

大學生對死後世界之圖像表現研究

The Image Presentation of After Death in College Students' Paintings

葉宗和

Tzong-Ho Yeh

南華大學視覺與媒體藝術學系 副教授

摘要

圖像自來具有「成教化」之功，以表現或傳達出作者心中對事物之體悟與認知，可成為視覺性、象徵性、表現性之審美對象。圖像與文字不同的是它有助於表達深奧難明的觀念，當圖像主題以生死作為表現對象時，或然有些是杜撰而來，但那種透過心中悸動所傳達出來的圖像視覺既深且濃。

本研究旨在探討大學生利用圖像來呈現死後世界，經由文獻蒐集、歸納分析與圖像解讀法，分析其生命觀、死後世界觀、死亡形色象徵等議題。研究結果發現，多數大學生仍對死亡抱持負面想法，多少會受到生死輪迴影響，認為死後世界會不停延伸而具有指引作用，更將時時懷念生前的美好回憶。而圖像造形中以人或人體最多，自然景觀次之；色彩則以黑、白、藍為最多，紅、黃、綠次之，除表現黑暗或死亡意象外，也時時渴望重生希望與死前眷戀，不僅忠實呈現作者的內心思維，也顯示出不同的生活經驗與生命態度，而逐漸成為一種基礎性的生死教育。

關鍵詞：死亡、死後世界、圖像、表現

Abstract

Image is used to be a function of moral education which expressing experience and cognition in the author's mind, with an aesthetical object by visionary, symbolism and expression. Image and words are different, and image help express presentation of depth concept, and using life and death as the subject or maybe some by fiction, however the visual image through heart beating not deeply but strongly.

This study is to explore the world image of death from college students' viewpoints, which conducted collection of Literature Review, induction analysis and iconographic analysis, after death viewpoints and symbolic death imagery. The findings is that most students have negative thinking on the death topic, more or less affected by carnation of life and death, they think there is non-stop function of extension and induction in the death world with the sweet living memory time by time. In the numbers of those images, the first one is people figure or human body, the second is natural landscape, in the colors, the first one is black, white as well as blue, the less is green. Exception of presentation of dark and death, they always desiring rebirth and longing life before dying, not only expressing the author's mind faithfully but also the different life experience and living attitudes, forming a base of "life and death" education gradually.

Keywords: death, after death world, image, expression



一、前言

1. 研究動機

唐人張彥遠《歷代名畫記·敘畫之源流》有云：「夫畫者，成教化，助人倫，窮神變，測幽微，與六籍同功，四時並運。」¹成教化，是說明繪畫藝術在教育上的功用；助人倫，則是說明繪畫藝術在群體生活中的功用，而建立了兩大文化目標，也完成了藝術本性價值。中國自古即流傳了許多關於天堂跟地獄的相關圖像，透過圖像解讀前人的歷史與想法，進而解讀這些圖像扮演的角色，完全見出道德教育與殷鑑誠慎之光輝。看到天堂的圖像，心中不免油然而升起期許為善可以前往極樂世界；見到地獄的圖像，則可告誡自己不能心存歹念或為非作歹，否則將會墜入黑暗的罪惡深淵。由此可見，圖像比文字更能夠透過視覺而深入人心，並且進一步地出現教化的功能，當然也深深影響我們的生活觀念，而產生一股社會的優質範式。

台灣島國文化受到外來移民影響甚大，所以人民的信仰也顯現得相當多元化，因此各地廟宇、道觀與教堂林立，其中即有許多的天堂與地獄的圖像表現，不僅可呈現為裝飾美感，亦可發揮為宗教之終極境界。那種振懾人心的圖像視覺或主題表現，總會令人駐足觀望，久久不忍離開，而成為視覺性、象徵性之審美對象。但如何化為實際存在於人的道德意識中而發揮真正的教化功能；或因生長環境與背景相互交錯之下所形成生死觀念，產生正面而有意義的潛移默化，誠為值得本研究探索之動機所在。

圖像帶有強烈的視覺吸引與無限的想像空間，其反應出的感染力也是文字所無法比擬，透過不同的主題圖像，將可了解不同文化背景特定觀念。因此本文的研究動機所在，旨在透過死亡主題的圖像解讀與分析，藉以了解現代大學生對於死後世界的想像與認知，有助於生命教育的提升與關懷。

2. 研究目的

本研究主要訴求重點，在於生死意象圖背後的生死意涵，並透過不同的造形、色彩分析，來探討其生死觀念之形成原因，進而認識大學生對生死觀念的認知程度，也有別於以往的文字探討，並希冀達成基礎性的生命教育。其研究目的如下：

- (1) 藉由各種有關生命或死亡的文獻、圖像的歸納與分析，彙整並建立脈絡式的生命思維。
- (2) 解剖出大學生對未來死後世界的想像與期待，達到生命教育的終極目標。
- (3) 試圖解讀大學生死亡主題圖像表現與畫者想法間之連結性關係。
- (4) 試圖瞭解現代大學生的生命觀，進而探討國人生死觀念之美學意涵。

3. 研究範圍及限制

(1) 研究範圍：

本研究係以南華大學視覺與媒體藝術學系一年級 28 名學生為研究樣本，主要基於該系學生受過較專業的美術創作訓練與美學涵養，且對於圖像視覺較有認知的能力，能輕易地表現出心中的死後世界景況，而避免流於塗鴉式、原始式的圖像思維。

本文所稱的「圖像」，主要是指經由創作者以思考、媒介及技法所創造而成的平面繪畫作品。

¹ 轉引自徐復觀，《中國藝術精神》，台北市：台灣學生書局，1988，頁 269。



(2) 研究限制：

本文研究對象的年齡層約為 18 至 20 歲，來自台灣全省各地，受家庭、社會、區域等環境下影響，所闡述出的死後世界往往是較主觀的。不過大學時期正值成年前緒階段，思想或行為方面都已較成熟，故以此為研究對象應是別具意義性與專業性的。

本研究係以圖像解析法作為主要研究法，由於其中的造形與色彩繁多且差異性很大，歸納分析時將採較具研究價值的樣本，希望能輕易地與圖像意涵連結，並將誤差值減至最低。

二、文獻探討

1. 生命與死亡

余德慧教授說，年輕時迷信「科學」，對看不見的「精神」置若罔聞，當時研究的是「沒有心的心理學」，那是一種沒有血肉的知識遊戲，拯救不了生命的煩憂。後來他慢慢轉向，開始安靜地看人，而這幾年他更走進安寧病房去，看盡生死之間的各種故事，對生命、對死亡、對人的心靈狀態，有了更深刻的體悟。生死之間沒有界限，過去跟未來也都在此刻的瞬間。生命是以「我們」作為起點，而不是「我」。人的活著是跟其他人緊緊相依，人的死去，也是朝向更寬廣世界的一種歸依與返回。生命宛若似水年華，它不斷逝去，也不斷迎上來。²

孔子說：「未知生，焉知死。」……「未能事人，焉能事鬼？」³死的世界是不可知的，但是死亡終究會到來，因為「有生者必有死，有始者必定有終，自然之道也。」既然天命、自然之道是不可違悖的，那生命的重點應該放在現世。因此，每人都知道自己必死，但都無限期延長自己的死期，因為死亡來臨時我已經死亡，死亡未來臨時，我尚活著，何必徒增困擾。我相信在這理念之下，死亡的威脅才會如黑暗裡未曾現身的影子，不知何時襲來。⁴

死亡主要恐懼來自對死後世界的無知，假若科學能證明沒有靈魂之說，那麼你自然對死亡後的世界不再憧憬，反之更能知命而安。各宗教對死後的世界有不同的見解，有輪迴論也有天堂地獄之說，但也有令人百思不解的死後世界。雖然我們未曾到過死後的世界，但是藉由死後世界的傳說或圖像我們便會反省或警惕自己的行為。

