

東海大學美術學系碩士班碩士學位

創作論述



中華民國 106 年 6 月

東海大學美術研究所

李 昕 雨 君所撰碩士論文：

虛永生

業經本委員會審議通過-----

碩士論文口試委員會

廖瑞芬 (廖瑞芬)

王怡然 (王怡然)

指導教授 李貞慧 (李貞慧)

系主任 張惠蘭 (張惠蘭)

中華民國 105 年 12 月 09 日

摘要

本次研究以筆者的生命經歷為出發點，從對生命的質疑、身體與精神所承受的困境延伸出一系列創作，輔以精神分析方法梳理創作中心思想。

第一章詳研究主題的概要、動機和研究方法。第二章為論述中的過程，討論社會與身體之間的關係，及過去筆者的經歷和精神體膚中的記憶，是如何構築出此次研究中的創作元素。第三章則是第二章內容的分析，但是抱持質疑，談論自我的矛盾與衝突，並在最後的精神混戰中延伸出新的創作。第四章針對創作中的角色轉化，和創作中的空間做出解釋。第五章則討論這幾年中所有的創作內容，包含作品本身的發展以及技術及材料上的使用。

關鍵字：

憂鬱、精神分析、角色扮演、幻想、虛

Abstract

The research was inspired by the author's personal life experience. The series of the art works were illustrated under the discussions related to the predicament of life on both physical and mental aspects, and were referenced from the theory of psychoanalysis as the primary idea of creation.

In the first chapter, the author depicts the abstract, motive, the methods of the research, and the following related productions which were aroused during the process. In the second chapter, the argumentations focus on the relationship between sociality and the author herself, as well as the memories from her personal experience, which constitutes the essential elements of the production. In the third chapter, the analysis continues on top of the contexts from the previous chapter, however, remains the doubts, contradictions, conflicts of oneself, which additionally reproduced new inspirations during the mental chaos of the author's ego. In the fourth chapter, the shifts of the characters and the arts of the dimension are clearly explained. In the fifth chapter, the author concludes the summary of her productions in recent years, including the technical progressions and the decisions of the materials applied on the art works.

Keywords:

Melancholy, psychoanalysis, role-plaing, fantasy, illusory

目次

摘要.....	I
Abstract.....	II
目次.....	III
圖目次.....	V
第一章、緒論.....	1
第一節、前言.....	1
第二節、研究目的與動機.....	2
第三節、研究方法.....	4
第二章、自剖，自殘與自殺.....	6
第一節、被迫指認社會疏離.....	6
第二節、施暴.....	7
第三節、自滿的自棄—懲罰錯識.....	9
第三章、《超越愉悅的原則》.....	12
第一節、是自虐還是自保？.....	12
第二節、鏡子與自戀.....	13
第四章、虛永生的創作情境 — 虛，無，全能想像.....	15
第一節、幻想夢.....	15
第二節、空間詐幻的全能想像—莫比帶城堡.....	16
第五章、虛永生系列創作與材料分析.....	18
第一節、創作歷程的自探.....	18
第二節、創作材料運用概說.....	53
第三節、創作材料技法之使用.....	54

第六章、結論.....	57
參考文獻.....	59

圖目次

圖 1	李昕雨，〈子夜鈴〉，2011.....	19
圖 2	李昕雨，〈未命名〉，2013.....	19
圖 3	李昕雨，〈在那漂泊的綑結〉，2013.....	20
圖 4	Peter Robert Jackson，〈魔戒三部曲，雙城奇謀〉電影片段，2002.....	21
圖 5	李昕雨，〈未命名〉，2013.....	21
圖 6	Annibale Carracci，〈Virgin and Unicorn〉1605.....	23
圖 7	李昕雨，〈夢遊島其二〉，2013，紙本膠彩，145.5cm x 97cm.....	23
圖 8	Tanya Schultz，〈Seeing forever〉，2012.....	24
圖 9	李昕雨，〈夢遊島其一〉，2013.....	24
圖 10	李昕雨，〈夢遊島其二〉，2016.....	24
圖 11	李昕雨，〈夢遊島其一〉(局部).....	25
圖 12	李昕雨，〈夢遊島其三〉，2016.....	25
圖 13	李昕雨，〈夢遊島其三〉(局部).....	25
圖 14	李昕雨，〈過時的宇宙〉，2016.....	26
圖 15	李昕雨，〈超覺夢遊者〉，2014.....	26
圖 16	李昕雨，〈超時空要塞佔領〉，2014.....	27
圖 17	李昕雨，〈速寫 I〉，2014.....	27
圖 18	李昕雨，〈速寫 II〉，2014.....	28
圖 19	李昕雨，〈那麼多啟示，那麼多蒼白〉，2016.....	28
圖 20	李昕雨，〈我在和魔鬼玩丟球遊戲〉，2016.....	28
圖 21	李昕雨，〈啃噬自己為樂〉，2016.....	28
圖 22	あちゃちゅむムチャチャ，酒杯，台灣官方粉絲.....	29
圖 23	あちゃちゅむムチャチャ，衣架，台灣官方粉絲.....	29
圖 24	あちゃちゅむムチャチャ，洋裝，台灣官方粉絲.....	29

圖 25	李昕雨，〈白面偶〉，2014.....	30
圖 26	李昕雨，〈縛偶〉，2014.....	30
圖 27	李昕雨，〈無題〉，2016.....	30
圖 28	李昕雨，〈小藍〉，2016.....	31
圖 29	李昕雨，〈形而上的謫妄〉，2014.....	31
圖 30	きゃりーぱみゅぱみゅ，爆紅單曲〈PON PON PON〉.....	32
圖 31	きゃりーぱみゅぱみゅ，任天堂廣告截圖.....	32
圖 32	李昕雨，〈妖夢〉，2014.....	33
圖 33	李昕雨，〈妖夢〉(局部).....	33
圖 34	李昕雨，〈妖夢〉(局部).....	33
圖 35	李昕雨，〈靈霜士〉，2014.....	34
圖 36	李昕雨，〈靈霜士〉(局部).....	35
圖 37	李昕雨，〈靈霜士〉(局部).....	35
圖 38	李昕雨，〈靈霜士〉(局部).....	35
圖 39	李昕雨，〈刺刺球樂園〉，2015.....	36
圖 40	李昕雨，〈刺刺球樂園〉(局部).....	36
圖 41	李昕雨，〈耽溺於玩這種魔女遊戲〉，2015.....	37
圖 42	李昕雨，〈黑烏鴉鎌刀師—羽鳥美彌子〉，2015.....	38
圖 43	李昕雨，〈黑烏鴉鎌刀師—羽鳥美彌子〉，(局部).....	39
圖 44	李昕雨，〈黑烏鴉鎌刀師—羽鳥美彌子〉，(局部).....	39
圖 45	〈火影忍者〉動畫截圖.....	40
圖 46	〈火影忍者〉動畫截圖.....	40
圖 47	〈東京喰種〉動畫截圖.....	40
圖 48	李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，2016.....	41
圖 49	李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，(局部).....	42
圖 50	李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，(局部).....	42

圖 51	李昕雨，〈貓耳破壞者其一〉，2015.....	43
圖 52	李昕雨，〈貓耳破壞者其二〉，2015.....	44
圖 53	李昕雨，〈貓耳破壞者其一〉，(局部)	44
圖 54	李昕雨，〈貓耳破壞者其一〉，(局部)	44
圖 55	安達原玄，〈如意輪觀音〉，(局部)	45
圖 56	安達原玄，〈聖觀音〉，(局部)	45
圖 57	きゃりーぱみゅぱみゅ，〈killer killer killer〉MV 截圖.....	46
圖 58	劉信義，〈黑暗中的多重冥想〉，2015.....	46
圖 59	李昕雨，〈自稱闇黑少女〉，(局部)	47
圖 60	李昕雨，〈自稱闇黑少女〉，2016.....	48
圖 61	Matthew Boune 〈Sleepy Beauty〉，劇照.....	49
圖 62	Matthew Boune 〈Sleepy Beauty〉，劇照.....	49
圖 63	李昕雨，〈痊癒夢〉，2016.....	50
圖 64	李昕雨，〈痊癒夢〉，(局部)	50
圖 65	李昕雨，〈痊癒夢〉，(局部)	51
圖 66	李昕雨，〈痊癒夢〉，(局部)	51
圖 67	李昕雨，〈馴花人〉，(局部)	51
圖 68	李昕雨，〈馴花人〉，(局部)	51
圖 69	〈新世紀福音戰士〉，截圖.....	52
圖 70	李昕雨，〈馴花人〉，2016.....	52

第一章 緒論

第一節 前言

我們正在死去並且為了死去而活。

對於精神官能抑鬱者的生活中，生命的意義以驚人的方式瓦解，預示了自殺性質的死亡，將其隱藏成一個活的埋物。而這是無法翻譯的，且永不透露。它將留在難以表達的感情謎穴，沒有出路。

佛洛伊德所談論的心理對象，能夠讓抑鬱者全心全意的桎梏於上。它其實是非常主觀的產物，屬於某個回憶的範疇，不易捉摸，並且存在於想像及象徵空間。全能想像在表達上所透過的表徵媒介，是一種手勢、聲音、嗅、觸、動作。

我做了可能發生的假設，倘若深層的無意識取得本體的控制權，那樣我們的視覺能力及身體行動將會成為什麼樣子？

透過防禦轉化的心理機制借用了角色扮演的動作去解釋個體在無意識中所生成心理對象的狀況。個人無意識主要是由各種情結加上後天的經驗，並且經過壓抑沉澱在意識深層所構成，因此，喚醒無意識的方法是無法由意識控制的方式達成。然而當我們失去意識控制時，就有機會透過沒有受到意識操控的經驗中，將它釋放出來。

我嘗試模擬了異界的有機生物，強行入境來做為這個假設的想像圖。我們可能擁有非常長的時間活在異象和錯覺裡，中心意識被幻象侵略，實體的空間將會

扭曲和分裂成不合理的區域，進入混亂的幻視場域。

同時塑造了關於精神官能症病患對死亡趨力的依賴，個體藉由自我否定或是麻木無感的意識中，建立了深層無意識的資料庫。長時間下來，導致對於死亡的幻想成立，從中再次領狹從前失去、沒有旁人的無界域樂園，一個充盈、無人能及的幻境。

其視角，是由身為他者的本體去觀看，並詮釋一個滿足完美心理的型態。它闡釋了無意識中裡所隱藏的那個埋物，生冷、澀硬，宛如披著一襲黑洞般的身體墳墓。

第二節 研究目的與動機

「這是頹廢的年代，這是預言的年代。我與它牢牢的綁在一起，沉到最低，最底了。」

— 《荒人手記》朱天文¹

我與當代、我與社會，我的存在媒介透過大量的精神藥物控制。

究竟「我」與周遭場域之間，究竟是如何來維持「那個我」？

本次的研究目的與動機，延續大學時期畢業製作以拉岡(Jacques-Marie-Émile Lacan,1901-1981)²與佛洛伊德(Sigmund Freud,1856-1939)³為主軸的分析與創作，

