

第一章、緒論

死亡與生命密切相關，透過死亡，激起人類對存在、對生命的追問與探索。在此章節裡，研究者將分以爲五節，闡明本論文研究的背景、研究動機與目的、研究範圍與限制、研究方法與流程、名詞解釋。

1-1 研究背景

人類自誕生以來，便面臨著死亡的問題。死亡是生命中，唯一的「必然」。他是真正放諸四海皆準、人人都會遇上的一件事情——不論我們處在怎樣的情況：年老或年幼、億萬富翁或流浪街頭、孤家寡人或家屬眾多。我們遲早都會去世。死亡，無人倖免。二十世紀的德國存在思想家——海德格(Martin Heidegger, 1889-1976)在其名著《存在與時間》(Being and Time)一書中，就有提出：人是「向死亡的存在」(Being-towards-death)之概念¹，揭示了死亡是人「存在」的一部份；老子在《道德經》內，將人的一生綜括爲：「出生入死」²，直指生命是始於生，而終於死。

然而「死」即使是人真實存在的本質本性，但是作爲人生命的終結而言，「死

¹ 此在(人)的存在就是「向死亡存在」，作爲向死亡存在的此在，面對死亡的行事態度就是要「先行到死亡的可能性中去」，對死亡作事先的領悟和體味。由於死亡是不可經驗(實現)的——此在既不能經驗自己的死，也不能經驗別人的死，因此，「先行到死中去」只是一種純粹的「領悟」，此在通過領悟死亡這一極端的可能性開展著自身。(牛慧玲，《《存在與時間》中的死亡問題》，P22)

² 謝昌任著，《新約「死亡」概念及其生死教育意涵之研究——以耶穌與保羅爲例》，P1

亡」本身仍讓人感到無比的恐懼；不過與生命對立的死亡，並非毫無意義：死與生形影相隨，而死亡的恐懼與生命的熱愛猶如硬幣的兩面，其在本質上是相同的——因為有了死亡，顯露了生命的有限性，人們才看得到生命的短暫，生命才顯得珍貴；因為有了死亡，人會為了維持生命而不懈的奮鬥；因為有了死亡，讓人面對死亡，沉思死亡，而後挑戰死亡的威脅，並超越；因為有了死亡，才激勵生命，啓迪生命，帶給生命力量，從而開啓了人類的智慧——因為有了死亡，界定了生命的存在和價值意義。

死亡在對生命構成威脅的同時，又使生命的含義變的明朗：由於死與生這種兩元的關係，於是激發著人類去探索死亡：我們可以毫不誇張的說，從有「死」這個概念開始，人類的所有跟思辨相關的人文學科，便開始了對「死」的永恆探索，又，因為這些對於死亡認識所凝結成的智慧結晶，死生之間的課題一直以來是哲學、宗教、文學、倫理、心理、藝術等精神文化領域所關注的焦點。基於此，本論文將挑選與自我創作主題相關的藝術或文學作品，來研究這些作品是如何呈現在觀者面前，如何藉由文字亦或圖像等來襯托創作者的中心思想，最後並透過這些作品，來支持自我創作上對「生」「死」的觀點。

1-2 研究動機與目的

作為有生命的個體，在享受生命的同時，也就不可避免地要遭遇死亡；又由於死亡是不可避、是生命的最終歸宿，而作為「萬物之靈」，具有與他物不同、獨特性質且能思考的人類，是不可能不去考慮起有關「死」的問題。因此同樣為人，即使從誕生到現今，對存在於這世界僅僅短暫二十餘年、一切經歷尚淺的研究者而言，「死」、「死生之間」仍是會去思索與探討的問題；並且，由於進入這產學合作、與文創、數位藝術產業相關的班級，在這樣的領域裡，賦予了創作者更大幻想、創作的空間外，加上與人合作製作一部與生死相關的動畫作品等這些的機緣下，因而產生針對這項主題研究與創作的想法。

如今，藉由本論文的研究，研究者將以藝術上的觀點，來著手探討、分類自我對「死生」上的看法，接著進一步從文學、藝術等領域上，找尋與研究者對死生上的看法相互契合的著作，並藉由對這些作品的研究，探討生死問題於文藝上的不同表現形式，深入體會那些文學藝術領域上的創作者，在這樣的主題上是否有更深層的見解，與其背後想表達的意涵；了解創作者們是如何處理文字亦或畫面上的構圖、如何將之呈現在觀眾面前；以及配合研究者創作背後的中心思想，支撐創作作品中研究者對死生觀點的論調。

1-3 研究限制與範圍

古今中外，因探討「死生」議題的著作、理論甚廣，其涵蓋了哲學、宗教、文學、倫理、心理、人類，藝術等各精神文化領域，若要從各層面探討起來，則範圍過大，甚至許多領域立論並非研究者所熟悉，因此為避免最終在理論研究上因力有未逮而流於皮毛、結構鬆垮的現象，本論文將以能夠支持自我論點的藝術領域、文學領域作品為主要研究範圍；再者，由於本論文為創作論文，因此除了上述因素之外，還為了配合研究者創作作品，範圍選則便集中在與研究者得創作觀點相似的作品來加以探討。再者，除了研究他人著作上，對死與生的觀點、與如何詮釋呈現之外，在本論文創作中，研究者將以「死生」為創作的主題，探討死與生在研究者心目中的意象為何，以及研究者自我對死生的認定等，作為目標內容。

1-4 研究方法與流程

1-4-1 研究方法

本論文之創作方法，採文獻探討與創作兩部分來呈現研究結果。首先文獻探討將針對與支持自我論點、以及研究者創作相關的文獻，進行蒐集、分析。其文獻內容將包含下列兩部分：

1. 文學作品
2. 藝術作品

接著在創作部分則包含有創作主題、畫面故事撰寫與收集參考資料擬定，創作理念說明，創作空間構圖說明與最終呈現，進而探討他人著作與研究者創作之間，對生死觀點認定的類似、可印證之處。

1-4-2 研究流程

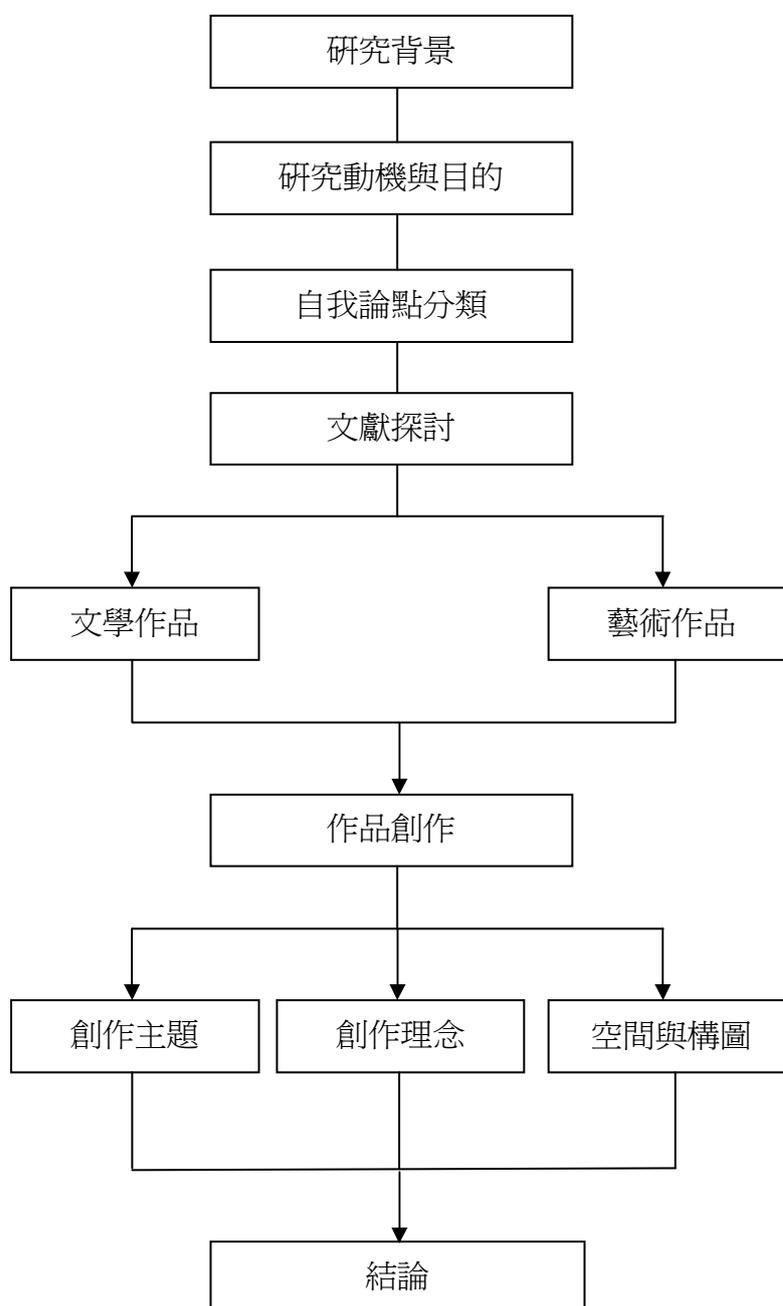


表 1-1 研究流程

1-5 名詞解釋

1. 死 (death):

以常義上來說，死指的即是人肉體上的死亡。東漢許慎《說文解字》對「死」的註解是：「死，澌也，人所離也。」「澌」，一般辭書多解為「盡」，是為水流到盡頭，亦有分、離之解³，意即古人除了把死理解為生命盡頭與終結之外，也同時指出死是一種與世上關係的分離。而在國語辭典上指出：「死」為會意字，從「歹人」，其中「歹」一字為象形，從半卩，又卩俗字寫作劦⁴，指的是剔去骨間的餘肉，因此殘骨為歹，於是「死」一字便被解釋為人成殘骨是為死。

而在生物科學上，人類對於死亡的認識始於「心臟停止跳動，血液循環停止」。這樣的死亡定意延續了幾千年，可從 1951 年美國的 Black 法律辭典證明：

「血液循環完全停止，呼吸、脈搏停止的現象定義為死亡。」⁵

然而一般而言，心臟停止跳動後，腦細胞並未死，像是許多所謂頻死經驗回憶，都是心死而腦還未死去的非死亡經驗，因此 1986 年美國哈佛學院 (HMS) 對死亡有新的定義：

「不可逆的腦昏迷或是腦死才是真正的死亡。」⁶

不過，這種由傳統心臟、呼吸機制定義死亡轉向中樞神經的定義死亡，雖可謂一大進步，但仍舊會有不明確的現象。之後，由美國佛羅里達文化基

³ 陸揚著，《死亡美學》，p1

⁴ 周何主編，《國語活用辭典》，P1032

⁵ 尉遲淦編，《生死學概論》，p8

⁶ 尉遲淦編，《生死學概論》，p9

因研究所 (Institute for Memetic Research) 莫里茲 (Elan Moritz, 1993) 提出死亡的第三個公式，對「死亡」又多做了新的描述：

「當記憶和認知程式的實體受傷害到不可恢復的程度時，我們可以宣布死亡來臨。」⁷

不過除了上述這些對死的定義——個體的身體髮膚衰敗、官能退化，乃至身壞氣絕之外，在佛經中的「死」還象徵著意識、思想的變化。⁸故以佛教來說「死」意指自我變化除了身體功能外，還有情感、思想、意識的變化。

2. 不死 (Immortality):

在神學解釋上，「不死」通常指的是靈魂不滅 (immortality of soul) 一般解釋為人死亡之後，具有自我意識的靈魂繼續存在於圓滿而不滅的情況下，或者說人超越了一切暫時，而以最圓滿的方式分享天主的永恆性。不過，每個宗教都有自己另一套方式詮釋靈魂不滅的概念，如佛教並不主張靈魂獨立，而是以「再生再世」來解釋——也就是所謂的「生死輪迴」。

另外，非神學和非宗教的奧米加點不死論 (Omega Point Theory)⁹裡，其「不死」的觀念則並非上述指的心靈層面。奧米加點理論是由美國物理學家狄普勒 (Frank J. Tipler, 1947-) 所提出，其中帶有濃厚的未來學色彩，但又不同於一般的未來學手法，因為未來是不確定的，未來趨勢大多通過不同的情境表達，而狄普勒的結論是量子力學的「確定性」方程式，即多重世界 (many worlds) 的統一論。¹⁰類納起來，Omega Point 是：

⁷ 尉遲淦編，《生死學概論》，p9

⁸ 歐陽可興，《生死的一層意義》，P49

⁹ 奧米加點理論是由美國的物理學教授 Tipler (Frank J. Tipler, 1947-) 1993 年提出。其為著名的物理學家、數學家和宇宙學家。Tipler 的理論毫不涉及信仰或其他神學理論，他把人當作一個純粹的物理學對象來進行研究。

- I. 它可以使生與死擺脫熱力學第二定律(簡單的解讀是 熵(Entropy)增加或熱死掉)的糾纏。
 - II. 它存在於未來而非當下，它存在於世界線(world line)角錐線的頂端。它
是宇宙極終時時空(space-time)塌陷的奇點(singularity)。
 - III. 在 Omega Point 凡是今天活著的而將來死去的人均可死而復生，因為在
宇宙塌陷的時刻一切資訊均被保存下來，通過超級智能機可使一切失去的生命再現(emulation)。¹¹
3. 循環 (cycle) :
- 以物理學上的角度來講，指的是物質系統從某一狀態經過一系列變化而回復到初始狀態的過程。一般而言，指的是順著環行的軌道旋轉，用來比喻事物周而復始的運行。
4. 輪迴 (reincarnation) :
- 輪迴 (梵音 Samsara) 又叫做「依業輪迴」，是為流轉、循環不息之意。佛教主張眾生輾轉生死於六道中，其意指眾生造業，因而引發在六趣或五

¹⁰ 陶在樸，《佛洛伊德「死亡本能論」的動態模擬》，

<http://www.nhu.edu.tw/~lifedeath/data/%A4%E5%C4m/87%A6~%AC%E3%B0Q%B7||/%A6%F2%AC%A5%A5%EC%BCw%A1u%A6%BA%A4`%A5%BB%AF%E0%BD%D7%A1v.html>

¹¹ 陶在樸，《佛洛伊德「死亡本能論」的動態模擬》，

<http://www.nhu.edu.tw/~lifedeath/data/%A4%E5%C4m/87%A6~%AC%E3%B0Q%B7||/%A6%F2%AC%A5%A5%EC%BCw%A1u%A6%BA%A4`%A5%BB%AF%E0%BD%D7%A1v.html>

趣¹²中生死流轉——再轉世投胎至另一個身體去的現象，而這現象就像車輪般地旋轉、循環不已。

值得注意的是，輪迴雖帶有著循環的含意在裡頭，但是輪迴與循環又不完全相同，輪迴帶有「前世的行為而導致來生的境遇的不同」的含意，也因此又稱為「依業輪迴」，然而在研究者創作中並未表達「因果報」的概念，因此在創作概念上，研究者主要是依「循環」概念來作詮釋。

5. 死生「逾境」(across death and life)：

「逾」為形聲字，從辵字邊，而「俞」有由此越彼的意思，因此越進、越過是為「逾」。「境」原指樂曲終止之意，後來引申而帶有邊界的含意。本論文裡所提即的生死逾境的「逾境」兩字，在這裡指的是跨越在「死生」兩者之間的模糊邊緣地帶。

6. 相位 (phase)、相位轉變 (Phase transition or phase change)：

(1)「相」、或是「相位」，是 Phase 一詞作為名詞使用。一般解釋，phase 指的是一個特定階段、時期，或是一個正逐步發展成為另個狀態的階段、時期。

以物理上的角度來看，phase 指的是在一系列循環性改變之下的任意一個點或是一個部份範圍，好比某種物質的運動如：構成海浪的水分子或是振動的粒子。當一部份水分子（粒子）作運動改變時，與它對照而平衡（相等）的另一部分，就會在它相反位置¹³（像是波峰波谷這樣的相對位置）。簡單解

¹² 趣，趨向之義。五趣指為生由善惡業所感而應趣往之處所，故又稱五道，即地獄、餓鬼、畜生、人、天五種，此中，自天趣又別開阿修羅，故又總稱六道。大乘多說六趣，說一切有部則說五趣。

¹³ Phase (matter), wikipedia,

釋即是這些水分子（粒子）的改變是沿著同樣的軌跡，不斷循環，作重複位移的運動，而它們在每個階段所處的不同位置即是所謂的 phase。

若以天文學的角度來說，phase 指的是在規律循環改變下的某特定狀態或是相貌，例如「月圓」「月缺」都是一種「月相」(phase of the moon)。本論文在第三章所提及的「相位」概念，指的便是在同一系統裡，規律循環下的各個不同狀態。

(2) 相位轉變 (Phase transition or phase change) 其常被用以形容於一個物質改變其本身形態、狀態時的情形——例如水的三態變化。當一物質發生相位轉變時，一定會有能量加入這物質中、或從物質裡移除，與分子動能增減的變化情形相同。在相位轉變發生的期間，是因能量的轉換而產生改變，也因此物質由此狀態變成另一狀態的之時，其「外顯面貌」是逐步作變化，所以在這樣的轉化過程中，兩者間的界線是難以被明確劃分出來的，也因此的，這如同「死生逾境」所指——跨越在死生間的模糊邊界，本創作是用相位的改變概念來做闡釋。

第二章、文獻探討

「死亡」是人類自古以來最爲普遍性的問題，而且沒有任何一件事情比他更普遍了，猶如英國戲劇家蕭伯納曾說過（George Bernard Shaw）：「死亡的統計數字非常驚人，每一個中就有一個人死亡。」由於死亡是人類在自然層面永遠無法擺脫的事情，因此對死亡的恐懼也始終纏繞在人們心中。於是面對起殘酷的現實，死亡和生命價值的思考始終不斷困擾著人們，不僅在哲學上宗教上有著對生死、或超越生死的探討，在許許多多藝術或文學作品上，也能窺見創作者對死生涵義的看法以及由死亡背後引發的意義。茲此，研究者將本章中，特別來探討在這些與研究者論點、創作概念相似的作品是如何看待、解釋、呈現「死生」，亦或作品在「死生」背後蘊含的意義，並再由研究者針對其來整理分析這些理念。此章裡研究者將「死與生」歸類爲四個的大概念：

1. 起點與終點
2. 時間與空間轉移
3. 精神困境
4. 生命價值的更高形式

2-1 起點與終點

「起點與終點」是將「生」、「死」比喻爲在一條線上的兩個端點，在此處生命被視人生爲一條路徑，或是一條線，而作爲生命這條線的兩個端點與端點，「生」與「死」關係爲何，研究者將會在此節作介紹。

2-1-1 必經之途

猶如荀子所提過：「生，人之始也；死，人之終也…」，「死亡」在普羅大眾的認知裡便是生命的盡頭、每個生命個體的歸宿，因此，在藝術上有了許多描繪關於「死亡」的圖像，用意在提醒著世人們不要忘了「死亡」。像是中世紀晚期，「死亡之舞」(Dance of Death)¹⁴，是在當時藝術創作上常見到以「死亡」為題材的主題之一。

中世紀：死亡之舞



圖 2-1 「死亡之舞」，Michael Wolgemut，木刻版畫，1493

上圖為十五世紀末德國紐倫堡的一組木刻畫¹⁵的描繪(圖 2-1)，其運用誇張

¹⁴ 法文中稱為 Danse Macabre。(維基百科,《Dance of Death》)

¹⁵ 「死亡之舞」(1493)，Michael Wolgemut 製。而原圖由 Harman Schedel 創作，是《紐倫堡年志》The Chronicle of Nuremberg 的木刻插圖。