蘇格拉底曾經說過：「不經反省的人生是不值得活的！」⁵人之所以活著的意義在於自我反省，這個自我的反省是一種道德的反省，對蘇格拉底而言，生命的意義不是對外在事物的執著與追求，而是對內在自我的認識與省察。此外，中國魏晉南北朝王羲之有「死生亦大哉，豈不痛哉。固知一死生為虛誕，齊彭殤為妄作，後之視今亦猶今之視昔，悲夫！」陶潛有「悲晨曦之易夕，感人生之長勤，同一盡於百年，何歡寡而愁殷。」……他們唱出的都是同一種哀傷，同一種感嘆，同一種思緒，是對生死存亡的重視，也是對人生短促的默然。⁶

曾昭旭教授認為人戀生怕死的原因，在於害怕「生命停滯」。他說：「死亡的意思本來就是失去生命，而失去生命就表示一切都失去了，所以當然非常適合作為一切失落經驗的總象徵。這也就是說，原

² 余德慧，《生死無盡》，台北市：心靈工坊，2003，網路書介。

³ 《論語·先進篇第 12 章》：<http://reading.cdnnews.com.tw/teach/2003062602.htm>（2011 年 5 月 2 日）。

⁴ 余德慧，《生死學十四講》，台北市：心靈工坊，2003，自序。

⁵ <http://www.epochtimes.com/b5/5/2/19/n817870.htm>（2011 年 4 月 25 日）。

⁶ 李澤厚，《美的歷程》，台北市：金楓出版社，1991，頁 112。



來我們所怕的死，並不是在人生之外的肉身死亡，而是就在人生之中，已曾經歷的種種挫敗與創傷。……這本質上並非死亡問題更非死後往何處去的問題，而仍然是人生問題。」⁷

蒲慕州學者在埃及的宗教文獻中發現，埃及人對死後世界描述的相當詳細，在金字塔文中國王死後是上昇到天上加入太陽神雷的國度，並且也成為西方死者世界之主。埃及有許多的想像，如眾所周知死後審判的觀念，認為人在死後會在奧塞利斯面前接受審判，若在世時的行為不合道德標準，人就無法得到永生。埃及與死後世界有直接關係的宗教文獻，主要是古王國時期的金字塔文，中王國時期的石棺銘文，和新王國之後出現的死者之書。⁸

林麗珍教授在《六朝志怪故事中的形神生滅觀》中提到，凡涉及「死」在魏晉六朝人看來，必有形神相離的現象；因此，「成鬼」與「成仙」的不同，往往就在「死」與「不死」上；而「死」與「不死」的區別，又在「形神生滅離合」的關係上。⁹而佛教所提出死後轉世的觀念，用意在於勸人戒殺、修善、皈依佛法，基本上是以佛教的輪迴、報應觀念作基礎，若是無惡不作的人死後必定不能到達西方極樂世界，亦可能在六道輪迴的三惡道，地獄、惡鬼、畜牲道中輪迴。¹⁰

或許，在常人的世界裡，很多人對死後好奇，花許多心思想像、模擬死後的世界，於是透過「擬象」的方式創造死後的世界，亦即生死學中所稱的「存在卻沒有世界」。¹¹因此，關於死後的世界還是存在相當多的疑惑：死亡的當下或其後，人的肉體與精神（或說形軀與靈魂）的關係如何？是否人皆具有一個實存而不滅的靈魂主體？若有此一靈魂主體，則其生前的存在樣態與活動如何？死後的存在形式與際遇又如何？死後世界是如何的一種環境？

2. 圖像與符號

圖像係二度空間對三度空間視覺之模擬，歷來即具有「成教化」之功，藉以表現或傳達出作者心中對事物之體悟與認知。圖像被創造的目的，是要讓觀者可以憑藉視覺的觀察，而為思維嚴密思考鋪路，一般而言，「圖像」，只是圖片與影像的統稱而已，與「圖像學」並無直接關係。

圖像在遠古時代即作為人類溝通、紀錄、祛咒的工具，每個圖像都具有表層的外延意義和裏層的內涵意義。圖像與文字不同的是它有助於表達深奧難明的觀念，並且能夠比文字更吸引人的注意力，加深印象。圖像在不同的民族與文化、時間與地方，透過不同色彩跟形式的結合，均會表現出完全不同的意義與內涵。因此，圖像不僅僅是藝術，它還蘊含了意識的選擇、設計與構想。

圖像、造形和各種視覺產品都是藝術史研究者所必須面對的基本對象，因此，在藝術史上所談論到的各種人造物件，應當都可以作為圖像研究的起點。¹²在文化史上，「圖像」的起源甚早，自人類學會彼此互相溝通、記錄各項雜事之始，圖像在人類的生活中，便一直存在著相當重要的地位。然而，隨著歷史文化的發展，人類溝通的元素已從最原始的象形圖案演變到今日的文字符號，使得人類越來越依賴「文字」，而「圖像」往往只成為藝術欣賞的對象或是純粹指示性的工具了。

歷史上每一個世代都擁有豐富而多樣的圖像表現與紀錄，然而我們現在所處的世代，卻是以圖像作

⁷ <http://reading.cdnnews.com.tw/teach/2003062602.htm> (2011年5月8日)。

⁸ 蒲慕州，《古代埃及的死後世界》，中央研究院週報，2008，第1168期。 newsletter.sinica.edu.tw/file/file/16/1686.pdf (2011年5月4日)。

⁹ 林麗真，《六朝志怪故事中的形神生滅觀》，國家圖書館歷史月刊，第219卷，2006，頁128。

¹⁰ 同上註。

¹¹ 同註4。

¹² 陳懷恩，《圖像學-視覺藝術的意義與解釋》，台北市：如果，2008，頁37。



為思維的工具，把圖像當作生活背景，甚至將圖像視為認識主體的魔幻舞台。¹³

從視覺傳達的角度來看，人類所看到的一切影像大部份是符號的集合。有些符號已經熟悉，有些還是需要再學習。換句話說，人類一張開眼睛，就能夠看到世間的影像，但是卻需要學習如何去看見這些符號，並且學習如何決定看見想要看見的符號。符號和它的指示對象間存在著三種關係：第一：圖像的關係。符號一看就能瞭解，如自然物的照片。這種符號稱為圖像。第二：指引的關係。符號看了之後，須加以聯想才能瞭解。譬如，風向器所顯示的風向。第三：象徵的關係。符號須要經過學習，才能瞭解它所代表的意義。譬如，國旗，這種符號稱為象徵。

圖像不同於一般文本，即使是不認識字的人，當他觀看一幅圖像時，也能產生個人的感覺與認知。可見，一個好的圖像創造，觀賞者可以對其做解釋、辨識與應用，甚至形成象徵意義。因此人類要迅速、正確地辨識圖像，圖像最好具備以下特性：(a)正確地顯示真實世界的物件；(b)生動、清楚地陳述一個意義；(c)能和其它圖像在觀念上分辨開來。¹⁴

意義並不存在於圖像內部，意義是在觀看者消費圖像、流通圖像的那一刻生產出來的。圖像可謂是一看就能瞭解的符號，而符號則是人類為了達到溝通作用的一種手段或事物，以它傳達資訊與意涵最容易達到溝通的效果。

3. 死後世界之圖像概述

(1) T形帛畫（非衣）

1972年在長沙馬王堆（西漢初諸侯長沙國丞相軼侯利蒼夫人辛追的墓）出土的漢代T形帛畫中，描繪著想像人在死後升天的情形（靈魂升天），從畫的形狀和內容來看是用來作為引導用的招魂幡，又名「銘旌」；在出殯的時候張掛做為引導，之後再放進墓穴中覆蓋在棺木上做為鎮墓。當時，帛畫平鋪在內棺蓋板上，隨葬「讖冊」（即清單）上稱「T形帛畫」為「非衣」。湖南省博物館副館長陳鬆長說，「非衣」作為西漢時期一種虛幻的精神文化世界的表現形式，是一幅人死后用來引魂升天的銘旌。使用「非衣」，一是為了招魂，二是希望死者的靈魂穿上「非衣」，像飛禽一樣進入天國。¹⁵

