

吾象心造--張峰銘的繪畫創作研究

Image as Mental Projection

Feng-Ming Chang's Pictorial Creation

張峰銘

Chang Feng-Ming

國立臺灣藝術大學書畫藝術學系碩士在職專班研究生

摘要

從佛洛伊德的精神分析理論中得知，人自從出生開始就不斷從環境中接收各種訊息，而這些不斷累積的資訊造就了各自不同的所謂「人格」，因此，從「我的人格」視角去探討自己的創作行為是本文的研究動機，主要是透過自我人格的本質原貌來探索對社會、生命等等的疑惑和彼此之間交互影響下的變化結果，挖掘自我內心本質的源頭；此次研究目的與內容，最主要是將這十多年來自我累積的感想和體驗，並把過去片段、零散的創作經驗一起重新審視，結合當下自我的心路歷程，透過自我性格的反省與審視，經過抽絲剝繭的理性探索把自我最真的性質加以放大表現，將所看、所見、所聞的生活體驗，整理出一條比較清晰的創作脈絡；經由文獻的分析與自我的創作實踐，藉由筆、墨的用具與堆疊密體繪畫的方式，勾勒屬於現在自我的創作作品，且期望走出新的道路。

【關鍵詞】 佛洛伊德、人格、密體繪畫

一、前言

人是藝術創作的主體，人類的各項感官知覺及肢體的運用在藝術創作上，扮演了重要角色；有了感官的刺激才會有知覺的反應，透過肢體的行為表現在藝術活動上因人而異，而不同之處除了天生的性格外，後天的現實需求亦會影響創作者本身的變異，其創作的本質便會隨著改變；從佛洛伊德的精神分析理論中得知，人自從出生開始就不斷從環境中接收各種訊息，而這些不斷累積的資訊造就了各自不同的所謂「人格」，按佛洛伊德的理論來看，人格是一個全然的整體，這整體包含了三個部分，分別稱為本我、自我與超我。人格中的這三個部分，彼此會交互影響，在同一時間內面對所發生的外在因素，對個體的行為產生不同的內動支配作用。

因此，從「我的人格」視角去探討自己的創作行為，主要是透過自我人格的本質原貌來探索對社會、生命等等的疑惑和彼此之間交互影響下的變化結果，挖掘自我內心本質的源頭；印象派畫家高更曾以「我從哪裡來？我是誰？我將往哪裡去？」的創作主題，對生命提出疑問並試圖探討。而我選擇以水墨的媒材創作並用線性的元素呈現，從「我的人格」視角對整個大環境提出存在的價值與意義並尋求答案。

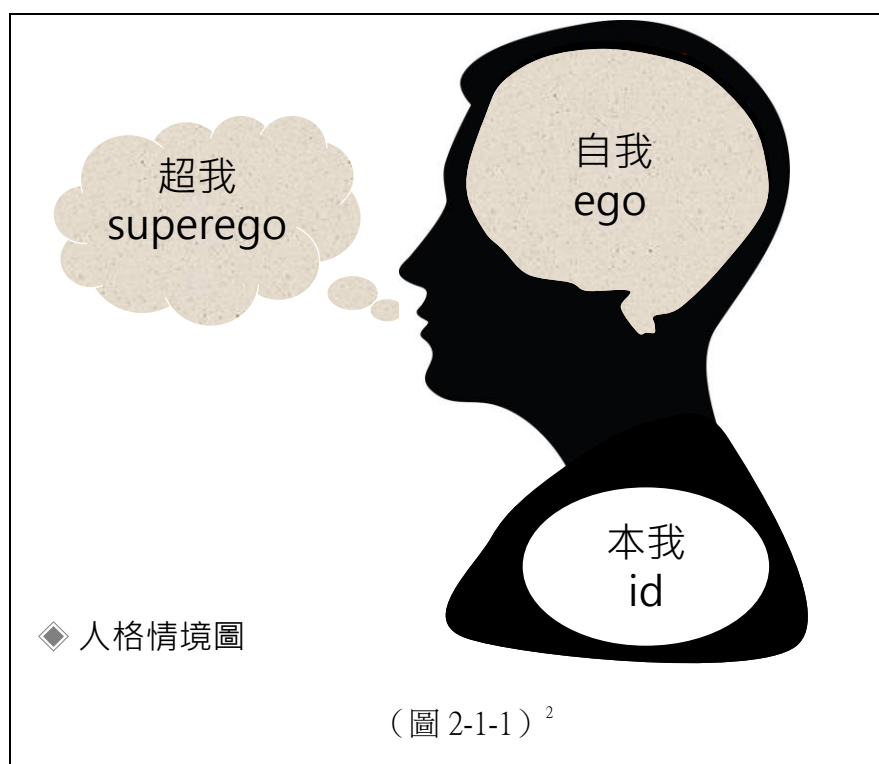
回顧自我的創作歷程，從傳統的山水、花鳥到人物，過程中又不斷嘗試一些新技法的研究與使用，有不錯的結果也有失敗的經驗；此次研究最主要是將這十多年來自我累積的感想和體驗，並把過去片段、零散的創作經驗一起重新審視，結合當下自我的心路歷程，將所看、所見、所聞的生活體驗，整理出一條比較清晰的創作脈絡；故擬定「吾象心造」為創作方向，藉以挖掘自我的內心人格的特質來詮釋並探討為課題，從新去體認自我的性格優缺點，尋求體現自我性情的創作型態；嘗試以東方人文思想的認知與西方繪畫的觀點為創作的形式與方法，試圖去實踐最契合的創作。

二、學理依據--「吾象心造」的創作觀

(一) 佛洛伊德 (Sigmund Freud 1856-1939) 的精神分析理論

在人格成長本我 (id)、自我 (ego)、超我 (superego) 三階段中，自我便是最重要的本質成長發展的階段，其在原始本我的性格中依據現實與滿足的需求的不同，發展出不同的自我形態；依據佛氏的研究：

自我是個體出生之後，在現實環境中由本我中分化發展而產生的。由本我而來的各種需求，如不能在現實中立即獲得滿足，他就必須遷就現實的限制，並學習到如何在現實中獲得需求的滿足。¹



本質的結構原本就因人而異，但在「自我」發展的階段因為不明確的原因導致本質結構的改變甚至重組，這都是影響創作者在表達自我的藝術過程中所呈現

¹ 張春興著，《現代心理學》，(台北市：台灣東華書局股份有限公司，1991年1月初版)，頁454。

² 圖片來源：自宅繪製，張峰銘，2016年11月15日。

的不一致性。

(二) 大衛羅賓遜 (David J. Robinson) 的人格疾患的評估與治療

強迫性與強迫人格除了名稱相似外，這兩者在現象學上的表現是有所區別的，由下圖中可以看出不同 (圖 2-2-1)