¹ 朱天文 (2011)。《荒人手記》。新精典文化出版，出處於封面頁。

² 拉岡，法國精神分析學大師。

從自國中時期至今日患有中度憂鬱精神官能疾患的體徵中，轉為研究另一種透過防衛機轉⁴所衍伸出的認同模式。

「個人的疾病不僅是個人的命運，也是露出集體所受之痛苦。」⁵我試圖透過創作傳達象徵式的死亡趨力⁶，藉由防衛機轉所帶來的虛幻妄想，在角色扮演⁷的領域中做為自我投射的意識型態。從而開啟一個「虛」的永生概念，讓「我」重新進入新的情境或文化場域，成為當代社會所期望定位中的「那個我」，並意圖使整個空間社會關係改變。

³ 西格蒙德·佛洛伊德，奧地利心理學家、精神分析學家，猶太人。生於奧地利弗萊堡（今屬捷克），後因躲避納粹，遷居英國倫敦。精神分析學的創始人，被稱為「維也納第一精神分析學派」（以別於後來發展出的第二及第三學派）。

⁴ 防衛機轉：意即自我防衛機制。是指自我用來保護自己的一些心理策略，以避開正常生活過程中所會面臨的焦慮和衝突，亦即個體為求減少因超我與本我衝突而生的焦慮，形成一些改變本質的行為，因此自我防衛機制是可以減緩壓力所造成的情緒衝突，提供一個緩衝時間，讓個體得以處理生活的創傷，有助於面對無法解決的損失或傷害，所以如果不是為了把逃避現實當作一種生活方式，則自我防衛機制並非病態，反而具有調適的功能，由此可見其積極的作用是為保持或提高個人的自尊、價值感、能力感，而消極作用為是為逃避或減低焦慮及失敗感。

⁵ 芭貝瓦德茲基(Dr. Baerbel Wardetzki) (2005)。《自戀女性》。商周出版，出處於本書序。

⁶ 死亡驅力：自佛洛伊德，死只是生命無可避免的另一端。我們必須謹慎防範我們不可忽略一件事情，就是佛洛伊德認為死亡驅力不只屬於生理層面；佛氏認為像死亡驅力這樣具有破壞力的力量，早在生命出現之前就存在了。他已經成為人們對宇宙的看法，人們試圖思考虛無，把那些支撐人體結構和意識的各種力量與張力化為零。

⁷ 角色扮演，簡稱 RPG (Role Play Game)，在當代的遊戲當中最常出現於線上遊戲中，每個人可以進行角色創立，該角色擁有全新的性別以及遊戲職業，而真實的人可以化為此角色在虛擬空間中進行社交，或擁有其他有別於真實世界的詮釋。

「不可能選擇的存在的自我，究竟，是為什麼？ 如果改變，會怎樣？ 改變自我及否定自我嗎？否定了自我，存在的意義在哪裡？」

—《荒人手記》朱天文⁸

因此，我的創作同時自滿亦同時自棄。重獲新生的個體成為超越死亡的死亡，並且進入個體幻想所造的異域空間，因靈魂早已擇死而獲得永生，如此全新的我再也不受社會指「異」，成功疏離社會。從此，與當代之下的病態人格將會只是一場誤解，成為無意識⁹中的一場深層夢。

第三節 研究方法

本文將以克里斯蒂娃(Julia Kristeva,1947-)¹⁰及拉崗對於憂鬱與抑鬱等精神官能症的相關著作觀點與近代兩岸文學作家的小說及散文來進行創作主題的分析。

⁸ 朱天文（2011年）。《荒人手記》。新經典文化出版社。

⁹ 無意識：在佛洛伊德的精神分析理論中將人的精神意識分為意識、前意識、無意識三層。無意識是指，那些在通常情況下根本不會進入意識層面的東西，比如：內心深處被壓抑而無從意識到的欲望、秘密的想法和恐懼等。主要的無意識情況有：1.確實沒有意識到，如視而不見，聽而未聞；2.曾有所意識，但沒有與別的意識片段聯繫起來，因而一過去就喪失了印象；3.對個別情況的意識被組織在一個較大片段的意識活動中，而沒有特別顯示出其存在。無意識起初是由哲學家提出來的，後來，它才逐漸吸引了心理學家和神經生理學家的廣泛興趣。

¹⁰ 克理斯蒂娃，法籍保加利亞裔哲學家、文學評論家、精神分析學家、社會學家及女性主義者，近年也投入小說創作。她出生於保加利亞，自1960年代中期起定居法國。1969年克理斯蒂娃出版了她的首本著作《Semeiotikè》（符號學）後，逐漸崛起於國際批評分析、文化理論與女性主義領域。她的著作涉獵廣泛，其中傳達了對互文性、符號學的見解，並橫跨語言學、文學理論與評論、精神分析學、傳記與自傳、政治與文化分析、藝術與藝術史等多種領域。克理斯蒂娃和羅蘭·巴特、托多洛夫、高德曼、熱拉爾·熱奈特、李維·史陀、拉岡、格雷馬斯及阿爾都塞等學者並列當代最重要的結構主義學家。她的作品也對後結構主義思想影響甚鉅。

以憑藉「我」的精神官能狀態做為所有研究基準，進而透過東方媒材創作出一系列的平面圖像。

台灣因過去四百多年歷史影響和當今網路霸權世代，使當代社會已成為各方文化融合的領域。本文與本系列創作上與上述互相呼應，使用大量具有自我意識及濃烈感知的研究文字和繪畫方法呈現。

其中，本文以自身的精神狀態做為投射來討論這系列的創作方向。

強迫性的內在完美需求以及期待身體的美好已然成為當代人追求的自我價值感，將理想完全放在創造一處徹底疏離當代社會的永生烏托邦。

而我以身體為女性身份做為繪畫創作基本，使用具有詭異氣氛並且不真實的畫面進行創作。

第二章 自剖，自殘與自殺

第一節 被迫指認社會疏離

自怨自艾的評論我不同意。

我並非因為想要自怨自艾而自怨自艾，因為社會使我靈肉分離。

我無法達成社會大眾所刻劃出的優秀樣貌、無法成就長輩寄望的社會地位、我徹底承擔 1990 台灣社會中狂暴填鴨式教育體制所帶來的創傷。

家庭與台灣都市區的社會環境在 1990 年前後，受黨國主義¹¹影響，青少年教育過程中，形成了相似當代商業電影《飢餓遊戲》¹²中，互相屠殺來獲得自己活命權利的生存遊戲。每一場升學制度的大型聯考，便成為這場大屠殺的場域。

因為不會讀書、不善交際，在同儕與長輩之間受到莫大的羞辱，遭受鄙視是我在教育過程中唯一學到的事情。同儕互相踐踏，學校老師及課後補習班羞辱式體罰以及言語霸凌，15 歲時我就帶著憂鬱症一路至今。家庭也未曾給予庇護，

¹¹ 台灣黨國主義：黨國主義一辭來自蘇聯，指列寧在 1917 年十月革命領導布爾什維克奪取政權後，作為第一個共產主義的國家，列寧政府為掌握國家權力，把一切權力移於蘇維埃，其後形成黨國體制，即以蘇聯共產黨掌握最高蘇維埃的國家體制。本文中意指國民黨，於民國三十八年後戰敗進入台灣，進而影響整個台灣在光復後的社會。

¹² 《飢餓遊戲》：導演 Gary Ross，2012 年。故事內容背景為一個位於北美洲的一個反烏托邦的虛構國家「施惠國」，「施惠國」由一個富裕的史諾總統去統治，他擁有一個燦爛迷人的國會大廈，統治 12 個行政區。施惠國為了維持統治制度來及鎮壓，過去起義及社會叛亂的人民，強迫每個行政區必須提供兩個「貢品」— 通過抽籤選定 12 至 18 歲的男孩和女孩各一人，投身於年度盛會，每年必須在電視直播的《飢餓遊戲》中競爭，他們必須在一個廣闊舞台上戰鬥至死，唯一倖存者在最後將會獲得名與利。

長輩以我為恥，不曾出席任何一場與學校相關的活動，學校師長也警告同學不能跟爛人講話，因此，我可以確認自己渴望逃離社會的趨力出現。

「垃圾」、「廢物」、「丟臉」、「以後當妓女」、「騷」等等言語皆來自當時班導師對我的評價，她公開在全班狠狠羞辱我，在台北市升學明星學校就讀期間，亦長期飽受師長體罰。補習班林立學區，以體罰多寡為競賽般，以成績進步來吸引家長送孩子進入補習，所有人生中的失誤及失敗都以體罰及羞辱來取代。

我感受到自己有非常嚴重的自卑情節，每日計劃死亡，安靜的不讓人發現，經常一個人獨自關在學校的廁所。當時的我，正值就讀國中的時期，便擁有強大的死亡趨力。正常的人格已經逝去了，每日浮動的是綿綿不絕的對自殺的渴望，就像監禁在狗籠裡突然之間擁有自由，彷彿如魚得水的想像。

「死亡是種反彈。死亡是當人們無法觸及人心，被孤立時一種溝通的企圖。」
—《戴洛維夫人》伍爾芙¹³

最後我殉身，但我還活著。踩了場空，也變成了一場夢。

第二節 施暴

漸漸，我選擇與離散的靈魂共存，但至始至終都充滿了毀滅性。

¹³ Virginia Woolf (1925), 《戴洛維夫人》(史蘭亭譯)。高寶出版社。

我度過了靜默的六年，並且享受著高於死亡的方式來獲得滿足。我否認了處於社會生存中整個本體的完整意義，我開始切割身體。無病式感的自殘，並且享受著社會有意識的對身體施暴。

佛洛伊德認為這種本能回轉到自身中有兩個階段：第一為主體施予自身痛苦，此一態度是強迫型神經症中特別明顯。第二是嚴格意義下受虐狂的後設¹⁴，其中主體透過外人使自己受痛苦。¹⁵

憂鬱型精神官能症者分別有來自各自創傷經歷，其使用創傷經驗引發後續病徵，來統轄所有狀況。然而，這會造成本體在社會上那些所謂正常的生活，在社會規範中被視為異物。社會無權逼迫身於憂患的靈魂，被他人加諸任何評論，也許在某種程度上，確實偏離了原本生物的常態機能，但我們無從將之歸類並且流放至社會邊境。

我透過對身體的局部進行傷害中，企圖從社會領域中奪回身體的自主權。佛洛伊德在 1920 年寫的《超越愉悅的原則》(Beyond the pleasure principle)¹⁶，描述了人類置身兩種對立驅力(本能)的處境，一為生之驅力，其表現為創造力、和諧、性關係、繁殖、自我保護，一則為死亡驅力，表現為破壞、重蹈覆轍、侵略、強迫、自我毀滅。這本書中提出了「超越」的快樂原則，以其談論死亡驅力(本能)的理論。

