

徐瑞憲 SHYU Ruey-Shiann, 1966-

《醉八仙》是徐瑞憲自留法時期就開始思考的作品。於留法期間，徐瑞憲在雕塑與空間裝置式的作品形態之外，發現了動力機械所具有的魅力，開始他在這個領域迄今近二十年的探索。《醉八仙》雖然在徐瑞憲的作品發展史上具有動力機械式作品的發端意義，於1997年時展出過較早的版本，但是其整體概念真正的完成卻遲至2012年。最晚出的一個環節，也就是《醉八仙》中的滴墨系統應該如何設計才能符合徐瑞憲對於八仙之自由形象的思考，著實困擾了藝術家許久，直到2012年才最終定案，成為現在我們所看到的定版。

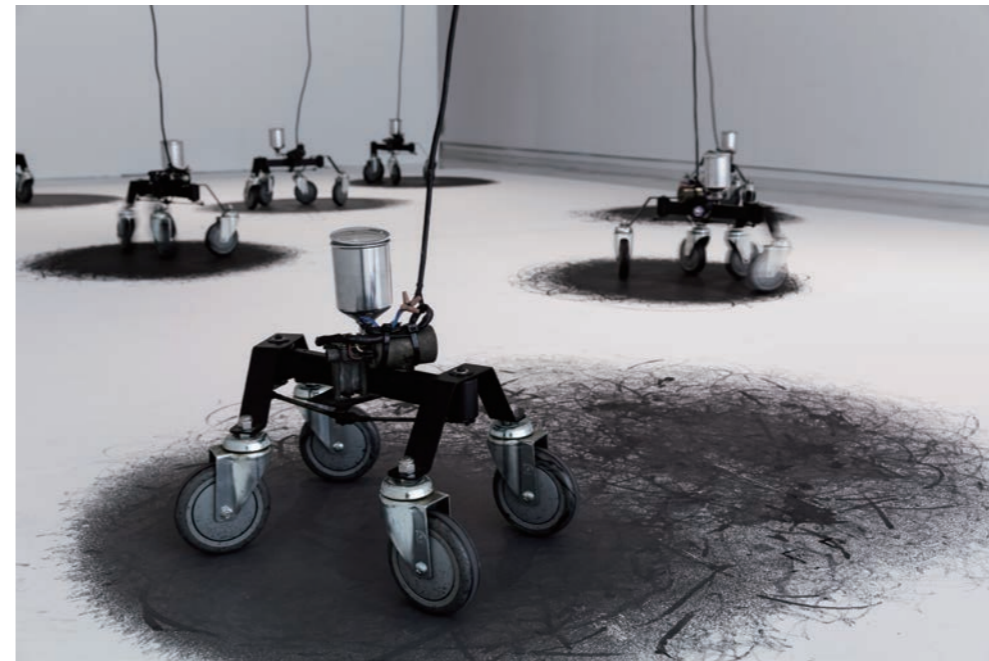
藝術家的概念發想來自家人的拳術演練，而如何將流暢自由的醉八仙以動力機械的方式形象化地表現出來，就成了藝術家念茲在茲不斷錘鍊的核心關懷。1997年版本的《醉八仙》作品主要由兩個部份所構成：（一）限制作品運動方式的機械結構，以及（二）允許偶然性介入的四個輪子。「在意而不在形」的拳術思維協助藝術家快速地化約形象的複雜性，發現我們對於醉八仙的文化認知可以透過聚焦在「動作」上來獲得解決。相對於其他早期作品在處理形象問題時仍然在「擬仿」或「擬人」議題上有所停留，例如《秘書小姐》作品中的眼鏡與玫瑰，或是《孕生》中的透明樹脂半圓罩，在《醉八仙》這件作品上，藝術家幾乎沒有耗用多餘的元件來處理形象的擬人化問題，不管是從哪個角度來看，《醉八仙》的結構不僅不似人形，也沒有肢體或身軀的樣態，只有一根短短的橫桿與兩組簡單的輪架。