特質	強迫性疾患 (OCD)	強迫人格疾患 (OCD)
中心概念	循環性的 強制性的想法	持續性地專注在完美 井然有序的控制
主觀的經驗	自我討厭 承認不合理的狀況或行為	自我包容的狀態直到親密的人際關係受到影響或者自我防衛受到破壞
每日例行公事	浪費時間的 干擾功能上的運作	認為防禦性的特質和方法是有效的，並且可以用生產力來解釋其正當性
精神作用	能夠察覺思考上強制性的特質，將其視為一種內心的產物 抵抗強制性	思考上缺乏強制性的特性；存在自發性的行為，大部分的過程維持在潛意識的狀態
言行上的表現方式	通常包含某些主題	普遍性的
焦慮現象學	顯著的；焦慮的畏懼	通常不明顯
病因學	越來越多的證據顯示與基因學上的因子有關	主要受到心理社會學上的影響

(圖 2-2-1)³

患有強迫症的人，在生活中總會有常人無法理解的執念，比如洗手一定要搓到一定的次數，這樣才不會有細菌、開關門有自己一定的步驟，只要順序錯誤便會從心來過等等；在藝術的創作過程中，每位創作者都在追尋屬於自己的完美，透過任何形式與方法將心中所想表達的意念與情感呈現在作品中，有些人在過程中得到紓發，而有些人則在創作裡得到療癒；那不只是自我的也是可以及人的。

³ 圖片來源：參考 David J. Robinson 著；唐子俊、唐慧芳、李珣合譯，《失序的人格-人格疾患的評估與治療》，自宅繪製，張峰銘，2016 年 11 月 15 日。

來自英國的柯克斯（Sam Cox）又稱為塗鴉先生（Mr Doodle），本身患有強迫性疾患；從小便會在家裡面的白牆、地板以及桌椅上塗鴉，到後來連家外的牆壁和車子都變成他創作的畫布。

雖然他患有強迫性疾患，但是卻不會因為這樣而失去自我，反而透過繪畫的天馬行空，讓他在創作的領域中嶄露頭角；塗鴉先生不但身穿塗鴉裝、頭戴塗鴉帽、腳穿塗鴉鞋，連他所在的空間也會染上塗鴉病毒，他的創作將一連串的人物、圖樣組合在一起，就像是病毒一般的向外擴散，好像可以一直延續下去，有多大的空間都能填滿；他的畫都是由黑白線條組成，而且密密麻麻，畫布上幾乎不會留下空白，辨識度很高，毫不容許生活空間有空白區塊。（圖 2-2-2）



（圖 2-2-2）⁴

美國畫家派翠克（Patrick Kramer），透過創作超現實主義的畫作來把強迫人格疾患的影響發揮到了極限，他一直致力於創作超現實而且零瑕疵的畫作。他的作品細膩程度可媲美高清相機拍攝的照片，人物與背景的細節和精準色彩的繪製非常完美，讓人虛實難辨。在他的畫作裡，「完美」是一個非常顯著的特點，

⁴ 圖片來源：<http://www.ifuun.com/a20175252432859/>

不對稱的東西會讓他極其難受(圖 2-2-3)，從作品中他得到了心靈的抒發與治療。



(圖 2-2-3)⁵

藝術創作是創作者自我本體在客觀的現實生活中，在某種特定的環境裡，引發其主觀情緒的迸發，在內心經過物象的轉換，將內在情感中對那引發的特定點將「意」經由「象」反映流露在作品當中。所以藝術創作的取材絕大部分是來自生活環境的人、事、物、景象與這些表象所產生的內在感受。⁶但是藝術家在選擇創作的主题與方向並非是亂槍打鳥毫無目的。每一位創作者對自我想表達的方向，皆有其主觀的因素以及自我意念的主張。對一幅作品而言，物境是創作者內在情緒的客體依託，心境則是創作者內在情緒的主體表現；作品中所呈現的是創作者內在心境與外在物境兩相交融的意象。

(三) 老莊思想

老子論道以「象」來做比喻，莊子論道則以「意」來做解釋，雖然兩者在文

⁵ 圖片來源：<https://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60433&sn=620085>

⁶ 赫索·契普 (Herschel B.Chipp) 著；余珊珊譯，《現代藝術理論》，(台北市：遠流出版社，2004年)，頁 758。

字的表述上有所不同，但是所追求的宗旨卻是相同的。「象」與「意」其實是一體的兩面。從「意」中求「象」，從「象」中表「意」；老子提到說：「無狀之狀，無物之象，是為惚恍」⁷、「道之為物，惟恍惟惚。惚兮恍兮，其中有象。恍兮惚兮，其中有物。窈兮冥兮，其中有精。其精甚真，其中有信。」⁸

其談到的「象」，是在似有若無、恍恍惚惚的狀態下，自然形成的；劉介民更提到說是「兼括人物形象和自然形象，其特色是通過形象的塑造融會情感和哲思於一體，達到玄妙之境。」⁹；透過獨特的形象造形容和自我情感的思緒相互影響成的無形之形。進而達到形而上玄妙的境界。在其觀點中提出了「虛」、「實」和「無」、「有」的辯證思維，且指出「有生於無」，其對「象」的認知已經超過一般感知，需要由心靈去體會；由此可知「象」的存在是無形的。「象」不僅是「形體」、「形象」，也不只是外在「可見之象」，是需經由內心的思考轉化形成具體的「象」，來達到創作者的意念抒發。

三、創作思維與內涵分析

（一）堆疊的美感

「堆疊」就字面上的意涵，將相同或不同之物體或形態層層疊放在一起，在空間與平面中又形成不同的視覺效果。在不同的時間與空間中，堆疊代表著各自不同的涵義；在水墨繪畫中，使用相同或類似的筆法，重覆不斷在畫面中層層累加，以達到不同的層次效果，自古即有。

「所謂密體，中國畫技法名，屬於工整細緻一類的畫法，與工筆或細筆相同，與寫意對稱。」¹⁰；疏、密兩體，實以線條筆跡周密程度來區別，密是以筆法連綿堆疊的線條作為表現手法的繪畫風格。

⁷ 老子：《道德經》，第十四章。

⁸ 老子：《道德經》，第二十一章。

⁹ 劉介民著，《太極玄學》，（台北市：揚智文化圖書公司，2001年），頁39。

¹⁰ 沈柔堅編著，《中國美術辭典》，（台北市：雄獅圖書股份有限公司，1989年），頁70。

中國早期繪畫形式以勾勒填彩的工筆畫為主要的表現模式，直到山水繪畫單獨成為繪畫得主題時，在文人不斷的觀察與揣摩下為求表現山石的真實樣貌，而發展出十六種之多的皴法。從五代·荆浩以「遠取其勢，近取其質」的觀念表現出大氣磅薄的山水畫作，雖然沒有具體的皴法表現，但其《筆法記》卻深深影響北宋的後人。從密體繪畫的角度來看，可以追溯到北宋的范寬、郭熙與元代的王蒙等人。

范寬曾言：「前人之法，未嘗不進取諸物。吾與其師於人者，未若師諸物也；吾與其師於物者，為若師諸心。」¹¹因此范寬（圖 3-1-1）〈谿山行旅圖〉透過觀察萬物，從實景中汲取其繪畫觀，在構圖上多採取全景且高遠的構圖，在繪畫上以筆墨反覆的皴染，堆疊出磅薄的山石氣勢。