¹⁴ 後設：簡言之，就是對自己的認知過程(包括：記憶、感知、計算、聯想等各項)的思考。利用這種現象，我們可以用於學習策略，讓學生瞭解是一種個人控制及引導心智歷程的現象。當轉到自己的思想模式時，透過控制自己的思想模式，從而達至效果的學習方法。

¹⁵ 拉普朗虛與尚-柏騰·彭大歷斯(Jean Laplanche & J.-B. Pontalis)(2000)。《精神分析辭彙》(沈志忠、王文基譯)。巨流出版社。

¹⁶ 《超越愉悅的原則》，本著作於佛洛伊德晚年的發表，其中以與孩童之間的「線軸遊戲」為最大論文突破，並以此稱著。

於虛永生系列中，是以死亡這個精神驅力為基礎來進行，包含文中後面談到的超越自我毀滅、具有侵略等過程。我使用黑色的背景來作為逃離社會的暗示，並且以人物具有光暈式染法來製造出幽魂般的存在感，這樣的背景在全系列的作品中皆有出現。另外，使用點綴和裝飾的紋樣來加以包裝人物，部分的飾品使用特別搶眼的顏色（彩度、明度較高），及打展覽燈光才能看見的雲母效果，來襯托出黑色背景與人物之間在精神上的拉扯。封閉但又渴望著在社會中得到一席之地，卻又努力讓自己認同自己但卻無法抹滅創傷的特殊氣氛。

第三節 自滿的自棄—懲罰錯識¹⁷

在拉崗的博士論文《*偏執精神病與人格的關係*》¹⁸（*Paranoid Psychosis and Its Relations to the Personality*）裡面，研究了一位女病患愛梅，愛梅企圖刺殺一位當時在巴黎非常著名的女明星，這個個案在當時造成非常大的轟動。拉崗幫這次的個案擬定了一個新概念：「自我懲罰的偏執」，愛梅以這位女星作為一個理想的認同對象，對她充滿了愛慕，但又同時憎恨與忌妒，她在刺殺這位女明星時，其實也同時在刺殺她自己，對自己進行自我懲罰。

像這樣的投射可以看見自我和對象上所進行的控制、囚禁、鎮壓、閉鎖，自我的世界與週遭的世界之間徹底斷裂，世界都是對的，自身只好選擇對抗世界，試著將自我棲身在由「想像自我」所規定的「自我世界」裡面。

¹⁷ 錯識：即錯誤的認知。本文中的使用並非用來做為一個專有名詞，而是單純字面上的意思。

¹⁸ 此為拉崗於 1932 年完成的博士論文。在這部論文中，拉崗在歷史性評論中探討「精神病」，特別是論「妄想症」，與在德、法精神醫學的史中界定的困難與缺陷。

自我懲罰是一種企圖壓制內在紊亂的問題，並從這個過程中邁向穩定的方法。自我懲罰帶有想像的功能，它來自一種從凝視，以自己做為默默觀望的對象。而這個對象對自我來說是一種欺瞞，它是一種幻影，具有支配投射對象及支配自我的力量，除此能讓自我進入自我懲罰的方式將「自我」囚禁在永恆的「自我」之中。

「我明白我真正想過的是怎麼樣的一份生活，更獲得我過去一直想企求的自信及想像，彷彿那樣一份生活如今就在眼前，只要我伸手就可以構得著的.....

尤其是如今，我並不覺得我還是如從前那般特別地痛苦著，相反地，我感覺到這可能是我最光明、最健康、最不怕痛苦的時刻，我似乎一下明白了許多關於「痛苦」，以及如何承受痛苦，超越痛苦的秘密.....是的，這次我決定自殺，並非難以生之痛苦，並非我不喜歡活著，相反地，我熱愛活著，我不是為了要死，而是為了要生.....」

—邱妙津 《蒙馬特遺書》¹⁹

殘破不堪的一切，並不是要懲罰自己、並不是為了要抗議。

「因為是為了追求關於我生命的終極意義，是為了徹底負起領悟的，關於人與人之間的美好責任.....」

「那就是整個寬恕過程的終點。」²⁰

¹⁹ 邱妙津（2006）。《蒙馬特遺書》。印刻出版。

²⁰ 引用自同上註。

懲罰並不會帶來消亡，它讓人成就自滿的自棄，肉身離開了並不會從此終結，而是隱沒到一個「無」的地方，靈魂永遠都在。

我已死，但複我仍在，永劫不變。

第三章 《超越愉悅的原則》²¹

第一節 是自虐還是自保？

佛洛伊德在《超越愉悅的原則》論文中致力尋找「快樂原則不存在」的證據，一為：孩童的遊戲，佛洛伊德以自己孫子的「fort-da」遊戲²²為例 (the game of fort-da)，進而提出「強迫性重複原則」²³。二為：重複夢見戰爭創傷。三為：經追蹤確定的，某些人的自我傷害行為模式。四為：在精神分析中，某些不斷重複童年不愉快經驗的人。

在創傷性神經症裡重複出現的夢境中、在歇斯底里症的發作中以及在某些兒童的遊戲中，我們見到不悅的事件一再重複。當快樂原則無法充分應付上一段所提及的四種情況，死亡驅力便會成立。

那麼憂鬱精神官能症者所選擇的施加於身體的暴力是自虐還是自保？

在「虛永生」系列創作中，我提出了對於上述四點綜合後的移情狀態，從病徵初期演變開始。神經症是意識與無意識間的衝突外顯，從自殘、對本我的身體施暴至試圖超越死亡。在當代電影《黑天鵝》²⁴裡面討論了這件事，影片最後，女主角妮娜為了追求完美的「那個我」而終至分裂，導致自殺。

²¹本書最早於1920年以德文《*Jenseits des Lustprinzips*》出版。本書中，佛洛伊德提出「超越」此一簡單的快樂原則，以發展其死亡驅力的理論。

²² the game of fort-da，指的是「線軸遊戲」。

²³佛洛伊德說的「強迫性重複原則」，最主要支持的例子是移情作用，無論某種情感多麼不情願發生，卻還是會無可救藥的、宿命的犯下一樣的錯誤。

²⁴ 2010年的美國心理驚悚及恐怖電影，由戴倫·艾洛諾夫斯基 (Darren Aronofsky, 1969-)執導。

「I felt it. I felt perfect.」—《黑天鵝》²⁵

創作虛永生系列的初期，著重於非常直接的投射表達(圖 1，圖 2，圖 3)，以直接而具體的人物來呈現這樣的自殘行為。進入研究所後，轉成安靜的方式來進行(圖 5，圖 7)，開始處理更為強烈又更深層的氣氛，暗示一種過度中的精神情緒，對於越過死亡又更加的接近，其中，在圖 8 與圖 9 時，因為開始藥物治療而出現了短暫的轉變。

在身體上加以自殘「強制性重複」的行為，是心理機制的補償作用，而死亡驅力變成另一種超越，它沒有終結，從侵略性的舉止中獲得主宰自我的權力關係，它美好、永恆、歡愉、自我保存、排除原初創傷，並且充滿幻想。

第二節 鏡子與自戀

在這邊，我們不談焦慮，因為焦慮是一切的根本。關於我將談論的自戀這個辭彙，是來自心理學，而在心理學中，它做為一個「我」因為自我認同失敗而愛上「那個我」的一個現象。

自我價值障礙以及失敗的認同經驗，都是拉崗鏡像階層理論中自戀的成因，尤其在童年時期的離棄經驗中，便會削弱本我的存在感。在拉崗的「鏡像階層理論中」，由嬰兒²⁶在鏡中的鏡像投射的過程，來說明自我認同塑造的過程。鏡像

²⁵ 引用自當代電影《黑天鵝》，女主角在自殺前所留下的最後一句話。

²⁶ 嬰兒，嬰兒這個概念運用於廣泛的心理學理論中。因為嬰兒時期對於精神分析學家來說，是一個非常重要的觀察階段，嬰兒時期反應出許多人類的行為現象。因此在理論中的說明會以嬰兒這樣的文字分析作為基礎，但在實際精神病例等等的個案裡，這些理論就會成為參考的基礎。

階層理論被使用於許多關於精神官能症，或是一般大眾裡展示「自我」的緣起，以及「我」與「自我」之間的關係問題。

自戀這個字的來自於希臘神話的故事，一名叫納西索斯的美男子（Narcissus）。有一回，當他看見水中自己的倒影時，他立刻愛上了它。並且瘋狂留戀與沉迷，遲遲不肯離去，只為了守住這個水中的自身倒影。

在佛洛伊德對於自戀的說法是「某個人想要成為其自身」。從這則希臘神話中，很明顯的，我們可以發現納西索斯並不是愛上他自身，而是愛上他自己的投射影像。這是一種外在性的形式，並不是對於自己本身，是愛上那個不是自己本身之中的外在視覺形象。也就是說這樣的視覺形象，事實上是和自己本身保持一段距離的「自己的理念形象」，也就是我所提到的「那個我」。

每個人於自然中皆為一個個體，除此之外，以自我的心理為原點，互相與客體的我形成一個複雜的網絡，這樣的網絡有時候我能夠在鏡子裡面察覺。因此，以「虛永生」為題的一系列創作中，能看見構圖皆是以對鏡凝視的視覺方式呈現，鏡裡是「被迫指認社會疏離的我」所看見「完美擁有全新世界的那個我」。身披全新華美的衣著，擺著滿足自我並且假設社會也認同的姿勢，做了一場角色扮演。在那個我所假設為虛永生狀態的空間中閃閃發光。

第四章 虛永生的創作情境 — 虛，無，全能想像

第一節 幻想夢

在佛洛伊德與文化學者的眼中，「欲望」總是和「欲求且不可得」的心靈經驗密切相關，特別是人們如何在記憶和日常生活的欲求中，經由幻想作為一種媒介和過渡，將心中的欲求和衝動以及當衝動無法實現時所壓抑下來的驅力，以一種虛幻的視覺和意象在腦海中再現。

「幻想」在這樣的情境下，因此和再現的符號有其緊密的鏈結關係，和欲望是一種永遠無法在日常世界中被實踐的海市蜃樓，所以只能透過「幻想」及相關的再現策略，和所欲求的對象「虛構、隱無且永遠無可企及的對象」之間，形成一種患得患失的關係。並利用補償的心態與作用，在記憶中形成重複的衝動，藉由意象在腦海中的鋪陳、建構與組成，來進一步掌握對象。²⁷

幻想對於欲望加以框架與構造，在虛永生系列創作中，無法擺脫對於鏡像投射中的他者與異己加諸幻想。幻想本身是有意識的運動，但它卻建構於創傷時重複加載於無意識之中，簡單來說，由無意識操作了有意識的行動。

