

國立交通大學
應用藝術研究所
碩士論文



轉念-多媒體藝術創作
Metanoia- Multimedia Art Creation

研究生：呂宛諭 撰

指導教授：謝啟民 博士

中華民國一百零二年六月

轉念-多媒體藝術創作

Metanoia- Multimedia Art Creation

研究生：呂宛諭 student：Wan-Yu Lu

指導教授：謝啟民 advisor：Chi-Min Hsieh



國立交通大學
應用藝術研究所
碩士論文
A Thesis
Submitted to Institute of Applied Arts
National Chiao Tung University
in partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of
Master
in
Art
June 2013
Hsinchu, Taiwan

中華民國一百零二年六月

轉念-多媒體藝術創作

學生：呂宛諭

指導教授：謝啟民

國立交通大學應用藝術研究所 碩士班

摘要

本篇創作論文，以「轉念」作為主題。想運用手繪動畫完成一段有關改變觀點的故事，藉由故事的進行，闡述人在悲傷不如意的時刻，如何「轉變自己的心念」。在面對他人快樂時，轉換被忌妒所傷害的沉重，變成令自己成長的動力。

運用劇情概念反映情緒的多面向，以色彩詮釋情緒的狀態，使情緒的轉變更能被視覺化。

創作媒材以手繪動畫和插畫創作呈現，藉由動態和靜態的轉換之中，改變作品中人物角色的多重視角，在動與靜之中旋轉，相互呼應「轉念」的概念。

關鍵字：轉念、情緒、色彩心理學

Metanoia- Multimedia Art Creation

student : Wan-Yu Lu

advisor : Chi-Min Hsieh

Institute of Applied Arts

National Chiao Tung University

ABSTRACT

The thesis applies “Metanoia” as its topic. With hand-drew animation, a story about change one's mind is completed. It describes how people change their minds when they are dissatisfied; while facing others' happiness, how people convert the jealousy into their growth momentum.

With story, the multifaceted emotion is reflected. By using various colors to interpret different states of emotions, the changes in mood can be better visualized.

The creative media is presented with hand-drew animation and illustration creation. By the switching proceeding of dynamics and statics, we change the multi-viewpoint of character in the productions. While the viewers are watching with the works, the concept of “Metanoia” is echoed.

Keywords: Metanoia, Emotions, Color Psychology

誌謝

能夠完成這本論文以及研究所的學業，真的需要感謝非常多人。

首先，感謝我的家人，老爸總是無條件相信我可以辦到，老媽則是讓我吃飽穿暖還有心靈上的支持，弟弟變魔術給我看幫助我疏壓。感謝我的男友陳以恩，從我大學時代考研究所前就給予很多幫助，同時在碩班三年期間也成為我很大的心靈支柱。

半工半讀期間，感謝在三民國小以及光復中學的同事們，有你們陪伴我上班真的是很愉快的事情。三民的品懿和美瑜、怡珍老師、淑娟老師、如音老師、瓊燕老師、琇琪老師、文菊老師、淑鳳老師、瓊月老師謝謝你們！光復的晉宇、昆彥主任、倩雯、奇品、彥儒、子謙、清振、雯蔚謝謝你們！

參加活動認識很多人，感謝清交大烏克麗麗社的婷婷、志穎、小侑。感謝 M 群的靈芝、小美、芷、漢斯、晴、金剛哥、肚臍、小滴。感謝電子所的緋緋。感謝我的好姊妹們小杏杏、阿腳、阿毛、卡門、麗麗。感謝補習班的小軒老師、小橘。感謝你們的鼓勵與陪伴，讓我順利完成研究所學業。

在 m-lab 忙於作品期間，感謝許多學弟妹進來影印時給我的鼓勵，謝謝建達、介瑤、佳駿、思廷、輝泰、小蓉、蘇勻、子弘、亮福、學君、忠霖。還有日本來的本多先生，我明明一直講錯日文卻還是願意跟我聊天。

感謝實驗室，宇晴學姐以及俊逸學長給我非常多的建議還有幫助，還有怡秀在口試期間真是幫了大忙。感謝一起參展的同學們，瀨櫻、怡娟、思好、柏宏、適合、曾晨、瑋姿、佳渝、瀚云、佩慈、昇佑大家一起努力把展覽辦好。感謝一起口試的力中、怡倩，一起討論餐點還有細項真的很有效率。感謝幫忙看口試 PPT 的靖如！

關於動畫作品就不能不提到我的音樂夥伴，音樂所的佻捷。一起做作業一起和做工作都是很棒的經驗！謝謝！有你的音樂，我的作品才能完整呈現在大家面前。

感謝幫助過我的老師們。陳一平老師的視知覺課程對於論文中有關色彩心理學的部分有非常大的幫助、賴雯淑老師對於這次的口試、論文修改還有展場佈置的小道具都給相當大的幫助，彷彿一場及時雨！台藝大的張維忠老師前來幫忙口試，並且給予論與作品很大的建議！

最後，絕對要深深感謝的便是我的指導教授謝啟民老師，他總是盡自己所能給予最大的幫助，並且在時間調配上給予我很大的自由，使我完成許多自己過去沒完成過的事情。真的非常感謝老師，如果這三年的碩班生活沒有謝老師，真無法想像該如何努力過去。所以，非常謝謝老師所指導的一切。

