

藝術媒材與媒體的技術衍化

Media Arts and Media Technology of Derived

潘大謙

崑山科技大學空間設計系助理教授

Assistant Professor, Kun- Shan University

【中文摘要】

「媒材」，在現代藝術創作的媒介論中可說處於對立的兩極位置：（一）媒材，作為藝術創作的「材料」，它發揮物質的特性，把創作的視覺元素歸還到材料和物質的本身，對材質的質地、紋理、色彩等特性作呈現，並以尊重材質的本質為要旨，如現代藝術中的複合媒材與裝置形式。（二）媒體，作為藝術創作的「媒介」，Media 盡量避免或乾脆消除創作媒介的物質性，呈現出一個非物質的藝術世界，如超扁平（super flat）與電子藝術。

當第一個電子影像在 60 年代被視為藝術創作的媒材時，新寫實主義（Neo Realism）與新達達（Neo Dada）的藝術家們卻大嚷著：「讓物質歸還到作品去吧！」而行為藝術家卻將「身體」（作為「思」的主體但物理層面上卻是「物」）視作創作行為中的可塑媒材。藝術創作中，「媒材」就如此在物質與非物質兩極中徘徊。

本文試圖從現代藝術發展的歷程中，以藝術媒材的物質性與非物質性作「藝術媒體」的拼圖，並思考加拿大社會學家麥克·魯漢（Mashall McLuhan）的「媒體擴張論」，嘗試探討現代藝術中媒體發展的系譜。

關鍵詞：材料、媒材、媒體、新寫實主義、新達達、麥克·魯漢、媒體擴張論

【Abstract】

The media plays two facets, which are poles apart in the theory of media for modern arts creation. The first kind of media is the materials for arts creation and the attributes of the materials, such as the content, texture, and colors, are applied and demonstrated as the visual elements in the creation. In the meantime, the essence of the materials is also respected. The examples include the mixed media and the type of installation in modern arts. The second kind of media is the medium for arts creation. The physical features are avoided as much as possible or even totally eliminated. Therefore, a non-material world is demonstrated, such as super flat and electronic arts.

When the first electronic image was considered as the media of arts creation in the 60s, artists of Neo Realism and Neo Dada were yelling, "let materials go back to the artworks!" Performance artists, however, regard body as the usable materials. (The body

is the main theme of the thinking but is still some kind of “materials” in the physical world.) In the process of arts creation, media are swing from the first facet of being materials to the other facet as non-materials. This paper manages to piece two facets of media together in order to make the whole picture of the “arts media” in the process of the modern arts development. Meanwhile, the theory of Media Expansion proposed by the Canadian sociologist, Mashall McLuhan, will also be discussed. The genealogy of the media development in the modern arts will thus be developed in this paper.

Keywords: materials, media, medium, Neo-realism, Neo Dada, Mashall McLuhan, theory of Media Expansion

一. 導論：

西方藝術在進入二十世紀之後，無論在形式與內容上均產生了很大的變化，這意味著西方文明經歷了工業革命之後所帶來的文化質變，技術社會與人性糾纏，二十世紀初由生產改革所引發的資源掠奪戰爭，演變成毀滅性的第一次世界大戰，歐洲人對於自啟蒙運動以後由理性主導的文明導向產生了質疑，此時期藝術家與藝術團體大多帶有強力的反叛意圖，1912年馬里內迪(Marinetti)在他的未來派文學技巧宣言中提到：「必當每日向藝術祭壇吐痰」。這樣帶有衝擊性的言論，並不意味著他要作藝壇的敵人，而是反映出藝術家在文化轉折的當下所呈現出的複雜心理狀態。