²⁷ 廖炳惠（2003）。《關鍵詞200》。麥田出版。

在我的研究領域中，談論的是一種意識形態的幻想夢，它使本我決定有意識的感受到自己正在存有（being）²⁸，感受到自己在某個空間中是具有意義的。然而幻想是一種從意識層中構造的動作，它填塞了自我認同，卻從來不存在。

夢不存在，幻想亦不存在。

它是一席烏托邦式的盛宴，讓成為「那個我」的「我」在新世界中，靈魂從不缺席。

第二節 空間詐幻的全能想像—莫比帶城堡

虛永生系列以角色扮演及角色轉換等等的方式來表達，算是一種我與鏡像投影之我兩者之中的混亂殘體遊戲，鏡像發揮了形塑我的功能，同時也以幻想與理想的身分出現。我凝視鏡像，而鏡像中的他者成為對我施展空間詐幻的一個魔幻效果。

我乃是他者，我乃是超我，我乃是異己。鏡像同時含有「捕捉」及「誘惑」的二元層面，使我完全讓影像中的角色來操作自身，鏡像的入侵為「我」開創了精神生命和心智歷史。

²⁸ 存有：在哲學中，存有（拉丁語：Esse，英語：Being，德語：Sein）是個內容廣泛而重要的專門術語與概念，與現實（Reality）與存在（Existence）相關，所有的客觀性與主觀性特徵，都可以被包含在其中，進行抽象化的討論。在前蘇格拉底哲學中，就開始使用這個概念來討論，一直延續到現代哲學家，如海德格等人。舉例來說，海德格經常以此在（Dasein）這個源自古希臘的術語，來描述存有。對於存有的討論，經常與對人類的心理學，生而為人的本質，以及人類為生存而面對的一般性狀況、一般性問題有關。在基督教神學中，對存有的討論，直接連結到上帝的本質。

莫比帶²⁹指的是一個來自數學中的三維空間，那是一個不同於一般能夠理解的立體空間，它與內外分離，是一個完全封閉的曲線，但可以透過特殊的翻轉讓這個數學的空間與外界接觸，又可以由外界入內，以此成為一種內就是外，外就是內的奇怪狀態。

而城堡這個辭彙來自於拉崗，他認為鏡像是這個自我城堡的入口，這個入口是一個可以看見世界的門檻，而可以看見世界指的是呈現自身的界域。這便是我在研究所期間的系列創作中極力尋找的一種超越死亡的死亡，投射之我以另一種幻想、理想等等具有獲得「自我支配感」的，但事實上是「自我被支配」方式，來說明以為「我」安好存有並且平衡於社會的狀態。

他在每一個時刻皆以他的自殺來構成他的世界。

—拉崗《拉康選集》³⁰

也就是說，我塑造了一個已死亡，而死亡進而超越死亡的莫比帶舞台。一個從來自鏡像移轉、試圖保護但卻有毀滅性的空間中，置放已經徹底經由社會與世界扭曲的我（或他者，或異己）。我與他者（或是異己）共同存活於一個想像的詐幻的三維立體空間中，擁有鏡像投射中的社會地位、擁有鏡像投射中的社會認同、擁有一個自我也能認同的世界。

²⁹ 莫比帶：是「莫比烏斯帶」的簡稱，它是一種在數學上稱為拓樸學的結構，它只有一個面和一個邊界。它是由德國數學家兼天文學家莫比烏斯(August Ferdinand Mobius,1790-1868)和約翰李斯丁(Johann Benedict Listing,1808-1882)在 1858 年獨立發現的。在本文中，僅以其無限卻又可以用特殊角度連接內外空間的性質來做為「虛永生」系列的空間比喻。

³⁰拉崗（2001）。《拉康選集》（褚孝泉譯）。上海三聯出版社。

第五章 虛永生系列創作與材料分析

第一節 創作歷程的自探

(一) 階段一

初期在大學畢業製作時，有段時間因為另一起創傷事件引發，我開始投入新系列的創作。當時的精神狀態極度低靡，從國高中過後，再一次進入重複自殘的漩渦中。當時正是我的精神官能症處於自殘自虐的時期，無數次的渴望自殺，但又無數次地透過外力，使我重新讓自己擁有一些可能讓身體存在的機會。

大學時期從一種非常「輕」，像一陣風的上色方式，安靜地在繪畫中說了自己的故事。漸漸的從強烈的自殘式繪畫語言中，進而轉化成選擇安葬自己的想像，我感受到自己的狀況進入了另一層階段，但是從未了解自己的精神狀況。(圖 3)

大學畢業製作初期，開始投入一種失眠的表態。思考著假若失去身體的自主權之後，社會上的人們也許不會知道有我，與我擁有任何關係的人們也許從來也不介意我的身體消亡，我用了很多方式思考一些美麗的葬禮。(圖 4)

我在使用顏色的過程中也逐漸改變，背景開始刷黑(圖 3 作品開始)，讓人物能夠在畫面中擁有幽幽冥冥的光暈。剛開始還是非常淡，好像我只是一枝蘆葦草，劃過水面起了一點漣漪。我不聲不吭地計劃我的葬禮，不會有任何人來參加，也不會有人記得我。我只能不斷地抱著百合花，也許有機會能夠躺在花叢中，也許我能夠從風中消失。(圖 1)



圖 1 李昕雨，〈子夜鈴〉，2011，

絹本膠彩，145.5cm x 112cm

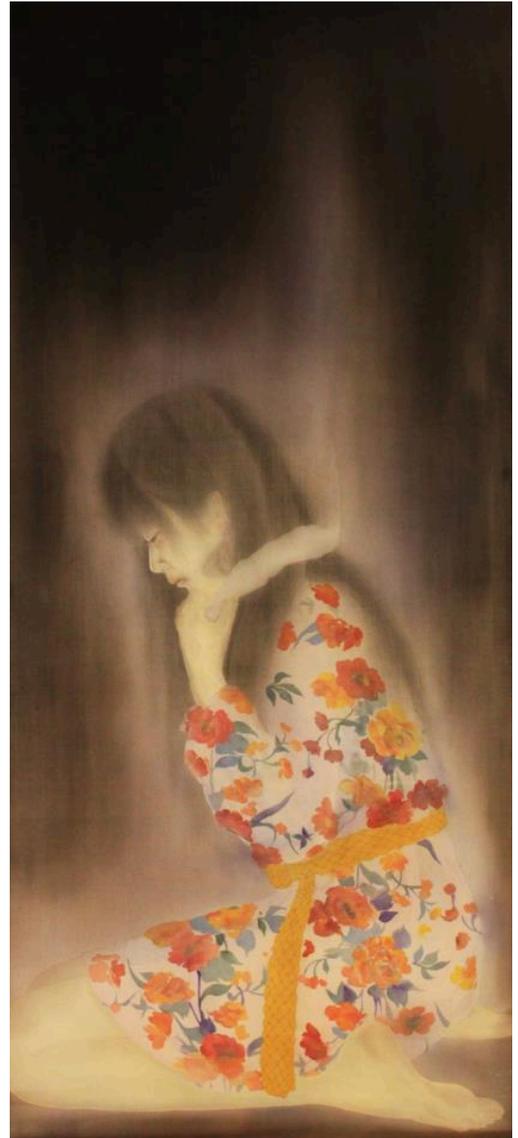


圖 2 李昕雨，(未命名)，2013，絹本膠彩，

135cm x 63cm

畫了一系列與花叢的關係，最終我讓我的鏡像投射自殺，我似乎完成了一個最重要的任務，我是為了讓我更美好而自殺，這是一場美好的夢。(圖 2)

我到了一個全新的起點，再也不需要背負著任何讓我陷入深深淵藪的地方。進入研究所後，我陷入停滯，我自殺了，我成全了自己，但是為什麼我的生活沒有更好。

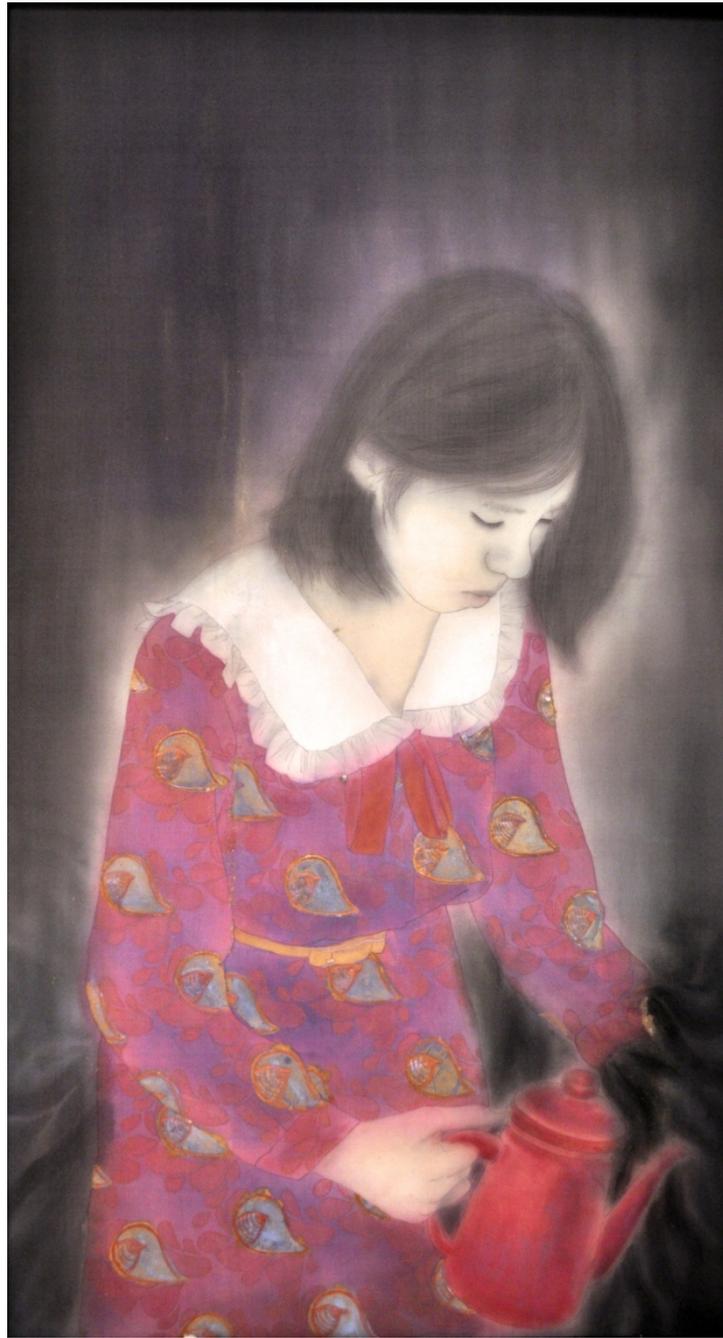


圖 3 李昕雨，〈在那漂泊的稠結〉，2013，絹本膠彩，120cm x 60cm

在那之後我進入醫院做藥物治療，剛開始恐懼並且反感，我疑惑並且掉入沼澤之中，我看了很多書，看了很多電影，覺得自己是在死亡沼澤中飄浮的亡靈，永遠停滯著。(圖 3)