的手法來表現死亡的無情，也帶著些許的戲謔嘲諷的味道，但是畫面中意圖明顯，是基督教要藉此來督促世人及早為死亡和審判作準備。



圖 2-2 「死亡之舞管弦樂」，Guy Marchant，木刻版畫，1486

在法國，馬爾桑 (Guy Marchant)¹⁶ 的同期木刻畫「死亡之舞管弦樂」¹⁷ (圖 2-2) 則是有著豐富的想像，勾勒出「死亡之舞」的伴奏樂隊¹⁸。畫面中的四位樂師都是骷髏，手中由左而右個別拿著風笛、手風琴、豎琴和小提鼓，從他們的姿態來看，所擺出的動作如同技藝純熟真實的樂師一般，再者，從他們的神情裡，我們可以看到畫面中的氣氛，是愉悅而非恐怖，讓整幅木刻畫在令人震撼之下也博得一笑。



圖 2-3 「死亡之舞」，Guy Marchant，木刻版畫，1486

¹⁶ 馬爾桑 (Guy. Marchant) 為 15 世紀末的印刷工，其活躍於當時的法國巴黎。

¹⁷ 「死亡之舞管弦樂」，馬爾桑 (Guy. Marchant) 於 1485 年出版的木刻畫冊其中一幅，木刻版畫冊現在存於法國南部 Grenoble 市圖書館內。

¹⁸ 梁美儀、張燦輝編，《凝視死亡—死與人間多元省思》，P169

這一幅「死亡之舞」¹⁹（圖 2-3）是由被人性化的「死」—「死神」以及活生生的人所組成，在畫面裡，死神正帶領著人們由生走向死亡；其中值得注意的是在畫面上的人所穿著衣服的不同，正揭露著不論身分為何——是赫赫君主，或是小孩，或是美貌女子——結局都會是一樣的，正提醒著人們生命以及物質上的錢財名聲等是如此脆弱。其最終所要闡述的還是：不管一個人的一生如何不同，命運末途終究統一歸向死亡。

克利：死與火

而在近代，如德國瑞士裔畫家克利（Paul Klee, 1879—1940）²⁰所繪的——「死與火」（Death and fire），正是在傳達：自己明白的「死亡」只是更深入事實的一面。



圖 2-4 「死與火」，克利，83 x 67 cm，油彩，1940

¹⁹ 「死亡之舞」，Guy Marchant，1486

²⁰ 克利（Paul Klee, 1879—1940）德國國籍的瑞士裔畫家。畫風被超現實主義、立體主義和表現主義大大影響。其知名作品包含：「Fish Magic」、「Zitronen」和「Viaducts Break Ranks」等。

此作品為克利晚期作品之一，在畫面偏右處是一個袒胸男子，正無所畏懼的走向中間白色的人頭，這裡的人頭是為死者頭骨，可以明顯感到其死亡的訊息，至於在畫面左上方處的太陽與火，也傳達與代表著死亡的涵義。那畫面右處的男子，勇敢的進入明亮處；冷灰色調的地面臨近著火，表現出令人奇異的舒適感，而三支神祕的棍棒從上而下，男子正拿著另一支打擊著白色頭骨——畫面中這些的意象，都在在傳達著那男子接受命運、接受死亡是生命的一部份。

勃克林：死之島



圖 2- 5 「死之島」，111 X 155 cm，油彩，1880

死之島 (Island of the Death) 此幅作品，最初是一名寡婦要求勃克林²¹ (Arnold Böcklin, 1827—1901) 以悼念者的主題畫作。在這幅畫中，瀰漫著

²¹ 瑞士象徵主義畫家、素描畫家、版畫及雕刻家。他強烈的浪漫主義與詩意的表現形式、在德語系國家中有很大的影響。

濃厚的蕭瑟感，其所用的色彩是如此的陰暗混濁，再再令人感到沉重壓抑的氣息；畫面中心那一片黑壓壓的樹叢，高高聳立在行船人的前方，形成一股詭譎靜謐而令人窒息的氛圍。

畫面裡，那條通往死之島的河，猶如象徵著人生的命運之路，最終通往著島嶼那片樹林深處——「死亡」；孤伶的島嶼，波紋不起的水面，讓畫面上的那份寂靜與孤獨更加的強烈；而在這樣四周除了水，就只有這座孤島可前進的情境之下，似乎正訴說著——除了面對，已無其他選擇的無奈。

孟克：吸血鬼



圖 2- 6 「吸血鬼」，91 x 109 cm，油彩，1893-94

孟克²²（Edvard Munch，1863—1944）的畫作總是描述著他所處時代的精神，以及他所遭受的衝突，而在「吸血鬼」（Vampire）這一幅畫作所表現的，正是其切身經歷對於生存與死亡的感受。

²² 孟克為挪威畫家，有「表現主義之父」之稱。常描繪悲慘、疾病、死亡題材，以人物、風景化著稱。

「吸血鬼」一畫中，描繪的人物細節被簡約化，而情慾則被誇張化。人物的動態明顯的呈現出來，女人將男人深深埋在懷中，其低下頭如同親吻的撕咬飲血的動作，強烈傳達著似情、又似欲望的感覺；女人一束束批在男人身上的散亂紅髮、畫面周遭紛亂的筆觸，帶著著焦躁之感；畫面背景的描繪被省略，僅以濁而陰鬱的色彩替代，整幅畫的色調都是如此沉重與黑暗，猶如面對著絕望的深淵，整個身心將有如被捲入其中，似乎由此幅畫中可以看見，那無法逃避的死亡陰影和生命的焦躁、無奈交纏在一塊。

2-1-2 生死如一

太極陰陽圖

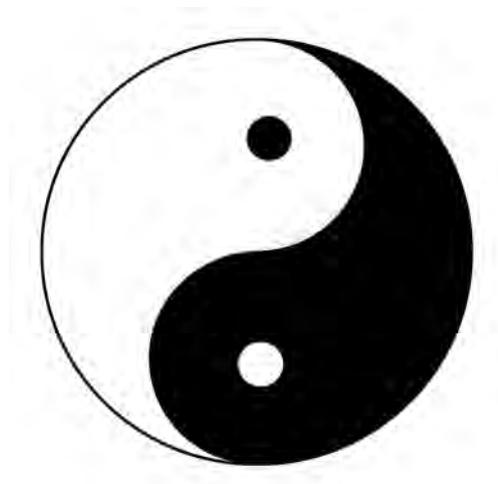


圖 2-7 「太極陰陽圖」(太極兩儀圖)，陳搏

「太極陰陽圖」²³概念是道教易學的宇宙論、宗教修養理論和法術理論的重

²³ 《太極圖》最初傳說陳搏傳出，原叫《無極圖》。道教長期來在修行實踐和理論探索中，使用太極的概念，並且大大地豐富了太極的內涵，形成了以太極為核心的系統學說，最重要的，便是《太極圖》。(維基百科，《太極》)

要基本概念，最初由陳搏傳出，原叫《無極圖》。道教長期來在修行實踐和理論探索中，使用太極的概念，並且大大地豐富了太極的內涵，形成了以太極為核心的系統學說。

在這一圖中，一條曲線將它分爲兩半，形成一半白一半黑，白者像陽，黑者像陰，黑色代表死亡精神，白色代表生命精神，他們都像是一條活動的魚，互相追擊，永無休止的爭鬥著；而圖中陽形之中有黑點，陰形之中有白點，除了爲陽中有陰，陰中有陽以外，亦表示死中有生，生中有死，這正反映著道家的生死觀的哲學思想：

道家中，老子認爲「夫物芸芸，復歸其根。歸根曰境，是爲復命。」²⁴其中「各復其根」意爲萬物回復各自根源，一方面指出天地間的自然現象，另一方面也同時表示宇宙爲「萬物之母」，人在生老病死之後，自然也回歸大地懷抱。再者，根據《老子》，其強調一切萬物的最後歸宿，都歸於大「道」²⁵，而「道」在此是最終歸宿，卻也是最原始起點——在《老子》裡：「道生一，一生二，三生萬物」道出「道」同樣也是創造萬物的根源，「天下有始，以爲天下母」²⁶便是這個意思。另外道家另個代表人物——莊子認爲死生爲一體兩面之事，「死生存亡之一體者」、「死也，生之始；生也，死之徒……」²⁷簡言易之：生是死的繼承，死是生的開始，其概念亦如同上述。然而此類的觀念，在西方亦有相似之處，若比對西方的說法，即猶如《聖經》上所提到萬物最後仍要回歸神的懷抱，神是最終點，但神同樣創造萬物，因此也是起點。

²⁴ 馮滬祥著，《中西生死哲學》，P220

²⁵ 在中國道家來講，最高、最遠的歸屬，雖「不知其名」，但強爲之名便稱作爲「道」，在這可姑且與西方的最高歸宿「上帝」來做個比照。

²⁶ 馮滬祥著，《中西生死哲學》，P222

²⁷ 邱婷婷，《莊子生死觀與《莊子》散文創作》，P11。此句原爲：「死也，生之始；生也，死之徒，孰其紀？」

2-1-3 輪迴

輪迴觀念有著一連長串的演化史，若從「輪迴」reincarnation 的字面上看來是為「又再成肉身」，而另一個較不確切的詞彙是「投胎」，指的是「轉變成另個身體」²⁸，然而除了 reincarnation 外，還有兩個源於希臘的文字個別是 metempsychosis（靈魂投胎到另個身體）及 palingenesis（再生為另個身體）²⁹。輪迴的觀念的起源不詳，然而可以確定的是，在西元前七、八世紀便盛行於印度。到如今，輪迴的觀念在西方越來越多人信奉，而在東方已廣為被接受，甚至幾乎是種公認的觀念。其中，以佛教來看，「輪迴」甚至是其中心教義，指的便是轉世投胎到另一個身體去。下方的《地獄十王圖》³⁰裡，便帶著些許輪迴的意味在。

地獄十王圖



圖 2-8 《地獄十王圖之一》，由右而左分別為第一殿至第十殿閻王

²⁸ 艾麗森摩根著，屈貝琴譯，《認識死後的世界》，P100

²⁹ 艾麗森摩根著，屈貝琴譯，《認識死後的世界》，P100

³⁰ 十王圖版本甚多，文內版本是出自東密佛像圖集 <http://image.bukon.idv.tw/image.php>

《地獄十王圖》的版本眾多，上面的一幅圖畫為僅僅是其中一版，所繪的是中國民間信仰裡的地獄³¹裡十殿的景象。在畫面中，隨處可見的是描繪細膩、死後入地獄之人正遭受到刑罰的景象，展現的是地獄裡可怖的情況，為的是將人性的醜陋顯現出來，希望喚醒世人良知，作為一面鏡子來警醒世人不得為惡應為善之用。然而，這類關於民間地獄情境的描繪是出自於何處？其實是由於佛教傳入後，古典佛經對於地獄的種種描述隨之引進民間。接著在佛教與道教間的對於地獄解釋權的爭奪、角力的結果後，它們逐漸相互為用，形成後來唐代「十王」³²主宰地獄的觀念³³，此十王分別是：秦廣王、初江王、宋帝王、五官王、閻羅王、卞城王、泰山王、平等王、都市王、五道轉輪王。此十王分別居於地獄的十殿之上，因稱此十殿閻王。

此十王主要任務是要「審判」世間的一切罪犯，並予以懲罰（或獎勵）。以下概述十王專司之職：

第一殿：秦廣王專司人間壽夭生死，統管吉凶。

第二殿：楚江王，專司活大地獄。

第三殿：宋帝王，專司黑繩大地獄。

第四殿：五官王，專司合大地獄，即血池地獄。

第五殿：閻羅王，專司叫喚大地獄。

第六殿：卞城王，專司大叫喚大地獄及枉死城。

第七殿：泰山王，專司熱惱地獄，即肉醬地獄。

³¹ 此處的地獄，是中國民間信仰與佛教傳入後所融合而成的景象。

³² 陳登武，《中國古代法、宗教與國家—以地獄審判的發展為中心》，
www.amtb.org.tw/image/10kingtu.swf

³³ 具體展現「十王」思想的就是《佛說十王經》或為《佛說閻王受記經》。不過《佛說十王經》為偽經，非古典佛經，其本意是在勸人修「生七齋」，簡單的說就是在生前修福德。

第八殿：都市王，專司大熱惱大地獄，即悶鍋地獄。

第九殿：平等王，專司鐵網阿鼻地獄。

第十殿：轉輪王，專司各殿解到鬼魂，區別善惡，核定等級，發往投生。

其中，從右邊算來第一幅畫面最上方的中央，是地獄十王中的最後一位轉輪王。畫的內容則是關於轉輪王所司之職務——「各殿解到鬼魂，區別善惡，核定等級，發往投生」，由此處即可明顯的看出「輪迴」「投生」的概念。

由「輪迴」此概念出發，其實可以發現，人之死若視為終點，那麼因為「輪迴」之故，而投生到另個生命個體去，使得另個生命體的開始，那麼，「輪迴」所隱含的也是一種所謂的「起點與終點」了。

小結：

「死亡」對生者而言是個終點，就如同「死亡之舞」闡釋著每個人人生終趨於死亡之路；而以佛家「六道輪迴」的觀點來看，死亡又不單單是個生命的終點，也是另個生命起點；再從「太極」一圖中可以看見，道家的對於生死的描述既是終點亦是起點，因此，透過以上種種的敘述，研究者將這類的「死亡」觀點歸類在「起點與終點」這一項目之中。

2-2 時空轉移

「時空轉移」所代表的，是一種針對「死」與「生」在時間與空間上情境不同的描述，「生離死別」便是一種「生」與「死」在時空中因為受到區隔移轉，而有別離的情境形容。以下小結將與「時空移轉」相似的概念、作品來探討。

2-2-1 輪迴

在前一節裡，提起的「輪迴」概念被歸類在「起點與終點」裡，不過「輪迴」一詞亦著著時空轉換的味道在，如何得解？可直接從對輪迴的解釋看出，因為是「在此處踏入生命終點，成就另個生命開始」，由於此處的生命不等同另個生命，自然的，此處生命的時空也不等同於另一個生命，因此以「輪迴」看來，多少也包含著「時空」間互相轉換。

2-2-2 天堂、地獄

在此所提到的「天堂」與「地獄」是泛指各宗教中，人死後所進入的與生者分離的世界。而這兩詞彙之間的不同，僅僅在於人們透過想像力，對這兩種世界敘述的好與壞；內心的嚮往、與恐懼。在許多宗教裡，都會出現這類的兩元對立的世界，例如基督教的天堂與地獄；佛教的極樂世界與地獄；古埃及宗教裡的陰間與天堂。

米開朗基羅：最後審判



圖 2-9 「最後審判」，米開朗基羅，1508 – 1512

米開朗基羅(Michelangelo Buonarroti, 1475—1564)的「最後審判」(Last Judgement)(圖 2-9)，是一幅 50 呎高的作品，其內容描繪的是：世界末日來到時，基督親自審判世間善惡，在祂舉手之際最後審判便開始，一切世間人在此被裁定，善者上天堂，而惡者將被執入下地獄。畫面上大致可以分為四個階段，最上層是帶有明亮色彩的天國天使，中間的是耶穌，在耶穌之下是受裁決的人們，最後在畫面最為陰暗、最底端的是地獄；畫中人物安排畫中人物水平面組成群體，隨著位置升高，人群愈加密集，而畫面左側的表示著將要生上天國的人群，與右側將被打入地獄的亡魂形成對比。從米開朗基羅對這些畫面的人群、色澤等安排，我們可以清楚看見，「地獄」與「天堂」這兩種不同空間的區別。

波希：最後審判



圖 2- 10 「最後審判」，波希，油彩，164 X 127 cm（中）、164 X 60 cm（左右），1504—08

波希³⁴（Hieronymus Bosch，1450—1516）的「最後審判」（Jugement Dernier），與米開朗基羅的「最後審判」所呈現的風格不同，他以祭壇三聯作的方式，來分別呈現最後審判與天堂地獄的場景。

左手邊畫幅是天堂，畫面所呈現的是伊甸園，其中，顏色鮮艷而明亮，加上圖中自然豐美的場景情境氛圍與人物的動作、姿態，而形成了一派和諧融洽的氣息；中間的畫幅是耶穌主持的最後審判，光線與色彩以不同於天堂畫幅的鮮豔與

³⁴ 為著名的荷蘭畫家，多數作品在描繪罪惡與人類的沉淪，構圖複雜，原創性與想像力甚強，並大量使用各種象徵與符號，甚至在他當代也晦澀難解，被視為二十世紀超現實主義的先驅。

光明，與耶穌所在的天空作對比，地上人群居住之地的色彩濁而暗沉，陸上人物表現不乏醜陋的罪惡、墮落；右手邊畫幅所呈現的是地獄之景，其中的用色最為陰暗，人物表情與動作絕望而痛苦，瀰漫著恐懼的情緒；擁擠紛亂且黑暗的场景，是那樣的陰森詭異，如同進入一場可怖的惡夢之中。

埃及：亡者之書

「亡者之書」(The Book of the Dead) 又稱「亡靈書」，是古埃及所流傳下來最著名的文獻，通常寫在莎草紙上，從十八王朝起就被放在棺槨內或木乃伊旁。它的內容是敘述葬禮儀式，祈禱死者的靈魂能順利的到達極樂世界；裏面有專為亡靈所作的所有經文、咒語、讚美詩、禮儀真言、神名或者是開示等等。唯一的目的就是要「讓亡者能安全抵達陰間，享受永恆的來生」：古埃及人認為人死後靈魂不滅，而此祭文可以讓死後的靈魂受到保護、避開魔鬼，以防魔鬼阻止靈魂進入陰間(underworld)通過阻礙後，通行那經由司陰之神奧西里斯(Osiris, god of the underworld) 執行對靈魂的審判³⁵。最後，如果靈魂能一一闖過這些難關，便可以復歸上界，重見天日，回到遺體之中而得到再生。事實上在古埃及的語言中，「亡者之書」的含義就是「重見天日之書」(「白晝來臨之書」The Spells for Coming Forth by Day) ³⁶。

新王國時代，「亡者之書」由二十七篇組成，每篇長短不一各有題目，並配以插圖，包括咒語、讚美詩、冗長的開釋、各類禮儀真言、神名等。每部「亡者之書」都分為 193「章」，其中最具特色的部分就是與文字相搭配的插圖，它們

³⁵ THE PHARAOHS CLINIC, 《The Book of the Dead》,

http://library.thinkquest.org/C005492/HTML/book_of_the_dead.htm

³⁶ 線上大英百科全書,《埃及宗教》, <http://wordpedia.eb.com/tbol/article?i=023629>

色彩鮮豔，線條精細，著重細節的刻畫，即使從內容上已經限定了一定的格式，但從構圖上卻不失活潑，因此每幅插圖都稱得上是一幅傑作。

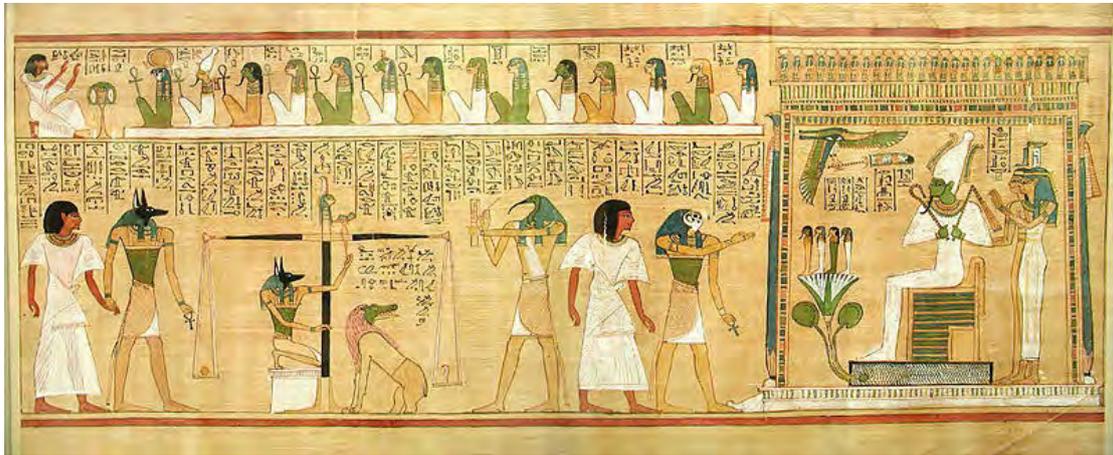


圖 2-11 亡者之書插圖之一，帶書畫的莎草紙，第十九王朝（約西元前 1375 年）

上幅圖片中展示的祭文片斷是靈魂進入最後階段——審判場景，又被人稱為「稱量靈魂」。審判在「真理大廳」裡進行，畫面的上方是頭戴代表真理的羽毛的法官，一起參與審判；下方的被審判者，正被豺狼頭的阿努比神（Anubi）領往天平。阿努比神在天平的一側放入死者的心臟，另一側放上代表真理的羽毛，最後是文字神托特(Thoth)記錄稱量的結果：經過裁決，如果在真實之羽的重量與死者心臟的重量相等或死者心臟的重量小於真實之羽的重量的情況下，死者就會受到庇護從而得到永生；如果死者心臟的重量因為罪惡的緣故大於真實之羽的重量，死者就會受到制裁——死者的心臟會被一隻長着鱷魚頭、獅子的上身和河馬後腿的惡魔吞噬者阿米特（Amit）³⁷所吞食。

