示媒介本身的物質性，創造出令人驚歎的視覺體驗。「生活決定意識」以強烈的聲光效果直接挑戰觀眾的感官閾值；而「一一重構」則透過將電影拆解並重新佈置在空間中，使熟悉的影像陌生化，創造出新的敘事可能。這些策略不僅重新喚醒了早期電影中視覺奇觀作為核心吸引力的特質，更將其轉化為一種更為複雜且具批判性的美學體驗。也因為如此，觀眾角色成為了作品重要的組成部分，當他從單純的接受者轉變為主動的參與者，甚至可能進一步成為與其對話的批判者。這樣高度的參與感呈現出早期電影中觀眾的積極角色，但同時又反映了當今藝術機構對觀者主體性的重視，期望觀眾能從被動的消費者中跳脫出來。

當代電影展覽對早期電影「吸引力」美學的重構，並非簡單的歷史回歸或懷舊性模仿，而是在今日文化語境中的創新性轉化與再詮釋。在達成這一目標的路上，「美術館」作為實踐的場域扮演著關鍵角色。不同於商業電影院主要以商業利潤和娛樂為導向，美術館身為文化機構，其核心使命包含知識生產、文化實驗和促進觀眾的批判反思。然而，這種機構定位也挾帶著內在的張力，美術館一方面需要考慮如何增加參觀人次、吸引觀眾，以證明其公共價值和獲取資源；但在另一方面，它又必須維持其藝術的自主性和批判深度，避免淪為純粹的娛樂場所。這樣的矛盾在電影展覽中尤為凸顯，美術館究竟該如何在「使用」吸引力的同時，確保它不僅僅停留在感官刺激層面，而能進化為啟發思考的契機呢？

綜觀本研究討論的兩檔展覽，它們分別採取了不同的策略試圖處理這一矛盾。「生活決定意識」直面媒介物質性和技術操作中的政治問題，使感官衝擊成為批判的起點；而「一一重構」則選擇了更為和緩的步調，在空間化的電影元素中，邀請觀眾以新的視角再觀楊德昌電影裡的社會批判。這兩種方式反映出美術館面對「吸引力」與批判目標間的不同解決方法。然而，這些手法並非沒有問題和侷限，在社交媒體主導的視覺文化時代，展覽中的巨型投影、多頻道影像裝置等強烈的感官刺激，雖然喚醒了早期電影的吸引力特質，但同時也面臨著被觀眾簡化為打卡背景的風險。在「生活決定意識」中，部分觀眾或許會被強烈的聲光效果震撼，卻未必理解作者高重黎對影像機器本身的媒介考察；同樣地，「一一重構」創造的空間化電影體驗，也可能被觀眾視為純粹的視覺享受，而非對楊德昌電影語言的深入理解。也因此，面對這個當代性的問題，我們必須深思美術館中的視覺奇觀是否還能真正地「吸引」觀眾的注意力，並引發深度思考？當視覺震撼不幸成為展覽的終點時，原本應該激發思考的媒介便可能扁平為純粹的娛樂，失去引領觀眾更深入探索的潛力。這個問題在本文有限的討論中尚無法給出一個肯定的回答，但它指向了當代電影展覽實踐中仍待探索的領域，未來的電影展覽或許需要更為自覺地思考如何在感官吸引與批判反思間建立更為有機的連結，使「吸引力」不僅僅是一種形式策略，更成為能真正引發觀眾深入參與的橋樑。

儘管如此，我們也不應全然否定在當代電影展覽中重構「吸引力」元素的積極意義。美術館作為一種當代潮流下的電影觀看場域，確實為這一媒介提供了新的詮釋空間。一如布爾迪厄（Pierre Bourdieu, 1930-2002）的論述，機構在文化實踐中扮演著關鍵的中介角色，它不僅展示作品，更為作品賦予特定的詮釋框架和文化價值。³⁸ 在此意義上，美術館重構電影的「吸引力」特質，實際上是在重新詮釋電影作為當代藝術的可能性，為其賦予新的文化地位和批判功能。

綜上所述，當代電影展覽中的「吸引力」美學重構，既是對電影歷史的重新探索，也是對當代視覺文化的回應。在此種回歸的創新中，電影的邊界不斷擴展，而美術館作為文化機構的定位也持續演變。美術館透過重構早期電影的「吸引力」美學，一方面回應了當代觀眾對感官體驗的渴求，又同時維持其作為具有批判使命的文化場域角色。這樣雙重的影響豐富了電影媒介的可能性，也為美術館在當代文化生態中提供了新的路徑。最終，當代電影展覽與早期電影「吸引力」美學間的辯證關係，揭開了媒介的歷史不是線性發展的，而是充滿迴圈、對話與重新詮釋的複雜過程。正是在此種歷史的迴返與創新中，電影作為媒介不斷重新定義自身的可能性，而美術館作為文化機構也持續探索著自身在當代文化領域中的角色與意義。

³⁸ Pierre Bourdieu, *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature* (New York: Columbia University Press, 1994), pp.35-40.