圖 4 〈魔戒三部曲第二級 - 電影片段〉

這張美麗的亡靈表現在魔戒導演的設計中完美無比，我因此而進入了另一個階段的創作狀態，在一種混亂不堪的殘體之中，繪畫的表達開始走向具有象徵力的繪畫語言。(圖 4，引發圖 5 的創作)



圖 5 李昕雨，(未命名)，2013，絹本膠彩，120cm x 60cm³¹

³¹ 圖 7，此張圖片有兩個重新畫的版本，但兩張圖都已經被銷毀，只剩下不完整的草圖，僅存這張照片資料。2016 年重新使用這張草圖完成此作。

(二) 階段二

一年之後出現了空窗期，我進入了完整的藥物治療，初期藥物作用非常強烈，我突然之間擁有了從未經歷過的幸福生活。我突然之間認識自己，這一切對我來說，是從來沒有體驗過的。西藥擁有無比的魅力，暫時性的讓我成為另一個人，卻也讓我創作上完全進入撞牆期。

我花了一整年的時間，仍然無法習慣突如其來的轉換：擁有極度安好的睡眠，而似乎在睡眠中的，才是我真正的美好生活。治療中度憂鬱症的藥物讓我無法思考，無法做任何判斷，我失去了整個自我，分不清楚自己正活在夢中還是活在現實世界。但無論如何，那都是一段美好的時光。我開始畫出我所看到的漂亮幻想，相信可能從此以後能夠脫身，也許從此以後都能夠在這樣美好的世界中遨遊，可以從此之後脫離從前那些令我殘破的情結。

在傳說中，獨角獸是一個能與人溝通，並且充滿靈力的神獸。牠非常夢幻而美麗，人們至今仍對牠賦予了絕美的幻想，獨角獸總是會出現在雲朵、水邊，或是在迷霧之中若隱若現。但在古老的獨角獸記載中，牠是一種具有陽具象徵的猛獸，透過美麗的外表引誘少女。(圖 6)

使用藥物後半年，畫出了心理預期中的烏托邦。有美麗的島嶼，可以聞到溫柔的花香，就像是基督教中提到的天國世界，無憂無慮，擁有糖霜、擁有星星、擁有所有我所喜愛的漂亮國度。但是仍與它之間有些距離，摸不到也無法靠近。(圖 8)

慢慢地，開始思考用藥之中的兩個層面，我掉入了陷阱。使用了一年過後的藥物治療，已經無法沒有吃藥，生活開始於藥物和精神疾病之中取得一個平衡，藥物壓制精神，但同時也支配了我。(圖 7)



圖 6 Annibale Carracci，〈Virgin and Unicorn (A Virgin with a Unicorn)〉，1605，mythological painting，尺寸不詳，Farnese Palace Gallery。



圖 7 李昕雨，〈夢遊島其二〉，2013，紙本膠彩，145.5cm x 97cm



圖 8 Tanya Schultz, 〈Seeing forever〉, Taipei 2012, 裝置



圖 9 李昕雨, 〈夢遊島其一〉第一版, 2013, 紙本膠彩、銀箔, 135cm x 45cm



圖 10 李昕雨, 〈夢遊島其一〉第二版, 2016, 紙本膠彩, 135cm x 45cm



圖 11 李昕雨，〈夢遊島其一〉第二版，局部

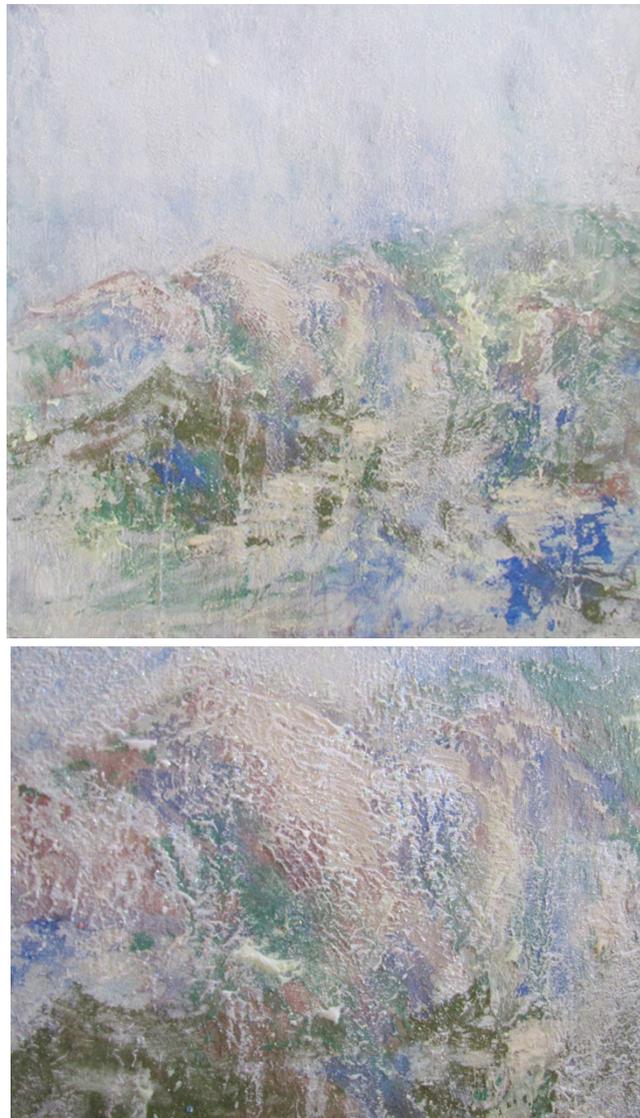


圖 12 李昕雨，〈夢遊島其三〉，2016，紙本膠彩，45cm x 45cm

圖 13 李昕雨，〈夢遊島其三〉，局部



圖 14 李昕雨，〈過時的宇宙〉，2016，膠彩、木板、壓克力，15.5cm x22.5cm

夢遊島系列在 2013 年時完成了第一個版本（圖 9），爾後數次地更改，一直到 2016 年三月時完成。原先的造型來自一次於火炎山的寫生作品，經過往後的造型更改，前前後後咀嚼了一些體悟，最後演變成使用大量流動呈現的繪畫作品。（圖 10）

（三）階段三

新的階段走上了另一條絕途，開始預計將自己找回掌握主體的權力，但卻徹底失敗。我思考著這些幻想、幻覺，還有那些非真實的聲音到底來自何處？於是便隨著他們走，走進了莫比帶城堡。（圖 15）



圖 15 李昕雨，〈超覺夢遊者〉，2014，金箋板、膠彩，20cm
x 25.5cm

我畫了許多作品，其中三連幅的作品中企圖表達出有機物體侵入了一個異界的狀況(圖 16)，嘗試再現了這個奇特的感受。之後我在創作中找到了研究所的畢業製作主題，也就是進入了這個空間之後創造出的創作。

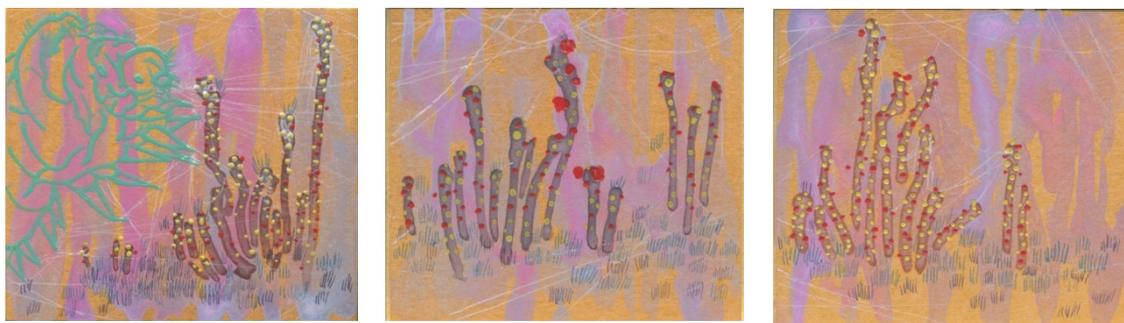


圖 16 李昕雨，〈超時空要塞佔領〉，2014，金箋板、膠彩、壓克力，20cm x 25.5cm x 3

這段期間，我開始思考空間與主體造型之間的關係。剛開始的設定只是單純的一個真實的空間、或是一幅畫裡面單純的構圖和背景，但是隨著畫面和創作的發展，創作理念中所需要承載的空間增加，必須找到更精確的目的還有空間定位，因此開始一連串的探尋。

中間穿插著精神不穩定的狀況，免疫系統也跟著被破壞，經歷了幾場臉部過敏，全臉長滿了紅疹，密密麻麻的延伸至脖子。從小就是過敏體質，但是曾經也透過治療壓制了狀況，好幾年沒有發作過，我紀錄了幾張過敏期間繪畫的速寫，非常令人狂躁，令人疑惑，但卻又好像只是生命裡的一件小事。(圖 17-21)



圖 17 李昕雨，〈速寫 I〉，2014，鉛筆、水性色鉛筆，
41.5cm x 30cm



圖 18 李昕雨，〈速寫 II〉，2014，鉛筆、水性色鉛筆，41.5cm x 30cm



圖 19 李昕雨，〈那麼多啟示，那麼多蒼白〉，2016，鉛筆、水性色鉛筆、水干，41.5cm x 30cm

圖 20 李昕雨，〈我在和魔鬼玩丟球遊戲〉，2016，鉛筆、水性色鉛筆、水干，41.5cm x 30cm



圖 21 李昕雨，〈啃噬自己為樂〉，2016，鉛筆、水性色鉛筆、水干，32cm x 43cm

速寫後續發展成更完整的作品，鉛筆是我畫了非常多年的媒材，也因此對鉛筆的熟悉度更高一些，因為媒材本身可以在情緒上來的瞬間，非常快速的紀錄當下，所以一直以來都有像是寫日記一般的習慣。

對空間的探尋，後期發展出以洋娃娃為主題的幾件作品。捉摸不定的靈魂讓我開始搜尋其他靈魂轉移的去處，因為無意間因為閱讀雜誌中認識了あちゃちゅむムチャチャ這個品牌，這個品牌是日本的服裝品牌，裡面結合了服裝設計師與許多不同的藝術家的平面作品合作而製成的衣服，讓我重新在空間和主體之間有些新的思考，也讓我認識了其中三位合作創作的藝術家。(圖 22-24)