「因為要謝的真的太多了，所以就謝天吧！」。我很喜歡陳之藩講過的這句話。我謝謝這個世界所帶給我的衝擊與挑戰，感謝老天總在我最需要幫助的時候給我一個貴人。感謝每一位曾在這三年辛苦的日子中，帶給我溫暖快樂還有鼓勵的人。真是太感謝了！謝謝！

目錄

中文摘要.....	i
英文摘要.....	ii
誌謝.....	iii
目錄.....	iv
圖目錄.....	vi
表目錄.....	viii
一、緒論.....	1
1-1 創作背景.....	1
1-2 創作目的.....	3
二、文獻探討.....	4
2-1 情緒.....	4
2-1-1 情緒的定義.....	4
2-1-2 認知影響情緒.....	5
2-1-3 理情行為治療論.....	6
2-2 色彩與情緒.....	9
2-2-1 色彩情緒的形成.....	9
2-2-2 色彩的符號象徵.....	10
2-3 情緒表現與繪畫.....	15
2-3-1 表現主義.....	15
2-3-2 表現主義畫家.....	16
三、創作內容.....	19
3-1 創作概念說明.....	19
3-2 故事劇情大綱.....	22
3-3 角色設定.....	25

3-4 場景設定.....	28
3-5 符號象徵與意象.....	32
3-6 文字腳本.....	41
3-6-1 主線文字腳本.....	41
3-6-2 支線文字腳本.....	46
四、創作媒材運用.....	48
4-1 手繪動畫.....	48
4-1-1 風格設定.....	48
4-1-2 角色繪製.....	49
4-1-3 背景製作.....	51
4-1-4 色彩配置.....	52
4-1-5 配樂合作.....	53
4-2 插畫創作.....	54
4-2-1 技法表現.....	54
4-2-2 作品說明.....	56
4-3 展場配置.....	59
4-4 分鏡.....	62
4-4-1 主線劇情分鏡.....	62
4-4-2 支線劇情分鏡.....	91
五、結語.....	94
5-1 創作心得與檢討.....	94
5-2 未來與展望.....	95
參考文獻.....	96