T形帛畫內容豐富復雜，構圖繁複而巧妙，線條健挺流暢，形象刻劃細膩，表現技法純熟，代表了世界帛畫藝術高峰時期的最高水準。主要色彩為朱、黃、黑、白等色，人物、景物用墨線細描，還加上彩色。帛畫長205厘米，上寬92厘米，下寬47.7厘米，下邊的四角綴有條帶。¹⁶

帛畫描繪內容分為三部分，天上部分繪有人首蛇身的蛟龍、金烏、蟾、日、月、扶桑等天國的神話傳說，天國景象用來說明人死後所嚮往的歸宿；人間部分繪有墓主人辛追在三個侍女的陪同下，正在飛升天國的路上，以及家人在祈求死者靈魂升天的祭祀場面，用來說明死者生前享受的榮華富貴；地下部分畫著神話中的鯀魚和異獸守衛死者的靈魂，表示陰間的景象使死者安土。¹⁷

¹³ 同上註，頁311。

¹⁴ 視覺素養學習網：<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/chap16/chap16-03.htm>（2011年5月7日）

¹⁵ 人民網：<http://www.people.com.cn/BIG5/paper39/8292/781453.html>

¹⁶ 人民網：<http://www.people.com.cn/BIG5/paper447/8284/780791.html>

¹⁷ 同註15。





▲ 圖 2.1 馬王堆 T 字幡(白描)



▲ 圖 2.2 馬王堆 T 字幡(彩色)

(2) 埃及《死者之書》

古埃及人將亡者的遺體製作完成木乃伊之後，就放進棺木或石棺內，由於亡者無法向人間訴說復活、永生的經過，令埃及人纏繞無盡的思索，但始終認為死亡的肉體與永生的靈魂，是在墳墓中轉換分解，但保存完整的木乃伊卻又是復活的首要條件。尤其，中王國時期之盛行製作木乃伊，也促使競相建造精美堅固的墳墓，王公貴族更是為了保持體面，往往不惜耗費巨資傾盡全力建造壯觀豪華的墳墓。¹⁸

中國王時期埃及人開始注重棺木之裝飾，往往在棺蓋上加添彩繪，並在棺木前面畫上兩隻眼睛、棺木左右兩側也畫上門扉，以便亡者的「靈魂」進出方便，更在棺木內藏放一卷「死者之書」(Book of the Deadman，或中譯「亡靈書」)，若照古埃及人的原意，即相當於我們祈求能「早日超生」之意。¹⁹

「死者之書」的起源甚早，可能是在舊王國時期就已經出現，是由祭司用莎草紙寫成，古埃及人相信是智慧之神托特(Thoth)所創造。這卷書可以指導亡者在陰間審判時如何應對，較能順利通過邁往永生，據說，古埃及的「死者之書」已發現蒐集到有 2 千多捲，且有不同的版本、內容。²⁰

在埃及阿努比斯是一位靈魂的護送者。他為死者打開通往另一個世界的道路，使死者順利地抵達另一個世界。根據埃及的傳說阿比努斯製造了保存屍體的方法—木乃伊，因此受到埃及人的崇拜，從此以後，阿努比斯開始主持葬禮，他處理木乃伊防腐，接著在墓門接收他，阿努比斯還要親自查看死者後嗣所帶的祭品是否已到了死者的手裡，隨後阿努比斯一直牽著死者的手來到審判官前，幫助審判官秤量死者的靈魂。²¹

在古埃及的宗教觀念中，進入來世的路途是艱辛而漫長的，因此人們相信，藉助「死者之書」的指引，每個人死後，都能成為俄賽里斯，享受永恆的來生，也代表了埃及人的生死觀，他們相信死後世界的存在，也認為每個人在死後都會接受審判，對自己生前的所作所為做出批判，跟我國自古流傳的地獄

¹⁸ 許文廷，《埃及：經濟地理概述》，台北：旗林文化，2003，頁 40。

¹⁹ 同上註，頁 40-41。

²⁰ 同上註，頁 41。

²¹ 黃晨淳，《埃及神話故事》，台中：神話誌，2002，頁 143-144。



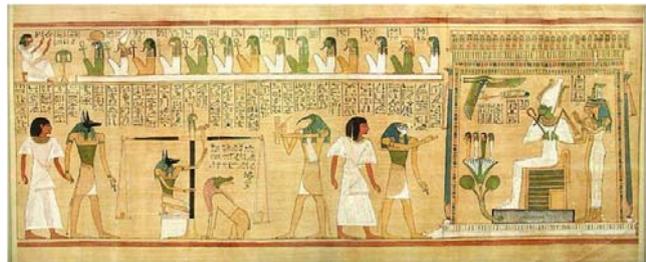
觀念非常相近。²²

埃及與中國都相信有靈魂轉生，所以在墳墓放上大量的陪葬品、燒紙錢，都是怕亡者在死後的世界會過得不順遂，甚至有許多的習俗來幫助亡者免於受到刑責，例如中國的打枉死城還有埃及的死者之書，都希望亡者在另一個世界也能夠無憂無慮的生活。

由上述可知早在距今千年以上的古人早就有了死後世界的觀念，甚至那個世界的架構與我們原本的世界無異，一樣需要金錢跟物質的需求；經過幾世界的進化我們的觀念沒有改變，只是又融合了宗教跟其他外來的文化，更發展出了屬於本土的特有的傳統民間信仰，當然也影響我們的生死觀念。



▲ 圖 2.3 死者之書(局部)01



▲ 圖 2.3 死者之書(局部)02

(3) 地獄變相圖

「地獄變相圖」起源於唐代畫聖吳道子，有感於當時盛唐的富庶，同時也導致社會人心奢侈而墮落，殺業姦亂最為嚴重，於是發心在長安景雲寺作此壁畫，觀者摩肩接踵，令許多屠戶放下孽刀因而改業不計其數，姦介押客從此消聲匿跡，對教化功德可見一斑，可惜此畫毀於歷代戰火，失傳於人間。²³

唐朝吳道子所繪「地獄變相圖」在當時的長安有非常良好的教化作用，隨然在戰火中失傳十分遺憾，但在現代的江逸子所繪之「因果圖鑑—地獄變相圖」也有教化的作用存在，透過文字、圖像的敘述還有傳遞，讓人在閱讀時也能反省自我的所作所為，又如何在今世彌補自我的過錯，免於下地獄受刑責之苦。國畫家江逸子，從事繪畫五十餘年，2003年所作的「地獄變相圖」，縱62公分，橫寬50公尺，堪稱當代一大巨作。江逸子的畫堅持傳統，在筆墨間流露「載道精神」，所作五十公尺長的地獄變相圖卷，希望將現下世道人心的異象描繪徹底，藉以達到警世的功能，並用無償授權的方式，供人複製數千卷，流通海內外，期能做到孔孟思想和佛陀教化的教育功能。²⁴

因一般人恐懼死亡，目睹或學習死亡降臨前遭遇生、老、病、死之苦；並且相信人死後靈魂可能繼續受苦，受苦的靈魂在地獄刑場煎熬，因此地獄幾乎是各大宗教及民間信仰觀念處罰惡人所安排的死後歸宿，為酷刑重罰的場所，宛如是人間監獄在宗教想像中的反映。²⁵

從上述不難發現人類對於死亡的恐懼也跟地獄說有關聯，假設死後世界不似地獄般充滿折磨恐懼，那死亡又何懼之有？文字的敘述給予人的印象或許不是那麼強烈，但在圖像的傳遞上就有加深記憶的效果。圖像裡畫出亡者為生前的惡行惡狀遭受酷刑，在地獄裡面都是為生前種種的孽障來受苦；畫作表現出人類受折磨時恐懼與痛苦的臉孔，令人久久無法忘懷，也帶給人們反省的作用。

²² 同註 21，頁 212。

²³ <http://epochtimes.com/b5/7/8/31/n1819686.htm> (2011年4月25日)。

²⁴ <http://tw.myblog.yahoo.com/jw!YN6iDDuWGBZMeu7BArgCVspNxOvrsg--/article?mid=11209> (2011年4月15日)。