〈谿山行旅圖〉¹³（圖 3-1-1）

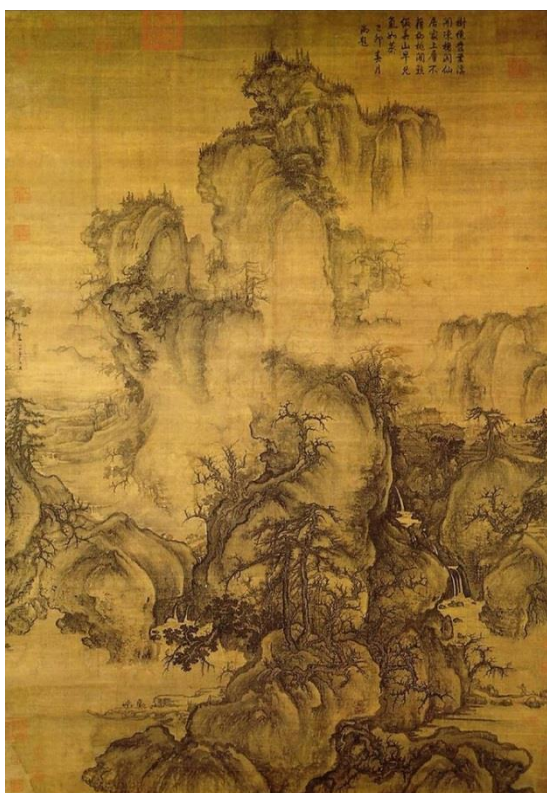
郭熙（圖 3-1-2）〈早春圖〉亦強調透過觀察大自然寫景，曾言：「山近看如此，遠數里看又如此，遠十數里看又如此，每遠每異，所謂山形。步步移也。山正面如此，側面又如此，背面又如此，每看每異山形面面看也。」¹²因此郭熙認為觀察山勢必須從近到遠、從左到右，面面俱到，

¹¹ 陳洙龍、陳旭編著，《龔賢》，（北京市：中國人民大學出版社，2003年），頁274。

¹² 轉引自譚天著，《中國美術史綱要》，（台北市：五洲出版社，1988年），頁336-339。

¹³ 圖片來源：國立故宮博物院

才能看清楚山的全貌，所以他的皴法便會隨著質地變化而有所改變。



〈早春圖〉¹⁴ (圖 3-1-2)



〈具區林屋圖〉¹⁵ (圖 3-1-3)

王蒙的作品亦是以實景為依據，但其用比較乾式的筆法且技法多樣，光是山石的皴法就達數十多種，他的作品總是畫的很密很滿。如（圖 3-1-3）〈具區林屋圖〉，幾乎把整張紙都畫滿了，但卻不會感到雍塞閉塞，所以有人稱其作品「密而不塞，滿而不悶」。

從自然的景物中汲取靈感與能量，仔細觀察大自然一木一石的姿態，透過創作者的經驗轉化，以個人的繪畫形式與技法表現；在實際的觀察與揣摩下把山石的質感藉由筆墨表現，在反覆皴染堆疊下呈現出自然景色的肌理質感，這是與潑墨、寫意的創作方式截然不同；也是目前筆者目前創作的主要方式。

（二）東西方的線性元素

1. 東方的線性元素

在中國繪畫中，用線來勾勒造型的歷史很久遠，人物畫以線條勾勒，早期的實物在今天還能見到的是長沙楚墓出土的《人物御龍》和《仕女龍鳳》帛畫，

¹⁴ 圖片來源：國立故宮博物院

¹⁵ 圖片來源：國立故宮博物院

人物用線細勁，已是非常成熟的線描作品。隨後又有秦磚漢瓦、墓葬磚石上的人物畫像，這些考古出土的繪畫作品主要功能是用來裝飾宮牆墓室，雖不是那個時代繪畫的最高水準，可也足以說明中國圖形狀物的用線特點。這時線條自身的意味還停留在繪形的階段。

在中國傳統水墨繪畫中，「鉤勒斫拂、皴擦點染」這八字，已經可以涵括畫面中的所有基本造型，而其中的「鉤勒」指的便是使用線條及輪廓的方法。「鉤」者，用筆之中鋒或側鋒，將物象的單一形體一筆畫出，如鉤竹葉，一筆畫出即是一葉；「勒」者，用筆沿著物體的輪廓描繪出來，如雙鉤的竹葉，中間是空的。

更具體地來說，「鉤」是屬於比較粗的線條，一筆即將物體的輪廓與面積同時表達出來，這也是古人稱之為「點葉法」的原因。「勒」則是真正畫出物體的輪廓線，也就是古人說的「雙鉤法」，有時中間會加色彩。

在中國水墨繪畫中，鉤法通常會與形成面之皴法合稱「鉤皴」，其實兩者的作用皆是構成人物、山石、樹木的造形的方法，也又將鉤、勒兩字一起連用，專指畫面中物體輪廓線的行成。如清·方薰在《山靜居畫論》中提到：

畫石則大小磊疊，山則脈絡分支，而後皴之也。疊石分山，在周邊一筆，謂之鉤勒。鉤勒定，則一石一山之勢定，一石一山妍醜亦隨勢而定。故古人畫石，用意鉤勒，皴法次之。鉤勒之法，一頓一挫，一轉一折，而方圓橢角之勢，縱橫離合之法，盡得知矣。古人畫石有鉤勒而不設皴者。¹⁶

2. 西方的線性元素

談到線性元素，必然會想到俄國的現代抽象畫家康丁斯基，從幾何學來看，點是非物質的存在，線是點受外力作用所運動的軌跡，可用數理的運算來解釋，而在繪畫中，線是運動過程中產生的具體結果，因此線是具有方向性和張力的元素。它是點移動的軌跡，使點變成線的外力有很多種，外力的數量和形式是取決線型的重要因素。

線性因為外力的影響下形成了的不同性質，如弧線、折線等等。而線與點最大的不同便是，線具有方向的特性，線的方向性是因為點在外力的作用下表現的

¹⁶ 劉思量著，《中國美術思想新論》，（台北市：藝術家出版社，2001年9月），頁66。

現象，也是物質在永恆的運動中顯示的最簡潔的形式。而線性的方向也會使人帶來不同的感受。

在康丁斯基的《點線面》中對直線的描述提到：

直線，我們知道主要有三種類型，其他只是略為變化而已。水平線，最簡單的是地平線。想像裡，它只是一條直線，或者是人所站立的平面。地平線也是一個冷而穩的基面，它可以向各個方向平坦地延伸下去。冷和平，是這個線的基本調子。相反的，與之呈直角行的是垂直線，它伸向高處，取代前者的平坦，它是暖的，代替前者的冷。因此，垂直線是最簡的無盡暖性運動之形式。在兩者之間的便是對角線，它的形狀是上述兩者的變化，因此帶有同等的冷熱。這便是它的基本調子。所以，是冷熱線運動的最簡形式。¹⁷

(三)「移情作用」的表現

移情作用在德文中原為 *Einfuhlung*。最初採用它的是德國美學家費孝 (R. Vischer)，美國心理學家惕慶納 (Titchener) 把它譯為 *Empathy*。照字面上看，它的意義是「感到裡面去」，也就是說「把我的情感移注到物裡面去分享物的生命」。赫格爾 (Hegel) 說過「藝術對於人的目的在讓他在外物界尋回自我」。¹⁸