二十世紀初以後的前衛藝術發展，有著西方文明錯綜複雜的發展軌跡，其中啟蒙運動所導引出來的理性思考框架，與十八世紀以後浪漫主義的感性思維，盤根錯節地交纏於一起。¹進入二十世紀，藝術家成為首先迎向技術性新世界的人，藝術品反映著世界與人存在的新面向，無論藝術如何造反，新的藝術觀念如何質問理性文明，但理性精神始終是構成現代文明的推手，故藝術形式與藝術媒材的發展一直透露著其本身發展的強烈現代性（Modernity）傾向。本論文嘗試論述二

¹ 參考潘大謙，〈關於台灣雕塑的一些思考〉，高雄市立美術館《藝術認證》20期。高雄：高雄市立美術館，2008，頁40。原文「西方的前衛藝術有著啟蒙運動作為主導，啟蒙就是要實現理性的勝利，而人是理性的主體，理性的勝利就是主體性的勝利。啟蒙精神發展到了十八世紀，思考人類知性、判斷力和理性等問題的框架已成為歐陸思想的普遍信念；人通過審美判斷，由知性進而完成理性，也就是由感性的人升化為理性的人；這樣的信念，昭示了藝術創作的理性性質，藝術是使人從感性邁向理性的中介體。」

這樣的啟蒙理性到了十九世紀被批判了，審美的角色由中介轉變成為超越性，藝術超越了道德，成為最高標準和價值。由於藝術家能夠兼顧感性和理性、物質和精神、思考和感情，因此藝術成為追求真理的手段，同時藝術品成為具備真理意涵的事物。踏入二十世紀，藝術家率先迎向新世界，藝術反映著人之存在與技術性新世界的辯證，社會越是異化，前衛藝術就越是反映存在的荒誕。

宏觀來看，一方面，西方前衛藝術是如此與社會變遷緊密互扣，另一方面，理性主義蘊含的現代性又如此根深蒂固地與前衛藝術思潮網綁在一起，前者是縱軸後者是橫軸，成為西方近代藝術發展的主要脈絡。」

十世紀以後藝術創作媒材如何從傳統的物質性材質過渡成爲複合性材質與媒體創作，其中發展的先後排序與技術衍生的系譜所具有的現代性。

此外，在現代藝術史中，各式的表現形態或面貌，並不真正連貫或完全首尾呼應，但它們都有一個明顯的共同特性，就是強調觀眾的參與方式，這個由藝術家發展起來的觀念，使觀眾責任轉移。本文也將對此現象作一分析，以求更深入了解「媒材與媒體」在當代藝術中所扮演的角色。

二. 藝術媒材 vs. 藝術媒體

若說藝術的表現形態，是因爲各個時代的文化背景不同，而形成它在內容與形式表現上的差異；那麼，在進入二十世紀以後，我們必須承認西方藝術的面貌相較於每個時代都來的複雜而多變。自十五世紀文藝復興以來，西方繪畫以單純的寫實技巧追求真理，然而，經過十九世紀末印象主義與後期印象主義的衝擊後，繪畫性質的問題已擴充到討論顏料與筆觸的堆積、藝術家對創作媒材的使用所形成風格等，主體、客體之呈現已不像過去的單純。更有甚者，藝術媒材之擴充亦成爲相對於藝術觀念擴展的唯一選擇。二十世紀初，勃拉克(Georges Braque)完成了第一件「拼貼」作品後²，「異物相容」的觀念出現在繪畫作品之中，自此開啓了藝術新媒體探求的過程。

在拉丁文之中，媒介 (Medium)一詞原意爲「介於人與鬼神之間溝通的仲介物」；在藝術範疇中，則爲「仲介材質」(Substance Intermedia)，如油畫中所使用的接合劑(油)、水彩中的水，或「處理方式」(Moyen)，又如繪畫、雕塑等行爲。就傳統的藝術媒材定義而言，我們亦可發現其中存在著擴張的性格，例如在十五世紀尼德蘭畫家凡艾克(Jan Van Eyck)在蛋彩畫上，發現他添加了油彩來繪畫，又如17世紀荷蘭畫家林布蘭特則混合葡萄油、亞麻仁油及蜂蜜等作爲繪畫媒材，此等例子均可證明藝術媒材在過去就有著複合與擴張的傾向。