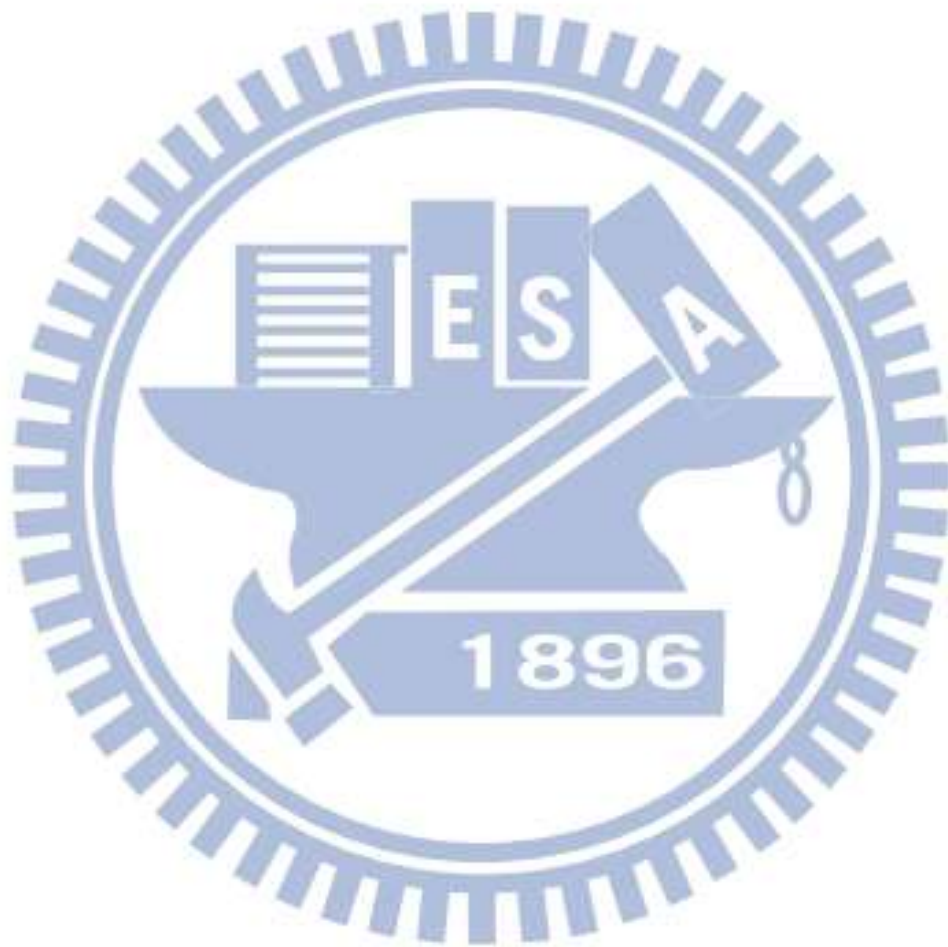
圖目錄

圖 1 人格面具-微笑囚籠.....	2
圖 2 艾里斯 ABC 理論架構圖.....	7
圖 3 法國國旗.....	12
圖 4 古代天子以黃色的龍袍象徵地位.....	13
圖 5 希臘風格的藍白色建築.....	14
圖 6 席勒 死亡之母.....	17
圖 7 孟克 吶喊.....	17
圖 8 柯克西卡 風中新娘.....	18
圖 9 作品畫面一分為二.....	20
圖 10 大眼睛.....	21
圖 11 主角們變形.....	21
圖 12 轉念-Metanoia 作品架構圖.....	21
圖 13 畫面分作上下兩個場景.....	22
圖 14 插畫作品-圓續.....	22
圖 15 上下情境不同 畫風相近.....	23
圖 16 劇情架構圖.....	24
圖 17 Happy 向夥伴傳遞訊息.....	24
圖 18 支線劇情最後合而為一.....	24
圖 19 主角.....	25
圖 20 Happy.....	26
圖 21 Sad.....	27
圖 22 從十八尖山眺望.....	28
圖 23 新竹火車站景色.....	29
圖 24 新竹市赤土崎公園.....	29
圖 25 腦中世界.....	30
圖 26 自然界場景.....	31
圖 27 機械界.....	32
圖 28 機械花.....	32
圖 29 自然花.....	33
圖 30 心臟.....	34
圖 31 翅膀.....	34
圖 32 刀刃.....	35
圖 33 針頭.....	36
圖 34 大眼睛.....	37
圖 35 Happy 的視角.....	37
圖 36 Happy 深呼吸.....	38
圖 37 Happy 笑了起來.....	39

圖 38 Sad 的眼光破碎.....	39
圖 39 Sad 呼氣.....	40
圖 40 嘆氣.....	40
圖 41 筆記本中記錄排隊人潮的塗鴉.....	49
圖 42 筆記本上自然界草圖.....	49
圖 43 手繪連貫動態.....	50
圖 44 場景中人群各自獨立圖層.....	50
圖 45 背景變化主角不動.....	51
圖 46 實景攝影後製成背景.....	51
圖 47 空洞部分為透明圖層.....	52
圖 48 將透明空洞部分填滿後.....	52
圖 49 人物套上透明圖層產生影子.....	53
圖 50 打底色.....	54
圖 51 開始上色.....	55
圖 52 圓緒.....	56
圖 53 圓掩.....	57
圖 54 圓放.....	58
圖 55 展場佈展前.....	59
圖 56 展場佈置中.....	59
圖 57 展場佈置完成.....	60
圖 58 展場正面景圖.....	60
圖 59 展場側面 Sad.....	60
圖 60 展場側面 Happy.....	61
圖 61 插畫佈展牆面.....	61

表目錄

表1 人對色彩基本感受的反應.....	10
---------------------	----



一、緒論

1-1、創作背景

本篇創作論文，是以筆者本身的經驗，經由時間的消化累積，形成對於情緒管理，和觀點想法轉換的感想帶入多媒體動畫作品之中。自高中開始創作，距今十年，過往的歷程，總能在畫作中窺見”情緒、面具、強烈色彩變化、流動線性”等特點(圖 1)。回顧作品，再檢視內心的情境，遂形成對自身情緒的變化，呼應畫作中的狀態。其中，以情緒變化和強烈色彩為主要的題材表現，因為相當害怕不和平的氣氛，所以對於自身的情緒控管總是小心翼翼，為了維持現場的和平，不斷退讓，不斷與內心的自己對話。獨自一個人時常常覺得自己分裂成兩個人格，分成表面還有裡面，又懦弱又不堪。看得懂許多氛圍，從小就知道誰討厭自己誰喜歡自己，只是敵對的眼光通常比友善的眼光來得多。

小時候，在弟弟出生前總是自己一個人，回到家裡的午後，除了看電視，還會跟自己對話。一個人分飾兩角，重覆當天所發生的情況，不斷轉換兩個角色。把自己置換在過去發生的事件裡的一切，如果那時候自己不是說 A 而是說 B，那情況是否會有改變，或者如果說了 C，自己會不會就不這麼難過了，如果不傷害到對方自己現在是否比較沒有罪惡感了。空蕩蕩的後悔迴盪在生活的每一個角落。不斷重複著：「早知道…我就不會怎麼樣了…」之類的想法。弟弟出生後，這個習慣沒有改變。還是每一天都和自己對話並且重複生活中每一個場景的演出。

極度害怕被討厭，也極度討厭不和平、不平衡的氣氛。小時候的場景，空蕩蕩的客廳又再度浮現。但是這些卻在國中時徹底大翻盤，因為當時個性陰沉而被同學討厭排擠。奇妙的是在那種極度的狀態之下，反而產生了完全不同的想法。其實被討厭也無所謂，重要的是如何在任何情況之下，都能使自己保持在平靜的狀態。就像是天秤一樣，對方給得少，我就給得多一些；對方逼近，我就退讓一點。像是保護機制，卻帶來我心中真正的平穩和安全感。如此改變自身情緒想法

的過程，反而遭受討厭的眼光變少了，現場的氣氛也和諧許多，帶來平衡的過程中，看到許多不同的面向，藉由看到的一切反而療癒了自己那一份缺陷。「感謝」個字眼出現在心中，「謝謝那些討厭我的人、謝謝那些氣死我的事情、謝謝一堆雜七雜八的指責。我雖然哭過、氣過、怨恨過，卻也因為這一切不順，開啟了平衡狀態的保護機制。」轉一個方向反而看到更多，情緒化的一切也就迎刃而解了。內心的兩個角色最後終於合而為一，意見相同。後悔的情況也減少了。終於，改變自己的想法後、完全地轉念後，也真正開始喜歡自己，喜歡這個世界了。