圖 22 あちゃちゅむムチャチャ，酒杯，台灣官方粉絲團

圖 23 あちゃちゅむムチャチャ，衣架，台灣官方粉絲團



圖 24 あちゃちゅむムチャチャ，洋裝，
官方網站



圖 25 李昕雨，〈白面偶〉，2014，膠彩、金箋板，26cm x 24cm x 3



圖 26 李昕雨，〈縛偶〉，2014，膠彩、金箋板，26cm x 24cm



圖 27 李昕雨，〈無題〉，2016，現成物

前期做了一些平面和不處理背景的作品，(圖 25-27)後續則是發展成幾件與空間合併的作品，試圖讓觀看作品的人能夠感受到展覽時想要傳達的氣氛，並且能夠更深入的走到作品裡面。(圖 28、29)



圖 28 李昕雨，〈小藍〉，2016，現成物



圖 29 李昕雨，〈形而上的謫妄〉，2014，現成物

(四) 階段四

一直以來的創作，都來自身體和靈魂的變化還有生活中每一日細微的事物，接下來的靈感則來自於近幾年新爆紅的藝人きゃりーぱみゅぱみゅ（卡莉怪妞）的風格。她的風格最初來自名為原宿系（はらじゅくけい）的穿衣流派，是一種來自東京的街頭文化，最大的特點在於非常大膽的顏色、誇張的裝飾、和各種物件的混合搭配。而最主要的是在於顏色上的表現和融合，還有完全不在意別人的喜好，追求自己喜歡的獨特裝扮的精神。（圖 30、31）



圖 30 きゃりーぱみゅぱみゅ，爆紅單曲〈PON PON PON〉



圖 31 きゃりーぱみゅぱみゅ，任天堂廣告截圖

卡莉怪妞給我很大的啟發，她在自己的世界裡擁有自己的裝扮，還有自己的角色，點醒了我整個創作中的中心思想。於是，我帶著「原本的我」進入了這個領域，不快樂但也沒有之前糟糕，它是個我自己造出來的立體空間，開始找尋整個系列創作的平衡。（圖 32-34）



圖 32 李昕雨，〈妖夢〉，2014，絹本膠彩，97cm x 52cm

圖 33 李昕雨，〈妖夢〉局部

圖 34 李昕雨，〈妖夢〉局部

這系列開始進行自我投射的角色轉化，我可以自己的雙手做任何事情，我不是「我自己」，「那個我」開始在這個空間中成型，暫時受到外界隔離。我進入一個只有「我」的世界，不需要有任何自我認同的問題，也不需要受到他人的認同。



圖 35 李昕雨，〈靈霜士〉，2014，絹本膠彩，131cm x 72cm

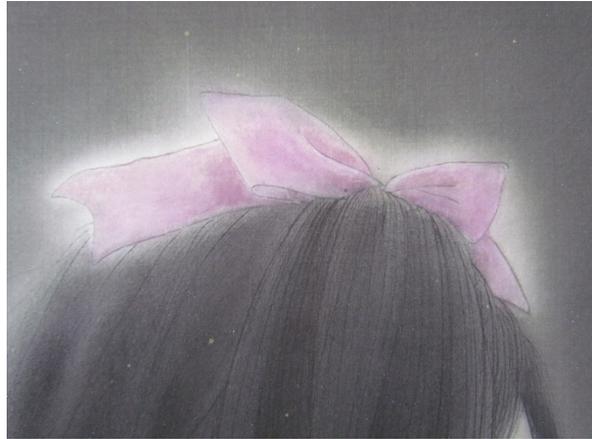
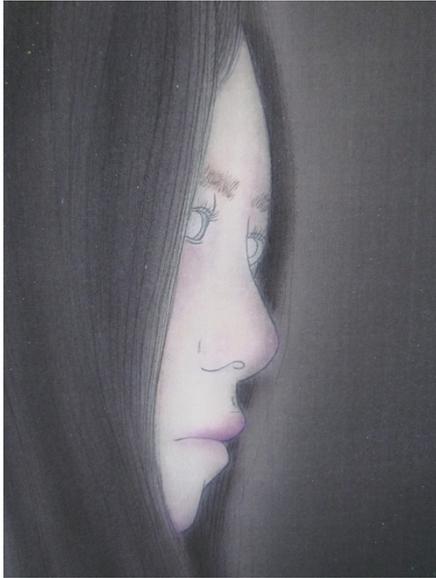


圖 36 李昕雨，〈靈霜士〉局部

圖 37 李昕雨，〈靈霜士〉局部

圖 38 李昕雨，〈靈霜士〉局部

這些創作的日子裡，從自由自在到病入膏肓，有些扭曲有些超越。隨著創作方向越來越清晰，開始從鏡像中的，他者顯露出自己渴望擁有的地位。我渴望自由，所以第一個讓我思考到的角色便是魔女，魔女有善惡，但這不是重點，而是魔女所擁有的掌控自然之能力。(圖 35-41)



圖 39 李昕雨，〈刺刺球樂園〉，2015，絹本膠彩，27cm x 44cm x 2

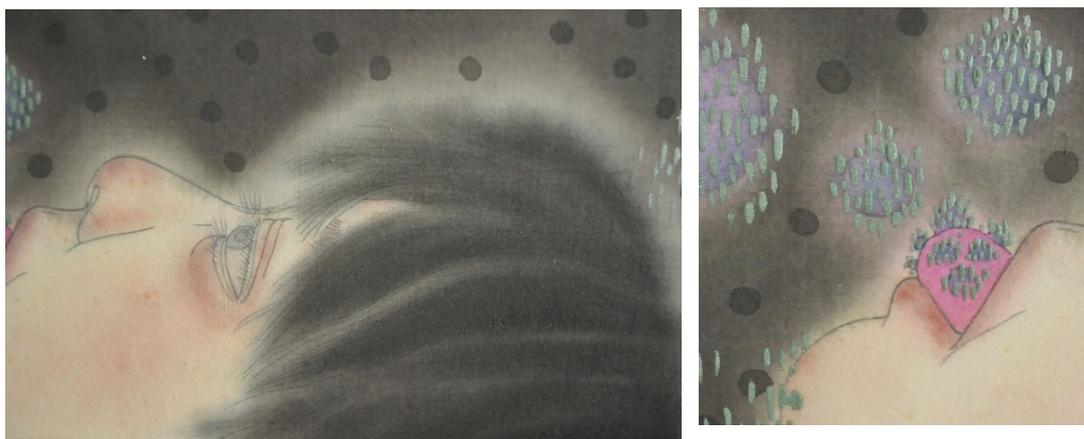


圖 40 李昕雨，〈刺刺球樂園〉局部



圖 41 李昕雨，〈耽溺於玩這種魔女遊戲〉，2015，絹本膠彩，120cm x 60cm



圖 42 李昕雨，〈黑烏鴉鑱刀師—羽鳥美彌子〉，2015，絹本膠彩，135cm x 72cm



圖 43 李昕雨，〈黑烏鴉鎌刀師—羽鳥美彌子〉，局部

圖 44 李昕雨，〈黑烏鴉鎌刀師—羽鳥美彌子〉，局部

在連續幾張描繪魔法力量的圖之後，我開始思考除了魔女（魔法師）之外的角色地位設定。魔法的力量看似強大，但相對弱點在於魔法師體質設定都比較虛弱。在通篇的 RPG（Role Play Game）³² 遊戲中，魔法師是最具有力量但又同時最具有弱點的角色，一旦被接近，魔法就無法有任何保護作用了。

³² RPG（Role Play Game），為一種電玩遊戲的種類名稱，現實人物會在第一次登入遊戲中為自己創立新角色，這個角色可能會有某種職業、某種種族、某種長相、某種衣著等等的方式出現在虛擬的社群中，而這個社群在電腦中擁有 2D 或是 3D 的世界，這樣的世界中，有別於真實世界的另一個故事或場景。

因此，我創造了另一位輸出型角色³³，她在體力上是足夠的，並且擁有兵器。
這是我第一次將兵器納入畫面，構圖的掌握能力還不太熟悉。(圖 42)

於是我又嘗試更多的可能性，我繪製了具有野性的能力，非常的暴躁但又安靜。



圖 45 〈火影忍者〉動畫截圖

圖 46 〈火影忍者〉動畫截圖

圖 47 〈東京喰種〉動畫截圖

³³ 輸出型角色，指的是攻擊力為主的腳色，主要分布的職業為法師巫師類型、斧頭類型、鐮刀類型、刀劍類型、遠距離攻擊類型等等。另外還有防禦型角色、輔助型角色等等。



圖 48 李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，2016，絹本膠彩，73cm x 60cm

在創作的同時，我常常在思考著人物符號化的問題。起初是單純的以眼睛看見的造型、順著自己想法而自然繪製出來的，但漸漸的，希望能夠找到屬於自己的符號，雖然還在繼續嘗試和尋找。

背對月亮的造型，來自從我國小時連載至 2014 年的漫畫<火影忍者>裡面的場景。(圖 45-47) 事實上，背對月亮的造型常常在小說、電影、舞台劇中出現，過也常被漫畫家或動畫師的場景配置中移出來運用，暗示著接下來會有不祥的事情發生，而背對月亮的人，將會是這個不祥之事的發動者。

眼睛以黑色眼白為底，加上鮮明顏色的瞳來做搭配，原先是來自於西方關於惡靈的特徵。擁有黑色眼白的人被稱為「地獄的使者」，在西方電影中，這樣的造型很廣泛地出現在恐怖片裡面，多數是在被惡靈附身的人身上。但這樣的造型在東方，則是運用在妖怪，不一定是人類才有，動物也可以擁有這樣的眼睛。而

且在東方，擁有黑色的眼白並不會直接與「壞的」或「恐怖的」畫上等號，而是單純地形容當這樣的眼睛代表著該生命體擁有強大或特殊的能力。這樣的眼睛在之後，也不斷在漫畫和電影中出現，甚至帶有一些黑暗的色彩，卻不代表擁有者是黑暗的，更多是暗示其強大能力，但這樣的能力可能需要用比較高或是相對昂貴的代價來做交換。(圖 48-50)