若企圖理解當代藝術媒材的多元性，本文參考加拿大社會學家麥克·魯漢(Marshall McLuhan)的「媒體擴張論」作爲分析西方藝術媒材發展史的理論基礎，以討論藝術媒材的演變其實有著現代性的因子，其中一個特點就是將媒材的演變視爲直線而平面的擴展。依據麥克·魯漢的現代社會發展技術，媒體之發展正如同過往各時代一樣受著人類溝通模式之影響，而隨著人類溝通的工具與方法之技術發展與變異，本文也試著把藝術媒體的發展排序放在社會的發展技術議題之中。

在麥克·魯漢所著「瞭解媒體」(Pour Comprendre les Media)³一書中，提出「媒體即訊息」的概念，意謂溝通之本質並非在訊息本身，而是在於媒體。在訊息傳達的過程中，「意指」(Signifié)是被媒體所支配的，也就是說媒體「傳達了訊

² 從1910到1920年，勃拉克(Georges Braque, 1882-1963, 法國)與畢卡索(Pablo Picasso, 1881-1973, 西班牙)同爲立體派畫家，從分析立體派到綜合立體派，勃拉克於1912年發表世界上第一件拼貼作品。

³ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les Média*, ED.HMH, 1968.

息的面貌」⁴。麥克·魯漢繼而提出「冷、熱媒體」之觀念。熱媒體為有高指示度之訊息傳達方式，而冷媒體則相反，如文字、照片等為熱媒體，而電話、電視則為冷媒體。因為指示度高，觀眾的參與機會則減少，反之，則提高。⁵至於他所提出的第三個議題：「媒體混種論」；當兩個或多個以上媒體相遇時，會出現一個新的狀態，而此狀態就是另一個新的媒體的產生。⁶

綜合麥克·魯漢的媒體論，他從媒體的角度向我們勾勒出一個科技與文明的「相互作用」(Interaction)，人類溝通的延展本身就存在於文明的延展中。文明的背後，各種可或不可觸知的模式，其實只是一個或多個媒體複合的結果。根據此推論，媒體就如同一有機物，相互之間不斷作用，經過語言、文字到今天的電子通訊，均是為了創造詮釋人類經驗之新形式，並嘗試解讀人類之共同經驗。

然而，麥克·魯漢所強調的媒體「盛載」訊息，訊息就是內容(Contentu)的觀點，卻與符號學(Semiologie)之訊息傳達分析有相違之處。根據索緒爾(Saussure)對符號(Code)之分析，能指(Signifiant)跟意指的特性都受到所有符號的影響，而且相互左右。但是麥克·魯漢的訊息與媒體論卻是「媒體就是訊息」，而訊息又是由符號所構成，所以訊息分解至最小單位時，只存在一個符號。對麥克·魯漢而言，所有的訊息都是意指，而「意義」(Signification) 已不復存在。

根據麥克·魯漢之說法，被「盛載」之「內容」自身即為另一「媒體」，如此層層相扣的過程，忽視了訊息之變數。結果就如他所強調的例子：當文字等於媒體時，它的內容則為口語；當印刷為媒體，內容就為書寫的文字。⁷事實上，若我們將媒體視為容器，就如同一個杯子，它所存在的定義並不在於它的內容，而是在於它的用途；更實在的說，是在於它的意義：杯子是用來盛載物質的用具，通常是流體。同樣的情形發生在媒體上，書寫可以盛載文字，亦同樣可存在於數字或音符等，嚴格來說，書寫並不盛載，而是指示，它是一種視覺型的符號，用來傳遞另一聽覺型的符號--語言。