圖 1 人格面具-微笑囚籠

1-2、創作目的

在成長過程中，對於情緒的看法表現有許多自己的想法，逐漸養成自己成為一個冷靜而且情緒起伏較少的人。其實很清楚自己還是有一些情緒，但是在事情發生的當下總是刻意將情緒壓下，促使自己盡量不那麼情緒化。可能因為潛意識中害怕傷害到人或者遭受排擠。所以盡量讓自己維持場面的平衡，情緒部分也壓下，讓眼光多一些客觀。雖然有時候這麼做，多少是壓抑了自己的真實，但是卻在執行過程中得到了一些好處，也從此了解到如果情緒來了，若是暫時拋下自我的不悅、悲傷，去綜觀整個事件，一切可能更可以獲得清晰明瞭的解決。若是只是壓抑自己一點點，卻獲得到更多觀點，反而原來壓抑的部分就煙消雲散了，人也更輕鬆了。因此，此系列作品希望從利用扭轉自我的觀點切入，在不同的視野中，讓人了解也許情緒來得快，需要發洩或排解，但若退一小步，也許整個事件並沒有這麼糟糕，甚至會因為跳脫出了框架，進而用截然不同的方式排解情緒，真正看清事件的本質，從被情緒綁住的繩索中解脫。

二、文獻探討

2-1、情緒

2-1-1、情緒的定義

關於情緒(emotion)是一個相當複雜，而且解釋廣泛的名詞。人說七情六慾，喜怒哀樂都包含在情緒這個詞彙當中，它們交互影響，連帶著現實的情況，當事人本身的經歷和生活情況會有不同的變化，幾乎難以用單一理論解釋情緒的來源。情緒是一個心理學名詞，依照心理學解釋，這是一種心理狀態。以下是三位學者對於情緒的定義。

(1)美國心理學家杜里沃(J.Drever,1952)在他的心理學字典中，為情緒下了一個定義：是有機體的一種複雜狀態，涉及身體各部位發生的變化；在心理上，它伴隨著強烈的情感，以及想以某種特定方式去行動的衝動。

(2)彼得斯(R.S.Peters,1970)以教育觀點將情緒解釋為一種認知的方式或判斷。是個人判斷某種狀況愉快或不愉快、有利或有害後，才產生了情緒…情緒與認知密不可分，我們必須先對引發情緒的狀況有所了解，才知道發生什麼情緒。

(3)榮格(P.T.Jung,1975)將情緒定義為：源於心理情境的一種騷亂狀態。情緒似乎被看作不愉快的。…情緒的概念，不僅適用於心理有所感的立即反應，也適用於持續一段時間的心理狀態。

《韋氏辭典》〔 Webster's Third New International Dictionary, P.B. Gove (E.d.), 1982 〕對情緒的解釋有以下四點：

(1) 情緒是一種對於生理或者社會的不安、困擾、喜愛或強烈的波動。會產生感受或感性(felling or sensibility)的困惑或激動。當個人經驗到這種強烈的感受時，及可能產生生理上的失衡，而表現在神經、肌肉、內分泌、呼吸及心跳等身體上的變化，進於預備表現可能的外在行為。

(2) 是意識中的情感層面 (affective aspect) ，會反應及影響到意識層面(aspect of consciouness)。

(3) 是一種情緒所引發的良好特質。

(4) 是一種感受的表達，特別在強烈的感受上。

而綜合各家對於情緒的定義，對於好的情緒，不好的情緒大多能夠分為兩類。令人覺得心情愉悅的：喜歡、開心、快樂、期待、興奮、接納、關懷、同情…令人覺得心情低落的：悲傷、緊張、厭煩、忌妒、生氣、排斥、嘲諷、鄙視…雖然這些字詞，許多都相當抽象，但是這些字詞被運用出來的時機，便是情緒浮現的狀況產生。只有浮現出情緒的瞬間，自身才能對於個人的狀態，挑出適合的字詞形容本身的情緒。可以說是只有當事人本身，才能對於自身的情緒有最精準的描述。因此，最私密的情緒轉換也就只能靠自己的想法，才能真正達到調節。

2-1-2、認知影響情緒

人類生活中的喜、怒、哀、樂、愛、惡、憂、懼等情緒心理情況，都是因為受到某些刺激後或在特定情況下，所體驗到各種不同的身體和心理感覺。這些感受可能相當輕微，也可能強大激烈，是每個人自己可知覺、可意識到的。而且些情緒和自身的認知，有相當大的關聯。藉由轉變想法的方式，能夠以理性克服龐大情緒對於行為的影響。創「理情行為治療論」的大師阿爾伯特·艾里斯(馮觀富 2005)認為認知、情緒與行為的互相作用，而且具有可逆的因果關係，並且認為心理的困擾和情緒大部份都是因為認知的歷程受到干擾所造成，因此為了改變情緒，就

必須先改變自我的認知。同時艾里斯也引用古希臘多格斯學派(Stoic)的哲學家衣匹克蒂塔斯(Epictetus)的話：「人不是被是情困擾著，而是被該事件的看法困擾著。」艾里斯認為，人們生而就具有理性，正確的思考與非理性的、扭曲的思想潛能。人類會保護自己、理性思考，並且以語言表達自己的愛意、與對方溝通；同時也具有自我毀滅、逃避思考、重蹈覆轍、迷信、完美主義和自責。而人的部分情緒就源自於責備。許多非理性的思考模式都來自兒童時期的模仿與學習，大多數的人都有強烈的傾向不斷地內化內心的挫敗，不自覺地以非理性思考和自我暗示重覆此種理念，使得自己遇到任何事情，都難以排解情緒，進而使自身深陷於情緒化中，難以在客觀時間中走出來。情緒是人類的產物，但是認知是情緒強度的長短維繫與否的關鍵，建立轉換認知的機制，才是控制過度放大情緒的最佳法則。因此，改變認知，轉換心念成為動畫劇情的主軸，藉由改變想法，減弱負面情緒的張力，使情緒獲得舒緩，完成轉念的概念。