³⁷ 維基百科，《埃及神話》，

<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E5%8F%A4%E5%9F%83%E5%8F%8A%E5%AE%97%E6%95%99&variant=zh-hk#.E6.AD.BB.E4.BA.A1.E4.B9.8B.E4.B9.A6>

羅丹：地獄之門

圖 2- 12 「地獄之門」，羅丹，680 x 400 x 85 cm，1880-1917

1880 年，羅丹（Frnagois Auguste Rene Rodin，1840—1917）接受委託為巴黎裝飾藝術博物館大門設計雕塑。在他熟讀但丁（Dante Alighieri）的《神曲》（La Divina Commedia）後，提出「地獄之門」（The Gates of Hell）來與義大利雕塑家吉貝爾蒂（Lorenzo Ghiberti）為佛羅倫薩洗禮堂所作的「天堂之門」（Gates of Paradise）作呼應。「地獄之門」是羅丹歷時最久、最重要的的作品，他以無窮的想像力，將但丁筆下的地獄逐步表現在「地獄之門」上，期間共花了三十七年的時間去反覆的修整，一直到去世都還未能正式完工。「地獄之門」上約有兩百多個形象，其中有許多獨立成像的作品，如「Adam and Eve」、「Ugolino and His Children」、「The Three Shades」、「Fugitive Love」、

「The Kiss」、「Paolo and Francesca」、「Meditation」、「Eternal Springtime」、「The old Courtesan」、「I am Beautiful」、「The Thinker」等，這些都是描繪著但丁《神曲——地獄篇》中的各種苦難，表現著人的情欲、恐懼、絕望等形象，並用以象徵地獄就是人類自身，在現實生活中所犯的貪嗔癡等等罪惡，而帶來的懲罰與痛苦。透過但丁的《神曲》，羅丹將其中的文字意象，轉化成這樣一道具體的門，帶有著：透過這一扇門，而通往這樣一個空間、世界的意味在。

小結：

透過「輪迴」的解釋，不難發現，「死而生」所隱含在「死」、「生」兩者之間，所發生時間空間上的相異性；在這些宗教藝術裡，我們亦可以很明顯的看出，與作品相互對應的宗教，所指出「死」、「生」兩者世界之間，在時空中是有所區別的觀點，因此，研究者將這類對「死」、「生」的概念歸諸於「時空移轉」之中。

2-3 精神困境

「精神困境」指的是智慧生命個體在心靈上所遇到的困境，或是情感上的某部分消失、泯滅的現象；換句話說，在此處的生命個體所面臨的不是物理現象的死亡，而是情感、意志等心靈層面的「死亡」。

2-3-1 生不如死與空虛寂寥

古希臘唯哲學家德莫克利特（Democritos, 460—370 B.C.）³⁸曾說過「與其說是活得不好，不如說是慢性死亡」³⁹這就如同「雖生猶死」的概念。當一個人活得不自在、活的痛苦時，即使正享有著生命的他，透過這樣的活實際上與死相差不遠，甚至是比死亡還不如。

席勒：死城

席勒⁴⁰（Egon Schiele, 1890—1918）的作品題材以人物、風景最為常見。在 1911 年間，席勒除了持續畫著自然景物如向日葵、光禿的樹葉及枯葉外，他開始發展新的風景題材——孤立曠無人煙、看似近乎死亡的城鎮。在「死城」（Dead City III）此一幅畫作，即是表現這樣的題材。

³⁸ 德莫克利特（Democritos, 460—370 B.C.）為古希臘重要的唯物論者，認為「身體」與「靈魂」皆是由原子組成。

³⁹ 馮滬祥著，《中西生死哲學》，P131

⁴⁰ 奧地利畫家，師承古斯塔夫·克林姆，是 20 世紀初期一位重要的表現主義畫家。席勒的作品特色是表現力強烈，描繪扭曲的人物和肢體，且主題多是自畫像。



圖 2-13 「死城」，席勒，油彩，1911

畫面中，一棟棟緊密連接在一起的房屋，被一道河或是牆給包圍，猶如被隔離般的帶有著一絲荒涼、孤獨；窗戶模糊、黝黑，城的邊界單調、荒蕪，城鎮毫無人跡與生氣，以及色調的汙濁黑暗，與再再呈現著一片死寂，種種的元素結合，訴說出「人的生命必將退潮，以及不可避免的分離。人的生命一如貝殼，當靈魂消失時便變得噢暗淡又乾枯」⁴¹

波伏瓦：人都是要死的

⁴¹ 懷特佛得，《席勒》，王昭文譯，p111

在法國作家西蒙娜波娃（Simone de Beauvoir, 1908-1986）⁴²的作品《人都是要死的》（*All Men are Mortal*）裡，故事的主人翁之一——雷蒙福斯卡希望以不朽的歲月去征服無垠的大地，按照他的理智建立人間天堂。然而當他真正獲得長生不死，經歷過歐洲近六百年歷史，體驗過人生的榮辱福禍後，他終於在這漫長的生涯中體會到——永生實際上便是一種天罰。由於他是永遠不死的，因此死亡對他而言毫不相干，在他看來「世界僅是一連串瞬息即逝的圖像」⁴³，所以也因為如此，他少了自我創造的欲望與追求個人價值的行動——他的生活失去了目的和意義，他對這樣的「活著」只剩下厭倦，他感到自己雖然活著卻「不是人」：

「我到哪里都不是在自己家里，我住的這幢房子從來不是一個家，只是一間客棧。這個世紀不是我的世紀，這個枉自在我身上過不完的生命也不是我的生命。」⁴⁴這樣的永生如同「死亡」；一個擁有不死生命卻沒有靈魂、行屍走肉的「死人」。

2-3-2 冷漠

冷漠是種人道關懷與愛的情感消弭現象，身爲人之所以不同於一般動物，除了智慧之外，便是「情感」了；然而作爲人倘若失去「關懷」與「愛」，心中即便除去爭狠鬥惡，留下的也只剩下殘忍、冷酷了，那麼除去了情感的沉淪軀殼，

⁴² 西蒙娜德波伏瓦（Simone de Beauvoir, 1908-1986）生於巴黎，波伏瓦是一位作家和社會活動家，也是國際著名的女權主義活動家，她寫的《第二種性別》多年來一直是影響西方女權運動的一部重要著作。波伏瓦發表第一部小說《女客人》，接著問世的有《皮洛斯和西奈亞斯》、《他人的血》、《人都是要死的》、《第二種性別》、《名士風流》、《一個非常恬靜的死》、《疲勞的婦女》、《老年》等多部作品。

⁴³ 楊傳鑫，《活著，做一個人——評波伏瓦的《人都是要死的》》，P90

⁴⁴ 曾豔冰，《論波伏瓦的《人都是要死的》》，P99

亦與「死」無異。

王爾德：快樂王子

在王爾德（Oscar Wilde, 1854-1900）⁴⁵的作品裡，其中一系列的人物被塑造成善良美好的形象，然而，故事裡的這些人物卻沒能如同一般人所認知的，善良能帶給人精神力量與快樂，卻是因為自己的善行，換來的是生命的葬送。

例如在王爾德的童話《快樂王子》（The Happy Prince）中，作者塑造了兩個至善至美的形象——快樂王子和小燕子。快樂王子是一座矗立在廣場上的美麗雕像，他看到了窮人們的苦難，就讓小燕子把他劍柄上的紅寶石和兩只藍寶石眼睛分別送給了窮苦的人們，最後把自己身上的金片也都分給了窮人。至此，快樂王子的雕像因他的善良舉動而變得醜陋不堪，最終落得被拆除的命運；而總是幫著快樂王子分送給窮人們財富的小燕子，也因錯過了南下的時節，凍死在雕像底下。

王爾德筆下的快樂王子和小燕子，在行徑上所呈現出著的是一種「大愛」，是種捨己為人的表現，而與這兩主角做對比的，是腐朽的政府官員。當權者在沒看到兩主角的犧牲精神，更不用說對自己的良心和責任反省，甚至最後，快樂王子的雕像還被市長的雕像所取代，表達著良善遭到踐踏。這是如此悲慘結局，總令觀者們感到悲涼傷痛，但就另一方面而言，王爾德如此巧妙的利用了良善的悲劇，強烈營造出現實上醜陋不堪的對比，使得在作品上發揮著更大，更具震撼力的影響，更增加令人反思的效果。

⁴⁵ 王爾德（Oscar Wilde, 1854–1900）為愛爾蘭劇作家、詩人、小說家，是「為藝術而藝術」唯美主義運動的主要人物之一。其著作有《快樂王子》、《莎樂美》、《道連葛雷的畫像》、《自私的巨人》、《坎特維爾的幽靈》等多項作品。

安徒生：賣火柴的女孩

安徒生（Hans Christian Andersen, 1805—1875）⁴⁶出身社會底層，深知民間疾苦，所以他童話中的死亡不僅有對生命性靈的追尋，亦有著對現實社會的反思和叩問。

例如他在《賣火柴的小女孩》（The Little Match Girl）裡寫到的是卑微者的死亡。故事中描寫著的，是一個飢寒交迫的小女孩，點燃起賣不出去的火柴，而在這些微弱的光和熱中，她看見許多美麗的幻象，最後，在劃光所有火柴之際，女孩投入祖母幻象的懷抱中，脫離了在世上忍受的苦難，飛向了天堂。

故事的尾聲，安徒生安排女孩的「死亡」是多麼令人感到悲傷，然而無疑的，這裡的「死亡」造就的是一種對心靈上的震撼，亦是強烈的對比——大雪紛飛的日子中，瘦弱的女孩賣著火柴，飢寒交迫，然而卻無人給予一丁點的幫助，甚至吝於買根火柴……——加強了震撼的效果；而女孩微笑的死去更是震攝著人心，因為「死亡」對一般人而言是痛苦的，但在這故事裡，安徒生寫出的是「死亡」不再是種威脅，反而是種恩賜：女孩失去了親人的愛，以及相對於這社會所給與的冷漠，使得「上帝的愛」反而成爲他們最終的歸依……。這裡以「死亡」成就的解脫，帶給人的只有深沉的無奈與悲傷，安徒生所想表達的此時不言可喻——想藉由描寫「死亡」，來讓這社會中心靈已經麻木的人有所震醒，再由這些人對「死亡」的震顫，試圖令渾噩沉淪的心靈有所醒悟。

⁴⁶ 安徒生（Hans Christian Andersen, 1805—1875）誕生於丹麥富恩島奧登塞小鎮，是十九世紀的世界童話大師，被公認爲「童話之王」。其著有《美人魚公主》、《醜小鴨》、《國王的新衣》、《賣火柴的女孩》等故事。

小結：

在西蒙娜波娃的《人都是要死的》裡，主人公的長生不死，所帶來的卻是生命失去價值、以及心靈上的空虛；在王爾德與安徒生的《快樂王子》與《賣火柴的女孩》裡，快樂王子與燕子的悲劇，以及賣火柴女孩的微笑死去都在在反面襯托著社會上的冷酷與無情；同樣為生者，卻不如這些「死」者們來的有「心」，意志、心靈上的困境與情感上的消蝕，讓生命的存在似乎不再那麼有意義，於是研究者將此類的概念，歸入「精神困境」當中。

2-4 生命價值的更高形式

文天祥《正氣歌》：「人生自古誰無死，留取丹心照汗青。」孟子的捨生取義等的概念，都是一種將生死置之度外，以其自身精神超越死亡的表現，也許他們的目的皆有所不同，然而卻都是對於展現自我存在價值、實現自我理念的一種追求與執著。卡謬《反抗者》：「人都是要死的，不錯，但讓我們在抗爭中死去；倘若等待我們的是虛無，也別讓這成爲理所當然。」⁴⁷這種對自身價值存在的追尋，「死亡」已不成威脅，而且「典型在夙昔，古道照顏色」如梁啓超在《曾文正公嘉言鈔》序裡評論曾文正公的例子「曾文正者，豈惟近代，蓋有史以來不一二睹之大人也已……自拔於流俗，而困而知，而勉而行，曆百千艱阻而不挫屈……，勇猛精進，堅苦卓絕。如斯而已，如斯而已！」⁴⁸這樣即使是走入了歷史記憶的人物，其精神毅力卻仍爲後世所讚佩，而此概念換句話說，即是即使肉體上死去了，埋沒在歷史洪荒之中，然而其精神卻永存而不會消滅的，一種凌駕死亡之上、所成就的生命價值更高形式。

安徒生：美人魚

在安徒生童話中《美人魚》(The Little Mermaid) 的主人公——人魚公主有著幾百年的生命，但美人魚卻用自己年輕的生命成全了王子。從這可以窺見，安徒生並非在意生命在世的長短，「死亡」在故事裡所指的不是對生命的否定，

⁴⁷ 董敏，《超越死亡—論加西亞馬爾克斯創作中的死亡主題》，P21

⁴⁸ 維基百科，《曾文正公嘉言鈔》序，

<http://zh.wikisource.org/wiki/%E6%9B%BE%E6%96%87%E6%AD%A3%E5%85%AC%E5%98%89%E8%A8%80%E9%88%94%E5%BA%8F>

而是生命得以超越與永恆。

安徒生尋求的是肉體生命突破時間的形式的可能：個體生命創造出激揚的人生，創造出生命存在的意義，也就是在此生之過程當中，創造出了一種超越「滅亡」，是一種克服時間性，透過「死亡」使其生命價值圓滿而達到永恆的形式。而故事裡的美人魚正是有了對自己信念的堅持，由其生命迸發出的精神力量，使得他們的克服了「死亡」帶來有限的時間性、達到更高形式的存在。

柏格曼：第七封印



圖 2-14 《第七封印》電影海報

《第七封印》(The seven seal) 為瑞典知名導演英格瑪柏格曼 (Ingmar Bergman)⁴⁹所指導的一部經典黑白電影。其內容是以 14 世紀的瑞典當作背景，

⁴⁹ 英格瑪柏格曼 (Ingmar Bergman, 1918–2007) 是一位瑞典電影、劇場、以及歌劇導演。

講述騎士和他的侍衛跟隨十字軍東征後返鄉的故事。在那時的歐洲，正值瘟疫橫行，且蔓延極為迅速，隨時變奪走人命，不知何時會停。那種突如其來出現在四周的死亡，使當時的歐洲，整整一百年處在「世紀末」的氛圍裡；騎士布洛克，參加了十字軍東征歸來後，發現祖國被瘟疫吞噬，所謂的十字軍東征也是一個無意義的政治騙局。爾後，他遭遇了「死神」⁵⁰，然而爲了拖延時間，於是他提出要和「死神」下棋，來「利用這個緩期，做一件最有意義的事。」⁵¹

接著在之後的旅程中，他和他的隨從遇到了各式各樣的人物：傳教士變成惡霸，給年紀才 14 歲的少女誣陷爲女巫而將之活活燒死；不需理由而信仰的賣藝一家人；一個家人全因黑死病而死、心靈受苦的姑娘；善用機會欺騙圖利的偽善神學博士；渾噩度日的鐵匠與他不忠的妻子，和戲子史卡演出的三角鬧劇等等。在這些人身上，我們可以看到柏格曼將頹廢、殘忍、禁慾、邪惡、虔誠等面對「死亡」時，所展現的不同特質安置在這些人身上，並以「死亡」爲主線，貫穿在整部影片當中。



圖 2-15 《第七封印》劇末七人的「死亡之舞」

他出生於一個路德會傳教士的家庭，最著名的作品包括《第七封印》(The seven seal /Det Sjunde inseglet, 1957 年) 與《野草莓》(Smultronstället, 1957 年)。

⁵⁰ 柏格曼將死亡擬人化，變成一個拿著鐮刀穿黑袍的死神。

⁵¹ 陳少聰譯著，《柏格曼與第七封印》，P73

然而即使劇中死亡之影隨處可見如此，但「死亡」並不全然的籠罩在所有劇中人身上：一對賣藝夫婦——喬夫、米亞和他們的孩子在劇末是唯一「死神」手中的人物。這對夫婦從頭到尾貫穿整場電影，在他們身上，柏格曼放了最多的與布洛克的對比。他們是最讓布洛克感動、並讓布洛克即使自己在劫難逃，也要營救的人物，是布洛克在下棋中故意弄亂棋盤拖延死神，最後終於尋找到「作一件有意義的事。」

這對夫婦身上，到底有什麼特點，能讓騎士布洛克值得為他們如此？喬夫、米亞和所有人一樣，活在瀰漫死亡氣息的世紀末中，但是他們卻和一般人、或當時的教會面對生命的態度很不一樣。當時的教會是不停的要人專注死亡——布洛克的隨侍鐘斯在教會碰到的壁畫畫匠，以及喬夫、米亞正在演戲製造歡樂中途，突然闖入的一群夾雜著哀嚎尖叫恐怖聲音，不斷進行自我懲罰的遊行隊伍，就是最明顯的例子——喬夫、米亞與他們相比之下，顯得充分享受了生命的喜悅。布洛克正是從這對單純的夫婦中間，看到對生命的珍愛與信賴。那是他歷經理想、信仰追尋後，在感覺到生命的虛空和上帝的飄渺，自己的生命似乎毫無價值的死亡虛無中，所看到的啓示與「笨蛋」⁵²背後非常寶貴的靈魂。於是，騎士心中升起拯救這對夫婦的想法，使得這對夫婦終究逃過「死亡」的命運。

影片裡，也許，那對夫婦所展現出的生命光華，是柏格曼主要想表達的：

敞開自己的心靈，享受生命賦予我們的一切愛情，親情，人與人之間的溫情，陽光，草地，水，草莓，新鮮牛奶——充分享用擁有的生命；然而除此之外，對比失去生命的騎士，在他感受到生命的空虛無義之後，即使面臨「死亡」的來臨，也要完成他心中，追尋到的那份有義意的事情而言，研究者認為騎士那份精神也是能深深的感動著我們。

⁵² 與喬夫同為戲班一員的史卡說：「你是個笨蛋！所以你只好演『人的靈魂』這個角色了。」

小結：

「生命價值的更高形式」可以與「心靈消蝕」中的空虛來做個比較，以波伏瓦小說裡的不死之人——福斯卡來說，因為不死而使他缺乏了生命的目的，相較之下安徒生的美人魚卻因為「死亡」，以及騎士布洛克亦在體悟之後，即使面臨生命即將失去，卻也完成他們心中認為有義意的事情，達到在尋尋覓覓之後自我價值的實現。這兩者間不同在於：一個是肉體存在，卻如「死人」一般活著；一個則是肉體毀滅，其生命價值卻因此得到昇華。研究者將這類對自我生命價值的追求，從而超越死亡的毀滅，達到更高境界的存在的「死亡」的概念，歸類在「生命價值的更高形式」之下。

第三章、創作內容、過程與方法

本平面作品，是以「死生逾境」作為創作的主旨，再由此目標延伸出四個面向，成為本系列作品的四個主題。這四個面向是從人出生到死亡依序來劃分成四個階段，每個系列創作的內容、流程與方法，包括風格選定、空間安排及軟體使用等，都將在本章節中作詳細說明。