²⁵ 陳碧苓，《台灣鸞書的死後世界觀—以天堂遊記與地獄遊記為例》，南華大學生死學研究所碩士論文，嘉義縣，2001，頁 79。





▲圖 2.5 業證心明



▲圖 2.6 濃血地獄圖



▲圖 2.7 油釜地獄圖



▲圖 2.8 刀山地獄圖

(4) 黑暗藝術創作者-- Zdzislaw Beksinski

濟斯瓦夫·貝克辛斯基 (Zdzislaw Beksinski, 1929-2005) 是知名波蘭畫家、攝影師與雕刻創作者，擅長領域是空想藝術。貝克辛斯基稱呼自我的風格含有巴洛克與歌德的意涵。他的創作主要有兩個時期，第一個時期的作品普遍被認為含有表現主義色彩，以風格強烈的「空想寫實」架構出超現實、末世般的煩憂場景；第二個時期風格更為抽象，以形式主義為主要特徵，貝克辛斯基於 2005 年遭謀殺身亡。²⁶

貝克辛斯基在專訪錄中說：「我從來不去思考『這有什麼意義』，有個畫面浮現於腦海中就已經足夠，只要我『看到』了畫面就會立刻想揮筆作畫，而且我看到的東西絕對不是能用語言描述的故事。」貝克辛斯基的藝術創作充滿死亡、絕望、毀滅、廢墟等令人不安且殘酷的風格，但同時也以壯麗的奇特美感與獨特的世界觀廣獲支持。他不只是在作畫領域中盡情挖掘貝克辛斯基式的「死亡與毀壞」直至極限，也大膽描寫了 SM、倒錯的性愛世界，這時期堪稱是貝克辛斯基在國際聲名大噪、成為偉大幻想畫家之前一段重要的搖籃期。²⁷

1960 年代晚期到 1980 年代中期的一段時間，貝克辛斯基自稱為「空想時期」(Fantastic period)，他此

²⁶ 維基百科：

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%BF%9F%E6%96%AF%E7%93%A6%E5%A4%AB%C2%B7%E8%B2%9D%E5%85%8B%E8%BE%9B%E6%96%AF%E5%9F%BA>

²⁷ 貝克辛斯基藝術作品大全 NO.3：DRAWINGS (日文版)，2010，編輯的話。



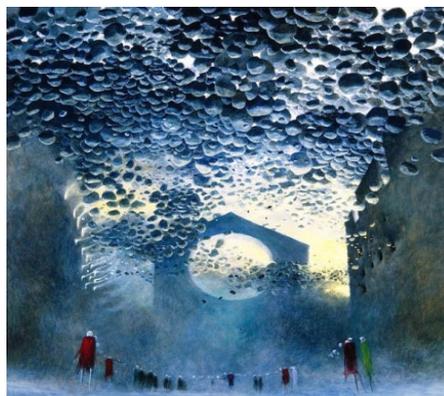
時的作品風格最廣為人所知，以非常真實的屍體、腐敗、骨架撐起的地景、荒蕪沙漠與變形的人體等元素，建構出超現實、末日後的風景。1980 到 1990 年代，他的作品風格轉變為以抑鬱的色調，繪製巨大紀念碑、雕塑等形象的物體，包括十字架。此時期的作品以大量的線條構成，與「空想時期」的風格相比，畫面比較單純，但衝擊感一樣強烈。²⁸

因為經歷過第二次世界大戰，故他的繪畫中述說了一種末日世界的恐懼與黑暗，地獄世界的寫照也幾乎是他繪畫全部的題材，用恐怖的形式呈現心靈經驗，給這個世界帶來極強烈的造型感與隱喻力量。他的作品企圖使幻覺意象如同交響樂一般，以獨特的節奏表現出死亡層次，用另一個層面去思索死亡的真實性，以一種靈魂的視角，帶領我們用嚴謹的心態面對死亡，帶給觀者不只是視覺上的裝飾性刺激，更令後人長久的感動。

在 2002 年貝克辛斯基最後一次展覽中，他這樣說：「我們都將面臨死亡，我也不例外。我個人更害怕死亡的過程而非死亡本身。我最害怕的，不是死亡的虛無，而是死亡所帶來的疼痛。」²⁹



▲ 圖 2.9 黑暗藝術作品 01



▲ 圖 2.10 黑暗藝術作品 02



▲ 圖 2.11 黑暗藝術作品 03



▲ 圖 2.12 黑暗藝術作品 04

三、研究設計與實施

本研究旨在探討大學生如何藉由圖像來呈現心中對死後世界之認知與感悟。本研究採用文獻探討來蒐集相關資料以建構研究概念之基礎，之後針對學生為死後世界所描繪的圖像成果，再加上簡單的問卷

²⁸ <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%BF%9F%E6%96%AF%E7%93%A6%E5%A4%AB%C2%B7%E8%B2%9D%E5%85%8B%E8%BE%9B%E6%96%AF%E5%9F%BA>。2010 年 1 月 4 日。

²⁹ <http://www.wretch.cc/blog/dionaea24/9272419> (2011 年 5 月 7 日)



調查，予以分析討論。

1. 研究對象

以就讀南華大學視覺與媒體藝術學系一年級學生為研究對象。為了避免研究時產生不必要的困擾，本研究採立意抽樣，共獲得 28 位學生的同意來進行圖畫創作，並以自己最擅長的媒材，在 4 開的紙材上描繪出心中之死後世界圖像。經檢視剔除不符研究運用之圖畫作品，有效的圖畫共計 24 幅。此外，為了方便掌握創作者的思維脈絡，避免太過主觀的論述，回收畫作的同時也一併取得創作理念。

2. 研究方法

(1)文獻研究法

蒐集死後世界觀、圖形理論、視覺心理學等相關文獻，予以彙集、分類與整理，以作為研究主題的擬定、修改，並提供歷史的經驗法則，避免不必要的時間浪費。

(2)歸納分析法

所謂歸納分析法，是從詳細精確的資料中建立相關的理論範疇，而不是就先預設的推斷或假設作測試和驗證。透過各個死後世界圖像的圖形與色彩分析，再加上全部圖像之歸納與推論，可以獲得在圖像背後所代表的生死涵義為何，並進行視覺心理之研究與剖析，以完成研究的成果。

(3)圖像解析法

所謂圖像分析法，是透過圖像的內容、情境、造形、顏色、象徵逐一進行解讀與分析，在將所得到的結果進行分類，並且與之前的問卷作連結，進而推論出圖像本身的生死觀念為何，最後整理結果作成結論的參考依據。

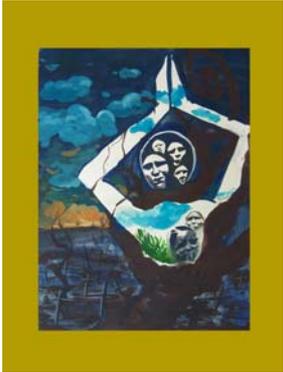
四、圖像解讀與分析

本階段係將所有回收的圖畫標示號碼，以便解讀作者所欲傳達之內容與意涵，及其在圖像所欲表現的死後世界。首先，本研究先著眼於圖像內涵的分析與統整，以絕對理性與客觀的角度來解析圖像，並試著進入作畫者的內心想像世界；其次，再分析出每一張圖畫中的色彩意象，藉由色彩心理的理論，彙整出其中的象徵意義與聯想物象；最後則將各類的造形元素，予以歸納分析與說明，也藉此梳理出造形的象徵意義，然後再與色彩與意涵交叉比較，漸櫛出具有研究價值的結論，也讓此研究內容更加豐富。

1. 圖像解讀與賞析

本研究對於圖像的解讀，主要是根據測試者的創作理念與對圖像的第一印象進行，客觀成分會相對地增多，一些太過籠統、詞不達意或較抽象的語彙與圖像，才得以予以迎刃而解，自然也會提高研究本身的信度與效度。