圖 49 李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，局部

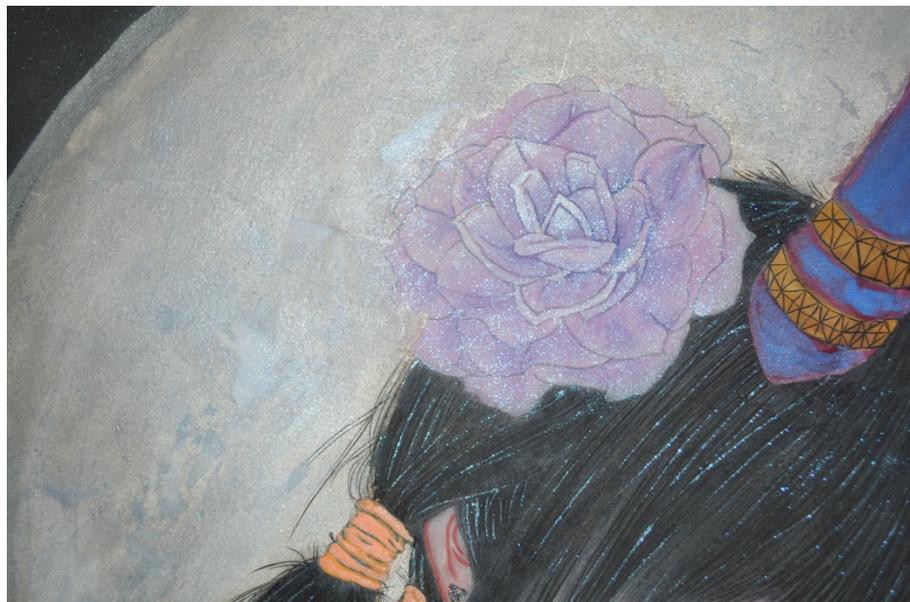


圖 50 李昕雨，〈向異能戰鬥者的致敬〉，局部

接下來的作品思考了與動物之間連結的可能性，這樣的靈感來自於長期與三隻領養的動物相處，分別是一隻對熟悉者與陌生人之間有極大反差的流浪貓，一隻是充滿靈性但是沒什麼反應的棄養兔子，另一隻則是長期下半身癱瘓無法行走、無法自行排尿、無法控制排便的兔子。我與牠們共存在同一室，我照顧牠們，了解了牠們的習性，這些動物在情緒的表現上比任何人類都更為猛烈、且更為直接，因此引發我塑造了一個具有綜合動物性格的角色。（圖 51、圖 52）



圖 51 李昕雨，〈貓耳破壞者其一〉，2016，絹本膠彩，扇面橫向直徑 54.5cm，扇面直向直徑 54cm



圖 52 李昕雨，〈貓耳破壞者其二〉，2016，絹本膠彩，扇面橫向直徑 54.5cm，扇面直向直徑 54cm



圖 53 李昕雨，〈貓耳破壞者其一〉，局部



圖 54 李昕雨，〈貓耳破壞者其二〉，局部

動物之情緒變化無常無理，平時看似和平相處，但牠們從未認為自己是隸屬於我的領地，只要感受到些許生氣，便會馬上表現出來。擁有尖銳的爪子、有力的腳、宛如剪刀般的牙齒，雖然我自認為與牠們暫時相處於在一種良好的互動關係下，但還是很常發生被攻擊至手上噴血的狀況。牠們的形態靈敏又直接，於是我創作了扇面型狀的二連屏，成為我投射出在莫比帶空間的新型態。

關於人物造型的符號化考量，讓我又創造了一件新的情境作品，在繪製這幅詭異的扭曲人像之前，先畫了五張結合木版的觀世音型態。觀世音型態的靈感來自於日本畫家安達原玄(³⁴Adachi Halagen,1929-)在描摹過敦煌壁畫過後的觀世音系列創作圖像。(圖 55、56)



圖 55 安達原玄，〈如意輪觀音〉白描局部



圖 56 安達原玄，〈聖觀音〉白描局部

³⁴ 安達原玄(あだちはらげん)，日本女性佛畫家，生於 1929 年，現年 88 歲。專攻的佛畫類型為曼查羅、如來、菩薩。在日本有安達原玄仏画美術館，位於山梨県北杜市高根町村山東割 2358-5。

我所取用的是來自如意輪觀音與聖觀音的造型與手勢。並不是非常深入的考究，而是以一種與宗教無關的觀看者去挪用了這樣子的造型。我創造了一個帶有戲謔感的角色，她似觀音但非觀音，是一種偽裝為觀音的死神。她沒有任何力量，純粹是一種象徵，象徵來自社會中擁有崇高地位的神。大眾認同的神擁有改變任何事情、任何自然現象、任何生命的能力，但每日每夜，生命來去無常，無生命能夠不被出生，也無任何生命能夠逃離死亡。而我也曾經看過靈魂，但從未看過神。(圖 60)



圖 57 きゃりーぱみゅぱみゅ，〈killer killer killer〉 MV 截圖



圖 58 劉信義，〈黑暗中的多重冥想〉，2015，絹本水墨，60x140cm

骷髏的衣服花紋（圖 60）則是從卡莉怪妞的 MV 中獲得靈感（圖 57），轉化一般立體的骷髏造型，加以平面處理變成裝飾性的縷花紋路進行。骷髏是第一次考慮入畫的作品，因為骷髏容易令人聯想的黑暗，其中關於骷髏的藝術表現，影響我最深的是當代水墨藝術家劉信義。從我高中時代追蹤他的作品至今，他的作品帶給我深刻的感受，探討著從人的思維中所發想出來比較不一樣的思考角度，雖然使用傳統的媒材，卻有很多彷彿在西方電影中看見的場景及元素，同時深沉卻又保有奇幻感。（圖 58）



圖 59 李昕雨，〈自稱闇黑少女〉，局部



圖 60 李昕雨，〈自稱闇黑少女〉，2016，絹本膠彩，74.5cm x 35 cm

創作一直都是來自生活中任何不確定性的汲取，繪製完這件作品之後，身體遇到全新的困境。我罹患重度的乾眼症，眼睛失去了分泌淚水的功能，常常因為疼痛而張不開眼睛。即使在睡眠中也需要每兩小時補充一次人工淚液，常常眼球乾到破皮，維持這樣的狀況大約一年，引發繪製了新的一件作品。（圖 63-66）

這件作品延續了第一階段創作時所使用的草圖，當時想表達一個在死亡沼澤的意境，而這次在更改後，多了病容。非常明確地表達渴望身體徹底康復的心境，

原先的構圖是來自 Matthew Boune 的現代芭蕾舞劇〈Sleepy Beauty〉，沉睡了一百年之後從床上坐起來的樣子，但是究竟是真的醒來還是想像醒來，其實並不知道。

（圖 61、62）



圖 61 Matthew Boune，〈Sleepy Beauty〉，劇照

圖 62 Matthew Boune，〈Sleepy Beauty〉，劇照



圖 63 李昕雨，〈痊癒夢〉，2016，絹本膠彩，120cm x 60 cm



圖 64 李昕雨，〈痊癒夢〉，局部



圖 65 李昕雨，〈痊癒夢〉，局部

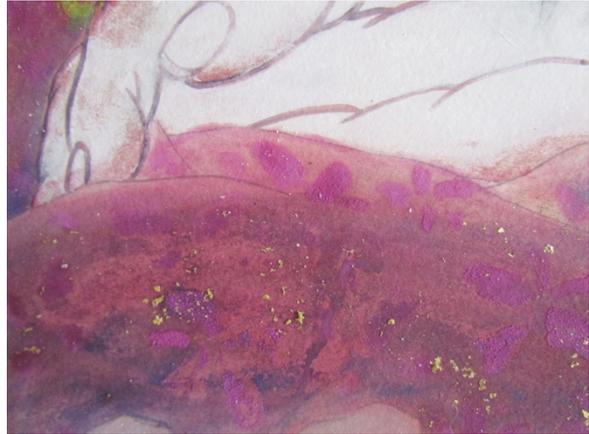


圖 66 李昕雨，〈痊癒夢〉，局部

一路創作到最後，對於未來的日子還是完全未知，未知到世界令人恐懼。好像走在一條自己知道的節奏上，但實際上什麼都抓不到，總是覺得迷惘，多麼希望有任何一點的提示和指引，告訴我怎麼做才好。就算是一點點的暗示、一點點的燈光，讓我知道每個看不見的黑夜中，還是有著星星。

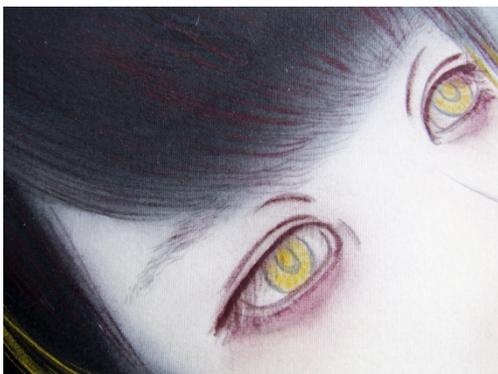


圖 67 李昕雨，〈馴花人〉，局部



圖 68 李昕雨，〈馴花人〉，局部



圖 69 〈新世紀福音戰士〉，截圖



圖 70 李昕雨，〈馴花人〉，2017，絹本膠彩，63 cm x 63cm

這件作品的造型靈感來自〈新世紀福音戰士〉中的綾波零（圖 69），這部動畫在開播的時候造成極大的轟動，至今也不斷的出現致敬以及探討的作品。這位角色在劇情世界中呈現著空洞、疏離、沒有存在感的社會關係，雖然是虛構的世

界，但是在整篇故事中，不斷的反映出令人悲傷卻無從改變的世界觀，而人物間也刻畫出人類本身對於事物的恐懼，但這些恐懼都來自於人類本身。

〈馴花人〉便從這裡而生，蝴蝶、人、花，比喻著世間的關係，看似相互依賴、牽扯，但卻疏離，渴望能透過新建立起的社會地位來改變世界，但卻毫無作用，只能任由整個宇宙宰割。(圖 67、68、70)

第二節 創作材料運用概說

在台灣東方媒材思考方式之中，絹本設色常被歸類於重彩水墨的範疇，這一路上不斷遇到許多對於我的作品材料定位具有疑問的人。但在台灣當代藝術裡，媒材已經完全跨領域，我的作品中界入了其他可以造成畫面效果的其他媒材。

我本身並沒有紮實的傳統水墨訓練，從厚塗的紙本膠彩開始起手，因此在材料的繪畫中，以整張圖所要傳達的議題為重。剛開始接觸絹本時，具有對於絹本材料在水墨表現中的刻板印象，認為絹本繪畫需要非常乾淨的線條與上色方法，而這個問題也在我研究所創作過程中反覆的出現質疑。

剛開始使用非常清楚的線條與形象來做為畫面中必備的呈現方式，卻因此被定義為「傳統工筆畫」，於是開始思考如此的繪畫媒材運用，到底是否為我欲表達的訴求。雖然許多在東方藝術界的前輩，認為所有的繪畫都需要墊基於中國傳統的勾線以及設色技法上，但在西方媒材中卻有更大的接受度。

生於 21 世紀，接觸了川流不息的快速世代，每日見到的，與生活中的任何經歷都已經確實的除去了傳統，所接觸的台灣是一個經過多元文化以及民主開放的社會型態。從小就不需要使用書法來寫作，電腦和手機取代了所有手寫，硬體字的構成也徹底脫離了書法的字型結構。接觸的線條完全被數位線條取代，從電視及電腦中等等出現的圖案形式，都是遠離中國傳統技法的圖像，取而代之的是更快速、更粗暴的表達方法。