環顧我們的生活周遭，整座城市甚至到國家以至於世界，為了看不見的明天，人類無不快速移動腳步，每天奔波於水泥叢林之中；拜資訊媒體的發達與交通的便利性，實現了古人所云「足不出門，能知天下事」的夢想，但越發便捷的生活卻也相對帶來必須承受的惡果；全能便利的生活確實提高了量化的指數，但卻大幅降低品質的指標，余秋雨在《藝術創造論》中提到：

現代生活就不同了，社會生活的無限展示和快速變易，使每個人所擔當的社會角色也處於無窮無境的波動、更替之中，包括性格在內的人的整體精神

¹⁷ 康丁斯基著、吳瑪俐譯，《點線面》(台北：藝術家出版社，2000年3月)，頁48。

¹⁸ 朱光潛著，《藝文心理學》，(台北市：開明書局，1986年)，頁37。

狀態，也不可能長久處於自我封閉的穩定方向內。即便穩定，也與變化了的現實構成了不同的比照關係，其實是一種更深刻的變異。¹⁹

人生的歷程，是藝術創造的養分，創作者必須在他所創造的世界中直觀他自身，才能真實的傳達所想表達的情感思維。但當你真的是足不出門，能知天下事時，那些人、事、物是你真的親身體驗的？對於那些你只看過的網絡報導、部落格的鄉民論壇等等，你又是用何種角度去觀看？在沒有親身經歷的狀態下，如何能將完整的情感轉移並傳達出去，憑空捏造的幻想是薄弱的、是沒有內容的，真實的生活體驗才是扎實的情感泉源；北宋郭熙、郭思於《林泉高致·畫意》中提到：「如何得寫貌物情，擄發人思哉？」²⁰此是指創作者個人主觀意識的表達，雖然因時、地、物而異，但其作品之寓意必須能觸動觀賞者，這才是繪畫創作的目的；唯有創作者感受了完整的情感歷程，經由自我人格的內鍊轉化，將飽滿的情感轉移到畫面中，作品呈現的符號、構圖、用色等等皆是創作者的人生歷程。

近代李可染主張「藝術從生活中來，藝術工作者不深入生活，就不能創造真正的藝術。」²¹，朱光潛於《談美》中亦提到：

移情作用不一定是美感經驗，而美感經驗卻常含有移情作用。美感經驗中的移情作用不單是由我及物的，同時也是由物及我的；它不僅把我的性格和情感移注於物，同時也把物的姿態吸收於我。所謂美感經驗，其實不過是在聚精會神之中我的情趣和物的情趣往復回流而已。²²

創作者在面對社會環境的不斷變化，引發出自我心思的各種情緒，將其內在的心靈悸動透過情感的轉化；對自身所處的社會生活環境提出省思，藉由自我意念之圖象表達在其繪畫作品中，將情感轉移在創作裡，元·倪瓚（1301年—1374年），《佩文齋書畫譜》提到：

¹⁹ 余秋雨著，《藝術創造論》，（台北市：天下遠見出版有限公司，2006年1月），頁59-60。

²⁰ 盧輔聖主編，《中國書畫全集》，（上海：上海書畫出版社，1993年），頁500。

²¹ 王琢編著，《李可染畫論》，（廣州：廣州高等教育出版社，1992年6月），頁69。

²² 朱光潛著，《談美》參〈子非魚，安知魚之樂：宇宙的人情化〉見，（台北市：金楓書局，1992年），頁22。

以中每愛余畫竹，余之竹聊以寫胸中逸氣耳。豈復較其似與非，葉之繁與疏，枝之斜與直哉？或塗抹久之，他人視以為麻為蘆，僕亦不能強辯為竹。真沒奈覽者何。但不知以中視為何物耳。²³

倪瓚的「逸氣論」對日後的文人會化產生巨大的影響，當時元末天下大亂的時局中，具有非常重要的社會意義。對於國家情勢的不滿與憂慮，卻又無法為國效力，於是將胸中之鬱創作在畫中「聊以寫胸中之逸氣」，如其（圖 3-3-1）〈容膝齋圖〉，把自我的主觀情緒呈現在畫中，寄情於畫作物象及景物意境中，以抒發個人之情懷。

四、創作作品解析

大學畢業也已經過了 17 個年頭，再次踏上學習的道路是我一直以來期待並盼望的，其中經歷了當兵、出社會工作、結婚等；但是研究所的夢想依然在心裡扎根著不曾忘記，終於在 2016 年有機會再回到母校研究所進修，在之前

創作的日子裡一直不斷的前進又後退，目標與方向總是模糊不清；偶然的機會下看了一部叫做「露西」的歐美電影，片中主要在探討著如果人腦能夠開發到百分之百，「時間」便會像實物一樣被我們看的一清二楚，在物理的世界我是一竅不通，但是這樣的想法卻深深吸引我。

「時間」在我們身邊悄悄的留下了痕跡，不論是生理還是心理，我們從稚嫩



（圖 3-3-1）〈容膝齋圖〉²⁴

²³ 潘運告編著，《元代書畫論》，（湖南省：湖南美術出版社，2002 年 11 月），頁 430。

²⁴ 圖片來源：<http://theme.npm.edu.tw/selection/Article.aspx?sNo=04000992>。

的小孩轉變成社會中堅份子，從被認為的不懂事到自認為的明事理，「時間」確實是唯一會一直陪伴著我們一路走到最後的「它」；但是它卻比影子還不真實，從來都不知道它去了哪裡，它有時像執滿弓射出的箭「颯」一下就目的地，有時又像平行鐵軌上的平快火車，慢慢搖晃著等待你細細回味。

此次，研究所的創作方向便是從「吾象心造」的觀念出發，先回顧自我到目前為止的時間，試圖挖掘最真實的自我人格特性，以自我的人格特性轉化心中所想之意境，落實「吾象心造」創作主軸，表達「時間」在我們之中產生的化學效應，將其經由繪畫的方式表現在作品之中；從過去、現在、未來三個方向為時間上的主軸，探討著三個不同階段最深刻的自我；將繪畫回歸到線性的機制，用不斷堆疊的方式表達自我人格的強迫性，不是壓迫自己這樣畫畫，而是從中得到心靈的平靜與解脫。從早期對寫實的描繪，到對造型的變化，是自我創作的不斷進程。明·李日華（1565~1635年）曾說到：

凡畫有三次第；一曰身之所容。凡置身處飛邃密，即曠朗，水邊林下多景所湊處是也。二曰目之所矚。或奇勝，或渺迷，泉落雲生，帆移鳥去是也。三曰意之所遊。目力雖窮而情脈不斷處是也。又有意所忽處，如寫一十一樹，必有草草點染取態處。寫長景必有意到筆不到，為神氣所吞，是非有心於忽，蓋不得不忽也。²⁵

在東西方繪畫教育的雙重學習中，從觀察寫生實際的描繪忠實客觀的呈現到感受景物內在精神所產生的情感，最後拋開既有的形態枷鎖，不被事物形象所困，天馬行空隨心所欲的直接表達自我與事物彼此間交相融會下所產生的心象造境，以契合「吾象心造」的創作理念。