		
<p>圖 1</p> <p>無法動彈，靜靜地仰躺在黑暗的 死海裡，尖銳的牙齒似乎預告已 經不再是人類；無法抑制的淚 水，象徵無論如何都已不能再回 到人間；而那扭曲的肢體與灰暗 的空間場域，無異是死後世界的 可怕與醜陋。</p>	<p>圖 2</p> <p>被樹枝糾纏地無法掙脫的身體， 離死亡僅是一線之隔；陰暗的墳 場、十字架與枯樹，交雜出死後 世界已不再有生機，只剩一片陰 沉與雜亂。僅管身軀、臉龐及景 物訴說著依舊存在的生前記憶， 但那都只是飄浮的虛擬影像，深 邃的回憶通路，一路伴隨……。</p>	<p>圖 3</p> <p>微露眼白是已經邁向死亡的象 徵，帶著蝴蝶蘭的嬰兒手掌是新 生命的誕生，像盛開的花一般燦 爛。藍色的冥海，是死後回歸的 場所？抑或是生命誕生的起點？ 沒有人可以永世掌握，也無法瞬 間拋棄。生死都將回歸最初，不 停循環。</p>
<p>色彩：紫灰、黑、白 造形：人（娃娃）</p>	<p>色彩：黑、藍、褐、白 造形：十字架、墳場、人像</p>	<p>色彩：藍、白、黑、褐 造形：手、花、海、頭像</p>
		
<p>圖 4</p> <p>戴著小丑面具的羊男死神，在暗 紅色背景與音樂的相互襯托下， 更顯得猙獰與邪惡，偌大的笑 容，展露出奪取生命後歡樂情緒 之反應。羊男坐著的沙漏代表逝 去的點滴生命，沙漏中的沙一旦</p>	<p>圖 5</p> <p>灰黑色的大片背景，表達了死後 世界是如此陰暗，似乎所有的東 西都將會被黑暗所吞噬，什麼再 也不會剩下。一抹黃色光影劃破 寂靜，是死後世界中唯一的曙 光？還是心靈對生命的一種渴</p>	<p>圖 6</p> <p>睜開雙眼，眼簾映入一片美景， 死後世界竟是如此的燦爛與瑰 麗，祥和取代暴力，快樂掩蓋悲 傷，一切的紛爭已經止息，跨過 五光十色的彩虹，比現在更加美 好的死後世界正在迎接你的到</p>

<p>漏完，便是奪取生命行動的開始，一切再也無法挽回。</p>	<p>望，令人百思不得其解！</p>	<p>來，那是一種充滿幸福色彩的極樂世界。</p>
<p>色彩：紅、黑、青、黃、白 造形：死神、骷髏、沙漏、提琴、小喇叭</p>	<p>色彩：黑、灰、黃、白 造形：條狀筆觸（抽象）</p>	<p>色彩：藍、綠、紅、橙、紫 造形：彩虹、植物、山、道路</p>
		
<p>圖 7</p> <p>明亮的色彩表達出春天的氣息，生命的盡頭就像花朵的凋零，捲曲的藤蔓則是生命之無限寄託，與枯萎的生命形成最強烈的對比，於是，人終於進入長眠，夢中是十分安詳的極樂世界。</p>	<p>圖 8</p> <p>人死後，靈魂會很安詳地離開肉體，以一種無法想像的形態開始飄盪，甚至可以到生前無法到達的地方，於是，宇宙可能是唯一的棲息歸宿，外太空也成為漫遊的軌道，在各個行星間展開永不停歇的旅程。</p>	<p>圖 9</p> <p>渾沌的空間，是死後世界的表徵，一幕幕的回憶似骨牌般湧來，忽遠忽近，手以掠奪者之姿，試圖從地底伸出抓取，無非只是想留住僅有的回憶，卻仍然徒勞無功。恍然大悟，其實死後最終仍回歸虛無，就連一片片的回憶也無法帶走。</p>
<p>色彩：綠、紅、黃、紫、白 造形：臉、藤蔓、頭像、鐘錶</p>	<p>色彩：藍、綠、紅、橙、白 造形：人、靈魂、星球</p>	<p>色彩：黑、藍、紅、黃、綠 造形：手、照片</p>
		

<p>圖 10</p> <p>如果死後有知，死亡將是對生前的一種補償，也會為生前付出代價。懸吊的鏡子是映照的最佳利器，生前的惡行惡狀將無所遁形，逃不開的制裁，將人牢牢握住，最後只能反覆地受罪，在日以繼夜的生命輪迴之中</p>	<p>圖 11</p> <p>傳說人死後可以化身為孔雀，翱翔在宇宙之間。畫中的人與孔雀合體，深情地面向彩虹，心中之翅早已飛向終點，希望死後的世界是美好的，是可以靠自己去追尋，而不為任何人所限制，只是心中之企盼可以如願嗎？</p>	<p>圖 12</p> <p>死後世界是一個無法有自由意志的禁錮空間，會受到多重的拘束而無法動彈——上有獸頭下壓，下有火焰燒烤，更有周遭的灰暗世界不停地牽制與壓迫，直到身、心、靈最後都無法自己為止。</p>
<p>色彩：橙、金、黑、白、褐 造形：人、手、枯木、鏡子</p>	<p>色彩：黑、青、七彩虹色 造形：孔雀、彩虹、人</p>	<p>色彩：灰、綠、橙、紫、紅 造形：人、獸頭、火焰</p>
		
<p>圖 13</p> <p>死後的記憶依然會繼續存在。於是，生前的事事物物，一直在腦海與眼前游移不定，只為訴說永恆的人生美感；甚至記憶最深的景像跟人物還會彈跳出來，做一種最大的注視量，於是烙印的傷痕愈來愈深，記憶與過往之物象形成生死輪迴間的無限通路。</p>	<p>圖 14</p> <p>生命力旺盛的菊花，是通往死後世界的圖騰象徵，而且能繼續綻放燦爛容顏。骷髏頭、枯木、菊花與小鳥在畫面中形成生命與非生命的強烈對比，傳達出一種具有無限延續之生命魔力，在暗夜渾然無知的神秘氛圍中。</p>	<p>圖 15</p> <p>被歲月摧殘的樹木終會逐漸枯萎，雖然生命已經結束，但枯枝仍舊拖著最後殘骸，努力在擠壓的空間中延伸出生機，而傳承不可多得的命脈，在藍天、綠地與花朵的襯托下，即使已經停止脈搏多時，還是可感受到一絲絲生命的存在氣息。</p>
<p>色彩：藍、綠、黃、橙、紫 造形：照片、人像</p>	<p>色彩：黑、橙、黃、白、綠 造形：菊花、骷髏、鳥、枯木</p>	<p>色彩：藍、黑、紅、綠、白 造形：花、枯木</p>

		
<p>圖 16</p> <p>死後世界就像是錯置的空間連結，不同的色塊與片段堆疊出的影像，都是自己本身的無限繁衍。身處在不同的空間，雖然會有不同的視野與感受，或許會孤獨、受苦、墜落，但依然保有隱隱約約的心靈觸覺。</p>	<p>圖 17</p> <p>掙脫人間的束縛逐漸步入死亡，骷髏口中伸出的雙手是對人間的留戀，企圖想再抓住些什麼；眼眶裡的小精靈是彼岸前來迎接的使者，帶領亡者前往光明的世界，一路飄著玫瑰花香。</p>	<p>圖 18</p> <p>空間出現長而深的裂縫，是死後世界與我們相互連結的通道，藉由不同空間相互交錯，死後世界與我們存在的空間都只是世界的一部分，死亡時在兩個空間中來回穿梭，所有不同形態的生物和諧共處。</p>
<p>色彩：藍、紅、橙、綠、紫、褐 造形：死神、人</p>	<p>色彩：紫、藍、灰、紅、橙、 造形：玫瑰、手、鐵鍊、精靈、 骷髏</p>	<p>色彩：黃、橙、綠、藍、紅、黑 造形：人、鬼魅、精靈、裂縫</p>
		