如果我們以此觀點分析現代訊息傳達的方法，如電視，收音機等，它們都不是另一媒體的內容，而是傳達訊息的器具。訊息符號經由它們散播。能指與意指都是定義在它們的形式與條件，正如杯子可以裝水或是酒一樣。從麥克·魯漢的理論基礎來看，「媒體擴張論」的確有其強烈的現代性情愫，因為麥克·魯漢視人類的訊息傳播如同城鄉發展技術一般，當火車鐵路可延伸之處，就是擴展的基礎。但是，無論是麥克·魯漢的「盛載」理論或是符號學對訊息傳達之分析，都可看到媒體本身的確存在著複合基因，故當兩個或以上相異的媒體相遇時，不可預估的狀態亦會出現。這新媒體的產生正符合了麥克·魯漢的「媒體混種論」。

媒體複合的理論同時出現在藝術創作之中；勃拉克曾經這樣解釋他的「拼貼」

⁴ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les Média*, ED.HMH, 1968.p.25-26.

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

作品：「我用紙做雕塑，再將雕塑嵌進畫布裡」⁸。勃拉克在藝術上的革新在於將繪畫材質引介至雕塑中，同時將雕塑與繪畫相結合；這例子證明了在藝術創作中，藝術媒材混合的可能性；從另一角度看來，這也是某種程度上的「藝術媒體混種」。杜象(Duchamp)的「現成物」(Ready-made)，未來派的「多媒材雕塑」(la Sculpture Polymaterielle Futuriste)或是史維斯特(Kurt Schwitters)的「Merz」繪畫和「Merzbau」雕塑，在在都是朝媒材複合的方向邁進，呈現一種材質擴張趨勢。

藝術史學家 Meyer Schapiro 在其著作「藝術風格與社會」(Style Artiste et Société)一書中提到：「藝術風格是一特定時間中文化的整體表現...，由此我們才可以定義古典時期、中古時期或文藝復興...」⁹。對當代藝術而言，從繪畫、雕塑等與觀眾單向溝通之作品，直到裝置或電腦藝術等觀眾可多元參與的作品，均可以引申出藝術創作由熱媒體轉換至冷媒體的論調；如二十世紀初立體派繪畫的出現，可視為藝術冷媒體化的初步進程，立體派繪畫放棄以傳統透視方法呈現物象，轉而以二次元平面呈現物象各部份，讓觀眾可進行瞬間性的物象重組。由此可見，藝術冷、熱媒體之轉換乃可被視為當代藝術發展的一個重要關鍵。

三. 藝術媒材的擴張

3-1. 物質性與非物質性複製

在二十世紀五十年代之後，藝術品在媒材的選用上傾向於直接使用生活中的實際物品以及工業產品。此改變提供兩個重要的議題討論：一是媒材物質性質感的持續延伸，二是物質性觸感卻相對的降低。前者可以從美國的「新達達主義」(Neo-dada) 和歐洲的「新寫實主義」(Nouveau Realisme)的作品中看到這一延伸的面向。雖然「新達達主義」的作品傾向於繪畫性的實物組合，而「新寫實主義」則較近於杜象式的對媒材本質所提出的哲學性思考，但是這些作品本身的媒材都是在本身就是「真實」的狀態下，對藝術進行可能的開展。此類型的作品創造出一個同時是藝術也是生活的對話關係，而傳統的美學也因為媒材的改變而出現了藝術與生活從屬的辯證。同一時期，另外一種物質性觸感相對降低的創作方式則是普普藝術(Pop art)。普普藝術的作品並沒有利用實物的拼貼，而是利用實物的影像，如照片、雜誌、或是廣告來展開藝術的社會性格。

普普藝術本身就有結合卻辯證藝術與真實生活的野心，藝術史學家亞瑟·丹托 (Arthur C.Danto) 以畢德羅的布瑞洛箱子(Brillo box)為例，說明兩個外觀上完全一致的東西，卻可能分屬不同的哲學範疇。¹⁰但普普藝術模糊藝術與生活之間分野的手段，卻是通過「複製」來達成，安迪·沃爾(Andy Warhol)大量利用攝影技術以及廣告美學來處理他的作品，生活中的「形象」被獨立了出來成為「符號」，

⁸ Serge Fauchereau, *Braque*, Albin Michel, 1987, P.19.