（一）「拾·憶趣」系列—向過去的時光致敬

1、創作初衷

²⁵ 俞劍華編著，《中國古代畫論類編》（北京：人民美術出版社，2007年11月再版），頁131。

此系列作品將「時間軸」回溯到 30 年前的童年時期；還記得小時候，最流行科學小飛俠、鐵人 28 號、百獸王戰神金剛(圖 4-1-1-1)等日本卡通，其中最吸引我的便是五隻不同的動物鐵金剛在合體的剎那，每每都讓我激動不已；激動點並不在於合體後就會打贏然後世界和平，而是合體的過程與變形之間的巧思，只要時間一到就會蹲坐在電視機前面和鄰居一起觀戰。



(圖 4-1-1-1) ²⁶

那時候能有閒錢買玩具的家庭少之又少，只要知道哪家鄰居小朋友有買金剛玩具，大夥便會跟他變成好朋友，大家無所不用其極的討好他，期待能有摸到金剛的機會；排隊是絕對需要的，總不希望是最後一個摸到玩具的人。因此，從小便對「金剛」這樣的玩具充滿憧憬，總是告訴自己長大後我一定要擁有自己的「金剛」。

第一件入手的「金剛」模型是在結婚的三年後，我的太太知道我非常喜歡，便允諾我每年的農曆過年我都有 12000 元的購物金可以使用在模型上，至今我已經擁有二十件各式大小的模型金剛(圖 4-1-1-2)，目前還在累積中。



(圖 4-1-1-2) ²⁷

在創作前先從物件造形的選定開始，初期先在紙張上做草擬的動作，從大量的草圖中選出符合作品的造形圖像；再結合實體金剛的

²⁶ 圖片來源：http://www.robotvintage.com/article/serie_golion.html

²⁷ 圖片來源：自家拍攝，張峰銘，2017 年 8 月 30 日。

動作，畢竟模型的動作有限，又不想破壞其真實性，所以在形態的選擇上有期限制；兩者造型在相互磨合下結合出創作時想要的構圖，以求完美。

2、創作理念與形式

(1) 創作理念

此系列作品分為上下兩張分別製作，上幅代表著現在的自我，是顯性的自我擬化型態；臃腫的體態環抱著自己盤坐著，低下頭若有似無的像在與對方訴說著一樣；使用極細的線條不斷重複堆疊，一種強迫性的完美，刻劃出自我心靈綿密又複雜的情緒；下幅代表著夢想的實像，是隱性的實體呈現，用工筆白描的方式完整描繪「鋼彈」的形象，再以淡墨在重點處堆疊，加強肢體動作的體感，一樣盤坐的姿態一手放於膝蓋一手舉起，像似在與上幅的我對話著；像是在訴說著這些年的變化，又或告訴著我這麼多年才想起它，而我只能低著頭聽著它的控訴。

記憶中的夢想不是虛幻的，它是真實存在在你我的生活之中，唯有深入生活，了解自己，豐富生活經驗，才能儲備創作能量，有了能量在創作時自然有了源源不絕的爆發力；東晉顧愷之提倡之「遷想妙得」之論，實際上就與南朝宋宗炳《畫山水序》中所提：「夫以應目會心為理者，類之成巧，則目亦同應，心亦俱會。」²⁸有異曲同工之妙。「遷想」即是創作者先由生活中的客觀造形，通過視覺而反映在腦中淨化醞釀，通過取捨使得自然之象更概括更理想。

將自我擬化的形象和真實的物體形象以上實下虛的方式呈現，上實用虛筆細細堆疊型態若似不動，下虛用實筆明白勾勒動作角度明顯；使賓主的關係在虛實的筆法與紙張前後的重疊產生不同的視覺效果。清·迺朗在《繪事雕蟲》中說到：「山本靜也，水流則動。水本動也，入畫則靜。靜存乎心，動在乎手。心不靜，則乏領悟之神；手不動，則短活潑之機。動根乎靜，靜極則動，動斯活，活斯脫矣。」²⁹動靜虛實之間，布局大小，弧形的虛線將兩者之間串聯起來，靜者恆靜動者恆動，一切皆由觀賞者體會。

²⁸ 俞劍華編著，《中國古代畫論類編》（北京：人民美術出版社，2007年11月再版），頁583。

²⁹ 轉引自周積寅編著，《中國歷代畫論上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007年6月），頁426。

(2) 創作形式

此系列創作在紙張的選擇上，一般宣紙因為纖維與厚度的關係穿透性不佳；運用禪翼宣主要是為了呈現作品的穿透性，實線在下，虛線在上在虛實之間的對比上能表現出較佳的視覺效果。

在規格上則以圓形為主，《說文》「圓」也--完備，周全、占夢以決吉凶等等；而自己本身也是屬於圓形體態，所以此系列作品是環繞在圓形的結構下，取其圓滿的夢境為主要的形式訴求。

作品一：〈對話〉

媒材：蟬翼宣、墨

尺寸：直徑 80 公分正圓形

年代：2017

作品說明：

創作之始源於生活，從壁畫的生活紀實到創作者的心靈投射，為的只是忠實的將所見、所聞呈現；小時候的夢想是最純粹心靈慾望，和成人的自己相比，慾望在現實生活中一直侵蝕著自我，那份純粹已經無法再找回。朱光潛在《藝文心理學》一書說到：

藝術是不能脫離情感的，情感是「切身的」，在美感經驗中，情感專注在物的形象上面，所以我忘其為我。所謂「距離」是指我和物在實用觀點上隔絕，如果就美感觀點說，我和物幾相疊合，距離在接近不過了。³⁰

夢想的執著一直牽引著我，完成夢想的同時，更代表著完整了自我生命的某一塊遺失的拼圖，拾起那份在「時間軸」上過去的記憶，和我的夢想主角對話著，誰是主角誰是配角已經不在重要，重要的是透過繪畫的形式，我們彼此之間在訴說著只有我們知道的語言；透過作品讓觀賞者看著我們之間的對話；愚鈍如我正被我心中的主角指正，就在自我透過創作將畫面呈現在我真實的夢境之中。

³⁰ 朱光潛著著，《藝文心理學》（台南：大夏出版社，2001年4月再版），頁19。



(對話)

作品二：〈伸懶搖〉

媒材：蟬翼宣、墨

尺寸：直徑 80 公分正圓形

年代：2017

作品說明：

「夢囈」是指睡眠中講話或發出除了鼾聲以外的某種語音，醒后不能回憶，屬於睡眠障礙的一種，有時說夢話是連貫的言語，或成段的述說，有時說夢話時別人插話還可以與人對答，有的說夢話構音並不清晰，或僅是不成文的隻言片語。現代醫學認為與精神因素有關，常與做噩夢、夢遊情況等合併出現。

這是一種半夢半醒的狀態，每天晚上幾乎在上演著，有時候還會帶著動作手舞足蹈，動作大點都會把枕邊人嚇醒；在日常生活中的自己是屬於隱性的狀態。雙手高舉枕著頭部，兩腳交叉悠閒的躺臥在搖椅的姿態，彷彿再過去一點就會滑出搖椅之外；在構圖上採取視覺上的誘導視覺效應，讓觀賞者有在畫面的平衡上有種危險的臨界點意識，而左邊下幅的「鋼彈」巧妙的出現在滑出去的方向頂著，在視覺上產生一種危險的平衡感。清·范璣《過雲廬畫論》說：「平正易，欹側