引用書目

西文專書

- Balsom, Erika. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press., 2013.
- Bazin, André, and Hugh Gray. *What Is Cinema? Volume I*. 1st ed. Berkeley: University of California Press., 2005.
- Bourdieu, Pierre. *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press., 1984.
- Bourdieu, Pierre. *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*. New York: Columbia University Press., 1994.
- Bourdieu, Pierre. “The Forms of Capital.” in J. G. Richardson eds. *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (New York: Greenwood Press, 1986), pp. 241-258.
- Bowser, Eileen. *The Transformation of Cinema, 1907-1915*. Berkeley: University of California Press., 1990.
- Elcott, Noam M. “The Phantasmagoric Dispositif: An Assembly of Bodies and Images in Real Time and Space.” in Susanne Ø. Sæther and Synne T. Bull eds. *Screen Space Reconfigured* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020), pp. 283–316.
- Elsaesser, Thomas. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: British Film Institute., 1990.
- Foster, Hal. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Winnipeg: Bay Press., 1983.
- Foucault, Michel. “The Confession of the Flesh.” in Colin Gordon eds. *Power/Knowledge: Selected Interviews and other Writings 1972-1977* (New York: Pantheon Books, 1980), pp. 194-228.
- Gunning, Tom. “An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator.” in Linda Williams eds. *Viewing Positions: Ways of Seeing Film* (New Brunswick: Rutgers University Press, 1995), pp. 114-133.
- Gunning, Tom. “The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde.” in Wanda Strauven eds. *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), pp. 381–388.

- Gaudreault, André and Tom Gunning. "Early Cinema as a Challenge to Film History." in Wanda Strauven eds. *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), pp. 365–380.
- Hansen, Miriam. *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge: Harvard University Press., 1991.
- Margaret, Morse. "Video Installation Art: The Body, the Image, and the Space-in-Between," in Doug Hall and Sally Jo Fifer eds. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art* (New York: Aperture, 1990), pp. 153-167.
- Musser, Charles. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. Berkeley: University of California Press., 1994.
- Wasson, Haidee. *Museum Movies: The Museum of Modern Art and the Birth of Art Cinema*. Berkeley: University of California Press., 2005.
- Youngblood, Gene. *Expanded Cinema: Fiftieth Anniversary Edition*. 1st ed. New York: Fordham University Press., 2020.

中文期刊

- 史惟筑，〈何為電影？從 André Gaudreault 的《電影與吸引力：以電影數角度思考新電影》重新思索〉，《電影欣賞學刊》10 期（2013.12），頁 180-184。
- 孫松榮，〈影像為了穿越邊界——論「電影展覽」與「一一重構：楊德昌」〉，《現代美術》210 期（2023.12），頁 78-92。
- 高重黎，〈我們為什麼要談影像機器—視覺精神史考察〉，《現代美術》187 期（2018.01），頁 59-75。

西文期刊

- DiMaggio, Paul. "Cultural Entrepreneurship in Nineteenth-Century Boston: The Creation of an Organizational Base for High Culture in America." *Media, Culture and Society* 4, no.1 (1982): 33-50.
- Fowler, Catherine. "Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija Liisa Ahtila." *Screen* 45, no.4 (2004): 324-343.
- Gaudreault, André. "Narration and Monstration in the Cinema." *Journal of Film and Video* 39, no. 2 (Spring 1987): 29–36.
- Krauss, Rosalind. "The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum." *October*, vol.

54 (Autumn 1990): 3-17.

Païni, Dominique. "Should We Put an End to Projection?" Trans. Rosalind E. Krauss. *October*, vol.110 (Autumn 2004): 23-48.

網頁資料

沈柏逸，〈《生活決定意識》：從物質幻象間隙：走進高重黎的影像宇宙〉，
《報導者》（2023.07.02），網址，<<https://www.twreporter.org/a/photo-re-present-kao-chung-li>>（2025年3月15日檢索）

許鈞宜，〈幻燈時間的感知空隙：高重黎《十六小時的情事》〉，《國藝會線上誌》（2024.02.01），網址，<https://mag.ncafroc.org.tw/article_detail.html?id=8a8082858cf5058e018d59f43fcc00d3>（2025年3月16日檢索）

臺北市立美術館編，《一一重構：楊德昌》（2024），線上展覽手冊，網址，<https://www.tfam.museum/File/files/02exhibition/230727_yiyiey/230727_A_One_and_A_Two_GB.pdf>（2025年4月21日檢索）

臺北市立美術館編，《生活決定意識：高重黎》（2023），線上展覽手冊，網址，<https://www.tfam.museum/File/files/02exhibition/230317_Re-Present/TFAM-Re-Present-brochure.pdf>（2025年4月20日檢索）

謝鎮逸，〈「實驗電影」的展映性與視閥擴張：北美館「生活決定意識：高重黎」的群眾廣場〉，《典藏 ARTouch》（2023.06.06），網址
<<https://artouch.com/art-views/content-107419.html>>（2025年3月15日檢索）