2-1-3、理情行為治療論

情緒困擾的產生，就是一個人不斷告知自己許多不合邏輯的話語所形成，例如：「我的檔案消失，都是我的錯，我好失敗。」、「我是可悲的喪家犬，我怎麼做都不會成功。」、「我畢不了業，我沒有存在價值。」艾里斯(馮觀富 2005.)一再指出，「人怎麼想就會有怎麼樣的感覺」。困擾的情緒反應，如沮喪、焦慮、悲傷，都是自我挫敗的信念所引起，而這些信念是學習來的，同時也可以藉由學習轉換，而習得藉由理性轉移認知，進而改變情緒的想法。(圖 2)

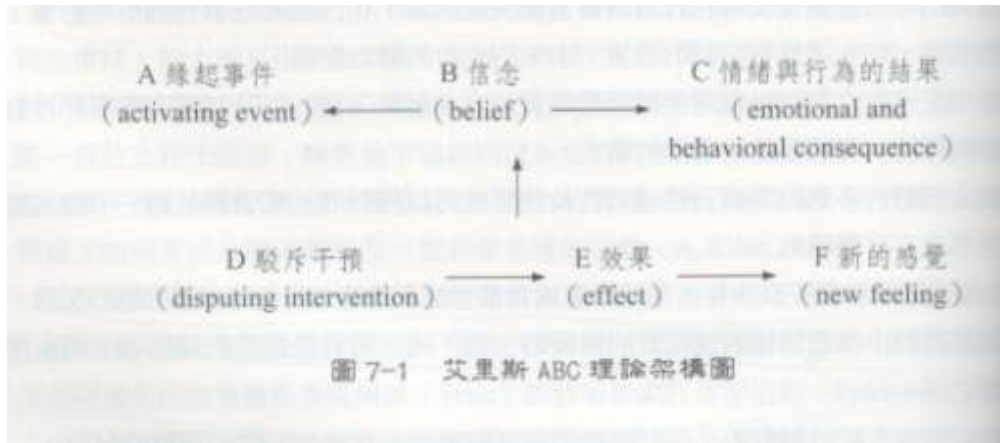


圖 2 艾里斯 ABC 理論架構圖 圖片來源：馮觀富(2005)情緒心理學 台北心理出版社

1 · A(事件)

A 代表發生事件或某種經歷以及當事人對該事件或經歷的推論和解釋。該事件可能是外部事件，也可能是內部事件。如果是外部事件，說明確實發生了某件不幸的事件；但是，該事件也可能是當事人想像出來的某個情境，而這情況就可以稱為是內部事件。因為當是人看見與自身經驗相關的情況，因此誘發當事人的想像，進而回想起某個情境而進入到事件的產生。當然，除了明確的事件發生，還需要瞭解當事人對發生事件的推論或解釋是什麼，這也包含在 A 中。

2 · B(信念)

B 代表當事人對於事件的信念，這包括評價型思維和有結構的觀點。它可能是靈活(可以接受並且可進退)的，也可能是是僵化(不能被改變)的；可能是極端(強烈認同或反對)的，也可能是中庸(沒有意見，維持中立)的。而當這些信念強烈到不能被改變而且絕對的、過分理想化，出現不合邏輯非理性產生的信念時，就意味著該理念包含很多絕對肯定的形容詞，例如：“應該”、“必須”、“一定”、“必然”、“必定”等。而當事人在此刻若堅持如此絕對化的前提之時，就可能得出不合理的結論，這些結論往往是極端化的。

3 · C(結果)

C 代表關於事件的信念所導致的認知、情緒與行為方面的結果。關於消極事件 A 產生的不合理信念，往往引發消極的結果，不利於健康，有損於幸福快樂，並令人痛苦和困惑。當關於消極事件 A 產生的是合理信念時，就會引發有利於健康的、積極的結果。艾里斯分別稱之為適當的負性結果和不適當的負性結果 (negative consequences)。因此，對於不幸事件 A 可以產生兩類負性結果，一類是有利於健康的適當的負性結果，一類是不利於健康的不適當的負性結果，這兩類負性結果都會伴隨一定的負性情緒，不過是兩類不同的負性情緒。而其過程的進行，就來自程序 B 之中，當是人對於事件的看法，是樂觀的或是消極的，就算是消極的看法，在觀點成形之中是否具備非理性並且強烈極端的否定，也導致在消極想法中，最後對事物的情緒反應，是令人健康的影響，或是不健康的影響。在情緒架構的 A、B、C 都滿足之下，改變當事者的想法，便從 D 開始。

4 · D(駁斥)

運用建立理性的邏輯方法，幫助當事人向自己的非理性觀點挑戰。因為當事人可以學會邏輯驗證的方法，而具邏輯的思考模式，可以摧毀不合理且不切實際的假設，協助當事人放棄毀滅性、過於絕對性的情緒化思考或者行為。例如：「檔案丟失，真的很令人失望，是我沒有好好檢查是否真的存到檔案，以及做好備份的資料。失去了，回不來，但是可以藉由多花點時間將內容補齊。這不是絕對性的失敗，我還有補救的空間，這並不代表我就是個失敗的人。」如果能夠這樣想，責備自己的觀點就會減少，同時也減輕沮喪、和自我責難的感覺，也就可以進入 E(effect)、F(new feeling) 的程序，完成情緒轉換的步驟。