難；欹側明，雖平正之局亦靈矣。然明於欹側者金人多未見也。」³¹在險峻的角度間求取平穩的佈局，看似放鬆的姿態，緊張的動態弧度；是一件在構圖中險中求穩的作品。



(伸懶搖)

(二) 「心象山水」系列—向畫室山水致敬

1、創作初衷

還記得在高職跑畫室的那些歲月，我們把「時間軸」拉回到 25 年前還有的聯考時期；記得我就讀的是桃園私立振聲高級職業學校廣告設計科，那時候不論高中還是高職大夥的任務都是那三年後的大學聯考，百分之一的升學壓力，確實讓考上大學這件事可以在街坊鄰居間，讓父母親揚眉吐氣好一陣子；可能和書本並不是很熟，大學可是讓我「重考」了兩次，最後還好如願考進以「術科」為主的「國立台灣藝術學院夜間部美術系國畫組」。

從「鹿角枝」開始，結下了我與水墨畫至今 28 年的情緣；可能有些人會認為，烏漆麻黑的東西到底在學什麼呀？這卻是最讓我沉迷的地方，淡淡舒爽的清

³¹ 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007 年 6 月），頁 428。

墨到焦黑抑鬱的濃墨，在層層堆疊中看似雲淡風輕，卻隱藏著千變萬化的視覺效應。

從臨摹古畫到教學畫稿，高職 3 年來日復一日的在水墨山水中沉浸。那時的我只知道不斷的練習，畫稿一張接著一張，也嘗試著把詩詞的內容用水墨表現出來；回首看看當時的我，確實練就了不錯的水墨基本功，但是對其幾千年來的中國繪畫涵養卻不得而知；在搭配西方素描的訓練下，可能也只做到南朝宋宗炳《畫山水序》中所提：

旨微於言象之外者，可心取於書策之內。況乎身所盤桓，目所綢繆，以形寫形，以色貌色也。且夫崑崙山之大，矐子之小，迫目以寸，則其形莫覩，迴以數里，則可圍於寸眸。誠由去之稍闊，則其見彌小。³²

在形式與形象的表面下訓練；以升學為號召，在沉重的壓力下，早期的畫室也只能在那樣的氛圍裡，用不求理解的方式，搪塞著所謂的畫水墨山水的招式，讓一波波的學子去衝鋒陷陣。

在現實社會中打滾，著實沒有太多機會去落實戶外寫生，只能藉由照片來訓練並創作；大約 6 年前喜歡上養魚，但不只是單純觀賞魚更是愛上「魚缸造景」，從打基底開始，魚缸裡的一石一木都包含了創作者細膩的心思，但是造景所使用的石材或沉木畢竟有限。所以便開始將心中所想的景致透過水墨繪畫的形式呈現出來，藉由變形的人體結構來鋪陳布局，畫出心中所想的意境山水。明·顧凝遠在《畫引》中說：「凡勢欲左行者，必先用意於右；勢欲右行者，必先用意於左；或上者勢欲下垂，或下者勢欲上聳，俱不可從本位徑情一往。苟無根柢，安可生發？蓋凡物皆有然者，多件精思則自得。」³³

2、創作理念與形式

水墨山水與人物畫一直是大學畢業後創作的主軸，從寫實的人像描繪慢慢趨向變形的人體創作，因為愛上魚缸造景的自主性，便開始試著將心中之情景藉由

³² 俞劍華編著，《中國古代畫論類編》（北京：人民美術出版社，2007 年 11 月再版），頁 583。

³³ 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007 年 6 月），頁 386。

水墨繪畫來呈現，五代·荊浩在《山水節要》曾說：

意在筆先，遠則取其勢，進則取其質。山立賓主，水注往來。布山形，取巒向，分石脈，置路彎，模樹柯，安坡腳，山知曲折，巒要崔魏。石分三面，路看兩歧。溪澗隱顯，曲岸高低。山頭不得犯重，樹頭切莫兩齊。在乎落筆之際，務要不失形勢，方可進階。此畫體知訣也。³⁴

在變形人像的取捨與巧思下，注入中國山水畫的意境呈現，轉換為實景在創作中表現出來；一幅作品意境的高低，能否引人入勝，構圖占了絕大部分的要件；中國繪畫對於構圖有著極為精闢的見解，從南齊·謝赫提出的六法中的「經營位置」，就是匠心獨具的構圖方式。東晉·顧愷之在《論畫》中說：「若以臨見妙裁，尋其置陳布勢，是達畫之變也。」³⁵置陳布勢便是構圖的一種理念。

在構圖上，除了造形圖象彼此間的空隙相互留白外，重疊的變形人體間也使用了「讓白」的方式，也就是重疊在一起的人形圖象間取其適當的位置留白，適當的「讓白」會讓構圖更具奇趣。李可染在《畫論》中提到：「好的構圖要“似奇反正”。構圖要大膽組織變化，又要求穩定。只奇不正，就會給人以不穩定的感覺。要正中見奇，奇中見正，兩條腿走路，矛盾中求統一。畫上重要的東西，一定給夠位置。一般說，主要的東西，不要放在正中，要靠邊一些，又要使人感到畫面是平衡的。」³⁶

作品：〈心象山水〉

媒材：蟬翼宣、墨

尺寸：93 公分×88 公分

年代：2017

作品說明：

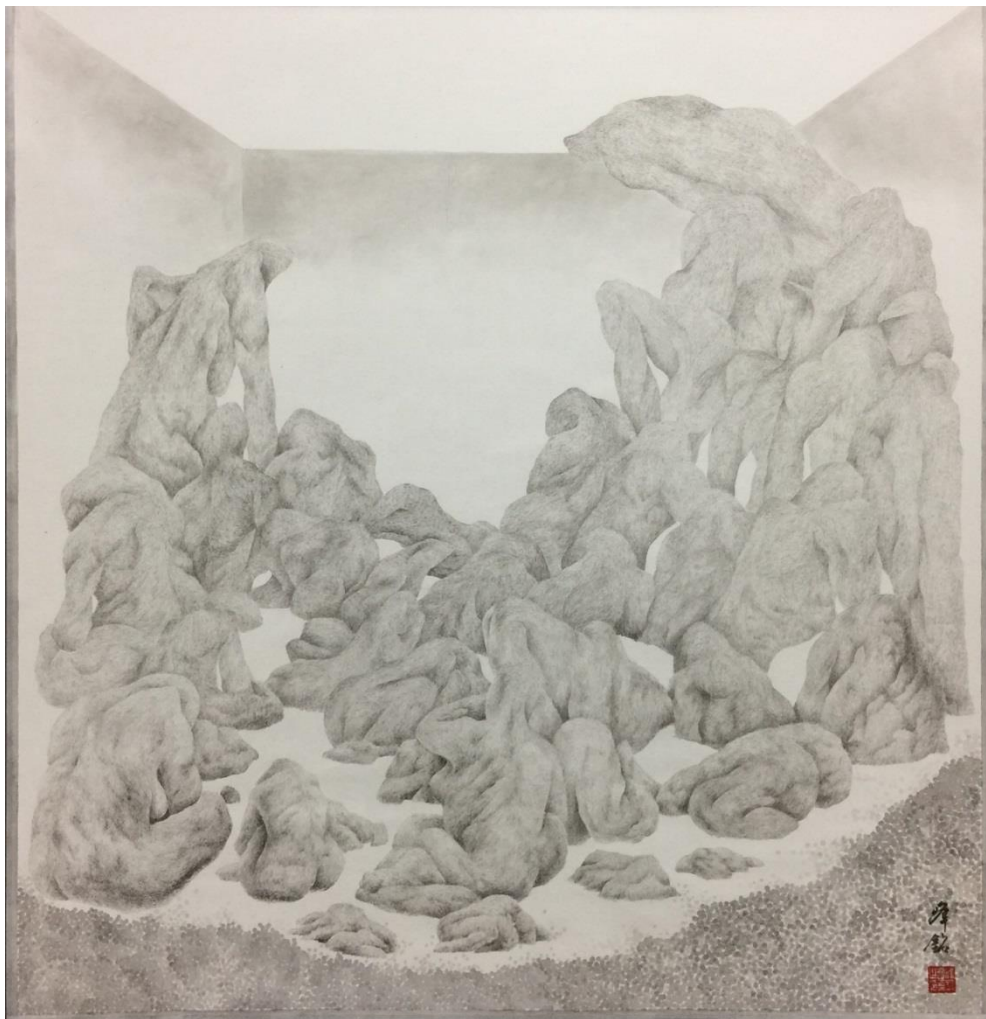
在魚缸的小世界裡創造宏偉的變奏山水氣勢，各式各樣的變奏人體，透過自我的精心安排，有重疊有互補，有較勁有互讓；運用細筆線畫慢慢堆疊體感，營造氣勢磅薄的山水情境。清·沈宗騫（1736—1820）《芥舟學畫編 卷一》中提到：