這麼簡潔的設計已經把動作化約到最基本的元素，幾乎就只能完成「動」的功能。不過，醉八仙畢竟有八仙，而不是單單僅有一位神仙，到底該如何在這麼簡單又基本之運動機制的機械結構下，處理主體結構相近（八仙必須有類似的形象）、卻在實質運動層面上每每必須不同（觀眾必須能清楚看出有八個不同的動作軌跡）的問題，的確也頗耗費心神。就此而言，藝術家讓兩組輪架與橫桿近乎垂直地相交，以馬達驅動輪架的扭動，兩組輪架上的四個輪子能夠隨著輪架的扭動慣性發展自身的滑動方向，猶有甚者，如果輪子遭遇不夠平整的地面，那麼在輪架的扭動慣性之外，輪子的滑動方向還會受到地面環境凹凸狀況的影響，而改變自身的行進趨勢。藉由輪架與輪子兩者鬆散耦合，徐瑞憲開啟了一整個雖然有高度的機械限制性卻仍具有無限可能性的自由度空間，並得以將「偶然性」引入《醉八仙》這個作品中，允許這八組醉八仙各自發展屬於自身動作的歷史。

或許是對於「時間」的表述方式越來越在意，徐瑞憲並沒有在1997年之後就讓《醉八仙》維持在已經得以展現「生命」內涵的動力機械裝置上，他還持續地思考如何處理「生命之軌跡」的問題。除了限制性的機械結構與允許偶然性介入的輪子這兩個部份之外，2012年版本《醉八仙》所加入的第三個環節，是裝置在短橫桿與輪軸扭動桿交叉處的滴墨系統。我們必須特別注意到，這個滴墨系統並不是放在輪子旁，亦步亦趨地記錄每個輪子滾動的軌跡，而是裝在每個動力機械裝置的中心，換句話

M 綜合媒材

醉八仙 Eight Drunken Immortals
2012
金屬、馬達、鋼絲、車輪、變壓器、自動控制裝置、感應器、墨汁
Metal, Wheel, Steel, Wire, Ink, Sensor, Transformer
480 x 240 x 450 cm
蒐購 Purchase 2016.0013.001



說，藝術家希望帶給我們的，並不是動作片式的思維，相反地，動作只不過是表現生命的一種媒介而已。

徐瑞憲利用小型的控制器固定頻率，讓小筒中墨汁滴到木頭平臺上，這些被滴在木板上的墨汁並不必然在第一時間就會被輪子所壓過，而是在動作的時間性發展當中，不同時間點上讓不同乾溼程度的墨汁被輪子碰觸到且帶開，如此一來，每次輪子所遇到的墨汁的量，以及墨汁的狀態都不盡然相同，輪子能夠帶開的距離以及被記錄下來的軌跡都不同。然而，由於持續地將墨色的軌跡留在木板上，墨汁的軌跡記錄圍繞著每個仙人一層又一層地形成濃淡深淺不一的黑色團塊，每個團塊的形體並不相同，這個形體清楚地展現了生命如何發展的歷史軌跡。2012版本的《醉八仙》利用滴墨系統與輪子的互動，藉由軌跡的層疊，慢慢地在時間向度上堆疊出生命的厚度，這個作品在同一個空間中展示得越久，其形象的厚度就越明顯，觀眾也就越能從木板上的墨色與形態擬想這些醉八仙的過往。生命就在這樣圓潤的角色中呈現出它的豐富性與自身的形態。（王柏偉）

醉八仙 Eight Drunken Immortals
2012
金屬、馬達、鋼絲、車輪、變壓器、自動控制裝置、感應器、墨汁
Metal, Wheel, Steel, Wire, Ink, Sensor, Transformer
480 x 240 x 450 cm
蒐購 Purchase 2016.0013.001