3-1 創作內容

本次創作共有四幅平面作品，它們屬於同一系列作品。其中的中心思想「死生逾境」，除了包含一般人所認知下的「死」與「生」的境地外，也包含著跨越在生與死之間那模糊的邊界地帶，「似死而生、似生卻死」的境地。而此四幅系列作品，便是以死與生兩者間的界定來作發想：甚麼是死，甚麼又是生？生與死僅僅指的是生理上的？抑或者是精神面上的？死死生生之間的界定為何？研究者以這些問題作為創意構思的來源，接著將四幅系列作品的主線設定為「人的一生」，並將此它綜合成一個主題——「蟬蛻」來表現。

然而，何以稱作「蟬蛻」？因為人從生到死亡，從稚嫩到成熟，諸多面相的生滅、流轉就像昆蟲等脫去皮殼變成另一種形態，又如同物質相位變化一般循環相生的現象，雖相變，但本質上卻仍然相同。

確立了這個主題之後，研究者又將這「蟬蛻」大致分為四個階段。其中，剛開始的「生」與結束時的「死」，乃是物理的、自然的且必然會發生的現象，成為本系列作品中的第一幅、與最後一幅作品的主題概念。

至於中間所穿插的兩幅作品，主題則與前後兩幅作品以物理現象為主的發展方向不同，它們是以「精神面」為考量的主軸，闡述的是：「生」果然異於「死」？生命即使存在，果然配稱之為「生」？一旦欲跨越某些關卡或鴻溝，必須面臨死亡的要脅，是否便等同趨於「死亡」？基於這樣的概念，於是筆者用中間的這兩幅作品中來表現出這生與死之間的那一些模糊的：似生非生、似生亦死，甚或已超脫生死的境界。

簡單的說，這四個主題所要表現的是——「人生境遇內四個不同的狀態」。第一個主題表現的是「出生」，第二個主題是「迷失的內心」，到第三個主題是承接著第二主題，由原本的「迷失」之後「確定自我的方向」，最後一個的主題是「回歸死亡」（參照表 3-1）。

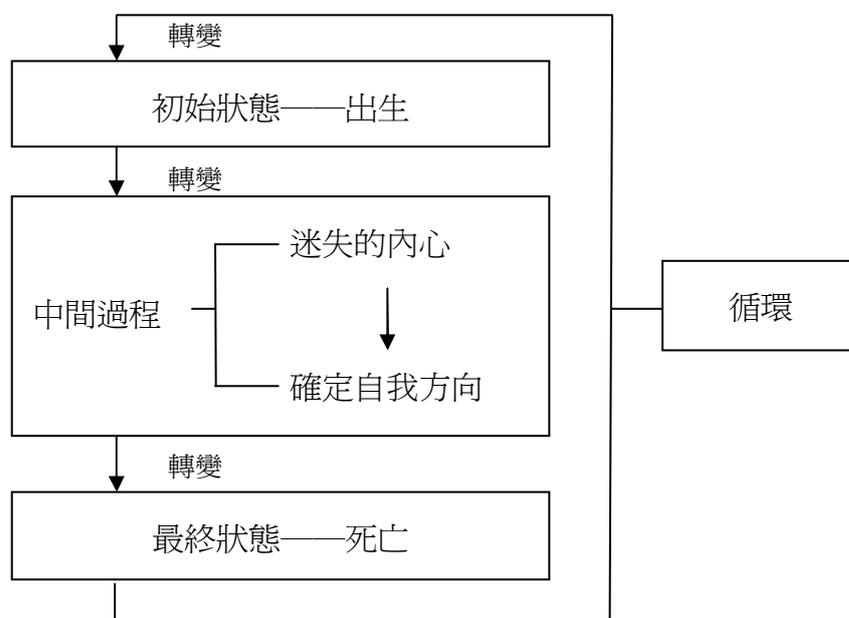


表 3-1 系列作品主題概念表格化

如果將綜合這四幅系列作品，再進一步延伸來看，它所代表的其實也並非僅僅只是一個「蟬蛻過程」的開始到結束，而是這四個過程的轉換如同自然界中，物質狀態改變、本質不變的重複「循環」（如圖 3-1 至圖 3-4）著的一種現象——類似於「輪迴」；也就是前面文獻提及的「時空轉移」與「起點與終點」（參照圖 3-1 至圖 3-4）的這個概念。從生至死，是一段生命的結束，然而卻代表著另一段生命的開始；哪個才是起點，哪個才是終點？其實兩者皆是起點，也都是終點，所改變的只是時空而已！因此在主題的命名上，研究者並不直接將首尾兩幅作品命名為「出生」跟「死亡」，為的是表達這兩種過程，只是屬於一段生命狀態的開始點與結束點——「開始」猶如墜落至另一個不同的時空，「結束」猶如回歸自然，歸回到最初。

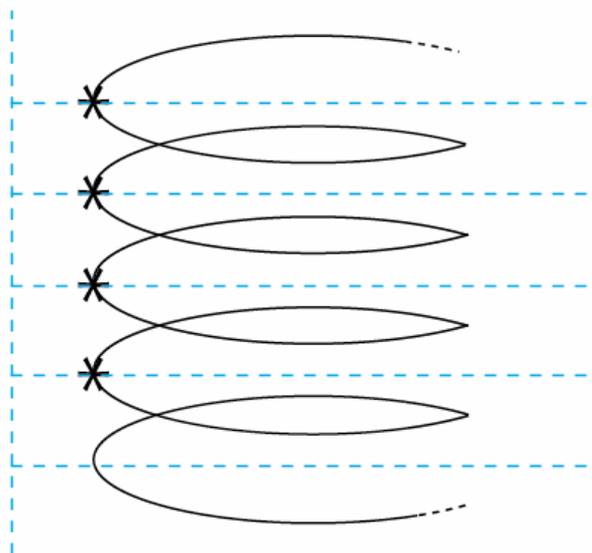


圖 3-1 生命循環示意圖

黑色環狀線條意指「生命」，左邊的黑
色結點為每段「生命」的「起點與終點」
——亦即每段生命的死亡與開始的交
接處。藍色虛線為每段生命所處的不同
空間。

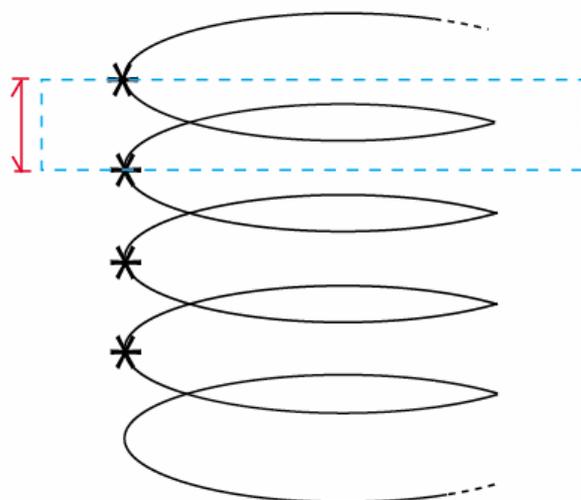


圖 3-2 生命循環示意圖 2

藍色虛線框起來部分為一段「生命」過程中所處的空間，紅色範圍則是指一段「生命」的時間。

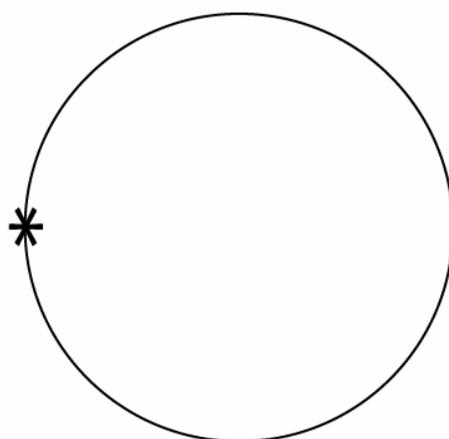


圖 3-3 生命循環示意圖 3

圖 3-3 為圖 3-1 與圖 3-2 的俯視角度，從這角度看下去，每一段「生命」過程的線段就如同個圓。

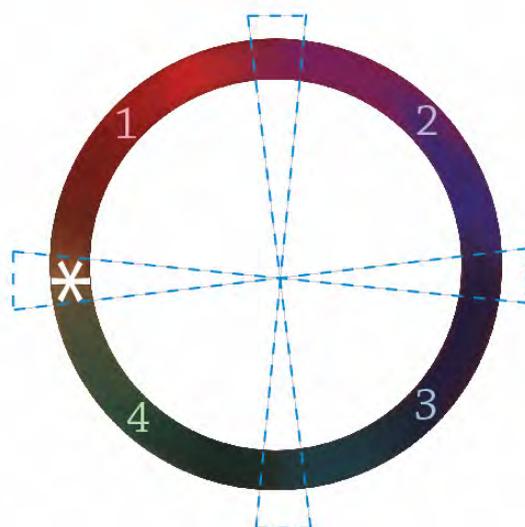


圖 3-4 系列作品四主題分布圖

系列作品的四個主題，分別為一段生命所遭遇的四個階段狀態、四個相位；這四個「相位」雖不同，然而本質上仍然相同——同一段生命。圓上的色彩分別代表著四個作品的色彩；在藍色虛線框起來的部分，非以明確的顏色區隔開來，而是以漸變方式呈現，除了是「相位」所帶有的含意——每段「相位」與「相位」間的轉換邊界是模糊的之外，也正是「死生逾境」所傳達的——交接在死與生邊緣的模糊地帶。

3-2 創作流程

在創作過程中，研究者先擬定「蟬蛻」這個中心思想後，進而延伸出四個相關聯的主題面向。之後，便進行收集相關圖片以及資料，來豐富創作的靈感，並費了許多心思去找尋屬於個人且適合作品屬性的風格特色。選定好創作的風格後，便著手做畫面空間構圖的安排，色彩的搭配，最後完成創作。

(1) 前製：

- ◆ 概念發想。
- ◆ 收集相關文獻。
- ◆ 思考未來創作架構。

(2) 創作：

- ◆ 概念確立。
- ◆ 擬定綜合主題——「蟬蛻」，延伸發展系列主題。
- ◆ 找尋、製作材質。
- ◆ 畫面故事發想撰寫。
- ◆ 畫面元素發想，風格擬定，草圖繪製。

(3) 執行完成：

- ◆ 運用電腦繪圖軟體繪製。
- ◆ 色彩光線配置，初稿實驗，並進行修正。
- ◆ 搭配材質，製作完成高解析度影像。

其創作的簡易流程如下表。

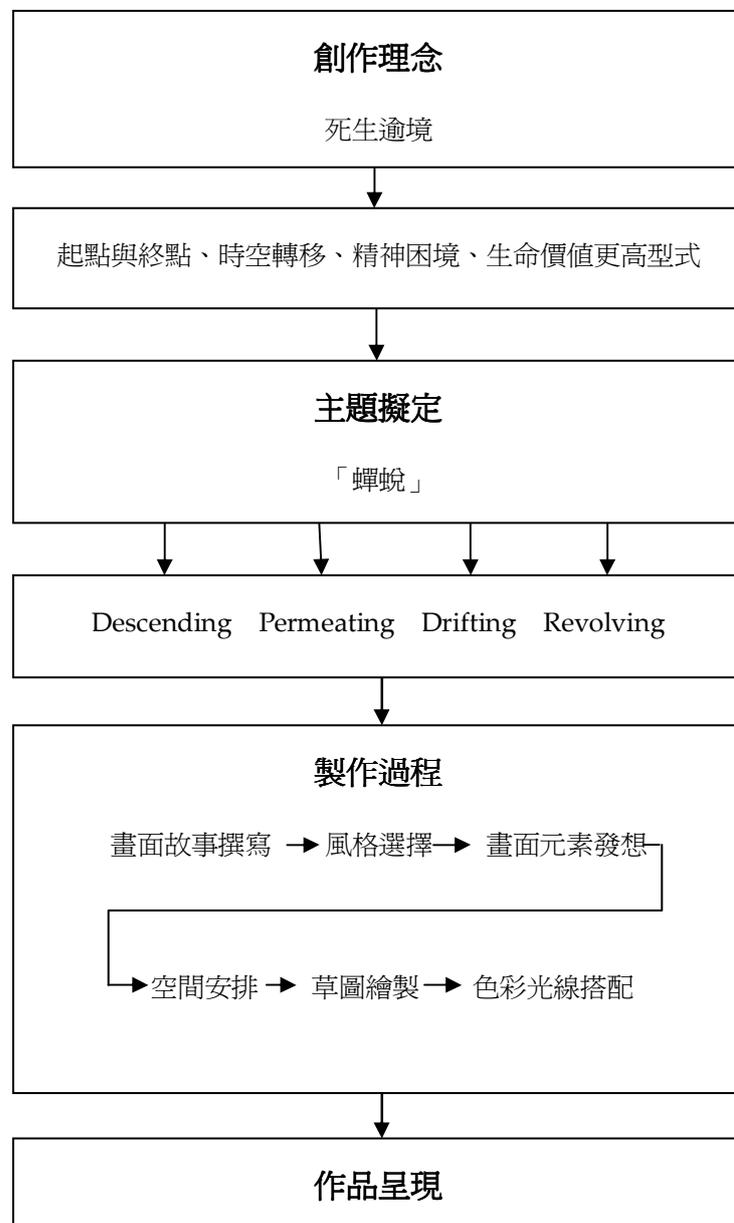


表 3-2 創作流程表

3-3 表現方法

在「人生（蛻變）的過程」中，不僅是對研究者，對每個人來說都是面對著一種不可預知的未來。過程中充斥著各種冒險和挑戰，而這之間所遭遇的轉變，就像進入一場「虛擬遊戲」，每個人各自「角色扮演」⁵³著各自的角色。當「墜入」某個未曾經歷的環節中，等於為自己「開啓」了一段「冒險」的歷程；當逃離了或完成了這個歷險活動，不就等於「結束」了一段「冒險」，正如同這場虛擬遊戲的結束。然而就在下一步，立刻便還有下一段不一樣的、未可知的「冒險」在等著我們，不是嗎？當「冒險」這想法一產生出來後，於是「想像」與「奇幻」便成為本人此次創作所呈現的主要形式。

3-3-1 表現風格

在此次的創作中，研究者考慮過許多種不同風格的呈現方式。原本，打算以黑白搭配的「幾何簡約風」為主要基調，為的是想呈現嚴肅而深沉的那份感受。然而，若加上「奇幻」這一層考量，那麼僅以黑白搭配的幾何簡約風格便可能顯得過於單調，因此，研究者便改變了原來的想法。在參考過了許多奇幻小說或遊戲等，幻想性質較高的作品的插圖或圖片（參考如下圖 3-5~圖 3-10 等）之後，便嚐試著在原先黑白的畫面上加入其他的色彩，並將原來畫面上所使用到的各種幾何元素，更改為更寫實的樣貌後，發現呈現出來的效果，比原先設定的簡約風更好，不僅依然能保留其「嚴肅」感，更能彰顯「神秘」、「未知」與「冒險」的

⁵³ 角色扮演，指的是電玩的一種遊戲類型。英文為 RPG，即是 role-playing game。

特性，因此最後研究者選擇以較為「寫實」的手法，來作為四幅連作的表現主軸，並且在作品的質感與氛圍上再作加強。



圖 3- 5 「Night-time fantasy」，來源網址

<http://www.flickr.com/photos/jamesrye/435115128/>



圖 3- 6 「Death knight」，來源網址 http://www.fantasygallery.net/mccormack/art_0.htm



圖 3- 7 「Death is company」，來源網址

http://www.fantasygallery.net/mccormack/art_2.html



圖 3- 8 王者世界桌布，來源網址 <http://tw.atlantica.gamania.com/>



圖 3- 9 Aion 場景設定，來源網址 <http://eu.aiononline.com/en/>



圖 3- 10 Aion 場景設定，來源網址 <http://eu.aiononline.com/en/>

3-3-2 空間安排

視角

四幅創作中，系列之一與系列之四的兩幅作品（圖 3-11 和圖 3-12），研究者採取第三人稱角度，將「主角人物」放置在畫面中；而系列二與系列三作品，則是採用第一人稱的視覺角度來繪製。

在一與四兩幅作品中（圖 3-11 和圖 3-12）放置人物，這樣的想法是來自於「靈魂」這個概念。人有無靈魂眾說紛紜，然而研究者本身較傾向於這種說法：人是有靈魂的。所以站在研究者研究的角度去分析，探討後認為：人的出生與人的死亡不僅是人生「蛻變」過程中的必經之路，並且是人的「靈魂」「進入」與「脫離」「殼」（軀體）的一種過程。針對這樣的理念基礎，研究者將「人物」放置在這兩幅畫面裡，同時也將觀賞者模擬成這個尚未「進入」或「脫離」「殼」的狀態下的人物，在觀看著作品同時，有如正體驗著自己即將「進入」或「脫離」「殼」中的過程。

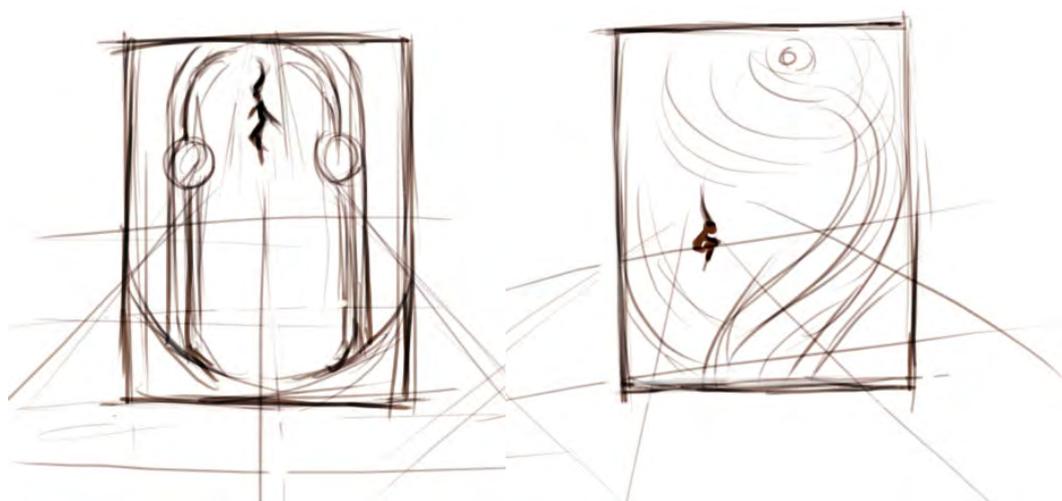


圖 3-11 (左)蟬蛻系列作品一草稿構圖

圖 3-12 (右)蟬蛻系列作品四草稿構圖

至於創作系列之二與之三這兩幅作品，所表現的是在人仍「生」的狀態下所產生的「迷失」，或游移在「死」的邊緣地帶下所遭遇到的困境。由於仍舊「生存」著，靈魂仍在，「殼」中尚未「脫離」，於是研究者便直接以第一人稱的角度來進行創作。

再者，在這四幅系列作品的構圖中，研究者採取的是較為水平式的、大範圍的視野。其目的是為了表現——在這段的「蛻變的」、「冒險的」過程裡，每當轉換到另一個境遇時，擋在我們眼前的、在我們面前所展現的，又都好像是一道道「冒險遊戲」的關卡；當我們思考著該如何跨越這道關卡的同時，我們必須慎重的審視四周的環境，仔細尋找前進的方向，並作好萬全的準備！也因此，研究者將畫面作全方位的呈現，讓觀賞者猶如親歷其境般去面對一道道關卡，在不容逃避之下，不得不只能直視著前方，坦然去面對著映入眼簾的一切。表 3-3 為每個主題的關卡場景設定位置。