⁹ Meyer Schapiro, *Style Artiste et Société*, ED.Gaillmard, 1982, P.36.

¹⁰ Arthur C.Danto 著,林雅琪 鄭惠雯譯,《在藝術終結之後-當代藝術與歷史的藩籬》,麥田,台北 2004, P.24.

而「符號」在作品中被處理成爲傳遞美學的工具。在創作過程中，複製的動作成爲了完成作品的重要過程。從六十年代起，各種的複製技術介入了藝術創作。

3-2. 資訊媒體的介入

典型的前衛藝術家通常對時代性的溝通技術特別敏感，藝術史家雷尼·貝傑 Rene Berger 在七十年代就認爲：「藝術總是在文化的斷層產生，...就如同它在各時代所傳達的訊息不同一般，藝術家往往是打破傳統溝通技術的人...。」¹¹自六十年代普普藝術的複製技術發難之後，當代藝術創作的技術中發展出一項特性，就是非物質性的傳達。由於大眾傳播技術的使用，藝術媒材由物質性轉換爲非物質性，作品的「真實性」也被現代資訊技術所過濾，真實的材質也變得可見而不可觸摸。現代資訊溝通在藝術的表現上，發訊與受訊的模式不同，使得觀眾面臨了一種前所未有的參與形式，在這個過程中，他們必須重新衡量藝術家、作品及觀眾本身三者間的關係。

四. 藝術媒體擴張的線性排序

如前文所述，麥克·魯漢將「媒體的擴張」視爲現代社會的發展的必然關鍵，而若將此社會性的觀察套用到藝術媒材的發展脈絡上，我們將發現從十九世紀中葉直到今天，藝術媒材的演化亦顯露出其現代性的技術管理進程。

自 1839 年第一張攝影照片在巴黎正式發表以後¹²，「攝影」作爲一種科技與人文結合的產物，具體而微地反映了人類慾望與科技結合的美學新指涉，這個曾經讓 Walter Benjamin 感嘆傳統精緻文化衰敗的現象¹³，隨著資本喧嚷與科技突破的雙贏腳步，接下來的科技發展已將我們帶入了現今數位科技的時代。在此，我們嘗試就藝術媒體在傳播效能及其機械複製性上作一時間性的排序。

4-1. 影像的化學瞬間性

照相術的發明奠基於化學（Chemistry），而化學可以從中古時期的煉金術過度成爲現代科學的重要學門，最主要的原因是啓蒙運動理性精神的洗禮。當攝影術利用化學原理的精確元素作爲捕捉一瞬間的運動手段時，從拍攝的銀版感光到影像的顯影和定影，一連串的化學轉化過程，其基礎精神只有一個，就是精準的複製真實。

¹¹ René Berger, *Art et communication*, ED.Casterman, 1972,P.92.

¹² Joseph Nicéphore Niépce (法國人 1765-1833)1816 年發表第一張感光影像 *héliographie*，其合夥人 Louis Jacques Mand Daguerre(1789-1851)於 1839 年由法國政府宣布獲得攝影術專利獲得專利。

¹³ Walter Benjamin 華特·班雅明著，許綺玲譯《迎向靈光消逝的年代》，攝影攝影工作室，台北，1998。

此種具備強烈再現（Representation）意圖的手法，從歐洲文藝復興之後，被各種繪畫技巧的發明所強化，故此各個時代的任何風格會畫之中，均可見證所謂寫實技術的成長。直到照像術的發明，此種化學性的複製，取代了描繪性的手藝複製，迫使手工繪畫發展的轉向，從後期印象主義之後，繪畫的發展進入了探討各種手繪「痕跡」的可能性，而負責在現實世界中顯露現代人的生存想望的藝術，則從過往的繪畫（眼與手的工作）轉移到了新的影像媒介（化學複製部門）。