<p>圖 19</p> <p>從墳場的土裡伸出的手，是亡者不甘與不捨的徘徊，似乎想抓住什麼最後的依戀，蝴蝶極力張開翅膀，帶著亡者的生靈意識漸漸遠離，最後只剩下的，或許只有後悔與孤獨。</p>	<p>圖 20</p> <p>對岸花的綻放，是對死亡即將到來的迎接，卻也是無聲的警訊，逃不開步入死亡的腳步，死後身軀會分離剝落，被火焚燒後，只剩下沾滿血跡斑斑的骷髏，從此在彼岸飄蕩不已，直至不再對前</p>	<p>圖 21</p> <p>安詳無語，像極了一動不動的雕塑。離開了紛亂的人世，死亡是寧靜且安詳的，就像是進入了深沉的睡眠，繽紛的色彩一路延伸，死後世界想必仍然光鮮亮麗；掙脫了人間的束縛，靈魂在</p>

	生有任何的一絲絲的眷戀為止。	死後的世界飛舞跳躍，無憂無慮地盡情舞動。
色彩：黑、桃紅、藍、橙、黃 造形：手、蝴蝶、墳墓	色彩：灰、白、紅、黑、綠、黃 造形：花、火、血、手、骷髏	色彩：粉紅、黑、藍、綠、黃 造形：舞者、臉、頭、花
		
圖 22 蓮花的顏色竟然不再鮮艷，也不再熟悉，是死後世界的正常變異，還是心靈已被感染嗎？與鐮刀並放，難道也是死後世界的象徵或預示？紅黃相間的漩渦，如同岩漿般一波一波向心中湧來，一幕幕的地獄景象顯現，想必是時間到了。	圖 23 死後帶不走任何的青春與美貌，卻招惹了無數的悲傷與嘆息，用盡一切想留住年輕容顏卻無法讓歲月停止摧殘，縱然有著一身美麗的皮囊，死後還是得放棄，只有精神才是不滅。心中不免疑問，生前器官的所有權是否仍屬於自己？	圖 24 望去盡頭一片灰暗，像是沒有出口的長廊，筆直的線條是一步步的思考，何處是出口？以抽象圖形作為表現，四平八穩的正方形是理智的象徵，死後世界一片渾沌暗沉，卻又隱隱約約地出現引導符號，讓人不至於在不確定的行旅中迷失方向。
色彩：黑、黃、紅、藍、綠 造形：花、鐮刀、紋飾	色彩：黃、紅、橙、白、褐 造形：鼻、眼、嘴	色彩：黑、灰、褐 造形：正方形、長方形、直線

2. 圖像造形與色彩統計表

表 1. 圖像造形與色彩統計分析一覽表

圖像：24 張

屬性	圖像造形與色彩分析內容									
造形	人 28%	人像 6%	臉 10%	手 4%	植物 16%	景物 7%	枯樹 4%	骷髏 7%	死神 2%	其他 16% (幾何、門、沙漏、氛圍、照片、水、星球、鏈、火焰、紋理、動物等)



色彩	黑 18%	白 14%	藍 13%	紅 12%	黃 10%	綠 9%	橙 6%	灰 6%	紫 5%	褐 4%	其他 3% (金、粉紅、桃紅、七彩虹、各近似無彩色等)
----	----------	----------	----------	----------	----------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------

※本研究整理

3.圖像內容分析

綜合上述圖像意涵，並把相近的生死觀念加以彙整與分類，藉此統計出現代大學生對死亡態度、死後世界的認知與感覺為何，將是本研究的研究重點。內容分析簡述如下：

(1)負面的生死觀念：失去生機、希望只有充滿渾沌黑暗和受苦難的世界

大多數的人對於死亡都抱持負面的想法，認為死亡就是失去了美好人間的一切，將進入一個黑暗的世界，那個世界無法擁有自由意志，甚至會受到折磨與刑罰。

(2)正面的生死觀念：死後世界充滿光明與繽紛的色彩，依舊溫暖美好

或許死後世界不如外界所想，因為人活著時經歷太多的酸甜苦辣，渡過了這些考驗後走到生命盡頭，應有美好的世界在等待，所以有人認為死後世界處處光明，甚至會比活著的世界更加美好。

(3)輪迴的生死觀念：受民間信仰的影響，具有因果報應之說

輪迴觀念始於佛教，對於人在世間的所作所為都會在死後作出懲處，而墜入因果輪迴的孽障裡，不停轉世受苦來彌補前世所犯的錯誤，直到孽障還清，這些說法即會深植人心，讓世人銘記在心。

(4)死後世界的指引：在生命盡頭會有死神，或是指引前來帶領亡者走向黃泉

有部份的人相信，死後會有彼岸的使者前來迎接，帶領我們前往陌生的死後世界，所以畫作中會有死神、天使、精靈或是想像中的動物出現。

(5)死後世界只有回憶：死後所有的感官知覺都會失去，只有生前的美好記憶會留下

就算死亡把人跟生前所愛的人、事、物隔開，卻帶不走對這些美好事物的回憶，也許會感到寂寞，但因為回憶是死後的精神糧食，藉著回憶的慰藉，死亡也變得沒想像中可怕了。

(6)死後世界會不停延伸：死後世界的空間並不狹隘，具有連接性

人間的世界無限美好與自由，相信死後世界與人間有可能是相連接的，或許世界會不斷地延伸，與死後世界會有所交疊，故死後還是可以在兩個場域來回穿梭，不會因為死亡而處處受困。

(7)死後對人間仍有依戀：雖然已離開人世，但對人間的事物還無法忘懷

死亡的時間不是人類所能掌握，也是隨時都有可能發生而無法臆測的，當死亡腳步突然到來，所有的「來不及」將成為一種遺憾，只好把對人間思念帶入死後世界。

(8)死亡是下一段旅程的開始：死亡不代表結束，是另一個階段的起點

死亡或許是宣告人間旅途已結束的一種信息，即將展開另一段旅行，死亡並不代表結束，而是另一個起點，怎樣的邂逅與際遇都讓人充滿期待，因此也就不會懼怕死亡的到來。

(9)死後世界充滿迷霧：死後世界是未知的領域，有的只是神秘的氛圍

死後世界的樣貌是多麼地不熟悉，心中將充滿無法釋疑的陌生謎團，只能依靠所聽所聞來拼湊，而人對於未知的事物總是會感到害怕，因此對死後世界只能以「神秘」來形容。

(10)其他：不受任何限制，自我心中所創造的死後世界

沒有受到傳統思想的束縛，也有部份的人拋棄所有外界的看法與臆測，憑著自我想像力去描繪自己



對死後世界的印象，也許死後只剩靈魂在宇宙飄盪，或者從此消失徒留給後世緬懷；有人用自己的想法刻劃死後的世界，也間接地描述生死觀是充滿天馬行空的想像。

4. 圖像色彩分析

將圖像中較為醒目、範圍較廣的色彩定位成死後世界的顏色聯想與象徵，藉此針對色彩作個別的分析。每個色彩都有其象徵意義與代表的心理層面，由於學生的生活背景與習慣的，透過此分析可探討測試者對死後世界的聯想與顏色的相關性，色彩的估算方式以各類色彩加和面積為主，並取其大約的百分比值，圖像色彩分析如下：

(1) 黑色 18%、白色 14%、藍色 13%

黑色是屬於醜惡、黑暗與負面的色彩象徵意義，一切物質結束時均會變成黑色，如腐爛的肉與腐朽的植物；死亡讓人聯想到的大多都是負面的想法及情緒，所以黑色最能象徵死亡與結束的色彩。在基督教的色彩象徵意義中，黑色是為塵世間死亡而悲哀的顏色，白色是復活的顏色；因此喪服是黑色的，而死者的衣服是白色的，因為要讓他們復活。白色本是象徵完美的顏色但在此處的意義已不再是一種色彩，而是意味著一切顏色的缺失，如同黑色的喪服般，白色的喪服也同樣表達悼念者對自我表現的放棄。³⁰