主題理念	畫面場景（面對關卡）
出生	殿堂
迷失的內心	森林
確定自我的方向	深淵
死亡	水底

表 3-3 蟬蛻系列畫面場景簡表

以下為系列畫作的草稿圖，從原先預想的畫面組合，到最後定稿。

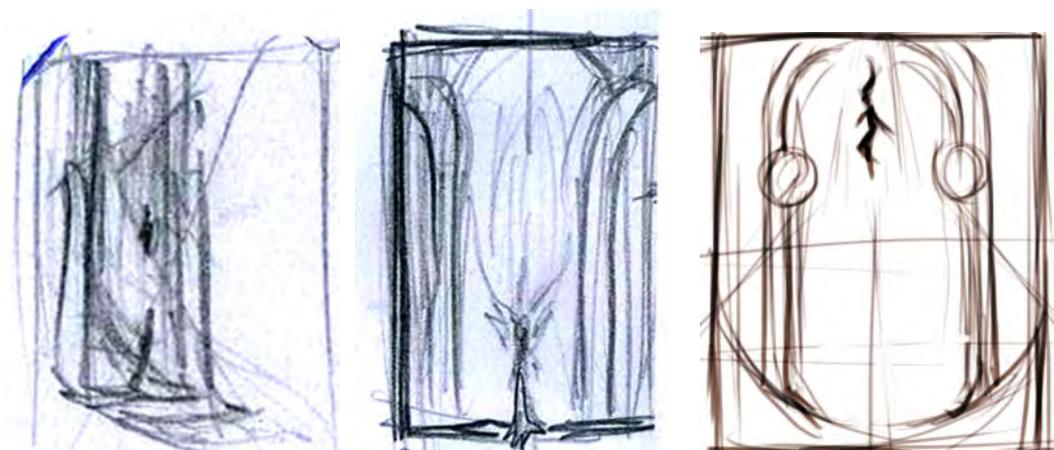


圖 3- 13 蟬蛻系列作品一，草稿構圖流程，最右邊為定案草稿

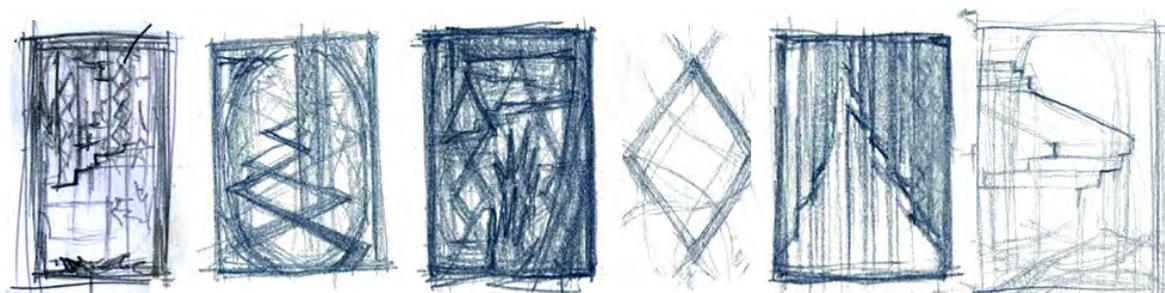


圖 3- 14 蟬蛻系列作品二，草稿構圖流程



圖 3- 15 蟬蛻系列作品二，定案草稿



圖 3-16 蟬蛻系列作品三，草稿構圖流程，最右邊為定案草稿

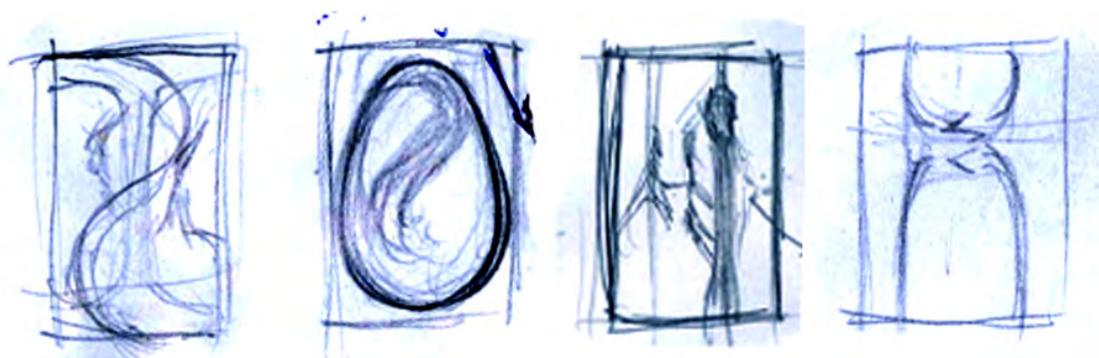


圖 3-17 蟬蛻系列作品四，草稿構圖流程

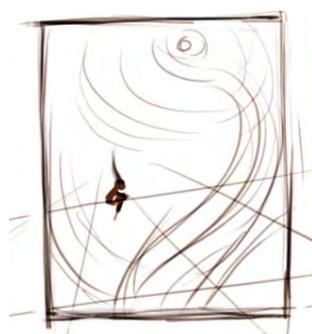


圖 3-18 蟬蛻系列作品四，定案草稿

邊框

四幅系列作除去主畫面，研究者另外在每幅作品的四個邊緣，加上裝飾性的花紋邊框，如圖 3-19 和圖 3-20，模擬類似塔羅牌的邊框，呈現一種宿命性的、神秘的觀感。

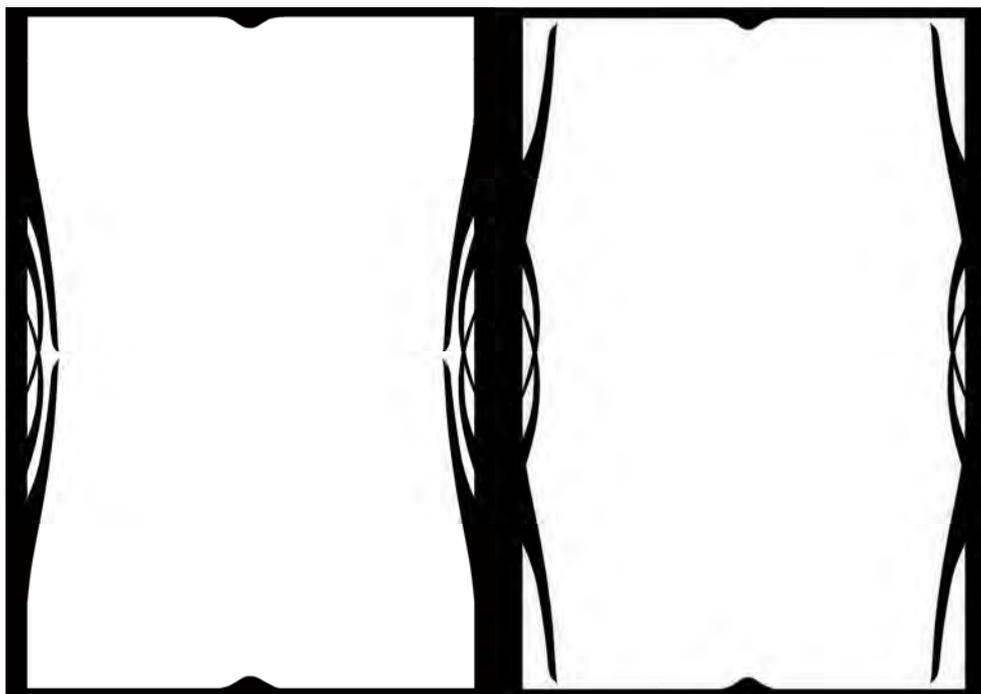


圖 3- 19 蟬蛻系列作品邊框設計，從左至右分別為系列一、系列二的邊框

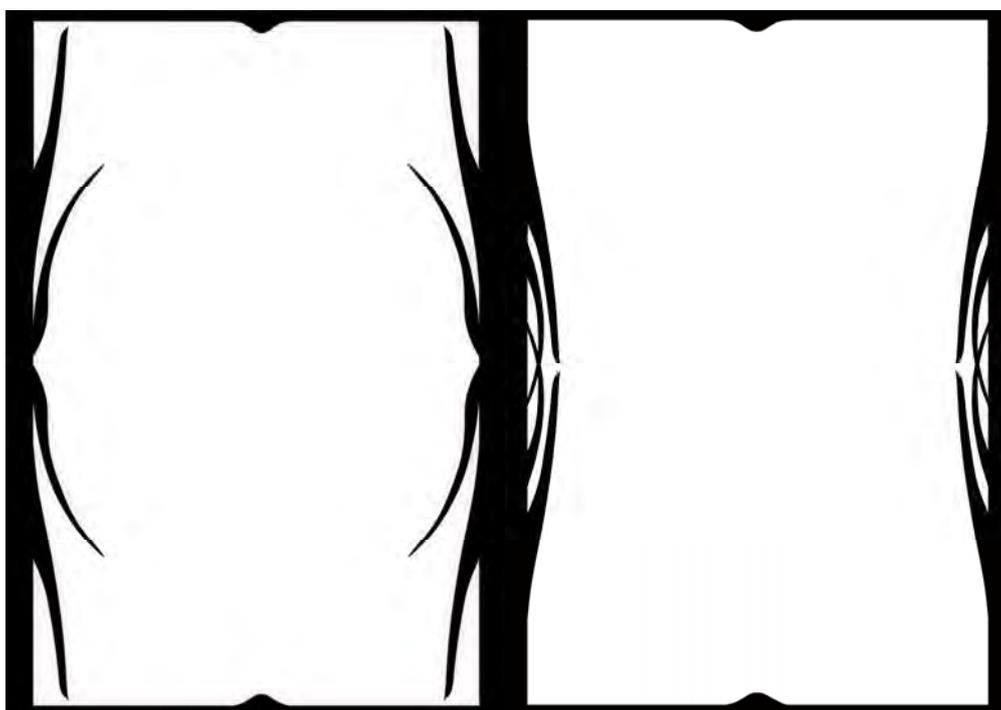


圖 3- 20 蟬蛻系列作品邊框設計，從左至右分別為系列三、系列四的邊框

然而，除了裝飾、增加神秘性的用途之外，研究者還賦予了邊框進一步的含意。邊框的樣式，是以花瓣的開合作為設計的理念基礎，其中不僅僅表現著時間的遞移，亦帶著「循環」的概念。由花之「合」的狀態為起始點，到中間過程漸漸「開放」，最後依然回到「合」作為結束，然後等待著下一輪的「開放」。

3-3-3 氣氛與色彩搭配

為了塑造「嚴肅」、「深沉」、「神秘」等特質，所以研究者在創作時，刻意將四幅作品的平均亮度降低，但為避免整體畫面過於暗沉，於是研究者便將畫面的對比度提高，以加強視覺的焦點。至於細節的部分，則是等確立了整體的氛圍後，才各自根據主題、內容等需求，來作調整。

用色方面，依然是為了配合「嚴肅」、「深沉」的氣氛，因此從整體作品來看，研究者的色彩計畫偏向濁色系。研究者將色彩的彩度降低，以避免畫面過於鮮豔亮麗，讓觀者產生相對於「深沉」的感受。選用的整體色彩與細節的色彩，則根據主題、畫面的需要來做更動調整，但四幅作品所運用的基本色調，仍可簡單歸類如下圖 3-21 至圖 3-24。

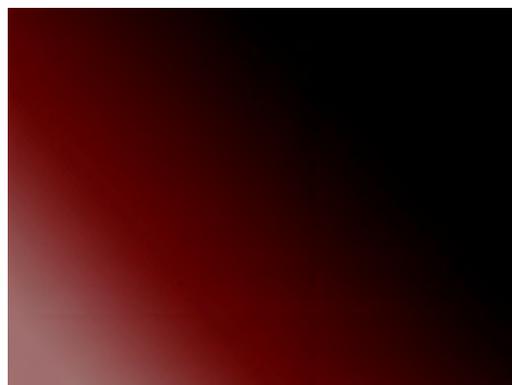


圖 3- 21 蟬蛻系列作品一之色彩計畫



圖 3- 22 蟬蛻系列作品二之色彩計畫

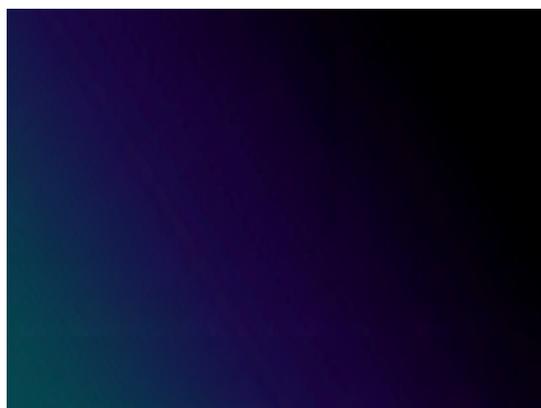


圖 3- 23 蟬蛻系列作品三之色彩計畫

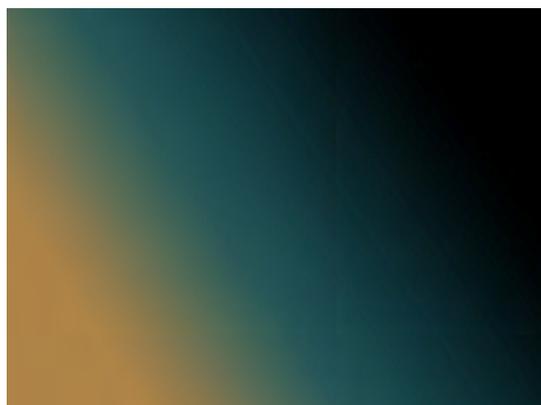


圖 3- 24 蟬蛻系列作品四之色彩計畫

3-4 軟體使用

早期，電腦僅是視覺傳達設計上，作為表現的輔助工具。然而隨著時代科技的進步，電腦軟體的功能已越來越強大——無論是影像處理的迅速性、或修改的便利性都已遠遠超越手繪——時至今日，已儼然成為視覺傳導這一區塊裡重要的表現工具，它甚至讓數位藝術創作有了更精湛的創作表現。基於這種種的理由，於是研究者在此次創作中，還是選擇以電腦軟體 Adobe 公司的 photoshop 軟體作為主要的創作工具。

3-4-1 改變筆刷

一般說來，電腦繪圖主要的缺點是比較難以呈現傳統手繪的筆觸或質感，所以許多從事藝術創作者往往不屑採用電腦繪圖來從事創作，甚至否定使用它的正當性。然而，隨著許多新的、精湛的繪圖軟體的出現，今天我們已經可以運用這些軟體的功能來彌補、模擬這方面的需求。例如在 photoshop 這套影像處理軟體裡，有著能改變繪製筆刷樣式的功能(參照下圖 3-25)，使用者可輕易的透過改變筆刷的形狀、散布、紋理、動態等參數值，來達到想要呈現的質感。如圖 3-26 所呈現的水分渲染效果，與圖 3-27 顆粒效果。

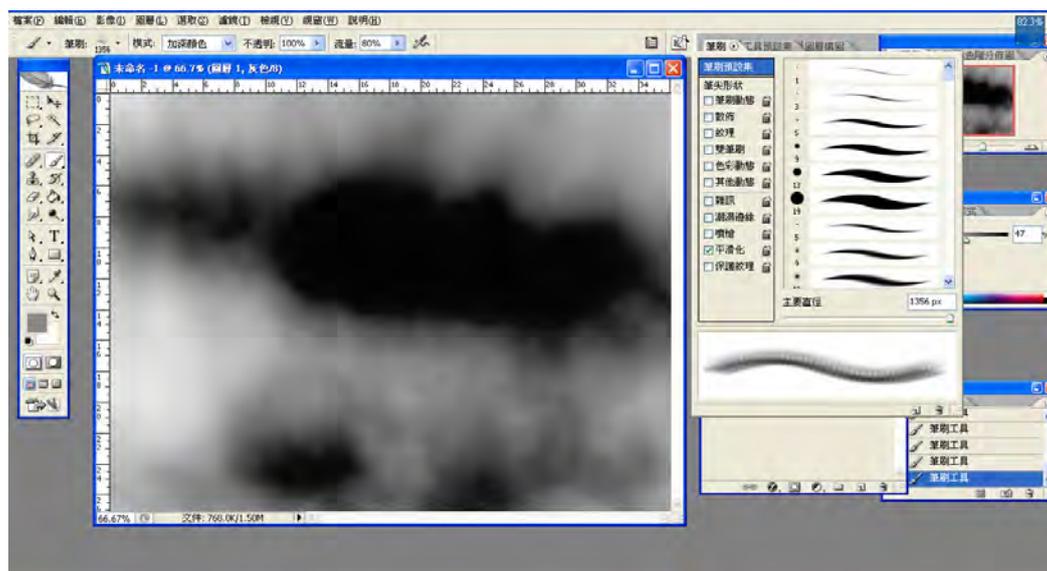


圖 3- 25 photoshop 設定筆刷功能

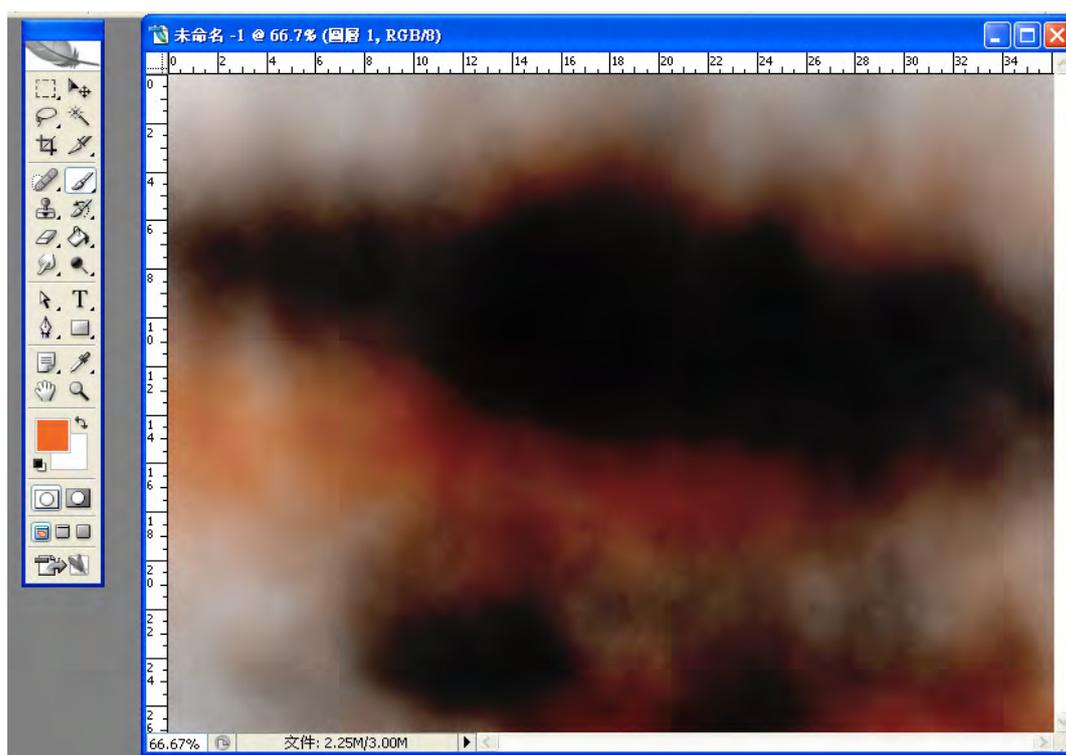


圖 3- 26 筆刷運用呈現渲染效果

下圖為研究者系列作品之一的其中一個角落。在靠近左右兩邊的深紅色地帶，可以看見細微的顆粒狀物體，這些顆粒並非由研究者慢慢一筆一筆點出，而是藉著改變筆刷的形狀，來快速達到研究者想要的質地效果。



圖 3-27 顆粒效果

3-4-2 材質製作運用

在傳統手繪的技術中，想直接徒手繪出自然的紋路、實物的肌理等諸多效果，雖非困難之事，卻相當耗費時間。因此，創作者常會運用一些特殊材料，將之塗抹在畫紙或畫布上來產生一些肌理質感。然而，即使在沒有實際畫體可供創作者利用的情況下，數位影像、電腦繪圖，卻可以很容易地製作出這樣的效果。