³⁴ 俞劍華編著，《中國古代畫論類編》（北京：人民美術出版社，2007年11月再版），頁614。

³⁵ 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007年6月），頁385。

³⁶ 同上註，頁430。

「一樹一石，以至叢林疊嶂，雖無定式，自有的確位置而不可移者。苟不能識布局之法，則于彼于此，猶豫之弊必生，疑是疑非，畏縮之情難禁。縱不失行筆用墨法度，亦不得變成佳畫也。」³⁷中國繪畫構圖講究立意定景，要求畫面上「遠則取其勢，近則取其質」，根計畫面局構安排的需要，運用賓主、虛實、疏密、奇正、動靜等等法則來鋪陳布局，並巧妙的運用畫面的空白，使無畫處亦成妙境。



(心象山水)

(三) 「時間軸」系列—向無形的時間致敬

1、創作初衷

生、老、病、死是每個人都必須面對的課題，誰都無法倖免，只是過早的白髮送黑髮確實是讓人措手不及的。在我 36 歲那年大我四歲的大姐因為癌症去世了，在她的第二個的雙十年華撒手人間，說實話，對我的衝擊真的不小。走的

³⁷ 俞劍華編著，《中國古代畫論類編》（北京：人民美術出版社，2007 年 11 月再版），頁 879。

雖然不是我，但是我的人生跑馬燈卻也隨之轉動了起來，想到的不是刻骨銘心的記憶，而是「時間」帶走了我多少東西，在 2013 年它帶走了我大姐。

特別明顯的體會到，「時間」你永遠摸不到它，但是，你卻可以深深的感受到它；它在我們的過去與現在一點一滴的留下刻痕；「時間」他記錄了你一生，反過來，我想嘗試著去記錄我的「時間」。

2、 創作理念與形式

試圖將無形的「時間」，透過繪畫記錄下來，因此在繪畫過程中也將固定某些原則以使用來記錄：

- 一、在技法方面：以線性的元素描繪，每條線不超過一公分，用以控制所花時間。
- 二、在用墨方面：每次繪畫時調整好墨色即不再增減，在一天的時間內使用，隔天再調新墨；當天的墨會隨著時間氣候蒸發，在紙上所表示的墨色也會不同。
- 三、在運作方面：每天固定畫三小時，在繪畫過程中，會隨著每天的精神狀況不一定，而產生不一樣的線性效果；例如：想打瞌睡時亦要堅持下去，但是在線條上則會發生不穩定的現象，甚至積墨。
- 四、在結果方面：不設定完成時間，一切依據情況而定。

在紀錄與觀察的過程中，自我的心理狀態是最有趣的現象，一開始的一派輕鬆，慢條斯理的一條一條描繪，在無形的「時間」催促下，動作自然的加快，心裡也跟著緊張起來；在畫面中便將這一切記錄下來，把「時間」在作品中完整呈現。

作品：〈時間的長河〉

媒材：蟬翼宣、墨

尺寸：97 公分×185 公分

年代：2017

作品說明：

「時間」像似一條涓涓細河，在無形中慢慢地把我們推向前走；幕然回首時才發現我們沉澱下來的是一層又一層的記憶，雖然帶不走卻又時常迴盪在腦海；每當我們在某個時刻激起漣漪，一波波的回憶便像海潮般洶湧而來，翻滾著思緒的熱度。

此幅作品分為上下兩部分，下面以河流的造型，用較深的墨色層層堆疊，意味著記憶的沉澱；上面以一定的寬度橫向描繪，用較淺的墨色有條理的鋪陳，意味著時間的流逝，一條條就像以前的底片般，一格格的記錄著點點滴滴。



〈時間的長河〉

（四）「印象山水」系列—日本研習後感

1、創作初衷

「師法自然」一直是中國水墨畫的核心思想，如何從自然景物中體現自我心象的感觸，是創作者在創作過程中最重要的課題；那是自我的情感觸發，是創作者在創作過程中最重要的課題，每個人都會不一樣，這是最為珍貴的。

此系列與「心象山水」最大的差異在於取法自然；「心象山水」系列多取法創作者的經驗安排配置構圖，「印象山水」則在自然景物中擷取靈感；在升碩士班二年級的暑假有幸參加劉素真老師引領碩士班同學赴日本研習之旅，此行最大收穫不只是能學習並欣賞日本優秀創作者的作品，自然景觀的多變樣貌與生氣昂然更是令我流連忘返。

2、 創作形式

(一) 步驟示範：5 尺*12 尺雙宣



準備基本用具



清水加膠



再加墨



塑膠桶內放入調好之膠與墨

將宣紙捲起慢慢放入



上步驟完成翻轉宣紙吸第二層墨



上步驟完成翻轉宣紙吸第三層墨



上步驟完成翻轉宣紙調整濃墨



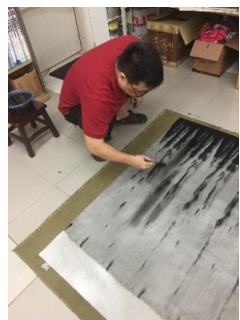
輕輕將宣紙攤開



吸除多餘水分



用清水調整



調整細節



再次吸除水分

作品：〈淨心〉

媒材：雙宣、墨

尺寸：88 公分×97 公分

年代：2017



五、結論

(一) 研究成果與省思

創作是一件非常個人的事，但是一味的曲高和寡又是另外一回事；畢竟藝術創作源於生活，藝術作品需要引起觀賞者的共鳴，這是相對的基本原則。藝術創作的道路並不會因為藝術家的逝世而蓋棺論定，它是會一遍又一遍的被討論、研究；他並不能用金錢的價值來衡量，因為真正影響後世的作品是無價的；饒世媚俗的單品永遠抵不過有條理、有系統的研究創作來的恆世。