在這種以複製真實為基礎的媒介中，無論暗房工作的關鍵在哪裡，藝術已被安置在視覺如何於真實世界中建立想像與可能性。另一方面，由於影像的再現和複製性，其為藝術見證的身分可以使它成為另一藝術的「此曾在」視覺語言。故如身體藝術或地景藝術等過程性的藝術展示，除了當下的藝術發表以外，影像記錄卻吊詭的成為此類藝術的話語展現。

4-2. 移動的影像

儘管照相技術為藝術提供新的視覺可能，然而，就現代社會技術發展而言，新技術作為溝通媒介的唯一出路，就必得如同火車開往未被征服之地；麥克·魯漢提出：「媒體的內容為另一媒體」，當我們運用此一論點檢視二十世紀創作形式的沿革時，我們亦可以說「創作方式之所以成為藝術，是因為它延伸出另一項新的創作方式」。假若影像的連續呈現，是人類意識的延伸，未來派在 1910 年的宣言中曾提到：「繪畫必須加入新的動力，就如同詩中的自由韻律，或是音樂中的複調」¹⁴。在未來派的繪畫中，「機械視覺」（l'Oeil Mecanique）的技巧發揮對連續影像呈現的追求。

電影的發明就如同未來派的繪畫的延伸，每一秒鐘快速放送的二十四定格的影像，使得每一個瞬間性影像得以連接，彌補照片在「時間性」（la Temporalité）表現上的缺陷。然而，傳統的電影敘事結構對於觀眾而言，只能端坐在銀幕前接收影像的訊息，以麥克·魯漢之冷熱媒體論來說，電影即為一熱媒體，我們可以看到六十年代的有創作者企圖挑戰電影的熱媒體屬性，如莫里司·勒麥（Murice Lemaitre）的作品 1968「底片」（Pellicule），他利用剪接及音效技術，配合螢幕上的變化，佈置放映場地，觀眾有意識或無意識間直接參與了電影中所發生的事件，電影因此相對地變為了冷媒體，從時空關係看來，此作品的觀眾就不再只是個面對螢幕，而忘卻自己身體的人。強調觀眾參與作品的特性，一直延續到後來的錄影藝術及電腦藝術。

4-3. 光訊影像（l'Image du signal lumineux）

就電影與錄影的媒體特性而言，電影底片為定格之影像顯現，而錄影帶的磁

¹⁴ Giovanni Lista, Le Futurisme, ED.Hazen, Paris, 1991.

帶所記錄的為影像訊號，其媒體特性更具傳播性。而事實上，光訊影像的處理已將錄影機與電視機建立為一個不可分割的系統，這種省略暗房化學沖洗程序的傳達方式，可使錄放影同步進行。若按照麥克·魯漢的論點：「新的媒體資訊技術是我們觸覺的延伸」，錄影技術的同步性格則可以被視為人類知覺意識的延伸。

在現代藝術史上，錄影技術的發展就如同照片一樣可分為兩個方向；一是藝術家利用它所具有的「記錄」特性，如行動藝術或身體藝術等會利用錄影作為照片及文字紀錄以外的影像展示，二是藝術家視錄影為一項如繪畫或雕塑一般的可塑媒材；白南準曾說：「就如同拼貼代替了油畫一樣，電視顯像管代替了畫布」¹⁵，這樣的藝術語境直接影響了錄影雕塑(la Sculpture vidéo)與錄影裝置藝術(l'Installation vidéo)等作品的發展。如果以麥克·魯漢的論點分析此類型之作品，多媒體、多視點配合環境的運用，正符合了他所強調的「複合感」(Multisensibilité)在現代藝術中所扮演的角色，至於觀眾的角色則轉變為「參與」而非「參觀」的地位。

4-4. 數碼化影像

如果錄影的影像是停留在忠實複製「真實」的層次上，電腦則是用數碼影像模擬真實。電腦可以將一切被輸入的原始影像數位化，繼以再現或改變，甚至創造出新形體的影像。這樣的影像並不是依附在另一件實物之上（如照片或錄影帶），而是在於創作者的指令與電腦程式的結合上。