在 photoshop 軟體裡，創作者可透過調整圖層的模式（mode）來豐富圖層的層次感、或是加上材質肌理。不過，由於市面上 photoshop 軟體教學的書籍很多，而且許多效果、材質還需要使用者多方試驗，因此在這裡研究者僅例舉應用後的效果圖。

圖 3-28 所示為模擬下雨的空氣中，那種夾雜著雨水與濕潤氣息的質感。此質感的製作，是先將處理過的木材紋路（圖 3-29），壓在渲染過的圖層上方（圖 3-30），藉由改變圖層模式來達到使用者所預期的效果。

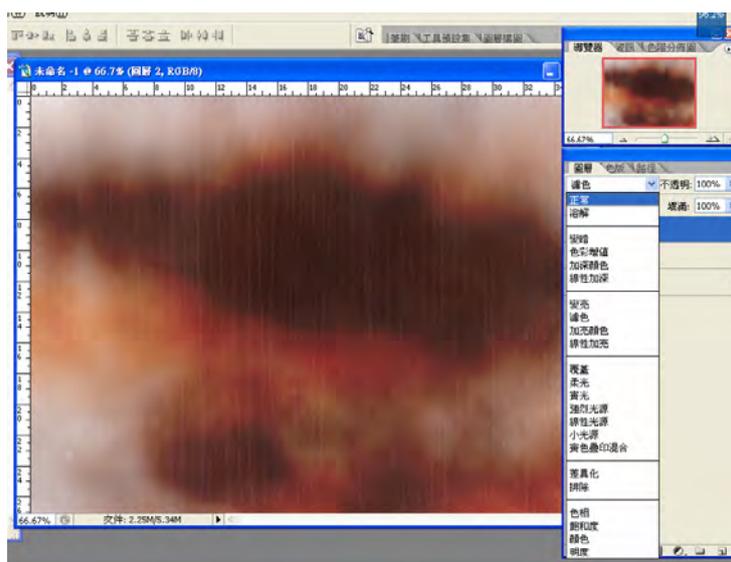


圖 3- 28 雨天的質感



圖 3- 29 木材材質圖層

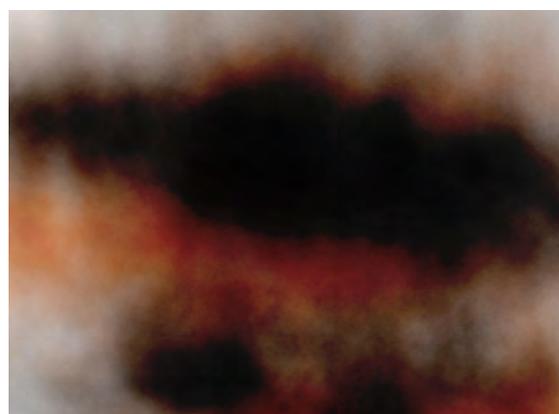


圖 3- 30 渲染過的圖層

圖 3-31 和圖 3-32 為研究者的系列作品之三的某一個角落。兩者的區別只在於有無壓上材質圖層，圖 3-31 尚未壓上材質圖層，圖 3-32 已壓上材質圖層。尚未壓上材質與壓上材質圖層過後顯現出來的質感是截然不同的。加上了材質圖層不僅節省了研究者必須慢慢刻劃出石頭材質的時間，並且，令畫面的層次感更為豐富，畫面中石頭材質的質感也能栩栩如生地被呈現出來了。

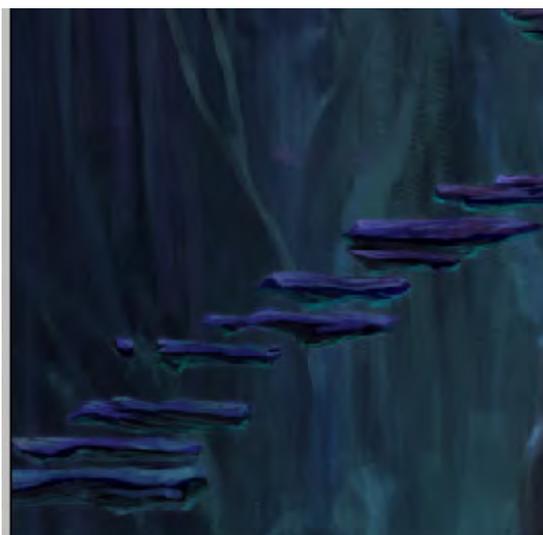


圖 3-31 尚未壓上材質圖層

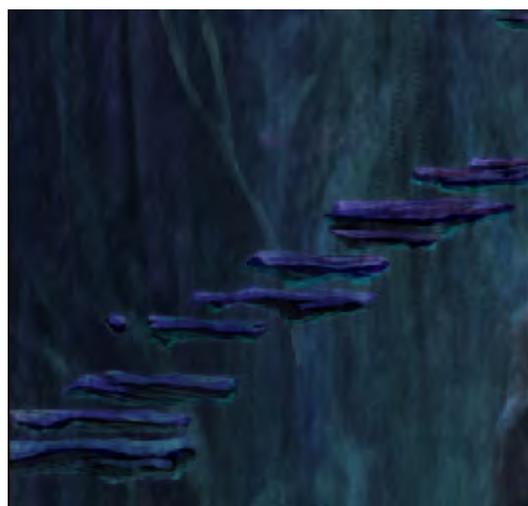


圖 3-32 壓上材質圖層之後

第四章、創作作品與分析

近期，研究者正與人合作進行著一部動畫的創作，其名稱爲「蒼蘭錄 絕無死地」，透過這部動畫的劇本發想、動畫製作，研究者對「死生」有了更多一層的觀感看法。而在進行這部動畫製作同時，研究者亦正進行著死亡主題相關的研究，因此藉著本論文研究與創作機會，研究者將以自我對「死生」的觀點與概念作爲主要創作題材。

4-1 創作主題與形式

本創作作品由「起點與終點」、「時空轉移」、「精神困境」、「生命價值的更高形式」這四個概念作發想，發展出四張爲一系列的平面海報作品。綜括四張作品，研究者將這一系列命名爲「蟬蛻」，並將這四幅系列海報分別定名爲：

1. Descending
2. Permeating
3. Drifting
4. Evolving

概念來源	傳達涵義	主題擬定
起點與終點、時空轉移	出生/另個開始	Descending
精神困境	迷失的內心	Permeating
生命價值的更高形式	逐步確定自我的方向	Drifting
起點與終點	死亡/此次的結束	Evolving

表 4-1 蟬蛻系列創作理念整理簡表

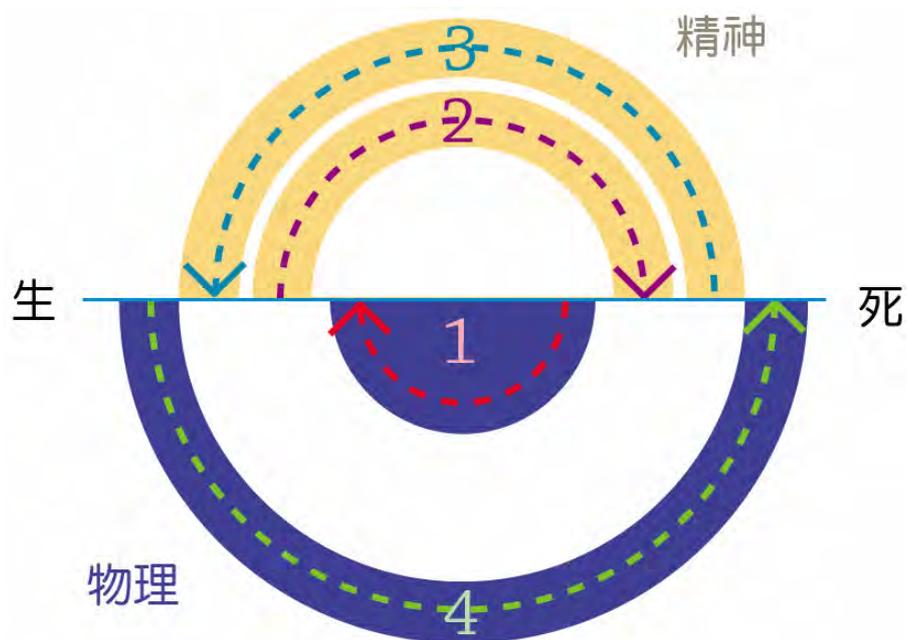


圖 4-1 蟬蛻系列四幅作品概念示意圖

四個數字各自表示四幅系列作品；虛線箭頭表示「趨向」或「至」之意。

4-2 創作作品理念說明與分析

4-2-1 「蟬蛻」系列一：Descending

【表現概念】

在「蟬蛻」系列一裡，研究者想表達的是人生的起點——「出生」。其中，主題的擬定是分別來自於「起點與終點」、「時空轉移」這兩個概念。將人的出生視為這一次的人生起點，而這一次的人生與上一次的人生已不再相同，環境也有所變動，彷彿落下進入另一段時空當中，繼續另一段的轉變過程。

畫面中，所強調的是「墜落」這個動態，為的是用來表現一種「冒險」性。自己是這段冒險旅程的主角，由一個時空墜落至另一個完全未知的時空時，那便是另一段冒險故事的開始。然而由於是未知的境地，因此「墜落」至另一個完全未知的時空，同時帶著「將再度陷於另一段困境之中」的概念。

不過，「墜落」除了代表著上述的含意之外，研究者還延用了佛家針對「人生於世上」的這個觀點。以佛家觀點出發，「生」而為人，實際上是一種還未得道、未跳脫俗塵，必須再進入世間輪迴的循環過程。於是透過這種解釋，研究者將「出生」視為如同再次「落入」這個世界，「墜落」這個態勢便帶著這樣的一個理念。

另外，在畫面背景部分，研究者加入兩座懷孕女人石像與殿堂的形象，除了用來表現這個時空帶給人的，神祕、莊嚴感覺外，殿堂的與石像在畫面上形成如

門一般的形狀，以門的意象表現進入另一時空、進入一片寬廣而未知的領域，而就在這情境之下，我們將隨著唯一的道路——畫面中下方的階梯而前進、而「出生」。

【構成元素與參考圖片】

巨大的懷孕女人雕像、殿堂、人體、樓梯、水。



【色彩應用】

色彩基調以紅色為主，作漸層黑。

整體畫面透過似血的紅來呈現人在出生之前，還在母體體內的情境。接著附以大量的黑，除了營造畫面的神祕感之外，還呈現人在出生前，對即將進入這世界的自己，一切都是未知；最後在畫面中，加入少數艷麗明亮的紅與白，為表現人在出生當下，外在世界的一點一滴，正透過光線而緩緩進入眼簾。



圖 4-2 蟬蛻系列作品一之色彩計畫

【構圖鏡頭與氛圍】

畫面採取遠觀而水平式的第一人稱構圖方式，將視野拉大，讓畫面的兩尊巨大石像完全入鏡，並將主角人物縮小，增加兩者之間的對比，強調雕像與涵蓋兩座雕像的殿堂的巨大，以增強畫面的莊嚴氣氛。

畫面的明暗設定，是由外往內漸漸推亮。以畫面的中央偏上為最亮，安排光線由畫面正上方直射而下，呈現主角人物如同從上方的某處落入這個時空，隨著人物的墜落，光亦透過空隙灑落而下。研究者在主角人物所處位置增加光線亮度，用以提高光線與背景兩者間的對比，來加強畫面的焦點。

【光線涵義與情境示意】

畫面裡，透過光線的「降下」，讓畫中原本應為黑暗的情境，因為光線而逐漸的「亮起」。在此的光線的落下意指為「生命降臨」。

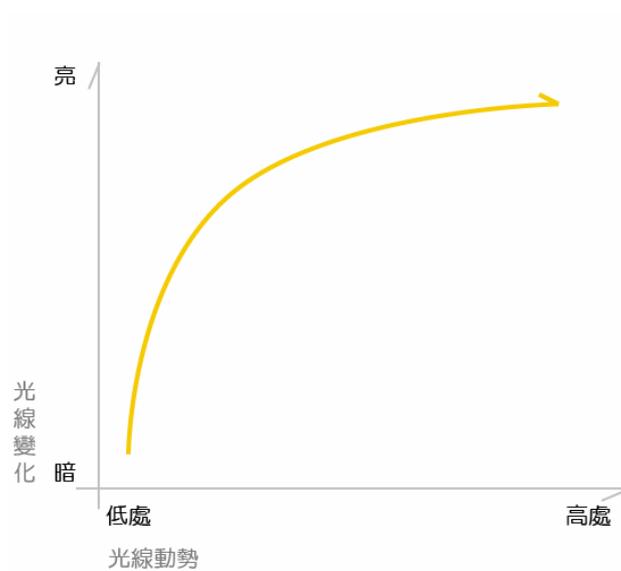


表 4-2 光線動向表

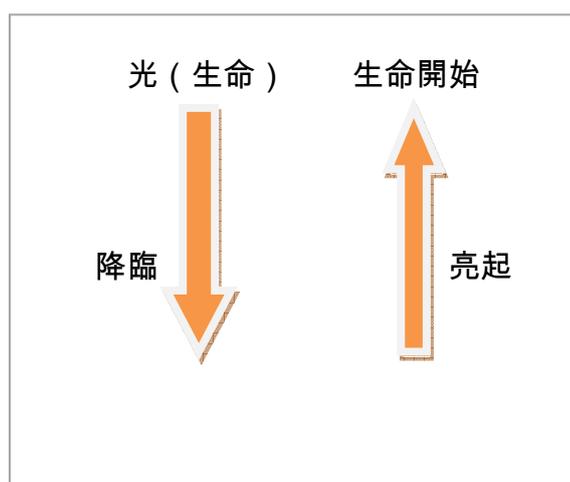


圖 4-3 光線表現情境示意圖

【作品呈現】



圖 4-4 蟬蛻系列一：Descending

【畫面敘述／故事】

不知是作夢還是怎地，雖看似虛幻，卻又有如真實。

無力感襲入體內，再也支撐不住的緩緩閉上雙眼。然而，當黑色籠罩的那瞬間，我可以感受得到一股強大的力量，似乎正拼命的拉著自己，往下墜。

這是哪兒？

那陣困頓與無力似乎消失不見，我張開原已闔上的眼，突然發現，周遭的一切，帶著極端的違和感。

到底是為什麼？

一邊感受到的，是自己的身體正緩緩墜落著。

一邊看過去的，是自己的身體正緩緩墜落著。

那是…自己…？！…沒錯，我可以確定，是自己正緩緩墜落著。那種感覺，就像是抽離般，在穿越無邊無際的黑後，經由另一面的鏡子而看見自己…

終於，那一段漫長得猶如靜止的時空似乎到了盡頭，此時，從腳底下傳來了陣陣冰涼。

像是踏在薄薄的一層水面上。

我看著那個自己，輕輕的轉了一圈，隨著身軀的擺動，腳下激起了一道道漣漪；而就在激起的漣漪將沾濕了腳踝之時，跳躍而起的水滴卻如同蒸發般，隨著那躍起之力，往上飄散不見。

真不可思議。

我伸出手來，想要抓住那些逐漸消散的晶瑩水珠。然而，就在觸碰的瞬間，傳入指尖的，卻是帶著寒意的空虛。此時，我才驚覺，我仍舊不知道身在何處。

抬眼望向四周，殿堂般的印象映入腦海。兩尊巨大的女人石像聳立在兩旁，看似親切，卻又帶著幾分莊嚴，令人肅然起敬。就在這樣靜謐的氣氛之下，忽然間，眼前一道隔空的階梯蜿蜒而來，劃破了先前的寧靜。

這……究竟通往何處呢？

那是一道平淡無奇，由白構成的階梯。然而，卻仍引起我的注意。也許是對於前方的好奇，與在這麼樣空曠殿堂的孤寂吧，於是，我踏出在這時空的第一步，順著階梯，慢慢朝未知的道途前進。

4-2-2 「蟬蛻」系列二：Permeating

【表現概念】

在這個主題裡，研究者想表達的是「迷失的內心」。其主題的擬定來自於第二章文獻裡所提到「精神困境」的這個概念。指的是：即使肉體是「生存」著的，然而，精神上是失落的、內心是迷失的，簡單的說，就是華麗外表之下所隱藏的只是一具被空虛「逐漸銹蝕」的、沒有靈魂的軀體，如俗話所說的「行屍走肉」一般，那它與「死亡」又有何不同？

畫面中藤蔓交織、鬱鬱蒼蒼的黑色森林，代表的是物欲橫流、暗藏玄機的現代社會；樹幹上的亮點用來模擬都市裡，繁複撩人的燈光，暗示著現代這個社會是個繁榮多元化的社會，到處佈滿了誘惑和陷阱。而糾結盤繞的樹枝，黑壓壓的覆蓋在畫面上方，遮住原本畫面上應該有的明亮的陽光與真實的天空，一則用來表示：處在這樣的物欲叢林裡，人的視野很容易會被一些暗藏的黑色勢力所遮蔽而迷失自我；另外還暗指自我的內心也將逐漸被這些黑色勢力給腐蝕。

另外那些樹幹與樹幹之間的空隙，形狀宛如花窗一樣，暗指著在這些窗櫺背後的是一片花花世界；魔幻綺麗般的光芒，透過這些窗傾瀉而下，比擬成那些堆金砌玉的物質享受，無時無刻不使盡渾身解數來誘引我們、「滲透侵蝕」著我們的心靈。於是，當我們毫無警覺地將身與心投入這片「叢林」裡，慢慢受到了那些炫光美聲的瀰漫包圍時，便很容易忘記了自己，忘了該往何處前進，留戀其中，無法自拔。直到有一天，發現這些外在的物質，已無法填補內心的空虛，才想要找尋自己的方向時，那條自己早期所選擇要走的道路已然消失不見了，而自己也已被重重地地圍困在枝葉交纏、密不透風的牢籠中了。

【構成元素與參考圖片】

森林、都市夜景、花窗。



【色彩應用】

色彩基調為紫色，作漸層黑。

整幅作品使用的色調偏向冷色系，在畫面的四周，以及樹幹使用大量的黑藍色，用來呈現神秘而未知、較為冰冷而難以親近之感。

而在樹與樹之間，研究者採用帶有紫色為主調，除了作為承接著上一幅作品的紅色調、再漸層為藍的中間過渡色外，紫色的神祕、魔幻等這些特質還是主要原因，能帶給人迷離的感受。



圖 4-5 蟬蛻系列作品二之色彩計畫

【構圖鏡頭與氛圍】

畫面採取遠觀而偏仰視的構圖方式，以第一人稱的觀看角度進行繪製。除了盡量讓整體視野範圍變大之外，研究者將糾結盤錯的頂頭樹枝帶進畫面中，強調著都市叢林的高聳。樹與樹之間的位置安排，由四周而內漸漸鬆散，利用圖地反轉的概念，在畫面上形成猶如一拱門的樣子；另外，樹枝與樹在畫面上交疊所產生出來的空隙，則化成另外一道道更小的門。

明暗設定以右上為最亮，接著往左下延伸緩緩趨暗。從畫面的左上方起始，以逆光的方式表現，將光線經由樹幹與樹幹間的縫隙透出，一道道的光傾斜而下，帶出視覺上觀看的順序；並將樹幹上的那些、模擬都市夜景的亮點亮度壓低，用避免瑣碎的亮點太突出，過份擾亂視覺的焦點。

【光線涵義與情境示意】

光線在這傳達兩種訊息，一是生活中的聲光美色，意指人正「活」在這樣的環境中；另外，光線由樹叢間的縫隙射入的動態，暗指光線慢慢滲入人心內層，空虛感也隨之擴散，最後心靈因空虛的銹蝕，猶如將被蔓延的黑色枝幹給吞噬。