藍色則是代表遙遠與寒冷的顏色，從象徵意義來看，冷冷的藍色是一種拒人於千里之外的顏色，讓人難以親近，它代表了無情、傲慢與堅硬。³¹

上述圖像分析，大多數人對死亡都是抱持悲觀的態度，這幾個顏色出現死後世界圖像裡並不讓人覺得突兀，甚至很貼切，因為對死亡感到恐懼：黑色是死後世界黯淡無光、白色是死者的顏色、藍色則代表死後世界的寒冷氣氛。

(2) 紅色 12%、黃色 10%、綠色 9%

紅色是血液的顏色，血液在體內流動是活著的證明；明亮的黃色就像是光線與照明的化身，像陽光般給人溫暖帶來希望；在大自然中綠色是生命的象徵色，也代表了綠意盎然的植物生長。³²

紅色可謂是正面與負面的各種激情的象徵色，從愛情直至仇恨，所有令血液沸騰的情緒都與血親密相關，假設死後世界就是地獄（煉獄），那麼佈滿紅色的色彩也是理想當然。此外，死後世界中紅色可能是代表血腥與暴力，也可能是生命的流失；黃色是希望與光明的色彩，可在黑暗中透露出一絲微微的曙光；綠色在死後世界與枯樹產生強烈對比，或許在生命結束時，可在充滿生機與陽光的世界繼續生活，而不是只有冰冷的黑暗。

從圖像分析來看，除了對死亡有悲觀的態度之外，還有對死後世界存著美好想像的正面觀點，認為死後世界可能會比目前存在的世界更美麗，不像以往對死亡的刻板印象都是較為黑暗面，用輕鬆的心態去詮釋死後的各種想像。

(3) 橙色 6%、灰色 6%、紫色 5%、褐色 4%

³⁰ 愛娃·海樂（Eva Heller）著，吳彤譯。《色彩的性格》，大陸：中央編輯出版社，2008，頁 45。

³¹ 同上註，頁 23。

³² 同上註，頁 25。



橙色給予人歡樂、愉快、活潑的色彩效果，給人的感覺不像紅色那樣熱烈，它是令精神和身體愉悅的理想混合體。灰色則是一種沉默的中性色彩，象徵默默的痛苦死亡，而令人聯想到衰老；此外，灰色具有不顯眼、渾沌、難以親近的特性，代表人生歡樂即將被毀掉的不幸色彩，故灰色給人感覺多半是比較負面的；同時塵土、灰燼都是灰色的，塵土與灰燼是遺忘、毀壞的象徵，死後世界也許如同灰色一般帶給人們悲觀的想像。紫色則象徵神秘、永恆，且是個相互融合的顏色，在佛教世界裡，紫色也象徵著輪迴、陰森的一面，以及代表想將不可能變為可能的慾望。褐色是土壤的色彩，具有古典、文明與思考的意涵，亦可形容枯萎、乾涸、腐朽的苦難情景，雖沒有無彩色的冷峻，但亦不像黃、橙色的明亮與溫暖，應代表著身處死後世界中的焦急與苦悶。

5. 圖像造形分析

所謂圖像造形分析，係將圖像中較具代表性的形體定位成死後世界的象徵物，並對各種造形、物像做出統計分析，因為各種形體都是測試者的心中聯想，都有其不同的代表意義，從其所佔的比例百分比，探討物像造形與死後世界的關聯性。

(1)人、人像、人群、臉或手（共 48%）

人類的死後世界理所當然會有人的出現，甚至包括臉部與手腳等部位。人像所表達的可能是希望自己的形體死後不滅，或者形體雖滅但精神依舊存在。幾乎所有作品的畫面中都有人像的出現，也都各有不同的意義，有的死後無法動彈、有的受盡折磨、有的深陷泥沼，有的以臉部代表著自己，測試者有可能是以第一人稱或是第三人稱的視角來描繪死後世界，畫面中的人像是自己或是想像中的人。

(2)植物、自然景物、枯樹（共 27%）

在生前所看過的美景與喜愛的植物，在死後一定也希望可以繼續擁有，死後世界也許不如外界所想事一片荒蕪，極有可能是一片美好的大地與充足的陽光，因此會在圖畫中描繪這些景物，無非是希望自己在死後也能夠擁有這樣美麗的自然界景物。但亦有不少的枯樹出現，雖然也是屬於自然景物，其所象徵的意義卻迥然不同，或許想藉此做一強烈的對比，甚而可以與骷髏相呼應。

(3)骷髏、死神（共 9%）

死後世界中聯想到死神、骷髏，是相當正常的判斷與思考，但卻遠比預料中的百分比還低。許多的小說、電影甚至遊戲都會出現這些角色：死神是彼岸派來迎接或帶領亡者進入冥界的使者，而骷髏則是亡者在人世留下的遺骨，雖然無法證實死神與骷髏在死後世界中是否真實，但透過電影、小說、遊戲總是會讓人加深印象，大學生也因此受到影響而很容易將其聯想在一起。

(4)其他（16%）

假設是單純用文字敘述，死後世界可能不會比圖像表達的這麼豐富，出乎意料沒有太多關於骷髏、死神的描繪，通常問及死後世界的相關問題，總是會在腦海浮現這些畫面，但是畫作中多半是測試者自己的想像中的死後世界，不過，因為每個人的生活背景迥異，故所有的景物與物品聯想，都有測試者自己的自然思考模式，因此出現了很多細瑣的物像，如幾何形、門、氣體、氛圍、照片、紋理、星球、鏈子、不明物等，這也表示大學生對傳統死後世界已經漸漸改觀，而且融入自己心中的元素。

五、結論

對任何時代的人而言，「死亡」都是嚴肅而令人恐懼的事實。人類從出生的那一刻起，就逐步地逼



近死亡，不管現代科技如何進步，科學如何發達，在死亡之神降臨之時，即使大羅神仙也無能為力，死後世界到底為何，總會令人猜疑而心生畏懼。佛家語常云：「生滅之間」，可見，生死一瞬間，生與死常是一種無盡的循環。人對活著的執著、無論如何都將面臨一死、死後未知的命運，這三個事實成為洶湧的激流，相互衝擊成一個巨大的漩渦，從這漩渦浮現激起的水花，湧現了人類不同的生死觀。

本研究結果發現，雖然多數人可以對輕鬆面對死亡議題，卻免不了仍會害怕死亡的到來。對死後世界的描繪多半採用較灰暗、陰冷的色調，而氣氛亦瀰漫著神祕詭譎的氣息，在在顯示出對死亡感到迷惘與不知所措。歸納研究有下列幾點結論：

1. 經由文獻回顧得知，無論中國或西方世界對於死後世界的觀念相當普遍，也帶有神話傳說的神秘色彩，都希冀亡者在死後世界仍可享有人間的美好生活；其圖像的視覺傳達作用達比比文字強烈，不僅具有教化人心的作用，也可以直接給予觀者強烈的第一印象，令人久久難以忘懷。
2. 圖像分析結果顯示，多數大學生仍對死亡抱持負面想法，不少有受到生死輪迴觀念影響，認為如果生前為惡，死後肯定會墜入地獄遭受折磨；有些人認為死後世界與生前世界無異，具有不停地延伸的寬濶感，也具有指引作用，會讓人時時懷念生前的美好回憶。
3. 大多數人相信有死後世界的存在，認為活著時有生前的世界可以活動，死後當然也會有一個空間來容納亡靈，而且環境應該也與人世間一模一樣。
4. 多數對死後世界的色彩聯想持負面看法：黯淡的黑色、死亡的白色、寒冷的藍色、血腥的紅色等，顯示出對死亡的害怕與不安；當然也有較為樂觀者：黃色的希望、綠色的生機、橙色的溫暖等。
5. 多數大學生認為自己要珍惜生命並及時行樂，這也表示圖像具有強大的教化功能，也透露出大學生的生死觀念較偏向把握當下、尊重自我的生命價值。
6. 從造形分析來看，人的元素在死後界扮演著舉足輕重的角色，象徵著自己或是想像中的人，在死亡邊境徘徊遊蕩，試著尋求生前的回憶相伴；其次則是大自然的景物，在死後世界中各象徵生意盎然與枯萎凋零的生命，認為人生自有枯榮，不必太過悲傷與恐懼；再者，骷髏則也不少測試者表現出來，並沒有想像中的數量，正表現出大學生的想像力較為豐富，也較有自我的主觀想法。