自二十世紀五十年代第一個數位影像在美國出現以後¹⁶，電腦影像發展至今一直朝類似人類思維之三度空間模擬運算，此種仿真的藝術語境，更是人類知覺意識的延伸。在前文所提到的「媒體雜交」現象中，電腦在其中扮演著一個重要的「仲介」角色；意即藝術作品可以被各種不同的媒介連貫，而由電腦的資訊系統所統一。對觀眾而言，終端機設定的控制系統所產生的互動性較本文中提到的任何一項表現形式都來得高，而作品中的各種影像、聲效，均可以隨著觀眾的參與或環境的變遷而改變；例如 Jean-Louis Bossier 在 1985 - 1990 年所呈現的作品「巴士」(Le bus)，創作者複合了錄影影像、聲效與環境裝置，再由電腦主控作品中的一切活動，觀眾可在不同時間與模式下與之互動。又如 Edmond Couchot 在 1988 年所完成的「羽毛」(La Plume)中，當觀眾對著電腦螢幕中的羽毛吹氣時，羽毛即隨著不同的推力飄落。羽毛是電腦模擬出的數碼化影像，若無觀眾的參與，作品展現即不成立。

¹⁵ 美籍韓裔藝術家白南準(Nam June Paik)1932-2006 於 1974 的〈電視、佛〉創作，他曾宣稱以電視顯像管代替畫布。

¹⁶ 1952 年，Ben P.Laposky 在美國創造出第一個電子示波圖，而 1960 年在德國，K. Alsleben 與 W. Fetter 合作創造了第一個電腦影像。Claude Faure, *Nouvelles technologies, Un art sans modèle, Art press spécial*, Paris. 1991.

五. 結語

「現代性」是一種現代意識的醒覺，啓蒙時代的現代性希望與過去的傳統謀求一個斷裂點作為其自身的起點，並以進步的信念邁向未來，理性、效率、發展、個人主義、進步觀念等成為現代性的主流意識型態。雖然現代性有一個明確的時間斷裂點，但在現代主義者的時間概念上，仍然需要一個有著傳統時間序列的模型才能找到自身的位置，有了座標，任何一個瞬間的當下才能通過回溯過去來辨識出自己，如此，自身既可放在從屬的整體歷史中，但又可以相對地將自身理解為一個獨立於線性歷史的當下。

二十世紀初以後的前衛藝術發展，有著以上西方啓蒙以後複雜的發展脈絡，藝術觀念既有對自身文化的反動，但同時在藝術形式的發展沿革中卻顯露出其作為現代社會公器的進步性格，所謂進步性的詞意並非帶有貶或褒的意思，而是指現代性裡面的一種質性從屬。

愛森司坦(Eisenstein)在他的 *Reflexions d'un cineaste* 中說：「正如默片等待電影中音響技術的發展，而有聲電影又等待彩色時代的來臨...」¹⁷。此中的語意，彷彿藝術形式是一種直線開發的等代過程。而相反地，現代藝術慣常將自己割裂於時間序列之外，把關注點放在現在、當下，而稱呼藝術為現代與當代。如前文所述，現代性具有兩種歷史時間的向度，一種是斷裂而有意義的當下，另一種則是線性向度並且容許事物可以反覆辨認自我的時間洪流，那麼本文只是就現代藝術史中幾次顯性的藝術媒材改革與應用，套用具有高現代性意識形態的社會發展理論模型，試圖檢視在現代藝術內容反覆多變的面貌中，透過藝術媒介使用與觀眾參與等形式的辯證等，觀察反叛的二十世紀藝術本質底下是否隱藏一種更具超越性的形上學。

¹⁷ Serge Mikhailovitch Eisenstein, *Réflexion d'un cinéaste*, Editions en langues étrangères, Moscou, 1958.