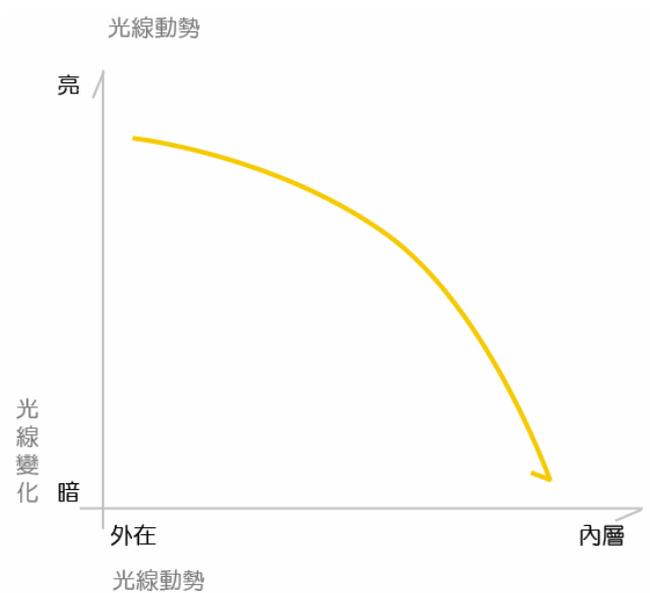


表 4-3 光線動向表

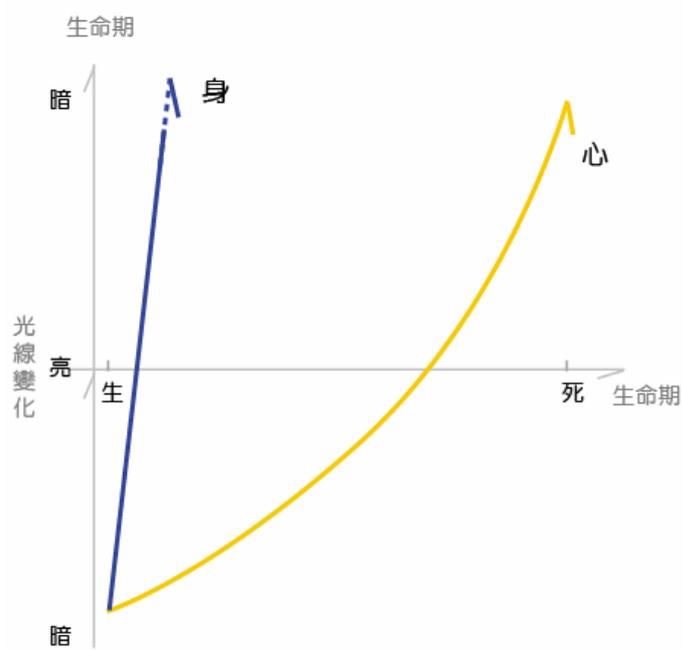


表 4-4 光線表現情境示意表

【作品呈現】

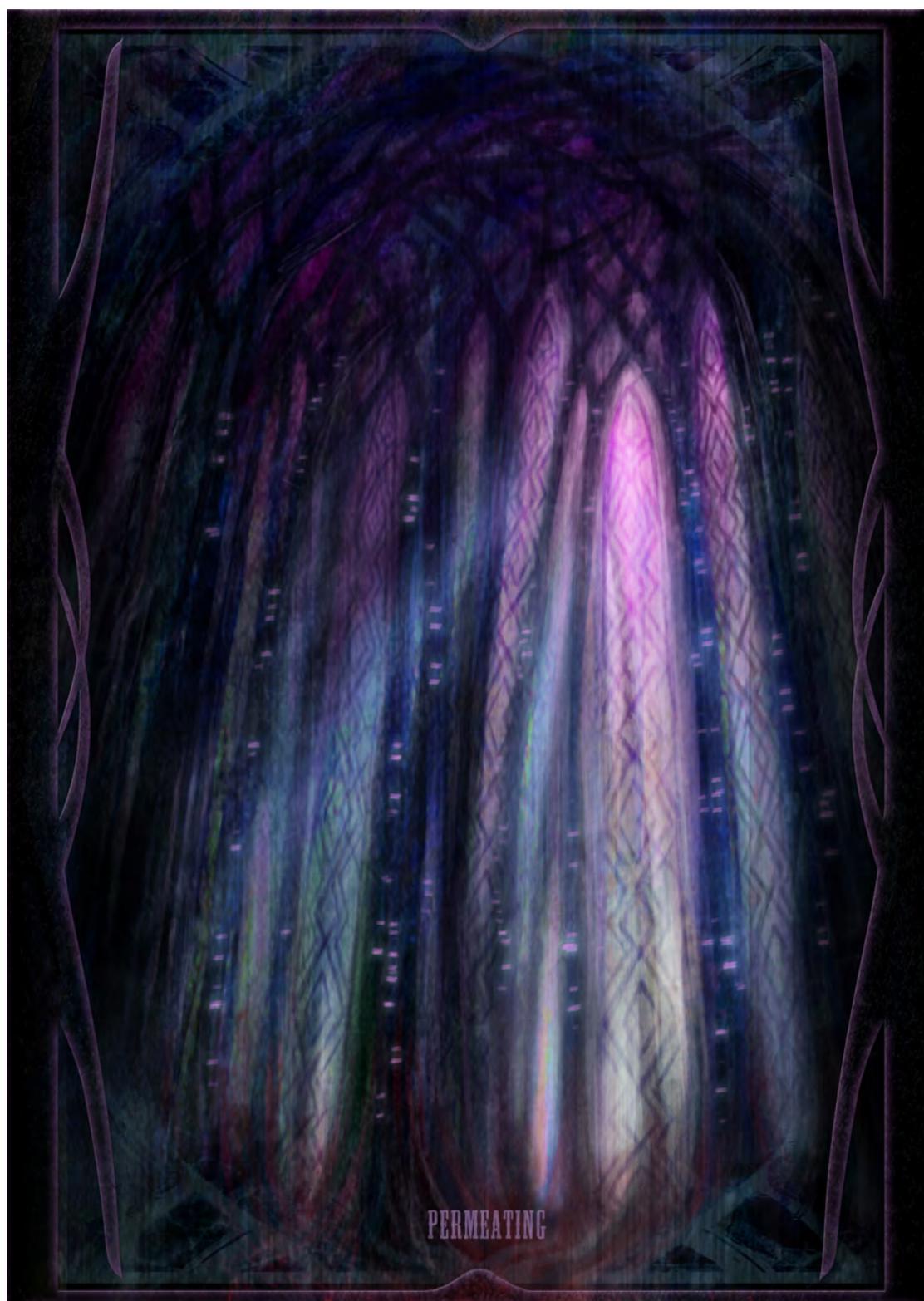


圖 4-6 蟬蛻系列二：Permeating

【畫面敘述／故事】

穿越了無數黑暗、穿越過那莊嚴的殿堂，我開始追尋，追尋一個可以不再「墜落」的「永生」。順著純淨的白梯拾級而上，映入眼簾的是這樣一座由神秘籠罩住的森林。

高大的樹幹，聳立眼前；糾結的樹枝，盤繞在頭頂。一切看似靜悄，耳邊卻傳來忽而活潑、忽而輕柔的音樂，不停的迴響。

過來呀……

一聲撩人的、鬼魅般的低語，夾雜在那片悅耳的音樂裡。

伴著鈴音般的呢喃，眼前令人目眩的光亦隨之閃爍、變幻。我跨出了一步，踏上一片黝黑卻能感受到柔軟觸感的底。

越來越近、越來越近，……。

美麗的窗櫺，交疊在那些樹叢之間，原來，那些交相輝映的光，就是透過這一層層窗櫺傾瀉出來的。即使是來自天上那閃爍的星光，也無法搶走這些窗櫺透出來的眩光的丰采；它身上煥發著的吸引力，任誰也無法將視線移開。

那是藉由著黑的襯托發散出來的，即使有點兒迷濛、帶點陰森，但卻又極端亮眼。

來啊……

又是一聲誘人的呼喚。

曾經被忽略的耳邊呢喃，此時再度喚起了我的注意。我帶著疑惑繼續前進，在撞上那些窗櫺的瞬間，我下意識地抬起雙手往前推了推，沒想到這一推，我卻毫無障礙的穿越了過去。

雖然不可思議，……但卻是千真萬確…

目光，已不知不覺的被這些給深深攫獲。

來時路，已不知不覺的被遠遠拋在腦後。

我不斷的越過一道道如門似窗的樹叢，炫麗奪目的光彩，片刻不離的在我眼前閃耀變幻，時時刻刻在我身旁舞動流竄。

隨著光華而起舞。我興奮地仰起頭，張開手臂，沐浴在絢麗誘人的點點光雨中，盡情地享受著這帝王般眾星拱月的快樂——置身這樣奇妙的世界，不必盡心、無需付出，就有這般享受、收穫；圍繞在身周的一切，只有榮華，沒有醜陋…

小心！那些遮掩藍天的枝桠，那些腐蝕鬥志的光芒！

突然地，一聲冷冷的似有若無的警語，分不清是來自天上，還是來自內心。我驚訝地抬頭，向四面八方望去——

記憶裡的那片藍天已看不見，只剩下黑壓壓的枝幹纏繞在眼前。

一股沁寒的虛無感，湧上心頭。

似是錯覺，黑色枝桠正緩慢的延伸著，就好像黑色的漩渦，要將所有一切給吞噬掉。我此刻才驚覺，這座迷幻之森，看似心中那片神聖之地，但仍舊不是我的歸宿。因為，我心仍有無數恐懼、有尚未填滿的虛空，就如那些黑色的枝桠，正在體內恣意蔓延。

不能再找理由的繼續下去了。

現在，我必須去尋找自己該走的路。

4-2-3 「蟬蛻」系列三：Drifting

【表現概念】

這幅作品的理念承接著上一幅作品而來。經過了「迷失」，接著是「確定自我的道路」。其主題的擬定來自於「生命價值的最高型式」這個概念：當生命遭遇威脅、甚至必須面對死亡時，心由「游移不定」而逐漸「趨於」平緩，最後無所畏懼，爲了心中的那條即使坎坷、危險的理念之路而奮戰到底，這樣的精神，即便是生命體殞落，但仍存在後世人們的心中，這好比梵谷（Vincent van Gogh）所說的：「不要以爲死去的人死了，只要活人還活著，死去的人總還是活著。」簡單的說即是：即使與死亡相擁，但精神卻不死的狀態。

畫面中，一塊塊通往洞口的石階懸浮在半空中——象徵通往光明的道路是極盡險阻和不確定的，是危機四伏的。石頭雖看似幾乎靜止在半空中，但卻是懸浮著的，即時腳步沒有踩空，也無法預測踏上去時，會發生怎樣的狀況。何況山壁裡還隱隱約約地躲藏著死神猙獰的形象，這正象徵著在我們追尋理想的同時，除了當前腳下的危機外，在某一個很容易被我們忽略的角落，很可能還潛藏著更可怕、更致命的危險——甚至是死亡的威脅。盤繞在畫面右上方、密密麻麻的樹根，以及中景處的深淵溝壑，與洞口的明亮作對比，前兩者用來表現：在尚未達到理想前，人人一定會經歷到的那些揮不去的陰霾，以及壓得人喘不過氣來的沉重壓力；後者則是在提醒、並暗示我們：即便那片光明是如此遙遠、如此難以到達，但是它的確就在前方！不需再讓那些恐懼、壓力脅迫自己妥協、讓自己游移不定，若能無所畏懼，即使面對死亡也繼續往前，直到最後便得已通向「出口」而獲得解放。

【構成元素與參考圖片】

洞穴、石壁、石頭、死神、盤繞的樹根、瀑布。



【色彩應用】

色彩基調為深藍色，作漸層黑。

整幅作品使用的色調為冷色系。研究者除了使用大量的深藍色、藍綠色外，還在畫面的四周，使用大量的黑色，將整體覆蓋在混著黑色的藍與綠色之下，用來表現環繞在那空間裡，濃郁的冰冷感，以及那空氣裡，瀰漫著的那一股危險與壓抑的氣息。在畫面的下方，研究者將原本深藍色的調性，漸漸轉變為明度比之於深藍較高的綠色調，使得畫裡的深淵深處，看起來好像有一股幽暗的綠色光芒，正從底下直透而上，而讓畫面帶著詭譎的氣氛。此外也藉由這漸層的綠，將畫面中的前景石柱與中景的石壁拉開距離。



圖 4-7 蟬蛻系列作品三之色彩計畫

【構圖鏡頭與氛圍】

畫面採取遠觀而水平的構圖方式，以第一人稱的觀點進行繪製。以洞口處為最遠景，中景是洞窟的石壁，近景則是一根根的石柱。

研究者藉著蜿蜒的浮石，從遠延伸到近，來表現畫面的景深，並用以凝聚視覺焦點，帶出觀看的順序。在畫面上方，研究者穿插盤繞的樹根在石壁之間，並由石壁延伸而下，以帶出緊繃的壓迫感。中景的瀑布被拉長，用來表現淵壑之深，並以水流向下的動勢，表現出地形的高低。

畫裡，研究者一方面將整幅畫最為明亮的地方安排在洞口，其餘的都用暗色調來處理；另一方面並刻意縮小洞口的範圍。其主要目的是為了強調：光明就在遠遠的出口處，而且藉著周遭被黑暗籠罩所烘托出來的不安感，營造出令人畏懼的危險氣氛。至於畫面下方深淵處，研究者提故意提高些許亮度，以相異於畫面中央石壁、和畫面前景處石柱的亮度。這樣做，除了可以營造出些微的光感之外，還可以將前景與中景區隔開來。

【光線涵義與情境示意】

光線由遠處照射進洞口，暗指著「光明」在遠處，自我的目標就在那一頭；爲了追尋自我而與危險重重的「黑暗」奮戰到底，這樣的精神，即便是與死亡相擁，但是精神卻不死。

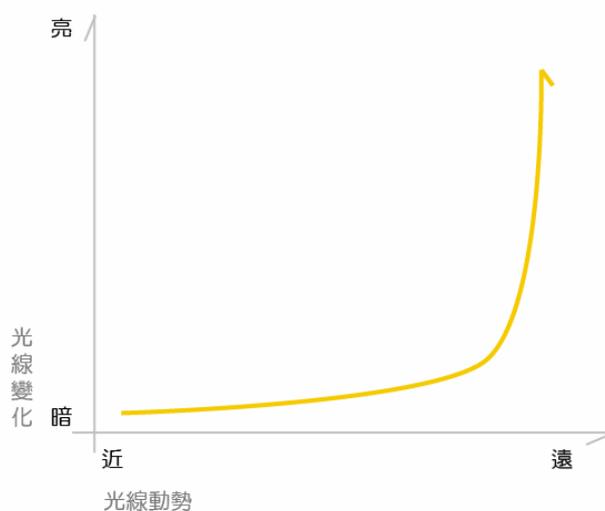


表 4-5 光線動向表

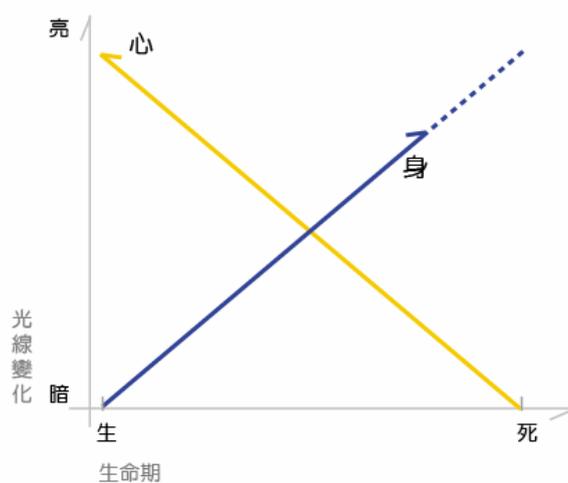


表 4-6 光線表現情境示意表

表中藍色虛線意指可能「趨向死亡」而非「必定死亡」

【作品呈現】



圖 4-8 蟬蛻系列三：Drifting

【畫面敘述／故事】

甩開了那些無邊蔓延的黑，鬆了一口氣，我微微一笑的看向前方——
一道細小微弱的光線，在彼岸的那端與自己的心相呼應。

好熟悉…好親切…

無庸置疑，那就是我長久以來所追求的。

是的，不能再猶豫了。

雖然，橫亙在我眼前的——是見不著底部的深淵溝壑，但是，我難道可以因此就放棄嗎？

洞口附近的那道瀑布，不斷在往下沖刷，既看不見激起的水花，也聽不到碰撞的聲響，可見這山谷有多深；幽暗的綠色光芒，由下方直透上來，令人毛骨悚然。

這拾級而上的階梯是一塊塊零散的碎石拼湊而成的，詭異的是，它竟然是懸浮在半空中。

為何懸浮在半空？實在是無法用邏輯去推敲出的，此時它不正緩慢漂移、甚至幾進靜悄悄、一動也不動的停留在那裡嗎？那架勢彷彿埋伏者的姿態，正屏氣凝息地等待著獵物自動送上門來般地令人不安！

以緩緩的速度繼續蔓延的藤蔓、鬚根，緊緊地纏繞在石壁上，狠狠的將根部往隙縫內刨，黑壓壓的一片，像是一隻隻匍匐在暗處、伺機而動的怪物，一股壓迫感凌逼而來，沉重得令人喘不過氣來。

最令人感到不寒而慄的還有那潛藏在峭壁陰暗處的人形偶——死神。雖然，即使身著與峭壁型態相仿的長袍、很難讓人意識到祂們的存在，然而，祂們在黑暗籠罩的空間裡，突然閃動一下的祂們特有的血紅光芒，暴露了祂們的蹤跡。

呵！……，手持巨鎌的你們，這個訊息，是一種警告、威脅、引誘還是等待？……而今，我已不再是從前的那一個我了，對你們來說，這樣靈魂，還會是你們的美食佳餚嗎？

我再次地微微一笑，不確定是嘲笑自己的胡思亂想，還是提振自己士氣，我搓了搓自己冰冷的雙手，將雙手合攏，低下頭吹出一股暖氣。

請保有一顆無懼的心持續下去吧！那麼，一切的黑暗勢力便絲毫無法阻止你了。就算是面對死神的挑釁，也可以坦然面對，因為你有目標！所以，不用猶豫，繼續不畏地前行……

——我不斷地鼓舞著自己。

於是，曾經一度佇足的我，終於下定了決心。在這個密不透風、暖陽也絲毫透不進來的洞穴裡，任由著冰冷刺骨的空氣，深深扎入衣服、皮膚裡，我拉起衣領，微微地俯下身、拱起背來，小心翼翼的踏出第一步，往前邁進！

不能猶豫，不能恐懼，我必須無視於周遭那些冷峻的威脅，每個步伐一定要穩、絕對要堅定！

就在接近洞口之際——突然，腳下的碎石猛烈搖擺、咆嘯的風聲在耳邊擴大，倏的一瞬間，一道光芒迎面而來，刺得令我睜不開眼睛。我，用力地一躍，我看到了……

4-2-4 「蟬蛻」系列四：Evolving

【表現概念】

在這幅作品裡，研究者所要表現的是生命最後的狀態——「死亡」——生命「殞落」。其實，研究者這種想法是源自於「起點與終點」的概念。將「死亡」的這個自然現象，當作人生的最終點，但是這個終點又不僅僅只是終點，還隱含著另一個起點（狀態）開始的含意。簡單的說，「死亡」只是生命「循環」過程的其中一個部分。

畫面上，研究者以「水」為畫面的主要背景，將主角人物安排在畫面中心偏下之處，使其身體彎曲似沉睡貌，並以浮在四周的泡沫，表現主角軀體正緩緩沉入水底的動態，用以呈現趨於「死亡」的狀態。「水」，本是孕育自然萬物的場所，即象徵著——萬物生命的起點。然而研究者為何將終結的生命擺在此處？正是要表達「生命終結於生命開始之地」這樣的想法，暗示著「回歸」與「循環」的概念。其實，這樣想法乃近似於道家所提及的觀點——生死如一。