「學會死亡，你就學會活著。」³³可見，沒有真正面臨「死」的關頭，孰不知其帶來的恐懼，如果能坦然接受死亡，那死亡便不可怕，反而會更珍惜生命，更努力地活在當下，並且積極地渡過燦爛的人生，徹底了解死亡的本質才會了解生命的存在價值。生命對人類來說是彌足珍貴的，但死亡終究是人生的一個終點站，不論如何排斥拒絕依然都會到來。不過，死亡結束的是生命，不是關係，領悟死亡讓可以勇於面對，則活著的時候會更加專注地的投入、更加珍惜任何一種體驗。易言之，當人們學會死亡，方能更投入地活著，生命則更顯光彩。

我國對生死議題並不重視，國外的生死教育早已推行許久，因此許多外國的書籍、電影都可以看到對「死亡」的觀念與想法，透過這些表現的手法讓民眾可以去思考何謂「死亡」。

在傳統的家庭，「死亡」的話題就一直不會出現在家人之間，路上巧遇喪葬儀式都會刻意迴避，避免沾染不吉利的晦氣，而招致較倒楣的事端。因此一般大學生的接觸有限，只能透過報章媒體的社會事件或故事小說裡的情節來了解，當然多少也會受上一代家人的影響，就這點來看，其實測試者也是一樣，

³³米奇·艾爾邦 (Mitch Albom) 著，《最後十四堂星期二的課》，白裕承譯，台北市：大塊文化，2010，網路書評。



多半的圖像都是淒慘、黯淡的表現手法，而象徵物也多是對死後世界害怕的化身。

在避重就輕的死亡教育之下，一般民眾對於死後世界的觀感大多是透過宗教影響，如因果報應、輪迴轉世的觀念等，相信行善者能上天堂，為惡者就應下地獄接受六道輪迴。藉由圖像分析的結果來看，作畫者對於死後世界的負面生死觀大於正面生死觀，表示地獄受苦的圖像對多數人也會帶來警世作用，或許本研究透過圖像表現的研究發現，可以讓教育單位重新正視真正的生命教育。

現代學生因為新聞媒體和網路遊戲的影響，造成多數人沒有碰觸到真正的死亡而置身事外，真正遇到死亡的情況，也沒有人能真正了解死亡。尤其網路虛擬世界裡的打打殺殺，甚至可以將對方殺害，心中認知其中角色可以重新復活，嚴重扭曲了年輕人的觀念，也讓他們貶低了生命的存在價值，因此推行生命教育的同時，也該注意網路遊戲對青少年的生死觀念所造成的影響，不過最重要的還是家人對子女的關心態度，才是最好的生命教育，試著享受這過程，與用獨特的觀點來看待生命，才能建立可長可久且深具價值的生死觀念。

參考文獻

一、相關書籍

1. 王鎮輝。《尋找死後的世界》，台北市：月冠文化，1998。
2. 余德慧，《生死無盡》，台北市：心靈工坊，2003。
3. 余德慧，《生死學十四講》，台北市：心靈工坊，2003。
4. 徐復觀，《中國藝術精神》，台北市：台灣學生書局，，1988。
5. 李澤厚，《美的歷程》，台北市：金楓出版社，1991。
6. 郭于華，《死的困惑與生的執著》，台北市：洪葉，1994。
7. 陳懷恩，《圖像學-視覺藝術的意義與解釋》，台北市：如果，2008。
8. 許文廷，《埃及：經濟地理概述》，台北：旗林文化，2003。
9. 黃晨淳，《埃及神話故事》，台中：神話誌，2002。
10. 歐秀明，《應用色彩學》，台北市：雄獅美術，1994。
11. 米奇·艾爾邦 (Mitch Albom) 著，白裕承譯，《最後十四堂星期二的課》，台北市：大塊文化，2010。
12. 貝克辛斯基藝術作品大全 NO.3：DRAWINGS (日文版)，2010。
13. 愛娃·海樂 (Eva Heller) 著，吳彤譯，《色彩的性格》，大陸：中央編輯出版社，2008。

二、相關論文

1. 林麗真，《六朝志怪故事中的形神生滅觀》，國家圖書館歷史月刊，第 219 卷，2006。
2. 陳碧苓，《台灣鸞書的死後世界觀—以天堂遊記與地獄遊記為例》，南華大學生死學研究所碩士論文，嘉義縣，2001。
3. 陳美蓉，《應用符號學理論探討圖像符號的意義建構與解讀之特質》，國立交通大學應用藝術研究所碩士論文，新竹市，2002。
4. 蒲慕州，《古代埃及的死後世界》，中央研究院週報，第 1168 期，2008。



三、相關網頁

1. 論語·先進篇第12章：<http://reading.cdnnews.com.tw/teach/2003062602.htm>
2. 視覺素養學習網：<http://vr.theatre.ntu.edu.tw/finart/chap16/chap16-03.htm>
3. 人民網：<http://www.people.com.cn/BIG5/paper39/8292/781453.html>
4. 人民網：<http://www.people.com.cn/BIG5/paper447/8284/780791.html>
5. 維基百科：
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%BF%9F%E6%96%AF%E7%93%A6%E5%A4%AB%C2%B7%E8%B2%9D%E5%85%8B%E8%BE%9B%E6%96%AF%E5%9F%BA>
6. <http://www.epochtimes.com/b5/5/2/19/n817870.htm>
7. <http://reading.cdnnews.com.tw/teach/2003062602.htm>
8. <http://epochtimes.com/b5/7/8/31/n1819686.htm>
9. <http://tw.myblog.yahoo.com/jw!YN6iDDuWGBZMeu7BArgCVspNxOvrcg--/article?mid=11209>
10. <http://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E6%BF%9F%E6%96%AF%E7%93%A6%E5%A4%AB%C2%B7%E8%B2%9D%E5%85%8B%E8%BE%9B%E6%96%AF%E5%9F%BA>
11. <http://www.wretch.cc/blog/dionaea24/9272419>

四、圖檔來源

1. 馬王堆 T 形幡（彩色）：<http://www.chinabaike.com/article/UploadPic/2007-7/200771713847762.jpg>
2. 馬王堆 T 形幡（白描）：<http://www.flickr.com/photos/tsaicc/3976045615/>
3. 埃及死者之書：
http://qqwbhg.bay.livefilestore.com/y1mCvTE9jwupDvFTgl0ljiIOP3f-UOL96eUFB705B-RI6HRkiAWR2oUWirqgUY5b8wiDwskYG1OWHCyYXMTqxi1CITJKXSzyEwmzue_UIMT22k1PVn87UVzgmDtAMGM3NVrewymmdseyuZ8BEtHW6baog/%E6%AD%BB%E8%80%85%E4%B9%8B%E6%9B%B8.jpg
4. 地獄變相圖：<http://www.fooss.org/YinGuo/DiYu/diyu-3.htm>
5. 貝克辛斯基作品：
http://tw.image.search.yahoo.com/images/view?back=http%3A%2F%2Ftw.image.search.yahoo.com%2Fsearch%2Fimages%3Fp%3DZdzislaw%2BBeksinski%26ei%3DUTF-8%26fr%3Dyfp&w=546&h=535&imgurl=webpages.charter.net%2Fneo2429%2FZdzislaw%2520Beksinski%2Fdzislaw_beksinski_081.jpg&rurl=http%3A%2F%2Fwebpages.charter.net%2Fneo2429%2FZdzislaw%2520Beksinski&size=98k&name=zdzislaw+beksins...&p=Zdzislaw+Beksinski&oid=54f4f1081a2b3010&fr2=&no=7&tt=1509&sigr=11on4rjbt&sigi=12ci3s1b9&sigb=12j3ar6ps&crumb=sC6r7UdePL7