5·E(效果)

完成理性的思考，還有情緒上的沉澱，在當事者的心中產生效果。無論獲得的結論為何，當事人都會因為理性思考的過程而感到冷靜，進而平復情緒。

6.F(新的感覺)

產生效果後，會因為前面的理性思考方向，而產生新的想法。有了不同角度的思考，對於同一件事情的想法也會逐漸改變。最後產生因為該想法而推導出的新感覺，因為新的感覺變更全新的情緒。

看到新的觀點，使情緒恢復輕鬆的狀態了。按照 ABC 理論的敘述，人們要完成情緒轉換，調適至平靜的狀態，需要改變自己的想法，才能藉由想法的轉換，改變情緒的強度。藉由動畫劇情的推進完成轉念的步驟，利用「轉念」的概念，在劇情中不斷加入轉換的元素，象徵情緒的轉變需要不斷轉換想法，才能使自身的狀態趨於平靜。

2-2、色彩與情緒

2-2-1、色彩情緒的形成

自古以來，色彩就與人類的生活息息相關，色彩是最接近人類視覺的一項直接傳達的工具與媒介。我們平常一覺醒來，第一能感受的，除了光線就是色彩了。而透過人在世界上生存所帶來的經驗，也對色彩有了不同的情緒，並且在藝術表現上（或者設計更不用說是生活）讓色彩為作品賦予作者想要表達的情緒或者思緒在內。藉由光和身體眼睛的結構和大腦的視覺區來完成色彩存在與定義。

因此，我們延伸出對於色彩的感覺以及知覺。而色彩也會因不同觀者、不同條件而有不同的感受，因此引發出色感：冷暖感、脹縮感、距離感、重量感、興奮感等。而對於色彩的聯想，和現實意識具有密切的關係，單色的感情具有普遍的共同範圍，換句話說，單純以色彩三屬性：色相、明度、彩度的刺激性，同時也

讓人們有基礎的共同感覺，而筆者藉此色彩的共感特性，運用至動畫中強化情緒的轉換。

表 1 人對色彩基本感受的反應 圖表來源：林書堯(1993)。色彩學 台北 三民書局

三屬性的分類		人對色彩基本感受的反應
色相	暖色系	溫暖、活力、喜悅、甜熟、熱情、積極、活動、華美
	中性色系	溫和、安靜、平凡、可愛
	冷色系	寒冷、消極、沉著、深遠、理智、休息、幽情、素靜
明度	高明度	輕快、明朗、清爽、單薄、優美、女性化
	中明度	無個性、附屬性、隨和、保守
	低明度	厚重、陰暗、壓抑、硬、遲鈍、安定、個性、男性化
彩度	高彩度	鮮艷、刺激、新鮮、活潑、積極性、熱鬧、有力量
	中彩度	日常的、中庸的、穩建、文雅
	低彩度	無刺激、陳舊、寂寞、老成、消極性、無力量、樸素

另外，針對不同的地區與人類性格上的不同，我們還是可以歸類出大致上人們對於色彩的共同感受。因此，人對於色彩的印象與情緒，與個人的記憶與生活經驗有很大的關係。自然界的許多事務和生活中的印象，會使人對於色彩和自己本身的經驗做結合，使得人可能見到某種色彩就對該色彩產生某種情緒或者印象。雖然因人而異，但是由遠古至今的人類記憶與文化傳承，色彩再世界各地不同的文化與國家之間確實產生了差異，也使個地方的人們對於色彩的運用之上有了些許的差異或者是大致上的相似。

2-2-2 色彩的符號象徵

事物在經過時間的相處都會產生感情，即是美學家李普斯(晴時不見荷的部落格 2013) 所說的感情移入現象，自然情感是其中重要的一部分，它儘管有時地的

差別，印象的深淺，多次或反覆性的感情刺激，但它將會留下不可磨滅的特殊印象，而色彩在與人類長久相處之下所產生的意象，可以被稱為是色彩的聯想，這就是色彩自然情感的心理特質，也是色彩象徵的重大來源。以現在色彩的視覺感受，喚起過去色彩的相關記憶。色彩三要素：色相、明度、彩度，也依此三項的不同，而各自在人的意像中可以出現不同的形容詞與感受。而植入心裡的色彩表情，也從可能是具體的物體色轉變成抽象的色彩意象。

例如：“自然”，最初的人類都誕生在大自然之中。因此可能一片廣大油綠的草原就是人們的家、生活的領域、種植的田野。因此在潛意識中，人們對於綠色有了清新自然舒爽而且和平的象徵。”火焰”則是紅色的構成主要要色彩，面對火焰人們感受到了溫暖，但同時形成火的自然現象，除了帶來生機也會帶來毀滅。所以紅色也被代表了危險、警戒、戰火、不安全等令人比較恐懼的一面。

色彩到了抽象的層次，除了自然界的具體表現，生活經驗上的社會感性感受，也會影響色彩在情緒上的刺激。因為歷史與文化與生活意境的傳承，都會使一些色彩具有記號性和傳播性的特質。因此各地方也就會出現不同的代表色彩。可能宗教可能國情可能職業。例如：法國的國旗(圖 3)以三色旗著稱，最早出現在法國大革命時期，顏色取自當時法國國徽(紅和藍)，再加上法國王室的顏色白色。其中藍色是聖馬丁長袍的顏色，白色紀念民族英雄聖女貞德，紅色則是聖但尼軍旗的顏色。而也因此，法國國旗有了”自由”、”解放”的象徵意義。不只是只有單一色彩，而是形成一組配色，讓人們對於該組配色有了固定下來的象徵意義和色彩情緒。同時也對此色彩產生了記號性，反射到記憶中深深烙印下來了。