而佔有畫面絕大面積的「漣漪」這個元素，是用以表現「被某種事物」觸動後產生的狀態。一般說來，水面所以平靜無波，是因為尚無「事件」發生；水面一旦激起漣漪，則代表某「事件」正在發生、或是已經發生。而研究者將主角人物擺在畫面中的漣漪位置之下，並與一條條帶狀物的延伸範圍做重疊，是爲了讓觀賞者產生「激起漣漪的來由」這樣一個聯想。至於此處的帶狀物，意指爲每個人、每段不同人生的道路；其以激起的漣漪爲中心，向四面八方延伸而出，除了包含這些道路以通往漣漪中心爲終結的意義之外，還帶有藉由中心再通往四面八方之意。

【構成元素與參考圖片】

漩渦、漣漪、輸送帶、海草、水。



【色彩應用】

整幅作品所使用的色調是由冷色系趨於暖色系。

畫面中，由畫面的下方——即水越深之處，推至畫面上方——也就是接近水面的部分，在這兩者之間，研究者將色彩作了轉換，如此一來，水的層次便能比單一用色更加豐富；再者，因考量到越接近水面，能照射到的光線較充足，因此，研究者在接近水面的地方，選擇比綠色調較為溫暖的黃色調當作主色，從畫面下方的深色綠作漸層到黃色，讓水的深淺度更明顯的表現出來。

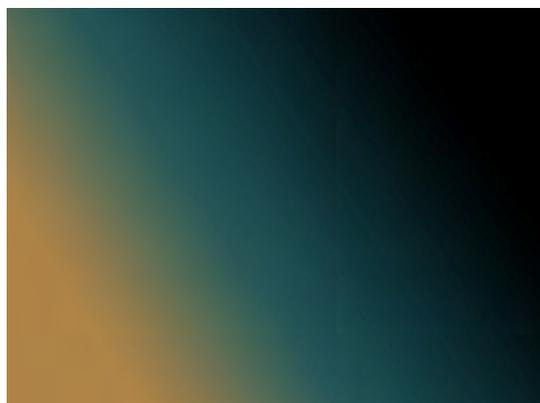


圖 4-9 蟬蛻系列作品四之色彩計畫

【構圖鏡頭與氛圍】

在這幅作品裡，研究者採多重視點的第三人稱角度來描寫。

爲了讓畫面上方的漣漪能夠明顯的被分辨出來，除了採用俯視的角度來描繪漣漪外，研究者還讓漣漪的涵蓋範圍，擴大到幾乎占畫面的一半篇幅，用以強調漣漪被激起的那份動勢。爲了讓畫面中扭動的海草、與蜷曲的主角人物的姿態可以很容易被分辨出來，因此研究者針對這兩個物件採取不一樣的，也就是水平的角度來描繪。由於是角度不同，因此研究者最後將漣漪的範圍延伸出去，以涵蓋到海草與人物的部分，讓兩者的部分影像有所重疊，用來彰顯主角人物是包含在這整個空間之內。

畫面整體從上而下，明度由亮漸漸壓低，表現出水的深度：越靠近水面，則越接近光線能照射到的範圍而越明亮，反之則越暗。在畫面細部的地方，研究者將明度作細微調整，來隔開物品與物品間的空間距離感：畫面中，對比最強烈處是激起的水珠，爲的是讓視覺焦點凝聚在此，來強調有「物品墜入水裡」的事件產生，才會激起漣漪。另外，以漣漪爲中心所加入的一條條的帶狀物，越靠近中心明度越高，如此方能讓這些帶狀物看似往旁擴散、卻又似往內集中，來表現一個像「離心」卻又可能是「向心」的動態。順著帶狀物延伸而下的主角人物，研究者故意降低其明度，以避免干擾視覺焦點。

【光線涵義與情境示意】

此幅作品中，光線除了表現水的深淺度，另外越亮處則指越接近將要開始的另外一段生命，反之越接近暗處則表示越接近生命的結束。

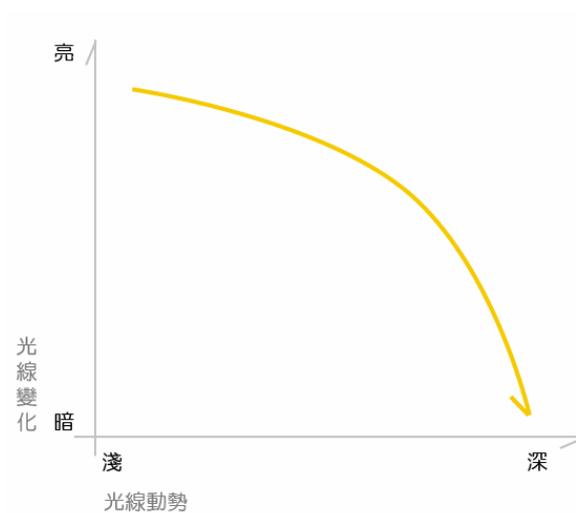


表 4-7 光線動向表

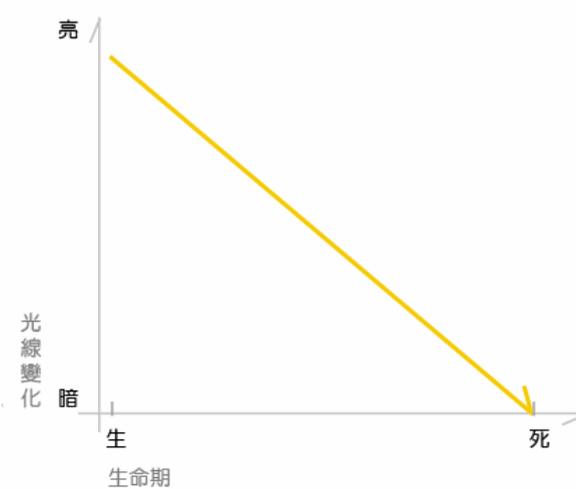


表 4-8 光線表現情境示意表

【作品呈現】

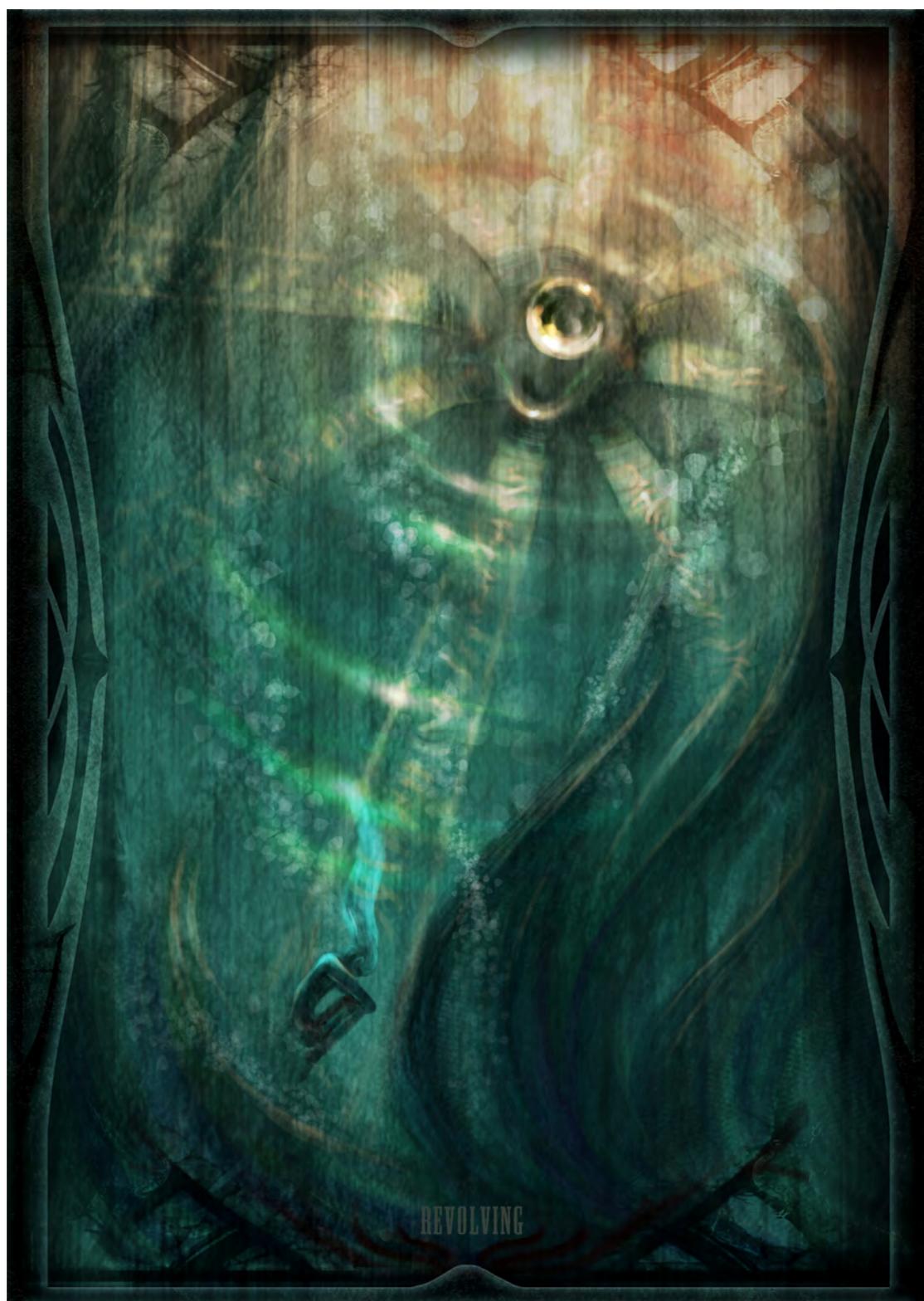


圖 4-10 蟬蛻系列四：Evolving

圖：蟬蛻系列四：Evolving

【畫面敘述／故事】

白得耀眼的光芒，倏地綻放。

瞬間，我便被吞沒在其中。

——撲通——

直到神智回復之際，我才注意到眼中那印在腦海裡的倒影。此時，一股熟悉感油然而生——那樣注視著、與被注視著的感覺，就好像被抽離般的，經由另一面的鏡子而看見自己——

看見自己正緩緩的往下落去……。

感受自己正緩緩的往下落去……。

與那時候一樣……一樣的感受、一樣的情境……。

這時，耳畔傳來一連串的輕微聲響，中斷了我的回憶。似乎是空氣化爲一顆顆的泡沫，不停的往上蒸散而去。

原來…這是在水裡…？

然而，令人疑惑的是，既然身處於水域之中，卻爲何感受不到一點點冰冷的窒息呢？

……

無從深入思考，一陣陣暈頓不停襲來。

也許是眼前那一片片隨著波流搖曳、巨大柔軟的綠色水草，像母親般的雙手，伸展懷抱溫暖了我；也也許是伴隨著泡沫蒸騰的，那一聲聲緩慢如同搖籃曲般的節奏，不停輕輕拂過我的臉頰，安撫著我這一顆浮浮沉沉的心。

——或許是因爲如此吧，即使在這裡，也感受不到那股窒息的寒冷——我用豐富的想像來回答自己。

也許……就是如此吧……

無法繼續思考了，放鬆下的心難以再提起。

耳畔那一聲聲，在腦內一遍又一遍迴旋著的聲音，似乎漸行漸遠。

四周逐漸歸於寧靜，而這樣的寧靜，一次又一次的平撫著我內心，然後，我緩緩的閉上眼睛……。

第五章、結論

「死生逾境」，是個人從藝術表現的觀點做出發，把前面所提及的文獻的觀點與個人的概念相互融合，當作創作靈感的主要來源，所創作出來的系列作品。對本人而言，這真是一次很不一樣的創作經驗。而且透過此次「創作題材研究、瑣碎概念的整理與整合、文獻收集與探討、創作發想」等研究過程，研究者對於從事藝術創作工作也有了更深一層的領悟。

以下便是研究者在做這一次研究過程中所獲得的結論：

5-1 創作發現

1. 事前準備：

每個人所擁有的「創意」都是無窮無盡的，如何才能讓我們的創意源源不斷地被挖掘出來呢？除了隨時隨地關懷周遭、仔細觀察生活以外，研究者認為最好還能針對自己想要創作的題材，進行事前的收集和分析，多方去收集一些相關或類似的作品；深入的去分析、了解這些創作者對於這個議題的看法以及他詮釋的方式，這樣做不但能觸發自己創作的靈感、而且也能藉此來審視、加強自己創作的深度和完整性。何況，在廣泛的認識、吸取了其他各種不同的觀點之餘，更能進一步豐富日後自我創作的題材和視野。

2. 工具選擇：

個人認為對於甚麼樣的創作，需要運用甚麼樣的工具來製作，才能達到最好的效果，其實並沒有一定的準則可循，這還是需要看創作者本身，對這項工具的使用是否熟悉來決定。使用熟悉的軟體或是工具，在創作上勢必事半功倍。有時候，甚至只是某些小小技巧的掌握和運用便能大大加速創作的速度、增強整體的效果。所以，如果你使用了不熟悉的軟體或是工具，反而容易出問題卻找不到方法解決，或是嚐試半天也製作不出自己想要的效果，而增加創作的困難度。所以，從事創作的作者在工具的選擇上是需要相當慎重的，而且使用上要求絕對熟悉更是不可小覷的條件。

3. 扎實的基礎與涵養：

除了事前周密的準備，選擇自己最熟練的創作工具之外，最重要的還是要回歸創作者自身，擁有堅實的創作能力與豐富的學養。即使創意很獨特；工具再好、再齊全；工具的使用再怎麼熟悉，若創作者本身沒有紮實的繪製技巧，沒有足夠的美學涵養，依然無法令自己的創作有傑出的表現，讓作品表現不凡。因此，為了讓自己的創作能更上一層樓，創作者本身平日除了勤於磨練自己的技巧之外，還需廣泛地涉獵、多方地充實各方面的知識，培養色彩、空間等的敏銳度，以提升自我在創作旅程上的能力，將天地間的至真、至善、至美，發揮到最淋漓盡致的地步。

5-2 後續創作

像「用繪圖藝術來表現生死」這樣的議題，所能探討的範圍事實是很廣的。唯其甚廣，所以，在時間與能力的限制之下，本次研究者所能探討的範圍其實只是九牛一毛，是很有限的。僅以創作者本身從設計、藝術上的表現觀點，融合其他文學藝術作品上，針對概念形成與自我概念相關的、或是具有類似性的表現觀點學說與作品等這些方面來探討，也因此研究者希望未來，自己還能針對這樣的議題作更廣泛的探討和研究。

再者，此次系列作品裡，研究者僅大致將人一生的過程，分割出四個階段的不同心境、生理狀態來解讀創作者的創作理念，然而實際上，就僅以「人生階段的生理或心理變化」這個方向來看，所能探討的空間也還很大；而且，在這四幅系列作品中，研究者還先發想一段簡短的故事，之後才透過故事中的敘述，開始聯想畫面。因為是「故事」，也因此就連成了「一段時間」的概念。然而，任誰都清楚，要「以平面的單幅作品來表現一段時間裡的一段故事」，其實是很不容易做到的，所以作品未能盡善盡美是可想而知；且，現代數位影像處理的機能是相當強大的，相對來看，平面傳媒的效果就相對的變得更有限；而今日，研究者本身有幸成為這塊數位動畫產業領域的其中一員，基於這些因素，因而期盼自己日後，除了還能繼續延伸發展這一系列、這一方向的創作作品，並能更細部、更完整地繪製出故事的內容，並且將之製作成一系列的數位動畫作品，加入影音效果，而不再只是平面的、視覺上的體現。

參考文獻

參考書目：

周何主編，《國語活用辭典》，五南圖書出版，1990

梁美儀、張燦輝編，《凝視死亡—死與人間多元省思》，香港：中文大學出版社，2005

尉遲淦編，《生死學概論》，台北：五南，2000

歐陽可興著，《生死的另一層意義》，香港：中華書局，2005

白格門著，黃美序譯，《白格門戲劇選集：第七封印》，台北：驚聲文物，1973

陳少聰譯著，《柏格曼與第七封印》，台北：爾雅，1986

陳戰國、強昱著，《超越生死—中國傳統文化中的生死智慧》，河南：河南大學，2004

劉小楓著，《詩化哲學》，濟南：山東文藝，1986

王爾德著，程騏譯，《王爾德故事集》，台中：三久，1995

謝冕、唐曉渡主編，《與死亡對稱—長詩、組詩卷》，北京師範大學出版社，1993

陸揚著，《死亡美學》，北京：北京大學，2007

艾麗森摩根著，屈貝琴譯，《認識死後的世界》，台北：校園，1999

馮滬祥著，《中西生死哲學》，台北：台灣學生，2005

懷特佛得著，《席勒》，王昭文譯，台北：遠流，1997

陳彬彬著，《藝術裡的地獄天堂》，台中：好讀，2005

參考期刊：

曾豔冰，《論波伏瓦的《人都是要死的》》，東方論壇，1995 年第二期

馬步雲，《一個孤獨杳然虛無人生—評波伏瓦《人都是要死的》主人公福斯卡》，遼寧師專學報，1999 年第二期

楊傳鑫，《活著，做一個人—評波伏瓦的《人都是要死的》》，江漢大學學報，1989 年第一期

馬建高，《藝術家死亡意識的美學體現》，鹽城師範學院學報，2001 年第 21 卷第三期

參考論文：

徐志杉，《作為哲學問題的生與死—兼談晚期希臘哲學》，東北師範大學碩士學位論文，2007

董敏，《超越死亡—論加西亞馬爾克斯創作中的死亡主題》，山東師範大學碩士學位論文，2005

謝昌任，《新約「死亡」概念及其生死教育意涵之研究—以耶穌與保羅為例》，南華大學生死學研究所碩士論文，2003

牛慧玲，《《存在與時間》中的死亡問題》，山西大學哲學社會學院碩士學位論文，2005

邱婷婷，《莊子生死觀與《莊子》散文創作》，福建師範大學碩士論文，2007

參考網站：

《佛洛伊德「死亡本能論」的動態模擬》，陶在樸（1998），2009.1.1，
<http://www.nhu.edu.tw/~lifedeath/data/%A4%E5%C4m/87%A6~%AC%E3%B0Q%B7|/%A6%F2%AC%A5%A5%EC%BCw%A1u%A6%BA%A4`%A5%BB%AF%E0%BD%D7%A1v.html>

《Dance of Death》，維基百科（2008），2009.1.4，
[http://en.wikipedia.org/wiki/Dance_of_Death_\(album\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dance_of_Death_(album))

《地獄》，維基百科（2009），2009.1.4，
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9C%B0%E7%8B%B1>

《電影與神學－第七封印》，蒙福應許之家（2007），2009.1.4，
http://tw.myblog.yahoo.com/jw!RqClaTeABQOV12keBJtsx_8-/article?mid=180

《地府十王圖》，東密佛像圖集（無日期），2008.12.31，
<http://image.bukon.idv.tw/image.php>

《中國古代法、宗教與國家－以地獄審判的發展為中心》，陳登武（無日期），
2009.1.4，proj1.sinica.edu.tw/~leghist/1215meetings/08.pdf

《埃及宗教》，線上大英百科全書（2009），2009.1.4，
<http://wordpedia.eb.com/tbol/article?i=023629>

《The Book of the Dead》，THE PHARAOHS CLINIC（2005），2009.1.4，
http://library.thinkquest.org/C005492/HTML/book_of_the_dead.htm

《埃及神話》，維基百科（2008），2009.1.4，
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%9F%83%E5%8F%8A%E7%A5%9E%E8%A9%B1>

《太極》，維基百科（2008），2009.1.7
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%AA%E6%A5%B5>

《曾文正公嘉言鈔》序，維基百科（2009），2009.1.9，
<http://zh.wikisource.org/wiki/%E6%9B%BE%E6%96%87%E6%AD%A3%E5%85%AC%E5%98%89%E8%A8%80%E9%88%94%E5%BA%8F>

《Phase (matter)》，wikipedia（2008），2009.7.25
http://schools-wikipedia.org/wp/p/Phase_%2528matter%2529.htm