然在學習的過程中，「研究」確實是作者最大的收穫，以往在創作總是東湊西併，想到什麼畫什麼，總以為自己在「創作」，其實那只是片斷的「紀錄」而已；殊不知如何讓一種發想能持續去研發出各種的可能性，甚至連最基本的自我認識都還不足。

本論旨在期望自我挖掘本性人格之源，藉由「自我人格」的特性，也就是「吾象」，來創作「時間」在我的生活所留下的痕跡，也就是「心造」，落實「吾象心造」的基本理念。

在使用方式上，藉由「線性」的基本元素，以「密體繪畫」的方法層層堆疊，在變形的人體圖象中刻劃出具體的視覺體感，並擺脫西方素描的單一光源觀念，使體感隨著作品的需要恣意擺動變換，期望在水墨的創作中能提出一些新的想法。

創作的可能性變化萬千，本論亦只是作者在初學研究的3年中，一個小小的想法，是否正確尚待繼續的實作，如明·王綬：「要得腹有百十卷書，俾落筆免塵俗耳。」³⁸仍然需要不停的研讀進修，以期更臻完備。

(二) 未來展望

本論述以創作實踐的方式，吸取古今中外的學識與理論，為求達到「吾象心

³⁸ 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007年6月），頁351。

造」的基本理念；在現今資訊垂手可得的二十一世紀，新的觀念與想法如潮浪般洶湧而至，新或舊沒有定論，正確的資料與研究才是我們需要做的。潘天壽（1897-1971）曾說：「新舊二字，為相對立的名詞，無舊，則新無從出。故推陳，即以出新為目的。」³⁹想要出新必須自我先站穩腳步，清·龔賢說：「不可學古人，不可不合古人，學古人則為古人所欺。吾常欲欺古人，然古人卒不可欺。久之，然後見古人之道，勢不能不合古人也，也善於學古人者也。」⁴⁰對繪畫的態度必須嚴謹再嚴謹，才能達到「變古出今」。

在未來繼續創作的道路上，在教授們諄諄教誨的指導下，希望能朝著正確的方向，觸類旁通延續創作的理想，並開拓出新的創作媒材、技巧與觀念，秉持正確的研究精神與學習態度，繼續前進。

參考書目

（一）參考書籍：

古旻陞、施小玲編著，《藝術概論》，（台北市：今古文化事業股份有限公司，1996年8月初版）

耿濟譯，托爾斯泰著，《藝術論》，（台北市：遠流出版社，1989年）

張春興著，《現代心理學》，（台北市：台灣東華書局股份有限公司，1991年1月初版）

David J. Robinson 著；唐子俊、唐慧芳、李珣合譯，《失序的人格-人格疾患的評估與治療》，（台北市：五南圖書出版股份有限公司，2003年8月初版）

赫索·契普（Herschel B. Chipp）著；余珊珊譯，《現代藝術理論》，（台北市：遠流出版社，2004年）

俞劍華編著，《中國古代畫論類編》，（北京市：人民美術出版社，1957年12月初版）

沈柔堅編著，《中國美術辭典》，（台北市：雄獅圖書股份有限公司，1989年），頁70。

王新華著，《周易繫辭傳研究》，（台北市：文津，1998年）

老子：《道德經》

³⁹ 潘天壽著，《潘天壽畫論》，（台北市：華正書局，1986年8月初版），頁12。

⁴⁰ 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，（江蘇省：江蘇美術出版社，2007年6月），頁204。

- 劉介民著，《太極玄學》，(台北市：揚智文化圖書公司，2001年)
- 錢穆著，《莊老通辨》，(台北市：東大圖書公司，1991年)
- 劉思量著，《中國美術思想新論》，(台北市：藝術家出版社，2001年9月)
- 王弼著，《周易略例·名象》刊於《增訂漢魏叢書》(大化書局)
- 唐張彥遠著，《歷代名畫記·卷十·唐朝下》，(台北市：廣文書局，1971年6月初版)
- 潘運告編著，《唐五代論畫》，(湖南省：湖南美術出版社，1997年4月)
- 潘運告編著，《元代書畫論》，(湖南省：湖南美術出版社，2002年11月)
- 滕守堯著，《審美心理描述》，(台北市：漢京文化事業股份有限公司，1987年3月初版)
- 光復書局編著，《塞尚》(台北：光復書局，2005年8月初版)
- 尤昭良著，《塞尚與柏格森》(台北：高談文化事業有限公司，2003年)
- 康丁斯基著、吳瑪俐譯，《點線面》(台北：藝術家出版社，2000年3月)
- 康丁斯基著、吳瑪俐譯，《藝術的精神性》(台北：藝術家出版社，2000年9月)
- 戰國·荀況著，《荀子集解》，(台北市：新興出版社，1995年3月)
- 宗白華著，《美學與意境》，(台北市：淑馨出版社，1989年4月)
- 清·笪重光著，《畫筌》，收於《叢書集成新編》(台北市：新文豐出版公司，1981年3月)
- 余秋雨著，《藝術創造論》，(台北市：天下遠見出版有限公司，2006年1月)
- 朱光潛著，《藝文心理學》，(台北市：開明書局，1986年)
- 朱光潛著，《談美》參〈子非魚，安知魚之樂：宇宙的人情化〉見，(台北市：金楓書局，1992年)
- 周積寅編著，《中國歷代畫論 上》，(江蘇省：江蘇美術出版社，2007年6月)
- 劉文潭著，《中西美學與藝術評論》(臺北：中央文物供應社，1983年7月)
- 潘天壽著，《潘天壽畫論》，(台北市：華正書局，1986年8月初版)
- 盧輔聖主編，《中國書畫全集》，(上海：上海書畫出版社，1993年)
- 王琢編著，《李可染畫論》，(廣州：廣州高等教育出版社，1992年6月)
- 陳洙龍、陳旭編著，《龔賢》，(北京市：中國人民大學出版社，2003年)，頁274
- 譚天著，《中國美術史綱要》，(台北市：五洲出版社，1988年)，頁336-339

(二) 參考網站：

Dr. Donald Sturgeon (德龍)。許慎著，《說文解字》：【中國哲學書電子化計畫】。

取自 <http://ctext.org/zh> 2017 年 4 月 14 日瀏覽。

國慶製作。郭若虛著，《圖畫見聞志》：【中國歷代畫論合輯】。取自

<http://www.readers365.com/> 2017 年 4 月 14 日瀏覽。

百度百科。蘇軾《東坡題跋·書摩詰〈藍關烟雨圖〉》：【百度百科】。取自

<http://baike.baidu.com/item/> 2017 年 4 月 14 日瀏覽。

Creative Commons (創用)。《周易·繫辭》：【漢典】。取自

<http://www.zdic.net/z/24/xs/8C61.htm/> 2017 年 4 月 17 日瀏覽。

維基百科。取自 <https://zh.wikipedia.org/wiki/> 2017 年 9 月 2 日瀏覽