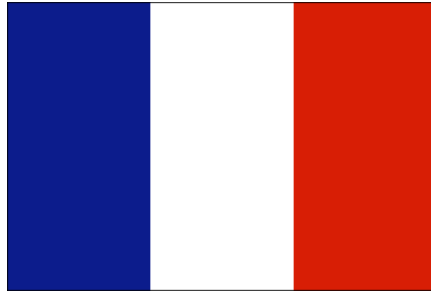


圖 3 法國國旗 圖片來源：<http://link.photo.pchome.com.tw/s08/chyn1979/8/124615679269>

不同組合的配色，會因不同的生活環境或者歷史因素而有意義上的不同感受，對於單一色彩更是如此。以紅色為例：紅色在人群的共同經驗中，常常代表”火焰”、”危險”、”溫暖”這些感受在人類發展的歷史中具有共同的自然界經驗所影響，並且在流傳之後，紅色也隨著時代的變遷逐漸有了更多的抽象意義與引申的含意，使得色彩在人們心中的意義與共同感覺用越來越寬廣。不只紅色如此，藍色的憂鬱、粉紅色的愛戀、咖啡色的沉穩、白色的醫療意義。眾多的色彩始得世界之間共同語言越來越豐富。最後，終於在學術研究中也成了一門學問，並且在人們的生活中被廣泛運用。例如：藍天綠地白雲，有著繽紛色彩鮮花的一個畫面。除了經驗帶給大家的和平感受。天空藍有著自由自在的視覺感受，白雲則有純潔而且無瑕的感覺，綠地的綠色也是讓眼睛放輕鬆的色彩。搭配組合在一起之後也就更容易使人在視覺上的連結有了放鬆開心的感受。

除了上述的影像構成，我們可以說那是一種對於自然界的經驗來源。因為生長在這樣的環境之下，人們覺得安心因此這樣子的影像和景色會對於人類的心理產生安全感，一種經驗的產生之後，再被內化而運用出來之後也就成了人群的一種共同語言了。同時，因為這樣子的經驗產生，相似的色調組合在一起也就成了”和平的配色”了。同時也因為如此，這個影像會在人群的影像或者繪畫中出現，對於藝術的表現和設計上的應用也就會化為一種”符號”或者一種”元素”而讓人群間更加方便於訊息的表達或者情緒的表現。

而同理，對於色彩在文化上的差異也會對於色彩的印象有不同的感受與喜好。大多是因為文化、宗教與後天背景的養成。首先是宗教之間的差異，對於伊斯蘭教徒來說，綠色是具有極度崇高的意義，而以伊斯蘭教為信仰的中東地區國家國旗上就常常帶有綠色的意象。中國的部分，古代只有天子可以使用黃色，象徵尊貴與神聖的地位(圖 4)。在日本紫色則是高貴的顏色，紫色的染料不易取得，大多是由丞相以上地位的人才能使用的顏色。



圖 4 古代天子以黃色的龍袍象徵地位 圖片來源：<http://ppt.cc/5G6o>

再來可能是陽光照射的不同所引起的色彩喜好程度。由於色彩的產生是因為光線照在物體之上，物體所反射，再投入人類的眼睛中所形成的。因此不同的光線程度也會對於色彩的改變有所影響。因此也就會因陽光的程度不同而有不同的色彩喜好。以地區來說，赤道是最直接接受太陽照射的地區，而光線中波長最長的紅色也就最常接觸在這個區塊，因此在赤道觀察紅色橙色等暖色系的色彩就特別好看，而當地的人民因為長時間接受紅色的波長，除了生活在自然界中的慣性經驗，同時也就養成了覺為發達得看紅色的視覺細胞。而中緯度的國家人民，也因此比較容易喜歡中性色彩，可能是綠色、藍色等等。

接著是空氣中透明度的差異也會對於色彩的能見度有所差別。空氣中的雜質會

影響光線波長的行徑，同時也就影響了色彩在我們視覺中的投射作用。所以在濕度高的地區，色彩會看起來比較暗淡而混濁。而住在高緯度國家（尤其是海洋性大陸氣候和高緯度的寒帶大陸型氣候）的人民也就因為長期居住在冷低色調構成的國家，相對地也就比較容易喜歡上比較低冷的調子與色彩了。

最後，背景色的不同會對於色彩的喜好有所影響。顏色看起來要漂亮，除了風土氣候的影響，在”被襯托”之上，也有所影響。例如希臘的房子都會漆成白色的(當然，這是因為氣候關係，為了反射強烈的太陽光，同時當地也盛產石灰岩，在取材上也比較便利。)白色可以襯托出周邊景物的顏色，因此到了希臘會覺得大海特別為藍，穿著的衣服會特別鮮艷，在場景氣氛的襯托下也就對於該地的印象色彩產生的感受進而成為喜愛了(圖 5)。而也就因環境的風景帶動了文化的形成，更造就了群體人類的共同色彩記憶。