我無法擺脫如此根深蒂固的圖像表現，我的媒材運用許多自動性的實驗結果，是在上色當下非常快速但又非常暴力具有攻擊性的。綜合了院展與創畫之間給我的媒材使用方法，充滿了更多不確定性質，其中再混合我所接觸的靈感資訊，企圖保存膠彩繪畫上色的方式，用非常詭異的方法結合了當代之中帶來的衝突感。

第三節 創作材料技法之使用

在創作中的材料以及技法的使用與選擇，以如何達到欲如何表達創作所需，及如何呈現為選擇之要。

以人物呈現的作品來說，絹布能達到的色彩效果，是在經過多次的實驗中所決定。因為東方繪畫的媒材本身有自然及細膩的特質，因此基底材的變換，甚至是同一種材質出自不同製造者皆會有不同的呈現。而慣用的絹布及紙張的基本色必須是偏向暖色系並且要擁有一定程度的粗糙觸感，但並非網目比較粗，而是基底材本身的結構。常見的絹布設色大多為植物性及細顆粒礦物顏料薄染，我所使用的方法是在打底完成後，以畫面效果為優先來做上色選擇。其發色和紙本的發色擁有不同的氣氛，像這樣子的基底材，在其承載範圍內反而有更大的表現空間，

縱使顏料層達到較厚的厚度，也能發現相同的上色手法在兩者之間仍有所不同，紙本的彈性是可硬可軟但偏硬的面向，而絹布則是可硬可軟但偏軟的面向。

墨的使用時機是在於勾線、上色打底及染色打底，但墨色於第一層的選擇，排除使用松煙或是青墨等藍色系及紫色系的墨色。藍色系及紫色系的墨容易看見沉澱以及留下滯痕，單純勾線若用這兩個色系會有很深的悶重感，通常使用松煙或藍色系的墨會安排在第二層以上，用於增加墨色的層次，讓油煙與松煙或青墨來增加原本墨色的沉著度，進一步的染出冷色調的墨色。

底色的黑，在前幾層的墨色不使用墨條，而是以墨汁來進行整體的烘染。墨汁的染色能夠達到平整的視覺，達到一定的厚度才開始進行墨條的層次變化，後續再加上水干顏料和礦物顏料。

顏料層排除使用植物性的顏料，因為畫面的需求，選擇完全使用水干或是細號數的礦物，並且透過雲母與珍珠粉與顏料混合來達到畫面的效果。雲母粉可以做成兩種程度的表現，一種為淺層的亮度，另一種是透過少量的雲母慢慢疊出來的。在虛永生系列的作品中，非常廣泛地使用這兩種雲母亮度呈現的技法，混合一般礦顏的平塗、積滯、流動，並且藉由顏料之間的號數差距來做出顏色的表現。

材料的使用在研究所進入中期的時段，嘗試了許多東方媒材以外的材料介入，以壓克力顏料、碳粉、去油脂眼影色粉等融入，希望能開發出新型態的自動性技術。但是實驗下來後的結果，還是決定將這些材料排除，最多是在紙本或木板的基底材中略用一些，並且無法用在最表層的裝飾用途，因為這類的材料在保存上有很大的疑慮。

打底及上色的層數推斷也是從不斷的實驗中所取得，因為剛開始起手使用這

些材料時，處理上還是會不斷的有許多質疑。常常會有著是不是更換材料可以找到新突破的想法，雖然曾經自認為在屬於我的世代中，能夠擁有多種文化和媒材表現衝突的美感，不過在多次實驗後還是決定盡可能從古法中找到符合目前作品合適的變化型技法，以減少因為錯誤而造成不必要的步驟、修補，還有造成材料破壞導致保存和裝裱時出問題的可能性。

第六章、結論

鏡像投影就像一座雕像，完美無比，我予以她們一個美麗的世界，也予以她們成為一個美麗的角色或是某的社會地位。但是如此真的能夠得到真正的愉悅嗎？事實上我自己也不知道，至少擁有生命至今，我嘗試如此，讓我本身能夠與混亂的精神官能病症互相同行，共有在同一種生活次元；至少如今我還擁有我的身體，可能沒有掌有精神上的主權，我們併存、我們共生。

然而在創作與完成論文的最後一年中，生活重新經歷了衝擊，過去追求精神崇高，追求著過度簡便與榨乾精神式的生活，讓我的身體出現警訊，原來所有事情在生老病死前面一切都免談。原先完全無法接受過著甚麼放鬆的日子、或是時間放慢的日子，但突然的眼睛生病讓我不得不逼迫自己放下所有想要做還有必須做的事，因為過去的自以為是讓眼睛的病加重到一發不可收拾的地步。

西醫宣告眼睛不治時，才警覺到原來活在這世界上的人們，不是只有精神和靈魂。我很幸運，在過著如此追求精神靈魂的瘋狂生活中，命運只給了我眼睛的警告，而不是其它危及性命的病痛。這段路程中，不斷的檢討，混亂的生活和過度依賴西藥讓我吃足了苦頭，身體出問題之後，我才知道原來每天多麼微小的時間還有多麼微小的事情運作都緊緊的依賴著身體的每一處，只要有一點問題，就會帶來困擾，甚至如今好幾個月的時間，失去了正常的生活，做任何事情都覺得非常吃力。

好不容易問到了能夠配合治療的中醫師，才開始努力針灸、復健、重新改過生活習慣，到現在還在努力搶救著自己對自己輕浮的後果，自古以來的人類所擁有的任何生活習慣都是有其原因，在這樣的問題發生後，我才真正了解到創作還

有其他的藝術追求都必須擁有一定的身體基礎才能夠建立，曾經完全放棄的精神問題以及自律神經失調的問題，在經歷眼睛嚴重衰弱之後，決定有所更改。

說甚麼併存、共生，自以為掌控了自己對精神上的認知便是接近了某種形式的超脫，但靈魂與身體和世界的連結是如此精密、如此深奧如同宇宙，什麼才是真正支架創作的底蘊，甚麼才是真正的毫無意義，只可待未來的時間來洗禮認證。

參考文獻

引用專書：

Dylan Evans，劉紀蕙、廖朝陽、黃宗慧、龔卓軍譯，《拉崗精神分析辭彙》，巨流出版，2006。

芭貝瓦德茲基，無譯者資料，《自戀女性》，商周出版，2005。

Edmund Burke，林盛彬譯，《崇高與美之源起》，典藏，2011。

Henri F. Ellenberger，王呂成譯，《發現無意識其一，動力精神學的源流》，遠流，2003。

Henri F. Ellenberger，王呂成譯，《發現無意識其二，理性主義動力精神醫學：惹內與阿德勒》，遠流出版，2003。

Henri F. Ellenberger，王呂成譯，《發現無意識其三，浪漫主義動力精神醫學：佛洛伊德與榮格》，遠流出版，2003。

Henri F. Ellenberger，王呂成譯，《發現無意識其四，新動力精神醫學發展史》，遠流出版，2003。

Julia Kristeva，林惠玲譯，《黑太陽，抑鬱症與憂鬱》，遠流出版，2008。

Jean Laplanche 等人，沈志中譯，《幻想與無意識》，行人出版，2006。

Joseph Sandler / Ethel Spector Person / Peter Fonagy，〈佛洛伊德的「論自戀」一篇導論〉，五南出版，2009。

Joseph Sandler / Ethel Spector Person / Peter Fonagy，〈佛洛伊德的「一個正在挨打的小孩」〉，五南出版，2009。

Karen Horney，陳虔譯，《我們時代的病態(神經症)人格》，華成出版，2004。

廖炳惠，《關鍵詞200》，麥田出版，2003。

Kathryn Woodward，林文琪譯，《身體認同，同一與差異》，韋伯出版，2004。

Marita Sturken、Lisa Cartwright，陳品秀、吳莉君譯，《觀看的實踐—給所有影像世代的視覺文化導論》，臉譜，2009。

Slavoj Zizek，朱立群譯，《幻見的瘟疫》，桂冠出版，2004。

Sigmund Freud，孫名之譯，《夢的解析》，貓頭鷹出版，2000。

Sigmund Freud，《超越快樂的原則》，Portico 出版，2007。

Virginia Woolf，史蘭亭譯，《戴洛維夫人》，高寶出版，2007。

朱天文，《荒人手記》，新精典文化，2001。

邱妙津，《蒙馬特遺書》，印刻出版，2006。

神林恆道，龔詩文譯，《東亞美學前史—重尋日本近代審美意識》，典藏出版，2007。

論文：

李癸雲：〈文學作為精神療癒之實踐—以台灣女詩人葉紅為研究對象〉，《清華學報》（新 44 卷第 2 期，255~282 頁，民國 103 年 6 月）。

李癸雲：〈文學作為精神療癒之實踐—以台灣女詩人葉紅為研究對象〉，《清華學報》（44 卷第 2 期，255~282 頁，民國 103 年 6 月）。

馬克夢：〈從拉崗的性別差異理論看晚清中國〉，《清華中文學報》（第 1 期，293~313 頁，民國 96 年 9 月）。

黃資婷：〈「我為美殉身」：《黑天鵝》死亡驅力的鞭轉〉。CSA 文化研究雙月報，第 138 期。

蔣興儀：〈源自於想像性同化的「自我」形塑過程：拉崗「鏡子階段」理論之分析〉，《新竹師院學報》（第 18 期，229~258 頁，民國 93 年）。

電影：

Darren Aronofsky，《黑天鵝》，十字小溪影業（Cross Creek Pictures）、菲尼克斯影業（Phoenix Pictures）、Dune Entertainment，2010。

Gary Ross，《飢餓遊戲三部曲 — 星火燎原 / 自由幻夢 / 第三級未上映》，獅門娛樂製片，2012~2015。

Peter Robert Jackson，《魔戒三部曲 — 雙城奇謀》，新線影業，2002。

網路資訊：

1. 伊通公園官方網站所有評論文章：<http://www.itpark.com.tw/preface>

引用日期：2015/10/05

2. 〈黑天鵝：角色、演員、電影的三重再解釋〉：

<http://blog.xuite.net/tuyu/MIYU/43169931-%E9%BB%91%E5%A4%A9%E9%B5%9D%E9%BC%88Black+Swan%E9%BC%89%E9%BC%9A%E8%A7%92%E8%89%B2%E3%80%81%E6%BC%94%E5%93%A1%E3%80%81%E9%9B%BB%E5%BD%B1%E7%9A%84%E4%B8%89%E9%87%8D%E5%86%8D%E8%A7%A3%E9%87%8B>

引用日期：2015/10/05

3. 對拉康思想的總結：<http://www.psychspace.com/psych/viewnews-431>

引用日期：2015/10/05

4. 蔣興儀的學術散文部落格：<http://jsy66621.pixnet.net/blog>

引用日期：2015/10/05

5. 〈蘭州拉麵與建築的關係/莫比烏斯帶的空間運用〉：

http://www.yufulin.net/2011/08/blog-post_14.html

引用日期：2015/10/05