藉由色彩記憶，筆者在作品中加入許多不同的色調。例如：運用藍天白雲的意象象徵輕鬆愉悅的情緒、紅色也作為溫暖的象徵、降低明度的藍色也形成悲傷的氛圍。以色彩心理學作為作品中的情緒象徵，改變色彩即為改變情緒，相輔相成。



圖 5 希臘風格的藍白色建築 圖片來源：<http://blog.nownews.com/article.php?bid=3975&tid=244010>

2-3、情緒表現與繪畫

2-3-1、表現主義

表現主義(Expressionnisme)是在 20 世紀初，發生在法國、德國、奧地利、北歐和俄羅斯的文學藝術流派。其範圍包含在繪畫、音樂、電影、建築、詩歌、小說、戲劇等領域，由 1901 年法國畫家朱利安·奧古斯特·埃爾韋為表明自己繪畫有別於印象派而首次使用表現主義這個名詞，之後德國畫家也在畫作中將技巧、線條、色彩等諸多方面進行了大膽地「創新」，逐漸形成了派別。

表現主義，主要以描寫藝術家心靈的情緒狀態和內心情感，將畫面誇張化，扭曲化，進而以線條、色彩讓畫面更具張力；同時也為了表達出強烈的情緒狀態而忽略人體的比例和形體(圖 6)。著重在圖像的視覺誇張狀態甚於對於對象物客觀的描寫。而這類的作法，多使用於恐懼、悲傷等情緒的表現方式，快樂、喜悅的表現反而比較少出現在作品當中。

表現主義是指任何表現內心感情的藝術。當然所有的藝術品都表現藝術家的感情，但是表現主義的作品更加強調和表達藝術家內心強烈的感情。尤其在當時 20 世紀社會動亂的時期相關作品更是不斷發表，在歐洲歷史上從 15 世紀開始這樣的動亂時常重複：宗教改革、德國農民戰爭、八年戰爭等等，所有這些動亂和壓迫均在印刷作品中留下了其痕跡。但是表現主義的作品，主要專稱於 20 世紀所發表的作品。

表現主義和一樣以使用大膽色彩著稱的野獸派相當不同，在使用顏色上雖然兩者都相當大膽，但是使用顏色的目的並不同。野獸派意在唯美描述美好的事物或者令畫家感興趣心情愉悅的情境，而表現主義則意在運用色彩表現感情。顏色的作用在於其表達能力，藉由色彩和誇張的線條表現藝術家自身的情緒與狀態，而不在於使用它來表達人物、物件或者作品。表現主義使用顏色和狂亂的線條來表達自我藉由扭曲形體，誇張色調，強烈的視覺畫面衝擊讀者的眼睛，也在此狀態

下讓讀者以畫家的表現感受到作品強烈的情緒效應。因此，筆者運用強烈的線條貫穿整部作品的風格，除了作為情緒表現，也作為不斷推進劇情發展的元素。

2-3-2、表現主義畫家

1. 愛德華·孟克〔Edvard Munch〕〔1863～1944〕挪威表現主義畫家、版畫家。他對心理苦悶的強烈的、呼喚式的處理手法對 20 世紀初德國表現主義的成長起了強烈的影響。他的作品充滿強烈的色彩，扭曲的線條。從小孟克便失去母親，與姊姊一起生活，他的作品帶有許多黑暗、死亡的味道，運用強烈而扭曲的線條表現自我情緒的擴張，在色彩的加強之下無限放大，在他有名的《吶喊》(圖 7) 中，主角所感受到的恐懼透過天空中誇張的紅色與綠色，強烈對比的曲線與直線，和簡化成線條的人體來表現，而人體曲線幾乎與景致合而為一，使整個畫面扭曲變形，背景的曲線也彷彿帶著畫中人物的嘴型發出淒厲的慘叫，吶喊迴盪在空氣之中。

2. 奧斯卡·柯克西卡〔Oskar Kokoschka〕〔1886-1980〕是、奧地利表現主義畫家、詩人兼劇作家。他的作品，重視對於事物的情感移入更勝於技術層面，繪畫中可以看出他對生活在歐洲顛仆動盪的時代之中所看到的人生反應。透過柯克西卡的眼睛，看見的是強大的情感抒發，他運用筆觸、色彩的調和，人的形體逐漸被削弱，卻將畫家本身的情緒投入其中，他強調精神的探討還有國家社會均質化對於文明價值的威脅。《風的新娘》(圖 8)是柯克西卡最著名的作品。描繪自己與情人艾瑪的肖像。這張作品在進行當中，有數度變更，似乎是因為柯克西卡有感受到自己與情人之間的感情即將結束。出現這樣的想法，使他在畫面中所運用的色調更加冷峻，削弱了兩人的一體感。片段的筆觸，扭曲的線條代表風吹拂過兩人，女人依然安詳地睡著，畫家本身卻的手部卻是扭曲不已的，感受到他對於感情即將逝去的困惑，在整體畫面的視覺表現下，更顯強烈。兩幅作品具有不同的情緒

感受，共同點是運用強烈的線條扭轉，完成畫面表現。而筆者也受此影響，在作品中加入強烈的線條和扭轉的意象，增幅畫面的張力。



圖6 席勒 死亡之母 1910 油畫 圖片來源：席勒 (2004)藝術家出版社



圖7 孟克 吶喊 1893

圖片來源：<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/zh/5/53/Munch-scream.jpg>



圖 8 柯克西卡 風中新娘

圖片來源：http://5.blog.xuite.net/5/1/d/3/16451924/blog_1173448/txt/46256531/22.jpg

